

تأثیر بکارگیری آموزش الکترونیکی سازه‌های معاصر بر ارتقاء کیفیت یادگیری در رشته معماری

مریم ازنب*، امید دژدار**، سعید حقیقی***، نسرین کرمی کیبیر****

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۹/۲

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۲/۳/۱۶

چکیده

آموزش الکترونیکی به عنوان یکی از روش‌های آموزش از راه دور، به سرعت در اکثر نظام‌های آموزشی گسترش یافته است. آموزش سازه‌های معاصر و یادگیری آن به صورت مؤثر و کاربردی به دانشجویان معماری، از مهم‌ترین موضوعات برنامه‌های آموزشی معماری است. واقعیت مجازی ابزارهای جدیدی هستند که با بکارگیری رایانه و توانایی‌های آن، تصور ساختن مفاهیم انتزاعی را امکان‌پذیر ساخته که تأثیر مثبتی بر یادگیری و انتقال دانش دارند؛ و به تبع دانشجو به صورت فعال در فرآیند یادگیری قرار می‌گیرد. پژوهش حاضر با هدف، بررسی تأثیر آموزش الکترونیکی سازه‌های معاصر بر ارتقاء کیفیت یادگیری دانشجویان معماری، شکل گرفته است. این تحقیق از نوع اکتشافی و به لحاظ ماهیت، روش پیمایشی و شیوه تحلیل داده‌ها، توصیفی تحلیلی است. برای رسیدن به نتایج، دو نوع پرسشنامه تخصصی و عمومی تهیه گردید. جامعه آماری پرسشنامه تخصصی، ۳۳ نفر از اساتید و کارشناسان حوزه معماری و آموزش چندرسانه‌ای و در پرسشنامه عمومی دو گروه از دانشجویانی که درس سازه‌های معاصر را به صورت آموزش حضوری و آموزش الکترونیکی در یک بازه زمانی مشخص گذرانده بودند، به تعداد ۵۰ نفر انتخاب گردیدند. روایی بر اساس اعتبار محتوایی سنجیده و به تأیید اساتید از طریق روش دلفی و پایایی آن از روش آلفای کرونباخ به میزان ۰/۷۵۶ تأیید شد. تجزیه و تحلیل داده‌ها از طریق آزمون‌های تحلیل عاملی و رگرسیون و فریدمن با نرم‌افزارهای Spss, Lisrel انجام شد. آزمون تحلیل عاملی تأییدی مؤلفه‌های ۴ گانه تأثیر آموزش و یادگیری الکترونیکی بر ارتقاء کیفیت یادگیری دانشجویان شناسایی و با میزان بار عاملی بالای ۰/۴ تأیید شدند. با آزمون رگرسیون و میزان ضریب تعیین تعدیل شده ($ADJR^2$) مشخص شد، شاخص‌ها به میزان ۵۳٪ واریانس ارتقاء کیفیت یادگیری را پیش‌بینی می‌کند. بر اساس آزمون رگرسیون؛ مؤلفه بهره‌گیری از فناوری دیجیتال بالاترین تأثیر را بر روی ارتقاء کیفیت یادگیری دارد ($\beta = 0.788$). نتایج آزمون ضریب همبستگی نشان دهنده این است که میان انواع تعامل، «یادگیرنده-یادگیرنده» دارای بیشترین اهمیت است. اولویت‌بندی مؤلفه‌های تأثیر آموزش و یادگیری الکترونیکی بر ارتقاء کیفیت یادگیری و پیشرفت دانشجویان به ترتیب آزمون رتبه‌بندی فریدمن عبارت‌اند از: بهره‌گیری از فناوری دیجیتال (۸/۹۶)، خود فراگیر (۸/۸۲)، واقعیت مجازی (۸/۷۰)، تعامل (۸/۰۶). طبق نتایج، شاخص‌های شبیه‌سازی، انگیزش، نقش فعال یادگیرنده، همزمانی، محتوا-محتوا، دانشجو-محتوا، مهارت، انتقال محتوا، خلاقیت، ساخت دانش، دانشجو-دانشجو، تفکر-تصمیم، دستیابی به محتوا، دانشجو با استاد؛ به ترتیب اولویت و همبستگی آزمون پیرسون بر ارتقاء کیفیت یادگیری دانشجویان، تأثیر مثبت دارد. در نتیجه آموزش الکترونیکی درس سازه‌های معاصر به روش واقعیت مجازی باعث ارتقا سطح کیفیت یادگیری دانشجویان نسبت به روش حضوری در رشته معماری می‌شود.

واژگان کلیدی

آموزش الکترونیکی، چند رسانه‌ها، واقعیت مجازی، درس سازه‌های معاصر، ارتقاء کیفیت یادگیری، معماری.

maryam.aznab@yahoo.com

odejdar@yahoo.com

hagigi_saeid@yahoo.com

n.karamikabir@iauh.ac.ir

* دانشجوی دکتری، گروه معماری، واحد همدان، دانشگاه آزاد اسلامی، همدان، ایران

** دانشیار، گروه معماری، واحد همدان، دانشگاه آزاد اسلامی، همدان، ایران (نویسنده مسئول)

*** استادیار، گروه معماری، واحد همدان، دانشگاه آزاد اسلامی، همدان، ایران

**** استادیار، گروه ریاضی، واحد همدان، دانشگاه آزاد اسلامی، همدان، ایران

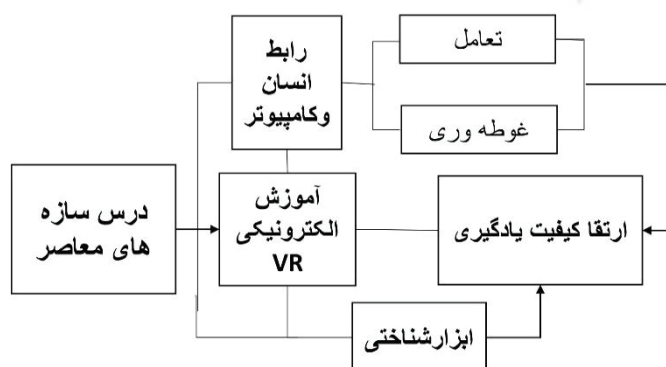
مقدمه

با ورود به عصر فناوری اطلاعات، تغییرات عمده‌ای در حوزه آموزش ایجاد شده است. یکی از مهم‌ترین دستاوردهای این عصر، آموزش الکترونیکی می‌باشد که موجب ایجاد تحول شگرف در نظام آموزشی شده است. هم‌اکنون محور توسعه آموزش‌های الکترونیکی در اکثر کشورهای جهان، آموزش‌های مجازی می‌باشد. با توجه به حجم گسترده تقاضا برای آموزش از یک سو و ناتوانی نظام کنونی در پاسخ‌گویی به آن و همچنین قابلیت‌های فراوان روش‌های نوین آموزش الکترونیکی از سوی دیگر، ایجاد و توسعه سیستم‌های آموزش الکترونیکی به امری ضروری و مهم بدل گردیده است (Alaneme, 2010). در آموزش الکترونیکی به‌عنوان یک روش آموزشی مدرن، رضایت یادگیرنده یک عامل مهم در پذیرش آن و درک پذیرش از آموزش الکترونیکی می‌تواند بر رفتار یادگیرندگان نقش بسزایی داشته باشد (Liaw, 2008). همین موضوع در رشته معماری بخاطر طبیعت یادگیری آن که برگرفته از محیط‌های عملی و دروس نظری است؛ فرصت مناسبی برای آزمون همه‌جانبه آموزش مجازی در این رشته را فراهم می‌کند (orji, 2010).

در بررسی آموزش درس سازه‌های معاصر در دانشکده‌ها که به روش سنتی صورت می‌پذیرد، یادگیری و انتقال مفاهیم برای بیشتر دانشجویان ناکافی به نظر می‌رسد، این پژوهش با هدف، آموزش الکترونیکی درس سازه‌های معاصر بر ارتقا کیفیت یادگیری و پیشرفت دانشجویان شکل گرفته است. آموزش الکترونیکی به‌عنوان متغیر مستقل سیستمی را برای فراگیران دانش مهندسی می‌کند در هر زمان دلخواه از روز دروس خود را مرور کرده و با سیستم آموزش الکترونیکی در تعامل باشند و به دنبال ایجاد آموزشی با کیفیت متفاوت، قابل استفاده برای گروه وسیعی از یادگیرندگان و تسریع، تسهیل و تعمیق در یادگیری، کاهش هزینه‌ها و ارتقاء کیفیت یادگیری (متغیر وابسته) است. درواقع محیط فرد آموزش دیده به‌عنوان متغیر میانجی به‌طور غیرمستقیم بر تأثیرپذیری رابطه متغیر مستقل و وابسته تأثیرگذار است. در سال‌های اخیر آموزش الکترونیکی در حوزه‌های متفاوتی از قبیل عملکرد دیداری، پروژه‌های ساختمانی و موقعیت‌یابی فن‌آوری و تکنولوژی تعاملی، که به طیف وسیعی از غوطه‌وری و تعامل دست می‌یابد تجزیه می‌شود. این فناوری جدید (VR) که غوطه‌وری قوی و تعامل غنی را فراهم می‌کند علاقه زیادی از محققان و افراد حرفه‌ای را در زمینه آموزش به دست آورده است. آموزش الکترونیکی می‌تواند به‌عنوان یک رابط انسان و کامپیوتر که در آن رایانه حس غوطه‌وری، محیطی ایجاد می‌کند که به‌طور تعاملی به رفتار کاربر پاسخ می‌دهد و توسط آن کنترل می‌شود تعریف شود. لذا آموزش الکترونیکی به‌مثابه یک ابزار شناختی دانشجویان را به استفاده بیشتری از پتانسیل و ظرفیت‌های شناختی خود در جهت ارتقا کیفیت یادگیری، ترغیب می‌کند.

استفاده از تکنولوژی (واقعیت مجازی VR) در آموزش به‌منظور تسهیل، تعمیق و تسریع یادگیری، در جای خود کارایی و اثربخشی یاددهی- یادگیری را در پی دارد. هنگامی که حواس دیداری و شنیداری به‌صورت توانمند درگیر شوند، به دلیل فعال شدن هر دو حافظه بصری و حافظه کلامی، میزان و عمق یادگیری افزایش می‌یابد. در یادگیری الکترونیکی به روش واقعیت مجازی، محیط یادگیری برای سبک‌های مختلف اعم از دیداری (نمودار، نقشه، فیلم، یادداشت و...) شنیداری (نوار، سخنرانی، یادداشت و بازخوانی)، لمسی (تکرار در نوشتن، ساختن، عمل به پروژه، یادداشت‌برداری، تمثیل و مطالعه اوراق) کاملاً مساعد است (Schlosser, 2006). در واقع این نوع از یادگیری بر اساس نظریه سازنده گرایی است. بررسی‌هایی در ارتباط با

عرصه آموزش سازه‌های معاصر در دانشکده‌های معماری بکار گرفته می‌شوند، مؤید این موضوع است که روش‌های معلم محور، برای بیشتر دانشجویان ناکافی به نظر می‌رسد، لذا آموزش این نوع از مباحث فنی یکی از دغدغه‌های اصلی متولیان آموزش معماری در دانشگاه‌ها بوده است و در پی روش مناسبی برای چگونگی آموزش سازه‌های معاصر در رشته معماری بوده‌اند که بعضاً به مدلی جامع که باعث افزایش کیفیت یادگیری دانشجویان معماری در این دروس شوند دست نیافته‌اند.



