

کرسی یونسکو در آموزش و یادگیری الکترونیکی
با همکاری دانشگاه مهرالبرز و دانشگاه خاتم
و حمایت وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
برگزار می نماید:

فراخوان دومین جایزه ملی یادگیری الکترونیکی

همزمان با برگزاری کنفرانس ملی دانشگاه آینده در اسفندماه ۱۴۰۳



2nd National Award
E-LEARNING



United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization



وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
دانشگاه خاتم

• UNESCO Chair in
• E-Learning and Teaching
• Mehr al Borz University, Tehran

مقدمه:

سیستم آموزشی، بالاخص آموزش عالی، در حال گذار از روش‌های سنتی به روش‌های نوین با استفاده از فناوری‌های نوین مانند هوش مصنوعی و واقعیت مجازی است. در چشم‌انداز کنونی یادگیری الکترونیکی، بکارگیری فناوری‌های نوین برای افزایش دسترسی، مشارکت و کارایی آموزش بسیار حائز اهمیت است. ابزارهای پیشرفته مانند پلتفرم‌های تعاملی، کلاس‌های مجازی و هوش مصنوعی، آموزش را در فضایی انعطاف‌پذیرتر و به جمعیتی وسیع‌تر ارائه می‌کنند. این فناوری‌ها، ارتباطات برخط و تجارب یادگیری شخصی‌سازی‌شده را تسهیل می‌کنند، موانع جغرافیایی را از بین می‌برند، به نیازهای متنوع یادگیرندگان پاسخ داده و نتایج بهتری فراهم می‌آورند.

کرسی یونسکو در آموزش و یادگیری الکترونیکی، بعنوان نقطه اتصال افراد و سازمان‌های پیشرو در حوزه آموزش و یادگیری الکترونیکی، درصدد است با اعطای “دومین جایزه ملی یادگیری الکترونیکی”، میزان بهره‌مندی دانشگاه‌ها و مؤسسات آموزشی از فناوری‌های نوین را ارزیابی نماید، تا فضایی برای تعامل بیشتر فعالان این حوزه به وجود آورده و گامی به سوی شکل‌گیری یک استراتژی ملی برای گسترش بهره‌برداری از فناوری‌های نوین در آموزش الکترونیکی بردارد.

پیشینه:

این کرسی برای نخستین بار در سال ۱۳۹۷ با هدف فرهنگ‌سازی در زمینه آموزش و یادگیری الکترونیکی و شناسایی و تشویق افراد و سازمان‌های مؤثر در این زمینه اقدام به برگزاری اولین جایزه ملی یادگیری الکترونیکی نمود.

این جایزه به طور موازی در سه محور مستقل فرد، سازمان و دستاورد تاثیرگذار به افرادی که نقش چشمگیری بر توسعه یادگیری الکترونیکی در کشور داشتند، سازمان‌هایی که در نهادینه سازی سیستم یادگیری الکترونیکی به موفقیت‌هایی نائل شدند، و همچنین محصولات، خدمات، فرایندها و مدل‌های کسب و کاری که تأثیرات قابل توجهی بر یادگیری الکترونیکی در کشور داشتند، تعلق گرفت.

اهداف

دومین جایزه ملی یادگیری الکترونیکی با تمرکز بر فناوری‌های نوظهور در حوزه آموزش الکترونیکی در اسفندماه سال ۱۴۰۳ برگزار خواهد شد. این جایزه نیز مانند دوره اول، در سه محور فرد، سازمان و دستاورد تاثیرگذار طرح ریزی شده و بدنبال دستیابی به اهداف زیر است:

- شناسایی و معرفی پیشگامان در استفاده از فناوری‌های نوین در یادگیری الکترونیکی
- فراهم کردن فضایی برای تعامل و بهره‌مندی عمومی از بهترین و روزآمدترین تجارب در حوزه یادگیری الکترونیکی
- فرهنگ سازی در زمینه آموزش و یادگیری الکترونیکی و استفاده از فناوری‌های نوین در این حوزه.

