

عنوان مقاله:

ارائه مدل علی روابط جذب شناختی، نیاز به شناخت و سودمندی ادراک شده یادگیری در واقعیت افزوده: نقش واسطه ای خودکارآمدی و درگیری شناختی

محل انتشار:

فصلنامه پژوهش در یادگیری آموزشگاهی و مجازی، دوره 8، شماره 4 (سال: 1400)

تعداد صفحات اصل مقاله: 14

نویسندگان:

مریم درویشی - دانش آموزخته دکتری، برنامه ریزی آموزش از دور، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران

محمدحسن صیف - دانشیار گروه علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران

محمدرضا سرمدی - استاد گروه علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران

مهران فرج الهی - استاد گروه علوم تربیتی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران

خلاصه مقاله:

پژوهش حاضر با هدف ارائه مدل علی روابط جذب شناختی، نیاز به شناخت و سودمندی ادراک شده یادگیری از طریق واقعیت افزوده (نقش واسطه ای خودکارآمدی موبایلی و درگیری شناختی) به روش توصیفی-همبستگی انجام گرفت. برای این منظور، از بین استان های نواحی غربی ایران، سه استان (همدان، کرمانشاه و چهارمحال و بختیاری) و تعداد ۶۰۰ دانشجوی دانشگاه پیام نور، به روش خوشه ای چند مرحله ای تصادفی، بر اساس فرمول کوکران انتخاب و پس از به کارگیری برنامه واقعیت افزوده، به یک پرسش نامه ۵۲ گویه ای که تلفیقی از پرسش نامه های سودمندی ادراک شده دیویس (۱۹۸۹)، نیاز به شناخت کاجیوپو و پتی (۱۹۸۲)، درگیری شناختی آلوکا و اودونگو (۲۰۱۸)، مقیاس خودکارآمدی موبایلی ماهات، مهد ایوب و وانگ (۲۰۱۲) و مقیاس جذب شناختی آگاروال و کاراهانا (۲۰۰۰) بود پاسخ دادند که از آن میان، ۵۵۶ پرسش نامه تکمیل و به پژوهشگر بازگردانده شد. داده ها با استفاده از تحلیل عاملی تاییدی، محاسبه ضرایب آلفای کرونباخ و تحلیل مسیر، به وسیله نرم افزارهای Spss، Lisrel ۸.۵۰، Amos ۲۲، مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. نتایج نشان داد که متغیرهای جذب شناختی و نیاز به شناخت به صورت مستقیم و غیرمستقیم از طریق واسطه گری متغیرهای خودکارآمدی موبایلی و درگیری شناختی بر سودمندی ادراک شده یادگیری از طریق واقعیت افزوده، در بین دانشجویان دوره کارشناسی اثر معنادار دارند. همچنین بررسی شاخص های برازندگی نشان داد که مدل پیشنهادی پژوهش، با داده های گردآوری شده از دانشجویان دانشگاه پیام نور، برازش مناسبی دارد؛ بنابراین می توان نتیجه گرفت این مدل می تواند اطلاعات مهم و مورد نیاز را برای همه دست اندرکاران امر تعلیم و تربیت در جهت بهبود پیامدهای آموزش و یادگیری فراهم کند.

کلمات کلیدی:

واقعیت افزوده، جذب شناختی، نیاز به شناخت، درگیری شناختی، خودکارآمدی، سودمندی ادراک شده

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1852094>



