



وزارت آموزش و پرورش
معاونت آموزش متوسطه



شیوه نامه برگزاری

نهمین دوره جشنواره نوجوان خوارزمی

ویژه دانش آموزان دوره اول متوسطه

دفتر آموزش دوره اول متوسطه

سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۱

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



فهرست مطالب

۲.....	سخن آغازین	□
۴.....	مقدمه	□
۴.....	مستندات قانونی	□
۴.....	اهداف	□
۵.....	اصول حاکم	□
۵.....	تعاریف	□
۶.....	نکات مهم اجرایی	□
۱۰.....	داوری آثار	□
۱۲.....	ارکان و شرح وظایف	□
۲۱.....	مصادیق فعالیت دانش آموزان در انجمن های علمی پژوهشی	□
۲۴.....	مصادیق پیشنهادی تکالیف پروژه محور	□
۲۷.....	منابع مالی و اعتبارات مورد نیاز	□
۲۹.....	نمایه فرایند اجرا	□
۳۰.....	۱- محور پژوهش	□
۳۰.....	۲- محور قرآن و معارف اسلامی	□
۳۰.....	۳- محور زبان و ادبیات فارسی	□
۳۰.....	۴- محور فرهنگ و هنر (هنرهای نمایشی و عکاسی روایی)	□
۳۰.....	۵- محور سلامت و تربیت بدنی	□
۳۰.....	۶- محور دست سازه	□
۳۰.....	۷- محور بازارچه های کسب و کار دانش آموزی	□
۳۰.....	۸- محور برنامه نویسی	□
۳۰.....	۹- محور مطالعات اجتماعی (مناظره علمی)	□
۳۰.....	۱۰- محور ریاضیات	□
۳۰.....	۱۱- محور فعالیتهای آزمایشگاهی	□
۳۰.....	۱۲- محور زبان های خارجی	□
۳۰.....	۱۳- محور بازی های مهارتی و توسعه فردی	□



«اَوْضَعُ الْعِلْمَ مَوْقِفَ عَلَى اللِّسَانِ وَأَرْفَعَهُ مَا ظَهَرَ فِي الْجَوَارِحِ وَالْأَرْكَانِ» «حضرت علی (ع)»
کم ارزش ترین علم آن است که بر سر زبان باشد و والاترینش آن چه به عمل در آید.

جشنواره نوجوان خوارزمی بزرگترین رویداد علمی- پژوهشی و مهارتی دانش‌آموزان دوره اول متوسطه است که در راستای «اهداف برنامه درسی ملی و ۱۱ حوزه تعلیم و تربیت برنامه درسی ملی» در ۱۳ محور «پژوهش، قرآن و معارف- اسلامی، زبان و ادبیات فارسی، فرهنگ و هنر، سلامت و تربیت بدنی، کاروفناوری (دست‌سازه، بازارچه‌های کسب و کار دانش- آموزی و برنامه نویسی)، علوم انسانی و مطالعات اجتماعی (مناظره علمی)، ریاضیات، علوم تجربی (فعالیت‌های آزمایشگاهی)، زبان‌های خارجی، آداب و مهارت‌های زندگی و بنیان خانواده (مهارت‌های بازی و توسعه فردی)»، ویژه تمام دانش‌آموزان دوره اول متوسطه در ۳ مرحله مدرسه‌ای، منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی و استانی به صورت حضوری برگزار می‌شود. بیشترین تمرکز جشنواره، در مرحله مدرسه‌ای و در کلاس درس است که با تسهیل‌گری و هدایت معلمان (آموزش دیده) از طریق «ساماندهی تکالیف پروژه محور، ارزشیابی عملکردی، اختصاص بخشی از نمرات مستمر ارزشیابی پیشرفت تحصیلی به دانش‌آموزان شرکت کننده و تشکیل انجمن‌های علمی- پژوهشی به تفکیک هر محور در مدرسه»، براساس علاقه و توان دانش‌آموزان انجام می‌شود. هر انجمن، زیر نظر دبیر تخصصی (دبیر مسئول به تفکیک هر محور)، فعالیت خود را آغاز و با تشکیل تیم‌های دانش‌آموزی، یادگیری مهارت‌های مرتبط با محور موردنظر، تکمیل و ارتقای پروژه‌ها و ارزیابی آثار توسط داور مرحله مدرسه‌ای و با نظارت مدیر مدرسه، نماینده/ نمایندگان تیم‌ها که دارای آثار با کیفیت‌تر هستند؛ انتخاب و به مرحله منطقه‌ای معرفی می‌شود. در مرحله منطقه‌ای نیز دانش‌آموزان ضمن تکمیل بیشتر پروژه‌های خود و ارتقای ایده‌ها و محصولاتشان و استفاده از ظرفیت پژوهش‌سرای منطقه محل تحصیل و انجام کار گروهی و توسعه مهارت‌های مدیریت پروژه، در مرحله منطقه‌ای شرکت نموده و پس از ارزیابی آثار توسط ناظر مرحله منطقه‌ای، برگزیدگان مرحله منطقه، برای ورود به مرحله استانی معرفی و پس از اشتراک گذاشتن دانش و تجربه خود، به ارائه اثر می‌پردازند. سپس دانش‌آموزانی که دارای اثر متفاوت بوده و بالاترین کیفیت پروژه و بیشترین توانمندی در مهارت‌های نرم را دارند؛ عضو هسته‌های دانش‌بنیانی شبکه یادگیری می‌شوند و با همراهی ناظران کشوری و تسهیل‌گران شبکه یادگیری در برنامه‌های پیشرفته کیفیت‌بخشی، مدیریت پروژه و مهارت‌های مختلف کسب و کار، مرتبط با علایق خود شرکت می‌کنند.

دفتر آموزش دوره اول متوسطه

۱. تمامی دانش‌آموزان گروه‌های عادی/ تلفیقی (دانش‌آموزان استثنایی مشغول به تحصیل در مدارس عادی)/ استثنایی/ هیأت امنایی/ شاهد/ شبانه‌روزی غیردولتی/ استعدادهای درخشان/ بین الملل داخل و خارج

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

مستندات قانونی

۱. نقشه جامع علمی کشور؛ راهبرد کلان ۸: تربیت و توانمندسازی سرمایه انسانی با تأکید بر پرورش انسان‌های متقی و کارآفرین و خودباور و خلاق، نوآور و توانا در تولید علم و فناوری متناسب با ارزش‌های اسلامی و نیازهای جامعه
۲. سند تحول بنیادین آموزش و پرورش:

 - راهکار ۱-۱۶: ایجاد تنوع در فرصت‌های تربیتی در مراکز آموزشی و تربیتی برای پاسخ‌گویی به نیازهای دانش‌آموزان
 - برنامه درسی ملی؛ بند ۱-۲-۱۳: فعالیت‌های خارج از کلاس و مدرسه متناسب با اقتضائات برنامه درسی حوزه‌های یادگیری
 - ۳. برنامه‌های ابلاغی وزارت آموزش و پرورش به ادارات کل آموزش و پرورش استان‌ها
 - ۴. آیین نامه اجرایی مدارس: مصوب جلسه ۴۱ مورخ ۱۴۰۰/۰۵/۱۰ (مواد ۷۵، ۸۹، ۱۰۱، ۱۰۲ و ۱۰۴ به همراه تبصره)

اهداف

- هدف کلی:
- کمک به دانش‌آموزان در هویت‌یابی، شناسایی استعدادها و هدایت تحصیلی و شغلی
- اهداف جزئی:

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

اصول حاکم

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

- مدرسه محوری

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

- پژوهش محوری

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

- مشارکت‌پذیری

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

- موقعیت محوری

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

تعاریف

- ناظر تخصصی/ دبیر راهنما / داور/ رابط استثنایی

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

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

- رویداد علمی- فناوری

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

- رویدادنگاری

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

نکات مهم اجرایی

۱. فرآیند تخصصی محورهای جشنواره:
 - ملاک عمل نحوه برگزاری هر محور، فرایندهای تخصصی طراحی شده در شیوه نامه است. هرگونه تغییر در فرآیند تخصصی محورهای جشنواره از طریق مکاتبه و اخذ تأییدیه از دبیرخانه علمی مستقر در دفتر آموزش دوره اول متوسطه انجام می‌شود.
 - ۲. مراحل جشنواره:
 - به منظور کیفیت بخشی و اثربخشی جشنواره در فرآیند آموزش، مسابقات در ۳ مرحله مدرسه‌ای، منطقه‌ای و استانی برگزار می‌شود.
 - از سال تحصیلی جاری «رویداد علمی فناوری مرحله کشوری» در برخی از محورها، توسط دبیرخانه اجرایی استان‌ها در «مرحله استانی» و با راهبری و نظارت دقیق و مستمر «ستاد، دبیرخانه علمی و دبیرخانه اجرایی» برگزار می‌شود.
 - جزئیات برگزاری رویداد علمی فناوری مرحله کشوری، متعاقباً اعلام می‌شود.
 - تمامی منتخبان مرحله استانی، علاوه بر دریافت تقدیرنامه و جوایز نقدی مرحله کشوری، ایده‌ها و آثارشان در هسته‌های دانش بنیانی مورد هدایت و حمایت قرار خواهد گرفت.
 - برگزاری محورهای جدید، داوطلبانه و مطابق مصوبه «کمیتة تخصصی آموزشی و پرورشی استان» است.
 - ۳. فرآیند ثبت نام در جشنواره:
 - فرآیند ثبت نام جشنواره از طریق شبکه آموزش دانش‌آموزی «شاد و سیدا» توسط دانش‌آموز و همزمان با «بارگذاری اثر» خواهد بود.
 - ثبت نام دانش‌آموزان مدارس استثنایی، توسط مدیر مدرسه انجام می‌شود.
 - هر دانش‌آموز می‌تواند: در مرحله مدرسه‌ای در چند محور جشنواره (مطابق جدول شماره ۱) شرکت نماید اما در معرفی به مراحل بعد، صرفاً در یکی از محورهای جشنواره به عنوان نماینده مدرسه معرفی می‌شود.
 - برای دانش‌آموزان راه یافته به مرحله کشوری سال قبل، امکان شرکت در تمام محورها وجود دارد به جز محوری که در سال گذشته، برگزیده و انتخاب شده‌اند.
 - ۴. نحوه مشارکت (انفرادی یا گروهی) دانش‌آموزان:
 - اعضای گروه‌های دانش‌آموزی در تمامی مراحل جشنواره الزاماً باید از یک مدرسه باشند.
 - شرکت دانش‌آموزان در محورهای زبان و ادبیات فارسی و تربیت بدنی: «انفرادی» با دو سهمیه (یک نفر پسر و یک نفر دختر)، در محورهای دست‌ساز، بازارچه کسب و کار دانش‌آموزی، ریاضی و برنامه نویسی به صورت: «انفرادی/گروهی (۲نفره)»، محور فرهنگ‌و هنر: زیرمحور هنرهای نمایشی «گروهی (۳تا ۵نفره)» و زیرمحور عکاسی روایی «انفرادی» و در محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی «گروه ۳ نفره» است. فعالیت دانش‌آموزان در سایر محورها به صورت «گروهی (۲ نفره)» است.
 - به منظور «فرهنگ‌سازی کارگروهی و تقویت رویکرد یادگیری مشارکتی» به هر یک از اعضای گروه‌های برگزیده، جوایز به صورت کامل تعلق خواهد گرفت.
 - ۵. کانال ارتباطی و اطلاع‌رسانی جشنواره:
 - کانال‌های اطلاع‌رسانی، ثبت‌نام، برگزاری و بینارهای آموزشی-توجیهی و بارگذاری محتواهای آموزشی و ارتباطی با تمامی مخاطبان جشنواره نوجوان خوارزمی در شبکه آموزش دانش‌آموزان (شاد)، و سیدا به آدرس زیر است:
اطلاع رسانی: https://shad.ir/nojavan_kharazmi
ثبت نام: <https://my.medu.ir/>
۶. سهمیه‌بندی مدارس در معرفی دانش‌آموزان برگزیده:

- برای معرفی دانش‌آموزان منتخب «مرحله منطقه‌ای» در هر محور «۳ سهمیه»، به تفکیک مدارس دولتی (عادی، مناطق محروم و شبانه‌روزی، نمونه دولتی)، مدارس خاص (استعدادهای درخشان، غیردولتی، شاهد و هیأت امنایی) و مدارس استثنایی اختصاص می‌یابد.
 - در معرفی دانش‌آموزان منتخب، «توازن جنسیت» بین مدارس دخترانه و پسرانه رعایت شود.
 - دانش‌آموزان مدارس استثنایی، شامل دوره اول متوسطه پیش‌حرفه‌ای/ دانش‌آموزان دوره اول متوسطه مشغول به تحصیل در مدارس استثنایی/ دانش‌آموزان تلفیقی مشغول به تحصیل در مدارس عادی (پذیرا) مطابق جدول شماره (۱) می‌توانند؛ در محورهای مربوط شرکت نمایند.
 - برای دانش‌آموزان مدارس استثنایی، مرحله منطقه‌ای اجرا نمی‌شود.
۷. فرآیند انتخاب دانش‌آموزان:
- انتخاب دانش‌آموزان در هر مرحله، براساس «فرم‌های داوری، مستندات اثر، اجرا و دفاعیه» است.
 - دانش‌آموزانی که موفق به کسب بالاترین امتیاز شده‌اند؛ براساس ظرفیت تعریف شده در هر محور (بند ۴) و سهمیه نوع مدارس در (بند ۶) به مرحله بعد راه می‌یابند.
۸. کیفیت‌بخشی به مرحله مدرسه‌ای:
- مدیر واحد آموزشی موظف است؛ با هماهنگی آموزش متوسطه منطقه، پس از دریافت بخشنامه و طرح موضوع در «شورای مدرسه و شورای دبیران» نسبت به برنامه‌ریزی برای «کیفیت‌بخشی به فرآیند یاددهی-یادگیری» از طریق فعالیت‌های پیش‌بینی شده در جشنواره، اطلاع‌رسانی و تبیین و توجیه مخاطبان (تهیه پوستر، محتوای آموزشی و ...)، مطابق موارد زیر اقدام نماید:
 - تشکیل «شورای دبیران» و برنامه‌ریزی برای جلب مشارکت و تسهیلگری معلمان در راهبری دانش‌آموزان
 - ایجاد موقعیت آموزشی و فرصت عادلانه برای مشارکت تمام دانش‌آموزان در «مرحله مدرسه‌ای» از طریق راهبری پرهیز از نگاه گل‌خانه‌ای (به واسطه تمرکز و تخصیص امکانات به درصد معدودی از دانش‌آموزان) ضروری است.
 - هماهنگی و تامین شرایط برگزاری و بینارها/ دوره‌های آموزشی- توجیهی جشنواره
 - تشکیل «انجمن‌های علمی پژوهشی دانش‌آموزی» در مدرسه به تفکیک تمام محورهای جشنواره و راهبری دبیران تخصصی ذی-ربط، زیر نظر مدیریت مدرسه (آیین نامه اجرایی مدارس- بند ۷ وظائف و اختیارات شورای مدرسه، مصوب چهل و یکمین جلسه شورای عالی آموزش و پرورش- ۱۴۰۰/۰۵/۱۰)
 - راهبری تمام دانش‌آموزان در کلاس درس از طریق فرآیندهای طراحی شده در جشنواره، برای تمامی دروس از طریق:
 - ارائه «تکالیف پروژه محور» متناسب با فعالیت‌های عملیاتی به تفکیک محورهای جشنواره
 - «ارزشیابی عملکردی» متناسب با فعالیت‌های تعریف شده در هر محور
 - تعیین سهم نمره ارزشیابی مستمر نوبت اول و دوم^۱ برای فعالیت منظم و اثربخش در فعالیت‌های یاددهی-یادگیری انجمن‌های علمی- پژوهشی مدرسه، انجام پروژه‌های خلاقانه و مسأله‌محور، مرتبط با محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی و دستاوردهای قابل ارائه در این راستا (مصوب شورای دبیران مدرسه)
 - ایجاد موقعیت آموزشی و فرصت عادلانه برای مشارکت تمام دانش‌آموزان در «مرحله مدرسه‌ای» از طریق راهبری پرهیز از نگاه گل‌خانه‌ای (به واسطه تمرکز و تخصیص امکانات به درصد معدودی از دانش‌آموزان) ضروری است.
۹. استقرار «دبیرخانه اجرایی» جشنواره:
- دبیرخانه اجرایی نهمین دوره جشنواره در اداره کل آموزش و پرورش استان گیلان زیر نظر دفتر آموزش دوره اول متوسطه، استقرار دارد که مسئولیت هماهنگی با دبیرخانه اجرایی استان‌ها و برگزاری رویدادهای علمی فناوری را برعهده خواهد داشت.

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

• ضروری است؛ هر استان از ابتدای سال تحصیلی، نسبت به معرفی «ناظر تخصصی» در هر یک از محورهای جشنواره به منظور هدایت و راهبری فعالیت های تخصصی آن محور در مناطق و مدارس تابعه و یک نفر «رابط هماهنگی» برای تسهیل ارتباط به هنگام و مطلوب با «دبیرخانه های علمی و اجرایی» جشنواره اقدام نماید.

۱۰. برگزاری مرحله استانی:

• برگزاری مرحله استانی جشنواره در قالب «رویداد علمی- فناوری»، مانند الگوی ارائه شده در مرحله کشوری سال گذشته هدایت و حمایت از ایده های برتر دانش آموزان:

۱۱. هدایت و حمایت از ایده های برتر و آثار راه یافته به مرحله منطقه ای «کسب امتیاز ۹۰ و بالاتر» از طریق مؤسسات آموزشی،

پرورشی و ورزشی معتبر مورد تایید آموزش و پرورش و بخش غیردولتی یا سایر دستگاه ها با رعایت مقررات مربوط، مطابق آیین نامه اجرایی مدارس^۱ - فصل دوم- راهبری و مدیریت- ماده ۱۰- وظایف و اختیارات- الف- وظایف مدیریتی- بخش اجرا و پشتیبانی- بندهای (۱۱ و ۱۴) در محورهای:

-- «دست سازه، بازارچه های کسب و کار دانش آموزی، برنامه نویسی، ریاضی، فعالیت های آزمایشگاهی، بازی های مهارتی و توسعه فردی» توسط پارک های علم و فناوری، مراکز رشد، خانه های خلاق و شرکت های مورد تأیید معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری با همکاری پژوهش سراهای دانش آموزی

-- قرآن و معارف اسلامی، زبان و ادبیات فارسی، پژوهش، مناظره مطالعات علوم اجتماعی، سلامت و تربیت بدنی، فرهنگ و هنر و زبان های خارجی توسط مؤسسات علمی- پژوهشی وابسته به وزارت علوم، تحقیقات و فناوری

• ارائه گواهی شرکت در دوره های آموزش «مهارت های زندگی» به دانش آموزانی که علاوه بر گذارندن دوره ها و شرکت فعالانه در انجمن های علمی- پژوهشی، یک مسأله واقعی زندگی را در قالب پروژه دانش آموزی حل کرده باشند.

