

آموزش

یادگیری سیرالین: فنون و فناوری‌ها

www.ketab.ir

عنوان و نام پدیدآور: یادگیری سیار نوین: فنون و فناوری‌ها/ نویسندگان [صحیح ویراستاران] هوکیونگ ریو، دیوید پارسونز؛ مترجمان اسماعیل زارع زوارکی، سونیا موسی رمضانی، الهه ولایتی./ مشخصات نشر: تهران: دنیای اقتصاد، ۱۳۹۶./ مشخصات ظاهری: ۷۰۴ ص. مصور، جدول، نمودار./ شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۸۵۹۱-۶۷-۲/ وضعیت فهرست نویسی: فیبا/ یادداشت: عنوان اصلی: Innovative mobile learning: Techniques and technologies, c 2009/ یادداشت: کتابنامه: ص. ۶۵۷-۷۰۲/ موضوع: سیستم‌های سیار مخابرات و آموزش و پرورش/ موضوع: Mobile communication systems in education/ شناسه افزوده: ریو، هوکیونگ/ شناسه افزوده: Ryun, Hokiung/ شناسه افزوده: پارسونز، دیوید، ۱۹۵۹- م./ شناسه افزوده: Parsons, David/ شناسه افزوده: زارع زوارکی، اسماعیل، ۱۳۵۰- مترجم/ شناسه افزوده: موسی رمضانی، سونیا، ۱۳۶۲- مترجم/ شناسه افزوده: پارسونز، دیوید، ۱۳۶۵- مترجم/ رده بندی کنگره: ۱۳۹۶ ی ۲ /LB۱۰۴۴/۸۴/ رده بندی دیویی: ۳۷۱/۳۳۵/ شماره کتابخانه ملی: ۴۷۸۰۳۶۹

www.ketab.ir

یادگیری سیار نوین، فنون و فناوری‌ها / ناشر: انتشارات دنیای اقتصاد / نویسندگان: هوکیونگ ریو (دانشگاه مسی
نیوزلند)، دیوید پارسونز (دانشگاه مسی نیوزلند) / مترجمان: اسماعیل زارعی زوارکی، سونیا موسی‌مضانی، الهه ولایتی /
طراح: آلدو یونینفورم، حسن کریم‌زاده / صفحه‌آرا: مریم فتاحی / مدیر تولید: انوشه صادقی آزاد / نوبت چاپ: اول -
۳۹۶ شماره‌چاپ: ۳۰۰ نسخه / شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۸۵۹۱-۶۷-۲ / چاپ: پردیس / تمام حقوق این اثر محفوظ و
مستحق بهره‌برداری اقتصادی است / نشانی فروشگاه: تهران، خیابان شهید مطهری، بین میرای شیرازی و سایه، شماره: ۲۷، تلفن:
۰۲۱-۸۷۷۶۲۷۴۴ / دوزنگار: ۸۷۷۶۲۷۴۴ / پست الکترونیک: book@den.ir / آگهی اینترنتی: book.den.ir

www.ketab.ir

فهرست تفصیلی	۱۷
مقدمه مترجمان	۲۳
پیش‌گفتار ناشر انگلیسی	۲۵
مقدمه ویراستاران	۲۹
تقدیر و تشکر	۳۹

بخش اول

مبانی نظری تجارب یادگیری سیار

فصل اول، طراحی فعالیتهای یادگیری با استفاده از سامانههای سیار	۴۳
چکیده	۴۳
مقدمه	۴۳

