

یادگیری الکترونیکی
نیاز یا ضرورت

تعاریف:

- یادگیری الکترونیکی

- تعاریف

- مزایا

- تفاوت های آموزش مدرن و سنتی

- انواع یادگیری الکترونیکی

- دامنه آموزشهای الکترونیکی

- مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی

- سیستم مدیریت یادگیری

- تعاریف

- پرکاربردهای جهان

- سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی

- انواع محتوای دیجیتال

- استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی

- ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب

- دوره های الکترونیکی غیر رسمی

- موک چیست؟

- انواع موک

- معرفی چند نمونه موک

- تعریف عام: تمام فعالیتهای آموزشی که از طریق وسایل الکترونیکی انجام شود، "آموزش الکترونیکی" نامیده میشود.

- تعریف دیگر:

- یادگیری الکترونیکی شیوه ای برای طراحی، تدوین، ارائه و ارزشیابی آموزش است که از قابلیتها و امکانات الکترونیکی برای کمک به یادگیری بهره می گیرد. روش آموزشی است که از زمان پیدایش اینترنت و گسترش این پدیده فناوری و استفاده از قابلیت های آن ایجاد گردیده است و در حقیقت تکامل یافته شیوه آموزش از راه دور و برطرف کننده نیازهای کاوشگر و خواهان یادگیری است خصوصاً اینکه زمان و مکان در این شیوه آموزش اختیاری است.

- آموزش الکترونیکی بهره گیری از فناوری ارتباطات و اطلاعات با هدف ایجاد تسهیل در فرایند آموزش و رفع محدودیت ها و نقاط ضعف آموزش سنتی در جهت ارتقاء سطح کمی و کیفی آن است

مزایا:

- یادگیری الکترونیکی

- تعاریف

- مزایا

- تفاوت های آموزش مدرن و سنتی

- انواع یادگیری الکترونیکی

- دامنه آموزشهای الکترونیکی

- مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی

- سیستم مدیریت یادگیری

- تعاریف

- کاربردهای جهان

- سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی

- انواع محتوای دیجیتال

- استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی

- ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب

- دوره های الکترونیکی غیر رسمی

- موک چیست؟

- انواع موک

- معرفی چند نمونه موک

مزایای کلی یادگیری الکترونیکی به شرح زیر میباشد:

۱- یادگیری در هر زمان و مکان و با هر زمینه ای

۲- یادگیری بدون پیش نیازهای یکسان

۳- یادگیری فردی در کنار یادگیری مشارکتی

۴- تعیین سرعت و روند آموزش و یادگیری با توجه به نیازهای فردی (یادگیرنده

اجازه دارد تا محتوا و ابزارهای مناسب با سطح مهارتش را انتخاب کند)

۵- ۵۰٪ صرفه جویی در زمان

۶- ۶۰٪ صرفه جویی در هزینه

۷- امکان آموزش و یادگیری برای عموم افراد

۸- آموزش و یادگیری به صورت دو طرفه Interactive

۹- دریافت سریع نتیجه در آموزش و یادگیری

۱۰- یادگیری مطالب بیشتر با استفاده از امکانات Multimedia

۱۱- حفظ منابع و کاهش آلودگیهای محیطی و صوتی و....

راحت تر و آسان تر بودن محیط یادگیری

تفاوت های آموزش مدرن و سنتی

• یادگیری الکترونیکی

• تعاریف

• مزایا

تفاوت های آموزش مدرن و سنتی

• انواع یادگیری الکترونیکی

• دامنه آموزشهای الکترونیکی

• مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی

• سیستم مدیریت یادگیری

• تعاریف

• کاربردهای جهان

• سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی

• انواع محتوای دیجیتال

• استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی

• ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب

• دوره های الکترونیکی غیر رسمی

• موک چیست؟

• انواع موک

• معرفی چند نمونه موک

| محتوای آموزشی | محل آموزشی | زمان آموزش | مدل آموزش | |
|--|---|--|-------------------------------|------|
| همه از یک محتوا استفاده می کنند | همه در یک مکان | همه در یک زمان | یک روش برای همه | سنتی |
| محتوای آموزشی سفارشی شده برای هر آموزش | هر مکانی که آموزش گیرنده بتواند به مطالب آموزشی دسترسی پیدا کند | بازه زمانی که توسط آموزش گیرنده تعیین می شود | روش سفارشی شده برای هر دانشجو | مدرن |

انواع یادگیری الکترونیکی

• یادگیری الکترونیکی

• تعاریف

• مزایا

• تفاوت های آموزش مدین و سنتی

• انواع یادگیری الکترونیکی

• دامنه آموزشهای الکترونیکی

• مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی

• سیستم مدیریت یادگیری

• تعاریف

• کاربردهای جهان

• سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی

• انواع محتوای دیجیتال

• استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی

• ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب

• دوره های الکترونیکی غیر رسمی

• موک چیست؟

• انواع موک

• معرفی چند نمونه موک

• همزمان:

