

A 180-degree paradigm shift from instruction to learning: Insights from the Covid 19 pandemic

Ahmad Malekipour: Faculty Member, Department of Educational Management, Farhangian University, Ahvaz. Iran.

Abstract: De-schooling, genuine learning, the extension of education beyond the physical space of classroom, and educational justice seem to be proper strategies to overcome the challenges of education in today's world. This study was designed to investigate the paradigm shift from instruction-focused to learning-focused education and its outcomes during the COVID19 pandemic. Thus, we explored the nature and manifestations of such a paradigm shift and aimed at its development beyond the walls of classroom during the COVID 19 pandemic. The research method used in this Systematic Review study was qualitative in nature. The results showed that moving towards the learning paradigm with its manifestations (virtual reality, webinar, mok, playmaking, mentoring, coaching, mobile learning) in the COVID-19 pandemic period, while adapting to the theory of De-schooling and supporters of critical perspective, has approaches such as: original learning, educational justice and equal opportunities for all.

Keywords: Instruction Paradigm, Learning Paradigm, COVID 19.

***Corresponding author:** Faculty Member, Department of Educational Management, Farhangian University, Ahvaz. Iran.

Email: malekipour95@gmail.com

مقدمه

تشخیص، استفاده و کشف علایقشان را فراهم کند؛ دوم افراد باید بتوانند در محیط آموزشی دانش خود را با دیگران به اشتراک بگذارند؛ و سوم اینکه نظام به افراد اجازه دهد مسائل مهم را به عموم ارائه کنند. به طور کلی هدف ایلچ خلق یک محیط باز، آزاد و فضای یادگیری مستقل، محیط یادگیری بدون هر تبعیض یا محدودیت قانونی در جهت دستیابی به آموزش فراگیر بود (سوگیونو و همکاران 2018). نظریه پردازان انتقادی همچون اپل (1987)، ژيرو (1942)، فریر (1937) و... نیز ندای گسترش آموزش به واری دیوارهای مدرسه را سر داده‌اند. آنان با وجود تفاوت‌های موجود در زمینه و خاستگاه شکل‌گیری عقایدشان به تحلیل نظام آموزشی سنتی پرداختند، گروهی با تأکید بر تأثیر «برنامه درسی آشکار» در «بازتولید آگاهی»، گروهی با ارائه نومفهوم‌گرایی و تأکید بر هویت‌های جدید در برنامه درسی (هویت سیاسی، هویت جنسیتی، هویت قومی، هویت زیبایی‌شناسی)، گروهی دیگر با تأکید بر «برنامه درسی پنهان» و ارائه «نظریه تطابق» یا «نظریه بازتولید» و گروهی نیز با ارائه «نظریه مقاومت»، با تحلیل نظام تعلیم و تربیت در ساختار جامعه، نسبت به کارکرد ابزاری مدرسه واکنشی انتقادی نشان داده و به دنبال پالایش نظام‌های آموزشی از وظیفه سنتی‌شان بوده‌اند (صحتلو و همکاران 1395). این نظریه‌پردازان با ارائه تحلیل‌هایی درباره مؤسسات و موقعیت‌های آموزشی اصطلاحاتی نظیر قیومیت، کنترل اجتماعی، نظریه تعارض، برنامه درسی پنهان و توانمندسازی را که در گفتمان تربیتی معاصر یافت می‌شود، ابداع کردند (خسروی و همکاران 1390). هم راستا با دغدغه‌های نظریه‌پردازان انتقادی طرح اندیشه مدرسه زدایی ایلچ نیز بر انتقاد از وضعیت موجود برنامه‌های درسی مدارس تأکید دارد که با ساختار و عملکرد موجودشان نقشی جز نهادینه کردن نابرابری‌های اجتماعی ایجاد نمی‌کند (ایلچ 1979). ایلچ معتقد است که به جای اعتقاد به آموزش از طریق برنامه‌های درسی رسمی که در واقع کنار گذاشتن هر نوع مسئولیت

در اواخر دسامبر 2019 نوع جدیدی از یک بیماری عفونی در شهر ووهان چین به نام کرونا ویروس 2019 (کووید-19) گزارش شد (کایو و همکاران 2020). با شیوع این بیماری در سراسر جهان و افزایش قربانیان به 1000 تن سازمان جهانی بهداشت نام کووید-19 را برای این بیماری انتخاب کرد که اشاره به «کرونا»، «ویروس»، «بیماری» و سال ۲۰۱۹ دارد (سازمان جهانی بهداشت 2020). آمار تا این تاریخ (13/5/1399) نشان می‌دهد که این بیماری منجر به ابتلا 18274451 نفر و مرگ 692973 نفر در سراسر جهان شده است. بنابراین بیماری کووید-19 با عبور از مرزهای جغرافیایی کشورها منجر به تغییراتی گسترده‌ای در تمام فعالیت‌های بشر شد، به گونه‌ای که تأثیر چشمگیری بر افول اقتصاد جهان و نیز نظام‌های آموزشی داشته است (ابیدا و همکاران 2020). مطابق با گزارش یونسکو به علت اثرات جبران ناپذیر ویروس کرونا، 191 کشور تعطیلی را در کل کشور اجرا، و 5 کشور تعطیلی را به شکلی محلی انجام دادند، که این تصمیمات حدود 98/4 درصد از کل جمعیت در حال تحصیل را شامل می‌شود (یونسکو 2020). بر این اساس با شیوع بیماری کووید-19 کلیه دست‌اندرکاران آموزشی ناچار به گسترش آموزش در بیرون از فضای فیزیکی کلاس شدند. پیش از این ایلچ (Ilich) نظریه پرداز حوزه ... ایده مدرسه‌زدایی برای خروج از فضای فیزیکی کلاس و تبدیل جامعه به یک مدرسه بزرگ را مطرح کرد. وی با ندای تعطیل کردن مدارس در جامعه یا مدرسه‌زدایی معتقد بود راه‌های بهتری برای آموزش فراگیران در بیرون از محدوده رسمی وجود دارد (ایلچ، 1971).

