

۳- ویدئو و فیلم:

ویدئو و فیلم متحرک از نوع رسانه دیداری-شنیداری و زیرگروه متحرک می‌باشند. فیلم‌های ویدیویی، یک رسانه غنی و قدرتمند در آموزش محسوب می‌شوند؛ چرا که با تلفیق صدا و تصویر تجربه‌های چندحسی را برای یادگیرنده فراهم می‌کنند. استفاده از فیلم ویدیویی، آموزش را ساده‌تر کرده و قدرت درک و میزان فراگیری را افزایش می‌دهد و با استفاده از آن بهتر می‌توان فراگیران را در روند آموزش پیگیری کرد. فیلم‌های آموزشی تاثیر مثبتی بر مهارت‌های تحصیلی فراگیران دارند و باعث حفظ علاقه و مشارکت آنها شده و آنها را در یادگیری خودکفا و مستقل می‌کنند.



استفاده از فیلم در طول تدریس باعث می‌شود که دانشجویان هوشیارتر شوند و انگیزه و تمرکز بیشتری بر روی موضوع پیدا کنند. چنانچه در زمان مشاهده فیلم ویدیویی مدرس مربوطه نیز حضور داشته باشد امکان تبادل نظر و پرسش و پاسخ بین آموزش دهنده و آموزش گیرنده در هر قسمت از فیلم فراهم می‌گردد و این امر به پربارتر شدن روند آموزشی کمک می‌نماید. در سطوح مختلف آموزش پزشکی استفاده از این روش می‌تواند بسیاری از مشکلات و خلاهای آموزشی را مرتفع نماید.

رسانه آموزشی نوین:

براساس مطالعه انجام شده توسط اکبری‌لاکه و همکاران (۲۰۲۱)، در سالیان اخیر، استفاده از تکنولوژی‌های جدید آموزش از قبیل تدریس مبتنی بر فیلم‌های ویدئویی، به عنوان راهی نوین در یادگیری مهارت‌های آموزشی بسیار مورد توجه قرار گرفته است.

منابع:

baghdadi, M., Ahmadbeigi, F., & radan, M. (2022). The effect of educational games in Virtual education on increasing the learning of Persian alphabet in first grade elementary school students. *Transcendent Education*, 2(2), 59-71.

ostadhasanloo, H., mahmoodi, F., Adib, Y., & zamanzadeh, V. (2022). Lived Experiences of Nursing Students Concerning Education in Simulated Learning Environments: A Phenomenological Study. *Journal of Medical Education Development*, 15(45), 68-76.

gholami, A., shabani skolaki, R., ghorbani, M. (2021). Comparison of the effectiveness of teaching through lecture methods, showing educational and integrated videos in the rate of learning biology.

Akbarilakeh, M., Sarabadani, J., Shirazi, M., Sarafan, S. A., & MOBARRA, N. (2021). Assessing students' satisfaction and learning from medical biochemistry training based on showing video videos; Scientific action.

Khoshtale, M. J., & Vasefian, F. (2021). The effectiveness of simulation-based physics education on self-directed learning for high school students. *Journal of New Approaches in Educational Administration*, 12 (2), 120-108.

Rahaei, Z., & Zare, B. M. (2021). Assessment of a Written Educational Auxiliary Media in Health Education: A Study about Varnish Fluoride.



رسانه‌های آموزشی و انواع آن



صدیقه حنایی

نازنین صراف شهری

نسترن دژگام

تهیه شده در دفتر توسعه آموزش پزشکی
دانشکده پیراپزشکی (EDO)

پاییز ۱۴۰۱

مفهوم:

رسانه آموزشی به عوامل، وسایل یا ابزاری گفته می‌شود که کل محتوای آموزش را به فراگیران منتقل می‌کند.



تاریخچه:

انتقال پیام‌های آموزشی به آموزش گیرندگان با استفاده از رسانه‌های آموزشی که جزء جدانشدنی فرآیند آموزش محسوب می‌شوند، انجام می‌گیرد. با پیشرفت تکنولوژی، این رسانه‌ها نیز پیشرفت داشته‌اند.



فواید رسانه آموزشی:

رسانه‌های آموزشی امر یادگیری را بسیار مطلوب و جذاب ساخته و هدف آنها تسهیل و تسریع آموزش و یادگیری است. استفاده موثر از آنها علاوه بر افزایش یادگیری فراگیران، می‌تواند انگیزه آنها را تحت تاثیر قرار داده و با افزایش مشارکت دانشجویان در یادگیری، یک محیط کلاسی پر انگیزه ایجاد کند. در انتخاب نوع رسانه آموزشی علاقه فراگیر نیز اهمیت دارد.

انواع رسانه‌های آموزشی و زیرگروه هر کدام عبارت‌اند از:

۱-دیداری شامل: نوشتاری و غیرنوشتاری

۲-شنیداری

۳-دیداری-شنیداری شامل: ساکن و متحرک

۴-چندحسی شامل: سه بعدی، موقعیت‌های یاددهی-یادگیری،

مجموعه‌ای از چند رسانه

در ادامه به مهم‌ترین آنها می‌پردازیم:

۱-بازی‌های آموزشی:

بازی آموزشی از نوع رسانه چندحسی بوده و زیرگروه موقعیت‌های یاددهی-یادگیری به شمار می‌رود. فعالیتی سازمان‌یافته است و باید معیارهایی داشته باشد: ۱-متناسب با ویژگی‌ها، نیازها و توانایی‌ها باشد. ۲-به تقویت و دقت و تمرکز و عکس‌العمل به موقع و پرورش خلاقیت توجه داشته باشد. ۳-فعالیت‌ها و رفتارهای موجود در بازی، تعبیر منطقی (معنی و مفهوم) داشته باشد. ۴-بین بخش‌های مختلف بازی رابطه منطقی وجود داشته باشد. ۵-به گونه‌ای طراحی شود که بر اعلام برنده و بازنده تأکید نشود.



نتایج مطالعات حاکی از تأثیر مثبت و مفید بازی‌های آموزشی بر روی یادگیری می‌باشد. به عقیده بسیاری از متخصصان حوزه آموزش استفاده از بازی در فرآیند تدریس از جمله راهکارهای ایجاد زمینه لازم برای ارتقای فعالیت‌های یادگیری است و قابلیت استفاده برای آموزش در تمام شرایط سنی را دارد.

۲-شبیه‌سازی‌ها:

شبیه‌سازی‌ها از نوع رسانه چندحسی بوده و زیرگروه موقعیت‌های یاددهی-یادگیری به شمار می‌روند. شبیه‌سازی یک فرآیند یادگیری تجربی است که از طریق آن روش‌های حل مسئله از طریق خودتأملی و بازخورد، در یک محیط یادگیری مشابه با شرایط زندگی واقعی تمرین می‌شوند. این رسانه آموزشی، نمونه‌ای از کاربرد فناوری‌های آموزشی در فرآیند آموزش بوده و امروزه کاربرد آن در آموزش دروس علوم پزشکی گسترش چشمگیری داشته است. تحقیقات نشان داده است که شبیه‌سازی، مهارت‌های دانشجویان را در ارتباط با ارتباطات، تصمیم‌گیری، کارگروهی، تفکر انتقادی و عملکرد بالینی بهبود می‌بخشد و همچنین اعتماد به نفس آنها را توسعه می‌دهد. علاوه بر این، سازمان بهداشت جهانی استفاده از برنامه‌های آموزشی مبتنی بر شبیه‌سازی (SBE) را برای بهبود و اطمینان از ایمنی بیمار توصیه می‌کند.