• در این مدل یادگیری به صورت On line می باشد.
یادگیری Line-On همه شرکت کنندگان در یک زمان روی خط هستند و باهم می توانند ارتباط برقرار کنند.
مانند کنفرانسهای صوتی و تصویری و کلاسهای مجازی

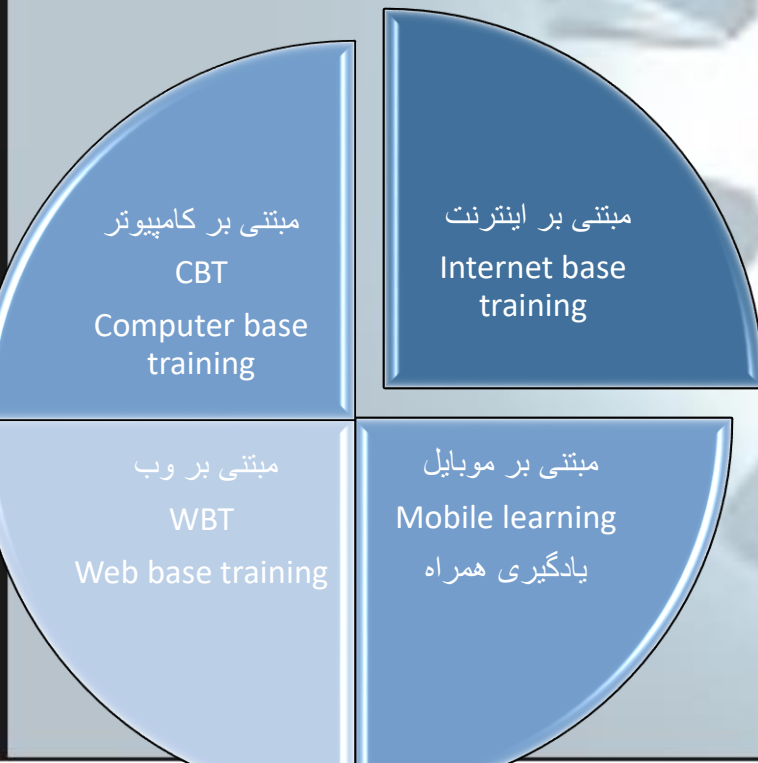
• در این دوره آموزشی به شما چند نرم افزار کلاس آنلاین را معرفی می کنیم:

• Adobe connect- Big blue button- Trueconf- Onsync- SkyRoom- Nima-

• غیر همزمان: در این مدل یادگیری به صورت off line می باشد. یادگیری off line رویدادی است که در آن افراد به صورت هم زمان به سیستم وصل نمی شوند. فراگیر می بایست صفحاتی را که از قبل در سایت قرار داده شده دانلود کرده و استفاده نماید. تالار گفتگو- ایمیل....

دامنه آموزشهای الکترونیکی

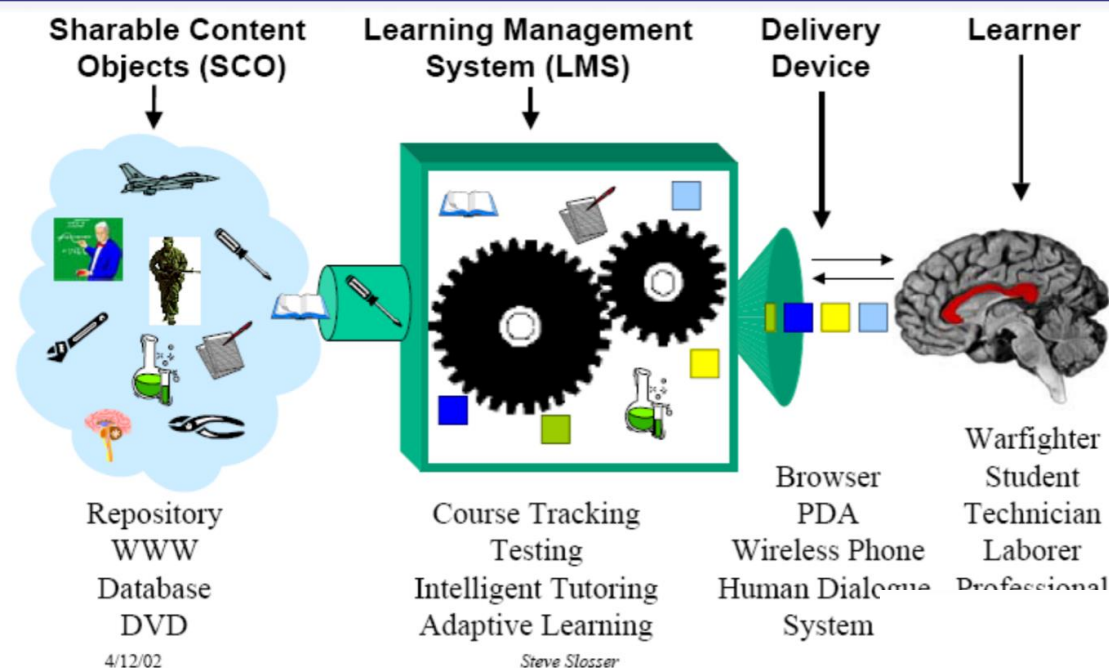
مبتنی بر کامپیوتر: CBT با استفاده از سی دی و سایر حافظه های جانبی عرضه می شود
مبتنی بر اینترنت: IBT محتوادر و سراسر از طریق تکنولوژی های موجود در سطح اینترنت ارائه دهیم. نه لزوما صفحات وب
مبتنی بر وب: WBT بتوانیم مطالب و یا محتوادر و سراسر از طریق تکنولوژی های موجود در شبکه به صورت web ارائه دهیم.
آموزش از طریق تلفن همراه: MBT, Mobile base training
با استفاده از گوشی های هوشمند یا تبلت یا وسایل ارتباطی همراه