تصویر ۱- مدل مفهومی از روابط بین مولفه ها

پیشینه و مبانی نظری

حوزه آموزش الکترونیکی و واقعیت مجازی (VR) در مقالات مختلفی مورد بحث قرار گرفته است. در مقالات مورد بررسی فن‌آوری‌های VR، کلیدواژه‌هایی همچون غوطه‌وری و تعامل را ارائه می‌کند که علاقه بسیاری از محققان و کارآموزان را در حوزه آموزش به خود جلب کرده است. در حوزه آموزش الکترونیکی و واقعیت مجازی (VR) مطالعات مختلفی صورت گرفته است که به پاره‌ای از آن‌ها بدین‌صورت اشاره می‌شود:

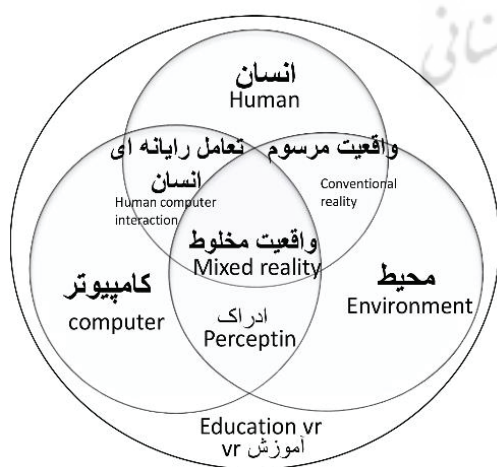
جدول ۱- پیشینه تحقیق

عنوان مقاله	نگارنده و سال انتشار	مسائل مورد بررسی در مقاله
روش‌های نوین برای انتقال مفاهیم سازه‌های معماری	گلابچی و شاهرودی (۱۳۸۶)	در این مقاله با بررسی روش‌های آموزشی نوینی (۱- تکیه بر درک پایه‌ای و عمیق سازه و توسل به فعالیت‌های عملی ۲- بهره‌گیری از مدل‌ها، ماکت‌ها برای درک مفاهیم سازه‌ای پایه ۳- استفاده از فضای چندرسانه‌ای) که در برخی از دانشگاه‌های جهان متداول می‌باشد و هدف آنان مؤثر ساختن آموزش سازه در رشته معماری و تأثیرگذار نمودن مباحث آموخته‌شده در فرآیند طراحی معماری می‌باشد چشم‌انداز جدیدی را پیش روی معماران، اساتید دروس ایستایی و دانشجویان رشته معماری می‌گشاید
آموزش تلفیقی حضوری و الکترونیکی دروس سازه‌ای در رشته معماری	شاهرودی (۱۳۸۸)	این مقاله به حوزه آموزش رشته معماری و در آن به تئوری‌های موجود در حیطه یادگیری توجه می‌نماید که اشاره به آن دارند برای رسیدن به مرحله بکارگیری آموخته‌ها نیاز به بهره‌گیری از روش‌ها و ابزارهای مناسبی می‌باشد تا با مشارکت دادن دانشجو در فرآیند یادگیری، امکان درک حضوری و ملموس از مفاهیم سازه‌ای فراهم گردد. لذا فرضیه این مقاله مبتنی بر بهره‌گیری از روشی تلفیقی برای آموزش دروس سازه‌ای می‌باشد
تأثیر بکارگیری چندرسانه‌ای‌های تعاملی بر بهبود کیفیت آموزش سازه در رشته معماری	سلیمانی (۱۳۹۲)	چندرسانه‌ای‌های تعاملی ابزارهای جدیدی هستند که با بکارگیری رایانه و توانایی‌های آن، تصور ساختن مفاهیم انتزاعی را امکان‌پذیر ساخته و بعلاوه قادر هستند دانشجو را به‌صورت فعالانه‌ای در آموزش دخالت دهند. راهبردهای آموزشی که دانشجو را به‌صورت فعالانه‌تری در فرآیند یادگیری بکار می‌گیرند، تأثیر بسیار مثبتی بر یادگیری و انتقال دانش دارند. در این راستا نقش و امکانات چندرسانه‌ای‌های آموزشی در یادگیری و انتقال دانش سازه‌ای به دانشجویان معماری مورد بررسی قرار گرفته است
یادگیری طراحانه سازه‌های نوین: رویکرد هم‌زمانی و هم‌مکانی در جهت ارتقای توانایی طراحی معماری	حقیقی و همکاران (۱۳۹۹)	یافته‌های پژوهش در بخش پیش‌آزمون (پایلوت) نشان می‌دهد یادگیری هم‌زمان سازه‌های نوین در مکان مشترک آتلیه طراحی به‌صورت عملی، می‌تواند باعث ارتقای مؤلفه‌های اصلی مهارت توانایی طراحی شد و همچنین می‌تواند به‌عنوان الگویی کاربردی در کارگاه‌های دانشکده‌های معماری به کار گرفته شود.
آموزش طراحی معماری مبتنی بر هوش مصنوعی	نجاتی و همکاران (۱۴۰۰)	نتایج این پژوهش حاوی راهکارهایی برای ارائه مدل آموزش طراحی معماری مبتنی بر هوش مصنوعی است. با این مطالعه، با توانمندسازی اساتید و محققان برای درک وضعیت و توسعه زیرساخت‌های مالی و فیزیکی و سخت‌افزاری و نرم‌افزاری هوش مصنوعی آشنا شده و به افزایش اثربخشی و کارایی کمک شایانی خواهد شد. همچنین، یافته‌های به‌دست‌آمده به فعالان و مسئولین و آموزگاران و محققان در شناسایی راهکارهایی بهبود آموزش طراح کمک می‌کند.
بررسی میزان اثربخشی آموزش مجازی در دروس عملی و نظری رشته معماری	حصاری و چگنی (۱۴۰۱)	پژوهش حاضر با تمرکز بر تأثیر آموزش مجازی در دروس عملی و نظری معماری در دانشگاه انجام شده است که نتایج به‌دست‌آمده در این پژوهش می‌تواند برای محیط‌های یادگیری و همچنین دیگر دروس به‌طور عام سودمند باشد. این پژوهش بیان می‌کند که آموزش مجازی تأثیرات فراوانی در یادگیری معماری و تعامل بیشتر در این رشته و دروس عملی و نظری دارد. ولی میزان اثربخشی مؤلفه‌های مرتبط با آموزش مجازی در هر دو درس عملی و نظری با یکدیگر متفاوت بوده، همچنین در دروس نظری اثربخشی آموزش مجازی به مراتب بیشتر از دروس عملی است.

عنوان مقاله	نگارنده و سال انتشار	مسائل مورد بررسی در مقاله
Virtual Reality Use in Architectural Design Studios: A case studying structure and construction	Abdelham eed (2013)	این مقاله به صورت یک مطالعه موردی عملکرد برنامه مبتنی بر واقعیت مجازی را در آتلیه طراحی معماری مورد بررسی قرار داده است. هدف این پژوهش پیرامون چگونگی و میزان فایده من دی بکارگیری قابلیت ها و پتانسیل های عملکردی واقعیت مجازی بوده است. نتایج این تحقیق نیز حاکی از آن است که و به طور کلی واقعیت مجازی تخیل و تصور کردن را آسان و نوع روابط بین طراحی معماری و سیستم سازه ای را روشن و برجسته می نماید و مضاف بر سودمندی بکار گیری واقعیت مجازی در طراحی سیستم سازه، این فن آوری میزان تراست و هشیاری طراح را از اجزا و عوامل مرتبط با سازه را افزایش می دهد و این فناوری بیشتر از هر رسانه دسترس دیگری، یک رسانه ای قدرتمند است که امکان باز تغییر و ارزیابی سریع را آسان می کند و به دانشجویان این امکان را می دهد که طی یک فعالیت طراحی واحد، فی مابین بین عوامل طراحی و بازنمایی و اجزای به هم متصل شده سازه به آسانی سپری نوسان داشته باشند.
A social network analysis of teaching and research collaboration in a teachers' virtual learning community	Xiaofan et al (2014)	این یافته ها حاکی از آن است که همکاری های حضوری و آنلاین هر دو در آموزش و تحقیقات بسیار ضروری است و به طور مداوم در پیشرفت حرفه ای یکدیگر را تکمیل و درمان می کنند. علاوه بر این، این مدل در دسترسی، توصیف و تجزیه و تحلیل ساختار شبکه اجتماعی یک VLC موفق شد.
Application of vr technology in design education	Teklemaria m et al (2014)	این مقاله به کاربردهای فناوری های واقعیت مجازی و واقعیت افزوده می پردازد. به باور نویسندگان در این مقاله: واقعیت مجازی و واقعیت افزوده سرعت و انتخاب های گسترده ای را هنگام تصمیم گیری طراحی در مراحل اولیه فرایند طراحی می دهد و واقعیت مجازی دارای پتانسیل بسیار عظیم در تجسم سازی و فهمیم کانسپت های پیچیده و تئوری ها را دارد که منجر به تولید طراحی و انگیزه بخشی به طراحان و مربیان طراحی در غوطه وری در محیط سه بعدی برای تمرین و تدریس می شود. واقعیت مجازی خود فراهم کننده محیط مناسب برای بازیابی طراحی است که به کاهش زمان و هزینه و بالا بردن کیفیت و کاربردپذیری طراحی کمک می کند.
Design of learning spaces in 3D virtual worlds: An empirical investigation of Second Life	Minocha & reevesg (2014)	این مقاله به زندگی دوم، یعنی دنیای سه بعدی مجازی می پردازد؛ نویسندگان این مقاله معتقدند. امروزه مؤسسات آموزشی حامی زندگی دوم برای تدریس و یادگیری هستند؛ اگرچه این سؤال که چگونه فضاهای سه بعدی باید طراحی شوند تا بتوانند از یادگیری بچه ها حمایت و آن ها را درگیر و مشغول این مقوله گردانند بین آموزشگران و طراحان مطرح است و به سستی نیز می توان در این زمینه مطالعاتی یافت. در این تحقیق ادراکات و مشاهدات معلمان طراحان و دانشجویان گریست عمل و در زندگی دوم را مورد بررسی قرار گرفته و طی یک مطالعه تجربی برخی نکات طراحی آموزشگران دنیای دوم و طراحان حوزه یادگیری و فضای دنیای دوم را بیان شده است.
Immersive virtual reality serious games for evacuation training and research: A systematic literature review Computers & Education	Feng et al (2018)	فنگ و همکارانش یک بررسی سیستماتیک از بازی های جدی تعاملی VR ¹ برای آموزش و تحقیقات انجام دادند. اساس پژوهش بر بررسی غوطه وری از طریق یک محیط مجازی متمرکز شده است، جایی که شرکت کنندگان می توانند احساس کنند که از لحاظ جسمی در داخل محیط شبیه سازی شده مصنوعی هستند
Promoting Knowledge Construction: A Model for Using Virtual Reality Interaction to Enhance Learning	yun zhou et al (2018)	فناوری های VR، غوطه وری قدرتمند و تعامل غنی را ارائه می کند که علاقه بسیاری از محققان و کارآموزان را در حوزه آموزش به خود جلب کرده است. باین حال، تئوری و مدل های یادگیری فعلی، عمدتاً جنبه های فناوری را در نظر می گیرند و یا بیشتر بر روی آموزش تمرکز می کنند. در این مقاله ما یک مدل یادگیری را پیشنهاد می کنیم که از جنبه های تعامل انسان - کامپیوتر و جنبه های آموزشی بهره می برد. این مدل به شرح کامل تأثیر عوامل مختلف از جمله زمینه های آموزشی، نقش ها و سناریوهای VR و ویژگی های خروجی می پردازد که برای اطلاع از طراحی و تحقق VR برنامه های آموزشی با هم ترکیب می شوند.

عنوان مقاله	نگارنده و سال انتشار	مسائل مورد بررسی در مقاله
A critical review of the use of virtual reality in construction engineering education and training	wang et al (2018)	به‌طور خاص استفاده از فن‌آوری‌های VR برای آموزش و آموزش در زمینه مهندسی ساخت‌وساز را مورد بررسی قرار دادند و روی فن‌آوری‌های VR برنامه‌های کاربردی و جهت‌های تحقیقاتی آینده تمرکز داشتند و آن‌ها معتقد بودند که استفاده از VR باعث افزایش درک دانش آموزان می‌شود. وانگ و همکارانش به این نتیجه رسیدند که VR همه‌جانبه برای بهبود تمرکز و دادن یک معیار کنترل بر محیط مهم است. مدل سازی اطلاعات ساختمان VR در مهندسی ساخت‌وساز به کار گرفته شده است تا اطلاعات برنامه و کار ساخت‌وساز را در سایت تجسم کند و دانشجویان را قادر می‌سازد تا با عناصر ساختمان در یک محیط VR تعامل داشته باشند و سیستمی که شامل یک بازی پرسش و پاسخ برای افزایش تجربه یادگیری باشد. نویسندگان دریافتند که برنامه‌های VR بیشتر در تصویرسازی معماری و آموزش طراحی، آموزش ایمنی ساخت‌وساز، تجهیزات و آموزش کار عملیاتی و آموزش آنالیز ساختاری استفاده می‌شود
A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda	Radianti et al (2020)	محققان مزایا و کاربردهای واقعیت مجازی (VR) را در موارد مختلف بررسی کرده‌اند سناریوها VR از پتانسیل بالایی برخوردار است و کاربرد آن در آموزش، تحقیقات زیادی را به خود دیده است در حال حاضر کارهای سیستماتیک کمی در مورد نحوه استفاده محققان وجود دارد. به نظر می‌رسد VR یک حوزه امیدوارکننده باشد این مطالعه ۱۸ حوزه کاربردی را شناسایی می‌کند که نشان دهنده استقبال بهتر از این فناوری در بسیاری از موارد است.
Trend analysis on adoption of virtual and augmented reality in the architecture, Engineering, and Construction industry	noghadbde i et al (2020)	این مقاله به پیشرفت‌های اطلاعات مدلینگ ساختمان واقعیت مجازی و واقعیت افزوده و پتانسیل‌های کاربردی فراوانی در صنایع معماری، مهندسی و صنعت ساخت‌وساز (AEC) می‌پردازد و هدف این تحقیق مشخص کردن میزان کشش و تمایل به فناوری‌های مجازی و افزوده در معماری مهندسی و صنعت ساخت‌وساز آینده و نظر کارشناسان به میزان اقبال و پذیرش این فناوری‌ها و محدودیت‌ها در این رابطه است.