چالش اصلی تفکرات ایلچ این بود که آموزش همه چیز در مورد یادگیری را دربر می‌گیرد و نه صرفاً تحصیل را (ایلچ 1971). به عقیده وی یک نظام آموزشی قوی باید آماده ارائه سه هدف باشد: اول اینکه نظام دسترسی به منابع آموزشی حاوی هر دانش برای اشخاص در راستای

جستجو انجام شد. در انتخاب کلید واژه‌ها جامعیت مورد نظر در نظر گرفته شود. سپس کلید واژه‌های استخراجی با دو متخصص فناوری به اشتراک گذاشته شد، تا از کفایت جستجوی اطلاعات و پژوهش‌ها اطمینان حاصل گردد. در پژوهش حاضر با تأکید بر انتشار مقالات و تولیدات علمی در پایگاه‌های اطلاعاتی متنوع و با در نظر گرفتن دو شرط جامعیت و اعتبار علمی پایگاه‌های داده‌های معتبر جهانی شامل: Scopus, ProQuest, Science Direct, Google Scholar, PubMed و پایگاه‌های داده‌های داخلی شامل: مگیران، نورمگز و پایگاه جهاد دانشگاهی جستجو شدند. کلید واژه‌های جستجو شامل: کرونا ویروس و آموزش، کرونا ویروس و یادگیری، تغییرات نوین در حوزه آموزش و یادگیری، تغییر پارادایم یادگیری، تغییر پارادایم آموزش و نموده‌های پارادایم یادگیری به زبان فارسی و انگلیسی، Coronavirus and Education, Coronavirus and learning, Modern changes in education and learning, Changing the Learning paradigm, Changing the Education paradigm, types of educational and teaching بود. در جستجوی اولیه 136 مقاله استخراج شد، معیارهای انتخاب پژوهش‌ها برای ورود به تحقیق وجود کلیدواژه‌های مورد نظر در عنوان پژوهش بود، که پس از حذف پژوهش‌های تکراری و غیرضروری از نتایج بازیابی شده 51 پژوهش انتخاب و در پژوهش وارد شد (شکل 1). رویکرد تجزیه و تحلیل داده‌ها با توجه به پنج گام اساسی مرور سیستماتیک از جمله: قالب بندی پرسش‌ها، شناسایی کارهای مرتبط، ارزیابی کیفیت مطالعات، خلاصه کردن شواهد و تفسیر یافته‌ها انجام گرفت.

شخصی در راه رشد و استغنا فکری انسان در مقابل سلطه است، باید آموزش و پرورشی نوین، جایگزین مدارس شود که در آن، فراگیران اجازه ارتباط و نظردهی آزادانه را داشته باشند (علاقه‌بند 1382)، بر این اساس برون رفت از این چالش‌ها مستلزم گذر از آموزش‌های محصور شده در فضای فیزیکی و سنتی به فضایی آزاد و دور از تضادهای طبقاتی است، که این امر با شیوع پاندمی کووید-19 در حال شکل‌گیری است.

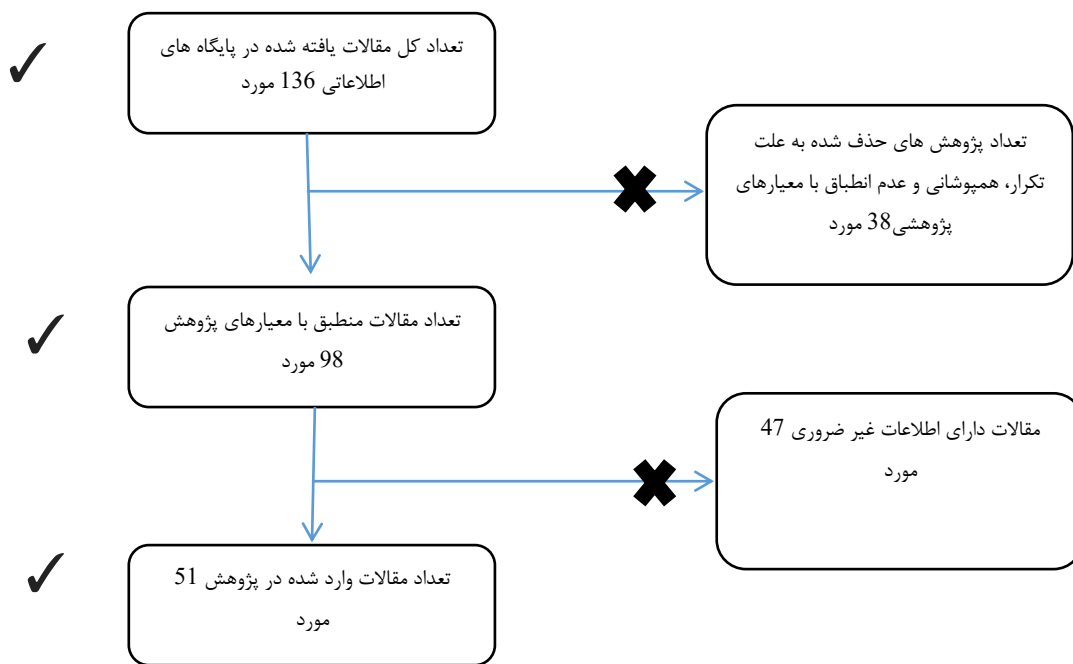
با توجه به آنچه گفته شد، می‌توان گفت شرایط به وجود آمده در پاندمی کووید-19 در قرن بیست و یکم، استدلال مورد نظر ایلچ و همچنین نظریه پردازان انتقادی در خصوص رویای مدرسه‌زدایی، گسترش آموزش از فضای فیزیکی به بیرون از کلاس، ایجاد فرصت‌های برابر برای عدالت آموزشی و نیز تبدیل فراگیران به یادگیرنده‌هایی مادام‌العمر را با ایجاد تغییر در مسیر پارادایم آموزش به پارادایم یادگیری به تحقق نزدیک کرده است. لذا هدف پژوهش حاضر تبیین تغییر رویکرد از پارادایم آموزش به پارادایم یادگیری به عنوان یک رهیافت اثربخش در برهه پاندمی کووید-19 است. از این رو، در راستای این هدف پژوهش تلاش دارد دو سوال زیر را تبیین نماید:

سوال اول: مفهوم تغییر مرزهای پارادایم آموزش به مرزهای پارادایم یادگیری چیست؟

سوال دوم: نموده‌های حرکت به پارادایم یادگیری کدامند؟

روش کار

با توجه به اینکه هدف پژوهش حاضر پرداختن به تغییر رویکرد از پارادایم آموزش به پارادایم یادگیری و ره‌آوردهای آن در برهه پاندمی کووید-19 است، روش پژوهش از لحاظ ماهیت کیفی و از نوع مرور سیستماتیک محسوب می‌شود. در این راستا با مراجعه به متون مرجع در حوزه آموزش، یادگیری و اثرات بیماری کرونا ویروس بر این حوزه‌ها کلید واژه‌های مرتبط استخراج شده و



شکل 1. فلوجارت جمع آوری داده ها

Figure 1. Data collection flowchart

(عمادزاده 1390). مطالعات نشان می دهد مزایا و فواید آموزش در بهبود مهارت ها، دانش و نگرش به افراد به شکلی محسوسی مورد تأیید پژوهشگران متفاوتی قرار گرفته (تریوند 2003) که به دنبال این کار عملکرد افراد، رضایت شغلی و سودآوری نیز افزایش یافته است (ماساده 1994). آموزش به معنای تلاش برای انتقال دانش، مهارت و باورهای ضروری در وظایف مرتبط با فعالیت است که هدف آن بهبود عملکرد شغلی به روش مستقیم است (ترولو 1992). از این رو آموزش به عنوان یک دارایی مهم از فرد تلقی می شود (گی 2004)، که با هدف آسان ساختن یادگیری طرح ریزی شده و بین مدرس و یک یا چند یادگیرنده به صورت کنش متقابل صورت می گیرد.

