

The Quarterly Journal of Approach to  
Philosophy in Schools and Organizations

Year 3, Number 1, Spring 2024, Pages 72 to 85

Original Article

<http://www.esbam.ir>

فصلنامه رویکرد فلسفه در مدارس و سازمان ها

سال سوم، شماره اول، بهار ۱۴۰۳

نوع مقاله: پژوهشی

ISSN: 2980-891X

## Investigating the effect of positive thinking skill training on job satisfaction and happiness of elementary school teachers in Tangistan city

**Zohre Selahshor Sefid Sangi\***: Department of Theological Education, Farhangian University, Tehran, Iran.

**Asma Moini Panah**: Ph.D. Department of Psychology, Farhangian University, Bushehr, Iran.

### Abstract

**Introduction:** The current research was carried out with the aim of investigating the use of a combined curriculum and the use of the reverse method in the courses of philosophy and logic.

**Method:** The present research method is descriptive-analytical. The scope of research, documents and documents are valid.

**Findings:** The use of a hybrid program in philosophy and logic courses makes it possible to use technology to expand the physical boundaries of the classroom, access to learning content and resources should be provided, and the ability of instructors to receive feedback on the progress of learners should be improved, and in this way, the goals of the training courses could be better achieved. By using the reverse method and electronic learning, the principles and rules can be learned outside the classroom, and the classroom can be focused on the application of these sciences and doing exercises and projects. Of course, considering that one of the main influencing factors in the effectiveness of e-learning is the use of appropriate educational design methods to shape the teaching and learning environment; therefore, the teacher's role in this curriculum is an educational designer. A design that can create an attractive environment in the face-to-face and virtual classroom so that the audience can learn different subjects with interest.

**Conclusion:** The general conclusion of the research showed that the use of a combined program along with the reverse method, It empowers teachers and increases students' thinking skills, in such a way that they can apply the rules of logic and the views of different philosophers in understanding and solving different problems.

**Keywords:** Combined program, teaching, learning, logic, philosophy.

**\*Corresponding author:** Department of Theological Education, Farhangian University, Tehran, Iran.

**Email:** [z.salahshur88@gmail.com](mailto:z.salahshur88@gmail.com)

**DOI:** [10.22034/ESBAM.2024.448887.1050](https://doi.org/10.22034/ESBAM.2024.448887.1050)

## Explaining the combined curriculum of philosophy and logic courses using the reverse method

### Detailed Abstract

**Introduction:** The current research was carried out with the aim of investigating the use of a combined curriculum and the use of the reverse method in the courses of philosophy and logic.

**Materials and methods:** The present research method is descriptive-analytical. The scope of research, documents and documents are valid.

**Results and discussion:** Blended curriculum is an educational strategy that combines face-to-face learning experiences with virtual learning. The blended program in the learning process increases the quality of education and improves information absorption while making teaching more efficient and productive. This program seeks to create opportunities during which a person can actively participate in philosophical activities, activities in which participation leads to the development of logical and philosophical thinking in a person. By using the combined program, logic and philosophy can be turned into practical knowledge in all disciplines. Although these sciences are currently taught as abstract sciences without application in schools and universities. However, the use of a combined curriculum can help the practical teaching of this science. Especially when this combined program is combined with the reverse method. Because the face-to-face class has its own time limit and this time limit prevents the achievement of the goals of these courses. Therefore, if the combined program is combined with the reverse method, then the class is not limited to a specific time and place. Of course, in the reverse method, as in the past, reading the lesson by the student outside the class does not work. Because people usually haven't done this when they come to class, and in philosophy and logic courses, due to the complexity of the discussions, they naturally don't understand a large part of it just by reading. But by using the software provided by the combined program, it is possible to design a more attractive and effective environment so that people with more interest will want to follow it. Like the design of computer games that teach students the rules of logic through the game. When the student learns the rules outside the class, the teacher can use the time of the face-to-face class to familiarize the students with the applications of this science by implementing the rules of logic in different texts and also in technologies, and the class time should be spent practicing the students in such matters. Also, the course of philosophy should be applied in the same sense. When students become familiar with certain philosophical views, they can analyze the consequences of that view in different texts. Because the purpose of philosophy is not only to get familiar with some specific viewpoints, but the student should be able to think with that viewpoint and analyze the consequences and effects of that viewpoint in different fields. This task can be implemented to a large extent by using the combined program. Therefore, the use of this program in philosophy and logic courses

makes it possible to use technology to expand the physical boundaries of the classroom, access to learning content and resources should be provided, and the ability of instructors to receive feedback on the progress of learners should be improved, and in this way, the goals of the training courses could be better achieved. Of course, considering that one of the main influencing factors in the effectiveness of e-learning is the use of appropriate educational design methods to shape the teaching and learning environment; therefore, the teacher's role in this curriculum is an educational designer. A design that can create an attractive environment in the face-to-face and virtual classroom so that the audience can learn different subjects with interest.

**Conclusion:** The general conclusion of the research showed that the use of a combined program along with the reverse method, in addition to not limiting the class to a specific time and place, also helps to apply philosophy and logic.

**Keywords:** Combined program, teaching, learning, logic, philosophy.

## تبیین برنامه درسی ترکیبی دروس فلسفه و منطق با استفاده از روش معکوس

زهرة سلحشور سفیدسنگی\*: گروه آموزش الهیات، دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران.  
معینی پناه، اسما: دانشکده مهندسی دانشگاه فردوسی مشهد.

### چکیده

**هدف:** پژوهش حاضر با هدف بررسی استفاده از برنامه درسی ترکیبی و استفاده از روش معکوس در دروس فلسفه و منطق اجرا شده است.

**روش کار:** روش پژوهش حاضر، توصیفی \_ تحلیلی است. گستره پژوهش، اسناد و مدارک معتبر است.

**نتایج:** استفاده از برنامه ترکیبی در دروس فلسفه و منطق این امکان را فراهم می‌کند که با استفاده از تکنولوژی، دسترسی به محتوا و منابع آموزشی به سهولت فراهم شود، کلاس درس محدود به مکان و زمان خاصی نباشد و هم‌چنین توانایی مربیان برای دریافت بازخورد از پیشرفت یادگیرندگان بهبود یابد و از این طریق بتوان بهتر به اهداف دوره‌های آموزشی دست یافت. با استفاده از روش معکوس و یادگیری الکترونیکی می‌توان یادگیری اصول و قواعد را در خارج از کلاس درس انجام داد و کلاس درس بر کاربرد این علوم و انجام تمرین و پروژه متمرکز شود. البته با توجه به اینکه یکی از اصلی‌ترین عوامل تأثیرگذار در اثربخشی یادگیری الکترونیکی، به‌کارگیری شیوه طراحی آموزشی مناسب برای شکل‌دهی به محیط یاددهی و یادگیری است؛ بنابراین نقش معلم در این برنامه درسی، طراح آموزشی است. طراحی که بتواند محیط جذابی را در کلاس درس حضوری و مجازی ایجاد کند تا مخاطبان با علاقه دروس مختلف را فراگیرند.