• یادگیری الکترونیکی

- تعاریف
- مزایا
- تفاوت های آموزش مدرن و سنتی
- انواع یادگیری الکترونیکی
- دامنه آموزشهای الکترونیکی
- مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی
- سیستم مدیریت یادگیری
 - تعاریف
 - پرکاربردهای جهان
 - سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی
 - انواع محتوای دیجیتال
 - استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی
 - ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب
- دوره های الکترونیکی غیر رسمی
 - موک چیست؟
 - انواع موک
 - معرفی چند نمونه موک

• یادگیری الکترونیکی مؤلفه ها و معماری سیستم آموزش الکترونیکی:



✓ سیستم مدیریت آموزشی LMS

✓ سیستم مدیریت محتوای آموزشی LCMS

✓ سیستم تولید و تهیه محتوای الکترونیکی

✓ سیستم ارزیابی و سنجش

✓ و انواع ابزارهای مختلف در تولید، ارائه و ذخیره محتوای الکترونیکی

• تعاریف

• مزایا

• تفاوت های آموزش مدرن و سنتی

• انواع یادگیری الکترونیکی

• دامنه آموزشهای الکترونیکی

• مؤلفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی

• سیستم مدیریت یادگیری

• تعاریف

• کاربردهای جهان

• سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی

• انواع محتوای دیجیتال

• استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی

• ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب

• دوره های الکترونیکی غیر رسمی

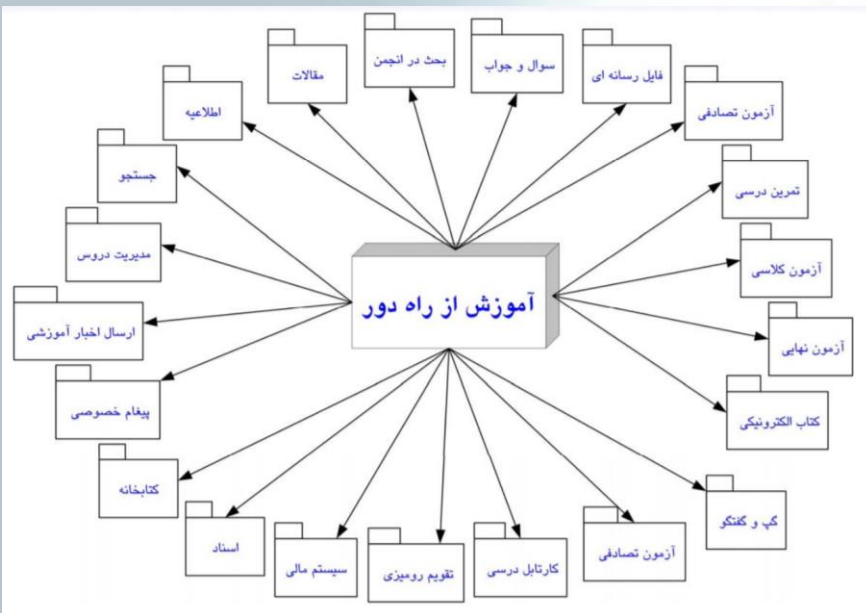
• موک چیست؟

• انواع موک

• معرفی چند نمونه موک

سیستم مدیریت یادگیری LMS

- یادگیری الکترونیکی
 - تعاریف
 - مزایا
 - تفاوت های آموزش مدرن و سنتی
 - انواع یادگیری الکترونیکی
 - دامنه آموزشهای الکترونیکی
- مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی
 - سیستم مدیریت یادگیری
 - تعاریف
 - پرکاربردهای جهان
 - سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی
 - انواع محتوای دیجیتال
 - استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی
 - ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب
- دوره های الکترونیکی غیر رسمی
 - موک چیست؟
 - انواع موک
 - معرفی چند نمونه موک
- سیستم مدیریت آموزش (LMS= Learning Management System) ، نرم افزاری است که فعالیت آموزش گیرنده را ثبت و پیگیری می کند. به عبارت دیگر، این سیستم، روند یادگیری و آموزش را به طور خود کار مدیریت می کند. یک سیستم مدیریت آموزش قدرتمند، مدیریت اجرایی برنامه های آموزشی را در درون یک سازمان تسهیل می کند و همچنین این سیستم فراگیران را قادر می سازد که به همکاری و مشارکت با فراگیران هم تراز خود پردازند.



