



## بررسی نقش روشهای نوین آموزش درس تاریخ در توسعه سیاست های گردشگری در ایران

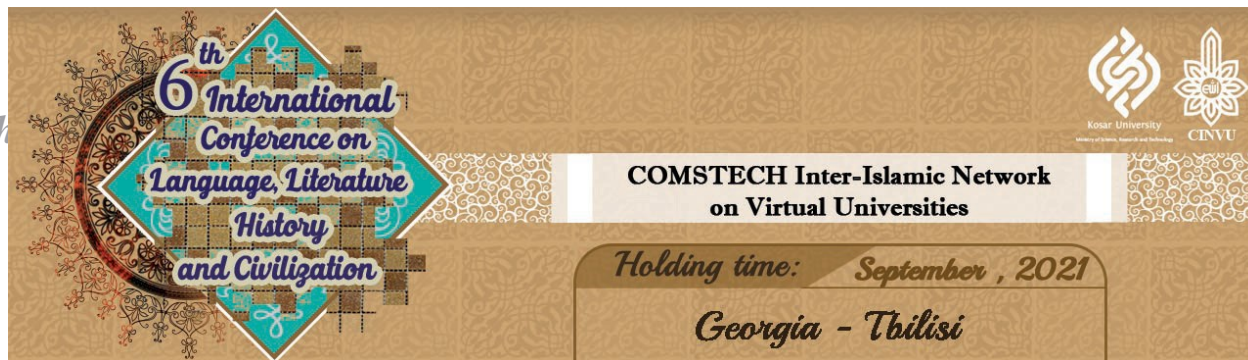
سیامک شهرکی

کارشناس ارشد علوم سیاسی، گرایش علوم سیاسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد زاهدان، ایران.

### چکیده

در این مقاله که داده ها و اطلاعات به روش کتابخانه ای و با مطالعه مقالات به روز، کتاب ها و نوشته های وب سایت ها تهیه شده است به بررسی نقش روش های نوین آموزش تاریخ اعم از استفاده پرینترهای سه بعدی، دوربین های واقعیت افزوده و مدلسازی های سه بعدی و تاثیر آن بر توسعه سیاست های گردشگری در ایران پرداخته شده است. آموزش اصولی تاریخ می تواند به تجسم بصری ابنیه تاریخی و مدلسازی واقعی تر از سایت های تاریخی کمک به سزایی کند. با بهره گیری از تکنولوژی های به روز در آموزش تاریخ، متخصصان حوزه گردشگری می توانند با ارائه مدل های سه بعدی در بستر فضای مجازی به صورت ویدئو یا عکس تصویر جذاب تر و واقعی تری از گذشته سایت های تاریخی ای که طی سالیان متمادی بخش زیادی از آنها تخریب شده به جهانیان معرفی و توریست های بیشتری را برای بازدید جذب کنند. از سوی دیگر این شیوه نوین آموزش تاریخ به باستان شناسان و سازمان میراث فرهنگی کمک می کند تا با دید دقیق تر و مهندسی ساز تری به مرمت سایت های تاریخی بپردازند، که این نیز به خودی خود باعث شده تا از یک بنای تخریب شده به یک بنای کاملاً بازسازی و مرمت شده با همان شکل و شمایل تاریخی دست پیدا کنند که توجه گردشگران بسیاری را به خود جلب می نماید.

**واژگان کلیدی:** آموزش تاریخ، واقعیت افزوده، پرینترهای سه بعدی، مدلسازی سه بعدی، گردشگری

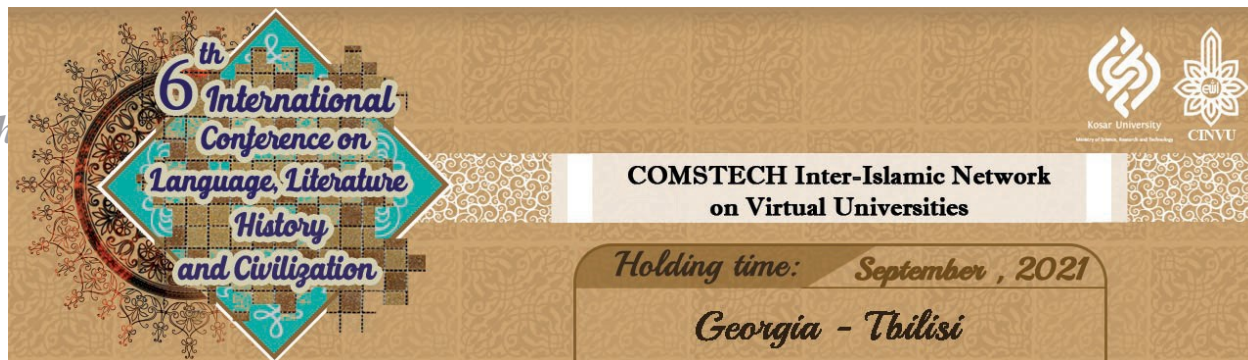


## ۱- مقدمه

معلمان عناصر اساسی در آموزش هستند و تدریس موثر ویژگی بارز هر معلم خوب است. با این حال، نظرات در مورد تدریس موثر متفاوت است. بنابراین، ارائه تصویر مناسب از یک معلم موثر دشوار است، زیرا نظرات درباره اینکه یک معلم موثر کیست بسیار و متنوع است. مشکلی که در توصیف و اندازه گیری اثربخشی معلمان وجود می آید ممکن است تا حدی به ماهیت تدریس "چند بعدی، فردی و به ندرت مشاهده شده" مربوط باشد. مدرسان تاریخ نیز از این قاعده مستثنی نبوده و تدریس تاریخ به دلیل انتزاعی بودن موضوع می تواند تجربه ای چالش برانگیز باشد. انتزاعی در این واقعیت نهفته است که رویدادهای گذشته را نمی توان با خواندن کتاب و صحبت در کلاس بازتولید کرد و از نظر صحت مجدد مورد بررسی قرار داد و انگیزه هایی که برای آنها اقدام شده است برای معاینه فیزیکی و بررسی باز نیست. در گذشته آموزش درس تاریخ فقط با مطالعه کتاب و یا بازدید از سایت های تاریخی صورت می گرفت، اما این روزها به سبب پیشرفت تکنولوژی آموزش درس تاریخ در کلاس های مدرسه و دانشگاه از طریق پرینترهای سه بعدی، مدل سازی های سه بعدی و یا بهره بری از تکنولوژی دوربین های واقعیت افزوده بسیار راحت تر، ملموس تر و هیجان انگیز تر شده است. استفاده از تکنولوژی در آموزش تاریخ به تاریخ نویسان، باستان شناسان، حوزه های گردشگری و توریسم کمک می کند تا دید بهتر و واقع بینانه تری نسبت به ظرفیت های یک سایت تاریخی داشته باشند. برای مثال در صنعت گردشگری متخصصان می توانند با مدل سازی و بازسازی بنای تاریخی ای که بیشتر آن طی سالیان سال بر اثر عوامل طبیعی و غیر طبیعی از بین رفته است، ویدئو ها و تصاویر واقعی تری را به معرض دید عموم گذاشته و یا با آپلود کردن این تصاویر و انتشار آن ها در فضای مجازی گردشگر های بیشتری را برای بازدید از آن سایت تاریخی خاص جذب کند (Boadu, 2015).

در این راستا دانش تاریخی مدرس درس تاریخ و اشراف کامل مربی تاریخ بر برنامه های درسی تاریخی بسیار حائز اهمیت است. از آنجا که تاریخ، به عنوان یک موضوع مستقل، صرفاً نتایج تحقیقات تاریخی را اتخاذ و ساده سازی نمی کند، بلکه آن ها را دگرگون می سازد، می توان گفت که دانش برنامه درسی تاریخ نمایانگر وجه خاصی از دانش تاریخی است که از کتب درسی عمیق تر است. این دانش برنامه درسی مدرس تاریخ از نظر فرهنگی بسیار خاص است و شامل روایت های متفاوتی می شود که به کشور و منطقه خاصی بستگی دارد. مدرس تاریخ همچنین باید به دانش عمیقی در مورد نحوه عملکرد علم تاریخ به عنوان یک حوزه علمی تخصصی در مورد چگونگی تولید و مشروعیت بخشیدن به دانش تاریخی داشته باشد که این امر از طریق مفهومی سازی تاریخ صورت می پذیرد (Heuer et al, 2017).

نکته اینجاست که در گذشته زمینه تدریس تاریخ مفهومی سازی با بازدید از سایت های تاریخی، یا توره های درسی به مکان های مشخص، نمایشنامه، کتاب و نقاشی های مصوری صورت می گرفت که همگی خود برگرفته از نوشته های مورخان بوده



و مفهومی سازی دقیقی روی آن ها صورت نگرفته بود، بلکه نوشته هایی محض در اختیار دانش آموزان قرار می گرفت. اما با پیشرفت تکنولوژی این شیوه مفهومی سازی جای خود را به مدلسازی های سه بعدی، پرینترهای سه بعدی و واقعیت افزوده دادند. البته در این مسیر عدم قطعیت هایی نیز در خصوص استفاده از تکنولوژی در آموزش برنامه های درسی تاریخ توسط مدرسان نیز وجود داشت. برخی معلمان و مدرسان تاریخ بر این باورند که تکنولوژی می تواند ظرفیت دانش آموزان را برای تفکر عمیق و تحلیل بنیادین از بین ببرد، در حالیکه برخی دیگر بر این باورند که تکنولوژی می تواند تاثیر موثرتری بر آموزش داشته باشد، دانش آموزان را تحریک به یادگیری کند، رفتارهای مثبت تری در کلاس درس ایجاد و مهارت های دنیای واقعی را به دانش آموزان یاد دهد (Maloy et al, 2017).

آموزش تاریخ از سه منظر مورد اهمیت است، تاریخ و هویت بخشی، تاریخ و وحدت ملی، تاریخ و عبرت آموزی؛ نتایج یافته های پژوهش احمدی (۱۳۹۷) نشان می دهد که در نظام آموزش و پرورش ایران، خصوصا دوره های آموزش ابتدایی و متوسطه، از روش های مختلف تدریس به ویژه روش سخنرانی و حفظی استفاده می شود و به دلیل الگوی ارتباطی یک طرفه، حفظ کردن صرف معلومات تاریخی و ناکارآمدن بودن آن، این روش ها از کارایی لازم برخوردار نیستند و در نهایت به منظور افزایش کارایی و نیز تنوع در روش های آموزشی استفاده از روش های نوین همراه با تکنولوژی در آموزش تاریخ پیشنهاد شده است (احمدی، ۱۳۹۷).

حال سوال اینجاست که آموزش تاریخ چگونه می تواند بر توسعه سیاست های گردشگری تاثیر بگذارد. توسعه گردشگری متضمن توجه به ابعاد توسعه در تمامی سطوح فردی، سازمانی و ملی است و پایداری آن در گرو استفاده از منابع، هدایت سرمایه گذاری ها، سمت گیری پیشرفت فن آوری و تغییر ساختاری و نهادی است که با نیازهای حال و آینده بشر سازگار باشد. صاحب نظران گردشگری معتقدند مسیر دستیابی به توسعه گردشگری از طریق در نظر گرفتن دو دسته عوامل زیر:

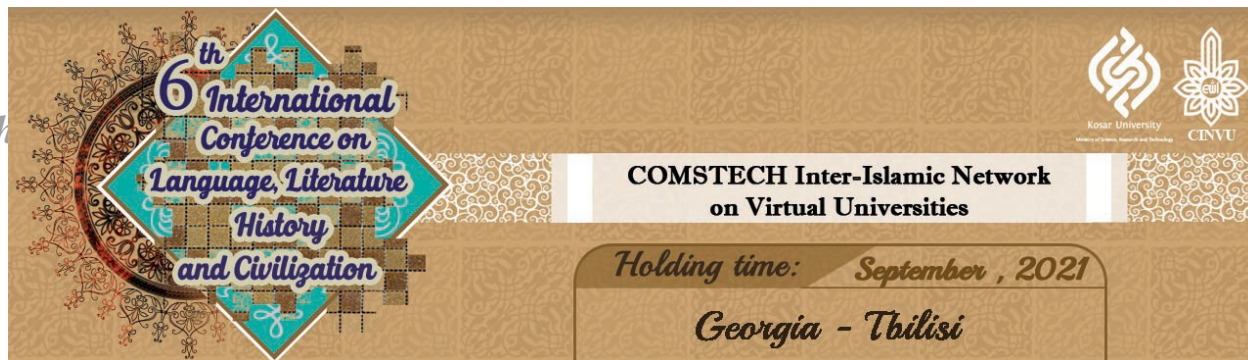
- عوامل اولیه سیاستگذاری صرف نظر از موضوع گردشگری

- عوامل علمی و تخصصی گردشگری

امکان پذیر خواهد شد. لذا باید در نظر داشت خلاء علمی و تخصصی در زمینه گردشگری به دلیل عدم ارتباط مستمر و موثر با منابع و مراکز علمی و تحقیقاتی در اتخاذ و اجرای سیاست ها، می تواند آسیب جدی بر صنعت گردشگری یک کشور بگذارد (شجاعی و نوری، ۱۳۸۴).

