



فصلنامه اجتماعی فرهنگی

نخبگان ایرانی



سال دوم، شماره هفتم، تیر ۱۴۰۱

قیمت: ۵۰۰۰۰۰ ریال



فصلنامه فرهنگی اجتماعی نخبگان ایرانی

سال دوم، شماره هفتم، تیر ۱۴۰۱

صاحب امتیاز: دکتر مریم حق شناس

مدیرمسئول: دکتر مریم حق شناس

سر دبیر: سید محمد هادی حیدری

هیئت تحریریه: دکتر مریم خادمی، مریم حق شناس،

حسین رضایی و گروه مترجمین بازتاب.

هیئت داوران: اساتید و محققان حوزه مطالعات رسانه و

یادگیری گروه علمی نخبگان ایرانی

امور اجرایی: گروه علمی نخبگان ایرانی

ویراستاران علمی و ادبی: واحد کتاب و متون علمی

گروه علمی نخبگان ایرانی

طراح و صفحه آرا: روابط عمومی گروه علمی نخبگان

ایرانی

آدرس وب سایت:

http://iranianesg.ir/?page_id=12021

نشریه نخبگان ایرانی

از استادید، فارغ التحصیلان، دانشجویان، محققان و

نویسندگان در حوزه‌های مختلف علمی مقاله می‌پذیرد.

نشریه در اصلاح و ویرایش مطالب آزاد است.

گروه علمی نخبگان ایرانی به مطالعه و پژوهش در حوزه مطالعات علم می‌پردازد و از آن در قالب نگارش و ترجمه مقالات، ارائه کتب و متون علمی، برگزاری سمینار، کارگاه، دوره‌های آموزشی، انتشار مقالات و همکاری با سایر مراکز تحقیقاتی و دانشگاهی و انجام طرح‌های تحقیقاتی در این عرصه حمایت و استقبال می‌کند. این گروه، در سال ۱۳۸۹ فعالیت خود را همراه با جمعی از پژوهشگران علاقمند به فعالیت علمی-تخصصی در حوزه‌های مختلف و فارغ‌التحصیلان از دانشگاه‌های معتبر آغاز نموده و تا به اکنون به فعالیت مستمر خود ادامه داده است.

فهرست :

- پیام مدیر مسئول ۳
- سرمقاله ۴
- مخاطب فعال و عدم تاثیرپذیری از آسیب‌های یاددهی- یادگیری رسانه‌ها ۵
- معرفی کتاب ۱۲
- بهره‌گیری از رسانه‌های اجتماعی در سامانه یادگیری دانشگاه های مجازی ۱۳
- شناسایی و دسته‌بندی قابلیت‌های نرم‌افزارهای اجتماعی در حوزه آموزش ۲۹
- تاثیر نظام یادگیری در تحول یک سازمان رسانه‌ای تفکر محور ۴۰
- معرفی کتاب ۴۷

پیام مدیر :

خداوند متعال را شاکریم که با استعانت از درگاه بی کرانش و همت اعضای پرتلاش در گروه علمی نخبگان ایرانی، نشریه علمی - تخصصی "نخبگان ایرانی" در مهرماه سال ۱۳۹۹ تدوین و شروع به کار کرد. اینک توفیق حاصل شد تا با یاری جمعی از همکاران گروه، چهارمین شماره از این نشریه را ثمر بخشیده و به تمامی سازمان‌ها، موسسات، دانشگاه‌ها، مراکز علمی و اجرایی تأثیرگذار و مرتبط با حوزه مطالعات رسانه و یادگیری در سراسر کشور تقدیم نماییم.

گروه علمی نخبگان ایرانی در یازدهم سال از آغاز فعالیت خود در نظر دارد تا نقشی بی بدیل در جهت دهی مثبت به تحولات علمی محققان با تکیه بر اطلاعات دقیق و همه جانبه، از نیازها و انتظارات مخاطبان خویش ایفا نموده و بسترساز توسعه همه جانبه علم و هموارکننده راه رشد و بسط خلاقیت و اندیشه های نو در جامعه متخصصان باشد. آن چه باعث شد انتشار نشریه به صورت هدفمند با همکاری اعضای متخصص و پرتلاش گروه علمی در سطح کشور در اولویت قرار گیرد و فرصتی ناب تعبیر شود، این است که اصحاب فکر و قلم و متخصصان، با هدف کمک به بهبود ارتباطات و استفاده از دانش علمی و انتقال تجارب و تبادل دستاوردهای دیگران، محلی برای بیان نظرات و اندیشه‌های خود داشته باشند، محققان در آن به تعامل و تفاهم در خور برسند، محلی برای نقد و بررسی آرا و عقیده‌ها و تجربیات موفق اجرایی در جهت ارتقای کیفی برنامه‌ها و دستاوردهای علمی در حوزه‌های مختلف باشد و مهمتر از همه آن‌ها جلب مشارکت گسترده پژوهشگران در سراسر کشور در ارائه نتایج تحقیقات و بررسی‌ها درباره موضوع های علمی محسوس باشد. امید است تا نشریه نخبگان ایرانی بتواند گام موثری در زمینه مسئولیتی که بر عهده گرفته است، بردارد و با افزایش روزآمدی علم و دانش، بستری را برای ارتقاء سطح کمی و کیفی فراهم نموده و رضایت خاطر مخاطبین را جلب نماید.

دکتر مریم حق شناس

مدیر مسئول نشریه

و مدیر گروه علمی نخبگان ایرانی

سر مقاله :

رسانه‌ها در دنیای امروز به عنوان ابزار شکل‌دهی به افکار و عقاید، الگو دهنده رفتار افراد هستند. به گونه‌ای که این امر تمامی ابعاد حیات افراد را تحت تأثیر قرار داده است. هم جنبه‌های فردی (روحي- روانی) و هم جنبه‌های اجتماعی. نگاهی به عملکرد رسانه‌ها نشان می‌دهد که تغییرات ایجاد شده در عرصه ارتباطات و تغییرات ابزار رسانه‌ای، تغییرات در بهره‌برداری از رسانه و دامنه پیامدهای آن را نیز به همراه داشته است. در فرهنگی که روح علمی و زایش محتوا در آن نهادینه شده است، رسانه‌های نوین در ایجاد بستر ارائه، زمینه‌سازی، و ترغیب کاربران در تولید محتوا به عنوان یک ارزش، نقش بسزائی دارد. در واقع، روح علمی که در فرآیند روابط و کنشگری‌های رایج در رسانه‌ها به دست آمده و به عنوان ارزش به کاربران منتقل می‌شود، می‌تواند دارای پتانسیل ایجاد تحول در حوزه تولید محتوا باشد.

اهمیت هر یک از کارکردهای رسانه از جمله آموزش و هدایت، نقش ایجاد همبستگی، نقش تبلیغی و نقش تفریح و سرگرمی، به خصوص نظام یادگیری، در جوامع انکارناپذیر است. اساس و زیربنای یادگیری در جوامع بشری، از عملکرد یاددهنده‌ها شامل انواع مختلف رسانه‌ها تشکیل شده است و عموم افراد همواره از آن‌ها در چارچوب آموزش و یادگیری می‌آموزند و تأثیر می‌گیرند. بهره‌گیری از رسانه‌های اجتماعی موجب ارتقای دانش رسانه‌ای، تأثیرگذاری بر روند و سبک زندگی، افزایش یادگیری اجتماعی و برقراری تعامل میان افراد و گروه‌های مختلف می‌شود. در راستای به کارگیری رسانه‌ها در حوزه یادگیری و آموزش، مخاطبان، به عنوان عامل اصلی فرایندهای آموزشی، دیگر منفعل نیستند، بلکه کاربران آگاه، خالق و تولیدکننده محتوا هستند. به موجب کارکرد آموزشی رسانه‌ها، میان مخاطبان، نوعی اشتراک اطلاعات، نگرش‌ها، اعتقادات و نیز اعمال و مهارت‌های نوشتاری و فناورانه به وجود می‌آید.

مریم حق شناس

مخاطب فعال و عدم تأثیرپذیری از آسیب های یاددهی - یادگیری رسانه‌ها

مولف: مریم حق شناس^۱

چکیده

به موجب ماهیت تعاملی شبکه‌های دیجیتالی، کاربران دیگر در مواجهه با اطلاعات، منفعل نیستند و کاملاً از محتوای پیام‌های دریافت شده آگاه هستند. دیدگاه‌های ارزشیابانه و نگرش‌های انسان نسبت به آموخته‌هایش از اشیاء، موقعیت‌ها و انسان‌های دیگر، تنها در شرایطی که آموخته‌های یادشده از وضوح کافی برخوردار باشند، روشن و شفاف است. اما در اغلب مواقع، آموزش و یادگیری از طریق رسانه‌ها، لزوماً آگاهانه صورت نمی‌پذیرد. بطوریکه طبق مدل ارائه شده در این مقاله، می‌توان ناخودآگاه به عنوان فرستنده به آموزش دیگران پرداخت و یا ناخودآگاه به عنوان گیرنده پیام بر اندوخته‌های شناختی خود افزود. لذا از آنجایی که مخاطبان فعال، توانایی مقابله با فرستنده و مقاومت در برابر پیام‌های ارسال شده را خواهند داشت، می‌توان گفت پنهان بودن برخی پیام‌های ارسالی فرستنده و یا مخفی بودن برخی داده‌های دریافتی از سوی گیرنده، مانع از ایجاد رفتارهایی که مقصود و یا مطلوب فرستنده نبوده است، توسط آن‌ها می‌گردد. بنابراین همواره از آسیب‌های یاددهی - یادگیری از طریق رسانه‌ها مصون خواهند بود.



رسانه و یادگیری



^۱ دکتری مدیریت رسانه، دانشگاه تهران

الگوی ارتباطی در نظام آموزش - یادگیری

دنيس مك كوايل، نظریه‌پرداز برجسته حوزه مطالعات ارتباطی و رسانه‌ای، در بیان سه الگوی ارتباطی (انتقالی، آیینی و توجه) در برقراری ارتباطات و شناسایی ماهیت آن‌ها می‌نویسد: الگوی انتقالی، به‌طور عمده از نهادهای قدیمی‌تری همچون آموزش، مذهب و حکومت گرفته شده است و برای بعضی فعالیت‌های رسانه‌ای که از نظر هدف بیشتر تعلیماتی، آموزشی و یا تبلیغاتی هستند بسیار مناسب است. وی افزود بر اساس الگوی آیینی، هدف از ارتباط، انتقال پیام نیست، بلکه هدف، عموماً به نمایش نهادن اعتقادات مشترک است. همچنین هدف از ارتباط طبق الگوی توجه نیز، جذب مخاطب و به حداکثر رساندن توجه وی است. در این مقاله، پایه‌گذار برقراری ارتباط و ارسال محتوای پیام از فرستنده به گیرنده با هدف آموزش و یادگیری، الگوی ارتباطی انتقالی است. (علینقی، ۱۳۷۹)

بسیاری از یادگیری‌ها به توان اندیشیدن، تکلم و یا حل مسئله منتهی می‌شوند و اغلب، رفتار خیلی مشهودی نیستند. اما برخی یادگیری‌ها مانند نقاشی، بازی و مهارت‌های علمی و حرکتی آشکارتر جلوه می‌کنند. نوعی از آن‌ها ناگهانی حاصل می‌شوند و بسیاری نیز در اثر تلاش و تمرین‌های سخت به دست می‌آیند. یادگیری، هرگونه تغییر نسبی در رفتار و فرایندهای روانی است که بر اثر تجربه و تمرین پدید آمده باشد. البته دگرگونی‌هایی را که نتیجه خستگی، صدمه یا بیماری پدید می‌آیند، نمی‌توان یادگیری نامید. یادگیری ثمربخش باید در جهت سازندگی جامعه باشد. مانند فعالیت‌های انسان دوستانه فرهنگی، اجتماعی، آموزشی، دینی و اخلاقی و جز آن. یادگیری ممکن است در مسیر خلاف سازندگی‌های اجتماعی نیز به کار رود. مورد نخست را یادگیری مثبت و نوع دوم را یادگیری منفی می‌خوانند. اما در هر نوع یادگیری، گونه‌ای از توانمندی و کارآمدی وجود دارد. (پارسا، ۱۳۹۲)

در یک فرایند ارتباطی با هدف یاددهی و یادگیری، اصولاً آگاهی یا ناآگاهی گیرنده یا فرستنده یک پیام ارتباطی از محتوای پیام، تأثیری در ارسال یا دریافت پیام و نتایج ناشی از آن ندارد و می‌توان احتمال داد که در مواردی، بدون اطلاع فرستنده یا گیرنده پیام و یا هر دو، برخی پیام‌ها در اختیار گیرندگان قرار گیرد.

از دیدگاه ارسطو، چرخه ارتباط سه جزء اساسی پیش‌داشت: گوینده، گفتار و مخاطب؛ گوینده و مخاطب، دو سوی این چرخه بودند که گفتار چون دالانی، آن‌ها را به یکدیگر متصل می‌کرد. از روزگار ارسطو تا روزگار ما، گرچه بسیار تحولات گوناگون و دگرگونی‌های شگفت و شگرف در عرصه «ارتباط» رخ داده است و گرچه پیدایش صنعت چاپ و شکل‌گیری روزنامه‌ها یا رسانه‌های چاپی، نوآوری فناوریانه فیلم و شکل‌گیری هنر-صنعت، سینما، موج افشانی الکترونیکی و پیدایی رادیو و تلویزیون و سرانجام پیدایش رسانه‌های الکترونیکی نوین یا تله‌ماتیک چون شبکه‌های رایانه‌ای و بزرگراه‌های اطلاعاتی، الگوهایی نو و مفاهیمی تازه در بررسی فرایندی «ارتباط» پدید آورده است، اما همچنان «چرخه ارتباط» در جایگاه پیشین خود پابرجاست. با این تفاوت که به جای «گوینده» از «فرستندگان پیام»، «دولت‌ها»، «حزب سیاسی»، «گروه‌های اجتماعی»، «صنعتگران» و «سرمایه‌داران» سخن به میان می‌آید و به جای «گفتار» از «رسانه‌ها» و تنوع رسانه‌ای سخن گفته می‌شود. لیکن «مخاطب» با گونه‌شناسی‌های مختلف و مفاهیم متفاوت، همچنان همان «مخاطب» است. (مانی فر، ۱۳۸۳)

امروزه در مبحث ارتباط جمعی، اصطلاح مخاطبان، جمعی از افراد هستند که پیام‌های عرض شده از رسانه‌ها را دریافت می‌کنند و در فرایند ارتباط جمعی مشارکت می‌کنند. پیدایش رسانه‌های الکترونیکی به همه جایی شدن و از نظر اجتماعی تجزیه شدن مخاطبان کمک بسیار کرد و هر چه بیشتر مخاطبان را از یکدیگر و از فرستندگان پیام دور ساخت. برای مخاطبان این رسانه‌ها، امکان بیشتری برای تبادل نظر دوطرفه، جستجو در میان رسانه‌ها و انتخاب بر اساس سلیقه ایجاد گردید. به مرور این مفهوم با مفهوم دیگری از مخاطبان، به عنوان مشارکت‌کنندگانی فعال در مقابل تأثیر پیام‌ها، گزینشگر و تعریف شده به‌وسیله دغدغه‌ها و نیازهایشان که با بافت‌های مشخص اجتماعی و فرهنگی ارتباط دارد، جایگزین گردید. (پارسائیان، ۱۳۹۲)

آثار ارسال ناآگاهانه و ناخواسته پیام ارتباطی به مخاطب ممکن است مقصود و منظور فرستنده پیام نباشد و شاید نتایج حاصل از آن پیام، مورد انتظار فرستنده پیام نباشد و برخلاف خواست، اراده و تمایل وی، دنیای درون مخاطب (ذهنیت مخاطب) و یا دنیای بیرون او (رفتارهای مخاطب) را متأثر سازد. چنین نگاهی به فضای ارتباطات، توجه به عنصر آگاهی یا نبود آگاهی در گیرنده پیام و ناآگاهی فرستنده پیام می‌باشد. در این حالت به اصطلاح آموزش پنهان^۱ صورت گرفته است.

اما هنگام یادگیری پنهان^۲، پیام به صورت ناآگاهانه و ناخواسته توسط گیرنده پیام دریافت می‌شود و موجب تغییر در رفتار و ذهن وی می‌گردد. گیرنده پیام بدون اطلاع و آگاهی خود به ثبت و ضبط محرک‌ها اقدام می‌کند و نسبت به محتوای پیام ارتباطی و حتی نسبت به دریافت پیام ناآگاه است. لذا از آنجاکه هرگونه یادگیری، آثار خود را در نگرش‌ها و رفتارهای افراد نمایان می‌سازد؛ نقش یادگیری پنهان در شکل‌گیری و حیات خارجی و ذهنی گیرنده، اهمیت می‌یابد. (علینقی، ۱۳۷۹)

نقش آموزشی رسانه

در عصر کنونی و جامعه اطلاعاتی، کم کردن شکاف اطلاعاتی و بهره‌مندی مؤثر از رسانه‌ها و فناوری به عنوان زیربنای توسعه انسانی، ضروری است. در واقع جامعه‌ای که همه افراد آن، توان دسترسی به فن‌آوری‌های اطلاعاتی و شبکه‌ها را داشته باشند، از توسعه انسانی بیشتری برخوردار است.

مهم‌ترین تأثیر رسانه‌ها در جامعه اطلاعاتی، آگاه‌سازی بخش وسیعی از جامعه به صورت پایدار است. این رسانه‌ها، دانش عمومی و سرعت گردش اطلاعات را افزایش داده و نشر آن را تسهیل می‌کنند و اختلاف دانش بین اقشار اجتماعی که ناشی از اختلاف در جایگاه اجتماعی و سطح تحصیلات مخاطبان می‌باشد را کاهش می‌دهد. افراد دانش‌آموخته‌تر، از مهارت‌های ارتباطی بیشتر، توانایی ادراک و توانایی تفسیر بهتر اطلاعات و همچنین حفظ و استفاده‌گزینشی از اطلاعات بیشتر برخوردارند. دانش قبلی بیشتر و وسیع‌تر در این افراد، امر فراگیری دانش جدید را تسهیل می‌کند. (نقیب السادات و فرهادی، ۱۳۹۳)

رسانه‌ها در دنیای امروز به عنوان ابزار شکل‌دهی به افکار و عقاید، الگو دهنده رفتار افراد هستند به گونه‌ای که این امر تمامی ابعاد حیات افراد را تحت تأثیر قرار داده است. هم جنبه‌های فردی (روحی- روانی) و هم جنبه‌های اجتماعی. نگاهی به عملکرد رسانه‌ها نشان می‌دهد که تغییرات ایجاد شده در عرصه فناوری‌های ارتباطات و تغییرات ابزار رسانه‌ای، تغییرات در بهره‌برداری از رسانه و دامنه پیامدهای آن را نیز به همراه داشته است.

دکتر معتمد نژاد چهار نقش عمده را برای رسانه‌ها بیان می‌کند؛ نقش آموزش و هدایت، نقش ایجاد همبستگی، نقش تبلیغی و نقش تفریح و سرگرمی. کارکرد و اهمیت هرکدام از این نقش‌ها در جوامع انکارناپذیر است ولی در این بین پیش‌فرض ما در این مقاله اهمیت وافر نقش آموزشی رسانه در جامعه مطالعاتی بوده است که با توجه به یافته‌های تحقیق اکثریت کارشناسان و متخصصان علوم ارتباطات نیز بر اهمیت توجه به نقش آموزشی رسانه در جامعه اطلاعاتی تأکید داشته‌اند. (نقیب السادات و فرهادی، ۱۳۹۳)

رسانه‌های ارتباطی، آموزش دهنده‌اند. رسانه‌ها، فراهم آورنده دانش و شکل‌دهنده ارزش‌ها هستند و افراد جامعه همواره از آن‌ها تأثیر می‌پذیرند و می‌آموزند. اهمیت وظیفه آموزشی وسایل ارتباطی در جوامع معاصر، به حدی است که بعضی از جامعه‌شناسان برای مطبوعات و رادیو و تلویزیون و سینما نقش آموزش موازی یا آموزش دائمی قائل هستند. جامعه‌شناسان معتقدند که وسایل ارتباطی با پخش اطلاعات و معلومات جدید، به موازات کوشش معلمان و اساتید، وظیفه آموزشی انجام داده و دانستنی‌های عملی، فرهنگی و اجتماعی را تکمیل می‌کنند. (مهدی زاده، ۱۳۹۱)

مخاطب فعال رسانه

با گسترش رسانه‌ها، دسته‌ای از فعالیت‌هایی که همه آن‌ها پیش از این نیز به شیوه غیر رسانه‌ای در جامعه در جریان بوده و هستند به عنوان بخشی از وظایف آن‌ها شده‌اند. فعالیت‌هایی همچون سرگرمی، خبر، آموزش، مشاوره و تبلیغ. از سوی دیگر، موضوع‌هایی در جامعه مورد توجه است که بخشی از کارکردهای رسانه شده‌اند. مهم‌ترین این

² Latent Learning

¹ Latent Education

حوزه‌ها موضوعاتی شامل دین، سیاست، بازرگانی، بهداشت، و رفتارهای اجتماعی و فرهنگی است. در مرکز مباحث مربوط به رسانه‌ها، مخاطب به عنوان محوری‌ترین عنصری قرار دارد که در بیشتر موارد، مطالعات رسانه‌ای متوجه تأثیرپذیری وی از رسانه و تأثیرگذاری او بر رسانه است. (حکیم آراء، ۱۳۸۸)

مخاطب در یک فرایند ارتباطی عنصری اساسی است که نقش مهمی را ایفا می‌نماید. اما نحوه نگرش به این عنصر مهم فرایند ارتباطی به مرور زمان و با گسترش انواع وسایل ارتباطی و اطلاعی تغییر یافته است. نگاه‌های نخست، مخاطب را عنصری منفعل می‌دانستند که در برابر پیام‌هایی که دریافت می‌نماید حق هیچ‌گونه انتخابی ندارند، اما امروزه و با رشد انواع شبکه‌های اطلاعاتی، ما با مخاطبانی روبرو هستیم که نگاه و نگرش آن‌ها به شدت تغییر کرده است و نه تنها می‌توانند از بین پیام‌های دریافتی دست به انتخاب بزنند بلکه می‌توانند بر منبع ارائه‌دهنده پیام نیز تأثیر داشته باشند. (پارسائیان، ۱۳۹۲)

امروزه مخاطبان توسط خود مردم و بر اساس علائق، توانایی‌ها، سلیقه، نیازها، ترجیحات و هویت‌ها و تجارب اجتماعی و فرهنگی‌شان تعریف می‌شوند. بر اساس این رویکرد ما با یک نوع واحد از جمع اجتماعی سروکار نداریم، بلکه با انواع بسیار متفاوتی روبرو خواهیم بود که همگی درخور مخاطب نامیده شدن هستند. کثرت رسانه‌ها و کانال‌های رسانه‌ای باعث شده است که توجه به منابع رسانه‌ای آن‌چنان متنوع و در جهات مختلف پراکنده شود که دیگر سخن گفتن از یک مفهوم واحد از مخاطبان جمعی رسانه‌ها هیچ قابل توجیه نیست. مخاطبان را در انواع و مقوله‌های مختلفی می‌توان تعریف نمود. پیچیدگی و تنوع شکل‌گیری مخاطبان از هرگونه بیان ساده یا تشریح واحد جلوگیری می‌کند. معنای کامل مخاطبان یک رسانه خاص، در طول زمان و از مکانی به مکان دیگر متفاوت خواهد بود. به همین منظور تحقیقات مربوط به مخاطب‌شناسی و مخاطب‌پژوهی نیز طیف‌های گسترده‌ای را دربرمی‌گیرد. (منتظر القائم، ۱۳۸۷)

بر اساس دسته‌بندی که در مقاله خانم پارسائیان صورت گرفته است، می‌توان مخاطبان را بر اساس نظریه‌های ارائه شده به سه دسته منفعل، فعال و هوشمند تقسیم نمود که پایه این تقسیم‌بندی نقشی است که مخاطب در فرایند ارتباطی و در گزینش پیام، بر عهده دارد.

