



وزارت آموزش و پرورش
معاونت آموزش متوسط
دفتر آموزش دوره اول متوسط

شیوه نامه برگزار

نهمین دوره جشنواره نوجوانان خوارزمی

ویژه دانش آموزان دوره اول متوسطه

تا زمانی که برنامه های معاونت آموزش متوسطه در حوزه مسابقات و جشنواره های علمی- پژوهشی و مهارتی دوره اول متوسطه تغییر نکرده، شیوه نامه حاضر برای سنوات آتی، معتبر و قابل استناد است

دفتر آموزش دوره اول متوسطه

سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۱





.....	سخن آغازین	۲
.....	مقدمه	۴
.....	مستندات قانونی	۴
.....	اهداف	۴
.....	اصول حاکم	۵
.....	تعاریف	۵
.....	نکات مهم اجرایی	۶
.....	داوری آثار	۱۰
.....	ارکان و شرح وظایف	۱۲
.....	مصادیق فعالیت دانش آموزان در انجمن های علمی پژوهشی	۲۳
.....	مصادیق پیشنهادی تکالیف پروژه محور (گروهی / انفرادی) دانش آموزی مرتبط با محورهای جشنواره	۲۶
.....	راهنمای خلاصه مدیریت پروژه برای محورهای پروژه محور	۲۸
.....	منابع مالی و اعتبارات مورد نیاز	۲۹
.....	نمایه فرایند اجرا	۳۱
.....	۱- محور قرآن و معارف اسلامی	۳۲
.....	۲- محور پژوهش	۳۵
.....	۳- محور زبان و ادبیات فارسی	۳۷
.....	۴- محور فرهنگ و هنر	۴۴
.....	۵- محور سلامت و تربیت بدنی	۵۰
.....	۶- محور دست سازه	۵۶
.....	۷- محور بازارچه های کسب و کار دانش آموزی	۶۵
.....	۸- محور برنامه نویسی	۷۳
.....	۹- محور مناظره مطالعات اجتماعی	۸۳
.....	۱۰- محور ریاضی	۸۹
.....	۱۱- محور فعالیتهای آزمایشگاهی	۹۳
.....	۱۲- محور زبان انگلیسی	۹۸
.....	۱۳- محور بازی های مهارتی و توسعه فردی	۱۰۳

سخن آغازين

«وَصَّحَّ الْعِلْمُ مَا وَقَّفَ عَلَى اللِّسَانِ وَأَرْقَعَهُ مَا ظَهَرَ فِي الْجَوَارِحِ وَالْأَرْكَانِ» «حضرت علی (ع)»
 کم ارزش ترين علم آن است که بر سر زبان باشد و والاترينش آن چه به عمل در آيد.

جشنواره نوجوان خوارزمي بزرگترين رویداد علمی- پژوهشی و مهارتی دانش‌آموزان دوره اول متوسطه است که در راستای «اهداف برنامه درسی ملی، حوزه‌های تربیت و یادگیری و تربیت تمام ساحتی» در ۱۳ محور «قرآن و معارف اسلامی، پژوهش، زبان و ادبیات فارسی، فرهنگ و هنر، سلامت و تربیت بدنی، کاروفناوری (دست‌سازه، بازارچه‌های کسب و کار دانش-آموزی و برنامه‌نویسی)، علوم انسانی و مطالعات اجتماعی (مناظره علمی)، ریاضیات، علوم تجربی (فعالیت‌های آزمایشگاهی)، زبان‌های خارجی، آداب و مهارت‌های زندگی و بنیان خانواده (بازی‌های مهارتی و توسعه فردی)»، ویژه تمام دانش‌آموزان دوره اول متوسطه در چهار مرحله مدرسه‌ای، منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی و استانی و کشوری (در برخی از محورها) به صورت حضوری برگزار می‌شود. بیشترین تمرکز جشنواره، در مرحله مدرسه‌ای و در کلاس درس است که با تسهیل‌گری و هدایت معلمان (آموزش دیده) از طریق «ساماندهی تکالیف پروژه محور، ارزشیابی عملکردی، اختصاص بخشی از نمرات ارزشیابی مستمر به دانش‌آموزان شرکت کننده و تشکیل انجمن‌های علمی- پژوهشی به تفکیک هر محور در مدرسه»، براساس علاقه و توان دانش‌آموزان انجام می‌شود. هر انجمن، زیر نظر دبیر تخصصی (دبیر مسئول) به تفکیک هر محور، فعالیت خود را آغاز و با تشکیل تیم‌های دانش‌آموزی، یادگیری مهارت‌های مرتبط با محور موردنظر، تکمیل و ارتقای پروژه‌ها و ارزیابی آثار توسط داور مرحله مدرسه‌ای و با نظارت مدیر مدرسه، نماینده/ نمایندگان تیم‌ها که دارای آثار با کیفیت‌تر هستند؛ انتخاب و به مرحله منطقه‌ای معرفی می‌شود. در مرحله منطقه‌ای نیز دانش‌آموزان ضمن تکمیل بیشتر پروژه‌های خود و ارتقای ایده‌ها و محصولاتشان و استفاده از ظرفیت پژوهش‌سرای منطقه محل تحصیل و انجام کار گروهی و توسعه مهارت‌های مدیریت پروژه، در مرحله منطقه‌ای شرکت نموده و پس از ارزیابی آثار توسط ناظر مرحله منطقه‌ای، برگزیدگان مرحله منطقه، برای ورود به مرحله استانی معرفی و پس از اشتراک گذاشتن دانش و تجربه خود، به ارائه اثر می‌پردازند. سپس دانش‌آموزانی که دارای اثر متفاوت بوده و بالاترین کیفیت پروژه و بیشترین توانمندی در مهارت‌های نرم را دارند؛ عضو هسته‌های دانش‌بنیانی شبکه یادگیری می‌شوند و با همراهی ناظران کشوری و تسهیل‌گران شبکه یادگیری در برنامه‌های پیشرفته کیفیت‌بخشی، مدیریت پروژه و مهارت‌های مختلف کسب و کار، مرتبط با علایق خود شرکت می‌کنند.

دفتر آموزش دوره اول متوسطه

مقدمه

تأمین کیفیت یادگیری و ایجاد زمینه تربیت همه‌جانبه دانش‌آموزان، نیازمند توجه به ابعاد مختلف برنامه درسی و اجرای مطلوب آن است. اجرای فعالیت‌های علمی، پژوهشی و مهارتی هدفمند و پروژه محور توسط دانش‌آموزان یکی از مهم‌ترین جلوه‌های اجرای صحیح برنامه درسی ملی در مدرسه، به عنوان کانون اصلی تعلیم و تربیت به شمار می‌آید و باعث می‌شود؛ ضمن شناسایی و بروز استعدادهاى دانش‌آموزان براساس علایق خودشان و نیاز جامعه، زمینه برنامه‌ریزی و هدف‌گذاری تحصیلی و شغلی مناسب آن‌ها، از طریق درک و اصلاح مداوم فرآیند یادگیری متناسب با توانمندی‌های فردی آنان فراهم شود. در این راستا «جشنواره نوجوان خوارزمی» به عنوان یکی از برنامه‌های مهم زیرنظام راهبردی و مدیریت تربیتی سند تحول بنیادین، تحت عنوان «تقویت فعالیت‌های علمی و پژوهشی دانش‌آموزان و معلمان دوره اول متوسطه» راهبردی مؤثر در راستای اهداف برنامه درسی ملی، تکمیل فرآیند یاددهی-یادگیری و بهره‌گیری از حداکثر ظرفیت‌ها و فضاهای آموزشی موجود در مدارس، پژوهش‌سراها، بازارچه‌های کسب و کار دانش‌آموزی، مراکز نوآوری، پارک‌های علم و فناوری، شرکت‌های دانش‌بنیان و ... است که با ایجاد «موقعیت‌های متنوع یادگیری و فرصت‌های تربیتی» ضمن پاسخ‌گویی به نیازهای دانش‌آموزان، فرآیند شناخت استعداد و توسعه توانمندی‌ها، زمینه هدایت تحصیلی مناسب و هویت‌یابی در آن‌ها را فراهم می‌سازد.

مستندات قانونی

۱. نقشه جامع علمی کشور؛ راهبرد کلان ۸: تربیت و توانمندسازی سرمایه انسانی با تأکید بر پرورش انسان‌های متقی و کارآفرین و خودباور و خلاق، نوآور و توانا در تولید علم و فناوری متناسب با ارزش‌های اسلامی و نیازهای جامعه
۲. سند تحول بنیادین آموزش و پرورش:
- راهکار ۱-۱۶: ایجاد تنوع در فرصت‌های تربیتی در مراکز آموزشی و تربیتی برای پاسخ‌گویی به نیازهای دانش‌آموزان
- برنامه درسی ملی؛ بند ۱-۲-۱۳: فعالیت‌های خارج از کلاس و مدرسه متناسب با اقتضائات برنامه درسی حوزه‌های یادگیری
۳. آیین نامه اجرایی مدارس: مصوب جلسه ۴۱ مورخ ۱۴۰۰/۰۵/۱۰ (مواد ۷۵، ۸۹، ۱۰۱، ۱۰۲ و ۱۰۴ به همراه تبصره)
۴. برنامه‌های ابلاغی وزارت آموزش و پرورش به ادارات کل آموزش و پرورش استان‌ها
۵. بخشنامه شماره ۴۱۸/۴۰۰ مورخ ۱۴۰۱/۱۰/۱۸: برنامه‌ها و رویدادهای کیفیت‌بخشی و بهبود فرآیندهای یاددهی-یادگیری مدارس متوسطه (طرح شهید کاظمی آشتیانی)

اهداف

هدف کلی:

- کمک به دانش‌آموزان در هویت‌یابی، شناسایی استعدادها و هدایت تحصیلی و شغلی

اهداف جزئی:

- کیفیت بخشی به فرآیند یاددهی-یادگیری با تکیه بر استفاده هوشمندانه از فناوری‌های نوین (تحلیل داده و هوش مصنوعی)
- تنوع بخشی به محیط‌های یادگیری و موقعیت محور براساس اهداف برنامه درسی ملی
- فرصت‌آفرینی برای رشد و شکوفایی استعدادها و خلاقیت‌های دانش‌آموزان در تمام حوزه‌های تربیت و یادگیری
- تقویت فعالیت‌های علمی، مهارتی و پژوهشی دانش‌آموزان با رویکرد شناسایی مسائل و حل خلاقانه آن
- توسعه توانمندی دانش‌آموزان در حوزه مهارت‌های زندگی، کسب و کار و آزادکاری (فریلنسری)
- کاربردی کردن دانش و ارتباط دادن آن با نیازهای جامعه و موقعیت‌های زندگی
- توجه ویژه به دستاوردهای علمی و عملی دانش‌آموزان برای ورود به میدان رقابت‌های ملی و بین‌المللی

اصول حاکم

در برگزاری تمام مراحل جشنواره، اهتمام بر رقابت سالم و تعامل سازنده دانش‌آموزان با یکدیگر و ایجاد شبکه یادگیری، با عنایت به اصول زیر مورد تأکید است:

- مدرسه محوری

تمرکز بر مرحله مدرسه‌ای جشنواره به منظور ارتقای کیفیت فرایندهای آموزشی- تربیتی، غنی‌سازی و اجرای مطلوب برنامه‌های درسی و بهره‌مندی تمام دانش‌آموزان با توجه به تفاوت‌های فردی آنها

- پژوهش محوری

تقویت «روحیه پرسش‌گری، تدبیر و تأمل» تمام دانش‌آموزان شرکت‌کننده در مسیر انجام فعالیت‌ها و مواجهه با پدیده‌های پیرامون با استفاده از فناوری و پایگاه‌های اطلاعاتی و بهره‌گیری از منابع علمی و آموزشی به منظور شناسایی و حل مسائل و آسیب‌های مدرسه و جامعه خود به صورت هوشمندانه با استفاده از فرصت‌ها و امکانات رسمی و غیررسمی (پژوهش‌سراها، کتاب‌خانه، خانواده و ...)

- مشارکت‌پذیری

ایجاد زمینه مشارکت نظام‌مند دانش‌آموزان، معلمان، شوراهای مدرسه (شورای دبیران، انجمن‌های علمی- پژوهشی دانش‌آموزان و ...)، خانواده‌ها، نهادهای دولتی، مردمی، محلی و منطقه‌ای (شرکت‌های دانش‌بنیان، مراکز رشد و ...) و همسالان برای خود کارآمدی، پژوهش و ارتقای شایستگی و بهبود قضاوت‌های ارزشی خود و دیگران در انجام فعالیت‌های جشنواره

- موقعیت محوری

غنی‌سازی و تنوع‌بخشی به موقعیت یادگیری دانش‌آموزان از طریق محیط مدرسه و کلاس درس، آزمایشگاه و کارگاه، ظرفیت و قابلیت محیط‌های مجازی و رسانه‌های پرشمار، خانواده و ارایه تکالیف و فعالیت‌های آموزشی گوناگون مانند انجام پروژه، تهیه گزارش و ... زمینه ارتقای کیفیت فرایند یاددهی- یادگیری

تعاریف

- ناظر تخصصی/ دبیر راهنما / داور/ رابط استثنایی

دبیر یا یکی از همکاران علاقمند فعال و تخصصی دبیرستان است که متناسب با ابلاغ صادره از سوی (استان، منطقه یا مدرسه) وظیفه «هماهنگی و نظارت علمی بر فرآیند علمی- اجرایی / راهبری و راهنمایی دانش‌آموزان/ مسئول انجمن علمی پژوهشی مدرسه /داوری مسابقات» محور مورد نظر را بر عهده دارد.

نکته: لازم است یک داور از حوزه آموزش و پرورش استثنایی در سطح استان و کشور در نظر گرفته شود.

- رویداد علمی فناوری

موقعیتی برنامه‌ریزی‌شده و هدفمند به منظور «کسب اطلاعات بیشتر، مهارت‌افزایی، به اشتراک‌گذاری تجارب، هم‌افزایی و شبکه‌سازی علمی» توسط متخصصان و صاحب‌نظران هر محور، متناسب با نیاز دانش‌آموزان خلاق و نوآور است.

- رویدادنگاری

طراحی و تدوین نقشه راه، برای انجام فعالیت یا پروژه علمی، شامل «فرآیندهای مدیریت پروژه و فعالیت‌های علمی پژوهشی دانش‌آموزان» در خصوص انتخاب موضوع، انگیزه، جمع‌آوری اطلاعات علمی و پردازش منطقی اطلاعات تا تولید راه‌حل و محصول قابل ارائه به جشنواره و ثبت تمامی فرآیندهای موردنظر است.

نکات مهم اجرائی

۱. فرآیند تخصصی برگزاری محورهای جشنواره:
 - ملاک عمل نحوه برگزاری تمام محورهای جشنواره، فرآیندهای تخصصی طراحی شده در این شیوه نامه است. مقتضی است؛ هرگونه تغییر در فرآیند تخصصی محورهای جشنواره از طریق هماهنگی، مکاتبه و اخذ تأییدیه از دبیرخانه علمی مستقر در دفتر آموزش دوره اول متوسطه انجام شود.
 - ۲. فرآیند ثبت نام و کانال‌های ارتباطی:
 - ثبت نام و اطلاع رسانی جشنواره از طریق سامانه یکپارچه دانش آموزی (سیدا) // شبکه آموزش دانش آموزی (شاد)، توسط دانش آموز و همزمان با «بارگذاری اثر» به آدرس زیر خواهد بود:
 - <https://my.medu.ir/>
 - https://shad.ir/nojavan_kharazmi
 - ثبت نام دانش آموزان مدارس استثنایی، توسط مدیر مدرسه انجام می شود.
 - هر دانش آموز در «مرحله مدرسه‌ای» می تواند؛ در چندین محور جشنواره (مطابق جدول شماره ۱) شرکت نماید اما در معرفی به مراحل بعد، صرفاً در یکی از محورهای جشنواره، به عنوان نماینده مدرسه معرفی می شود.
 - برای دانش آموزان راه یافته به مرحله کشوری سال قبل، امکان شرکت در تمام محورها وجود دارد؛ به جز محوری که در مرحله کشوری سال گذشته در آن «برگزیده و انتخاب» شده اند.
 - ۳. استقرار دبیرخانه اجرائی:
 - دبیرخانه اجرائی نهمین دوره جشنواره به مدت سه سال در «اداره کل آموزش و پرورش استان گیلان» استقرار دارد. مسئولیت «هماهنگی و نظارت بر عملکرد دبیرخانه اجرائی استان‌ها و برگزاری رویدادهای علمی فناوری مرحله کشوری»، برعهده دبیرخانه اجرائی گیلان، زیر نظر دفتر آموزش دوره اول متوسطه است.
 - ضروری است؛ هر استان از ابتدای سال تحصیلی، نسبت به معرفی «ناظر تخصصی» در هر یک از محورهای جشنواره به منظور هدایت و راهبری فعالیتهای تخصصی آن محور در مناطق و مدارس تابعه و یک نفر «رابط هماهنگی» به منظور تسهیل در برقراری ارتباط مطلوب و به موقع با «دبیرخانه‌های علمی و اجرائی» اقدام نماید.
 - ۴. نحوه مشارکت (انفرادی یا گروهی) دانش آموزان:
 - اعضای گروه‌های دانش آموزی در تمامی مراحل جشنواره الزاماً باید از یک مدرسه باشند.
 - شرکت دانش آموزان در محورهای زبان و ادبیات فارسی و تربیت بدنی: «انفرادی» با دو سهمیه (یک نفر پسر و یک نفر دختر)، در محورهای دست سازه، بازارچه کسب و کار دانش آموزی، ریاضی و برنامه نویسی به صورت: «انفرادی/گروهی (۲ نفره)»، محور فرهنگ و هنر: زیرمحور هنرهای نمایشی «گروهی (۲ تا ۵ نفره)» و زیرمحور عکاسی روایی «انفرادی» و در محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی «گروهی (۲ تا ۳ نفره) نفره» است. فعالیت دانش آموزان در سایر محورها به صورت «گروهی (۲ نفره)» است.
 - به منظور «فرهنگ سازی کارگروهی و تقویت رویکرد یادگیری مشارکتی» به هر یک از اعضای گروه‌های برگزیده، جوایز به صورت کامل تعلق خواهد گرفت.
 - ۵. سهمیه بندی مدارس در معرفی دانش آموزان برگزیده:
 - برای معرفی دانش آموزان منتخب «مرحله منطقه‌ای» در هر محور «۳ سهمیه»، به تفکیک مدارس دولتی (عادی، مناطق محروم و شبانه روزی، نمونه دولتی)، مدارس خاص (استعدادهای درخشان، غیردولتی، شاهد و هیأت امنایی) و مدارس استثنایی اختصاص می یابد.
 - در معرفی دانش آموزان منتخب، حتی الامکان «توازن جنسیت» بین مدارس دخترانه و پسرانه رعایت شود.
 - دانش آموزان مدارس استثنایی، شامل دوره اول متوسطه پیش حرفه‌ای/ دانش آموزان دوره اول متوسطه مشغول به تحصیل در مدارس استثنایی/ دانش آموزان تلفیقی مشغول به تحصیل در مدارس عادی (پذیرا) مطابق جدول شماره (۱) می توانند؛ در محورهای مربوط شرکت نمایند.
 - برای دانش آموزان مدارس استثنایی، مرحله منطقه‌ای اجرا نمی شود.

۶. فرآیند انتخاب و معرفی دانش‌آموزان:

- انتخاب دانش‌آموزان در هر مرحله براساس «فرم‌های داوری، مستندات اثر، اجرا و دفاعیه» است.
- دانش‌آموزانی که موفق به کسب بالاترین امتیاز شده‌اند؛ براساس ظرفیت تعریف شده در هر محور (بند ۳) و سهمیه نوع مدارس در (بند ۵) به مرحله بعد راه می‌یابند.

۷. کیفیت‌بخشی به فرآیندهای جشنواره:

- به منظور کیفیت‌بخشی و اثربخشی فرآیندهای جشنواره، مسابقات مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای و استانی در قالب «رویداد علمی فناوری» برگزار می‌شود.
- برنامه ریزی و برگزاری «رویداد علمی فناوری» در «مرحله استانی»، توسط دبیرخانه اجرایی استان‌ها با راهبری و نظارت دقیق و مستمر «ستاد، دبیرخانه علمی و دبیرخانه اجرایی» و معرفی منتخبان جهت دریافت جوایز مرحله کشوری به دبیرخانه اجرایی

نکته: جزئیات برگزاری رویداد علمی فناوری محورهای انتخابی مرحله کشوری، متعاقباً اعلام می‌شود.

- مدیر واحد آموزشی موظف است؛ با هماهنگی آموزش متوسطه منطقه/ ناحیه/ شهرستان، پس از دریافت بخشنامه و طرح موضوع در «شورای مدرسه و شورای دبیران» نسبت به برنامه‌ریزی «کیفیت‌بخشی به فرآیند یاددهی- یادگیری» از طریق فعالیت‌های پیش‌بینی شده در جشنواره، اطلاع‌رسانی و تبیین و توجیه مخاطبان (تهیه پوستر، محتوای آموزشی و ...) اقدام نماید.

- پشتیبانی و تمهید مقدمات حضور مؤثر و مشارکت تمامی دبیران در وبینارهای تبیینی- توجیهی و آموزشی پیش‌بینی شده

- ایجاد موقعیت آموزشی و فرصت عادلانه برای مشارکت تمام دانش‌آموزان در «مرحله مدرسه‌ای» و پرهیز از نگاه گل-خانه‌ای به واسطه انتخاب، تمرکز و تخصیص امکانات به درصد معدودی از دانش‌آموزان از طریق:

- ارائه «تکالیف پروژه محور» متناسب با فعالیت‌های عملیاتی به تفکیک محورهای جشنواره

- «ارزشیابی عملکردی» متناسب با فعالیت‌های تعریف شده در هر محور

- اختصاص بخشی از نمره ارزشیابی مستمر (نوبت اول و دوم) برای فعالیت منظم و اثربخش در فعالیت‌های یاددهی- یادگیری انجمن‌های علمی- پژوهشی مدرسه، انجام پروژه‌های خلاقانه و مسأله‌محور، مرتبط با محورهای جشنواره و

دستاوردهای قابل ارائه در این راستا (مصوب شورای دبیران مدرسه)

- تشکیل «انجمن‌های علمی پژوهشی دانش‌آموزی» در مدرسه به تفکیک تمام محورهای جشنواره و راهبری دبیران تخصصی ذی‌ربط، زیر نظر مدیر مدرسه (آیین‌نامه اجرایی مدارس- بند ۷ وظائف و اختیارات شورای مدرسه، مصوب چهل و یکمین جلسه شورای عالی آموزش و پرورش- ۱۴۰۰/۰۵/۱۰)

۸. مشوق‌ها، امتیازات، هدایت و حمایت از ایده‌های برتر دانش‌آموزان:

- صدور تقدیرنامه و گواهی تأیید آثار برگزیده (در هر محور) به تفکیک و متناسب با مراحل جشنواره
- صدور گواهی شرکت در دوره‌های آموزش «مهارت‌های زندگی» (برای دانش‌آموزانی که علاوه بر گذراندن دوره‌ها و شرکت فعالانه در انجمن‌های علمی- پژوهشی، یک مسأله واقعی زندگی را در قالب پروژه دانش‌آموزی حل کرده باشند).
- برگزاری آیین سپاس و مراسم تقدیر از تمام دانش‌آموزان فعال و دارای ایده برتر در تمام مراحل جشنواره به ویژه مرحله مدرسه‌ای مطابق آیین‌نامه اجرایی مدارس^۲

۱. تبصره ماده ۱۰۴ آیین‌نامه اجرایی مدارس: عضویت و فعالیت دانش‌آموزان در پژوهش‌سراهای دانش‌آموزی و حضور مؤثر آنان در مرحله استانی و کشوری جشنواره علمی- پژوهشی و ارائه اثر با تأیید معلم مربوطه، می‌تواند در تعیین نمره ارزشیابی مستمر نوبت‌های اول و دوم سهم داشته باشد.

۲. ماده ۷۵-۱: جو حاکم بر مدرسه باید حامی ایجاد احساس موفقیت درونی و دریافت تأیید محیطی برای تمامی دانش‌آموزان، باشد.

ماده ۷۵-۲: از دامن زند به جو رقابتی در مدرسه، برجسته و متمایز کردن تعدادی از دانش‌آموزان، ایجاد احساس موفقیت برای گروهی از دانش‌آموزان به قیمت

ایجاد شکست در گروه دیگر (جز در مسابقات ورزشی) به ویژه در دوره ابتدایی باید اجتناب شود.

- هدایت و حمایت از ایده‌های برتر و آثار راه‌یافته به مرحله منطقه‌ای «کسب امتیاز ۹۰ و بالاتر» از طریق مؤسسات آموزشی، پرورشی و ورزشی مورد تایید آموزش و پرورش و بخش غیردولتی یا سایر دستگاه‌ها با رعایت مقررات مربوطه، مطابق آیین‌نامه اجرایی مدارس در محورهای:
 - «دست سازه، بازارچه‌های کسب و کار دانش‌آموزی، برنامه‌نویسی، ریاضی، فعالیت‌های آزمایشگاهی، بازی‌های مهارتی و توسعه فردی» توسط پارک‌های علم و فناوری، مراکز رشد، خانه‌های خلاق و شرکت‌های مورد تأیید معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری با همکاری پژوهش‌سراهای دانش‌آموزی
 - «قرآن و معارف اسلامی، زبان و ادبیات فارسی، پژوهش، مناظره مطالعات علوم اجتماعی، سلامت و تربیت بدنی، فرهنگ و هنر و زبان‌های خارجی» توسط مؤسسات علمی- پژوهشی وابسته به وزارت علوم، تحقیقات و فناوری
 - اهدای جوایز نقدی مرحله کشوری به منتخبان مرحله استانی
 - هدایت و حمایت از ایده‌ها و آثار منتخبان مرحله استانی و معرفی به هسته‌های دانش‌بنیانی
۹. مشوق‌ها و امتیازات دبیران:
- استفاده از امتیاز عضویت در این طرح ملی، برای مدیر مدرسه/ پژوهش‌سراهای دانش‌آموزی، معلمان دارای نقش فعال (معلم راهنما، تسهیلگر، ناظر فنی، داور، مدرس کارگاه علمی پژوهشی و مهارتی برای دانش‌آموزان و دبیران، رابط مدرسه، مسئول/ راهبر انجمن علمی پژوهشی و همکاری با پژوهش‌سراها) و سایر نیروهای اجرایی فعال برابر با ابلاغ صادره از سوی مراجع ذی‌ربط در استان و منطقه
 - اعطای گواهی حضور و تخصیص ساعت دوره‌های آموزش ضمن خدمت، برای شرکت در وبینارهای آموزشی - توجیهی فرآیندهای جشنواره، جلسات هماهنگی، برگزاری مسابقات، نحوه داوری، نظارت و ... توسط ناظران، معلمان راهنما، داوران، رابطان و سایر دست‌اندرکاران
 - اختصاص امتیاز ارزشیابی سالانه کارکنان به میزان همکاری آنان در اجرای جشنواره
 - صدور تقدیرنامه به پاس اهتمام تمامی عوامل و دست‌اندرکاران مؤثر در افزایش میزان مشارکت دانش‌آموزان و کیفیت بخشی به فرآیند مسابقات، هدایت و راهبری آن‌ها
 - صدور تقدیرنامه به پاس اهتمام عوامل و دست‌اندرکاران مدارس مناطق محروم، شبانه‌روزی و عادی دولتی برخوردار از بالاترین میزان دانش‌آموزان راه‌یافته به مراحل بالاتر

ماده ۷۵-۳: به جای حاکم کردن جو مقایسه و رقابت، باید دانش‌آموزان براساس میزان دستیابی به سطوح مورد انتظار مدرسه، تایید و تشویق شوند. به گونه‌ای که امکان تشویق تمام دانش‌آموزان یک کلاس یا مدرسه وجود داشته است.

محوړهای جشنواره

دانش‌آموزان مطابق جدول شماره (۱) در تمام حوزه های ۱۱ گانه تربیت و یادگیری، به صورت انفرادی یا گروهی به انجام فعالیت‌های علمی، پژوهشی و مهارتی می‌پردازند.

جدول شماره ۱- محوړهای جشنواره نوجوان خوارزمي

ردیف	حوزه‌های تربیت و یادگیری	محوړ	پایه	گروهی/ انفرادی	دوره تحصیلی مربوط به مدارس آپ استثنایی کشور
۱	حکمت و معارف اسلامی و قرآن و عربی	قرآن و معارف اسلامی	هفتم، هشتم، نهم	گروهی (۲ نفره)	اول متوسطه
۲	---	پژوهش	هفتم، هشتم، نهم	گروهی (۲ نفره)	اول متوسطه
۳	زبان و ادبیات فارسی	زبان و ادبیات فارسی	هفتم، هشتم، نهم	انفرادی (یک پسر، یک دختر)	اول متوسطه / متوسطه پیش حرفه‌ای
۴	فرهنگ و هنر	هنرهای نمایشی	هفتم، هشتم، نهم	گروهی (۲ تا ۵ نفر)	اول متوسطه / متوسطه پیش حرفه‌ای
		عکاسی روایی		انفرادی	اول متوسطه / متوسطه پیش حرفه‌ای
۵	سلامت و تربیت بدنی	سلامت و تربیت بدنی	هفتم، هشتم، نهم	انفرادی (یک پسر، یک دختر)	اول متوسطه / متوسطه پیش حرفه‌ای
۶	کار و فناوری	دست سازه	هفتم، هشتم، نهم	گروهی- انفرادی	اول متوسطه / متوسطه پیش حرفه‌ای
۷		بازارچه‌های کسب‌وکار دانش‌آموزی		گروهی- انفرادی	اول متوسطه / متوسطه پیش حرفه‌ای
۸		برنامه‌نویسی		گروهی- انفرادی	اول متوسطه
۹	علوم انسانی و مطالعات اجتماعی	مناظره مطالعات اجتماعی	هفتم، هشتم، نهم	گروهی (۲ نفره)	اول متوسطه
۱۰	ریاضیات	ریاضی	هفتم، هشتم، نهم	گروهی- انفرادی	اول متوسطه
۱۱	علوم تجربی	فعالیت‌های آزمایشگاهی	نهم	گروهی (۲ نفره)	اول متوسطه / متوسطه پیش حرفه‌ای
۱۲	زبان‌های خارجی	زبان انگلیسی	نهم	گروهی (۲ نفره)	اول متوسطه / متوسطه پیش حرفه‌ای
۱۳	آداب و مهارت‌های زندگی و بنیان خانواده	بازی‌های مهارتی و توسعه فردی	هفتم، هشتم، نهم	گروهی (۲ تا ۳ نفر)	اول متوسطه / متوسطه پیش حرفه‌ای

داوري آثار

- ملاك هاي داوري جشنواره نوجوان خوارزمي متناسب با ويژگي هاي تخصصي هر محور (مطابق نمون برگه‌هاي پيوست)، طراحي و تدوين مي‌شود. اين ملاكها ممكن است؛ هرساله متناسب با اقتضائات علمي و تجربی، مورد بازبینی و بهبود قرارگيرد.
- ضروري است؛ مطابق فرم‌هاي داوري به تفكيك هر محور، در بخش «بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموزان» نقاط ضعف و قوت شركت‌كنندگان به طور دقيق ثبت شود.
- اعضاي گروه داوران در مراحل منطقه‌اي/ ناحیه‌اي/ شهرستانی و استانی توسط كارشناسی دوره اول متوسطه/ اداره آموزش دوره اول متوسطه و اداره استثنایي و در تعامل با رؤسای ادارات تكنولوژی و گروه هاي آموزشی دوره متوسطه با نظارت معاونت آموزش متوسطه ترجیحاً از میان اعضاي گروه‌هاي آموزشی یا ساير افراد ذيصلاح تعيين خواهد شد.
- ضروري است؛ داوران در زمان ارائه اثر توسط دانش‌آموزان خود كه هدايت و راهبري آن‌ها را به عهده داشته‌اند؛ آثار آن‌ها را مورد داوري و قضاوت قرار نداده و از محيط برگزاري مسابقات خارج شوند.
- در معرفي دانش‌آموزان راه يافته به مرحله كشوري، هر استان مجاز به معرفي يك گروه/ يك نفر در هر محور است و به هيچ عنوان سهميه اضافه به استان داده نخواهد شد.
- در صورتی كه دو گروه یا دو نفر از دانش‌آموز موفق به كسب نمره يكسان شده باشند؛ ضروري است با بررسي مجدد، يك گروه/ يك نفر، به مرحله بعد معرفي و از مكاتبه با ستاد جهت افزايش سهميه خودداري شود.
- شايسته است به منظور «رعایت عدالت تربیتی، شفاف‌سازی عملکرد داوران، پاسخ‌گویی و اقناع افكار عمومي، اشاعه و الگوسازی آثار برتر و يادگيري دانش‌آموزان همتا»، ضمن ثبت و فيلم برداري از فرآيند داوري، در هر مرحله جشنواره، مستندات ۱۰ اثر برتر (امتیاز بالاتر از ۹۰) از طريق وب سايت/ شبكه شاد و ... منتشر و در معرض عموم قرار داده شود.
- در پايان داوري هر محور، امتیاز ثبت شده توسط داوران (قبل از ثبت نهايي در سامانه الكترونيكي جشنواره) بايد بدون خدشه و خط‌خوردگی تحويل ناظر مربوطه شود.
- ارسال كندگان اثر، صاحبان اثر شناخته مي‌شوند. بدیهی است در هر مرحله‌اي از جشنواره كه عدم اصالت و انتساب اثر به ارائه‌دهندگان، مشخص شود از ادامه رقابت حذف و تمامی امتیازات متعلقه، ملغی و پس گرفته خواهد شد.
- فرآيند درخواست بررسي مجدد آثار دانش‌آموزان
- پس از اتمام فرآيند داوري مسابقات در مراحل مدرسه‌اي، منطقه‌اي و استانی و اعلام رسمي نتايج به منتخبان محورهاي جشنواره نوجوان خوارزمي، دانش‌آموزان یا گروه‌هاي دانش‌آموزی كه نسبت به اعلام نتايج؛ درخواست بررسي مجدد آثار را دارند؛ حداكثر ۵ روز فرصت دارند؛ نسبت به ارسال درخواست خود به مراجع ذي‌ربط برابر نمون برگه‌هاي پيوست اقدام نمايند.
- مسئولان مربوطه در هر مرحله، پس از بررسي دقيق درخواست‌ها با تشكيل گروه داوران، ضمن ارزيابي مجدد، نتايج آن را حداكثر تا يك هفته كاری پس از درخواست كتبی، به مدارس/ دانش‌آموزان اعلام نمايند.

اعضای گروه تجديدنظر و بررسي مجدد آثار:

- **مرحله مدرسه‌اي:** مدير مدرسه، مسئول پيگيري جشنواره (رابط جشنواره)، دبیر راهنما و رابط استثنایي
- **مرحله منطقه‌اي:** كارشناس دوره اول متوسطه، رابط مدرسه، سرگروه آموزشی و رابط استثنایي منطقه/ ناحیه/ شهرستان
- **مرحله استانی:** رئیس اداره آموزش متوسطه استان، ناظر استانی محور ذي‌ربط و سرگروه آموزشی مربوطه و داور استثنایي

توجه:

- درخواست بررسي مجدد آثار، فقط از طريق مدرسه محل تحصيل و یا منطقه آموزشی قابل پيگيري است. به درخواست‌هاي غيراداري و شفاهي دانش‌آموزان، مربيان و یا اولیای آن‌ها ترتيب اثر داده نمی‌شود.
- برای اطمینان از صحت و اعتبار نتايج در هر مرحله يك نفر داور جديد نیز به تيم داوري اضافه شود.
- پاسخی كه از سوی دبیرخانه‌هاي اجرائي مرحله مدرسه‌اي، منطقه‌اي/ ناحیه‌اي/ شهرستانی و استانی به مخاطبان ارائه می‌شود؛ بايد مستدل، دقيق و منطبق با بخش بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموزان (ارائه شده در نمون برگه‌هاي داوري) باشد.
- ضروري است تا پايان مرحله كشوري تمام مستندات فرآيند ارزيابي و داوري مسابقات فرم داوري، مستندات اثر، فيلم، صورت‌جلسات ناظران حاضر در فرآيند برگزاري مسابقات و ... (زيرنظر ناظران تخصصي جشنواره جمع‌آوری و سپس به صورت الكترونيكي بايگانی شود).
- تمام اسناد و نمون برگه‌هاي داوري محورهاي جشنواره (قبل و بعد از جمع‌بندی و ارائه نتايج به شركت‌كنندگان) فقط در محل داوري (مدرسه، منطقه/ ناحیه/ شهرستان و استان) بايگانی و از مكان‌هاي مزبور خارج نشوند.

نمون برگ درخواست بررسی مجدد آثار دانش‌آموزان در جشنواره نوجوان خوارزمی سال تحصیلی
(مرحله مدرسه ای)



به نام خدا

مدیر محترم دبیرستان

باسلام و احترام؛

اینجانب دانش‌آموز/ دانش‌آموزان ۱. ۲. نسبت به نتایج داوری مسابقات جشنواره نوجوان خوارزمی در محور درخواست بررسی مجدد اثر/ فعالیت خود را داریم.

خواهشمنداست؛ دستور فرمایید؛ اقدام لازم را معمول فرمایید.

نام و نام خانوادگی دانش‌آموز/ دانش‌آموزان

۱.

۲.

امضاء

نمون برگ درخواست بررسی مجدد آثار دانش‌آموزان در جشنواره نوجوان خوارزمی سال تحصیلی
(مراحل منطقه‌ای و استانی)



به نام خدا

مدیریت محترم آموزش و پرورش ناحیه/ منطقه/ شهرستان ... / اداره کل آموزش و پرورش استان ...

باسلام و احترام؛

بدین وسیله دانش‌آموز/ دانش‌آموزان ۱. ۲. دبیرستان نسبت به نتایج داوری ناحیه/ منطقه/ شهرستان دبیرستان درخواست بررسی مجدد اثر/ فعالیت خود را دارند. خواهشمند است، دستور فرمایید؛ مطابق ساز و کار مندرج در شیوه‌نامه، اقدام لازم را معمول نمایند.

نام و نام خانوادگی مدیر دبیرستان / رئیس اداره آموزش و پرورش ...

مهر و امضاء

ارکان و شرح وظايف

الف - ستاد

الف-۱- دبیرخانه علمی:

این دبیرخانه، زیر نظر کمیته تخصصی آموزشی و پرورشی، به منظور برنامه‌ریزی، هدایت و نظارت بر اجرای مطلوب جشنواره نوجوان خوارزمی در مراحل «مدرسه‌ای، منطقه‌ای، استانی و کشوری» در دفتر آموزش دوره اول متوسطه با شرح وظایف زیر تشکیل می‌شود:

- تدوین، طراحی، اصلاح و بازنگری فرآیندهای اجرایی و داوری محورهای جشنواره‌ها
- ابلاغ شیوه نامه به دبیرخانه اجرایی و ادارات کل آموزش و پرورش استان‌ها (عنداللزوم)
- انتخاب دبیرخانه اجرایی براساس شاخص های مصوب در دبیرخانه علمی
- برگزاری جلسات تبیینی- توجیهی، ویژه عوامل اجرایی استان‌ها
- تولید محتوای تخصصی ویژه مخاطبان جشنواره
- پیش بینی دوره های آموزشی- توجیهی عوامل برگزارکننده، ناظران تخصصی، رابطان و دبیران
- پیش‌بینی اعتبارات لازم برای اجرای جشنواره در مراحل استانی و کشوری
- نظارت بر عملکرد دبیرخانه اجرایی جشنواره، استان‌ها، مناطق/ نواحی/ شهرستان‌ها و مدارس
- برنامه‌ریزی، مدیریت و نظارت بر فرآیند رویداد علمی- فناوری در برگزاری مرحله کشوری
- برنامه‌ریزی، هماهنگی، هدایت و راهبری هسته کشوری شبکه یادگیری و ارائه آموزش‌ها و خدمات حمایتی در راستای توانمندسازی همه جانبه برگزیدگان مرحله کشوری

الف-۲- دبیرخانه اجرایی:

- دبیرخانه اجرایی جشنواره نیز متناسب با شرح وظایف زیر در یکی از استان‌های کشور مستقر می‌شود:
- برنامه ریزی برای کیفیت بخشی به فرایندهای اجرایی با هماهنگی دبیرخانه علمی جشنواره
 - تبلیغات و اطلاع‌رسانی فرایندهای اجرایی به موقع به ادارات کل آموزش و پرورش استان‌ها
 - پیگیری تعیین ناظران استانی علاقمند و متخصص، صدور ابلاغ، شفاف سازی فرآیند همکاری آنان، اطلاع‌رسانی به آنها و نظارت بر عملکرد ایشان
 - نظارت بر تشکیل انجمن‌های علمی- پژوهشی در سطح استان‌ها و کیفیت عملکرد آنها در راستای اهداف جشنواره نوجوان خوارزمی
 - همکاری در تمهید مقدمات و برگزاری مرحله کشوری جشنواره/ تقدیر از برگزیدگان و تمامی دست‌اندرکاران

- دریافت، جمع‌بندی، بررسی و تحلیل «گزارش روند اجرای جشنواره در استان‌ها» به صورت سه ماهه و ارائه به موقع به دبیرخانه علمی
- نظارت بر برگزاری رویداد علمی-پژوهشی مرحله استانی در سراسر کشور و دریافت لیست نمایندگان هر استان در محورهای جشنواره
- برگزاری مرحله کشوری به صورت رویداد علمی- فناوری جهت آشنایی دانش‌آموزان با فرآیند «شناخت مسأله، مسأله یابی و حل مسأله»
- نظرسنجی از دانش‌آموزان در خصوص فرآیند برگزاری مرحله کشوری در همه محورها و اعلام نتیجه تحلیل شده آن به دبیرخانه علمی
- مستندسازی و ثبت سوابق پروژه‌های علمی برتر برگزیدگان و ارسال آن به دبیرخانه علمی جشنواره، به تفکیک محور
- حمایت علمی- پژوهشی از حضور دانش‌آموزان عضو هسته کشوری شبکه یادگیری در رویدادهای نوآوری
- ضروری است؛ «دبیرخانه اجرایی جشنواره» پایان شهریورماه هر سال، گزارش کاملی از فرآیند اجرا و نحوه هزینه‌کرد اعتبار تخصیصی به این مرحله، به همراه مدارک و مستندات لازم به دبیرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی مستقر در دفتر آموزش دوره اول متوسطه ارائه نماید.