• صدور گواهی تأیید اثر منتخب در هر محور، متناسب با مراحل جشنواره

۱۲. مشوق ها و امتیازات:

• صدور ابلاغ برای مدیر مدرسه/ پژوهش سراهای دانش آموزی، معلمان دارای نقش فعال (معلم راهنما، تسهیلگر، ناظر فنی، داور، مدرس کارگاه علمی پژوهشی و مهارتی برای دانش آموزان و دبیران، رابط مدرسه، مسئول/ راهبر انجمن علمی پژوهشی و همکاری با پژوهش سراها) و سایر نیروهای اجرایی فعال

• اعطای گواهی حضور و تخصیص ساعت دوره های آموزش ضمن خدمت، برای شرکت در وبینارهای آموزشی- توجیهی فرآیندهای جشنواره، جلسات هماهنگی، برگزاری مسابقات، نحوه داوری، نظارت و ... توسط ناظران، معلمان راهنما، داوران، رابطان و سایر دست اندرکاران

• پیش بینی کد و تعریف دوره های آموزش ضمن خدمت برعهده ادارات کل آموزش و پرورش است.

• اختصاص امتیاز ارزشیابی سالانه کارکنان به میزان همکاری آنان در اجرای جشنواره


• برگزاری آیین سپاس و مراسم تقدیر از تمام دانش آموزان شرکت کننده دارای ایده برتر به تفکیک ورود به هر مرحله از جشنواره به ویژه در مرحله مدرسه ای بر اساس آیین نامه اجرایی مدارس^۲ و ارائه گواهی به آنان

۱. مصوب چهل و یکمین جلسه کمیسیون معین شورای عالی آموزش و پرورش مورخ ۱۴۰۰/۰۵/۱۰

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

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

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

- تقدیر و تشکر از اهتمام تمامی عوامل و دست‌اندرکاران مؤثر در افزایش میزان مشارکت دانش آموزان و کیفیت بخشی به فرآیند مسابقات، هدایت و راهبری آن‌ها
 - تقدیر و تشکر ویژه از تمامی عوامل و دست‌اندرکاران مدارس مناطق محروم، شبانه‌روزی و عادی دولتی برخوردار از بالاترین میزان دانش‌آموزان راه یافته به مراحل بالاتر
- محو‌ره‌های جشنواره 

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

جدول شماره ۱- محوره‌های جشنواره نوجوان خوارزمی

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

داوری آثار

ملاک های داوری جشنواره نوجوان خوارزمی متناسب با ویژگی های تخصصی هر محور (مطابق نمون برگه های پیوست)، طراحی و تدوین می شود. این ملاکها ممکن است؛ هرساله متناسب با اقتضائات علمی و تجربی، مورد بازبینی و بهبود قرارگیرد.

- ضروری است؛ مطابق فرم های داوری به تفکیک هر محور، در بخش «بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموزان» نقاط ضعف و قوت شرکت کنندگان به طور دقیق ثبت شود.
- اعضای گروه داوران در مراحل منطقه ای/ ناحیه ای/ شهرستانی و استانی توسط کارشناسی دوره اول متوسطه/ اداره آموزش دوره اول متوسطه و اداره استثنایی و در تعامل با رؤسای ادارات تکنولوژی و گروه های آموزشی دوره متوسطه با نظارت معاونت آموزش متوسطه ترجیحاً از میان اعضای گروه های آموزشی یا سایر افراد ذیصلاح تعیین خواهد شد.
- ضروری است؛ داوران در زمان ارائه اثر توسط دانش آموزان خود که هدایت و راهبری آنها را به عهده داشته اند؛ آثار آنها را مورد داوری و قضاوت قرار نداده و از محیط برگزاری مسابقات خارج شوند.
- در معرفی دانش آموزان راه یافته به مرحله کشوری، هر استان مجاز به معرفی یک گروه/ یک نفر در هر محور است و به هیچ عنوان سهمیه اضافه به استان داده نخواهد شد.
- در صورتی که دو گروه یا دو نفر از دانش آموز موفق به کسب نمره یکسان شده باشند؛ ضروری است با بررسی مجدد، یک گروه/ یک نفر، به مرحله بعد معرفی و از مکاتبه با ستاد جهت افزایش سهمیه خودداری شود.
- در پایان داوری هر محور، امتیاز ثبت شده توسط داوران (قبل از ثبت نهایی در سامانه الکترونیکی جشنواره) باید بدون خدشه و خط خوردگی تحویل ناظر مربوطه شود.
- فرستندگان اثر، صاحبان اثر شناخته می شوند. بدیهی است در هر مرحله ای از جشنواره که عدم اصالت و انتساب اثر به ارائه دهندگان، مشخص شود از ادامه رقابت حذف و تمامی امتیازات متعلقه، ملغی و پس گرفته خواهد شد.
- فرایند درخواست بررسی مجدد آثار دانش آموزان

پس از اتمام فرایند داوری مسابقات در مراحل مدرسه ای، منطقه ای و استانی و اعلام رسمی نتایج به منتخبان محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی، دانش آموزان یا گروه های دانش آموزی که نسبت به اعلام نتایج؛ درخواست بررسی مجدد آثار را دارند؛ حداکثر ۵ روز فرصت دارند؛ نسبت به ارسال درخواست خود به مراجع ذی ربط برابر نمون برگه های پیوست اقدام نمایند.

مسئولان مربوطه در هر مرحله، پس از بررسی دقیق درخواستها با تشکیل گروه داوران، ضمن ارزیابی مجدد، نتایج آن را حداکثر تا یک هفته کاری پس از درخواست کتبی، به مدارس/ دانش آموزان اعلام نمایند.

- اعضای گروه تجدیدنظر و بررسی مجدد آثار
- مرحله مدرسه ای: مدیر مدرسه، مسئول پیگیری جشنواره (رابط جشنواره)، دبیر راهنما و رابط استثنایی
- مرحله منطقه ای: کارشناس دوره اول متوسطه منطقه/ ناحیه/ شهرستان، رابط منطقه/ ناحیه/ شهرستان و سرگروه آموزشی ذی ربط، رابط استثنایی
- مرحله استانی: رئیس اداره آموزش متوسطه استان، ناظر استانی محور ذی ربط و سرگروه آموزشی مربوطه و داور استثنایی

توجه:

- درخواست بررسی مجدد آثار، فقط از طریق مدرسه محل تحصیل و یا منطقه آموزشی قابل پیگیری است. به درخواست های غیراداری و شفاهی دانش آموزان، مربیان و یا اولیای آنها ترتیب اثر داده نمی شود.
- برای اطمینان از صحت و اعتبار نتایج در هر مرحله یک نفر داور جدید نیز به تیم داوری اضافه شود.
- پاسخی که از سوی دبیرخانه های اجرایی مرحله مدرسه ای، منطقه ای/ ناحیه ای/ شهرستانی و استانی به مخاطبان ارائه می شود؛ باید مستدل، دقیق و منطبق با بخش بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموزان (ارائه شده در نمون برگه های داوری) باشد.
- ضروری است تا پایان مرحله کشوری تمام مستندات فرآیند ارزیابی و داوری مسابقات فرم داوری، مستندات اثر، فیلم، صورت جلسات ناظران حاضر در فرآیند برگزاری مسابقات و ... زیر نظر ناظران تخصصی جشنواره جمع آوری و سپس به صورت الکترونیکی بایگانی شود.
- تمام اسناد و نمون برگه های داوری محورهای جشنواره (قبل و بعد از جمع بندی و ارائه نتایج به شرکت کنندگان) فقط در محل داوری (مدرسه، منطقه/ ناحیه/ شهرستان و استان) بایگانی و از مکان های مزبور خارج نشوند.
- مسئولیت مراقبت از نمون برگه های داوری، بر عهده برگزارکنندگان جشنواره در هر مرحله است.

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



به نام خدا

مدیر محترم دبیرستان

باسلام و احترام؛

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

خواهشمنداست؛ دست‌نزد فرمایید؛ اقدام لازم را معمول فرمایید.

نام و نام خانوادگی دانش‌آموز/ دانش‌آموزان

۱.

۲.

امضاء

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



به نام خدا

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

باسلام و احترام؛

بدین‌وسیله دانش‌آموز/ دانش‌آموزان ۱. ۲. دبیرستان نسبت به نتایج دایره مسابقات جشنواره نوجوان خوارزمی در محور درخواست بررسی مجدد اثر/ فعالیت خود را دارند. خواهشمند است، دستور فرمایید؛ مطابق ساز و کار مندرج در شیوه‌نامه، اقدام لازم را معمول نمایند.

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

مهر و امضاء

ارکان و شرح وظایف

• الف - ستاد

الف-۱- دبیرخانه علمی

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

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

الف-۲- دبیرخانه اجرایی

دبیرخانه اجرایی جشنواره نیز متناسب با شرح وظایف ذیل در یکی از استان‌های کشور مستقر می‌شود:

۱. برنامه ریزی برای کیفیت بخشی به فرآیندهای اجرایی با هماهنگی دبیرخانه علمی جشنواره
۲. تبلیغات و اطلاع‌رسانی فرآیندهای اجرایی به موقع به ادارات کل آموزش و پرورش استان‌ها
۳. پیگیری تعیین ناظران استانی علاقمند و متخصص، صدور ابلاغ، شفاف سازی فرآیند همکاری آنان، اطلاع‌رسانی به آن‌ها و نظارت بر عملکرد ایشان
۴. نظارت بر تشکیل انجمن‌های علمی- پژوهشی در سطح استان‌ها و کیفیت عملکرد آنها در راستای اهداف جشنواره نوجوان خوارزمی
۵. همکاری در تهیه مقدمات و برگزاری مرحله کشوری جشنواره و تقدیر از برگزیدگان و تمامی دست‌اندرکاران
۶. دریافت، جمع‌بندی، بررسی و تحلیل «گزارش روند اجرای جشنواره در استان‌ها» به صورت سه ماهه و ارائه به موقع به دبیرخانه علمی
۷. نظارت بر برگزاری رویداد علمی-پژوهشی مرحله استانی در سراسر کشور و دریافت لیست نمایندگان هر استان در محورهای جشنواره
۸. برگزاری مرحله کشوری به صورت رویداد علمی- فناوری جهت آشنایی دانش‌آموزان با فرآیند «شناخت مسئله، مسئله یابی و حل مسأله»
۹. نظرسنجی از دانش‌آموزان در خصوص فرآیند برگزاری مرحله کشوری در همه محورها و اعلام نتیجه تحلیل شده آن به دبیرخانه علمی
۱۰. مستندسازی و ثبت سوابق پروژه‌های علمی برتر برگزیدگان و ارسال آن به دبیرخانه علمی جشنواره، به تفکیک محور

۱۱. حمایت علمی- پژوهشی از شرکت دانش‌آموزان عضو هسته کشوری شبکه یادگیری در رویدادهای نوآوری
۱۲. ضروری است؛ «دبیرخانه اجرایی جشنواره» پایان شهریورماه هر سال، گزارش کاملی از فرآیند اجرا و نحوه هزینه‌کرد اعتبار تخصیصی به این مرحله، به همراه مدارک و مستندات لازم به دبیرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی مستقر در دفتر آموزش دوره اول متوسطه ارائه نماید.

● ب- استان

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

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

۱. ابلاغ شیوه نامه جشنواره و شبکه یادگیری به مناطق/ نواحی/ شهرستانها
۲. اطلاع رسانی، تبلیغات، فرهنگ‌سازی و اعلام فراخوان ثبت‌نام دانش‌آموزان از طریق پورتال سیدا و ارسال به مناطق
۳. برگزاری جلسات توجیهی ویژه رؤسا و مدیران مناطق/ نواحی/ شهرستانها، معاونان آموزش متوسطه، کارشناس مسئول/ کارشناس آموزش دوره اول متوسطه
۴. پیگیری و نظارت بر تشکیل انجمن‌های علمی- پژوهشی و فعالیت مستمر آنها منطبق بر دستورالعمل، به تفکیک محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی، از مرحله مدرسه‌ای تا مرحله استانی و متصل شدن این انجمن‌ها به شبکه یادگیری
۵. برنامه‌ریزی جهت برگزاری کلیه مراحل آنلاین و حضوری جشنواره در مرحله استانی
۶. دریافت آثار برگزیدگان مرحله منطقه‌ای، ارائه بازخورد به آنان و فراهم کردن زمینه ارتقای آثار از طریق حمایت علمی و عملی
۷. صدور ابلاغ و فراهم کردن زمینه فعالیت ناظران تخصصی همه محورهای جشنواره
۸. فراهم کردن زمینه فعالیت آموزش و فعالیت ناظران و داوران مناطق/ نواحی/ شهرستانها
۹. تعیین گروه تخصصی داوران و تسهیلگران محورها در مرحله استانی
۱۰. در نظر گرفتن مشوق‌های مناسب برای تقدیر از همکاران فعال در زمینه انجمن‌های علمی- پژوهشی همه محورهای جشنواره در مناطق استان
۱۱. پیگیری و نظارت بر تشکیل انجمن‌های علمی- پژوهشی استان در پژوهشسراها، به تفکیک محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی
۱۲. پشتیبانی و حمایت از وب سایت مربوط به انجمن‌های علمی پژوهشی استان
۱۳. تهیه کلیپ‌ها، بروشورها، پوسترها و مطالب آموزشی معرفی تخصصی و دقیق محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی و انجمن‌های مرتبط با آن، منطبق با شیوه‌نامه، انتشار آن‌ها در وبسایت اداره کل آموزش و پرورش استان، وبسایت استانی انجمن‌های علمی جشنواره، رسانه‌های مجازی مرتبط و ارسال آن به کلیه شهرستانها و مناطق
۱۴. برگزاری دوره‌های ضمن خدمت و کارگاه‌های حضوری و آنلاین برای معرفی شبکه کشوری یادگیری و برنامه‌های آن، محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی و انجمن‌های علمی- پژوهشی مرتبط
۱۵. برگزاری و بینارهای آموزش و بررسی تخصصی هر محور و مهارت‌های زندگی مرتبط با آن برای کلیه دبیران با رشته تدریس مرتبط با آن محور، توسط ناظر استانی و مدرسان و تسهیلگران عضو انجمن علمی- پژوهشی آن محور و با همکاری و حمایت گروه‌های آموزشی استان
۱۶. تشکیل گروه مجازی منطقه توسط ناظر تخصصی استانی هر محور با عضویت دبیران مرتبط عضو انجمن‌های علمی- پژوهشی محور مربوطه در کلیه مناطق استان و ارسال دستورالعمل‌ها، انجام برنامه‌ریزی، پاسخگویی به سوالات و

گردآوری اطلاعات پروژه‌های دانش‌آموزی و نظارت بر کلیه فرآیند اجرایی فعالیت مدارس در محور مربوطه و تکمیل فرم ارزشیابی فعالیت انجمن‌های علمی- پژوهشی مناطق در زمینه محور موردنظر

۱۷. حفظ ارتباط مستمر با ناظر کشوری محور مربوطه، نظارت بر حسن اجرای پروژه‌های دانش‌آموزی و عملکرد اساتید راهنما و داوران و تسهیلگران مرحله استانی توسط ناظر استانی

ب-۲- در زمان برگزاری مرحله استانی:

۱. جمع‌آوری اطلاعات و مستندات کامل آثار کلیه دانش‌آموزان برگزیده مرحله منطقه‌ای در محور موردنظر، تعیین داوران مرحله استانی و نظارت بر عملکرد آنان در بررسی غیرحضور آثر و پروژه‌های دانش‌آموزان
۲. زمانبندی، برنامه‌ریزی و برگزاری مرحله استانی جشنواره به صورت رویداد علمی فناوری، مشابه الگوی ارائه شده در مرحله کشوری و رعایت اصول زیر: ایجاد فرصت برای یادگیری دانش‌آموزان از گروه همسالان، ایجاد زمینه تفکر علمی و حل مسأله، هم‌افزایی علمی- مهارتی، افزایش خلاقیت و نوآوری، آشنایی دانش‌آموزان با روش صحیح نقد علمی و استدلال منطقی، فراهم کردن زمینه ارائه طرح‌های هنری، ادبی و علمی و اجرای آن‌ها در قالب محصولات و خدمات قابل ارائه به بازار
۳. بازخورد توانمندی‌ها و ضعف‌های دانش‌آموزان شرکت‌کننده در مرحله استانی جشنواره، از طریق فرم‌های مدون، در حوزه مهارت‌های زندگی و توانمندی‌های مدیریت پروژه
۴. استفاده از خودارزیابی و ارزیابی همتا در رویداد علمی- فناوری برای توسعه تفکر انتقادی دانش‌آموزان و انعکاس بازخورد این ارزیابی‌ها به خود دانش‌آموزان
۵. برپایی نمایشگاه از آثار دانش‌آموزان و صدور و ارائه گواهی‌نامه مناسب برای کلیه دست‌اندرکاران و دانش‌آموزان شرکت‌کننده
۶. کمک به رفع اشکال و ارتقای کیفیت آثار و مهارت افزایی دانش‌آموزان نماینده استان در هر محور
۷. تهیه گزارش مدون برگزاری مرحله استانی شامل آثار دانش‌آموزی و دستاوردها در قالب کلیپ، کتابچه الکترونیکی و فایل pdf در هر محور برای ارائه به ناظرین کشوری محورها و دبیرخانه اجرایی
۸. ثبت نمرات آثار در شبکه شاد و سیدا توسط داوران و ارائه بازخورد به دانش‌آموزان
- * ضروری است، به منظور پایش و نظارت بر فرآیند داوری و جلوگیری از تضییع حق شرکت‌کنندگان، نتایج ارزیابی در سامانه سیدا/ شبکه شاد و سیدا ثبت شود.
۹. معرفی پروژه‌های برتر دانش‌آموزی در هر محور، بر اساس شیوه‌نامه، به دبیرخانه اجرایی جشنواره به همراه مشخصات دانش‌آموزان صاحب اثر و کلیه مستندات مورد نیاز به دبیرخانه‌های علمی و اجرایی جشنواره
۱۰. تقدیر از برگزیدگان و تمامی دست‌اندرکاران مناطق/ نواحی/ شهرستان‌ها
۱۱. پیگیری و نظارت بر عضویت دانش‌آموزان برگزیده استان در هسته‌های دانش بنیانی شبکه یادگیری (منتخبان مرحله کشوری) و استفاده از برنامه‌های آموزشی متنوع، توانمندسازی حرفه‌ای و آزمایشگاه نوآوری‌محور از ادامه برنامه توانمندسازی دانش‌آموزان استان در قالب برنامه‌های شبکه کشوری یادگیری در سال تحصیلی آینده

• ج- منطقه/ ناحیه/ شهرستان

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

ج-۱- پیش از برگزاری مرحله منطقه‌ای:

