



یازدهمین دوره جشنواره نوجوان خوارزمی

«یادواره طرح شهید کاظمی آشتیانی»

گروه برنامه ریزی

فعالیت‌های علمی، پژوهشی و مهارتی دانش‌آموزان
«دبیرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی»

محور

«فعالیت‌های آزمایشگاهی»

ناظر علمی و کشوری: مریم قربانی

عضو گروه علمی: مهدی تمدن، علیرضا پیربیگی



این محور به منظور «**اثربخشی 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»، در یازدهمین دوره جشنواره، دانش‌آموزان هر سه پایه، مطابق گام‌های زیر به صورت «**حضور و عملی**» به فعالیت می‌پردازند.

- **مرحله مدرسه‌ای:**

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 مربوطه
- **نکته:** در تمام مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی و استانی، گروه‌های شرکت‌کننده «**فقط مطابق سرفصل‌ها و مباحث کتاب درسی همان پایه**» مورد ارزشیابی قرار خواهند گرفت.
- طراحی و انجام یک آزمایش در ارتباط با موضوع ارائه شده
- تکمیل نمون برگ 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 ۱۰ دقیقه)
- پاسخ به سؤالات علمی - مهارتی با توجه به مباحث کتاب درسی پایه مربوطه

- **مرحله منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی و 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 تحقیق و پژوهش** (۱۰ دقیقه)
- ارائه و دفاع از آثار تهیه شده (تحقیق و پژوهش) (حل مسئله به روش علمی) توسط گروه‌های دانش‌آموزی (مرتبط با هر پایه) و بررسی آن توسط داوران به صورت حضوری
- منتخبان مرحله مدرسه‌ای (راه یافتگان مرحله منطقه‌ای و استانی) هر پایه قبل از اجرای مرحله منطقه‌ای و استانی اقدام به انجام تحقیق و پژوهش با مشخصه‌های زیر نموده و اثر پژوهشی خود را طبق زمان تعیین شده و مطابق ضوابط به دبیرخانه منطقه‌ای و استانی ارسال نمایند.

پایه هفتم: انجام تحقیق و پژوهش با موضوعات: انرژی‌های تجدیدپذیر - فرونشست زمین - انرژی هسته‌ای و کاربردهای آن

پایه هشتم: انجام تحقیق و پژوهش با موضوعات: زیست فناوری - سلول‌های بنیادی و پزشکی بازساختی

پایه نهم: انجام تحقیق و پژوهش با موضوعات: پلاسما (حالت چهارم ماده) - پرورش قارچ - گیاهان دارویی بومی استان (مانند گل انگشتانه، باقلا و ...)

نکته ۱: حداکثر تعداد صفحات مفید پژوهش بین ۴ تا ۵ صفحه است.

نکته ۲: در هر پایه فقط یک موضوع انتخاب شود.

■ **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 دفترآموزش 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 (۲ نفره) انجام شود.
- ۶) مطابق نمون برگ‌های داوری این محور «فرآیند خودسنجی» توسط دانش‌آموزان به عمل آید.



۱۰۰ امتیاز

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
طراحی و انجام آزمایش - سؤالات علمی - مهارتی

| | |
|--------------------------------|----------------------------------------------------|
| شناسه گروه: | نام و نام خانوادگی دانش آموزان: ۱- ۲- |
| استان: | تلفن دانش آموزان: ۱- ۲- |
| منطقه / ناحیه / شهرستان: | نام مدرسه: تلفن مدرسه: |
| پایه تحصیلی: | ساعت: تاریخ: نام دبیر راهنما: |

| ردیف | معیارهای سنجش (دانش، مهارت، نگرش) | سقف امتیاز | امتیاز کسب شده | توضیحات |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------------|---------|
| ۱ | ارائه طرحواره آزمایش (اینفوگرافیک، نقشه مفهومی و ...) و موضوع آزمایش | ۵ | | |
| ۲ | انتخاب درست ابزار و مواد، با تأکید بر سادگی و توجه به روش صحیح کار با آنها | ۱۰ | | |
| ۳ | انجام صحیح آزمایش ، مراحل آن و صحت علمی آزمایش | ۲۰ | | |
| ۴ | ثبت داده‌های آزمایش و نتیجه‌گیری صحیح (گزارش نویسی) | ۱۰ | | |
| ۵ | پاسخ به سوال داوران در مورد آزمایش طراحی شده | ۵ | | |
| ۶ | احترام متقابل و مشارکت گروهی در مراحل اجرای آزمایش | ۵ | | |
| ۷ | رعایت نکات ایمنی و زیست محیطی و موازین بهداشتی در مراحل اجرای آزمایش و نظافت و مرتب کردن وسایل | ۵ | | |
| ۸ | رعایت زمان، سرعت عمل، دقت و تمرکز در اجرای مراحل آزمایش | ۵ | | |
| ۹ | نوآوری و خلاقیت در اجرای هر یک از مراحل آزمایش | ۵ | | |
| ۱۰ | هم‌فکری و پاسخ صحیح به سؤالات علمی - مهارتی (گام دوم) | ۳۰ | | |
| | جمع امتیاز | ۱۰۰ | | |

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

(بازخورد و ثبت فرآیند علمی عملکرد دانش آموزان)

| |
|--|
| |
|--|



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
گزارش کار فعالیت‌های آزمایشگاهی

| | |
|-------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| استان: منطقه / ناحیه / شهرستان: | نام و نام خانوادگی اعضای گروه: ۱-..... ۲-..... |
| موضوع آزمایش (انجام شده / طراحی شده): | |
| وسایل و مواد مورد نیاز: | |
| شرح آزمایش، مشاهدات و ثبت اندازه‌گیری‌ها و ...: | |
| یافته‌ها، نتیجه‌گیری و کاربرد: | |



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
تحقیق و پژوهش (حل مسئله به روش علمی)
ویژه هر سه پایه

۵۰ امتیاز

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان: ۱- ۲- | شناسه گروه: |
| تلفن دانش‌آموزان: ۱- 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: | عنوان تحقیق و پژوهش: |
| نام دبیر راهنما: | |

| ردیف | مؤلفه‌های مورد داوری | سقف امتیاز | امتیاز کسب شده | ملاحظات |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|----------------|---------|
| ۱ | ساختار مناسب عنوان و چکیده، اهداف اصلی پژوهش | ۵ | | |
| ۲ | بهره‌گیری از روش شناسی صحیح و متناسب با مسأله - ارائه منابع مناسب استفاده از پیشینه پژوهشی معتبر، به روز و مرتبط با موضوع مورد مطالعه | ۱۰ | | |
| ۳ | توصیف مناسب یافته‌ها همراه با ارائه تصاویر و بحث پیرامون نتایج پژوهش | ۱۰ | | |
| ۴ | روان و قابل فهم بودن متن پژوهش و برخورداری از حجم کافی و مناسب | ۵ | | |
| ۵ | ارائه پژوهش (تسلط در ارائه - فن بیان مناسب - مدیریت زمان) | ۱۰ | | |
| ۶ | پاسخگویی به سوالات داوران در رابطه با پژوهش صورت گرفته | ۱۰ | | |
| جمع امتیاز | | ۵۰ | | |
| نظرات داور برای پژوهشگر: (شامل نقاط قوت و ضعف پژوهش صورت گرفته و هر موضوع و مشکلی که باید مد نظر قرارگیرد.) | | | | |
| نام و نام خانوادگی داور: | | امضا: | | |
| نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور): | | امضا: | | |



یازدهمین دوره جشنواره نوجوان خوارزمی
«یادواره طرح شهید کاظمی آشتیانی»

گروه برنامه ریزی
فعالیت های علمی، پژوهشی و مهارتی دانش آموزان
«دبیرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی»
1403-1404

محور
«دست سازه»

ناظر علمی و کشوری: رامین رامتین
ناظر علمی و کشوری دوره نهم: محمد شاهی
عضو گروه علمی: حمید نعمت بخش



6- محور دست سازه

در این محور، دانش آموزان تمام پایه های دوره اول متوسطه با الهام از محتوای درسی تمامی دروس، به ویژه شایستگی ها و مهارت های موجود در برنامه درسی کار و فناوری و مسائل مهم، دست سازه خود را در قالب پروژه ای خلاقانه، با راهنمایی دبیر تخصصی به صورت گروهی (2 نفره) و یا انفرادی، تولید و ارائه می نمایند. محور دست سازه در 3 زیر محور: اسباب بازی، اینترنت اشیا (IOT) و دست سازه های خلاقانه (آزاد) برگزار می شود.

اثر برگزیده به همراه دفتر کارنما و فیلم (10 دقیقه ای) مستند، از فرآیند طراحی و تولید به مرحله بعد ارسال می شود. در تمام مراحل اجرای جشنواره، آثار دانش آموزان مطابق گام های پیش بینی شده در دفتر کارنما و جدول ارزشیابی و طی مراحل زیر ارزیابی می شود:

۱. طراحی و تولید دست سازه
۲. تهیه مستندات از فرآیند تولید اثر در قالب دفتر کارنما و فیلم (10 دقیقه ای)
۳. ارزیابی غیر حضوری: (بررسی کیفی مستندات دفتر کارنما و گزارش تصویری از فرآیند طراحی و تولید دست سازه در قالب «فیلم ۱۰ دقیقه ای» مطابق با شاخص های ذکر شده در شیوه نامه)
۴. ارزیابی حضوری: (ارائه شفاهی و دفاع از اثر)

نکته: ابزارشناسی در در مرحله مدرسه ای و منطقه ای

با توجه به اهمیت شناخت ابزار و قطعات مختلف، لازم است از کلیه ابزارها و قطعاتی که در فعالیت های مختلف کتب کار و فناوری بکار می رود؛ استفاده شود و ارزیابی لازم جهت شناسایی ابزار و قطعات، توسط دانش آموز و بیان توضیحات مورد نظر برای داوران در مراحل مدرسه ای و منطقه ای صورت پذیرد.

جدول 6-1- 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 با رویکرد اصول مکترونیک طراحی و تولید کنند. این زیر محور جهت ایجاد زمینه ای مناسب به منظور آشنایی عمیق تر دانش آموزان با مفاهیم بازی، اسباب بازی، ساز و کار حرکتی و ایجاد بستری برای طرح ایده های نو، کارآفرینی و ارتقای سطح کمی و کیفی پروژه های کتاب کار و فناوری و در چهارچوب ارتقای شایستگی های موجود در برنامه درسی با رویکرد سازوکارهای حرکتی ایجاد شده است. اسباب بازی های تولید شده، به عنوان یکی از کالاهای مهم فرهنگی و اقتصادی با تقویت مهارت های روانی- حرکتی، سازنده یک اجتماع، فرهنگ و نسل آینده خواهد بود. | اسباب بازی  1 |
| در این زیر محور، با عنوان اینترنت اشیا (IOT: Internet of Things)، شرکت کنندگان تلاش خواهند کرد که تجهیزات الکترونیکی که از قبل ساخته شده اند و شامل تعداد زیادی سنسور و عملگر (مانند سنسور دما، سنسور رطوبت، تجهیزات تشخیص فاصله و ...) هستند، را در یک فرآیند برنامه نویسی و ساخت محصول به کارگیرند و از این تجهیزات، جهت حل خلاقانه مسائل و مدیریت هوشمند <u>اماکن مسکونی یا صنعتی</u> براساس قواعد دست سازه ها استفاده کنند. این محور در راستای گسترش مفاهیم فناورانه نوین خواهد بود. | اینترنت اشیا  2 |
| در این زیر محور، سایر پروژه های 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)  3 |

• تذکر: در زیر محور اسباب باز باید از مباتی مکانیک، الکترونیک، برنامه نویسی حداقل از ۲ مورد استفاده شده باشد

جدول 6-2- 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 6-3- راهنمای تهیه مستندات محور دست سازه

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| <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>1- دفتر کارنما</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>2- بخش های مورد انتظار فیلم 10 دقیقه ای</p> |
| <p>کالانما (کاتالوگ) جهت راهنمایی مشتری برای استفاده صحیح از دست سازه طراحی شود.</p> | <p>3- کالانما (کاتالوگ)</p> |
| <p>آگهی نمایشگاهی (پوستر) برای نصب در نمایشگاه دست سازه ها در مراحل اجرایی (مدرسه، منطقه، استان و کشوری).</p> | <p>4- آگهی نمایشگاهی (پوستر)</p> |
| <p>در صورتی که اثر توسط مراجع ذیصلاح تایید شده باشد اصل گواهی تایید، ضمیمه مستندات ارسال شود.</p> | <p>5- گواهی تایید اثر</p> |
| <p>فرم داوری با توجه به شاخص های مندرج در فرم توسط داوران محترم تنظیم خواهد شد.</p> | <p>6- فرم داوری</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. | |



100 امتیاز

به نام خدا

نمون برگ شماره 6-1- ارزیابی محور دست سازه

جشنواره نوجوان خوارزمی
زیرمهورهای (اسباب بازی، اینترنت اشیا (IOT)، دست سازه خلاقانه (آزاد))

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

| معیار | ردیف | زیرمعیار | امتیاز | امتیاز مکتسبه | ذکر دقیق دلایل کسر امتیاز |
|---------------|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------|---------------------------|
| مستندسازی | 1 | کیفیت تدوین و تکمیل دفتر کارنمای اثر | 5 | | |
| | 2 | کیفیت فیلم معرفی اثر | 3 | | |
| | 3 | کیفیت کالانما (کاتالوگ) راهنمای استفاده برای مشتری | 3 | | |
| | 4 | کیفیت آگهی نمایشگاهی اثر (پوستر) | 3 | | |
| طراحی و تولید | 5 | انطباق عملکرد اثر با توضیحات دفتر کارنما | 10 | | |
| | 6 | بهره گیری از پژوهش‌های مرتبط (نظریه های علمی معتبر و یافته‌های جدید) | 10 | | |
| | 7 | خلاقیت در طراحی، ساخت و ارائه محصول | 10 | | |
| | 8 | مدیریت منابع (زمان، مواد اولیه، سرمایه، تجهیزات، انرژی) | 5 | | |
| | 9 | استحکام و تناسب ابعاد و اندازه محصول متناسب با مصرف کننده | 5 | | |
| | 10 | توجه به نکات بهداشتی، ایمنی و ارگونومی متناسب با مصرف کننده | 5 | | |
| | 11 | توجه به نکات محیط زیستی و اخلاق حرفه‌ای | 5 | | |
| | 12 | انتخاب نام و نشان متناسب | 3 | | |
| | 13 | در نظر گرفتن امکان بازار (فروش)، امکان فنی (ساخت)، امکان اقتصادی (با صرفه بودن) | 9 | | |
| | 14 | بازاریابی و تبلیغات کاربردی متناسب علمی | 5 | | |
| | 15 | توجه به زیبایی و گرافیک و تصویرسازی متناسب با فرهنگ جامعه | 3 | | |
| ارائه و دفاع | 16 | کیفیت و نکات بسته بندی محصول | 3 | | |
| | 17 | تسلط به طرح، نقشه و روابط علمی استفاده شده در طراحی و ساخت | 3 | | |
| | 18 | پاسخ مناسب به پرسش‌های داوران (شناخت ابزار و قطعات مختلف بکاررفته، سوالات فنی و تخصصی و ...) | 10 | | |
| | جمع امتیاز | | | | |

| | | |
|------------------------------------------------------------------|------------|----------------|
| جمع کل امتیاز از 100 | عدد: | به حروف: |
| نام و نام خانوادگی داوران: | امضا: | |
| 1. | | |
| 2. | | |
| 3. | | |
| 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 6-2- دفتر کارنما دست سازه

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی

نام پروژه:

نوع دست سازه:

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

| | | |
|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>(محل درج عکس دست سازه) تصویر محصول</p> | <p>درج عکس دانش آموز</p> <p>نام و نام خانوادگی تولید کننده:-2</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:-1</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_kharzmi

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 ایده‌یابی:

لطفاً از طریق روش‌های مختلف «ایده‌یابی و خلاقیت»، ایده و پروژه خلاقانه خود را در پاسخ به یک مشکل، مسأله و نیاز موجود و آتی پیدا کنید.

- ۱- نام ایده و پروژه شما چیست؟
- ۲- ماجرا و مسیر و هدف از انتخاب ایده خود را بنویسید.
- ۳- در کادر زیر برای ایده خود با استفاده از روش‌های (با دست آزاد یا با ابزار نقشه‌کشی و یا با رایانه) یک طرح اولیه ترسیم کنید.

اندازه کادر متناسب با تصویر مدنظر، تنظیم شود.

- ۴- اطلاعاتی در مورد ایده و پروژه خود را در اینترنت به زبان فارسی جستجو کنید.
 - کلمات کلیدی خود را در هنگام جستجوی فارسی در اینترنت بنویسید:
 - نام چند تارنما (سایت) را که در آن جستجوی فارسی می‌کنید، بنویسید:
 - اطلاعاتی در مورد ایده و پروژه خود را در اینترنت به زبان انگلیسی جستجو کنید.
 - کلمات کلیدی خود را در هنگام جستجوی انگلیسی در اینترنت بنویسید:
 - نام چند تارنما (سایت) را که در آن جستجو به زبان انگلیسی می‌کنید، بنویسید:
- ۵- آیا نمونه پروژه خود را بعد از جستجو از منابع مکتوب و اینترنتی پیدا کردید؟
- ۶- مزیت، برتری و تفاوت ایده شما نسبت به کارهای مشابه چیست؟
- ۷- جزئیات علمی ایده خود را بیان کنید. (فرضیات علمی، فرمول،)
- ۸- مواردی از جزئیات علمی ایده که در مورد آنها نیاز به مطالعه یا همکاری دارید بیان کنید.
- ۹- چه منبعی در خصوص جزئیاتی که نمی‌دانید در نظر گرفته‌اید؟ (کتاب، اینترنت، استاد راهنما و ...)
- ۱۰- آیا ایده شما نیازی از جامعه را برطرف می‌کند؟ در کدام قسمت کاربرد عملی دارد؟
- ۱۱- آیا پروژه شما قابلیت کارآفرینی «تعمیم، فروش محصول و تجاری‌سازی بر بستر بوم مدل کسب و کار» دارد؟ (به تصویر ۱-۷ و توضیحات بوم مدل کسب و کار در محور بازارچه کسب و کار مراجعه شود).

برآورد هزینه

امکان بازار (فروش)

امکان فنی (ساخت)

امکان اقتصادی (با صرفه بودن)

آیا برای محصول خود بازاریابی و تبلیغات کاربردی متناسب علمی داشته‌اید؟ توضیح دهید.

آیا به زیبایی، گرافیک و تصویرسازی محصول خود، متناسب با فرهنگ جامعه پرداخته‌اید؟

آیا بسته‌بندی با کیفیتی برای محصول خود، انتخاب کرده‌اید؟

برآورد هزینه : تومان قیمت تمام شده برای فروش : تومان

فهرست و قیمت اقلام و خدمات مورد نیاز 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 |
|-----|------|--------------------|-------------------|------------|
| | 1 | | | |
| | 2 | | | |
| | 3 | | | |
| | 4 | | | |
| | 1 | | | |
| | 2 | | | |
| | 3 | | | |
| | 4 | | | |
| | 1 | | | |
| | 2 | | | |
| | 3 | | | |
| | 4 | | | |

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 کارایی 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 درمورد 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 دست‌سازه 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 دست‌سازه، **A3** خواهد بود.)

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



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
خودارزیابی

100 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 | ذکر دقیق دلایل کسر امتیاز |
|------------------------------|------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------|------------------|------------------------------|
| مستندسازی | 1 | کیفیت تدوین و تکمیل دفتر کارنمای اثر | 5 | | |
| | 2 | کیفیت فیلم معرفی اثر | 3 | | |
| | 3 | کیفیت کالانما (کاتالوگ) راهنمای استفاده برای مشتری | 3 | | |
| | 4 | کیفیت آگهی نمایشگاهی اثر (پوستر) | 3 | | |
| طراحی و تولید | 5 | انطباق عملکرد اثر با توضیحات دفتر کارنما | 10 | | |
| | 6 | بهره گیری از پژوهش‌های مرتبط (نظریه‌های علمی معتبر و یافته‌های جدید) | 10 | | |
| | 7 | خلاقیت در طراحی، ساخت و ارائه محصول | 10 | | |
| | 8 | مدیریت منابع (زمان، مواد اولیه، سرمایه، تجهیزات، انرژی) | 5 | | |
| | 9 | استحکام و تناسب ابعاد و اندازه محصول متناسب با مصرف کننده | 5 | | |
| | 10 | توجه به نکات بهداشتی، ایمنی و ارگونومی متناسب با مصرف کننده | 5 | | |
| | 11 | توجه به نکات محیط زیستی و اخلاق حرفه‌ای | 5 | | |
| کارآفرینی و تجاری سازی | 12 | انتخاب نام و نشان متناسب | 3 | | |
| | 13 | در نظر گرفتن امکان بازار (فروش)، امکان فنی (ساخت)، امکان اقتصادی (با صرفه بودن) | 9 | | |
| | 14 | بازاریابی و تبلیغات کاربردی متناسب علمی | 5 | | |
| | 15 | توجه به زیبایی و گرافیک و تصویرسازی متناسب با فرهنگ جامعه | 3 | | |
| ارائه و دفاع | 16 | کیفیت و نکات بسته بندی محصول | 3 | | |
| | 17 | تسلط به طرح، نقشه و روابط علمی استفاده شده در طراحی و ساخت | 3 | | |
| | 18 | پاسخ مناسب به پرسش‌های داوران (شناخت ابزار و قطعات مختلف بکاررفته، سوالات فنی و تخصصی و ...) | 10 | | |
| جمع امتیاز | | | | | |

جمع کل امتیاز از 100

عدد:

.....

به حروف:

.....



یازدهمین دوره جشنواره نوجوان خوارزمی
«یادواره طرح شهید کاظمی آشتیانی»

گروه برنامه ریزی
فعالیت های علمی، پژوهشی و مهارتی دانش آموزان
«دبیرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی»
۱۴۰۳-۱۴۰۴

محور

« سلامت و تربیت بدنی »

ناظر علمی و کشوری: اکبر میرزایی کالار
عضو گروه علمی: مجید لطفی



ه- محور سلامت و تربیت بدنی

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 جسمی 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، به صورت انفرادی در محور سلامت و تربیت بدنی شرکت خواهند کرد.

نکات مهم:

- در مرحله مدرسه مسئولیت اجرای آزمون بر عهده دبیر تربیت بدنی و با نظارت و هماهنگی مدیر آموزشگاه می باشد.
- در مراحل (منطقه و استان) کارشناس/کارشناس مسئول تربیت بدنی شهرستان/منطقه/ناحیه و اداره تربیت بدنی و فعالیت های ورزشی استان مسئولیت برگزاری آزمون را بر عهده خواهند داشت.
- در صورت برگزاری مرحله کشوری آزمون ها مانند مرحله استانی خواهد بود.
- داشتن گواهینامه سلامت و رضایتنامه «ولی قانونی دانش آموز» برای شرکت در آزمون عملی، ضروری است.
- حضور پزشک در محل برگزاری آزمون عملی ضروری است.
- در تمام مراحل، آزمون به صورت انفرادی برگزار خواهد شد و آزمون ها برای دانش آموزان دختر و پسر به صورت مجزا انجام شود.
- در مرحله استانی و کشوری، امتیاز نهایی دانش آموز مجموع امتیاز آزمون علمی (۴۰ درصد) و آزمون عملی (۶۰ درصد) می باشد؛ و در بخش آزمون عملی زمان کلی آزمون از لحظه شروع آزمون با سوت سرداور در ایستگاه اول آغاز و تا سوت پایان که توسط سرداور در ایستگاه پنجم زده می شود، پایان می یابد.
- منابع آزمون علمی توسط اعضای علمی محور و از مباحث حیطه دانشی دو حوزه سلامت و تربیت بدنی کتاب راهنمای معلم تربیت بدنی و پس از برگزاری مرحله منطقه ای معرفی خواهد شد.
- به ازای هر خطای تعریف شده که دانش آموز در هر ایستگاه انجام دهد یک ثانیه به زمان نهایی او اضافه می شود.
- تعداد داوران در مرحله منطقه و استان سه داور می باشد.

مرحله مدرسه:

انجام سه آزمون (پلانک، پرش سارجنت و پله). بعد از گرفتن سه آزمون فوق توسط دبیر تربیت بدنی در مدرسه دانش آموزی که بالاترین امتیاز از ۱۰۰ را کسب نماید به مرحله منطقه/ناحیه/شهرستان معرفی می شود.

نکته مهم: در مرحله مدرسه نیازی به اجرای مجدد آزمون ها نیست، و رکوردهای سه آزمون فوق برای ارزشیابی نیمسال اول برای ثبت مرحله مدرسه ای منظور گردد.

آزمون پلانک روی ساعد (هدف: ارزیابی قدرت و استقامت عضلانی)

نحوه اجرای آزمون: در این آزمون دانش آموز باید با آرنج خم به شکم روی زمین دراز کشیده و با فرمان شروع بر روی ساعد و انگشتان پای خود قرار گیرد، در حالیکه سر و گردن، بالاتنه و پاها در یک راستا باشند بدن خود را به همین

وضعيت نگه دارد. ملاک ارزيابي مدت زمان به ثانيه است که دانش آموز می تواند اين حالت را حفظ نمايد.

خطا های آزمون:

- بر هم خوردن حالت صاف بدن.
- ايجاد قوس های نامتعارف در بدن.

آزمون پرش سار جنت (هدف: ارزيابي توان)

دانش آموز به پهلو در کنار ديوارى که مدرج شده است با صاف نگه داشتن پاها و تنه قرار می گيرد و دست کشيده خود را بر روى نوار مدرج قرار می دهد. در اين حالت عددی که نوک انگشتان دانش آموز نشان می دهد ثبت می شود. سپس از دانش آموز می خواهيم با تمام توان خود (با خم کردن و تاب دادن بدن به صورت درجا و بدون دورخيز) به سمت بالا جهش کرده و با نوک انگشتان خود بالاترين نقطه نوار مدرج شده را لمس نمايد. بالاترين عددی که دانش آموز پس از سه بار تلاش موفق به لمس آن شده است ثبت می شود. فاصله بين دو عدد ثبت شده رکورد فرد محسوب می شود.

خطا های آزمون:

برخورد دست يا تکیه دادن دست به ديوار در هنگام پرش

آزمون پله (هدف: ارزيابي استقامت قلبی-تنفسی)

نحوه اجرای آزمون: در اين آزمون دانش آموز بايد پشت پله ۳۰ سانتی متری قرار بگيرد و برای شروع همراه با ضرب آهنگ مترونوم و با یک حرکت متناوب چهار مرحله ای ابتدا پای راست و سپس پای چپ خود را بالای پله و در برگشت هم ابتدا پای راست خود و سپس پای چپ را روى زمين قرار دهد. مدت زمان اجرای اين آزمون ۳ دقيقه بوده و دانش آموز می تواند با پای چپ هم آزمون را شروع کند. ملاک ارزيابي اين آزمون تعداد ضربان قلب اندازه گيری شده در یک دقيقه می باشد برای اين منظور پس از اتمام آزمون دانش آموز بر روى یک صندلی نشسته و بعد از پنج ثانيه ضربان قلب او را در یک دقيقه محاسبه می کنيم.

خطا های آزمون:

- قرار ندادن کامل کف پا روى پله.
- عدم رعايت ترتيب درست در حرکات پا.
- پيوسته نبودن اجرا.
- هماهنگ نبودن با ضرب آهنگ مترونوم.

مرحله منطقه/ناحیه/شهرستان:

در اين مرحله سه آزمون مرحله مدرسه با نظارت ناظر منطقه/ناحیه/شهرستان و سه داور ديگر که توسط ناظر مشخص می شود؛ در یک روز برای تمام دانش آموزان راه يافته به اين مرحله اجرا می شود و دانش آموزانی که بالاترين امتياز را کسب نمايند به مرحله استان معرفی می گردند.

مرحله استان:

در این مرحله دانش‌آموزان سه آزمون مهارتی (والیبال، بسکتبال، هندبال) و دو آزمون آمادگی جسمانی (جابجا کردن کیسه‌های شنی و عبور از موانع) را به صورت ایستگاهی و به ترتیب مشخص شده انجام خواهند داد.

ایستگاه شماره یک: آزمون پنجه والیبال

وسایل و فضای مورد نیاز:

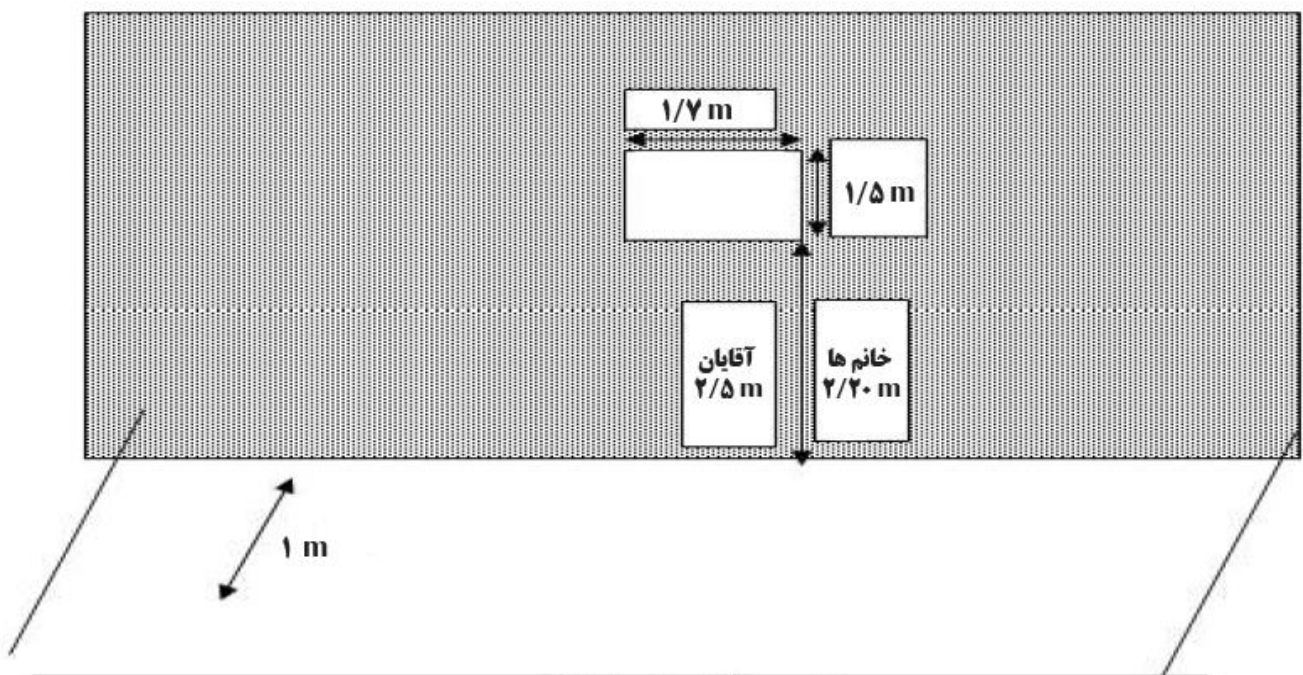
۱ - توپ والیبال (۴ عدد).

۲ - یک عدد سبد بزرگ برای توپ.

۳ - فرم ثبت نتایج.

نکته: برای اجرای این آزمون مستطیلی به ابعاد $1/7 \times 1/5$ متر و با ارتفاع $2/20$ متر برای پسران و 2 متر برای دختران از زمین روی یک دیوار صاف رسم می‌شود.

شرح آزمون: در محوطه مشخص شده همانند تصویر، آزمون شونده باید از پشت خطی که با دیوار مقابل یک متر فاصله دارد، تعداد ۱۰ ضربه متوالی را با پنجه به دیوار بزند. محل برخورد توپ به دیوار باید در محدوده مشخص (مستطیل $1/7 \times 1/5$ متر) باشد (خطوط نیز جزء محدوده ضربه محسوب می‌شوند).



قوانین و مقررات:

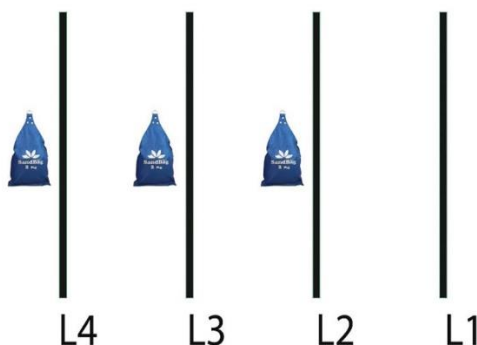
۱ - تعداد ضربه‌های صحیحی که به دیوار برخورد می‌کند، شمارش می‌شود.

۲ - توپ‌هایی که به محدوده مشخص و خطوط مربوطه برخورد نمایند صحیح می‌باشد.

۳ - ضربات به دیوار کاملاً از پشت خط مورد نظر 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؛ آزمون شونده می‌تواند از همان توپ یا توپ داخل سبد برای ادامه مهارت استفاده کند.

۴ - پنجه با یک دست شمارش نخواهد شد.

ایستگاه شماره دو: جابجا کردن کیسه های شنی



در این ایستگاه چهار خط به پهنای ۵ سانتی متر و به فاصله ۴ متر از یکدیگر کشیده شده است. روی خطوط شماره دو، سه و چهار کیسه شنی (وزن: سه کیلو برای پسران / دو کیلو برای دختران) قرار گرفته است، دانش آموز باید کیسه های شنی قرار داده شده روی هر خط را به یک خط عقب تر (پشت خط) منتقل نماید. دانش آموز باید از همان خطی که کیسه شنی را در آنجا قرار داده به سمت خط بعدی حرکت کند و کیسه شنی بعدی را جابجا نماید، به صورتیکه در انتها کیسه های شنی در خانه های یک، دو و سه قرار گیرند. در صورت انجام هر یک از خطاهای مشخص شده در هر مرحله یک ثانیه به زمان نهایی آزمون شونده اضافه می شود.

خطاهای آزمون:

- پرتاب کردن کیسه به پشت خط.
- لمس پا با خط و یا عبور از خط (در زمان برداشتن کیسه).
- عدم رعایت توالی جابجایی کیسه ها.

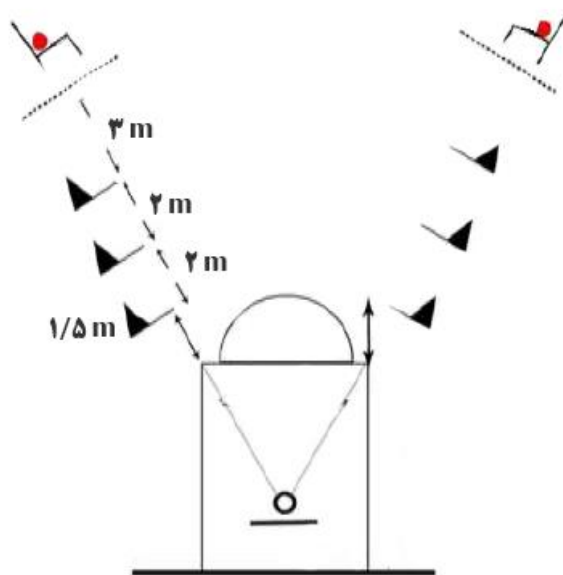
ایستگاه شماره سه: آزمون دربیبل و شوت در بسکتبال

وسایل و فضای مورد نیاز:

- ۱ - توپ بسکتبال دو عدد.
- ۲ - پرچم یا مخروط به ارتفاع یک و نیم $1/5$ متر شش عدد.
- ۳ - دو عدد صندلی.
- ۴ - فرم ثبت نتایج.

نکته: فاصله بین صندلی تا اولین مخروط سه (۳) متر و فاصله بقیه مخروطها دو (۲) متر می باشد.

