



نقش آموزش کارآفرینی خودکارآمدی در دانش‌آموزان ابتدایی

گلنار صالحی خواه^۱، رویا صراط نهایی^۲، مقدس علی محمدی^۳

چکیده

کارآفرینان تأثیر بسیاری در رشد اقتصادی یک کشور دارند، از این رو پرورش نسل کارآفرین و آماده‌سازی آن‌ها برای فعالیت‌های اقتصادی اهمیت فراوانی دارد. آنچه باعث می‌شود استعداد کارآفرینی به ورطه عمل آمده و نمود پیدا کند، خودکارآمدی کارآفرینانه است که در نهایت منجر به قصد کارآفرینی می‌شود. با توجه به ضرورت آموزش کارآفرینی در ترویج کارآفرینی و نیز مناسب بودن دوران کودکی برای ایجاد نگرش عمیق درباره کارآفرینی، باید برنامه‌های آموزشی دوره دبستان در راستای آگاهی و تقویت نگرش به‌سوی کارآفرینی هدف‌گذاری و اجرا شوند. و از آنجایی که توجه روزافزون محققان به آموزش کارآفرینی، فقدان شواهد تجربی در مورد چگونگی آمادگی برای آموزش کارآفرینی در سنین پایین وجود دارد. بنابراین، این مطالعه به بررسی تأثیر محیط یادگیری در فضای باز و آموزش کارآفرینی بر خودکارآمدی کارآفرینی دانش‌آموزان می‌پردازد. یافته‌ها نشان داد که محیط یادگیری در فضای باز ارتباط تنگاتنگی با آموزش کارآفرینی و خودکارآمدی کارآفرینی دارد. دوم، آموزش کارآفرینی نقش مهمی در میانجیگری رابطه بین محیط یادگیری در فضای باز و خودکارآمدی دانش‌آموزان دارد. تحقیقات مابینشی به محققان آینده ارائه می‌دهد که آموزش ابتدایی نقش مهمی در رشد و توسعه خودکارآمدی و مقاصد کارآفرینی ایفا می‌کند.

کلیدواژه‌ها: آموزش کارآفرینی، دانش‌آموزان ابتدایی، محیط یادگیری در فضای باز، خودکارآمدی

^۱ نویسنده مسئول: لیسانس، رشته امور تربیتی، دانشگاه پیام نور یاسوج، SeyedahGulnar.salehikhah1400@gmail.com

^۲ فوق دیپلم، رشته دینی عربی، دانشگاه زنجان، Royaseratnaehai@gmail.com

^۳ لیسانس، رشته آموزش راهنمایی و مشاوره، دانشگاه بابل، mqdslymhmdy@gmail.com

۱_ مقدمه

در دنیای امروز سیاست‌گذاران و آموزشگران به کارآفرینی^۴ به‌عنوان یکی از مهارت‌های قرن بیست و یکم علاقه و توجه روزافزونی نشان داده‌اند. (Obschonka, M & Hahn, E.2018) افراد جویای کار باید یاد بگیرند چگونه کسب‌وکار جدیدی را شروع کنند. و در مسیر شغلی و حرفه‌ای خود موفق شوند (Karimi, S.۲۰۱۹) بر اساس نظریه رفتار برنامه‌ریزی‌شده^۵ و همچنین نتایج مطالعات روزافزون کارآفرینی قصد کارآفرینانه نقش مهمی در تصمیم‌گیری افراد برای شروع یک کسب‌وکار ایفا می‌کند و در واقع اولین مرحله فرآیند کارآفرینی است (Fishbein, M. & Ajzen, I.۲۰۱۱) در این مدل ویژگی‌های شخصیتی به‌عنوان عوامل دوربرد^۶ از طریق سازه‌های مجاورتر^۷ مانند خودکارآمدی^۸ به‌صورت غیرمستقیم پیامدهای کارآفرینی را تحت تأثیر قرار می‌دهد (Karimi, S.۲۰۱۷). خودکارآمدی فرد نیست راه‌اندازی کسب‌وکار در وی را تشدید می‌کند (Singh, B.etal.2017) و خودکارآمدی کارآفرینانه بر میزان باور فرد درباره این‌که آیا می‌تواند کسب‌وکار جدیدی را با موفقیت راه‌اندازی کند دلالت دارد (Campo, J. L. M.۲۰۱۱). پژوهش‌های حوزه کارآفرینی نشان داده‌اند عوامل ادراکی نظیر خودکارآمدی تأثیر زیادی بر احتمال اینکه فردی خاص به فعالیت کارآفرینانه بپردازد یا تصمیم به راه‌اندازی کسب‌وکار بگیرد دارند (Camelo-Ordaz, et ۲۰۱۴ Gyorffy, L..۲۰۱۹), (Rezaei, M۲۰۱۶al. متغیرهای فردی و روان‌شناختی همچون هیجان در کارآفرینی نقش دارند (Z. et al.۲۰۱۳) peng) به‌طوری‌که مؤلفه هیجان و تنظیم هیجانی که بخشی از ویژگی هوش هیجانی را شامل می‌شود با موفقیت یا عدم موفقیت در حوزه‌های مختلف زندگی مرتبط است (Hasanzadeh, ۲۰۱۹).