**نتیجه‌گیری:** نتیجه‌گیری کلی پژوهش نشان داد که استفاده از برنامه ترکیبی به همراه روش معکوس، معلمان را توانمندتر و در فراگیران مهارت‌های تفکر را افزایش می‌دهد، به گونه‌ای که می‌توانند قواعد منطق و دیدگاه‌های فیلسوفان مختلف را در فهم و حل مسائل مختلف به کار گیرند.

**واژگان کلیدی:** برنامه ترکیبی، آموزش، یادگیری، منطق، فلسفه.

\*نویسنده مسؤول: گروه آموزش الهیات، دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران.

Email: [z.salahshur88@gmail.com](mailto:z.salahshur88@gmail.com)

DOI: [10.22034/esbam.2024.435768.1044](https://doi.org/10.22034/esbam.2024.435768.1044)

## مقدمه

آغاز هزاره سوم را به عنوان عصر دانایی و انفجار اطلاعات نامیده‌اند. آموزش و پرورش که در دوره‌های طولانی پیشین عمده فعالیت خود را به انتقال اطلاعات و افزایش محفوظات فراگیران اختصاص داده بود، در این دوران رسالت عظیم‌تری را احساس می‌نماید و آن پاسخ به این پرسش اساسی است که آیا روش‌های رایج و متداول آموزشی پاسخگوی نیازهای فراگیران در آغاز قرن جدید هست؟ و اگر نه چه تحولاتی مورد نیاز است تا بتوان نظام آموزش و پرورش را یک نظام کارآمد تلقی نمود. طی دهه‌های پیشین، شیوه‌ها و الگوهای جدید برای آموزش و پرورش پدید آمده است که کارایی و بازده بسیار زیادی نسبت به شیوه‌های سنتی آموزش دارند و در پرورش تفکر و روحیه یادگیرنده، تاثیرات بسیار خوبی بر جای می‌گذارند (حسینی، ۱۳۹۲). از جمله این شیوه‌ها به کارگیری فناوری آموزشی است. به کارگیری این فناوری در مدارس باعث شده تا علاقه و انگیزه فراگیران به یادگیری بیشتر شده و در یادگیری شرکت فعال داشته باشند. با فناوری‌های یادگیری الکترونیکی فراگیران می‌توانند هر کاری را در هر زمان و یا مکانی که مناسب است انجام دهند که به سبب آن آموزش در مکان‌های مختلف برای افراد فراهم می‌گردد و همچنین از دسترسی پیدا کردن همه آنان به مطالب آموزشی می‌توان اطمینان حاصل نمود (عرب شهراب، ۱۳۹۳).

ابزارهای یادگیری الکترونیکی امکان یادگیری در فراگیران را به صورت فردی و گروهی فراهم می‌کند. با ابزارهای یادگیری الکترونیکی، فراگیران می‌توانند متناسب با برنامه زمانی شخصی خود و در هر مکانی امکان یادگیری و آموزش داشته باشند. همچنین با استفاده از این ابزارها فراگیران می‌توانند به مطالب آموزشی به آسانی دسترسی داشته باشند و از هزینه‌های آوردن مربی یا فرستادن فراگیران به بیرون از شهر برای فراگیری برنامه‌های آموزشی جلوگیری می‌شود. اما با وجود این مزایا، آموزش الکترونیکی محدودیت‌های خاص خود را دارد (ریگی، ۱۳۹۲). از دیدگاه تایرنمن بیان این که آموزش سنتی قدیمی شده و ارزشی ندارد، ساده است؛ اما شواهد بیانگر این است که با وجود مزایای بسیار یادگیری الکترونیکی، یادگیری کلاسی نیز همچنان ادامه پیدا می‌کند. چرا که یادگیری الکترونیکی نیز ضعف‌ها و محدودیت‌های خاص خود را دارد. بسیاری از متخصصان آموزش تلاش می‌کنند تا روش‌های مختلف را با هم تلفیق کنند و یادگیری تلفیقی را رویکردی برای حل این مشکلات در نظر می‌گیرند. چرا که این رویکرد مزایای هر دو نوع آموزش الکترونیکی و آموزش سنتی را داراست. یادگیری تلفیقی، روش‌های به ظاهر متضاد مثل یادگیری رسمی و غیررسمی، ارتباط آنلاین و چهره به چهره، مسیرهای هدایت شده و خودفرمان، منابع دیجیتالی و ارتباطات دانشکده‌ای را به منظور دستیابی به اهداف سازمانی و فردی باهم تلفیق می‌کند. (عزیزی، ضرابیان، ۱۳۹۷) از این‌رو در این مقاله سعی شده است با استفاده از روش‌های یادگیری ترکیبی در تدریس دروس فلسفه و منطق، این دروس از حالت انتزاعی به صورت کاربردی به دانش‌آموزان آموزش داده شود. چرا که یادگیری ترکیبی همراه با استفاده از روش تدریس معکوس این امکان را به معلم می‌دهد که ضمن افزایش قدرت تجزیه و تحلیل افراد، توانایی حل مساله با استفاده از دروس فلسفه و منطق را در علوم دیگر نیز داشته باشند.

