

بررسی اثر تغییرات محیطی-اجتماعی بر فرهنگ آموزش، با رویکرد طراحی فرهنگی و آموزش مثبت

یاسمن خداداده^{۱*}، ضحی فقیه حبیبی^۲، ونوس جلالی^۳

^۱ دانشیار گروه طراحی صنعتی، پردیس بین‌المللی کیش، دانشگاه تهران، ایران.

^۲ کارشناس ارشد طراحی صنعتی، گروه طراحی صنعتی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

^۳ کارشناس ارشد طراحی صنعتی، گروه طراحی صنعتی، دانشکده هنرهای تجسمی، دانشکده‌گان هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۰۲/۲۵، تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۰/۰۹/۰۲)

چکیده

این مقاله در خصوص بررسی اثر تغییرات محیطی-اجتماعی بر فرهنگ آموزش می‌باشد. این بررسی براساس مفاهیم و ابزارهای طراحی برای فرهنگ صورت گرفته است. هدف از این مطالعه، سنجش امکان انتقال کامل مفاهیم آموزشی و انجام تمرینات مناسب برای یادگیری آن مفاهیم به صورت گروهی و عملی در فضای مجازی به خصوص در رشته‌های عملی همچون طراحی می‌باشد. بدین منظور ابتدا مطالعات کتابخانه‌ای پیرامون آموزش، آموزش مثبت، روان‌شناسی مثبت، آموزش برخط^۱، فرهنگ آموزش و پویایی و مانایی فرهنگ انجام گرفت. سپس نتایج کارگاه‌های آموزشی «طراحی در فرهنگ، فرهنگ در طراحی» که روش‌ها و ابزارهای طراحی فرهنگی را با رویکرد طراحی مثبت آموزش می‌داد، ارائه گردید. براساس کارگاه‌های برگزار شده و با توجه به تغییرات پیش آمده در اثر ویروس کرونا، کارگاه آموزشی برخط طراحی و اجرا گردید. فرض بر این بود که علیرغم نیاز به کار گروهی و عملی در کلاس‌ها و کارگاه‌های آموزشی طراحی، می‌توان آموزش را به گونه‌ای طراحی کرد که متناسب با محدودیت‌ها و فرصت‌های شرایط جدید باشد. بدین ترتیب کارگاه آموزشی برخط با موضوع «معنادادن به قرنطینه» برگزار گردید. نتایج نشان داد که با وجود فاصله فیزیکی، بخش تئوری و عملی با شرایط جدید هماهنگ شده و پروژه گروهی با موفقیت به انجام رسید و رضایت شرکت‌کنندگان را به همراه داشت.

واژه‌های کلیدی

طراحی برای فرهنگ، آموزش برخط، آموزش مثبت، کارگاه‌های آموزشی، تغییر فرهنگی

* نویسنده مسئول: تلفن: ۰۹۱۲۱۸۳۱۸۰۵، نمابر: ۰۷۶-۴۴۴۳۵۲۰۴، E-mail: khodadade@ut.ac.ir

مقدمه

مباحث تئوری در فضای مجازی راحت به نظر می‌رسد، حال آنکه انجام تمرین‌های عملی و کارهای گروهی بسیار چالش‌برانگیز می‌نماید. از این رو به منظور استخراج اصول آموزشی متناسب با تغییرات حاضر، نیاز به مطالعه رویکردهای مختلف آموزش و تأثیر فرهنگ بر آن بود. همچنین جهت بررسی عملی این موضوع، لازم بود که مطالعات میدانی انجام گیرد. برای این کار کارگاه آموزشی ویژه فضای مجازی طراحی و اجرا گردید که نحوه اجرا و نتایج آن در ادامه ارائه می‌گردد.

همواره جامعه تحت تأثیر عوامل مختلف در حال تغییر است و این تغییرات طبیعتاً بر همه ابعاد زندگی از جمله فرهنگ اثر می‌گذارد. بنابراین زمانی که تغییری ایجاد می‌شود نیاز به منطبق شدن و هماهنگی هست. یکی از ابعاد مهم فرهنگ که تحت تأثیر تغییرات قرار می‌گیرد، آموزش است. با توجه به تغییرات به وجود آمده در اثر شیوع ویروس کووید-۱۹، این مقاله به بررسی اثر تغییرات بر فرهنگ آموزش با رویکرد طراحی فرهنگی می‌پردازد و هدف آن بررسی و امکان‌سنجی آموزش در قالب کارگروهی و عملی در کنار ارائه مباحث تئوری به صورت برخط است. ارائه

روش پژوهش

در این پژوهش با بررسی مباحث آموزش، آموزش مثبت، روانشناسی مثبت، آموزش برخط، فرهنگ آموزش و پویایی و مانایی فرهنگ سعی شده تا این مفاهیم مورد واکاوی قرار گیرد. پژوهش از نوع توصیفی-تحلیلی بوده و داده‌های کیفی از طریق کارگاه‌های آموزشی «طراحی در فرهنگ، فرهنگ در طراحی» استخراج شده‌اند. بر مبنای این یافته‌ها می‌توان گفت که آموزش برخط امکان فراهم آوردن گستره بزرگی از فرصت‌های جدید در زمینه آموزش را دارد.

پیشینه پژوهش

افزایش روزافزون آمار افسردگی، اضطراب، بیماری‌های روحی روانی و عدم رضایت از زندگی که باری بر روی جامعه ایجاد می‌کند، مشکلی جهانیست (Alford & White, 2015). این در حالیست که اصولاً انسان به دنبال شادی و رضایت در تلاش است و اکثر جوامع، انسان‌ها را برای رسیدن به این مهم، به کسب مهارت بیشتر، راه‌های به دست آوردن قدرت، ثروت و موفقیت، با نگاهی رقابتی و برتری-جویانه، تشویق می‌کنند. در صورتی که این دیدگاه، افراد را به سمت اضطراب و عدم آرامش و شادی هدایت می‌کند. برای حل این تناقض، روانشناسی مثبت شکل گرفت که هدف آن ایجاد نیکبودی یا بهزیستی^۳ و شکوفایی^۴ است. براساس روانشناسی مثبت^۵، آموزش مثبت به وجود آمد. آموزش مثبت رویکردی به آموزش است که دانش آکادمیک را با توانمندی‌های شخصیتی و سلامت درونی پیوند می‌زند. این نوع آموزش به عنوان مدلی که می‌تواند نیکبودی دانش‌آموزان در مدرسه را افزایش دهد مطرح است (Riedel, et al., 2020). آموزش مثبت علاوه بر انتقال دانش متداول، توانمندی‌هایی چون امید، انعطاف‌پذیری، قدردانی، شجاعت، ذهن آگاهی و کار گروهی را در دانش‌آموزان و دانشجویان ایجاد می‌کند. در حال حاضر آموزش، بیشتر بر روی انتقال دانش تمرکز دارد و دیگر مهارت‌های انسان شامل نیازهای فیزیکی، روحی و روانی و توانمندی‌های شخصیتی که منجر به سلامتی در ابعاد مختلف وجودی فرد و شکوفایی وی می‌گردد را نادیده می‌گیرد (WGS, 2017). ریدل و همکارانش مطالعه‌ای در زمینه کیفیت یادگیری با توجه به آموزش مثبت انجام دادند. شرکت‌کنندگان این مطالعه، اثر آموزش مثبت بر نیکبودی را تجربه کردند و تأثیر آن بر جنبه‌های فیزیکی، ذهنی، احساسی، اجتماعی و معنوی در بازخوردشان دیده می‌شد (Riedel, et al., 2020).

مبانی نظری پژوهش

آموزش یک فعالیت اخلاقی است که قابلیت‌ها، خلق‌و‌خو، انتخاب‌ها، فعالیت‌های آینده، درک از خود و دنیای اطراف انسان‌ها را شکل می‌دهد (Goodyear, 2015). اگر از کودکی در مدرسه به پرورش تمامی ابعاد وجودی انسان با رویکرد آموزش مثبت توجه شود، شخصیت‌های سالمتر و موفق‌تری وارد جامعه می‌شوند (Seligman et al., 2009). نظر به اینکه در ایران کمتر به این مسائل توجه می‌شود، مدنظر قراردادن آنها حتی در مقاطع تحصیلی بالاتر (دانشگاه‌ها) نیز خالی از فایده نیست. به گفته آگاروال، مدیرعامل ادکس^۶، آموزش در دانشگاه‌ها از قرون وسطی چندان تغییر نکرده است (Adachi & O'Donnell, 2017). چراکه ماهیت تدریس همچنان به صورت سخنرانی یک فرد و یادگیری افراد دیگر از طریق شنیدن است، در صورتی که نحوه مطالعه دانشجویان در دهه‌های اخیر تغییر کرده است. امروزه آنها به راحتی به منابع مختلفی همچون کتابخانه‌های الکترونیکی و ویدیوهای آموزشی دسترسی دارند. از طریق تبلت، تلفن‌های هوشمند و لپ‌تاپ در مکان‌های مختلف عمومی نظیر اتوبوس و قطار می‌توانند مطالعه کنند و حتی آموزش ببینند (Henderson et al., 2015).

