

بررسی کاربرد و لزوم بهره مندی از کامپیوتر در مدارس ایران در عصر جهانی شدن

لیلا عبدلی نژاد گروه^۱ - مجید بنی اسد - زهرا بنی اسدنگاری - مؤگان آریایی

چکیده

بزرگترین مزیت پیشرفت تکنولوژی در حوزه آموزش، به کارگیری و کاربرد کامپیوتر در مدارس و نظام آموزشی کشور بوده است. یکی از مهمترین ابزارها در آموزش، کامپیوترها هستند که علیرغم تولید ابزارهای هوشمند دیگر مانند گوشی و تبلت، هنوز هم اهمیت خود را از دست نداده اند. آموزش از طریق گنجاندن فناوری و رایانه ها برای دانش آموزان بسیار ساده تر است و به معلمان کمک می کند تا نحوه برنامه ریزی و تدریس دروس را به شکل مناسب انجام دهند. اصولاً دانش آموزانی که از رایانه استفاده می کنند، علاوه بر آموزش های درسی، اصول کار با رایانه را یاد می گیرند. نکته جالب تر در مورد کاربرد کامپیوتر در مدارس این است که دانش آموزان به جای تعطیل کردن کتاب های درسی سنگین می توانند به شکل های مختلف در وب سایت ها در مورد آنها تحقیق کنند و این به تقویت آنها کمک می کند. در این مقاله که با روش تحلیلی-توصیفی نگارش شده است قصد داریم به بررسی کاربرد و لزوم بهره مندی از کامپیوتر در مدارس ایران و همچنین دیگر زوایای زندگی همچون تجارت، درمان و امورات دیگر که به نوعی کامپیوتر نقش تسهیل کننده و کارسازی در پیشبرد امور دارد بپردازیم.

واژگان کلیدی: کامپیوتر، نظام آموزشی، مدرسه، تدریس، تکنولوژی جدید، عصر جهانی شدن، رایانه، دانش آموزان، تعلیم و تربیت، آموزش های درسی

بخش اول: بررسی اهمیت کامپیوتر در زندگی روزمره

در دنیای دیجیتال امروز انجام بسیاری از کارها بدون کامپیوتر غیرممکن است، زیرا کاربرد کامپیوتر در زندگی بسیار زیاد است که آن را به بخشی جدایی ناپذیر از زندگی تبدیل می کند. تقریباً همه با کامپیوتر و اینترنت آشنایی دارند. استفاده از کامپیوتر عملاً توسط کلیه موسساتی که در همه ادارات، مدارس، کالج ها و غیره استفاده می کنند انجام می شود زیرا از ویژگی همه کاره بودن برخوردار است. با توسعه و فن آوری به روز شده، کامپیوتر تقریباً در همه زمینه ها کاربرد داشته و هر شخصی در خانه خود استفاده می کند. حال لازم است با کاربرد کامپیوتر در زندگی روزمره و سایر زمینه های مختلف آشنا شویم سپس به بررسی موضوع اصلی پردازیم.

بند اول: نقش کامپیوتر در خانه

وجود کامپیوتر در خانه ها خصوصاً در این عصر اطلاعات بسیار سودمند بوده و از دیگر کاربرد کامپیوتر در زندگی است. رایانه ها در محل کار، مدارس و کالج ها از اهمیت و کاربرد همه کاره آنها برای اهداف مختلف برخوردارند. با این حال، استفاده از رایانه های شخصی در خانه را نمی توان دست کم گرفت. والدین و کودکان می توانند از راه های مختلف از داشتن رایانه شخصی در خانه بهره مند شوند. کودکان و والدین از کامپیوتر برای ارتباط و سرگرمی با استفاده از ایمیل، چت، پیام رسانی فوری و رسانه های اجتماعی استفاده می کنند. رایانه ها ذخیره و نگهداری بسیاری از فیلم ها و داده های آموزشی را آسان می کنند، مکان فایل ها و اطلاعات ارزشمند را تسهیل می کنند. ابزارهای کار و نرم افزارهای متعدد بهره وری را از جمله صفحات گسترده، PPT، پردازشگر متن، نرم افزار ویرایش و حسابداری تسهیل می کنند. یادگیری همه این موارد برای کودکان و بزرگسالان در خانه ارزشمند است. بزرگسالان حتی اگر مهارت، استعداد و تجربه کاری از سیستم عامل هایی مانند فریلنسرها، پنجر و غیره را داشته باشند، حتی می توانند از طریق استفاده از کامپیوتر مزایای آنلاین زیادی کسب کنند. و یک منبع بی نهایت سرگرمی و دانش است که برای اعضای خانه بسیار مفید خواهد بود.

بند دوم: نقش بسیار مهم کامپیوتر در دنیای تجارت

کاربرد کامپیوتر در زندگی می تواند تجارت را شروع کند، تجارت را اداره کرده و مدیریت کند و با استفاده از آن بتوانیم تجارت را رونق دهیم. گوگل، فیس بوک، لینکدین، آمازون و علی بابا همه وب سایت هایی هستند که با استفاده از کامپیوتر و اینترنت ایجاد شده اند. ما نمی توانیم بدون استفاده از فن آوری های رایانه ای، کارهای روزمره تجارت در سراسر جهان را تصور کنیم. امروزه همه چیز توسط رایانه ها کنترل و مدیریت می شود. مشاغل و شرکت ها برای انجام بازاریابی و برنامه ریزی تجاری از رایانه استفاده می کنند، آن ها از کامپیوتر برای ثبت اطلاعات مشتری و برای مدیریت کالاها و خدمات استفاده می کنند. تقریباً همه مشاغل در کارهای رسمی روزانه خود از کامپیوتر استفاده می کنند. همچنین مایکروسافت آفیس برای ایجاد اسناد حرفه ای، ایجاد صفحات گسترده برای مدیریت کالاها و خدمات، پاورپوینت برای ارائه پروژه ها این روزها معمول است. استفاده از کامپیوتر در تجارت به شرکت ها کمک می کند تا مشتری خود را سریع تر رشد دهند. اما برای شرکت ها و صاحبان مشاغل کوچک چالش برانگیز است. زیرا مشتریان از طریق استفاده از اینترنت گزینه های زیادی برای انتخاب بهترین محصول یا خدمات دارند. امروز هر فردی می تواند تجارت خود را از خانه شروع کند. فریلنسینگ مثال آن است. فریلنسرها با استفاده از رایانه و اینترنت از راه دور از خانه کار می کنند.

