

سیستم مدیریت یادگیری و آموزش مجازی

یوسف امیری

محمد نبی

رامین تیدری

www.ketab.ir

سرشناسه	: امیری، یوسف، ۱۳۷۶-
عنوان و نام پدیدآور	: سیستم مدیریت یادگیری و آموزش مجازی/یوسف امیری، محمد نجیمی، رامین حیدری.
مشخصات نشر	: تهران: موسسه آموزشی تألیفی ارشدان، ۱۴۰۰.
مشخصات ظاهری	: ۱۰۶ص: جدول.
شابک	: ۹۷۸-۶۲۲-۰۸-۲۲۷۳-۸
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
یادداشت	: کتابنامه.
موضوع	: آموزش عالی -- ایران -- آموزش برپایه وب Education, Higher -- Web-based instruction -- Iran آموزش عالی -- ایران -- آموزش به کمک کامپیوتر Education, Higher -- Iran -- Computer-assisted instruction آموزش عالی -- آموزش برپایه وب Education, Higher -- Web-based instruction
شناسه افزوده	: نجیمی، محمد، ۱۳۷۴-
شناسه افزوده	: حیدری، رامین، ۱۳۷۶-
رده بندی کنگره	: LB۲۳۹۵۱
رده بندی دیویی	: ۳۸۱/۱۰۰۹۵۵
شماره کتابشناسی ملی	: ۸۷۱۴۸۰۲
اطلاعات رکورد کتابشناسی:	: فیبا

ارشدان

مؤسسه آموزشی تألیفی ارشدان

نام کتاب:	سیستم مدیریت یادگیری و آموزش مجازی
مؤلفین و گردآوردگان:	یوسف امیری - محمد نجیمی - رامین حیدری
ناشر:	آموزشی تألیفی ارشدان
ویرایش:	اول
نوبت چاپ:	اول ۱۴۰۰
طراح و گرافیسیت:	www.irantypist.com
شابک:	۹۷۸-۶۲۲-۰۸-۲۲۷۳-۸
شمارگان:	۱۰۰۰
مرکز خرید آنلاین:	www.arshadan.com www.arshadan.net
مرکز پخش و توزیع:	۰۲۱۴۷۶۲۵۵۰۰
قیمت:	۵۰۰۰۰ تومان

به نام ایزد دانا که آغاز و انجام از آن اوست

هرگز دل من ز علم محروم نشد کم ماند ز اسرار که مفهوم نشد
 اکنون که به چشم عقل در می‌نگرم معلوم شد که هیچ معلوم نشد

ای دانای بی همتا، ای بخشنده‌ایی که ناخواسته عطا فرمایی و هر نیازمندی را به عدالت بی‌نیاز گردانی، مگر اینکه نالایق باشد و آن عنایت را به بازگونه از دست دهد. در عرصه پیشرفت تکنولوژی در هزاره سوم، هنوز نیاز بر مطالعه کتاب در کنار استفاده از منابع کامپیوتری و اینترنت احساس می‌شود. از این بابت خوشحالیم که می‌توانیم در جهت اعتلای علم، دانش و فرهنگ کشور قدمی هر چند کوچک برداریم.

و من الله التوفیق

دکتر شمس الدین یوسفیان

مدیر مسئول انتشارات ارشدان

فهرست مطالب

۳	فهرست مطالب
۱۲	مقدمه
۱۳	آموزش
۱۳	تعریف آموزش
۱۴	یادگیری
۱۴	نظریه های یادگیری
۱۴	نظریه رفتار کرائی
۱۵	نظریه شناختی
۱۵	سازنده کرایان
۱۶	روند تغییرات یادگیری
۱۷	فرهنگ یادگیری

- ۱۸..... مولفه های فرهنگ یادگیری
- ۱۹..... تحقیق و نوآوری
- ۱۹..... مدیریت مشارکتی
- ۱۹..... تبادل دانش
- ۲۰..... ویژگی های شخصی
- ۲۰..... تفاوت های فردی
- ۲۱..... تشویق و پاداش
- ۲۱..... یادگیری الکترونیکی
- ۲۱..... تعامل آموزشی
- ۲۲..... مدیریت آموزش در کلاس
- ۲۳..... نسل های آموزش مجازی
- ۲۳..... انواع آموزش مجازی
- ۲۳..... آموزش آنلاین

