



باشگاه کارآفرینان نوجوان  
Teen Entrepreneurs Club

دوره مجازی

# آموزش رهیاران

ویژه طرح ملی باشگاه کارآفرینان نوجوان

دفتر توسعه کارآفرینی وزارت کار، تعاون و رفاه اجتماعی

موسسه کار و تامین اجتماعی

۱۴۰۱



# سرفصلها

-شناخت توانمندی های درونی و خودشناسی نوجوانان برای ایجاد نگرش کارآفرینانه

-شناخت نقش مهارتهای نرم، خلاقیت و سبک تفکر طراحی در پرورش نوجوانان با

رویکرد کارآفرینی

-شناخت و به کارگیری مهارتهای کوچینگ و تکنیک های یادگیری در کار با نوجوانان

-شناخت و به کارگیری مهارتهای چندگانه باشگاه کارآفرینان نوجوان در بازیها و

فعالیتها

-شناخت و به کارگیری روش اجرای دوره به صورت حضوری و مجازی



# ویژگی های دوران نوجوانی

**\* مراحل رشد نوجوان**

**۱- مرحله اوایل نوجوانی: ۱۱ تا ۱۳ سال**

**۲- مرحله اواسط نوجوانی: ۱۴ تا ۱۶ سال**

**۳- مرحله اواخر نوجوانی: ۱۷ تا ۱۹ سال**



# ویژگی های دوران نوجوانی

مرحله اول (۱۱ تا ۱۳ سال)

- انطباق با تغییرات بلوغ

- یادگیری نحوه به کارگیری

- قابلیت های شناختی جدید

- پیدا کردن جایگاه خود بین همسالان

- کنار آمدن با انتظارات مربوط به جنسیت



# ویژگی های دوران نوجوانی

مرحله دوم (۱۴ تا ۱۶ سال)

- تسلط بر مسائل جنسی و کامل شدن تغییرات بلوغ

- اتخاذ تصمیم های اخلاقی

- شکل گیری روابط جدید با همسالان

- برقراری تعادل بین خودمختاری و پاسخگویی



# ویژگی های دوران نوجوانی

مرحله سوم ( ۱۷ تا ۱۹ سالگی )

- تثبیت هویت

- تجربه کردن روابط صمیمانه

- تمایل به نقش پذیری بزرگسالانه

- ترک منزل



# نحوه تفکر در دوران نوجوانی

۱- تفکر درباره ممکنات

۲- تفکر آینده نگر

۳- تفکر با کمک فرضیات

۴- اندیشیدن به خود تفکر

۵- تفکر در ورای حدود قراردادی



## نکات مهم در سبک تفکر دوره نوجوانی و رشد شناختی

سبک تفکری در این دوران، بسته به موقعیتها و جوامع گوناگون متفاوت است و همه نوجوانان به گونه ای برابر از یک نوع تفکر برخوردار نیستند.

بنابراین توجه به تفاوت های فردی در این دوران اهمیت زیادی دارد.

در مسیر رشد شناختی، نوجوان برخلاف یک کودک دبستانی که معمولا وضعیت موجود جهان را همان گونه که هست می پذیرد، و دستورالعملهای بزرگسالان را اجرا می کند، قادر است مسیرهای فرضی متفاوت از این واقعیت ها را در ذهن خود ترسیم کند. از خانه، مدرسه و... ایراد بگیرد، و حتی واقعیت ها را نپذیرد.





## توسعه شناختی مبتنی بر تغییرات مغزی در نوجوانان:

کارکردهای اجرایی مغز: مجموعه ای از توانایی های شناختی هستند که به نوجوان اجازه می دهد افکار و اعمالش را در مواجهه با موقعیتهای جدید و پیچیده ، که پاسخ خودکار و تکانشی برای آنها مفید نیست، کنترل کند و خود را برای انجام کار مناسب در آن موقعیت خاص تنظیم نماید.

فعالیت های باشگاه کارآفرینان نوجوان بستر مناسبی برای پرورش کارکردهای اجرایی نوجوانان در بعضی سطوح و حوزه ها فراهم می نماید

# سطوح و حوزه های پرورش کارکردهای اجرایی



سطح یکم : خودکنترلی- خود فعال سازی

سطح دوم : خودکنترلی- خود تنظیمی

شامل مولفه های درک و دریافت، تمرکز، انتخاب، تعدیل، سازمان دهی، برنامه ریزی، اولویت بندی و...

سطح سوم : خود کنترلی- خود ادراکی که شامل دو مولفه **خود آگاهی** و **خود تحلیلی** است

**خود آگاهی** : شناخت عمیق تر توانایی ها و محدودیت های خود که باعث می شود نوجوان نسبت به ادارکات، احساسات، افکار و عملکردهای خود، آگاهی پیدا کند و خود را به عنوان یک فرد متمایز درک کند. اگر این توانایی حاصل نشود نوجوان قادر به درک دیگران به منزله ی افرادی مستقل نخواهد بود.

**خود کنترلی** - خود تعیین گری که شامل دو مولفه **هدف گذاری** و **برنامه ریزی** بلند مدت است.

این توانایی به نوجوان امکان می دهد تا با دور اندیشی و طراحی برنامه های آتی فراتر از برنامه های کوتاه مدت عمل کند. هر چه نوجوان بیشتر این توانایی را در خود رشد دهد بهتر می تواند خواسته هایش را برای لذت های آنی سرکوب کند تا به اهداف بلند مدت برسد.

سطح چهارم : خود آفرینی

سطح پنجم : درهم تنیدگی ماورا-خود



تفکر ایده آلی در این دوره که ریشه در رشد شناختی و رسیدن وی به تفکر انتزاعی دارد، موجب احساس شکاف عمیقی بین زندگی واقعی و ایده آل های ذهنی او خواهد شد، تا جایی که با تقابل در برابر والدین، مدرسه و سایر نهادهای اجتماعی، به پرخاشگری و عصیان در برابر آنها بپردازد.

خودمرکز بینی، حساسیت به حرکات و وضع ظاهر و باطن خود، و احساس بی همتایی از ویژگی های این دوران است که ممکن است نوجوان را با خطرهایی نیز مواجه سازد.

بنابراین، **پرورش هوش عاطفی- اجتماعی** و **مهارتهای نرم** نوجوانان از طریق توجه، همدلی، شنیده و دیده شدن آنها در این دوران می تواند به رشد طبیعی فکری و ذهنی ایشان کمک کرده و در مسیر خلاقیت و نوآوری قرار دهد.