بند سوم: نقش کامپیوتر در بیمارستان ها

از دیگر کاربردهای کامپیوتر در زندگی می توان به استفاده از کامپیوتر در بیمارستان اشاره کرد که مزایای زیادی را برای پزشکان و بیماران فراهم می کند. بیمارستان ها می توانند بانک اطلاعاتی از بیمار را با سوابق درمانی و سوابق پزشکی خود ایجاد کنند. پزشکان از کامپیوتر برای تشخیص سریع تر بیماری های بیماران استفاده می کنند. آن ها از برنامه های مختلف پزشکی رایانه ای و سخت افزاری کمک می گیرند. استفاده از رایانه و کاربرد آن ها در بیمارستانها از این قبیل است که می توان تحقیق در مورد بیماری ها، آزمایش خون و آزمایش ادرار، آزمایش مغز و اسکن بدن و ... را انجام داد. کامپیوترها در توزیع

تکنیک های پزشکی از راه دور استفاده می شوند. به طور جداگانه، پزشکان با استفاده از کامپیوتر در آزمایشگاه خود از راه دور از بیماران مراقبت می کنند. به عنوان مثال، در کرونا پندیمیک پزشکان از این طریق با بیماران ارتباط می گیرند.

بند چهارم: نقش کامپیوتر در بخش بانکی

بانک ها روزانه از کامپیوتر برای سریع تر و دقیق تر کردن خواسته های مشتری استفاده می کنند. بانک ها یکی دیگر از کاربرد کامپیوتر در زندگی هستند. از کامپیوتر برای واریز پول مشتری به حساب خود استفاده می کنند. در این حالت، صندوقدار شماره حساب مشتریان را در برنامه بانکی خود وارد می کند، آن ها ابتدا شماره حساب و مشخصات مشتری را تأیید می کنند و سپس با استفاده از صفحه کلید مبلغ واریز شده را در برنامه بانکی خود وارد می کنند. این فرایند سریع تر است. هم چنین بانک ها خودپردازهایی را برای برداشت و وجه نقد خودپرداز برای مشتریان خود فراهم می کنند. هر وقت واریز کردیم، وجهی را برداشت می کنیم که به شماره تلفن همراه خود پیام می گیریم. ما می توانیم سوابق معاملات خود را بدون مراجعه به بانک ها مشاهده و چاپ کنیم. کل فرآیند بانکداری توسط رایانه انجام می شود. کاربردهای ابتکاری کامپیوتر در بانکداری این است که مشتری می تواند حساب بانکی خود را با انجام بانکداری اینترنتی چک کند. بانک ها با استفاده از رایانه و موبایل دسترسی، انتقال پول، صورتحساب ماهانه یا صورتحساب خرید را به مشتری ارائه می دهند. همچنین با استفاده از رایانه، مشتریان می توانند در مورد طرح های مختلف وام بانکی مانند وام تجاری، وام مسکن و وام خودرو اطلاعات کسب کنند. مشتری همچنین می تواند در وب سایت های بانک صلاحیت وام را بررسی کند و در صورت واجد شرایط بودن می تواند برای وام بانکی درخواست کند. چنین کاربردهای بانکی در زندگی روزمره ما با سرعت و دقت توسط کامپیوترها ذخیره، محاسبه و مدیریت می شود. استفاده از رایانه در امور بانکی علاوه بر صرفه جویی در وقت تولیدی ما، هزینه های زیرساختی بانک ها را نیز کاهش می دهد.

بند پنجم: نقش و تاثیر کامپیوتر در سیستم آموزشی کشور (مدارس و دانشگاه ها)

با ورود کامپیوترها به آموزش و تحصیل، سطح استاندارد تحصیلات افزایش یافته است. دانشجویان و دانش آموزان هر دو کالج یا موسسه ها یا حتی در خانه از کامپیوتر بهره مند می شوند. در واقع، بدون آن، یادگیری به دیوارهای موسسات محدود است. بهترین راه برای دسترسی به آموزش برای همه از طریق کامپیوتر است. و بسیاری از دانش آموزان درخشان تقریباً روزانه حدود ۱ تا ۳ ساعت را با کامپیوتر می گذرانند تا از موضوعات مختلف دانش کسب کنند. بدست آوردن اطلاعات صحیح نوعی چالش برای دانشجویان قبل از معرفی کامپیوتر بود. اما اکنون نه تنها دسترسی بلکه توانایی ذخیره مقدار زیادی دانش در آن نیز وجود دارد. از آن زمان که کامپیوتر و اینترنت وارد این دوره جدید شده اند. برای به دست آوردن هرگونه اطلاعات لازم نیست زیاد منتظر بمانیم. زیرا از طریق رایانه و اینترنت می توانیم با جستجوی گوگل فقط در چند ثانیه دانش لازم را کسب کنیم. همچنین، دانش آموزان باید تکالیف و پروژه های داده شده توسط استاد راهنما را تکمیل کنند. چنین نیازهایی را می توان توسط رایانه و اینترنت برآورده کرد زیرا بسیاری از مقالات، وبلاگ ها و PPT می توانند از طریق رایانه مربوط به همه مباحثی که به دانش آموزان کمک می کند تا وظایف خود را انجام دهند، در دسترس باشند. هم چنین دیگر کاربرد کامپیوتر در زندگی این است که رویای یادگیری از راه دور را به واقعیت تبدیل کرده است. تحصیلات دیگر محدود به کلاس های جداگانه نیست. به دلیل در دسترس بودن اینترنت، نقاط دور از نظر فیزیکی نزدیک تر شده اند. بنابراین حتی اگر دانش آموزان و معلمان از راه دور باشند، می توانند تعامل بسیار خوبی با یکدیگر داشته باشند.