ترجیح شغلی کارآفرینی مشخص می‌کند که آیا مردم یک کشور کارآفرینی را به‌عنوان یک گزینه شغلی مناسب که بتواند جایگزین شکل‌های دیگر اشتغال مانند کارمندی باشد، قبول دارند یا اینکه کارآفرینی را گزینه مناسبی برای اشتغال قلمداد نمی‌کنند. طبق گزارش دیده بان جهانی کارآفرینی (Global Entrepreneurship Monitor. Global report. 2016) در بین ۶۱ اقتصادی که اطلاعات و دیدگاه‌های آن‌ها در این زمینه جمع‌آوری شده است، رتبه ایران در ترجیح شغلی کارآفرینی، ۵۲ است. یکی از عواملی که بر ترجیح شغلی کارآفرینی اثر می‌گذارد خودکارآمدی کارآفرینانه است. خودکارآمدی مفهومی است که برای نخستین بار بندورا (Bandura A.1998) آن را برای تبیین نظریه شناختی اجتماعی خود ارائه داد و آن را پیش‌شرطی اساسی برای شکوفایی استعدادها و پنهان کارآفرینی افراد در نظر گرفت (Mohseni A, Mousavi S H, Jamali M.2013). خودکارآمدی کارآفرینانه به باورها و افکار درونی افراد در مورد اینکه آیا آنان خود توانایی لازم برای انجام یک کار نوآورانه و مخاطره‌آمیز را دارند و یا اینکه آیا آنان می‌توانند به شکل اثربخشی مهارت‌های خود را برای راه‌اندازی یک کسب‌وکار به‌کارگیرند یا خیر، اشاره دارد. افراد دارای خودکارآمدی بالا برای یک فعالیت خاص، به‌احتمال قوی آن فعالیت را دنبال می‌کنند و سپس بر انجام آن فعالیت اصرار می‌ورزند. (Bandura A.1998).

منطقی به نظر می‌رسد که تأثیرات خودکارآمدی در مشاغل کارآفرینی نیز وجود داشته باشد. در واقع، با فرض فعالیت‌های پیچیده‌ای که هر فرد در دست دارد تا فرصتی را ایجاد کند منابع را در کنار هم قرار دهد، کسب‌وکاری به راه بیندازد و آن را تبدیل به کار تجاری موفق کند. به نظر می‌رسد خودکارآمدی یا باور به توانایی خویش در موفق بودن به‌عنوان یک کارآفرین، اهمیت بسیار ویژه‌ای دارد. پژوهش‌های بسیار قوی در حوزه کارآفرینی به‌طور کاملاً روشن رابطه بین خودکارآمدی کارآفرینانه و تمایلات شغلی کارآفرینی را موردبررسی قرار داده است. (Krueger N, Kickul J, Gundry L, Wilson F, Verma R.2006) نتایج این مطالعات نشان می‌دهد افرادی که خود کارآمدی کارآفرینانه بالاتری دارند، مقاصد کارآفرینی بالاتری دارند. بوید و وزیکس (Boyd N, G.1994) معتقدند افراد دارای درجات بالاتر خودکارآمدی کارآفرینانه در مراحل اولیه رشد شغلی مقاصد کارآفرینی بالاتری دارند و احتمال اینکه افراد با خودکارآمدی بالاتر و نیز مقاصد بالاتر، بعداً در زندگی خود درگیر فعالیت کارآفرینی شوند، بیشتر است. همچنین، تأثیر خود کارآمدی کارآفرینانه بر ترجیح شغلی کارآفرینی در پژوهش ویلسون، کیکل و مارلینو (Wilson F, Kickul J, ۲۰۰۷) (Marlino D. Gender) به‌طور آشکار مورد اثبات قرار گرفت. بدین ترتیب برنامه‌های آموزشی کارآفرینی می‌توانند تقویت ویژگی‌ها و

⁴ Entrepreneurship

⁵ Theory of Planned Behavior

⁶ Distal factors

⁷ Proximal constructs

⁸ Self-efficacy

زمینه‌های شکل‌گیری قصد کارآفرینانه همچون خودکارآمدی کارآفرینانه را هدف قرار دهند. یکی از روش‌های نوین برنامه‌های آموزش کارآفرینی استفاده از بازی است. استفاده از بازی‌ها، روش مناسبی برای تجربه زندگی و دنیای پیچیده و ناشناخته کارآفرینی است؛ به‌خصوص آن‌که این تجربه در محیطی شکل می‌گیرد که از دانش‌آموز در برابر خطرات جدی مانند ورشکستگی یا آسیب‌های عاطفی محافظت می‌کند. (Gibb A.2002)

در خصوص اثربخشی بازی‌ها در آموزش مطالعاتی صورت گرفته است. بر اساس پژوهش گامالک و وبر (Gumulak S, Webber S.2011) سرگرمی و چالش دو عامل مهم و کلیدی برای انجام بازی‌های ویدئویی محسوب می‌شوند. بر اساس نظر ۸۹ درصد از مشارکت‌کنندگان در تحقیق ایشان، بازی‌ها می‌توانند مهارت‌های موردنیاز دنیای واقعی نظیر «جستجو و ارزیابی» را یاد دهند. در تحقیقی که مک فارلین، اسپاروواک و هیلد (McFarlane A, Sparrowhawk A, Heald Y.2002) از دانش‌آموزان والدین و معلمان به عمل آوردند، نشان دادند که بازی‌ها نقش حمایت‌کننده‌ای (تقویت‌کننده‌ای) در پیشرفت شخصی، زبان و سواد، مهارت‌های ریاضی، درک جهان و توسعه فیزیکی افراد دارند. بسیاری از معلمان اشاره داشتند که بازی‌های کامپیوتری در توسعه مهارت‌های ارتباطی و همکاری نقش مؤثری داشتند. آتشک، برادران و احمدوند (Atashak M, Baradaran B, Ahmadvand M.2014) نیز باهدف بررسی تأثیر بازی‌های آموزشی رایانه‌ای بر مهارت اجتماعی و پیشرفت تحصیلی دانش‌آموزان ۶۰ نفر از دانش‌آموزان سال پنجم ابتدایی را به روش نمونه‌گیری در دسترس در دو گروه آزمایش و گواه دسته‌بندی کردند. نتایج پژوهش ایشان نشان داد اگرچه بازی آموزشی رایانه‌ای بر همکاری (تعاون) و ابراز وجود تأثیر معناداری نداشت به‌طور معناداری باعث افزایش خودکنترلی و همدلی شده است. در مجموع بازی‌ها برافزایش مهارت اجتماعی تأثیر معناداری داشته است. همچنین، بر اساس مطالعات صورت گرفته آموزش رایانه‌ای به‌گونه‌ای مؤثر، پیشرفت تحصیلی را افزایش داده است. لاکوپولوس و ماکری (Vlachopoulos D, Makri A . 2017) نیز در مقاله خود به تأثیر بازی‌های ویدیویی و شبیه‌سازی آن روی تحصیلات عالی پرداختند.