۲۴.....	دوره های مکاتبه ای
۲۴.....	آموزش رادیو - تلویزیونی
۲۵	آموزش مبتنی بر رایانه (CBT)
۲۶.....	یادگیری موبایل
۲۶.....	آموزش الکترونیکی
۲۶	نشانه های آموزش الکترونیک
۲۷	انواع آموزش الکترونیکی
۲۸.....	تعامل در آموزش الکترونیک
۲۸.....	اهمیت تعامل در آموزش مجازی
۲۹.....	انواع تعامل الکترونیکی
۲۹.....	تعامل یادگیرنده- یادگیرنده
۲۹.....	تعامل آموزنده و یادگیرنده
۳۰	تعامل یادگیرنده و محتوا
۳۰	تعامل یاددهنده و یاددهنده
۳۰	تعامل محتوا با محتوا
۳۱.....	تعامل یاد دهنده و محتوا
۳۱.....	آموزش از راه دور

- آموزش مبتنی بر وب ۱۳۲
- کلاس مجازی ۱۳۳
- مدیریت کلاس مجازی ۱۳۵
- نکات مدیریت کلاس مجازی ۱۳۶
- انتخاب ابزارهای یادگیری مناسب و تست آن ها قبل از شروع کلاس ۱۳۶
- داشتن طرح درس ۱۳۷
- مدیریت زمان ۱۳۷
- ارتباط کلامی ۱۳۷
- قوانین لازم برای کلاس مجازی خود را وضع نمایید ۱۳۸
- درگیر کردن همه در کلاس مجازی ۱۳۸
- انعطاف پذیر باشید ۱۳۹
- منبر به آرامش خاطر دانش پذیران شوید و برای آن ها پاداش در نظر بگیرید ۱۳۹
- اعتماد به نفس کافی داشته باشید ۱۳۹
- فعالیت دانش والدین در آموزش ۱۴۰

۱۴۰..... مدیریت آموزش از راه دور

۱۴۱..... مدیریت آموزش و یادگیری در زمان کرونا

۱۴۲..... چالش های مدیریت آموزش در زمان کرونا

۱۴۳..... (۱) سطح کلان

۱۴۳..... سیاستگذاری نامطلوب

۱۴۳..... ضعف تکنولوژی آموزشی

۱۴۴..... مدیریت ناکارآمد

۱۴۴..... ضعف فناوری معرفی شده

۱۴۴..... (۲) سطح میانی

۱۴۴..... نداشتن استقلال و آزادی عمل

۱۴۵..... برهم خوردن بوبه بندی مطرح شده

۱۴۵..... (۳) سطح فرد

۱۴۵..... معلمان

۱۴۶..... دانش آموز

۱۴۷..... خانواده

۱۴۷..... عوامل موثر بر موفقیت آموزش مجازی

۵۰..... مدیریت دانش و آموزش مجازی

واقعیت مجازی (VR) در آموزش: ابزاری برای یادگیری در عصر تجربه ۵۱

تکامل واقعیت مجازی ۵۲

مشکلات و فرصت ها در آموزش از طریق واقعیت مجازی ۵۳

فرصت (۱): واقعیت مجازی منجر به افزایش مشارکت دانش آموزان می شود ۵۳

فرصت (۲): واقعیت مجازی امکان یادگیری سازنده را فراهم می کند ۵۴

فرصت (۱): واقعیت مجازی تجربیات معتبری را برای تأییدکناری بر هویت دانش آموز فراهم می کند ۵۶

فرصت (۱): VR در ارائه فرصت هایی برای دیدگاه های جدید با توانایی تجسم همدلی برتری دارد. ۵۶

فرصت (۲): واقعیت مجازی خلاقیت و توانایی تجسم مدل های شواهد را فراهم می کند. ۵۷

اهمیت سیستم یادگیری الکترونیکی ۵۸

سیستم مدیریت یادگیری (LMS) چیست؟ ۵۹

ویژگی LMS قوی ۶۰

ویژگی های کلی LMS در آموزش ۶۱

طراحی LMS ها در مفهوم آموزشی ۶۲

- ۶۲..... دسته بندی های ارائه یادگیری که LMS ها
- ۶۳..... انواع LMS
- ۶۴..... LMS های چند منظوره
- ۶۵..... LMS های تخصصی
- ۶۵..... سیستم های مدیریت محتوای یادگیری (LCMS)
- ۶۷..... ویژگی های سیستم مدیریت یادگیری و سیستم مدیریت محتوای یادگیری
- ۶۸..... سیستم های مدیریت دوره (CRMS)
- ۶۹..... ویژگی های اصلی یک CrMS
- ۷۰..... محیط های یادگیری مجازی (VLES)
- ۷۱..... تفاوت های اساسی VLE ها با LMS
- ۷۲..... پارامتر های قابل کنترل VLE ها
- ۷۳..... آموزش LMS از طریق موبایل
- ۷۴..... اخلاقیات در آموزش و یادگیری مجازی

