



یادگیری الکترونیکی و طراحی

پیام آموزشی

تألیف: دکتر زهره خوش نشین سکرودی
(استاد یار دانشگاه خوارزمی)

سرشناسه	: خوش‌نشین، زهره، ۱۳۴۸-
عنوان و نام پدید آور	: یادگیری الکترونیکی و طراحی پیام آموزشی / مؤلف زهره خوش‌نشین لنگرودی.
مشخصات نشر	: تهران: افق بی پایان، ۱۳۹۳.
مشخصات ظاهری	: ۳۴۰ ص.
شابک	: ۹۷۸-۶۰۰-۹۴۳۲۳-۲-۵
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
موضوع	: آموزش به کمک کامپیوتر
موضوع	: نظام های آموزشی -- طرح و برنامه ریزی
موضوع	: اینترنت و آموزش و پرورش
موضوع	: آموزش و پرورش -- تکنولوژی اطلاعات
رده بندی زهره	: ۱۳۹۳ ی ۹/خ ۲۸/۵ LB۱۰
رده بندی یوبی	: ۳۷۱/۳۳۴
شماره کتابشناسی ملی	: ۳۵۱۸۵۸۲

یادگیری الکترونیکی و طراحی پیام آموزشی

مؤلف: زهره خوش‌نشین لنگرودی



ناشر: انتشارات افق بی پایان

ویراستار ادبی: مهدی خسروی

امور اجرایی چاپ: علیرضا خسروی

ویراستار علمی: محمدرضا خوش‌نشین لنگرودی

مشاور امور چاپ: سید محمد رضا قرانی

صفحه آرای: امیر هوشنگ سوزانی

نوبت چاپ: اول

سال نشر: بهار ۱۳۹۳

شمارگان: ۱۰۰۰ نسخه

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۴۳۲۳-۲-۵

قیمت: ۲۰۰/۰۰۰ ریال

ایمیل: info@ofqb.ir * وب سایت: www.ofqb.ir

تلفن سفارشات: ۰۹۱۲۳۰۴۰۸۷۸ * ۰۸۰۳۰۹۳

کلیه حقوق چاپ و نشر برای انتشارات افق بی پایان محفوظ است.

فهرست مطالب

۱۳	فصل ۱ - طراحی آموزشی: انتخاب سیستمی
۱۵	مقدمه
۱۷	۱- تعیین هدف کلی
۱۸	۲- شرح وظیفه
۲۰	۳- تحلیل وظیفه
۲۰	ویژگی‌های فراگیران
۲۲	شرایطی که بر فرایند یادگیری اثر می‌گذارد:
۲۳	۴- انتخاب الگوی مناسب
۲۳	۵- تعیین هدف‌های رفتاری
۲۵	۶- تعیین توالی آموزشی: تصمیم‌گیری در مورد ارائه گام به گام مطلب
۲۵	۷- انتخاب محتوای آموزشی: تمرکز بر روی قسمت‌های مهم و تأثیرگذار محتوا
۲۶	۸- انتخاب رسانه
۲۸	۹- ارزشیابی
۳۲	جمع‌بندی و خلاصه
۳۳	فصل ۲ - طراحی آموزشی: علم یا هنر؟
۳۵	مقدمه

۳۹	هنر/ فعالیت تفسیر
۴۱	هنر/ آرایش اطلاعات
۴۴	محرك‌های متفاوت در طراحی
۴۵	منظم کردن عوامل
۴۵	ردیف کردن عوامل
۴۶	استفاد از زمینه‌های راهتما
۴۶	استفاد از تصاویر برای انتقال یک پیام
۴۷	استفاده از عوامل طراحی
۴۸	جایگاه رنگ و ارت
۵۳	رنگ در تصویر
۵۷	نقش رنگ در تعادل
۵۸	خلاصه
۵۹	فصل ۳ - فرایند طراحی، دیدگاه و یادگیری محیط الکترونیکی
۶۱	مقدمه
۶۲	نسل‌های یادگیری از راه دور: از مجازی تا الکترونیک
۶۸	نیاز به نظریه
۷۱	استدلالات مکتب رفتارگرا در نظام یادگیری
۷۱	مکتب شناختی یادگیری - بخش اول - حافظه
۷۶	استدلال کاربری دیدگاه شناختی در نظام یادگیری
۷۶	بخش دوم: تفاوت‌های فردی در یادگیری
۸۰	مکتب یادگیری ساختن گرا
۸۱	کاربرد دیدگاه ساختن گرا در نظام تعلیم و تربیت
۸۳	چشم‌انداز یکپارچه نگری در نظریات آموزشی
۸۶	چشم‌انداز شناختی
۸۸	چشم‌انداز موقعیت گرا
۹۰	سطوح تفکر در یادگیری موقعیتی