بخش دوم: نگاهی اجمالی به دیدگاه های مختلف در راستای انتقال دانش و یادگیری

فناوری آموزشی به زبان ساده به معنی به کارگیری مجموعه ای از فنون، برنامه ریزی ها، سازماندهی مدیریت ها، به کارگیری تجهیزات و رسانه های آموزشی، دانش و تجربه بشری

در زمینه آموزش و یادگیری است. علاوه بر آن به معنی به کارگیری عملی نتایج تحقیقات علمی در کل فرایند یاد دهی و یادگیری است، بطوری که به بهینه سازی آموزش و رسیدن به یادگیری عمیق، کار آمد و پایه دار منجر شود که با عشق و علاقه یاد دهنده و یاد گیرنده همراه باشد. با توجه به تعریف مذکور فناوری آموزشی نسبت به سایر رشته های مرتبط با تعلیم و تربیت جامعیت بشری دارد، زیرا همواره به فرایند می نگرد تا به هدف. به اعتقاد بر جستگان تعلیم و تربیت، فرایند رسیدن به هدف از خود هدف مهمتر است. زیرا بیشتر مسائل، مشکلات، مدرسه گریزی ها، ترک تحصیل بی علاقه‌گی ها، ضعف کارکنان آموزشی و موارد مشابه در فرایند به وجود می آید نه در هدف. به اعتقاد نیچه موفقیت، رسیدن به هدف نیست بلکه تلاش در جهت رسیدن به هدف است. یکی از دستاوردهای آموزشی اقتصاد دانش بر یا اقتصاد مبتنی بر دانش است. اگر کسب دانش با علاقه، انگیزه و پشتکار همراه نباشد، در فرایند دانش اندوزی اختلال ایجاد می شود و چه بسا که این اختلال عواقب ناخوشایند همراه داشته باشد.

بند اول: دیدگاه سنتی انتقال دانش، مهارت و ارزش و یادگیری

در رویکرد سنتی انتقال یکطرفه معلم با تحمیل بر یادگیرنده صورت می گیرد و هیچ اختیار عملی بدست یادگیرنده نیست، و از اینرو یادگیری عمیق و ژرف اتفاق نمی افتد؛ چرا که یادگیرنده فعال و راضی از کار خود نیست و باید این رویکرد به سان فناوریها تغییر یابد تا جوابگوی نیازهای بشری باشد و الا بشر از قافله پیشرفت عقب خواهد ماند. به همین دلیل راه چاره گرایش به رویکرد جدید یاددهی - یادگیری است که فناوری در آن نقش بنیادی را ایفا می کند. نقطه مشترک فناوری و رویکرد یاددهی - یادگیری عنصر تعامل می باشد که در این مدل تعامل یاددهنده، یادگیرنده و محتوا از طریق ابزارها و سامانه های چند رسانه ای صورت می گیرد تا یادگیرنده به یادگیری دلخواه خود یعنی یادگیری عمیق و پایدار دست یابد. بنابراین در عنصر تعامل نوعی پردازش و تفسیر صورت می گیرد که ناشی از دانش، روشها و ابزارهای پردازش اطلاعات و برنامه های اولیه پردازش اطلاعات شخص پردازش کننده است (خرازی، ۱۳۸۵) که در یادگیری عمیق و پایدار تأثیر بسزایی

داشته و مکمل رویکرد نوین یاددهی - یادگیری است. در رویکرد یاددهی - یادگیری داده های حسی وارد انباره حسی شده و بر اثر توجه به ادراک تبدیل می شود و ادراک نیز بر اثر توجه به اطلاعات و اطلاعات به دانش و دانش بر اثر پردازش و رمزگردانی به باور و سپس به عمل (یادگیری) تبدیل می شود.

بند دوم: کاربرد فناوری در فرآیند یاددهی - یادگیری

سخن گفتن صرف در باب فناوری اطلاعات و ارتباطات کافی نیست، برنامه ریزی راهبردی، مدیریت بهره وری و آموزش مداوم برای توانمندسازی یاد دهنندگان و یادگیرندگان همراه با تجهیز زیرساخت های فنی و فرهنگی ضروری است. مسئله اساسی، تنها محدودیت های فنی دسترسی به فناوری نیست، بلکه مشکلات فرهنگی بهره گیری اثربخش، بهره گیری یاد دهنندگان و یادگیرندگان از قابلیت های فناوری، توسعه دانش، بهبود مستمر آموزش و یادگیری، اصلاح رویکردهای سنتی و مرسوم، بهبود زیرساختها، سازماندهی محتوای آموزشی و بازبینی آن و تغییر نگرش مربیان پیرامون فناوری های نوین در محیط های آموزشی (جمعی از مؤلفان، ۱۳۸۵) مهمتر است. فناوری یک ابزار است ولی ابزاری نیرومند و اثربخش در دست آدمی. اما هیچ فناوری ای نمی تواند جای یک سیستم آموزشی غلط را پر کند، چرا که بنا به گفته کلارک این خود فناوری نیست که اثربخش می باشد بلکه راهکارها و راهبردهای نوین آموزشی به کار رفته در فناوری ها اثرگذار است (زمانی و ... ۱۳۸۵). فناوری ارتباطات و اطلاعات ابزاری قدرتمند برای افزایش کیفیت و گسترش دسترسی برابر به فرصتهای آموزشی هستند. آنها قابلیت بهبود فرآیندهای یاددهی - یادگیری را دارند و به اثربخشی یادگیری کمک کرده و به توانمندسازی نیروی انسانی یاری می رساند. به همین دلیل در برخی کشورهای پیشرفته ۴۰٪ از سرمایه گذاری های ملی را برای یک دوره ۵ تا ۱۰ ساله به امر فناوری اختصاص می دهند.

بخش سوم: نکات مهم و کلیدی در خصوص کاربرد کامپیوتر و فن آوری اطلاعات نوین در مدارس

در بسیاری از کشورها، مدیران در تدارک خرید رایانه برای مدارسشان هستند. اما بر سر راه استفاده موفق از رایانه در مدرسه، دامهای بسیاری گسترده شده است. این ده نکته را در پی می آوریم.

