



دانشگاه هرمزگان



وزارت آموزش و پرورش

اداره کل آموزش و پرورش استان هرمزگان
معاونت آموزش و پرورش شهرستان میناب



افزایش فعالیت گروهی و فعالیت های مشارکتی در کلاس درس مجازی

عرفان شمسی^۱، محمد محمدجانی^۲، مهدی رسولی جابری^۳

۱- دانشجو معلم دانشگاه فرهنگیان، فارس، ایران

erfan78,1206@gmail.com

۲- دانشجو معلم دانشگاه فرهنگیان فارس، ایران

mohammad.mj13771326@gmail.com

۳- دانشجو معلم دانشگاه فرهنگیان، فارس، ایران

mehdirasouljaberi@gmail.com

چکیده

از آنجاییکه فعالیت های مشارکتی بین دانش آموزان در کلاس های مجازی به شدت کاهش یافته است و بیشتر معلمان فقط مطالب درسی را منتقل می کنند و دانش آموزان منفعلانه پذیرای مطالب درسی هستند لذا در پژوهش حاضر که با هدف افزایش فعالیت های گروهی و مشارکتی بین دانش آموزان در کلاس های مجازی انجام شده است به روش اقدام پژوهی سعی کردم تا با بررسی و تحلیل راه حل های مختلف، در نهایت بهترین راهکار را برای بهبود این مشکل ارائه کنم. این پژوهش در عمل یا اقدام پژوهی با عنوان "افزایش فعالیت های گروهی و فعالیت های مشارکتی در کلاس درس مجازی" در یکی از مدارس ابتدایی شهرستان داراب و به طور نمونه در پایه سوم آن اجرا شده است. بدین صورت که دانش آموزان ابتدایی پایه سوم به عنوان نمونه انتخاب شدند و با اجرای راهکار های پیشنهادی در کلاس مجازی و مشاهده نتایج حاصل از آن در نهایت به بهترین راهکار و راه حل برای افزایش مشارکت دانش آموزان در فعالیت های گروهی دست پیدا کردیم و نتایج بدست آمده حاکی از تاثیر بسیار خوب این راهکار در امر آموزش و یادگیری دانش آموزان کلاس داشت.

واژگان کلیدی: فعالیت گروهی، یادگیری مشارکتی، کلاس مجازی، دانش آموزان

۱- مقدمه

استفاده روزافزون از فناوری های نوظهور مبتنی بر شبکه، تحولات چشمگیری را در رویکردها و روش های آموزشی عصر جدید به وجود آورده است. یادگیری الکترونیکی و مجازی یکی از پدیده های دنیای مدرن است که در عصر اطلاعات و در جامعه مبتنی بر دانش با به عرصه وجود گذاشته و در تاریخچه کوتاه مدت خود از سرعت گسترش قابل ملاحظه ای برخوردار بوده است (گریسون، رندی و تری اندرسون، ۲۰۰۳). با توجه به کاربرد وسیع یادگیری الکترونیکی، آنچه که جالب توجه و تا حدی نگران کننده به نظر می رسد این است که آگاهی ما درباره چگونگی کاربرد این رسانه و استفاده از قابلیت های بالقوه آن در رسیدن به بازده های یادگیری سطح بالا بسیار ناچیز است. ایجاد و خلق یک تجربه یادگیری الکترونیکی مؤثر، منوط به وجود تعهدی عمیق نسبت به شناخت ویژگی های متفاوت این رسانه و راه هایی است که به واسطه آن میتوان این رسانه را به بهترین وجه در جهت افزایش یادگیری مورد استفاده قرار داد (صالحی، وحید و سید محمد رضا صفوی، ۱۳۸۸).

ویژگی اصلی و اساسی یادگیری الکترونیکی، علاوه بر دسترسی آسان به اطلاعات، ویژگی ارتباطی و تعاملی آن است که از نقطه نظر فلسفی مبتنی بر دیدگاه سازنده گرایی و مشارکتی است. محیط های یادگیری سازنده گرا، به گونه ای سازماندهی می شوند که فرصت