■ ب- اداره کل آموزش و پرورش استان

براساس نامه شماره ۷۱۰/۴ مورخ ۱۳۹۹/۰۱/۲۰ معاونت برنامه‌ریزی و توسعه منابع، اداره کل آموزش و پرورش استان موظف است با مسئولیت معاون آموزش متوسطه، کمیته تخصصی آموزشی و پرورشی را برابر با شرح وظائف زیر تشکیل دهد:

ب-۱- از شروع سال تحصیلی تا زمان برگزاری مرحله استانی:

- ابلاغ شيوه نامه جشنواره به مناطق/ نواحی/ شهرستان‌ها
- اطلاع رسانی، تبلیغات، فرهنگ‌سازی و اعلام فراخوان ثبت‌نام دانش‌آموزان از طریق مقتضی و ارسال به مناطق
- تمهید مقدمات برگزاری دوره‌های آموزش ضمن خدمت مخاطبان جشنواره (رؤسا، مدیران، معاونان آموزش متوسطه، کارشناس مسئولان و کارشناسان آموزش مناطق/ نواحی/ شهرستان‌ها، ناظران، داوران، دبیران دوره اول متوسطه و ...)
- پیگیری و نظارت بر تشکیل انجمن‌های علمی- پژوهشی و فعالیت مستمر آنها منطبق بر دستورالعمل، به تفکیک محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی، از مرحله مدرسه‌ای تا مرحله استانی و متصل شدن این انجمن‌ها به شبکه یادگیری
- برنامه‌ریزی جهت برگزاری رویداد علمی فناوری مرحله استانی
- دریافت آثار برگزیدگان مرحله منطقه‌ای، ارائه بازخورد به آنان و فراهم کردن زمینه ارتقای آثار از طریق حمایت علمی و

عملی

- صدور ابلاغ و فراهم کردن زمینه فعالیت ناظران تخصصی، داوران و تسهیلاتگران مرحله استانی به تفکیک محورهای جشنواره
 - در نظر گرفتن مشوق‌های مناسب برای تقدیر از همکاران فعال در زمینه انجمن‌های علمی-پژوهشی همه محورهای جشنواره در مناطق استان
 - پیگیری و نظارت بر تشکیل انجمن‌های علمی-پژوهشی استان در پژوهش‌سراها، به تفکیک محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی
 - تهیه کلیپ‌ها، بروشورها، پوسترها و مطالب آموزشی معرفی تخصصی و دقیق محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی و انجمن‌های مرتبط با آن، منطبق با شیوه‌نامه، انتشار آن‌ها در وبسایت اداره کل آموزش و پرورش استان، وبسایت استانی انجمن‌های علمی جشنواره، رسانه‌های مجازی مرتبط و ارسال آن به کلیه شهرستان‌ها و مناطق
 - برگزاری دوره‌های ضمن خدمت و کارگاه‌های حضوری و غیرحضوری برای معرفی شبکه کشوری یادگیری و برنامه‌های آن، محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی و انجمن‌های علمی-پژوهشی مرتبط
 - برگزاری و بینارهای آموزش و بررسی تخصصی هر محور و مهارت‌های زندگی مرتبط با آن برای کلیه دبیران با رشته تدریس مرتبط با آن محور، توسط ناظر استانی و مدرسان و تسهیلاتگران عضو انجمن علمی-پژوهشی آن محور و با همکاری و حمایت گروه‌های آموزشی استان
 - تشکیل گروه مجازی منطقه توسط ناظر تخصصی استانی هر محور با عضویت دبیران مرتبط عضو انجمن‌های علمی-پژوهشی محور مربوطه در تمام مناطق استان و ارسال دستورالعمل‌ها، انجام برنامه‌ریزی، پاسخگویی به سوالات و گردآوری اطلاعات پروژه‌های دانش‌آموزی و نظارت بر کلیه فرآیند اجرایی فعالیت مدارس در محور مربوطه و تکمیل فرم ارزشیابی فعالیت انجمن‌های علمی-پژوهشی مناطق در زمینه محور موردنظر
 - حفظ ارتباط مستمر با ناظر کشوری محور مربوطه، نظارت بر حسن اجرای پروژه‌های دانش‌آموزی و عملکرد اساتید راهنما و داوران و تسهیلاتگران مرحله استانی توسط ناظر استانی
- ب-۲- در زمان برگزاری مرحله استانی:**
- جمع‌آوری اطلاعات و مستندات کامل آثار کلیه دانش‌آموزان برگزیده مرحله منطقه‌ای در محور موردنظر، تعیین داوران مرحله استانی و نظارت بر عملکرد آنان در بررسی غیرحضوری آثار و پروژه‌های دانش‌آموزان
 - زمانبندی، برنامه‌ریزی و برگزاری مرحله استانی جشنواره به صورت رویداد علمی فناوری، مشابه الگوی ارائه شده در مرحله کشوری و رعایت اصول زیر: ایجاد فرصت برای یادگیری دانش‌آموزان از گروه همسالان، ایجاد زمینه تفکر علمی و حل مسأله، هم افزایی علمی-مهارتی، افزایش خلاقیت و نوآوری، آشنایی دانش‌آموزان با روش صحیح نقد علمی و

استدلال منطقي، فراهم کردن زمينه ارائه طرح‌های هنري، ادبي و علمي و اجرائی آن‌ها در قالب محصولات و خدمات

قابل ارائه به بازار

- بازخورد توانمندی‌ها و ضعف‌های دانش‌آموزان شرکت کننده در مرحله استانی جشنواره، از طريق فرم‌های مدون، در حوزه مهارت‌های زندگي و توانمندی‌های مدیریت پروژه
- استفاده از خودارزيابي و ارزيابي همتا در رویداد علمي- فناوري برای توسعه تفکر انتقادی دانش‌آموزان و انعکاس بازخورد این ارزیابی‌ها به خود دانش‌آموزان
- برپایی نمایشگاه از آثار دانش‌آموزان و صدور و ارائه گواهی‌نامه مناسب برای کلیه دست‌اندرکاران و دانش‌آموزان شرکت‌کننده
- کمک به رفع اشکال و ارتقای کیفیت آثار و مهارت افزایی دانش‌آموزان منتخب استان در هر محور
- تهیه گزارش مدون برگزاری مرحله استانی شامل آثار دانش‌آموزي و دستاوردها در قالب کلیپ، کتابچه الكترونيكي و فایل pdf در هر محور برای ارائه به ناظرین کشوری محورها و دبیرخانه اجرائی
- ثبت نمرات آثار در سامانه سیدا/ شبکه شاد توسط داوران و ارائه بازخورد به دانش‌آموزان
- *ضروري است، به منظور پایش و نظارت بر فرآیند داوری و جلوگیری از تضییع حق شرکت‌کنندگان، نتایج ارزیابی در سامانه سیدا/ شبکه شاد ثبت شود.
- معرفی پروژه‌های برتر دانش‌آموزي در هر محور بر اساس شيوه‌نامه به دبیرخانه اجرائی جشنواره به همراه مشخصات دانش‌آموزان صاحب اثر و تمام مستندات مورد نیاز به دبیرخانه‌های علمي و اجرائی جشنواره
- تقدیر از برگزیدگان و تمامی دست‌اندرکاران مناطق/ نواحی/ شهرستان‌ها
- پیگیری و نظارت بر عضویت دانش‌آموزان برگزیده استان در هسته‌های دانش بنیانی شبکه یادگیری (منتخبان مرحله کشوری) و استفاده از برنامه‌های آموزشی متنوع، توانمندسازی حرفه‌ای و آزمایشگاه نوآوری حمایت از ادامه برنامه توانمندسازی دانش‌آموزان استان در قالب برنامه‌های شبکه کشوری یادگیری در سال تحصیلی آینده

■ ج- منطقه/ ناحیه/ شهرستان

اداره کل آموزش و پرورش منطقه/ ناحیه/ شهرستان موظف است؛ کارگروه توسعه مدیریت را با دعوت از مدیران و کارشناسان مرتبط با موضوع و برابر با شرح وظایف زیر، تشکیل و نسبت به برگزاری جلسات آن هر دو ماه یکبار اقدام نماید.

ج-۱- پیش از برگزاری مرحله منطقه‌ای:

- تبیین دستورالعمل برای عوامل و دست‌اندرکاران منطقه و ابلاغ آن به مدارس
- اطلاع‌رسانی، آموزش و توجیه دبیران و مدیران مدارس

- اعلام فراخوان ثبت نام دانش آموزان، اطلاع رسانی، تبلیغ و تشویق به مشارکت حداکثری آنان
- تعیین ناظر منطقه ای برای هر محور، جهت ساماندهی انجمن های علمی- پژوهشی و آثار جشنواره در مرحله منطقه ای
- تشکیل گروه های مربوط به انجمن های علمی- پژوهشی منطقه توسط ناظر منطقه ای محور مربوطه با همکاری کارشناس مسئول متوسطه اول منطقه در فضای سامانه سیدا/ شبکه شاد
- نظارت بر حسن اجرای جشنواره در مرحله مدرسه ای و پیگیری فرآیند آن
- برگزاری کارگاه ها، همایش ها، اردو ها و بازدیدهای جذاب در زمینه تقویت مهارت های زندگی و توسعه توانمندی های نرم دانش آموزان، دبیران و اولیا به صورت منطقه ای
- برگزاری نشست های علمی- تخصصی حضوری و غیرحضوری (برخط) در راستای کیفیت بخشی مدیریت پروژه های خلاقانه دانش آموزی با هدف مسأله یابی، نیازسنجی و طراحی و تولید، برای مخاطبان، دانش آموزان عضو انجمن های علمی- پژوهشی پژوهش سرا، دبیران و اولیای علاقمند
- پیگیری و نظارت بر تشکیل انجمن های علمی- پژوهشی منطقه به تفکیک محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی، شامل گروه های منتخب مرحله مدرسه ای، رابطان تخصصی و داوران کل مناطق/ نواحی/ شهرستان ها توسط کارشناس متوسطه اول و ناظران منطقه ای
- راهنمایی دانش آموزان صاحب ایده های نوآورانه، حمایت علمی، عملی و فناورانه از انجام پروژه های دانش آموزی در راستای محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی
- جمع آوری و بررسی آثار منتخب مرحله مدرسه ای و آماده سازی دانش آموزان جهت شرکت در مرحله منطقه ای
- پیگیری و نظارت بر ثبت نام دانش آموزان منتخب مرحله مدرسه ای در سامانه سیدا/ شبکه شاد
- چنانچه در مناطقی امکان دسترسی دانش آموزان به سامانه سیدا/ شبکه شاد وجود نداشته باشد؛ اداره آموزش و پرورش منطقه ذی ربط ملزم است؛ نسبت به ثبت نام دانش آموزان داوطلب در سامانه/ شبکه مزبور اقدام نماید.
- تشکیل گروه مجازی برای مرحله منطقه ای توسط ناظر تخصصی منطقه ای هر محور با عضویت دبیران مرتبط عضو انجمن های علمی- پژوهشی محور مربوطه در تمام مدارس منطقه و ارسال دستورالعمل ها، انجام برنامه ریزی، پاسخگویی به سؤالات و گردآوری اطلاعات پروژه های دانش آموزی و نظارت بر کلیه فرآیند اجرایی فعالیت مدارس در محور مربوطه و تکمیل فرم ارزشیابی فعالیت انجمن های علمی- پژوهشی مدارس در زمینه محور مورد نظر
- حفظ ارتباط مستمر با ناظر استانی محور مربوطه، نظارت بر حسن اجرای پروژه های دانش آموزی و عملکرد اساتید راهنما و داوران و تسهیلگران مرحله منطقه ای توسط ناظر منطقه
- برنامه ریزی جهت برگزاری مسابقات و داوری آثار به تفکیک محورهای جشنواره و متناسب با شیوه نامه، در مرحله منطقه/ ناحیه/ شهرستان در سه گام: بخش ارزیابی غیرحضوری (برای کل آثار دریافتی از مدارس، به صورت بررسی

مستندات و فيلم‌هاي ارسالي، تکميل فرم داوري و ارائه بازخورد اوليه به مدارس)، بخش ارزيابي حضوري (براي ارائه آثار توسط تيم‌هاي حائز نمره مساوي و بالاتر از ميانگين کل، در گام اول) و بخش رويداد علمي- فناوري و تقدير از برگزیدگان هر محور و دست‌اندرکاران مرحله منطقه‌اي و مدرسه‌اي

ج-۲- حين برگزاري مرحله منطقه‌اي:

- تعيين داوران مرحله منطقه/ ناحيه/ شهرستان با هماهنگي ناظر منطقه‌اي هر محور
- دريافت آثار برگزیدگان مرحله مدرسه‌اي، داوري غيرحضوري کليه مستندات و فيلم‌هاي ارسالي از مدارس، ارايه بازخورد به آنان و فراهم کردن زمينه رفع اشکال و ارتقاي پروژه همه دانش‌آموزان علاقمند، از طريق انجمن علمي- پژوهشي مرحله منطقه‌اي
- معرفي تيم‌هاي حائز نمره مساوي و بالاتر از ميانگين براي شرکت در بخش دوم ارزيابي مرحله منطقه‌اي و اطلاع‌رساني به آنان (اين شرط با توجه به درخواست اکثريت استان‌ها، خصوصاً در محورهاي داراي زیرشاخه‌هاي متعدد مانند برنامه‌نويسي، رياضي و ... اضافه شده است.)
- برگزاري بخش‌هاي ارزيابي حضوري و رويداد علمي فناوري، با رعايت اصول زير: ايجاد فرصت براي يادگيري دانش‌آموزان از گروه همسالان، ايجاد زمينه تفکر علمي و حل مسئله، هم افزايي علمي- مهارتي، افزايش خلاقيت و نوآوري، آشنايي دانش‌آموزان با روش صحيح نقد علمي و استدلال منطقي، فراهم کردن زمينه ارائه طرح‌هاي هنري، ادبي و علمي و اجرائي آن‌ها در قالب محصولات و خدمات قابل ارائه به بازار
- استفاده از خودارزيابي و ارزيابي همتا در رويداد علمي- فناوري براي توسعه تفکر انتقادي دانش‌آموزان و انعکاس بازخورد اين ارزيابي‌ها به خود دانش‌آموزان
- بازخورد توانمندی‌ها و ضعف‌هاي دانش‌آموزان شرکت کننده در مرحله منطقه‌اي جشنواره، از طريق فرم‌هاي مدون، در حوزه مهارت‌هاي زندگي و توانمندی‌هاي مديريت پروژه
- صدور و ارائه گواهي‌نامه مربوطه به همکاران و دانش‌آموزان شرکت کننده در دوره‌هاي آموزشي مرتبط با جشنواره نوجوان خوارزمي

- کمک به رفع اشکال و ارتقاي کيفيت آثار و مهارت افزايي دانش‌آموزان نماينده منطقه

ج-۳- پس از تعيين برگزیدگان مرحله منطقه‌اي:

- ثبت نمرات در سامانه سيدا/ شبکه شاد و ارائه بازخورد نهايي از داوري آثار به دانش‌آموزان
- معرفي آثار برگزیده در هر محور به مرحله استاني، با توجه به شيوه‌نامه هر محور، به همراه مشخصات دانش‌آموزان صاحب اثر و مستندات مورد نياز
- برپايي نمايشگاه دستاوردهاي علمي- عملي از آثار و پروژه‌هاي دانش‌آموزان

- ارسال گزارش از فرآیند اجرای جشنواره و آمار شرکت‌کنندگان در سطح منطقه / ناحیه / شهرستان و ارسال به استان
- تهیه محتوای جذاب و خلاقانه مانند کتابچه الکترونیکی و فیلم از اجرا، ارایه و آثار دانش‌آموزان و انعکاس کلیه اخبار و اطلاع‌رسانی‌های مربوطه در فضای مجازی
- تقدیر از دانش‌آموزان فعال در انجمن‌ها و دارای پروژه‌های باکیفیت در مراحل مدرسه‌ای و منطقه‌ای، به صلاح‌دید دبیران راهنما و ناظران محورها
- ارائه گواهی مهارت‌های زندگی با امضای مدیر منطقه به دانش‌آموزان فعال در برنامه‌های توسعه فردی و مدیریت پروژه‌های مسأله محور و توانمند در فعالیت‌های گروهی
- پیش‌بینی و اعطای مشوق‌های مناسب برای قدردانی از همکاران و دانش‌آموزان فعال در انجمن‌های علمی- پژوهشی هر محور در مدارس و پژوهش‌سرای منطقه
- مشوق‌ها و امتیازات دانش‌آموزان شرکت‌کننده در انجمن‌های علمی- پژوهشی:
 - اختصاص بخشی از نمره ارزشیابی مستمر نوبت اول و دوم^۱ برای فعالیت منظم و اثربخش در فعالیت‌های یاددهی- یادگیری انجمن‌های مدرسه، انجام پروژه‌های خلاقانه و مسأله محور مرتبط با محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی و دستاوردهای قابل ارائه در این راستا (مصوب شورای دبیران مدرسه)
 - ارائه گواهی مهارت‌های زندگی به دانش‌آموزانی که علاوه بر گذارندن دوره‌ها و شرکت فعالانه در انجمن‌های علمی- پژوهشی، یک مسأله واقعی زندگی را در قالب پروژه دانش‌آموزی حل کرده باشد.
 - صدور مجوز حضور دانش‌آموزان در دوره‌های مهارت‌آموزی (هوش مصنوعی و ...)، آزمایشگاه‌های نوآوری، رویدادهای ارزش‌آفرینی شرکت‌های مورد تأیید معاونت علمی، فناوری و اقتصاد دانش بنیان ریاست جمهوری
 - معرفی محصولات دانش بنیان دانش‌آموزی مرتبط با محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی به پارک‌های علم و فناوری جهت حمایت و تجاری‌سازی، با کمک و راهنمایی پژوهش‌سرای دانش‌آموزی منطقه
 - تقدیر از دانش‌آموزان برگزیده مرحله مدرسه‌ای بر اساس آیین‌نامه اجرایی مدارس^۲ و ارائه گواهی به آنان
- مشوق‌ها و امتیازات دبیران همکار در انجمن‌های علمی- پژوهشی:

۱. تبصره ماده ۱۰۴ آیین نامه اجرایی مدارس: عضویت و فعالیت دانش‌آموزان در پژوهش‌سراهای دانش‌آموزی و حضور موثر آنان در مرحله استانی و کشوری جشنواره علمی- پژوهشی و ارائه اثر یا تأیید معلم مربوطه، می‌تواند در تعیین نمره ارزشیابی مستمر نوبت‌های اول و دوم سهم داشته باشد.

۲. ماده ۷۵-۱: جو حاکم بر مدرسه باید حامی ایجاد احساس موفقیت درونی و دریافت تأیید محیطی برای تمامی دانش‌آموزان، باشد.

ماده ۷۵-۲: از دامن زدن به جو رقابتی در مدرسه، برجسته و متمایز کردن تعدادی از دانش‌آموزان، ایجاد احساس موفقیت برای گروهی از دانش‌آموزان به قیمت ایجاد شکست در گروه دیگر (جز در مسابقات ورزشی) به ویژه در دوره ابتدایی باید اجتناب شود.

ماده ۷۵-۳: به جای حاکم کردن جو مقایسه و رقابت، باید دانش‌آموزان براساس میزان دستیابی به سطوح مورد انتظار مدرسه، تأیید و تشویق شوند. به گونه‌ای که امکان تشویق تمام دانش‌آموزان یک کلاس یا مدرسه وجود داشته است.

- صدور ابلاغ همکاري براي کليه ناظران منطقه‌اي محورها، مسئولان و اعضاي انجمن‌هاي علمي- پژوهشي منطقه، داوران، تسهیلگران، مديران و نيروهاي اجرايي فعال در کيفيت بخشي مراحل مدرسه‌اي و منطقه‌اي
- ارائه گواهي و تقدير از دبيران، همکاران پژوهش‌سراهاي دانش‌آموزي و تمامي دست‌اندرکاران داراي ابلاغ همکاري با انجمن‌هاي علمي- پژوهشي
- برگزاري دوره‌هاي آموزشي توجيهي جشنواره و صدور گواهي پايان دوره^۲
- لحاظ نمودن امتياز فعاليت در جشنواره‌هاي دانش‌آموزي در ارزشيابي سالانه
- ارائه گواهي تدريس کارگاه در صورت برگزاري کارگاه علمي- پژوهشي و مهارتي توسط دبیر مربوطه براي ساير دبيران و دانش‌آموزان عضو انجمن مربوطه

■ د- پژوهش‌سرای دانش‌آموزي

- مدير پژوهش‌سرای دانش‌آموزي منطقه موظف است؛ براي هماهنگي و پيگيري تشکيل انجمن‌هاي علمي- پژوهشي در مدارس، نظارت بر کار آنها و کيفيت‌بخشي به پروژه‌هاي دانش‌آموزي، فعاليت‌هاي زير را با هماهنگي ناظران استاني و منطقه‌اي هر محور و مديران مدارس منطقه،^۳ به صورت مداوم در طول سال تحصيلي به انجام برساند:
- پيگيري تشکيل انجمن‌هاي علمي- پژوهشي در کليه مدارس منطقه، مبتني بر محورهاي جشنواره
- تشکيل انجمن‌هاي علمي- پژوهشي متناسب با محورهاي جشنواره نوجوان خوارزمي در پژوهش‌سرای منطقه با عضويت ناظران منطقه‌اي هر محور و کل رابطان انجمن‌هاي مدارس
- برنامه‌ريزي براي حضور فعال دانش‌آموزان عضو انجمن‌هاي علمي- پژوهشي در برنامه‌هاي آموزشي و پژوهشي پژوهش‌سرا، متناسب با محورهاي جشنواره
- برقراري ارتباط اثربخش با مدارس و همکاري در برگزاري رویدادهای مرحله منطقه ای جشنواره نوجوان خوارزمي
- هدايت و راهبري دانش‌آموزان عضو انجمن‌هاي علمي- پژوهشي به پارک‌هاي علم و فناوري، مراکز رشد، علمي، تحقيقاتي و دانشگاهي^۴ و ...
- نظارت و ارزيابي مستمر بر عملکرد انجمن‌هاي علمي پژوهشي مدارس

■ ه- مدرسه

۳. ماده ۱۴۲ آيين نامه اجرايي مدارس
۴. ماده ۱۱۹ و ۱۲ اساسنامه پژوهش‌سراهاي دانش‌آموزي
۵. ماده ۱۰۴ آيين نامه اجرايي مدارس- مدرسه بايد زمينه حضور فعال معلمان و دانش‌آموزان را در پژوهش‌سراها، همایش‌ها، جشنواره‌ها، نشست‌هاي علمي و فرهنگي- هنري و نمايشگاه‌هاي مرتبط فراهم آورد و از يافته‌هاي پژوهشي آن‌ها براي کيفيت بخشي به برنامه‌هاي مدرسه استفاده کند.
۶. ماده ۱۰۱ آيين نامه اجرايي مدارس- همه عوامل مدرسه، به ويژه معلمان براي غني‌سازي و تنوع بخشي به محيط يادگيري و تقويت رويح پژوهشي (فردی و گروهی) دانش‌آموزان، بايد زمينه استفاده از روش‌هاي علمي، فناوري‌هاي نوين، پايداهای اطلاعاتي، کتاب‌ها و منابع آموزشي، پژوهش‌سراها، انجمن‌هاي علمي آموزشي، اردوگاه‌ها، کانون‌هاي فرهنگي تربيتي، کتابخانه‌هاي عمومي، دانشگاه‌ها، مراکز علمي، پارک‌هاي علم و فناوري و ارتباط با پژوهشگران و ... را فراهم آورند.

مدیر واحد آموزشی موظف است؛ انجمن‌های علمی- پژوهشی را به تفکیک محورهای جشنواره تشکیل داده و با دعوت

از اعضای زیر، هر ماه یکبار جلسات هر انجمن را به صورت حضوری/ مجازی (برخط) برگزار نماید:

- معاونان آموزشی، فناوری، پرورشی و مشاور دبیرستان به عنوان حامیان و تسهیل‌گران برنامه‌های مهارتی و تربیتی انجمن‌های علمی- پژوهشی

- دبیران علاقمند و توانمند با رشته تدریس مرتبط با موضوع انجمن به عنوان مسئول و رابط محور ذی ربط

- تمامی دانش‌آموزان پایه هفتم، هشتم و نهم شرکت‌کننده در محورهای مختلف جشنواره

- نمایندگان اولیای دانش‌آموزان

۵- ۱- وظایف و مسئولیت‌ها:

- انتخاب یک نفر نماینده انجمن‌های مدرسه از بین همکاران علاقمند به عنوان رابط بین گروه‌های دانش‌آموزی، معلمان و

پژوهش‌سراها (به منظور هدایت، برنامه‌ریزی و هماهنگی بیشتر بین گروه‌ها و کیفیت‌بخشی به عملکردها)

- تشکیل انجمن علمی- پژوهشی مدرسه توسط معلمان هر رشته درسی و با توجه به محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی

- حمایت و پشتیبانی مشاور و دبیران دبیرستان به دانش‌آموزان در انتخاب محور فعالیت و انجمن علمی- پژوهشی موردنظر

خود بر اساس علایق آنان

- تشکیل و به‌روز رسانی کانال‌ها و گروه‌های مربوط به هر یک از انجمن‌های علمی- پژوهشی دانش‌آموزی، بر اساس محور

در شبکه آموزش دانش‌آموزان (شاد)/ سامانه سیدا

- برگزاری جلسات تبیینی- توجیهی جهت تشریح وظایف گروه‌ها و ترغیب آنان به فعالیت‌های نو و ابتکاری در چارچوب

انجمن با اعضای گروه‌های دانش‌آموزی به منظور جمع‌آوری ایده‌ها و تعیین پروژه‌های قابل اجرا توسط دانش‌آموزان در

راستای محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی

- آشنایی با مهارت‌های زندگی، معرفی آن در جلسات شورای دبیران، توجه به آن به عنوان زیربنای برنامه‌های تربیتی و

آموزشی دبیرستان و برنامه‌ریزی هفتگی برای تقویت آن‌ها از طریق برنامه صبحگاه، بینارها، انتشار مطالب آموزشی

در فضاهای مجازی دبیرستان، نصب بروشور و پوستر در فضای مدرسه، برگزاری مراسم و رویدادهای درون مدرسه‌ای

با همکاری کلیه دبیران، مشاورین، معاونین و نظارت مدیر دبیرستان

- توجه ویژه به فعالیت‌های خلاقانه، طراحی و ساماندهی تکالیف روزانه دانش‌آموزی در قالب پروژه، فعالیت‌های پژوهشی،

فعالیت‌های عملی آزمایشگاهی و کارگاهی، متناسب با امکانات در دسترس و انتظارات بیان‌شده از سطح کمی و کیفی آثار

در محورهای جشنواره

- حمایت از طرح‌های دانش‌آموزان عضو انجمن علمی پژوهشی، اختصاص نمره و پیش‌بینی سازوکارهای تشویقی، مانند

لوح تقدیر برای به نتیجه رساندن پروژه‌ها و استمرار در رفع اشکال و ارتقای آن‌ها

- راهبري در تشكيل بازارچه‌هاي دانش‌آموزي از آثار دانش‌آموزان شرکت کننده مرحله مدرسه‌اي، با امکان فروش محصولات دانش‌آموزي
- پيشنهادهای و برنامه‌ريزي برای بازديد‌ها و گردش‌هاي علمي- مهارتي متناسب با محورهاي جشنواره نوجوان خوارزمي و فعاليت انجمن‌هاي علمي- پژوهشي مدرسه با توجه ويژه به تقويت مهارت‌هاي زندگي دانش‌آموزان
- آماده‌سازي و انتشار گزارش فعاليتها و دستاوردهاي هر انجمن در کانال مدرسه به صورت دوره‌اي و بدون فشار به همکاران و دانش‌آموزان برای مستندسازي خارج از حد متعارف
- تهيه و تنظيم فصلنامه، گاهنامه و نشريه الكترونيكي توسط اعضاي هر انجمن و ارسال گزارش نهايي عملکرد انجمن‌هاي مدرسه توسط مدير دبیرستان برای کارشناسي متوسطه اول منطقه
- برگزاري نشست هاي علمي- تخصصي دانش‌آموزي برای ساماندهي پروژه‌ها با همراهي و تسهيلگري دبیران علاقمند
- فعال سازي رويداد علمي فناوري در مدرسه، مشابه الگوي ارائه شده در مرحله کشوري و رعايت اصول زير:
- ايجاد فرصت برای يادگيري دانش‌آموزان از گروه همسالان، ايجاد زمينه تفکر علمي و حل مسئله، هم افزايي علمي- مهارتي، افزايش خلاقيت و نوآوري، آشنايي دانش‌آموزان با روش صحيح نقد علمي و استدلال منطقي، فراهم کردن زمينه ارائه طرح‌هاي هنري، ادبي و علمي و اجرائي آن‌ها در قالب محصولات و خدمات قابل ارائه به بازار
- تهيه و گردآوری محتواها و دست‌سازي‌هاي متناسب با دروس مختلف و تشكيل بانک نرم‌افزاري مرتبط با هر محور توسط اعضاي انجمن‌هاي علمي- پژوهشي هر محور
- ۵-۲- چگونگي تخصيص زمان فعاليت انجمن علمي- پژوهشي مرتبط با جشنواره نوجوان خوارزمي در مدرسه:
- در نظر گرفتن بخشي از ساعت اختصاص داده شده به برنامه ويژه مدرسه (بوم) برای فعاليت هر يك از انجمن‌هاي علمي- پژوهشي مدرسه با محوريت جشنواره نوجوان خوارزمي
- اختصاص بخشي از زمان مراسم صبحگاه و زمان‌هاي فوق برنامه به فرهنگ‌سازي و آموزش دانش‌آموزان در راستاي انجمن‌هاي علمي- پژوهشي، اختصاص بخشي از زمان انجام تکاليف و فعاليت‌هاي علمي و ارزشيابي همه دروس به فعاليت‌هاي خلاقانه مرتبط به ا و تعريف برنامه جشن‌ها، مسابقات و رويدادهاي درون مدرسه‌اي با محوريت اين انجمن‌ها
- اختصاص بخشي از تکاليف و پروژه‌هاي هفتگي هر درس به فعاليت‌هاي خلاقانه مرتبط با محورهاي جشنواره نوجوان خوارزمي
- ۵-۳- تعيين مشوق‌ها و امتيازات دانش‌آموزان شرکت‌کننده در انجمن‌هاي علمي- پژوهشي مدرسه:

- تعيين سهم نمره ارزشيابي مستمر نوبت اول و دوم^۱ براي فعاليت منظم و اثربخش در فعاليت‌هاي يادگيري- ياددهي انجمن‌هاي مدرسه، انجام پروژه هاي خلاقانه و مسئله محور مرتبط با محورهاي جشنواره نوجوان خوارزمي و دستاوردهاي قابل ارائه در اين راستا (مصوب شوراي دبيران مدرسه)
- ارائه گواهي مهارت‌هاي زندگي (به تفكيك مهارت) به دانش‌آموزاني كه علاوه بر گذارندن دوره‌ها و شركت فعالانه در انجمن‌هاي علمي- پژوهشي، يك مسأله واقعي زندگي را در قالب پروژه دانش‌آموزي حل کرده باشند، توسط مديريت دبirstان
- صدور مجوز شركت در دوره هاي آموزش مهارتي و حمايت از آنها توسط شركت‌هاي دانش‌بنيان مورد تأييد معاونت علمي و فناوري رياست جمهوري، توسط پژوهش‌سراي منطقه
- تقدير از دانش‌آموزان برگزيده مرحله مدرسه‌اي براساس آيين‌نامه اجرائي مدارس^۱ و ارائه گواهي به آنان، توسط مديريت دبirstان
- معرفي محصولات دانش بنيان دانش‌آموزي مرتبط با محورهاي جشنواره نوجوان خوارزمي به پارک‌هاي علم و فناوري به منظور حمايت و تجاري‌سازي، توسط پژوهش‌سراي منطقه

۴-۵- تعيين مشوق‌ها و امتيازات دبيران همكار در انجمن هاي علمي - پژوهشي مدرسه:

- ارائه گواهي و تقدير از دبيران و تمامي دست‌اندرکاران داراي ابلاغ همكاري با انجمن
- برگزاري دوره هاي آموزشي توجيهي جشنواره و صدور گواهي پايان دوره^{۱۰}
- اختصاص امتياز فعاليت‌هاي مرتبط با جشنواره‌هاي دانش‌آموزي در ارزشيابي سالانه
- ارائه گواهي تدريس كارگاه در صورت برگزاري كارگاه علمي- پژوهشي و مهارتي توسط دبير مربوطه براي ساير دبيران و دانش‌آموزان عضو انجمن مربوطه

۸. تبصره ماده ۱۰۴ آيين نامه اجرائي مدارس: عضويت و فعاليت دانش‌آموزان در پژوهش‌سراهاي دانش‌آموزي و حضور موثر آنان در مرحله استاني و كشوري جشنواره علمي- پژوهشي و ارائه اثر با تايد معلم مربوطه، مي‌تواند در تعيين نمره ارزشيابي مستمر نوبت هاي اول و دوم سهم داشته باشد.

۹. ماده ۷۵-۱: جو حاكم بر مدرسه بايد حامي ايجاد احساس موفقيت دروني و دريافت تايد محيطي براي تمامي دانش‌آموزان، باشد.
ماده ۷۵-۲: از دامن زدن به جو رقابتي در مدرسه، برجسته و متمايز كردن تعدادي از دانش‌آموزان، ايجاد احساس موفقيت براي گروهی از دانش‌آموزان به قيمت ايجاد شكست در گروه ديگر (جز در مسابقات ورزشي) به ويژه در دوره ابتدائي بايد اجتناب شود.

ماده ۷۵-۳: به جای حاكم كردن جو مقايسه و رقابت، بايد دانش‌آموزان براساس ميزان دست‌يابي به سطوح مورد انتظار مدرسه، تايد و تشويق شوند. به گونه ای كه امكان تشويق تمام دانش‌آموزان يك كلاس يا مدرسه وجود داشته است.

۱۰. ماده ۱۴۳ آيين نامه اجرائي مدارس

مصاديق فعاليت دانش آموزان در انجمن هاي علمي پژوهشي

جدول شماره ۲ مصاديقي از فعاليت هاي انجمن علمي - پژوهشي به تفكيك محورهاي جشنواره نوجوان خوارزمي نشان مي دهد:

محور	فعاليتها
پژوهش	<ul style="list-style-type: none"> - برگزاري دوره هاي آموزش مهارت هاي پژوهشي^۱ - ايجاد فرصت براي فعاليت هاي جست و جوگرانه، تمرين چگونه نگاه كردن و چگونه فكر كردن، كنجكاي، تفحص، بررسي و تحرك در دانش آموزان و تفكر و تحقيق در كلاس درس و مدرسه - يافتن مسأله يا مشكل با طرح دو سؤال از دانش آموزان: دوست داريم راجع به چه چيز بدانيم؟ نيازمند به دانستن چه هستيم؟ - تشكيل كارگروه پياده سازي يافته هاي پژوهشي كيفيت بخشي به برنامه هاي مدرسه با حضور مدير، معاونين و ديبران انجمن هاي علمي
دست سازه	<ul style="list-style-type: none"> - آموزش فرايند و روش هاي ايده يابي، خلاقيت و نوآوري - بررسي و تحليل گروه ي آثار سال هاي گذشته يا ايده هاي برتر ديگر جشنواره ها و اختراعات ديگر - آموزش مهارت شركت در جشنواره ها - آموزش طراحي و نقشه كشي ايده - آموزش تكميل دفتر كارنما - همفكري در باب داوري دست سازه ها - آموزش مهارت جست و جوي تاريخچه ايده - آموزش شايستگي هاي غيرفني (اخلاق حرفه اي، مديريت توليد، الزامات محيط كار، كارآفريني و فناوري هاي نوين) - آموزش تجاري سازي - آموزش مالكييت معنوي
بازارچه هاي كسب و كار دانش آموزي	<ul style="list-style-type: none"> - آموزش فرايندها و روش هاي: ايده يابي، بهره گيري مناسب از تكنيك هاي خلاقيت در ايده پردازي، طراحي ايده، نحوه ارائه ايده نهايي طرح توليدي / خدماتي و تبديل ايده به محصول / ارائه خدمت خلاق - آموزش مراحل ۹ گانه طراحي و ساخت پروژه^۲ - آموزش مهارت هاي نرم: كارگروه ي، مسؤليت پذيري، مديريت زمان، تفكر خلاقانه و انتقاد ي، فنون مذاكره و فن بيان، توانايي حل مسأله، انعطاف پذيري، نگرش مثبت، همدلي و ارتباط موثر، اخلاق حرفه اي، مهارت تصميم گيري و ... - آموزش طراحي بوم مدل كسب و كار - آموزش و راهنمايي دانش آموزان در زمينه آشنائي با پلتفرم هاي موجود داخلي يا پلتفرم هاي فروش ديجيتال داخلي ميزبان كسب و كار^۳ و آشنائي با انواع درگاه هاي پرداخت الكترونيك - آموزش دانش آموزان در زمينه آشنائي با فناوري هاي نوين تجارت بصري مانند: نوروماركتينگ رديابي چشم (نورپردازي، هندسه بسته بندي، تهيه لوگو، انتخاب نام تجاري) (برندينگ) و ...) - آموزش شايستگي هاي غيرفني (اخلاق حرفه اي، مديريت توليد، الزامات محيط كار، نوآوري و كارآفريني و كاربرد فناوري هاي نوين) - برگزاري اردو هاي علمي - آموزشي از واحدهاي صنعتي فناوري و خدماتي پارك هاي علم و فناوري، شهرك هاي صنعتي، كارگاه هاي توليدي و ... جهت آشنائي با فناوري هاي توليد و فروش - دعوت از متخصصين پارك علم و فناوري يا افراد مجرب در بخش صنايع، جهت انتقال تجربه و آشناسازي بهتر دانش آموزان نسبت به رقباي احتمالي محصول توليدي / خدمت ارائه شده در بازار هدف - آموزش و آشناسازي دانش آموزان با اهميت انتخاب برند تجاري سازي محصول / خدمت، انتخاب نوع و ارائه بسته بندي مناسب و خلاقانه متناسب با گروه هاي مختلف مخاطبين هدف، آشنائي با مسائل حقوقي و حفظ محرمانگي داده بارعايت قوانين مربوط به مالكييت معنوي - كمك به ارتقاي كيفيت آثار و مهارت افزايي در دانش آموزان - برپايي بازارچه كسب و كار به صورت حضوري / مجازي (از طريق سامانه هاي الكترونيكي داخلي ميزبان كسب و كار) در مرحله مدرسه، منطقه و استان - آموزش فرايند مستندسازي فعاليت ها مطابق با چهارچوب ارائه شده در محور بازارچه هاي كسب و كار دانش آموزي

۱. ماده ۱۰۲ آئين نامه اجرائي مدارس - مدرسه بايد زمينه ها و امكانات لازم را براي برون ابتكارات فرد ي و گروه ي، كسب و توسعه شايستگي هاي مرتبط با پژوهش و تقويت نقش پژوهشي مدرسه در فرايند تعليم و تربيت، براي معلمان و دانش آموزان فراهم آورده و در قالب پودمان هاي آموزشي، دوره هاي آموزشي لازم را طراحي و اجرا نمايد.

۲. پودمان نوآوري و فناوري - روش كاربرد مراحل طراحي و ساخت؛ مندرج در صفحه (۹) كتاب كاروفناوري پايه هفتم

۳. پودمان ۲ (توسعه كار و كسب الكترونيكي)؛ كتاب تجارت الكترونيك و امنيت شبكه، فني حرفه اي، پايه دوازدهم

۴. متناسب با فرايند مندرج در: نكات راه اندازي بازارچه در كتاب كاروفناوري پايه هفتم صفحه ۱۷۹

<ul style="list-style-type: none"> - یادگیری و تمرین فرایند و روش‌های نیازسنجی بازار، ایده یابی و نوآوری در حوزه صنعت نرم‌افزار با انجام مثال‌های عملی مرتبط با دروس مختلف - بررسی و تحلیل گروهی بازی‌ها، نرم‌افزارها و وب‌سایت‌های موفق در صنعت نرم‌افزار و بازخود نکات مثبت و منفی آنها به سایر اعضای انجمن و دادن ایده‌های جایگزین برای حل نقاط ضعف - آشنایی با پلت فرم‌های مختلف برنامه‌نویسی و کاربرد آنها در تولید پروژه‌های موردپسند بازار، پیدا کردن نسخه‌های تحت وب آنها و IDE های مناسب و کار با آنها به شیوه آزمون و خطا و با استفاده از راهنماهای آنلاین - یادگیری و تمرین الگوریتم‌نویسی و حل مسأله به روش الگوریتمیک و حل مسائل مهیج و خنده‌دار مرتبط با زندگی روزمره با استفاده از تفکر الگوریتمیک - یادگیری و تمرین بازی‌سازی و سناریونویسی برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای، سرچ سناریوهای موجود و بحث و نقد گروهی در مورد آنها - یادگیری و تمرین تدوین سند تخصصی بازی (GDD) و تلاش برای بررسی دقیق چند سند توسعه بازی دانلود شده از اینترنت و الگو گرفتن از آنها - یادگیری و تمرین طراحی گرافیکی برای تولید نرم افزار، خصوصا بازی، آزمون و خطای محیط‌های مختلف، جستجوی خودآموزهای آنلاین و یادگیری با کمک سایر اعضای انجمن و به اشتراک گذاری تجربه ها - یادگیری و تمرین معماری نرم افزار و جستجوی مدل‌های مختلف و سعی در تشخیص مزایا و معایب هر یک به کمک منابع آنلاین موجود و انتخاب معماری مناسب برای پروژه - یادگیری و تمرین برنامه‌نویسی به زبان موردعلاقه و استفاده از محیط‌های توسعه نرم‌افزار، با استفاده از منابع رایگان آنلاین و راهنمایی سایر اعضای انجمن - یادگیری و تمرین مهندسی پروژه‌های نرم‌افزاری و متدولوژی‌های چابک، سکرام، ناب و تفکر طراحی، نقاط قوت و ضعف و تناسب آنها با تیم تشکیل شده در انجمن و هدف پروژه - یادگیری و تمرین شایستگی‌های غیرفنی (اخلاق حرفه‌ای، مدیریت تولید، الزامات محیط کار، کارآفرینی و فناوری های نوین) و به اشتراک گذاری تجربیات و دانش خود در این زمینه 	برنامه نویسی
<ul style="list-style-type: none"> - برگزاری دوره‌های آموزشی، مشاهده تاملی، چگونه نیک‌دیدن، چگونگی به‌کارگیری حواس پنج گانه، در فهم تصاویر جامعه، خوانش تأثیرگذار، نافذ و چگونگی یک ارائه و دفاع موفق در راستای آموزش آیین ارتباط و آیین اجتماعی - معرفی صاحبان استعداد در هنر گویندگی و نویسندگی به نهادهای مرتبط - تمرین خوانش، ارائه و دفاع از تصویرنویسی، آفرینش و خوانش داستان کوتاه با توجه به تصویر - رسانه‌ای نمودن آثار، در راستای حالات و التذات ادبی دانش‌آموزان (طرح فرصت‌هایی به منظور جانمایی‌استعدادهای فراگیران و اثرشان در جایگاه‌ها و حوزه‌های ادبی و هنری استان‌ها، رونمایی ظرفیت‌ها و استعداد‌های ملی در قالب و ظرف آفرینش‌های ادبی و فرهنگی به نگاه ادبیات‌شناسان سازمان آموزش و پرورش، بزرگان و نویسندگان ساحه ادبیات - راه‌اندازی جشنواره ادبی «جهت ریشه‌دار شدن روح فرهنگی- ادبی موجود در نهاد و ضمیر تمامی شرکت‌کنندگان استان‌ها در راستای شیرینی حضور و ماندگار شدن انگیزه‌های بودن در تمامی مراحل - چاپ آثار دانش‌آموزان در قالب (دیجیتال، کتابچه به تیراژ تعداد شرکت‌کنندگان در استان‌ها)، فصلنامه - برپایی نمایشگاه در سطح مدرسه، منطقه، استان و دعوت از علاقه‌مندان و نویسندگان کوچک جهت دیدار آثار - تهیه کتاب فیلم (لوح فشرده خوانش، ارائه و دفاع‌های دانش‌آموزان در مراحل متفاوت) 	زبان و ادبیات فارسی
<ul style="list-style-type: none"> - برگزاری جلسه توجیهی در رابطه با معرفی محورهای فرهنگ‌و‌هنر در جشنواره توسط مسئول انجمن علمی هنر مدرسه - شناسایی دانش‌آموزان علاقه‌مند در زمینه نمایش و عکاسی روایی - آموزش دانش‌آموزان در جلسات کلاس فرهنگ و هنر با رویکرد ارائه فعالیت‌های مرتبط با جشنواره - برنامه‌ریزی جهت استفاده از زمان و مکان مناسب برای تمرین گروه‌های نمایشی در مدرسه و یا امکانات کانون‌ها و پژوهش‌سراها - تشکیل جلسه جهت تبیین مسائل محیط زیستی برای دانش‌آموزان - بکارگیری اولیا توانمند جهت آموزش و هدایت دانش‌آموزان با نظارت مسئول انجمن 	فرهنگ و هنر
<ul style="list-style-type: none"> - تشکیل انجمن علمی- پژوهشی علوم تجربی در مدرسه و ایجاد شبکه بین انجمن‌های علمی- پژوهشی منطقه‌ای و ملی - شناسایی و بهره‌گیری از توانمندی و خلاقیت دانش‌آموزان در تولید محتوای آموزشی با نرم افزارهای کد نویسی (اسکرچ و پایتون) - انجام آزمایش‌های موزی و دست ورزی به صورت گروهی - آموزش مهارت‌های فرایندی یادگیری علوم تجربی (مشاهده، پیش بینی، فرضیه، استنباط، تعیین متغیرها، طراحی و انجام آزمایش، رسم نمودار و نتیجه گیری و کاربرد آزمایش‌ها در زندگی و صنعت) - طراحی و انجام آزمایش با کاربردی مهارت‌های فرایندی یادگیری علوم تجربی - برگزاری نمایشگاه آثار و تولیدات دانش آموزی مرتبط با علوم تجربی 	فعالیت‌های آزمایشگاهی