۹۲	یادگیری مبتنی بر فناوری الکترونیک و چرخه یادگیری
۹۵	نتیجه‌گیری
۹۷	فصل ۲ - طراحی فعالیت، فرایند و برنامه ریزی یادگیری در محیط الکترونیک
۹۹	مقدمه
۱۰۱	رویکردی به طراحی فعالیت یادگیری - نظریه‌های متفاوت
۱۰۳	تعامل یک فعالیت یادگیری
۱۰۶	طراحی شایع یادگیری
۱۰۸	طراحی برای یادگیری
۱۰۹	طراحی بر اساس استفاده از فناوری و منابع دیجیتال
۱۱۳	طراحی برای تعامل با سیستم
۱۱۴	طراحی فرایند و برنامه ریزی برای یادگیری الکترونیک
۱۱۶	بخش‌های متفاوت طراحی قسمت برآمده و کامل
۱۱۹	ابعاد مشارکت و تعامل اجتماعی در محیط یادگیری الکترونیک
۱۲۰	تأثیر ابزار طراحی یادگیری روی یادگویی
۱۲۱	خلاصه
۱۲۳	فصل ۵ - طرح درس نویسی و پرورش تفکر در محیط الکترونیک
۱۲۵	مقدمه
۱۳۲	طراحی برنامه درستی و تمرین
۱۳۴	طراحی محتوا و برنامه پنهان
۱۴۰	طراحی برنامه درسی برای پرورش مهارت تفکر انتقادی
۱۴۳	طراحی برنامه درسی منطبق بر مدل‌های منطقی شناخته شده
۱۴۴	طراحی اصولی مطابق با سبک یادگیری متحول
۱۴۶	فرایند طراحی برنامه درسی
۱۴۷	خلاصه
۱۴۹	فصل ۶ - توصیف محیط اجتماعی موثر در کاربرد فناوری و امکانات انجام تمرین
۱۵۱	مقدمه

۱۶۰	کاربردها و محدودیت‌ها
۱۶۰	رویکردهای موازی با تکالیف یادگیری
۱۶۶	مزایای مواد آموزشی در قالب رویکردهای موازی با تکالیف یادگیری
۱۶۷	خلاصه
۱۶۹	فصل ۷ - توصیف نحوه ارتقاء کیفیت عملکرد در محیط مبتنی بر فناوری
۱۷۱	مقدمه
۱۷۳	تدابیر چاروبی برای توصیف طراحی‌های یادگیری
۱۷۵	طراحی وظیفه محور
۱۷۸	طراحی یادگیری واقع‌گرا
۱۸۲	طراحی یادگیری مبتنی بر مسئله
۱۸۵	طراحی یادگیری نقش محور
۱۸۶	خلاصه
۱۸۹	فصل ۸ - تجارب طراحان و بازیبنی در طراحی
۱۹۱	مقدمه
۱۹۲	طراحی یادگیری
۱۹۳	الگوهای یادگیری
۱۹۶	فراداده و ادبیات نگارش
۱۹۹	خلاصه
۲۰۱	فصل ۹ - حمایت از دست‌اندرکاران در طراحی برای یادگیری: اصول استفاده مؤثر از منابع آموزشی
۲۰۳	مقدمه
۲۰۴	حضور متفاوت معلم در عرصه محیط یادگیری الکترونیکی
۲۰۵	عرصه تدریس، ارزیابی و یادگیری بر خط
۲۰۷	حضور در عرصه جمعی و تسهیل فرایند مباحثه
۲۰۸	تدریس، پداگوژی یا روش تعلیم و تربیت و حضور در عرصه شناختی
۲۱۱	بازیبنی و تدارک مواد و فعالیت‌های آموزشی توسط طراحان و معلمان
۲۱۳	بازیبنی تجارب و معلومات