## نقش کوچ (رهیار):



۱. ایجاد فضای مناسب برای گفتگو و تعامل

۲. مهم و با ارزش شمردن نوجوانان و افکار ایشان

پذیرش = ارزشمندی + دیده شدن

۳. تایید احساسات و نیازهای نوجوان، برای ابراز وجود خویش و ایجاد رابطه موثر

۴. پرسشگری فعال: سوالات هدفمند، رشد دهنده و شفاف

۵. مواجهه با الگوهای انگیزشی و تاثیر گذار

۶. تشویق و ترغیب به جستجوگری و کندوکاو

۷. توانمندسازی نوجوان بدون مداخله یا ارائه راه حل ها



# The Coaching Habit Say Less, Ask More & Change the Way You Lead Forever

Michael Bungay Stanier

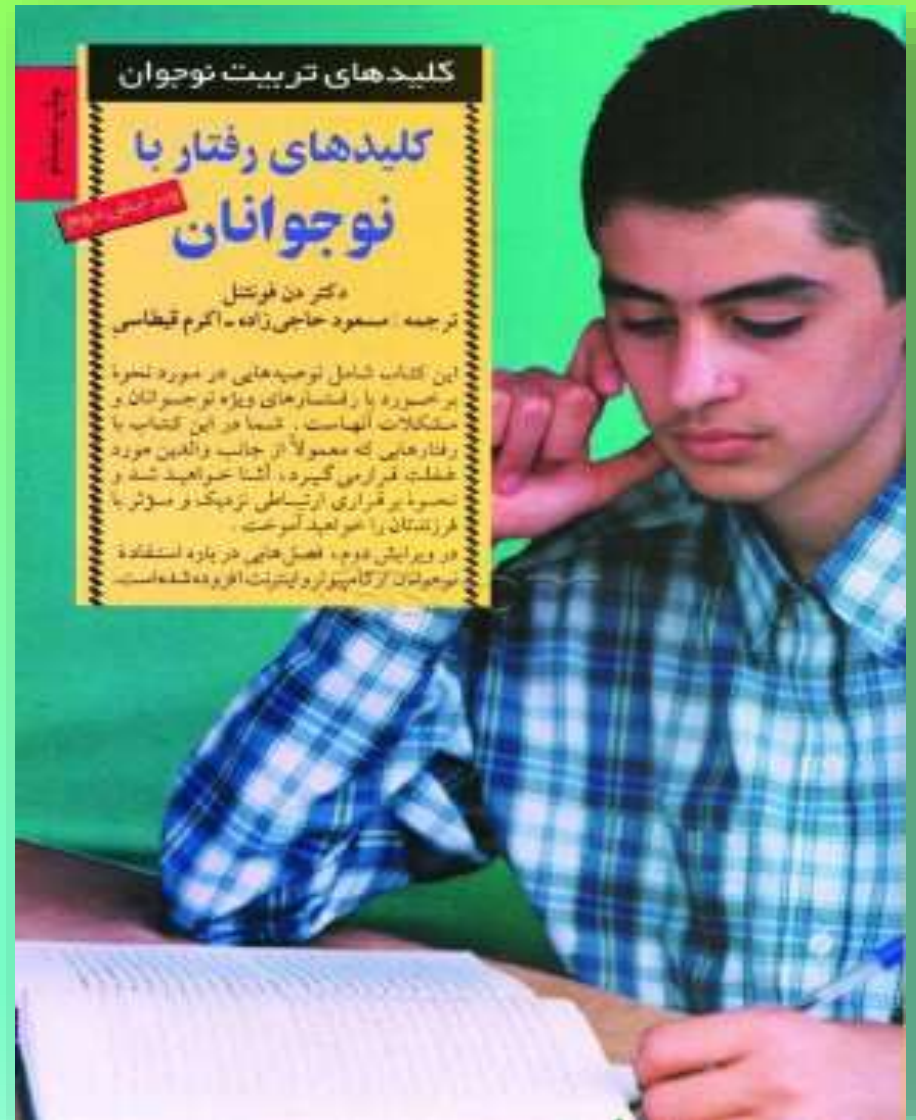
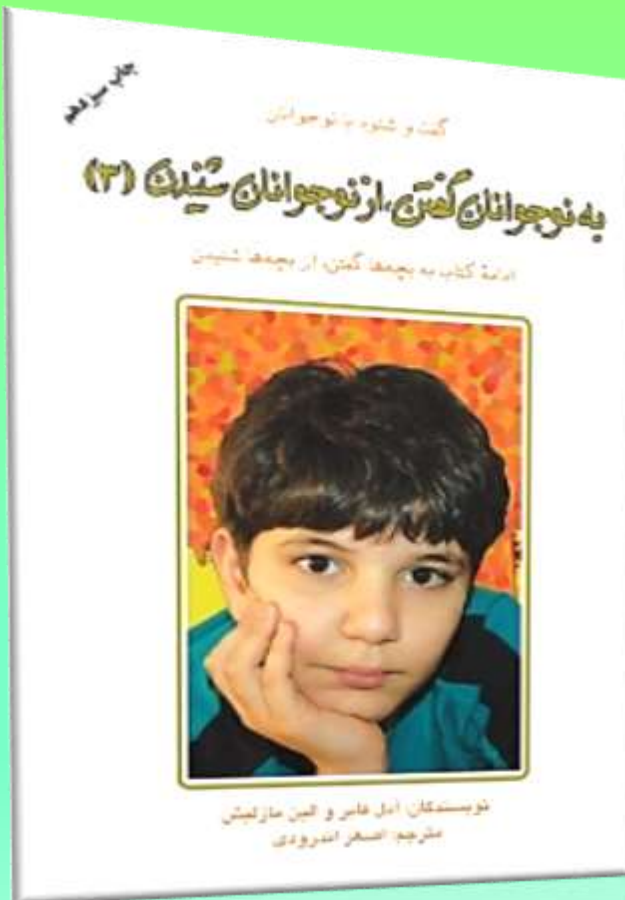
Wall Street Journal Bestseller

