

سناریو بازی «حکمرانی» - انتخاب نقش‌ها بر اساس مهارت‌ها



هدف کلی:

تمرین مهارت‌های حکمرانی، تصمیم‌گیری جمعی، مدیریت منابع انسانی و توانمندسازی اعضای تیم از طریق انتخاب نقش‌ها و تشکیل ساختار کامل مدیریتی.

مرحله اول - بررسی و انتخاب مهارت‌ها:

- هر دانش‌آموز کارت‌های مهارت خود را بررسی می‌کند و کارت‌هایی را که نشان‌دهنده توانایی‌های واقعی او هستند، انتخاب می‌کند.
- مهارت‌های انتخابی، پایه تخصیص نقش‌ها و معاونت‌ها در ساختار حکمرانی خواهند بود.
- نقش‌ها شامل فرمانده، جانشین، معاون‌های اجرایی، مسئولان مختلف فرهنگی، پژوهشی، ارتباطات و رسانه، مالی و ... هستند.

مرحله دوم - پیشنهاد کاندیداها و رای‌گیری:

- تیم‌ها بر اساس مهارت‌های انتخابی، کاندیدای مناسب خود را برای هر نقش معرفی می‌کنند.
- در صورت وجود دو کاندید یا بیشتر برای یک نقش، رای‌گیری جمعی انجام می‌شود تا انتخاب نهایی مشخص شود.
- مربی نقش ناظر و تسهیل‌کننده گفتگو و رای‌گیری را ایفا می‌کند و عملیات ثبت نقش‌ها را تأیید می‌کند.

مرحله سوم - تشکیل ساختار حکمرانی و ثبت پایان عملیات:

- پس از توافق تیم‌ها و تعیین تمام نقش‌ها، ساختار حکمرانی به طور کامل شکل می‌گیرد.
- مربی با ثبت پایان عملیات، عملکرد تیم‌ها را ارزیابی می‌کند.

- در صورت موفقیت کامل در ایجاد ساختار حکمرانی و مشارکت همه تیم‌ها، تیم‌ها ۱۰۰ امتیاز کامل دریافت می‌کنند.
عدم مشارکت یا ناکارآمدی در تصمیم‌گیری، منجر به عدم دریافت پاداش خواهد شد.

ویژگی‌های بازی‌وار و آموزشی:

- تقویت مهارت‌های مدیریت، تصمیم‌گیری و آینده‌نگری
- تمرین دموکراسی داخلی و فرآیندهای رای‌گیری
- به‌کارگیری عملی مهارت‌های فردی در نقش‌های مختلف
- افزایش همکاری، گفتگو و حل اختلاف در سطح کل تیم
- شبیه‌سازی تجربه واقعی حکمرانی و مدیریت جمعی