



آینده پژوهی رشته تولید محتوا

ناهید ظهرابی وندایی

دبیرخانه کشوری راهبری کامپیوتر(فنی حرفه‌ای و کاردانش)

مستقر در استان زنجان ۱۴۰۱-۱۴۰۲



آینده پژوهی رشته تولید محتوا

ناهید ظهراپی وندایی

استان بوشهر - جم

مدرسه فاطمیه

دبیرخانه کشوری راهبری کامپیوتر(فنی حرفه‌ای و کاردانش)

مستقر در استان زنجان ۱۴۰۱-۱۴۰۲



- ۱- چکیده ۱
- ۲- مقدمه ۲
- ۳- بیان مساله ۳
- ۴- روند ، رویداد ، اقدامات و تصاویر ۳
- ۵- آینده مطلوب ۱۸
- ۶- آینده خنثی ۲۴
- ۷- آینده نامطلوب (تلخ) ۲۶
- ۸- نتیجه گیری ۲۸
- ۹- فهرست منابع ۳۰

۱- چکیده

محتوای الکترونیکی به مجموعه ای از تصاویر ، متون ، فیلم ها و صدا ها اطلاق می شود که هدف آن آموزش یک یا چند بخش از **محتوای درسی** است. البته می توان مجموعه ای تصاویر و یا متون و یا انیمیشن های مرتبط با یک موضوع درسی را جداگانه و هرکدام به تنهایی یک **محتوای آموزشی** به شمار آورد . بخشی از محتوای الکترونیکی همان آموزش الکترونیکی است که امروزه یکی موضوعات مهم در دنیای آموزش و فناوری اطلاعات است که به مجموعه ای از عکسها، متنها، و فایل های صوتی (پادکست) و تصویری گفته می شود که به کمک برنامه های مختلف ساخت و تولید محتوا تولید شده اند تا مبحثی را آموزش دهند.





امروزه نظام های آموزشی مبتنی بر فناوری اطلاعات در فرایند آموزش بشر جایگاه خاصی یافته و فرایند آموزش و تدریس به مراتب انعطاف پذیرتر از قبل شده است .

یادگیری الکترونیکی در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی نماینده طبقه و شاخه ای بسیار متفاوت از ارتباطات است . این شیوه یادگیری باعث افزایش سرعت و توانایی ارتباطات و افزایش ظرفیت ارسال ، دریافت و استفاده از اطلاعات و توانایی گذر از زمان و مکان برای مقاصد آموزشی شده است .

به اعتقاد گریسون و اندرسون یادگیری الکترونیکی در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی عملاً باعث تغییر رویکردهای تعاملات آموزشی و یادگیری می شود . توانایی اصلی یادگیری الکترونیکی در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی در توانایی های ارتباطی و تعاملی آن نهفته است .

آموزش مجازی و تدریس مبتنی بر فناوری اطلاعات محیط گسترده تری را پوشش داده و با الهام از فرایند آموزش سنتی دارای دو مرحله عمده است :

✓ مرحله پدید آوری (تهیه و تدوین)

✓ مرحله آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی

در مرحله پدید آوری ، مواد آموزشی الکترونیکی تهیه ، ذخیره و منتقل می گردد. و مرحله آموزش اختصاص به استفاده و کاربری مواد آموزش الکترونیکی دارد .

یکی از مزیت های آموزش یادگیری الکترونیکی در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی ،

توانایی پشتیبانی از تعامل فکری مبتنی بر متن فارغ از فشار زمان و قید مکان است . ارتباطات الکترونیکی با قالب های رسانه ای گوناگون متنی ، تصویری و صوتی و توانایی آنها برای بسط تعامل در مرزهای زمان و مکان ، ساختار آموزش مجازی و یادگیری را تغییر می دهند .

در تعامل آموزشی مسئولیت تعریف برنامه درسی و تهیه محتوای آموزشی ، طراحی فعالیت های آموزشی ، طراحی فعالیت های آموزشی ، ایجاد انگیزه در برقراری و حفظ ارتباط با دانشجو و هدایت آنها به سمت یادگیری خود راهبر برعهده مربیان و اساتید آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی است . آشنایی با اصول و مبانی ارتباطات و اعمال مهارت های ارتباطی در هنگام تهیه محتوای الکترونیکی و آموزش مجازی همزمان (برخط) لازمه تدریس الکترونیکی موفق است .

۲- بیان مساله

آینده رشته تولید محتوا چگونه خواهد بود؟

نقش تولید محتوا در نظام های آموزشی امروزه



امروزه اینترنت و یادگیری الکترونیکی مورد توجه عموم قرار گرفته و در حال حاضر نشان دهنده تلقی آنان از فناوری آموزشی است. با جلوتر رفتن زمان دیگر استفاده از مدل‌های قدیمی یادگیری پاسخگوی نیازهای انسان امروز نیستند و این دقیقاً همان احساس خلاء است که ما را به سمت دنیای جدید منابع یادگیری رهنمون می‌شود. ظهور شبکه های ارتباطی گسترده از قبیل اینترنت، در کنار ابزار و امکانات آموزشی پیشرفته، باعث تحول در روشهای آموزشی شده و این امکان را فراهم کرده است تا بتوان طیف وسیعی از جویندگان علم را در نقاط مختلف و از فواصل دور و نزدیک تحت پوشش شبکه آموزشی در آورد.

افزایش روز افزون اطلاعاتی که مشخصه کسب و کار امروزی است، نیاز به یادگیری را مهمتر از همیشه می‌کند، اما میزان این یادگیری و سرعتی که با آن باید بیاموزیم می‌تواند تحت کنترل در آید. با جلوتر رفتن زمان دیگر استفاده از مدل‌های قدیمی یادگیری پاسخگوی نیازهای انسان امروز نیستند و این دقیقاً همان احساس خلاء است که ما را به سمت دنیای جدید منابع یادگیری رهنمون می‌شود. گاهی در نظام آموزشی دیده می‌شود که یادگیری و آموزش معمولاً هم معنی تلقی میشوند، در حالی که هم معنی نیستند.

آموزش راهی است که شالوده و اساس چیزی توسط آن منتقل می‌شود و در واقع یادگیری را که همان روش درونی ما برای تبدیل اطلاعات به دانش است حمایت و پشتیبانی می‌کند. در کسب و کار یادگیری ابزاری برای رسیدن به غایت و هدف نهایی است.





هدفی که یکی از نتایج آن افزایش کارایی است. این در حالی است که آموزش در جهت دادن یادگیری به شکل خاص وارد میدان می شود و یادگیرندگان را در بدست آوردن مهارتی جدید یا استفاده از دانشی جدید در روشی خاص یا در سطح خاصی از تخصص و کارایی پشتیبانی می کند. فناوری اینترنت راه حلی برای وقوع انقلابی عمیق و ژرف در یادگیری است. اما باید بخاطر سپرد که فناوری، در هر نوع آن، ابزار است نه راهبرد. نقش آموزش کلاسی به صورت سنتی مهم و پایدار است.