### پیشینه تحقیق

برخی پژوهش‌ها به بررسی اثربخشی یادگیری تلفیقی پرداخته‌اند که از جمله‌ی آنها می‌توان به پژوهش‌های زیر اشاره کرد: صالحی و سالاری (۱۳۹۱) در پژوهشی با عنوان یادگیری ترکیبی؛ رویکردی نوین در توسعه آموزش و فرآیند یاددهی/یادگیری، به اثرات یادگیری ترکیبی اشاره می‌کنند. در این پژوهش بیان می‌شود که یادگیری ترکیبی با داشتن مزیت‌های هر دو رویکرد آموزش (سنتی و الکترونیکی) یک رویکرد موثر برای افزایش اثربخشی یادگیری، سهولت دسترسی به مواد آموزشی و افزایش اثربخشی هزینه‌ها باشد. همچنین به دلیل آرایه فرصت‌های مختلف به منظور یادگیری، در کنار افزایش جذابیت آموزش، به تفاوت‌های فردی فراگیران نیز به طور مناسبی توجه شود، زیرا همه افراد به یک شیوه یاد نمی‌گیرند و به همین دلیل استفاده از روش‌های مختلف برای آموزش ضروری است.

نجفی (۱۳۹۶) در پژوهشی با عنوان فراتحلیل مطالعات اثربخشی رویکرد یادگیری ترکیبی بر بهبود عملکرد تحصیلی در ایران نشان می‌دهد اگر ابعاد، مولفه‌ها و شاخص‌های تشکیل دهنده یادگیری ترکیبی، به خوبی نیازسنجی، طراحی، اجرا، ارزشیابی و بازخورد بگیرند؛ می‌تواند به عنوان یک رویکرد منطقی و منعطف، بر بهبود عملکرد تحصیلی یادگیرندگان تاثیر فراوان داشته باشد.

ترک و همکاران (۱۳۹۵) در پژوهشی با عنوان تأثیر یادگیری تلفیقی بر میزان یادگیری و انگیزش تحصیلی دانشجویان بیان می‌کنند یادگیری تلفیقی بر میزان یادگیری و انگیزش تحصیلی اثربخشی بیشتر دارد. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که روش یادگیری تلفیقی می‌تواند به عنوان یک روش نو و اثربخش در نظام‌های آموزشی جهت ارتقای یادگیری و انگیزش مورد استفاده قرار گیرد.

لیم و همکاران (۲۰۰۷) در پژوهشی به مقایسه یادگیری تلفیقی و یادگیری آنلاین بر میزان یادگیری فراگیران پرداختند. نتایج پژوهش نشان داد، یادگیری تلفیقی در متغیر وابسته اثربخشی بیشتری دارد. از این رو با توجه به تأثیرات یادگیری ترکیبی در آموزش، در این مقاله سعی شده است تأثیرات این نوع آموزش در دروس فلسفه و منطق بررسی شود.

### روش پژوهش

روش تحقیق این پژوهش توصیفی - تحلیلی است و بر اساس مطالعه منابع کتابخانه‌ای، مقالات و گردآوری اطلاعات انجام شده است. در پژوهش حاضر پس از واکاوی و بررسی منابع موجود سعی شده است برنامه‌ای ترکیبی ارائه شود که با استفاده از این برنامه، منطق و فلسفه را به دانشی کاربردی تبدیل کرد. برای انجام این کار ابتدا برنامه ترکیبی فلسفه و منطق با استفاده از روش معکوس توضیح داده می‌شود. سپس اصول طراحی آموزشی مورد بررسی قرار می‌گیرد که از جمله مهم‌ترین این اصول محتوا است. از این رو اشکال محتوا با توجه به منابع موجود گردآوری شده است. در واقع نحوه ارائه دروس فلسفه و منطق با توجه به اشکال محتوا مورد توجه قرار گرفته است.

### یافته‌ها

اصطلاح یادگیری تلفیقی به نسل سوم از دستگاه‌های آموزش از راه دور اطلاق می‌گردد. نسل اول، شامل آموزش مکاتبه‌ای بود که شیوه‌ها و ابزارهای آموزشی یک طرفه از قبیل ایمیل، رادیو و تلویزیون را به کار می‌گرفت؛ نسل دوم، آموزش از راه دور مبتنی بر فناوری‌های صرف از قبیل یادگیری مبتنی بر وب و یادگیری مبتنی بر رایانه بود و نسل سوم که یادگیری تلفیقی است و به عنوان روشی برای به حداکثر رساندن مزایای شیوه آموزش رودررو و فناوری چندگانه برای یادگیری توصیف می‌گردد. بنابراین، یادگیری تلفیقی هم در زمینه آموزش‌های صنعتی و سازمانی و هم در زمینه آموزش و پرورش به طور سریعی در حال رشد است و بیشتر موسسات آموزشی و سازمانها برای ارائه خدمات بهتر به فراگیرانشان، از رویکرد یادگیری تلفیقی بهره می‌برند. به طور کلی تعاریف متعددی از اصطلاح یادگیری تلفیقی وجود دارد. گاریسون و واژن، یادگیری تلفیقی را به عنوان ادغام اندیشمندانه یادگیری الکترونیکی و یادگیری چهره به چهره تعریف کرده‌اند. یادگیری تلفیقی در دایره المعارف علوم و فناوری به عنوان رویکردی که روش‌های مختلف آموزشی مانند یادگیری آنلاین و یادگیری سنتی را باهم تلفیق می‌نماید، تعریف شده است (شهیدزاده، ۱۳۹۴). یادگیری تلفیقی می‌تواند به عنوان برنامه‌ی یادگیری که در آن بیش از یک روش ارائه با هدف بهینه سازی نتایج یادگیری و اثربخشی هزینه‌ها به کار گرفته می‌گردد، توصیف شود. علاوه بر این، براساس نظر والیتان، برای توصیف فعالیت‌های یادگیری از قبیل آموزش رودررو، یادگیری الکترونیکی زنده و یادگیری خودمحور، از

یادگیری تلفیقی بهره می‌برند. همچنین یادگیری تلفیقی، به عنوان تلفیق اثربخش فنون، تکنیک‌ها و چگونگی ارایه یادگیری گوناگون تعریف می‌شود تا ارتباط خاص تعلیم دانش و نیاز اطلاعاتی افراد را تأمین کند تا فراگیران بتوانند در هر زمانی به اطلاعاتی که در وب وجود دارد، دسترسی پیدا کنند و استفاده کنند (نورآبادی و دیگران، ۱۴۰۱).