۱. مهم و حیاتی است که به افراد اطمینان دهیم در مراحل اولیه استفاده از رایانه، اگر با نتایج ضعیف یا پیامدهای ناخوشایندی روبه رو شدند، روحیه خود را از دست نداده و دلسرد نشوند. برنامه دولت فرانسه در دهه هشتاد، برای ورود صدها هزار رایانه به مدارس، باعث ناامیدی، دلسردی و تضعیف روحیه طرفداران این برنامه شد و تلاشهای پس از آن هم دچار چنین مشکلی شدند. کشور های دیگر هم تجربه چنین پیامدهای ناخوشایندی را داشتند.

۲. در گذشته هر گونه تلاش برای آوردن رایانه به مدرسه، به دلیل کمبود سخت افزار عقیم می ماند. اما این وضع زیاد طول نکشید. اگرچه رایانه ها قابل اطمینان و معتبر هستند و نسبتاً مدت زیادی بدون مشکل کار می کنند، اما باز هم نیازمند تعمیر، نگهداری و پشتیبانی هستند. پس ضروری است برای پشتیبانی از آن، بودجه ای در نظر گرفته شود و ترجیحاً بهتر است از هزینه خرید کامپیوترها باشد. زیرا در غیر این صورت مدرسه به گورستان انبوهی از مواد دیجیتالی مبدل خواهد شد. در آمریکا برخی مدارس ترجیح می دهند رایانه گرانتری بخرند که دارای کارت ضمانت نامه نگهداری بلند مدت از سیستم باشد. زیرا همیشه فراهم کردن سرمایه و پول برای خرید اول، راحت تر از تهیه بودجه نگهداری، پشتیبانی و تعمیر بعد از آن است. یکی دیگر از کشورها قانونی دارد که طبق آن خرید، تعمیر، نگهداری، ضمانت نامه و ارائه نرم افزارهای لازم برای رایانه، باید از یک فروشنده و یا عامل تهیه شود و این کار را برای جلوگیری از مقصر دانستن فروشنده قبلی و طفره رفتن فروشندگان از وظیفه شان انجام می دهد. بنابراین تا مشکلات مالی، منطقی، پشتیبانی، نگهداری و ضمانت نامه رایانه ها حل نشده است، نباید رایانه به مدرسه آورد شود.

۳. وقتی از اهمیت مشکلات سخت افزاری کاسته شد و مسائل سخت افزار وضمانت نامه نگهداری و پشتیبانی از رایانه بر طرف گردید، مانع بعدی استفاده از رایانه در مدارس، نرم افزار است. امروزه برنامه ها و نرم افزارهای خوب و بسیار عالی وجود دارند که اکثر آنها دارای درجه کمتر از عالی، بسیار خوب و با درجه یک هستند، اما هنوز جای رشد و توسعه دارند. برای مدارس، گره کار و تنگنا، کمیابی و گرانی نرم افزار نیست، بلکه مساله انتخاب نرم افزار مهم تر است. رایانه ها باید حداقل با یک بسته نرم افزاری و مجموعه ای از نرم افزارهای مورد نیاز و مناسب به مدرسه آورده شوند. البته نباید از اولیا مدرسه انتظار داشت که نرم افزار خریداری کنند، زیرا قبل از ایجاد عادت استفاده از رایانه در کلاس، انتخاب و خرید نرم افزار واقع بینانه نیست و ورود رایانه به مدرسه را به تأخیر می اندازد. علاوه بر مشکلاتی که با رایانه ایجاد می شود خود آوردن رایانه به مدرسه، به تنهایی موضوعی بحث برانگیز است، بدون این که بحث رایانه هایی که در مدارس بی استفاده و بی کار مانده اند را به آن اضافه کنیم. مطمئناً گروهی از روزنامه نگاران و اربابان جراید به مدارس بدون گچ و تخته توجه می کنند و برخی دیگر، روی رایانه هایی که هرگز در مدرسه استفاده نمی شوند شانس خود را امتحان می کنند.

۴. مانع بزرگ دیگر در ورود رایانه به مدارس بعد از سخت افزار و نرم افزار، آموزش معلمان است. تقریباً نتایج پژوهشها و ارزشیابی ها نشان داده است که عدم آمادگی معلم، مشکل شماره یک است و برعکس این نتایج، پژوهشهایی که روی افراد پیشگام و موفق در استفاده از رایانه انجام شده، حاکی از یک تلاش جدی و معتبر نظام تربیت معلم و آموزش معلمان برای به کارگیری و استفاده از رایانه در مدرسه است.

۵. برای اطمینان نجات سیاسی افرادی که در این کار پیشگام می شوند، ضروری است تضمین کنیم که از رایانه ها بلافاصله پس از ورود به مدرسه، استفاده می شود. بنابراین باید راهکارهای مثل خطا-امن یا اگر خطا کنید رایانه دچار مشکل نمی شود وسالم می ماند. را در پیش گرفت. به عبارت دیگر راهکاری مورد نیاز است تا بلافاصله بعد از نصب و راه اندازی رایانه، از آنها استفاده شود. همچنین از نظر سیاستگذاری نباید مهم باشد که کاربر

ابتدایی، خیلی با استعداد یا فوق العاده خلاق نیست. بزرگترین دشمن استفاده از رایانه در مراحل اولیه استفاده از آن، وجود افراد مستبد و تابع مقررات خشک و دست و پاگیر و ایجاد محیطی دستوری و مقرراتی و حضور سرپرستان و مسئولان محتاط و محافظه کار است. اگر این افراد که ادعا دارند خیلی خوب رایانه می دانند و بالاتر از همه هستند، زمام این امور را به دست گیرند، اولین استفاده از رایانه با تاخیر مواجه خواهد بود. درحقیقت این گونه افراد، آب به آسیاب دشمنان ورود رایانه به مدرسه می ریزند.

