



شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا در مدارس کارآفرین و ارائه الگو

Identifying the Dimensions and Components of the Alpha Generation Motivational Curriculum in Entrepreneurial Schools and Providing a Model

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۱۱/۲۳؛ تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۰۵/۱۵

F. Shafiepour Motlagh (Ph. D)

A. Gholtash (Ph. D)

N. Moslehi

فرهاد شفیعی پور مطلق^۱

عباس قلناش^۲

نسرین مصلحی^۳

Abstract: The learning activities of adolescent students (Alpha Generation) in entrepreneurial schools depend on motivational curricula. The aim of the present study was to identify the dimensions and components of the Alpha Generation Motivational Curriculum in Entrepreneurial Schools and provide a model. The qualitative meta-synthesis method was a literature review. The research field included all articles published during the years 2010-2023 and the sampling method was based on purposeful sampling until theoretical saturation. Therefore, out of the 78 initially selected articles, 34 articles were selected as the research corpus based on matching with the criteria for entering the research. The data analysis was carried out by extracting concepts, subcategories and main categories. The research findings showed that the Alpha Generation Motivational Curriculum Model was based on six dimensions (gamification, objectification of creative behavior, idea generation, expansion of learning opportunities, learning engagement, metacognitive-learning).

چکیده: فعالیت‌های یادگیری دانش‌آموزان نوجوان (نسل آلفا) در مدارس کارآفرینی وابسته به برنامه‌های درسی انگیزشی است. هدف پژوهش حاضر، شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا در مدارس کارآفرین و ارائه الگو بود. روش کیفی- فراترکیب از نوع مرور متون بود. میدان پژوهش مشتمل بر کلیه مقالات منتشر شده طی سال‌های ۲۰۲۳-۲۰۱۰ و شیوه نمونه‌گیری بصورت هدفمند تا حد اشباع نظری استوار بود. لذا از بین ۷۸ مقالات انتخاب شده اولیه ۳۴ مقاله براساس داشتن شرایط ورود به پژوهش انتخاب شدند. تحلیل داده‌ها به شیوه استخراج مفاهیم، زیر مقوله و مقوله‌های اصلی صورت گرفت. یافته‌های پژوهش نشان داد، الگوی برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا مشتمل بر ابعاد ششگانه (بازی‌وارسازی، عینی‌سازی رفتار خلاقانه، ایده سازی، گسترش فرصت‌های یادگیری، درگیری یادگیری، فراشناختی-یادگیری) استوار شد.

کلیدواژه‌ها: مدارس کارآفرینی، برنامه‌های درسی انگیزشی،

نسل آلفا

Keywords: entrepreneurship schools, motivational curricula, Generation Alpha

۱. دانشیار گروه مدیریت آموزشی، واحد محلات، دانشگاه آزاد اسلامی، محلات، ایران (نویسنده مسئول)

F. Shafipoor@iau. ir

gholtash578@yahoo.com

۲. دانشیار گروه برنامه‌ریزی درسی، واحد مرودشت، دانشگاه آزاد اسلامی، مرودشت، ایران

۳. دانش آموخته دکترای برنامه‌ریزی درسی، واحد اراک، دانشگاه آزاد اسلامی، اراک، ایران

nasrinmoslehi50@gmail.com

مقدمه

نسل آلفا، به عنوان نخستین نسلی که از بدو تولد در محیطی مملو از فناوری‌های نوین، شبکه‌های اجتماعی و ابزارهای هوشمند رشد یافته‌اند، ویژگی‌های روانی، شناختی و انگیزشی متفاوتی نسبت به نسل‌های پیشین دارند. این نسل با سرعت بالای دریافت اطلاعات، تعاملات دیجیتال و تمایل به یادگیری مبتنی بر تجربه و فناوری شناخته می‌شود. در این میان، مدارس کارآفرین که مأموریت آن‌ها تربیت دانش‌آموزانی خلاق، نوآور و دارای مهارت‌های کارآفرینانه است، نیازمند برنامه‌های درسی متناسب با ویژگی‌های انگیزشی این نسل می‌باشند (Shaheen, 2023).

با این حال، به نظر می‌رسد برنامه‌های درسی موجود در بسیاری از مدارس، هنوز با الگوهای سنتی و مبتنی بر آموزش‌های حافظه‌محور و تک‌بعدی طراحی شده‌اند و کمتر به مؤلفه‌های انگیزشی متناسب با نسل آلفا توجه داشته‌اند. از سوی دیگر، نبود چارچوبی علمی و بومی برای شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی در مدارس کارآفرین، باعث شده است که فرآیند تدوین و اجرای این برنامه‌ها به صورت نظام‌مند و اثربخش دنبال نشود.

در نتیجه، لازم است با انجام پژوهشی جامع، ابعاد و مؤلفه‌های مؤثر بر برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا در مدارس کارآفرین شناسایی و الگویی علمی برای طراحی و استقرار این برنامه‌ها ارائه گردد. چنین الگویی می‌تواند زمینه‌ساز ارتقای انگیزش تحصیلی، توسعه مهارت‌های کارآفرینانه و افزایش علاقه‌مندی نسل آلفا به یادگیری معنادار و مشارکتی شود و شکاف موجود میان انتظارات این نسل و ساختارهای آموزشی را کاهش دهد. چنین امری مستلزم فراهم سازی برنامه درسی است.

برنامه درسی چارچوبی است که بسیاری از تجربیات یادگیری دانش‌آموزان بر اساس آن ساختار یافته است. انتظارات برای رشد و یادگیری را نشان می‌دهد و بیانگر ارزش محیط یادگیری است (Freeman, 2014). میزان انگیزش برنامه درسی برای دانش‌آموزان بر حسب استعدادهای آنها متفاوت است و میزان انگیزشی بودن برنامه درسی، به نحوه بیان اهداف و محیط یادگیری بستگی دارد (Little, 2012). فعال سازی دانش‌آموزان نوجوان در مدارس کارآفرین که به عبارتی نسل آلفا نامیده می‌شوند، مستلزم برنامه‌های درسی انگیزشی برای آنهاست. مشکل اصلی مدارس که به اصطلاح خود را مدارس کارآفرین تلقی می‌کنند ولی واقعاً

شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا در مدارس ...

شاخص‌های مدرسه کارآفرین را ندارند، نداشتن برنامه‌های درسی انگیزشی است. این در حالی است که شواهد (Zamen setayesg far, 2015) نشان داده است که بیشتر این دسته مدارس از بابت اهداف یادگیری، روش‌های یادگیری، محتوای درسی، و شیوه‌های ارزشیابی فاصله زیادی تا سرحد عمل دارند و با این حال مواردی را بصورت فهرست وار از بابت هر یک از عناصر برنامه درسی (هدف، محتوا، روش، و ارزشیابی) ارائه کرده اند. این مسئله بیانگر نداشتن طرح و برنامه‌ای عملی برای آموزش به دانش‌آموزان نوجوان یا همانا نسل آلفا می‌باشد. طراحی برنامه‌های درسی برای نسل آلفا مستلزم شناخت آنها از ابعاد مختلف بویژه روانشناختی است (Mohammad et al, 2022). لزوماً برنامه‌های درسی انگیزشی می‌تواند این دسته از دانش‌آموزان را در فرایندهای یاددهی-یادگیری فعال سازد و بیش از پیش نسبت به یادگیری استلزامات کارآفرین شدن علاقه مند نماید. منظور از برنامه‌های درسی انگیزشی، آن دسته از برنامه‌های درسی هستند که بنابه جذابیت‌هایی که برای دانش‌آموزان دارند، آنها را درگیر می‌سازند.

به گونه‌ای که بصورت کنشگران یادگیری درمی آیند و بدون آنکه از محرک‌های بیرونی برای آنها استفاده شود، بطور مداوم مشغولیت یادگیری برای آنها ایجاد می‌کند (Tootell, 2014, Freeman, & Freeman). این درحالی است که مدارس کارآفرین تأسیس شده حداقل در ایران هیچ نوع مشغولیت یادگیری برای دانش‌آموزان ندارند و در چنین مدرسی، دانش‌آموزان بیشتر فعالیت‌های یادگیری را برای خود به عنوان وظیفه تلقی می‌کنند (Raja, & Nagasubramani, 2018) چنانکه متصدیان مدارس کارآفرین هم همواره در پی تلاش هستند که دانش‌آموزان به وظایف یادگیری عمل نمایند ولی باید دانست مادامی که یادگیری به عنوان وظیفه برای دانش‌آموزان تلقی شود، هیچگاه نمی‌تواند برای آنها مشغولیت ایجاد کند و در چنین حالتی است که مدیران، و مربیان مدارس به اصطلاح کارآفرین تأسیس شده باید همواره به فکر تمهیداتی باشند که دانش‌آموزان را درگیر فعالیت‌های یادگیری و برنامه‌های درسی خود نمایند. مطالعه (Metafisika, & Pangastuti, 2020) نشان داده است که مدرسی که ادعای آموزش کارآفرینی دارند، صرفاً همان برنامه‌های درسی متداول را اجرا می‌کنند، منتهای مراتب با بهره‌گیری از مربیان باتجربه تر و یا خلاق سعی می‌کنند ذهنیت کارآفرینی برای دانش‌آموزان فراهم سازند. این در حالی است که باید تلاش شود مبنای

آموزش کارآفرینی را بر اساس برنامه درسی انگیزشی فراهم سازند (Botha, 2021) در چنین حالتی مهمترین محرک مشغولیت یادگیری برای دانش‌آموزان، مبتنی برنامه درسی طراحی شده است و از اینرو دغدغه‌های مسئولین مدارس کارآفرین برای واداشتن دانش‌آموزان برای انجام فعالیت‌های آموزشی و درسی بطور جدی کاهش می‌یابد و در چنین حالتی فرصت بیشتری برای مدیران و مربیان برای بازسازی و نوسازی مستمر برنامه‌های درسی با رویکرد فناوری-های دیجیتال که مهمترین رکن علاقه مندی دانش‌آموزان را تشکیل می‌دهد (dos Re, 2021) فراهم می‌آورد. بنابه ماهیتی که برنامه درسی انگیزشی دارند، بنابه مطالعه (Jayaraman, 2019, Koon, & Annamalai, 2012, Lai et al) خلق فضای یادگیری جدید با فراهم سازی فرصت‌های آموزش کارآفرینی از طریق بکارگیری فناوری‌های نوین امکان پذیر است. یکی از عناصر برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در مدارس کارآفرین، میدان یادگیری دیجیتال است که در چنین حالتی میدان یادگیری فناورانه‌ای برای دانش‌آموزان فراهم می‌شود که در آن به بحث و گفتگوهای اجتماعی پیرامون ایده‌های خود می‌پردازند و به اصطلاح در این فضای فناورانه بدست داده شده به «حاشیه نویسی اجتماعی» اقدام می‌کنند که این امر منجر به تقویت انگیزه پیشرفت در دانش‌آموزان (نسل آلفا) می‌شوند و از اینرو یادگیری هدف‌های مورد بحث از سوی دانش‌آموزان ارزشگذاری می‌شود (Desmet, & Pereira, 2022). حاشیه نویسی اجتماعی در میدان یادگیری فناورانه، دانش‌آموزان را خودبه خودی در جهت تحقق اهداف آموزش کارآفرینی فعال و با انگیزه می‌سازد و در این میان مهارت خودتنظیمی را در آنها درونی می‌کند (Dahling & Albert, 2016). از بابت روش‌های یادگیری در برنامه درسی انگیزشی، برای نمونه می‌توان به یادگیری واقعیت افزوده خلاقانه برای برنامه‌های درسی نجوم اشاره داشت (Chen et al, 2022). در مدارس کارآفرین برای ملموس کردن پدیده‌های مورد مطالعه از مدل واقعیت افزوده^۱ استفاده می‌کنند چنانکه آن با استفاده از راهنماهای بصری فضایی و نماهای یک ناظر زمینی نه تنها پدیده‌ها را مانند چندین محیط مجازی آشکار می‌کند، بلکه به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد تا اجرام آسمانی را به‌طور مجازی حرکت دهند و فرضیه‌های خود را به صورت واقعی آزمایش کنند (Anil, & Batdi, 2022). استفاده از فناوری‌ها، ابزارها، و تجهیزات مدرن، یادگیری و تعامل دانش‌آموزان نوجوان (نسل آلفا) را

شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا در مدارس ...

