ألعاب المحاكاة: MT3.5_3

المدة: (45 دقيقة)

الهدف: يدير المشاركون شركة افتراضية، ويتخذون قرارات بشأن الإنتاج والتسويق والموارد البشرية والتمويل لتحقيق أهداف عمل محددة خلال فترة محاكاة.

تجربة ملموسة

- **في اللعبة:** يبدأ المشاركون بالسيطرة على شركتهم الافتراضية، ويواجهون قرارات فورية بشأن تطوير المنتج، واستراتيجيات التسويق، ومخصصات الميزانية. وهم يتفاعلون مع السوق المحاكية والبيئة التنافسية، ويتخذون القرارات بناءً على السيناريو الأولي المقدم.
- **التأمل التعليمي:** تسمح هذه المرحلة للمشاركين بالانغماس في دور إدارة الأعمال، وتجربة التعقيدات والتحديات التي تواجه إدارة الشركة بشكل مباشر.

الملاحظة العاكسة

- **في اللعبة:** بعد دورة من اتخاذ القرار ومراقبة النتائج (على سبيل المثال، أداء المبيعات، وتعليقات العملاء، والتقارير المالية)، يُطلب من المشاركين التفكير في استراتيجياتهم ونتائجهم. إنهم يفكرون في أسئلة مثل "ما الذي نجح؟" و"ما الذي كان يمكن عمله بشكل مختلف؟"
- **التأمل التعليمي:** تشجع مرحلة التأمل هذه المشاركين على التراجع والتحليل النقدي لأفعالهم وتعليقات اللعبة، وربط قراراتهم بالنتائج.

التصور المجرد

- **في اللعبة:** يتم توجيه المشاركين، مسلحين برؤى من تفكيرهم، لوضع تصور لاستراتيجيات جديدة. وقد يشاركون في مناقشات أو ورش عمل ضمن إطار اللعبة للتعرف على نظريات الأعمال والنماذج والممارسات التي يمكن أن تحسن أدائهم.
- **التأمل التعليمي:** تعمل هذه المرحلة على تعميق الفهم من خلال ربط الخبرات العملية بالمعرفة النظرية، مما يسمح للمشاركين بتطوير مفاهيم واستراتيجيات جديدة لإدارة الأعمال.

التجريب النشط

- **في اللعبة:** يطبق المشاركون مفاهيمهم واستراتيجياتهم التي تم تشكيلها حديثًا في الدورة التالية من اللعبة، ويختبرون الفرضيات ويلاحظون نتائج أساليبهم المنقحة في التسويق وتطوير المنتجات والإدارة المالية.
- **التأمل في التعلم:** تركز هذه المرحلة على تطبيق المفاهيم المجردة في المواقف العملية، وتشجيع المخاطرة، والابتكار، والتكرار المستمر للاستراتيجيات القائمة على التعلم من الخبرة.

التكامل مع دورة التعلم التجريبي لكولب

Co-funded by the European Union

بتمويل من الاتحاد الأوروبي. الآراء المعبر عنها هي آراء المؤلف (المؤلفين) فقط ولا تعكس بالضرورة لذا لا يمكن اعتبار الاتحاد (EACEA) آراء الاتحاد الأوروبي أو الوكالة الأوروبية للتعليم والثقافة .مسؤولين عنها EACEA الأوروبي ولا

طوال لعبة المحاكاة، ينخرط المشاركون بشكل دوري في مراحل التعلم الأربع التي وضعها كولب. يرشدهم تصميم اللعبة عن قصد من خلال تجربة دور مدير الأعمال، والتفكير في فعالية قراراتهم، والتعلم من بيئة اللعبة والمناقشات التي يقودها الميسر لوضع تصور لاستراتيجيات جديدة، وتجربة هذه الاستراتيجيات بشكل فعال لمعرفة تأثيرها. تعمل هذه العملية التكرارية على تعزيز فهمهم ومهاراتهم في إدارة الأعمال، مما يدل على قوة التعلم التجريبي في تطوير القدرات العملية والتأملية والمفاهيمية.

استخلاص المعلومات والتفكير

بعد الانتهاء من لعبة المحاكاة، تتيح جلسة استخلاص المعلومات للمشاركين مشاركة تجاربهم ورؤاهم ونقاط التعلم. يعزز هذا التفكير دورة التعلم التجريبي، ويربط تجارب اللعبة بتطبيقات العالم الحقيقي وفرص النمو الشخصي.

يوضح هذا المثال الشامل للعبة المحاكاة كيف يمكن تطبيق نماذج التعلم التجريبي، وخاصة دورة التعلم التجريبي لكولب، بشكل فعال لتعزيز التعلم والتطوير في السياقات التعليمية والمهنية.

Co-funded by the European Union

بتمويل من الاتحاد الأوروبي. الآراء المعبر عنها هي آراء المؤلف (المؤلفين) فقط ولا تعكس بالضرورة لذا لا يمكن اعتبار الاتحاد (EACEA) آراء الاتحاد الأوروبي أو الوكالة الأوروبية للتعليم والثقافة .مسؤولين عنها EACEA الأوروبي ولا