سیستم های مدیریت یادگیری پر کاربرد در جهان

| | | | | | | | | |
|----|----------------|----|----------------------|---------------------|---------------|------------------|---------------------|----------------------|
| 1 | Edmodo | 87 | Customers 350,000 | Users 58,000,000 | Reviews 4 | Likes 69,485 | Followers 4,753 | Followers 111,000 |
| 2 | Moodle | 81 | Customers 70,569 | Users 89,237,532 | Reviews 62 | Likes 20,747 | Followers 8,808 | Followers 24,400 |
| 3 | Blackboard | 60 | Customers 20,000 | Users 20,000,000 | Reviews 9 | Likes 11,818 | Followers 35,252 | Followers 35,700 |
| 4 | SuccessFactors | 58 | Customers 4,200 | Users 28,000,000 | Reviews 0 | Likes 19,114 | Followers 62,582 | Followers 37,600 |
| 5 | SkillSoft | 52 | Customers 6,700 | Users 19,000,000 | Reviews 0 | Likes 8,149 | Followers 30,066 | Followers 8,081 |
| 6 | WizIQ Inc | 50 | Customers 70,515 | Users 364,731 | Reviews 5 | Likes 156,628 | Followers 6,559 | Followers 8,066 |
| 7 | Cornerstone | 47 | Customers 1,610 | Users 12,400,000 | Reviews 10 | Likes 30,494 | Followers 40,998 | Followers 9,930 |
| 8 | Instructure | 47 | Customers 2,000 | Users 18,000,000 | Reviews 48 | Likes 2,690 | Followers 7,790 | Followers 2,623 |
| 9 | Schoology | 44 | Customers 1,400 | Users 15,000,000 | Reviews 3 | Likes 8,450 | Followers 5,310 | Followers 22,300 |
| 10 | TOPYX | 44 | Customers 300 | Users 20,000,000 | Reviews 7 | Likes 4,966 | Followers 1,011 | Followers 11,200 |

<http://www.capterra.com/learning-management-system-software/#infographic>

• یادگیری الکترونیکی

• تعاریف

• مزایا

• تفاوت های آموزش مدرن و سنتی

• انواع یادگیری الکترونیکی

• دامنه آموزشهای الکترونیکی

• مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی

• سیستم مدیریت یادگیری

• تعاریف

• پرکاربردهای جهان

• سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی

• انواع محتوای دیجیتال

• استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی

• ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب

• دوره های الکترونیکی غیر رسمی

• موک چیست؟

• انواع موک

• معرفی چند نمونه موک

• یادگیری الکترونیکی سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی

- تعاریف

- مزایا

- تفاوت های آموزش مدرن و سنتی

- انواع یادگیری الکترونیکی

- دامنه آموزشهای الکترونیکی

- مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی

- سیستم مدیریت یادگیری

- تعاریف

- برکاردهای جهان

- سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی

- انواع محتوای دیجیتال

- استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی

- ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب

- دوره های الکترونیکی غیر رسمی

- موک چیست؟

- انواع موک

- معرفی چند نمونه موک

سیستم مدیریت محتوای آموزشی یا (Learning-LCMS Content Management System

- ابزارهایی که به مدیران و مدرسین اجازه می دهد بتوانند محتویات آموزشی را به صورت همزمان یا غیر همزمان مدیریت نموده و در اختیار فراگیران قرار دهند

- ابزاری است برای طراحی، دوباره سازی، و استفاده دوباره از محتویات آموزشی و به عبارتی یک سیستم مکمل برای سیستم مدیریت آموزشی است و همراه با آن می تواند محیط تعامل مجازی برای ارتباط بین مدرس و فراگیر را به صور مختلف نظیر فروم یا اتاق گفتگو فراهم کند

- تمرکز LMS بر مدیریت بخش های مختلف فرآیند آموزش و

- تمرکز LCMS بر مدیریت محتوای آموزشی ((Content

انواع محتوای الکترونیکی:

- **Offline** : PDF, DOC, PPT, movie –

- **Online**,,, Chat-room, virtual classroom – Online delivery of off-line contents, streaming

- **Hybrids** – Prepared offline contents + chatroom – Interactive offline SCO's (via LMS) + chatroom