۶. در خصوص نحوه استفاده رایانه در مدرسه حداقل سه مکتب فکری وجود دارد که هر کدام نقطه قوت و ضعف خودشان را دارند. اولین سبک، رایانه را به عنوان ماشین - تدریس می بیند که وظیفه اش کنترل تلفظ، حساب کردن یا برای آموزش خصوصی و انفرادی به دانش آموز بر مبنای راهنمای برنامه تحصیلی و برنامه درسی است. دومین سبک استفاده از رایانه را عاملی برای پرورش مهارت های فکری و غنی سازی آموزشی می داند. توان بالقوه رایانه، شبیه سازی مسائل و منطق را گسترش می دهد. سبک سوم استفاده از رایانه را به عنوان ابزاری می دانند که صاحبان شرکتها و سرمایه گذاران از آن استفاده می کنند، در این خصوص استفاده از رایانه در مدارس برای آماده کردن دانش آموزان برای استفاده از رایانه در محل کار است. می توانیم کاربرد چهارمی ذکر کنیم و آن بازی است. بازی های بسیاری وجود دارند که توان بالقوه قابل توجهی برای رشد و پرورش مهارت های شناختی اصلی دارند و شواهد نشان می دهد حتی بازی هایی که ادعا نمی کنند دارای پیامد آموزشی هستند نیز می توانند منجر به یادگیری و فراگیری شوند. زیرا خود بازی با کامپیوتر یک پیامد آموزشی دارد. مدارس مجبورند یکی از این کاربردها یا ترکیبی از آنها را انتخاب کنند. قبل از ورود رایانه به مدرسه، هر مدرسه ای باید به تنهایی آزادی انتخاب راه و نحوه استفاده از کاربردهای رایانه را داشته باشد؛ اما اولیا مدرسه نباید وادار شوند که چنین تصمیمات سخت و جدال انگیزی را اتخاذ کنند.

۷. اکنون که شایستگی ها و ظرفیت و کاستی های وابسته به هر کدام از گزینه های نکته ۶ شناخته شده اند. نباید اجازه دهیم که از اشتباهات گذشتگان چشم پوشی شود. معتبر و

اصیل ترین کاربرد رایانه آموختن چگونه فکر کردن است. کسانی که نمایش یک لوگوی آموزشی را دیده اند، این شانس را داشتند تا با توانایی بالقوه رایانه برای پرورش مهارت های عقلانی و ذهنی نگاهی اجمالی داشته باشند. افرادی که برنامه های شبیه سازی مثل (اورینگون)، (تریل) یا (سیم سیتی) که در آن ارتباط بین رشته ای و پرواز خیال با سرعت بالای رایانه و توانایی گرافیکی بالا امکانپذیر شده است را دیده اند، مجذوب توان بالقوه شبیه سازی شده اند که از منظر عقلانی و نظری یکی از پرهیجان ترین مسیرهای آموزشی است. هر کس که دلوپس و علاقه مند کیفیت آموزشی است، از این توان بالقوه ای که روی این برنامه های فوق العاده ارائه می شود، بی نصیب نخواهد ماند و البته جایی است که خطر در کمین است. تحقیقات روی پانزده سال گذشته نشان می دهد که مشکلات و سختی هایی در اجرای موفق این برنامه ها وجود داشته است. پرورش و توسعه مهارت های عقلانی بر نظری با استفاده از رایانه در یک دوره زمانی کوتاه مدت، منطقی قابل دوام ندارد و شناسایی و ورود رایانه در مدرسه در یک زمان کوتاه منجر به پرورش مهارتها نخواهد شد. توصیه شده است برنامه های ملی برای معرفی و شناسایی و ورود رایانه به مدرسه همراه با اهداف پرورش مهارت های نظری آغاز نشود. زیرا برنامه ملی نیازمند یک دوره بلند مدت آموزش و آمادگی معلم برای استفاده از رایانه است، در حالی که انتظارات عامه برای اقدام عمل عاجل و فوری است. البته این بدان معنی نیست که این راه حل های گزینه ای و متناوب باید کاملاً متوقف شوند، بلکه در حقیقت آشنایی با رایانه باید یک هدف عمومی برای همه در بلند مدت باشد و برخی برنامه های خاص که موقعیت برای آنها مساعد تر است، باید بلافاصله شروع شوند؛ زیرا اینها یک مکان خاص و جایی برای آزمایش و تجربه خلاقیت هستند.

۸. برای معلم ها، یکی از خسته کننده ترین و غیر قابل ملاحظه ترین کاربردهای رایانه در مدرسه، استفاده از آن برای انجام تکلیف و مشق دانش آموزان و انجام تمرین های حساب، حل مسأله، تصحیح و تلفظ و غیره است. اما در حقیقت این تکالیف همان چیزی است که واقعاً در مدارس روی آنها کار می شود و دلیلش ساده است با این کار، معلم قضاوت خواهد کرد که آیا دانش آموزان از رایانه استفاده کرده اند یا رایانه ها بدون استفاده بوده

اند. معلم ها تشخیص می دهند که آیا رایانه ها به جای این که به دانش آموزان کمک کنند، آنها را تنبل می کنند و از درسشان عقب می اندازند (در نتیجه رایانه ها خاموش می مانند و از آنها استفاده نخواهد شد). خود معلم ها هنگامی از رایانه استفاده می کنند که بدانند برایشان سودمند است و تا برای خوب یاد گرفتن و تبحر و کسب مهارت در کاربری رایانه و نرم افزارهای آن زمان زیادی صرف نکنند، به راحتی از رایانه استفاده نمی کنند. همچنین اگر با استفاده از رایانه، شروع کلاس به تأخیر بیفتد و آماده کردن کلاس طولانی تر شود یا خطر قرار گرفتن در موقعیتی باشد که باعث خجالت کشیدن معلم از نداشتن رایانه شود (بخصوص در حضور برخی دانش آموزان گستاخ و جسور که خطر ریسک بیشتری وجود دارد) و معلم در کار با کامپیوتر تأخیر داشته باشد؛ اگر معلم از پیشنهاد استفاده از کامپیوتر در برنامه درسی پیروی نکند؛ اگر "مهارت های استفاده از رایانه" را که آموخته است، نتواند برای سنجش دانش آموزان به کار گیرد و برای آزمون و سنجش دانش آموزان مورد نیاز نباشد نیز، به راحتی از رایانه استفاده نمی کند. هر کدام از موقعیتهای یاد شده فرصت استفاده از رایانه در مدرسه را از بین می برد. اما تجربه نشان داده است که معلم ها صبر بی شمار برای انجام تمرین و تکلیف دوباره در ضرب یا تقسیم و یا هر کار تکراری چینی را شایسته می دانند. این دلایل و نتایج از آسمان به زمین نیامده، برنامه های تمرین و مشق و تکلیف رایانه های در وقت، انرژی و کارپرزحمت و جان فرسای معلم صرفه جویی می کند و از این رو از آنها استفاده می شود به عنوان یک راهکار ابتدایی دلایل عالی بسیاری وجود دارد که نه تنها باید از این گونه استفاده از رایانه در مدارس جلوگیری نکنیم، بلکه بر عکس ضروری است برای مدارس نرم افزار ها و برنامه های تمرینی و تکلیف درسی فراهم کنیم و معلم ها را برای استفاده از آنها آماده کنیم و روش استفاده از آنها را آموزش دهیم