آموزش به روش واقعیت مجازی را ابزاری هوشمند، مورد بررسی و استفاده در جهت افزایش اثربخشی یادگیری با توجه به اهداف آموزشی، تدریس، تعامل، ارزشیابی و بازخورد، قرار داده‌اند. یافته‌های پژوهش‌ها حاکی از آن است که فن‌آوری واقعیت مجازی در بسیاری از رشته‌ها خصوصاً مدلینگ ساختمان، مهندسی و صنعت ساخت به‌صورت موفقیت‌آمیزی ورود و مورد استفاده قرار گرفته است. در مقالات مورد بررسی قابلیت تجسم‌بخشی واقعیت مجازی چه در آموزش و چه در کار حرفه‌ای بالاترین ارزش و اهمیت را در معماری دارد، واقعیت مجازی را به‌عنوان راهبردهای آموزشی که دانشجو را به‌صورت فعالانه‌تری در فرآیند



تصویر ۲- مدل یادگیری

یادگیری بکار می‌گیرند نمایش می‌دهند و اساس پژوهش‌ها بر بررسی غوطه‌وری از طریق یک محیط مجازی متمرکز شده است، جایی که شرکت‌کنندگان می‌توانند احساس کنند که از لحاظ جسمی در داخل محیط شبیه‌سازی شده مصنوعی هستند. در این صورت تئوری و مدل‌های یادگیری فعلی، عمدتاً جنبه‌های فناوری را در نظر می‌گیرند و یا بیشتر بر روی آموزش تمرکز می‌کنند. در این مقاله ما یک مدل یادگیری را پیشنهاد می‌کنیم که از جنبه‌های تعامل انسان - کامپیوتر و جنبه‌های آموزشی بهره می‌برد. این مدل به شرح کامل تأثیر عوامل مختلف از جمله زمینه‌های آموزشی، نقش‌ها و سناریوهای VR و ویژگی‌های خروجی می‌پردازد که برای اطلاع از طراحی و تحقق VR برنامه‌های آموزشی با هم ترکیب می‌شوند.

آنچه تحقیق حاضر را از تحقیقات پیشین متمایز می‌سازد، انتخاب شاخص‌های و مؤلفه‌هایی است که دو بعد آموزش و یادگیری چندرسانه‌ای را در جهت ارتقاء کیفیت یادگیری دانشجویان را مورد بررسی قرار می‌دهد. به عبارتی تاکنون پژوهش‌های بسیار کمی در ایران در رابطه با تأثیر آموزش الکترونیکی درس سازه‌های معاصر بر ارتقاء کیفیت یادگیری و پیشرفت دانشجویان به‌طور مجزا انجام شده است و در مورد ارتقاء کیفیت یادگیری دانشجویان معماری نیز تاکنون تحقیقی با این عنوان انجام نشده است؛ بنابراین این پژوهش می‌تواند بعد جدیدی را به بدنه‌ی دانش در مبحث آموزش چندرسانه‌ای بالأخص ارتقاء کیفیت یادگیری اضافه نماید. از این رو این پژوهش می‌تواند به‌عنوان اولین پژوهش در این زمینه آغاز به فعالیت کند.

تعریف و مفهوم یادگیری الکترونیکی

هورتون و هورتون^۲ (Horton et al, 2003) معتقدند که یادگیری الکترونیکی یا آموزش الکترونیکی در یک تعریف وسیع شامل هرگونه استفاده از فناوری‌های وب و اینترنت به منظور خلق تجربیات یادگیری است. در واقع، یادگیری الکترونیکی زاینده چرخه تحولات سریع و رو به گسترش فناوری‌های نوین به مفهوم واقعی آن است (زارعی زواکی، ۱۳۸۷: ۷۷). پیکیانو معتقد است، یادگیری الکترونیکی از ظرفیت‌های لازم جهت پشتیبانی واقعی از ارتباطات و تعامل‌ها برخوردار است، زیرا که یادگیری الکترونیکی در معنای واقعی خود شامل اشکال چندبعدی ارتباطات و تعامل‌ها مانند ارتباط همزمان و از فاصله دور، و انامی‌های چندبعدی و قابلیت‌های ابر جستجوگری افراد است (Picciano, 2002) برخی از متخصصان اصطلاح یادگیری الکترونیکی را محدود به آن نوع از آموزش‌ها می‌دانند که دارای ویژگی‌های خاصی باشد و به‌ویژه از طریق اینترنت ارائه شود، به‌عنوان مثال کراس^۳ (زارعی زواکی، ۱۳۸۷: ۷۷) عقیده دارد که یادگیری الکترونیکی دارای شش مشخصه زیر است:

۱. به‌وسیله اینترنت صورت می‌گیرد.
۲. با جدیدترین اطلاعات همراه است.
۳. می‌تواند مجموع‌های از روش‌های آموزشی را در برداشته باشد؛ نظیر کلاس‌های مجازی، همکاری دیجیتالی، شبیه‌سازی
۴. مبتنی بر یادگیری به‌وسیله تلاش و کوشش توسط خود فراگیر و با بهره‌گیری از فن‌آوری‌های جدید است.
۵. قابلیت انجام فرآیندهای اداری مدیریتی از قبیل ثبت‌نام پرداخت شهریه نظارت بر روند اجرای فعالیت‌های دانشجو تدریس و اجرای ارزشیابی از راه دور را فراهم می‌آورد.
۶. فراگیر محور است و به ویژگی‌های فردی یادگیرنده توجه دارد.

نظریات یادگیری

اجرای موفق یادگیری الکترونیکی، به مبانی نظری و تربیتی محکمی نیاز دارد. الشری (Al-Sheri 2011) معتقد است نظریه‌های مسلط، بر یادگیری که در درون فرد اتفاق می‌افتد، تأکید می‌کنند و اثر عامل فناوری را نادیده می‌گیرند، در صورتی که فناوری امکان یادگیری از طریق دانش شبکه‌ای و پردازش دانش و اطلاعات به‌وسیله تعاملات اجتماعی را فراهم می‌آورد. نظریه‌های رفتارگرایی، شناختی و سازنده‌گرایی در دوره‌هایی شکل گرفتند که هنوز فناوری‌های شبکه رشد نکرده بود. در صورتی که فناوری طی سال‌های اخیر زندگی، نحوه ارتباط و یادگیری ما را دستخوش تغییر ساخته است. از این رو نظریه‌های یادگیری نیز که توصیف‌کننده اصول و فرایندهای یادگیری هستند، باید بازتابی از شرایط و زمینه اجتماعی موجود باشد (Siemens 2004).

جدول ۲- نظریه‌های یادگیری

مفهوم	رفتارگرایی	شناخت گرایی	سازنده گرایی	ارتباط گرایی
نظریه‌پردازان یادگیری	اسکینر، پاولف	برونر، کهلر، پیاز	بندورا، ویگوتسکی	زیمنس، داونز
یادگیری چگونه رخ می‌دهد؟	ذهن به مثابه جعبه سیاه، تأکید اصلی بر رفتار قابل مشاهده	ساختمند، محاسبه‌ای	اجتماعی، معنا توسط فرد یادگیرنده ساخته می‌شود	توزیع شده بین شبکه، اجتماعی، شناسایی و تفسیر الگوها
عوامل مؤثر بر یادگیری	تقویت، تنبیه، محرک‌ها	طرح‌واره‌های موجود، تجارب قبلی	مشارکت، تعهد، اجتماعی، فرهنگی	تنوع شبکه‌ها، توان گر‌ها
انتقال یادگیری چگونه رخ می‌دهد؟	محرک، پاسخ	بازتولید مفاهیم و الگوهای دانشی فرد	اجتماعی شدن	برقراری ارتباط با گر‌ها (اضافه کردن گر‌ها)

مأخذ: Siemens 2008; Sahin 2012

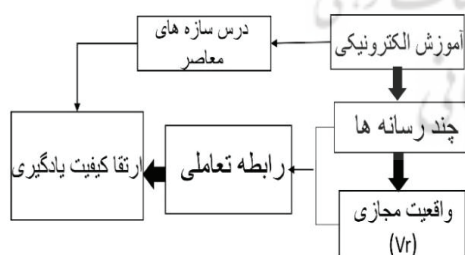
هدف یادگیری الکترونیکی فراهم نمودن امکان دسترسی یکسان، رایگان و جستجو پذیر در دوره‌های درسی و ایجاد فضای آموزشی یکنواخت برای اقشار مختلف است. آموزش الکترونیکی^۴ نوعی آموزش غیرحضوری است که در آن از شبکه‌های کامپیوتری (به‌خصوص اینترنت)، محتوای درسی الکترونیکی و نرم‌افزارهای مدیریت آموزش و محتوای الکترونیکی، در کنار مدرسين ديروز و «تسهیل‌کنندگان یادگیری» امروز، برای انجام فرآیند یادگیری استفاده می‌شود. محتوای درسی از مهم‌ترین ارکان آموزش الکترونیکی است. محتوای الکترونیکی به‌صورت چندرسانه‌ای و تعاملی تولید می‌شود تا دانشجویان با بیشترین بازدهی، موضوع درسی را آموزش ببینند. مفهوم تعامل در محتوای الکترونیکی، از مزیت‌های مهم سیستم آموزش الکترونیکی نسبت به آموزش کلاسیک است (پورمطلق، نظری، ۱۳۹۲: ۲۵۴). نگاش و همکاران (Negash, 2008) با الهام از دیدگاه فلاش، در یک مقاله ای شش دسته‌بندی برای یادگیری الکترونیکی ارائه کرده و تفاوت‌ها و شباهت‌های آن‌ها را مورد بررسی قرار می‌دهند. آنان اعتقاد دارند که آشنایی با این شش دسته‌بندی برای تمام کسانی که به نوعی با یادگیری الکترونیکی سروکار دارند بسیار ضروری است. این شش دسته یادگیری به‌قرار زیر:

جدول ۳- انواع یادگیری الکترونیکی

نوع حضور	نوع ارتباط	نام دیگر
۱ با حضور فیزیکی	بدون ارتباطات الکترونیکی	از نوع چهره به چهره
۲ بدون حضور	بدون ارتباطات الکترونیکی	از نوع خودآموزی
۳ بدون حضور	با ارتباطات الکترونیکی	از نوع غیرهمزمان
۴ با حضور مجازی	با ارتباطات الکترونیکی	از نوع همزمان
۵ با حضور گاه‌گاهی	با ارتباطات الکترونیکی	ترکیبی/دوگانه، از نوع غیر همزمان
۶ با حضور	با ارتباطات الکترونیکی	ترکیبی/دوگانه، از نوع همزمان

مأخذ: Negash, 2008

ابزارهای آموزش الکترونیکی: نقطه‌ای آغازین برای بهبود آموزش دروس فنی معماری با تشخیص اینکه اگر دانشجویان معماری باید به‌طور اثربخشی آموزش دیده و تجزیه و تحلیل و طراحی سازه‌ای را بکار گیرند، روش‌ها و ابزارهای آموزشی باید نیازها، دیدگاه‌ها و قابلیت‌های آنان را برآورده سازند، آنچه امروزه در بحث آموزش خصوصاً درس سازه نادیده گرفته شده، نقش تکنولوژی‌های آموزشی است. در این پژوهش به ایجاد ساختارهای بصری در چندرسانه‌ای‌ها و بسیاری توانایی‌های دیگر و در ادامه به بررسی، چندرسانه‌ای‌های تعاملی از نوع واقعیت مجازی (VR) که ابزارهای قدرتمندی در زمینه‌ی شبیه‌سازی هستند که می‌توانند بر بسیاری از مشکلات آموزش فعلی سازه و نتایج ناشی از آن بر حرفه‌ی معماری بکاهند می‌پردازیم. با توجه به تصویر (۱) محتوی درس از مهم‌ترین ارکان آموزش و یادگیری الکترونیکی است محتوای آموزش الکترونیکی به‌صورت چندرسانه‌ای و تعاملی از نوع واقعیت مجازی تولید می‌شود، مفهوم تعاملی در محتوای الکترونیکی VR از مزیت‌های مهم آموزش الکترونیکی نسبت به آموزش معلم محور و حضوری است.



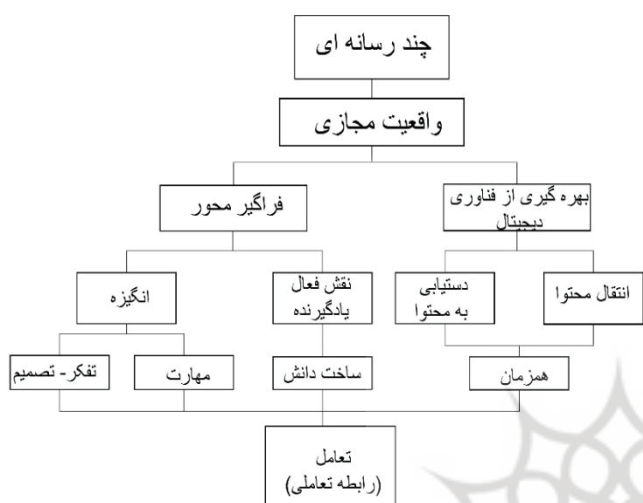
تصویر ۳- ابزارهای آموزش الکترونیک

رابطه تعاملی هنگامی روی می‌دهد و سبب ارتقا کیفیت یادگیری می‌شود که دانشجو رابطه‌ای دوطرفه با محتوای درس و استاد و دانشجو داشته باشد و یکدیگر را تحت تأثیر قرار دهند.

