



مهناز صمدی پویا، ۱۴۰۴

مقایسه تأثیر آموزش مبتنی بر واقعیت افزوده و مجازی برافزایش باورهای خودکارآمدی و خودگردانی دانش آموزان ابتدایی شهرستان سبزوار

این پژوهش با هدف بررسی مقایسه تأثیر آموزش مبتنی بر واقعیت افزوده و مجازی برافزایش باورهای خودکارآمدی و خودگردانی دانش آموزان ابتدایی شهرستان سبزوار صورت گرفته است. این پژوهش از نوع نیمه آزمایشی و با استفاده از طرح پیش آزمون- پس آزمون با گروه کنترل است. جامعه پژوهش حاضر را تمامی دانش آموزان ابتدایی شهرستان سبزوار به تعداد تقریبی 7500 نفر تشکیل داد و از بین دانش آموزانی که حاضر به همکاری بودند نمونه آماری خود را به تعداد 45 نفر بصورت تصادفی دردسترس انتخاب نمود و پس از توجیه مراحل کار دو پرسشنامه خودکارآمدی تحصیلی موریس (1993) و پرسشنامه خودگردانی تحصیلی دانش آموزان پینتریچ و دی گروت (1990) بین آنها پخش شد. در نهایت به علت ریزش احتمالی 45 پرسشنامه جمع آوری شد و پس از نمره گذاری آنها از دانش آموزانی که نمره کمتری کسب کردند به تعداد 15 نفر در گروه آزمایش اول (واقعیت افزوده) و 15 نفر در گروه آزمایش دوم (واقعیت مجازی) و 15 نفر در گروه کنترل قرار گرفتند. از 30 نفر گروه آزمایش دعوت می شود تا در جلسات آموزش مبتنی بر واقعیت افزوده (گروه اول) و مجازی (گروه دوم) برگرفته از فارغ و جعفری (1399) بصورت 18 جلسه هر دو هفته به مدت 30 دقیقه شرکت و سپس بعد از اتمام جلسات مجدد پرسشنامه بین آنها پخش شد. در این پژوهش با استفاده از نرم افزار spss 28 داده‌ها تجزیه و تحلیل شد. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها از روش آمار استنباطی و توصیفی استفاده شد با توجه به نتایج آزمون توکی و بر اساس سطح معنا داری که کمتر از 0.005 است (0.001) مشاهده می شود بین گروه واقعیت افزوده در آزمون خودگردانی با گروه واقعیت مجازی و گروه کنترل تفاوت وجود دارد و اختلاف میانگین (0.58) نشان می دهد که عملکرد گروه واقعیت افزوده در آزمون خودگردانی بهتر بوده است.

کلیدواژه‌ها: واژه‌های کلیدی: آموزش مبتنی بر واقعیت افزوده و مجازی، باورهای خودکارآمدی، خودگردانی.

شماره‌ی پایان‌نامه: ۱۲۷۵۲۹۵۰۰۶۹۵۲۸۵۹۴۴۰۳۱۱۶۳۱۷۷۹۲۸

تاریخ دفاع: ۱۴۰۴/۰۷/۰۸

رشته‌ی تحصیلی:

دانشکده:

استاد راهنما: دکتر حسام حسن پور

استاد مشاور: دکتر مهناز سیلانه

Thesis:



Comparing the effect of augmented and virtual reality-based education on increasing self-efficacy and self-management beliefs of elementary school students in Sabzevar city

This study aimed to compare the effects of augmented and virtual reality-based education on increasing self-efficacy and self-management beliefs of elementary school students in Sabzevar city. This study is of a semi-experimental type and uses a pre-test-post-test design with a control group. The population of the present study consisted of all elementary school students in Sabzevar city, approximately 7500 people, and a statistical sample of 45 people was randomly selected from among the students who were willing to cooperate. After explaining the steps of the work, two questionnaires, Morris's Academic Self-Efficacy (1993) and the Pintrich and De Groot Student Academic Self-Management Questionnaire (1990), were distributed among them. Finally, due to possible dropout, 45 questionnaires were collected and after scoring them, 15 students who scored lower were placed in the first experimental group (augmented reality), 15 in the second experimental group (virtual reality), and 15 in the control group. 30 students in the experimental group were invited to participate in augmented reality (first group) and virtual reality (second group) training sessions based on Farag and Jafari (2010) in 18 sessions every two weeks for 30 minutes, and then after the sessions were completed, the questionnaire was distributed among them again. In this study, data were analyzed using SPSS 28 software. Inferential and descriptive statistics were used to analyze the data. According to the results of the Tukey test and based on a significance level of less than 0.005 (0.001), it is observed that there is a difference between the augmented reality group in the self-regulation test with the virtual reality group and the control group, and the mean difference (0.58) indicates that the performance of the augmented reality group in the self-regulation test was better.

.