بررسی تأثیر بازی‌های ایفای نقش شغلی بر مسئولیت‌پذیری، انطباق‌پذیری مسیر شغلی و افکار ناکارآمد حرفه‌ای دانش‌آموزان

فاطمه سمیعی[1]، ناهید اکرمی[2]، مهدی کیخسرو کیانی[3]، مینا گل کیان[3]

تاریخ دریافت: ۹۴/۱۱/۱۷ _ تاریخ پذیرش: ۹۶/۹/۲۸

چکیده

هدف: این پژوهش به دنبال بررسی تأثیر بازی‌های ایفای نقش شغلی بر مسئولیت‌پذیری، انطباق‌پذیری مسیرشغلی و افکار ناکارآمد حرفه‌ای دانش‌آموزان شهر اصفهان بود. روش: جامعه آماری این پژوهش، شامل کلیه دانش‌آموزان پسر دوره اول متوسطه ناحیه ۳ شهر اصفهان در سال تحصیلی ۹۳-۹۲ بودند. طرح تحقیق شبه‌تجربی از نوع پیش‌آزمون و پس‌آزمون با گروه گواه بود. گروه نمونه شامل ۸۸ نفر بودند که به شکل داوطلبانه در پژوهش شرکت کردند. از آن میان ٤٤ نفر در گروه آزمایش و ٤٤ نفر در گروه گواه به صورت تصادفی گمارده شدند. گروه آزمایش در ۸ جلسه ۷۵ دقیقه‌ای بازی ایفای نقش شغلی شرکت کردند و هرکدام یک نقش شغلی را ایفا نمودند. داده‌ها با استفاده از زیرمقیاس مسئولیت‌پذیری از پرسشنامه‌ی ۵ عاملی شخصیت نئو، پرسشنامه‌ی انطباق‌پذیری مسیرشغلی و پرسشنامه‌ی افکار ناکارآمد حرفه‌ای جمع‌آوری شد. جهت تحلیل داده‌ها از روش تحلیل کوواریانس استفاده شد. **یافته‌ها:** یافته‌ها نشان داد که بین میانگین نمرات گروه آزمایش و گروه کنترل در متغیرهای مسئولیت‌پذیری، انطباق‌پذیری مسیر شغلی و باورهای ناکارآمد حرفه‌ای تفاوت معناداری وجود دارد ($p<۰/۰۵$). **نتیجه‌گیری:** بازی‌های ایفای نقش شغلی می‌توانند مسئولیت‌پذیری و انطباق‌پذیری شغلی را افزایش و افکارناکارآمد شغلی را کاهش دهند.

واژه‌های کلیدی: بازی‌های ایفای نقش شغلی، مسئولیت‌پذیری، انطباق‌پذیری مسیر شغلی،

۱. (نویسنده مسئول)، استادیار گروه مشاوره دانشگاه اصفهان. f.samiee@edu.ui.ac.ir

۲. استادیار گروه روان‌شناسی دانشگاه اصفهان.

۳. دانش‌آموختهٔ کارشناسی ارشد روان‌شناسی صنعتی و سازمانی

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]

افکار ناکارآمد حرفه‌ای.

مقدمه

در زندگی کودکان و نوجوانان بازی از اهمیت زیادی برخوردار است. زیرا فرصتی را برای آنها فراهم می‌سازد تا پیامدهای ناشی از فعالیت‌های خود را تجربه کنند و بدون ترس از شکست و قضاوت شدن به بررسی مهارت‌های مختلف و نتایج حاصل از عملکرد خود بپردازند (پلامر[۱] ۲۰۰۷). بازی، زمینه‌ای را برای ایجاد ارتباط اجتماعی و یادگیری خودانگیخته فراهم می‌کند. چراکه کودکان و نوجوانان می‌توانند مجموعه‌ای از قوانین و مقررات را دنبال کنند و چهارچوبی برای رشد ادراکی، اجتماعی، شناختی، عاطفی و نیز بروز قابلیت اعتماد، میزان سازگاری و بیان احساسات خود بوجود آورند (چازان[۲] ۲۰۰۲ و راس[۳] ۲۰۰۴). به گفته‌ی پیاژه[۴](۱۹۵۱) کودکان با بازی کردن رفتارهای بزرگسالان را تقلید کرده و آن را درونی می‌کنند. سپس در آینده طرحواره‌های درونی ناشی از بازی را فعال ساخته و واقعیت را با آن هماهنگ می‌کنند.

بازی انواع مختلف دارد. یکی از آنها، بازی نمایشی[۵]است. در این بازی با دادن نقش‌های مختلف به کودکان و نوجوانان می‌توان آنان را به بروز رفتارهای خاصی وادار نمود (احمدی و نورانی، ۱۳۸۰). کودکان و نوجوانان از طریق تقلید و الگوگیری به یادگیری مهارت‌های مختلف می‌رسند و تکرار بازی می‌تواند مهارت‌های آموخته شده آنها را مستحکم نماید (کاسبی[۶] ۲۰۰۳).

از طرف دیگر، اهمیت دست‌یابی به شغل در زندگی کودکان و نوجوانان بر کسی پوشیده نیست. پژوهش سمیعی، باغبان، عابدی و حسینیان (۱۳۹۱) نشان داد که برای تسهیل‌بخشی به اشتغال در مسیر زندگی، لازم است کودکان و نوجوانان از همان سنین

۱ Plummer, D.M.
۲ Chazan, S.E.
۳ Russ, S. W.
۴ Piaget, J.
۵ symbolic play
۶ Casby, M. W.

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]

پایین تحت آموزش‌های شغلی قرار گیرند. بازی یکی از راه‌های آموزش به کودکان است (گلدشتاین[۱] ۲۰۱۲).

در حال حاضر آموزش کسب و کار در جامعه یک ضرورت انکارناپذیر است. زیرا کودکان و نوجوانان باید به گونه‌ای تربیت شوند که توانایی اقدام و عمل مناسب همراه با انعطاف پذیری و پذیرش موقعیتهای شغلی ناایمن و پیچیده را هنگام ورود به بازار کار داشته باشند و بتوانند مشاغل تازه‌ای همراه با نوآوری و خطر پذیری مناسب ایجاد کنند (جهانیان، ۱۳۸۵). توجه به آموزش مهارت‌های کارآفرینی و کسب و کار سبب می‌شود که سیستم آموزشی ما هم طوری طراحی و اجرا شود که افراد به دنبال موقعیتهای شغلی ایجاد شده نباشند بلکه این ایده را داشته باشند که در آینده موقعیت شغلی جدیدتری را برای خود و دیگران ایجاد کنند (احمدپور، ۱۳۸۰).