چندرسانه‌ای‌ها با استفاده از رایانه و امکانات بهره‌گیری از قابلیت‌های گرافیکی، درک مفاهیم پایه سازه‌ای را بهبود بخشیده و امکان برقراری ارتباط به‌صورت مجازی با روش‌ها و سیستم‌های سازه‌ای نوین را فراهم می‌آورد. از این روش می‌توان برای ارزیابی عملکرد دانشجو و کاربرد مفاهیم سازه‌ای فراگرفته‌شده در فرآیند طراحی معماری‌شان را اندازه‌گیری کرد (گل‌بچی، ۱۳۸۶).

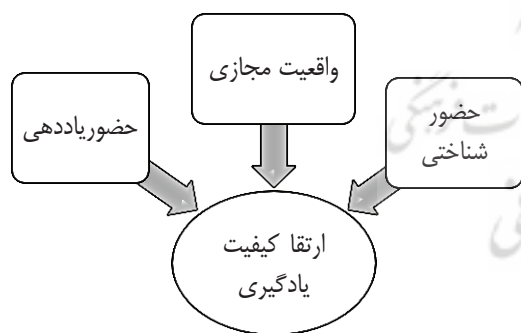
بسیاری از محققین بر این باورند که در زمان تهیه و تنظیم ساختار یک برنامه آموزشی، مؤلفه‌های یادگیری و ساختار و عملکرد حافظه می‌بایستی در فرآیند یادگیری و انتقال دانش مورد توجه قرار گیرند امروزه این شرایط توسط تکنولوژی‌های آموزشی فراهم شده است. در حال حاضر پیشرفت‌های تکنولوژی امکانات گسترده‌ای را در حوزه آموزش در اختیار قرار داده است به‌گونه‌ای که با غلبه بر مشکلات آموزش فعلی، نقش مؤثری بر بهبود یادگیری و انتقال دانش داشته‌اند (سلیمانی، ۱۳۹۲). فناوری (VR) برای پشتیبانی تعامل و همکاری چند کاربره مناسب در نظر گرفته‌شده است (Yun zhou, 2018) انتقال محتوای آموزشی به‌تنهایی نمی‌تواند بیانگر کیفیت آموزشی باشد. در مدل شماره (۲)

چند رسانه‌ای ها از نوع واقعیت مجازی، در بهره‌گیری از فناوری دیجیتال انتقال محتوا و دستیابی به آن همزمان رخ می‌دهد. برخی از دانشجویان علاقه‌مند به یادگیری در یک محیط فراگیر محور بودند که دسترسی دائمی و فضای شخصی را برای فعالیت‌های کارگاهی‌شان فراهم کند. در این محیط فراگیر محور نقش فعال یادگیرنده در ساخت دانش بالا می‌رود یعنی یادگیری مبتنی بر ساخت دانش تغییرات بنیادی در پارادایم‌های یادگیری به وجود می‌آورد و همچنین افزایش انگیزه و رقابت مثبت را میسر می‌کند و آن‌ها یک محیط منعطف با طیفی از انتخاب‌ها که پاسخگوی سلیقه‌های فردی و شیوه‌های مختلف یادگیری ایشان باشد می‌پسندند به همین ترتیب یادگیری برنامه‌ریزی شده و فراگیر محور در محیط‌های همزمان از طریق رابطه‌ی تعاملی رخ می‌دهد.



تصویر ۴- چند رسانه‌ای‌ها با ایجاد روابط تعاملی

تعریف کنید، به‌طوری‌که یکی از شرکت‌کنندگان احساس می‌کند که او واقعاً "آنجا" است (Freina, 2015). رسانه‌هایی از قبیل فرا رسانه‌ها همچون واقعیت مجازی عملکردی تعاملی یا دوطرفه دارند که جز رسانه‌های خودکفا محسوب می‌شوند که سبب ایجاد موقعیت‌های آموزشی دوطرفه بین آموزش‌دهنده و یادگیرنده (استاد و دانشجو) می‌شوند این تعامل دوطرفه جز شاخص‌های یادگیرنده محوری محسوب می‌شود و بر اساس برخوردهای مداوم یادگیرنده و

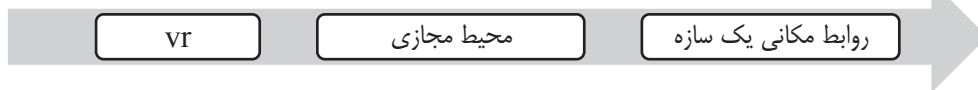


تصویر ۵- ارتقاء کیفیت یادگیری

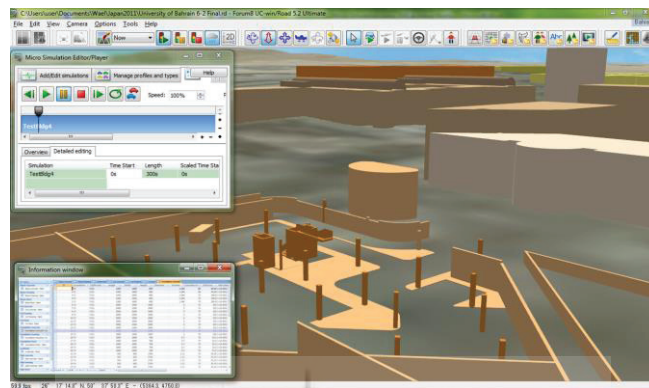
در آموزش الکترونیکی واقعیت مجازی حضور یاددهی؛ به‌صورت طراحی و هدایت حضور شناختی با هدف تحقق نتایج واقعی یادگیری تعریف می‌شود (Tu C & Corry 2002) از این جهت به نظر می‌رسد، بهره‌گیری از راهبردهای یادگیری یادشده به شیوه آموزش الکترونیکی واقعیت مجازی بتواند بر پیشرفت تحصیلی دانشجویان معماری درس سازه‌های معاصر، مؤثر باشد.

آموزش سازه‌های معاصر بر اساس آموزش چند رسانه‌ای: یکی از روش‌های نوین برای آموزش درس سازه‌های معاصر بهره‌گیری از آموزش الکترونیکی (شاهرودی، ۱۳۸۸) که اخیراً VR در طراحی برای تجسم راه‌حل‌های طراحی مختلف به‌طور گسترده برای یک دلیل اصلی استفاده می‌شود که برای ارزیابی فرم و طراحی در یک محیط مجازی به‌جای ساختن یا اصلاح یک مدل فیزیکی، بسیار ساده‌تر و

ارزان‌تر است. رایج‌ترین استفاده از واقعیت مجازی در معماری، افزایش تجربه قدم زدن درون یا اطراف یک سازه است که وجود ندارد. عملکرد VR در جهت ایجاد یک ابزار مؤثر برای طراحی و اکتشاف طراحی است.



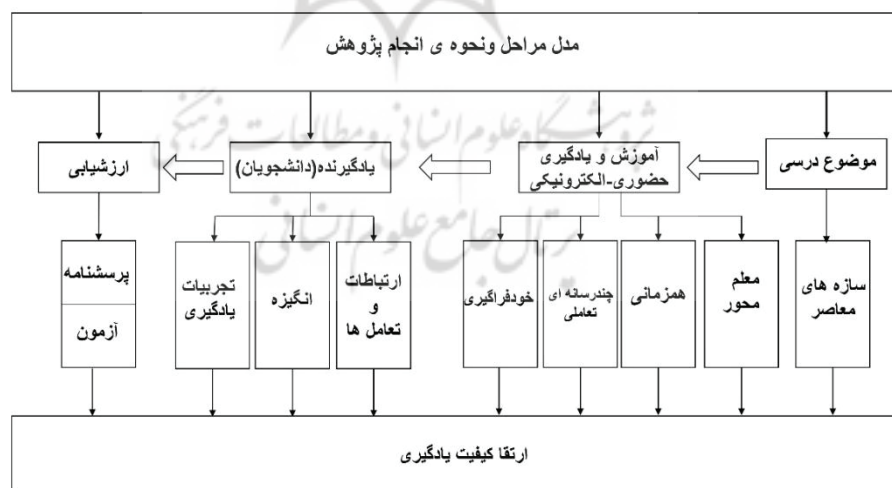
تصویر ۶- رابطه VR و سازه



تصویر ۷- سازه در محیط مجازی، مأخذ: Abdelhameed, 2013

علاوه بر تجسم محیط مجازی، سیستم‌های واقعیت مجازی را می‌توان به‌عنوان ابزاری برای ساخت مدل طراحی و محیط آن به کار برد. طراحان و معماران واقعیت مجازی را به فرآیند طراحی و ایجاد معماری تطبیق داده‌اند و از آن برای بررسی طراحی با روابط فضایی و محیط اطرافش استفاده می‌کنند. با استفاده از مفهوم یکسان واقعیت مجازی در آموزش معماری در فرآیند طراحی در دروس سازه‌های معاصر به کار می‌رود که در آن یک تصویر کامل از روابط فضایی اجزای طراحی به‌جای بسته به تصور خام فراهم می‌کند. به‌عبارت دیگر VR این ویژگی را دارد که به ایجاد روابط مکانی یک طرح کمک می‌کند و باعث ارتقا دانشجویانی که از این برنامه برای یادگیری درس سازه‌ها استفاده می‌کنند، می‌شود.

مراحل و نحوه انجام پژوهش عملی



تصویر ۸- مراحل و نحوه انجام پژوهش عملی

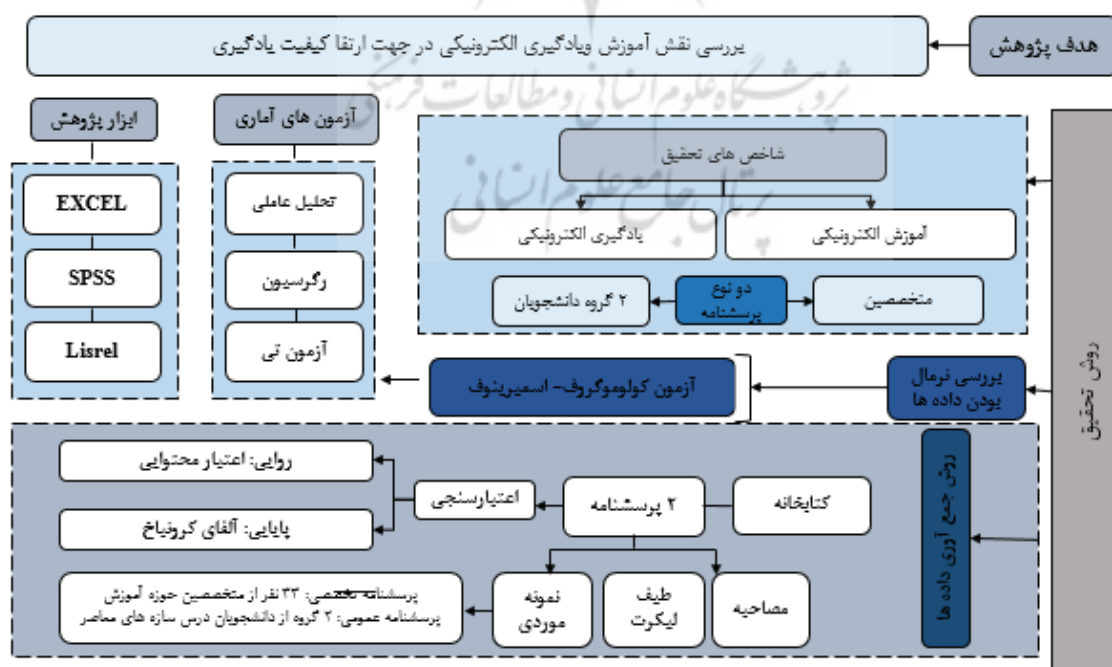
روش تحقیق

این تحقیق از نوع اکتشافی است و به لحاظ ماهیت روش از نوع پیمایشی است و به لحاظ شیوه تحلیل داده‌ها، توصیفی تحلیلی است. برای رسیدن به نتایج درست، دو نوع پرسشنامه تخصصی و عمومی تهیه گردید. جامعه آماری در پرسشنامه متخصصین، ۳۳ نفر از اساتید و کارشناسان حوزه آموزش چندرسانه‌ای انتخاب شدند. در پرسشنامه عمومی نیز، جامعه‌ی آماری دو گروه از دانشجویان که درس سازه‌های

معاصر را به صورت آموزش حضوری (معلم محور) و آموزش الکترونیکی واقعیت مجازی (یادگیرنده محور) در یک بازه زمانی مشخص گذرانده بودند، به تعداد ۵۰ نفر انتخاب گردیدند. نوع نمونه‌گیری از نوع نمونه‌گیری تصادفی سیستماتیک سهمیه‌ای می‌باشد. اطلاعات از طریق پرسشنامه‌ای تنظیم شده با طیف لیکرت، جمع‌آوری گردید. روایی پرسشنامه به تأیید اساتید و متخصصین حوزه آموزش چندرسانه‌ای از طریق روش دلفی رسیده است. ضریب پایایی برای تمام مولفه‌های آموزش و یادگیری الکترونیکی در جهت ارتقا کیفیت بزرگ‌تر از ۰/۶ است. پایایی کل نیز ۰/۷۵۶ می‌باشد که نشان می‌دهد پرسشنامه و شاخص‌های تحقیق از پایایی مناسبی برخوردارند (جدول ۴). تجزیه و تحلیل داده‌ها نیز از طریق آمارهای توصیفی و استنباطی به صورت آزمون‌های تحلیل عاملی و رگرسیون و فریدمن با استفاده از نرم‌افزارهای Spss, Lisrel انجام شد.

جدول ۴- جدول پایایی مولفه‌های آموزش و یادگیری الکترونیکی در جهت ارتقا کیفیت

بعد	مولفه	شاخص	آلفای کرونباخ	آلفای کرونباخ کل
آموزش الکترونیکی	بهره‌گیری از فناوری دیجیتال	انتقال محتوا	۰/۷۳۹	۰/۷۵۶
		همزمانی		
		دستیابی به محتوا		
	خود فراگیر (فراگیر محور)	مهارت	۰/۷۰۳	
		تفکر- تصمیم		
		ساخت دانش		
واقعیت مجازی VI	انگیزش	۰/۷۱۶		
	نقش فعال یادگیرنده			
	خلاقیت			
یادگیری الکترونیکی	تعامل (رابطه تعاملی)	شبیه‌سازی	۰/۷۹۱	
		دانشجو با استاد		
		محتوا- محتوا		
		دانشجو با محتوا		
		دانشجو با دانشجو		



تصویر ۹- نمودار روش تحقیق

نمونه مطالعاتی این پژوهش اساتید و کارشناسان خبره حوزه یادگیری الکترونیکی و دو گروه از دانشجویان دوره تحصیلات تکمیلی دانشگاه آزاد کرمانشاه که شامل گروه اول دانشجویانی که درس سازه‌های معاصر را به روش واقعیت مجازی آموخته‌اند و گروه دوم دانشجویانی که درس سازه‌های معاصر را به روش حضوری و معلم محور در یک بازه‌ی زمانی مشخص فراگرفته‌اند در دو مرحله پرسشنامه و آزمون مورد بررسی قرار گرفت.

یافته‌های تحقیق

یافته‌های استنباطی

بررسی تأثیر آموزش و یادگیری الکترونیکی در جهت ارتقا کیفیت یادگیری دانشجویان از طریق مؤلفه‌های؛ (بهره‌گیری از فناوری دیجیتال، خود فراگیر (فراگیر محور)، واقعیت مجازی VR، تعامل (رابطه تعاملی)) بررسی شدند.

برای بررسی میزان تأثیر شاخص‌های آموزش و یادگیری الکترونیکی در جهت ارتقا کیفیت یادگیری دانشجویان؛ پرسشنامه‌ای متشکل از شاخص‌های منتخب، بین دو گروه از دانشجویان درس سازه‌های معاصر (گروه اول: به روش واقعیت مجازی آموخته‌اند و گروه دوم به روش حضوری و معلم محور. هر دو در یک بازه‌ی زمانی مشخص) مورد بررسی قرار گرفتند. سپس میزان تأثیر و اهمیت هر یک از شاخص‌های تحقیق در ارتقاء کیفیت یادگیری با استفاده از آزمون‌های آماری رگرسیون و پی‌رسون و نرم‌افزار SPSS مشخص شد. ابتدا با استفاده از آزمون فرض H_0 همگرایی درونی سؤالات پرسشنامه بررسی شد.

آزمون t تک نمونه‌ای برای آزمون فرض‌ها پیرامون میانگین یک جامعه استفاده می‌شود. در بیشتر پژوهش‌هایی که با مقیاس لیکرت انجام می‌شود جهت بررسی فرضیه‌های پژوهش و ارتباط و پیوستگی درونی شاخص‌ها با هر یک از مؤلفه‌ها از این آزمون استفاده می‌شود. در ادامه به دلیل نرمال بودن متغیرهای پژوهش از آزمون فرض وجود یا عدم وجود ارتباط درونی بین مؤلفه‌ها و شاخص‌های پژوهش پرداخته خواهد شد.

- فرض H_0 ارتباط درونی بین شاخص‌ها پژوهش با مؤلفه‌های متناظر با آن‌ها وجود ندارد.

- فرض H_1 ارتباط درونی بین شاخص‌ها پژوهش با مؤلفه‌های متناظر با آن‌ها وجود دارد.

هر یک از مؤلفه‌ها طبق جدول شماره ۵ دارای شاخص‌های متناظر آموزش و یادگیری الکترونیکی در جهت ارتقا کیفیت یادگیری دانشجویان می‌باشند.

جدول ۵-آزمون T

بعد	مؤلفه	شاخص	میانگین	آماره T	معنی‌داری	نتیجه آزمون فرض
آموزش الکترونیکی	بهره‌گیری از فناوری دیجیتال	انتقال محتوا	۳/۲۰	۲۷/۵۷	۰/۰۰۰	رد فرض H_0
		همزمانی	۲/۲۶	۲۵/۶۶	۰/۰۰۰	رد فرض H_0
		دستیابی به محتوا	۲/۵۵	۲۶/۱۹	۰/۰۰۰	رد فرض H_0
	خود فراگیر (فراگیر محور)	مهارت	۳/۲۹	۱۹/۰۲	۰/۰۰۰	رد فرض H_0
		تفکر-تصمیم	۳/۱۷	۱۹/۱۱	۰/۰۰۰	رد فرض H_0
		ساخت دانش	۲/۸۳	۲۷/۴۶	۰/۰۰۰	رد فرض H_0
		انگیزش	۳/۰۲	۲۵/۲۹	۰/۰۰۰	رد فرض H_0
	واقعیت مجازی VR	نقش فعال یادگیرنده	۲/۷۹	۱۹/۸۱	۰/۰۰۰	رد فرض H_0
		خلاقیت	۳/۶۴	۱۷/۲۶	۰/۰۰۰	رد فرض H_0
		شبیه‌سازی	۳/۱۱	۳۰/۷۳	۰/۰۰۰	رد فرض H_0
یادگیری الکترونیکی	تعامل (رابطه تعاملی)	دانشجو با استاد	۲/۹۸	۲۷/۵۷	۰/۰۰۰	رد فرض H_0
		محتوا-محتوا	۳/۵۵	۲۵/۶۶	۰/۰۰۰	رد فرض H_0
		دانشجو با محتوا	۳/۱۹	۲۶/۱۹	۰/۰۰۰	رد فرض H_0
		دانشجو با دانشجو	۳/۱۲	۱۹/۱۱	۰/۰۰۰	رد فرض H_0

آزمون کولموگروف-اسمیرنوف

در این قسمت نرمال بودن داده‌ها بررسی شد. نتایج آزمون کولموگروف-اسمیرنوف به صورت جدول ذیل نشان داده شده است که بیان می‌کند توزیع داده‌ها نرمال است.

جدول ۶- نتایج آزمون کولموگروف-اسمیرنوف

آماره آزمون	سطح معنی‌داری	نتیجه
۰/۶۱	۰/۸۵۱	نرمال است

جدول ۷- جدول توزیع داده‌ها

گروه	اول	دوم
میانگین	۱۳/۰۸	۱۶/۸۹
انحراف معیار	۱/۲۵	۱/۲۷

آزمون همبستگی پیرسون

برای بررسی و سنجش میزان ارتباط مؤلفه‌های؛ انتقال محتوا، همزمانی، دستیابی به محتوا، مهارت، تفکر-تصمیم، ساخت دانش، انگیزش، نقش فعال یادگیرنده، خلاقیت، شبیه‌سازی، دانشجو با استاد، محتوا-محتوا، دانشجو با محتوا، دانشجو با دانشجو؛ بر ارتقاء کیفیت یادگیری از آزمون پیرسون استفاده شده است. بیشترین تأثیر و ارتباط بین مؤلفه‌ی ارتقا کیفیت یادگیری و مؤلفه‌های ۱۱ گانه نقش آموزش و یادگیری الکترونیکی در جهت ارتقا کیفیت یادگیری دانشجویان به ترتیب زیر است:

شبیه‌سازی، انگیزش، نقش فعال یادگیرنده، همزمانی، محتوا-محتوا، دانشجو با محتوا، مهارت، انتقال محتوا، خلاقیت، ساخت دانش، دانشجو با دانشجو، تفکر-تصمیم، دستیابی به محتوا، دانشجو با استاد.

به طوری که با بهبود هر کدام از این مؤلفه‌ها، افزایش و ارتقاء کیفیت یادگیری دانشجویان را خواهیم داشت. معناداری همبستگی این مؤلفه‌ها در سطح ۹۹ درصد تأیید می‌شود ($p < 0/01$).

جدول ۸- آزمون همبستگی پیرسون

مؤلفه	میزان ضریب همبستگی
انتقال محتوا	۰/۶۴۶**
همزمانی	۰/۷۰۳**
دستیابی به محتوا	۰/۴۸۶**
مهارت	۰/۶۵۸**
تفکر-تصمیم	۰/۵۱۸**
ساخت دانش	۰/۵۵۶**
انگیزش	۰/۷۳۷**
نقش فعال یادگیرنده	۰/۷۰۶**
خلاقیت	۰/۶۱۱**
شبیه‌سازی	۰/۷۵۸**
دانشجو با استاد	۰/۴۰۶**
محتوا-محتوا	۰/۶۷۳**
دانشجو با محتوا	۰/۶۶۷**
دانشجو با دانشجو	۰/۵۳۸**

** معناداری تا سطح ۹۹ درصد $p < ۰/۰۱$

* معناداری در سطح ۹۵ درصد $p < ۰/۰۵$

با توجه به نتایج آزمون پیرسون مؤلفه‌ی واقعیت مجازی با شاخص شبیه‌سازی بیشترین تأثیر را بر ارتقاء کیفیت یادگیری دانشجویان دارد.

آزمون رگرسیون

جهت بررسی تأثیرگذاری آموزش و یادگیری الکترونیکی در جهت ارتقاء کیفیت یادگیری دانشجویان از آزمون رگرسیون استفاده شد. مؤلفه‌های بهره‌گیری از فناوری دیجیتال، خود فراگیر (فراگیر محور)، واقعیت مجازی VR، تعامل (رابطه تعاملی) به عنوان متغیر مستقل و مولفه‌ی ارتقاء کیفیت یادگیری نیز متغیر وابسته شد. در این مقاله برای ورود به رگرسیون، از کدگذاری تصنعی و معادل میانگین استفاده شده است. طبق نتایج به دست آمده که در جدول شماره ۹ ملاحظه می‌گردد که مؤلفه‌های یاد شده ۵۳ درصد از واریانس ارتقاء کیفیت یادگیری را پیش‌بینی می‌کنند؛ یعنی ۵۳ درصد از متغیرهایی که کیفیت یادگیری درس سازه‌های معاصر را در بین دانشجویان ارتقا می‌بخشد مربوط به مؤلفه‌های آموزش و یادگیری الکترونیک هستند. متغیر اصلی پس از تأیید معناداری و میزان ضریب t مورد ارزیابی قرار می‌گیرد، ضریب بتا است. همان‌طور که از جدول شماره ۹ مشخص است، با افزایش یک واحد استاندارد در مؤلفه‌ی بهره‌گیری از فناوری دیجیتال (و شاخص‌های آن)، $0/65$ واحد استاندارد به ارتقاء کیفیت یادگیری اضافه خواهد شد؛ بنابراین بین مؤلفه‌ی بهره‌گیری از فناوری دیجیتال و ارتقاء کیفیت یادگیری رابطه‌ی مستقیم و مثبت وجود دارد. مقدار ضریب بتا برای مؤلفه‌ی بهره‌گیری از فناوری دیجیتال $0/788$ است که نشان می‌دهد با افزایش ۱ واحد استاندارد در مؤلفه‌ی بهره‌گیری از فناوری دیجیتال، میزان $0/788$ واحد استاندارد به ارتقاء کیفیت یادگیری افزوده می‌شود. طبق جدول زیر، ضریب بتا برای مؤلفه‌ی واقعیت مجازی $0/643$ ، $0/643$ را نشان می‌دهد که همبستگی آن از نوع قوی است و با افزایش ۱ واحد استاندارد در شرایط و بهبود کیفیت در مؤلفه‌ی واقعیت مجازی $0/63$ ، میزان $0/63$ واحد استاندارد به ارتقاء کیفیت یادگیری افزوده خواهد شد (جدول شماره ۹).

