



**دانشگاه تربیت معلم**  
**دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی**  
**گروه بنیادهای آموزش و پرورش**

برای دریافت درجه دکتری در رشته برنامه ریزی درسی

**عنوان پژوهش:**

**ارائه الگوی مطلوب طراحی برنامه درسی دانشگاه مجازی و مقایسه طرح برنامه درسی دانشگاه های مجازی ایران با آن الگو**

**استاد راهنما:**

**دکتر محمد عطاران**

**اساتید مشاور:**

**دکتر عزت اله نادری**

**دکتر مجید علی عسگری**

**نام دانشجو: فرهاد سراجی**

**سال تحصیلی ۸۷-۱۳۸۶**

**خرداد ۸۷**

## تشکر و قدردانی

حمد و سپاس خداوندی را که توان و فکرت ما هدیه ای از اوست. در انجام این پژوهش از مساعدت و همفکری کسان زیادی بهره گرفتم، صمیمانه ترین و خالص ترین سپاس خود را به این افراد تقدیم می کنم.

جناب آقای دکتر محمد عطاران، استاد راهنمای طرح به خاطر راهنمایی صبورانه و هدایت بی دریغ. جناب آقای دکتر عزت اله نادری، استاد مشاور طرح به خاطر ارائه نظرات پژوهشی روشن و جهت دهنده. جناب آقای دکتر مجید علی عسگری، استاد مشاور طرح به خاطر ارائه پیشنهادهای راه گشا و راهنمایی مداوم.

جناب آقای دکتر علی اکبر جلالی، جناب آقای دکتر نعمت اله موسی پور و جناب آقای دکتر علیرضا کیامنش به خاطر قبول زحمت داوری و ارائه نظرات سنجیده برای بهبود کار. استادان متخصص برنامه ریزی درسی و فناوری اطلاعات به خاطر مشارکت در مصاحبه ها و ارائه نظرات جهت دهنده.

مدیران دانشگاه های مجازی ایران که با روی گشاده در مصاحبه ها شرکت و صادقانه به ما در جمع آوری اطلاعات کمک کردند.

به علاوه برای انجام این کار به صورت حضوری یا الکترونیکی با افراد داخلی و خارجی متعددی گفت و گو کردم. از همه این افراد به خاطر راهنمایی های شان تشکر می کنم.

## تقدیم به:

### پدر و مادرم

آنهایی که درس صداقت، ارادت و صمیمیت را به من یاد می دهند.

### همسرم

کسی که با صبر فراوان سختی های تحصیل مرا در دوره دکتری صادقانه تحمل کرد.

### معلمانم

در اعماق ذهن خود معلمانی را به یاد دارم که در زندگی شخصی و تخصصی من تاثیر فراوانی داشته اند و به من یاد داده اند که صادقانه یاد بگیرم و یاد بدهم.

## فهرست مطالب

صفحات	موضوعات
	چکیده
	<b>فصل اول: طرح پژوهش</b>
۲	مقدمه
۳	بیان مساله
۵	اهمیت موضوع
۷	اهداف پژوهش
۸	سوالات پژوهش
۹	روش پژوهش
۱۰	تعاریف و اصطلاحات
	<b>فصل دوم: ادبیات و پیشینه پژوهش</b>
۱۴	مقدمه
۱۵	آموزش دانشگاهی در عصر اطلاعات
۲۰	الگوهای طراحی برنامه درسی در محیط یادگیری مجازی
۲۲	۱. الگوی طراحی در محیط یادگیری آن لاین
۲۶	۲. الگوی اکتشافی طراحی آموزش مجازی
۳۱	۳. الگوی کاربردی طراحی یادگیری شبکه ای
۳۵	۴. الگوی طراحی محیط های غنی برای یادگیری فعال
۳۹	۵. الگوی طراحی محیط یادگیری مجازی
۴۲	۶. الگوی کل نگرانه طراحی محیط یادگیری آن لاین
۴۷	جمع بندی بحث مربوط به الگوهای طراحی برنامه درسی دانشگاه مجازی
۴۹	عوامل اثرگذار بر طراحی برنامه درسی در محیط یادگیری مجازی
۵۰	۱) درک قابلیت های فناوری اطلاعات و ارتباطات
۵۰	۱-۱) قابلیت های ارتباطی
۵۱	۱-۲) قابلیت های هر زمانی و هر مکانی
۵۳	۱-۳) قابلیت های چند حسی

