

آموزش از طریق سیستم واقعیت افزوده

(با تأکید بر عملکرد تحصیلی و خودکارآمدی تحصیلی دانش آموزان)

نویسنده:

علی بهجومش

www.ketab.ir



www.katibenovin.ir

سرشناسه	: بهجومش، علی، ۱۳۷۳
عنوان و نام پدیدآور	: آموزش از طریق سیستم واقعیت افزوده (با تاکید بر عملکرد تحصیلی و خودکارآمدی تحصیلی دانش‌آموزان) // نویسنده علی بهجومش.
مشخصات نشر	: شیراز: کتیبه نوین، ۱۴۰۰.
مشخصات ظاهری	: ۹۲ ص.
شابک	: ۸۱-۰-۷۶۵۵-۶۲۲-۹۷۸: ۳۰۰۰۰۰ ریال
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
یادداشت	: کتابنامه:ص. [۷۹]-۹۲.
موضوع	: واقعیت مجازی در آموزش و پرورش -- ایران -- نمونه پژوهی
موضوع	: Virtual reality in education -- Iran -- Case studies
موضوع	: اینترنت و آموزش و پرورش -- ایران -- نمونه پژوهی
موضوع	: Internet in education -- Iran -- Case studies
موضوع	: آموزش از راه دور -- ایران -- آموزش به کمک کامپیوتر -- نمونه پژوهی
موضوع	: Distance education-- Iran -- Computer-assisted instruction -- Case studies
موضوع	: پیشرفت تحصیلی -- ایران -- نمونه پژوهی
موضوع	: Promotion (School) -- Iran -- Case studies
موضوع	: خودکارایی -- نمونه پژوهی
موضوع	: Self-efficacy -- Case studies
رده بندی کنگره	: LB۰۲/۵۷
رده بندی دیویی	: ۶۷۱/۳۳۴
شماره کتابشناسی ملی	: ۸۵۵۱۹۷۴

عنوان کتاب:	آموزش از طریق سیستم واقعیت افزوده (با تاکید بر عملکرد تحصیلی و خودکارآمدی تحصیلی دانش‌آموزان)
نویسنده:	علی بهجومش
ناشر:	کتیبه نوین
نوبت چاپ:	اول ۱۴۰۰
شابک:	۹۷۸-۶۲۲-۷۶۵۵-۸۱-۰
شمارگان:	۱۰۰۰ جلد
سروراستار و صفحه آرا:	علی داودی
چاپ و صحافی:	گاندی
قیمت:	۳۰۰۰ تومان

پیشگفتار

عصری که در حال حاضر در آن زندگی خود را ادامه می‌دهیم، به دوره اطلاعات موسوم است. این مسئله خیلی از حوزه‌های زندگی بشری را دستخوش تحول کرده است. بخش آموزش، از اصلی‌ترین و پراهمیت‌ترین بخش‌هایی است که تحت تأثیر این فن‌آوری قرار گرفته است. در حقیقت، دوره جدیدی از آموزش با مورد استفاده قرار دادن فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات پیش روی فراگیران قرار گرفته است. فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات، مدل ذهنی یادگیری را دستخوش تحول کرده است و الگوهایی که وجود دارند، یادگیری را پربارتر کرده‌اند و روش‌های تازه‌ای را نیز به وجود آورده‌اند. این الگوهای موجود و خصوصیات یادگیری و آموزش‌های بر اساس فن‌آوری را به اشتراک می‌گذارند و روش‌های تازه آموزش و یادگرفتنی را پیشنهاد می‌دهند که این روش‌ها، فراگیر دارای نقش فعال بوده و آموزش خویش را بهر، دارای استقلال، منعطف و ارتباطی را مورد تأکید قرار می‌دهند. با پیشرفت روزافزون تکنولوژی سبب شده است که پیشرفت‌های تازه‌ای در یادگیری دیده شود. در حقیقت پیشرفت، این سؤال را در ذهن ما ایجاد می‌کند که آیا این فن‌آوری‌ها در آموزش کارایی و بهره‌وری آموزشی را ایجاد می‌کنند؟ واقعیت افزوده یکی از تکنولوژی‌های تازه‌ای می‌باشد که بصورت وسیع تحت استفاده کاربران می‌باشد و در راستای بهره‌روی آن نیز همانند هر تکنولوژی تازه‌ای نگرانی‌هایی وجود دارد.

واژه واقعیت افزوده نخستین بار توسط توماس کادل در سال ۱۹۹۱ و در شرکت بوبینگ نمایان شد. واقعیت افزوده یک الگوی ارتباطی تازه است که اشیا مجازی (می‌تواند یک متن یا یک تصویر دوبعدی و یا یک مدل سه‌بعدی باشد) را به تصویر سریع حقیقی بیافزاید. واقعیت افزوده به معنی تلفیق مفهوم‌های مجازی با دنیای حقیقی اطراف کاربر است بصورتی که این مفهوم‌های اضافه شده، سبب زیاد شدن درک و فهم کاربرد از محیط اطرافش می‌شود. واقعیت افزوده تکمیل‌کننده حقیقت است. به معنی این است که چیزی را به دنیای حقیقی افزوده می‌کند و نیز می‌توان آن را میان واقعیت مجازی و دنیای حقیقی متصور کرد. واقعیت افزوده به زیاد شدن دانش و فهم افراد از محیط اطرافشان باری می‌دهد و علاوه بر داده‌های دیجیتالی مانند فایل‌های ویدئویی، صوتی و اطلاعات متنی، حتی اطلاعات بویایی نیز قادر است با فهم اشخاص از دنیای واقعی ترکیب شوند.

فهرست مطالب

عنوان	صفحه
فصل اول: مقدمه	۱۳
فصل دوم: واقعیت افزوده	۲۵
مقدمه	۲۷
واقعیت افزوده و کارایی آن	۳۱
واقعیت افزوده و کاربرد آن در آموزش	۳۴
تاریخچه واقعیت افزوده	۳۵
ترکیبی از محیط‌های واقعی و مجازی، تعاملی در زمان واقعی و مبتنی بر سه بعدی	۳۶
کاربرد واقعیت افزوده در آموزش	۳۸
فصل سوم: یادگیری تحصیلی	۳۹
مقدمه	۴۱
انواع سبک‌های یادگیری	۴۳
شیوه‌های یادگیری	۴۵
مفهوم آموزش با کیفیت	۴۸
شاخص‌های آموزش با کیفیت	۴۹
عوامل مؤثر بر کیفیت آموزش	۴۹
روحیه و انگیزه معلمان	۵۰
مطالب آموزش و یادگیری	۵۱
سبک‌های شناختی	۵۳
سبک‌شناختی وابسته / سبک‌شناختی مستقل	۵۵