

عنوان مقاله:

مطالعه کیفی کاربست بازی های شبیه سازی آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته های کارشناسی علوم اجتماعی و رفتاری (مطالعه موردی: دانشگاه تهران)

محل انتشار:

دوفصلنامه مطالعات برنامه درسی آموزش عالی، دوره 7، شماره 14 (سال: 1395)

تعداد صفحات اصل مقاله: 24

نویسندگان:

احمد ملکی پور - تهران دانشجو دکتری برنامه ریزی درسی، دانشکده روانشناسی و علوم تربیتی

رضوان حکیم زاده - دانشگاه تهران

مرضیه دهقانی - عضو هیات علمی دانشگاه تهران

محمدرضا زالی - دانشیار گروه کارآفرینی سازمانی، دانشکده کارآفرینی، دانشگاه تهران

خلاصه مقاله:

امروزه با توجه به توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات و همچنین یادگیری مبتنی بر وب بازی های شبیه ساز به عنوان یک ابزار آموزشی اثربخش نقش بی بدیلی را در بهبود یادگیری فعال و مساله-محور شایستگی های کارآفرینی دانشجویان ایفا می کند. هدف پژوهش حاضر مطالعه کیفی کاربست بازی های شبیه ساز آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته های کارشناسی علوم اجتماعی و رفتاری بود. این پژوهش کیفی از نوع پدیدارنگاری است که با استفاده از روش مصاحبه انجام شده است. جامعه پژوهش شامل دانشجویان علوم اجتماعی و رفتاری در دانشگاه تهران بود که دوازده نفر از آنها از طریق نمونه گیری هدفمند با تکنیک گلوله برفی تا رسیدن به اشباع نظری انتخاب شد و با آنها مصاحبه نیمه ساختاریافته صورت گرفت. آنگاه متن مصاحبه ها با روش تحلیل محتوای کیفی تجزیه و تحلیل شد. یافته ها نشان داد که کاربست بازی های شبیه ساز آموزش کارآفرینی در قلمرو رشته های کارشناسی علوم اجتماعی و رفتاری مستلزم توجه به چهار مقوله اصلی و بیست و سه زیر مقوله شامل؛ مقوله های انسانی (6 زیر مقوله)، آموزشی (7 زیر مقوله)، مدیریتی (5 زیر مقوله)، و تکنولوژیکی (5 زیر مقوله) است.

کلمات کلیدی:

بازی های شبیه ساز، آموزش کارآفرینی، علوم اجتماعی و رفتاری

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1021852>