پیشرفتهای فناوری اطلاعات به همراه تغییرات اجتماعی، پارادایم های جدیدی را برای آموزش های سازمانی و آکادمیک ایجاد میکنند. این تغییرات عظیم، تاثیر قابل توجه و عمده ای بر سیستمهای آموزشی در نظام آموزشی ما دارند.

با ظهور فناوری ها و متدلوژی های اینترنت و یادگیری الکترونیکی، فراهم کنندگان آموزش آکادمیک (مدارس و آموزش عالی) و آموزش سازمانی در حال ایجاد ابزارها و محتوای یادگیری الکترونیکی هستند تا پاسخگوی تقاضا باشند. موسسات از بسیاری مدرسان و افراد تحت آموزش درخواست می کنند تا دوره های سنتی و چهره به چهره خود را به یادگیری الکترونیکی تبدیل کنند که البته در این فرآیند دست اندر کاران طراحی یادگیری الکترونیکی با چالش هایی مواجه میگردند.

منظور از محتوای الکترونیکی چیست؟

محتوای الکترونیکی به مجموعه ای از تصاویر، متون، فیلم ها و صداها اطلاق می شود که هدف آن آموزش یک یا چند بخش از محتوای درسی است. البته می توان مجموعه ای تصاویر و یا متون و یا انیمیشن های مرتبط با یک موضوع درسی را جداگانه و هر کدام به تنهایی یک محتوای آموزشی به شمار آورد.

بسیاری از سازمان ها، مراکز علمی و دانشگاه ها امروزه برای ارائه مطالب جدید به افرادی که توانایی حضور فیزیکی در کلاس های درس و یا محل های آموزشی را ندارند، مطالب خود را به صورت آموزش های مجازی و به شکل آموزش الکترونیکی برای کاربران در شبکه اینترنت قرار داده اند تا علاقه مندان به علوم مختلف اقدام به یادگیری آن ها بدین شکل نمایند. امکانات محتوای آموزشی الکترونیکی قابل مقایسه با امکانات موجود در کلاسهای آموزشی نیست. با کمک نرم افزارهای موجود و استفاده از تکنیک های سمعی و بصری و ... می توان بسیاری از مسائل را به راحتی و به صورت ملموس برای دانشجویان و دانش آموزان شرح داد.

یکی از سیستم های مهم ارتباطی از دانش در عصر جدید از طریق شکل گیری وب و عرضه ی تولید محتوا بوسیله ی اینترنت بوده است. این روزها تولید محتوا در قالب الکترونیکی نیاز هر روزه ی انسان هاست. با استفاده از رسانه ی قدرتمندی مثل اینترنت، محتوای آموزشی را می توان به صورت محتوای الکترونیکی با هزینه ی کمتر و به نحوی تأثیرگذار و مفید انتقال داد. اما در پاسخ به این سؤال که منظور از محتوای الکترونیکی چیست باید گفت که معانی



و تعاریف بسیار گسترده‌ای درباره‌ی محتوای الکترونیکی وجود دارد که در ادامه به برخی از آن‌ها اشاره می‌کنیم: به لحاظ فنی، محتوای الکترونیکی به هر نوع اطلاعات دیجیتالی گفته می‌شود که در زمینه‌ها و حوزه‌های مختلف برای اهداف مختلف استفاده می‌شود.

در تعریفی دیگر، E-content محصولات و خدماتی نامیده می‌شود که بصورت الکترونیکی ارائه می‌شوند. علاوه بر این، محتوای الکترونیکی (E-content) که همچنین از آن به عنوان محتوای دیجیتالی نیز یاد می‌شود به محتوا و یا اطلاعاتی که روی دستگاه‌های الکترونیکی مبتنی بر شبکه توزیع می‌شوند یا با استفاده از شبکه کامپیوتری مانند اینترنت در دسترس قرار می‌گیرند نیز گفته می‌شود. طبق فرهنگ لغت آکسفورد، محتوای الکترونیکی متن‌ها و تصاویر دیجیتالی است که برای نمایش در صفحات وب طراحی شده‌اند. به گفته‌ی ساکسنا آنوراگ، محتوای الکترونیکی اساساً بسته‌ای است که نیازهایی مانند به حداقل رساندن فاصله‌ها، اثربخشی هزینه، کاربرپسند بودن و سازگاری با شرایط محلی را برطرف می‌کند. محتوای الکترونیکی را می‌توان در مدل‌های مختلف برای انواع مختلف مخاطب تولید کرد. امروزه از این نوع محتوا برای برگزاری دوره‌های آموزشی و یادگیری الکترونیک بسیار استفاده می‌شود.

هدف از توسعه‌ی محتوای الکترونیکی ایجاد یک جامعه‌ی غنی از اطلاعات است. هر فردی در جامعه از ایجاد، دریافت، به اشتراک‌گذاری و استفاده از اطلاعات برای پیشرفت خود سود می‌برد. محتوای الکترونیکی معتبر، جامع و هدفمند شرایط برای دسترسی به محتوای دیجیتال با کیفیت بالا و مفید را فراهم کرده و بعنوان یک معلم مجازی تأثیرگذار عمل می‌کند. محتوا بدلیل انعطاف‌پذیری زمان، مکان و سرعت یادگیری روزبه‌روز محبوب‌تر می‌شود و شامل هر نوع محتوایی است که از طریق رسانه‌های مختلف الکترونیکی تولید و توزیع می‌شود. انواع مختلفی از محتوای دیجیتالی که از اهمیت آموزشی نیز برخوردار هستند بصورت آنلاین در دسترس مردم قرار گرفته است.

انواع محتوای الکترونیکی

انواع محتوای الکترونیکی عبارتند از:

- محتوای متنی
- محتوای تصویری
- محتوای صوتی
- محتوای ویدیویی
- محتوای گرافیکی



- انیمیشن‌ها و سخنرانی‌های آنلاین

محتوای متنی

متن مهم‌ترین عنصر در هر محتوای الکترونیکی است و شما بخشی از محتوای متنی را در هر نوع محتوای دیجیتالی می‌بینید. کامپیوترها در هر سطح می‌توانند به تولید محتوای متنی بپردازند و فایل‌های متنی مثل ورد پد و MSWORD برای ایجاد متن استفاده کنند. در واقع می‌توان محتوای متنی را در قالب‌های زیر ذخیره کرد: .txt، .doc، .htm و .pdf. مقالات و کتاب‌های الکترونیکی زیادی وجود دارد که آن‌ها را هم می‌توان در این دسته قرار داد.

