



اداره کل آموزش و پرورش خراسان رضوی
معاونت آموزش متوسطه
اداره آموزش متوسطه دوره اول

شیوه نامه استانی

یازدهمین جشنواره نوجوان خوارزمی
11th Kharazmi Teen Festival

توضیحات تخصصی محورها

سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴



یازدهمین دوره جشنواره

نوجوان خوارزمی

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 فکوره، ایمان آگاهانه و عمل ارادی قرار گرفته، با تقویت «پرورش تفکر، تعقل و حکمت»، سؤالات 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 سؤالات 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 سؤالات 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.



- 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 گروه‌های منتخب برای راهیابی به مرحله بعد به همراه مستندات

توجه: در تمام مراحل مدرسه‌ای / منطقه‌ای / استانی، بهره‌گیری حداقل یکی از دو آیه منتخب زیر و بررسی «نقش امید» در حل چالش‌ها مورد تأکید است.

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»

«وَعَسَىٰٓ أَن تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ وَعَسَىٰٓ 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. گروه‌های منتخب مرحله منطقه‌ای بایستی مناسب‌ترین و بهترین راه‌حل 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 نموده‌اند، ارتقاء



می بخشند. هر گروه می بایست نتایج به دست آمده را در قالب داستان مصور (کمیک استریپ) به عنوان یک محصول گرافیکی ارائه دهند.

در این مرحله آثار دانش آموزان 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 دانش‌آموزان، منابع مطالعاتی پیشنهادی (روش جست‌وجو در قرآن کریم، روش استفاده و بهره‌گیری 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 گروه‌های منتخب دانش‌آموزی 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 دانش‌آموزان، موارد را در سامانه جشنواره (my.medu.ir) ثبت نمایند.

موقعیت‌های چالشی مراحل مدرسه‌ای و منطقه‌ای / ناحیه‌ای / شهرستان

موقعیت ۱: استجاب دعا

پدرش درآمد کمی داشت و به سختی از عهده مخارج زندگی برمی‌آمد. علاقه و استعداد زیادی به نقاشی داشت و آرزویش این بود که نقاش بزرگی شود و بتواند خانواده‌اش 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 می‌تواند برآورده کند، نور امید در دلش روشن شد. هر شب و روز از خدا می‌خواست که کمکش کند تا بتواند در کلاس نقاشی استادی بزرگ ثبت نام کند و بتواند نقاش بزرگی شود و با فروش تابلوهایش به خانواده‌اش کمک کند. روزها می‌گذشت و او برای رسیدن به آرزویش مدام دست به دعا بود تا اینکه یک روز حادثه‌ای برایش پیش آمد و انگشتان دستش را در حادثه از دست داد. یک باره تمام آرزوهایش بر باد رفت. ناامیدی سراسر وجودش را فراگرفت. با خودش فکر می‌کرد؛ پس نتیجه آن همه دعا چه شد؟ چرا خدا صدای من را نشنید؟ برای خدا که کاری نداشت چرا آرزویم را برآورده نکرد؟ از دعاهایش پشیمان بود و با خودش می‌گفت اگر در خانواده ثروتمندی بودم به راحتی به آرزویم می‌رسیدم و نیازی نبود از خدا چیزی را بخواهم!!!

موقعیت ۲: (انتخاب موضوع آزاد)

شما نیز می‌توانید 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، باشم. پدر و مادرم به من یاد داده بودند که در فضای مجازی هم مانند دنیای واقعی با مسئولیت‌پذیری و اخلاق وارد شوم.



یک روز یکی از هم کلاسی هایم در گروه دوستانه ای که داشتیم ویدئویی 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 فعالیت های گروهی که معلم به آنها داده بود مشورت کنند، آن روز دوست مشترکمان در یک موقعیت خجالت آور قرار می گیرد. هم کلاسی ام تنها کسی است که در آن موقعیت متوجش می شود و بدون اطلاع ویدئو را ضبط می کند و حالا آن را در گروه گذاشته بود. چیزی از گذاشتن ویدئو نگذشت که فضای گروه پر از استیکرها و ایموجی های خنده و تمسخر شد. از این کار هم کلاسیم خیلی متعجب شدم. می دانستم انتشار چنین ویدیوهایی نه تنها حریم شخصی دیگران را نقض می کند، بلکه می تواند به آسیب های روانی جدی برای فرد منجر شود. دلم می خواست چیزی بگویم، اما از طرف دیگر، از واکنش دوستانم می ترسیدم. وقتی بیشتر بچه ها می خندیدند و مسخره می کردند اگر چیزی می گفتم معنایش این بود که همه آنها دارند اشتباه می کنند. ممکن بود آنها ناراحت شوند. ناراحتی آنها و طرد شدن از گروه های دوستانه خیلی برایم سخت بود. در درونم دچار کشمکش عجیبی شدم. گاهی با خودم می گفتم: "من که کار اشتباهی مرتکب نشده ام. گناه هر کسی را به پای خودش می نویسند. 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 صحنه های ویدئو مدام از جلو چشمم عبور می کرد و حرف های مادرم در گوشم شنیده می شد. تصمیم گیری 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: تلفن مدرسه: نوع مدرسه: عادی ☐ خاص ☐ دخترانه ☐ پسرانه ☐ نام دبیر راهنما: رشته تحصیلی:							
منطقه / ناحیه / شهرستان:		تاریخ داوری: ساعت:							
پایه تحصیلی:									
ردیف	معیار	توضیح معیار	ضریب	۱	۲	۳	۴	۵	حاصل از 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 ببیند 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 ویژه‌ای 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 پادگست / 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 مصداق متنوع و مرتبط، چپش مطلب 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.		
۲.		
۳.		
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 چالش ها 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 یا استفاده از کلمات کلیدی (گروهی)
- جستجوی اشعار و متون ادبی مرتبط با یک موضوع (گروهی)
- تدبیر 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)
- چیدن 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

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 فرآیند 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 غیر حضوری (از طریق بررسی مستندات پژوهش)

گام سوم: ارزیابی حضوری (از طریق ارائه شفاهی و دفاع از پژوهش)

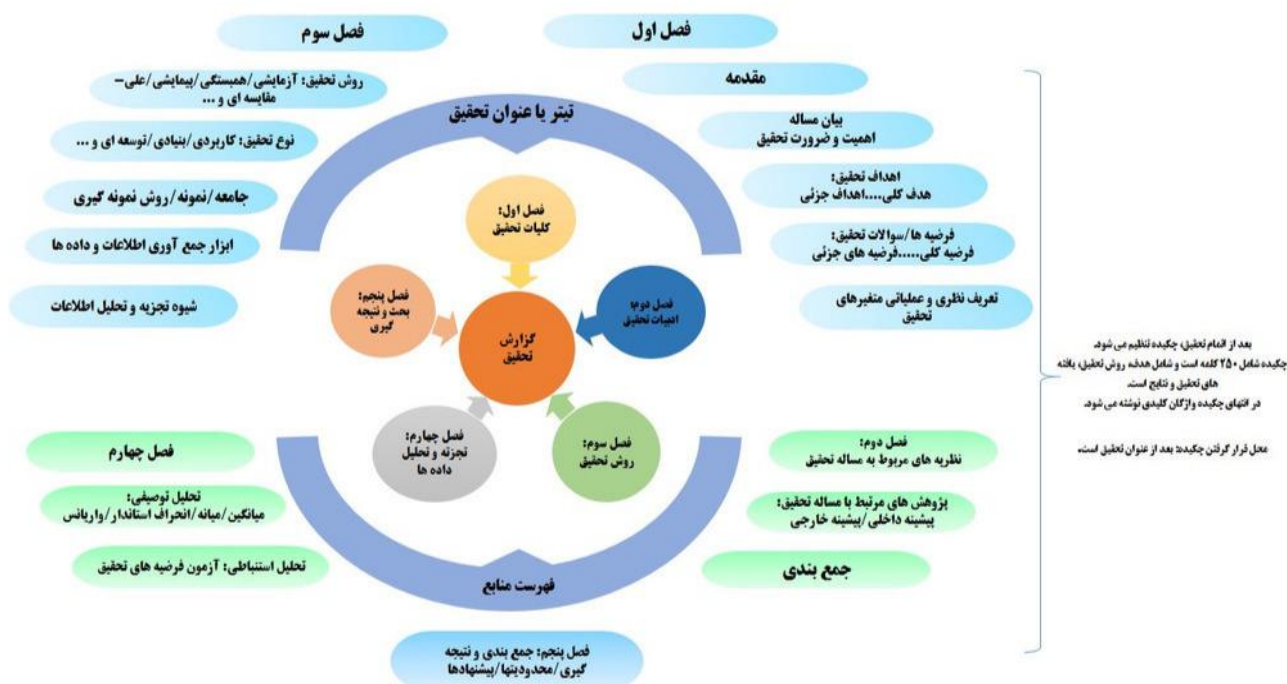
توجه:

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 کادرو 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 ویژه ای 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 گونه ای که حداکثر ۳۰۰ کلمه بتواند خواننده را به خواندن

گزارش ترغیب سازد. شامل: هدف، روش تحقیق، یافته ها و نتایج. واژگان کلیدی بین ۳ تا ۵ کلمه

۶. فهرست ها: 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

فهرست های جداول، نمودارها و اشکال عناوین فصول و بخش ها و زیر بخش های هر فصل گزارش

پژوهش با ذکر شروع شماره صفحه و عنوان مربوطه می باشد.



۷. متن اصلی گزارش پژوهش: شامل پنج فصل به شرح زیر است: (فصل ها به تفکیک، مشخص می شود).

فصل اول: کلیات پژوهش: شامل مقدمه، بیان مسأله پژوهش، اهمیت و ضرورت پژوهش، اهداف پژوهش، سوالات یا فرضیه های، 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 داده ها، تعریف متغیرها، جامعه آماری، حجم نمونه، روش نمونه گیری و روش تجزیه و تحلیل داده ها.

فصل چهارم: یافته های پژوهش شامل: توصیف نتایج، تحلیل آن همراه با جداول و نمودارهای مربوطه.

فصل پنجم: بحث نتیجه گیری که شامل: خلاصه نتایج پژوهش، پاسخگویی به سؤالات، فرضیه ها و مقایسه آن با نتایج پژوهش های انجام شده قبلی، تفسیر شباهت ها و تفاوت های مشاهده شده بین آنها پیشنهادها و محدودیت های پژوهش. بخش پایانی گزارش پژوهش شامل فهرست منابع، مآخذ و پیوست های پژوهش (منظور از پیوست هادر صورت وجود داشتن نامه ها، نمونه ها و پرسشنامه ها، مطالب مکمل، آمار و ارقام و غیره است که به نحوی در پژوهش مورد استفاده قرار گرفته اند) می باشد. منبع نویسی: 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 سانتی متر باشد این حاشیه ها در تمام صفحات گزارش پژوهش ثابت است. فاصله سطرها در هر صفحه (واحد باشد). ۳- صفحات متن با اعداد ۱، ۲، ۳... و در پایین صفحه سمت چپ و به فاصله ۲ سانتی متر از پایین کاغذ و وسط کاغذ شماره گذاری می شود.

۳- صفحات متن با اعداد ۱، ۲، ۳... و در پایین صفحه سمت چپ و به فاصله ۲ سانتی متر از پایین کاغذ شماره گذاری می شود. به این نکته توجه شود که بر روی صفحه اول هر فصل شماره صفحه ذکر نمی شود. شماره گذاری از صفحه چکیده تا

پایان گزارش ادامه می یابد.

۴- معادل انگلیسی لغات یا اصطلاحات فارسی که برای اولین بار به کار می رود به صورت زیرنویس فقط برای یکبار

در صفحه مربوط درج شود.



نمون برگ شماره ۲-۱- ارزیابی غیر حضوری محور پژوهش

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی غیر حضوری از طریق بررسی مستندات

۷۰ امتیاز

شناسه گروه:		کد ملی دانش آموزان: ۱- تلفن: ۲- تلفن:	
استان:		نام مدرسه: نوع مدرسه: عادی □ خاص □ استثنایی □ دخترانه □ پسرانه □	
منطقه / ناحیه / شهرستان:		تلفن مدرسه: نام دبیر راهنما:	
پایه تحصیلی:		تاریخ داوری: ساعت:	
موضوع پژوهش:			
ردیف	معیار	زیرمعیار	ضرب
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 مسأله به شکل مستند	۲
		اشاره به شرایط خاص مسأله	۲
		برجسته نمودن متغیرهای اصلی	۲
		اشاره به پژوهش‌های پیشین	۲
		مرتبط با مسئله و موضوع پژوهش	۳
۵	اهداف پژوهش	جامع بودن و تحت پوشش قرار دادن تمام موضوع	۳
		مرتبط با اهداف پژوهش	۲
۶	فرضیه‌های پژوهش	آزمون پذیر بودن	۲
		تناسب یا دیدگاه‌ها و چارچوب نظری	۲
		تعیین و تشریح روش مناسب یا موضوع پژوهش	۲
۷	روش پژوهش	معرفی دقیق جامعه آماری و نمونه‌گیری متناسب	۳
		استفاده از ابزار یا آزمون‌های آماری متناسب	۲
		اشاره به اعتبار و روایی ابزار یا پژوهش	۱
۸	تجزیه و تحلیل داده‌ها	استفاده از جداول و نمودارهای گویا و روشن	۲
		تحلیل یا استنباط متناسب از جداول ارائه شده یا توضیح روش‌های تحلیل	۲
		پاسخ‌گویی به همه سوالات / فرضیه‌ها	۲
۹	نتیجه‌گیری	می‌توانی بودن بر تحلیل داده‌های پژوهشی	۲
		تحلیل یافته‌های پژوهش یا 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 سوالات	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
جمع امتیاز از ۷۰		امتیاز به عدد:	
نام و نام خانوادگی دانش آموز:		به حروف:	
نام و نام خانوادگی ناظر علمی (مستقل از ناظر):		امضاء:	
نام و نام خانوادگی ناظر علمی (مستقل از ناظر):		امضاء:	
نام و نام خانوادگی ناظر علمی (مستقل از ناظر):		امضاء:	
بازخورد عملکرد دانش آموزان			



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی حضوری (ارائه شفاهی و دفاع از پژوهش)

۳۰ امتیاز

شناسه گروه:.....		موضوع پژوهش:.....	
زمان ارائه: ۲۰ دقیقه		تاریخ و ساعت ارائه:	
ردی ف	معیار	زیرمعیار	امتیاز شده امتیاز توضیحات (ذکر دقیق دلایل کسر امتیاز)
۱	کیفیت ارائه	ارائه مسلط و منسجم مطالب	۴
		تعامل و هم‌اندیشی	۲
		تعامل و تقسیم کار در ارائه	۲
		قن بیان	۲
		رعایت اخلاقی 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 داوطلب:		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/استان/کشور):		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/استان/کشور):		

(پایخورد 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.

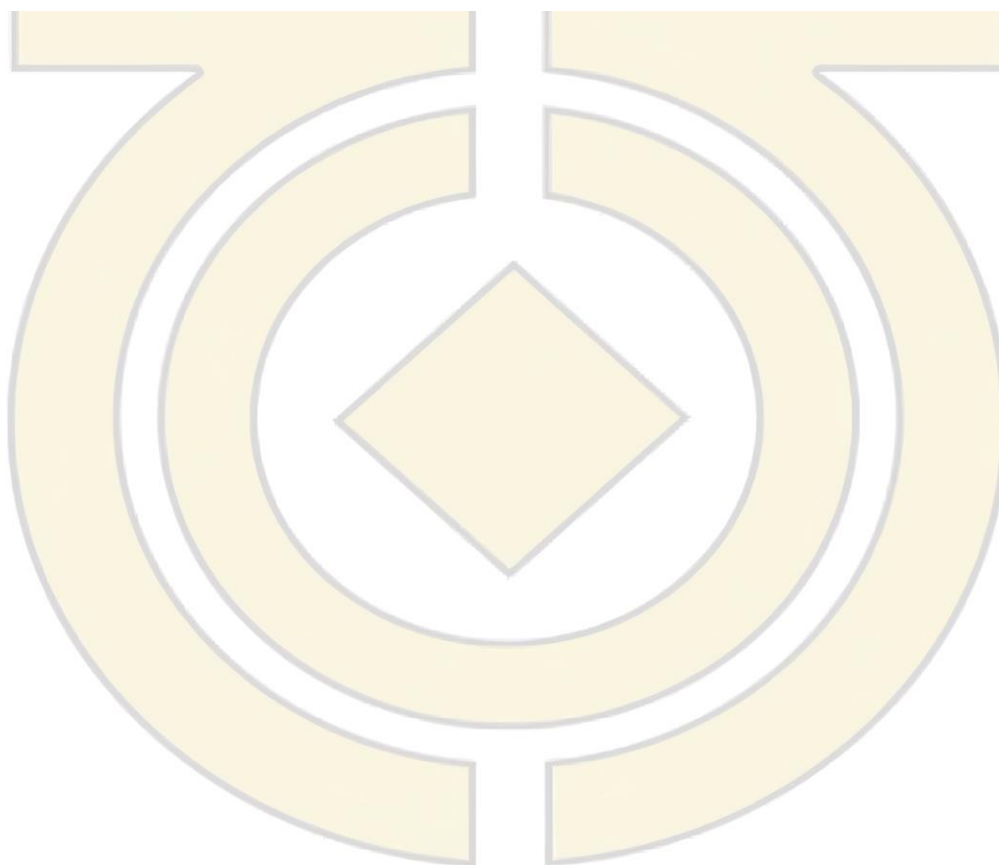


جدول شماره ۲- مصادیق نحوه فعالیت دانش آموزان در انجمن های علمی- پژوهشی به تفکیک محورهای تخصصی جشنواره

محور	فعالیت‌ها
پژوهش	- برگزاری دوره‌های آموزش مهارت‌های پژوهشی^۱ - ایجاد فرصت برای فعالیت‌های جست و جوگرانه، تمرین چگونگی نگاه کردن و چگونگی فکر کردن، کنجکاوی، تفحص، بررسی و تحرک در دانش‌آموزان و تفکر و تحقیق در کلاس درس و مدرسه - یافتن مسأله یا مشکل با طرح دو سؤال از دانش‌آموزان: دوست داریم راجع به چه چیز بدانیم؟ نیازمند به دانستن چه چیزی هستیم؟ - تشکیل کارگروه پیاده‌سازی یافته‌های پژوهشی و کیفیت‌بخشی به برنامه‌های مدرسه با حضور مدیر، معاونین و دبیران انجمن‌های علمی

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

پژوهش	-انجام کار پژوهشی جهت: شناسایی مسائل مورد علاقه محیط پیرامون، تعیین هدف و منظور از انجام پژوهش(اینکه به دنبال یافتن چه چیزی است؟ و منظور نهایی از انجام آن چیست؟)، طرح سؤال/ فرضیه، تهیه منابع مطالعاتی و چگونگی به دست آوردن اطلاعات، تعیین روش دقیق پاسخ به پرسش، نقد و ارزشیابی منطقی کار با توجه به روش انتخابی جهت آشکار شدن نقاط ضعف و قوت پژوهش و تلاش جهت رفع آن، بررسی(دسته بندی و تفسیر اطلاعات) و نتیجه‌گیری، ارائه گزارش و ...
-------	--





یازدهمین دوره جشنواره

نوجوان خوارزمی

محور

«زبان و ادبیات

فارسی»

احساس واژه ها



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:

گام‌های مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای / ناحیه‌ای / شهرستانی و استانی با زیرمجموعه‌های:

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): شرکت‌کنندگان 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.

❖ هم‌چنین 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 نقیضه‌سرایا 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 ناپذیر ی 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 قرارداد 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 مدرسه ای، منطقه ای و استانی وجود دارد. با این تفاوت که در مراحل مدرسه ای و منطقه ای 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 نمونه برگ شماره (۳-۱) و (۳-۳) و «گلستان خوانی (حکایت‌خوانی) و گلستان‌پردازی (نقیضه‌پردازی با فضای طنز)» براساس نمونه برگ (۲-۳)، (۳-۳) و ارائه و دفاع در مرحله استانی بر اساس نمونه برگ (۳-۴) سنجیده می‌شود.



- در نمون برگ داوری «نگارش» (۱-۳)، سنجه های شماره (۱) هر بخش، مربوط به داوری «تصویرخوانی و تصویرنویسی» است و سنجه های شماره (۲) هر بخش، مربوط به داوری «داستان کوتاه نویسی» است.
 - نمون برگ داوری (۲-۳) خاص داوری گلستان پردازی و گلستان نویسی است، برای گلستان خوانی نمون برگ (۳-۳) در مرحله مدرسه ای و منطقه ای استفاده خواهد شد و جهت داوری گلستان خوانی، ارائه، دفاع و تفسیر گلستان، در مرحله استانی از نمون برگ (۳-۴) استفاده شود.
 - دانش آموزان در بخش گلستان خوانی و گلستان پردازی می توانند، 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 نقضیه پردازی با فضای طنز و نظیره نویسی حکایات به سبک سعدی، بازآفرینی، آفرینش و ایجاد این نوع متون آفرینش خواهد یافت، تا دانش آموزان 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، دانش آموزان 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) می پردازند.
 - تعیین زمان تقریبی، در زمینه افزایش زمان یا ... جهت «خوانش، ارائه و دفاع» بر عهده ناظر محترم استانی است.
- توجه:
۱. شرکت دانش آموزان 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 هرگروه، با گروه های همجنس خود سنجیده می شوند.
 ۲. به دانش آموزان، پیش از شروع گام خوانش، زمان لازم برای تمرین داده می شود.
 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 می شود؛ در مرحله استانی ۱۰ دقیقه جهت آمادگی و خوانش، ۱۰ دقیقه نیز جهت ارائه و دفاع، برای دانش آموز لحاظ شود. تقسیم زمان جهت خوانش، ارائه و دفاع هم چنین تعیین تعداد بندهای تنه (میانی) برای خوانش، به صلاح دید ناظر گرامی مرحله استانی است.

۴. در گام خوانش، فقط بخش نگارش (انشای ساختاری، داستان کوتاه، حکایت نگاری و ...)، خوانده می شود و نیازی به

خوانش تصویرخوانی (عنوان، جزییات 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. نمونه برگ داوری بخش «خوانش (۳-۳)» در بخش مدرسه‌ای - منطقه‌ای تغییری ننموده است.

۷. نمونه برگ خوانش، ارایه، تفسیر و دفاع (۴-۳) در بخش استانی تغییر ننموده است.

آثار فراگیران در مراحل مدرسه‌ای و منطقه‌ای تصویرخوانی، تصویرنویسی و داستان کوتاه نویسی، تحت عنوان نمونه برگ داوری «نگارش»، (۱-۳) و نمونه برگ «خوانش»، (۳-۳) سنجیده خواهد شد و در مرحله استانی تحت فرم‌های داوری «نگارش» (۱-۳) و نمونه برگ داوری «خوانش، ارائه و دفاع»، (۴-۳) سنجیده خواهد شد.

۸. نمونه برگ داوری ۲-۳ مربوط به داوری گلستان پردازی و گلستان نگاری (بازنویسی، بازآفرینی، آفرینش داستان از حکایت، نقیضه پردازی 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 معرفی شده، 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 «نقیضه پردازی» و «نظیره نویسی» نمایند، که البته اوج هنر در بخش گلستان نگاری، نظیره نویسی است.





نمون برگ شماره ۱-۳- 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	وزن	زیرمعیار	۱	۲	۳	۴	۵	توضیحات
فرم و ظاهر	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 برون و درون تصویر، خواندن تجسمی، اندیشه خوانی و ...	۱					
	۳	درک درست از عناصر و پیکره تصویر: پیام تصویر، درک مناسب و کشف یک یا چند برداشت عمیق و گسترده از تصویر، چگونگی تحلیل اهداف تصویر	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 ۲-۵: گزینش نام یا موضوع داستان: با توجه به آموه‌های تصویر و تم داستان	۱					
	۶	۱-۶: خوش آغازی: جذابیت‌شروع، نشان دادن نمایی کلی از محتوا و فضای نوشته ۲-۶: آغاز و شروع متفاوت داستان: ایجاد تکانه‌ای گیرا، آغاز داستان با یک معمای کوچک، برانگیزاننده، علاقه خواننده، با معرفی یکی از شخصیت‌های داستان و ...	۱					
	۷	۱-۷: بیان مناسب اندیشه و برداشت نویسنده از موضوع: مربوط به بخش مقدمه، خوش-آغازی و جمله‌های موضوع هر بند ۲-۷: شخصیت پردازی: ثبات شخصیت، داشتن دلایل معقول در تغییر رفتار و خلیات شخصیت، انعطاف پذیری در انتخاب شخصیت‌ها، 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 بدنه: شرح و توضیح، توصیف، تفسیر، استدلال و اثبات برای جملات تکمیلی و تقویت کننده هر بند با استفاده از شیوه‌های فعال‌سازی ذهن و تفکر خلاق، همچون مقایسه، جان‌نشین‌سازی، دگرگونه دیدن، اسکمپر، تبدیل تصویر به تفسیر بدون توجه به جزئیات تصویر و ... ۲-۸: فضاسازی: وحدت سه گانه زمان، مکان و صحنه، سیر روایی داستان، انعطاف پذیری در زمان، دیدگاه جامع الاطراف و متفاوت نویسنده	۱					
تنه	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 ۲-۹: 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 پندهای شعاری- تکلفی و مقاله‌نویسی	۲					
	۱۰	۱-۱۰: خلاقیت و نوآوری: بهره‌گیری از زبان ادبی و عاطفی، ترکیب‌های زیبا و خوش ساخت، داشتن رنگ و بوی ادبی، داشتن نگاه متفاوت به موضوع، نگاه تازه در پرداخت و پردازش موضوع، میزان نوآوری و ابتکار در ارائه مطالب ۲-۱۰: حوادث (کشمکش و گره‌افکنی، تعلیق، اوج داستان)، لحن داستان (پوشش خارجی وضع و محیط روانی و اجتماعی شخص یا شخصیت)، دارا بودن مفهوم جنبی و عمقی، ورای مفهوم سطح ظاهری داستان، پرهیز از کاربرد کلمات تکراری	۱					
	۱۱	درست‌نویسی: رعایت نشانه‌های نگارشی، املا صحیح واژگان، دستور زبان و خط خوش، رعایت فرورفتگی‌های هر بند و پیراسته‌نویسی	۱					
	۱۲	ارتباط متن و داستان با موضوع برگرفته از مفاهیم تصویر	۱					
نتیجه (برآیند)	۱۳	۱-۱۳: خوش‌فرجامی: فروود مناسب، جمع بندی تأثیرگذار و تفکربرانگیز ۲-۱۳: پرداخت و پایان بندی داستان	۱					
	جمع امتیاز از ۷۰							

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

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموزان)



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



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

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

زمان: ۱۵۰ دقیقه

شناسه در سامانه سیدا/ شبکه شاد:

موضوع انتخابی از مفاهیم حکایت:

مراحل مدرسه، منطقه، استان و ... ۷۰ امتیاز

معیار	معیار	زیرمعیار	۱	۲	۳	۴	۵	توضیحات
نگارش	موضوع	۱ انتخاب عنوان برای حکایت: جذاب، کوتاه، مرتبط، با نگاهی نو، متفاوت و ادبی	۱					
		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 جسمی، اندیشه خوانی و ... درک و پردازش چند و چون عناصر داستان (شخصیت، زمان، مکان، گفت و گو، کشمکش، زاویه دید و...) در حکایت ارایه شده	۱					
		۳ درک درست از عناصر و پیکره داستانی حکایت: پیام حکایت، درک مناسب و کشف یک یا چند برداشت عمیق و گسترده از حکایت، چگونگی تحلیل اهداف حکایت	۱					
		۴ خلاقیت و نوآوری در درک واقعیات حکایت در زندگی: عنوان، جزئیات مفهومی و پیام حکایت	۱					
نگارش	مقدمه	۵ انتخاب موضوع مناسب از حکایت: گویا رسا، مرتبط با مفاهیم حکایت و مسایل فرهنگی - اجتماعی و زندگی روزانه از باب گزینش یافته	۱					
		۶ گزینش موضوع برای بخش نگارش: با توجه به آموخته های حکایت و پیام های آن	۱					
		۷ خوش آغازی: جذابیت شروع، نشان دادن نمایی کلی از محتوا و فضای حکایت	۱					
		۸ آغاز و شروع متفاوت حکایت: ۱- شروعی برگرفته از سبک سعدی ۲- برگرفته از سبک شخصی خوش، با ایجاد تکانهای گیرا، آغاز حکایت با شگردی خاص، برانگیزاننده علاقه خواننده، با معرفی یکی از شخصیت های حکایت و ...	۱					
نگارش	تنه	۹ بیان مناسب اندیشه و برداشت نویسنده از موضوع حکایت: مربوط به بخش مقدمه، خوش آغازی و جمله های موضوع هر بند	۱					
		۱۰ در صورت نگارش داستان از حکایت: (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					
		۱۱ پشتیبانی از طرز نگارش و سبک خود در بخش بدنه: 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	۲					
		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 فضا سازی (وحدت سه گانه زمان، مکان و صحنه)، سیر روایی حکایت، انعطاف پذیری در زمان، دیدگاه جامع الاطراف و متفاوت نویسنده	۱					
نتیجه (برآیند)	نتیجه	۱۳ 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	۱					
		۱۴ رعایت ساختار تفسیر حکایت نظیر: مقدمه، تنه و ...، ارتباط منطقی بین بندها، داشتن وحدت فکر و موضوع، تأثیر گذاری واحد بر ذهن مخاطب، پیوستگی در ارائه درونیات و مفاهیم حکایت	۱					
		۱۵ 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 و نگاه ژرف و طنزپردازانه در نقیضه نویسی، نگاه تازه در پرداخت و پردازش موضوع، میزان نوآوری و ابتکار در ارایه 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	۱					
		۱۶ حوادث (تعلیق، اوج حکایت)، لحن (پوشش خارجی وضع و محیط روانی و اجتماعی شخص یا شخصیت) حکایت، دارا بودن مفهوم جنبی و رای مفهوم سطح ظاهری حکایت، پرهیز از کاربرد کلمات تکراری	۱					
جمع امتیاز از ۷۰	جمع امتیاز از ۷۰	۱۷ درست نویسی: (رعایت نشانه های نگارشی، املا، صحیح واژگان، دستور زبان و خط خوش، رعایت فرورفتگی های هر بند و پیراسته نویسی)	۱					
		۱۸ ارتباط متن و حکایت با موضوع برگرفته از مفاهیم حکایت: ارتباط بازآفرینی/ تلفیق حکایات/ نقیضه پردازی/ نظیره نویسی با حکایت گلستان	۱					
		۱۹ ۱۳-۱: خوش فرجامی: فرود مناسب، جمع بندی تأثیر گذار و تفکربرانگیز	۱					
		۱۳-۱: پرداخت و پایان بندی حکایت	۱					

