المملكة الأردنية الهاشمية
وزارة التربية والتعليم
إدارة المناهج والكتب المدرسية

الثقافة المالية

الجزء الثاني

الصف العاشر

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

تناولْنا سابقًا مفهومَ الريادةِ، وتعرَّفْنا بعضَ الطرائقِ المستخدمةِ في توليدِ الأفكارِ الريادية المبنيةِ على التفكيرِ الإبداعيِّ، وتوصَّلْنا إلى أنَّ الفكرةَ هيَ كلُّ ما يخطرُ بالعقلِ البشريِّ منْ أشياءَ، أوْ حلولٍ، أوْ مقترحاتٍ مستحدثةٍ، أوْ تحليلاتٍ للوقائعِ والأحداثِ.

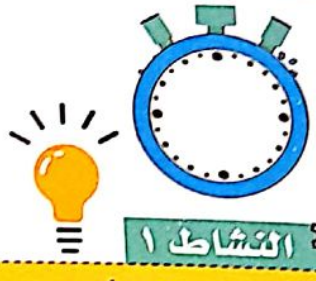
فالفكرةُ هيَ نتاجُ التفكيرِ الذي يُعَدُّ إحدى أهمِّ مزايا الإنسانِ التي تُمكِّنُهُ منْ توليدِ الأفكارِ الخلّاقةِ، التي قدْ تتحوَّلُ فيما بعدُ إلى واقعٍ ملموسٍ، في صورةِ مشروعاتٍ ريادية تُسهِمُ في توفيرِ العديدِ منْ فرصِ العملِ، وتقليلِ نسبةِ الفقرِ، فضلًا عنْ تنشيطِ عجلةِ الاقتصادِ المحليِّ.

- هلْ تتذكَّرُ مفهومَ الريادةِ؟ وضِّحْهُ.

- هلْ تتذكَّرُ مفهومَ الرياديِّ؟ وضِّحْهُ.

- هلْ تتذكَّرُ بعضَ طرائقِ توليدِ الأفكارِ الريادية؟ اذكرْها.

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner



النشاط ١

فكرتُنا مُبتكَرةٌ.

الهدفُ:

سيساعدُكَ هذا النشاطُ على توليدِ فكرةٍ مُبتكَرةٍ.

التعليماتُ:

- ستعملُ ضمنَ مجموعةٍ.
- تسلَّمْ منَ المعلمِ إحدى بطاقاتِ (فكرتُنا مُبتكَرةٌ).
- ناقِشْ أنتَ وزملاؤُكَ في المجموعةِ المعلوماتِ المُدوَّنةَ في البطاقةِ؛ لتتمكَّنوا منْ توليدِ الفكرةِ خاصتِكُمْ.
- اعرِضِ النتائجَ التي توصَّلْتَ إليْها معَ أفرادِ مجموعتِكَ أمامَ المجموعاتِ الأُخرى.
- ناقِشْ أنتَ وأفرادُ مجموعتِكَ المعلمَ في هذهِ النتائجِ.

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

بطاقاتُ فكرتُنا مُبتكَرةٌ

الاستعارةُ

يتمثَّلُ ذلكَ في أخْذ فكرة موجودة في حقل مُعيَّن، ثمَّ إسقاطها في حقل آخرَ، مثلُ استنباط المهندسينَ نموذجَ طَيرانٍ مُستوحًى منْ بعضِ الطيُور؛ للإفادةَ منْهُ في مجَالِ صناعةِ الطيرانِ. وفي معظم الأحيانِ تكونُ الاستعارةُ منْ مجالِ الطبيعةِ إلى مجَالِ الإنسانِ.

أنتمُ الآنَ تُمثِّلونَ مجموعةً منَ المهندسينَ المتخصصينَ، فكيفَ يُمكِنُكُمُ الإفادةُ منْ طبيعةِ مياهِ البحرِ الجاريةِ في مجالِ صناعةِ السياراتِ؟

البطاقةُ (١).

