

قسمتی از ترجمه مقاله

طراحی و ارزیابی یک ایفای نقش آنلاین در مدیریت تعارض

چکیده

هدف: هدف از این مقاله معرفی ایفای نقش آنلاین از طریق مسائل کلیدی و مرور مقالات و منابع در خصوص چگونگی طراحی و به کارگیری ایفای نقش آنلاین هنگام طراحی مدیریت تعارضات است. **طراحی / روش / دستیابی:** با در نظر گرفتن موضوعات کلیدی مشخص در بررسی مقالات و منابع، ایفای نقش در مدیریت تعارض طراحی و ارزیابی شده است. این اطلاعات از طریق بررسی یادگیری ادراکی، مشارکت و رضایتمندی جمع آوری شده است.

یافته ها: در کل اکثر دانش آموزان احساس می کردند که ایفای نقش را آموخته و در آن شرکت کرده اند. بیشتر یافته های قطعی این بوده است که دانش آموزان از تجربه ی ایفای نقششان راضی بوده اند.

محدودیت های تحقیق / مفهومات ضمنی: محققان سعی دارند ابعاد و مقیاس موفقیت را در ایفای نقش آنلاین گسترش دهند. مقیاسهایی که به منظور ارزیابی یادگیری ادراکی، مشارکت و رضایتمندی از ایفای نقش بدست آمده قابل گسترش و آزمایش است و تأثیرات آن بر یادگیری نیاز به واکاوی بیشتر دارد.

مفاهیم کاربردی: توصیه شده است که معلمان مسائل کلیدی مشخص طرح ایفای نقش آنلاین را در گزارش ذکر کنند. به نظر می رسد تشویق دانش آموزان برای تفکر و تأمل، مطالعه و تحقیق بیشتر در رابطه با ایفای نقش آنلاین مهمترین چالش است.

اصالت / ارزش: همکاری آنلاین مفیدتر از چشم انداز یادگیری اینترنتی مطرح شده است. اگر چالش بر سر پژوهش و تمرین به منظور یادگیری نحوه گسترش فعالیتهای یادگیری اینترنتی گروهی است. این مقاله بر این موضوع متمرکز شده است که چگونه می توان ایفای نقش آنلاین را طراحی و ارزیابی کرد.

کلید واژه: ایفای نقش، مدیریت تعارض، یادگیری اینترنتی، سوئد

نوع مقاله: مقاله تحقیقی

فهرست مطالب

- چکیده
- مقدمه
- ایفای نقش آنلاین مرور مقالات و متون
- طراحی یک نقش آنلاین در مدیریت تعارض
- ارزیابی ایفای نقش آنلاین
- نتایج و تحلیل ها
- آموختن ادراکی
- مشارکت ادراکی
- رضایت ادراکی
- نتیجه گیری / محدودیت ها و تحقیق های دیگر

مقدمه

معمولا همکاری آنلاین مفیدتر از دورنمای یادگیری اینترنتی مطرح می شود. بنابراین در پژوهش و اجرای همزمان آن چالشی در طراحی فعالیتهای گروهی ایجاد می شود. فعالیتهایی با کیفیت بالا از قبیل ایفای نقش و بحث و مذاکره. درست مانند حرکت از مرحله ی اول «یعنی از جایی که اولین گیرنده ها توسط تکنولوژی پدید آمده آزمایش شدند» به سوی مرحله ی دوم «جایی که شیوه ها و فعالیتهایی برای استفاده از تکنولوژی های موجود در جهت کمک به یادگیرنده ها» ایجاد و ارزیابی شد. به عنوان مثال محققان بر روی اینکه چگونه ایفای نقش (با کمک نسبی یا کامل کامپیوتر) می تواند در حمایت از آموزش به کار گرفته شود تحقیق کرده اند. وجود چندین دلیل نشانگر این است که احتمالا تکنولوژی به ایفای نقش کمک می کند.

اولا دانش آموزان تجربه یک کار تیمی را در گروههای آنلاین کسب می کنند. این یک رقابت مهم است که با توجه به اینکه سازمانها برای استفاده از تکنولوژی های آنلاین با یکدیگر به طور گسترده ای همکاری می کنند. (دهاروساندارا راجان ۲۰۰۷).

دوما یادگیرنده های آنلاین که یکدیگر را به صورت چهره به چهره ملاقات نمی کنند می توانند ایفای نقش کنند. سرانجام مدیریت ایفای نقش می تواند آسان شود.

در یک مرور مقالات و منابع فین استین و همکارانش (۲۰۰۲) مطرح کردند که در نحوه ی تعریف ایفای نقش پیچیدگی هایی وجود دارد، هر چند آنها تشخیص داده بودند که بیشتر ایفای نقش ها برای معرفی مهارتهایی که به تعامل بین فردی نیاز دارند طراحی شده است (صفحه ۷۳۶) لادوس (۱۹۸۷) نقش را به عنوان شرکت در یک شرایط ویژه توصیف کرد اما همچنین تاکید کرد که بازی کردن باید در محیط امنی که باعث تشویق خلاقیت می شود رخ دهد. ایفای نقش در شرایط امن رخ می دهد به نحوی که شرکت کنندگان چگونگی مواجهه با یک مشکل را بدون برخورد با نتایج واقعی آن، تجربه می کنند.