(باز خورد و ثبت عملکرد دانش آموزان)

نام و نام خانوادگی داوری:	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

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

ردیف	معیار	۱	۲	۳	۴	۵	۶	توضیحات
۱	صدای بلند و رسا، قدرت بیان، خوانش روان، تلفظ درست واژگان، گویایی، شیوایی							
۲	لحن مناسب کلام، رعایت آهنگ (فراز و فرودهای آوایی و رعایت مکث و درنگ)							
۳	بهره گیری از زبان غیرکلامی و ظرفیت های پیرایه‌ای (زبان بدن، حالات چهره و ...)							
۴	تسلط در اجرا، برقراری ارتباط چهره به چهره با مخاطبان، گرمی، جذابیت و نشاط لازم در صدا							
۵	رعایت اصول اخلاقی و مهارت های رفتاری، پوشش مناسب، موسیقی پس زمینه خوانش، هماهنگی موسیقی با لحن کلام و متن							
جمع امتیاز از ۳۰								

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

(بازخورد و ثبت عملکرد 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 تصویر نویسی، (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 وگویی شخصیت های حکایت و داستان				
۳	بهره گیری از زبان غیر کلامی و ظرفیت های پیرا زبانی: دارا بودن زبان بدن، حالات چهره و ...				
۴	تسلط بر محتوای قابل ارائه: (معرفی کوتاه، بیان موضوع، اشراف بر محتوا، بیان کلیدواژه ها و پرداختن به مفاهیم اصلی متن، انشا و حکایت، واضح بودن مطالب ارائه شده، دوری از حاشیه ها و عدم به کارگیری واژگان نامأنوس)				
۵	رعایت اصول اخلاقی و مهارت های 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 ارائه های تکراری و کلیشه ای، 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، بهره گیری از سخنان داوران جهت بهبود ارائه، پاسخ به پرسش های داوران، داده پراکنی نمودن با مخاطبان				
۱۰	مدیریت زمان، سپاس و قدردانی از داوران: تنظیم زمان ارائه در وقت تعیین شده، سپاس گذاری از افراد ادیب و صاحب قلم استان، سرگروه های 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

فعالیت ها

- برگزاری دوره های آموزشی، مشاهده تاملی، چگونه نیک دیدن، چگونگی به کارگیری حواس پنج گانه، 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
- معرفی صاحبان استعداد در هنر گویندگی و نویسندگی به نهادهای مرتبط
- تمرین خوانش، ارائه و دفاع از تصویرنویسی و حکایت نویسی
- آفرینش و خوانش داستان کوتاه و ... با توجه به تصویر و حکایت
- معرفت بر متونی چونان گلستان به عنوان متون برتر ادب فارسی بر اذهان دانش آموزان
- ایجاد انگیزه برای خوانش و درک گلستان سعدی، هم چنین تأثیرپذیری و نگارش در باب حکایات این کتاب از آغاز نوجوانی، پروریدن آموزه های آن با تمام جان و وجود و به کارگیری در زندگی خویش
- رسانه ای نمودن آثار، در راستای حلاوت و التذاذ ادبی دانش آموزان (طرح فرصت هایی به منظور جانمایی استعدادهای فراگیران و اثرشان در جایگاه ها، حوزه های ادبی و هنری استان ها، رونمایی ظرفیت ها و استعدادهای ملی در قالب و ظرف آفرینش های ادبی و فرهنگی به نگاه ادبیات شناسان سازمان آموزش و پرورش، بزرگان و نویسندگان ساحه ادبیات
- راه اندازی «جشنواره ادبی» جهت ریشه دار نمودن روح فرهنگی- ادبی موجود در نهاد و ضمیر تمامی شرکت کنندگان استان ها در راستای شیرینی حضور و ماندگار شدن انگیزه های بودن، در تمامی مراحل
- چاپ آثار دانش آموزان در قالب (دیجیتال، کتابچه به تیراژ تعداد شرکت کنندگان در استان ها)، فصلنامه
- برپایی نمایشگاه در سطح مدرسه، منطقه، استان و دعوت از علاقه مندان و نویسندگان کوچک جهت دیدار آثار هم سن و سالانشان.
- تهیه کتاب فیلم (لوح فشرده خوانش، ارائه و دفاع های دانش آموزان در مراحل متفاوت)

زبان و
ادبیات
فارسی

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

- تصویرخوانی و حکایت خوانی بر اساس رمزینه (کیوارکد) و اهداف دروس در بخش هایی نظیر:
- گزینش عنوانی ادبی از تصویر و حکایت
- بیان و شرح دیده های عینی و ذهنی خویش از تصویر و حکایت
- توصیف جزئیات تصاویر و حکایت و سنجش جزئیات گونه گون تصاویر با یکدیگر، جهت تمرین مشاهده تاملی دیداری و ذهنی - تجسمی،
(توصیف «جزئیات ذهنی بر اساس تجسم فضا و صحنه حکایت»)
- نوشتن اجزا و عناصر دیداری و غیردیداری و پرداختن دقیق به برون و درون تصاویر عینی و ذهنی حکایات با به کارگیری حواس پنج گانه (شنیداری، شمیمایی و ...) در بخش جزئیات
- ایجاد تصاویر ذهنی و توصیف جزئیات
- درک اهداف تصاویر مفهومی و حکایات (عینی و ذهنی)
- گفت و گو و تبادل نظر در خصوص عناصر تصویر و مظاهر حکایت بر اساس دریافت ها، دیده ها و تجسم ها
- تصویرنویسی و حکایت نگاری با توجه به اهداف کتاب های درسی هر سه پایه:
- پرورش موضوعی از پیام ها و خوشه های معنایی ایی که از آفرینش خویش به درک می آیند.
- آفرینش انشایی ساختاری (با بخش های آغازین، میانی و پایانی) در بخش نگارش یا دیدار آوردن داستانی کوتاه بر اساس مفاهیم و اهداف تصویر یا حکایت بر اساس اختیار و علاقه مندی دانش آموزان
- بخش گلستان نگاری (حکایت پردازی) گزینش موضوعی مرتبط از پیام های حکایت
- بازنویسی، بازآفرینی حکایت یا تلفیق دو یا چند حکایت و گسترش آن ها در قالب یک انشا یا یک داستان کوتاه
- پردازش حکایت در قالب نقیضه یا نظیره نویسی بر اساسی علاقه مندی دانش آموزان
- 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، نقیضه گوئی نوعی تقلید طنزآمیز از یک اثر ادبی معروف است. شاعر یا نویسنده نقیضه سرایا نقیضه نویس از سبک، قالب و طرز نگارش نویسنده و شاعر مشهوری تقلید می کند و قصدش از این کار انتقاد یا طنزپردازی است، یعنی بیان هنرمندانه و نقادانه کژی ها و نادرستی ها به قصد اصلاح و نه تخریب. نقیضه پرداز 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، نقیضه سرا عیب کار را در می یابد و با زبانی ادبی، هنری و تأثیرگذار، نظر مخاطب را به عیوب و کاستی ها متوجه می سازد. اما لازمه بهره مندی از ظرافت های 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 نمی برد.
- نظیره: در ادبیات، شعر یا داستانی که به استقبال از شاعر یا نویسنده دیگری سروده یا نوشته می شود، در نظیره یک طرز فکر یا یک نگرش خاص، دستاویز اثر نویسنده و شاعر قرار می گیرد، 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.

زبان و
ادبیات
پارسی



- 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 پایان ناپذیر ی گذاشته است.

- خوانش اثر آفرینش یافته با بهره گیری از لحن مناسب کلام، ظرفیت های پیرایه بانی 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 مرحله ای بالاتر؛ در راستای تقویت فن بیان، پرورش اعتماد به نفس و نمود خودباوری براساس اهداف کتاب های مهارت های نوشتاری و ادبیات فارسی (بخش گفت و گو، بازپروری، بارش فکری، پرورش سخن گفتن و ...)





یازدهمین دوره جشنواره

نوجوان خوارزمی

محور

«فرهنگ و هنر»



هدف اصلی این محور، درک ایده های هنری، فرآیندها و مهارت های هنری، ابزار 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 زیبایی شناسی، 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)» نیز به صورت (**انفرادی**) به ایفای نقش می پردازند.

۱) زیرمحور هنرهای نمایشی (نمایش گروهی در صحنه):

هدف هنرهای نمایشی «ایجاد و تقویت روحیه ی 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 زیبایی شناسانه، استفاده ی عملی از روش حل مسأله 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، قطبی و استانی :

❖ **گام ۱:** طراحی و خلق اثر هنری:

انتخاب متن و دورهمخوانی به صورت گروهی

انتخاب بازیگران و کارگردان بر اساس تصمیم گروه

انتخاب عوامل هنری و اجرایی مانند طراح صحنه، طراح نور، طراح لباس، طراح پوستر، طراح افکت های صوتی و موسیقی، عکاس، دستیار کارگردان و... از طریق مشورت گروهی.

❖ **گام ۲:** تهیه مستندات از فرآیند خلق اثر و ارائه ی مستندات (به صورت دفتر کارنما، عکس یا فیلم):

مستندسازی مراحل تمرین و انجام کار به وسیله ی عکس، پاورپوینت و ساخت ویدیوهای کوتاه (مثال: طراح دکور می تواند برای گزارش مراحل ساخت دکور نمایش، پاورپوینت تهیه کند).

❖ **گام ۳:** داوری اثر نمایشی:

از هر مرحله (مدرسه ای، منطقه ای و استانی) فیلم اثر منتخب به مرحله بعد ارسال می شود.

داوری مرحله منطقه ای/ناحیه ای/شهرستانی می تواند به صورت غیر حضوری و بر اساس فیلم اثر نمایشی انجام شود.



داوری مرحله استانی در دو بخش غیر حضوری و سپس حضوری انجام می شود:

مرحله اول داوری (غیر حضوری): در این مرحله پس از دریافت غیر حضوری آثار از تمامی مناطق ابر اساس بازبینی فیلم های نمایش [آثار برتر برای شرکت در مرحله حضوری استان انتخاب می شوند.

مرحله دوم داوری (حضوری): در این مرحله پس از داوری حضوری آثار در استان، اسامی دانش آموزان و آثار برگزیده در هر سهمیه، به دبیر خانه کشوری جشنواره معرفی و ارسال می شوند.

■ نکات مهم:

مدت زمان اجرای نمایش از حداقل ۱۰ تا حداکثر ۳۰ دقیقه باشد.

تعداد عوامل و اعضای گروه نمایش مجموعاً از حداقل ۲ و حداکثر ۵ نفر باشد.

انتخاب نمایشنامه: یکی از مشکلات دانش آموزان در خلق آثار هنر نمایشی، دستیابی به متون نمایشی متناسب با مقطع /رده ی سنی آنها است؛ به این منظور، دانش آموزان برای انتخاب نمایشنامه، می توانند از کتابخانه های عمومی، انجمن های نمایشی استان و شهرستان محل زندگی خود، کانون های فرهنگی و پرورشی کودک و نوجوان و آثار چاپی در معاونت پرورشی وزارت آموزش و پرورش بهره بگیرند.

محتوای نمایشنامه حتماً با رویکرد تربیتی و متناسب با گروه سنی دانش آموزان متوسطه اول مورد نظر باشد.

گزارش بصورت عکس یا فیلم (ترجیحاً نماهنگ) از روند تمرین، تحت عنوان «گزارش تصویری» ثبت و ارائه شود. استفاده از مواد و مصالح دم دستی و ارزان قیمت برای طراحی بخش های مختلف مورد تأکید است. (از اجرای طراحی دکور، لباس، نور، گریم و... که مستلزم صرف هزینه ی گزاف است جداً اجتناب شود).

۲) زیرمجموعه عکس:

گاهی اوقات در عکاسی ممکن است موضوع چنان گسترده باشد که با یک عکس نتوان تمام جنبه های آن را نشان داد، لذا عکاس از چندین عکس به صورت «مجموعه عکس» استفاده می کند. در واقع منظور از مجموعه عکس، چیدمان عکس ها کنار هم به منظور بیان یک مقصود یا مفهوم است. 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 راه حل های خلاقانه جهت رفع مشکل به زبان هنر»، در قالب عکاسی به صورت مجموعه عکس ارائه می شود.

➤ موضوع عکاسی:

در این جشنواره موضوع با رویکرد کار و زندگی (با نگاهی به مشاغل روز و پیشه های فراموش شده، روزمرگی، سالمندان، کودکان، ابزار و تکنولوژی) با هدف: آشنایی دانش آموزان با انواع مشاغل، کشف توانایی ها، مهارت ها و علاقه مندی ها،



افزایش انگیزه‌ی تحصیلی و توسعه مهارت‌های فردی و عملی جهت دستیابی به مشاغل مناسب در آینده مبنی بر هدایت تحصیلی دانش‌آموزان مد نظر است.

نکته مهم اجرایی: دانش‌آموزان در فرآیند خلق اثر خود در قالب مجموعه عکس، به موضوعات و چالش‌های مرتبط با ویژگی‌ها، فرآیند کار و روابط انسانی به مقصود ارائه‌ی راه‌حل مناسب، از جنبه‌های مختلف و زاویای خاص توجه نمایند.

در تمام مراحل اجرای جشنواره، آثار دانش‌آموزان مطابق گام‌های زیر ارزیابی و اثر برگزیده به همراه «شناسنامه اثر» از فرآیند طراحی و تولید، به مرحله بعد ارسال می‌شود:

- ❖ **گام ۱:** مشاهده‌ی محیط پیرامون و بیان مسأله: انتخاب موضوع شامل یک مسأله‌ی مطرح در یک شغل/حرفه‌ی مشخص.
 - ❖ **گام ۲:** بیانیه و عنوان اثر (استیتمنت): نوشتن یک اظهار نظر پیرامون موضوع مجموعه عکس به منظور ارائه دیدگاه عکاس نسبت به هر یک از قاب‌های عکس ارائه شده و نیز انتخاب یک عنوان کوتاه جهت نامگذاری کل اثر خلق شده.
 - ❖ **گام ۳:** عکاسی به روش مجموعه‌ای: عکاسی به هدف تهیه‌ی قاب‌های عکس با تعداد مشخص بین حداقل ۴ تا حداکثر ۱۰ عدد.
 - ❖ **گام ۴:** ارائه‌ی اثر: چیدمان عکس‌ها در یک صفحه افقی یا عمودی، با فرمت فایل (JPEG/.JPG) و کیفیت مناسب.
 - ❖ **گام ۵:** داوری اثر: از هر مرحله به ترتیب شامل مدرسه‌ای، منطقه‌ای و سپس استانی، فقط یک اثر منتخب در قالب هر سهمیه (عادی، خاص، استثنایی) به مرحله بعد معرفی و ارسال خواهد شد.
- نکته مهم: گفتنی است که در مرحله غیرحضور استانی، آثار به تفکیک جنسیت و در قالب پنج گروه جداگانه مبنی بر نوع برخورداری، شامل: سه گروه الف، ب، ج در سهمیه «عادی»، یک گروه سهمیه «خاص» و یک گروه سهمیه «استثنایی» داوری انجام می‌شود؛ سپس در مرحله حضوری استانی نیز بدون تفکیک جنسیت، گروه‌های الف، ب، ج و خاص در قالب یک گروه و سهمیه استثنایی در گروهی دیگر به صورت جداگانه مورد ارزیابی و داوری قرار خواهند گرفت.

توجه به تمامی نکات زیر در تهیه و خلق آثار بسیار مورد انتظار است :

به مبانی بصری در عکاسی و رعایت موضوعاتی چون «کادربندی، ترکیب بندی، نور، بافت، رنگ و زاویه دید» توجه شود.

از ارائه موضوعات چیدمانی (چیدمان عناصر مصنوعی و اشیا) و ارائه نقاشی به عنوان بخشی از موضوع عکس خودداری شود.

گام اول و دوم (بیان مسأله و نوشتن استیتمنت) به صورت یک فایل متنی در یک صفحه با فرمت Word یا PDF ارائه شود.

تعداد عکس‌ها حتماً بین حداقل ۴ تا حداکثر ۱۰ قاب عکس در نظر گرفته شود.

به چیدمان مناسب و منطقی عکس‌ها توجه شود بطوریکه در جهت ارائه هرچه بهتر موضوع مجموعه عکس باشد.



فایل خام و بدون ویرایش عکس‌ها جهت بررسی اصالت اثر به صورت جداگانه در قالب یک پوشه (Folder) ارائه شود.

از شماره‌گذاری عکس‌ها، درج عناوین تبلیغاتی و یا تاریخ بر روی تصویر اثر جداً خودداری شود.

عکاسی از موضوعات، بدون نورپردازی مستقیم (بدون فالش) باشد.

استفاده از دوربین گوشی تلفن همراه (مشروط به داشتن کیفیت مناسب) بلامانع است.

استفاده و کپی از آثار اینترنتی اکیداً ممنوع است؛ لذا در صورت تشخیص عدم اصالت، اثر مذکور از داوری حذف خواهد شد.

بهتر است سعی شود از یک شیوه‌ی واحد رنگی خاص (تم رنگی) شامل: سیاه و سفید یا تک رنگ و یا رنگی استفاده شود.

استفاده از تنظیمات یکسان و انتخاب فقط یک نوع کادر، به نحوی که کادر یا عمودی و یا افقی باشد مورد انتظار است؛ عبارت دیگر، از

ایجاد تنوع در کادربندی در این مجموعه عکس پرهیز شود.

ویرایش عکس اهم از بُرش/کراپ و تغییر جزئی رنگ و کنتراست بلامانع است.

استفاده از فیلترهای رنگی مشروط به حفظ جلوه‌ی طبیعی در عناصر تصویری منعی ندارد.

حذف و اضافه کردن عناصر (فتومونتاز) و استفاده از فیلترهای اغراق آمیز اکیداً **ممنوع** است.

فرآیند اجرایی از مرحله‌ی مدرسه‌ای تا کشوری:

مرحله‌ی مدرسه‌ای/آموزشگاهی:

در این مرحله که به **مهمترین و حساس‌ترین مرحله‌ی جشنواره** و با عنوان «ایستگاه جشنواره» شناخته می‌شود،

دانش‌آموزان با کمک و راهنمایی دبیران محترم درس فرهنگ و هنر و انجام هماهنگی‌های لازم با مدیران مدارس خود،

جهت تعیین مقدمات برای ثبت‌نام و بارگذاری فایل اثر هنری خود به فعالیت می‌پردازند. به عبارت دیگر، دبیر محترم

درس فرهنگ و هنر به عنوان «معلم راهنما» برای دانش‌آموزان معرفی می‌شود تا علاوه بر راهنمایی و ارائه‌ی آموزش‌های

تخصصی لازم به دانش‌آموزان نیز بر فرآیند اجرای مسابقات در مدرسه نیز عملکرد شایسته داشته باشد؛ از طرفی مدیر

محترم مدرسه به عنوان «ناظر و رابط اجرایی» در مرحله مدرسه به منطقه، پس از اطمینان از معرفی و بارگذاری آثار

دانش‌آموزان در سامانه، جهت «برگزاری حضوری مسابقات» در محور فرهنگ و هنر به صورتی شایسته و با رعایت ضوابط

اجرایی جشنواره در قالب یازدهمین دوره نظارت می‌کند.

***مهم:** مستندات آثار منتخب مدرسه، مطابق با شیوه‌نامه و محتوای مورد نیاز، برای شرکت در مراحل بعدی، به منطقه

ارسال شوند.

نکته: فعالیت دانش‌آموزان بدون توجه به نوع پایه اما فقط در یک مدرسه بلامانع است؛ همچنین در رابطه با مدارس با جنسیت مختلط و

بویژه در رابطه با زیرمحور گروهی (هنرهای نمایشی) الزاماً باید تفکیک جنسیت

دانش‌آموزان رعایت شود.

***بسیار مهم:** در هیچ یک از مراحل، اکیداً نمی‌توان برای دانش‌آموزان منتخب، جایگزینی با دیگر دانش‌آموزان در نظر گرفت.



مرحله‌ی منطقه‌ای (ناحیه و شهرستان):

دانش‌آموزان منتخب مرحله مدرسه‌ای، در «مرحله‌ی منطقه‌ای» به صورت حضوری رقابت می‌کنند. به منظور شرکت دانش‌آموزان منتخب مدرسه در مرحله منطقه‌ای نیز سه سهمیه عادی، خاص و استثنایی و به تفکیک شامل: الف) مدارس عادی (اعم از دولتی، نمونه دولتی، مناطق محروم و شبانه‌روزی)؛ ب) مدارس خاص (اعم از هیأت‌امانی، استعدادهای درخشان، شاهد و غیردولتی)؛ ج) مدارس استثنایی اختصاص یافته است. در مرحله منطقه‌ای و مطابق با جدول زیر، آثار پس از داوری توسط هیأت داوران با مجموع یک اثر از بین دختران و یک اثر از بین پسران با لحاظ نوع سهمیه مدارس (عادی، خاص و استثنایی) در هر زیرمحور، به دبیرخانه استانی یازدهمین دوره از این جشنواره معرفی می‌شوند.

جدول ۱: ظرفیت آثار هر منطقه/ناحیه/شهرستان به لحاظ نوع پایه، جنسیت و سهمیه برای معرفی به مرحله‌ی استانی

پایه	زیرمحور	جنسیت	تعداد اثر	سهمیه	توضیحات
پایه هفتم، هشتم و نهم	 هنرهای نمایشی	پسر	یک	عادی	بدون توجه به نوع پایه، فقط یک اثر در هر زیرمحور و تنها از یک مدرسه مجاز به شرکت در مراحل بعد خواهد بود.
		دختر	یک		
		پسر	یک	خاص	
		دختر	یک		
		پسر	یک	استثنایی	
		دختر	یک		
	 عکاسی (مجموعه عکس)	پسر	یک	عادی	
		دختر	یک		
		پسر	یک	خاص	
		دختر	یک		
		پسر	یک	استثنایی	
		دختر	یک		

مرحله‌ی استانی (حضوری و غیرحضوری):

در این مرحله، ابتدا تمامی آثار برگزیده از مرحله قبل، پس از ارسال به دبیرخانه استانی به صورت غیرحضوری بازبینی و سپس آثار منتخب به صورت حضوری و در قالب سه سهمیه عادی، خاص و استثنایی، با یکدیگر رقابت می‌کنند؛ و در هر سهمیه فقط **یک اثر حائز بالاترین امتیاز** و بدون تفکیک جنسیت، به «مرحله کشوری» معرفی می‌شوند.

توجه ۱: ارسال دو اثر به مرحله استانی از یک مدرسه، ممنوع بوده و پس از احراز تخلف، از فرآیند داوری حذف خواهند شد.



*** توجه ۲:** در صورت کسب نمره یکسان توسط دو یا چند اثر، ضروری است که طی یک بررسی مجدد، تنها یک اثر در همان سهمیه به مرحله بعد معرفی شود؛ بدیهی است که در هر صورت، امکان افزایش سهمیه‌ها وجود نخواهد داشت.

شیوه ثبت نام و بارگذاری آثار دانش آموزی:

*** بسیار مهم:** ثبت نام و بارگذاری آثار در این دوره از جشنواره نوجوان خوارزمی، فقط از طریق سامانه (my.medu.ir) انجام می شود.

روش اجرا:

مراحل و روش اجرایی محور «فرهنگ و هنر» تا مرحله استانی و در قالب دو زیرمحور به شرح زیر هستند:

جدول ۲: شیوه فعالیت و حضور دانش آموزان در زیرمحورهای معرفی شده در محور فرهنگ و هنر

عنوان زیرمحور	نحوه شرکت	تعاریف علمی عناوین زیرمحورها جهت خلق صحیح آثار
هنرهای نمایشی	گروهی ۲ تا ۵ نفره	اجرای نمایش به صورت گروهی و در چهارچوب قواعد اجرای زنده در صحنه که برای جمعی از مخاطبان حاضر در محل به عنوان تماشاگر حضوراً اجرا می شود.
عکاسی (مجموعه عکس)	انفرادی / تک نفره	نوعی عکاسی است که عکاس با چیدمانی از توالی قاب های عکس در کنار یکدیگر، موضوع و مفهومی خاص در قالب مجموعه ای از عکس ها را به تصویر می کشد.

(۱) هنرهای نمایشی (نمایش صحنه ای):

در این بخش، فعالیت هنری به صورت کار گروهی در صحنه و در قالب اعضای حداقل ۲ نفره تا حداکثر ۵ نفره مورد نظر است. هدف اصلی از اجرای این بخش ایجاد و تقویت روحیه کار گروهی، خلاقیت و نوآوری، ایجاد اعتماد به نفس و عزت نفس در دانش آموزان است، لذا دبیر محترم توجه نماید تا فرآیند انتخاب اعضای گروه ها که وظایف مشخصی دارند (بازیگران، کارگردان، طراح صحنه و نور و صدا، طراح پوستر، عکاس و...) حتی الامکان مبنی بر دو معیار علاقه مندی و توانمندی، متعادل در نظر گرفته شود؛ همچنین، با توجه به تفاوت های فردی حتی المقدور فرصت حضور و مشارکت هر چه بیشتر دانش آموزان مهیا باشد.



از دیگر اهداف این زیرمحمور شامل تقویت مهارت تحلیل و درک فردی دانش آموز نسبت به مبحث زیبایی شناختی در هنر و جهان پیرامون، کاربرست روش حل مسأله به واسطه گفتگوهای بین فردی در فرآیند نمایشی، تقویت دیدگاه تفکر انتقادی، طرح مسایل مهم و نیز بیان وقایع روز از نگاه دانش آموزی است.

*** توجه اول:** از آنجایی که در شیوه نامه ی کشوری، محدودیت حداقلی (دو نفر) در نظر گرفته شده است؛ لذا ضرورت دارد تا دبیران محترم هنر توجه نمایند که از خلق آثار انفرادی هنرهای نمایشی نظیر تک گویی (مونولوگ)، هنر نقالی و.. جداً اجتناب شود. همچنین بدیهی و الزامی است که تمامی بازیگران در نمایش دارای حداقل یک نقش به عنوان بازیگر باشند؛ به بیان دیگر، حتماً شخص کارگردان و سایر عوامل اجرایی در نمایش، از بین بازیگران همان گروه نمایش در مدرسه انتخاب شوند).

*** توجه دوم:** شایان ذکر است که دبیر راهنمای محترم می تواند بنا بر صلاح دید و نوع مهارت های فردی، آنچه در سایر موضوعات ویژه در مباحث درسی هنر از جمله هنرهای تجسمی و بصری اهم از گرافیک (طراحی پوستر)، عکاسی، نقاشی و حتی ساخت انواع مولاژ، کولاژ و... را در بخش اصلی یعنی هنر نمایشی و در قالب طراحی صحنه و لباس، نور و اکسسوار صحنه نمایش، آنطور که مناسب باشد بکار گرفته و متقابلاً به این منظور، آموزش های لازم را به دانش آموزان ارائه نماید. همچنین انتظار می رود که در طراحی پوستر نمایش از بکارگیری صحیح «مبانی هنرهای تجسمی» و آموزش آن به دانش آموز به نحو مقتضی استفاده شود. کاربرست مناسب مجموع چنین ویژگی هایی، در فرآیند ارزیابی آثار دانش آموزان، دور از چشم نخواهد بود.

❖ در بخش زیر، مراحل اجرایی برای خلق آثار در زیرمحمور هنرهای نمایشی از محور فرهنگ و هنر اختصاصاً ارائه می شود:

الف) طراحی و خلق اثر: خواهشمند است تا دبیران راهنمای محترم، به منظور هدایت مؤثرتر دانش آموزان خود و نیز به منظور

شکل دهی مطلوب آثار تا مرحله اجرا و ارائه آنها، اقدامات زیر را به نحوی مقتضی و به دقت مورد توجه قرار دهند:

-انتخاب متن (پی.سی/ps): بدیهی است در اولین گام، انتخاب متن درخور و متناسب با نگرش و مقطع سنی دانش آموزی با

«رویکرد تربیتی» ضروری است. توصیه می شود که موضوع متن نمایش به گونه ای انتخاب شود که علاوه بر دارا بودن

محتوای شایسته، شرایط فکری و قابلیت های ذهنی دانش آموزان نیز همواره در نظر گرفته شود. همچنین متن نمایش به

گونه ای انتخاب شود که ظرفیت اجرای یک نمایش در قالب یک اثر با بازه ی زمانی حداقل ۱۰ تا حداکثر ۳۰ دقیقه را دارا

باشد. موضوعات اصیل ایرانی، داستان ها و متون نمایشی ایرانی (ترجیحاً معاصر)، موضوعات با مضمون سنت و فرهنگ،

موضوعات تلفیقی (مشترک با سایر دروس)، مباحث ارزشی و اسلامی، و حتی ارائه محتوایی از مباحث روز در قالب

نوشتن متون نمایشی می توانند از جمله مباحثی باشند که مورد توجه واقع شوند. همچنین جهت دسترسی به منابع



دستیابی به متون نمایشی، دبیران راهنمای محترم هنر میتوانند از مجموعه متون چاپ شده و دارای مجوز موجود در کتابخانه‌های عمومی، تشکلات و کانون‌های فرهنگی و پرورشی، انجمن‌های نمایشی شهرستان محل زندگی و معاونت پرورشی وزارت آموزش و پرورش آنطور که مقدور باشد نیز استفاده نماید.

- انتخاب بازیگران و کارگردان: همانطور که گفته شد تا جایی که امکان پذیر است، فرآیند انتخاب اعضای گروه به شیوه‌ای باشد که تمرکز اصلی بر روی علاق و توانمندی‌های دانش‌آموزان قرار بگیرد. همچنین، به موجب محدودیت در تعداد اعضای گروه، هر دانش‌آموز می‌تواند دو وظیفه‌ی همزمان ایفای نقش و نیز اجرایی (برای مثال: بازیگری و کارگردانی) را به عهده بگیرد.

- عوامل هنری و اجرایی: از مهمترین نکات حائز اهمیت، انجام کارگروهی تخصصی به صورتی که هر دانش‌آموز به شکلی مناسب بتواند بخوبی در کنار انجام وظایف محوله نیز ارتباط و رفتار تعاملی مناسب را بیاموزد؛ لذا شایسته است که دبیر محترم، وظایف را با پیشینه‌ی شناخت خود از تفاوت‌های فردی دانش‌آموزان به گونه‌ای با درایت مدیریت نماید که اعضای گروه بتوانند در تعامل با یکدیگر، همکاری پایدار و پویایی را تجربه کنند. عوامل اجرایی برای دانش‌آموزان شامل طراح صحنه، طراح نور، طراح لباس، طراح پوستر، طراح صدا (موسیقی و افکت‌های صوتی) عکاس، دستیار کارگردان و... هستند.