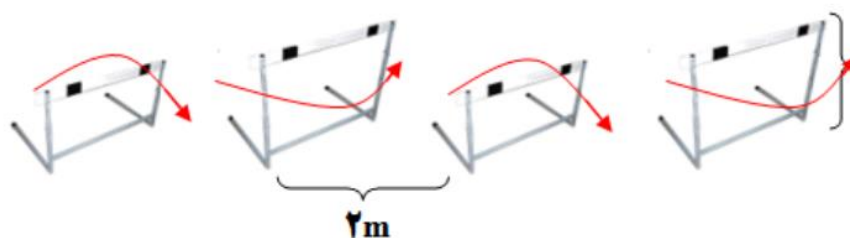
شرح آزمون: دانش آموز با برداشتن توپ از روی صندلی سمت راست (سمت چپ) با دربیبل و به صورت مارپیچ از بین موانع به طرف حلقه بسکتبال حرکت کرده و بعد از عبور از آخرین مانع شوت سه گام را انجام داده و فقط یکبار به سمت حلقه پرتاب نموده و آنگاه به سمت توپ دوم رفته و توپ را از روی صندلی سمت چپ (سمت راست) برمی دارد و همانند حرکت اول مسیر را طی کرده و شوت سه گام انجام می دهد (نیازی به ریپاند توپ نمی باشد و با پایان شوت مرحله تمام می شود) و به ایستگاه بعدی می رود.



قوانين و مقررات:

- ۱ - دانش آموز بايد پس از برداشتن توپ، دريبل را همانند تصوير از سمت چپ و يا راست مانع اول آغاز نمايد.
 - ۲ - پرتاب توپ به سمت سبد و يا پشت خط بسکتبال خطا محسوب شده و ۱ ثانيه به زمان كلي دانش آموز اضافه مي گردد.
 - ۳ - چنانچه خطايي مانند رانينگ و دبل انجام شود، به ازاي هر خطا ۱ ثانيه به زمان دانش آموز اضافه مي شود.
 - ۴ - چنانچه حرکت طبق مسير تعيين شده انجام نشود، دانش آموز بايد حرکت را از منطقه اي که خطا اتفاق افتاده است، تکرار نمايد .
 - ۵ - به ازاي هر برخورد توپ يا بدن ورزشکار به موانع که منجر به جابجايي يا افتادن آنها شود، ۱ ثانيه به زمان دانش آموز اضافه خواهد شد.
 - ۶ - اجرائي شوت سه گام، با گام هاي کمتر خطا محسوب نمي گردد.
- نکته: به ازاي گل نشدن هر پرتاب، ۱ ثانيه به زمان كلي دانش آموز اضافه مي شود.

ايستگاه شماره چهار: عبور از موانع



دانش آموز ميبايست از چهار مانع (ارتفاع مانع کوتاه ۴۰ سانتی متر و مانع بلند ۹۰ سانتی متر) به صورت یک درمیان (اول پرش از روی موانع، دوم عبور از زیر مانع و الی آخر) عبور نماید. فاصله موانع از یکدیگر ۲ متر است. در صورت انجام خطای مشخص شده در هر مرحله یک ثانيه به زمان كلي دانش آموز اضافه مي شود.

خطاهای آزمون:

- برخورد و انداختن مانع.

ايستگاه شماره پنج: آزمون دريبل و شوت سه گام در هندبال

وسايل و فضاي مورد نياز:

۱ - يك دروازه به ابعاد (۳ × ۲ متر).

۲ - دو (۲) عدد توپ هندبال مناسب براي دختران و پسران.

۳ - شش (۶) عدد پرچم به ارتفاع يك و نيم (۱/۵) متری يا مخروط بلند كه به صورت ثابت در محل خود قرار گيرند.

۴ - دو عدد صندلي.

نكته: پرچم ها (مخروطها) در راستای مركز دروازه تا محل تقاطع خط طولی و خط مركز زمین قرار می گيرند و فاصله

پرچم ها (مخروطها) دو (۲) متر و فاصله آخرين پرچم (مخروط) تا صندلي نیز دو (۲) متر و آخرين پرچم (مخروط)

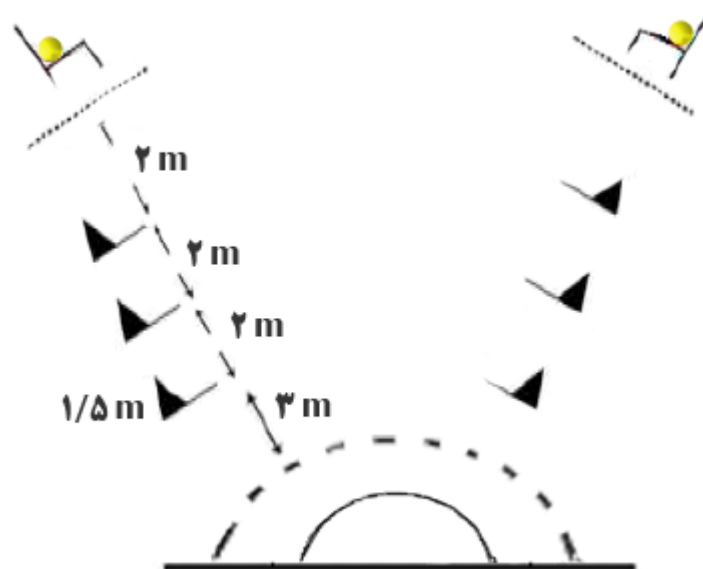
تا خط ۶ متر، ۳ متر است.

شرح آزمون: دانش آموز توپ را از روی صندلي برداشته و با دريبل كردن از بين موانع به صورت مارپیچ عبور می نماید و

بعد از آخرين مانع (مخروط) به سمت دروازه اقدام به شوت سه گام هندبال (شوت پرشی بالای سر) می نماید. دانش آموز

پس از شوت به سمت دروازه، ميبايست به طرف صندلي دوم دویده، توپ را برداشته و مثل سمت راست (سمت چپ)

مراحل را طی نماید.



قوانين و مقررات:

۱ - به ازای هر خطا (دبل، رانینگ)، ۱ ثانيه به زمان کلی دانش آموز اضافه خواهد شد.

۲ - چنانچه حرکت طبق مسير تعيين شده انجام نشود، ميبايست حرکت (از منطقه ای كه خطا اتفاق افتاده است) تکرار

نماید.

۳ - به ازای هر برخورد توپ يا بدن ورزشكار به موانع كه منجر به جابجایی يا افتادن آنها شود، ۱ ثانيه به زمان دانش آموز

اضافه خواهد شد.

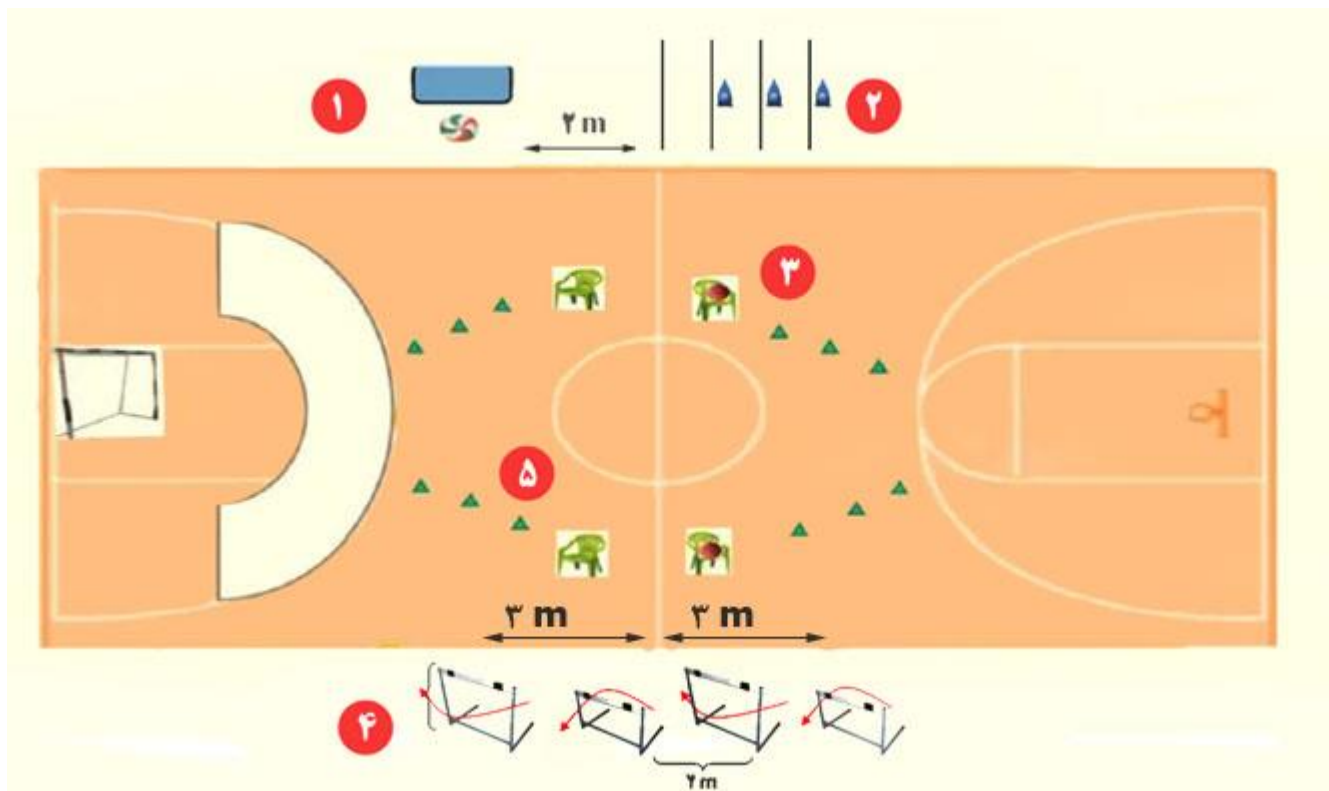
۴ - اجرای شوت سه گام، با گام های کمتر خطا محسوب نمی گردد.

۵ - شوت سه گام بايد بعد از آخرين مانع (مخروط) و از پشت خط ۶ متر انجام شود، در صورتیكه پای دانش آموز، خط یا

منطقه دروازه را لمس نماید خطا محسوب شده و ۱ ثانيه به زمان کلی دانش آموز اضافه می گردد.

- ۶ - در صورت برخورد توپ به زمین قبل از ورود به دروازه خطا محسوب نمی گردد.
- ۷ - پس از اجرای شوت سه گام دوم و پرتاب توپ به سمت دروازه، سرداور کرنومتر را متوقف خواهد کرد و آزمون پایان می پذیرد.
- ۸ - به ازای گل نشدن هر پرتاب ۱ ثانیه به زمان دانش آموز اضافه خواهد شد.

نحوه چیدمان و قرار گیری ایستگاه ها



محتوای آزمون عملی برای دانش آموزان مدارس استثنایی

دانش آموزان مدارس استثنایی در مرحله مدرسه، منطقه/ناحیه/شهرستان و استان سه آزمون آمادگی جسمانی را به صورت ایستگاهی و به ترتیب مشخص شده انجام خواهند داد.

ایستگاه شماره یک: پرش جفت



دانش آموز می بایست تعداد ده پرش جفت صحیح را به صورت ضربدری در خانه های ترسیم شده انجام دهد. برای این منظور مطابق شکل تعداد ده خانه به ابعاد 40×40 سانتی متر را بر روی زمین ترسیم کرده و از دانش آموز خواسته می شود خانه ها را به صورت ضربدری با انجام حرکت پرش جفت طی کند. در صورت انجام هر یک از خطاهای مشخص شده در هر خانه، یک ثانیه به زمان نهایی دانش آموز اضافه خواهد شد.
خطاهای آزمون:

پرش بر روی یک پا انجام شود.

پرش ها بصورت ضربدری انجام نشود.

ایستگاه شماره دو: جابجا کردن کیسه های شنی

در این ایستگاه دو خط به پهنای ۵ سانتی متر و به فاصله ۴ متر از یکدیگر کشیده شده است. روی خط شماره دو، دو کیسه شنی به رنگ مختلف (یا به شماره ۱ و ۲) به وزن یک کیلو قرار گرفته است، دانش آموز می بایست به ترتیبی که داور مشخص می کند کیسه های شنی قرار داده شده روی خط شماره دو را به نوبت به خط عقب تر منتقل نماید (پشت خط). در صورت انجام هر یک از خطاهای مشخص شده در هر مرحله یک ثانیه به زمان نهایی آزمون شونده اضافه می شود.



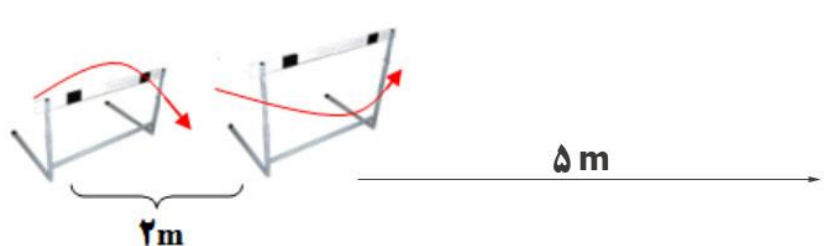
خطاهای آزمون:

پرتاب کردن کیسه به پشت خط.

لمس پا با خط و یا عبور از خط.

عدم رعایت توالی جابجایی کیسه ها.

ایستگاه شماره سه: عبور از موانع

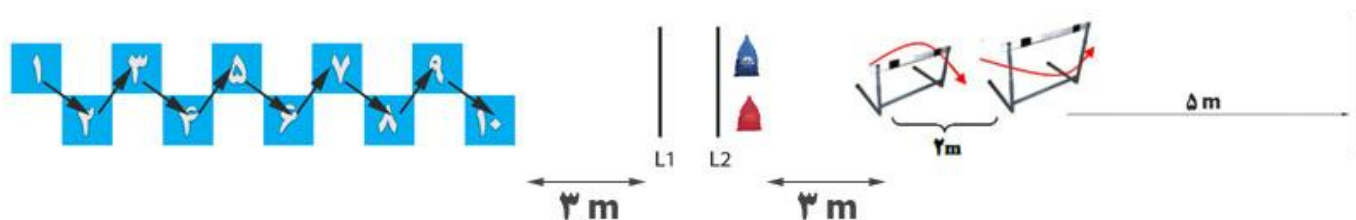


دانش آموز میبایست از چهار مانع (ارتفاع مانع کوتاه ۴۰ سانتی متر و مانع بلند ۹۰ سانتی متر) دانش آموز از روی مانع اول با پرش و از زیر مانع دوم عبور کند و بعد از مانع دوم مسافت پنج متر را دویده و به خط پایان برسد. فاصله موانع از یکدیگر ۲ متر است. در صورت انجام خطای مشخص شده در هر مرحله یک ثانیه به زمان کلی دانش آموز اضافه می شود.

خطاهای آزمون:

- برخورد و انداختن مانع.

نحوه چیدمان و قرار گیری ایستگاه ها



ایستگاه شماره سه: عبور از موانع ایستگاه شماره دو: جابجایی کیسه شنی ایستگاه شماره یک: پرش جفت

نمونه برگ شماره ۱ / مدرسه، منطقه/ناحیه/شهرستان

| | | |
|--------------------------------------------------------------|--------------------------|---------------|
| نام دانش آموز: | کد ملی دانش آموز: | نام آموزشگاه: |
| استان: | منطقه / ناحیه / شهرستان: | |
| نوع آموزشگاه (عادی / خاص / استثنایی): | تلفن آموزشگاه: | |
| نام مدیر آموزشگاه: | نام دبیر تربیت بدنی: | |
| رکورد دانش آموز | | |
| پلانتک: | پرش سارجنت: | پله: |
| جمع کل امتیاز از ۱۰۰ | به عدد: | به حروف: |
| نام و نام خانوادگی داوران: | | امضاء: |
| | | (۱) |
| | | (۲) |
| | | (۳) |
| نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه / استان / کشور): | | امضاء: |
| نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه / استان / کشور): | | امضاء: |
| بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز: | | |

نمونه برگ شماره ۲: استان

| | | |
|---------------------------------------------------------------|---------------------------------|----------------------|
| نام دانش آموز: | کد ملی دانش آموز: | نام آموزشگاه: |
| منطقه / ناحیه / شهرستان: | نوع آموزشگاه (عادی / خاص): | |
| استان: | تلفن آموزشگاه: | |
| نام مدیر آموزشگاه: | نام دبیر تربیت بدنی: | تاریخ و روز آزمون: |
| خطا های انجام شده | | |
| ایستگاه پنجه والیبال: خطا ثبت نمی شود | ایستگاه جابجایی کیسه شنی: | |
| ایستگاه دربیبل و شوت بسکتبال: | ایستگاه عبور از موانع: | |
| ایستگاه دربیبل و شوت سه گام هندبال: | تعداد کل خطا های انجام شده: | |
| زمان نهایی آزمون: | زمان نهایی آزمون با احتساب خطا: | |
| امتیاز آزمون عملی از ۶۰: | امتیاز آزمون علمی از ۴۰: | امتیاز نهایی از ۱۰۰: |
| نام و نام خانوادگی داوران: | امضاء: | |
| (۱) | | |
| (۲) | | |
| (۳) | | |
| نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه / استان / کشور) : | امضاء: | |
| نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه / استان / کشور) : | امضاء: | |
| بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز: | | |

نمونه برگ شماره ۳: مدارس استثنایی

| | | | |
|--------------------------------------------------------------|--|---------------------------------|---------------|
| نام دانش آموز: | | کد ملی دانش آموز: | نام آموزشگاه: |
| منطقه / ناحیه / شهرستان: | | | |
| استان: | | تلفن آموزشگاه: | |
| نام مدیر آموزشگاه: | | نام دبیر تربیت بدنی: | |
| تاریخ و روز آزمون: | | زمان کلی آزمون عملی: | |
| خطا های انجام شده | | | |
| ایستگاه پرش جفت: | | ایستگاه جابجایی کیسه شنی: | |
| ایستگاه عبور از موانع: | | تعداد کل خطا های انجام شده: | |
| زمان نهایی آزمون: | | زمان نهایی آزمون با احتساب خطا: | |
| جمع کل امتیاز از ۱۰۰ | | به عدد: | به حروف |
| نام و نام خانوادگی داوران: | | امضاء: | |
| (۱) | | | |
| (۲) | | | |
| (۳) | | | |
| نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه / استان / کشور): | | امضاء: | |
| نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه / استان / کشور): | | امضاء: | |
| بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز: | | | |

مصادیقی از فعالیت‌های انجمن علمی - پژوهشی محور سلامت و تربیت بدنی

| مصادیقی از فعالیت‌های انجمن علمی - پژوهشی | محور |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - برگزاری دوره های آموزشی در قالب مهارت های ورزشی. - برگزاری دوره های آموزشی آشنایی با تمرینات ورزشی. - تشکیل کارگروه آشنایی با حوزه سلامت و تربیت بدنی. - دعوت از ورزشکاران شاخص در رشته های آموزش شگامی در دوره اول متوسطه جهت ایجاد انگیزه و مهارت آموزی. - تهیه و تولید محتواهای آموزشی در قالب های مختلف در حوزه سلامت و تربیت بدنی. - ایجاد فرصت برای فعالیت های جستجوگرانه و پژوهشی در حوزه سلامت و تربیت بدنی. - ورود حیطه فناوری در حوزه سلامت و تربیت بدنی جهت ارتقای آموزش و تمرینات ورزشی. - برگزاری اردوهای تفریحی ورزشی. - برگزاری نمایشگاه های ورزشی. | سلامت و تربیت بدنی |

مصادیق پیشنهادی تکالیف پروژه محور در محور سلامت و تربیت بدنی

| مصادیق پیشنهادی تکالیف دانش آموزی پروژه محور | محور |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - توسعه فاکتورهای آمادگی جسمانی با توجه به تمرینات ارائه شده. - بهبود انجام مهارت‌های ورزشی در دوره اول متوسطه با توجه به فعالیت های ارائه شده. - انجام بازی های ورزشی هدفمند جهت توسعه فاکتورهای آمادگی جسمانی و مهارت های ورزشی. - برگزاری مسابقات ورزشی. - تشکیل گروه های ورزشی. - تهیه و تولید محتواهای آموزشی در قالب های مختلف در حوزه سلامت و تربیت بدنی. - تهیه لیستی از اپلیکیشن های ورزشی مناسب جهت استفاده. | سلامت و تربیت بدنی |



یازدهمین دوره جشنواره نوجوان خوارزمی
«یادواره طرح شهید کاظمی آشتیانی»

گروه برنامه‌ریزی
فعالیت‌های علمی، پژوهشی و مهارتی دانش‌آموزان
«دبیرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی»
۱۴۰۳-۱۴۰۴

محور
«فرهنگ و هنر»

ناظر علمی و کشوری: داود نوروزی
عضو گروه علمی: بهروز الیاسی



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 است. در این محور دانش آموزان، «آثار هنری» خود را با راهنمایی دبیر تخصصی هنر، در قالب «نمایش صحنه ای» به صورت گروهی (بین ۲ تا ۵ نفر) و در «عکاسی (مجموعه عکس)» 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: بازیگری، 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. داوری مرحله منطقه به صورت غیرحضوری بر اساس فیلم اثر ارائه شده انجام می شود. داوری مرحله استانی در دو بخش غیرحضوری و حضوری انجام می شود.

در بخش غیر حضوری، آثار بر اساس فیلم اثر ارائه شده داوری می شود و سه اثر برتر هر سهمیه به مرحله حضوری راه می یابند. در بخش حضوری، فقط سه اثر برتر بصورت حضوری داوری و رتبه های اول تا سوم تعیین و معرفی می شوند.

■ توجه:

۱. مدت زمان اجرای نمایش بین ۱۰ 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، کانون‌های 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 دانش‌آموزان 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 بخش‌های 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 (نمایش صحنه‌ای) ۱۰۰ امتیاز

| | |
|---------------------------------|----------------------------|
| استان: | منطقه: |
| نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان: | نام دبیر هنر(دبیر راهنما): |
| عنوان نمایش: | تاریخ: |

| ردیف | معیار | امتیاز | مکتبیه امتیاز | توضیحات |
|-------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|---------------|----------------|---------|
| ۱ | انتخاب متن متناسب با رده سنی و در راستای اهداف پرورشی و آموزشی | ۱۰ | | |
| ۲ | بازیگری (بیان - بدن) | ۳۵ | | |
| ۳ | کارگردانی، هدایت عوامل و خلاقیت در اجرای نمایش | ۳۰ | | |
| ۴ | طراحی صحنه | ۵ | | |
| ۵ | طراحی لباس | ۵ | | |
| ۶ | طراحی و انتخاب افکت‌های صوتی و ساخت یا انتخاب موسیقی | ۵ | | |
| ۷ | طراحی پوستر | ۵ | | |
| ۸ | گریم | 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 علمی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور): | | امضا: | | |
| | | | | |
| نام و نام خانوادگی ناظر اجرایی ستاد (منطقه/ استان/ کشور): | | | | |
| | | | | |

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموز)

| |
|--|
| |
|--|



نمون برگ ۲-۴- شناسنامه اثر محور نمایش صحنه‌ای

شناسنامه اثر:

عنوان نمایش:

نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان بازیگر با معرفی نقش:

.....

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

عادی خاص دخترانه پسرانه تلفن مدرسه:..... پایه تحصیلی:

نام دبیر راهنما:..... رشته دبیر راهنما:

توضیحات:

۲) زیرموضوع عکاسی (مجموعه عکس)

گاهی اوقات در عکاسی ممکن است موضوع چنان گسترده باشد که با یک عکس نتوان تمام جنبه‌های آن را نشان داد، عکاس از چندین عکس (مجموعه عکس) استفاده می‌کند. در واقع منظور از مجموعه عکس، چیدمان عکس‌ها کنار هم برای بیان یک مقصود یا مفهوم می‌باشد. در این بخش به منظور «ایجاد زمینه برای بروز تفکر خلاق، تقویت قدرت مشاهده و بیان مسأله، توجه ویژه به بیان هنری مدرن و هنر مفهومی، ایجاد موقعیت مناسب جهت یادگیری هنر عکاسی، استفاده از این هنر به عنوان زبانی برای بیان تقویت دیدگاه انتقادی و طرح مسائل روز و ارائه راهکارهای خلاق جهت رفع مشکل به زبان هنر»، در قالب عکاسی به صورت مجموعه عکس ارائه می‌شود.

موضوع عکاسی:

در این جشنواره موضوع **کار و زندگی** (با نگاهی به مشاغل روز و پیشه‌های فراموش شده، روزمرگی، سالمندان، کودکان، ابزار و تکنولوژی) با هدف آشنایی دانش آموزان با انواع مشاغل، کشف توانایی‌ها، مهارت‌ها و علاقه‌مندی‌ها، افزایش انگیزه تحصیلی و توسعه مهارت‌های فردی و عملی و هدایت تحصیلی دانش آموزان مد نظر است.

دانش آموزان در ارائه مجموعه عکس به موضوعات و چالش‌های مرتبط با ویژگی‌ها و فرایند کار و روابط انسانی، از جنبه‌های مختلف و زوایای خاص توجه نمایند.

در تمام مراحل اجرای جشنواره، آثار دانش آموزان 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 شغل

گام ۲: بیانیه مجموعه عکس (استیتمنت)

- نوشتن بیانیه مجموعه عکس (استیتمنت) برای موضوع مورد نظر و نگرش عکاس به عکس‌های ارائه شده

گام ۳: عکاسی در چند قاب

- عکاسی بین ۴ تا ۱۰ 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 از هر سهمیه (عادی، خاص، استثنایی) به مرحله بعد معرفی و ارسال خواهد شد.

توجه:

۱. به میانی بصری در 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 استیتمنت) به صورت یک فایل متنی در یک صفحه با فرمت Word یا PDF ارائه شود.
۴. تعداد عکس‌ها بین ۴ تا ۱۰ عکس در نظر گرفته شود.
۵. به چیدمان مناسب و منطقی عکس‌ها توجه شود و در جهت ارائه بهتر موضوع مجموعه عکس باشد.
۶. فایل خام و بدون ویرایش عکس‌ها جهت بررسی اصالت اثر به صورت جداگانه در قالب یک پوشه (Folder) ارائه شود.
۷. از شماره‌گذاری عکس‌ها، درج عناوین تبلیغاتی و تاریخ بر روی تصویر اثر خودداری شود.
۸. عکاسی از موضوعات، بدون نورپردازی مستقیم (بدون فلاش) باشد.
۹. استفاده از دوربین گوشی تلفن همراه بلامانع است.

۱۰. استفاده و کپی از آثار اینترنتی ممنوع است. در صورت نداشتن اصالت، اثر از داوری حذف خواهد شد.
۱۱. بهتر است سعی شود از یک شیوه واحد رنگی خاص (تم رنگی) شامل سیاه و سفید، تک رنگ و یا رنگی باشد. استفاده از تنظیمات پیش فرض یکسان و انتخاب یک نوع کادر، به نحوی که کادر عمودی و یا افقی باشد و از تنوع کادربندی در یک مجموعه پرهیز شود.
۱۲. ویرایش عکس شامل کراپ کردن، تغییر جزئی رنگ و کنتراست و استفاده از فیلترهای رنگی منعی ندارد. حذف و اضافه کردن عناصر و استفاده از فیلترهای اغراق آمیز ممنوع است.


نمون برگ شماره ۴-۳- ارزیابی زیر محور عکاسی (مجموعه عکس)
به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
زیر محور: عکاسی (مجموعه عکس)
۱۰۰ امتیاز

| | |
|--------------------------------|-----------|
| استان: | منطقه: |
| نام و نام خانوادگی دانش آموز: | نام دبیر: |
| موضوع انتخابی برای مجموعه عکس: | تاریخ: |

| ردیف | معیار | امتیاز | امتیاز مکتسبه | توضیحات |
|---------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|---------------|------------------|-------------|
| ۱ | انتخاب موضوع، سوژه و عناصر مناسب | ۲۵ | | |
| ۲ | ترکیب بندی، کادربندی، توجه به فرم های بصری و زاویه دید | ۲۰ | | |
| ۳ | رنگ، نور، کنتراست، بافت، جنس و فرم در اثر | ۱۵ | | |
| ۳ | خلاقیت و نوآوری و اصول زیبایی شناسی | ۱۰ | | |
| ۴ | بیان قدرتمند و توانایی انتقال مفهوم بر اساس موضوع ارائه شده | ۱۰ | | |
| ۵ | کیفیت اثر از لحاظ عکسبرداری و ارائه | ۱۰ | | |
| ۶ | استفاده مناسب از تعداد عکس ها و چیدمان آن ها | ۵ | | |
| ۷ | ارائه بیان مسأله و عکس نامه (استیتمنت) | ۵ | | |
| جمع امتیاز | | ۱۰۰ | | |
| جمع کل امتیاز از ۱۰۰ | | به عدد: | به حروف: | حروف: |
| نام و نام خانوادگی داوران: | | امضا: | | |
| ۱. | | | | |
| ۲. | | | | |
| ۳. | | | | |
| نام و نام خانوادگی ناظر علمی دبیرخانه (منطقه / استان / کشور): | | امضا: | | |
| | | | | |
| نام و نام خانوادگی ناظر اجرایی ستاد (منطقه / استان / کشور): | | | | |
| | | | | |

(باز خورد و ثبت عملکرد دانش آموز)

| |
|--|
| |
|--|



نمون برگ ۴-۴- شناسنامه اثر عکاسی

شناسنامه اثر عکاسی (مجموعه عکس):

موضوع اثر:

نام و نام خانوادگی دانش آموز:

.....

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

دخترانه پسرانه تلفن مدرسه: پایه تحصیلی: نام دبیر راهنما(دبیر هنر):

توضیحات:

جدول شماره ۲- مصاديق محتوای تدریس و فعاليتهاي انجمن علمی- پژوهشی محور

فعاليتها

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - برگزاری جلسه توجیهی در رابطه با معرفی محورهای فرهنگ و هنر در جشنواره توسط مسئول انجمن علمی هنر مدرسه - شناسایی دانش آموزان علاقه مند در زمینه نمایش و عکاسی - آموزش دانش آموزان در جلسات کلاس فرهنگ و هنر با رویکرد ارائه فعاليتهاي مرتبط با جشنواره - برنامه ریزی جهت استفاده از زمان و مکان مناسب برای تمرین گروه های نمایشی در مدرسه و یا امکانات کانون ها و پژوهش سراها - تشکیل جلسه جهت تبیین موضوع عکاسی برای دانش آموزان - بکارگیری اولیا توانمند جهت آموزش و هدایت دانش آموزان با نظارت مسئول انجمن | فرهنگ و هنر |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|

جدول شماره ۳- مصاديق پیشنهادی تکالیف (گروهی / انفرادی) دانش آموزی محور

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| <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 موارد مرتبط با موضوع عکاسی - بررسی و تحلیل نمونه کارهای مجموعه عکس | فرهنگ و هنر |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|



یازدهمین دوره جشنواره نوجوان خوارزمی
«یادواره طرح شهید کاظمی آشتیانی»

محور
«ریاضیات»

گروه برنامه ریزی
فعالیت های علمی، پژوهشی و مهارتی دانش آموزان
«دبیرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی»

ناظر کشوری و علمی: سمیه سادات
میرمعینی
ناظر علمی: سیدعلی مدنی



۵- محور ریاضی

ریاضیات ریشه در فوه بعفل انسانی و بقستی مونر 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 قانونمندی های 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 موقعیت های پیچیده و پیشبینی و کنترل وضعیت های 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 مواجهه مناسب و مؤثر با مسائل انتزاعی و مقتضیات زندگی روزمره آماده سازد. قابلیت های دیگر ریاضیات، از جمله ارتباط و قدرت تعامل آن با سایر علوم، نقش و کاربرد آن در حوزه‌های علمی، حرفه ای و محیط کار، آن را به عنوان دانشی ارزشمند حائز اهمیت ساخته است. این محور به دنبال توانمندسازی دانش آموزان 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، گفتمان ریاضی، اتصال و پیوندهای موضوعی و مفهومی ریاضی، تفکر خلاق، اندازه گیری 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 ایده-پردازی در ارتباط با زیرمحورهای ریاضی به فعالیت می‌پردازند.

۱. مرحله مدرسه‌ای:

گام ۱: تولید و ارائه اثر

- طراحی و تولید اثر به صورت انفرادی و یا گروهی (گروه های 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

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

گام 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.

۲. 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 غیرحضورى بررسی و از هر زیر محور ۶ اثر برتر انتخاب و به بخش دوم معرفی می شود.

بخش دوم: در این مرحله دانش آموزان به صورت حضورى یک جلسه ۱۵ دقیقه‌ای ضمن ارائه و دفاع از اثر، به سوالات داوران پاسخ می دهند. در این مرحله از هر زیرمحور یک اثر، انتخاب شده و به مرحله بعد معرفی می شود.

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 و دفتر کارنما را در تمام زیر محورهای ریاضی با دقت تکمیل و ارائه نماید.

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 |

- 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 کد نویسی در زیر محور اول، ارائه محتوای کد نویسی الزامی است.

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: حجم فیلم، موشن گرافی، انیمیشن، استاپ موشن و مستند (حداکثر ۳۰۰ مگابایت) زمان کوتاه (حداکثر ۵ دقیقه) (حجم در مورد هر عکس و تصویر حداکثر ۱۰۰ مگابایت). فرمت: آزاد |
| 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

| | | |
|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|-----------|
| نوع مدرسه | | 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 | | |
| نام و نام خانوادگی مشاور و راهنما | نام و نام خانوادگی مدیر واحد آموزشی مجری شماره تلفن، تاریخ و امضا | |



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

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 | | | |
| | ۱ | | | |
| | ۲ | | | |
| | ۳ | | | |
| | ۴ | | | |

.....