#### ۱. برنامه ترکیبی فلسفه و منطق

با توجه به اینکه فناوری اطلاعات و ارتباطات، تأثیر شگرفی بر فرصتهای یاددهی- یادگیری در آموزش‌های گوناگون؛ از جمله فلسفه و منطق داشته است، هدف این نوشتار، بررسی اثربخشی برنامه ترکیبی فلسفه و منطق است. برنامه ترکیبی فلسفه در صدد است دانش‌آموزان را به قلمرو درک و فهم، معنایابی و ساختن معنا وارد نماید و از این راه زمینه پرورش تفکر را فراهم کند (رضایی، شفیق‌آبادی، قائدی، دلاور، اسماعیلی، ۱۳۹۳). پرورش تفکر زمانی اتفاق می‌افتد یادگیرنده در مسیر یادگیری، فعال باشد.

#### ۲. برنامه تلفیقی با استفاده از روش معکوس

در سال ۱۹۶۸ بنیامین بلوم از روش تدریسی به نام یادگیری در حد تسلط یاد می‌کند. در این روش، یادگیری توسط فراگیر به صورت فعال تحقق پیدا می‌کند. از این‌رو یادگیری به شیوه‌ای بهتر و دقیق‌تر رخ می‌دهد. در این روش معلم محتوا، مواد آموزشی، منابع و ابزارهای مورد نیاز در یادگیری را طراحی می‌کند و فراگیران اهداف خود را مشخص می‌کنند و مطابق با اهداف زمان خود را مدیریت می‌کنند (محمدنژاد، محمودی، ۱۳۹۹).

از این‌رو برخی درصد احیا کردن شیوه یادگیری در حد تسلط هستند. احیا کردن این نوع از یادگیری به آموزش معکوس منتهی می‌شود. در شیوه آموزش معکوس جریان تدریس معلم وارونه می‌شود. ابتدا معلم مطالبی را که قرار است به صورت سخنرانی در کلاس ارائه دهد با بکارگیری نرم افزارهای تولید و ضبط محتوای آموزشی یا از اینترنت تهیه می‌کند و در اختیار فراگیران قرار می‌دهد. فراگیران هرکدام با سرعت متناسب یادگیری خودشان و در شرایط و زمان‌های مناسب خود مطالب را می‌بینند، به آنها گوش می‌دهند، و یادداشت برداری می‌نمایند. در واقع سطوح دانش و فهمیدن را از این طریق کسب می‌نمایند و با آمادگی یا به عرصه کلاس درس می‌گذارند تا در آنجا با کمک و راهنمایی معلم، تعامل و بحث گروهی با هم‌کلاسی‌ها و مواجه شدن با تکالیف چالش برانگیز به سطوح بالاتر حیطه شناختی برسند (قاسم‌تبار، ۱۴۰۰). با این کار زمان کلاس‌های درس به پژوهش‌های فراگیران اختصاص می‌یابد. در این روش فراگیران مهم‌ترین مسائل و فعالیت‌ها را به همراه هم‌کلاسی‌ها و معلم در کلاس انجام می‌دهند. از این‌رو زمان کلاس درس بر مشارکت فراگیران متمرکز می‌شود و از طریق بحث، پرسش، آزمون، فعالیت‌های اکتشافی، هنرورزی و کاربرد ایده‌ها یادگیری فعال انجام می‌شود که در مدل کلاس درس معکوس نقش اصلی را ایفا می‌کند (وحیدی، پوشنه، ۱۳۹۷).

در کلاس معکوس، نقش اصلی معلم طراحی آموزشی است؛ برای رساندن فراگیران به شایستگی‌های مورد نظر، این طراحی شامل مشخصات زیر است:

نخست اینکه هدف طراحی دستیابی به سطوح بالای یادگیری است. بنابراین فراگیران باید در منزل درس را بیاموزند. دوم اینکه فراگیران باید چگونگی یادگیری را بیاموزند آنگاه در کلاس درس را با درک عمیق‌تری پیگیری می‌کنند و یادگیری خود را به سطوح بالاتر شناختی می‌رسانند (حسین‌زاده، ۱۴۰۰).

در کلاس معکوس فراگیران نه تنها اطلاعات را جمع‌آوری می‌کنند، بلکه با روش آزمایش و تفکر به دنبال تجزیه و تحلیل و دسته‌بندی اطلاعات هستند و آنها را ارزیابی می‌کنند. در این روش، معلم نگران کمبود وقت برای تدریس نخواهد بود و فراگیران هرچند بار که لازم باشد درس را در منزل مرور می‌نمایند. یکی دیگر از ویژگی‌های طراحی خوب این است که یادگیرنده به

نوعی نتایج یادگیری خود را مرتبط با زندگی روزمره خود می‌داند. او باید بتواند در مسیر یادگیری خود تأمل کند و دانش کسب شده را در زندگی واقعی به کار گیرد (حبیبی و همکاران، ۱۳۹۳).

حتی در یک کلاس معکوس، موضوع تکه تکه تدریس نمی‌شود. در عوض، فرآیندی ایجاد می‌شود تا دانش آموز بتواند موضوع را به تنهایی یاد بگیرد. این ایده اصلی پشت کلاس درس معکوس است و در این راه نقش معلم بسیار تعیین کننده است زیرا او کسی است که آموزش را برنامه ریزی می‌کند و به اجرا می‌اندیشد. معلم باید دقیقاً بداند که از کجا شروع کند، بداند که کدام فعالیت‌ها دانش آموز را به بهترین نحو از نقطه ای به نقطه دیگر می‌برد، و از دانش موجود استفاده کند. معلم باید مراحل برنامه ریزی را طوری طراحی کنند که نه خیلی کوتاه باشد تا طرح ناقص تلقی شود و نه خیلی طولانی باشد که فرصت پیشرفت را از دانش آموزان سلب کند. معلم اینجا در واقع مدیر پروژه نیست، بلکه یک طراح آموزشی است. در عین حال باید به چند نکته توجه کرد. اول، شناسایی و در دسترس قرار دادن تعداد زیادی از منابع و مواد آموزشی در اختیار دانش آموزان و اطمینان از در نظر گرفتن تفاوت‌های فردی در این منابع. دوم اینکه برای دقیق بودن طرح و هدایت صحیح دانش آموزان، افزایش سطح دانش و اطلاعات و آشنایی با سطح یادگیری ضروری است (کاویانی و همکاران، ۱۳۹۵).