تدریس محدود به آموزش مستقیم نیست بلکه شامل ایجاد موقعیت‌هایی که برای یادگیری مناسب هستند، نیز می‌شود. اگرچه توضیح، راهنمایی، مشاوره و تشویق، بخش‌های مهمی از تدریس هستند ولی موارد دیگری چون امتحان، ارزیابی و بازخورد را نیز شامل می‌شود. همچنین موارد ارزیابی و نحوه آن نیز اهمیت بسیار دارد. برای مثال در بعضی از رشته‌ها کلاس‌های کارگاهی یا آزمایشگاهی، کارآموزی، سفرهای علمی، انجام کارگروهی و ارائه بازخورد دانشجویان به یکدیگر و کارهای عملی دیگر به یادگیری بهتر کمک می‌نماید. امکاناتی همچون کلاس‌های مجهز، تجهیزات کارگاهی و آزمایشگاهی، چیدمان مناسب میزها و صندلی‌ها و غیره نیز در امر آموزش و یادگیری مؤثر است. بیشتر یادگیری دانشجویان به طرقی غیر از راهنمایی مستقیم اساتید صورت می‌گیرد. از این رو لازم است فعالیت‌های آموزشی مناسبی طراحی شود و اساتید، این فعالیت‌ها را به صورتی واضح به دانشجویان منتقل کنند. طراحی نحوه آموزش با برنامه‌ریزی آموزشی متفاوت است؛ اگرچه برنامه‌ریزی را شامل می‌شود ولی بیش از آن است. بدین ترتیب که چالش‌ها و نحوه برخورد با آنها را نیز مشخص می‌کند (Goodyear, 2015). یکی از عوامل مؤثر در

و قوانین از پیش تعریف شده و غیرقابل انعطاف سوق می‌دهد در حالی که پایین بودن آن منجر به مباحثه و مشارکت یادگیرنده و یاددهنده، بدون برنامه‌ریزی دقیق می‌گردد (Hofstede et al., 2010).

امروزه طراحی با در نظر گرفتن فرهنگ، یکی از رویکردهای طراحی است. از نگاه انه‌مک و ونوین^{۱۱} و دیگران تعریفی که بی‌تس و پلاگ از فرهنگ ارائه می‌دهند (Bates & Plog, 1976)، اساس خوبی برای استفاده در حیطه طراحی فراهم می‌کند: «سامانه‌ای از باورها، ارزش‌ها، آیین‌ها، رفتارها و محصولات مشترک، که اعضای یک جامعه آنها را در تعامل با دنیا و یکدیگر به کار می‌گیرند و از طریق یادگیری، نسل به نسل منتقل شده است.» این تعریف با زمینه آموزش طراحی هم‌راستا است، زیرا به طراحان اجازه می‌دهد که از طریق شیوه‌های فرهنگی مثل رفتار و مصنوعات به باورها و ارزش‌های فرهنگی که لایه‌های عمیق تر فرهنگ هستند، دست پیدا کنند. همچنین نگاهی در زمینه فرهنگ به عنوان ارزش‌ها و اعمال مشترک در یک گروه ایجاد می‌کند که آموختنی است، نه موروثی (van Boeijen et al., 2017). حساس بودن طراحان به فرهنگ، شامل سه زمینه می‌باشد؛ آگاه بودن به جنبه‌های فرهنگی طراحی، نحوه طراحی و خودشان به عنوان طراح (van Boeijen et al., 2019).

۱. مطالعه عملی

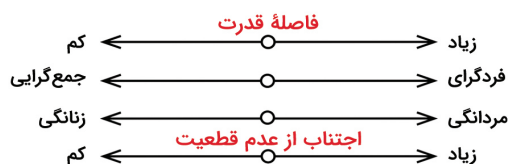
به منظور عملی کردن آموزش مثبت و ایجاد تغییر فرهنگی در آموزش، چند کارگاه آموزشی برگزار شد. در این کارگاه‌ها، از روش‌های روان‌شناسی مثبت نظیر تقویت^{۲۴} توانمندی (پیترسون و سلیگمن، ۱۳۹۵) (تصویر ۲) و پنج عنصر شکوفایی (سلیگمن، ۱۳۹۴، ۱۳) در نحوه آموزش استفاده شد. برای مثال سعی شد پنج عنصر شکوفایی^{۱۲} (تصویر ۳) شامل احساسات مثبت^{۱۳}، مجذوبیت^{۱۴}، روابط مثبت^{۱۵}، معنا^{۱۶} و تکمیل^{۱۷} در کارگاه به صورت عملی از طریق رفتار مدرسین تجربه شود. همچنین طبق تقسیم‌بندی فرهنگ آموزشی هافستد که پیشتر اشاره شد، رویکرد آموزش در این کارگاه‌ها، فاصله قدرت متوسط رو به کم، استفاده از نگاه جمع‌گرایی با حفظ حرمت فرد، کنار گذاشتن مسأله جنسیت و اجتناب از عدم قطعیت نسبتاً پایین بود. به علاوه دادن معنا از طریق نگاه فرهنگی در زمینه آموزش و محتوای آموزشی از اهداف مهم این کارگاه‌های آموزشی بود.

۱-۱. کارگاه‌های آموزشی برگزار شده

سه کارگاه آموزشی در خصوص فرهنگ در دانشگاه‌های مختلف کشور اجرا گردید. کارگاه‌های آموزشی با عنوان اصلی «طراحی در فرهنگ، فرهنگ در طراحی» برگزار شدند. این عنوان به این دلیل انتخاب شد که هم طراحی بر فرهنگ تأثیرگذار است و هم فرهنگ بر طراحی و هدف از برگزاری این کارگاه‌های آموزشی بالا بردن حساسیت فرهنگی برای طراحان بود تا بتوانند طراحی را با توجه به فرهنگ^{۱۸} و خرده‌فرهنگ‌ها^{۱۹} انجام بدهند. در عین حال، تأثیر بر روی فرهنگ طراحان از طریق ایجاد فرهنگ شادی عمیق و افزایش توانمندی‌های شخصیتی نیز مدنظر بود. براساس گفته جان کالکین: «ما محصولات را شکل می‌دهیم و سپس محصولات ما را شکل می‌دهند!» در واقع طراحی از طریق تولید محصولات، خدمات و تجربیات مختلف، روی رفتارها و سپس روی فرهنگ جوامع اثر می‌گذارد. شناخت ابزارها و روش‌های طراحی با حساسیت‌های فرهنگی، طراح را قادر می‌سازد تا برای فرهنگ‌های مختلف طراحی کند. پس علاوه

طراحی نحوه آموزش، فرهنگ می‌باشد. واژه فرهنگ و ریشه زبان‌شناسی آن، اشاره به تمدن و شهرنشینی دارد. در این نگاه، آموزش، هنر و ادبیات، به عنوان محصولات فرهنگ در نظر گرفته می‌شوند. با تغییر زاویه دید، آموزش به خودی خود نیز یکی از منابع قدرتمند برای یادگیری فرهنگی است. (Hofstede, et al., 2010, 46). فرهنگ از آن جهت اهمیت دارد که انسان از طریق آن، جهان را درک میکند و به کمک آن احساسات را تجربه می‌کند (Kastanakis & Voyer, 2014). فرهنگ به تجربه احساسی ساختار می‌دهد، بر روی ادراک و شناخت فردی اثر می‌گذارد، و این سه، در رفتار، نمود پیدا میکنند (Kastanakis & Voyer, 2014; Mesquita et al., 2016). به بیان شویت و دیگران، فرهنگ عناصر مشترکی بین کسانی است که زبان، تاریخ و موقعیت جغرافیایی یکسانی را تجربه می‌کنند. عناصری که استانداردهایی را برای درک، باور، ارتباط و عملکرد بین این افراد وضع می‌کند (Shavitt et al., 2008, 1103; Triandis, 1991). محیط آموزش از دبستان تا تحصیلات تکمیلی، به توسعه برنامه‌ریزی ذهنی دانش‌آموز و دانشجو کمک می‌کند. مربی و هم‌کلاسی‌ها، ارزش‌های فرهنگی بیشتری را نسبت به خانواده، به دانش‌آموز دیکته می‌کنند. در این لحظه، این سؤال مطرح می‌شود که سیستم آموزشی تا چه اندازه می‌تواند در تغییر فرهنگی یک جامعه مؤثر باشد؟ در محیط‌های آموزشی نقش والد-کودک با نقش معلم-دانش‌آموز یا استاد-دانشجو جایگزین می‌شود اما ارزش‌های پایه‌ای یکسان از یک محیط به محیط دیگر منتقل می‌شود (Hofstede et al., 2010, 69).

