

عنوان مقاله:

جزیره ی الفبا: طراحی اپلیکیشن مبتنی بر واقعیت افزوده برای بهبود یادگیری

محل انتشار:

دومین همایش ملی مدرسه آینده (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 11

نویسندگان:

فاطمه رضائی تنوراآج - دانشجوی کارشناسی ارشد رشته هنرهای رایانه ای گرایش طراحی شبیه ساز هوشمند

سمیه رضائی تنوراآج - کارشناس علوم تربیتی گرایش تربیت مربی پیش از دبستان

خلاصه مقاله:

یادگیری از جمله عوامل تاثیرگذار در شخصیت هر فرد بخصوص کودکان محسوب میشود. آموزش به کودکان به دلیل تفاوت در میزان تمرکز آنها بیشتر موردتوجه بوده و به این دلیل پژوهشگران و محققان به آموزش همراه با بازی روی آورده اند. امروزه با توجه به عصر اطلاعات و ظهور فناوریهای جدید، استفاده از این ابزارها در زمینه های آموزش بیشتر به چشم میخورد. چراکه با ارائه روشهای متفاوت در قالب بازیهای فکری و سرگرم کننده، آموزش برای کودکان جذابتر می گردد. در این میان توجه خاصی به استفاده از فناوری واقعیت افزوده در زمینه آموزش شده است تا با تلفیق واقعیت افزوده و عناصر چندرسانه های و بازی ها، محیطی تعاملی برای کاربران فراهم گردد. بر این اساس این پژوهش به طراحی اپلیکیشن مبتنی بر واقعیت افزوده برای بهبود یادگیری درس فارسی اول ابتدایی پرداخته است. تا با استفاده از آموزشهای متنوع در قالب انیمیشن و تصاویر به آموزش نشانه های زبان فارسی پرداخته و با ارائه ی بازیهای متنوع و جذاب به تثبیت مطالب کمک کنند. استفاده از این ابزار و بازیهای متنوع، تجربهای جذاب و ماندگار در کودکان ارائه میدهد که باعث افزایش یادگیری همراه با تعامل بالا میگردد.

کلمات کلیدی:

واقعیت افزوده، آموزش ابتدایی، یادگیری، بازی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1404154>