بدین ترتیب یادگیری فعال در کلاس معکوس زمانی اتفاق می‌افتد که فراگیران فرصت بیشتری برای تعاملات داشته و در فرآیند یادگیری درگیر شوند؛ بنابراین در یک محیط فعال یادگیری مدرسان آسان کننده یادگیری هستند تا اینکه یادگیری را به فراگیران دیکته نمایند. مدرسان جهت تحقق یادگیری فعال در دانش آموزان می‌توانند از شیوه‌هایی چون یادگیری مستقل، یادگیری مشارکتی، اکتشافی و یادگیری عمیق بهره ببرند. ویژگی مشترک این شیوه‌ها تأکید بر تعامل و درگیر شدن دانش آموز با فرآیند یادگیری است؛ به عبارت دیگر، در این روش فرض می‌شود که دانش آموز باید در آموزش شرکت کند و به دنبال آن باشد، نه دریافت کننده اطلاعات. از سوی دیگر، مربی بیشتر به عنوان یک مربی و تسهیل کننده عمل می‌کند تا مسئولیت دانش آموزان را نسبت به یادگیری مطالب و نحوه یادگیری آن‌ها افزایش دهد (محمودی، شعبانی، ۱۳۹۸).

به گفته مکلاقلین و همکاران، رویکرد معکوس منجر به افزایش قابل توجهی در یادگیری دانش آموزان از طریق مسئولیت مشترک بین دانش آموزان و معلمان و اقدامات خلاقانه می‌شود که به بهبود مهارت‌های تحصیلی کمک می‌کند. بنابراین، مدل کلاس درس معکوس نشان دهنده یک تغییر اساسی از مدل تدریس سخنرانی محور به مدل یادگیری محور است که در آن دانش آموز به مواد آموزشی از قبل آماده شده توجه می‌کند و تکالیف را قبل از کلاس تکمیل می‌کند و مربی از کلاس درس استفاده می‌کند. زمان برای آن برای اصلاح. درک مطلب و فعالیت‌های یادگیری دانش آموزان برای درک عمیق تر مفاهیم درس و حل مسئله استفاده می‌شود. این نوع کلاس درس معکوس چالش مدیریت زمان کلاس را حل می‌کند. در نهایت، این روش تدریس علاوه بر اثرات و پیامدهای مثبت رویکرد تدریس معکوس، با چالش‌هایی نیز مواجه است، از جمله زمان مورد نیاز و تعهد کلی، نیاز به تشویق مشارکت در کلاس، ترویج ارتباطات فعال در کلاس و فراتر از آن. - رعایت مطالعه قبلی یک مشکل جدی اجرایی تلقی می‌شود که باعث کاهش سرعت کلی درس می‌شود و بر رفتار یادگیری دانش آموزان تأثیر منفی می‌گذارد (نقی پور، محمودی، ۱۳۹۷).

از این رو برای حل اینگونه چالش‌ها، در روش معکوس باید از روش‌های مجازی استفاده کرد که جذابیت کافی برای جذب مخاطب را داشته باشد. به عنوان مثال در آموزش قواعد درس منطق می‌توان در بخش مجازی از برنامه‌های استفاده کرد که برای شخص از جذابیت کافی برخوردار باشد تا فرد با علاقه و خواست خود آن قواعد را دنبال کند. اما در کلاس‌های حضوری با کمک معلم، متونی متناسب با سن و نیاز افراد انتخاب شود و هر جلسه با استفاده از قواعد آموخته شده، این متون تحلیل شود

و جنبه مغالطی و رعایت نکردن قواعد نیز مشخص شود و در سطوح بالاتر استفاده از قواعد منطقی در علوم فنی نیز آموزش داده شود. در این صورت می‌توان از آموزش و پرورش رسمی که به شدت انتزاعی شده و ارتباط چندانی با تجارب فردی و اجتماعی یادگیرنده ندارد، فاصله گرفت.

اجتناب از تدریس غیرفعال در نظریه یادگیری به ویژه نظریه یادگیری پژوهشی برونر مورد بررسی قرار گرفته است. (برونر، ۱۹۶۰) به عقیده وی آنچه در کلاس‌های امروزی تدریس می‌شود، مطالب بی‌معنی و مفاهیم نامرتبط است و دانش‌آموزان به صورت طوطی وار آنها را یاد می‌گیرند و به خاطر می‌سپارند و یادگیری به فعالیتی بی‌هدف، کسل‌کننده و بی‌پهلو تبدیل می‌شود. شاید باشد. او معتقد است که وقتی دانش‌آموزان برای خود ایده‌هایی ارائه می‌کنند، آن ایده‌ها از زمانی که توسط دیگران به آنها ارائه می‌شود، معنادارتر هستند. به همین دلیل، برونر یادگیری پرس و جو را نوآورانه و ضروری می‌داند تا جایگزین یادگیری طوطی وار شود که تفکر را محدود می‌کند. هدف از روش تحقیق این است که دانش‌آموز از یادگیری لذت درونی پیدا کند و با این انگیزه سعی در یافتن حقایق کند. تحقق این مهم با مشارکت فعال دانش‌آموزان در اجرای طرحی سازماندهی شده که به فرآیند حقیقت‌یابی و موضوع معنا می‌بخشد می‌تواند انجام شود. این ساختار و معنا علاوه بر تسهیل یادگیری، انتقال مفهوم را در ذهن دانش‌آموز بهبود می‌بخشد. (کدیور، ۱۳۸۸) یادگیری تحقیقی دانش‌آموزان را تشویق می‌کند تا به اصول و مفاهیمی دست یابند که منجر به درک موارد یا حل مشکلات می‌شود. بنابراین، به جای دادن اطلاعات به دانش‌آموزان، مشارکت آنها و تشویق آنها به تفکر بیشتر، آنها را به حل مشکلات تشویق می‌کند.

### اصول طراحی آموزشی

برای مؤثر ساختن دوره‌های آموزشی ترکیبی، طراحان آموزشی و برنامه‌ریزان آموزشی و درسی باید اصول و قوانین زیر را هنگام طراحی این دوره‌ها در نظر بگیرند:

۱. طراحی ترکیبی: یک دوره آموزشی ترکیبی که به خوبی طراحی شده باشد، می‌تواند تجربیات یادگیری مناسبی را برای اکثر دانش‌آموزان فراهم کند. هنگام طراحی دوره آموزشی ترکیبی، ویژگی‌های فراگیران باید به درستی در نظر گرفته شود، از جمله زمان لازم برای دسترسی به آموزش و سایر مسائل مرتبط.

۲. انعطاف‌پذیری زمان: انعطاف‌پذیری برنامه برای موفقیت حیاتی است. وجود این سیستم به افراد اجازه می‌دهد تا زمانی که آماده هستند و وقت دارند یاد بگیرند.

