

سومین کنفرانس ملی تحول دیجیتالی با رویکرد فرهنگ انسان محور

تهران، دانشگاه خاتم - ۱۲ و ۱۳ تیرماه ۱۴۰۳

چشم‌انداز آموزش شخصی‌سازی‌شده با تمرکز بر XR؛

برخیز تا یک سو نهم این دلق ازرق فام را

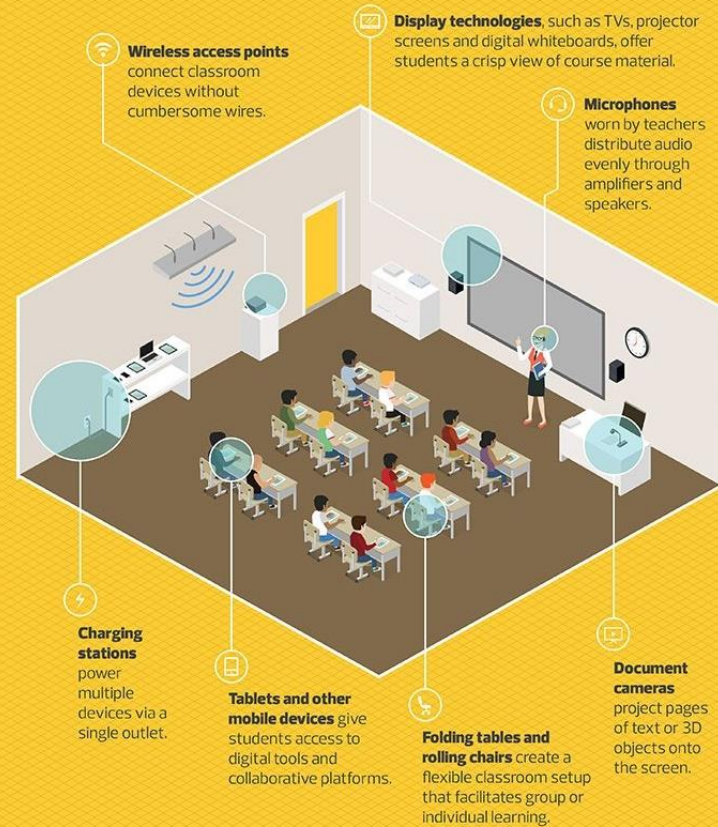
ارائه کننده

مسعود زمانی

کلاس درس

THE MODERN CLASSROOM

EdTech Focus K-12



کمبود معلم!

نایابی معلم!!



'I am SICK and TIRED of your constant whining about our overcrowded classroom, No.112!'