سه رکن یادگیری	۴۴
----------------	----

یادگیری انفرادی و کاربردهای آن در یادگیری سیار	۴۸
--	----

یادگیری مشارکتی و کاربردهای آن در یادگیری سیار	۵۰
--	----

یادگیری موقعیتی و کاربردهای آن در یادگیری سیار	۵۲
--	----

طراحی تجارب یادگیری سیار	۵۴
--------------------------	----

دیدگاههای فنی: محیط یادگیری سیار عمومی	۵۷
--	----

دیدگاههای فنی: رمی یادگیری سیار	۶۰
---------------------------------	----

دیدگاههای یادگیری: اهداف عینی یادگیری و فعالیتهای یادگیری مشارکتی	۶۳
---	----

کاربرد چارچوبی برای طراحی یادگیری سیار انفرادی	۶۸
--	----

کاربرد چارچوبی برای طراحی فعالیتهای یادگیری اکتشافی	۶۹
---	----

کاربرد چارچوبی برای طراحی فعالیتهای یادگیری اکتشافی به صورت مشارکتی	۷۰
---	----

کاربرد چارچوبی برای طراحی فعالیتهای یادگیری موقعیتی نمایشی	۷۲
--	----

نتیجه‌گیری و جهت‌دهی تحقیقات آینده	۷۴
------------------------------------	----

فصل دوم: به سوی استفاده عملی از یادگیری سیار: ترویج نوآوری آموزشی از طریق اصول و راهبردهای آموزشی در عمل	۷۹
چکیده	۷۹
مقدمه	۷۹
پیشینه مطالعاتی	۸۲
چارچوب مفهومی	۸۲
مرور ادبیاتی	۸۳
روش تحقیق	۹۱
درگیری	۹۷
حضور	۱۰۰
انعطاف پذیری	۱۰۴
راه حل ها و پیشنهادها	۱۰۸
تقدیر و تشکر	۱۰۶

بخش دوم

بهبود نتایج یادگیری انفرادی

فصل سوم: درک ارزش سیستم پیام کوتاه تعاملی برای کلاس های بزرگ	۱۲۳
چکیده	۱۲۳
مقدمه	۱۲۳
نظام های یادگیری مورد مطالعه: کلاس درس	۱۲۴
نظام متن برای یادگیری	۱۳۰
استفاده از متن برای یادگیری در کلاس درس	۱۳۴
نتایج	۱۳۵
نتیجه گیری	۱۴۰
جهت گیری های انجام پژوهش های آتی	۱۴۱

فصل چهارم: یادگیری از طریق بازی: یک مطالعه موردی

چکیده	۱۴۵
مقدمه	۱۴۵
پیشینه	۱۴۷
انتقال دانش	۱۴۸
رویکرد ساختن گرایی و محدودیت های آن	۱۴۹
یک کانال اطلاعاتی و ارتباطی مشهور	۱۵۰
مزیت بازی های فراگیر	۱۵۲
تولید یک بازی فراگیر برای دستیابی به مقاصد یادگیری	۱۵۳
تصمیم های اتخاذ شده در ارتباط با طراحی	۱۵۳
یک پیش نویس از بازی	۱۵۵
ایجاد اتصالی برای زمینه یادگیری	۱۵۷
اجرای عملی	۱۵۸
یک مثال از بازی	۱۶۱
آزمایش اثرات بازی	۱۶۲
اندازه گیری اثرات ساخت ها و تجربه در حال جریان	۱۶۳

فرضیه‌ها	۱۶۴
فرآیند مطالعه	۱۶۶
نتایج مطالعه تجربی	۱۶۶
تجزیه و تحلیل واریانس چند متغیره	۱۶۶
اثرات فعال‌سازی	۱۶۸
برانگیختن احساسات	۱۷۰
برانگیختن نگرش‌ها	۱۷۰
اثرات روی جذب، پردازش و ذخیره اطلاعات	۱۷۱
اثرات تجربه روندی	۱۷۱
جهت‌گیری‌های انجام پژوهش در آینده	۱۷۳
بازی یادگیری فراگیر مناسب	۱۷۳
بازی و بررسی فناوری	۱۷۴
آیا باید بودن، تنها علت معقول است؟	۱۷۴
بازیچه‌گیری	۱۷۵
تجربه و نقش	۱۷۶
فصل پنجم: بازی‌های یادگیری و توان محیط‌های یادگیری چندرسانه‌ای سیار، تفاوت‌های فردی و طراحی آموزشی	۱۸۱
چکیده	۱۸۱
مقدمه	۱۸۲
پژوهش در زمینه آی‌باد	۱۸۳
نمونه‌ای از پژوهش‌های کاربردی در زمینه آی‌باد در کلاس درس	۱۸۳
آی‌بادها و تفاوت‌های فردی: بررسی‌های تجربی	۱۹۷
گنجایش حافظه فعال	۱۹۸
بررسی در زمینه آی‌بادها و تفاوت‌های فردی	۱۹۹
نتایج، بحث و بررسی	۲۰۴
آی‌بادها به عنوان محیط‌های یادگیری چندرسانه‌ای سیار	۲۰۷
جهت‌گیری‌های پژوهشی در زمان آینده	۲۰۸
فصل ششم: از یادگیری فردی به سوی یادگیری مشارکتی - بازی‌های آموزشی و بازی‌ها، موقعیت، شرایط و هویت در یادگیری سیار	۲۱۵
چکیده	۲۱۵
مقدمه	۲۱۵
پیشینه	۲۱۹
بازی‌ها و انجام آنها	۲۲۲
روش‌شناسی‌ها	۲۳۰
مثال‌های موردی	۲۳۲
خلبان هواپیمای سبک	۲۳۲
طرح ساواناه	۲۳۵
طرح مادلار کینگ این دیفورد	۲۴۵
جهت‌گیری‌های پژوهشی در آینده	۲۵۰
تقدیر و تشکر	۲۵۲