هافستد فرهنگ آموزش را در چهار جنبه، شامل فاصله قدرت^۲ زیاد و کم، فردگرایی و جمع‌گرایی^۸، مردانگی و زنانگی^۹ و اجتناب از عدم قطعیت^{۱۰} بالا و پایین مورد بررسی قرار می‌دهد (تصویر ۱). در جوامعی که فاصله قدرت زیاد است، مدرس جایگاه بسیار والا و حتی مقدسی دارد، ابتکار عمل در دست وی است و کیفیت یادگیری به توانایی‌های او بستگی دارد. در حالی که کم بودن فاصله قدرت، دانشجویان و مدرسان را در جایگاهی برابر قرار می‌دهد و باعث بروز خلاقیت و ابتکار عمل از سمت دانشجو می‌گردد. در این حالت کیفیت یادگیری به ارتباط دو طرفه دانشجو-مدرس و توانایی‌های خود دانشجو بستگی دارد. جنبه دوم به فردگرایی و جمع‌گرایی می‌پردازد؛ در جوامعی که فرهنگ فردگرا دارند، تمرکز بر کار فردیست و عضوی از گروه بودن ارزش محسوب نمی‌شود، در حالی که در فرهنگ جمع‌گرایی همه کارها به صورت گروهی انجام می‌شود و فردیت افراد نادیده گرفته می‌شود. جنبه سوم شامل دو رویکرد زنانه و مردانه نسبت به آموزش است که در رویکرد مردانه مواردی از قبیل برتری جویی، رقابت، سلطه‌جویی و پرخاشگری مورد توجه قرار می‌گیرد؛ در رویکرد زنانه، به افراد ضعیف‌تر توجه می‌شود، عدم موفقیت آنها پذیرفته می‌شود و برتری جویی باعث حسادت می‌گردد. جنبه چهارم، اجتناب از عدم قطعیت است به این معنی که بالا بودن آن، آموزش را به سمت ساختار



تصویر ۱- چهار جنبه فرهنگ آموزش از نگاه هافستد.

مأخذ: (Hofstede, et al., 2010)

هدف طراحی معرفی می‌گردید. هم‌زمان از دانشجویان خواسته می‌شد که با نگاهی جدید به مشاهده مکان‌های مختلف که بستر پروژه بود، بپردازند و کشف نیاز کنند تا بتوانند موضوعاتی را برای پروژه خود برگزینند. همچنین یک بار دیگر با استفاده از ابزارهای معرفی شده به مشاهده و مصاحبه بپردازند و بستر، نقش‌ها، ذینفعان و هدف طراحی را مشخص کنند. سپس پروژه ایده‌پردازی براساس هدف طراحی آغاز می‌شد و نهایتاً به ماکت یا پروتوتایپ تبدیل می‌گردید.

این پروسه ابتدا از «چرایی» پروژه آغاز می‌شد و ارزش‌ها و اثراتی که مدنظر طراح بود، مشخص می‌گردید و سپس «چگونگی» به کمک روش‌ها و متدهای مختلف پیدا می‌شد و بعد از آن «چه چیزی» مشخص می‌گردید. بدین ترتیب، از ابتدای پروژه تعیین نمی‌کردند که چه چیزی باید طراحی شود، بلکه با توجه به تجربه‌ای که در هدف طراحی براساس مشاهدات و بررسی‌ها مشخص می‌شد، ایده‌پردازی صورت می‌گرفت و

بر اینکه شناخت این روش‌ها بسیار حائز اهمیت است، همچنین مهم است که طراح دارای چه فرهنگ، توانمندی، دیدگاه، خواسته و آرزوهایی است و برای ایجاد چه تأثیری طراحی می‌کند. روند برگزاری کارگاه‌ها بدین ترتیب بود که قبل از شروع کارگاه تمرینات کوچکی به‌منظور آشنایی با موضوع و آماده‌سازی ذهنی شرکت‌کنندگان برای آنها ارسال می‌شد. در کارگاه ابتدا شرکت‌کنندگان با راهنمایی مدرسین، هم‌گروهی‌های خود را انتخاب کرده و به گروه‌های سه تا شش نفره تقسیم می‌شدند (تصویر ۴). مباحث تئوری در خصوص طراحی تجربه، طراحی فرهنگ و موضوعات مرتبط با هر کارگاه همچون گردشگری، نوع دوستی و معنادادن به قرنطینه ارائه می‌گردید. ابزارهای مختلف همچون مدل پیازی هافستد^{۲۱} (تصویر ۵)، مدل هرمی هافستد از فرهنگ^{۲۱} (تصویر ۶)، چرخ کالتورا^{۲۲} (تصویر ۷) (Hao et al., 2017)، کارت‌های «عبور از شکاف‌های فرهنگی»^{۲۳} (تصویر ۸) (van Boeijen, 2017)، نقشه بازیگران^{۲۴}، پرسونا^{۲۵}، استوری بُرد^{۲۶} و

خرد	خلاقیت	کنجکاوی	ذهنیت باز	عشق به یادگیری	روشن‌بینی
شجاعت	شهامت	پشتکار	صداقت	اشتیاق	
انسانیت	عشق		مهربانی		هوش اجتماعی
عدالت		کار گروهی	انصاف		رهبری
اعتدال	بخشایش		فروتنی	احتیاط	خودنظمی
تعالی	ستایش زیبایی‌ها	سپاسگزاری	امید	شوخ‌طبعی	معنویت

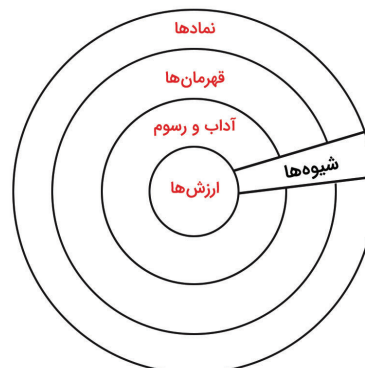
تصویر ۲. شش فضیلت و ۲۴ توانمندی شخصیت. مأخذ: (پیترسون و سلیگمن، ۱۳۹۵)



تصویر ۴- گروه‌های شرکت‌کننده در حین کار، کارگاه آموزشی اول با موضوع گردشگری، دانشگاه هنر اصفهان، اردیبهشت ۱۳۹۸.



تصویر ۳. پرما، پنج عنصر شکوفایی. مأخذ: (سلیگمن، ۱۳۹۴، ۱۳): کارگاه‌های آموزشی برگزار شده



تصویر ۵- مدل پیازی هافستد. مأخذ: (Hofstede, et al., 2010)

کردند. تعداد ۲۲ دانشجوی کارشناسی که اکثراً در رشته طراحی صنعتی تحصیل می‌کردند، در این کارگاه شرکت کردند و به شش گروه تقسیم شدند. گروه‌ها براساس این موضوع و شناخت لایه‌های فرهنگی اصفهان، پروژه‌های خود را در جهت ایجاد تجربه فرهنگی خوشایند گردشگران تعریف کردند. برای مثال یکی از پروژه‌ها در خصوص فرهنگ استفاده از ترقه برای جشن‌ها بود. این ترقه‌ها گاهاً باعث ایجاد ترس در گردشگران و آسیب در بناها می‌شد. این گروه بر آن بود که در عین حفظ شادی و حس خوشایند این تجربه، ترس و آسیب ناشی از آن را کاهش دهد. بدین منظور با استفاده از پنج قصد طراح در کارت‌های عبور از شکاف‌های فرهنگی (تصویر ۹)، براساس روش پل زدن بین دو فرهنگ، از مراسم کهن آبریزگان آبریزان اصفهان برای تغییر این رفتار فرهنگی استفاده کردند. جشن آبریزگان یا آب‌پاشان در اصفهان از جمله مراسم منسوب به نوروز است که شست‌وشو و آب پاشیدن به یکدیگر در کنار زاینده‌رود از رسوم آن بوده است. ایده نهایی پروژه، دیوارهای حساس به آب با نقش‌ها و قصه‌های فرهنگی پنهان بود که با برخورد توپ‌های کوچک حاوی آب، ظاهر می‌شدند (تصویر ۱۰). با این کار نه تنها آسیب‌های جبران‌ناپذیر به بناها که میراث فرهنگی بارز اصفهان هستند، کاهش می‌یابد، بلکه یک نمود فرهنگی کهن در فرم امروزی برای گردشگران قابل دیدن و تجربه می‌گردد.

۱-۱-۲. کارگاه آموزشی دوم در دانشگاه معماری و هنر پارس

نظر به اینکه تهران شهری شلوغ و پرتنش است، تجربه خوشایند نوع دوستی و مهربانی در روابط اجتماعی به‌عنوان موضوع کارگاه آموزشی دوم انتخاب شد. این کارگاه در مردادماه ۱۳۹۸ به‌صورت فشرده در پنج روز با تعداد ۳۰ نفر در دانشگاه معماری و هنر پارس برگزار گردید. طراحی و اجرای این کارگاه توسط دو نفر از نگارندگان انجام شد. دانشجویان از دانشگاه‌های مختلف کشور در مقاطع کارشناسی و کارشناسی ارشد از



تصویر ۸- کارت‌های «عبور از شکاف‌های فرهنگی». مأخذ: (van Boeijen, 2017)

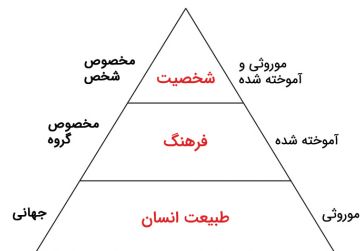


تصویر ۱۰- دیوارهای حساس به آب با نقش‌هایی که با برخورد توپ‌های کوچک حاوی آب، ظاهر می‌شود.