بر اساس برخی نظریه‌ها، فعال بودن و سرسختی مخاطب در مقابل پیام‌های ارسالی در فراگرد ارتباط تأکید می‌شود. (پارسائیان، ۱۳۹۲)

- نظریه بهره‌مندی و خشنودی از رسانه‌ها
- نظریه جریان یا تأثیر دومرحله‌ای ارتباطات (کاتز و لازارسفلد)^۱
- نظریه تأثیر چندمرحله‌ای ارتباطات (ویلبر شرام)^۲
- نظریه استحکام یا تأثیر محدود رسانه (لازارسفلد و برلسون)^۳
- نظریه مخاطب سرسخت (ریموند بارون)^۴

عدم تأثیرپذیری مخاطب فعال

رسانه پژوهی اولیه، متأثر از مدلی از ارتباطات بود که ارتباط را به عنوان فرآیندی خطی از انتقال "پیام‌ها" می‌نگریست. این مدل "محتوا" و "اثرات" پیام‌ها را مهم می‌دانست و قرار گرفتن مخاطبان را در معرض رسانه‌ها، همچون جمع ساده گزینش‌های مجزای افراد در نظر می‌گرفت. مفهوم مخاطب در روزهای نخست گسترش پژوهش‌های ارتباطات جمعی، به جمع دریافت‌کنندگان همزمان در نقطه پایان فرآیند خطی انتقال اطلاعات اطلاق می‌شد. این مخاطبان معمولاً هدف تبلیغات و اثرگذاری رسانه‌ها یا عامه مردمی بودند که اخبار و برنامه‌های سرگرم‌کننده رسانه‌ها را می‌خریدند. برداشت فوق از مخاطبان به تدریج جای خود را به نگرشی از دریافت‌کنندگان رسانه‌ها داد که کم‌وبیش فعال، مقاوم در برابر اثرات رسانه‌ها و در پی علائق و خواسته‌ای خویش با توجه به زمینه‌های فرهنگی و اجتماعی خود بودند. (منتظر القائم، ۱۳۸۷)

بر اساس سیر تاریخی نظریات ارتباطی و دیدگاه‌هایی که این نظریات در خصوص مخاطبان داشته‌اند، آن دسته از

³ Lazarsfeld & Berelson

⁴ Raymond Baron

¹ Katz & Lazarsfeld

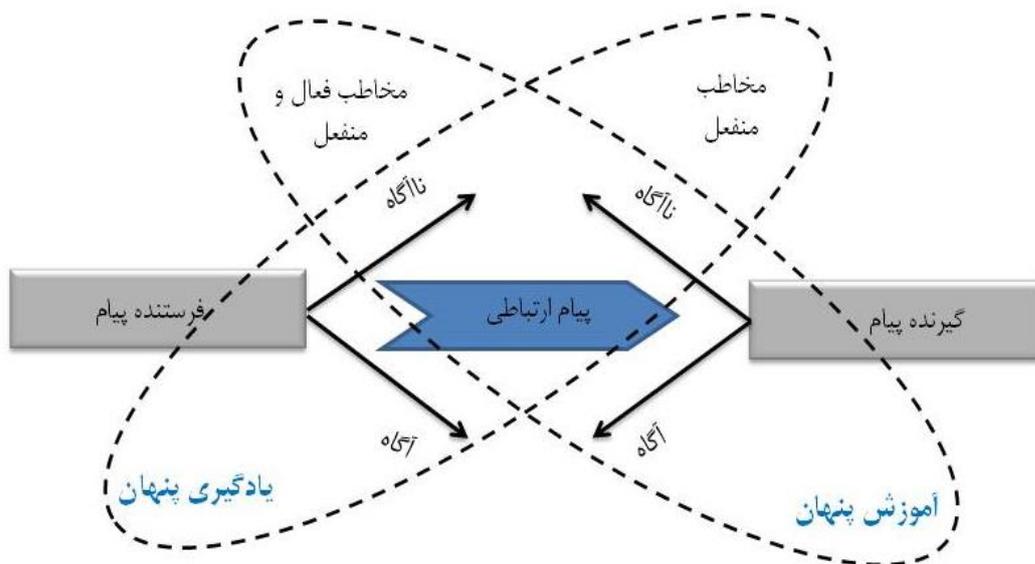
² Schramm

در یادگیری پنهان، مخاطب همواره منفعل خواهد بود لیکن در آموزش پنهان، مخاطب هم فعال و هم منفعل است.

آموزش و یادگیری پنهان، هر دو تأثیراتی عمیق در شناخت، نگرش و رفتار کنشگران برجای می‌گذارند، می‌توان گفت در هر دو حالت، تغییر در رفتار و ذهن گیرنده پیام (مخاطب)، رخ خواهد داد. زیرا در یک فرایند ارتباطی، فرستنده پیام، تأثیرگذار و گیرنده (مخاطب) تأثیرپذیر است. این تغییر رفتار و ذهنیت، تأثیرپذیری مثبت یا منفی را توسط گیرنده پیام به همراه خواهد داشت. بنابراین می‌بایست فرستنده پیام را در برابر آسیب‌های ناشی از هر یک از حالت‌های ممکن در حین آموزش و یادگیری پنهان (یاددهی - یادگیری از طریق رسانه‌ها) مصون داشت.

نظریه‌هایی مفید خواهند بود که بتوانند رفتاری را توضیح دهند که در ارتباط با رسانه شکل گرفته باشد. این دسته از رفتارها را، رفتار رسانه‌ای گویند که به‌گونه‌ای تحت تأثیر رسانه شکل گرفته و بروز کرده‌اند. این رفتارها یا در سایه رابطه مخاطب-رسانه شکل گرفته‌اند یا در پرتو رابطه رسانه - مخاطب (حکیم آراء، ۱۳۸۸)

طبق مدل ارائه شده (شکل ۱)، در حین یادگیری پنهان و آموزش پنهان، از حیث آگاهی یا ناآگاهی فرستنده یا گیرنده پیام (مخاطبان رسانه) از محتوای پیام ارتباطی، می‌توان مخاطب را در دو حالت مخاطب منفعل و فعال در نظر گرفت. اگر مبدأ پیام از آنچه می‌فرستد آگاه نباشد با آموزش پنهان؛ و اگر مقصد پیام از آنچه دریافت می‌کند، آگاه نباشد، با یادگیری پنهان مواجهیم.



شکل ۱: مدل تأثیرپذیری مخاطب فعال - منفعل در حین یادگیری و آموزش پنهان

منفعل) و در واقع فرستنده پیام علی‌رغم قصد و اراده خود، مخاطب را متأثر می‌سازد.

❖ در حالت یادگیری پنهان، ناآگاهی فرستنده پیام ارتباطی به محتوای پیام نیز، احتمالاً به نتایجی در مخاطب می‌انجامد که مورد نظر و خواست فرستنده نبوده است. در صورت آگاهی هم، گیرنده پیام بر اساس خواست فرستنده، تغییر رفتار خواهد داد. بنابراین در هر حالت، گیرنده پیام، چون کاملاً ناآگاه

❖ در حالت آموزش پنهان، آگاهی گیرنده پیام ارتباطی از محتوای پیام، مانع از تأثیرپذیری در گیرنده پیام خواهد شد (مخاطب فعال). زیرا با آگاهی از محتوای پیام‌های مبادله شده، می‌توان به ارزشیابی آن‌ها پرداخته و آن‌ها را درست یا غلط، خوب یا بد دانست. ولیکن ناآگاهی وی، به بروز رفتارهایی می‌انجامد که وی آگاهی چندانی نسبت به آن‌ها ندارد، از این رو گیرنده رفتارهایی می‌کند که دلایل چندان موجهی برای بروز این رفتارها، در خویش نمی‌یابد (مخاطب

است، علیرغم میل خود از فرستنده پیام تأثیرپذیری دارد و کاملاً منفعل خواهد بود.

برخلاف دیدگاه‌های نخست ارتباطات که در حین برقراری ارتباط، گیرنده پیام یا مخاطب را موجودی منفعل می‌دانستند، مخاطبان امروز رسانه، به عنوان مشارکت‌کنندگانی فعال در نظر گرفته می‌شوند که نه تنها می‌توانند به صورت فعال در یک فرایند ارتباطی شرکت نموده و رسانه مورد نظر خود را انتخاب نمایند بلکه می‌توانند بر رسانه‌ها تأثیر گذاشته و با آن‌ها به صورت تعاملی ارتباط برقرار نمایند.

طبق رویکرد مخاطب فعال که وی را بهره‌مند، استفاده‌کننده و انتخاب‌گر در مقابل رسانه محسوب می‌کند، ابعاد گوناگونی در منابع مختلف بیان شده و صاحب‌نظران، برای فعال بودن مخاطب، معانی و مفاهیم متفاوتی در نظر گرفته‌اند. فرانک بیوکا^۱ پنج ویژگی مخاطب فعال را، این‌گونه برشمرده است: (پارسائیان، ۱۳۹۲)

۱. گزینشگری: مخاطب در انتخاب رسانه مورد نظر خود جهت استفاده، گزینشی عمل می‌کند.
۲. نفع‌گرایی: مصرف رسانه‌ای مخاطب، نشان‌دهنده ارضاء برخی نیازهای کم و بیش آگاهانه وی است.
۳. قصدمندی: استفاده مخاطب از محتوای رسانه‌ها، نیت‌مند و هدف‌دار است.
۴. درگیری: مخاطب در تجربه رسانه‌ای خود درگیر یا غرق شده است.
۵. مقاومت در برابر تأثیر: مخاطب تأثیرناپذیر است یا به وسیله رسانه‌ها خیلی آسان تأثیر نمی‌پذیرد.

بنابر ویژگی پنجم، مقاومت در مقابل محتوای رسانه‌ای همچون تبلیغات و تلقینات فرستنده پیام، تنها توسط مخاطب فعال میسر است چراکه به محتوای اطلاعات و پیام‌های مبادله شده احاطه دارد و کاملاً آگاه است. بنابراین برای داشتن ارتباطی مؤثر با هدف یاددهی و یادگیری، لازم و ضروری است که مخاطب به عنوان یک عنصر فعال، پویا و صاحب اراده و شناخت که می‌تواند تحولات بسیاری را در سطح جامعه به وجود آورد، در نظر گرفته شود و بررسی‌های

دقیق قبل از برقراری ارتباط به منظور ممانعت از تأثیر آسیب‌های ناشی از فرایند یاددهی و یادگیری، بر روی مخاطبان انجام گیرد.

نتیجه‌گیری

آموزش موجب افزایش مهارت‌هایی همچون شناخت اطلاعاتی، توانایی به‌کارگیری تکنولوژی، مهارت‌های ارتباطاتی، قابلیت به‌کارگیری اطلاعات، توانایی تبدیل اطلاعات به دانش می‌شود. رسانه ملی از انحصار اطلاعات و قدرت ادغام بی‌رقیبی در جامعه ایران برخوردار است که این خود بیش از پیش، نقش آموزشی آن پررنگ می‌سازد.

اگر یک نظام تبلیغاتی، علیرغم اصرارهای مکرر بر بروز رفتارهایی خاص در مخاطبان، رفتارها و واکنش‌هایی در جهت مخالف خواست خود مشاهده می‌کند، باید به این نکته توجه کند که شاید در کنار پیام‌های آشکار و از قبل تعیین‌شده‌ای که در اختیار مخاطب قرار داده است، برخی پیام‌های ناخواسته نیز ارسال کرده و از این طریق، ناخواسته مخاطبان را به رفتارهایی برخلاف آنچه انتظار دارد تشویق کرده باشد.

با این وصف تأکید اصلی این مقاله با ارائه مدل تأثیرپذیری مخاطب فعال - منفعل در حین یادگیری و آموزش پنهان، بر ویژگی خاص مخاطبان فعال، یعنی مقاومت در برابر تأثیر رسانه‌ها در هنگام آموزش پنهان است. بطوریکه این مقاومت، مانع تغییر در رفتار آن‌ها بنا به خواسته صاحبان رسانه می‌گردد. بنابراین مخاطب فعال همواره از آسیب‌های آموزشی که در حین فرایند یاددهی از طریق رسانه‌ها صورت می‌پذیرد، مبرا است.

¹ Frank Biocca

منابع

۱. علینقی، امیرحسین (۱۳۷۹). "رسانه و آموزش پنهان: (امکان‌سنجی موردی آموزش پنهان در فعالیت‌های رسانه‌ای در ایران)", فصلنامه مطالعات راهبردی، دوره ۳، شماره ۷، ۸، تابستان ۱۳۷۹، صفحه ۱۸۴-۱۹۵.
۲. نقیب السادات، سید رضا، فرهادی، پریرسا (۱۳۹۳). "اهمیت ارتقاء سواد رسانه‌ای در جامعه دانایی محور؛ بررسی عملکرد رسانه‌ها در این راستا"، اولین کنفرانس بین‌المللی سواد رسانه‌ای در ایران، ۳۰ مهرماه ۱۳۹۳، سالن اصلی مرکز همایش‌های بین‌المللی برج میلاد.
۳. مهدی زاده، تورج (۱۳۹۱)، "کتاب مبانی ارتباط با رسانه‌ها"، پارس بوک، نوبت چاپ دوم، سال انتشار: ۱۳۹۱.
۴. مانی فر، محمدرضا (۱۳۸۳)، "مدیریت مخاطب در رسانه ملی"، دومین کنفرانس بین‌المللی مدیریت، دانشکده مدیریت و اقتصاد دانشگاه صنعتی شریف - ۱۳۸۳.
۵. پارسائیان، مریم (۱۳۹۲)، مخاطب‌شناسی در نظریه ارتباطات، ماهنامه علمی الکترونیکی انجمن علمی مدیریت اطلاعات ایران، دوره ۱، شماره ۶، ص ص ۲۸۸-۳۰۱، شهریور ۱۳۹۲.
۶. خلاصه بررسی کتاب: "روانشناسی رسانه؛ با تأکید بر تلویزیون، کودک و نوجوان"، نگارش، گردآوری، و ترجمه از: محمدعلی حکیم آرا، تلخیص از: محمدعلی حکیم آرا (۱۳۸۸)
۷. حکیم آرا، محمدعلی (۱۳۸۸). روان‌شناسی رسانه. تهران. انتشارات دانشگاه صداوسیما.
۸. پارسا، محمد، اصغری، محمدرضا (۱۳۹۲). روان‌شناسی عمومی. شرکت چاپ و نشر کتاب‌های درسی ایران، چاپ سیزدهم ۱۳۹۲.
۹. دنیس مک کوایل، "کتاب مخاطب‌شناسی"، مهدی منتظرالقائم (مترجم)، وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی، مرکز مطالعات و تحقیقات رسانه‌ها (۲۱ خرداد، ۱۳۸۷).

معرفی کتاب

مترجم: مریم حق شناس و گروه مترجمین بازتاب

کتاب مطالعات رسانه در نظام یادگیری بر نقشی که رسانه‌ها در نظام یادگیری ایفا می‌کنند، اشاره دارد و حاصل مجموعه‌ای از مقالات معتبر چاپ شده در پایگاه‌های نشریات علمی و نمایه شده است. این مجلات حاوی تجربیات و یافته‌های پژوهشی قابل توجهی در باره رسانه‌های اجتماعی و به کارگیری آن‌ها در دانشگاه‌ها و مراکز آموزشی است.

در بخشی از کتاب مطالعات رسانه در نظام یادگیری می‌خوانیم:

قابلیت شبکه‌های اجتماعی مبتنی بر وب عمدتاً، دنیا را تحت تاثیر قرار داده است. اغلب اعتماد به استفاده از آن‌ها در آموزش پیشرفته مورد سوال قرار گرفته است، با این حال در نظر داشته باشید که ما همچنان در حال دریافت قابلیت‌ها و امکانات جدید شبکه‌های اجتماعی هستیم.

افراد جامعه از سایت‌هایی مانند دیگ جهت ارزیابی سایت‌های انتخابی استفاده می‌کنند و نظرسنجی‌هایی را در سایت آمازون انجام می‌دهند. اگر ما تمایل به برگزاری دوره‌هایی برای دانشجویان در سایت‌مان باشیم، چه کاری باید انجام دهیم؟ دانشجویان جدید، قادر خواهند بود حتی برای یکبار، دیدگاه‌ها در مورد دسته‌بندی دوره‌های آموزشی عمومی را مطالعه کنند. بر طبق بازبندی‌های وسیعی که از این دوره‌ها صورت گرفته، نشان می‌دهد که ثبت نام در دوره‌های بالاتر بدون دریافت هزینه‌های بیشتر صورت می‌گیرد. به نظر می‌رسد مدیران آموزشی، نگران دسته‌بندی دوره‌های آموزشی هستند که بازبندی‌های کمی را دریافت می‌کنند.

فیسبوک، ابزار مدرنی است که در حال حاضر با فارغ‌التحصیلان تازه وارد به این شبکه اجتماعی همراه است، فارغ‌التحصیلانی که با مدرسه خود ارتباط بیشتری دارند، و افراد بیشتری در آنجا حضور دارند، برای آینده مدارس می‌توانند مفید واقع شوند.

مطالعات رسانه در نظام یادگیری



ترجمه و گردآوری:

دکتر مریم حق شناس، هانیه عظیم زادگان و گروه مترجمین بازتاب
(محبوبه سادات باسینی، محمدعلی علانی، ناطقه قاسمی خونی، نیلوفر روسایی، پویان فغانی)



بهره‌گیری از رسانه‌های اجتماعی در سامانه یادگیری دانشگاه‌های مجازی

مؤلف : مریم حق‌شناس

دکترای مدیریت رسانه، دانشکده مدیریت، دانشگاه تهران

چکیده

در راستای فرایند جهانی‌شدن در عصر حاضر، فناوری اطلاعات و ارتباطات، امکان ظهور جامعه شبکه‌ای فراهم شده است. بافت اصلی جهان جدید را، اطلاعات و نظام ارتباطات الکترونیک تشکیل می‌دهد. در این جامعه شبکه‌ای، تغییر ماهیت مراودات اجتماعی به شکل جوامع مجازی و معاشرت‌های الکترونیکی از طریق محتوای الکترونیک و سیستم چندرسانه‌ای به عنوان محیط نمادین پدید آمده است. پیشرفت در آموزش و پژوهش‌های مدیریت فناوری‌های اطلاعاتی و ابزارهای نوین ارتباطی است. امروزه وب اجتماعی، مجهز به رسانه‌ها و نرم‌افزارهای اجتماعی ابزار ارتباطی رایج جهان شده و در تمامی ابعاد زندگی بشر تأثیرگذار شده است. در این تحقیق در مرحله اول سعی شده است، تا با شناسایی تمامی مشکلات و محدودیت‌های سیستم‌های مدیریت یادگیری که در دانشگاه‌های مجازی و مراکز آموزش الکترونیکی کشور در حال استفاده هستند، یک چارچوب نظری ارائه شده و سپس کاربرد نرم‌افزارهای اجتماعی در ابعاد سیستم‌های مدیریت یادگیری را تدوین و تبیین شود. روش تحقیق آمیخته و از نوع متوالی اکتشافی است که در مرحله اول از روش تحلیل تم، ابزار مصاحبه نیمه ساختاریافته و در مرحله دوم روش پیمایش، از آزمون آماری ویلکاکسون استفاده شده است. بر اساس نتایج تحقیق و با اجرای آزمون، هر یک از مشکلات سیستم‌های مدیریت یادگیری در ماژول‌های آن، به کمک قابلیت‌ها و ویژگی‌های نرم‌افزارهای اجتماعی رفع و نمایان شد.

^۱ دکترای مدیریت رسانه، دانشگاه تهران



رسانه و یادگیری





مقدمه

تدریس و یادگیری را متحول سازد. در همین راستا در سال های اخیر آموزش الکترونیکی به عنوان یکی از کاربردهای مهم فناوری اطلاعات و ارتباطات در جهان مطرح شده است. این شیوه آموزشی در کشور ما صنعتی نوپا به شمار می رود و همگام با گسترش روزافزون آموزش الکترونیکی در دانشگاه های معتبر کشورهای مختلف جهان، مسئولان دانشگاه های ایران نیز لازم است تدابیر مناسبی را برای گسترش این نوع از آموزش در مؤسسات آموزشی خود اتخاذ کنند. یکی از مسائل اساسی پیش روی مسئولان در این خصوص، فراهم ساختن زمینه های مناسب برای پذیرش این نوآوری توسط فراگیران ثبت نام کننده در دوره ها و به تبع آن ارتقای کیفیت این نوع آموزش است (عبداللهی، ۱۳۹۳)

لذا در راستای ورود به عرصه جدید آموزش و همچنین رفع و یا کاهش کمبودهای سیستم های یادگیری در دانشگاه های مجازی و افزایش تعاملات و همکاری های چندجانبه اساتید و دانشجویان و دانشگاه ها در محیط های آموزشی، بکارگیری ویژگی های منحصر به فرد رسانه های اجتماعی که نقش بسزایی در جامعه امروزی ایفا می کنند، الزامی است. هدف اصلی این تحقیق، رفع برخی از مشکلات این سامانه به عنوان یکی از اصلی ترین سامانه های یادگیری در دانشگاه های مجازی و مراکز آموزش های الکترونیکی است.