امروزه صنعت گردشگری به عنوان یکی از بزرگترین صنایع خدماتی دنیا اهمیت روزافزونی یافته به گونه ای که با صناعی چون نفت و خودرو رقابت می کند. بسیاری از کشورهای پیشرفته و درحال توسعه این صنعت را در اولویت های اول اقتصادی خود قرار داده اند و با برنامه ریزی های خردمندانه توانسته اند سهم بالایی از بازار جهانی گردشگری را به خود

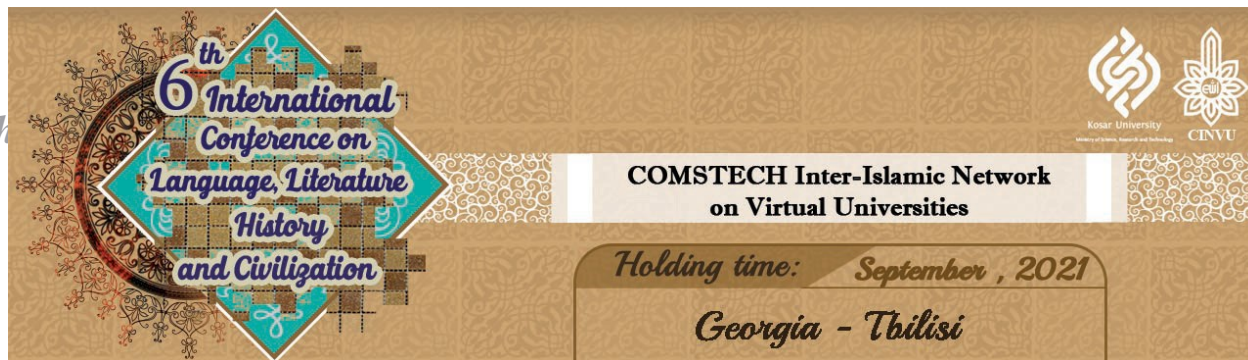




اختصاص دهند. در کشور ایران نیز با دارا بودن زیست بوم مناسب و پتانسیل های فرهنگی فراوانی که در دل خود دارد با مدیریت و برنامه ریزی صحیح می تواند به تنهایی در آمد بالایی را در امر گردشگری داشته باشد. به همین علت دستیابی به شیوه های نوین آموزشی جهت پیشرفت صنعت گردشگری حائز اهمیت خواهد بود (سودائی، ۱۳۹۶).

## ۲- مبانی نظری

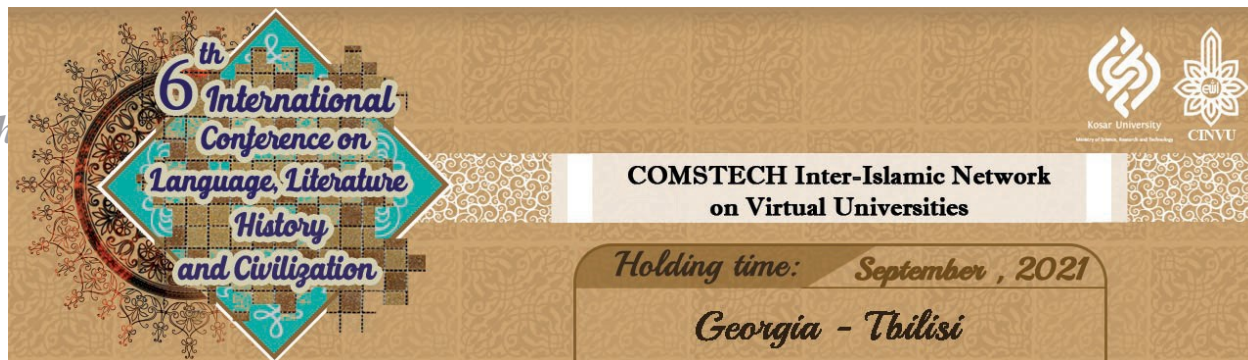
به مجموعه حوادث و رویدادهایی که به دست انسان های پیشین انجام شده است، تاریخ می گویند. این حوادث می توانند از نوع سیاسی، فرهنگی و نظامی باشند. تاریخ نشأت گرفته از تجربیات گذشتگان است و یکی از بهترین ابزارها برای تربیت فرد به شمار می رود. تربیتی که از مطالعه تاریخ به دست می آید بسیار مفید و موثر است و شاید بتوان گفت مهم ترین نتیجه ای که از مطالعه تاریخ و تفکر و آموزش صحیح آن به دست می آید، تربیت است. بنابراین آموزش تاریخ از اهمیت به سزایی برخوردار است (صمدی و همکاران، ۱۳۹۹). تاریخ یکی از دروس کلاسیک است که مدارس آن را آموزش می دهند. پیش از آن، تاریخ یک دانش بسیار انتخابی بود، فقط به شاهزاده ها یاد داده می شد که تاج را به ارث ببرد، و کتابهای تاریخ در کتابخانه خاصی با عنوان "ad usum delphini" نگهداری می شد. تاریخ به دلایل متفاوتی آموزش داده شده است، زیرا آموزش تاریخ یک حوزه بسیار سیاسی است که سیاستمداران و احزاب سیاسی سعی در کنترل آن دارند. جامعه ای که عمیقاً جامعه مدنی و رسانه ها را بسیج می کند. تاریخ موضوعی است که باعث بحث و جدل می شود. یکی از دلایل آموزش تاریخ آشنایی دانش پذیران در خصوص منابع طبیعی و گردشگری کشورشان است تا بتوانند اطلاعات و داده های دقیقی از آن ها داشته باشند. از آنجایی که صنعت گردشگری برای کشورها مزایای فرهنگی اقتصادی بیشماری دارد، توسعه آن از اهمیت ویژه ای نیز برخوردار است. این روزها صنعت گردشگری در کنار صنایع بزرگی همچون نفت، طلا و خودروسازی قرار دارد. این مهم، جایگاه آموزش تاریخ در مدارس و مراکز آکادمیک را نشان می دهد (Black, 2011). لذا به جای دور کردن جوانان از ابزارهای گرافیکی، آموزش باید در گجت های دارای گرافیک فعال مانند برنامه های کاربردی جهت تلفن های هوشمند، فیلم ها، بازدید از طریق شبیه سازی و غیره با استفاده از واقعیت افزوده گنجانده شود. واقعیت افزوده می تواند علاقه منحرف شده جوانان را از بازی ها و فیلم ها به شدت تغییر دهد و می تواند به دانش موضوعی تاریخ، شیمی، فیزیک، جغرافیا و غیره بازگردانده شود. ابزارهای گرافیکی دارای داستان، تصاویر دو بعدی، برخی دیالوگ ها و اکثر مطالب است. دانش آموزان ضمن یادگیری موضوع تاریخ، احساس یکنواختی و کسالت می کنند زیرا بیشتر محتوا فقط متن است. برای معلمان، درک دانش آموز از تاریخ به یک مبارزه سخت تبدیل می شود (Raghaw et al, 2018). ایده اولیه واقعیت افزوده برای نخستین بار در سال ۱۹۹۰ توسط توماس کادل، یکی از کارمندان شرکت هواپیماسازی بوئینگ مطرح شد. مفهوم افزوده در شرکت بوئینگ زمانی که کارکنان، در حال سرهم کردن کابل ها در هواپیما بودند، ابداع شد. واقعیت



افزوده (AR) محیط های واقعی را با اطلاعات مجازی اضافی افزایش می دهد. حضور AR در زندگی ما در زمینه هایی مانند بازی ، مطالعه ، کار و مسافرت گسترش یافته است. AR به طور گسترده ای در زمینه های مختلف برای دستیابی به ترکیب بین دنیای مجازی و واقعی استفاده شده است. نمونه هایی را می توان در ارتش مشاهده کرد، که AR برای تعمیر یا آموزش تجهیزات میدانی برای سربازان استفاده می شود ، صنعت بازی با AR و وسایل پوشیدنی اضافی برای پذیرش اقدامات واقعی نیز از این قاعده مستثنی نیست و AR همچنین در زمینه پزشکی برای آموزش دانشجویان پزشکی یا کمک به پزشکان در طول جراحی استفاده می شود. برنامه های کاربردی AR تقریباً به چهار حوزه مهم زیر طبقه بندی می شوند: آموزش و پرورش ، سرگرمی و تجارت ، ناوبری و گردشگری ، و پزشکی و ساختمان سازی . رویکردهای آموزش AR و یادگیری AR به شدت توسط محققان آموزشی و علوم رایانه مورد مطالعه قرار گرفته است. کتابهای درسی ، فلش کارت ها و سایر مطالب آموزشی می توانند حاوی اطلاعات تکمیلی مبتنی بر فناوری AR باشند که به موجب آن دانش آموزان می توانند مفاهیم مفصل فیزیک ، آناتومی ، نجوم ، تاریخ ، ریاضیات و هندسه را به راحتی از طریق بازی و فیلم های تعاملی مربوطه درک کنند (Kyun Kim et al, 2017).

از سوی دیگر چاپ سه بعدی می تواند مدل های سه بعدی طراحی شده را با اضافه کردن مواد به هر شکل هندسی که هستند در بیاورد. فرایند سه بعدی در سال های اخیر پدیده های بسیاری را دست خوش تغییر کرده است. اولی پرینتر سه بعدی ای که به صورت تجاری در معرض نمایش قرار گرفت در سال ۱۹۸۰ توسط چارلز هال<sup>۱</sup> بود. اخیراً از چاپگرهای سه بعدی برای تولید اندامک های کوچک قلب ، جواهرات ، سیستم های عروقی سه بعدی ، موتورهای جت و هواپیما، پل های آهنی در آمستردام، و دیگر محصولات که به صنایع غذا، آموزش یا هوافضا ارتباط دارند استفاده شده است. تکنولوژی چاپگرهای سه بعدی که مستقیماً به طراحی سه بعدی و نرم افزارهای مربوطه متصل است از تکنولوژی ساخت لایه به لایه ی سازه های سه بعدی مستقیماً از برنامه های طراحی سه بعدی مبتنی بر کامپیوتر (CAD) کمک می گیرد. تکنولوژی چاپگرهای سه بعدی فرصت های بسیاری را برای صنایع مختلف ایجاد کرده است، که یکی از این صنایع آموزش است. در آموزش مدرسان و متعلمان با کمک چاپگرهای سه بعدی آنچه را که می خواهند در اختیار داشته باشند طراحی کرده و این به روند درک بهتر از موضوع تدریس کمک به سزایی می کند. درس تاریخ نیز از این قاعده مستثنی نبوده و به کمک پرینترها و مدل سازی های سه بعدی در سال های اخیر توانسته روند کسالت بار آموزش تاریخ را به یک روند پویا و قابل درک در کلاس های درس تبدیل کند (Shahrubudin et al, 2019).

<sup>1</sup> Charles Hull

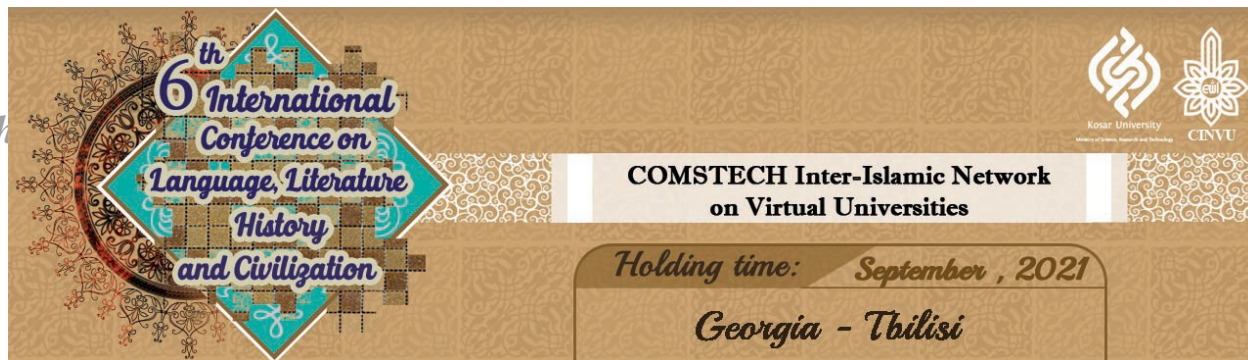


آموزش بدین شیوه نوین و بهره‌بری از رایانه و فن آوری‌های مرتبط به رایانه مانند مدل‌سازی سه بعدی و پرینترهای سه بعدی را آموزش توسط ماشین آموزشی می‌نامند. ماشین‌های آموزشی (CAI) رایانه‌ها و فن آوری‌هایی هستند که مطالب آموزشی در آن‌ها برنامه‌ریزی شده و فراگیر با استفاده از این ماشین‌ها مطالب آموزشی را دریافت می‌کند و فرا می‌گیرد. در این نوع از آموزش کنش‌های متقابل آموزشی مستقیماً بین رایانه و دانش‌آموز صورت می‌گیرد. در این نوع از تدریس:

- ۱- پاسخ به یک سوال فوراً تقویت می‌شود.
- ۲- دانش‌آموز بر اساس استعداد و توانایی خود برنامه را دنبال می‌کند.
- ۳- مفاهیم با یک سیر منطقی در آن تنظیم شده است.
- ۴- پرسش‌ها به صورت زنجیره‌ای به یکدیگر وابسته‌اند.
- ۵- دانش‌آموز زمانی می‌تواند به برنامه ادامه دهد که مراحل قبل را آموخته باشد.
- ۶- اطلاعات مربوط به پاسخ‌ها و فعالیت‌های دانش‌آموزان حفظ و نگهداری می‌شود.
- ۷- اطلاعات از طریق غیر کلامی (تصویر، نمودار، مدل‌سازی، ماکت و ...) به دانش‌آموز ارائه می‌شود.
- ۸- آموزش معلم محور نبوده و دانش‌آموز محور خواهد بود، لذا کسالت در کلاس درس وجود نخواهد داشت.
- ۹- در این شیوه دانش‌آموز سعی بر تولید علم دارد و تولید ابزارها توسط ماشین‌ها برای معلم نبوده، بلکه ابزاری برای تقویت دانش است (مقرب الهی، ۱۳۹۱).