بخش سوم

افزایش تجارب یادگیری مشارکتی

فصل هفتم: اثرات فناوری مشارکتی در محیط‌های یادگیری توزیع‌شده ۲۵۷

چکیده ۲۵۷

مقدمه ۲۵۸

پیشینه ۲۵۹

چارچوب پژوهش ۲۶۳

فرآیند ۲۶۶

مشارکت‌کنندگان ۲۷۰

روش اجرا ۲۷۱

نتایج ۲۷۳

زمینه‌سازی به منظور تجزیه و تحلیل توانگری ۲۸۰

بحث و بررسی ۲۸۲

جهت‌گیری‌های انجام پژوهش در آینده ۲۸۴

تقدیر و تشکر ۲۸۷

فصل نهم: ایجاد محیط‌های مبتنی بر فناوری سیار برای استفاده از رویکرد یادگیری یکپارچه ۲۹۱

چکیده ۲۹۱

مقدمه ۲۹۱

پیشینه ۲۹۵

فرآیند طراحی ایجاد محیط ۲۹۶

چرخه اول ۲۹۸

سناریو A: تماس اولیه، صحیح الیت در کلاس درس ۲۹۹

سناریو B: برنامه‌ریزی برای استفاده از فناوری سیار در اتاق رایانه مدرسه و در خانه ۳۰۲

