

راهنمای معلم دوزبانه

معلم دو زبانه : معلم طراح، دانش آموز کنشگر

جلسه اول: طراحی واحد یادگیری

جایی که پدآگوژی با فناوری دیدار می کند تا آینده آموزش را بسازد

۱۴۰۴ مهر

حسین طالب زاده

راهنمای معلم دو زبانه (جلسه اول): طراحی واحد یادگیری

عنوان دوره:

معلم دوزبانه: معلم طراح، دانش آموز کنش گر



معلم سازنده‌گرا کسی است که مسیر یادگیری را طراحی می‌کند، نه اینکه صرفاً محتوا را منتقل کند. در این مسیر، هوش مصنوعی به عنوان شریک طراحی یادگیری عمل می‌کند و به ما کمک می‌کند فعالیت‌هایی طراحی کنیم که دانش‌آموزان را از «گیرنده منفعل» به «سازنده فعال معنا» تبدیل کند.

در دنیای جدید مدیریت آموزشی، مدیر موفق مدیری است که به دو زبان صحبت می‌کند:



- طرح درس سنتی بیشتر بر انتقال دانش تأکید دارد .

- طرح درس سازنده‌گرا بر پیوند تجربه‌های زیسته دانش‌آموزان با مفاهیم درسی، یادگیری فعال و یادگیری اجتماعی مرکز است .

- پرامپت‌های هدفمند به ما کمک می‌کنند تا از هوش مصنوعی خروجی‌های دقیق، قابل اجرا و مناسب با کلاس بگیریم.

یادآوری مهم

«برای نوشتتن طرح درس، ابتدا فایل محتوای درس (یا متن کتاب) و فرم طرح درس استاندارد باید به هوش مصنوعی داده شود. سپس پرامپت‌های جعبه ابزار به ترتیب اجرا شوند.»

جعبه ابزار پرامپت‌ها

پرامپت : مفاهیم و مهارت‌ها

به عنوان یک طراح آموزشی، بر اساس موضوع درس [نام درس/موضوع دقیق]، فهرستی از مفاهیم کلیدی و مهارت‌های اصلی استخراج کن.

- مفاهیم باید مستقیماً از محتوای کتاب درسی یا موضوع انتخابی گرفته شوند.

- مهارت‌ها باید نشان دهنده دانش آموز چگونه می‌تواند با این مفاهیم کار کند (مثل: تحلیل، مقایسه، طراحی، حل مسئله).

- در پایان، یک بررسی انتقادی کوتاه ارائه بده و توضیح بده که آیا این مفاهیم و مهارت‌ها با اصول سازنده‌گرایی هم خوانی دارند یا خیر.»

پرامپت ۱: برقراری ارتباط (۱۰ دقیقه)

یک فعالیت آغازین طراحی کن که در کلاس قابل اجرا باشد و به دانشآموزان کمک کند بین تجربه‌های زیسته خود و مفاهیم درس پیوند برقرار کنند. این فعالیت می‌تواند شامل پرسش چالش‌برانگیز، تصویر یا روایت کوتاه باشد. خروجی باید مشارکت سریع دانشآموزان باشد (مثلاً پاسخ شفاهی یا یادداشت یک جمله‌ای).

◆ پرامپت تحلیل و تفسیر (بعد از پرامپت ۱):

توضیح بده چرا این فعالیت برای مرحله برقراری ارتباط انتخاب شده است، چه ارتباطی با اهداف درس دارد و انتظار داری چه یادگیری‌ای شکل بگیرد.

پرامپت ۲: تجربه کردن (۱۵ دقیقه)

یک فعالیت یادگیری طراحی کن که در کلاس قابل اجرا باشد و در آن دانشآموزان با کاوش، تحلیل یا تولید، به پاسخ پرسش چالش‌برانگیز نزدیک شوند. فعالیت می‌تواند شامل تحلیل داده، مشاهده مثال‌ها یا ساخت یک مدل ساده باشد. خروجی باید قابل مشاهده و مناسب با امکانات کلاس باشد.