نمون برگ شماره ۱۰-۵- ارزیابی زیر محور فناوری اطلاعات در ریاضی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی زیر محور فناوری اطلاعات ریاضی

۱۰۰ امتیاز

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

| ردیف | ملاک های ارزیابی | | | | | | جمع |
|------|------------------|---|---|---|---|---|-----|
| | ۰ | ۱ | ۲ | ۳ | ۴ | ۵ | |
| ۱ | | | | | | | ۱ |
| ۲ | | | | | | | ۱ |
| ۳ | | | | | | | ۱ |
| ۴ | | | | | | | ۲ |
| ۵ | | | | | | | ۱ |
| ۶ | | | | | | | ۱ |
| ۷ | | | | | | | ۱ |
| ۸ | | | | | | | ۱ |
| ۹ | | | | | | | ۱ |
| ۱۰ | | | | | | | ۱ |
| ۱۱ | | | | | | | ۱ |
| ۱۲ | | | | | | | ۱ |
| ۱۳ | | | | | | | ۲ |
| ۱۴ | | | | | | | ۱ |
| ۱۵ | | | | | | | ۲ |
| ۱۶ | | | | | | | ۲ |

| | | |
|----------------------------|---------------|----------------|
| جمع کل امتیاز از ۱۰۰ | به عدد: | به حروف: |
| نام و نام خانوادگی داوران: | امضا: | |
| ۱. | | |
| ۲. | | |
| ۳. | | |

| | | | | | | | |
|------------------------------------------------------------------|---|---------------|--|----------------|--|---------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | | | | | <p>ب) در بخش طنز محتوای ریاضی (فیلم/تصویر و...) با بهره گیری از بدفهمی های ریاضی، سوالات پر تکرار، نکات طنز آلود ریاضی و مفاهیم پر چالش ریاضی، اقدام به تولید محتوا نموده که در اثربخشی یاددهی و یادگیری آن مفهوم تاثیر گذار باشد.</p> <p>ج) در بخش ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی و ابزار مشاغل چگونگی بهره مندی از یک یا چند مفهوم ریاضی و اقدام به طراحی و تولید و ارائه مزیت های آن ابزار در کنار آن مفهوم ریاضی مشخص باشد.</p> <p>د) رسم ها: دارای خلاقیت و دقت لازم باشند و در صورت نیاز به توضیح علمی در دفتر کارنما تشریح گردد</p> <p>ه) در ارتباط با تولیدات آزاد به میزان خلاقیت و نو بودن ایده توجه شود.</p> <p>و) بازی های تولید شده (فیزیکی/رومیزی و ...) همراه راهنمای استفاده، دارای جذابیت و مهارت های عملکردی و حل مسئله دانش آموزان را در مفاهیم ریاضی تقویت کنند.</p> |
| | ۲ | | | | | | <p>۱۴ برای جلب توجه مخاطب از المان ها و روش های مناسب استفاده شده و از موارد غیر ضروری اجتناب شده است.</p> |
| | ۲ | | | | | | <p>۱۵ کیفیت مناسب صدا (فایل های صوتی)، تصاویر ، بسته بندی مناسب (بازی و دست سازه)</p> |
| جمع کل امتیاز از ۱۰۰ | | به عدد: | | به حروف: | | | |
| نام و نام خانوادگی داوران: | | امضا: | | | | <p>۱.</p> <p>۲.</p> <p>۳.</p> | |
| نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور): | | امضا: | | | | <p>نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور):</p> | |

جدول شماره ۲- مصادیق محتوای تدریس و فعالیتهای انجمن علمی- پژوهشی محور

فعالیت‌ها

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| <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 • مفاهیم پرچالش کتاب درسی در پایه هفتم، هشتم و نهم • معرفی نرم‌افزارهای ریاضی - <u>برگزاری کارگاه‌های آموزشی متناسب با زیر محورهای محور ریاضیات</u> - <u>برگزاری جلسات طراحی ایده‌های نو و ...</u> - <u>کمک به دانش‌آموزان مشکل‌دار و تلاش در جهت رفع مشکلات آن‌ها</u> - <u>ساخت تولیدات دانش آموزی و برپایی نمایشگاه</u> | ریاضی |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|

جدول شماره ۳- مصادیق پیشنهادی تکالیف (گروهی / انفرادی) دانش آموزی محور

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| <ul style="list-style-type: none"> - تولید ابزار کاربردی ریاضی (ابزارهای اندازه‌گیری، بهره‌گیری از مکانیزم‌های مهارتی در اندازه‌گیری‌ها) - 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 - <u>تحقیق و پژوهش علمی در تاریخ ریاضی و ریاضی‌دانان در ایران</u> - <u>تحقیق در مورد کاربردهای ریاضی در زندگی روزمره</u> - <u>پرداختن به طنز ریاضی</u> - <u>ساخت دست‌سازه‌های ریاضی</u> - <u>تولید بازهای رایانه‌ای و رومیزی و ... جهت تعمیق و تثبیت یادگیری ریاضی</u> | ریاضی |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|



شبه نامه یازدهمین دوره جشنواره

نوجوان خوارزمی

«یادواره طرح شهید کاظمی استثنایی»

گروه برنامه ریزی

فعالیت های علمی، پژوهشی و مهارتی دانش آموزان
«دبیرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی»

۱۴۰۳-۱۴۰۴

محور

«زبان های خارجی»

ناظر علمی و کشوری: سعید خیری ،

سیدیوسف سواعدی



۱۲- محور زبان انگلیسی

به نام خدا

این محور با تمرکز بر درس زبان انگلیسی در تمام مراحل اجرای جشنواره به صورت «ارزیابی حضوری» ویژه دانش‌آموزان هر سه پایه دوره اول متوسطه (در قالب گروه های دو نفره) به شرح ذیل اجرا می‌شود:

- مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای:

- ایفای نقش (Role Play) بر مبنای موضوعات درسی کتاب های زبان دوره اول متوسطه توانایی برقراری ارتباط در «موقعیت‌های مختلف» از اهداف اصلی برنامه درسی آموزش زبان خارجی است. این گام نیز در راستای «سنجش توانمندی بالقوه و ارتقای مهارت گفتاری دانش‌آموزان و همچنین توجه به سنجش عملکردی آنان در شرایط واقعی یا شبه واقعی» مطابق مراحل زیر اجرا می‌شود:

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

ویژگی سناریو:

با عنایت به این‌که دانش‌آموزان ملزم به اجرای ایفای نقش بر مبنای سناریوهای انتخابی در قرعه کشی هستند، چارچوب سناریوهای ارائه‌شده به دانش‌آموزان باید مشخص باشد. موضوعات این سناریوها بر اساس مضمون های مندرج در کتاب های درسی زبان خارجی دوره متوسطه اول می باشند. در این گام انتظار می‌رود؛ دانش‌آموزان روند اصولی یک ایفای نقش را با روالی منطقی و قابل فهم به نمایش بگذارند.

(در مرحله مدرسه ای بنا به تشخیص دبیر مربوطه، موضوع سناریو می تواند از پیش توسط خود دانش‌آموزان انتخاب و تمرین شود یا بصورت فی البداهه در روز اجرا به قید قرعه انتخاب گردد)

- مرحله استانی: (ایفای نقش فی البداهه تلفیقی)

در این مرحله موضوعات سناریوها علاوه بر مضمون های کتاب های درسی زبان دوره اول متوسطه شامل مضمون های مرتبطی از سایر کتاب های درسی دوره اول متوسطه مانند مطالعات اجتماعی، پیام های آسمانی، ادبیات فارسی و... می باشند. این گام نیز در راستای «سنجش توانمندی بالقوه و ارتقای مهارت گفتاری دانش‌آموزان و همچنین توجه به سنجش عملکردی آنان در شرایط واقعی» مطابق مراحل زیر اجرا می‌شود:

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

- مرحله کشوری: (ایفای نقش مناظره ای)

در این مرحله علاوه بر این‌که موضوعات معرفی شده مانند مرحله استانی تلفیقی می باشند، شیوه اجرای نمایش ها باید بصورت مناظره دو نفره باشد به طوری که یکی از اعضای گروه به عنوان موافق گزاره بیان شده در موضوع و عضو دوم به عنوان مخالف گزاره طبق مراحل زیر ایفای نقش می کنند:

- انتخاب موضوع توسط گروه دانش‌آموزی به قید قرعه
- «مشورت و تمرین» با هم‌گروهی خود (۲ دقیقه)
- ایفای نقش گروهی متناسب با موضوع انتخابی (۵ دقیقه)



نمون برگ شماره ۱۲-۱- داوری ایفای نقش محور زبان انگلیسی (مدرسه - منطقه)

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

100 امتیاز

مرحله مدرسه و منطقه: ایفای نقش (Role Play)

| | | | |
|------------------------|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| 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"/> | تلفن مدرسه: |
| منطقه/ ناحیه/ شهرستان: | ساعت: | زمان کل: | تاریخ: |

| ردیف | معیار | ۲ | ۴ | ۶ | ۸ | ۱۰ | ملاحظات |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|----|---------|
| ۱ | بهره گیری از زمان اجرای نمایش (۷ دقیقه) | | | | | | |
| ۲ | استفاده از حداقل ۶ موضوع از کتاب های درسی دوره اول متوسطه (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 عبارات 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 ستاد (منطقه): | امضا: |

(باز خورد و ثبت فرآیند علمی عملکرد دانش آموزان)

نمون برگ شماره ۱۲-۲- داوری ایفای نقش محور زبان انگلیسی (استان)



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
مرحله استانی: ایفای نقش (Role Play)

100 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: |

| ردیف | معیار | ۲ | ۴ | ۶ | ۸ | ۱۰ | ملاحظات |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|----|---------|
| ۱ | بهره گیری از زمان اجرای نمایش (۷ دقیقه) | | | | | | |
| ۲ | استفاده از موضوعات داده شده در سناریو (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 عبارات 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 ستاد (استان): | امضا: |
| (بازخورد و ثبت فرآیند علمی عملکرد دانش آموزان) | |

جدول شماره ۲- مصادیق محتوای تدریس و فعالیتهای انجمن علمی- پژوهشی محور

فعالیت‌ها

زبان خارجی

- خواندن داستان و شعر کوتاه
- خواندن داستان و خلاصه گویی آن
- خواندن بخشی از یک داستان و واگذاری تکمیل خلاقانه ادامه داستان به دانش‌آموزان
- تهیه محتوای سمعی و بصری در خصوص مناسبت‌های اجتماعی- فرهنگی و ملی، هم‌چنین شخصیت‌های ملی و مذهبی قید شده در کتاب‌های 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
- تدوین سناریو و اجرای نمایش‌های مرتبط با موضوعات درسی یا مناسبات ویژه
- اجرای فعالیت‌های همیار معلم زبان انگلیسی (بازتدریس مطالب و مرور درس‌ها برای کل کلاس یا تدریس گروهی همکلاسیان نیازمند توجه)

جدول شماره ۳- مصادیق پیشنهادی تکالیف (گروهی/ انفرادی) دانش‌آموزی محور

زبان خارجی

- ساخت کلیپ سمعی و بصری از مکان‌های 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 مصاحبه‌های سمعی و بصری با محوریت مناسبات ملی و مذهبی اشاره شده در کتاب‌های درسی زبان انگلیسی
- برگزاری بازارچه کسب و کار در فضای مدرسه (به زبان انگلیسی) جهت تمرین کسب و کار و عرضه محصولات داخلی به گردشگران خارجی در آینده
- برگزاری اردوهای (شبی در مدرسه) به زبان انگلیسی با همکاری مدیر و معاون پرورشی آموزشگاه جهت تمرین مهارت‌های ارتباطی در محیط کاملاً غیر فارسی
- انجام فعالیت خودسنجشی بین گروه‌های کلاسی (گروه‌های کلاسی سوال طرح می‌کنند و سایر گروه‌ها را ارزیابی می‌کنند)
- تولید محتواهای دیجیتال (اپلیکیشن، انیمیشن، گیم، پاورپوینت‌های تعاملی....) به عنوان پروژه‌های گروه



إِنَّ هَذَا الْقُرْآنَ يَهْدِي لِلَّذِينَ هِيَ أُمَّةٌ
قَطْعًا لِيَنبَغِيَ الْقُرْآنُ بِهٖ (آیتینے) کہ خود پیدا کرے راست راہ میں ہدایت

دبیرخانہ راہبری کشوری قرآن و پیام های آسمان

رسمہ کنکلیویہ بویر احمد



محور «قرآن و معارف اسلامی»



یازدهمین دوره جشنواره نوجوان
خوارزمی

گروه برنامه ریزی
فعالیت های علمی، پژوهشی و مهارتی دانش آموزان
«دبیرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی»
۱۴۰۳-۱۴۰۴

ناظر علمی کشوری: سیده ژیلانجم روز
آذر سهراب بیگ



۱- محور قرآن و معارف اسلامی

این محور به دنبال توانمندسازی دانش‌آموزان در زمینه «درک معنای عبارات ساده و پرکاربرد آیات «قرآن کریم» و تدبر، 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 بر اساس تفکر، مطالعه و پژوهش در ارتباط با خدا، خود، خلق و خلقت 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»، سوالات و مسائل اعتقادی، فقهی و حکمی خود را مورد کندوکاو قرار دهند و 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 حضوری در مرحله مدرسه‌ای»، «داوری غیرحضوری در مرحله منطقه‌ای» و «داوری غیرحضوری و حضوری در مرحله استانی» اثر برگزیده به همراه «مستندات مربوط» به مرحله بعد ارسال می‌شود.

■ مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی

در این مرحله ۱ موقعیت چالشی از پیش طراحی شده برای گروه‌ها تشریح می‌شود و ۱ موقعیت چالشی با موضوع آزاد به انتخاب دانش‌آموزان گذاشته می‌شود. این موقعیت‌ها ناظر به زندگی فردی و اجتماعی نوجوان امروزی و ارتباطش با خدا، خلق، خود و خلقت است که او را با چالش‌های تصمیم‌گیری مواجه می‌کند. نوجوان امروزی در پی یافتن پاسخ‌های اطمینان‌بخش به سوالات زندگی خود است و با بررسی و تحلیل گزینه‌های مختلف به تصمیم نهایی می‌رسد. نوجوان مد نظر ما، «قرآن کریم» را به عنوان منبع اصلی خود برای دستیابی به پاسخ برگزیده است و می‌خواهد راه‌حل‌ها را از دل آن کشف کند. لذا هر گروه ابتدا موقعیت طراحی شده یا آزاد را انتخاب و پس از جست‌وجو در آیات و روایات معتبر مناسب‌ترین پاسخ عقلانی را یافته و درباره راه‌حل‌های مواجهه با موقعیت انتخابی، بهترین تصمیم را مبتنی بر قرآن و معارف دینی اتخاذ نموده و آن را در قالب یک اثر هنری-رسانه‌ای به عنوان خروجی نهایی ارائه می‌دهند. برای تحقق این امر، دانش‌آموزان باید با راهنمایی و هدایت دبیران راهنمای خود، روش استفاده از قرآن و معارف را فراگیرند. بدین منظور، چند محتوای تکمیلی آموزشی درباره سوالات مربوط به هر موقعیت یا روش جست‌وجو در قرآن و ... به صورت فیلم‌های ضبط شده در اختیار آن‌ها قرار خواهد گرفت. در مرحله مدرسه‌ای آثار دانش‌آموزان شرکت‌کننده به صورت «حضوری» و در مرحله منطقه‌ای به صورت «غیرحضوری» داوری می‌شوند. در مرحله مدرسه‌ای از هر مدرسه یک گروه به عنوان منتخب به مرحله بعد راه پیدا می‌کند و در مرحله بعد نیز از هر منطقه / ناحیه / شهرستان یک گروه از مدارس خاص، یک گروه از مدارس عادی و یک گروه از مدارس استثنائی به عنوان منتخب به مرحله استانی راه پیدا می‌کنند.

گام‌های اجرایی:

گام اول: حل موقعیت چالشی

- انتخاب یک موقعیت چالشی
- بررسی، مطالعه و تحلیل چالش انتخابی بر اساس آیات و روایات
- بررسی نقش امیدواری در حل چالش انتخابی
- یافتن مناسب‌ترین و بهترین راه‌حل و پاسخ عقلانی به سوالات «مبتنی بر معارف قرآنی»

گام دوم: ساخت و ارائه اثر

- نوشتن سناریو یا داستان کوتاه بر اساس اطلاعات گردآوری شده
- ارائه اثر در قالب پادکست

گام سوم: داوری حضوری/ غیرحضوری

- داوری آثار در مرحله مدرسه‌ای به صورت حضوری و در مرحله منطقه‌ای به صورت غیرحضوری

- اعلام گروه های منتخب برای راهیابی به مرحله بعد به همراه مستندات

توجه: در تمام مراحل مدرسه ای / منطقه ای / استانی، بهره‌گیری حداقل یکی از دو آیه منتخب زیر و بررسی «نقش امید» در حل چالش‌ها مورد تاکید است.

آیات منتخب:

۱. سوره مبارکه «زمر/ آیه ۵۳»

«بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ»

«قُلْ يٰٓعِبَادِيَ الَّذِينَ أَسْرَفُوا عَلَىٰٓ أَنفُسِهِمْ لَا تَقْنَطُوا مِن رَّحْمَةِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ يَغْفِرُ الذُّنُوبَ جَمِيعًا إِنَّهُ هُوَ الْغَفُورُ الرَّحِيمُ.»

بگو ای بندگانم که بر نفس خود ستم و اسراف کردید از رحمت خدا نومید مشوید که خدا تمامی گناهان را می‌آمرزد؛ زیرا او آمرزنده رحیم است.

«بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ»

۲. سوره مبارکه «بقره/ آیه ۲۱۶»

«وَعَسَىٰ أَن تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ وَعَسَىٰ أَن تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنتُمْ لَا تَعْلَمُونَ»

چه بسا چیزی را خوش نداشته باشید؛ حال آن که خیر شما در آن است و یا چیزی را دوست داشته باشید؛ حال آنکه شر شما در آن است و خدا می‌داند و شما نمی‌دانید.

مرحله استانی

در این مرحله یک موقعیت چالشی جدید برای گروه‌ها تشریح می‌شود. گروه های منتخب مرحله منطقه‌ای بایستی مناسب-ترین و بهترین راه حل و پاسخ عقلانی به سوالات را بر اساس معارف عمیق قرآنی، بیابند. برای تحقق این امر دانش آموزان مهارت استفاده از قرآن و معارف دینی را که در مراحل قبل کسب نموده اند، ارتقاء می‌بخشند. هر گروه می‌بایست نتایج به‌دست آمده را در قالب داستان مصور (کمیک استریپ) به عنوان یک محصول گرافیکی ارائه دهند.

در این مرحله آثار دانش‌آموزان ابتدا به صورت «غیرحضوری» بر اساس ملاک های داوری توسط هیئت داوران مورد ارزیابی قرار گرفته و از بین تمامی آثار، سه اثر از مدارس عادی، سه اثر از مدارس خاص و سه اثر از مدارس استثنائی وارد مرحله داوری «حضوری» خواهند شد و در نهایت از بین آنها یک گروه از مدارس عادی و یک گروه از مدارس خاص و یک گروه از مدارس استثنائی با نظر هیئت داوران به عنوان منتخب استانی برگزیده خواهند شد. در داوری حضوری هر گروه ۵ دقیقه برای ارائه شفاهی و ۵ دقیقه برای پاسخ به سوالات هیئت داوران فرصت خواهد داشت.

گام های اجرایی:**گام اول: حل موقعیت چالشی**

- بررسی، مطالعه و تحلیل چالش بر اساس آیات و روایات
- بررسی نقش امیدواری در حل چالش
- یافتن مناسب ترین و بهترین راه حل و پاسخ عقلانی به سوالات «مبتنی بر معارف قرآنی»

گام دوم: ساخت و ارائه اثر

- نوشتن داستان کوتاه بر اساس اطلاعات گردآوری شده
- ارائه اثر در قالب داستان مصور (کمیک استریپ)

گام سوم: داوری غیر حضوری / حضوری

- بررسی و داوری آثار در مرحله اول توسط داوران به صورت غیرحضوری
- ارائه و دفاع از اثر تولید شده توسط دانش آموزان منتخب مرحله اول به صورت حضوری
- اعلام گروه های منتخب برای راهیابی به مرحله بعد به همراه مستندات

توجه:

۱. در تمام مراحل از مدرسه های تا استانی، بررسی «نقش امید» در حل چالش ها مورد تاکید است.
۲. زمان ساخت پادکست، حداکثر (۱۰ دقیقه)
۳. تعداد صفحات داستان مصور حداقل ۵ و حداکثر ۱۵ صفحه و در قالب پی دی اف
۴. حداکثر حجم اثر ۵۰ مگا بایت
۵. منبع اصلی برای حل چالش و سوال های مربوط به هر موقعیت و دستیابی به پاسخ های برگزیده، قرآن کریم است.
۶. لازم است تمام منابع استفاده شده نیز به صورت دقیق در پایان اثر آورده شود. (اعم از آیات، روایات، کتب، مقالات، آدرس سایتها و غیره.)
۷. ضروری است؛ «دبیران راهنما» در تمام مراحل جشنواره، ضمن راهنمایی و هدایت دانش آموزان، منابع مطالعاتی پیشنهادی (روش جست و جو در قرآن کریم، روش استفاده و بهره گیری از آیات قرآن کریم، معارف دینی و ...) در اختیار آنان قرار دهند.
۸. در مرحله استانی، گام نهایی داوری آثار به صورت حضوری بوده و حضور گروه های منتخب دانش آموزی جهت ارائه و دفاع از برنامه تولید شده الزامی است.
۹. ضروری است؛ داوران پس از پایان هر گام، ضمن ارائه بازخورد علمی لازم به دانش آموزان، موارد را در سامانه جشنواره (my.medu.ir) ثبت نمایند.

موقعیت های چالشی مراحل مدرسه ای و منطقه ای / ناحیه ای / شهرستان**موقعیت ۱: استجابیت دعا**

پدرش درآمد کمی داشت و به سختی از عهده مخارج زندگی برمی آمد. علاقه و استعداد زیادی به نقاشی داشت و آرزویش این بود که نقاش بزرگی شود و بتواند خانواده اش را از فقر و تنگدستی بیرون بیاورد. برای رسیدن به هدفش به کلاس نقاشی یک استاد رفت که ثبت نام کند اما پدرش نتوانست هزینه کلاس را پرداخت کند. وقتی از معلمش شنید که خدا از همه آرزوهای ما بزرگتر است و هر چه از او بخواهیم می تواند برآورده کند، نور امید در دلش روشن شد. هر شب و روز از خدا می خواست که کمکش کند تا بتواند در کلاس نقاشی استادی بزرگ ثبت نام کند و بتواند نقاش بزرگی شود و با فروش تابلوهایش به خانواده اش کمک کند. روزها می گذشت و او برای رسیدن به آرزویش مدام دست به دعا بود

تا اينکه يك روز حادثه اي براي پيش آمد و انگشتان دستش را در حادثه از دست داد. يك باره تمام آرزوهايش بر باد رفت. نااميدي سراسر وجودش را فراگرفت. با خودش فكر مي کرد؛ پس نتيجه آن همه دعا چه شد؟ چرا خدا صدای من را نشنيد؟ براي خدا که کاری نداشت چرا آرزويم را برآورده نکرد؟ از دعاهايش پشيمان بود و با خودش می گفت اگر در خانواده ثروتمندی بودم به راحتی به آرزويم می رسیدم و نیازی نبود از خدا چیزی را بخواهم!!!

موقعیت ۲: (انتخاب موضوع آزاد)

شما نیز می توانید موقعیتی دیگر به جز موقعیت ذکر شده؛ تشریح نموده و چالش‌های متناسب با آن را بررسی و مناسب‌ترین و بهترین راه حل و پاسخ عقلانی به سوالات «مبتنی بر معارف قرآنی» را بیابید.

موقعیت چالشی مرحله استانی

انتخاب در دنیای مجازی

من هم مثل بیشتر هم‌کلاسی‌هایم از گوشی هوشمند استفاده می‌کردم و فعالانه در شبکه‌های اجتماعی حضور داشتم، اما همیشه سعی می‌کردم مراقب محتوایی که به اشتراک می‌گذارم یا لایک می‌کنم، پدر و مادرم به من یاد داده بودند که در فضای مجازی هم مانند دنیای واقعی با مسئولیت‌پذیری و اخلاق وارد شوم. يك روز یکی از هم کلاسی‌هایم در گروه دوستانه‌ای که داشتیم ویدیویی را از یکی از دوستان مشترکمان منتشر کرد. ویدئو مربوط به وقتی بود که با هم قرار گذاشته بودند به کتابخانه محله شان بروند و در مورد یکی از فعالیت‌های گروهی که معلم به آنها داده بود مشورت کنند، آن روز دوست مشترکمان در یک موقعیت خجالت‌آور قرار می‌گیرد. هم کلاسی ام تنها کسی است که در آن موقعیت متوجهش می‌شود و بدون اطلاعش ویدئو را ضبط می‌کند و حالا آن را در گروه گذاشته بود. چیزی از گذاشتن ویدئو نگذشت که فضای گروه پر از استیکرها و ایموجی‌های خنده و تمسخر شد. از این کار هم کلاسیم خیلی متعجب شدم. می‌دانستم انتشار چنین ویدیوهایی نه تنها حریم شخصی دیگران را نقض می‌کند، بلکه می‌تواند به آسیب‌های روانی جدی برای فرد منجر شود. دلم می‌خواست چیزی بگویم، اما از طرف دیگر، از واکنش دوستانم می‌ترسیدم.

وقتی بیشتر بچه‌ها می‌خندیدند و مسخره می‌کردند اگر چیزی می‌گفتم معنایش این بود که همه آنها دارند اشتباه می‌کنند. ممکن بود آنها ناراحت شوند. ناراحتی آنها و طرد شدن از گروه‌های دوستانه خیلی برایم سخت بود. در درونم دچار کشمکش عجیبی شدم. گاهی با خودم می‌گفتم: "من که کار اشتباهی مرتکب نشده‌ام. گناه هر کسی را به پای خودش می‌نویسند. چرا باید بخاطر کار اشتباه یک نفر دوستانم را از دست بدهم؟ ممکن است من را هم مسخره کنند و بگویند: از کی تا حالا مدافع حقوق بشر شدی ما خبرنداشتیم؟!!!"

از طرفی صحنه‌های ویدئو مدام از جلو چشمم عبور می‌کرد و حرفهای مادرم در گوشم شنیده می‌شد. تصمیم‌گیری برایم خیلی سخت شده بود.



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
ارزیابی حضوری / غیر حضوری

۱۰۰ امتیاز

| | |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| شناسه گروه در پادا: | کد ملی دانش آموزان: ۱- تلفن: ۲- |
| 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 | نمره | ۱ | ۲ | ۳ | ۴ | ۵ | حداکثر امتیاز |
|------------|------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|---|---------------|
| ۱ | فهم دقیق موقعیت | دانش آموز باید موقعیت تصویر شده یا به تعبیر دیگر مسأله را به درستی متوجه شود تا بتواند در گام بعد پاسخ‌های متناسب را کشف نماید. بدین منظور باید بررسی کرد که آیا پاسخ‌های نهایی با موقعیت مدنظر همخوانی دارد و آیا می‌تواند اساساً پاسخ آن باشد یا خیر. چه بسا آیات یا روایات خوبی برای پاسخ نهایی یافته باشد اما به کمک آنها به مسأله دیگری پاسخ داده باشد. مثلاً یک گروه می‌تواند به راحتی آیه ۲۳ سوره اسراء را در ارتباط با موضوع تعامل با پدر و مادر بیابد اما به جای اینکه از آن برای مدیریت موقعیت‌های چالش برانگیز استفاده نماید صرفاً به احسان به پدر و مادر اشاره کند؛ در این صورت می‌توان متوجه شد که موقعیت تصویر شده را به خوبی فهم نکرده و روی مسأله اصلی مانور نداده است. یک معیار مناسب دیگر برای ارزیابی این مولفه این است که بررسی شود آیا دانش آموز در ارائه اثر خود سوالات مناسب و مرتبطی با موقعیت تصویر شده مطرح می‌کند یا خیر؟ | ۳ | | | | | | ۱۵ |
| ۲ | یافتن آیات و روایات متناسب با مسأله | بعد از اینکه دانش آموز موقعیت را به درستی فهمید باید بتواند با جستجو در منابع معرفتی، محتوای اولیه برای پاسخ نهایی را استخراج کند. | ۳ | | | | | | ۱۵ |
| ۳ | بهره‌مندی از گنجینه حکمت و ادب فارسی | علاوه بر آیات و روایات مرتبط با موضوع اصلی، اگر دانش آموزان بتوانند از آثار حکما و ادبای فرهنگ غنی فارسی در راستای تبیین و جهت دهی محتوای خود استفاده نمایند امتیاز ویژه ای خواهد داشت. | ۱ | | | | | | ۵ |
| ۴ | انسجام محتواها | علاوه بر یافتن محتوای اولیه مرتبط با مسأله، دانش آموز باید بتواند روابط و نسبت میان آنها را به خوبی فهم کند و به نحو مناسب آنها را کنار هم بچیند و ارائه دهد. | ۳ | | | | | | ۱۵ |
| ۵ | رعایت نکات حداقلی فنی ساخت پادکست/ کمیک استریپ | با توجه به اینکه هدف اصلی تولید یک اثر هنری حرفه‌ای نیست و فهم موقعیت‌ها و قدرت کاربست معارف قرآنی اولویت دارد، کافی است مولفه‌های فنی و هنری اثر نهایی به صورت کلی ارزیابی شود و سطح انتظار در حد رعایت نکات حداقلی باشد. | ۳ | | | | | | ۱۵ |
| ۶ | خلاقیت و نوآوری | خلاقیت و نوآوری می‌تواند در انتخاب و بیان محتوا، اشاره به مصادیق متنوع و مرتبط، چپ‌نویس مطالب و سیر آن‌ها، نحوه روایت، طراحی فنی، هنری و... محقق شود. | ۴ | | | | | | ۲۰ |
| ۷ | توجه به نقش امید | توجه به عنصر مهم امید به خداوند در حل تمام چالش‌های زندگی | ۳ | | | | | | ۱۵ |
| جمع امتیاز | | | | | | | | | ۱۰۰ |

| | | |
|------------------------------------------------------------|---------------|----------------|
| جمع کل امتیاز از ۱۰۰ | به عدد: | به حروف: |
| نام و نام خانوادگی داوران: | | |
| ۱. امضا: | | |
| ۲. امضا: | | |
| ۳. امضا: | | |
| نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور): | | |
| نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور): | | |
| ارائه بازخورد و نکات اصلاحی به دانش آموزان: | | |

جدول شماره ۲- مصادیق محتوای تدریس و فعالیتهای انجمن علمی- پژوهشی محور قرآن و معارف اسلامی

فعالیت‌ها

- آموزش عملی جستجوی آیات و روایات از طریق سایتها و نرم افزارهای جستجو بر اساس کلمات کلیدی
- آموزش عملی جستجوی اشعار و متون ادبی از طریق سایتها و نرم افزارهای جستجو
- معرفی کتابهای تفسیر و روش بهره گیری از آنها
- آشنایی با روش پژوهش قرآنی
- آشنایی با چگونگی پاسخ به سوالات و حل چالش‌ها بر اساس آیات و روایات
- آشنایی با نوشتن سناریوی قرآنی
- آموزش ساخت پادکست
- آموزش ساخت کمیک استریپ
- دعوت از کارشناسان دینی و برگزاری جلسات پاسخگویی به سوالات دینی

جدول شماره ۳- مصادیق پیشنهادی تکالیف (گروهی / انفرادی) دانش آموزی محور قرآن و معارف اسلامی

- جستجوی آیات و احادیث مرتبط با یک موضوع با استفاده از کلمات کلیدی (گروهی)
- جستجوی اشعار و متون ادبی مرتبط با یک موضوع (گروهی)
- تدبر در آیات قرآن و بیان مفاهیم و نکات موجود در آنها (گروهی)
- گفت و گو و اظهار نظر پیرامون مفاهیم برگرفته از آیات و احادیث (گروهی)
- چینش منطقی آیات مرتبط با یک موضوع و نتیجه گیری منطقی از آنها برای پاسخ به یک سوال (گروهی)
- نوشتن سناریوی قرآنی بر اساس اطلاعات جمع آوری شده (گروهی)
- ساخت پادکست بر اساس یک موضوع قرآنی (گروهی)
- ساخت کمیک استریپ بر اساس یک موضوع قرآنی (گروهی)



یازدهمین دوره جشنواره نوجوان خوارزمی
«یادواره طرح شهید کاظمی آشتیانی»

گروه برنامه ریزی
فعالیت های علمی، پژوهشی و مهارتی دانش آموزان
دبیرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی
۱۴۰۳-۱۴۰۴

محور

«برنامه نویسی و هوش
مصنوعی»

ناظر علمی و کشوری: ناسو شجاعی
عضو گروه علمی: ابوالفضل باقری



۸- محور برنامه نویسی

زندگی در جهان حاضر، نیازمند به کارگیری مهارت‌های عالی علمی و فناورانه از قبیل تفکر علمی و سیستماتیک، نیازسنجی بازار، استدلال و حل مسئله به شیوه الگوریتمیک و درک عمیق و کاربرد یادگیری ماشین و توسعه ابزارهای هوش مصنوعی در راستای ثروت آفرینی و بالندگی است و یکی از پایه‌ای ترین این توانمندی‌ها، سواد برنامه‌نویسی و حل مسائل با رویکرد تفکر طراحانه است. محور برنامه‌نویسی جشنواره نوجوان خوارزمی، با هدف توانمندسازی دانش‌آموزان در این مهارت‌ها، 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. این محور شامل پنج زیرمحور **تولید بازی‌های رایانه‌ای، تولید وب‌سایت‌های تعاملی، تولید برنامه‌های کاربردی برای پلت‌فرم‌های موبایل و دسکتاپ، امنیت سایبری و برنامه‌نویسی بدون رایانه CS Unplugged** است.

نکات مهم برای همه زیر محورها:

- ۱) استفاده از ابزار درست و متناسب با قابلیت‌های موردانتظار محصول، در همه زیرمحورها، خصوصاً توسعه کاربردی هوش مصنوعی، حائز اهمیت است.
- ۲) تکمیل دقیق همه بخش‌های شناسنامه اثر، متناسب با زیرمحور انتخاب شده و ارسال سورس کد کامل و خروجی قابل اجرای زیرمحورهای دارای برنامه‌نویسی، و فایل شبیه‌سازی قابل اجرای سناریوها برای زیرمحور امنیت سایبری، و تصاویر و فیلم پازل‌های مکانیکی و معماهای کاغذی زیرمحور CS Unplugged الزامی است.
- ۳) دانش‌آموزان لازم است متناسب با ماهیت و بخش‌های پروژه خود و نیازمندی‌های زیرمحور، بخشهای اضافه شناسنامه اثر را حذف کرده و فقط بخشهای مرتبط و دارای مستندات را تکمیل کنند.



همه این حوزه های علمی و فنی در هم تنیده و به هم مرتبط هستند و در هر ۵ زیر محور برنامه نویسی نیز مطرح هستند.

مهارت‌های مشترک موردنیاز زیرمحورهای دارای کد (سه زیرمحور اول):

- آشنایی با مبانی طراحی گرافیکی (متناسب با نیاز زیرمحور)
- آشنایی با الگوریتم و فلوچارت، آشنایی با الگوریتم‌های ناآگاهانه (brute force algorithm)، آشنایی با الگوریتم‌های پرکاربرد در هوش مصنوعی
- آشنایی با کدنویسی پاک و کار با Git و ...
- آشنایی با کلیه فازهای مهندسی نرم‌افزار شامل نیازسنجی، طراحی، پیاده‌سازی، تست، به‌روزرسانی مداوم و آشنایی با متدولوژی‌های مناسب و کاربردی (متناسب با نوع پروژه) و تکمیل دقیق شناسنامه اثر بر اساس آن
- یادگیری زبان برنامه‌نویسی مناسب متناسب با پلتفرم انتخابی یا زبان‌های چندپلتفرمه (بر اساس نوع پروژه)

- آشنایی با مفاهیم اساسی برنامه‌نویسی شی گرای، کتابخانه‌های زبان مورد استفاده، کار با سخت‌افزارها، سنسورها و مدیریت آنها، (متناسب با نیاز محور)
- آشنایی با کاربرد مدیریت پایگاه داده، نرمال سازی جداول پایگاه داده، اتصال به سرور و مدیریت Queryها (متناسب با نیاز زیرمحور)
- آشنایی با مبانی امنیت اطلاعات مورد نیاز در لایه‌های مرتبط با نوع پروژه
- آشنایی و کاربرد سنو (متناسب با نیاز زیرمحور)

توجه:

- استفاده از محیط‌های بلاکی مانند اسکرچ و CMS های بدون کدنویسی مانند وردپرس قابل قبول نیست و تمام برنامه‌های کاربردی، اعم از برنامه‌های دستکاپ یا موبایل، وب سایت‌ها و بازی‌های ساخته شده، بدون کدنویسی، یا عینا کپی برداری شده از نمونه‌های جهانی موجود، در هیچ محیطی قابل قبول نخواهد بود.
- برنامه های بدون مستندات و راهنمای کاربر، ایده های تکراری، کپی برداری و دارای کدهای کثیف از مسابقه حذف خواهند شد.
- استفاده از پلت فرم های تجاری آماده برای برنامه نویسی یک فرایند بدون خلاقیت محسوب می شود.
- طرح‌هایی که دارای محتوای نامناسب و اثرات روانی مخرب، یا کپی برداری عینی از سایر راهکارهای و محصولات آماده باشند، از مسابقه حذف خواهند شد.

