



رتبه اول نرم افزارهای آموزشی

در بخش هیأت علمی، نومعلمان و معلم دانشجویان

دکتر فاطمه خدادادی آزاد بنی

عضو هیأت علمی دانشگاه فرهنگیان

نرم افزار آموزشی

نوع محصول فناورانه:

- طراحی بازی آموزشی دیجیتال برای آموزش مبحث حرکت شناسی فیزیک
- بازی مگنوشات (طراحی بازی آموزشی دیجیتال برای آموزش مبحث مغناطیس)

عنوان محصول فناورانه:

سوابق تحصیلی:

دکتری:

فیزیک هسته‌ای، دانشگاه مازندران، ۱۳۹۳

کارشناسی ارشد:

فیزیک هسته‌ای کاربردی، دانشگاه صنعتی خواجه نصیرالدین طوسی، ۱۳۸۷

کارشناسی:

فیزیک حالت جامد، دانشگاه پیام‌نور، ۱۳۸۴

محل خدمت:

خراسان رضوی - پردیس شهید هاشمی‌نژاد مشهد

معرفی محصول فناورانه:

با توجه به روند آموزش نسل جدید از طریق بازی‌های رایانه‌ای، دو نرم‌افزار آموزشی دیجیتال طراحی شده‌اند تا کاربران ضمن تخلیه هیجانات، مفاهیم انتزاعی سینماتیک (حرکت شناسی) و مغناطیس را به صورت عملی و سرگرم‌کننده بیاموزند.

تقویت عمیق تفکر محاسباتی از طریق حل الگوریتم‌های فیزیکی در حین بازی، همراه با بهبود انگیزه و یادگیری فعال قوانین حرکت‌شناسی و نیروی مغناطیسی از اهداف این نرم‌افزارها بوده است. این نرم‌افزارها برای همه علاقه‌مندان به فیزیک (از دانش‌آموزان متوسطه تا دانشجویان، معلمان و علاقه‌مندان خودآموز) در محیط‌های آموزشی، خودآموزی و کلاس‌های فیزیک، با سناریوهای واقعی (پدافند هوایی و پرتاب ذرات) کاربردی است.

در نرم‌افزار سینماتیک (بر پایه GML) در اتاق‌های چالش‌برانگیز ساختار یافته؛ کاربر به عنوان درجه‌دار پدافند، با تحلیل بردارهای سرعت/شتاب، محاسبه مسیر پرتابه و حل گام‌به‌گام الگوریتم‌های سینماتیکی، موشک‌های دشمن را نابود می‌کند. موفقیت در نابودی موشک‌ها منجر به پیشرفت می‌شود، در غیر این صورت، تأسیسات حیاتی نابود و بازی شکست می‌خورد.

در نرم‌افزار مگنوشات (Unity، اندروید) میدان مغناطیسی (درون/سوپرون/سو) نمایش داده شده و کاربر جهت پرتاب ذرات باردار (مثبت/منفی/خنثی) را تنظیم می‌کند تا با اعمال قاعده دست راست/چپ به هدف برخورد کند. هر دو بازی شامل راهنمای صوتی/نوشتاری، مراحل تمرینی، رقابتی (۱۱۰ ثانیه، حالت تصادفی) و ارزیابی نهایی هستند. این بازی‌ها با بهره‌گیری از مکانیزم‌های بازی‌انگاری، تفکر محاسباتی را به صورت نظام‌مند تقویت می‌کنند، یادگیری مفهومی و اکتشافی را تسهیل می‌نمایند و منجر به تثبیت پایدار مفاهیم انتزاعی فیزیک، افزایش دقت محاسباتی و بهبود عملکرد شناختی در حل مسائل واقعی می‌شوند.



رتبه دوم نرم افزارهای آموزشی

در بخش هیأت علمی، نومعلمان و معلم دانشجویان

محمد ملکی

دانش آموخته دانشگاه فرهنگیان

محدثه معینی فر

نرم افزار آموزشی

نوع محصول فناورانه:

نرم افزار حق یار بازی کودک

عنوان محصول فناورانه:

سوابق تحصیلی:

الهیات- فقه و مبانی حقوق اسلامی،
دانشگاه بین المللی امام خمینی قزوین (در
حال تحصیل)

کارشناسی ارشد:

آموزش الهیات، دانشگاه فرهنگیان، ۱۴۰۱

کارشناسی:

محل خدمت:

همدان- پردیس شهید مقصودی

معرفی محصول فناورانه:

با توجه به اهمیت تبیین مبانی دینی در حوزه تربیت کودک، نرم افزار آموزشی «حق یار بازی کودک» با هدف تبیین و نهادینه سازی «حق بازی» به عنوان یک حق شرعی و فطری برای کودکان و با کاربرد آموزشی برای والدین، مربیان و معلمان تولید شده است.