افزایش می‌دهد. نیز موجب انتقال آسان دانش برای آنها می‌شود زیرا که فناوری جزء جدایی ناپذیر از زندگی نسل آلفا شده است و زندگی بدون فناوری برای آنها بی معناست. از اینرو ذهن نسل آلفا همواره با آن دسته از برنامه درسی درگیری دارد که بر اساس فعالیت‌های انگیزشی مبتنی بر فناوری اطلاعاتی و اینترنتی پایه ریزی گردیده است (Bounds, 2010). برنامه‌های درسی انگیزشی برای دانش‌آموزان امروزی (نسل آلفا) باید مشتمل بر چنین ویژگی‌هایی باشد: ۱. اتصال شبانه روزی به اینترنت ۲. استفاده از پروژکتورها و تصاویر ۳. بهره‌گیری از دیجیتال در آموزش ۴. استفاده از مستندات یادگیری.

با وجود اهمیت روزافزون توجه به ویژگی‌ها و نیازهای انگیزشی نسل آلفا در محیط‌های آموزشی، به ویژه در مدارس کارآفرین که مأموریت آنها تربیت دانش‌آموزانی خلاق و نوآور است، هنوز ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی متناسب با این نسل در ادبیات پژوهش به‌صورت جامع و نظام‌مند شناسایی و دسته‌بندی نشده است. علاوه بر این، هیچ الگوی بومی و کاربردی مبتنی بر ویژگی‌های روان‌شناختی و انگیزشی نسل آلفا برای طراحی برنامه‌های درسی در مدارس کارآفرین تدوین و ارائه نشده است. اغلب مطالعات موجود به‌صورت کلی به موضوع انگیزش تحصیلی یا کارآفرینی در میان دانش‌آموزان پرداخته‌اند و کمتر پژوهشی به‌طور خاص، ترکیب سه مؤلفه نسل آلفا، برنامه درسی انگیزشی و مدارس کارآفرین را به‌صورت همزمان و در قالب یک الگو بررسی و تبیین کرده است. این خلأ مطالعاتی باعث شده است که سیاست‌گذاران آموزشی و مدیران مدارس کارآفرین، فاقد چارچوب علمی و کاربردی برای ارتقای انگیزش تحصیلی نسل آلفا متناسب با نیازهای روز و الزامات محیط‌های کارآفرینانه باشند. مقاله حاضر از چند جهت دارای نوآوری است:

- ترکیب سه مؤلفه‌ی نسل آلفا، برنامه‌های درسی انگیزشی و مدارس کارآفرین برای نخستین‌بار: در ادبیات موجود، هریک از این مؤلفه‌ها به‌صورت جداگانه یا در ترکیب‌های دوگانه بررسی شده‌اند؛ اما این پژوهش با تمرکز همزمان بر این سه محور، شکاف میان مطالعات پراکنده را پوشش می‌دهد.

- شناسایی و دسته‌بندی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی متناسب با ویژگی‌های نسل آلفا: این پژوهش با بهره‌گیری از روش کیفی و بررسی متون مدارک علمی، ابعاد و

مؤلفه‌های انگیزشی را که با ویژگی‌های روانی و شناختی نسل آلفا هم‌خوانی دارد، استخراج و دسته‌بندی می‌کند.

- ارائه یک الگوی بومی و بومی‌سازی‌شده برای طراحی برنامه‌های درسی انگیزشی در مدارس کارآفرین: در حالی که اغلب مدل‌های موجود، برگرفته از نظام‌های آموزشی دیگر کشورها هستند، این پژوهش الگویی مبتنی بر شرایط فرهنگی، اجتماعی و آموزشی ایران و متناسب با زیست‌جهان نسل آلفا ارائه می‌دهد.

- ایجاد زمینه برای ارتقای انگیزش تحصیلی و تقویت روحیه کارآفرینی نسل آلفا در مدارس از طریق برنامه‌ریزی آموزشی هدفمند، که می‌تواند برای سیاست‌گذاران آموزشی، مدیران مدارس کارآفرین و طراحان برنامه درسی کاربرد مستقیم داشته باشد.

مسئله اصلی تحقیق حاضر این است که ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی برای دانش‌آموزان نوجوان (نسل آلفا) کدامند و مدل آن چگونه است؟

پیشینه تحقیق و چارچوب نظری تحقیق

بنابه مطالعه (Fitria, 2023) با عنوان: «فناوری واقعیت افزوده^۱ و واقعیت مجازی^۲ در آموزش: رسانه آموزش و یادگیری: مروری» آموزش کارآفرینی با توسعه میدان یادگیری دانش‌آموزان با رویکرد استفاده از فناوری واقعیت افزوده غنی‌سازی می‌شود به گونه‌ای که برای دانش‌آموزان (نسل آلفا) درگیری در فرایندهای یادگیری حالتی انگیزشی می‌یابد و جدا از انجام تکالیف یادگیری، شوق درگیری شدن در فضای دیجیتال به منظور پی گیری اهداف یادگیری گسترش پیدا می‌کند. بنابه مطالعه (Pidduck, Clark, & Lumpkin, 2023) با عنوان: «ذهنیت کارآفرینی: باورهای تمایلی، باورهای فرصت و رفتار کارآفرینانه» تحقیقات در مورد ذهنیت کارآفرینی^۳ در سال‌های اخیر افزایش یافته است. اهمیت آن بر یک فرض کلیدی استوار است: ذهنیت کارآفرینانه برای رفتار کارآفرینانه اهمیت دارد. با این حال، تا به امروز، مفهوم‌سازی‌های ذهنیت کارآفرینانه پراکنده باقی مانده‌اند و تئوری‌هایی که رابطه بین ذهنیت کارآفرینانه و رفتارهای زیربنای کارآفرینی را مشخص می‌کنند، محدود هستند. در این پژوهش،

1. Augmented Reality
2. Virtual Reality
3. Entrepreneurial Mindset

شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا در مدارس ...

ذهنیت کارآفرینانه به عنوان یک جهت گیری هدفی که از طریق باورهای گرایشی در مورد کارآفرینی و باورهای فرصت شکل گرفته است، و منجر به رفتارهای کارآفرینانه می‌شود، مفهوم سازی شده است. از اینرو از پیشرفت‌های اخیر در تحقیقات جهت‌گیری کارآفرینی^۱ در سطح فردی به عنوان مدلی برای باورهای تمایلی می‌توان استفاده کرد. مطالعه (Barbier, etal, 2023) با عنوان: «تقویت نتایج یادگیری شناختی و عاطفی- انگیزشی برای دانش‌آموزان با توانایی بالا در کلاس‌های ابتدایی با توانایی مختلط: یک مرور سیستماتیک» نشان داد که از آنجایی که هیچ نمای کلی روشنی از شیوه‌های آموزشی که به نفع دانش‌آموزان با توانایی بالا در کلاس‌های با توانایی مختلط در پایه‌های اول تا ششم باشد، وجود ندارد، با مرور نظاممند مشخص شد که چهار شیوه آموزشی مختلف تأثیر مثبتی بر نتایج یادگیری شناختی دارند: ارائه بازخورد پویا، افزایش یادگیری خودتنظیمی، تنظیم برنامه درسی، و ارائه آموزش متمایز. تأثیر شیوه‌های آموزشی بر پیامدهای یادگیری عاطفی-انگیزشی بی‌نتیجه بود. بنابه مطالعه (Durnali, Orakci, 2023 & Khalili) با عنوان: «پرورش مهارت‌های تفکر خلاق برای شکستن تأثیر هوش هیجانی بر مهارت‌های کارآفرینی» مطالعات زیادی در خصوص روابط دوجانبه فشرده بین تفکر خلاق، کارآفرینی و هوش هیجانی نشان داده است. با این حال نتایج نشان داد که هوش هیجانی به طور مثبت کارآفرینی و تفکر خلاق را پیش‌بینی می‌کند. به این ترتیب مشخص می‌شود که وقتی هوش هیجانی افزایش می‌یابد، کارآفرینی و تفکر خلاق نیز افزایش می‌یابد. از سوی دیگر، تفکر خلاق به طور مثبت کارآفرینی را پیش‌بینی می‌کند. به طور خاص، کارآفرینی زمانی افزایش می‌یابد که تفکر خلاق افزایش یابد. بنابه مطالعه (Pathak, Muralidharan, & Jha, 2023) با عنوان: «دیدگاه هوش هیجانی در مورد استعداد روانی دانش‌آموزان و رابطه آن با رفتار کارآفرینی: بینش دانش‌آموزان دبیرستانی» بهره‌گیری از هوش هیجانی در برنامه‌های درسی، توجه دانش‌آموزان به یادگیری در مرحله عمل جلب می‌کند و رفتار پاسخدهی را برای یادگیری هر چه بیشتر نزد دانش‌آموزان توسعه می‌بخشد.