	<ul style="list-style-type: none"> - برگزاری کارگاه‌های علمی پژوهشی با رویکرد کاوشگری، پروژه محور و مسأله محور - برگزاری اردوهای علمی پژوهشی در راستای تعمیق یادگیری مهارت محور
<p style="text-align: center;">زبان خارجی</p>	<ul style="list-style-type: none"> - خواندن داستان و شعر کوتاه - خواندن داستان و خلاصه گویی آن - خواندن بخشی از یک داستان و واگذاری تکمیل خلاقانه ادامه داستان به دانش آموزان - تهیه محتوای سمعی و بصری در خصوص مناسبت های اجتماعی- فرهنگی و ملی، هم چنین شخصیت‌های ملی و مذهبی قید شده در کتاب های درسی زبان انگلیسی - تماشای ویدئوهای آموزشی و تحلیل محتوا - بازخوانی و بازنویسی مکالمه‌های جدید و خلاقانه، مرتبط با موضوعات کتب درسی در راستای آموزش سناریونویسی - تهیه و آماده سازی گاهنامه‌های علمی با محوریت موضوعات اشاره شده در کتب درسی - زندگی‌نامه خوانی شخصیت‌های تاثیرگذار اشاره شده در کتب درسی زبان انگلیسی
<p style="text-align: center;">ریاضی</p>	<ul style="list-style-type: none"> - تهیه فصلنامه ریاضی با محوریت کلاس‌های ریاضی و تحت موضوعاتی نظیر: <ul style="list-style-type: none"> • دانش‌آموزان موفق چگونه ریاضی می‌خوانند؟ • خاطرات کلاس ریاضی ما • محتوای درسی • معرفی نرم‌افزارهای ریاضی - برگزاری کارگاه های آموزشی ساخت تولیدات دانش آموزی و برپایی نمایشگاه - برگزاری جلسات طراحی ایده‌های نو و ... - کمک به دانش‌آموزان مشکل‌دار و تلاش در جهت رفع مشکلات آن‌ها
<p style="text-align: center;">مناظره علمی</p>	<ul style="list-style-type: none"> - طرح مسأله (موضوع مورد مناظره)، تحقیق و پژوهش توسط اعضای گروه، هم‌اندیشی در گروه و انتخاب گزاره‌های منطقی - طراحی اینفوگراف مربوط به گزاره‌ها، مستندات و استدلال‌های مناظره توسط هر تیم - برگزاری مناظره و نقد علمی توسط همه گروه‌های دانش‌آموزی
<p style="text-align: center;">محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی</p>	<ul style="list-style-type: none"> - اجرای فعالیت‌های گروهی مهیج برای یادگیری و بازی های مهارتی و تعاملی به‌کارگیری مفهوم هر یک از مهارت‌های زندگی به طور عمیق و عملی از طریق مثال، ارائه تکالیف و پروژه‌های عملی مرتبط توسط دبیران همه دروس در کلاس درس - برگزاری اردوهای سامانه سیدا/ شبکه شاد، جشن‌ها و مسابقات مهیج درون مدرسه‌ای با محوریت توسعه خودآگاهی، همدلی، روابط بین‌فردی، ارتباط مؤثر، مقابله با استرس، مدیریت هیجان، حل مسأله، تصمیم‌گیری، تفکر نقادانه، تفکر خلاقانه با مشارکت همه دبیران و اولیای علاقمند - پژوهش در مورد انواع بازی‌ها و ابزارهای بازی، انواع ژانر اتاق فرار و نحوه پیاده‌سازی آن و به اشتراک گذاشتن نتایج با سایر اعضای انجمن - تلاش برای ساخت بازی‌وارها، المان‌ها و معماهای خلاقانه و ارائه آن به همه دانش‌آموزان انجمن برای گرفتن بازخورد - پژوهش در زمینه سناریونویسی برای ساخت بازی‌های عملی، جستجوی سناریوهای موجود و بحث و نقد گروهی در مورد آن‌ها - یادگیری و تمرین تدوین سند تخصصی بازی (GDD) و تلاش برای بررسی دقیق چند سند توسعه بازی دانلود شده از اینترنت و الگو گرفتن از آن‌ها - یادگیری و تمرین نرم‌افزارهای طراحی گرافیکی برای تولید المان‌های گرافیکی بازی‌ها، جستجوی خودآموزهای آنلاین و یادگیری با کمک سایر اعضای انجمن و به اشتراک گذاری تجربه ها - ایده‌پردازی، مطالعه و تحقیق در زمینه مهارت‌های زندگی و بررسی مثال‌های پیاده‌سازی شده از بازی‌های تعاملی در این زمینه و ارائه تجربیات خود در انجمن و نقد و بررسی آن‌ها - برگزاری جلسات طوفان فکری برای پیدا کردن ایده‌های خلاقانه برای تولید معماها و داستان هر بخش از جریان بازی و ثبت آن‌ها در همه کلاس‌ها، متناسب با موضوع درس و با هماهنگی مسئولان انجمن علمی بازی‌های مهارتی و توسعه فردی (با استفاده از روش‌های مختلف علمی حل مسأله خلاقانه مانند تریز TRIZ، تفکر طراحی، شش کلاه تفکر و ...) - پیش مداوم رفتار خود، برای اندازه‌گیری میزان استفاده صحیح از هر یک از مهارت‌های زندگی در زندگی روزمره، یادداشت برداری و ارائه گزارش هفتگی به سایر اعضای انجمن در زمینه نکات جدید آموخته شده - تشویق تجربیات جدید در زمینه مهارت‌های زندگی، ارجحی به رفتارها و انتخاب‌های درست و ارائه کارت تشویق هفتگی به دانش‌آموزان موفق در زمینه کمک به توسعه مهارت‌های زندگی کل اعضای انجمن

مصادیق پیشنهادی تکالیف پروژه محور (گروهی/ انفرادی) دانش‌آموزی مرتبط با محورهای جشنواره

محور	جدول شماره ۳- مصادیق پیشنهادی تکالیف دانش‌آموزی (گروهی/ انفرادی) پروژه محور
بازارچه های کسب و کار دانش‌آموزی	<ul style="list-style-type: none"> - شناسایی نیاز مشتریان در زیست بوم محل زندگی - طراحی ایده در مورد نیاز شناسایی شده - ارائه نمونه اولیه طرح تولیدی/ خدماتی بر اساس مراحل ۹ گانه طراحی و ساخت پروژه ۱ - طراحی بوم مدل کسب‌وکار ایده کسب و کاری - تحقیق در مورد شیوه‌های نوین تجارت بصری - بررسی نحوه فروش محصول/ ارائه خدمت (حضور یا سامانه‌های الکترونیکی میزبان کسب‌وکار) - فروش محصول/ ارائه خدمت در غرفه اختصاصی بازارچه کسب و کار - شناسایی صاحبان مشاغل، سازمان ها یا شرکت های جامعه هدف فروش محصول/ ارائه خدمت - طبقه بندی مشتریان و ارائه راه حل های خلاقانه جهت فروش محصول/ ارائه خدمت به هر طبقه خاص از مشتریان - مستندسازی فرآیندهای اجرایی محور بازارچه های کسب و کار دانش آموزی متناسب با چهارچوب پیشنهادی - تهیه کلیپ تبلیغاتی جهت معرفی محصول/ خدمت ارائه شده - بررسی و مطالعه نحوه ارتقا و تکامل محصول/ خدمت در آینده
دست‌سازه	<ul style="list-style-type: none"> - نوشتن چندایده خلاقانه با استفاده از روش های خلاقانه پودمان اول کتاب کار و فناوری هفتم برای پایه های هفتم، هشتم و نهم - کشیدن نقشه یک ایده خلاقانه با دست آزاد پایه هفتم - کشیدن یک ایده خلاقانه با ابزار اندازه گیری پایه هفتم و هشتم - کشیدن یک ایده خلاقانه با رایانه پایه نهم - ارتقای پروژه‌های عملی پودمان‌های کتاب های هفتم، هشتم و نهم - تهیه کلیپ آموزشی و تبلیغی برای گسترش جشنواره نوجوان خوارزمی پایه هشتم و نهم
پژوهش	<ul style="list-style-type: none"> - انجام کار تحقیقی جهت: - شناسایی مسائل مورد علاقه محیط پیرامون، تعیین هدف و منظور از انجام پژوهش (اینکه به دنبال یافتن چه چیزی است؟ و منظور نهایی از انجام آن چیست؟)، طرح سؤال/ فرضیه، تهیه منابع مطالعاتی و چگونگی به دست آوردن اطلاعات، تعیین روش دقیق پاسخ به پرسش، نقد و ارزشیابی منطقی کار با توجه به روش انتخابی جهت آشکار شدن نقاط ضعف و قوت پژوهش و تلاش جهت رفع آن، بررسی و نتیجه‌گیری (دسته بندی و تفسیر اطلاعات)، ارائه گزارش و ...
ریاضی	<ul style="list-style-type: none"> - تولید فیلم ابزار کاربردی ریاضی (ابزار های اندازه گیری، بهره گیری از مکانیزم های مهارتی در اندازه گیری ها/ واقعیت مجازی/ واقعیت افزوده - روایت‌گری از یک رویداد علمی ریاضی - مصاحبه با صاحبان مشاغل مرتبط با ریاضی و ... - تحقیق در تهیه لیستی از اپلیکیشن‌های آموزش ریاضی در سطح پایه و مقطع - تهیه فیلم‌های کوتاه گفت‌وگو ریاضی با سؤالات و پاسخ‌های مبتنی بر ریاضی - تهیه فیلم و عکس از ابزارهای ساخته شده توسط دانش‌آموزان ایرانی و خارجی با توضیحات لازم و نوع کاربرد آن - تهیه بانک لغات مفاهیم ریاضی در مقطع متوسطه یک - تحقیق و پژوهش علمی در تاریخ ریاضی و ریاضی‌دانان در ایران
زبان و ادبیات فارسی	<ul style="list-style-type: none"> - تصویرخوانی بر اساس رمزینه (کیوآرکد) و اهداف دروس در بخش‌هایی نظیر: - گزینش عنوانی ادبی از تصویر - بیان و شرح دیده‌های خویش از تصویر - توصیف جزئیات تصاویر و سنجش جزئیات گونه‌گون تصاویر با یکدیگر، جهت تمرین مشاهده تاملی - نوشتن اجزا و عناصر دیداری و غیردیداری و پرداختن دقیق به برونه و درونه تصاویر عینی با به‌کارگیری حواس پنج‌گانه (شنیداری، شمیمایی و ...) در بخش جزئیات

۱. پودمان نوآوری و فناوری - روش کاربرد مراحل طراحی و ساخت؛ مندرج در صفحه (۹) کتاب کاروفناوری پایه هفتم

۲. متناسب با فرآیند نکات راه اندازی بازارچه مندرج در کتاب کاروفناوری پایه هفتم صفحه ۱۷۹

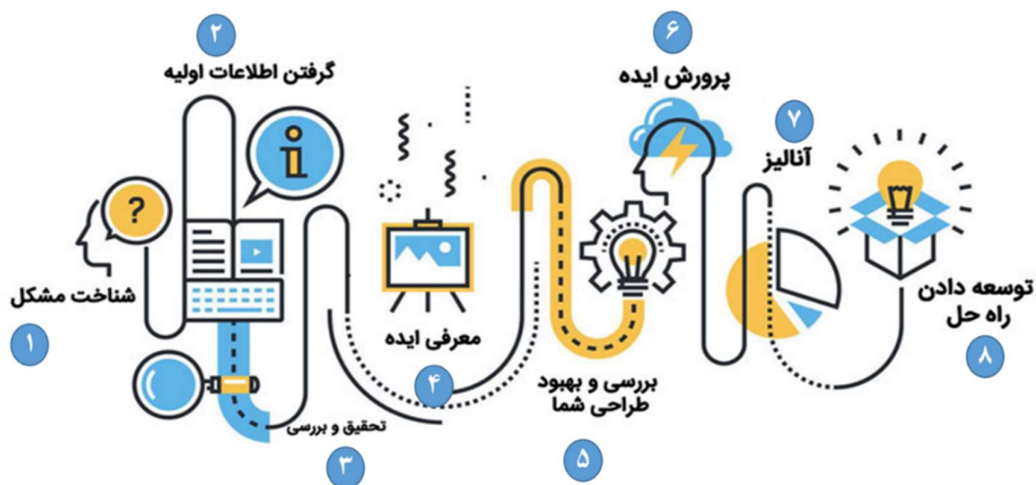
<ul style="list-style-type: none"> - ايجاد تصاویر ذهنی و توصیف جزئیات آن - درک اهداف تصاویر (عینی و ذهنی) - تصویرنویسی با توجه به اهداف کتاب های درسی هر سه پایه: - پرورش موضوعی از پیام ها و خوشه های معنایی ایی که از آفرینش خویش به درک می آیند. - آفرینش انشایی ساختاری (با بخش های آغازین، میانی و پایانی) در بخش نگارش یا پدید آوردن داستانی کوتاه بر اساس مفاهیم و اهداف تصویر بر اساس اختیار و علاقه مندی دانش آموزان - خوانش اثر آفرینش یافته با بهره گیری از لحن مناسب کلام، ظرفیت های پیرایه ای و ... با بیانی شیوا، رسا و تاثیرگذار - ارائه متن و دفاع از آفرینش (انشای ساختاری یا داستان) خویش جهت قراردادن دانش آموزان در مرحله ای بالاتر؛ در راستای تقویت فن بیان، پرورش اعتماد به نفس و نمود خودباوری براساس اهداف کتاب های مهارت های نوشتاری و ادبیات فارسی (بخش گفت و گو، بازپروزی، بارش فکری، پرورش سخن گفتن و ...) 	
<ul style="list-style-type: none"> - تشکیل گروه دانش آموزی برای ارائه ایده در حوزه نمایش - تشکیل گروه نمایش و دور هم خوانی متن - ارائه و تحلیل نمونه نمایش های اجرا شده متناسب با مقطع سنی دانش آموزان - ارائه پیش طرح هایی برای اجرای دکور در نمایش - ارائه فهرستی از مسائل محیط زیستی مرتبط با محل زندگی (موضوع عکاسی روایی) - بررسی و تحلیل نمونه کارهای عکاسی روایی 	<p>فرهنگ و هنر</p>
<ul style="list-style-type: none"> - ساخت کلیپ سمعی و بصری از مکان های دیدنی، فرهنگ و آداب شهر محل زندگی و بناهای تاریخی آن با بیان توضیحات به زبان انگلیسی - مصاحبه با معلمان، اساتید و مترجمان زبان انگلیسی در خصوص رشته زبان انگلیسی و آینده شغلی مرتبط با این رشته - تهیه عکس از آثار طبیعی، تاریخی، مذهبی و مشاهیر و ... صحبت در خصوص آنها - تهیه مصاحبه های سمعی و بصری با محوریت مناسبات ملی و مذهبی اشاره شده در کتاب های درسی زبان انگلیسی 	<p>زبان خارجی</p>
<ul style="list-style-type: none"> - تشکیل گروه های علمی پژوهشی در کلاس درس - ارائه تکالیف مهارت محور - تولید محتوای آموزشی، انجام آزمایش های موازی و دست ورزی به صورت انفرادی و گروهی - تهیه محتوای آموزشی بر اساس سر فصل های کتاب درسی با نرم افزارهای کدنویسی مثل اسکرچ و پایتون - تولید بازی های آموزشی به صورت الکترونیکی و واقعی براساس سرفصل های کتاب درسی - برگزاری سنجش عملکردی پروژه محور به صورت گروهی - پیدا کردن چالش های مباحث کتاب درسی در زندگی روزمره و پژوهش در چگونگی مواجهه با این چالش ها در خدمت زندگی - برگزاری مناظره های علمی - تولید دست سازه های علوم تجربی از مباحث تخصصی یا تلفیقی با سایر دروس به منظور عینیت بخشی به مفاهیم علوم تجربی و کاربردهای آن در زندگی 	<p>فعالیت های آزمایشگاهی</p>
<ul style="list-style-type: none"> - ارائه تکلیف در خصوص مطالعه کسب و کارهای آینده و مهارت های مورد نیاز آن - ارائه تکلیف در زمینه شناخت بازی های جدی و نحوه استفاده از آنها برای ارزیابی و توانمندسازی افراد در زمینه مهارت های زندگی - یافتن نمونه نرم افزارها و بازی های آموزشی موجود در وب برای سرفصل های مختلف مهارت های مرتبط با دروس مختلف - ارائه تکالیف عملی در خصوص شناخت خود و استعداد های فردی، یافتن نمونه تست های خودشناسی بازی وار و پژوهش در زمینه نحوه پیاده سازی آنها - ارائه تکلیف ساخت داستان و سناریوی بازی کاربردی برای آشنایی با مشاغل، شناخت استعدادها و علایق فردی، مهارت های مختلف زندگی و انتخاب رشته و شغل - ارائه تکلیف طراحی و ویرایش تصاویر گرافیکی خلاقانه متناسب با محتوای دروس مختلف - بیان روش حل مسائل مختلف با زبان الگوریتمی و خواستن این روش رویارویی با زندگی روزمره و حل مسائل آن 	<p>برنامه نویسی</p>

<p>- ارائه تکالیف مسأله محور با تاکید بر حل آنها به صورت الگوریتمیک</p> <p>- در نظر گرفتن نمره برای خلق بازی‌ها، وب سایت‌ها و نرم‌افزارهای جدید توسط دانش‌آموزان در راستای اهداف آموزشی و پرورشی کلیه دروس</p>	
<p>- عکس‌برداری از آثار طبیعی، تاریخی، مذهبی، مشاهیر و ... از نزدیکترین منطقه به محل سکونت</p> <p>- تحلیل عکس از نظر جغرافیایی (موقعیت، نوع آب و هوا، زیست بوم و ...)، اجتماعی و فرهنگی (آداب و رسوم و سنن و خرده فرهنگ های محلی بومی) و تاریخی (اتفاقات تاریخی رخ داده در بستر این زیست بوم)</p>	<p>مناظره علمی</p> <p>مطالعات اجتماعی</p>
<p>- انجام تست‌های خودشناسی و سنجش استعدادها (از طریق سامانه معرفی شده توسط ناظر کشوری)، مطالعه نتیجه آن و ارائه بازخورد تاثیر کسب آگاهی بیشتر در مورد خود و نحوه استفاده از این آگاهی برای توسعه بهتر مهارت‌های زندگی</p> <p>- تشکیل تیم بازی‌سازی و نگارش نقش‌های مناسب برای هر فرد، متناسب با شناخت هر فرد از خود و شناخت سایر اعضا از او که به صورت مکتوب بررسی می‌شود.</p> <p>- پژوهش در مورد انواع بازی‌ها و ابزارهای بازی، انواع ژانر اتاق فرار و نحوه پیاده‌سازی آن و به اشتراک گذاشتن نتایج با سایر اعضای انجمن</p> <p>- تلاش برای ساخت بازی‌وارها، المان‌ها و معماهای خلاقانه و ارائه آن در کلاس همه دروس، برای گرفتن بازخورد</p> <p>- جستجوی سناریوهای مختلف بازی‌سازی در اینترنت و بحث و نقد آن‌ها در کلاس درس</p> <p>- پژوهش در مورد سند تخصصی بازی (GDD) برای انواع اتاق فرار، و تلاش برای بررسی دقیق چند سند توسعه بازی دانلود شده از اینترنت و الگو گرفتن از آن‌ها</p> <p>- یادگیری نرم‌افزارهای طراحی گرافیکی و آموزش آن به سایر دانش‌آموزان</p> <p>- بررسی مثال‌های پیاده‌سازی شده از بازی‌های تعاملی در زمینه مهارت‌های زندگی و ارائه تجربیات خود در انجمن و نقد و بررسی آن‌ها</p> <p>- برگزاری جلسات طوفان فکری و نگارش نتیجه آن و بحث و بررسی نتایج آن</p> <p>- پایش مداوم رفتار خود، برای اندازه‌گیری میزان استفاده صحیح از هر یک از مهارت‌های زندگی در زندگی روزمره، یادداشت برداری و ارائه گزارش هفتگی به سایر اعضای انجمن در زمینه نکات جدید آموخته شده</p> <p>- تکمیل دفتر کارنما به طور هفتگی برای پروژه بازی</p>	<p>بازی‌های مهارتی و توسعه فردی</p>

• راهنمای خلاصه مدیریت پروژه برای محورهای پروژه محور

پروژه، مجموعه‌ای از فعالیت‌ها است که هدف مشخصی دارد و باید در مدت زمان مشخصی کامل شود. زمانی که پروژه به پایان می‌رسد؛ محصول یا خدمت خاصی شکل گرفته‌است.

مراحل مدیریت پروژه های خلاقانه دانش آموزی



■ منابع مالی و اعتبارات مورد نیاز

اعتبارات مربوط به مرحله استانی و کشوری این فعالیت از محل «اعتبارات کیفیت بخشی معاونت آموزش متوسطه» متناسب با تخصیص اعتبار دریافتی از سوی سازمان برنامه و بودجه کشور و پس از تامین نقدینگی توسط اداره کل خزانه وزارت امور اقتصادی و دارایی و براساس میانگین عملکرد ۳ ساله در تخصیص اعتبار این فعالیت به ادارات کل آموزش و پرورش استانها ابلاغ اعتبار می شود.

- اعتبارات مربوط به حضور دانش آموزان استثنایی/ تلفیقی بر عهده «سازمان آموزش و پرورش استثنایی» خواهد بود.
- بدیهی است؛ میزان اعتبار تخصیصی، براساس عملکرد استانها در اجرای صحیح و کیفیت بخشی فعالیت های جشنواره، مطابق شیوه نامه مزبور است.
- براساس آیین نامه اجرایی مدارس^۲ می توان از محل «کمک های مردمی» نسبت به کیفیت بخشی مرحله مدرسه ای جشنواره اقدام نمود:

■ شاخص های پایش و ارزشیابی

به منظور کنترل و بهبود فرآیندهای جشنواره، نظارت و ارزیابی از فعالیت ها در سه سطح ستادی، استانی و منطقه ای انجام می شود. اجرای طرح در «استان، منطقه و مدرسه» براساس بازدیدهای حضوری و دریافت مستندات مطابق جدول زمانبندی و اقدام های اجرایی (مندرج در جدول ۶)، از چگونگی و کیفیت اجرای طرح در استان ها ارزیابی به عمل می آید. رعایت زمان بندی و هدف گذاری دستورالعمل در ارزیابی، مؤثر و مورد تأکید است.

- **سطح یک:** نظارت و ارزیابی توسط نمایندگان ستاد در «کمیته تخصصی آموزشی و پرورشی»، «ناظران کشوری دبیرخانه علمی»، «ناظران دبیرخانه کشوری» مستقر در یکی از استان های کشور
- **سطح دو:** نظارت و ارزیابی توسط نمایندگان استان در «کمیته تخصصی آموزشی و پرورشی» و «دبیرخانه اجرایی» و ارائه گزارش عملکرد از اجرای شیوه نامه به ستاد (هر سه ماه یک بار)
- **سطح سه:** نظارت و ارزیابی توسط نمایندگان «کارگروه توسعه مدیریت» منطقه/ ناحیه/ شهرستان و ارائه گزارش عملکرد از اجرای شیوه نامه به کمیته استان (هر سه ماه یک بار)

۳. مصوب چهل و یکمین (۴۱) جلسه کمیسیون معین شورای عالی آموزش و پرورش مورخ ۱۴۰۰/۰۵/۱۰

- فصل دوم- راهبری و مدیریت- ماده ۱۰- وظایف و اختیارات- الف- وظایف مدیریتی- بخش اجرا و پشتیبانی- بند ۲

- فصل ششم- امور مالی- ماده ۱۳۰

نمون برگ نظارت بر عملکرد مدارس دوره اول متوسطه/ پیش حرفه‌ای (استثنایی) در جشنواره نوجوان خوارزمی

جدول شماره ۵- نمون برگ نظارت بر عملکرد مدارس

محور	شاخص	شواهد	عالی	خیلی خوب	خوب	متوسط	ضعیف
			۵	۴	۳	۲	۱
برنامه‌ریزی	دریافت بخشنامه و اصلاحیه شیوه‌نامه جشنواره از منطقه (به صورت فیزیکی یا از طریق مراجعه به سایت منطقه) شرکت مدیر یا نماینده مدرسه در جلسات توجیهی (منطقه‌ای/ استانی)	مشاهده بخشنامه					
	اطلاع‌رسانی و طرح موضوع در شورای دبیران	مشاهده صورت جلسه					
	تبلیغات، معرفی و توجیه دانش‌آموزان و اولیاء آنان در خصوص جشنواره و اهداف آن (درج اخبار جشنواره در تارنمای مدرسه)	مصاحبه با دانش‌آموزان					
	شناسایی دبیران فعال جهت مشارکت در اجرای جشنواره به عنوان رابط، راهنما و تسهیل‌گر	مشاهده ابلاغ					
	تعیین اهداف و رویکردهای جشنواره (پرهیز از نخبه‌پروری و آموزش گلخانه‌ای)	مصاحبه با دانش‌آموزان و دبیران					
	جلب مشارکت حداکثری دانش‌آموزان برای حضور فعال و متوازن در کلیه محورها و انجام فعالیت‌های پروژه محور	مصاحبه با دانش‌آموزان. نمایشگاه آثار. پوستر و نصب تراکت در تابلو اعلانات مدرسه					
	برنامه‌ریزی جهت تشکیل بازارچه‌های دانش‌آموزی و اطلاع‌رسانی از طرق مختلف مانند رسانه‌های محلی و ...	مصاحبه با دانش‌آموزان					
	بهره‌گیری از ظرفیت پژوهش‌سراها، کتابخانه‌ها، انجمن‌های علمی و ...	مشاهده اسناد. مصاحبه با دانش‌آموزان					
	برنامه‌ریزی برای داوری آثار مطابق نمون‌برگ‌های ارزیابی و زمان‌بندی جشنواره	ابلاغ داوری. مشاهده برگ‌های ارزیابی					
	فرآیند اجرا	ثبت الکترونیکی مشخصات و آثار دانش‌آموزان شرکت‌کننده به تفکیک محورها (مطابق نمون‌برگ) و الصاق شناسنامه برای هر اثر	مشاهده مستندات				
جذب مشارکت‌های مردمی، نهادهای دولتی و ... برای برگزاری بازارچه‌ها		مشاهده مستندات					
ایجاد شرایط ترغیبی و تشویقی برای دانش‌آموزان اعم از برگزاری مراسم تقدیر، اهداء جويز و ...		مشاهده مستندات					
رعایت نکات ایمنی و بهداشتی در ارائه و فروش تولیدات و محصولات		مشاهده مستندات تشکیل بازارچه					
پرهیز از عرضه محصولات خارجی و توجه به صنایع بومی و محلی منطقه		مشاهده مستندات/ مکاتبات					
دعوت از مسئولین منطقه/ اولیاء و ... جهت بازدید از بازارچه و نمایشگاه آثار دانش‌آموزان		مشاهده مستندات/ مکاتبات					
ایجاد بانک اطلاعاتی از مستندات فرآیند برگزاری مسابقات و تشکیل بازارچه‌ها (اعم از صورتجلسات، عکس و فیلم و ...) به صورت الکترونیکی یا فیزیکی		مشاهده مستندات/ مکاتبات					
خلاقیت و نوآوری در اجرای جشنواره و تشکیل بازارچه‌های درس کار و فناوری (نسبت به سال قبل)		ارائه مستندات					
نوآوری و خلاقیت							

نمايه فرآيند اجرا

نمايه فرآيند اجراي جشنواره نوجوان خوارزمي





۱- محور قرآن و معارف اسلامی

این محور به دنبال توانمندسازی دانش‌آموزان در زمینه «درک معنای عبارات ساده و پرکاربرد آیات «قرآن کریم» و تدبیر، تأمل و بصیرت در سه حوزه اعتقادات، اخلاق و احکام به منظور بروز رفتار مبتنی بر حکمت و معرفت از خود برای سامان‌دهی زندگی فردی و اجتماعی بر محور بندگی ذات احدیت و براساس تفکر، مطالعه و پژوهش در ارتباط با طبیعت، مشاهده گیاهان و مطالعه محل زندگی موجودات زنده است. به طوری که دانش‌آموزان عزیز بتوانند؛ ضمن شناخت دین به عنوان راهنمای عمل و برنامه زندگی خود، در مسیر شناخت فکورانه، ایمان آگاهانه و عمل ارادی قرار گرفته، با تقویت «پرورش تفکر، تعقل و حکمت»، سؤالات و مسائل اعتقادی، فقهی و حکمی خود را مورد کند و کاو قرار داده، زمینه تعالی خود را فراهم نمایند. در این محور آثار دانش‌آموزان در تمام مراحل (مدرسه‌ای، منطقه‌ای / ناحیه‌ای / شهرستانی و استانی) به صورت گروه ۲ نفره، مطابق گام‌های زیر تولید و پس از داوری «غیرحضوری»، اثر برگزیده به همراه «مستندات مربوط» به مرحله بعد ارسال می‌شود.

■ مرحله مدرسه ای و منطقه ای / ناحیه ای / شهرستانی

در مرحله مدرسه‌ای دانش‌آموزان درباره «آیه اعلام شده از سوی دبیرخانه علمی»، مطالعه و تحقیق نموده تا به مفهوم عمیق آن دست یابند. پس از فهم معنای آیه، باید تلاش کنند؛ مصادیق مرتبط با این آیه را در زندگی فردی و اجتماعی خود کشف و بر اساس آن ضمن پرداختن به تشریح و تبیین موقعیت‌های مربوط به این آیه، دلالت‌های عملیاتی و کاربردی آن را استخراج و نتیجه کار خود را در قالب یک اثر هنری- رسانه‌ای به عنوان خروجی نهایی ارائه دهند. آثار دانش‌آموزان به صورت «غیرحضوری» طی گام‌های زیر اجرا می‌شود:

گام اول: مطالعه و تحقیق درخصوص آیه ۸ سوره مبارکه مائده

- مطالعه، تحقیق و فهم معنای آیه
- کشف مصادیق مرتبط با آیه در زندگی فردی و اجتماعی خود
- تشریح و تبیین موقعیت‌های مربوط به آیه
- استخراج دلالت‌های عملیاتی و کاربردی آیه

گام دوم: ساخت و ارائه اثر

- ساخت اثر هنری- رسانه ای
- ارائه اثر در قالب «اینفوگرافی»، «پادکست»، «عکس»، «داستان کوتاه» و «فیلم کوتاه»

گام سوم: داوری غیرحضوری

- داوری آثار به صورت غیرحضوری
- اعلام اثر برتر به مراحل بعدی به همراه مستندات

آیه منتخب مراحل مدرسه ای و منطقه‌ای:

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

« يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُونُوا قَوَّامِينَ لِلَّهِ شُهَدَاءَ بِالْقِسْطِ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَتَاؤُنَا قَوْمٍ عَلَىٰ أَلَّا تَعْدِلُوا اعْدِلُوا هُوَ

أَقْرَبُ لِلتَّقْوَىٰ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ. » «سوره مبارکه مائده/ آیه ۸»

ای اهل ایمان! همواره [در همه امور] قیام کننده برای خدا و گواهان به عدل و داد باشید و نباید دشمنی با گروهی، شما را بر آن دارد که عدالت نورزید؛ عدالت کنید که آن به پرهیزکاری نزدیک تر است و از خدا پروا کنید؛ زیرا خدا به آنچه انجام می‌دهید آگاه است.

مرحله استانی

در این مرحله چندین موقعیت که ناظر به زندگی فردی و اجتماعی یک نوجوان امروزی است و او را با چالش تصمیم‌گیری مواجه می‌کند مطرح می‌شود. دانش‌آموز نوجوان ضمن یافتن پاسخ‌های عقلانی برای زندگی خود، با بررسی و تحلیل گزینه‌های مختلف به تصمیم نهایی می‌رسد.

- **گام اول:** حل موقعیت چالشی
 - انتخاب یک موقعیت چالشی
 - بررسی، مطالعه و تحلیل چالش انتخابی
 - یافتن مناسب‌ترین و بهترین راه‌حل و پاسخ عقلانی «مبیتی بر معارف قرآنی»
 - **گام دوم:** ساخت و ارائه اثر
 - ارائه اثر در قالب «پادکست»
 - **گام سوم:** داوری غیرحضوری
 - داوری آثار به صورت غیرحضوری
 - اعلام اثر برتر به مرحله کشوری به همراه مستندات
- توجه:

۱. ضروری است؛ «دبیران راهنما» در تمام مراحل جشنواره، ضمن راهنمایی و هدایت دانش‌آموزان، منابع مطالعاتی پیشنهادی (روش استفاده از قرآن و معارف، روش جست‌وجو در قرآن و ...) در اختیار آنان قرار دهند.
۲. منبع اصلی برای حل چالش و مسائل مربوط به هر موقعیت و دستیابی به پاسخ‌های برگزیده قرآن کریم است.
۳. زمان ساخت اثر در این محور جمعاً (۱۰ دقیقه) است
۴. ضروری است؛ داوران پس از پایان هر گام، بازخورد علمی لازم را به دانش‌آموزان ارایه نمایند.

نمون برگ شماره ۱-۱- ارزیابی غیرحضوری محور قرآن و معارف



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمي

۱۰۰ امتیاز

ارزیابی غیرحضوری از طریق بررسی مستندات

شناسه گروه در پادا:	کدملی دانش آموزان: ۱- تلفن: ۲- تلفن:
استان:	نام مدرسه: نوع مدرسه: عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه <input type="checkbox"/>
منطقه / ناحیه / شهرستان:	تلفن مدرسه: نام دبیر راهنما: رشته تحصیلی:
پایه تحصیلی:	تاریخ داوری: ساعت:

ردیف	معیار	توضیح معیار	امتیاز	امتیاز مکتسبه	ذکر دقیق دلایل کسر امتیاز
۱	فهم معنای صحیح آیه	دانش آموز باید معنای صحیح آیه را متوجه شده باشد تا بتواند در گام بعد موقعیت های مرتبط با آن را در زندگی شناسایی کند. این امر را می توان از محتوای داخل اثر نهایی و همچنین مصادیق انتخاب شده دریافت.	۱۰		
۲	برقراری ارتباط مناسب میان مفهوم آیه و مصادیق زندگی واقعی	بعد از اینکه دانش آموز معنای دقیق آیه را فهمید باید بتواند مصادیق متناسب با آن را در زندگی فردی و اجتماعی خود کشف کند.	۱۵		
۳	استنباط صحیح دلالت عملیاتی و کاربردی آیه	علاوه بر کشف مصادیق و موقعیت های مرتبط با آیه، دانش آموز باید بتواند نشان دهد که طبق این آیه، در آن موقعیت چه تکلیفی وجود دارد و چه عملی را باید انجام داد.	۱۵		
۴	محتوای مناسب، غنی و منسجم	دانش آموز باید در بیان و توضیح اندیشه های خود در اثر نهایی، از محتوای مناسب و متنق استفاده نماید و مطالبش از انسجام کافی برخوردار باشد.	۱۵		
۵	تناسب قالب و محتوا	بسته به مصادیق انتخاب شده و محتوای مدنظر دانش آموز جهت ارائه به مخاطب، باید قالب بهتر انتخاب شود. هر چه تناسب میان قالب و محتوا بیشتر شود، اثرگذاری اثر هنری افزایش می یابد.	۱۰		
۶	رعایت نکات حداقلی فنی درباره هر قالب	با توجه به اینکه هدف اصلی این مرحله تولید یک اثر هنری حرفه ای نیست و فهم معنا و قدرت کاربردی آیه اولویت دارد، کافی است مولفه های فنی و هنری آثار نهایی به صورت کلی ارزیابی شود و سطح انتظار در حد رعایت نکات حداقلی باشد.	۱۰		
۷	خلاقیت و نوآوری	خلاقیت و نوآوری می تواند در انتخاب و بیان محتوا، انتخاب مصادیق زندگی واقعی، چینش مطالب و سیر آنها، انتخاب قالب، طراحی فنی و هنری و ... محقق شود.	۱۰		
جمع امتیاز			۱۰۰		

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه / استان / کشور):	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه / استان / کشور):		

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموزان)



۲- محور پژوهش

این محور به دنبال توانمندسازی دانش‌آموزان در زمینه «طراحی و انجام یک پروژه پژوهشی»، برای پاسخ به سؤالات فردی و اجتماعی و حل مسائل اطراف خود با استفاده از فرایند و توالی منطقی روش علمی و پژوهشی به منظور کسب شایستگی لازم برای خودارزیابی و خودشکوفایی است. به طوری که دانش‌آموزان بتوانند خودشان، مسائل علمی را مورد کند و کاو قرار داده و کسب تجربه نمایند.

هدف اصلی از انجام پژوهش‌های دانش‌آموزی در جشنواره نوجوان خوارزمی، کسب مهارت‌های پژوهشی متناسب با دوره سنی دانش‌آموزان دوره اول متوسطه نظیر: «مسأله‌یابی، مشاهده کردن، جمع‌آوری اطلاعات، هدف‌نویسی، شناسایی روش و ابزار در جمع‌آوری اطلاعات، بهره‌گیری از منابع، ساخت ابزار مصاحبه، تجزیه و تحلیل، تدوین گزارش، توانایی ارائه نتایج و ارائه پیشنهاد پژوهشی» است. در این راستا ضمن توجه به انجام پژوهش‌های کتابخانه‌ای و میدانی، ضروری است در انجام یک طرح پژوهشی، دانش‌آموز نقش اصلی را داشته باشد.

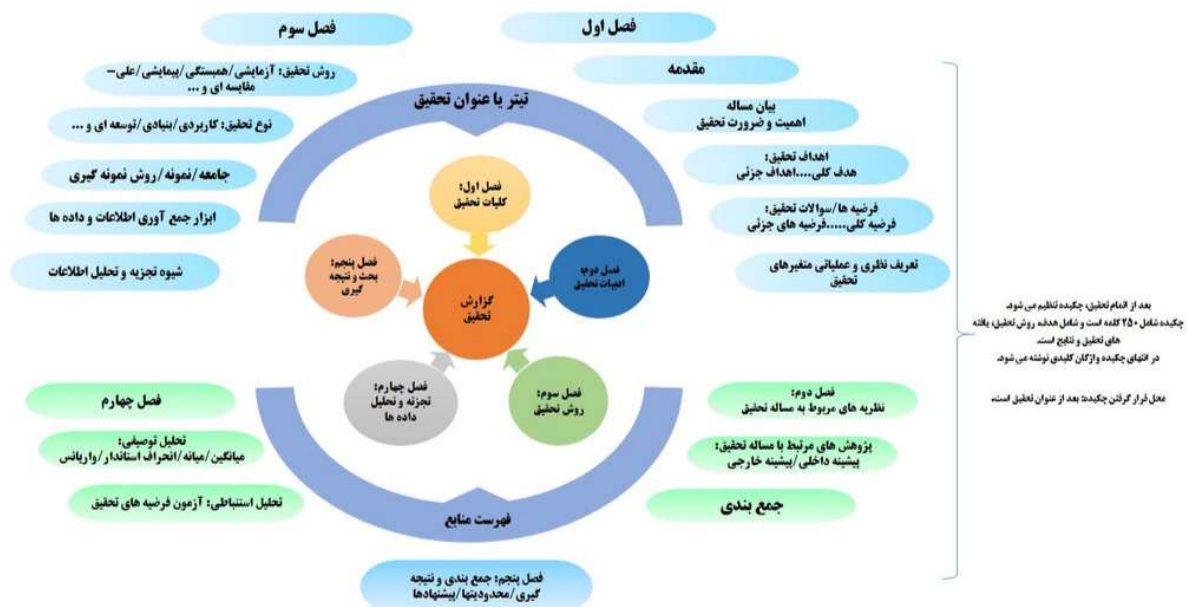
آثار پژوهشی دانش‌آموزان در تمام مراحل (مدرسه‌ای، منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی و استانی) به صورت گروهی، مطابق گام‌های زیر تولید و پس از ارزیابی، اثر برگزیده به همراه «مستندات مربوطه» به مرحله بعد ارسال می‌شود:

■ مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی و استانی

- **گام اول:** انجام پژوهش به صورت کمی، کیفی یا ترکیبی
- **گام دوم:** ارزیابی غیرحضوری (از طریق بررسی مستندات پژوهش)
- **گام سوم:** ارزیابی حضوری (از طریق ارائه شفاهی و دفاع از پژوهش)

■ توجه:

۱. ضروری است «دبیران راهنما» در تمام مراحل جشنواره، دانش‌آموزان را راهنمایی و هدایت نمایند.
۲. کل زمان اختصاصی ارزیابی حضوری این محور جمعاً (۲۰ دقیقه) است.
- **نکته:** آثار و تولیدات دانش‌آموزان و گروه‌های دانش‌آموزی که در دوره‌های پیشین جشنواره موفق به کسب مقام در مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای و استانی) شده‌اند، در صورتی مجاز به شرکت مجدد در این دوره از جشنواره هستند که اثر تولیدی خود را به روزآوری نموده و یا حداقل ۵۰ درصد تغییر در «محتوا، کارکرد و فعالیت» داده باشند.





به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی

نمون برگ شماره ۲-۱- ارزیابی غیرحضورى محور پژوهش

۷۰ امتیاز

ارزیابی غیرحضورى از طریق بررسى مستندات

شناسه گروه:		کدملى دانش آموزان: ۱- تلفن: ۲- تلفن:		
استان:		نام مدرسه:		
منطقه / ناحیه / شهرستان:		نوع مدرسه: عادى <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه <input type="checkbox"/>		
پایه تحصیلی:		تلفن مدرسه:		
موضوع پژوهش:		نام دبیر راهنما:		
		رشته تحصیلی:		
		ساعت:		
		تاریخ داوری:		
ردیف	معیار	زیرمعیار	ضریب	
۱	موضوع	روشن و قابل فهم بودن	۱	
		جدید و نو بودن	۱	
		مفید و کاربردی بودن	۲	
۲	چکیده	در بر گیرنده چارچوب طرح	۱	
		گویا و قابل فهم بودن	۱	
۳	مقدمه	اشاره به کلیات لازم برای ورود به پژوهش	۲	
		داشتن چارچوب نظری	۲	
		بیان مسئله به شکل مستند	۲	
۴	بیان مسأله	اشاره به شرایط خاص مسئله	۲	
		برجسته نمودن متغیرهای اصلی	۲	
		اشاره به پژوهش‌های پیشین	۲	
		مرتبط با مسئله و موضوع پژوهش	۳	
۵	اهداف پژوهش	جامع بودن و تحت پوشش قرار دادن تمام موضوع	۳	
		مرتبط با اهداف پژوهش	۲	
۶	سؤالات / فرضیه‌های پژوهش	آزمون پذیر بودن / امکان و آرسى کردن	۲	
		تناسب با دیدگاه‌ها و چارچوب نظری	۲	
۷	روش پژوهش	تعیین و تشریح روش مناسب با موضوع پژوهش	۴	
		معرفی دقیق جامعه آماری و نمونه‌گیری مناسب	۳	
		استفاده از ابزار یا آزمون‌های آماری مناسب	۲	
۸	تجزیه و تحلیل داده‌ها	اشاره به اعتبار و روایی ابزار یا پژوهش	۱	
		استفاده از جداول و نمودارهای گویا و روشن	۴	
		تحلیل یا استنباط مناسب از جداول ارائه شده یا توضیح روش‌های تحلیل	۴	
۹	نتیجه‌گیری	پاسخ‌گویی به همه سؤالات/ فرضیه‌ها	۴	
		مبتنی بودن بر تحلیل داده‌های پژوهشی	۲	
		تحلیل یافته‌های پژوهش با توجه به چارچوب نظری	۱	
		اشاره به تشابه یا تفاوت یافته‌ها با نتایج پژوهش‌های قبلی و دلایل احتمالی آن	۱	
		موفقیت در رد یا اثبات فرضیه‌ها و یا پاسخ‌گویی به سؤالات	۲	
۱۰	تدوین گزارش	پیشنهاد‌های واقع‌بینانه، عملی، بدیع و برخاسته از تحلیل‌های پژوهش	۲	
		بیان منطقی محدودیت‌ها و مدیریت درست آن‌ها	۱	
		رعایت ساختار تحقیق	۲	
		رعایت ارجاعات درون متنی و پایانی	۲	
جمع امتیاز از ۷۰	امتیاز به عدد:	به حروف:	امانت‌داری در نقل قول‌ها و ارجاع به منابع	۲
			به روز بودن منابع	۲
			رعایت نکات ادبی و ویرایشی	۱
نام و نام خانوادگی داوران:		امضا:		
۱.		نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه / استان / کشور):		
۲.		نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه / استان / کشور):		
۳.				



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی

نمون برگ شماره ۲-۲- ارزیابی حضوری محور پژوهش

۳۰ امتیاز

ارزیابی حضوری (ارائه شفاهی و دفاع از پژوهش)

شناسه گروه:		موضوع پژوهش:	
زمان ارائه: ۲۰ دقیقه		تاریخ و ساعت ارائه:	
ردیف	معیار	زیرمعیار	امتیاز
۱	کیفیت ارائه	ارائه مسلط و منسجم مطالب	۴
		تعامل و هم‌اندیشی	۲
		تعامل و تقسیم کار در ارائه	۲
		فن بیان	۲
		رعایت اخلاق پژوهشی	۴
		مدیریت مدت زمان ارائه ۷ تا ۱۰ دقیقه	۲
۲	پاسخگویی به ۵ سؤال (از مراحل و فرآیند انجام پژوهش)	هدف از انجام پژوهش	۳
		دلایل توجیهی شیوه‌های جمع‌آوری اطلاعات	۳
		تجزیه و تحلیل اطلاعات	۳
		امکانات و منابع مورد استفاده	۲
		تبیین کاربرد نتایج پژوهش	۳
جمع امتیاز از ۳۰			

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه / استان / کشور):	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه / استان / کشور):		

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموزان)

* ضروری است؛ فرآیند پژوهش توسط خود دانش‌آموز انجام شود. در هر مرحله، مشخص شود؛ پژوهش توسط دانش‌آموز انجام نشده است؛ باید از گردونه رقابت خارج شود.



در اين محور، دانش آموزان با تمرکز بر درس «نگارش و فارسي» در تمامي مراحل اجراي جشنواره، مطابق گام هاي زير، فعاليت خواهند نمود و پس از «ارزيابي حضوري» اسامي برگزیدگان به همراه «مستندات مرتبط» به مراحل پسين، معرفي و ارسال مي شود.

مراحل اجرا:

■ مراحل مدرسه اي، منطقه اي/ناحیه اي/شهرستاني و استاني

گام ۱. تصويرخواني يا حكايت خواني

- در اين گام، دانش آموزان بايد «عنوان، جزئيات و پيام تصوير يا حكايت» را در بخش «تصويرخواني» در برگه انشا بنويسند.
- ناظران به انتخاب خويش، تصويري مفهومي يا حكايتي از گلستان را برگزيده، دانش آموزان علاقه مند به «تصويرخواني»، براي تصوير طراحي شده «عنوان، جزئيات و پيام» مي آفرينند، مشتاقان عرصه حكايت خواني «عنواني» براي حكايت گزينش مي کنند. سپس به توصيف «جزئيات ذهني بر اساس فضا و صحنه حكايت» مي پردازند و در پايان با نگاهستن «پيام حكايت»، مرحله حكايت خواني را به فرجام مي رسانند.