۹. همراه با راهنمایی های یاد شده، برخی نظریات اضافی دیگر هم به ترتیب ذکر می شود. آن روزها گذشت که برنامه های تمرین و تکلیف درسی به منظور تدریس افعال بی قاعده و یا به یادآوری ایام تاریخی با زبان برنامه نویسی بیسیک نوشته می شد، گذشت روزهایی که ابزارهای برنامه نویسی نگارشی این امید را به معلم می داد که آنها می توانند محتوای

دوره های تحصیلی و برنامه های درسی رابه برنامه های آموزشی و خودآموز ترجمه کنند. مراکز بزرگ نرم افزاری و موسسات برنامه نویسی ملی، راه چنین رویکردهای ناشیانه را بسته اند. امروزه، برنامه های نرم افزاری آموزشی که درجه متوسط وعادی دارند و حاضر و آماده هستند، حداقل صد هزار دلار است و برنامه های پر آب و رنگ و خبره و برنامه های پیشرفته تر کمی گرانتر هستند. بنابراین برنامه ملی برای ورود رایانه و یا آشنایی با رایانه نیازمند کنترل این نرم افزارهای موجود است و باید تعیین کند که آیا موارد استثنایی وجود دارد و در چه جایی باید برای نیازهای نرم افزاری جدید تصمیم گیری شود.

۱۰. آموزش چگونگی استفاده از رایانه به عنوان ابزار تولیدی خلاق به دانش آموزان روش مطمئنی برای آوردن کامپیوتر به مدرسه است. اگر برخی کاربردهای رایانه ای وجود دارد که بسیاری از موسسات و شرکتها از آن استفاده می کنند، پس وظیفه ما است که چگونه کارکردن با اکثر آنها همه مهارتها را به دانش آموزان آموزش دهیم. این یک استفاده ساختاری از رایانه درمدارس است و راه ساده ای برای اقدام به این کار است و از لحاظ معنایی به معنی آموزش دانش آموزان درباره چگونگی استفاده از واژه پرداز (در مرحله بعد نشر رومیزی)، یک صفحه گسترده، ابزاری های گرافیکی و بانک داده ها است. برای چنین کاربردهای یک قانون مفصل وجود دارد و این نرم افزارها هم بلافاصله دردسترس است. به علاوه باید در نظر گرفت که دوره های آموزشی رایانه برای آموزش این مهارتها به طور گسترده ای در دسترس است و معمولاً منبع خوبی برای معلم هاو همه آموزگاران و مربیان است. رایانه ها نباید بدون یک بسته نرم افزاری تولیدی و خلاق به مدرسه آورده شوند. نصب چنین نرم افزاری کاری خارج از ظرفیتهای موجود مدرسه است. کار عمده بعدی توسعه راهکار مناسب برای استفاده از این ابزار تولید اطلاعات است و برای شروع آموزش تایپ دستی مهارت سودمند وبا ارزشی است، حتی اگر همه طرفداران ورود رایانه به مدرسه با این ایده موافق نباشند و از آن بهره نبرد، اما آموزش صفحه کلید روش خوبی برای شروع کار با ابزارهای تولید اطلاعات است. همچنین مهم است که معلمان برای استفاده از این ابزارهای تولید اطلاعات در دانش آموزان ایجاد علاقه وانگیزه کند و آنها رامجبور به انجام تمرینهای عملی کنند. البته نباید انتظار داشته باشیم که معلم ها نمونه های

خلاقیتی از خودشان ابداع کنند یا الگویی که مورد علاقه دانش آموزان است را پرورش دهند. این مثالها و نمونه ها باید به دنیای واقعی دانش آموزان نزدیک و تاحد ممکن برای آنان سودمند باشد.

نتیجه گیری

در نتیجه گیری پایانی این مقاله باید گفت هیچ کسی نمی تواند منکر نقش مهم و اساسی رایانه ها در دنیای تجارت مدرن شوند و حتی در بسیاری از ابتدایی ترین شغل ها، شاهد استفاده از فناوری های مدرن و رایانه ها هستیم. آموزش دانش آموزان در مورد استفاده از کامپیوتر به آن ها کمک می کند تا خود را برای هر نوع شغل ممکن مدرن آماده کنند و این آمادگی را داشته باشند که نسبت به نیازهای بازار پاسخی مناسب انجام دهند. وقتی که برای کاربرد کامپیوتر در مدارس هوشمند برنامه ریزی می شود، آموزش هایی در مورد استفاده از کامپیوتر ها در برنامه های اداری، در ارائه مطالب درسی و همچنین در استفاده از برنامه های مختلف به آن ها داده می شود. ضمن اینکه ممکن است در مورد زبان های برنامه نویسی مانند جاوا هم به آنها آموزش هایی داده شود که به عنوان آموزش های مقدماتی و پایه در گام های بعدی آموزش خود از آنها استفاده کنند. رایانه ها فرایند یادگیری را بسیار ساده تر و کارآمد تر می کنند و به دانش آموزان ابزارها و روش هایی آموزش می دهند که در ارتباط آفلاین در دسترس نیست. به عنوان مثال، با وجود کاربرد کامپیوتر در مدارس هوشمند دانش آموزان امکان گرفتن نمرات و برنامه های درسی خود را به صورت آنلاین دارند. ضمن اینکه دانش آموزان می توانند از پلتفرم های مختلف مانند ایمیل یا سیستم عامل های آموزشی برای ارتباط مستقیم با معلمان خود استفاده کنند. دانش آموزان همچنین می توانند کار خود را از خانه یا هر جای دیگری برای معلمان خود ارسال کنند و به آنها اجازه می دهند که یک پروژه خاص را خارج از محدودیت های ساعت مدرسه به پایان برسانند. بنابراین کاربرد کامپیوتر در هوشمند به دانش آموزان در مورد تعلل