نهایتاً در مراحل آخر، عملکرد تعیین می‌گردید که می‌توانست محصول فیزیکی، خدمات یا سیستم باشد. این روند براساس روش‌های دانشگاه دلفت هلند که توسط انهمک ونبوین، ماریکه سونوولد^{۲۷} و چن هائو^{۲۸} در این زمینه ارائه شده، انجام می‌گرفت. در کلیه مراحل پروژه بر انجام پروسه به‌صورت خلاقانه تأکید می‌شد. اگرچه هر سه کارگاه دارای یک عنوان بودند ولی موضوع آن‌ها متفاوت بود.

۱-۱-۱. کارگاه آموزشی اول در دانشگاه هنر اصفهان

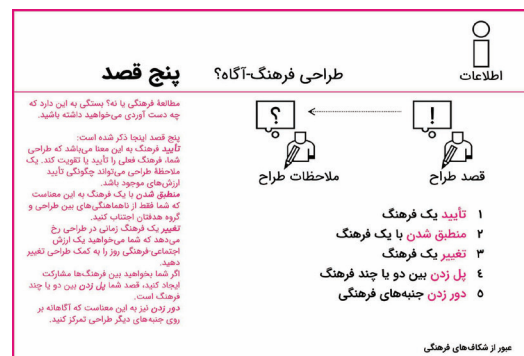
از آنجایی که شهر زیبا و تاریخی اصفهان دارای گنجینه‌های میراث فرهنگی بسیاری می‌باشد و یکی از قطب‌های گردشگری جهان به شمار می‌آید، کارگاه آموزشی اول با موضوع گردشگری و با هدف خوش آمدگویی و تأثیر مثبت بر گردشگران در دانشگاه هنر اصفهان در چهار روز به‌طور فشرده به‌صورت تئوری و عملی برگزار شد. این کارگاه توسط دو نفر از نگارندگان برنامه‌ریزی و اجرا گردید. همچنین از نظرات و همراهی برخی از اساتید دانشگاه هنر اصفهان نیز بهره گرفته شد. در این کارگاه همراهی



تصویر ۶- مدل هرمی هافستد از فرهنگ. مأخذ: (Hofstede, et al., 1991)



تصویر ۷- چرخ کالتورا. مأخذ: (Hao, et al., 2017)



تصویر ۹- پنج قصد طراح، یکی از کارت‌های «عبور از شکاف‌های فرهنگی». مأخذ: (Crossing Cultural Chasms, 2014)

که برای برقراری تعاملات لازم به صورت گروهی جهت انجام پروژه عملی، تعداد روزها و ساعات، نحوه تعاملات و همچنین بهره گیری از نظرات اساتید مهمان نسبت به کارگاه‌های حضوری تغییر کرد. به عنوان مثال ساعات مشخصی برای انجام کار گروهی از طریق تماس تصویری در فضای مجازی در نظر گرفته شد که دانشجویان موظف بودند با هم بر روی پروژه عملی کار کنند و اساتید نیز در چند نوبت به گروه وصل شده و بر کارشان نظارت می کردند. شیوع این ویروس، شرایط سخت و پرتنش همچون بیماری، استرس و اضطراب ناشی از تغییر، ترس از مرگ، ترس از بیکاری، بی پولی، قحطی و نظایر اینها را به همراه آورد. در این میان، کادر پزشکی بار اصلی را به دوش می کشید، در حالی که نگارندگان بر این باورند که طراحان نیز به واسطه خلاقیت و شناخت نیاز افراد، می توانند نقش بسیار مؤثری داشته باشند. این نقش در لایه بیرونی یعنی طراحی محصولات و خدماتی در جهت تسهیل شرایط دیده می شود، حال آنکه طراحی می تواند بر تغییرات درونی و نگرش افراد، نیز اثرگذار باشد.

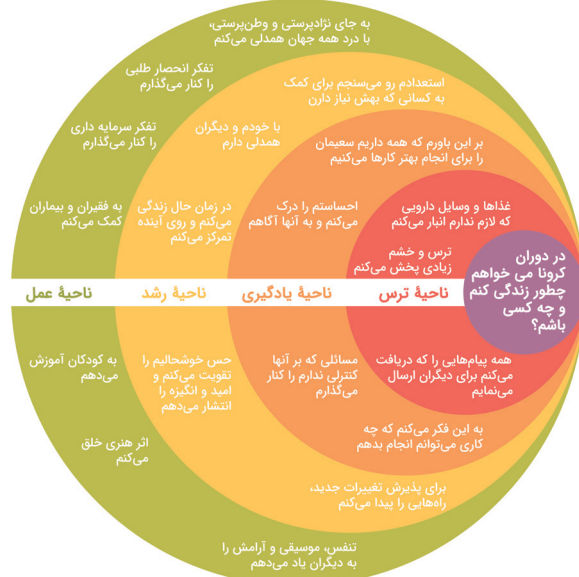
با توجه به جدید بودن دوره‌های برخط، این کارگاه آموزشی با تعداد کمتر یعنی شش نفر برای بخش عملی و تئوری و تعداد نه نفر، فقط برای بخش تئوری برگزار گردید. علاوه بر موضوعات تئوری قبلی، در این کارگاه موضوع طراحی برای شادی عمیق و معنا بخشی و همچنین مدل دایره محدوده امن^{۳۴} نیز معرفی و مورد استفاده قرار گرفت. این مدل پیازی دارای پنج لایه شامل ناحیه امن، ترس، یادگیری، رشد و عمل می باشد (تصویر ۱۲). از طریق این مدل می توان جهت ایجاد تغییر و قراردادن مخاطب در

رشته‌های طراحی صنعتی و معماری در این کارگاه شرکت کردند و به شش گروه تقسیم شدند. براساس موضوع کارگاه و آموزش‌های ارائه شده، هر گروه پروژه خود را تعریف کرد. پروژه‌ها در بسترهای مختلفی شامل پارک، خیابان، مترو، آسانسور، رستوران و محل کار شکل گرفت. یکی از گروه‌ها براساس مشاهده چهره‌های خسته و عبوس افراد، بستر مترو را برای پروژه خود انتخاب کرد. در محیط‌های عمومی شلوغ همچون مترو، علیرغم حضور جمعیت زیاد، اکثراً افراد حس تنهایی دارند. این موضوع بخصوص در غروب هنگام بازگشت به منزل در مسیر طولانی خط تهران- کرج آشکارا قابل مشاهده است. با توجه به موضوع شادی، یکی از عناصر شکوفایی، روابط مثبت می باشد و این گروه در تلاش بود که با کمک ایجاد فضای دوستانه تر در مترو، حال بهتری برای افراد ایجاد کند. همچنین در این پروژه از ۲۴ توانمندی^{۳۵} همچون شوخ طبعی^{۳۰}، دیدن زیبایی‌ها^{۳۱}، مهربانی^{۳۲} و عشق^{۳۳}، نیز بهره گرفته شد. ایده نهایی این گروه، دستگاهی بود که در حین خرید بلیط یا شارژ کارت مترو، کاغذی در اختیار مسافران قرار می داد. این کاغذها در رنگ‌های شاد، دارای نوشته یا تصویری بودند که چالش، جک یا لبخندی را به مخاطب هدیه می دادند و مخاطب می توانست آن را به شخص دیگری در مترو هدیه دهد. این ایده، تجربه‌ای برای تغییر حال مسافران و خارج کردن آنها از فکر و کمک به حضورشان در «لحظه اکنون و اینجا» به ارمان می آورد. به علاوه باعث ایجاد نوعی ارتباط جمعی می شد (تصویر ۱۱).

این گروه برای آزمایش ایده‌شان، کاغذهایی را آماده کردند و در مترو در اختیار مسافران قرار دادند و عکس‌العمل آنها را مشاهده و ثبت کردند. در ابتدا این شک وجود داشت که افراد این کاغذها را نپذیرند، اما این ایده نه تنها مورد استقبال قرار گرفت، بلکه مخاطبان را تحت تأثیر قرار داد تا حدی که در چشم‌های یکی از آنها اشک شادی حلقه زد. این ایده به ظاهر ساده، در عمل نشان داد که می تواند بسیار مؤثر باشد. در این کارگاه آموزشی شرکت کنندگان متوجه شدند که می توانند برای ارزش‌های والای انسانی همچون مهربانی هم طراحی کنند و باعث ایجاد شادی و لبخند افراد عبوس در شهری چون تهران شوند.