در مقابل یادگیری، تعریف جامع تری دارد و فرایندی است که آموزش و همچنین تربیت را در بر می گیرد (جینسون 2001). گاروان (Garvan) اذعان دارد یادگیری یک فعالیت مادام العمر است که به شکل رسمی یا غیر رسمی در راستای توسعه منابع انسانی انجام می شود (گاروان 1997). مامفورد (1995) معتقد است یادگیری شامل

یافته ها

با توجه به هدف پژوهش، محقق در جستجو تبیین دو سوال اصلی این مطالعه یعنی چیستی تغییر مرزهای پارادایم آموزش به مرزهای پارادایم یادگیری و نیز نمودهای حرکت به مرزهای پارادایم یادگیری در برهه زمانی پاندمی کووید-19 است. بر این اساس در این بخش بررسی و تحلیل محقق از تجزیه و تحلیل داده ها بیانگر یافته هایی در ارتباط با هر کدام از سوالات است، که در زیر ارائه شده است:

سوال اول: مفهوم تغییر مرزهای پارادایم آموزش به مرزهای پارادایم یادگیری چیست؟

قبل از پرداختن به موضوع تغییر پارادایم از آموزش به یادگیری لازم است، یکی بودن، میزان وابستگی یا شاید مستقل بودن دو مفهوم آموزش و یادگیری از هم روشن شود. ادم اسمیت (Adam Smith) بنیان گذار علم اقتصاد معتقد است آموزش نوعی سرمایه گذاری است که باعث افزایش درآمد و تولید قدرت می شود و همان فرایند باعث کسب مهارت ها و دانش خاص به منظور ارتقای توانایی شخص برای کارایی بیشتر در شغل می شود

مبتنی است. بنابراین پارادایم آموزش یک الگو از عملکرد مناسب برای هر فعالیت را فراهم می‌کند، در حالی که پارادایم یادگیری بایسته‌های ضروری برای توسعه مهارت‌هاست، زیرا افراد برای کسب و جذب اطلاعات جدید به آن نیازمندند. در پارادایم یادگیری فراگیران با این امر مواجهه می‌شوند که چه شایستگی و مهارتی نیاز دارند و چگونه آن را به دست آورند در این پارادایم همچنین فراگیران بلافاصله بازخورد لازم را جهت اصلاح یا توسعه مهارت خود کسب می‌نمایند (باسل و هوگمن 2017). بارر و تگ (1995) در مطالعه خود پارادایم آموزش و یادگیری را بر مبنای مأموریت، معیارهای موفقیت، ساختار تدریس و یادگیری مورد مقایسه قرار داده است (جدول 1).

کسب مهارت، نگرش و دانش واقعی بدون محدودیت زمانی است. با در نظر گرفتن تعاریف آموزش و یادگیری می‌توان گفت هدف آموزش، آسان ساختن یادگیری است، در صورتی که یادگیری فعالیتی است که از سوی یادگیرنده انجام می‌شود و خود او در به وجود آوردن آن دخالت مستقیم دارد و نقش مدرس تنها به عنوان یک تسهیل کننده برای یادگیری تلقی می‌گردد (سیف 1390). بر این اساس، آموزش و یادگیری هر دو از جنس فراگیری‌اند، ولی آموزش بیشتر جنبه آموزش و بیرونی را مورد پوشش قرار می‌دهد در صورتی که یادگیری جنبه عملی و درونی را مورد بحث قرار می‌دهد، همچنین آموزش بر افزایش دانش تأکید دارد (دانش افزا)، در حالی که یادگیری بر تغییر رفتار و عملکرد (توان افزا)

جدول 1. مقایسه پارادایم یادگیری و پارادایم آموزشی (Barr and Tagg, 1995)

Table 1. Comparison of learning paradigm and instruction paradigm (Barr and Tagg, 1995)

پارادایم آموزش	پارادایم یادگیری
مأموریت و اهداف	
ارائه آموزش انتقال دانش از مدرس به فراگیران ارائه دروس و برنامه‌های از پیش تعیین شده بهبود کیفیت آموزش ایجاد دسترسی برای فراگیران مختلف	ایجاد یادگیری کشف و ساخت دانش توسط فراگیران ایجاد محیط یادگیری پایدار بهبود کیفیت یادگیری ایجاد موفقیت برای فراگیران مختلف
معیارهای موفقیت	
ورودی‌ها و منابع کیفیت فراگیران ورودی توسعه و بهبود برنامه درسی کمیت و کیفیت منابع ثبت نام و رشد در آمد کیفیت اساتید و آموزش	نتایج موفقیت فراگیران و یادگیری کیفیت فراگیران خروجی توسعه و گسترش فناوری های یادگیری کمیت و کیفیت نتایج رشد یادگیری کامل و بازده آن کیفیت فراگیران و یادگیری
ساختار یادگیری و تدریس	

<p>تقدم کل بر جزء زمان‌های ثابت و یادگیری متنوع سخنرانی براساس زمان و دروس بر اساس واحد شروع و پایان کلاس‌ها در زمان‌های ثابت معلم محور رشته‌های مستقل مواد و منابع ارزیابی در پایان دوره ارزشیابی و درجه بندی دانش آموزان در کلاس توسط مدرس ارزیابی خصوصی برابری مدرک انباشته شده با توجه به ساعات</p>	<p>تقدم کل بر جزء یادگیری مشخص در زمان‌های ثابت محیط‌های یادگیری محیط برای دانش آموزان آماده است انجام یادگیری تجربی تلفیق دروس و رشته‌ها نتایج یادگیری مشخص شده ارزیابی تراکمی در همه زمان‌ها ارزشیابی خارجی از یادگیری ارزیابی عمومی برابری مدرک با توجه به دانش و مهارت‌های کسب شده</p>
---	--

پارادایم یادگیری با تأکید بر ویژگی‌هایی از جمله مبتنی بودن بر ذات انسان، شکل دهنده هویت، اجتماعی بودن و اثربخشی در محیط غیر رسمی (جردن 1997)، اجازه می‌دهد تا برنامه‌ها از حالت استاندارد به حالت فرایند یادگیری تغییر پیدا کنند (سامبروک و استوارد 2000). زینال (2005) معتقد است راهبرد پارادایم یادگیری یک روش اثربخش در مواجهه با افزایش فناوری است، زیرا به یادگیرندگان فرصت و توانایی تصمیم‌گیری را می‌دهد.