هدف اصلی این مطالعه بررسی تأثیر بازی‌ها و شبیه‌سازی آن‌ها دستیابی به اهداف یادگیری خاص بود. نتایج نشان داد که بازی‌ها و شبیه‌سازی‌ها تأثیر مثبتی بر اهداف یادگیری دارند. محققان متوجه شدند بازی‌ها قادر به تحقق توأمان دستاوردهای شناختی، رفتاری و عاطفی یادگیری هستند. باین‌وجود انتخاب بازی‌های رایانه‌ای مناسب نیز از اهمیت برخوردار است. جلودار و حامی (Taghavi J M, Hami M. 2018) با استفاده از طرح نیمه آزمایشی پیش‌آزمون-پس‌آزمون با گروه کنترل تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی حل مسأله در کودکان دانش‌آموزان پایه سوم و چهارم شهر (بابل) را موردبررسی قرار دادند، نتایج تحقیق ایشان نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای اکشن و استراتژیک تأثیر متفاوتی در توانایی حل مسأله کودکان دارند و اثر بازی‌های رایانه‌ای استراتژیک و آموزشی تفاوت معناداری با یکدیگر ندارند. انصاری (Ansari Z.2019) نیز در پژوهش خود با استفاده روش شبه تجربی از نوع پیش‌آزمون و پس‌آزمون گروه آزمایش و گروه کنترل به بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر باورهای هوشی و خلاقیت دانش‌آموزان دختر در مقطع سوم متوسطه پرداخت یافته‌های پژوهش نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای جنگی و غیرجنگی بر باورهای هوشی و خلاقیت دانش‌آموزان دختر مقطع سوم متوسطه تأثیر معناداری دارد. تحقیقات انجام‌شده تأثیر انجام بازی‌های جدی بر توسعه مهارت‌های موردنیاز کسب‌وکار و کارآفرینی را تأیید می‌کنند. رابرت نیوبری، لین و مویزر (Newbery R, Lean J, Moizer J. 2016) تأثیر بازی‌های تجاری جدی بر قصد (نیت) کارآفرینی دانشجویان سال اول کارشناسی که در دانشگاه انگلستان در رشته تجارت مشغول به تحصیل بودند را موردبررسی قرار دادند. نتایج نشان داد که بازی‌های جدی به‌عنوان یک مداخله اولیه باعث کاهش قصد کارآفرینی می‌شوند. استفاده از بازی در بدو ورود به عرصه کارآفرینی به دانشجویان می‌کند تا دیدگاه واقع‌بینانه‌ای در مورد کارآفرینی به دست آورند. پیش‌فرض‌ها را دور بیندازند، انتظاراتشان را مشخص کنند و پایه و اساسی برای مراحل بعدی فراهم کنند. اگرچه برنامه‌های سنتی کارآفرینی، در تلاش هستند وجهه عمومی و مطلوبیت حرفه‌ای کارآفرینی را برای افراد برشمارند. اعتبار عملیاتی بازی‌های تجاری جدی می‌تواند به‌خوبی پیچیدگی‌ها و ابهامات کارآفرینی و واقعیت روزمره آن را بازسازی کند. علاوه بر این رابطه بین خودکارآمدی و ترجیح شغلی کارآفرینی نیز در پژوهش ویلسون و همکاران (Wilson F, Kickul J, Marlino D. Gender, 2007) موردبررسی قرار گرفته است. ایشان رابطه بین جنسیت، خودکارآمدی کارآفرینی و مقاصد کارآفرینانه را در دو گروه نمونه نوجوانان و افراد بزرگسال دانشجوی ارشد رشته مدیریت کسب‌وکار بررسی کردند. نتایج این پژوهش که روی دختران و زنان انجام شد، نشان داد که افرادی که خودکارآمدی کارآفرینانه بالاتری نسبت به بقیه افراد داشتند از ترجیح شغلی کارآفرینی بالاتری نیز برخوردار بودند. به‌طورکلی، در تحقیقات انجام‌شده از یک‌سو رابطه بین خودکارآمدی

ترجیح شغلی کارآفرینی به اثبات کارآفرینی به اثبات رسیده و از سوی دیگر اثر بازی‌های ویدئویی بر آموزش و تقویت مهارت‌ها مورد تأیید قرار گرفته است. با این حال تأثیر بازی‌های ویدئویی بر تقویت خودکارآمدی و ترجیح شغلی کارآفرینی هنوز ناشناخته و نامعلوم است و در مورد تأثیر بازی‌های ویدئویی بر ترجیح شغلی کارآفرینی از طریق خودکارآمدی کارآفرینانه نوجوانان تاکنون پژوهشی انجام نشده است.