۱-۱-۳. کارگاه آموزشی سوم در پردیس بین‌المللی کیش دانشگاه تهران

با شرایط اخیر و شیوع کووید ۱۹ تغییری اساسی در نحوه زندگی در سطح جهانی ایجاد شد و موضوع آموزش برخط پررنگ گردید. با فرضیه امکان موفقیت در آموزش برخط برای کار عملی و گروهی، این کارگاه آموزشی توسط دو نفر از نگارندگان، برنامه‌ریزی و با موضوع «معنا دادن به قرنطینه» در اردیبهشت ۱۳۹۹ به مدت هفت روز برگزار شد. برنامه‌ریزی کارگاه با توجه به تفاوت فضای مجازی و حضوری صورت گرفت؛ بدین معنا



تصویر ۱۲- مدل پیازی پنج لایه ناحیه امن برای قرنطینه در زمان شیوع کووید-۱۹.



تصویر ۱۱- پروژه متروفان.

کند و معنای جدیدی به این شرایط ببخشد. نهایتاً این گروه به طراحی یک بازی رومیزی رسید. این بازی به جای صفحه دارای یک حجم مارپیچی بالارونده (ساده شده فرم کوه)، چهار دسته کارت به نمایندگی فصول سال و یک عدد تاس بود. در این بازی فعالیت‌های کوچکی از طریق کارت‌ها در اختیار فرد قرار می‌گرفت که تجربه طبیعت را برایش بازآفرینی می‌کرد و همچنین به‌طور غیرمستقیم به تقویت توانمندی‌های شخصیتی و تغییر دیدگاهش کمک می‌کرد. برای مثال در کارت‌ها باز کردن پنجره و استنشاق هوای تازه، تحرک و ورزش، گوش دادن به صدای ضبط‌شده طبیعت و مراقبه به فرد پیشنهاد می‌شد. همچنین در این بازی از استعاره‌هایی برای ایجاد معنا و زندگی‌بخشی استفاده شد. این استعاره‌ها شامل طی کردن فصول و رسیدن از سرما و تاریکی به گرما و روشنی و همچنین گذر از سایه کوه و رسیدن به خورشید، روشنی و درخت حیات می‌شد. کوه که در این بازی نماد مانعی بر سر راه روشنی بود، در پایان به گلدانی برای کاشت گیاه که نماد رشد و امید است، تبدیل می‌شد. برای این بازی نام دانشجو انتخاب شد. این نام از ترکیب «دانه» به معنی بذر که امید و رشد را به همراه دارد و «جو» به معنی جستجو تشکیل شده است (تصویر ۱۴).

این بازی به‌صورت گروهی و خانوادگی نیز می‌توانست انجام شود که در تقویت ارتباطات مثبت و کارگروهی نیز مؤثر باشد. این طرح نه تنها می‌تواند تجربیات خوشایند مختلف مربوط به طبیعت را به افراد ارائه کند، بلکه توانایی تغییر نگاه‌شان به قرنطینه و اجبار ماندن در خانه را نیز دارد. بدین ترتیب نمودهای فرهنگی حضور در خانه و ارتباط با طبیعت بازتعریف شد. با وجود آنکه افراد گروه از نقاط مختلف کشور بر روی این پروژه کار می‌کردند و از یکدیگر دور بودند، کارگروهی به‌خوبی شکل گرفت و نتیجه پروژه به‌صورت انیمیشن، پرتو تایپ و پوستر ارائه شد.

۱-۲. نتایج کارگاه‌ها

با توجه به موضوع پنج عنصر شکوفایی، دانشجویان با رفتن در بین مردم، دریافت اطلاعات و ارتباط مستقیم با خود مسأله، جذب موضوع شده و احساسات مثبتی در آنها ایجاد شد. همچنین حس مفید بودن و معنا را تجربه کردند. از این طریق حس خوشایندی پیدا کردند که با انرژی مثبت بیشتر توانستند تا پایان کارگاه که به‌شدت فشرده و انرژی‌بر بود، ادامه دهند و در نهایت حس تکمیل کار را تجربه نمایند. فشرده بودن کارگاه و حضور فعال و صمیمی مدرسین در کنار دانشجویان که همچون عضوی از گروه عمل می‌کردند، باعث ایجاد این احساسات می‌شد. در پایان کارگاه‌ها بعضی از دانشجویان نظرات خود را ابراز کردند که به عمل

ناحیه رشد و عمل برای کاربر طراحی کرد.

با توجه به شرایط خاص قرنطینه و حضور تمامی افراد در خانه، این گروه منزل را به‌عنوان بستر پروژه انتخاب کرد. در ابتدای قرنطینه افراد از رفتن به بیرون منع می‌شدند، اکثر مردم استرس و ترس شدید داشتند و شرایط جدید وقت زیادی را برایشان باز کرده بود که برنامه‌ای برای پر کردن آن نداشتند. به همین دلیل در منزل احساس در قفس بودن می‌کردند. برخلاف کارگاه‌های پیشین، در این کارگاه آموزشی برای مطالعات میدانی و مشاهدات، به دلیل قرنطینه از شبکه‌های اجتماعی استفاده شد. براساس این تحقیقات و به کمک ابزارهای ارائه شده و بررسی‌های مختلف فرهنگی، مشخص گردید که یکی از مهم‌ترین کمبودهای افراد در این شرایط، بخصوص در فصل زیبای بهار، عدم دسترسی به طبیعت بود. همچنین متوجه شدند که طبیعت برای افراد، مجموعه‌ای از تجربیات جذاب همچون زندگی و طراوت، تخلیه انرژی و دریافت انرژی‌های تازه، رهایی، آرامش، شادی و سرگرمی را به همراه دارد. به‌علاوه در طبیعت کلیه حواس از جمله حس بینایی، شنوایی، بویایی و لامسه درگیر شده و افراد را در لحظه حال و حضور قرار می‌دهد که تمامی این عوامل منجر به حال درونی بهتر و متعادل‌تر در انسان می‌گردد. با درک این نکات، تصمیم گرفته شد که تجربه طبیعت را برای افراد به شیوه‌ای در خانه‌هایشان ایجاد کنند. از آنجایی که تجربه دارای سه بُعد زیبایی‌شناسی، احساس و معناست (Desmet & Hekkert, 2007) (تصویر ۱۳)، برای این کار عوامل مؤثر در تجربه خوشایند طبیعت را در این سه بُعد تجزیه و تحلیل کرده و ذات تجربه را شناسایی و برای بستر جدید بازتعریف کردند. این گروه قصد داشت رشد، زندگی و امید را جایگزین ترس، مرگ و تاریکی موجود در شرایط حاضر



تصویر ۱۳- سه بُعد تجربه: زیبایی‌شناسی، احساس و معنا. مأخذ: (Desmet & Hekkert, 2007)



تصویر ۱۴- بازی رومیزی دانشجو، محصول نهایی کارگروهی کارگاه آموزشی برخط معنادادن به قرنطینه.

درآمدن آموزش مثبت را تأیید می‌کرد. نظر چند دانشجو به‌عنوان نمونه در ادامه ذکر می‌گردد:

...من الآن سه ساله مشغول تحصیل در طراحی صنعتی هستم و به جرأت می‌تونم بگم این قدر که در این چند روز یاد گرفتم، توی دوران تحصیلم یاد نگرفتم... دوستان عزیز به‌عنوان طراح خواهشاً از پشت میز طراحی و اینترنت بیایید بیرون و به دل مردم برید. ما رفتیم توی مترو، به مردم کارت‌هایی دادیم که روش یک لیخند بود و نمی‌دونید چه حس خوبی به مردم و ما القا شد.

برای من این کارگاه، تجربه یک کارگروهی بود که فرصتش را تا الآن نداشتم. از این جهت خیلی خوب بود. توی موقعیت‌هایی قرار گرفتم که احساس می‌کنم تونست به هم کمک کنه که استرس و مشکلات کارگروهی را بهتر کنم.

ورکشاپی که توی این چهار روز داشتیم، برای خود من خیلی جذاب بود. به خاطر اینکه از دیدگاه دیگه‌ای به طراحی نگاه کردیم. مثلاً اینکه از نگاه فرهنگی به مشکلاتی که توی جامعه هست، نگاه کردیم و روندی که طی شد خیلی جالب بود.

...علاوه بر چیزهایی که یاد گرفتم، توی یک گروه خوبی بودم و خوش گذشت با بچه‌ها.»

...شما هدف‌تون این بود که ما به قرنطینه دیگران معنا ببخشیم در صورتی که مهمتر از اون به قرنطینه ما معنا دادید.

در انتهای کارگاه‌ها با وجود خستگی از کار زیاد، دانشجویان احساس شادی، قدرت و توان، سبکی، اعتماد به خود و حس مفیدبودن به‌عنوان طراح داشتند.