جدول ۹- آزمون رگرسیون مؤلفه‌های آموزش و یادگیری الکترونیکی در جهت ارتقاء کیفیت یادگیری دانشجویان

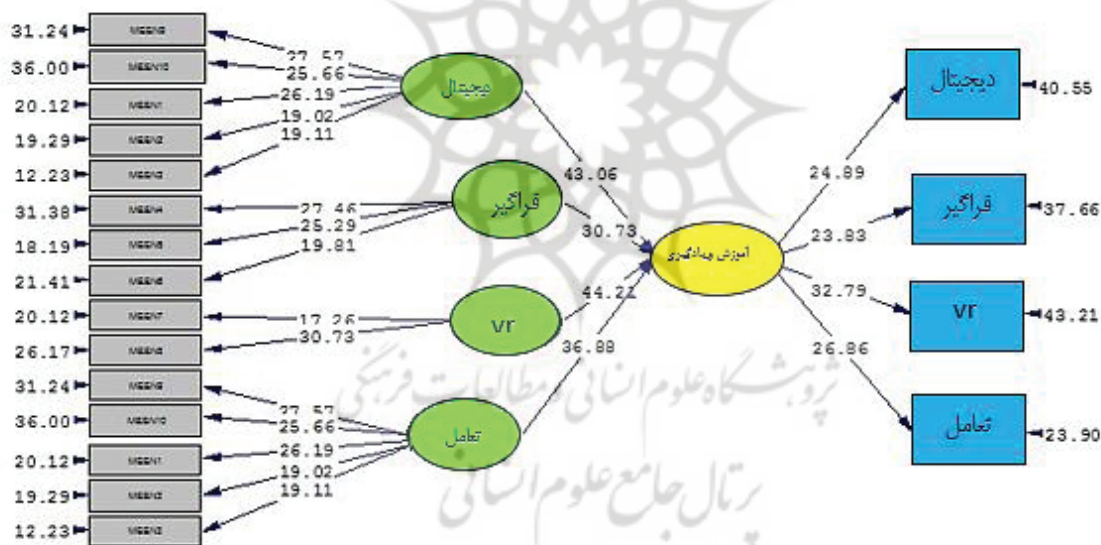
متغیر وابسته	متغیرهای پیش‌بینی	B	SE	Beta	T	P
ارتقاء کیفیت یادگیری	مقدار ثابت	۱۲/۳	۰/۸	-	۱۵/۳۸	۰/۰۰۰
	بهره‌گیری از فناوری دیجیتال	۰/۴۵۲	۰/۹۳۹	۰/۷۸۸	۳۹/۴۸	۰/۰۰۵
	خود فراگیر (فراگیر محور)	۰/۴۵۲	۰/۹۳۹	۰/۶۶۴	۴۳/۳۸	۰/۰۰۱
	واقعیت مجازی VR	۲/۱۳	۰/۸۴	۰/۶۴۳	۳۹/۶۱	۰/۰۰۰
	تعامل (رابطه تعاملی)	۰/۹۴	۰/۱۷	۰/۶۰۱	۴۲/۹۰۸	۰/۰۰۴
خلاصه مدل رگرسیون		ADJR ² = 0/053 R ² = ۰/۰۵۲ R = ۰/۲۷				

ارزیابی مدل اندازه‌گیری با استفاده از تحلیل عاملی تأییدی

برازش کلی مدل اندازه‌گیری توسط تحلیل عاملی تأییدی تعیین می‌شود. مهم‌ترین هدف تحلیل عاملی تأییدی، تعیین میزان توان مدل مفهومی از قبل تعریف‌شده با مجموعه‌ای از داده‌های مشاهده‌شده است. به عبارتی، تحلیل عاملی تأییدی درصد تعیین این مسئله است که آیا تعداد عامل‌ها و بارهای متغیرهایی که روی این عامل‌ها اندازه‌گیری شده‌اند، با آنچه بر اساس تئوری و مدل نظری انتظار می‌رود، انطباق دارد یا نه. این نوع تحلیل، به آزمون میزان انطباق و هم‌نواپی بین سازه‌های نظری و سازه‌های تجربی تحقیق می‌پردازد. در این روش، پس از انتخاب متغیرها و شاخص‌های مربوطه بر اساس مدل مفهومی اولیه، آزمون می‌شود که آیا متغیرها و عوامل آن طوری که انتظاری رفت روی مدل مفهومی پیش‌بینی‌شده بارگذاری شده‌اند یا ترکیب آن‌ها عوض شده و روی متغیر دیگری بارگذاری شده‌اند؟ (حبیب پور، صفری، ۱۳۸۸: ۳۰۷). بدین منظور پس از محاسبات آماری، در نرم‌افزار لیزرل، مدل اندازه‌گیری تحقیق به همراه ضرایب مربوطه برای همه‌ی ابعاد؛ بهره‌گیری از فناوری دیجیتال، خود فراگیر (فراگیر محور)، واقعیت مجازی VR و تعامل (رابطه تعاملی) ارائه‌شده است. مدل اندازه‌گیری ارتباط میان سازه‌ها و سنجه‌ها را مشخص می‌کند. طبق مدل مفهومی یاد شده و جدول شماره ۱۰ و با توجه به میزان بار عاملی روی نشانگرها که بیشتر از $0/4$ است؛ در این مرحله و قبل از برازش مدل ساختاری آن تأیید شد که ۱۵ متغیر مشاهده شده (عوامل پرسشنامه؛ انتقال محتوا، هم‌زمانی، دستیابی به محتوا، مهارت، تفکر-تصمیم، ساخت دانش، انگیزش، نقش فعال یادگیرنده، خلاقیت، شبیه‌سازی، دانشجو با استاد، محتوا-محتوا، دانشجو با محتوا، دانشجو با دانشجو)، ۴ متغیر پنهان (بهره‌گیری از فناوری دیجیتال، خود فراگیر (فراگیر محور)، واقعیت مجازی VR و تعامل (رابطه تعاملی)) و در نهایت تأثیر آموزش و یادگیری الکترونیکی در جهت ارتقاء کیفیت یادگیری دانشجویان را منعکس می‌کند. (نمودار شماره ۱۰ و جدول شماره ۱۰).

جدول ۱۰- آزمون تحلیل عاملی تاییدی

معنی‌داری P-value	آماره آزمون T-value	انحراف معیار	استاندارد شده	مؤلفه‌ها
./...	۲۷/۵۷	۰/۲۱۷	۰/۷۸	انتقال محتوا
./...	۲۵/۶۶	۰/۱۸۸	۰/۸۱۱	همزمانی
./...	۲۶/۱۹	۰/۲۰	۰/۸۷	دستیابی به محتوا
./...	۱۹/۰۲	۰/۲۰	۰/۸۳	مهارت
./...	۱۹/۱۱	۰/۱۹	۰/۷۴	تفکر- تصمیم
./...	۲۷/۴۶	۰/۲۰	۰/۷۶	ساخت دانش
./...	۲۵/۲۹	۰/۲۱	۰/۸۲۱	انگیزش
./...	۱۹/۸۱	۰/۱۸	۰/۷۹۸	نقش فعال یادگیرنده
./...	۱۷/۲۶	۰/۱۶	۰/۶۷۸	خلاقیت
./...	۳۰/۷۳	۰/۱۹	۰/۵۹۰	شبیه‌سازی
./...	۲۷/۵۷	۰/۲۶	۰/۷۱۲	دانشجو با استاد
./...	۲۵/۶۶	۰/۲۱	۰/۷۶۹	محتوا- محتوا
./...	۲۶/۱۹	۰/۱۹	۰/۷۲۱	دانشجو با محتوا
./...	۱۹/۱۱	۰/۲۳	۰/۷۷۰	دانشجو با دانشجو



Chi-Square=130.88, df=309, P-value=0.05210, RMSEA=0.001

تصویر ۱۰- نمودار ساختاری مؤلفه‌های آموزش و یادگیری الکترونیکی در جهت ارتقا کیفیت یادگیری دانشجویان

همان‌طور که در نمودار شماره ۱۰ نشان داده می‌شود، در نهایت مدل نهایی تحقیق با توجه به آزمون‌های انجام‌شده و یافته‌های تحقیق؛ بر اساس روابط علت و معلولی مؤلفه‌های آموزش و یادگیری الکترونیکی در جهت ارتقا کیفیت یادگیری دانشجویان ترسیم شده است.

وضعیت پاسخ دانشجویان به مؤلفه‌های آموزش و یادگیری الکترونیکی در جهت ارتقاء کیفیت یادگیری دانشجویان

در این بخش با استفاده از آزمون رتبه‌بندی فریدمن و آزمون تی تک نمونه‌ای مؤلفه‌های آموزش و یادگیری الکترونیکی در جهت ارتقاء کیفیت یادگیری دانشجویان که در قالب پرسشنامه مورد پیمایش قرار گرفت بر اساس نمرات اولویت‌بندی شدند نتایج آزمون فریدمن و تی تک نمونه‌ای در جدول (۱۱) برای رتبه‌بندی مؤلفه‌های آموزش و یادگیری الکترونیکی در جهت ارتقاء کیفیت یادگیری دانشجویان و در جدول (۱۲)، آمده است.

بر اساس یافته‌ها استفاده از ابزارهای چندرسانه‌ای به مقدار بسیار زیادی در آموزش درس سازه‌های معاصر مفید بوده است. همان‌گونه که ملاحظه می‌شود بر اساس جدول بهره‌گیری از فناوری دیجیتال که از مولفه‌های چندرسانه‌ای می‌باشند، با میانگین ۳/۳۴ و رتبه ۱ آزمون فریدمن بر نقش شبیه‌سازی فضا بر ادراک مستقیم فرد تأکید کرده‌اند (میزان معنی‌دار ۹۹ درصد $p < 0/01$). بر اساس نظرسنجی صورت گرفته و بر اساس رتبه‌بندی آزمون فریدمن به‌طور معنی‌داری ($p < 0/01$) نقش فعال یادگیرنده (خود فراگیر محوری) که با حضور یادگیرنده با ایجاد (انگیزش- تفکر- مهارت- تصمیم- خلاقیت زیر شاخه خود فراگیر محوری محسوب می‌شوند)، در فرد سبب ارتقاء کیفیت یادگیری می‌شود. نکته جالب آن هیچ فردی تدریس درس سازه‌های معاصر را به روش تدریس حضوری (معلم محور) ترجیح نمی‌دهد. همچنین اساتید نیز روش آموزش چندرسانه‌ای‌ها از نوع واقعیت مجازی را در ارتقا یادگیری دانشجویان صحنه گذاشته‌اند. طی نظرسنجی از دانشجویانی که تجربه شرکت در کلاس غیرحضوری درس سازه‌های معاصر به روش واقعیت مجازی را داشتند، میزان غوطه‌وری خود را بسیار زیاد که یکی از مولفه‌های اصلی چندرسانه‌ای‌هایی محسوب می‌شود تجربه کرده‌اند؛ و بر اساس رتبه‌بندی آزمون فریدمن، مولفه‌ی واقعیت مجازی با رتبه ۳ از اهمیت زیادی در ارتقا کیفیت یادگیری دانشجویان برخوردار است. رابطه‌ی تعاملی در آموزش و یادگیری الکترونیکی که توسط استاد با دانشجو و دانشجو با استاد و دانشجو با محتوا در فضای مجازی رخ می‌دهد از شاخص‌های تأثیرگذار بر ارتقا کیفیت یادگیری محسوب می‌شود که دارای اهمیت متوسط با میانگین ۳/۱۱ در ارتقاء کیفیت یادگیری می‌باشد.

جدول ۱۱- آمار توصیفی و رتبه‌بندی مؤلفه‌های آموزش و یادگیری الکترونیکی در جهت ارتقا کیفیت یادگیری دانشجویان

شاخص‌ها	آماره توصیفی		آزمون فریدمن		آزمون تی تک نمونه‌ای	
	میانگین	میانه	رتبه	میانگین رتبه	معنی‌داری P-Value	میزان اهمیت
بهره‌گیری از فناوری دیجیتال	۳/۳۴	۳	۱	۸/۹۶	۰/۰۰۰	زیاد
خود فراگیر (فراگیر محور)	۳/۲۹	۳	۲	۸/۸۲	۰/۰۰۰	زیاد
واقعیت مجازی	۳/۲۵	۳	۳	۸/۷۰	۰/۰۰۰	زیاد
تعامل (رابطه تعاملی)	۳/۱۱	۳	۴	۸/۰۶	۰/۰۰۰	متوسط

در جدول زیر به مقایسه انواع تعامل طبق آزمون فریدمن می‌پردازد، با توجه به نتایج به‌دست‌آمده، تعامل «یادگیرنده- یادگیرنده» بیشترین اهمیت و میانگین تعامل «محتوا- محتوا» کمترین اهمیت در بین ارتقا کیفیت یادگیری در محیط‌های الکترونیکی (یادگیری مجازی) بوده است.

جدول ۱۲- رتبه‌بندی انواع تعامل در محیط‌های یادگیری الکترونیکی

رتبه	Mean rank	تعامل
۱	۴/۰۳	دانشجو- دانشجو
۲	۳/۸۰	دانشجو- استاد
۳	۳/۱۶	دانشجو- محتوا

انحراف معیار داده‌ها تقریباً یکسان بوده و نشان از نوع توزیع یکنواخت بین دسته‌هاست؛ اما میانگین نمرات گروه دوم بیشتر از گروه اول است. پس می‌توان در نظر داشت که آموزش الکترونیکی درس سازه‌های معاصر به روش واقعیت مجازی بر افزایش سطح نمرات تأثیر داشته است. برای بررسی دقیق این موضوع آزمون تی مستقل انجام شده است.