پیشینه تحقیق

در این بخش تحقیقات انجام شده در خصوص بهره گیری از رسانه های اجتماعی در سامانه مدیریت یادگیری الکترونیکی مطابق جدول ۱ ارائه شده است.

جهان در چند دهه اخیر شاهد گرایش های تازه ای به سوی کارآمد کردن بیشتر آموزش بوده است. توسعه ارتباطات اینترنتی و کامپیوتر محور همچنین قابلیت استفاده از این وسایل ارتباطی در هر زمان و مکان، نظر بسیاری از اندیشمندان را به خلق شیوه هایی برای تأمین نیاز روزافزون آموزش جلب کرده است. آموزش الکترونیکی یکی از روش های جدید آموزش مبتنی بر فناوری اطلاعات و ارتباطات است که با محور قرار دادن انسان به عنوان یادگیرنده فعال، می تواند تمامی اشکال آموزش و پرورش و یادگیری را در قرن بیست و یکم متحول سازد و به چالش حاصل از میزان تقاضای اجتماعی برای آموزش و فقدان منابع آموزشی پایان دهد. کاربرد تکنولوژی آموزش الکترونیکی نه تنها اثربخشی تدریس را در مدرسه افزایش می دهد بلکه یک محیط تسهیل کننده فراهم می کند که دانش آموزان از این طریق می توانند در یادگیری مشارکت کنند و یک عامل بسیار مهم در افزایش انگیزه یادگیری دانش آموزان است (احمدی و همکاران، ۱۳۹۳).

استفاده روزافزون از تکنولوژی های نوظهور مبتنی بر شبکه، تحولات چشمگیری را در رویکردها و روش های آموزشی در عصر جدید به وجود آورده است. یادگیری الکترونیکی یکی از پدیده های دنیای مدرن است که به تازگی پا به عرصه وجود گذاشته و در تاریخچه کوتاه مدت خود از سرعت گسترش قابل ملاحظه ای برخوردار بوده است (عبداللهی، ۱۳۹۳). یادگیری الکترونیکی با بهره گیری از ظرفیت های رسانه ای متنی، تصویری و صوتی مخصوص به خود توانسته است تعاملات بین افراد را فراتر از مرزهای زمانی و مکانی توسعه داده و اشکال مختلف

ردیف	سال	پژوهشگران	عنوان تحقیق	نتایج تحقیق
۱	۲۰۱۵	Ludvík Eger	آیا فیس بوک، ابزاری مشابه سیستم مدیریت یادگیری در آموزش به دانشجویان	هدف اصلی انجام این تحقیق پیدا کردن قابلیت های دو ابزار فیس بوک و LMS در فرایندهای آموزش و یادگیری و میزان استفاده دانشجویان و اساتید دانشگاه از این ابزارها است. سوالات تحقیق به شرح زیر است: ۱. آیا دانشجویان دانشگاه در طول ترم تحصیلی از فیس بوک برای یادگیری استفاده می کنند؟

ردیف	سال	پژوهشگران	عنوان تحقیق	نتایج تحقیق
			دانشگاه هاست؟	<p>۲. دانشجویان در چه مدت زمانی و به چه میزانی در شبکه فیس‌بوک هستند؟</p> <p>۳. آیا فیس‌بوک ابزار مناسبی برای یادگیری است یا LMS؟</p> <p>جامعه آماری تحقیق را ۵۱۲ نفر از دانشجویان و اساتید دانشگاه تشکیل داده‌اند. نتایج حاصل از تحقیق نشان داد که فیس‌بوک را برای تحقق اهداف آموزشی و فرایندهای یادگیری هم می‌توان به کار برد. دانشجویان نیز در فرایند یادگیری، به‌طور همزمان از گروه‌های ایجاد شده در شبکه فیس‌بوک و شرکت در دوره‌های آموزشی برگزار شده در سیستم مدیریت یادگیری الکترونیکی دانشگاه استفاده می‌کنند.</p> <p>پس از جمع‌آوری و تحلیل پرسش‌نامه‌ها، نتایج آماری نشان می‌دهد که ۷۷ درصد از دانشجویان دانشگاه در بیشتر اوقات زمان خود را در محیط شبکه‌های اجتماعی مانند فیس‌بوک می‌گذرانند و تنها ۹ درصد از دانشجویان هستند که در هیچ گروه دانشجویی در این شبکه‌ها عضو نیستند. لذا از آنجایی که دانشجویان در انجام فرایندهای آموزشی از LMS و همچنین انجام مباحثات و ارتباطات با همکلاسی‌ها و استاد خود از فیس‌بوک استفاده می‌کنند. در صورتی که به صورت یک سیستم یکپارچه بتوان از هر دو ابزار فوق با هم بهره‌برداری کرد، به دانشجویان و اساتید دانشگاه در نیل به اهداف آموزشی، کمک بیشتری خواهد نمود.</p>
۲	۲۰۱۰	Nadire Cavusa, Sezer Kanbulb	طراحی ابزارهای مبتنی بر وب ۲ توسعه یافته توسط دانشجویان در محیط‌های یادگیری تعاملی	<p>هدف اصلی این تحقیق این است تا مشخص کند کدام یک از ابزارهای وب ۲ توسط دانشجویان در محیط‌های آموزشی و سیستم‌های مدیریت یادگیری استفاده می‌شود. سؤالات تحقیق به شرح زیر مطرح شده است:</p> <p>۱. دیدگاه دانشجویان در مورد یادگیری در محیط‌های آموزشی مبتنی بر وب</p> <p>۲. آیا تفاوتی میان نظرات فراگیران از طریق موبایل با ملیت‌های متفاوت است؟</p> <p>۳. آیا تفاوتی میان نظرات فراگیران با جنسیت و سطح تحصیلات متفاوت است؟</p> <p>جامعه آماری متشکل از تعدادی دانشجوی دانشکده یادگیری کامپیوتر و تکنولوژی‌های ساختاری دانشگاه است.</p> <p>ابزار گردآوری اطلاعات پرسش‌نامه است و تحلیل نتایج تحقیق به کمک نرم‌افزار SPSS صورت گرفته است.</p>

نتایج تحقیق	عنوان تحقیق	پژوهشگران	سال	ردیف
<p>نتایج این تحقیق با تأکید بر سیستم‌های مدیریت یادگیری حاکی از آن است که این سیستم‌ها باید قادر باشند تا برخی از فعالیت‌های مفید اساتید و دانش‌آموزان مانند ارسال، بازگشت و واگذاری بحث در مورد درس با همسالان، بازخورد فوری آنلاین آزمون‌ها، دسترسی به مواد درسی در تمام اوقات، مهارت‌های مدیریت فایل (دانلود، ذخیره و باز کردن فایل‌ها)، برقراری ارتباط با همسالان و استادان، کار مشترک گروهی، اطلاع از عناوین فعالیت‌های باقی‌مانده، اعلام آسان اخبار، آگاهی دانش‌آموز از عملکرد خود را حمایت نمایند. نتایج نشان داد که مناسب‌ترین نرم‌افزار جهت انجام موارد فوق، ابزارهای وب ۲ هستند و تلفیق آن‌ها در سیستم‌های یادگیری، رضایتمندی دانشجویان را فراهم می‌کند.</p>				
<p>هدف از انجام تحقیق، مطالعه کاربرد شبکه‌های اجتماعی مجازی (فیس‌بوک) در آموزش عالی بر روی دانشجویان است. سؤال اصلی چگونگی استفاده از شبکه‌های اجتماعی مانند فیس‌بوک توسط اساتید و دانشجویان در مؤسسات دانشگاهی و با تأیید بر اهداف آموزشی است.</p> <p>جامعه آماری مورد آزمایش، را تعدادی از دانشجویان و اساتید هیات علمی دانشگاه تشکیل داد. مقایسه نظرات کسب شده از هر یک از اعضای جامعه مورد تحقیق، نشان داد که دانشجویان نسبت به اساتید، علاقه بیشتری به استفاده از شبکه اجتماعی فیس‌بوک دارند و همچنین با بهره‌گیری از این ابزارهای اجتماعی و سایر ابزارهای مشابه جهت پشتیبانی از کلاس‌های درس موافق هستند. در صورتی که اغلب اساتید دانشگاه جهت برقراری ارتباط و ایجاد تعاملات دوطرفه با دانشجویان، تمایل به استفاده از سیستم‌ها و تکنولوژی‌های سنتی آموزشی مانند ایمیل دارند.</p> <p>لذا پژوهشگران این تحقیق نشان دادند که با ادغام ابزارها و سرویس‌های شبکه اجتماعی در سیستم یادگیری الکترونیکی، کاربران می‌توانند در آموزشگاه‌ها، مدارس و دانشگاه‌های مختلف ارتباط گسترده‌ای با یکدیگر داشته باشند و جامعه مجازی ایجاد نمایند. اکثر اساتیدی که این فناوری را به کار بسته‌اند بر این باورند که این شبکه‌ها، روشی هستند که از طریق آن ارتباط مثبتی با دانشجویانشان در حین تدریس دارند. آن‌ها، فیس‌بوک و سایر شبکه‌های اجتماعی مجازی را به عنوان فناوری کارآمد و تجاری و راهی برای ایجاد ارتباط با دانشجویانشان می‌دانند. علاوه بر این متخصصان ابراز داشته‌اند ارتباط اجتماعی بین دانشجویان می‌تواند عاملی برای یادگیری موفق باشد.</p>	<p>یافته‌هایی درباره بکارگیری شبکه اجتماعی فیس بوک در مؤسسات آموزشی، مقایسه استفاده دانشجویان و اساتید در استفاده از این ابزارها در دانشگاه</p>	<p>M.D. Roblyer, Michelle McDaniel, Marsena Webb, James Herman, James Vince Witty</p>	<p>۲۰۱۰</p>	<p>۳</p>

ردیف	سال	پژوهشگران	عنوان تحقیق	نتایج تحقیق
۴	۲۰۱۴	Galina Mozhaeva, Artem Feshchenkoa, Ivan Kulikova	یادگیری الکترونیکی در ارزیابی دانشجویان و اساتید: سیستم مدیریت یادگیری یا شبکه های اجتماعی؟	<p>هدف اصلی این مقاله، بررسی و تحلیل رفتار مشارکت کنندگان یادگیری الکترونیکی در به کارگیری فناوری اطلاعات و تکنولوژی ها در جامعه ای از دانشجویان و اساتید دانشگاه ملی تحقیقاتی کشور روسیه (TSU) است.</p> <p>سؤال اصلی تحقیق، این است که آیا سیستم مدیریت یادگیری، قابلیت برقراری تعاملات میان دانشجویان و اساتید دانشگاه را دارد یا خیر؟</p> <p>فرض اصلی این تحقیق بر آن است که اساتید در این دانشگاه در حین آموزش الکترونیکی از LMS و دانشجویان از شبکه های اجتماعی استفاده می کنند. جمع آوری اطلاعات تحقیق از طریق انتشار پرسش نامه و طرح سؤالاتی از اساتید و دانشجویان دانشگاه درباره تفاوت هایی که فرایند یادگیری در کلاس ها از طریق LMS و SN دارد، صورت گرفت. معیارهایی همچون (توجه، انگیزش، راحتی استفاده، دسترسی، رابط کاربری، ارتباطات، تعاملات، همکاری و تشریک مساعی، ارتباطات عاطفی، قدرت درک، تفاوت های فردی، بازدهی) برای مقایسه این دو ابزار مورد توجه قرار گرفت.</p> <p>اکثر دانشجویان و اساتید در خصوص راحتی استفاده، بازدهی، ارتباطات عاطفی، تعاملات و تفاوت های فردی، شبکه های اجتماعی را در برابر LMS، تأیید کردند. در حین انجام تحقیق، تجارب ناشی از کارکردن با سامانه (LMS) و شبکه های اجتماعی (SN) تحلیل گردیده و مزایا و معایب هر یک از این ابزارها و همچنین قابلیت های آن ها به عنوان یک سیستم آموزشی شناسایی شده است.</p> <p>نتایج حاکی از آن است که دانشجویان و اساتید محدودیت های بسیاری در نظام آموزشی و یادگیری الکترونیکی دارند و توجه به رویکرد تلفیق و یکپارچگی نرم افزار LMS و شبکه های اجتماعی در حوزه یادگیری و آموزش، ضروری و الزامی است.</p> <p>پس از بررسی نظرات هر یک از مشارکت کنندگان در خصوص نقش و میزان هر یک از معیارها در زمان استفاده از شبکه های اجتماعی و LMS، نتیجه گیری شد که فرضیه یکپارچگی نرم افزار LMS و شبکه های اجتماعی در فرایندهای یادگیری با این فرض و رویکرد که تجهیز کردن کلاس های درسی در LMS برای انجام کار و فعالیت های فردی و همچنین بهره گیری از شبکه های اجتماعی برای انجام تعاملات و فعالیت های گروهی و همکارانه میان دانشجویان و اساتید در نظر گرفته شده و عملیاتی شود، مورد تأیید است. زیرا LMS در نظام آموزشی به تنهایی قابلیت فراهم کردن ارتباطات</p>

ردیف	سال	پژوهشگران	عنوان تحقیق	نتایج تحقیق
				و تعاملات لازم میان مشارکت کنندگان در فرایند یاددهی - یادگیری را ندارد و می‌بایست با تلفیق نرم‌افزارهای اجتماعی همچون شبکه‌های اجتماعی، موجبات افزایش بازدهی، ایجاد محتوا، برقراری تعاملات، ارتباطات، شخصی‌سازی محیط آموزشی، ایجاد انگیزش و همکاری در یادگیری را فراهم ساخت.
۵	۱۳۸۸	علی‌آبادی، خدیدجه، نوروزی، داریوش، جعفری فر، حمیده	بررسی میزان استفاده دانشجویان، اساتید و آموزشیاران از ابزارهای تعاملی موجود در LMS دانشگاه علوم حدیث	جامعه آماری این تحقیق، کلیه دانشجویان اساتید و آموزشیاران ترم اول سال تحصیلی ۸۹-۸۸ دانشگاه مجازی علوم و حدیث و نمونه این پژوهش ۱۶۲ نفر از دانشجویان اساتید و آموزشیاران دانشکده مجازی علوم و حدیث بودند. پس از جمع‌آوری پرسش‌نامه‌ها و تحلیل داده‌ها مشخص گردید که میانگین استفاده دانشجویان از ابزارهای تعاملی موجود در LMS برای تعامل با دیگر دانشجویان اساتید و آموزشیاران کمتر از حد متوسط است. میزان استفاده آموزشیاران از ابزارهای تعاملی LMS برای تعامل با دانشجویان در حد متوسط است. و در نهایت اساتید برای تعامل با دانشجویان پایین‌تر از حد متوسط است. لذا برای افزایش تعاملات بین دانشجویان اساتید و آموزشیاران و ارتقای کیفیت تعاملات پیشنهاد می‌شود دوره آموزش الکترونیکی دانشگاه مجازی علوم و حدیث بر استفاده آن‌ها از تمام ابزارهای تعاملی (شماره ۱: ایمیل و چت و اشتراک فایل و بحث و ... و شماره ۲: وبلاگ، ویکی و شبکه اجتماعی) به صورت یکپارچه برای تعامل با یکدیگر تأیید کند.
۶	۲۰۱۲	Zhao Du, Xiaolong Fu, Can Zhao, Qifeng Liu and Ting Liu	تعاملات و همکاری در یادگیری الکترونیکی با تلفیق شبکه های اجتماعی با سیستم های یادگیری دانشگاه ها	پلتفرمی تعاملی برای یادگیری الکترونیکی به کمک یکپارچه کردن نرم‌افزارهای اجتماعی با LMS ارائه شد. آن‌ها در مطالعه خود بر روی آموزش مجازی تعاملی و مشارکتی با ادغام نرم‌افزار اجتماعی و سیستم مدیریت یادگیری با استفاده از ابزارهای یادگیری اجتماعی از قبیل بلاگ‌ها، ویکی‌ها، سایت‌های شبکه اجتماعی، نشانه‌گذاری اجتماعی، درصد برطرف نمودن نیازهای اجتماعی آموزش مجازی بودند تا شبکه دوره‌ها را به شبکه اجتماعی و شبکه دانش خویش متصل نماید. تعاملات و همکاری‌های حاصل از LMS و نرم‌افزارهای اجتماعی از جنبه‌های زیر کاملاً متفاوت هستند: ۱. تعامل در LMS محدود به یک درس است و در نرم‌افزارهای اجتماعی نامحدود ۲. LMS گروه‌گرا است ولی نرم‌افزارهای اجتماعی فردگرا و گروه‌گرا

ردیف	سال	پژوهشگران	عنوان تحقیق	نتایج تحقیق
				<p>معماری ارائه شده در این تحقیق شامل چهار لایه (داده، خدمات دروس، ارائه اطلاعات و تعامل با کاربر) است. این پلتفرم تعاملی (تلفیق نرم افزارهای اجتماعی با LMS)، فضای شخصی سازی شده‌ای را برای هر یک از کاربران فراهم می‌کند تا از آن طریق با دیگر کاربران تعامل و همکاری داشته باشند. این فضای شخصی شامل شبکه دروس، شبکه اجتماعی هر یک از افراد و شبکه دانشی آن‌ها است. یکی از ویژگی‌های این پلتفرم، متصل کردن اجزای این فضا برای هر یک از یادگیرندگان است.</p> <p>بنابراین به منظور برقراری تعامل، مشارکت، رضایتمندی میان یادگیرندگان و اساتید در یک نظام آموزشی و پلتفرم یادگیری الکترونیکی، هر یک از کاربران و فراگیران، قادر هستند تا شبکه اجتماعی شخصی و شبکه دانشی خود را در حین فرایند یادگیری، ایجاد نمایند. در پایان نویسندگان به این نتیجه رسیدند که ایجاد یک محیط آموزش مجازی تعاملی با تعریف نقش‌ها و مجوزها برای هر کاربر و امکان ایجاد سطوح دسترسی کاربران، امکان‌پذیر خواهد بود.</p>
۷	۲۰۱۲	Jernej Rožac, Matevž Pogačnik, Andrej Kos, Félix Buendía and José V. Ballester.	تلفیق سیستم مدیریت یادگیری با زیرساخت‌های شبکه‌های اجتماعی	<p>نویسندگان با هدف، یکپارچگی LMS با پلتفرم شبکه‌های اجتماعی، بعد از معرفی کلی فرآیندهای یادگیری الکترونیکی و نرم افزارهای آن (LMS) و قابلیت‌های یکپارچگی آن با شبکه‌های اجتماعی، ضعف‌های LMS در خصوص ارتباطات و تعاملات و همکاری میان کاربران را بیان کردند. در این تحقیق، Facebook به عنوان شبکه اجتماعی که در سراسر جهان کاربران بسیار زیادی دارد انتخاب شده است. این شبکه قابلیت‌هایی دارد که می‌تواند برای ایجاد یک کلاس یادگیری الکترونیکی مجازی مورد استفاده قرار گیرد.</p> <p>آن‌ها در مطالعه خود برای ادغام، سیستم یادگیری الکترونیکی Coome LMS (سیستم یادگیری الکترونیکی مبتنی بر رسانه، که دارای ابزار ویرایش متون کامل برای سخنرانی‌های ویدئویی است) و شبکه اجتماعی فیس‌بوک را انتخاب نمودند و به این نتیجه رسیدند که فرآیندهای آموزش الکترونیکی با ادغام ابزارهای شبکه اجتماعی بهینه می‌گردند.</p>
۸	۲۰۱۱	Colazzo, Luigi, Molinari, Andrea, Villa, Nicola	دوره‌های مبتنی بر رسانه‌های اجتماعی و تلفیق آن با	<p>محققان در این تحقیق با هدف بیان کردن مشکلاتی که در رابطه با یکپارچگی دو سیستم مجزا (فضاهای مدیریت یادگیری و شبکه‌های اجتماعی) در یک محیط نرم‌افزاری وجود دارد و همچنین بیان چگونگی اتصال این دو جهان متفاوت نرم‌افزاری در یک معماری کاملاً مستقل و تلاش برای به‌کارگیری و استفاده همزمان از سیستم‌های مدیریت یادگیری</p>

ردیف	سال	پژوهشگران	عنوان تحقیق	نتایج تحقیق
			سامانه های یادگیری	و نرم افزارهای اجتماعی در محیط های آموزشی، پژوهشی را انجام دادند. آن ها راه حل توسعه یافته ای تحت عنوان جوامع (انجمن) آنلاین توصیف کردند. این ایده، از طرفی محدودیت های LMS سنتی و از سویی دیگر قابلیت ها و توانایی های شبکه های اجتماعی را به عنوان پلتفرمی برای پشتیبانی از فعالیت های یادگیری، آشکار می سازد.

روش تحقیق

تحقیق حاضر، از نظر هدف کاربردی و از نظر نحوه گردآوری داده ها، توصیفی است. از روش آمیخته که ترکیبی از روش های کمی و کیفی است استفاده شده است که برای انجام بخش کیفی از ابزار مصاحبه و اسناد و در بخش کمی از ابزار پرسشنامه استفاده شده است. به طور کلی می توان گفت روش تحقیق حاضر، آمیخته متوالی اکتشافی است. زیرا در مرحله شناسایی مشکلات از روش تحلیل تم، در مرحله شناخت روابط میان مشکلات و قابلیت ها، از روش پیمایشی بهره بردیم. پس از ارائه چارچوب مشخص، قابلیت های نرم افزارهای اجتماعی برای خبرگان تشریح و پرسش نامه ها تکمیل شده و روابط میان مشکلات سیستم های مدیریت یادگیری و قابلیت های نرم افزارهای اجتماعی با هدف رفع تک تک مشکلات، مشخص گردید.