علاوه‌براین، دوران کودکی و نوجوانی یکی از ادوار مهم زندگی است. این دوران بهترین فرصت برای رشد و شکوفایی توانمندی‌هاست. به خصوص دورهٔ نوجوانی که یکی از فرصت‌های پر اهمیت در زندگی آدمی به شمار می‌رود. نوجوان با قبول مسؤولیت و ارتباط مؤثر با دیگران و جامعه به رشد تواناییهای خویش می‌پردازد و برای زندگی شغلی و خانوادگی آماده می‌گردد و با انجام کار به هویت دست می‌یابد.

با آموزش مسؤولیت‌پذیری می‌توان انسانهایی اندیشمند، خلاق، سرزنده و با نشاط تربیت نمود، انسانهایی که در شناسایی و حل مشکلات موجود تلاش می‌کنند و اگر در موردی شکست بخورند، برای پیدا کردن راه حل مناسب می‌کوشند و مأیوس و دلسرد نمی‌شوند. مسؤولیت‌پذیری یکی از پیامدهای رفتاری است که افراد با توجه به آن احساس می‌کنند در قبال تصمیمات خود مسؤولیت دارند و یکی از متغیرهای مهمی است که بر تصمیم گیری به طورکلی و تصمیم‌گیری شغلی به شکل خاص اثرگذار است (مارکمن و تتلوک[۲] ۲۰۰۰). سرتو[۳](۱۹۸۹) مسؤولیت‌پذیری را یک الزام و تعهد

۱ Goldstein, J.
۲ Markman, K. D. & Tetlock, P. E.
۳ Cereto, S. C.

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]

درونی فرد برای انجام مطلوب همهٔ فعالیتهایی که بر عهدهٔ او گذاشته شده است از جمله فعالیت‌های شغلی تعریف می‌کند.

علاوه بر این، برای ایجاد و توسعه پایه‌های رشد مسیرشغلی و فرصت‌های مناسب یادگیری که در سنین کودکی و نوجوانی فراهم است و با توجه به ضرورت قابلیت‌های مسیرشغلی که در حال حاضر نیاز جوامع متغیر امروزی است، لازم است تا در راستای افزایش مسؤولیت‌پذیری و طرح ریزی مداخلات موثر رشد مسیرشغلی، متغیرهای مهمی چون انطباق‌پذیری شغلی[۱] مورد پژوهش و تحقیق قرار گیرد. از نظر ساویکاس[۲] (۲۰۰۵) انطباق‌پذیری، آمادگی مقابله با وظایف قابل پیش‌بینی در آماده‌سازی و تمرین نقش‌های شغلی یا سازگاری‌های لازم برای تغییرات در کار و شرایط کاری غیرقابل پیش‌بینی است. انطباق‌پذیری مسیرشغلی موجب درگیر شدن فرد با وظایف رشد حرفه‌ای، انتقال‌های شغلی و آسیب‌های شخصی به گونه‌ای مستقیم و بی‌واسطه می‌گردد (زونکر[۳] ۲۰۰۶، ترجمه یوسفی و عابدی، ۱۳۸۸؛ ساویکاس، ۲۰۰۵؛ هارتونگ، پورفیلی و وندراسک[۴] ۲۰۰۸). بنابراین، می‌توان گفت مسؤولیت‌پذیری، انطباق‌پذیری و داشتن باورهای منطقی سه ویژگی اصلی و مهم در مسیر تحصیلی و شغلی آینده دانش‌آموزان است که باید از راه‌های مختلف مانند بازی آموزش داده شود.

تفکر غیر منطقی و افکار ناکارآمد، در تصمیم‌گیری‌های مناسب جهت شغل آینده تأثیرگذار است (استورمی و سلیک[۵] ۲۰۱۷). زیرا وجود آنها باعث کاهش ارزش خود، کمال‌گرایی و عدم رضایت از زندگی می‌شود (کسایی و بهرامی، ۱۳۸۵). افکار ناکارآمد حرفه‌ای در سه حیطه رفتار، هیجان و کلام خود را نشان می‌دهد (بلکی، رومان، باچولز و ابراموتز[۶] ۲۰۱۷) و میتواند عملکرد تحصیلی و شغلی فرد را به خطر اندازد (ویولا،

۱ career adaptability
۲ Savickas, M. L.
۳ Zunker, J.
۴ Hartung, P. J., Porfeli, E. J. & Vondracek, F. W.
۵ Storme, M. & Celik, P.
۶ Blakey, Sh., Reuman, L., Buchholz, J. & Abramowitz, J.

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]

موسا، اینگوگلیا، کوکوآ و اینگوگلیا[۱] ۲۰۱۷).

لوئیس[۲](۲۰۰۱) در پژوهش خود ارتباط میان انضباط کلاسی و مسئولیت‌پذیری دانش‌آموزان را بررسی کرده است. یافته‌های این مطالعه نشان داد که استفاده از شیوه‌های سرکوب گرایانه در برابر رفتار دانش‌آموزان مانع رشد مسئولیت‌پذیری آنها می‌شود و توجه آنها را از تکالیف مدرسه منحرف می‌کند. در حالیکه بیشتر معلمان باید از روش‌هایی چون مباحثه و مشارکت کلاسی استفاده کنند. همچنین لوئیس در این بررسی به نتایج دیگری نیز دست پیدا کرد. از جمله اینکه دانش‌آموزان علاقمند به یادگیری مسئولیت‌پذیرتر هستند و پسران نسبت به دختران مسئولیت‌پذیری کمتری دارند. همچنین مطالعه لانگ و چن[۳](۲۰۰۷) بر روی دانش‌آموزان پسر و دختر ۱۵–۱۸ ساله نشان داد که در دانش‌آموزان دختر متغیرهایی مانند ارتباط با دیگران و مسئولیت‌پذیری در هویت‌دهی به آنها بیش از دانش‌آموزان پسر اهمیت دارد. هویت مسیر شغلی موجب انطباق‌پذیری سریعتر و بیشتر می‌گردد (ویگا و موراً[۴] ۲۰۰۵).