(ب) تهیه، ارائه و گزارش مستندات: از آنجایی که فرآیند ارزیابی آثار توسط داوران، متکی بر دسترسی ایشان به محتوای گزارشات ارسالی است، لذا ضرورت دارد تا دانش‌آموزان با راهنمایی دبیران محترم خود، گزارشی مستند از مجموع فرآیند تولید اثر در قالب دفتر کارنما، عکس، پاورپوینت و یا حتی کلیپ/نماهنگ به صورتی که محتوای موجود، گویای تمامیت مراحل خلق اثر (از ارائه ایده تا اجرا) به نحوی مقتضی و به شکل یک فعالیت دانش‌آموزی تهیه و ارائه نمایند (توجه: عکاسی یا فیلمبرداری از فرآیند خلق اثر، نظیر تمرین و آماده‌سازی نمایش الزامی است). همچنین شایسته است که در این رابطه، هر بخش به صورت مجزا در نظر گرفته شود؛ برای مثال: طراح صحنه نمایش می‌تواند گزارشی کلی از فرآیند ساخت دکور و صحنه تهیه نماید؛ سایر عوامل نیز به همین شیوه اقدام کنند؛ شایسته است که گزارش این مستندات، حتماً توسط خود دانش‌آموزان گروه انجام و تهیه شود.

(ج) داوری آثار دانش‌آموزی: در این مرحله و پس از داوری آثار، به اقتضای هر مرحله، تعداد مشخصی از آثار به مرحله بعدی معرفی می‌شوند؛ به این صورت که تمامی آثار خلق شده از مرحله‌ی مدرسه‌ای، بر اساس ملاک‌ها و معیارهای مشخصی در قالب کاربرگ‌های ویژه‌ی داوری (فرم‌های داوری پیوست شده در انتها)، به رقابت پرداخته و سپس به مرحله بعد معرفی می‌شوند.

نکته: توصیه می‌شود که از بکارگیری هرگونه امکاناتی که هزینه‌های زیادی متحمل می‌کند جداً پرهیز شود؛ لذا حتی المقدور



از مواد و مصالح در دسترس و ارزان قیمت بهره گرفته شود (بدیهی است که انتخاب این امکانات کم هزینه و در دسترس، اهم از اکسسوار صحنه نمایش و یا طراحی لباس نیز نباید در بیان مفهوم نمایش تأثیر منفی داشته باشد).

* مستندات مورد نیاز آثار در این زیرمحرور، شامل چهار فایل /file الکترونیکی و تجمیعی در قالب یک DVD:

فایل اول: فیلم / ویدیوی نمایش با کیفیت مطلوب (کاملاً از روبرو، دوربین ثابت و با دیدی کامل از صحنه)

فایل دوم: شناسنامه اثر مطابق با فرم پیوست شده در این شیوه نامه (نمون برگ شناسنامه اثر نمایشی)

فایل سوم: پوستر نمایش با فرمت JPEG/.JPG و کیفیت مطلوب (در ابعاد دلخواه و محتوای مناسب)

فایل چهارم: متن نمایشنامه مورد استفاده در نمایش (اهم از تألیفی، اقتباسی و یا اصلاحی)

۲) عکاسی (مجموعه عکس):

در این بخش، دانش آموزان با راهنمایی دبیر محترم خود و نیز با توجه به ملاحظات و محتوای موجود در کتاب درسی فرهنگ و هنر، به صورت انفرادی می توانند اقدام به تهیه مجموعه ای از عکس های در کنار هم کنند. به بیان دیگر، هر دانش آموز به تنهایی باید پس از انتخاب یک موضوع با محتوای «کار و زندگی» و با نگاهی به مشاغل روز و پیشه های فراموش شده، روزمرگی، سالمندان، کودکان، ابزار و تکنولوژی را با هدف آشنایی دانش آموز با انواع مشاغل، کشف توانایی ها، مهارت ها و علاقه مندی ها، افزایش انگیزه تحصیلی و توسعه مهارت های فردی و عملی و هدایت تحصیلی دانش آموز، مجموعه ای از عکس های مجزا و اما مرتبط با هم، به گونه ای تهیه و سپس در توالی با یکدیگر قرار دهند تا بتواند آن مفهوم و ایده ی مورد نظر خود را به بهترین نحو به مخاطب ارائه نماید. بهتر است که دانش آموز در ارائه مجموعه عکس خود نیز به موضوعات و چالش های مرتبط با ویژگی ها و فرآیند کار و روابط انسانی، از جنبه های مختلف بپردازد و از زوایای خاص، جدید و بکر به آن توجه نماید.

+ نکات مهم در رابطه با خلق آثار در زر محور عکاسی (مجموعه عکس) توسط دانش آموزان:

دبیران محترم از دانش آموزان بخواهند تا فهرستی از موارد مرتبط با موضوع کار و زندگی (از سطح محله تا کشور) را تهیه و سپس در کلاس پیرامون آنها صحبت نمایند تا با راهنمایی دبیر محترم خود، بهترین ایده برای خلق مجموعه عکس را برگزینند؛ گفتنی است که ملاحظه شود تا از همان ابتدا، موضوعاتی انتخاب شوند که حتی المقدور قابلیت عکاسی بدون محدودیت اجرایی را (اهم از هزینه، مکان و زمان) دارا باشند.

* مهم: حتماً توجه شود که دانش آموزان از همان ابتدا و قبل از شروع عکاسی، متن استیتمنت یا همان عکس نامه را

نوشته باشند.

مقتضی است تا دبیران محترم به صورت تخصصی و به جهت انجام آموزش های علمی و عملی، تجربیات قبلی و موفق

در حوزه عکاسی و مجموعه عکس را به نحوی مطلوب نزد دانش آموزان ارائه نمایند.



* نکته: شیوه داوری آثار در تمام مراحل این زیرمحرور، غیر حضوری و سایر موارد نیز مشابه زیرمحرور هنرهای نمایشی است.

* **توجه** از کاربرست هرگونه کپی در ایده و یا سایر تصاویر برگرفته از هر نوع منبع دیگر (اهم اینترنتی و کتابخانه‌ای) جداً پرهیز شود؛ لذا بدیهی است که اثر مذکور، تخلف محسوب شده و متقابلاً برابر با این دستورالعمل، بلادرنگ از فرآیند جشنواره حذف خواهد شد.

* مستندات مورد نیاز در این زیرمحرور، شامل ۳ پوشه/ folder الکترونیکی در قالب CD یا DVD:

پوشه اول: متن سناریو/ استیتمنت (توضیح متنی موضوع عکاسی در حداکثر یک صفحه و با فرمت pdf یا word) به همراه شناسنامه اثر مطابق با فرم پیوست‌شده در این شیوه‌نامه (نمون برگ شناسنامه اثر مجموعه عکس با فرمت pdf یا word)

پوشه دوم: اصل اثر در قالب عکس‌های چیدمان شده (به صورت مجموعه عکس و با فرمت JPEG/JPG)

پوشه سوم: اصل تصاویر/ عکس‌ها با کیفیت اصلی آن (با فرمت JPEG/JPG)

چیدمان عکس‌ها با توالی مناسب و نامناسب در فرآیند خلق یک اثر «مجموعه عکس»

نامناسب	نامناسب	نامناسب	چیدمان و توالی مناسب

* **توجه** «چیدمان و توالی عکس‌ها با توجه به تعداد عکس‌های مجموعه (حداقل ۴ عکس و حداکثر ۱۰ عکس)، کادربندی

عکس‌ها (عمودی یا افقی بودن عکس‌ها) نیز می‌تواند در تعداد ردیف و ستون‌های متنوعی قرار بگیرد؛ برای مثال

پیشنهاد میشود که: مجموعه‌ای ۶ عکسی با کادر عمودی بهتر است در دو ردیف (سه ستون) و یا با کادر افقی نیز بهتر

است در دو ستون (سه ردیف) چیدمان شود.



* نکته: توجه به توالی چیدمان عکس‌ها (از چپ به راست و از بالا به پایین) و همچنین رعایت آراستگی و نظم چیدمان مجموعه عکس (فاصله جزئی بین عکس‌ها) می‌تواند در ارائه موضوع و انتقال مفهوم بهتر نیز بسیار حائز اهمیت می‌باشد.

جدول ۳: نکات و شرایط اجرایی بسیار مهم به منظور خلق آثار در هر دو زیرمحور از محور اصلی فرهنگ و هنر

عنوان زیرمحور	مروری بر نکات اساسی و مهم قابل اجرا جهت خلق آثار در هر دو زیرمحور
هنرهای نمایشی	- مدت اجرا برای هر اثر نمایشی، بین حداقل ۱۰ دقیقه تا حداکثر ۳۰ دقیقه باشد. - تعداد اعضای اثر نمایشی، حداقل ۲ نفر و تا حداکثر ۵ نفر در نظر گرفته شود. - از هر نوع نمایش به صورت مونولوگ یا تک‌گویی جداً پرهیز شود. - رویکرد موضوعی در محتوای نمایش الزماً باید «تربیتی» باشد. - تمامی اعضای نمایش، در اجرای نمایش الزماً ایفای نقش داشته باشند. - استفاده از متن‌های مناسب با مقطع/رده‌ی سنی و شرایط تربیتی دانش‌آموزان در مقطع متوسطه اول لحاظ شود. - گزارش تصویری به صورت عکاسی و یا فیلم/ویدیو ترجیحاً به صورت کلیپ/نماهنگ از روند تمرین و اجرای نمایش دانش‌آموزان تهیه شود تا در صورت راهیابی به مرحله بعد به همراه سایر مستندات ارائه شود (حتماً توجه شود که مستندات به اختصار، فرآیند تمرین را تا رسیدن به مرحله اجرا به خوبی تشریح نماید). - از بکارگیری امکانات و مصالح پرهزینه در اجرای نمایش حتی‌المقدور اجتناب شود. - مطابق با فرم پیوست، هر اثر حتماً باید دارای شناسنامه اثر باشد (نمون برگ‌های ۴-۲ و ۴-۴). - از جایگزینی دانش‌آموزان گروه نمایشی جداً پرهیز شود (ملاک داوری، همان اعضای اولیه در ثبت‌نام هستند).



- چیدمان عکس‌ها در یک صفحه و با فرمت فایل (jpg) باشد.
- مبانی عکاسی در تمامی عکس‌ها به صورت صحیح رعایت شوند.
- از بکاگیری عناصر مصنوعی و تزئینی بویژه نقاشی جداً اجتناب شود.
- تعداد عکس‌ها الزاماً بین ۴ تا حداکثر ۱۰ قاب و دارای حداقل ۲ تا حداکثر ۶ ستون باشند.
- ضروری است تا موضوع آثار در زمینه «کار و زندگی» و با نگاهی به مشاغل روز و پیشه‌های فراموش شده، روزمرگی، سالمندان، کودکان، ابزار و تکنولوژی و 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 انتخاب گردد.
- به همراه اصل اثر، علاوه بر درج «عنوان اثر» نیز توضیحی از موضوع و مفهوم مورد نظر و به تصویر کشیده شده در قالب یک متن تحت عنوان «عکس‌نامه/سناریو/استیتمنت» به همراه اثر و در قالب word و یا pdf ارائه و ارسال شود.
- تمامی عکس‌های بکاررفته در اثر، با کیفیت اصلی و در قالب یک پوشه/folder، مجزا ارائه و ارسال شوند. - ترتیب چیدمان عکس‌ها، از چپ به راست و از بالا به پایین در تمامیت اثر باشد.
- از بکارگیری هر گونه سلیقه شامل روش‌های چیدمان غیرمنظم عکس‌ها، شماره‌گذاری، تصویرسازی، درج تاریخ، عناوین تبلیغاتی و یا سایر موارد برجسبی مشابه بر روی اصل اثر جداً خودداری شود.
- الزاماً عکاسی بدون هرگونه نورپردازی مستقیم و بدون فلاش باشد.
- ویرایش عکس شامل بُرش/کراپ، تغییر جزئی رنگ و کنتراست و استفاده از فیلترهای رنگی منعی ندارد.
- حذف و اضافه کردن عناصر و استفاده از فیلترهای اغراق‌آمیز ممنوع است.
- عکاسی از طریق دوربین‌های تلفن همراه بلا مانع است (کیفیت عکس‌ها بسیار اهمیت دارند).



- هرگونه بهره‌گیری و کپی‌برداری از ایده و آثار اینترنتی جداً ممنوع است؛ لذا اثر در صورت نداشتن اصالت، در هر مرحله که باشد بلافاصله از فرآیند داوری حذف و کنار گذاشته خواهد شد.

- مطابق با فرم پیوست، هر اثر باید دارای شناسنامه اثر باشد.

+ فرم‌های داوری و شناسنامه اثر:

معیارها و ملاک‌های داوری جشنواره نوجوان خوارزمی، متناسب با ویژگی‌های تخصصی و مطابق با نمونه کاربرد مشخص در حوزه فرهنگ و هنر، طراحی و تدوین شده است. در بخش بعدی، فرم‌های داوری در قالب مجموعه‌ای از سنجه‌های فنی حاوی معیارها و ملاک‌های کیفی و کمی متناسب با هر دو زیرمجموعه (الف) هنرهای نمایشی و (ب) زیرمجموعه عکاسی (مجموعه عکس) شامل چگونگی اجرا که از سوی هیأت داوران متخصص در هر مرحله تکمیل می‌شوند نیز درج شده است. همچنین، فرم‌های مربوط به معرفی آثار در قالب «شناسنامه اثر»، جهت سهولت به پیوست این شیوه‌نامه در محور فرهنگ و هنر ارائه می‌شود.

* سایر نکات و ملاحظات اساسی در فرآیند انتخاب، داوری و معرفی آثار دانش‌آموزان:

- انتخاب آثار دانش‌آموزان در هر مرحله، براساس امتیاز فرم‌های داوری مشتمل بر «کیفیت مستندات اثر، اجرا و نیز دفاعیه» است.
- صرفاً آن دانش‌آموزانی که از سوی داوران و براساس ظرفیت اعلام‌شده بابت هر زیرمجموعه، هر جنسیت و نیز سهمیه نوع مدارس (دولتی، خاص و استثنایی)، موفق به کسب بالاترین امتیاز می‌شوند، به مرحله بعد راه خواهند یافت.
- آثار منتخب و راه‌یافته به مرحله بعد، صرفاً با مجموع امتیاز بالاتر از ۹۰ در فرم‌های داوری هر زیرمجموعه قابل قبول است.
- ارائه کپی و یا تصاویر فرم‌های داوری مراحل قبل آثار منتخب، برای شرکت در مرحله‌ی استانی الزامی است.



نمون برگ شماره ۴-۱- ارزیابی زیرمحمور « هنرهای نمایشی »



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

زیرمحمور: هنرهای نمایشی ۱۰۰ امتیاز



استان:	منطقه / ناحیه / شهرستان:
نام و نام خانوادگی دانش آموزان:	نام دبیر هنر (دبیر راهنما):
عنوان نمایش:	تاریخ:

ردیف	معیار	امتیاز	امتیاز مکتسبه	توضیحات
۱	انتخاب متن متناسب با رده سنی و در راستای اهداف پرورشی و آموزشی	۱۰		
۲	بازیگری (بیان، بدن و احساس)	۳۵		
۳	کارگردانی، هدایت عوامل و خلاقیت در اجرای نمایش	۳۰		
۴	طراحی صحنه	۵		
۵	طراحی لباس	۵		
۶	طراحی و انتخاب افکت های صوتی و ساخت یا انتخاب موسیقی	۵		
۷	طراحی پوستر	۵		
۸	گریم	۵		
	جمع امتیاز:	۱۰۰		

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به حروف:	به عدد:
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 ارزیابی / ثبت عملکرد دانش آموزان)

.....
.....
.....





شناسنامه اثر «هنرهای نمایشی»

عنوان نمایش:

نام و نام خانوادگی دانش آموزان بازیگر با معرفی نقش در نمایش:

.....

.....

استان: منطقه / ناحیه / شهرستان: نام مدرسه:

تلفن مدرسه: پایه تحصیلی: نام دبیر راهنما (دبیر فرهنگ و هنر):

نوع سهمیه: عادی ☐ خاص ☐ جنسیت: دختران ☐ پسران ☐

* توضیحات:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

زیرمحمور: مجموعه عکس ۱۰۰ امتیاز



استان:	منطقه / ناحیه / شهرستان:
نام و نام خانوادگی دانش آموز:	نام دبیر هنر (دبیر راهنما):
موضوع انتخابی برای عکاسی:	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		
۴	خلاقیت و نوآوری و اصول زیبایی شناسی	۱۰		
۵	بیان قدرتمند و توانایی انتقال مفهوم بر اساس موضوع ارائه شده	۱۰		
۶	کیفیت اثر از لحاظ عکسبرداری و ارائه	۱۰		
۷	استفاده مناسب از تعداد عکس ها و چیدمان آن ها	۵		
۸	ارائه بیان مساله و عکس نامه (استیتمنت)	۵		
جمع امتیاز:		۱۰۰		

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به حروف:	به عدد:
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 ارزیابی / ثبت عملکرد دانش آموز)

.....

.....

.....





نمون برگ ۴-۴ - شناسنامه اثر زیر محور «مجموعه عکس»

شناسنامه اثر «مجموعه عکس»

موضوع اثر:

نام و نام خانوادگی دانش آموز:

استان: منطقه / ناحیه / شهرستان: نام مدرسه:

تلفن مدرسه: پایه تحصیلی: نام دبیر راهنما (دبیر فرهنگ و هنر):

نوع سهمیه: عادی ☐ خاص ☐ جنسیت: دختران ☐ پسران ☐

* توضیحات:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





یازدهمین دوره جشنواره

نوجوان خوارزمی

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 پزشکیار 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 وضعیت نگه دارد.

ملاک ارزیابی مدت زمان به ثابته است که دانش آموز می تواند این حالت را حفظ نماید.

خطاهای آزمون:

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

آزمون پرش سار جنت (هدف: ارزیابی توان)

دانش آموز به پهلوی در کنار دیواری که مدرج شده است با صاف نگه داشتن پاها و تنه قرار می گیرد و دست کشیده خود را بر روی نوار مدرج قرار می دهد. در این حالت عددی که نوک انگشتان دانش آموز نشان می دهد ثبت می شود. سپس از دانش آموز می خواهیم با تمام توان خود (با خم کردن و تاب دادن بدن به صورت درجا و بدون دورخیز) به سمت بالا جهش کرده و با نوک انگشتان خود بالاترین نقطه نوار مدرج شده را لمس نماید. بالاترین عددی که دانش آموز پس از سه بار تلاش موفق به لمس آن شده است ثبت می شود. فاصله بین دو عدد ثبت شده رکورد فرد محسوب می شود.

خطاهای آزمون:

بر خورد دست یا تکیه دادن دست به دیوار در هنگام پرش

آزمون پله (هدف: ارزیابی استقامت قلبی-تنفسی)

نحوه اجرای آزمون: در این آزمون دانش آموز باید پشت پله ۳۰ سانتی متری قرار بگیرد 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 روی زمین قرار دهد. مدت زمان اجرای این آزمون ۳ دقیقه بوده و دانش آموز می تواند با پای چپ هم آزمون را شروع کند. ملاک ارزیابی این آزمون تعداد ضربان قلب اندازه گیری شده در یک دقیقه می باشد برای این منظور پس از اتمام آزمون دانش آموز بر روی یک صندلی نشسته و بعد از پنج ثانیه ضربان قلب او را در یک دقیقه محاسبه می کنیم.

خطاهای آزمون:

- قرار ندادن کامل کف پا روی پله.
- عدم رعایت ترتیب درست در حرکات پا.
- پیوسته نبودن اجرا.



• هماهنگ نبودن با ضرب آهنگ مترونوم.

مرحله منطقه / ناحیه / شهرستان:

در این مرحله سه آزمون مرحله مدرسه با نظارت ناظر منطقه / ناحیه / شهرستان و سه داور دیگر که توسط ناظر مشخص می شود؛ در یک روز برای تمام دانش آموزان راه یافته به این مرحله اجرا می شود و دانش آموزانی که بالاترین امتیاز را کسب نمایند به مرحله استان معرفی می گردند.

مرحله استان:

در این مرحله دانش آموزان سه آزمون مهارتی (والیبال، بسکتبال، هندبال) و دو آزمون آمادگی جسمانی (جابجا کردن کیسه های 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:

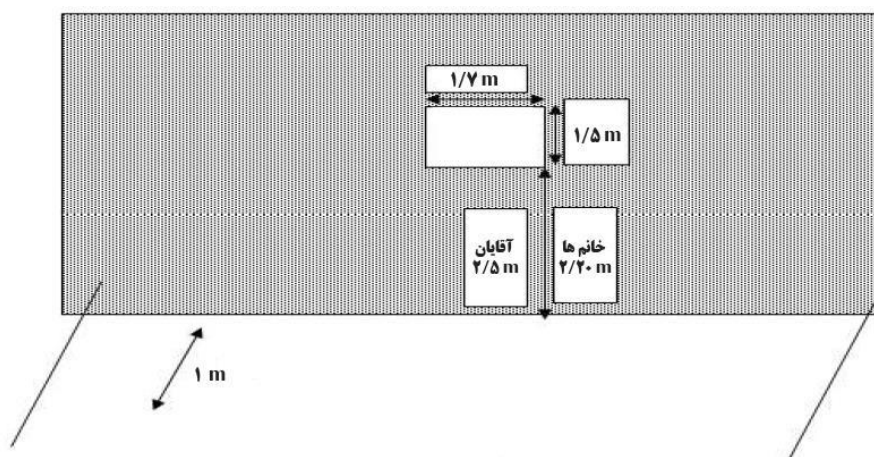
❖ توپ والیبال (۴ عدد).

❖ یک عدد سبد بزرگ برای توپ.

❖ فرم ثبت نتایج.

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

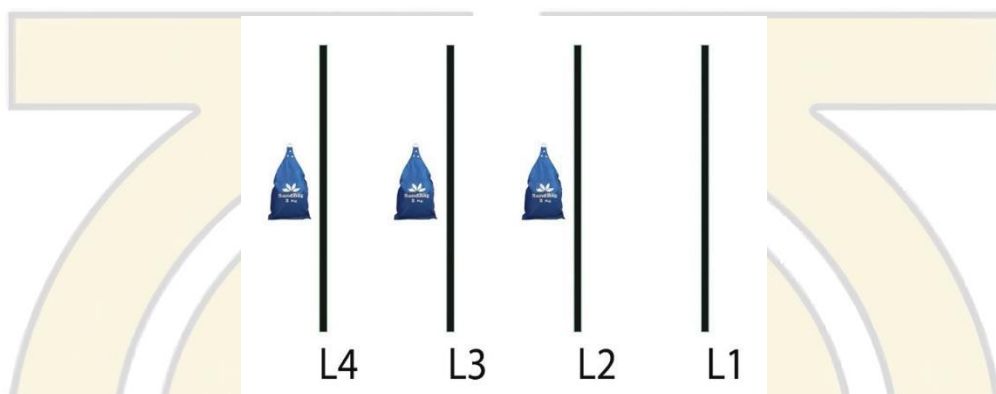
شرح آزمون: در محوطه مشخص شده همانند تصویر، آزمون شونده باید از پشت خطی که با دیوار مقابل یک متر فاصله دارد، تعداد ۱۰ ضربه متوالی را با پنجه به دیوار بزند. محل برخورد توپ به دیوار باید در محدوده مشخص (مستطیل 1.5×1.7 متر) باشد (خطوط نیز جزء محدوده ضربه محسوب می شوند).



قوانین و مقررات:

- ۱- تعداد ضربه های صحیحی که به دیوار برخورد می کند، شمارش می شود.
- ۲- توپ هایی که به محدوده مشخص و خطوط مربوطه برخورد نماید صحیح می باشد.
- ۳- ضربات به دیوار کاملاً از پشت خط مورد نظر ارسال شود (فاصله یک متر). چنانچه پای شرکت کننده خط یک متر را قطع / لمس کند و یا از آن عبور نماید، آن ضربه محاسبه نمی شود. اگر در بین ضربات توپ به زمین برخورد نماید؛ آزمون شونده می تواند 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.

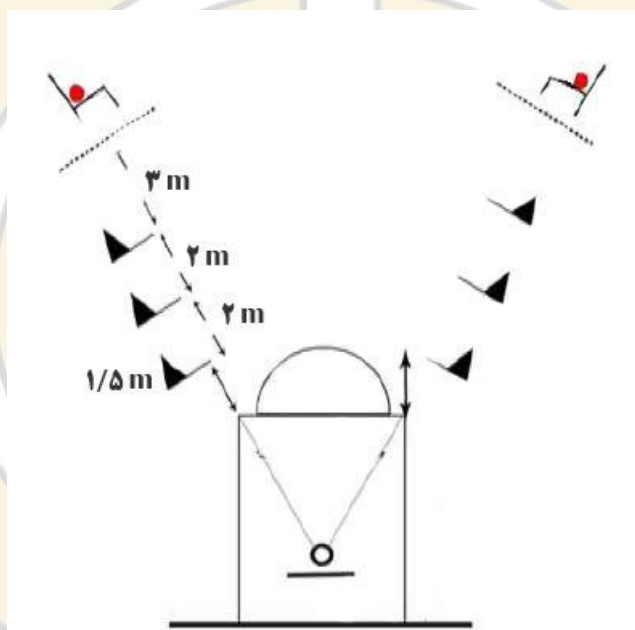
۲- پرچم یا مخروط به ارتفاع یک و نیم ۵/۱ متر شش عدد.

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 ریباند توپ نمی باشد و با پایان شوت مرحله تمام می شود) و به ایستگاه بعدی می رود.



قوانین و مقررات:

۱- دانش آموز باید پس از برداشتن توپ، دربیبل را همانند تصویر از سمت چپ و یا راست مانع اول آغاز نماید.

۲- پرتاب توپ به سمت سبد و یا پشت خط بسکتبال خطا محسوب شده و ۱ ثانیه به زمان کلی دانش آموز اضافه می گردد.

۳- چنانچه خطایی مانند رانینگ و دبل انجام شود، به ازای هر خطا ۱ ثانیه به زمان دانش آموز اضافه می شود.

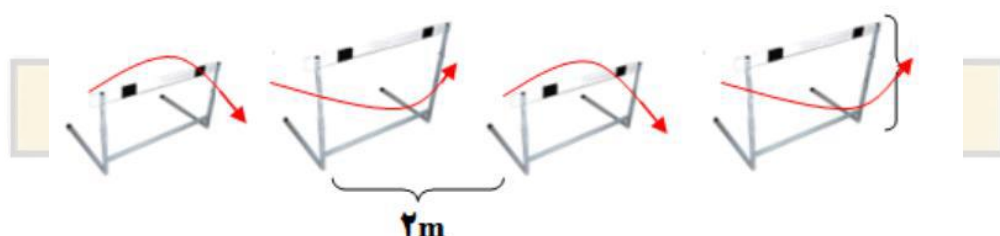


۴- چنانچه حرکت طبق مسیر تعیین شده انجام نشود، دانش آموز باید حرکت را از منطقه‌ای که خطا اتفاق افتاده است، تکرار نماید.

۵- به ازای هر برخورد توپ یا بدن ورزشکار به موانع که منجر به جابجایی یا افتادن آنها شود ۱، ثانیه به زمان دانش آموز اضافه خواهد شد.

۶- اجرای شوت سه گام، با گام های کمتر خطا محسوب نمی گردد.
نکته: به ازای گل نشدن هر پرتاب ۱، ثانیه به زمان کلی دانش آموز اضافه می شود.

ایستگاه شماره چهار: عبور از موانع



دانش آموز می بایست 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 ثانیه به زمان کلی دانش آموز اضافه می شود.

خطاهای آزمون:

• برخورد و انداختن مانع.

ایستگاه شماره پنج: آزمون دریبل و شوت سه گام در هندبال

وسایل و فضای مورد نیاز:

۱- یک دروازه به ابعاد (۳ × ۲ متر).

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

۳- شش (۶) عدد پرچم به ارتفاع یک و نیم (۵/۱) متری یا مخروط بلند که به صورت ثابت در محل خود قرار گیرند.

۴- دو عدد صندلی.

نکته: پرچم ها (مخروطها) در راستای مرکز دروازه تا محل تقاطع خط طولی و خط مرکز زمین قرار می گیرند و فاصله



پرچم ها (مخروط ها) دو (۲) متر و فاصله آخرین پرچم (مخروط) تا صندلی نیز دو (۲) متر و آخرین پرچم (مخروط) تا خط ۶ متر ۳، متر است.

شرح آزمون: دانش آموز توپ را از روی صندلی برداشته و با دریبل کردن از بین موانع به صورت مارپیچ عبور می نماید و بعد از آخرین 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، میبایست به طرف صندلی دوم دویده، توپ را برداشته و مثل سمت راست (سمت چپ) مراحل را طی نماید.