الأحلامُ والخيالاتُ

الأحلامُ لا حدودَ لها، وهيَ تأخذُكَ بعيدًا في عالَمِ الأفكارِ الإبداعيةِ. فإذا تخيَّلْتَ مثلًا أنَّكَ أصبحْتَ وزيرًا للتربيةِ والتعليمِ، فما القراراتُ التي ستتخذُها لحفزِ الطلبةِ إلى الابتكارِ والإبداعِ؟

البطاقةُ (٢).

الأسئلةُ غيرُ المألوفةِ

منَ الأمثلةِ على الأسئلةِ غيرِ المألوفةِ:

- ما سرعةُ هدفكَ؟
- ما لونُ طموحكَ؟
- ما طعمُ الحياةِ لديْكَ؟
- ما رائحةُ الخيرِ؟

أنتمُ الآنَ تُمثِّلونَ مجموعةً منَ المُحلِّلينَ الكيميائيينَ، فكيفَ يُمكِنُكُمُ الإفادةُ منْ تجاربِ مختبرِ العمليةِ في ابتكارِ مُنتَجٍ يتيحُ لكُمْ قراءةَ أفكارِ الآخرينَ؟

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

تجدرُ الإشارةُ إلى أنَّ كلَّ حرفٍ منْ حروفِ كلمةِ (SCAMPER) يُمثِّلُ طريقةً مختلفةً لتغييرِ نظرتِكَ إلى التحدياتِ التي تواجهُكَ، ومساعدتِكَ على توليدِ أفكارٍ جديدةٍ:

- S = Substitute : بدِّلْ.
- C = Combine: أضِفْ.
- A = Adapt: وفِّقْ.
- M = Magnify: كبِّرْ.
- P = Put to Other Uses: أعِدِ استخدامَ.
- E = Eliminate: أزِلْ.
- R = Rearrange or Reverse: أعِدْ ترتيبَ.

- متى تُستخدَمُ هذه الأداةُ؟
- فيمَ تُستخدَمُ؟

تُستخدَمُ أداةُ سكامبر في تطويرِ نموذجِ عملٍ جديدٍ، أوْ صنعِ مُنتَجٍ جديدٍ، أوْ إضفاءِ خصائصَ جديدةٍ على المُنتَجِ؛ إذْ إنَّها تُمثِّلُ أداةً للعصفِ الذهنيِّ، بحيثُ تُشجِّعُ الإتيانَ بأفكارٍ جديدةٍ، والبناءَ على الأفكارِ الموجودةِ.

- **بدِّلْ:** تبديلُ شيءٍ ما في المُنتَجِ أوِ الفكرةِ شريطةَ أنْ يتغيَّرَ إلى الأفضلِ، فما الذي يجبُ تبديلُهُ في المُنتَجِ حتى يصبحَ أفضلَ؟ ماذا يُمكنُ أنْ يحلَّ محلَّهُ؟ هلْ يُمكنُ تغييرُ مُكوِّناتِهِ، أوْ تغييرُ المادةِ التي صُنِعَ منْها، أوْ جعلُ قوَّتِهِ مختلفةً، أوْ وضعُهُ في مكانٍ آخرَ؟

مثالٌ:

استخدامُ أحدِ المطاعمِ العالميةِ الشهيرةِ البطاطا المُحمَّرةَ، التي صارَتِ اليومَ الخيارَ التقليديَّ (الكلاسيكيَّ) معَ أيِّ وجبةٍ (برجر)، بدلًا منْ رقائقِ البطاطا التي كانَتْ سائدةً وقتَئذٍ.

- **أضِفْ/ ادمجْ/ اربطْ:** تجميعُ الأشياءِ معَ بعضِها لتكونَ شيئًا واحدًا، أوْ إضافةُ فكرةٍ إلى الشيءِ ليصبحَ أفضلَ، أوْ دمجُ شيئينِ معًا.

مثالٌ:

تعاوُنُ المطعمِ معَ شركةٍ عالميةٍ لألعابِ الأطفالِ؛ بغيةَ صنعِ هدايا مجانيةٍ تضافُ إلى وجباتٍ خاصةٍ بالأطفالِ

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner