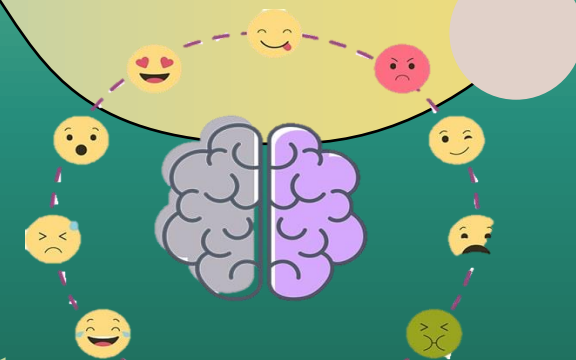


## «چهار یافته غیرمنتظره از دل پژوهش‌ها و کتاب‌های درسی»

همه ما می‌فواهیم یادگیرندگان بهتری باشیم. در دنیایی که دانش به سرعت در حال تغییر است، توانایی «یادگیری خودراهبر» دیگر یک مزیت نیست، بلکه یک ضرورت است. اما راز واقعی دستیابی به آن چیست؟



ما تصور می‌کنیم خلاقیت هیجانی مستقیماً به یادگیری بهتر منجر می‌شود، اما داده‌ها چیز دیگری می‌گویند. پژوهش‌های روانشناسی آموزشی در ایران بر اساس کتاب‌های درسی که همین امروز در مدارس تدریس می‌شوند، نشان می‌دهد، مسیر تبدیل شدن به یک یادگیرنده مستقل، پیچیده‌تر و جالب‌تر از آن چیزی است که فکر می‌کنیم.

وقتی صحبت از یادگیری خودراهبر می‌شود، اولین کلماتی که به ذهن می‌رسند معمولاً انگیزه، اشتیاق و علاقه هستند. اما پژوهش‌ها خلاف آن را نشان می‌دهند.

در مطالعه‌ای با عنوان «طراحی مدل یادگیری خودراهبر...» که بر روی ۴۰۰ دانش‌آموز پسر دبیرستانی در شهر ایزده انجام شد، پژوهشگران به دنبال قوی‌ترین پیش‌بینی‌کننده‌های یادگیری خودراهبر بودند. نتیجه شگفت‌انگیز بود: «گرایش به تفکر انتقادی» قوی‌ترین و مستقیم‌ترین تأثیر را بر «یادگیری خودراهبر» داشت.

این یافته به طرز شگفت‌انگیزی مهم است. این یعنی توانایی شما برای تحلیل کردن، زیر سؤال بردن، ارزیابی اطلاعات و نگاه موشکافانه به دانسته‌ها، بیش از هر عامل دیگری در تبدیل شدن به یک یادگیرنده مستقل نقش دارد. پس تفکر انتقادی موتور محرکه‌ای است که به شما اجازه می‌دهد سکان یادگیری خود را به دست بگیرید و در اقیانوس اطلاعات، مسیر خود را پیدا کنید.



تصور رایج این است که؛ افراد با خلاقیت هیجانی بالا که توانایی مدیریت و ادراک هیجانات خود و دیگران را دارند، باید در فرآیند یادگیری هم موفق‌تر عمل کنند. اما داده‌ها داستان دیگری را روایت می‌کنند.

پژوهش «طراحی مدل یادگیری خودراهبر...» به طور غیرمنتظره‌ای نشان داد که «خلاقیت هیجانی» تأثیر مستقیم و معناداری بر «یادگیری خودراهبر» ندارد. این یعنی صرفاً «احساساتی بودن» یا خلاق بودن در درک هیجانات، مستقیماً شما را به یادگیرنده بهتری تبدیل نمی‌کند.

## پس نقش آن چیست؟

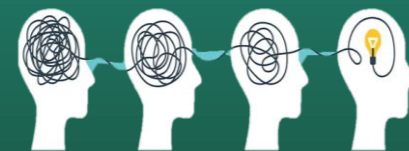


تأثیر خلاقیت هیجانی به صورت غیرمستقیم و از طریق متغیرهای دیگر مانند «انگیزه» عمل می‌کند. خلاقیت هیجانی یک عامل بنیادی و زیرساختی است، نه یک ابزار مستقیم. مثل فونداسیون یک ساختمان است؛ دیده نمی‌شود اما بدون آن، ساختار فرو می‌ریزد.



«بازی‌وارسازی» یادگیری یک نکته  
ظریف و غیرمنتظره  
دارد. «بازی‌وارسازی» یا  
Gamification یکی از داغ‌ترین  
ترندهای آموزشی در سال‌های اخیر  
است.