گام ۲. نگارش انشا يا داستان کوتاه (تصويرنويسي يا حكايت نويسي)

- در اين گام دانش آموزان با گزينش موضوعي مناسب از پيام هاي تصوير يا حكايت، هم چنين خوشه هاي معنابي متن، به نگارش انشاي تحليلي، انتقادي، توصيفي، عاطفي و... در سه بخش «مقدمه، تنه و نتيجه» مي پردازند.
- دانش آموزان در اين بخش مي توانند؛ بر اساس علاقه، پس از گزينش موضوع از مفاهيم و اهداف تصوير يا حكايت، در تمامي مراحل جشنواره، يك داستان کوتاه بنويسند.
- در بخش گلستان نگاري (حكايت پردازي): شركت كنندگان با گزينش موضوعي مرتبط از پيام هاي حكايت مي توانند، به بازآفريني حكايت يا تلفيق دو يا چند حكايت و گسترش آنها در قالب يك انشا يا داستان کوتاه و... پردازند.

گام ۳. خوانش، ارائه و دفاع

- در اين گام دانش آموزان، انشاي ساختاري، داستان کوتاه، حكايت نگاري و... را با بهره گيري از لحن مناسب كلام، ظرفيت هاي پيرايه اي و... با بياني شيوا، رسا و تأثيرگذار مي خوانند.
- * شايد ياد است؛ بخش «ارائه و دفاع» فقط در مرحله «استاني» اجرا مي شود و اضافه كردن اين بخش به جهت قراردادن دانش آموزان در مرحله اي بالاتر؛ تقويت فن بيان، پرورش اعتماد به نفس، تبديل دريافت به بيان نافذ و نمود خودباوري بر اساس اهداف كتاب هاي مهارت هاي نوشتاري و ادبيات فارسي (بخش گفت وگو، بازپروري، بارش فكري، پرورش سخن گفتن و...) تعبيه شده است.

گام ۴. داوري حضوري

- فرآيند داوري «تصويرخواني، نگارش و خوانش متن» در مرحله مدرسه اي و منطقه اي براساس نمون برگ شماره (۱-۳) و (۳-۳) و «گلستان خواني (حكايت خواني) و گلستان پردازي (نقيضه پردازي با فضاى طنز)» براساس نمون برگ (۲-۳)، (۳-۳) و ارائه و دفاع در مرحله استاني بر اساس نمون برگ (۳-۳) سنجيده مي شود.
- در نمون برگ داوري «نگارش (۱-۳)»، سنجه هاي شماره (۱) هر بخش، مربوط به داوري «تصويرخواني و تصويرنويسي» است و سنجه هاي شماره (۲) هر بخش، مربوط به داوري «داستان کوتاه نويسي» است.
- نمون برگ داوري (۲-۳) خاص داوري گلستان پردازي و گلستان نويسي است، براي گلستان خواني نمون برگ (۳-۳) در مرحله مدرسه اي و منطقه اي استفاده خواهد شد و جهت داوري گلستان خواني، ارائه، دفاع و تفسير گلستان، در مرحله استاني از نمون برگ (۳-۳) استفاده شود.

- دانش آموزان در بخش گلستان خوانی و گلستان‌پردازی می‌توانند به یکی از دو شیوه «بازآفرینی حکایت و افزودن یا پردازش عناصر داستان در آن» هم چنین «تلفیق دو یا چند حکایت و آفرینش داستان کوتاه» هنرآفرینی نمایند.

تعیین زمان، جهت «خوانش، ارائه و دفاع» بر عهده ناظر محترم استانی است، حکایت‌نگاری در مرحله استانی، به قلم نقضیه‌پردازان با فضای طنز و نظیره نویسی حکایات، بازآفرینی، آفرینش و ایجاد این نوع متون آفرینش خواهد یافت تا دانش آموزان در این مرحله، حکایات گلستان را با نگارش و پردازش خویش، به نقطه اوج و شکوفایی هنری برسانند.

در مرحله استانی، طبق زمان تعیین شده، علاوه بر خوانش «یک بند کلیدی» از تنه، به ارائه متن و دفاع از اثر خویش (تصویرخوانی، تصویرنویسی، داستان کوتاه یا حکایت‌نگاری) می‌پردازند.

■ توجه:

۱. شرکت دانش‌آموزان در این محور، به صورت انفرادی است.
- سهمیه هر منطقه و استان برای راه‌یابی به مرحله بعد، دو نفر (یک دختر و یک پسر) خواهد بود.
- پسران و دختران هرگروه، با گروه‌های هم‌جنس خود سنجیده می‌شوند.
۲. به دانش‌آموزان، پیش از شروع گام خوانش، زمان لازم برای تمرین داده می‌شود.
۳. کل زمان اختصاصی آفرینش و ارزیابی حضوری این محور، در مجموع حدود (۱۷۰) دقیقه است. (۱۵۰ دقیقه نگارش، ۲۰ دقیقه خوانش، ارائه و دفاع)
- تعیین زمان، برای آمادگی در بخش «خوانش، ارائه و دفاع» تقریبی است. پیشنهاد می‌شود: در مرحله استانی ۱۵ دقیقه جهت آمادگی و خوانش، ۵ دقیقه نیز جهت ارائه و دفاع، برای دانش‌آموز لحاظ شود. تقسیم زمان جهت خوانش، ارائه و دفاع هم‌چنین تعیین تعداد بندهای خوانش تنه، به صلاح‌دید ناظر گرامی مرحله استانی است.
۴. در گام خوانش، فقط بخش نگارش (انشای ساختاری، داستان کوتاه، حکایت‌نگاری)، خوانده می‌شود و نیازی به خوانش تصویرخوانی (عنوان، جزئیات و پیام تصویر) نیست.
۵. ضروری است به همراه معرفی اسامی برگزیدگان به مراحل بعد، اصل اثر نوشتاری و لوح فشرده خوانش نیز ارسال شود.
۶. نمونه برگ داوری بخش «خوانش (۳-۳)» در بخش مدرسه‌ای- منطقه‌ای تغییری ننموده است.
۷. نمونه برگ خوانش، ارائه، تفسیر و دفاع (۳-۴) در بخش استانی تغییر ننموده است.
- آثار فراگیران در مراحل مدرسه‌ای و منطقه‌ای تصویرخوانی، تصویرنویسی و داستان کوتاه نویسی، تحت عنوان نمونه برگ داوری «نگارش»، (۳-۱) و نمونه برگ «خوانش»، (۳-۳) سنجیده خواهد شد و در مرحله استانی تحت فرم‌های داوری «نگارش» (۳-۱) و نمونه برگ داوری «خوانش، ارائه و دفاع»، (۳-۴) سنجیده خواهد شد.
۸. نمونه برگ داوری ۳-۲ مربوط به داوری گلستان‌پردازی و گلستان‌نگاری است.
۹. گلستان‌خوانی فاقد جزئیات تصویر، چونان تصویرخوانی است اما عنوان، بیان عناصر و جزئیات ذهنی فضای حکایت در بخش جزئیات، پیام حکایت و بخش نگارش به قوت خود باقی است.
۱۰. گزینش حکایت‌ها و یا باب ویژه‌ای از کتاب گلستان برعهده ناظران گرامی مطابق مراحل زیر است:
- دست کم یک ماه، پیش از برگزاری جشنواره در هر مرحله دو باب از گلستان معرفی می‌شود تا دانش‌آموزان مطالعه کنند.
- در اجرای مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای، از میان حکایات معرفی شده، یک حکایت را برای بازآفرینی و سه حکایت را برای تلفیق، تفسیر و آفرینش داستان کوتاه برگزیده و در اختیار دانش‌آموزان قرار داده شود.
- در روند اجرای مرحله استانی نیز از میان حکایات معرفی شده، یک حکایت در اختیار دانش‌آموزان قرار داده شود تا اقدام به «نقضیه‌پردازی» و «نظیره‌نویسی» نمایند.



نمون برگ شماره ۳-۱- ارزیابی تصویرخوانی و نگارش محور زبان و ادبیات فارسی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گام اول و دوم: تصویرخوانی، تصویرنویسی و نگارش: انشای ساختاری، داستان کوتاه در (تمام مراحل) ۷۰ امتیاز

زمان: ۱۵۰ دقیقه

شناسه در سامانه سیدا/ شبکه شاد:

موضوع انتخابی از تصویر:

معیار	باز	زیرمعیار	باز					توضیحات
			۱	۲	۳	۴	۵	
تصویرخوانی	۱	انتخاب عنوان برای تصویر: جذاب، کوتاه، مرتبط، نگاه نو و متفاوت، ادبی						
	۲	توجه به جزئیات تصویر: رنگ، خطوط، عناصر، استفاده از حواس پنج‌گانه، تخیل و کشف ارتباط عناصر تصویر با یکدیگر از برونه و درونه تصویر، درون‌خوانی و برون‌خوانی تصویر، موفقیت در فضاسازی تصویر، خواندن چشمی، خواندن تجسمی، اندیشه خوانی و ...						
	۳	درک درست از عناصر و پیکره تصویر: پیام تصویر، درک مناسب و کشف یک یا چند برداشت عمیق و گسترده از تصویر، چگونگی تحلیل اهداف تصویر						
	۴	خلاقیت و نوآوری در تصویرخوانی: عنوان، جزئیات و پیام تصویر						
موضوع	۵	۱-۵: انتخاب موضوع مناسب از تصویر: گویا، رسا، مرتبط با تصویر و مسایل فرهنگی-اجتماعی و زندگی روزانه ۱-۵: گزینش نام یا موضوع داستان: با توجه به آرمه‌های تصویر و تم داستان						
	۶	۱-۶: خوش‌آغازی: جذابیت شروع، نشان دادن نمایی کلی از محتوا و فضای نوشته ۱-۶: آغاز و شروع متفاوت داستان: ایجاد تکانه‌ای گیرا، آغاز داستان با یک معمای کوچک، برانگیزاننده، علاقه‌خواننده، با معرفی یکی از شخصیت‌های داستان و ...						
نگارش	تنه	۷	۱-۷: بیان مناسب اندیشه و برداشت نویسنده از موضوع: مربوط به بخش مقدمه، خوش‌آغازی و جمله‌های موضوع هر بند ۲-۷: شخصیت پردازی: ثبات شخصیت، داشتن دلایل معقول در تغییر رفتار و خلیقات شخصیت، انعطاف پذیری در انتخاب شخصیت‌ها، پذیرفتنی بودن شخصیت، خوب مطلق یا بد مطلق نبودن شخصیت (ترکیبی از فردیت و اجتماع)					
		۸	۱-۸: پشتیبانی از طرز نگرش خود در بخش بدنه: شرح و توضیح، توصیف، تفسیر، استدلال و اثبات برای جملات تکمیلی و تقویت کننده هر بند با استفاده از شیوه‌های فعال‌سازی ذهن و تفکر خلاق همچون مقایسه، جانشین‌سازی، دگرگونه دیدن، اسکمپر، تبدیل تصویر به تفسیر بدون توجه به جزئیات تصویر و ... ۱-۸: فضاسازی: وحدت سه گانه زمان، مکان و صحنه، سیر روایی داستان، انعطاف پذیری در زمان، دیدگاه جامع الاطراف و متفاوت نویسنده					
	۹	۱-۹: انسجام متن و رعایت نظم ذهنی نوشته: رعایت ساختار نوشته نظیر: مقدمه، تنه و ...، ارتباط منطقی بین بندها، داشتن وحدت فکر و موضوع، تأثیرگذاری واحد بر ذهن مخاطب، پیوستگی در ارائه درونیات تصویر ۱-۹: عمق طرح یا پیرنگ: ساختار، چارچوب، نظم و ترتیب منطقی حوادث داستان، گفت‌وگو، زاویه دید، روان و ساده بودن نثر داستان، پرهیز از شعاری-تکلفی و مقاله‌نویسی						
	۱۰	۱-۱۰: خلاقیت و نوآوری: بهره‌گیری از زبان ادبی و عاطفی، ترکیب‌های زیبا و خوش ساخت، داشتن رنگ و بوی ادبی، داشتن نگاه متفاوت به موضوع، نگاه تازه در پرداخت و پردازش موضوع، میزان نوآوری و ابتکار در ارائه مطالب ۱-۱۰: حوادث (کشمکش و گره‌افکنی، تعلیق، اوج داستان)، لحن داستان (پوشش خارجی وضع و محیط روانی و اجتماعی شخص یا شخصیت)، دارا بودن مفهوم جنبی و رای مفهوم سطح ظاهری داستان، پرهیز از کاربرد کلمات تکراری						
نتیجه (برآیند)	۱۱	درست‌نویسی: رعایت نشانه‌های نگارشی، املا صحیح واژگان، دستور زبان و خط خوش، رعایت فرورفتگی‌های هر بند و پیراسته‌نویسی						
	۱۲	ارتباط متن و داستان با موضوع برگرفته از مفاهیم تصویر						
	۱۳	۱-۱۳: خوش‌فرجامی: فرود مناسب، جمع بندی تأثیرگذار و تفکربرانگیز ۱-۱۳: پرداخت و پایان بندی داستان						
جمع امتیاز از ۷۰								

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوطلب:	امضا:	امضا:
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/استان/کشور):	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/استان/کشور):	

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموزان)



نمون برگ شماره ۳-۲- ارزیابی گلستان پردازای گلستان نویسی محور زبان و ادبیات پارسی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گام اول و دوم: گزینش حکایتی از گلستان، گلستان پردازای و گلستان نویسی در (تمامی مراحل) ۷۰ امتیاز

زمان: ۱۵۰ دقیقه

شناسه در سامانه سیدا/ شبکه شاد:

موضوع انتخابی از مفاهیم حکایت:

معیار	وزن	زیرمعیار	۱	۲	۳	۴	۵	توضیحات
حکایت و رعایت	۱	انتخاب عنوان برای حکایت: جذاب، کوتاه، مرتبط با موضوع باب، نگاه نو و متفاوت ادبی						
	۲	توجه ذهنی به جزئیات فضای حکایت: رنگ، خطوط، عناصر، استفاده از حواس پنج‌گانه، در درک صحنه، تخیل و کشف ارتباط عناصر حکایت با یکدیگر از مفاهیم حکایت، درون خوانی و بیرون‌خوانی حکایت، موفقیت در فضاسازی حکایت، خواندن چشمی، خواندن تجسمی، اندیشه خوانی و ... تبیین چند و چون عناصر داستان (شخصیت، زمان، مکان، گفت‌وگو، کشمکش، زاویه دید و...) در حکایت ارائه شده از جانب ناظر	۱					
	۳	درک درست از عناصر و پیکره داستانی حکایت: پیام حکایت، درک مناسب و کشف یک یا چند برداشت عمیق و گسترده از حکایت، چگونگی تحلیل اهداف حکایت	۱					
	۴	خلاقیت و نوآوری در درک واقعیات حکایت در زندگی: عنوان، جزئیات مفهومی و پیام حکایت	۱					
موضوع	۵	انتخاب موضوع مناسب از حکایت: گویا، رسا، مرتبط با حکایت و مسایل فرهنگی - اجتماعی و زندگی روزانه از باب گزینش یافته	۱					
مقدمه	۶	خوش‌آغازی: جنابیت‌شروع، نشان‌دادن نمایی کلی از محتوا و فضای حکایت با توجه به نوبت انتخاب حکایت آغاز و شروع متفاوت حکایت: ۱- شروعی برگرفته از سبک سعدی ۲- برگرفته از سبک شخصی خویش، با ایجاد تکانه‌ای گیرا، آغاز حکایت با شگردی خاص، برانگیزاننده علاقه خواننده، با معرفی یکی از شخصیت های حکایت و ...	۱					
تنه	۷	بیان مناسب اندیشه و برداشت نویسنده از موضوع حکایت شخصیت پردازای: ثبات شخصیت، داشتن دلایل معقول در تغییر رفتار و خلقیات شخصیت، انعطاف پذیری در انتخاب شخصیت ها، پذیرفتنی بودن شخصیت، خوب مطلق یا بد مطلق نبودن شخصیت(ترکیبی از فردیت و اجتماع)	۱					
	۸	پشتیبانی از طرز نگارش و سبک خود در بخش بدنه: زیبا نگاشتن، در نظر داشتن اصل حکایت در نظریه پردازای، چنان سعدی نگاشتن، نقیضه پردازای، رعایت مناسبات نثر و نظم که هیچ‌یک دیگری را نپوشاند، در صورت توانایی سرایش نظم، رعایت آهنگ کلمات شرح و توضیح حکایت: تفسیر، استدلال و اثبات برای جملات تکمیلی و تقویت کننده هر بند با استفاده از شبهه- های فعال‌سازی ذهن و تفکر خلاق همچون مقایسه، جانشین‌سازی، بگرنه دیدن فضا سازی (وحدت سه گانه زمان، مکان و صحنه)، سیر روایی حکایت، انعطاف پذیری در زمان، دیدگاه جامع الاطراف و متفاوت نویسنده	۱					
	۹	انسجام متن و رعایت نظم ذهنی نوشته: زنده نمودن متن کلاسیک با دربردارندگی ویژگی های سبکی و نگارشی گلستان، پدید آوردن نثری ادیبانه با تکیه بر سبک شخصی، رعایت اختصار و ایجاز در پدید آوردن حکایت، رعایت الفاظ از حیث فصاحت و بلاغت و ترک ترکیبات سخت و دور از ذهن، استفاده از سجع در نظریه پردازای و نقیضه سرایی، آوردن قافیه و ردیف مناسب در صورت سرایش شعر مرتبط با حکایت، عمق طرح یا پیرنگ حکایت: ساختار، چارچوب، نظم و ترتیب منطقی رعایت ساختار تفسیر حکایت نظیر: مقدمه، تنه و ...، ارتباط منطقی بین بندها، داشتن وحدت فکر و موضوع، تأثیرگذاری واحد بر ذهن مخاطب، پیوستگی در ارائه درونیات و مفاهیم حکایت	۲					
	۱۰	خلاقیت و نوآوری: (بهره‌گیری از زبان ادبی و عاطفی، ترکیب‌های زیبا و خوش ساخت، داشتن رنگ و بوی ادبی و کلاسیک، داشتن نگاه متفاوت به حکایت در صورت نظریه پردازای و و نگاه ژرف و طنزپردازانه در نقیضه نویسی، نگاه تازه در پرداخت و پردازش موضوع، میزان نوآوری و ابتکار در ارائه حکایت)، به کار نرفتن واژگان نایاب، یافتن واژگان به‌کار و درباب در عصر کنونی، ترتیب و تناسب و تنوع واژگان، برتری مفاهیم ضروری بر غیرضروری حوادث(تعلیق، اوج حکایت)، لحن (پوشش خارجی وضع و محیط روانی و اجتماعی شخص یا شخصیت) حکایت، دارا بودن مفهوم جنبی و رای مفهوم سطح ظاهری حکایت، پرهیز از کاربرد کلمات تکراری	۱					
	۱۱	درست نویسی: (رعایت نشانه‌های نگارشی، املا صحیح واژگان، دستور زبان و خط خوش، رعایت فرورفتگی‌های هر بند و پیراسته‌نویسی)	۱					
	۱۲	ارتباط متن و حکایت با موضوع برگرفته از مفاهیم حکایت: ارتباط بازافرینی/ تلفیق حکایات/ نقیضه‌پردازای/ نظریه‌نویسی با حکایت گلستان.	۱					
	نتیجه (برآیند)	۱۳	۱-۱۳: خوش‌فرجامی: فرود مناسب، جمع بندی تأثیرگذار و تفکربرانگیز ۱-۱۳: پرداخت و پایان بندی حکایت	۱				

جمع امتیاز از ۷۰

(باز خورد و ثبت عملکرد دانش‌آموزان)

نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور):	امضا:
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور):	



نمون برگ شماره ۳-۳-ارزیابی خوانش متن محور زبان و ادبیات فارسی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گام سوم: خوانش (مراحل مدرسه‌ای و منطقه‌ای)

خوانش انشای ساختاری، داستان کوتاه، اصل حکایت و خوانش تفسیر حکایت

۳۰ امتیاز

شناسه در سامانه سیدا/ شبکه شاد:	استان:
نام و نام خانوادگی دانش‌آموز:	تاریخ و ساعت ارزیابی:
موضوع انتخابی از تصویر و حکایت:	زمان اجرا: ۲۰ دقیقه

رتبه	معیار	۱	۲	۳	۴	۵	۶	توضیحات
۱	صدای بلند و رسا، قدرت بیان، خوانش روان، تلفظ درست واژگان، گویایی، شیوایی							
۲	لحن مناسب کلام، رعایت آهنگ (فراز و فرودهای آوایی و رعایت مکث و درنگ)							
۳	بهره‌گیری از زبان غیرکلامی و ظرفیت‌های پیرایه‌بانی (زبان بدن، حالات چهره و ...)							
۴	تسلط در اجرا، برقراری ارتباط چهره‌به‌چهره با مخاطبان، گرمی، جذابیت و نشاط لازم در صدا							
۵	رعایت اصول اخلاقی و مهارت‌های رفتاری، پوشش مناسب، موسیقی پس‌زمینه خوانش، هماهنگی موسیقی با لحن کلام و متن							
جمع امتیاز از ۳۰								

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور):	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور):		

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموز)



نمون برگ شماره ۳-۴- ارزیابی خوانش متن، ارائه و دفاع محور زبان و ادبیات

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گام سوم: خوانش (مرحله استانی)

۳۰ امتیاز

خوانش بندی کلیدی از انشا، داستان و حکایت، ارائه، تفسیر و دفاع

شناسه در سامانه سیدا/ شبکه شاد:	استان:
نام و نام خانوادگی دانش آموز:	تاریخ و ساعت:
موضوع انتخابی از تصویر:	زمان اجرا: ۲۰ دقیقه

توضیحات	معیار			نمره
	۱	۲	۳	
				۱
قدرت بیان: صدای بلند و رسا، خوانش روان، تلفظ درست واژگان، گویایی و شیوایی، بیان روشن مطالب با حفظ احترام و ادب				۲
لحن مناسب کلام: تغییر لحن و تن صدا، رعایت آهنگ (دارا بودن فراز و فرودهای آوایی و رعایت مکث و درنگ)، تغییر لحن، آهنگ و تن صدا بر اساس گفت و گوی شخصیت‌های حکایت و داستان				۳
بهره گیری از زبان غیرکلامی و ظرفیت‌های پیرایه‌ای: دارا بودن زبان بدن، حالات چهره و ...				۴
تسلط بر محتوای قابل ارائه: (معرفی کوتاه، بیان موضوع، اشراف بر محتوا، بیان کلیدواژه‌ها و پرداختن به مفاهیم اصلی متن، انشا و حکایت، واضح بودن مطالب ارائه شده، دوری از حاشیه‌ها و عدم به-کارگیری واژگان نامأنوس)				۵
رعایت اصول اخلاقی و مهارت‌های رفتاری: رفتاری فروتنانه در مقابل داوران و پرهیز از بحث با ایشان، حسن‌جویی مرتبط با محتوای ارائه در زمان بیان و تحکیم دلایل خویش، نداشتن موضع تدافعی در هنگام دفاع، دوری از رفتارهای بیانگرانه دانش فوق‌العاده				۶
آمادگی کامل در اجرا و ارائه شایسته و متفاوت: ارتباط و مشارکت لازم با مخاطبان، برقراری ارتباط چهره به چهره با مخاطبان، نگاه به شنوندگان، گرمی، جذابیت و نشاط لازم در صدا، پوشش مناسب، موسیقی پس‌زمینه خوانش و ارائه، هماهنگی موسیقی با لحن کلام و متن				۷
رویکرد روایتی در ارائه: بیان و ارائه متن از نقطه آغازین تا نکته انتهایی به زبان خویش، استفاده از جملات و عبارات خود، نظم در ارائه، طرح سؤال و ایجاد چالش و پاسخ از جانب خویش				۸
خلاقیت در ارائه: نبود ارائه‌های تکراری و کلیشه‌ای، شروعی نوآورانه، خوانش بیتی مرتبط در آغاز، پخش تصاویری مرتبط با ارائه با هماهنگی مسئولان اجرا و ...				۹
درگیر نمودن داوران: متکلم وحده نبودن، بهره‌گیری از سخنان داوران جهت بهبود ارائه، پاسخ به سؤالات داوران، داده‌پراکنی نمودن با مخاطبان				۱۰
مدیریت زمان، سپاس و قدردانی از داوران: تنظیم زمان ارائه در وقت تعیین شده، سپاس‌گزاری از افراد ادیب و صاحب‌قلم استان، سرگروه‌های زبان و ادبیات فارسی و ناظران محور				
جمع امتیاز از ۳۰				

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور):	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور):		

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز)



۴- محور فرهنگ و هنر

هدف اصلی این محور، درک ایده های هنری، فرآیندها و مهارت های هنری، ابراز هنری و میراث فرهنگی، سواد فرهنگی و میان فرهنگی برای درک ارتباط فرهنگ ها، اقوام و ملیت ها در سطح ملی و جهانی در دو عرصه عملی (تولید اثر بر پایه الفبا و قواعد ترکیب) و نظری (درک اثر بر پایه زیباشناسی، تاریخ فرهنگ و هنر، تجزیه و تحلیل و نقد آثار فرهنگی و هنری) در قالب خلق اثر است. این محور دارای ۲ زیرمحور هنرهای نمایشی و عکاسی روایی است. در این محور دانش آموزان، «آثار هنری» خود را با راهنمایی دبیر تخصصی هنر، در قالب «**هنرهای نمایشی**» به صورت گروهی (**بین ۲ تا ۵ نفر**) و در «**عکاسی روایی**» به صورت (**انفرادی**) به ایفای نقش می پردازد.

۱) زیرمحور هنرهای نمایشی (نمایش صحنه ای)

هدف هنرهای نمایشی «ایجاد و تقویت روحیه کار گروهی، خلاقیت و نوآوری در بیان مفاهیم الهی و انسانی، ایجاد اعتماد به نفس در دانش آموزان، تقویت تحلیل و کیفیت بخشیدن به درک زیباشناسانه، استفاده عملی از روش حل مسئله از طریق گفت و گوی نمایشی، تقویت دیدگاه انتقادی و طرح مسائل روز و بیان مطالبات در چارچوب هنری و ایجاد مفاهیم بین نسل ها» است. نمایش صحنه ای به عنوان یک هنر چندرسانه ای دربرگیرنده بسیاری از سرفصل های درس فرهنگ و هنر است و امکان بروز خلاقانه در بخش هایی مانند: بازیگر، طراحی صحنه، طراحی لباس، نور، عکاسی، گرافیک (طراحی پوستر) و ... فراهم می سازد و در تمام مراحل اجرای جشنواره، آثار دانش آموزان مطابق گام های زیر ارزیابی و اثر برگزیده به همراه «شناسنامه اثر» از فرآیند طراحی و تولید، به مرحله بعد ارسال می شود:

■ مراحل مدرسه ای، منطقه ای / ناحیه ای / شهرستانی و استانی

گام ۱: طراحی و خلق اثر هنری

- انتخاب متن و دور همخوانی
- انتخاب بازیگران و کارگردان
- انتخاب عوامل هنری و اجرایی مانند طراح صحنه، طراح نور، طراح لباس، طراح پوستر، طراح افکت های صوتی و موسیقی، عکاس، دستیار کارگردان و ...

گام ۲: تهیه مستندات از فرایند تولید اثر و ارائه مستندات (به صورت دفتر کارنما، عکس یا فیلم)

- مستندسازی مراحل تمرین و انجام کار به وسیله عکس، پاورپوینت و ساخت ویدئوهای کوتاه (به عنوان نمونه: طراح دکور می تواند از مراحل ساخت دکور پاورپوینت تهیه کند).
- ارائه مستندات توسط کارگردان از طریق پاورپوینت و ...

گام ۳: داوری اثر

از هر مرحله (**مدرسه ای، منطقه ای و استانی**) فیلم یک اثر منتخب به مرحله بعد ارسال می شود. برای ورود به مرحله کشوری، تمام آثار دریافتی از استان ها، بازبینی و از بین آن ها **۶ اثر** برتر به عنوان اثر برگزیده انتخاب و به مرحله کشوری معرفی می شوند.

■ توجه:

۱. مدت زمان اجرای نمایش بین ۱۲ تا ۳۰ دقیقه است.
۲. تعداد عوامل کار نمایشی حداکثر ۵ نفر است.
۳. یکی از مشکلاتی که دانش آموزان در کار هنرهای نمایشی با آن دست به گریبانند دستیابی به متن های نمایشی متناسب با مقطع سنی آن هاست. دانش آموزان برای انتخاب نمایش نامه، می توانند از کتابخانه های عمومی، انجمن های نمایشی استان و شهرستان محل زندگی خود، کانون های فرهنگی و پرورشی کودک و نوجوان و نیز آثار چاپ شده در معاونت پرورشی وزارت آموزش و پرورش بهره بگیرند.
۴. انتخاب متن نمایشنامه با رویکرد تربیتی و متناسب با گروه سنی دانش آموزان متوسطه اول باشد.
۵. گزارش بصورت عکاسی از روند تمرین، تحت عنوان گزارش تصویری ثبت و ارائه شود.
۶. استفاده از مواد و مصالح دم دست و ارزان قیمت برای طراحی بخش های مختلف مورد تأکید است. (از اجرای طراحی دکور، لباس، نور، گریم و ... که مستلزم صرف هزینه است به طور جد اجتناب شود).



نمون برگ شماره ۴-۱- ارزیابی زیر محور هنرهای نمایشی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی

زیر محور: هنرهای نمایشی ۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه:	استان:
نام و نام خانوادگی دانش آموز:	تاریخ و ساعت:
موضوع انتخابی از تصویر:	زمان اجرا: ...

ردیف	معیار	امتیاز	امتیاز مکتسبه	توضیحات
۱	انتخاب متن متناسب با رده سنی و در راستای اهداف پرورشی و آموزش	۱۰		
۲	بازیگری (بیان - بدن)	۳۰		
۳	کارگردانی و هدایت عوامل	۱۵		
۴	طراحی صحنه	۱۰		
۵	خلاقیت در اجرای نمایش	۱۰		
۶	طراحی لباس	۵		
۷	طراحی و انتخاب افکت های صوتی و ساخت یا انتخاب موسیقی	۵		
۸	طراحی پوستر	۵		
۹	گریم	۵		
۱۰	عکاسی مراحل مختلف تمرین و اجرا	۵		
جمع امتیاز		۱۰۰		

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور) :	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور) :		

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز)



نمون برگ ۴-۲- شناسنامه اثر محور نمایش صحنه‌ای

شناسنامه اثر:

عنوان نمایش:

نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان بازیگر با معرفی نقش:

.....

نام و نام خانوادگی کارگردان:

.....

نام و نام خانوادگی طراح صحنه:

.....

نام و نام خانوادگی طراح پوستر:

.....

استان:..... منطقه/ ناحیه/ شهرستان:..... نام مدرسه:..... عادی

خاص دخترانه پسرانه تلفن مدرسه:..... پایه تحصیلی:..... نام دبیر راهنما:.....

رشته دبیر راهنما:.....

توضیحات:

۲) زیرمحمور عکاسی روایی

عکاسی روایی (داستانی) نوعی از عکاسی است که جنبه روایت‌گری دارد و به منظور «ایجاد زمینه برای بروز تفکر خلاق، تقویت قدرت مشاهده و بیان مسأله، توجه ویژه به بیان هنری مدرن و هنر مفهومی توسط عکاسی، ایجاد موقعیت مناسب جهت یادگیری هنر عکاسی، استفاده از این هنر به عنوان زبانی برای بیان مسائل محیط زیستی، ایجاد حساسیت و توجه به محیط زیست، ارائه راهکارهای خلاق جهت رفع مشکل به زبان هنر» در قالب داستان یا سناریو، به صورت مجموعه عکس ارائه می‌شود. در تمام مراحل اجرای جشنواره، آثار دانش‌آموزان مطابق گام‌های زیر ارزیابی و اثر برگزیده به همراه «شناسنامه اثر» از فرآیند طراحی و تولید، به مرحله بعد ارسال می‌شود:

■ مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی و استانی

گام ۱: مشاهده پیرامون و بیان مسأله

- انتخاب موضوع

گام ۲: عکس‌نامه نویسی (استیتمنت)

- نوشتن عکس‌نامه (استیتمنت) برای موضوع مورد نظر

گام ۳: عکاسی در چند قاب

- عکاسی بین ۴ تا ۱۲ عکس

گام ۴: ارائه اثر

- ارائه چیدمان عکس‌ها در یک صفحه با فرمت فایل (jpg)

گام ۵: داوری اثر

از هر مرحله مدرسه‌ای، منطقه‌ای و استانی **یک اثر** منتخب به مرحله بعد ارسال می‌شود.

برای ورود به مرحله **کشوری**، تمام آثار دریافتی از استان‌ها، بازبینی و از بین آن‌ها **۶ اثر** برتر به عنوان اثر برگزیده انتخاب و به مرحله کشوری معرفی می‌شوند.

■ توجه:

۱. به مبانی عکاسی و رعایت موضوعاتی چون «کادربندی، ترکیب بندی، نور، بافت، رنگ و زاویه دید» توجه شود.
 ۲. از ارائه موضوعات چیدمانی (چیدمان عناصر مصنوعی و اشیاء) و ارائه نقاشی به عنوان بخشی از موضوع عکس خودداری شود.
 ۳. گام اول و دوم (بیان مسأله و نوشتن عکس‌نامه) به صورت یک فایل متنی در یک صفحه با فرمت Word یا PDF ارائه شود.
 ۴. ترتیب چیدمان عکس‌ها از چپ به راست و از بالا به پایین بصورت ردیف‌های دو الی شش ستونه باشد.
 ۵. اصل فایل‌های عکس‌های گرفته شده، به صورت جداگانه نیز در قالب یک پوشه (Folder) ارائه شود.
 ۶. از شماره‌گذاری عکس‌ها، درج عناوین تبلیغاتی و تاریخ بر روی تصویر اثر خودداری شود.
 ۷. عکاسی از موضوعات، بدون نورپردازی مستقیم (بدون فلش) باشد
 ۸. استفاده از دوربین گوشی تلفن همراه بلا مانع است.
 ۹. استفاده و کپی از آثار اینترنتی ممنوع است. در صورت نداشتن اصالت، اثر از داوری حذف خواهد شد.
- موضوع عکاسی:

با توجه به اهمیت محیط زیست بعنوان میراث ماندگار بین نسل‌های بشری و بحران‌هایی که جامعه بشری در این زمینه دچار آن شده است امروزه توجه به آموزش و فرهنگ سازی جهت برون رفت از این مسائل بسیار حائز اهمیت است. به همین منظور موضوع مورد نظر این زیرمحمور «نقش انسان در حفظ محیط زیست» (هوا، آب، خاک، منابع طبیعی، گیاهان و جانوران و ...) انتخاب شده است.

نمون برگ شماره ۴-۳- ارزیابی زیر محور



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی

۱۰۰ امتیاز

زیرمحمور: عکاسی روایی

شناسه گروه:.....	استان:
نام و نام خانوادگی دانش آموز:	تاریخ و ساعت:
موضوع انتخابی برای عکاسی:	

ردیف	معیار	امتیاز	امتیاز مکتسبه	توضیحات
۱	انتخاب موضوع، سوژه و عناصر مناسب	۲۰		
۲	رعایت مبانی عکاسی (ترکیب بندی، نور، بافت، رنگ، زاویه دید، کنتراست)	۲۰		
۳	بیان واضح، صریح و ساده مفاهیم	۱۰		
۴	مفید و مختصر بودن تعداد عکس‌ها	۱۰		
۵	چیدمان مناسب عکس‌ها و رعایت توالی عکس‌ها از نظر مفهومی	۱۰		
۶	برقراری ارتباط بصری بین تصاویر	۱۰		
۷	ارائه بیان مسأله و عکس‌نامه (استیتمنت)	۱۰		
۸	کیفیت مناسب عکس‌ها	۱۰		
جمع امتیاز		۱۰۰		

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور) :	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور) :		

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز)

شناسنامه اثر عكاسي روايي:

موضوع اثر:

نام و نام خانوادگي دانش آموز:

.....

...

استان:..... منطقه/ ناحيه/ شهرستان: نام مدرسه: عادي خاص

دخترانه پسرانه تلفن مدرسه: پايه تحصيلي: نام دبير راهنما: رشته دبير راهنما:

.....

توضيحات:



ه- محور سلامت و تربیت بدنی (پایش آمادگی جسمانی)

هدف اصلی این محور، تبیین روش های تفریحی سالم، ترویج بهداشت و اصول سالم زیستن و پیشگیری از ایجاد بیماری و اختلال و معلولیت های اندامی و توانمندسازی افراد در تسلط بر رفتار خود و حفظ سلامت جسمانی، عقلانی، اجتماعی، روانی و معنوی است. لذا در این محور دانش آموزان با راهنمایی دبیر تخصصی تربیت بدنی، در قالب «اجرای طرح پایش آمادگی جسمانی کودکان (پاک)» به صورت (گروه ۲ نفره) که بالاترین امتیاز را در طرح مزبور کسب نموده اند؛ مطابق گام های زیر برگزار می شود:

مرحله مدرسه ای و منطقه ای / ناحیه ای / شهرستانی

گام ۱: اجرای طرح پاک

- پایش آمادگی جسمانی دانش آموزان (طرح پاک)، توسط معلم تربیت بدنی در مدرسه و کارشناسی تربیت بدنی در منطقه
- مقایسه رکوردها و امتیازات براساس نتایج طرح پاک

گام ۲: معرفی منتخبان طرح پاک

- معرفی دانش آموزان دارای بالاترین رکورد در طرح پاک به مرحله بعد

مرحله استانی

گام ۱: برگزاری آزمون عملی

- هدف از آزمون عملی «تقویت و سنجش جنبه های مهارتی و آمادگی جسمانی» هر یک از شرکت کنندگان است.
 - در این مرحله مسئولیت اجرای آزمون بر عهده اداره آموزش دوره اول متوسطه با همکاری معاونت تربیت بدنی و سلامت استان است.
 - داشتن گواهی سلامت و رضایت نامه «ولی قانونی» برای شرکت در آزمون عملی، ضروری است.
 - حضور پزشک یار در محل برگزاری آزمون عملی ضروری است.
- نکته:

۱. در صورت برابر بودن امتیاز چند دانش آموز، اولویت با دانش آموزی خواهد بود که با مفاد آزمون مرحله استانی آشنایی بیشتری داشته باشد.
 - تصمیم گیری در این مورد در مدرسه به عهده معلم تربیت بدنی و در منطقه به عهده کارشناسی تربیت بدنی است که با همکاری گروه آموزشی درس تربیت بدنی، اقدام به معرفی فرد منتخب می نماید.
 ۲. ضروری است؛ ارائه فیلم آزمون عملی بدون افکت و جلوه های ویژه باشد.
 ۳. در تمام مراحل، آزمون به صورت انفرادی برگزار خواهد شد.
 ۴. ضروری است؛ در همه مراحل، آزمون ها برای دانش آموزان دختر و پسر به صورت مجزا انجام شود.
 ۵. در مرحله کشوری نتایج به صورت تیمی (متشکل از دانش آموز دختر و پسر) نیز اعلام خواهد شد.
 ۶. ضروری است؛ داوران پس از پایان هرگام، بازخورد لازم را به دانش آموزان ارائه نمایند.
- محتوای آزمون عملی:

۱) وسايل و تجهيزات موردنياز:

- زمين بسکتبال (۲۸×۱۵)، کرنومتر و وسايل تخصصي هر مهارت
- نحوه چيدمان و قرارگيري ايستگاهها مطابق تصوير زير است:



تصوير ۵-۱- نحوه چيدمان و قرارگيري ايستگاهها

۲) شرح آزمونهاي مهارتي:

اين آزمون در داخل زمين بسکتبال به ابعاد 28×15 قابل اجرا است. شرکتکننده پشت خط شروع ايستاده و با فرمان داور حرکت خود را به طرف ايستگاه اول (تنيس روی ميز) شروع مي نمايد. رکورد آزموني، زمان کل انجام آزمون از نقطه آغاز تا نقطه پايان شامل انجام تمام آزمونها به ترتيب است. آزموني بايد تمام مفاد آزمون را انجام داده و به اتمام رساند. به ازاي هر خطا به تشخيص داور، ۱ ثانيه به زمان کل اضافه مي شود. مراحل اجراي ايستگاهها به شرح زير است:

■ آزمون کنترل توپ در تنيس روی ميز

■ وسايل موردنياز:

- ۱- ميز و توپ تنيس روی ميز
- ۲- راکت
- ۳- نوشت افزار (کاغذ، خودکار و ...)
- ۴- صندلي
- ۵- سبد توپ
- ۶- فرم ثبت نتايج

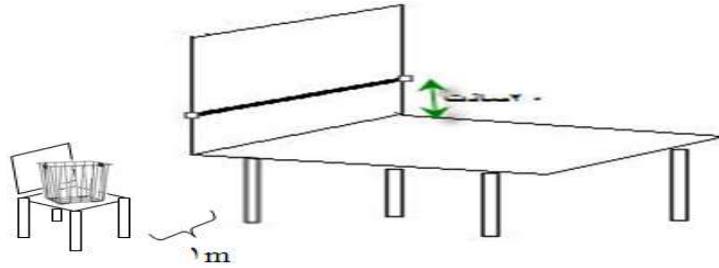
■ شرح آزمون:

يك نيمه ميز را به صورت عمودي روی نيمه افقي ميز قرار مي دهيم (تصوير) به ارتفاع ۲۰ سانتی متر از سطح ميز روی نيمه عمودي خطی رسم مي نماييم. فرد بايد با زدن سرويس صحيح، ضربات فورهند و بک هند را به شکل متوالي و يکی در ميان به نمايش گذارد. توپ ها بايد بالاتر از ارتفاع مشخص شده به ميز عمودي برخورد نمايند. صندلي به فاصله يك متر از ميز، کنار ديوار تعبيه شود و سبد توپ روی آن قرار گيرد؛ در صورتی که توپ اوت شود شرکت کننده می تواند از همان توپ يا توپهاي ديگري که در سبد قرار داده شده است استفاده نمايد. ضرباتي که به شکل متناوب (فورهند و بک هند) زده نشود، شمارش نمی شوند.

■ قوانين و مقررات:

- ۱- درانجام مهارت يك فورهند و يك بک هند يك شمارش محسوب می شود. (در کل ۱۰ فورهند و ۱۰ بک هند)
- ۲- به ازاي هر خطا يك (۱) ثانيه به زمان کل آزمون شونده اضافه می گردد.
- ۳- فرد به ميز برخورد کند يا دست را روی ميز بگذارد خطا محسوب می گردد.

■ نکته: شرکت کننده مجاز است از راکت شخصی مورد تائيد سرداور استفاده نمايد.



تصویر ۵-۲- آزمون تنیس روی میز

■ آزمون پنجه والیبال

■ وسایل و فضای مورد نیاز:

- ۱- توپ والیبال (۴ عدد)
- ۲- یک عدد سبد بزرگ برای توپ
- ۳- فرم ثبت نتایج
- ۴- نوشت افزار (خودکار، کاغذ، چسب ۵cm و ...)

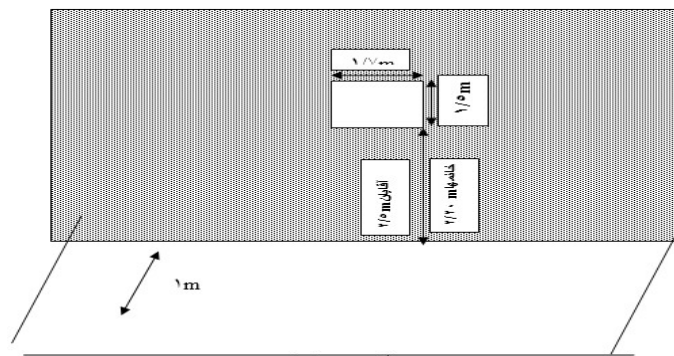
■ نکته: برای اجرای این آزمون مستطیلی به ابعاد $۱/۷ \times ۱/۵$ متر و با ارتفاع $۲/۲۰$ متر برای پسران و $۲/۰$ متر برای دختران از زمین روی یک دیوار صاف رسم می‌شود.

■ شرح آزمون:

در محوطه مشخص شده همانند تصویر، آزمون‌شونده باید از پشت خطی که با دیوار مقابل یک (۱) متر فاصله دارد، ضربات متوالی را با پنجه به دیوار بزند. محل برخورد توپ به دیوار باید در محدوده مشخص (مستطیل $۱/۷ \times ۱/۵$ متر) باشد. (خطوط نیز جزء محدوده ضربه محسوب می‌شوند).

