

کارگاه دانش افزایی

بررسی نمونه های موفق تولید محتوای الکترونیک



دکتر محمد صادق کریمی مهرآبادی

اجزای اصلی فرآیند تدریس (آموزش)



معلم- مدرس (استاد)

متعلم (دانشپذیر)

علم-درس (محتوا)

مدرسه (کلاس)

رویکرد به آموزش



یادآوری	شیوه یادگیری	رویکرد
کوتاه مدت	عموما استفاده از حافظه	تدریس
بلند مدت	عموما استفاده از خلاقیت	تحصیل علم (مبتنی بر نیاز، یادگیری)

اهمیت محتوا و مسیر یادگیری

سیر تحول آموزش



نگرش سخت افزاری

ابزارهای پیشرفته تر، کیفیت بالاتر

نگرش نرم افزاری

استفاده از ابزارها جهت تولید مواد آموزشی و افزایش کیفیت آموزش

نگاه نوین به فرآیند آموزش



- روانشناسی
- ابزارهای عمومی فناوری اطلاعات
- هوش مصنوعی، یادگیری ماشین
- هنر
- و ...

اهمیت محتوا در زمان حاضر



علم-درس (محتوا)

ویژگی ها:

در دسترس (سیار)

خودخوان

استاندارد

نقش مدرس:



تولید محتوا

به روز نگهداری

(رفع اشکال)

(آزمون)

جریان ساخت نرم افزار ها و محتوای آموزشی



- استفاده از اصول طراحی آموزشی برای یادگیری الکترونیکی
- اصول چند رسانه ای آموزشی و نکاتی که باید در تولید محتوا رعایت شود.

معرفی ابزارها و رسانه های دیجیتال جهت کمک به آموزش



- سیستم های مدیریت محتوا آموزش (lms)
- سیستم های تولید محتوا آموزشی (نرم افزارهای آموزشی)

ایجاد آموزش ترکیبی راهکاری
جهت افزایش بازدهی آموزش



• Blended learning راهکار بالا بردن کیفی آموزش برای دوران پس از کرونا

استفاده از بازی در آموزش



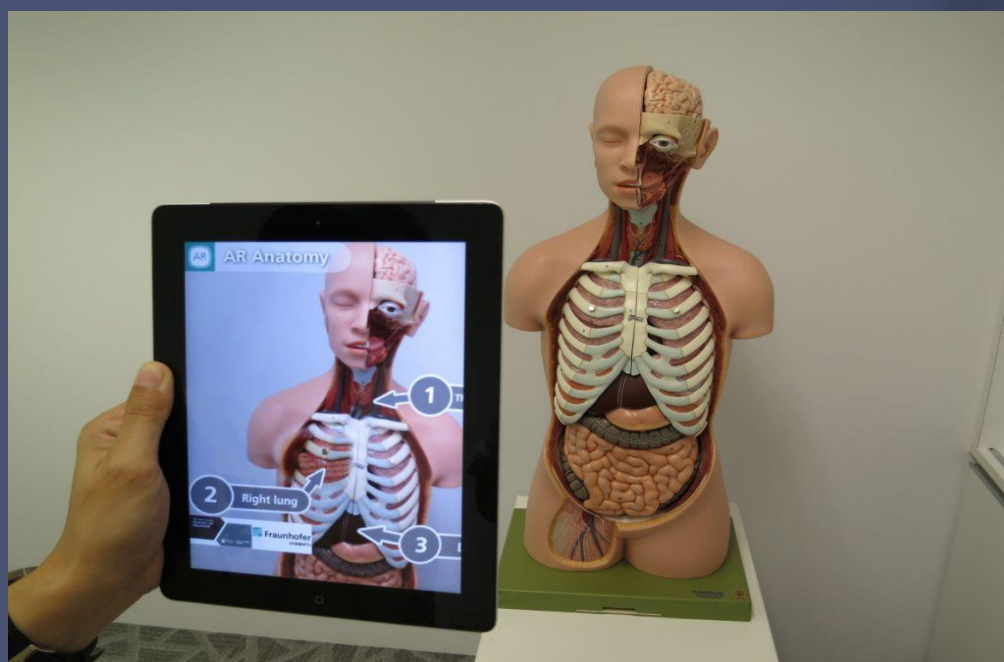
2 EDUCATIONAL GAMES

Technology has introduced many fun options to learning, from classic games

- Literacy
- Science
- Geography
- Logic
- History
- Mathematics
- Creativity
- Communication

Story Hour, LittleBigPlanet, Sudoku

استفاده از واقعیت افزوده



استفاده از واقعیت مجازی