ایفای نقش ها تجارب قابل اعتمادتر آموزش را با امکان فهم و تجربه ی تعاملات اجتماعی (که در شرایط خاصی مانند تعارضات گروهها شکل می گیرند) برای یادگیرنده ها ایجاد کرده است

(فین استین و همکارانش ۲۰۰۲) گمان می رود که دانش آموزان با احتمال بیشتری قادر به تصمیم گیری بهتر در شرایط مشابهی که در زندگی حرفه ایشان در آینده رخ می دهد باشند.

(وان منتس ۱۹۹۹) تاثیرگذاری ایفای نقش در زمینه های مختلف اثبات شده است. (به عنوان مثال بازاریابی، تحصیل و سیستم های اطلاعاتی) و به طور موفق برای زمینه های مختلف استفاده شده است. (به عنوان مثال اصول اخلاقی بازرگانی، مشاوره و آموزش مذاکره)

(بل ۲۰۰۱، چن و همکاران ۲۰۰۳، فری من و کاپر ۱۹۹۹) مثالهای دیگر از طرحها در قسمت بعد مطرح می شود.

مانند تمامی فعالیتهای آموزشی، ایفای نقش نیز تابع محدودیتهایی است. از آنجا که معمولاً افراد مبتدی شرکت کننده هستند ممکن است برایشان دشوار باشد که به روش صحیح عمل کنند. بنابراین آمادگی دانش آموزان برای انجام این فعالیت حائز اهمیت است (فین استین ۲۰۰۲) علاوه بر این دانش آموزانی که از آنها انتظار می رود نقشی در مقابل انظار دیگران بازی کنند ممکن است دچار اضطراب و ترس شوند (فریمن و کاپر ۱۹۹۹).

دانش آموزان اظهار داشتند که نمی توانند بحث راجع به تفکرات منحصر به فردشان و بازی کردن یکی از نقشها را همزمان به عهده بگیرند. (ژو ۱۹۸۸، ص ۲۵۶)

این مقاله نحوه ی طرح و ارزیابی ایفای نقش آنلاین در مدیریت تعارض را توضیح می دهد.

آموزش درباره مدیریت تعارض از طریق ایفای نقش به نظر منطقی می رسد. زیرا با تجربه و تمرین به جهت حل تعارضات، ممکن است آموختن به مرحله ی دیگری برده شود. زمانی که ما تصمیم به هدایت ایفای نقش داریم موضوع نحوه طراحی و ارزیابی ایفای نقش باقی می ماند. چگونه ممکن است تکنولوژی از ایفای نقش حمایت کند؟ چگونه ممکن است ایفای نقش آنلاین طراحی و ارزیابی شود؟

به منظور یافتن این سوالات با مرور مقالات، موضوعات کلیدی که ایفای نقش آنلاین را لحاظ کرده اند مشخص شده اند. بررسی متون در پی مذاکراتی در طرح ارزیابی ایفای نقش در مدیریت تعارض انجام شد که توسط مسائل کلید مشخص طرح شده بود. در ارزیابی ایفای نقش مقیاسهای ادراکی، شرکت و رضایت

گسترش یافته است و در آخر نتیجه محدودیت و فرصتهای پیشنهادی برای تحقیقات بیشتر چهارمین آنهاست.

ایفای نقش آنلاین مرور مقالات و متون

مرور مقالات و منابع در خصوص ایفای نقش آنلاین انجام گرفته است. (جدول ۱ را مشاهده کنید) در تمامی مقالات بررسی شده در مورد اینکه ارتباط به شکل همزمان یا غیر همزمان باشد یا اینکه شرکت کنندگان نقش را به صورت گمنام یا شناخته شده بازی کنند تصمیم گرفته می شود. ایفای نقش ها به شکل های مختلف قابل هدایتند. شایعترین رویکرد زمانبست که به دانش آموزان نقشهای مختلفی محول می شود و سپس آنها این نقشها را در گروههای کوچکتری اجرا می کنند. اما رویکردهای دیگری هم شناخته شده است برای مثال در یک ایفای نقش هر دانش آموز نقش یک پزشک اورژانس را بازی می کند در حالیکه مدیر خدمات پزشکی اعمال دانش آموزان را توسط یک کامپیوتر شبیه سازی شده مشاهده می کند و در مورد آنها نظر می دهد (دویرون و ایزاک ۲۰۰۹).

جهت دریافت ترجمه کامل مقاله در فرمت Word بر روی لینک زیر کلیک کنید

 [دانلود ترجمه کامل مقاله](#)