۵۳	۴-۱) قابلیت های تعاملی
۵۴	۵-۱) قابلیت های شخصی سازی
۵۴	۶-۱) قابلیت های اطلاعاتی
۵۵	۲) نظریه های یادگیری مرتبط با محیط یادگیری مجازی
۵۵	۱-۲) نظریه های رفتارگرایی
۵۶	۲-۲) نظریه های شناخت گرایی
۵۹	۳-۲) نظریه های ساخت و سازگرایی
۶۳	جمع بندی بحث مربوط به شناسایی عوامل اثرگذار بر طرح برنامه درسی دانشگاه مجازی
۶۶	مروری بر پژوهش های انجام شده
۶۶	پژوهش های داخلی
۷۰	پژوهش های خارجی
	<b>فصل سوم: روش پژوهش</b>
۷۹	ماهیت کمی یا کیفی بودن پژوهش
۸۱	روش انجام پژوهش
۸۱	جامعه و نمونه آماری
۸۴	ابزارها و روش های جمع آوری اطلاعات
۸۶	تجزیه و تحلیل داده ها
	<b>فصل چهارم: بحث و تحلیل داده ها</b>
۸۹	مقدمه
۸۹	سوال اول پژوهش
۸۹	۱) هدف های برنامه درسی
۹۱	- منابع تعیین هدف ها
۹۷	- سطوح تحلیل هدف ها
۹۹	- رویکردهای مربوط به تدوین هدف های برنامه درسی
۱۰۱	۲) محتوای برنامه درسی
۱۰۶	الف) نظریه یادگیری چند رسانه ای مایر
۱۰۹	ب) نظریه بار شناختی اسولر
۱۱۱	ج) نظریه تلفیق متن و تصویر شونتز و بنرت

۱۱۱	د) نظریه ارائه چند سندی پرفتی و همکاران
۱۱۴	<b>۳) فعالیت های یادگیری</b>
۱۱۶	۳-۱) ایفای نقش
۱۱۷	۳-۲) مطالعه موردی
۱۱۹	۳-۳) تمرین
۱۱۹	۳-۴) فنون پرسشگری
۱۲۱	۳-۵) شبیه سازی
۱۲۲	۳-۶) وبلاگ نویسی
۱۲۴	۳-۷) وب کوئست
۱۲۵	۳-۸) ویرایش ویکی پدیا
۱۲۵	۳-۹) پروژه
۱۲۶	۳-۱۰) مباحثه
۱۲۷	<b>۴) گروه بندی یادگیرندگان</b>
۱۳۰	۴-۱) روش جیگ ساو
۱۳۳	۴-۲) مباحثه گروهی ساختارمند
۱۳۴	۴-۳) مدل حل مساله هفت مرحله ای گروهی
۱۳۵	۴-۴) مشارکت نوشتاری زوج های دو نفره
۱۳۶	<b>۵) مواد و منابع یادگیری</b>
۱۳۷	۵-۱) کتابخانه های دیجیتالی
۱۳۹	۵-۲) پایگاه داده ها
۱۳۹	۵-۳) گروه های مجازی
۱۴۱	۵-۴) سایر منابع
۱۴۶	<b>۶) فضا</b>
۱۵۱	<b>۷) زمان</b>
۱۵۶	۸) راهبردهای تدریس
۱۵۷	تدریس دانشگاهی
۱۵۹	تدریس در برنامه درسی دانشگاه مجازی
۱۷۰	۹) شیوه های ارزشیابی

۱۷۴	ارزشیابی در آموزش دانشگاهی
۱۷۶	ارزشیابی از آموخته های دانشجویان در برنامه درسی دانشگاه مجازی
۱۸۰	راهبردهای مهم ارزشیابی در برنامه درسی دانشگاه مجازی
۱۸۷	<b>سوال دوم پژوهش</b>
۱۸۷	الف) دانشگاه مجازی یونیتار مالزی
۱۸۹	طرح برنامه درسی
۱۹۵	ب) دانشگاه مجازی سوئینرن استرالیا
۱۹۶	طرح برنامه درسی
۲۰۱	پ) دانشگاه مجازی آتاباسکای کانادا
۲۰۳	طرح برنامه درسی
۲۰۹	جمع بندی یافته های حاصل از سوالات اول و دوم برای ارائه الگو
۲۱۴	سوال سوم پژوهش
۲۱۷	ویژگی های عناصر نه گانه برنامه درسی در الگوی پیشنهادی و راهنما
۲۱۷	۱) اهداف برنامه درسی
۲۱۸	۲) انتخاب محتوا و سازماندهی آن
۲۱۹	۳) فعالیت های یادگیری
۲۲۰	۴) گروه بندی یادگیرندگان
۲۲۲	۵) مواد و منابع یادگیری
۲۲۳	۶) فضا
۲۲۴	۷) زمان
۲۲۵	۸) راهبردهای تدریس
۲۲۵	۹) شیوه های ارزشیابی
۲۲۸	<b>سوال چهارم پژوهش</b>
۲۲۹	دانشکده مجازی علوم حدیث
۲۳۰	طرح برنامه درسی
۲۳۴	مرکز آموزش الکترونیکی دانشگاه علم و صنعت
۲۳۵	طرح برنامه درسی
۲۳۹	مرکز آموزش الکترونیکی دانشگاه خواجه نصیر الدین طوسی