کارگروهی^{۳۵} یکی از ۲۴ توانمندی‌های شخصیت براساس تقسیم‌بندی پیترسون و سلینگمن است و در نیک بودی و شادی عمیق انسان تأثیرگذار است. از طرفی پروسه طراحی در کارگروهی معنا پیدا می‌کند و ایده‌های ناب در گروه یکپارچه، شکوفا می‌شود. از آنجایی که این توانمندی در جامعه ما به‌خوبی رشد نکرده است، در کارگاه‌های برگزار شده، تأکید بسیاری بر این موضوع می‌شد و قصد این بود که علاوه بر فراگیری مهارت‌های طراحی، این جنبه نیز در طراحان رشد کند. از نگاه فرهنگی در جامعه ما موضوعاتی همچون سلسله‌مراتب و زاویه دید مشابه، برای کارگروهی اهمیت دارد. به‌طور مثال در کارگاه‌های برگزار شده مشاهده شد هنگامی که دانشجویان کارشناسی ارشد و کارشناسی در یک گروه قرار می‌گرفتند، به دلیل سن و دانش بیشتر، بعضی از آنها نگاه سلسله‌مراتبی (بالا به پایین) داشتند که منجر به کاهش بازده کارگروه می‌شد. همچنین اکثر اوقات تفاوت زاویه دید افراد در گروه‌ها مشکل‌ساز بود و این به دلیل فرهنگ ما نسبت به تفاوت دیدگاه است که می‌تواند باعث اختلاف‌نظر و کاهش بازدهی شود؛ این در حالی است که در بعضی از جوامع با فرهنگی متفاوت، تفاوت دیدگاه در کارگروهی ارزش محسوب می‌شود و باعث رشد گروه می‌گردد. به‌علاوه، در نظر گرفتن مهارت‌ها در تشکیل گروه اهمیت زیادی دارد و گروهی موفق است که مهارت‌های لازم برای انجام پروژه در بین افراد آن وجود داشته باشد. در کارگاه‌های انجام‌شده از دانشجویان خواسته می‌شد که با در نظر گرفتن این موارد، هم‌گروهی‌های خود را انتخاب کنند. این انتخاب نیز خود برای شرکت‌کنندگان چالش‌برانگیز بود. پس از تشکیل گروه‌ها، برای شناخت یکدیگر و ایجاد حس صمیمیت و همراهی

در گروه، از ابزار نقشه‌بازیگران استفاده می‌شد. اعضای گروه به کمک این ابزار با پیدا کردن نقش‌های مختلف خود در سبک زندگی شخصی، خود را معرفی می‌کردند.

یکی دیگر از ۲۴ توانمندی‌های شخصیت، خلاقیت^{۳۶} است که در واقع فکر کردن به راه‌های جدید برای انجام کارها و حل مسائل است. اگرچه اساس طراحی (دیزاین)، خلاقیت است ولی معمولاً حتی ذهن طراحان در راه‌حل‌های متداول بسته می‌شود و برای خارج از جعبه فکر کردن^{۳۷} نیاز به فضا و هدایت مناسب دارد. در این کارگاه‌ها هدف، ایجاد فضایی برای خلاقانه‌تر فکر کردن بود. برای این کار علاوه بر استفاده از ابزارهای ارائه شده که خود عامل خلاقیت بودند، از روش‌هایی همچون عدم اصلاح و انتقاد، ایجاد فضای صمیمی برای ابراز ایده‌های خود به‌صورت راحت و تشویق دانشجویان به درک مسأله و طی کردن روند طراحی قبل از ارائه راه‌حل و واگرا فکر کردن نیز استفاده شد.

با توجه به اینکه مسائل طراحی پیچیده و مبهم هستند و به‌عنوان مسائل خبیث^{۳۸} از آنها یاد می‌شود، بعضاً برای طراحان استرس‌زا می‌باشند. استفاده از ابزار و روش، کمک مؤثری در کم کردن این فشار و استرس است و به‌وضوح مسأله کمک می‌کند. ابزارهایی که در کارگاه‌های آموزشی به دانشجویان معرفی شد، در مراحل مختلف پروژه شامل انتخاب موضوع، جمع‌آوری اطلاعات و ایده‌پردازی مورد استفاده قرار گرفت. استفاده از این ابزارها در مراحل مختلف همچون لنزی جدید برای نگاه به طراحی و حل مسأله، عمل می‌کرد. این روند و ابزارها دانشجویان را در مسیری مشخص هدایت می‌کرد و به آنها کمک می‌کرد که در شرایط عدم قطعیت^{۳۹}، مسأله را راحت‌تر حل کنند.

۲. تحلیل و بحث

انسان به‌طور هم‌زمان دارای دو بُعد اجتماعی-فرهنگی (Markus & Kitayama, 1991) و زیستی (Northoff et al., 2006) است. بنابراین، فرهنگ و فرد در یک کنش پویا با یکدیگر قرار دارند. فرهنگ بدون فرد بی‌معناست و فرد بدون فرهنگ و این هر دو پویا و دائم در تغییر هستند (Kashima, 2000; Kitayama et al., 2007). فرهنگ از این جهت پویاست که مفاهیم اجتماعی-فرهنگی، شیوه‌ها، مقررات، عوامل اقتصادی و عوامل زیست‌محیطی که آن را شکل می‌دهند، دائم در تغییرند. فرد از این جهت پویا است که علاوه بر تغییر کردن با تغییر زمینه‌های مختلف فرهنگی، در فردیت خود نیز در تغییر است (Markus & Kitayama, 2010).

در حال حاضر کره زمین و ساکنانش بزرگ‌ترین تغییر را تجربه می‌کنند. با این تغییر به شکل‌های مختلف می‌توان برخورد کرد. یکی از برخوردها انتظار برای برگشت به شرایط قبلی که حریم امن عادت‌های گذشته است، می‌باشد. برخورد دیگر انطباق با شرایط جدید و پیدا کردن فرصت‌ها و امکانات تازه است که نیاز به تغییر در نگرش و سبک زندگی دارد. بدیهی است که این احتمال وجود دارد که هیچ‌گاه شرایط قبل بازنگردد و انتخاب گزینه دوم عاقلانه‌تر به نظر می‌رسد. از آنجاکه دنیای امروز هر لحظه دچار تغییر می‌شود و پویاست پس باید با جریان این تغییرات نیز تغییر کرد. تکنولوژی آموزش بر خط که از چند سال پیش به وجود آمده بود، با شرایط جدید به‌صورت یک ضرورت مطرح شد که در دانشگاه‌ها با مخالفت عده زیادی از اساتید و دانشجویان مواجه گردید. بدیهی است که با ادامه این

با توجه به اینکه این فاصله سلسله‌مراتبی در فرهنگ ما ظاهری بوده و خود مانعی برای تعامل است، در کارگاه‌های «طراحی در فرهنگ، فرهنگ در طراحی» این فاصله را کم کرده و فضایی دوستانه و صمیمی ایجاد شد که دانشجو بتواند به راحتی خود را بیان کند و اجازه رشد داشته باشد.

فردگرایی که یکی از مشخصه‌های آموزش برخط است برای بسیاری، عامل عدم جذابیت شده است. این در حالی است که امکان گسترش تعاملات و فعالیت‌های جمعی از طریق فضای مجازی نیز امکان پذیر است. در کارگاه آموزشی سوم که به صورت برخط برگزار گردید، این موضوع به طور موفقیت‌آمیز تجربه شد. بدیهی است که آموزش برخط محدودیت‌هایی را اعمال می‌کند. از آنجاکه فضا، محیط، افراد و محصولات اطراف، تجربه متفاوتی از کلاس‌های حضوری برای دانشجو و استاد می‌سازند، کلاس مجازی تمامیت حضور در کلاس‌های آموزشی را ایجاد نمی‌کند. برای مثال ممکن است دانشجو تمرکز کافی نداشته و فقط شنونده بماند و چند کار را با هم انجام دهد. به طور کلی در کارگاه‌های «طراحی در فرهنگ، فرهنگ در طراحی»، تعامل بین استاد و دانشجو بسیار اهمیت دارد و در شروع دوره از طریق پخش کن و ایجاد فضایی صمیمی و راحت، تشویق شرکت کنندگان به صحبت و ارائه تمرین‌های انجام شده که قبل از دوره برای آن‌ها ارسال می‌شود، این تعامل ایجاد می‌گردد. بدین ترتیب در کارگاه مجازی نیز سعی شد که این تعاملات، متناسب با شرایط جدید در فضای مجازی نیز ایجاد گردد. برای مثال با تشویق شرکت کنندگان به ارائه مداوم تصویر خود و شرکت در بحث و گفت‌وگو، اختصاص زمان بیشتر برای صحبت‌ها و هدایت آن‌ها به برگزاری جلسات گروهی برخط برای پروژه خود، سعی شد کمبودهای فضای مجازی رفع شده و تعامل لازم ایجاد گردد. همچنین می‌توان کلاس‌های برخط را با رعایت بعضی از نکات، جذاب‌تر و متفاوت کرد؛ مثل شروع به موقع کلاس، پخش موزیک و اسلاید، وضع قوانین و مقررات، شامل پوشش مناسب، ارائه مداوم تصویر، همراه داشتن وسایل مورد نیاز و غیره. به علاوه برگزاری مراسم افتتاحیه و اختتامیه رسمی برخط، نیز به جدیت‌بخشیدن به دوره‌های مجازی و شروع ترم دانشگاه کمک می‌کند.

