

عنوان مقاله:

تاثیر بازی های دیجیتالی بر خودکارآمدی کارآفرینانه و ترجیح شغلی نوجوانان

محل انتشار:

فصلنامه فناوری آموزش، دوره 16، شماره 2 (سال: 1401)

تعداد صفحات اصل مقاله: 12

نویسندگان:

سروش رزقی - گروه مدیریت صنعتی، دانشکده اقتصاد و مدیریت، دانشگاه سمنان، سمنان، ایران

علیرضا مقدم - گروه مدیریت صنعتی، دانشکده اقتصاد و مدیریت، دانشگاه سمنان، سمنان، ایران

میثم مدرسی - گروه مدیریت صنعتی، دانشکده اقتصاد و مدیریت، دانشگاه سمنان، سمنان، ایران

خلاصه مقاله:

پیشینه و اهداف: آموزش مهارت های کارآفرینی از عوامل کلیدی برای رسیدن به توسعه اقتصادی پایدار به حساب می آید. در اکثر کشورها علاوه بر آموزش کارآفرینی در دوره های دانشگاهی، تلاش های گسترده ای برای آموزش کارآفرینی به کودکان و دانش آموزان ابتدایی در حال انجام است. با این حال در کشورهایی با اقتصاد وابسته به منابع، سطح آموزش کارآفرینی در مدارس پایین است. طراحی و توسعه برنامه های آموزشی در حوزه کارآفرینی در مدارس می تواند به تقویت نگرش کارآفرینانه و پیش زمینه های مورد نیاز برای ورود به عرصه کارآفرینی و ترجیح کارآفرینی به عنوان یک گزینه مناسب شغلی کمک کند. البته شواهد حاکی از این است که آموزش های رسمی کارآفرینانه نمی تواند انگیزه لازم برای شروع یک کسب و کار جدید را ایجاد کند. مهارت های به دست آمده از طریق انجام بازی ها می توانند سریع تر از آن چیزی که در کلاس ها یادگرفته می شود، به دست آیند و دوام بیشتری دارند. امروزه از بازی ها و ویژگی های بازی برای ایجاد نوآوری در امر آموزش و یادگیری در کارآفرینی استفاده می شود و این یکی از جذاب ترین و چالش برانگیزترین کاربردهای بازی است. استفاده از بازی ها، روش مناسبی برای تجربه زندگی و دنیای پیچیده و ناشناخته کارآفرینی است به خصوص آنکه این تجربه در محیطی شکل می گیرد که از دانش آموز در برابر خطرات جدی مانند ورشکستگی یا آسیب های عاطفی محافظت می کند. بنابراین، این پژوهش به بررسی اثر بازی های ویدئویی بر تقویت خودکارآمدی کارآفرینانه و ترجیح شغلی کارآفرینی نوجوانان پرداخته است. روش ها: در این تحقیق از روش شبه آزمایشی استفاده شده است. برای این منظور جمعی از دانش آموزان متوسطه اول شهرستان بیرجند در تحقیق مشارکت داشتند. برای انتخاب مشارکت کنندگان از روش نمونه گیری خوشه ای مرحله ای و به صورت هدفمند استفاده شد. بدین ترتیب، ابتدا دو مدرسه پسرانه سماء و دارالعلوم با توجه به همسانی جنسیت، ویژگی های خانوادگی و سطح درآمد خانوارها به عنوان خوشه های اصلی در نظر گرفته شدند. در هر مدرسه تعداد ۲۴ نفر از بین دانش آموزان ۱۳ تا ۱۴ ساله به صورت تصادفی انتخاب شده و به دو گروه آزمایش و کنترل تقسیم شدند. در نهایت ۲۰ نفر به عنوان گروه آزمایش و ۲۲ نفر به عنوان گروه کنترل، از ابتدا تا انتهای تحقیق مشارکت داشتند. از هر چهار گروه پیش آزمون و پس آزمون گرفته شد و برای آزمون فرضیه های تحقیق از آزمون t مستقل و ضریب همبستگی پیرسون استفاده شد. داده های به دست آمده به وسیله نرم افزار SPSS۲۶ تجزیه و تحلیل شد. یافته ها: براساس نتایج آزمون t نمونه های مستقل تقویت خودکارآمدی کارآفرینانه نوجوانان گروه آزمایش به دلیل انجام بازی های ویدئویی (و نه شرایط محیطی و عوامل خارجی) تایید شد. همچنین، نتایج آزمون t نمونه های مستقل تاثیر انجام بازی های ویدئویی بر ترجیح شغلی کارآفرینی نوجوانان را تایید کرد. براساس نتایج آزمون همبستگی پیرسون نیز رابطه مثبت و معنی دار خودکارآمدی کارآفرینانه و ترجیح شغلی کارآفرینی نوجوانان تایید شد. در مجموع نتایج پژوهش نشان داد انجام بازی های ...

کلمات کلیدی:

آموزش کارآفرینی، بازی ویدئویی، خودکارآمدی، ترجیح شغلی

لینک ثابت مقاله در پایگاه سیویلیکا:

<https://civilica.com/doc/1466745>