این اثر با ارائه منظومه فکری منسجم دینی، جایگاه بازی را در رشد کودک تبیین می کند. روش تولید، مبتنی بر تبدیل یافته های پژوهشی یک پایان نامه کارشناسی ارشد به محتوای کاربردی در قالب های متنوعی شامل کتابخانه مجازی (شامل متون پژوهشی، آیات و روایات)، فیلم ها و موشن گرافی های آموزشی و بانک پرسش و پاسخ است. این نرم افزار با پردازش فقهی موضوع بازی، اثبات می کند که بازی حقی شرعی و ابزاری برای تربیت دینی است.

در نتیجه، «حق یار» با اصلاح نگرش های رایج، نقش مؤثری در ارتقای فرهنگ تربیت کودک و تقویت مهارت های حرفه ای معلمان ایفا می کند. این اثر با قابلیت استفاده در دوره های تربیت معلم و کارورزی های آموزشی، طراحی فعالیت های یادگیری خلاق، ارائه الگوهای بومی مبتنی بر مبانی اسلامی برای بازی های آموزشی و تقویت بینش دینی و تربیتی دانشجومعلمان، به عنوان منبعی ارزشمند برای دانشگاه فرهنگیان قابل بهره برداری است.



رتبه سوم نرم افزارهای آموزشی

در بخش هیأت علمی، نومعلمان و معلم دانشجویان

علی تابع

دانش آموخته دانشگاه فرهنگیان

مهدی تلخابی

نرم افزار آموزشی

نوع محصول فناورانه:

نرم افزار آموزش نماز و مروج فرهنگ

عنوان محصول فناورانه:

اقم الصلاة در مدارس

سوابق تحصیلی:

آموزش و بهسازی منابع انسانی، دانشگاه

کارشناسی ارشد:

علامه طباطبایی (در حال تحصیل)

آموزش ابتدایی، دانشگاه فرهنگیان، ۱۴۰۳

کارشناسی:

محل خدمت:

مرکزی - پردیس شهید باهنر اراک

معرفی محصول فناورانه:

نرم افزار آموزش نماز، محصولی نوآورانه در حوزه ترویج فرهنگ اقامه نماز است که با بهره گیری از محیط تعاملی نرم افزار Storyline طراحی و تولید شده است.

این نرم افزار با ساختار چندرسانه ای و رابط کاربری پویا، آموزش وضو، نماز، مبطلات نماز، نکات تربیتی و آزمون های ارزشیابی را در قالبی جذاب و قابل فهم برای دانش آموزان دختر و پسر ارائه می دهد.

استفاده از فناوری های نوین در طراحی، امکان تعامل کاربر با محتوای آموزشی، اجرای سناریوهای تصویری و بهره گیری از بازی های آموزشی را فراهم کرده است.

این نرم افزار از مرحله آموزش تا ارزشیابی را پوشش می دهد و با هدف نهادینه سازی مفاهیم دینی، گزینه ای کارآمد برای مدارس، مراکز تربیتی و سازمان های فرهنگی به شمار می آید.



رتبه اول نرم افزارهای آموزشی در بخش دانشجومعلم

مهسا عزتی

دانش آموخته دانشگاه فرهنگیان

همکاران: سائنا سادات مرتضوی

نرم افزار آموزشی

نوع محصول فناورانه:

نرم افزار و اپلیکیشن آموزشی بتا

عنوان محصول فناورانه:

سوابق تحصیلی:

ریاضیات و کاربردها-جبر، دانشگاه
تبریز(در حال تحصیل)

کارشناسی ارشد:

آموزش ریاضی، دانشگاه فرهنگیان، ۱۴۰۴

کارشناسی:

محل خدمت:

آذربایجان شرقی-پردیس فاطمه الزهرا(س) تبریز

معرفی محصول فناورانه:

با توجه به پیشرفت روزافزون فناوری، لزوم استفاده از تکنولوژی در آموزش بیشتر از پیش احساس می شود. در این راستا، نرم افزار حاضر جهت تسهیل در فرآیند آموزش طراحی شده است.

این نرم افزار شامل آموزش، بازی، سرگرمی و آزمون می باشد. در بخش آموزش، یک درس از هر یک از دروس قرآن، هدیه های آسمانی، علوم، ریاضی و فارسی انتخاب و تدریس شده است و در نهایت آزمون هایی برای هر درس به فراخور مبحث مورد تدریس، طرح شده است.

در بخش بازی، بازی هایی جهت تعمیق مفاهیم مربوطه طراحی شده و در نهایت سرگرمی هایی برای دانش آموزان در نظر گرفته شده است.

دانش آموز می تواند بخش هایی از کتاب که توسط نرم افزار پوشش داده شده است را به صورت خودخوان و بدون حضور معلم، یاد بگیرد. علاوه بر این، آموزش مبتنی بر بازی، می تواند جذابیت لازم را در فراگیر ایجاد کند و فهم مطالب را با عینیت بخشیدن به آنها، عمیق تر کند.

