



آشنایی با فعالیت‌های یک شرکت طراح و سازنده‌ی اسباب‌بازی

یک دنیا بازی برای بچه‌ها

مریم ظفرمند

پرتال جامع علوم انسانی
اشاره

امید مهرابی، مدیرعامل شرکتی است که در زمینه‌ی تهیه‌ی بازی برای کودکان و نوجوانان فعالیت می‌کند. آن‌چه در ادامه می‌آید، گفت‌وگویی است به منظور آشنایی در زمینه‌ی ساخت اسباب‌بازی برای کودکان.



برای خوانندگان مجله‌ی رشد آموزش پیش‌دبستانی، اندکی در مورد فعالیت‌های خودتان توضیح دهید.

ما در سه زمینه‌ی مشاوره، آموزش و طراحی بازی‌های آموزشی خاص در حال فعالیت هستیم. تا کنون در زمینه‌های اقتصاد، مدیریت و تفکر راهبردی، ارزش‌های اجتماعی، ملی و مذهبی، حمایت از تولید داخل، سازمان‌یادگیرنده، مدیریت دانش و تفکر سیستمی بازی‌های متعدد و متنوعی طراحی، ثبت، تولید و عرضه کرده‌ایم.

کدام بازی‌ها برای گروه کودکان طراحی شده‌اند؟

به جز بازی نوشابه که برای بزرگسالان است، بقیه‌ی بازی‌ها اساساً با هدف مخاطبان کودک و نوجوان طراحی شده‌اند.

- ✓ معرفی صنایع، خدمات و کسب و کارهای رایج و مطرح در کشور.
- ✓ بومی و سازگار بودن با فرهنگ عامه و قوانین رایج کشور.
- ✓ استفاده از رویکرد آموزش پنهان و جدایی زمینه و محتوا به منظور افزایش اثربخشی.
- ✓ تأثیر فوق‌العاده در تبلیغات و ترویج غیرمستقیم.
- ✓ طراحی شده صرفاً با هدف آموزش مفاهیم بنیادین زندگی.

☑ **آیا این بازی‌ها دارای استاندارد و یا مجوز خاصی نیز هستند؟**
 بله. همه‌ی بازی‌ها از شورای نظارت بر اسباب‌بازی، دفتر فنی تکنولوژی آموزشی و مؤسسه‌ی مطالعات و بهره‌وری منابع انسانی وابسته به سازمان گسترش و نوسازی صنایع ایران مجوز دارند و در **جایزه‌ی ملی بهره‌وری**، تحت عنوان آموزش‌های عمومی و توسعه‌ی پایدار شناخته شده‌اند.

☑ **به نظر شما بازی چه تأثیری بر رشد ابعاد گوناگون و ایجاد انگیزه در کودک دارد؟**

بازی از جمله مؤثرترین روش‌های آموزش به‌ویژه برای آن دسته از آموزش‌هایی است که بیشتر جنبه‌ی نگرشی دارند؛ به گونه‌ای که امروزه حتی بسیاری از آموزش‌های مربوط به بزرگسالان نیز به کمک بازی‌ها ارائه می‌شوند. زیرا بازی‌ها به فرایند یادگیری عمیق بیشتری می‌بخشند و ماندگاری آن را زیاد می‌کنند. البته در هر بازی، هدف آموزشی پیش‌بینی شده است که بازیکن باید در مدت بازی به آن‌ها دست یابد. بنابراین در هر بازی آن دسته از ابعاد وجود انسان رشد می‌کند که در طراحی بازی پیش‌بینی شده باشد. به‌طور مشخص، بیشترین توجه بازی‌های مختص نونهالان، مهارت‌های حرکتی و در نوجوانان مهارت‌های فکری است.

☑ **این بازی‌ها چگونه عرضه می‌شوند؟**

از آن‌جا که مخاطبان اصلی بازی‌های ما دانش‌آموزان هستند. ما مدرسه را به عنوان محل اصلی برای عرضه‌ی بازی‌های خود انتخاب کرده‌ایم.

☑ **استقبال از بازی‌های شما چگونه است؟**

متأسفانه یکی از مشکلات بزرگ در کشور ما در زمینه‌ی عرضه‌ی اسباب‌بازی‌ها و به‌طور عمومی بازی‌ها، نداشتن درک صحیح مخاطبان از محصول خریداری شده، به علت عدم امکان استفاده از آن محصول پیش از خرید است. در مورد بازی‌های طراحی شده‌ی ما، این امکان وجود دارد که مخاطب پیش از خرید محصول، به‌طور کامل از آن استفاده کند و در صورت تمایل آن را بخرد. علاوه بر این، با توجه به ارائه‌ی این بازی‌ها در قالب کارگاه‌ها و کارکردهای آموزشی محسوس مخاطبان زیادی از این طریق به تهیه‌ی بازی‌ها اقدام می‌کنند. در مجموع، با توجه به دلایل ذکر شده و برخی دلایل دیگر، ما شاهد استقبال مطلوبی از طرف مخاطبان خود بوده‌ایم.

