



ارائه شده توسط:

سایت ترجمه فا

مرجع جدیدترین مقالات ترجمه شده

از نشریات معتبر

تمرکز بر فرآیند طراحی معماری از طریق سبک‌های یادگیری

یادگیری به عنوان یک فرآیند تعاملی دو سویه موضوع مهمی است در آموزش طراحی معماری. هدف این مطالعه عبارت است از تمرکز بر فرآیند طراحی معماری از طریق سبک‌های یادگیری که «انطباق (سازگاری)»، «واگرا...» جذب کننده (همسوکننده)، همگر هستند که در تئوری یادگیری تجربی کُلب اعلام شد اظهار داشت (اعلام کرد). یک تحقیق اجرا شده بود تا ارزیابی کنند تأثیرات ترجیحات سبک‌های یادگیری بر روی کارایی دانشجویان طراحی در یک فرآیند طراحی. مشخص شد که تفاوت‌های چشمگیری از نظر آماری وجود دارد بین نمرات عملکرد (کارایی) دانش‌آموزانی که سبک‌های یادگیری گوناگون دارند در مراحل مختلف فرآیند طراحی. همچنین، مشخص شد که نمرات عملکرد همه‌ی دانش‌آموزان سبک‌های یادگیری مختلف دارند. در انتهای فرآیند طراحی افزایش داشته جایی که (پیشرفت همگون سازی دانش‌آموزان، بالاترین فرم پیشرفت دانش‌آموزان همگون‌ساز بیشترین و دانش‌آموزان سازگار (منطبق) کمترین بوده است.

در آموزش طراحی معماری، برنامه درسی باید سازمان داده شود برای تسهیل و پیشرفت یادگیری دانش‌آموز. برنامه باید دوره‌ها را بهبود دهد تا مرتبط باشد و تقویت کند و تمامی برنامه را به طور کلی، برنامه درسی معماری تشکیل شده است از دوره‌های بنیادی که دانش طراحی را توسعه می‌دهد، دوره‌های بنیادی که توسعه می‌دهد شکل‌گیری علمی معماری را، دوره‌های هنری برای تقویت بیان معماری و در نهایت دوره‌های طراحی، بودن یک ترکیب از سه تایی قبلی و تشکیل شده قسمت بسیار سخت آموزش طراحی، آتلیه طراحی جایی که دوره‌های طراحی انجام می‌شود محیطی است که متفاوت است از کلاسهای سنتی، از دیدگاه آموزشی، جامعه شناختی، ایدئولوژیک و معرفت‌شناسی. بیشتر مطالعات اخیر روی آموزش طراحی معماری و آتلیه طراحی بر پایه طراحی به کمک کامپیوتر یا آموزش از راه دور هستند. بعضی مطالعات دیگر بررسی کرده است آتلیه‌های طراحی را به عنوان یک محیط یا با فرآیند در داخل آتلیه، اما متأسفانه، مطالعات کمی درباره سبک‌های یادگیری طراحان وجود دارد.

بر اساس یک مطالعه تجربی بر روی معماران (شاغل)، در زمینه بهبود دادن انتقال اطلاعات طراحی، نیولند و هماران شناسایی کردند چهار نوع یادگیرنده طراحی که هدایت شده‌اند مستقیماً به سمت نوع شناسی کُلب، دیورلینگ و همکاران جستجو کردند. انواع شناختی از دانشجویان طراحی هنر و نتیجه گرفتند که وجود دارد هماهنگی بین تعلیم و یادگیری در مدرسه‌های انگلیسی که استفاده کردند از شانس نوع Myers-Brigg به عنوان یک ابزار برای ارزیابی سبک‌های یادگیری. اشتون کشف کرد تأثیر متقابل بین دانشجویان در آتلیه طراحی و اشاره کرد به اهمیت آن در تجربه یادگیری.

هدف این مطالعه رسیدگی کردن به فعالیت طراحی معماری در میان فرآیند آتلیه در حوزه سبک‌های یادگیری به عنوان یک چشم انداز جدید این یک ادعاست که یک فرآیند یادگیری تجربی وجود دارد. در آموزش طراحی درون محیط آتلیه از همان شروع تا پایان هر مسئله طراحی. بنابراین، این فرضیه است که مراحل متفاوت یادگیری آتلیه طراحی نیاز دارد به سبک‌های یادگیری متفاوت و یا به عبارت دیگر، نمرات عملکردی دانش‌آموزانی که سبک‌های یادگیری متفاوت دارند متفاوت است. بر طبق میزان مراحل مختلف فرآیند آتلیه. از این رو آموزش طراحی می‌تواند از طریق تئوری آموزش تجربی از کلب بررسی شود. در این مطالعه، تأثیرات ترجیحات یادگیری نیز با توجه به فعالیت‌های یادگیری متفاوت در فرآیند آتلیه بررسی شده‌اند.

1- استودیوی طراحی - معماری

استودیوی طراحی بایستی به عنوان مرکز یادگیری و یک سازمان اجتماعی پیچیده مانند دیگر محیط‌های یادگیری عمل نماید. تیمور توصیف کرد استودیوهای طراحی را به عنوان جایی که در آن شهرها، ساختمان‌های واقعی و غیره طراحی شده، توسعه یافته و منتقل می‌شوند. در آموزش طراحی، استودیوهای طراحی، مکان‌هایی اند که در آنها شبیه‌سازی شرایطی واقعی صورت می‌گیرد. فرآیند طراحی، در آموزش طراحی مهم است زیرا که هسته مرکزی برنامه درسی بوده و تمام دوره‌های تدریس شده در آموزش طراحی مرتبط با آتلیه طراحی هستند. آتلیه طراحی مرتبط با تعریف آموزش طراحی، مشکلات آن، روابط و مفاهیم موجود در سطح جامعه‌شناسی و نیز ارتباط آن با دیگر اصول موجود در سطح معرفت شناسی می‌باشد.

