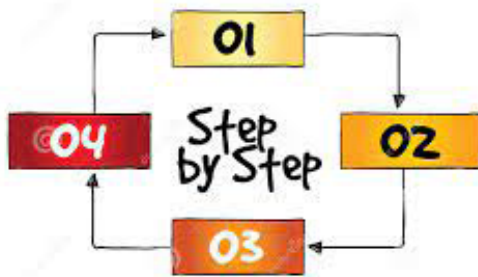


ایفای نقش و تولید داستان دیجیتال در آموزش دندان پزشکی



دانشجویان در فرایند یادگیری و نیز عدم تاکید روش‌های معمول آموزش در آموزش الکترونیکی بر مسائلی از جمله همدلی و کار گروهی، فرایندی طراحی گردید که در آن از روش‌های نوشتن سناریوی داستانی توسط دانشجویان و سپس ایفای نقش آنان بر اساس سناریوی نوشته شده و تولید داستان دیجیتال آن استفاده گردید تا بتوان در کنار آموزش مباحث تخصصی، بر موانع و محدودیت‌های روش‌های معمول برای کار تیمی و تعاملات موثر دانشجویان غلبه شود.

روش انجام کار:



این فرایند، با شروع دوره پاندمی کووید و الزام به استفاده از روش‌های یادگیری الکترونیک، در درس بیماری‌های دهان و دندان ۱ و ۲ اجرا گردید. به طور کلی این فرایند در سه مرحله اصلی طراحی، اجرا و ارزشیابی انجام گرفت. در مرحله طراحی، طراحی آموزشی برای اجرای کار انجام شد.

تأثیر فناوری اطلاعات بر جنبه‌های مختلف زندگی امروز ما انسانها بر هیچ کس پوشیده نیست. همچنین نمی‌توان محبوبیت و استفاده روزافزون آن را در آموزش انکار کرد (۱). این نقش در عرصه دانشگاهی با توجه به همه‌گیری کووید-۱۹ اهمیت بیشتری پیدا کرد (۲). اما نقدی که همیشه بر محیط‌های آموزش الکترونیکی وارد است عدم ایجاد اجتماع یادگیری و ایجاد زمینه‌ای برای سازنده‌گرایی در دانشجویان است (۳). به همین جهت مفهوم یادگیری الکترونیکی مشارکتی شکل گرفته و توسعه یافته است. از طرف دیگر، مساله مهارت‌های ارتباطی یکی از مهم‌ترین توانمندی‌های مورد انتظار از دانش‌آموختگان علوم پزشکی است. به همین جهت طراحی‌های برنامه‌های آموزشی در جهت ارتقای مهارت‌های ارتباطی در علوم پزشکی از اهمیت بالایی برخوردار است (۴) و به همین دلیل با تاکید بر رویکردهای آموزش الکترونیکی، مساله آموزش مهارت‌های ارتباطی نیز اهمیت بالایی پیدا کرده است.

یکی از روش‌های تدریس و یادگیری که در این زمینه مطرح می‌شود، روش ایفای نقش است که جایگاه ویژه‌ای در پرورش مهارت‌های ارتباطی و کار تیمی دارد و در آموزش الکترونیکی نیز مورد تاکید قرار گرفته است (۵). با تاملی بر وضع موجود آموزش معمول و تاکید بر آموزش الکترونیکی در دوره پاندمی کووید-۱۹، برای غلبه بر محدودیت‌های موجود از جمله غیرفعال بودن دانشجویان، عدم ارتباط و تعامل موثر دانشجویان، عدم مشارکت

با سناریوی نوشته شده

- فیلمبرداری و ضبط صحنه ایفای نقش و ادغام آن با سایر عناصر دیجیتال از جمله عکس، صدا، موسیقی و در صورت لزوم روایت سناریو
- اشتراک فیلم در گروه اساتید و دانشجویان جهت گرفتن بازخورد

جهت ارزشیابی برنامه آموزشی نیز کارهای زیر انجام شد: نظرسنجی از دانشجویان و اساتید به صورت الکترونیکی، گرفتن بازخورد و نقد دانشجویان با استفاده از سوالات باز و همچنین یادگیری دانشجویان در انتهای ترم با استفاده از آزمون.

References:

1. Vitoria L, Mislinawati M, Nurmasyitah N, editors. Students' perceptions on the implementation of e-learning: Helpful or unhelpful? Journal of Physics: Conference Series; 2018: IOP Publishing.
2. Aggarwal A, Comyn P, Fonseca P. Discussion: Continuing online learning and skills development in times of the COVID-19 crisis. 27 March-17 April.
3. Linser R, Ip A, editors. Beyond the current E-learning paradigm: Applications of Role Play Simulations (RPS)-Case studies. E-Learn: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education; 2002: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
4. Berkhof M, van Rijssen HJ, Schellart AJ, Anema JR, van der Beek AJ. Effective training strategies for teaching communication skills to physicians: an overview of systematic reviews. Patient education and counseling. 2011;84(2):152-62.
5. Wills S, Leigh E, Ip A. The power of role-based e-learning: Designing and moderating online role play: Routledge; 2011.

شاپ

صاحب امتیاز: دانشگاه علوم پزشکی بیرجند
مدیر مسئول: آقای دکتر محمد دهقانی فیروز آبادی
سردبیر: آقای دکتر فرشید عابدی
مدیر اجرایی: واحد کتاب و مجله (EDC)
نویسندگان این شماره: دکتر نرجس اکبری، دکتر آفاق زارعی

برای انجام آن، تحلیلی از موقعیت شامل اهداف دوره، نحوه انجام ایفای نقش، بستر الکترونیکی و امکانات مورد نیاز انجام شد. سپس موضوعات مورد نظر برای آموزش انتخاب شدند. لیستی از امکانات و شرایط مورد نیاز برای انجام کار و جدول زمان بندی اجرا تدوین گردید. ابزارهای مورد نیاز برای راهنمایی دانشجویان و ارزیابی آنان (شامل آزمون پایان ترم و فرم نظرسنجی) نیز در این مرحله تدوین گردیدند.



در مرحله اجرا، در اولین روز دوره، جلسه‌ای با حضور کلیه دانشجویان برگزار گردید. اهداف دوره با آنان به اشتراک گذاشته شد. گروه بندی دانشجویان در قالب گروه‌های ۶-۷ نفری انجام شد. به علاوه نحوه‌ی انجام کار و جدول زمان بندی اجرایی نیز برای دانشجویان روشن گردید. عناوین موضوعاتی که قرار بود دانشجویان در قالب آن داستان دیجیتال تولید کنند و یا به ایفای نقش بپردازند، به گروه‌ها تخصیص داده شد. دانشجویان در طی دوره اقدامات زیر را انجام می‌دادند:



- نوشتن سناریوی داستانی حول موضوع آموزشی
- ارائه سناریو در یک جلسه آموزشی به صورت آنلاین در حضور اساتید
- اصلاح سناریو بر اساس بازخوردهای گرفته شده و تایید اساتید
- تقسیم وظایف از جمله: بازیگران، فیلمبردار، طراح صحنه و ...
- ایفای نقش دانشجویان بازیگر در نقش‌های داستان، متناسب