شولتایز، پالما و منزی[۵](۲۰۰۵) بیان کرده‌اند که مداخلات مسیرشغلی در سنین پایین موقعیت ایده‌آلی را برای پیشبرد فعالیت‌های اجتماعی که موقعیت تحصیلی دانش‌آموزان را بهبود بخشد فراهم ساخته و گزینه‌های شغلی آینده را گسترش می‌دهد. همچنین، اسکوریکوف[۶](۲۰۰۶) نیز تأکید کرده است که رشد مسیر شغلی درست، برنامه‌ریزی، تصمیم‌گیری، حل مسئله، اعتماد و اکتشاف را با هم ترکیب می‌کند. قرار گرفتن این ابعاد در کنار هم انطباق‌پذیری مسیرشغلی را نشان می‌دهد که می‌تواند به عنوان ارتباط بین رشد مسیرشغلی و سازگاری روانی- اجتماعی در نظر گرفته شود. شین، لی و هو[۷](۲۰۱۷) معتقدند که این آموزش‌ها باید از دورهٔ دبیرستان شروع شود تا

۱ Violaa, M. M., Mussoa, P., Ingogliaa, S., Cocoa, A. L. & Inguglia, C.
۲ Lewis, R.
۳ Long, H. J. & Chen, G.
۴ Viega, F. H. & Moura, H.
۵ Schultheiss, D. E., Palma, T. V., & Manzi, A. J.
۶ Skorikov, V.
۷ Shine, S., Lee, J. & HO, M.

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]

جوانان مسیر شغلی مناسب خود را بهتر انتخاب کنند. براون،نسه،وینکور و اسمیت[۱] (۲۰۰۳) آموزش کارآفرینی و مهارت‌های کسب و کار برای جوانان را سرمایه گذاری برای آینده می‌داند که تجربه های مثبتی را به آنان معرفی می‌کند تا در آینده بتوانند دربارهٔ اشتغال خود بهتر تصمیم بگیرند. لازم است تجربه‌های مثبت و مؤثر، خالی از باورهای ناکارآمد حرفه‌ای باشند.

پژوهش‌های طالب، عارف و صالح[۲](۱۳۹۰) و نیز جلالی، آقایی و نظری (۱۳۹۲) نشان داد که مداخله‌های شغلی، موجب افزایش میانگین نمرات خودکارآمدی، بلوغ شغلی و کاهش میانگین نمرات باورهای ناکارآمد حرفه‌ای می‌شود. به طوری که پس از گذشت ۳ ماه تأثیر آن همچنان پایدار بوده است. تأثیر مداخلات شغلی بر بهبود افکار، باورها و وضعیت شغلی دانش‌آموزان در معرض خطر در تحقیق کلی و پریس[۳](۲۰۰۹) و در دانشجویان در تحقیق لیم، کیم، کیم، کم و لی[٤](۲۰۱۰) مورد تأیید قرار گرفته است. آنچه قابل توجه است نوع و شیوه مداخله است که در کودکان و نوجوانان می‌تواند به صورت بازی انجام گیرد.

پژوهش‌های مددی‌زواره، کامکار و گلپرور (۱۳۸٦) ، امیر، حسن‌آبادی، اصغری نکاح و طبیبی (۱۳۹۱) تأثیر بازی را به عنوان یک شیوه‌ی مداخله‌ای بر متغیرهای روان‌شناختی مانند رابطه والد- کودک، خلاقیت و عزت‌نفس ثابت نمودند. همچنین، احمدی و نورانی (۱۳۸۰) طی یک تحقیق تجربی به منظور آموزش مهارت‌های اجتماعی مانند لبخندزدن، احترام گذاشتن به دیگران، پیوستن به فعالیت‌های در حال انجام، دعوت کردن دیگران، مهارت‌های گفت و شنود، همکاری، پیوستن به جمع و توجه به ظاهر، هشت بازی نمایشی برای کودکان ترتیب دادند. نتایج پژوهش آنها نشان داد که یادگیری کودکان و نوجوانان بیشتر از تماشای ایفای نقش دوستان‌شان صورت

۱ Brown,S.,Nesse,RM, Vinokur,AD, & Smith.
۲ Talib, J. A., Ariff, A. M. & Salleh, A.
۳ Kelly, S. & Preis, H.
٤ Lim, H. J., Kim, M. A., Kim, S. Y., Km, E. J. & Lee, J. E.

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]

گرفته بود و تفاوتی بین یادگیری دختران و پسران وجود نداشت. در این راستا، پژوهش معین، عابدی و باغبان (۱۳۹۱) هم بیانگر تأثیر بازی بر متغیرهای مسیر شغلی مانند انطباق‌پذیری، کنجکاوی و اعتماد بود.

بنابراین، با توجه به اینکه براساس نظر استورمی و سلیک (۲۰۱۷)، رشد شغلی صحیح حاصل تعامل و ترکیب متغیرهای گوناگون فردی و اجتماعی است و با وجود نیاز روزافزون جوامع امروزی به افراد توانمند و آماده برای وارد شدن به بازار کار، افرادی که مسئولیت‌پذیری بالا دارند و قادرند با چالش‌های پی در پی شغلی مقابله کنند و نیز ضرورت آموزش‌های شغلی به شیوه‌های جذاب و دوست‌داشتنی از سنین پایین، پژوهش حاضر به دنبال پاسخگویی به این سؤال است که آیا بازی‌های شغلی بر متغیرهای مهم شغلی مانند مسئولیت‌پذیری، انطباق‌پذیری شغلی و باورهای ناکارآمد حرفه‌ای اثر دارد یا خیر؟

روش پژوهش

طرح تحقیق این پژوهش نیمه تجربی با یک گروه آزمایش و یک گروه گواه و اجرای پیش‌آزمون و پس‌آزمون بود. جامعه آماری پژوهش شامل کلیه دانش‌آموزان پسر دوره اول متوسطه ناحیه ۳ شهر اصفهان در سال تحصیلی ۹۳-۱۳۹۲ بود. جهت انتخاب گروه نمونه از بین جامعه آماری، با یک اعلام عمومی در مدارس تعداد ۸۸ نفر به صورت داوطلبانه ثبت نام کردند. از افراد ثبت نام شده، ٤٤ نفر در گروه آزمایش و ٤٤ نفر در گروه گواه به شکل تصادفی قرار گرفتند.