BESTSELLING AUTHOR OF DO MORE GREAT WORK

توضیحات	پرسش
<ul style="list-style-type: none"> <li>فرد متربی می‌تواند در مورد پروژهها و چالش‌ها و هر مسئله دیگری که با آنها روبروست صحبت کند.</li> <li>مهم نیست که او کدام را انتخاب می‌کند. چون این پرسش، یک شروع قدرتمند برای گفت‌وگو است.</li> </ul>	به چی فکر می‌کنی؟
<ul style="list-style-type: none"> <li>این پرسش را حداقل سه بار و حداکثر پنج بار بپرسید.</li> <li>در مرحله‌ای از گفت و گو، ممکن است فرد متربی به شما بگوید «چیز دیگری نیست». این پاسخ، نشانه موفقیت گفت و گو است. اکنون می‌توانید به سوال بعد بروید.</li> </ul>	و دیگه چی؟
<ul style="list-style-type: none"> <li>فرد متربی با این پرسش مشخص و دقیق، دقیقاً به مشکل پیش روی خود خواهد پرداخت.</li> </ul>	مشکل اصلی پیش روت چیه؟
<ul style="list-style-type: none"> <li>وقتی از فرد متربی می‌پرسید: «خوب، چه می‌خواهی؟» به پاسخ‌های او خوب گوش کنید و ببینید آیا می‌توانید نیازی را که ورای پاسخ او است حدس بزنید؟</li> </ul>	خوب، چه می‌خواهی؟
<ul style="list-style-type: none"> <li>شما با این پرسش، فرد متربی را مجبور خواهید کرد تا یک تقاضای مستقیم و شفاف از شما مطرح کند. این تقاضای مستقیم و شفاف، برای خود فرد متربی هم مفید خواهد بود.</li> <li>اهمیت دیگر این پرسش آن است که شما را از این توهم که «خودتان بهتر می‌دانید که روش کمک کردن به دیگران چیست» دور نگاه می‌دارد.</li> </ul>	چطور می‌تونم کمکت کنم؟
<ul style="list-style-type: none"> <li>در پاسخ به پرسش قبل، فرد متربی ممکن است لیستی از کارها را تقاضا کند اکنون از او بخواهید که مشخص کند دقیقاً به کدامیک از آنها «بله» و به کدامیک از آنها «نه» می‌گوید.</li> </ul>	دقیقاً به کدام کار «بله» و به کدامکار «نه» می‌گویی؟
<ul style="list-style-type: none"> <li>وقتی می‌خواهید گفت‌وگو را تمام کنید، قبل از اینکه به سمت در حمله کنید (!) حتما سوال یادگیری را بپرسید: «در این گفت و گو، مفیدترین نکته برایت چه بود؟»</li> <li>پاسخ فرد متربی به این پرسش، یادگیری او را ماندگارتر خواهد کرد.</li> </ul>	در این گفت و گو، مفیدترین نکته برایت چه بود؟

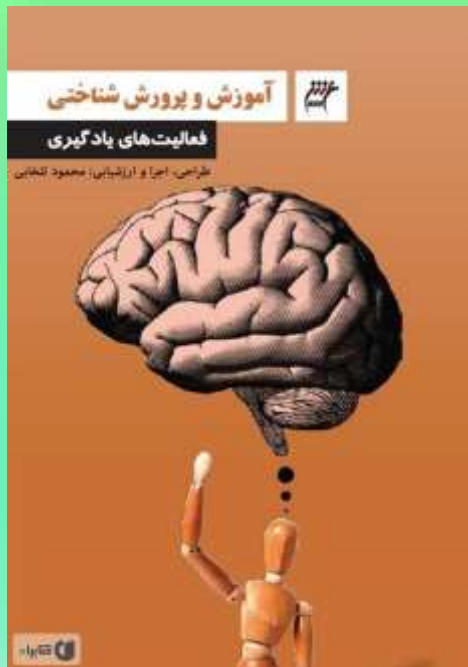


# معرفی کتاب

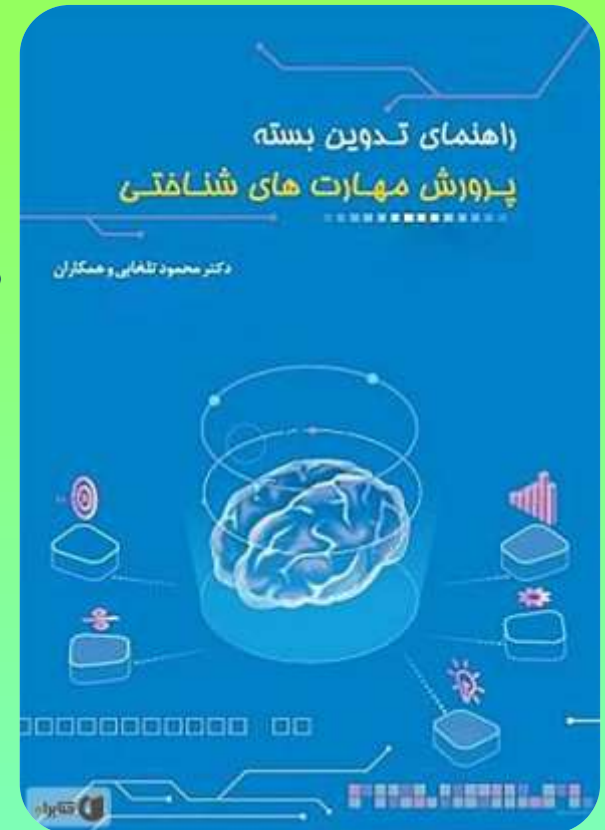




راهنمای تدوین بسته پرورش مهارت‌های شناختی  
محمود تلخابی  
موسسه فرهنگی و هنری شناخت و تربیت انگاره



فعالیت‌های یادگیری: طراحی، اجرا و ارزشیابی  
محمود تلخابی  
موسسه فرهنگی و هنری شناخت و تربیت انگاره





# چرا مهارت‌های نرم؟

این مهارت‌ها بیشتر با خلق خو و شخصیت فرد مرتبط هستند و ریشه در بینش و نگرش افراد دارند.

اهمیت مهارت‌های نرم در مسیر کارآفرینی به این دلیل است که فقط به یک زمینه خاص محدود نبوده و سبب می‌شوند افراد در جهانی که مدام در حال تغییر است **انعطاف پذیر** بوده و خلاقانه به حل مسائل بپردازند، و این

یعنی **نگرش کارآفرینانه**.