نحوه ارزیابی

در دومین جایزه ملی یادگیری الکترونیکی افراد، سازمان‌ها و دستاوردها با استفاده از دو معیار اصلی مورد ارزیابی قرار می‌گیرند:

۱. میزان بهره‌مندی از فناوری‌های نوین
۲. اقدامات مدیریتی زمینه ساز در بهره‌مندی از این فناوری‌ها

هر کدام از این دو معیار به ابعاد فرعی تقسیم شده و ارزیابان بر اساس اظهارنامه ها و شواهد ارائه شده توسط افراد و سازمان های شرکت کننده، امتیازی بین یک تا پنج به هر بعد اختصاص خواهند داد!

جهت کسب اطلاعات بیشتر در ارتباط با محورهای جایزه و معیارهای ارزیابی به آدرس زیر مراجعه فرمایید.

افراد و سازمان های علاقه مند می توانند از تاریخ ۱۵ مهر الی ۱۵ آذرماه با مراجعه به آدرس وبسایت کرسی یونسکو (<https://ucet.ir>) اظهارنامه های خود را در چهارچوب و تعداد کلمات مشخص ، جهت شرکت در جایزه بارگزاری نمایند.

۱ . دارا بودن دستاورد در تمامی ابعاد برای شرکت در جایزه ضروری نیست و اظهارنامه افراد و سازمان هایی که صرفا در یکی از این ابعاد موفقیت هایی کسب کرده اند نیز مشتاقانه پذیرفته می شود.

معیارهای ارزیابی در محور سازمان

توضیحات	معیار	محور سازمان
<p>هرنوع استفاده از هوش مصنوعی در روش آموزشی، تهیه محتوا و بهبود آن، طراحی برنامه آموزشی، تدریس و بهبود تجربه کاربران</p> <p>طراحی سیستم های یادگیری شخصی سازی شده و انعطاف پذیر</p> <p>طراحی سیستم های آموزش هوشمند</p> <p>افزایش دسترسی سیستم آموزشی برای انواع مخاطبان از جمله افراد کم توان با استفاده از هوش مصنوعی</p> <p>تحلیل داده های یادگیرندگان و استفاده از نتایج آن برای بهبود تصمیمات آموزشی</p> <p>بهبود فعالیت های اداری و مدیریت برنامه ریزی کلاس ها با استفاده از هوش مصنوعی</p>	<p>استفاده از هوش مصنوعی در یادگیری الکترونیکی</p>	<p>بهره مندی از فناوری های نوین در یادگیری الکترونیکی</p>
<p>بکارگیری پلتفرمها و نرم افزارهای آموزشی VR</p> <p>برخورداری از استودیو (زیرساخت) و کلاس های متاورسی (VR Classes)</p> <p>بکارگیری آواتار، عینک ها و هدست های VR در آموزش</p>	<p>استفاده از واقعیت افزوده (AR) و واقعیت مجازی (VR) در آموزش</p>	
<p>استفاده از ابزارهای تولید محتوای چند رسانه ای</p> <p>استفاده از بازی سازی ها</p> <p>استفاده از تخته های تعاملی و کتاب های الکترونیکی</p>	<p>استفاده از فناوری های نوظهور در تولید و ارائه محتوا</p>	





توضیحات	معیار	
بکارگیری پلتفرم‌های امنیت آزمون‌های آنلاین و سیستم های ضد تقلب	استفاده از فناوری های نوظهور در ارزیابی و سنجش	بهره مندی از فناوری‌های نوین
استفاده از فناوری بلاکچین برای صدور گواهینامه‌های دیجیتال امن		
به کارگیری فناوری های یادگیری تطبیقی	استفاده از فناوری های نوظهور در یادگیری تعاملی	در یادگیری الکترونیکی
استفاده از پلتفرم های آموزشی تعاملی و اثرگذار بر میزان مشارکت یادگیرندگان		
به کارگیری شبیه سازی های تخصصی		
استفاده از پلتفرم های یادگیری اجتماعی		
ذخیره سازی و اشتراک گذاری مبتنی بر ابر	وجود چشم انداز، استراتژی و برنامه های روشن در ارتباط با استفاده از فناوری های جدید	اقدامات زمینه ساز مدیریتی برای بهره مندی از فناوری‌های نوین در یادگیری الکترونیکی
تدوین برنامه های استراتژیک و بلند مدت یادگیری الکترونیکی برای سازمان		
پیش بینی سازوکاری برای ارزیابی میزان تحقق برنامه های استراتژیک در حوزه فناوریهای نوین یادگیری		
برنامه ریزی برای یکپارچه سازی فناوریهای نوین با فرآیندهای آموزشی و مدیریتی سازمان و همچنین گسترش آن در آینده		
همکاری با اعضای اکوسیستم یادگیری الکترونیکی در کشور و دنیا	تعیین فرد متولی و تعیین نقش‌ها و مسئولیت‌های روشن برای مدیریت منابع دیجیتال	
وجود مدیر ارشد یادگیری		
وجود دپارتمان یادگیری الکترونیکی		
دانش و تخصص افراد در حوزه یادگیری الکترونیکی		