۲۴۰	طرح برنامه درسی
۲۴۳	سوال پنجم
۲۴۴	مقایسه طرح برنامه درسی دانشکده مجازی علوم حدیث با الگوی راهنما
۲۴۷	مقایسه طرح برنامه درسی مرکز آموزش الکترونیکی دانشگاه علم و صنعت با الگوی راهنما
۲۵۰	مقایسه طرح برنامه درسی مرکز آموزش الکترونیکی دانشگاه خواجه نصیر الدین طوسی با الگوی راهنما

### **فصل پنجم: خلاصه و پیشنهادها**

۲۵۶	خلاصه پژوهش
۲۶۶	پیشنهادها
۲۶۹	محدودیت های پژوهش
۲۷۱	منابع
۲۸۷	پیوست ها

## فهرست جدول ها

صفحه	جدول ها
۷	جدول (۱-۱) هدف های کلی و ویژه پژوهش
۸	جدول (۱-۲) سوالات کلی و ویژه پژوهش
۴۶	جدول(۲-۱) الگوهای طراحی برنامه درسی در محیط مجازی
۶۲	جدول(۲-۲) دلالت های نظریه های یادگیری بر طراحی برنامه درسی مجازی
۱۱۳	جدول(۴-۱) نظریه های تهیه محتوای الکترونیکی اصول و دلالت های آن
۱۲۸	جدول(۴-۲) ارتباط بین اندازه گروه، فعالیت های آموزشی و نتایج یادگیری
۱۶۹	جدول(۴-۳) نقش مدرس در برنامه درسی دانشگاه مجازی
۱۷۸	جدول(۴-۴) انواع تکالیف ارزشیابی مجازی
۲۴۴	جدول (۴-۵) مقایسه طرح برنامه درسی دانشکده مجازی علوم حدیث با الگوی راهنما
۲۴۷	جدول(۴-۶) مقایسه طرح برنامه درسی مرکز آموزش الکترونیکی دانشگاه علم و صنعت
	جدول(۴-۷) مقایسه طرح برنامه درسی مرکز آموزش الکترونیکی دانشگاه خواجه نصیرالدین طوسی
۲۵۱	

## فهرست شکل ها

شکل ها	صفحه
شکل (۲-۱) عناصر تشکیل دهنده الگوی طراحی آموزشی آن لاین وستون و همکاران (۱۹۹۹)	۲۴
شکل (۲-۲) الگوی اکتشافی طراحی آموزش مجازی بیک و شورنیک (۲۰۰۴)	۳۱
شکل (۲-۳) الگوی کاربردی طراحی یادگیری شبکه ای گودیر (۲۰۰۵)	۳۳
شکل (۲-۴) الگوی طراحی محیط های غنی برای یادگیری فعال میگل و مک فرسون (۲۰۰۵)	۳۷
شکل (۲-۵) الگوی طراحی محیط یادگیری مجازی باتیستا و مارتینز (۲۰۰۶)	۴۱
شکل (۲-۶) تاثیر دو عامل فاوا و نظریه های یادگیری بر طرح برنامه درسی مجازی	۶۳
شکل (۳-۱) فرآیند تحلیل داده های کیفی	۸۶
شکل (۴-۱) الگوی تعیین هدف های برنامه درسی رالف تایلر	۹۲
شکل (۴-۲) الگوی تعیین هدف های برنامه درسی در آموزش عالی لایت و کوکس (۲۰۰۲)	۹۴
شکل (۴-۳) پیوستار رویکرد تدوین هدف های برنامه درسی	۱۰۰
شکل (۴-۴) نحوه ارتباط گروه ها در جیگ ساو	۱۳۲
شکل (۴-۵) الگوی انتخاب مواد و منابع یادگیری آن لاین از نظر فایر براودر و همکاران (۲۰۰۳)	۱۴۴
شکل (۴-۶) الگوی تفاوت های فرهنگی هاو فستد	۱۴۸
شکل (۴-۷) انواع روشهای تدریس بر اساس میزان کنترل مدرس و دانشجو	۱۵۸
شکل (۴-۸) وظایف مربی از نظر چانگ	۱۶۳
شکل (۴-۹) زنجیره ارزشیابی مداوم مارتل و کولدرون (۲۰۰۶)	۱۷۲
شکل (۴-۱۰) طرح الگوی راهنمای طراحی برنامه درسی دانشگاه مجازی	۲۱۶