ساختار و مدل تحصیل

PhD

۳-۸ سال

کارشناسی ارشد

۲ سال

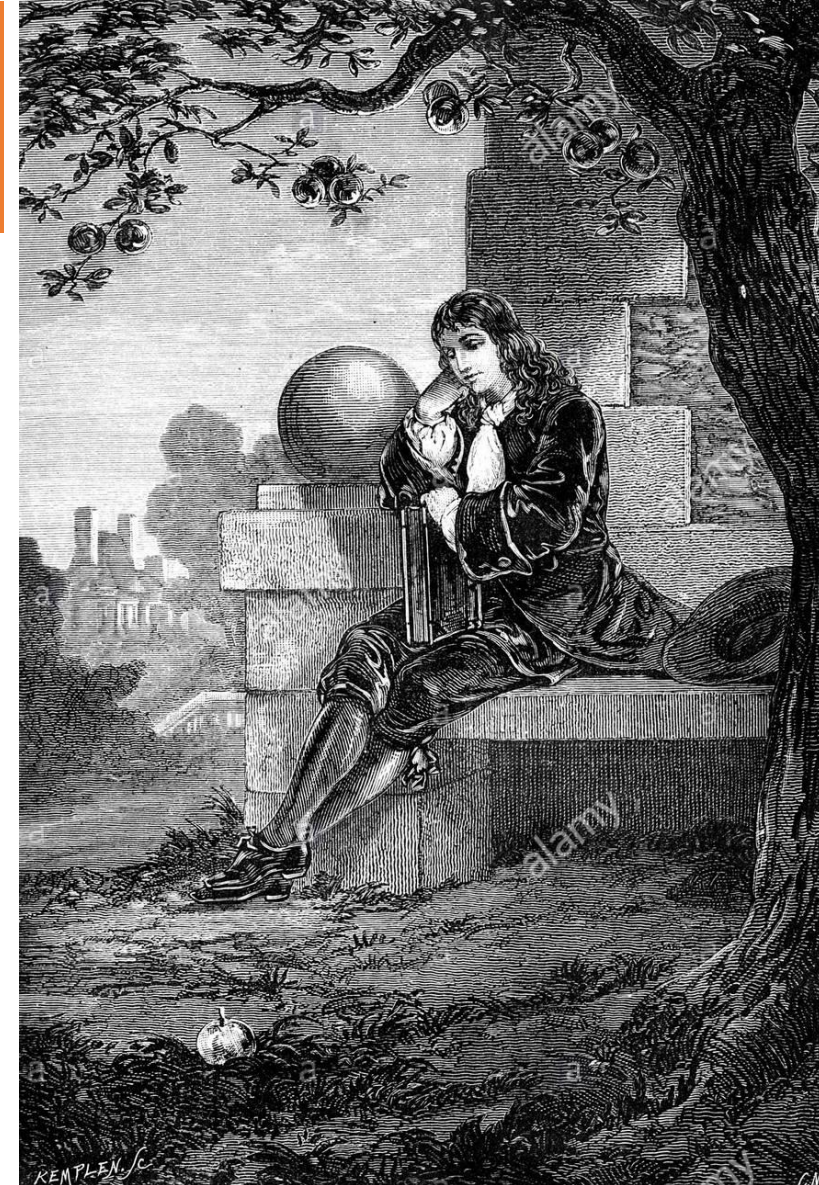
کارشناسی

۳-۴ سال

آموزش ابتدایی و
متوسطه

۱۲ سال

۲۵ الی ۳۰ سال



Global Life Expectancy

Projected global life expectancy at birth*

1990-1995



2010-2015



2045-2050



2095-2100



Source: United Nations Department of Economic and Social Affairs,
Population Division, *World Population Prospects: The 2017 Revision*
Produced by: United Nations Department of Public Information

*Life expectancy data from the *World Population Prospects* are average values referring to five-year periods.



Top countries

- 90.82 South Korea
- 84.23
- 88.07 Spain
- 84.83
- 87.52 Portugal
- 83.14
- 87.42 Slovenia
- 82.68
- 87.70 Switzerland
- 84.59