۱) ویژگی‌های زیر محور «تولید بازی(گیم)»:

شرایط گروه ها: انفرادی/ گروه های ۲ نفره

نوع آثار: بازی قابل اجرا روی رایانه، موبایل، تحت وب

هدف: تولید انواع بازی‌های خلاقانه، جدی، جذاب و کاربردی برای انواع پلتفرم‌ها

- **محیط‌های طراحی کاراکتر و المان‌های گرافیکی:** محیط‌های مدل‌سازی دوبعدی و سه بعدی، 3D MAX, Maya, Photoshop, Illustrator, Substance Designer ...
- **زبان‌های برنامه نویسی مجاز:** همه زبان‌های برنامه‌نویسی مانند: python, Microsoft Small Basic, C#, C++, Java, Lua و سایر زبان‌های برنامه‌نویسی قابل استفاده در موتورهای بازی‌سازی رایج مانند Godot, Construct, Unity

توجه: استفاده از ابزارهای واقعیت افزوده، به شرطی که اثر حاوی کدنویسی به زبان‌های برنامه نویسی استاندارد باشد، نیز مجاز است.

مثالی از موضوعات قابل اجرا در طراحی بازی‌های دیجیتال:

- ایده‌های خلاقانه در سناریو، طراحی و کاربرد برای حل هر نوع مسئله و مشکل موجود در جامعه محل زندگی
 - آشنایی با مشاغل مختلف و رشته های تحصیلی مرتبط با آن از طریق طراحی تجربه داستان وار بازی تعاملی و سنجش بازی‌وار علایق فرد در زمینه رشته‌ها و تخصص‌های شغلی
 - یادگیری، به کارگیری و یاددهی مهارت‌های زندگی و سنجش توانمندی‌های افراد از طریق گردآوری اطلاعات مربوط به واکنش بازیکن حین بازی
 - ایده های خلاقانه و کاربردی از نگاه کارآفرینی اجتماعی برای حل مشکلات و رفع نیازهای مردم جامعه
 - ایده‌های مربوط به حوزه‌های روان شناسی، قدرت شبکه سازی و تعامل وارتباط، آشنایی با اقوام مختلف ایرانی
- توجه:** تولید بازی‌های متاورسی با استفاده از دو پلتفرم یونیتی (Unity) و مورالیس (Moralis)، یا هر محیط دیگر مناسب برای تولید بازی در متاورس بر بستر بلاک چین، دارای امتیاز ویژه است.

شرایط اختصاصی اثر در زیرمحور بازی:

- ۱- مشخص بودن دقیق عنوان پروژه و هدف و کاربرد آن
- ۲- داشتن راهنما، (شامل شرح کامل GDD برای ارزیابان، در صورت امکان) و (شامل سناریوی بازی و نحوه انجام بازی، گرفتن امتیاز و برد و باخت برای جامعه مشتریان، الزامی).
- ۳- اجرای بدون خطا و وقفه همه مراحل بازی

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، ارسال محیط مجتمع توسعه، نسخه مورد استفاده و تمام کامپوننت‌های موردنیاز، به همراه محتوا و رسانه الزامی است.

۸- هر فرد یا هر تیم، مجاز به ارائه یک اثر است.

۲) ویژگی‌های زیر محور «تولید نرم‌افزارهای کاربردی (اپلیکیشن)»:

شرایط گروه ها: انفرادی/ گروه های ۲ نفره

نوع آثار: برنامه کاربردی قابل نصب و اجرا روی رایانه و موبایل

هدف: تولید انواع اپلیکیشن خلاقانه و پرکاربرد برای پلتفرم‌های مختلف

زبان های برنامه نویسی مجاز: همه زبان‌های برنامه‌نویسی موبایل و دستکاپ مانند: python, C#, C++, Java, Kotlin, Lua, Flutter, Solidity, go و ...

مثالی از موضوعات قابل اجرا در طراحی نرم‌افزارهای کاربردی:

- ایده های نو و خلاقانه با رویکرد حل مسئله و راهبردهای خلاقانه از نگاه کارآفرینی اجتماعی برای حل مشکلات و رفع نیازهای مردم جامعه
- ایده های تکراری با رویکرد حل مسئله و با راهبردهای خلاقانه
- نرم‌افزارهای مبتنی بر سرور برای معرفی و رفع چالش‌های منطقه‌ای (مانند خدمات شهری و ...)
- نرم‌افزارهای مدیریت کارهای گروهی، مدیریت زمان و برنامه‌ریزی تحصیلی و شغلی
- نرم‌افزار همیار روزانه فردی (شامل هدف‌گذاری زمان‌بندی شده، دریافت گزارش از وزن، قد، وضعیت سلامتی، خلق‌وخو، تغذیه، ورزش و مقایسه وضعیت فعلی و مطلوب و کمک در برنامه‌ریزی)
- نرم‌افزارهای اتوماتیک کردن تست و تولید گزارش خطا برای سایر نرم‌افزارها

توجه: توسعه اپلیکیشن‌های غیرمتمرکز (DApp) برای بستر بلاک چین، دارای امتیاز ویژه است.

شرایط اختصاصی اثر در زیرمحورهای اپلیکیشن:

۱- مشخص بودن دقیق عنوان پروژه و هدف و کاربرد آن

۲- داشتن راهنمای استفاده از برنامه و مستندات برنامه به همراه شبه کد و بیان راهبردهای خلاقانه مورد استفاده

۳- اجرای بدون خطا و وقفه کلیه بخش‌ها

۴- طراحی گرافیکی و چندرسانه‌ای مناسب، استفاده از جلوه های صوتی و تصویری جذاب

۵- هر فرد یا هر تیم، مجاز به ارائه یک اثر است.

۶- توانایی تیم در شناخت و استفاده نوآورانه از امکانات سخت‌افزاری (مانند انواع سنسورهای موبایل)، شبکه و پلت‌فرم‌های پیاده‌سازی نرم‌افزاری، دارای امتیاز ویژه است.

۳) ویژگی‌های زیر محور «تولید تارنما (وب سایت)»:

شرایط گروه ها: انفرادی/ گروه های ۲ نفره

نوع آثار: تارنما (وب سایت)

هدف: تولید انواع تارنمای کاربردی، خلاقانه و تجاری

زبان‌های برنامه‌نویسی مانند:

- فرانت اند: HTML, CSS, Javascript, ...

- بک اند: PHP, ASP, ...

- استفاده از کتابخانه ها ، فریمورک ها پر کاربرد مانند Django ، React ، ASP.NET ، Angular ، Ruby on Rails ، Vue.js ، Laravel ، Express ، Codelgniter ، Ember مجاز است.

مثالی از موضوعات قابل اجرا در طراحی وبسایت:

- ایده های نو و خلاقانه با رویکرد حل مسئله و راهبردهای خلاقانه از نگاه کارآفرینی اجتماعی برای حل مشکلات و رفع نیازهای مردم جامعه
- ایده های تکراری با رویکرد حل مسئله با راهبردهای خلاقانه
- اسکریپت های مدیریت تراکنش ارز دیجیتال یا هر نوع محصول نوآورانه بر بستر بلاک چین، هر حوزه نوآورانه و متناسب با نیاز بازار داخلی و بین المللی

شرایط اختصاصی اثر در زیرمحوهای وب:

- مشخص بودن دقیق عنوان پروژه و هدف و کاربرد آن
- وجود بانک اطلاعاتی و مدیریت بهینه آن
- داشتن راهنمای کاربر برای استفاده از وب سایت و مستندات وب سایت به همراه شبه کد و بیان راهبردهای خلاقانه مورد استفاده
- اجرای بدون خطا و وقفه کلیه بخشها
- طراحی گرافیکی و چندرسانه ای مناسب، استفاده از جلوه های صوتی و تصویری جذاب
- میزان موفقیت در سئو سایت
- هر فرد یا هر تیم، مجاز به ارائه یک اثر می باشد.

۴) ویژگی های زیر محور «برنامه نویسی بدون رایانه» CS Unplugged:

شرایط گروه ها: انفرادی/ گروه های ۲ نفره

هدف: توسعه توانمندی دانش آموزان در تفکر الگوریتمی حل مسئله، بدون استفاده از رایانه

فرمت پروژه:

پروژه های این زیر محور باید شامل دو بخش زیر باشد:

بخش اول: طراحی ۴ معمای پیچیده، خلاقانه و جالب مداد-کاغذی، مشابه مسائل مسابقات ببراس که به صورت یک الگوریتم بتوان آن را حل کرد و ارائه راهنمای آموزشی حل آن (اعضای تیم تولید کننده معماها لازم است خودشان به طور کامل توانایی حل این مسائل را داشته باشند.) (۵۰ امتیاز)

بخش دوم: طراحی و پیاده سازی یک سازه مکانیکی مرکب الگوریتمیک شبیه ماشین گلدبرگ که دارای نقطه شروع و پایان مشخص، شرط و حلقه باشد و با استفاده از وسایل دوراندختنی، مواد بازیافتی و ابزارهای در دسترس پیاده سازی شود (۵۰ امتیاز) هر دو بخش، لازم است طوری طراحی و پیاده سازی شوند تا در حداکثر ۶۰ دقیقه قابل حل باشند.

مهارت های مورد نیاز:

- درک الگوریتم، تفکر رایانشی، برنامه نویسی بدون رایانه
- طراحی و تحلیل الگوریتمها و فلوچارتها
- یادگیری و تمرین مسائل ببراس
- ایده پردازی، خلاقیت و نوآوری
- شناخت مسائل و مشکلات زندگی روزانه و طراحی الگوریتم برای حل آنها
- شناخت ابزارها و مکانیسمها و روابط علت و معلولی در ساخت پازل های مکانیکی
- یادگیری ساخت پازلها و معماهای فیزیکی در قالب ماشین های گلدبرگ
- الگوریتم های کاربردی در حل مسائل مهندسی رایانه مانند الگوریتم های حریصانه
- الگوریتم های پیشرفته هوش مصنوعی (به عنوان مثال، کلونی مورچه ها، الگوریتم های ژنتیک، هوش ازدحام، مهاجرت پرندگان)
- تکنیک های حل مسئله اکتشافی

ابزار مورد نیاز:

- مواد نوشتاری (انواع مداد، خودکار، ماژیک، کاغذ، خط کش، قیچی، چسب، نوار، پرگار و غیره)

- لوازم اولیه کاردستی (کاغذ رنگی، مقوا، پارچه، روبان و غیره)
- مواد بازیافتی و ارزان (نی پلاستیکی، بادکنک، چرخ‌دنده، موتور ساده، پیچ و مهره، توپ و غیره)
- دوربین یا اسکنر برای مستندسازی

مثال‌هایی از فرمت پیاده‌سازی پروژه:

- قسمت اول (الگوریتم‌های مداد-کاغذی):
- یک ماز چالش برانگیز با استراتژی‌های حل منحصر به فرد طراحی کنید.
- یک پازل منطقی با قوانین پنهان و راه‌حل‌های متعدد ایجاد کنید.
- یک بازی فکری ایجاد کنید که به استدلال فضایی و تفکر انتقادی نیاز دارد.
- یک پازل توالی شامل تشخیص الگو و بازگشت طراحی کنید.
- قسمت دوم (الگوریتم‌های فیزیکی):
- با استفاده از اصول فیزیکی، پازلی بسازید که در قالب یک الگوریتم دارای ورودی و خروجی مشخص و حلقه و شرط، نیاز به دستکاری اشیاء، چرخ‌دنده‌ها و اهرم‌ها دارد.
- یک فعالیت بازی وار حرکتی مشارکتی طراحی کنید که حل آن به کار گروهی و ارتباط همزمان و اجرای موازی یک الگوریتم نیاز دارد.

شرایط اختصاصی اثر در زیر محور برنامه‌نویسی بدون رایانه:

- تمام کارها باید بدون استفاده از رایانه انجام شود.
- پروژه‌ها باید خلاقانه، بدیع و نوآورانه باشند و توانایی شما در تفکر الگوریتمی پیشرفته را نشان دهند.
- راه‌حل‌های معماها و توضیحات الگوریتم‌ها باید به وضوح مستند شوند.
- پازل‌های فیزیکی باید با مواد ساده و در دسترس ساخته شوند.
- پروژه‌ها باید به محدودیت زمانی (۶۰ دقیقه) پایبند باشند.

مواردی که باید تحویل داده شوند:

- شناسنامه اثر سفارشی‌سازی شده متناسب با پروژه
- شرح کامل معماها و سوالات مداد کاغذی
- تصاویر، نمودارها، نقشه فنی مربوط به کلیه پازل‌های مکانیکی و نحوه پیاده‌سازی آنها
- الگوریتم و فلوچارت و شرح راه‌حل تمام مسائل و پازل‌ها
- ارزیابی الگوریتم‌ها و روش‌های پیشنهادی حل مسئله و مقایسه راه‌حل‌ها با هم توسط خود دانش‌آموز

۵) ویژگی‌های زیر محور «امنیت سایبری» CyberSecurity:

شرایط گروه‌ها: انفرادی/گروه‌های ۲ نفره

هدف مسابقه: طراحی و پیاده‌سازی شبیه‌سازی تهدیدات و اقدامات متقابل امنیت سایبری در محیط‌های مختلف شبکه با استفاده از Packet

Teacher

فرمت پروژه:

پروژه‌های این زیر محور باید شامل دو بخش زیر باشد:

بخش اول: شبیه‌سازی ۲ سناریو واقعی تهدید امنیتی در انواع مختلف شبکه (موبایل، بی‌سیم، سیمی و اینترنت اشیا) در محیط شبیه‌ساز (۵۰ امتیاز)

بخش دوم: شبیه‌سازی اجرای اقدامات متقابل برای هر سناریوی تهدید شبیه‌سازی شده، شامل پیشگیری، تشخیص و دفاع، و مستندسازی فرآیند اجرا و اثربخشی آن. (۵۰ امتیاز)

مهارت‌های مورد نیاز:

- درک مفاهیم اساسی شبکه مانند پروتکل‌های شبکه، توپولوژی‌ها و تجهیزات شبکه.

- شناخت سرويس‌هاي شبكه
- Subnetting و IP address
- دانش امنيت سايبري: آشنائي با تهديدات رايج، آسيب پذيري ها و بردارهاي حمله.
- مهارت Packet Tracer: امكان طراحي و پيكربندي نمودارهاي شبكه در Packet Tracer.
- مهارت هاي حل مسئله و تحليل: شناسايي آسيب پذيري ها، طراحي راه حل ها و ارزيابي اثربخشي.
- نوشتن و ارتباطات فني: مستندسازي پروژه ها به طور واضح و مختصر.

ابزار مورد نياز:

- نرم افزاري محيط شبیه‌ساز Packet tracer

مثال‌هایی از سناریوهای قابل پیاده‌سازی:

بخش اول: شبیه سازی تهدید:

- سناريو ۱: حمله Man in the Middle به شبكه تلفن همراه
- سناريو ۲: حمله Denial of Service به يك شبكه بي سيم
- سناريو ۳: حمله DNS spoofing در يك شبكه سيمي
- سناريو ۴: فعاليت بات نت در شبكه اينترنت اشيا

بخش دوم: اجرای اقدامات متقابل:

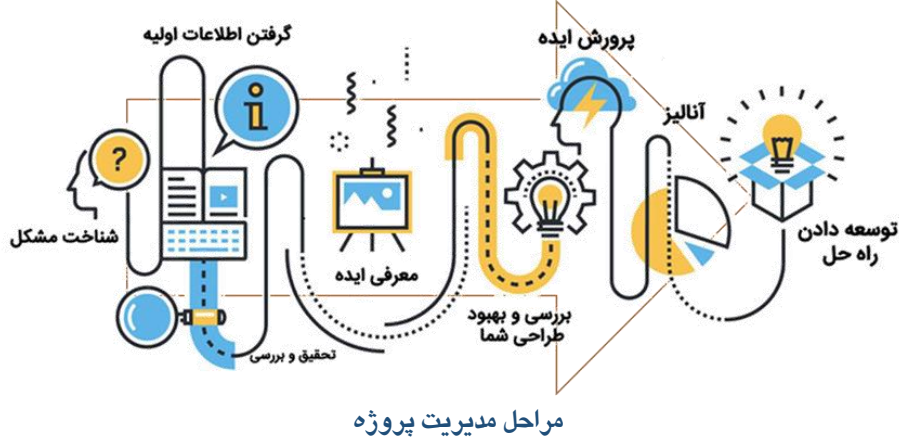
- استقرار سيستم‌هاي تشخيص نفوذ/پيشگيري (IDS/IPS)
- پياده‌سازي فهرست‌هاي تقسيم‌بندي شبكه و كنترل دسترسي (ACL)
- استفاده از پروتكل هاي رمزگذاري و احراز هويت
- رفع آسيب پذيري‌ها و به‌روزرساني نرم افزار
- پيكربندي سياست‌هاي امنيتي و سيستم‌هاي سخت‌سازي

شرایط اختصاصی اثر در زیر محور امنیت سایبری:

- تمام كارها بايد با استفاده از محيط شبیه‌ساز انجام شود.
- شبیه سازی ها بايد واقع بينانه باشند و تهديدات واقعي امنيت سايبري را نشان دهند.
- اقدامات متقابل بايد موثر باشد و تهديدات خاص شبیه سازی شده را برطرف کند.
- پروژه ها بايد در قالب گزارش واضح و مختصر مستند شوند.
- پروژه ها بايد خلاقانه، بدیع و نوآورانه باشند و توانايي شما را در درك مفاهيم امنيت سايبري و تسلط عملي بر آنها نشان دهند.

مواردی که باید تحویل داده شوند:

- شناسنامه اثر سفارشي‌سازي شده متناسب با پروژه
- فايل قابل اجراي سناریوهای دفاع و حمله
- فيلم اجراي سناریوهای دفاع و حمله
- توضيحات مصور سناریوها در قالب pptx



نحوه اجرای مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای و استانی

مرحله مدرسه‌ای:

گام‌های این مرحله، با مدیریت و نظارت مدیر و معاونان مدرسه و هدایت ناظران مرحله مدرسه‌ای هر محور، دبیران کاروفناوری، مسئولین انجمن علمی محور برنامه‌نویسی مدرسه و کلیه دبیران علاقمند در این زمینه اجرا می‌شود. شایسته است، بر اساس مکانیسم‌های تشویقی تعریف شده در بخش اجرایی شیوه‌نامه، از تلاش ارزشمند همه همکاران فعال در این مرحله، به نحو شایسته‌ای تقدیر شود. برای مشارکت دانش‌آموزان نیز، علاوه بر تقدیرنامه و مشوق‌های معنوی، بخشی از نمره مستمر هر نیم‌سال، به تلاش پویا و فعالانه دانش‌آموزان در هر گام، و پشتکار و دقت و نظم آنان در به نتیجه‌رساندن کار، اختصاص خواهد یافت.



گام‌های تولید پروژه در مرحله مدرسه‌ای:

۱. آشنایی دانش‌آموزان با آینده فناوری اطلاعات و زمینه‌های کاری آن، توسط دبیران کاروفناوری در کلاس درس، نصب پوستره‌های زیرمحورها در تابلوی اعلانات، و فعالیت دبیران ناظر مدرسه‌ای و مسئولین انجمن علمی برنامه‌نویسی در برنامه صبحگاهی مدرسه و زنگ‌های تفریح (استفاده از محتواهای مرتبط با مدیریت پروژه، الگوریتم و برنامه‌نویسی بدون رایانه، امنیت سایبری، بلاک‌چین، متاورس، هوش مصنوعی، فریلنسری و کدنویسی زبان‌های مختلف، به اشتراک گذاشته در کانال‌های شبکه یادگیری و محور برنامه‌نویسی جشنواره خوارزمی)
۲. تشویق دانش‌آموزان به فراگیری مبانی مقدماتی تا پیشرفته همه زیرمحورها از طریق محتواهای رایگان موجود و دوره‌های استاندارد برگزار شده توسط وزارت آموزش و پرورش و انجام تکالیف و پروژه‌های مرتبط با آن
۳. ثبت نام دانش‌آموز در انجمن علمی برنامه‌نویسی مدرسه
۴. ایده‌پردازی، یافتن یک بازار هدف برای ایده مطرح شده، طرح مسأله و تعریف پروژه (مبتنی بر روش تفکر طراحی و متدولوژی‌های ناب و چابک، متناسب با نیازمندی‌های پروژه و تیم)

۵. تقسيم پروژه به بخش‌هاي قابل اجرا، با توجه به متدولوژي متناسب با ماهيت و نوع محصول نهايي (مثلا اسكرام) و طراحي الگوريتم‌هاي هر بخش، مطابق با سناريوي پروژه تعريف شده
۶. يافتن محيط مناسب براي ساخت اجزاي واسط کاربري نرم افزار (چندرسانه‌اي) و طراحي آنها
۷. يافتن محيط كدنويسي مناسب براي ساخت نرم‌افزار يا بازي موردنظر و پياده‌سازي مرحله به مرحله الگوريتم يا سناريو در آن
۸. كامننت گذاري، تست و خطايابي نرم‌افزار ايجاد شده توسط دانش‌آموزان سازنده، و با همكاري و همفكري معلم مسئول انجمن برنامه‌نويسي و ساير اعضاي انجمن
۹. رفع خطاها، اصلاح نرم‌افزار، اعمال ايده‌هاي جديد و ساخت نسخه‌هاي به روزرساني شده
۱۰. تهيه مستندات مراحل مختلف تحليل، طراحي، پياده سازي و پشتيباني در قالب شناسنامه اثر و فيلم
۱۱. ارايه مستندات نرم افزار و اجراي برنامه توليد شده توسط گروه‌هاي دانش آموزي و نقد علمي توسط ساير گروه‌ها

اجراي بخش نهايي مرحله مدرسه‌اي محور برنامه‌نويسي:

- اين بخش به صورت يك رويداد علمي شاد و فارغ از فضاي رقابتي، با حضور همه دانش‌آموزان عضو انجمن برنامه‌نويسي و طبق گام‌هاي زير برگزار مي‌گردد:
- طرح اهداف، برنامه‌ها و شيوه برگزاري رويداد برنامه‌نويسي در شوراي دبيران و انجمن اوليا و مربيان مدرسه و تشكيل كميته برگزاري متشكل از همه دبيران و اولياي علاقمند با نظارت مدير دبirstان و ناظر مدرسه‌اي محور برنامه‌نويسي
 - تعيين داوران و تسهيل‌گران و مسئولين برگزاري رويداد، متناسب با تعداد تيم‌هاي شركت كننده در محور برنامه‌نويسي و امكانات مدرسه
 - كليه آثار دانش‌آموزان در ۵ زيرمحور، با نظارت ناظر برنامه‌نويسي جشنواره در مدرسه و همكاري داوران تخصصي تعيين شده توسط ايشان و با هماهنگي مدير مدرسه و ناظر منطقه‌اي، بررسي شده و پس از تكميل فرم داوري زيرمحور مربوطه، ۱ اثر از هر زيرمحور به مرحله منطقه‌اي (۵ اثر از هر مدرسه) ارسال مي‌گردد.

نحوه محاسبه امتياز نهايي آثار شركت كننده در محور برنامه‌نويسي

[نمره حاصل از فرم ارزيابي تخصصي زيرمحور × ۱۰] + [نمره حاصل از فرم ارزيابي آنلاين و حضوري (فرم ۹-۷) × ۵]

۱۵

گام‌هاي ارسال پروژه به دبیرخانه جشنواره در مرحله مدرسه‌اي:

۱. ثبت نام دانش‌آموزان از طريق سامانه (<https://my.medu.ir>) با استفاده از نام کاربري و رمز ورود، با همكاري ناظر مدرسه‌اي برنامه‌نويسي و انتخاب همگروهي در صورت وجود
 ۲. دريافت و مشاهده فيلم آموزشي مربوط به زيرمحور مورد علاقه (از طريق سامانه‌هاي اطلاع‌رساني) و انجام پروژه
 ۳. بارگذاري فايل مستندات (شناسنامه اثر، سورس كد، خروجي، فيلم ده دقيقه‌اي) در سامانه جشنواره
- فيلم شامل: تبين هدف توليد محصول، جامعه مشتريان، فرآيند نيازسنجي و مهندسي پروژه، زبان و پلت فرم مورد استفاده، معماری نرم‌افزار، امكانات و مزيت‌هاي برنامه نسبت به نمونه‌هاي مشابه، معرفي لينك سامانه يا سامانه‌هاي الكترونيكي ميزبان نرم‌افزار يا وبسایت برای زیر محورهاي توليد بازي، برنامه کاربردي و تارنما، نحوه طراحي و اجرا، معرفي بخش‌ها و شرح كامل معماها و پازل‌هاي مداد-كاغذي و فيزيكي برای زيرمحور برنامه‌نويسي بدون رايانه و شرح و نمايش كامل سناريوهاي شبیه‌سازي شده برای زيرمحور امنيت سايبري (۱۰ دقيقه)
- لازم است پوشه حاوي كليه مستندات اثر دانش‌آموزان در محور برنامه‌نويسي، حاوي كليه مستندات خواسته شده، زيپ شده و توسط خود دانش‌آموز، آموزشگاه يا رابط منطقه در فضاي به اشتراك گذاري فايل مانند (picofile.com, bayan.ir) بارگذاري شده و لينك آن داخل فايل word يا Notepad قرار داده و به صورت zip يا pdf در ماي مديو بارگذاري شود.
 - مسئوليت حصول اطمينان از بارگذاري صحيح اثر و ارائه به موقع آن به داوران بر عهده راهبران مدرسه‌اي، معاونان آموزشگاه و ناظران منطقه مي‌باشد.

مرحله منطقه‌ای / ناحیه‌ای / شهرستانی:



مرحله اول منطقه‌ای: آثار ارسالی از مرحله مدرسه‌ای، در پنج زیرمحور، توسط پنج داور مجزا، به صورت غیرحضوری بررسی شده و در هر زیر محور، آثار بر اساس امتیاز رتبه‌بندی شده و از هر زیر محور، شش اثر حائز نمره ۸۰ به بالا به مرحله دوم منطقه‌ای، راه می‌یابند و ضمن بازخورد نقاط ضعف و قوت پروژه‌هایشان، به آن‌ها یک هفته برای اصلاح و تکمیل پروژه و مستندات آن زمان داده می‌شود.

مرحله دوم منطقه‌ای: مستندات و کد آثار حائز امتیاز ۸۰ به بالا دریافت شده و طبق زمان‌بندی اعلام شده از سوی ناظر منطقه‌ای و با هماهنگی اداره آموزش متوسطه منطقه، از دانش‌آموزان خواسته می‌شود در رویداد علمی-فناوری محور، شامل یک یا دو ارائه تخصصی مرتبط با برنامه‌نویسی توسط متخصصین منطقه‌ای و ارائه کلبه تیم‌های دانش‌آموزی، که به صورت آنلاین یا حضوری برگزار می‌گردد، حاضر شوند. در این بخش، فرم‌های ارزیابی هم‌تا و ارزیابی تخصصی زیرمحور برای هر پروژه تکمیل می‌گردد و پس از رویداد علمی-فناوری مرحله منطقه‌ای، پس از جمع‌بندی نهایی نتایج کلبه فرم‌های تکمیل شده، از هر زیر محور، ۱ اثر حائز نمرات بالاتر، به مرحله بعد ارسال خواهند شد و وارد فرآیند آموزشی کارخانه نوآوری خواهند شد.

نکته مهم ۱: کلبه آثار حائز نمره ارزیابی بالاتر از ۸۰ در مرحله منطقه‌ای و ناظران مدرسه‌ای و اساتید راهنما و مدیران آموزشی مرتبط با آنان، مورد تقدیر قرار خواهند گرفت.

مرحله استانی:



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

مرحله اول داوری استانی: بررسی آثار هر زیرمحور توسط داور تخصصی آن زیرمحور به صورت غیرحضوری و رتبه‌بندی آثار بر اساس

امتیاز و دعوت شش اثر برتر هر زیرمحور **(در کل حداکثر ۳۰ اثر) برای مرحله دوم**

مرحله دوم استانی: در این مرحله دانش‌آموزان به صورت آنلاین در یک جلسه ۱۵ دقیقه‌ای با داور تخصصی محور خود که طبق زمان‌بندی

استان و در بستر فراهم شده توسط اداره کل استان، برگزار می‌گردد، شرکت کرده و به سوالات داوران پاسخ می‌دهند. در این مرحله **از هر**

زیرمحور سه اثر انتخاب شده و به مرحله سوم معرفی می‌شوند. این دانش‌آموزان **دو هفته فرصت** دارند که نقاط ضعف بیان شده توسط داوران

را اصلاح کرده، مستندات و کد را به‌روزرسانی کرده و مجدد برای ناظر استانی ارسال نمایند و خود را برای شرکت در مرحله سوم داوری استانی

آماده کنند. **(می‌توان در مرحله داوری غیرحضوری، تعداد بیشتری از آثار فیلتر شوند و فقط برای راستی‌آزمایی از داوری**

آنلاین استفاده شود.)

مرحله سوم استانی:

صاحبان سه اثر برگزیده هر زیرمحور از هر سهمیه (حداکثر ۱۵ اثر از هر سهمیه)، طبق برنامه زمان‌بندی اعلام شده از سوی دبیرخانه استانی،

در **رویداد علمی-فناوری حضوری** برای یادگیری پیشرفته‌تر مفاهیم و مهارت‌های مرتبط با فناوری اطلاعات شرکت می‌کنند. در این بخش، ضمن

نقد و بررسی آثار که با حضور ناظر استانی و داوران تخصصی هر پنج زیرمحور برگزار می‌گردد، دانش‌آموزان ضمن ارائه پروژه و مستندات

اصلاح شده خود، از نظرات و راهنمایی‌های اعضای سایر تیم‌ها نیز بهره‌مند می‌شوند. برای هر ارائه، **فرم‌های ارزیابی همتا و ارزیابی تخصصی**

زیرمحور و فرم ارزیابی نهایی محور تکمیل شده و پس از جمع‌بندی نهایی و رتبه‌بندی آثار، یک اثر نهایی از هر زیر محور انتخاب شده و به

مرحله کشوری معرفی می‌شوند. **(پنج تیم از هر استان، هر زیرمحور یک تیم)**

نکته مهم:

کلیه آثار راه‌یافته به مرحله سوم استانی، از لحاظ علمی و فنی ارزشمند و نوآورانه محسوب شده و از این تیم‌های پرتلاش، ناظران منطقه‌ای،

مدرسه‌ای و اساتید راهنما و مدیران آموزشگاهی مرتبط با آنان، به نحو شایسته‌ای تقدیر خواهد شد.

نمون برگ شماره ۹-۱- شناسنامه اثر محور برنامه نویسی



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
شناسنامه اثر محور برنامه نویسی

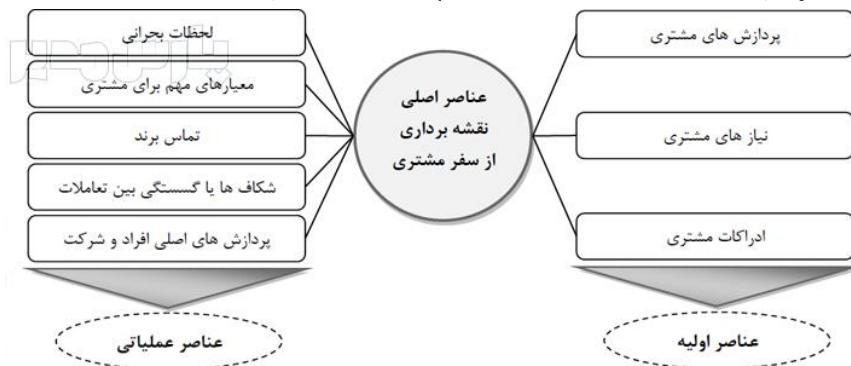
| | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--------------|---|
| شناسه گروه: | | عنوان پروژه: | |
| حوزه کاربرد: | | | |
| <input type="checkbox"/> ساخت بازی‌های رایانه‌ای <input type="checkbox"/> ساخت برنامه‌های کاربردی <input type="checkbox"/> طراحی وب سایت <input type="checkbox"/> برنامه‌نویسی بدون رایانه <input type="checkbox"/> امنیت سایبری | | | |
| استان | | سهمیه اثر: | |
| شهرستان | | | |
| نام مدرسه | | | |
| نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان عضو گروه | | ۱ | ۲ |
| کد ملی | | | ۳ |
| پایه تحصیلی | | | |
| تلفن همراه | | | |
| تلفن منزل | | | |
| تلفن مدرسه | | | |
| هدف پروژه | | | |

با دقت، و بعد از مطالعه و تحقیق در مورد فازهای مهندسی پروژه، بخش‌های زیر را متناسب با پروژه خود، سفارشی کرده و تکمیل کنید (بسیاری از جداول و نمودارها جنبه مثال دارند).

الف) مرحله تجزیه و تحلیل و نیازسنجی

(Requirements documentation) مستندات نیازمندی‌های پروژه

سفر مشتری (مشابه نمودار زیر، با توجه به خود پروژه، تکمیل گردد)



| مفهوم | تعریف | محصول | مشتریان |
|-----------------------------|-------|-------|---------|
| مشتری (Customer) | | | |
| مصرف‌کننده‌نهایی (Consumer) | | | |

عناصر ارزش پیشنهادی و راهکارهای خلق آن

| عناصر ارزش پیشنهادی | راهکار خلق ارزش پیشنهادی | عناصر ارزش پیشنهادی | راهکار خلق ارزش پیشنهادی |
|---------------------|--------------------------|---------------------|--------------------------|
| تازگی | سفرشی سازی | | |
| قابلیت دسترسی | کاهش خطر | | |
| عملکرد | نشان تجاری | | |
| قیمت | طراحی | | |

| انواع فعالیت کلیدی | توضیح | کار و کسب |
|--------------------|-----------------------------------------------------------|-----------|
| تولید و خدمات | طراحی، ساخت، ارائه محصول باکیفیت عالی و ارائه خدمات مناسب | |
| حل مسئله | ارائه راهکارهای جدید برای مسائل خاص هر مشتری به صورت مجزا | |
| شبکه | شبکه‌های ارتباطی در توسعه فعالیت کار و کسب | |

سایر مستندات فاز نیازسنجی (در صورت وجود)

(ب) شرح فاز طراحی

برای همه بخشهای پروژه، موارد زیر را با رسم نمودار، فلوجارت و سایر نقشه‌ها و تصویر مرتبط، تکمیل کنید، در صورتی که پروژه شما با توجه به نوع زیر محور، فاقد هر کدام از بندها است، آن بخش را در گزارش خود حذف کنید.

- ۱) توضیحات واضح توپولوژی شبکه، مراحل حمله و اقدامات متقابل (محور امنیت سایبری)
- ۲) هدف شیء یا مازول (برای برنامه نویسی بدون رایانه، هر بخش مستقل از معمای مدادکاغذی یا پازل فیزیکی)
- ۳) اجزای آن
- ۴) ورودی ها
- ۵) خروجی ها
- ۶) ساختار داده ها
- ۷) نحوه ارتباط با سایر ماژولها
- ۸) سناریو و الگوریتم (شامل داستان بازی، شرح سناریوی شبیه سازی، یا الگوریتم فرآیند)
- ۹) نوآوری‌های فاز طراحی و مزیت بر نمونه‌های مشابه

اضافه کردن هر بند تکمیلی از مستندات معماری (Architecture documentation)، دارای امتیاز تشویقی است.

(ج) شرح فاز پیاده سازی

برای همه بخشهای پروژه، موارد زیر را با رسم نمودار، فلوجارت و سایر نقشه‌ها و تصویر مرتبط، تکمیل کنید، در صورتی که پروژه شما با توجه به نوع زیر محور، فاقد هر کدام از بندها است، آن بخش را در گزارش خود حذف کنید.

