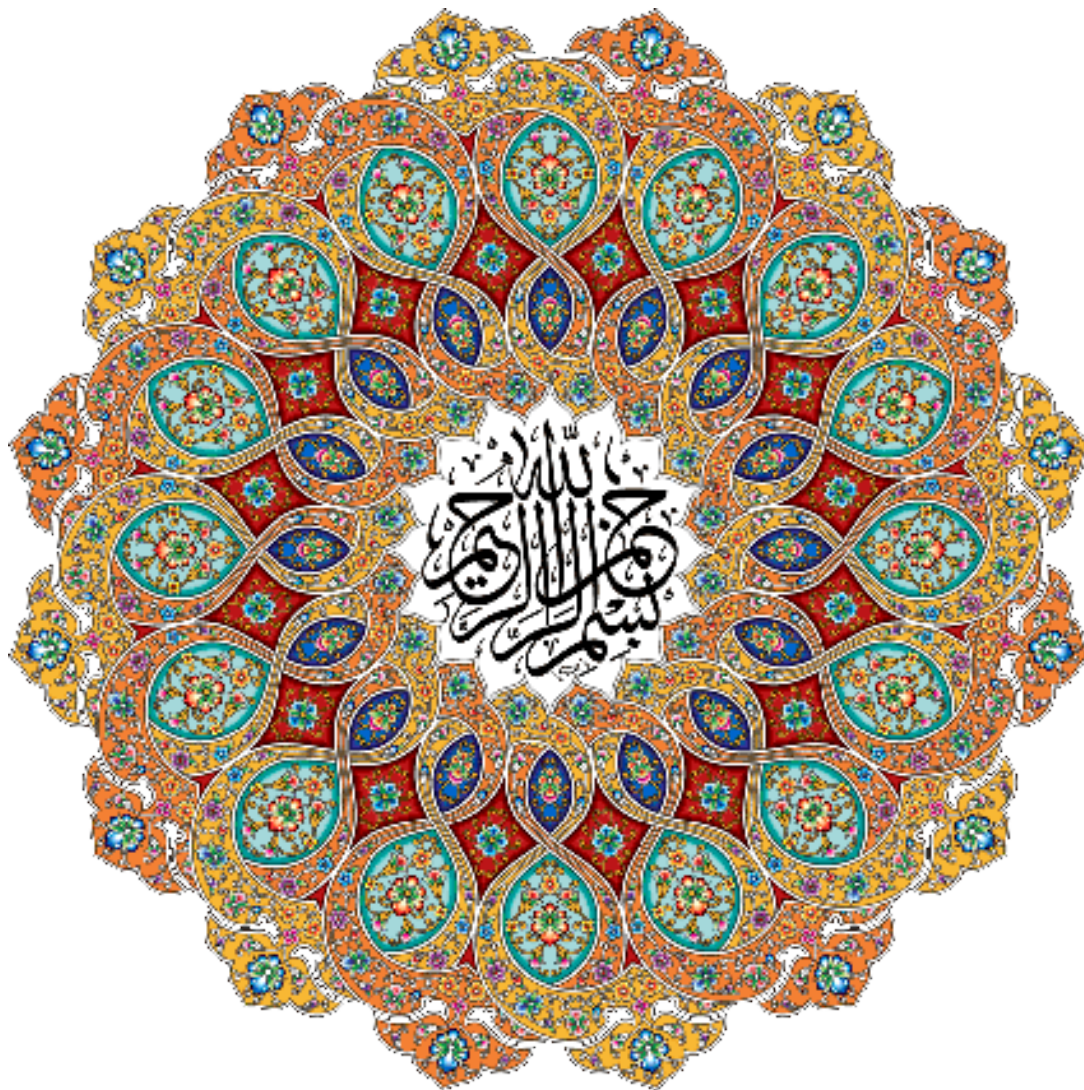


به نام او که هستی ام از اوست





یادگیری و حرکت فراسوی تصور

# فرصتهای آموزش فناورانه ، روندهای جهانی، فرصت ها و چالش ها

## شیوه ها و روندهای نوظهور در آموزش فناورانه

- واقعیت مجازی (VR) و واقعیت افزوده (AR)
- دستیار هوشمند
- گیمیفیکیشن (Niciq.ir) و یادگیری مبتنی بر بازی
- شخصی سازی یادگیری با توجه به نیاز های فراگیران
- یادگیری خرد (فیلم یا کلیپ های کوتاه )
- یادگیری تعاملی مبتنی بر ویدئو
- یادگیری اجتماعی (@training\_nicico)
- یادگیری از طریق وب سایت های آموزشی (Training.nicico.com)