و مسئولیت شخصی آموزش می‌دهند. اکتشافات و الگوریتم‌های بسیاری در دنیای مدرن اتفاق افتاده که جهان را خیلی سریع‌تر کرده و حجم وسیعی از دانش را فراهم آورده است. ارائه سریع دانش یکی از راهکارهای موفقیت در این دنیای مدرن است. هر دانش‌آموزی که وارد دانشگاه می‌شود، باید مهارت کار با کامپیوتر را داشته باشد تا به او کمک کند با سایر دانش‌آموزان همکاری داشته باشد. بنابراین کاربرد کامپیوتر در مدارس به نوعی یک دوره آموزشی قبل از ورود به دانشگاه محسوب می‌شود.

منابع و مأخذ

الف - منابع فارسی

- ۱- آبراهام الکساندر "خانه ها و آموزش از راه دور" ترجمه حسن کیانی خوزستانی، فصلنامه کتاب بهار و تابستان ۷۶
- ۲- تشک، محمد (۱۳۸۶)، " مبانی نظری و کاربردی یادگیری الکترونیکی " پژوهش و برنامه ریزی عالی ۴(۱)
- ۳- اشک تراب، محمدرضا (۱۳۸۰). " طراحی و آشنایی با مراکز، مواد و منابع یادگیری " تهران، سمت.
- ۴- ابراهیم زاده عیسی " آموزش از راه دور همگام با فن آوری " گزارش کامپیوتر (شماره ۱۳۹)
- ۵- ابراهیم زاده، عیسی، " طرح آموزش ضمن کار نیروی انسانی کشور با استفاده از نظام آموزش از راه دور"، مؤسسه و تأمین اجتماعی ۱۳۷۷.
- ۶- ابراهیم زاده، عیسی (۱۳۸۶) " انتقال از دانشگاه از راه دور سنتی به دانشگاه مجازی: نوآوری و چالش تغییر "، فصلنامه پژوهش و برنامه ریزی در آموزش عالی، شماره ۴۳
- ۷ - استاد زاده زهرا " دانشگاه باز و آموزش از راه دور " نشریه رهیافت ۲۸ چنگیز، ژانت استراتژی توسعه از راه دور مرکز مقالات پژوهش و توسعه در آموزش از راه دور ترجمه فتحعلی خان، تهران دانشگاه پیام نور ۱۳۷۳
- ۸ - اسمیت، فیلیپ جی. (۱۳۷۳). " فلسفه آموزش و پرورش " مترجم سعید بهشتی، مشهد انتشارات آستان رضوی، شرکت به نشر.

۹- اوزمن، هوارد؛ کراو، ا. سموئل ام. (۱۳۷۹) " مبانی فلسفی تعلیم و تربیت "، ترجمه گروه علوم تربیتی زیر نظر غلامعلی سرمد، تهران: انتشارات مؤسسه آموزشی پژوهشی امام خمینی.

۱۰- باتومور، تام (۱۳۷۵). " مکتب فرانفکورت "، مترجم حسینعلی نوذری، تهران: نشرنی.

۱۱- باقری، خسرو (۱۳۷۹). " امکان و فرآیند تربیت مدنی در ایران "، مجله روان شناسی و علوم تربیتی، دانشگاه تهران، دوره جدید، سال پنجم، شماره ۱.

۱۲- باقری، خسرو (۱۳۷۵). " تعلیم و تربیت از منظر پست مدرنیسم ". مجله روان شناسی و علوم تربیتی دانشگاه تهران. سال بیست و ششم ص ۴۰-۶۲

۱۳- باقری، خسرو (۱۳۸۳). " جهانی شدن، انقلاب اطلاعات و تعلیم و تربیت ": با تاکید بر دیدگاه ژ. ف. لیوتار ". مجله نوآوری های آموزشی. سال سوم. شماره ۸ ص ۴۰-۵۸

۱۴ - باقری، خسرو (۱۳۸۱). " فلسفه فناوری و آموزش فناوری ". مجله روان شناسی و علوم تربیتی دانشگاه تهران. سال سی و دوم، شماره ۱ بهار و تابستان ۸۱ ص ۷۵-۹۸

۱۵- بدری فر، منصور (۱۳۸۱). " آموزش از راه دور، مجموعه مقالات اولین سمینار تخصصی آموزش از راه دور ف تهران، دانشگاه پیام نور.

۱۶- جلالی، علی اکبر (۱۳۸۱)، " بررسی و ویژگی های مدارس مجازی و طراحی نظام برنامه ریزی درسی متناسب با آن، گزارش اول، سازمان پژوهش و برنامه ریزی آموزشی

۱۷ - چانگ، بی (۱۳۷۳). " باورها، سن و واقعیات در آموزش از راه دور " برگزیده مقالات پژوهش و توسعه در آموزش از راه دور، ترجمه فتحعلی خانی. تهران دانشگاه پیام نور

۱۸ - چگینی یوسف رضا ؛ به راهنمایی زهرا صباغیان ۱۳۷۷-۷۸ - " بررسی راهبردهای | ۱۷
عملی استفاده از آموزش از راه دور برای نوسودان بزرگسال دوره پایانی مناطق تهران"