- نرم افزارهای متعددی برای تولید محتوای الکترونیکی وجود دارد که از جمله آنها می توان به موارد زیر اشاره کرد:

- Microsoft Word-SwishMax- Adobe photoshop- Captivate- Microsoft PowerPoint- [AutoPlay Media Studio](#) - [Multimedia Builder](#) - [Adobe Flash Professional](#)- [DemoShield Professional](#)-

• یادگیری الکترونیکی

- تعاریف

- مزایا

- تفاوت های آموزش مدرن و سنتی

- انواع یادگیری الکترونیکی

- دامنه آموزشهای الکترونیکی

- مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی

- سیستم مدیریت یادگیری

- تعاریف

- کاربردهای جهان

- سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی

- انواع محتوای دیجیتال

- استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی

- ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب

- دوره های الکترونیکی غیر رسمی

- موک چیست؟

- انواع موک

- معرفی چند نمونه موک

استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی

- یادگیری الکترونیکی

- تعاریف

- مزایا

- تفاوت های آموزش مدرن و سنتی

- انواع یادگیری الکترونیکی

- دامنه آموزشهای الکترونیکی

- مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی

- سیستم مدیریت یادگیری

- تعاریف

- پرکاربردهای جهان

- سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی

- انواع محتوای دیجیتال

- استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی

- ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب

- دوره های الکترونیکی غیر رسمی

- موک چیست؟

- انواع موک

- معرفی چند نمونه موک

سازمانهایی که در زمینه معیارهای یادگیری الکترونیکی فعالیتهای کلیدی داشته اند عبارتند از:

IMS (www.imsproject.org/). ADL (www.adlnet.org), IEEE (itsc.ieee.org), AICC (www.aicc.org/), ARIADNE (www.ariadne-eu.org). DCMI (www.dublincore.org). OKI (www.okiproject.org).

یکی از این استانداردهای تولید محتوا استاندارد SCORM می باشد که توسط انجمن دولتی ADL تعریف و بیشتر از استانداردهای دیگر شهرت داشته و مورد توافق می باشد:

قابلیت استفاده مجدد از محتوا ((Reusability

• قابلیت تبادل اطلاعات بین محتواهای مختلف ((Interoperability

• قابلیت دسترسی پذیری از طریق شبکه ((Accessibility

• قابلیت پایایی به این معنی که با تغییرات تکنولوژی نیاز به طراحی مجدد نباشد

((Durability

استاندارد دیگر که تقریباً مورد رجوع اغلب تولید کنندگان محتوا است AICC.

ادامه استانداردهای تولید محتوا:

- بطور خلاصه علت بکارگیری SCORM را می توان چنین بیان نمود:
۱. استفاده از SCORM باعث می گردد که اجزاء محتوای الکترونیکی از منابع مختلف بتوانند در یک محیط یکسان استفاده گردند این مطلب که در اصل مهمترین قابلیت SCORM است باعث می گردد تا بتوان یک سری محتوا از فرمتهای مختلف و از منابع متفاوت را بارها مورد استفاده قرار داد.
 ۲. SCORM یک مدل داده ایی یکسان برای کلیه محتواها بوجود می آورد. این مزیت باعث میگردد تا محتواها مستقل از LMS مورد استفاده تولید گردند، همچنین خود LMS نیز می تواند از محتواهای متفاوتی که متعلق به LMS های دیگر می باشد نیز استفاده نماید.
 ۳. SCORM یک بسته بندی یکسان (common packaging) را می دهد. که این بسته بندی یکسان امکان انتشار آن را ساده می سازد.

- یادگیری الکترونیکی
 - تعاریف
 - مزایا
 - تفاوت های آموزش مدرن و سنتی
 - انواع یادگیری الکترونیکی
 - دامنه آموزشهای الکترونیکی
- مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی
- سیستم مدیریت یادگیری
 - تعاریف
 - پرکاربردهای جهان
 - سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی
 - انواع محتوای دیجیتال
 - استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی
 - ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب
- دوره های الکترونیکی غیر رسمی
 - موک چیست؟
 - انواع موک
 - معرفی چند نمونه موک

چگونه محتوای خود را استاندارد Scorm نماییم؟

• یادگیری الکترونیکی

- تعاریف

- مزایا

- تفاوت های آموزش مدرن و سنتی

- انواع یادگیری الکترونیکی

- دامنه آموزشهای الکترونیکی

• مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی

• سیستم مدیریت یادگیری

- تعاریف

- کاربردهای جهان

- سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی

- انواع محتوای دیجیتال

- استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی

- ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب

• دوره های الکترونیکی غیر رسمی

- موک چیست؟

- انواع موک

- معرفی چند نمونه موک

مشخصات SCORM (استاندارد شده توسط ADL) مجموعه قوانینی می باشد برای تولید محتوای یادگیری که LMS ها برای سازگار بودن با یکدیگر باید از آنها پیروی کنند. در واقع با رعایت مجموعه قوانین مشترکی محتوای یادگیری تولید شده، در هر LMS دلخواهی قابل بارگذاری و دسترسی خواهد بود. برای فهم کامل SCORM و چگونگی کارکرد آن، مراجعه به مستندات ADL ضروری می باشد

یکی از این ابزارها، ابزار Reload Editor می باشد که در ادامه نحوه کار با آن شرح داده می شود.

