

مرجع فارسی H5P در ایران

IRANH5P

آموزش و تولید محتوای تعاملی

کاربرد H5P

در بستر مودل



moodle

Iranh5p.com

مقدمه

یادگیری تعاملی با محوریت بازی های آموزشی

همه گیری جهانی کرونا در کنار همه مشکلات و سختی هایی که به همراه داشته است، اهمیت و ضرورت برخی از داشته های مغفول ما را نیز برایمان بیشتر روشن کرده است. از جمله این داشته های مغفول می توان به سلامتی، تعاملات اجتماعی، احساس امنیت و آرامش، و نیز فناوری های نوین در دسترس اشاره کرد.

همه این نعمت ها، در گذشته به خوبی در دسترس ما بودند ولی چه بسا که قدر بسیاری از آنها را نمی دانستیم و در نتیجه، از آنها به خوبی نیز استفاده نمی کردیم. آنچه که در محدوده این مقال می گنجد، اهمیت و ضرورت استفاده صحیح و همه جانبه از فناوری های نوین در زندگی روزمره و به ویژه در حوزه یاددهی - یادگیری است.

تأثیر شگرفی که همه گیری کرونا بر روی یادگیری فناورانه داشته است تا آنجا پیش رفته است که از همین حالا، یادگیری فناورانه را به دو دوره زمانی قبل از کرونا و بعد از کرونا دسته بندی می کنند. شکل گیری و توسعه سریع آموزش های مجازی و طراحی فعالیت های آموزشی بر اساس فناوری های نوین را می توان از مظاهر تأثیرگذاری کرونا بر روی یادگیری فناورانه در کشورمان دانست.



یک مفهوم کلیدی در طراحی تجارب یادگیری «تعامل» است. اما، صرف ایجاد آن کافی نیست و باید «اثربخش» نیز باشد.



مفهوم «تعامل» متفاوت از مفهوم «ارتباط» است. اغلب، مدل های ارتباطی تابع یک شبکه مرکزیت گرا هستند که در مرکز آن معلم قرار داد. اما در مفهوم تعامل، مرکزیت معنایی ندارد. به عبارت دیگر، معلم در رأس نیست و همه اعضای محیط یاددهی - یادگیری اعم از معلم و دانش آموزان، یک گره هستند که به صورت شبکه به یکدیگر متصل شده اند. تعاملات درهم تنیده یک امر ضروری در محیط های یادگیری است. مطمئناً در یک محیط یادگیری، فعال بودن دانش آموزان و مباحثه و تعامل پویا میان آنها بر جذابیت فرایند یادگیری میافزاید. در نتیجه، یک انگیزه درونی آنها را به درهم تنیدگی با محیط یاددهی - یادگیری سوق می دهد؛ چراکه خود را جزئی از محیط دانسته و یادگیری عمیق تری به دست خواهد آمد.

تعاملات محیط های یاددهی - یادگیری را می توان از زاویه های مختلف، طبقه بندی کرد فناوری نیز نقش ارزنده ای هم در ایجاد این تعاملات و هم در اثربخش تر کردن آنها دارد یکی از این نوع تعاملات که فناوری در آن نقش بسزایی دارد، تعاملات دانش آموز - محتوا می باشد تعامل دانش آموز - محتوا اغلب نادیده گرفته می شود؛ درحالیکه، بر ارتقای کمی و کیفی یادگیری تأثیر بسزایی دارند.



جریان آموزش یک جریان تعاملی است، یعنی برای آنکه بتوانیم بهترین شکل آموزش را داشته باشیم، باید بر روی تعامل های سازنده بین یاددهنده و یادگیرنده اندیشه کنیم. یاددهنده می تواند یک سازمان یا معلم و یا اینکه مطالب و محتوای آموزشی باشد. بنابراین باید بر روی تعامل های مسیر آموزش و دو طرفه بودن یادگیری تمرکز بیشتری داشته باشیم