قوانین و مقررات:

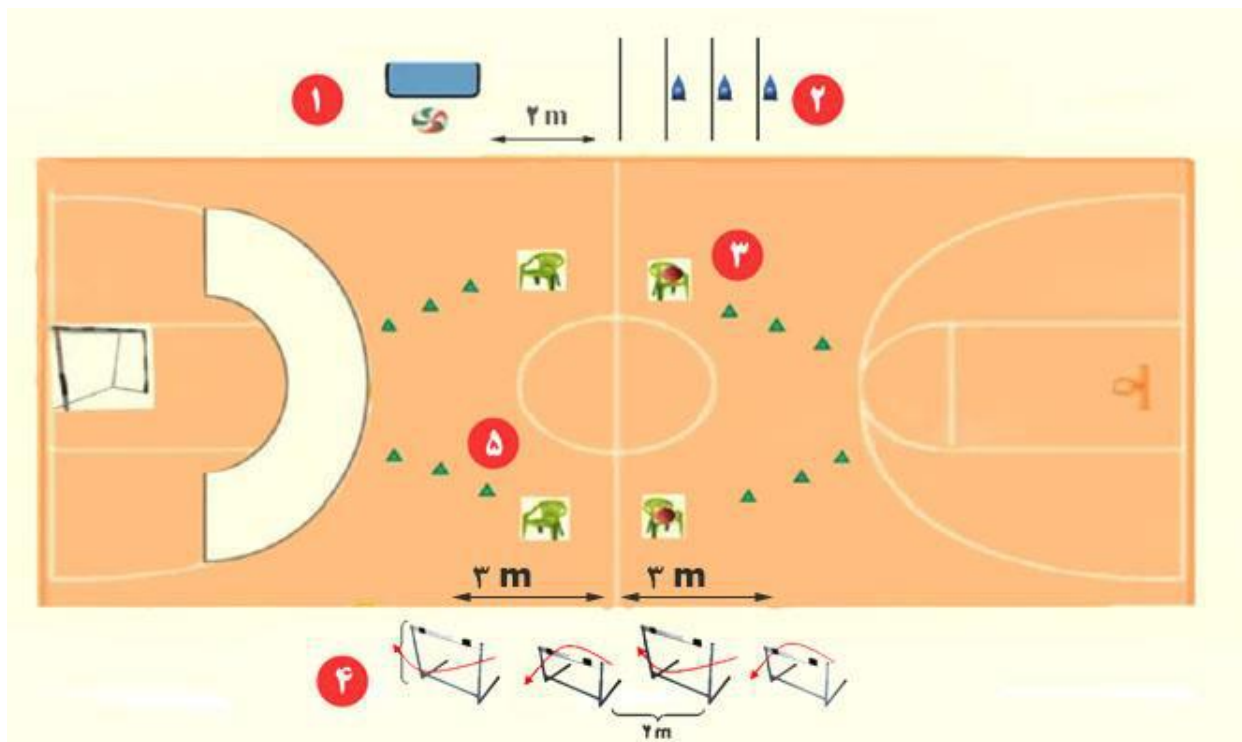
- ۱- به ازای هر خطا (دبل، رانینگ) ۱، ثانیه به زمان کلی دانش آموز اضافه خواهد شد.
- ۲- چنانچه حرکت طبق مسیر تعیین شده انجام نشود، میبایست حرکت (از منطقه ای که خطا اتفاق افتاده است) تکرار نماید.
- ۳- به ازای هر برخورد توپ یا بدن ورزشکار به موانع که منجر به جابجایی یا افتادن آنها شود ۱، ثانیه به زمان دانش آموز اضافه خواهد شد.
- ۴- اجرای شوت سه گام، با گام های کمتر خطا محسوب نمی گردد.
- ۵- شوت سه گام باید بعد از آخرین مانع (مخروط) و از پشت خط ۶ متر انجام شود، در صورتیکه پای دانش آموز، خط یا منطقه دروازه را لمس نماید خطا محسوب شده و ۱ ثانیه 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.

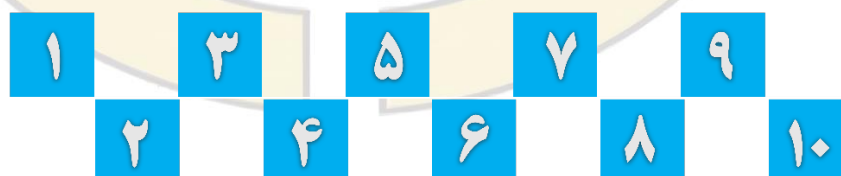
نحوه چیدمان و قرار گیری ایستگاه ها



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 شده انجام دهد. برای این منظور مطابق شکل تعداد ده خانه به ابعاد ۴۰*۴۰ سانتی متر را بر روی زمین ترسیم کرده و از دانش آموز خواسته



می‌شود خانه‌ها 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 دانش‌آموز اضافه خواهد شد.

خطاهای آزمون:

پرش بر روی یک پا انجام شود.

پرش‌ها بصورت ضربدری انجام نشود.

ایستگاه شماره دو: جابجا کردن کیسه‌های 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، دانش‌آموز می‌بایست به ترتیبی که داور مشخص می‌کند کیسه‌های 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 می‌شود.



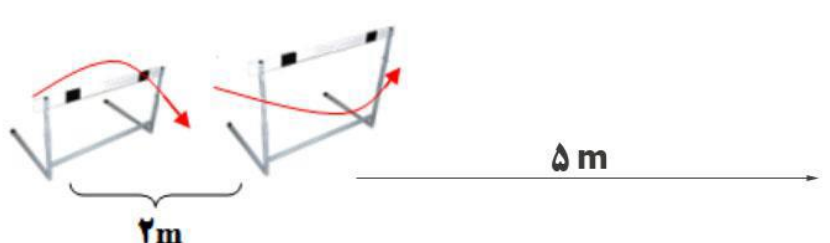
خطاهای آزمون:

پرتاب کردن کیسه به پشت خط.

لمس پا با خط و یا عبور از خط.

عدم رعایت توالی جابجایی کیسه‌ها.

ایستگاه شماره سه: عبور از موانع



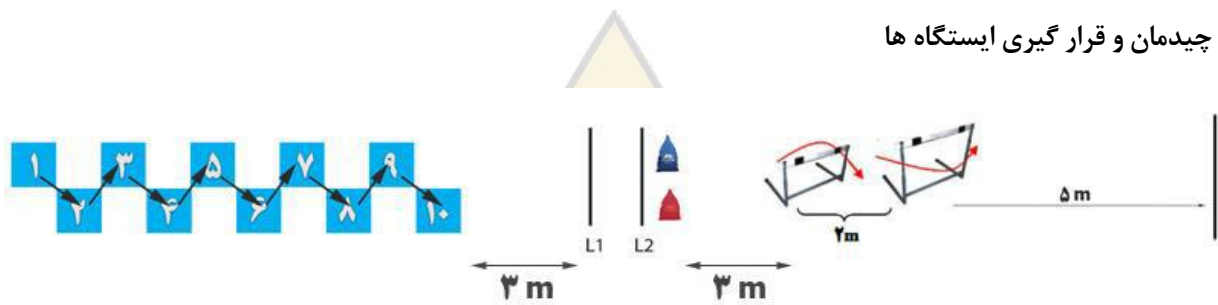
دانش‌آموز می‌بایست از چهار مانع (ارتفاع مانع کوتاه ۴۰ سانتی متر و مانع بلند ۹۰ سانتی متر) دانش‌آموز از روی مانع اول با پرش و از زیر مانع دوم عبور کند و بعد از مانع دوم مسافت پنج متر را دویده و به خط پایان برسد. فاصله موانع از یکدیگر ۲ متر است. در صورت انجام خطای مشخص شده در هر مرحله یک ثانیه به زمان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



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					
پلانک:		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 دریل و شوت بسکتبال:	ایستگاه عبور از موانع:	
ایستگاه دریل 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

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

مصادیق پیشنهادی تکالیف پروژه محور در محور سلامت و تربیت بدنی

محور	مصادیق پیشنهادی تکالیف دانش آموزی پروژه محور
سلامت و تربیت بدنی	- 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.





یازدهمین دوره جشنواره

نوجوان خوارزمی

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 (۲ نفره) و یا انفرادی، تولید و ارائه می نمایند. محور دست سازه در ۳ زیر محور: اسباب بازی ، اینترنت اشیا (IOT) و دست سازه های خلاقانه (آزاد) برگزار می شود.

اثر برگزیده به همراه دفتر کارنما و فیلم (۱۰ 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 فرایند تولید اثر در قالب دفتر کارنما و فیلم (۱۰ دقیقه ای)

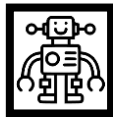
۳- غیر حضوری : (بررسی کیفی مستندات دفتر کارنما و گزارش تصویری از فرآیند طراحی و تولید دست سازه در قالب «فیلم ۱۰ دقیقه ای» مطابق با شاخص های ذکر شده در شیوه نامه)

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 ۱-۶- زیرمحوهای دست سازه		
زیر محور	توضیحات	
اسباب بازی ۱ 	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.	
اینترنت اشیاء ۲ 	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 فرایند برنامه نویسی و ساخت محصول به کارگیرند و از این تجهیزات، جهت حل خلاقانه مسائل و مدیریت هوشمند اماکن مسکونی یا صنعتی براساس قواعد دست سازه ها استفاده کنند. این محور در راستای گسترش مفاهیم فناورانه نوین خواهد بود.	
دست سازه های خلاقانه (آزاد) ۳ 	در این زیرمحور، سایر پروژهای 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 کارو فناوری و نیازهای جامعه و مشاغل، توسط دانش آموزان در پاسخ به مسائل مختلف، طراحی و ساخته خواهند شد.	

تذکر: در زیر محور اسباب بازی باید از مبانی مکانیک، الکترونیک و 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

1- دفتر کارنما - در این دفتر اطلاعات، وقایع و اتفاقات مربوط به پروژه یادداشت خواهد شد. - دفترکارنما مسیر و قرائند 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.	
2- بخش های مورد انتظار فیلم 10 دقیقه ای - شروع فیلم با معرفی اعضای تیم (نام و نام خانوادگی، نام مدرسه نام استان و منطقه) - معرفی دست سازه و گزارش مختصر قرائند ایده یابی و طراحی ایده - قرائند 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.	
3- کالاتما (کاتالوگ)	4- آگهی نمایشگاهی (پوستر)
5- گواهی تایید اثر	6- فرم داوری
•• ارسال مستندات از طریق DVD و پیام رسان سامانه سیدا/ شبکه شاد، مطابق برنامه ریزی منطقه و استان توصیه می شود؛ رونوشتی از DVD مستندات دست سازه تولید شده، توسط دانش آموز، مدرسه، منطقه و استان بایگانی و نگهداری شود.	
توجه: 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 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 یا محوریت دبیر تخصصی و همکاری مدیر، معاون آموزشی، انجمن اولیاء و مربیان و سرگروه های درسی، تشکیل شده و بر قرائند اجرا و داوری نظارت نمایند. ۶. رویداد علمی- فناوری دست سازه و داوری مراحل مدرسه ای، منطقه ای و استانی یا محوریت «جزئیات تکر 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
جشنواره نوجوان خوارزمی
زیرمحوهای (اسباب بازی، اینترنت اشیا (IOT)، دست سازه خلاقانه (آزاد))

نمونه برگ شماره 6-1- ارزیابی محور دست سازه

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

معیار	ردیف	زیرمعیار	امتیاز	امتیاز مکتسبه	تکرار دقیق کسر امتیاز
مستندسازی	1	کیفیت تدوین و تکمیل دفتر کارنمای اثر	5		
	2	کیفیت قلم معرفی اثر	3		
	3	کیفیت کالمتا (کاتالوگ) راهنمای استفاده برای مشتری	3		
	4	کیفیت آگهی نمایشگاهی اثر (پوستر)	3		
	5	انطباق عملکرد اثر با توضیحات دفتر کارنما	10		
طراحی و تولید	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		
کارآفرینی و تجاری سازی	13	در نظر گرفتن امکان بازار (فروش)، امکان فنی (ساخت)، امکان اقتصادی (یا صرقة بودن)	9		
	14	بازاریابی و تبلیغات کاربردی متناسب علمی	5		
	15	توجه به زیبایی و گرافیک و تصویرسازی متناسب با فرهنگ جامعه	3		
	16	کیفیت و نکات بسته بندی محصول	3		
	17	تسلط به طرح، نقشه و روابط علمی استفاده شده در طراحی و ساخت	3		
ارائه و دفاع	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 دانش آموز)





نمونه برگ شماره 6-2- دفتر کارنما دست سازه

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی

نام پروژه:

نوع دست سازه:

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

مرج عکس دانش آموز

مرج عکس دانش آموز

(محل درج عکس دست سازه)

تصویر محصول

نام و نام خانوادگی تولید کننده:

نام و نام خانوادگی تولید کننده:

2-.....

1-.....

کد ملی:

کد ملی:

پایه: هفتم ☐ هشتم ☐ نهم ☐

پایه: هفتم ☐ هشتم ☐ نهم ☐

نام پروژه:

استان: شهرستان / منطقه / ناحیه: * اثر قریدی ☐ گروهی ☐

نام مدرسه: عادی ☐ خاص ☐ دخترانه ☐ پسرانه ☐ تلقن مدرسه:

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

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

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

@nojavan_kharazmi

راهنمای دفتر کارنما

1. 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.
2. یادداشت کردن را از زمانی آغاز کنید که جستجوی موضوع پروژه را شروع می کنید.
3. 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.
4. بخشی از ارزشیابی شما مربوط به کیفیت تکمیل دفتر کارنما خواهد بود.
5. لطفاً به سوالات یا نکت 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- ماجر 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 منظر، 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 کار شما

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 جمالت احساسی خود و اطرافیان را بنویسد.

۱۴- آیا نمونه اولیه به درستی و باکیفیت کار می کند؟

۱۵- در جریان کار ساخت پروژه خود با چه مشکلاتی مواجه شدید؟

۱۶- راه حل هایی را که برای غلبه بر مشکلات به کار گرفته اید یادداشت کنید.

۱۷- آیا در طراحی و تولید خود مدیریت منابع (زمان، مواد اولیه، سرمایه، تجهیزات، انرژی) داشته اید؟ توضیح دهید.

۱۸- آیا پروژه شما قابلیت تعمیم، تولید، فروش محصول و تجاری سازی دارد؟ توضیح دهید.

۱۹- آیا ابعاد و اندازه، جنس و ظاهر پروژه شما با کارآیی و کاربرد آن متناسب است؟ توضیح دهید.

۲۰- آیا در طراحی و تولید پروژه خود، نکات ایمنی و بهداشتی، ارگونومی و زیست محیطی را رعایت نموده اید؟ توضیح دهید.

۲۱- ایده شما از مرحله مدرسه تا مرحله بعدی (منطقه ای / استانی / کشوری) چه تغییرات مهمی داشته است؟

۲۲- آیا برای ارائه گواهی ثبت و یا اختراع پروژه خود اقدام کرده اید؟

۲۳- آیا برای پروژه خود، فیلم ۱۰ دقیقه ای تولید کرده اید؟ به چه نکاتی باید در هنگام ساخت فیلم توجه کنید؟

۲۴- آیا برای دفاع از اثر خود تمرین داشته اید؟ به چه نکاتی باید در هنگام دفاع توجه کنید؟

۲۵- اسامی افراد و مراکزی که در طراحی و تهیه پروژه شما، به شما کمک نموده اند را بنویسید.

۲۶- سوالات آزاد و خلاقانه خود را در مورد پروژه که به ذهن شما می رسد و در دفتر کارنما ذکر نشده است را نوشته و پاسخ دهید.

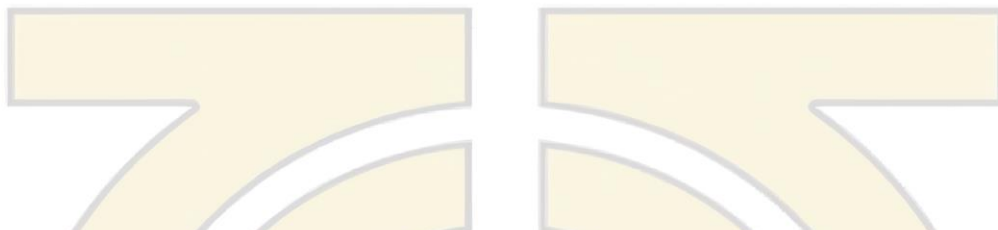


لطفاً برای معرفی دست سازه خود در نمایشگاه مدرسه، منطقه و استان، یک پوستر خلاقانه و زیبا طراحی کنید.

پوستر خود را در این محل درج کنید.

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

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



کالاتما (کاتالوگ)

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



آگهی (پوستر پروژه)





به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
خودارزیابی

نمونه برگ شماره ۶-۳- خودارزیابی محور ست سازه

۱۰۰ امتیاز

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

استان:

شناسه گروه:

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.

حوزه کاربرد:

عنوان ست سازه:

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

به حروف:

عدد:

جمع کل امتیاز از ۱۰۰



--	--





یازدهمین دوره جشنواره

نوجوان خوارزمی

محور

«بازارچه های کسب و کار»

دانش آموزی»



در این محور دانش آموزان براساس "شرایط اقلیمی و جغرافیایی، ویژگی های 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 مطابق گام های زیر در قالب بازارچه های کسب و کار دانش آموزی (براساس پودمان کسب و کار کتاب کاروفناوری پایه هفتم) ارائه می دهند.

گام ۱: ایده یابی و ایده پردازی

هدایت دانش آموزان به سمت اندیشیدن درباره مشکلات و چالش های محیط پیرامون زندگی خود و شناخت نیاز مشتریان، آنها را در پیدا کردن ایده مناسب کمک می کند. اولین گام در این مسیر پاسخ به سوالات زیر است:

- ❖ در هنگام خرید چه کم و کاستی باعث نارضایتی من می شود؟
- ❖ چه محصول یا خدمتی زندگی من را بهبود می بخشد؟
- ❖ ایده من چه کاری می تواند انجام دهد؟
- ❖ آیا ایده من برای مشتری جذاب است و حاضر است برای تهیه آن قیمتی بپردازد؟
- ❖ آیا ایده من قابل اجرا است؟
- ❖ آیا خودم و یا هم گروهی من توانایی های لازم برای ایجاد این کسب و کار را داریم؟

گام ۲: تحلیل کسب و کار

تحلیل کسب و کار، یکی از مهم ترین تصمیماتی است که صاحب کسب و کار باید قبل از شروع واقعی کسب و کار خود اتخاذ کند. این تحلیل، معمولاً براساس عواملی مثل تمایلات رفتاری، موقعیت جغرافیایی، ویژگی های جمعیتی، سن، درآمد و ... تعیین می شود.

دانش آموزان می توانند در پنج مرحله کسب و کار خود را تحلیل کنند:

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

- ❖ محصول یا خدمت من چه نیازی را برطرف می کند؟
- ❖ آیا محصول یا خدمت من مشکلی از مخاطبان را حل می کند؟
- ❖ چه کسی بیشتر از همه از محصول یا خدمت من سود می برد؟
- ❖ آیا تغییر در محصول/خدمت موجود، موجب رونق کسب و کار می شود؟

۲: رقبای خود را شناسایی کنند. تجزیه و تحلیلی از رقبای خود انجام دهند تا بدانند آن ها چه کسانی را مورد هدف قرار

می دهند. به مشتریان رقبا نگاهی بیندازند تا تمرکز خود را روی مشتریانی قرار دهند که رقبا ممکن است آن ها را از



دست داده باشند. برای این منظور بهتر است یک تحلیل رقابتی را انجام دهند. دانش آموزان با این روش، متوجه خواهند شد که رقبای کسب و کار آن ها دقیقا چه کسانی هستند، چه چیزی را ارائه می دهند و تاکتیک فروششان چیست. سپس قسمتی از بازار را که از چشم آن ها دور مانده از آن خود کنند.

۳: معیارهایی را برای تقسیم بندی بازار هدف کسب و کار خود انتخاب کنند. بخشی از رایج ترین روش های تقسیم بندی عبارتند از : سن، جنسیت، درآمد، مکان، رفتار، سبک زندگی، ارزش ها، منافع و ...

۴: تحقیق کنند. همان طور که اقدام به محدود کردن بازار خود می کنند، وقت آن است که تحقیقات خود را گسترش دهند. تحقیقات بازار به آن ها کمک می کند 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 استراتژی هایی استفاده کنم؟

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

۵: نتایج خود را پیگیری و ارزیابی کنند. تجزیه و تحلیل بازار هدف یک روند مداوم است نه یکباره. دانش آموزان باید مداوما 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 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 آن ها را داریم، بازار هدف و مخارج پیش بینی شده آن را مشخص می کند تا ضمن حمایت از به وجود آمدن کسب و کار ، توضیح دهد که :

❖ کسب و کار به چه کسی خدمت می کند؟

❖ چه پیشنهادی می دهد؟

❖ چگونه آن پیشنهاد را مطرح می کند؟

❖ چگونه به اهدافش می رسد؟

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

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

در این گام نمونه اولیه طرح (تولیدی یا خدماتی) ، براساس مراحل نه گانه طراحی و ساخت پروژه: " تعریف نیاز، بررسی نیازو مساله، برنامه ریزی کارها، بررسی اطلاعات، بررسی و ارائه راه حل ها، انتخاب راه حل، تولید ، آزمایش و بهبود ، ارائه و ثبت محصول "، توسط دانش آموزان ساخته می شود.



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

در این گام، غرفه فروش (محصول / ارائه خدمت) در بازارچه کسب و کار، به صورت حضوری و مجازی (از طریق پلتفرم های موجود داخلی / سامانه های الکترونیکی میزبان کسب وکار) با بهره گیری از شیوه های نوین و تکنیک های دیجیتال مارکتینگ در فروش محصولات / ارائه خدمات مطابق " نکات راه اندازی بازارچه در مدرسه " در هر سه مرحله جشنواره راه اندازی می شود:

- ۱- نیازسنجی: تبلیغات، پیش بینی امکانات مورد نیاز
- ۲- انتخاب نام تجاری (برندینگ) و معرفی محصول / خدمت
- ۳- نوآوری در نحوه ارائه محصول / خدمت
- ۴- مشتری مداری 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 دانش آموزی)
- ۷- همیاری و دریافت کمک از اولیای مدرسه و والدین برای راه اندازی بازارچه و دعوت از آن ها برای شرکت در بازارچه

گام ۶: ارزیابی طرح تولیدی / خدماتی

ارزیابی طرح های بازارچه های کسب و کار دانش آموزی در دو مرحله زیر انجام خواهد شد.

مرحله ارزیابی غیرحضوری

ارزیابی مستندات فعالیت های انجام شده (شناسنامه طرح، فرم رویدادنگاری، تصویر بوم مدل کسب و کار، پاورپوینت مراحل نه گانه طراحی و ساخت پروژه، روش های تبلیغاتی خلاقانه و گزارش تصویری "فیلم" طرح تولیدی / خدماتی) مطابق نمون برگ ارزیابی شماره (۳-۷)

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 نمون برگ ارزیابی شماره (۳-۷)

▪ توجه:

❖ از ظرفیت محصولات / خدمات طرح خوداتکایی مدارس شبانه روزی، برنامه ویژه مدرسه، انجمن های علمی - پژوهشی و در بازارچه های کسب و کار دانش آموزی استفاده شود.

کل زمان اختصاصی ارزیابی حضوری این محور برای هر دانش آموز / گروه دانش آموزی، حداکثر ۲۵ دقیقه است.



• مستند سازی فعالیت ها:

دانش آموزان باید مستند فعالیت های خود را از ابتدای شروع فرآیند ، مطابق با موارد ذکر شده، در قالب یک لوح فشرده ، جهت

شرکت در محور بازارچه های کسب و کار دانش آموزی، آماده و ارائه دهند:

- ۱- فایل تکمیل شده شناسنامه طرح تولیدی / خدماتی در محور بازارچه های کسب و کار دانش آموزی
- ۲- فایل تکمیل شده فرم رویدادنگاری محور بازارچه های کسب و کار دانش آموزی
- ۳- تصویر بوم مدل کسب و کار طرح تولیدی / خدماتی
- ۴- تهیه فایل پاورپوینت مراحل نه گانه طراحی و ساخت محصول / خدمت
- ۵- ارائه روش های تبلیغاتی خلاصه جهت معرفی و فروش محصول / خدمت (انتخاب نام تجاری، طراحی لوگو، کارت دعوت، پوستر، ویدیو تبلیغاتی و ...)

- ۶- تهیه گزارش تصویری (فیلم) از : " تبیین فرآیند ایده یابی و ایده پردازی، طراحی مدل کسب و کار طرح تولیدی / خدماتی، تولید نمونه اولیه و فروش محصول / ارائه خدمت " (با رعایت زمانبندی حداکثر ۱۰ دقیقه)

• بخش های تهیه فیلم مستند فعالیت ها:

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

فرم های داوری

فرم های زیر در محور بازارچه های کسب و کار دانش آموزی به پیوست ارسال می گردد.

- ۱- فرم شناسنامه طرح تولیدی / خدماتی

- ۲- فرم رویدادنگاری

- ۳- فرم بوم مدل کسب و کار





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

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
شناسنامه طرح تولیدی/ خدماتی

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

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





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

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
رویدادنگاری

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

ردیف	اقدامات پیشنهادی	اقدامات اجرایی	زمان پیش بینی شده	زمان واقعی
۱	نحوه تشکیل گروه و تقسیم وظایف (در صورت انجام کارگروهی) نیازسنجی و نحوه دستیابی به ایده خلاقانه 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 برتینگ، 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!





بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

جشنواره نوجوان خوارزمی

مرحله مدرسه ای / منطقه ای / استانی

۱۰۰ امتیاز

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

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوطلب:	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) :		
(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز)		





یازدهمین دوره جشنواره

نوجوان خوارزمی

محور

«برنامه نویسی»



زندگی در جهان حاضر، نیازمند شناخت و توانمندی در استفاده از فناوری‌های نوین در راستای ثروت‌آفرینی و بالندگی است. یکی از پایه‌ای‌ترین این توانمندیها، سواد برنامه‌نویسی و حل مسائل با رویکرد تفکر طراحانه است. هدف محور برنامه‌نویسی جشنواره نوجوان خوارزمی، توانمندسازی دانش‌آموزان در زمینه مهارت‌های مهم از قبیل تفکر علمی و سیستماتیک، نیازسنجی بازار، استدلال و حل مسئله به شیوه الگوریتمیک است و میکوشد از طریق طراحی مسیر یادگیری برای تجربه و تمرین، درک و استدلال استراتژیک، مدیریت پروژه و کار تیمی، زمینه را برای هدایت پروژه‌های برنامه‌نویسی دانش‌آموزان تا بازارهای داخلی و بین‌المللی صنعت نرم‌افزار فراهم کند. با توجه به پیشرفت‌های چشمگیر دانش‌آموزان کشور عزیزمان در زمینه برنامه‌نویسی در سال‌های اخیر، زیرمحوها و استانداردهای این محور در سال جاری تغییر کرده است. و بر اساس نیازهای کشور در حوزه اقتصاد دیجیتال، امنیت سایبری، هوش مصنوعی، ظرفیت‌های بلاک‌چین و معیارهای ارزیابی بخش جونیور مسابقات بین‌المللی مهارت، به‌روزرسانی شده است. همچنین تلاش می‌کنیم تا ضمن فراهم ساختن زمینه یادگیری مهارت‌های موردنیاز، امکان تولید و ارتقای پروژه‌های نوآورانه این عزیزان را ایجاد کرده و تا رسیدن به سطح استانداردهای بین‌المللی همراه این ارزشمندترین سرمایه‌های ملی‌مان باشیم. این محور شامل پنج زیرمحور تولیدبازی‌های رایانه‌ای، تولید وب‌سایت‌های تعاملی، تولید برنامه‌های کاربردی برای پلتفرم‌های موبایل و دسکتاپ، امنیت سایبری و برنامه‌نویسی بدون رایانه (CS Unplugged) است.

(استفاده از ابزار درست و متناسب با قابلیت‌های موردانتظار محصول، در همه زیرمحوها، حائز اهمیت است)



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

۱) ویژگی های زیر محور «تولید بازی»:

شرایط گروه ها: انفرادی / گروه های ۲ نفره



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

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

مهارت‌های موردنیاز:

✓ نگارش سناریو و طراحی سند بازی (GDD)

✓ آشنایی با طراحی گرافیکی

✓ آشنایی با محیط‌های مدل‌سازی سه‌بعدی، انیماتوری بازی

✓ کلیه فازهای مهندسی نرم‌افزار شامل نیازسنجی، طراحی، پیاده‌سازی، تست، به‌روزرسانی مداوم و آشنایی با

متدولوژی‌های مناسب و کاربردی

✓ 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 مفاهیم اساسی برنامه‌نویسی شی‌گرای

✓ آشنایی با مبانی امنیت اطلاعات در بازی

✓ آشنایی با موتور بازی‌سازی رایج مانند Unity, Construct, Godot

✓ آشنایی با زبان‌های مناسب بازی‌سازی مانند C#, C++, Java و Python و کتابخانه‌های تخصصی بازی‌سازی آنها

✓ شناخت پایگاه داده‌ها، کار با SQL در بک‌اند بازی

محیط‌های طراحی کاراکتر و المان‌های گرافیکی: 3D MAX, Maya, Photoshop, Illustrator, Substance Designer

زبان‌های برنامه‌نویسی مجاز: همه زبان‌های برنامه‌نویسی مانند: python, Microsoft Small Basic, C#, C++, Java,

Lua و سایر زبان‌های برنامه‌نویسی قابل استفاده

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

موضوعات پیشنهادی برای طراحی سناریو

✓ ایده‌های خلاقانه در سناریو، طراحی و کاربرد برای حل هر نوع مسئله و مشکل موجود در جامعه محل زندگی

✓ آشنایی با مشاغل مختلف و رشته‌های تحصیلی مرتبط با آن از طریق طراحی تجربه داستان‌وار 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

✓ ایده‌های خلاقانه و کاربردی از نگاه کارآفرینی اجتماعی برای حل مشکلات و رفع نیازهای مردم جامعه

✓ ایده‌های مربوط به حوزه‌های روان‌شناسی، قدرت شبکه‌سازی و تعامل و ارتباط، 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 بلاک‌چین، دارای امتیاز ویژه است.

شرایط اختصاصی اثر در زیر محور بازی:

✓ مشخص بودن دقیق عنوان پروژه و هدف و کاربرد آن

✓ داشتن راهنما (شامل شرح کامل سند شناخت نرم‌افزار، Model-View-Control (MVC) برای ارزیابان و شامل سناریوی

بازی و نحوه انجام بازی، گرفتن امتیاز و برد و باخت برای جامعه مشتریان)

✓ اجرای بدون خطا و وقفه همه مراحل بازی

✓ طراحی گرافیکی و چندرسانه‌ای مناسب، استفاده از جلوه‌های صوتی و تصویری جذاب

✓ داشتن حداقل سه مرحله مجزای دارای امتیاز مشخص برای بازی

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

✓ در صورت استفاده از موتورهای بازی و ابزارهای واقعیت افزوده، ارسال محیط مجتمع توسعه، نسخه مورد استفاده و تمام کامپونت‌های مورد نیاز، به همراه محتوا و رسانه الزامی است.

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

تذکر: طرح‌هایی که دارای محتوای نامناسب و اثرات روانی مخرب، یا کپی‌برداری عینی از سایر راهکارها و بازی‌های آماده باشند، از مسابقه حذف خواهند شد.

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

شرایط گروه‌ها: انفرادی / گروه‌های ۲ نفره

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

هدف: تولید انواع اپلیکیشن خلاقانه و پرکاربرد برای پلتفرم‌های مختلف

مهارت‌های مورد نیاز:



✓ کلیه فازهای مهندسی نرم افزار شامل نیازسنجی، طراحی، پیاده سازی، تست، به روز رسانی مداوم و آشنایی با متدولوژی های مناسب و کاربردی

✓ آشنایی با جنبه های امنیت اطلاعات در برنامه های کاربردی

✓ آشنایی با الگوریتم و فلوچارت، آشنایی با الگوریتم های نا آگاهانه (brute force algorithm)

✓ آشنایی با الگوریتم های پر کاربرد در هوش مصنوعی

✓ آشنایی با کدنویسی پاک و کار با Git و ...