ابزار پژوهش

۱-پرسشنامه مسئولیت‌پذیری

این پرسشنامه شامل ۱۲ سؤال از پرسشنامه پنج عامل بزرگ شخصیت نئو[۱] ساخته

۱. Neuroticism, Extraversion, Opended-Five Factory Inventory (NEO-FFI)

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]

کاستا و مک‌کرا[1](۱۹۹۲) می‌باشد. این ۱۲ سوال عامل وجدان‌گرایی یا مسئولیت‌پذیری را می‌سنجد. پاسخ به گویه‌ها براساس طیف لیکرت پنج گزینه‌ای از کاملا موافقم= ۵ تا کاملا مخالفم= ۱ می‌باشد. نمره کل از جمع نمرات هر گویه محاسبه می‌گردد. بالاترین نمره ٦٠ و کمترین نمره ۱۲ است. نمره بالا بیانگر مسئولیت‌پذیری زیاد و نمره پایین نشانگر مسئولیت‌پذیری کم است. کاستا و مک‌کرا (۱۹۹۲) برای این خرده‌مقیاس ضریب پایایی ۰/۸۳ را گزارش نمودند. همچنین، در پژوهش نیلفروشان، احمدی، فاتحی زاده، عابدی و قاسمی (۱۳۹۰)، مقدار ۰/۸۱ برای خرده‌مقیاس وجدان‌گرایی یا مسئولیت‌پذیری بدست آمده است و جهت تأیید روایی محتوا، پرسشنامه به رؤیت پنج متخصص رسید.

۲-پرسشنامه انطباق‌پذیری شغلی

این پرسشنامه توسط اعتصام‌پور (۱۳۹۰) ساخته شد و شامل ۳٤ سؤال پنج گزینه‌ای برمبنای طیف لیکرت از کاملا موافقم تا کاملا مخالفم است. نمره کل از جمع نمرات هر سؤال بدست می‌آید. بالاترین نمره در این پرسشنامه ۱۷۰ و کمترین آن ۳٤ است. پایایی پرسشنامه انطباق‌پذیری مسیر شغلی با کمک ضریب آلفای کرونباخ ۰/۹٤ گزارش شده است (اعتصام پور، ۱۳۹۰) و جهت تأیید روایی محتوا، پرسشنامه به رؤیت پنج متخصص رسید.

۳- پرسشنامه افکار ناکارآمد حرفه‌ای

این پرسشنامه توسط کسایی و بهرامی (۱۳۸۵) برمبنای نظریه سامپسون، پترسون، لیردون و لنز[2](۲۰۰۳) ساخته شد و دارای ۳٦ سؤال می‌باشد. پاسخدهی به سؤالات بر مبنای طیف لیکرت چهارگزینه‌ای از کاملا موافقم (٤) تا کاملا مخالفم (۱) صورت

---

۱. Costa, P. T & McCrae, R. R.

۲. Sampson, ,Jr. J.P., Peterson, G.W., Reardon, R.C. & Lenz, J.G.

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]

می‌گیرد و نمره کل از جمع نمرات هر سؤال محاسبه می‌شود. دامنه نمرات در این پرسشنامه از ۳٦ تا ۱٤٤ و مدت زمان پاسخگویی ۱۰ تا ۲۰ دقیقه است. پایایی پرسشنامه افکار ناکارآمد حرفه‌ای به روش آلفای کرونباخ و بازآزمایی به فاصله دو هفته به ترتیب ۰/۹۳ و ۰/۷۰ محاسبه گردید (کسایی و بهرامی، ۱۳۸۵) و جهت تأیید روایی محتوا، پرسشنامه به رؤیت پنج متخصص رسید.

شیوه اجرای پژوهش

گروه آزمایش طی ۸ جلسه با میانگین ۷۵ دقیقه تحت مداخلات آموزشی تدوین شده به شکل بازی و ایفای نقش اعضاء یک شرکت تولیدی قرار گرفتند. اداره و آموزش جلسات توسط همکاران محققین و مربیان آموزش دیده صورت گرفت به نحوی که همکاران و مربیان آموزش دیده، قسمتی ازسناریوی ایفای نقش را به عنوان یک مدیر ارشد بر عهده داشتند. در این جلسات آموزشی دانش‌آموزان با ایفا کردن نقش مدیران و کارشناسان یک شرکت تولیدی، مهارت‌های مدیریت کسب و کار، انواع شرکت‌های تولیدی و تجاری، گردش کار در یک شرکت یا کارخانه، شرح وظایف هر پست سازمانی و برنامه‌ریزی تولید را به زبان ساده آموزش دیدند و با کمک مربیان سعی نمودند یک محصول واقعی که در این پژوهش جا سوئیچی بود را تولید کنند. زمان جلسات بسته به سرعت عمل، خستگی دانش‌آموزان، شرایط کلی مدارس و برنامه کلاسی دانش‌آموزان متغیر بود. در پایان دوره آموزشی دانش‌آموزان برای تولیدات خود نمایشگاه برگزار کردند و محصولات خود را به فروش رساندند. خلاصه‌ای از جلسات در جدول ۱ آمده است.