# مهارت‌های نرم... مهارت‌های زندگی

مهارت‌های نرم در واقع بخشی از شایستگی‌ها و توانمندی‌های فردی و گروهی است که ریشه در دل مهارت‌های پایه زندگی دارد، و هر فردی برای زیستن در هزاره جدید به آن نیازمند است.

با مجهز بودن به این مهارت‌ها است که فرد در کنار داشتن دانش و تخصص در موضوعات مختلف، تعادل و آرامش را در زندگی فردی و اجتماعی خود تجربه می‌کند.



# مهارت‌های دهگانه زندگی







در واقع مهارت‌های نرم، صفات شخصیتی و مهارت‌های بین فردی هستند که روابط شخصی با دیگران را مشخص می‌کنند. بعنوان مثال **مهارت‌های ارتباطی**، **کار تیمی** و **حل مساله** مثال‌هایی از مهارت‌های نرم هستند و با توجه به پیچیده‌تر شدن روابط انسانی و بین فردی، روزبه‌روز اهمیت بیشتری پیدا می‌کنند، بطوری که امروزه. مهارت‌های نرم به‌عنوان مکمل مهارت‌های سخت شناخته می‌شوند.

اهمیت مهارت‌های نرم در این واقعیت نهفته است که آنها فقط به یک زمینه خاص محدود نمی‌شوند و می‌توانند در هر جنبه‌ای از زندگی افراد مورد استفاده قرار بگیرند. بنابراین پرورش و نهادینه سازی این مهارتها می‌تواند از زمانی آغاز شود که انسان توانایی درک و شناخت درون و برون از خود را داراست و این یعنی دوران **طلایی کودکی** و **نوجوانی**.





## HARD SKILLS & SOFT SKILLS

## مهارتهای نرم و مهارتهای سخت

HARD SKILL مهارتهای سخت

SOFT SKILL مهارتهای نرم





# لیست مهارت‌های لازم در عصر امروز

## In 2015

1. Complex Problem Solving
2. Coordinating with Others
3. People Management
4. Critical Thinking
5. Negotiation
6. Quality control
7. Service Orientation
8. Judgment and Decision Making
9. Active Listening
10. Creativity

## In 2020

1. Complex Problem Solving
2. Critical Thinking
3. Creativity
4. People Management
5. Coordinating with Others
6. Emotional Intelligence
7. Judgment and Decision Making
8. Service Orientation
9. Negotiation
10. Cognitive Flexibility

# توسعه فردی با...



# نقش مهارت‌های نرم در ایجاد نگرش کارآفرینانه



جمع بندی مطالعات مهم نشان می دهد که یک فرد برای تبدیل شدن به یک کارآفرین نوآور، نیاز به پرورش مهارت‌های نرم و بنیادینی برای **تغییر نگرش** در خود دارد که این کار می بایست از سنین **کودکی و نوجوانی** آغاز شود.

این مهارتها بطور کلی شامل پنج مهارت اصلی زیر و چند مهارت تکمیلی دیگر هستند، که در قالب **فعالیت های مشارکتی و بازیهای هدفمند** باشگاه و با استفاده از روش **غیرمستقیم و درگیر ساختن نوجوان در فرآیند یادگیری**، برای پرورش **نوجوانان کارآفرین** اجرا می گردد.

شبکه  
سازی

تفکر  
پیوندی

آزمایش  
گری

پرسش  
گری

مشاهده  
گری





# The Top 10 Soft Skills

مهارت‌های کارآفرینی



Communication

ارتباطات موثر



Self-motivation

خودانگیزشی



Leadership

رهبری



Responsibility

مسئولیت پذیری



Teamwork

کار گروهی



Problem solving

خلاقیت

و حل مساله



Decisiveness

قاطعیت



Ability to Work Under Pressure and Time Management

مهارت‌های مدیریتی



Flexibility

انعطاف و پذیرش



Negotiation and Conflict Resolution

مذاکره

# مهارت‌های چندگانه باشگاه



تخیل و  
معناسازی



نقوذ و  
اقتناع



هوش  
احساسی



شبکه  
سازی



تفکر  
پیوندی

مشاهده‌گری



زیبایی‌شناسی  
و دیزاین



پرسشگری



خلق بازار  
و اکتشاف  
مشتری



یادگیری و  
آزمایشگری





# تفکر طراحانه



با گذر از عصر اطلاعات به عصر مفهوم پردازی، باید ذهن و ذهنیت جدیدی برای خود خلق کنیم.

جهانی که مدام در حال تغییر است ما را وادار می سازد تا از تفکرات قدیمی که بر اساس تحلیل های منطقی، ریاضی و

شبه کامپیوتری بنا شده است عبور کنیم و برای دنیای امروز

بیندیشیم . دنیایی که در آن، **طراحی** و **همدلی**، مهمتر از

محاسبات ریاضی و مهندسی است.