# شیوه ها و روندهای نوظهور در آموزش فناورانه

- شبیه ساز ها



## مزایای یادگیری فناورانه

- کاهش هزینه‌های مالی مربوط به دوره‌ها
- امکان تکرار دوره‌های آموزشی بدون نیاز پرداخت مجدد هزینه‌های مستقیم و غیر مستقیم
- امکان برگزاری دوره‌های آموزشی در هر مکان و زمانی
- عدم محدودیت فضای آموزشی
- امکان استانداردسازی روش تدریس با بهترین متدها
- امکان اجرای مجدد (تکرار) به منظور افزایش بازدهی دوره‌ها برای پرسنل



## طرح چند چالش برای گذار...

برداشت تونلی از آموزش فناورانه

تغییر در نظام ترجیحات فناورانه

از دگرگونی تا دیگرگونی یادگیری فناورانه

فرایند نگری پیش شرط نتیجه گرایی

Peda

Andra

Heuta

گوژی...gogy

پدا

آندرا

هیوتا





## طرح چند چالش برای گذار...

- عدم تمایل به مشارکت و نبود انگیزه مشارکت
- افراط / تفریط در محتوا گزینی
- اجبار برای تدارک آموزش مجازی برای نسل های متفاوت
- تامین کنندگان بی تجربه



# پویانمایی در مقابل گرافیک متحرک Motion Graphics vs. Animation

کاربرد هر کدام را یاد گرفته و برای اثربخش تر  
کردن برنامه ها از آنها استفاده نماییم.



**گرافیک متحرک یا موشن گرافی** شامل چند  
تصویر کنار هم است که با نحوه نمایش پشت سر هم  
باعث ایجاد توهم حرکتی برای بیننده می شود



**کلیپ را مشاهده نمایید**

## موشن گرافی Motion Graphics

برای آشنایی با جزئیات یک فرآیند یا کارکرد یک قطعه مناسب می باشد

### قابلیت های بیشتر:

- نمایش نقشه انفجاری تمام قطعات یک تجهیز
- ایجاد سامانه تعاملی برای ارتباط عمیق تر با فراگیر
- ارائه توضیحات، همراه با کارکرد قطعه مورد نظر
- استفاده مکرر در دوره های آموزشی
- اثربخشی بیشتر در کوتاه ترین زمان

**پویا نمایی یا انیمیشن** به مفهوم ایجاد یک پروسه داستانی یا سینمایی توسط گرافیک، با توجه به داستان، صحنه پردازی و کاراکترهای داستانی است.  
در انیمیشن اهمیت زیادی برای ایجاد کاراکترها و جان بخشیدن به آنها قائل هستیم.

**کلیپ را مشاهده نمایید**

## پویا نمایی Animation

مناسب برای مباحث مدیریتی، فرهنگی و داستانی

موارد استفاده در آموزش:

- مسائل و نکات HSE
- مهارت های مدیرتی
- فرهنگ سازی و اصلاح الگوهای رفتاری
- آموزش خانواده

بنابراین

وابسته به صحنه پردازی و روایت قصه میباشد





**اولین گرافیک متحرک جهان**  
مربوط به پنج تصویر از یک بز بر  
روی یک جام سفالین با قدمت  
۴۲۰۰ ساله در حفاری های شهر  
سوخته می باشد که در کاوش  
های باستان شناسی از زیر خاک  
بیرون آمد!



**1** **واقعیت مجازی**  
**Virtual Reality**

**2** **واقعیت افزوده**  
**Augmented Reality**

این فناوریها با ساخت جلوه های بصری 3D  
فراگیران را در یک **تجربه** قرار می دهد!