سناریو C: گردش علمی ۳۰۳

سناریو D: تجزیه و تحلیل داده‌ها، ایجاد محیط ۳۰۵

سناریو E: بررسی و انتخاب یک تیم برای استفاده از فناوری سیار در کلاس درس ۳۰۷

چرخه دوم ۳۰۸

نظام در عمل ۳۱۰

سرویس مخزن شیء یادگیری ۳۱۲

رویکردی برای ابزارها ۳۱۵

ابزار گاردس و پداکاردس ۳۱۶

ابزار کمپو ۳۱۸

ابزار کوکت ۳۲۲

پایگاه بلیکان ۳۲۷

جهت‌گیری‌های پژوهشی در آینده ۳۳۱

طراحی ارزشیابی ۳۳۱

سیر تکامل نظام ۳۳۳

نتیجه‌گیری ۳۳۶

تقدیر و تشکر ۳۳۶

فصل نهم: مشارکت در زمینه به‌عنوان چارچوبی برای طراحی فعالیت یادگیری سیار نوآورانه	۳۴۱
چکیده	۳۴۱
مقدمه	۳۴۲
یادگیری مشارکتی در زمینه	۳۴۳
طرح آمولتس	۳۴۸
آزمایش در مدر بر گوندا	۳۵۲
آزمایش در مرکز شهر و کسجو	۳۵۴
آزمایش انجام‌شده روی دانشجویان تربیت معلم	۳۵۵
کاربرد چارچوب مفهومی	۳۵۷
ملاحظات روش‌شناختی	۳۵۸
مسائل مربوط به طراحی آزمایش	۳۶۰
خط من	۳۶۱
نتایج	۳۶۵
تأثیر بر وظیفه و قابلیت استفاده	۳۶۷
تأثیر بر زمینه‌های اجتماعی و مشارکتی	۳۶۸
فناوری چگونه پیامد یادگیری تأثیر می‌گذارد	۳۷۱
تجزیه و تحلیل	۳۷۲
بحث و برز	۳۷۴
جهت‌گیری‌های آینده	۳۷۷
نقدیر و تشکر	۳۷۸
فصل دهم: شبیه‌سازی مشارکتی: منظر کسب و تجارت یادگیری مشارکتی	۳۸۱
چکیده	۳۸۱
مقدمه	۳۸۲
پیشینه	۳۸۳
شبیه‌سازی مشارکتی	۳۸۶
چارچوب اس. پی. اس.	۳۹۰
تکیه‌گاه‌سازی چیست؟	۳۹۰
طراحی چارچوب اس. پی. اس. با فن تکیه‌گاه‌سازی	۳۹۲
مرحله فرآیند آغازی	۳۹۳
مرحله مربوط به نظام	۳۹۳
مرحله مربوط به یادگیرنده	۳۹۴
بازتاب	۳۹۶
ویژگی‌های چارچوب اس. پی. اس. که به تکیه‌گاه‌سازی آموزشی مربوط می‌شوند	۳۹۶
ویژگی‌های چارچوب اس. پی. اس.	۳۹۷
پلا اس. پی. اس.	۳۹۷
ساختار	۳۹۸
حوزه خدمت‌رسان	۳۹۸
حوزه معلم	۳۹۹
حوزه دانش‌آموز	۳۹۹
واسطه کاربر	۳۹۹
واسطه کمک‌ی	۴۰۰

واسط معلم	۴۰۰
واسط دانش آموز	۴۰۱
سناریو	۴۰۱
ارزشیابی و نتایج آزمایشی	۴۰۳
گروه مجزا	۴۰۳
گروه های چندگانه	۴۰۵
جهت گیری های پژوهش های آینده	۴۰۷
نتیجه گیری	۴۰۸