سوال دوم: نمودهای حرکت به پارادایم یادگیری کدامند؟

تغییر پارادایم از آموزش به یادگیری از سال 1980 در آمریکا و انگلیس با نمودهایی همچون برنامه‌های مبتنی بر شایستگی و توسعه حرفه‌ای آغاز شد (کوپنونس 2016)، با این حال در سال‌های اخیر با پیشرفت‌های فناوری اطلاعات و ارتباطات نمودهای جدیدتری در پارادایم یادگیری ایجاد شده و دیگر بهره‌گیری از فواید آموزش و گرد هم آمدن یک سری افراد در یک مکان با یک برنامه مشترک کم‌رنگ‌تر شده است. فناوری اطلاعات و ارتباطات تأثیرگذارترین نقش را در تاریخ بشریت دارد، از جمله نمودهای پارادایم یادگیری جدید می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

یادگیری مبتنی بر منتورینگ آموزشی (استاد-شاگردی)

امروزه رقابت‌های بین المللی، توانمندسازی افراد، تغییرات و تحولات بین المللی و سرعت فناوری ضرورت تغییر پارادایم از آموزش به یادگیری را بیش از پیش لازم می‌نماید، بنابراین چنانچه بتوان بستر لازم برای تغییر پارادایم از آموزش به یادگیری را برای فراگیران هموار کرد، نتیجه این کار می‌تواند به عنوان یک ایده‌آل تلقی گردد، زیرا یادگیری به عنوان نتیجه آموزش محسوب می‌گردد، که امروزه بسیاری از سازمان‌ها تمام اهداف و عملکردشان را بر اساس کسب یادگیری تنظیم می‌کنند (الیاس 2017). پارادایم یادگیری علاوه بر بهبود مهارت‌های حرفه‌ای، افزایش کارایی و بهره‌وری افراد، توسعه نگرش مثبت به تغییرات را نیز مورد پوشش قرار می‌دهد (کالابریا و همکاران 2018). تغییر از پارادایم آموزش به پارادایم یادگیری، مؤسسات را از محدودیت‌های دشوار همانند مسائل بودجه و فیزیکی رها می‌سازد. زیرا در حالی که تقاضا برای تحصیل در تمام سطوح روز بروز افزون می‌یابد، این امر بهره‌گیری از پارادایم آموزش را با توجه به محدودیت‌های بودجه‌ای برای افزایش بهره‌وری و کسب شایستگی‌های لازم در فراگیران را با مشکل مواجهه می‌سازد. از این رو چنانچه یک مؤسسه آموزشی قصد داشته باشد با افزایش کلاس یا یاددهندگان میزان کیفیت فراگیران در کسب مهارت‌های لازم را افزایش دهد، یقیناً این امر عواقب خود از جمله جایگزینی کمیت به جای کیفیت را در بر خواهد داشت (بارر و همکاران 1995).

حمایتگرانه و انگیزشی تسهیل می‌کند (وان نیوربرگ 2012).

در حرکت به سوی پارادایم یادگیری، مربیگری با تأکید بر فراگیر محوری، دانش آموزان را به سوی موفقیت ترغیب می‌کند تا فاصله بین وضعیت موجود و مطلوب را پر کند. مربی‌گری فراگیر محور به معنای فراهم آوردن فرصت‌هایی برای فراگیر و یاددهنده برای کار در ارتباط با پرهیز از مجموعه اهداف مشخصی و تعیین شده قبلی برای فراگیران است. در مدل مربیگری فراگیر محور تمرکز از فعالیت همه جانبه معلم به سوی همکاری با فراگیران تغییر پیدا می‌کند. از جمله اقدامات اصلی این نمود در پارادایم یادگیری عبارتند از:

- شکل‌گیری اهداف ویژه یادگیری براساس مکالمات
- تجزیه و تحلیل منظم فعالیت فراگیر توسط مربی
- هدایت فراگیر با شواهد یادگیری توسط مربی
- همکاری و برنامه‌ریزی برای فعالیت‌های مشترک
- هدایت مربی توسط مدیر مدرسه (سویینی 2013)

یادگیری مبتنی بر بازی‌سازی

در سال‌های اخیر بازی‌سازی یا گیمیفیکیشن (Gamification) رویکردی است که فعالیت‌های غیربازی را با بازی برای تجربه‌های مشابهی همانند بازی ادغام می‌کند (هوتاری و هماری 2017)، تا فراگیران را در بسیاری از زمینه‌های جدی مثل نظام‌های اطلاعاتی (لیو و همکاران 2017)، بازاریابی و آموزش توانمند کند. براین اساس استفاده از بازی‌سازی هم در بخش صنعت (کیم 2008)، و هم در بخش دانشگاهی به شکل چشمگیری افزایش یافته است (هماری و همکاران 2014). از نظر مفهومی گیمیفیکیشن یا بازی‌سازی به معنای کاربرد ویژگی‌ها و فواید بازی‌ها در فرایندهای جهان واقعی یا حل مشکلات تعریف می‌شود (نیکولسون 2015). در تعریفی دیگر بازی‌سازی فرایند به کارگیری

امروزه منتورینگ (استاد-شاگردی) یک رابطه توسعه‌ای و از روی هدف است که در آن یک فرد با تجربه و مطلع، زندگی حرفه‌ای یا شخصی یک فرد کم تجربه و با آگاهی کم را پرورش می‌دهد (هارت 2009). در تعریف دیگر منتورینگ به عنوان فرایندی تلقی شده که در آن یک شخص افراد دیگر را در راستای یادگیری ترغیب می‌کند، به شکلی که کارآموز در کسب دانش جدید، مهارت و توانایی و ایجاد انگیزه مستمر برای انجام این کار به خود متکی شود (کلزن و کالتریک 2012). بنابراین منتورینگ نظامی است که چه در محیط آموزشی و چه در بیرون از محیط آموزشی در آن فردی با تجربه و قابل اعتماد یک شخص دیگر را در زمینه رشد و بازنگری ایده‌ها، یادگیری، پیشرفت شخصی و حرفه‌ای راهنمایی می‌کند و اغلب به صورت یک ارتباط حرفه‌ای طولانی مدت، داوطلبانه و سودمند می‌تواند برای هر دو طرف بسیار مفید باشد (ضرابی و همکاران 1396). بررسی‌ها نشان می‌دهد استفاده از برنامه منتورینگ فاصله بین علوم نظری و عملی را پر کرده و تفکر انتقادی را در دانشجویان شکوفا می‌کند، همچنین موجب افزایش اعتماد به نفس، غنی‌سازی شغلی، بهبود کیفیت مهارت‌های رهبری، ارتقای یادگیری فعال، ایجاد محیط مناسب برای یادگیری، حمایت روحی، افزایش تعاملات بین دانشجویان، رضایت از دوره و رضایت فراگیران می‌گردد (هینتون 200، میرباقرآجرپز 1395).