محتوای تصویری

تصاویر را می‌توان در فرمت‌های مختلف jpg، bmp، gif و png ذخیره کرد. bmp یک فرمت غیر فشرده است که عکس را در میلیون‌ها رنگ ذخیره می‌کند و محبوب‌ترین فرمت برای تبادل تصاویر بین برنامه‌های مختلف است. gif یک فرمت فشرده است و تصویر را در ۲۵۶ رنگ ذخیره می‌کند. از این فرمت برای نمایش تصاویر در صفحات وب بسیار استفاده می‌شود. jpg یک فرمت تصویر بسیار عالی است و تصویر را در میلیون‌ها رنگ در فایل با اندازه‌ی بسیار کوچک ذخیره می‌کند که در نتیجه آن محبوب‌ترین فرمت برای محتوای الکترونیکی است. محتوای تصویری و ویدیویی را جذاب‌ترین نوع محتوای الکترونیکی می‌دانند.

محتوای صوتی

این روزها، فایل‌های صوتی و پادکست‌ها، کتاب‌های صوتی بخشی از این نوع محتوا را تشکیل می‌دهند و بین مخاطبان محبوبیت زیادی دارند چرا که هر جایی و حتی هنگام پیاده‌روی و رانندگی می‌توان از آن‌ها استفاده کرد. از محتواهای صوتی الکترونیکی برای تبدیل یک کتاب چاپی به صوتی و اغلب با اهداف آموزشی استفاده می‌شود. فرمت‌های مختلف صوتی وجود دارد که می‌توان بعنوان بخشی از محتوای الکترونیکی استفاده کرد. .wav، .au، mp3 و mid محبوب‌ترین فرمت‌های صوتی E-content است. au فرمت فشرده صدا از طریق سان مایکروسیستمز است. MP3 یک قالب بسیار فشرده برای ذخیره‌سازی صدا و موسیقی است که فرمتی بسیار محبوب برای ذخیره‌سازی و تبادل موسیقی دیجیتال امروز است. mid هم یک فرمت محبوب ذخیره موسیقی است.

محتوای ویدیویی

محتوای ویدیویی عالی‌ترین و هیجان‌انگیزترین نوع محتوا در حوزه‌ی E-content است. با پیشرفت‌های اخیر در فناوری‌های فشرده‌سازی و پخش، محتوای ویدیویی به بخش مهمی از عناصر محتوای الکترونیکی تبدیل شده است. همچون دیگر عناصر، محتوای ویدیویی دیجیتالی نیز فرمت‌های مختلفی دارد و به دو صورت فشرده و غیر فشرده



ذخیره می‌شود. از محتوای ویدیویی با اهداف مختلفی مثل سرگرمی، آموزش، تبلیغات و... استفاده می‌شود. فیلم و سریال، ویدیوهای آموزشی جزو پرطرفدارترین نوع محتوای ویدیویی هستند.

انیمیشن

انیمیشن دوبعدی و سه‌بعدی ابزارهای ارتباطی قدرتمندی هستند. فناوری‌های فشرده‌سازی جدید کمک کرده است که انیمیشن به بخش منظمی از محتواهای الکترونیکی تبدیل شود. انیمیشن‌ها در فرمت‌های مختلف `swf`، `flc` و `gif` وجود دارند. `flc` یک فرمت قدیمی انیمیشن دوبعدی از `AutoDesk` است. `swf` فرمت جدیدی از ماکرومدیا برای ذخیره‌ی انیمیشن‌های دوبعدی است. برخی برنامه‌ها نیز انیمیشن‌های سه بعدی را در این فرمت محبوب اجرا می‌کنند. `gif` را هم می‌توان یک انیمیشن محسوب کرد.

ابزارهای تولید محتوای الکترونیکی

آموزش الکترونیکی و به خصوص تولید محتوای الکترونیکی امروزه به یکی موضوعات مهمی تبدیل شده است که در دنیای اینترنت و مجازی بسیار به آن اهمیت داده می‌شود همچنین اخیراً مدارس، دانشگاه‌ها، بسیاری از موسسات آموزشی حتی کارخانه‌ها و ادارات تولید محتواهای آموزشی را جزء ملزومات آموزشی خود قرار داده‌اند. برای شروع به مسیر تولید محتوای الکترونیکی می‌پردازیم.



رشته تولید محتوا و انیمیشن

تولید محتوای الکترونیکی

تولید محتوای الکترونیکی به صورت‌های مختلف امکان‌پذیر است. برای مثال تولید نرم‌افزارهای آموزشی متناسب با موضوعات کتب درسی، تولید سایر اجزای آموزشی، تولید نرم‌افزارهای بازی، سرگرمی و آموزشی، تولید نرم



افزارهای پرورشی، تولید نرم افزارهای آزمون گیر و یا تولید نرم افزارهای بانک اطلاعاتی می تواند نمونه ای از ابزار های تولید محتوای الکترونیکی باشد.

آموزش الکترونیکی

بخشی از محتوای الکترونیکی همان آموزش الکترونیکی است که امروزه یکی موضوعات مهم در دنیای آموزش و فناوری اطلاعات است که به مجموعه ای از عکسها، متنها، و فایل های صوتی (پادکست) و تصویری گفته می شود که به کمک برنامه های مختلف ساخت و تولید محتوا تولید شده اند تا مباحثی را آموزش دهند. محتوای آموزشی الکترونیکی قادر است میزان یادگیری فراگیر را بالا ببرد و تجربه مفید و لذت بخشی از آموزش را برای او فراهم کند. به عبارت دیگر منظور ما از محتوای الکترونیکی تجربه جدیدی در قالب یادگیری الکترونیکی است.

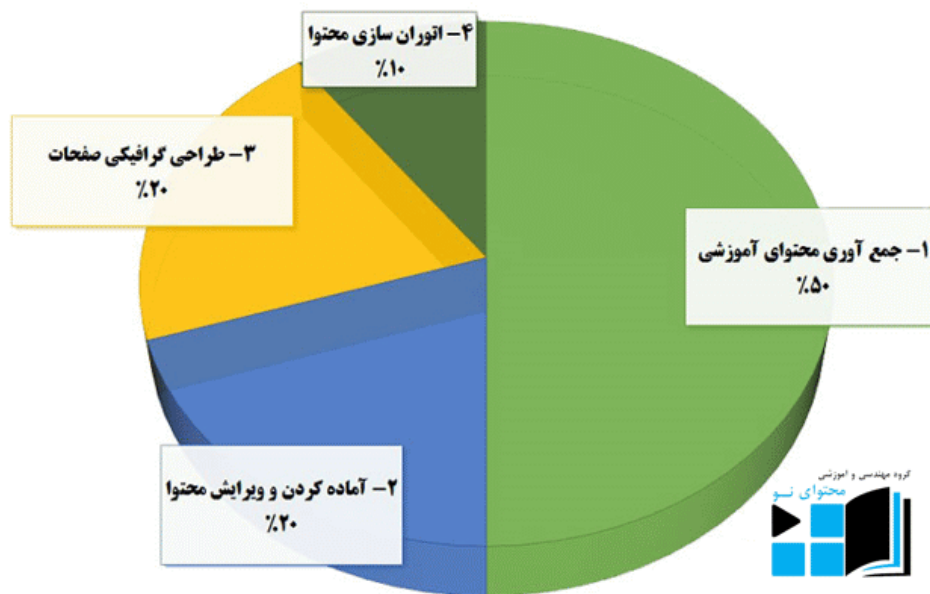
مراحل تولید محتوای الکترونیکی

تولید محتوای الکترونیکی شامل چندین مرحله است:

۱. طراحی که شامل موارد ذیل می باشد:
- آماده سازی محتوا جهت تبدیل به محتوای الکترونیکی.
- تهیه سناریوی اجرایی طبق مراحل پروژه.
۲. تولید اجزای مورد استفاده در تولید محتوای الکترونیکی است.
۳. جمع بندی که شامل ساخت محصولی از قبیل: متن، عکس، انیمیشن، فیلم و صدا است تا به ارائه محتوا بپردازد.
۴. انتشار یا ارائه محتوای الکترونیکی از طرق مختلف می باشد.



چهار مرحله ی اصلی ساخت محتوای الکترونیکی



چهار گام تهیه یک محتوای آموزشی

جمع آوری محتوای آموزشی.

آماده سازی اطلاعات جمع آموری شده

طراحی گرافیکی صفحات و سرفصلها مطابق محتوای گردآوری شده.

اتوران سازی محتوا.

جمع آوری محتوای آموزشی :

محتوا مهم ترین بخش یک نرم افزار است. که شامل فیلم، عکس، صدا، متن، پویانمایی و ... بوده و هدف آن آموزش یک یا چند بخش از محتوای درسی است. شما اگر قصد تولید یک نرم افزار آموزشی را داشته باشید بایستی ۵۰٪ زمان و انرژی خودتان رو صرف این مرحله کنید.

آماده سازی محتوای جمع آوری شده :

بعد از اینکه محتوای اولیه شما آماده شد نمی توانید به همان صورت استفاده کنید بلکه ابتدا بایستی هرکدام از آن ها را با نرم افزار های ادیت و ویرایش نموده و آماده ی استفاده در نرم افزار های اتوران ساز کنید. این مرحله ۲۰٪ وقت و انرژی شما را خواهد گرفت.



طراحی گرافیکی صفحات :

این قسمت بعد از محتوا قابل لمس ترین قسمت یک نرم افزار است در واقع داشتن یک محتوای مناسب و کامل، بدون توجه به رنگ آمیزی آن محتوا! تاثیر پذیری و کاربر پسندی آن را به شدت کاهش می دهد. بنابراین طراحی گرافیکی صفحات به منظور نمایش محتوای تهیه شده می تواند منجر به ارائه اثر تاثیر گذار و موفق خواهد بود. این قسمت هم ۲۰٪ اهمیت تولید محتوا را دارد.

اتوران سازی :

شما تا به اینجای کار ۹۰٪ روند تولید محتوای خودتان را انجام داده اید. بسیاری از افراد تازه کار و مبتدی فکر می کنند بخش اعظم کار یک پروژه قسمت اتوران سازی آن است. در حالی که بیشترین وقت یک محتوا ساز تهیه محتوا، رنگ آمیزی محتوا و سپس تبدیل به اتوران است.



ابزارهای تولید محتوای الکترونیکی

برای متن: ورد، EditPad.UltraEdit

در تولید عکس: فتوشاپ، SnagIt, photoimpact

در ساخت انیمیشن: فلش، Adobe Captivate

نرم افزارهای کاربردی فیلم: کامتازیا، Adobe Captivate



نرم افزارهای صدا: SoundBooth, Sound Fourge, Audition Captivate

برای ساخت لوگو یا آرم: فلش، corel

ساخت اسلاید: PowerPoint

نرم افزار های تولید آزمون: کامتازیا، Elearning builder, Quiz builder, Captivate

لیست برخی از نرم افزارهای تولید محتوای الکترونیکی

Adobe Captivate

نرم افزار Adobe Captivate یکی از قوی ترین نرم افزار های تولید فایل های آموزشی در جهان است که تولید شرکت بزرگ Adobe می باشد. این نرم افزار قابلیت تولید فایل های آموزشی با فرمت HTML فلش و ... را دارا است. توسط این نرم افزار می توان آموزش های الکترونیکی و مجازی قدرتمندی به صورت چند رسانه ای و تعاملی وجود آورد. این نرم افزار بسیار پر کاربرد در ساخت فایل های آموزشی، تمامی امکانات را برای کسانی که می خواهند به تهیه برنامه های آموزشی بپردازند فراهم می کند. یکی از امکانات ویژه این نرم افزار امکان فیلم برداری از دسکتاپ با کیفیت بسیار بالا می باشد. همچنین می توانید با اضافه کردن صدا از طریق میکروفون یا توضیحات متنی از طریق نرم افزار آن را کامل نمایید. یکی دیگر از قابلیت های بسیار عالی این نرم افزار این است که شما می توانید فایل های متنی و مالتی مدیای خود را با فرمت های گوناگون با یکدیگر ترکیب کرده و در قالب فایل آموزشی در آورید. فرمت هایی مثل HTML، فلش SWF و همچنین تصاویر گرفته شده از کار با چند نرم افزار را در کنار یکدیگر قرار داده و با اضافه کردن توضیحات، آموزش کار با نرم افزار های مختلف را بسازید. اطلاعات خاص نظیر علوم مختلف، شرایط جغرافیایی، آب و هوا، ویژگی های توریستی شهرها و.. در قالب فایل های HTML در کنار یکدیگر قرار دهید و دایره المعارف اختصاصی بسازید.

Adobe After Effects CS4

یکی از قدرتمندترین ابزارهای پویانمایی دوبعدی و جلوه های ویژه سینمایی در جهان که انقلاب وسیعی در نگرش نسبت به پویانمایی و تلویزیون پدید آورده است. این نرم افزار هماهنگی بالایی با نرم افزارهای Adobe Photoshop, Adobe Premiere و Audition دارد. از این برنامه به شدت در صنعت تصویر متحرک و فیلم های ویدیویی و تیزر فیلم ها و تبلیغات تلویزیونی استفاده می شود. بسیاری از شاهکار های سینمایی و تبلیغات تلویزیونی اغلب محصول برنامه AE می باشد. به عبارتی برنامه After Effects در زمینه تلفیق و ترکیب تصاویر متحرک همان قدرتی را در اختیار شما قرار می دهد که ابزارهای نقاشی و ترسیمی در اختیار هنرمندان قرار داده اند.

