

عنوان مقاله:

تمرینات واقعیت‌های مجازی در خانه و مولفه های حرکتی و روانی: ارائه یک مدل انگیزشی برای کودک فعال

محل انتشار:

سومین همایش ملی دستاوردهای ورزش دانش آموزی (سال: 1399)

تعداد صفحات اصل مقاله: 2

نویسندگان:

محمود صوفی نژاد - کارشناسی ارشد تربیت بدنی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکز، ایران

ناهید حاجی قربانی - کارشناسی ارشد مدیریت ورزشی، دانشگاه صنعتی شاهرود، شاهرود، ایران

سیده فاطمه تقوی - کارشناسی ارشد تغذیه ورزشی، دانشگاه صنعتی شاهرود، شاهرود، ایران

خلاصه مقاله:

هدف از پژوهش حاضر مطالعه تاثیر تمرینات واقعیت‌های مجازی بر مولفه های روانی کودکان برای مشارکت در فعالیت‌های بدنی بر مبنای ارائه یک مدل انگیزشی بود. تحقیق حاضر از نوع نیمه تجربی بوده و همچنین با توجه به نوع پژوهش در دسته پژوهش های کاربردی قرار میگیرد. جامعه شرکت کننده در این پژوهش کلیه دانش آموزان دبستانی شهرستان سمنان در سال 98-99 مشغول تحصیل بودند را شامل شد. برای انتخاب نمونه از روش نمونه های در دسترس استفاده شد و پس از انجام پیش آزمون با استفاده از چک لیستی که بر مبنای پرسش نامه انگیزش تهیه شده بود 20 دانش آموز انتخاب شده و به صورت تصادفی ساده در 2 گروه 10 نفری (تجربی و کنترل) تقسیم شدند. گروه تجربی مداخلات بازی های ایکس باکس کینکت را به مدت دو ماه اجرا کردند در حالیکه گروه کنترل تمرین استاندارد شده و خاصی نداشت. بعد از آنکه نمونه های پژوهش با استفاده از پرسش نامه انگیزش همگن شدند. نتایج تحلیل کوواریانس نشان داد بین میانگین باقیمانده نمرات زیر مولفه های انگیزش آزمودنیها بر حسب عضویت گروهی تفاوت معنی داری وجود دارد. ($P = 0/001$) می توان با طراحی برنامه متناسب رشدی (برای مثال، ایکس باکس کینکت) و غنی سازی محیط آموزشی، فرصت رشد حرکات پایه که اساس رشد مهارتهای ورزشی هستند را در کودکان بهتر کنیم.

کلمات کلیدی:

واقعیت های مجازی، انگیزش، فعالیت بدنی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1168524>

