

# فصلنامه رویکردهای پژوهشی نو در علوم مدیریت

Journal of New Research Approaches  
in Management Science

دوره جدید. شماره هجدهم. بهار ۱۴۰۱، صص ۲۳۳-۲۳۸  
Vol 4, No 168, 2022, P 233-238

شماره شاپا (۲۵۸۸-۵۵۶۱) ISSN (2588-5561)

## مدارس دانش بنیان موتور رشد و توسعه سند تحول بنیادین

مصطفی حاجبی<sup>۱</sup>. صالح بهرامپور<sup>۲</sup>

۱. عضو خانه نخبگان، کارشناسی ارشد آموزش زبان انگلیسی

۲. دانشجوی دکترای جغرافیای سیاسی، دانشگاه تهران، ایران

### چکیده

مدیریت صحیح دانش سازمانی را می‌توان به عنوان عاملی تعیین کننده در موفقیت یک سازمان قلمداد کرد که با هدف دست یابی و بکارگیری دانش در جهت تقویت بهره وری و افزایش کارایی آن سازمان است. کنترل و مدیریت دانش در هر سازمان با توجه به نوع فعالیت آن می‌تواند متفاوت باشد از این رو عامل نیروی انسانی، یک شاخص اصلی در پیشبرد اهداف دانش بنیان می‌باشد. آموزش و پرورش به عنوان نهاد فرهنگی اجتماعی، نقش اساسی و بی‌بدیل را در تربیت نیروی انسانی و تولید سرمایه اجتماعی و اقتصادی در کشور ایفا می‌کند. تدارک سازوکارهای دانش بنیان در سازمان بزرگ و گسترده آموزش و پرورش نیازمند مدیریت کارآمد و اثربخش است تا با استفاده حداکثری از امکانات و منابع موجود و برقراری تعامل فعال و اثربخش با سایر ارگان های سهمیم و موثر در فرایند اقتصادی، زمینه تحقق اهداف دانش بنیانی را فراهم آورد. از سوی دیگر سند تحول بنیادین یک نرم افزار فکری برای ایجاد تحول در کارآفرینی و خلایقیت دانش آموزان است که با تنظیم و اجرای برنامه جامع کارآفرینی و مهارت آموزی برای تمام دوره‌های تحصیلی به ویژه دانش آموزان دوره متوسطه زمینه ساز تشکیل کارآفرینی آنها در مدارس خواهد بود.

**واژه‌های کلیدی:** دانش بنیان، سند تحول بنیادین، دانش آموز، کار آفرینی



### مقدمه

نیسی و رنگباری (۱۳۸۸) معتقدند که صرفاً سازمان‌هایی می‌توانند از تغییرات بوجود آمده در کسب و کار اقتصادی مبتنی بر دانش امروزی بهره‌مند شوند که در ایجاد و بهره‌وری از دانش مشارکت داشته باشند و ارتباطی را برای اندیشیدن و زمانی را برای اشتراک افکار و دیدگاه‌هایشان اختصاص دهند. زورایی و دخلی (۲۰۱۸) عوامل اثربخش بر مدیریت دانش را در ابعاد فناوری اطلاعات، منابع انسانی، فرایند و حمایت مدیران ارشد توصیف می‌کنند. ازسویی دیگر سند تحول بنیادین که یک نرم افزار فکری است با هدف ارتقای دانش و توسعه کارآفرینی تبیین شده است که با استفاده بهینه از دانش و تجربه نخبگان در آموزش و پرورش، استقرار نظام خلاقیت و نوآوری در دانش آموزان و همچنین با حمایت مادی و معنوی از مدیران، معلمان و دانش آموزان خلاق، نوآور و کارآفرین راهکارهای اساسی را در نظر گرفته است و با ایجاد شبکه‌ای از محیط‌های یادگیری مانند پژوهشسراها، خانه‌های فرهنگ، کتابخانه‌های عمومی، نمایشگاه‌ها و موزه‌های تخصصی علوم و فناوری، مراکز کارآفرینی و سایر مراکز مشابه به برقراری تعامل اثربخش مدارس با رعایت اصل غنی‌سازی محیط مدرسه با این محیط‌ها پرداخته است.