شرایط همه مجبور به پذیرش آن می‌شوند. فضای مجازی ویژگی‌های خاص خود را دارد و برای ارائه آموزش موفق در این فضا لازم است که نحوه آموزش بررسی و بازطراحی شود و تطبیق پیدا کند. برای مثال لازم است به عواملی همچون زمان، تعاملات، تعداد شرکت کنندگان و نحوه ارائه تمرین‌ها و ابزارها توجه خاص شود.

با توجه به اهمیت این تغییر و موضوع فرهنگ آموزش، براساس مدل پیازی هافستد در چهار لایه این تغییرات ایجاد شده است. در لایه نمادها^{۴۰} که سطحی‌ترین لایه محسوب می‌شود و شامل اشیاء، رسانه، مد، رفتارها، و تعاملات می‌باشد، مواردی مثل نحوه سازمان‌دهی، چیدمان کلاس، نور و پروژکتور در کلاس‌های حضوری دچار دگردیسی شده‌اند و به فرم‌های دیگری همچون نحوه قرارگیری دوربین، نور محیط و پس‌زمینه تصویر، در فضای مجازی تجربه می‌شوند. در لایه قهرمانان^{۴۱} که در واقع همان افراد الگو و اثرگذار هستند، در موضوع آموزش، مدرسین محسوب می‌شوند. در آموزش برخط برخی از مدرسین توانستند تعاملات قوی‌تری داشته و علیرغم وجود رسانه واسط، توجه مخاطب را به طور کامل جذب کرده و کلاس‌های موفق‌تری ارائه دهند. لایه آیین‌ها و مراسم^{۴۲} که شامل کارهای تکرار شونده جریان زندگی نیز می‌شود، در آموزش حضوری به صورت بلندشدن و احترام به استاد، اجازه گرفتن برای صحبت و استراحت‌های بین کلاس وجود دارد، در فضای مجازی نیز به شکل دیگری ظهور کرد. این موارد همچون بستن و بازکردن به موقع میکروفون، استفاده از آیکون‌های ارتباطی و کسب اجازه مجازی می‌باشد. عمیق‌ترین لایه، مربوط به ارزش‌های فرهنگی است^{۴۳} که مواردی همچون وجود فاصله سلسله‌مراتبی بین استاد و دانشجو و جمع‌گرایی که مشخصه فرهنگی ماست را در برمی‌گیرد که در فضای مجازی کمرنگ شده است. با به میان آمدن مانعی همچون واسط مجازی، مشخص شده که در فرهنگ امروز ما، فاصله سلسله‌مراتبی یک موضوع سطحی و ظاهری است. زیرا در صورت نهادینه‌بودن این ارزش، فضای مجازی در نحوه ارتباط استاد و دانشجو تأثیری نمی‌گذاشت و مواردی همچون امتناع از ارائه تصویر و انجام کارهایی همچون خوردن و یا دراز کشیدن در کلاس اتفاق نمی‌افتاد.

نتیجه

کارگاه‌های آموزشی برگزار شده نشان داد که موضوع تغییر فرهنگی در آموزش و ایجاد فضای آموزش مثبت می‌تواند در حال خوب دانشجویان و اساتید و همچنین ارتقاء کیفیت آموزش و یادگیری تأثیرگذار باشد. همان‌طور که دانشجویان اذعان کردند، فضای آموزشی صمیمی که به دور از قضاوت و اصلاح بود، به خلاق تر شدن آن‌ها و بالا رفتن تعداد ایده‌ها و تنوع‌شان کمک کرد. همچنین سبب شد تا رسالت‌شان را به عنوان طراح بهتر پیدا کنند و در بحران‌ها بتوانند اثر مثبت خود را بگذارند. طراحان به واسطه داشتن ویژگی خلاقیت و حل مسأله می‌توانند در شرایط مختلف اجتماعی و بحران‌ها در کنار دیگر متخصصین، سردمدار باشند. با توجه به

گسترده‌گی زمینه‌های طراحی، این کار براساس علائق، مهارت‌ها و رسالت شخصی طراح صورت می‌گیرد. اگرچه هدف این کارگاه‌های آموزشی، یادگیری ابزارها و روش‌های طراحی فرهنگی و ایجاد دیدگاه حساس به فرهنگ بود، ولی در عین حال دانشجویان نیز با مفاهیم ارزش‌های والا‌تری در تماس قرار می‌گرفتند که باعث رشد فرهنگی آن‌ها می‌شد. رشد این

گروه کوچک، همچون اثر پروانه‌ای^{۴۴} نه تنها بر روی تاروپود رفتارهای فرهنگی مردم یک کشور اثر می‌گذارد، بلکه حتی می‌تواند به صورت جهانی گسترش پیدا کند. از این طریق می‌توان به رشد جامعه در جهت نهادینه کردن ارزش‌های والا تر کمک کرد.

کارگاه آموزشی سوم که تحت تأثیر بحران اجتماعی پیش آمده و قرنطینه، به صورت برخط برگزار شد، تجربه جدید و متفاوتی را برای دانشجویان و اساتید به همراه داشت. اگرچه مباحث آموزشی و ابزارها همان بود، وجود واسط کاربری تفاوت‌هایی در نحوه آموزش ایجاد کرد. سعی بر این بود که این تفاوت‌ها که شامل محدودیت‌ها و فرصت‌ها بود، پیش از کارگاه مورد بررسی قرار گیرد و در جهت مثبت به کار گرفته شود. بدیهی است که با طراحی و برنامه‌ریزی مناسب، آموزش برخط نه تنها تهدیدی برای کیفیت نیست بلکه تبدیل به فرصتی استثنایی می‌گردد. مثلاً در کارگاه سوم دانشجویان بدون پرداخت هزینه‌ای برای رفت‌وآمد و اسکان، از اقصی نقاط ایران شرکت کرده و با هم به صورت گروهی کار کردند.

خواهد شد. همچنین پیش‌بینی می‌شود که محدودیت‌های آموزش بر خط با کمک فناوری‌های جدید همچون واقعیت افزوده^{۴۷} و نمایش سه‌بعدی هولوگرافیک یا تمام‌نگار^{۴۸} تا حد زیادی برطرف گردد. با توجه به نبودن موضوع و اهمیت آن، می‌توان پژوهش‌های دیگری در آینده در این زمینه انجام داد.

ظهور مفهوم دهکده جهانی^{۴۵}، عصر اطلاعات و ارتباطات^{۴۶} و تداوم تغییرات زندگی در این عصر به این معناست که اطلاعات وسیعی از تمامی نقاط جهان در دسترس همه افراد قرار دارد. این بحران اخیر، سبب زندگی را بسیار تغییر داد و با توجه به اینکه برخی از این تغییرات، هم‌راستا با رویکرد تبدیل‌شدن دنیا به دهکده جهانی بوده، پایدار خواهند ماند. پس می‌توان نتیجه گرفت که آموزش برخط با توجه به مزایای بسیارش، فراگیرتر

پی‌نوشت‌ها

48. Holography.

فناوری هولوگرافیک یا تمام‌نگاری تصویری تمام‌رنگی با کیفیتی مطلوب را به صورت سه‌بعدی به تماشاگران ارائه می‌دهد به طوری که بینندگان شخص و یا شیء واقعی را بر روی صحنه می‌بینند. مهم‌ترین ویژگی نمایش سه‌بعدی هولوگرافیک این است که تصاویر با چشم غیر مسلح دیده می‌شوند.

فهرست منابع

پیترسون، کریستوفر؛ سلیگمن، مارتین (۱۳۹۵)، *فضایل و توانمندی‌های شخصیت*، ترجمه دکتر کورش نامدار، مهدی آیتی، گلینا امساکو و مهسا موحد ابطحی، چاپ اول، اصفهان: یار مانا.
سلیگمن، مارتین (۱۳۹۴)، *شکوفایی روان‌شناسی مثبت‌گرا (درک جدیدی از نظریه شادکامی و بهزیستی)*، ترجمه امیر کامکار و سکینه هزبریان، چاپ دوم، تهران: نشر روان

Adachi, C. & O'Donnell, M. (2017). *Teaching tools: Innovative curriculum and approaches to online learning; Designing for social learning* [online]. Education Technology Solutions, No. 81, Dec 2017 - Jan 2018: 59-60.

Alford, Z. & White, M. A. (2015). *Positive Schools Psychology*. In White, M. A. & Murray, S. (2015). *Evidence-based Approaches to positive education in Schools: Implementing a Strategic Framework for Well-being in Schools*. Springer Press. Springer, Netherlands. Series Editor Ilona Boniwell., pp. 109-93. DOI 5_5-9667-017-94-978/10.1007.

Bates, D. G. & Plog, F. (1976). *Cultural Anthropology (3rd ed.)* New York: McGraw-Hill.

Crossing Cultural Chasms (2014). www.designandculture.info
Desmet, P. M. A., & Hekkert, P. (2007). *Framework of Product Experience*. International Journal of Design, 1(1), 13-23.

