

دهکده کارآفرینی

تجربه آموزش کارآفرینی حین تفریح و سرگرمی



دهکده کارآفرینی در استونی

یکی از طرح‌های موفق کارآفرینی در جهان «دهکده کارآفرینی» در کشور استونی است. مهیس پارن دهکده کارآفرین «بیز استریت» را در سال ۲۰۱۶ در شهر «تارتو استونی»، و دومین دهکده را در سال ۲۰۲۰ در شهر «تالین» تأسیس کرد. «دهکده کارآفرینی» یکی از طرح‌های ابتکاری است که نامزد دریافت جایزه کمیسیون اروپا برای «ترویج کارآفرینی» شده است. این جوایز از سال ۲۰۰۶ میلادی به طرح‌ها و ابتکارهایی تعلق می‌گیرند که از کسب و کارهای کوچک در سطح محلی حمایت می‌کنند. هدف دهکده کارآفرینی تقویت روحیه کارآفرینی دانش‌آموزان است. در این دهکده، دانش‌آموزان سنین ۵ تا ۱۸ سال درحین بازی و سرگرمی تجربه‌ای عملی از کارآفرینی، تجارت و امور مالی را کسب می‌کنند. آن‌ها به گروه‌هایی تقسیم می‌شوند و برای خود کسب و کار راه می‌اندازند و شرکت‌های تجاری را شبیه‌سازی می‌کنند. طبق تحقیقات انجام‌شده، احتمال می‌رود این کودکان در آینده پنج برابر بیشتر از دیگر کودکان به سراغ کارآفرینی بروند و کسب و کار راه بیندازند، زیرا اگر افراد در سنین پایین با کارآفرینی آشنا شوند، بعداً یادگیری مهارت‌ها و دانش برای آن‌ها آسان‌تر می‌شود.

اشاره

کارآفرینی کودک از ضروریات مهم توسعه پایدار در هر جامعه است. هدف از کارآفرینی کودک آموزش مهارت‌های کاری و شغلی به آن‌ها نیست، بلکه توجه به اصول تربیتی کودکان هدف است؛ به گونه‌ای که ویژگی‌های فردی کارآفرینی از جمله خلاقیت، مسئولیت‌پذیری، خطرپذیری، انگیزه، خودباوری، تعهد، سازگاری و انعطاف‌پذیری، مدیریت پول، درک کامل از محصول ارائه‌شده و بازار، برقراری ارتباط و همکاری در وی نهادینه شوند. دهکده کارآفرینی محیطی خلاق و مصنوعی است که کودکان در آنجا با پذیرش نقش‌ها و وظایف خاص و با استفاده از بازی‌های آموزشی و تقلید از موقعیت‌های واقعی، با مفهوم کارآفرینی، و اقتصاد پولی و مالی در سطح واحدهای کوچک اقتصادی آشنا می‌شوند. در حین بازی کارآفرینی، دانش‌آموزان یاد می‌گیرند بین عملکرد خود، اقتصاد و جامعه ارتباط برقرار کنند. بازی را مریبان تسهیلگر نظارت و به کودکان کمک می‌کند تکالیف و فعالیت‌های یادگیری مربوط به کارآفرینی را انجام دهند.



ایفای نقش بهترین راه برای دانش آموزان است تا تجربه واقعی زندگی کارآفرینی را به دست آورند

● کودک درک می کند لازم است برای دریافت پول و تجربه‌ها مشارکت داشته باشد، چون کار گروهی کلید موفقیت است.

۳. بازی آموزشی «شهروند کارآفرین»: برای نوجوانان دوازده تا شانزده ساله است و بر مدیریت شرکت‌ها و درک گردش پول تمرکز دارد. در این بازی دانش‌آموزان یاد می‌گیرند مالیات چیست و دولت با آن چه می‌کند؟ مدیر و کارمند شرکت بودن چه حسی دارد؟ پول این شرکت از کجا می‌آید؟ پول چگونه در گردش است؟ اهداف آموزشی بازی عبارت‌اند از:

- دانش‌آموزان برای کسب فروش محصولات و کسب منافع هدفمند خلایقیت به کار می‌برند.
- دانش‌آموزان یاد می‌گیرند با همکاری هم تیمی‌ها، تجارت و معاملات را برنامه‌ریزی کنند.
- دانش‌آموزان با نحوه فروش محصولات و برقراری ارتباط فعال با دیگران آشنا می‌شوند.
- دانش‌آموزان مسئولیت محافظت از محصولات و پیروی از قوانین را یاد می‌گیرند.