یادگیری مبتنی بر مربیگری آموزشی

وايز و هماک (2011) مربیگری یا کوچینگ را به عنوان یک رویکرد نوین برای تفکر، رهبری و یادگیری می‌دانند که به انتقال آموزش و کسب یادگیری کمک می‌کند. مربیگری مذاکره و مکالمه یک نفر با نفر دیگر با تمرکز بر بهبود یادگیری و توسعه فردی از طریق افزایش خودآگاهی و احساس مسئولیت شخصی است و در آن مربی، یادگیری خودراهبر فراگیر را از طریق پرسشگری، گوش دادن فعال و چالشگری متناسب در یک جو

ضبط جلسات: امکان ذخیره جلسه برای افرادی که نتوانسته‌اند، حضور داشته باشند، فراهم می‌کند.
نظر سنجی: ارائه دهندگان می‌توانند برای هدایت رفتار خود از نظرسنجی مخاطبین استفاده کنند (ورما و سینگ 2010).

یادگیری مبتنی بر دوره‌های آزاد انبوه بر خط یا موک

امروزه دوره‌های آزاد انبوه بر خط یا موک (MOOC) به شکل جدیدی از یادگیری آنلاین گفته می‌شود (مارگارین و همکاران 2015)، که از ترکیب مفاهیم مختلفی همچون یادگیری الکترونیکی، ارتباط گسترده، اشتراک دانش و باز ایجاد شده است. دوره‌های آزاد انبوه بر خط پدیده نوینی است که فضای آموزشی و چگونگی یادگیری را به شکل محسوسی مورد تحول قرار داده است. این دوره‌ها به صورت رایگان با تأکید بر بستر وب و فضای مجازی در پی آن هستند که فضای کلاس درس را به خارج از دیوارهای و مرزهای جغرافیایی توسعه داده به شکلی که میلیون‌ها نفر از سراسر جهان بدون محدودیت زمانی و مکانی بتوانند از کلاس بهره ببرند. این روش آموزشی تا سال 2011 که تعدادی از دانشگاه‌ها در ایالات متحده از آن رونمایی کردند ناشناخته بود (میلیگان و همکاران 2013). بر این اساس این نمود از پارادایم یادگیری از سال 2012 به شکل چشمگیری مورد توجه دانشگاه‌های زیادی قرار گرفته است (مارگارین و همکاران 2015)، و امروزه میلیون‌ها نفر از تمام نقاط جهان به وسیله مؤسسات آموزش عالی از این روش یادگیری استفاده می‌کنند (لینگوانادینی و همکاران 2013). این دوره‌ها امروزه شبیه برنامه‌های آموزشی دانشگاه‌ها دارای یک برنامه زمانی مشخص برای آغاز و پایان دوره آموزشی و نیز فضای تعاملی برای به اشتراک‌گذاری دانش بین فراگیران و اساتید می‌باشد.

مفاهیم و طرح‌های بازی در سناریوهای یادگیری یا آموزشی است تا سناریوها را برای فراگیران جذاب‌تر و سرگرم‌کننده‌تر کند. مطالعات نشان می‌دهد گیمیفیکیشن‌ها منجر به بهبود مهارت‌های تحلیلی، تفکر راهبردی، تصمیم‌گیری، مهارت‌های ارتباطی و روانی حرکتی فراگیران می‌شود (اکل و همکاران 2019)، و فرصت‌هایی برای یادگیرندگان در یادگیری فعال، حل مسئله و کسب تجربیاتی در محیطی بدون خطر ایجاد می‌کند (گنتری و همکاران 2019).

یادگیری مبتنی بر وبینار

ادبیات این نمود پارادایم یادگیری نشان می‌دهد که وبینار مترادف با سمیناروب، جلسات مجازی و کنفرانس وب همه برای توصیف گردهمایی‌های مجازی دانشجویان به عنوان یک تسهیل‌کننده یادگیری محسوب می‌شوند (استفان و موتت 2008). امروزه وبینار یکی از پیشرفته‌ترین نظام‌های ارتباطات با واسطه رایانه است و در بین دیگر ره‌آورد‌های ارتباطات با واسطه رایانه بیشترین توسعه را در انتقال ویدئو، صدا و تصویر داشته است (وانگ و هوسی 2008). وانگ و هسو (2008) معتقدند وبینار به معنای محیطی تقریباً رودررو است که مشارکت اجتماعی شرکت‌کنندگان و تسهیل تعامل چندسطحی را افزایش می‌دهد. وبینار همچنین بر مبنای مقرون به صرفه بودن (دگارا و بورا 2006)، ارتباط همزمان و تسهیل تعامل چندسطحی (مارجانویس 1999) فراگیران را قادر می‌سازد، تا برنامه‌هایی را برای تعامل به اشتراک بگذارند. از جمله ویژگی‌های بارز وبینار می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

نرم افزار اشتراک گذاری: به ارائه دهندگان اجازه می‌دهد تا اطلاعات و برنامه‌هایی برای کمک به مخاطبین در فهم بهتر موضوع به اشتراک بگذارند.
چت ویدئو: شرکت کنندگان در طی جلسه می‌توانند بدون خلل در جلسه سوالاتشان را از طریق چت ویدئو بپرسند.

یادگیری سیار

یکی از روش‌هایی که به علت تغییرات فناوری اطلاعات و ارتباطات به وجود آمده، بهره‌گیری از یادگیری سیار یا همراه است. یادگیری همراه درحقیقت مدلی از یادگیری الکترونیکی است که از طریق فناوری‌های همراه سیاری چون تلفن، PAD و player ها صوتی، کتب الکترونیکی و غیره صورت می‌گیرد (کیجن 2005). در این روش دانشجویان قادر به یادگیری از منابع گوناگون در سراسر دنیا هستند و می‌توانند محیط آموزشی خود را تغییر داده و از تجربه‌های آموزشی گوناگون استفاد نمایند (خسروی نجمه و همکاران 1393). استفاده از یادگیری به وسیله ملزومات همراه از آن جهت با اهمیت است که یک حمایت پایه‌ای و اصلی در تمام جوانب یادگیری را فراهم می‌آورد (موایندا 2007). یادگیری سیار این توانایی را به فراگیران می‌دهد که مطالب مورد علاقه خود را یاد بگیرند و به طور آزادانه در هر زمان و در هر مکان با دوستان خود تقسیم کنند (رضایی راد 1392).

امروزه استفاده از یادگیری همراه به عنوان یک ابزار فناوری برای کمک به فرایند یادگیری می‌تواند بسیار مؤثر و اثربخش باشد. زیرا در حالی که دانشجویان آزادانه به استفاده از فناوری می‌پردازند اساتید می‌توانند بر فرایند یادگیری تمرکز کنند. فناوری همواره می‌تواند برای افزایش دسترسی به مواد آموزشی معتبر در هر زمان و مکانی مورد استفاده اساتید قرار گیرد (شوهل 2010). با استفاده از وسایل یادگیری همراه دیگر لازم نیست که یادگیری در محیط‌های ثابت یا در زمان‌های ثابت اتفاق بیفتد، بنابراین یادگیری سیار جز جدایی ناپذیر از فرایند یادگیری در آینده خواهد بود.