۱. تبیین دستورالعمل برای عوامل و دست‌اندرکاران منطقه و ابلاغ آن به مدارس
 ۲. اطلاع‌رسانی، آموزش و توجیه دبیران و مدیران مدارس
 ۳. اعلام فراخوان ثبت‌نام دانش‌آموزان، اطلاع‌رسانی، تبلیغ و تشویق به مشارکت حداکثری آنان
 ۴. تعیین ناظر منطقه‌ای برای هر محور، جهت ساماندهی انجمن‌های علمی- پژوهشی و آثار جشنواره در مرحله منطقه‌ای
 ۵. تشکیل گروه‌های مربوط به انجمن‌های علمی-پژوهشی منطقه توسط ناظر منطقه‌ای محور مربوطه با همکاری کارشناس مسئول متوسطه اول منطقه در فضای شاد و سیدا
 ۶. نظارت بر حسن اجرای جشنواره در مرحله مدرسه‌ای و پیگیری فرآیند آن
 ۷. برگزاری کارگاه‌ها، همایش‌ها، اردوها و بازدیدهای جذاب در زمینه تقویت مهارت‌های زندگی و توسعه توانمندی‌های نرم دانش‌آموزان، دبیران و اولیا به صورت منطقه‌ای
 ۸. برگزاری نشست‌های علمی- تخصصی حضوری و غیرحضوری (برخط) در راستای کیفیت‌بخشی مدیریت پروژه‌های خلاقانه دانش‌آموزی با هدف مسأله‌یابی، نیازسنجی و طراحی و تولید، برای مخاطبان، دانش‌آموزان عضو انجمن‌های علمی- پژوهشی پژوهش‌سرا، دبیران و اولیای علاقمند
 ۹. پیگیری و نظارت بر تشکیل انجمن‌های علمی- پژوهشی منطقه به تفکیک محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی، شامل گروه‌های منتخب مرحله مدرسه‌ای، رابطان تخصصی و داوران کل مناطق/ نواحی/ شهرستان‌ها توسط کارشناس متوسطه اول و ناظران منطقه‌ای
 ۱۰. راهنمایی دانش‌آموزان متوسطه اول صاحب ایده‌های نوآورانه، و حمایت علمی، عملی و فناورانه از انجام پروژه‌های دانش‌آموزی در راستای محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی
 ۱۱. جمع‌آوری و بررسی آثار منتخب مرحله مدرسه‌ای و آماده‌سازی دانش‌آموزان جهت شرکت در مرحله منطقه‌ای
 ۱۲. پیگیری و نظارت بر ثبت نام دانش‌آموزان منتخب مرحله مدرسه‌ای در شبکه دانش‌آموزی شاد و سیدا
 ۱۳. چنانچه در مناطقی امکان دسترسی دانش‌آموزان به شبکه شاد و سیدا وجود نداشته باشد؛ اداره منطقه زیربند ملزم است؛ نسبت به ثبت نام دانش‌آموزان داوطلب در شبکه مزبور اقدام نماید.
 ۱۴. تشکیل گروه مجازی برای مرحله منطقه‌ای توسط ناظر تخصصی منطقه‌ای هر محور با عضویت دبیران مرتبط عضو انجمن‌های علمی- پژوهشی محور مربوطه در تمام مدارس منطقه و ارسال دستورالعمل‌ها، انجام برنامه‌ریزی، پاسخگویی به سؤالات و گردآوری اطلاعات پروژه‌های دانش‌آموزی و نظارت بر کلیه فرآیند اجرایی فعالیت مدارس در محور مربوطه و تکمیل فرم ارزشیابی فعالیت انجمن‌های علمی- پژوهشی مدارس در زمینه محور موردنظر
 ۱۵. حفظ ارتباط مستمر با ناظر استانی محور مربوطه، نظارت بر حسن اجرای پروژه‌های دانش‌آموزی و عملکرد اساتید راهنما و داوران و تسهیلگران مرحله منطقه‌ای توسط ناظر منطقه
 ۱۶. برنامه‌ریزی جهت برگزاری مسابقات و داوری آثار به تفکیک محورهای جشنواره و متناسب با شیوه‌نامه، در مرحله منطقه/ ناحیه/ شهرستان در سه گام: بخش ارزیابی غیرحضوری (برای کل آثار دریافتی از مدارس، به صورت بررسی مستندات و فیلم‌های ارسالی، تکمیل فرم داوری و ارائه بازخورد اولیه به مدارس)، بخش ارزیابی حضوری (برای ارائه آثار توسط تیم‌های حائز نمره مساوی و بالاتر از میانگین کل، در گام اول) و بخش رویداد علمی- فناوری و تقدیر از برگزیدگان هر محور و دست‌اندرکاران مرحله منطقه‌ای و مدرسه‌ای
- ج-۲- در حین برگزاری مرحله منطقه‌ای:

۱. تعیین داوران مرحله منطقه/ ناحیه/ شهرستان با هماهنگی ناظر منطقه‌ای هر محور

۲. دریافت آثار برگزیدگان مرحله مدرسه‌ای، داوری غیرحضورى کلیه مستندات و فیلم‌های ارسالی از مدارس، ارایه بازخورد به آنان و فراهم کردن زمینه رفع اشکال و ارتقای پروژه همه دانش‌آموزان علاقمند، از طریق انجمن علمی-پژوهشی مرحله منطقه‌ای

۳. معرفی تیم‌های حائز نمره مساوی و بالاتر از میانگین برای شرکت در بخش دوم ارزیابی مرحله منطقه‌ای و اطلاع‌رسانی به آنان (این شرط با توجه به درخواست اکثریت استان‌ها، خصوصا در محورهای دارای زیرمحورهای متعدد مانند برنامه‌نویسی، ریاضی و ... اضافه شده است).

۴. برگزاری بخش‌های ارزیابی حضورى و رویداد علمى فناوری، با رعایت اصول زیر: ایجاد فرصت برای یادگیری دانش‌آموزان از گروه همسالان، ایجاد زمینه تفکر علمى و حل مسئله، هم‌افزایی علمى- مهارتى، افزایش خلاقیت و نوآورى، آشنایی دانش‌آموزان با روش صحیح نقد علمى و استدلال منطقى، فراهم کردن زمینه ارائه طرح‌های هنرى، ادبى و علمى و اجرای آن‌ها در قالب محصولات و خدمات قابل ارائه به بازار

۵. استفاده از خودارزیابى و ارزیابى همتا در رویداد علمى- فناوری برای توسعه تفکر انتقادى دانش‌آموزان و انعکاس بازخورد این ارزیابى‌ها به خود دانش‌آموزان

۶. بازخورد توانمندى‌ها و ضعف‌های دانش‌آموزان شرکت‌کننده در مرحله منطقه‌ای جشنواره، از طریق فرم‌های مدون، در حوزه مهارت‌های زندگى و توانمندى‌های مدیریت پروژه

۷. صدور و ارائه گواهی‌نامه مربوطه به همکاران و دانش‌آموزان شرکت‌کننده در دوره‌های آموزشى مرتبط با جشنواره خوارزمى

۸. کمک به رفع اشکال و ارتقای کیفیت آثار و مهارت افزایی دانش‌آموزان نماینده منطقه

ج-۳- پس از تعیین برگزیدگان مرحله منطقه‌ای:

۱. ثبت نمرات در سامانه سیدا و ارائه بازخورد نهایی از آثارشان به دانش‌آموزان

۲. معرفی آثار برگزیده در هر محور به مرحله استانی، با توجه به شیوه‌نامه هر محور، به همراه مشخصات دانش‌آموزان صاحب اثر و مستندات مورد نیاز

۳. برپایی نمایشگاه دستاوردهای علمى- عملی از آثار و پروژه‌های دانش‌آموزان

۴. ارسال گزارش از فرآیند اجرای جشنواره و آمار شرکت‌کنندگان در سطح منطقه/ ناحیه/ شهرستان و ارسال به استان

۵. تهیه محتواهای جذاب و خلاقانه مانند کتابچه الکترونیکی و فیلم از اجرا، ارایه و آثار دانش‌آموزان و انعکاس کلیه اخبار و اطلاع‌رسانی‌های مربوطه در فضای مجازى

۶. تقدیر از دانش‌آموزان فعال در انجمن‌ها و دارای پروژه‌های باکیفیت در مراحل مدرسه‌ای و منطقه‌ای، به صلاح‌دید دبیران راهنما و ناظران محورها

۷. ارائه گواهی مهارت‌های زندگى با امضای مدیر منطقه به دانش‌آموزان فعال در برنامه‌های توسعه فردى و مدیریت پروژه‌های مسأله محور و توانمند در فعالیت‌های گروهى

۸. تعیین و اجرای مشوق‌های مناسب برای قدردانى از کلیه همکاران و دانش‌آموزان فعال در انجمن‌های علمى-پژوهشى هر محور در مدارس و پژوهش‌سرای منطقه

• مشوق‌ها و امتیازات دانش‌آموزان شرکت‌کننده در انجمن‌های علمى- پژوهشى جشنواره

۱. تعیین سهم نمره ارزشیابی مستمر نوبت اول و دوم^۱ برای فعالیت منظم و اثربخش در فعالیت‌های یاددهی-یادگیری انجمن‌های مدرسه، انجام پروژه‌های خلاقانه و مسأله محور مرتبط با محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی و دستاوردهای قابل ارائه در این راستا (مصوب شورای دبیران مدرسه)
 ۲. ارائه گواهی مهارت‌های زندگی به دانش‌آموزانی که علاوه بر گذارندن دوره‌ها و شرکت فعالانه در انجمن‌های علمی-پژوهشی، یک مسأله واقعی زندگی را در قالب پروژه دانش‌آموزی حل کرده باشد.
 ۳. صدور مجوز حضور دانش‌آموزان در دوره‌های مهارت‌آموزی (هوش مصنوعی و ...)، آزمایشگاه‌های نوآوری، رویدادهای ارزش‌آفرینی شرکت‌های مورد تأیید معاونت علمی، فناوری و اقتصاد دانش بنیان ریاست جمهوری
 ۴. معرفی محصولات دانش بنیان دانش‌آموزی مرتبط با محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی به پارک‌های علم و فناوری جهت حمایت و تجاری‌سازی، با کمک و راهنمایی پژوهش‌سرای دانش‌آموزی منطقه
 ۵. تقدیر از دانش‌آموزان برگزیده مرحله مدرسه‌ای بر اساس آیین‌نامه اجرایی مدارس^۲ و ارائه گواهی به آنان
- مشوق‌ها و امتیازات دبیران همکار در انجمن‌های علمی-پژوهشی جشنواره
 ۱. صدور ابلاغ رسمی همکاری برای کلیه ناظران منطقه‌ای محورها، مسئولین و اعضای انجمن‌های علمی-پژوهشی منطقه، داوران، تسهیلگران، مدیران و نیروهای اجرایی فعال در کیفیت بخشی مراحل مدرسه‌ای و منطقه‌ای
 ۲. ارائه گواهی و تقدیر از دبیران، همکاران پژوهش‌سرای دانش‌آموزی و تمامی دست‌اندرکاران دارای ابلاغ همکاری با انجمن‌های علمی-پژوهشی
 ۳. برگزاری دوره‌های آموزشی توجیهی جشنواره و صدور گواهی پایان دوره^۳
 ۴. لحاظ نمودن امتیاز فعالیت در جشنواره‌های دانش‌آموزی در ارزشیابی سالانه
 ۵. ارائه گواهی تدریس کارگاه در صورت برگزاری کارگاه علمی-پژوهشی و مهارتی توسط دبیر مربوطه برای سایر دبیران و دانش‌آموزان عضو انجمن مربوطه

د- پژوهش‌سرای دانش‌آموزی

مدیر پژوهش‌سرای دانش‌آموزی منطقه موظف است؛^۴ برای هماهنگی و پیگیری تشکیل انجمن‌های علمی-پژوهشی در مدارس، نظارت بر کار آن‌ها و کیفیت بخشی به پروژه‌های دانش‌آموزی، فعالیت‌های زیر را با هماهنگی ناظران استانی و منطقه‌ای هر محور و مدیران مدارس منطقه،^۵ به صورت مداوم در طول سال تحصیلی به انجام برساند:

۱. پیگیری تشکیل انجمن‌های علمی-پژوهشی در کلیه مدارس منطقه، مبتنی بر محورهای جشنواره
۲. تشکیل انجمن‌های علمی-پژوهشی متناسب با محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی در پژوهش‌سرای منطقه با عضویت ناظران منطقه‌ای هر محور و کل رابطان انجمن‌های مدارس

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

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

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

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

۳. ماده ۱۴۳ آیین نامه اجرایی مدارس

۴. ماده ۹، ۱۱ و ۱۲ اساسنامه پژوهش‌سراهای دانش‌آموزی

۵. ماده ۱۰۴ آیین نامه اجرایی مدارس- مدرسه باید زمینه حضور فعال معلمان و دانش‌آموزان را در پژوهش‌سراها، همایش‌ها، جشنواره‌ها، نشست‌های علمی و فرهنگی-هنری و نمایشگاه‌های مرتبط فراهم آورد و از یافته‌های پژوهشی آن‌ها برای کیفیت بخشی به برنامه‌های مدرسه استفاده کند.

۳. برنامه‌ریزی برای حضور فعال دانش‌آموزان عضو انجمن‌های علمی- پژوهشی در برنامه‌های آموزشی و پژوهشی پژوهشسرا، متناسب با محورهای جشنواره
۴. برقراری ارتباط اثربخش با مدارس و همکاری در برگزاری رویدادهای مرحله منطقه ای جشنواره نوجوان خوارزمی
۵. هدایت و راهبری دانش‌آموزان عضو انجمن‌های علمی- پژوهشی به پارک‌های علم و فناوری، مراکز رشد، علمی، تحقیقاتی و دانشگاهی^۱ و ...
۶. نظارت و ارزیابی مستمر عملکرد انجمن‌های علمی پژوهشی مدارس

■ ه- مدرسه

مدیر واحد آموزشی موظف است؛ انجمن‌های علمی- پژوهشی را به تفکیک محورهای جشنواره تشکیل داده و با دعوت از اعضای زیر، هر ماه یک‌بار جلسات هر انجمن را به صورت حضوری/ مجازی (برخط) برگزار نماید:

۱. معاونان آموزشی، فناوری، پرورشی و مشاور دبیرستان به عنوان حامیان و تسهیل‌گران برنامه‌های مهارتی و تربیتی انجمن‌های علمی- پژوهشی
 ۲. دبیران علاقمند و توانمند با رشته تدریس مرتبط با موضوع انجمن به عنوان مسئول و رابط محور ذی ربط
 ۳. تمامی دانش‌آموزان پایه هفتم، هشتم و نهم شرکت‌کننده در محورهای مختلف جشنواره
 ۴. نمایندگان اولیا
- وظایف و مسئولیت‌ها
۱. انتخاب یک نفر نماینده انجمن‌های مدرسه از بین همکاران علاقمند به عنوان رابط بین گروه‌های دانش‌آموزی، معلمان و پژوهش‌سراها (به منظور هدایت، برنامه‌ریزی و هماهنگی بیشتر بین گروه‌ها و کیفیت‌بخشی به عملکردها)
 ۲. تشکیل انجمن علمی-پژوهشی مدرسه توسط معلمان هر رشته درسی و با توجه به محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی
 ۳. حمایت و پشتیبانی مشاور و دبیران دبیرستان به دانش‌آموزان در انتخاب محور فعالیت و انجمن علمی- پژوهشی موردنظر خود بر اساس علایق آنان
 ۴. تشکیل و به‌روز رسانی کانال‌ها و گروه‌های مربوط به هر یک از انجمن‌های علمی- پژوهشی دانش‌آموزی، بر اساس محور، در شبکه آموزش دانش‌آموزان شاد و سیدا
 ۵. برگزاری جلسات تبیینی- توجیهی جهت تشریح وظایف گروه‌ها و ترغیب آنان به فعالیت‌های نو و ابتکاری در چارچوب انجمن با اعضای گروه‌های دانش‌آموزی به منظور جمع‌آوری ایده‌ها و تعیین پروژه‌های قابل اجرا توسط دانش‌آموزان در راستای محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی
 ۶. آشنایی با مهارت‌های ده‌گانه زندگی، معرفی آن در جلسات شورای دبیران، توجه به آن به عنوان زیربنای برنامه‌های تربیتی و آموزشی دبیرستان و برنامه‌ریزی هفتگی برای تقویت آن‌ها از طریق برنامه صبحگاه، وینارها، انتشار مطالب آموزشی در فضاهای مجازی دبیرستان، نصب بروشور و پوستر در فضای مدرسه، برگزاری مراسم و رویدادهای درون مدرسه‌ای با همکاری کلیه دبیران، مشاورین، معاونین و نظارت مدیر دبیرستان

۱. ماده ۱۰۱ آیین‌نامه اجرایی مدارس- همه عوامل مدرسه، به ویژه معلمان برای غنی‌سازی و تنوع‌بخشی به محیط یادگیری و تقویت روحیه پژوهشی (فردی و گروهی) دانش‌آموزان، باید زمینه استفاده از روش‌های علمی، فناوری‌های نوین، پایگاه‌های اطلاعاتی، کتاب‌ها و منابع آموزشی، پژوهش‌سراها، انجمن‌های علمی آموزشی، اردوگاه‌ها، کانون‌های فرهنگی تربیتی، کتابخانه‌های عمومی، دانشگاه‌ها، مراکز علمی، پارک‌های علم و فناوری و ارتباط با پژوهشگران و ... را فراهم آورند.

