



فرایندهای

سیزدهمین جشنواره آموزشی شهید مطهری

مهلت ارسال فرایندها: ۱۵ آبانماه ۱۳۹۸

فرایند آموزشی: به تمامی فعالیتهای آموزشی نوآورانه (اعم از دانشورانه و یا دانش پژوهی) گفته میشود که اعضای هیأت علمی، دانشجویان یا کارشناسان آموزشی انجام میدهند تا منجر به افزایش کیفیت درونداد، فرایند یا برونداد آموزشی در یکی از حیطه های آموزش علوم پزشکی گردد.

فعالیت آموزشی دانشورانه: فرایند آموزشی نوآورانه ای است که به صورت هدفمند (اهداف شفاف)، مبتنی بر شواهد موجود (آماده سازی مناسب)، روشمند (متدولوژی مشخص) و دارای نتایج مشخص باشد.

دانش پژوهی آموزشی: فرایند آموزشی نوآورانه ای است که علاوه بر دارا بودن چهار معیار اول گلاسیک، به نحو مناسبی منتشر شده و در معرض نقد دیگران قرار گرفته است.

دبیرخانه دائمی: مرکز مطالعات و توسعه آموزش

علوم پزشکی - گروه آموزش پزشکی

شماره تماس: ۳۳۳۷۳۴۴۶ (۰۴۱)

حیطه های شش گانه جشنواره:

(مصادیق هر یک از حیطه ها در زیر آورده شده است در صورت نیاز به توضیح بیشتر به راهنمای حیطه ها در سایت جشنواره به آدرس <https://ism.tbzmed.ac.ir> مراجعه فرمایید.)

• تدوین و بازنگری برنامه های آموزشی: مصادیق این حیطه:

- نیازسنجی (به گونه ای که بکارگیری نتایج آن در فرایند برنامه ریزی نشان داده شود)
- تدوین اهداف (از جمله توانمندیهای دانش آموختگان)
- انتخاب و سازماندهی محتوا
- اجرای برنامه
- ارزشیابی برنامه

• یاددهی و یادگیری: مصادیق این حیطه:

- الگوها و مدل های تدریس
- یادگیری در گروههای بزرگ
- یادگیری در گروه کوچک
- آموزش بالینی
- یادگیری در عرصه جامعه
- یادگیری از همتایان
- بازخورد (در صورتی که مرتبط با تعاملات یاددهنده - یادگیرنده و ویژگی های خاص آنها - سبک های یادگیری و ... - باشد و منجر به بهبود کیفیت یاددهی و یادگیری شود).

• ارزشیابی آموزشی (دانشجو، هیات علمی و برنامه):

مصادیق این حیطه:

- ارزشیابی کمیت یا کیفیت آموزشی اعضای هیأت علمی
- ارزیابی فراگیران در عرصه های مختلف آموزشی
- تحلیل آزمون
- ارائه بازخورد
- ارزشیابی برنامه
- سنجش محیط آموزشی
- اعتباربخشی برنامه ای (آموزشی)
- اعتباربخشی موسسه ای (آموزشی)

• مدیریت و رهبری آموزشی: مصادیق این حیطه:

- برنامه ریزی راهبردی (استراتژیک) عملیاتی در آموزش علوم پزشکی
- نیازسنجی در راستای ارتقای مدیریت و رهبری آموزشی
- طراحی، اجرا و ارزشیابی فرایندهای ارتقای کیفیت آموزش علوم پزشکی (مدیریت تغییر)
- رهبری تغییر و تحول در آموزش علوم پزشکی
- جذب و بکارگیری نیروی انسانی اثربخش در آموزش علوم پزشکی
- ظرفیت سازی فردی و سازمانی در راستای مدیریت و رهبری تغییرات آموزشی از جمله ارایه مشاوره و راهنمایی
- پیاده سازی راهکارهای ارتقای انگیزه اعضای هیأت علمی، دانشجویان و کارکنان در حوزه آموزش
- بکارگیری زیرساخت های فناوری اطلاعات به منظور بهینه سازی امور مرتبط با مدیریت آموزشی
- مدیریت فضا، امکانات و خدمات آموزشی
- مدیریت برنامه درسی
- استقرار نظام حمایت از دانشجویان

مراحل طراحی و تدوین فرایند آموزشی

تعیین مشکلات و چالشهای آموزشی موجود در نظام آموزشی



شناسایی فرایندهای جاری مربوط به شیوه های جوابدهی به مشکلات آموزشی مزبور



تعیین فرایندهای مطلوب جهت پاسخ دهی به مشکلات و نیازهای شناسایی شده



تعیین فاصله بین فرایندهای جاری با فرایندهای مطلوب



شناسایی و تعیین اهداف مورد نظر برای رفع مشکل آموزشی شناسایی شده



بررسی مستندات و شواهد معتبر برای طراحی اقدام موثر جهت حل مشکل آموزشی



طراحی و انتخاب روشها و شیوه های موثر برای اجرای فرایند



اجرای فرایند



نقد و ارزیابی نتایج



انتشار نتایج با ذکر موارد ارتقاء یافته

معیارهای داوری: معیارهای مورد استفاده برای داوری در مورد یک فعالیت نوآورانه معیارهای گلاسیک هستند که بشرح زیر است:

- داشتن اهداف مشخص
- آماده سازی کافی
- استفاده از روشهای مناسب
- ارائه نتایج مهم
- معرفی مؤثر برنامه
- برخورد نقادانه

لازم به توضیح است که:

به فرایندهایی که واجد معیارهای چهارگانه اول گلاسیک باشند اجازه ثبت و بررسی در مرحله اول در دبیرخانه دانشگاهی جشنواره آموزشی داده می شود ولی صرفا فرایندهایی وارد مرحله رقابتی جشنواره کشوری می شوند که واجد هر شش معیار باشند.

ارزیابی فرایندها:

روند کلی داوری بر اساس مراحل زیر میباشد:

۱. غربالگری اولیه فرایندها از نظر معیارهای ورود و خروج جشنواره
۲. احراز تحقق معیارهای دانش پژوهی آموزشی (گلاسیک) به عنوان معیارهای حداقلی
۳. داوری و تعیین رتبه فرایندهای دارای معیارهای حداقلی
۴. بررسی فرایندهای برگزیده شده در جلسه کمیته تخصصی و ارائه پیشنهاد فرایندها به هیأت داوران
۵. بررسی فرایندها در هیأت داوران و تعیین فرایندهای برتر

• یادگیری الکترونیکی: مصادیق این حیطه:

- ارائه آموزش از طریق اینترنت با استفاده از فناوریهای همزمان (مانند کلاس مجازی)، اعم از ترکیبی یا صرفا مجازی
- ارائه آموزش از طریق اینترنت با استفاده از فناوریهای غیر همزمان مانند استفاده از LMS، اعم از ترکیبی یا صرفا مجازی
- ارائه آموزش با استفاده از فناوری های واقعیت مجازی و واقعیت افزوده
- ارائه آموزش با استفاده از شبیه سازهای رایانه ای مانند بیمار مجازی
- انواع آموزشهای ارائه شده با استفاده از فناوری همراه

• طراحی و تولید محصولات آموزشی: مصادیق حیطه:

- فیلم آموزشی
- پادکست
- پویانمایی
- تیزر دیجیتال اینفوگرافی
- راهنمای مطالعه و درسنامه
- بازی سازی (اعم از بازی های فیزیکی و دیجیتال) شامل بازی های جدی یا کاربردی و بازی های آکادمیک و اوریگامی (فیزیکی و الکترونیکی)
- شبیه سازهای آموزشی شامل مدل و مولاژ آموزشی (اعم از فیزیکی و مجازی)
- واقعیت افزوده (AR) و واقعیت مجازی (VR)
- هولوگرام ۳ بعدی
- نرم افزارهای آموزشی
- طراحی سامانه های آموزشی
- اپلیکیشن موبایل
- گجت
- ابزارهای معاینه ی تشخیصی با قابلیت استفاده آموزشی