فرمت های مورد قبول

- Flash

- Html

- Power Point

- PDF

- Doc

- Applet

• یادگیری الکترونیکی

- تعاریف

- مزایا

- تفاوت های آموزش مدرن و سنتی

- انواع یادگیری الکترونیکی

- دامنه آموزشهای الکترونیکی

• مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی

- سیستم مدیریت یادگیری

- تعاریف

- کاربردهای جهان

- سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی

- انواع محتوای دیجیتال

- استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی

- ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب

• دوره های الکترونیکی غیر رسمی

- موک چیست؟

- انواع موک

- معرفی چند نمونه موک

دارایی (Asset)

به صفحات وب، تصاویر، pdf ها، ویدئوها و ... که به عنوان منابع آموزشی مورد استفاده قرار می گیرند، در اصطلاح دارایی گفته می شود. يك دارایی شامل يك یا چندین فایل است. دارایی ها نمی توانند با LMS انتقال اطلاعات انجام دهند. دارایی ها شامل هر نمایش الکترونیکی از رسانه ها نظیر متن، عکس، صدا، صفحه وب، و ... می شوند و همه انواع فایل را می پوشانند.

• Sharable Content Object

- SCO ها کوچکترین جز محتوای یادگیری اند که توسط LMS قابل ردیابی هستند. هر SCO از

یک یا چند دارایی تشکیل می شود. یک SCO نمایانگر پایین ترین سطح از جزء جزء بودن منابع یادگیری است که می تواند به وسیله LMS و با استفاده از محیط زمان اجرا پیگیری شود. یک یا چند SCO می توانند جمع شده تا یک واحد سطح بالای یادگیری را تشکیل دهند.

• بسته محتوا

- هر بسته محتوا شامل یک یا چند SCO و یک فایل manifest به نام imsmanifest.xml است که این فایل شامل اطلاعاتی درباره SCO های موجود و سازماندهی آنهاست. این فایل محتوای بسته را توصیف می کند و LMS به کمک این فایل می تواند SCO ها را به طور صحیح شناسایی و وارد سیستم نماید. Content Package



- یادگیری الکترونیکی
 - تعاریف
 - مزایا
 - تفاوت های آموزش مدرن و سنتی
 - انواع یادگیری الکترونیکی
 - دامنه آموزشهای الکترونیکی
- مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی
- سیستم مدیریت یادگیری
 - تعاریف
 - پرکاربردهای جهان
 - سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی
 - انواع محتوای دیجیتال
 - استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی
 - ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب
- دوره های الکترونیکی غیر رسمی
 - موک چیست؟
 - انواع موک
 - معرفی چند نمونه موک

ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب

• یادگیری الکترونیکی

- تعاریف

- مزایا

- تفاوت های آموزش مدرن و سنتی

- انواع یادگیری الکترونیکی

- دامنه آموزشهای الکترونیکی

• مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی

• سیستم مدیریت یادگیری

- تعاریف

- کاربردهای جهان

- سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی

- انواع محتوای دیجیتال

- استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی

- ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب

• دوره های الکترونیکی غیر رسمی

- موک چیست؟

- انواع موک

- معرفی چند نمونه موک

- سیر ارائه منطقی درس - جذاب و فراگیر را به یادگیری ادامه مطلب
تهیه نماید و او را برای کسب اطلاعات بیشتر هدایت کند. - امکانات
تعاملی با فراگیر داشته باشد و برای پرسش و پاسخ دارای قابلیت باشد -
از کلیه امکانات گرافیکی رایانه ای مانند عکس ها، گراف ها، فیلم ها،
اسلایدها، شبیه سازی هایی مرتبط با موضوع درس، برای به تصویر
کشیدن مفاهیم استفاده نماید بهره گیری از مولتی مدیا و انیمیشن در
این زمینه بسیار مناسب است - ارائه مثال برای هدایت فراگیر به حل
مساله - از انواع آزمون بهره مند باشد و امکان تجزیه و تحلیل روی
نتایج آزمون داشته باشد - امکان مرور مطالب وجود داشته باشد - شامل
لینک مطالب مفید باشد تا فراگیر را برای یافتن منابع بیشتری هدایت
نماید کند تا خود دانشجو مطالب بیشتر را بیابد. امکان مرور بین مطالب
درسی و انتخاب موضوعی باشد.

