

## معرفی نرم افزار واقعیت مجازی آناتومی بدن انسان



واقعیت مجازی یا **Virtual Reality**، به اختصار **VR**، تکنولوژی و تکنیکی است که به شدت مورد استقبال قرار گرفته و در طی چند سال اخیر پیشرفت شایان توجهی داشته است. بسیاری بر این عقیده اند که واقعیت مجازی در آینده ای بسیار نزدیک به یک تکنولوژی فراگیر تبدیل خواهد شد و حتی این پتانسیل را خواهد داشت که جایگزین تمام و کمالی برای تمام برنامه های آموزشی و پرورشی باشد.

واقعیت مجازی یعنی منظره ای پیش چشم شما قرار دارد اما مربوط به دنیای حقیقی نیست و تنها جلوه ای مجازی را شامل می شود. در تکنولوژی واقعیت مجازی محتوای سه بعدی و غیر حقیقی با استفاده از روش های خاصی برای کاربر نمایش داده می شود و کاربر می تواند با این محیط مجازی در تعامل باشد.

برنامه پیشرو، یک شبیه ساز واقعی از آناتومی و اعضای بدن انسان است که به کاربر اجازه می دهد تا به بررسی مدل ها و ارگان ها و عملکرد اعضای بدن بصورت جداگانه و سه بعدی بپردازد. همچنین این برنامه انواع بیماری ها را شبیه سازی کرده و شما می توانید مراحل مختلف وخامت یک بیماری را مشاهده کنید.

این برنامه به مدرسان و معلمان کمک می کند که موضوعات مورد آموزش بصورت محسوس و قابل لمس برای دانش آموزان بازگو شود و دانش آموزان تجسم و درک درستی از موضوع تدریس شده پیدا کنند.

قابلیت متمایز کننده این نرم افزار آموزشی این است که نرم افزار مطابق با مفاهیم کتاب درسی نامگذاری شده که مطالعه و یادگیری از طریق این برنامه را برای هر گروه سنی و در هر مقطعی امکان پذیر می کند.

در ادامه ارگان های مختلف این نرم افزار به همراه قابلیت ها و ویژگی هایشان معرفی خواهند شد.

## لزوم استفاده از فناوری در آموزش

ابزار و رسانه های آموزشی و کمک آموزشی یکی از لوازم فرآیند یادگیری است و بر عمق و وسعت یادگیری می افزاید و به توانایی دانش آموزان ارتقا می بخشد.

تکنولوژی آموزشی به کلیه امکاناتی اطلاق می شود که می تواند شرایطی را در کلاس به وجود آورند که تحت آن شرایط شاگردان قادرند، اطلاعات، رفتار و مهارت های جدیدی را با درک کامل به دست آورند.

علت دیگر استفاده از وسایل کمک آموزشی نقش حواس مختلف در یادگیری است. حواس مختلف نقش واحدی در یادگیری ندارند.

۷۵ % یادگیری از طریق کاربرد حس بینایی، ۱۳ % از طریق کاربرد حس شنوایی، ۶ % از طریق کاربرد حس لامسه، ۳ % از طریق حس بویایی و ۳ % از طریق حس چشایی صورت می گیرد.

قسمت اعظم یادگیری در انسان از طریق حس بینایی است، با این حال هنوز معلمان بر کاربری ۱۳ % حس شنوایی تاکید می کنند. تحقیقات نشان می دهد تقریباً ۶۰ % از وقت فراگیران در مدارس ابتدایی و ۹۰ % در مدارس متوسطه و دانشگاه ها صرف گوش دادن می شود. بنابراین لزوم وجود ابزار و تکنولوژی های آموزشی بیش از پیش مورد توجه معلمان و آموزش و پرورش قرار گرفته است. در این میان برنامه های واقعیت مجازی به سرعت در حال پیشرفت و فراگیری در مدارس و آموزش است.