ایده این است که با افزودن عناصر بازی (مانند  
امتیاز، رقابت و مراحل) به فرآیند یادگیری، آن را  
جذاب‌تر و مؤثرتر کنیم. اما آیا این روش به همان  
اندازه‌ای که می‌گویند جادویی است؟  
یک پژوهش با عنوان «بررسی تأثیر تدریس به شیوه  
بازی‌وارسازی...» که بر روی دانش‌آموزان پایه نهم  
در درس ریاضی انجام شد، نتایج جالبی را آشکار  
کرد. این روش تدریس به طور قابل توجهی  
مهارت‌های کلیدی یادگیری خودراهبر را بهبود  
بخشید:



- برنامه‌ریزی و اجرا
- خودنظارتی
- ارتباط بین فردی

اما لزوماً شور و اشتیاق درونی یادگیرندگان را  
برای یادگیری افزایش نمی‌دهد. بازی‌وارسازی  
یک ابزار قدرتمند برای ساختن مهارت است، اما  
شاید راه‌حل جادویی برای ایجاد علاقه نباشد.



آنچه دانش‌آموزان کلاس هفتم امروز  
می‌آموزند شما را شگفت‌زده خواهد کرد.  
وقتی به درس‌های دوران راهنمایی خود فکر  
می‌کنید، چه چیزهایی به یادتان می‌آید؟  
احتمالاً فرمول‌های ریاضی، تاریخ سلسله‌ها و  
قواعد دستوری. اما اگر نگاهی به کتاب درسی  
«کار و فناوری پایه هفتم» امروز بیندازید، با  
دنای کاملاً متفاوتی روبرو می‌شوید که نماینده  
یک تغییر جهت بنیادین در فلسفه آموزش  
است. به عنوان مثال: در پودمان «کسب و کار»،  
آنها فقط تعریف کارآفرینی را نمی‌خوانند، بلکه  
طرح یک کسب‌وکار کوچک را از پایه طراحی  
می‌کنند. پس آموزش امروز آموزش  
مهارت‌های عملی است. آموزش ساختن و  
خلق کردن است، نه فقط به خاطر سپردن.



در رویکردهای جدید آموزشی  
حرکت از سمت آموزش‌های  
حافظه‌محور به سمت  
آموزش‌های مسئله‌محور که  
دانش‌آموز را از مصرف صرف  
دانش به سمت خالق و  
کارآفرین بودن سوق می‌دهد،  
در ایجاد یادگیری خودراهبر  
نقش بزرگی ایفا می‌کند.

### «نگاهی به آینده یادگیری»

این چهار یافته، وقتی کنار هم قرار می‌گیرند،  
تصویری نوین از یادگیرنده مؤثر ترسیم می‌کنند.  
این تصویر به ما می‌گوید که یادگیری یک فرآیند  
خطی و ساده نیست، بلکه اکوسیستمی پیچیده از  
مهارت‌های شناختی، ویژگی‌های شخصیتی و  
روش‌های آموزشی است.

تصویر یادگیرنده مدرن این‌گونه است: فردی که  
استقلال او نه از اشتیاق کورکورانه، بلکه از تفکر  
انتقادی ریشه می‌گیرد (یافته اول). هیجانات او به  
طور مستقیم مسیر را تعیین نمی‌کنند، بلکه به  
صورت غیرمستقیم زیربنای انگیزه او را  
می‌سازند (یافته دوم). ابزارهای مدرنی مانند:  
بازی‌وارسازی می‌توانند مهارت‌های فرایندی او را  
تقویت کنند، حتی اگر مستقیماً علاقه‌اش را شعله‌ور  
نکنند (یافته سوم) و در نهایت، نظام آموزشی ما با  
تمرکز بر مهارت‌های عملی از سنین پایین، در حال  
آماده‌سازی نسلی است که این ویژگی‌ها را در  
دنای واقعی به کار گیرد (یافته چهارم).

با درک این پیچیدگی‌ها، ما چگونه می‌توانیم  
رویکرد خود را به یادگیری—چه برای خودمان و چه  
برای نسل بعد—تغییر دهیم تا یادگیرندگان  
واقعاً مستقل و توانمند پرورش دهیم؟



#### منابع:

۱. پژوهش‌های روانشناسی آموزشی،  
این گزارش به دو مطالعه کلیدی اشاره دارد:  
• مطالعه اول (برای یافته‌های اول و دوم):  
«پژوهشی با عنوان «طراحی مدل یادگیری خودراهبر بر روی ۴۰۰ دانش‌آموز پسر دبیرستانی در شهر  
ایذه»»  
• مطالعه دوم (برای یافته سوم):  
«پژوهشی با عنوان «بررسی تأثیر تدریس به شیوه بازی‌وارسازی بر روی دانش‌آموزان پایه نهم  
دردرس ریاضی»»
۲. اسناد و محتوای آموزشی (نظام آموزشی) برای حمایت از یافته چهارم گزارش به محتوای رسمی نظام  
آموزشی استناد کرده است:  
• کتاب درسی «کار و فناوری پایه هفتم».