بنابه مطالعه (El-Sabagh, 2021) با عنوان: «محیط یادگیری الکترونیکی تطبیقی بر اساس سبک‌های یادگیری و تأثیر آن بر رشد مشارکت دانش‌آموزان» یادگیری الکترونیکی تطبیقی به

عنوان محرکی برای حمایت از یادگیری و بهبود مشارکت دانش‌آموز در نظر گرفته می‌شود، بنابراین طراحی محیط‌های یادگیری الکترونیکی سازگار به شخصی‌سازی آموزش برای تقویت نتایج یادگیری کمک می‌کند. از روش توسعه در طراحی محیط یادگیری الکترونیکی تطبیقی استفاده شده است، در این تحقیق از یک طرح پژوهشی نیمه تجربی برای انجام آزمایش پژوهشی. مقیاس درگیری دانش‌آموز برای سنجش عوامل عاطفی و رفتاری زیر (مهارت‌ها، مشارکت/تعامل، عملکرد، عاطفی) استفاده می‌شود. نتایج نشان داد که گروه آزمایش از نظر آماری به طور معنی داری بالاتر از گروه کنترل است. این نتایج تجربی حاکی از پتانسیل یک محیط یادگیری الکترونیکی تطبیقی برای مشارکت دادن دانش‌آموزان به سمت یادگیری است. بنابه مطالعه (Sun, & Pan, 2021) با عنوان: «تأثیر کاربرد فناوری اطلاعات در یادگیری کتاب الکترونیکی بر انگیزه و اثربخشی یادگیری» همراه با توسعه سریع فناوری الکترونیک، جذابیت فناوری اطلاعات برای دانش‌آموزان و معلمان در آموزش اطلاعات داخلی و بین المللی جهانی شده است. استفاده از فناوری اطلاعات موجب انعطاف پذیری یادگیری، و از اینرو آنها را در فرایندهای یادگیری فعال می‌کند. استفاده از فناوری اطلاعات در آموزش، فاصله بین مربیان و دانش‌آموزان را کاهش می‌دهد و ارتباط آنها توسعه می‌بخشد. نیز منجر به درک عمیق تر از شرایط یادگیری دانش‌آموزان می‌شود و امکانات برنامه‌ریزی محتوا و مدل‌های تدریس را گسترش می‌دهد. نتایج (Morteza Nejad, 2022) با عنوان: «ارزشیابی از برنامه‌های درسی مرتبط با کارآفرینی در دوره آموزش عمومی» نشان داد که فعالیت‌های یادگیری با رویکرد راه‌اندازی کسب‌وکارهای کوچک شبیه‌سازی شده طراحی می‌شوند و روش‌های ارزشیابی بر اساس پروتکل سازی‌های فناورانه صورت می‌پذیرد. از سوی دیگر استفاده از آزمون‌های روانشناختی به‌ویژه آزمون انگیزه پیشرفت و خودکارآمدی در تعیین ویژگی‌های کارآفرینانه و اقدام نسبت به تقویت و پرورش آنها در آن مدارس شرط ورود محسوب می‌شود. بنابه مطالعه (Piri, Mousa; Babaei,; Mehdipour, 2019) با عنوان: «نقش دانش، نگرش و مهارت دبیران دوره متوسطه در بکارگیری فناوری اطلاعات در فرایند یاددهی- یادگیری» بین دانش دبیران و بکارگیری فناوری اطلاعات، بین نگرش دبیران و بکارگیری فناوری اطلاعات رابطه و بین مهارت‌های دبیران و بکارگیری فناوری اطلاعات رابطه مثبت و معنی‌داری وجود دارد. همچنین بر اساس دانش، نگرش و مهارت‌های دبیران می‌توان میزان بکارگیری فناوری اطلاعات

شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا در مدارس ...

را پیش‌بینی کرد. بنابه مطالعه (Banegas, 2019) با عنوان: «تحول برنامه درسی انگیزشی از طریق اقدام پژوهشی» ایجاد انگیزه در فرایندهای یادگیری از طریق برنامه‌ریزی مشترک درس، و مشارکت دهی دانش‌آموزان برای اتخاذ شیوه‌های یاددهی-یادگیری متناسب برای فهم محتوای درسی باید محور برنامه‌های درسی باشد. بنابه مطالعه (dos Reis, 2018) با عنوان: «بررسی نسل آلفا و بازتاب رفتار آن در محیط سازمانی» نسل آلفا با ویژگی‌های رفتاری بر خلاقیت، پویایی، رهبری و ارتباط قوی با فناوری متمرکز است. نتایج نشان داد که فراهم سازی برنامه درسی انگیزشی برای نسل آلفا مستلزم توجه به این موارد است: تحلیل محیط یادگیری نسل آلفا (کُد مقاله ۴)، شناسایی رفتار نسل آلفا، تهیه فرم شاخص‌های رفتار خلاقانه، تهیه فرم شاخص-های رفتار پویای دانش‌آموزان، تهیه فرم شاخص‌های طرح ایده دانش‌آموزان، تهیه فرم شاخص-های رفتار تلاشگرانه ثبت ایده، و شاخص‌های رفتار تلاشگرانه اجرای ایده بنابه مطالعه (Fatemi, 2018) با عنوان: «بررسی تأثیر رایانه به عنوان فناوری نوین آموزشی در ایجاد محیط-های متنوع یادگیری دانش‌آموزان کم توان ذهنی آموزش پذیر» ورود فناوری‌های آموزشی در آموزش کودکان کم توان ذهنی آموزش پذیر می‌تواند فرصت‌های یادگیری متنوعی را ایجاد کند و در مقایسه با آموزش سنتی معلم محور، دارای مزایای مانند بازخورد فوری، انفرادی کردن آموزش، افزایش دامنه توجه و انگیزه و تعامل و یادگیری متنوعی را برای آنهاست. که باعث کیفیت بخشی به آموزش این کودکان می‌شود. یافته‌های این تحقیق نشان داد که رایانه به عنوان یک وسیله آموزشی درجهت انفرادی کردن آموزش، ایجاداعتماد به نفس و دوری از تدریس سنتی یکنواخت، باعث بهبود و افزایش کارایی معلمان، افزایش ذخیره لغات و اطلاعات دانش‌آموزان در جهت انجام تمرینات اضافی و هم باعث یادگیری بهتر و سریع تر کودکان کم توان ذهنی آموزش پذیر می‌شود و رایانه را می‌توان به عنوان یک وسیله آموزشی مناسب در یادگیری و تعلیم و تربیت این کودکان مورد بررسی قرار داد. و نتیجه این است که مدارس باید به ابزارهای مطلوب آموزشی ازجمله رایانه با امکانات جانبی مجهز شوند و مشکلات احتمالی از جمله ایجاد عادات نادرست مانند وابستگی زیاده این فناوری، غفلت از آموزش رودرو توسط مربی و تسلط کم والدین را بر طرف نمایند. مطالعه (Morteza Nejad et al, 2017) نشان داد، اهداف دوره ابتدایی، آشنایی با مفاهیم پایه، انگیزه، علاقه و روحیه کارآفرینانه و در دوره متوسطه، پرورش مهارت‌ها و شایستگی‌های کارآفرینی است. محتوا منطبق بر اهداف بوده و در

سه سال نخست ابتدایی، تلفیقی و پس از آن به هر دو حالت تلفیق و درس جداگانه است. رویکردهای فعال تدریس، به ویژه رویکردهای استقرایی و شهودی مناسب اند. رویکردهای ارزشیابی اصیل و عملکردی تناسب بیشتری با ماهیت کارآفرینی دارند؛ در نهایت باید اضافه کرد که ارزشیابی‌های تکوینی در این عرصه حائز اهمیت هستند. بنابه مطالعه (Hwang et al, 2016) با عنوان: «تأثیر یک بازی آموزشی مبتنی بر واقعیت افزوده بر دستاوردها و نگرش‌های یادگیری دانش‌آموزان در مشاهدات دنیای واقعی» واقعیت افزوده (AR) به عنوان یک فناوری بالقوه شناخته شده است که به دانش‌آموزان کمک می‌کند آنچه را که در دنیای واقعی مشاهده می‌کنند به دانش قبلی خود پیوند دهند. یکی از چالش برانگیزترین مسائل یادگیری مبتنی بر واقعیت افزوده، ارائه استراتژی موثر برای کمک به دانش‌آموزان است که بر روی آنچه باید در این زمینه مشاهده کنند تمرکز کنند. در این مطالعه، یک رویکرد بازی رقابتی برای حمایت از فعالیت‌های یادگیری مبتنی بر AR که در زمینه‌های دنیای واقعی انجام می‌شوند، پیشنهاد شده است. آزمایشی بر روی یک دوره اکولوژی مدرسه ابتدایی برای بررسی اثربخشی رویکرد پیشنهادی در مقایسه با رویکرد یادگیری تلفن همراه مبتنی بر AR مرسوم در سفرهای میدانی انجام شده است. نتایج تجربی نشان می‌دهد که رویکرد بازی مبتنی بر واقعیت افزوده می‌تواند نه تنها نگرش‌های یادگیری دانش‌آموزان، بلکه عملکرد یادگیری آن‌ها را در سفر میدانی نیز بهبود بخشد. بر این اساس، بحث‌ها و پیشنهاداتی برای کارهای آتی ارائه شده است. بنابه مطالعه (Seaborn, 2015) با عنوان: «بازی‌وارسازی در نظریه و عمل»، در حالی که این مفهوم با تقسیم ارزش علمی، مبانی نظری توسعه نیافته، و کمبود دستورالعمل‌های استاندارد شده برای کاربرد مواجه است. علیرغم تفسیرهای گسترده در مورد محاسن و کاستی‌های آن، کار تجربی کمی به دنبال اعتبار بخشیدن به بازی‌وارسازی به عنوان یک مفهوم معنادار و ارائه شواهدی دال بر اثربخشی آن به عنوان ابزاری برای ایجاد انگیزه و درگیر کردن کاربران در زمینه‌های غیر سرگرمی بوده است. علاوه بر این، هیچ اثری تا به امروز بازی‌وارسازی را به عنوان یک زمینه مطالعه از دیدگاه مطالعات انسان-رایانه بررسی نکرده است. نظرسنجی نشان می‌دهد که یک مفهوم‌سازی استاندارد از بازی‌وارسازی در برابر پس‌زمینه رو به رشد تحقیقات تجربی مبتنی بر شرکت‌کنندگان در حال ظهور است. با این حال، ذهنیت تعریفی، مبانی نظری متنوع یا بیان نشده، ناهماهنگی میان یافته‌های تجربی، و طراحی تجربی ناکافی همچنان موضوعات مورد

شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا در مدارس ...

توجه هستند بنابه مطالعه (Tootell, Freeman, & Freeman, 2014) با عنوان: «نسل آلفا در تقاطع فناوری، بازی و انگیزه» تلاقی فناوری و بازی را از طریق رویکرد جدید گیمیفیکیشن و کاربرد آن در آموزش می‌توان برای دانش‌آموزان (نسل آلفا) پیاده سازی کرد و در چنین حالتی است که فعالیت‌های یادگیری انگیزشی در دانش‌آموزان توسعه می‌یابد. مطالعه (Little, 2012) با عنوان: «برنامه درسی به عنوان انگیزه برای دانش‌آموزان تیزهوش» نشان داد که پیشرفت، چالش و معنادار بودن برنامه درسی، و ملال و علاقه، با توجه به تعامل بین همه دانش‌آموزان است که در محیط یادگیری آن فراهم است. از این‌رو محیط یادگیری باید مشتمل بر ارزشهایی باشد که برای دانش‌آموزان از اهمیت خاص برخوردار است و به آنها بشدت علاقه مندی دارند. بنابه مطالعه (Bennett & Oliver, 2011) با عنوان: «بازگشت به نظریه: فرصت‌های از دست رفته در یادگیری تحقیقات فناوری»، تحقیقات در زمینه فناوری یادگیری به دلیل هدایت لفاظی در مورد ماهیت انقلابی پیشرفت‌های جدید، توجه کم به نظریه‌هایی که ممکن است برای چارچوب‌بندی و اطلاع‌رسانی به تحقیق مورد استفاده قرار گیرند، و برای تولید تحلیل‌های سطحی که کمک‌چندانی به عملکرد آموزش نمی‌کنند، شهرت پیدا کرده است. تحقیقات تئوری اطلاعاتی در زمینه فناوری یادگیری وجود دارد، بنابه مطالعه (Liikkanen, & Perttula) با عنوان: «تولید ایده طراحی الهام بخش: بینش از دیدگاه جستجوی حافظه»، دستکاری ایده‌ها، برنامه‌های درسی انگیزه سازی بر تولید ایده توسط دانش‌آموزان تأثیر می‌گذارند، و به‌ویژه نشانه‌های زمینه‌ای، بخشی مهم در تولید ایده هستند. عدم وجود اطلاعات زمینه می‌تواند یک استراتژی پیش‌فرض متنی را برای فعال سازی حافظه به منظور تفکر بیشتر فراهم کند.

