



رتبه اول اپلیکیشن‌ها و بازی‌های آموزشی در بخش هیأت علمی، نومعلمان و معلم دانشجویان

دکتر سمیه رضایی

عضو هیأت علمی دانشگاه فرهنگیان

نوع محصول فناورانه:	اپلیکیشن آموزشی
عنوان محصول فناورانه:	<ul style="list-style-type: none"> اپلیکیشن فاصله، نیم‌فاصله، بی فاصله اپلیکیشن نشانه‌یار
سوابق تحصیلی:	
دکتری:	زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه هرمزگان، ۱۳۹۵
کارشناسی ارشد:	زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه شیراز، ۱۳۸۹
کارشناسی:	زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه شیراز، ۱۳۸۶
محل خدمت:	
فارس- پردیس شهید باهنر شیراز	

معرفی محصول فناورانه:

با توجه بازی آموزشی «فاصله، نیم‌فاصله، بی‌فاصله» با هدف تقویت سواد نگارشی برای نوجوانان طراحی شده است. این بازی تعاملی، به آموزش کاربرد صحیح فاصله، نیم‌فاصله و بی‌فاصله در متن فارسی می‌پردازد و با بهره‌گیری از رویکرد «یادگیری از طریق بازی»، مفاهیم زبانی را در قالب تجربه‌ای جذاب و مرحله‌به‌مرحله ارائه می‌دهد. کاربر پس از ورود به محیط آموزش، با شخصیت‌های نمادین «آقای فاصله»، «خانم بی‌فاصله» و «نیم‌فاصله» آشنا می‌شود و از طریق خواندن و ویرایش داستان «قطعه گمشده»، آموخته‌های خود را در موقعیت‌های واقعی نوشتاری به کار می‌گیرد.

در بخش بازی، متن به پنج مرحله تقسیم شده و هر مرحله شامل نقطه‌چین‌هایی است که بازیکن باید با انتخاب درست نوع فاصله، متن را اصلاح کند. نظام امتیازدهی و صدور مدرک پایانی، علاوه بر ایجاد انگیزه، امکان ارزیابی دقیق مهارت نگارشی را فراهم می‌آورد. نتایج اولیه اجرای بازی نشان می‌دهد این طراحی می‌تواند خطاهای تایپی و نگارشی را در متون فارسی به‌طور معناداری کاهش دهد و در عین حال لذت یادگیری را افزایش دهد. این اثر نمونه‌ای از تلفیق موفق فناوری آموزشی با آموزش زبان فارسی به شیوه خلاقانه و بومی است.

بازی آموزشی «نشانه‌یار» با هدف آموزش کاربرد نشانه‌های نگارشی زبان فارسی به کودکان دوزبانه و غیرفارسی‌زبان طراحی شده است. این بازی با بهره‌گیری از رویکرد «یادگیری مبتنی بر تعامل»، به تقویت مهارت‌های نوشتاری، درک معنا و ارتباط مؤثر از طریق زبان نوشتاری می‌پردازد. ساختار بازی در سه بخش آموزش، داستان و بازی طراحی شده است. در بخش آموزش، کودک با مفهوم و کاربرد نشانه‌های نگارشی آشنا می‌شود؛ در بخش داستان، این نشانه‌ها در متن‌های کوتاه و جذاب به‌صورت کاربردی نمایش داده می‌شوند؛ و در بخش بازی، بازیکن با انتخاب و جای‌گذاری درست نشانه‌ها در متن، آموخته‌های خود را تثبیت می‌کند.

«نشانه‌یار» با ترکیب آموزش، روایت و بازی، تجربه‌ای پویا و خلاقانه در یادگیری فارسی فراهم می‌کند و به‌ویژه در محیط‌های چندزبانه، ابزاری مؤثر برای پرورش سواد نوشتاری و ارتباطی کودکان به شمار می‌رود.