استفاده از واقعیت افزوده، شیوه‌های نوین آموزش دروسی مانند تاریخ و بهره‌گیری از پرینترهای سه بعدی و مدل‌سازی می‌تواند خود را در پیشرفت صنعت گردشگری جای دهند. گردشگری به معنی سفر برای تفریح یا تجارت است. همچنین به اعمالی همچون تورگردانی، جذب گردشگر، تبلیغات، اسکان، آموزش راهنما، وجود راهنمای تور و سرگرمی گردشگران به طور کلی صنعت گردشگری گفته می‌شود. گردشگری می‌تواند انفرادی یا در قالب گروهی به صورت یک روزه و یا یک سال اقامت در مکانی غیر از خانه فرد صورت بگیرد. گردشگری می‌تواند داخلی یا بین‌المللی باشد و بر تراز پرداخت‌های یک کشور تاثیر بگذارد. اغلب مردم محلی و بومی یک منطقه گردشگری بر این باورند که گردشگری می‌تواند تاثیر مثبتی بر جامعه محلی، داشته باشد که این امر باعث پیشرفت، افزایش فرصت‌های شغلی، درآمد و زیرساخت‌های منطقه می‌شود. مردم محلی از اینکه منطقه‌شان مورد هدف گردشگری قرار گیرد احساس غرور و افتخار می‌کنند. البته این موارد مثبتی که گفته شد تنها در صورتی در دسترس خواهد بود که مردم محلی به ابعاد و زوایای گردشگری کاملاً واقف و توجه شده باشند و از مزایای آن خبر داشته باشند. گردشگری یک علم چند بعدی است که باید از شیوه‌ها و در کلاس‌ها و در قالب دروس میان رشته‌ای تدریس شود (Chavan and Bhola, 2014).



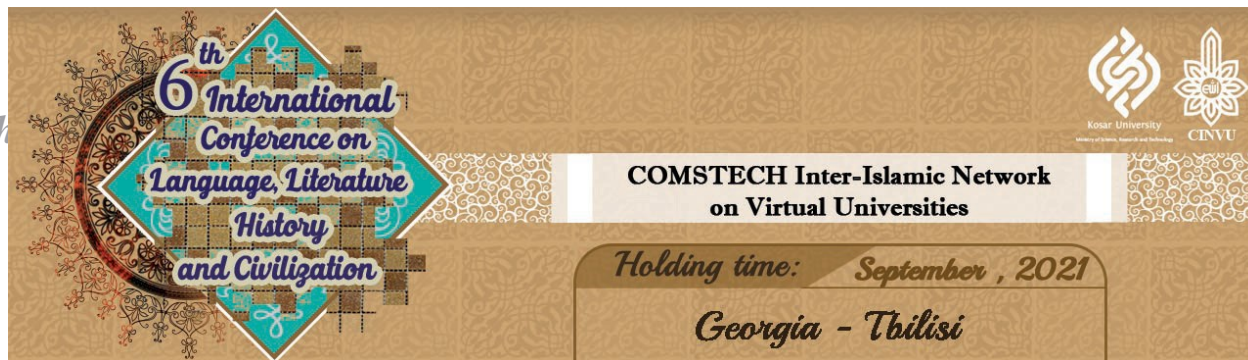


### ۳- روش تحقیق

این تحقیق از نوع کیفی و کاربردی است که داده های مورد نیاز آن به شیوهی کتابخانه ای و اسنادی گردآوری شده است. جمع آوری داده ها از متون، مقالات و وب سایت های معتبر علمی و پژوهشی بدست آمده است. به منظور بررسی دقیق تر صنعت گردشگری و ارتباط آن با درس تاریخ به بررسی شیوه های نوین درس تاریخ پرداخته، بنابراین مطالبی همچون برنامه های واقعیت افزوده، مدلسازی سه بعدی و پرینترهای سه بعدی نیز در این مقاله مورد توجه قرار گرفته است. بر اساس عنوان پژوهش به عوامل موثر بر توسعه صنعت گردشگری در ایران نیز نگاهی شده است و تحقیقات مربوط به توسعه طرح های گردشگری و جهانگردی نیز مورد تحقیق و بررسی قرار گرفته اند.

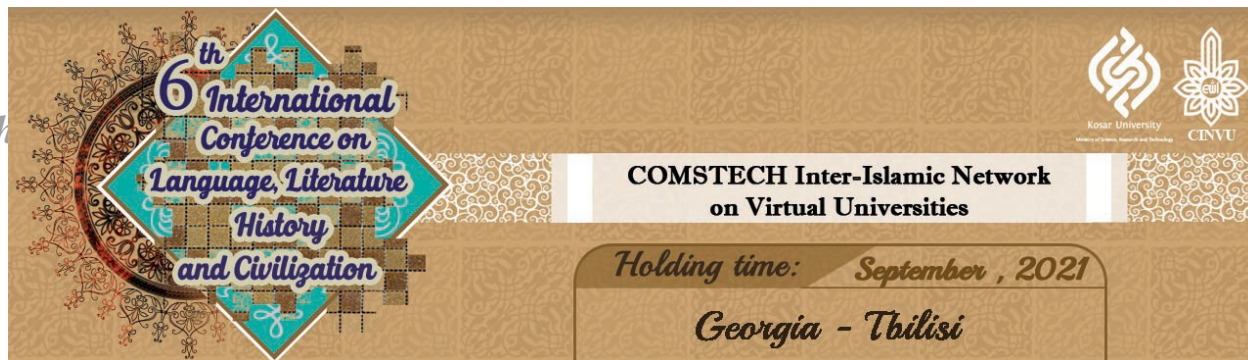
### ۴- یافته ها

تاریخ از دیرباز در برنامه های درسی مدارس و دانشگاه ها وجود داشته است. با توجه به ماهیت دور از دسترس موضوعات تاریخی همواره آموزش تاریخ در مراکز آکادمیک به صورت معلم محور و متنی و حفظ کردنی بوده است. این شیوه آموزشی باعث دور شدن دانش آموزان از محتوای اصلی درس تاریخ و نادیده گرفتن مزایای آموزش تاریخ در تامین نیازهای کشور شده است. تاریخ می تواند به شیوه های مختلف به زندگی بشر کمک کند، بشر با یادگیری تاریخ از آن عبرت گرفته و مسیرهای اشتباه گذشته را طی نمی کند، از آن برای بالابردن سطح فرهنگ و تعاملات سیاسی در سطح بین الملل استفاده می کند و البته از آن در اقتصاد کمک می گیرد. لذا آموزش تاریخ به شیوه های نوین که برای دانش آموزان و دانش پذیران بسیار جذاب تر و کاربردی تر باشد حائز اهمیت است. آموزش دروس برای اغلب برنامه های درسی از طریق حس شنیداری صورت می گیرد، که شیوه ای معلم محور است. دانش آموز در کلاس می نشیند و معلم صحبت می کند و دانش آموز نیز یاد می گیرد. درست است که حس شنوایی انسان حتی در تاریکی که دیگر حس ها به خوبی کار نمی کند مفید است اما در مقوله آموزش تنها ۳۰ درصد از افراد هستند که می توانند از حافظه شنیداری خود برای یادگیری بهره ببرند. با توجه به درصد باقی مانده که بیشتر از درصد اول هست، بهره گیری از شیوه های آموزشی که همزمان هم حافظه شنیداری، هم بصری و یا ابعاد دیگر دانشجو را به بازی بگیرد مهم است. این روزها فن آوری هایی مانند کتاب های صوتی، واقعیت افزوده، مدلسازی سه بعدی، ویدئو کنفرانس، ارائه کاردستی های سه بعدی به کمک پرینترهای سه بعدی این فرصت را ایجاد کرده تا با صرفه جویی در وقت آموزش، محتوای آموزشی از معلم محوری به دانش آموز محوری تغییر کند. در این شیوه معلم دیگر برای توضیح یک رویداد تاریخی مجبور نیست ساعت ها وقت بگذارد، سوال طرح کند تا چیزی در خاطر دانش آموز بماند. شاید

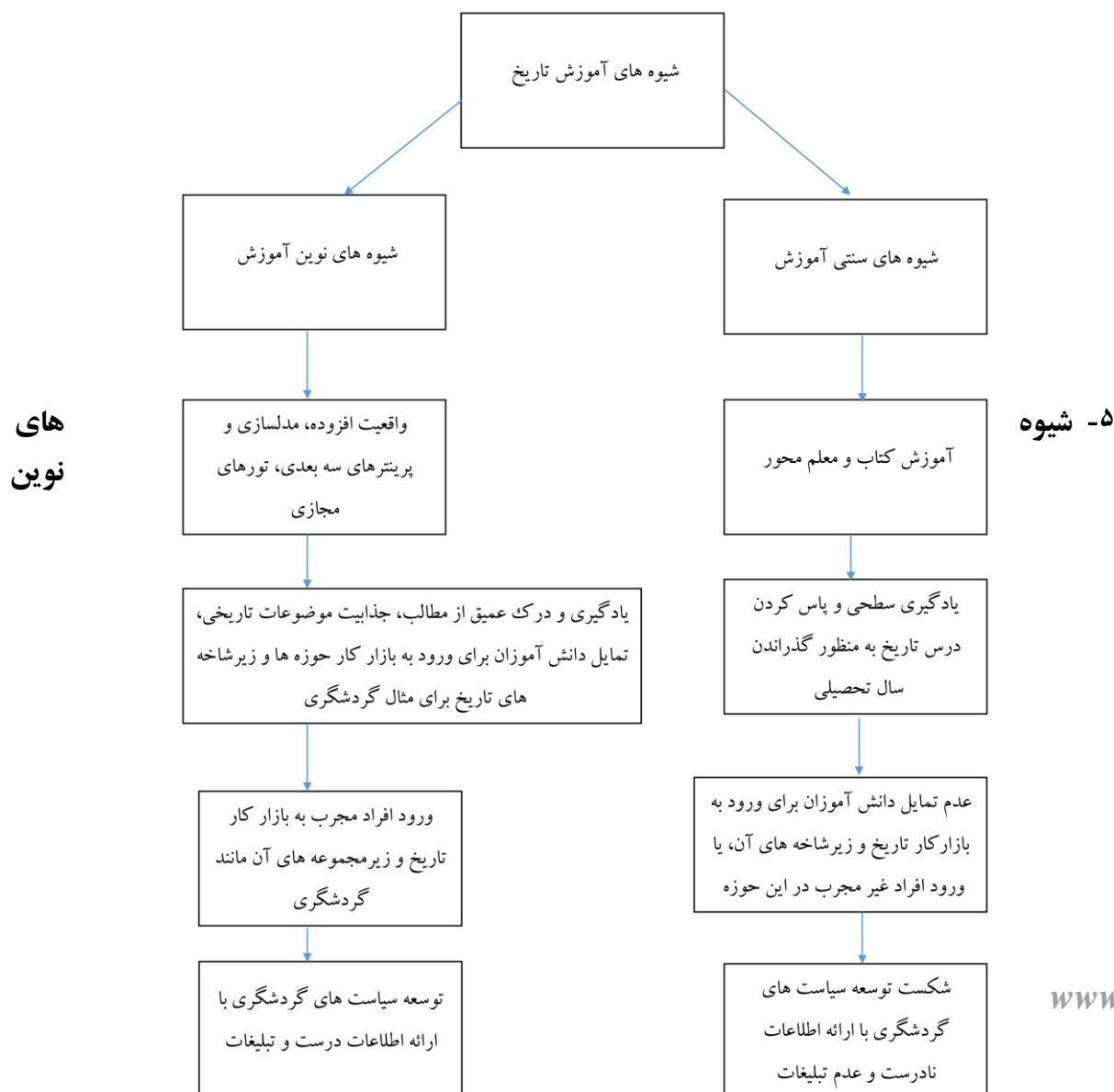


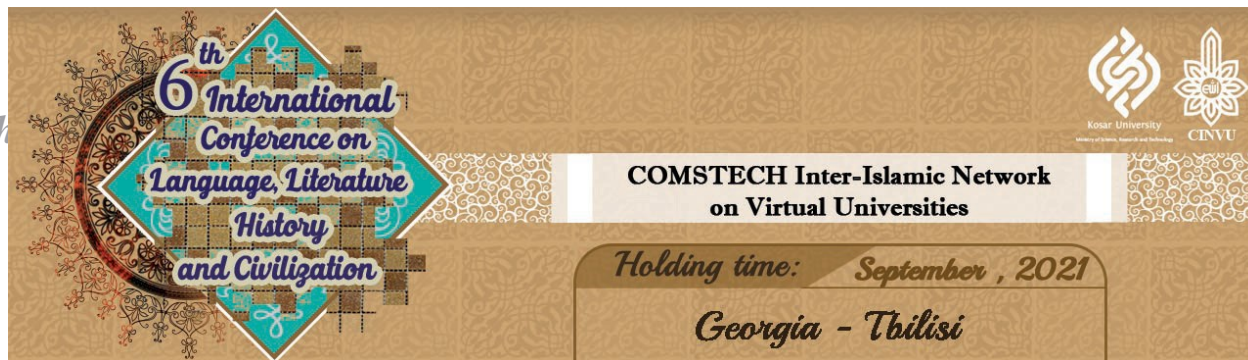
تنها با اعلام موضوع مبحث مورد تدریس و سپس تماشای یک فیلم و بازی واقعیت افزوده دانش آموز به راحتی خود را در محیط مربوطه حس کند و آموزش لازم را خیلی با هیجان بیشتر کسب نماید. این شیوه آموزشی از ابتدای تبیین برنامه های درسی تاریخ می تواند نیروهای انسانی مجرب و کارآموده ای را به جامعه تقدیم کند. نیروهای مجربی که در این بحث در زمینه گردشگری بسیار به کار می آیند. اما وجود نیروی مجرب در زمینه گردشگری چطور می تواند به این صنعت کمک کند؟ در نظر بگیرید که شما یک گردشگر باشید، برای رفتن به یک مکان گردشگری چه داخلی چه بین المللی در ابتدا لازم است که اصلا یک مکان به شما از طریق تبلیغات معرفی شود، معرفی صحیح و اصولی از وظایف نیروهای انسانی حوزه گردشگری است که پیشتر در کلاس های درس تاریخ اطلاعات لازم در خصوص مکان و رویداد گردشگری را دریافت کرده باشد. سپس نیاز دارید یک سری سوال هایی که در ذهن شما بوجود آمده پاسخ داده شوند، مانند اینکه برای اقامت در مکان مورد نظر آیا خدماتی هست یا خیر. این سوالات باز هم باید توسط نیروهای انسانی حوزه گردشگری پاسخ داده شوند. اما نیرویی که تاکنون به هر دلیلی خود به مکان مربوطه نرفته یا از رویداد تاریخی اخبار موثقی در اختیار ندارد و فقط یکسری مطالب نوشته شده روی کاغذ کتاب های درسی را در اختیار شما قرار می دهد ممکن است در امر کار خود دچار تردید و یا حتی اشتباه شود. این اشتباه گردشگر را از بازگشت دوباره باز می دارد و مانع از ترویج تبلیغات مثبت می شود. این حلقه به