این تحقیق بر اساس نظریه‌های ذیل استوار است:

نظریه بازی‌وارسازی: بازی‌وارسازی از روش‌های نوینی است که می‌تواند انگیزه را افزایش دهد و مشارکت و یادگیری کاربران را تقویت کند. ازیوارسازی به معنای استفاده از عناصر و مکانیک‌های بازی یا القای حس بازی به یک محیط غیر بازی در زمینه‌های گوناگون جهت ایجاد انگیزه و جذب افراد در انجام فعالیت‌های مسئله، به عنوان یکی از روش‌های فعال یادگیری به کار گرفته شده است. بازی‌وارسازی برای اولین بار در سال ۲۰۰۲ میلادی ابداع شد؛ اما تا سال ۲۰۱۰ چندان مورد استقبال قرار نگرفت. در سال ۲۰۱۱ تحقیقات و مطالعات دانشگاهی فراوانی درباره آن آغاز شد. اگر چه با گذشت زمان هنوز تعدادی از نهادهای آموزشی از آن، به عنوان

یک رویکرد آموزشی بهره نمی‌گیرند؛ اما واقعیت این است که در جاهایی که از بازی‌وارسازی استفاده شده، نتایج خوبی به دست آمده است. از ویژگی‌های بازی‌وارسازی به منظور ایجاد انگیزه در یادگیرندگان دوره‌های آموزشی، درگیر کردن و همراه ساختن دانش‌آموزان در طول مد فرآیند کلاس، افزایش پیشرفت تحصیلی، کاهش فراموشی موارد یادگرفته شده، ارتباط آموزش-های داده شده با دنیای واقعی و ارتقای سطح یادگیری استنادانه (Burke, 2016).

نظریه عینی‌سازی رفتار خلاقانه (Martha Nussbaum, 1995): بر اساس این نظریه عینیت بخشیدن، فرایندی است که از طریق آن فرد تلاش می‌کند که محصول ذهن خلاقانه خود با ظهور رسانیده و پدیدارسازی نماید. از اینرو فرد در این فرایند به ترکیب، دستکاری، و خلاقیت‌های متفکرانه خود اقدام می‌کند تا نگرش‌ها و ذهنیات خود را بارور سازد. نظریه عینیت‌سازی، اساساً ترکیبی و رسمی‌سازی نظام‌مند بسیاری از رشته‌های علمی متفاوت است. تئوری عینیت‌سازی تلاش می‌کند تا تمایل شدید و فراگیر را برای همسان شدن درون و برون توضیح دهد. به عبارتی آنچه که در فرد نهفته و پنهان است را به صورتی مبتلور سازد (Calogero, 2012)

نظریه جمع‌سپاری ایده از طریق هوش مصنوعی (Bell, etal, 2023): براساس نظریه جمع سپاری ایده‌ها می‌توان به بهترین ایده‌ها دست یافت. این نظریه معتقد است، از آنجایی که جمع سپاری در هزاران ایده بسیار پُرهزینه است از طریق هوش مصنوعی می‌توان به یک منحنی غربالگری ایده دست یافت و از طریق آن صرفاً ایده‌های قابل اجرا را انتخاب کرد.

نظریه فرصت‌های از دست رفته در یادگیری (Bennett, S. , & Oliver, 2011): براساس این نظریه، با استفاده از فناوری‌های نوین و پشرفته می‌توان به همه فرصت‌های از دست رفته از بابت یادگیری و تحقیقاتی دست یافت. در حقیقت فناوری یادگیری، راهبردهایی برای بهره‌گیری از کلیه منابع و فرصت‌هایی که برای رشد و ارتقای سطح دانش و اطلاعات لازم است، فراهم می‌کند

نظریه درگیری یادگیری: درگیری تحصیلی مفهومی روانشناختی است و هسته مرکزی آن را «یادگیری فعالانه و لذت بخش» تشکیل می‌دهد. پژوهش‌های متعددی در طول دهه‌های گذشته بحث «یادگیری» را نهایتاً با «درگیری تحصیلی» مرتبط ساخته اند. در این میان می‌توان از «نظریه میدانی» نام برد. لوین (lewin, 1948) معتقد بود که شخص و محیط، متغیرهای مستقل از هم

شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا در مدارس ...

نیستند. اگر بخواهیم رفتاری را پیش بینی کنیم باید شخص و محیط او را به عنوان منظومه به هم وابسته در نظر بگیریم. درگیری تحصیلی عاملی بسیار اثرگذار در پیشرفت تحصیلی است. به طور کلی به مشارکت فعال دانش‌آموزان در تکالیف و فعالیت‌های درسی اشاره دارد و عامل مهمی برای پیش بینی پیشرفت تحصیلی محسوب می‌شود (Reeve, & Tseng, 2011).

نظریه فراشناختی یادگیری: اولین بار (Flavel, 1976) این اصطلاح با به کار برد. به نظر فلاول فراشناخت به معنای «دانش درباره‌ی شناخت، فرایندهای شناختی و هر آنچه مربوط به آن است و همچنین به معنای بازبینی، تنظیم و ارزیابی فعالانه‌ی فعالیت‌های شناختی است». فراشناخت به دانش فرد درباره کلیه فرایندهای شناختی یاد شده و نیز نحوه به کارگیری آنها جهت تحقق اهداف یادگیری اطلاق می‌شود. فراشناخت را به عنوان آگاهی از شناخت و فرایندهای شناختی و کنترل، تنظیم و بازبینی فعالانه شناخت تعریف کرد (Flavel, 1976). بطور کلی فراشناخت آگاهی فرد از دانسته‌ها و ندانسته‌های خود را شامل می‌شود. تعاریف مختلفی از فراشناخت ارائه شده است که به درک بهتر آن کمک می‌کند از جمله: دانش فرد درباره فرایندهای شناختی خود و فرایند انجام، سازماندهی و همانگ کردن مجموعه‌ای از فرایندها (Flavel, 1988) تفکر درباره شناخت (Brun and, 1987) آگاهی فرد از فرایندها و راهبردهای شناختی اش (Flavel, 1988)، هدف اساسی آموزش فراشناختی، خودکنترلی و خودآموزی است تا فراگیران یادگیرندگان مستقلی شوند که بتوانند فرایندهای شناختی و یادگیری‌شان را در جهت اهداف تعیین شده خود، هدایت، نظارت و اصلاح کنند.

سؤالات تحقیق

۱. ابعاد و مؤلفه‌های برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا کدامند؟

۲. الگوی برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا چگونه است؟

روش تحقیق

روش تحقیق حاضر، از نظر هدف کاربردی، به لحاظ روش کیفی- فراترکیب از نوع مرور متون^۱ است. معمول‌ترین نوع فراترکیب عبارت است از مقایسه و مقابله دیدگاه نویسندگان مختلف در مورد یک موضوع، دسته‌بندی کردن نویسندگان با نتایج مشابه، نقد جنبه‌های روش‌شناسی

پژوهش‌ها، توجه به حوزه‌هایی که مورد توافق نویسندگان نیستند، برجسته‌کردن مطالعات نمونه و شکاف‌های پژوهشی، نشان‌دادن ارتباط پژوهش شما با مطالعات دیگر و با متون به‌صورت عام و نتیجه‌گیری از خلاصه‌کردن متون. از نظر محتوا بسیار توصیفی است. جستجوی منابع در آن‌ها نظام‌مند انجام نمی‌شود و اغلب روی گروه‌های فرعی مطالعات یک حوزه بر اساس دسترس‌پذیری به پژوهش‌ها یا یک نویسنده مشخص تمرکز دارد. در این پژوهش از روش هفت مرحله‌ای فراترکیب سندلوسکی و بارسو (۲۰۰۷) استفاده شده که در شکل زیر، نشان داده شده است.



شکل ۱. مراحل فراترکیب بر اساس سندلوسکی و بارسو (۲۰۰۷)

محیط پژوهش شامل کلیه مقالات منتشر شده داخلی (۱۴۰۲-۱۳۹۰) و خارجی (۲۰۲۳-۲۰۱۰) است. در این شیوه نمونه‌گیری هدفمند تا حد اشباع داده‌ها صورت پذیرفت لذا نمونه‌گیری تا حد ۳۵ مقاله ادامه یافت. معیارهای ورود مقالات عبارتند بودند از ۱. سال انتشار خارجی (۲۰۲۳-۲۰۱۰) و سال انتشار داخلی (۱۴۰۲-۱۳۹۰) ۲. کلیدواژه‌های مرتبط با عنوان این تحقیق (یادگیری انگیزشی، برنامه درسی انگیزشی، فعالیت‌های یادگیری انگیزشی) ۳. نمایه معتبر علمی در پایگاه‌های معتبر داخلی و خارجی). معیارهای خروجی مقالات عبارتند از ۱. سال انتشار مقالات خارجی (کمتر از ۲۰۱۰)، برای مقالات داخلی (کمتر از ۱۳۹۰)، ۲. نامرتبط بودن با عنوان تحقیق، ۳. نداشتن کلیدواژه مرتبط.

۲۸٪ از مقالات مطالعه شده در این تحقیق بر حسب روش، توصیفی-تحلیلی، ۳۱٪ دارای روش همبستگی، و ۴۱٪ از مقالات مطالعه شده دارای روش کیفی بودند. ۶۵٪ از مقالات بر حسب قلمرو، خارجی و ۳۵٪ از مقالات مطالعه شده، ایرانی بودند. ابزار جمع‌آوری داده‌ها، اسنادکاو بود که بدین ترتیب با استفاده از مقالات منتشر شده، محتوای آنها مورد مطالعه و بررسی قرار گرفت و مقوله‌های در متون آنها استخراج شد. از روش انطباق سازی داده‌های استخراج شده با متون محتوای مقالات مطالعه شده استفاده گردید (انتقال‌پذیری). برای اعتباریابی داده‌ها از اتفاق

شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا در مدارس ... نظر خبرگان برای تأیید داده‌های استخراج شده استفاده شد (تأیید پذیری). جمع اطلاعات با استفاده از منابع چاپی کتابخانه‌ای، اسناد و مدارک چاپی و الکترونیکی موجود در سایت‌های معتبر داخلی (ایرانداک، اس‌ای‌دی، مگ ایران، نورمگس، ...) و سایت‌های خارجی (امرالذ، الزویر^۲، اشپرینگر^۳، سیج پابلیکیشن^۴، ساینس دایرکت^۵، و ...) صورت پذیرفت. تحلیل داده‌ها به صورت مفاهیم باز، مقوله محوری و مقوله هسته‌ای صورت می‌پذیرد.