Adobe Flash CS4 Pro



برنامه ای برای ساخت انیمیشن و برنامه های چند رسانه ای و تعاملی

Adobe Photoshop CS4 11 ME

ابزاری گرافیکی و قدرتمند جهت ویرایش و مدیریت و سازماندهی تصاویر با امکان تایپ فارسی دارای امکانات نامحدود برای طراحی.

Camtasia Studio 7.0.1

قابلیت تولید آسان فیلم های آموزشی، نمایشی و سایر جریان های آنلاین و امکانات بی شمار و بی پایان؛ همچنین قابلیت ویرایش و افزایش ویدئو های خود از طریق نوشته ها، عنوان ها و نسبت ها، بزرگ و کوچک کردن تصاویراز ویژگیهای بارز این نرم افزار است. تنظیمات بخش های ویرایشی این نرم افزار آنقدر بالاست که تقریباً تمامی نیازهای کاربران را برآورده می کند. خروجی های متنوع از قبیل Flash, QuickTime و سایر فرمت های رایج، ضبط تمام عناصر و داده های ارائه شده توسط پاورپوینت و از مزایای بالای این نرم افزار است.

Demo Shield

از قابلیت های دمو شیلد می توان ساخت انواع اتوران، ساخت حرفه ای نرم افزارهای آموزشی و همچنین آموزش در محیط شبیه سازی شده به صورت Interactive نام برد. کار با دمو شیلد بسیار ساده است و نیاز به اطلاعات زیادی ندارد و یک کاربر عادی نیز می تواند به راحتی با آن کار کند. این نرم افزار دارای اتوران های آماده و صفحات مرتبط با هم می باشد. این نرم افزار فایل های عکس با پسوند Bmp,Gif,Pcx,Png,jpg فایل های متنی با پسوند Rtf فایل های ویدیویی با فرمت Avi,Scm,Mov,Qt فایل های صوتی با فرمت های Wav,mp3,mid,rmi را به خوبی پشتیبانی می کند

EBook Maker

برای ساخت کتب الکترونیکی با فرمت exe یا اجرایی از این برنامه استفاده می شود.

استوری لاین (Articulate Storyline)

این نرم افزار که توسط شرکت Articulate تولید شده است به سرعت توانست رشد کند و به یکی از قدرتمندترین و کاربرپسندترین نرم افزارهای تولید محتوای الکترونیکی تبدیل شود. استوری لاین امکان ایجاد محیط های آموزشی تعاملی و غنی را با افزودن عناصر مختلف به دوره آموزشی را، به ما می دهد.



۳- آینده مطلوب

گسترش عظیم آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی در حال حاضر دوره های مجازی پرطرفدارترین شیوه آموزش الکترونیک (آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی) است. اسمارت فون ها یا به عبارتی، تلفن های هوشمند و تبلت ها امروزه فرمت های مختلفی از صوت و تصویر را پشتیبانی می کنند. افراد می توانند از این طریق آموزش های مجازی و تولید محتوای الکترونیکی را دنبال کنند اما وقتی تعداد دانش آموزان یک کلاس به ۳۶۰۰۰ نفر می رسد روند کمی متفاوت خواهد شد! بیش از ۳۶۰۰۰ نفر در اولین دوره آموزش الکترونیک (آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی) دانشگاه هاروارد شرکت کرده اند، به بیانی یک کلاس مجازی (آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی) هاروارد بیشتر از یک کنسرت موسیقی متقاضی داشته است.

با این سطح استقبال، این طور به نظر می رسد، که وجود تغییرات در روش های تدریس دانشگاه های سنتی به طور گسترده در حال تغییر است. در برگزاری کلاس های جدید، منابع موجود برای تدریس کم شده، از طرف دیگر این نوع تدریس موجب می شود تا افراد هزینه های کمتری را بابت دوره ها پرداخت کنند.



آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی با فرمت های کوتاه متداول خواهد شد.

یکی دیگر از روندهایی که محبوبیت رو به رشدی را در بخش آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی در آینده به خصوص در شرکت های بزرگ به همراه دارد، ارائه آموزش های مجازی و محتوای الکترونیکی با فرمت های کوتاه است. شما می توانید به راحتی دیدن یک فیلم پنج دقیقه ای، خواندن متن یک صفحه ای، و یا یک سری فعالیت های انعطاف پذیر را در زندگی روزمره و پرمشغله خود بگنجانید.

در دنیای شلوغ امروز، ما وقتی برای مطالعات طولانی نداریم اما این باعث نمی شود که زمانی برای یادگیری نداشته باشیم، هیچ وقت برای یادگیری دیر نیست. آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی با اندازه های کوچک باعث می شود تا برای یادگیری یک موضوع نیاز کمتری به تمرکزهای طولانی مدت داشته باشیم، چرا که می توان حتی با گوشی موبایل و تماشای یک فیلم کوتاه آموزشی، موضوع جدیدی را بیاموزیم که خود موجب ایجاد انگیزه و محبوبیت آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی می شود.



اهمیت و شناخت یادگیری غیررسمی افزایش خواهد یافت.

افراد باید بتوانند نسبت به ابزارهای در دسترس خود شناخت بیشتری پیدا کرده و با استفاده از آن ها از آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی بهره برند. همچنین تشویق افراد به استفاده از رسانه های اجتماعی و به دست آوردن اطلاعات مورد نیازشان از این طریق می تواند نقشی موثر در بالا رفتن استفاده از آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی داشته باشد. این موضوع در آینده ادامه پیدا کرده و تکمیل خواهد شد، چرا که مجموعه ای از آموزش های رایگان، پادکست ها، فیلم ها، کنفرانس ها و... برگزار شده و افراد می آموزند که در محل کار و به صورت غیر رسمی دانش های جدید را به دست آورید.

نقش اساتید در آموزش مجازی و یا تولید محتوای الکترونیکی تغییر خواهد کرد.

در آینده آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی استاد نقش فردی را دارد که منابع تحصیلی رایگان را فراهم می کند که به صورت صوت یا مستندات در بخش ها و موضوعات مختلف در دسترس افراد قرار می گیرد. این بدان معناست که نقش اساتید سنتی کاملا تغییر خواهد کرد و دانش های در اختیار افراد به صورت گسترده، خلاقانه و تاثیرگذار برای پشتیبانی از آموزش در خارج از کلاس های درس سنتی مورد استفاده قرار می گیرد.

مفهوم پژوهش در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی ارتقاء می یابد.

این موضوع با نقش مدرس در ارتباط است. سخنرانی های طولانی، عدم وجود اطلاعات کافی، کلاس ها و نوشته های خسته کننده عمرشان تمام خواهد شد، دانش به راحتی در دسترس است و وقت آن رسیده که دانش پژوهان این اجازه را داشته باشند تا دانش را به صورت خودگردان به دست آورده و در یادگیری تعامل فعال داشته باشند.