فرآیند نقادی که در استودیوی طراحی انجام شد نه تنها یک سخنرانی نبوده، بلکه تعامل اجتماعی بین معلم و دانش‌آموزان و در میان دانشجویان می‌باشد. از یک جهت، تا اندازه ای ارتباط، واژه‌ی کلیدی در تعریف استودیوی

طراحی می‌باشد. همانگونه که wender, Roger ادعا کردند، عنصر اصلی و مهم استودیوی طراحی در آموزش معماری، تعامل کلامی بین افراد است (دانش‌آموز با دانش‌آموز، دانش‌آموز با معلم).

همچنین، Ashion ادعا کرد که تعامل بین دانش‌آموز معلم برای تجربه یادگیری دانش‌آموزان بسیار مهم است و افزود که «چنانچه نقدها تمرکز آنها بر دست ساخته را کاهش دهد، ممکن است دانش‌آموزان تشویق شوند به حرف زدن در مورد آنچه که یاد گرفتند.»

می‌توان اینطور بیان کرد که رفتار، برخورد موضوعات تئوریک نظری و آماده‌سازی دانشجوی معماری برای دنیای کار توسط روابط انسانی تنظیم شده در این فضا سازمان‌دهی می‌شود. آتلیه طراحی، جوی را ارائه می‌دهد که برای مبادله‌ی آزاد عقاید از طریق پردازش اطلاعاتی که ممکن است در نظر گرفته شود به عنوان فرآیند سازمان یافته و اجتماعی برای دانشجویان و معلمان تلقی شدند. طراحی به عنوان واسطه‌ی بین فعالیت ذهنی و فعالیت اجتماعی، ایفای نقش دارد. این فرآیند نامحدود حل مشکل بوده و تئوری طراحی به عنوان تئوری ابزاری عمل می‌کند که از توانایی‌های شناختی طراحی حمایت می‌نماید. در حل مشکل طراحی، میزان تجربه‌ی طراح، مهم‌تر از حقایق و قواعد است. این عاملی است که تنها از طریق زمان و استودیوی طراحی در آموزش معماری بدست می‌آید که در واقع اولین جایگاهی است که داوطلب معماری می‌تواند تجربه‌اش در این حرفه را بدست آورد.

در نتیجه، قواعد استودیوی طراحی را می‌توان با سه مرحله، مورد بررسی قرار داد.

الف) فراگیری و تمرین مهارت‌های جدید، فرضاً، تجسم و بازنمایی اجرا ب) فراگیری و تمرین زبان جدید همانطور که Schon، طراحی را به عنوان زبان گرافیک و شفاهی توصیف کرد، ج) یادگیری «فکر کردن از نظر معماری» همانطور که Ledewitz به عنوان «شیوه‌ی تفکر» و با اشاره به «دامنه‌ی خاص مشکلات و راه حل‌هایی که طبقه‌بندی می‌شوند و برای اجرای حرفه‌ای، امری اساسی‌اند» موضوع اصلی را توصیف کرد. تجربه‌ی آموزشی در استودیوی طراحی، تمام این سه استراتژی را به طور همزمان در ارتباط با یکدیگر، تحت پوشش قرار می‌دهد. بنابراین، سازمان‌دهی دانش الزامی و شیوه‌های ارائه این دانش که برای هر دانشجو معماری توسط معلمان طراحی، قابل دسترسی است، عوامل مهم در استودیوی طراحی در سطح معرفت‌شناسی هستند. استودیوی طراحی مرتبط با الگوهای گوناگون یادگیری در سطح تربیتی می‌باشد.

هر معلم طراحی دارای استراتژی‌اش است، در حالی که با دانشجو در ارتباط می‌باشد. بعضی‌ها، بیان کردن و بعضی دیگر، ترسیم را ترجیح می‌دهند. در واقع، اکثر معلمان طراحی، هر دو را ترجیح می‌دهند. بنابراین، این امر را می‌توان در استودیوی طراحی گفت که بیان و ترسیم مدرس طراحی مانند گوش دادن و تقلید دانش‌آموزان به هم آمیخته هستند. هر فرآیند می‌تواند به پر کردن خلأ، کمبود ارتباطی در دیگری کمک نماید. Schon اشاره به تمام این ابزار ارتباطی را به عنوان انعکاس عملی، پیشنهاد داد. دانشجو بر روی عمل معلم، منعکس می‌شود و معلم بر عمل دانشجو منعکس می‌شود. این فعالیت‌های انعکاسی متقابل، فرآیند نقد مقاله را شکل می‌دهند. در این مفهوم، درک فرآیند یادگیری دانشجویان رشته‌ی طراحی، برای معلم جهت داشتن تدریسی بهتر، مهم است.