۲_ بررسی ادبیات

مجموعه وسیع و رو به رشدی از مرور ادبیات، اهمیت کارآفرینی را در دهه گذشته بررسی کرده است. کارآفرینی به‌عنوان یک عامل حیاتی برای رفاه ملی، چه در کشورهای توسعه‌یافته یا در حال توسعه در نظر گرفته شده است (فایول و لینان، ۲۰۱۴؛ آتموجو و همکاران، ۲۰۱۹؛ ویکلونند و همکاران، ۲۰۱۹). علاوه بر این، راتن و جونز (۲۰۲۱) اشاره کردند که کارآفرینی را می‌توان یک انتخاب عالی برای مقابله با پویایی تغییرات جهانی در نظر گرفت. برای این موارد، ایجاد قصد کارآفرینی فردی می‌تواند از طریق آموزش کارآفرینی انجام شود (اتالی و یمینی، ۲۰۱۷؛ ترنر و جیانیودیس، ۲۰۱۸). به‌طور خلاصه، کارآفرینی می‌تواند راهبردی موثر در ارتقای پایداری اقتصاد با ایجاد اشتغال جدید باشد.

آموزش کارآفرینی منجر به بهبود نگرش‌های کارآفرینی می‌شود، هم برای کارآفرینان و هم برای کسانی که پتانسیل کارآفرین شدن را دارند (لینان و همکاران، ۲۰۱۱). در آشنایی با این موضوع، سیستم آموزشی در چندین کشور اروپایی مانند انگلستان، سوئد، بلژیک، دانمارک و نروژ راهبردی را برای استفاده از آموزش کارآفرینی برای مدارس ابتدایی و متوسطه پیشنهاد کرده‌اند (Ndou et al. ۲۰۱۸). به‌عنوان مثال، الگوی آموزش کارآفرینی در انگلستان برای دانش‌آموزان در مقطع ابتدایی در قالب نحوه ساخت صنایع‌دستی از سرامیک معرفی شد. وقتی کاردستی تمام شد، کار دانش‌آموز از طریق بازار ارائه می‌شود (یوهانسن و شانکه، ۲۰۱۳). الگوی آموزش کارآفرینی مذکور در زمان اجرا در اندونزی که از جمعیت کارآفرینان رنج می‌برد، روشی مؤثر را پیش‌بینی کرده است.

درواقع، فعالیت‌های یادگیری کارآفرینی در کودکان دبستانی باید به‌جای سایر سطوح آموزشی متفاوت ارائه شود (Falck et al. ۲۰۱۷). آموزش در دوران اولیه کودکی و برنامه درسی مدارس ابتدایی نیز می‌تواند بر فعالیت‌های آموزشی مفید، ایمن و لذت‌بخش تأکید کند (لیندستروم، ۲۰۱۳). حبیدین و همکاران (۲۰۱۶) استدلال کرد که فعالیت‌های یادگیری را می‌توان در خارج از کلاس (محیط یادگیری در فضای باز) طراحی کرد و دانش‌آموزان را قادر به یادگیری، کاوش و ایجاد چیزها کرد. علاوه بر این، مدل کارآفرینی برای دانش‌آموزان ابتدایی نیز یک پروژه ضروری است که مشارکت کودکان را افزایش می‌دهد. خان و همکاران (۲۰۱۹) اشاره کرد که محیط یادگیری در فضای باز یک عنصر حیاتی از برنامه درسی است. دلیل اصلی این است که محیط یادگیری در فضای باز به کودکان احساس آزادی بیشتری برای تفکر به‌جای مدل آموزشی کلاس درس می‌دهد. علاوه بر این، به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد تا با همسالان و محیط طبیعی در فضای باز تعامل داشته باشند (کوپر، ۲۰۱۵).

یک محیط یادگیری در فضای باز نیز می‌تواند بر آموزش کارآفرینی تأثیر بگذارد. این به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد تا تجربیات واقعی را برای دانش‌آموزان در فعالیت‌های کارآفرینی داشته باشند که می‌تواند به آموزش کارآفرینی منجر شود (هوبر و همکاران، ۲۰۱۴). برخی از مطالعات تجربی توسط Haggglund (۲۰۱۵) Jonassen and Land (۲۰۱۲)؛ توتین و همکاران (۲۰۱۷) تقویت کرد که محیط یادگیری در فضای باز دانش‌آموزان را به دانستن و مشارکت در تمرین کارآفرینی و آموزش کارآفرینی می‌شناسد. فعالیت یادگیری در فضای باز به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد تا جنبه‌های مختلفی از جمله شناختی، عاطفی و روانی حرکتی داشته باشند (Siswoyo ۲۰۲۰ et al.). در نهایت، آموزش کارآفرینی بر فعالیت‌های یادگیری در کلاس درس تمرکز می‌کند، در حالی که محیط یادگیری در فضای باز مکمل یادگیری کارآفرینانه خواهد بود و یک استراتژی موثر برای افزایش دانش و روانی-حرکتی دانش‌آموزان است (Nahulae, ۲۰۲۰).

