

عنوان مقاله:

کاربرد اینترنت اشیا و بازی وارسازی در یادگیری الکترونیکی

محل انتشار:

چهاردهمین کنفرانس ملی و هشتمین کنفرانس بین المللی یادگیری و یاددهی الکترونیکی (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 9

نویسندگان:

شاهین جوانمردی - دانشجوی کارشناسی ارشد مدیریت دولتی، دانشگاه پیام نور شیراز

امیر ضیایی پور - دانشجوی دکتری مدیریت بازرگانی راهبردی، دانشگاه آزاد اسلامی

خلاصه مقاله:

اینترنت اشیا (IoT) به پیشرفت های فناورانه در شبکه سازی اشاره دارد که به کمک آن اشیا در دنیای واقعی می توانند به یکدیگر متصل شوند تا از طریق اینترنت با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. اتصال اشیا مختلف از طریق اینترنت با قابلیت ارسال و دریافت اطلاعات، تقریباً در هر زمینه ای مانند مراقبت های بهداشتی-پزشکی، تجارت، حمل و نقل، شاورزی، مدیریت و آموزش، کاربردهای زیادی دارد. این مقاله به طور کلی در مورد اینترنت اشیا و برخی از کاربردهای آن با تاکید ویژه بر یادگیری الکترونیکی بحث خواهد کرد و در پایان مدلی از یادگیری هوشمند را با استفاده از IoT و تکنیک بازی وارسازی جهت آموزش الکترونیکی ارائه می دهد.

کلمات کلیدی:

اینترنت اشیا، یادگیری الکترونیکی، بازی وارسازی، یادگیری فراگیر

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1224580>