نتایج و یافته های تحقیق

در این بخش، تحلیل داده های حاصل از مصاحبه ها، مشاهدات و تحلیل مدارک و مستندات تحقیق در ۲ بخش تجزیه و تحلیل داده های کیفی، کمی ارائه می شود. رویه تحلیل داده ها در این مطالعه در بخش اول شامل کدگذاری به روش تحلیل تم کتابخانه ای و در بخش دوم به کمک اجرای آزمون آماری ویلکاکسون جهت ارائه هر یک از نرم افزارهای اجتماعی در رفع مشکلات مربوط به هر یک از ابعاد سیستم های مدیریت یادگیری است.

تحلیل کیفی

به منظور شناسایی محدودیت ها و مشکلات سیستم های مدیریت یادگیری در دانشگاه های مجازی، ابتدا با مروری بر

ادبیات تحقیقات صورت پذیرفته در زمینه سیستم های یادگیری الکترونیکی و بررسی ویژگی ها، چک لیستی از قابلیت های این سیستم در ابعادهای مختلف، به طور مثال از دیدگاه فرایندهای سیستم (مدیریت- کنترل و پیگیری دسترسی ها)، از دید انواع کاربران (استفاده کنندگان از سیستم)، فناوری مورد استفاده (سخت افزار، نرم افزار، زیرساخت شبکه، بانک اطلاعاتی)، قابلیت پاسخگویی سیستم، نحوه برقراری تعامل و ایجاد ارتباطات، ارائه بازخورد سریع، قابلیت یکپارچگی و ادغام یا سایر سیستم ها، تطابق و سازگاری و سفارشی شدن سیستم، امنیت و دسترسی و در نهایت استاندارد بودن سیستم، تهیه گردید. در مرحله بعد با استفاده از این چک لیست، با گروهی از اساتید، دانشجویان و کارشناسان آموزش دانشگاه های مجازی، جمع بندی نقطه نظرات محقق که حاصل مشاهده ۳۰ سیستم مدیریت یادگیری مستقر در دانشگاه های الکترونیکی و دانشگاه های مجازی ایران بود، دسترسی به مستندات موجود درباره ویژگی ها و ضعف های این سیستم ها و همچنین اطلاعاتی در خصوص مشکلات LMS با سایر سیستم های مرتبط، تعداد زیادی از اساتید، دانشجویان و کارشناسان آموزشی مراکز الکترونیکی و دانشگاه های مجازی که با LMS کار کرده اند و تسلط بر استفاده از آن در طول ترم تحصیلی و آموزشی داشتند، مصاحبه و کدهای نهایی استخراج گردید. نهایتاً یک چارچوب مفهومی متشکل از ۶ ماژول آزمون و ارزشیابی، همکاری و تشریک مساعی، مدیریت منابع و محتویات آموزشی، ارتباطات و مدیریت تعاملات آموزشی، پایگاه داده و سیستمی و زیرساختی و زیرشاخه های مربوطه برای یک سیستم مدیریت یادگیری طراحی گردید و مشکلات مربوط به هر ماژول در آن طبقه

آزمون آماری

در تحقیق حاضر، از آزمون ویلکاکسون^۸ به عنوان یکی از آزمون های ناپارامتریک به دلیل ارائه پاسخ دقیق تری نسبت به آزمون علامت، استفاده و به کمک نرم افزار آماری SPSS تحلیل شد. در انجام آزمون، فرضیات زیر مدنظر قرار گرفت:

H0: خبرگان با رفع مشکلات LMS به کمک قابلیت های نرم افزارهای اجتماعی موافق هستند.

H1: خبرگان با رفع مشکلات LMS به کمک قابلیت های نرم افزارهای اجتماعی موافق هستند.

$$H_0 \quad \mu: \geq 3$$

$$H_1 \quad \mu: < 3$$

در صورتی که در سطح خطای ۰/۰۵، سطح معنی داری (-p value) بزرگ تر از ۰/۰۵ باشد، فرض H0 یا همان ادعا تائید خواهد شد. در غیر این صورت فرض H1 مورد قبول خواهد بود. پس از اعمال آزمون بر داده های حاصل از پرسش نامه ها، در ۱۲۸ خانه از ماتریس مورد نظر که بر اساس نظرات خبرگان، نشان از وجود ارتباط میان مشکلات LMS و قابلیت های نرم افزارهای اجتماعی است، حاصل تلاقی سطرها و ستون هایی است که فرض H0 آزمون ویلکاکسون در خصوص آنها مورد قبول واقع شده است. مابقی خانه های ماتریس نشان از عدم ارتباط بوده و فرض H0 را رد کرده است. در جدول ۲، تلاقی های سطر و ستون بر اساس کدگذاری اولیه ماتریس ها، ارائه گردیده که نشان می دهد کدام یک از مشکلات توسط کدام یک از قابلیت ها مرتفع خواهند شد و یا به گونه ای دیگر، کدام یک از قابلیت های نرم افزارهای اجتماعی توانایی رفع کدام یک از مشکلات LMS را دارند.

بندی شد. همچنین به منظور شناسایی قابلیت ها و ویژگی های نرم افزارهای اجتماعی و نقش آنها در فرایند یادگیری و آموزش با مروری بر ادبیات تحقیق و مروری بر پیشینه تحقیقات صورت گرفته، هر یک از قابلیت ها در ۴ بعد مشخص (تعامل، همکاری و ارتباطات، ساخت دانش و محتوا، کاربری آسان، استفاده راحت و انعطاف پذیر، مهارت-های تکنولوژی و نوشتاری) دسته بندی شدند.

تحلیل کمی

در این مرحله از تحقیق حاضر، با هدف مرتفع نمودن هر یک از محدودیت های سیستم های مدیریت یادگیری به کمک قابلیت های نرم افزارهای اجتماعی و پاسخ به سؤال تحقیق مبنی بر چگونگی بهره گیری از رسانه های اجتماعی در نظام یادگیری، علاوه بر بررسی تحقیقات پیشینه در خصوص استفاده از انواع نرم افزارهای اجتماعی در افزایش بهره وری فرایند آموزش، پس از جمع آوری مشکلات LMS های مختلف در دانشگاه های مجازی و همچنین تمامی ویژگی های کاربردی نرم افزارهای اجتماعی در حوزه یادگیری، ماتریسی از روابط حاصل از آنها تهیه گردید. شایان ذکر است، با توجه به ماژول های سیستم یادگیری و ابعاد نرم افزارهای اجتماعی، ماتریسی تشکیل شد.

حال در این مرحله، باید تک تک خانه های ماتریس تکمیل شود تا در نهایت ماتریسی حاصل از روابط میان سطرها و ستون ها که نشانگر رفع مشکلات مربوط به ابعاد LMS با به کارگیری بعدی از قابلیت های نرم افزارهای اجتماعی است، پدید آید. بهمین منظور، ۱۵ نفر از خبرگان در حوزه یادگیری الکترونیکی و حوزه رسانه و ارتباطات به منظور تکمیل خانه های ماتریس مورد نظر انتخاب شدند. هر یک از خبرگان، می بایست خانه های ماتریس را با اعداد ۱ تا ۵ به معنای عدم ارتباط (۱)، ارتباط ضعیف (۲)، ارتباط متوسط (۳)، ارتباط قوی (۴) و ارتباط بسیار بالا (۵) تکمیل می کردند.

⁸ Wilcoxon



جدول ۲: ترکیبی از سطرها و ستون‌های تلاقی شده بر اساس کد مربوطه

کد	مشکلات LMS	قابلیت‌های نرم‌افزارهای اجتماعی
b2	عدم ارائه گزارش حضور، میزان فعالیت، نمره و مشارکت‌های درسی دانشجویان	ثبت سؤالات پرسیده شده از دانشجویان در کلاس درس
c23	عدم کاربرد نمودار حاصل از گزارش همه log ها	پشتیبانی از زبان‌های مختلف دنیا و تعامل افراد با ملیت‌های گوناگون
f31	امکان آپلود تنها یک فایل با فرمت دلخواه توسط استاد در یک پیغام متنی	تولید و مدیریت مطالب آموزشی و منابع درسی توسط استاد یا دانشجو به شکل چندرسانه‌ای، دیداری، متنی و شنیداری
g29	استفاده اساتید از منابع غیر تخصصی و محتوای قبلی و در دسترس در سیستم	- ارائه رؤس مطالب به گروه‌ها و بررسی موضوعات درسی توسط استاد
g31		- تولید و مدیریت مطالب آموزشی و منابع درسی توسط استاد یا دانشجو به شکل چندرسانه‌ای، دیداری، متنی و شنیداری
g34		- امکان به‌روزرسانی اطلاعات، ویرایش، تدوین و اصلاح ساده محتوای ساخته شده درباره موضوعات مختلف توسط کاربر
g44		- به اشتراک‌گذاری منابع و محتوای آموزشی توسط استاد برای گروهی از دانشجویان
g46		- دسترسی به محتوای تولید شده توسط برنامه ریزان، پژوهشگران، اساتید و دانشجویان در موضوعات متعدد
g48		- امکان اشتراک‌گذاری محتوا، نتایج پژوهش‌ها، طرح‌های تحقیقاتی، گزارش کارآموزی
h28		عدم ساخت محتوای الکترونیکی و افزودن (Mp3، صدا ویدئو، ...) به صفحات درسی
h31	- تولید و مدیریت مطالب آموزشی و منابع درسی توسط استاد یا دانشجو به شکل چندرسانه‌ای، دیداری، متنی و شنیداری	
h32	- تولید محتوا و انجام تکالیف مشترک بین گروهی از دانشجویان با هم‌تیمی‌های خود	
h33	- الزام دانشجویان به ارائه پادکست‌های آموزشی ویژه خودشان به عنوان تکلیف درسی	
h34	- امکان به‌روزرسانی اطلاعات، ویرایش، تدوین و اصلاح ساده محتوای ساخته شده درباره موضوعات مختلف توسط کاربر	
h37	- ایجاد کلیدواژه (نشانه‌گذاری)، تگ (برچسب) روی هر منبع یا صفحات وب توسط کاربر	
h50		

قابلیت‌های نرم‌افزارهای اجتماعی	مشکلات LMS	کد
- تصحیح متن و ایرادی در نوشتار متن محتوا توسط کاربران		
- امکان تهیه فیلم جهت آموزش استفاده و به‌کارگیری سیستم یادگیری	- عدم اطمینان دانشجو از ارسال تمرین برای استاد و درست بارگذاری شدن فایل تکالیف	i6 i41 i43
- برقراری ارتباط گروهی از دانشجویان با همکلاسی‌های خود در زمان انجام تکلیف		
- بررسی تکالیف دانشجویان و بازخورد (Comment) استاد جهت اصلاح موارد		
- بررسی تکالیف دانشجویان و بازخورد (Comment) استاد جهت اصلاح موارد	- عدم بررسی درصد مشابهت تکالیف دانشجویان	j43
- بررسی ویدئویی مشکلات، اعم از انجام تکالیف در منزل، توسط مدرس یا سایر افراد در گروه‌ها		l3
- بهبود مهارت‌های فناورانه فراگیر و سهولت در تفکر خلاقانه و حل مسائل		l7
- اختصاص زمان ویژه‌ای مطابق برنامه شخصی کاربر برای انجام فعالیت‌هایی همچون نظردهی		l8
- ارائه مطالب و بحث‌های انتقادی (به صورت صوتی)	- عدم امکان نظرخواهی (دانشجو درباره استاد، مشکلات سیستم، ...)	l26
- امکان ارائه نظر یا دیدگاه توسط کاربر بر روی هر منبع محتوایی		l38
- امکان برقراری ارتباط و تشکیل گروهی از دانشجویان با علایق، نیاز و تفکرات مشترک		l52
- ارائه واکنش سریع (بازخورد افکار و اندیشه‌ها) نسبت به مطالب		l54
- ارائه رئوس مطالب به گروه‌ها و بررسی موضوعات درسی توسط استاد		m29
- تولید محتوا و انجام تکالیف مشترک بین گروهی از دانشجویان با هم‌تیمی‌های خود		m32 m39
- امکان بحث و تشریح موضوعات مورد علاقه هر یک از کاربران		m41
- برقراری ارتباط گروهی از دانشجویان با همکلاسی‌های خود در زمان انجام تکلیف	- عدم به اشتراک‌گذاری ایده‌ها و دانش توسط اساتید و دانشجویان	m42 m44
- اشتراک‌گذاری مهارت‌های کلیدی کسب شده طی درس در گروه‌های تخصصی		m45
- به اشتراک‌گذاری منابع و محتوای آموزشی توسط استاد برای گروهی از دانشجویان		m48 m49
- به اشتراک‌گذاری علاقه‌مندی‌ها و دیدگاه‌ها		

کد	مشکلات LMS	قابلیت‌های نرم‌افزارهای اجتماعی
		<ul style="list-style-type: none"> - امکان اشتراک‌گذاری محتوا، نتایج پژوهش‌ها، طرح‌های تحقیقاتی، گزارش کارآموزی - امکان بهره‌گیری از تجربیات دانشجویان در خصوص دروس (نتایج تحقیقات، گزارش سفر علمی، عکس و فیلم آموزشی)
n47 n53	دسترسی به ایمیل اساتید جهت دریافت پاسخ و یا راهنمایی، فقط از طریق تقویم آموزشی	<ul style="list-style-type: none"> - امکان مطرح کردن سؤالات درسی توسط دانشجویان و پاسخ توسط اساتید - افزایش رابطه اجتماعی استاد- دانشجو، دانشجویان با همکلاسی و دانشگاه با استاد
o16 o53 o56	عدم اطلاع‌رسانی به‌موقع و درست به دانشجویان (تأخیر یا کنسلی کلاس، جایجا شدن کلاس، ...)	<ul style="list-style-type: none"> - دسترسی دائمی کاربر به آخرین و جدیدترین اطلاعات در دستگاه پخش محتوای صوتی خود - افزایش رابطه اجتماعی استاد- دانشجو، دانشجویان با همکلاسی و دانشگاه با استاد - اطلاع‌رسانی از آخرین تحولات و اخبار علمی و درسی به دانشجویان از طریق دانشگاه
p6 p7 p11 p17	ناآگاهی دانشجو و اساتید در به‌کارگیری راهنمای برخط برای کارکردن با سیستم	<ul style="list-style-type: none"> - امکان تهیه فیلم جهت آموزش استفاده و به‌کارگیری سیستم یادگیری - بهبود مهارت‌های فناورانه فراگیر و سهولت در تفکر خلاقانه و حل مسائل - تأثیرپذیری دانشجویان از نظرات همکلاسی‌ها در توجه به موضوع درسی از زوایای گوناگون - سهولت کاربری آموزشی و فراگیری سریع نحوه استفاده صحیح از این ابزارها
t55 t57	عدم ایجاد ارتباط و لینک با LMS دانشگاه‌های مجازی در کل دنیا	<ul style="list-style-type: none"> - امکان عضویت در انجمن‌ها و اجتماعات مجازی ایجاد شده سازمان‌ها و مؤسسات مختلف - برقراری ارتباط استاد و دانشجو با متخصصان خارج از نظام آموزشی خود
u1 u8	یادآوری دائمی تقویم آموزشی در طول ترم برای تحویل تکالیف کلاسی	<ul style="list-style-type: none"> - زمان‌بندی هفتگی برای تحویل، مستندسازی کار کلاسی و گزارش‌های منظم از دانشجویان - اختصاص زمان ویژه‌ای مطابق برنامه شخصی کاربر برای انجام فعالیت‌هایی همچون نظردهی
w10 w39 w40 w42	عدم به‌کارگیری تالار گفتگو (forum) توسط اساتید و دانشجویان	<ul style="list-style-type: none"> - فعالیت دانشجو برای دستیابی به اهداف گروه و ایجاد رویکرد یادگیرنده محوری توسط استاد - امکان بحث و تشریح موضوعات مورد علاقه هر یک از کاربران - پیشنهاد ارائه بحث بر روی موضوعات درسی به گروه‌ها توسط استاد

کد	مشکلات LMS	قابلیت‌های نرم‌افزارهای اجتماعی
w51		- اشتراک‌گذاری مهارت‌های کلیدی کسب شده طی درس
w52		در گروه‌های تخصصی
w58		- تشکیل گروهی از دانشجویان توسط استاد برای ایجاد ارتباط و تعامل خارج از کلاس
		- امکان برقراری ارتباط و تشکیل گروهی از دانشجویان با علایق، نیاز و تفکرات مشترک
		- امکان گفتگو و تشریح مساعی برای ایجاد یک درک مشترک از معنا با یکدیگر
x9		- امکان ایجاد وبلاگ و شبکه‌های اجتماعی توسط دانشجو و ارائه آن به استاد و سایر همکلاسی‌ها
x26	ایجاد تالارهای گفتگو فقط توسط استاد	- ارائه مطالب و بحث‌های انتقادی (به صورت صوتی)
x39		- امکان بحث و تشریح موضوعات مورد علاقه هر یک از کاربران
y9		- امکان ایجاد وبلاگ و شبکه‌های اجتماعی توسط دانشجو و قرار دادن نشانی آن را در اختیار استاد و سایر همکلاسی‌ها
y51	عدم ایجاد فروم مشترک دانشجو با دانشجویان	- تشکیل گروهی از دانشجویان توسط استاد برای ایجاد ارتباط و تعامل خارج از کلاس
y60	ترم‌های قبل و یا ایجاد فروم خصوصی	- تشکیل گروه‌های مطالعه، یادگیری همکارانه میان دانشجویان جهت گسترش آگاهی
z9	عدم گفتگوی همزمان استاد با چند دانشجو در کانال‌های مختلف ارتباطی	- امکان ایجاد وبلاگ و شبکه‌های اجتماعی توسط دانشجو و ارائه آن به استاد و سایر همکلاسی‌ها
AA8		- اختصاص زمان ویژه‌ای مطابق برنامه شخصی کاربر برای انجام فعالیت‌هایی همچون نظردهی
AA10		- فعالیت دانشجو برای دستیابی به اهداف گروه و ایجاد رویکرد یادگیرنده محوری توسط استاد
AA41	ارتباط دانشجویان از طریق رسانه‌های اجتماعی مانند (فیس‌بوک، تلگرام)	- برقراری ارتباط گروهی از دانشجویان با همکلاسی‌های خود در زمان انجام تکلیف
AA51		- تشکیل گروهی از دانشجویان توسط استاد برای ایجاد ارتباط و تعامل خارج از کلاس
AA64		- گسترش دامنه فعالیت‌های آموزشی به خارج از کلاس
AB8		- اختصاص زمان ویژه‌ای مطابق برنامه شخصی کاربر برای انجام فعالیت‌هایی همچون نظردهی
AB10	برقراری تعامل دانشجویان (زمان شروع کلاس، کنسلی، نظردهی در مورد استاد، ارسال تکالیف) از طریق وبلاگ و فروم خارج از سیستم	- فعالیت دانشجو برای دستیابی به اهداف گروه و ایجاد رویکرد یادگیرنده محوری توسط استاد
AB37		- ایجاد کلیدواژه (نشانه‌گذاری)، تگ (برچسب) روی هر منبع یا صفحات وب توسط کاربر
AB41		

کد	مشکلات LMS	قابلیت‌های نرم‌افزارهای اجتماعی
AB51 AB64		<ul style="list-style-type: none"> - برقراری ارتباط گروهی از دانشجویان با هم‌کلاسی‌های خود در زمان انجام تکلیف - تشکیل گروهی از دانشجویان توسط استاد برای ایجاد ارتباط و تعامل خارج از کلاس - گسترش دامنه فعالیت‌های آموزشی به خارج از کلاس
AD14 AD20	عدم اجازه دانشجو به تعریف گروه، گروه‌بندی و دعوت دانشجویان دیگر به گروه آنلاین	<ul style="list-style-type: none"> - توجه به اولویت‌ها و نیازهای شخصی - اعمال گروه‌بندی‌ها و محدود کردن دسترسی‌ها با توجه به نقش‌ها
AE26 AE39	شروع بحث‌ها و گفتگوهای آنلاین فقط توسط استاد	<ul style="list-style-type: none"> - ارائه مطالب و بحث‌های انتقادی (به صورت صوتی) - امکان بحث و تشریح موضوعات مورد علاقه هر یک از کاربران
AF12	نامناسب بودن فرمت فایل‌های ضبط شده کلاس‌ها	<ul style="list-style-type: none"> - امکان مشاهده محتوای آموزشی ضبط یا دانلود شده بر روی کامپیوتر یا ابزارهای قابل حمل
AH33	عدم سنجش سطح ذکاوت، مهارت و دانش فعلی دانشجو	<ul style="list-style-type: none"> - الزام دانشجویان به ارائه پادکست‌های آموزشی ویژه خودشان به عنوان تکلیف درسی
AC10 AC39 AC40 AC42 AC51 AC52 AC58	عدم به‌کارگیری ابزارهای چت تعبیه شده توسط اساتید و دانشجویان	<ul style="list-style-type: none"> - فعالیت دانشجو برای دستیابی به اهداف گروه و ایجاد رویکرد یادگیرنده محوری توسط استاد - امکان بحث و تشریح موضوعات مورد علاقه هر یک از کاربران - پیشنهاد ارائه بحث بر روی موضوعات درسی به گروه‌ها توسط استاد - اشتراک‌گذاری مهارت‌های کلیدی کسب شده طی درس در گروه‌های تخصصی - تشکیل گروهی از دانشجویان توسط استاد برای ایجاد ارتباط و تعامل خارج از کلاس - امکان برقراری ارتباط و تشکیل گروهی از دانشجویان با علایق، نیاز و تفکرات مشترک - امکان گفتگو و تشریح مساعی برای ایجاد یک درک مشترک از معنا با یکدیگر
AG62 AG65 AG66	عدم ارزشیابی درست دانشجو توسط استاد	<ul style="list-style-type: none"> - ارزشیابی گروهی و ردیابی و پیگیری میزان پیشرفت دانشجویان در طول دوره - ارزشیابی میزان مشارکت از طریق توجه استاد به حضور دانشجویان - ارزشیابی میزان مشارکت از طریق توجه استاد به عمق و کیفیت نظرات دانشجویان
AI27	عدم سنجش کارایی ساختار درس ارائه شده ترم تحصیلی در روند یادگیری	<ul style="list-style-type: none"> - خلاصه کردن مطالب درس در طول ترم توسط دانشجویان