حوزه صنعت گردشگری و مزایایی که برای جامعه محلی می تواند داشته باشد آسیب جدی وارد می کند. در شکل ۱، نحوه ارتباط شیوه های نوین آموزش درس تاریخ و توسعه سیاست های گردشگری را مشاهده می کنید:





## آموزش تاریخ

تاریخ به دلایل مختلف تدریس شده است، زیرا آموزش تاریخ یک حوزه بسیار سیاسی است که سیاستمداران و احزاب سیاسی سعی در کنترل آن دارند. حوزه ای که عمیقاً جامعه مدنی و رسانه ها را بسیج می کند. تاریخ موضوعی است که باعث بحث و جدل می شود.

• در کشورهای غربی، سالها، آموزش تاریخ برای تولید شهروندان خوب و وطن پرست در نظر گرفته شده بود. بنابراین، تاریخ در مدارس باید داستان ملی و اخلاق را آموزش می داد.

• این مفهوم پس از جنگ جهانی دوم در اروپا زیر سوال رفت و منجر به تغییرات اساسی در نحوه برخورد با آموزش تاریخ شد. تغییرات عمده در دهه ۶۰ و ۷۰ (مانند بسیاری از زمینه های دیگر زندگی) احساس شد.

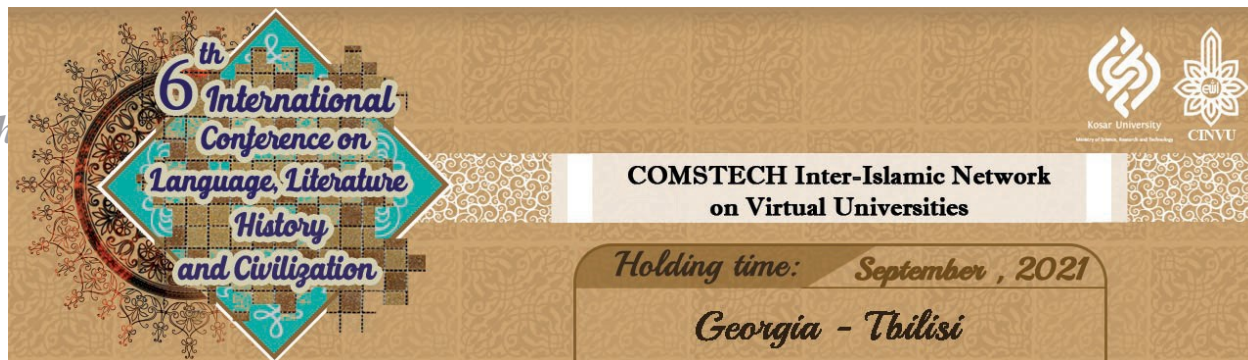
• در دهه ۶۰، تاریخ ملی بر برنامه های درسی مسلط بود اما دیگر از نظر اخلاقی، در واقع باید از این امر اجتناب می شد. کتب درسی عمدتاً دارای روایت بودند و منابع عمدتاً به عنوان تصویر ظاهر می شدند.

• در دهه ۷۰، کتاب های درسی شروع به ارائه منابع بیشتر و روایت کمتر کردند، در حالی که دانش آموزان باید با انجام این کار یاد بگیرند، یعنی باید با منابع شروع به کار می کردند. این رویکرد همچنان از آموزش اخلاقی اجتناب می کرد.

امروزه، دانش آموزان تاریخ را مطالعه می کنند تا با دنیایی که در آن زندگی می کنند و نیروها، جنبش ها و رویدادهایی که آن را شکل داده اند آشنا شده و بدانند. آنها این کار را با منابع به عنوان راهی برای توسعه مهارت های خاص - مهارت های مورخان - انجام می دهند و برنامه های درسی بار دیگر یک هدف اخلاقی دارد: ترکیبی بین تاریخ و شهروندی وجود دارد.

دانش آموزان نه تنها درباره گذشته، بلکه نگرش های شهروندی دموکراتیک و مسالمت آمیز را نیز می آموزند. این تغییر هم در برنامه های درسی، که لازم است فضای بیشتری را به تاریخ اخیر اختصاص دهند، و هم در روش های تدریس، تغییرات بزرگی را در بر داشته است. جنبه اصلی این تغییرات، توسعه تفکر انتقادی است که به عنوان یک مهارت قابل انتقال تلقی می شود: توانایی پردازش اطلاعات و قضاوت های منطقی، که در مشخصات شهروندی فعال بسیار مهم است (Black, 2011).

دوره ای که در آن زندگی می کنیم عصر اطلاعات است. این مسئله بسیاری از عرصه های زندگی را دگرگون کرده است و یکی از مهمترین حوزه هایی که تاثیر فناوری در آن انکارنشده است، بخش آموزش است. در واقع استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات، نماد دوره جدیدی از آموزش است. فناوری اطلاعات و ارتباطات، الگوی فکری آموزش را دگرگون و مدل های موجود آموزشی را غنی تر کرده و شیوه های جدیدی نیز ایجاد نموده است؛ این مدل ها ویژگی های آموزش مبتنی بر فناوری را به اشتراک می گذارند و شیوه های جدید آموزش و یادگیری را پیشنهاد می کنند که در آن، یادگیرنده نقش فعالی داشته و بر یادگیری خود راهبر، مستقل، انعطاف پذیر و تعامل کننده تاکید دارد (غریبی و همکاران، ۱۳۹۹). بهره

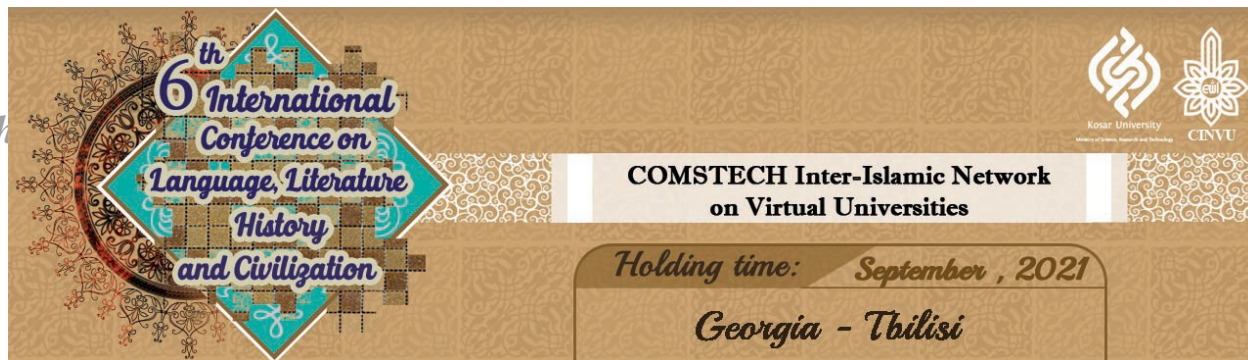


بری از ابزارهای بصری که بتوانند به شیوه ای باورپذیر دستاوردهای بشر را در کلاس های درس به پیش چشم دانش آموزان بیاورند به معلم و متعلم کمک می کند تا درک بهتری از موضوع مورد بحث خود داشته باشند. برای مثال بازی هایی که از استعاره های بصری استفاده می نمایند تصویرسازی بهتری از موضوع مورد طراحی کلاس درس در اختیار معلم و دانش آموز قرار می دهند. بازی های کامپیوتری و بصری می توانند ابزارهای مفیدی در پیشرفت یادگیری باشند، خصوصا اینکه اگر این بازی ها برای هدف خاصی طراحی شده باشند نه صرفا برای فروش های چند میلیون دلاری در بازارهای جهانی ( Alyami et al, 2019). یکی دیگر از شیوه های نوین آموزشی در برنامه های درسی تاریخ و جغرافیا بازدید از مکان های تاریخی توسط معلمین و دانش آموزان است. رفتن به مکان های تاریخی سبب پیشرفت در یادگیری دانش آموزان می شود. ابنیه تاریخی میراث فرهنگی و ارزشمند هر منطقه هستند که بیانگر انسانیت، تاریخ، سیاست و فرهنگ آنجا می باشند. صحبت کردن و خواندن تاریخ یک بنا یا موضوع تاریخی در قالب یک یا چند صفحه کتاب درسی قطعا به اندازه بازدید از آن مکان نمی تواند در خاطر یک دانش آموز باقی بماند. مفهومی سازی می تواند از طریق تجسم بصری صورت بگیرد. اما باید به این نکته توجه داشت که بازدید از تمام مکان های تاریخی امکان پذیر و در دسترس نیست. شاید این امکان برای تمام کشورها و مدارس وجود نداشته باشد که به تورهای تاریخی بروند و در مکان های مربوطه به علم آموزی تاریخ بپردازند ( Thi Thanh Huong et al, 2021). به همین منظور استفاده از ابزارهای فن آوری در محیط مدرسه و کلاس به معلم و دانش آموز درس تاریخ این اجازه را می دهد تا در زمانی کم و با حداقل هزینه به درک بهتری از مطلب برسد. یکی از شیوه های کاربردی در آموزش درس تاریخ می تواند بهره گیری از فن آوری پرینترهای سه بعدی، واقعیت افزوده و مدلسازی باشد. این روزها اطلاعات، مقالات و داده های زیادی در خصوص تاریخ هر کشور و منطقه وجود دارد. متخصصان حوزه آموزش نیز در صدد توسعه اطلاعات به کمک کامپیوترها، هوش مصنوعی و فناوری های پیشرفته هستند. لذا می توان از این ابزارها برای به تصویر کشیدن تاریخ در کلاس های درس استفاده کرد (Challenor and Ma, 2019)؛ البته این نیز خود با چالش هایی همچون مهارت و توانایی مدرس در استفاده از چنین ابزارهایی روبه رو خواهد بود که موضوع بحث این پژوهش نمی باشد.

### ۱-۵- واقعیت افزوده در آموزش تاریخ

اصطلاح واقعیت افزوده برای اولین بار توسط توماس کادل در سال ۱۹۹۱ و در شرکت بویینگ مطرح شد. واقعیت افزوده یک روش تعاملی جدید است که شی مجازی را به تصویر بلادرنگ واقعی اضافه می کند. واقعیت افزوده به مفهوم ترکیب مفاهیم مجازی با دنیای واقعی پیرامون کاربر می باشد به گونه ای که این مفاهیم افزوده شده، منجر به افزایش درک و فهم



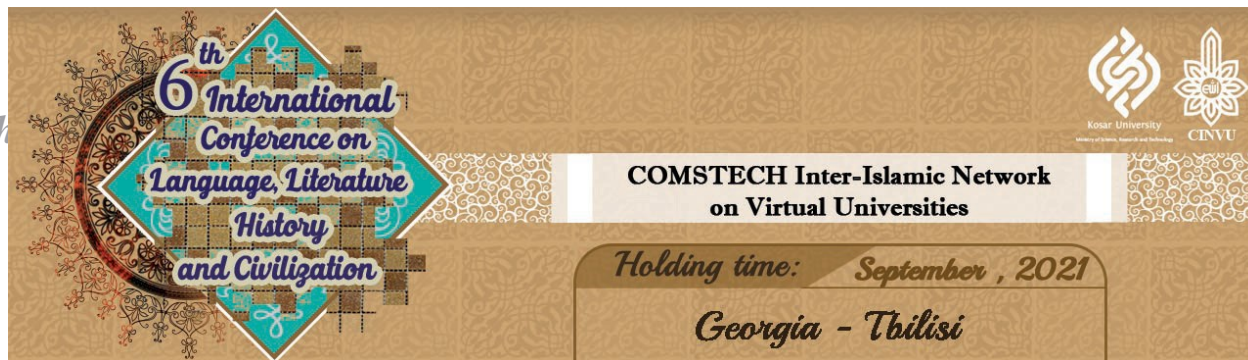


کاربر از محیط شود. این فناوری ممکن است با استفاده از انواع مختلف فن آوری ها مانند رایانه های رومیزی، لپ تاپ ها، دستگاه های قابل حمل و تلفن های هوشمند پیاده سازی شود. واقعیت افزوده امکان استفاده از اشیاء سه بعدی، تصاویر دو بعدی، فیلم ها و انیمیشن ها را به طور جداگانه و همزمان فراهم می کند. واقعیت افزوده مبتنی بر تلفن همراه فرصت های آموزشی ارزشمندی را ارائه می دهد و به طور قابل توجهی موجب بهبود محیط یادگیری و افزایش جذابیت فرآیند یادگیری می شود. ادغام واقعیت افزوده با محیط یادگیری سطح جدیدی از تجربه را برای فراگیران به خصوص در حوزه هایی تاریخی که ممکن است محدودیت هایی برای یادگیری سوژه های خاص وجود داشته باشد، فراهم می آورد (غریبی و همکاران، ۱۳۹۹).