2- یادگیری

2-1- فرآیند یادگیری:

امروزه، رهبران آموزش می‌دانند که فرآیند یادگیری، بسیار مهم بوده و شیوه‌ی یادگیری افراد عامل کلیدی برای توسعه‌ی تحصیلی است. یک روش ترجیحی شخصی برای دریافت اطلاعات در هر محیط یادگیری، سبک یادگیری آن فرد است. یادگیری را می‌توان به عنوان فرآیند درونی تعریف کرد که برای هر فرد متفاوت است و سبک یادگیری را می‌توان به عنوان شیوه‌ای توصیف کرد که طبق آن افراد، اطلاعاتی جدید را کسب می‌نمایند. Fox و Bartholomae. سبک‌های یادگیری را به عنوان مجموعه‌ی بیولوژیکی و توسعه یافته‌ی ویژگی‌های شخصی توصیف کردند که توسط شیوه‌ای تعریف می‌شود که طبق آن افراد به پردازش اطلاعات می‌پردازند. هر شیوه دریافت مبتدی، سازماندهی و حفظ اطلاعات جدید، متمایز و منسجم می‌باشند. دریافت مطالعات متفاوت بر اساس سبک‌های یادگیری در آثار، ممکن است اکثر مدل‌های سبک یادگیری استفاده شود، شاخص نوع Myers-Briggs ابزار تسلط مغز Hertmann، مدل سبک یادگیری Felder-Silverman و فهرست سبک یادگیری Kolb می‌باشد. گرچه تمام سبک‌ها، انواع یادگیری متفاوت را به شیوه‌های متفاوت ترسیم می‌نمایند، اما هدف و دستاورد آنها مشابه هستند. Felder ادعا کرد از آنجایی که دستاوردهای آموزشی حول چرخه‌ی مدل‌ها، الزاماً مشابه‌اند، مهم نیست که کدام مدل انتخاب شده است. در این تحقیق، LSI2 که نسخه‌ی تجدیدنظر شده‌ی فهرست سبک یادگیری Kolb است به عنوان ابزاری برای دریافت سبک‌های یادگیری استفاده می‌شود زیرا که چندین بار آزمایش شد.

2-2- تئوری یادگیری تجربی

این تئوری به بررسی یادگیری به عنوان چرخه‌ای می‌پردازد که با تجربه آغاز شده، با تامل ادامه یافته و بعداً منجر به عملی می‌شود که به تجربه‌ای عینی برای تفکر تبدیل می‌کند. چهار مرحله از مدل یادگیری تجربی وجود دارند. بر طبق این فرآیند چرخه‌ای، تجربه‌ی عینی توسط مشاهده و تفکر دنبال می‌شود. این مطلب منجر به فرمول‌بندی مفاهیم نظری و تعمیم شده و بعداً اشارات مفاهیم موجود در شرایط‌های جدید از طریق آزمایشی فعال، تست می‌شوند.

Willcoxson, prossey بیان کردند که چهار مدل یادگیری تئوری تجربی kolb، دو بعد یادگیری دو قطبی را به عنوان محور پردازش عینی نظری و عمل فکر، شکل می‌دهند. از دیدگاه فرضی، هر مبتدی (شاگرد) هوشیارانه از طریق تمام مدل‌های چرخه‌ی یادگیری عبور می‌کند. با این وجود، اکثر تجارب عملی و تحقیقات انجام شده بر روی موضوع نشان دادند که تمام شاگردان به صورت برابر هر مرحله از این چرخه را تجربه نمی‌کنند. ترجیحات مبتدیان در میان مراحل چرخه، آنها را به شاگردان بهتر یا بدتر تبدیل نمی‌سازد. هر فرد دارای چرخه یادگیری ترجیحی است که یا از گرایش با یادگیری از طریق تجربه که تجربه‌ی عینی نامیده می‌شود، حاصل می‌شود یا از طریق ترسیم ساختارهای کاری تئوریک که دریافت نظری ترکیب شده با گرایش هستند جهت یادگیری از طریق انجام آزمایش فعال یا از طریق انعکاس با مشاهده‌ی انعکاسی.

2-3- فهرست سبک‌های یادگیری:

Kolb پیشنهاد داد که امکان دارد سبک شخصی شاگرد توسط برآورد موقعیت او بر اساس هر یک از ابعاد دو قطبی شناسایی شود با استفاده از تستی که فهرست سبک‌های یادگیری نامیده شد. 12 سؤال نامحدود وجود دارند که دارای چهار پاسخ متفاوت جایگزین در LST می‌باشند. هر سؤال از پاسخ‌دهندگان می‌خواهد تا پایان چهار جمله را به شیوه‌ای طبقه‌بندی کنند کهبه بهترین صورت به توصیف ترجیح یادگیری آنها در هر تنظیم یادگیری می‌پردازد. بعد از پاسخ دادن به تمام 12 سؤال، با استفاده از کلیه آزمایش، چهار مقیاس محاسبه می‌شوند. این مقیاس‌ها، تحت چهار وضعیت چرخه‌ی یادگیری به عنوان CE، RO، AC و AE خوشه‌بندی می‌شوند. در مرحله‌ی بعدی، با تفریق CE از AC و RO از امتیازات AE، دو امتیازات ترکیب شده، بدست می‌آیند. این امتیازات ترکیب شده، موقعیت مبتدی تکی در دو مقیاس دو قطبی را نشان می‌دهند. به ویژه، آنها

به شیوه‌های اصلی و متفاوتی اشاره دارند که از طریق آنها دانش‌آموزان مطالب را یاد می‌گیرند. اولین شیوه (AC-) (CE) اینست: «چگونه دانش‌آموز» اطلاعات جدید یا تجربه‌ای جدید را دریافت می‌نماید و دوم اینکه (AE-RO) چگونه دانش‌آموز به پردازش آنچه که دریافت کرده، می‌پردازد. به عبارت دیگر، این امتیازات ترکیبی، سبک یادگیری فردی را ترجیح می‌دهند.