کد	مشکلات LMS	قابلیت‌های نرم‌افزارهای اجتماعی
AI38 AI54 AI61		<ul style="list-style-type: none"> - امکان ارائه نظر یا دیدگاه توسط کاربر بر روی هر منبع محتوایی - ارائه واکنش سریع (بازخورد افکار و اندیشه‌ها) نسبت به مطالب - پیگیری دستور کار و روند پیشرفت کاری در زمان آموزش
AJ27 AJ30 AJ61 AJ62	عدم سنجش علمی میزان پیشرفت دانشجویان در هر دوره‌های آموزشی	<ul style="list-style-type: none"> - خلاصه کردن مطالب درس در طول ترم توسط دانشجویان - امکان ساخت سرعنوان‌های موضوعی و درسی توسط کاربران از طریق برچسب‌گذاری - پیگیری دستور کار و روند پیشرفت کاری در زمان آموزش - ارزشیابی گروهی و ردیابی و پیگیری میزان پیشرفت دانشجویان در طول دوره
AK2 AK35 AK36 AK63	عدم ثبت و پیگیری و مانیتور کردن تمامی فعالیت فراگیران در دوره‌ها	<ul style="list-style-type: none"> - ثبت سؤالات پرسیده شده از دانشجویان در کلاس درس - تهیه یک نسخه پشتیبان از تمام فعالیت‌های انجام شده توسط کاربران - امکان ذخیره منابع مبتنی بر وب در هر زمانی در پایگاه داده توسط کاربر - نظارت مداوم بر فعالیت‌های اعضای گروه توسط استاد
AN12	عدم اجرای کلاس بر روی گوشی‌های موبایل و تبلت	<ul style="list-style-type: none"> - امکان مشاهده محتوای آموزشی ضبط یا دانلود شده بر روی کامپیوتر یا ابزارهای قابل حمل
AO32 AO41 AO44 AO48 AO49 AO59 AO60	عدم اشتراک گروهی دروس توسط فراگیران	<ul style="list-style-type: none"> - تولید محتوا و انجام تکالیف مشترک بین گروهی از دانشجویان با هم‌تیمی‌های خود - برقراری ارتباط گروهی از دانشجویان با هم‌کلاسی‌های خود در زمان انجام تکالیف - به اشتراک‌گذاری منابع و محتوای آموزشی توسط استاد برای گروهی از دانشجویان - امکان اشتراک‌گذاری محتوا، نتایج پژوهش‌ها، طرح‌های تحقیقاتی، گزارش کارآموزی - امکان بهره‌گیری از تجربیات دانشجویان در خصوص دروس (نتایج تحقیقات، گزارش سفر علمی، عکس و فیلم آموزشی) - ایجاد گروه‌های کاری توسط استاد برای انجام پروژه‌های درسی میان دانشجویان - تشکیل گروه‌های مطالعه، یادگیری همکارانه میان دانشجویان جهت گسترش آگاهی
AP19	عدم اجرای دروس (آزمایشگاه، پایان‌نامه، پروپوزال)	<ul style="list-style-type: none"> - قابلیت ارائه دروس آزمایشگاهی (امکان شبیه‌سازی و ایجاد آزمایشگاه مجازی)



کد	مشکلات LMS	قابلیت‌های نرم‌افزارهای اجتماعی
AQ25	عدم برنامه‌ریزی بلندمدت درسی	- تهیه لیستی از فعالیت‌های قابل انجام در کلاس درس توسط استاد (to do list)
AR21	عدم جستجوی دوره‌ها (از روی موضوع، نام دوره، برنامه درسی) و منابع آموزشی مورد نیاز	- دسترسی به محتوای ایجاد شده توسط کاربران از طریق قابلیت جستجوی بر خط به دفعات متعدد
AU20	عدم دسترسی دانشجو به فروم‌های دانشجویان ترم-های گذشته (نحوه تدریس و نمره دادن استاد)	- اعمال گروه‌بندی‌ها و محدود کردن دسترسی‌ها با توجه به نقش‌ها
AV4 AV18	عدم امکان استفاده از کلاس‌های بایگانی شده پس از اتمام ترم تحصیلی	- امکان شنیدن و قرار دادن صدا و یا تصاویر ضبط شده کلاس روی وب و دانلود اتوماتیک جلسات کلاسی - امکان آرشیو جلسات تدریس اساتید و پخش و توزیع آن‌ها برای بازخوانی مجدد
AW20 AW36	عدم دسترسی به اطلاعات تقویم در آخر ترم و در پایان کلاس‌ها	- اعمال گروه‌بندی‌ها و محدود کردن دسترسی‌ها با توجه به نقش‌ها - امکان ذخیره منابع مبتنی بر وب در هر زمانی در پایگاه داده توسط کاربر
AX4 AX18	عدم دسترسی به آرشیو کلاس‌های ضبط شده و دروس ترم گذشته دانشجو	- امکان شنیدن و قرار دادن صدا و یا تصاویر ضبط شده کلاس بر وب و دانلود جلسات کلاسی - امکان آرشیو جلسات تدریس اساتید و پخش و توزیع آن‌ها برای بازخوانی مجدد
AY4	دسترسی دانشجو و استاد به فایل ضبط شده کلاس با فرمت flv تنها در صورت Log in در سیستم	- امکان شنیدن و قرار دادن صدا و یا تصاویر ضبط شده کلاس روی وب و دانلود اتوماتیک جلسات کلاسی
AZ14 AZ24 AZ34	عدم شخصی‌سازی محیط آموزشی توسط کاربران (تعریف skin های منحصر به فرد)	- توجه به اولویت‌ها و نیازهای شخصی - ارائه محیطی جذاب برای یادگیری کاربران - امکان به‌روزرسانی اطلاعات، ویرایش، تدوین و اصلاح ساده محتوای ساخته شده درباره موضوعات مختلف توسط کاربر
BA5	شلوغی صفحه اول و وجود مطالب و اطلاعاتی‌های زیاد	- انتشار یکسری اخبار، منابع و اطلاعات توسط دانشگاه به صورت فیلم
BB14 BB24	عدم جذابیت صفحه اصلی دروس	- توجه به اولویت‌ها و نیازهای شخصی - ارائه محیطی جذاب برای یادگیری کاربران
BC22	عدم وجود واژه‌نامه برای درک اصطلاحات سیستم	- دارای فرهنگ لغت آنلاین

نتیجه‌گیری

فرصت ایده‌پردازی و ارائه نظر و دریافت بازخورد، که امری ضروری در یادگیری به شیوه تعاملی است داده نمی‌شود. امروزه به دلیل تغییرات روزافزون و پرشتاب جوامع بشری و نقش کلیدی تعلیم و تربیت در نسل خلاق به منظور توان رو به رو شدن با این تغییرات اهمیت و ضرورت

روش‌های سنتی آموزش، به‌تنهایی پاسخگوی تعاملات و ارتباطات و تغییر مداوم نیاز جوامع با حضور در جوامع شبکه‌ای و فضای مجازی نیست. در روش سنتی، فراگیر

شناسایی و دسته‌بندی قابلیت‌های

نرم‌افزارهای اجتماعی در حوزه آموزش

چکیده

از آنجا که مؤسسات آموزش عالی بیشترین مصرف‌کننده و تولیدکننده اطلاعات و دانش هستند و نقش مهمی در امر آموزش و پژوهش ایفا می‌کنند، استفاده از این فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی همچون وب ۲ در آموزش و پژوهش لازم‌الاجراست. آموزش با استفاده از این فناوری‌ها، مدل‌های نوین تعامل را بین یادگیرندگان و یاد دهنندگان ایجاد می‌کند و در نتیجه انگیزه یادگیری را در دانشجویان افزایش می‌دهد و آموزش را جذاب‌تر می‌کند. همچنین فرصت‌هایی را برای دانشجویان به وجود می‌آورد. از جمله این فرصت‌ها تعهد در یادگیری، تعامل اجتماعی، درک مفهومی، تفکر انتقادی و توسعه دانش فردی است هدف این تحقیق شناسایی قابلیت‌های نرم‌افزارهای اجتماعی در حوزه آموزش است. به همین منظور به روش کتابخانه‌ای و با مروری بر ادبیات و پیشینه تحقیقات، مهم‌ترین قابلیت‌های نرم‌افزارهای اجتماعی و نقش آن‌ها در افزایش بهره‌وری فرایند آموزش در نظام یادگیری از چهار دیدگاه (۱) تعامل، همکاری و ارتباطات، (۲) ساخت دانش و محتوا، (۳) کاربری آسان، استفاده راحت و انعطاف‌پذیر و (۴) مهارت‌های تکنولوژی و نوشتاری شناسایی و دسته‌بندی شده است.

مقدمه

فناوری اطلاعات و ارتباطات در چگونگی این‌که مردم بتوانند نزدیکی را از لحاظ مکانی، حقیقی و ارتباط تجربه نمایند، انقلابی به پا کرده است. این فناوری‌ها دسترسی ارزان به هر چیز و هر کس را در جهان ممکن ساخته است. این فناوری‌ها، عیناً تعامل چهره به چهره را در فضای سایبری بازسازی می‌کنند و امکان مشارکت در انواع متعدد ارتباطات اجتماعی را میسر می‌سازند. مردم از فناوری اطلاعات و ارتباطات برای نوشتن وبلاگ‌ها، ارسال نامه‌های

خلاقیت و عوامل مؤثر بر آن در تعلیم و تربیت بیش از هر زمان دیگری آشکار شده است. از طرفی متاسفانه امروزه، سامانه یادگیری در دانشگاه‌های مجازی و مراکز آموزش الکترونیکی علاوه بر ویژگی‌ها و امکانات زیاد، خالی از جنبه‌های منفی مرتبط با کاهش کارایی نیز نیستند و بایستی در جهت بهره‌گیری حداکثری از آن‌ها، تحلیل درستی از کاستی‌ها داشت و سعی در رفع یا کاهش آن‌ها نمود. لذا بهره‌گیری از رسانه‌ها در آموزش الکترونیکی (به خصوص در سامانه تحت وب یادگیری که نقش اصلی در مدیریت، ردگیری دانشجویان، طراح دروس، ارزیابی و ... دارد)، امکان تعامل دانشجویان با همکلاسی و اساتید و حتی متخصصان خارج از نظام آموزشی را فراهم می‌کند.

منابع

۱. احمدی، حسن، شهربانو احمدی، کاظم بیون. ۱۳۹۳. بررسی تاثیر آموزش الکترونیکی بر خلاقیت دانش آموزان پایه دوم راهنمایی در آموزش و پرورش شهر اصلاندوز (استان اردبیل). مجموعه مقالات نهمین کنفرانس سالانه یادگیری الکترونیکی، تهران، دانشگاه خوارزمی، ۲۰-۲۱ اسفند ۱۳۹۳، صفحه ۱۰.
۲. عبداللهی، سید مجید، صدیقه قدیری، مریم تبریزیان. ۱۳۹۳. بررسی تاثیر شاخص‌های کیفی سامانه مدیریت یادگیری الکترونیکی دانش‌کده آموزش مجازی دانشگاه اصفهان بر میزان کاربردپذیری سامانه توسط کاربران در سال ۱۳۹۳. مجموعه مقالات نهمین کنفرانس سالانه یادگیری الکترونیکی، تهران، دانشگاه خوارزمی، ۲۰-۲۱ اسفند ۱۳۹۳، صفحه ۶۵.
۳. علی‌آبادی، خدیجه، داریوش نوروزی، حمیده جعفری. ۱۳۸۸. بررسی میزان استفاده دانشجویان، اساتید و آموزش‌یاران از ابزارهای تعاملی موجود در LMS دانشگاه علوم حدیث و ارائه راهکار مناسب در این زمینه، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه علامه طباطبایی - دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، ۱۳۸۸.

۲. آموزش مبتنی بر ابزارهای وب ۲

پیشرفت فناوری اطلاعات و ارتباطات بسیاری از حوزه‌ها را تحت تأثیر قرار داده است. یادگیری استفاده از این فناوری‌ها برای پیشرفت سطح دانش افراد و در نتیجه پیشرفت کشور الزامی است. آموزش و پژوهش یکی از این حوزه‌هاست که با فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی، ارتباط پیدا می‌کند. به بیان دیگر پیشرفت در حوزه آموزش، مدیون فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی است (ارشدی و همکاران، ۱۳۹۲).

انسان ذاتاً موجودی اجتماعی است و برای ادامه بقا نیاز به ارتباط دارد. ارتباط خود را از حرکات چهره و اصوات ساده تا خط و کلام و پس از اختراع ماشین چاپ با کتاب و روزنامه و بعدها مورش، تلگراف و تلفن و سپس ابزارهای رسانه‌ای مانند رادیو و تلویزیون و امواج ماهواره‌ای و رایانه‌ها صورت داده است. (زارع زاده و شریف مقدم، ۱۳۹۳).

شبکه جهانی وب از جمله این فناوری‌ها است که از وب ۱ یک‌طرفه و ایستا به وب ۲ دوطرفه و تعاملی تحول یافته است. وب ۲ مجموعه‌ای از رویکردهای جدید در فضای اینترنت به سمت مدل‌های توسعه باز، آسان‌سازی خلق و ایجاد محتوا به صورت گروهی، حمایت و پشتیبانی و امکان استفاده از هوش و خرد جمعی و اشتراک‌گذاری محتوا است که می‌تواند به کاهش هزینه تولید و پردازش اطلاعات و افزایش آگاهی عمومی و افزایش کارایی سیستم منجر شود. ظهور فناوری‌های وب ۲ باعث ایجاد تحولاتی در فرایند آموزش گردیده است به گونه‌ای که این تحولات در فعالیتهای آموزشی و همچنین کیفیت و کمیت تدریس تأثیر می‌گذارد (ارشدی و همکاران، ۱۳۹۲).

از ویژگی‌های این ابزارها در آموزش، امکان تعامل دانشجویان با همکلاسی و معلمان و حتی متخصصان خارج از نظام آموزشی خود را فراهم می‌کند. این تعاملات و مشارکت‌ها زمینه‌ساز پژوهش توسط دانشجویان است و باعث ترغیب آن‌ها به انجام فعالیت‌های علمی می‌شود. بنابراین دانشجویان که از پیش‌تازان در عرصه علم و دانش و زمینه‌ساز پیشرفت کشور هستند باید از این فناوری‌ها در

الکترونیکی، برقراری روابط اجتماعی از طریق سایت‌های شبکه‌ای مانند فیس‌بوک و مای اسپیس، ارسال متن به یکدیگر از طریق سرویس پیام کوتاه تلفن همراه و گفتگو از طریق پیام فوری آنلاین استفاده می‌نمایند (علم و همکاران، ۱۳۹۴).

در امر تعلیم و تربیت، آموزشی مؤثر است که اولاً منجر به یادگیری شود و ثانیاً، این یادگیری پایدار باشد. تحقق این دو مستلزم استفاده از حواس پنج‌گانه فراگیر و بهره‌گیری از تجارب مستقیم و دست‌اول است. تجربه نشان می‌دهد که حواس مختلف، در یادگیری انسان نقش مساوی و یکسان ندارند. گرچه در منابع گوناگون ارقام متفاوتی در این زمینه ذکر شده، اما در تمامی آن‌ها بیشترین سهم به حس بینایی داده شده است. از نظر سیدل و شاول سون، آموزش فرآیندی است برای خلق محیط‌های یادگیری که در آن فعالیت‌های موردنظر یادگیرندگان برای ساختن دانش و کسب توانایی تفکر به حداکثر می‌رسد. برای کارایی هرچه بیشتر چنین فرآیندی، ضروری است که یادگیرنده خود فعال بوده و دخالت مستقیم در آنچه می‌آموزد داشته باشد. نقش معلم فراهم‌کننده شرایطی برای تسهیل یادگیری است. یکی از ویژگی‌های آموزش خوب، وجود کنش متقابل یا تعامل بین معلم و یادگیرنده و فعال بودن هرچه بیشتر فراگیر است (اسماعیلی فر و همکاران، ۱۳۹۳).

در عصر حاضر و با فراگیر شدن استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات در تمام شئون زندگی و به تبع آن تأثیرگذاری این فناوری بر محیط‌های آموزشی، متخصصان تعلیم و تربیت بر این عقیده استوارند که محیط‌های آموزشی مبتنی بر رسانه دارای ویژگی‌های منحصر به فردی هستند که نه تنها فرآیند آموزش و یادگیری را برای معلم و دانش‌آموز تسهیل کرده و با ایجاد محیطی متنوع، یادگیری را جذاب می‌کنند، بلکه کلیه حواس دانش‌آموز را نیز درگیر ساخته و موجب تمرکز، توجه و دقت دانش‌آموز روی موضوع و مطلب موردنظر می‌شوند (اسماعیلی فر و همکاران، ۱۳۹۳).

یادگیری و پژوهش استفاده کنند که مهیا نبودن این فناوری‌ها برای این قشر دانشگاهی باعث کاهش سطح علمی و فعالیت‌های پژوهشی آن‌ها می‌شود. در واقع این فناوری‌ها فرصت‌هایی را برای دانشجویان در یادگیری آسان، سهولت برقراری ارتباط علمی، تولید محتوا به صورت گروهی فراهم می‌کند که باعث می‌شود انگیزه یادگیری و فعالیت‌های پژوهشی در آن‌ها افزایش یابد. (ارشدی و همکاران، ۱۳۹۲).

بنابراین می‌توان گفت رشد فناوری اطلاعات و ارتباطات در طی سال‌های اخیر در توسعه و ایجاد روش‌های جدید آموزشی نقش بسزایی داشته که این روش‌ها عمدتاً مبتنی بر وب و تکنولوژی‌های نوین دیجیتالی است. بر این اساس، یادگیری می‌تواند پاسخی به موقع به تغییرات فزاینده فناوری باشد و امکان استفاده از دانش جدید و مدیریت صحیح برنامه‌های آموزشی در این بازه زمانی را فراهم آورد (مثنوی و خلیفه، ۱۳۹۳).

ویژگی‌های فنی - اجتماعی ابزارهای وب ۲، فرآیند یاددهی - یادگیری در آموزش دانشگاهی را دستخوش تغییرات اساسی کرده است. وبلاگ، ویکی، پادکست، گروه‌های خبری، اتاق گفتگو، ویدئو کنفرانس، ابزار وایت برد و غیره نمونه‌هایی از ابزارهای ارتباطی هستند که یادگیرنده با استفاده از آن‌ها می‌تواند به شیوه‌های هم‌زمان و ناهم‌زمان با سایر منابع یادگیری ارتباط برقرار کند (تهرانی و همکاران، ۱۳۹۳). ابزارهای موجود در این نرم‌افزارها از طریق کمک به برقراری ارتباط، میزان کنترل و مدیریت یادگیرنده را بر فرآیند طراحی و تعامل گروهی افزایش می‌دهند (سراجی و عطاران، ۱۳۸۸).

یادگیری به کمک رسانه‌ها، فضای محصور آموزش سنتی را در معرض سؤال و تردید قرار داده و مفروضات این فضای محدود درباره ثبات و پایداری کلام، متن خطی و مدرس در مقام ناقل مقتدر را به چالش کشیده است. فضای مجازی، محیطی مبتنی بر کنترل خود فرد ایجاد می‌کند، مفاهیم قطعیت خود را از دست می‌دهند و شاگردان به نحو فعال در تولید دانش مشارکت می‌ورزند، بدین‌سان، فضایی ایجاد می‌شود که فراگیران صرفاً معانی پیشین و دانسته

را شرح نمی‌دهند، بلکه فعالانه در خلق معانی شرکت می‌کنند، به نظر می‌آید. در این نکته اجماع نسبی وجود دارد که ورود فناوری‌های اطلاعات و ارتباطات (فاوا) در تعلیم و تربیت، مهارت‌های یادگیری بلندمدت و مستقل را تشویق می‌کند. معلمان و یادگیرندگان فرصت بسط مفهوم و آگاهی فرا سطحی را می‌یابند و این ناشی از اعمال ارتباطی است که متضمن وسعت ذهن، نظارت بر خود و تأمل مداوم مشارکت‌کنندگان است. پشتیبانان از فناوری در محیط‌های آموزشی، یادگیری را مهم‌ترین هدف بنیادی استفاده از فضاهای مجازی و شبکه‌ای می‌دانند (خندقی و همکاران، ۱۳۸۹).

۳. نرم‌افزارهای اجتماعی

الیسون و بوید (۲۰۰۷)، نرم‌افزار اجتماعی را تحت سرفصل ابزارهای وب ۲ می‌دانند. نرم‌افزار اجتماعی جنبه تعاملی وب ۲ است. برنامه‌های نرم‌افزار اجتماعی به آسانی به کاربران اجازه تولید محتوی را در وب می‌دهد (نجف‌لو، ۱۳۹۰).

بوید (۲۰۰۷) معتقد است، این نرم‌افزارها از طریق پشتیبانی از تعامل، حمایت از ارائه و دریافت بازخورد و ایجاد شبکه‌های اجتماعی و ارتباط بین افراد، نقش مهمی در بهبود فرآیند یادگیری دارند. این ابزارها، نرم‌افزارهای اجتماعی هستند که به تسهیل ارتباط و مشارکت اجتماعی، کشف و تشریح اطلاعات به صورت گروهی، تولید و مدیریت محتوا، گردآوری مداوم دانش و اصلاح محتوا، توجه به اولویت‌ها و نیازهای شخصی، امکان ارتباط بین اعضای یک گروه مشخص، امکان ارتباط با افراد و منابع متنوع، امکان دریافت و ارائه بازخورد کمک می‌کنند. ریچاردسن و پرایس (۲۰۰۶)، این ابزارها را وب خواندنی - نوشتنی می‌نامند و معتقدند که ابزارهایی مانند وبلاگ در مقایسه با ابزارهای نسل اول وب، امکان ارتباط و تولید محتواهای گوناگون را فراهم می‌سازند (سراجی و عطاران، ۱۳۸۸).