جدول ۱. محتوای جلسات بازی‌های ایفای نقش شغلی

جلسه	عنوان	دستور جلسه
اول	آشنایی اعضاء با یکدیگر آشنایی با تعریف کسب و کار و فعالیت اقتصادی	گفتگو درباره مراحل خرید و تولید کالا به زبان ساده

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]

دوم	آشنایی با انواع شرکت‌ها	بررسی محصولات پیشنهادی جهت تولید و انتخاب محصول مورد نظر بیان تفاوتهای شرکت تعاونی، سهامی خاص و عام گفتگو درباره‌ی ساخت برخی محصولات
سوم	آشنایی با مبانی کار گروهی و فواید آن	ارائه تکنیک‌های کار گروهی تنظیم قوانین کار گروهی
چهارم	آشنایی با انواع مشاغل اداری	ارائه نمونه‌ای از چارت سازمانی و وظایف شغلی
پنجم	آشنایی با فرم‌های اداری و راه‌اندازی یک شرکت	بیان دلایل استفاده از فرم‌های اداری آموزش ارتباطات اداری تعیین خط‌مشی و مسیر کار
ششم	آشنایی با واحدهای تولیدی و ساختار آن	گفتگو درباره واحدهای موجود در یک شرکت تولیدی آموزش محاسبه قیمت تمام شده بررسی مشکلات تولید و حل آنها
هفتم	آشنایی با نامه‌نگاری‌های اداری	گفتگو درباره ارائه درخواست و فرایند مکاتبات اداری
هشتم	آشنایی با عرضه کالای تولیدی	انجام تبلیغات برگزاری نمایشگاه قانع‌سازی مصرف‌کننده جهت خرید

یافته‌های پژوهش

یافته‌های توصیفی این پژوهش شامل فراوانی، میانگین، و انحراف استاندارد در دوگروه آزمایش و گواه در هریک از متغیرهای مسئولیت‌پذیری، انطباق‌پذیری مسیر شغلی و افکار ناکارآمد حرفه‌ای در جدول ۲ خلاصه شده است.

جدول۲. فراوانی، میانگین و انحراف استاندارد نمرات مسئولیت‌پذیری، انطباق‌پذیری مسیر شغلی و افکار ناکارآمد حرفه‌ای در دو گروه آزمایش و گواه

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]

گروهها / متغیرها	گروه آزمایش			گروه گواه		
	فراوانی	میانگین	انحراف استاندارد	فراوانی	میانگین	انحراف استاندارد
مسئولیت‌پذیری	٤٢	٣٩/٦٠	٩/٧٣	٤٤	٣٤/٢٧	٦/١٩
انطباق‌پذیری مسیر شغلی	٤٤	١١٩/٦	٨/٣٦	٤٤	١٠٨/٣٦	٣٣/٧١
افکار ناکارآمد حرفه ای	٤٤	٦٨/٨١	١١/٩٦	٤٤	٧٠/٠٥	١٨/٣٣

همانگونه که در جدول ۲ مشاهده می‌شود، میانگین مسئولیت‌پذیری در دانش‌آموزان آموزش‌دیده از طریق بازی ایفای نقش بیشتر از میانگین مسئولیت‌پذیری در دانش‌آموزان گروه گواه می‌باشد. همچنین، میانگین انطباق‌پذیری مسیر شغلی در دانش‌آموزان آموزش دیده بیشتر از میانگین انطباق‌پذیری مسیر شغلی در دانش‌آموزان گروه گواه می‌باشد و نیز میانگین افکار ناکارآمد حرفه‌ای در دانش‌آموزان آموزش دیده کمتر از میانگین باورهای ناکارآمد حرفه‌ای در دانش‌آموزان گروه گواه می‌باشد.

جهت سنجش معناداری عضویت گروهی و متغیرهای سه گانه از تحلیل کوواریانس استفاده شد. نتایج آن در جدول ۳ آمده است. پیش‌فرض‌های همسانی واریانس‌ها با کمک آزمون لوین محاسبه و مورد تأیید قرار گرفت.

جدول ۳. نتایج حاصل از تحلیل کوواریانس جهت بررسی تأثیر عضویت گروهی بر مسئولیت‌پذیری، انطباق‌پذیری مسیر شغلی و افکار ناکارآمد حرفه‌ای دانش‌آموزان

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]

منبع تغییر	متغیر وابسته	مجموع مجذورات	درجه آزادی	F	سطح معناداری	مجذوراتا	توان آماری
عضویت گروهی	مسئولیت‌پذیری	٤٣٨/٧٠٥	١	١٢/٩	٠/٠٠	٠/١٣	٠/٩٤
	انطباق‌پذیری مسیر شغلی	٢٥٨٥/٧٨٧	١	٤/١٩	٠/٠٠	٠/٠٤	٠/٥٢
	افکار ناکارآمد حرفه‌ای	٢٧٩٥/٩٥٥	١	١٧/٤٧	٠/٠٠	٠/١٧	٠/٩٨

با توجه به جدول ۳، بین عضویت گروهی و نمرات مسئولیت‌پذیری، انطباق‌پذیری مسیرشغلی و افکار ناکارآمد حرفه‌ای دو گروه دانش‌آموزان و دانش‌آموزان گواه تفاوت معناداری وجود دارد (p<۰/۰۵). به عبارت دیگر، میانگین نمرات مسئولیت‌پذیری و انطباق‌پذیری مسیرشغلی دانش‌آموزان تحت مداخله بطور معناداری بیشتر و میانگین نمرات افکار ناکارآمد حرفه‌ای کمتر از دانش‌آموزان گروه گواه بود. همچنین، با توجه به توان آماری می‌توان گفت که با اطمینان ۹٤ درصدی آموزش‌های ناشی از بازی ایفای نقش دانش‌آموزان بر مسئولیت‌پذیری آنها اثر داشته و نیز با ۵۲ درصد و ۹۸ درصد اطمینان بر دو متغیر دیگر شامل انطباق‌پذیری مسیر شغلی و افکار ناکارآمد حرفه‌ای هم تأثیرگذار بوده است.

بحث و نتیجه‌گیری

یافته‌های پژوهش حاضر نشان می‌دهد که آموزش کسب و کار از طریق بازی کردن و ایفای نقش شغلی بر افزایش مسئولیت‌پذیری و انطباق‌پذیری مسیر شغلی و کاهش افکار ناکارآمد حرفه‌ای دانش‌آموزان پسر تأثیرگذار است. این یافته‌ها در متغیر مسئولیت‌پذیری با پژوهش‌های لوئیس (۲۰۰۱) و خرم دل (۱۳۸۷) همخوان است.