سند تحول بنیادین با ارائه راهکارهای سازنده، مسیر رشد کارآفرینی را به سمت مدارس کشانده است و با افزایش نقش مدرسه به عنوان یکی از کانون‌های پیشرفت به ویژه در ابعاد فناوری، فرهنگی - اجتماعی و فراهم آوردن زمینه‌های لازم برای نقش آفرینی مدرسه به عنوان کانون کسب تجربیات در این حوزه، هر مدرسه را یک بستر اقتصادی می‌داند.

### مدیریت دانش فراترکیبی

چیسی (۱۹۹۸) دانش را به عنوان یکی از قدرتمندترین ابزارها برای ایجاد تغییرات و نوآوری‌ها در هر سیستم می‌داند. این مدل میان رشته‌ای با همه فرآیند دانش از خلق ایده تا بکارگیری آن برای ایجاد نوآوری سروکار دارد. برای پیاده‌سازی این سلسله مراتب در یک سازمان نیاز به چهار بعد فناوری، منابع انسانی، فرآیند و زمینه است که با داشتن بستر فناوری اطلاعات، حمایت مدیران ارشد، داشتن یک ساختار سازمانی قوی، آموزش کارکنان، سیستم‌های انگیزشی و پاداش و همچنین با استفاده از اسناد بالادستی آن سازمان زمینه موفقیت و ایجاد فرصت‌های اقتصادی نیز فراهم خواهد شد.

زین الدین زاده (۱۳۹۸) عوامل موثر بر پیاده‌سازی مدیریت دانش با استفاده از روش فراترکیب را در سه بعد سازمانی، فردی و محیطی مشخص می‌کند. بطوریکه برای پیاده‌سازی موفق سیستم مدیریت دانش در یک سازمان علاوه بر توجه به عوامل درونی مانند تولید و شناسایی دانش، هدف‌گذاری و ارزیابی دانش، مدیریت آموزش و فناوری دانش و همچنین اختصاص منابع مالی، باید به سایر عوامل محیط پیرامون آن سازمان از قبیل فناوری اطلاعات، حمایت و پشتیبانی مدیران ارشد سایر دستگاه‌ها، تشویق و انگیزه (مادی



و معنوی) و همچنین عوامل فردی مانند فرهنگ نوآوری و خلاقیت در همه زمینه‌ها و الگوبرداری صحیح نیز توجه کنیم.

حقی و همکاران (۱۳۹۳) هفت عامل: منابع نیروی انسانی، رهبری، راهبردها، فرهنگ سازمانی، فرایندها و فعالیت‌ها، فناوری اطلاعات و ارزیابی عملکرد را برای اجرای موفق مدیریت دانش موثر می‌دانند و این عوامل بر اساس میزان اهمیت شان اولویت بندی کردند.

### مدیریت مغز افزار و فناوری

تکنولوژی از دو واژه یونانی "تکنو" و "لوژی" ترکیب شده است. تکنو به معنای فن و هنر و لوژی به معنای شناخت است. از این رو تکنولوژی به معنای شناخت حرفه می‌باشد. فناوری به عنوان کاربرد علم برای حل یک مشکل تلقی می‌شود و در کنار دانش برای انجام وظیفه‌ای خاص یا حل مشکلی ویژه در کنار یکدیگر می‌باشند. هرچند برای فناوری تعاریفی بسیار جامع تر و متفاوت تر نیز ارائه شده است، اما با توجه به تمامی تعاریف، می‌توان فناوری را اینگونه تعریف کرد: فناوری مجموعه‌ای از دانش، مهارت‌ها و تجهیزات است که سطح توانمندی سازمان را برای انجام دادن فعالیت‌ها، فرایندها و نیز برای توسعه محصولات و خدمات افزایش می‌دهد. فناوری پویا است؛ دائما به بهبود و اصلاح ادامه می‌دهد؛ زیرا نیازها و درخواست‌های ما از فناوری دائما در حال تغییر است.

پیشرفت در زمینه‌ی فناوری، محیط اقتصادی جدیدی را خلق کرده است که وابسته به اطلاعات است و به همین دلیل این عصر را عصر اطلاعات می‌نامیم؛ عصر اطلاعات محیط کاری متفاوتی را فراهم می‌کند و این مسئله به کسب و کارهای کوچک کمک کرده است تا در بازارهای به شدت رقابتی بتوانند به جایگاهی برسند.