ترجیحات سبک یادگیری حاصل از دو مقیاس دو قطبی چرخه‌ی یادگیری توسط KOLB به عنوان تطبیق، پراکندگی، همگون‌سازی و همگرا توصیف شدند. این چهار سبک متفاوت یادگیری بر طبق وضعیت‌های پردازش و دریافت اطلاعات فردی، نامیده شدند. به عبارت دیگر، جایگاه هر شخص در محور عمودی و افقی ترسیم‌گر سبک دقیق یادگیری فرد است. هر سبک یادگیری دارای نقاط قوت و نقاط ضعف خود است اما به این معنی نیست که یکی بهتر از دیگری می‌باشد.

دانشجویان در انطباق یابنده در CE و AE، به بهترین شکل خود هستند بیشترین علاقه‌ی دانشجویان این بخش به انجام امور می‌باشد. همانطور که HSU بیان کرد، شاگردان انطباق، محیطشان را به درستی از طریق احساساتشان درک کرده و به بهینه‌سازی عمل جهت انتقال اطلاعات بدست آمده می‌پردازد. شاگردان منطبق یافته، ریسک‌پذیر بوده و از کشف تجارب جدید لذت می‌برند. این نوع دانشجویان گرایش به حل مشکلات به حالت آزمایش و خطا داشته و به جای توانایی تحلیلی‌شان، برای کسب اطلاعات به دیگران متکی‌اند.

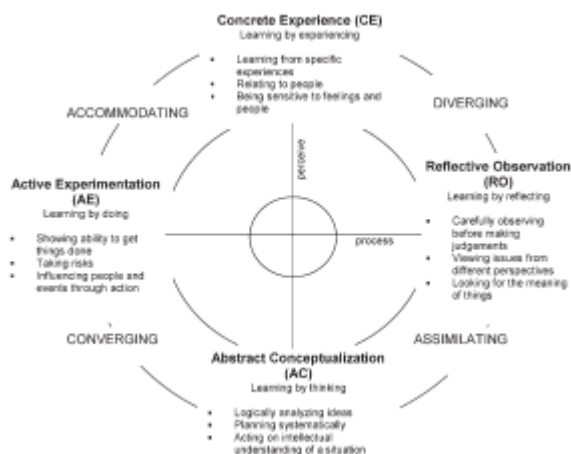
پراکنده‌سازی دانشجویان در RO و CE به بهترین صورت است. این نوع دانشجویان، علاقمند به مردم بوده و تمایل به تخیلی و احساسی بودن دارند. همانگونه که HSU پیشنهاد داد، پراکنده‌سازی مبتدیان دارای توانایی تلفیق و یا همگون‌سازی دامنه‌ی وسیعی از مشاهدات کاملاً متفاوت در توضیح جلیبی و جامعی است که آنها را قادر می‌سازد به ایجاد عقاید بسیار. آنها کمتر مربوط به تئوری‌ها و جمع‌بندی‌ها‌اند. دستاورد آنها برای شرایط به شیوه‌ای کمتر متفکرانه، سیستماتیک یا عملی است، بنابراین توانایی‌های آنها جهت تصمیم‌گیری‌ها، سرکوب می‌شوند.

جذب کننده دانش‌آموزان دارای نقاط قوت یادگیری مبتدیان پخش مجهزسازی است. توانایی‌های مهم یادگیری آنها، RO و AC هستند. مبتدیان تطبیق یافته، به تجربه‌ی جهانشان به طور سمبلیک پرداخته و آن را از طریق تفکر به اطلاعات، انتقال می‌دهند. آنها کمتر علاقمند به مردم بوده و بیشتر درگیر مفاهیم نظری‌اند، اما کمتر

درگیر استفاده‌ی عملی از تئوری‌ها می‌باشند. برای مبتدیان همگون‌ساز، بحث مهمتر اینست که تئوری از نظر منطقی، دقیق به نظر می‌رسد.

شاگردان همگرا دارای نقاط قوت معکوس یادگیری برای واگر می‌باشد. توانایی‌های بارز یادگیری برای مبتدیان همگرا، AC و AE هستند. USU بیان کرد که دانشجویان همگرا، دیدگاه غیراحساسی، منطقی و عملی را برای شرایط ایجاد می‌نماید. دانشجویان همگرا، بیشتر علاقمند هستند به حقیقت نسبی تا حقیقت مطلق. دانش سازمان‌یابی می‌شود تا اینکه از طریق استدلال فرضی- استنباطی، آنها بتوانند دانششان را بر مشکل خاصی، متمرکز نمایند. بر طبق توصیف kolb و smith دانشجویان همگرا، غیراحساسی عمل کرده و ترجیح می‌دهند با امر برخورد داشته باشند تا مردم.

در این تحقیق، دانش طراحی از طریق تئوری یادگیری تجربی مورد بررسی قرار می‌گیرد، زیرا که دانشجویان با شرایط‌های متفاوت یادگیری مواجه شده و تأثیرات ترجیحات متفاوت یادگیری LSI بر طبق فعالیت‌های گوناگون یادگیری در فرآیند استودیو، مورد بررسی قرار می‌گیرند. هدف پیدا کردن و درک تأثیرات سبک‌های متفاوت یادگیری در مراحل گوناگون دانش طراحی از طریق آزمایش طرح است.



شکل 1

3-2-2- مسئله طراحی

مرحله 1: تحقیق (پژوهش) و گزارش

مرحله اول شامل دو گام مرحله بود. در مرحله اول دانشجویان، تحقیق بر روی راه پله‌ها را به عنوان تمرین انجام دادند. آنها آزاد بودند تا استفاده کنند از هر متدی در جمع‌آوری اطلاعات برای تحقیق‌هایشان. محتوای این تحقیق، شناسایی توصیف راه پله با نیازهای عملکردی (کاربردی) بود، لیست کردن اجزای ساختاری راه پله و بعضی از نمونه‌های بعدی حاضر، آنها می‌توانستند از منابع مختلف اطلاعات بدست آورند مثل کتاب، نشریات یا اینترنت، مشاهده پله‌های موردنظر (realized) یا مصاحبه با بعضی از متخصصان همچنین، آنها می‌توانستند استفاده کنند از ترکیبات این منابع.