علاوه بر آموزش کارآفرینی، محیط یادگیری در فضای باز بخشی از ایجاد خودکارآمدی دانش‌آموزان است. بندورا (۱۹۷۷) اشاره کرد که خودکارآمدی توانایی باور فرد برای تکمیل کار یا وظایف خاص است، در حالی که چن و همکاران (۲۰۰۴) اشاره کرد که خودکارآمدی با رفتار افراد مرتبط بوده و در تأثیرگذاری بر انتخاب و میزان تلاش فرد نقش دارد. فردی با خودکارآمدی بالا تمایل دارد به‌جای افرادی که

خودکارآمدی کافی ندارند تلاش بیشتری برای انجام وظایف انجام دهد (بندورا، ۱۹۷۷). درنوفسک و همکاران در زمینه کارآفرینی. (۲۰۱۰) خاطر نشان کرد که خودکارآمدی کارآفرینی عبارت است از باور فرد برای دستیابی به موفقیت و توانایی آن برای مقابله با چالش‌ها در طول راه‌اندازی یک کسب‌وکار جدید.

محیط یادگیری در فضای باز ارتباط تنگاتنگی با خودکارآمدی کارآفرینانه دانش‌آموزان دارد. دیویس (۱۹۹۶) خاطر نشان کرد که محیط یادگیری که به‌طور مناسب ایجاد شده است، دانش‌آموزان را در فعالیت‌های کارآفرینانه ترغیب می‌کند که می‌تواند از خودکارآمدی کارآفرینانه دانش‌آموزان حمایت کند. از آنجایی که دانش‌آموزان ابتدایی تمایل دارند از فعالیت‌های یادگیری در فضای باز لذت ببرند، این روشی موثر برای حمایت از آموزش کارآفرینی در کلاس درس خواهد بود. درواقع، اکسلسون و همکاران. (۲۰۱۵)؛ کسیدی و همکاران (۲۰۱۵) تأکید کرد که محیط یادگیری در فضای باز نه تنها بر خودکارآمدی کارآفرینانه از طریق تجربیاتی که به دانش‌آموزان دبستانی ارائه می‌شود، تأثیر می‌گذارد بلکه تقویت می‌کند.

از آنجایی که نگرانی روزافزون در مورد کارآفرینان متعدد در اندونزی، آموزش کارآفرینی باید از مدرسه ابتدایی به سطح دانشگاه ارتقا یابد. باین‌حال، مطالعات موجود در اندونزی عمدتاً بر سطح دانشجویان دانشگاه (Kusmintarti و همکاران، ۲۰۱۶؛ پاتریشیا و سیلانگن، ۲۰۱۶)، دبیرستان ارشد (پوروانا و همکاران، ۲۰۱۸؛ ساپتونو و همکاران، ۲۰۱۹)، حرفه‌ای تمرکز می‌کنند. مدارس (اریانتو و همکاران، ۲۰۱۹؛ واردانا و همکاران، ۲۰۲۰)، درحالی که نگرانی دانش‌آموزان ابتدایی توسط محققان نادیده گرفته شده است. علاوه بر این، برخی از مطالعات قبلی، ضروریات فضای باز برای رشد کودکان را دست‌کم گرفته‌اند. برای این موارد، نیاز به درک بهتری وجود دارد که آیا و چگونه محیط یادگیری در فضای باز می‌تواند بر خودکارآمدی کارآفرینی در دانش‌آموزان دبستانی تأثیر بگذارد و همچنین نقش میانجی آموزش کارآفرینی را درک کنیم.

۲_۱_ محیط یادگیری در فضای باز

برخی از مطالعات تجربی توسط نبی و همکاران. (۲۰۱۸) اشاره می‌کند که آموزش کارآفرینی منجر به آگاهی، مهارت‌ها و دانش کارآفرینی می‌شود. باین‌حال، ارائه آموزش کارآفرینی مناسب در درجه اول برای دانش‌آموزان ابتدایی چالش‌برانگیز است. برخی از مطالعات چندین عامل را در حمایت از آموزش کارآفرینی، از جمله شایستگی یادگیری، فرهنگ یادگیری، و محیط یادگیری در نظر می‌گیرند (Lindner, ۲۰۱۹؛ Keinanen and Kairisto-Mertanen, ۲۰۱۹). مطالعه قبلی توسط هوبر و همکاران. (۲۰۱۴) ادعا می‌کند که آموزش کارآفرینی از طریق یک محیط یادگیری خاص می‌تواند مهارت‌های مرتبط را برای فعالیت کارآفرینانه دانش‌آموزان، چه شناختی و چه غیر شناختی، توسعه دهد. با حمایت از مطالعات فوق‌الذکر، محیط یادگیری بیرون برای دانش‌آموزان بسیار مهم است، زیرا تجربه بهتری را برای کودکان از اینکه یک فرد چگونه و چگونه با شرایط خود تعامل می‌کند، ترویج می‌کند (Kangas et al. ۲۰۱۷). درواقع، Wdowiak و Lattacher (۲۰۲۰) نشان می‌دهند که یادگیری کارآفرینانه ممکن است شامل فرآیندهای تجربی در یک زمینه کارآفرینی باشد، ماهیت تجربی دارد.