واقعیت افزوده فرصت های یادگیری متعددی را به ارمغان می آورد و به چالش "علم برای همه"، یعنی ارائه فرصت های آموزشی علمی متناسب با جمعیت های متنوع و ناهمگن کمک می کند. برخلاف محیط های مجازی که به طور کامل کاربران را در یک دنیای مجازی غرق می کنند واقعیت افزوده، دنیای واقعی را با مولفه های تولید شده کامپیوتری مصنوعی (ساختگی) ترکیب می کند. ترکیب اطلاعات واقعی و مجازی، به عنوان یک نوع جدید از تجربه کاربری انجام شده، تاثیر مثبت در انگیزش ذاتی و همچنین یادگیری شناختی دانش آموزان، به ویژه دانش آموزان کلاس های دروس حفظی مانند تاریخ را در بر دارد. به این ترتیب، می توان به حفظ اثربخشی آموزش درس تاریخ کمک نماید. واقعیت افزوده در درس تاریخ می تواند میزان درگیری حواس کاربران را در جهات مختلف تحت تاثیر قرار داده و به تبع آن موجب افزایش حس حضور فیزیکی آنها در مکان های تاریخی شود (مشععی و همکاران، ۱۳۹۷).

بیلینگهست و دونسر<sup>۲</sup> در تحقیق خود استفاده از کتاب های واقعیت افزوده در کلاس های درسی دانش آموزان بین ۱۰ تا ۱۴ سال را نشان دادند که کتاب های داستان را به کمک واقعیت افزوده و در یک سیستم واقعیت افزوده می خوانند و هر صفحه کتاب که داستانی را در برداشت به صورت فیزیکی برای دانش آموزان همراه با افکت های صوتی و صدای راوی داستان پخش می شد. این کارگاه آموزشی نشان داد دانش آموزان هیجان بیشتری برای یادگیری نشان می دهند. در این آموزش دو گروه از دانش آموزان مورد بررسی قرار گرفته و مشخص شد ۷۲ درصد از دانش آموزان گروه واقعیت افزوده در مقایسه با گروه دیگر که فضای واقعیت افزوده را تجربه نکرده اند بهتر عمل می کنند. این تفاوت در آمار نشان می دهد آموزش عمقی، مفهومی و بصری می تواند اطلاعات بیشتری را در ذهن مخاطب بر جای بگذارد (Challenor and Ma, 2019). یکی از نرم افزارهای کاربردی واقعیت افزوده که در آموزش تاریخ استفاده می شود با استفاده از بسته نرم افزاری Unity3d و ( ARSDK ) Vuforia Augmented Reality Software Development Key توسعه یافته است. در این

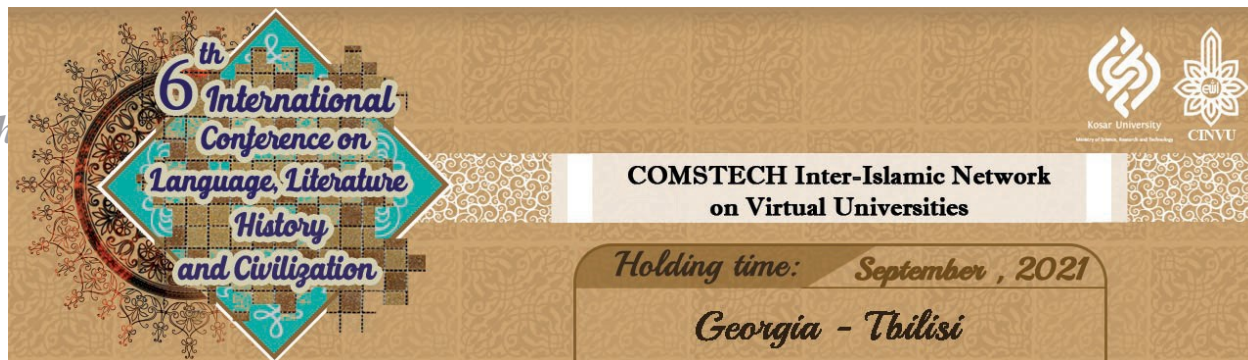
<sup>2</sup> Billinghursts & Duesner



برنامه تحت موبایل Unity3d برای ایجاد نرم افزار مورد نظر و Vuforia AR SDK برای برقراری ارتباط بین دوربین واقعیت افزوده و ردیاب تصویر استفاده می شود. ردیاب تصویر برای شناسایی عکس هدف که در دیتابیس نرم افزار ذخیره شده است استفاده می شود. ابتدا باید دوربین نرم افزار را باز کرد و تصویر هدف را اسکن نمود. آنگاه این عکس برای تشخیص به پردازش گذاشته می شود. اگر تصویر در دیتابیس تشخیص داده شد مدل برای پردازش آماده می شود. مدل پردازش شده مکان تصویر و تاریخچه مربوط به آن را پیدا می کند. سپس این اطلاعات را به شکل یک هدف مجازی در آورده و ویدئوی واقعیت افزوده به نمایش در می آید. برای مثال اگر دانش آموز تصویر تاج محل را با دوربین نرم افزار اسکن کند طی مراحلی که گفته شد که البته به چندین ثانیه می رسد، ویدئوهایی از تاریخ هند و تاریخ و نحوه ساخت تاج محل به شکل ویدیوی واقعیت افزوده به نمایش در خواهد آمد (Raghaw et al,2018). چون در ماهیت آموزش تاریخ کیفی محسوب می شود، باید این را به خاطر داشت، تجسم ذهنی و بصری دقیق و درست از یک واقعه تاریخی تا چه میزان می تواند بر یادگیری و علاقه مندی دانش آموزان درس تاریخ تاثیر بگذارد. با بهره گیری از واقعیت افزوده دانش آموز نکات آموزشی را در قالب یک فیلم و یا حتی بازی کامپیوتری دریافت می کند و اطلاعات بیشتری را در ذهن خود ثبت می نماید (Boadu,2015). از سوی دیگر می تواند از نرم افزارهای واقعیت افزوده مبتنی بر موبایل همراه با راهنمای تور به بازدیدهای مجازی از سایت های تاریخی رفت. در بررسی هایی که هارلی و همکاران در یکی از کلاس های درس تاریخ به کمک واقعیت افزوده و یک راهنمای تور انجام دادند، متوجه شدند که احساس و درک دانش آموزان با استفاده از واقعیت افزوده نسبت به یک مورد تاریخی به مراتب بیشتر از دانش آموزانی است که فقط آن مطلب را مطالعه و حفظ کرده اند. در این بررسی دانش آموزان با استفاده از واقعیت افزوده تصاویری از ساختمان سازی دهه ۱۸۵۰ و ۱۸۶۰ میلادی مشاهده کردند و به سرعت متوجه شدند که مکان هایی مانند داسون هال<sup>3</sup> و مالسون هال<sup>4</sup> از معماری آن دوران مانند ساختمان های معاصر ستون های راست و چپ ندارند. زمانی که دانش آموزان این تغییرات را متوجه شدند، راهنمای تور نیز شروع به توضیحات لازم در خصوص سال ساخت بناها و اینکه چرا باید ستون هایی به بنا اضافه می شدند کرد و بدین سان خود دانش آموزان تفاوت های تاریخی و مبحث اصلی درس را متوجه شدند (Harley et al,2018).

<sup>3</sup> Dawson Hall

<sup>4</sup> Molson Hall

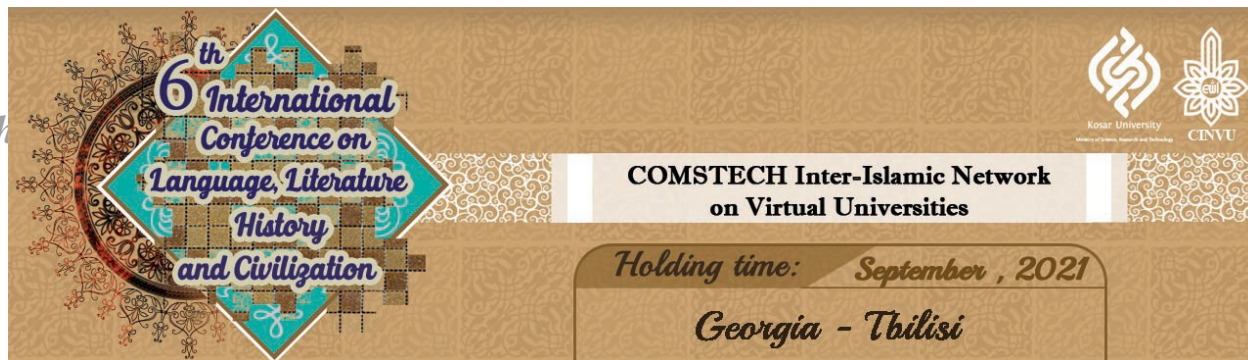


## ۲-۵- پرینترها و مدلسازی سه بعدی در آموزش تاریخ

چاپ سه بعدی فرآیندی است که در آن مواد تحت کنترل کامپیوتری به یکدیگر متصل می شوند تا یک جسم سه بعدی ایجاد شود. اشیاء می توانند به هر شکل و هندسه ای باشند و به طور معمول با استفاده از داده های مدل دیجیتالی از یک مدل سه بعدی تولید شوند. در سال ۱۹۹۲ اولین دستگاه چاپ سه بعدی ساخته شد که باعث تولید قطعات پیچیده، لایه به لایه و در مدت زمان کوتاه نسبت به حالت عادی شد. از چاپگرهای سه بعدی در صنایع مختلف برای تولید قطعات و یا حتی ماکت هایی برای بررسی و بازبینی استفاده می شود. از این چاپگرها در پزشکی، هوافضا، مهندسی، ساختمان سازی و ... استفاده می شود. برای اینکه یک مدل سه بعدی فیزیکی در کلاس درس به یک مدل سه بعدی واقعی در ابعاد دلخواه توسط پرینترهای سه بعدی تبدیل شود، کافی است دستگاه و علم مرتبط به استفاده از پرینتر در اختیار معلم قرار داشته باشد. برای مثال در درس تاریخ برای به عمل آوردن و ساختن یکی از بناهای تاریخی ابتدا با استفاده از نرم افزارهایی مانند Tinkercad، SketchUp و یا Autodesk 123D باید مدل سه بعدی طراحی شود. سپس با استفاده از پرینتری که به کامپیوتر وصل است مدل سه بعدی را پرینت گرفته و کمی بعد یک ماکت سه بعدی از مدلی که مد نظر بود در اختیار قرار خواهد گرفت. طبق بررسی های صورت گرفته توسط محققان دانش آموز درس تاریخ بر این باورند که به نمایش درآوردن رویدادهای تاریخی با یک شی فیزیکی به درک بهتر و به خاطر سپردن آن واقعه در ذهن آن ها بیشتر کمک می کند و یا اینکه پرینترهای سه بعدی می توانند یک واقعه تاریخی را به زندگی واقعی تبدیل کنند و از کسالت بار بودن زنگ های درس تاریخ بکاهند (Maloy et al, 2017).

یکی دیگر از شیوه هایی که به درک بهتر از درس تاریخ منجر می شود ترغیب دانش آموز به ساخت یک یادبود است. اگر رویدادها و مکان های تاریخی را به شکل یک یادبود بتوان در نظر گرفت، پس می توان این سوال را پرسید که بازدید کنندگان هنگام دیدن یک یادبود چه انتظاراتی دارند؟ سوالات آن ها چیست؟ پاسخ شما به سوالات به چه صورت هست؟ آیا شما پاسخ سوالات را از روی یک فایل پی دی اف قرار است بدهید؟ آیا پاسخ سوالات توسط شما برگرفته از درک حقیقی شما از آن رویداد است؟ ساخت یادبود در فضای کلاس درس تاریخ به کمک خودکارهای سه بعدی و چند ابزار ساده صورت خواهد گرفت. در ابتدا معلم تاریخ مبحث مورد نظر را تدریس می کند، بعد به عنوان یک پروژه درسی از دانش آموزان می خواهد تا به کمک نرم افزارهای طراحی سه بعدی ابتدا طرح خود در خصوص مبحث تدریس شده را بر روی کاغذ آورده، سپس با خودکارهای سه بعدی که شیوه کاربری مشابه پرینترهای سه بعدی دارند، آن طرح را پیاده سازی کند. این طرح می تواند یک جام و یا حتی یک پارچه ساده با طرح برجسته های مشخص از دوره تاریخی مذکور باشد که توضیح مشخصی از سوی ارائه دهنده برای آن وجود خواهد داشت. با این شیوه ذهن دانش آموز در برابر رویدادهای تاریخی باز بوده

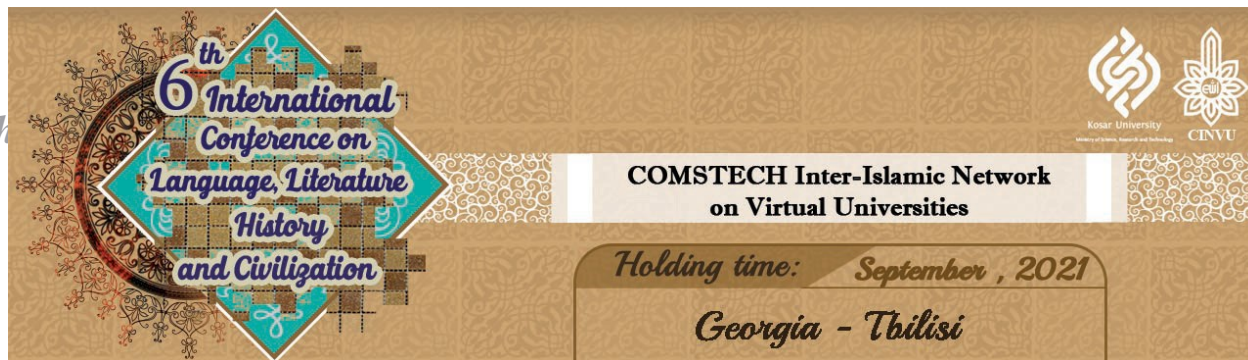




و در زمانی که سوالی خارج از سوالات متداول پرسیده شود به راحتی و با درک درستی که از رویداد دارد می تواند به آن پاسخ دهد (Taylor et al, 2010).