۷. توجه ویژه به فعالیت‌های خلاقانه، طراحی و ساماندهی تکالیف روزانه دانش‌آموزی در قالب پروژه، فعالیت‌های پژوهشی، فعالیت‌های عملی آزمایشگاهی و کارگاهی، متناسب با امکانات در دسترس و انتظارات بیان‌شده از سطح کمی و کیفی آثار در محورهای جشنواره
۸. حمایت از طرح‌های دانش‌آموزان عضو انجمن و اختصاص نمره و مکانیسم‌های مشوق مانند لوح تقدیر برای به نتیجه رساندن پروژه‌ها و استمرار در رفع اشکال و ارتقای آن‌ها
۹. راهبری در تشکیل بازارچه‌های دانش‌آموزی از آثار دانش‌آموزان شرکت‌کننده مرحله مدرسه‌ای، با امکان فروش محصولات دانش‌آموزی
۱۰. پیشنهاد و برنامه‌ریزی برای بازدیدها و گردش‌های علمی - مهارتی متناسب با محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی و فعالیت انجمن‌های علمی - پژوهشی مدرسه با توجه ویژه به تقویت مهارت‌های زندگی دانش‌آموزان
۱۱. آماده‌سازی و انتشار گزارش فعالیت‌ها و دستاوردهای هر انجمن در کانال مدرسه به صورت دوره‌ای و بدون فشار به همکاران و دانش‌آموزان برای مستندسازی بیش از حد
۱۲. تهیه و تنظیم فصلنامه، گاهنامه و نشریه الکترونیکی توسط اعضای هر انجمن و ارسال گزارش نهایی عملکرد انجمن‌های مدرسه توسط مدیر دبیرستان برای کارشناسی متوسطه اول منطقه
۱۳. برگزاری نشست‌های علمی - تخصصی دانش‌آموزی برای ساماندهی پروژه‌ها با همراهی و تسهیلگری دبیران علاقمند
۱۴. فعال سازی رویداد علمی فناوری در مدرسه، مشابه الگوی ارائه شده در مرحله کشوری و رعایت اصول زیر:
۱۵. ایجاد فرصت برای یادگیری دانش‌آموزان از گروه همسالان، ایجاد زمینه تفکر علمی و حل مسئله، هم‌افزایی علمی - مهارتی، افزایش خلاقیت و نوآوری، آشنایی دانش‌آموزان با روش صحیح نقد علمی و استدلال منطقی، فراهم کردن زمینه ارائه طرح‌های هنری، ادبی و علمی و اجرای آن‌ها در قالب محصولات و خدمات قابل ارائه به بازار
۱۶. تهیه و گردآوری محتواها و دست‌سازهای متناسب با دروس مختلف و تشکیل بانک نرم‌افزاری مرتبط با هر محور توسط اعضای انجمن‌های علمی - پژوهشی هر محور
- (ب) چگونگی تخصیص زمان فعالیت انجمن علمی - پژوهشی مرتبط با جشنواره نوجوان خوارزمی در مدرسه:
۱. در نظر گرفتن بخشی از ساعت اختصاص داده شده به برنامه ویژه مدرسه (بوم) ^۱ برای فعالیت هر یک از انجمن‌های علمی - پژوهشی مدرسه با محوریت جشنواره نوجوان خوارزمی
 ۲. اختصاص بخشی از زمان مراسم صبحگاه و زمان‌های فوق برنامه به فرهنگ‌سازی و آموزش دانش‌آموزان در راستای انجمن‌های علمی - پژوهشی، اختصاص بخشی از زمان انجام تکالیف و فعالیت‌های عملی و ارزشیابی همه دروس به فعالیت‌های خلاقانه مرتبط به ۱ و تعریف برنامه جشن‌ها، مسابقات و رویدادهای درون مدرسه‌ای با محوریت این انجمن‌ها
 ۳. اختصاص بخشی از تکالیف و پروژه‌های هفتگی هر درس به فعالیت‌های خلاقانه مرتبط با محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی
- (ج) تعیین مشوق‌ها و امتیازات دانش‌آموزان شرکت‌کننده در انجمن‌های علمی - پژوهشی مدرسه:
۱. تعیین سهم نمره ارزشیابی مستمر نوبت اول و دوم ^۲ برای فعالیت منظم و اثربخش در فعالیت‌های یادگیری - یاددهی انجمن‌های مدرسه، انجام پروژه‌های خلاقانه و مسئله محور مرتبط با محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی و دستاوردهای قابل ارائه در این راستا (مصوب شورای دبیران مدرسه)

۱. بند ۴ - شیوه نامه برنامه ویژه مدرسه (بخشنامه ۱۴۰۲/۲۸۲ مورخ ۱۴۰۰/۰۸/۱۲)

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

۲. ارائه گواهی مهارت‌های زندگی (به تفکیک مهارت) به دانش‌آموزانی که علاوه بر گذارندن دوره‌ها و شرکت فعالانه در انجمن‌های علمی- پژوهشی، یک مسأله واقعی زندگی را در قالب پروژه دانش‌آموزی حل کرده باشد، توسط مدیریت دبیرستان
۳. صدور مجوز شرکت در دوره‌های آموزش مهارتی و حمایت از آنها توسط شرکت‌های دانش‌بنیان مورد تأیید معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری، توسط پژوهش‌سرای منطقه
۴. تقدیر از دانش‌آموزان برگزیده مرحله مدرسه‌ای براساس آیین‌نامه اجرایی مدارس^۱ و ارائه گواهی به آنان، توسط مدیریت دبیرستان
۵. معرفی محصولات دانش‌بنیان دانش‌آموزی مرتبط با محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی به پارک‌های علم و فناوری جهت حمایت و تجاری‌سازی، توسط پژوهش‌سرای منطقه
- د) تعیین مشوق‌ها و امتیازات دبیران همکار در انجمن‌های علمی- پژوهشی مدرسه:
۱. ارائه گواهی و تقدیر از دبیران و تمامی دست‌اندرکاران دارای ابلاغ همکاری با انجمن
۲. برگزاری دوره‌های آموزشی توجیهی جشنواره و صدور گواهی پایان دوره^۲
۳. اختصاص امتیاز فعالیت در جشنواره‌های دانش‌آموزی در ارزشیابی
۴. ارائه گواهی تدریس کارگاه در صورت برگزاری کارگاه علمی- پژوهشی و مهارتی توسط دبیر مربوطه برای سایر دبیران و دانش‌آموزان عضو انجمن مربوطه

۱. ماده ۷۵-۱: جو حاکم بر مدرسه باید حامی ایجاد احساس موفقیت درونی و دریافت تایید محیطی برای تمامی دانش‌آموزان، باشد.
 ماده ۷۵-۲: از دامن زدن به جو رقابتی در مدرسه، برجسته و متمایز کردن تعدادی از دانش‌آموزان، ایجاد احساس موفقیت برای گروهی از دانش‌آموزان به قیمت ایجاد شکست در گروه دیگر (جز در مسابقات ورزشی) به ویژه در دوره ابتدایی باید اجتناب شود.
 ماده ۷۵-۳: به جای حاکم کردن جو مقایسه و رقابت، باید دانش‌آموزان براساس میزان دستیابی به سطوح مورد انتظار مدرسه، تایید و تشویق شوند. به گونه‌ای که امکان تشویق تمام دانش‌آموزان یک کلاس یا مدرسه وجود داشته است.

۲. ماده ۱۴۳ آیین‌نامه اجرایی مدارس

مصادیق فعالیت دانش آموزان در انجمن های علمی پژوهشی

جدول شماره ۲ مصادیقی از فعالیت های انجمن علمی- پژوهشی به تفکیک محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی نشان می دهد:

محور	فعالیت ها
پژوهش	<ul style="list-style-type: none"> - برگزاری دوره های آموزش مهارت های پژوهشی^۱ - ایجاد فرصت برای فعالیت های جست و جوگرانه، تمرین چگونه نگاه کردن و چگونه فکر کردن، کنجکاوی، تفحص، بررسی و تحرک در دانش آموزان و تفکر و تحقیق در کلاس درس و مدرسه - ایجاد پرسش در ذهن و مغز دانش آموزان و کشف آن - یافتن مسأله یا مشکل با طرح دو سؤال از دانش آموزان: دوست داریم راجع به چه چیز بدانیم؟ نیازمند به دانستن چه هستیم؟ - تشکیل کارگروه پیاده سازی یافته های پژوهشی کیفیت بخشی به برنامه های مدرسه با حضور مدیر، معاونین و دبیران انجمن های علمی
دست سازه	<ul style="list-style-type: none"> - آموزش فرایند و روش های ایده یابی، خلاقیت و نوآوری - بررسی و تحلیل گروهی آثار سال های گذشته یا ایده های برتر دیگر جشنواره ها و اختراعات دیگر - آموزش مهارت شرکت در جشنواره ها - آموزش طراحی و نقشه کشی ایده - آموزش تکمیل دفتر کارنما - همفکری در باب داوری دست سازه ها - آموزش مهارت جست و جوی تاریخچه ایده - آموزش شایستگی های غیرفنی (اخلاق حرفه ای، مدیریت تولید، الزامات محیط کار، کارآفرینی و فناوری های نوین) - آموزش تجاری سازی - آموزش مالکیت معنوی
بازارچه های کسب و کار دانش آموزی	<ul style="list-style-type: none"> - آموزش فرآیندها و روش های: ایده یابی، بهره گیری مناسب از تکنیک های خلاقیت در ایده پردازی، طراحی ایده، نحوه ارائه ایده نهایی طرح تولیدی/ خدماتی و تبدیل ایده به محصول/ ارائه خدمت خلاق - آموزش مراحل ۹ گانه طراحی و ساخت پروژه^۲ - آموزش مهارت های نرم: کارگروهی، مسئولیت پذیری، مدیریت زمان، تفکرخلاقانه و انتقادی، فنون مذاکره و فن بیان، توانایی حل مسئله، انعطاف پذیری، نگرش مثبت، هم دلی و ارتباط موثر، اخلاق حرفه ای، مهارت تصمیم گیری و ... - آموزش طراحی بوم مدل کسب و کار - آموزش و راهنمایی دانش آموزان در زمینه آشنایی با پلتفرم های موجود داخلی یا پلتفرم های فروش دیجیتال داخلی میزبان کسب و کار^۳ و آشنایی با انواع دستگاه های پرداخت الکترونیک - آموزش دانش آموزان در زمینه آشنایی با فناوری های نوین تجارت بصری مانند: نورومارکتینگ ردیابی چشم (نورپردازی، هندسه بسته بندی، تهیه لوگو، انتخاب نام تجاری) (برندینگ) و ...) - آموزش شایستگی های غیرفنی (اخلاق حرفه ای، مدیریت تولید، الزامات محیط کار، نوآوری و کارآفرینی و کاربرد فناوری های نوین) - برگزاری اردوهای علمی- آموزشی از واحدهای صنعتی فناوری و خدماتی پارک های علم و فناوری، شهرک های صنعتی، کارگاه های تولیدی و ... جهت آشنایی با فناوری های تولید و فروش - دعوت از متخصصین پارک علم و فناوری یا افراد مجرب در بخش صنایع، جهت انتقال تجربه و آشناسازی بهتر دانش آموزان نسبت به رقبات احتمالی محصول تولیدی/ خدمت ارائه شده در بازار هدف - آموزش و آشناسازی دانش آموزان با اهمیت انتخاب برند تجاری سازی محصول/ خدمت، انتخاب نوع و ارائه بسته بندی مناسب و خلاقانه متناسب با گروه های مختلف مخاطبین هدف، آشنایی با مسائل حقوقی و حفظ محرمانگی داده بارعایت قوانین مربوط به مالکیت معنوی - کمک به ارتقای کیفیت آثار و مهارت افزایی در دانش آموزان - برپایی بازارچه کسب و کار به صورت حضوری/ مجازی (از طریق سامانه های الکترونیکی داخلی میزبان کسب و کار)^۴ در مرحله مدرسه، منطقه و استان - آموزش فرآیند مستندسازی فعالیت ها مطابق با چهارچوب ارائه شده در محور بازارچه های کسب و کار دانش آموزی

۱. ماده ۱۰۲ آیین نامه اجرایی مدارس- مدرسه باید زمینه ها و امکانات لازم را برای بروز ابتکارات فردی و گروهی، کسب و توسعه شایستگی های مرتبط با پژوهش و تقویت نقش پژوهشی مدرسه در فرآیند تعلیم و تربیت، برای معلمان و دانش آموزان فراهم آورده و در قالب پودمان های آموزشی، دوره های آموزشی لازم را طراحی و اجرا نماید.

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

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

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

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

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

محور	جدول شماره ۳- مصادیق پیشنهادی تکالیف دانش‌آموزی (گروهی / انفرادی) پروژه محور
بازارچه های کسب و کار دانش‌آموزی	<ul style="list-style-type: none"> - شناسایی نیاز مشتریان در زیست بوم محل زندگی - طراحی ایده در مورد نیاز شناسایی شده - ارائه نمونه اولیه طرح تولیدی/ خدماتی بر اساس مراحل ۹ گانه طراحی و ساخت پروژه ۱ - طراحی بوم مدل کسب‌وکار ایده کسب و کاری - تحقیق در مورد شیوه‌های نوین تجارت بصری - بررسی نحوه فروش محصول/ ارائه خدمت (حضور یا سامانه‌های الکترونیکی میزبان کسب‌وکار ۲) - فروش محصول/ ارائه خدمت در غرفه اختصاصی بازارچه کسب و کار - شناسایی صاحبان مشاغل، سازمان‌ها یا شرکت‌های جامعه هدف فروش محصول/ ارائه خدمت - طبقه بندی مشتریان و ارائه راه حل‌های خلاقانه جهت فروش محصول/ ارائه خدمت به هر طبقه خاص از مشتریان - مستندسازی فرآیندهای اجرایی محور بازارچه های کسب و کار دانش‌آموزی متناسب با چهارچوب پیشنهادی - تهیه کلیپ تبلیغاتی جهت معرفی محصول/ خدمت ارائه شده - بررسی و مطالعه نحوه ارتقا و تکامل محصول/ خدمت در آینده
دست‌سازه	<ul style="list-style-type: none"> - نوشتن چندایده خلاقانه با استفاده از روش‌های خلاقانه پودمان اول کتاب کار و فناوری هفتم برای پایه های هفتم، هشتم و نهم - کشیدن نقشه یک ایده خلاقانه با دست آزاد پایه هفتم - کشیدن یک ایده خلاقانه با ابزار اندازه گیری پایه هفتم و هشتم - کشیدن یک ایده خلاقانه با رایانه پایه نهم - ارتقای پروژه‌های عملی پودمان‌های کتاب‌های هفتم، هشتم و نهم - تهیه کلیپ آموزشی و تبلیغی برای گسترش جشنواره نوجوان خوارزمی پایه هشتم و نهم
پژوهش	<ul style="list-style-type: none"> - انجام کار تحقیقی جهت: - شناسایی مسائل مورد علاقه محیط پیرامون، تعیین هدف و منظور از انجام پژوهش (اینکه به دنبال یافتن چه چیزی است؟ و منظور نهایی از انجام آن چیست؟)، طرح سؤال/ فرضیه، تهیه منابع مطالعاتی و چگونگی به دست آوردن اطلاعات، تعیین روش دقیق پاسخ به پرسش، نقد و ارزشیابی منطقی کار با توجه به روش انتخابی جهت آشکار شدن نقاط ضعف و قوت پژوهش و تلاش جهت رفع آن، بررسی و نتیجه‌گیری (دسته بندی و تفسیر اطلاعات)، ارائه گزارش و ...
ریاضی	<ul style="list-style-type: none"> - تولید فیلم ابزار کاربردی ریاضی (ابزارهای اندازه گیری، بهره گیری از مکانیزم‌های مهارتی در اندازه گیری‌ها/ واقعیت مجازی/ واقعیت افزوده - روایت‌گری از یک رویداد علمی ریاضی - مصاحبه با صاحبان مشاغل مرتبط با ریاضی و ... - تحقیق در تهیه لیستی از اپلیکیشن‌های آموزش ریاضی در سطح پایه و مقطع - تهیه فیلم‌های کوتاه گفت‌وگو ریاضی با سؤالات و پاسخ‌های مبتنی بر ریاضی - تهیه فیلم و عکس از ابزارهای ساخته شده توسط دانش‌آموزان ایرانی و خارجی با توضیحات لازم و نوع کاربرد آن - تهیه بانک لغات مفاهیم ریاضی در مقطع متوسطه یک - تحقیق و پژوهش علمی در تاریخ ریاضی و ریاضی‌دانان در ایران
زبان و ادبیات فارسی	<ul style="list-style-type: none"> - تصویرخوانی بر اساس رمزینه (کیوآرکد) و اهداف دروس در بخش‌هایی نظیر: - گزینش عنوانی ادبی از تصویر - بیان و شرح دیده‌های خویش از تصویر - توصیف جزئیات تصاویر و سنجش جزئیات گونه‌گون تصاویر با یکدیگر، جهت تمرین مشاهده تاملی - نوشتن اجزا و عناصر دیداری و غیردیداری و پرداختن دقیق به برونه و درونه تصاویر عینی با به‌کارگیری حواس پنج‌گانه (شنیداری، شمیمایی و ...) در بخش جزئیات

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

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

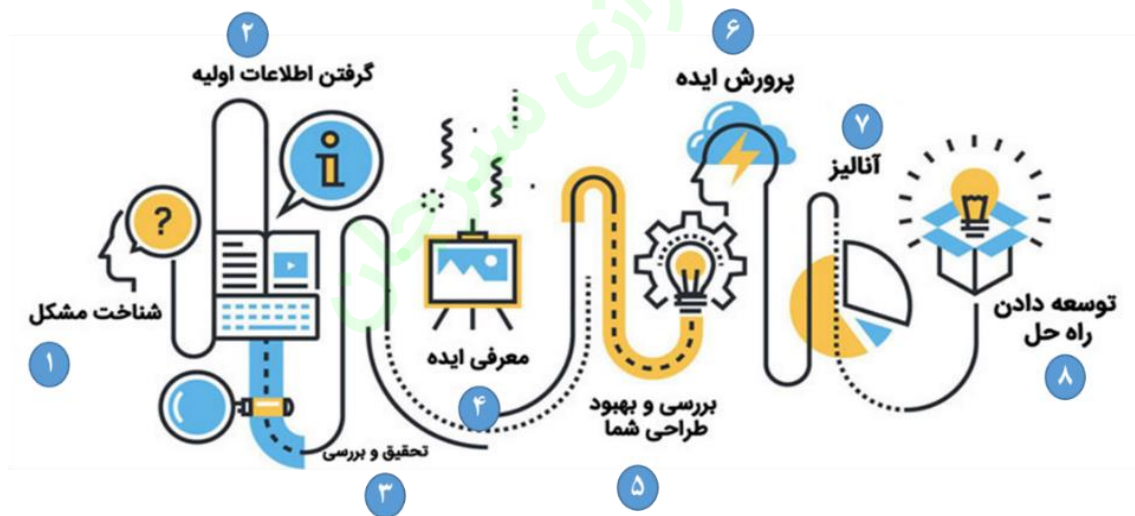
<ul style="list-style-type: none"> - ایجاد تصاویر ذهنی و توصیف جزئیات آن - درک اهداف تصاویر (عینی و ذهنی) - تصویرنویسی با توجه به اهداف کتاب های درسی هر سه پایه: - پرورش موضوعی از پیام ها و خوشه های معنایی ایی که از آفرینش خویش به درک می آیند. - آفرینش انشایی ساختاری (با بخش های آغازین، میانی و پایانی)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