☑ **به نظر می‌رسد رویکرد بازی‌های شما بیشتر اقتصادی است. از طرح چنین بازی‌هایی، چه هدف‌هایی را دنبال می‌کنید؟**

اگر کمی دقت کنید، می‌بینید که مردم غالباً کار با پول را از خانواده و والدین خود می‌آموزند. از آن‌جا که بیشتر مردم در نگرش اقتصادی ضعف‌های عمده دارند، انتقال این نگرش نادرست به نسل بعدی، دور از انتظار و واقع نخواهد بود. از سوی دیگر، ما معتقدیم که کار با پول، مانند دوچرخه‌سواری، نوعی مهارت است که باید آن را از کودکی بیاموزیم. واضح است که آسیب‌های ناشی از یادگیری یا تجربه‌ی این مهارت در دوران بزرگسالی، به مراتب جدی است.

☑ **لطفاً این بازی‌ها را معرفی و ویژگی‌های**

آن‌ها را بیان کنید.

- ✓ **شهر سرمایه‌ی ۱**، با هدف آشنایی عمومی با مفاهیم بنیادین اقتصادی نظیر پول، مالیات، بانک و سود طراحی شده است.
- ✓ **شهر سرمایه‌ی ۲** را با هدف تعمیق مفاهیم شهر سرمایه‌ی ۱ و نیز مفاهیمی نظیر بیمه و مزیت رقابتی ساخته‌ایم.
- ✓ **پس‌انداز ایرانی** با هدف تبیین مزایای پس‌انداز و مدیریت وجوه نقد طراحی شده است.
- ✓ **تالار بورس**، یک بازی در زمینه‌ی آشنایی با بازار بورس، اوراق بهادار و تجزیه و تحلیل به روش بنیادی است.
- ✓ **بورس تکنیکی**، بازار دیگری است که با هدف آشنایی با تجزیه و تحلیل اطلاعات سهام شرکت‌ها به روش تکنیکی طراحی شده است.
- ✓ **چشم‌انداز ایران ۱۴۰۴**، که با هدف آشنایی با سرفصل‌ها و مصادیق چشم‌انداز ایران در سال ۱۴۰۴ شمسی تدوین شده است.
- ✓ **فکر کن و بخر** که نوعی بازی، با هدف تبیین ضرورت‌های حمایت از تولیدات با کیفیت داخل، در مقابل کالاهای خارجی است.
- ✓ **راه و زندگی** با هدف تبیین مفهوم خیر و شر و منبعث از تعالیم اصیل دینی، ملی و دستاوردهای جهانی، تحت عنوان مهارت‌های زندگی و شایستگی‌های کانونی طراحی شده است.

☑ **قابلیت‌های این بازی‌ها برای بچه‌ها را بیان کنید؟**

- قابلیت‌های منحصر به فردی در این بازی‌ها منظور شده‌اند که مختص بچه‌ها هستند؛ مانند:
- ✓ جذابیت قابل رقابت با بازی‌های رایانه‌ای.
- ✓ قابل استفاده بودن در سایر درس‌ها به عنوان ابزار کمک‌آموزشی به خصوص در درس‌های ریاضی و اجتماعی.
- ✓ کمک به یادگیری مهارت‌های پایه‌ی زندگی در محیطی مجازی و بی‌خطر.
- ✓ قیمت مناسب.
- ✓ قابلیت استفاده در بیشتر فضاها (برخی بازی‌های ما مانند تالار بورس، حتی در حال رفتن و داخل وسایل نقلیه نیز قابل استفاده‌اند).
- ✓ انعطاف‌پذیری در مقابل تغییر قوانین بازی توسط بازیکنان، با حفظ کارکردهای طراحی شده در آن‌ها.
- ✓ کمک به توسعه‌ی مهارت‌های چهره‌به‌چهره.
- ✓ پرورش خلاقیت بازیکنان در مهارت‌های اجتماعی.
- ✓ ایجاد ذهنیت مثبت نسبت به کسب و کارهای گوناگون (در بازی‌های اقتصاد و مدیریت).
- ✓ امکان استفاده توسط گروه‌هایی با تعداد متفاوت (برخی از بازی‌ها به‌صورت تک‌نفره نیز قابل انجام هستند).
- ✓ البته قابلیت‌های منحصر به فرد دیگری نیز دارند که مختص به کشور ما، به خصوص در حوزه‌ی فرهنگ، رسانه و تعلیم و تربیت هستند؛ مانند:
- ✓ فرهنگ‌سازی در راستای اجرای سیاست‌های اصل ۴۴ قانون اساسی.
- ✓ فرهنگ‌سازی در خصوص سند چشم‌انداز ایران ۱۴۰۴ از سنین نونهالی تا بزرگسالی.
- ✓ تقویت و توسعه‌ی نگرش‌های بنیادین نظیر عقل معاش، سرمایه‌گذاری، کارآفرینی و ثروت‌آفرینی، پرداخت مالیات، فرهنگ خدمات عام‌المنفعه و نیکوکاری.
- ✓ معرفی جاذبه‌های فرهنگی و گردشگری.