بخش چهارم

افزایش تجارب یادگیری موقعیتی

فصل یازدهم: یادگیری موقعیتی با استفاده از نقشه اسکیچ

۴۱۵

چکیده

۴۱۵

مقدمه

۴۱۵

نتایج مرتبط

۴۱۵

وسازی نقشه های دستی

۴۲۰

یازدهم

۴۲۰

یازدهم

۴۲۰

سرور نقشه دستی

۴۲۲

ارزشیابی و نتایج تجربی

۴۲۵

۱- کلاس نقشه دستی

۴۲۶

۲- کلاس کشف

۴۲۷

مباحث و نتایج تجربی

۴۲۹

۱- کارایی نقشه کاربری

۴۲۹

۱- نقش آموزگاران

۴۳۳

۲- واسط کاربر سرور نقشه دستی

۴۳۳

۳- مشارکت والدین

۴۳۴

۴- بازتاب فعالیت های خارج از کلاس درس

۴۳۴

نتیجه گیری و دستورالعمل هایی برای پژوهش های آینده

۴۳۵

تشکر و قدرانی

۴۳۵

فصل دوازدهم: معماری محیط سیار فردی به منظور تسهیل موقعیتی مادام العمر

۴۳۹

چکیده

۴۳۹

مقدمه

۴۳۹

پیشینه

۴۴۳

طراحی گزینه ها برای محیط های یادگیری سیار انفرادی

۴۴۶

غلبه بر مشکل کوچک بودن صفحه نمایش

۴۴۸

تسهیل مسیریابی در فضای اطلاعاتی

۴۵۴

تسهیل ارتباط و به اشتراک گذاری اطلاعات

۴۵۵

پشتیبانی از قابلیت سیار بودن مکان یابی هوشمند و اکتشاف

۴۵۶

طراحی محیط یادگیری سیار

۴۵۸

شخصی سازی محیط

۴۶۳

طرح‌ها	۴۶۴
طرح اول	۴۶۵
طرح دوم	۴۶۷
طرح سوم	۴۶۸
نتیجه‌گیری و جهت‌گیری پژوهش‌های آتی	۴۷۰
فصل سیزدهم: طراحی تجارب یادگیری موقعیتی	۴۷۵
چکیده	۴۷۵
مقدمه	۴۷۵
مبانی نظری طراحی فعالیت‌های یادگیری موقعیتی	۴۷۹
گیرای موقعیتی و نظریه فعالیت	۴۸۰
طراحی تجربه یادگیری موقعیتی در دانشگاه‌ها	۴۸۴
شناختی نیازها و الگوبندی فعالیت‌های یادگیری موقعیتی	۴۸۷
طراحی تذکرات یادگیری موقعیت-محور	۴۹۱
مشاهده و زمان‌بندی یادگیری مکان-یاب در عمل	۴۹۵
نتیجه‌گیری و جهت‌گیری پژوهش‌های آتی	۵۰۰
محدودیت‌ها و مطالبات	۵۰۰
بررسی‌های آتی	۵۰۱
فصل چهاردهم: ایجاد تجربه یادگیری سیار برای محیط حرفه‌ای	۵۰۳
چکیده	۵۰۳
مقدمه	۵۰۳
تلفن همراه حرفه‌ای	۵۰۵
یادگیری سیار حرفه‌ای	۵۰۵
مروری بر حوزه‌های مشکل‌آفرین	۵۰۷
جلسه معرفی و آموزش ارائه خدمات به مشتری	۵۰۷
مروری بر سیستم اطلاعاتی مدیریت لوازم خانگی	۵۰۷
آموزش ارائه کالاهای خطرناک	۵۰۸
اهداف پژوهش	۵۰۹
سوالات پژوهشی در این مطالعه به‌طور خلاصه عبارتند از:	۵۱۰
ساختار این فصل	۵۱۱
طراحی مفهومی و محیطی	۵۱۱
مباحث برنامه سیار	۵۱۱
مشتریان جزئی	۵۱۲
مشتریان دائمی	۵۱۳
مشتریان هوشمند	۵۱۳
زمینه کاربرد یادگیری سیار	۵۱۵
تحلیل زمینه و کاربر	۵۱۵
طراحی واسط	۵۱۵
سازمان‌دهی و ساختاربندی کاربرد	۵۱۶
استعاره‌های تجربه یادگیری	۵۱۷
اهداف یادگیری	۵۱۸

ایجاد چارچوبی برای ملزومات طراحی یادگیری سیار	۵۱۸
طراحی سیستم پیشنهادی	۵۲۲
طراحی و توسعه مدل	۵۲۶
مرحله نخست	۵۲۷
طرز استفاده	۵۲۷
طراحی واسط	۵۲۷
ارائه	۵۲۷
کشف	۵۲۹
مرحله دوم	۵۳۱
ارائه	۵۳۲
ساخت	۵۳۴
مرحله سوم	۵۳۵
اجرا	۵۳۵
ایجاد ارتباط	۵۳۶
ارائه	۵۳۷
ارزشیابی سیستم	۵۳۸
ارائه	۵۳۹
کشف	۵۳۹
ساخت	۵۴۰
ایجاد ارتباط	۵۴۱
بحث و نتیجه گیری	۵۴۲
نتیجه گیری و جهت گیری پژوهش های آتی	۵۴۳
بخش پنجم	
چالش ها و آینده یادگیری سیار	
فصل یازدهم: کاربردهای آموزشی عملی: معرفی بر پژوهش های صورت گرفته	۵۵۱
چکیده	۵۵۱
مقدمه	۵۵۱
برنامه های آموزشی مبتنی بر ابزارهای دستی و مباحث مربوط به آن	۵۵۵
برنامه های ارتباط آموزشی و مباحث مربوط به آن	۵۵۵
برنامه های ارتباط آموزشی	۵۵۵
ارائه اطلاعات	۵۵۶
ارسال محتوا و برنامه آموزشی دوره	۵۵۷
سیستم های ارتباطی کلاس درس	۵۶۰
بحث	۵۶۱
کاربردهای مدیریتی و مباحث مربوط به آن	۵۶۴
کاربردهای مدیریتی	۵۶۴
بحث	۵۶۵
کاربرد دسترسی چندرسانه ای و مباحث مربوط به آن	۵۶۶
کاربرد دسترسی چندرسانه ای	۵۶۶
بحث	۵۶۷
کاربرد بازی ها و شبیه سازی ها و مباحث مربوط به آن	۵۶۸