Goodyear, P. (2015). *Teaching as design*, HERDSA Review of Higher Education Vol. 2, 27-50.

Hao, C., van Boeijen, A. G. C. & Stappers, P. J. (2017). *Cultura: A communication toolkit for designers to gain empathic insights across cultural boundaries*. In proceedings of IASDR Conference, 31 October-3 November, Cincinnati, Ohio, United States.

Henderson, M., Selwyn, N. & Aston, R. (2015). *What works and why? Student perceptions of 'useful' digital technology in university teaching and learning*. Studies in Higher Education.

Hofstede, G. H. (1991). *Cultures and Organizations: Software of the Mind*. McGraw-Hill, New York.

Hofstede, G. H., Hofstede, G.J. & Minkov, M. (2010). *Cultures and organizations, software of the mind (3rd ed.)*. New York: McGraw-Hill USA.

1. Online.

2. Positive psychology
3. Wellbeing. نیک‌بودی یا بهزیستی به کیفیت زندگی و رضایت فرد از جنبه‌های مختلف آن همچون سلامتی، روابط، شغل، امنیت و هدف اطلاق می‌شود.

4. Flourish.

6. edX.

8. Individualism and Collectivism.

9. Muscularity and Femininity.

10. Avoidance of Uncertainty.

11. Annemiek van Boeijen.

12. PERMA.

14. Engagement.

16. Meaning.

18. Cultures.

20. Hofstede's Cultural Onion Model.

21. Hofstede's Pyramid of Culture.

22. Cultura Wheel.

24. Actors Map.

26. Storyboard.

28. Chen Hao.

30. Humor.

32. Kindness.

34. The Comfort Zone Model.

35. Teamwork.

37. Think Outside the Box.

38. Wicked problems.

40. Symbols.

42. Rituals.

44. Butterfly Effect.

اثر پروانه‌ای به این معناست که تغییر جزئی در شرایط اولیه می‌تواند به نتایج وسیع و پیش‌بینی‌نشده‌ای در سیستم منجر گردد. این پدیده به این اشاره دارد که تغییری کوچک مثل بال‌زدن پروانه در یک سیستم پیچیده چون جو سیاره زمین، می‌تواند در آینده باعث تغییرات شدیدی همچون وقوع طوفان در کشوری دیگر شود.

45. Global Village.

46. Information and Communication Age.

47. Augmented Reality (AR).

یک نمای فیزیکی زنده در تعامل با کاربر است که عناصری را پیرامون دنیای واقعی افراد اضافه می‌کند. این عناصر از طریق دریافت و پردازش اطلاعات کاربر توسط حسگرهای ورودی مانند صدا، تصویر یا داده‌های جی‌پی‌اس، ایجاد می‌شود. این فناوری شبیه به واقعیت مجازی است که توسط یک شبیه‌ساز، دنیای واقعی را کاملاً شبیه‌سازی می‌کند.

- Seligman, M. E. P., Ernst, R. M., Gillham, J., Reivich, K. & Linkins, M. (2009). *Positive education: Positive psychology and classroom interventions*. Oxford Review of Education, 311-293, 35 (3). doi:3054980902934563/10.1080
- Shavitt, S., Lee, A. & Johnson, T. P. (2008). *Cross-cultural consumer psychology*. In C. Haugtvedt, P. Herr, & F. Kardes (Eds.), *Handbook of consumer psychology* (pp. 1103–1131). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Triandis, H. C. (1991). *The Psychological Measurement of Cultural Syndromes*. American Psychological Association, 51(4), 407-415.
- van Boeijen, A. G. C., *Crossing Cultural Chasms*. Available: <http://designandculture.info> [2017, 06 03].
- van Boeijen, A. G. C., Sonneveld, M. & Hao, C. (2017). *Culture sensitive design education: the best of all worlds*. In proceedings of 19th International Conference on Engineering and Product Design Education, September 7-8, Norway, Oslo & Akershus University College of Applied Sciences.
- van Boeijen, A. G. C., Sonneveld, M., Hao, C. & Khodadadeh, Y. (2019). *Developing cultural sensitivity: A student's perspective*. Proceedings of the 21st International Conference on Engineering and Product Design Education (E&PDE 2019), University of Strathclyde, Glasgow. 12th-13th September 2019
- WGS, World Government Summit (2017). *The State of Positive Education*.
- Kitayama, S., Duffy, S., and Uchida, Y. (2007). *Self as cultural mode of being*. In S. Kitayama and D. Cohen (Eds.), *Handbook of cultural Psychology* (pp. 136-173). New York: Guilford Press.
- Kashima, Y. (2000). *Conceptions of culture and person for psychology*. Journal of Cross-Cultural Psychology, 31, pp. 14–32.
- Kastanakis, M. & Voyer, B.G. (2014). *The effect of culture on perception and cognition: a conceptual framework*. Journal of Business Research 67(4). pp. 425-433.
- Markus H. R. & Kitayama, S. (1991). *Culture and the self: Implications for cognition, emotion, and motivation*. Psychological review, 98(2), 224-253.
- Markus H. R., & Kitayama, S (2010). *Cultures and Selves: A Cycle of Mutual Constitution*. Association for Psychological Science, 5(4), 420-430.
- Mesquita, B. Boiger, M. & De Leersnyder, J. (2016). *The cultural construction of emotions*. Current Opinion in Psychology, 8. 31-36. Available at: www.sciencedirect.com
- Northoff, G., Heinzel, A., de Greck, M., Bempohl, F., Dobrowolny, H. & Panksepp, J. (2006). *Self-referential processing in our Brain- A meta-analysis of imaging studies on the self*. Neurolmage, 31, pp. 440-457.
- Riedel, R., Vialle, W., Pearson, P. & Oades, L. G. (2020), *Quality Learning and Positive Education Practice: The Student Experience of Learning in a School-Wide Approach to Positive Education*. International Journal of Applied Positive Psychology (2020) 5: 53–75.

Investigating the Effect of Socio-Environmental Changes on Culture of Education with Cultural Design and Positive Education Approaches

Yasaman Khodadadeh¹, Zoha Faghih Habibi², Venus Jalali³

¹Associate Professor, Department of Industrial Design, Kish International Campus, University of Tehran, Tehran, Iran.

²Master of Industrial Design, Department of Industrial Design, School of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

³Master of Industrial Design, Department of Industrial Design, School of Visual Arts, College of Fine Arts, University of Tehran, Tehran, Iran.

(Received: 15 May 2021, Accepted: 23 Nov 2021)

This paper is concerned with the investigation of the effect of changes on the culture of education based on the cultural design contents and tools. The aim of this study is to deliberate the possibility of transferring the educational material intactly by professors, teachers and instructors virtually and also performing appropriate practical exercises by students in a team for learning those materials in virtual learning environment specially for practical fields such as Design. For this aim first an extensive literature review was conducted regarding education, positive education, positive psychology, online education, culture of education and dynamism or durability of culture. Nowadays education is mostly focused on transferring knowledge and neglects nurturing the other aspects such as physical, emotional, spiritual and psychological skills and also developing character strengths which leads to flourish and wellbeing. Obviously neglecting these aspects has negative influence on the society. Positive psychology was formed to solve the inefficiencies by focusing on character strengths. Based on positive psychology, positive education was established to reduce the neglection of those aspects. In order to apply positive education, few workshops entitled “Design in Culture, Culture in Design” were performed, in which methods and tools for cultural design have been taught based on positive education. These workshops were instructing culture sensitive design and at the same time were aiming to influence the culture of designers to enhance their views towards happiness and wellbeing. One of the important factors in designing educational program is culture. Culture is dynamic and obliged to change. Design is also dynamic and considers the changes. Different situations need different strategies. Therefore, in this recent pandemic Covid-19 which caused mutation in all aspects of life, so many design considerations were needed. One of these aspects was education that required adaptation with the new situation. Although the infrastructure and technology

of online education existed, wasn't yet inclusive and culturally accepted. Due to the experience of the previous workshops and the new situation caused by coronavirus, an online workshop was designed and performed. “Giving Meaning to Quarantine” was chosen as the theme of the workshop. Even though these workshops were hands-on and required teamwork, it was assumed that it could be performed online and all that practical teamwork could take place from far distance. For this aim there was a need to consider the limitations, challenges and opportunities of the new situation. For example, the medium which has provided the opportunity of online communications, could be itself a barrier for a proper interaction. Due to the particular situation of quarantine and lockdown which kept people in their houses and caused anxiety and boredom, “home” was chosen as the context of the project. The results showed that in spite of physical distance, the team could cooperate interactively without difficulty. They used social media context to gather information for their field study. Division of tasks took place and their project outcome which was consist of 3D model, prototype and animation was successfully presented. Therefore, it was concluded that online education could be practical.

Keywords

Design for Culture, Online Education, Positive Education, Workshops, Cultural Change.

*Corresponding Author: Tel: (+98-912) 1831805, Fax:(+98-76) 44435204, E-mail: khodadade@ut.ac.ir