یادگیری مبتنی بر عینک واقعیت مجازی

مفهوم یادگیری همه جانبه در بهره‌گیری از فناوری به ویژه گرافیک‌های رایانه‌ای و تعامل انسان با فناوری‌های رایانه‌ای برای ایجاد دنیای مجازی شبیه‌ساز به کار می‌رود تا یادگیری را با رویکردهای پداگوژی و آموزشی مناسب ارتقا دهد (پاتل و همکاران 2006). واقعیت مجازی به

عنوان یک چندرسانه همه‌جانبه یا شبیه‌ساز واقعی کامپیوتری یک محیط را برای حضور فیزیکی افراد در مکان‌هایی در جهان واقعی یا دنیای خیالی را ترسیم و امکان تعامل با آن جهان را برای فرد ایجاد کند (وبلیو و زلاتوا 2017). در تعریفی دیگر واقعیت مجازی یک محیط کامپیوتری سه بعدی است که فراگیران می‌توانند با کشف و بررسی با دنیای طراحی شده‌ای از واقعیت روبرو شوند (استاورولیا و همکاران 2019). در جدیدترین طراحی آن این روش نوین به شکل عینک‌هایی با یک نمایشگر بر روی سر است که به کاربران اجازه می‌دهد تا با یک محیط شبیه‌سازی شده روبرو، و تجربه‌ای شبیه یک واقعیت را درک کنند. هدف از ساخت و طراحی عینک واقعیت مجازی غوطه‌ورسازی یا جذب کاربر در یک محیط شبیه سازی شده رایانه‌ای و یادگیرنده محور است، تا منجر به سطح بالاتری از مشارکت در مقایسه با کلاس‌های سنتی شود (اسچویهورست 2002).

در هزاره سوم این وسیله مهیج می‌تواند برای خلق یک جهان مجازی عمومی طراحی شود، تا یادگیرندگان بتوانند به صورت مشترک و همزمان یاد بگیرند. مینوچا و همکاران (2018) اذعان دارند که واقعیت مجازی تقویت کننده خلاقیت و پرسشگری است، که به فراگیران اجازه درک و تفکر در مورد مسائل آینده را می‌دهد.

بحث

در آغاز هزاره سوم بیماری کووید-19 معادلات بسیار زیادی از بشر را برای برنامه‌ریزی برای آینده بر هم زده، و بشر را وادار به اتخاذ تصمیماتی پیش از موعد مقرر نموده است. ماحصل این تغییر معادلات در برهه پاندمی بیماری کووید-19، تسریع گذر از پارادایم آموزش و ایجاد چشم اندازی جدید تحت عنوان پارادایم یادگیری در خصوص ارتقای شایستگی‌های لازم برای فراگیران بوده است، به صورتی که افراد به شکلی جدید بدون محدودیت‌های مرزبندی شده فیزیکی با تعامل با دنیای واقعی به بهترین نحو ممکن نسبت به توسعه حرفه‌ای خود گام بردارند، زیرا امروزه آموزش در معمولی‌ترین شکل آن در یک فضای

دیدگاه انتقادی است، و پیامدهایی همچون: یادگیری اصل، شناخت موقعیتی و عدالت آموزشی و فرصت های برابر برای همه را در بر دارد.

نتیجه گیری

بهره گیری از پارادایم یادگیری در برهه زمانی بیماری کرونا و ویروس منجر به این شده است که همانند گذشته بهبود توانایی های افراد دیگر محصور به حضور افراد در کلاس و ارائه یک برنامه مشترک به آنها نیست، بلکه در راستای حرکت به سوی ایده مدرسه زدایی فراگیران می توانند در هر زمان و مکانی بر مبنای علایق و نیازهای ویژه خود فارغ از جنسیت، نژاد و سن نسبت به کسب دانش و شایستگی های لازم برای موفقیت در حوزه شغلی خود پیشرفت کنند. بدیهی است که ایده مدرسه زدایی با گذر از مسیر عدالت اجتماعی با یک نگاه انسانگرایانه که به عنوان دغدغه و آمل حامیان دیدگان انتقادی محسوب می شود، منجر به ایجاد فرصت های برابر آموزشی برای همه می گردد. زیرا در پارادایم یادگیری فراگیران بدون محدودیت های پارادایم آموزشی از جمله: محدودیت زمانی، محدودیت مکانی، محدودیت تفاوت های فردی و... می توانند، توانایی های لازم را کسب کنند و نسبت به کسب دانش و مهارت ضروری برای نقد چالش های عدالت اجتماعی گام بردارند.

با توجه به آنچه گفته شد، لازم است مسئولین و دست اندرکاران آموزشی شرایط منتج شده به وسیله بیماری کووید-19 را به عنوان یک فرصت نگرینسته و ضمن آسیب شناسی شرایط با در نظر گرفتن ادراکات فراگیران، یاددهندگان و ذینفعان بستر و فضای لازم را برای ایجاد پارادایم یادگیری با توجه به پیامدهای مثبت آن (یادگیری اصیل، عدالت آموزشی و فرصت های برابر) در ارتقا توانایی ها و شایستگی های فراگیران اتخاذ کنند. با تمام این اوصاف قابل ذکر است مطالعه حاضر هنوز در ابتدای راه است و یقینا به علت محدودیت هایی (جدید بودن این حوزه، توصیفی بودن اکثر پژوهش ها و عدم یافتن پژوهش های مداخله ای، امکان انتشار تحقیقات در این

کلاسی با مرزهایی محصور شده با دنیای بیرون در حال متصور است، که در این فضای مرزبندی شده یک سری افراد با ویژگی های متفاوت گرد هم می آیند، و یک برنامه آموزش مشترک به همه آنها با هدف یادگیری ارائه می گردد. هدف پژوهش حاضر تبیین تغییر رویکرد از پارادایم آموزش به پارادایم یادگیری به عنوان یک رهیافت اثربخش در برهه پاندمی کووید-19 بود. یافته ها در خصوص سوال اول بیانگر این بود که ما در برهه تغییر پارادایم از آموزش به سوی پارادایم یادگیری هستیم. در این تغییر پارادایم یادگیری در جستجو گسترش خود در مرزهایی فراتر از دیوارهای کلاس است که ضمن سازگار با نظریه مدرسه زدایی و حامیان دیدگاه انتقادی پیامدهایی همچون: یادگیری اصیل، عدالت آموزشی و فرصت های برابر برای همه را در بر دارد. یافته های سوال دوم نیز نشان داد که پارادایم یادگیری با نمودهای آن از جمله: واقعیت مجازی، وینار، موک، بازی سازی، استاد-شاگردی، مربیگری، یادگیری سیار ایفای نقش می کند.