<ul style="list-style-type: none"> - در نظر گرفتن نمره برای خلق بازی‌ها، وب سایت‌ها و نرم‌افزارهای جدید توسط دانش‌آموزان در راستای اهداف آموزشی و پرورشی کلیه دروس 	
<ul style="list-style-type: none"> - عکس‌برداری از آثار طبیعی، تاریخی، مذهبی، مشاهیر و ... از نزدیکترین منطقه به محل سکونت - تحلیل عکس از نظر جغرافیایی (موقعیت، نوع آب و هوا، زیست بوم و ...)، اجتماعی و فرهنگی (آداب و رسوم و سنن و خرده فرهنگ های محلی بومی) و تاریخی (اتفاقات تاریخی رخ داده در بستر این زیست بوم) 	<p>مناظره علمی مطالعات اجتماعی</p>
<ul style="list-style-type: none"> - انجام تست‌های خودشناسی و سنجش استعدادها (از طریق سامانه معرفی شده توسط ناظر کشوری)، مطالعه نتیجه آن و ارائه بازخورد تاثیر کسب آگاهی بیشتر در مورد خود و نحوه استفاده از این آگاهی برای توسعه بهتر مهارت‌های زندگی - 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 بازی‌ها و ابزارهای بازی، انواع ژانر اتاق فرار و نحوه پیاده‌سازی آن و به اشتراک گذاشتن نتایج با سایر اعضای انجمن - تلاش برای ساخت بازی‌وارها، المان‌ها و معماهای خلاقانه و ارائه آن در کلاس همه دروس، برای گرفتن بازخورد - جستجوی سناریوهای مختلف بازی‌سازی در اینترنت و بحث و نقد آن‌ها در کلاس درس - پژوهش در مورد سند تخصصی بازی (GDD) برای انواع اتاق فرار، و تلاش برای بررسی دقیق چند سند توسعه بازی دانلود شده از اینترنت و الگو گرفتن از آن‌ها - یادگیری نرم‌افزارهای طراحی گرافیکی و آموزش آن به سایر دانش‌آموزان - بررسی مثال‌های پیاده‌سازی شده از بازی‌های تعاملی در زمینه مهارت‌های زندگی و ارائه تجربیات خود در انجمن و نقد و بررسی آن‌ها - برگزاری جلسات طوفان فکری و نگارش نتیجه آن و بحث و بررسی نتایج آن - پایش مداوم رفتار خود، برای اندازه‌گیری میزان استفاده صحیح از هر یک از مهارت‌های زندگی در زندگی روزمره، یادداشت برداری و ارائه گزارش هفتگی به سایر اعضای انجمن در زمینه نکات جدید آموخته شده - تکمیل دفتر کارنما به طور هفتگی برای پروژه بازی 	<p>بازی‌های مهارتی و توسعه فردی</p>

• راهنمای خلاصه مدیریت پروژه برای محورهای پروژه محور

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

مراحل مدیریت پروژه های خلاقانه دانش آموزی



منابع مالی و اعتبارات مورد نیاز

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

- اعتبارات مربوط به حضور دانش آموزان استثنایی/ تلفیقی بر عهده «سازمان آموزش و پرورش استثنایی» خواهد بود.
- بدیهی است؛ میزان اعتبار تخصیصی، براساس عملکرد استانها در اجرای صحیح و کیفیت بخشی فعالیت‌های جشنواره، مطابق شیوهنامه مزبور است.
- براساس آیین نامه اجرایی مدارس^۱، می‌توان از محل «کمک‌های مردمی» نسبت به کیفیت بخشی مرحله مدرسه‌ای جشنواره مطابق موارد زیر اقدام نمود:

- ۱- فصل دوم- راهبری و مدیریت- ماده ۱۰- وظایف و اختیارات- الف- وظایف مدیریتی- بخش اجرا و پشتیبانی- بند ۲
- ۲- فصل ششم- امور مالی- ماده ۱۳۰

شاخص‌های پایش و ارزشیابی

به منظور کنترل و بهبود فرآیندهای جشنواره، نظارت و ارزیابی از فعالیت‌ها در سه سطح ستادی، استانی و منطقه‌ای انجام می‌شود. اجرای طرح در «استان، منطقه و مدرسه» براساس بازدیدهای حضوری و دریافت مستندات مطابق جدول زمانبندی و اقدام‌های اجرایی (مندرج در جدول ۶)، از چگونگی و کیفیت اجرای طرح در استان‌ها ارزیابی به عمل می‌آید. رعایت زمان بندی و هدف گذاری دستورالعمل در ارزیابی، مؤثر و مورد تأکید است.

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

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

جدول شماره ۵- نمون برگ نظارت بر عملکرد مدارس

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

نمایه فرآیند اجرای جشنواره نوجوان خوارزمی



۱- محور پژوهش



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

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

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

مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای/ناحیه‌ای/شهرستانی و استانی

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

۱. ضروری است «دبیران راهنما» در تمام مراحل جشنواره، دانش‌آموزان را راهنمایی و هدایت نمایند.

۲. کل زمان اختصاصی ارزیابی حضوری این محور جمعاً (۲۰ دقیقه) است.

- **نکته:** آثار و تولیدات دانش‌آموزان و گروه‌های دانش‌آموزی که در دوره‌های پیشین جشنواره موفق به کسب مقام در مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای و استانی شده‌اند، در صورتی مجاز به شرکت مجدد در این دوره از جشنواره هستند که اثر تولیدی خود را به روزآوری نموده و یا حداقل ۵۰ درصد تغییر در (محتوا، کارکرد و فعالیت) داده باشند.



جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی غیرحضوری از طریق بررسی مستندات

۷۰ امتیاز



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

ردیف	معیار	زیرمعیار	ضریب	امتیاز مکتسبه	ذکر دقیق دلایل کسر امتیاز
۱	موضوع	روشن و قابل فهم بودن	۱		
		جدید و نو بودن	۱		
		مفید و کاربردی بودن	۲		
۲	چکیده	در بر گیرنده چارچوب طرح	۱		
		گویا و قابل فهم بودن	۱		
۳	مقدمه	اشاره به کلیات لازم برای ورود به پژوهش	۲		
		داشتن چارچوب نظری	۲		
۴	بیان مسأله	بیان مسئله به شکل مستند	۲		
		اشاره به شرایط خاص مسئله	۲		
		برجسته نمودن متغیرهای اصلی	۲		
		اشاره به پژوهش‌های پیشین	۲		
۵	اهداف پژوهش	مرتبط با مسئله و موضوع پژوهش	۳		
		جامع بودن و تحت پوشش قرار دادن تمام موضوع	۳		
۶	سؤالات / فرضیه‌های پژوهش	مرتبط با اهداف پژوهش	۲		
		آزمون پذیر بودن/ امکان واریسی کردن	۲		
۷	روش پژوهش	تناسب با دیدگاه‌ها و چارچوب نظری	۲		
		تعیین و تشریح روش مناسب با موضوع پژوهش	۴		
		معرفی دقیق جامعه آماری و نمونه‌گیری مناسب	۳		
۸	تجزیه و تحلیل داده‌ها	استفاده از ابزار یا آزمون‌های آماری مناسب	۲		
		اشاره به اعتبار و روایی ابزار یا پژوهش	۱		
		استفاده از جداول و نمودارهای گویا و روشن	۴		
۹	نتیجه‌گیری	تحلیل یا استنباط مناسب از جداول ارائه شده یا توضیح روش‌های تحلیل	۴		
		پاسخ‌گویی به همه سوالات/ فرضیه‌ها	۴		
		مبتنی بودن بر تحلیل داده‌های پژوهشی	۲		
		تحلیل یافته‌های پژوهش با توجه به چارچوب نظری	۱		
۱۰	تدوین گزارش	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		
		بیان منطقی محدودیت‌ها و مدیریت درست آن‌ها	۱		
		رعایت ساختار تحقیق	۲		
۱۰	تدوین گزارش	رعایت ارجاعات درون متنی و پایانی	۲		
		امانت‌داری در نقل‌قول‌ها و ارجاع به منابع	۲		
		به‌روز بودن منابع	۲		
		رعایت نکات ادبی و ویرایشی	۱		

جمع امتیاز از ۷۰	امتیاز به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱. ۲. ۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور):	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور):		

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی حضوری (ارائه شفاهی و دفاع از پژوهش)

۳۰ امتیاز



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

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

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموزان)

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



۲- محور قرآن و معارف اسلامی

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

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

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

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

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

گام دوم: ساخت و ارائه اثر

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

گام سوم: داوری غیرحضوری

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

آیه منتخب مراحل مدرسه ای و منطقه‌ای:

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
 « يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُونُوا قَوَّامِينَ لِلَّهِ شُهَدَاءَ بِالْقِسْطِ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَتَانُ قَوْمٍ عَلَىٰ أَلَّا تَعْدِلُوا اعْدِلُوا هُوَ
 أَقْرَبُ لِلتَّقْوَىٰ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ. » «آیه ۸ سوره مبارکه مائده»

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

مرحله استانی

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

• **گام اول:** حل موقعیت چالشی

- انتخاب یک موقعیت چالشی
- بررسی، مطالعه و تحلیل چالش انتخابی
- یافتن مناسب‌ترین و بهترین راه‌حل و پاسخ عقلانی «مبتنی بر معارف قرآنی»

• **گام دوم:** ساخت و ارائه اثر

- ارائه اثر در قالب «پادکست»

• **گام سوم:** داوری غیرحضوری

- داوری آثار به صورت غیرحضوری
- اعلام اثر برتر به مرحله کشوری به همراه مستندات

• توجه:

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



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی

۱۰۰ امتیاز

ارزیابی غیرحضوری از طریق بررسی مستندات

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

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

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

(باز خورد و ثبت عملکرد دانش‌آموزان)



۳- محور زبان و ادبیات فارسی

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

مراحل اجرا:

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

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 انتخاب خویش، تصویری مفهومی یا حکایتی از گلستان را برگزیده، دانش‌آموزان علاقه‌مند به «تصویرخوانی»، برای تصویر طراحی شده «عنوان، جزئیات و پیام» می‌آفرینند، 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 انشا یا داستان کوتاه (تصویرنویسی یا حکایت نویسی)

- در این گام دانش‌آموزان با گزینش موضوعی مناسب از پیام‌های تصویر یا حکایت، همچنین خوشه‌های معنایی متن، به نگارش انشایی تحلیلی، انتقادی، توصیفی، 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.
- در بخش گلستان نگاری (حکایت پردازی): شرکت کنندگان با گزینش موضوعی مرتبط از پیام‌های حکایت می‌توانند، به بازآفرینی حکایت یا تلفیق دو یا چند حکایت و گسترش آن‌ها در قالب یک انشا یا داستان کوتاه و... بپردازند.

گام ۳. خوانش، ارائه و دفاع

- در این گام دانش‌آموزان، انشای ساختاری، داستان کوتاه، حکایت‌نگاری و... را با بهره‌گیری از لحن مناسب کلام، ظرفیت‌های پیرایه‌بانی و... با بیانی شیوا، رسا و تأثیرگذار می‌خوانند.

* شایان یاد است؛ بخش «ارائه و دفاع» فقط در مرحله «استانی» اجرا می‌شود و اضافه کردن این بخش به جهت قراردادن دانش‌آموزان در مرحله‌ای بالاتر؛ 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.

گام ۴. داوری حضوری

- فرآیند داوری «تصویرخوانی، نگارش و خوانش متن» در مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای براساس نمونه برگ شماره (۴-۱) و (۴-۳) و «گلستان خوانی (حکایت خوانی) و گلستان پردازی (نقیضه‌پردازی با فضای طنز)» براساس نمونه برگ (۴-۲)، (۴-۳) و ارائه و دفاع در مرحله استانی بر اساس نمونه برگ (۴-۴) سنجیده می‌شود.
- در نمونه برگ داوری «نگارش (۴-۱)»، سنجه‌های شماره (۱) هر بخش، مربوط به داوری «تصویرخوانی و تصویرنویسی» است و سنجه‌های شماره (۲) هر بخش، مربوط به داوری «داستان کوتاه نویسی» است.

- نمونه برگ داوری (۲-۴) خاص داوری گلستان پردازی و گلستان نویسی است، برای گلستان خوانی نمونه برگ (۳-۴) در مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای استفاده خواهد شد و جهت داوری گلستان خوانی، ارائه، دفاع و تفسیر گلستان از نمونه برگ (۴-۴) استفاده شود.

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

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

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

■ توجه:

۱. شرکت دانش آموزان در این محور، به صورت انفرادی است.

- سهمیه هر منطقه و استان برای راه‌یابی به مرحله بعد، دو نفر (یک دختر و یک پسر) خواهد بود.

- پسران و دختران هرگروه، با گروه‌های همجنس خود سنجیده می‌شوند.

۲. به دانش آموزان، پیش از شروع گام خوانش، زمان لازم برای تمرین داده می‌شود.

۳. کل زمان اختصاصی آفرینش و ارزیابی حضوری این محور، در مجموع حدود (۱۷۰) دقیقه است. (۱۵۰ دقیقه نگارش، ۲۰ دقیقه خوانش، ارائه و دفاع)

- تعیین زمان، برای آمادگی در بخش «خوانش، ارائه و دفاع» تقریبی است. پیشنهاد می‌شود؛ در مرحله استانی ۱۵ دقیقه جهت آمادگی و خوانش، ۵ دقیقه نیز جهت ارائه و دفاع، برای دانش آموز لحاظ شود. تقسیم زمان جهت خوانش، ارائه و دفاع هم-چنین تعیین تعداد بندهای خوانش تنه، به صلاح دید ناظر گرامی مرحله استانی است.

۴. در گام خوانش، فقط بخش نگارش (انشای ساختاری، داستان کوتاه، حکایت نگاری)، خوانده می‌شود و نیازی به خوانش تصویرخوانی (عنوان، جزئیات و پیام تصویر) نیست.

۵. ضروری است به همراه معرفی اسامی برگزیدگان به مراحل بعد، اصل اثر نوشتاری و لوح فشرده خوانش نیز ارسال شود.

۶. نمونه برگ داوری بخش «خوانش (۳-۴)» در بخش مدرسه‌ای - منطقه‌ای تغییری ننموده است.

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

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

■ توجه: نمونه برگ داوری ۲-۴ مربوط به داوری گلستان پردازی و گلستان نگاری است.

- گلستان خوانی فاقد جزئیات تصویر، چونان تصویرخوانی است اما عنوان، بیان عناصر و جزئیات ذهنی فضای حکایت در بخش جزئیات، پیام حکایت و بخش نگارش به قوت خود باقی است.

- گزینش حکایت‌ها و یا باب و ویژه‌ای از کتاب گلستان بر عهده ناظران گرامی است؛ به این شیوه که دست کم یک ماه، پیش از برگزاری جشنواره در هر مرحله، دو باب از گلستان معرفی می‌شود تا دانش آموزان مطالعه کنند. سپس:

۱. در اجرای مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای، ناظران ارجمند از میان حکایات معرفی شده، یک حکایت را برای بازآفرینی و سه حکایت را برای تلفیق، تفسیر و آفرینش داستان کوتاه برمی‌گزینند و در اختیار دانش آموزان قرار می‌دهند.

۲. در روند اجرای مرحله استانی ناظران گرامی، از میان حکایات معرفی شده، یک حکایت در اختیار دانش آموزان قرار دهند تا اقدام به نقضیه پردازی و نظیره نویسی نمایند.



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

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

۷۰ امتیاز

زمان: ۱۵۰ دقیقه

شناسه در شاد و سیدا:

موضوع انتخابی از تصویر:

معیار	ب.ب.	زیرمعیار	۱	۲	۳	۴	۵	توضیحات
تصویرخوانی	۱	انتخاب عنوان برای تصویر: جذاب، کوتاه، مرتبط، نگاه نو و متفاوت، ادبی	۱					
	۲	توجه به جزئیات تصویر: رنگ، خطوط، عناصر، استفاده از حواس پنجگانه، تخیل و کشف ارتباط عناصر تصویر با یکدیگر از برونه و درونه تصویر، درون‌خوانی و برون‌خوانی تصویر، موفقیت در فضا سازی تصویر، خواندن چشمی، 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- انتخاب موضوع مناسب از تصویر: گویا، رسا، مرتبط با تصویر و مسایل فرهنگی-اجتماعی و زندگی روزانه ۵- گزینش نام یا موضوع داستان: با توجه به آموخته های تصویر و تم داستان	۱					
	۶	۱-۶: خوش آغازی: جذابیت شروع، نشان دادن نمایی کلی از محتوا و فضای نوشته ۱-۶: آغاز و شروع متفاوت داستان: ایجاد تکانه‌ای گیرا، آغاز داستان با یک معمای کوچک، برانگیزاننده، علاقه خواننده، با معرفی یکی از شخصیت های داستان و ...	۱					
تته	۷	۱-۷: بیان مناسب اندیشه و برداشت نویسنده از موضوع: مربوط به بخش مقدمه، خوش‌آغازی و جمله‌های موضوع هر بند ۲-۷: شخصیت پردازی: ثبات شخصیت، داشتن دلایل معقول در تغییر رفتار و خلیقات شخصیت، انعطاف پذیری در انتخاب شخصیت ها، پذیرفتنی بودن شخصیت، خوب مطلق یا بد مطلق نبودن شخصیت (ترکیبی از فردیت و اجتماع)	۱					
	۸	۱-۸: پشتیبانی از طرز نگرش خود در بخش بدنه: شرح و توضیح، توصیف، تفسیر، استدلال و اثبات برای جملات تکمیلی و تقویت کننده هر بند با استفاده از شیوه‌های فعال سازی ذهن و تفکر خلاق همچون مقایسه، جانشین سازی، دگرگونه دیدن، اسکمپر، تبدیل تصویر به تفسیر بدون توجه به جزئیات تصویر و ... ۱-۸: فضا سازی: وحدت سه گانه زمان، مکان و صحنه، سیر روایی داستان، انعطاف پذیری در زمان، دیدگاه جامع الاطراف و متفاوت نویسنده	۱					
	۹	۱-۹: انسجام متن و رعایت نظم ذهنی نوشته: رعایت ساختار نوشته نظیر: مقدمه، تته و ...، ارتباط منطقی بین بندها، داشتن وحدت فکر و موضوع، تأثیرگذاری واحد بر ذهن مخاطب، پیوستگی در ارائه درونیات تصویر ۱-۹: عمق طرح یا پیرنگ: ساختار، چارچوب، نظم و ترتیب منطقی حوادث داستان، گفت و گو، زاویه دید، روان و ساده بودن نثر داستان، پرهیز از شعاری-تکلفی و مقاله نویسی	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 ۱-۱۰: حوادث (کشمکش و گره افکنی، تعلیق، اوج داستان)، لحن داستان (پوشش خارجی وضع و محیط روانی و اجتماعی شخص یا شخصیت)، دارا بودن مفهوم جنبی و رای مفهوم سطح ظاهری داستان، پرهیز از کاربرد کلمات تکراری	۱					
نتیجه (برآیند)	۱۱	درست نویسی: رعایت نشانه‌های نگارشی، املا صحیح واژگان، دستور زبان و خط خوش، رعایت فرورفتگی‌های هر بند و پیراسته نویسی	۱					
	۱۲	ارتباط متن و داستان با موضوع برگرفته از مفاهیم تصویر	۱					
	۱۳	۱-۱۳: خوش فرجامی: فرود مناسب، جمع بندی تأثیرگذار و تفکربرانگیز ۱-۱۳: پرداخت و پایان بندی داستان	۱					
جمع امتیاز از ۷۰								

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



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

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

زمان: ۱۵۰ دقیقه

شناسه در شاد و سیدا:

موضوع انتخابی از مفاهیم حکایت:

معیار	نمره	زیرمعیار	توضیحات				
			۵	۴	۳	۲	۱
حکایت خوانی	۱	انتخاب عنوان برای حکایت: جذاب، کوتاه، مرتبط با موضوع باب، نگاه نو و متفاوت، ادبی					
	۲	توجه ذهنی به جزئیات فضای حکایت: رنگ، خطوط، عناصر، استفاده از حواس پنج‌گانه، در درک صحنه، تخیل و کشف ارتباط عناصر حکایت با یکدیگر از مفاهیم حکایت، درون خوانی و برون‌خوانی حکایت، موفقیت در فضا سازی حکایت، خواندن چشمی، خواندن تجسمی، اندیشه خوانی و ... تبیین چند و چون عناصر داستان (شخصیت، زمان، مکان، گفت‌وگو، کشمکش، زاویه دید و...) در حکایت ارائه شده از جانب ناظر					
	۳	درک درست از عناصر و پیکره داستانی حکایت: پیام مناسب و کشف یک یا چند برداشت عمیق و گسترده از حکایت، چگونگی تحلیل اهداف حکایت					
	۴	خلاقیت و نوآوری در درک واقعیات حکایت در زندگی: عنوان، جزئیات مفهومی و پیام حکایت					
موضوع	۵	انتخاب موضوع مناسب از حکایت: گویا، رسا، مرتبط با حکایت و مسائلی فرهنگی- اجتماعی و زندگی روزانه از باب گزینش یافته					
مقدمه	۶	خوش‌آغازی: جذابیت‌شروع، نشان‌دادن نمایی کلی از محتوا و فضای حکایت با توجه به نوق انتخاب حکایت آغاز و شروع متفاوت حکایت: ۱- شروعی برگرفته از سبک سعدی ۲- برگرفته از سبک شخصی خویش، با ایجاد تکانه‌ای گیرا، آغاز حکایت با شکردهی خاص، برانگیزاننده‌ی علاقه خواننده، با معرفی یکی از شخصیت‌های حکایت و ...					
نگارشی	۷	بیان مناسب اندیشه و برداشت نویسنده از موضوع حکایت 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)					
	۸	پشتیبانی از طرز نگرش و سبک خود در بخش بدنه: زیبا نگاشتن، در نظر داشتن اصل حکایت در نظیره پردازی، چنان‌سعدی نگاشتن، نقیضه پردازی، رعایت مناسبات نثر و نظم که هیچ‌یک دیگری را نپوشاند، در صورت توانایی سرایش نظم، رعایت آهنگ کلمات شرح و توضیح حکایت: تفسیر، استدلال و اثبات برای جملات تکمیلی و تقویت کننده هر بند با استفاده از شیوه‌های فعال‌سازی ذهن و تفکر خلاق همچون مقایسه، جان‌نشین‌سازی، دگرگونه دیدن فضا سازی (وحدت سه گانه زمان، مکان و صحنه)، سیر روایی حکایت، انعطاف پذیری در زمان، دیدگاه جامع الاطراف و متفاوت نویسنده					
	۹	انسجام متن و رعایت نظم ذهنی نوشته: زنده نمودن متن کلاسیک با دربردارندگی ویژگی‌های 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 رعایت ساختار تفسیر حکایت نظیر: مقدمه، تنه و...، ارتباط منطقی بین بندها، داشتن وحدت فکر و موضوع، تأثیرگذاری واحد بر ذهن مخاطب، پیوستگی در ارائه درونیات و مفاهیم حکایت					
	۱۰	خلاقیت و نوآوری: (بهره‌گیری از زبان ادبی و عاطفی، ترکیب‌های زیبا و خوش ساخت، داشتن رنگ و بوی ادبی و کلاسیک، داشتن نگاه متفاوت به حکایت در صورت نظیره پردازی و و نگاه ژرف و طنزپردازانه در نقیضه نویسی، نگاه تازه در پرداخت و پردازش موضوع، میزان نوآوری و ابتکار در ارائه حکایت)، به کار نرفتن واژگان نایاب، یافتن واژگان به‌کار و درباب در عصر کنونی، ترتیب و تناسب و تنوع واژگان، برتری مفاهیم ضروری بر غیرضروری حوادث(تعلیق، اوج حکایت)، لحن (پوشش خارجی وضع و محیط روانی و اجتماعی شخص یا شخصیت) حکایت، دارا بودن مفهوم جنبی و رای مفهوم سطح ظاهری حکایت، پرهیز از کاربرد کلمات تکراری					
	۱۱	درست نویسی: (رعایت نشانه‌های نگارشی، املا صحیح واژگان، دستور زبان و خط خوش، رعایت فرورفتگی‌های هر بند و پیراسته‌نویسی)					
	۱۲	ارتباط متن و حکایت با موضوع برگرفته از مفاهیم حکایت: ارتباط بازافرینی/ تلفیق حکایات/ نقیضه‌پردازی/ نظیره‌نویسی با حکایت گلستان.					
	نتیجه (برآیند)	۱۳	۱-۱۳: خوش‌فرجامی: فرود مناسب، جمع بندی تأثیرگذار و تفکربرانگیز ۱-۱۳: پرداخت و پایان بندی حکایت				

جمع امتیاز از ۷۰

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموزان)

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



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گام سوم: خوانش (مراحل مدرسه‌ای و منطقه‌ای)

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

۳۰ امتیاز

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

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

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

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموز)



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گام سوم: خوانش (مرحله استانی)

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

۳۰ امتیاز

شناسه در شاد و سیدا:	استان:
نام و نام خانوادگی دانش‌آموز:	تاریخ و ساعت:
موضوع انتخابی از تصویر:	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 گفت‌وگوی شخصیت‌های حکایت و داستان				
۳	بهره‌گیری از زبان غیرکلامی و ظرفیت‌های پیرایه‌بانی: دارا بودن زبان بدن، حالات چهره و ...				
۴	تسلط بر محتوای قابل ارائه: (معرفی کوتاه، بیان موضوع، اشراف بر محتوا، بیان کلیدواژه‌ها و پرداختن به مفاهیم اصلی متن، انشا و حکایت، واضح بودن مطالب ارائه شده، دوری از حاشیه‌ها و عدم به-کارگیری واژگان نامأنوس)				
۵	رعایت اصول اخلاقی و مهارت‌های رفتاری: رفتاری فروتنانه در مقابل داوران و پرهیز از بحث با ایشان، حسن‌جویی مرتبط با محتوای ارائه در زمان بیان و تحکیم دلایل خویش، نداشتن موضع تدافعی در هنگام دفاع، دوری از رفتارهای بیانگرانه دانش فوق‌العاده				
۶	آمادگی کامل در اجرا و ارائه شایسته و متفاوت: ارتباط و مشارکت لازم با مخاطبان، برقراری ارتباط چهره به چهره با مخاطبان، نگاه به شنوندگان، گرمی، جذابیت و نشاط لازم در صدا، پوشش مناسب، موسیقی پس‌زمینه خوانش و ارائه، هماهنگی موسیقی با لحن کلام و متن				
۷	رویکرد روایتی در ارائه: بیان و ارائه متن از نقطه آغازین تا نکته انتهایی به زبان خویش، استفاده از جملات و عبارات خود، نظم در ارائه، طرح سؤال و ایجاد چالش و پاسخ از جانب خویش				
۸	خلاقیت در ارائه: نبود ارائه‌های تکراری و کلیشه‌ای، شروعی نوآورانه، خوانش بی‌تی مرتبط در آغاز، پخش تصاویری مرتبط با ارائه با هماهنگی مسئولان اجرا و ...				
۹	درگیر نمودن داوران: متکلم وحده نبودن، بهره‌گیری از سخنان داوران جهت بهبود ارائه، پاسخ به سؤالات داوران، داده‌پراکنی نمودن با مخاطبان				
۱۰	مدیریت زمان، سپاس و قدردانی از داوران: تنظیم زمان ارائه در وقت تعیین شده، سپاس‌گزاری از افراد ادیب و صاحب‌قلم استان، سرگروه‌های زبان و ادبیات فارسی و ناظران محور				
جمع امتیاز از ۳۰					

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

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموز)



۴- محور فرهنگ و هنر (هنرهای نمایشی و عکاسی روایی)

هدف اصلی این محور، درک ایده های هنری، فرآیندها و مهارت های هنری، ابراز هنری و میراث فرهنگی، سواد فرهنگی و میان فرهنگی برای درک ارتباط فرهنگ ها، اقوام و ملیت ها در سطح ملی و جهانی در دو عرصه عملی (تولید اثر بر پایه الفبا و قواعد ترکیب) و نظری (درک اثر بر پایه زیباشناسی، تاریخ فرهنگ و هنر، تجزیه و تحلیل و نقد آثار فرهنگی و هنری) در قالب خلق اثر است. این محور دارای ۲ زیرمحور هنرهای نمایشی و عکاسی روایی است. در این محور دانش آموزان، «آثار هنری» خود را با راهنمایی دبیر تخصصی هنر، در قالب «**هنرهای نمایشی**» به صورت گروهی (**بین ۳ تا ۵ نفر**) و در «**عکاسی روایی**» به صورت (**انفرادی**) به ایفای نقش می پردازد.

۱) زیرمحور هنرهای نمایشی (نمایش صحنه ای)

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

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

گام ۱: طراحی و خلق اثر هنری

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

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

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

گام ۳: داوری اثر

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

برای ورود به مرحله کشوری، تمام آثار دریافتی از استان ها، بازبینی و از بین آن ها **۶ اثر** برتر به عنوان اثر برگزیده انتخاب و به مرحله کشوری معرفی می شوند.

• توجه:

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



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
زیر محور: هنرهای نمایشی

۱۰۰ امتیاز

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

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

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

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز)



شناسنامه اثر:

عنوان نمایش:

نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان بازیگر با معرفی نقش:

.....
.....

نام و نام خانوادگی کارگردان:

.....
.....

نام و نام خانوادگی طراح صحنه:

.....
.....

نام و نام خانوادگی طراح پوستر:

.....
.....

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

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

رشته دبیر راهنما:.....

توضیحات:

۲) زیرمجموعه عکاسی روایی

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

■ مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی و استانی

گام ۱: مشاهده پیرامون و بیان مسأله

- انتخاب موضوع

گام ۲: سناریونویسی

- نوشتن سناریو برای موضوع مورد نظر

گام ۳: عکاسی در چند قاب

- عکاسی بین ۴ تا ۱۲ عکس

گام ۴: ارائه اثر

- ارائه چیدمان عکس‌ها در یک صفحه با فرمت فایل jpg

گام ۵: داوری اثر

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

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

• توجه

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

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

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

۴. ترتیب چیدمان عکس‌ها از چپ به راست و از بالا به پایین بصورت ردیف‌های دو الی شش ستونه باشد.

۵. اصل فایل‌های عکس‌های گرفته شده، به صورت جداگانه نیز در قالب یک پوشه (Folder) ارائه شود.

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

۷. عکاسی از موضوعات، بدون نورپردازی مستقیم (بدون فلش) باشد

۸. استفاده از دوربین گوشی تلفن همراه بلا مانع است.

۹. استفاده و کپی از آثار اینترنتی ممنوع است. در صورت نداشتن اصالت، اثر از داوری حذف خواهد شد.

• موضوع عکاسی:

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

به نام خدا



جشنواره نوجوان خوارزمی

زیرمحور: عکاسی روایی ۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه در شاد و سیدا:	استان:
نام و نام خانوادگی دانش‌آموز:	تاریخ و ساعت:
موضوع انتخابی برای عکاسی:	

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

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

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموز)



شناسنامه اثر عکاسی روایی:

موضوع اثر:

نام و نام خانوادگی دانش‌آموز:

.....

...

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

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

.....

توضیحات:



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

هدف اصلی این محور، تبیین روش های تفریحی سالم، ترویج بهداشت و اصول سالم زیستن و پیشگیری از ایجاد بیماری و اختلال و معلولیت های اندامی و توانمندسازی افراد در تسلط بر رفتار خود و حفظ سلامت جسمانی، عقلانی، اجتماعی، روانی و معنوی است. لذا در این محور دانش آموزان با راهنمایی دبیر تخصصی تربیت بدنی، در قالب «اجرای طرح پایش آمادگی جسمانی کودکان (پاک)»^۱ به صورت (گروه ۲ نفره) که بالاترین امتیاز را در طرح مزبور کسب نموده اند؛ مطابق گام های زیر برگزار می شود.

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

گام ۱: اجرای طرح پاک

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

گام ۲: معرفی منتخبان طرح پاک

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

گام ۱: برگزاری آزمون عملی

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

■ نکته:

۱. در صورت برابر بودن امتیاز چند دانش آموز، اولویت با دانش آموزی خواهد بود که با مفاد آزمون مرحله استانی آشنایی بیشتری داشته باشد.

■ تصمیم گیری در این مورد در مدرسه به عهده معلم تربیت بدنی و در منطقه به عهده کارشناسی تربیت بدنی است که با همکاری گروه آموزشی درس تربیت بدنی اقدام به معرفی فرد منتخب می نماید.

۲. ضروری است؛ ارائه فیلم آزمون عملی بدون افکت و جلوه های ویژه باشد.

۳. در تمام مراحل، آزمون به صورت انفرادی برگزار خواهد شد.

۴. ضروری است در همه مراحل، آزمون ها برای دانش آموزان دختر و پسر به صورت مجزا انجام شود.

۵. در مرحله کشوری نتایج به صورت تیمی (متشکل از دانش آموز دختر و پسر) نیز اعلام خواهد شد.

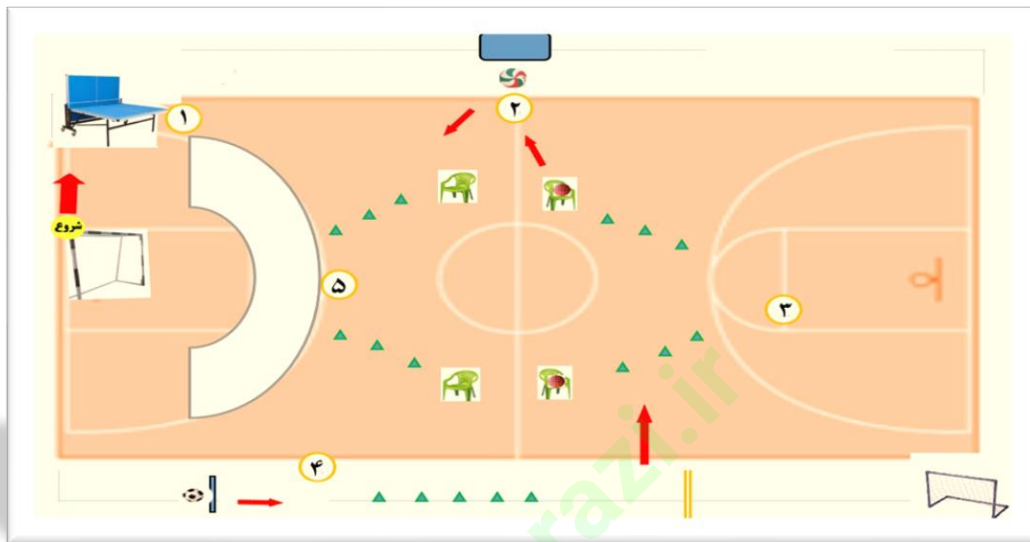
۶. ضروری است؛ داوران پس از پایان هرگام، بازخورد لازم را به دانش آموزان ارائه نمایند.

- محتوای آزمون عملی محور تربیت بدنی و سلامت

۱) وسایل و تجهیزات مورد نیاز:

- زمین بسکتبال (۲۸×۱۵)، کرنومتر و وسایل تخصصی هر مهارت
- نحوه چیدن و قرارگیری ایستگاه ها؛ مطابق تصویر ادامه است:

۱. دستورالعمل طرح پاک از سوی دفتر تربیت بدنی و سلامت طی نامه شماره ۵۱۰/۲۹۰ مورخ ۱۴۰۱/۰۷/۱۱ به کلیه مدارس ارسال شده است.



۲) شرح آزمون‌های مهارتی:

این آزمون در داخل زمین بسکتبال به ابعاد 28×15 قابل اجرا است. شرکت‌کننده پشت خط شروع ایستاده و با فرمان داور^۱ حرکت خود را به طرف ایستگاه اول (تنیس روی میز) شروع می‌نماید. رکورد آزمودنی، زمان کل انجام آزمون از نقطه آغاز تا نقطه پایان شامل انجام تمام آزمون‌ها به ترتیب است. آزمودنی باید تمام مفاد آزمون را انجام داده و به اتمام رساند. به ازای هر خطا به تشخیص داور، ۱ ثانیه به زمان کل اضافه می‌شود. مراحل اجرای ایستگاه‌ها به شرح زیر است:

■ آزمون کنترل توپ در تنیس روی میز

■ وسایل موردنیاز:

۱- میز و توپ تنیس روی میز

۲- راکت

۳- نوشت‌افزار (کاغذ، خودکار و ...)

۴- صندلی

۵- سبد توپ

۶- فرم ثبت نتایج

■ شرح آزمون:

یک نیمه میز را به صورت عمودی روی نیمه افقی میز قرار می‌دهیم (تصویر) به ارتفاع ۲۰ سانتی‌متر از سطح میز روی نیمه عمودی خطی رسم می‌نماییم. فرد باید با زدن سرویس صحیح، ضربات فورهند و بک هند را به شکل متوالی و یکی در میان به نمایش گذارد. توپ‌ها باید بالاتر از ارتفاع مشخص‌شده به میز عمودی برخورد نمایند. صندلی به فاصله یک متر از میز، کنار دیوار تعبیه شود و سبد توپ روی آن قرار گیرد؛ در صورتی که توپ اوت شود شرکت‌کننده می‌تواند از همان توپ یا توپ‌های دیگری که در سبد قرار داده شده است استفاده نماید. ضرباتی که به شکل متناوب (فورهند و بک هند) زده نشود، شمارش نمی‌شوند.

■ قوانین و مقررات:

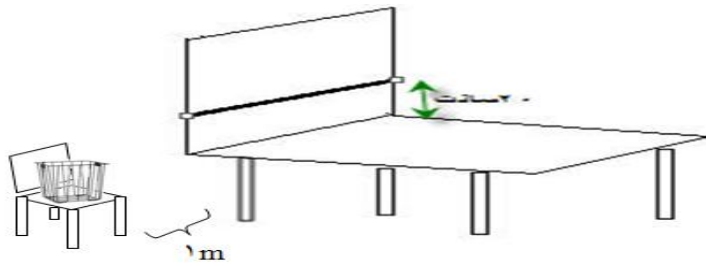
۱- درانجام مهارت یک فورهند و یک بک هند یک شمارش محسوب می‌شود. (در کل ۱۰ فورهند و ۱۰ بک هند)

۲- به ازای هر خطا یک (۱) ثانیه به زمان کل آزمون‌شونده اضافه می‌گردد.

۳- فرد به میز برخورد کند یا دست را روی میز بگذارد خطا محسوب می‌گردد.

■ نکته: شرکت‌کننده مجاز است از راکت شخصی مورد تأیید سرداور استفاده نماید.