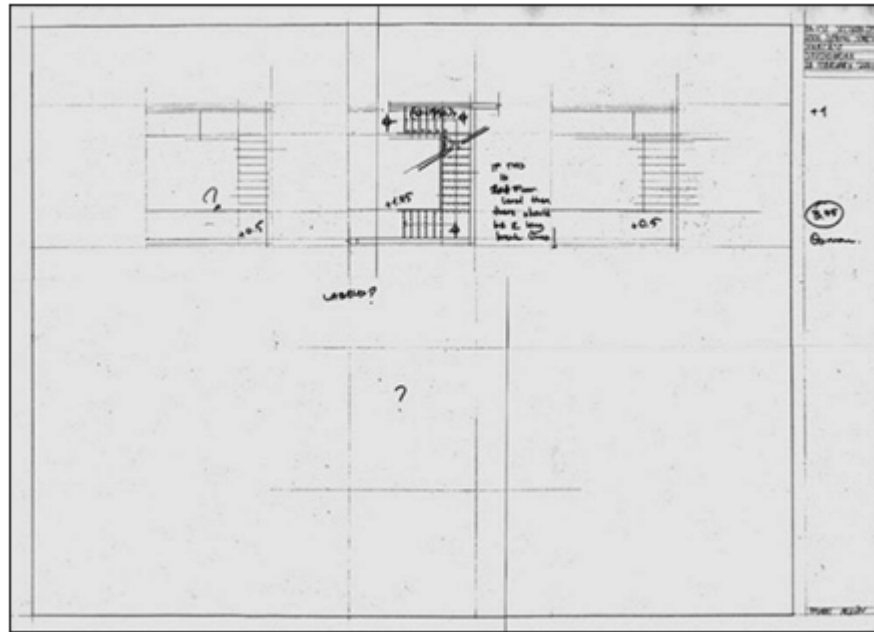
بعد از این مرحله آنها باید گزارش از تحقیق انجام شده آماده می‌کردند. آنها یک هفته وقت داشتند تحقیق را انجام بدهند و گزارش تحقیق رو ارسال کنند.

مرحله 2: سخنرانی و اولین کار آتلیه‌ای

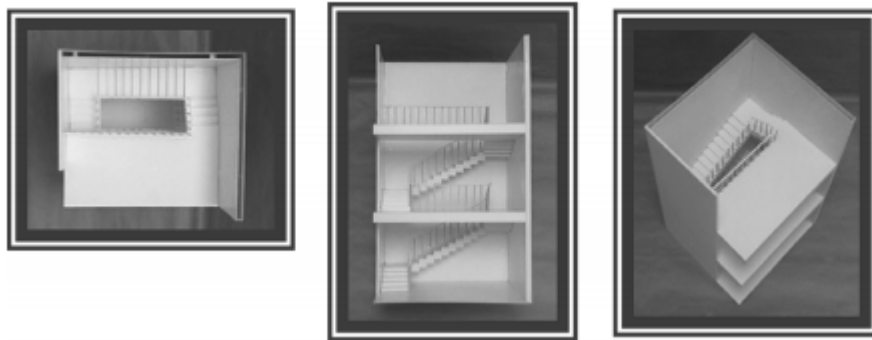
مرحله دوم نیز شامل دو گام است که عبارتند از انجام یک سخنرانی و تمرین طراحی در پله‌ها. این مرحله در 4 ساعت در یک جلسه studio work انجام شد. اولین گام یک سخنرانی در پله‌ها بود که به وسیله معلم در 60 دقیقه انجام شد. در این گام، تمام اطلاعاتی که انتظار می‌رفت باید بدست بیاورند در مرحله اول مورد بحث بود. علاوه بر این، دستوره‌های طراحی تکنیکی که ارتباط داشت با طراحی پله تدریس شده بود. بعد از 15 دقیقه استراحت، گام دوم از مرحله دوم برای 180 دقیقه به طول انجامید. اگر چه این مرحله در دو گام درک شده بود اما گام دوم استفاده می‌شد. برای بدست آوردن خروجی عملکرد. در این مرحله، به دانشجویان پلان‌ها و مقاطع گرافیکی یک خانه سه طبقه داده شد و درخواست شد تا طراحی کنند و قرار دهند پله‌ها را که بهبود می‌دهد جریان (حرکت) عمودی بعد از این فرآیند تصمیم‌گیری، از دانشجویان خواسته شد تا طراحی کنند دیدهای گرافیکی (سه پلان از سه طبقه مختلف و یک برش مقطع) از طراحی پله در مقیاس 1/50. در پایان جلسه آتلیه کارهای دانشجویان جمع‌آوری و ارزیابی شد برای نتیجه عملکرد (کارایی) این مرحله.

3-2-2-3- مرحله سوم: مدل (ماکت)

مرحله سوم مطالعه، ساختن یک مدل از راه پله در مقیاس 1/20 بود. از دانشجویان خواسته شده بود که یک مدل از راه پله‌شان که در مرحله 2 برای تمرین کشیده و طراحی کرده بودند بسازند. بنابراین ماکت نتیجه عملکردی مرحله سوم بود.



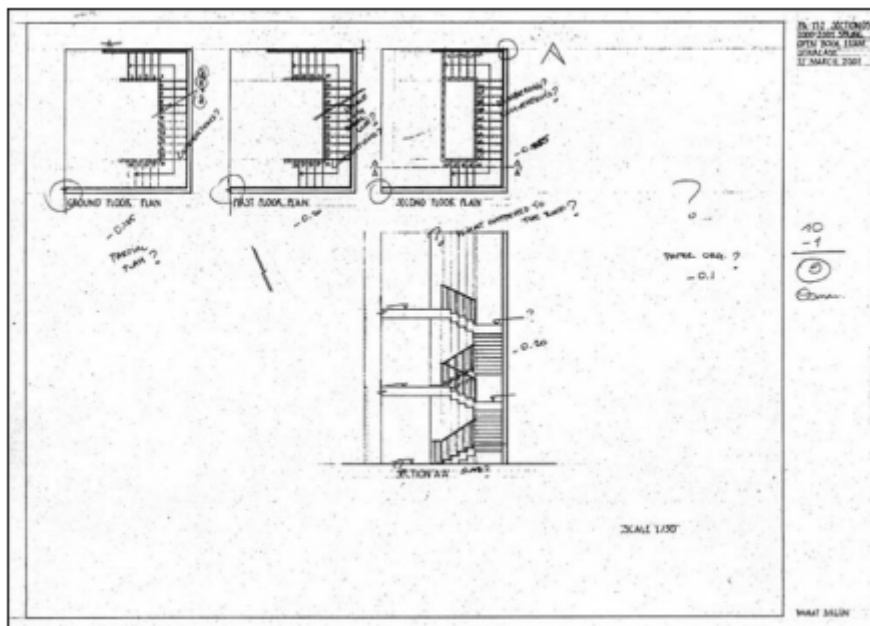
شکل 2



شکل 3

3.2.2.4. مرحله 4- دومین کار کارگاهی

بعد از مرحله سوم، این فرضی بود که دانشجویان همه اطلاعات ضروری راه پله و درباره طراحی پله از طریق تجربه مدل‌های متفاوت یادگیری یاد گرفته باشند. در این مرحله، از دانشجویان خواسته شده بود طراحی ایکس (سه پلان متفاوت و یک مقطع) از یک راه پله‌یی که آنها طراحی کرده، کشیده و یک ماکت ساخته بودند در مرحله‌های قبلی، در طول جلسه کارگاهی که در مقیاس 1/50، 180 دقیقه طول کشید. در پایان این مرحله، طراحی دانشجویان جمع‌آوری ارزیابی شد به عنوان نتیجه عملکرد.



شکل 4

3-2-3- ابزارهای ارزیابی

محصولات هر مرحله (فایل تحقیق برای مرحله اول، طراحی برای مراحل دوم و چهارم (ماکت برای مرحله سوم) جمع‌آوری شده بود از دانشجویان به عنوان مواد ارزیابی، ارزیابی‌ها بیشتر روی محصولات تمرکز داشتند تا فرآیند بر طبق نیازهای هر مرحله یک ابزار نمره‌دهی متفاوت طراحی شده بود برای ارزیابی عملکرد کارهای دانشجویان.

برای مرحله اول که یک تحقیق بر روی موضوع و آماده کردن یک فایل تحقیق را هدایت کرد، یک عنوان (سرفصل) نمره‌گذاری طراحی شده بود. در گزارش، انتظار می‌رفت که توصیف راه پله واضح بوده باشد، اجزا لیست شد بعضی نمونه‌های بعدی از انواع پله‌های متفاوت ارائه شد. کیفیت ارائه در گزارش تحقیق به خودی خود فاکتور دیگری در نظر گرفتن عملکرد خروجی این مرحله بود. روال نمره‌گذاری طراحی شده بود که چهار مقیاس داشت و برای هر آیتم یک نمره داده می‌شد. بین 1 تا 3 (عالی، متوسط و ضعیف) بر طبق کیفیت اون و 0 برای ناقص. جمع نمرات چهار آیتم مشخص کرد ارزیابی کلی مرحله 1.

از آنجا که الزامات (نیازهای) مراحل دوم و چهارم مشابه بود، ابزار مشابه هنگام ارزیابی کردن، این دو مرحله استفاده شد. برای این دو مرحله یک «مقیاس رتبه‌بندی» طراحی شده بود. محصول این مراحل تحت عنوان سه

آیتم ارزیابی شد؛ درستی پله‌ها (خصوصیات طراحی)، استفاده از قوانین طراحی فنی (خصوصیات طراحی فنی) و کیفیت ارائه (خصوصیات هنرمندانه) هر آیتمی ارزیابی شد. از طریق بعضی زیر آیتم‌ها برای هر کار طراحی (پلان طبقه اول، دوم، سوم و مقطع). بنابراین، اگر یک طرح آماده نبود (حاضر نبود)، زیر آیتم‌ها نیز برای آن قطعه طراحی در نظر گرفته نشدند. زیرا آیتم‌های صحت پله و قوانین طراحی فنی سه مقیاس رتبه‌بندی دیگر (خوب تا بد) طراحی شده بود برای کیفیت ارائه محصولات.

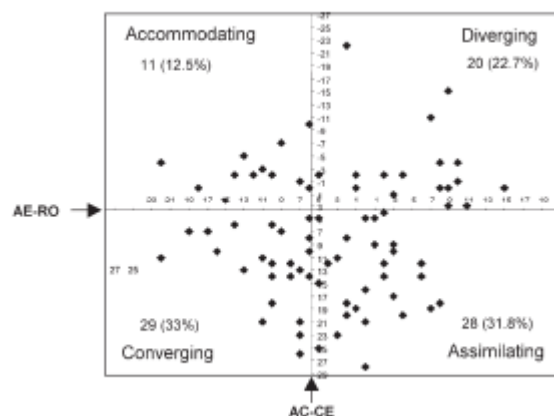
مجموع این سه نمرات نمره کلی از 180 برای تمرین‌های موجود داد.