۳. ترکیبی از رسانه‌ها و سبک‌های یادگیری: انعطاف‌پذیری قالب‌های رسانه‌ای یک تجربه یادگیری جامع را بر اساس آنچه که بیشترین اهمیت را دارد، فراهم می‌کند. در انتخاب روش‌ها و قالب‌های مناسب، باید در مورد سبک‌های یادگیری و سطح آموزشی مخاطبان و انگیزه دانش‌آموزان به درستی بحث شود.

۴. پشتیبانی یادگیرنده: مربیان، کارشناسان موضوعی و پشتیبانی فنی و استدلالی از فراگیران باید ظرف ۲۴ ساعت برای آنها ارسال شود و این پاسخ به موقع می‌تواند به زبان‌آموزان احساس کند که شخصی پشت محیط آنلاین است. که می‌تواند به آنها بازخورد بدهد و کمک کند.

۵. پشتیبانی اجرایی: یادگیری ترکیبی، مانند سایر تغییرات مهم در محیط‌های تجاری و آموزشی، نیازمند حمایت اجرایی است.

۶. برای رسیدن به موفقیت، نوع محتوا و کیفیت، یک پارامتر ضروری است. تصمیم‌گیری درباره‌ای امر که آیا فعالیت‌های یادگیری توانایی آگاه کردن فراگیران، توسعه مهارت‌ها و ایجاد شایستگی‌ها را دارد، یک بخش مهم از انتخاب محتوای مناسب است. (پروهان، رشادت‌جو، ۱۳۹۴).

## اشکال محتوا

محتوای الکترونیکی گاه ترکیبی از انواع محتواست و گاه به صورت متن، عکس و... ارائه می‌شود، که در ذیل به آن اشاره می‌شود.

### متن

متن آموزشی در بخش‌های مختلف آموزش الکترونیکی به کار می‌رود. کار طراح آموزشی باید ایجاد تعامل مناسب بین مواد آموزشی و یادگیرنده باشد. بخشی از این فرایند طراحی پیامی است که بتواند ارتباط اثربخش ایجاد کند (موریسون، ۲۰۰۳). به عنوان مثال استفاده از داستان‌هایی که فرد را در موضعی قرار می‌دهد که با استدلال در مورد درست یا نادرست بودن عملکرد افراد داستان قضاوت کنند.

### تصاویر

نتایج پژوهش‌هایی در مورد تأثیر حواس مختلف بر یادگیری نیز نشان می‌دهد که بینایی در انسان بیشترین تأثیر را در یادگیری دارد. بنابراین باید تصاویر مناسب با موقعیت آموزش و محتوای ارائه شده باشد. البته تصاویر انواع مختلفی دارند که در موقعیت‌های خاص به کار می‌روند (موریسون، ۲۰۰۳). در تدریس فلسفه به عنوان مثال بررسی روش‌های کسب معرفت در بخش حس می‌توان از تصاویری استفاده کرد که خطای حواس را آشکار می‌کند. این تصاویر، فضای ذهنی شکاک را برای مخاطب ملموس می‌کند.

هم‌چنین استفاده از تصاویری که می‌توان از آن چندین برداشت داشت. در نتیجه افراد برداشت‌های مختلف خود با توجه به جزئیات تصویر با یکدیگر مقایسه می‌کنند.

### فیلم آموزشی

فیلم آموزشی حقایق را به شکل واقعی ارائه می‌کند، روابط بین پدیده‌ها شبیه سازی کرده و عواطف را تحریک و گرایش‌ها را تغییر می‌دهد. نمایش فیلم بازی‌های ذهن در بحث‌های معرفت‌شناسی در فلسفه می‌تواند این زمینه را در ذهن افراد شکل می‌دهد که نمی‌توان به طور یقینی به داده‌های حواس اعتماد کرد (واحدی، ۱۳۹۹).

### بازی‌های آموزشی

بازی فعالیت سرگرم‌کننده است که برای کسب لذت انجام می‌شود. زمانی که طراحی‌های آموزشی بر روی یک بازی صورت بگیرد و آن بازی برای یادگیری موضوع نظری یا عملی خاصی انجام شود بدان بازی، بازی آموزشی گفته می‌شود. می‌توان بازی آموزشی را فعالیتی لذت بخش دانست که در آن یادگیرنده در قالب بازی و با هدف آموزشی مشخص به تعامل با محتوا می‌پردازد. از این‌رو در بازی مطالب آموختنی بدون فشار و با میل و رغبت فراگرفته می‌شوند (مهجور، ۱۳۷۰).

یکی از نکاتی که در تأثیر بازی در یادگیری اهمیت دارد طراحی آن است. لزوم توجه به طراحی آموزشی در بازی‌های آموزشی یکی از دغدغه‌های پژوهشگران است (مایر و هریس، ۲۰۱۰). در طراحی بازی‌های آموزشی باید نکات متعددی را در نظر گرفت از جمله، برقراری تعادل میان سرگرمی و آموزش در بازی‌ها، قرار دادن بحث و گفتگو در بازی، شور و هیجان، جذابیت بازی، بیان مشخص قوانین و قواعد بازی، تعیین نوع بازی براساس هدف‌های هر بخش و ....

بازی‌ها در آموزش منطق می‌توانند بسیار اثربخش باشند. به گونه‌ای که افراد قواعد منطقی را طی بازی فراگیرند و در کلاس درس پیاده‌سازی این قواعد را بر روی متون مختلف بررسی کنند. در واقع تصور بسیاری از دانش‌آموزان و دانشجویان در خصوص دروسی مثل منطق و فلسفه این است که این علوم کاربردی ندارد و یادگیری آنها بیهوده است. این تصور ناشی از این

این است که در برنامه درسی و کتب درسی منطق و فلسفه تقریباً هیچگاه به پیاده‌سازی این قواعد در دنیای واقعی اشاره نمی‌شود. در حالی که برنامه درسی ترکیبی می‌تواند این فاصله را کمتر کند. در این برنامه می‌توان با استفاده از روش معکوس دانش‌آموز قواعد منطقی را به عنوان بازی در منزل بیاموزد و حال کاربرد این قواعد را در دنیای واقعی که قابل درک برای ذهن یک دانش‌آموز است به او در کلاس حضوری آموزش داده شود. می‌توان جنبه مغالطی بسیاری از تبلیغات را به افراد نشان داد و حال از افراد خواست که خود متون مختلف را تحلیل کنند.