^۱ به جای خود، حاضر، رو (سوت)



تصویر آزمون تنیس روی میز

■ آزمون پنجه والیبال

■ وسایل و فضای مورد نیاز:

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

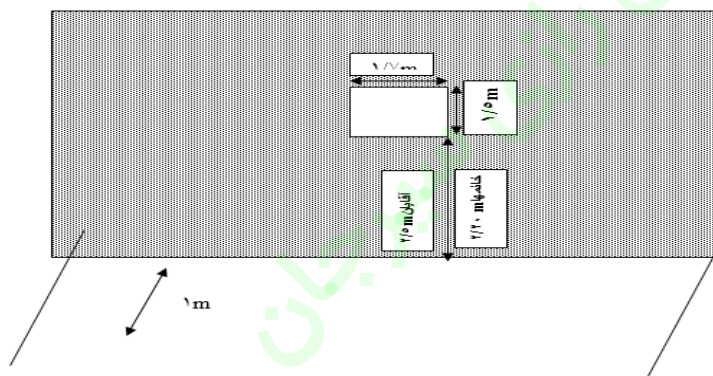
■ نکته: برای اجرای این آزمون مستطیلی به ابعاد $1/5 \times 1/7$ متر و با ارتفاع $2/20$ متر برای پسران و $2/0$ متر برای دختران از زمین روی یک دیوار صاف رسم می‌شود.

■ شرح آزمون:

در محوطه مشخص شده همانند تصویر، آزمون‌شونده باید از پشت خطی که با دیوار مقابل یک (۱) متر فاصله دارد، ضربات متوالی را با پنجه به دیوار بزند. محل برخورد توپ به دیوار باید در محدوده مشخص (مستطیل $1/5 \times 1/7$ متر) باشد. (خطوط نیز جزء محدوده ضربه محسوب می‌شوند).

■ قوانین و مقررات:

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



تصویر: آزمون والیبال

■ 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 (۱/۵) متر) شش (۶) عدد
- ۳- دو عدد صندلی

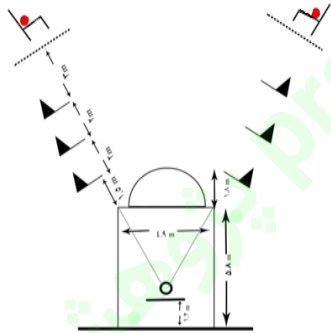
۴- فرم ثبت نتایج و نوشت افزار

۵- یک سبد بزرگ

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

■ شرح آزمون:

آزمون شونده بعد از آزمون والیبال به سمت ایستگاه آزمون بسکتبال رفته و 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 پرتاب 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 به همانند حرکت اول مسیر را طی کرده و شوت سه گام انجام دهد (نیازی به ریپاند توپ نمی باشد و با پایان شوت مرحله تمام می شود) و به ایستگاه بعدی برود.



تصویر: آزمون بسکتبال

■ نکته: به ازای گل نشدن هر پرتاب، ۱ ثانیه به زمان اضافه می شود.

■ قوانین و مقررات:

- ۱- شرکت کننده می بایست پس از برداشتن توپ، دربیبل را همانند تصویر از سمت چپ و یا راست مانع اول آغاز نماید.
- ۲- پرتاب توپ به سمت، سبد پشت خط بسکتبال خطا محسوب شده و ۱ ثانیه به زمان کل آزمون شونده اضافه می گردد.
- ۳- چنانچه خطایی مانند رانینگ و دبل انجام شود به ازای هر خطا ۱ ثانیه به زمان فرد اضافه می شود.
- ۴- چنانچه حرکت طبق مسیر تعیین شده انجام نشود، می بایست حرکت (از منطقه ای که خطا اتفاق افتاده است) تکرار شود.
- ۵- برخورد توپ یا بدن ورزشکار با موانع که منجر به جابجایی یا افتادن آنها شود به ازای هر برخورد ۱ ثانیه به زمان فرد اضافه خواهد شد.
- ۶- اجرای شوت سه گام، با گام های کمتر خطا محسوب نمی گردد.

■ آزمون دربیبل و شوت در فوتسال

■ وسایل و فضای مورد نیاز:

- ۱- توپ فوتبال سالتی یا فوتسال ۱ عدد
- ۲- مخروط ۴ عدد
- ۳- یک (۱) عدد دروازه گل کوچک (۶۰×۱۰۰ cm)
- ۴- نوشت افزار (خودکار، کاغذ و ...)
- ۵- فرم ثبت نتایج

■ شرح آزمون:

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



تصویر آزمون فوتسال

■ قوانین و مقررات:

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

■ آزمون دربیبل و شوت سه‌گام در هندبال

■ وسایل و فضای مورد نیاز:

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

■ شرح آزمون:

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



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

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
طرح پاک

۱۰۰ امتیاز

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

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



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

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
آزمون های مهارتی

۱۰۰ امتیاز

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

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

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز)



۶- محور دست سازه

این محور دانش آموزان تمام پایه های دوره اول متوسطه، با الهام از محتوای درسی تمامی دروس، به ویژه شایستگی‌ها و مهارت‌های موجود در برنامه درسی کار و فناوری و مسائل مهم، دست سازه خود را در قالب پروژه ای خلاقانه، با راهنمایی دبیر تخصصی به صورت گروهی (دو 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 خواهد شد. اثر برگزیده به همراه دفتر کارنما و فیلم ۱۰ دقیقه‌ای مستند، از فرآیند طراحی و تولید به مرحله بعد ارسال می شود. در تمام مراحل اجرای جشنواره، آثار دانش آموزان مطابق گام‌های پیش‌بینی شده در دفتر کارنما و جدول ارزشیابی و طی مراحل زیر ارزیابی می شود:

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

زیر محورهای دست سازه

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

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

راهنمای تهیه مستندات محور دست سازه

<p>۱- دفتر کارنما</p> <ul style="list-style-type: none"> - در این دفتر اطلاعات، وقایع و اتفاقات مربوط به پروژه یادداشت خواهد شد. - دفترکارنما مسیر و فرایند ایده تا محصول و انتظارات را نشان می دهد. - بخشی از ارزشیابی مربوط به کیفیت تکمیل دفتر کارنما خواهد بود. - لطفاً به سوالات دفتر کارنما با دقت پاسخ داده شود. - کیفیت تصاویر خواسته شده در دفتر کارنما مناسب باشد. 	
<p>۲- بخش های مورد انتظار فیلم ۱۰ دقیقه ای</p> <ul style="list-style-type: none"> - شروع فیلم با معرفی اعضای تیم (نام و نام خانوادگی، نام مدرسه نام استان و منطقه) - معرفی دست سازه و گزارش مختصر فرآیند ایده یابی و طراحی ایده - فرآیند طراحی و ساخت محصول توسط دانش آموزان به صورت مرحله به مرحله - توضیح مختصر درباره تنظیم دفتر کارنما و بخش های مختلف آن. - دانش آموزان از دوربین به طور صحیح استفاده نمایند و در فیلم حضور داشته باشند. - اعضای تیم در ساخت و ارائه محصول همکاری داشته باشند . - کیفیت صدا و توجه به نورپردازی در تهیه فیلم اهمیت دارد . 	
<p>۳- کالانما (کاتالوگ)</p> <p>کالانما(کاتالوگ) جهت راهنمایی مشتری برای استفاده صحیح از دست سازه طراحی شود .</p>	
<p>۴- آگهی نمایشگاهی (پوستر)</p> <p>آگهی نمایشگاهی(پوستر) برای نصب در نمایشگاه دست سازه ها در مراحل اجرایی (مدرسه، منطقه، استان و کشوری).</p>	
<p>۵- گواهی تایید اثر</p> <p>در صورتی که اثر توسط مراجع ذیصلاح تایید شده باشد اصل گواهی تایید، ضمیمه مستندات ارسال شود.</p>	
<p>۶- فرم داوری</p> <p>فرم داوری با توجه به شاخص های مندرج در فرم توسط داوران محترم تنظیم خواهد شد.</p>	

** ارسال مستندات از طریق DVD و پیام رسان شاد و سیدا، 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 دهی به آن الزامی است و بخشی از امتیاز ارزشیابی پروژه ها مربوط به کیفیت تکمیل دفتر کارنما خواهد بود.
۴. در هر مرحله می توانید؛ محصول و مستندات خود را نسبت به مرحله قبل ارتقاء دهید.
۵. در مرحله مدرسه و منطقه، انجمن علمی مرتبط با محور دست سازه با محوریت دبیر تخصصی و همکاری مدیر، معاون آموزشی، انجمن اولیاء و مربیان و سرگروه های درسی، تشکیل شده و بر فرایند اجرا و داوری نظارت نمایند.
۶. رویداد علمی- فناوری دست سازه و داوری مراحل مدرسه ای، منطقه ای و استانی با محوریت «جزئیات ذکر شده در دفتر کارنما و آموزش روش های ایده پردازی خلاقانه و مسأله محور و شرکت در نمایشگاه آثار تولید شده در مدرسه/ بازارچه کسب و کار دانش آموزی، برگزار می شود.
۷. هر زیر محور، یک سهمیه و اثر جداگانه در مراحل مختلف داوری جشنواره دارد.



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

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

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

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز)



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
نام پروژه:

نوع دست سازه:

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

(محل درج عکس دست سازه)
تصویر محصول

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

پایه: هفتم هشتم نهم

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

پایه: هفتم هشتم نهم

نام پروژه:

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

نام مدرسه: عادی خاص دخترانه پسرانه تلفن مدرسه:

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

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

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

راهنمای دفتر کارنما

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

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

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

■ فرآیند ایده یابی:

لطفاً از طریق روش های مختلف ایده یابی و خلاقیت، ایده و پروژه خلاقانه خود را در پاسخ به یک مشکل، مسأله و نیاز موجود و آتی پیدا کنید.

۱- نام ایده و پروژه شما چیست؟

۲- ماجرا و مسیر و هدف از انتخاب ایده خود را بنویسید.

۳- در کادر زیر برای ایده خود با استفاده از روش های (با دست آزاد یا با ابزار نقشه کشی و یا با رایانه) یک طرح اولیه ترسیم کنید:



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 می کنید، 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 می کنید، 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؟

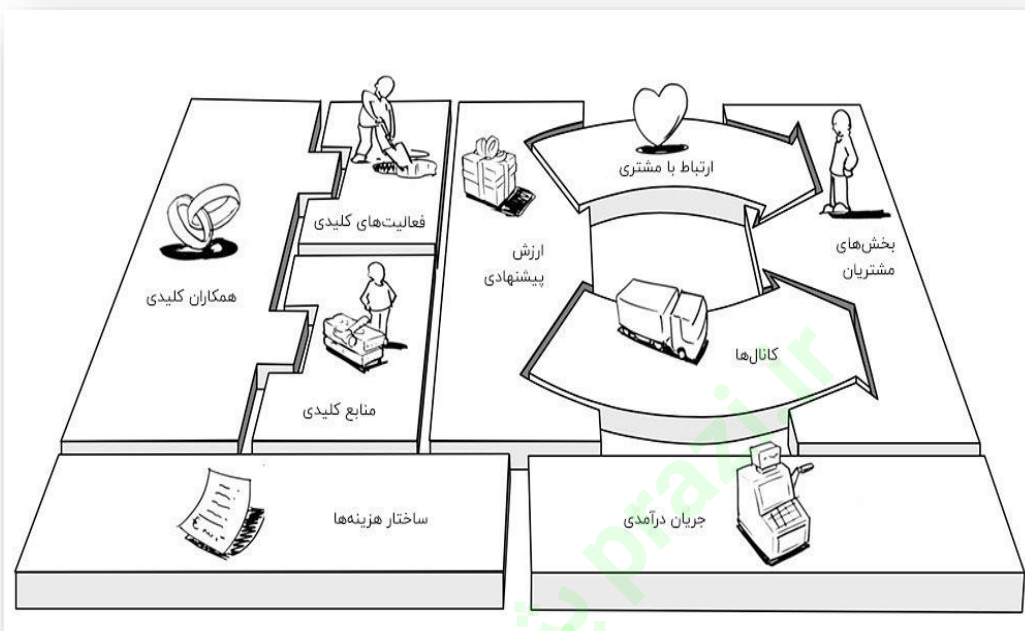
۷- جزئیات علمی ایده خود را بیان کنید. (فرضیات علمی، فرمول، ...)

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 نمی دانید در نظر گرفته اید؟ (کتاب، اینترنت، استاد راهنما و ...)

۱۰- آیا ایده شما نیازی از جامعه برطرف می کند؟ در کدام قسمت کاربرد عملی دارد؟

۱۱- آیا پروژه شما قابلیت کارآفرینی (تعمیم، فروش محصول و تجاری سازی بر بستر بوم مدل کسب و کار) دارد؟



- امکان بازار (فروش)	
- امکان فنی (ساخت)	
- امکان اقتصادی (با صرفه بودن)	
- آیا برای محصول خود بازاریابی و تبلیغات کاربردی متناسب علمی داشته اید؟ 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 :	قیمت تمام شده برای فروش:

فهرست و قیمت اقلام و خدمات مورد نیاز برای ساخت پروژه

جدول زمان بندی اثر در دفتر کارنما

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

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

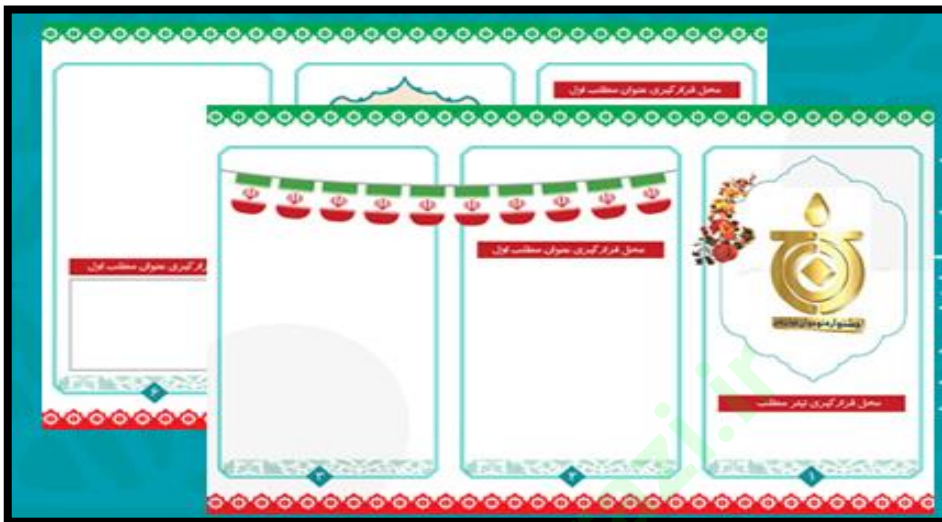
۱۲- گزارشی تصویری از طراحی نمونه اولیه پروژه خود را از مواد اولیه و ابزار تا ساخت نهایی ارائه کنید:



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

کالانما (کاتالوگ)

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



آگهی (پوستر پروژه)

لطفاً برای معرفی دست سازه خود در نمایندگاه 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 نمایندگاه دست سازه، **A3** خواهد بود.)

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



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
خودارزیابی

۱۰۰ امتیاز

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

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

معیار	ردیف	زیرمعیار	امتیاز	امتیاز مکتسبه	ذکر دقیق دلایل کسر امتیاز
مستندسازی	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	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		
	۱۲	انتخاب نام و نشان متناسب	۳		
گارآفرینی و تجاری سازی	۱۳	در نظر گرفتن امکان بازار (فروش)، امکان فنی (ساخت)، امکان اقتصادی (با صرفه بودن)	۹		
	۱۴	بازاریابی و تبلیغات کاربردی متناسب علمی	۵		
	۱۵	توجه به زیبایی و گرافیک و تصویرسازی متناسب با فرهنگ جامعه	۳		
	۱۶	کیفیت و نکات بسته‌بندی محصول	۳		
ارائه و دفاع	۱۷	تسلط به طرح، نقشه و روابط علمی استفاده شده در طراحی و ساخت	۳		
	۱۸	پاسخ مناسب به پرسش‌های داوران	۱۰		
جمع امتیاز					

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



۷- محور بازارچه‌های کسب و کار دانش آموزی

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

مرحله مدرسه‌ای، منطقه‌ای / ناحیه‌ای / شهرستانی و استانی

گام ۱: ایده‌یابی و ایده‌پردازی

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

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

گام ۲: طراحی بوم مدل کسب‌وکار

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

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

• مزایای طراحی و نوشتن یک بوم مدل کسب و کار

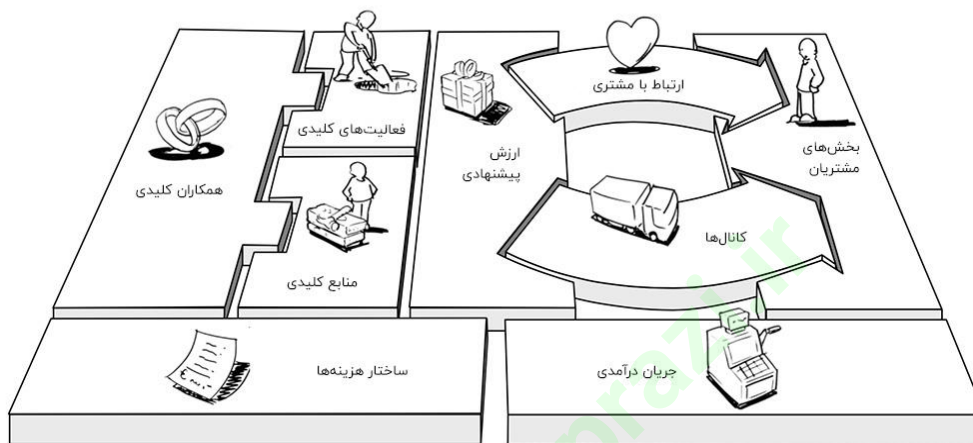
- می‌توان بسیار سریع و مشخص طرح کسب و کار خود را برای سرمایه‌گذار در یک تصویر شرح داد.
 - با نگاه جامع به کل کسب و کار طراحی شده می‌توان، معایب یا نقاط قابل بهبود را قبل از هزینه کردن و شروع کردن پیدا کرد.
 - ارتباطات بین اجزای مختلف طرح را به راحتی تشخیص داد و برای بهینه‌سازی آن می‌توان اقدام نمود.
 - می‌توان با تغییر دادن اجزای مختلف، تاثیر آن را بر روی بخش‌های دیگر بررسی و بهترین ترکیب اجزا را پیدا نمود.
- در واقع بوم کسب و کار، یک طرح کلی است که اجزای مختلف سیستم کسب‌وکاری را برای رسیدن به درآمد مشخص می‌کند و با یک نگاه به سیستم کسب‌وکاری خود، می‌توان جریان‌های درآمدی، فعالیت‌ها و منابع اصلی، مخارج و همچنین روش‌های خلق، تحویل و دریافت ارزش در کسب‌وکار خود را مشخص نمود.