Bottom countries

- 83.95
- 80.01
- 83.69
- 78.91
- 84.07
- 77.11
- 84.00
- 80.10
- 82.53
- 77.22

تبدیل ورودیهای حسی به اطلاعات،
ذخیره و استفاده از آنها

توجه

زبان

استدلال

ادراک

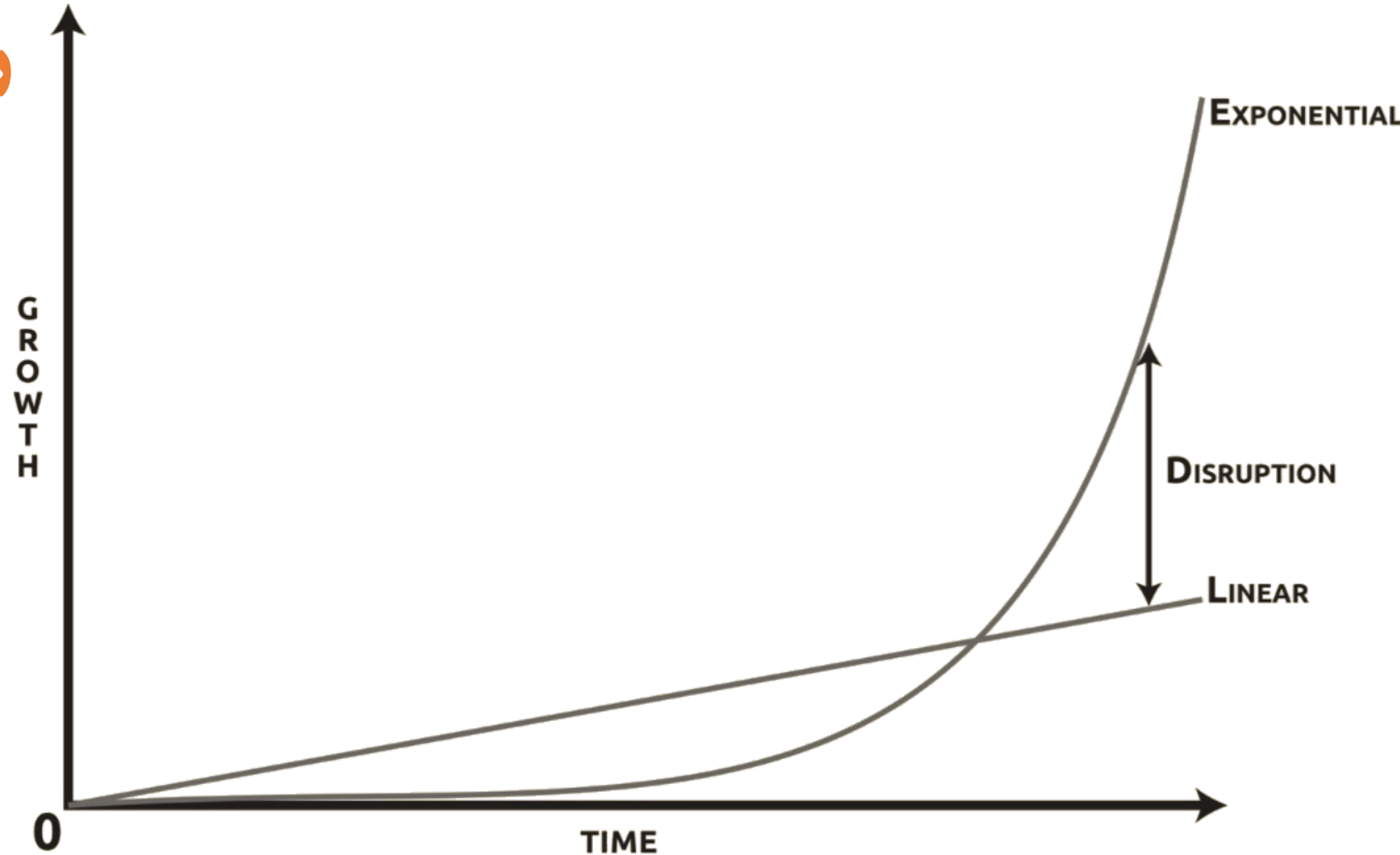
حافظه

یادگیری

چالش‌های شناختی



رشد نمایی فناوری





**CHANGE
AHEAD**

سونامی
تغییرات

بدیهی است که آموزش باید تغییر کند...