### ۶- سیاست های گردشگری در ایران

کشور ایران دارای منابع و جاذبه های گردشگری زیادی است که قابلیت سرمایه گذاری زیادی را دارند. علیرغم گسترش روزافزون و پرشتاب صنعت گردشگری در سطح دریا و با وجود منابع فراوان جذب جهانگرد در کشور اطلاعات و آمارهای موجود حاکی از عدم موفقیت این صنعت در کشور و عملکرد ناکارآمد آن است. توسعه نیافتگی گردشگری در کشور در حالی است، که دارا بودن تمام ویژگی های طبیعی مانند کوه، کویر، جنگل، منابع تاریخی و دریا در کنار یکدیگر، ایران را به موزه ای طبیعی با کلکسیون بی نظیری از جاذبه های طبیعی تبدیل کرده است. سیاست گذاری گردشگری عبارت است از هر آنچه که حکومت ها می خواهند، در رابطه با صنعت جهانگردی انجام دهند یا ندهند. سیاست گذاری به عنوان پدیده ای که در قالب یک برنامه عمل دولتی در یک بخش یا فضای جغرافیایی ظاهر می شود به صورت فرآیندی سعی دارد سیاست هایی موثر، مرتبط با اهداف از پیش تعیین شده و دارای صرفه اقتصادی را برای شهروندان اتخاذ کند و کارکردهای نادرست و نامناسبی را که ممکن است، میان یک بخش با بخش دیگر یا میان یک بخش و کل نظام به وجود آید، فهرست و بررسی کند. سیاست های گردشگری در ایران تحت عوامل مختلفی قرار دارند، من جمله؛ تدوین هدف و سیاست های گردشگری، عوامل حقوقی و سیاسی اثرگذار بر اجرای سیاست های گردشگری، عوامل مربوط به ویژگی های رفتاری و شخصیتی مجریان، عوامل مربوط به تخصص و مهارت مجریان، مجریان سیاست های گردشگری، عوامل مربوط به نظام اداری و بروکراسی اثرگذار بر اجرای سیاست های گردشگری و عوامل مربوط به منابع و ابزارهای اثرگذار بر اجرای سیاست های گردشگری (رحمانی و همکاران، ۱۳۹۲). باید توجه داشت که برنامه های توسعه و سیاست گذاری ها در هر کشور متأثر از ماهیت حکومت و ایدئولوژی سیاسی حاکم است که بر نظام برنامه ریزی، برنامه های راهبردی و محتوای آن ها تاثیر مستقیم می گذارد. به عبارت دقیق تر، سیاست گذاری ها و تدوین برنامه های راهبردی کلان در هر کشور، محصول محیط سیاسی، ارزش ها و ایدئولوژی حاکم، خواست قدرت و اصول نهادینه ای آن کشور است. صنعت گردشگری در ذات خود مفهوم جریان آزاد سرمایه، اطلاعات، انسان و اندیشه دارد و سعی دارد محدودیت ها و قید و بندها را کنار بزند و در حقیقت یکی از زوایای مهم جهانی شدن است. این بدان معناست که جهانی شدن در خدمت گسترش گردشگری و گردشگری پیش برنده فرایند های جهانی شدن است. از این رو، کشورهایی که دارای نظام سیاسی بسته و مبتنی بر ارزش های ایدئولوژیک غیر منعطف و محلی هستند با رونق صنعت گردشگری آزاد و فراگیر بین المللی در تناقض هستند (ویسی، ۱۳۹۶).



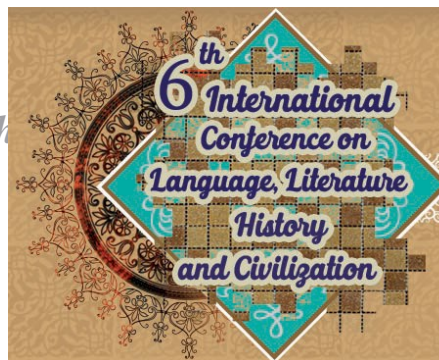
از این رو با مد نظر قرارداد طیف های متنوعی از بعد سیاسی و ایدئولوژیک گردشگری به نوعی از سطح بندی اولویت های گردشگری ایران در این حیطة دست می یابیم که مهمترین آنها عبارتند از (حیدری چیانه و همکاران، ۱۳۹۲):



- پیگیری و تداوم سیاست تنش زدایی و روابط و مناسبات حسنه با جوامع محلی و جهانی
- عضویت در سازمان های همکاری منطقه ای و مشارکت فعال در سازمان جهانی گردشگری
- منطقه گرایی و ترغیب مسافران داخلی به بازدید از مکان های گردشگری
- حذف موانع گمرکی برای ترغیب مسافران خارجی به بازدید از مکان های گردشگری
- توسعه سیاسی در داخل کشور، پذیرش گردشگران همه کشورها و اعمال سیاست های همسان و عدم تمایز بین گردشگران داخلی و خارجی
- آموزش و فعالیت ارائه دهندگان صنعت گردشگری از طریق کارگاه های آموزشی و اصول آکادمیک

اصل اساسی در هر سیاست گردشگری، حصول اطمینان از این موضوع است که یک کشور (منطقه یا ناحیه) تا حد امکان از مواهب اجتماعی و اقتصادی گردشگری سود جوید. سابقه برنامه ریزی و سیاست گذاری گردشگری در ایران جدا از سابقه برنامه ریزی توسعه در گستره ملی نیست. در جمهوری اسلامی ایران، سیاست های توسعه گردشگری را می توان بندها و ماده های مرتبط در برنامه های پنج ساله توسعه اقتصادی، اجتماعی، فرهنگی و سند چشم انداز ۱۴۰۴ دانست. در اصل سیاست های گردشگری ایران همان مواد مرتبط موجود در برنامه های توسعه پنج ساله ای هستند که دولت تعیین کرده است. سطوح جغرافیایی، دوره زمانی و زمینه برنامه ریزی صنعت گردشگری کشور، به تفکیک پیش و پس از پیروزی انقلاب اسلامی در جدول ۱ تقسیم بندی شده است (ضرغام بروجنی و بذرافشان، ۱۳۹۵):

#### جدول ۱. مشخصات اسناد برنامه ای مرتبط با صنعت گردشگری کشور (پیش و پس از انقلاب اسلامی)

سطح جغرافیایی	دامنه زمانی	زمینه برنامه ریزی	قبل از انقلاب اسلامی	بعد از انقلاب اسلامی
ملی - منطقه ای	۲۰ ساله	برنامه ریزی فضایی کلان آمایش سرزمین	استراتژی بلند مدت آمایش سرزمین	اهداف ملی برای دوره ۸۲-۱۳۶۲
ملی	۵ ساله	برنامه ریزی اجتماعی - اقتصادی	برنامه های پنج ساله سوم، چهارم، پنجم و ششم عمرانی (۱۳۴۲-۴۶)	-




  
 Kosar University  
 Ministry of Science, Research and Technology  
 CINLU

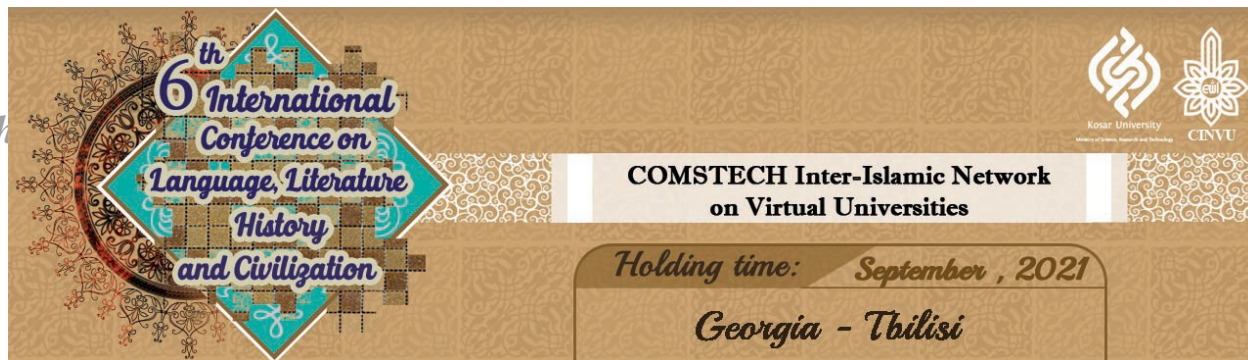
**COMSTech Inter-Islamic Network  
on Virtual Universities**

*Holding time: September, 2021*  
*Georgia - Tbilisi*

	، (۱۳۴۷-۵۱) ، (۵۶-۱۳۵۲) (۶۱-۱۳۵۷)			
-	طرح جامع توسعه جهانگردی در ایران (۶۸-۱۳۵۲)	گردشگری	۱۵ ساله	ملی - منطقه ای
-	مطالعات اقتصادی - اجتماعی گروه بتل (۵۶-۱۳۵۲)	اجتماعی - اقتصادی	۵ ساله	ملی - منطقه ای
برنامه های پنج ساله اول، دوم، سوم، چهارم و پنجم توسعه اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی جمهوری اسلامی ایران (۷۳-۱۳۶۸) (۷۸-۱۳۷۴) (۸۳-۱۳۷۹) (۸۸-۱۳۸۴) (۹۳-۱۳۸۹)	-	اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی	۵ ساله	ملی
سند چشم انداز ۱۴۰۴	-		۲۰ ساله	ملی

منبع: بروجنی، بذرافشان، ۱۳۹۵: ۵۷





## ۱-۶- موانع سیاست های گردشگری در ایران

گردشگری در ایران به دو دسته تفکیک می شود، گردشگری خارجی و داخلی. بازدید کنندگان از خارج و داخل ایران به بازدید بناهای تاریخی و گردشگری می روند. به نظر می رسد گردشگری در ایران با موانع متعددی رو به رو است. اگر بفرص استان اصفهان که گردشگرپذیر ترین استان ایران به شمار می رود را در بهار سال ۱۳۹۷ و ۱۳۹۸ که مناسب ترین فصل گردشگری به شمار می رود در نظر بگیریم، طبق داده های سازمان آمار گردشگری، متوجه خواهیم شد که تعداد گردشگران صرف نظر از داخلی یا خارجی به ازای هر شب اقامت به ترتیب در سال ۱۳۹۷ و ۱۳۹۸ برابر با ۳.۱۴۴.۵۳۷ و ۲.۸۳۶.۳۱۵ نفر بوده است. این کاهش تعداد مسافران به مقصد گردشگری ریشه در موانع سیاست های توسعه صنعت گردشگری در ایران دارد. متأسفانه هر بعدی از توسعه به نوعی ممکن است با موانع سیاسی برخورد کند. به این جهت، توجه و بررسی ابعاد سیاسی توسعه صنعت گردشگری نیز از اهمیت فراوانی برخوردار است (حیدری چپانه و همکاران، ۱۳۹۲).

بر اساس گزارش نظارت بر عملکرد برنامه توسعه گردشگری، در این حوزه اقداماتی انجام شده، اما سازمان ایرانگردی و جهانگردی عملکرد مناسبی در این حوزه نداشته است. برخی از دلایل عملکرد نامناسب عبارت است از:

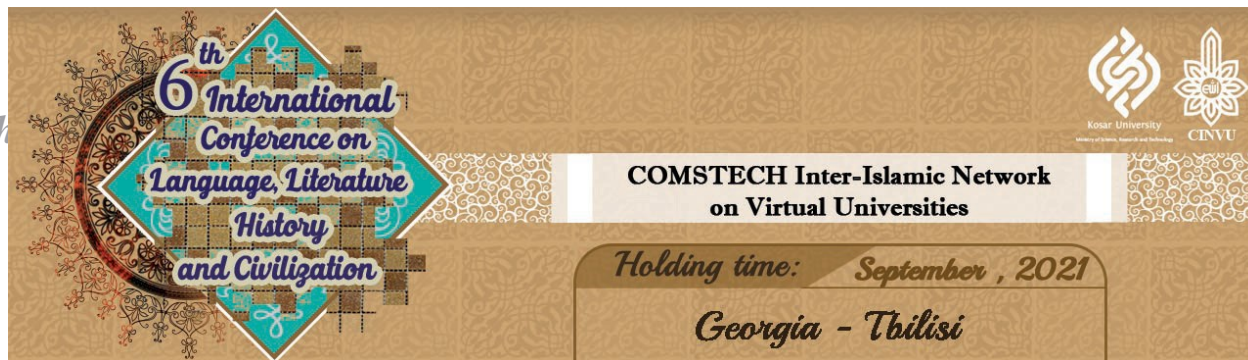
۱- اجرای برخی از راهکارها به دلیل فرابخشی بودن صنعت گردشگری، نیازمند هماهنگی سایر دستگاه های اجرایی است، اما کمتر مورد توجه قرار گرفته است، در نتیجه در مرحله اجرا، مشکلاتی پدید آمده است. برای مثال، واگذاری واحد های اقامتی پذیرایی دولتی به بخش غیردولتی، فقط در واحدهای زیرمجموعه سازمان ایرانگردی و جهانگردی انجام شده است.