✓ یادگیری زبان برنامه نویسی متناسب با پلتفرم انتخابی یا زبان های چند پلتفرمی

✓ آشنایی با مفاهیم اساسی برنامه نویسی شی گرا، کتابخانه های زبان مورد استفاده، کار با سخت افزارها، سنسورها و مدیریت آنها

✓ آشنایی با استفاده و کاربرد مدیریت پایگاه داده، نرمال سازی جداول پایگاه داده، اتصال به سرور و مدیریت پرس و جوها

(Query)

زبان های برنامه نویسی مجاز: همه زبان های برنامه نویسی موبایل و دسکتاپ مانند Java, Kotlin, Lua, Flutter, Solidity

, C++, C#, python, go و ...

موضوعات پیشنهادی ساخت نرم افزار کاربردی:

✓ ایده های نو و خلاقانه با رویکرد حل مسئله و راهبردهای خلاقانه

✓ ایده های تکراری با رویکرد حل مسئله و با راهبردهای خلاقانه

✓ ایده های خلاقانه و کاربردی از نگاه کارآفرینی اجتماعی برای حل مشکلات و رفع نیازهای مردم جامعه

✓ نرم افزارهای مبتنی بر سرور برای معرفی و رفع چالش های منطقه ای (مانند خدمات شهری و ...)

✓ نرم افزارهای مدیریت کارهای گروهی، مدیریت زمان و برنامه ریزی تحصیلی و شغلی

✓ نرم افزار همیار روزانه فردی (شامل هدف گذاری زمان بندی شده، دریافت گزارش از وزن، قد، وضعیت سلامتی،

خلق و خو، تغذیه، ورزش و مقایسه وضعیت فعلی و مطلوب و کمک در برنامه ریزی)

✓ نرم افزارهای اتوماتیک کردن تست و تولید گزارش خطا برای سایر نرم افزارها

توجه: توسعه اپلیکیشن های غیر متمرکز (DApp) برای بستر بلاک چین، دارای امتیاز ویژه است.

شرایط اختصاصی اثر در زیرمجموعه اپلیکیشن:

✓ مشخص بودن دقیق عنوان پروژه و هدف و کاربرد آن

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



✓ اجرای بدون خطا و وقفه کلیه بخش‌ها

✓ طراحی گرافیکی و چندرسانه‌ای مناسب، استفاده از جلوه‌های صوتی و تصویری جذاب

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

✓ توانایی تیم در شناخت و استفاده نوآورانه از امکانات سخت‌افزاری (مانند انواع سنسورهای موبایل)، شبکه و پلتفرم-

های پیاده‌سازی نرم‌افزاری، دارای امتیاز ویژه است .

تذکر: برنامه‌های بدون مستندات و راهنما، ایده‌های تکراری، کپی‌برداری و دارای کدهای کثیف از مسابقه حذف خواهند شد.

استفاده از پلتفرم‌های تجاری آماده برای برنامه‌نویسی یک فرایند بدون خلاقیت محسوب می‌شود.

۳) ویژگی‌های زیرمحور «تولید تارنما» (وب سایت):

شرایط گروه‌ها: انفرادی / گروه‌های ۲ نفره

نوع آثار: تارنما (وب سایت)

هدف: تولید انواع تارنمای کاربردی، خلاقانه و تجاری

مهارت‌های موردنیاز:

✓ کلیه فازهای مهندسی نرم‌افزار شامل نیازسنجی، طراحی، پیاده‌سازی، تست، به‌روزرسانی مداوم و آشنایی با

متدولوژی‌های مناسب و کاربردی

✓ 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 ...

✓ یادگیری زبان برنامه‌نویسی متناسب با پلتفرم انتخابی یا زبان‌های چندپلتفرمی

✓ آشنایی با مفاهیم اساسی برنامه‌نویسی شی‌گرا

✓ آشنایی با برنامه‌نویسی فرانت‌اند

✓ آشنایی با برنامه‌نویسی بک‌اند

✓ آشنایی با مبانی امنیت در طراحی وب

✓ آشنایی با کاربرد سئو

✓ آشنایی با استفاده و کاربرد مدیریت پایگاه داده ، نرمال سازی جداول پایگاه داده ، اتصال به سرور و مدیریت

پرس‌وجوها (Query)



زبان‌های برنامه نویسی مجاز:

فرانت اند: JavaScript, CSS, HTML و ...

بک اند: ASP, PHP, دیتابیس

استفاده از کتابخانه ها ، فریمورک ها پر کاربرد مانند ASP.NET, Angular, Ruby on Rails, Vue.js, Laravel.

React, Django و ...

موضوعات پیشنهادی برای ساخت وبسایت:

- ✓ ایده‌های نو و خلاقانه با رویکرد حل مسئله و راهبردهای خلاقانه
 - ✓ ایده‌های تکراری با رویکرد حل مسئله با راهبردهای خلاقانه
 - ✓ ایده‌های خلاقانه و کاربردی از نگاه کارآفرینی اجتماعی برای حل مشکلات و رفع نیازهای مردم جامعه
 - ✓ اسکریپت‌های مدیریت تراکنش ارز دیجیتال یا هر نوع محصول نوآورانه بر بستر بلاک‌چین، هر حوزه نوآورانه و متناسب با نیاز بازار داخلی و بین‌المللی
 - شرایط اختصاصی اثر در زیرمجموعه‌های وب :
 - ✓ مشخص بودن دقیق عنوان پروژه و هدف و کاربرد آن
 - ✓ داشتن راهنمای سفر در وبسایت و مستندات وبسایت به همراه شبه کد و بیان راهبردهای خلاقانه مورد استفاده
 - ✓ اجرای بدون خطا و وقفه کلیه بخش‌ها
 - ✓ طراحی گرافیکی و چندرسانه‌ای مناسب، استفاده از جلوه‌های صوتی و تصویری جذاب
 - ✓ میزان موفقیت در سئو سایت
 - ✓ هر فرد یا هر تیم، مجاز به ارائه یک اثر می باشد .
- تذکر:** برنامه‌های بدون مستندات و راهنمای سفر، ایده‌های تکراری، کپی‌برداری و دارای کدهای کثیف از مسابقه حذف خواهند شد .

استفاده از پلتفرم‌های تجاری آماده (مانند WordPress, Joomla و ...) برای برنامه‌نویسی یک فرایند بدون خلاقیت

محسوب می شود

توجه: تمام برنامه‌های کاربردی، اعم از برنامه‌های دسکتاپ یا موبایل، وبسایت‌ها و بازی‌های ساخته شده، بدون کدنویسی،

یا عینا کپی‌برداری شده از نمونه‌های جهانی موجود، در هیچ محیطی قابل قبول نخواهد بود.

۴) ویژگی‌های زیرمجموعه «برنامه‌نویسی بدون رایانه» (CS Unplugged):



شرایط گروه ها: انفرادی / گروه های ۲ نفره

هدف: طراحی و توسعه تفکر الگوریتمی پیشرفته و مهارت های حل مسئله، از طریق مسائل و الگوریتم های خلاقانه و جالب، بدون استفاده از کامپیوتر

فرمت پروژه :

پروژه های این زیرمحور باید شامل دو بخش زیر باشد :

بخش اول: طراحی ۴ معما یا پازل خلاقانه و جالب مداد-کاغذی، مشابه مسائل مسابقه ببراس که به صورت یک الگوریتم بتوان آن را حل کرد و ارائه راهنمای آموزشی حل آن (اعضای تیم لازم است خودشان به طور کامل توانایی حل این مسائل را داشته باشند) (۵۰ امتیاز)

بخش دوم: طراحی و پیاده سازی الگوریتم یک پازل فیزیکی خلاقانه ۳ مرحله ای، با استفاده از وسایل دورریختنی، مواد بازیافتی و ابزارهای در دسترس (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 کامپیوتر
- ✓ طراحی و تحلیل الگوریتم ها و فلوچارت ها
- ✓ 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 مکانیسم ها و روابط علت و معلولی در ساخت پازل های مکانیکی
- ✓ یادگیری ساخت پازل ها و معماهای فیزیکی
- ✓ الگوریتم های کاربردی در حل مسائل مهندسی کامپیوتر مانند الگوریتم های حریصانه
- ✓ الگوریتم های پیشرفته هوش مصنوعی (به عنوان مثال کلونی مورچه ها، الگوریتم های ژنتیک، هوش ازدحام، مهاجرت پرندگان و ...)
- ✓ 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 پیچ و خم چالش‌برانگیز 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 نیاز به دستکاری اشیاء و اهرم‌ها دارد.
- ✓ یک پازل مشارکتی طراحی کنید که حل آن به کار گروهی و ارتباط همزمان و اجرای موازی یک الگوریتم نیاز دارد.
- ✓ شرایط اختصاصی اثر در زیرمجموعه 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.
- ✓ راه‌حل 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

ه) ویژگی‌های زیرمجموعه «امنیت سایبری» (CyberSecurity):



شرایط گروه ها: انفرادی / گروه های ۲ نفره

هدف مسابقه: طراحی، شبیه سازی و پیاده سازی تهدیدات و اقدامات متقابل امنیت سایبری در محیط های مختلف شبکه با

استفاده از انواع شبیه سازها مانند Packet Tracer و EVE-NG

فرمت پروژه:

پروژه های این زیرمجموعه باید شامل دو بخش زیر باشد :

بخش اول: شبیه سازی ۲ سناریوی واقعی تهدید امنیتی در انواع مختلف شبکه (موبایل، بی سیم، سیمی و اینترنت اشیا) در

محیط شبیه ساز (۵۰ امتیاز)

بخش دوم: اجرای اقدامات متقابل برای هر سناریوی تهدید شبیه سازی شده، مستندسازی فرآیند اجرا و اثربخشی. (۵۰

امتیاز)

مهارت های مورد نیاز :

- ❖ مفاهیم اساسی شبکه، درک پروتکل های شبکه، توپولوژی ها و تجهیزات شبکه
- ❖ شناخت سرویس های شبکه
- ❖ Subnetting و IP address
- ❖ دانش امنیت سایبری: آشنایی با تهدیدات رایج ، آسیب پذیری ها و بردارهای حمله
- ❖ مهارت Packet Tracer: امکان طراحی و پیکربندی نمودارهای شبکه در شبیه ساز Packet Tracer
- ❖ مهارت های حل مسئله و تحلیل: شناسایی آسیب پذیری ها، طراحی راه حل ها و ارزیابی اثربخشی
- ❖ نوشتن و ارتباطات فنی: مستندسازی پروژه ها به طور واضح و مختصر

ابزار مورد نیاز :

نرم افزارهای محیط شبیه سازی

مثال هایی از سناریوهای قابل پیاده سازی:

بخش اول: شبیه سازی تهدید

✓ سناریو ۱: حمله Man in the Middle به شبکه تلفن همراه

✓ سناریو ۲: حمله Denial of Service به یک شبکه بی سیم

✓ سناریو ۳: حمله DNS spoofing در یک شبکه سیمی

✓ سناریو ۴: فعالیت بات نت در شبکه اینترنت اشیا

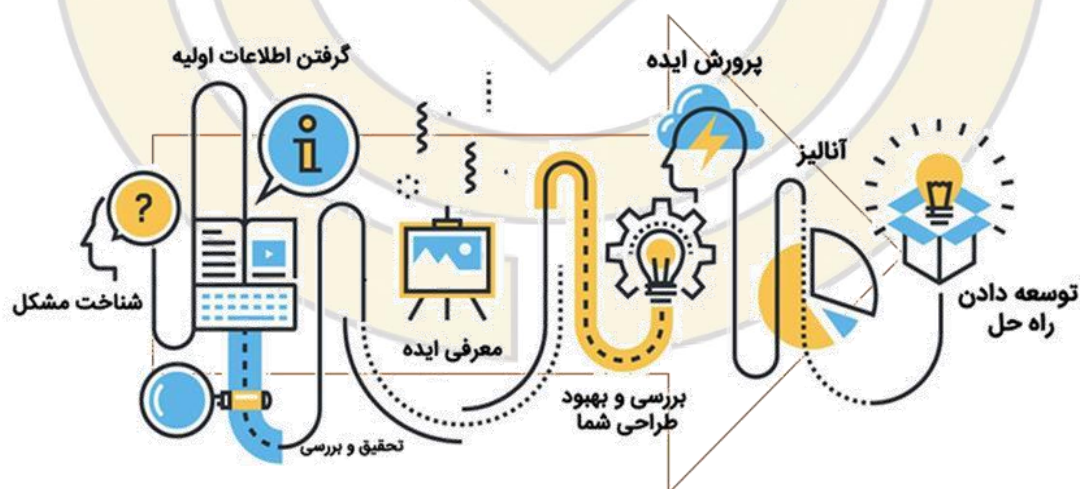


بخش دوم: اجرای اقدامات متقابل

- ✓ استقرار سیستم‌های تشخیص نفوذ / پیشگیری (IDS/IPS)
- ✓ پیاده‌سازی فهرست‌های تقسیم‌بندی شبکه و کنترل دسترسی (ACL)
- ✓ استفاده از پروتکل‌های رمزگذاری و احراز هویت
- ✓ رفع آسیب‌پذیری‌ها و به‌روزرسانی نرم‌افزار
- ✓ پیکربندی سیاست‌های امنیتی و سیستم‌های سخت‌سازی
- شرایط اختصاصی اثر در زیر محور امنیت سایبری:
- ✓ تمام کارها باید با استفاده از محیط شبیه‌ساز انجام شود.
- ✓ شبیه‌سازی‌ها باید واقع‌بینانه باشند و تهدیدات واقعی امنیت سایبری را نشان دهند.
- ✓ اقدامات متقابل باید موثر باشد و تهدیدات خاص شبیه‌سازی‌شده را برطرف کند.
- ✓ پروژه‌ها باید در قالب گزارش واضح و مختصر مستند شوند.
- ✓ پروژه‌ها باید خلاقانه، بدیع و نوآورانه باشند و توانایی شما را در درک مفاهیم امنیت سایبری و تسلط عملی بر آنها نشان دهند.

مواردی که باید تحویل داده شوند :

❖ شناسنامه اثر سفارشی‌سازی شده متناسب با پروژه



نحوه اجرای مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای و استانی

✓ مرحله مدرسه‌ای:

در این مرحله، با مدیریت و نظارت مدیر و معاونان دبیرستان و هدایت ناظر مرحله مدرسه‌ای محور، دانش‌آموزان با راهنمایی دبیران کار و فناوری و بررسی توانایی‌های خود و تحقیق درباره موضوعات پیرامون، یک زیرمحور را انتخاب نموده و مطابق توضیحات تخصصی آن زیرمحور فرآیند اجرای پروژه خود را انجام می‌دهد. به منظور مشارکت حداکثری دانش‌آموزان، 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 یابد.



دبیران کاروفناوری و مسئولین انجمن علمی برنامه‌نویسی مدرسه، می‌توانند با برنامه‌های متنوع در برنامه صبحگاهی یا گروه‌های مدرسه نسبت به آشنایی دانش‌آموزان با موضوعات مرتبط مانند مدیریت پروژه، بلاک‌چین، متاورس، هوش مصنوعی، فریلنسری و کدنویسی زبان‌های مختلف اقدام نمایند.

اجرای بخش نهایی مرحله مدرسه‌ای: لازم است بخش نهایی مرحله مدرسه‌ای به صورت یک رویداد علمی شاد و فارغ از فضای رقابتی، با حضور همه دانش‌آموزان عضو انجمن برنامه‌نویسی و طبق گام‌های زیر برگزار می‌گردد:

✓ طرح اهداف، برنامه‌ها و شیوه برگزاری رویداد برنامه‌نویسی در شورای دبیران و انجمن اولیا و مربیان مدرسه و

تشکیل کمیته برگزاری متشکل از همه دبیران و اولیای علاقمند با نظارت مدیر دبیرستان و ناظر مدرسه‌ای محور

برنامه‌نویسی



✓ تعیین داوران و تسهیل‌گران و مسئولین برگزاری رویداد، متناسب با تعداد تیم‌های شرکت کننده در محور برنامه‌نویسی و امکانات مدرسه

✓ کلیه آثار دانش‌آموزان در پنج زیرمحور، با نظارت ناظر برنامه‌نویسی جشنواره در مدرسه و همکاری داوران تخصصی تعیین شده توسط ایشان و با هماهنگی مدیر مدرسه و ناظر منطقه‌ای، بررسی شده و پس از تکمیل فرم داوری زیرمحور مربوطه، ۱ اثر از هر زیرمحور به مرحله منطقه‌ای ارسال می‌شود.

نحوه محاسبه امتیاز نهایی آثار شرکت کننده در محور برنامه نویسی

$$[\text{نمره حاصل از فرم ارزیابی تخصصی زیرمحور} \times 10] + [\text{نمره حاصل از فرم ارزیابی آنلاین و حضوری (فرم ۹-۷)} \times 5] =$$

۱۵

نکته مهم ۱: مسئولیت حصول اطمینان از بارگذاری صحیح اثر، تکمیل کلیه مستندات درخواستی و ارائه به موقع آن به داوران بر عهده رابطین آموزشگاه و منطقه می‌باشد.

نکته مهم ۲: چنانچه در مرحله مدرسه‌ای، در یک زیرمحور، اثر برگزیده‌ای برای ارائه به مرحله بعد وجود نداشت، با هماهنگی ناظر منطقه و پس از داوری آثار دانش‌آموزان، می‌توان بهترین آثار را انتخاب کرده و پنج طرح سهمیه مرحله مدرسه را از آثار زیرمحورهای باقیمانده انتخاب کرد.

✓ مرحله منطقه‌ای:

آثار ارسالی از مرحله مدرسه‌ای در پنج زیرمحور دسته‌بندی 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 کلیه 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 و جمع‌بندی نهایی نتایج کلیه فرم‌های تکمیل شده، از هر زیرمحور، یک اثر حائز نمره بالاتر، به مرحله بعد ارسال شده و وارد فرآیند آموزشی کارخانه نوآوری خواهند شد.

نکته مهم ۱: آثار منتخب در دسته‌بندی‌های مختلف توسط اداره منطقه مورد تقدیر قرار خواهند گرفت.

نکته مهم ۲: در مرحله منطقه‌ای، در هر زیرمحور، بر اساس دسته‌بندی مدارس عادی و خاص و جنسیت دختر و پسر، اثر برگزیده برای ارائه به مرحله بعد انتخاب می‌شود.

با توجه به تعدد دسته‌بندی و محورها امکان جایگزینی اثر از یک زیرمحور با زیرمحور دیگر وجود ندارد.

✓ مرحله استانی:

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



مرحله اول داوری استانی: در این مرحله آثار هر زیرمحرور توسط داور تخصصی آن زیرمحرور به صورت غیر حضوری بررسی شده و آثار بر اساس امتیاز رتبه‌بندی می‌شوند. ضمناً ایرادات احتمالی از طریق ناظران منطقه‌ای به دانش‌آموزان منتخب اعلام می‌شود تا دانش‌آموزان اصلاحات لازم را تا زمان مرحله دوم استانی انجام دهند. در هر زیرمحرور بر اساس دسته‌بندی خاص / عادی الف / عادی ب / عادی ج (دسته‌بندی مناطق برخوردار-نیمه‌برخوردار و کم‌برخوردار) / استثنایی و دختر/پسر، اثر برتر هر دسته‌بندی به مرحله دوم استانی (رویداد علمی-فناوری) دعوت می‌شوند.

مرحله دوم استانی: صاحبان آثار برگزیده هر زیرمحرور، 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 زیرمحرور 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 زیرمحرور و فرم ارزیابی نهایی محور تکمیل شده و پس از جمع‌بندی نهایی و رتبه‌بندی آثار، یک اثر نهایی از هر زیرمحرور انتخاب شده و به مرحله کشوری معرفی می‌شوند. (در مجموع پنج اثر)

نکته مهم:

کلیه آثار راه‌یافته به مرحله دوم 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



عنوان پروژه:

شناسه گروه:

حوزه کاربرد:

ساخت بازی‌های رایانه‌ای ☐ ساخت برنامه‌های کاربردی ☐ طراحی وب سایت ☐ برنامه نویسی بدون کامپیوتر ☐ امنیت سایبری ☐

سهامیه اثر:

استان

شهرستان

نام مدرسه

نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان عضو گروه

کد ملی

پایه تحصیلی

تلفن همراه

تلفن منزل

تلفن مدرسه

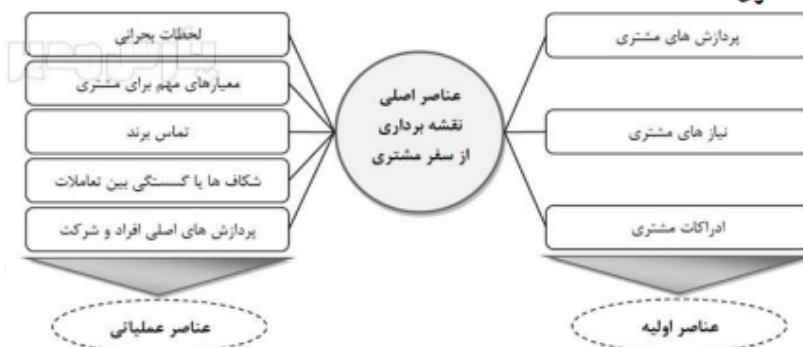
هدف پروژه

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:

الف) مرحله تجزیه و تحلیل و نیازسنجی

(Requirements documentation) مستندات نیازمندی‌های پروژه

سفر مشتری



مفهوم	تعریف	محصول	مشتریان
مشتری (Customer)			
مصرف‌کننده نهایی (Consumer)			



عناصر ارزش پیشنهادی و راهکارهای خلق آن

عناصر ارزش پیشنهادی	راهکار خلق ارزش پیشنهادی	عناصر ارزش پیشنهادی	راهکار خلق ارزش پیشنهادی
تازگی	سفرهای 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

ب) شرح فاز طراحی

برای همه بخشهای پروژه، موارد زیر را با رسم نمودار، فلوچارت 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 کامپیوتر، هر بخش مستقل از معماری 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) نوآوری های فاز طراحی و مزیت بر نمونه های 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، فلوچارت 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) زبان های 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 نرم افزار، الگوریتم‌های رمزنگاری، پنهان نگاری اطلاعات و ... ۱۰) شرح نحوه استفاده نوآورانه از امکانات سخت افزاری ۱۱) لیست انواع ابزارهای هوش مصنوعی کاربردی در همه مراحل انجام پروژه، مانند ایده پردازی، 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 بومی سازی و بین المللی 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 پاسخ گویی 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	





۱۰۰ امتیاز

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

شناسه گروه:										عنوان بازی:	حوزه کاربرد:
سهمیه:										تاریخ:	معیار
جمع	۵	۴	۳	۲	۱	۰	۰	۰	۰	ردیف	ردیف
۱۰										۲	۱ تهیه سند بازی (GDD) و تکمیل شناسنامه اثر بر اساس ویژگی های زیرمحور گیم
۵										۱	۲ مطابقت مراحل، اهداف و کارکرد برنامه ارسال شده با توضیحات شناسنامه و پیاده سازی اهداف تعریف شده در مستندات، به صورت کامل
۵										۱	۳ ارزش علمی و صحت اطلاعات، (از دیدگاه علوم شناختی و سایر علوم) آزمون ها و آموزش های ارائه شده در بازی و ذکر منابع علمی مورد استفاده در مستندات بازی
۵										۱	۴ کاربرپسند بودن، وضوح و سهولت استفاده و داشتن راهنمای صوتی و متنی برای کلیه بخش های بازی
۵										۱	۵ سازگاری بازی با پلتفرم ها و دستگاه های مختلف
۱۰										۲	۶ مدیریت خطاهای احتمالی حین اجرا، عدم وجود خطا در کد، اجرا و عملکرد صحیح اجزا و بخش های مختلف بازی و ناوبری ساده و سریع، رعایت اصول کدنویسی پاک (کامنت گذاری، نام گذاری استاندارد متغیرها و..)
۵										۱	۷ خلاقیت در طراحی هنری، طراحی گرافیکی، کیفیت، چیدمان و کاربرد عناصر دیداری- شنیداری (پس زمینه ها، کاراکترها، دکمه ها، متن، فونت ها، گفتگوهای صوتی، موسیقی ها و تصاویر)
۵										۱	۸ چند کاربره بودن بازی و قابلیت بازی های چند نفره به طور همزمان
۵										۱	۹ خلاقیت در موضوع، کاربرد، سناریو، محتواها، کدها، طراحی و تولید اثر و نداشتهن مشابه داخلی و خارجی
۵										۱	۱۰ قابلیت سفارشی سازی بازی برای کاربران (آواتارها، سناریو، پس زمینه ها، چالش ها) و امکان خرید و فروش آیتم های موجود در بازی
۵										۱	۱۱ تناسب کاراکترها، پس زمینه ها، سناریو و بخش های مختلف جریان بازی با نیازمندی واقعی جامعه مخاطبان، خصوصا بازیوار سازی مفاهیم علمی، مهارت های مختلف شغلی و تخصصی و مهارت های زندگی
۵										۱	۱۲ تعریف حداقل سه مرحله متفاوت با سناریوی خلاقانه برای بازی با ثبت امتیازات جداگانه برای هر یک
۵										۱	۱۳ قابلیت تجاری سازی و تلاش های علمی و تخصصی انجام شده در راستای تبلیغات، بازاریابی، برندینگ و فروش
۵										۱	۱۴ استفاده از امکانات شیء گرایی، تکنیک های بهینه سازی کدها و ابزارهای پیشرفته برای کاهش مصارف حافظه
۵										۱	۱۵ استفاده از ظرفیت های بلاکچین و پلتفرم های تولید بازی برای متاورس
۵										۱	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
۵										۱	۱۷ استفاده از مکانیسم های امنیتی برای حفاظت از اطلاعات کاربران
۵										۱	۱۸ میزان جذابیت و مهیج بودن بازی، فیدبک درست و علمی و در نظر گرفتن مکانیسم های پاداش جالب برای برد در هر مرحله بازی
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 برنامه نویسی- زیر محور نرم افزارهای کاربردی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی محور برنامه نویسی- زیر محور نرم افزارهای کاربردی

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه:		سهمیه:		تاریخ:		عنوان برنامه کاربردی:		حوزه کاربرد:	
ردیف	معیار	۰	۱	۲	۳	۴	۵	جمع	
۱	تهیه مستندات کلیه فازهای مهندسی و پیاده سازی پروژه متناسب با متدولوژی های مهندسی پروژه به صورت گام به گام (ناپ-چابک-تفکر طراحی) و تطابق نرم افزار و کارکرد آن با مستندات ارائه شده	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 موزی سازی در کدنویسی	۲						۱۰	
۷	چند پلتفرم بودن و استفاده نوآورانه از امکانات سخت افزاری و نرم افزاری هر پلتفرم	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 ...								
جمع امتیاز									
جمع کل امتیاز از ۱۰۰ به عدد:									
جمع کل امتیاز از ۱۰۰ به حروف:									
نکات مثبت و منفی پروژه:									
نام و نام خانوادگی داوران:									
نام و نام خانوادگی ناظر:									





۱۰۰ امتیاز

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
ارزیابی محور برنامه نویسی- زیرمحور تارنما (website)

شناسه گروه:										سهمیه:		تاریخ:							
آدرس اینترنتی:										عنوان تارنما:									
ردیف	معیار										سریه	۰	۱	۲	۳	۴	۵	جمع	
۱	تهیه مستندات کلیه فازهای مهندسی و پیاده سازی پروژه متناسب با متدولوژی های مهندسی پروژه به صورت گام به گام (ناپ-چابک-تفکر طراحی)										۲								۱۰
۲	ارزش علمی و صحت اطلاعات، آزمون ها و آموزش های ارائه شده در تارنما و ذکر منابع علمی مورد استفاده در مستندات نرم افزار 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 مکانیسم های امنیتی متناسب با پروژه، مانند الگوریتم های کدگذاری، پیش بینی و پیشگیری از حملات										۱								۵
۴	استفاده از ابزار های تحلیل رفتار مشتری در وب سایت										۱								۵
۵	جذابیت تارنما، داشتن واسط کاربری مورد پسند کاربر، چیدمان کاربردی و ساده و یکدست عناصر (دکمه ها، متن، تصاویر و...) و گویا بودن محیط و عناصر و اجزای وبسایت و حرکت و هدایت آسان کاربر										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 پلتفرم ها 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 نرم افزار 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 زبان های برنامه نویسی در بخش های 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 مکانیسم های 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:	



نمون برگ شماره ۵-۹- ارزیابی محور برنامه نویسی- زیرمحور امنیت سایبری



۱۰۰ امتیاز

ارزیابی محور برنامه نویسی- زیرمحور امنیت سایبری (CyberSecurity)

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

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 به طور دقیق فرآیند حمله و تاثیر آن بر شبکه را نشان می‌دهد؟	۱						۵
۳	آیا ابزار و تکنیک‌های مورد استفاده در شبیه‌سازی واقع بینانه و مناسب برای تهدید انتخاب شده است؟	۱						۵
۴	آیا شبیه‌سازی به طور دقیق تهدید امنیت سایبری انتخاب شده را به تصویر می‌کشد؟	۱						۵
۵	آیا شبیه‌سازی یک سناریوی قابل باور و واقع بینانه ایجاد می‌کند که چالش‌های واقعی امنیت سایبری را منعکس می‌کند؟	۱						۵
۶	آیا شبیه‌سازی جزئیات و زمینه مرتبط را برای افزایش واقع گرایی سناریو در بر می‌گیرد؟	۱						۵
۷	آیا شبیه‌سازی به طور موثر پویایی یک حمله امنیتی سایبری و پیامدهای آن را نشان می‌دهد؟	۱						۵
۸	آیا اقدامات و رفتارهای مهاجم و مدافع با حوادث امنیت سایبری در دنیای واقعی سازگار است؟	۱						۵
۹	آیا شبیه‌سازی فراتر از نمایش‌های ساده است و درک عمیق‌تری از مفاهیم امنیت سایبری را نشان می‌دهد؟	۱						۵
۱۰	آیا شبیه‌سازی شامل چندین بردار حمله، آسیب‌پذیری‌های زنجیره ای، 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 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؟	۱						۵
۱۴	آیا مستندات به طور موثر هدف، اهمیت و نتایج یادگیری شبیه‌سازی را بیان می‌کند؟	۱						۵
۱۵	میزان تسلط دانش‌آموزان بر مفاهیم شبکه، امنیت شبکه، حملات و راهکارهای مقابله‌ای	۱						۵
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:								
نام و نام خانوادگی ناظر:								





به نام خدا

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

جشنواره نوجوان خوارزمی

۱۰۰ امتیاز

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

شناسه گروه:										سهمیه:		تاریخ:		عنوان پروژه:	
ردیف	معیار	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)	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 دقیق 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:			
تکات مثبت و منفی پروژه:															
نام و نام خانوادگی داوران:															
نام و نام خانوادگی ناظر:															