رتبه دوم اپلیکیشن‌ها و بازی‌های آموزشی در بخش هیأت علمی، نومعلم‌ان و معلم دانشجویان

مهدی یاری

دانش آموخته دانشگاه فرهنگیان

اپلیکیشن آموزشی

نوع محصول فناورانه:

- اپلیکیشن موجودات زنده و غیر زنده
- اپلیکیشن رازی و ساخت بیمارستان

عنوان محصول فناورانه:

سوابق تحصیلی:

آموزش ابتدایی، دانشگاه فرهنگیان، ۱۴۰۲

کارشناسی:

محل خدمت:

همدان - پردیس شهید مقصودی

معرفی محصول فناورانه:

با گسترش فناوری‌های نوین آموزشی و توجه به شیوه‌های یادگیری فعال، طراحی و تولید ابزارهای دیجیتال تعاملی به یکی از محورهای اصلی نوآوری در نظام آموزشی کشور تبدیل شده است. در همین راستا، دو اپلیکیشن آموزشی با هدف ارتقای کیفیت یادگیری، افزایش انگیزه و تسهیل درک مفاهیم درسی برای دانش‌آموزان مقطع ابتدایی طراحی و پیاده‌سازی گردیده است. این دو محصول با بهره‌گیری از نرم‌افزار AppChe و با تکیه بر اصول یادگیری مبتنی بر بازی (Game-Based Learning)، آموزش را به تجربه‌ای لذت‌بخش، ماندگار و فعال تبدیل می‌نمایند.

اپلیکیشن «رازی و ساخت بیمارستان به تقویت درک واژگان و معانی درس سوم کتاب فارسی پایه پنجم ابتدایی و تثبیت یادگیری از طریق تعامل و بازی آموزشی می‌پردازد. این اپلیکیشن به منظور افزایش تمرکز، دقت و عمق یادگیری لغات طراحی شده است. دانش‌آموز پس از تدریس درس در کلاس، وارد محیط بازی می‌شود و با پاسخ به پرسش‌های چندگزینه‌ای مرتبط با معنی واژگان، مراحل مختلف را طی می‌کند. بازی شامل ۲۰ مرحله است و هر مرحله به بررسی معنی یک واژه کلیدی از متن درس اختصاص دارد. پاسخ صحیح موجب ورود به مرحله بعدی و دریافت امتیاز می‌شود. این ساختار بازی محور، علاوه بر ایجاد فضای رقابتی سالم، به تثبیت آموخته‌ها، افزایش علاقه به درس فارسی و تقویت مهارت‌های زبانی دانش‌آموزان کمک می‌کند.

اپلیکیشن «موجودات زنده و غیرزنده» هدف ایجاد توانایی در تشخیص و تفکیک موجودات زنده از غیرزنده بر اساس مفاهیم کتاب علوم تجربی پایه چهارم ابتدایی طراحی شده است. در این بازی آموزشی، تصاویر متنوعی از اشیاء و موجودات به دانش‌آموز نمایش داده می‌شود. او باید با دقت، بر اساس آموخته‌های خود، تعیین کند کدام تصاویر به موجودات زنده و کدام به موجودات غیرزنده تعلق دارند. در صورت پاسخ صحیح، دانش‌آموز به مرحله بعدی راه می‌یابد. این فرایند، ضمن تقویت قدرت مشاهده و تحلیل، موجب درک عمیق‌تر مفاهیم علمی و پایداری یادگیری در ذهن دانش‌آموز می‌شود.