۲- اجرای مواردی مانند صدور ویزای مشترک برای اتباع کشورهای عضو کنفرانس اسلامی و راه ابریشم و ایجاد امکانات رفاهی برای مسافران عبوری، بدون همکاری وزارت خارجه، و وزارت راه و شهرسازی ممکن نیست. لازم به ذکر است عدم ایجاد تاسیسات اقامتی، پذیرایی و بین راهی در کشور، مانعی مهم برای جذب گردشگر است.

۳- عدم انجام تبلیغ های مناسب در سطح کشور و بین المللی و نبود بخش خصوصی فعال و کارآمد برای برپایی تورهای منظم

۴- فقدان ساختار منسجم سیاست گذاری در بخش گردشگری و نبود نیروی انسانی مجرب، تحصیل کرده، با اطلاعات و کارآمد در حوزه گردشگری (کمالی، ۱۳۹۱)

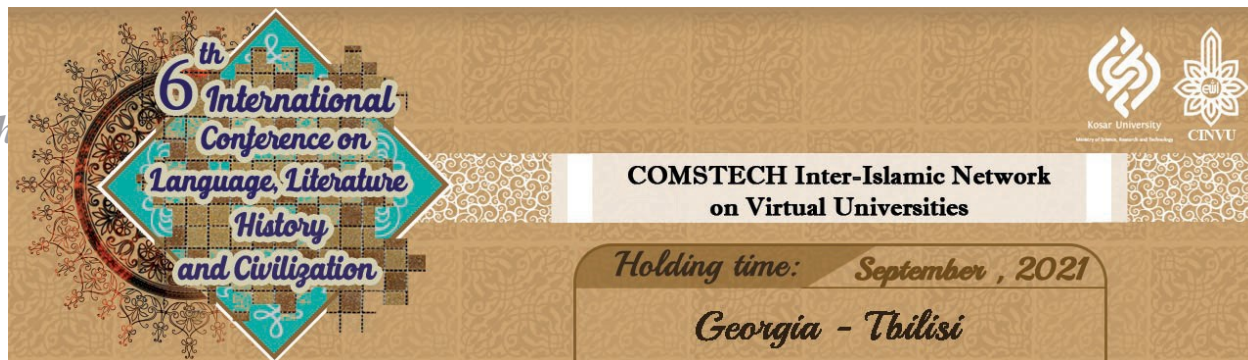
از جمله موانعی که پیشتر ذکر شد، توجه به مورد چهارم نبود نیروی انسانی مجرب در حوزه گردشگری نقطه عطفی در توسعه گردشگری به شمار می رود. فقدان نیروی انسانی مجرب به آموزش دروس مرتبط به حوزه گردشگری از همان ابتدای دوران تحصیل دانش آموزان مربوط می شود. نبود امکانات کافی برای درک صحیح دانش آموز از مکان ها، محصولات و



تسهیلات گردشگری در آینده کشور را با فقدان وجود نیروهای مجرب و تحصیل کرده در این زمینه مواجه می سازد. به همین خاطر است که آموزش در گام اول برای تربیت نیروی انسانی حائز اهمیت است. آموزش دانش آموزان به کمک ابزارها و شیوه های نوین که پیشتر از آنها صحبت شد می تواند باعث: ۱- برقراری ارتباط موثر، ۲- ایجاد انگیزه یادگیری و کمک به تداوم آن، ۳- شکل دهی یادگیری سریع تر، عمیق تر و پایدارتر، ۴- ایجاد تجارب یادگیری دست اول ( برای مثال طراحی سه بعدی و واقعیت افزوده می تواند حس حضور در یک مکان گردشگری یا بنای تاریخی را بدون بازدید مستقیم از آن مکان برای دانش آموز فراهم کند)، ۵- صرفه جویی در زمان آموزش، شود. به گفته محققان حس بینایی در تجربه یادگیری مقام اول را دارد، تردیدی نیست که بخش مهمی از ارتباط های ما با جهان پیرامون از راه دیدن میسر می شود. بدیهی است که هر فرد، برای یادگیری از حسی خاص یا تلفیقی از چند حس استفاده می کند. بر اساس آنچه پیروان سبک یادگیری بیان می کنند ۳۰ درصد افراد از حس شنوایی برای یادگیری استفاده می کنند. و این بدان معناست که شیوه آموزش معلم محور در کلاس های درس گردشگری و زیردرس های مربوطه تا چه حد می تواند کارآمد باشد. پس برای ۷۰ درصد باقی مانده بهتر است از شیوه های نوین برای آموزش استفاده تا در آینده نیروی کار انسانی مناسبی پرورش داده شود (همراز، ۱۳۹۸).

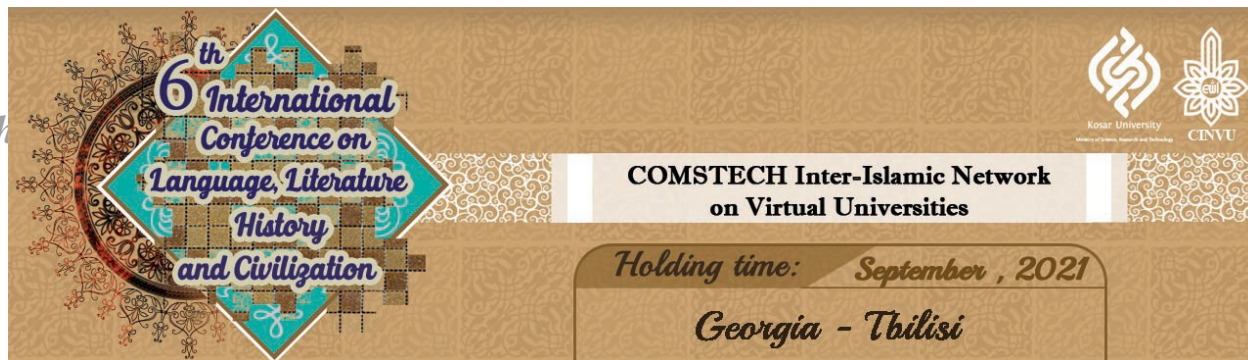
#### ۷- کاربرد آموزش تاریخ در توسعه سیاست های گردشگری در ایران

آنچه هستیم، آنچه فکر می کنیم، هویت ما را به شکل یک سازه بنا می نهد، جایی که خانواده و مدرسه نقش اصلی را ایفا می کنند. آنچه می آموزیم (در داخل و خارج از مدرسه) بر نحوه نگرش ما به جهان تأثیر می گذارد: آگاهی تاریخی در یک نسل، با تغییرات درون خرده فرهنگ ها و گروه های موجود در جامعه، که یکدست نیست، مشترک است. اگر به نسلی "حقیقت" آموزش داده شود و فرصتی برای تجدید نظر در آن وجود نداشته باشد، و یا با آن نسخه احساس راحتی کند، فرایند تفکر از بین می رود. وقتی این نسل، نسل بعدی را آموزش می دهد، هیچ تکامل واقعی وجود ندارد، فقط تکرار داستان یک طرفه است. نسلی از معلمان تربیت شده که به تفسیر تاریخ اعتقاد عمیق داشته باشند که از نتیجه آن این حقیقت حاصل می گردد، که این داستان خطی راحت و پذیرفته شده را تداوم می بخشد. جوامع دموکراتیک به شهروندانی نیاز دارند که بتوانند با استفاده از مهارت های تفکر انتقادی اطلاعات را پردازش کنند. آنها به داستانهای مختلف، تفسیرهای متفاوت از آنچه در حال رخ دادن است، نیاز دارند. جوامع دموکراتیک شامل چند دیدگاه هستند. جوامع ناهمگن هستند، شامل بسیاری از فرهنگها و خرده فرهنگهای مختلف، گروههای مختلف، تفاسیر متعدد و متفاوت. برای درک بهتر دانش آموزان از دنیایی که در آن زندگی می کنند، آموزش تاریخ باید فراگیر باشد - باید دیدگاه های مختلفی را شامل شود. تاریخ پیچیده است و



باید با پیچیدگی کامل آموزش داده شود. هیچ حقیقت مطلقی وجود ندارد، فقط به این دلیل که مطلق وجود ندارد. عدالت، زیبایی، کمال و غیره، به بافت پیچیده ای از زمان، مکان، تاریخ و حقایق تاریخی بستگی دارد. معرفی تفکر چند بعدی در آموزش تاریخ، توسعه مهارت های تفکر انتقادی را ممکن می سازد. دانش آموزان باید با منابع تاریخی کار کنند. دانستن حقایق و تفاسیر چیست. شواهد چیست؛ تفسیر خوب استدلال شده چیست؛ تفسیرهای اصلی و متناقض حقایق داده شده چیست: دانش آموزان باید مفهوم تفکر چند بعدی را درک کرده و تمرین کنند. با درک درست از تفکر چند بعدی دانش آموزان می توانند فردای بهتری برای تفسیر تاریخ رقم بزنند. هرچه دیدگاه دانش آموزان از رویدادهای تاریخی بهتر و بیشتر باشد بر تفکر آزادانه آنها تاثیر بیشتری می گذارد. اینکه ما اطلاعات تاریخی و دقیقی از وقایع داشته باشیم در ابعاد مختلف اجتماعی، سیاسی و اقتصادی کشورمان کمک خواهد کرد. درک درست از تاریخ به فرصت اندوزی تبدیل خواهد شد. این تبدیل فرصت می تواند خود را در صنعت گردشگری نیز نشان دهد (Black, 2011). با آموزش صحیح می توان انتظار داشت دانش آموزان منافع بسیاری را برای کشور رقم بزنند. آموزش تاریخ و تدریس دانش آموزان به شیوه های نوین سبب یادگیری پیشرفته و بهبود یافته آنها در درس تاریخ می شود. در این راستا دانش آموزان که در آینده وارد بازار کار می شوند اگر به درستی و با تفکری باز آموزش دیده باشند، ایده و حرف های نوینی برای مراکز و مسائل تاریخی ارائه خواهند داد. داشتن دانش و علم تاریخ به شیوه ای اصلاح شده و موشکافانه به مرمت گران، راهنمایان تاریخی، مورخان و دیگر افراد سهیم در این حوزه کمک می کند تا اطلاعات بهتر، درست تر و شیوه های مهندسی سازی تری را در زمینه تاریخ به کار ببرند. این نیز خود سبب می شود تا داده های بهتری از تاریخ کشور در اختیار باشد که بتوان آنها را در قالب نوشته های مکتوب، فیلم یا تبلیغات به سمع و بصر گردشگران داخلی و خارجی رساند و آنها را برای بازدید یا مشارکت در یک موضوع تاریخی جذب کرد. در صنعت گردشگری مطمئناً تبلیغات در رسانه های اجتماعی، تلویزیون، وب سایت ها و یا تبلیغات دهان به دهان می تواند در معرفی یک محصول گردشگری و یا مکان مشخص حائز اهمیت باشد. لذا صداقت و صحت در معرفی چنین محصولاتی برای توسعه پایدار گردشگری، و ترویج آن به کمک ارائه اطلاعات و دستورالعمل های لازم به گردشگران مهم است. ارائه دهنده اطلاعات باید داده های درست و دقیقی از محصول گردشگری به بازدید کنندگان ارائه دهد، اطلاعاتی در مورد نگرش نسبت به جامعه، سنت های فرهنگی، محیط و چشم اندازهای آتی و محدود کردن نگرش های منفی فعالیت های گردشگری بر منابع، محیط طبیعی و جامعه از مسئولیت های ارائه دهنده می باشد. فرد ارائه دهنده با آموزش هایی که در کلاس های تاریخ دریافت می کند می تواند سفر ارزشمندی را به بازدید کننده ارائه دهد. مطمئناً دانش تاریخی از یک محصول گردشگری یا مکان گردشگری می تواند بازدید کنندگان را به بازگشت ترغیب و بازدید کنندگان جدیدی را نیز برای دیدار جذب کند. ایجاد شرایط مطلوب برای مشارکت مستقیم مردم در تجارت و بهره مندی از گردشگری؛ ارتقاء



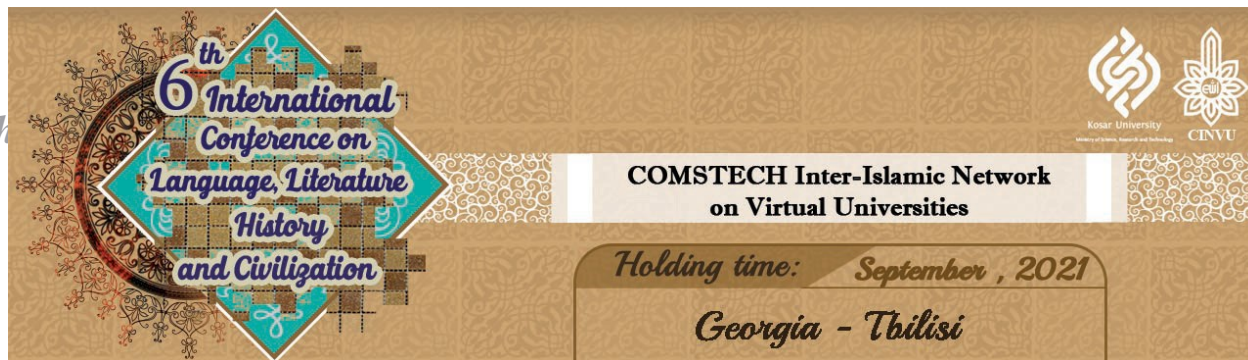


نقش جامعه، ارتقاء نقش سازمانهای حرفه ای اجتماعی مرتبط با گردشگری، از زیر مجموعه های درس تاریخ است که فرد یا سازمان ارائه دهنده گردشگری باید اطلاعات موثقی از آنها در اختیار داشته باشد، در غیر اینصورت دچار معضل خواهد شد (Thi Thanh Huong et al, 2021).