ن.برگ شماره ۹-۷- ارزیابی آنلاین و حضوری محور برنامه نویسی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی حضوری و آنلاین

۱۰۰ امتیاز



تاریخ:

سهمیه:

شناسه گروه:

عنوان پروژه:

آدرس اینترنتی:

ردیف	معیار	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 پرورشور، 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- مصادیق نحوه فعالیت انجمن‌های علمی- پژوهشی محورهای تخصصی جشنواره نوجوان خوارزمی

محور	فعالیت‌ها
برنامه‌نویسی	یادگیری و تمرین فرایند و روش‌های نیازسنجی بازار، ایده‌یابی و نوآوری در حوزه امنیت سایبری، برنامه‌نویسی بدون رایانه و همه جنبه‌های صنعت نرم‌افزار با انجام مثال‌های عملی مرتبط با دروس مختلف بررسی و تحلیل گروهی بازار کاری امنیت سایبری، بازی‌ها، نرم‌افزارها و وبسایت‌های موفق در صنعت نرم‌افزار و بازخورد نکات مثبت و منفی آنها به سایر اعضای انجمن و دادن ایده‌های جایگزین برای حل نقاط ضعف آشنایی با پلتفرم‌های مختلف برنامه‌نویسی و کاربرد آنها در تولید پروژه‌های موردپسند بازار، پیدا کردن نسخه‌های تحت وب آنها و ایده‌های مناسب و کار با آنها به شیوه آزمون و خطا و با استفاده از راهنماهای آنلاین یادگیری و تمرین الگوریتم‌نویسی و حل مسئله به روش الگوریتمی و حل مسائل مهیج و خنده‌دار مرتبط با زندگی روزمره با استفاده از تفکر الگوریتمی یادگیری و تمرین بازی‌سازی و سناریونویسی برای ساخت بازی‌های رایانه‌ای، جستجوی سناریوهای موجود و بحث و نقد گروهی در مورد آنها آشنایی با انواع ابزارهای هوش مصنوعی کاربردی در تولید محتوا، تولید UX/UI، تولید الگوریتم و برنامه‌نویسی یادگیری و تمرین تدوین سند تخصصی بازی (GDD) و تلاش برای بررسی دقیق چند سند توسعه بازی دانلود شده از اینترنت و الگو گرفتن از آنها یادگیری و تمرین زبان‌های قابل استفاده در بلاکچین مانند Solidity، قابلیت‌های جاوا اسکریپت، خانواده زبان‌های C و سایر ابزارهای ساخت بازی، اپلیکیشن و وب در بستر بلاکچین یادگیری و تمرین طراحی گرافیکی برای تولید نرم‌افزار، بخصوص بازی، آزمون و خطای محیط‌های مختلف، جستجوی خودآموزهای آنلاین و یادگیری با کمک سایر اعضای انجمن و به اشتراک گذاری تجربه‌ها یادگیری و تمرین معماری نرم‌افزار و جستجوی مدل‌های مختلف و سعی در تشخیص مزایا و معایب هر یک به کمک منابع آنلاین موجود و انتخاب معماری مناسب برای پروژه یادگیری و تمرین برنامه‌نویسی به زبان مورد علاقه و استفاده از محیط‌های توسعه نرم‌افزار، با استفاده از منابع رایگان آنلاین و راهنمایی سایر اعضای انجمن یادگیری و تمرین مهندسی پروژه‌های نرم‌افزاری و متدولوژی‌های چابک، اسکرام، ناب و تفکر طراحی، نقاط قوت و ضعف و تناسب آنها با تیم تشکیل شده در انجمن و هدف پروژه یادگیری و تمرین شایستگی‌های غیرفنی (اخلاق حرفه‌ای، مدیریت تولید، الزامات محیط کار، کارآفرینی و فناوری‌های نوین) و به اشتراک‌گذاری تجربیات و دانش خود در این زمینه



جدول شماره ۳- مصادیق پیشنهادی تکالیف (گروهی / انفرادی) دانش آموزی به تفکیک محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی

محور	فعالیت‌ها
برنامه‌نویسی	پژوهش در مورد مفهوم بلاک‌چین و رمز ارزها و ظرفیت‌های آن در صنعت نرم‌افزار پژوهش در مورد متاورس و معرفی بازی‌های متاورسی در کلاس و بحث و گفتگو در مورد نحوه تولید آنها، مزایا و معایب آنها پژوهش در مورد همه حوزه‌های مرتبط با انواع تهدیدهای امنیتی و امنیت سایبری پژوهش در خصوص مطالعه کسب و کارهای آینده و مهارت‌های موردنیاز آن پژوهش در زمینه شناخت بازی‌های جدی و نحوه استفاده از آنها برای ارزیابی و توانمندسازی افراد در زمینه مهارت‌های زندگی یافتن نمونه نرم‌افزارها و بازی‌های آموزشی موجود در وب برای سرفصل‌های مختلف مهارت‌های مرتبط با دروس مختلف پژوهش و کار عملی در خصوص شناخت خود و استعدادهای فردی، یافتن نمونه تست‌های خودشناسی بازی‌وار و پژوهش در زمینه نحوه پیاده‌سازی آنها 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 انجام تکالیف مسئله‌محور با تاکید بر حل آنها به صورت الگوریتمیک در نظر گرفتن نمره برای خلق بازی‌ها، وب سایت‌ها و نرم افزارهای جدید توسط دانش‌آموزان در راستای اهداف آموزشی و پرورشی کلیه دروس





یازدهمین دوره جشنواره

نوجوان خوارزمی

محور

«مناظره»

مطالعات اجتماعی»



این محوره دنبال ایجاد فرصت برای دانش آموزان (جهت تقویت مهارت های تفکر منطقی و انتقادی ، بردباری ، تاب آوری و برقراری ارتباط موثر (کلامی و غیر کلامی) از طریق به چالش کشیدن خود و دیگران در خصوص مسائل اجتماعی ، سیاسی ، اقتصادی و زیست محیطی در قالب یک مناظره علمی است . در این محور دانش آموزان در قالب گروه های چهار نفره (دو نفر موافق و دو نفر مخالف) وبا انتخاب موضوع مورد توافق (پیوست نمون برگ ۹-۱) و اعلام موضع (موافق - مخالف) سازماندهی می شوند و زیر نظر دبیر مطالعات اجتماعی ، در مراحل مختلف ، مطابق توضیحات زیر ، به فعالیت می پردازند.

مرحله مدرسه ای ، منطقه ای / ناحیه ای / شهرستانی و استانی :

گام اول : تشکیل گروه های ۴ نفره مناظره (۲ نفر موافق - ۲ نفر مخالف)

گام دوم: توافق گروه های مناظره بر روی یک مساله / موضوع و موضع (موافق / مخالف) و ارائه آن به مدرسه

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

گام چهارم: برگزاری جلسه مناظره مطابق جدول زیر و نمون برگ های داوری

ردیف	اقدام	زمان	ملاحظات
۱	طرح مساله گروه موافق	۳ دقیقه	زنگ هشدار و پایان (در دقایق ۲ و ۳)
۲	طرح مساله 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	جمع بندی و نتیجه گیری گروه موافق	۳ دقیقه	زنگ هشدار و پایان (در دقایق ۲ و ۳)
۶	جمع بندی و نتیجه گیری گروه مخالف	۳ دقیقه	زنگ هشدار و پایان (در دقایق ۲ و ۳)
جمع بندی نهایی توسط مدیر جلسه مناظره با اشاره به نقاط قوت و راه حل های خلاق و نو مخاطبان:			
۳ دقیقه			
در مرحله مدرسه ای دبیر مطالعات اجتماعی و در سایر مراحل اجرا ، ناظر محور مناظره علمی در همان مراحل مدیر جلسه می باشد .			
جمع کل زمان مناظره : ۲۰ دقیقه			

مخاطبان :

همه دانش آموزان پایه های (هفتم - هشتم - نهم) در قالب گروه های چهار نفره (دو نفر موافق - دو نفر مخالف) و بر اساس علاقه و توانمندی نسبت به مباحث درس مطالعات اجتماعی و موضوعات ارائه شده در فرم پیوست ، می توانند شرکت نمایند .

اعضای تیم های مناظره ، الزاما باید از یک آموزشگاه ، از یک جنسیت و از نظر پایه تحصیلی ، همپایه باشند .

نکته مهم : موضوعات مناظره به صورت مشترک تمام پایه ها و با توجه به محتوای کتب درس مطالعات اجتماعی تدوین شده است و دانش آموزان موظف اند اعلام موضع (موافق / مخالف) خود را نسبت به تمام گزاره ها طبق فرم پیوست (۱-۹) اعلام نمایند .

(گروه بندی های دانش آموزان در همه مراحل اجرا الزاما به تفکیک جنسیتی و ترجیحا پایه ای و بر اساس اعلام نظر دانش آموزان (موافق / مخالف) در خصوص گزاره های ده گانه و با موضوعات مختلف انجام می پذیرد .)

۱-مرحله مدرسه ای :

کلیه دانش آموزان ، در سه پایه تحصیلی (هفتم ، هشتم ، نهم) بر اساس علاقه و توانمندی نسبت به مباحث درس مطالعات اجتماعی و موضوعات ارائه شده ، می توانند شرکت نمایند .

ارزیابی عملکرد گروه های مناظره کننده ، در چهار چوب اصول علمی و بر اساس ضوابط از پیش تعیین شده در فرم های شاخص ، داوری خواهند شد . واز هر آموزشگاه سه تیم دو نفره به تفکیک پایه تحصیلی (از هر پایه تحصیلی یک تیم دو نفره) فارغ از موافق یا مخالف بودن ، که بالاترین حد نصاب نمره را به دست آورده باشند به مرحله منطقه معرفی می گردند .

ضوابط اجرایی در مرحله مدرسه ای :

-ایجاد زمینه مشارکت نظامند دانش آموزان ، معلمان ، شوراهای مدرسه ، انجمن های علمی و پژوهشی در راستای اهداف برنامه درسی ملی مطالعات اجتماعی .

-تمرکز بر شیوه مناظره علمی در کلاس درس مطالعات اجتماعی و اختصاص نمرات تشویقی و مستمر ارزشیابی پیشرفت تحصیلی جهت دانش آموزان شرکت کننده .

-راهنمایی و تسهیلگری در خصوص گسترش و ساده سازی موضوعات و گزاره ها توسط دبیران راهنما

-هدایت دانش آموزان ، جهت تدوین رویدادنگاری بر مبنای ضوابط و ساختارهای علمی پژوهشی .

-صدور ابلاغ رسمی ، ارائه گواهی و تقدیر از دبیران راهنما ، داوران و عوامل اجرایی جشنواره مرحله مدرسه ای توسط

ادارات مناطق ونواحی .



-برگزاری کارگاه های آموزشی درون مدرسه ای تحت نظارت ناظر منطقه و صدور گواهی تدریس در کارگاه ها توسط ادارات مناطق و نواحی .

داوری مرحله مدرسه ای با نظارت مدیر مدرسه ، توسط دبیران تخصصی و مسلط به داوری و ارزیابی .

تقدیر از همه دانش آموزان شرکت کننده و گروه های برتر مرحله مدرسه ای ، طبق آیین نامه اجرایی مدارس توسط مدیران مدارس .

جدول ارسال مستندات تیم های منتخب مرحله مدرسه ای به مرحله منطقه ای
تکمیل فرم اکسل مشخصات منتخبان مرحله مدرسه ای
فرم تکمیل شده رویدادنگاری تیم های منتخب
فیلم کامل اجرای مناظره تیم های منتخب مرحله مدرسه ای (۲۰ دقیقه)

کلیه این مستندات به صورت فایل در تاریخ مقرر ، که توسط ناظر منطقه ای اطلاع رسانی خواهد شد ، به ادارات مناطق و نواحی تحویل داده شود .

۲- مرحله منطقه ای (ناحیه ای / شهرستانی) :

مرحله منطقه ای طبق ضوابط اختصاصی مرحله مدرسه ای ، پس از معرفی تیم های منتخب مدارس به سطح منطقه ، طبق جدول زمان بندی دستور العمل استانی ، توسط ناظران مناطق و نواحی و با هماهنگی ادارات انجام می گیرد.

نقش ناظران مناطق و نواحی در مرحله منطقه ای :

-دریافت مشخصات و مستندات منتخبان مدارس در تاریخ های مشخص شده

-دریافت فرم های اعلام نظر (موافق / مخالف) دانش آموزان در خصوص موضوعات ده گانه

-گروه بندی دانش آموزان بر اساس نظرات (موافق / مخالف) دانش آموزان و الزاما به تفکیک جنسیت و ترجیحا پایه ای

-اطلاع رسانی گروه بندی ها و موضوعات به دانش آموزان منتخب مدارس

-تدوین تقویم اجرایی برگزاری مناظره در سطح منطقه و اطلاع رسانی به مدارس .

-تعیین داوران متخصص و متبحر با هماهنگی کارشناسی متوسطه اول ادارات مناطق و نواحی .

-برگزاری مناظره علمی طبق ضوابط شیوه نامه و دستور العمل های دبیر خانه استانی

-اعلام نتایج مرحله منطقه ای به مدارس منتخب و پاسخ گویی به اعتراضات احتمالی مدارس .



- معرفی منتخبان منطقه ای به دبیر خانه استانی مطابق جدول سهمیه های زیر و برنامه زمان بندی شیوه نامه

استانی(تقسیم بندی نوع مدارس خاص ،عادی ودر شیوه نامه کلی استانی ذکر شده است .)

نوع مدارس در هر جنس	تعداد تیم های ارسالی در هر جنس
مدارس عادی	یک تیم
مدارس خاص	یک تیم
مدارس استثنایی	یک تیم

جدول مستندات تیم های منتخب مرحله منطقه ای جهت ارسال به دبیر خانه استانی

۱- تکمیل فرم اکسل تیم های منتخب مرحله منطقه ای
۲- فرم تکمیل شده رویدادنگاری تیم های منتخب
۴- فیلم کامل مناظره تیم های منتخب مرحله منطقه ای (۲۰ دقیقه)

تمامی این مستندات طبق جدول سهمیه بندی های تعیین شده ، به صورت فایل و در فرمتی که متعاقبا اطلاع رسانی خواهد شد به دبیرخانه استانی ارسال گردد .

۳-مرحله استانی : برگزاری مرحله استانی طبق سهمیه های تعیین شده دبیر خانه استانی و مطابق جدول زمان بندی دستور العمل استانی برگزار خواهد شد .

۴-مرحله کشوری : مرحله رویداد کشوری طبق تقویم اجرایی دبیر خانه کشوری اطلاع رسانی خواهد شد..

❖ دستورالعمل تدوین فرم رویدادنگاری و ذکر نکات مهم :

-اطلاعات و داده های محتوای مناظره ، به صورت مستند و از منابع علمی و معتبر صورت گیرد .

-جمع آوری مطالب علمی ، تدوین فرم رویدادنگاری و ارائه مناظره ، با همکاری هر دونفر اعضا انجام پذیرد

-فرم رویدادنگاری طبق نمون برگ پیوست ، توسط هریک از تیم های موافق و مخالف به طور جداگانه حداکثر در ۲

صفحه طبق ساختارهای علمی و پژوهشی تنظیم و تدوین گردد .



- فرم تکمیل شده رویدادننگاری ، پس از تایید صحت مطالب از سوی دبیر راهنما ، در جلسه برگزاری مناظره ، جهت رویت مراحل علمی کار و امتیاز دهی ، تحویل داوران گردد .

- در هنگام ارائه مناظره ، دانش آموزان می توانند به جهت ارائه مستندات از جداول ، نمودارها ، تصاویر استفاده نمایند و برگه یادداشت جهت نوشتن سرفصل ها و سوالات و ... همراه داشته باشند و لیکن روخوانی کامل و استفاده از هر نوع وسیله الکترونیکی (لب تاب و تلفن همراه و) و سایر نوشته های مکتوب مجاز نیست .

- شروع مناظره با تیم موافق است و رعایت زمان بندی مناظره (تیم موافق ۱۰ دقیقه - تیم مخالف ۱۰ دقیقه) ، طبق نمونه فرم نمایه برگزاری مناظره الزامی است .

- تسلط کامل بر محتوای مطالب ، رعایت انسجام و پیوستگی در بیان و سخنرانی ها از سطح علمی مناسب برخوردار باشد - انعطاف در تحلیل علل مسائل و پرهیز از تعصب و جانبداری نسبت به افراد ، گروه ها و عقاید مختلف و رعایت اخلاق و ادب در همه مراحل مناظره الزامی است .

- داوری مناظره ها توسط افراد متخصص و متبحر بر مبنای فرآیند اجرایی و فرم های ارزیابی صورت گیرد .

- داوری تیم های مناظره ، فارغ از هر گونه ذهنیتی انجام شود ، با بی طرفی کامل و بر اساس 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 داشتن قضاوت بهتر و منصفانه تر پیشنهاد می شود ، از آن ها برای یادداشت برداری استفاده نمایند .

- 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 .

- تعداد داوران محور مناظره علمی سه نفر است که در هر مرحله توسط ناظر محور مناظره و با هماهنگی ادارات انجام می گیرد و برای شروع هر مسابقه حضور هر سه داور محترم الزامی است .

- برای جلوگیری از هر گونه چالش 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 ، بنابر این برای امتیاز دادن بعد از هر مسابقه با داوران دیگر مشورت نشود (جز در مواقع ضرورت) تا استقلال رای 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 رای کلی به یک گفتمان 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 است ، بنابر این به توانایی تیم ها در استدلال و بیان آن توجه شود . (حق و باطل بودن مواضع) تاثیری بر داوری ها نداشته باشد .

-قبل از شروع مسابقه ، فرم چکیده که توسط تیم های شرکت کننده تکمیل شده است در اختیار داوران قرار می گیرد.

- پیشنهاد می شود برای آشنایی با اعضای تیم و اطلاع از خلاصه مواضع و استدلال ها و نیز منابع مورد استفاده آن را با دقت مطالعه بفرمایید .

جدول شماره ۲ - مصادیق محتوای تدریس و فعالیت های انجمن علمی - پژوهشی محور مناظره علمی	
فعالیت ها	
مناظره علمی مطالعات اجتماعی	- طرح مساله (موضوع مورد مناظره) تحقیق و پژوهش توسط اعضای گروه ، هم اندیشی در گروه و انتخاب گزاره های منطقی - طراحی اینفو گراف مربوط به گزاره ها ، مستندات و استدلال های مناظره توسط هر تیم برگزار کننده مناظره و نقد علمی توسط همه گروه های دانش آموزی
جدول شماره ۳ - مصادیق پیشنهادی تکالیف (گروهی / انفرادی) دانش آموزی محور	
مناظره علمی مطالعات اجتماعی	-عکس برداری از آثار طبیعی ، تاریخی ، مذهبی، مشاهیر و از نزدیک ترین منطقه به محل سکونت - 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 فرهنگ های محلی بومی) و تاریخی (اتفاقات تاریخی رخ داده در بستر این زیست بوم)







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

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

موضوعات مناظره علمی

نام گروه:		موضوع مورد توافق مناظره:	
استان:		نوع مدرسه : عادی ☐ اص ☐ دخترانه ☐ پسرانه ☐	
منطقه / ناحیه / شهرستان:			
نام و نام خانوادگی دبیر راهنما :			
نام و نام خانوادگی اعضای گروه موافق:			
نام و نام خانوادگی اعضای گروه مخالف:			
نام و نام خانوادگی رابط جشنواره :			
ردیف	موضوعات پیشنهادی مناظره علمی در مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای (مشترک تمام پایه‌ها)		موضع
	موافق	مخالف	
۱	فرهنگ مصرفی مردم ، عامل اصلی کمبود انرژی (آب ، برق و گاز) در جامعه است .		
۲	وجود مدارس خاص برای هدایت درست دانش آموزان مستعد ، ضروری است .		
۳	ایجاد محدودیت برای شبکه های اجتماعی (تلگرام ، واتساپ و اینستاگرام) توانسته است جلوی آسیب های اجتماعی و اخلاقی را بگیرد .		
۴	محتوای تاریخی کتب مطالعات اجتماعی روایتی درست و مطابق با واقعیت از تاریخ ایران در دوره قبل و بعد از اسلام تا دوران معاصر است .		
۵	تخریب محیط زیست در جامعه ما ناشی از مسائل فرهنگی است .		
۶	ظهور فضای مجازی عامل مهمی در کاهش میل به کتاب و کتابخوانی در جامعه است .		
۷	محتوای دروس کتب مطالعات اجتماعی متوسطه اول در پرورش مهارت های اخلاقی ، اجتماعی ، اقتصادی و زیست محیطی دانش آموزان موفق می باشد .		
۸	پیشرفت های علمی در زمینه هوش مصنوعی ، کمک قابل توجهی به حل بحران های اجتماعی و زیست محیطی می کند .		
۹	دانش آموزان باید اجازه یابند در مدرسه به جای لباس فرم ، لباس آزاد و در چارچوب عرف بپوشند .		
۱۰	افزایش مولید برای جامعه ، یک ضرورت است و سیاست گذاری های فعلی جمعیت ، موفقیت آمیز خواهد بود .		





به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

۱۰۰ امتیاز

معیارهای داوری محور مناظره

☐ گروه اول موافق ☐ گروه دوم مخالف						
نام و نام خانوادگی اعضای گروه (۱) پایه (۲) پایه						
استان:			نوع مدرسه: ☐ عادی ☐ خاص ☐ استثنایی ☐ دخترانه ☐ پسرانه			
منطقه / ناحیه / شهرستان:			نام مدرسه:			
تاریخ و ساعت ارزیابی:			محل برگزاری: زمان کل:			
موضوع مناظره: ☐ اجتماعی ☐ فرهنگی ☐ اقتصادی ☐ سیاسی ☐ زیست محیطی						
عنوان دقیق موضوع مناظره:						
مجموع امتیاز: تاریخ و امضا و نام داور:						
معیارهای داوری						
ردیف	امتیاز داور					توضیحات
	۵	۴	۳	۲	۱	
الف) رعایت اصول و اخلاقی						
۱						۱. رعایت اخلاقی مناظره (احترام به آراء، نظرات مخالف و گوش دادن به استدلال‌های طرف مقابل)
۲						۲. حمایت و پشتیبانی اعضای گروه از یکدیگر
۳						۳. حفظ حرمت اشخاص، وزانت و متانت ادبی
۴						۴. دوری از تعصب بیجا و القاء نظرات و عقاید
ب) توجه و رعایت فرآیندهای علمی، منطقی و مستدل از طرح مسأله تا نتیجه گیری (ضریب)						
۱						۱. انتخاب سبک مناسب مناظره و اجتناب از تعدد و پراکندگی مباحث 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)
۳						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
۲						۲. برقراری ارتباط صحیح (ارتباط چشمی، زبان بدن، آغاز و پایان مناسب)
۳						۳. جمع بندی مطالب
د) احاطه و اشراف نسبت به موضوع مورد بحث، مسأله شناسی و ارائه راه حل						
۱						۱. شناخت مسأله و بیان مسأله
۲						۲. جامعیت، ژرف‌اندیشی و انتطاف در تحلیل علل مسائل
۳						۳. پاسخ گویی به سوالات گروه مقابل به صورت منطقی
۴						۴. ارائه راه‌حل‌های مشخص و دقیق و اجرایی کاربست راه‌حل‌ها (نقش آفرینی)
ه) نتیجه‌گیری سخنرانی‌ها						
۱						۱. برخورداری سخنرانی‌ها از پختگی، وزانت علمی، آگاهی بخشی و قابل استفاده بودن مطالب برای مخاطبان
۲						۲. نوآوری در مفاهیم و توجه به بیانیه گام دوم (عملیاتی)
۳						۳. ارائه راهکار نسبی حل مسأله
۴						۴. شناخت و بیان تجربه‌های موفق و جدید، جمع‌بندی و رویکرد تطبیقی به موضوع یا توجه به تجارب جدید

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



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
صورتجلسه

مشخصات گروه‌های دانش‌آموزی

عنوان دقیق گزاره:

رویداد علمی: مناظره علمی

محل برگزاری:

تاریخ: ساعت شروع: ساعت خاتمه:

نام مدرسه: نوع مدرسه: نام مدرسه: نوع مدرسه:

نام دبیر راهنما: نام دبیر راهنما:

اعضای گروه موافق: پایه تحصیلی: اعضای گروه مخالف: پایه تحصیلی:

(۱) (۲) (۱) (۲)

فرم اعلام رأی نهایی

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

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

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ثبت نام گروه ها

شناسه گروه در سامانه سیدا/ شبکه شاد:		نام مدرسه:	نوع مدرسه:
موضوع دقیق مناظره:			
مشخصات گروه 1 موافق			
نام و نام خانوادگی:		پایه تحصیلی:	
کلاس:		نام دبیر راهنما:	
تلفن مستقیم:		تلفن همراه:	
پست الکترونیک:			
مشخصات گروه 2 مخالف			
نام و نام خانوادگی:		پایه تحصیلی:	
کلاس:		نام دبیر راهنما:	
تلفن مستقیم:		تلفن همراه:	
پست الکترونیک:			

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





نمونه برگ شماره ۹-۵- دفتر کارناما محور مناظره

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
دفتر کارناما

فرم چکیده رویدادنگاری	
موضوع و عنوان دقیق مناظره :	
استان : منطقه / ناحیه / شهرستان :	
گروه : موافق ☐ گروه : مخالف ☐ نوع مدرسه : عادی ☐ خاص ☐ استثنایی ☐ نام مدرسه :	نوع مدرسه : عادی ☐ خاص ☐ استثنایی ☐ نام مدرسه :
نام و نام خانوادگی :	نام و نام خانوادگی :
۱- ۲- پایه تحصیلی :	۱- ۲- پایه تحصیلی :
چکیده:	
منابع :	
نام و نام خانوادگی دبیر راهنما :	امضا :





یازدهمین دوره جشنواره

نوجوان خوارزمی

محور

«ریاضی»



ریاضیات ریشه در قوه تعقل انسانی و نقشی موثر در درک قانون مندی دارد و کاربردهای آن بخشی از زندگی روزانه و در جهت حل مشکلات زندگی در حوزه‌های مختلف به شمار می‌آید. نگرستن به محیط پیرامونی از منظر ریاضیات، موجب درک تدریجی مراتبی از قانونمندی‌های طبیعت و کشف نظام مندی‌های حاکم بر هستی است و به آشکار شدن بخشی از واقعیت، کشف الگوها و روابط جدید، اصلاح ایده‌های پیشین و گسترش مرزهای دانش ریاضی می‌انجامد. از همچنین ریاضیات می‌تواند؛ فرصت‌های مناسبی را برای پرورش تفکر و توسعه مهارت‌های استدلالی فراهم آورد و بدین ترتیب افراد را برای مواجه مناسب و موثر با مسائل انتزاعی و مقتضیات زندگی روزمره آماده سازد. 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، اندازه‌گیری و استفاده از ابزار، فناوری در ریاضیات و کاربردهای آن و...) است.

در این محور، دانش آموزان 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 لیده‌پردازی در ارتباط با زیرمحورهای ریاضی به فعالیت می‌پردازند.

■ مرحله مدرسه‌ای

- طراحی و تولید اثر به صورت انفرادی و یا گروهی (گروه‌های دو نفره) از زیر محورهای نمون برگ ۱۰-۲
- ارائه آثار و تولیدات در کلاس و تکمیل و اصلاح اثر با توجه به راهنمایی معلم ریاضی و دانش آموزان با توجه به گام‌های ذیل
- ثبت‌نام و بارگذاری فایل مستندات (Word و PDF)، شناسنامه اثر و دفتر کارنما) در یک فایل فشرده به صورت فایل ZIP

یا RAR در پنجره واحد خدمات الکترونیک آموزش و پرورش به نشانی <https://my.medu.ir>

گام ۱: تولید و ارائه اثر

طراحی و تولید اثر به صورت انفرادی و یا گروهی (گروه‌های دو نفره)

ارائه آثار و تولیدات در کلاس و تکمیل و اصلاح اثر با توجه به راهنمایی معلم ریاضی و دانش آموزان



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

گام ۲: دفاع از اثر

- کلیه آثار دانش آموزان در هر سه زیرمحور ریاضی، توسط دبیر ذی‌ربط بررسی و پس از تکمیل فرم داوری، از هر زیر محور بدون در نظر گرفتن پایه یک اثر (در مجموع حداکثر ۳ اثر؛ زیر محور ریاضی و فناوری اطلاعات یک اثر، زیر محور پژوهش در ریاضی یک اثر، زیر محور تولیدات ریاضی پایه یک اثر) به مرحله منطقه‌ای معرفی می شود.

- چنانچه دانش آموزان موضوع خود را مطابق جدول شماره ۱۰-۱۱ انتخاب نمایند از امتیاز ویژه برخوردار خواهد بود.
- توجه شود تغییر و زیاد کردن سهمیه هر زیر محور در هیچ یک از مراحل جشنواره امکان پذیر نمی باشد.
- شرکت کننده باید شناسنامه اثر را در تمام زیر محورهای ریاضی با دقت تکمیل و ارائه نماید.
- در جدول ۱۰-۲ در صورت نیاز به کدنویسی در زیر محور اول، ارائه محتوای کدنویسی الزامی است

■ مرحله منطقه/ناحیه/ شهرستان

در این مرحله آثار برگزیده مدارس توسط تیم داوری منتخب در هر منطقه/ ناحیه/ شهرستان طبق فرم های داوری هر زیر محور ارزیابی می شوند و پس از ارزیابی آثار دانش آموزان توسط تیم داوری منطقه، کلیه آثار منتخب منطقه به تفکیک زیر محور و جنسیت و نوع مدرسه (عادی و خاص) فقط بر روی یک CD یا DVD و یا یک حافظه فلش، به دبیرخانه جشنواره مستقر در اداره کل آموزش و پرورش استان ارسال می گردد.

*زمان ارسال آثار به دبیرخانه استانی تا **پایان اسفند ۱۴۰۳** تعیین شده است، لذا سعی شود تا قبل از این تاریخ نفرت برتر هر منطقه/ شهرستان مشخص شده و زمان برای بر طرف کردن ایرادات احتمالی آثار وجو داشته باشد.

منتخبان مرحله منطقه ای می توانند **حداکثر تا دو هفته** پس از اعلام نتایج این مرحله ، نقاط ضعف بیان شده توسط داوران، اثر خود را اصلاح و برای مرحله بعد آن را بروز رسانی کنند.

تعداد منتخبان این مرحله یک اثر از هر زیر محور به تفکیک جنسیت و نوع مدرسه (عادی و خاص) از هر منطقه می باشد.