همانگونه که می‌دانیم بازی برای کودکان و نوجوانان جذابیت زیادی دارد. از آنجایی

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]

که به گفته گلاسر[۱] (۲۰۱٤، ترجمه صاحبی، ۱۳۹٦) آنها خود بازی را انتخاب می‌کنند سعی دارند آن را با کیفیت زیادی انجام دهند. لذا، از طریق بازی بسیاری از مطالب و مهارت‌ها را می‌آموزند. کودکان و نوجوانان در بازی، ایفای نقش کرده و رفتار بزرگسالان را تکرار می‌نمایند و آن را درونی می‌کنند. سپس براساس نظر پیاژه (۱۹۵۱) در زندگی آینده‌ی خود، طرحواره‌های درونی ناشی از بازی را فعال ساخته و واقعیت را با آن طرحواره‌ها همخوان می‌کنند. در این راستا، اگر بازی‌ها با موضوع شغلی و کسب و کار انجام شود، طرحواره‌های اشتغال و کسب و کار شکل می‌گیرد و در آینده فعال می‌شود. کودکان و نوجوانان از طریق تقلید و الگوگیری به یادگیری مهارت‌های مختلف می‌رسند و تکرار بازی می‌تواند مهارت‌های آموخته شده آنها را مستحکم نماید (کاسبی، ۲۰۰۳).

از طرف دیگر، در این پژوهش، بازی ایفای نقش شغلی باعث افزایش مسئولیت‌پذیری شد. زیرا فعالیت‌های شغلی بین دانش‌آموزان تقسیم شد و آنها به ایفای نقش گروهی پرداختند. دانش‌آموزان موظف شدند قسمتی از یک کار را به عهده بگیرند، به طوری‌که اگر آن را درست انجام نمی‌دادند، کل فرایند کار مختل می‌شد. همین امر باعث تلاش بیشتر آنها جهت انجام کار با کیفیت شد. زیرا از طرف گروه مؤاخذه می‌شدند و این تمرینی برای مسئولیت‌پذیری بود. همچنین، ایفای نقش گروهی از طریق تقسیم کار، باعث تشویق و توسعه توانایی‌های فردی مانند خلاقیت، خودباوری، آینده‌نگری، قدرت هدایت و رهبری در زندگی می‌شود (رحیم‌آبادی، ۱۳۹۱). به گفته‌ی سرتو (۱۹۸۹) مسؤولیت‌پذیری، یک الزام و تعهد درونی برای انجام مطلوب همهٔ فعالیتهایی است که بر عهدهٔ فرد گذاشته می‌شود. همزمان با بازی ایفای نقش، دانش‌آموزان خود را در درون زندگی شغلی می‌دیدند و با آنچه در زندگی شغلی آینده‌شان بود، ارتباط برقرار می‌کنند و آنها ملزم می‌شوند تابع همکاری‌های گروهی شوند و خود باعث افزایش مسئولیت‌پذیری می‌گردد (دهنوی، ایازی و باجلان، ۱۳۹٤).

۱ Glaser, W.

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]

فرضیه دیگر پژوهش، تأثیر بازی ایفای نقش شغلی بر انطباق‌پذیری مسیرشغلی دانش‌آموزان بود. این یافته که با پژوهش‌های شولتایز و همکاران (۲۰۰۵)، اسکوریکور (۲۰۰۶) و براون (۲۰۰۳) همخوان است، مورد تأیید قرار گرفت. در تبیین این یافته می‌توان گفت که اگر بپذیریم انطباق‌پذیری، آمادگی فرد برای برخورد با وظایف قابل پیش‌بینی در آماده‌سازی و تمرین نقش‌های شغلی یا سازگاری‌های لازم برای تغییرات در کار و شرایط کاری غیرقابل پیش‌بینی است (ساویکاس، ۲۰۰۵)، پس انجام وظایف شغلی چه به شکل واقعی و چه در بازی ، فرد را درگیر فرآیند انطباق‌پذیری می‌کند (هارتونگ و همکاران، ۲۰۰۸). به عبارت دیگر، آموزش و تمرین مهارت‌های کسب و کار، یک تجربه مثبت در دانش‌آموزان است. این تجربه، منجر به شکل گیری نگرش‌ها، باورها، تصمیم گیری مسیرشغلی، خودشناسی، شناخت مشاغل و طراحی مسیر زندگی‌شان می‌شود (ساویکاس و گویچارد[1]، ۲۰۱۶). بنابراین، تمرین‌های شغلی از طریق بازی در این پژوهش، دانش‌آموزان را آماده ورود به دنیای کسب و کار نموده است. آنها یادگرفتند که در هر شغلی که باید در آینده به آن بپردازند، وظایف، شرایط و مناسباتی دارد که لازم است قبل از ورود به شغل بدانند. از این‌رو آمادگی آنها برای رسیدن و مواجهه با دنیای کار یعنی انطباق‌پذیری آنها افزایش یافت.

در ارتباط با فرضیه سوم پژوهش، مبنی بر تأثیر بازی‌های شغلی بر افکار ناکارآمد حرفه‌ای دانش‌آموزان، نتایج نشان داد که بازی ایفای نقش شغلی بر کاهش باورهای ناکارآمد اثر دارد. این یافته با پژوهش‌های جلالی و همکاران (۱۳۹۲)، طالب و همکاران (۱۳۹۰)، کلی و پریس (۲۰۰۹) و لیم و همکاران (۲۰۱۰) همخوان می‌باشد.

در تبیین این یافته می‌توان گفت که با توجه به اینکه افکار ناکارآمد حرفه‌ای می‌توانند در فرآیند انتخاب و تصمیم گیری شغلی و کاریابی فرد خلل ایجاد کنند (استورمی و کلیک، ۲۰۱۷)، بنابراین، از راه اصلاح این افکار ناکارآمد، می‌توان به

[1] Guichard, J

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]

انتخاب و تصمیم‌گیری شغلی بهتر کمک کرد. افکار ناکارآمد، در بستری که فرد رشد می‌کند، شکل می‌گیرند. این افکار با روش‌های گوناگون می‌توانند اصلاح شوند. یکی از این روشها، فرآیند تعریف فعالیت، برنامه‌ریزی برای انجام آن، تعیین وظایف و لذت بردن از کاری که انجام می‌شود، است (الیس[1] ۱۹۹۷، ترجمه فیروزبخت، ۱۳۹۶). در این پژوهش، دانش‌آموزان وادار شدند فعالیت مشخصی را برای خود تعریف و برای انجام آن برنامه‌ریزی کنند. همچنین، انجام کارگروهی بسیار لذت‌بخش بود. آنها حین کارکردن با گروه متوجه نقاط ضعف و قوت خود شدند و آنها را تغییر دادند. با توجه به بازخوردی که از همسالان در خصوص کیفیت فعالیت‌شان گرفتند، اعتماد به نفس و خودکارآمدی بیشتری پیدا کردند (رحیم‌آبادی، ۱۳۹۱) و متوجه شدند که می‌توانند بسیاری کارها را با موفقیت انجام دهند. بنابراین، تصورات منفی که در مورد خویش داشتند، تا حد زیادی تغییر یافت.