عوامل برهم زننده

توانمند و قدرتمند
شدن افراد

پول زدایی از
آموزش

بومیان
دیجیتالی

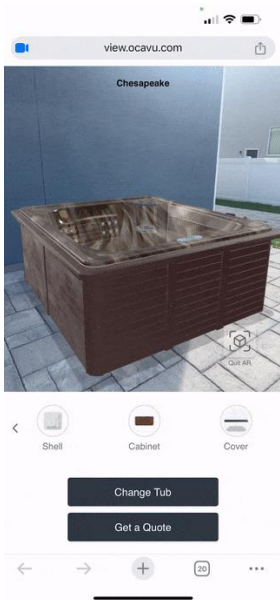
آموزش
بدون مرز

آینده مشاغل

تعاریف

کاربرد	ویژگی‌های کلیدی	توضیحات	فناوری
آموزش، خرده‌فروشی، ناوبری، نگهداری صنعتی.	بهبود واقعیت، ادغام داده‌ها در زمان واقعی، عناصر مجازی تعاملی.	محیط واقعی را با گرافیک‌ها و اطلاعات دیجیتال پوشش می‌دهد.	AR (واقعیت افزوده)
بازی، شبیه‌سازی‌های آموزشی، تورهای مجازی.	تجربیات همه‌جانبه/فراگیر (Immersive)، دنیای مجازی تعاملی، درگیری کامل حسی.	دید شما را به طور کامل با یک محیط دیجیتال جایگزین می‌کند.	VR (واقعیت مجازی)
طراحی و نمونه‌سازی، فضای کاری تعاملی، بصری‌سازی معماری.	ترکیب بدون مرز اشیاء مجازی و واقعی، تعاملات تعاملی مجازی-فیزیکی.	عناصر AR و VR را ترکیب می‌کند و محتوای دیجیتال را با دنیای فیزیکی ادغام می‌کند.	MR (واقعیت ترکیبی)
سلامت و بهداشتی، سرگرمی، همکاری از راه دور.	ارائه طیف کاملی از فناوری‌های همه‌جانبه.	AR، VR و MR را شامل می‌شود و طیفی از تجربیات همه‌جانبه/فراگیر را ارائه می‌دهد.	XR (واقعیت توسعه یافته)

