

عنوان مقاله:

تحلیل محتوای اپلیکیشن واقعیت افزوده‌ی آموزش نماز ویژه‌ی دانش آموزان مقطع ابتدایی براساس اصول چندرسانه‌ای مایر

محل انتشار:

پنجمین کنفرانس بین‌المللی بازیهای رایانه‌ای، فرصتها و چالشها (سال: 1398)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسندگان:

نگین برات دستجردی - عضو هیئت علمی دانشگاه اصفهان

مرجان حقانی - دانشجوی ارشد تکنولوژی آموزشی

نگارالسادات طباطبا - دانشجوی ارشد تکنولوژی آموزشی

خلاصه مقاله:

یکی از نوآوری‌های جدید در عصر دیجیتال اپلیکیشن‌های واقعیت افزوده است که پل ارتباطی بین دنیای واقعی و مجازی است. واقعیت افزوده سبب شده است که کاربران بتوانند اطلاعات و اشیای جدیدی را به محیط واقعی اضافه کنند و علاوه بر آن یکی از فناوری‌های جذاب و سرگرم کننده است که در حوزه‌های مختلف مانند سرگرمی و آموزش و پرورش مورد استفاده قرار می‌گیرد. پژوهش حاضر با روش تحلیل محتوا جهت بررسی محتوای اپلیکیشن واقعیت افزوده‌ی آموزش نماز براساس اصول چندرسانه‌ای مایر انجام گرفته است و برای تحلیل محتوا فهرست واررسی براساس اصول چندگانه مایر طراحی شده است که اپلیکیشن واقعیت افزوده آموزش نماز برطبق این اصول مورد بررسی قرار گرفته است. نتایج این پژوهش حاکی از آن است که، این اپلیکیشن تا میزان زیادی براساس اصول چندرسانه‌ای مایر طراحی شده و در بررسی فهرست واررسی امتیاز 52 از 60 را به خود اختصاص داده است، از میان اصول چندرسانه‌ای مایر توجه به اصل کثرت، چند وجهی حسی و انسجام و هماهنگی در اپلیکیشن به خوبی مشهود است در صورتی که در این اپلیکیشن تا میزانی اصل توجه به تفاوت‌های فردی مورد غفلت واقع شده است.

کلمات کلیدی:

واقعیت افزوده، کتاب واقعیت افزوده، آموزش نماز، اصول چندرسانه‌ای مایر

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1038058>