بدیهی است علت اصلی تسریع گرایش به سوی پارادایم یادگیری علاوه بر پیشرفت های ناشی از فناوری اطلاعات و ارتباطات به دلیل منطبق بودن با شرایط ایجاد شده به وسیله پاندمی کووید-19 در جهان کنونی است. از این رو حرکت به سوی پارادایم یادگیری با ویژگی های متعدد همچون: یادگیری مبتنی بر شایستگی، یادگیری عمیق و فعال، مبتنی بودن یادگیری بر نیازها و علایق فراگیران، افزایش ضریب درگیری فراگیران در کسب یادگیری و عدم محدودیت مکانی و زمانی برای یادگیری به عنوان یک امر لازم بیش از پیش در جهان متلاطم امروزی ضروری می باشد. زیرا به نظر می رسد که استفاده از پارادایم آموزش ضمن به هدر رفتن زمان و هزینه و نیز تأثیر منفی در شرایط پاندمی کووید-19 دیگر همانند گذشته کارایی لازم را ندارد و آنچنان که باید و شاید منجر به توانمندسازی فراگیران نمی شود. استدلال می شود که حرکت به سوی پارادایم یادگیری در شرایط شیوع این بیماری سازگار با نظریه مدرسه زدایی و حامیان

De Gara, C. and Boora, R., 2006, October. Using Elluminate as a simple solution for telehealth initiatives for continuing medical education. In *E-Learn: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education* (pp. 476-480). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

Freire, P., 1973. *Education for critical consciousness* (Vol. 1). Bloomsbury Publishing.

Garavan, T.N., 1997. Training, development, education and learning: different or the same? *Journal of European industrial training*.

Gentry, S.V., Gauthier, A., Ehrstrom, B.L.E., et al 2019. Serious gaming and gamification education in health professions: systematic review. *Journal of medical Internet research*, Vol.21 ., No.3 , Pp. 129-144.

Giroux, H.A., McLaren, P.L. and McLaren, P. eds., 1994. *Between borders: Pedagogy and the politics of cultural studies*. Psychology Press.

Hart, E.W., 2011. *Seven keys to successful mentoring* (Vol. 165). John Wiley & Sons.

Hinton, J., 2009. Mentorship: the experiences of a tutor in a pre-registration operating department practice education programme. *Journal of Perioperative Practice*, Vol.19 ., No.7 , Pp. 221-224.

Huotari, K. and Hamari, J., 2017. A definition for gamification: anchoring gamification in the service marketing literature. *Electronic Markets*, Vol.27 ., No.1 , Pp. 21-31.

حوزه با زبان‌های دیگری غیر از زبان فارسی و انگلیسی و یا انتشار پژوهش‌هایی به صورت کاغذی که با جستجو در اینترنت دسترسی به آنها حصول نگردد) نیازمند بحث و تحقیقات بیشتری می‌باشد.

References

- Abidah, A., Hidayatullaah, H.N., Simamora, R.M., et al. 2020. The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of “Merdeka Belajar”. *Studies in Philosophy of Science and Education*, Vol.1 ., No.1 , Pp. 38-49.
- Akl, E.A., Sackett, K.M., Pretorius, R., et al 2008. Educational games for health professionals. *Cochrane Database of Systematic Reviews*, (1).
- Alaghband, A. 2000, *Sociology of education*. Tehran: Ravan Press. [in Persian]
- Apple, M.W., 1978. Ideology, reproduction, and educational reform. *Comparative education review*, 22(3), pp.367-387.
- Barr, R.B. and Tagg, J., 1995. From teaching to learning—A new paradigm for undergraduate education. *Change: The magazine of higher learning*, Vol.27 ., No.6 , Pp. 12-26.
- Bussell, H. and Hagman, J., 2017. From training to learning: Developing student employees through experiential learning design. In *The Experiential Library* (pp. 147-159). Chandos Publishing.
- Calábria, F.A., Melo, F.J.C.D., Albuquerque, A.P.G.D., et al 2018. Changing the training paradigm for learning: A model of human capital development. *Energy & Environment*, Vol.29, No.8 , Pp. 1455-1481.

- of Gamified Information Systems. *MIS quarterly*, Vol.41 ., No.4 , Pp. 198-215.
- Liyanagunawardena, T.R., Adams, A.A. and Williams, S.A., 2013. MOOCs: A systematic study of the published literature 2008-2012. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, Vol.14 ., No.3 , Pp. 202-227.
- Margaryan, A., Bianco, M. and Littlejohn, A., 2015. Instructional quality of massive open online courses (MOOCs). *Computers & Education*, Vol.5 ., No.8 , Pp. 77-83.
- Marjanovic, O., 1999. Learning and teaching in a synchronous collaborative environment. *Journal of Computer Assisted Learning*, Vol.15 ., No.2 , Pp. 129-138.
- Masadeh, M., 2012. Training, education, development and learning: what is the difference?. *European scientific journal*, Vol.8 ., No.4 , Pp. 212-239..
- Mirbagher Ajorpaz, N., Zagheri Tafreshi, M., Mohtashami, J. et al 2016. Mentoring in training of operating room students: A systematic review. *Journal of Nursing Education*, Vol.5 ., No.3 , Pp. 47-54. [in Persian]
- Mumford, A., 1994. Four approaches to learning from experience. *The Learning Organization*.
- Nicholson, S., 2015. A recipe for meaningful gamification. In *Gamification in education and business* (pp. 1-20). Springer, Cham.
- Patel, K., Bailenson, J.N., Hack-Jung, S., Diankov, R. and Bajcsy, R., 2006, August. The effects of fully immersive virtual reality on the learning of physical tasks. In *Proceedings of the 9th Annual*
- Illich, I., 1979. Vernacular Values and Education. *Teachers College Record*, Vol.81 ., No.1 , Pp. 31-75.
- Ilyas, M., 2017. Making of a Corporate University Model: Transition from Traditional Training to Learning Management System. *Journal of Education and Practice*, Vol.8 ., No.15 , Pp. 85-90.
- Jensen, J.F., 2001. Improving training in order to upgrade skills in the tourism industry. *Tourism and Employment, Final Report of Working Group B, European Commission*.
- Jordan, B., 1997. Do treinamento à aprendizagem na nova economia. *Educação e empregabilidade: novos caminhos da aprendizagem. São Paulo: EDUC*, pp.241-267.
- Keegan, D., 2005, October. The incorporation of mobile learning into mainstream education and training. In *World Conference on Mobile Learning, Cape Town* (p. 11).
- Khosravi, N. and Amir Teymori, H., 2014. Investigating the effective factors on mobile learning in medical education based on FRAME Model. *Iranian Journal of Medical Education*, Vol.14., No.3 , Pp. 206-215. [in Persian]
- Khosravi, R. and Sajadi, M., 2011. An Analysis on the Critical Theory of Education and Its Implications for the Curriculum', *Research in Curriculum Planning*, Vol.8 ., No.31 , Pp. 1-14. [in Persian]
- Klasen, N. and Clutterbuck, D., 2012. *Implementing mentoring schemes*. Routledge.
- Liu, D., Santhanam, R. and Webster, J., 2017. Toward Meaningful Engagement: A Framework for Design and Research