### **پویانمایی**

پویانمایی یا انیمیشن گرافیک‌های ثابتی هستند که به صورت سریع و متوالی نمایش داده می‌شوند و در بیننده حس حرکت ایجاد می‌کند. به عبارت دیگر فرآیند ایجاد حرکاتی خیالی در تصاویر یا اشیاء غیرجاندار را انیمیشن می‌گویند. از پویانمایی‌ها می‌توان برای شرح یک مفهوم انتزاعی در فلسفه استفاده کرد. در حقیقت استفاده از پویانمایی می‌تواند محیط انتزاعی فلسفه را برای افراد تا حدودی محسوس کند. به عنوان مثال هنگام نقد دیدگاه تجربه‌گرایان در محدود کردن این عالم به آنچه توسط حواس درک می‌شود، میتوان از انیمیشن‌های فلت‌لند استفاده کرد. انیمیشن‌هایی که در مورد ارتباط موجودات دوبعدی و سه بعدی ساخته می‌شود این زمینه ذهنی را در افراد ایجاد می‌کند که درک و معرفت خود از جهان پیرامون را به جهانی که تا به امروز آن را تجربه کردند محدود نکنند. یا در بحث‌های معرفت‌شناسی و اشکالاتی که به خطای حواس گرفته می‌شود با استفاده از کلیپ‌هایی که خطای حواس انسان را مشخص می‌کند فرد به عنوان یک تجربه‌گر در لحظه خطاهای حواس را می‌پذیرد. استفاده از پویانمایی‌های مختلف در تدریس فلسفه، این کمک را به دانش‌آموز می‌کند که دیدگاه‌های خاص فلسفی که در این پویانمایی‌ها و یا فیلم‌ها وجود دارد را تحلیل کند و بداند فلسفه دانشی است بنیادی که در پس زمینه پیامهایی که دریافت می‌کند وجود دارد. شناخت این دیدگاه‌های فلسفی کمک می‌کند تا توان تحلیل بهتری از پیامی که مخاطب آن است داشته باشد.

از این رو به صورت کلی یادگیری الکترونیکی اثربخش، نیازمند آموزش‌دهنده‌ای است که به جای تمرکز بر سخنرانی و ارائه محتوا، بیشتر بر این مطلب تمرکز داشته باشد که به یادگیرندگان کمک کند یادگیری شخصی یا شبکه‌های دانش خود را ایجاد کنند. از طریق دسترسی به منابع و متخصصان، دانش‌آموزان به سمتی سوق داده شوند که محتوا و ایده‌ها را مورد بررسی و تحلیل قرار دهند و فعالانه درگیر بحث‌هایی شوند که میان آنها، آموزش‌دهنده و اغلب اعضای یک حوزه موضوعی بزرگتر در جریان است. دانش‌آموزان به جای آنکه منفعلانه مصرف‌کننده دانشی باشند که از سوی معلم توزیع می‌شود فعالانه دانش را جستجو کنند (واحدی، ۱۳۹۹).

### **بحث و نتیجه‌گیری**

برنامه ترکیبی آموزش فلسفه و منطق در پی ایجاد فرصت‌هایی است که طی آن فرد بتواند به‌طور فعال در فعالیت‌های فلسفی شرکت کند، فعالیت‌هایی که شرکت در آن منجر به ایجاد تفکر منطقی و فلسفی در فرد می‌شود. با استفاده از برنامه ترکیبی، می‌توان منطق و فلسفه را تبدیل به دانشی کاربردی در تمامی رشته‌ها کرد. هر چند که در حال حاضر این علوم به صورت علمی انتزاعی و بدون کاربرد در مدارس و دانشگاه‌ها تدریس می‌شود. لکن استفاده از برنامه درسی ترکیبی می‌تواند به تدریس کاربردی این علم کمک کند. به خصوص زمانی که این برنامه با روش معکوس نیز همراه شود. چرا که کلاس حضوری محدودیت زمانی خاص خودش را دارد و این محدودیت زمانی مانع از رسیدن به اهداف این درس می‌شود. بنابراین اگر برنامه ترکیبی با روش معکوس همراه شود، در آن صورت کلاس محدود به زمان و مکان خاصی نیست. البته در روش معکوس مانند گذشته خواندن درس توسط دانش‌آموز در خارج از کلاس، کارساز نیست. چرا که افراد معمولاً وقتی در کلاس حاضر می‌شوند این کار را انجام نداده‌اند و در دروس فلسفه و منطق نیز به دلیل پیچیدگی بحث‌ها طبیعتاً بخش زیادی از آن را صرفاً با مطالعه

متوجه نمی‌شوند. اما با استفاده از نرم‌افزارهایی که برنامه ترکیبی در اختیار فرد قرار می‌دهد می‌توان محیطی با جذابیت و اثرگذاری بیشتری طرح کرد تا افراد با علاقه بیشتری تمایل به پیگیری آن داشته باشند. مانند طرح بازی‌های کامپیوتری که قواعد منطق را طی بازی به دانش‌آموز آموزش می‌دهد. وقتی دانش‌آموز در خارج از کلاس قواعد را بیاموزد معلم می‌تواند زمان مختص کلاس حضوری را با پیاده سازی قواعد منطق در متن‌های مختلف و همچنین در فناوری‌ها، دانش‌آموزان را با کاربردهای این علم آشنا کند و زمان کلاس به تمرین کردن دانش‌آموزان در چنین اموری سپری شود. هم‌چنین درس فلسفه نیز به همین معنا باید کاربردی شود. وقتی دانش‌آموزان با آرا فیلسوفی خاص آشنا می‌شوند. می‌توانند پیامدهای ناشی از آن دیدگاه را در متون مختلف تجزیه و تحلیل کنند. چرا که هدف فلسفه صرفاً آشنایی با چند دیدگاه خاص نیست بلکه دانش‌آموز باید بتواند با آن دیدگاه بیاندیشد و پیامدها و آثار آن دیدگاه را در حوزه‌های مختلف بررسی و تجزیه و تحلیل کند. این مهم با استفاده از برنامه ترکیبی تا حدود زیادی قابلیت اجرا را خواهد داشت.