جدول ۱۳- آزمون تی مستقل

f	sig	t	df	معنی‌داری با دوبار امتحان	میانگین تفاوت	میانگین انحراف معیار	سطح بالا	سطح پایین
۰/۰۳۴	۰/۰۴۴	۸/۶۷۷	۳۱	۰/۰۰۰	۳/۸۰۶۹۹	۰/۴۳۸۷۳	۲/۹۱۲۱۹	۴/۷۰۱۷۸
۰/۰۳۴	۰/۰۴۴	۸/۶۸۱	۳۰/۹۲۳	۰/۰۰۰	۳/۸۰۶۹۹	۰/۴۳۸۵۵	۲/۹۱۲۴۶	۴/۷۰۱۵۱

سطح معنی‌داری با اطمینان کمتر از ۰/۰۵ مورد تأیید قرار گرفت. بدین معنا که بین دو گروه تقسیم شده، در نمرات درس سازه‌های معاصر، تفاوت معنی‌دار وجود دارد. گروهی که تحت آموزش الکترونیک قرار گرفت، به‌صورت معنی‌دار، نمراتی بهتر از گروه با آموزش حضوری (معلم محور) کسب کردند. میانگین نمرات گروه (آموزش الکترونیک) نیز از میانگین نمرات گروه با آموزش حضوری بیشتر بود و این در حالی بود که انحراف معیار نمرات گروه‌ها یکسان بودند. بدین معنی که سطح پراکندگی نمرات هر دو گروه یکسان بوده، اما میانگین نمرات گروه دوم، بیشتر بود. پیش از آن نیز توزیع نرمال داده‌ها به اثبات رسیده بود که مجوزی بر انجام تحلیل‌های آماری بود. به‌هرحال نتایج تحلیل آماری نشان داد گروهی که تحت آموزش الکترونیک قرار گرفتند، نمرات بهتری نسبت به گروه با آموزش حضوری (معلم محور) کسب کردند. پس می‌توان تأثیر آموزش الکترونیک بر کیفیت یادگیری درس سازه‌های معاصر را به تأیید رساند. این نتیجه می‌تواند مورد استفاده پرسنل بخش آموزش قرار گیرد.

بحث و نتیجه‌گیری

موضوع پژوهش حاضر، تأثیر بکارگیری آموزش الکترونیک سازه‌های معاصر بر ارتقا کیفیت یادگیری در رشته معماری است. با توجه به هدف و ویژگی‌های پژوهش موردنظر، جامعه آماری یا قلمرو پژوهش، در پرسشنامه متخصصین، ۳۳ نفر از اساتید و کارشناسان حوزه معماری و آموزش چندرسانه‌ای و در پرسشنامه عمومی؛ دو گروه از دانشجویان که درس سازه‌های معاصر را به‌صورت آموزش حضوری (معلم محور) و آموزش الکترونیک واقعی مجازی (یادگیرنده محور) در یک بازه‌ی زمانی مشخص گذرانده بودند، به تعداد ۵۰ نفر؛ انتخاب گردیدند.

درنهایت به‌عنوان خلاصه‌ای از تحقیق (برای پاسخ به سؤالات تحقیق و مقایسه همسویی و عدم همسویی با تحقیقات پیشین) باید اشاره کرد که این تحقیق در راستای تحلیل و بررسی تأثیر بکارگیری آموزش الکترونیک سازه‌های معاصر بر ارتقا کیفیت یادگیری در رشته معماری انجام گردید. طبق نتایج به‌دست‌آمده همه‌ی مؤلفه‌های تحقیق یعنی بهره‌گیری از فناوری دیجیتال، خود فراگیر (فراگیر محور)، واقعیت مجازی VR، تعامل (رابطه تعاملی)، لازمه ارتقاء کیفیت یادگیری در محیط پژوهشی هستند و هدف اصلی آن‌ها بررسی تأثیر بکارگیری آموزش الکترونیک سازه‌های معاصر بر ارتقا کیفیت یادگیری است.

از طریق آزمون تحلیل عاملی تأییدی مؤلفه‌های ۴ گانه تأثیر آموزش و یادگیری الکترونیک بر ارتقا کیفیت یادگیری دانشجویان شناسایی و با میزان بار عاملی بالای ۰/۴ تأیید شدند. بر اساس مدل ساختاری تحلیل عاملی تأییدی، تأیید شد که ۱۵ متغیر مشاهده‌شده (عوامل پرسشنامه؛ انتقال محتوا، همزمانی، دستیابی به محتوا، مهارت، تفکر - تصمیم، ساخت دانش، انگیزش، نقش فعال یادگیرنده، خلاقیت، شبیه‌سازی، دانشجو با استاد، محتوا-محتوا، دانشجو با محتوا، دانشجو با دانشجو)، ۴ متغیر پنهان (بهره‌گیری از فناوری دیجیتال، خود فراگیر (فراگیر محور)، واقعیت مجازی VR و تعامل (رابطه تعاملی)) و در نهایت تأثیر آموزش و یادگیری الکترونیک در جهت ارتقا کیفیت یادگیری دانشجویان را منعکس می‌کند. (نمودار در تصویر ۱۰ و جدول شماره ۱۰). نتایج این آزمون تا حدودی با نتایج حصار و چگینی در سال ۱۴۰۱ همخوانی دارد به‌طوری‌که این تحقیق بیان می‌کند آموزش مجازی تأثیرات فراوانی در یادگیری معماری و تعامل بیشتر در این رشته و دروس عملی و نظری دارد. ولی میزان اثرگذاری مؤلفه‌های مرتبط با آموزش مجازی در هر دو درس عملی و نظری با یکدیگر متفاوت بوده است. در هردو تحقیق شاخص‌های چندرسانه‌ای و آموزش مجازی بر یادگیری و ارتقاء کیفیت آن مؤثر است.

با آزمون رگرسیون و میزان ضریب تعیین تعدیل شده مشخص شد، شاخص‌های تحقیق به میزان ۵۳٪ درصد واریانس ارتقاء کیفیت یادگیری را پیش‌بینی می‌کند. نتایج این آزمون همسو با نتایج نوقبایی و همکاران در سال ۲۰۲۰ است که بیان می‌کند اطلاعات مدلینگ ساختمان واقعیت مجازی و واقعیت افزوده و پتانسیل‌های کاربردی فراوانی در صنایع معماری، مهندسی و صنعت ساخت‌وساز (AEC)؛ میزان کشش و تمایل به فناوری‌های مجازی و افزوده در معماری مهندسی و صنعت ساخت‌وساز آینده و نظر کارشناسان به میزان اقبال و پذیرش این فناوری‌ها و محدودیت‌ها در این رابطه است. بر اساس آزمون رگرسیون؛ مؤلفه‌ی بهره‌گیری از فناوری دیجیتال بالاترین تأثیر را بر روی ارتقاء کیفیت یادگیری دارد (Noghabaei et al, 2020).

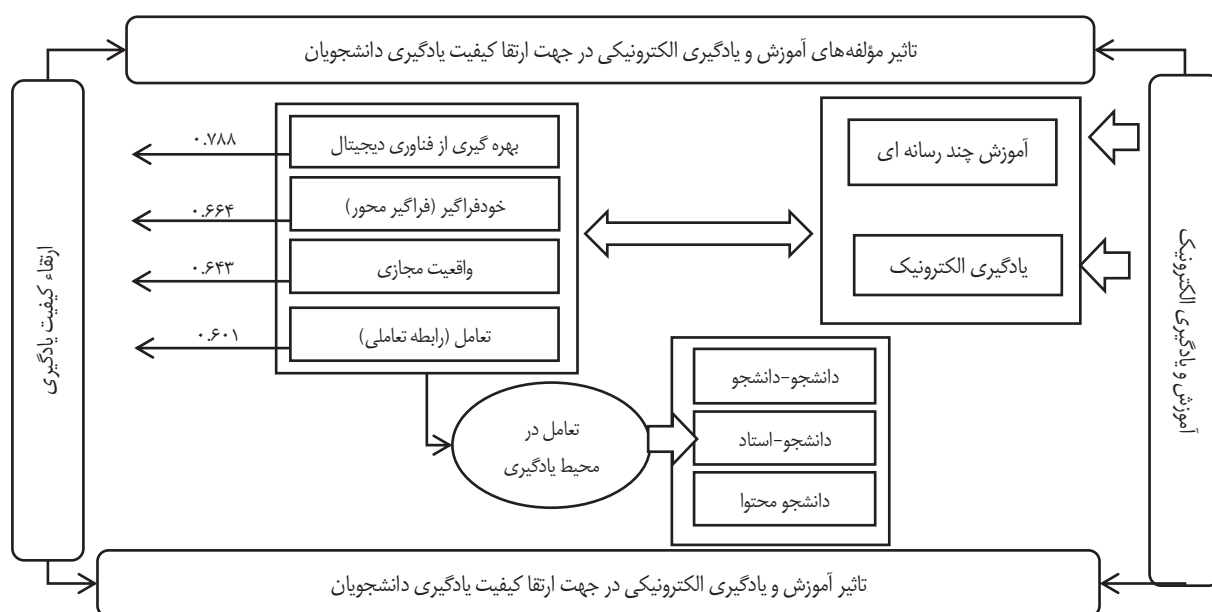
نتایج آزمون ضریب همبستگی نشان دهنده این است که میان انواع تعامل، تعامل «یادگیرنده-یادگیرنده» دارای بیشترین اهمیت است. اولویت‌بندی مؤلفه‌های تأثیر آموزش و یادگیری الکترونیک بر ارتقاء کیفیت یادگیری و پیشرفت دانشجویان به ترتیب آزمون رتبه‌بندی فریدمن عبارت‌اند از: بهره‌گیری از فناوری دیجیتال (۸/۹۶)، خود فراگیر (فراگیر محور) (۸/۸۲)، واقعیت مجازی

(۸/۷)، تعامل (رابطه تعاملی) (۸/۰۶). نتایج این آزمون نیز همسو با نتایج پژوهش wang et al در سال ۲۰۱۸ است که بیان می‌کند که VR همه‌جانبه برای بهبود تمرکز و دادن یک معیار کنترل بر محیط مهم است. مدل‌سازی اطلاعات ساختمان VR در مهندسی ساخت‌وساز به کار گرفته شده است تا اطلاعات برنامه و کار ساخت‌وساز را در سایت تجسم کند و دانشجویان را قادر می‌سازد تا با عناصر ساختمان در یک محیط VR تعامل داشته باشند و سیستمی که شامل یک بازی پرسش و پاسخ برای افزایش تجربه یادگیری باشد. طبق نتایج به‌دست‌آمده شاخص‌های شبیه‌سازی، انگیزش، نقش فعال یادگیرنده، همدمانی، محتوا-محتوا، دانشجو با محتوا، مهارت، انتقال محتوا، خلاقیت، ساخت دانش، دانشجو با دانشجو، تفکر-تصمیم، دستیابی به محتوا، دانشجو با استاد؛ به ترتیب اولویت و همبستگی آزمون پیرسون بر ارتقاء کیفیت یادگیری دانشجویان، تأثیر مثبت دارند.

نتایج بررسی نشان می‌دهد که علاقه به فناوری‌های VR به‌عنوان یک ابزار یادگیری برای آموزش محسوب می‌شود. آموزش الکترونیکی وسیله و ابزاری برای شبیه‌سازی، انگیزه بخشی و بالا بردن فهم دانشجویان در شیوه یادگیری است، مضاف بر اینکه دانشجویان با سرعت و به‌صورت لذت بخشی به‌واسطه غوطه‌وری و انیمیشن در یک محیط مجازی یاد می‌گیرند. چندرسانه‌ای‌ها از نوع واقعیت مجازی و به‌کارگیری آن‌ها در آموزش موجب شکل‌گیری مفاهیمی جدیدی از یادگیری شده است. ارزشیابی‌ها نشان می‌دهد دانشجویان درس سازه‌های معاصر از توان دانش ریاضی برخوردار نیستند اما توانایی بالقوه‌ای برای یادگیری به‌وسیله قدرت ادراک تجسم تصاویر سه‌بعدی برخوردار بوده، با توجه به مشکلاتی که آموزش درس سازه‌های معاصر و نیازهای دانشجویان وجود دارد می‌توان اذعان داشت که آموزش از طریق تکنولوژی‌های جدید می‌تواند گزینه مناسبی در جهت بهبود کیفیت یادگیری درس سازه‌های معاصر باشد. آموزش الکترونیکی از طریق اینترنت و از راه دور انجام می‌شود از ویژگی‌های این روش را فراگیری محوری می‌توان بیان کرد که یادگیری را مستقل و عملی‌تر خواهد کرد یعنی دانشجویان به‌عنوان یادگیرنده نقش فعالی در تولید و درک دانش دارند و استاد فقط به‌عنوان سخنران نیست بلکه شکل یک مشاور عمل می‌کند و باعث ارتقاء مهارت و تفکر تصمیم‌گیرنده می‌شود. آموزش الکترونیکی از طریق واقعیت مجازی (در گروه فرا رسانه‌ها)، ترکیبی از شبیه‌سازی و انیمیشن گرفته تا ابزارهای ارزیابی دانشجویان که می‌تواند محیط واقعی را تداعی کند سبب ارتقاء کیفیت یادگیری شود. در چندرسانه‌ای‌ها بخصوص واقعیت مجازی که در آموزش سازه‌های معاصر با حضور شناختی و حضور یاددهی همراه است سبب ایجاد رابطه‌ی تعاملی می‌شود و این تعامل از طریق ارتباطات برقرار حاصل می‌گردد و زمانی رخ می‌دهد که افراد به‌طور دو طرفه یکدیگر را تحت تأثیر قرار بدهند. پس از بررسی ارزشیابی‌های به عمل آمده از دو گروه دانشجویان نتیجه حاصل گردید، دانشجویانی که تحت روش واقعیت مجازی اقدام به فراگیری درس مورد نظر نموده‌اند نسبت به دانشجویان حضوری موفق به کسب نمرات مطلوب‌تری شده‌اند. با توجه به تحلیل یافته‌ها جمع‌بندی ویژگی استفاده از آموزش الکترونیکی در جدول زیر بدین صورت ارائه می‌شود:

جدول ۱۴- ویژگی‌های استفاده از آموزش الکترونیکی

عینیت بخشیدن		اثر بخشی بر ادراک	
فراگیر محوری	معلم محوری، به آموزش فعال و یادگیرنده محور تغییر پیدا می‌کند.		
	شخصی که واقعیت را خود را می‌سازد.		
	مهم‌ترین نقش در تعالی و ترقی		
تغییر نوع آموزش		به کمک آموزش الکترونیکی، یادگیری مستقل و عملی‌تر است و اساتید	
واقعیت مجازی (VR)	تعامل	چندرسانه‌ای‌ها از نوع واقعیت مجازی با استفاده از شبیه‌سازی می‌توانند	حضور شناختی
		محیط واقعی را تداعی نموده و یادگیری را بهبود بخشند	حضور یاددهی
انگیزش		تنوع در چند رسانه‌های آموزش الکترونیکی سبب انگیزش و جذابیت و گنجایی در فرد می‌شود و از طرفی هم یادگیری را از حالت یکنواخت و خسته‌کننده خارج می‌سازد	



تصویر ۱۱- مدل نهایی تأثیر بکارگیری آموزش الکترونیکی سازه‌های معاصر بر بهبود کیفیت یادگیری مشارکتی در رشته معماری

قدردانی

در پایان از اساتید بزرگوار و تمامی شرکت‌کنندگان در پرسشنامه و اجرای تحقیق، تشکر و قدردانی می‌گردد.

پی‌نوشت

۱. virtual reality

۲. horton and horton

۳. برخی از متخصصان (برای مثال: آتشک، زارعی زوارکی و موسوی، اعتقاد دارند که اصطلاح یادگیری الکترونیکی را اولین بار کراس (Kerass)، ابداع کرده است.

۴. e-learning

منابع

- تقی زاده، م. (۱۳۹۸). دیدگاه‌ها و روش‌های نوین و کاربردی در آموزش و یادگیری. انتشارات دانشگاه پیام نور، تهران.
- حصاری، پ، چگینی، ف. (۱۴۰۱). بررسی میزان اثربخشی آموزش مجازی در دروس عملی و نظری رشته معماری، نشریه علمی فناوری آموزش، جلد ۱۶، شماره ۲
- حقیقی، س، دژدار، ا، دهقان، ن. (۱۳۹۹). یادگیری طراحی طراحانه سازه‌های نوین: رویکرد همزمانی و هم مکانی در جهت ارتقای توانایی طراحی معماری، معماری و شهرسازی آرمان شهر، شماره ۳۳، ص ۷۴-۵۷
- روزنبرگ، م. (۱۳۹۰). یادگیری الکترونیکی. ترجمه داود کریم زادگان مقدم. انتشارات دانشگاه پیام نور، تهران.
- زارعی زوارکی، ا. (۱۳۸۷). سنجش و ارزشیابی یادگیری الکترونیکی. ویژه نامه آموزش عالی، شماره ۳، ص ۷۳-۷۸.
- سلیمانی، س. (۱۳۹۲). تأثیر بکارگیری چندرسانه‌های تعاملی بر بهبود کیفیت آموزش سازه در رشته معماری، نشریه انجمن علمی معماری و شهرسازی ایران، شماره ۵، ص ۷۵-۸۳
- شاهرودی، ع. (۱۳۸۸). آموزش تلفیقی حضوری و الکترونیکی دروس سازه‌ای در رشته معماری، چهارمین کنفرانس ملی و اولین کنفرانس بین‌المللی آموزش الکترونیکی، شماره ۵، ص ۷۵-۸۳
- شفیع پور، ف، نظری، ح. (۱۳۹۲). ارائه مدلی جهت ارزیابی راهبردهای یادگیری الکترونیکی مؤثر بر پیشرفت تحصیلی دانشجویان، نشریه علمی پژوهشی فناوری آموزش، دانشگاه تربیت و هنر شهید رجایی، شماره ۴، ص ۲۵۳-۲۵۹.

- فراهانی، ا. (۱۳۸۰). مقایسه عملکرد تحصیلی دانشجویان تربیت بدنی نظام آموزشی حضوری با دور و ارایه الگوی برنامه ریزی تربیت بدنی از دور، پایان نامه دکتری، دانشگاه تربیت مدرس.
- گلابچی، م.، شاهرودی، ع. (۱۳۸۶). روشهای نوین برای انتقال مفاهیم سازه‌های معماری، اولین کنفرانس سازه و معماری، دانشگاه تهران.
- نجاتی، ن.، کلانتری، س.، بمانیان، م. (۱۴۰۰). آموزش طراحی معماری مبتنی بر هوش مصنوعی، پژوهشهای معماری نوین، شماره ۱، ص ۲۵-۷.
- Abdelhameed, W. A. (2013). Virtual Reality Use in Architectural Design Studios: A case of studying structure and construction. *Procedia Computer Science*, 25, 220-230
- Al-Shehri, S. (2011). Connectivism: A new pathway for theorising and promoting mobile language learning. *International Journal of Innovation and Leadership on the Teaching of Humanities*, 1(2), 10-31.
- Alaneme, G. C., Olayiwola, P. O., & Reju, C. O. (2010, October). Combining traditional learning and the e-learning methods in higher distance education: Assessing learners' preference. In *2010 4th International Conference on Distance Learning and Education* (pp. 187-190). IEEE.
- Cruz, T. V. (2018). *Virtual reality in the architecture, engineering and construction industry proposal of an interactive collaboration application* (Master's thesis, Universidade do Porto (Portugal)).
- Feng, Z., González, V. A., Amor, R., Lovreglio, R., & Cabrera-Guerrero, G. (2018). Immersive virtual reality serious games for evacuation training and research: A systematic literature review. *Computers & Education*, 127, 252-266.
- Freina, L., & Ott, M. (2015, April). A literature review on immersive virtual reality in education: state of the art and perspectives. In *The international scientific conference elearning and software for education* (Vol. 1, No. 133, pp. 10-1007).
- Gorji Mahlabani, Y. (2010). Architectural education and future hallenges. *Journal of Technology of Educaftion*, 4(3), 223-234.
- Horton, William; Horton, katrin. (2003). *E-learning Tools and Technologies*
- Liaw, S. S. (2008). Investigating students' perceived satisfaction, behavioral intention, and effectiveness of e-learning: A case study of the Blackboard system. *Computers & education*, 51(2), 864-873.
- Minocha, S., & Reeves, A. J. (2013). Design of learning spaces in 3D virtual worlds: an empirical investigation of Second Life. In *Learning and Research in Virtual Worlds* (pp. 19-45). Routledge.
- Miao, D., Dong, Y., & Lu, X. (2020). PIPE: *Predicting Logical Programming Errors in Programming Exercises*. International Educational Data Mining Society.
- Negash, S., Whitman, M., Woszczynski, A., Hoganson, K., & Mattord, H. (Eds.). (2008). *Handbook of distance learning for real-time and asynchronous information technology education*. IGI Global.
- Noghabaei, M., Heydarian, A., Balali, V., & Han, K. (2020). Trend analysis on adoption of virtual and augmented reality in the architecture, engineering, and construction industry. *Data*, 5(1), 26.
- Picciano, A. G. (2002). Beyond student perceptions: Issues of interaction, presence, and performance in an online course. *Journal of Asynchronous learning networks*, 6(1), 21-40.
- Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers & education*, 147, 103778.
- Siemens, G. (2004). Elearnspace. Connectivism: A learning theory for the digital age. *Elearnspace*. org, 14-16.
- Simonson, M., & Schlosser, L. A. (2009). *Distance education 3rd edition: Definition and glossary of terms*. Iap.
- Şahin, M. (2012). Pros and cons of connectivism as a learning theory. *International Journal of Physical and Social Sciences*, 2(4), 437-454.

- Siemens, G. (2008). Learning and knowing in networks: Changing roles for educators and designers. *ITFORUM for Discussion*, 27(1), 1-26.
- Tu, C. H., & Corry, M. (2002). Research in online learning community. *E-journal of Instructional Science and Technology*, 5(1), 1-10.
- Teklemariam, H. G., Kakati, V., & Das, A. K. (2014). Application of VR technology in design education. In DS 78: Proceedings of the 16th International conference on Engineering and Product Design Education (E&PDE14), Design Education and Human Technology Relations, University of Twente, The Netherlands, 04-05.09. 2014.
- Wang, P., Wu, P., Wang, J., Chi, H. L., & Wang, X. (2018). A critical review of the use of virtual reality in construction engineering education and training. *International journal of environmental research and public health*, 15(6), 1204.
- Lin, X., Hu, X., Hu, Q., & Liu, Z. (2016). A social network analysis of teaching and research collaboration in a teachers' virtual learning community. *British Journal of Educational Technology*, 47(2), 302-319.
- Zhou, Y., Ji, S., Xu, T., & Wang, Z. (2018). Promoting knowledge construction: A model for using virtual reality interaction to enhance learning. *Procedia computer science*, 130, 239-246.
- Zawacki-Richter, O., & Latchem, C. (2018). Exploring four decades of research in Computers & Education. *Computers & Education*, 122, 136-152.



The effect of using e-learning of contemporary structures on improving the quality of learning in the field of architecture

Maryam Aznab, Ph.D. Candidate, Department of Architectural, Hamedan Branch, Islamic Azad University, Hamedan, Iran.

Amir Dejdar*, Associate Professor Department of Architectural, Hamedan Branch, Islamic Azad University, Hamadan, Iran.

Saied Haghighi, Assistant Professor, Department of Architectural, Hamedan Branch, Islamic Azad University, Hamadan, Iran.

Nasrin Karami kabir, Assistant Professor, Department of Mathematics, Hamedan Branch, Islamic Azad University, Hamadan, Iran.

Received: 2022/11/23

Accepted: 2023/6/6

Abstract

Introduction: E-learning, as one of the distance learning methods, has been rapidly expanded in most educational systems. Teaching contemporary structures and learning them effectively and practically to architecture students is one of the most important subjects of architectural education programs. Virtual reality is a new tool that makes it possible to imagine abstract concepts by using the computer and its capabilities, which have a positive effect on learning and knowledge transfer; accordingly, the student is actively involved in the learning process. The present research was conducted to investigate the effect of electronic education of contemporary structures on the improvement of the learning quality of architecture students.

Methodology: This research is exploratory and descriptive-analytical in terms of its nature, survey method data analysis method. To reach the results, two types of specialized and general questionnaires were prepared. The statistical population of the specialized questionnaire was 33 professors and experts in the field of architecture and multimedia education and the general questionnaire; Two groups of students who had completed the course on contemporary structures in the form of face-to-face training and electronic training in a specific period, were selected in the number of 50 people. Validity was measured based on content validity and confirmed by professors through the Delphi method and its reliability was confirmed by Cronbach's alpha method at 0.756. Data analysis was done through factor analysis and regression and Friedman tests with Spss and Lisrel software.

Results: The confirmatory factor analysis test of the 4 components of the effect of e-learning and teaching on improving the quality of students' learning was identified and confirmed with a factor loading of over 0.4. The adjusted coefficient of determination was determined, the indicators predict 53% of the variance of learning quality improvement. Based on the regression test; The component of using digital technology has the highest effect on improving the quality of learning ($\beta=0.788$). The results of the correlation coefficient test show that among the types of interaction, "learner-learner" has the most importance. The prioritization of the components of the effect of electronic education and learning on improving the quality of learning and students' progress according to Friedman's ranking test the use of digital technology (8.96), self-immersive (8.82), virtual reality (8.7), interaction (8.06).

Discussion: According to the results, the indicators of simulation, motivation, the active role of the learner, synchronicity, content-content, student-content, skill, content transfer, creativity, knowledge construction, student-student, thinking-decision, achieving content, student-teacher; According to priority and correlation, Pearson's test has a positive effect on the improvement of the quality of students' learning. As a result, the electronic education of the course of contemporary structures using the virtual reality method improves the quality of students' learning compared to the face-to-face method in the field of architecture.

Keywords: Electronic education, multimedia, virtual reality, course of contemporary structures, improving the quality of learning.

* Corresponding Author's E-mail: odejdar@yahoo.com