



بازی‌های کارآفرینی

نویسندگان:

عباس کریمی

محمود سلیمی

سرشناسه	کریمی، عباس، ۱۳۵۰ -
عنوان و نام پدیدآور	بازی‌های کارآفرینی / نویسندگان عباس کریمی، محمود سلیمی.
مشخصات نشر	تهران، سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور، ۱۳۹۰.
مشخصات ظاهری	۱۱۴ ص.
شابک	۹۷۸-۹۶۴-۱۵۳-۲۳۶-۱
وضعیت فهرست‌رسانی	فیا
موضوع	کارآفرینی -- راهنمای آموزشی
موضوع	بازی‌های آموزشی
شناسه افزوده	سلیمی، محمود
رده بندی کنگره	۱۳۸۰ پ۲۴۸/ک۴۸/۱۵/ HB۶۱۵
رده بندی دیویی	۲۸/۰۴
شماره کتابشناسی ملی	۲۶۹۷۶۲۹

عنوان کتاب	بازی‌های کارآفرینی
ناشر	سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور
سال و نوبت چاپ	اول، ۱۳۹۱
طراح جلد	محمود شکری، سمیه غلامزاده و زهره شکوهی
حروفچین و صفحه‌آرا	آتلیه ژینو- ۵۶۸۲۸۲۰۵
تیراژ	۱۰۰۰ جلد
قیمت	۳۰۰۰۰ ریال
شابک	۹۷۸-۹۶۴-۱۵۳-۲۳۶-۱



مرکز پژوهشی :

شرکت تعاونی آموزشی خاص کارکنان ستاد مرکزی سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور
آدرس : خیابان آزادی نبش چهارراه خوش جنب درب ورودی سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور
پلاک ۲۴۴ تلفن : ۶۶۴۷۶۶۶۹

مقدمه

در الگوهای نوین تدریس نقش معلم، مربی و مدرس از ارائه دهنده یا انتقال دهنده صرف اطلاعات به نقش یک تسهیلگر تحول یافته است و رویکردها نسبت به آموزش و تدریس متحول شده است. آموزش و تدریس با در نظر گرفتن اهداف یادگیری که در سه حوزه شناختی، مهارتی و عاطفی مطرح می‌شود، دیگر با ابزارهای سنتی مثل ارائه و تکلم در کلاس درس امکان‌پذیر نیست. انتظار بر خورندگی فراگیر از انگیزه‌ای بالا در تمام سطوح و مقاطع آموزش بنظر گراف می‌رسد و با این سرعت پیشرفت فن آوری و ضرورت استفاده بهینه از زمان به ابزارهایی کارآمدتری برای آموزش نیاز داریم. آموزش‌های طولانی مدت صرفاً تئوریک پاسخ‌گویی نیازجامعه نیست و تدریج جای خود را به آموزش‌های مهارتی کوتاه مدت می‌دهد. افراد مایلند در کوتاه‌ترین زمان ممکن بهترین بهره را از آموزش ببرند. یادرنظر گرفتن این موارد، آیا می‌توان صرفاً به روش‌های سنتی تکیه کرد؟ چگونه می‌توان فضای تدریس را از انگیزه و هیجان سرشار نمود و فراگیرانی با انگیزه پرورش داد؟ چگونه می‌توان آموزش هدفمند ارائه کرد؟ آموزشی که سه ضلع اصلی مثلث یادگیری را هدف قرار می‌دهد؟ چگونه می‌توان بین فضای آموزش و تجارب واقعی زندگی افراد پیوند برقرار نمود؟ چگونه می‌توان آموزش کاربردی ارائه کرد؟

اینها، جزو دغدغه‌های اصلی اندیشمندان تربیتی، معلمان، مربیان و اساتیدی است که به معنای واقعی کلمه، دغدغه آموزش دارند. خوشبختانه این دغدغه‌ها نتیجه بخش بوده و منجر به ارائه و تولید راهکارها و الگوهای کارگشایی شده است. بازی آموزشی و استفاده از فعالیت‌های برنامه ریزی شده، ساختارمند و هدفمند در فضای آموزشی یکی از این راهکارهای اثربخش است.

اهمیت و نقش استفاده از بازی در آموزش همواره مورد توجه اندیشمندان تربیتی بوده است. کارکردهای متنوعی برای بازی آموزشی در نظر گرفته شده است: آموختن قواعد، رقابت، کسب مهارت، ایفای نقش، تأمین اهداف آموزشی، یادگیری تجربی، حل مساله، برقراری ارتباط بین بازیگران، ایجاد انگیزه برای یادگیری است.

در حال حاضر، کاربرد بازی در آموزش کارآفرینی روز به روز آشکارتر می‌شود. نقطه هدف بازی‌های کارآفرینی همانا درونی سازی دانش، مهارت و بینش کارآفرینی در فراگیران است. نکته بسیار مهم در مورد این بازی‌ها میزان اثربخشی آنان در آموزش است. آیا انجام صرف بازی‌های کارآفرینی وافی به این مقصود خواهد بود؟ آیا می‌توان با اجرای چند بازی مدعی آموزش اثربخش بود؟ بطور قطع جواب خیر است. هدف بازی‌های کارآفرینی نه صرف اجرای بازی و بلکه شناخت دقیق الگوهای رفتاری کارآفرینانه، تجزیه و تحلیل موقعیت‌ها، خودشناسی، شبیه سازی فضای واقعی کسب و کار، چالش آفرینی و ایجاد امکان انتخاب و تصمیم گیری، کار تیمی و ارتباطات میان فردی است. بازی‌های کارآفرینی می‌بایست به تقویت و توسعه قابلیت‌ها و مهارت‌های کارآفرینی در فراگیر کمک کند.