محیط یادگیری در فضای باز نیز می‌تواند از فعالیت‌های یادگیری در کلاس درس در طول مطالعات کارآفرینی حمایت کند (Olaniran, ۲۰۲۰). ارلین و همکاران (۲۰۱۵) خاطر نشان می‌کند که آموزش کارآفرینی در دوره ابتدایی به‌عنوان یادگیری کارآفرینی شناخته می‌شود، که در آن معلم به دنبال پیوند دادن فعالیت‌ها در مدرسه با فعالیت‌های اجتماعی است و به جامعه تجاری و همچنین مزایایی برای خانواده کمک می‌کند. به‌تفصیل، کسیدی و همکاران. (۲۰۱۵) چندین نکته را در انجام فعالیت‌های یادگیری در فضای باز ارائه می‌کند، مانند (الف) معلم دانش‌آموزان را برای شرکت در فعالیت‌های میدانی در میانه فرآیند یادگیری منظم می‌برد. (ب) بیرون آوردن دانش‌آموزان از کلاس برای حدود ۱۵ دقیقه در میانه فرآیند منظم یادگیری، و (ج) ارائه تکالیفی که باید خارج از کلاس انجام شوند. باین‌حال، برای معلم ضروری است که فعالیت‌های یادگیری ایجاد کند که توسعه شایستگی‌های کارآفرینی را تشویق کند. خان و همکاران (۲۰۱۹) استدلال می‌کنند که در آموزش اولیه دوران کودکی، محیط بیرون به‌طور عمده به‌عنوان یک عنصر حیاتی برنامه درسی برای دانش‌آموزان شناخته می‌شود که دارای جنینی برای ارتقا و ارتقاء همه ابعاد رشد است. به‌طور خلاصه، محیط یادگیری در

فضای باز به کودکان اجازه می‌دهد تا به تجربه و احساس آزادی بیشتری نسبت به رویکرد آموزشی کلاس درس دست یابند (Muela et al. ۲۰۱۹). بنابراین، فرضیه به صورت زیر ارائه می‌شود:

H_۱

محیط یادگیری در فضای باز به طور مثبت بر آموزش کارآفرینی تأثیر می‌گذارد.

۲_۲_ خودکارآمدی کارآفرینی

یک مطالعه اساسی در این زمینه کار بندورا (۱۹۷۷) است، که توضیح داد که خودکارآمدی باور فرد به توانایی فردی برای تکمیل کار یا وظایف خاص است. خودکارآمدی مفهومی است که به رفتار انسان، میزان تلاشی که انجام می‌دهد و پشتکار فرد مربوط می‌شود (چن و همکاران، ۲۰۰۴). به طور مشابه، بندورا (۱۹۷۷) اشاره می‌کند که خودکارآمدی را می‌توان توضیح داد که در انجام وظایف خاص، که نشان می‌دهد فردی با خودکارآمدی بالا به جای افرادی که خود پایینی دارند، تمایل بیشتری به تلاش و تلاش بیشتر برای تکمیل این وظایف دارد. سطوح اثربخشی (بندورا، ۱۹۷۷). درنوفسک و همکاران در زمینه کارآفرینی. (۲۰۱۰) استدلال می‌کند که خودکارآمدی کارآفرینی باور فردی به توانایی آن‌ها برای دستیابی به موفقیت و توانایی آن‌ها برای رویارویی با چالش‌ها و فرصت‌ها در حین شروع یک تجارت جدید است.

برخی از محققان بر این باورند که خودکارآمدی کارآفرینی با محیط یادگیری دانش‌آموزان ارتباط دارد. برخلاف یادگیری معمولی در کلاس درس، یک محیط یادگیری در فضای باز بیشتر و تجربه میدانی بهتری را برای کودکان نسبت به طبیعت و نحوه تعامل دانش‌آموزان با همسالان فراهم می‌کند. برای نفوذ کارآفرینی برای کودکان، این مدل به عنوان درگیر کردن بینش‌های مختلف دانش و شرایط پیرامون در کار پروژه محور مؤثر به نظر می‌رسد. به طور مشابه، مطالعه قبلی توسط دیویس (۱۹۹۶) نشان می‌دهد که محیط یادگیری در فضای باز بر خودکارآمدی کارآفرینی دانش‌آموزان تأثیر می‌گذارد. ساختار محیط یادگیری به گونه‌ای است که تجربه کارآفرینی را برای دانش‌آموزان فراهم می‌کند که به نوبه خود باعث تقویت خودکارآمدی و نیت کارآفرینی آن‌ها می‌شود. علاوه بر این، ویژگی‌های دانش‌آموزان دبستانی که فعالیت‌های یادگیری در فضای باز را ترجیح می‌دهند، مطمئناً زمانی مؤثر است که محیط یادگیری در فضای باز برای حمایت از آموزش کارآفرینی شرطی و سازمان‌دهی شده باشد. کسیدی و همکاران (۲۰۱۵) بیان می‌کند که محیط یادگیری در فضای باز نه تنها بر خودکارآمدی کارآفرینانه از طریق تجربیاتی که به دانش‌آموزان دبستانی داده می‌شود، تأثیر می‌گذارد، بلکه آن‌ها را تقویت می‌کند.

محیط یادگیری در فضای باز علاوه بر خودکارآمدی کارآفرینی با آموزش کارآفرینی نیز آشنایی دارد. برخی از مطالعات تجربی نشان می‌دهد که محیط یادگیری در فضای باز، خلاقیت معلم به طور مستقیم بر آموزش کارآفرینی تأثیر می‌گذارد (لورز، ۲۰۱۱؛ هوبر و همکاران، ۲۰۱۴). الگوی یادگیری خارج از کلاس که به طور مناسب پیشنهاد شده است، تجربه‌ای را برای دانش‌آموزان در طول فعالیت‌های یادگیری آن‌ها فراهم می‌کند. چندین مطالعه توسط اکسلسون و همکاران. (۲۰۱۵)؛ (Jonassen and Land ۲۰۱۲)؛ توتین و همکاران (۲۰۱۷) همچنین تأکید کرد که یک محیط یادگیری در فضای باز طراحی شده به گونه‌ای که به دانش‌آموزان اجازه می‌دهد فعالیت‌های کارآفرینی را بشناسند و تجربه کنند، به شدت از فعالیت‌های آموزش کارآفرینی حمایت می‌کند. این امر دانش‌آموزان را نه تنها جنبه‌های شناختی، عاطفی بلکه روانی-حرکتی دانش‌آموزان را غنی می‌کند. علاوه بر این، زمانی که فعالیت‌های آموزش کارآفرینی فقط در کلاس درس متمرکز شود، محیط یادگیری در فضای باز به یک استراتژی مؤثر برای افزایش دانش و کارآفرینی روانی حرکتی دانش‌آموزان تبدیل می‌شود. بنابراین، فرضیه به صورت زیر ارائه می‌شود:

H_۲

محیط یادگیری در فضای باز به طور مثبت بر خودکارآمدی کارآفرینی تأثیر می‌گذارد.