- ۱) زبان‌های برنامه نویسی
- ۲) پلتفرم
- ۳) شرح UI/UX
- ۴) ساختار دیتابیس
- ۵) نحوه ثبت لاگ کاربر
- ۶) نحوه دادن فیدبک به کاربر

- ۷) شرح راهنمای کاربر (صوتی/متنی/تصویری) با ذکر جزئیات
- ۸) نوآوری‌های فاز پیاده سازی و مزیت بر نمونه‌های مشابه
- ۹) شرح کامل موارد امنیتی رعایت شده، شامل امنیت پایگاه داده، امنیت شبکه، امنیت حوزه کدینگ، امنیت ساختار نرم‌افزار، الگوریتم‌های رمزنگاری، پنهان‌نگاری اطلاعات و ...
- ۱۰) شرح نحوه استفاده نوآورانه از امکانات سخت‌افزاری
- ۱۱) لیست انواع ابزارهای هوش مصنوعی کاربردی در همه مراحل انجام پروژه، مانند ایده‌پردازی، تولید UI/Ux، تولید الگوریتم، کدنویسی، تست و ... به همراه شرح نحوه استفاده از هر یک

د) شرح فاز تست

برای همه بخشهای پروژه، موارد زیر را با رسم نمودار، فلوجارت و سایر نقشه‌ها و تصویر مرتبط، تکمیل کنید، در صورتی که پروژه شما با توجه به نوع زیر محور، فاقد هر کدام از بندها است، آن بخش را در گزارش خود حذف کنید.

- گزارش تست نصب و سازگاری با پلتفرم‌های متفاوت
- گزارش تست رابط کاربری و تجربه کاربری
- گزارش تست عملکرد درست و بدون خطا
- گزارش تست مستندات و کدنویسی پاک
- گزارش تست امنیت
- گزارش تست صحت محتوایی و علمی پروژه
- گزارش تست بومی‌سازی و بین‌المللی سازی
- تعداد دفعات بازنگری، فیدبک گرفتن و ارتقای پروژه با شرح خلاصه
- گزارش نوآوری‌های فاز تست و مزیت بر نمونه‌های مشابه

ه) شرح فاز نگهداری و اصلاح و بازاریابی

برای همه بخشهای پروژه، موارد زیر را با رسم نمودار، فلوجارت و سایر نقشه‌ها و تصویر مرتبط، تکمیل کنید، در صورتی که پروژه شما با توجه به نوع زیر محور، فاقد هر کدام از بندها است، آن بخش را در گزارش خود حذف کنید.

- خدمات اتوماتیک شده رفع خطا و پاسخ‌گویی به کاربران
- گزارش اقدامات انجام شده در زمینه بازاریابی و فروش (سنو، تبلیغات، ...)
- گزارش نوآوری‌های فاز نگهداری و مزیت بر نمونه‌های مشابه

هر نوع مستندات تکمیلی خلاقانه برای پروژه، مانند نحوه استفاده از الگوریتم‌های هوش مصنوعی در بخش‌های مختلف کار، گانت چارت، مستندات معماری و ...، به همراه سورس کد، خروجی، کلیه ملزومات اجرایی، نصبی و راهنماهای مختلف، به شناسنامه اثر پیوست شود.

| | |
|------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| نام و نام خانوادگی مدیر واحد آموزش مجری شماره تلفن، تاریخ و امضا | نام و نام خانوادگی مشاور و راهنما |
|------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|

نمون برگ شماره ۹-۲- ارزیابی محور برنامه‌نویسی- زیر محور ساخت بازی‌های رایانه‌ای



۱۰۰ امتیاز

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمي
زیر محور ساخت بازی های رایانه‌ای

| شناسه گروه:..... | | عنوان بازی: | تاریخ: | | | | | | | حوزه کاربرد: |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|---|---|---|---|---|-----|--------------|
| ردیف | معیار | سهمیه: | ۰ | ۱ | ۲ | ۳ | ۴ | ۵ | جمع | |
| ۱ | تهیه سند بازی (GDD) و تکمیل شناسنامه اثر بر اساس ویژگی‌های زیرمحور بازی‌های دیجیتال | ۲ | | | | | | | ۱۰ | |
| ۲ | مطابقت مراحل، اهداف و کارکرد برنامه ارسال شده با توضیحات شناسنامه و پیاده سازی اهداف تعریف شده در مستندات، به صورت کامل | ۱ | | | | | | | ۵ | |
| ۳ | ارزش علمی و صحت اطلاعات، (از دیدگاه علوم شناختی و سایر علوم) آزمون‌ها و آموزش‌های ارائه شده در بازی و ذکر منابع علمی مورد استفاده در مستندات بازی | ۱ | | | | | | | ۵ | |
| ۴ | کاربرپسند بودن، وضوح و سهولت استفاده و داشتن راهنمای صوتی و متنی برای کلیه بخش‌های بازی | ۱ | | | | | | | ۵ | |
| ۵ | سازگاری بازی با پلتفرم‌ها و دستگاه‌های مختلف | ۱ | | | | | | | ۵ | |
| ۶ | مدیریت خطاهای احتمالی حین اجرا، عدم وجود خطا در کد، اجرا و عملکرد صحیح اجزا و بخش‌های مختلف بازی و ناوبری ساده و سریع، رعایت اصول کدنویسی پاک (کامنت گذاری، نام گذاری استاندارد متغیرها و..) | ۲ | | | | | | | ۱۰ | |
| ۷ | خلاقیت در طراحی هنری، طراحی گرافیکی، کیفیت، چیدمان و کاربرد عناصر دیداری- شنیداری (پس‌زمینه‌ها، کاراکترها، دکمه‌ها، متن، فونت‌ها، گفتگوهای صوتی، موسیقی‌ها و تصاویر) | ۱ | | | | | | | ۵ | |
| ۸ | چند کاربره بودن بازی و قابلیت بازی های چند نفره به طور همزمان | ۱ | | | | | | | ۵ | |
| ۹ | خلاقیت در موضوع، کاربرد، سناریو، محتواها، کدها، طراحی و تولید اثر و نداشتن مشابه داخلی و خارجی | ۱ | | | | | | | ۵ | |
| ۱۰ | قابلیت سفارشی سازی بازی برای کاربران (آواتارها، سناریو، پس‌زمینه‌ها، چالش‌ها) و امکان خرید و فروش آیتم های موجود در بازی | ۱ | | | | | | | ۵ | |
| ۱۱ | تناسب کاراکترها، پس زمینه ها، سناریو و بخش‌های مختلف جریان بازی با نیازمندی واقعی جامعه مخاطبان، خصوصا بازی‌وار سازی مفاهیم علمی، مهارت‌های مختلف شغلی و تخصصی و مهارت‌های زندگی | ۱ | | | | | | | ۵ | |
| ۱۲ | تعریف حداقل سه مرحله متفاوت با سناریوی خلاقانه برای بازی با ثبت امتیازات جداگانه برای هر یک | ۱ | | | | | | | ۵ | |
| ۱۳ | قابلیت تجاری‌سازی و تلاش‌های علمی و تخصصی انجام شده در راستای تبلیغات، بازاریابی، برندینگ و فروش | ۱ | | | | | | | ۵ | |
| ۱۴ | استفاده از امکانات شیء گرای، تکنیک‌های بهینه سازی کدها و ابزارهای پیشرفته برای کاهش مصارف حافظه | ۱ | | | | | | | ۵ | |
| ۱۵ | استفاده از ظرفیت‌های بلاکچین و پلتفرم‌های تولید بازی برای متاورس | ۱ | | | | | | | ۵ | |
| ۱۶ | لاگ کردن درست اطلاعات کاربران، امکان انجام بازی به شکل گروهی آنلاین استفاده و خلاقانه از امکانات سخت افزاری و نرم افزاری، برای ارائه خدمات شخصی سازی شده به هر کاربر | ۱ | | | | | | | ۵ | |
| ۱۷ | استفاده از مکانیسم‌های امنیتی برای حفاظت از اطلاعات کاربران | ۱ | | | | | | | ۵ | |
| ۱۸ | میزان جذابیت و مهیج بودن بازی، فیدبک درست و علمی و در نظر گرفتن مکانیسم‌های پاداش جالب برای برد در هر مرحله بازی | ۱ | | | | | | | ۵ | |
| جمع کل امتیاز از ۱۰۰ | | به عدد: | به حروف: | | | | | | | |
| نکات مثبت و منفی پروژه: | | | | | | | | | | |
| نام و نام خانوادگی داوران: | | امضا: | | | | | | | | |
| نام و نام خانوادگی ناظر: | | امضا: | | | | | | | | |

نمون برگ شماره ۹-۳- ارزیابی محور برنامه‌نویسی- زیر محور نرم افزارهای کاربردی



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمي

ارزیابی محور برنامه‌نویسی- زیر محور نرم افزارهای کاربردی

۱۰۰ امتیاز

| شناسه گروه: | | | | | | | | | | سهمیه: | تاریخ: |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|-----|------|-----------------------|--------|
| حوزه کاربردی: | | | | | | | | | | عنوان برنامه کاربردی: | |
| ردیف | معیار | ۰ | ۱ | ۲ | ۳ | ۴ | ۵ | جمع | رتبه | | |
| 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) و تطابق نرم افزار و کارکرد آن با مستندات ارائه شده در شناسنامه اثر | ۲ | | | | | | ۱۰ | | | |
| ۲ | ارزش علمی و صحت اطلاعات و روش های مورداستفاده در نرم افزار و ذکر منابع علمی مورد استفاده در مستندات نرم افزار | ۱ | | | | | | ۵ | | | |
| ۳ | داشتن راهنما و نوشتن عنوان برنامه و مشخصات صاحب اثر در بخش «درباره ما» | ۱ | | | | | | ۵ | | | |
| ۴ | جذابیت نرم افزار، داشتن واسط کاربری مورد پسند کاربر، سهولت دسترسی کاربر به 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 | غیرمتمرکز (DApp) بودن برنامه کاربردی و استفاده از قابلیت های بلاکچین در ارائه خدمات نوآورانه | ۱ | | | | | | ۵ | | | |
| ۶ | مدیریت خطاهای احتمالی حین اجرا، عدم وجود خطا در کد، اجرای کامل نرم افزار و عملکرد صحیح کلیه اجزا و بخش های مختلف نرم افزار و استفاده از تکنیک های موازی سازی در کدنویسی | ۲ | | | | | | ۱۰ | | | |
| ۷ | چند پلت فرمه بودن و استفاده نوآورانه از امکانات سخت افزاری و نرم افزاری هر پلت فرم | ۱ | | | | | | ۵ | | | |
| ۸ | استفاده مناسب از پایگاه داده و ابزارهای پیشرفته آن، نرمال بودن جداول پایگاه داده ها | ۱ | | | | | | ۵ | | | |
| ۹ | مقیاس پذیری و توانایی سیستم برای مدیریت افزایش حجم داده یا تعداد کاربران | ۱ | | | | | | ۵ | | | |
| ۱۰ | قابلیت تجاری سازی در داخل و خارج کشور و تناسب محتوای نرم افزار با محورهای تعیین شده در شیوه نامه | ۱ | | | | | | ۵ | | | |
| ۱۱ | ایجاد مکانیسم های مناسب برای دریافت بازخورد کاربران | ۱ | | | | | | ۵ | | | |
| ۱۲ | میزان خلاقیت و نوآوری در ایده و اجرا، عدم وجود نمونه مشابه داخلی و خارجی، اصالت طرح و محیط نرم افزار | ۲ | | | | | | ۱۰ | | | |
| ۱۳ | قابلیت سفارشی کردن نرم افزار (ظاهری-کاربرد) | ۱ | | | | | | ۵ | | | |
| ۱۴ | حجم بهینه نسخه قابل نصب برنامه، سادگی نصب و اجرا و سرعت بالای اجرای آن | ۱ | | | | | | ۵ | | | |
| ۱۵ | رعایت اصول کدنویسی پاک (کامنت گذاری ، نام گذاری استاندارد متغیرها و..) | ۱ | | | | | | ۵ | | | |
| ۱۶ | استفاده از مکانیسم های درست امنیتی در ساختار نرم افزار، الگوریتم های رمزنگاری، پنهان نگاری اطلاعات و ... | ۱ | | | | | | ۵ | | | |
| جمع امتیاز | | | | | | | | | | | |
| جمع کل امتیاز از ۱۰۰ | | | | | | | | | | | |
| به عدد: | | | | | | | | | | | |
| به حروف: | | | | | | | | | | | |
| نکات مثبت و منفی پروژه: | | | | | | | | | | | |
| نام و نام خانوادگی داوران: | | | | | | | | | | | |
| امضا: | | | | | | | | | | | |
| نام و نام خانوادگی ناظر: | | | | | | | | | | | |
| امضا: | | | | | | | | | | | |

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمي

ارزيايي محور برنامه نويسي- زير محور تارنما (website)

۱۰۰ امتياز



تاريخ:

سهميه:

شناسه گروه:

عنوان تارنما:

آدرس اينترنتي:

| ردیف | معیار | ضریب | ۰ | ۱ | ۲ | ۳ | ۴ | ۵ | جمع |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|---|---|---|-----|
| ۱ | تهیه مستندات کلیه فازهای مهندسی و پیاده سازی پروژه متناسب با متدولوژی‌های مهندسی پروژه به صورت گام به گام (ناپ-چابک-تفکر طراحی) در شناسنامه اثر | ۲ | | | | | | | ۱۰ |
| ۲ | ارزش علمی و صحت اطلاعات، آزمون‌ها و آموزش‌های ارائه شده در تارنما و ذکر منابع علمی مورد استفاده در مستندات نرم‌افزار و مطابقت مراحل، اهداف و کارکرد تارنمای ارسال شده با مستندات اثر | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۳ | امن بودن وب سایت، مدیریت امن داده کاربر، استفاده درست از مکانیسم‌های امنیتی متناسب با پروژه، مانند الگوریتم‌های کدگذاری، پیش بینی و پیشگیری از حملات | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۴ | استفاده از ابزارهای تحلیل رفتار مشتری در وب سایت | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۵ | جذابیت تارنما، 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 وبسایت و حرکت و هدایت آسان کاربر | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۶ | عدم وجود خطا در کد، اجرای کامل و منطقی همه منوها و زیرمنوهای تارنما، و صحت همه پیوندها، مدیریت خطاهای احتمالی حین اجرا | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۷ | عدم وابستگی به مرورگر خاص و قابلیت نمایش صحیح در همه پلتفرم‌ها اعم از موبایل و دسکتاپ | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۸ | تعاملی بودن وبسایت و قابلیت تطبیق هوشمندانه با کاربران متفاوت | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۹ | قابلیت تجاری سازی در داخل و خارج کشور و تناسب محتوای نرم‌افزار با محورهای تعیین شده در شیوه نامه | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۱۰ | میزان خلاقیت و نوآوری در ایده و اجرا، عدم وجود نمونه مشابه داخلی و خارجی، اصالت طرح و محیط تولید شده | ۲ | | | | | | | ۱۰ |
| ۱۱ | طراحی وب سایت بر اساس اصول سئو و توجه به شاخص کلیدی عملکرد یا KPI | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۱۲ | رعایت اصول کدنویسی پاک (کامنت گذاری، نام گذاری استاندارد متغیرها و...) | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۱۳ | استفاده نوآورانه از امکانات زبان‌های برنامه نویسی در بخش‌های بک اند و فرانت اند برای ارائه امکانات جدید | ۲ | | | | | | | ۱۰ |
| ۱۴ | مقیاس پذیری و توانایی سیستم برای مدیریت افزایش حجم داده یا تعداد کاربران | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۱۵ | ایجاد مکانیسم‌های مناسب برای دریافت بازخورد کاربران | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۱۶ | قابلیت سفارشی کردن نرم افزار (ظاهری-کاربرد) | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۱۷ | استفاده مناسب از پایگاه داده و ابزارهای پیشرفته آن، نرمال بودن جداول پایگاه داده ها | ۱ | | | | | | | ۵ |

جمع کل امتیاز از ۱۰۰

به عدد:

به حروف:

نکات مثبت و منفی پروژه:

نام و نام خانوادگی داوران:

امضا:

نام و نام خانوادگی ناظر:

امضا:

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی محور برنامه نویسی- زیرمحور امنیت سایبری (CyberSecurity)

۱۰۰ امتیاز



شناسه گروه: سهمیه: تاریخ: عنوان پروژه:

| ردیف | معیار | ۰ | ۱ | ۲ | ۳ | ۴ | ۵ | جمع |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|-----|
| ۱ | آیا پیکربندی‌های شبکه، پروتکل‌ها و آسیب‌پذیری‌های مورد استفاده در شبیه‌سازی با سناریوهای دنیای واقعی سازگار هستند؟ | ۲ | | | | | | ۱۰ |
| ۲ | آیا شبیه‌سازی خلاقانه و جدید است و به طور دقیق فرآیند حمله و تاثیر آن بر شبکه را نشان می‌دهد؟ | ۲ | | | | | | ۱۰ |
| ۳ | آیا ابزار و تکنیک‌های مورد استفاده در شبیه‌سازی واقع بینانه و مناسب برای تهدید انتخاب شده است؟ | ۱ | | | | | | ۵ |
| ۵ | آیا شبیه‌سازی به طور موثر پویا و دارای جریان داده قابل مشاهده یک حمله امنیتی سایبری و پیامدهای آن را نشان می‌دهد؟ | ۲ | | | | | | ۱۰ |
| ۶ | آیا شبیه‌سازی اقدامات مقابله‌ای، جزئیات و زمینه مرتبط را برای افزایش واقع‌گرایی سناریو در بر می‌گیرد؟ | ۲ | | | | | | ۱۰ |
| ۷ | آیا شبیه‌سازی اقدامات مقابله‌ای فراتر از نمایش‌های ساده است و درک عمیق تری از مفاهیم امنیت سایبری را نشان می‌دهد؟ | ۱ | | | | | | ۵ |
| ۱۰ | آیا شبیه‌سازی شامل چندین بردار حمله، آسیب‌پذیری‌های زنجیره‌ای، یا تکنیک‌های پیشرفته است؟ | ۲ | | | | | | ۱۰ |
| ۱۱ | آیا شبیه‌سازی به تنظیمات شبکه پیچیده یا ابزار و تکنیک‌های تخصصی نیاز دارد؟ | ۲ | | | | | | ۱۰ |
| ۱۲ | آیا شبیه‌سازی اقدامات مقابله‌ای، خلاقیت و نوآوری را در رویکرد خود به تهدید انتخابی نشان می‌دهد؟ | ۱ | | | | | | ۵ |
| ۱۳ | آیا شبیه‌سازی با توضیحات واضح توپولوژی شبکه، مراحل حمله و اقدامات متقابل به خوبی مستند شده است؟ | ۲ | | | | | | ۱۰ |
| ۱۵ | میزان تسلط دانش‌آموزان بر مفاهیم شبکه، امنیت شبکه، حملات و راهکارهای مقابله‌ای | ۲ | | | | | | ۱۰ |
| ۱۶ | تسلط تیم بر Packet Tracer و کیفیت فیلم اجرای کل شبیه‌سازی (بخش‌های توپولوژی، حمله و مقابله) | ۱ | | | | | | ۵ |

| | | |
|----------------------------|---------------|----------------|
| جمع کل امتیاز از ۱۰۰ | به عدد: | به حروف: |
| نکات مثبت و منفی پروژه: | | |
| نام و نام خانوادگی داوران: | امضا: | |
| نام و نام خانوادگی ناظر: | امضا: | |

نمون برگ شماره ۹-۶- ارزیابی محور برنامه نویسی -
زیر محور برنامه نویسی بدون رایانه

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی محور برنامه نویسی - زیر محور برنامه نویسی بدون رایانه CS Unplugged

۱۰۰ امتیاز



تاریخ:

سهمیه:

شناسه گروه:

عنوان پروژه:

| ردیف | معیار | تاریخ | ۰ | ۱ | ۲ | ۳ | ۴ | ۵ | جمع |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|---|---|-----|
| ۱ | خلاقیت و نوآوری در طراحی و پیاده سازی معماها و پازل های مداد-کاغذی (منحصر به فرد بودن ایده ها و مفاهیم، ادغام تکنیک ها و چالش های حل مسئله جدید، ارائه و جذابیت بصری پازل ها و معماها) | ۲ | | | | | | | ۱۰ |
| ۲ | پیچیدگی الگوریتمی معماها و پازل های مداد-کاغذی (عمق و پیچیدگی الگوریتم های مورد استفاده، کارایی و بهینه بودن الگوریتم های انتخاب شده، میزان کاربرد الگوریتم ها در رویکردهای هوش مصنوعی، توضیح و توجیه واضح الگوریتم های انتخاب شده) | ۲ | | | | | | | ۱۰ |
| ۳ | وضوح و دقت بودن راه حل معماها و پازل های مداد-کاغذی (کامل بودن و دقت راه حل های ارائه شده، وضوح و مختصر بودن توضیح راه حل، درک اصول طراحی الگوریتم و آموزشی بودن راهنماهای حل) | ۲ | | | | | | | ۱۰ |
| ۴ | سطح چالش و دشواری معماها و پازل های مداد-کاغذی (تناسب دشواری پازل با گروه سنی هدف، ماهیت جذاب و چالش برانگیز پازل برای شرکت کنندگان، ترویج تفکر انتقادی و مهارت های حل مسئله) | ۲ | | | | | | | ۱۰ |
| ۵ | خلاقیت و نوآوری در طراحی و پیاده سازی مراحل پازل فیزیکی (منحصر به فرد بودن طراحی و پیاده سازی هر مرحله از پازل، ادغام عناصر نوآورانه و جذاب، ادغام اصول پیشرفته مکانیک، بازی وارسازی و ریاضیات) | ۲ | | | | | | | ۱۰ |
| ۶ | ادغام الگوریتم های پیشرفته و تولید الگوریتم های عملی خلاقانه در پازل فیزیکی (استفاده موثر از الگوریتم ها در طراحی پازل فیزیکی، پیاده سازی الگوریتم های پیشرفته، توضیح دقیق الگوریتم های انتخاب شده) | ۲ | | | | | | | ۱۰ |
| ۷ | پیچیدگی و جذابیت مراحل پازل فیزیکی (تناسب میزان دشواری مراحل پازل با گروه سنی نوجوان، نیاز به تفکر استراتژیک و حل مسئله در هر مرحله، ماهیت جذاب و چالش برانگیز تجربه پازل) | ۲ | | | | | | | ۱۰ |
| ۸ | کیفیت پیاده سازی هنرمندانه، زیبا و بهینگی فنی پازل فیزیکی (استحکام و دوام ساختار فیزیکی، طراحی زیبا و بصری جذاب، توجه به جزئیات و کاردستی) | ۲ | | | | | | | ۱۰ |
| ۹ | مستندسازی علمی و فنی پروژه و تکمیل دقیق شناسنامه اثر و اصلاح آن متناسب با شرایط زیرمحور و تولید راهنمای کلیه مراحل به زبان ساده و جذاب (تهیه راهنمای جامع و قابل درک برای انجام معماهای مداد کاغذی و مونتاژ پازل فیزیکی، توضیح قابل درک قوانین و اهداف هر پازل) | ۲ | | | | | | | ۱۰ |
| ۱۰ | مقیاس پذیری، قابلیت گسترش، انعطاف پذیری و قابلیت ارتقا و انطباق پذیری همه بخش های پروژه (امکان انطباق و اصلاح طرح پازل، قابلیت استفاده در محیط های آموزشی یا فضاهای عمومی، ارزان بودن و در دسترس بودن وسایل و مواد اولیه برای ساخت و تکثیر آسان معماها و پازل ها) | ۲ | | | | | | | ۱۰ |

جمع کل امتیاز از ۱۰۰ به عدد:

به حروف:

نکات مثبت و منفی پروژه:

امضا:

نام و نام خانوادگی داوران:

امضا:

نام و نام خانوادگی ناظر:



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
ارزیابی حضوری و آنلاین

۱۰۰ امتیاز

| | | |
|-------------------|--------------|--------|
| شناسه گروه: | سهمیه: | تاریخ: |
| آدرس اینترنتی: | عنوان پروژه: | |

| ردیف | معیار | فصل | ۰ | ۱ | ۲ | ۳ | ۴ | ۵ | جمع |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|---|---|---|---|---|---|-----|
| ۱ | بیان با اعتماد به نفس و کنترل تن صدا ، تاثیرگذاری کلام و جذب مخاطب ، کنترل سرعت کلام، استفاده به جا از مکث و تکیه، تلفظ و کاربرد صحیح کلمات | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۲ | میزان مطابقت کارایی اثر با توضیحات شناسنامه و اسناد پروژه | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۳ | میزان تسلط دانش آموزان بر کلیه مفاهیم علمی و فنی مورد استفاده در پروژه و پرهیز از به کارگیری اصطلاحات نابجا (غیرفنی، غیرتخصصی و عامیانه) | ۲ | | | | | | | ۱۰ |
| ۴ | توضیحات منطقی و مرتبط، مدیریت زمان و پرهیز از طولانی کردن و کوتاه کردن سخن به شکل غیرمتعارف | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۵ | تسلط و به کار گیری تکنولوژی های نوین تحلیل، طراحی و پیاده سازی حرفه ای و استفاده از ابزارهای مناسب | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۶ | استفاده نوآورانه از امکانات و ابزارهای سخت افزاری و نرم افزاری مختلف، برای خلق سناریوهای جالب و کاربردی و تجربه کاربری منحصر به فرد | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۷ | طی کردن کلیه فازهای مهندسی پروژه، تسلط بر مبانی آن و داشتن ایده های خلاقانه برای ارتقای پروژه در ورژن های بعدی | ۲ | | | | | | | ۱۰ |
| ۸ | قابلیت تجاری سازی در داخل و خارج کشور و تناسب محتوای پروژه با نیازمندی های مخاطبان و اولویت های موجود در کاربردی سازی دروس دبیرستان | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۹ | میزان خلاقیت و نوآوری در همه فازهای مهندسی پروژه، اعم از ایده و اجرا، عدم وجود نمونه مشابه داخلی و خارجی، اصالت طرح و پیاده سازی | ۲ | | | | | | | ۱۰ |
| ۱۰ | استفاده از الگوریتم های پیشرفته و درک کامل و تسلط بر آنها | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۱۱ | رعایت اصول کدنویسی پاک (کامنت گذاری ، نام گذاری استاندارد متغیرها و..) | ۲ | | | | | | | ۱۰ |
| ۱۲ | انتقادپذیری، تواضع، صداقت و بیان نقص های برنامه از زبان خود دانش آموزان و یادگیرنده بودن | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۱۳ | پاسخ کامل و صحیح به پرسش های داوران | ۲ | | | | | | | ۱۰ |
| ۱۴ | استفاده از بروشور، انیمیشن، تصاویر گرافیکی جذاب و متناسب با پروژه و اسلایدهای حرفه ای در زمان ارائه | ۱ | | | | | | | ۵ |
| ۱۵ | عدم وجود خطا در کد ، استفاده هوشمندانه از مکانیسم های تشخیص و مدیریت خطاهای احتمالی حین اجرا | ۱ | | | | | | | ۵ |

| | | |
|----------------------------|---------------|----------------|
| جمع کل امتیاز از ۱۰۰ | به عدد: | به حروف: |
| نکات مثبت و منفی پروژه: | | |
| نام و نام خانوادگی داوران: | امضا: | |
| نام و نام خانوادگی ناظر: | امضا: | |

جدول شماره ۲- مصاديق محتوای تدریس و فعاليت‌های انجمن علمی-پژوهشی محور برنامه نویسی و هوش مصنوعي**فعاليتها**

- يادگيري و تمرين فرايند و روش‌های نیازسنجی بازار، ایده يابی و نوآوری در حوزه همه زیرمجموعه‌های محور برنامه نویسی، خصوصاً هوش مصنوعي، امنيت سايبری، برنامه‌نویسی بدون رایانه، و همه جنبه‌های صنعت نرم‌افزار با انجام مثال‌های عملی مرتبط با دروس مختلف
- بررسی و تحلیل گروهی بازار کاری هوش مصنوعي، امنيت سايبری، 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 IDEهای مناسب و کار با آنها به شیوه آزمون و خطا و با استفاده از راهنماهای آنلاین
- يادگيري و تمرين الگوریتم‌نویسی و حل مسئله به روش الگوریتمیک و حل مسائل مهیج و خنده‌دار مرتبط با زندگی روزمره با استفاده از تفکر الگوریتمیک
- يادگيري و تمرين بازی‌سازی و سناریونویسی برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای، سرچ سناریوهای موجود و بحث و نقد گروهی در مورد آنها
- آشنایی با انواع ابزارهای هوش مصنوعي کاربردی در تولید محتوا، تولید UI/UX، تولید الگوریتم و برنامه نویسی
- يادگيري و تمرين تدوین سند تخصصی بازی (GDD) و تلاش برای بررسی دقیق چند سند توسعه بازی دانلود شده از اینترنت و الگو گرفتن از آنها
- يادگيري و تمرين زبان‌های قابل استفاده در بلاکچین مانند سالیديتی، قابلیت‌های جاوا اسکریپت، خانواده زبان‌های C و سایر ابزارهای ساخت بازی، اپلیکیشن و وب در بستر بلاکچین
- يادگيري و تمرين طراحی گرافیکی برای تولید نرم افزار، خصوصاً بازی، آزمون و خطای محیط‌های مختلف، جستجوی خودآموزهای آنلاین و يادگيري با کمک سایر اعضای انجمن و به اشتراک گذاری تجربه ها
- يادگيري و تمرين 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
- يادگيري و تمرين برنامه‌نویسی به زبان موردعلاقه و استفاده از محیط‌های توسعه نرم‌افزار، با استفاده از منابع رایگان آنلاین و راهنمایی سایر اعضای انجمن
- يادگيري و تمرين 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
- يادگيري و تمرين 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

جدول شماره ۳- مصاديق پیشنهادی تکالیف (گروهی / انفرادی) دانش آموزی محور برنامه نویسی و هوش مصنوعي

- استفاده از ظرفیت تولید الگوریتم و برنامه نویسی و هوش مصنوعي برای توسعه STEAM
- تعریف مسائل موجود در همه دروس، خصوصاً درسهای ریاضی، کار و فناوری، علوم تجربی در قالب پروژه‌های برنامه نویسی
- پژوهش در مورد مفهوم بلاک چین و روش توسعه نرم افزارهای غیرمتمرکز و ظرفیت‌های آن در صنعت نرم افزار
- پژوهش در مورد واقعیت مجازی و افزوده و استفاده از قابلیت‌های سخت افزاری گوشی‌های موبایل برای توسعه آنها
- پژوهش در مورد يادگيري ماشین، مبانی ریاضی مورد نیاز آن، شبکه‌های عصبی و نحوه پیاده سازی آن از طریق کتابخانه های پایتون
- پژوهش در مورد همه حوزه‌های مرتبط با انواع تهدیدهای امنیتی و امنيت سايبری
- پژوهش در مورد در خصوص مطالعه کسب و کارهای آینده و مهارت‌های موردنیاز آن
- پژوهش در مورد در زمینه شناخت بازی‌های جدی و نحوه استفاده از آنها برای ارزیابی و توانمندسازی افراد در زمینه مهارت‌های زندگی
- یافتن نمونه نرم افزارها و بازی‌های آموزشی موجود در وب برای سرفصل‌های مختلف مهارت‌های مرتبط با دروس مختلف
- انجام تکلیف ساخت داستان و سناریوی بازی کاربردی برای آشنایی با مشاغل، شناخت استعدادها و علایق فردی، مهارت‌های مختلف زندگی و انتخاب رشته و شغل
- انجام تکلیف طراحی و ویرایش تصاویر گرافیکی خلاقانه متناسب با محتوای دروس مختلف
- پژوهش در مورد روش حل مسائل مختلف با زبان الگوریتمی و خواستن این روش رویارویی با زندگی روزمره و حل مسائل آن
- آشنایی با سازوکارهای حرکتی، ماشین گلدبرگ و انجام تکالیف مسئله محور با تاکید بر حل آنها به صورت الگوریتمیک در قالب پروژه‌های برنامه‌نویسی بدون کامپیوتر در قالب ترکیبی از پازل‌های مکانیکی و معماهای ببراس
- در نظر گرفتن نمره برای خلق بازی‌ها، وب سایت‌ها و نرم‌افزارهای جدید توسط دانش‌آموزان در راستای اهداف آموزشی و پرورشی کلیه دروس


وزارت آموزش و پرورش
سازمان آموزش متوسط
و فتر آموزش دوره اول متوسط



یازدهمین دوره جشنواره نوجوان خوارزمی
«یادواره طرح شهید کاظمی آشتیانی»

محور «بازارچه های
کسب و کار دانش آموزی»

گروه برنامه ریزی
فعالیت های علمی، پژوهشی و مهارتی دانش آموزان
«دبیرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی»
۱۴۰۳-۱۴۰۴

ناظر علمی و کشوری: انوشه جعفری
عضو گروه علمی: احمد اعتضادی



7- 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 کاروفناوری در قالب بازارچه‌های کسب‌وکار دانش‌آموزی^۱ 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: تحلیل کسب‌وکار

تحلیل کسب‌وکار، یکی از مهم‌ترین تصمیماتی است که صاحب کسب‌وکار باید قبل از شروع واقعی کسب‌وکار خود اتخاذ کند. این تحلیل، معمولاً براساس عواملی مثل تمایلات رفتاری، موقعیت جغرافیایی، ویژگی‌های جمعیتی، سن، درآمد و ... تعیین می‌شود. دانش‌آموزان می‌توانند در پنج مرحله کسب‌وکار خود را تحلیل کنند:

۱: محصول/ خدمت خود را تجزیه و تحلیل کنند. برای این کار بهتر است سوالات زیر را از خود بپرسند:

- محصول/ خدمت من چه نیازی را برطرف می‌کند؟
- آیا محصول/ خدمت من مشکلی از مخاطبان را حل می‌کند؟
- چه کسی بیشتر از همه، از محصول/ خدمت من سود می‌برد؟
- آیا تغییر در محصول/ خدمت موجود، موجب رونق کسب‌وکار می‌شود؟

۲: رقبای خود را شناسایی کنند. تجزیه و تحلیلی از رقبای خود انجام دهند تا بدانند آن‌ها چه کسانی را مورد هدف قرار می‌دهند. به مشتریان رقبای نگاه‌های بیندازند تا تمرکز خود را روی مشتریانی قرار دهند که رقبای ممکن است آن‌ها را از دست داده باشند. برای این منظور بهتر است یک تحلیل رقابتی را انجام دهند. دانش‌آموزان با این روش، متوجه خواهند شد که رقبای کسب‌وکار آن‌ها دقیقاً چه کسانی هستند، چه چیزی را ارائه می‌دهند و تاکتیک فروششان چیست. سپس قسمتی از بازار را که از چشم آن‌ها دور مانده از آن خود کنند.

۳: معیارهایی را برای تقسیم‌بندی بازار هدف کسب‌وکار خود انتخاب کنند. بخشی از رایج‌ترین روش‌های تقسیم‌بندی‌ها عبارت‌اند از: سن، جنسیت، درآمد، مکان، رفتار، سبک زندگی، ارزش‌ها، منافع و...

۴: تحقیق کنند. همان‌طور که اقدام به محدود کردن بازار خود می‌کنند، وقت آن است که تحقیقات خود را گسترش دهند. تحقیقات بازار به آن‌ها کمک می‌کند تا درباره بازارهای هدف خود اطلاعات بیشتری کسب کنند. در این مرحله باید از خود بپرسند که:

- برای رسیدن به بازار هدف بالقوه، باید از چه استراتژی‌هایی استفاده کنم؟

- آیا بازار هدف برای محصول یا خدمات من به اندازه کافی بزرگ است؟ و ...

۵: نتایج خود را پیگیری و ارزیابی کنید. تجزیه و تحلیل بازار هدف یک روند مداوم است نه یکباره. دانش آموزان باید مداوماً نتایج تحلیل خود را ارزیابی کنند و به صورت نموداری و بصری نمایش دهند تا به نتایج بهتری دست پیدا کنند.

