



مهدی استاجی، ۱۴۰۳

## شناسایی زمینه‌های آموزش مبتنی بر واقعیت افزوده در آموزش مهارت‌های حرکتی

هدف از انجام پژوهش شناسایی زمینه‌های آموزش مبتنی بر واقعیت افزوده در آموزش مهارت‌های حرکتی بود. با توجه به ماهیت موضوع و برای دستیابی به فهم عمیق‌تر و در نهایت امکان یک تحلیل معتبرتر، این پژوهش به شیوه کیفی (تحلیلی استنتاجی) انجام شده است. این پژوهش از نوع پژوهش‌های کیفی و از نوع پدیدارشناسی است. جامعه‌ی آماری پژوهش حاضر کلیه‌ی شامل خبرگان و مطلعان به موضوع، تمام اساتید رشته‌های تربیت بدنی، علوم تربیتی و فناوری اطلاعات می‌باشد که با استفاده از روش نمونه‌گیری نظری انتخاب شده‌اند. روش نمونه‌گیری پژوهش حاضر نمونه‌گیری هدفمند گلوله برفی یا شبکه‌ای است. تعداد نمونه را اشیاع اطلاعاتی تعیین کرد. در پژوهش کنونی تعداد نمونه‌های انتخاب شده برابر 14 نفر از اساتید رشته‌های تربیت بدنی، علوم تربیتی و فناوری اطلاعات بودند. در این تحقیق از مصاحبه چهره به چهره عمیق با سوالات باز- پاسخ از اساتید رشته‌های تربیت بدنی، علوم تربیتی و فناوری اطلاعات استفاده شده است. هر مصاحبه حدوداً 60 دقیقه زمان برده است. برای انجام برداشت‌های دقیق‌تر از دیدگاه‌های مطرح شده توسط مشارکت‌کنندگان، مصاحبه‌ها پس از ضبط شدن بلافاصله مورد تجزیه و تحلیل اولیه قرار گرفته و گفتگوها مرور شده است. نتایج به‌دست آمده حاکی از آن است که طبق پرسش‌های مطرح شده، برای شرایط علی کاربرد آموزش مبتنی بر واقعیت افزوده در آموزش مهارت‌های حرکتی بنیادی، 16 مقوله فرعی به دست آمد که با استفاده از کدگذاری محوری در 7 مقوله اصلی دسته‌بندی شدند. برای شرایط مداخله، 12 مقوله فرعی به دست آمد که با استفاده از کدگذاری محوری در 4 مقوله اصلی قرار گرفتند. برای شرایط زمینه‌ای 20 مقوله فرعی به دست آمد که با استفاده از کدگذاری محوری در 5 مقوله اصلی دسته‌بندی شدند. برای راهبردهای کاربرد آموزش 17 مقوله فرعی به دست آمد که با استفاده از کدگذاری محوری در 5 مقوله اصلی دسته‌بندی شدند. جهت پیامدهای کاربرد آموزش نیز، 27 مقوله فرعی به دست آمد که با استفاده از کدگذاری محوری در 4 مقوله اصلی دسته‌بندی شدند

**کلیدواژه‌ها:** شناسایی زمینه‌های آموزشی، واقعیت افزوده، آموزش مهارت‌های حرکتی

شماره‌ی پایان‌نامه: ۱۲۷۸۲۹۴۴۱۳۱۹۵۹۴۱۰۰۰۲۷۱۶۲۹۱۱۶۴۹

تاریخ دفاع: ۱۴۰۳/۱۱/۱۶

رشته‌ی تحصیلی:

دانشکده:

استاد راهنما: دکتر لاله همبوشی

استاد مشاور: دکتر میثم قویدل باجگیران

**Thesis:**



## Identifying the fields of augmented reality-based training in teaching basic motor skills

The purpose of the research was to identify the areas of augmented reality-based education in motor skills education. Given the nature of the subject and to achieve a deeper understanding and ultimately the possibility of a more valid analysis, this research was conducted in a qualitative (analytical-deductive) manner. This research is a qualitative research and phenomenological type. The statistical population of the present study is all experts and informants on the subject, all professors of physical education, educational sciences and information technology who have been selected using the theoretical sampling method. The sampling method of the present study is purposive snowball or network sampling. The number of samples was determined by information saturation. In the current study, the number of selected samples was 14 professors of physical education, educational sciences and information technology. In this study, in-depth face-to-face interviews with open-ended questions were used with professors of physical education, educational sciences and information technology. Each interview took approximately 60 minutes. To gain a more detailed understanding of the perspectives expressed by the participants, the interviews were immediately analyzed and the conversations were reviewed after recording. The results indicate that, according to the questions asked, for the causal conditions of the use of augmented reality-based education in teaching fundamental motor skills, 16 subcategories were obtained, which were categorized into 7 main categories using axial coding. For the intervention conditions, 12 subcategories were obtained, which were categorized into 4 main categories using axial coding. For the contextual conditions, 20 subcategories were obtained, which were categorized into 5 main categories using axial coding. For the strategies for the use of education, 17 subcategories were obtained, which were categorized into 5 main categories using axial coding. For the consequences of the use of education, 27 subcategories were obtained, which were categorized into 4 main categories using axial coding.