۲۱۴	یادگیری حرفه‌ای: از ارائه تا نوآوری
۲۱۶	یادگیری غیررسمی
۲۱۷	یادگیری موقعیتی و مجموعه‌های تمرین کننده
۲۱۸	شناخت شیوه مشارکت اعضاء در محیط یادگیری الکترونیک
۲۲۰	خلاصه
۲۲۱	فصل ۱۰ - طراحی اصولی، آموزش مهارتی و حرفه ای
۲۲۳	مقدمه
۲۲۳	آموزش حرفه‌ای - شغل
۲۲۴	دانش برای عمل - عمل به دانش
۲۲۸	محیط‌های یادگیری با تمام کاملاً برخط
۲۲۹	نمونه‌سازی برنامه‌های آموزشی
۲۳۱	نمونه (سبد) آثار
۲۳۲	رسانه‌ی آنلاین به منزله پیام
۲۳۳	آموزش تمرین و خطا
۲۳۵	خلاصه
۲۳۷	فصل ۱۱ - طراحی برای یادگیری از طریق تلفن همراه و اینترنت بی سیم
۲۳۹	مقدمه
۲۳۹	ماهیت یادگیری از طریق موبایل
۲۴۲	طراحی برای یادگیری
۲۴۸	طراحی برای یادگیری
۲۴۸	طراحی محتوا
۲۴۹	طراحی فعالیت‌ها
۲۵۰	طراحی ارتباطات
۲۵۱	طراحی فضای یادگیری
۲۵۳	خلاصه
۲۵۵	فصل ۱۲ - طراحی عملیاتی برای یادگیری در حوزه علوم اجتماعی

مقدمه	۲۵۷
طراحی برای علوم اجتماعی	۲۵۸
کاربرد منابع دیجیتال در علوم اجتماعی	۲۶۰
یادگیری مشارکتی، گروهی و شبکه‌ای	۲۶۲
منظور از پشتیبانی چیست؟	۲۶۳
طراحی - سطوح طراحی	۲۶۵
تعیین پذیرش و ماهیت غیرمستقیم طرح	۲۶۷
فرآیند و انتخاب	۲۶۹
خلاصه	۲۷۰
فصل ۱۳- نظام مدیر فعالیت یادگیری- طراحی برای امروز و فردا	۲۷۳
مقدمه	۲۷۵
مدیریت فعالیت یادگیری	۲۷۸
افق آینده	۲۸۶
فصل ۱۴- افق های تازه در طرح یادگیری	۲۸۷
محیط اجرای طرح	۲۸۹
تفکر و نقد مطالب	۲۹۳
به‌سوی شیوه‌های آموزش موقعیتی، فرایند محور و فردی	۲۹۵
مشکل محتوا نیست	۲۹۵
اولویت چرایی استفاده بر استفاده‌ی دوباره	۲۹۶
یادگیری یک تعامل است	۲۹۶
کارورزان آموزش	۲۹۷
طراحی برای شخصی‌سازی و دنیای یادگیرنده	۲۹۷
محورهای جدید برای تمرکز در قالب طرح یادگیری	۲۹۷
ماهیت طراحی فرایندهای تربیتی و یادگیری باز کارآمد	۲۹۸
ضمایم	۳۰۰
ضمیمه ۱: گونه شناسی ابزار دیجیتالی و منابع یادگیری-برگرفته از دیدگاه لولیلارد	۳۰۰

۳۰۹	ضمیمه ۲: تفاوت‌های فراگیران و کاربردش در طراحی
۳۱۲	ضمیمه ۳: سبک‌های یادگیری
۳۱۷	ضمیمه ۴: الگوهای مبتنی بر دیدگاه مکاتب
۳۲۰	ضمیمه ۵: پیوستار ارائه محتوای درسی در محیط بر خط
۳۲۵	فهرست منابع و مآخذ
۳۲۵	منابع فارسی
۳۲۶	منابع لاتین
۳۲۴	نمای موضوعی
۳۲۵	واژه‌نامه