نرم‌افزار اجتماعی، نرم‌افزاری است که به کاربران اجازه می‌دهد تا با همدیگر همکاری، ارتباط و مراوده داشته باشند. میلیون‌ها نفر به دلیل سهولت یادگیری و کاربردهای

در تعریفی دیگر، اصطلاح "نرم افزار اجتماعی" را می-توان به عنوان نرم افزاری که تعامل گروهی را پشتیبانی می کند، معرفی کرد. نرم افزار اجتماعی، دسته ای از ابزارهای شبکه ای است که افراد در حالی که هر فرد بر زمان، فضا و حضور خود کنترل دارد به یادگیری با همدیگر ترغیب و از آن حمایت می نماید. جنبه کلیدی یک نرم افزار اجتماعی این است که مشارکت گسترده ای را در خلق اطلاعاتی که به اشتراک گذاشته می شود، ایجاد می نماید (شامی و همکاران، ۱۳۹۳).

طبقه بندی های متفاوتی از نرم افزارهای اجتماعی وجود دارد که تعدادی از این طبقه بندی ها در جدول (۱) بیان شده است: (نجف لو، ۱۳۹۰)

فراوان نرم افزارهای اجتماعی از آن ها استفاده می کنند. به اعتقاد بالاس (۲۰۰۶)، هر نوع پلتفرم مورد استفاده برای ایجاد جوامع آنلاین، که در آن کاربران از بخش های مختلف جهان می توانند در آن شرکت نموده و با همدیگر ارتباط برقرار نمایند به عنوان نرم افزار اجتماعی شناخته می شود. یودل (۲۰۰۴) نیز بیان می کند، نرم افزار اجتماعی یک قطعه قدرتمند از توسعه فن آوری است که به افراد اجازه تماس برقرار کردن با همدیگر از راه هایی که حتی در یک دهه گذشته قابل تصور هم نبود را می دهد. ارتباطات با واسطه کامپیوتر مرکزیت همه این تعاملات است. «نرم افزار اجتماعی» تعریف کننده توسعه ابزارهای جدید و خدماتی است که روش استفاده از اینترنت، همکاری، ارتباط و به اشتراک گذاری اطلاعات را آسان تر نموده است (نجف لو، ۱۳۹۰).

جدول (۱): انواع ابزارهای وب ۲ از دیدگاه صاحب نظران

ردیف	نام صاحب نظر	ابزارها
۱	لئوگتون ^۹ (۲۰۱۱)	ویکی ها، بلاگ ها، فرم ها و آر.اس.اس
۲	حسین و آیدین ^{۱۰} (۲۰۱۱)	بلاگ ها، فرم ها، پادکست ها و ویکی ها
۳	شو و چوانگ ^{۱۱} (۲۰۱۱)	ویکی ها، نشانه گذاری اجتماعی، پادکست ها، بلاگ ها و آر.اس.اس
۴	تریپسی و کومار ^{۱۲} (۲۰۱۰)؛ دیویس ^{۱۳} (۲۰۰۹)؛ ادل (۲۰۱۰)	نشانه گذاری، بلاگ ها، ویکی ها، آر.اس.اس، پادکست ها، ودکست ها، پیام های فوری، تگ، سایت های شبکه اجتماعی، پخش صوت و ویدئو، چت، خدمات اجتماع عکس، خدمات اجتماع کتاب، توییتر، فهرست کتاب ها
۵	جف هو ^{۱۴} (۲۰۱۰)	بلاگ ها، تقویم ها، ویکی ها، آر.اس.اس، مجموعه های عکس، پادکست ها، نشانه گذاری اجتماعی، پیام های متنی، پیام های فوری و شبکه های اجتماعی
۶	هرینرایانا و راجو ^{۱۵} (۲۰۱۰)	سایت های نشر همکاری (فیس بوک، بیو، مای اسپیس، فرینداستیر)، ویکی ها، بلاگ ها، سایت های نشانه گذاری اجتماعی و سایت های انتقال عکس

⁹ Loughton

¹⁰ Hossain and Aydin

¹¹ Shu and Chuang

¹² Tripathi and Kumar

¹³ Davis

¹⁴ Jeff Howe

¹⁵ Harinarayana and Raju

ردیف	نام صاحب نظر	ابزارها
۷	جونز (۲۰۱۰)	یوتیوب، تویتز، فیس بوک، بلاگ ها، پادکست‌ها، فرم‌ها و ویکی‌ها
۸	میکائیل، کاسونا، خالدون، نوسیر و تئوداسیک (۲۰۱۰)	بلاگ ها، ویکی‌ها، پادکست‌ها، شبکه‌های اجتماعی و برچسب‌ها
۹	ریبی، حداد و ویلی ^{۱۶} (۲۰۱۰)	بلاگ ها، ویکی‌ها، آ.اس.اس و ابزارهای مبتنی بر اجتماع مانند فیس بوک، مای اسپیس، یوتیوب، فلیکر و بسیاری دیگر
۱۰	رودمن ^{۱۷} (۲۰۱۰)	بلاگ ها، ویکی‌ها آ.اس.اس، نشانه‌گذاری اجتماعی، برچسب‌گذاری اجتماع (فالكسونامی ها)، شبکه اجتماعی، ماشاپ
۱۱	ایفی لای، چونگ لو و گوین- گوک (۲۰۱۰)	ویکی، بلاگ، انتقال عکس، نشانه‌گذاری اجتماعی، ویدئو کنفرانس و غیره
۱۲	جوینت ^{۱۸} (۲۰۰۹)	شبکه اجتماعی، بلاگ، ویکی، آ.اس.اس
۱۳	لوی (۲۰۰۹)	بلاگ ها، ویکی‌ها، شبکه‌های اجتماعی، برچسب‌گذاری، آ.اس.اس
۱۴	کانستنتینیدس و فائونتن ^{۱۹} (۲۰۰۸)؛ کندی و همکارانش (۲۰۰۷)؛ لی و توربان (۲۰۰۸)	بلاگ‌ها، خدمات شبکه اجتماعی، انجمن‌های انتقال فایل، فرم‌ها و سایت‌های ترکیبی مانند تویتز و خدمات میکروبلاگ
۱۵	مک جی و دیاز ^{۲۰} (۲۰۰۷)؛ ریچاردسون (۲۰۰۷)	شبکه‌های اجتماعی، آدیو بلاگ ها، ویدئو بلاگ ها، بلاگ ها، ابزارهای پیام‌های فوری، پادکست‌ها و وب کنفرانس، ویکی‌ها، ویدئوبلاگ ها، بلاگ، پروفایل‌های الکترونیکی و روزنامه باز، ماشاپ ها، نشانه‌گذاری اجتماعی و آ.اس.اس
۱۶	کای، چووکندی ^{۲۱} (۲۰۰۸)	تویتز، فیس‌بوک، مای اسپیس، ویکی‌ها، گوگل داک ها و بلاگ ها
۱۷	کلی (۲۰۰۸)	بلاگ ها، ویکی‌ها، آ.اس.اس، پادکست‌ها و ویدئوکست‌ها، ماشاپ ها، شبکه‌های اجتماعی، ابزارهای ارتباطی، خدمات به اشتراک‌گذاری اجتماعی، برچسب‌گذاری و جهان مجازی
۱۸	جین سکر (۲۰۰۸)	تغذیه گاه آ.اس.اس، ویکی‌ها، بلاگ ها، نشانه‌گذاری اجتماعی، سایت‌های شبکه اجتماعی، ماشاپ ها و اشتراک‌گذاری منابع و رسانه
۱۹	گری، تامپسون، کلیریحان، شرد و همپلتون (۲۰۰۸)	بلاگ ها، ویکی‌ها، شبکه اجتماعی، نشانه‌گذاری اجتماعی و پادکست

¹⁶ Ribie`re Haddad and Wiele

¹⁷ Rudman

¹⁸ Joint

¹⁹ Constantinides and Fountain

²⁰ McGee and Diaz

²¹ Kai, Chu and Kennedy

ردیف	نام صاحب نظر	ابزارها
۲۰	سوئیفت (۲۰۰۷)؛ جونز (۲۰۰۶)؛ ماتوزاک ^{۲۲} (۲۰۰۷)	بلاگ (وبلاگ)، ویکی‌ها، نشانه‌گذاری اجتماعی، برچسب‌گذاری، آ.اس.اس
۲۱	روگرز ^{۲۳} و دیگران (۲۰۰۷)	بلاگ‌ها، ویکی‌ها، آ.اس.اس، برچسب‌گذاری اجتماعی

نقش نرم‌افزارهای اجتماعی در آموزش

یکی از روش‌های آموزش شی نسبتاً جدید و مبتنی بر وب که می‌تواند در آموزش مداوم به کار گرفته شود، وبلاگ‌ها هستند. پیش از ظهور وبلاگ‌ها در فضای اینترنت، وب سایت‌هایی وجود داشتند که اطلاعات از طریق آن‌ها به کاربران ارائه می‌شد. اهمیت وبلاگ در ایران تا آن است که ایران طی این مدت کوتاه رتبه چهارم جهان را از لحاظ تعداد وبلاگ‌ها به خود اختصاص داده است. وبلاگ‌ها از نقطه نظرات اجتماعی، سیاسی، هنری و ... مورد بررسی قرار گرفته‌اند اما به کارکردهای علمی و پژوهشی آنان چندان پرداخته نشده است. (مثنوی و خلیفه، ۱۳۹۳). وبلاگ‌ها می‌توانند به عنوان اسناد الکترونیکی در حفظ سوابق روند پیشرفت تحصیلات شخصی و دستاوردهای او به کار روند. کاربردهای تحصیلی وبلاگ‌ها شامل تحقیق، پیگیری، تفسیر و ارزیابی است که برای بیان دیدگاه‌های مختلف، وقایع فرهنگی، اخبار کسب‌وکار و بررسی تغییرات ایجاد شده در طول زمان به کار می‌روند (یعقوبی و همکاران، ۱۳۹۳).

ویکی دایره‌المعارفی است که در آن کاربران اجازه قرار دادن و ویرایش مطالب را دارند. ویکی‌ها به کاربران این اجازه را می‌دهند که بدون دانش برنامه‌نویسی اقدام به ایجاد صفحات وب در باره موضوعات مختلف بکنند (رحیمی و زندیه، ۱۳۸۸). در حوزه آموزش ویکی‌ها به کاربران این اجازه را می‌دهند که بدون دانش برنامه‌نویسی اقدام به ایجاد صفحات وب درباره موضوعات مختلف بکنند. ویکی‌ها با واسط کاربری نسبتاً ساده امکان تولید فرامتن و

استفاده از زبان‌های نشانه‌گذاری را فراهم می‌آورند و اغلب برای ایجاد پایگاه‌های وب گروهی و ارتقای پایگاه‌های اجتماعی و تحقق آموزش مجازی به کار برده می‌شوند. در ویکی کاربران این اجازه را دارند که محتوای صفحات سایت را ویرایش کنند، صفحات جدید ایجاد کنند و حتی صفحات موجود را حذف کنند. با استفاده از این ویژگی، کاربران می‌توانند به سرعت و بدون نیاز به دانش فنی خاص، درباره موضوعات مختلف صفحاتی را ایجاد کنند با کمک کاربران دیگر آن‌ها را به مرور زمان کامل کنند (مثنوی و خلیفه، ۱۳۹۳). تحقیقی در کشور استرالیا درباره استفاده از فناوری وب ۲ برای یادگیری در آموزش از راه دور در سال ۲۰۱۲ صورت گرفت. نتایج نشان داد که فرصت‌های یادگیری که توسط سایت‌های وب ۲ برای آموزش از راه دور ایجاد می‌شوند نه تنها به محتوای این سایت‌ها، بلکه به تعامل بین معلمان و دانش‌آموزان و میان دانش‌آموزان بستگی دارند. انعطاف‌پذیری و سهولت نسبی استفاده از ابزار وب ۲ به ویژه هنگامی که به شیوه‌ای یکپارچه استفاده می‌شود فرصت‌های تقریباً نامحدودی را برای تسهیل همکاری با دانش‌آموزان آموزش از راه دور فراهم می‌آورد. همچنین این تحقیق نشان داد که ویکی یک روش بسیار مناسب برای همکاری با یکدیگر به عنوان یک تیم، بدون تماس رودررو است (یعقوبی و همکاران، ۱۳۹۳).

شبکه‌های اجتماعی به عنوان یکی از جدیدترین فناوری‌های ارتباطی ارائه‌دهندگان فضای جهانی در حوزه‌های متعدد اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی و سیاسی هستند که به کاربران برای حفظ روابط اجتماعی موجود

²² Swift; Godwin-Jones; Matuszak

²³ Rogers

روش تحقیق

به روش کتابخانه‌ای و با جستجو از طریق اینترنت و مراجعه به سایت‌های علمی اعم از بانک نشریات فارسی ایران (SID)، بانک اطلاعات و نشریات کشور و مجلات ایران (magiran)، پایگاه مجلات تخصصی نور (noormags)، مرکز کنفرانس‌های ملی و بین‌المللی و پایان نامه‌های ایرانی (Civilica)، مرکز علوم و فناوری اطلاعات ایران و همچنین مطالعه و بررسی مجموعه مقالات پذیرفته شده در کنفرانس ملی و بین‌المللی برگزار شده در حوزه یادگیری، آموزش، فناوری اطلاعات، ارتباطات، رسانه، نرم‌افزارهای اجتماعی، به جمع‌آوری داده‌های تحقیق پرداخته شده است. ابتدا بعد از شناسایی تعاریف مربوط به یادگیری، شیوه‌های یادگیری مبتنی بر وب ۲ و رسانه‌ها، نرم‌افزارهای اجتماعی و مفاهیم مرتبط با وب ۲ و انواع آن‌ها تشریح گردید. در مرحله بعد به شرح پژوهش‌های انجام شده در خصوص به‌کارگیری نرم‌افزارهای اجتماعی در افزایش بهره‌وری فراپند آموزش در نظام یادگیری پرداخته شده است. در انتهای مقاله، مهم‌ترین قابلیت‌های نرم‌افزارهای اجتماعی و نقش آن‌ها در حوزه یادگیری و آموزش از چهار دیدگاه تعامل، همکاری و ارتباطات، ساخت دانش و محتوا، کاربری آسان، استفاده راحت و انعطاف‌پذیر و مهارت‌های تکنولوژی و نوشتاری بررسی و دسته‌بندی شده است.

یافته‌های تحقیق

در این قسمت، با توجه به مطالعات صورت گرفته و نتایج تحقیقات پیشینه در خصوص نقش نرم‌افزارهای اجتماعی در نظام آموزش و پرورش، مهم‌ترین قابلیت‌های نرم‌افزارهای اجتماعی و نقش آن‌ها در حوزه یادگیری و آموزش از چهار دیدگاه تعامل، همکاری و ارتباطات، ساخت دانش و محتوا و اشتراک، کاربری آسان، استفاده راحت و انعطاف‌پذیر و مهارت‌های تکنولوژی و نوشتاری بررسی و دسته‌بندی شده و در جدول (۲) به تفکیک هر یک از ابعاد، بیان شده است:

برای پیدا کردن دوستان جدید، تغییر و تکامل سایت‌ها و سهیم شدن در تجربه‌ها کمک می‌کنند و زمینه عضویت، فعالیت و مشارکت هدفمند کاربران را فراهم می‌آورند (حسینی و حسینی، ۱۳۹۴). استقبال بسیار زیاد از این ابزار باعث شده تا مسئولین کشورها و کاربران در استفاده از شبکه اجتماعی مانند هر پدیده جدید دیگر برخوردهای متفاوتی داشته‌اند. در بسیاری از کشورهای پیشرفته دنیا از شبکه‌های اجتماعی استفاده‌های نوآورانه جالبی نموده‌اند، تا جایی که این روزها جای آن‌ها در سیستم‌های آموزشی کاملاً جدی شده است و از آن دانش‌آموزان، دانشجویان، آموزگاران و اساتید دانشگاه‌ها نیز استفاده زیادی می‌نمایند (نجف‌لو، ۱۳۹۰). پژوهشی توسط نوری مرادآبادی، اسبقی غره شیران و امرائی (۲۰۱۲) در رابطه با انگیزه دانشجویان ایرانی از استفاده از فیس‌بوک انجام گردید که نتایج نشان داد انگیزه اصلی آن‌ها از عضویت در فیس‌بوک اشتراک اطلاعات و اخبار، آزادی در ارتباط، جریان آزاد اطلاعات در شبکه، توانایی کنترل مخاطب بر اطلاعات شخصی، برابری اصول شبکه‌ای و نیازمندی به اطلاعات و سرگرمی است (ارشدی و همکاران، ۱۳۹۲). چی اون لی و دیگران (۲۰۱۲) در پژوهش خود به بررسی استفاده از ابزارهای شبکه‌های اجتماعی در آموزش پرداختند. ابزارهای مورد مطالعه آن‌ها فیس‌بوک و بلاگ‌ها بودند. نتایج پژوهش نشان داد که دانشجویان برای تبادل اطلاعات با یکدیگر از فیس‌بوک بیشتر استقبال می‌کنند. نتیجه بررسی پژوهش‌ها حاکی از آن است که تقریباً در همه آن‌ها میزان آشنایی، دانش و مهارت و علاقه آن‌ها برای انجام کارهای مفید آموزش به چالش کشیده شده که نتایج آن‌ها نشان می‌دهد، افراد آشنایی نسبتاً خوب و علاقه زیادی به بهره‌گیری از ابزارهای وب ۲ برای آموزش و یادگیری دارند (ارشدی و همکاران، ۱۳۹۲).

جدول (۲): ویژگی‌ها و قابلیت‌های نرم‌افزارهای اجتماعی در حوزه یادگیری

قابلیت‌ها در یادگیری و آموزش	ابعاد نرم‌افزارهای اجتماعی	ردیف
<ul style="list-style-type: none"> - ارزیابی میزان مشارکت از طریق توجه استاد به عمق و کیفیت نظرات دانشجویان - ارزیابی میزان مشارکت از طریق توجه استاد به حضور دانشجویان - گسترش دامنه فعالیت‌های آموزشی به خارج از کلاس - نظارت مداوم بر فعالیت‌های اعضای گروه توسط استاد - ارزشیابی گروهی و ردیابی و پیگیری میزان پیشرفت دانشجویان در طول دوره - پیگیری دستور کار و پیشرفت روند کاری در زمان آموزش - تشکیل گروه‌های مطالعه، یادگیری همکارانه میان دانشجویان جهت گسترش آگاهی - ایجاد گروه‌های کاری توسط استاد برای انجام پروژه‌های درسی میان دانشجویان - امکان گفتگو و تشریک مساعی برای ایجاد یک درک مشترک از معنا با یکدیگر - برقراری ارتباط استاد و دانشجو با متخصصان خارج از نظام آموزشی خود - اطلاع‌رسانی از آخرین تحولات و اخبار علمی و درسی به دانشجویان از طریق دانشگاه بدون نیاز به مرور وبسایت‌ها - امکان عضویت در انجمن‌ها و اجتماعات مجازی ایجاد شده توسط سازمان‌ها - ارائه واکنش سریع (بازخورد افکار و اندیشه‌ها) نسبت به مطالب - افزایش رابطه اجتماعی استاد- دانشجو، دانشجو با همکلاسی، دانشگاه با استاد - امکان برقراری ارتباط و تشکیل گروهی از دانشجویان با علایق، نیاز و تفکرات مشترک - تشکیل گروهی از دانشجویان توسط استاد برای ایجاد ارتباط و تعامل خارج از کلاس - تصحیح متن و ایرادی در نوشتار متن محتوا توسط کاربران - امکان بهره‌گیری از تجربیات دانشجویان در خصوص دروس (نتایج تحقیقات، گزارش سفرهای علمی، عکس‌ها و فیلم‌های آموزشی) - امکان اشتراک‌گذاری محتوا، نتایج پژوهش‌ها، طرح‌های تحقیقاتی، گزارش کارآموزی - امکان مطرح کردن سؤالات درسی توسط دانشجویان و پاسخ توسط اساتید - دسترسی به محتواهای گوناگون تولید شده توسط برنامه‌ریزان، پژوهشگران، اساتید و دانشجویان در موضوعات متعدد - به اشتراک‌گذاری علاقه‌مندی‌ها و دیدگاه‌ها - اشتراک‌گذاری منابع و محتوای آموزشی توسط استاد برای گروهی از دانشجویان - بررسی تکالیف دانشجویان و بازخورد (Comment) استاد جهت اصلاح موارد - اشتراک‌گذاری مهارت‌های کلیدی کسب شده طی درس در گروه‌های تخصصی - برقراری ارتباط گروهی از دانشجویان با همکلاسی‌های خود در زمان انجام تکلیف 	<p>تعامل، همکاری و ارتباطات</p>	<p>۱</p>

