

سازمان ملی-فرهنگی ملل متحد (یونسکو) سه کارکرد اصلی دانشگاه ها را تولید دانش (پژوهش)، انتقال دانش (آموزش) و به کارگیری دانش (ارائه خدمات) می‌داند. ارتقای کیفیت آموزش در دستان عناصر موثر دانشگاه یعنی اعضای هیات علمی است و توسعه نیروی انسانی بدون توجه به افزایش کارایی، حفظ و ارتقای انگیزه، نشاط و نوآوری اعضای هیات علمی (به عنوان ارکان اصلی آموزش) امکان پذیر نخواهد بود. بنابراین توجه به کیفیت آموزش در دانشگاه‌ها و به دنبال آن توجه به رشد اعضای هیات علمی در راستای ارتقای کیفیت آموزش و تربیت نیروی انسانی کارا از اهمیت زیادی برخوردار است. شناسایی عوامل تاثیر گذار بر نوآوری و خلاقیت اعضای هیات علمی در دانشگاه‌ها می‌تواند فراهم کننده زمینه مناسب جهت پرورش و تعالی دانشکده‌های وابسته به علوم پزشکی باشد. دانش پژوهی آموزشی راهی برای گسترش، توسعه، ترویج آموزش و اتصال آموزش با یادگیری است. دانش پژوه فردی است که با استفاده از توانمندی های ذهنی خود عرصه های دانش را به صورت خلاقانه (Creative)، آگاهانه (Informed) و منظم (Disciplined) به پیش می برد و یا آن را دچار دگرگونی و تغییر می نماید.

معرفی و اهداف دانش پژوهی (نوآوری)

مقصود از نوآوری (دانش پژوهی) انجام فعالیتی بدیع در جهت حل مسئله، گسترش مرزهای دانش و ورود به عرصه های جدید است.

سامانه فعالیت های دانش پژوهی

لازم است فرد متقاضی مستندات و شواهد و مدارک لازم در خصوص فعالیت های مورد نظر را در سامانه ملی فعالیت های

آدرس: <http://meded1.behdasht.gov.ir> ثبت نماید و پس از روند داوری جهت کسب امتیاز اقدام نماید. این سامانه به منظور ثبت، هدایت و ارزشیابی فعالیت های نوآورانه، دانشورانه و دانش پژوهی آموزشی می باشد.



فعالیت‌های دانش پژوهی و نوآورانه آموزش پزشکی در راستای یکی از فعالیت‌های آموزشی می باشد.

حیطه های مد نظر برای انجام فعالیت های دانش پژوهی

- ۱- یاددهی و یادگیری
- ۲- ارزشیابی آموزشی (دانشجو، برنامه و هیات علمی)
- ۳- یادگیری الکترونیکی
- ۴- مدیریت و رهبری آموزشی
- ۵- مشارکت در طراحی و تولید محصولات آموزشی

❖ **جدید بودن مداخله یا فعالیت‌ها در زمینه های فوق می‌تواند در سطح گروه، دانشکده، دانشگاه، کشوری یا جهانی باشد.**

حیطه یاددهی و یادگیری

هر آنچه که به تعاملات یاددهنده و یادگیرنده در راستای دستیابی به اهداف آموزشی مرتبط می‌شود. این حیطه دربرگیرنده مصادیقی نظیر: الگوها و مدل های تدریس، یادگیری در گروه‌های بزرگ، یادگیری در گروه کوچک، آموزش بالینی، یادگیری از همتایان و بازخورد در صورتی که منجر به بهبود کیفیت یاددهی و یادگیری شود، و یادگیری در عرصه جامعه می باشد.

حیطه ارزشیابی

جمع آوری و تحلیل نظام‌مند و هدفمند اطلاعات با روش علمی (روا و پایا) جهت بررسی کارکرد، اثر بخشی و سطح علمی و رعایت اصول، در مورد اعضای هیات علمی، فراگیران، یا برنامه درسی جهت بازخورد (به منظور بهبود عملکرد) یا تصمیم گیری است. این حیطه دربرگیرنده مصادیقی نظیر: هر ارزشیابی اعم از low-stake یا high-stake، تکوینی یا تراکمی، به روش کاغذی یا الکترونیکی در زیر حیطه‌های "ارزشیابی کمیت یا کیفیت آموزشی اعضای هیات علمی" و "ارزیابی فراگیران در عرصه های مختلف آموزشی" و "ارزشیابی برنامه و موسسه" می‌باشد.