بنابراین، با توجه به تأثیر بازی‌های ایفای نقش شغلی در دانش‌آموزان، پیشنهاد می‌شود سیستم آموزشی کشور، فرصت‌های یادگیری شغلی را به نحوی فراهم کنند که دانش‌آموزان به سمت رفتارهای اکتشافی و کسب مهارت‌های جدید هدایت نمایند. موانع بر سر راه ایجاد اشتغال و کاریابی بشناسند و با تمرین‌هایی که در خصوص ایفای نقش شغلی انجام می‌دهند، به شکوفایی علایق، مهارت‌ها، ارزش‌ها، عادات کاری و بسیاری دیگر از ویژگی‌های فردی‌شان بپردازند. ویژگی‌هایی که در آینده کاری و شغلی‌شان اثر دارد. همچنین، گنجاندن وظایف شغلی در دل دروس مدرسه، می‌تواند به مسئولیت‌پذیری، انطباق‌پذیری و کاهش افکار ناکارآمد آنها کمک کند.

از محدودیت‌های این پژوهش می‌توان به عدم وجود بازی‌های شغلی استاندارد و عدم اجرا و هدایت این بازی‌ها توسط متخصصان بازی‌درمانگر اشاره نمود. در این راستا، به پژوهشگران آینده توصیه می‌شود پژوهش‌هایی را با بازی‌های شغلی استاندارد تدوین نمایند و از بازی‌درمانگران مجرب در جلسات آموزش و مداخله استفاده کنند.

---

۱ Ellis, A.

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]

همچنین تأثیر بازی‌های ایفای نقش شغلی را بر متغیرهای دیگری مانند آمادگی ورود به شغل، تصمیم‌گیری شغلی و خودکارآمدی بسنجند.

منابع

- -احمدپور داریانی، م. (۱۳۸۰). *کارآفرینی: تعاریف، نظریات و الگوها*. انتشارات تهران.
- -احمدی، ا.، نورانی، س. (۱۳۸۰). بررسی میزان تأثیر بازیهای نمایشی (پانتومیم) در الگوپذیری مهارتهای اجتماعی در کودکان پیش دبستانی. *دانش و پژوهش در روان‌شناسی کاربردی*، ۷، ۴۰-۲۱.
- -اعتصام پور، ع. (۱۳۹۰). تأثیر *آموزش مسیرشغلی والدین بر انطباق‌پذیری مسیرشغلی دانش‌آموزان پسر پایه سوم دبستان شهر اصفهان*. پایان نامه کارشناسی ارشد رشته مشاوره شغلی. دانشکده علوم تربیتی، دانشگاه اصفهان.
- -الیس، ا. (۱۹۹۷). *رفتاردرمانی، عقلانی، هیجانی: راهنمای درمانگران*. ترجمه مهرداد فیروزبخت (۱۳۹۶). تهران: روان‌شناسی و هنر.
- -امیر، ف.، حسن‌آبادی، ح.، طبیبی، ز.، اصغری نکاح، م. (۱۳۹۱). بررسی اثربخشی بازی درمانی مبتنی بر رابطه والد- کودک بر سبک‌های فرزندپروری. *فصلنامه مشاوره و رواندرمانی خانواده*، ۱ (٤) ، ٤٨٩-٤٧٣.
- -جلالی، د.، آقایی، ا.، نظری، ف. (۱۳۹۲). تأثیر مشاوره شغلی به روش یادگیری کرومبولتز بر خودکارآمدی، باورهای ناکارآمد حرفه‌ای و باور به مهارت‌های دانش‌آموزان. *فصلنامه رهیافتی نو در مدیریت آموزشی*، ٤ (۲) ، ۱۰۹-۱۲٦.
- -جهانیان، م. (۱۳۸۵). کارآفرینی (چاپ دوم). بابل: انتشارات علوم رایانه.
- -خرم دل، س. (۱۳۸۷). *بررسی رابطه بین عزت نفس، خودمختاری و انصاف با مسئولیت‌پذیری دانش‌آموزان دختر مقطع راهنمایی شهرستان ورامین*. پایان نامه کارشناسی ارشد رشته روان‌شناسی، دانشکده علوم تربیتی، دانشگاه الزهرا (س).
- -دهنوی، س.، ایازی تفوتی، م. (۱۳۹٤). اثربخشی سایکودرام بر کاهش میزان افسردگی و پیشگیری از عود در مردان وابسته به مواد افیونی. *اعتیاد پژوهی سوء مصرف مواد*، ۹ (۳٤)، ۱۲۱-۱۱۱.
- -رحیم‌آبادی، م. (۱۳۹۱). بررسی نقش مدرسه در آموزش خودکارآمدی در جهت توسعه فرهنگ کارآفرینی. *رشد آموزش فنی و حرفه‌ای*، (۱۲) ۸، ۹-۱۳.
- -زونکر، ج. (۲۰۰٦). *مشاوره مسیرشغلی با رویکرد کل نگر*. ترجمه‌ی زهرا یوسفی و محمدرضا عابدی (۱۳۸۸). اصفهان: انتشارات جهاد دانشگاهی.
- -سمیعی، ف.، باغبان، ا.، عابدی، م.، حسینیان، س. (۱۳۹۰). *نظریه‌های مشاوره مسیر شغلی (مسیر تکامل انتخاب شغل)*. اصفهان: انتشارات جهاد دانشگاهی.
- -کسایی، ع.، بهرامی، ف. (۱۳۸۵). بررسی تأثیر مشاوره شغلی گروهی به شیوه پردازش اطلاعات شناختی بر کاهش افکار ناکارآمد حرفه‌ای دانشجویان دانشگاه اصفهان. *تازه‌ها و پژوهش‌های مشاوره*، (۱۷) ۵، ۳۹-٥٤.