#### ۸- بحث و نتیجه گیری

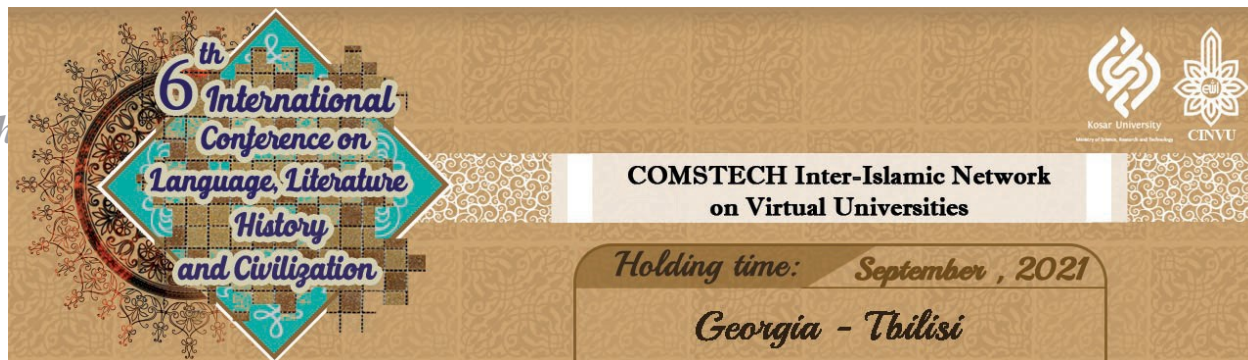
تاریخ از دیرباز در کشورهای مختلف جهان برای تربیت و یادگیری اصول سیاسی، اجتماعی و فرهنگی در مدارس، دانشگاه ها و مراکز آکادمیک تدریس شده است. یافته های این مقاله در زمینه آموزش تاریخ با یافته های کریستین هوتر و همکاران (۲۰۱۷)، ماریا لویزا بلک (۲۰۱۱)، طاهره و غلامعلی احمدی (۱۳۹۷)، مقرب الهی (۱۳۹۱)، و صمدی و همکاران (۱۳۹۹) مطابقت دارد. از سوی دیگر نحوه نوین آموزش تاریخ به کمک ابزارهایی همچون واقعیت افزوده، مدل سازی سه بعدی و بهره گیری از پرینترهای سه بعدی طبق گفته های مانو راغو و همکاران (۲۰۱۸)، رابرت مالوی و همکاران (۲۰۱۷)، جولی آن تیلور و همکاران (۲۰۱۰)، جیسون ام هارلی و همکاران (۲۰۱۸)، جنیفر جننور و مینا ما (۲۰۱۹)، لی تیتان هونگ و همکاران (۲۰۲۱)، حسین الیامی و همکاران (۲۰۱۹)، سو کیان کیم و همکاران (۲۰۱۷)، شهرابودین و همکاران (۲۰۱۹)، همراز (۱۳۹۸)، غریبی و همکاران (۱۳۹۹)، و مشعشی و همکاران (۱۳۹۷) می تواند بر روند یادگیری و علاقه مندی دانش پژوهان تاثیر به سزایی گذاشته و اطلاعات موثق تری را در اختیار آن ها قرار دهد. با توجه به اینکه صنعت گردشگری این روزها در کنار صنایع بسیار قدرتمند و پولساز جهان قرار دارد، لذا نحوه آموزش نیروهای انسانی و ورود آنها به این بازار کار طبق یافته های محققانی همچون گایدن بودو (۲۰۱۵)، راجا شیری جاوان و سارانگ بولا (۲۰۱۷)، شجاعی و نوری (۱۳۸۴)، سودایی (۱۳۹۶)، و حیدری چپانه و همکاران (۱۳۹۲) می تواند باعث توسعه سیاست های گردشگری شود. در این مسیر اما موانعی نیز بر سر راه توسعه سیاست های گردشگری وجود دارد که بنا بر یافته های کمالی (۱۳۹۱)، بروجنی و بذرافشان (۱۳۹۵)، ویسی (۱۳۹۶)، و رحمانی و همکاران (۱۳۹۲) ممکن است مسیر پیشرفت و توسعه گردشگری و دستیابی به مزایای آن را برای جمهوری اسلامی ایران دشوار سازد.

در این پژوهش سعی شد تا با مطالعه ادبیات موجود تاثیر شیوه های آموزش نوین اعم از واقعیت افزوده، مدل سازی و پرینترهای سه بعدی را بر توسعه سیاست های گردشگری در ایران بررسی کرد. در پژوهش های آتی پیشنهاد می گردد تا تاثیر سفرهای علمی-آموزشی، کتاب های صوتی یا اجرای نمایشنامه در آموزش درس تاریخ و تاثیر آن بر صنعت گردشگری نیز مورد توجه قرار گیرد.



## منابع

۱. همراز، ویدا، ۱۳۹۸، استفاده از کتاب صوتی به مثابه یک رسانه برای آموزش تاریخ، مطالعات میان رشته ای ارتباطات و رسانه، دوره دوم، شماره ۳، بهار ۱۳۹۸، ۳۷-۵۶
۲. احمدی، طاهره و غلامعلی، ۱۳۹۷، آموزش تاریخ؛ ضرورت ها و شیوه های نوین، رشد آموزش تاریخ، دوره بیستم، شماره ۱، پاییز ۱۳۹۷، ۲۶-۳۱
۳. غریبی، فرزانه، ناطقی، فائزه، موسوی پور، سعید، سیفی محمد.، ۱۳۹۹، تاثیر آموزش به روش واقعیت افزوده بر یادگیری، یادداری و بار شناختی در درس زیست شناسی، فصلنامه علمی-پژوهشی توسعه ی آموزش جندی شاپور، سال یازدهم، ویژه نامه ۹۹، ۱۶۷-۱۸۳
۴. شجاعی، منوچهر، نوری، نورالدین، ۱۳۸۴، بررسی سیاست های دولت در صنعت گردشگری و ارائه الگوری توسعه پایدار صنعت گردشگری کشور، دانش مدیریت، سال بیستم، شماره ۷۸، پاییز ۱۳۸۶، ۶۳-۹۰
۵. سودائی، بیتا، ۱۳۹۶، باستان شناسی کاربردی و نقش آن در جذب گردشگر فرهنگی، نشریه میراث و گردشگری، دوره ۲، شماره ۵، فروردین - خرداد ۱۳۹۶، ۶۳-۷۱
۶. مقرب الهی، زهرا، ۱۳۹۱، روش های نوین تدریس، موج، سال چهارم، شماره ۵، پاییز و زمستان ۱۳۹۱، ۴۸-۷۷
۷. کمالی، یحیی، ۱۳۹۱، مرجعیت سیاست ها و توسعه صنعت گردشگری ایران با تاکید بر برنامه سوم و چهارم توسعه، فرایند مدیریت و توسعه، دوره ۲۷، شماره ۱، بهار ۱۳۹۳، ۳-۲۶
۸. ضرغام بروجنی، حمید، بذرافشان، مرتضی، ۱۳۹۵، چارچوب تدوین سیاست های گردشگری جمهوری اسلامی ایران، دو فصلنامه مطالعات اجتماعی گردشگری، سال چهارم، شماره هشتم، پاییز و زمستان ۱۳۹۵، ۵۱-۷۷
۹. صمدی، پروین، احمدی، پروین، بهروزی نژاد، سعیده، ۱۳۹۹، تحلیل مطالبات والدین و دانش آموزان از برنامه درسی تاریخ دوره دوم متوسطه، مجله علمی پژوهشی " پژوهش های برنامه درسی "، انجمن مطالعات برنامه درسی ایران، دوره دهم، شماره دوم، پیاپی ۲۰، پاییز و زمستان ۱۳۹۹، ۱۱۰-۱۲۹
۱۰. مشعشی، رزیتا، مقامی، حمیدرضا، زارعی زوارکی، اسماعیل، ۱۳۹۷، تاثیر فناوری واقعیت افزوده با بهره گیری از مدل آموزشی مریل بر پیشرفت تحصیلی دانش آموزان، فصلنامه روانشناسی تربیتی، دانشگاه علامه طباطبایی، سال پانزدهم، شماره پنجاه و یک، بهار ۱۳۹۸، ۱۲۷-۱۴۵
۱۱. حیدری چیانه، رحیم، رضاطبع ازگمی، خدیجه، سلطانی، ناصر، معتمدی مهر، اکبر، ۱۳۹۲؛ تحلیلی بر سیاست گذاری گردشگری در ایران، مجله برنامه ریزی و توسعه گردشگری، سال دوم، شماره ۵، تابستان ۱۳۹۲، ۱۱-۳۲



۱۲. ویسی، هادی، ۱۳۹۶، بررسی سیاست گذاری صنعت گردشگری در قوانین بالادستی جمهوری اسلامی ایران، فصلنامه مطالعات راهبردی سیاست گذاری عمومی، دوره ۷، شماره ۲۵، زمستان ۹۶، ۹۶-۱۱۲

۱۳. رحمانی، زین العابدین، پرهیزگار، محمدمهدی، امینی، محمدتقی، شیرمحمدی، یزدان، ۱۳۹۲، عوامل موثر بر اجرای سیاست های گردشگری جمهوری اسلامی ایران، فصلنامه علمی- پژوهشی مطالعات مدیریت گردشگری، سال هشتم، شماره ۲۴، زمستان ۱۳۹۲، ۲۰۷-۱۸۳

14. Taylor, Julie Anne. Neloms, Quan. And Vaillancourt, Robert. (2010). Thematic Videoconferencing and 3D Memorial Design in History Education. Thematic videoconferencing and 3D design. (2010). 1-25
15. Heuer, Christian. Resch, Mario. Seidenfus, Manfred. (2017). "What Do I Have To Know To Teach History Well?" Knowledge and Expertise in History Teaching- A Proposal. Yesterday & Today . 18(2017). 27-41
16. Raghaw,Manu. Paulose,Joy. And Goswami, Bhargavi. (2018). Augmented reality for history education. International Journal of Engineering and Technology (UAE), (2018). 7(2.6), 121-125
17. Maloy, Robert. Trust, Terry. Kommers, Suzan. Malinowski, Allison. & LaRoche, Irene. (2017). 3D modeling and printing in history/social studies classrooms: Initial lessons and insights. Contemporary Issues in Technology and Teacher Education.(2017). 17(2), 229-249.
18. Boadu, Gideon.( 2015). Effective Teaching in History: The Perspectives of History Student-Teachers. International Journal of Humanities and Social Sciences.(2015). 3(1). 38-51
19. Harley, Jason M. Lajoie, Susanne P. Tressel, Tara. Jarrell, Amanda.(2017). Fostering positive emotions and history knowledge with location-based augmented reality and tour-guide prompts. Learning and Instruction. (2020). Vol.70 . 1-16
20. Black, Maria Luisa. History teaching today; Approaches and methods.(2011).
21. Challenor, Jennifer. And Ma,Minhua. A review of Augmented Reality Applications for History Education and Heritage Visualization.(2019). Multimodal Technologies and Interaction.(2019). 3(39).1-20
22. Thi Thanh Huong, Le. Thi Hang, Nguyen. Tran Ngoc Huy, Dinh. Thi Tinh,Duong. And Thi Huyen, Duong. Educating students in history and geography subjects through visiting historical sites to develop local economy and community tourism services in Thai Nguyen and Ha Giang Provinces , Vietnam.(2021). Revistageintec.(2021). Vol11(3). 1-12
23. Alyami H, Alawami M, Lyndon M, Alyami M, Coomasamy C, Henning M, Hill A, Sundram F.(2019)Impact of Using a 3D Visual Metaphor Serious Game to Teach History-Taking Content to Medical Students: Longitudinal Mixed Methods Pilot Study.JMIR Serious Games 2019;7(3). 1-21
24. Soo Kyun Kim, Shin-Jin Kang, Yoo-Joo Choi, Min-Hyung Choi, and Min Hong. 2017. Augmented-Reality Survey: from Concept to Application. *KSII Transactions on Internet and Information Systems*, 11, 2, (2017), 982-1004.
25. N. Shahrubudin, T.C. Lee, R. Ramlan.(2019).An Overview on 3D Printing Technology: Technological, Materials, and Applications, *Procedia Manufacturing*. Vol35.2019. 1286-1296





26. Chavan, Rajashri & Bhola, Sarang. (2014). World Wide Tourism: A Review. Indian Journal of Marketing.(2014).Vol 44. 24-34