اکثر فراگیران در خارج از محدوده کشور خود آموزش مجازی می بینند خواهند بود.

اکثریت فراگیران آن سوی دریاها هستند و در کشور خودشان آموزش نمی بینند! با گسترش آموزش مجازی و تولید الکترونیکی دیگر نیازی به مهاجرت به کشور دیگر نیست و افراد می توانند در کشور خود به آموختن بپردازند، هم چنین تجربه ای که اساتید در این زمینه کسب می کنند کاملاً متفاوت از روش های گذشته است. آن ها می توانند دانشجویانی در همان سطح یا حتی بالاتر را داشته باشند. همچنین هزینه های بسیاری در رفت و آمد اساتید و دانش پژوهان صرفه جویی می شود هم در زمینه مالی و هم زمانی.

نفوذ رو به رشد جوامع یادگیری در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی را خواهیم داشت.

این مورد می تواند تاثیری چندبخشی داشته باشد. فعالیت کلاس ها و برنامه های درسی افزایش می یابد، وظایف فراگیران و تعامل آن ها با اساتید و مدیران تغییر خواهد یافت، و آن ها می توانند از یادگیری محتوای الکترونیکی و آموزش مجازی حمایت کنند و خلاقیت جمعی و رهبری مشترک را ترویج دهند و گروه های یادگیری با ارزش های مشترک ایجاد کنند و چشم اندازها و شیوه هایی را در دیدگاه جهانی تغییر دهند.

راهکارهای آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی اولین انتخاب سازمان ها برای آموزش کارکنان خود

راهکارهای آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی همچنان اولین انتخاب سازمان ها برای آموزش کارکنان خود می باشد، زیرا دوره های آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی انعطاف پذیری بیشتری ارائه می دهند و آسان تر استقرار می یابند. در این مقاله، تعدادی از تکنولوژی های کلیدی را بررسی خواهیم کرد که درباره تصمیم گیری در مورد آینده آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی کمک خواهد کرد.



آینده آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی: انتقال به برنامه های یادگیری موبایلی

این روند با برنامه های یادگیری طراحی شده برای کودکان شروع شده است که به آنها کمک می کند تا زبان را بیاموزند و یادگیری مهارت های ریاضی را برایشان آسان کنند. وقتی افراد میزان بالای موفقیت ها و مزایای این برنامه های موبایل را دیدند، کافی بود تا، شرکت ها تصمیم بگیرند تا دنیای برنامه ها را خلق کنند تا به یادگیری بزرگسالان و توسعه مهارت ها کمک کنند.

طراحی برنامه های موبایلی ارزان تر هستند و می توانند تمام یک پلت فرم یا وب سایت آموزشی فراگیر را نگه داری کنند. با توجه به فلسفه کسب و کار agile برای نظم روزانه و سهولت استفاده که با برنامه های تلفن همراه است، احتمالاً در چند سال آینده شاهد ترند برنامه های آموزشی برای نیروی کار مدرن که تنها برای تلفن همراه هستند خواهیم بود.

آینده آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی، آموزش به عنوان یک سرویس

آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی کارکنان و شرکتی در وضعیت مشابهی قرار دارند، در یک طرف ارائه دهنده های دوره با نام های بزرگ داریم که فهرست بلندبالایی از دوره های آموزش آماده استفاده دارند. در سوی دیگر، توسعه دهنده هایی را داریم که راه حل های سفید برچسب داری ارائه می دهند که نام تجاری مشتری را در محتوای آماده و موجود به کار می برند. علاوه بر این دو نوع توسعه دهنده، سازندگان محتوای سفارشی نیز برای توسعه و ارائه یک تجربه یادگیری شخصی وجود دارند.



یادگیری شخصی سازی شده و موتورهای توصیه

یادگیری شخصی سازی شده مدتی است که اجرا می شود و به نظر می آید همچنان ادامه خواهد یافت. نیاز به تجربه های سفارشی و شخصی یادگیری که در جهت نیازهای یادگیری خاص و مهارت های یادگیرنده عمل می کنند، به تعیین میزان موفقیت برنامه های E-Learning کمک می کنند. برنامه های یادگیری عمومی تنها می توانند به نیازهای خاص مانند برنامه های ایمنی، یا ارتباطات تجاری و آداب و رسوم اداری پاسخ دهند. هنگامی که آموزش برای کارهای بسیار مهارتی نظیر راه اندازی یک توربین یا تعمیر یک هواپیما نیاز است، توصیه می شود که راهکار یادگیری شخصی سازی شده را ایجاد و راه اندازی کنید.

یادگیری شخصی، تطبیق آموزش و پرورش، برنامه درسی و محیط یادگیری برای رفع نیازها و آرزوهای یادگیرندگان فردی است. شخصی سازی تنها از طریق فردیت ممکن است به این ترتیب دانش آموزان در مورد آنچه که می آموزند، زمان و نحوه آموزش حق انتخاب دارند.

رشد فناوری های اطلاعات و ارتباطات تمامی ابعاد دنیای امروز را دگرگون کرده است. جامعه امروز به انعطاف، پویایی و خلاقیت نیاز دارد و این نیازها را نظام آموزشی باید از طریق ایجاد فرصت های مناسب برای نوآوری، تعامل، اندیشه ورزی، مشکل گشایی و چالش با مسائل و مشکلات پیچیده دنیای کنونی برآورده سازد. ویژگی های منحصر به فرد آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی از جمله فرصت استفاده از چند رسانه ای ها، فرارسانه ها، اتصال و ارتباط با پایگاه های دانش جهانی، تعامل و انعطاف پذیری و... که از طریق جهانی شدن بیشاپیش گسترش یافته است.

پیشرفت تولید محتوای الکترونیکی و آموزش مجازی هم بار تکنولوژی دارد و هم بار فرهنگی چرا که بیشترین وقت مطالعه مردم امروزه در صفحات مجازی می گردد و افکار آنها تا حد زیادی با این محتواها شکل می یابد.



۴- آینده خنثی

پیش بینی اول : آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی جایگزین کلاس های حضوری می شود زمانیکه مردم برای صرفه جویی در وقت برای تهیه غذا گوشی تلفن خود را برمیدارند تا غذای خودشان را از رستوران ها یا کترینگ ها چه اینترنتی یا غیر اینترنتی تهیه می کنند، مطمئن باشید یک کلاس آنلاین (آموزش مجازی و تولیدمحتوای الکترونیکی) را به کلاس های حضوری ترجیح می دهند.