چرا که در این برنامه معلم دیگر یک سخنران و ارائه دهنده مطالب درسی نیست، بلکه طراح آموزش محتوای درسی به فراگیران است. بدین منظور معلم علاوه بر تسلط بر محتوای درس باید بتواند کاربرد این محتوا را با استفاده از اشکال مختلف محتوا، مانند بازی‌ها، فیلم‌ها، تصاویر، پویانمایی‌ها و ... به فراگیران آموزش دهد. لذا معلمان باید بتوانند به فراگیران محتوای درسی را به گونه‌ای آموزش دهند که افراد بتوانند با این محتوا توانایی حل مسئله را بدست آورند. از این‌رو با استفاده از این برنامه می‌توان مهارت‌های تفکر را به گونه‌ای کارآمدتر به فراگیران آموخت.

## References

- Arab Shahrab, Javad, (2013), investigating the impact of textbook content, teachers' professional skills and students' motivation on increasing the quality of mathematics education from the point of view of high school mathematics teachers in Garmsar, master's thesis. [in persian].
- Azizi Alawijeh, Afsana, Zarrabian, Forozan, (2017), "Study of the effect of two teaching methods, combined learning (traditional and mobile phone) and (traditional and blog and discussion forum) on the motivation of ninth grade students to progress", Research in lesson planning, Volume 15, Number 58. [in persian].
- Bruner, J. S. (1960), "The Act of Discovery", Harvard Educational Review, Vol. 31
- Habibi, Yaser, Basharpour, Sajjad, Fallahi, Vahid, Safaei, Asieh, (2014), "The relationship between teaching styles and academic motivation with emotional creativity", the first scientific research conference of psychology, educational sciences and community pathology. [in persian].
- Hosseini, Mahmoud, (2013), investigating the relationship between ICT literacy and the use of ICT in the teaching process and computer self-efficacy of Shahid schools in Karaj in the academic year of 2012-2014, master's thesis. [in persian].
- Hosseinzadeh, Kausar, (1400), "Education of students during the crisis of the Corona epidemic", studies of psychology and educational sciences (Center for the Development of Modern Education in Iran), 7th period, number 2. [in persian].
- Kadivar, Parvin, (2008), Psychology of learning, Tehran: Samt. [in persian].

- Kaviani, Hassan, Liaqat Dar, Mohammad Javad, Zamani, Bibi Ishrat, Abedini, Yasmin, (2016), "Theoretical framework of the flipped classroom: drawing hints for inclusive learning", *Research Journal of Fundamentals of Education*, Year 7, Number 2. [in persian].
- Lim, D. H. Morris, M. L. & Kupritz, V. W. (2007). Online vs. Blended Learning: Differences in Instructional Outcomes and Learner Satisfaction. *Journal of Asynchronous Learning Network*, 10 (4): 27-42.
- Mahmoudi, Mehdi, Shabani, Sasan, (2019), "Introduction to the flipped classroom as a dynamic method for learning", *Studies in Psychology and Educational Sciences* (Nagareh Institute of Higher Education), number 57. [in persian].
- Mayer, B, Harris, C (2010), *Libraries Got Game: Aligned Learning through Modern Board Games*, Chicago: American Library Association.
- Mehjoor, Siamak Reza, (1370), *Game Psychology*, Tehran: Rahgosh. [in persian].
- Mohammadnejad, Rahman, Mahmoudi, Mehdi, (2019), "The role of virtual networks in the development of blended learning and education, the 7th National Conference of Modern Studies and Researches in the field of Educational Sciences", *Psychology and Counseling of Iran*. [in persian].
- Morrison, J. L. (2003), *The global e-learning framework: An interview with Badrul Khan*, The Technology Source.
- Najafi, Hossein, (2016), "Meta-analysis of studies on the effectiveness of the blended learning approach on improving academic performance in Iran", *Educational Research*, No. 34, pp. 73-59. [in persian].
- Naqipour, Kobri, Mahmoudi, Mehdi, (2018), "Combined learning and its role in learning development", *Studies and Research in Behavioral Sciences*, Year 1, Number 1. [in persian].
- Noorabadi, Sahar, Garmabi, Haniyeh, Jafari Kalibar, Fatemeh, Mehdi Moghadam, Hadith, (1401), "Challenges, models and solutions for the development of hybrid education", *New achievements in humanities studies*, fifth year, number 47. [in persian].
- Prohan, Roohandi, Rashadat Jo, Hamidah, (2014), "Providing a model to improve the satisfaction of faculty members with electronic education (virtual unit of Islamic Azad University)", *Behavioral Sciences*, No. 11. [in persian].
- Qasim Tabar, Amir, Qasim Tabar, Abdullah, (1400), "Identifying the merits and demerits of virtual education from the point of view of technical and vocational education instructors of Qazvin province", *skills training*, number 36. [in persian].
- Rezaei, Homa; Shafi Abadi, Abdullah; Qaidi, Yahya; Delaware, Ali; Esmaili, Masoumeh, (2014), "Investigating the effectiveness of implementing a philosophy program for children in the manner of a research community in increasing the emotional intelligence of high school girls", *Educational Psychology*, 9 (30), 43-67. [in persian].
- Rigi Farid, Abdul Wajid, (2012), *Investigating factors affecting academic optimism and its impact on the academic progress of students of agricultural colleges in Tehran province*, master's thesis. [in persian].
- Saberi Najafabadi, Maliha, (2013), "Teaching philosophy to children in interactive science museums", *Thought and Children*, second year, first issue, pp. 51-72. [in persian].

- Salehi Imran, Ebrahim, Salari, Ziauddin, (2012), "Combined learning; A new approach in the development of education and the teaching/learning process", Education Strategies, Volume 5, Number 1, pp. 69-75. [in persian].
- Shahidzadeh, Fariba, (2014), factors affecting the acceptance of blended learning (case study: students of blended courses at Tehran University), master's thesis. [in persian].
- Turk, Nasrin, Khademi Ashkazari, Meluk, Zarei Zwarki, Ismail, (2015), "The effect of blended learning on the level of learning and academic motivation of students", Educational Technologies in Learning, Volume 2, Number 6, pp. 59-76. [ in persian].
- Vahedi, Mehdi, (2019), Designing an operational model of an electronic curriculum, Tehran, Ministry of Education. [in persian].
- Vahidi, Zahra, Pushneh, Kambiz, (2017), "The effect of flipped classroom on metacognitive skills and academic motivation of conservatory students", Information and Communication Technology in Educational Sciences, Year 8, Number 3. [in persian].