# تفکر طراحی



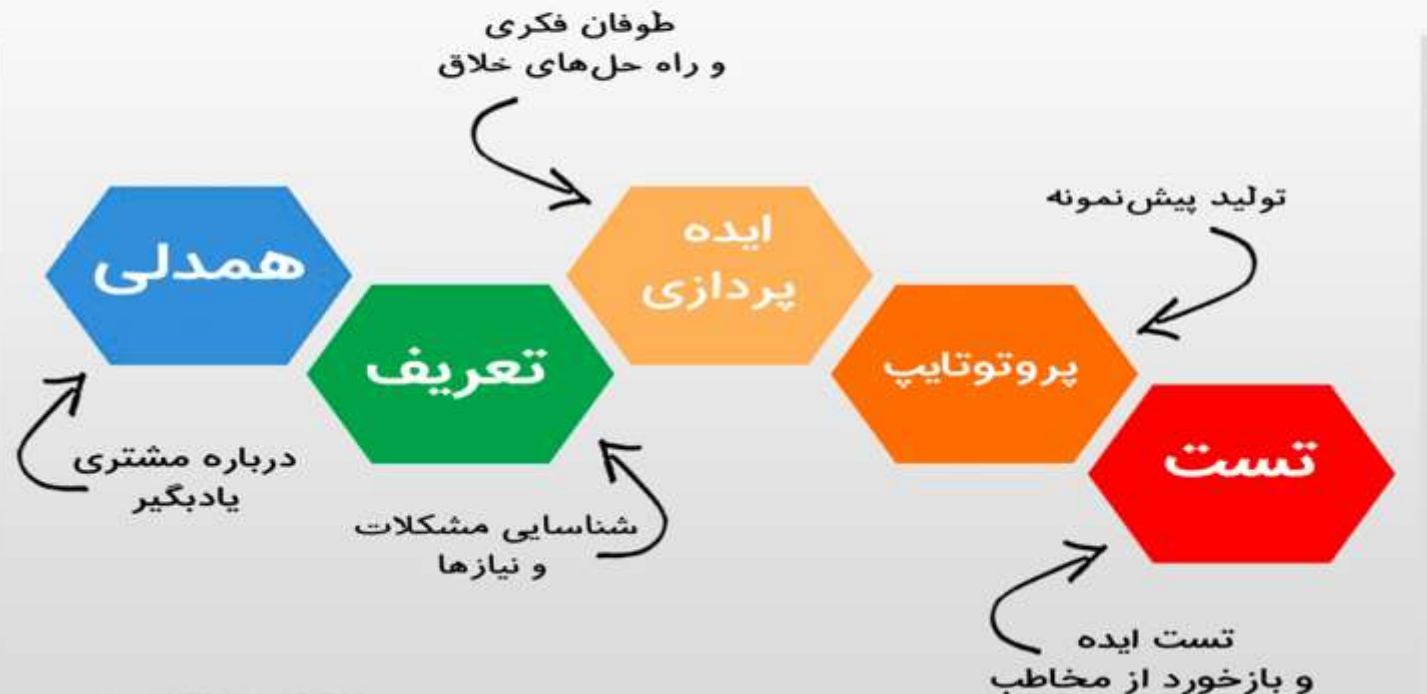
“تفکرِ طراحی” روشی سازمان یافته برای شناخت مسائل در زمینه های مختلف و تلاش برای پیدا کردن راه حلی خلاقانه برای آن هاست. شایان ذکر است که تفکرِ طراحی در کنار علم و فناوری، زمینهٔ **خلاقیت** را به گونه ای گسترده فراهم می سازد؛ از این رو، آشنایی با تفکرِ طراحی برای نوجوانان و جوانان امری بسیار ضروری است. آن ها می توانند با حل مسئله در جهت **برآورده کردن نیازها**، خلاقیت و مهارت های خود را توسعه دهند، و همچنین با این نکته آشنا شوند که نوآوری برای رفع یک نیاز، می تواند به **توسعهٔ کسب و کار و کارآفرینی** منجر شود.



# فرآیند تفکر طراحی



## Design thinking





# فرآیند تفکر خلاق و حل مساله

۱. حقیقت یابی (تعریف و شناخت کامل مساله)

۲. آماده سازی (جمع آوری اطلاعات درباره مساله و تجزیه تحلیل آن)

۳. ایده یابی (ایده سازی و ایده پردازی)

۴. ارزیابی (داوری بر اساس معیارهای داشته)

۵. راه حل یابی (گزینش ایده)

۶. پذیرش (اجرا و بازخورد گیری)

# معرفی کتاب



## طرز فکر

روانشناسی  
نوین موفقیت

دکتر کارل دوک  
شهلا ثریاصفت

چگونه می‌توانیم  
قابلیت‌ها و  
استعدادهایمان  
را شکوفا کنیم



رقتار / کسب‌وکار / روابط عاطفی  
تربیت فرزند / مدرسه و دانشگاه







# فعالیت ها و بازیهای باشگاه کارآفرینان نوجوان

-فعالیت های مبنی بر مهارت مشاهده گری

-فعالیت های مبنی بر مهارت پرسشگری

-فعالیت های مبنی بر مهارت آزمایشگری

-فعالیت های مبنی بر مهارت شبکه سازی

-فعالیت های مبنی بر مهارت تخیل و معنا سازی

-فعالیت های مبنی بر مهارت تفکر پیوندی

-فعالیت های مبنی بر مهارت تفکر طراحی،دیزاین و زیبایی شناسی

-فعالیت های مبنی بر مهارت همدلی، نفوذ و اقناع

-فعالیت های مبنی بر کاربرد تکنولوژی و نوآوری

-فعالیت های مبنی بر خلق بازار و اکتشاف مشتری

-بازیهای هدفمند، جذاب و درگیرکننده هوش احساسی مبنی بر مهارت یادگیری

# برنامه کلی بخش مجازی



## برنامه کلی باشگاه کارآفرینان نوجوان

### بخش مجازی

تفکر سنتتیک	پرسشگری	مشاهده گری	شبکه سازی	ازمایشگری	قدرت تخیل، داستان گویی، و مناسازی	دیزاین	خلق بازار	قدرت تعمق و یادگیری
داستان عکس	بازی آنلاین من کیستم		شنیدن همدلانه بازی آنلاین من کیستم		داستان عکس			تعمق گروهی: هدف تمرین ها چه بود؟
سنتز عکس + متن تفکر پیوندی + ارتباط اجباری در محیط		مشاهده محیط پیرامونی برای ایجاد ارتباط اجباری	تمرین شنیدن همدلانه		بازی آنلاین بداهه گوئی روی تصاویر + سنتز عکس			تعمق گروهی: هدف تمرین ها چه بود؟
بازی آنلاین عنوان یابی + تمرین ارتباط اجباری در محیط	کنکاش در تکنولوژی (چلبک) + چه میشد اگر + متن پرسشگری	کنکاش در تکنولوژی (چلبک) + چه میشد اگر...						تعمق گروهی: هدف تمرین ها چه بود؟
	Compass point	تمرین چه میشد اگر در 4 نوآوری	Compass point		بازی آنلاین در حالی که... + 4 نوآوری			تعمق گروهی: هدف تمرین ها چه بود؟
ارزش آفرینی از مواد پیرامونی	متن مشاهده گری + تمرین چه میشد اگر برای 4 نوآوری	متن مشاهده گری	بازی آنلاین دو تصویر		تمرین چه میشد اگر برای 4 نوآوری	ارزش آفرینی از مواد پیرامونی		تعمق روی جمله استیو جابز
یافتن ترکیب های متفاوت	Think-wonder-explore		بازی آنلاین این من هستم + Think-wonder-explore + پیکسار	پیکسار	بازی آنلاین این من هستم			تعمق روی پیکسار
	فیلم مارشمالو + متن + فیلم اعداد اول + تمرین اکتشاف	فیلم اعداد اول	بازی آنلاین این من اینجا هستیم	بازی مارشمالو			فیلم مارشمالو + متن	تعمق روی مارشمالو + اعداد اول