مقدمه

با ظهور و توسعه پدیده فناوری اطلاعات تحولات جهانی، با شتابی بیشتر با محوریت عنصر اطلاعات و دانایی در حال گسترش است. این پدیده هر چند از محیط های نظامی آغاز و به مراکز دانشگاهی منتقل شد، اما دیری نپایید که عرصه های اقتصادی، تجاری و حتی سیاسی کشورها را نیز با توسعه تجارت الکترونی و ایجاد دولت الکترونیک و ... متأثر ساخت. اینکه فناوری اطلاعات، بیش از یک دهه است که به عرصه تعلیم و تربیت پا نهاده و نظام های آموزشی و محیط های تحصیلی را نیز به چالش فراخوانده است. با توجه به سرعت، گستردگی و عمق تحولات ناشی از فناوری اطلاعات، شناخت مختصات این پدیده و مدیریت آگاهانه و هوشمندانه آن می تواند یکی از مهم ترین راهبردهای دست اندرکاران آموزش در کشور باشد و فرصتی برای بازسازی نظام آموزشی و تحول در فرآیند یاددهی-یادگیری استفاده شود. امروزه به دلیل استفاده از ابزارهای فناوری آموزشی با فرایند آموزش تعامل خواهد داشت و یادگیری معنادار تر و پایدارتر خواهد بود. بنابراین با توجه به تاثیر فناوری آموزشی در امر یادگیری لازم است با انواع فناوری های آموزشی آشنا شویم. یکی از این فناوری های آموزشی، آموزش مجازی نام دارد که در ادامه بیشتر با این آموزش و انواع آن آشنا می شویم. سیستم مدیریت یادگیری بیش از دو دهه است که به عنوان بخشی از اکوسیستم یادگیری مجازی به مؤسسات و مراکز آموزشی معرفی شده است. این سیستم، نرم افزار کاربردی برای مدیریت، مستندسازی، ردیابی، گزارش و ارائه آموزش های مجازی و یا برنامه های آموزشی است. سیستم مدیریت یادگیری یک تکنولوژی مبتنی بر وب است که در برنامه ریزی، توزیع و ارزیابی یک فرآیند یادگیری خاص کمک می کند. سیستم مدیریت یادگیری (LMS) نرم افزاری است که برای پیگیری و مدیریت آموزش و آموزش مبتنی بر رایانه طراحی و توسعه یافته است. آموزش کلید بهره وری است و این به معنای دسترسی به محتوای مناسب و بستر مناسب برای محتوا. برای یک سیستم مدیریت

یادگیری، اهداف افزایش دانش، توسعه مهارت‌ها و آگاهی‌های جدید و بهبود بهره‌وری در کار ضروری است. در حالی که تعاریف متعددی از سیستم مدیریت یادگیری (LMS) شده‌هست لازم است با مفاهیم آموزش و یادگیری، انواع آموزش و یادگیری، کاربرد‌های سیستم‌های یادگیری در سازمان‌ها و ارگان‌های مختلف و ... آشنا شویم.

آموزش

مهم‌ترین رکن توسعه در ابعاد فردی، سازمانی و اجتماعی، آموزش است که سازندگی و بهبود و تعالی انسان را به همراه دارد. آموزش تجربه‌ای است مبتنی بر یادگیری و به‌منظور ایجاد تغییرات نسبتاً پایدار در فرد، تا او را قادر به انجام کار و بهبود بخشی توانایی‌ها، تغییر مهارت‌ها، دانش، نگرش و رفتار اجتماعی کند. بنابراین آموزش به‌مفهوم تغییر دانش، نگرش و تعامل با همکاران است. کلمه "آموزش" معادل واژه انگلیسی "Instruction" یا "Teaching" است. این دو واژه در انگلیسی به معنای آموزش، تعلیم و تدریس آمده‌است.

تعریف آموزش

• جان دیویی

آموزش و پرورش تکرار تجربه‌است، به منظور اینکه معنای تجربه گسترش پیدا کند و برای هدایت و کنترل تجربیات بعدی، فرد را بهتر قادر سازد.

• ژان ژاک روسو

آموزش و پرورش هنر یا فنی است که به صورت راهنمایی یا حمایت نیروهای طبیعی و استعداد‌های فراگیر (متربی)، و با رعایت قوانین رشد طبیعی و با همکاری خود او برای زیستن تحقق می‌پذیرد.

• براون واتیکنس