یعنی به جای مشاهده منفعلانه صفحه نمایش، **فراگیران در تجربه**

**یادگیری غوطه ور هستند.**

1

# واقعیت مجازی Virtual Reality

در VR هر آنچه دیده میشود، توسط کامپیوتر ساخته شده است

[کلیپ را مشاهده نمایید](#)



# نمایی از استودیو تولید محتوای واقعیت مجازی مجتمع مس سرچشمه



# 2 واقعیت افزوده Augmented Reality

در **AR** به محیط واقعی اطرافت یه چیزایی اضافه میشه!  
ترکیب محیط واقعی با مجازی به واسطه ایجاد تله های حسی  
و ذهنی

[کلیپ را مشاهده نمایید](#)





1 **A**ugmented **R**eality  
واقعیت افزوده

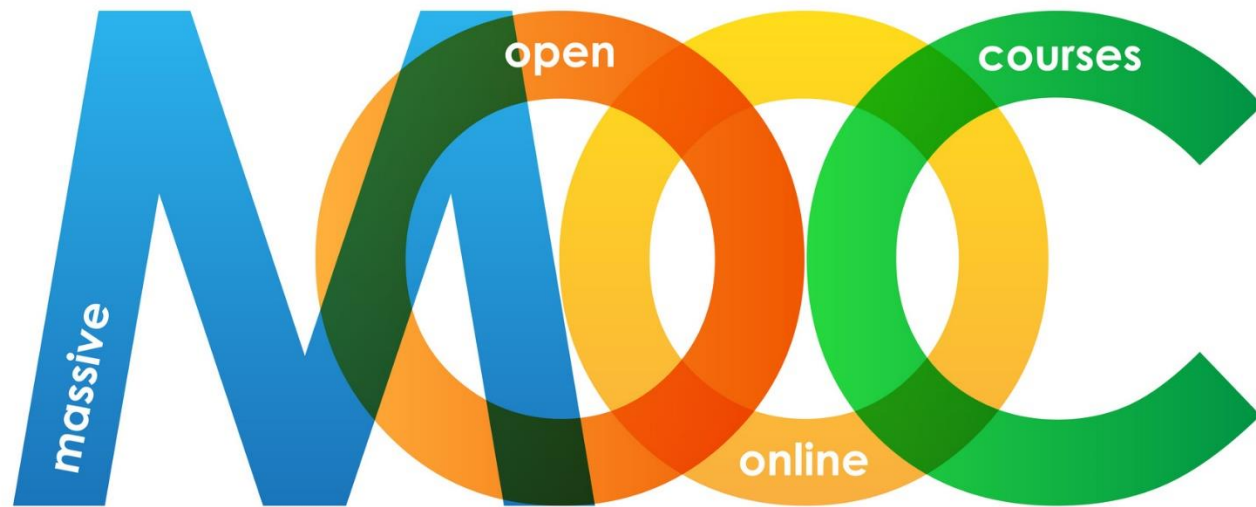
2 **V**irtual **R**eality  
واقعیت مجازی

دو روی یک سکه هستند!





# یادگیری و توسعه مبتنی بر



دوره های برخی رایگان گسترده

# ویژگی دوره های برخط رایگان گسترده

## رایگان

ثبت نام بدون هیچ پیش  
نیازی و خارج از مراسم  
معمول در دانشگاه ها و  
مراکز آموزشی

## دوره

شرکت کنندگان بعد  
از اتمام کل دوره و  
انجام تکالیف و  
آزمون ها، می توانند  
گواهی معتبر دریافت  
کنند

## گسترده

تعداد مطلوب یادگیرندگان  
برای تعامل مناسب در یک  
دوره برخط تقریباً ۱۴ نفر  
هست. در حالی که میانگین  
تعداد یادگیرندگان در یک  
موک، ۵۰ هزار نفر می  
باشد.