فناوری دارای اجزای مختلفی از قبیل موارد زیر می‌باشند:

۱. سخت افزار که ساختار فیزیکی، آرایش منظم اجزا در یک سیستم و ارتباط آنها با یکدیگر برای انجام کار است.
  ۲. نرم افزار که دانش راه اندازی و استفاده از سخت افزار است.
  ۳. مغز افزار که روش‌های مختلف استفاده از یک فناوری به شیوه‌های خاص است.
  ۴. دانش افزار که دانش و مهارت فنی کسب شده درباره نحوه اجرای صحیح کار است.
- مدیریت فناوری سه حوزه دانش، اقتصاد و تکنولوژی را انسجام می‌دهد، پیشرفت‌های سریع در جهان، منجر به فناوری‌های جدید می‌شود که این خود زمینه بروز کسب و کارهای جدید است. تغییرات در عصر حاضر آنقدر سریع و گسترده است که نیاز به یک علم ویژه برای عقب نماندن از پیشرفت در سازمان‌ها احساس می‌شود و مدیران موفق در سازمان‌ها باید از این افزایش سرعت تغییرات به نفع سازمان خود استفاده کنند (پورطهمسابی، ۱۴۰۰).



### سند تحول بنیادین

مهارت و فن آوری همواره یکی از عوامل اصلی رشد و توسعه ی اقتصاد پایدار در کشورهای مختلف به شمار می رود و امروزه با توجه به فرصت هایی که در مدارس ایجاد شده است؛ این مهم می تواند زمینه ساز اشتغال پایدار در جامعه، گسترش فرهنگ کارآفرینی و کاهش بیکاری جوانان در آینده باشد. افزایش بیکاری و کاهش اشتغال همواره یکی از دغدغه های مهم نیروی کار و جوانان این مملکت از گذشته تاکنون و به خصوص در سال های اخیر بوده است. دغدغه ای که می تواند با رشد مهارت آموزی، به مشکلات پایان داده و فرد با فراگیری مهارت مورد نیاز و علاقه خود شغل ایجاد کند.

امروزه جمعیت زیادی از دانش آموختگان مدارس و حتی فارغ التحصیلان دانشگاهی به دلیل نداشتن مهارت لازم نتوانسته اند جذب بازار کار شوند و نبود مهارت لازم برای کسب و کار، حلقه مفقوده اشتغال جوانان بوده است؛ دغدغه ای که آموزش و پرورش با شناخت دقیق آن تلاش دارد تا برای رفع آن اقدام کند. توجه به آموزش های مهارتی بر اساس سند توسعه به یکی از دغدغه های مهم در آموزش و پرورش تبدیل شده است و یکی از ارکان مهم این سند، آموزش مستمر مهارت و آموزش مهارتی است که در برنامه ششم توسعه نیز در اولویت قرار گرفته است. آنچه ان که از سوی کارشناسان اعلام شده است: "آموزش های مهارت محور میتوانند همزمان با ارائه دانش خاص مربوط به شغل، کارایی و توانایی فرد انجام آن حرفه و چگونگی تحلیل شرایط اقتصادی و اجتماعی و فرهنگی متناسب با کسب و کار را ارتقا دهد" (ایلنا، ۱۳۹۷).

### مدیریت دانش بنیان

حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات و نرم افزارهای رایانه ای در ویرایش سوم فهرست کالاها و خدمات دانش بنیان از اهمیت ویژه ای برای سازمان ها به خصوص آموزش و پرورش برخوردار است. عنایت به ماهیت متغیر فناوری و شتاب فراوان استارت آپ های حوزه نرم افزار و خدمات فراوانی که این مجموعه ها به کشور ارائه می دهند، این حوزه نیاز به توجه ویژه تری دارد. در کنار حوزه فناوری، حوزه صنایع خلاق و علوم انسانی و اجتماعی و صنایع فرهنگی نیز به ایجاد اقتصاد پویا در مدارس کمک خواهند کرد.