ویژگی‌های فنی و آموزشی طراحی و توسعه با استفاده از نرم‌افزار AppChe محیط کاربرپسند و گرافیک ساده و قابل درک برای دانش‌آموزان ابتدایی، قابلیت اجرا بر روی تلفن همراه و تبلت ساختار مرحله‌ای همراه با بازخورد آموزشی در هر مرحله، تطبیق محتوای بازی با اهداف آموزشی کتاب‌های درسی رسمی و تقویت مهارت‌های شناختی از جمله حافظه، تمرکز و دقت می‌باشد. این دو اپلیکیشن آموزشی با رویکرد یادگیری فعال و تعاملی طراحی شده‌اند و می‌توانند به‌عنوان ابزار مکمل آموزشی برای معلمان و دانش‌آموزان مورد استفاده قرار گیرند. کاربرد این نرم‌افزارها در فرایند آموزش رسمی مدارس، به درک بهتر مفاهیم درسی، افزایش انگیزه یادگیری و تقویت مهارت‌های تحلیلی دانش‌آموزان کمک شایانی خواهد کرد.



رتبه سوم اپلیکیشن‌ها و بازی‌های آموزشی
در بخش هیأت علمی، نومعلمان و معلم دانشجویان

حمید احمدی هدایت

عضو هیأت علمی دانشگاه فرهنگیان

نوع محصول فناورانه:	اپلیکیشن آموزشی
عنوان محصول فناورانه:	درس افزار کتاب کاروفناوری پایه هفتم
سوابق تحصیلی:	
دکتری:	فلسفه تعلیم و تربیت، دانشگاه شاهد، ۱۳۹۷
کارشناسی ارشد:	تاریخ فلسفه آموزش و پرورش، دانشگاه تربیت مدرس، ۱۳۹۲
کارشناسی:	دبیری آموزش حرفه و فن، دانشگاه تربیت معلم همدان، ۱۳۹۰
محل خدمت:	
البرز - پردیس حکیم فردوسی البرز	

معرفی محصول فناورانه:

این درس‌افزار با هدف تسهیل فرآیند آموزش و یادگیری پودمان سوم کتاب کار و فناوری پایه هفتم، با عنوان «جستجو و جمع‌آوری اطلاعات»، برای دبیران و دانش‌آموزان طراحی و تولید شده است. کاربرد اصلی این اثر، ارائه یک بسته کمک‌آموزشی جامع برای غنی‌سازی محتوای درسی و ایجاد تجربه یادگیری تعاملی است.

روش تولید این اثر، مبتنی بر گردآوری و تجمیع مجموعه‌ای از منابع آموزشی دیجیتال در یک بسته نرم‌افزاری یکپارچه برای سیستم‌عامل ویندوز است. این مجموعه شامل برنامه موبایلی کتاب درسی (قابل نصب روی اندروید)، پاورپوینت‌های آموزشی، کلیپ‌های ویدیویی، آموزش‌های تعاملی و دسترسی مستقیم به کتاب و کانال‌های ارتباطی مرتبط می‌باشد که با نرم افزار مالتی مدیا بیلدر طراحی شده است.

در نتیجه، یک ابزار کمک‌آموزشی چندرسانه‌ای و کاربرپسند فراهم آمده است که با ارائه محتوای متنوع و جذاب، به دبیران در تدریس مؤثرتر و به دانش‌آموزان در درک عمیق‌تر مفاهیم و کسب مهارت‌های عملی جستجو و جمع‌آوری اطلاعات کمک شایانی می‌کند.



رتبه اول اپلیکیشن ها و بازی های آموزشی در بخش دانشجومعلم

سینا علی محمدی

دانشجومعلم

بازی آموزشی

نوع محصول فناورانه:

بازی جدول ضرب

عنوان محصول فناورانه:

سوابق تحصیلی:

آموزش ابتدایی، دانشگاه فرهنگیان
(در حال تحصیل)

کارشناسی:

محل خدمت:

آذربایجان شرقی - پردیس علامه امینی تبریز

معرفی محصول فناورانه:

این بازی آموزشی - رقابتی با بهره گیری از اصول روان شناسی یادگیری (گیمیفیکیشن، تقویت مثبت، رقابت سالم و جریان لذت) طراحی شده تا مشکل «حفظ خشک و خسته کننده جدول ضرب» را برای دانش آموزان پایه دوم تا ششم دبستان به طور کامل حل کند. هدف اصلی، تبدیل یادگیری جدول ضرب از یک تکلیف اجباری به تجربه ای اعتیادآور، لذت بخش و پایدار است.