۲_۳ نقش میانجی آموزش کارآفرینی

آموزش کارآفرینی به عنوان یک موضوع مهم در مطالعه کارآفرینی به عنوان نقش آن در هدایت نیت کارآفرینی دانشجویان تبدیل شده است. آموزش کارآفرینی توانایی فرد برای برانگیختن ایده‌ها، خلاقیت و نوآوری برای مدیریت پروژه به سمت کارآفرینی را پوشش می‌دهد (افولابی و همکاران، ۲۰۱۷). از آنجایی که آموزش کارآفرینی نقش محوری دارد، توجه محققان در آموزش عالی یا مدارس حرفه‌ای را به عنوان نقش آن در افزایش قصد کسب‌وکار و کمتر در زمینه مدارس ابتدایی مورد توجه قرار داده است (Wardana et al. ۲۰۲۰; Karyaningsih et al. ۲۰۲۰). با این حال، برخی از محققان معتقدند که آموزش کارآفرینی در مدارس ابتدایی برای ارتقای مهارت‌ها و توانایی‌ها ضروری است (فلوریس و پیلیتو، ۲۰۱۹؛ جونز، ۲۰۱۹). بر این اساس، آموزش کارآفرینی می‌تواند به خودکارآمدی دانش‌آموزان منجر شود (نویسنکی و همکاران، ۲۰۱۹). طبق گفته آگولا (۲۰۲۰)، آموزش کارآفرینی برای مدارس ابتدایی بر تحریک آگاهی کارآفرینی متمرکز است. بنابراین، آموزش کارآفرینی در مدارس ابتدایی نه تنها در ارائه دانش، بلکه در شکل‌دهی نگرش‌ها، رفتارها و ذهنیت‌ها به عنوان یک کارآفرین بسیار مهم است (هوبر و همکاران، ۲۰۱۴). برخی از محققان مستند می‌کنند که وقتی آموزش کارآفرینی به طور مناسب با فعالیت‌های یادگیری در فضای باز ترکیب شود، خودکارآمدی دانش‌آموزان را به دست می‌آورد (فاکس و همکاران، ۲۰۱۸). منطق دیگر، نقش آموزش کارآفرینی به عنوان میانجی بین محیط یادگیری در فضای باز و خودکارآمدی کارآفرینی است که می‌تواند در شرایط محیط یادگیری در فضای باز، تجربه‌ای به یادماندنی را ارائه دهد که می‌تواند آموزش کارآفرینی را تقویت کند. (Mukesh et al, ۲۰۲۰) مطابق با فایول و لینان (۲۰۱۴) آموزش کارآفرینی ابزاری مؤثر برای درونی کردن تجربیات، دانش، ارزش‌ها، هنجارها و موارد مشابه به دانش‌آموزان است. بنابراین، فرضیه به صورت زیر ارائه می‌شود:

۳ نتیجه‌گیری

اگرچه تحقیقات مختلفی در حوزه بازی‌های جدی صورت گرفته به عنوان نمونه تحقیقی که توسط رابرت نیوبری انجام شده است، تاکنون تحقیقات زیادی در مورد تأثیر بازی‌های ویدئویی بر مباحث کارآفرینی انجام نشده است. در این تحقیق تأثیر بازی‌های ویدئویی بر تقویت خودکارآمدی و ترجیحات شغلی کارآفرینانه در نوجوانان مورد بررسی قرار گرفت. نتایج تحقیق در یک مطالعه شبه آزمایشی و با کنترل سایر متغیرهای احتمالی اثرگذار نشان داد که بازی‌های ویدئویی بر تقویت خودکارآمدی کارآفرینانه نوجوانان و ترجیح شغلی کارآفرینانه ایشان اثر دارد. نتایج این تحقیق با سایر تحقیقات انجام شده در این حوزه نیز همخوانی دارد بر اساس پژوهش ویلسون و همکاران (Wilson F, Kickul J, Marlino D. Gender, ۲۰۰۷) این موضوع تأیید می‌شود که افراد دارای سطح بالاتر خودکارآمدی کارآفرینانه ترجیح شغلی کارآفرینی بالاتری نیز دارند. این مطالعه با محدودیت‌هایی مواجه بود از جمله اینکه هیچ‌گونه تحلیل پیرامون نقش تعدیل گر جنسیت صورت نگرفته است. محقق همچنین پیشنهادهایی در زمینه کاربرد نتایج مطالعه دارد، از جمله اینکه آموزش هیجانی ضرورت اساسی در نظام‌های آموزشی است که این باید در کنار آموزش‌های فنی و تخصصی به آن توجه شود. از سویی دیگر بایستی به بازنگری ارزشیابی تحصیلی پرداخت و آن را در جهت پرورش خلاقیت و خودکارآمدی دانش‌آموزان سوق داد و ایده‌های کارآفرینی آنان را تقویت نمود.