- Learning: The Journal of Open, Distance and e-Learning*, Vol.25 ., No.3 , Pp. 201-215.
- Soegiono, A.N., Anis, A. and Maulida, S.R., 2018. Reconsider deschooling: Alternative towards more accessible and inclusive education. *Masyarakat, Kebudayaan dan Politik*, Vol.31 ., No.3 , Pp. 256-269.
- Sohbatlo, A., Mirzamohammadi, M. 2015. 'Review Over Critical Thory in Education', Vol.1 ., No.2 , Pp. 94-110. [in Persian]
- Stavroulia, K.E., Christofi, M., Zarraonandia, T., Michael-Grigoriou, D. and Lanitis, A., 2019. Virtual Reality Environments (VREs) for Training and Learning. In *Learning in a Digital World* (pp. 195-211). Springer, Singapore.
- Stephens, K.K. and Mottet, T.P., 2008. Interactivity in a web conference training context: Effects on trainers and trainees. *Communication Education*, Vol.57 ., No.1 , Pp. pp.88-104.
- Sweeney, D., 2013. *Student-centered coaching at the secondary level*. Corwin Press.
- Treven, S., 2003. International training: the training of managers for assignment abroad. *Education+ Training*, Vol.45 ., No.8 , Pp. 550-557.
- Truelove, S. ed., 1995. *Handbook of training and development*. Blackwell.
- UNESCO, 2020. COVID-19 educational disruption and response. Available at.
- Van Niewerburgh, C. ed., 2018. *Coaching in education: Getting better results for students, educators, and parents*. Routledge.
- International Workshop on Presence, Ohio, USA* (pp. 87-94).
- Qiu J, Shen B, Zhao M, Wang Z, Xie B, Xu Y. A nationwide survey of psychological distress among Chinese people in the COVID-19 epidemic: implications and policy recommendations. *General psychiatry*. 2020;33(2).
- Quinones, C., 2016. Workplace Learning with Coaching and Mentoring.
- Rezai Rad, M. 2013. 'Identifying & Prioritizing Effective Factors in Using Mobile Learning in Higher Education', *New Educational Approaches* , Vol.8 ., No.2 , Pp. 93-112. [in Persian]
- Sambrook, S. and Stewart, J., 2000. Factors influencing learning in European learning oriented organisations: issues for management. *Journal of European Industrial Training*. Vol.4 ., No.2 , Pp. 209–219
- Schwienhorst, K., 2002. Why virtual, why environments? Implementing virtual reality concepts in computer-assisted language learning. *Simulation & gaming*, Vol.33 ., No.2 , Pp. 196-209.
- Seif, A.A., 2011. education. Tehan: Agah. [in Persian]
- Sheikhlar, D.T.Z., Habibi, H. and Jafari, K., 2019. Compare the Viewpoints of Faculty Members and Students about the Quality of the Use of Coaching Method in Educational Activities of Faculty Members. *Education Strategies in Medical Sciences*, Vol.4 ., No.7 , Pp. 78-101 [in Persian]
- Shohel, M.M.C. and Power, T., 2010. Introducing mobile technology for enhancing teaching and learning in Bangladesh: teacher perspectives. *Open*

Zainal, A., 2005. A shift from training to learning: Self-directed learning for the Malaysian hotel industry. *TEAM Journal of Hospitality & Tourism*, Vol.2., No.1 , Pp. 1-13.

Zarrabi, M., Imanieh, M., Zarrabi, K., et al 2017. 'Designing and Organizing Mentoring at Shiraz Medical School and Reinforcing Deep Knowledge –based Education using Mentoring', *Journal of Medicine and Cultivation*, Vol.26 ., No.3 , Pp. 228-236. [in Persian]

Verma, A. and Singh, A., 2010. Webinar—Education through digital collaboration. *Journal of Emerging Technologies in Web Intelligence*, Vol.2 ., No.2 , Pp. 131-136.

Wise, D., & Hammack, M. (2011). Leadership coaching: Coaching competencies and best practices. *Journal of School Leadership*, Vol.21 ., No.3 , Pp. 449-477.

World Health Organization. Laboratory testing of human suspected cases of novel coronavirus (nCoV) infection: interim guidance, 10 January 2020. *World Health Organization*; 2020.

مجله‌ی توسعه‌ی آموزش جندی‌شاپور
فصلنامه‌ی مرکز مطالعات و توسعه‌ی آموزش علوم پزشکی
سال دوازدهم، شماره 1، بهار 1400

چرخش 180 درجه‌ای از پارادایم آموزش به پارادایم یادگیری: رهیافتی در برهه پاندمی کووید-19

احمد ملکی پور: عضو هیات علمی، گروه مدیریت آموزشی، دانشگاه فرهنگیان، اهواز، ایران.

چکیده: مدرسه‌زدایی، یادگیری اصیل، گسترش آموزش از فضای فیزیکی به بیرون از کلاس و عدالت آموزشی یکی از راه‌های برون رفت از چالش‌های نظام آموزشی در دنیای امروز است. هدف پژوهش حاضر تبیین تغییر رویکرد از پارادایم آموزش به پارادایم یادگیری به عنوان یک رهیافت اثربخش در برهه پاندمی کووید-19 بود. لذا در این پژوهش چستی و نمودهای تغییر پارادایم از آموزش به یادگیری برای گسترش آن در بیرون از دیوارهای کلاس در برهه پاندمی کووید-19 مورد بررسی قرار گرفت. پژوهش حاضر به روش کیفی از نوع مروری سیستماتیک انجام شد. نتایج نشان داد که حرکت به سوی پارادایم یادگیری با نمودهای آن (واقعیت مجازی، وینار، موک، بازی‌سازی، منتورینگ، مربیگری، یادگیری سیار) در برهه پاندمی کووید-19 ضمن سازگار با نظریه مدرسه‌زدایی و حامیان دیدگاه انتقادی، ره‌آوردهای همچون: یادگیری اصیل، عدالت آموزشی و فرصت‌های برابر برای همه را در بر دارد.

واژگان کلیدی: پارادایم آموزش، پارادایم یادگیری، کووید-19.

***نویسنده مسؤول:** عضو هیات علمی، گروه مدیریت آموزشی، دانشگاه فرهنگیان، اهواز، ایران.

Email: malekipour95@gmail.com