یافته‌ها

سؤال اول تحقیق: ابعاد و مؤلفه‌های برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا کدامند؟

جدول ۱. ابعاد و مؤلفه‌های برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در سطح بازی‌وارسازی

مفاهیم باز	مقوله محوری	منابع	مقوله هسته - ای
بازی‌وارسازی مبتنی بر استفاده از مکانیک بازی در محیط مدرسه (کُد مقاله ۴)، افزایش انگیزه یادگیری با تمرکز بر بازی (کُد مقاله ۴)، بهره‌گیری از فرم بازخورددهی به یادگیری دانش‌آموزان (کُد مقاله ۴)، بهره‌گیری از راهبردهای حساس کردن دانش‌آموزان در فرایندهای بازی - های آموزشی (کُد مقاله ۴)، در دسترس قراردادن منابع آموزشی متنوع برای درک بیشتر مفاهیم (کُد مقاله ۴)، استفاده از شیوه‌های یادگیری انعطاف پذیر (کُد مقاله ۴)، استفاده از راهبردهای کنترل محتوای یادگیری برای دانش‌آموزان (کُد مقاله ۴)، گیمیفیکیشن مبتنی بر استفاده از مکانیک بازی در محیط مدرسه (کُد مقاله ۷)، افزایش انگیزه یادگیری با تمرکز بر بازی‌وارسازی (کُد مقاله ۷)، بهره‌گیری از فرم بازخورددهی به یادگیری دانش‌آموزان (کُد مقاله ۷)، بهره‌گیری از راهبردهای حساس کردن دانش‌آموزان در فرایندهای بازی‌وارسازی (کُد مقاله ۷)، در دسترس قراردادن منابع آموزشی متنوع برای درک بیشتر مفاهیم (کُد مقاله ۷)،	در دسترس قرار دادن ابزارهای متنوع بازی‌وارسازی بهره‌گیری از راهبردهای متنوع بازی‌وارسازی بهره‌گیری از فناوری‌های پیشرفته بازی‌وارسازی	Fiuza-Fernández et al (۲۰۲۲)؛ Tootell, Freeman, & Freeman (۲۰۱۴)؛ Seaborn, & Fels (۲۰۱۵)	سطح بازی‌وارسازی

1. Emerald
 2. Elsevier
 3. Springer
 4. Sage Publication
 5. Science Direct
- ۱۴۳

مفاهیم باز	مقوله محوری	منابع	مقوله هسته-ای
استفاده از شیوه‌های یادگیری انعطاف پذیر (کُد مقاله ۷)، استفاده از راهبردهای کنترل محتوای یادگیری برای دانش‌آموزان (کُد مقاله ۷)، ایجاد انگیزه با رویکرد بازی‌وارسازی (کُد مقاله ۱۳)، اعتباربخشی به محتوای درس با رویکرد بازی‌وارسازی (کُد مقاله ۱۳)، درگیری در فهم محتوای درس با رویکرد بازی‌وارسازی (کُد مقاله ۱۳)، تنوع بخشی محتوای یادگیری با رویکرد بازی‌وارسازی (کُد مقاله ۱۳) ادغام فناوری پیشرفته و بازی‌وارسازی (کُد مقاله ۱۷)، ایجاد فرصت‌های بازی متمرکز بر فناوری (کُد مقاله ۱۷)، استفاده از ابزارها و مکانیزم‌های بازی‌وارسازی برای درگیر کردن در فضای یادگیری (کُد مقاله ۱۷)			

بر اساس یافته‌های جدول ۱، یکی از ابعاد برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در سطح بازی‌وارسازی است که مشتمل بر ۳ مقوله محوری (در دسترس قراردادن ابزارهای متنوع بازی‌وارسازی، بهره‌گیری از راهبردهای متنوع بازی‌وارسازی، بهره‌گیری از فناوری‌های پیشرفته در بازی‌وارسازی) می‌باشد.



شکل ۲. مدل مفهومی ابعاد برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در سطح بازی‌وارسازی

شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا در مدارس ...

جدول ۲. ابعاد و مؤلفه‌های برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در سطح عینی سازی رفتار اخلاقانه

مقوله هسته‌ای	منابع	مقوله‌های اصلی	مفاهیم باز
عینی سطح سازی رفتار خلاقانه	Safaruddin etal (۲۰۲۰) Paddock, Clark, and Lumpkin (۲۰۲۳))	تهیه گزارش خارج از کلاس تصویر سازی جلوه‌های اجتماعی-اخلاقی تصویرسازی جلوه‌های زیست-محیطی	عینی سازی ذهنیت کارآفرینانه (کُدمقاله ۱)، مفهوم‌سازی‌های ذهنیت کارآفرینانه (کُدمقاله ۱)، رفتارهای زیربنایی ذهنیت کارآفرینانه (کُدمقاله ۱)، جهت‌گیری‌های ذهنیت کارآفرینانه (کُدمقاله ۱)، گرایش‌های ذهنیت کارآفرینانه (کُدمقاله ۱)، پیمادهای ذهنیت کارآفرینانه (کُدمقاله ۱)، چارچوب ذهنیت کارآفرینانه (کُدمقاله ۱)، مکلف کردن دانش‌آموزان برای به تصویر کشیدن جلوه‌ای از هنجاری اجتماعی (کُدم)، مکلف کردن دانش‌آموزان برای به تصویر کشیدن جلوه‌ای از هنجاری اخلاقی جامعه (کُدم)، مکلف کردن دانش‌آموزان برای به تصویر کشیدن جلوه‌ای از آلاینده‌گی‌های اقلیمی (کُدم)، مکلف کردن دانش‌آموزان برای به تصویر کشیدن جلوه‌ای از ناپهنجاری‌های اخلاقی جامعه (کُدم)، مکلف کردن دانش‌آموزان برای به تصویر کشیدن جلوه‌ای از ناپهنجاری‌های اجتماعی جامعه (کُدم)، مکلف کردن دانش‌آموزان برای به تصویر کشیدن جلوه‌ای از آلاینده‌گی- های زیست-محیطی (کُدم)

بر اساس یافته‌های جدول ۲، یکی از ابعاد برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در سطح عینی سازی رفتار خلافاً است که مشتمل بر ۳ مقوله محوری (تهیه گزارش خارج از کلاس، تصویر سازی جلوه‌های اجتماعی-اخلاقی، تصویرسازی جلوه‌های زیست-محیطی) می‌باشد.

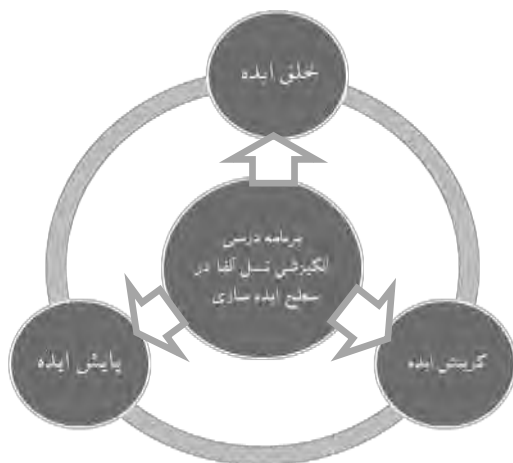


شکل ۳. مدل مفهومی ابعاد برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در سطح عینی سازی رفتار خلاقانه

جدول ۳. ابعاد و مؤلفه‌های برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در سطح ایده سازی

مفاهیم باز	مقوله محوری	منابع	مقوله هسته‌ای
اخلاقیت هیوریستیکی (کُدمقاله ۲)، اخلاقیت تېلوریافته (کُدمقاله ۲)، اخلاقیت سازنده‌ای (کُدمقاله ۲)، اخلاقیت جهت مند (کُدمقاله ۲)، اخلاقیت ایده پرور (کُدمقاله ۲)، تحلیل محیط یادگیری نسل آلفا (کُدمقاله ۴)، شناسایی رفتار نسل آلفا (کُدمقاله ۴)، تهیه فرم شاخص‌های رفتار اخلاقانه (کُدمقاله ۴)، تهیه فرم شاخص‌های رفتار پویای دانش‌آموزان (کُدمقاله ۴)، تهیه فرم شاخص‌های طرح ایده دانش‌آموزان (کُدمقاله ۴)، تهیه فرم شاخص‌های رفتار تلاشگرانه ثبت ایده (کُدمقاله ۴)، شاخص‌های رفتار تلاشگرانه اجرای ایده (کُدمقاله ۴)، ایده رونویسی از استعداد روانشناختی دانش‌آموزان دبیرستانی (کُدمقاله ۸)، ارزیابی هوش هیجانی دانش‌آموزان (کُدمقاله ۸)، شناسایی شایستگی‌های عاطفی (کُدمقاله ۸)، شناسایی ایده‌های دانش‌آموزان (کُدمقاله ۸)، جمع‌سپاری ایده‌ها (کُدمقاله ۹)، مسابقه تولید ایده (کُدمقاله ۹)، بهره‌گیری از رویکردهای جایگزین برای تولید ایده (کُدمقاله ۹)، برون سپاری ایده (کُدمقاله ۹)، پایش ایده‌ها (کُدمقاله ۹)، امکان سنجی اجرای ایده‌ها (کُدمقاله ۹)، گزینش ایده‌های حرفه‌ای (کُدمقاله ۹)، تازگی ایده‌ها (کُدمقاله ۹)، وجه تشابه ایده‌ها (کُدمقاله ۹)، علمی بودن ایده (کُدمقاله ۹)، عینی سازی ایده (کُدمقاله ۹)، واقعی سازی ایده (کُدمقاله ۹)، کیفیت ایده (کُدمقاله ۹)، محصول ایده (کُدمقاله ۹)، مفهوم سازی ایده‌پردازی (کُدمقاله ۱۲)، تقویت قدرت حافظه برای ایده‌پردازی (کُدمقاله ۱۲)، بررسی پیامدهای ایده (کُدمقاله ۱۲)، دستکاری ایده‌ها (کُدمقاله ۱۲)، شناسایی پیش فرض‌های ایده (کُدمقاله ۱۲)، زمینه سازی تولید ایده (کُدمقاله ۱۲)،	خلق ایده پایش ایده گزینش ایده	شاهین، (۲۰۲۳) Rathak, Muralidharan, and Jha ؛ (۲۰۲۲) dos Reis (۲۰۱۸) ^۱ Poetz,& Schreier (۲۰۱۵) Liikkanen,& Perttula ؛ (۲۰۱۰)	سطح ایده- سازی

بر اساس یافته‌های جدول ۳، یکی از ابعاد برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در سطح ایده‌سازی است که مشتمل بر ۳ مقوله محوری (خلق ایده، پایش ایده، و گزینش ایده) می‌باشد.