این بازی برای انعطاف پذیری و سادگی با استفاده از ترکیب زبان های b4a و php تولید شده و در آن حریم خصوصی دانش آموزان به صورت کامل رعایت شده ، همچنین لیگ بندی عادلانه برای رقابت بهتر افزوده شده است تا به همراه آموزش ویدیویی (موثر و مفید هر جلسه زیر ۱۰ دقیقه) تجربه یادگیری لذت بخش تری به دانش آموزان ارائه دهد.

برای استمرار یادگیری، در پایان هر فصل رقابتی، به سه نفر برتر هر لیگ مدال طلا/ نقره/ برنز و نشان های دیجیتالی (Badge) اعطا می گردد.

این بازی تا کنون روی ۱۰۰ دانش آموز به صورت مطلوب سنجیده شده و به صورت محسوس کاهش زمان صرف شده برای یادگیری جدول ضرب در آنها مشاهده گردیده است.



رتبه دوم اپلیکیشن ها و بازی های آموزشی در بخش دانشجومعلم

محمد مهدی نژاد

دانشجومعلم

اپلیکیشن آموزشی

نوع محصول فناورانه:

• اپلیکیشن هوشمند
فرهنگ لغت پارسیان
نسخه ۳.۴

عنوان محصول فناورانه:

سوابق تحصیلی:

آموزش جغرافیا، دانشگاه فرهنگیان
(در حال تحصیل)

کارشناسی:

محل خدمت:

لرستان- پردیس علامه طباطبائی خرم آباد

معرفی محصول فناورانه:

فرهنگ لغت پارسیان، نسخه دیجیتال پیشرفته و جامع لغت نامه معین، یکی از کامل ترین مراجع زبان فارسی است که با بهره گیری از هوش مصنوعی و پردازش زبان طبیعی (NLP)، تجربه ای بی نظیر و حرفه ای برای پژوهشگران، دانشجویان و علاقه مندان به زبان و ادبیات فارسی فراهم می کند. این نرم افزار با حجم کم، طراحی مدرن و امکانات تخصصی، فراتر از یک فرهنگ لغت معمولی عمل کرده و تمامی نیازهای کاربران فارسی زبان را در یک اپلیکیشن واحد برآورده می سازد. پارسیان شامل بیش از ۱۰۰ هزار واژه فارسی با اطلاعات دقیق از جمله تلفظ، ریشه شناسی، دستور زبان، معانی و مفاهیم، شواهد و امثال ادبی، مترادف و متضاد، توضیحات تکمیلی و لغات مصوب فرهنگستان زبان و ادب فارسی است و بخش ترکیبات خارجی آن شامل شرح اعلام، شواهد تاریخی و فرهنگی و نام های مصوب می شود. تمامی محتوا مطابق نسخه های چاپی و خطی فرهنگ معین گردآوری شده است تا جامعیت و غنای علمی این اثر ارزشمند حفظ شود.

از جمله قابلیت های برجسته نرم افزار می توان به جستجوی پیشرفته و هوشمند بر اساس لغت یا درون معانی، امکان ذخیره و دسته بندی لغات شخصی، ذخیره اطلاعات واژه ها به صورت تصاویر گرافیکی در گالری، مترجم داخلی مبتنی بر هوش مصنوعی با پشتیبانی از ۱۴ زبان پرکاربرد جهانی، رونوشت های قابل ویرایش و سفارشی، حالت های نمایش متنوع شامل تمام صفحه، ساده، روشن و تاریک، جستجوی صوت به متن، تاریخچه جستجو و امکان جستجوی آنلاین برای دریافت اطلاعات تکمیلی اشاره کرد. طراحی ساده و کاربر پسند نرم افزار، تجربه ای سریع و لذت بخش را برای کاربران فراهم می کند و امکان دسترسی آسان به اطلاعات دقیق واژگان را می دهد.