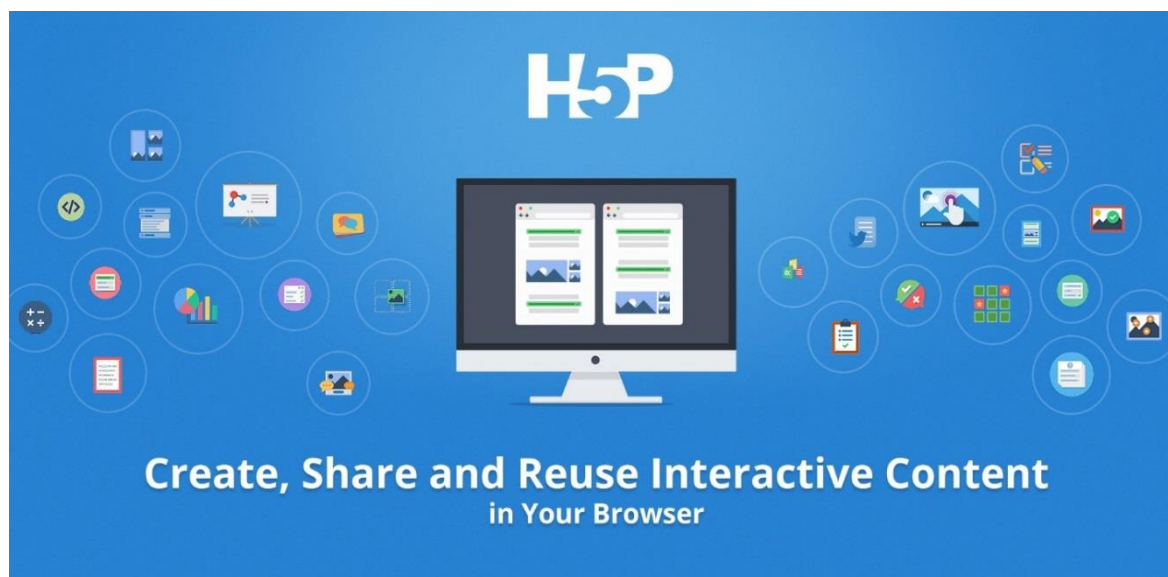
در این بین می توان به بازیهای آموزشی به عنوان یک تسهیل گر یادگیری توجه داشت.

بازی های آموزشی امروزه یکی از روش های مهم آموزشی محسوب می شود و به لحاظ انگیزشی و شور و شوق باعث تسهیل یادگیری عمیق شده و مؤثرتر و هدفمندتر عمل می کند.

❖ یکی از پلتفرم های خوب و کاربردی در این زمینه H5P می باشد که به صورت تخصصی و حرفه ای برای حوزه آموزش و یادگیری طراحی شده است. با کمک H5P جریان دو طرفه یادگیری اتفاق خواهد افتاد و جذابیت بیشتری به محتوای درسی داده و این همان تولید محتوای تعاملی می باشد.



❖ سیستم H5P برای تمام فعالیت های آموزشی ابزارهای مخصوص آماده دارد که با ورود محتوای اولیه به آن قابل طراحی و اجرا می باشد.



بخشی از امکانات ابزارهای H5P

- نمایش انواع نمودارها و دیاگرام ها
- انواع آزمون و نظرسنجی
- ابزارهای ضبط صدا و دیکته
- تولید کتاب های تعاملی
- تولید ویدئوهای تعاملی
- انواع بازی و پازل

ویژگی های ابزارهای H5P چیست؟

- تنوع زیاد ابزارها
- قابلیت انعطاف برای کاربردهای مختلف
- پشتیبانی کامل از زبان فارسی
- قابل پیاده سازی بر روی سیستم های مدیریت یادگیری (LMS)
- سرعت عمل بیشتر در مشاهده نتایج کار



Find Multiple Hots...

Create many hotspots for users to find



Find the Hotspot

Create image hotspot for users to find



Find the words

Grid word search game



Flashcards

Create stylish and modern flashcards



Guess the Answer

Create an image with a question and answer



Iframe Embedder

Embed from a url or a set of files



Image Hotspots

Create an image with multiple info hotspots

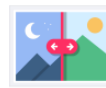


Image Juxtaposition

Create interactive images



Image pairing

Drag and drop image matching game



Image Sequencing

Place images in the correct order



Image Slider

Easily create an Image Slider



Impressive Present...

Create a slideshow with parallax effects



Interactive Book

Create courses, books or tests



KewAr Code

Create QR codes for different purposes



Mark the Words

Create a task where users highlight words

پروسه استفاده از محتوای تعاملی به صورت زیر اتفاق خواهد افتاد:

نوع اول:

یکسری از فعالیت هایی که معلم در کلاس درس و حین تدریس انجام می دهد را شامل می شود ، به این صورت که معلم در زمان لازم و مابین تدریس ، محتوای آماده شده در کتاب درسی الکترونیکی خود که توسط H5P تولید شده است را باز کرده و شروع به ادامه تدریس توسط محتوا میکند و یا از یکی از دانش آموزان دعوت کرده و او تمرین یا فعالیت مربوطه را تکمیل میکند.



نوع دوم:

تعدادی محتوای تعاملی برای ادامه فعالیت دانش آموز بعد از زمان کلاس درس در نظر گرفته می شود و دانش آموزان در خانه می توانند آنها را تکمیل کنند که بعد از اتمام در سایت مدرسه همان لحظه ثبت شده و در امتیاز آنها لحاظ خواهد شد.