◆ پرامپت تحلیل و تفسیر (بعد از پرامپت ۲):

توضیح بده چرا این فعالیت برای مرحله تجربه کردن انتخاب شده است، چه ارتباطی با اهداف درس دارد و انتظار داری چه یادگیری‌ای شکل بگیرد.

پرامپت ۳: به کار بستن (۱۵ دقیقه)

یک فعالیت کاربردی طراحی کن که در کلاس قابل اجرا باشد و در آن دانشآموزان آموخته‌های مرحله قبل را در یک مسئله تازه یا تمرین هدفمند به کار ببرند. مسئله باید واقعی یا نزدیک به زندگی دانشآموزان باشد و خروجی شامل یک راه حل یا طرح پیشنهادی ساده باشد.

◆ پرامپت تحلیل و تفسیر (بعد از پرامپت ۳):

توضیح بده چرا این فعالیت برای مرحله به کار بستن انتخاب شده است، چه ارتباطی با اهداف درس دارد و انتظار داری چه یادگیری‌ای شکل بگیرد.

پرامپت ۴: به اشتراک گذاشتن (۱۰ دقیقه)

یک فعالیت جمع‌بندی طراحی کن که در کلاس قابل اجرا باشد و در آن دانشآموزان یافته‌های خود را با هم مقایسه کنند و تفاوت دیدگاهها را ببینند. قالب می‌تواند رایه کوتاه، مقایسه پاسخ‌ها روی تخته یا گفت‌وگوی همتایان باشد. خروجی باید یک یا دو نکته مشترک کلاس باشد

◆ پرامپت تحلیل و تفسیر (بعد از پرامپت ۴):

توضیح بده چرا این فعالیت برای مرحله به اشتراک گذاشتن انتخاب شده است، چه ارتباطی با اهداف درس دارد و انتظار داری چه یادگیری‌ای شکل بگیرد

پرامپت ۵: انتقال به موقعیت جدید (۱۰ دقیقه)

یک موقعیت شبیه‌سازی شده طراحی کن که در کلاس قابل اجرا باشد و به دانش‌آموزان کمک کند آموخته‌های خود را به زمینه‌ای تازه منتقل کنند. قالب می‌تواند ایفای نقش کارشناس، تصمیم‌گیری گروهی یا تحلیل یک رخداد باشد. خروجی باید یک تحلیل یا تصمیم کوتاه باشد

■ پرامپت جامع

شما یک طراح یادگیری خبره و متخصص در رویکرد سازنده‌گرایی هستی. بر اساس اطلاعاتی که می‌دهم، یک طرح درس کامل مطابق فرم استاندارد سازنده‌گرا برای دانش‌آموزان تولید کن.

اطلاعات پایه پروژه:

عنوان پروژه: [عنوان دقیق درس/موضوع]

مخاطبان: دانش‌آموزان [پایه و مقطع تحصیلی]

خروجی مورد نظر:

۱. شناسنامه طرح درس (مفاهیم و مهارت‌ها + پیامد یادگیری)

۲. جدول مراحل یادگیری با ۴ ستون (مرحله، شرح فعالیت، زمان، منابع) و زمان کل ۶۰ دقیقه.

در جدول، بعد از هر مرحله (برقراری ارتباط، تجربه کردن، به کار بستن، به اشتراک گذاشتن، انتقال به موقعیت جدید) یک ردیف «تحلیل و تفسیر (قبل از اجرا)» اضافه کن و توضیح بده چرا این فعالیت انتخاب شده است و چه ارتباطی با اهداف درس دارد.

نحوه مأموریت آینده

- هر گروه باید با استفاده از پرامپت‌های ۰ تا ۵ و پرامپت جامع (الگوی ۶)، یک طرح درس ۶۰ دقیقه‌ای سازنده‌گرا برای موضوع انتخابی خود تولید کند .
- خروجی باید در قالب جدول ۵ مرحله‌ای + ردیفهای تحلیل و تفسیر تنظیم شود .
- ارسال نهایی از طریق لینکی خواهد بود که در گروه تلگرامی کلاس اطلاع‌رسانی می‌شود.