## چکیده

پژوهش حاضر دو هدف کلی دارد؛ ارائه الگوی راهنمای طراحی برنامه درسی دانشگاه مجازی و مقایسه طرح برنامه درسی دانشگاه های مجازی ایران با آن الگو. طراحی برنامه درسی، تصمیم گیری درباره ویژگی ها و روابط بین عناصر برنامه درسی را گویند و طرح برنامه درسی نیز نمودی از تصمیمات مربوط به برنامه درسی است. در این پژوهش از ایده کلاین در طراحی برنامه درسی استفاده شده است که بر اساس آن تصمیمات مربوط به طراحی برنامه درسی در دو سطح عام و خاص گرفته می شود. تصمیمات عام مربوط به شناسایی عوامل اثرگذار و تصمیمات خاص مربوط به شناسایی عناصر و تعیین ویژگی های آن هاست که این عناصر؛ اهداف، محتوا، فعالیت های یادگیری، گروه بندی یادگیرندگان، مواد و منابع، فضا، زمان، راهبردهای تدریس و شیوه های ارزشیابی را شامل می شود. پژوهش حاضر ماهیت کیفی دارد و در پنج مرحله پژوهشی مجزا ولی مرتبط به هم انجام شده است. در مرحله اول و دوم، اطلاعات مربوط به عناصر نه گانه برنامه درسی دانشگاه مجازی از منابع مرتبط و طرح برنامه درسی سه دانشگاه مجازی نمونه موفق استخراج شده است و در گام سوم بر اساس آن اطلاعات الگوی پیشنهادی ارائه و اعتبار بخشی شده است. سپس در گام چهارم ویژگی های طرح برنامه درسی دانشگاه های مجازی ایران جمع آوری و در گام پنجم با الگوی راهنما مقایسه شده است. در مراحل مختلف این پژوهش از روش مطالعه موردی استفاده شده و نمونه ها نیز به شیوه هدفمندانه انتخاب شده است. داده های حاصل پس از جمع آوری، ساده سازی شده و فرآیند کاهش گرایانه ای را طی کرده اند تا به سوالات پژوهش پاسخ داده شود. یافته های این پژوهش نشان می دهد:

- برای طراحی برنامه درسی دانشگاه مجازی باید به دو عامل اثر گذار قابلیت های فناوری و نظریه های یادگیرنده محور توجه کرد.

- هدف ها از مطالعه منابعی همچون؛ نیازهای بازار کار، کارکردهای اجتماعی آموزش عالی، فلسفه اجتماعی حاکم، موضوع درسی و فرهنگ و تجارب گذشتگان به دست می آید. این هدف ها باید به هدف های کلی و سپس بر اساس رویکرد فکورانه- عقلایی به هدف های جزئی تبدیل شوند.

- محتوای برنامه درسی باید با استفاده از شکل ارائه های گوناگون و با توجه به اصول تهیه محتوای الکترونیکی تهیه و ارائه شود.

- با استفاده از قابلیت های وب فعالیت های متنوعی در برنامه درسی تدارک دیده شود.

- دانشجویان به شیوه های مختلف در فعالیت های فردی و گروهی شرکت داده شوند.

- مواد و منابع یادگیری معتبر و موثقی شناسایی و در دسترس یادگیرندگان قرار داده شود.

- با توجه به گستره برنامه درسی، ویژگی ها و علایق دانشجویان در برنامه درسی لجاظ شود.

- از قابلیت های همزمانی و ناهمزمانی اینترنت در تعیین ویژگی ها و روابط بین عناصر استفاده شود.

- تدریس فعالیتی برای راهنمایی، نظارت، مشاوره، ارائه بازخورد و تسهیل بحث تلقی شود و نه ارائه صرف اطلاعات.

- ارزشیابی بخشی از فرآیند یادگیری تلقی شود و از راهبردهای گوناگونی برای این کار استفاده شود. همچنین یافته های این پژوهش نشان می دهد که در طرح برنامه درسی دانشگاه های مجازی ایران، شناسایی عوامل اثرگذار، ویژگی های هدف ها، محتوا، فعالیت های یادگیری، مواد و منابع یادگیری، گروه بندی یادگیرندگان و شیوه های ارزشیابی مطابق الگوی راهنما نبوده است ولی برخی عناصر دیگر مانند زمان، فضا و راهبردهای تدریس تا حدودی با الگوی راهنما مطابقت دارد.