شکل ۴. مدل مفهومی ابعاد برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در سطح ایده سازی

جدول ۴. ابعاد و مؤلفه‌های برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در سطح گسترش فرصت‌های یادگیری

مفاهیم باز	مقوله اصلی	منابع	مقوله هسته-ای
استفاده از فرصت‌های متنوع (کُد۴)، بهره‌گیری از فرصت‌های پویا (۴)، محیط یادگیری مبتنی بر موزه‌های تاریخی (کُد۴)، محیط یادگیری مبتنی بر موزه‌های زمین شناسی (کُد۴)، محیط یادگیری مبتنی بر موزه‌های زیست-محیطی (کُد۴)، محیط یادگیری مبتنی بر موزه‌های جانورشناسی (کُد۴)، ایجاد محیط یادگیری از طریق لمس (کُد۴)، ایجاد محیط یادگیری از طریق دیدن طبیعت (کُد۴)، استفاده از استراتژی یادگیری مبتنی بر پروژه (کُد مقاله ۵)، آموزش به کمک رسانه‌های الکترونیکی انگیزه ساز یادگیری (کُد مقاله ۵)، یادگیری مبتنی بر مهارت‌های فرآیند علمی (کُد مقاله ۵)، یادگیری مبتنی بر مشاهده الکترونیکی (کُد مقاله ۵)، ایجاد محیط یادگیری بازگشت پذیر (کُد مقاله ۹)، فرم تشخیص فعالیت یادگیری بازگشت پذیر (کُد مقاله ۹)، شاخص‌های خودراهبری یادگیری دانش‌آموزان (کُد مقاله ۹)، آموزش حل مسئله به روش همگرا (کُد مقاله ۹)، آموزش حل مسئله به روش واگرا (کُد مقاله ۹)، یادگیری مستقل (کُد مقاله ۹)، ایجاد فرصت‌های	تغییر فضای یادگیری	Fiuza-Fernández et al (۲۰۲۲)؛ Poetz,& Schreier (۲۰۱۵)؛ Rathak, Muralidharan, and Jha (۲۰۲۲)	سطح گسترش فرصت‌های یادگیری
	توسعه منابع یادگیری		
	توسعه محیط یادگیری دیجیتال		

مفاهیم باز	مقوله اصلی	منابع	مقوله هسته-ای
اجتماعی (کُد ۱۰)، ایجاد فرصت‌های کارگاهی (کُد ۱۰)، ایجاد فرصت‌های آزمایشگاهی (کُد ۱۰)، برگزاری بازدید از کارگاه‌های کوچک (کُد ۱۰)، برگزاری بازدید از مراکز خدماتی (کُد ۱۰)، بازدید از کسب و کارهای تولیدی (کُد ۱۰)، فراهم‌سازی محیط یادگیری دیجیتالی (کُد ۱۱)، فراهم‌سازی ابزارهای یادگیری دیجیتالی (کُد ۱۱)، فراهم‌سازی شیوه‌های یادگیری دیجیتالی (کُد ۱۱)، فراهم‌سازی منابع یادگیری دیجیتالی (کُد ۱۱)، فراهم‌سازی بازدیدهای تاریخی دیجیتالی (کُد ۱۱)، فراهم‌سازی بازدیدهای فرهنگی دیجیتالی (کُد ۱۱)، فراهم‌سازی سفرهای دیجیتالی (کُد ۱۱)، تغییر فضای یادگیری بر اساس آب و هوای اقلیم (کُد ۱۲)، تغییر فضای یادگیری بر اساس نوع وظایف دانش‌آموزان (کُد ۱۲)، تغییر فضای یادگیری بر اساس اهداف یادگیری (کُد ۱۲)، تغییر فضای یادگیری بر اساس محتوای یادگیری (کُد ۱۲).			

بر اساس یافته‌های جدول ۴، یکی از ابعاد برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در سطح فرصت-های یادگیری است که مشتمل بر ۳ مقوله محوری (تغییر فضای یادگیری، توسعه منابع یادگیری، و توسعه محیط یادگیری دیجیتالی) می‌باشد.



شکل ۵. مدل مفهومی ابعاد برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در سطح فرصت‌های یادگیری

جدول ۵. ابعاد و مؤلفه‌های برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در سطح درگیری یادگیری

مفاهیم باز	مقوله‌های اصلی	منابع	مقوله‌های فراگیر
تبلورسازی هوش هیجانی کارآفرینی دانش‌آموزان (کُد مقاله ۳)، جهت‌دهی به هوش هیجانی کارآفرینی (کُد مقاله ۳)، توسعه هوش هیجانی کارآفرینی (کُد مقاله ۳)، به اشتراک گذاری هوش هیجانی کارآفرینی (کُد مقاله ۳)، درگیر کردن هوش هیجانی در کارآفرینی (کُد مقاله ۳)، یادگیری اکولوژی محیط زیست (کُد ۶)، یادگیری نحوه برخورد با محیط زیست (کُد ۶)، یادگیری حفاظت از محیط زیست (کُد ۶)، ارزش محیط زیست (کُد ۶)، یادگیری منابع محیط زیست (کُد ۶)، توسعه زیست بوم یادگیری (کُد ۶)، جستجوی اینترنتی (کُد مقاله ۱۰)، ابزارهای انگیزشی (کُد مقاله ۱۰)، یادگیری عملی (کُد مقاله ۱۰)، برنامه درسی پاسخ‌گوی (کُد مقاله ۲۰)، تصمیم‌گیری‌های یادگیری (کُد مقاله ۲۰)، برنامه‌ریزی مشترک درس (کُد مقاله ۲۰)، فرایندهای یادگیری انعطاف پذیرانه (کُد مقاله ۳۱)، ابزارهای یادگیری متفاوت (کُد مقاله ۳۱)	درگیری هیجانی درگیری شناختی درگیری روانی-حرکتی	Durnali, Orakci, & Khalili (۲۰۲۳) Ongon, S. , Wongchantra & Bunnaen ؛ (۲۰۲۱) Abramovich, Grinshpan, & Milligan ؛ Banegas (۲۰۱۹) (۲۰۱۹) Gilman, L. J. , Zhang, B. , & Jones, (؛ ۲۰۲۱)	سطح درگیری یادگیری

بر اساس یافته‌های جدول ۵، یکی از ابعاد برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در سطح درگیری یادگیری است که مشتمل بر ۳ مقوله محوری (درگیری هیجانی، درگیری شناختی، و درگیری روانی-حرکتی) می‌باشد.

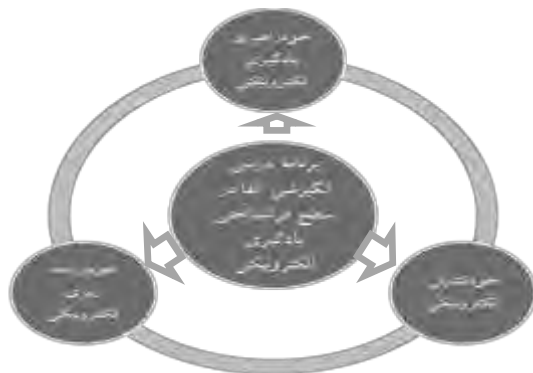


شکل ۶. مدل ابعاد برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در سطح درگیری یادگیری

مفاهیم باز	مقوله‌های اصلی	منابع	مقوله هسته‌ای
ایجاد بستر خودکارآمدی الکترونیکی (کُد ۱۹)، یادگیری خودتنظیمی الکترونیکی (کُد ۱۹)، فعالیت‌های یادگیری آنلاین (کُد ۱۹)، فعالیت‌های یادگیری آفلاین (کُد ۱۹)، توسعه ارتباط آنلاین (کُد ۱۹) توسعه ارتباط آفلاین (کُد ۱۹)، تقویت خودکنترلی دانش‌آموزان (کُد مقاله ۱۹)، توسعه خودراهبردی یادگیری دانش‌آموزان (کُد مقاله ۱۹)، توسعه خودانگیزختگی دانش‌آموزان (کُد مقاله ۱۹)، توسعه قدرت جسارت عالمانه دانش‌آموزان (کُد مقاله ۱۹)، توسعه قدرت ریسک منطقی دانش‌آموزان (کُد مقاله ۱۹)، انعطاف‌پذیری یادگیری (کُد مقاله ۱۵)، تسهیل بخشی یادگیری (کُد مقاله ۱۵)، یادگیری عمیق‌تر (کُد مقاله ۱۵)، فعال‌سازی در فرایند یادگیری (کُد مقاله ۱۵)، توسعه ارتباط مربی و مربی (کُد مقاله ۱۵)، جذابیت محتوای درس (کُد مقاله ۱۵)، تنوع‌سازی ابزارهای یادگیری (کُد مقاله ۱۵)، ارائه بازخورد پویا (کُد مقاله ۲۶)، افزایش یادگیری خودتنظیمی (کُد مقاله ۲۶)، تنظیم برنامه درسی (کُد مقاله ۲۶)، ایجاد محیط یادگیری بازگشت‌پذیر (کُد مقاله ۲۹)، فرم تشخیص فعالیت یادگیری بازگشت پذیر (کُد مقاله ۹)، شاخص‌های خودراهبردی یادگیری دانش‌آموزان (کُد مقاله ۲۹)، آموزش حل مسئله به روش همگرا (کُد مقاله ۲۹)، آموزش حل مسئله به روش واگرا (کُد مقاله ۲۹)، یادگیری مستقل (کُد مقاله ۲۹)	خود راهبری یادگیری الکترونیکی خود برنامه‌ریزی الکترونیکی خودکنترلی الکترونیکی	Barbier (۲۰۲۳), etalL	سطح فراشناختی یادگیری الکترونیکی

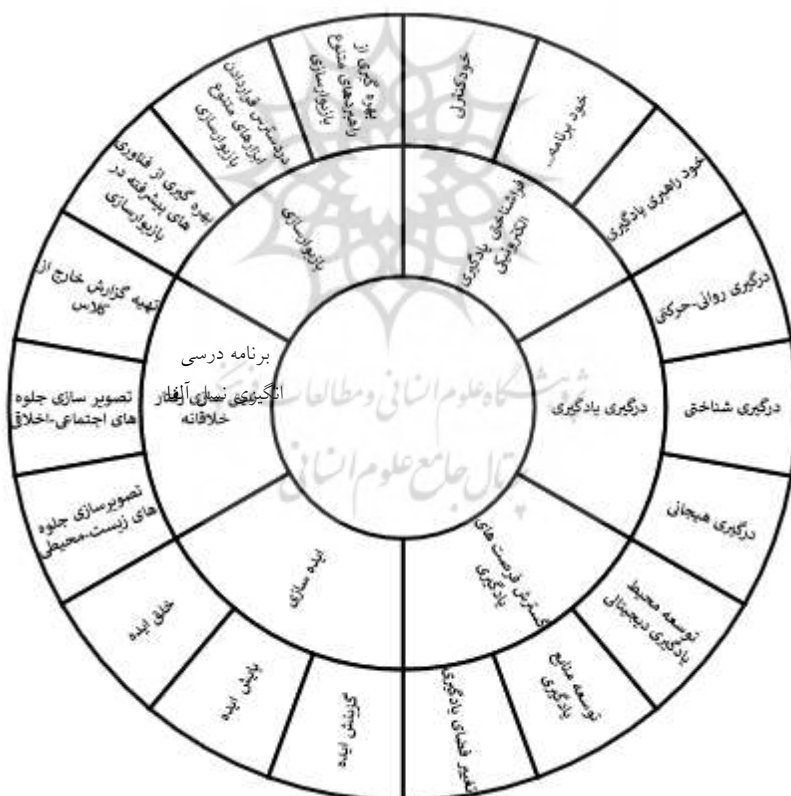
بر اساس یافته‌های جدول ۶، یکی از ابعاد برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در سطح فراشناختی یادگیری الکترونیکی است که مشتمل بر ۳ مقوله محوری (خودراهبردی یادگیری الکترونیکی، خود برنامه‌ریزی الکترونیکی، و خودکنترلی الکترونیکی) می‌باشد.

شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا در مدارس ...