Spatial Computing



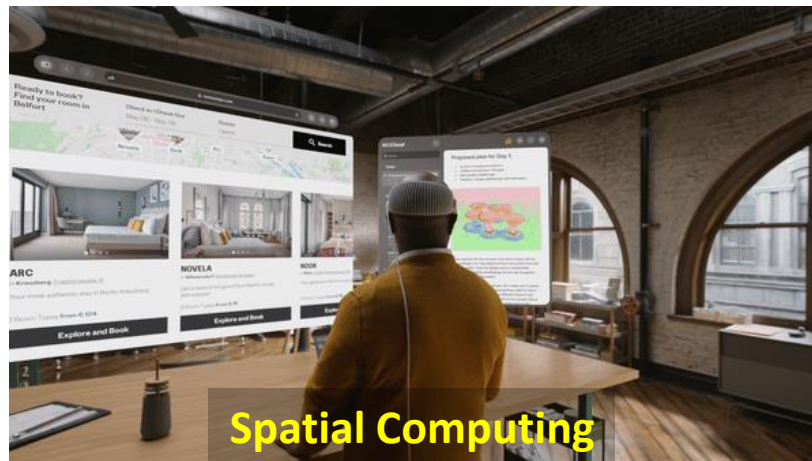
AR



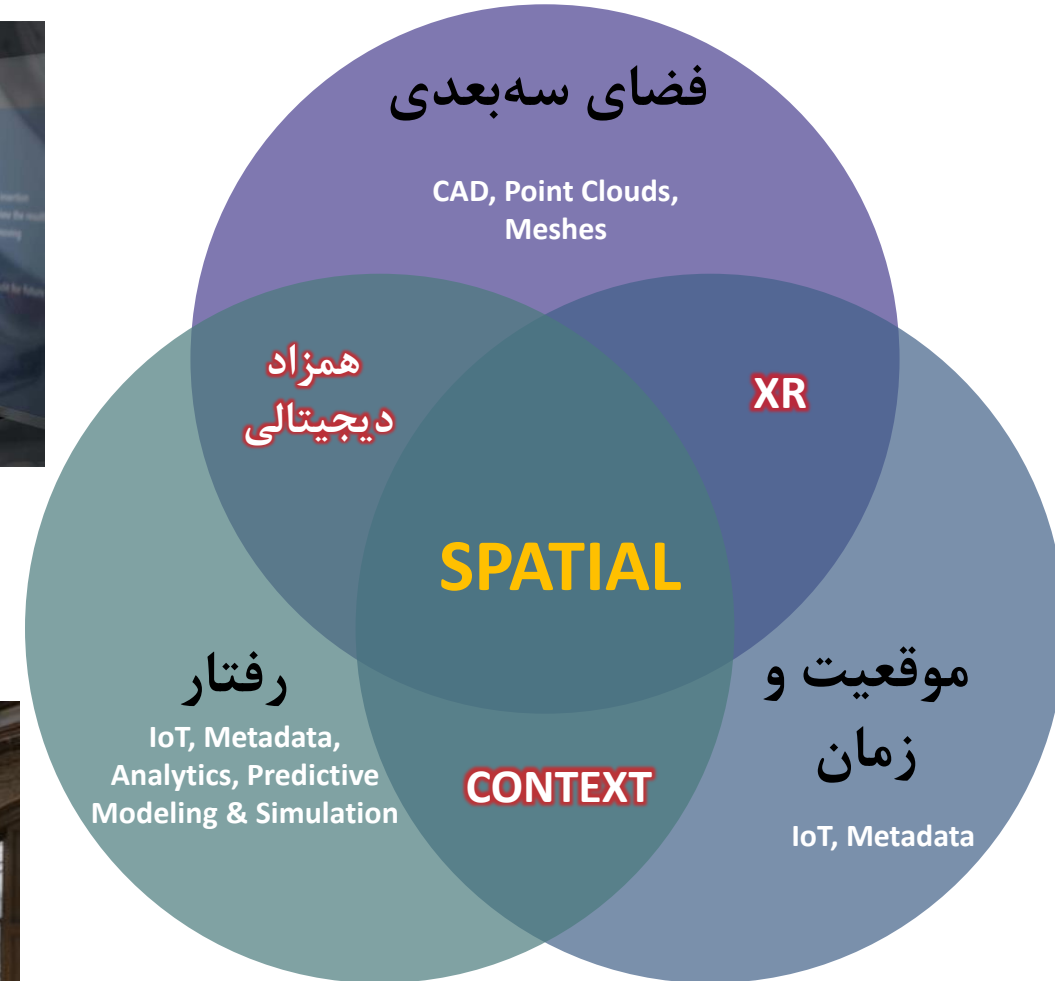
VR



MR



Spatial Computing



برخی از کارکردهای AR در صنعت آموزش

مزایای XR

واقعیت افزوده در یادگیری از راه دور

واقعیت افزوده در کلاس درس

برنامه‌های یادگیری مبتنی بر واقعیت افزوده

واقعیت افزوده در آموزش حرفه‌ای

واقعیت افزوده در موزه‌های آموزشی

واقعیت افزوده در بازاریابی فناوری آموزشی

واقعیت افزوده در آموزش (علوم، فناوری، STEM مهندسی و ریاضیات)

شبیه‌سازی‌های دنیای واقعی برای مهارت‌های عملی

یادگیری تعاملی در فضاهای MR

دسترسی پذیری و فراگیری



افزایش تعامل و یادگیری همه‌جانبه

مسیرهای یادگیری تطبیقی با شخصی‌سازی

ارزیابی‌های غنی از بازخورد و تحلیل‌ها

همکاری، تعامل و ارتباط در سطح جهانی

بهترین راه تعامل و استفاده از هوش مصنوعی مولد؟

XR

شخصی سازی آموزش



مشکل کجاست؟

فناوری کاملاً آماده است...



QONOD
Devices



SONY



oppo



Lenovo



DIGILENS



Meta



SIGHTFUL

XR
Wearables



VISOR



PANCAKEXR



Rokid



Meta



vodafone



RayNeo



XREAL



Skeuomorphism

آشنانمایی



سومین کنفرانس ملی تحول دیجیتال با رویکرد فرهنگ انسان محور

(تهران، دانشگاه خاتم - ۱۲ و ۱۳ تیرماه ۱۴۰۳)



وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
دانشگاه خاتم



کنفرانس ملی تحول دیجیتال



انجمن ملی تحول دیجیتال



تغییر جایگاه، رویکرد و نگرش‌ها



A person wearing a vibrant blue hooded robe stands in a vast, arid desert landscape. The individual is holding up a long, flowing piece of blue fabric, which billows in the wind. The sky is filled with dramatic, golden-hued clouds, suggesting a sunset or sunrise. The overall scene conveys a sense of hope and resilience in a challenging environment.

**بر خیز تا یک سو نهیم این دلق ازرق فام را
بر باد قلاشی دهیم این شرک تقوا نام را**

با تشکر از توجه شما