مرحله سوم یک تمرین در منزل بود که از دانشجویان خواسته شده بود که از پله‌یی که در مرحله 2 طراحی کردند ماکت درست کنند. ماکت محصول برای ارزیابی عملکرد این مرحله بود. برای ارزیابی این مرحله علاوه بر ساخت یک راه پله عملکردی مناسب، انتخاب مواد و ساخت نیز در نظر گرفته شده بود. از طریق چک لیست، زیر مواردی کامل ارزیابی شده بودند مانند کامل یا ناقص. صحیح بودن مدل ارزیابی شد به وسیله درست یا غلط بودنشان. زیر موارد مشخص 1 داده شد اگر درست بود و اگر غلط بود 0. زیر مواد ساخت ارزیابی شدند از طریق خوب یا بد. در کل، دانش‌آموزان از 20 درجه‌بندی شدند با کمک این «چک لیست».

4- نتایج و بحث

4-1- مشخصات سبک یادگیری گروه نمونه

بر طبق نتیجه تست LSI، توزیع افراد در چهار سبک یادگیری مشخص شد. تعداد دانشجویان سبک سازگار کمتر، از دیگر ترجیحات سبک یادگیری دیگر بود، بیشترین ترجیحات (اولویت‌ها) سبک یادگیری دانشجویان، سبک همگرا و همگون‌ساز بودند.



شکل 1

Cronbach's standardized scale alpha	
Concrete experience (CE)	0.70
Reflective observation (RO)	0.62
Abstract conceptualism (AC)	0.70
Active experimentation (AE)	0.63
Abstract-Concrete (AC-CE)	0.73
Active-Reflective (AE-RO)	0.57

جدول 1

	CE	RO	AC	AE	AC-CE	AE-RO
CE	1.000					
RO	-0.29*	1.000				
AC	-0.38*	-0.43*	1.000			
AE	-0.40*	-0.16	-0.29*	1.000		
AC-CE	-0.82*	-0.10	0.84*	0.06	1.000	
AE-RO	-0.08	-0.76*	0.09	0.76*	0.10	1.000

جدول 2

4-2- (قابلیت پایایی اتکا) و همبستگی‌ها (ارتباطات) در LSI

پایایی قابلیت اتکای آلفای Cronbach، پرسشنامه سبک یادگیری در جدول 1 نشان داده شده است. نمرات آلفا کاملاً رضایت‌بخش هستند چرا که مشارکت‌کنندگان تحقیق موجود یک مشخصات خیلی ثابتی از قبیل دانشجوی طراحی جدیدالورود بودن با رنج‌سنجی کم و سبک نمونه داشتند. درصد پایین سبک‌های a, D در نمونه ممکن به دلیل کاهش نمره‌های پایایی مقیاس‌های (RO) مشاهده با تکامل (فکر) و (AE) آزمایشگری فعال مقیاس استاندارد شده آلفای باقی.

جدول 2 نشان می‌دهد همبستگی بین چهار سبک یادگیری و دو نمرات ترکیبی. بالاترین نمره همبستگی، بین همبستگی در AC و AC-CE با عدد 84٪ بدست آمد این همبستگی نشان داد که زمانی که نمره مفهوم‌سازی التزامی بالاست فعالیت یادگیری بر روی محور عمودی چرخه یادگیری از طریق یادگیری با تادل بالا می‌رود (شکل 1). تمامی افراد این تحقیق دانشجویان طراحی بودند پس ممکن تأثیر پیروان نشان می‌دهد که هنگامی که AC رابطه مثبتی یا AC-CE دارد، CE رابطه منفی با AC-CE دارد.

4-3- اعتبار (سمت) نمرات عملکردی

برای صحت نمرات عملکردی، به جای استفاده از یک معلم تنها، نمرات متوسط خام ارزیابی‌های معلمان دو آتلیه در نظر گرفته شد. دو معلم کارهای هر دانشجو را به طور مستقل (جداگانه) ارزیابی و رتبه‌بندی کردند. بنابراین امکان تأثیرگذاری بر یکدیگر هنگام رتبه‌بندی محصولات (خروجی‌ها) از بین رفت. بعد از اینکه هر دو معلم ارزیابی محصولات (خروجی‌های) همه دانشجویان برای هر مرحله از آزمون طراحی را تمام کردند، دو نمره متوسط خام برای نمره عملکرد نهایی محاسبه شدند. پیش‌بینی شده بود که تفاوت چشمگیری بین ارزیابی دو معلم وجود نداشته باشد. برای کنترل اوان، میانگین و انحرافات استاندارد نمرات که به وسیله دو معلم برای خروجی هر مرحله آزمایش طراحی داده شد و به آزمون‌های t انجام شد. آزمون‌های t برای هر مرحله هیچ تفاوت آشکار آماری بین مربیان نشان نداد و ضرایب همبستگی نشان داد که یک ضریب پایایی داخلی بالا برای ارزیابی‌های عملکرد در مراحل 1 تا 4.