# فصل اول

## طرح پژوهش

## مقدمه

ورود فناوری های ارتباطی جدید به عرصه آموزش، ماهیت فرآیند یاددهی - یادگیری دانشگاهی را تغییر داده است. این فناوری ها نه تنها شیوه های آموزش حضوری در دانشگاه ها را متنوع ساخته، بلکه مرزهای آن را به خارج از کلاس های فیزیکی توسعه داده است و محیط های یادگیری جدیدی را به وجود آورده است (پرایویترا<sup>۱</sup>، ۱۹۹۹؛ راشک<sup>۲</sup>، ۲۰۰۲، ص ۳۷). در این محیط دانشجو و مدرس از نظر زمان و مکان یا هر دو جدا از یکدیگر هستند و محتوای آموزشی از طریق نرم افزار مدیریت دروس، منابع چند رسانه ای، اینترنت و ویدئو کنفرانس به دانشجو ارائه می شود و دانشجو برای انجام فعالیت های یادگیری فردی و گروهی با کمک امکانات ارتباطی رایانه ای با مدرس، همکلاسان و سایر افراد ارتباط برقرار می کند، به چنین محیطی دانشگاه مجازی گفته می شود (عطاران، ۱۳۸۵؛ الستالو و پلتول<sup>۳</sup>، ۲۰۰۶). رسالت اصلی این دانشگاه به جای انتقال اطلاعات، پرورش مهارت های حل مساله، تفکر انتقادی، مهارت مدیریت اطلاعات، قدرت برقراری ارتباط و مذاکره در دانشجویان است (کارچلمن<sup>۴</sup>، ۲۰۰۵، ص ۱).

فناوری های جدید امکان راه اندازی و ورود دانشگاه های گوناگون خصوصی یا شرکتی را به عرصه آموزش دانشگاهی فراهم کرده است. برای نمونه در کشور استرالیا از دسامبر ۲۰۰۱ تا سال ۲۰۰۵ میلادی ۶۷ دانشگاه یا موسسه مجازی، راه اندازی و دوره های آموزشی ارائه می کنند (سیگاسا<sup>۵</sup>، ۲۰۰۵). از طرف دیگر انعطاف زمانی و مکانی این محیط ها، امکان حضور دامنه سنی وسیعی از افراد را در این دوره ها فراهم می آورد. برخی مدیران این دانشگاه ها به سبب عدم درک قابلیت های فناوری های یادگیری و دیدگاه هزینه - فایده ای، نمی توانند به نحو موثر از این امکانات برای ارتقاء کیفیت یادگیری دانشگاهی بهره گیرند. ولر<sup>۶</sup> در این باره می نویسد:

«ما با برگزاری کلاس های حضوری پرجمعیت دانشگاهی دریافته ایم که در این کلاس ها تجارب یادگیری سودمندی برای دانشجویان حاصل نمی شود، با این حال تعجب آور است که برخی از مدیران دانشگاه های مجازی به سبب عدم درک قابلیت های اینترنت، تلاش می کنند صرفاً دانشجویان بیشتری را به این دوره ها جذب کنند. لکن طراحان برنامه درسی دانشگاه مجازی باید دقت کنند که اینترنت، رسانه ای چند راهه ای است و علاوه بر ارائه اطلاعات قابلیت های فراوانی دارد و قادر است یادگیری دانشجویان را تقویت کند» (ولر، ۲۰۰۲، ص ۱۶).

<sup>1</sup> - Paul, Michael, Privateer

<sup>2</sup> - C.A Raschke

<sup>3</sup> - M.H Alestalo, Ulla Peltola

<sup>4</sup> - Alison A. Carr-Chellman

<sup>5</sup> - L.P.Siagusa

<sup>6</sup> -Martin, Weller



درک صحیح تاثیر انقلاب اطلاعاتی در آموزش دانشگاهی مستلزم فهم ویژگی های محیط یادگیری جدید و چگونگی تلفیق فناوری ها با نظریه های یادگیری مرتبط است (پرایویتز، ۱۹۹۹). ارتقاء کیفیت برنامه درسی دانشگاه مجازی به تلفیق متناسب امکانات و قابلیت های فاوا با نظریه های یادگیری مرتبط بستگی دارد و امر اتفاقی نیست. طراحان برنامه درسی باید برای غنی سازی محیط های یادگیری و ارتقاء کیفیت یادگیری از فناوری بهره گیرند. فناوری باید بر اساس مساله و نیاز های آموزشی به کار گرفته شود تا به بهبود یادگیری کمک کند. فناوری نوشدارویی نیست که استفاده از آن بدون درک فلسفه یا نظریه تربیتی نتایج یادگیری را ارتقاء دهد. در این مطالعه نشان داده می شود که چگونه می توان با توجه به ویژگی های محیط مجازی، برنامه درسی را به نحوی طراحی کرد تا به بهبود یادگیری در یادگیرندگان کمک کند.