گام ۳: طراحی بوم مدل کسب و کار

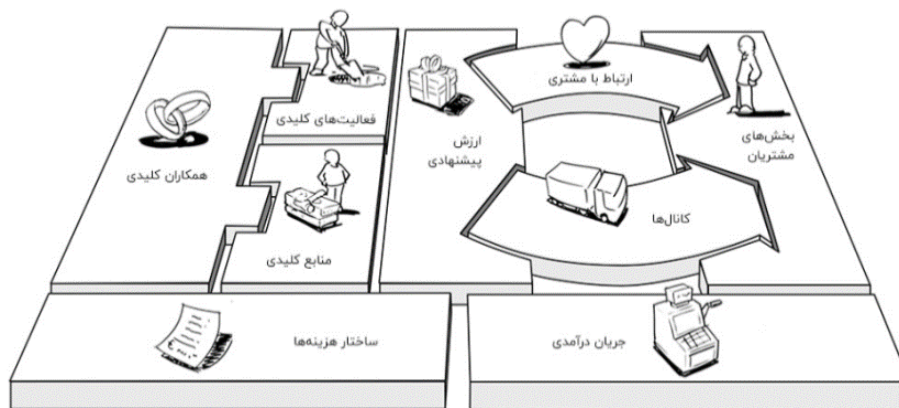
در این گام دانش آموزان بوم مدل کسب و کار^۱ خود را طراحی می نمایند. مدل کسب و کار، یک برنامه کسب و کار، برای درآمدزایی و کسب سود است و محصولات و خدماتی که قصد فروش یا ارائه آن‌ها را داریم، بازار هدف و مخارج پیش‌بینی شده آن را مشخص می‌کند تا ضمن حمایت از به وجود آمدن کسب و کار، توضیح دهد که:

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

در واقع، مدل کسب و کار، منطق کسب و کار را در چگونگی خلق، ارائه و کسب ارزش توصیف می‌کند.

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.
- بوم مدل کسب و کار یکی از اصلی‌ترین و ابتدایی‌ترین موارد هر کسب و کاری است که اگر با دقت و حوصله طراحی شود می‌تواند دورنمای مشخصی برای آن کسب و کار به وجود آورد. بوم مدل کسب و کار در حقیقت یک ابزار مدیریتی و بصری است که اهداف و جزئیات کسب و کار را به خوبی مشخص می‌کند. شکل زیر اجزای یک بوم مدل کسب و کار را نشان داده؛ که شامل: توصیف سریع، خلاصه و جامع از یک کسب و کار است که در آن ارتباطات بین تمامی اجزای کسب و کار، از مشتریان تا تامین‌کنندگان و کانال‌های توزیع و فرآیندها را مشخص می‌نماید.



تصویر ۷-۱- بوم مدل کسب و کار

^۱ 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): وسیله‌ما 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 جزئیات: مکالمات ضروری، جاهای دیدنی و ...

• 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 مجاب‌کننده 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 می‌شود؟ 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 رودرو 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)

کسب‌وکار 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؟ و...

۶. فعالیت‌های اصلی (Key Activities)

کسب‌وکار 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 کسب‌وکارها برای ایجاد و ارائه ارزش پیشنهادی خود و ادامه فعالیت کسب‌وکارشان به آن نیاز دارند. برای یک کسب‌وکار محصول‌محور، این فعالیت‌ها ممکن است شامل یادگیری مستمر در خصوص کاربران و تکنولوژی‌های جدید برای تولید محصولات بهتر باشد. اگر تمرکز کاری شما روی انجام کارهایی برای مجموعه‌ای مشخص از مشتریان است؛ فعالیت‌های کلیدی احتمالاً شامل: کسب شناخت کافی از بخش‌ها و ایجاد یا کسب محصولات/ خدمات متناسب است. برای یک کسب‌وکار زیرساختی (مثل تجهیزات برق)، این فعالیت‌ها می‌تواند شامل راه‌اندازی زیرساخت و کارآترکردن 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 منافع 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 کسب‌وکار خود را به خوبی شفاف کنید. در این بخش مشخص می‌شود چه

فعالیت‌ها و منابعی مهم هستند، اما منحصرًا با استراتژی شما هنوز متناسب نیستند. چه چیزی خارج از ذات کسب‌وکار 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 کسب‌وکار 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 کسب‌وکار رابطه خطی دارند یا در کل ثابت هستند؟ این‌ها سؤالاتی هستند که برای بهبود مدل باید به آن‌ها پاسخ داد.

گام ۴: ارائه نمونه اولیه طرح (تولیدی / خدماتی)

در این گام، نمونه اولیه طرح (تولیدی/خدماتی)، براساس مراحل نه‌گانه طراحی و ساخت پروژه ۱: «تعریف نیاز، بررسی نیاز و مسأله، برنامه‌ریزی کارها، بررسی اطلاعات، بررسی و ارائه راه‌حل‌ها، انتخاب راه‌حل، تولید، آزمایش و بهبود، ارائه و ثبت محصول»، توسط دانش‌آموزان ساخته می‌شود.



گام ۵: فروش محصول / ارائه خدمت از طریق برپایی غرفه اختصاصی

در این گام، غرفه فروش (محصول/ ارائه خدمت) در بازارچه کسب‌وکار، به صورت حضوری یا مجازی (از طریق پلتفرم‌های موجود داخلی/ سامانه‌های الکترونیکی میزبان کسب‌وکار) با بهره‌گیری از شیوه‌های نوین و تکنیک‌های دیجیتال مارکتینگ در فروش محصولات/ ارائه خدمات مطابق «نکات راه اندازی بازارچه در مدرسه»^۲ در هر سه مرحله جشنواره راه اندازی می‌شود:

۱. نیازسنجی، تبلیغات، پیش‌بینی امکانات موردنیاز

۲. انتخاب نام تجاری (برندینگ) و معرفی محصول/ خدمت

^۱ کتاب کاروفناوری پایه هفتم صفحه (۹)

^۲ کتاب کاروفناوری پایه هفتم صفحه (۱۷۹)

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 ۶: ارزیابی طرح تولیدی/ خدماتی

ارزیابی طرح های بازارچه‌های کسب‌وکار دانش‌آموزی در دو مرحله زیر انجام خواهد شد:

- مرحله ارزیابی غیرحضوری

ارزیابی مستندات فعالیت های انجام شده (شناسنامه طرح، فرم رویدادنگاری، تصویر بوم مدل کسب‌وکار و گزارش تصویری «فیلم» طرح تولیدی/ خدماتی) مطابق نمونه‌برگ ارزیابی شماره (۷-۳)

- مرحله 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 نمونه‌برگ ارزیابی شماره (۷-۳)

توجه:

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

■ مستندسازی فعالیت‌ها:

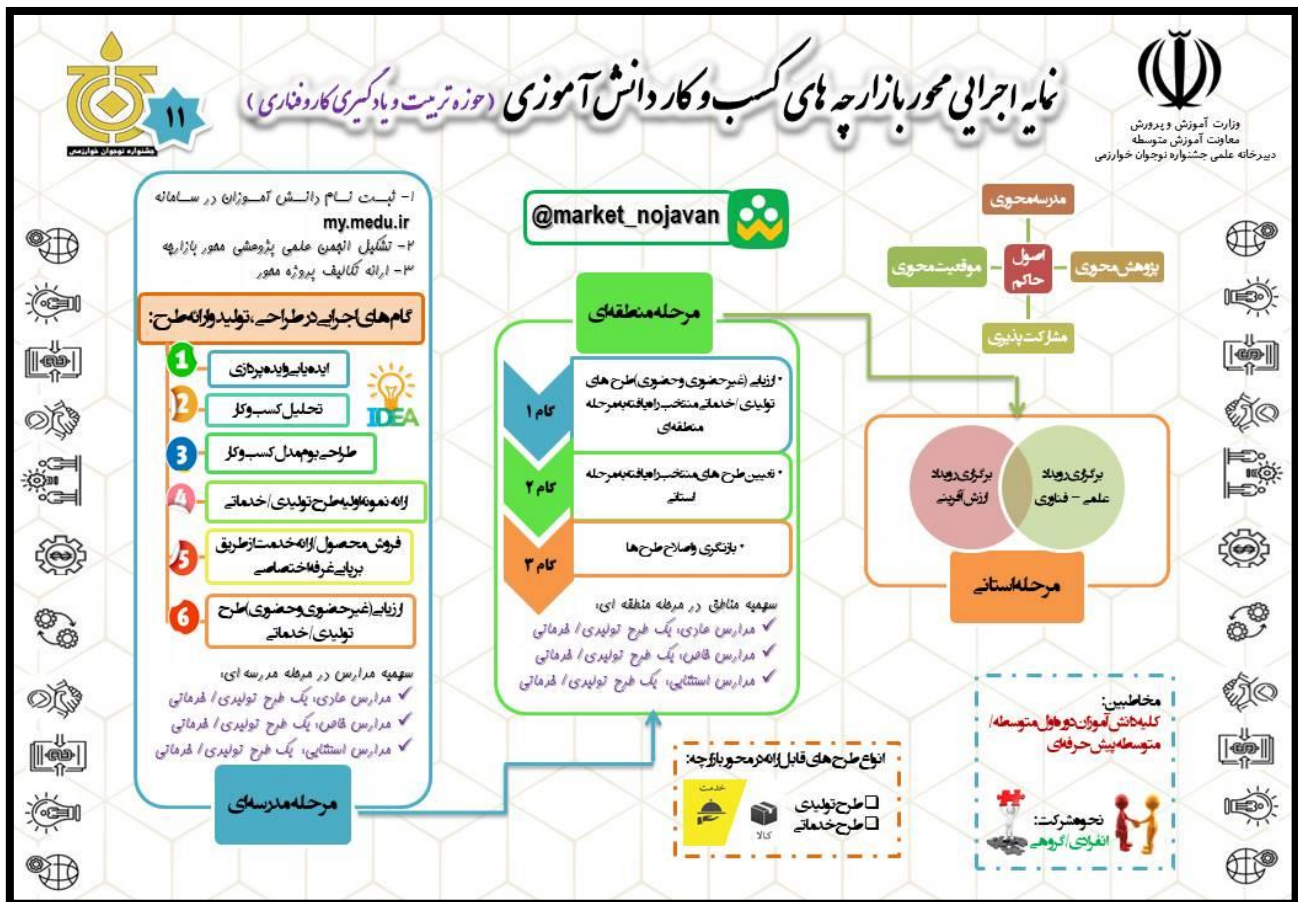
دانش‌آموزان باید در مرحله مدرسه‌ای مستند فعالیت‌های خود را از ابتدای شروع فرآیند، مطابق با موارد ذکر شده، در قالب یک لوح فشرده، جهت شرکت در محور بازارچه‌های کسب‌وکار دانش‌آموزی آماده، و به دبیر راهنمای خود تحویل دهند:

۱. فایل تکمیل‌شده نمونه‌برگ شماره ۷-۱ (شناسنامه طرح‌تولیدی/ خدماتی در محور بازارچه‌های کسب‌وکار دانش‌آموزی)
۲. فایل تکمیل‌شده نمونه‌برگ شماره ۷-۲ (فرم رویدادنگاری محور بازارچه‌های کسب‌وکار دانش‌آموزی)
۳. تصویر بوم مدل کسب کار طرح تولیدی/ خدماتی
۴. تهیه گزارش تصویری (فیلم) از: «تیین فرآیند ایده‌یابی و ایده‌پردازی، طراحی مدل کسب‌وکار 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 نام‌خانوادگی، آموزشگاه، پایه تحصیلی و منطقه/ ناحیه/ استان) و معرفی دبیر راهنما
۲. معرفی محصول/ خدمت
۳. نمایش مراحل عملی تولید محصول/ ارائه خدمت
۴. نمایش بوم مدل کسب‌وکار 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...

■ نمایه اجرایی محور بازارچه های کسب و کار دانش آموزی در مراحل مدرسه ای، منطقه ای / ناحیه ای / شهرستانی و استانی:





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

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
شناسنامه طرح تولیدی / خدماتی

| | | |
|--------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| شناسه گروه: | | کد ملی دانش آموز / اعضای گروه دانش آموزی: ۱- ۲- |
| استان: | | تلفن دانش آموزان: ۱- ۲- |
| منطقه / ناحیه / شهرستان: | نام مدرسه: تلفن مدرسه: | نام دبیر راهنما: رشته دبیر راهنما: |
| پایه تحصیلی: | ساعت و تاریخ تکمیل فرم: | عنوان طرح: |
| نوع طرح: <input type="checkbox"/> تولیدی <input type="checkbox"/> خدماتی | | |

شرح طرح:

درج عکس اسکن شده
دانش آموز
نام و نام خانوادگی
صاحب عکس

درج عکس اسکن شده
دانش آموز
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 طرح تولیدی/خدماتی

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| عنوان طرح: نوع طرح: تولیدی <input type="checkbox"/> خدماتی <input type="checkbox"/> | شناسه گروه: نام و نام خانوادگی دانش آموز/ دانش آموزان: ۱- ۲- |
| نام مدرسه: تلفن مدرسه: نام و نام خانوادگی مدیر: شماره همراه: | استان: منطقه/ ناحیه/ شهرستان: نام و نام خانوادگی دبیر راهنما: 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 ذکر 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 <input type="checkbox"/> خدماتی <input type="checkbox"/> | |
| ردیف | معیار | زیرمعیار | ضریب |
| 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 تعمیر 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 کاروفناوری 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 |
| ۲ | طرح خدماتی | کیفیت محصولات ارائه شده در بازارچه به صورت حضوری / مجازی (سامانه الکترونیکی) | ۱ |
| | | بسته بندی مناسب و خلاقانه با رعایت شیوه های نوین تجارت بصری (رنگ، مزه، هندسه بسته بندی و ...) | ۱ |
| | | میزان تسلط به کار | ۱ |
| | | مشخص بودن کارمزد | ۱ |
| ۳ | غرفه در بازارچه حضوری / مجازی (سامانه الکترونیکی) | 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 |
| | | 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 | ۱ |
| | | (انتخاب نام تجاری، طراحی لوگو، کارت دعوت، پوستر، ویدئو تبلیغاتی و ...) | ۱ |
| | | برخورد مناسب و محترمانه با مشتری و ایجاد فضای مثبت در غرفه فروش محصول / ارائه 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 |
| | | در قالب لوح فشرده | ۱.۵ |
| جمع امتیاز | | | |

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) | | |

جدول شماره ۲- مصادیق محتوای تدریس و فعالیت‌های انجمن علمی- پژوهشی

| فعالیت‌ها | محور |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| <p>- آموزش فرآیندها و روش‌های: ایده یابی، بهره‌گیری مناسب از تکنیک‌های خلاقیت در ایده‌پردازی، طراحی ایده، نحوه ارائه ایده نهایی طرح تولیدی/ خدماتی و تبدیل ایده به محصول/ ارائه خدمت خلاق</p> <p>- آموزش مراحل ۹ گانه طراحی و ساخت پروژه^۱</p> <p>- آموزش مهارت‌های نرم: کارگروهی، مسئولیت‌پذیری، مدیریت زمان، تفکرخلاقانه و انتقادی، فنون مذاکره و فن بیان، توانایی حل‌مسأله، انعطاف‌پذیری، نگرش مثبت، هم‌دلی و ارتباط موثر، اخلاق حرفه‌ای، مهارت تصمیم‌گیری و ...</p> <p>- آموزش مراحل تحلیل کسب و کار (تجزیه و تحلیل محصول/خدمت، شناخت رقبای، تعیین معیارهای تقسیم بندی بازار، تحقیقات بازار، تجزیه و تحلیل نتایج)</p> <p>- آموزش طراحی بوم مدل کسب‌وکار</p> <p>- آموزش و راهنمایی دانش‌آموزان در زمینه آشنایی با پلتفرم‌های موجود داخلی یا پلتفرم‌های فروش دیجیتال داخلی میزبان کسب‌وکار^۲ و آشنایی با انواع درگاه‌های پرداخت الکترونیک</p> <p>- آموزش دانش‌آموزان در زمینه آشنایی با فناوری‌های نوین تجارت بصری مانند: نورومارکتینگ ردیابی چشم (نورپردازی، هندسه بسته‌بندی، تهیه لوگو، انتخاب نام تجاری) (برندینگ) و ...</p> <p>- آموزش شایستگی‌های غیرفنی (اخلاق حرفه‌ای، مدیریت تولید، الزامات محیط کار، نوآوری و کارآفرینی و کاربرد فناوری‌های نوین)</p> <p>- برگزاری اردوهای علمی- آموزشی از واحدهای صنعتی فناوری و خدماتی پارک‌های علم و فناوری، شهرک‌های صنعتی، کارگاه‌های تولیدی و ... جهت آشنایی با فناوری‌های تولید و فروش</p> <p>- دعوت از متخصصین پارک علم و فناوری یا افراد مجرب در بخش صنایع، جهت انتقال تجربه و آشناسازی بهتر دانش‌آموزان نسبت به رقبای احتمالی محصول تولیدی/ خدمت ارائه شده در بازار هدف</p> <p>- آموزش و آشناسازی دانش‌آموزان با اهمیت انتخاب برند تجاری‌سازی محصول/خدمت، انتخاب نوع و ارائه بسته‌بندی مناسب و خلاقانه متناسب با گروه‌های مختلف مخاطبین هدف، آشنایی با مسائل حقوقی و حفظ محرمانگی داده بارعایت قوانین مربوط به مالکیت معنوی</p> <p>- کمک به ارتقای کیفیت آثار و مهارت‌افزایی در دانش‌آموزان</p> <p>- برپایی بازارچه کسب‌وکار به صورت حضوری/ مجازی (از طریق سامانه‌های الکترونیکی داخلی میزبان کسب و کار)^۳ در مرحله مدرسه، منطقه و استان</p> <p>- آموزش فرآیند مستندسازی فعالیت‌ها مطابق با چهارچوب ارائه شده در محور بازارچه‌های کسب‌وکار دانش‌آموزی</p> | بازارچه‌های کسب و کار دانش‌آموزی |

جدول شماره ۳- مصادیق پیشنهادی تکالیف دانش‌آموزی (گروهی/ انفرادی) پروژه محور

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| <p>- شناسایی نیاز مشتریان در زیست بوم محل زندگی</p> <p>- ایده یابی، بهره‌گیری مناسب از تکنیک‌های خلاقیت در ایده‌پردازی و طراحی ایده نهایی</p> <p>- تحلیل کسب و کار (شناسایی بازارهدف، نیازهای مشتریان و تحلیل رقبای)</p> <p>- طراحی بوم مدل کسب‌وکار ایده کسب و کاری</p> <p>- ارائه نمونه اولیه طرح تولیدی/ خدماتی بر اساس مراحل ۹ گانه طراحی و ساخت پروژه^۴</p> <p>- جست‌وجو در زمینه شیوه‌های نوین تجارت بصری</p> <p>- طبقه بندی مشتریان و ارائه راه حل های خلاقانه جهت فروش محصول/ ارائه خدمت به هر طبقه خاص از مشتریان</p> <p>- شناسایی صاحبان مشاغل، سازمان ها یا شرکت های جامعه هدف فروش محصول/ ارائه خدمت</p> <p>- بررسی نحوه فروش محصول/ ارائه خدمت (حضوری یا سامانه‌های الکترونیکی میزبان کسب‌وکار^۵)</p> <p>- فروش محصول/ ارائه خدمت در غرفه اختصاصی بازارچه کسب و کار</p> <p>- مستندسازی فرآیندهای اجرایی محور بازارچه های کسب و کار دانش‌آموزی متناسب با چهارچوب پیشنهادی</p> <p>- تهیه کلیپ تبلیغاتی جهت معرفی محصول/ خدمت ارائه شده</p> <p>- بررسی و مطالعه نحوه ارتقا و تکامل محصول/ خدمت در آینده</p> | بازارچه های کسب و کار دانش‌آموزی |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|

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

۲. پودمان (۲) توسعه کار و کسب الکترونیکی؛ کتاب تجارت الکترونیک و امنیت شبکه، فنی حرفه‌ای، پایه دوازدهم

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

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

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



یازدهمین دوره جشنواره نوجوان خوارزمی
«یادواره طرح شهید کاظمی آسفانی»

گروه برنامه ریزی
فعالیت های علمی، پژوهشی و مهارتی دانش آموزان
«دففرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی»
۱۴۰۳-۱۴۰۴

مفوف

«پژوهش»

ناظر علمی و کشوری: حسن اسماعیل زاده
عضو گروه علمی: مرجان زرندی، سفید
حسن مرتضوی و
محبوبه بهبهانی نژاد مطلق

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.



ساختار تنظیم گزارش پژوهش

۱. **جلد پژوهش**: شامل: عنوان، نام و نام خانوادگی پژوهشگران، نام دبیر راهنما، نام مدرسه، شهرستان و استان، ماه و سال انجام پژوهش
توجه: بعد از جلد، یک صفحه سفید قرار دهید.
۲. **صفحه بسم الله الرحمن الرحيم**: این صفحه را به شکل ساده صفحه آرائی کرده و از به کار بردن کادر و تزئینات مختلف خودداری شود.
۳. **صفحه تقدیم**: این صفحه اختیاری است. اگر تمایل دارید پژوهش خود را به کسی تقدیم کنید، در این صفحه بنویسید.
۴. **صفحه سپاسگزاری**: این صفحه نیز اختیاری است اگر تمایل دارید از کسانی که در انجام پژوهش شما سهم ویژه‌ای داشته اند، تشکر کنید در این صفحه قید کنید.
۵. **چکیده**: این قسمت بخش مهمی از پژوهش است که در جلب توجه خواننده به مطالعه گزارش پژوهش تأثیر بسیار زیادی دارد. چکیده باید ترجیحاً در یک صفحه باشد به گونه‌ای که حداکثر با ۳۰۰ کلمه بتواند خواننده را به خواندن گزارش ترغیب سازد. شامل: هدف، روش تحقیق، یافته‌ها و نتایج. واژگان کلیدی بین ۳ تا ۵ کلمه
۶. **فهرست‌ها**: اعم از فهرست مطالب، فهرست جداول، فهرست نمودارها و اشکال را بعد از چکیده قرار دهید. **در فهرست مطالب صفحات اولیه گزارش پژوهش (تقدیر، تقدیم چکیده و...) را ذکر نکنید.** فهرست مطالب شامل فهرست‌های جداول، نمودارها و اشکال عناوین فصول و بخش‌ها و زیر بخش‌های هر فصل گزارش پژوهش با ذکر شروع شماره صفحه و عنوان مربوطه می‌باشد.
۷. **متن اصلی گزارش پژوهش**: شامل پنج فصل به شرح زیر است: (فصل‌ها به تفکیک، مشخص می‌شود).
فصل اول: کلیات پژوهش: شامل مقدمه بیان مسأله پژوهش اهمیت و ضرورت پژوهش، اهداف پژوهش، سوالات یا فرضیه‌های پژوهش، تعریف مفاهیم و اصطلاحات اصلی.
فصل دوم: پیشینه پژوهش شامل خلاصه نتایج تحقیقات انجام شده درباره موضوع و جمع بندی و نتیجه گیری
فصل سوم: روش پژوهش شامل نوع پژوهش، ابزار گردآوری اطلاعات، تعریف متغیرها، جامعه آماری، حجم نمونه، روش نمونه‌گیری و روش تجزیه و تحلیل داده‌ها.
فصل چهارم: یافته‌های پژوهش شامل: توصیف نتایج، تحلیل آن همراه با جداول و نمودارهای مربوطه.
فصل پنجم: بحث نتیجه‌گیری که شامل: خلاصه نتایج پژوهش، پاسخگویی به سؤالات و فرضیه‌ها و مقایسه آن با نتایج پژوهش‌های انجام شده قبلی، تفسیر شباهت‌ها و تفاوت‌های مشاهده شده بین آنها پیشنهادها و محدودیت‌های پژوهش.
بخش پایانی گزارش پژوهش شامل فهرست منابع، مأخذ و پیوست‌های پژوهش (منظور از پیوست‌ها در صورت وجود داشتن نامه‌ها، نمونه‌ها و پرسشنامه‌ها، مطالب مکمل، آمار و ارقام و غیره است که به نحوی در پژوهش مورد استفاده قرار گرفته‌اند) می‌باشد.
منبع‌نویسی: به روش APA انجام شود.
الف- در داخل متن: پایان عبارت (نویسنده، سال نشر: صفحه)
ب- انتهای پژوهش:
- کتاب: نام خانوادگی، نام (سال انتشار). عنوان کتاب. محل انتشار. انتشارات
- مقاله: نام نویسنده یا نویسندگان، تاریخ انتشار مقاله، نام مقاله، نام، دوره، شماره و صفحات مجله
چند نکته دیگر درباره نحوه تنظیم گزارش پژوهش
۱- از بکار بردن کادر تزئینی در تمامی صفحات خودداری شود.
۲- حاشیه صفحات: حواشی صفحات از سمت راست و از بالا ۳،۵ و از سمت چپ و پایین هر کدام ۲،۵ سانتیمتر باشد این حاشیه‌ها در تمام صفحات گزارش پژوهش ثابت است فاصله سطرها در هر صفحه ۱ واحد باشد. ۳- صفحات متن با اعداد ۱، ۲، ۳ و ... در پایین صفحه سمت چپ و به فاصله ۲ سانتیمتر از پایین کاغذ و وسط کاغذ شماره‌گذاری می‌شود.
۳- صفحات متن با اعداد ۱، ۲، ۳ و ... در پایین صفحه سمت چپ و به فاصله ۲ سانتیمتر از پایین کاغذ و وسط کاغذ شماره‌گذاری می‌شود.
به این نکته توجه شود که بر روی صفحه اول هر فصل شماره صفحه ذکر نمی‌شود. شماره گذاری از صفحه چکیده تا پایان گزارش ادامه می‌یابد.
۴- معادل انگلیسی لغات یا اصطلاحات فارسی که برای اولین بار به کار می‌رود به صورت زیرنویس فقط برای یک بار در صفحه مربوط درج شود.

نمون برگ شماره ۲- ۱- ارزیابی غیرحضوری محور



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی

۷۰ امتیاز

ارزیابی غیرحضوری از طریق بررسی مستندات

| | |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| شناسه گروه:..... | 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: |
| موضوع پژوهش: | |

| ردیف | معیار | زیرمعیار | ضریب | امتیاز مکتسبه | ذکر دقیق دلایل کسر امتیاز |
|------|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------------------|------------------------------|
| 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 | | |
| ۴ | بیان مسأله | بیان مسئله به شکل مستند | ۲ | | |
| | | اشاره به شرایط خاص مسئله | ۲ | | |
| | | برجسته نمودن متغیرهای اصلی | ۲ | | |
| | | اشاره به پژوهش‌های پیشین | ۲ | | |
| ۵ | اهداف پژوهش | مرتبط با مسئله و موضوع پژوهش | ۳ | | |
| | | جامع بودن و تحت پوشش قراردادن تمام موضوع | ۳ | | |
| ۶ | سؤالات/ فرضیه‌های پژوهش | مرتبط با اهداف پژوهش | ۲ | | |
| | | آزمون پذیر بودن/ امکان واریسی کردن 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 | | |
| | | اشاره به اعتبار و روایی ابزار یا پژوهش | ۱ | | |
| ۸ | تجزیه و تحلیل داده‌ها | استفاده از جداول و نمودارهای گویا و روشن | ۴ | | |
| | | تحلیل یا استنباط مناسب از جداول ارائه شده یا توضیح روش‌های تحلیل پاسخ‌گویی به همه سؤالات/ فرضیه‌ها | ۴ | | |
| ۹ | نتیجه‌گیری | مبنتی 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 | | |
| | | پیشنهاد‌های واقع‌بینانه، عملی، بدیع و برخاسته از تحلیل‌های پژوهش | ۲ | | |
| ۱۰ | تدوین گزارش | بیان منطقی محدودیت‌ها و مدیریت درست آن‌ها | ۱ | | |
| | | رعایت ساختار تحقیق | ۲ | | |
| | | رعایت ارجاعات درون متنی و پایانی | ۲ | | |
| | | امانت‌داری در نقل قول‌ها و ارجاع به منابع | ۲ | | |
| | | به‌روز بودن منابع | ۲ | | |
| | | رعایت نکات ادبی و ویرایشی | ۱ | | |

| | | |
|------------------------------------------------------------|----------------|----------|
| جمع امتیاز از ۷۰ | امتیاز 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 ۲-۲- ارزیابی حضوری محور

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمي

ارزیابی حضوری (ارائه شفاهی و دفاع از پژوهش) **۳۰ امتیاز**

| 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 همنديشي | 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.

جدول شماره ۲- مصاديق نحوه فعاليت دانش آموزان در انجمن هاي علمي- پژوهشي به تفكيك محورهاي تخصصي جشنواره

| محور | فعاليتها |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| پژوهش | - برگزاري دوره‌هاي آموزش مهارت‌هاي پژوهشي - ايجاد فرصت براي فعاليتهاي جست و جوگرانه، تمرين چگونه نگاه کردن و چگونه فکر کردن، کنجکاوي، تفحص، بررسي و تحرک در دانش آموزان و تفکر و تحقيق در کلاس 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 چيزي هستيم؟ - تشکيل کارگروه پياده‌سازي يافته‌هاي پژوهشي و کيفيت‌بخشي به برنامه‌هاي مدرسه با حضور مدير، معاونين و دبيران انجمن‌هاي علمي |

جدول شماره ۳- مصاديق پيشنهادهاي تکاليف (گروهي / انفرادي) دانش آموزي محور

| | |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| پژوهش | - انجام کار پژوهشي جهت: شناسايي مسائل مورد علاقه محيط پيرامون، تعيين هدف و منظور از انجام پژوهش (اينکه به دنبال يافتن چه چيزي است؟ و منظور نهايي از انجام آن چيست؟)، طرح سؤال/ فرضيه، تهيه منابع مطالعاتي و چگونه به دست آوردن اطلاعات، تعيين روش دقيق پاسخ به پرسش، نقد و ارزشيابي منطقي کار با توجه به روش انتخابي جهت آشکار شدن نقاط ضعف و قوت پژوهش و تلاش جهت رفع آن، بررسي (دسته بندي و تفسير اطلاعات) و نتيجه‌گيري، ارائه گزارش و ... |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

۱. ماده ۱۰۲ آيين نامه اجرائي مدارس- مدرسه بايد زمينه ها و امکانات لازم را براي بروز ابتکارات فردي و گروهي، کسب 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.



یازدهمین دوره جشنواره نوجوان
خوارزمی

گروه برنامه‌ریزی
فعالیت‌های علمی، پژوهشی و مهارتی دانش‌آموزان
«دبیرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی»
۱۴۰۳-۱۴۰۴

محور
«مناظره مطالعات
اجتماعی»

ناظر علمی و کشوری: حسن اسماعیل‌زاده
عضو گروه علمی:
مریم وحیدی - رضا شاه‌ملکی



۹- محور مناظره مطالعات اجتماعی

این محور به دنبال ایجاد فرصت برای دانش‌آموزان «جهت تقویت مهارت‌های تفکر منطقی و انتقادی، بردباری، برقراری ارتباط مؤثر با دیگران (کلامی و غیر کلامی) از طریق به چالش کشیدن خود و دیگران با در خصوص مسائل اجتماعی، سیاسی، اقتصادی و زیست محیطی در قالب یک مناظره علمی است. در این محور دانش‌آموزان در قالب دو گروه دو نفره (دو نفر موافق و دو نفر مخالف)، با انتخاب یک موضوع واحد و موضع (موافق یا مخالف) متفاوت، زیر نظر دبیر مطالعات اجتماعی در مراحل مختلف مدرسه‌ای، منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی، استانی و کشوری، مطابق توضیحات زیر به مناظره می‌پردازند.

گام اول: تشکیل گروه‌های ۲ نفره مناظره

گام دوم: توافق گروه‌های مناظره بر روی مسأله و موضع (موافق یا مخالف) و ارائه آن به مدرسه

گام سوم: طراحی و تولید محتوا (فرم چکیده رویدادنگاری)

گام چهارم: برگزاری جلسه مناظره مطابق جدول زیر:

| ردیف | اقدام | زمان | ملاحظات |
|------------------------------------------------------|----------------------------------|---------|------------------------------------|
| ۱ | طرح مسأله گروه موافق | ۳ دقیقه | زنگ هشدار و پایان (در دقایق ۲ و ۳) |
| ۲ | طرح مسأله گروه مخالف | ۳ دقیقه | زنگ هشدار و پایان (در دقایق ۲ و ۳) |
| ۳ | دفاع گروه موافق | ۴ دقیقه | زنگ هشدار و پایان (در دقایق ۳ و ۴) |
| ۴ | دفاع گروه مخالف | ۴ دقیقه | زنگ هشدار و پایان (در دقایق ۳ و ۴) |
| ۵ | جمع‌بندی و نتیجه‌گیری گروه موافق | ۳ دقیقه | زنگ هشدار و پایان (در دقایق ۳ و ۴) |
| ۶ | جمع‌بندی و نتیجه‌گیری گروه مخالف | ۳ دقیقه | زنگ هشدار و پایان (در دقایق ۳ و ۴) |
| جمع‌بندی نهایی توسط مدیر جلسه* مناظره ۳ دقیقه | | | |
| اعلام نتیجه: | | | |
| جمع کل زمان مناظره : ۲۰ دقیقه | | | |

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

* - در مرحله مدرسه‌ای دبیر مطالعات اجتماعی و در دیگر مراحل ناظر محور مناظره در همان سطح (منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی، استانی و کشوری) مدیر جلسه می‌باشد.



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
موضوعات مناظره (مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای)

| | | | |
|--------------------------------------|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| نام گروه: | | موضوع مورد توافق مناظره: | |
| استان: | | نام مدرسه: عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه <input type="checkbox"/> | |
| 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* - مشترک تمام پایه‌ها | | موضع | |
|------|----------------------------------------------------|-------|-------|-------|
| | موافق | مخالف | موافق | مخالف |
| ۱ | | | | |
| | | | | |
| ۱ | | | | |
| ۲ | | | | |
| ۳ | | | | |
| ۴ | | | | |
| ۵ | | | | |
| ۶ | | | | |
| ۷ | | | | |
| ۸ | | | | |
| ۹ | | | | |
| ۱۰ | | | | |

* - موضوعات پیشنهادی با توجه به حوزه‌های موضوعی و برگرفته از محتوای کتب مطالعات اجتماعی می‌باشد. تیم‌های شرکت کننده می‌بایست هنگام ثبت نام موضع (موافق/مخالف) خود را نسبت به تمام گزاره‌ها اعلام کنند.

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: |
| موضوع مناظره: اجتماعی <input type="radio"/> فرهنگی <input type="radio"/> اقتصادی <input type="radio"/> سیاسی <input type="radio"/> زیست محیطی <input type="radio"/> | زمان کل: |
| عنوان دقیق موضوع مناظره: | |
| مجموع امتیاز: | امضا و نام داور: |

معیارهای داوری

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



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)

نمون برگ شماره ۹-۴- فرم ثبت نام گروه‌ها

لام رأی نهایی



| ردیف | اسامی داور یا داوران | گروه موافق | گروه مخالف | امضا |
|------------------------------------------------------------------|----------------------|------------|------------|------|
| 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: | | | | |

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
ثبت نام گروه‌ها

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

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

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



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 |

تعداد داوران و نحوه انتخاب آنان

تعداد داوران محور مناظره سه نفر می باشد و در هر مرحله توسط ناظر محور در همان سطح(منطقه ای/ ناحیه ای/ شهرستانی، استانی و کشوری)، انتخاب می شوند.

راهنمای داوری

داوری تیم های هر مسابقه، فارغ از هرگونه ذهنیتی انجام شود، با بی طرفی کامل و براساس آنچه در همان مسابقه دیده می شود.

- در جریان مسابقه برگه های سفید یادداشت برداری به هر داور داده می شود که به دلیل طولانی بودن مسابقه و داشتن قضاوت بهتر و منصفانه تر، پیشنهاد می شود از آنها برای یادداشت برداری استفاده نمایید.