شکل ۷. مدل مفهومی ابعاد برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا در سطح فراشناختی یادگیری الکترونیکی

سؤال دوم: الگوی برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا چگونه است؟



شکل ۸. مدل مفهومی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه درسی انگیزشی نسل آلفا

بحث و نتیجه گیری

در یک دسته‌بندی شناخته شده در دنیا به افرادی که بین بازه سال ۲۰۱۰ تا ۲۰۳۰ به دنیا آمده‌اند، نسل آلفا گفته می‌شود. نسل آلفا نیازمند برنامه‌های درسی انگیزشی هستند. این دسته از برنامه‌های درسی به گونه‌ای طراحی می‌شوند که در فرایندهای یادگیری، دانش‌آموزان را به گونه‌ای به وجد در می‌آورند که صرفاً دریافت‌کننده محتوای درسی از سوی معلم نیستند، بلکه با هیجان و شور و نشاط پیرامون مسائل یادگیری تفکر می‌کنند و سعی دارند که با الهام از آنچه که در برنامه‌های درسی آموخته‌اند، ایده‌سازی نمایند و به عبارتی در فرایندهای یادگیری، کنشگری دارند. با این اوصاف، هدف تحقیق حاضر، شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا در مدارس کارآفرین و ارائه الگو بوده است. یافته‌های تحقیق نشان داد، یکی از ابعاد برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا، در سطح بازی‌وارسازی بوده است. نتایج تحقیق با مطالعات (Seaborn, & Fels, 2015, Tootell, Freeman, & Freeman, 2014, Fiuza- (Fernández, 2022 همسویی داشته است. نتایج آنها نیز نشان داد، فعالیت‌های یادگیری انگیزشی مبتنی بر بازی‌وارسازی ممکن پذیر است. بازی‌وارسازی (گیمیفیکیشن) یک فرآیند است. فرآیندی که در آن عناصری بازی‌گونه، به محیط‌هایی مانند یک وب سایت یا اپلیکیشن افزوده می‌شود. این عناصر به جهت جلب توجه، افزایش مشارکت، اشتراک‌داری و تعامل مخاطبان استفاده می‌شوند. براساس نظریه بازی‌وارسازی می‌توان از طریق فعالیت‌های بازی سازی فعالیت‌های آموزشی در دانش‌آموزان ایجاد انگیزه کرد. بدین شیوه آنها به فعالیت‌های یادگیری علاقه مند می‌شوند و یادگیری بوسیله بازی‌وارسازی برای دانش‌آموزان هیجان برانگیز است (Burke, 2016).

یکی از ابعاد برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا، در سطح عینی سازی رفتار خلاقانه بوده است. بنابه مطالعه (Paddock, Clark, and Lumpkin, 2023; Chen et al, 2022) خلاقیت دانش‌آموزان با ایجاد انگیزه یادگیری آنها در رابطه است. ایجاد انگیزه در دانش‌آموزان در فرایندهای اجرای برنامه‌های درسی منجر به تبدیل آموخته‌ها و آنچه یادگرفته شده اند به عملکرد می‌شوند و این انگیزه موجب می‌شود تا دانش‌آموزان به عینیت بخشی افکار خلاقانه خود دست بزنند چنانکه نزد معلمان و دینفعان برنامه‌های درسی قابل مشاهده باشد. لذا می‌توان تغییرات پدیدار شده در دانش‌آموزان را که نتیجه برنامه‌های درسی انگیزشی است را بطور ملموس ارزیابی نمود. بر اساس نظریه عینی سازی

شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا در مدارس ...

رفتار خلاقانه (Martha Nussbaum, 1995). ینیت بخشیدن، فرایندی است که از طریق آن فرد تلاش می‌کند که محصول ذهن خلاقانه خود با ظهور رسانیده و پدیدارسازی نماید. از اینرو در این فرایند به ترکیب، دستکاری، و خلاقیت‌های متفکرانه خود اقدام می‌کند تا نگرش‌ها و ذهنیات خود را بارور سازد (Calogero, 2012)

یکی از ابعاد برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا، درسطح ایده‌سازی بوده است. نتایج تحقیق با مطالعات (dos Reis, 2018. Rathak, Muralidharan, and Jha, 2022) همسویی داشته است. نتایج آنها نیز نشان داد، خلاقیت و ایده‌سازی دانش‌آموزان مادامی است که انگیزه لازم برای فعالیت‌های یادگیری در آنها فراهم شود. مادامی می‌توان برنامه‌های درسی ایده‌سازی را توسعه داد که بستری برای فعالیت‌های خلاقانه در فرایندهای یادگیری دانش‌آموزان فراهم کرد. براساس نظریه جمع سپاری ایده‌ها می‌توان به بهترین ایده‌ها دست یافت. این نظریه معتقد است، از آنجایی که جمع سپاری در هزاران ایده بسیار پُرهزینه است از طریق هوش مصنوعی می‌توان به یک منحنی غربالگری ایده دست یافت و از طریق آن صرفاً ایده‌های قابل اجرا را انتخاب کرد (Bell etal, 2023). ایده‌سازی به خلاقیت منجر می‌شود و خلاقیت، یک فرایند ذهنی است و همیشه با تخیل شروع می‌شود و در طی یک سناریوی خاص و بدیع، یک اثر جدید اعم از ایده، اختراع یا حرکتی نو و متفاوت کشف می‌گردد. معلمان می‌توانند از استراتژی‌های متفاوتی برای پرورش کودک خلاق و سایر مهارت‌ها استفاده کنند. خلاق بودن دانش‌آموزان نیاز به بیرون رفتن از کالبد شخصی دارد، دانش‌آموزان باید اعتماد کنند که می‌توانند در مقابل معلم خود اشتباه کنند. لذا معلم باید به آنها یاد دهد که خطا را بپذیرند، ریسک کنند و از شکست درس بگیرند.

یکی از ابعاد برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا، درسطح گسترش فرصت‌های یادگیری بوده است. بنابه مطالعه (Poetz,& Schreier, 2015, Fiuza-Fernández etal, 2022) فعالیت‌های یادگیری انگیزه سازی با گسترش فرصت‌های یادگیری در رابطه است. براساس نظریه فرصت‌های از دست رفته در یادگیری با استفاده از فناوری‌های نوین و پشرفته می‌توان به همه فرصت‌های از دست رفته از بابت یادگیری و تحقیقاتی دست یافت (Bennett & Oliver, 2011) نسل آلفا نیازمند نوعی از برنامه‌های درسی می‌باشند که فرصت‌های یادگیری را برای آنها گسترش دهد. شناسایی فرصت‌های رشد دانش‌آموزان هم از نظر فضای فیزیکی و هم از لحاظ آموزشی باید مدنظر قرار گیرد. در نظام سنتی، فرصت‌های رشد صرفاً در نظام

چهاردیواری مدرسه‌ای تعریف شده است و همه تلاش و فعالیت‌های یادگیری در قالب کلاس و طرح درس‌های روزانه، هفتگی و خلاصه دوره‌ای بصورت ایستا صورت می‌پذیرد. در چنین حالتی همه چیز برای دانش‌آموزان قابل پیش بینی است. به عبارتی دانش‌آموزان می‌دانند بطور هفتگی چه فعالیت‌هایی به لحاظ یاددهی-یادگیری برای آنها صورت می‌پذیرد. از این‌رو محیط یادگیری برای آنها ملال آور و خسته کننده است چونکه هیچ وجه پویا و تازگی ندارد و این در حالی است که فضای رشد و یادگیری برای دانش‌آموزان باید بطور مداوم بازنگری و مهندسی مجدد شود. جایگزینی محیط و فضای یادگیری خارج از مدرسه و یا توسعه محیط یادگیری مدرسه‌ای منجر به گسترش تجربیات دانش‌آموزان می‌شود و حتی موجب توانمندسازی آنها فراتر از آموخته‌های کتابی و کلاسی می‌گردد (Hilton, Larsen, Wiley, & Fischer, 2019).

یکی از ابعاد برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا، در سطح فراشناختی-یادگیری بوده است. بنابه مطالعه (Barbier,etal, 2023) فراهم سازی انگیزه‌های لازم در دانش‌آموزان با توسعه مهارت‌های فراشناختی آنها در رابطه است. بر اساس نظریه فراشناختی یادگیری (Flavel, 1975) هدف اساسی آموزش فراشناختی، خودکنترلی و خودآموزی است تا فراگیران یادگیرندگان مستقلی شوند که بتوانند فرآیندهای شناختی و یادگیری شان را در جهت اهداف تعیین شده خود، هدایت، نظارت و اصلاح کنند. فراشناختی، به دانش فرد درباره نظام شناختی خود و چگونگی کنترل آن گفته می‌شود. فراشناخت، شناختی است به معنی فکرکردن درباره افکار خود، که فکر کردن می‌تواند درباره آنچه شخص می‌داند باشد، می‌تواند درباره حالت شناختی و احساسی فرد باشد. مادامی که برنامه‌های درسی برای دانش‌آموزان انگیزه ساز باشد، منجر به توسعه شناخت دانش‌آموزان در رابطه با آنچه یاد می‌گیرند و تفکر هر چه بیشتر به دلالت‌های یادگیری در آنها می‌شود و این امر موجب دوری کردن دانش‌آموزان از حفظ کردن محتوای برنامه‌های درسی می‌گردد.

یکی از ابعاد برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا، در سطح درگیری یادگیری بوده است. نتایج با مطالعات (Ongon, Wongchantra, & Bunnaen (2021), Dornail, Oraksi, (2023) & Khalili (2019), Abramovich, Grinshpan, & Milligan همسویی داشته است. نتایج آنها نشان داد، در صورتی که مجموعه فعالیت‌های یادگیری مبتنی بر تحریک دانش‌آموزان به منظور

شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا در مدارس ...

جستجوی محتوا و پیگیری مطالب طراحی شوند، بیش از پیش دانش‌آموزان را درگیری یادگیری برنامه‌های درسی می‌کند. در چنین حالتی حدی از پویایی و بالندگی را درحین یادگیری در دانش‌آموزان فراهم می‌سازد. بر اساس نظریه درگیری یادگیری (Reeve & Tseng, 2011) درگیر کردن دانش‌آموزان در فرایندهای یادگیری، فضای آموزشی را برای آنها لذت بخش و جذاب می‌کند.

نتایج این پژوهش که با هدف شناسایی ابعاد و مؤلفه‌های برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا در مدارس کارآفرین و ارائه الگو انجام شد، نشان داد که توجه به ویژگی‌های روان‌شناختی، شناختی و انگیزشی نسل آلفا در طراحی برنامه‌های درسی، نقش مؤثری در ارتقای انگیزش تحصیلی، یادگیری معنادار و تقویت روحیه کارآفرینی دانش‌آموزان ایفا می‌کند. بر اساس یافته‌های تحقیق، مؤلفه‌های انگیزشی مؤثر در برنامه‌های درسی نسل آلفا را می‌توان در ابعادی همچون یادگیری مبتنی بر فناوری و فضای دیجیتال، تعامل و مشارکت فعال، تنوع در روش‌های تدریس، آموزش مبتنی بر پروژه و مسئله‌محوری، و یادگیری تجربی و چالشی طبقه‌بندی کرد. این مؤلفه‌ها در قالب الگویی بومی و متناسب با شرایط مدارس کارآفرین ایران ارائه شد که می‌تواند راهنمای عملی مناسبی برای مدیران، معلمان و طراحان برنامه درسی در این حوزه باشد.