- ۱۹ - حسن زاده، محمد (۱۳۸۱). "امکان سنجی آموزش از راه دور از طریق اینترنت کتابداری و اطلاع رسانی در ایران" (رساله دکتری) دانشگاه تربیت مدرس.
- ۲۰ - حسینی، سید علی (۱۳۸۴). "جزوه منتشر نشده آموزش از راه دور"، تهران: مؤسسه آموزش از راه دور.
- ۲۱ - خجسته، حسن (۱۳۸۶). "نظریه های انتقادی در حوزه ی وسایل ارتباط جمعی"، سایت باشگاه اندیشه، منبع اصلی پایگاه اطلاع رسانی علوم ارتباطات ایران.
- ۲۲ - خلیلی شورینی، سیاوش (۱۳۷۸). "مکاتب فلسفی و آرای تربیتی" تهران: نشر یادواره کتاب.
- ۲۳ - رنجبران، حسین (۱۳۸۵) "ارتباط شبکه ای و آموزش عالی" ف مجموعه مقالات اولین همایش نقش اطلاع رسانی در توسعه فرهنگی، تهران، دانشگاه علامه طباطبائی.
- ۲۴ - زمانی غلامحسین و مقدسی شهرام "آموزش از راه دور رهیافتی بدیل در نظام آموزشی کارکنان" (زمستان ۷۶ و بهار ۱۳۷۷)
- ۲۵ - سیف، علی اکبر "آموزش معلم محور و آموزش کتاب محور" مجموعه مقالات اولین سمینار تخصصی آموزش از راه دور دانشگاه پیام نور، تهران ۱۳۷۱
- ۲۶ - سیف، علی اکبر، "اندازه گیری، سنجش و ارزشیابی آموزشی"، نشر دوران، ویرایش سوم، چاپ هفدهم ۱۳۸۴
- ۲۷ - شاسیته فر، عباس، (۱۳۸۴) "بررسی تاثیر جهانی شدن بر حوزه برنامه ریزی درسی از دیدگاه اعضاء هیئت علمی و کارشناسان ستاد آموزش و پرورش"، پایان نامه کارشناسی ارشد برنامه ریزی درسی دانشگاه اصفهان
- ۲۸ - شریعتمداری، علی (۱۳۴۸) "تعلیم و تربیت و جامعه (مبانی تربیت جدید)"، اصفهان: ناشر کتابفروشی ثقفی.

ب- منابع انگلیسی

۲۹-Ally M. (۲۰۰۸) ; Foundations Educational Theory For Online Lwarning INI Anderson and G. Sanders (EDS) ; Theory and Practice of Online Learning , Athabasca; Canada: Athabasca University.

۳۰-Adorno T (۱۹۹۱) The Culture Industry: Selected Essay on Mass Culture. London: Rout Ledge Aron , Lauriljoan. (۲۰۰۷)
Online U. Across the Board ۳۶.

۳۱- Alharthi , Mohamd A (۲۰۰۳). A High quality portal frame work or asynchronous learning networks: intellectual capital gggregation and organization , doctorate thesis , Vanderbilt university.



پژوهش‌های حقوقی و قضایی

Academia.edu
California San Francisco

TPBIN.com
Sponsored And Indexed

CiteFactor
Academic Journals

مسابقات علمی ایران

Symposia

REF.IR

Directory of Research Journals Indexing

DRJI

Sponsored and Indexed by CIVILICA
We Respect the Science

CONF PAPER

ESJJI
www.ESJJI.org

ICI WORLD of JOURNALS

باهمایش

Bahamayesh.com

پنجه‌بندی علمی

همایش‌های کشور

sciencealert

easyPapers
Scientific Research Services

CONF

INDEX COPERNICUS INTERNATIONAL

کنفرانس‌یاب

www.conferenceyab.ir

SID

تقویت رزومه

داوطلبان آزمون دکتری

اساتید دانشگاه، قضات، وکلا

دبیرخانه: تهران، میدان انقلاب،

خیابان اردیبهشت، پلاک ۱۹۲

واحد پذیرش مقالات:

۵۲۶ و ۶۶۹۷۹۵۱۹ - ۲۱

واحد صدور گواهی نامه:

۴۴۴۱۷۶۴ و ۲۱ - ۸۴

مشاور و راهنمای ارسال مقالات:

۰۹۱۹۶۷۴۸۶۲۵ - ۰۹۱۰۶۳۶۰۰۲

www.Ghanonyar.ir www.Olomensani.ir

موسسه قانون یار

با همکاری مراکز علمی و دانشگاه‌های داخلی و خارج از کشور همچون مرکز اطلاعات علمی جهاد دانشگاهی و نمایه مقالات در سایت sid.ir (دانشگاه بین المللی رهنورد/بلخ/افغانستان)
(موسسه بین المللی iCi world of journals/ورشو/لهستان)
(انجمن علمی بین المللی citefactor/فینیکس/آریزونا)
برگزار می‌کند:



همایش ملی مطالعات حقوقی، علوم قضایی پژوهش‌های اجتماعی

۱۳ خرداد ۱۴۰۰ - تهران

محورها و همایش:

- * مقالات در گرایش‌های حقوق خصوصی، حقوق جزا
- حقوق عمومی، حقوق بین الملل، حقوق قضایی، فقهی و ...
- * مقالات در گرایش‌های علوم ثبتی و علوم اقتصادی و بانکی
- * مقالات در گرایش‌ها و موضوعات علوم اجتماعی و علوم تربیتی

روش‌های ارسال مقالات به همایش:

- * ارسال فایل Word مقاله (به همراه شماره تماس) به ایمیل Phdsara@yahoo.com
- * ارسال فایل Word مقاله به واتس آپ یا تگرام شماره ۰۹۱۰۰۶۳۶۰۰۲



به ده مقاله برتر و برگزیده همایش، ده کتابچه به همراه تقدیرنامه مخصوص اعطا می‌گردد.
به مقالات ارسالی و پذیرفته شده پژوهشگران، گواهی نامه معتبر اعطا می‌گردد.
تمامی مقالات همایش در پایگاه‌ها و سایت‌های ملی و بین‌المللی نمایه و درج می‌گردد.
داوری مقالات حداکثر سه روز می‌باشد و گواهی نامه در کمتر از یک هفته صادر می‌شود.

همایش مطالعات حقوقی، علوم قضایی و پژوهش‌های اجتماعی - موسسه قانون یار - دانشگاه رهنورد (افغانستان) - جهاد دانشگاهی - سال ۱۴۰۰