- به دلیل نظم و فشرده گی مسابقات و هماهنگی های قبل از هر مسابقه، ۱۵ دقیقه قبل از ساعت اعلام شده در محل برگزاری حضور داشته باشید. توجه داشته باشید برای شروع هر مسابقه حضور هر ۳ داور محترم الزامی می باشد.

- برای جلوگیری از هرگونه تشنج و سوء تفاهم، داوران از هر گونه صحبت با شرکت کنندگان پرهیزند.

- دعوت از هر استاد برای داوری، به واسطه دانش و توانایی های شخص ایشان می باشد؛ بنابراین برای امتیاز دادن بعد هر مسابقه با داوران دیگر مشورت نشود که استقلال رأی هر داور حفظ شود.

- فرم داوری که در اختیار داوران محترم قرار می گیرد دارای شاخص های متعدد برای قضاوت می باشد. توجه شود برای قضاوت به هر شاخص به طور جداگانه نمره داده شود و رأی کلی به برتری یک گروه داده نشود.

- در هر مسابقه دو تیم شرکت کننده نسبت به یکدیگر مقایسه شوند؛ به مسابقات و تیم های دیگر برای ارزیابی توجه نشود.

- جشنواره فرصتی برای یادگیری می باشد، بنابراین به توانایی تیم ها در استدلال و بیان آن توجه شود؛ حق و باطل بودن مواضع تأثیری در داوری ها نداشته باشد.

- قبل از شروع مسابقه فرم چکیده که توسط تیم‌های شرکت کننده تکمیل شده است در اختیار داوران قرار می‌گیرد. پیشنهاد می‌شود برای آشنایی با اعضای تیم و اطلاع از خلاصه مواضع و استدلال‌ها و نیز منابع مورد استفاده، آن را با دقت مطالعه بفرمایید.

| جدول شماره ۲- مصادیق محتوای تدریس و فعالیتهای انجمن علمی- پژوهشی محور | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| فعالیت‌ها | |
| <p>- طرح مسأله (موضوع مورد مناظره)، تحقیق و پژوهش توسط اعضای گروه، هم‌اندیشی در گروه و انتخاب گزاره‌های منطقی</p> <p>- طراحی اینفوگراف مربوط به گزاره‌ها، مستندات و استدلال‌های مناظره توسط هر تیم</p> <p>برگزاری مناظره و نقد علمی توسط همه گروه‌های دانش‌آموزی</p> | <p>مناظره علمی</p> <p>مطالعات</p> <p>اجتماعی</p> |
| جدول شماره ۳- مصادیق پیشنهادی تکالیف (گروهی/ انفرادی) دانش آموزی محور | |
| <p>- عکس‌برداری از آثار طبیعی، تاریخی، مذهبی، مشاهیر و ... از نزدیکترین منطقه به محل سکونت</p> <p>تحلیل عکس یا شرایط اجتماعی از نظر جغرافیایی (موقعیت، نوع آب و هوا، زیست بوم و ...)، اجتماعی و فرهنگی (آداب و رسوم و سنن و خرده فرهنگ‌های محلی بومی) و تاریخی (اتفاقات تاریخی رخ داده در بستر این زیست بوم)</p> | <p>مناظره علمی</p> <p>مطالعات</p> <p>اجتماعی</p> |

محور

«بازی‌های مهارتی و توسعه فردی»

یازدهمین دوره جشنواره نوجوان خوارزمی
«یادواره طرح شهید کاظمی آشتیانی»

ناظر علمی کشوری: کیومرث حسن زاده
اعضای گروه علمی:
ئاسو شجاعی
ام البنین برجعلی زاده

گروه برنامه‌ریزی
فعالیت‌های علمی، پژوهشی و مهارتی دانش‌آموزان
«دبیرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی»
1403-1404

13- مخر بازی های 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 شده است. در این محور دانش‌آموزان به صورت یک گروه 2 تا 6 نفره در قالب مجموعه‌ای از گام‌های جذاب و هیجان‌انگیز در فرآیند «طراحی و پیاده‌سازی بازی در اتاق فرار» مشارکت می‌کنند و پس از رویاپردازی و مشورت با هم، ایده‌هایشان را به داستان یک بازی اتاق فرار مهارتی (با حداقل 4 مرحله) تبدیل می‌کنند. پس از طراحی و پیاده‌سازی اتاق فرار توسط اعضای تیم تولیدکننده بازی، در روز جشن بازی، دانش‌آموزان علاقمند دبیرستان، به عنوان بازیکن ضمن بازی کردن، با انتقادات و پیشنهاداتشان به بهبود بازی‌ها کمک می‌کنند. سناریوی اتاق فرار بهتر است یک داستان خلاقانه، مهیج، جذاب و دارای صحت علمی و پیوستگی مفهومی باشد که تیم بازیکنان به عنوان قهرمانان آن بتواند از شرکت در فرآیند بازی لذت ببرند و می‌تواند شامل انواع بازی‌های متنوع طراحی و تولید شده توسط دانش‌آموزان باشد. موضوعات سناریوی بازی‌های تعاملی محیطی بسیار متنوعند و در ژانرهای مختلفی قابل پیاده‌سازی هستند که شرایط مورد قبول در بازی‌های قابل پیاده‌سازی در جشنواره، در ادامه آورده شده است.

شرایط گروه‌ها: گروه‌های 2 تا 6 نفره

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

ژانرهای مورد قبول: تمام ژانرها به جز ژانر وحشت



■ **ملاحظات** که باید در کلیه مفاهیم سناریو، طراحی المان‌ها و دکوراسیون بازی اتاق فرار و هر کدام از بازی‌های مراحل آن رعایت شود:

1. عدم استفاده از ژانر وحشت، عدم آسیب به محیط زیست، عدم ترویج تبعیض و بهره‌کشی، عدم ترویج خشونت.
2. «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 بازی:

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

مرحله مدرسه‌ای



۱. تشکیل تیم‌های دانش آموزی برای ساخت و اجرای بازی‌ها
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. به عبارتی اعضای تیم جشنواره، بازی‌هایی را طراحی و اجرا می‌کنند که در خلال این طراحی و اجرا، مهارت‌های فردی خود را ارتقا می‌دهند (به عنوان بازی ساز) و با ارائه این بازی‌ها برای سایر همکلاسی‌های خود (به عنوان بازی کننده) موجب ارتقای مهارت‌های سایر دانش آموزان مدرسه می‌شوند.
۳. برگزاری جلسات طوفان فکری میان اعضای تیم برای پیدا کردن ایده‌های خلاقانه برای تولید سناریو و مکانیک بازی
۴. تکمیل فرم شناسنامه اثر
۵. یادگیری فناوری‌های ساخت بازی و آشنایی با تجهیزات موردنیاز آن‌ها و نحوه پیاده‌سازی ایده‌های بازی‌وار
۶. تعیین محل پیاده‌سازی بازی در مدرسه (اعم از فضای یک کلاس یا کارگاه خاص یا سایر محل‌های سرپوشیده و حیاط دبیرستان) با مشورت اعضای تیم و هماهنگی دبیر انجمن بازی
۷. تهیه وسایل و مواد لازم با هماهنگی و همکاری دبیرستان و در نظر گرفتن مکان مناسب برای نگهداری و استفاده از آن‌ها
۸. طراحی گرافیکی المان‌ها، برگه‌ها، جعبه‌ها، ابزارهای خلاقانه بازی، انواع بازی‌های حرکتی-جنبشی، آزمایش‌های علمی، معماها، قفل‌ها و دکوراسیون بازی
۹. ترسیم فلوجارت بازی از ابتدا تا انتها و تمرین و تدوین نهایی سناریوی بازی
۱۰. تقسیم وظایف نهایی و تعیین نقش‌های اعضای تیم تولید بازی در زمان حضور شرکت‌کنندگان
۱۱. تولید المان‌های بازی‌ها و تست و خطایابی و اصلاح آن‌ها

۱۲. آماده‌سازی فضای بازی و چیدمان نهایی در محل تعیین شده با هماهنگی مدرسه، در زمان مورد توافق تیم و سایر اعضای انجمن

بازی

۱۳. برگزاری بازی برای حداقل سه گروه داوطلب شرکت‌کننده (این شرکت‌کننده‌ها، دانش‌آموزان همکلاسی و هم مدرسه ای تیم‌های بازی‌ساز هستند و به منظور رفع نقایص بازی و دادن پیشنهادهای سازنده در بازی شرکت می‌کنند). سپس، تهیه گزارش از نقاط ضعف و قوت، و تکمیل فرم‌های ارزیابی بازی توسط دانش‌آموزان شرکت‌کننده در بازی و درج میانگین نمره داده شده توسط آن‌ها در فرم ۱۳-۴.

۱۴. تهیه فیلم ده دقیقه‌ای و گزارش تصویری تیم از کلیه فرایندهای طی شده و بازی‌های انجام‌شده توسط گروه‌های بازیکن.

۱۵. بارگذاری شناسنامه اثر و فیلم ده دقیقه‌ای با همکاری و راهنمایی ناظر مدرسه‌ای در (سامانه مای: <https://my.medu.ir>) فرمت فیلم ارسالی باید به صورت mp4 و کمتر از 500 مگابایت باشد.

■ **نکته مهم:**

عضویت دانش‌آموزان سایر انجمن‌های علمی-پژوهشی مدرسه در انجمن 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 استفاده کنند.

■ **برگزاری رویداد علمی فناوری مرحله مدرسه ای**

این بخش به صورت یک جشن 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 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.
- 2- 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 باشند و فقط در فعالیت بازی اتاق فرار نقش بازی کننده را دارند.)
- 3- ثبت فرآیند حداقل ۳ بازی توسط تیم‌های بازیکن، برای اتاق فرار، در یک رویداد مهیج و جذاب، با نظارت و همراهی دبیران مدرسه. هیچ دو تیمی از بازیکنان، نباید به طور همزمان وارد یک اتاق فرار شوند. هر تیم، بعد از اینکه بازی یک اتاق فرار را تکمیل کرد، با شوق و هیجان به اتاق فرار بعدی رفته و در بازی‌های جالب آن شرکت می‌کند.
- 4- برای جلوگیری از لو رفتن راه‌حل‌های بازی و کاهش هیجان و جذابیت آن برای تیم‌های بازیکن بعدی، بهتر است تیم‌های بازی‌ساز، برای هر مرحله بیشتر از یک بازی طراحی کنند که بتوانند برای تیم‌های بازیکن مختلف آن‌ها را تغییر دهند. (موثر در امتیاز فرم‌های ارزیابی)
- ۵- تکمیل فرم‌های ارزیابی توسط دانش‌آموزان شرکت‌کننده در بازی‌ها، و تحویل آن‌ها به هیات داوران
- ۶- تکمیل فرم‌های ارزیابی بازی‌ها، (نمون برگ‌های ۱۳-۲ و ۱۳-۳) توسط هیات داوران و تعیین تیم‌های حائز نمره ۹۰ به بالا
- ۷- تجلیل و تقدیر از همه تیم‌های بازی‌ساز، بازیکن و همه دست‌اندرکاران مرحله مدرسه‌ای

نکات مهم اجرایی:

- سهمیه هر مدرسه در این محور، حداکثر ۱ اثر است.
- لازم است پوشه حاوی کلیه مستندات اثر دانش‌آموزان در محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی، حاوی فیلم و شناسنامه اثر زیپ شده و توسط خود دانش‌آموز، مسئول انجمن علمی 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 مای آپلود شود.
- مسئولیت حصول اطمینان از بارگذاری صحیح اثر و ارائه به‌موقع آن، مطابق دستورالعمل به داوران، بر عهده رابطین مدرسه و ناظر منطقه‌ای است.

نکات مهم در خصوص طراحی و پیاده‌سازی بازی‌ها:

- سناریوی بازی، اجزا، دکوراسیون و طراحی محیطی متناسب با شرایط جغرافیایی و امکانات در دسترس مدرسه
- تناسب چالش‌ها برای دانش‌آموزان هم سن خودشان با توجه به توانایی فیزیکی و ذهنی دانش‌آموزان ۱۲ تا ۱۵ ساله
- در صورت استفاده از بازی‌های رومیزی در مراحل اتاق فرار، حداکثر دو بازی از بازی‌های پیاده‌سازی شده، می‌تواند بازی رومیزی باشد. زمان بازی رومیزی از آغاز تا یافتن خروجی نهایی، باید کمتر از ۲۰ دقیقه باشد.
- طراحی هر بازی از مراحل اتاق فرار باید به گونه‌ای باشد که همه بازیکنان با همکاری یکدیگر، راه حل نهایی آن مرحله را پیدا کنند و اعضای تیم بازیکن نباید برای برد و باخت با هم رقابت کنند.

نبايدها در طراحی و پیاده‌سازی بازی‌های مراحل اتاق فرار:

- با توجه به اهمیت بسیار زیاد خلاقیت در فرآیند خلق اثر در جشنواره نوجوان خوارزمی، تاکید می‌شود از به‌کارگیری بازی‌ها و مضامین زیر در طراحی و پیاده‌سازی مراحل اتاق فرار، خودداری شود:
- الف) بازی‌های رومیزی موجود در بازار یا بازی‌های سنتی مانند دوزبازی، نقطه‌بازی، منچ و غیره
- ب) بازی‌های حرکتی شناخته‌شده پرتکرار مانند دارت، لی لی، توپ‌بازی، طناب‌بازی و غیره .
- ج) بازی‌های علمی و آزمایشگاهی بسیار تکراری در اتاق فرارهای تجاری، مانند نامرئی کردن متن‌ها، تغییر رنگ با تغییر pH محلول و غیره.
- د) استفاده از مضامین کلیشه‌ای، تبلیغی و سوگیرانه که مشخصا با اهداف مهارت‌های ده‌گانه زندگی همراستایی ندارد.

مرحله منطقه‌ای / ناحیه‌ای / شهرستانی:



آثار ارسالی از مرحله مدرسه‌ای، توسط تیم داوران مسلط بر بازی‌وارسازی و مهارت‌های زندگی، به صورت غیرحضوری بررسی شده و بر اساس امتیاز رتبه‌بندی شده و آثار دارای امتیاز بالاتر از 90، 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، به صورت عملی، براساس شیوه‌نامه بخش اجرایی نهایی مرحله مدرسه‌ای، در یک رویداد علمی فناوری شرکت می‌کنند. در این رویداد یک روزه مفرح، همه تیم‌ها، (6 تیم)، در مکان مناسب تعیین شده، چیدمان خود را پیاده‌سازی کرده و بازی اتاق فرار را اجرا می‌کنند.

بعد از گام دوم مرحله منطقه‌ای، یک تیم، از هر سهمیه، به عنوان نماینده منطقه، به مرحله استانی معرفی می‌شوند.

نکات مهم:

- می‌توان در مرحله منطقه‌ای، از ترکیب تیم‌های حائز نمره بالاتر از 90، تیم‌های جدید با حداکثر تعداد اعضای شش نفر تشکیل داد، اما اعضای تیم‌ها باید از یک جنسیت باشند.
- تیم‌های شرکت‌کننده مجاز هستند، سناریو، اجزا و ابزارهای تولیدشده، نقش اعضای تیم و دکوراسیون بازی را تا پیش از شرکت در مرحله کشوری به دفعات لازم، مورد بازبینی و اصلاح قرار دهند.
- کلیه مستندات، شناسنامه اثر، 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.
- تعداد داوران در هر مرحله مدرسه‌ای، متناسب با شرایط و امکانات مدرسه، می‌تواند بین 1 تا 3 نفر باشد. در مرحله منطقه ای و استانی، تعداد داوران 3 نفر است. هر داور یک فرم ارزیابی مستندات و یک فرم ارزیابی ارائه حضوری را برای تیم مربوطه تکمیل کرده و در نهایت، بند به بند، نمرات داوران میانگین گرفته شده و در سامانه داوری وارد می‌گردد.

نحوه محاسبه امتیاز نهایی هر تیم پس از داوری به صورت زیر است:

$$= \underbrace{[\text{نمره میانگین فرم‌های ارزیابی تیم‌های}]}_{\text{بازیکن در بازی (فرم ۱۳-۴) } \times 3} + \underbrace{[\text{نمره حاصل از فرم ارزیابی مستندات}]}_{\text{فرم (۱۳-۲) } \times 10} + \underbrace{[\text{نمره حاصل از فرم ارزیابی حضوری و آنلاین}]}_{\text{فرم (۱۳-۳) } \times 7}$$

مرحله استانی:



مستندات آثار و ارائه عملی تیم منتخب مرحله قبل، در مرحله استانی، به صورت چهار مرحله ای داوری می شود:

گام 1: داوری غیر حضوری

بررسی فیلم ها و کلیه مستندات آثار ارسالی از مناطق و شهرستان ها، توسط تیم داوران تخصصی، به صورت غیر حضوری و رتبه بندی تیم ها بر اساس امتیاز و دعوت 12 تیم برای مرحله دوم.

گام 2:

در این مرحله دانش آموزان عضو تیم های منتخب مرحله قبل، به صورت آنلاین در یک جلسه 20 دقیقه ای با هیات داوران که طبق زمان بندی استان و در بستر فراهم شده توسط اداره کل استان، برگزار می گردد، شرکت کرده و به سؤالات داوران پاسخ می دهند. در این مرحله شش تیم انتخاب شده و به مرحله سوم معرفی می شوند. این دانش آموزان 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 3:

شش تیم منتخب نهایی، کلیه المان های ساخته شده، بخش های بازی و چیدمان مورد نظرشان 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 پیاده سازی کرده و در روز رویداد علمی-فناورانه، در یک رویداد یک روزه مهیج، شامل اجرای پشت سر هم همه بازی تیم ها، با حضور گروه های دانش آموزی داوطلب شرکت کننده به عنوان بازیکن و با برنامه ریزی گروه تخصصی محور بازی های مهارتی و توسعه فردی در استان، شرکت می کنند. در این مرحله، ضمن بررسی دقیق و تخصصی همه مراحل بازی هر تیم و مستندات آنها و تکمیل فرم های ارزیابی توسط تیم های بازیکن و ارزیابی توسط داوران تخصصی، در پایان رویداد، در یک نشست با حضور دانش آموزان، نقاط قوت و ضعف همه تیم ها بررسی شده و از کلیه تیم های ارائه کننده تقدیر می شود.

نکته مهم: در مرحله استانی، حداکثر زمان برای بازی در هر اتاق فرار ۶۰ دقیقه است.

گام 4:

پس از ارائه نهایی همه تیم‌ها و ارزیابی آن‌ها، با همکاری داوران، ناظر و متخصصین محور حاضر در رویداد علمی - فناوری، یک تیم نهایی 2 تا 6 نفره، از هر سهمیه، به عنوان نماینده استان به دبیرخانه کشوری معرفی می‌شود، که این تیم‌ها می‌توانند یک تیم حائز بالاترین نمره در ارزیابی نهایی یا یک تیم ترکیبی از اعضای دو تیم حائز بالاترین امتیاز از هر سهمیه باشند.

شرایط اعزام تیم ترکیبی از هر سهمیه عبارتند از:

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

ج) پیاده سازی کامل سناریوی جدید، اجرای همه مراحل اتاق فرار در محل مناسب، بازی تیم‌های بازیکن در آن، ضبط فیلم، تکمیل کلیه مستندات و فرم‌های ارزیابی برای تیم تلفیقی الزامی است.

د) ارسال کامل سناریوهای قبلی اتاق فرار هر دو تیم تلفیق شده به همراه سناریوی جدید

شرایط منجر به عدم راه‌یابی به مرحله کشوری:

الف) آثار با مستندات ناقص

ب) آثار فاقد پیاده‌سازی

ج) آثار فاقد اجرای محیطی با حضور بازیکنان دانش‌آموز

د) عدم رعایت محدودیت تعداد اعضای تیم، عدم رعایت سهمیه عادی و خاص

ه) عدم طراحی و پیاده‌سازی کامل سناریوی جدید برای تیم‌های تلفیقی



نمون برگ شماره 13-1- شناسنامه اثر محور
بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

شناسنامه اثر محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

| | | | |
|--------------------------------|---|--------------|----------|
| شناسنامه گروه: | | عنوان پروژه: | |
| نام گروه: | | حوزه کاربرد: | |
| استان | | | |
| شهرستان | | | |
| نام مدرسه | | | |
| نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان | | | |
| 1 | 2 | 3 | عضو گروه |
| کد ملی | | | |
| تلفن همراه | | | |
| پایه تحصیلی | | | |
| نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان | | | |
| 4 | 5 | 6 | عضو گروه |
| کد ملی | | | |
| تلفن همراه | | | |
| پایه تحصیلی | | | |
| تلفن مدرسه | | | |

تعداد اعضای تیم بازیکن طبق سناریو:

مدت زمان کل بازی:

سطح دشواری بازی با توجه به گروه سنی 12 تا 16 سال: (دشواری، نسبتاً دشوار، متوسط، ساده، بسیار ساده)

تعداد مراحل اتاق فرار:

جدول زیر را با دقت برای کلیه مراحل بازی تکمیل کنید. برای هر ستون، به اندازه کافی فضای مناسب اختصاص داده و توضیحات لازم را بنویسید.

| مرحله بازی | سناریوی بازی | زنان | مهارت‌هایی که آموزش می‌دهد | وسایل و دکوراسیون | نقش بازیکنان به عنوان قهرمان داستان | نوع فعالیت یا معما | قفل | سرنخ | جایزه | شرح برکه راهنما، نقشه یا دستورالعملی که به بازیکنان بازی داده خواهد شد. | اگر تیم بازیکن موفق به انجام موفقیت آمیز این مرحله نشدند، چطور به آنها کمک خواهید کرد؟ | نحوه پیاده سازی تاتر تعاملی |
|------------|--------------|------|----------------------------|-------------------|-------------------------------------|--------------------|-----|------|-------|-------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| ۱ | | | | | | | | | | | | |
| ۲ | | | | | | | | | | | | |
| ۳ | | | | | | | | | | | | |
| ۴ | | | | | | | | | | | | |
| ۵ | | | | | | | | | | | | |
| ۶ | | | | | | | | | | | | |

داستان سناریوی کلی اتاق فرار را از نقطه شروع تا پایان بنویسید.

در صورت وجود تئاتر تعاملی در سناریو، نحوه پیاده‌سازی آن را شرح دهید.

مزیت بخشهای مختلف سناریوی اتاق فرار، بازی ها، دکوراسیون و ایده های هر یک را بر سایر کارهای مشابه بیان کنید. ثابت کنید که اتاق فراری که طراحی کرده‌اید، توان رقابت با نمونه های مشابه را دارد.

لیستی از مسئولیت هایی که در راستای طراحی و تولید اتاق فرار وجود داد را مشخص کرده و آن را به طور عادلانه و متناسب با علایق و استعدادهایشان تقسیم کنند. این بخش را طبق خلاقیت خودتان می توانید شبیه زیر تنظیم کنید.

| نام عضو تیم | استعدادهما | علایق | مسئولیت در تیم |
|-------------|------------|-------|----------------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

چطور به عدم تبعیض، خشونت، بهره کشی و تخریب محیط زیست در طراحی مراحل بازی و اجرای آن توجه کرده اید؟

هزینه تولید همه بخش های بازی ها و دکوراسیون کلیه مراحل بازی را طوری یادداشت کنید که بتوانید آن را برای اولیا و معلمان تان توضیح دهید و برای تامین مالی پروژه به سادگی برنامه ریزی کنید.

- برآورد هزینه کل :
- قیمت تمام شده برای اجرای تجاری بازی در محیط :

تصاویری که حین مراحل مختلف انجام فرآیند طراحی و تولید بازی تهیه کرده اید، مانند برگه های راهنمای بازی، معماها، اسباب بازی ها، آزمایش ها، دکوراسیون و چیدمان بازی، را بر اساس ترتیب زمان تهیه شدن، قرار دهید. (عکسها را از موبایل یا دوربین خود کپی کرده و در فایل Word شناسنامه اثر قرار دهید.)

نام و مشخصات موسسات یا ارگان های خاصی که از آنها، برای انجام مراحل مختلف پروژه، کمک گرفته اید، با تعیین نوع کمک و راهنمایی آنها، یادداشت کنید.

از چه کسانی به عنوان مشاور و تست کننده مراحل کمک گرفتید؟

لیست اشکالاتی که قبل از پیاده سازی نهایی در روز جشن بازی در طراحی و پیاده سازی خود تشخیص دادید و نحوه اصلاح هر یک را بنویسید.

چه ایده ای برای بهبود ارتقای پروژه خود در مراحل بعدی جشنواره (منطقه ای و استانی) دارید؟

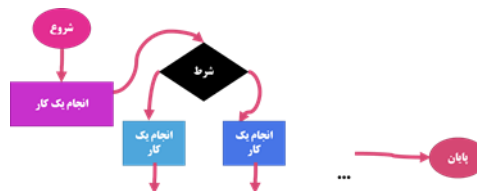
چطور سعی کرده اید در کمترین زمان، با مصرف کمترین هزینه و وسایل، معماها، بازی ها و دکوراسیون اتاق فرار خود را طراحی و پیاده سازی کنید.

چطور می توانید اتاق فرار خودتان را در محیط های مختلف، مانند حیاط مدرسه، خیابان، یا خانه پیاده سازی کنید؟

چه چالشهایی ممکن است پیش بیاید؟ چطور می توانید آن را حل کنید؟

به صورت یک فلوجارت مرحله به مرحله، (مشابه آنچه در کتاب کار و فناوری دیده اید) مشخص کنید که تیم بازیکنان وارد شده به بازی شما، از لحظه شروع تا پایان با چه معما یا فعالیتی مواجه شده، با چه شرط هایی مواجه می شوند؟

نحوه رفتن آنها به مرحله بعد چطور است؟ و شرط پایان بازی چیست؟



نام و نام خانوادگی
مشاور و راهنما

نام و نام خانوادگی
مدیر واحد آموزش مجری
شماره تلفن، تاریخ و امضا

نمون برگ شماره 13-2- فرم ارزیابی مستندات
محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
فرم داوری مستندات محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی (بر اساس شناسنامه اثر و فیلم)

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

| ردیف | ملاک‌های ارزیابی | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | ضریب | حداکثر |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|------|--------|
| 1 | درک دانش‌آموزان از مفهوم هر یک از مهارت‌های زندگی و تعداد مهارت‌های تحت پوشش قرارداده شده در سناریوی بازی | | | | | | | 2 | 10 |
| 2 | تعداد مراحل کافی بازی، طراحی المان‌های بازی‌های تعاملی محیطی و انتخاب ژانر مناسب برای هر مرحله | | | | | | | 1 | 5 |
| 3 | کیفیت اجرای تئاتر تعاملی (بازی‌سازها و بازیکنان در اجرای سناریوی بازی نقش آفرینی کنند) | | | | | | | 1 | 5 |
| 4 | راهنمایی درست و خلاقانه بازیکنان و فراهم کردن فضای خالی از فشار روانی برای آنها | | | | | | | 1 | 5 |
| 5 | میزان خلاقیت در ایده‌پردازی، نوآورانه بودن سناریو و تولید ابزارهای مورد استفاده در بازی و عدم کپی‌برداری از نمونه‌های داخلی و خارجی | | | | | | | 2 | 10 |
| 6 | صحت علمی ابزارها، برگه‌ها، معماها و فعالیت‌های حرکتی بازی | | | | | | | 1 | 5 |
| 7 | میزان توجه به عدم تبعیض، خشونت، بهره‌کشی و تخریب محیط زیست در طراحی مراحل بازی و اجرای آن | | | | | | | 1 | 5 |
| 8 | کیفیت نگارش شناسنامه اثر، سناریو و تکرارپذیری آن (نگارش مرحله به مرحله با جزئیات دقیق تولید و طراحی همه بخش‌ها و المان‌های بازی) | | | | | | | 1 | 5 |
| 9 | مقرون‌به‌صرفه بودن و مدیریت صحیح منابع (زمان، مواد اولیه، سرمایه، تجهیزات، انرژی) | | | | | | | 1 | 5 |
| 10 | وضوح، گویا و کامل بودن فیلم ارسالی از اجرای تیم در جشن بازی و فیلم شرح اثر | | | | | | | 1 | 5 |
| 11 | قابلیت پیاده‌سازی بازی در محیط‌های مختلف، جابه‌جایی‌پذیری اجزا و دکوراسیون بازی | | | | | | | 1 | 5 |
| 12 | بهره‌گیری از آخرین یافته‌ها و پژوهش‌های مرتبط با موضوع | | | | | | | 1 | 5 |
| 13 | توانایی اثر در نیازسنجی و درک نیاز جامعه مخاطبان بازی و در نظر گرفتن نیازهای ویژه آنها (بخش همدلی در تفکر طراحی) | | | | | | | 1 | 5 |
| 14 | هیجان‌انگیز بودن بازی و توجه به مهارت‌های حسی و حرکتی | | | | | | | 1 | 5 |
| 15 | میزان نیاز مراحل مختلف بازی به طوفان فکری و همکاری تیمی در بازیکنان | | | | | | | 1 | 5 |
| 16 | تناسب سناریو، معماها، المان‌ها، ابزار و دکوراسیون بازی با شرایط سنی و تحصیلی بازیکنان دوره متوسطه اول | | | | | | | 1 | 5 |
| 17 | کیفیت علمی، مهارتی و جامع بودن فیلم ده دقیقه‌ای اثر و توانایی دانش‌آموزان در ارائه گروهی و نشان دادن جنبه‌های خلاقانه بازی‌ها، چیدمان و همه فرآیند اتاق فرار تولید شده در ده دقیقه | | | | | | | 1 | 5 |
| 18 | میزان رضایت تیم‌های استفاده‌کننده از بازی از اجزای بازی طبق فرم ارزیابی 13-4 | | | | | | | 1 | 5 |

حروف:

جمع کل امتیاز از 100: عدد:

موارد مثبت و نقایص پروژه مورد بررسی

نام و نام خانوادگی داوران:

- 1.
- 2.
- 3.

امضا:

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

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



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی آنلاین و حضوری محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

نمون برگ شماره 13-3- فرم ارزیابی آنلاین و حضوری محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

کد تیم ثبت شده: زمینه کاربرد: تاریخ ارزیابی:

عنوان تیم تولید کننده بازی: سهمیه:

| ردیف | ملاک‌های ارزیابی | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | ضریب | حداکثر |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|------|--------|
| 1 | بیان با اعتماد به نفس و کنترل تن صدا ، تاثیرگذاری کلام و جذب مخاطب ،کنترل سرعت کلام، استفاده به جا از مکث و تکیه، تلفظ و کاربرد صحیح کلمات | | | | | | | 1 | 5 |
| 2 | توانایی ارائه صحیح و کامل سناریو و معرفی مراحل اتاق فرار در زمان مناسب | | | | | | | 2 | 10 |
| 3 | میزان تسلط دانش آموزان بر مفاهیم مهارت‌های زندگی (ایجاد چالش برای سنجش مهارت‌های زندگی اعضای تیم توسط داوران) | | | | | | | 2 | 10 |
| 4 | تسلط بر ادبیات علمی مرتبط با پروژه و پرهیز از به‌کارگیری اصطلاحات نابجا (غیرعلمی، غیرتخصصی و عامیانه) | | | | | | | 1 | 5 |
| 5 | توضیحات منطقی و مرتبط، مدیریت زمان و پرهیز از طولانی‌کردن و کوتاه‌کردن سخن به شکل غیرمتعارف | | | | | | | 1 | 5 |
| 6 | کیفیت کار گروهی، میزان هماهنگی اعضای تیم با یکدیگر و انعطاف پذیری و همدلی در انجام وظایف متعدد (طرح سوال در مورد نقش هر یک از اعضای تیم) | | | | | | | 2 | 10 |
| 7 | توانایی اعضای تیم در شناخت و مدیریت هیجان‌های فردی و کنترل استرس | | | | | | | 1 | 5 |
| 8 | توانایی کلیه اعضای تیم در پاسخگویی صحیح به پرسش‌های داوران | | | | | | | 1 | 5 |
| 9 | میزان خلاقیت و نوآوری موجود در سناریو، المانها و چیدمان همه مراحل بازی (وجود بازی‌های ابتکاری و غیرتکراری قابل تجاری‌سازی) | | | | | | | 3 | 15 |
| 10 | میزان هماهنگی پیاده‌سازی اثر و عمل اعضای تیم در لحظه با فیلم و مستندات ارسالی | | | | | | | 2 | 10 |
| 11 | خلاقیت تیم در تصمیم‌گیری سریع، توانایی تیم در سازگاری سریع با تغییرات محیط، چالش‌های حین ارائه و اجرای در لحظه | | | | | | | 2 | 10 |
| 12 | میزان خلاقیت تیم بازی‌ساز در پیاده‌سازی بازی، کیفیت اجرای تاتر تعاملی و توانایی در راهنمایی صحیح بازیکنان | | | | | | | 2 | 10 |
| جمع کل امتیاز از 100: عدد: حروف: | | | | | | | | | |

ویژگی‌های مثبت :

موارد نیازمند اصلاح و تلاش بیشتر:



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

نمون برگ شماره 13-4- فرم ارزیابی
 تیم‌های بازیکن شرکت کننده در بازی

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

| ردیف | ملاک‌های ارزیابی | | | | | | | حداکثر | | |
|----------------------------|------------------|---|---|---|---|---|------|--------|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | ضریب | | | |
| 1 | | | | | | | | 2 | 10 | میزان لذت‌بخش بودن و هیجان‌انگیز بودن بازی را چگونه ارزیابی می‌کنید؟ |
| 2 | | | | | | | | 2 | 10 | تأثیر این بازی بر افزایش میزان شناخت شما از استعدادها و نقاط ضعف خود |
| 3 | | | | | | | | 2 | 10 | این بازی تا چه حد باعث شد دوستی شما با سایر بازیکنان تقویت شود و بیشتر سلیق و توانایی‌های آنان را درک کنید؟ |
| 4 | | | | | | | | 2 | 10 | میزان اثرگذاری این بازی بر افزایش آرامش و مدیریت هیجان و استرس خود را چگونه ارزیابی می‌کنید؟ |
| 5 | | | | | | | | 2 | 10 | در مراحل این بازی، تا چه اندازه نیازمند درک درست مسائل، ایده‌پردازی و پیدا کردن راه‌حل‌های جدید و خلاقانه بودید؟ |
| 6 | | | | | | | | 2 | 10 | تا چه اندازه به تصمیم‌گیری گروهی و مشورت با سایر اعضای تیم نیازمند بودید؟ |
| 7 | | | | | | | | 2 | 10 | همکاری، صبر و رفتار مهرآمیز اعضای تیم تولیدکننده بازی با خودتان را چگونه ارزیابی می‌کنید؟ |
| 8 | | | | | | | | 2 | 10 | تا چه اندازه علاقمند دوباره در این بازی شرکت کنید؟ |
| 9 | | | | | | | | 2 | 10 | فرایند و داستان بازی را تا چه حد خلاقانه و غیرقابل پیش‌بینی مشاهده کردید؟ |
| 10 | | | | | | | | 2 | 10 | شرکت در این بازی تا چه اندازه در یادگیری مسائل مختلف علمی-آموزشی-فرهنگی شما مؤثر بود؟ |
| جمع کل امتیاز از 100: 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.