<ul style="list-style-type: none"> - پیشنهاد ارائه بحث بر روی موضوعات درسی به گروه‌ها توسط استاد - امکان بحث و تشریح موضوعات مورد علاقه هر یک از کاربران - امکان ارائه نظر یا دیدگاه توسط کاربر بر روی هر منبع محتوایی - انعکاس و بیان تجربیات کسب شده دانشجویان در حین آموزش و یادگیری - به اشتراک گذاری صفحات وب Bookmark شده توسط کاربران 		
<ul style="list-style-type: none"> - امکان ایجاد کلیدواژه، تگ (برچسب) و یا حاشیه‌ای (همانند نظرات یا مرورها) روی هر منبع یا صفحات وب توسط کاربر - امکان ذخیره منابع مبتنی بر وب در هر زمانی در پایگاه داده توسط کاربر - تهیه یک نسخه پشتیبان از تمام تغییرات ایجاد شده توسط کاربران - امکان به‌روزرسانی اطلاعات و محتوای ساخته شده درباره موضوعات مختلف توسط کاربر با ویرایش، تدوین و اصلاح ساده - الزام دانشجویان به ارائه پادکست‌های آموزشی ویژه خودشان به عنوان تکلیف درسی - تولید محتوا و انجام تکالیف مشترک بین اعضای گروه توسط دانشجویان - تولید و مدیریت محتوا و مطالب آموزشی و منابع درسی توسط استاد یا دانشجو به شکل چندرسانه‌ای، دیداری، متنی و شنیداری - امکان ساخت سرعنوان‌های موضوعی برای منابع وب توسط کاربران - ارائه رئوس مطالب (مواد درسی) و بررسی موضوعات درسی برای بحث و حل مسائل به گروه‌ها توسط استاد - کاهش هزینه تولید محتوا و پردازش، ذخیره‌سازی، سازمان‌دهی اطلاعات - خلاصه کردن مطالب درس در طول ترم توسط دانشجویان - ارائه مطالب و بحث‌های انتقادی (به صورت صوتی) - تهیه لیستی از فعالیت‌های قابل انجام در کلاس درس توسط استاد (to do list) - توانایی دانشجویان در نوشتن کتاب درسی (textbook) 	<p>ساخت دانش و محتوا</p>	<p>۲</p>
<ul style="list-style-type: none"> - ارائه محیطی جذاب برای یادگیری کاربران - پشتیبانی از زبان‌های مختلف دنیا و تعامل افراد با ملیت‌های گوناگون - دارای فرهنگ لغت آنلاین - دسترسی به محتوای ایجاد شده از طریق قابلیت جستجوی بر خط به دفعات متعدد - اعمال گروه‌بندی‌ها و محدود کردن دسترسی‌ها با توجه به نقش‌ها - قابلیت ارائه دروس آزمایشگاهی (امکان شبیه‌سازی و ایجاد آزمایشگاه مجازی) - امکان آرشيو جلسات تدریس اساتید و پخش و توزیع آن‌ها برای بازخوانی مجدد - سهولت کاربری آموزشی و فراگیری سریع نحوه استفاده صحیح از این ابزارها - دسترسی به کلاس یا سخنرانی‌های ضبط شده با فرمت‌های مختلف - استفاده از کلاس‌های ضبط شده در هر کجا و در هر زمانی توسط دانشجویان - دسترسی دائمی کاربر به جدیدترین اطلاعات در دستگاه پخش محتوای صوتی خود 	<p>کاربری آسان، استفاده راحت و انعطاف‌پذیر</p>	<p>۳</p>



<ul style="list-style-type: none"> - افزایش پیشرفت دانشجو و ایجاد علاقه، خود انگیزی وی توسط استاد - توجه به اولویت‌ها و نیازهای شخصی - افزایش عملکرد و ترغیب دانشجو به یادگیری، درک عمیق - امکان مشاهده محتوای ضبط یا دانلود شده در کامپیوتر یا ابزارهای قابل حمل - تأثیرپذیری دانشجو از نظرات همکلاسی‌ها در توجه به موضوع درسی - فعالیت دانشجو در دستیابی به اهداف گروه و رویکرد یادگیرنده محوری توسط استاد - امکان ایجاد وبلاگ و شبکه‌های اجتماعی توسط هر دانشجو و قرار دادن نشانی آن را در اختیار استاد و سایر همکلاسی‌ها - اختصاص زمان ویژه‌ای مطابق برنامه برای انجام فعالیت‌هایی همچون نظر دهی - بهبود مهارت‌های فناورانه فراگیر و سهولت در تفکر خلاقانه و حل مسئله - امکان تهیه فیلم جهت آموزش استفاده و به کارگیری سیستم یادگیری - انتشار یکسری اخبار، منابع و اطلاعات توسط دانشگاه به صورت فیلم - امکان شنیدن و قراردادن صدا - تصاویر ضبط شده کلاس و دانلود اتوماتیک جلسات - بررسی ویدئویی مشکلات، اعم از انجام تکالیف درسی در منزل، توسط مدرس یا ... - ثبت سؤالات پرسیده شده به طور مکرر در کلاس درس از دانشجویان - افزایش مهارت نوشتاری و توانایی در بحث و اظهار نظر درباره موضوعات علمی - زمان‌بندی هفتگی برای تحویل و مستندسازی کار کلاسی 	<p>مهارت‌های تکنولوژی و نوشتاری</p>	<p>۴</p>
--	-------------------------------------	----------

نتیجه‌گیری

نظام‌های آموزشی جهت روزآمد کردن دانش‌آموختگان حوزه آموزش، باید برای بهره‌گیری از یادگیری به شیوه‌های جدید و استفاده از ابزارها و فناوری‌های وابسته به آن برنامه‌ریزی نمایند. توسعه ابزارهای ارتباطی وب، رویکردهای یادگیری جدیدی را برای یادگیرندگان فراهم کرده است. با توجه به اهمیت این فناوری‌ها در آموزش و پژوهش متأسفانه تاکنون مطالعات اندکی در کاربرد ابزارهای وب ۲ در محیط‌های آموزشی و نقش آن‌ها در یادگیری دانشجویان صورت گرفته و این سؤال مطرح است که ویژگی‌ها و قابلیت‌های ابزارهای مبتنی بر وب و فناوری‌های نوین الکترونیکی که می‌توانند در حوزه آموزش کاربرد داشته باشند، کدام است و استفاده از ابزارهای وب ۲ چه مزایایی در کسب مهارت فراگیران دارد؟ چگونه می‌توان از نرم‌افزارهای اجتماعی در افزایش بهره‌وری فرآیند آموزش در نظام یادگیری استفاده کرد؟

این تحقیق در پاسخ به سؤالات مذکور، با مروری بر ادبیات و پیشینه تحقیقات، مهم‌ترین قابلیت‌های نرم‌افزارهای اجتماعی در حوزه آموزش از چهار دیدگاه (۱) تعامل، همکاری و ارتباطات، (۲) ساخت دانش و محتوا، (۳) کاربری آسان، استفاده راحت و انعطاف‌پذیر و (۴) مهارت‌های تکنولوژی و نوشتاری را شناسایی و دسته‌بندی نموده است.

کنفرانس ملی علوم مدیریت نوین و برنامه‌ریزی فرهنگی

منابع

۱. علم، رضا، توران، وهب غفاری، علیپور، محسن.
۲. اسماعیلی فر، محمد صادق، موحدی، منیره، غلامی پور، نادیا. (۱۳۹۳). "تأثیر استفاده از شبکه‌های یادگیری

۱. علم، رضا، توران، وهب غفاری، علیپور، محسن.
- (۱۳۹۴). "تأثیر شبکه‌های اجتماعی مجازی بر خانواده"، چاپ شده در مجموعه مقالات اولین

۷. خندقی، امین، مقصود، کاظمی، قره چه، مهوش (۱۳۸۹). "روندها و رویکردهای یادگیری مشارکتی در محیط آموزش الکترونیکی" چاپ شده در مجموعه مقالات پنجمین کنفرانس ملی و دومین کنفرانس بین‌المللی یادگیری و آموزش الکترونیکی ایران (تهران- دانشگاه صنعتی امیرکبیر، ۱۰-۱۱ آذر- ۱۳۸۹)
۸. شامی زنجانی، مهدی، روحانی، سعید، تقی نیا آهنگری، زهرا (۱۳۹۳). "کاربرد نرم‌افزارهای اجتماعی در مدیریت یادگیری الکترونیکی". فصلنامه آموزش و توسعه منابع انسانی، سال اول، شماره ۱، تابستان ۱۳۹۳، ۶۹-۸۸
۹. نجف‌لو، فاطمه (۱۳۹۰). "ارائه چارچوبی مفهومی برای بهره‌گیری از نرم‌افزارهای اجتماعی در مدیریت دانش مشتری: مطالعه موردی شرکت همکاران سیستم". پایان‌نامه کارشناسی ارشد. دانشکده مدیریت، دانشگاه تهران.
۱۰. حسینی، زهرا، حسینی، زهرا. (۱۳۹۴). "مروری بر مطالعات پیرامون شبکه‌های اجتماعی و رابطه آن با مهارت اجتماعی دانشجویان"، چاپ شده در مجموعه مقالات اولین کنفرانس ملی علوم مدیریت نوین و برنامه‌ریزی فرهنگی و اجتماعی ایران، ۱۲ مهر ۹۴.
۱۱. رحیمی، نیما، زندیه، زهرا. "آموزش الکترونیکی ۲، گامی جدید در سیستم آموزش الکترونیکی"، چاپ شده در مجموعه مقالات چهارمین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی آموزش الکترونیک (تهران- دانشگاه علم و صنعت ایران، ۱۸-۱۹ آذر- ۱۳۸۸)
۱۲. یعقوبی، طاهره، ابویی اردکان، محمد، گوینده نجف‌آبادی، فاطمه (۱۳۹۳). "بررسی عوامل مؤثر بر پذیرش فناوری وب ۲ از دیدگاه دبیران متوسطه بر اساس مدل پذیرش فناوری ۳"، نشریه علمی- پژوهشی فناوری آموزش، جلد ۹، شماره ۱، پاییز ۱۳۹۳ صص ۱۱ الی ۲۴.
- اجتماعی بر یادگیری درس علوم تجربی دانش آموزان دوره متوسطه اول" - چاپ شده در مجموعه مقالات نهمین کنفرانس سالانه یادگیری الکترونیکی، تهران، دانشگاه خوارزمی با همکاری انجمن یادگیری الکترونیکی ایران (یادا)، ۲۰-۲۱ اسفند ۱۳۹۳، صفحه ۵۵.
۳. ارشادی، هما، اصنافی، امیررضا، حاجی زین العابدینی، محسن، عسکری سرکله، مهدیه (۱۳۹۲). "بررسی میزان آشنایی و بهره‌گیری دانشجویان تحصیلات تکمیلی دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی دانشگاه شهید بهشتی از قابلیت‌های وب ۲ در یادگیری". مجموعه مقالات هشتمین کنفرانس ملی و پنجمین کنفرانس بین‌المللی یادگیری و آموزش الکترونیکی ایران (تهران- پژوهشگاه علوم و فناوری اطلاعات ایران، ۷-۸ اسفند- ۱۳۹۲)
۴. زارع زاده، فاطمه، شریف مقدم، هادی. "رسانه‌های اجتماعی در خدمت آموزش و پژوهش دنیای نوین اطلاعات"، مجموعه مقالات اولین کنفرانس بین‌المللی سواد رسانه‌ای در ایران، ۳۰ مهرماه ۹۳.
۵. مثنوی، امیر، خلیفه، قدرت الله. (۱۳۹۳). "بررسی قابلیت‌های ابزارهای مبتنی بر وب و فناوری‌های نوین دیجیتالی در حوزه آموزش مداوم" - چاپ شده در مجموعه مقالات نهمین کنفرانس سالانه یادگیری الکترونیکی، تهران، دانشگاه خوارزمی با همکاری انجمن یادگیری الکترونیکی ایران (یادا)، ۲۰-۲۱ اسفند ۱۳۹۳، صفحه ۳۰۰.
۶. سراجی، فرهاد، عطاران، محمد. "بررسی تأثیر مشارکت در وبلاگ‌نویسی به عنوان فعالیت یادگیری بر تجارب یادگیری دانشجویان دبیری"، چاپ شده در مجموعه مقالات چهارمین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی آموزش الکترونیک (تهران- دانشگاه علم و صنعت ایران، ۱۸-۱۹ آذر- ۱۳۸۸)

تأثیر نظام یادگیری در تحول یک سازمان رسانه‌ای تفکر محور

چکیده

تفکر فرایندی ذهنی است که برای عملی نمودن مطلوب و بهینه برنامه‌های استراتژیک خاص و باهدفی معین در یک سازمان تفکر محور صورت می‌گیرد. از طرفی، ارتباط متقابل فناوری اطلاعات و ارتباطات با رویکردها و نظریه‌های جدید یادگیری یکی از بنیان‌های تغییر و بازنگری نظام‌های آموزشی در محیط جدید جهانی و عصر اطلاعات و تحولات سازمانی است. بنابراین نظام یادگیری، کارکنان را در جهت تفکر درباره ارزش‌های سازمان سوق می‌دهد و همین امر موجب تحول آن سازمان می‌گردد.

در این راستا مقاله حاضر بر آن است تا ضمن بیان اهمیت و ضرورت نظام یادگیری در ایفای نقش تفکر ارزشی در تحول سازمان‌های رسانه‌ای، به بیان مختصر نقش این نظام در یک سازمان رسانه‌ای خلاق در قرن بیست و یکم پرداخته، سپس به کمک چهارچوب پیاده‌سازی تفکر ارزشی در سازمان‌های رسانه‌ای، نظام آموزشی را به‌عنوان یک عامل حیاتی در موفقیت و به‌سازی یک سازمان تبیین نماید. در پایان هم نیز راهکارهای به‌منظور غلبه بر موانع موجود بر سر راه ایجاد تحولات و نوآوری‌های سازمانی ارائه می‌گردد.



رسانه و یادگیری



تفکر در سازمان رسانه‌ای

در یک سازمان رسانه‌ای وجود یک نظام تصمیم‌گیری برای تعیین خط‌مشی به‌منظور دستیابی به هدف‌هایی که در رابطه با نیازهای آینده سازمان تعیین می‌شوند، الزامی است. برنامه‌ریزی فرایندی جهت انتخاب بهترین برنامه‌ها برای رسیدن به هدف‌های سازمان است. در هر زمینه‌ای، برنامه‌ریزی و تفکر در باره آن، جزء لاینفک زندگی و محصولی از اندیشه، هنر و خردورزی انسان به‌شمار می‌آید. منظور از تفکر در یک سازمان همان برنامه‌ریزی و تلاش ذهنی جهت انجام تمامی امور و حل مسائل سازمانی است. تفکر در واقع نوعی فرایند تصمیم‌گیری است که با در نظر داشتن بعضی ارزش‌ها و تعیین گزینه‌ها بهترین تصمیم را بر اساس اهداف مشخص سازمانی جهت اجرایی نمودن برنامه خود اخذ می‌نماید.

برای اجرایی نمودن تفکر باید برنامه‌ریزی دقیق برای تبدیل اهداف به فعالیت‌ها انجام شود، و تعیین بهترین روش رسیدن به اهداف موردنظر در مدیریت سازمان آخرین مرحله عملیاتی نمودن تفکرهاست. در واقع برای انجام مدیریتی یکپارچه و استراتژیک در یک سازمان رسانه‌ای باید نقش ارزش‌ها را در تصمیم‌گیری مهم و با تأکید بر آن‌ها، تصمیم‌گیری خود را در مورد اهداف برنامه‌ریزی شده سازمان بهبود بخشیم. با این تفاسیر، تفکر در واقع ضرورت به‌کارگیری انواع برنامه‌ریزی‌ها برای توسعه اقتصادی، اجتماعی جوامع امروزی است و ما را به سمت سازمان‌های رسانه‌ای که تفکر محور هستند سوق می‌دهد.

سازمان تفکر محور

سازمان تفکر محور، سازمانی است که همه تصمیم‌گیری‌ها و برنامه‌ریزی‌های آن، به‌گونه‌ای تفکرانه صورت می‌گیرد. گفتنی است که شیوه تفکر در جهت رسیدن به اهداف این سازمان و انجام بهتر تمامی امور مدیریتی و اجرای استراتژی‌های سازمانی، باید خلاقانه و با نوآوری همراه باشد. به عبارتی می‌بایست تفکر درباره ارزش‌های سازمانی صورت گیرد. در این سازمان‌ها، در زمان تصمیم‌گیری، باید کار را با تفکر درباره ارزش‌ها آغاز

امروزه سازمان‌ها با محیط‌های پویا و متغیر مواجه‌اند. بنابراین، به‌منظور ادامه حیات خود در این محیط می‌بایست خود را با تغییرات محیطی سازگار سازند. لذا با توجه به سرعت شتابنده تغییرات و تحولات علمی، تکنولوژی، اجتماعی، فرهنگی و ... در عصر حاضر، سازمان‌هایی موفق و کارآمد خواهند بود که علاوه بر سازگاری با تحولات، توانایی پیش‌بینی مسیر تغییرات و دگرگونی‌ها در آینده را داشته و بتوانند این تغییرات را در جهت ایجاد تحولات مطلوب برای ساختن آینده‌ای بهتر هدایت کنند، به گفته آلون تافلر «تنها با بهره‌گیری خلاقانه از تغییر برای هدایت کردن خود تغییرات است که می‌توانیم از آسیب شوک آینده در امان بمانیم و به آینده‌ای بهتر و انسانی‌تر دست یابیم»

مطالعات حاکی از آن است که بسیاری از سازمان‌ها نه‌تنها نوآور و خلاق نیستند بلکه حتی در هماهنگی با تحولات و پیشرفت‌ها و تغییرات عصر حاضر نیز ناتوان مانده و اغلب با شیوه‌های ناکارآمد سنتی اداره می‌شوند. به گفته «اندرو پتیگرو» پژوهشگر انگلیسی، اغلب سازمان‌ها و شرکت‌ها در ۱۰ سال گذشته زندگی می‌کنند و حدوداً ۱۰ سال از شرایط دنیا عقب هستند.

در هر سازمان، هر فرد برای رویارویی با تغییرات، باید به‌طور مداوم در حال یادگیری و بازآموزی باشد. این ویژگی در عصر حاضر موجب شده است تا به‌طور مداوم بر درخواست آموزش و فرصت برای یادگیری افزوده شود. میزان موفقیت هر جامعه نیز وابسته به توان دانش‌پژوهانی است که درگیر فرایند یادگیری همیشگی هستند. نظام یادگیری در این فرایند به‌عنوان مهم‌ترین رکن هدایت‌کننده به سمت این جامعه اطلاعاتی و تشکیل سرمایه انسانی مناسب، دارای مهم‌ترین نقش است. آموزش‌های مبتنی بر فناوری نوین اینترنت، با تغییرات بنیادینی که در مفاهیم آموزش سنتی ایجاد کرده است، توانسته است بسیاری از ناکارآمدی‌های سیستم‌های سنتی آموزشی را رفع کرده و دگرگونی‌های اساسی را در آموزش به وجود آورد.

بود هر چیزی را در هر زمان و مکانی یاد بگیرد. این امر در سایه نظام جدیدی از یادگیری صورت می‌گیرد که آموزش الکترونیکی نامیده می‌شود. فناوری اطلاعات می‌تواند با به کارگیری راهبردهایی در موقعیت‌های یادگیری، تفکر خلاقانه را حمایت کند.

تفکر ارزشی و تفکر گزینه‌ای (این نوع از تفکر با تعیین گزینه‌های در دسترس آغاز شده و سرانجام با کوشش برای به اجرا درآوردن آن‌ها، به انتخاب بهترین گزینه می‌انجامد)، دو هدف متفاوت را دنبال می‌کنند و فرایندهای تفکری آن‌ها نیز با یکدیگر متفاوت است. تفکر گزینه‌ای یعنی حل مسائل تصمیم، درحالی‌که تفکر ارزشی شیوه‌ای برای شناسایی موقعیت‌های تصمیم مطلوب و سپس بهره‌برداری از منافع این موقعیت‌ها از طریق حل آن‌هاست. درواقع تفکر ارزشی، خلاقیت هدایت‌شده برای تصمیم‌گیری است.

آموزش الکترونیکی ساختاری را به وجود می‌آورد که از این طریق کیفیت آموزش ارتقاء یافته یادگیرندگان در یک سازمان می‌توانند با استفاده از این فناوری به منابع یادگیری وسیعی دست یابند و انگیزه یادگیری خلاق را در خود افزایش دهند. یادگیری خلاق عبارت است از توانایی یادگیری بیشترین مطالب در کمترین زمان، به خاطر سپاری همیشگی و به خاطر آوری راحت و کامل مطالب همراه با خلاقیت. بر این اساس می‌بایست سرعت مطالعه را در زمان کمتری مورد مطالعه قرارداد و همچنین از شرایط مطالعه و سیستم‌های مطالعه و نحوه سازمان‌دهی مطالب و ثبت آن در حافظه از طریق فعال کردن مغز و استفاده از شیوه‌های یادگیری آگاه شد تا درک مطالب کامل و خلاقانه، به خاطر سپاری راحت، کامل و سریع صورت پذیرد. یادگیری خلاق، انگیزه لازم برای فعالیت و تلاش را در یادگیرنده ایجاد کرده تا حتی برای مسائل آینده که قابل پیش‌بینی نیست به راه‌حل‌های خلاقانه بیندیشد.

بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که نظام یادگیری خلاق در یک سازمان تفکر محور، مبنای خلاقیتی را که تبیین ارزش‌های مناسب در موقعیت‌های تصمیم‌گیری مدیران رسانه‌ای در یک سازمان تفکر محور است، را فراهم می‌کند.

کرد، نه با تفکر درباره گزینه‌ها؛ این شیوه تفکر را «تفکر ارزشی» که تفکری خلاقانه است می‌نامند. تفکر گزینه‌ای ما را محدود کرده نخست گزینه‌های در دسترس را تعیین و سپس از بین آن‌ها بهترین را برمی‌گزیند. ابتدا با اختصاص زمان بیشتری به تمرکز بر روی آنچه در یک سازمان مهم است و در نظر گرفتن خواسته‌هایمان، فهرستی از پاسخ‌های خود را تهیه می‌کنیم و می‌کوشیم تا به موارد دیگری که با دید به فهرست افزوده شوند، بیندیشیم. پس از تهیه یک فهرست مقدماتی از اهداف سازمان، هر یک از موارد را به‌دقت بررسی می‌کنیم. ابتدا دلیل اهمیت هر هدف را از خود می‌پرسیم. با پاسخ به این پرسش‌ها، که "چرا این هدف در سازمان مهم است؟" احتمالاً اهداف دیگری به فهرست اولیه اضافه می‌شوند. پس از آنکه فهرست اهداف در حد معقولی کامل شد، به‌وضوح نشان می‌دهیم هر هدف شامل چه مؤلفه‌هایی می‌شود. این فهرست می‌تواند توجه ما را به هدف بنیادی دیگری در سازمان جلب کند. با ادامه فرایند اندیشیدن به اهداف سازمانی، درمی‌یابیم که ابعاد متعدد دیگری در برنامه‌ریزی برای آن موضوع خاص وجود دارند که مانند ابزاری در تحقق همه یا بخشی از اهداف بنیادی نقش مؤثری دارند. بنابراین در یک سازمان رسانه‌ای تفکر محور برای پاسخ به این سؤال که چطور باید به موقعیت‌های تصمیم فرارویمان بیندیشیم و گزینه‌های بهتری برای آن‌ها بیابیم، ابتدا فرصت‌های تصمیمی را که به‌مراتب جالب‌تر از موقعیت‌های کنونی هستند، شناسایی کرده و پس از آن، با تبیین ارزش‌های بنیادی سازمان، از آن‌ها برای هدایت و یکپارچه سازی همه فعالیت‌های تصمیم‌گیری در سازمان استفاده می‌کنیم.