## آنلاین

داوطلبانی از سراسر  
جهان تنها با اتصال به  
اینترنت





MOOC

[MOOC.org](http://MOOC.org)



مکتب‌خونه

[maktabkhooneh.org](http://maktabkhooneh.org)

هر دوره آموزشی که بخواهید انجام است

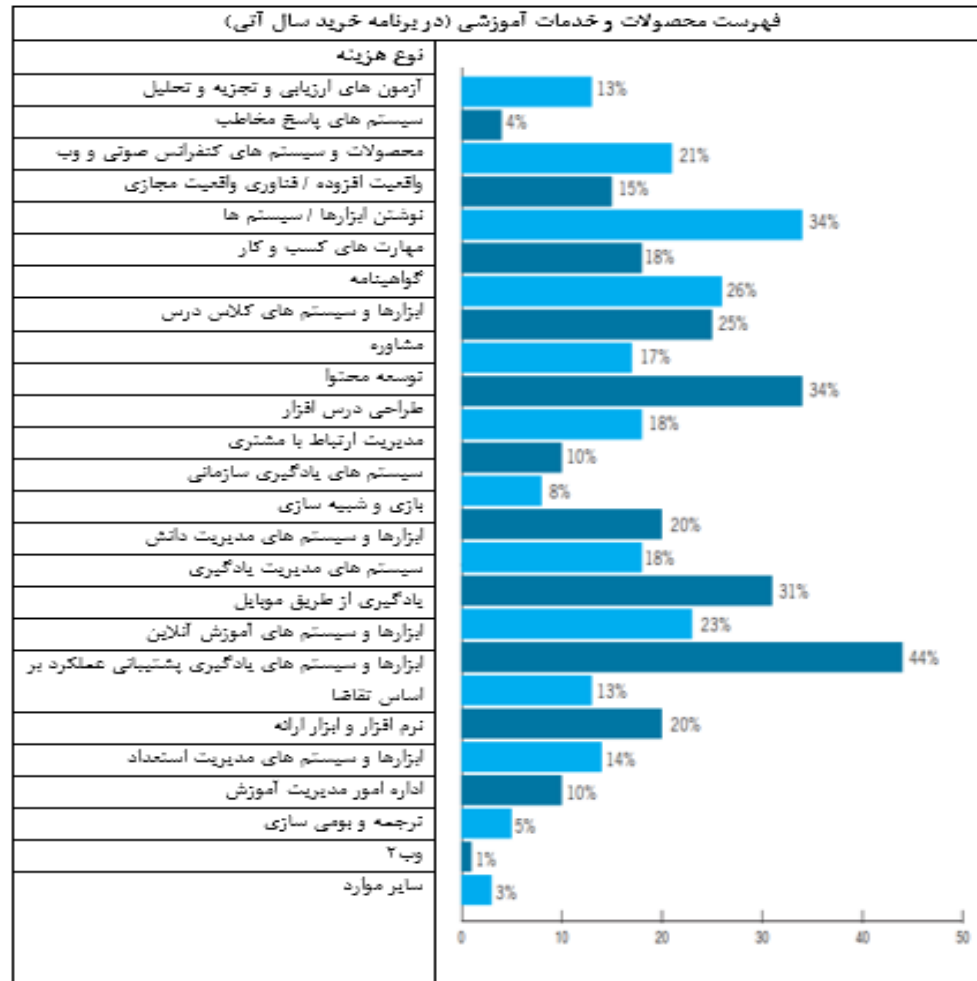
# the 5E constructivist learning cycle







# بررسی آموزش در سازمان های ایالات متحده آمریکا 2019





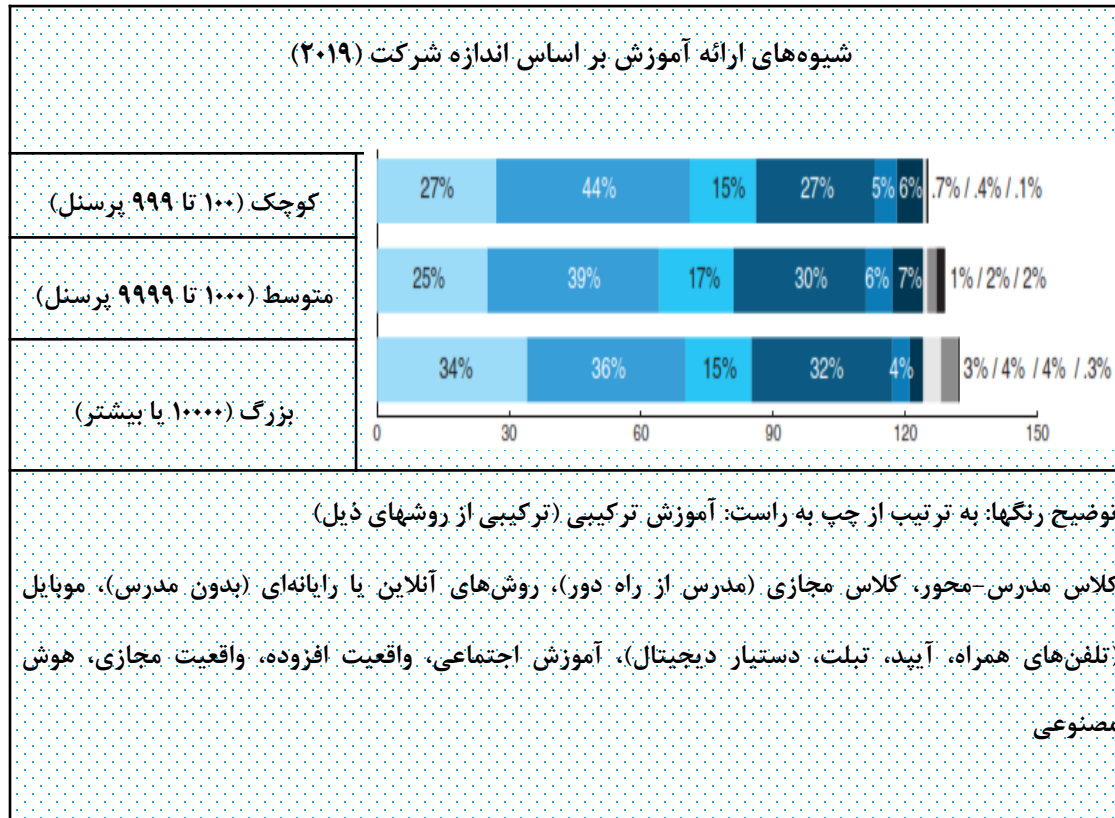
# روشهای ارائه آموزش در سازمان های مورد بررسی در ایالات متحده آمریکا

بررسی آماری روشهای برگزاری آموزش در سال ۲۰۱۹

حدود ۲۸ درصد از آموزش، به صورت تکنیکهای آموزش ترکیبی ارائه شده است.

- حدود 40.1 درصد از ساعات آموزشی به صورت تئوری توسط استاد و به شیوه حضوری (کلاس درس) ارائه شده است.
- 29.3 درصد از ساعات آموزشی از طریق فناوریهای آنلاین یا مبتنی بر تکنولوژی کامپیوتر برگزار شده است.
- 15.1 درصد از کلاسها به صورت مجازی برگزار شده است.
- 4.9 درصد از کلاسها از طریق ابزارهای موبایلی (تلفن همراه) برگزار شده است.
- 5.5 درصد از ساعات آموزشی از طریق یادگیری اجتماعی برگزار شده است.