مجموعه حاضر حاوی ۷ بازی آموزشی در زمینه کارآفرینی شامل: پرناب حلقه، الگوی برج سازی، چالش زندانی، شبکه‌های مربع، قایق سازی، یک تیر و دو نشان و پنتاچین می‌شود. این بازی‌ها بطور مستقیم و غیر مستقیم مهارت‌های مورد نیاز یک کارآفرین یا تیم کارآفرینی را مورد توجه قرار داده و آموزش می‌دهد. درگردآوری این بازی‌ها که اساساً از تجربیات آموزشی دوره‌های بین المللی موسسه توسعه کارآفرینی هندوستان، سازمان جهانی کار و بویژه کمک بی دریغ جناب آقای دکتر سونیل شوکلا، مدرس بین المللی کارآفرینی، برگرفته شده است، کوشیده ایم تجربه تقریباً بیست دوره تربیت مربی کارآفرینی را گنجانیده و از آن بهره بگیریم.

بهره گیری از بازی‌های کارآفرینی در خلال اجرای حدود بیست دوره تربیت مربی کارآفرینی و آموزش بیش از ۳۰۰ مربی کشوری کارآفرینی عملاً نشان داد چقدر فضای آموزش کارآفرینی می‌تواند جذاب و اثربخش باشد. بعلاوه، از آنجاکه هدف تیم آموزش دهنده با توجه به رسالت سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای نه صرفاً آموزش تئوری و بلکه ارائه آموزش مهارت-محور بوده است، اجرای این بازی‌ها نقش بسزایی در درونی سازی مهارت‌های کارآفرینی داشته است. ما دریافتیم چگونه بجای ارائه حجم انبوهی از مطالب صرفاً تئوری می‌توان با اجرای درست یک بازی ذهن فراگیر کارآفرینی را برای مواجهه با فضای واقعی کسب و کار آماده کرد. چگونه می‌توان مفهومی مثل ریسک پذیری را با سادگی، جذابیت و اثربخشی هرچه بیشتر آموزش داد، چگونه بهترین الگوهای تعاملی در تیم و عملکرد بر اساس رویکرد بُرد- بُرد را با چند تصمیم گیری ساده و درست در این فعالیت‌ها فراگرفت. چگونه

می‌توان با بکارگیری خلاقیت و بسیج درست منابع و استفاده از منبع بی پایان هم افزایی به هدف رسید. بازی تکه‌های مربع به ما آموخت تا چه اندازه تامین اهداف یک سازمان کارآفرین وابسته به عملکرد و تشخیص نیاز درست تک تک واحدهای آن سازمان است. در فعالیت شبیه‌سازی قایق‌سازی، بدون پرداخت هزینه‌های گزاف فضای واقعی کسب و کار با چند و چون مدیریت اثربخش یک کسب و کار آشنا شدیم. و بالاخره در بازی پنتاچین می‌آموزیم چقدر یک مساله که در ظاهر هیچ راه حلی برایش وجود ندارد، می‌تواند تا این حد از جواب و راه حل‌ها را به ما ارائه دهد، بشرط اینکه واگرا بیاندیشیم و به گزینه‌های متنوع فکر کنیم، بعلاوه تنها قانون موفقیت در دنیا، تلاش مستمر است.

مخاطب این مجموعه ارزشمند مریان، معلمان، اساتید و مدرسان کارآفرینی کشور و کلیه افرادی است که بنحوی با تدریس کارآفرینی و مهارت‌های پرورشی زندگی سروکار دارند. اطمینان داریم این مجموعه مورد توجه مخاطبان ما قرار می‌گیرد. گواينکه خالی از اشکال نیستیم و نیازمند نقد سازنده. در میان آثار ارزشمندی که در حوزه کارآفرینی نگاشته شده است این اولین اثری است که بطور مدون به بحث بازی‌های آموزشی کارآفرینی می‌پردازد.

بازی‌های ارائه شده در این مجموعه عمدتاً شامل مقدمه و فلسفه بازی، قوانین بازی، نحوه اجرا، نکات قابل توجه در حین اجرا، تجزیه و تحلیل‌های نمونه می‌باشد. امید است این قدم ناچیز برای ترویج فرهنگ کارآفرینی در کشور عزیزمان، ایران اسلامی مفید واقع شود.

در پایان خاطر نشان می‌نماید که کلیه حقوق مادی و معنوی این مجموعه همراه با وسایل بازی منحصرأ متعلق به مرکز تربیت مربی و پژوهش‌های فنی و حرفه‌ای سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور می‌باشد و هرگونه کپی‌برداری و تکثیر این اثر بدون مجوز کتبی این مرکز ممنوع می‌باشد.

کورش پرند

معاون وزیر و رئیس سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور

مقدمه

۱-	فصل ۱: برتات حلقه
۱۵	فصل ۲: برج سازی
۳۱	فصل ۳: چالش زندانی
۴۷	فصل ۴: تکه های مربع
۶۱	فصل ۵: قایق سازی
۷۷	فصل ۶: یک تیر و دو نشان
۸۵	فصل ۷: پنتاچین
۹۵	فصل ۸: الگوهای یخ شکنی