

عنوان مقاله:

بررسی امکان استفاده از واقعیت افزوده در آموزش محیط زیست به دانش آموزان؛ نمونه کاربرد: باغستان سنتی قزوین

محل انتشار:

دومین کنفرانس بازیابی تعاملی اطلاعات (سال: 1398)

تعداد صفحات اصل مقاله: 13

نویسندگان:

صادق عسگریلو - دانشجوی کارشناسی ارشد، مهندسی کامپیوتر - نرم افزار، دانشگاه بین المللی امام خمینی

شکوه کرمانشاهانی - استادیار، مهندسی کامپیوتر - نرم افزار، دانشگاه بین المللی امام خمینی، هیئت علمی

خلاصه مقاله:

آگاهی افراد جامعه از اهمیت، آسیبها و شیوهی عمل در مواجهه با محیط زیست، برای جلب مشارکت آنها در حفظ محیط زیست کافی نیست. آنچه مورد نیاز است، درک عینی این موارد است. روشهای سنتی آموزش محیط زیست، به دلیل دارا نبودن فاکتورهایی چون جانبخشی، حضور و تعلق مکان، چندان کارا نبوده اند. در این مقاله به بررسی استفاده از بازی فراگیر مبتنی بر واقعیت افزوده، برای آموزش محیط زیست میپردازیم. بررسی های صورت گرفته نشان میدهد، استفاده از چنین بازی هایی به سبب ارزش افزوده و مزایایی که ارائه میدهند میتواند رویکرد مناسبی برای آموزش محیط زیست باشد. مورد کاربرد ما در این پژوهش، باغستان سنتی قزوین است. باغستان، خصوصیات یگانه ای دارد که آن را از دیگر عرصه های مشابه متمایز میکند و طراحی بازی را با چالشهای خاصی مواجه میکند. تمرکز ما در این پژوهش، بررسی چگونگی طراحی بازی جهت آموزش نقش باغستان در ادامه حیات شهر و منطقه به دانش آموزان است.

کلمات کلیدی:

آموزش محیط زیستی، واقعیت افزوده، بازیهای فراگیر، باغستان سنتی قزوین

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/952692>