مدرسه جایگاه ظهور خلاقیت و استعداد دانش بنیان است و پس از تشخیص استعداد یک دانش آموز، برای شکوفایی و باروری آن نیز باید اقدامات متناسب انجام شود. به همین منظور دانش آموزان پس از شرکت در تست های استعدادیابی و همچنین اظهار توانایی هایشان در حوزه مورد علاقه شان، در سمینارهای آموزشی، نشست های عمومی و تخصصی کسب و کار پیرامون آن حوزه شرکت می کنند تا تخصص کافی را برای ورود به اقتصاد و تولید و فروش محصول کسب کنند. در حوزه فناوری اطلاعات، دانش آموزان با قابلیت های شبکه های اجتماعی، اقدام به ایجاد شبیه سازهای آموزشی متناسب با تخصص خود کرده و



کسب کار خود را معرفی می کنند. در بخش صنایع فرهنگی و خلاق ما شاهد ظهور هنرهای تجسمی و نمایشی، موسیقی، صنایع دستی و گردشگری، طراحی لباس و خیاطی، اسباب بازی و سرگرمی، صنایع دیداری و شنیداری، آموزش های خلاق، یادگیری، چاپ و نشر، کسب و کار دیجیتال و فضای مجازی، صنعت پویانمایی و بازی های ویدئویی در بین دانش آموزان هستیم (فهرست کالاها و خدمات دانش بنیان، ویرایش هشتم).

### نتیجه گیری

مرکز ثقل کارآفرینی، مدارس است و باید آموزش و مهارت آموزی را از مدارس آغاز کنیم و برای اشتغال دانش آموزان و نسل آینده برنامه کافی داشته باشیم. سند تحول بنیادین با ارائه راهکارهای سازنده، مسیر رشد کارآفرینی را به سمت مدارس کشانده است و با افزایش نقش مدرسه به عنوان یکی از کانون های پیشرفت به ویژه در ابعاد فناوری، فرهنگی - اجتماعی و فراهم آوردن زمینه های لازم برای نقش آفرینی مدرسه به عنوان کانون کسب تجربیات در این حوزه، هر مدرسه را یک بستر اقتصادی می داند. عنایت به ماهیت متغیر فناوری و شتاب فراوان استارت آپ های حوزه نرم افزار و خدمات فراوانی که این مجموعه ها به کشور ارائه می دهند، این حوزه نیاز به توجه ویژه تری دارد. در کنار حوزه فناوری، حوزه صنایع خلاق و علوم انسانی و اجتماعی و صنایع فرهنگی نیز به ایجاد اقتصاد پویا در مدارس کمک خواهند کرد.



فهرست منابع و مآخذ

- پورطهماسبی، زینب (۱۴۰۰)، عوامل کلیدی موفقیت در پیاده سازی سیستم مدیریت دانش و فناوری در شرکت‌های دانش بنیان، همایش ملی پژوهش‌های مدیریت و علوم انسانی در ایران، تهران
- حقی، محبوبه؛ راستی، برزگی؛ مهدوی، حمید (۱۳۹۳)، رتبه بندی عوامل موثر در موفقیت اجرای مدیریت دانش در شرکت های دانش بنیان، مطالعه موردی شرکت‌های دانش بنیان در اصفهان، شماره ۵۲۵۸۱۳۹۳
- خبرگزاری ایلنا، ۱۳۹۷
- ریسی، عبدالحسین؛ رنگباری، خینی (۱۳۸۸)، بررسی عوامل موثر در استقرار موفقیت آمیز مدیریت دانش، چشم انداز مدیریت، شماره ۱۲۵۱۴۲۳۳
- زین الدین زاده، سارا (۱۳۹۸)، شناسایی و رتبه بندی عوامل موثر بر پیاده سازی مدیریت دانش با استفاده از روش فراترکیب، نشریه کتابداری و اطلاع رسانی سازمان کتابخانه‌ها، شماره ۱۱۴۱۳۵۱۳۹۸
- سند تحول بنیادین آموزش و پرورش
- فهرست کالاها و خدمات دانش بنیان، ویرایش هشتم، ۱۴۰۰

Zouari, M &Dakhli, S. (2018). A Multi-Faceted Analysis of Knowledge Management Systems. *Procedia Computer Science*. 138, 2018, 646-654.

Chase, R. L. (1998). Knowledge Navigators. *Information Outlook*. 2(9), P(18).