

بسمه تعالی

وزارت بهداشت، درمان و آموزش پزشکی

معاونت آموزشی

مرکز مطالعات و توسعه آموزش علوم پزشکی

## راهنمای حیثه‌های چهاردهمین جشنواره شهید مطهری

## حیطه تدوین و بازنگری برنامه‌های آموزشی

تعریف:

برنامه درسی طرح یا نقشه ای است که در برگیرنده فرصت های یادگیری و تجارب آموزشی برنامه ریزی شده برای محدوده زمانی و مکانی مشخص می باشد. به عبارت دیگر ابزاری است که به واسطه فعالیت های برنامه ریزی شده و هدفمند، موجبات یادگیری در یادگیرندگان را فراهم می آورد. محدوده فرایندهای حیطه برنامه ریزی درسی می تواند دربرگیرنده طیفی از یک دوره کوتاه مانند توانمندسازی آموزشی اعضای هیات علمی و کارکنان یا آموزش مداوم تا سطح یک رشته باشد. همچنین گروه هدف آن می تواند اعضای هیات علمی، دانشجویان مقاطع مختلف تحصیلی و یا دانش آموختگان باشند. فرایندهای این حیطه می تواند در قالب تمام گام‌های برنامه ریزی درسی طراحی و اجرا گردد یا فقط شامل یکی از مراحل آن باشد به شرط آن که نقش آن مرحله در کل فرایند برنامه ریزی درسی مشخص باشد.

در جشنواره شهید مطهری، این حیطه مصادیق زیر را دربرمی گیرد:

- ❖ نیازسنجی (به گونه‌ای که به کارگیری نتایج آن در فرایند برنامه ریزی نشان داده شود)
- ❖ تدوین اهداف (از جمله توانمندی های دانش آموختگان)
- ❖ انتخاب و سازماندهی محتوا
- ❖ اجرای برنامه
- ❖ ارزشیابی برنامه

در جشنواره شهید مطهری، این حیطه موارد زیر را در برنمی گیرد:

- ❖ نوآوری در حیطه روش تدریس یا ارزشیابی برنامه درسی که به طور مستقل از برنامه درسی باشد.
- این موارد حسب مورد در حیطه های یاددهی و یادگیری یا ارزشیابی آموزشی قرار می گیرند.
- ❖ مدیریت برنامه درسی. این مورد نیز در حیطه مدیریت و رهبری آموزشی قرار می گیرد.

## حیطه یاددهی و یادگیری

تعریف:

هر آن چه که به تعاملات یاددهنده و یادگیرنده در راستای دستیابی به اهداف آموزشی مرتبط می شود.

در جشنواره شهید مطهری، این حیطه مصادیق زیر را دربر می گیرد:

- ❖ الگوها و مدل های تدریس
- ❖ یادگیری در گروه های بزرگ
- ❖ یادگیری در گروه کوچک
- ❖ آموزش بالینی
- ❖ یادگیری در عرصه جامعه
- ❖ یادگیری از همتایان
- ❖ بازخورد (در صورتی که مرتبط با تعاملات یاددهنده- یادگیرنده و ویژگی های خاص آنها - سبک های یادگیری و ... - باشد و منجر به بهبود کیفیت یاددهی و یادگیری شود).

در جشنواره شهید مطهری، این حیطه موارد زیر را در بر نمی گیرد:

- ❖ چنانچه فرد ابزار یا محصول آموزشی را تهیه کرده باشد و از آن در فرایند یاددهی و یادگیری استفاده کند، چون تمرکز بر ساخت ابزار است، در این حیطه قرار نمی گیرد. این موارد در حیطه محصولات آموزشی قرار می گیرند.
- ❖ مواردی که برنامه درسی تدوین شده و بخشی از آن نیز به روش های تدریس، اختصاص دارد، چون تاکید اصلی بر تدوین برنامه است، در این حیطه قرار نمی گیرد. این موارد در حیطه تدوین و بازنگری برنامه های آموزشی قرار می گیرند.
- ❖ مواردی که روش آموزش یا تدریس به کار رفته مبتنی بر استفاده از فضاهای مجازی است و قسمت عمده ارتباط در فضای مجازی شکل می گیرد در این حیطه قرار نمی گیرند. این موارد در حیطه یادگیری الکترونیکی قرار می گیرد.
- ❖ بازخورد چنانچه به عنوان یکی از گام های فرایند ارزشیابی باشد، در این حیطه قرار نمی گیرد. این موارد در حیطه ارزشیابی قرار می گیرد.

### حیطه ارزشیابی

تعریف:

جمع آوری و تحلیل نظام مند و هدفمند اطلاعات با روش علمی (روا و پایا) جهت بررسی کارکرد، اثربخشی و سطح علمی و رعایت اصول، در مورد اعضای هیأت علمی، فراگیران، یا برنامه درسی جهت بازخورد (به منظور بهبود عملکرد) یا تصمیم گیری

در جشنواره شهید مطهری، این حیطه مصادیق زیر را در بر می گیرد:

هر ارزشیابی اعم از low-stake یا high-stake، تکوینی یا تراکمی، به روش کاغذی یا الکترونیک در زیر  
حیطه های زیر:

- ❖ ارزشیابی کمیت یا کیفیت آموزشی اعضای هیأت علمی
- ❖ ارزیابی فراگیران در عرصه های مختلف آموزشی
- ❖ تحلیل آزمون
- ❖ ارائه بازخورد
- ❖ ارزشیابی برنامه
- ❖ سنجش محیط آموزشی
- ❖ اعتباربخشی برنامه ای (آموزشی)
- ❖ اعتباربخشی موسسه ای (آموزشی)

در جشنواره شهید مطهری، این حیطه موارد زیر را در بر نمی گیرد:

- ❖ طراحی سامانه های خدمات آموزشی
- ❖ طراحی سامانه هایی که در راستای ارزشیابی به کار رود در صورتی که تاکید و تمرکز بر طراحی سامانه باشد
- ❖ ارزیابی کیفیت و اثربخشی مشاوره دانشجویی
- ❖ نیازسنجی آموزشی
- ❖ برنامه ریزی راهبردی
- ❖ مدیریت فضاها و امکانات و خدمات آموزشی. این موارد در حیطه مدیریت و رهبری قرار می گیرد.
- ❖ اتوماسیون فرایندها. این موارد اگر جنبه طراحی سامانه داشته باشد در حیطه محصولات آموزشی و اگر کاربرد آن به منظور استفاده بهینه در مدیریت روند باشد در حیطه مدیریت و رهبری قرار می گیرد.
- ❖ ارزشیابی فرآیندهای آموزشی به عنوان جزئی از طراحی و اجرای فرآیند

### حیطه مدیریت و رهبری آموزشی

تعریف:

این حیطة دربرگیرنده وظایف و کارکردهای مدیریت و رهبری آموزشی<sup>1</sup> است که منجر به تحقق اهداف از پیش تعیین شده آموزش علوم پزشکی و تعالی و ارتقای مستمر کیفیت در ابعاد مختلف حیات آکادمیک دانشگاه ها و موسسات آموزش عالی علوم پزشکی می گردد.

در جشنواره شهید مطهری، این حیطة مصادیق زیر را دربر می گیرد:

- ❖ برنامه ریزی راهبردی (استراتژیک) و عملیاتی در آموزش علوم پزشکی
- ❖ نیازسنجی در راستای ارتقای مدیریت و رهبری آموزشی
- ❖ طراحی، اجرا و ارزشیابی فرایندهای ارتقای کیفیت آموزش علوم پزشکی (مدیریت تغییر)
- ❖ رهبری تغییر و تحول در آموزش علوم پزشکی
- ❖ جذب و بکارگیری نیروی انسانی اثربخش در آموزش علوم پزشکی
- ❖ ظرفیت سازی فردی و سازمانی در راستای مدیریت و رهبری تغییرات آموزشی از جمله ارائه مشاوره، راهنمایی و منتورینگ
- ❖ پیاده سازی راهکارهای ارتقای انگیزه اعضای هیأت علمی، دانشجویان و کارکنان در حوزه آموزش
- ❖ بکارگیری زیرساخت های فناوری اطلاعات به منظور بهینه سازی امور مرتبط با مدیریت آموزشی
- ❖ مدیریت فضا، امکانات و خدمات آموزشی
- ❖ مدیریت برنامه درسی
- ❖ استقرار نظام حمایت از دانشجویان

در جشنواره شهید مطهری، این حیطة موارد زیر را در بر نمی گیرد:

- ❖ مدیریت امور اداری و مالی بخش آموزش
- ❖ مدیریت فضای مجازی و نرم افزارهای مرتبط با آموزش علوم پزشکی
- ❖ طراحی، ساخت و بکارگیری تجهیزات آموزشی
- ❖ مدیریت کلاس درس
- ❖ توانمندسازی دانشجویان

## حیطه یادگیری الکترونیکی

تعریف:

تعامل یاددهنده - یادگیرنده با استفاده از فناوری های برخط و فناوری های مبتنی بر IT پیشرفته (از محتواهای متنی تعاملی تا استفاده از آواتار در دنیاهای مجازی) برای کسب دانش، مهارت و نگرش

در جشنواره شهید مطهری، این حیطه مصادیق زیر را دربر می گیرد:

- ❖ ارائه آموزش از طریق اینترنت با استفاده از فناوری های همزمان<sup>۲</sup> (مانند کلاس مجازی)، اعم از ترکیبی یا صرفاً مجازی
- ❖ ارائه آموزش از طریق اینترنت با استفاده از فناوری های غیر همزمان<sup>۳</sup> (مانند استفاده از LMS)، اعم از ترکیبی یا صرفاً مجازی
- ❖ ارائه آموزش با استفاده از فناوری های واقعیت مجازی و واقعیت افزوده
- ❖ ارائه آموزش با استفاده از شبیه سازهای<sup>۴</sup> رایانه ای مانند بیمار مجازی
- ❖ انواع آموزش های ارائه شده با استفاده از فناوری همراه<sup>۵</sup>

توضیح اول: فرآیند یادگیری الکترونیکی باید شامل کلیه مراحل طراحی آموزشی (شامل: تحلیل، طراحی، توسعه، اجرا و ارزشیابی) باشد.

توضیح دوم: لزومی ندارد که کلیه فعالیت های طراحی آموزشی در محیط اینترنت صورت گیرد و اقداماتی از این روند می تواند به صورت حضوری برگزار شده باشد.

در جشنواره شهید مطهری، این حیطه موارد زیر را در برنمی گیرد:

- ❖ تولید انواع محتواهای الکترونیکی مانند بسته های مولتی مدیا، کتاب الکترونیکی، و ... بدون استفاده در سیستم آموزش مجازی. این موارد در حیطه محصولات آموزشی قرار می گیرند.
- ❖ مجازی کردن فرایندهای اداری یا اجرایی مانند استفاده از زیرساخت های فناوری اطلاعات مانند ارزشیابی مبتنی بر شبکه (مانند نرم افزارهای ارزشیابی هیات علمی) یا نرم افزارهای مدیریت آموزش.

<sup>2</sup>Synchronized

<sup>3</sup> Asynchronized

<sup>4</sup> Simulation

<sup>5</sup> Mobile Learning

❖ فعالیت های که صرفاً مربوط به برنامه ریزی یا ارزشیابی دوره های یادگیری الکترونیکی باشد مربوط به این حیطه نیست. این موارد حسب موضوع در حیطه برنامه ریزی درسی و ارزشیابی آموزشی قرار می گیرند.

## حیطه طراحی و تولید محصولات آموزشی

تعریف:

محصول آموزشی، عبارت است از هر نوع ابزار، مواد، رسانه (media)، و فناوری (technology) آموزشی که امکان به کارگیری در عرصه های آموزشی مختلف را دارا باشد و باید حداقل یک نمونه ی تولید شده (در مقیاس آزمایشی) و طرح تجاری سازی (Business Plan)، را داشته باشد.

در جشنواره شهید مطهری، این حیطه مصادیق زیر را دربر می گیرد:

- ❖ فیلم آموزشی
- ❖ پادکست
- ❖ پویانمایی
- ❖ تیزر دیجیتال اینفوگرافی
- ❖ راهنمای مطالعه<sup>۶</sup> و درسنامه<sup>۷</sup>
- ❖ بازی سازی (اعم از بازی های فیزیکی و دیجیتال) شامل بازی های جدی یا کاربردی<sup>۸</sup> و بازی های آکادمیک<sup>۹</sup> و اورینگامی (فیزیکی و الکترونیکی)
- ❖ شبیه سازهای آموزشی شامل مدل و مولژ آموزشی (اعم از فیزیکی و مجازی)
- ❖ واقعیت افزوده (AR) و واقعیت مجازی (VR)
- ❖ هولوگرام<sup>۱۰</sup> بعدی-
- ❖ نرم افزارهای آموزشی
- ❖ طراحی سامانه های آموزشی
- ❖ اپلیکیشن موبایل
- ❖ گجت
- ❖ ابزارهای معاینه ی تشخیصی با قابلیت استفاده آموزشی

<sup>6</sup> Material

<sup>7</sup> Study Guide

<sup>8</sup> Student text book

<sup>9</sup> Applied or Serious Games

<sup>10</sup> Academic Games

توضیح اول: رعایت معیارهای گلاسیک جهت ارزیابی محصولات تولید شده، الزامی است. در این چارچوب، ثبت پتنت<sup>۱۱</sup> محصول، ثبت محصول در مرکز مالکیت معنوی، ثبت به عنوان محصول دانش بنیان، دفاع موفق محصول در مراکز رشد دانشگاه های علوم پزشکی یا مراکز رشد و پارک های فناوری وابسته به وزارت علوم، تحقیقات و فناوری، ثبت اختراع یا ثبت پتنت در مراکز معتبر بین المللی، و کسب مجوز تولید انبوه از مراجع ذیصلاح (مانند اداره ی تجهیزات پزشکی) و ...، معادل معیارهای گلاسیک ۴، ۵ و ۶ در نظر گرفته خواهند شد.

توضیح دوم: رعایت الزامات تجاری سازی به منزله سطح ملی و بین المللی بوده و منجر به کسب امتیاز افزوده در این سطح خواهد خواهد شد.

در جشنواره شهید مطهری، این حیطة موارد زیر را در برنمی گیرد:

❖ محصولاتی که مجری فرایند طراحی یا تولید محصولات مذکور را انجام نداده و صرفاً به استفاده، ارزشیابی و ... محصولات نامبرده مبادرت ورزیده باشد. این موارد حسب موضوع در سایر حیطة ها، قرار خواهند گرفت.

❖ محصولاتی همچون ابزارها، تجهیزات و ملزومات پزشکی که صرفاً یا عمدتاً کارکرد<sup>۱۲</sup> بهداشتی و درمانی دارند.

---

<sup>11</sup> Patent

<sup>12</sup> Blended