## بیان مساله

رسالت آموزش دانشگاهی در عصر جدید نسبت به گذشته تغییر کرده است. در این عصر دانشگاه باید افرادی را پرورش دهد که به جای حفظ و ذخیره اطلاعات، توانایی؛ طبقه بندی، تحلیل و ترکیب اطلاعات، مهارت های حل مساله، مهارت های ارتباطی، مباحثه، مذاکره، مهارت های مدیریتی و فناورانه را دارا باشند تا بتوانند با تغییرات سریع فناورانه، صنعتی و اجتماعی همسویی موثری داشته باشند. برخی از صاحب نظران و رهبران آموزش عالی معتقدند که به کارگیری فاوا<sup>۱</sup> در برنامه درسی دانشگاهی می تواند چنین قابلیت هایی را در دانشجویان پرورش دهد (میگل و مک فرسون<sup>۲</sup>، ۲۰۰۴، ص ۷۸). از طرفی، مطالعه پیشینه ورود رسانه ها به عرصه آموزش نشان می دهد که رسانه ها فی نفسه تاثیری در بهبود کیفیت یادگیری ها ندارند و استفاده موثر از آنها به طرح آموزشی منظم و هدفمندی نیاز دارد (کلارک و مایر<sup>۳</sup>، ۲۰۰۴، ص ۲۰). فناوری نیروی پیش برنده یادگیری است و باید امکانات آن با ماهیت یادگیری آدمی مطابقت داده شود (کیپل<sup>۴</sup>، ۲۰۰۳، ص ۶۳۴).

به نظر فینک<sup>۵</sup>، نحوه طراحی دوره های آن لاین نقش مهمی در یادگیری مجازی دارد و دست اندرکاران برنامه درسی دانشگاه های مجازی باید اصول طراحی و تدوین برنامه درسی را یاد بگیرند (پالوک و کورنفورد<sup>۶</sup>، ۲۰۰۱). طراحی برنامه درسی شامل شناسایی عناصر برنامه درسی و

<sup>۱</sup> - فاوا: فناوری اطلاعات و ارتباطات

<sup>۲</sup> - Baptista Miguel., Maggie, Mc Pherson

<sup>۳</sup> - R. Mayer , C. Clark

<sup>۴</sup> -Keppell

<sup>۵</sup> - Fink

<sup>۶</sup> - Neil, Pollock . M, Cornford

تصمیم‌گیری درباره چگونگی روابط بین آنهاست (ملکی، ۱۳۸۲، ص ۳۱) و گروه طراح برنامه درسی در دو سطح عام و سطح خاص (تکنیکی) در مورد برنامه درسی تصمیم‌گیری می‌کند. گروه طراح باید در سطح عام، درباره عوامل اثرگذار بر برنامه درسی و در سطح خاص پس از شناسایی عناصر، در مورد نحوه روابط بین آنها تصمیمات لازم را اتخاذ کند. از این رو هر اندازه تصمیم‌گیری‌های بین این دو سطح از تجانس و همخوانی بالایی برخوردار باشد، طرح برنامه درسی با کیفیت تر و قابلیت اثرگذاری بیشتری بر دانشجویان خواهد داشت (مهرمحمدی، ۱۳۸۲، ص ۱۹۳). درباره تعداد عناصر برنامه درسی در بین متخصصان هنوز توافق قطعی وجود ندارد، به گونه‌ای که جانسون<sup>۱</sup> به یک عنصر (نتایج یادگیری)، تایلر<sup>۲</sup> به چهار عنصر (اهداف، محتوا، روش و شیوه ارزشیابی)، آیزنر<sup>۳</sup> به هفت عنصر (اهداف، محتوا، سازماندهی محتوا، فرصت‌های یادگیری، سازماندهی فرصت‌های یادگیری، راهبرد‌های تدریس و شیوه‌های ارزشیابی) و فرانسیس کلاین<sup>۴</sup> به نه عنصر (اهداف، محتوا، فعالیت‌های یادگیری، گروه‌بندی یادگیرندگان، مواد و منابع یادگیری، زمان، فضا، راهبردهای تدریس و شیوه‌های ارزشیابی) و اگر<sup>۵</sup> (۲۰۰۳) بر ده عنصر تاکید دارند (فتحی و اجارگاه و شفیع، ۱۳۸۶). در این پژوهش نه عنصر مورد تاکید کلاین مد نظر قرار گرفته است.