حیطه یادگیری الکترونیکی

تعامل یاددهنده یادگیرنده با استفاده از فناوری های برخط و فناوریهای مبتنی بر IT پیشرفته (از محتوای متنی تعاملی تا استفاده از آواتار در دنیاها مجازی) برای کسب دانش، مهارت و نگرش می‌باشد. این حیطه دربرگیرنده مصادیقی نظیر: ارائه آموزش از طریق اینترنت با استفاده از فناوری های همزمان یا غیر همزمان، ارایه آموزش با استفاده از فناوری های واقعیت مجازی و واقعیت افزوده،



دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی شاهرود

معاونت آموزشی

مرکز مطالعات و توسعه آموزش پزشکی

کمیته دانش پژوهی و نوآورانه

(۱)

معرفی دانش پژوهی و طرح های نوآورانه



اینفوگرافی، درسنامه، بازی سازی (اعم از بازی های فیزیکی و دیجیتال) شامل بازی های جدی یا کاربردی و بازی های آکادمیک و اوربگامی (فیزیکی و الکترونیکی)، شبیه سازهای آموزشی شامل مدل و مولاژ آموزشی (اعم از فیزیکی و مجازی)، واقعیت افزوده (AR) و واقعیت مجازی (VR)، هولوگرام ۳ بعدی، نرم افزارهای آموزشی، طراحی سامانه های آموزشی، اپلیکیشن موبایل، گجت، و ابزارهای معاینه تشخیصی با قابلیت استفاده آموزشی می باشد.

ارزیابی فعالیت های دانش پژوهی

فعالیت های دانش پژوهی و دانش ورانه با معیارهای کلاسیک قابل انجام می باشد. گلاسیک و همکاران با تعریف معیارهای شش گانه برای فعالیت های دانش پژوهانه شناخت و ارزشیابی آنها را تسهیل نمودند.

معیارهای گلاسیک

- ۱- دارا بودن اهداف مشخص
 - ۲- بررسی سوابق اجرای فعالیت
 - ۳- استفاده از روشهای مناسب
 - ۴- نتایج قابل قبول
 - ۵- معرفی موثر فرآیند
 - ۶- بازیابی نقادانه
- ❖ در صورت وجود ۴ معیار اول فعالیت دانشورانه (Scholarly Education) و در صورت وجود ۶ معیار گلاسیک فعالیت دانش پژوهی (Educational Scholarship) تلقی می گردد.

ارایه آموزش با استفاده از شبیه سازهای رایانه ای مانند بیمار مجازی، انواع آموزش های ارائه شده با استفاده از فناوری همراه می باشد.

حیطه مدیریت و رهبری آموزشی

این حیطه دربرگیرنده وظایف و کارکردهای مدیریت و رهبری آموزشی است که منجر به تحقق اهداف از پیش تعیین شده آموزش علوم پزشکی و تعالی و ارتقای مستمر کیفیت در ابعاد مختلف حیات آکادمیک دانشگاه ها و موسسات آموزش عالی علوم پزشکی می گردد. این حیطه دربرگیرنده مصادیقی نظیر: طراحی، اجرا و ارزشیابی فرایندهای ارتقای کیفیت آموزش علوم پزشکی، رهبری تغییر و تحول در آموزش علوم پزشکی، پیاده سازی راهکارهای ارتقای انگیزه اعضای هیات علمی، دانشجویان و کارکنان در حوزه آموزش، بکارگیری زیرساخت های فناوری اطلاعات به منظور بهینه سازی امور مرتبط با مدیریت آموزشی، مدیریت فضا و امکانات و خدمات آموزشی، استقرار نظام حمایت از دانشجویان می باشد.



حیطه طراحی و تولید محصولات آموزشی

محصول آموزشی عبارتست از هر نوع ابزار، مواد (Material)، رسانه (Media)، و فناوری (Technology) آموزشی که امکان به کارگیری در عرصه های آموزشی مختلف را دارا باشد و باید حداقل یک نمونه ی تولید شده (در مقیاس آزمایشی) و طرح تجاری سازی (Business Plan)، را داشته باشد. این حیطه دربرگیرنده مصادیقی نظیر: فیلم آموزشی، پادکست، پویانمایی، تیزر دیجیتال