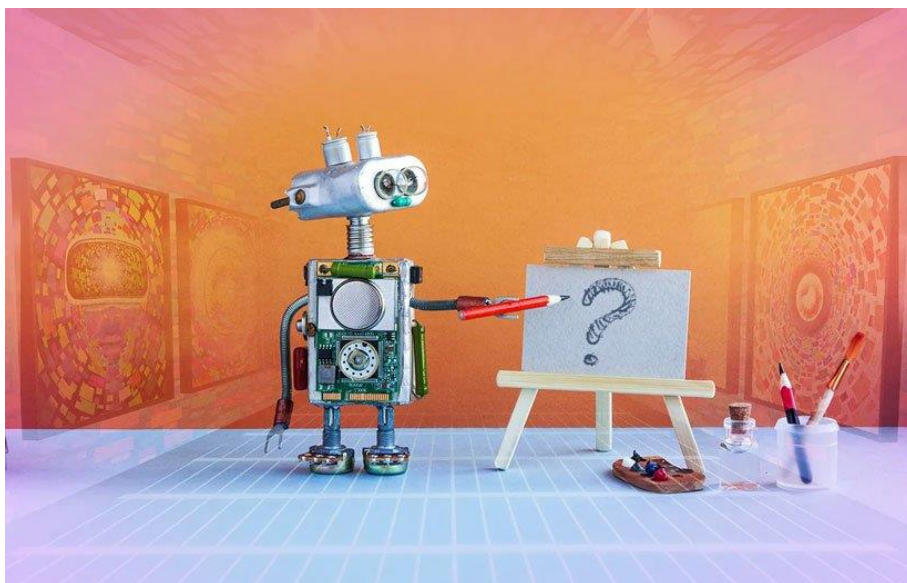


آموزش هنر مبتنی بر فاوا



مرکز ملی تربیت مربی و پژوهش‌های فنی و حرفه‌ای

دپارتمان صنایع دستی و هنرهای سنتی

تهیه و گردآوری: مریم علیزاده

تیر ۱۴۰۲



آموزش هنر مبتنی بر فاوا

تهیه و گردآوری: مریم علیزاده

مرکز ملی تربیت مربی و پژوهش‌های فنی و حرفه‌ای

دپارتمان صنایع دستی و هنرهای سنتی

سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

رعایت اصول اخلاقی و مسئولیت صحت و دقت محتوا بر عهده نویسنده / نویسندگان می باشد.

تابستان ۱۴۰۲

مقدمه:

آموختن هنر یعنی یادگیری به صورت بصری و ساختن تصویر با ادراک و دریافت معنا و مفهوم و احساس رضایت از تجربه کشف کردن بصری که آن را هنرهای تجسمی می نامند. آموزش هنر از طریق برنامه جامع می تواند به بهبود مهارت های فکری و شناختی بیانجامد. این مهارت ها شامل قابلیت مشاهده دقیق، تجربه، تحلیل، تأمل، قضاوت و پیوند اطلاعات از منابع متنوع تا تولید ایده های جدید است. هنر موجب رشد شناختی تفکر می شود و کارکردهایی هم چون افزایش عزت نفس، احساس شایستگی، رشد هیجانی و اجتماعی، تخلیه هیجانی، تعدیل عواطف و احساسات و آشکارسازی انگیزه های درونی را در بر می گیرد. با توجه به ویژگی های منحصر به فرد آن، همواره هم چون آینه، انعکاس دهنده رفتارهای فرهنگی و اجتماعی زمانه خود بوده و توانسته است به راحتی با تعلیم و تربیت و فلسفه فناوری امروز همسویی داشته باشد. ویژگی های هنر عبارت اند از: انعطاف پذیری در تعیین هدفها و مسیرها، بروز خلاقیت، کوشش برای اکتشافات، تیزبینی و حساسیت نسبت به پدیده ها، خودآگاهی انتقادی و خویشنمایی که هر یک با اهداف تعلیم و تربیت امروزی یعنی پرورش تفکر خلاق در یک جهت هستند.



آموزش هنر در محیط‌های مبتنی بر فناوری اطلاعات و ارتباطات:

با استفاده از تسهیلات و روش‌هایی که محیط‌های مبتنی بر فاوا برای آموزش ایجاد می‌کنند فرایند آموزش هنر را می‌توان به سه بخش عمده طراحی، اجرا و ارزشیابی تقسیم می‌کرد. طراحی، هدف‌های کلی یادگیری و آموزش، تعیین منابع و مواد یادگیری؛ فعالیت‌های یادگیری و راهبردهای آموزشی را شامل می‌شود، قسمت اجرا و مشارکت، تعامل و حمایت را دربر می‌گیرد. ارزشیابی نیز شامل ارزشیابی میزان مشارکت کارنمای الکترونیکی، خودآزمایی، تدوین مقاله و بازخورد است.