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]

- -گلاسر، ویلیام (۲۰۱٤). درآمدی بر روان‌شناسی امید تئوری انتخاب. ترجمه علی صاحبی (۱۳۹٦). تهران: سایه سخن.
- -مددی زواره، س.، کامکار، م.، گلپرور، م. (۱۳۸٦). تأثیر بازی بر عزت‌نفس دانش‌آموزان ٦ تا ۱۱ ساله نابینای آموزشگاه ابابصیر اصفهان. *دانش و پژوهش در روان‌شناسی*، ۳۳، ۱٤-۱.
- -معین، س.، عابدی، م.، باغبان، ا. (۱۳۹۱). *اثربخشی بازی‌های عزت‌نفس بر انطباق‌پذیری مسیر شغلی دانش‌آموزان دختر مقطع دبستان شهر اصفهان*. پایان نامه کارشناسی ارشد، رشته مشاوره شغلی، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی، دانشگاه اصفهان.
- -نیلفروشان، پ.، احمدی، ا.، فاتحی‌زاده، م.، عابدی، م.، قاسمی، و. (۱۳۹۰). بررسی ساختار سلسله مراتبی شخصیت با استفاده از پرسشنامه پنج عاملی نئو. *مطالعات روان‌شناختی*، (٤)۷، ۱۰۷-۱۲۹.

- -Blakey, Sh., Reuman, L., Buchholz, J., & Abramowitz, J. (2017). Experiential avoidance and dysfunctional beliefs in the prediction of body image disturbance in a nonclinical sample of women. *Body Image*, 22,72–77.
- Brown, s., Nesse, RM, Vinokur, AD, & Smith, DM. Providing social support may be more beneficial than receiving it: results from a prospective study of mortality. Psychological Science, 14(4), 320-3۲۷.
- -Casby, M. W. (2003). The development of play in infants, toddlers, and young children. *Communication Disorders Quarterly*, 24 (4), 163–174.
- -Cereto, S,C. (1989). *Principles of Modern Management, Functions and Systems*. Massachusethe: Allyn & Bacon, Inc.
- -Chazan, S. E. (2002). *Profiles of play Assessing and Observing Structure and Process in Play Therapy*. London & New York: Jessica Kingsley Publishers.
- -Costa, P. T., & McCrae, R. R. (1992). *Revised NEO Personality Inventory (NEO-PI-R) and NEO Five-Factor Inventory (NEO-FFI) professional manual. Odessa*, FL: Psychological Assessment Resources.
- -Goldstein, J. (2012). *Play in Children's Development, Health and Well-Being*. Netherlands: Utrecht University.
- -Hartung, P. J., Porfeli, E. J., & Vondracek, F. W. (2008). Career adaptability in childhood. *Career Development Quarterly, 57*, 63-74.
- -Kelly, S., Price, H. (2009). Vocational education: A clean slate for disengaged students? *Social Science Research*, 38 (4), 810- 825.
- -Lent, R. W., & Brown, S. D. (2005). *Career development and consoling*. Canada: John Weily & Sons.
- -Lewis, R. (2001). Classroom discipline and student responsibility: the students view. *Teaching and Teacher Education*, 17 (3), 307-319.
- -Lim, J. Y., Kim, M. A., Kim, S. Y., Km, E. J., & Lee, J. E. (2010). The effects of a cognitive – behavioral therapy on career attitude maturity, decision making style, and self – esteem of nursing students in Korea. *Nurse Education Today*, 30 (8), 731-736.
- -Long¸ H. j., Chen¸ G. (2007). The impact of internet usage on adolescent self identity development. *China Media Research*, 3 (1), 99-109.

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]

- -Markman, K. D., & Tetlock, P. E. (2000). Accountability and closecall counterfactuals: The loser who nearly won and the winner who nearly lost. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 26, 1213 −1224.
- -Piaget, J. (1951). *Play,dreams, and imitation in childhood*. London: Heinemann.
- -Plummer, D. M. (2007). *Self-esteem Games for Children*. London & Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.
- -Russ, S. W. (2004). *Play in Child Development and Psychotherapy. Toward Empirically Supported Practice*. Mahwah, New Jersey & London: Lawrence Eelbaum Associates, Publishers.
- -Savickas, M. L. (2005). The theory and practice of career construction. In Brown, S. D. & Lent, R. W. (Eds). *Career development and counselling: putting theory and research to work (pp. 51).* United States: John Wiley & Sons.
- -Savickas, M. L., & Guichard, J. (2016). Symposium introduction: Reflexivity in life designing interventions. Journal of Vocational Behavior, 97, 1-2.
- -Schultheiss, D. E. P., Palma, T. V., & Manzi, A. J. (2005). Career development in middle childhood: a qualitative inquiry. *Career Development Quarterly*, 53 (3), 246-262
- Shine, S., Lee, J. & Ha, M. (2017). Influence of Career Motivation on Science Learning in Korean High-School Students. Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 13 (5), 1517-۱۵۳۸.
- -Skorikov, V. (2006). Continuity in adolescent career preparation and its effects on adjustment. *Journal of Vocational Behavior*, 70, 8-24.
- -Storme, M., & Celik, P. (2017). Career exploration and career decision-making difficulties. The moderating role of creative self-efficacy. Journal of Career Assessment, Retrieved 17 July, 2017, from *http://journals. sagepub. com/doi/pdf/10. 1177/1069072717714540*
- -Talib, J. A., Ariff, A. M., & Salleh, A. (2010). The effects of career intervention program on community college students career development. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 7, 629-634.
- -Veiga, F. H., & Moura. H. (2005). Adolescents´ vocational identity: Adaptation of the occupational identity scale (OIS). *Actas da International conference AIOSP2005: Careers in context: new challenges and tasks for guidance and counseling*. Lisbon: University of Lisbon, FPCE, AIOSP. Também disponível na World Wide http://www. aiospconference2005. pt/full_works/docs/postrs/p49. pdf
- -Violaa, M. M., Mussoa, P., Ingogliaa, S., Cocoa, A. L., & Inguglia, C. (2017). Relationships between career indecision, search for work self-efficacy, and psychological well-being in Italian never-employed young adults. *Europe's Journal of Psychology*, 13 (2), 231–250.

[Downloaded from irancounseling.ir on 2026-11-01]