■ قوانین و مقررات:

- ۱- تعداد ضربه‌های صحیحی که به دیوار برخورد می‌کند، یک شمارش محسوب می‌شود.
- ۲- توپ‌هایی که به محدوده مشخص و خطوط مربوطه برخورد نماید صحیح می‌باشد.
- ۳- ضربات به دیوار کاملاً از پشت خط موردنظر ارسال شود (فاصله یک متر). چنانچه پای شرکت‌کننده خط یک متر را قطع/لمس کند و یا از آن عبور نماید، آن ضربه محاسبه نمی‌شود. اگر در بین ضربات توپ به زمین برخورد نماید؛ آزمون‌شونده می‌تواند از همان توپ یا توپ داخل سبد برای ادامه مهارت استفاده کند



تصویر: آزمون والیبال

تصویر ۵-۳- آزمون والیبال

■ آزمون دريبل و شوت در بسکتبال

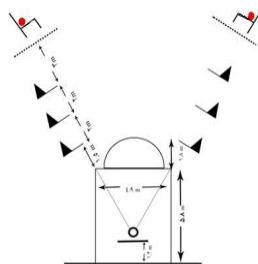
■ وسايل و فضاي مورد نياز:

- ۱- توپ بسکتبال دو عدد
- ۲- پرچم يا مخروط (به ارتفاع يك و نيم (۱/۵) متر) شش (۶) عدد
- ۳- دو عدد صندلي
- ۴- فرم ثبت نتايج و نوشت افزار
- ۵- يك سبد بزرگ

■ نکته: فاصله بين صندلي تا اولين مخروط سه (۳) متر و فاصله بقيه مخروطها دو (۲) متر مي باشد.

■ شرح آزمون:

آزمون شونده بعد از آزمون واليبال به سمت ايستگاه آزمون بسکتبال رفته و با برداشتن توپ از روي صندلي سمت راست (سمت چپ) با دريبل و به صورت مارپيچ از بين موانع به طرف حلقه بسکتبال حرکت کرده و بعد از عبور از آخرين مانع شوت سه گام را انجام داده و فقط يك بار پرتاب به سمت حلقه پرتاب نموده و آنگاه به سمت توپ دوم رفته و توپ را از روي صندلي سمت چپ (سمت راست) برمي دارد و همانند حرکت اول مسير را طي کرده و شوت سه گام انجام دهد (نيازي به ريپاند توپ نمي باشد و با پايان شوت مرحله تمام مي شود) و به ايستگاه بعدي برود.



■ تصوير ۴-۵- آزمون بسکتبال

■ قوانين و مقررات:

- ۱- شرکت کننده مي بايست پس از برداشتن توپ، دريبل را همانند تصوير از سمت چپ و يا راست مانع اول آغاز نمايد.
- ۲- پرتاب توپ به سمت، سبد پشت خط بسکتبال خطا محسوب شده و ۱ ثانيه به زمان کل آزمون شونده اضافه مي گردد.
- ۳- چنانچه خطايي مانند رانينگ و دبل انجام شود به ازاي هر خطا ۱ ثانيه به زمان فرد اضافه مي شود.
- ۴- چنانچه حرکت طبق مسير تعيين شده انجام نشود، مي بايست حرکت (از منطقه اي که خطا اتفاق افتاده است) تکرار شود.
- ۵- برخورد توپ يا بدن ورزشکار با موانع که منجر به جابجايي يا افتادن آنها شود به ازاي هر برخورد ۱ ثانيه به زمان فرد اضافه خواهد شد.

۶- اجرائ شوت سه گام، با گام هاي کمتر خطا محسوب نمي گردد.

■ نکته: به ازاي گل نشدن هر پرتاب، ۱ ثانيه به زمان اضافه مي شود.

■ آزمون دريبل و شوت در فوتسال

■ وسايل و فضاي مورد نياز:

- ۱- توپ فوتبال سالني يا فوتسال ۱ عدد
- ۲- مخروط ۴ عدد
- ۳- يك (۱) عدد دروازه گل کوچک (۶۰×۱۰۰ cm)
- ۴- نوشت افزار (خودکار، كاغذ و ...)
- ۵- فرم ثبت نتايج

■ شرح آزمون:

آزمون شونده از پشت خط شروع، پا به توپ (دریبل) و از بین مخروط‌هایی که به فاصله ۲ متر از هم قرار گرفته‌اند به صورت مارپیچ عبور کرده و پس از ورود به منطقه ۳ متر، از پشت محوطه پنج (۵) متر، شوت صحیح به دیوار (دروازه) را انجام می‌دهد.
* امتیاز شوت صحیح که منجر به گل شود، معرف دقت است.



تصویر ۵-۵- آزمون فوتسال

■ قوانین و مقررات:

- ۱- آزمون شونده مجاز است حرکت را از سمت چپ یا راست مخروط اول به دلخواه آغاز نماید.
- ۲- آزمون شونده باید پا به توپ و به طور کامل از بین موانع عبور نماید چنانچه حرکت طبق مسیر مشخص شده انجام نشود جریمه آن، اصلاح مسیر حرکت می‌باشد و شرکت کننده موظف است حرکت خود را از محلی که اشتباه صورت گرفته اصلاح نماید.
- ۳- پای آزمون شونده با خط محوطه دروازه (منطقه ۵ متری) نباید تماس داشته باشد. گل محاسبه نمی‌شود
- ۴- ضربه‌ای که از روی خط یا جلوتر از آن زده شود (توپ یا آزمون شونده) خطا محسوب می‌گردد. گل محاسبه نمی‌شود
- ۵- برخورد توپ یا بدن ورزشکار به موانع (مخروط) خطا بوده و ۱ ثانیه به زمان کل اضافه خواهد شد.
- ۶- لمس توپ به هر شکل با دست خطا محسوب می‌شود و ۱ ثانیه به زمان کل اضافه خواهد شد.
- ۷- فاصله خط شروع تا اولین مخروط پنج (۵) متر و فاصله بین مخروط‌های دیگر دو (۲) متر و فاصله آخرین مخروط تا محل زدن شوت (خط شوت) سه (۳) متر و فاصله محل زدن شوت تا دروازه پنج (۵) متر می‌باشد.
- ۸- در صورتی که توپ وارد دروازه گل کوچک نشود ۱ ثانیه به زمان کل اضافه خواهد شد.

■ آزمون دریبل و شوت سه‌گام در هندبال

■ وسایل و فضای مورد نیاز:

- ۱- یک دروازه به ابعاد (۲×۳) متر
 - ۲- دو (۲) عدد توپ هندبال مناسب برای دختران و پسران
 - ۳- شش (۶) عدد پرچم به ارتفاع یک و نیم (۱/۵) متری یا مخروط بلند که به صورت ثابت در محل خود قرار گیرند.
- نکته: پرچم‌ها (مخروط‌ها) در راستای مرکز دروازه تا محل تقاطع خط طولی و خط مرکز زمین قرار می‌گیرند. فاصله پرچم‌ها (مخروط‌ها) دو (۲) متر و فاصله آخرین پرچم (مخروط) تا صندلی نیز دو (۲) متر و آخرین پرچم (مخروط) تا خط ۶ متر، ۳ متر است.
- ۴- دو عدد صندلی
 - ۵- فرم ثبت نتایج، نوشت افزار (خودکار، کاغذ و...)

■ شرح آزمون:

شرکت کننده توپ را از روی صندلی برداشته و با دریبل کردن از بین موانع به صورت مارپیچ عبور می‌نماید و بعد از آخرین مانع (مخروط) به سمت دروازه اقدام به شوت سه‌گام هندبال (شوت پرشی بالای سر) می‌نماید. شرکت کننده پس از شوت به سمت دروازه، می‌بایست به طرف صندلی دوم دویده، توپ را برداشته و مثل سمت راست (سمت چپ) مراحل را طی نماید.

■ قوانین و مقررات:

- ۱- به ازای هر خطا (دبل، رائینگ)، ۱ ثانیه به زمان کل اضافه خواهد شد.
- ۲- چنانچه حرکت طبق مسیر تعیین شده انجام نشود، می‌بایست حرکت (از منطقه‌ای که خطا اتفاق افتاده است) تکرار شود.
- ۳- برخورد توپ یا بدن ورزشکار با موانع که منجر به جابجایی یا افتادن آن‌ها شود به ازای هر برخورد، ۱ ثانیه به زمان فرد اضافه خواهد شد.
- ۴- اجرای شوت سه گام، با گام‌های کمتر خطا محسوب نمی‌گردد.
- ۵- شوت پرشی باید بعد از آخرین مانع (مخروط) و از پشت خط ۶ متر انجام شود. در صورتی که پای آزمون شونده، خط یا منطقه دروازه را لمس نماید خطا محسوب می‌شود لذا گل محاسبه نمی‌گردد.
- ۶- در صورت برخورد توپ به زمین قبل از ورود به دروازه خطا محسوب نمی‌گردد.
- ۷- پس از جدا شدن آخرین توپ از دست شرکت کننده به قصد شوت دروازه کرنومتر خاموش خواهد شد.
- ۸- به ازای گل نشدن هر پرتاب ۱ ثانیه به زمان فرد اضافه خواهد شد.



نمون برگ شماره ۵-۱- ارزیابی محور تربیت بدنی (طرح پاک)

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
طرح پاک

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه:	کدملی دانش آموزان:
منطقه / ناحیه / شهرستان:	نام مدرسه: عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه <input type="checkbox"/>
استان:	تلفن مدرسه:
رکوردهای طرح پاک:	پلانک با ساعد: آزمون پله: سیت اند ریچ:

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه / استان / کشور):	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه / استان / کشور):		



نمون برگ شماره ۵-۲- آزمون مهارتی - آمادگی جسمانی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
آزمون های مهارتی

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه:	کدملی دانش آموزان:
منطقه / ناحیه / شهرستان:	نام مدرسه: عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه <input type="checkbox"/>
استان:	تلفن مدرسه:
تاریخ آزمون:	ساعت آزمون:
زمان کلی آزمون عملی (با محاسبه خطا):	رتبه دانش آموز:

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه / استان / کشور):	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه / استان / کشور):		
(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز)		

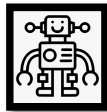




۶- محور دست سازه

این محور دانش آموزان تمام پایه های دوره اول متوسطه، با الهام از محتوای درسی تمامی دروس، به ویژه شایستگی‌ها و مهارت‌های موجود در برنامه درسی کار و فناوری و مسائل مهم، دست‌سازه خود را در قالب پروژه ای خلاقانه، با راهنمایی دبیر تخصصی به صورت گروهی (۲ نفره) و یا انفرادی، تولید و ارائه می‌نمایند. محور دست سازه در ۳ زیر محور: **اسباب بازی، اینترنت اشیا (IOT) و دست سازه های خلاقانه (آزاد)** برگزار می‌شود. اثر برگزیده به همراه دفتر کارنما و فیلم (۱۰ دقیقه‌ای) مستند، از فرآیند طراحی و تولید به مرحله بعد ارسال می‌شود. در تمام مراحل اجرای جشنواره، آثار دانش آموزان مطابق گام‌های پیش‌بینی شده در دفتر کارنما و جدول ارزشیابی و طی مراحل زیر ارزیابی می‌شود:

۱. طراحی و تولید دست سازه
۲. تهیه مستندات از فرایند تولید اثر در قالب دفتر کارنما و فیلم (۱۰ دقیقه‌ای)
۳. ارزیابی غیرحضورى: (بررسی کیفی مستندات دفتر کارنما و گزارش تصویری از فرآیند طراحی و تولید دست‌سازه در قالب «فیلم ۱۰ دقیقه‌ای» مطابق با شاخص‌های ذکر شده در شیوه‌نامه)
۴. ارزیابی حضورى: (ارائه شفاهی و دفاع از اثر)

جدول ۶-۱- زیر محورهای دست سازه

توضیحات	زیر محور
در این زیر محور، شرکت کنندگان کوشش خواهند کرد تا با توجه به نیازهای جامعه هدف، یک اسباب بازی خلاقانه طراحی و تولید کنند. این زیر محور جهت ایجاد زمینه ای مناسب به منظور آشنایی عمیق تر دانش آموزان با مفاهیم بازی، اسباب‌بازی، ساز و کار حرکتی و ایجاد بستری برای طرح ایده‌های نو، کارآفرینی و ارتقای سطح کمی و کیفی پروژه های کتاب کار و فناوری و در چهارچوب ارتقای شایستگی‌های موجود در برنامه درسی با رویکرد سازوکارهای حرکتی ایجاد شده است. اسباب‌بازی‌های تولید شده، به عنوان یکی از کالاهای مهم فرهنگی و اقتصادی با تقویت مهارت‌های روانی- حرکتی، سازنده یک اجتماع، فرهنگ و نسل آینده خواهد بود.	اسباب بازی  ۱
در این زیر محور، با عنوان اینترنت اشیا (IOT: Internet of Things)، شرکت کنندگان تلاش خواهند کرد که تجهیزات الکترونیکی که از قبل ساخته شده‌اند و شامل تعداد زیادی سنسور و عملگر (مانند سنسور دما، سنسور رطوبت، تجهیزات تشخیص فاصله و ...) هستند، را در یک فرایند برنامه نویسی و ساخت محصول به کارگیرند و از این تجهیزات، جهت حل خلاقانه مسائل و مدیریت هوشمند براساس قواعد دست سازه ها استفاده کنند. این محور در راستای گسترش مفاهیم فناورانه نوین خواهد بود.	اینترنت اشیا  ۲
در این زیرمحور، سایر پروژه‌های دانش آموزی که از دوره های پیشین جشنواره در محور دست سازه مرسوم بوده است، به صورت ایده آزاد و خلاقانه بر مبنای آموزش های برنامه درسی حیطه کار و فناوری و نیازهای جامعه و مشاغل، توسط دانش آموزان در پاسخ به مسائل مختلف، طراحی و ساخته خواهند شد.	دست سازه های خلاقانه (آزاد)  ۳

جدول ۶-۲- راهنمای تهیه مستندات محور دست سازه

۱. معرفی اعضای تیم منتخب در سامانه ثبت نام جشنواره
۲. تکمیل و ارسال دفتر کارنما در قالب (Format): word و pdf
۳. فیلم ۱۰ دقیقه ای با حجم حداکثر ۲۰ مگابایت و قالب (Format): mp4
۴. گواهی های تایید اثر توسط مراجع ذیصلاح (در صورت وجود گواهی)
۵. فرم داوری مرحله قبل
۶. اصل دست سازه

جدول ۶-۳- راهنمای تهیه مستندات محور دست سازه

<p>۱- دفتر کارنما</p>	<ul style="list-style-type: none"> - در این دفتر اطلاعات، وقایع و اتفاقات مربوط به پروژه یادداشت خواهد شد. - دفترکارنما مسیر و فرایند ایده تا محصول و انتظارات را نشان می دهد. - بخشی از ارزشیابی مربوط به کیفیت تکمیل دفتر کارنما خواهد بود. - لطفاً به سوالات دفتر کارنما با دقت پاسخ داده شود. - کیفیت تصاویر خواسته شده در دفتر کارنما مناسب باشد.
<p>۲- بخش های مورد انتظار فیلم ۱۰ دقیقه ای</p>	<ul style="list-style-type: none"> - شروع فیلم با معرفی اعضای تیم (نام و نام خانوادگی، نام مدرسه نام استان و منطقه) - معرفی دست سازه و گزارش مختصر فرآیند ایده یابی و طراحی ایده - فرآیند طراحی و ساخت محصول توسط دانش آموزان به صورت مرحله به مرحله - توضیح مختصر درباره تنظیم دفتر کارنما و بخش های مختلف آن. - دانش آموزان از دوربین به طور صحیح استفاده نمایند و در فیلم حضور داشته باشند. - اعضای تیم در ساخت و ارائه محصول همکاری داشته باشند . - کیفیت صدا و توجه به نورپردازی در تهیه فیلم اهمیت دارد .
<p>۳- کالانما (کاتالوگ)</p>	<p>کالانما (کاتالوگ) جهت راهنمایی مشتری برای استفاده صحیح از دست سازه طراحی شود.</p>
<p>۴- آگهی نمایشگاهی (پوستر)</p>	<p>آگهی نمایشگاهی (پوستر) برای نصب در نمایشگاه دست سازه ها در مراحل اجرایی (مدرسه، منطقه، استان و کشوری).</p>
<p>۵- گواهی تایید اثر</p>	<p>در صورتی که اثر توسط مراجع ذیصلاح تایید شده باشد اصل گواهی تایید، ضمیمه مستندات ارسال شود.</p>
<p>۶- فرم داوری</p>	<p>فرم داوری با توجه به شاخص های مندرج در فرم توسط داوران محترم تنظیم خواهد شد.</p>
<p>** ارسال مستندات از طریق DVD و پیام رسان سامانه سیدا/ شبکه شاد، مطابق برنامه ریزی منطقه و استان</p>	
<p>توصیه می شود؛ رونوشتی از DVD مستندات دست سازه تولید شده، توسط دانش آموز، مدرسه، منطقه و استان بایگانی و نگهداری شود.</p>	
<p>توجه:</p>	
<ol style="list-style-type: none"> ۱. کل زمان اختصاصی ارزیابی حضوری این محور، حداکثر (۲۵ دقیقه) است. ۲. دست سازه های تولید شده توسط شرکت کنندگان این محور، بهتر است؛ در راستای تقویت برنامه درسی، مفاهیم آموزشی و کتب درسی، مشکلات مهم جامعه، مسأله محور و خلاقانه باشد. ۳. «دفتر کارنما» راهنمای دانش آموزان شرکت کننده در محور دست سازه است. بنابراین تهیه و پاسخ دهی به آن الزامی است و بخشی از امتیاز ارزشیابی پروژه ها مربوط به کیفیت تکمیل دفتر کارنما خواهد بود. ۴. در هر مرحله می توانید؛ محصول و مستندات خود را نسبت به مرحله قبل ارتقاء دهید. ۵. در مرحله مدرسه و منطقه، انجمن علمی مرتبط با محور دست سازه با محوریت دبیر تخصصی و همکاری مدیر، معاون آموزشی، انجمن اولیاء و مربیان و سرگروه های درسی، تشکیل شده و بر فرایند اجرا و داوری نظارت نمایند. ۶. رویداد علمی- فناوری دست سازه و داوری مراحل مدرسه ای، منطقه ای و استانی با محوریت «جزئیات ذکر شده در دفتر کارنما و آموزش روش های ایده پردازی خلاقانه و مسأله محور و شرکت در نمایشگاه آثار تولید شده در مدرسه/ بازارچه کسب و کار دانش آموزی، برگزار می شود. ۷. هر زیر محور، یک سهمیه و اثر جداگانه در مراحل مختلف داوری جشنواره دارد. 	



۱۰۰ امتیاز

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
زیرمحوهای (اسباب بازی، اینترنت اشیا (IOT)، دست سازه خلاقانه (آزاد))

نمون برگ شماره ۶-۱- ارزیابی محور دست سازه

شناسه گروه:.....	استان:
نوع دست سازه:	تاریخ و ساعت:
اسباب بازی □- اینترنت اشیا (IOT) □- دست سازه خلاقانه (آزاد) □	
عنوان دست سازه:	حوزه کاربرد:

معیار	ردیف	زیرمعیار	امتیاز	امتیاز مکتسبه	ذکر دقیق دلایل کسر امتیاز
مستندسازی	۱	کیفیت تدوین و تکمیل دفتر کارنمای اثر	۵		
	۲	کیفیت فیلم معرفی اثر	۳		
	۳	کیفیت کالانما (کاتالوگ) راهنمای استفاده برای مشتری	۳		
	۴	کیفیت آگهی نمایشگاهی اثر (پوستر)	۳		
طراحی و تولید	۵	انطباق عملکرد اثر با توضیحات دفتر کارنما	۱۰		
	۶	بهره گیری از پژوهش‌های مرتبط (نظریه های علمی معتبر و یافته‌های جدید)	۱۰		
	۷	خلاقیت در طراحی، ساخت و ارائه محصول	۱۰		
	۸	مدیریت منابع (زمان، مواد اولیه، سرمایه، تجهیزات، انرژی)	۵		
	۹	استحکام و تناسب ابعاد و اندازه محصول متناسب با مصرف کننده	۵		
	۱۰	توجه به نکات بهداشتی، ایمنی و ارگونومی متناسب با مصرف کننده	۵		
	۱۱	توجه به نکات محیط زیستی و اخلاق حرفه‌ای	۵		
کارآفرینی و تجاری سازی	۱۲	انتخاب نام و نشان متناسب	۳		
	۱۳	در نظر گرفتن امکان بازار (فروش)، امکان فنی (ساخت)، امکان اقتصادی (با صرفه بودن)	۹		
	۱۴	بازاریابی و تبلیغات کاربردی متناسب علمی	۵		
	۱۵	توجه به زیبایی و گرافیک و تصویرسازی متناسب با فرهنگ جامعه	۳		
	۱۶	کیفیت و نکات بسته‌بندی محصول	۳		
ارائه و دفاع	۱۷	تسلط به طرح، نقشه و روابط علمی استفاده شده در طراحی و ساخت	۳		
	۱۸	پاسخ متناسب به پرسش‌های داوران	۱۰		
جمع امتیاز					

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه / استان / کشور) :	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه / استان / کشور) :		

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموز)



نمون برگ شماره ۶-۲- دفتر کارنما دست سازه

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
نام پروژه:

نوع دست سازه:

اسباب بازی اینترنت اشیا (IOT) دست سازه خلاقانه (آزاد)

<p>(محل درج عکس دست سازه)</p> <p>تصویر محصول</p>	<p>درج عکس دانش آموز</p> <p>نام و نام خانوادگی تولید کننده:</p> <p>.....-۲</p> <p>کد ملی:</p> <p>پایه: هفتم <input type="checkbox"/> هشتم <input type="checkbox"/> نهم <input type="checkbox"/></p>	<p>درج عکس دانش آموز</p> <p>نام و نام خانوادگی تولید کننده:</p> <p>.....-۱</p> <p>کد ملی:</p> <p>پایه: هفتم <input type="checkbox"/> هشتم <input type="checkbox"/> نهم <input type="checkbox"/></p>
--	---	---

نام پروژه:

استان: شهرستان/ منطقه/ ناحیه: * اثر فردی گروهی

نام مدرسه: عادی خاص دخترانه پسرانه تلفن مدرسه:

نام دبیر راهنما: رشته دبیر راهنما: نام مدیر مدرسه:

نام رابط علمی دست سازه منطقه: شماره تماس رابط علمی:

لطفاً برای کسب اطلاعات بیشتر در کانال اطلاع رسانی جشنواره نوجوان خوارزمی در شبکه شاد عضو شوید:
@nojavan_kharazmi

راهنمای دفتر کارنما

- در این دفتر اطلاعات، وقایع و اتفاقات مربوط به پروژه را یادداشت خواهید کرد. دفترکارنما مسیر و فرایند ایده تا محصول و انتظارات از شما را نشان می دهد.
- یادداشت کردن را از زمانی آغاز کنید که جستجوی موضوع پروژه را شروع می کنید.
- اتفاقات را به صورت روزانه یادداشت کنید و هر مطلبی را که وارد دفتر می کنید تاریخ گذاری نموده و بنویسید که چه قدر وقت صرف آن کرده اید.
- بخشی از ارزشیابی شما مربوط به کیفیت تکمیل دفتر کارنما خواهد بود.
- لطفاً به سوالات با دقت پاسخ دهید.

توجه: در فایل word دفترکارنما، فاصله بین سؤالات و تعداد صفحات، نسبت به پاسخ شما قابل ویرایش و تغییر است.

تلفن دانش آموزان در شاد: نفر اول: نفر دوم:

تلفن دبیر راهنما در شاد: تلفن مدیر مدرسه در شاد:

فرآیند ایده یابی:

لطفاً از طريق روش‌های مختلف «ايدهيابی و خلاقیت»، ايديه و پروژه خلاقانه خود را در پاسخ به يك مشكل، مسأله و نياز موجود و آتی پيدا كنيد.

- ۱- نام ايديه و پروژه شما چيست؟
- ۲- ماجرا و مسير و هدف از انتخاب ايديه خود را بنويسيد.
- ۳- در كادر زير برای ايديه خود با استفاده از روش‌های (با دست آزاد يا با ابزار نقشه كشي و يا با رایانه) يك طرح اوليه ترسيم كنيد.

اندازه كادر متناسب با تصوير مدنظر، تنظيم شود.

- ۴- اطلاعاتی در مورد ايديه و پروژه خود را در اينترنت به زبان فارسی جستجو كنيد.
 - كلمات كليدی خود را در هنگام جستجوی فارسی در اينترنت بنويسيد:
 - نام چند تارنما (سایت) را كه در آن جستجوی فارسی می كنيد، بنويسيد:
 - اطلاعاتی در مورد ايديه و پروژه خود را در اينترنت به زبان انگلیسی جستجو كنيد.
 - كلمات كليدی خود را در هنگام جستجوی انگلیسی در اينترنت بنويسيد:
 - نام چند تارنما (سایت) را كه در آن جستجو به زبان انگلیسی می كنيد؛ بنويسيد:
- ۵- آیا نمونه پروژه خود را بعد از جستجو از منابع مكتوب و اينترنتی پيدا كرديد؟
- ۶- مزيت، برتری و تفاوت ايديه شما نسبت به كارهای مشابه چيست؟
- ۷- جزئیات علمی ايديه خود را بيان كنيد. (فرضيات علمی، فرمول،)
- ۸- مواردی از جزئیات علمی ايديه كه در مورد آنها نياز به مطالعه يا همكاری داريد بيان كنيد.
- ۹- چه منبعی در خصوص جزئیاتی كه نمی دانيد در نظر گرفته ايد؟ (كتاب، اينترنت، استاد راهنما و ...)
- ۱۰- آیا ايديه شما نيازى از جامعه را برطرف می كند؟ در كدام قسمت کاربرد عملی دارد؟
- ۱۱- آیا پروژه شما قابلیت كارآفرینی «تعميم، فروش محصول و تجاری سازی بر بستر بوم مدل كسب و كار» دارد؟ (به تصوير ۷-۱ و توضیحات بوم مدل كسب و كار در محور بازارچه كسب و كار مراجعه شود).

برآورد هزینه
امكان بازار (فروش)
امكان فنی (ساخت)
امكان اقتصادی (با صرفه بودن)
آیا برای محصول خود بازاریابی و تبلیغات کاربردی متناسب علمی داشته ايد؟ توضیح دهید.
آیا به زیبایی، گرافیک و تصویرسازی محصول خود، متناسب با فرهنگ جامعه پرداخته ايد؟
آیا بسته‌بندی با کیفیتی برای محصول خود، انتخاب کرده ايد؟
برآورد هزینه : تومان
قیمت تمام شده برای فروش: تومان

فهرست و قیمت اقلام و خدمات مورد نياز برای ساخت پروژه



زمان بندی اثر در دفتر کارنما

تاریخ مرحله مدرسه ای: تاریخ مرحله منطقه ای: تاریخ شروع به کار شما:

ماه	هفته	برنامه وقایع هفتگی	زمان پیش بینی شده	زمان واقعی
۱	۱			
	۲			
	۳			
	۴			
۲	۱			
	۲			
	۳			
	۴			
۳	۱			
	۲			
	۳			
	۴			

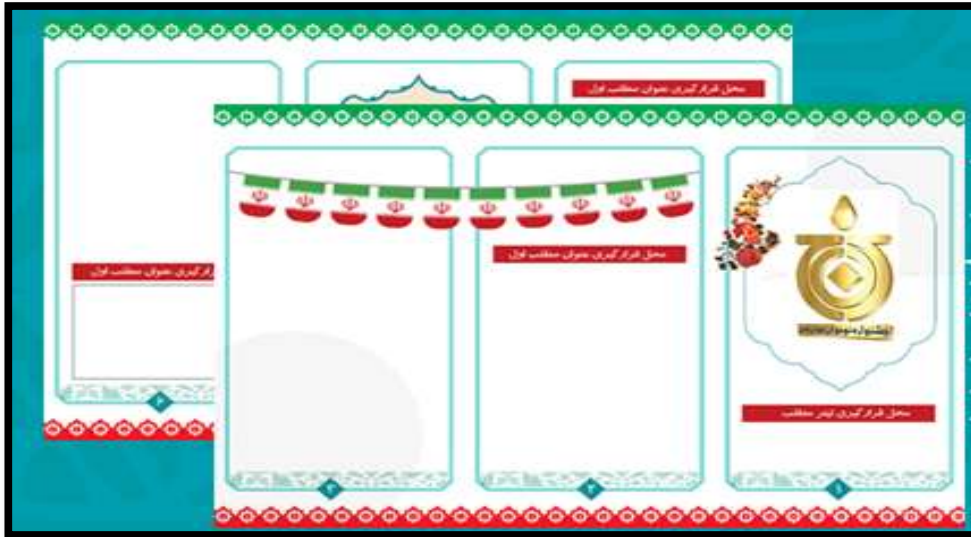
۱۲- گزارشی تصویری از طراحی نمونه اولیه پروژه خود را از مواد اولیه و ابزار تا ساخت نهایی ارائه کنید:



- ۱۳- از اینکه پروژه خود را به اتمام رسانده اید چه احساسی دارید؟ مهمترین جملات احساسی خود و اطرافیان را بنویسید.
- ۱۴- آیا نمونه اولیه به درستی و با کیفیت کار می کند؟
- ۱۵- در جریان کار ساخت پروژه خود با چه مشکلاتی مواجه شدید؟
- ۱۶- راه حل هایی را که برای غلبه بر مشکلات به کار گرفته اید یادداشت کنید .
- ۱۷- آیا در طراحی و تولید خود مدیریت منابع(زمان، مواد اولیه، سرمایه، تجهیزات، انرژی) داشته اید؟ توضیح دهید.
- ۱۸- آیا پروژه شما قابلیت تعمیم، تولید، فروش محصول و تجاری سازی دارد؟ توضیح دهید.
- ۱۹- آیا ابعاد و اندازه ، جنس و ظاهر پروژه شما با کارآیی و کاربرد آن متناسب است؟ توضیح دهید.
- ۲۰- آیا در طراحی و تولید پروژه خود، نکات ایمنی و بهداشتی، ارگونومی و زیست محیطی را رعایت نموده اید؟ توضیح دهید.
- ۲۱- ایده شما از مرحله مدرسه تا مرحله بعدی (منطقه ای / استانی/ کشوری) چه تغییرات مهمی داشته است؟
- ۲۲- آیا برای ارائه گواهی ثبت و یا اختراع پروژه خود اقدام کرده اید؟
- ۲۳- آیا برای پروژه خود، فیلم ۱۰ دقیقه ای تولید کرده اید؟ به چه نکاتی باید در هنگام ساخت فیلم توجه کنید؟
- ۲۴- آیا برای دفاع از اثر خود تمرین داشته اید؟ به چه نکاتی باید در هنگام دفاع توجه کنید؟
- ۲۵- اسامی افراد و مراکزی که در طراحی و تهیه پروژه شما، به شما کمک نموده اند را بنویسید.
- ۲۶- سوالات آزاد و خلاقانه خود را در مورد پروژه که به ذهن شما می رسد و در دفتر کارنما ذکر نشده است را نوشته و پاسخ دهید.

کالانما (کاتالوگ)

لطفاً برای راهنمایی استفاده مشتری و فروش و دست سازه خود در نمایشگاه مدرسه، منطقه و استان، یک کالانما (کاتالوگ) خلاقانه و زیبا طراحی کنید.



آگهی (پوستر پروژه)

لطفاً برای معرفی دست سازه خود در نمایشگاه مدرسه، منطقه و استان، یک پوستر خلاقانه و زیبا طراحی کنید.

پوستر خود را در این محل درج کنید.

(توجه: ابعاد اصلی برای چاپ در نمایشگاه دست سازه، A3 خواهد بود.)

■ چنانچه پیشنهاد و انتقادی نسبت به فرایندهای اجرایی و بهبود جشنواره دارید بیان کنید.



**به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
خودارزیابی**

نمون برگ شماره ۶-۳- خودارزیابی محور دست سازه

۱۰۰ امتیاز

(اسباب بازی، اینترنت اشیا (IOT)، دست سازه خلاقانه (آزاد))

شناسه گروه:	استان:
دانش آموز گرامی لطفا با تکمیل جدول زیر، پروژه خود را منصفانه ارزیابی کنید و با نگرش انتقادی نقاط ضعف و قوت خود را بررسی و در پایین جدول ثبت نمایید.	
عنوان دست سازه:	حوزه کاربرد:

معیار	ردیف	زیرمعیار	امتیاز	امتیاز مکتسبه	نکرة دقیق دلایل کسر امتیاز
مستندسازی	۱	کیفیت تدوین و تکمیل دفتر کارنامی اثر	۵		
	۲	کیفیت فیلم معرفی اثر	۳		
	۳	کیفیت کالانما (کاتالوگ) راهنمای استفاده برای مشتری	۳		
	۴	کیفیت آگهی نمایشگاهی اثر (پوستر)	۳		
طراحی و تولید	۵	انطباق عملکرد اثر با توضیحات دفتر کارنما	۱۰		
	۶	بهره گیری از پژوهش‌های مرتبط (نظریه‌های علمی معتبر و یافته‌های جدید)	۱۰		
	۷	خلاقیت در طراحی، ساخت و ارائه محصول	۱۰		
	۸	مدیریت منابع (زمان، مواد اولیه، سرمایه، تجهیزات، انرژی)	۵		
	۹	استحکام و تناسب ابعاد و اندازه محصول متناسب با مصرف کننده	۵		
	۱۰	توجه به نکات بهداشتی، ایمنی و ارگونومی متناسب با مصرف کننده	۵		
	۱۱	توجه به نکات محیط زیستی و اخلاق حرفه‌ای	۵		
کارآفرینی و تجاری سازی	۱۲	انتخاب نام و نشان متناسب	۳		
	۱۳	در نظر گرفتن امکان بازار (فروش)، امکان فنی (ساخت)، امکان اقتصادی (با صرفه بودن)	۹		
	۱۴	بازاریابی و تبلیغات کاربردی متناسب علمی	۵		
	۱۵	توجه به زیبایی و گرافیک و تصویرسازی متناسب با فرهنگ جامعه	۳		
	۱۶	کیفیت و نکات بسته‌بندی محصول	۳		
ارائه و دفاع	۱۷	تسلط به طرح، نقشه و روابط علمی استفاده شده در طراحی و ساخت	۳		
	۱۸	پاسخ مناسب به پرسش‌های داوران	۱۰		
جمع امتیاز					

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	عدد:	به حروف:
----------------------	------------	----------------



۷- محور بازارچه‌های کسب و کار دانش آموزی

در این محور دانش‌آموزان براساس «شرایط اقلیمی و جغرافیایی، ویژگی‌های فرهنگی منطقه، توانایی و علایق خود، همچنین صنایع بومی و محلی»، اقدام به «طراحی ایده، تولید محصول یا ارائه خدمت و فروش» نموده و با تشکیل غرفه اختصاصی، آثار خود را با راهنمایی دبیر کار و فناوری در قالب بازارچه‌های کسب‌وکار دانش‌آموزی مطابق گام‌های زیر ارائه می‌دهند.

■ مرحله مدرسه‌ای، منطقه‌ای / ناحیه‌ای / شهرستانی و استانی:

گام ۱: ایده‌یابی و ایده‌پردازی

هدایت دانش‌آموزان به سمت اندیشیدن درباره مشکلات و چالش‌های محیط پیرامون زندگی خود و شناخت نیاز مشتریان آنها را در پیدا کردن ایده مناسب کمک می‌کند. اولین گام در این مسیر پاسخ به سوالات زیر است:

- در هنگام خرید چه کم و کاستی باعث نارضایتی من می‌شود؟
- چه محصول یا خدمتی زندگی من را بهبود می‌بخشد؟
- ایده من چه کاری می‌تواند انجام دهد؟
- آیا ایده من برای مشتری جذاب است و حاضر است برای تهیه آن قیمتی بپردازد؟
- آیا ایده من قابل اجراست؟
- آیا خودم و یا هم‌گروهی من توانایی‌های لازم برای ایجاد این کسب و کار را دارم؟

گام ۲: طراحی بوم مدل کسب‌وکار

در این گام دانش‌آموزان بوم مدل کسب و کار خود را طراحی می‌نمایند. این مدل یک برنامه کسب‌وکاری، برای درآمدزایی و کسب سود است و محصولات و خدماتی که قصد فروش آنها را داریم، بازار هدف و مخارج پیش‌بینی شده آن را مشخص می‌کند تا ضمن حمایت از به وجود آمدن کسب و کار، توضیح دهد که:

- کسب‌وکار به چه کسی خدمت می‌کند؟
- چه پیشنهادی می‌دهد؟
- چگونه آن پیشنهاد را مطرح می‌کند؟
- چگونه به اهدافش می‌رسد؟

• مزایای طراحی و نوشتن یک بوم مدل کسب و کار

- می‌توان بسیار سریع و مشخص طرح کسب و کار خود را برای سرمایه‌گذار در یک تصویر شرح داد.
- با نگاه جامع به کل کسب و کار طراحی شده می‌توان، معایب یا نقاط قابل بهبود را قبل از هزینه کردن و شروع کردن پیدا کرد.
- ارتباطات بین اجزای مختلف طرح را به راحتی تشخیص داد و برای بهینه‌سازی آن می‌توان اقدام نمود.
- می‌توان با تغییر دادن اجزای مختلف، تاثیر آن را بر روی بخش‌های دیگر بررسی و بهترین ترکیب اجزا را پیدا نمود.

^۱ مطابق پودمان کسب‌وکار کتاب کار و فناوری پایه هفتم

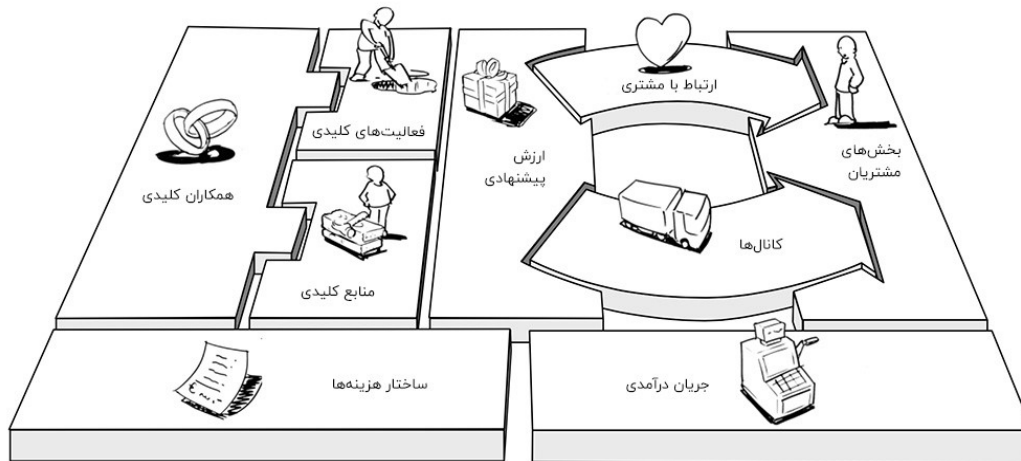
^۲ تفاوت «مدل کسب و کار»، «بوم مدل کسب و کار» و «طرح کسب و کار»

مقایسه زیر، تفاوت مدل کسب و کار، بوم کسب و کار و طرح کسب و کار را نشان می‌دهد:

- مدل کسب و کار (Business Model): وسیله‌ای برای رسیدن به مقصد (خودرو، قطار، هواپیما یا ترکیبی از این موارد)
- بوم مدل کسب و کار (Business Model Canvas): نقشه جغرافیایی که ما را در طول سفر راهنمایی می‌کند.
- طرح کسب و کار (Business Plan): دفترچه راهنمای سفر به مقصد به همراه جزییات: مکالمات ضروری، جاهای دیدنی و...

در واقع بوم کسب و کار، یک طرح کلی است که اجزای مختلف سیستم کسب و کاری را برای رسیدن به درآمد مشخص می‌کند و با یک نگاه به سیستم کسب و کاری خود، می‌توان جریان‌های درآمدی، فعالیت‌ها و منابع اصلی، مخارج و همچنین روش‌های خلق، تحویل و دریافت ارزش در کسب و کار خود را مشخص نمود.

شکل زیر اجزای یک بوم مدل کسب و کاری را نشان داده؛ شامل: توصیف سریع، خلاصه و جامع از یک کسب و کار است که در آن ارتباطات بین تمامی اجزای کسب و کار را از مشتریان تا تامین کنندگان و کانال‌های توزیع و فرایندها را مشخص می‌نماید.



تصویر ۷-۱- بوم مدل کسب و کار

• اجزای بوم مدل کسب و کار:

۱. بخش مشتریان (Customer Segment)

مشتری چه کسی است؟ به چه چیزی فکر می‌کند؟ چه چیزی را می‌بیند؟ چه احساسی دارد؟ چه می‌کند؟ در این بخش، همان طور که از نامش پیداست، باید مشتریان تان را بر اساس یک سری ویژگی‌هایی که هدف قرار داده‌اید معرفی کنید.

۲. ارزش پیشنهادی (Value Proposition)

چه چیزی در خصوص محصول / خدمت ما، برای مشتریان ارزشمند و جذاب‌کننده است؟ چرا مشتریان محصول ما را می‌خرند و استفاده می‌کنند؟ در این قسمت باید مشخص کنید که قرار است چه ارزش‌هایی را برای مشتریان تان به ارمغان بیاورید؟ چه مزیتی (مانند قیمت خوب، راحتی، سرعت و...) قرار است؛ به مشتری بدهید تا شما را نسبت به رقبای تان ترجیح بدهند؟

۳. کانال‌های توزیع (Channels)

چه طور این ارزش پیشنهادی «تبلیغ، فروخته و تحویل» داده می‌شوند؟ چرا؟ آیا چنین کاری فایده دارد؟ چگونه قرار است کالا یا خدمات یا هر نفع دیگری که برای مشتری خواهید داشت، به او برسد؟ چگونه کالای تان را توزیع خواهید کرد؟ از چه کانالی خدمات تان را به مشتری ارائه خواهید داد؟

۴. ارتباط با مشتریان (Customer Relation)

در این قسمت مشخص می‌کنید که چگونه قرار است با مشتری ارتباط داشته باشید و چگونه می‌خواهید این ارتباط را حفظ کنید؟ تعامل شما با مشتریان در طول چرخه عمر محصول و فروش به چه صورت است؟ آیا این تعامل به صورت رو در رو است؟ تماس تلفنی؟ کاملاً از طریق وبسایت؟ آیا آن‌ها هرگز شما را ندیده‌اند و کلیه تعاملات شما از طریق یک کانال بوده است؟ در اینجا باید این سؤالات را از خود بپرسید:

آیا ارزش پیشنهادی را می‌توان از این طریق (از تبلیغ گرفته تا فروش و خدمات پس از فروش) به مشتری تحویل داد؟ آیا محاسبات شما درست عمل می‌کند؟ آیا محصول شما نیاز به تست یا پشتیبانی بیشتری دارد؟

۵. جریان درآمد (Revenue Stream)

کسب و کار چطور از ارزش پیشنهادی کسب درآمد می‌کند؟ قرار است استارت‌آپ شما چگونه از هر دسته از مشتریان درآمد داشته باشد؟ حق اشتراک؟ (مثل روزنامه‌ها)، حق سرویس؟ حق استفاده از مجوز؟ ...

۶. فعالیت‌های اصلی (Key Activities)

کسب و کار چه فعالیت‌های استراتژیکی را به شکل منحصربه‌فرد انجام می‌دهد تا محصول یا خدمت خود را به مشتریان ارائه دهد؟ به عبارت دیگر فعالیت‌های اصلی اقدامات ضروری و مهمی هستند که کسب و کارها برای ایجاد و ارائه ارزش پیشنهادی خود و ادامه فعالیت کسب و کارشان به

آن نیاز دارند. برای یک کسب و کار محصول محور، این فعالیت‌ها ممکن است شامل یادگیری مستمر در خصوص کاربران و تکنولوژی‌های جدید برای تولید محصولات بهتر شود. اگر تمرکز کاری شما روی انجام کارهایی برای مجموعه‌ای مشخص از مشتریان است؛ فعالیت‌های کلیدی احتمالا شامل: کسب شناخت کافی از بخش‌ها و ایجاد یا کسب محصولات/ خدمات متناسب است. برای یک کسب و کار زیرساختی (مثل تجهیزات برق)، این فعالیت‌ها می‌تواند شامل راه‌اندازی زیرساخت و کارآتر کردن آن باشد.

۷. منابع اصلی (Key Resources)

منابع اصلی، دارایی‌های استراتژیکی هستند که شما برای کسب برتری و رقابت با سایرین به آنها نیاز دارید. از آنجا که قرار شد یک سری ارزش‌ها، شامل خدمات و محصول و سایر منافعی را که قرار است به مشتری برسانید، تعریف کنید؛ حالا برای تحقق این ارزش‌ها برای مشتری به چه منابع اصلی و ضروری مالی، انسانی، تجهیزات و... نیاز دارید؟

۸. شرکای کلیدی (Key Partners)

تا این مرحله، بوم به شما کمک کرده است تا نقاط کانونی کسب و کار خود را به خوبی شفاف کنید. در این بخش مشخص می‌شود چه فعالیت‌ها و منابعی مهم هستند، اما منحصرا با استراتژی شما هنوز متناسب نیستند. چه چیزی خارج از ذات کسب و کار شما است؟ شرکت برای تمرکز بیشتر روی فعالیت‌های کلیدی خود چه کارهایی را می‌تواند انجام ندهد؟ آیا شرکا می‌توانند از پس بعضی از آنها برآیند؟ چرا؟ کدام یک از رقبا؟

۹. ساختار هزینه (Cost Structure)

تا این مرحله به خوبی مشخص شده است که چگونه فعالیت‌های اصلی، محرک خلق ارزش و درآمد خواهد بود، اما در این گام این سؤال مطرح است که چگونه ارزش پیشنهادی و فعالیت‌ها باعث ایجاد هزینه می‌شوند؟ محرک‌های اصلی هزینه‌ای کسب و کار چه هستند؟ و چطور به درآمد متصل می‌شوند؟ آیا این هزینه‌ها به خوبی با ارزش‌های پیشنهادی کلیدی متناسب‌سازی شده‌اند؟ بیشتر هزینه‌ها ثابت هستند یا متغیر؟ آیا هزینه‌ها با مقیاس کسب و کار رابطه خطی دارند یا در کل ثابت هستند؟ این‌ها سؤالاتی هستند که برای بهبود مدل باید به آنها پاسخ داد.