اهداف کلی آموزش هنر

مهم‌ترین هدف در آموزش هنر، آموزش افزایش ایده‌های هنری است. مهارت‌هایی چون حل مسئله، پیوند مجازی، تفکر انتقادی و تعامل، این ساختار را تقویت می‌کنند. محیط‌های مبتنی بر فاوا این ویژگی را دارند.

کتابخانه‌های دیجیتالی در زمینه هنر:

کتابخانه‌های دیجیتالی هنر را می‌توان الگوی ارتقاء یافته سیستم‌های ماشینی ذخیره و بازیابی اطلاعات هنری دانست. عمده‌ترین هدف ایجاد کتابخانه دیجیتالی هنری، ارائه جستجوهای هوشمند در میان مجموعه انبوهی از اطلاعات هنری دیجیتالی است و با وجود این در یک کتابخانه دیجیتالی واقعی، داشتن قابلیت جستجو به‌تنهایی کفایت نمی‌کند و کاربران چنین سیستمی، نیازهای دیگری هم دارند از جمله امکان یافتن و انتخاب اطلاعات و بازیابی آن‌ها از میان منابع و مهم‌تر از همه تفسیر بازیابی و سپس به اشتراک‌گذاری این نتایج با دیگر کاربران است.

پایگاه داده‌های هنری (سایت‌های اطلاع‌رسانی):

۱. گروه‌های مجازی هنری: گروه‌های تشکیل شده در سایت‌هایی از قبیل yahoo، google و ...
۲. سایر منابع: دسترسی از طریق فاوا به تازه‌های نشر و مجلات روز دنیای هنر، منابع اختصاصی، کتابخانه‌ها و موزه‌ها از قبیل نسخ خطی و میکروفیلم‌ها و آرشیو آثار هنری و معاصر و کپی آثار ارزشمند هنری.

۳. فعالیت‌های یادگیری کارگاه‌های مجازی هنری: هنرمند در این کارگاه‌ها نیز همچون کارگاه‌های واقعی می‌تواند کار هنری انجام دهد. به طور مثال بسیاری از نرم‌افزارهای هنری در زمینه نقاشی مانند فتوشاپ که می‌توانند قابلیت‌های هنری و جلوه‌های خاص بیافرینند. نرم‌افزارهای موسیقی از قبیل Edit cool با قابلیت‌های استودیوهای حرفه‌ای صدا برداری از جمله امکانات این کارگاه‌ها هستند.

۴. فنون پرسشگری در هنر: مباحث بر خط در محیط‌های یادگیری هنری می‌تواند قبل، در حین یا بعد از تولید اثر هنری باشد. با مطرح کردن پرسش‌هایی می‌توان به تقویت مباحث و مشارکت کمک کرد. از این طریق مهارت‌های تفکر انتقادی، ساخت دانش و فهم عمیق مطالب و مفاهیم حاصل می‌شوند. به علاوه هنرجو، تجربه و تحلیل نقد و بررسی آثار هنری را می‌آموزد و به درک عمیقی از مفاهیم هنری دست می‌یابد.

۵. شبیه‌سازی: با استفاده از نرم‌افزارهای سه‌بعدی سازی و پویانمایی (انیمیشن) از قبیل ۳dmax می‌توان به نقشه‌های معماری دوبعدی خاصیت سه‌بعدی بخشید و آن‌ها را به صورت واقعی نشان داد. امروز این نرم‌افزارها توانسته‌اند برای معماران، بسیار کارآمدتر از ساخت ماکت‌های معماری باشند چراکه با استفاده از آن‌ها علاوه بر مشاهده سه‌بعدی، هم‌زمان می‌توان مواد تشکیل‌دهنده یک اثر را نیز دید به این ترتیب کل اثر هنری قبل از اجرای عملیاتی در دنیای واقعی به صورت مجازی قابل‌رؤیت است.

۶. وبلاگ نویسی هنری: مانند یک وبلاگ شخصی است که اغلب ویژگی‌های یک مکان برای اظهار نظر دیگران، امکانی برای ثبت اطلاعات را دارد. فعالیت وبلاگ نویسی از انتقاد، خلاقیت و تفکر قیاسی را در یادگیرندگان ثبت می‌کند. یادگیرندگان با ثبت نظرات خود، بازخوردهای گوناگونی از افراد مختلف دریافت می‌کنند و با ایده‌های متنوعی روبرو می‌شوند. رویارویی با ایده‌های گوناگون هنری به هر چه بهتر شدن اثر هنری کمک می‌کند.