- 1.6 درصد از کلاسها با استفاده از واقعیت افزوده برگزار شده است.
- 1.9 درصد از کلاسها با استفاده از واقعیت مجازی برگزار شده است.
- 1.6 درصد از کلاسها با استفاده از هوش مصنوعی برگزار شده است.

# روشهای ارائه آموزش در سازمان های مورد بررسی در ایالات متحده آمریکا



# روشهای ارائه آموزش در سازمان های مورد بررسی

بررسی آماری فناوری های آموزشی پر کاربرد از لحاظ میزان استفاده در سال ۲۰۱۹

- سیستم های مدیریت آموزشی (LMS ها): ۸۲ درصد شرکت ها از این فناوری استفاده کرده اند.
- سیستم ها، پخش ویدیو/کلاس مجازی: ۷۵ درصد شرکت ها از این فناوری استفاده کرده اند.
- ابزارهای شبیه ساز برنامه: ۳۹ درصد شرکت ها از این فناوری استفاده کرده اند.
- ابزارهای موبایلی: ۳۴ درصد شرکت ها از این فناوری استفاده کرده اند.
- دیگر ابزارهای آموزش الکترونیکی: ۴۸ درصد شرکت ها از این فناوری استفاده کرده اند.

# با تشکر از توجه شما

منبع:

[www.trainingmag.com](http://www.trainingmag.com)



برگشت



برگشت



برگشت





Download Tour for offline playing

Download



برگشت