

عنوان مقاله:

جایگاه فناوری نوین (هوش مصنوعی، واقعیت های افزوده و...) در فرایند یادگیری و ارزشیابی

محل انتشار:

ششمین همایش بین المللی روانشناسی، علوم تربیتی و مطالعات اجتماعی (سال: 1402)

تعداد صفحات اصل مقاله: 15

نویسندگان:

محمد برزویی - مدرس دانشگاههای استان چهارمحال و بختیاری

محمد خالدی سردشتی - کارشناسی ارشد، مدیریت آموزشی، دانشگاه آزاد اسلامی، لردگان، ایران.

خلاصه مقاله:

هدف پژوهش حاضر جایگاه فناوری نوین (هوش مصنوعی، واقعیت های افزوده و...) در فرایند یادگیری و ارزشیابی می باشد. این تکنولوژی ها به عنوان ابزارهای جدید و نوآورانه در آموزش و پرورش مورد استفاده قرار می گیرند. این فناوری باعث مشارکت فعال دانش آموزان در فرایند یادگیری می شود و باعث تحول در روش های سنتی آموزش مبتنی بر کتابخانه های کاغذی می گردد. امروزه می توان با غرق کردن دانش آموزان در واقعیت مجازی، تجربه واقعی در آموزش ایجاد کرد و با شبیه سازی موقعیت های سخت و پیچیده، فرصت های بیشتری را برای یادگیری دانش آموزان به وجود آورد. علاوه بر این واقعیت افزوده نیز با قرار دادن اشیاء مجازی درون محیطه ای واقعی توانسته است نقش موثری در فرایند آموزش علوم مختلف مانند پزشکی، جغرافیا، معماری، باستان شناسی و ... داشته باشد. عناصر واقعیت افزوده به کمک صدا، ویدئو، گرافیک یا داده های GPS به دنیای واقعی افزوده می شوند. به همین دلیل می توان از واقعیت افزوده برای افزایش انگیزه دانش آموزان، ارزشیابی میزان یادگیری دانش آموزان، حمایت از دانش آموزان کم توان ذهنی، توضیح و تفسیر مطالب درسی به همراه سرگرمی، محتویات گرافیکی و تعامل بیشتر دانش آموزان استفاده کرد. هوش مصنوعی به عنوان یک سامانه هوشمند، قادر است تا با استفاده از الگوریتم ها و شبکه های عصبی، به تجزیه و تحلیل داده ها و اطلاعات آموزشی بپردازد و به دانش آموزان راهنمایی کند. این فناوری نوین باعث افزایش کارآمدی و سرعت یادگیری می شود. این پژوهش به روش کتابخانه ای از طریق اسناد و مدارک تدوین شده است. نتایج حاکی است که استفاده از این تکنولوژی ها منجر به بهبود عملکرد دانش آموزان در حل مسائل پژوهشگران شده است. همچنین پیاده سازی این روش -های سنتی مشکل بوده و با هزینه و خطاهای زیاد همراه هستند، در حالی که روش های واقعیت مجازی و واقعیت افزوده دارای دقت بالا در ارزشیابی و همراه با تولید محتوای مناسب هستند.

کلمات کلیدی:

هوش مصنوعی، واقعیت افزوده، واقعیت مجازی، یادگیری، ارزشیابی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1995638>