نرم افزار پارسیان با استفاده از زبان برنامه نویسی جاوا در محیط اندروید استودیو توسعه یافته و بهره گیری از الگوریتم های پیشرفته پردازش زبان طبیعی و هوش مصنوعی دقت و کارایی آن را به طور چشمگیری افزایش داده است. این نرم افزار با رویکردی نوین در ارائه ابزارهای زبانی، تجربه ای سریع، دقیق و حرفه ای را برای علاقه مندان به زبان و ادبیات فارسی فراهم کرده و به عنوان یکی از کامل ترین فرهنگ های لغت دیجیتال فارسی بر بستر سیستم عامل اندروید شناخته می شود.



رتبه سوم اپلیکیشن‌ها و بازی‌های آموزشی در بخش دانشجومعلم

امیر محمد امیری

دانشجومعلم

اپلیکیشن آموزشی

نوع محصول فناورانه:

- اپلیکیشن الف یار کودکان
- اپلیکیشن آموزش اشکال
- اپلیکیشن الف یار کودکان

عنوان محصول فناورانه:

سوابق تحصیلی:

آموزش کودکان با نیازهای ویژه، دانشگاه
فرهنگیان (در حال تحصیل)

کارشناسی:

محل خدمت:

همدان-پردیس شهید مقصودی همدان

معرفی محصول فناورانه:

اپلیکیشن آموزش اشکال یک ابزار هوشمند یادگیری است که با بهره‌گیری از رویکرد تعاملی و بازی‌محور (Gamification) طراحی شده تا مفاهیم پایه‌ای مرتبط با اشکال هندسی و درک فضایی را در کودکان تقویت کند. این برنامه با هدف آموزش دیداری-فضایی برای دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی و کودکان با نیازهای ویژه (استثنائی) توسعه یافته است. تمامی گرافیک‌ها و تصاویر آموزشی بازی به‌وسیله هوش مصنوعی (AI) بر اساس محتوای کتاب ریاضی و علوم ابتدایی طراحی شده‌اند تا محیطی نزدیک به واقعیت و جذاب برای یادگیری فراهم شود. در هر مرحله، فراگیر باید شکل درست را از میان گزینه‌های نمایش داده‌شده انتخاب کرده و امتیاز کسب کند؛ در نتیجه مهارت تشخیص، تمایز و تطبیق دیداری و نیز هوش تصویری-فضایی و منطقی-ریاضی کودک به‌صورت پویا تقویت می‌شود.

بازی الف یار کودکان یک اپلیکیشن آموزشی با هدف آموزش و آشنایی بیشتر دانش‌آموزان با الفبای فارسی می‌باشد. این بازی تعاملی (گیمیفیکیشن) یک برنامه نوآورانه در زمینه آموزش هوشمند الفبای فارسی به دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی و پایه اول آموزش کودکان با نیازهای ویژه (استثنائی) می‌باشد. تمامی تصاویر این بازی، با استفاده از هوش مصنوعی (AI) و نزدیک به محیط واقعی و با توجه به محتوای آموزشی کتاب فارسی پایه اول طراحی شده است. در واقع این بازی تصاویری را نشان می‌دهد و از فراگیر انتظار دارد که پاسخ مناسب هر تصویر را از بین حروف الفبا انتخاب کند و معلمان می‌توانند برای آموزش موثر و مطلوب تر سر فصل‌های درسی حروف، کلمات و واژه‌های ترکیبی استفاده کنند. درواقع این بازی به دنبال تقویت هوش کلامی-زبانی و تصویری-فضایی در ۴۸ مرحله جذاب و مهیج می‌باشد.