(مناطق دارای مدارس خاص حداکثر ۱۲ اثر و مناطقی که فقط مدرسه عادی دارند، حداکثر ۶ اثر به دبیرخانه استانی معرفی

خواهند کرد)



■ مرحله استانی

در این مرحله آثار دانش آموزان به صورت غیر حضوری بررسی و آثار منتخب به مرحله حضوری دعوت خواهند شد.

دانش آموزانی که اثر آنها منتخب شده است، در تاریخ تعیین شده که متعاقباً اعلام خواهد شد، در یک جلسه ۱۵ دقیقه ای ضمن ارائه و دفاع از اثر، به سؤالات داوران پاسخ می دهند.

در مرحله استانی از هر زیر محور یک اثر به تفکیک نوع مدرسه به عنوان اثر برگزیده انتخاب خواهد شد.

■ مرحله کشوری

شیوه نامه مرحله کشوری متعاقباً توسط دبیرخانه کشوری ارسال می گردد.

نکات مهم:

- انتخاب اندازه و ابعاد تصاویر، دلخواه و آزاد است.
- ساخت ابزار آموزشی (ابزار ساخته شده و ابزاری که برای ساختن آن بکار رفته است) و نمایش آن در مرحله مدرسه به همراه فیلم تولیدی از مراحل ساخت و کاربرد ابزار، ارائه و تحویل آن الزامی است.
- درج نام مربی، دانش آموزان، آموزشگاه و اشاره به ناحیه، منطقه و شهرستان در فیلم نیز سبب حذف آن از داوری خواهد شد.

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

شد.

- اعضای گروه های دانش آموزی در تمام مراحل جشنواره الزاماً باید از یک مدرسه و یک پایه باشند.
- امکان جابجایی دانش آموزان در هیچ مرحله ای وجود ندارد.
- در مدارس مختلط تیم دانش آموزی باید از یک جنسیت باشد.



نمون برگ شماره ۱۰۲- 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. استفاده از ابزار ها و زبان های بروز برنامه نویسی و تولید محتوا و همچنین حجم بهینه نرم افزار یا بازی تولیدی امتیاز ویژه دارد.
۲	پژوهش در ریاضی	انیمیشن، موشن گرافی، فیلم، مستند، استاپ موشن، اینفوگراف	زمینه های پژوهش: - مفاهیم پرچالش کتاب های ریاضی دوره اول متوسطه - تاریخ ریاضی - زندگی نامه ریاضی دانان ایران و جهان - کاربرد ریاضی - حل مسائل ریاضی به روش های جدید و خلاقانه نکته: مدت زمان ساخت اثر به جز اینفوگراف حداکثر ۵ دقیقه است. حجم آثار حداکثر ۳۰۰ مگابایت تعیین شده است. (در مورد 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.

- انتخاب دانش آموزان در هر مرحله براساس «فرم داوری، مستندات اثر، اجرا و دفاعیه» است.



نمون برگ شماره ۱۰-۳- شناسنامه اثر محور ریاضی



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
شناسنامه اثر محور ریاضی

زیر محور: ریاضی و فناوری اطلاعات ☐ پژوهش در ریاضی ☐ تولیدات ریاضی پایه ☐		نوع مدرسه : عادی ☐ خاص ☐
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	محل درج QR انحصاری



نمون برگ شماره ۱۰۴-۴ 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			

توضیحات

.....

.....

.....

.....

.....

.....



نمونه برگ شماره ۱۰-۵- ارزیابی زیر محور ریاضی و فناوری اطلاعات



۱-۰۰ امتیاز

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
ارزیابی زیر محور ریاضی و فناوری اطلاعات

نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان: ۱-۲	نام مدرسه: ۲-۲
کد ملی دانش‌آموزان: ۱-۱	تلفن مدرسه: ۲-۲
استان:	نام منطقه / ناحیه / شهرستان:
منطقه / ناحیه / شهرستان:	تاریخ و ساعت ارزیابی:
عادی ☐ خاص ☐	سخت‌ترانه ☐ پسرانه ☐
زمان کل:	

ردیف	ملاک های ارزیابی	۰	۱	۲	۳	۴	۵	ضرب	جمع
۱	تبیین و توضیح فرایند طراحی و تولید اثر در دفتر کارنما (در صورت کد نویسی، ارائه محتوای کد نویسی در این قسمت ضروری است).							۱	
۲	داشتن دفتر کارنما و شناسنامه اثر و مطابقت کارکرد اثر یا توضیحات مندرج در شناسنامه اثر							۱	
۳	مطابقت یا مفاهیم کتاب درسی ریاضی در پایه تحصیلی دانش آموز							۱	
۴	داشتن خلاقیت و نوآوری در ایده و اجرا (در جزییات غیر تکراری، تسهیل در یاددهی و یادگیری، تعمیق در یاددهی و یادگیری، بهره مندی از ساحت های آموزشی)							۲	
۵	داشتن صحت و دقت علمی (در تصاویر / توضیحات/ شکل ها و ...)							۱	
۶	انتخاب مفاهیم و تولید آثار یا توجه به مفاهیم پرچالش و مطرح شده در شیوه نامه							۱	
۷	میزان اثربخشی مثبت در تغییر یاور های ریاضی							۱	
۸	در توسعه کاربردهای مفاهیم ریاضی اثربخش باشد.							۱	
۹	شیوه ارائه و میزان تسلط بر محتوا، مفاهیم و پاسخ صحیح به داوران (در مرحله حضوری) در مرحله غیر حضوری این امتیاز به همه گروه ها داده شود.							۱	
۱۰	قابلیت تجاری سازی در داخل و خارج کشور							۱	
۱۱	تناسب محتوای اثر یا نیازهای روز جامعه، برنامه درسی، اهداف آموزشی، دوره تحصیلی و فرهنگ ایرانی و اسلامی							۱	
۱۲	تعاملی بودن (آموزش یا یکارگیری یا تولید) و پویا بودن اثر							۱	
۱۳	عدم وابستگی به پلتفرم خاص و قابلیت نمایش صحیح در همه پلتفرم ها و سیستم عامل ها							۲	
۱۴	تدوین راهنمای استفاده و کاربرد اثر متناسب با آن							۱	
۱۵	کاربری آسان و تسهیل در بهره مندی از اجزای اثر							۲	
۱۶	بهره مندی از بستر فناوری های نوین آموزشی یا رویکرد زیر محور فناوری اطلاعات در ریاضی							۲	

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



نمونه برگ شماره ۱۰-۶ ارزیابی زیر محور پژوهش در ریاضی



۱۰۰ امتیاز

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
ارزیابی زیر محور پژوهش در ریاضی

نام و نام خانوادگی دانش آموزان: ۱-		۲-	
کد ملی دانش آموزان: ۱-		۲-	
استان:		نام مدرسه:	
منطقه / ناحیه / شهرستان:		تلفن مدرسه:	
تاریخ و ساعت ارزیابی:		زمان کل:	

ردیف	ملاک های ارزیابی	۰	۱	۲	۳	۴	۵	ضرب	جمع
۱	تبیین و توضیح فرایند طراحی و تولید اثر در دفتر کارنما							۱	
۲	داشتن دفتر کارنما و شناسنامه اثر و مطابقت کارکرد اثر یا توضیحات مندرج در شناسنامه اثر							۱	
۳	مطابقت یا مفاهیم کتاب درسی ریاضی در پایه تحصیلی دانش آموز							۱	
۴	داشتن خلاقیت و نوآوری در ایده و اجرا (در جزئیات غیر تکراری، تسهیل در یاددهی و یادگیری، تعمیق در یاددهی و یادگیری، بهره مندی از ساحت های آموزشی)							۲	
۵	داشتن صحت و دقت علمی (در تصاویر / توضیحات / شکل ها و ...)							۱	
۶	انتخاب مفاهیم و تولید آثار یا توجه به مفاهیم پرچالش و مطرح شده در شیوه نامه							۱	
۷	میزان اثر بخشی مثبت در تغییر یاور های ریاضی							۱	
۸	در توسعه کاربردهای مفاهیم ریاضی اثربخش باشد.							۱	
۹	شیوه ارائه و میزان تسلط بر محتوا، مفاهیم و پاسخ صحیح به داوران (در مرحله حضوری) در مرحله غیر حضوری این امتیاز به همه گروه ها داده شود.							۱	
۱۰	قابلیت تجاری سازی در داخل و خارج کشور							۱	
۱۱	تناسب محتوای اثر یا نیازهای روز جامعه، برنامه درسی، اهداف آموزشی، دوره تحصیلی و فرهنگ ایرانی و اسلامی							۱	
۱۲	تعاملی بودن (آموزش یا یکارگیری یا تولید) و پویا بودن اثر							۱	
۱۳	استفاده از منابع به روز و درج منابع مورد استفاده در انتهای اثر (در ارتباط یا اینفوگراف در شناسنامه اثر و دفتر کارنما آورده شود)							۲	
۱۴	برای جلب توجه مخاطب از نمادها و روش های مناسب استفاده شده و از موارد غیر ضروری مانند موسیقی زمینه و ... اجتناب شده است.							۱	
۱۵	سناریوی فرایند مدار (بتواند کاربرد یا زیبایی هایی از ریاضیات، حل جدید یک مسئله، پرداختن به مفاهیم ریاضی، زندگی نامه ریاضی دانان، تاریخ ریاضی را به صورت خلاق و نوین نمایش بگذارد)							۲	
۱۶	حجم کم (حداکثر ۳۰۰ مگابایت) در زیر محور پژوهش در ریاضی (حجم در مورد هر عکس و تصویر حداکثر ۱۰۰ مگابایت)، زمان کوتاه (حداکثر ۵ دقیقه) فرمت: آزاد							۱	
۱۷	کیفیت مناسب صدا و تصاویر (صدای بدون نویز، تصویر به طور نسبی مناسب و ساین تصویر آزاد و هر گونه برش مقطعی از پویاتمایی های موجود و بهره گیری از آن ها به مفهوم تکراری بودن محتوا است)							۱	

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

نمونه برگ شماره ۷-۱۰ ارزیابی زیر محور تولیدات ریاضی پایه



۱۰۰ امتیاز

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
ارزیابی زیر محور تولیدات ریاضی پایه

نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان: ۱-۷		نام مدرسه: ۲-۲		کد ملی دانش‌آموزان: ۱-۷	
استان:		نام مدرسه:		عادی ☐ خاص ☐	
منطقه/ناحیه/شهرستان:		تلفن مدرسه:		سخترانه ☐ پسرانه ☐	
تاریخ و ساعت ارزیابی:		زمان کل:			
ردیف	ملاک های ارزیابی				
۱	۰	۱	۲	۳	۴
۲	۵	۴	۳	۲	۱
۳	ضرب	جمع			
۱	تبیین و توضیح فرایند طراحی و تولید اثر در دفتر کارتما				
۲	داشتن دفتر کارتما و شناسنامه اثر و مطابقت کارکرد اثر یا توضیحات مندرج در شناسنامه اثر				
۳	مطابقت یا مفاهیم کتاب درسی ریاضی در پایه تحصیلی دانش آموز				
۴	داشتن خلاقیت و نوآوری در ایده و اجرا (در جزئیات غیر تکراری، تسهیل در یاددهی و یادگیری، تعمیق در یاددهی و یادگیری، بهره مندی از ساحت های آموزشی)				
۵	داشتن صحت و دقت علمی (در تصاویر / توضیحات/ شکل ها و ...)				
۶	انتخاب مفاهیم و تولید آثار یا توجه به مفاهیم پرچالش و مطرح شده در شیوه نامه				
۷	میزان اثربخشی مثبت در تغییر یاور های ریاضی				
۸	در توسعه کاربردهای مفاهیم ریاضی اثربخش باشد.				
۹	شیوه ارائه و میزان تسلط بر محتوا، مفاهیم و پاسخ صحیح به داوران (در مرحله حضوری) در مرحله غیر حضوری این امتیاز به همه گروه ها داده شود.				
۱۰	قابلیت تجاری سازی در داخل و خارج کشور				
۱۱	تناسب محتوای اثر با نیازهای روز جامعه، برنامه درسی، اهداف آموزشی، دوره تحصیلی و فرهنگ ایرانی و اسلامی				
۱۲	تعاملی بودن (آموزش یا یکارگیری یا تولید) و پویا بودن اثر				
۱۳	الف) دست سازه به درک بهتر مفهوم کمک کند، به استفاده از مواد بازیافتی، کاهش هزینه ها و حفظ محیط زیست توجه شود. ب) در بخش طنز محتوای ریاضی (فیلم/تصویر و...) یا بهره گیری از بدقیمی های ریاضی، سوالات پر تکرار، تکات طنز آلود ریاضی و مفاهیم پر چالش ریاضی، اقدام به تولید محتوا نموده که در اثربخشی یاددهی و یادگیری آن مفهوم تأثیر گذار باشد. 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. د) رسم ها: دارای خلاقیت و دقت لازم باشند و در صورت نیاز به توضیح علمی در دفتر کارتما تشریح گردد ه) در ارتباط با تولیدات آزاد به میزان خلاقیت و توبودن ایده توجه شود. و) بازی های تولید شده (فیزیکی/رومیزی و...) همراه راهنمای استفاده، دارای جذابیت و مهارتهای عملکردی و حل مسئله دانش آموزان را در مفاهیم ریاضی تقویت کنند.				
۱۴	برای جلب توجه مخاطب از امان ها و روش های مناسب استفاده شده و از موارد غیر ضروری اجتناب شده است.				
۱۵	کیفیت مناسب صدا (فایل های صوتی)، تصاویر، بسته بندی مناسب (بازی و دست سازه)				
جمع کل امتیاز از ۱۰۰					
به عدد:					
به حروف:					
نام و نام خانوادگی داوران: ۱-۷					
۲-۲					
۳-۳					
نام و نام خانوادگی ناظر هتی دبیرخانه (منطقه/استان/کشور):					
نام و نام خانوادگی ناظر هتی ستاد (منطقه/استان/کشور):					



یازدهمین دوره جشنواره

نوجوان خوارزمی

محور

«فعالیت های

آزمایشگاهی»



این محور به منظور « اثربخشی فعالیتهای آزمایشگاهی و تقویت مهارت های فرایندی » درس علوم تجربی با هدایت و راهبری دبیر مربوطه طراحی شده است. با توجه به اهداف حوزه یادگیری علوم تجربی و اتخاذ رویکر « یادگیری های اکتشافی و مهارت محور » در دهمین دوره جشنواره، دانش آموزان هر سه پایه، مطابق گام های زیر به صورت « حضوری و عملی » به فعالیت می پردازند.

مرحله مدرسه ای:

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

ارائه موضوع آزمایش به دانش آموزان، مرتبط با سرفصل های کتاب علوم تجربی پایه مربوطه
نکته: در تمام مراحل مدرسه ای، منطقه ای / ناحیه ای / شهرستانی و استانی، گروه های شرکت کننده « فقط مطابق سرفصل ها 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 مهارت های فرایندی » نظیر: مشاهده، پیش بینی، استنباط، فرضیه، تعیین متغیرها، طراحی و اجرای آزمایش، نتیجه گیری 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 مربوط

مرحله منطقه ای / ناحیه ای / 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، مهارت های فرایندی مانند: مشاهدات، پیش بینی، فرضیه، تعیین متغیرها و نتایج آزمایش و...

گام ۲: ارائه پژوهش و بازی های رایانه ای (۱۰ دقیقه)

ارائه و دفاع از آثار تهیه شده مرتبط با پایه مربوطه (پژوهش و بازی رایانه ای) گروه های دانش آموزی و نقد و بررسی آن
توسط همسالان و داوران به صورت حضوری

منتخبان مرحله منطقه ای و مرحله استانی هر پایه قبل از برگزاری هر مرحله اقدام به تهیه و انجام فعالیت مهارتی مشخص شده با ضوابط تعیین شده نموده و اثر خود را طبق زمان تعیین شده و مطابق ضوابط به دبیرخانه منطقه ای و

استانی ارسال نمایند.



پایه هفتم: انجام تحقیق و پژوهش با موضوعات: انرژی های تجدیدپذیر - فرونشست زمین - انرژی هسته ای

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 ۴ تا ۵ صفحه است.

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

نکته : در تمام مراحل و گام های این محور رعایت موارد زیر ضروری است:

۱. هرگونه تغییر در نحوه اجرا و برگزاری جشنواره، باید با اخذ مجوز از دفتر آموزش دوره اول متوسطه صورت پذیرد.
۲. حضور یک نفر از مسئولان مدرسه یا منطقه به عنوان همراه در زمان و محل اجرای جشنواره الزامی است.
۳. وجود جعبه کمک های اولیه، کپسول اطفای حریق و در محل اجرای جشنواره ضروری است.
۴. نظارت و ارزیابی دقیق داوران از فرآیند اجرای فعالیت ها، 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 دانش آموزان به عمل آید.





۱۰۰ امتیاز

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

تلفن دانش آموزان: ۱- ۲-	نام و نام خانوادگی دانش آموزان: ۱- ۲-
تلفن مدرسه: نام مدرسه: عادی ☐ خاص ☐ دخترانه ☐ پسرانه ☐	استان: منطقه / ناحیه / شهرستان:
ساعت: تاریخ: زمان اجرا: ...	پایه تحصیلی: نام دبیر راهنما:

ردیف	معیارهای سنجش (دانش، مهارت، تگرش)	سقف امتیاز	امتیاز کسب شده	توضیحات
۱	ارائه طرح واره آزمایش (ایتفواکرافیک، نقشه مفهومی و ...)	۵		
۲	انتخاب درست ابزار و مواد، یا تأکید بر سادگی و توجه به روش صحیح کار یا 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 مواظبت 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	تواضع 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

شماره گروه:	نام و نام خانوادگی دانش آموزان: ۱- ۲- ۳-
استان:	تلفن دانش آموزان: ۱- ۲-
منطقه / ناحیه / شهرستان:	نام مدرسه: 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	بهره گیری 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 یافته ها همراه با ارائه تصاویر و بحث پیرامون نتایج پژوهش	۱۰		
۴	روان و قابل فهم بودن متن پژوهش و برخورداری از حجم کلامی 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:				



محور

«زبان انگلیسی»



یازدهمین دوره جشنواره

نوجوان خوارزمی



- در مرحله مدرسه دانش آموزان با نظارت مربی(ها) به رقابت می پردازند و در صورت حضور گسترده دانش آموزان در این مرحله باید داوری بین دانش آموزان در داخل آموزشگاه براساس فرم داوری و شاخص های پیوست آن، برگزار گردد و تیم برتر به منطقه معرفی گردد. در مرحله مدرسه دانش آموزان پایه هفتم و هشتم و نهم می توانند شرکت نمایند. مدیران مدارس به اختیاری می توانند حداقل یک تیم و حداکثر سه تیم (از هر پایه فقط یک تیم برتر) را به دبیرخانه منطقه خود ارسال نمایند.

(امکان ارسال دو اثر از یک پایه تحصیلی وجود ندارد)

- داوری مرحله منطقه در پایه هفتم و هشتم غیر حضوری و در پایه نهم حضوری می باشد. ناظران محترم می توانند در صورت کسب ۷۰ درصد امتیاز داوری از مدارس عادی یک تیم برتر پسر یا دختر و از مدارس خاص یک تیم برتر پسر یا دختر از هر پایه تحصیلی به دبیرخانه استان جهت داوری مرحله انتخابی استانی ارسال نمایند. در صورت نبودن مدرسه خاص دختر یا پسر امکان اضافه کردن یا جایگزین کردن سهمیه وجود ندارد.

سهمیه ارسالی به استان	پایه هفتم	پایه هشتم	پایه نهم	سهمیه نهایی ارسالی به استان حداکثر
مدرسه عادی	پسر یا دختر ۱ تیم	پسر یا دختر ۱ تیم	پسر یا دختر ۱ تیم	۶ تیم برتر
مدرسه خاص	پسر یا دختر ۱ تیم	پسر یا دختر ۱ تیم	پسر یا دختر ۱ تیم	

مخاطبین

کلیه دانش آموزان پایه نهم و هشتم و هفتم می توانند در قالب گروه های دو نفره، با خلاقیت و نوآوری و با استفاده از دایره لغات و سرفصل های کامل کتاب های درسی در مرحله آموزشگاه و منطقه شرکت نمایند. در پایه هفتم حداکثر ۷ موضوع کتاب درسی، در پایه هشتم از مجموع کتاب درسی هفتم و هشتم حداکثر ۷ موضوع کتاب درسی، در پایه نهم از مجموع کتاب درسی هفتم و هشتم و نهم حداکثر ۸ موضوع درسی در اجرای ایفای نقش. باید استفاده گردد.

فرایند اجرای **ایفای نقش Role Play** مرحله منطقه ای:

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

واقعی» مطابق مراحل زیر اجرا می شود:



در پایه هفتم:

- زمان اجرا **ایفای نقش** حداکثر ۳ دقیقه خواهد بود. سر فصلهای کامل کتاب هفتم حداکثر ۷ موضوع از کتاب درسی در نظر گرفته شود.

- انتخاب سناریو بر عهده دانش آموز و مربی خواهد بود.

در پایه هشتم:

- زمان اجرا **ایفای نقش** حداکثر ۵ دقیقه خواهد بود سر فصلهای کامل کتاب هفتم و هشتم حداکثر ۷ موضوع از کتابهای درسی در نظر گرفته شود.

- ۷ سناریوی استانی در اختیار مدارس منطقه خود قرار خواهد گرفت یکی به اختیار انتخاب، تمرین و اجرا گردد.

تذکر: داوری در پایه هفتم و هشتم غیر حضوری می باشد و مدارس باید فیلم آثار را به منطقه برای داوری ارسال نمایند.

در پایه نهم:

- زمان اجرا **ایفای نقش** حداکثر ۷ دقیقه خواهد بود و سر فصلهای کامل کتاب هفتم، هشتم و نهم حداکثر ۸ موضوع از کتابهای درسی خواهد بود.

- از طرف دبیرخانه استان ۲۰ ستاریو تهیه و در اختیار مدارس منطقه قرار خواهد داد و در روز اجرای داوری حضوری به قید قرعه تیم دو نفره یکی را در مدت حداکثر ۷ دقیقه اجرا خواهد نمود. (داوری پایه نهم حضوری خواهد بود)

- برای پایه نهم «مشورت و تمرین» قبل از اجرای حضوری با هم گروهی خود (۱۰ دقیقه) می باشد

مرحله غیر حضوری انتخابی استانی آثار برتر (داخل استان خراسان رضوی - بومی مدرسه و منطقه ای)

در این مرحله آثار برتر ایفای نقش (گام اول) کل استان، براساس فیلم های دریافتی مرحله منطقه داوری خواهند شد. نتایج

داوری براساس جنسیت و پایه تحصیلی اعلام خواهد شد و آثار برتر (رتبه اول) از قطب های چهارگانه براساس جنسیت و

پایه تحصیلی به مرحله حضوری انتخابی کشوری راه خواهند یافت.

فرایند اجرای مرحله استانی: (داخل استان خراسان رضوی - بومی منطقه ای)

در مرحله استانی بصورت حضوری کلیه دانش آموزان برتر در تیم های دونفره به رقابت می پردازند و یک تیم برتر از پایه

هفتم یا هشتم یا نهم به مرحله کشوری راه خواهد یافت.

در مرحله استانی اجرای داوری برای هر سه پایه تحصیلی حضوری و بدون در نظر گرفتن پایه تحصیلی خواهد بود و اجرای

رقابت در دو بخش ایفای نقش و آزمون شنیداری می باشد.



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 دانش آموزان و همچنین توجه به سنجش عملکردی آنان در شرایط واقعی» می باشد و دانش آموزان روند اصولی یک نمایش را با روایی منطقی و قابل فهم براساس فرم داوری و معیارهای شاخص پیوست اجرا نمایند.

ایفای نقش در این مرحله مطابق مراحل زیر اجرا می شود:

-انتخاب موضوع توسط گروه دانش آموزی 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 این که 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 دانش آموزی به قید قرعه

-«مشورت و تمرین» با همگروهی خود (۲ دقیقه)

-ایفای نقش گروهی متناسب با موضوع انتخابی (۵ دقیقه)

نحوه ارسال آثار به دبیرخانه:

پس از اجرای داوری مرحله منطقه، فیلم آثار برتر مرحله منطقه که حداکثر شش تیم می باشد بر روی یک لوح فشرده به تفکیک در شش پوشه (folder) جداگانه جهت داوری به دبیرخانه استانی ارسال گردد.

تذکر: فایل هر فیلم فقط با فرمت **Mp4** یا **WMV** با حجم کمتر از ۶۰ مگابایت باید باشد. هم فایل فیلم و هم پوشه باید

نامگذاری گردد. (RENAME) نامگذاری شامل: (۱) ناحیه / منطقه / شهرستان (۲) نام مدرسه (۳) عادی یا خاص / استثنایی (۴)

پایه تحصیلی می باشد.

مراحل برگزاری داوری



داوری (آموزشگاه، منطقه، استان و کشور) بر اساس نمون برگ‌های داوری و شاخص‌های آنها که پیوست در بخش ضmann می باشد، صورت می پذیرد.

- داوران نباید هدایت هیچ گروهی را به عنوان دبیر راهنما(مربی) عهده دار شوند.

- توصیه می گردد تیم داوری در تمام مراحل سه نفره باشند. از آنجا که ناظران در فرایند داوری دخالتی ندارند اگر مربی تیم آموزشگاه خود را داشته باشند بلامانع می باشد. اما توصیه می گردد برای جلوگیری از هر گونه شائبه از این امر پرهیز نمایند. توصیه می گردد به صورت موردی نه ناظران و نه داوران به مدارس برای راهنمایی و مشاوره مراجعه نمایند تا جلوی هر گونه شائبه گرفته شده و در صورتیکه مورد و شکایتی پیش آید باید خود پاسخگو باشند.

تذکرات مهم:

- امکان ارائه پاورپوینت وجود ندارد.

- طراحی محیط نمایش و دکور دارای امتیاز نمی باشد.

- در صورتیکه فیلم نمایش تدوین و میکس گردد از دور رقابت خارج خواهد شد.

- درج نام مربی، دانش آموزان، آموزشگاه و اشاره به ناحیه، منطقه و شهرستان در فیلم نیز سبب حذف آن از داوری خواهد شد.

- روخوانی از روی متن تخلف بوده و اثر داوری نخواهد شد.

- امکان جابجایی دانش آموزان در هیچ مرحله ای وجود ندارد.

- هر دو دانش آموز استان باید از یک آموزشگاه باشند.

- در مدارس مختلف تیم دانش آموزی باید از یک جنسیت باشد.

- گام اول حتما باید بر اساس سناریوهای پیوست اجرا گردد(پایه هشتم و نهم) و به سهولت قابل تشخیص باشد. در

صورتیکه سناریو اجرایی درپایه نهم . هشتم خارج از سناریوهای پیشنهادی باشد از داوری کنار گذاشته خواهد شد.

- ناظران محترم تیم ها را بصورت کدگذاری شده در مقابل داوران حاضر نمایند و دقت شود دانش آموزان نام خود و مدرسه را به داوران معرفی نمایند.

- دبیران و ناظران می توانند از ملاک های ارزیابی مهارت گفتاری که پیوست می باشد در ارزیابی های

کلاسی خود استفاده نمایند.