زیرا نه تنها هزینه هایی مانند پیدا کردن یک آموزشگاه مناسب یا رفت و آمد به کلاس های حضوری از بین خواهد رفت، همچنین می توانند پس از برگزاری کلاس مجازی (آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی) مطالب آن را بارها و بارها مرور کنند و حتی در زمان مناسبتر که تمرکز کافی دارند از مطالب استفاده کنند.

✓ پیش بینی دوم : وب سایت تبدیل به دفتر آموزشگاه می شود.

چرا باید برای پیدا کردن یک آموزشگاه تمام وقت خودم را در ترافیک، آلودگی هوا و... تلف کنیم، الان بدون اینکه از خونه برم بیرون و در آسایش کامل کمی توی اینترنت درباره این موضوع میگردم و بعد از چند دقیقه محصول مورد نیازم رو پیدا میکنم، این مکالمه ای هست که افراد قبل از اینکه به دفتر یک آموزشگاه بروند با خودشان خواهند داشت.

حالا یک مدرس یا فردی که مهارت کافی را در زمینه مورد نیاز من داشته باشد می تواند به راحتی در فضای اینترنت با یک وب سایت دفتر کاری خودش را راه اندازی کند و آموزشگاه شخصی خودش را داشته باشد.

✓ پیش بینی سوم : فراگیران شما را قضاوت می کنند.

یادم میاد چند سال پیش میخواستم روی بهتر شدن مهارت های زبان انگلیسی خودم کار کنم و برای اینکار شروع کردم به تحقیق کردن درباره یک آموزشگاه مناسب، به پیشنهاد یکی از دوستان سراغ آموزشگاهی رفتم که گویا در آن ایام برای خودش شهرتی کسب کرده بود.

یک دوره فشرده گرانقیمت هم داشتند و خیلی روی این دوره مانور میدادند، ازشون سوال کردم چه جوری میتونم به شما اعتماد کنم که این دوره میتونه برای من مناسب باشه، دوره وسط راه با مشکل مواجه نشه، آیا مربی های شما رزومه خاصی هم دارند که بشه مطالعه کرد و چند سوال دیگه...



میتونم بگم که هیچ چیز خاصی برای ارائه کردن نداشتند و حتی مدیریت مجموعه با صحبت های بسیار سطحی سعی در قانع کردن من داشت، البته آموزشگاه های بسیار حرفه ای وجود دارند که می توانند برای شما مناسب باشند اما این نمونه آموزشگاه ها به زودی دچار مشکلات زیادی خواهند شد.

آینده آموزش مجازی به سمتی خواهد رفت که افراد می خواهند ببینند قبل از خودشان چه کسانی از خدمات این آموزشگاه استفاده کرده است و چه نظری درباره آن دارند و بسیاری وسوالات دیگر، محیط اینترنت مناسبترین محیط برای انجام چنین کاری می باشد، افراد می توانند به راحتی درباره یک آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی تحقیق کنند و حتی نظرات مشتریان قبلی را بخوانند و نداشتن یک فضای آموزش آنلاین (آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی) باعث حذف بسیاری از رقبا سنتی خواهد شد.

✓ پیش بینی چهارم : کوچک شدن فضای آموزشگاه ها

با مجازی آموزش دیگر آموزشگاه ها نیاز نخواهند داشت فضاهای بسیار بزرگ را که در مقابل هزینه های بالایی را ایجاد می کنند برای فراگیران مهیا کنند، این کوچک شدن فضاهای آموزشی به افزایش یادگیرندگان کمک بیشتری خواهد کرد و در مقابل در صرفه جویی بسیاری از هزینه ها به آموزشگاه ها نیز کمک خواهد کرد.

✓ پیش بینی پنجم : گوشی های تلفن همراه و یک دانشگاه مجازی (آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی)

بزرگترین فرصتی که به عنوان یک مدرس نباید از آن غافل شوید این است که گوشی های تلفن همراه هوشمند درست مانند یک وپروس هر روزه در دست افراد بیشتری قرار میگیرد و این گوشی های هوشمند با توجه به زیر ساخت اینترنت مناسبی که در کشورمان موجود است تبدیل به دانشگاه های همراه می شوند. به زودی افراد زمانیکه در مسافرت هستند با استفاده از یک گوشی هوشمند مجهز به اینترنت در کلاس های مجازی (آموزش مجازی) شما شرکت خواهند کرد واز محتوای الکترونیکی استفاده کنند. اگر هنوز آنلاین نشده اید از این بازار بزرگ رو به رشد عقب خواهید ماند.

۵- آینده نامطلوب (تلخ)

✓ نارسایی به دلیل کمبود تجزیه و تحلیل شغلی در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی



- ✓ عدم تطابق با محدودیت ها و نقاط ضعف و قوت یادگیری انسان در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی
- ✓ درصد بالای ترک تحصیل
- ✓ وابستگی بیش از حد به تکنولوژی
- ✓ نیاز به دانشجویان با انگیزه بالا و دارای توانایی خود هدایتی و مسئولیت در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی
- ✓ فقدان ارتباط چهره به چهره : که البته با پیشرفت تکنولوژی این عیب تا حد زیادی برطرف شده است .
- ✓ محروم ماندن فراگیران در بهره مندی از روابط اخلاقی و تربیتی بین اساتید و دانشجویان در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی
- ✓ محدودیت آشنایی همگان اعم از دانشجویان در بهره برداری و دسترسی به رایانه و خدمات جانبی آن
- ✓ وجود مشکلات کیفی در رابطه با تامین مواد آموزشی در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی
- ✓ اصلاح و روز آمد کردن دوره ها در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی
- ✓ محرومیت از ارتباط جمعی : که این موضوع با گسترش کاربرد ویدئو کنفرانس ها و آموزش های جمعی و روش های آموزش گروهی مبتنی بر وب تا حد زیادی برطرف شده است .
- ✓ عدم حضور فیزیکی و استفاده از زبان تن برای دادن پس خوراند و عدم کنترل کافی و دقیق استاد بر کلاس درس از معایب آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی دانسته شده است
- نارسایی به دلیل کمبود تجزیه و تحلیل شغلی در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی
- ✓ عدم تطابق با محدودیت ها و نقاط ضعف و قوت یادگیری انسان در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی
- ✓ درصد بالای ترک تحصیل
- ✓ وابستگی بیش از حد به تکنولوژی
- ✓ نیاز به دانشجویان با انگیزه بالا و دارای توانایی خود هدایتی و مسئولیت در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی
- ✓ فقدان ارتباط چهره به چهره : که البته با پیشرفت تکنولوژی این عیب تا حد زیادی برطرف شده است .
- ✓ محروم ماندن فراگیران در بهره مندی از روابط اخلاقی و تربیتی بین اساتید و دانشجویان در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی
- ✓ محدودیت آشنایی همگان اعم از دانشجویان در بهره برداری و دسترسی به رایانه و خدمات جانبی آن



- ✓ وجود مشکلات کیفی در رابطه با تامین مواد آموزشی در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی
- ✓ اصلاح و بروز آمدن دوره ها در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی
- ✓ محرومیت از ارتباط جمعی : که این موضوع با گسترش کاربرد ویدئو کنفرانس ها و آموزش های جمعی و روش های آموزش گروهی مبتنی بروب تا حد زیادی برطرف شده است .
- ✓ عدم حضور فیزیکی و استفاده از زبان تن برای دادن پس خوراند و عدم کنترل کافی و دقیق استاد بر کلاس درس از معایب آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی دانسته شده است

نتیجه گیری

حرکت برای استفاده بیشتر از آموزش های مجازی و تولید محتوای الکترونیکی در سراسر دنیا آغاز شده است و این امر روز به روز گسترش بیشتری پیدا کرده است.

