

## عنوان مقاله:

طراحی کاربرد آموزش الفبای فارسی بابت بهره گیری از فناوری واقعیت افزوده

## محل انتشار:

اولین کنفرانس ملی بازی های رایانه ای؛ فرصت ها و چالش ها (سال: 1394)

تعداد صفحات اصل مقاله: 8

## نویسندگان:

پرستو حق - دانشجوی رشته چندرسانه ای دانشگاه هنر اسلامی تبریز

صمد روحی - عضو هیئت علمی دانشگاه هنر اسلامی تبریز

## خلاصه مقاله:

آموزش کودکان خردسال نسبت به افراد بالغ به دلیل تفاوت در میزان ونحوه تمرکز کردن مشکل است چون آنها نمی توانند بر روی چیزی تنها برای دوره کوتاهی از زمان تمرکز کنند یادگیری سرگرم کننده و تعاملی میتواند توجه آنها را جلب کرده و بنابراین تمرکز و میزان یادگیری را برای یادگیرنده خردسال بهبود دهد امروزه استفاده از فناوری واقعیت افزوده در بسیاری از زوایای زندگی روزمره انسان شایع شده است باتوجه به ویژگیهای منحصر بفرد این فناوری مانند جلب توجه مخاطب و ایجاد سطح مناسبی از حس غوطه وری به نظر می رسد بکارگیری این فناوری در حوزه هایی مانند آموزش کودکان میتواند مفید واقع شود پیشنهاد استفاده از واقعیت افزوده از آن جهت که آموزش با رسانه ای محبوب و مدرن آرایه می کند میتواند آموزشی سرگرم کننده را در پی داشته باشد در این پژوهش قصد داریم با بررسی بکارگیری فناوری واقعیت افزوده در زمینه آموزش کودکان طراحی برای استفاده از این فناوری در آموزش الفبای فارسی برای مقطع پیش دبستانی آرایه دهیم بدین منظور بازنمایی کتاب آموزش الفبای پیش دبستانی بکارگیری فناوری واقعیت افزوده را بررسی نموده و در نهایت طراحی برای این بازنمایی آرایه خواهیم داد

## کلمات کلیدی:

واقعیت افزوده ، آموزش کودکان ، الفبای فارسی

## لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/457073>