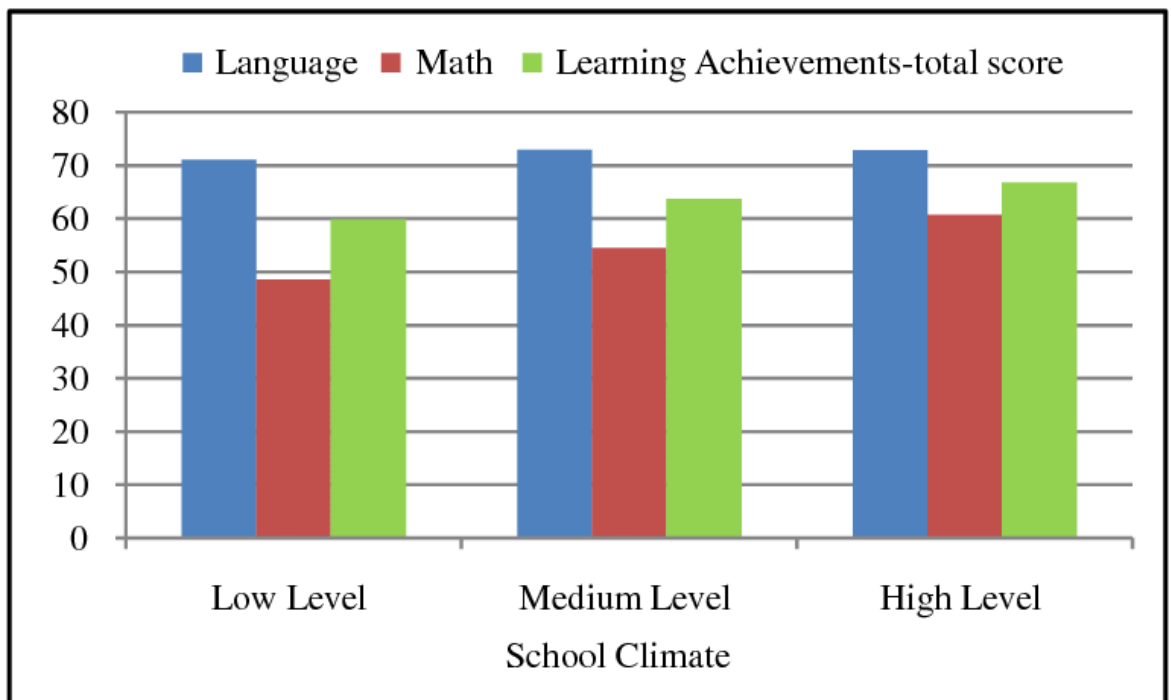
نوع سوم:

هر سازمان یا مجموعه آموزشی می تواند به شکل اختیاری و تخصصی بر اساس سیاست های سازمانی خود از آن بهره برداری کرده و در جهت ارتقاء سطح دانش مخاطبان خود استفاده نماید.



❖ یکی از قابلیت های مهم محتوای تعاملی ایجاد شده توسط H5P امکان گزارش گیری و بازخورد نتایج کسب شده توسط دانش آموز می باشد که جهت نمره دهی و ثبت امتیاز در سطح کلاس و مدرسه بسیار کاربردی است و مسیر آموزش را کامل میکند.

با استفاده از محتوای تعاملی مطالب یاد گرفته شده توسط دانش آموز به صورت جذاب دوباره تکرار شده و همراه با بازی آن را انجام خواهد داد ، از این رو نتایج قابل توجهی در پیشرفت یادگیری می تواند داشته باشد.



❖ این پلتفرم به صورت رایگان بوده و جهت استفاده و راه اندازی آن مراحل وجود دارد که باید به ترتیب انجام داده شود.

مرحله اول:

نیازمند یک سیستم مدیریت یادگیری LMS می باشد تا H5P بر روی این بستر نصب و پیاده سازی شود. یکی از ویژگی های محتوای تعاملی که از خصوصیات و ذات این نوع محتوا می باشد تحت وب بودن آن است و از هر نقطه ای هم قابل طراحی و هم قابل اجرا است



مرحله دوم:

کسب مهارت تولید محتوای تعاملی با استفاده از H5P
توسط کارکنان مجموعه آموزشی



نکته

لازم به ذکر است که در سیستم های مدیریت یادگیری LMS علاوه بر تولید محتوای تعاملی ، کلیه فعالیت های آموزش به صورت مجازی انجام خواهد شد و شامل آزمون ، تکلیف ، کلاس آنلاین ، کارگاه ، تابلو اعلانات ، نمره دهی و ... هم می شود.



کلام آخر

کلیه فعالیت های مورد اشاره و روند طراحی ، اجرا و پیاده سازی سیستم مدیریت یادگیری و همچنین آموزش های لازم برای کسب مهارت در تولید محتوای تعاملی و ادغام آن در کتب درسی و همینطور به شکل فوق برنامه در سایت سازمان آموزشی شما توسط تیم مجرب IRANH5P قابل انجام و پشتیبانی می باشد.