Learning styles	Stage 2		Stage 3		Stage 4		N
	Mean	Std. Dev.	Mean	Std. Dev.	Mean	Std. Dev.	
Accommodating	83.91	22.29	11.27	2.37	122.27	21.23	11
Diverging	69.00	26.70	11.00	3.06	121.75	23.40	20
Assimilating	58.18	24.05	15.14	2.01	126.57	19.83	28
Converging	71.07	25.58	11.97	2.99	133.97	15.71	29
Total	68.10	25.87	12.67	3.14	127.38	19.95	88

جدول 3

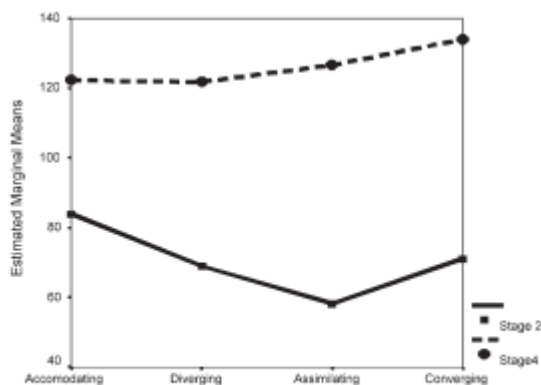
4.6 در رابطه با اندازه های تکراری

برای همه سبک های یادگیری انتظاری می رفت که از مرحله 2 تا مرحله 4 افزایشی در نمرات عملکردی باید باشد چرا که تمرینات مرحله 4 تکرار مرحله 2 بود و دانشجویان تجربه و دانش را در مرحله 2 و 3 کسب کرده بودند بنابراین برای اثبات این فرضیه یک آزمون t همبسته انجام شد تا تفاوت بین نمرات میانگین این دو مرحله مشخص شود نمره عملکرد میانگین مرحله 2 ($m=68.1$) و مرحله 4 ($m=127.38$) از نظر آماری مشخصات متفاوت بودند.

تفاوت میانگین 59.28 بود و 95٪ فاصله اطمینان برای این تفاوت (53.36) تا (64.07) بود.

از آنجایی که وظایف مرحله 2 و 4 شبیه و مرتبط بود همچنین آزمون های تحلیل واریانس برای اندازه های تکرار شده بادر نظر گرفتن سبک های یادگیری انجام شد. تحلیل همبسته واریانس نشان داد که یک تفاوت

آماري مشخص معنا دار برا دو مرحله وجود دارد و همچنين ارتباط بين سبك هاي يادگيري و تغييرات نمرات عملکردي در مراحل مختلف از نظر آماري قابل توجه بود در شكل 6 ميانگين هاي حاشيه اي تخميني كه پيشرفت در نمرات عملکردي دانشجوياني كه به چهار سبك متفاوت يادگيري متعلق بودند از مرحله 2 تا 4 نشان مي دهد. همانطور كه در شكل ديده مي شود با وجودي كه پشفت قابل توجهي در نمرات عملکردي براي همه سبك هاي يادگيري وجود داشت پيشرفت دانشجويان ديگر سبك هاي يادگيري متفاوت بود.



شكل 6

جمع بندي:

در آزمايش طراحي، مرحالي كه فرايند هاي يادگيري متفاوتي داشتند براي آزمايش تاثيرات سبك هاي يادگيري متفاوت، بر روي عملکرد دانشجويان كار گرفته شدند. دريافته شد كه سبك هاي يادگيري متفاوت بر نمرات عملکردي دانشجويان در مراحل مختلف يك مسئله طراحي در فرايند آتليه موثر بودند.

به عنوان يك جمع بندي اين نتايج يك نشانه اساسي براي فرضيه " يك ارتباط بين انواع سبك هاي يادگيري و مراحل مختلف فرايند طراحي وجود دارد." فراهم كرد. در پايان فرايند طراحي فهميده شد كه نمرات عملکردي همه دانشجويان كه سبك هاي يادگيري متفاوت داشتند افزايش يافت وقتي انواع سبك هاي يادگيري جداگانه در نظر گرفته مي شود مشخص مي شود كه يادگيري هاي جذب كننده AS بالاترين پيشرفت را داشتند در حالي كه افزايش نمرات عملکردي يادگيرنده هاي AC كمترين بود با وجودي كه يادگيرنده هاي در اولين كار كارگهي موفق ترين افراد بودند.

در این تحقیق تجربی نتیجه می شود که یک حرکتی از یادگیری به وسیله تجربه و یادگیری به وسیله عمل به سمت یادگیری به وسیله تامل و یادگیری بر اساس فکرکردن وجود دارد.

از آنجایی که طراحی به عنوان ترکیبی از کارهای دستی و فن آوری و دیگر روش ها عنوان می شود تحصیل آن شامل همه مراحل چرخه یادگیری تجربی است. به بیان دیگر همه چهار سبک یادگیری در فرایند آتلیه انجام می شود. بنابراین به جای جمع بندی اینکه کدامیک از سبک یادگیری برای تحصیل طراحی مناسب تر است بهتر است تا ادعا شود که مراحل مختلف تحصیل طراحی باید با سبک های یادگیری متفاوت همراه باشد. یادگیری در یک آتلیه طراحی معماری بستگی به ارتباط افکار خلاق و تناسب بین روش تدریس و سبک های یادگیری دانشجویان دارد کلید یک یادگیری موثر فهمیدن دامنه سبک های یادگیری و طراحی طرح درس به صورتی که به نیازهای یادگیری همه اشخاص پاسخ دهد می باشد.



این مقاله، از سری مقالات ترجمه شده رایگان سایت ترجمه فا میباشد که با فرمت PDF در اختیار شما عزیزان قرار گرفته است. در صورت تمایل میتوانید با کلیک بر روی دکمه های زیر از سایر مقالات نیز استفاده نمایید:

لیست مقالات ترجمه شده ✓

لیست مقالات ترجمه شده رایگان ✓

لیست جدیدترین مقالات انگلیسی ISI ✓

سایت ترجمه فا ؛ مرجع جدیدترین مقالات ترجمه شده از نشریات معتبر خارجی