امکانات گوناگون محیط مجازی بر عناصر برنامه درسی تاثیر می‌گذارد. امکانات ابر رسانه‌ای<sup>۶</sup> اینترنت امکان یادگیری غیرخطی<sup>۷</sup> را برای یادگیرنده تسهیل و کنترل او را بر فرآیند یادگیری افزایش می‌دهد. قابلیت‌های چند رسانه‌ای<sup>۸</sup> امکان جمع‌آوری و کسب اطلاعات را تسریع می‌کند. شبیه‌سازی‌ها به عنوان ابزار یادگیری تجربی، یادگیرنده را به خلق فعال دانش و یادگیری واقعی ترغیب می‌کند و جستجو در وب در ارائه دیدگاه‌های چندگانه از دنیای واقعی به یادگیرنده کمک می‌کند. به طور کلی محیط یادگیری که امکان ارائه چندرسانه‌ای، تسهیل گفت و گو، راهنمایی، ایجاد چارچوب ذهنی، ایفای نقش، شبیه‌سازی‌ها و مطالعات موردی را برای یادگیرنده فراهم سازد، به ساخت فعال دانش در یادگیرنده کمک می‌کند (کارگورجی و سیموئه<sup>۹</sup>، ۲۰۰۵). ولی بررسی سامانه‌های مدیریت یادگیری همچون؛ وب سی تی<sup>۱۰</sup>، بلک‌بورد<sup>۱۱</sup> و

---

1 - M. Johnson

2 - R. Tyler

3 - E. Eisner

4 - M.F.Klein

5 - Akker

6 - Hyper media

7 - Non-liner

8 - Multimedia

9 - Yiasemina Karagiorgi. Loizos Symeou

10 - Web CT

11 - Blockboard

غیره که نمودی از تصمیمات طراحی برنامه درسی دانشگاه مجازی هستند، نشان می دهد در اغلب این سامانه ها، برخی از امکانات و قابلیت های یادگیری اینترنت به طور مناسب با فرآیند یادگیری تلفیق نشده اند (کینگاو و همکاران<sup>۱</sup>، ۲۰۰۸). به عبارت دیگر، در طراحی و تهیه اغلب سامانه های مدیریت یادگیری امکانات اینترنت با فرآیند یادگیری و عناصر برنامه درسی به طور مناسب تلفیق نمی شود (کاسکلا و همکاران<sup>۲</sup>، ۲۰۰۵). بنابراین برای بهبود کیفیت یادگیری در محیط مجازی باید ویژگی ها و قابلیت های این محیط با نظریه های یادگیری مرتبط و عناصر برنامه درسی تلفیق شود.

این پژوهش در نظر دارد، ویژگی ها و قابلیت های محیط مجازی و نظریه های یادگیری مرتبط با آنرا شناسایی و آنها را به طور مناسب با عناصر نه گانه برنامه درسی مورد تاکید فرانسیس کلاین<sup>۳</sup> تلفیق کند. به عبارتی هدف اصلی این پژوهش ارائه الگوی راهنمای طراحی برنامه درسی دانشگاه مجازی و مقایسه آن با طرح برنامه درسی دانشگاه های مجازی ایران است. بر این اساس این پژوهش به سوالات کلی زیر پاسخ می دهد.

- الف) عناصر نه گانه برنامه درسی دانشگاه مجازی در الگوی راهنما چه ویژگی هایی دارند؟  
ب) طرح برنامه درسی دانشگاه های مجازی ایران چه اندازه با الگوی راهنما مطابقت دارد؟

## اهمیت موضوع

تغییرات سریع اقتصادی، اجتماعی و فناورانه ماهیت زندگی و مشاغل افراد را تحت تاثیر قرار داده است. افراد برای رویارویی با این تغییرات، باید به طور مداوم در حال یادگیری و بازآموزی باشند. این ویژگی ها در عصر حاضر موجب شده تا به طور مداوم بر تعداد داوطلبان ورود به آموزش عالی افزوده شود (گراف و موزا<sup>۴</sup>، ۲۰۰۸). در اغلب کشورها تعداد داوطلبان ورود به