کاربرد بازی‌ها و شبیه‌سازی‌ها	۵۶۸
بحث	۵۶۹
کاربرد گردآوری داده‌ها و مباحث مربوط به آن	۵۷۰
کاربرد گردآوری داده‌ها	۵۷۰
بحث	۵۷۱
کاربرد مکان‌یابی و مباحث مربوط به آن	۵۷۲
کاربردهای مکان‌یابی	۵۷۲
شخصی‌سازی	۵۷۳
کاربرد مکان‌یابی فعال	۵۷۳
کاربرد مکان-یاب منفعل	۵۷۴
بحث	۵۷۴
محدودیت‌ها	۵۷۶
خلاصه مطالب	۵۷۹
تجربگی پژوهش‌های آتی	۵۸۱
فصل ۵۸۹	۵۸۹
چکیده	۵۸۹
مقدمه	۵۹۰
موانع فنی یادگیری	۵۹۱
کاربردهای وب آژاکس	۵۹۴
کاربرد آژاکس در برنامه یادگیری	۵۹۵
برنامه وب، آژاکس و قابلیت تجربه یادگیری	۵۹۷
همزمانی نسخه جاوا و XML (آژاکس)	۵۹۹
موتور آژاکس	۶۰۲
عملکرد آژاکس	۶۰۵
مرورگر تلفن همراه به منظور حمایت از آژاکس	۶۰۷
روش‌شناسی	۶۰۸
طراحی ارزشیابی کاربر	۶۱۱
فنون مشاهده	۶۱۲
اجرا	۶۱۲
روش یادگیری سیار ASP	۶۱۴
روش یادگیری سیار آژاکس	۶۱۵
استفاده از روش یادگیری سیار	۶۱۶
عملکرد روش ASP به لحاظ نظری	۶۱۷
عملکرد سیستم آژاکس به لحاظ نظری	۶۱۹
معیارهای عملکرد تجربی	۶۲۱
اندازه پاسخ‌های برنامه ASP	۶۲۳
اندازه پاسخ‌های برنامه آژاکس	۶۲۴
زمان پاسخگویی برنامه آژاکس	۶۲۵
اندازه پاسخگویی در برنامه ASP	۶۲۶
اندازه درخواست در رویکرد آژاکس	۶۲۸
شاخصه‌های کلی عملکرد	۶۲۸

زمان‌بندی پاسخ‌های رویکرد ASP	۶۳۰
ارزشیابی کارآمدی	۶۳۰
نتایج آزمون کارآمدی	۶۳۲
خلاصه مطالب و نتیجه‌گیری	۶۳۴
جهت‌گیری پژوهش‌های آتی	۶۳۵
فصل هفدهم: مطالب و منابع خواندنی توصیه‌شده	۶۴۱
واژه‌نامه توصیفی	۶۴۹
فهرست کامل منابع	۶۵۷