عمده ترین دلیل این امر نیز مزایای فراوان آموزش های سنتی از جمله قابلیت عمومیت یافتن و هزینه های بیشتر این نوع آموزش است که تنها نیمی از درصد هزینه های آموزش سنتی را شامل می شود.

از طرفی تعداد زیاد افرادی که می توانند از این آموزش ها در ۲۴ ساعت روز و ۷ روز هفته استفاده کنند و عدم وجود جایگزین برای این امر، بخصوص برای آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی تعداد زیاد مدرسان در سطح کشور الزامات فراوانی را پیش روی مسئولین آموزش و پرورش قرار داده است.

موضوع مدارس مجازی علی رغم عمر کوتاه خود جایگاه مناسبی در ساختار آموزش در سراسر دنیا پیدا کرده است. با توجه به این مورد تقریباً همه در ابتدای این راه قرار دارند و فاصله ها در این مسیر چندان زیاد نیست و بنابراین با تلاش برنامه ریزی شده و مصمم می توان در زمره پیشگامان این حرکت بزرگ قرار گرفت؛ لذا لازم است هرچه سریع تر حرکت در این مسیر آغاز شود. تعلل در این کار تنها از دست دادن فرصت های فراوانی است که فرا روی وزارت آموزش عالی قرار دارد

و ب، به صورت بالقوه این امکان را پدید می آورد که دوره های آموزشی در محیط آن برگزار شود . مطالب دوره به طور پویا در آن روز آمد شود . هر جا و هر وقت در دسترس باشد .

متن دوره ، مثالها و تمرینها میتواند بگونه ای تعاملی باشد و امکان این که هرگونه تغییری را در مطالب داد و فوراً نتیجه تغییرات را مشاهده نمود و پیوندهای موجود را براساس علایق دانشجویان بهینه سازی کرد . مدل یادگیری مبتنی بروب ، اساساً فارغ از محدودیتهای زمان و فضا است . افزون براین ، مدل یادگیری مبتنی بروب



، بقدری اطلاعات پیش روی دانشجو قرار میدهد که درمدهای آموزشی کلاسیک تهیه و در دسترس قرار دادن آن غیرممکن است .

توانمندی وب مدرن و فناوریهای چند رسانه ای ، در توسعه دوره ابزار الکترونیکی گسترده و دارای امکانات فراوان برای ابداع و ابتکار است . مانند امکان ایجاد فرصتهای نوین توسط مربی ، برای مطالبی از دوره که باید «برجسته» شود.

برخی مزایای این کار برای یادگیرندگان و مربیان آموزشی در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی بدین قرار است :

✓ یادگیرندگان در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی محدودیت زمانی آموزش از میان می رود ، و از نظر محل یادگیری نیز مشکلی وجود ندارد . در آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی یادگیری غیرهمزمان و یادگیرندگان هر زمان که بخواهند به صورت مجازی به مطالب دسترسی پیدا میکنند ، در شکل آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی همزمان ، یادگیرندگان این امکان را می یابند که در «زمان واقعی» با مربیان آموزشی و سایر یادگیرندگان تعامل داشته باشند .

✓ یادگیرندگان می توانند در زمینه موضوع های مربوط به یادگیری ، خود را روز آمد نگهدارند و با سایر متخصصان در حوزه مطالعاتی خود ارتباط برقرار کنند . دیگر اینکه یادگیرندگان می توانند در حین اشتغال به کار ، دوره آموزشی را بگذرانند و دانش خود را با کار تلفیق کنند .

✓ مربیان آموزش مجازی و تولید محتوای الکترونیکی : فعالیت آموزشی می تواند در هر زمان و هر مکان جریان داشته باشد . مطالب آموزش مجازی و محتوای الکترونیکی می تواند روز آمد شده باشد ، و یادگیرندگان می توانند تغییرات را یکباره ببینند. وقتی یادگیرندگان قادر باشند در اینترنت به مطالب دسترسی داشته باشند ، برای مربیان آموزشی آسانتر است تا آنان را به سوی اطلاعات مناسب و مبتنی بر نیاز ، هدایت کند.

✓ سازمانها نیز به طور فزاینده ای از یادگیری الکترونیکی به عنوان روش اصلی برای تربیت نیروی انسانی و ارتقا مهارتهای آنان استفاده می کنند . با اینکه مؤسسه های آموزشی به سوی استفاده از اینترنت برای ارائه مطالب حرکت میکنند و ممکن است این روش برای آنها گران تمام شود ، اما ، در مجموع استفاده از یادگیری الکترونیکی باید یک منفعت بزرگی نفهته باشد که به چنین اقدامی دست می زنند . یکی از این منفعت های بزرگ ، می تواند موضوع «آسان سازی» آموزش های حین کار باشد .



۶- فهرست منابع

- ۱- عوامل موثر بر تولید محتوا در شبکه های اجتماعی نویسندگان :رسولی محمدرضا | مرادی مریم نشریه :فصلنامه علوم اجتماعی
- ۲- تولید محتوا و ارتباطات گرافیکی (کاربرد ارتباطات گرافیکی در تولید دانش روابط عمومی ها) نویسنده : محسن زاده محمدجواد همایش : کنفرانس بین المللی رویکردهای نوین در علوم انسانی
- ۳- نقش ارزش های خانوادگی در تولید محتوا در راستای سلامت اجتماعی نویسندگان :مرادی نادعلی | عزیزآبادی فراهانی فاطمه انعمتی انارکی داود | سلیمانی ندا
- ۴- تولید محتوا و سواد رسانه ای یاریگران حکمرانی نوین و تاب آوری سایبری نویسندگان: تراب زاده لیلا | ایمانی جاوید | ایمانی جاوید
- ۵- تدوین محتوا در آموزش و یادگیری الکترونیک نویسندگان حیدری سکینه | فقیهی مرقی عطیه

دبیرخانه کشوری راهبری کامپیوتر

مستقر در استان زنجان