



نگاره‌ها

برنامه‌نگاره‌ها با استفاده از google VR SDK و نرم‌افزار Unity برای تلفن‌های همراه اندرویدی ساخت و در آن سعی شده از همه امکانات تعاملی ممکن برای درگیر کردن یادگیرنده استفاده شود. در این برنامه، فرد با کمک هدست واقعیت مجازی که تلفن همراه در آن جای می‌گیرد، وارد محیطی سه بعدی می‌شود.

در این برنامه آموزشی، افزایش مهارت درک مطلب و گوش دادن هدف است. به همین منظور، یادگیرنده یک داستان را با اختیار خود انتخاب می‌کند و در محیطی منطبق با داستان، به آن گوش می‌دهد. بعد باید برای کسب امتیاز لازم، سؤال‌ها و پازل‌های طراحی شده را که لازمه پاسخ به آن‌ها توجه به داستان آن بخش است، حل کند. از امتیاز نیز به عنوان نمایانگر پیشرفت در یادگیری استفاده می‌شود.

یکی از ویژگی‌های مهم این برنامه، وجود یک شخص راهنما در آن است که در ابتدای برنامه، بنا به خواست دانش‌آموز، در مورد برنامه اطلاعاتی را ارائه می‌کند و در ادامه، در قسمت داستان‌ها، می‌تواند داستان را برای دانش‌آموزان بخواند. علاوه بر آن، با موفقیت یادگیرنده در حل سؤال‌ها، به او بازخورد می‌دهد. وجود این نوع عامل اجتماعی مجازی در برنامه‌ها می‌تواند ارتباطات انسانی و تعامل آن‌ها را با هم شبیه‌سازی کند که براساس نظریه‌های آموزشی، در ارتقای یادگیری نقش مؤثری دارد. این برنامه برای دانش‌آموزان دوره اول ابتدایی ساخته شده و در جشنواره «سرگرم‌آموز سال ۹۷» شایسته تقدیر شناخته شده است.



ساخت واقعیت مجازی

اگر در طراحی محیط‌های یادگیری الکترونیکی، یکی از اهداف بالا بردن تعامل یادگیرنده با برنامه باشد، فناوری واقعیت مجازی گزینه مناسبی است. در واقعیت مجازی، کاربران می‌توانند بیشترین تعامل را با برنامه داشته باشند.

برای ساخت برنامه‌ای که از واقعیت مجازی پشتیبانی کند، راه‌های متعددی وجود دارند که کاملاً به طراح برنامه و دانش او بستگی دارند. با این حال، شرکت‌های بزرگ، با توجه به چشم‌انداز روشن این تکنولوژی در صنعت، سرگرمی و آموزش، امکاناتی را برای توسعه‌دهندگان فراهم کرده‌اند تا آنان بتوانند ایده‌های خود را در قالب این فناوری به شکل ساده‌تری عملی کنند. به این امکانات «Software Development Kit» یا به اختصار «SDK» می‌گویند. برای نمونه، شرکت گوگل، ابزار «google VR» را برای ساخت برنامه‌های واقعیت مجازی فراهم کرده است که با آن می‌توان برای بسیاری از گوشی‌های هوشمند، با استفاده از ابزارهای طراحی برنامه و بازی‌سازی، مانند «Android Studio» یا «Unity» برنامه‌های مبتنی بر واقعیت مجازی ساخت.

نگاره‌ها

معرفی نرم‌افزار واقعیت مجازی

واقعیت مجازی یک فناوری است که با کمک یک هدست یا یک سخت‌افزار و نرم‌افزارهایی، تصاویر، صداها و در برخی موارد سایر حواس پنجگانه را از طریق سخت‌افزار به کاربر منتقل می‌کند و کاربر حس حضور در مکانی را تجربه می‌کند که در واقعیت در آنجا حضور ندارد. برنامه‌نگاره‌ها برنامه‌ای مبتنی بر فناوری واقعیت مجازی است که آقای اسماعیل صادقی، آموزگار پایه اول شهر قزوین و دانشجوی کارشناسی ارشد رشته تکنولوژی آموزشی دانشگاه علامه طباطبائی آن را ساخته است.