<sup>1</sup> - J. Keengwe., G. Onchwari & P.Wachira

<sup>2</sup> -M. Koskela., P.Kiltti ., I. Vilpola., and J.Tervonen

<sup>3</sup> - هر چند الگوی کلاین در طراحی برنامه درسی آموزش عمومی (SOS) ارائه شده است. لیکن نگاه وی به طراحی برنامه درسی بر اساس تصمیم گیری در دو سطح عام و سطح خاص یا تکنیکی، نگاهی است که در ارائه تعریف از طراحی برنامه درسی به وسیله سایر صاحب نظران نظیر رونالد دال (۱۹۸۹) مورد تاکید قرار گرفته است. مضافا اینکه، در اغلب الگوهای طراحی برنامه درسی نگاه به تصمیم گیری در سطح عام و خاص به طور آشکار یا ضمنی مورد توجه قرار گرفته است. از این رو پژوهش حاضر به دلایل زیر این الگو را به عنوان مبنا قرار داده است:

الف) تصمیم گیری صریح درباره برنامه درسی در دو سطح عام و خاص به طراح امکان می دهد قبل از در کنار هم قرار دادن عناصر برنامه درسی ویژگی ها و قابلیت های محیط مجازی را شناسایی کند.

ب) کلاین برنامه درسی را شامل نه عنصر می داند که این الگو نسبت به سایر الگوها جامع تر و ویژگی های محیط مجازی را بیشتر پوشش می دهد.

<sup>4</sup> . J.Groff & C. Mouza

دانشگاه‌ها بیش از ظرفیت آنهاست. از این رو در بیشتر کشورها دانشگاه‌های از راه دور مکاتبه‌ای برای پاسخ‌گویی به نیازهای آموزشی داوطلبان توسعه یافته‌اند. لیکن نبود تعامل و ارتباط مدرس و دانشجویان با یکدیگر و عدم دسترسی به منابع یادگیری معتبر از جمله مهم‌ترین آسیب‌های این دانشگاه‌ها از لحاظ کیفیت یادگیری است (بیفورد و هرپر<sup>۱</sup>، ۲۰۰۵، ص ۳).

با توسعه فناوری‌های ارتباطی جدید مسئولان آموزشی عالی در اغلب کشورها سعی کرده‌اند که با استفاده از قابلیت هر زمانی و هر مکانی این فناوری، آموزش عالی را با شیوه‌های مختلف توسعه دهند. راه‌اندازی مراکز آموزش الکترونیکی در داخل پردیس‌های فیزیکی، راه‌اندازی دوره‌های الکترونیکی در دانشگاه‌های راه دور و تاسیس دانشگاه‌های جدید و کاملاً مجازی نمونه‌هایی از این اقدامات به شمار می‌آیند (پالوک و کرنفورد<sup>۲</sup>، ۲۰۰۰). به علاوه این فناوری‌ها امکان حضور و فعالیت شرکت‌ها یا بخش خصوصی را نیز در ارائه آموزش عالی فراهم کرده است. در این دانشگاه‌ها ارتباط دانشجو با عناصر برنامه درسی و مدرس از هر مکانی و در هر زمانی با استفاده از امکانات اینترنتی صورت می‌گیرد.

بسیاری از مدیران آموزش عالی عمدتاً با نگرش افزایش امکان دسترسی همگانی به آموزش عالی و جذب منابع مالی از گسترش این دانشگاه‌ها استقبال می‌کنند. لیکن باید به این نکته توجه داشت که این دانشگاه‌ها باید، علاوه بر افزایش دسترسی به آموزش عالی، در تربیت نیروی انسانی ماهر و متخصص مورد نیاز جامعه نقش مهمی ایفا کنند. دانشگاه‌های مجازی باید با استفاده از امکانات فناوری امکان یادگیری هر زمانی و هر مکانی را برای داوطلبان فراهم کنند؛ با استفاده از امکانات ارتباطی، تعامل بین دانشجویان با یکدیگر، با مدرس و با منابع یادگیری را افزایش دهند (اونیل و همکاران<sup>۳</sup>، ۲۰۰۴). ولی استفاده بهینه از ویژگی‌ها و قابلیت‌های این محیط برای افزایش دسترسی و بهبود کیفیت یادگیری‌ها به الگوی طراحی برنامه درسی منظم و معتبری نیاز دارد. ارائه چنین الگویی می‌تواند طراحان برنامه درسی و مدیران دانشگاه‌های مجازی را در طراحی و تهیه برنامه درسی و بهبود کیفیت یادگیری راهنمایی کند. در این پژوهش تلاش می‌شود تا الگویی راهنما برای تهیه و طراحی برنامه درسی دانشگاه‌های مجازی ارائه و سپس طرح برنامه درسی دانشگاه‌های مجازی ایران با آن مقایسه شود.

---

<sup>1</sup> . James, Buford., Ellis, Harper

<sup>2</sup> . N. Pollock & J. Cornford

<sup>3</sup> . Kayte, Oneill., Gurmak, Singh & John, O Donoghue