محور سازمان



توضیحات	معیار	محو سازمان	
برگزاری کارگاه ها و دوره های آموزشی برای مدرسان برای استفاده از فناوری ها و کسب مهارت های فنی لازم	آموزش کاربران و مدرسان برای استفاده مؤثر از فناوری های نوظهور		اقدامات زمینه ساز مدیریتی
آموزش و پشتیبانی از کاربران برای استفاده از فناوری ها			برای بهره مندی از
وجود دستورالعمل های روشن برای استفاده از فناوری ها			فناوری های نوین در یادگیری الکترونیکی
وجود سازوکار پاسخ به سوالات و رفع اشکالات کاربران و مدرسان	پشتیبانی فنی		
برنامه ریزی برای نگهداری و به روزرسانی های منظم برای حفظ عملکرد صحیح فناوری ها			
ایجاد سازوکار دریافت مستمر بازخورد از مدرسان و دانشجویان	ارزیابی مستمر اثربخشی ابزارها		
استفاده از این بازخورد برای اتخاذ تصمیمات مبتنی بر داده و بهبودها			

معیارهای ارزیابی در محور فرد

توضیحات	معیار	محور فرد
برگزاری کارگاه های آموزشی و دوره های کوتاه مدت در مورد فناوری های نوظهور در حوزه یادگیری الکترونیکی	اقدام تاثیرگذار در توسعه و ترویج فناوری های نوظهور در سطح جامعه	بهره مندی از فناوری های نوین در یادگیری الکترونیکی
تولید محتواهای الکترونیکی در ارتباط با فناوری های نوظهور (فیلم یا کلیپ، تألیف یا ترجمه کتاب مرتبط و مقاله چاپ شده)		
ارائه سخنرانی در ارتباط با فناوری های نوظهور		
استفاده از فناوری های جدید مانند هوش مصنوعی و واقعیت مجازی در تولید، ارائه محتوا و ارزیابی دانشجویان	بهره گیری از فناوری های نوظهور در تدریس	اقدامات زمینه ساز مدیریتی برای بهره مندی از فناوری های نوین در یادگیری الکترونیکی
اجرای پروژه های ملی/بین المللی در زمینه فناوری های نوظهور در یادگیری الکترونیکی	پژوهش در زمینه فناوری های نوظهور	
انجام طرح تحقیقاتی در زمینه فناوری های نوظهور		
مشاوره و راهنمایی پایان نامه ها در ارتباط با فناوری های نوظهور		
برخورداری از دانش و تخصص در حوزه یادگیری الکترونیکی و فناوری های نوظهور و به اشتراک گذاری تجارب در قالب کنفرانس ها، مشورت ها و فعالیت های داوطلبانه	مدیریت و هدایت سازمان به سوی بهره مندی از فناوری های نوظهور در یادگیری الکترونیکی	اقدامات زمینه ساز مدیریتی برای بهره مندی از فناوری های نوین در یادگیری الکترونیکی
استفاده از فناوری های نوظهور در زمینه مدیریت تحول دیجیتال در سازمان		
بکارگیری فناوری ها و سازوکارهای نوین برای توسعه یادگیری الکترونیکی در سازمان		



			محور فرد
<p>تدوین برنامه های استراتژیک برای استفاده از فناوری های نوظهور در حوزه یادگیری الکترونیکی برای سازمان</p>	<p>مدیریت و هدایت سازمان به سوی بهره مندی از فناوری های نوظهور در یادگیری الکترونیکی</p>	<p>اقدامات زمینه ساز مدیریتی برای بهره مندی از فناوری های نوین در یادگیری الکترونیکی</p>	
<p>فرهنگ سازی و مدیریت تغییر با آگاه سازی کارکنان در مورد مزایای بهره گیری از فناوری های نوظهور</p>			
<p>آموزش و توسعه حرفه ای مستمر در زمینه یادگیری الکترونیکی و نحوه استفاده از فناوری های نوظهور در سازمان</p>			