نمونه برگ داوری ایفای نقش محور زبان انگلیسی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گام اول: ایفای نقش (Role Play) (منطقه) ۱۴۰۳-۱۴۰۴

شماره سناریو انتخاب شده:	نام خانوادگی / ناحیه / شهرستان:	شماره یا کد گروه:
تاریخ:	ساعت شروع تمرین:	استاد:

ردیف	معیار	۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۱۰	ملاحظات
۱	بهره گیری از زمان اجرای نمایش پایه مقتم (۳ دقیقه) پایه مشتم (۵ دقیقه) پایه نهیم (۷ دقیقه)											
۲	استفاده از موضوعات و محتوای کتاب درسی در مرحله منطقه پایه مقتم (۶ موضوع) پایه مشتم (۷ موضوع) پایه نهیم (۸ موضوع)											
۳	توانایی و تسلط در گفتار و بیان جملات و عبارات به صورت روان و شیوا (Fluency)											
۴	تلفظ صحیح (Stress & Pronunciation)											
۵	درستی عبارت‌ها و جمله‌ها (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 بخش‌های Opening, Body and Closing در نمایش											
۹	کاربرد زبان در شرایط واقعی، منطقی و طبیعی و توجه به نکات پیوستگی و روان منطقی (Cohesion & Coherence)											
۱۰	برخورداری از اخلاقیات و جذابیت نمایش، توجه به نکات اخلاقی و اجتماعی											
جمع امتیاز ستون‌ها												

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

(بازخورد و ثبت فرآیند علمی عملکرد دانش آموزان)



Step 1: Role Play Rubrics

		10	8	6	4	2
1	Time	6 – 7/ 4-5 /2':30"-3'	5' – 6'/ 3-4 /2'-2':30"	4' – 6'/ 2'-3' /1':30"-2'	3 – 4/ 1'-2' /1'-1':30"	1'-3'/ 30" – 1' /30"-1'
2	Themes	8-7-6	6-5-5	5-4-4	4-3-3	3-2-2
3	Fluency	Appropriate pacing speaks smoothly and fluidly, with no hesitation that never interferes with communication, no attempts to search for words, no self-correction and volume is excellent and no filler.	Smooth and fluid speech, few hesitations, a slight search for words, inaudible word or two and doesn't usually interfere with communication, a few self-correction and volume is good, a few fillers.	Speech is relatively smooth, some hesitations and unevenness caused by rephrasing and searching for words, some inaudible words and often interferes with communication. Occasional pauses and so fast speaking and some filler.	Speech is frequently hesitant and pauses with some sentences left, some interferes with communication many inaudible words and phrases frequent pauses volume wavers and many fillers.	Speech is little smooth, hesitations too often when speaking, which often interferes with communication more inaudible words and phrases volume weak and so many fillers.
4	Pronunciation	Fully able to use variation of speed, volume and pitch to emphasize meaning, Applying combination of neighboring words. Pronunciation and intonation are almost always very clear it's perfect and good effort at accent effort toward a native accent. 1-2	Pronunciation and intonation are clear with a few problems it's good and the combinations of words correctly. 3-4	Pronunciation and intonation are usually clear with some problems some effort at accent effort toward a native accent, Most of the language is comprehensible. 4-6	Pronunciation and intonation errors sometimes make it difficult to understand the student. 7-8	Frequent problems with pronunciation and intonation. No effort toward a native accent. 9-10



5	Accuracy	Accuracy of grammatical structures only occasional few grammar errors and uses lots of sentence patterns and appropriate for the level, accuracy of collocations and connotation of words, correct choice of words. 1	Grammar is mostly accurate. Occasional some grammar errors and uses lots of sentence patterns and appropriate for the level. 2-3	Some errors in grammar and sentence patterns impede. Communication not appropriate for the level 4-5	Grammar is sometimes accurate and/or not appropriate for the level. Frequent errors. Frequently incorrect use of words, collocations and connotation. Persian translated. 6-7	A little control of grammar and structure even in simple structures that at times obscure meaning impede communication. Incorrect use of words, collocations and connotation. Persian translated. 8-10
6	Interaction	Stays on task and communicates effectively, always responds appropriately and always tries to develop the interaction all members contribute equally all the time No masking done during interaction to avoid blocking the face of other actors/actresses	Stays on task most of the time and communicates effectively, generally responds appropriately and keeps trying to develop the interaction all members contribute equally frequently Masking happens occasionally	Occasionally all members contribute equally Just involve all members of the group in half of time Does not pay attention to the his/her position in the play Masking happens frequently	Tries to communicate, but sometimes does not respond appropriately or clearly and interactively most of the time it's dialogue	There is less contribution among the members it's just dialogue. One character is not as actively involved as two others in role and is reluctant to participate



7	Kinetics and body language And proxemics	Impressive use of non-verbal cues such as gestures, pauses, tone, volume, rate. eye contact, props. physical reaction to others' speech and confidence in the interactive process, reasonable distances for communication based on the social relationship in their role	Displays appropriate use of body language and non-verbal cues effectively and facial expression, displays confidence in the interactive process. Acceptable distances for communication based on the social relationship in their role	Good variety of non-verbal cues are used in a competent way use some aspects of body language to enhance and support speech. Sometimes the rule of proxemics is violated	Satisfactory variety of non-verbal cues used in an acceptable way, some body languages to support speech. Most of the times, the players don't pay attention to their social relationship to keep the distance	Variety of non-verbal cues are occasionally used in a developing way use little body language to enhance and support speech. Almost always
8	Story (Opening/Body/Closing)	is clear at the selection of genre or juggles it is didactic to teens, there is no unfold and twisting endings the scenario is completely understandable to listener natural opening, body(nice and exciting) plot and closing, well developed-idea and organization of thoughts use rhetorically(excellent) appropriate opening body and closing remarks well organized	the scenario is appropriately understandable to listener, natural opening, body and closing, well good developed-idea and organization of thoughts, use good appropriate opening, body and closing remarks	the scenario is normally understandable to listener natural opening, body and closing, normal developed-idea and organization of thoughts normally use normal appropriate opening, body and closing remarks	the scenario is understandable enough to listener unnatural opening, body and closing, poor developed-idea and organization of thoughts and scenario is poor, description lacks some critical details that make it difficult for the listener to understand	the scenario is not understandable enough to listener unnatural and weak opening, body and closing, not developed-idea and organization of thoughts, unclearly state and address an assigned topic and develop few points of items to the time allowed



9	naturalness, coherence, cohesion, difficulty	it's so clearly and simply understandable, and natural, speaking at length, organizing ideas logically and meaningfully ideas 'flow' together nicely and are easy to follow to stick ideas and words together to connect ideas and level of difficulty is low Answers to the questions posed are appropriate, relevant and clever	it's clear and understandable, and natural, speaking at length, organizing ideas and meaningfully ideas 'flow' together and are easy to follow to stick ideas and words together to connect ideas and level of difficulty is a little high	it's normal clearly and normal understandable, and a little natural, speaking at length, organizing ideas normally and meaningfully, ideas 'flow' together normally and are normally to follow to stick ideas and words together to connect ideas and level of difficulty is normal	it's partially understandable, and natural, speaking at length, organizing idea insufficiently with irrelevant detail, ideas 'flow' together poorly and are difficult to follow to stick ideas and words together to connect ideas and level of difficulty is high	it's difficult to understand, and natural, speaking at length, organizing ideas illogically and meaningless and 'flow' together badly and are difficult to follow to stick ideas and words together to connect ideas and level of difficulty is high
10	Creativity, appropriate purpose and message for audience	Novelty of idea in choice of the topic and scenario, Avoids cliché in choice of topics and scenarios (keeps the audience glued to his/her chair) purpose is clearly established and effectively sustained and excellent moral message, choices demonstrate insight and powerfully enhance role play and completely captured and maintained audience interest	Novelty of idea in choice of the topic, Scenario seems novel at first but the novelty wears off at the end. Purpose is clearly established and generally sustained and good moral message, choices demonstrate thoughtfulness and normally enhance role play	Novelty of the idea in choice of the topic but scenario is cliché. purpose is established but may not be sustained and acceptable moral message, choices demonstrate thoughtfulness less captured and maintained audience interest	A trace of novelty in choice of the topic but the story is predictable. purpose is not clearly established and may not be sustained and weak moral message, choices demonstrate thoughtfulness and completely enhance role play	The same old story and changes in plot are fairly predictable. there is no purpose established just using functions and poor moral message, choices demonstrate awareness and developing acceptably improve role play



سناریو های پیشنهادی ویژه پایه هشتم

۱

در روز اول مدرسه یک دانش آموز از کشور انگلستان در مدرسه ای در کشورمان ایران ثبت نام کرده است او با همکلاسی خود وارد گفتگو می گردد و در مورد موضوعات گوناگون شروع به گفتگو می کند

۲

در یک جشنواره بین المللی غذا زهرا با یک آشپز خارجی آشنا می گردد این دو وارد گفتگو می گردند و در مورد موضوعات گوناگون شروع به گفتگو می کنند

۳

دو دانش آموز که به مرحله کشوری جشنواره نوجوان خوارزمی راه یافته اند پس از آشنایی با یکدیگر در مورد شهر و روستای خود گفتگو می کنند.

۴

دو دانش آموز که به مرحله کشوری جشنواره نوجوان خوارزمی راه یافته اند پس از آشنایی با یکدیگر قرار هست پس از تنظیم یک ستاریو با یکدیگر یک ایفای نقش اجرا نمایند.

۵

حمید به خارج از کشور سفر کرده است در سفر دچار سرماخوردگی میشود و به یک کلینیک برای درمان مراجعه می نماید.

۶

سارا برای شرکت در یک کنفرانس بین المللی آب و هوا شرکت می نماید او در کنفرانس با خانمی از ژاپن پس از آشنایی پیرامون

موضوع

آب مجازی (Virtual Water) و اهمیت و مدیریت آن به گفتگو می پردازد.

۷

توریستی وارد یک مزرعه زعفران میشود و با افرادی که در آنجا مشغول کار هستند صحبت می کند.

سناریو های پیشنهادی ویژه پایه نهم



۱

فردی ایرانی که مسئول یک موسسه گردشگری است، با یک گردشگر خارجی به یکی از روستاهای زیبا و دیدنی اطراف شهر می روند. در این روستا مزارع افتابگردان وجود دارد و رودخانه پر آبی از کنار آن می گذرد. حیوانات زیادی در مزارع هستند. آن ها درباره خانواده ها، شغل و فعالیت های روزانه روستائیان، مکان روستا، لباس محلی و آب و هوای منطقه با یکدیگر گفتگو می نمایند.

۲

جوانی برای ادامه تحصیل به ایتالیا رفته است. او در دانشگاه با یک دانشجوی ایتالیایی هم صحبت می شود. پس از آشنایی با یکدیگر دانشجوی ایتالیایی او را به یک رستوران سنتی ایتالیایی به پیتزا دعوت می نماید. آن دو در مورد کشورهای خود، مردم، علایق، آب و هوا، مناطق گردشگری، لباس های محلی، موقعیت جغرافیایی کشور و محل زندگی خود گفتگو می نمایند.

۳

نوجوانی برای دوچرخه سواری به پارک می رود او در آنجا با یک توریست از آمریکایی جنوبی که دنبال مترو میگردد آشنا می شود. او ادرس را میدهد و چند سوال از او در مورد کشور توریست می پرسد سپس نوجوان نیز در مورد ایران، موقعیت جغرافیایی، آب و هوا، لباس و غذای محلی و مردم و خانواده خود با او گفتگو می کند.

۴

در روز طبیعت شما به همراه خانواده به یک منطقه خوش آب و هوا در بیرون شهر می روید و در آنجا با یک جوان هم سن خود که توریست خارجی می باشد آشنا می گردید پس از آشنایی با یکدیگر در مورد روز طبیعت و جشن باستانی نوروز و مناسب های ملی او با یکدیگر صحبت می نماید که متوجه یک آتش سوزی در طبیعت میشوید و ...

۵

خانم امیری که یک پرستار است در روستا زندگی می کند. او عکاس خوبی است. او کنار ساحل دریا با یک خانم گردشگر خارجی آشنا می شود. آنها درباره ملیت و محل زندگی خود، لباس، علایق، خانواده خود، غذاهای محلی و مسایل دیگر صحبت می کنند. و صفحه شخصی خود را به گردشگر معرفی می نماید. فردا شب، شب یلدا می باشد و خانم امیری در مورد این مناسب توضیحاتی به گردشگر خارجی میدهد.

۶

فاطمه معمولاً روزهای جمعه با خانواده به جاهای دیدنی سفر می کند. این هفته آنها به یک روستا رفتند. هنگام پیاده روی ، او از یک خانم توریست که به روستا آمده و ساعت را می پرسید کم کم آشنا می شود. آن ها درباره کشور و محل زندگی خود، کارهای مورد علاقه، شهر، علایق، خانواده، مردم به گفتگو می پردازند که باران شدیدی شروع به باریدن می کند و در روستا سیل می آید آن دو

۷



توریست دوچرخه سواری که قبل از نوروز به ایران آمده در مسیر حرکت خود به مشهد برای مدتی در کنار روستایی توقف کرده و بین مزارع قدم می زند. در این هنگام امید که اهل آن روستا و در حال درس خواندن است آن راننده را می بیند و نزدش می رود. آن ها درباره موضوعات مختلف و کارهایی که روستائیان با استقبال از سال نو در حال انجام هستند صحبت می نمایند. اما ...

۸

دانش آموزی به علت سرماخوردگی غیبت میکند و به مدرسه نمی رود دوست او روز بعد به منزل او میرود و در مورد کارها و درسها مدرسه با او مشغول به صحبت کردن می گردد.

۹

دو دانش آموز که در حال بازی کردن آنلاین می باشند در حین بازی در مورد موضوعات مختلف به گفتگو میپردازند.

۱۰

پدر بزرگ و مادر بزرگی به طور تصادفی متوجه کتاب زبان انگلیسی نوه خود میشوند و با ورق زدن و دیدن تصاویر خاطرات گذشته خود را به یاد میآورند.

۱۱

دانش آموزی در حال آموزش زبان انگلیسی به مادر پدر بزرگ / مادر بزرگ خود میباشد که قرار است به خارج سفر نماید او در حال آموزش مطالبی به او هست که در کتاب زبان انگلیسی خود فرا گرفته اما ...

۱۲

دانش آموزی در سفر به یک نقطه از کشور پهناورمان با یک گردشگر روبرو میشود گردشگر از او سؤالاتی می پرسد و دانش آموز ضمن پاسخ گویی به سؤالات او، آن دو درمورد موضوعات گوناگون صحبت می نمایند که ناگهان...

۱۳

در روز طبیعت دانش آموزی همراه با خانواده به دامن طبیعت می روند او در مسیر متوجه گردشگری میشود که اسیب دیده و پیاده در حال راه رفتن می باشد که ..

۱۴

دانش آموزی که با یک گردشگر آشنا شده در ماه رمضان او را به افطاری دعوت میکند همسایه برای آن ها غذای نذری بعنوان افطار می آورد آن دو پس از افطاری پیرامون موضوعات گوناگون به صحبت کردن میپردازند.

۱۵

در جشن نوروز در بهار توریستی دانشمند وارد ایران میشود علی که دانش آموز زنگی میباشد به گل فروشی مشغول می باشد توریست از او گلی میخرد که علی به انگلیسی به سؤالات او پاسخ میدهد توریست از این موضوع تعجب کرده در زمینه های مختلف از



او سوالاتی میپرسد در پایان شخصیت علی برای توریست خیلی جالب میاد و از او دعوت می کند با حمایت او به خارج رفته و ادامه تحصیل دهد حال علی پس از سالها به ایران بازگشته و ...

۱۶

هواپیمایی در یک جزیره ناشناخته سقوط میکند فرد خلبان جان سالم بدر میبرد در انجا افراد عجیبی را میبیند که به زبان او صحبت نمی کند او مجبور میشود برای نجات خود زبان خود را به آنها یاد دهد و آنها نیز تلاش میکنند با زبان او صحبت نمایند تا اینکه ...

۱۷

یک دانشجوی ایرانی که در خارج از کشور در حوضه محیط زیست تحصیل می کند تصمیم میگیرد برای تعطیلات عید به ایران بیاید. دوست انگلیسی اش را هم دعوت میکند که به ایران بیاید. آنها به ایران می آیند و متوجه بحران آب و خشک سالی در برخی مناطق ایران میشوند و

۱۸

فردی ایرانی که راهنمای تور گردشگری میباشد به همراه گردشگران خارجی با اتوبوس از تهران به سمت مشهد در حرکت می باشد در راه متوجه میشوند یک یوز ایرانی در حادثه ای تلف گشته او به همراه اوریست ها تصمیم می گیرند که ...

۱۹

در یک مراسم تولد، مادر بزرگ یکی از دوستان نوه اش را میبیند و با او درباره خود و خانواده اش صحبت می کند و.....

۲۰

یک کودک کار که به شغل گل فروشی در چهارراه مشغول است با مرد خارجی آشنا می شود بین آنها سوالاتی رد و بدل می شود و مرد تصمیم میگیرد به او کمک کند و.....

تذکر: در اجرای ایفای نقش جابجایی شخصیت و جنسیت آقا یا خانم، پدر بزرگ یا مادر بزرگ و ... بلامانع می باشد.



محور

«بازی های مهارتی

و توسعه فردی»

یازدهمین دوره جشنواره

نوجوان خوارزمی



صورت »

صورت

٢٤

١٤مرحله)

متنوع

ژانرهای

6 2





۱- ...

پرهیز تمرکز بر

۲-

زمان مناسب، آغاز بازی

۱-

۲-

۳-

بازی سازی، ...، کاملاً

،



مرحله مدرسه‌ای



- ۱- ...
 - ۲- وظایف ...
 - ۳- فکری ...
 - ۴- ...
 - ۵- مورد نیاز ...
 - ۶- ...
- ارتقای





اجزای

mp۴

۵۰۰

<https://my.medu.ir>

۱۵-

۱۴-

۱۳-۴.

(.

۱۳-

زمان

۱۱-

وظایف

زمان

فلوچارت انتها

بازی

۸-

۷-

این مسابقه به منظور آشنایی دانش آموزان با مباحث علمی و فرهنگی و همچنین تقویت روحیه همکاری و روحیه ورزشی برگزار می شود.

۱- تیم های شرکت کننده در مسابقه به شرح زیر می باشد:

مناسب، نام آنها،

تیم های شرکت کننده در مسابقه به شرح زیر می باشد:

۲- بازی خود،

اتاق

(.

۳- ۳ اتاق

۴- ۴

۵- ۵

۶- ۶

۷- ۷

۸- ۸

۹- ۹

۱۰- ۱۰

۱۱- ۱۱

۱۲- ۱۲

۱۳- ۱۳

۱۴- ۱۴

۱۵- ۱۵

۱۶- ۱۶

۱۷- ۱۷

۱۸- ۱۸



picofile.com, bayan.ir

word txt به صورت zip pdf

است.

طراحی

۱۲ ۱۵

اتاق

۲۰

آغاز

زمان بازی

مرحله

اتاق

و

اتاق

در

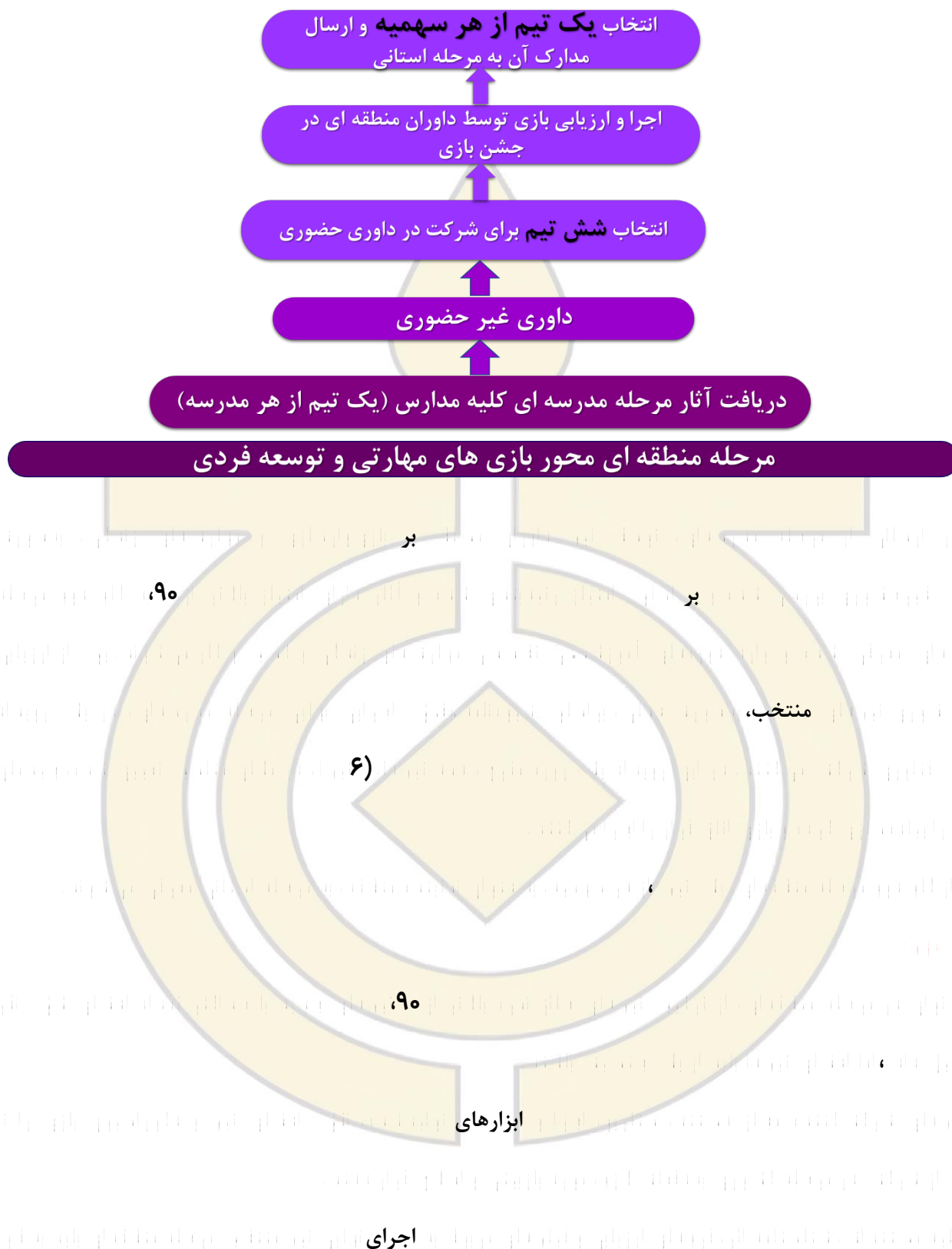
حرکتی

pH

اتاق

زندگی





۴.

۳۱

۳

صورت

$$= \frac{[\text{نمره حاصل از فرم ارزیابی حضوری و آنلاین}] + [\text{نمره حاصل از فرم ارزیابی مستندات}] + [\text{نمره میانگین فرمهای ارزیابی تیمهای بازیکن در بازی (فرم ۱۳-۴) \times 3}]}{20}$$

۲۰

مرحله استانی:

انتخاب تیم نهایی استان (تیم اولیه یا تلفیقی ۶ نفره) از هر سهمیه، یک تیم و ارسال مستندات آنها به مرحله کشوری

اجرا و ارزیابی بازی ۶ تیم برگزیده توسط داوران منطقه ای در جشن بازی

داوری آنلاین ۱۲ بازی پیاده سازی شده

داوری غیر حضوری مستندات کلیه آثار و انتخاب ۱۲ تیم

دریافت آثار مرحله منطقه ای (از هر منطقه ۱ تیم از هر سهمیه)

مرحله استانی محور بازی های مهارتی و توسعه فردی



۱: این تصویر را

در نظر بگیرید. این تصویر به شما نشان می‌دهد که چگونه می‌توانید با استفاده از ابزارهای مختلف، یک تصویر را به یک تصویر دیگر تبدیل کنید. این تصویر به شما نشان می‌دهد که چگونه می‌توانید با استفاده از ابزارهای مختلف، یک تصویر را به یک تصویر دیگر تبدیل کنید.

۲:

۲۰

این تصویر به شما نشان می‌دهد که چگونه می‌توانید با استفاده از ابزارهای مختلف، یک تصویر را به یک تصویر دیگر تبدیل کنید. این تصویر به شما نشان می‌دهد که چگونه می‌توانید با استفاده از ابزارهای مختلف، یک تصویر را به یک تصویر دیگر تبدیل کنید.

۳:

نهایی،

اجرای

فناورانه،

داوطلب

۶۰

این تصویر به شما نشان می‌دهد که چگونه می‌توانید با استفاده از ابزارهای مختلف، یک تصویر را به یک تصویر دیگر تبدیل کنید. این تصویر به شما نشان می‌دهد که چگونه می‌توانید با استفاده از ابزارهای مختلف، یک تصویر را به یک تصویر دیگر تبدیل کنید.

۴:

۲ ۶ نفره،

این تصویر به شما نشان می‌دهد که چگونه می‌توانید با استفاده از ابزارهای مختلف، یک تصویر را به یک تصویر دیگر تبدیل کنید. این تصویر به شما نشان می‌دهد که چگونه می‌توانید با استفاده از ابزارهای مختلف، یک تصویر را به یک تصویر دیگر تبدیل کنید.

:



این مسابقه به منظور آشنایی نوجوانان با مباحث علمی و فرهنگی و همچنین به منظور گسترش فرهنگ و آگاهی نوجوانان در زمینه‌های علمی و فرهنگی برگزار می‌گردد. این مسابقه به صورت آنلاین و به صورت حضوری برگزار می‌گردد.

این مسابقه به صورت آنلاین و به صورت حضوری برگزار می‌گردد. **اجرای**

این مسابقه به صورت آنلاین و به صورت حضوری برگزار می‌گردد. **برای**

(د) این مسابقه به صورت آنلاین و به صورت حضوری برگزار می‌گردد.

این مسابقه به صورت آنلاین و به صورت حضوری برگزار می‌گردد.

این مسابقه به صورت آنلاین و به صورت حضوری برگزار می‌گردد.

این مسابقه به صورت آنلاین و به صورت حضوری برگزار می‌گردد.

این مسابقه به صورت آنلاین و به صورت حضوری برگزار می‌گردد. **اجرای**

(د) این مسابقه به صورت آنلاین و به صورت حضوری برگزار می‌گردد.

این مسابقه به صورت آنلاین و به صورت حضوری برگزار می‌گردد.





نمونه 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:			
سهمیه:		حوزه کاربردی:	
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 دشواری، متوسط، ساده، بسیار ساده)

تعداد مراحل اتفاق قرار:

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	زبان	مهارت‌هایی که آموزش می‌دهد	وسایل و دگوراسیون	تقسیم‌بندی بازیکنان به عنوان قهرمان داستان	نوع فعالیت یا معما	قفل	سرنخ	جایزه	شرح برگه راهنما، نقشه یا دستورالعملی که به بازیکنان بازی داده خواهد شد	اگر تیم بازیکن موفق به انجام موفقیت آمیز این مرحله نشدند، چگونه به آنها کمک خواهید کرد؟	نحوه پیاده سازی تأثیر تعاملی
1												
2												
3												
4												
5												
6												

داستان سناریوی کلی اتفاق قرار را از نقطه شروع تا پایان بنویسید.

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

مزیت بخشهای مختلف سناریوی اتاق قرار، بازی ها، دکوراسیون و ایده های هر یک را بر سایر کارهای مشابه بیان کنید. ثابت کنید که اتاق قرار می تواند رقابت با نمونه های مشابه را دارد.

لیستی از مسئولیت هایی که در راستای طراحی و تولید اتاق قرار وجود دارد را مشخص کرده و آن را به طور عادلانه و متناسب با عایق و استعدادهاشان تقسیم کنید. این بخش را طبق خلاقیت خودتان می توانید شبیه زیر تنظیم کنید.

نام عضو تیم	استعدادهای	علائق	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 معلمانتان توضیح دهید و برای تامین مالی پروژه به سادگی برنامه ریزی کنید.

• برآورد هزینه کل : تومان

• قیمت تمام شده برای اجرای تجاری بازی در محیط : تومان

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 قرار خود را طراحی و پیاده سازی کنید.

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

چه چالش هایی 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





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 قرار داده 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، نوآوری 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	مقررنه‌صرفه 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 (بخش‌هایی 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 همه‌فرآیند اتاق فرار تولید شده در ده دقیقه							1	5
18	میزان رضایت تیم‌های استفاده‌کننده از بازی از اجرای بازی طبق فرم ارزیابی 4-13							1	5
جمع کل امتیاز از 100: عدد:									
حروف:									

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) :



نمونه برگ شماره 13-3- فرم ارزیابی آنلاین و
حضور محور بازی های مهارتی و توسعه فردی



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی آنلاین و حضور محور بازی های مهارتی و توسعه فردی

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

ردیف	ملاک های ارزیابی	0	1	2	3	4	5	ضریب	حداکثر
1	بیان یا اعتماد به نفس و کنترل تن صدا، تاثیرگذاری کلام و جذب مخاطب، کنترل سرعت کلام، استفاده بهجا از مکث و تکیه، تلفظ و کاربرد صحیح کلمات							1	5
2	توانایی ارائه صحیح و کامل سناریو و معرفی مراحل اتفاق فرار در زمان مناسب							2	10
3	میزان تسلط دانش آموزان بر مفاهیم مهارت های زندگی (ایجاد چالش برای سنجش مهارت های زندگی اعضای تیم توسط داوران)							2	10
4	تسلط بر ادبیات علمی مرتبط با پروژه و پرهیز از به کارگیری اصطلاحات نابجا (غیرعلمی، غیرتخصصی و عامیانه)							1	5
5	توضیحات منطقی و مرتبط، مدیریت زمان و پرهیز از طولانی کردن و کوتاه کردن سخن به شکل غیرمتعارف							1	5
6	کیفیت کار گروهی، میزان هماهنگی اعضای تیم با یکدیگر و انعطاف پذیری و همبستگی در انجام وظایف متعدد (طرح سوال در مورد نقش هر یک از اعضای تیم)							2	10
7	توانایی اعضای تیم در شناخت و مدیریت هیجان های فردی و کنترل استرس							1	5
8	توانایی کلیه اعضای تیم در پاسخگویی صحیح به پرسش های داوران							1	5
9	میزان خلاقیت و نوآوری موجود در سناریو، المانها و چیدمان همه مراحل بازی (وجود بازی های ابتکاری و غیرتکراری قابل تجاری سازی)							3	15
10	میزان هماهنگی پیاده سازی اثر و عمل اعضای تیم در لحظه یا فیلم و مستندات ارسالی							2	10
11	خلاقیت تیم در تصمیم گیری سریع، توانایی تیم در سازگاری سریع با تغییرات محیط، چالش های حین ارائه و اجرای در لحظه							2	10
12	میزان خلاقیت تیم بازی ساز در پیاده سازی بازی، کیفیت اجرای تاتر تعاملی و توانایی در راهنمایی صحیح بازیکنان							2	10
جمع کل امتیاز از 100: عدد: حروف:									

ویژگی های مثبت:

موارد نیازمند اصلاح و تلاش بیشتر:





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

نمونه 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	ملاحظات ارزیابی	0	1	2	3	4	5	ضریب	حداکثر
1	میزان لذت‌بخش بودن و هیجان‌انگیز بودن بازی را چگونه ارزیابی می‌کنید؟							2	10
2	تأثیر این بازی بر افزایش میزان شناخت شما از استعدادها و نقاط ضعف خود							2	10
3	این بازی تا چه حد باعث شد دوستی شما با سایر بازیکنان تقویت شود و بیشتر سلاقی و توانایی‌های آنان را درک کنید؟							2	10
4	میزان اثرگذاری این بازی بر افزایش آرامش و مدیریت هیجان و استرس خود را چگونه ارزیابی می‌کنید؟							2	10
5	در مراحل این بازی، تا چه اندازه نیازمند درک درست مسائل، ایده‌پردازی و پیدا کردن راه‌های جدید و خلاقانه بودید؟							2	10
6	تا چه اندازه به تصمیم‌گیری گروهی و مشورت با سایر اعضای تیم نیازمند بودید؟							2	10
7	همکاری، صبر و رفتار مهرآمیز اعضای تیم تولیدکننده بازی با خودتان را چگونه ارزیابی می‌کنید؟							2	10
8	تا چه اندازه علاقمند دوباره در این بازی شرکت کنید؟							2	10
9	فرایند و داستان بازی را تا چه حد خلاقانه و غیرقابل پیش‌بینی مشاهده کردید؟							2	10
10	شرکت در این بازی تا چه اندازه در یادگیری مسائل مختلف علمی-آموزشی- فرهنگی شما مؤثر بود؟							2	10
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- مصادیق محتوای تدریس معلم و فعالیت‌های انجمن علمی- پژوهشی محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی	
فعالیت‌ها	
- تشکیل انجمن بازی و عضوگیری، تشکیل انجمن بازی در تمام مدارس (برخوردار / کم برخوردار) الزامی است. پیگیری تشکیل انجمن بازی و نظارت بر تشکیل جلسات و صحت انجام فعالیت‌های آن در مدارس بر عهده دبیر محترم درس تفکر و سبک زندگی می‌باشد. - اجرای فعالیت‌های گروهی مهیج و بازی‌وار در راستای هر مبحث کتاب درسی تفکر و سبک زندگی - به‌کارگیری مفاهیم هر یک 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 یا محوریت توسعه خودآگاهی، همدلی، روابط بین‌فردی، ارتباط مؤثر، مقابله با استرس، مدیریت هیجان، حل مسأله، تصمیم‌گیری، تفکر نقادانه، تفکر خلاقانه یا 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 (یا 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- مصادیق پیشنهادی تکالیف و ارزیابی درسی (گروهی / انفرادی) محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی	
- تشکیل تیم بازی‌سازی و نگارش نقش‌های مناسب برای هر فرد، متناسب با شناخت هر فرد از خود و شناخت سایر اعضا از او، که به صورت مکتوب بررسی می‌شود. - 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 سناریونویسی 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 یک 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