گام ۳: ارائه نمونه اولیه طرح (تولیدی/ خدماتی)

در این گام نمونه اولیه طرح (تولیدی یا خدماتی)، براساس مراحل نه‌گانه طراحی و ساخت پروژه^۳ «تعریف نیاز، بررسی نیاز و مسأله، برنامه‌ریزی کارها، بررسی اطلاعات، بررسی و ارائه راه‌حل‌ها، انتخاب راه‌حل، تولید، آزمایش و بهبود، ارائه و ثبت محصول» ساخته می‌شود.



۳. کتاب کاروفناوری پایه هفتم صفحه (۹)

گام ۴: فروش محصول/ ارائه خدمت از طریق برپایی غرفه اختصاصی

در این گام، غرفه فروش (محصول/ ارائه خدمت) در بازارچه کسب و کار، به صورت حضوری یا مجازی (از طریق پلتفرم‌های موجود داخلی/ سامانه‌های الکترونیکی میزبان کسب و کار) با بهره‌گیری از شیوه‌های نوین و تکنیک‌های دیجیتال مارکتینگ در فروش محصولات/ ارائه خدمات مطابق «نکات راه اندازی بازارچه در مدرسه»^۴ در هر سه مرحله جشنواره راه اندازی می شود:

۱. نیازسنجی، تبلیغات، پیش‌بینی امکانات موردنیاز
۲. انتخاب نام تجاری (برندینگ) و معرفی محصول/ خدمت
۳. نوآوری در نحوه ارائه محصول/ خدمت
۴. مشتری‌مداری و فروش محصول/ ارائه خدمت با بهای مناسب
۵. امنیت پول به دست آمده در بازارچه هنگام فروش محصول/ ارائه خدمت
۶. کارگروهی و تقسیم وظایف در گروه (در صورت تشکیل گروه دانش‌آموزی)
۷. همیاری و دریافت کمک از اولیای مدرسه و والدین برای راه‌اندازی بازارچه و دعوت از آن‌ها برای شرکت در بازارچه

گام ۵: ارزیابی طرح تولیدی/ خدماتی**- ارزیابی غیرحضور**

ارزیابی مستندات فعالیت‌های انجام شده (شناسنامه طرح، فرم رویدادنگاری، تصویر بوم مدل کسب و کار و گزارش تصویری «فیلم» طرح تولیدی/ خدماتی) مطابق نمونه برگ ارزیابی شماره (۷-۳)

- ارزیابی حضوری (ارائه و دفاع از اثر)

ارزیابی ارائه شفاهی و دفاع از ایده، طراحی بوم مدل کسب و کار طرح تولیدی/ خدماتی و نحوه فروش محصول/ ارائه خدمت در غرفه اختصاصی و ... مطابق نمونه برگ ارزیابی شماره (۷-۳)

توجه:

- از ظرفیت محصولات/ خدمات طرح خوداتکایی مدارس شبانه‌روزی، برنامه ویژه مدرسه، انجمن‌های علمی- پژوهشی و ... در بازارچه- های کسب و کار دانش‌آموزی استفاده شود.
 - کل زمان اختصاصی ارزیابی حضوری این محور برای هر دانش‌آموز/ گروه دانش‌آموزی، حداکثر ۲۵ دقیقه است.
- مستندسازی فعالیت‌ها:

دانش‌آموزان باید در مرحله مدرسه‌ای مستند فعالیت‌های خود را از ابتدای شروع فرآیند، مطابق با موارد ذکر شده، در قالب یک لوح فشرده، جهت شرکت در محور بازارچه‌های کسب و کار دانش‌آموزی آماده، و به دبیر راهنمای خود تحویل دهند:

۱. فایل تکمیل شده نمونه برگ شماره ۷-۱ (شناسنامه طرح تولیدی/ خدماتی در محور بازارچه‌های کسب و کار دانش‌آموزی)
۲. فایل تکمیل شده نمونه برگ شماره ۷-۲ (فرم رویدادنگاری محور بازارچه‌های کسب و کار دانش‌آموزی)
۳. تصویر بوم مدل کسب و کار طرح تولیدی/ خدماتی
۴. تهیه گزارش تصویری (فیلم) از: «تبیین فرآیند ایده‌یابی و ایده‌پردازی، طراحی مدل کسب و کار طرح تولیدی/ خدماتی، تولید نمونه اولیه و فروش محصول/ ارائه خدمت» (با رعایت زمانبندی حداکثر ۱۰ دقیقه)

■ بخش‌های تهیه فیلم مستند فعالیت‌ها:

۱. مقدمه: معرفی دانش‌آموز/ اعضای گروه (نام و نام خانوادگی، آموزشگاه، پایه تحصیلی و منطقه/ ناحیه/ استان)، دبیر راهنما
۲. معرفی محصول/ خدمت
۳. نمایش مراحل عملی تولید محصول/ ارائه خدمت
۴. نمایش بوم مدل کسب و کار و بیان توضیحاتی مختصر در زمینه اجزای بوم و مراحل طراحی و ساخت پروژه
۵. ارائه مستندات حسابداری (پرینت حساب، فاکتور خرید و فروش، سود و زیان، مالیات و...)
۶. نمایش غرفه بازارچه حضوری/ ارائه آدرس سامانه‌های الکترونیکی فروش محصول/ ارائه خدمت
۷. ارائه مستندات تصویری از نحوه ارتباط با مشتری/ خلاقیت‌های دانش‌آموزان در جلب مشتری و...

^۴ کتاب کاروفناوری پایه هفتم صفحه (۱۷۹)



نمون برگ شماره ۷-۱- شناسنامه طرح تولیدی/ خدماتی محور بازارچه‌های کسب و کار دانش آموزی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
شناسنامه طرح تولیدی/ خدماتی

شناسه گروه:	کد ملی دانش‌آموز/ اعضای گروه دانش‌آموزی: ۱- ۲-
استان:	تلفن دانش‌آموزان: ۱- ۲-
منطقه/ ناحیه/ شهرستان:	نام مدرسه: عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه <input type="checkbox"/> تلفن مدرسه:
پایه تحصیلی:	ساعت و تاریخ تکمیل فرم:
عنوان طرح:	نام دبیر راهنما:
نوع طرح: تولیدی <input type="checkbox"/> خدماتی <input type="checkbox"/>	رشته دبیر راهنما:

* ضروری است: علاوه بر شناسنامه طرح، نرم افزار ارائه طرح و تصاویر مربوط به فرآیند تولید و داوری در مراحل بعدی ارائه شود.

		شرح طرح:
درج عکس اسکن شده دانش‌آموز نام و نام خانوادگی صاحب عکس	درج عکس اسکن شده دانش‌آموز نام و نام خانوادگی صاحب عکس
تصاویر نمونه محصول تولیدی/ خدمت ارائه شده	
تصاویر فروش طرح تولیدی/ ارائه طرح خدماتی در بازارچه حضوری/ مجازی (سامانه الکترونیکی)	
	امضاء	نام و نام خانوادگی دبیر راهنما:
	مهر و امضاء	نام و نام خانوادگی مدیر آموزشگاه:
	مهر و امضاء	نام و نام خانوادگی کارشناس دوره اول متوسطه منطقه:



نمون برگ شماره ۷-۲- فرم رویدادنگاری محور بازارچه های کسب و کار دانش آموزی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
رویدادنگاری

عنوان طرح:	نوع طرح: تولیدی <input type="checkbox"/> خدماتی <input type="checkbox"/>
شناسه گروه:	کد ملی دانش آموز/ دانش آموزان:
نام و نام خانوادگی دانش آموز/ دانش آموزان:	۱- تلفن:
۱-	۲- تلفن:
۲-	نام مدرسه: عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه <input type="checkbox"/>
استان:	تلفن مدرسه:
منطقه/ ناحیه/ شهرستان:	نام و نام خانوادگی مدیر:
نام و نام خانوادگی دبیر راهنما:	شماره همراه:
شماره همراه:	

ردیف	اقدامات پیشنهادی	اقدامات اجرایی	زمان پیش بینی شده	زمان واقعی
۱	نحوه تشکیل گروه و تقسیم وظایف (در صورت انجام کارگروهی) نیازسنجی و نحوه دستیابی به ایده خلاقانه دلایل انتخاب طرح یادداشت های مربوط به پژوهش (میزان خلاقیت و ابتکار طرح، کسب دانش و مهارت آموزی در راستای اجرای ایده، مطالعه و بررسی بازار جهت شناسایی نمونه های مشابه، بررسی سابقه کسب و کارهای مشابه و ... انتخاب برندینگ، تعیین دارایی ها و برآورد هزینه های اولیه و امکانات و برنامه ریزی کارها بررسی خصوصیات و امکانات اجرایی سازی طرح، بررسی مکان برپایی غرفه بازارچه، گفت گو با هم گروهی، دبیر راهنما، والدین، و افراد مطلع مشکلات و ارائه راهکارها و ...			
۲	طراحی ایده اولیه، مراحل پردازش ایده، تعیین ایده نهایی، ترسیم ایده نهایی گفت گو با هم گروهی، دبیر راهنما، والدین، و افراد مطلع، مشکلات و ارائه راهکارها و ...			
۳	تولید اولیه طرح تولیدی/ راه اندازی اولیه طرح خدماتی ارائه به مخاطبان اولیه دریافت بازخورد، اصلاح نواقص احتمالی تعیین قیمت تمام شده محصول/ ارائه خدمت نسبت به برآورد هزینه اولیه گفت گو با هم گروهی، دبیر راهنما، والدین، و افراد مطلع مشکلات و ارائه راهکارها و ...			
۴	مراحل برپایی غرفه اختصاصی بازارچه نحوه انجام تبلیغات و ارائه خلاقانه محصول/ خدمت در غرفه بازارچه، بررسی سود و زیان حاصل از فروش محصول/ ارائه خدمت گفت گو با دبیر راهنما و افراد مطلع مشکلات و ارائه راهکارها و ...			

توضیحات تکمیلی:

.....

.....

.....

فهرست و قیمت اقلام و خدمات مورد نیاز برای ساخت طرح تولیدی/ پیاده سازی طرح خدماتی

عنوان اقلام	قیمت	عنوان خدمت	هزینه ارائه خدمت

هزینه تمام شده ساخت یک نمونه طرح تولیدی:

قیمت فروش یک نمونه طرح تولیدی:

هزینه تهیه مقدمات اجرایی سازی طرح خدماتی:

کارمزد ارائه خدمت به یک مشتری:

سه گام کلیدی برای ایجاد
کسب و کار

۱. من شور و اشتیاق دارم!



۲. من ایده دارم!



۳. من نوآوری فناورانه دارم!



نمون برگ شماره ۷-۳- ارزیابی محور بازارچه های کسب و کار دانش آموزی



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

مرحله مدرسه ای / منطقه ای / استانی

۱۰۰ امتیاز

شناسه فرد / گروه: ساعت و تاریخ تکمیل فرم:

عنوان طرح: نوع طرح: تولیدی خدماتی

ردیف	معیار	زیرمعیار	ضریب	۰	۱	۲	۳	۴	۵	امتیاز
۱	موارد مشترک بین طرح تولیدی و خدماتی	نوآوری و ابتکار در طراحی ایده، تولید، تبلیغ و ارائه محصول / خدمت به مشتری	۲							
		رعایت نکات ایمنی، ارگونومی، بهداشتی و توجه به مسائل زیست محیطی در ساخت و ارائه طرح	۱							
		قابلیت تعمیم و تولید انبوه محصول / ارائه خدمت (تجاری سازی، مدل سازی، رقابت با نوع مشابه و ...)	۱							
		زیبایی و جلوه های ظاهری طرح (توجه به فرهنگ بومی، روانشناسی رنگ، شکل، اندازه و ...)	۱							
		تناسب طرح با محتوای مندرج در کتب کاروفنآوری و فرهنگ و هنر	۱,۵							
۲	طرح تولیدی	میزان موفقیت در احیاء و ارائه صنایع بومی و محلی منطقه / شهرستان / استان محل سکونت	۱							
		شناسایی صحیح بازار هدف و تحلیل مشتریان	۱							
		میزان تسلط و آگاهی از نحوه تولید کالا	۱							
		رعایت صرفه جویی در هزینه ها و اعمال سلیقه در ارائه و فروش محصول در بازارچه به صورت حضوری / مجازی (سامانه الکترونیکی)	۱							
		کیفیت محصولات ارائه شده در بازارچه به صورت حضوری / مجازی (سامانه الکترونیکی)	۱							
۲	طرح خدماتی	بسته بندی مناسب و خلاقانه با رعایت شیوه های نوین تجارت بصری (رنگ، مزه، هندسه بسته بندی و ...)	۱							
		و نصب برچسب قیمت بر روی محصولات	۱							
		میزان تسلط به کار	۱							
		مشخص بودن کارمزد	۱							
		کیفیت خدمات ارائه شده در بازارچه به صورت حضوری / مجازی (سامانه الکترونیکی)	۱							
۳	غرفه در بازارچه حضوری / مجازی (سامانه الکترونیکی)	داشتن ابزار و امکانات کار خدماتی متناسب با کار	۱							
		کیفیت طراحی و چیدمان غرفه فروش محصول / ارائه خدمت در بازارچه به صورت حضوری / مجازی (سامانه الکترونیکی) و توجه به بهره گیری مناسب از شیوه های نوین تجارت بصری (نورپردازی، صداگذاری، طراحی داخلی و ...)	۱							
		در طراحی و چیدمان غرفه	۱							
		رعایت نظم و مقررات بازارچه و حضور مرتب و به موقع مسئول غرفه و ارائه محصول / خدمت به مشتریان در مدت زمان فعالیت (از پیش تعیین شده) بازارچه به صورت حضوری / مجازی (سامانه الکترونیکی)	۱							
		ارائه روش های تبلیغاتی خلاقانه (انتخاب نام تجاری، طراحی لوگو، کارت دعوت، پوستر، ویدیو تبلیغاتی و ...)	۱							
۱,۵	جمع امتیاز	برخورد مناسب و محترمانه با مشتری و ایجاد فضای مثبت در غرفه ارائه محصول / خدمت	۱							
		میزان موفقیت در فروش (حجم فروش، حجم سود حاصل از فروش و ...)	۱							
		با ارائه مستندات	۱							
		پیاده سازی مهارت های کارگروهی (برقراری ارتباط، مسئولیت پذیری، هم دلی، همکاری، هم فکری و ...)	۱							
		مستندسازی از فرآیند طراحی و تولید محصول / ارائه خدمت همراه با ارائه مستندات حسابداری (پرینت حساب، فاکتور خرید و فروش، سود و زیان، مالیات و ...)	۱,۵							

توجه: با توجه به اینکه طرح یا تولیدی است یا خدماتی، یکی از معیارهای ردیف دوم برای ارزیابی در نظر گرفته می شود؛ تا مجموع امتیاز از ۱۰۰ محاسبه شود.

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه / استان / کشور):	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه / استان / کشور):		
(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز)		



۸- محور برنامه نویسی

زندگی در جهان حاضر، نیازمند شناخت و توانمندی در استفاده از فناوری‌های نوین در راستای ثروت آفرینی و بالندگی است. یکی از پایه ای ترین این توانمندی‌ها، سواد برنامه‌نویسی و حل مسائل با رویکرد تفکر طراحانه است. هدف محور برنامه‌نویسی جشنواره نوجوان خوارزمی، توانمندسازی دانش‌آموزان در زمینه مهارت‌های نرم مانند؛ «تفکر علمی و سیستماتیک، نیازسنجی بازار، استدلال و حل مسأله به شیوه الگوریتمیک است» و می‌کوشد از طریق «طراحی مسیر یادگیری برای تجربه و تمرین، درک و استدلال استراتژیک، مدیریت پروژه و کار تیمی»، زمینه را برای هدایت پروژه‌های برنامه‌نویسی دانش‌آموزان تا بازارهای داخلی و بین‌المللی صنعت نرم‌افزار فراهم کند. لذا با توجه به سطح توانمندی عالی و علاقه دانش‌آموزان کشور عزیزمان به این حوزه، زیرمحوها و استانداردهای این محور، براساس نیازهای کشور در حوزه «اقتصاد دیجیتال و ظرفیت‌های زنجیره‌های بلوکی (بلاکچین) و معیارهای ارزیابی مسابقات بین‌المللی مهارت»، به‌روزرسانی شده و تلاش می‌شود؛ زمینه یادگیری مهارت‌های موردنیاز، امکان تولید و ارتقای پروژه‌های نوآورانه برای دانش‌آموزان عزیز تا رسیدن به سطح استانداردهای بین‌المللی فراهم شود.

این محور دارای سه زیرمحور: تولید بازی‌های رایانه‌ای، تولید وبسایت‌های تعاملی، تولید برنامه‌های کاربردی برای پلت‌فرم‌های موبایل و دسکتاپ است. در هر زیرمحور دانش‌آموزان به صورت (انفرادی/ گروه ۲ نفره)، زیر نظر معلم کاروفناوری مطابق گام‌های اشاره شده در صفحات بعد، به فعالیت می‌پردازند.

■ ملاحظات ضروری:

با توجه به اهمیت موضوع «برنامه‌نویسی و هوش مصنوعی» و ضرورت آشنایی دانش‌آموزان با آینده فناوری اطلاعات و زمینه‌های کاری آن و نقش آن در دستیابی به زندگی بهتر و ایجاد رونق اقتصادی، محور برنامه‌نویسی جشنواره نوجوان خوارزمی، فرصت مناسبی برای پردازش دانش‌آموزان به این موضوع مهم با مدیریت و نظارت دبیرستان، هدایت دبیران کاروفناوری و راهبری (ناظر محور برنامه‌نویسی مدرسه/ مسئول انجمن علمی پژوهشی این محور) و تمامی دبیران علاقمند در این زمینه از طریق انجام فعالیت‌های زیر است:

۱. تشکیل شورای دبیران و انجمن اولیا و مربیان مدرسه برای تبیین اهداف، برنامه‌ها و شیوه برگزاری رویداد برنامه‌نویسی با نظارت مدیر دبیرستان و ناظر مدرسه‌ای محور برنامه‌نویسی
۲. تشکیل انجمن علمی پژوهشی محور برنامه‌نویسی و ثبت نام دانش‌آموزان در این انجمن توسط دبیران ناظر مدرسه‌ای
۳. به اشتراک‌گذاری محتواهای مرتبط با مدیریت پروژه، زنجیره‌های بلوکی (بلاکچین)، متاورس، هوش مصنوعی، آزادکاری (فریلنسری)، کدنویسی زبان‌های مختلف و ... در کانال‌های مدرسه و شبکه یادگیری
۴. تشویق دانش‌آموزان به فراگیری برنامه‌نویسی از طریق محتواهای رایگان موجود و دوره‌های استاندارد برگزار شده توسط آموزش و پرورش و انجام تکالیف و پروژه‌های مرتبط با آن
۵. بهره‌گیری از مشوق‌های تعریف شده در بخش اجرایی شیوه‌نامه و تقدیر از تلاش ارزشمند تمامی دبیران راهنما و همکاران فعال در این محور و دانش‌آموزان از طریق اختصاص بخشی از نمره مستمر ارزشیابی پیشرفت تحصیلی در هر نیم‌سال، به تلاش پویا و فعالانه آنان در گام‌های این محور، پشتکار، دقت و نظم آنان در به نتیجه‌رساندن کار

ویژگی زیرمجموعه‌های برنامه‌نویسی:

نمون برگ شماره ۸-۱- ویژگی های زیرمجموعه‌های برنامه‌نویسی

زیرمجموعه	نوع اثر	مهارت‌های موردنیاز	زبان‌های برنامه‌نویسی مجاز	موضوعات پیشنهادی
تولید بازی (گیم)	بازی قابل اجرا بر روی کامپیوتر، موبایل یا تبلت	نگارش سناریو و طراحی سند بازی، طراحی گرافیکی، استفاده از «محیط‌های مدل‌سازی سه بعدی، انیماتورهای بازی، موتور بازی سازی رایج مانند Godot و Unity. زبان‌های مناسب بازی‌سازی مانند C++، #.C، Java و Python کتابخانه (Pygame) و کار با SQL در یک اند بازی» محیط‌های طراحی کاراکتر و المان‌های گرافیکی: Photoshop، Maya، ۳D Max، Substance Designer، Illustrator ...	همه زبان‌های برنامه‌نویسی مانند: python, Microsoft Small Basic, C#, C++, Java, Lua سایر زبان‌های برنامه‌نویسی قابل استفاده در تولید بازی متناسب با موتور بازی‌سازی مورد استفاده توجه: استفاده از ابزارهای واقعیت افزوده، به شرطی که اثر حاوی کدنویسی به زبان‌های برنامه‌نویسی استاندارد باشد، نیز مجاز است.	برای طراحی سناریو: آشنایی با مشاغل مختلف و رشته‌های تحصیلی مرتبط با آن از طریق طراحی تجربه داستان وار بازی تعاملی یادگیری، به کارگیری و یاددهی مهارت‌های زندگی سنجش توانمندی‌های مغزی افراد از طریق گردآوری اطلاعات مربوط به واکنش بازیکن حین بازی سنجش بازی‌وار علایق فرد در زمینه رشته‌ها و تخصص‌های شغلی توجه: تولید بازی‌های متاورسی با استفاده از دو پلتفرم یونیتی (Unity) و مورالیس، یا هر محیط دیگر مناسب برای تولید بازی در متاورس بر بستر بلاک چین، دارای امتیاز ویژه است.
تولید نرم‌افزارهای کاربردی (اپلیکیشن)	برنامه کاربردی قابل نصب و اجرا بر روی رایانه، موبایل یا تبلت	نیازسنجی و طراحی معماری پروژه با متدهای متناسب مانند MVVM، یادگیری زبان برنامه‌نویسی مناسب مانند کاتلین در محیط اندروید استودیو، شی گرابی، مدیریت پایگاه داده و فایل سرور، Room DB، کتابخانه‌های اندروید، کار با سنسورها و مدیریت آن‌ها، اتصال به سرور Retrofit، نوتیفیکیشن و مپی، جاوا، Git	همه زبان‌های برنامه‌نویسی مانند: python, Microsoft Small Basic, C#, C++, Java, Kotlin, Solidity, Lua در ضمن استفاده از ابزارهای واقعیت افزوده، به شرطی که اثر حاوی کدنویسی به زبان‌های برنامه‌نویسی استاندارد باشد نیز مجاز است.	برای ساخت نرم افزار کاربردی: نرم افزارهای مدیریت کارهای گروهی، مدیریت زمان و برنامه‌ریزی تحصیلی و شغلی نرم افزارهای آموزش الگوریتم و زبان‌های برنامه‌نویسی نرم افزار همیار روزانه فردی (شامل هدف گذاری زمانبندی شده، دریافت گزارش از وزن، قد، وضعیت سلامتی، خلق و خو، تغذیه، ورزش و مقایسه وضعیت فعلی و مطلوب و کمک در برنامه‌ریزی) نرم افزارهای آموزش تعاملی محتوای علمی و کتب درسی (مانند ابزارهای موجود در سایت Phet) توجه: توسعه اپلیکیشن‌های غیرمتمرکز (DApp) برای بستر بلاک چین، دارای امتیاز ویژه است.
تولید تارنما (وبسایت)	تارنما (وبسایت)	فرانت اند: HTML, CSS, Java script, پلت‌فرم‌ها و زبان‌های برنامه‌نویسی کاربردی در طراحی وبسایت (ایستا و پویا)، جی کوئیری، سفارشی سازی سیستم‌های مدیریت محتوای متن باز مانند وردپرس، جوملا، دروپال، ... و سیستم‌های فروشگاه‌ساز مانند اپن‌کارت، مجنتو و ... بک اند: طراحی وب و اکشن گرا، PHP، MySQL، کار با سرور Apache و ... پیشرفته (اختیاری): لاراول، کتابخانه‌ها و امکانات پایتون، Django برای برنامه‌نویسی وب، MVT، PostgreSQL، Django Admin Site، Nginx، فاز استقرار، Penetration Test، Load Test، Unit Testing، توسعه و پیاده سازی Restful API، دیتابیس‌های NoSQL	همه محیط‌ها، پلتفرم‌ها و زبان‌های قابل استفاده در توسعه وب	اسکرپت‌های مدیریت تراکنش ارز دیجیتال یا هر نوع محصول نوآورانه بر بستر بلاک چین، طراحی سامانه مدیریت محتوا (CMS) شامل امکانات استاندارد و عمومی و امکانات خلاقانه و نوآورانه در زمینه ارائه خدمات آموزش مهارت‌های زندگی، آموزش مهارت‌های حرفه‌ای و هر حوزه نوآورانه و متناسب با نیاز بازار داخلی و بین المللی توجه: تمام برنامه‌های کاربردی، اعم از برنامه‌های دستکاپ یا موبایل، وب سایت‌ها و بازی‌های ساخته شده، بدون کدنویسی، یا عینا کپی‌برداری شده از نمونه‌های جهانی موجود، در هیچ محیطی قابل قبول نخواهد بود.

■ شرایط اختصاصی اثر در زیرمحوهای بازی و اپلیکیشن:

۱. مشخص بودن دقیق عنوان پروژه و هدف و کاربرد آن
 ۲. داشتن راهنما، (شامل شرح کامل سند شناخت نرم افزار، Model-View-Control (MVC برای ارزیابان) و (شامل سناریوی بازی و نحوه انجام بازی، گرفتن امتیاز و برد و باخت برای جامعه مشتریان).
 ۳. اجرای بدون خطا و وقفه کلیه بخش‌ها
 ۴. طراحی گرافیکی و چندرسانه‌ای مناسب، استفاده از جلوه های صوتی و تصویری جذاب
 ۵. داشتن حداقل سه مرحله مجزای دارای امتیاز مشخص برای بازی
 ۶. توانایی تیم در شناخت و استفاده نوآورانه از امکانات سخت‌افزاری (مانند انواع سنسورهای موبایل)، شبکه و پلت‌فرم‌های پیاده‌سازی نرم‌افزاری، دارای امتیاز ویژه است.
 ۷. در صورت استفاده از موتورهای بازی و ابزارهای واقعیت افزوده، باید محیط مجتمع توسعه آن، نسخه مورد استفاده و تمام کامپوننت‌های مورد نیاز، به همراه محتوا و رسانه استفاده شده، ارسال گردد.
 ۸. هر فرد یا هر تیم، مجاز به ارائه یک اثر می باشد.
- توجه:

- در تمام زیرمحوها استفاده از ابزار درست و متناسب با قابلیت‌های مورد انتظار محصول، بسیار مهم است.
- طرح‌هایی که دارای محتوای نامناسب و اثرات روانی مخرب یا کپی برداری عینی از سایر سلوشن‌ها و بازی‌های آماده باشند، از مسابقه حذف خواهند شد.

■ مرحله مدرسه‌ای:

گام ۱: ایده پردازی، تولید پروژه و تهیه مستندات

۱. دریافت و مشاهده فیلم آموزشی مربوط به محور برنامه‌نویسی (از طریق سامانه‌های اطلاع‌رسانی)
 ۲. ایده‌پردازی، یافتن یک بازار هدف برای ایده مطرح شده، طرح مسأله و تعریف پروژه برای ساخت بازی، وب سایت یا نرم‌افزار مورد نیاز، مبتنی بر روش «تفکر طراحی» و «متدولوژی‌های ناب و چابک»، متناسب با نیازمندی‌های پروژه و تیم
 ۳. تقسیم پروژه به بخش‌های قابل اجرا، با توجه به متدولوژی متناسب با ماهیت و نوع محصول نهایی (مثلا سکرام) و طراحی الگوریتم‌های هر بخش، مطابق با سناریوی نرم افزار یا بازی تعریف شده
 ۴. یافتن محیط مناسب برای ساخت اجزای واسط کاربری نرم‌افزار (چندرسانه‌ای) و طراحی آن‌ها
 ۵. یافتن محیط کدنویسی مناسب برای ساخت نرم‌افزار یا بازی مورد نظر و پیاده‌سازی مرحله به مرحله الگوریتم یا سناریو در آن
 ۶. ارائه توضیحات (کامنت‌گذاری)، تست و خطایابی نرم‌افزار ایجاد شده توسط دانش‌آموزان سازنده و با همکاری و همفکری معلم مسئول انجمن برنامه‌نویسی و سایر اعضای انجمن
 ۷. رفع خطاها، اصلاح نرم‌افزار، اعمال ایده‌های جدید بر آن و ساخت نسخه‌های به روزرسانی شده از آن
 ۸. تهیه مستندات مراحل مختلف تحلیل، طراحی، پیاده سازی و پشتیبانی در قالب پاورپوینت و فیلم
- فیلم ارسالی شامل: تبیین هدف تولید محصول، جامعه مشتریان، فرآیند نیازسنجی و مهندسی پروژه، زبان و پلت‌فرم مورد استفاده، معماری نرم‌افزار، امکانات و مزیت‌های برنامه نسبت به نمونه‌های مشابه، معرفی لینک سامانه یا سامانه‌های الکترونیکی میزبان نرم‌افزار یا وب‌سایت است.

گام ۲: ثبت نام و ارسال پروژه

۱. ثبت‌نام از طریق سامانه سیدا/ شبکه شاد با استفاده از نام کاربری و رمز ورود توسط دانش‌آموزان با همکاری مسئول انجمن برنامه‌نویسی مدرسه
۲. بارگذاری فایل مستندات (Word و PDF)، فیلم معرفی اثر «۱۰ دقیقه» و سورس کد در سامانه سیدا/ شبکه شاد

گام ۳: ارائه و دفاع اثر (ارزیابی غیرحضوری و حضوری)

۱. بررسی و ارزیابی غیرحضوری مستندات اثر دانش‌آموزان، توسط داوران انتخاب شده از سوی ناظر برنامه‌نویسی در مدرسه
۲. ارائه و دفاع حضوری مستندات نرم‌افزار و اجرای برنامه تولید شده توسط گروه‌های دانش‌آموزی
۳. تکمیل فرم داوری برای تمام آثار دانش‌آموزان شرکت‌کننده در هر سه زیرمحو و معرفی یک اثر از هر زیرمحو به مرحله منطقه‌ای

۴. ارائه بازخورد نقاط ضعف و قوت آثار به دانش آموزان، اصلاح و تکمیل پروژه و مستندات اثر در زمان یک هفته

گام ۴: برگزاری رویداد علمی فناوری

برگزاری رویداد، متناسب با تعداد تیم‌های شرکت کننده در محور برنامه‌نویسی، امکانات مدرسه و نقد علمی توسط سایر گروه‌ها این گام در قالب یک برنامه سامانه سیدا/ شبکه شاد، مهیج و فارغ از فضای رقابتی ناسالم با حضور همه دانش‌آموزان عضو انجمن علمی پژوهشی برنامه‌نویسی و سایر دانش‌آموزان علاقمند، دبیر مربوطه در مدرسه و همکاری داوران و تسهیل‌گران تخصصی تعیین شده توسط ناظر مدرسه ای محور برنامه نویسی با هماهنگی مدیر مدرسه و ناظر منطقه‌ای

■ نکته مهم:

لازم است پوشه حاوی کلیه مستندات اثر دانش‌آموزان در محور برنامه نویسی، حاوی فیلم، سورس کد، خروجی و کلیه مستندات خواسته شده، زیپ شده و توسط خود دانش‌آموز، آموزشگاه یا رابط منطقه در فضای به اشتراک گذاری فایل مانند (picofile.com, bayan.ir) آپلود شده و لینک آن داخل فایل word یا txt قرار گرفته و به صورت zip یا pdf در سامانه سیدا/ شبکه شاد آپلود شود.

***مسئولیت حصول اطمینان از بارگذاری صحیح اثر و ارائه به موقع آن به داوران، بر عهده رابطان آموزشگاه و منطقه است.**

■ مرحله منطقه‌ای و استانی

پروژه‌های خلاقانه محور برنامه‌نویسی در مرحله منطقه‌ای و استانی، در قالب سه گام زیر داوری می‌شوند:

گام ۱: داوری غیرحضوری و رتبه‌بندی آثار بر اساس امتیاز (در هر سه زیرمحور)

- بررسی و ارزیابی غیرحضوری آثار منتخبان مرحله قبل در هر سه زیر محور توسط داوران توسط داور تخصصی زیرمحورها
- دعوت از ۶ اثر برتر، براساس امتیاز رتبه‌بندی شده (ترجیحاً حائز نمره ۹۰ به بالا) در هر زیرمحور (جمعاً ۱۸ اثر) برای ورود به گام دوم داوری
- ارائه بازخورد نقاط ضعف و قوت آثار به دانش‌آموزان توسط داوران
- اصلاح و تکمیل پروژه و مستندات اثر توسط دانش‌آموزان در زمان یک هفته

گام ۲: داوری برخط (آنلاین) و پاسخ به سؤالات داوران

- شرکت دانش‌آموزان به صورت برخط (آنلاین) در یک جلسه ۱۵ دقیقه‌ای با داور تخصصی محور خود (طبق زمان‌بندی و بستر فراهم شده توسط اداره کل استان) و پاسخ به سؤالات داوران
- انتخاب ۳ اثر برتر (به ترتیب دارای بالاترین امتیاز) از هر زیرمحور
- ارسال مستندات و کد آثار حائز امتیاز (۹۰ به بالا) برای ورود به گام سوم داوری

نکته: در این مرحله شده دانش‌آموزان دو هفته فرصت دارند؛ نقاط ضعف بیان شده توسط داوران را اصلاح نموده و پس از به‌روزرسانی مستندات و کد، مجدداً آن‌ها را برای ناظر استانی ارسال نمایند و خود را برای شرکت در مرحله سوم داوری استانی آماده کنند.

گام ۳: برگزاری رویداد علمی فناوری (ارائه و دفاع از اثر)

- برگزاری یک یا دو کارگاه مرتبط با برنامه‌نویسی (برای یادگیری پیشرفته‌تر مفاهیم و مهارت‌های مرتبط با فناوری اطلاعات) توسط متخصصان منطقه‌ای/ استانی از سوی ناظران مربوطه با هماهنگی اداره آموزش متوسطه منطقه/ دبیرخانه استان
 - ارائه پروژه و مستندات اصلاح شده توسط تیم‌های دانش‌آموزی به صورت حضوری یا برخط (آنلاین)
 - تکمیل فرم‌های ارزیابی همتا و ارزیابی تخصصی نهایی برای ارائه هر پروژه (به منظور بهره‌مندی از نظرات و راهنمایی‌های اعضای سایر تیم‌ها)
 - نقد و بررسی آثار با حضور ناظران و داوران تخصصی (منطقه‌ای/ استانی)، جمع‌بندی نهایی و رتبه‌بندی آثار در هر سه زیرمحور
 - معرفی منتخبان و ارسال اثر آن‌ها (از هر زیر محور یک اثر، به همراه مستندات و فرم‌های تکمیل شده) به مرحله بعد
- نکته:

تمامی آثار راه‌یافته به گام سوم مرحله استانی از لحاظ علمی و فنی ارزشمند و نوآورانه محسوب می‌شوند و از تمامی آن‌ها به همراه ناظران استانی/ منطقه‌ای/ مدرسه‌ای، دبیران راهنما، مدیریت مدرسه و سایر افراد مؤثر به نحو شایسته تقدیر خواهد شد.


نمون برگ شماره ۸-۱- شناسنامه اثر محور برنامه نویسی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
شناسنامه اثر

شناسه گروه:		عنوان پروژه:
حوزه کاربرد: <input type="checkbox"/> ساخت بازی‌های رایانه‌ای <input type="checkbox"/> ساخت برنامه‌های کاربردی <input type="checkbox"/> طراحی وب سایت		
استان		
شهرستان		
نام مدرسه		
نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان عضو گروه		
کد ملی		
پایه تحصیلی		
تلفن همراه		
تلفن منزل		
تلفن مدرسه		
هدف پروژه		
توضیح مختصر راجع به بازار هدف، معماری نرم افزار، سناریو، بخش‌های مختلف پروژه، نحوه پیاده‌سازی، نوآوری‌های موجود و مزیت آن بر نمونه‌های مشابه		
نام و نام خانوادگی مدیر واحد آموزش مجری شماره تلفن، تاریخ و امضا	نام و نام خانوادگی مشاور و راهنما	

نمون برگ شماره ۸-۲- ارزیابی محور برنامه نویسی- زیر محور ساخت بازی های رایانه ای



۱۰۰ امتیاز

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
زیر محور ساخت بازی های رایانه ای

شناسه گروه:	تاریخ:
عنوان بازی:	حوزه کاربرد:

ردیف	معیار	ضریب	۰	۱	۲	۳	۴	۵	جمع
۱	تهیه سند بازی و مستندات کلیه فازهای مهندسی و پیاده سازی پروژه متناسب با متدولوژی های مهندسی پروژه (ناب- چابک- تفکر طراحی)	۱							۵
۲	مطابقت مراحل، اهداف و کارکرد بازی ارسال شده با توضیحات شناسنامه و پیاده سازی اهداف تعریف شده در سناریو به صورت کامل	۱							۵
۳	ارزش علمی و صحت اطلاعات، (از دیدگاه علوم شناختی و سایر علوم) آزمون ها و آموزش های ارائه شده در بازی و ذکر منابع علمی مورد استفاده در مستندات بازی	۱							۵
۴	داشتن راهنمای صوتی و متنی برای کلیه بخش های بازی	۱							۵
۵	عدم وجود خطا، اجرا و عملکرد صحیح اجزا و بخش های مختلف بازی و ناوبری ساده و سریع، (حرکت المان ها، محاسبه امتیازات، ارتباط صفحه ها، پیوندها، پخش انیمیشن ها و...)	۲							۱۰
۶	کیفیت هنری، طراحی گرافیکی، کیفیت، چیدمان و کاربرد عناصر دیداری- شنیداری (پس زمینه ها، کاراکترها، دکمه ها، متن، فونت ها، گفتگوهای صوتی، موسیقی ها و تصاویر)	۲							۱۰
۷	خلاقیت در سناریو، محتوا، کدها، طراحی و تولید اثر و نداشتن مشابه داخلی و خارجی	۲							۱۰
۸	تناسب کاراکترها، پس زمینه ها، سناریو و بخش های مختلف جریان بازی با موضوعات اعلام شده در شیوه نامه و کیفیت علمی و اجرایی آن	۱							۵
۹	تعریف حداقل سه مرحله متفاوت با سناریوی خلاقانه برای بازی با ثبت امتیازات جداگانه برای هر یک	۱							۵
۱۰	تناسب محتوای نرم افزار با نیازهای جامعه و قابلیت تجاری سازی و تلاش های انجام شده در راستای برندینگ	۱							۵
۱۱	استفاده از امکانات شیء گرایی، تکنیک های بهینه سازی کدها و ابزارهای پیشرفته برای کاهش مصارف حافظه	۱							۵
۱۲	رعایت اصول کدنویسی تمیز و کامنت گذاری کدها	۱							۵
۱۳	استفاده خلاقانه از امکانات سخت افزاری و نرم افزاری، برای گردآوری اطلاعات قابل استفاده کاربر برای ارزیابی پنهان توانمندی های او	۲							۱۰
۱۴	میزان جذابیت و مهیج بودن آن و در نظر گرفتن مکانیسم های پاداش جالب برای برد در هر مرحله بازی	۱							۵
۱۵	پاسخ صحیح به پرسش های داوران	۲							۱۰
جمع امتیاز									

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور):	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور):		



نمون برگ شماره ۸-۳- ارزیابی محور برنامه نویسی- زیر محور نرم افزارهای کاربردی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمي

ارزیابی محور برنامه نویسی- زیر محور نرم افزارهای کاربردی ۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه:	تاریخ:
عنوان برنامه کاربردی:	حوزه کاربرد:

ردیف	معیار	ضریب	۰	۱	۲	۳	۴	۵	جمع
۱	تهیه مستندات کلیه فازهای مهندسی و پیاده سازی پروژه متناسب با متدولوژی های مهندسی پروژه به صورت گام به گام (ناب- چابک- تفکر طراحی)	۲							۱۰
۲	مطابقت مراحل، اهداف و کارکرد بازی ارسال شده با توضیحات شناسنامه و پیاده سازی اهداف تعریف شده در مستندات به صورت کامل	۱							۵
۳	ارزش علمی و صحت اطلاعات، آزمون ها و آموزش های ارائه شده در نرم افزار و ذکر منابع علمی مورد استفاده در مستندات نرم افزار	۱							۵
۴	جذابیت نرم افزار، داشتن واسط کاربری مورد پسند کاربر، چیدمان کاربردی و ساده و یکدست عناصر (دکمه ها، متن، تصاویر و...) و گویا بودن محیط و عناصر و اجزای نرم افزار و حرکت و هدایت آسان کاربر حین اجرای برنامه	۲							۱۰
۵	داشتن راهنما و نوشتن عنوان برنامه و مشخصات صاحب اثر در بخش «درباره ما»	۱							۵
۶	بدون خطا بودن، اجرای کامل نرم افزار و عملکرد صحیح کلیه اجزا و بخش های مختلف نرم افزار (حرکت المان ها، محاسبه امتیازات، ارتباط صفحه ها، پیوندها، پخش فیلم و...)	۲							۱۰
۷	چند پلت فرم بودن و استفاده نوآورانه از امکانات سخت افزاری و نرم افزاری هر پلت فرم	۱							۵
۸	تعاملی بودن نرم افزار، استفاده بهینه و مناسب از پایگاه داده، کدها و ابزارهای پیشرفته	۱							۵
۹	قابلیت تجاری سازی در داخل و خارج کشور و تناسب محتوای نرم افزار با محورهای تعیین شده در شیوه نامه	۲							۱۰
۱۰	میزان خلاقیت و نوآوری در ایده و اجرا، عدم وجود نمونه مشابه داخلی و خارجی، اصالت طرح و محیط نرم افزار	۲							۱۰
۱۱	حجم بهینه نسخه قابل نصب برنامه، سادگی نصب و اجرا و سرعت بالای اجرای آن	۲							۱۰
۱۲	رعایت اصول کدنویسی تمیز و کامنت گذاری کدها	۱							۵
۱۳	پاسخ صحیح به پرسش های داوران	۲							۱۰
جمع امتیاز									

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور) :	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور) :		



نمون برگ شماره ۸-۴- ارزیابی محور برنامه نویسی- زیرمحور تارنما (website)

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی محور برنامه نویسی- زیرمحور تارنما (website) ۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه:	تاریخ:
عنوان تارنما:	آدرس اینترنتی:

ردیف	معیار	۰	۱	۲	۳	۴	۵	جمع
۱	تهیه مستندات کلیه فازهای مهندسی و پیاده سازی پروژه متناسب با متدولوژی های مهندسی پروژه به صورت گام به گام (ناب-چابک-تفکر طراحی)							۱۰
۲	مطابقت مراحل، اهداف و کارکرد تارنمای ارسال شده با توضیحات شناسنامه و پیاده سازی اهداف تعریف شده در مستندات به صورت کامل							۵
۳	ارزش علمی و صحت اطلاعات، آزمون ها و آموزش های ارائه شده در تارنما و ذکر منابع علمی مورد استفاده در مستندات نرم افزار							۱۰
۴	جذابیت تارنما، داشتن واسط کاربری مورد پسند کاربر، چیدمان کاربردی و ساده و یکدست عناصر (دکمه ها، متن، تصاویر و...) و گویا بودن محیط و عناصر و اجزای وبسایت و حرکت و هدایت آسان کاربر							۵
۵	داشتن راهنما و نوشتن عنوان برنامه و مشخصات صاحب اثر در بخش «درباره ما»							۵
۶	اجرای کامل و منطقی همه منوها و زیرمنوهای تارنما، بدون خطا و وقفه و صحت همه پیوندها							۱۰
۷	عدم وابستگی به مرورگر خاص و قابلیت نمایش صحیح در همه پلتفرمها اعم از موبایل و دستکاپ							۵
۸	تعاملی و پویا بودن تارنما و استفاده بهینه و مناسب از پایگاه داده، کدها و ابزارهای پیشرفته							۱۰
۹	قابلیت تجاری سازی در داخل و خارج کشور و تناسب محتوای نرم افزار با محورهای تعیین شده در شیوه نامه							۵
۱۰	میزان خلاقیت و نوآوری در ایده و اجرا، عدم وجود نمونه مشابه داخلی و خارجی، اصالت طرح و محیط تولید شده							۱۰
۱۱	سرعت بالای بارگذاری صفحات برای کاربر (سریع تر و کارا تر)							۵
۱۲	رعایت اصول کدنویسی تمیز و کامنت گذاری کد							۵
۱۳	استفاده نوآورانه از امکانات زبان های برنامه نویسی در بخش های بک اند و فرانت اند برای ارائه امکانات جدید							۵
۱۴	پاسخ صحیح به پرسش های داوران							۱۰

جمع امتیاز

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور):	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور):		