۴ منابع

- Ansari Z. The effectiveness of computer games on the intelligence beliefs and creativity of third grade high school students in Noorabad Mamasani [master's thesis]. Tehran Payam Nour University; 2019. Persian.
- Atashak M, Baradaran B, Ahmadvand M. [The effect of educational computer games on students' social skill and their educational achievement. Technology of Education Journal. 2014; 7 (4): 297-305. Persian.

- Bandura A. Regulation of cognitive processes through perceived self-efficacy. *Developmental Psychology*. 1989; 25 729-735.
- Boyd N, Vozikis G. The influence of self-efficacy on the development of entrepreneurial intentions and actions. *Entrepreneurship Theory and Practice*. 1994; 18(4): 63-77.
- Campo, J. L. M. (2011). Analysis of the influence of self-efficacy on entrepreneurial intentions. *Prospectiva*, 9(2), 14-21.
- Fishbein, M. & Ajzen, I. (2011). *Predicting and changing behavior: The reasoned action approach*. Taylor & Francis.
- Gibb A. In pursuit of a new enterprise and entrepreneurship paradigm for learning: creative destruction, new values, new ways of doing things and new combinations of knowledge. *International Journal of Management Reviews*. 2002; 4(3): 213- 231.
- Global Entrepreneurship Monitor. *Global report 2016/ 17*.
- Gumulak S, Webber S. Playing video games learning and information literacy. *Aslib Proceedings*. 2011; 63(2/3): 241-255.
- Hasanzadeh, S. 2019. The mediating role of emotional processing styles in the relationship between circadian rhythms and Meta-memory In students. *Management and Educational Perspective*, 1(1), 103-117. (In Persian)... doi: <https://dx.doi.org/10.22034/jmep.2019.100586>.
- Karimi, S. (2019). The Mediating Role of Career Adaptability and Entrepreneurial Self-efficacy between Personality Traits and Entrepreneurial Intentions. *Iranian Agricultural Extension and Education Journal*, 15(1), 111-126. (In Persian)... doi: 10.22034/iaeej.2019.93510
- Krueger N, Kickul J, Gundry L, Wilson F, Verma R. Discrete choices, trade-offs and advantages: Modeling social venture opportunities and intentions. 2nd International Social Entrepreneurship Research Conference: 2006: New York, NY.
- McFarlane A, Sparrowhawk A, Heald Y. Report on the educational use of games. TEEM (Teachers evaluating educational multimedia) [non-Journal report]. Cambridge;2002.
- Mohseni A, Mousavi S H, Jamali M. [The role of entrepreneurship training on students' entrepreneurial attitude and general self-efficiency beliefs]. *Quarterly Journal of Research and Planning in Higher Education*. 2013; 19 (3):63-8. Persian.
- Newbery R, Lean J, Moizer J. Evaluating the impact of serious games: the effect of gaming on entrepreneurial intent. *Information Technology & People*. 2016; 29(4): 733-749. 32(2): 149-166.
- Obschonka, M. & Hahn, E. (2018). Personal agency in newly arrived refugees: The role of personality, entrepreneurial cognitions and intentions, and career adaptability. *Journal of Vocational Behavior*, 105, 173-184
- Peng, Z. Lu, G. & Kang, H. (2013). Entrepreneurial intentions and its influencing factors: A survey of the university students in Xi'an China. *Creative education*, 3(08), 95
- Rezaei, M. 2019. The Relationship between Entrepreneurial Self-Efficacy and Entrepreneurial Intention of Agricultural Students at University of Tarbiat Modarres. *Iranian Journal of Agricultural Economics and Development Research*, 50(2), 409-419. (In Persian). <https://dx.doi.org/10.22059/ijaedr.2019.267959.668669>

- Taghavi J M, Hami M. [The effectiveness of the computer games on children's problem-solving ability]. Journal of Instruction and Evaluation. 2018; 11(42): 55-70. Persian.
- Vlachopoulos D, Makri A. The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. International Journal of Educational Technology in Higher Education. 2017; 14: 22.
- Wilson F, Kickul J, Marlino D. Gender, entrepreneurial self- efficacy, and entrepreneurial career intentions Implications for education. Entrepreneurship Theory and Practice. 2007; 31(3): 378- 406.

The role of self-efficacy entrepreneurship education in primary school students

Abstract

Entrepreneurs have a great impact on the economic growth of a country, therefore, raising the generation of entrepreneurs and preparing them for economic activities is very important. What makes the entrepreneurial talent come to fruition is entrepreneurial self-efficacy, which ultimately leads to entrepreneurial intention. Considering the necessity of entrepreneurship education in promoting entrepreneurship and the appropriateness of childhood to create a deep attitude about entrepreneurship, educational programs of primary school should be targeted and implemented in order to raise awareness and strengthen the attitude towards entrepreneurship. And since the increasing attention of researchers to entrepreneurship education, there is a lack of empirical evidence on how to prepare for entrepreneurship education at a young age. Therefore, this study investigates the effect of outdoor learning environment and entrepreneurship education on students' entrepreneurial self-efficacy. The findings showed that the outdoor learning environment is closely related to entrepreneurship education and entrepreneurial self-efficacy. Second, entrepreneurship education plays an important role in mediating the relationship between outdoor learning environment and students' self-efficacy. This research suggests to future researchers that primary education plays an important role in the growth and development of self-efficacy and entrepreneurial intentions.

Keywords: entrepreneurship education, elementary students, outdoor learning environment, self-efficacy