- بکارگیری مولتی مدیا از هدف اصلی ارائه مطلب نکاهد

دوره های الکترونیکی غیر رسمی

- یادگیری الکترونیکی

- تعاریف

- مزایا

- تفاوت های آموزش مدرن و سنتی

- انواع یادگیری الکترونیکی

- دامنه آموزشهای الکترونیکی

- مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی

- سیستم مدیریت یادگیری

- تعاریف

- کاربردهای جهان

- سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی

- انواع محتوای دیجیتال

- استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی

- ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب

- دوره های الکترونیکی غیر رسمی

- موک چیست؟

- انواع موک

- معرفی چند نمونه موک

- موک MOOC از حروف اول Massive

- Open Online Course گرفته شده است به معنای لفظی

- دوره ی آنلاین باز و بزرگ.

- موک نوعی دوره آنلاین با هدف دسترسی آزاد از طریق وب

- و مشارکت در مقیاس بزرگ می باشد. دوره موک بطور

- معمول شبیه دوره دانشگاه می باشد ولی معمولاً گواهینامه

- معتبری برای گذاراندن دوره برای فراگیران صادر نمی شود البته

- با بررسی یادگیری میتوان گواهینامه ای هم صادر کرد.

هدف از استفاده از موک ها ممکن است تسهیل یادگیری باشد همچنین

ممکن است تغییر نقش یادگیرنده باشد. انتظاراتی که از موک داریم این

است که یادگیری بر اساس یادگیری مشارکتی از طریق شبکه باشد که این

فراتر از مرزهای یک نهاد آموزشی است. یعنی تبدیل دانش آموز به یک

یادگیرنده مادام العمر.

انواع موک

- یادگیری الکترونیکی

- تعاریف

- مزایا

- تفاوت های آموزش مدرن و سنتی

- انواع یادگیری الکترونیکی

- دامنه آموزشهای الکترونیکی

- مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی

- سیستم مدیریت یادگیری

- تعاریف

- پرکاربردهای جهان

- سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی

- انواع محتوای دیجیتال

- استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی

- ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب

- دوره های الکترونیکی غیر رسمی

- موک چیست؟

- انواع موک

- معرفی چند نمونه موک

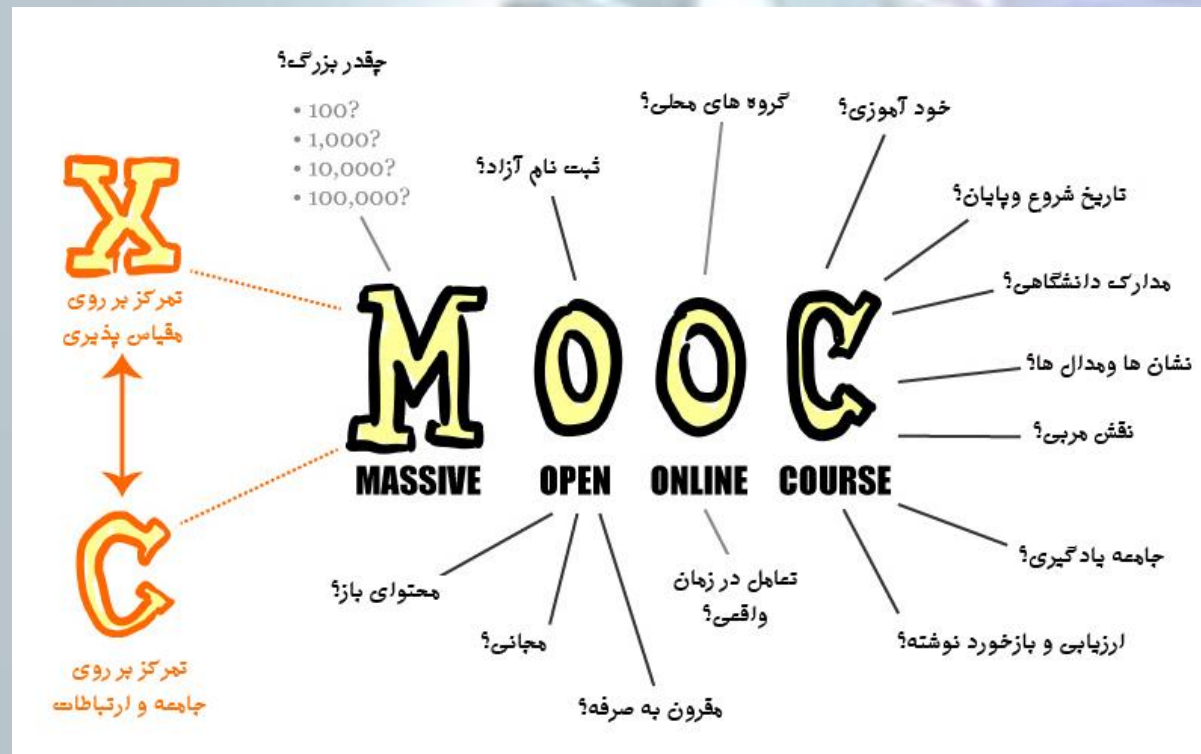
دو نوع موک بسیار مورد توجه هستند

xMOOCs

این نوع موک ها بر روی اندازه پذیری یا مقیاس پذیری دوره های آموزشی تاکید دارند. و کلا برداشت های کمی از بزرگ بودن ، بازبودن ، آنلاین بودن و دروه ی آموزشی دارند

cMOOCs

این نوع موک ها بر روی روابط اجتماعی و ارتباطات انسانی تاکید دارند.