جدول شماره 2- مصاديق محتوای تدریس معلم و فعاليت‌های انجمن علمی- پژوهشی محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

فعاليتها

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - تشكيل انجمن بازی و عضو گيري: تشكيل انجمن بازی در تمام مدارس (برخوردار / کم برخوردار) الزامی است. پيگيري تشكيل انجمن بازی و نظارت بر تشكيل جلسات و صحت انجام فعاليتهاي آن در مدارس بر عهده‌ی دبیر محترم درس تفکر و سبک زندگی می‌باشد. - اجرای فعاليتهاي گروهی مهیج و بازی‌وار در راستای هر مبحث کتاب درسی تفکر و سبک زندگی - به‌کارگيري مفاهيم هر يك از مهارت‌های زندگی به طور عمیق و عملی در بازی‌های کلاسی، ارائه تکالیف و پروژه‌های عملی مرتبط توسط دبیران در کلاس درس - برگزاری اردوهای مفرح، 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 - ایده‌پردازی، مطالعه و تحقیق در زمینه مهارت‌های زندگی و بررسی مثال‌های پیاده‌سازی شده از بازی‌های تعاملی در این زمینه و ارائه تجربیات خود در کلاس و نقد و بررسی آنها - برگزاری جلسات طوفان فکری برای پیدا کردن ایده‌های خلاقانه برای طراحی بازیها و داستان هر بخش از جریان بازی و ثبت این ایده‌ها، متناسب با موضوع هر درس (با استفاده از روش‌های مختلف علمی حل مسأله خلاقانه مانند تریز TRIZ، تفکر طراحی، شش کلاه تفکر و ...) - آموزش ساخت بازی‌وارها، المان‌های خلاقانه و ارائه آن در کلاس درس و برگزاری جلسات بحث و گفتگو برای گرفتن بازخورد - آموزش سناریو نویسی و طراحی بازی - تشویق تجربیات جدید در زمینه مهارت‌های زندگی، ارج‌نهی به رفتارها و انتخاب‌های درست و ارائه کارت تشویق هفتگی به دانش‌آموزان موفق در زمینه کمک به توسعه مهارت‌های زندگی سایر دانش‌آموزان. | محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|

جدول شماره 3- مصاديق پیشنهادی تکالیف و ارزیابی درسی (گروهی/ انفرادی) محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> - تشكيل 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. - پژوهش در مورد انواع بازی‌های مهارتی و ابزارهای بازی برای توسعه فردی و ارائه در کلاس - ساخت ابزارهای بازی بصورت فردی یا تیمی - پژوهش در زمینه سناریو نویسی برای ساخت بازی‌های عملی، جستجوی سناریوهای موجود و بحث و نقد گروهی در مورد آنها و ارائه در کلاس - طراحی و نوشتن سناریو بازی بصورت تیمی - یادگیری و تمرین تدوین سند تخصصی بازی (GDD) و ارائه در کلاس - پژوهش در باره استفاده عملی از هر يك از مهارت‌های زندگی در زندگی روزمره، یادداشت برداری و ارائه گزارش هفتگی در کلاس - نقد و بررسی بازی‌های ساخته شده توسط دانش‌آموزان برای هر مبحث درسی یا مهارت زندگی و ارائه تجربیات خود در کلاس - تکمیل شناسنامه اثر ساده‌شده به طور هفتگی برای هر پروژه بازی کلاسی | بازی‌های مهارتی و توسعه فردی |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|



یازدهمین دوره جشنواره نوجوان خوارزمی
«یادواره طرح شهید کاظمی آشتیانی»

محور

«ادبیات پارسی»

ناظر علمی و کشوری: فاطمه اسد

گروه برنامه ریزی
فعالیت های علمی، پژوهشی و مهارتی دانش آموزان
«دبیرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی»

۱۴۰۳-۱۴۰۴



۳ - محور زبان و ادبیات فارسی

در این محور، دانش‌آموزان با تمرکز بر درس «نگارش و فارسی» در تمامی مراحل اجرای جشنواره، مطابق گام‌های زیر، فعالیت خواهند نمود و پس از «ارزیابی حضوری» نام برگزیدگان به همراه «مستندات مرتبط» به مراحل پسین، معرفی و ارسال می‌شود.

مراحل اجرا:

- گام های مراحل مدرسه ای، منطقه ای / ناحیه ای / شهرستانی و استانی با زیرمحورهای:
- تصویر خوانی و تصویر نویسی (نگارش انشای ساختاری یا نگارش داستان کوتاه)
- حکایت خوانی و حکایت نگاری (بازنویسی، بازآفرینی، داستان کوتاه، نقیضه پردازی یا نظیره نویسی از گلستان سعدی)

گام ۱. تصویرخوانی یا حکایت خوانی

- در این گام، دانش‌آموزان باید «عنوان، جزئیات و پیام تصویر یا حکایت» را در بخش «تصویرخوانی» در برگه انشا بنویسند.
- ناظران به گزینش خویش، تصویری مفهومی یا حکایتی از گلستان را برگزیده، دانش‌آموزان علاقه‌مند به «تصویرخوانی»، برای تصویر طراحی شده «عنوان، جزئیات و پیام» می‌آفرینند و مشتاقان عرصه حکایت‌خوانی «عنوانی» برای حکایت گزینش می‌کنند، سپس به توصیف «جزئیات ذهنی بر اساس فضا و صحنه حکایت» می‌پردازند و در پایان با نگاشتن «پیام حکایت»، مرحله حکایت خوانی را به فرجام می‌رسانند.

گام ۲. نگارش انشای ساختاری یا داستان کوتاه و ... (تصویرنویسی یا حکایت نویسی)

- در این گام دانش‌آموزان با گزینش موضوعی مناسب، (از پیام‌های تصویر یا حکایت یا گزینش واژگانی از خوشه‌های معنایی متن) به نگارش انشایی تحلیلی، انتقادی، توصیفی، تفسیری، عاطفی و... در سه بخش «مقدمه، تنه و نتیجه» می‌پردازند.
- دانش‌آموزان در این بخش می‌توانند؛ بر اساس علاقه، پس از گزینش موضوع، از مفاهیم و اهداف تصویر یا حکایت، در تمامی مراحل جشنواره، یک داستان کوتاه بنویسند.
- بخش گلستان نگاری (حکایت‌پردازی): شرکت کنندگان با گزینش موضوعی مرتبط از پیام‌های حکایت می‌توانند، به بازنویسی، بازآفرینی حکایت یا تلفیق دو یا چند حکایت و گسترش آن‌ها در قالب یک انشا یا داستان کوتاه و... بپردازند.
- هم چنین دانش‌آموزان می‌توانند بر اساس علاقه مندی خویش از حکایت گزینش شده، به نقیضه پردازی یا نظیره نویسی بپردازند.
- **نقیضه پردازی:** تقلید ظریف و هنرمندانه از شاهکارهای ادبی است. تقلیدهای طنزآمیز لطیفی از ادبیات سعدی، حافظ و فردوسی که جالب و در نوع خود هنرمندانه است، نقیضه‌گویی نوعی تقلید طنزآمیز از یک اثر ادبی معروف است. شاعر یا نویسنده نقیضه‌سرایان نقیضه نویس از سبک، قالب و طرز نگارش نویسنده و شاعر مشهوری تقلید می‌کند و قصدش از این کار انتقاد یا طنزپردازی است، یعنی بیان هنرمندانه و نقادانه کژی‌ها و نادرستی‌ها به قصد اصلاح و نه تخریب... نقیضه‌پرداز موفق، کسی است که از ذوق و قریحه خداداد و از خلاقیت و استعداد بالایی برخوردار باشد، تا بتواند بین اثر اصلی و نقیضه آن ارتباطی منطقی و تعادلی لطیف برقرار سازد، نقیضه‌سرا عیب کار را در می‌یابد و با زبانی ادبی، هنری و تأثیرگذار، نظر مخاطب را به عیوب و کاستی‌ها متوجه می‌سازد، اما لازمه بهره‌مندی از ظرافت‌های نقیضه، آشنایی گوینده و مخاطب با آثار اصلی مورد تقلید است. لذا اگر مخاطب، شعر و متن اصلی را نداند، از پارودی و نقیضه آن لذت کافی نمی‌برد.
- **نظیره:** در ادبیات، شعر یا داستانی که به استقبال از شاعر یا نویسنده دیگری سروده یا نوشته می‌شود، در نظیره یک طرز فکر یا یک نگرش خاص، دستاویز اثر نویسنده و شاعر قرار می‌گیرد، نظیره نویسی در واژه به معنای مانند سازی است. یعنی چیزی شبیه دیگری ساختن و نوشتن. اگر ما اثری را تحت تأثیر یکی از عناصر ساختاری ادبیات کهن به نگارش در آوریم، نظیره سازی کرده ایم.
- باز نویسی هم گونه ای از بهره مندی از ادبیات کهن است، باز آفرینی هم گونه گسترده تری از ادبیات کهن و عامیانه است، حال آن که نظیره نویسی بهره همه جانبه از ارزش های ساختاری ادبیات کهن است. نویسنده نظیره نویس، باید بداند که گام به دنیای بزرگ و پایان ناپذیری گذاشته است.

گام ۳. خوانش، ارائه و دفاع

- در این گام دانش‌آموزان، انشای ساختاری، داستان کوتاه، حکایت‌نگاری، بازنویسی، بازآفرینی، نقیضه یا نظیره خویش و... را با بهره‌گیری از لحن مناسب کلام، ظرفیت‌های پیرا زبانی و... با بیانی شیوا، رسا و تأثیرگذار می‌خوانند.

* شایان یاد است؛ بخش «ارائه و دفاع» فقط در مرحله «استانی» اجرا می‌شود و اضافه کردن این بخش به جهت قراردادن دانش‌آموزان در مرحله‌ای بالاتر؛ برای تقویت فن بیان، پرورش اعتماد به نفس، تبدیل دریافت به بیان نافذ و نمود خودباوری بر اساس اهداف کتاب‌های مهارت‌های نوشتاری و ادبیات فارسی (بخش گفت‌وگو، بازپروری، بارش فکری، پرورش سخن گفتن و ...) تعبیه شده است.

- خوانش آفرینش در تمامی مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای و استانی وجود دارد، با این تفاوت که در مراحل مدرسه‌ای و منطقه‌ای تمام گام دوم (بخش نگارش) خوانده می‌شود و در مرحله استانی، تنها یک بند کلیدی از بخش میانی خوانده می‌شود و پس از آن بخش، ارائه و دفاع انجام خواهد شد.

گام ۴. داوری حضوری

- فرآیند داوری «تصویرخوانی، نگارش و خوانش متن» در مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای براساس نمون برگ شماره (۳-۱) و (۳-۳) و «گلستان خوانی (حکایت‌خوانی) و گلستان‌پردازی (نقیضه‌پردازی با فضای طنز)» براساس نمون برگ (۲-۳)، (۳-۳) و ارائه و دفاع در مرحله استانی بر اساس نمون برگ (۳-۳) سنجیده می‌شود.
- در نمون برگ داوری «نگارش» (۱-۳)، سنجه‌های شماره (۱) هر بخش، مربوط به داوری «تصویرخوانی و تصویرنویسی» است و سنجه‌های شماره (۲) هر بخش، مربوط به داوری «داستان کوتاه نویسی» است.
- نمون برگ داوری (۲-۳) خاص داوری گلستان‌پردازی و گلستان‌نویسی است، برای گلستان خوانی نمون برگ (۳-۳) در مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای استفاده خواهد شد و جهت داوری گلستان خوانی، ارائه، دفاع و تفسیر گلستان، در مرحله استانی از نمون برگ (۳-۴) استفاده شود.
- دانش‌آموزان در بخش گلستان‌خوانی 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 در راستای آفرینش داستان کوتاه» هنرآفرینی نمایند.
- حکایت نگاری در تمامی مراحل، به قلم نقیضه‌پردازی با فضای طنز و نظیره نویسی حکایات به سبک سعدی، بازآفرینی، آفرینش و ایجاد این نوع متون آفرینش خواهد یافت، تا دانش‌آموزان بر اساس علاقه مندی در تمامی مراحل، حکایات گلستان را با نگارش و پردازش خویش، به نقطه اوج و شکوفایی هنری برسانند.
- در مرحله استانی، دانش‌آموزان طبق زمان تقریبی تعیین شده، (۲۰ دقیقه)، علاوه بر خوانش «یک بند کلیدی» از تنه انشا، به ارائه متن و دفاع از آفرینش خویش (تصویرخوانی، تصویرنویسی، داستان کوتاه یا حکایت نگاری) می‌پردازند.
- تعیین زمان تقریبی، در زمینه افزایش زمان یا ... جهت «خوانش، ارائه و دفاع» بر عهده ناظر محترم استانی است.

توجه:

۱. شرکت دانش‌آموزان در این محور، به صورت انفرادی است.
- سهمیه هر منطقه و استان برای راه‌یابی به مرحله بعد، دو تن (یک مهربانو و یک مهربان) خواهد بود.
- پسران و دختران هر گروه، 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 ۱۰ دقیقه جهت آمادگی و خوانش، ۱۰ دقیقه نیز جهت ارائه و دفاع، برای دانش‌آموز لحاظ شود. تقسیم زمان جهت خوانش، ارائه و دفاع هم‌چنین تعیین تعداد بندهای تنه (میانی) برای خوانش، به صلاح‌دید ناظر گرامی مرحله استانی است.
۴. در گام خوانش، فقط بخش نگارش (انشای ساختاری، داستان کوتاه، حکایت‌نگاری و ...)، خوانده می‌شود و نیازی به خوانش تصویرخوانی (عنوان، جزئیات و پیام تصویر یا حکایت) نیست.
۵. ضروری است به همراه معرفی اسامی برگزیدگان، به مراحل بعد، اصل اثر نوشتاری و لوح فشرده خوانش نیز ارسال شود.
۶. نمون برگ داوری بخش «خوانش» (۳-۳) در بخش مدرسه‌ای - منطقه‌ای تغییری ننموده است.
۷. نمون برگ خوانش، ارائه، تفسیر و دفاع (۳-۳) در بخش استانی تغییر ننموده است.
- آثار فراگیران در مراحل مدرسه‌ای و منطقه‌ای تصویرخوانی، تصویرنویسی و داستان کوتاه نویسی، تحت عنوان نمون برگ داوری «نگارش»، (۱-۳) و نمون برگ «خوانش»، (۳-۳) سنجیده خواهد شد و در مرحله استانی تحت فرم‌های داوری «نگارش» (۳-۱) و نمون برگ داوری «خوانش، ارائه و دفاع»، (۳-۴) سنجیده خواهد شد.
۸. نمون برگ داوری ۲-۳ مربوط به داوری گلستان‌پردازی و گلستان‌نگاری (بازنویسی، بازآفرینی، آفرینش داستان از حکایت، نقیضه‌پردازی و نظیره نویسی) است.

۹. گلستان خوانی فاقد جزئیات دیداری تصویر، چونان تصویرخوانی عینی است، اما گزینش عنوان، نگارش 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 نموده و بر حکایات اشراف یابند..
 - پیشنهاد می‌گردد، در اجرای مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای، از میان حکایات معرفی‌شده، یک حکایت برای بازآفرینی و دو حکایت هم مضمون و هم هدف، برای تلفیق، تفسیر و آفرینش داستان کوتاه برگزیده و در اختیار دانش‌آموزان قرار داده شود.
 - در روند اجرای تمامی مراحل، ناظران، دبیران، رابطان می‌توانند، از میان حکایات معرفی شده، یک حکایت در اختیار دانش‌آموزان قرار دهند، تا ایشان اقدام به «نقیضه‌پردازی» و «نظیره‌نویسی» نمایند، که البته اوج هنر در بخش گلستان نگاری، نظیره نویسی است.



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

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گام اول و دوم: تصویرخوانی، تصویرنویسی و نگارش: انشای ساختاری، داستان کوتاه در (تمامی مراحل مدرسه، منطقه، استان و ...)

زمان: ۱۵۰ دقیقه

شناسه در سامانه سیدا/ شبکه شاد:

موضوع انتخابی از تصویر:

۷۰ امتیاز

| معیار | نمره | زیرمعیار | نمره | توضیحات | |
|------------|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---------|--|
| | | | ۱ ۲ ۳ ۴ ۵ | | |
| تصویرخوانی | ۱ | انتخاب عنوان برای تصویر: جذاب، کوتاه، مرتبط، نگاه نو و متفاوت، ادبی | ۱ | | |
| | ۲ | توجه به جزئیات تصویر: رنگ، خطوط، عناصر، استفاده از حواس پنج‌گانه، تخیل و کشف ارتباط عناصر تصویر با یکدیگر از برونه و درونۀ تصویر، درون خوانی و برون خوانی تصویر، موفقیت در فضا سازی تصویر، خواندن چشمی، خواندن تجسمی، اندیشه خوانی و ... | ۱ | | |
| | ۳ | درک درست از عناصر و پیکرۀ تصویر: پیام تصویر، درک مناسب و کشف یک یا چند برداشت عمیق و گسترده از تصویر، چگونگی تحلیل اهداف تصویر | ۱ | | |
| | ۴ | خلاقیت و نوآوری در تصویرخوانی: عنوان، جزئیات و پیام تصویر | ۱ | | |
| موضوع | ۵ | ۱-۵: انتخاب موضوع مناسب از مفاهیم تصویر: گویا، رسا، مرتبط با تصویر و مسایل فرهنگی-اجتماعی و زندگی روزانه ۱-۵: گزینش نام یا موضوع داستان: با توجه به آرمه های تصویر و تم داستان | ۱ | | |
| | ۶ | ۱-۶: خوش آغازی: 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، برانگیزانندۀ علاقه خواننده، با معرفی یکی از شخصیت های داستان و ... | ۱ | | |
| نگارش | ۷ | ۱-۷: بیان مناسب اندیشه و برداشت نویسنده از موضوع: مربوط به بخش مقدمه، خوش-آغازی و جمله های موضوع هر بند ۲-۷: شخصیت پردازی: 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 | ۱-۸: پشتیبانی از طرز نگرش خود در بخش بنده: شرح و توضیح، توصیف، تفسیر، استدلال و اثبات برای جملات تکمیلی و تقویت کننده هر بند با استفاده از شیوه های فعال سازی ذهن و تفکر خلاق، همچون مقایسه، جانسین سازی، دگرگونه دیدن، اسکمپر، تبدیل تصویر به تفسیر بدون توجه به جزئیات تصویر و ... ۱-۸: فضا سازی: وحدت سه گانه زمان، مکان و صحنه، سیر روایی داستان، انعطاف پذیری در زمان، دیدگاه جامع الاطراف و متفاوت نویسنده | ۱ | | |
| | 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، گفت و گو، زاویه دید، روان و ساده بودن نثر داستان، پرهیز از نگارش بندهای شعاری- تکلفی و مقاله نویسی | ۲ | | |
| | ۱۰ | ۱-۱۰: خلاقیت و نوآوری: بهره گیری از زبان ادبی و عاطفی، ترکیب های 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 گره افکنی، تعلیق، اوج داستان)، لحن داستان (پوشش خارجی وضع و محیط روانی و اجتماعی شخص یا شخصیت)، دارا بودن مفهوم جنبی و عمقی، ورای مفهوم سطح ظاهری داستان، پرهیز از کاربرد کلمات تکراری | ۱ | | |
| | ۱۱ | درست نویسی: رعایت نشانه های نگارشی، املا صحیح واژگان، دستور زبان و خط خوش، رعایت فرورفتگی های هر بند و پیراسته نویسی | ۱ | | |
| | ۱۲ | ارتباط متن و داستان با موضوع برگرفته از مفاهیم تصویر | ۱ | | |
| | ۱۳ | ۱-۱۳: خوش فرجامی: فرود مناسب، جمع بندی تأثیر گذار و تفکربرانگیز ۱-۱۳: پرداخت و پایان بندی داستان | ۱ | | |
| | نتیجه (برآیند) | | | | |
| | جمع امتیاز از ۷۰ | | | | |

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

(باز خورد و ثبت عملکرد دانش آموزان)

نمون برگ شماره ۳-۲- ارزیابی گلستان خوانی، گلستان پردازی و گلستان نویسی محور زبان و ادبیات پارسی



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گام اول و دوم: گلستان خوانی، گلستان پردازی (بازنویسی، بازآفرینی، داستان و ... و گلستان نویسی (نظیره نویسی)

زمان: ۱۵۰ دقیقه

شناسه در سامانه سیدا/ شبکه شاد:

موضوع انتخابی از مفاهیم حکایت:

(تمامی مراحل مدرسه، منطقه، استان و ...) ۷۰ امتیاز

| معیار | وزن | زیرمعیار | ۱ | ۲ | ۳ | ۴ | ۵ | توضیحات |
|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---------|
| حکایت خوانی | ۱ | انتخاب عنوان برای حکایت: جذاب، کوتاه، مرتبط، با نگاهی نو، متفاوت و ادبی | | | | | | |
| | ۲ | توجه ذهنی به جزئیات فضای حکایت: تجسم و دریافت ذهنی رنگ ها، خطوط و عناصر فضای حکایت، استفاده از حواس پنج گانه، در درک صحنه، تخیل و کشف ارتباط عناصر حکایت با یکدیگر، با توجه به متن، درون خوانی و برون-خوانی حکایت، موفقیت در فضا سازی حکایت، خواندن چشمی، خواندن تجسمی، اندیشه خوانی و ... درک و پردازش چند و چون عناصر داستان (شخصیت، زمان، مکان، گفت و گو، کشمکش، زاویه دید و ...) در حکایت آرایه شده | | | | | | |
| | 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 | | | | | | |
| | ۴ | خلاقیت و نوآوری در درک واقعیات حکایت در زندگی: عنوان، جزئیات مفهومی و پیام حکایت | | | | | | |
| نگارش | ۵ | انتخاب موضوع مناسب از حکایت: گوید، رسل مرتبط با مفاهیم حکایت و مسایل فرهنگی - اجتماعی و زندگی روزانه از باب گزینش یافته | | | | | | |
| | ۶ | گزینش موضوع برای بخش نگارش: با توجه به آرمه های حکایت و پیام های آن | | | | | | |
| | ۷ | خوش آغازی: جذابیت شروع، نشان دادن نمایی کلی از محتوا و فضای حکایت | | | | | | |
| | ۸ | آغاز و شروع متفاوت حکایت: ۱- شروعی برگرفته از سبک سعدی ۲- برگرفته از سبک شخصی خویش، با ایجاد تکرانهای گیرا، آغاز حکایت با شگردی خاص، برانگیزاننده علاقه خواننده، با معرفی یکی از شخصیت های حکایت و ... | | | | | | |
| | ۹ | بیان مناسب اندیشه و برداشت نویسنده از موضوع حکایت: مربوط به بخش مقدمه، خوش آغازی و جمله های موضوع هر بند | | | | | | |
| | ۱۰ | در صورت نگارش داستان از حکایت: (شخصیت پردازی): ثبات شخصیت، داشتن دلایل معقول در تغییر رفتار و خلیقات شخصیت، انعطاف پذیری در انتخاب شخصیت ها، پذیرفتنی بودن شخصیت، خوب مطلق یا بد مطلق نبودن شخصیت (ترکیبی از فردیت و اجتماع) | | | | | | |
| | ۱۱ | پشتیبانی از طرز نگرش و سبک خود در بخش پدنه: زیبا نگاشتن، در نظر داشتن اصل حکایت در نظیره پردازی، چنان سعدی نگاشتن، نقیضه پردازی، رعایت مناسبات نثر و نظم که هیچ یک دیگری را نپوشاند، در صورت توانایی سرایش نظم، رعایت آهنگ کلمات | | | | | | |
| | ۱۲ | شرح و توضیح حکایت: توصیف، تفسیر، استدلال و اثبات برای جملات تکمیلی و تقویت کننده هر بند، با استفاده از شیوه های فعال سازی ذهن و تفکر خلاق، همچون مقایسه، جانشین سازی، دگرگونه دیدن | | | | | | |
| | ۱۳ | فضا سازی (وحدت سه گانه زمان، مکان و صحنه)، سیر روایی حکایت، انعطاف پذیری در زمان، دیدگاه جامع الاطراف و متفاوت نویسنده | | | | | | |
| | ۱۴ | 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 نظیره پردازی 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 | | | | | | |
| ۱۵ | رعایت ساختار تفسیر حکایت نظیره: مقدمه، تنه و ... ارتباط منطقی بین بندها، داشتن وحدت فکر و موضوع، تأثیرگذاری واحد بر ذهن مخاطب، پیوستگی در ارائه درونیات و مفاهیم حکایت | | | | | | | |
| ۱۶ | خلاقیت و نوآوری: (بهره گیری از زبان ادبی و عاطفی، ترکیب های زیبا و خوش ساخت، داشتن رنگ و بوی ادبی و کلاسیک، داشتن نگاه متفاوت به حکایت در صورت نظیره پردازی و نگاه ژرف و طنزپردازانه در نقیضه نویسی، نگاه تازه در پرداخت و پردازش موضوع، میزان نوآوری و ابتکار در آرایه حکایت)، به کار نرفتن واژگان نایب، یافتن واژگان به کار و در باب در عصر کنونی، ترتیب و تناسب و تنوع واژگان، برتری مفاهیم ضروری بر غیر ضروری | | | | | | | |
| ۱۷ | 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 | | | | | | | |
| ۱۸ | درست نویسی: (رعایت نشانه های نگارشی، املا صحیح واژگان، دستور زبان و خط خوش، رعایت فرورفتگی های هر بند و پیراسته نویسی) | | | | | | | |
| ۱۹ | ارتباط متن و حکایت با موضوع برگرفته از مفاهیم حکایت: ارتباط با آفرینی/ تلفیق حکایات/ نقیضه پردازی/ نظیره نویسی یا حکایت گلستان. | | | | | | | |
| ۲۰ | نتیجه (برآیند) | ۱۳-۱: خوش فرجامی: فرود مناسب، جمع بندی تأثیرگذار و تفکربرانگیز ۱۳-۱: پرداخت و پایان بندی حکایت | | | | | | |

جمع امتیاز از ۷۰

(باز خورد و ثبت عملکرد دانش آموزان)

| | |
|------------------------------------------------------------|-------|
| 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 بخش نگارش محور زبان و ادبیات فارسی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گام سوم: خوانش (مراحل مدرسه و منطقه)

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

۳۰ امتیاز

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

| توضیحات | معیار | | | | | | رتبه |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---|---|---|---|---|------|
| | ۶ | ۵ | ۴ | ۳ | ۲ | ۱ | |
| صدای بلند و رسا، قدرت بیان، خوانش روان، تلفظ درست واژگان، گویایی، شیوایی | | | | | | | ۱ |
| لحن مناسب کلام، رعایت آهنگ (فراز و فرودهای آوایی و رعایت مکث و درنگ) | | | | | | | ۲ |
| بهره گیری از زبان غیر کلامی و ظرفیت های پیرایه‌بانی (زبان بدن، حالات چهره و ...) | | | | | | | ۳ |
| تسلط در اجرا، برقراری ارتباط چهره به چهره با مخاطبان، گرمی، جذابیت و نشاط لازم در صدا | | | | | | | ۴ |
| رعایت اصول اخلاقی و مهارت های رفتاری، پوشش مناسب، موسیقی پس زمینه خوانش، هماهنگی موسیقی با لحن کلام و متن | | | | | | | ۵ |
| 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): | | |

(باز خورد و ثبت عملکرد دانش آموز)



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

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گام سوم: خوانش (مرحله استانی)

خوانش بندی کلیدی از تصویرنویسی، (انشای ساختاری یا داستان) و حکایت نگاری و ...، ارائه، تفسیر و دفاع

امتیاز ۳۰

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

| ردیف | معیار | ۱ | ۲ | ۳ | توضیحات |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---------|
| 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 پیرا زبانی: 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: داشتن رفتاری فروتنانه در مقابل داوران و پرهیز از بحث با ایشان، حسن جویی مرتبط با محتوای ارائه در زمان بیان و تحکیم دلایل خویش، نداشتن موضع تدافعی در هنگام دفاع، دوری از رفتارهای بیانگرانه دانش فوق العاده | | | | |
| 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 پس زمینه 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 موسیقی بی کلام (پس زمینه) یا تصاویری مرتبط با ارائه با هماهنگی مسئولان اجرا و ... | | | | |
| ۹ | درگیر نمودن داوران: تنها سخنگو نبودن، بهره‌گیری از سخنان داوران جهت بهبود ارائه، پاسخ به پرسش‌های 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) : | | |

جدول شماره ۲- مصادیق محتوای تدریس و فعالیت های انجمن علمی - پژوهشی محور زبان و ادبیات پارسی

| فعالیت‌ها | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| <p>- برگزاری دوره‌های آموزشی، مشاهده تاملی، چگونه نیک‌دیدن، چگونگی به‌کارگیری حواس پنج‌گانه، در فهم تصاویر جامعه و دریافت مفاهیم حکایات اخلاقی - اجتماعی ادبیات کلاسیک، خوانش تأثیرگذار، نافذ و چگونگی یک ارائه و دفاع موفق در راستای آموزش آیین ارتباط و روابط اجتماعی</p> <p>- معرفی صاحبان استعداد در هنر گویندگی و نویسندگی به نهادهای مرتبط</p> <p>- تمرین خوانش، ارائه و دفاع از تصویرنویسی و حکایت نویسی</p> <p>- آفرینش و خوانش داستان کوتاه و ... با توجه به تصویر و حکایت</p> <p>- معرفت بر متونی چونان گلستان به عنوان متون برتر ادب فارسی بر اذهان دانش‌آموزان</p> <p>- ایجاد انگیزه برای خوانش و درک گلستان سعدی، هم‌چنین تأثیرپذیری و نگارش در باب حکایات این کتاب از آغاز نوجوانی، پروریدن آموزه‌های آن با تمام جان و وجود و به‌کارگیری در زندگی خویش</p> <p>- رسانه‌ای نمودن آثار، در راستای حلاوت و التذاذ ادبی دانش‌آموزان (طرح فرصت‌هایی به منظور جانمایی استعدادهای فراگیران و اثرشان در جایگاه‌ها، حوزه‌های ادبی و هنری استان‌ها، رونمایی ظرفیت‌ها و استعدادهای ملی در قالب و ظرف آفرینش‌های ادبی و فرهنگی به نگاه ادبیات شناسان سازمان آموزش و پرورش، بزرگان و نویسندگان ساحت ادبیات</p> <p>- راه‌اندازی «جشنواره ادبی» جهت ریشه‌دار نمودن روح فرهنگی - ادبی موجود در نهاد و ضمیر تمامی شرکت‌کنندگان استان‌ها در راستای شیرینی حضور و ماندگار شدن انگیزه‌های بودن، در تمامی مراحل</p> <p>- چاپ آثار دانش‌آموزان در قالب (دیجیتال، کتابچه به تیراژ تعداد شرکت‌کنندگان در استان‌ها)، فصلنامه</p> <p>- برپایی نمایشگاه در سطح مدرسه، منطقه، استان و دعوت از علاقه‌مندان و نویسندگان کوچک جهت دیدار آثار هم‌سن و سالانشان.</p> <p>تهیه کتاب فیلم (لوح فشرده خوانش، ارائه و دفاع‌های دانش‌آموزان در مراحل متفاوت)</p> | <p>زبان و ادبیات فارسی</p> |

جدول شماره ۳- مصادیق پیشنهادی تکالیف (گروهی / انفرادی) دانش‌آموزی محور زبان و ادبیات پارسی

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| <p>- تصویرخوانی و حکایت خوانی بر اساس رمزینه (کیوآرکد) و اهداف دروس در بخش‌هایی نظیر:</p> <p>- گزینش عنوانی ادبی از تصویر و حکایت</p> <p>- بیان و شرح دیده‌های عینی و ذهنی خویش از تصویر و حکایت</p> <p>- توصیف جزئیات تصاویر و حکایت و سنجش جزئیات گونه‌گون تصاویر با یکدیگر، جهت تمرین مشاهده تاملی دیداری و ذهنی - تجسمی، (توصیف «جزئیات ذهنی بر اساس تجسم فضا و صحنه حکایت»)</p> <p>- نوشتن اجزا و عناصر دیداری و غیردیداری و پرداختن دقیق به برونه و درونۀ تصاویر عینی و ذهنی حکایات با به‌کارگیری حواس پنج‌گانه (شنیداری، شمیمایی و ...) در بخش جزئیات</p> <p>- ایجاد تصاویر ذهنی و توصیف جزئیات</p> <p>- درک اهداف تصاویر مفهومی و حکایات (عینی و ذهنی)</p> <p>- گفت و گو و تبادل نظر در خصوص عناصر تصویر و مظاهر حکایت بر اساس دریافت‌ها، دیده‌ها و تجسم‌ها</p> <p>- تصویرنویسی و حکایت نگاری با توجه به اهداف کتاب‌های درسی هر سه پایه:</p> <p>- پرورش موضوعی از پیام‌ها و خوشه‌های معنایی ایبی که از آفرینش خویش به درک می‌آیند.</p> <p>- آفرینش انشایی ساختاری (با بخش‌های آغازین، میانی و پایانی) در بخش نگارش یا پدید آوردن داستانی کوتاه بر اساس مفاهیم و اهداف تصویر یا حکایت بر اساس اختیار و علاقه مندی دانش‌آموزان</p> <p>- بخش گلستان نگاری (حکایت پردازی) گزینش موضوعی مرتبط از پیام‌های حکایت</p> <p>- بازنویسی، بازآفرینی حکایت یا تلفیق دو یا چند حکایت و گسترش آن‌ها در قالب یک انشا یا یک داستان کوتاه</p> <p>- پردازش حکایت در قالب نقیضه یا نظیره نویسی بر اساسی علاقه مندی دانش‌آموزان</p> <p>- نقیضه پردازی: تقلید ظریف و هنرمندانه از شاهکارهای ادبی است. تقلیدهای طنزآمیز لطیفی از ادبیات سعدی، حافظ و فردوسی که جالب و در نوع خود هنرمندانه است، نقیضه‌گویی نوعی تقلید طنزآمیز از یک اثر ادبی معروف است. شاعر یا نویسنده نقیضه‌سرایا نقیضه نویسی از سبک، قالب و طرز نگارش نویسنده و شاعر مشهوری تقلید می‌کند و قصدش از این کار انتقاد یا طنزپردازی است، یعنی بیان هنرمندانه و نقادانه کژی‌ها و نادرستی‌ها به قصد اصلاح و نه تخریب.... نقیضه‌پرداز موفق، کسی است که از ذوق و قریحه خداداد و از خلاقیت و استعداد بالایی برخوردار باشد تا بتواند بین اثر اصلی و نقیضه آن ارتباطی منطقی و تعادلی لطیف برقرار سازد، نقیضه‌سرا عیب کار را در می‌یابد و با زبانی ادبی، هنری و تأثیرگذار، نظر مخاطب را به عیوب و کاستی‌ها متوجه می‌سازد. اما لازمه بهره‌مندی از ظرافت‌های نقیضه، آشنایی گوینده و مخاطب با آثار اصلی مورد تقلید است. لذا اگر مخاطب، شعر و متن اصلی را نداند، از پارودی و نقیضه آن لذت کافی نمی‌برد.</p> <p>- نظیره: در ادبیات، شعر یا داستانی که به استقبال از شاعر یا نویسنده دیگری سروده یا نوشته می‌شود، در نظیره یک طرز فکر یا یک نگرش خاص، دستاویز اثر نویسنده و شاعر قرار می‌گیرد، نظیره نویسی در واژه به معنای مانند سازی است. یعنی چیزی شبیه دیگری ساختن و نوشتن. اگر ما اثری را تحت تأثیر یکی از عناصر ساختاری ادبیات کهن به نگارش در آوریم، نظیره سازی کرده ایم.</p> | <p>زبان و ادبیات فارسی</p> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|

- باز نویسی هم گونه ای از بهره مندی از ادبیات کهن است، باز آفرینی گونه گسترده تری از ادبیات کهن و عامیانه است، حال آن که نظیره نویسی بهره همه جانبه از ارزش های ساختاری ادبیات کهن است. نویسنده نظیره نویس، باید بداند که گام به دنیای بزرگ و پابان ناپذیری گذاشته است.

- خوانش اثر آفرینش یافته با بهره گیری از لحن مناسب کلام، ظرفیت های پیرایه‌بانی و ... با بیانی شیوا، رسا و تاثیرگذار ارائه متن و دفاع از آفرینش (انشای ساختاری یا داستان، بازنویسی، بازآفرینی، نقیضه پردازی یا نظیره نویسی) خویش جهت قراردادن دانش آموزان در مرحله‌ای 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، بازپروری، بارش فکری، پرورش سخن گفتن و ...)