راهبردهای آموزشی:

در ابتدای آموزش مربی، مسائل مختلف و مشابه را بیان و حل کرده، سپس چارچوب حل مسئله را برای یادگیرندگان فراهم می‌آورد. در مورد هنر می‌توان گفت خلق اثر هنری یک فعالیت از نوع حل مسئله است. حل مسئله در حوزه هنر عبارت است از کاربرد خصوصیات یا مفاهیم زیباشناختی برای دستیابی به مقاصد یا اهداف هنری خاص در خلق آثار هنری دوبعدی یا سه‌بعدی و به آثاری که با استفاده از حل مسئله حاصل می‌شوند آثار هدایت‌شده نیز گفته می‌شود.

روش جورچین:

می‌توان هنرجویان را از طریق گروه‌های مجازی تشکیل‌شده از قبل در گروه‌های متفاوت قرار داد و یک پروژه هنری را میان آن‌ها تقسیم کرد تا با استفاده از نرم‌افزارهای موجود هرکدام به تکمیل قسمتی از پروژه هنری مشغول شود. اثر تکمیل‌شده از طریق اینترنت به اشتراک گذاشته می‌شود.

یادگیری مشارکتی:

یادگیری مشارکتی امروز از طریق فاوا بسیار آسان و گسترش پیدا کرده است. تمام زیرمجموعه یادگیری‌های هم‌زمان و ناهم‌زمان در آموزش در این مجموعه می‌گنجد و چون در هنر از بسیاری از ابعاد حسی بهره گرفته می‌شود می‌توان استفاده گسترده‌ای از آن داشت.

مطالعه موردی:

اثر هنری را می‌توان به‌عنوان مطالعه موردی هنرجویان مطرح کرد. هنرجو باید با دقت آن را از تمامی ابعاد مورد بررسی قرار داده و در حین مطالعه اثر، مهارت‌های هنری را تمرین کند.



تفاوت‌های فردی هنرآموزان:

از طریق پرسش‌نامه‌های اینترنتی می‌توان توانایی‌های افراد را شناسایی کرد. توانایی‌ها و استعداد‌های افراد متفاوت است و هر فرد می‌تواند با تقویت این توانایی‌ها هم در یادگیری فردی و هم در یادگیری گروهی و تعاملی نقش کارآمدتری ایفا کند. تعامل و حمایت و هدایت یادگیرندگان، برای حمایت و هدایت یادگیرندگان در محیط وب مربی، پنج وظیفه بسیار مهم دارد که عبارت‌اند از: الگودهی، برنامه‌ریزی، مربیگری، تسهیل‌کنندگی و برقراری ارتباط.

فناوری اطلاعات و ارتباطات در امر آموزش تسهیلات متعددی ایجاد کرده که مهم‌ترین آن‌ها سهولت استفاده و فراهم ساختن امکان همکاری استادان و هنرآموزان با یکدیگر است. الگوهای نوین آموزش این امکان را برای یادگیرنده فراهم می‌کند که با استفاده از دریافت شخصی خود مطالب را آموخته و ذهن منفعل و همگرایی خویش را به سمت ذهنی فعال و واگرا هدایت کند؛ بنابراین تفکر انتقادی در یادگیری افزایش می‌یابد. به‌علاوه یادگیرنده می‌آموزد که چگونه با دیگران تعامل داشته باشد. این تعامل مهارت‌های یادگیری را افزایش داده و با استفاده از بسترهای گسترده‌ای که فناوری اطلاعات و ارتباطات در همه ابعاد زندگی بشر ایجاد کرده است، آموزش هنر را از روش استاد محوری خارج کرده و روش‌های پویاتری به تدریس اضافه می‌گردد. هنر نه تنها توان استفاده از روش‌های نوین آموزش را دارد، بلکه به علت ساختار تفکر محوری تعاملی، می‌تواند در یادگیری نسبت به سایر رشته‌ها، مقام بالاتری داشته باشد. هنر با توجه به ویژگی‌های منحصر به فرد خود به راحتی توانسته است با تعلیم و تربیت و فلسفه فناوری امروز هم سویی داشته باشد.

منابع:

۱. آیزنز، الیوت، ۳۸۵، ۱، آموزش هنر برای تغییر دنیا، ترجمه فاطمه سادات میر عارفین، رشد آموزش هنر.
۲. بابایی، محمود، ۱۳۸۹، مقدمه‌ای بر یادگیری الکترونیکی، نشر چاپار، تهران.
۳. پور محمدباقر، لطیفه، ۱۳۸۷، نقش فناوری اطلاعات و ارتباطات در آموزش مراکز دانشگاهی، مجله فناوری و آموزش، سال سوم، شماره ۱. گ

۴. <http://culmp۱۱.blogfa.com>

۵. <https://www.roshdmag.ir>

۶. <https://elmnet.ir>

ITC

مرکز ملی تربیت مربی
و پژوهش‌های فنی و حرفه‌ای