۴. بازی آموزشی «درگیری در کارآفرینی»: برای دانش‌آموزان رده سنی ۱۲-۱۸ ساله است. در این بازی، هر تیم برای یافتن یک ایده نوآورانه برای فروش محصولات فرصتی پیدا می‌کند. این بازی در یک هم‌اندیشی (سمینار) با ترکیبی از تجربه بازی و زندگی واقعی به پایان می‌رسد. اهداف آموزشی بازی عبارت‌اند از:

- درک چالش‌های راه‌اندازی کسب و کار؛
- سرمایه‌گذاری چیست و چه زمانی برای شروع مناسب است؟
- کار تیمی راحت‌تر است یا فردی؟
- چرا بعضی از تیم‌ها بهتر از بقیه کار می‌کنند؟

۵. بازی «زندگی روزمره کارآفرین»: برای افراد ۱۶-۲۵ ساله است. بازی آموزشی به دو بخش تقسیم می‌شود: یک هم‌اندیشی (سمینار) و یک ایفای نقش. بخش هم‌اندیشی به موضوعات متعدد مرتبط با کارآفرینی، از جمله جوان موفق، کارآفرین آگاه یا با انگیزه می‌پردازد. در بخش دوم، پس از پایان هم‌اندیشی، افراد بلافاصله آنچه را شنیده‌اند انجام می‌دهند. آن‌ها گروه‌هایی را تشکیل می‌دهند که در آن هر گروه فرصت رهبری شرکتی را دارد که برای موفقیت به تغییرات اساسی نیاز دارد. اهداف آموزشی بازی عبارت‌اند از:

- آشنایی با طرز فکر فرد کارآفرین و زندگی او؛

با توجه به گفته‌های مهیس پارت، ایفای نقش بهترین راه برای دانش‌آموزان است تا تجربه واقعی زندگی کارآفرینی را به دست آورند. بازی‌های ایفای نقش مهارت‌های خلایقیت، همکاری، استقلال و مسئولیت‌پذیری را تقویت می‌کنند و به کودکان اجازه می‌دهند با خیال راحت شکست بخورند و دوباره تلاش کنند. ایفای نقش در مورد نحوه عملکرد شرکت‌ها، مالیات، مشتری، خدمات، مدیریت پول و آنچه در مدرسه آموزش داده نمی‌شود، دیدگاه و دانش کاملاً متفاوتی به دانش‌آموزان می‌دهد. کودکان از طریق بازی و سرگرمی، مهارت‌های کارگروهی و ارتباطی را می‌آموزند و در رابطه با نحوه به‌دست‌آوردن پول و کاربرد آن در زندگی روزمره بهتر یاد می‌گیرند. مهیس پارت به کارآفرینان اروپایی که می‌خواهند تجربه «دهکده کارآفرینی» را در جای دیگر تکرار کنند، توصیه می‌کند با مدرسه‌ها همکاری نزدیک داشته باشند. او می‌گوید: «شریک خوبی برای مدرسه باشید، چون مدرسه می‌داند که شیوه‌های آموزشی نیاز به تغییر دارند، اما نمی‌داند چگونه این کار را انجام بدهد.»

بازی‌های کارآفرینی در تارتو

۱. بازی آموزشی «پول من»: این بازی برای رده سنی پنج تا نه سال است و بر درک مفهوم پول توسط دانش‌آموز تمرکز دارد. بچه‌ها از طریق بازی یاد می‌گیرند وقتی سر کار می‌روند پول دریافت می‌کنند و می‌توانند پول خود را پس‌انداز کنند و اگر چیزی نخرند، تمام پولشان باقی می‌ماند. اهداف آموزشی بازی:

- کودک می‌فهمد پول وسیله مبادله است.
- کودک یاد می‌گیرد پول با کار کردن به دست می‌آید.
- کودک نقش بانک را به‌عنوان سپرده‌نگهدار درک می‌کند.

۲. بازی آموزشی «خانواده کارآفرین»: این نوع بازی برای رده سنی هفت تا دوازده سال است و بر استفاده از پول شخصی از طریق مدیریت خانواده و کسب و کار خانوادگی، تأکید دارد. هر خانواده رؤیای بزرگی دارد که اعضا برای تحقق آن باید با هم پول پس‌انداز می‌کنند. افراد در مشاغل خانوادگی مشغول به کار می‌شوند و با فروش محصولات یا ارائه خدمات درآمد کسب می‌کنند. آن‌ها به خاطر کاری که انجام می‌دهند، پولی دریافت می‌کنند و این پول صرف تهیه مایحتاج ضروری خانه مانند خوراک، پوشاک و مسکن می‌شود. اهداف آموزشی بازی عبارت‌اند از:

- کودک می‌تواند از پول خود استفاده کند و در عین حال مفهوم پول نقد و حساب بانکی را درک کند.
- کودک نیاز به پس‌انداز را درک می‌کند و بین هزینه‌های مهم و ناچیز (آرزوها و نیازها) تمایز قائل می‌شود.

منبع

<https://ettevotluskyla.ee>