بر اساس یافته‌های تحقیق پیشنهادات ذیل برای طراحی و توسعه برنامه‌های درسی انگیزشی نسل آلفا ارائه می‌شوند:

- توسعه مهارت‌های فراشناختی یادگیری در دانش‌آموزان
- توسعه درگیری هر چه بیشتر در برنامه‌های درسی و یادگیری آنها
- گسترش فرصت‌های یادگیری برای دانش‌آموزان
- پایه‌ریزی برنامه‌های درسی بر اساس ایده‌سازی در دانش‌آموزان
- تلاش برای عینی سازی رفتار خلاقانه در دانش‌آموزان
- طراحی برنامه‌های درسی براساس بازی‌وارسازی به منظور توسعه شوق یادگیری

Reference:

Abramovich, S. , Grinshpan, A. Z. , & Milligan, D. L. (2019). **Teaching mathematics through concept motivation and action learning**. Education Research International, 2019.

- Adkhamjanovna, K. M. , Mirzakholmatovna, K. Z. , & Raxmonberdiyevna, T. S. (2022). **Increasing Interest in the Lesson through Extracurricular Activities**. Spanish Journal of Innovation and Integrity, 6, 256-261.
- Albert M. A. , Dahling J. J. (2016). **Learning goal orientation and locus of control interact to predict academic self-concept and academic performance in college students**. Personality and Individual Differences, 97, 245–248. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.03.074>
- Anil, Ö. , & Batdi, V. (2022). **Use of augmented reality in science education: A mixed-methods research with the multi-complementary approach**. Education and Information Technologies, 1-39.
- Banegas, D. L. (2019). **Language curriculum transformation and motivation through action research**. The Curriculum Journal, 30 (4) , 422-440.
- Baradaran Majliali, H. (2022). "The Effect of Gamification on Academic Self-Efficacy Beliefs of Fourth Grade Students in District One of Alborz Province", Quarterly Journal of Psychological and Educational Sciences Studies (Negareh Education Institute) , No. 38, Summer, pp. 93-104. . [In persian]
- Barbier, K. , Struyf, E. , Verschueren, K. , & Donche, V. (2023). **Fostering cognitive and affective-motivational learning outcomes for high-ability students in mixed-ability elementary classrooms: a systematic review**. European Journal of Psychology of Education, 38 (1) , 83-107.
- Bell, J. J. , Pescher, C. , Tellis, G. J. , & Füller, J. (2023). **Can AI Help in Ideation? A Theory-Based Model for Idea Screening in Crowdsourcing Contests**. Marketing Science.
- Bennett, S. , & Oliver, M. (2011). **Talking back to theory: The missed opportunities in learning technology research**. Research in Learning Technology, 19 (3).
- Botha, M. L. (2021). **Teaching a new generation: Implications for Curriculum Studies**. Teacher Education for Transformative Agency: Critical perspectives on design, content and pedagogy, 53.
- Bounds, G. (2010). **How handwriting trains the brain – forming letters is key to learning**, memory, idea. wsj. com. Retrieved February 25th 2013 from <http://online.wsj.com/article/SB10001424052748704631504575531932754922518.html>
- Buchanan, D. , Hargreaves, E. , & Quick, L. (2022). **Schools closed during the pandemic: revelations about the well-being of ‘lower-attaining’ primary-school children**. Education 3-13, 1-14.
- Burke, B. (2016). **Gamify: How gamification motivates people to do extraordinary things**. routledge.

- Calogero, R. M. (2012). **Objectification theory, self-objectification, and body image.**
- Chen, C. C. , Chen, H. R. , & Wang, T. Y. (2022). **Creative situated augmented reality learning for astronomy curricula.** Educational Technology & Society, 25 (2) , 148-162.
- Desmet, O. A. , & Pereira, N. (2022). **The achievement motivation enhancement curriculum: Evaluating an affective intervention for gifted students.** Journal of Advanced Academics, 33 (1) , 129-153.
- dos Reis, T. A. (2018). **Study on the alpha generation and the reflections of its behavior in the organizational environment.** Journal of research in humanities and social science, 6 (1) , 9-19.
- Fatemi, Seyed Mohammad (2018). "Investigating the effect of computers as a new educational technology in creating diverse learning environments for students with educable mental disabilities", Quarterly Journal of Scientific Research in Humanities Education, Year 3, Issue 2, Issue 10, Spring, pp. 1-17. [In persian]
- Fitria, T. N. (2023). **Augmented Reality (AR) and Virtual Reality (VR) Technology in Education: Media of Teaching and Learning: A Review.** International Journal of Computer and Information System (IJCIS) , 4 (1) , 14-25.
- Fiuza-Fernández, A. , Lomba-Portela, L. , Soto-Carballo, J. , & Pino-Juste, M. R. (2022). **Study of the knowledge about gamification of degree in primary education students.** Plos one, 17 (3) , e0263107.
- Freeman, J. D. (2014). **Motivational Curriculum Development for Youth at Risk.** Journal of Alcohol and Drug Education, 58 (1) , 7-16.
- Gilman, L. J. , Zhang, B. , & Jones, C. J. (2021). **Measuring perceptions of school learning environments for younger learners.** Learning Environments Research, 24 (2) , 169-181.
- Hilton III, J. , Larsen, R. , Wiley, D. , & Fischer, L. (2019). **Substituting open educational resources for commercial curriculum materials: Effects on student mathematics achievement in elementary schools.** Research in Mathematics Education, 21 (1) , 60-76.
- Jayaraman, K. , Koon, S. S. , & Annamalai, N. (2019). **The Shadow Education System: Students'™ Responses to Private Tutorial Learning.** Malaysian Journal of Learning and Instruction, 16 (2) , 201-225.
- Li, D. A. , Zhao, Q. , Yang, X. Q. , Li, W. M. , Dai, R. , Xiao, Y. , & Yu, B. (2021). **Conceptions of Learning Science in Informal Environments**

- among Primary School Students in Mainland China.** Journal of Baltic Science Education, 20 (3) , 407-427.
- Liikkanen, L. A. , & Perttula, M. (2010). **Inspiring design idea generation: insights from a memory-search perspective.** Journal of Engineering Design, 21 (5) , 545-560.
- Little, C. A. (2012). **Curriculum as motivation for gifted students.** Psychology in the Schools, 49 (7) , 695-705.
- Mahmut, Ö. Z. E. R. , & Suna, H. E. (2019). **Future of vocational and technical education in Turkey: Solid steps taken after Education Vision 2023.** Eğitim ve İnsani Bilimler Dergisi: Teori ve Uygulama, 10 (20) , 166-192.
- Muhammad, R. , Manja, M. , Patriana, P. , & Yusrain, Y. (2022). **Al-Ghazali Adab Curriculum as a Life Guide for The Alpha Generation.** Dialogia, 20 (1) , 131-149.
- Metafisika, K. , & Pangastuti, R. (2020, November). **Steam learning development in the 2013 curriculum for early childhood education.** In International Conference Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang (pp. 19-26). Redwhite Press.
- Morteza Nejad, N. (2022). "Evaluation of Entrepreneurship-Related Curriculums in General Education", Quarterly Journal of Research in Curriculum Planning, Volume 19, Number 73, Serial 73, September, pp. 134-154. [In persian]
- Morteza Nejad, N, Attaran, M; Hosseinikhah, A; Abbasi, E. (2017). "Explanation of the elements of the entrepreneurship curriculum in general education (synthesis study) ", Bi-Quarterly Scientific-Research Journal of Theory and Practice in Curriculum, Year 5, Issue 9, Spring and Summer, pp. 32-105. [In persian]
- Nesimyan-Agadi, D. , & Assaraf, O. B. Z. (2022). **Making an impression: What do students who attended an informal evolution enrichment program in the sixth-grade recall from the experience 3 years later?.** Journal of Research in Science Teaching, 59 (2) , 252-284.
- Ongon, S. , Wongchantra, P. , & Bunnaen, W. (2021). **The Effect of Integrated Instructional Activities of Environmental Education by Using Community-Based Learning and Active Learning.** Journal of Curriculum and Teaching, 10 (2) , 42-57.
- Pathak, S. , Muralidharan, E. , & Jha, K. (2022). **An emotional intelligence perspective on Gross Psychological Aptitude and its relation to entrepreneurship behavior: insights from high school students.**

- In *Annals of Entrepreneurship Education and Pedagogy*–2023 (pp. 96-119). Edward Elgar Publishing.
- Pidduck, R. J. , Clark, D. R. , & Lumpkin, G. T. (2023). **Entrepreneurial mindset: Dispositional beliefs, opportunity beliefs, and entrepreneurial behavior**. *Journal of Small Business Management*, 61 (1) , 45-79.
- Piri, M; Babaei, S; Mehdipour, M. (2019). "The role of knowledge, attitude and skills of secondary school teachers in applying information technology in the teaching-learning process", *Scientific-Research Quarterly Journal of Teaching Research*, Volume 7, Number 2, Serial Number 2, July, pp. 1-20. [In persian]
- Poetz, M. K. , & Schreier, M. (2012). **The value of crowdsourcing: can users really compete with professionals in generating new product ideas?**. *Journal of product innovation management*, 29 (2) , 245-256.
- Prinsloo, P. , Slade, S. , & Khalil, M. (2022). **The answer is (not only) technological: Considering student data privacy in learning analytics**. *British Journal of Educational Technology*.
- Reeve, J. ; & Tseng, M. (2011). **Agency as a fourth aspect of student engagement during learning activities**. *Contemporary Educational Psychology*, 36, 260-268.
- Safaruddin, S. , Ibrahim, N. , Juhaeni, J. , Harmilawati, H. , & Qadrianti, L. (2020). **The effect of project-based learning assisted by electronic media on learning motivation and science process skills**. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 1 (1) , 22-29.
- Seaborn, K. , & Fels, D. I. (2015). **Gamification in theory and action: A survey**. *International Journal of human-computer studies*, 74, 14-31.
- Shaheen, N. (2023). **The Effect of Creativity on Entrepreneurial Behavior: The Moderating Role of Demographics**. [In persian]
- Sukhbaatar, S. , Lin, Z. , Kostrikov, I. , Synnaeve, G. , Szlam, A. , & Fergus, R. (2017). **Intrinsic motivation and automatic curricula via asymmetric self-play**. arXiv preprint arXiv:1703. 05407.
- Sun, L. , & Pan, C. E. (2021). **Effects of the application of information technology to e-book learning on learning motivation and effectiveness**. *Frontiers in psychology*, 12, 752303.
- Tootell, H. , Freeman, M. , & Freeman, A. (2014, January). **Generation alpha at the intersection of technology, play and motivation**. In 2014 47th Hawaii international conference on system sciences (pp. 82-90). IEEE.
- Zamen Setayeshfar, A. (2015). "Awareness of elementary school teachers about new technologies to improve the quality of students' learning (Case

study: elementary school teachers in Dehdasht city) ", National Conference on Elementary Education.

Zimmermann, J. , Happes, J. , & Bergis, N. (2019). **Transformation and Continuity in Urban Space: The Smartphone as a Companion to Digital Teaching and Learning Processes in Extracurricular Learning Settings.** Journal of Educational Media, Memory, and Society, 11 (2) , 30-44.