# برنامه کلی بخش مجازی



تفکر بستیک	پرستگري	مشاهده گري	شبكة سازي	ازمايش گري	قدرت تخيل، داستان گويي، و معنا سازي	ديزاین	خلق بازار	قدرت تعمق و يادگيري
	تركيب دوچيز متفاوت با چاپچايي عملكردها	كنكاش در تكتولوژي(صيد ماهي مدرن) + چه ميشد اگر	كنكاش در تكتولوژي(صيد ماهي مدرن)	فيلم كارگاه خرس سازي	بازي آنلاين ايده براي اسباب بازي	فيلم كارگاه خرس سازي	بازي آنلاين اسباب بازي + فيلم كارگاه خرس سازي +متن	تعمق روي كارا فرينان (خرس سازي)
هفته نهم			ارائه محصول + متن پيچ + Empathy map		بازي آنلاين تصويرسازي مفاهيم		ارائه محصول + Empathy map	تعمق روي ارائه ها
هفته دهم	بازي ديالوگ	كنكاش در تكتولوژي(فيلم پروانه)	كنكاش در تكتولوژي(فيلم پروانه)	بازي ديالوگ + تمرين Empathy map		آدياس + متن		تعمق روي كارا فرينان (آدياس)
هفته يازدهم	داستان 3عكس		Chalk-Talk + حركت جمعي + متن چگونه تمام دنيا..		داستان 3 عكس Chalk-Talk +	متن چگونه تمام دنيا..		تعمق روي متن چگونه تمام دنيا..
هفته دوازدهم	بازي آنلاين در ذهن جابز چه مي گذرد؟	كنكاش در تكتولوژي (اير و ليزر)	كنكاش در تكتولوژي (اير و ليزر)	تمرين حركت جمعي +ديالوگ(فرد داراي ارتباطات اجتماعي قوي)	بازي آنلاين در ذهن جابز چه مي گذرد؟	ايل و دره سيليكون		تعمق روي كارا فرينان( ايل و دره سيليكون)
هفته سيزدهم	see-talk-create + Industry 4.0 (ايتترنت پوشيدني) + ارتباط اجباري در محيط	Industry 4.0(ايتترنت پوشيدني)	ارتباط اجباري در محيط	see-talk-create + Small-Talk + تمرين ديالوگ با فرد داراي ارتباطات قوي	( Industry 4.0 ايتترنت پوشيدني) + see-talk-create	Industry 4.0 ايتترنت پوشيدني		تعمق روي ايتترنت پوشيدني

# برنامه کلی بخش مجازی



تفکر سنتتیک	پرسشگری	مشاهده گری	شبکه سازی	آزمایشگری	قدرت تخیل، داستان گوئی، و معنا سازی	دیزاین	خلق بازار	قدرت تعمق و یادگیری
هفته چهاردهم	قصه دیگران				قدرت تخیل، داستان گوئی، و معنا سازی قصه دیگران		قصه دیگران	تعمق روی متن شبکه سازی
هفته پانزدهم	بازی آنلاین بداهه گوئی کلمات + Industry 4.0 شهر هوشمند	Industry 4.0 شهر هوشمند	تمرین حضور در یک رویداد	تمرین حضور در یک رویداد + تمرین دیالوگ در Industry 4.0 شهر هوشمند	بازی آنلاین بداهه گوئی کلمات + Industry 4.0 شهر هوشمند	پادکست محصول خوب (بخش اول)	پادکست محصول خوب (بخش اول)	تعمق روی شهر هوشمند
هفته شانزدهم	Industry 4.0 هوش مصنوعی و کشاورزی + ارتباط جذاب بین 4 مفهوم در محیط پیرامونی	Industry 4.0 هوش مصنوعی و کشاورزی	ارتباط جذاب بین 4 مفهوم در محیط پیرامونی		Industry 4.0 هوش مصنوعی و کشاورزی + ارتباط جذاب بین 4 مفهوم در محیط پیرامونی	پادکست محصول خوب (بخش دوم)	پادکست محصول خوب (بخش دوم)	تعمق روی ویژن اسپرینگ و جهان بینی
هفته هفدهم	Industry 4.0 سلامت دیجیتال + تمرین ارتباط جذاب بین 4 مفهوم در محیط پیرامونی	Industry 4.0 سلامت دیجیتال	کنکاش در تکنولوژی (کوسه) + Industry 4.0 سلامت دیجیتال + انتخاب یک نوآوری		Industry 4.0 سلامت دیجیتال	پادکست محصول خوب (بخش آخر)	پادکست محصول خوب (بخش آخر)	ارزیابی بر روی طراحی محصول خوب + تکمیل جدول برای 10 محصول

# برنامه کلی بخش مجازی



تفکر مستیک	پرورشگری	مشاهده گری	شبکه سازی	آزمایشگری	قدرت تخیل، داستان گوئی، و معناسازی	دیزاین	خلق بازار	قدرت تعمق و یادگیری
قصه دیگران	سه فیلم تبلیغاتی	سه فیلم تبلیغاتی	بررسی نمونه اولیه نوآوری منتخب	بررسی نمونه اولیه نوآوری منتخب	قصه دیگران	سه فیلم تبلیغاتی + ارائه ارزیابی بر روی طراحی محصول خوب + تکمیل جدول برای 10 محصول	قصه دیگران + متن پذیرندگان - سازمان بین-المللی سلامت آب + مارول استودیو	تعمق روی متن پذیرندگان_سازمان بین-المللی سلامت آب + مارول استودیو
<b>پروژه نهایی</b>	طراحی یا ساخت نمونه اولیه نوآوری منتخب و ارائه	طراحی یا ساخت نمونه اولیه نوآوری منتخب و ارائه	طراحی یا ساخت نمونه اولیه نوآوری منتخب و ارائه	طراحی یا ساخت نمونه اولیه نوآوری منتخب و ارائه	طراحی یا ساخت نمونه اولیه نوآوری منتخب و ارائه	طراحی یا ساخت نمونه اولیه نوآوری منتخب و ارائه	ارائه نمونه به پذیرندگان اولیه و جذب سرمایه گذار	متن تعمق + آینده