نقش نظام یادگیری در تفکر خلاقانه

جایگزین کردن مفهوم آموزش مجازی به‌جای آموزش سنتی در حال حاضر، یکی از مهم‌ترین دستاوردهای پیشرفت تکنولوژی است. تا چند سال پیش افراد برای آموزش و یادگیری، نیاز به زمان و مکان مشخصی داشتند ولی امروزه با پیشرفت فناوری‌های رایانه و اینترنت تا حدودی این نیازها از بین رفته است و هرکسی قادر خواهد

اهمیت تفکر ارزشی در تحول سازمانی

نوآوری و خلاقیت در تولیدات رسانه‌ای یک ضرورت همیشگی است. ارزش محصولات رسانه‌ای از دانش و تفکر خلاق تولیدکنندگان سرچشمه می‌گیرد. از این جهت خلاقیت یک منبع مهم سازمانی در یک سازمان رسانه‌ای تفکر محور است. وسایل ارتباط جمعی با تلفیق خلاقیت ذهن انسان، هنر و ظرفیت‌های رسانه‌ای در مسیر افزایش تولیدات فرهنگی به خلق مفاهیم و معناهای جدید در عرصه واقعیت همت گمارده است. این حرکت نوین به آفرینش انگاره‌ها، هنر جاها، باورها، ارزش‌ها، الگوها، تصویرسازی‌ها و گفتمان‌های نو در عرصه هنر، مطبوعات و خبر و اطلاع‌رسانی منجر شده است

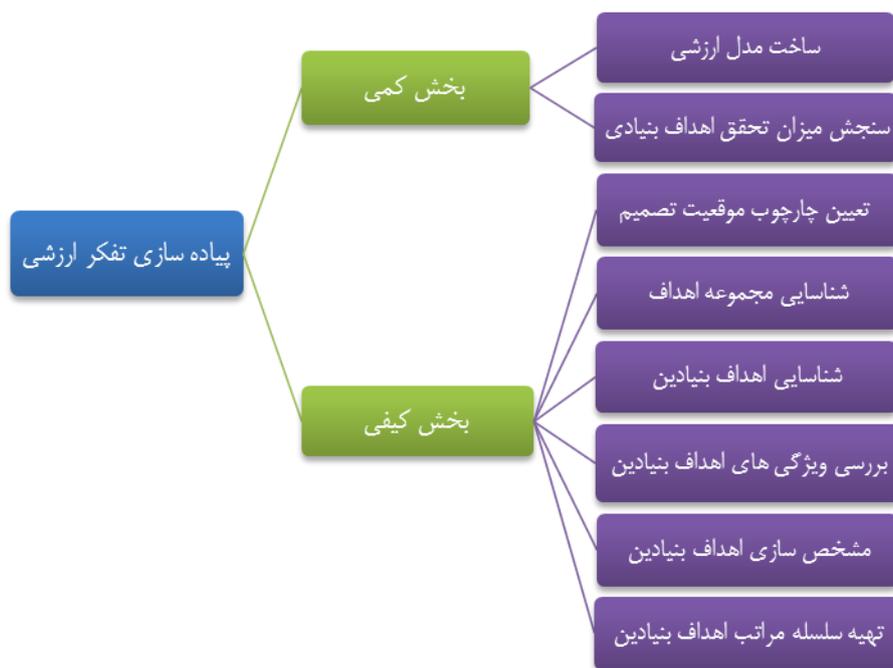
با وجود یک نظام یادگیری کارا در یک سازمان رسانه‌ای تفکر محور، تأکید بر نقش خلاقیت و نوآوری در فرایند تصمیم‌گیری را به همراه خواهد داشت که رویکرد جدیدی است تا تصمیمات سازمانی جهت دست یافتن به پیامدهای خوشایندتر در یک سازمان به خصوص رسانه‌ای به دلیل ماهیت خاص محصولات، بهبود یابد. این همان تفکر و برنامه‌ریزی ارزشی در آن سازمان است که موجب ایجاد تحول یک سازمان رسانه‌ای تفکر محور می‌گردد.

بنابراین در جهت تحول آن سازمان، برنامه‌ریزی ارزشی اساساً باید از دو فعالیت تشکیل شود؛ نخست در مورد چپستی خواسته‌های سازمان توسط مدیران رسانه‌ای تصمیم‌گیری شود و سپس چگونگی تحقق آن‌ها مشخص شود. در برنامه‌ریزی ارزشی اهداف اصلی در رابطه با موضوع صریحاً مشخص می‌شود و پس از تفکر عمیق و

مطالعات منظم، اهداف سازمانی به دسته‌های مختلف تقسیم می‌شوند و ضروری است با صرف زمان و کوشش زیاد اجرایی شود. اصل بسیار مهم در تفکر ارزشی، کشف دلایل اهمیت اهداف بنیادی و درک چگونگی تعادل بین آن‌هاست. که می‌توان با کمک استقرار نظام یادگیری در یک سازمان تفکر محور، برنامه‌ای راهبردی متشکل از مجموعه‌ای از خط‌مشی‌های کلی برای رسیدن به هدف‌های غایی و تحولات سازمان مشخص نمود.

پیاده‌سازی تفکر ارزشی در یک سازمان رسانه‌ای

تفکر ارزشی یک پارادایم تصمیم‌گیری و تصمیم‌سازی است که هدف عمده آن افزایش خلاقیت و کمک به شناسایی فرصت‌های تصمیم به‌جای مسئله‌های تصمیم است. تفکر ارزشی همچنین با تفکر استراتژیک رابطه تنگاتنگی داشته و به تقویت آن کمک می‌کند. در تفکر ارزشی بر این نکته تأکید می‌شود که در هر موقعیت تصمیمی، ارزش‌ها اهمیت بنیادی دارند و موضوعیت گزینه‌ها فقط به این خاطر است که ابزاری برای تحقق ارزش‌ها هستند. بنابراین هنگام تفکر درباره مسئله‌ها یا فرصت‌های تصمیم باید بر ارزش‌ها تمرکز کرد و نه گزینه‌هایی که احتمالاً آن ارزش‌ها را محقق می‌سازند. همان‌طور که در شکل ۱ نشان داده شده است، پیاده‌سازی تفکر ارزشی شامل دو بخش کیفی و کمی است. بخش کیفی به تعریف مسئله و شناسایی اهداف بنیادی می‌پردازد و بخش کمی عموماً به ساخت مدل ارزشی و سنجش میزان تحقق اهداف بنیادی توجه دارد. به‌منظور پیاده‌سازی بخش کیفی تفکر ارزشی در یک سازمان رسانه‌ای تفکر محور، می‌بایست مراحل زیر را طی کرد.



شکل ۱: چهارچوب پیاده‌سازی تفکر ارزشی در سازمان‌های رسانه‌ای

به موقعیت تصمیم مشخص می‌کند، درحالی‌که یک هدف مقطعی تنها به دلیل تأثیرات آن بر میزان تحقق سایر اهداف (بنیادی‌تر) در زمینه تصمیم اهمیت می‌یابد. به بیان دیگر، اهداف مقطعی تنها به این دلیل مهم‌اند که ابزاری برای تحقق اهداف بنیادی هستند. درحالی‌که اهداف بنیادی به‌تنهایی در یک سازمان، مهم هستند. در مرحله بعدی ویژگی‌های مطلوب اهداف بنیادین شناخته‌شده بررسی می‌گردد. گزینش نهائی اهداف بنیادی فرآیندی خلاق و متکی بر قضاوت‌های ارزشی است. همچنین باید به نکته توجه کرد که در این مرحله هم باز حضور مدیران رسانه‌ای خلاق حائز اهمیت است و لزوم نظام یادگیری در آن سازمان، مدیرانی این‌چنین خلاق را به‌منظور شناسایی اهداف کلان سازمان، تربیت خواهد کرد. اهداف بنیادی باید حتی‌الامکان دارای ویژگی‌های (اساسی، کنترل‌پذیر، سنجش‌پذیر، تجربه‌پذیر، موجز و قابل‌فهم) جهت شناسایی فرصت‌های تصمیم باشند. پس‌از این بررسی حال باید اهداف بنیادین مشخص‌سازی شوند. مشخص‌سازی یکی از مفاهیم مهم در شناسایی اهداف بنیادی به شمار می‌رود. به کمک همین مفهوم می‌توان هدف گسترده‌تری را که هدف موجود تنها بخشی از آن است، شناخت. و اما در مرحله

ابتدا باید چارچوب موقعیت تصمیم را به کمک گزینه‌ها و ارزش‌های آن تعیین کرد. آشنایی با مفاهیم مربوط به چارچوب تصمیم در شناخت و درک تفکر ارزشی، نقش محوری را ایفاء می‌کند. زمینه تصمیم و اهداف بنیادی، چارچوب موقعیت تصمیم را در قالب یک منشور شکل می‌دهند. زمینه تصمیم مجموعه‌ای از گزینه‌های مناسب در یک موقعیت تصمیم خاص است و اهداف بنیادی نیز ارزش‌هایی را که در این زمینه تصمیم، موضوعیت دارند، شفاف می‌سازند. به بیان دیگر اهداف بنیادی همان اهداف نهایی‌اند که در یک زمینه تصمیم خاص در برابر اهداف مقطعی قرار می‌گیرند. در مرحله بعد مجموعه اهداف سازمان شناسایی می‌گردد. فرآیند شناسایی اهداف سازمانی، نیازمند خلاقیت و تفکر ژرف درباره موقعیت تصمیم است. در یک سازمان رسانه‌ای تفکر محور که نظام یادگیری، خلاقیت را در مدیران رسانه‌ای نهادینه می‌کند، تصمیم‌گیری سازمانی نیز در جهت بهبود هرچه بیشتر سازمانی صورت خواهد گرفت. بالطبع اهداف سازمانی هم به‌درستی شناسایی می‌گردد. بدیهی‌ترین شیوه شناسایی اهداف، بحث درباره موقعیت تصمیم است. پس از شناسایی اهداف، حال باید اهداف بنیادین را شناخت. هر هدف بنیادی دلیلی اساسی را برای توجه

آخر می‌بایست اهداف بنیادی ساختاردهی شوند. هدف کلان در واقع دلیل تعلق خاطر به موقعیت تصمیم را توصیف نموده و گستره دغدغه‌ها را تعریف می‌کند. شناسایی هدف بنیادی کلان در بسیاری از زمینه‌های تصمیم نسبتاً آسان است و می‌توان به‌سادگی و از طریق مرور فهرست اهداف به دست آورد. تهیه سلسله‌مراتب اهداف بنیادی متکی به قضاوت‌های ارزشی تصمیم‌گیرنده است. این سلسله‌مراتب دلایل تعلق خاطر به مسئله تصمیم یا فرصت تصمیم را مشخص می‌نماید.

چالش‌های تحول سازمان‌های رسانه‌ای تفکر محور

یکی از چالش‌هایی که امروزه سازمان‌های رسانه‌ای تفکر محور با آن مواجه هستند، رقابت‌های شدید آن‌ها در حوزه بازار و سرعت دگرگونی بازار و پیشرفت تکنولوژی و تولید اطلاعات است. تمامی رسانه‌ها با عرضه اطلاعات و سرگرمی در بازار تولید مطالب با یکدیگر رقابت می‌کنند. گرچه رسانه‌ها، در ارائه اطلاعات و سرگرمی، مطالب مشابهی دارند اما روزنامه‌ها، تلویزیون، رادیو، مجلات، کتاب‌ها، فیلم‌ها، نوارهای ویدئویی و دیگر تولیدات رسانه‌ها نیازهای متفاوتی را برآورده می‌کنند و شیوه‌های متفاوت از سوی مخاطبان استفاده می‌شوند. سازمان‌ها باید برای سازگاری با این تغییرات از شیوه‌های جدیدی جهت ایجاد تحول در ساختار یک سازمان رسانه‌ای استفاده کنند.

این سازمان‌ها باید بر اساس نیاز مخاطبان، خود را دگرگون و با کاستن از رده‌های سازمانی، نحوه ارتباطات و تصمیم‌گیری را تغییر دهند. یکی از کاربردهای تفکر ارزشی، بهبود ارتباطات در سازمان و ایجاد زبانی مشترک برای تحقق اهداف در هر زمینه از تصمیم است. در واقع در تفکر ارزشی با ایجاد یک زبان مشترک، ارتباطات و تفاهم بین کارشناسان با تخصص‌های مختلف تسهیل می‌شود. و در واقع تمامی افراد در فرایند تصمیم‌گیری با تخصص‌های مرتبط نقش ایفا می‌کنند. در زمان تصمیم‌گیری‌های سازمانی، مدیران رسانه‌ای باید به کمک قضاوت‌های ارزشی، آنچه را که در مسائل تصمیم‌گیری مهم است، را مشخص نمایند. زیرا قضاوت‌ها

در هنگام گفتگو درباره مزایا و معایب گزینه‌ها مورد بحث قرار می‌گیرند. در اغلب موارد، افراد در رده‌های مختلف سازمانی، نظراتی درباره ابعاد ارزشی مسئله دارند، اما به دلیل عدم آشنایی با مفاهیم فنی تخصصی سازمان و بحث درباره جزئیات مربوط به گزینه‌های مختلف، نمی‌توانند در تصمیم‌گیری مشارکت داشته باشند. به‌عبارت‌دیگر اگر از ارزش‌ها سخنی به میان نیاید، بسیاری از افراد را نمی‌توان در تصمیم‌گیری مشارکت داد و دیگران نیز سهم اندکی خواهند یافت.

با هدف ایجاد تحول سازمانی و خنثی نمودن اثرات ناشی از تغییرات محیطی سازمان، تمامی تصمیم‌ها در یک سازمان رسانه‌ای تفکر محور باید به‌گونه‌ای اتخاذ شوند که با یکدیگر سازگار باشند، یا به‌عبارت‌دیگر گزینه‌های انتخاب‌شده در موقعیت‌های متفاوت نباید اهداف متناقضی را دنبال کنند. اگرچه باید بین اهداف ویژه هر موقعیت تصمیم و اهداف استراتژیک تمایز قائل شد، اما در تصمیم‌های مرتبط باهم باید به‌گونه‌ای عمل کرد که همیشه اهداف استراتژیک تحقق یابند.

از آنجا که سرعت انتقال اطلاعات در سازمان‌های رسانه‌ای از اهمیت زیادی برخوردار است استفاده از تکنولوژی روز ضروری است. در این راستا سازمان‌های رسانه‌ای باید همگام با تغییرات تکنولوژی، خود را آماده استفاده از تکنولوژی نوین کنند تا بتوانند در این رقابت جهانی باقی بمانند. یکی از کاربردهای تفکر ارزشی، جمع‌آوری اطلاعات سازمانی است. ارزش‌های مربوط به یک موقعیت تصمیم نشان می‌دهند که چه اطلاعاتی مهم هستند. پس از تعیین ارزش‌ها، اطلاعات مربوط به گزینه‌هایی که جهت قضاوت بین گزینه‌ها برحسب تحقق ارزش‌ها مفید هستند، جمع‌آوری می‌شوند. به‌موجب شناسایی اهداف سازمانی، محاسبه و تعیین کارایی بالقوه جمع‌آوری اطلاعات به‌خوبی صورت خواهد گرفت. در یک سازمان تفکر محور، مدیران رسانه‌ای، در هنگام تصمیم‌گیری با ابداع گزینه‌های بهتر یا انتخاب عقلانی‌تر، اطلاعاتی را که بالارزش و کاربردی هستند جمع‌آوری

می‌کنند و این امر سازمان را در جهت تحول و به سمت پیامدهای بهتر هدایت می‌نماید.

نتیجه‌گیری

برنامه‌ریزی روشی برای فکر کردن درباره مسائل اقتصادی- اجتماعی است. برنامه‌ریزی معمولاً آینده‌نگر است و به ارتباط میان اهداف و تصمیمات گروهی توجه دارد و در جستجوی خط‌مشی‌ها و برنامه‌های جامع است. شناخت کافی از مسائل و مشکلات، نخستین گام برای برنامه‌ریزی است. ضعف تجربه‌ای و علمی در این زمینه سبب عدم موفقیت بسیاری از برنامه‌ریزی‌ها می‌شود. دلایل بسیار مهم تفکر ارزشی کشف دلایل اهمیت اهداف بنیادی و درک چگونگی تعامل بین آنهاست. شناخت ارزش‌ها از طریق پاسخ به پرسش‌های فراوانی در مورد معانی دقیق و استدلال مربوط به اهداف میسر می‌شود. تک‌تک پاسخ‌ها را می‌توان قطره‌های ارزشی از اطلاعاتی دانست که در هدایت تفکر ارزشی سودمند خواهند بود. سازمان‌های رسانه‌ای که با عنوان سازمان تفکر محور از تفکر ارزشی باهدف در تغییر ساختار، نیروی انسانی و تکنولوژی مورد استفاده بهره می‌گیرند، در چهارچوب ارزش‌های حاکم بر جامعه راه رسیدن به اهداف و تحولات سازمانی را برای خود هموار نموده و به نیازها و خواسته‌های مخاطبان پاسخ می‌دهند تا بتوانند به نقش‌های آموزشی، تفریحی و هنری خود جامه عمل بپوشانند.

منابع

۱. رالف ال. کینی (۱۳۸۱)، *تفکر ارزشی راهی به سوی تصمیم‌گیری خلاق*، انتشارات دانشگاه هاروارد، ترجمه: وحید وحیدی مطلق، ناشر: موسسه فرهنگی انتشارات کرانه علم. تهران.
۲. مایکل او کانر (۱۳۸۲)، *مدیریت از راه ارزش‌ها*، مترجم: حمیدرضا فرتوک زاده، ناشر، سازمان فرهنگ فرا.
۳. سید سحر محمدی، قدمی. *تفکر استراتژیک و ارزشی*، تحقیقی در دانش‌کده علوم انسانی و

- اجتماعی، گروه جغرافیا و برنامه‌ریزی شهری، کارگاه برنامه‌ریزی شهری، دانشگاه مازندران، ۱۳۸۹.
۴. ریچارد ال دف. *تئوری‌های سازمان*، ترجمه پارسائیان و اعرابی، نشر دفتر پژوهش‌های فرهنگی، ۱۳۷۷.
۵. تافلر، الوین (۱۳۷۳)، *شوک آینده*، ترجمه حشمت‌الله کامرانی، تهران، چاپخانه گلشن
۶. پیترز، توماس جی و واترمن، رابرت اچ. (۱۳۷۲)، *به سوی بهترین‌ها*، ترجمه و تلخیص مهدی قراچه داغی، چاپ اول، ناشر مترجم.
۷. نرگس میر موسوی، *توسعه و بهبود در سازمان‌های رسانه‌ای*، دفتر مطالعات و برنامه‌ریزی رسانه‌ها، کد خبر ۱۴۸۶، ۱۳۸۹.
۸. مؤید نیا، فریبا، *مدیریت و رهبری تحول*، ماهنامه تدبیر، شماره ۱۶۷، <http://www.imi.ir/tadbir/tadbir-167/article-167/2.asp>
۹. گدیش، اوریت؛ البوت، اسکات ۱۳۸۰، *کاربردی بودن طرح‌ها*، سازمان فردا: مجموعه مقالات، مترجم فضل‌الله امینی، انتشارات فرا

10. Pryst G. E-Learning Knowledge net, history of e-learning [Internet]. 2004 March 8 [cited 2009 Jan 1]. Available from: [http:// www.virtual\e-learn\knowledge net-history of E-learning.htm](http://www.virtual\e-learn\knowledge net-history of E-learning.htm).
11. Groff J, Mouza C. A Framework for Addressing Challenges to Classroom Technology use. AACE Journal. 2008; 16(1): 21-46
12. Smith A.D, Rupp W.T. Managerial implications of computer-based online/face to face business education: a case study online. Information review.2004; 12(2):100-9
13. Horton W, Horton K. E-learning tools and technologies. 1rd ed. Wiley publishing; 2006. 232-230p.
14. Husseini A. Creative Learning, Creative Class, Practical Ways of Fostering Creativity. Tehran: School; 2009. 147p.

معرفی کتاب

نویسنده: ابهینا کاتوریا

مترجم: مریم حق شناس

کتاب کاربرد رسانه در آموزش عالی نوشته ابهینا کاتوریا، به موضوع تاثیر رسانه در اشتراک گذاشتن ایده‌ها، محتوا و اطلاعات از طریق رسانه‌های مجازی در زندگی افراد پرداخته است.

در بخشی از کتاب کاربرد رسانه در آموزش عالی می‌خوانیم:

رسانه‌های اجتماعی، همه چیز درباره برقراری ارتباط با دیگران است. کاربران رسانه‌های اجتماعی مربوط به یک منطقه واحد، به حالت‌های متفاوتی و علیرغم وجود مرزهای ملی و فرهنگی و ایمان متفاوت در فواصل و زمینه‌ها و صنایع مختلف، با یکدیگر در ارتباط هستند. "رسانه‌های اجتماعی به شدت از پایداری و ثبات هر دانشجو و همچنین مؤسسات به روزرسانی شده با خواسته‌ها و پیشنهادات، حمایت کرده و برای آنها این امکان را فراهم می‌کند که یک سطح اجتماعی - ارتباطی داشته باشند.

فناوری در جامعه امروز، به دانشجویان این امکان را می‌دهد تا از راه‌های متنوعی برای اطلاع‌رسانی و هشدار در دانشگاه‌های خود، استفاده کنند. در بررسی سالانه‌ای که درباره استفاده از رسانه‌های اجتماعی توسط مدارس در فعالیتهای آموزشی انجام شده و به‌کارگیری رسانه‌های اجتماعی در تدریس شامل افرادی است که به سن قانونی رسیده‌اند و از سال ۲۰۱۲ تا ۲۰۱۳ (۳۴٪ تا ۴۱٪) بوده است. مشابه این موضوع، بر ماهیت تعاملی فناوری‌های تلفن همراه و برخط، در ایجاد محیط‌های یادگیری سطح بالایی که با انتقالی داده، موجب برقراری ارتباط میان دانشجویان می‌شوند، دلالت دارند. دانشجویان منطقه واحد، در بسترهای شبکه‌های اجتماعی فیس‌بوک و توییتر، فعالیت می‌کنند و توانایی دریافت اطلاعات مربوط به زمینه‌های مرتبط با خود را دارند.