نمون برگ شماره ۸-۵- ارزیابی انتخاب گروه برگزیده سه زیرمجموعه برنامه نویسی



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی

۱۰۰ امتیاز

انتخاب تیم برگزیده نهایی محور برنامه نویسی

شناسه گروه:	تاریخ و ساعت:
عنوان پروژه:	آدرس اینترنتی:

ردیف	معیار	۰	۱	۲	۳	۴	۵	جمع
۱	ارسال کامل مستندات اثر شامل فرآیند مهندسی پروژه، کد، خروجی و فیلم	۱						۵
۲	میزان مطابقت کارایی اثر با توضیحات شناسنامه و اسناد پروژه	۱						۵
۳	داشتن واسط کاربری مورد پسند کاربر، چیدمان کاربردی و ساده و یکدست عناصر (دکمه‌ها، متن، تصاویر و...) و گویا بودن محیط و عناصر و اجزای نرم‌افزار و حرکت و هدایت آسان کاربر حین اجرای برنامه	۲						۱۰
۴	داشتن راهنما و نوشتن عنوان برنامه و مشخصات صاحب اثر در بخش «درباره ما»	۱						۵
۵	اجرای کامل نرم‌افزار و عملکرد صحیح کلیه اجزا و بخش‌های مختلف نرم‌افزار (حرکت المان‌ها، محاسبه امتیازات، ارتباط صفحه‌ها، پیوندها، پخش فیلم و...)	۱						۵
۶	استفاده نوآورانه از امکانات زبان‌های برنامه نویسی برای ارائه امکانات جدید	۱						۵
۷	تعاملی بودن و استفاده بهینه و مناسب از پایگاه داده، کدها و ابزارهای پیشرفته	۲						۱۰
۸	قابلیت تجاری‌سازی در داخل و خارج کشور و تناسب محتوای نرم‌افزار با محورهای تعیین شده در شیوه نامه	۱						۵
۹	میزان خلاقیت و نوآوری در ایده و اجرا، عدم وجود نمونه مشابه داخلی و خارجی، اصالت طرح و محیط نرم‌افزار	۲						۱۰
۱۰	حجم بهینه نسخه قابل نصب برنامه و سرعت بالای اجرای آن	۱						۵
۱۱	رعایت اصول کدنویسی تمیز و کامنت گذاری کدها	۲						۱۰
۱۲	بیان نقص‌های برنامه از زبان خود دانش‌آموزان و ارائه ایده‌های جدید برای توسعه برنامه	۱						۵
۱۳	پاسخ صحیح به پرسش‌های داوران	۲						۱۰
۱۴	استفاده از بروشور، انیمیشن، تصاویر گرافیکی جذاب و متناسب با پروژه و اسلایدهای حرفه ای	۱						۵
۱۵	توجه صحیح و مناسب به زبان بدن و پرهیز از به‌کارگیری اصطلاحات نابجا (غیرفنی، غیرتخصصی و عامیانه)	۱						۵

جمع امتیاز

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور):	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور):		



۱۰۰ امتیاز

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
فرم ارزیابی همتای بخش ارائه حضوری

نمون برگ شماره ۸-۶- فرم ارزیابی همتا محور برنامه نویسی

نام و نام خانوادگی :	تاریخ و ساعت:
عنوان پروژه مورد بررسی:	زیرمحرور پروژه مورد بررسی

ردیف	معیار بررسی	امتیاز (نمره موردنظر را تیک بزنید)
۱	حرکت با اعتماد به نفس و کنترل تن صدا، تاثیرگذاری کلام و جذب مخاطب، کنترل سرعت کلام، استفاده بهجا از مکث و تکیه، تلفظ و کاربرد صحیح کلمات	۱ ۲ ۳ ۴ ۵ ۶ ۷ ۸ ۹ ۱۰
۲	توجه صحیح و مناسب به زبان بدن و پرهیز از بهکارگیری اصطلاحات نابجا (غیرفنی، غیرتخصصی و عامیانه)	۱ ۲ ۳ ۴ ۵ ۶ ۷ ۸ ۹ ۱۰
۳	مدیریت زمان و پرهیز از طولانی کردن و کوتاه کردن سخن به شکل غیرمتعارف	۱ ۲ ۳ ۴ ۵ ۶ ۷ ۸ ۹ ۱۰
۴	نوشتن کد تمیز (کامنت گذاری، نام گذاری استاندارد متغیرها و فاصله ها و...) و همچنین به کارگیری اتکنولوژی های نوین کدنویسی و ابزارهای مناسب	۱ ۲ ۳ ۴ ۵ ۶ ۷ ۸ ۹ ۱۰
۵	استفاده از بروشور، انیمیشن، تصاویر گرافیکی جذاب و متناسب با پروژه و اسلایدهای حرفه ای	۱ ۲ ۳ ۴ ۵ ۶ ۷ ۸ ۹ ۱۰
۶	بیان نقص های برنامه از زبان خود دانش آموزان و ارائه ایده های جدید برای توسعه برنامه	۱ ۲ ۳ ۴ ۵ ۶ ۷ ۸ ۹ ۱۰
۷	واسط کاربر زیبا، چیدمان کاربردی و ساده و یکدست عناصر (دکمه ها، متن، تصاویر و...) و گویا بودن محیط و عناصر و اجزای اثر و حرکت و هدایت آسان کاربر	۱ ۲ ۳ ۴ ۵ ۶ ۷ ۸ ۹ ۱۰
۸	قابلیت تجاری سازی در داخل و خارج کشور و تناسب محتوای نرم افزار با نیازهای روز جامعه	۱ ۲ ۳ ۴ ۵ ۶ ۷ ۸ ۹ ۱۰
۹	میزان خلاقیت و نوآوری در ایده و اجرا، عدم وجود نمونه مشابه داخلی و خارجی، اصالت طرح و محیط پروژه (اعم از تارنما، بازی یا نرم افزار کاربردی)	۱ ۲ ۳ ۴ ۵ ۶ ۷ ۸ ۹ ۱۰
۱۰	کارایی اثر در برآورده کردن نیاز جامعه مشتریان	۱ ۲ ۳ ۴ ۵ ۶ ۷ ۸ ۹ ۱۰
جمع امتیاز		

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نقاط قوت:		
نقاط ضعف:		
پیشنهادهای شما:		
نام و نام خانوادگی :	امضا:	



۹- محور مناظره مطالعات اجتماعي

اين محور به دنبال ايجاد فرصت براي دانش آموزان «جهت تقويت مهارت هاي تفكر منطقي و انتقادي، بردباري، برقراري ارتباط مؤثر با ديگران (كلامي و غير كلامي) از طريق به چالش كشيدن خود و ديگران با در خصوص مسائل اجتماعي، سياسي، اقتصادي و زيست محيطي در قالب يك مناظره علمي است. در اين محور دانش آموزان در قالب گروه هاي چهار نفره (دو نفر موافق و دو نفر مخالف) و با انتخاب يك موضوع واحد و مورد توافق (مطابق نمون برگ شماره ۹-۱) سازماندهي و زير نظر دبير مطالعات اجتماعي مطابق توضيحات زير به فعاليت مي پردازند:

■ مرحله مدرسه اي، منطقه اي/ ناحيه اي/ شهرستاني و استاني

گام اول: تشكيل گروه هاي ۴ نفره مناظره

گام دوم: توافق گروه هاي مناظره بر روي مسأله/ موضوع و ارائه آن به مدرسه

گام سوم: طراحي و توليد محتوا (تدوين فرم رويدادنگاري)

گام چهارم: برگزاري جلسه مناظره مطابق جدول زير و نمون برگ هاي داوري

ردیف	اقدام	زمان	ملاحظات
۱	اظهار نظر گروه موافق	۳ دقیقه	زنگ هشدار و پایان (در دقایق ۲ و ۳)
۲	اظهار نظر گروه مخالف	۳ دقیقه	زنگ هشدار و پایان (در دقایق ۲ و ۳)
۳	اظهار نظر گروه موافق	۴ دقیقه	زنگ هشدار و پایان (در دقایق ۳ و ۴)
۴	اظهار نظر گروه مخالف	۴ دقیقه	زنگ هشدار و پایان (در دقایق ۳ و ۴)
۵	جمع بندی و نتیجه گیری گروه موافق	۳ دقیقه	زنگ هشدار و پایان (در دقایق ۳ و ۴)
۶	جمع بندی و نتیجه گیری گروه مخالف	۳ دقیقه	زنگ هشدار و پایان (در دقایق ۳ و ۴)
جمع بندی نهایی توسط مدیر جلسه مناظره اشاره به نقاط قوت و راه حل های خلاق و نو مخاطبان: ۳ دقیقه			
اعلام نتیجه:			
جمع کل زمان مناظره : ۲۰ دقیقه			

- نکته: با توجه به اهمیت منابع زیست محیطی و ضرورت اشاعه آن برای عموم جامعه، ضبط و فیلمبرداری از موضوع مناظره ردیف ۱۲ (نمون برگ شماره ۹-۱) و ارسال آن به دبیرخانه اجرایی جشنواره ضروری است.

نمون برگ شماره ۹-۱- نمون برگ ثبت نام و انتخاب موضوع مناظره



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

موضوعات مناظره (مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای)

نام گروه:		موضوع مورد توافق مناظره:	
استان:		نام مدرسه: <input type="checkbox"/> عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه	
منطقه / ناحیه / شهرستان:		تلفن مدرسه:	
نام و نام خانوادگی دبیر راهنما:			
نام و نام خانوادگی اعضای گروه موافق:		۱.	۲.
نام و نام خانوادگی اعضای گروه مخالف:		۱.	۲.
نام و نام خانوادگی رابط جشنواره:			

ردیف	موضوعات پیشنهادی مناظره علمی (در مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای) مشترک تمام پایه‌ها
۱	سواد رسانه‌ای در خانواده‌های ایرانی به ویژه در میان نوجوانان کشور ما با چالش زیاد، مواجه است.
۲	آموزش و رعایت حقوق شهروندی در مدارس باعث پرورش شهروند مطلوب شده است.
۳	آموزش پرسش‌گری و مطالبه‌گری در بین دانش‌آموزان موجب جلوگیری از بحران هویت نوجوانان کشورمان شده است.
۴	سازمان ملل متحد در رابطه با حقوق بشر در کشور ما، در مقایسه با سایر کشورها، رفتار تبعیض‌آمیزی دارد.
۵	برنامه‌های آموزشی و تربیتی در مدارس ما، موجب ارتقای جایگاه دختران و زنان در جامعه شده است.
۶	شبکه‌های اجتماعی (اینترنت، ماهواره و ...) در کشور ما، روابط بین مردم را با چالش، مواجه نموده است.
۷	برنامه‌های آموزشی، تبلیغی و فرهنگی صدا و سیما جمهوری اسلامی ایران در مقایسه با سایر کشورها ضعیف است.
۹	دفتر تألیف کتب درسی وزارت آموزش و پرورش در زمینه تولید محتوای کتب درسی دوره اول متوسطه، عملکرد خوبی داشته است.
۱۰	تمدن ایرانی اسلامی (هنر معماری و ...) قابلیت ارائه به جهان دارد.
۱۱	تربیت فرزندان مسئولیت‌پذیر در خانواده ایرانی باعث پرورش افرادی متعهد و مسئول شده است
۱۲	کشور ایران در برنامه‌ریزی و مدیریت پنج چالش زیست‌محیطی (آلودگی هوا، کم‌آبی، فرسایش خاک، انرژی، خسارت تنوع زیستی) با بحران امنیت زیست محیطی مواجه است.
۱۳	دوربین‌های موجود در فضای عمومی شهرها (مترو، چهارراه‌ها و ...) به منظور حفظ امنیت شهروندان، با حقوق خصوصی مردم در تعارض است.



نمون برگ شماره ۹-۲- داوری محور مناظره علمی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
معیارهای داوری محور مناظره

۱۰۰ امتیاز

گروه اول موافق <input type="radio"/> گروه دوم موافق <input type="radio"/> نام و نام خانوادگی اعضای گروه ۱..... ۲.....	
استان:	نوع مدرسه: عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه <input type="checkbox"/>
منطقه/ ناحیه/ شهرستان:	تلفن مدرسه:
تاریخ و ساعت ارزیابی:	محل برگزاری..... زمان کل:
موضوع مناظره: اجتماعی <input type="radio"/> فرهنگی <input type="radio"/> اقتصادی <input type="radio"/> سیاسی <input type="radio"/> زیست محیطی <input type="radio"/>	
عنوان دقیق موضوع مناظره:	
مجموع امتیاز..... امضا و نام داور:.....	

معیارهای داوری

ردیف	امتیاز داور					ردیف	الف) رعایت اصول و اخلاق
	۵	۴	۳	۲	۱		
۵					۱	۱	۱. رعایت اخلاق مناظره (احترام به آراء، نظرات مخالف و گوش دادن به استدلال‌های طرف مقابل)
۵					۱	۱	۲. حمایت و پشتیبانی اعضای گروه از یکدیگر
۵					۱	۱	۳. حفظ حرمت اشخاص، وزانت و متانت ادبی
۵					۱	۱	۴. دوری از تعصب بیجا و القاء نظرات و عقاید
ب) توجه و رعایت فرآیندهای علمی، منطقی و مستدل از طرح مساله تا نتیجه گیری (ضریب)							
۵					۱	۱	۱. انتخاب سبک مناسب مناظره و اجتناب از تعدد و پراکندگی مبانی نظری قابل استفاده در سخنرانی‌ها
۱۰					۲	۲	۲. تحقیق و پژوهش در ارتباط با موضوع و جمع آوری اطلاعات و استناد به اسناد و مدارک معتبر و به کارگیری برهان‌ها و دلایل علمی (رویدادنگاری)
۵					۱	۱	۳. استفاده از گزاره‌های منطقی، اصول و مبانی تجربه شده و علمی
ج) فن بیان و مهارت ارائه							
۵					۱	۱	۱. رعایت دستور زبان فارسی و به کارگیری لغات سره
۵					۱	۱	۲. برقراری ارتباط صحیح (ارتباط چشمی، زبان بدن، آغاز و پایان مناسب)
۵					۱	۱	۳. جمع بندی مطالب
د) احاطه و اشراف نسبت به موضوع مورد بحث، مساله شناسی و ارائه راه حل							
۵					۱	۱	۱. شناخت مساله و بیان مساله
۵					۱	۱	۲. جامعیت، ژرفاندیشی و انعطاف در تحلیل علل مسائل
۱۰					۲	۲	۳. پاسخ گویی به سوالات گروه مقابل به صورت منطقی
۵					۱	۱	۴. ارائه راه‌حل‌های مشخص و دقیق و اجرایی کاربست راه‌حل‌ها (نقش آفرینی)
ه) نتیجه‌گیری سخنرانی‌ها							
۵					۱	۱	۱. برخورداری سخنرانی‌ها از پختگی، وزانت علمی، آگاهی بخشی و قابل استفاده بودن مطالب برای مخاطبان
۱۰					۲	۲	۲. نوآوری در مفاهیم و توجه به بیانیه گام دوم (عملیاتی)
۵					۱	۱	۳. ارائه راهکار نسبی حل مساله
۱۰					۲	۲	۴. شناخت و بیان تجربه‌های موفق و جدید، جمع‌بندی و رویکرد تطبیقی به موضوع با توجه به تجارب جدید



نمون برگ شماره ۹-۳- صورتجلسات مناظره محور مطالعات اجتماعی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
صورتجلسه

مشخصات گروه‌های دانش‌آموزی

عنوان دقیق گزاره:

رویداد علمی:

محل برگزاری:

تاریخ: ساعت شروع: ساعت خاتمه:

نام مدرسه: نام دبیر راهنما: نام رابط جشنواره:

اعضای گروه موافق: اعضای گروه مخالف:

(۱) (۲) (۱) (۲)

فرم اعلام رأی نهایی

ردیف	اسامی داور یا داوران	گروه موافق	گروه مخالف	امضا داور
۱	نام و نام خانوادگی:			
۲	نام و نام خانوادگی:			
۳	نام و نام خانوادگی:			
مجموع امتیاز هر گروه:				
ملاحظات داوری در صورت لزوم:				
.....				
.....				
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه / استان / کشور):				
امضا:				
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه / استان / کشور):				
امضا:				

نمون برگ شماره ۹-۴- فرم ثبت نام گروه ها



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
ثبت نام گروه ها

شناسه گروه در سامانه سیدا/ شبکه شاد:	نام مدرسه:	نوع مدرسه :
موضوع دقیق مناظره:		

مشخصات گروه ۱ موافق		
نام و نام خانوادگی:	پایه تحصیلی:	
کلاس:	نام دبیر راهنما :	
تلفن مستقیم:	تلفن همراه:	پست الکترونیک:

مشخصات گروه ۲ مخالف		
نام و نام خانوادگی:	پایه تحصیلی:	
کلاس:	نام دبیر راهنما :	
تلفن مستقیم:	تلفن همراه:	پست الکترونیک:

گروه ۲ مخالف		گروه ۱ موافق		مشخصات اعضای گروه
عضو ۲	عضو ۱	عضو ۲	عضو ۱	
				نام و نام خانوادگی:
				نام دبیرستان:
				پایه تحصیلی:
				نام کلاس:
				تلفن همراه:
				تلفن مستقیم:
				امضا:



نمون برگ شماره ۹-۵- دفتر کارنما محور مناظره علمی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
دفتر کارنما

فرم چکیده رویدادنگاری	
موضوع و عنوان دقیق مناظره :	

اسامی اعضای گروه	
گروه اول موافق	گروه دوم مخالف
(۱)	(۱)
(۲)	(۲)
چکیده:	
منابع:	
نام و نام خانوادگی دبیر راهنما :	امضا



۱۰- محور، ریاضیات

ریاضیات ریشه در قوه تعقل انسانی و نقشی موثر در درک قانون مندی دارد و کاربردهای آن بخشی از زندگی روزانه و در جهت حل مشکلات زندگی در حوزه‌های مختلف به شمار می‌آید. نگریستن به محیط پیرامونی از منظر ریاضیات، موجب درک تدریجی مراتبی از قانونمندی‌های طبیعت و کشف نظام مندی‌های حاکم بر هستی است و به آشکار شدن بخشی از واقعیت، کشف الگوها و روابط جدید، اصلاح ایده‌های پیشین و گسترش مرزهای دانش ریاضی می‌انجامد. ظرفیت ویژه این علم در مطالعه پدیده‌های پیرامونی، زمینه را برای برقراری ارتباط با طبیعت، بهره برداری بهینه از آن و دستیابی به توسعه پایدار فراهم می‌کند. علاوه بر آن انسان را در توصیف دقیق موقعیت‌های پیچیده و پیشبینی و کنترل وضعیت‌های ممکن توانمند می‌سازد. از سوی دیگر ریاضیات می‌تواند؛ فرصت‌های مناسبی را برای پرورش تفکر و توسعه مهارت‌های استدلالی فراهم آورد و بدین ترتیب افراد را برای مواجه مناسب و مؤثر با مسائل انتزاعی و مقتضیات زندگی روزمره آماده سازد. قابلیت‌های دیگر ریاضیات، از جمله ارتباط و قدرت تعامل آن با سایر علوم، نقش و کاربرد آن در حوزه‌های علمی، حرفه‌ای و محیط کار، آن را به عنوان دانشی ارزشمند حائز اهمیت ساخته است. این محور به دنبال توانمندسازی دانش‌آموزان در درس ریاضی با تمرکز بر درک مفاهیم ریاضی (اعداد، جبر، هندسه، آمار و احتمال) و جذابیت‌های ریاضی و همچنین فرایندها و مهارت‌های ریاضی مانند (حل مسأله، استدلال و اثبات، گفت‌وگو، اتصال و پیوندهای موضوعی و مفهومی ریاضی، تفکر خلاق، اندازه‌گیری و استفاده از ابزار، فناوری در ریاضیات و کاربردهای آن و...) است.

در این محور، دانش‌آموزان آثار خود را در یکی از ۳ زیرمحور «ریاضی و فناوری اطلاعات»، «پژوهش در ریاضی» و «تولیدات ریاضی پایه»، براساس دسته‌بندی موضوعی جدول شماره (۱۰-۲) تولید نموده و با راهنمایی دبیر ریاضی به صورت فردی یا گروهی (دو نفره) مطابق گام‌های زیر و با عضویت در انجمن علمی پژوهشی ریاضی در مدرسه و در راستای آشنایی بیشتر با کاربردهای ریاضی در زندگی، انتخاب مفاهیم پرچالش کتاب‌های درسی ریاضی دوره اول و ایده‌پردازی در ارتباط با زیرمحورهای ریاضی به فعالیت می‌پردازند.

- مرحله مدرسه‌ای:

کام ۱: تولید و ارائه اثر

- طراحی و تولید اثر به صورت انفرادی و یا گروهی (گروه‌های دو نفره)
- ارائه آثار و تولیدات در کلاس و تکمیل و اصلاح اثر با توجه به راهنمایی معلم ریاضی و دانش‌آموزان
- ثبت‌نام و بارگذاری فایل مستندات (Word و PDF، شناسنامه اثر و دفتر کارنما) در شبکه سامانه سیدا/ شبکه شاد توسط دانش‌آموزان

نکته: بخشی از «نمره مستمر ارزشیابی پیشرفت تحصیلی» درس ریاضی دانش‌آموزان برای تولیدات آن‌ها در زیرمحورهای ریاضیات قرار داده شود.

کام ۲: دفاع از اثر

- کلیه آثار دانش‌آموزان در هر سه زیرمحور ریاضی، توسط دبیر ذی‌ربط بررسی و پس از تکمیل فرم داوری، از هر زیر محور یک اثر به مرحله منطقه‌ای معرفی می‌شود.

- مرحله منطقه‌ای و استانی:

در این مرحله مستندات آثار منتخب مرحله مدرسه‌ای، در ۲ بخش داوری می‌شود.

بخش اول: آثار ارسالی از مرحله قبلی، در هر سه زیرمحور، توسط سه داور مجزا، به صورت غیرحضوری بررسی و از هر زیر محور ۶ اثر برتر انتخاب و به بخش دوم معرفی می‌شود.

بخش دوم: در این مرحله دانش آموزان به صورت حضوری/ غیرحضوری (آنلاین) در یک جلسه ۱۵ دقیقه‌ای ضمن ارائه و دفاع از اثر، به سؤالات داوران پاسخ می‌دهند. در این مرحله از هر زیرموضوع یک اثر، انتخاب شده و به مرحله بعد معرفی می‌شود.

نکته:

- منتخبان باید قبل از شروع هر مرحله، نقاط ضعف بیان شده توسط داوران را طی دو هفته اصلاح و برای ارسال به مرحله بعد، به روزرسانی نمایند.
- شرکت کننده باید شناسنامه اثر را در تمام زیر محورهای ریاضی با دقت تکمیل و ارائه نماید.
- چنانچه دانش آموزان موضوع خود را مطابق جدول شماره ۱۰-۱ انتخاب نمایند از امتیاز ویژه برخوردار خواهد بود.
- در جدول ۱۰-۲ در صورت نیاز به کدنویسی در زیر محور اول، ارائه محتوای کدنویسی الزامی است.

نمون برگ شماره ۱۰-۱- مفاهیم پیشنهادی محور ریاضی برخوردار از امتیاز ویژه		
ردیف	پایه	مفاهیم دارای امتیاز ویژه
۱	هفتم	عملیات عددهای صحیح- عبارت های جبری- تبدیل های هندسی- محاسبه حجم و مساحت شکل های منشوری- نمودارهای آماری- اعداد اول- مختصات
۲	هشتم	محاسبات اعداد گویا- معادله- تجزیه عبارت های جبری- رابطه فیثاغورس- توان - جذر- زاویه های مرکزی و محاطی در دایره - هم نهشتی مثلث ها-احتمال- بردار و مختصات
۳	نهم	مجموعه و احتمال - معادله خط - قدر مطلق- تقسیم چند جمله ای ها- مجموعه و احتمال- حجم هرم و مخروط- حجم و مساحت کره- ریشه گیری- دستگاه معادله های خطی- نامعادله ها- اتحادها- تشابه - عددهای حقیقی

نمون برگ شماره ۱۰-۲- زیرمحورها و قالب ارائه اثر محور ریاضیات			
ردیف	زیرمحور	قالب ارائه اثر	توضیحات
۱	ریاضی و فناوری اطلاعات	اپلیکیشن، وب، نرم افزارها، آزمایشگاه ریاضی، بازی، واقعیت مجازی، واقعیت افزوده	پرداختن به مفاهیم نمون برگ (۱-۱۰) امتیاز ویژه دارد. استفاده از سوالات قابل انتشار تیمز و مشابه آن در صورت ایجاد بانک سوال و... امتیاز دارد.
۲	پژوهش در ریاضی	انیمیشن، موشن گرافی، فیلم، مستند، استاپ موشن، اینفوگراف	زمینه های پژوهش: - مفاهیم پرچالش کتاب های ریاضی دوره اول متوسطه - تاریخ ریاضی - زندگی نامه ریاضی دانان ایران و جهان - کاربرد ریاضی - حل مسائل ریاضی به روش های جدید و خلاقانه نکته: مدت زمان ساخت اثر به جز اینفوگراف حداکثر ۱۰ دقیقه است.
۳	تولیدات ریاضی پایه	بازی ها، ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی ریاضی، ترسیم های ریاضی، ابزارهای مشاغل، طنز ریاضی، تولیدات آزاد	پرداختن به مفاهیم پرچالش کتاب های ریاضی دوره اول متوسطه با هدف عینیت بخشی به مفاهیم و کاربردهای ریاضی امتیاز ویژه دارد. نکته: در قسمت تولیدات آزاد، دانش آموزان می توانند هر نوع اثر مرتبط با ریاضی که در سایر زیرمحورها نیست؛ ارائه نمایند.

نمون برگ شماره ۱۰-۳- شناسنامه اثر محور ریاضی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی



شناسنامه اثر محور ریاضی

شناسه گروه:		زیر محور:
عنوان اثر:		
استان		
شهرستان		
نام مدرسه		
نام و نام خانوادگی دانش آموزان عضو گروه		
کد ملی		
پایه تحصیلی		
تلفن همراه		
تلفن منزل		
تلفن مدرسه		
مشخصات کامل مشاور پروژه (دبیر راهنما)		
توضیح مختصر راجع به اهداف و کاربردهای اثر		
محل درج QR انحصاری	نام و نام خانوادگی مدیر واحد آموزشی مجری شماره تلفن، تاریخ و امضا	نام و نام خانوادگی مشاور و راهنما

نمون برگ شماره ۱۰-۴- ثبت گزارش اثر ریاضی در دفتر کارنما



جشنواره نوجوان خوارزمی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
گزارش اثر محور ریاضی

تاریخ شروع به کار: تاریخ مرحله مدرسه‌ای: تاریخ مرحله منطقه‌ای:				
ماه	هفته	فعالیت ها، وقایع و اتفاقات هفتگی	زمان پیش بینی شده	زمان واقعی
	۱			
	۲			
	۳			
	۴			
	۱			
	۲			
	۳			
	۴			
	۱			
	۲			
	۳			
	۴			
	۱			
	۲			
	۳			
	۴			

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



جشنواره نوجوان خوارزمی

نمون برگ شماره ۱۰-۵- ارزیابی محور ریاضی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
ارزیابی محور ریاضی

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه:		نام و نام خانوادگی دانش آموزان: ۱- کد ملی دانش آموزان: ۱- ۲- ۲-
استان:	نام مدرسه: <input type="checkbox"/> عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه	منطقه / ناحیه / شهرستان:
تلفن مدرسه:	تلفن مدرسه:	تاریخ و ساعت ارزیابی:
زمان کل:		

ردیف	معیار	۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	جمع
۱	تبیین و توضیح فرایند طراحی و تولید اثر									۱
۲	تطبیق با مفاهیم کتاب درسی									۲
۳	رویکرد علمی و فناورانه اثر									۳
۴	مطابقت کارکرد اثر با توضیحات مندرج در شناسنامه و طراحی اولیه									۱
۵	میزان اثربخشی در برآورده کردن نیاز مخاطبان									۲
۶	میزان اثر بخشی در انتقال مفاهیم									۱
۷	میزان خلاقیت و نوآوری در ایده و اجرا									۲
۸	شیوه ارائه و میزان تسلط بر محتوا، مفاهیم و پاسخ صحیح به پرسش‌های داوران									۱
۹	انتخاب مفاهیم و تولید آثار با توجه به مفاهیم پرچالش و مطرح شده در شیوه نامه									۲
۱۰	قابلیت تجاری سازی در داخل و خارج کشور									۳
۱۱	تعاملی و پویا بودن اثر									۱
۱۲	تناسب محتوای اثر با نیازهای روز جامعه، برنامه درسی دوره تحصیلی و فرهنگ ایرانی- اسلامی									۱
جمع امتیاز										

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:		
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه / استان / کشور) :	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه / استان / کشور) :	

دانش آموزان

۱۱- محور فعالیت‌های آزمایشگاهی



این محور به منظور «اثر بخشی فعالیت‌های آزمایشگاهی و تقویت مهارت‌های فرایندی» درس علوم تجربی با هدایت و راهبری دبیر مربوطه طراحی شده است. با توجه به اهداف حوزه یادگیری علوم تجربی و اتخاذ رویکرد «یادگیری‌های اکتشافی و مهارت محور»، طی دو دوره چهارساله، توقف جشنواره در پایه هفتم و هشتم و در نهمین دوره جشنواره، دانش‌آموزان پایه نهم، مطابق گام‌های زیر به صورت «حضور و عملی» به فعالیت می‌پردازند.

■ مراحل مدرسه‌ای و منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی:

گام ۱: طراحی و انجام آزمایش و ثبت گزارش کار (حداکثر ۱۵ دقیقه)

- ارائه موضوع آزمایش به دانش‌آموزان مرتبط با سرفصل‌های کتاب علوم تجربی پایه هفتم، هشتم و نهم
- طراحی و انجام یک آزمایش در ارتباط با موضوع ارائه شده

- تکمیل نمون‌برگ گزارش کار شامل: «ثبت انتخاب موضوع، طراحی و اجرای آزمایش و مهارت‌های فرایندی» نظیر: مشاهده، پیش‌بینی، استنباط، فرضیه، تعیین متغیرها، طراحی و اجرای آزمایش، نتیجه‌گیری و تفسیر، رسم نمودار و ...
گام ۲: طرح سؤالات علمی - مهارتی (حداکثر ۵ دقیقه)

- پاسخ به سؤالات علمی - مهارتی با توجه به مباحث کتب درسی سه پایه

گام ۳: طراحی بازی و تولیدات علوم تجربی

- طراحی بازی به صورت شبیه‌سازی شده، مجازی یا واقعی و با ابزار و وسایل موضوع آزاد (با توجه به سرفصل‌های کتاب درسی)
- تیم‌های دانش‌آموزی از مرحله مدرسه سناریو بازی‌های آموزشی خود را تکمیل می‌نمایند.
- به منظور ایجاد انگیزه و فراگیر شدن رویکرد طراحی و انجام آزمایش در مرحله مدرسه‌ای، بخشی از نمره مستمر دانش‌آموزان به فعالیت‌های این گام اختصاص می‌یابد.

گام ۴: مسأله‌یابی و فرآیند حل مسأله (ویژه مرحله منطقه‌ای)

منتخبان مرحله منطقه‌ای (راه‌یافتگان مرحله استانی) قبل از مرحله استانی اقدام به انجام پژوهش با مشخصه‌های زیر نموده و اثر پژوهشی خود را طبق زمان تعیین شده و مطابق ضوابط به دبیرخانه استانی ارسال نمایند.

- شناسایی مسأله و پیدا کردن چالش‌های مباحث کتاب درسی علوم تجربی در زندگی روزمره

حل مسأله با انجام پژوهش و نحوه مواجهه با این چالش‌ها در خدمت زندگی با اولویت پرداختن به مسائل زیست‌محیطی، بومی و محلی
■ مرحله استانی:

گام ۱: طراحی و انجام آزمایش و پاسخ به سؤالات علمی - مهارتی (حداکثر ۲۵ دقیقه)

- «انتخاب موضوع» به قید قرعه، (طرح یک پرسش کاوشگرانه) «طراحی و انجام آزمایش»

- ثبت گزارش کار، مهارت‌های فرایندی مانند: مشاهدات، پیش‌بینی، فرضیه، تعیین متغیرها و نتایج آزمایش و ...

گام ۲: ارائه پژوهش‌های برتر (۱۰ دقیقه)

- ارائه (۵ پژوهش برتر) و نقد و بررسی آن توسط همسالان (مجازی یا حضوری)

گام ۳: ارائه بازی، دست‌سازه و دفاع از طرح (حداکثر ۱۰ دقیقه)

■ نکته: در تمام مراحل و گام‌های این محور رعایت موارد زیر ضروری است:

۱. هرگونه تغییر در نحوه اجرا و برگزاری جشنواره، باید با اخذ مجوز از دفتر آموزش دوره اول متوسطه صورت پذیرد
۲. حضور یک نفر از مسئولان مدرسه یا منطقه به عنوان همراه در زمان و محل اجرای جشنواره الزامی است.
۳. وجود جعبه کمک‌های اولیه، کپسول اطفای حریق و ... در محل اجرای جشنواره ضروری است.
۴. نظارت و ارزیابی دقیق داوران از فرآیند اجرای فعالیت‌ها، ثبت به موقع مشاهدات و نتایج آزمایش الزامی است.
۵. ضروری است فعالیت‌ها به صورت گروهی انجام شود.
۶. مطابق نمون‌برگ‌های داوران این محور «فرآیند خودسنجی» توسط دانش‌آموزان به عمل آید.
۷. محور فعالیت‌های آزمایشگاهی مختص دانش‌آموزان پایه نهم است. در تمام مراحل اجرای جشنواره (مدرسه‌ای، منطقه‌ای و استانی) سؤالات و آزمایش‌ها در راستای اهداف کتاب علوم تجربی هر سه پایه طراحی شود.



نمون برگ شماره ۱۱-۱- ارزشیابی محور فعالیت‌های آزمایشگاهی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

طراحی و انجام آزمایش- سؤالات علمی مهارتی

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه:	کد ملی دانش‌آموزان: ۱- ۲-
استان:	تلفن دانش‌آموزان: ۱- ۲-
منطقه / ناحیه / شهرستان:	نام مدرسه: عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه <input type="checkbox"/>
پایه تحصیلی:	تلفن مدرسه:
ساعت: تاریخ:	نام دبیر راهنما:
زمان اجرا:	

ردیف	معیارهای سنجش (دانش، مهارت، نگرش)	جمع امتیازات					توضیحات
		۱	۲	۳	۴	۵	
۱	ارائه طرح‌واره آزمایش (اینفوگرافیک، نقشه مفهومی و ...) و موضوع آزمایش						
۲	انتخاب درست ابزار و مواد، با تأکید بر سادگی و توجه به روش صحیح کار با آنها						
۳	انجام صحیح آزمایش ، مراحل آن و صحت علمی آزمایش						
۴	ثبت داده‌های آزمایش، نتیجه‌گیری صحیح ، و پاسخ به سوال داوران در مورد آزمایش طراحی شده						
۵	احترام متقابل و مشارکت گروهی در مراحل اجرای آزمایش						
۶	رعایت نکات ایمنی و زیست محیطی و موازین بهداشتی در مراحل اجرای آزمایش و نظافت و مرتب کردن وسایل						
۷	رعایت زمان، سرعت عمل، دقت و تمرکز در اجرای مراحل آزمایش						
۸	نوآوری و خلاقیت در اجرای هر یک از مراحل آزمایش						
۹	هم‌فکری و پاسخ صحیح به سؤالات علمی- مهارتی						
جمع امتیاز							

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور) :	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور) :		

(بازخورد و ثبت فرآیند علمی عملکرد دانش‌آموزان)



نمون برگ شماره ۱۱-۲- ثبت گزارش کار محور فعالیت های آزمایشگاهی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
گزارش کار فعالیت های آزمایشگاهی

استان:	شناسه گروه:
موضوع آزمایش (انجام شده / طراحی شده):	
آزمایش طراحی شده:	
وسایل و مواد مورد نیاز:	
شرح آزمایش، مشاهدات و ثبت اندازه گیری ها و ...:	
یافته ها، نتیجه گیری و کاربرد:	

نمون برگ شماره ۱۱-۳- داوری فرآیند انجام پژوهش در محور فعالیت های آزمایشگاهی



۱۰۰ امتیاز

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
پژوهش محور

شناسه گروه:	کد ملی دانش آموزان: ۱- -۲-
استان:	تلفن دانش آموزان: ۱- -۲-
منطقه/ ناحیه/ شهرستان:	نام مدرسه: <input type="checkbox"/> عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه
عنوان پژوهش:	تلفن مدرسه:
نام دبیر راهنما:	

ردیف	مؤلفه های مورد داوری	ضریب	۱	۲	۳	۴	۵	ملاحظات
۱	تناسب عنوان و چکیده با موضوعات و اهداف آموزشی علوم تجربی متوسطه اول (به روشنی نشانگر حوزه اصلی مورد مطالعه و نتایج بدست آمده است.)	۳						
۲	مطالعات و پژوهش های مهم پیشین و مرتبط با حوزه مورد مطالعه و هدف پژوهش با ذکر مرجع در پژوهش ارائه شده است.	۴						
۳	روش شناسی و داده ها برای حوزه مورد مطالعه، مناسب و مرتبط با یافته ها است.	۵						
۴	نتایج به شکل مناسبی توصیف و به صورت تصویری ارائه شده و مورد بحث قرار گرفته اند.	۵						
۵	متن پژوهش روان و قابل فهم است و مبحث مورد مطالعه از حجم کافی و مناسب برخوردار است.	۳						
جمع امتیاز								

نظرات داور برای پژوهشگر: (شامل نقاط قوت و ضعف پژوهش صورت گرفته و هر موضوع و مشکلی که باید مد نظر قرار گیرد.)

نظرات داور برای ارائه به کمیته علمی:

شامل علت پذیرش یا رد پژوهش از جمله دقت علمی، تازگی، کیفیت، اهمیت و تناسب با جشنواره. اگر پژوهش رد شده است دلیل رد آن را به روشنی بیان و با توجیه لازم ذکر کنید.

* راهنمای نمره گذاری: ۱: غیر قابل پذیرش ۲: ضعیف ۳: متوسط ۴: خوب ۵: عالی
گزینه برای ارائه به مرحله بعد: ۱- بلی ۲- خیر
نام و نام خانوادگی داور یا داوران
امضا

نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور): امضا
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور): امضا



۱۲- محور زبان انگلیسی

این محور با تمرکز بر درس زبان انگلیسی در تمام مراحل اجرای جشنواره به صورت «ارزیابی حضوری» طی «سه گام» ویژه دانش آموزان پایه نهم (در قالب گروه دو نفره) به شرح ذیل اجرا می شود:

■ مرحله مدرسه ای و منطقه ای:

گام ۱: ایفای نقش Role Play

توانایی برقراری ارتباط در «موقعیت های مختلف» از اهداف اصلی برنامه درسی آموزش زبان خارجی است. این گام نیز در راستای «سنجش توانمندی بالقوه و ارتقای مهارت گفتاری دانش آموزان و همچنین توجه به سنجش عملکردی آنان در شرایط واقعی» مطابق مراحل زیر اجرا می شود:

- انتخاب موضوع توسط گروه دانش آموزی به قید قرعه
- «مشورت و تمرین» با هم گروهی خود (۱۰ دقیقه)
- ایفای نقش گروهی متناسب با موضوع انتخابی (۷ دقیقه)

ویژگی سناریو:

با عنایت به این که دانش آموزان ملزم به اجرای متن سناریو هستند، چارچوب سناریوهای ارائه شده به دانش آموزان باید مشخص باشد. لذا مواردی که باید در ایفای نقش دانش آموزان مورد توجه قرارگیرد نظیر: «موقعیت، نقش افراد و چندین موضوع مندرج در کتاب درسی» هم زمان با فرآیند انتخاب موضوع به قید قرعه به دانش آموزان ارائه می شود. در این گام انتظار می رود؛ دانش آموزان روند اصولی یک نمایش را با روالی منطقی و قابل فهم بازی کنند.

■ مرحله استانی:

در این مرحله دو گام تک گویی و مصاحبه برگزار می گردد.

گام ۲: تک گویی Monolog

هدف از گام تک گویی، تقویت بیان یک رویداد یا داستان توسط دانش آموزان به شرح ذیل می باشد:

در این گام، دانش آموزان به قید قرعه یک تاپیک کارت (Topic Card) مشابه تاپیک کارت های آزمون آیلتس در بخش دوم آزمون مهارت اسپیکینگ انتخاب می کنند و به مدت ۲ دقیقه در خصوص موضوع انتخاب شده صحبت می کنند.

موضوعات این کارت ها از محتوای کتاب های درسی زبان انگلیسی درسه پایه هفتم، هشتم، و نهم درمقطع اول متوسطه می باشد. برای مثال، موضوعات می تواند در خصوص مراسم ها، جشنواره ها، مشاغل، خدمات، بیماری ها و... باشد.

هر دانش آموز ۳۰ ثانیه فرصت دارد تا قبل از آغاز فرایند صحبت کردن، در خصوص موضوع مورد انتخاب، بیانیشد و یادداشت برداری نماید و در صورت لزوم از یادداشت های خود طی این فرایند استفاده نماید.

گام ۳: مصاحبه Interview

هدف این گام سنجش توانمندی فردی دانش آموزان در بخش توانایی های گفتاری و توان استفاده از زبان «در پاسخ به سؤالات» به شکل زیر است:

انتخاب موضوع توسط گروه دانش آموزی به قید قرعه

مصاحبه هیات داوران در مورد موضوع انتخابی با هر دو عضو گروه (جمعا ۵ دقیقه)

تعداد سوال از هر دانش آموز: (۳ سوال)

■ نکته:

- در هر دو گام مبنای انتخاب موضوع، صرفاً «سرفصل ها و مفاهیم مندرج در کتاب درسی پایه های هفتم، هشتم و نهم» است.
- کل زمان اختصاصی ارزیابی در مرحله استانی ۱۰ دقیقه است.
- ضروری است؛ داوران پس از پایان هرگام، بازخورد علمی لازم را به دانش آموزان ارائه نمایند.



نمون برگ شماره ۱۲-۱- دآوری ایفای نقش محور زبان انگلیسی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گام اول: ایفای نقش (Role Play)

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه:		کد ملی دانش آموزان: ۱- - ۲-	
استان:	نام مدرسه:	عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه <input type="checkbox"/>	
منطقه/ ناحیه/ شهرستان:	تلفن مدرسه:		
تاریخ:	ساعت:	زمان کل:	
موضوع سناریو:			

ردیف	معیار	۲	۴	۶	۸	۱۰	ملاحظات
۱	بهره گیری از زمان اجرای نمایش (۷ دقیقه)						
۲	استفاده از موضوعات و محتوای کتاب درسی (حداقل ۸ مورد) (Themes & Functions)						
۳	توانایی و تسلط در گفتار و بیان جملات و عبارات به صورت روان و شیوا (Fluency)						
۴	تلفظ صحیح (Stress & Pronunciation)						
۵	درستی عبارت ها و جمله ها (Accuracy)						
۶	تعامل حداکثری گفتاری در بین اجراکنندگان نمایش (Interaction)						
۷	حرکات بدنی، حالت چهره، قدرت بیان و بلندی صدا (Body language & Facial Expression)						
۸	توجه به بخش های Opening, Body and Closing در نمایش						
۹	کاربرد زبان در شرایط واقعی، منطقی و طبیعی و توجه به نکات پیوستگی و روال منطقی (Cohesion & Coherence)						
۱۰	برخورداری از خلاقیت و جذابیت نمایش، توجه به نکات اخلاقی و اجتماعی						
جمع امتیاز ستون ها							

امتیاز به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داور/ داوران:	امضا:
۱.	
۲.	
۳.	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور):	امضا:
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور):	
(بازخورد و ثبت فرآیند علمی عملکرد دانش آموزان)	



نمون برگ شماره ۱۲-۲- دآوری تک گویی محور زبان انگلیسی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
گام دوم: تک‌گویی (Monolog)

۶۰ امتیاز

کد شناسه در سامانه سیدا/ شبکه شاد:		کد ملی دانش‌آموزان: ۱- -۲-
استان:	نام مدرسه:	عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه <input type="checkbox"/>
منطقه/ ناحیه/ شهرستان:	تلفن مدرسه:	
تاریخ:	ساعت:	زمان کل:
موضوع مونولوگ: مرتبط با محتوای کتب درسی زبان انگلیسی متوسطه اول		

ردیف	معیار	۲	۴	۶	۸	۱۰	ملاحظات
۱	مدیریت زمان (۲ دقیقه)						
۲	وضوح پاسخ (Cohesion & Coherence)						
۳	روانی تکلم (Fluency)						
۴	بیان صحیح عبارتها و جمله‌ها (Accuracy) توجه به کلمات هم‌نشین						
۵	تلفظ صحیح (Stress & Pronunciation)						
۶	محتوای پاسخ (Content) استفاده از جملات کتب درسی در پاسخ های ارایه شده						
جمع امتیاز ستونها							

امتیاز به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داور/ داوران:	امضا:
۱.	
۲.	
۳.	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور):	امضا:
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور):	



نمون برگ شماره ۱۲-۳- داوری مصاحبه محور زبان انگلیسی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
گام سوم: مصاحبه (Interview)

۴۰ امتیاز

کد شناسه سامانه سیدا/ شبکه شاد:

تاریخ: ساعت:

ردیف	معیار	۲	۴	۶	۸	۱۰	ملاحظات
۱	ارائه پاسخ کامل و مرتبط با سوال						
۲	توانایی و تسلط در گفتار و بیان جملات و عبارات به صورت روان و شیوا						
۳	بیان صحیح (Accuracy) توجه به کلمات هم‌نشین						
۴	تلفظ صحیح (Stress & Pronunciation)						
جمع امتیاز ستون‌ها							

امتیاز به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داور/ داوران:	
۱.	
۲.	
۳.	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور):	امضا:
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور):	امضا:

(بازخورد و ثبت فرآیند علمی عملکرد دانش‌آموزان)



نمون برگ شماره ۱۲-۴- داوری ترجمه و نمایش محور زبان انگلیسی

به نام خدا
فرم ترجمه و نمایش

استان:

منطقه/ ناحیه/ شهرستان:

اسامی دانش آموزان: ۱. ۲.