## (ساخت پروتوتایپ اولیه از نوآوری منتخب)

مراحل	اقدامات
1	یافتن متخصصین برای کسب اطلاعات عمیق تر درباره نوآوری منتخب
2	ایجاد small talk یا گفتگوی اولیه با متخصصین و تشکیل شبکه من (با استفاده از ارتباطات اجتماعی بسیار گسترده، پیچ، Empathy Map، بیان شوق خود به آن موضوع، خوب شنیدن، دیالوگ، و ...)
3	ساخت یک پروتوتایپ (نمونه اولیه)
4	یافتن گروه هدف اولیه
5	درک جهان بینی گروه هدف از طریق Empathy
6	خلق یک «پیچ» یا یک «داستان هیجان انگیز» در مورد مزایای استفاده از نمونه اولیه برای گروه هدف
7	یافتن پذیرندگان اولیه در گروه هدف و معرفی پروتوتایپ (نمونه اولیه) را از طریق پیچ یا داستان هیجان انگیز، و بازطراحی نمونه اولیه بر اساس بازخوردها
8	مستندسازی 7 گام بالا بصورت عکس، فیلم و ارائه در جلسه نهایی



# به وقت بازی!!!



۱- بازیها با هدف یخ شکنی و وارم آپ

مثال:

-من کیستم

-بداهه گویی +

-این من هستم...

-من اینجا هستم

Warm  
up



# خلاقیت، پیوند دادن چیزهاست... (استیو جابز)

۲-بازیها با هدف مهارت تفکر پیوندی (سنتتیک)

مثال:

-عنوان یابی +

-دیالوگ

-داستان سه عکس



نمونه بازی:

# عنوان یابی





نمونه بازی:

# ستتز





# دست در دست هم دهیم به مهر...

۳- بازیها با هدف شبکه سازی و مشارکت

مثال:

- دو تصویر

- من کیستم

- من اینجا هستم +

- حرکت جمعی





# پروبال دادن به نیروی خیال

بازیها با هدف تخیل، داستان پردازی و معناسازی

مثال:

-بداهه گویی

-در حالی که...

-ایده اسباب بازی

-تصویرسازی کلمات +





# نقشه کجاست؟!...

بازیها با هدف طراحی، نقشه ریزی، دیزاین و خلق بازار

مثال:

۱- کارگاه خرس سازی

۲- اسباب بازی +

۳- قصه دیگران





# فعالیت های اصلی و تمرین ها



با توجه به پنج مهارت اصلی باشگاه و چهار مهارت تکمیلی که در جدول برنامه کلی گنجانده شده است، هر جلسه پس از اجرای هر فعالیت، چه بصورت حضوری یا مجازی، بحث و تعمق گروهی پیرامون این سوالات برای ایجاد و تقویت مهارت **حل مساله** و **یادگیری** انجام می گیرد و مربی جمع بندی بحث را مستندسازی می نماید:

-این فعالیت چه میخواست بگوید؟ هدف چه بود؟

-من قبلا فکر می کردم که... اما الان فکر می کنم که...



# خلاقیت و حل مساله



"پاسخ محور" بودن یا "مساله محور" بودن؟!

**چه کسی همه جوابها را می داند؟**



# حل مساله

۱. پرسشگری

۲. مشاهده گری

۳. کشف و تجربه (آزمایشگری)

۴. تخیل، تجسم، تصور



# تمرین برای پرسشگری و مهارت حل مساله



خوب دیدن  
خوب شنیدن  
خوب پرسیدن  
خوب گفتن  
خوب نوشتن



# یادگیری...روشها و تکنیک ها



تفکر اساس یادگیری و یاددهی است. ما از طریق تامل بر تجربیات، احساسات و باورها چیزهایی را یاد می گیریم.  
پس مبنای یادگیری **فکر کردن** است.



## فکر کردن آموختنی است.





# یادگیری... با روش غیر مستقیم



**پرسشگری**

**شناخت مساله**

**و بعد،**

**حل مساله**

**خوب دیدن**

**خوب شنیدن**

**خوب پرسیدن**

**خوب گفتن**

**خوب نوشتن**

**\*مشاهده تصاویر**

**\*مشاهده و بررسی پدیده ها**

**\*نمایش فیلم**

**\*تئاتر و نمایش**

**\*دیدن انیمیشن**

**\*قصه خوانی و قصه نویسی**

**خلاق**

**\*کار گروهی و تیم سازی**

**\*یادداشت برداری**

**\* تصویرسازی و...**



جلسه کارگاهی با  
تسهیلگری رهیار

## یادگیری

تعمق

تمرین در دنیای  
واقعی

کشف و لذت

بالا بردن  
دقت و تمرکز

درگیر کردن  
حواس  
پنجگانه



# برنامه کلی باشگاه کارآفرینان نوجوان



- هر دوره شامل ۱۸ جلسه (رده سنی ۱۲ تا ۱۵ و ۱۵ تا ۱۸)

- مدت زمان هر جلسه حضوری ۲ الی ۳ ساعت بسته به تعداد افراد گروه

(حداکثر ۱۵ نفر با یک رهیار)

و مدت زمان هر جلسه مجازی ۱ الی ۱.۵ ساعت برای گروه های ۵ الی ۸ نفره

۱- **شروع جلسات** با اجرای بازیهای جذاب و هدفمند به منظور جذب و درگیر شدن نوجوانان

۱-۱- **ادامه جلسه** با ارائه گزارش نوجوانان از فعالیت و تمرین های جلسه قبل (آنچه آموختم)

۲- **بدنه اصلی جلسه** با اجرای فعالیت های ذکر شده در دستورالعمل موجود در سایت

۳- **پایان جلسه** با تعمق گروهی، بازخوردگیری و توضیح تمرین جلسه آینده و تهیه گزارش توسط

رهیار (**مشاهده گری، رصد و تحلیل عملکرد نوجوانان و ثبت آن، نه گزارش خبری**)



# نکات ویژه اجرای مجازی باشگاه

## ۱- قبل از اجرا

-آماده سازی کادر آموزشی (رهیار-مربی) از نظر:

الف: آموزشهای کووچینگ (آفلاین-آنلاین) و شرکت در جلسات اعلام شده

ب: آشنایی با اهداف باشگاه، بازیها و فعالیت ها

ج: مطالعه کامل بخش محتوای آموزشی ویژه رهیاران در سایت و انجام پروژها و ارائه بازخورد