معیارهای ارزیابی در محور دستاورد

توضیحات	معیار	بهره مندی از فناوری‌های نوین در یادگیری الکترونیکی	محور دستاورد
کتاب تألیف شده یا ترجمه شده در زمینه فناوری های نوظهور در یادگیری الکترونیکی	تدوین کتاب ها، مقالات یا مجلاتی تاثیرگذار در ترویج فناوری های نوظهور در یادگیری الکترونیکی		
تعداد دفعات تجدید چاپ کتاب تألیف شده			
کیفیت محتوا			
تعداد کتاب های به فروش رفته			
تعداد مجلات منتشر شده در حوزه فناوری های نوظهور در یادگیری الکترونیکی			
کیفیت محتوا	تهیه محتوای چندرسانه ای در معرفی و ترویج فناوری های نوظهور در یادگیری الکترونیکی		
بروز بودن محتوا			
میزان استفاده از فیلم و صوت و پویانمایی			
میزان هماهنگی محتوا با فناوری های مورد استفاده			
اثرگذاری فناوری ها در افزایش مشارکت و یادگیری کاربران	برگزاری کارگاه های آموزشی، برنامه درسی و طرح درس هایی با استفاده از فناوری های نوظهور در یادگیری الکترونیکی		
کیفیت تجربه کاربری، از جمله تعامل و دسترسی			
میزان استفاده از فناوری های نوظهور			
تاثیرگذاری استفاده از فناوری های نوظهور در افزایش مهارت و یادگیری و مشارکت	راه اندازی سامانه یادگیری الکترونیکی و وب سایت ها		
کیفیت تجربه کاربری، از جمله تعامل و دسترسی			
پشتیبانی فنی و آموزشی			



			محور دستاورد
برنامه های استراتژیک و عملیاتی در خصوص استفاده از فناوری های نوظهور در یادگیری الکترونیکی	طراحی و اجرای برنامه های مدیریت تحول دیجیتال	اقدامات زمینه ساز مدیریتی برای بهره مندی از فناوری های نوین در یادگیری الکترونیکی	
استفاده از فناوری های نوظهور در مدل کسب و کار	طراحی مدل های کسب و کار		

تاریخ های مهم دومین دوره جایزه ملی یادگیری الکترونیکی

تاریخ	موضوع	
۲۷ مرداد ۱۴۰۳	فراخوان	۱
۱۵ مهر تا ۱۵ آذر ۱۴۰۳	ثبت نام، تکمیل و ارسال اظهارنامه	۲
۱۵ دی تا ۱۵ بهمن ۱۴۰۳	ارزیابی اظهارنامه و بازدید از سازمان	۳
۹ اسفند ۱۴۰۳	مراسم اختتامیه و معرفی برگزیدگان	۴

محل برگزاری رویداد واقع در دانشگاه خاتم می باشد.

محورهای جایزه:

جایزه فرد:

افرادی که در بهره گیری از فناوری های نوظهور در حوزه یادگیری الکترونیکی پیشگام بوده و اقدامات مدیریتی در بهره مندی از این فناوری ها داشته اند.

جایزه سازمان:

سازمان های که با استفاده از فناوری های نوظهور در یادگیری الکترونیکی و زمینه سازی اقدامات مدیریتی در بهره مندی از این فناوری ها نقش مهمی در توسعه موثر یادگیری الکترونیکی داشته اند.

جایزه دستاورد تأثیرگذار:

محصولات، خدمات، فرآیندها و مدل های کسب و کاری که با بهره گیری از فناوری های نوظهور، اثر مهمی در توسعه یادگیری الکترونیکی در کشور داشته اند.



www.ucet.ir
info@ucet.ir
[@ucet_ir](https://www.instagram.com/ucet_ir)



United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization



UNESCO Chair in
E-Learning and Teaching
Mehrabor University, Tehran



وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
دانشگاه آهاتام