ردیف	معیار	۲	۴	۶	۸	۱۰	ملاحظات
۱	میزان رسمیت (Register): الزامی است که متن ترجمه با متن زبان مبدا از نظر میزان رسمیت (رسمی-تخصصی، غیر رسمی، عامیانه، تابو و نهی شده) در یک سطح و فرم زبانی باشد.						
۲	تأثیر مشابه (Equivalent effect): متن زبان مقصد همان تأثیری را بر خواننده داشته باشد که متن زبان مبدا دارد. بعنوان مثال، اگر متن زبان مبدا باعث خندیدن خواننده شود، متن زبان مقصد نیز باعث رخ دادن عکس العملی مشابه در خواننده گردد.						
۳	میزان قابل فهم بودن متن ترجمه و انتقال معنا بر اساس متن زبان مبدا (Comprehensibility)						
۴	رعایت نکات دستور زبانی در زبان مقصد و پرهیز نمودن از انواع ابهام در ترجمه (Well-formedness / Ambiguity)						
۵	وفادار بودن به محتوای متن اصلی - پایداری و ثبات در استفاده از معادل های واژگانی برای کلمات کلیدی متن (Adequacy-Fidelity / Consistency)						
۶	تلفظ صحیح (Stress & Pronunciation)						
۷	توانایی و تسلط در گفتار و بیان جملات و عبارات به صورت روان و شیوا (Fluency)						
۸	درستی عبارتها و جملهها (Accuracy)						
۹	تعامل حداکثری گفتاری در بین اجراکنندگان نمایش (Interaction)						
۱۰	حرکات بدنی، حالت چهره، قدرت بیان و بلندی صدا (Body language & Facial Expression)						
جمع امتیاز ستونها							

امتیاز به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داور/ داوران:	
۱.	امضا:
۲.	
۳.	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور):	امضا:
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور):	



۱۳- محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

توسعه فردی شامل مجموعه فعالیت‌هایی است که ضمن شناسایی و توسعه توانایی‌ها و پتانسیل‌های فرد، در امر ایجاد سرمایه انسانی، تسهیل قابلیت‌های اشتغال و ارتقای کیفیت زندگی، شرایط فردی تحقق رویاها و آرزوها را فراهم می‌سازد و در مجموع توانمندی‌های فرد برای زندگی فردی و اجتماعی را بهبود می‌بخشد. یکی از اثربخش‌ترین راه‌های تحقق این اهداف، استفاده از بازی و فعالیت‌های جذاب گروهی در محیط یادگیری غنی، انعطاف‌پذیر و به دور از فضای رقابتی است.

لذا با توجه به اهمیت مهارت‌های زندگی در توسعه فردی و اثربخشی بازی‌های مهارتی در ایجاد و تثبیت آن، محور حاضر به صورت «مجموعه‌ای از فرایندهای یادگیری فعالانه مبتنی بر بازی» در راستای «توانمندسازی شناختی» دانش‌آموزان و آماده‌سازی آنان برای «زندگی سالم و بالنده»، تعریف شده‌است. در این محور دانش‌آموزان به صورت یک گروه ۲ تا ۳ نفره در قالب گام‌های جذاب و هیجان‌انگیز ضمن «طراحی و پیاده‌سازی یک بازی تعاملی محیطی گروهی (اتاق فرار)» در یکی از دو زیرمحور «طراحی و پیاده‌سازی بازی» یا «طراحی بازی (بدون پیاده‌سازی)» مشارکت می‌کنند. موضوعات سناریوی اتاق فرارها بسیار متنوعند و در ژانرهای مختلفی قابل پیاده‌سازی هستند که اسامی ژانرهای مورد قبول، نمونه قالب بازی‌ها و دو مثال از موضوعات پیشنهادی در ادامه آورده شده‌است. این دو موضوع فقط به عنوان مثال مطرح شده‌است و تیم‌ها می‌توانند هر موضوع ابتکاری خلاقانه و بسیار جالب دیگری را به عنوان سناریو انتخاب کنند.

شرایط گروه‌ها: گروه‌های ۲ یا ۳ نفره

نوع پروژه: طراحی و پیاده‌سازی بازی در قالب اتاق فرار (بازی تیمی محیطی تعاملی)

ژانرهای مورد قبول: کارگاهی، ماجراجویی، معمایی (استفاده از تئاتر تعاملی در همه انواع ژانرها قابل قبول است).

(سبک‌های ترسناک و دلهره‌آور ممنوع هستند).

محیط‌های طراحی برگه‌ها و المان‌های گرافیکی: فتوشاپ، پاورپوینت و سایر نرم افزارهای گرافیکی

مثال‌هایی از موضوع سناریو:

۱. داستان هیجان‌انگیز مرحله به مرحله شامل آموزش عملی و بازی‌وار مهارت‌های زندگی (خودآگاهی، همدلی، روابط بین فردی، ارتباط مؤثر، مقابله با استرس، مدیریت هیجان، حل مسأله، تصمیم‌گیری، تفکر نقادانه، تفکر خلاقانه) در قالب حل معما، کار با اسباب‌بازی، نقش‌آفرینی، بازی حرکتی، آزمایش علمی و... که از طریق فعالیت گروهی بازیکنان و همکاری آنان قابل انجام است.

۲. داستان هیجان‌انگیز مرحله به مرحله شامل تجربه عملی مشاغل مختلف و رشته‌های تحصیلی مرتبط با آن که در قالب حل معما، کار با اسباب‌بازی، نقش‌آفرینی، بازی حرکتی، آزمایش علمی و غیره که از طریق فعالیت گروهی بازیکنان و همکاری آنان قابل انجام است.

توجه: جذابیت، لذت‌بخشی و نوآورانه بودن بازی‌ها و تمرکز بر مهارت‌های کار گروهی و پرهیز از رقابت ناسالم، از اهمیت ویژه برخوردار است.

■ توجه:

۱. استفاده از سبک‌های ترسناک و دلهره‌آور ممنوع هستند.

۲. «جذابیت، لذت‌بخشی و نوآورانه بودن بازی‌ها و تمرکز بر مهارت‌های کار گروهی» و پرهیز از رقابت ناسالم، از اهمیت ویژه برخوردار است.

■ ملاحظات کلی تشکیل انجمن علمی پژوهشی بازی:

۱. ثبت نام و عضویت دانش آموز در انجمن علمی پژوهشی مدرسه
۲. اختصاص زمان کافی و فراهم آوردن فضای مناسب، شاداب و به دور از استرس و رقابت برای فعالیت اعضای انجمن علمی پژوهشی بازی در حد بضاعت مدرسه و نهایتاً آغاز به کار فعالیت‌های انجمن علمی پژوهشی بازی
۳. آشنا کردن دانش‌آموزان با مفهوم هر یک از مهارت‌های زندگی، مفاهیم توسعه فردی و جنبه‌های مختلف آن، کاملاً به صورت غیر مستقیم، عمیق و عملی، از طریق مثال، ارائه تکالیف و پروژه‌های عملی در این زمینه

■ مرحله مدرسه‌ای:

■ گام‌های عمومی و مشترک هر دو زیرمجموعه: «طراحی بازی (بدون پیاده‌سازی)» و «طراحی و پیاده‌سازی بازی»:

۱. تشکیل تیم‌های دانش آموزی برای تمرین ساخت و اجرای بازی‌ها از میان افراد شرکت کننده در انجمن بازی (انتخاب اعضای هر تیم به صورت قرعه‌کشی است و توسط خود افراد یاریگیری نمی‌شود تا مهارت‌های رابطه بین فردی و ارتباط مؤثر و همدلی در میان اعضا در محیط‌های جدید تقویت و به چالش کشیده شود.
 ۲. هدف‌گذاری، تقسیم وظایف تخصصی بازی و همچنین تعیین مهارت‌هایی که قرار است هر یک از اعضای تیم بیاموزند و از طریق بازی طراحی شده به مخاطبان آموزش دهند مشخص می‌شود. به عبارتی اعضای تیم جشنواره، بازی‌هایی را طراحی و اجرا می‌کنند که در خلال این طراحی و اجرا، مهارت‌های فردی خود را (به عنوان بازی‌ساز) ارتقا می‌دهند با ارائه این بازی‌ها برای سایر همکلاسی‌های خود (به عنوان بازی کننده) موجب ارتقای مهارت‌های سایر دانش‌آموزان مدرسه می‌شوند.
 ۳. برگزاری جلسات طوفان فکری میان اعضای تیم برای پیداکردن ایده‌های خلاقانه برای تولید معماها و داستان کلی بازی و همچنین داستان هر بخش از بازی و ثبت آن‌ها، لازم به ذکر است در فرآیند طوفان فکری همه اعضای تیم باید مشارکت داشته باشند و از هر یک از پیشنهاد‌های خود دفاع کنند. در پایان، انتخاب داستان (ها) حتماً باید براساس رای گیری و با احترام به رای اکثریت باشد. این فعالیت با هماهنگی مسئولان انجمن بازی (با استفاده از روش‌های مختلف علمی حل مسأله خلاقانه مانند TRIZ، تفکر طراحی، شش کلاه تفکر و ...) انجام می‌پذیرد.
 ۴. نگارش سناریو و طراحی سند بازی به صورت مرحله به مرحله و تخمین حدودی هزینه‌های طراحی و پیاده‌سازی هر بخش و ثبت آن در دفتر کارنما توسط تیم‌های دانش‌آموزی علاقمند
 ۵. یادگیری فناوری‌های ساخت بازی و آشنایی با تجهیزات موردنیاز آن‌ها و نحوه پیاده‌سازی ایده‌های بازی‌وار
- گام‌های اختصاصی زیر محور طراحی بازی (بدون پیاده‌سازی) در مرحله مدرسه‌ای:

این زیرمحور برای حمایت از دانش‌آموزان دارای محدودیت در اجرای عملی بازی در نظر گرفته شده و از طریق نمونه‌برگ شماره ۱۳-۲، در مرحله مدرسه‌ای ارزیابی شده و یک تیم از این زیرمحور، در صورت کسب نمره بالاتر از ۹۰ به مرحله منطقه‌ای راه می‌یابد.

۱. تدوین فلوجارت و سند تخصصی طراحی بازی (GDD) و جزئیات مربوط به پیاده‌سازی و ذکر دلایل عدم پیاده‌سازی بازی در مرحله مدرسه‌ای توسط اعضای تیم و با هدایت و راهنمایی مسئول انجمن علمی بازی‌های مهارتی و توسعه فردی (انجمن علمی پژوهشی بازی)
 ۲. تهیه فیلم ده دقیقه‌ای و پاورپوینت کامل ارائه ایده بازی، اهداف، نوآوری‌ها و کلیه جزئیات آن و بارگذاری آن در سامانه سیدا/ شبکه شاد
- پاورپوینت شامل: ژانر، اهداف، سناریو، هر یک از مهارت‌های موردنظر و بازی‌ها و معماهای موردنظر و دکوراسیون
 - فیلم شامل: توضیحات دقیق و تخصصی سناریوی بازی و سند طراحی بازی و دلایل منطقی عدم پیاده‌سازی آن در مرحله مدرسه‌ای (۱۰ دقیقه)

گام‌های اختصاصی زیر محور طراحی و پیاده‌سازی بازی در مرحله مدرسه‌ای:

این زیرمحور، زیرمحور اصلی محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی بوده و از طریق نمونه‌برگ شماره ۱۳-۳، در مرحله مدرسه‌ای ارزیابی شده و دو تیم از این زیرمحور، در صورت کسب نمره بالاتر از ۹۰ به مرحله منطقه‌ای راه می‌یابد.

گام ۱ تولید اثر:

۱. تعیین محل پیاده‌سازی بازی در مدرسه (اعم از فضای یک کلاس یا کارگاه خاص یا سایر محل‌های سرپوشیده و سرباز دبیرستان) با مشورت اعضای تیم و هماهنگی دبیر انجمن علمی پژوهشی بازی
 ۲. تهیه وسایل و مواد لازم با هماهنگی و همکاری دبیرستان و در نظر گرفتن مکان مناسب برای نگهداری و استفاده از آن‌ها
 ۳. طراحی گرافیکی المان‌ها، برگه‌ها، جعبه‌ها، ابزارهای خلاقانه بازی، انواع بازی‌های حرکتی-جنبشی، بازی‌های رایانه‌ای، آزمایش‌های علمی، معماها، قفل‌ها و دکوراسیون بازی
 ۴. ترسیم فلورچارت بازی از ابتدا تا انتها و تمرین و تدوین نهایی سناریوی بازی
 ۵. تقسیم وظایف نهایی و تعیین نقش‌های اعضای تیم تولید بازی در زمان حضور شرکت‌کنندگان
 ۶. تولید المان‌های بازی‌ها و تست و خطایابی و اصلاح آن‌ها
 ۷. آماده‌سازی فضای بازی و چیدمان نهایی در محل تعیین شده با هماهنگی مدرسه، در زمان مورد توافق تیم و سایر اعضای انجمن علمی پژوهشی بازی
 ۸. برگزاری بازی برای حداقل چهار گروه شرکت‌کننده، تهیه گزارش از نقاط ضعف و قوت و تشکیل جلسه تیم برای اصلاح و به‌روزرسانی سناریو و همه فرایند بازی
 ۹. تکمیل فرم‌های ارزیابی بازی توسط دانش‌آموزان شرکت‌کننده در بازی و جمع‌بندی نمره داده شده توسط آن‌ها
 ۱۰. تهیه فیلم و گزارش مشاهدات تیم از کلیه فرایندهای طی شده
 ۱۱. ارائه دفتر کارنما، مستندات پروژه و نتایج بازی توسط هر تیم و نقد علمی به منظور تمرین مهارت تفکر نقادانه توسط اعضای انجمن علمی پژوهشی بازی
 ۱۲. بارگذاری کلیه مستندات با همکاری و راهنمایی ناظر مدرسه‌ای در سامانه سیدا/ شبکه شاد به صورت:
- **پاورپوینت** شامل: ژانر، اهداف، سناریو، هر یک از مهارت‌های موردنظر و بازی‌ها و معماهای موردنظر، دکوراسیون، تقسیم‌کار و نقش هر یک از اعضای تیم، هزینه صرف شده برای هر یک از مواد مصرفی، ابزار و سایر بخش‌های پیاده‌سازی بازی
 - **فیلم** شامل: پیاده‌سازی کامل بازی و اجزای آن در فضای مناسب در مدرسه و شرکت سایر دانش‌آموزان مدرسه به عنوان بازی‌کننده در بازی با همراهی بازیگران تیم مسابقه (۱۰ دقیقه)

نکته:

عضویت دانش‌آموزان سایر انجمن‌های علمی پژوهشی مدرسه در انجمن علمی پژوهشی بازی نیز مجاز است و دانش‌آموزان می‌توانند از محصولاتی که برای سایر محورهای جشنواره تهیه کرده‌اند یا آزمایش‌های علمی و محتواهای پژوهشی یا فرهنگی تهیه شده توسط خودشان، به عنوان اجزای بازی و معماهای آن استفاده کنند و ثبت‌نام در این محور همزمان با سایر محورها مجاز است.

گام ۲ برگزاری رویداد علمی فناوری:

این بخش به صورت یک جشن سامانه سیدا/ شبکه شاد و فارغ از فضای رقابتی، با حضور همه دانش‌آموزان دبیرستان و طبق گام‌های زیر برگزار می‌شود:

۱- تهیه لیست همه تیم‌ها و هماهنگی برای محل اجرای چیدمان بازی هر یک توسط دبیران انجمن علمی پژوهشی بازی و با هماهنگی و نظارت ناظر مدرسه‌ای به صورتی که به هر تیم شرکت‌کننده، یک محل مناسب، مطابق سناریوی بازی آن‌ها، اختصاص داده شود.

* لازم است دانش‌آموزان همه تیم‌های شرکت‌کننده، المان‌های بازی، آزمایش‌ها، چیدمان موردنظر بازی خود را از قبل آماده کرده و در صبح روز برگزاری جشن بازی‌های مهارتی و توسعه فردی، از پیاده‌سازی چیدمان و دکوراسیون و قرارگیری نهایی المان‌های بازی در محل تعیین شده با هماهنگی مدرسه، مطمئن شوند.

۲- قرارگیری تیم‌ها در محل چیدمان بازی خود، شکل‌گیری تیم‌های بازیکن از میان دانش‌آموزان علاقمند دبیرستان و شرکت در بازی طراحی شده (تیم‌های بازیکن لازم نیست عضو انجمن علمی پژوهشی باشند و فقط در فعالیت بازی اتاق فرار، نقش بازی‌کننده را دارند).


۳- ثبت فرآیند حداقل ۴ بازی برای هر تیم در یک رویداد مهیج و جذاب، با نظارت و همراهی دبیران مدرسه

۴- تکمیل فرم‌های ارزیابی توسط دانش‌آموزان شرکت‌کننده در بازی‌ها، فرم‌های خودارزیابی توسط تیم‌های تولیدکننده بازی و تحویل آن‌ها با هیات داوران

۵- تکمیل فرم‌های ارزیابی بازی‌ها، (نمون برگ ۱۳-۳) توسط هیات داوران و تعیین تیم‌های حائز نمره ۹۰ به بالا


- نکات مهم:

- سهمیه هر مدرسه در این محور، یک اثر از زیر محور طراحی و دو اثر از زیر محور طراحی و پیاده‌سازی است.
- لازم است پوشه حاوی کلیه مستندات اثر دانش‌آموزان در محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی، حاوی فیلم و کلیه مستندات خواسته شده، زیپ شده و توسط خود دانش‌آموز، مسئول انجمن علمی پژوهشی محور مربوطه در مدرسه و با نظارت ناظر منطقه در فضای به‌اشتراک‌گذاری فایل مانند (picofile.com, bayan.ir) آپلود شده و لینک آن برای ناظر منطقه‌ای ارسال شده و داخل فایل word یا txt قرار گرفته و به‌صورت zip یا pdf در سامانه سیدا/ شبکه شاد آپلود شود.
- مسئولیت حصول اطمینان از بارگذاری صحیح اثر و ارائه به‌موقع آن، مطابق دستورالعمل به داوران، بر عهده رابطان مدرسه و ناظر منطقه است.
- سناریوی بازی، اجزا، دکوراسیون و طراحی محیطی باید متناسب با شرایط جغرافیایی و امکانات در دسترس مدرسه انجام شود و خلاقیت در تولید کلیه اجزای بازی با کمترین هزینه، یکی از معیارهای مهم ارزیابی آثار است.

 مرحله منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی:

آثار ارسالی از مرحله مدرسه‌ای، توسط تیم داوران مسلط بر بازی‌وارسازی و مهارت‌های زندگی، به‌صورت غیرحضوری بررسی شده و آثار بر اساس امتیاز رتبه‌بندی شده و آثار دارای امتیاز بالاتر از ۹۰، در دو زیر محور طراحی و طراحی و پیاده‌سازی، به گام دوم مرحله منطقه‌ای معرفی شده و وارد دوره‌های آموزشی تخصصی مهارت‌های زندگی و کسب و کار می‌شوند. پس از ارزیابی غیرحضوری تیم‌های منتخب، به‌صورت عملی، براساس شیوه‌نامه بخش اجرایی نهایی مرحله مدرسه، در یک رویداد علمی فناوری شرکت می‌کنند. در این رویداد یک روزه مفرح، همه تیم‌ها، (حداقل ۶ تیم)، در مکان مناسب تعیین شده، چیدمان خود را پیاده‌سازی کرده و بازی اتاق فرار را اجرا می‌کنند.

بعد از گام دوم مرحله منطقه‌ای، دو تیم از زیر محور طراحی و پیاده‌سازی و یک تیم از محور طراحی، به عنوان نماینده منطقه، به مرحله استانی معرفی می‌شوند.

 نکات مهم:

۱. می‌توان در مرحله منطقه‌ای، از ترکیب تیم‌های حائز نمره بالاتر از ۹۰، تیم‌های جدید با حداکثر تعداد اعضای سه نفر تشکیل داد و لزومی بر هم‌پایه‌ای بودن اعضا نیست، اما اعضای تیم‌ها باید از یک جنسیت باشند.

۲. تیم‌های شرکت‌کننده مجاز هستند، سناریو، اجزا و ابزارهای تولیدشده، نقش اعضای تیم و دکوراسیون بازی را تا پیش از شرکت در مرحله کشوری به‌دفعات لازم، مورد بازبینی و اصلاح قرار دهند.
۳. کلیه مستندات، دفتر کارنما، فرم‌های ارزیابی و فیلم‌های مربوط به اجرای نهایی تیم منتخب مرحله منطقه‌ای باید به طور کامل به دبیرخانه استانی محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی ارسال شود.
۴. شایسته است ناظر محترم منطقه این محور، با همکاری و حمایت اداره آموزش متوسطه منطقه و مدرسه محل تحصیل دانش‌آموزان تیم منتخب زیرمحور طراحی بازی، با فراهم کردن امکانات لازم جهت ساخت ابزارهای بازی هر بخش از اتاق فرار و پیاده‌سازی عملی بازی نهایی، از حضور آن‌ها در مرحله استانی حمایت کنند.

مرحله استانی:

مستندات آثار و ارائه عملی تیم منتخب مرحله قبل، در مرحله استانی، به‌صورت چهارمرحله‌ای داوری می‌شود:

گام ۱: داوری غیرحضور

بررسی فیلم‌ها و کلیه مستندات آثار ارسالی از مناطق و شهرستان‌ها، توسط تیم داوران تخصصی، به‌صورت غیرحضور و رتبه‌بندی تیم‌ها بر اساس امتیاز و دعوت ۹ تیم از زیر محور طراحی و پیاده‌سازی و سه تیم از محور طراحی بازی برای گام دوم.

نکته بسیار مهم: تیم‌های منتخب زیرمحور طراحی، بعد از معرفی به عنوان برگزیده مرحله اول استانی، دو هفته فرصت دارند که با مشارکت آموزش و پرورش منطقه/ ناحیه/ شهرستان محل تحصیل خود، مراحل بازی خود را به‌صورت عملیاتی پیاده‌سازی کنند و ضمن تکمیل اسناد و فایل‌های نهایی موردنیاز (ذکر شده در بخش طراحی و پیاده‌سازی بازی در مرحله مدرسه‌ای) و تهیه فیلم اجرای عملی بازی، کلیه مستندات به‌روزرسانی‌شده پروژه خود را به ناظر استانی ارائه کنند.

گام ۲:

در این مرحله دانش‌آموزان عضو تیم‌های منتخب مرحله قبل، به‌صورت برخط در یک جلسه ۲۰ دقیقه‌ای با هیات داوران که طبق زمان‌بندی استان و در بستر فراهم شده توسط اداره کل استان، برگزار می‌شود، شرکت کرده و به سؤالات داوران پاسخ می‌دهند. در این مرحله شش تیم انتخاب شده و به مرحله سوم معرفی می‌شوند. این دانش‌آموزان یک هفته فرصت دارند که نقاط ضعف بیان شده توسط داوران را اصلاح کرده و خود را برای شرکت در مرحله سوم داوری استانی آماده کنند.

گام ۳:

شش تیم منتخب نهایی، کلیه المان‌های ساخته‌شده، بخش‌های بازی و چیدمان موردنظرشان را آماده کرده و با هماهنگی هیات داوران و ناظران تخصصی استان، در محل تعیین شده از سوی دبیرخانه استانی، طی دو روز چیدمان را پیاده‌سازی کرده و در روز رویداد علمی-فناورانه، در یک رویداد یک‌روزه مهیج، شامل اجرای پشت سر هم همه بازی تیم‌ها، با حضور گروه‌های داوطلب شرکت‌کننده به عنوان بازیکن و با برنامه‌ریزی گروه تخصصی محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی در استان، شرکت می‌کنند. در این مرحله، ضمن بررسی دقیق و تخصصی همه مراحل بازی هر تیم و مستندات آن‌ها و تکمیل فرم‌های خودارزیابی و ارزیابی همتا و ارزیابی توسط داوران تخصصی، در پایان رویداد، در یک نشست با حضور دانش‌آموزان، نقاط قوت و ضعف همه تیم‌ها بررسی شده و از کلیه تیم‌های ارائه‌کننده تقدیر می‌شود.

گام ۴:

پس از ارائه نهایی همه تیم‌ها و ارزیابی آن‌ها، با همکاری داوران، ناظر و متخصصین محور حاضر در رویداد علمی - فناوری، یک تیم نهایی به عنوان نماینده استان به دبیرخانه کشوری معرفی می‌شود، که این تیم می‌تواند یک تیم سه‌نفره حائز بالاترین نمره در ارزیابی نهایی یا یک تیم (حداکثر شش نفره) ترکیبی از اعضای دو تیم حائز بالاترین امتیاز باشد. (یک تیم سه تا شش نفره)

نکته:

شرایط اعزام تیم ترکیبی عبارتند از:

- الف) ارائه سناریوی جدید و طراحی خلاقانه از ترکیب مراحل، بازی‌وارها، المان‌ها و چیدمان دو تیم
- ب) بازچینش نقش‌های دانش‌آموزی متناسب با سناریوی جدید و ترکیب تیم و تناسب نقش‌های تعریف شده برای هر دانش‌آموز با توانمندی‌های او



نمون برگ شماره ۱۳-۱- شناسنامه اثر محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
شناسنامه اثر محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

عنوان پروژه:		شناسنامه گروه:
		نام گروه:
حوزه کاربرد:		ژانر بازی:
		استان
		شهرستان
		نام مدرسه
		نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان
		عضو گروه
		کد ملی
		تلفن همراه
		پایه تحصیلی
		نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان
		عضو گروه
		کد ملی
		تلفن همراه
		پایه تحصیلی
		تلفن مدرسه
		هدف کلی پروژه بازی
		توضیح مختصر راجع به: ژانر، اهداف، سناریو، هر یک از مهارت‌های موردنظر و بازی‌ها و معماهای موردنظر، شرح کلی تم دکوراسیون، شیوه تقسیم کار و نقش هر یک از اعضای تیم، هزینه صرف شده برای هر یک از مواد مصرفی، ابزار و سایر بخش‌های پیاده‌سازی بازی
نام و نام خانوادگی مشاور و راهنما	نام و نام خانوادگی مدیر واحد آموزش مجری شماره‌تلفن، تاریخ و امضا	


نمون برگ شماره ۱۳-۲- فرم ارزیابی ۱ محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی
به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
ارزیابی بخش طراحی بازی
۱۰۰ امتیاز

کد تیم ثبت شده: زمینه کاربرد: تاریخ ارزیابی:
 عنوان تیم تولید کننده بازی: ژانر بازی:

ردیف	ملاک‌های ارزیابی	۰	۱	۲	۳	۴	۵	ضریب	حداکثر
۱	درک دانش‌آموزان از مفهوم هر یک از مهارت‌های زندگی و مثال‌های عملی آن و تعداد مهارت‌های تحت پوشش قرارداد شده در سناریوی بازی							۲	۱۰
۲	درک دانش‌آموزان از بازی‌وارسازی و طراحی المان‌های بازی‌های تعاملی محیطی و انتخاب ژانر مناسب							۲	۱۰
۳	میزان خلاقیت در ایده‌پردازی، نوآورانه بودن و جذاب بودن سناریو و تولید ابزارهای مورد استفاده در بازی و عدم کپی برداری از نمونه‌های داخلی و خارجی							۲	۱۰
۴	صحت علمی و تناسب ابزارها، برگه‌ها، معماها و فعالیت‌های حرکتی بازی با فضای مدرسه، امکانات در دسترس و رعایت نکات ایمنی و بهداشتی							۱	۵
۵	میزان توجه به شاخصه‌های محیط زیستی در طراحی مراحل بازی							۱	۵
۶	کیفیت نگارش دفتر کارنما، سناریو و تکرارپذیری آن (نگارش مرحله و با جزئیات دقیق تولید و طراحی همه بخش‌ها و المان‌های بازی)							۲	۱۰
۷	استفاده از ابزارهای فرایند مدیریت پروژه متناسب با بازی، مقرون به صرفه بودن و مدیریت صحیح منابع (زمان، مواد اولیه، سرمایه، تجهیزات، انرژی)							۱	۵
۸	شناخت اعضای تیم از خود و یکدیگر و نحوه تقسیم کار بر اساس آن							۱	۵
۹	توانایی اعضای تیم در شناخت و مدیریت هیجان‌های فردی و کنترل استرس هنگام دفاع از پروژه							۱	۵
۱۰	بهره‌گیری از آخرین یافته‌ها و پژوهش‌های مرتبط با موضوع و توانایی اعضای تیم در توضیح و تفسیر آن‌ها							۱	۵
۱۱	توانایی اعضای تیم در نیازسنجی و درک نیاز جامعه مخاطبان بازی و در نظر گرفتن نیازهای ویژه آن‌ها (بخش همدلی در تفکر طراحی)							۲	۱۰
۱۲	هیجان‌انگیز بودن بازی و توجه مهارت‌های حسی و حرکتی							۱	۵
۱۳	میزان نیاز مراحل مختلف بازی به طوفان فکری و همکاری تیمی در بازیکنان							۱	۵
۱۳	تناسب سناریو، معماها، المان‌ها، ابزار و دکوراسیون بازی با شرایط سنی و تحصیلی بازیکنان دوره متوسطه اول							۱	۵
۱۵	توانایی کلیه اعضای تیم در پاسخگویی صحیح به پرسش‌های داوران و هماهنگی با یکدیگر							۱	۵

حروف:
جمع کل امتیاز از ۱۰۰: عدد:
نام و نام خانوادگی داوران:

۱.

۲.

۳.

امضا:
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه / استان / کشور):

نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه / استان / کشور):



نمون برگ شماره ۱۳-۳- فرم ارزیابی ۲ محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
ارزیابی بخش طراحی و پیاده سازی بازی

کد تیم ثبت شده: زمینه کاربرد: تاریخ ارزیابی:
عنوان تیم تولید کننده بازی: ژانر بازی:

ردیف	ملاک‌های ارزیابی	۰	۱	۲	۳	۴	۵	ضریب	حداکثر
۱	درک دانش‌آموزان از مفهوم هر یک از مهارت‌های زندگی و مثال‌های عملی آن و تعداد مهارت‌های تحت پوشش قرار داده شده در سناریوی بازی							۲	۱۰
۲	درک دانش‌آموزان از بازی‌وارسازی و طراحی المان‌های بازی‌های تعاملی محیطی و انتخاب ژانر مناسب							۱	۵
۳	میزان خلاقیت در ایده‌پردازی، نوآورانه بودن سناریو و تولید ابزارهای مورد استفاده در بازی و عدم کپی‌برداری از نمونه‌های داخلی و خارجی							۱	۵
۴	صحت علمی و تناسب ابزارها، برگه‌ها، معماها و فعالیت‌های حرکتی بازی با فضای مدرسه، امکانات در دسترس و رعایت نکات ایمنی و بهداشتی							۱	۵
۵	میزان توجه به شاخصه‌های محیط زیستی در طراحی مراحل بازی و اجرای آن							۱	۵
۶	کیفیت نگارش دفتر کارنما، سناریو و تکرارپذیری آن (نگارش مرحله و با جزئیات دقیق تولید و طراحی همه بخش‌ها و المان‌های بازی)							۱	۵
۷	استفاده از ابزارهای فرایند مدیریت پروژه متناسب با بازی، مقرون‌به‌صرفه بودن و مدیریت صحیح منابع (زمان، مواد اولیه، سرمایه، تجهیزات، انرژی)							۱	۵
۸	شناخت اعضای تیم از خود و یکدیگر و نحوه تقسیم کار بر اساس آن							۱	۵
۹	کیفیت کار گروهی، میزان هماهنگی اعضای تیم با یکدیگر و انعطاف‌پذیری و همدلی در انجام وظایف متعدد بر اساس بازچینش نقش‌ها بر اساس شرایط							۱	۵
۱۰	توانایی اعضای تیم در شناخت و مدیریت هیجان‌های فردی و کنترل استرس							۱	۵
۱۱	قابلیت پیاده‌سازی بازی در محیط‌های مختلف، جابه‌جایی‌پذیری اجزا و دکوراسیون بازی و قابلیت تطابق تیم با تغییرات ناگهانی محیط اجرا							۱	۵
۱۲	بهره‌گیری از آخرین یافته‌ها و پژوهش‌های مرتبط با موضوع و توانایی اعضای تیم در توضیح و تفسیر آن‌ها							۱	۵
۱۳	توانایی اعضای تیم در نیازسنجی و درک نیاز جامعه مخاطبان بازی و در نظر گرفتن نیازهای ویژه آن‌ها (بخش همدلی در تفکر طراحی)							۱	۵
۱۳	هیجان‌انگیز بودن بازی و توجه مهارت‌های حسی و حرکتی							۱	۵
۱۵	میزان نیاز مراحل مختلف بازی به طوفان فکری و همکاری تیمی در بازیکنان							۱	۵
۱۶	میزان رضایت تیم‌های استفاده‌کننده از بازی از اجزای بازی طبق فرم ارزیابی ۱۳-۴							۱	۵
۱۷	تناسب سناریو، معماها، المان‌ها، ابزار و دکوراسیون بازی با شرایط سنی و تحصیلی بازیکنان دوره متوسطه اول							۱	۵
۱۸	میزان انصاف در تکمیل فرم خودارزیابی، میزان احترام اعضای تیم به بازخوردها، انتقادات و پیشنهادها سایر اعضای انجمن، ارزیابان و بازیکنان و استفاده از آن برای اصلاح، بازنگری و به‌روزرسانی کل فرایند بازی							۱	۵
۱۹	توانایی کلیه اعضای تیم در پاسخگویی صحیح به پرسش‌های داوران و هماهنگی با یکدیگر							۱	۵
جمع کل امتیاز از ۱۰۰: عدد:									
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور):									
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور):									
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور):									
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور):									

امضا:



نمون برگ شماره ۱۳-۴- فرم ارزیابی تیم های بازیکن شرکت کننده در بازی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
ارزیابی تیم های بازیکن در بازی تعاملی محیطی

نام و نام خانوادگی بازیکنان: تاریخ ارزیابی:
پایه تحصیلی: عنوان تیم تولید کننده بازی:

ردیف	ملاک های ارزیابی	۰	۱	۲	۳	۴	۵	ضریب	حداکثر
۱	میزان لذت بخش بودن و هیجان انگیز بودن بازی را چگونه ارزیابی می کنید؟							۲	۱۰
۲	تأثیر این بازی بر افزایش میزان شناخت شما از استعدادها و نقاط ضعف خود							۲	۱۰
۳	این بازی تا چه حد باعث شد دوستی شما با سایر بازیکنان تقویت شود و بیشتر سلیق و توانایی های آنان را درک کنید؟							۲	۱۰
۴	میزان اثرگذاری این بازی بر افزایش آرامش و مدیریت هیجان و استرس خود را چگونه ارزیابی می کنید؟							۲	۱۰
۵	در مراحل این بازی، تا چه اندازه نیازمند درک درست مسائل، ایده پردازی و پیدا کردن راه حل های جدید و خلاقانه بودید؟							۲	۱۰
۶	تا چه اندازه به تصمیم گیری گروهی و مشورت با سایر اعضای تیم نیازمند بودید؟							۲	۱۰
۷	همکاری، صبر و رفتار مهرآمیز اعضای تیم تولیدکننده بازی با خودتان را چگونه ارزیابی می کنید؟							۲	۱۰
۸	تا چه اندازه علاقمندید دوباره در این بازی شرکت کنید؟							۲	۱۰
۹	فرایند و داستان بازی را تا چه حد خلاقانه و غیرقابل پیش بینی مشاهده کردید؟							۲	۱۰
۱۰	شرکت در این بازی تا چه اندازه به یادگیری مسائل مختلف علمی-آموزشی- فرهنگی شما مؤثر بود؟							۲	۱۰
جمع کل امتیاز از ۱۰۰: عدد:									
حروف:									

لطفاً نقاط ضعف و قوت، انتقادات و پیشنهادات خود را برای دوستانتان بنویسید تا بتوانند برای بهبود و اصلاح بازی از آن استفاده کنند.



نمون برگ شماره ۱۳-۵ - خود ارزيابي محور بازي هاي مهارتي و توسعه فردي

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمي

خودارزيابي بازي محيطي

نام تيم: کد ثبت تيم: تاريخ ارزيابي:
 نام تکميل کننده فرم به نمايندگي تيم:

ردیف	ملاک های ارزیابی	۰	۱	۲	۳	۴	۵	ضریب	جمع	
۱	تولید و طراحی المان های بازی تا چه حد در توسعه مهارت های خودشناسی، کنترل هیجان و کاهش استرس شما تاثیر داشته است؟							۱	۵	
۲	تا چه اندازه یادگیری مهارت های مرتبط با همدلی، ارتباط میان فردی و ارتباط موثر بر کیفیت کار گروهی و کیفیت پروژه، موثر بوده است؟							۱	۵	
۳	میزان خلاقیت در ایده پردازی، نوآورانه بودن سناریو و تولید ابزارهای مورد استفاده در بازی و عدم کپی برداری از نمونه های داخلی و خارجی							۲	۱۰	
۴	چقدر آمادگی دارید که در صورت نیاز کل سناریو و بخش های بازی تان را تغییر دهید؟							۱	۵	
۵	تا چه اندازه تمایل دارید پروژه این بازی را ادامه داده و آن را به کسب و کار تبدیل کنید؟							۱	۵	
۶	صحت علمی و تناسب ابزارها، برگه ها، معماها و فعالیت های حرکتی بازی با فضای مدرسه، امکانات در دسترس و رعایت نکات ایمنی و بهداشتی							۱	۵	
۷	تا چه اندازه در طراحی و اجرای بازی شما شاخصه های محیط زیستی رعایت شده است؟							۱	۵	
۸	کیفیت نگارش دفتر کارنما، سناریو و تکرارپذیری آن (نگارش مرحله و با جزئیات دقیق تولید و طراحی همه بخش ها و المان های بازی)							۲	۱۰	
۹	استفاده از ابزارهای فرایند مدیریت پروژه متناسب با بازی، مقرون به صرفه بودن و مدیریت صحیح منابع (زمان، مواد اولیه، سرمایه، تجهیزات، انرژی)							۱	۵	
۱۰	قابلیت پیاده سازی بازی در محیط های مختلف، جابه جایی پذیری اجزا و دکوراسیون بازی و قابلیت تطابق تیم با تغییرات ناگهانی محیط اجرا							۲	۱۰	
۱۱	بهره گیری از آخرین یافته ها و پژوهش های مرتبط با موضوع و توانایی اعضای تیم در توضیح و تفسیر آن ها							۱	۵	
۱۲	کیفیت کار گروهی، میزان هماهنگی اعضای تیم با یکدیگر و تناسب وظایف با علائق و استعداد اعضای تیم							۱	۵	
۱۳	هیجان انگیز بودن بازی و توجه مهارت های حسی و حرکتی							۱	۵	
۱۴	میزان نیاز مراحل مختلف بازی به طوفان فکری و همکاری تیمی در بازیکنان							۱	۵	
۱۵	میزان لذت بخش بودن و هیجان انگیز بودن بازی را چگونه ارزیابی می کنید؟							۱	۵	
۱۶	تناسب سناریو، معماها، المان ها، ابزار و دکوراسیون بازی با شرایط سنی و تحصیلی بازیکنان دوره متوسطه اول							۲	۱۰	
		جمع کل امتیاز از ۱۰۰			عدد:			به حروف:		
		نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه / استان / کشور) :								
		نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه / استان / کشور) :								
		امضا:								



نمون برگ شماره ۱۳-۶- دفتر کارنما بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی

عنوان تیم:

.....

نام و نام خانوادگی تولید کننده:
.....-۲
کد ملی:

پایه: هفتم هشتم نهم

نام و نام خانوادگی تولید کننده:
.....-۲
کد ملی:

پایه: هفتم هشتم نهم

نام و نام خانوادگی تولید کننده:
.....-۱
کد ملی:

پایه: هفتم هشتم نهم

نام تیم:

استان: شهرستان / منطقه / ناحیه: * اثر فردی گروهی

نام مدرسه: عادی خاص دخترانه پسرانه تلفن مدرسه:

نام دبیر راهنما: رشته دبیر راهنما: نام مدیر مدرسه:

نام رابط علمی دست سازه منطقه: شماره تماس رابط علمی:

لطفاً برای کسب اطلاعات بیشتر در کانال اطلاع رسانی جشنواره نوجوان خوارزمی در سامانه سیدا/ شبکه شاد عضو شوید:
[@nojavan_kharazmi](https://www.instagram.com/nojavan_kharazmi)

- این دفتر اثر ارزشمند شماست؛ برای ثبت همه مراحل سفر هیجان‌انگیز و جالب تیم‌تان از یادگیری مهارت‌های مختلف زندگی، پژوهش، مطالعه، ایده‌پردازی اولیه، نگارش سناریو، مشورت مداوم و همفکری و اصلاح مداوم ایده‌ها، تولید المان‌ها، بخش‌ها و دکوراسیون بازی، چیدمان و پیاده‌سازی محیطی، و تجربه جالب تکرارهای هوشمندانه اجرای بازی با شرکت خودتان و دوستانتان.
 - یادداشت کردن را از زمانی آغاز کنید که در انجمن بازی عضو شدید و ایده‌های اولیه اجرای یک بازی اتاق فرار به ذهنتان رسید. المان‌های بازی شما می‌تواند شامل ساخت معماها، برگه‌ها، اسباب بازی‌ها، آزمایش‌ها، و همه ابزارهای نوآورانه به چالش کشیدن بازیکنان باشد، در قالب دست‌سازه، نرم‌افزار، اجرای نمایش، انجام یک آزمایش علمی، مناظره، انجام یک فعالیت حسی-حرکتی، و ... باشد.
 - فرآیند یادگیری و تجربه اعضای تیم در زمینه تولید بازی را به صورت روزانه یادداشت کنید و هر مطلبی را که وارد دفتر می‌کنید تاریخ‌گذاری نموده و بنویسید که چه قدر وقت صرف آن کرده‌اید.
 - به سؤالات با دقت پاسخ دهید و در هر زمینه‌ای که لازم می‌دانید، بخش‌های مناسب را اضافه کنید.
- توجه: در فایل word دفترکارنما، فاصله بین سؤالات و تعداد صفحات، نسبت به پاسخ شما قابل ویرایش و تغییر است.

تلفن دانش‌آموزان در شبکه شاد: نفر اول: نفر دوم:

تاریخ مرحله مدرسه‌ای: تاریخ مرحله منطقه‌ای: تاریخ شروع به کار شما:			
ماه	هفته	برنامه وقایع هفتگی	زمان پیش‌بینی شده
	۱		زمان واقعی
	۲		
	۳		
	۴		
	۱		
	۲		
	۳		
	۴		



- تیم‌های بازیکن داوطلب از شرکت در بازی شما چه احساسی داشتند؟ خلاصه‌ای از انتقادات و پیشنهادهای آن‌ها را بنویسید.
- در جریان کار ساخت پروژه خود با چه مشکلاتی مواجه شدید؟
- راه‌حلی را که برای غلبه بر مشکلات به کار گرفته‌اید یادداشت کنید.
- آیا در طراحی و تولید خود مدیریت منابع (زمان، مواد اولیه، سرمایه، تجهیزات، انرژی) داشته‌اید؟ توضیح دهید.
- آیا پروژه شما قابلیت تعمیم و تولید و پیاده‌سازی محیطی در محل‌های مختلف را دارد؟ توضیح دهید.
- تا لحظه تحویل دفتر کارنما، چند بار پروژه را اصلاح کردید؟ با ذکر زمان حدودی، توضیح دهید.
- برای اصلاح و ارتقای بازی در مراحل بعد چه ایده‌هایی دارید؟ به چه امکاناتی برای پیاده‌سازی آن نیاز دارید؟ به طور نسبی زمان این ارتقا را تخمین بزنید.
- اسامی افراد و مراکزی که در طراحی و تهیه پروژه شما به شما کمک نموده‌اند را با ذکر سمت بنویسید.
- چنانچه پیشنهاد و انتقادی به جشنواره دارید بیان کنید.

فلوچارت بازی و پوستر معرفی بازی

لطفاً برای معرفی بازی خود یک فلوچارت و یک پوستر خلاقانه و زیبا طراحی کنید و فایل آن را به دفتر کارنمای خود پیوست فرمایید. (در محیط‌های ساده طراحی مانند پاورپوینت یا محیط‌های طراحی گرافیکی پیشرفته طبق سلیقه خودتان)

پوستر خود را در این محل درج کنید.
(توجه: ابعاد اصلی برای چاپ، A3 خواهد بود.)