معرفی چند نمونه از دوره های معروف در جهان

۱- کورسرا

یک شرکت فناوری آموزشی انتفاعی که توسط کسانی چون دافنی کالر از دانشگاه استنفورد تأسیس شده است و در کالیفرنیا واقع است. به دلیل تحریم های آمریکا علیه ایران، دانشجویان ایرانی امکان شرکت در دوره های آنلاین کورسرا را ندارند. کورسرا میزبان دوره هایی از ۱۰۰ دانشگاه در سراسر دنیا است معادل بریتانیایی کورسرا، فیوچرلرن است که هم اکنون نیمی از ۴۰ دانشگاه برتر بریتانیا دوره هایی را از طریق این پلتفرم ارائه می دهند.



۲- ای دی ایکس

edX یک پلت فرم باز و غیرانتفاعی است که توسط دانشگاه هاروارد و انستیتوی تکنولوژی ماساچوست ام آی تی راه اندازی شده است. این سرویس، دوره های آموزشی آنلاین و رایگانی که توسط دانشگاه ها و موسسه های آموزشی مختلف ارائه می شود را در اختیار علاقه مندان قرار می دهد. در دسترس بودن دوره های آموزشی برای تمامی سنین و اهالی تمامی کشورها از اهدافی است که edX قصد دارد به آنها دست پیدا کند؛ edX این شعار را سرلوحه کارش قرار داده است: «آینده تحصیلات آنلاین؛ برای همه، همه جا و در همه وقت.» همچنین در پایان بعضی از کلاس ها هم، در صورت دریافت نمره قبولی، گواهی نامه پایان دوره به شرکت کننده ها ارائه

۳- یوداسیتی

یک نهاد آموزشی است که جهت همگانی کردن آموزش تأسیس شده است. یوداسیتی با سرمایه ی شخصی ۳۰۰ هزار دلاری سباستین ترون [۲۰] بنا نهاده شد. از مه ۲۰۱۲، یوداسیتی دارای شش دوره ی آموزشی فعال می باشد.



• یادگیری الکترونیکی

• تعاریف

• مزایا

• تفاوت های آموزش مدرن و سنتی

• انواع یادگیری الکترونیکی

• دامنه آموزشهای الکترونیکی

• مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی

• سیستم مدیریت یادگیری

• تعاریف

• پرکاربردهای جهان

• سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی

• انواع محتوای دیجیتال

• استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی

• ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب

• دوره های الکترونیکی غیر رسمی

• موک چیست؟

• انواع موک

• معرفی چند نمونه موک

معرفی دوره های موک در ایران و جهان

- یادگیری الکترونیکی

- تعاریف

- مزایا

- تفاوت های آموزش مدرن و سنتی

- انواع یادگیری الکترونیکی

- دامنه آموزشهای الکترونیکی

- مولفه ها و معماری سیستم یادگیری الکترونیکی

- سیستم مدیریت یادگیری

- تعاریف

- کاربردهای جهان

- سیستم مدیریت محتوای الکترونیکی

- انواع محتوای دیجیتال

- استانداردهای تولید محتوای الکترونیکی

- ویژگی های محتوای الکترونیکی مناسب

- دوره های الکترونیکی غیر رسمی

- موک چیست؟

- انواع موک

- معرفی چند نمونه موک

- [سایت مکتبخانه](#) که در آن فیلم هایی از تدریس اساتید دانشگاه صنعتی شریف وجود دارد

- در سال ۲۰۰۸ میلادی سلمان خان یک موسسه غیر انتفاعی بنام "خان آکادمی" بنا کرد.

یک سال بعد کارش را ترک کرد و تمام وقتش را به این مأموریت جدید یعنی ارائه آموزش رایگان برای هر کس و در هر نقطه از جهان، اختصاص داد.

امروز "خان آکادمی" نزدیک به ۳۵۰۰ فیلم از ریاضی و علوم تا تاریخ و هنر و بیش از ۳۶۰ تمرین، بر روی وبسایت خود قرار داده است.

هر ماهه نزدیک به هفت میلیون دانش آموز از ویدئوهای آموزشی او استفاده می کنند. حدود دو سوم بیننده ها از آمریکای شمالی و بقیه از سراسر جهان هستند.