[www.bashgah-nojavan.com](http://www.bashgah-nojavan.com)

-آمادگی و توانمندی رهیاران برای آموزش در فضای حضوری یا مجازی، کار با رسانه ها و ابزارهای آن

-انتشار فراخوان و جذب نوجوانان، برگزاری جلسات توجیهی و پرسش و پاسخ، ثبت نام، اخذ شهریه و فرم

تعهد





## ۲- اجرا

الف: تشکیل گروه پشتیبانی در یکی از پیام رسانهای قابل دسترسی برای همه برای هماهنگی و تبادل اطلاعات (ترجیحا در ابتدا با حضور والدین)

ب: آماده سازی شرکت کنندگان برای کار با بستر مجازی مد نظر، نحوه ورود به سایت باشگاه و دسترسی به فایلها برای بخش مجازی

- گروه بندی شرکت کنندگان

۱. مجازی ۵الی ۸نفر + یک رهیار

۲. حضوری ۱۵ نفر + یک رهیار

- زمانبندی جلسات

- اجرا

- بازخورد گیری و حفظ ارتباط در گروه پشتیبان

- مستندسازی و ارائه گزارش توسط رهیاران و بارگذاری در سایت

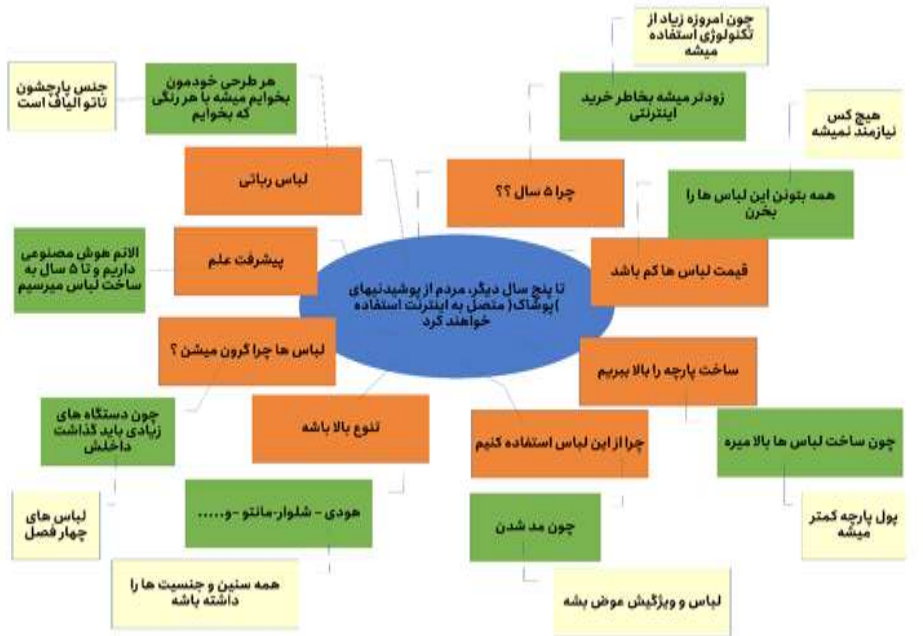
- جمع بندی نهایی و ارائه به مجری باشگاه و دفتر توسعه کارآفرینی

## نمونه گزارش رهیار



### کوثر علویان

خانم ما چیزی که فهمیدیم این بود که چشم انسان مثل یک قفل میمونه که به یک کلید نیاز داره پس اگر چیزی را با چشم خود نبینیم نباید باور کنیم



### تعمق گروهی بر روی کارآفرینان: پذیرندگان اولیه و خلق بازار

گروه اول - خاتم موسوی

نام	قبلا فکر می کردم که...	اما الان فکر می کنم که...
ثنا	برای تبلیغ محصول یک تیزر و فیلم خوب کافی است	کنار تبلیغ رضایت مشتری خیلی مهم است و ساختن فیلم جذاب و خاص
مهسا	فیلمی که از محصول تهیه می شود تکرار می کنند تا همه بشناسند و بخرند	تبلیف یکنواخت و تکراری موثر نیست باید ترندهای جذاب برای جلب مشتری داشت خصوصا خریداران اولیه که بعد از استفاده آنرا به بقیه معرفی کنند
حانه	محصول بعد از تولید سریع به دست ما میرسد	کارهای زیادی روی محصول انجام می شود تا کامل شود و بدست مشتری برسد
همتی	کیفیت خوب مهم است	قیمت مناسب هم مهم است
ونوس	باید امکانات خاصی باشد برای هر چیزی	با ایده های جدید می شود هر کاری کرد
لمین	یک محصول همین جوری ساخته می شود	محصول اول باید باب میل بقیه باشد و معروف
دیانا	دریاره محصولی که می خریدم اطلاعات نمی گرفتم	اول اطلاعات می گیرم تا تصمیم بگیرم
نگار	برای مردم جنس محصول مهم نیست و همه چیز را می خرند مثل لباسها	مردم تعیین کننده هستند
ظهورا	-	-
محدثه	برای یک محصول مهم نیست که چطور باشد و به درد چه کسی بخورد	اول باید فکر کنیم محصول به درد می خورد کیفیت دارد یا نه و بعد دنبال مشتری باشیم



## ۳- پس از اجرا

- نظارت و پیگیری جهت ارائه گزارش از روند پروژه نهایی هر گروه از نوجوانان
- اجرای جلسه ارائه نهایی پروژه (پروتوتایپ) توسط نوجوانان
- ارسال لیست نوجوانان شرکت کننده (با ارائه کامل و تایید پروژه) به دفتر توسعه وزارت کار و صدور گواهینامه
- انتخاب گروه های برتر جهت شرکت در اردوهای تشویقی و کمپ های نوآوری
- ارائه لیست رهیاران جهت ثبت در مرکز تربیت مربی و صدور گواهینامه رهپاری



**To be a teacher in the right,**

**Sense is to be a learner.**

**I am not a teacher, only a fellow student.**

**معلم واقعی یک فرد یادگیرنده ست،**

**من نه معلم، بلکه یک همشاگردی برای شاگردانم هستم.**

**سورن کیرگارد**



باشگاه کارآفرینان نوجوان  
Teen Entrepreneurs Club



تدوین: سپیده سیدموسوی  
مدرس باشگاه-تسهیلگر خلاقیت و کارآفرینی