این رویکرد علی الخصوص در درس ریاضی تاثیر بسزایی در دستیابی به سطوح بالای یادگیری دارد. در طراحی نرم افزار حاضر از استوری لاین استفاده شده و در بخش هایی از کار، از دستورات جاوا برای خروجی بهتر کمک گرفته شده است.



**رتبه دوم نرم افزارهای آموزشی
در بخش دانشجو معلمان**

مهسا کنعانی

دانش آموخته دانشگاه فرهنگیان

نوع محصول فناورانه: نرم افزار آموزشی

عنوان محصول فناورانه: بازی رالی اعداد در نرم افزار

سوابق تحصیلی:

کارشناسی ارشد: ریاضیات و کاربردها-جبر، دانشگاه تبریز (در حال تحصیل)

کارشناسی: آموزش ریاضی، دانشگاه فرهنگیان، ۱۴۰۴

محل خدمت:

آذربایجان شرقی-پردیس فاطمه الزهرا(س) تبریز

معرفی محصول فناورانه:

بازی رالی اعداد با هدف افزایش سرعت محاسبات جمع و تفریق ریاضی در نرم افزار اسکرچ طراحی شده است. بازیکن با هر پاسخ صحیح به سوالات رندوم، ماشین بنفش خود را رو به جلو حرکت می دهد. در ابتدا سوالات مربوط به جمع و تفریق اعداد یک رقمی است و با رسیدن ماشین به خط صورتی، جمع و تفریق اعداد دورقمی مطرح می شود. درجه سختی بازی از ۰.۵ (سخت ترین) تا ۱.۵ (آسان ترین) با نوار ابزار بالای صفحه قابل تنظیم است؛ در حالت سخت، سرعت ماشین های سبز و قرمز بیشتر خواهد بود.

این بازی به گونه ای طراحی شده است که علاوه بر تقویت تمرکز و محاسبه ذهنی، هیجان و رقابت سالم را نیز در محیط یادگیری ایجاد کند. ترکیب المان های حرکتی و تصویری باعث می شود کودکان به جای انجام تمرین های تکراری، مفاهیم پایه ریاضی را در قالب بازی و مسابقه تمرین کنند. این رویکرد یادگیری تجربی به بهبود عملکرد دانش آموزان در محاسبات سریع کمک می کند.

در طراحی بازی از منطق مرحله ای و افزایش تدریجی چالش ها استفاده شده است تا بازیکن به صورت پیوسته درگیر حل مسئله بماند. افزون بر این، قابلیت تنظیم درجه سختی به معلمان و والدین اجازه می دهد میزان دشواری بازی را متناسب با سطح مهارتی کودک تغییر دهند. ترکیب آموزش و سرگرمی در این بازی، یادگیری ریاضی را برای دانش آموزان ساده، لذت بخش و تعاملی می سازد.



رتبه دوم نرم افزارهای آموزشی
در بخش دانشجومعلم

حسنا نوروزی بهجت

دانشجومعلم

نرم افزار آموزشی

نوع محصول فناورانه:

نرم افزار مسیر رشد فردی

عنوان محصول فناورانه:

سوابق تحصیلی:

امور تربیتی با گرایش راهنمایی و مشاوره
(در حال تحصیل)

کارشناسی:

محل خدمت:

قم - پردیس حضرت معصومه (س)

معرفی محصول فناورانه:

نرم افزار «مسیر رشد» با هدف ایجاد یک پلتفرم جامع برای رشد شخصی و افزایش خودباوری طراحی و تولید شده است. این نرم افزار به کاربران کمک می کند تا با شناخت نقاط ضعف و قوت خود و برنامه ریزی مؤثر برای اهداف کوتاه مدت و بلندمدت، مسیر پیشرفت فردی خود را به صورت دقیق مدیریت کنند.

کاربرد اصلی این اپلیکیشن شامل ارائه پلنر شخصی سازی شده برای برنامه ریزی روزانه تا بلندمدت، ابزار پیگیری پیشرفت و نمایش روند رشد، دسترسی به کتابخانه تعاملی شامل کتابها، مقالات و محتوای چندرسانه ای، و همچنین کوچینگ و منتورینگ برای دریافت راهنمایی تخصصی است. افزون بر این، فضای تعاملی ایجاد شده در اپلیکیشن، امکان تبادل تجربه و حمایت اجتماعی بین کاربران دانش آموز را فراهم می سازد.

روش ساخت اثر مبتنی بر تحلیل نیازهای دانش آموزان طراحی رابط کاربری قابل فهم و توسعه ابزارهای انگیزشی مانند پاداش دهی و یادآوری بوده است. همچنین داشبوردهای تحلیلی برای ارزیابی پیشرفت و سیستم بازخورد مستمر در آن پیاده سازی شده است.

نرم افزار «مسیر رشد» می تواند با افزایش انگیزش، تقویت تعهد به اهداف و ارائه منابع معتبر آموزشی، زمینه رشد فردی و بهبود مهارت های زندگی کاربران را فراهم کند.