www.ketab.ir

ظهور فناوری های نوین مانند چند رسانه ای ها، فرارسانه ای ها و ارتباطات از راه دور باعث تغییر تحول اساسی در فرایند تدریس و یادگیری شده است. امروزه، رویکرد یادگیری در هر زمان و هر مکان، با پیشرفت فناوری های یادگیری سیار تا حد زیادی به واقعیت پیوسته است. یادگیری سیار فرایندی است که در آن فعالیت های یادگیری از طریق فناوری های قابل حمل انجام می شود. به عبارت دیگر، یادگیری سیار، کسب هر نوع دانش، نگرش و مهارت با به کارگیری از فناوری های سیار در هر زمان و مکان است که باعث تغییر در رفتار و عملکرد یادگیرنده می شود. ابزارهای فناوری سیار از جمله تلفن همراه، تبلت، لپ تاپ، آی پدها، ای پدها، لی بی صوتی دیجیتال و دوربین های دیجیتال امکان تبادل اطلاعات و برقراری ارتباط و تعامل را در نظام آموزشی فراهم کرده و ظرفیت های جدیدی برای تدریس و یادگیری در اختیار معلم و دانش آموز و همچنین استاد و دانشجو قرار داده است. یادگیری سیار به معنای فراهم ساختن امکان دسترسی به منابع آموزشی مانند مطالعه و یادگیری فردی و گروهی، خودراهبری در یادگیری، مطالعه در هر زمان و مکان، استقلال یادگیرنده در امر یادگیری و مشارکتی تحقق یابد. البته بهره گیری مؤثر از ابزارهای فناوری سیار در فرایند آموزش، تدریس و یادگیری مستلزم طراحی مجدد نظام آموزشی و در نظر گرفتن ظرفیت ها و همچنین چالش ها و تهدیدهای آن است. کتاب حاضر، مبانی نظری و عملی فناوری های یادگیری سیار نوین را به مخاطبان معرفی می کند. این کتاب دارای پنج بخش و شامل هفده فصل است که در آن مبانی نظری تجارب یادگیری سیار، چگونگی افزایش تجارب یادگیری انفرادی، چگونگی افزایش تجارب یادگیری مشارکتی، چگونگی افزایش تجارب یادگیری موقعیتی، چالش ها و آینده یادگیری سیار مورد بحث و بررسی قرار گرفته است. در این کتاب، ابعاد آموزشی و فنی یادگیری سیار به تفکیک در فصل های

مختلف معرفی شده و با ارائه گزارش تحقیقی مربوطه مورد پشتیبانی قرار گرفته است. همچنین محورهای طراحی آموزشی، تولید محتوا، اجرا، مدیریت و ارزشیابی فرایند یادگیری سیار در نظام آموزش و پرورش و نظام آموزش عالی به‌خوبی تبیین شده است. در کتاب حاضر، در فصل‌های اول لغایت هفدهم آن موضوعات زیر معرفی و مورد بحث و بررسی جامع قرار گرفته است: طراحی فعالیت‌های یادگیری با استفاده از فناوری‌های سیار، به‌سوی استفاده عملی از یادگیری سیار، سیستم پیام کوتاه تعاملی برای کلاس‌های بزرگ، یادگیری از طریق بازی فراگیر، آی‌پادها عنوان محیط‌های یادگیری چندرسانه‌ای سیار، از یادگیری فردی به‌سوی یادگیری مشارکتی، اثرات فناوری مشارکتی در محیط‌های یادگیری توزیعی، ایجاد محیط‌های مبتنی بر بازی سیار، طراحی فعالیت‌های یادگیری بسیار نوآورانه، شبیه‌سازی مشارکتی، باسیری موقعیتی، معماری محیط سیار فردی، طراحی تجارب یادگیری موقعیتی، ایجاد تشابها یادگیری سیار، برای محیط‌های حرفه‌ای، کاربردهای آموزشی عملی، سنجش زیایات، ژاکس در طراحی نظام‌های یادگیری سیار، معرفی منابع و مآخذ پیشنهادی برای مضامین بیشتر.

در پایان کتاب نیز ویرایش دوم یافته‌های آشنایی مخاطبان با واژه‌های تخصصی کتاب قرار گرفته است.

مطالعه کتاب حاضر به کلیه معلمان، استادان، کارشناسان، پژوهشگران و دانشجویان تحصیلات تکمیلی رشته‌های تربیت معلم توصیه می‌شود. همچنین از این کتاب می‌توان به‌عنوان منبع درسی مناسبی برای دانشجویان کارشناسی ارشد و دکتری تکنولوژی آموزشی در دروس: فناوری‌های سیار، آموزش و یادگیری، تلفیق فناوری‌های نوین در برنامه درسی، طراحی و توسعه آموزش تعاملی مبتنی بر وب، نظام جامع یادگیری الکترونیکی و طراحی آموزشی مبتنی بر وب، به‌بهره گرفت. با امید آنکه بتوانیم از ظرفیت‌های جدید فناوری‌های یادگیری سیار در فرایند تدریس و یادگیری به‌خوبی استفاده کنیم.

دکتر اسماعیل زارعی زوارکی؛ سونیا موسی رمضانی؛ الهه ولایتی