۱. تفاوت «مدل کسب و کار»، «بوم مدل کسب و کار» و «طرح کسب و کار»

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

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

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



• اجزای بوم مدل کسب و کار:

۱. بخش مشتریان (Customer Segment)

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

۲. ارزش پیشنهادی (Value Proposition)

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

۳. کانال‌های توزیع (Channels)

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

۴. ارتباط با مشتریان (Customer Relation)

در این قسمت مشخص می‌کنید که چگونه قرار است با مشتری ارتباط داشته باشید و چگونه می‌خواهید این ارتباط را حفظ کنید؟ تعامل شما با مشتریان در طول چرخه عمر محصول و فروش به چه صورت است؟ آیا این تعامل به صورت رو در رو است؟ تماس تلفنی؟ کاملاً از طریق وبسایت؟ آیا آن‌ها هرگز شما را ندیده‌اند و کلیه تعاملات شما از طریق یک کانال بوده است؟ در اینجا باید این سؤالات را از خود پرسید: آیا ارزش پیشنهادی را می‌توان از این طریق (از تبلیغ گرفته تا فروش و خدمات پس از فروش) به مشتری تحویل داد؟ آیا محاسبات شما درست عمل می‌کند؟ آیا محصول شما نیاز به تست یا پشتیبانی بیشتری دارد؟

۵. جریان درآمد (Revenue Stream)

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

۶. فعالیت‌های اصلی (Key Activities)

کسب و کار چه فعالیت‌های استراتژیکی را به شکل منحصربه‌فرد انجام می‌دهد تا محصول یا خدمت خود را به مشتریان ارائه دهد؟ به عبارت دیگر فعالیت‌های اصلی اقدامات ضروری و مهمی هستند که کسب و کارها برای ایجاد و ارائه ارزش پیشنهادی خود و ادامه فعالیت کسب و کارشان به آن نیاز دارند. برای یک کسب و کار محصول‌محور، این فعالیت‌ها ممکن است شامل یادگیری مستمر در خصوص کاربران و تکنولوژی‌های جدید برای تولید محصولات بهتر شود. اگر تمرکز کاری شما روی انجام کارهایی برای مجموعه‌ای مشخص از مشتریان است؛ فعالیت‌های کلیدی احتمالاً شامل: کسب شناخت کافی از بخش‌ها و ایجاد یا کسب محصولات/ خدمات متناسب است. برای یک کسب و کار زیرساختی (مثل تجهیزات برق)، این فعالیت‌ها می‌تواند شامل راه‌اندازی زیرساخت و کارآتر کردن آن باشد.

۷. منابع اصلی (Key Resources)

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

۸. شرکای کلیدی (Key Partners)

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

۹. ساختار هزینه (Cost Structure)

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

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

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



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

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

۱. کتاب کاروفناوری پایه هفتم صفحه (۹)

۲. کتاب کاروفناوری پایه هفتم صفحه (۱۷۹)

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

کام ۵: ارزیابی طرح تولیدی/ خدماتی

- ارزیابی غیرحضور

بررسی گزارش تصویری از فرآیند ایده‌یابی و ایده‌پردازی، طراحی مدل کسب و کار طرح تولیدی/ خدماتی، تولید نمونه اولیه و نحوه فروش محصول/ ارائه خدمت، برپایی غرفه اختصاصی و ... مطابق نمونه برگ ارزیابی (شماره ۷-۳)

- ارزیابی حضوری (ارائه و دفاع از اثر)

ارائه شفاهی و دفاع از ایده، طراحی مدل کسب و کار طرح تولیدی/ خدماتی و نحوه فروش محصول/ ارائه خدمت در غرفه اختصاصی

- خودارزیابی

ارزیابی اثر توسط خود دانش‌آموز مطابق نمونه برگ شماره ۷-۳

توجه:

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

■ مستندسازی فعالیت‌ها

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

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

■ بخش‌های تهیه فیلم مستند فعالیت‌ها

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



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
رویدادنگاری

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

مراحل	اقدامات پیشنهادی	اقدامات اجرایی	زمان پیش بینی شده	زمان واقعی
۱.۱	نحوه تشکیل گروه و تقسیم وظایف (در صورت انجام کارگروهی) نیازسنجی و نحوه دستیابی به ایده خلاقانه دلایل انتخاب طرح یادداشت های مربوط به پژوهش (میزان خلاقیت و ابتکار طرح، کسب دانش و مهارت آموزی در راستای اجرای ایده، مطالعه و بررسی بازار جهت شناسایی نمونه های مشابه، بررسی سابقه کسب و کارهای مشابه و ...) انتخاب برنده، 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 ...			
۱.۲	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 ...			
۱.۳	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 ...			
۱.۴	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!





به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
مرحله مدرسه ای / منطقه ای / استانی

۱۰۰ امتیاز

شناسه فرد / گروه در شاد و سیدا:	ساعت و تاریخ تکمیل فرم:
عنوان طرح:	
نوع طرح: <input type="checkbox"/> تولیدی <input type="checkbox"/> خدماتی	

ردیف	معیار	زیرمعیار	ضریب						امتیاز
			۰	۱	۲	۳	۴	۵	
۱	موارد مشتری بین طرح تولیدی و خدماتی	نوآوری و ابتکار در طراحی ایده، تولید، تبلیغ و ارائه محصول/ خدمت به مشتری	۲						
		رعایت نکات ایمنی، ارگونومی، بهداشتی و توجه به مسائل زیست محیطی در ساخت و ارائه طرح	۱						
		قابلیت تعمیر و تولید انبوه محصول/ ارائه خدمت (تجاری سازی، مدل سازی، رقابت با نوع مشابه و ...)	۱						
		زیبایی و جلوه های ظاهری طرح (توجه به فرهنگ بومی، روانشناسی رنگ، شکل، اندازه و...)	۱						
		تناسب طرح با محتوای مندرج در کتب کاروفناوری و فرهنگ و هنر	۱.۵						
۲	طرح تولیدی	میزان موفقیت در احیاء و ارائه صنایع بومی و محلی منطقه/ شهرستان/ استان محل سکونت	۱						
		شناسایی صحیح بازار هدف و تحلیل مشتریان	۱						
		میزان تسلط و آگاهی از نحوه تولید کالا	۱						
		رعایت صرفه جویی در هزینه ها و اعمال سلیقه در ارائه و فروش محصول در بازارچه به صورت حضوری/ مجازی (سامانه الکترونیکی)	۱						
		کیفیت محصولات ارائه شده در بازارچه به صورت حضوری/ مجازی (سامانه الکترونیکی)	۱						
۲	طرح خدماتی	بسته بندی مناسب و خلاقانه با رعایت شیوه های نوین تجارت بصری (رنگ، مزه، هندسه بسته بندی و ...)	۱						
		و نصب برچسب قیمت بر روی محصولات	۱						
		میزان تسلط به کار	۱						
		مشخص بودن کارمزد	۱						
		کیفیت خدمات ارائه شده در بازارچه به صورت حضوری/ مجازی (سامانه الکترونیکی)	۱						
۳	غرفه در بازارچه حضوری / مجازی (سامانه الکترونیکی)	داشتن ابزار و امکانات کار خدماتی متناسب با کار	۱						
		کیفیت طراحی و چیدمان غرفه فروش محصول/ ارائه خدمت در بازارچه به صورت حضوری/ مجازی (سامانه الکترونیکی) و توجه به بهره گیری مناسب از شیوه های نوین تجارت بصری (نورپردازی، صداگذاری، طراحی داخلی و ...)	۱						
		رعایت نظم و مقررات بازارچه و حضور مرتب و به موقع مسئول غرفه و ارائه محصول/ خدمت به مشتریان در مدت زمان فعالیت (از پیش تعیین شده) بازارچه به صورت حضوری/ مجازی (سامانه الکترونیکی)	۱						
		ارائه روش های تبلیغاتی خلاقانه (انتخاب نام تجاری، طراحی لوگو، کارت دعوت، پوستر، ویدیو تبلیغاتی و...)	۱						
		برخورد مناسب و محترمانه با مشتری و ایجاد فضای مثبت در غرفه ارائه محصول/ خدمت	۱						
۱.۵		میزان موفقیت در فروش (حجم فروش، حجم سود حاصل از فروش و ...)	۱						
		پایه سازی مهارت های کارگروهی (برقراری ارتباط، مسئولیت پذیری، هم دلی، همکاری، هم فکری و ...)	۱						
		مستندسازی از فرآیند طراحی و تولید محصول/ ارائه خدمت همراه با ارائه مستندات حسابداری (پرینت حساب، فاکتور خرید و فروش، سود و زیان، مالیات و...) در قالب لوح فشرده	۱.۵						
جمع امتیاز									

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

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



زندگی در جهان حاضر، نیازمند شناخت و توانمندی در استفاده از فناوری‌های نوین در راستای ثروت آفرینی 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 نرم مانند؛ «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. لذا با توجه به سطح توانمندی عالی و علاقه دانش‌آموزان کشور عزیزمان به این حوزه، زیرمحوها و استانداردهای این محور، براساس نیازهای کشور در حوزه «اقتصاد دیجیتال و ظرفیت‌های زنجیره‌های بلوکی (بلاکچین) و معیارهای ارزیابی مسابقات بین‌المللی مهارت»، به‌روزرسانی شده و تلاش می‌شود؛ زمینه یادگیری مهارت‌های موردنیاز، امکان تولید و ارتقای پروژه‌های نوآورانه برای دانش‌آموزان عزیز تا رسیدن به سطح استانداردهای بین‌المللی فراهم شود. این محور دارای سه زیرمحور: تولید بازی‌های رایانه‌ای، تولید وبسایت‌های تعاملی، تولید برنامه‌های کاربردی برای پلت‌فرم‌های موبایل و دسکتاپ است. در هر زیرمحور دانش‌آموزان به صورت (انفرادی/ گروه ۲ نفره)، زیر نظر معلم کاروفناوری مطابق گام‌های اشاره شده در صفحات بعد، به فعالیت می‌پردازند.

■ ملاحظات ضروری:

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

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

نمون برگ شماره ۸-۱- ویژگی های زیرمجموعه های برنامه نویسی

زیرمجموعه	نوع اثر	مهارت های مورد نیاز	زبان های برنامه نویسی مجاز	موضوعات پیشنهادی
تولید بازی (گیم)	بازی قابل اجرا بر روی کامپیوتر، موبایل یا تبلت	نگارش سناریو و طراحی سند بازی، طراحی گرافیکی، استفاده از «محیط های مدل سازی سه بعدی، انیماتورهای بازی، موتور بازی سازی رایج مانند Godot و Unity. زبان های مناسب بازی سازی مانند C++, C#, Java و Python کتابخانه (Pygame) و کار با SQL در یک اند بازی» محیط های طراحی کاراکتر و المان های گرافیکی: Photoshop, Maya, 3D MAX, Substance Designer, Illustrator, ...	همه زبان های برنامه نویسی مانند: python, Microsoft Small Basic, C#, C++, Java, Lua و سایر زبان های برنامه نویسی قابل استفاده در تولید بازی متناسب با موتور بازی سازی مورد استفاده توجه: استفاده از ابزارهای واقعیت افزوده، به شرطی که اثر حاوی کدنویسی به زبان های برنامه نویسی استاندارد باشد، نیز مجاز است.	برای طراحی سناریو: آشنایی با مشاغل مختلف و رشته های تحصیلی مرتبط با آن از طریق طراحی تجربه داستان وار بازی تعاملی یادگیری، به کارگیری و یاددهی مهارت های زندگی سنجش توانمندی های مغزی افراد از طریق گردآوری اطلاعات مربوط به واکنش بازیکن حین بازی سنجش بازی وار علایق فرد در زمینه رشته ها و تخصص های شغلی توجه: تولید بازی های متاورسی با استفاده از دو پلتفرم یونیتی (Unity) و مورالیس، یا هر محیط دیگر مناسب برای تولید بازی در متاورس بر بستر بلاک چین، دارای امتیاز ویژه است.
تولید نرم افزارهای کاربردی (اپلیکیشن)	برنامه کاربردی قابل نصب و اجرا بر روی رایانه، موبایل یا تبلت	نیازسنجی و طراحی معماری پروژه با متدهای متناسب مانند MVVM، یادگیری زبان برنامه نویسی مناسب مانند کاتلین در محیط اندروید استودیو، شی گرای، مدیریت پایگاه داده و فایل سرور، Room DB، کتابخانه های اندروید، کار با سنسورها و مدیریت آن ها، اتصال به سرور Retrofit، نوتیفیکیشن و مپ، جاوا، Git	همه زبان های برنامه نویسی مانند: python, Microsoft Small Basic, C#, C++, Java, Kotlin, Solidity و Lua در ضمن استفاده از ابزارهای واقعیت افزوده، به شرطی که اثر حاوی کدنویسی به زبان های برنامه نویسی استاندارد باشند نیز مجاز است.	برای ساخت نرم افزار کاربردی: نرم افزارهای مدیریت کارهای گروهی، مدیریت زمان و برنامه ریزی تحصیلی و شغلی نرم افزارهای آموزش الگوریتم و زبان های برنامه نویسی 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 آموزش تعاملی محتواهای علمی و کتب درسی (مانند ابزارهای موجود در سایت Phet) توجه: توسعه اپلیکیشن های غیرمتمرکز (DApp) برای بستر بلاک چین، دارای امتیاز ویژه است.
تولید تارنما (وبسایت)	تارنما (وبسایت)	فرانت اند: HTML, CSS, Java, script، پلت فرم ها و زبان های برنامه نویسی کاربردی در طراحی وبسایت (ایستا و پویا)، جی کوئیری، سفارشی سازی سیستم های مدیریت محتوای متن باز مانند وردپرس، جوملا، دروپال، ... و سیستم های فروشگاه ساز مانند اپن کارت، مجنتو و ... بک اند: طراحی وب و اکشن گرا، PHP، MySQL، کار با سرور Apache و ... پیشرفته (اختیاری): لاراول، کتابخانه ها و امکانات پایتون، Django برای برنامه نویسی وب، MVT، PostgreSQL، Django Admin Site، Nginx، فاز استقرار، Penetration Test، Unit Testing، Test، توسعه و پیاده سازی Restful API، دیتابیس های NoSQL	همه محیط ها، پلتفرم ها و زبان های قابل استفاده در توسعه وب	اسکرپت های مدیریت تراکنش ارز دیجیتال یا هر نوع محصول نوآورانه بر بستر بلاک چین، طراحی سامانه مدیریت محتوا (CMS) شامل امکانات استاندارد و عمومی و امکانات خلاقانه و نوآورانه در زمینه ارائه خدمات آموزش مهارت های زندگی، آموزش مهارت های حرفه ای و هر حوزه نوآورانه و متناسب با نیاز بازار داخلی و بین المللی توجه: تمام برنامه های کاربردی، اعم از برنامه های دستکاپ یا موبایل، وبسایت ها و بازی های ساخته شده، بدون کدنویسی، یا عینا کپی برداری شده از نمونه های جهانی موجود، در هیچ محیطی قابل قبول نخواهد بود.

شرایط اختصاصی اثر در زیرمجموعه های بازی و اپلیکیشن:

۱. مشخص بودن دقیق عنوان پروژه و هدف و کاربرد آن
 ۲. داشتن راهنما، (شامل شرح کامل سند شناخت نرم افزار، Model-View-Control (MVC) برای ارزیابان) و (شامل سناریوی بازی و نحوه انجام بازی، گرفتن امتیاز و برد و باخت برای جامعه مشتریان).
 ۳. اجرای بدون خطا و وقفه کلیه بخش‌ها
 ۴. طراحی گرافیکی و چندرسانه‌ای مناسب، استفاده از جلوه‌های صوتی و تصویری جذاب
 ۵. داشتن حداقل سه مرحله مجزای دارای امتیاز مشخص برای بازی
 ۶. توانایی تیم در شناخت و استفاده نوآورانه از امکانات سخت‌افزاری (مانند انواع سنسورهای موبایل)، شبکه و پلت‌فرم‌های پیاده‌سازی نرم‌افزاری، دارای امتیاز ویژه است.
 ۷. در صورت استفاده از موتورهای بازی و ابزارهای واقعیت افزوده، باید محیط مجتمع توسعه آن، نسخه مورد استفاده و تمام کامپوننت‌های مورد نیاز، به همراه محتوا و رسانه استفاده شده، ارسال گردد.
 ۸. هر فرد یا هر تیم، مجاز به ارائه یک اثر می‌باشد.
- توجه:
- در تمام زیرمحوورها استفاده از ابزار درست و متناسب با قابلیت‌های مورد انتظار محصول، بسیار مهم است.
 - طرح‌هایی که دارای محتوای نامناسب و اثرات روانی مخرب یا کپی برداری عینی از سایر سلویشن‌ها و بازی‌های آماده باشند، از مسابقه حذف خواهند شد.
- مرحله مدرسه‌ای:

گام ۱: ایده پردازی، تولید پروژه و تهیه مستندات

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

گام ۲: ثبت نام و ارسال پروژه

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

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

۱. بررسی و ارزیابی غیرحضوری مستندات اثر دانش‌آموزان، توسط داوران انتخاب شده از سوی ناظر برنامه‌نویسی در مدرسه
۲. ارائه و دفاع حضوری مستندات نرم‌افزار و اجرای برنامه تولید شده توسط گروه‌های دانش‌آموزی

۳. تکمیل فرم داوری برای تمام آثار دانش‌آموزان شرکت‌کننده در هر سه زیرمجموعه و معرفی یک اثر از هر زیرمجموعه به مرحله منطقه‌ای

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

گام ۴: برگزاری رویداد علمی فناوری

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

نکته مهم:

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

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

مرحله منطقه‌ای و استانی

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

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

- بررسی و ارزیابی غیرحضوری آثار منتخبان مرحله قبل در هر سه زیرمجموعه توسط داوران توسط داور تخصصی زیرمجموعه‌ها

- دعوت از ۶ اثر برتر، بر اساس امتیاز رتبه‌بندی شده (ترجیحاً حائز نمره ۹۰ به بالا) در هر زیرمجموعه (جمعاً ۱۸ اثر) برای ورود به گام دوم داوری

- ارائه بازخورد نقاط ضعف و قوت آثار به دانش‌آموزان توسط داوران

- اصلاح و تکمیل پروژه و مستندات اثر توسط دانش‌آموزان در زمان یک هفته

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

- شرکت دانش‌آموزان به صورت برخط (آنلاین) در یک جلسه ۱۵ دقیقه‌ای با داور تخصصی محور خود (طبق زمان‌بندی و بستر فراهم شده توسط اداره کل استان) و پاسخ به سؤالات داوران

- انتخاب ۳ اثر برتر (به ترتیب دارای بالاترین امتیاز) از هر زیرمجموعه

- ارسال مستندات و کد آثار حائز امتیاز (۹۰ به بالا) برای ورود به گام سوم داوری

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

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

- برگزاری یک یا دو کارگاه مرتبط با برنامه‌نویسی (برای یادگیری پیشرفته‌تر مفاهیم و مهارت‌های مرتبط با فناوری

اطلاعات) توسط متخصصان منطقه‌ای/استانی از سوی ناظران مربوطه با هماهنگی اداره آموزش متوسطه منطقه/دبیرخانه استان

- ارائه پروژه و مستندات اصلاح شده توسط تیم‌های دانش‌آموزی به صورت حضوری یا برخط (آنلاین)

- تکمیل فرم‌های ارزیابی همتا و ارزیابی تخصصی نهایی برای ارائه هر پروژه (به منظور بهره‌مندی از نظرات و راهنمایی‌های اعضای سایر تیم‌ها)

- نقد و بررسی آثار با حضور ناظران و داوران تخصصی (منطقه‌ای/استانی)، جمع‌بندی نهایی و رتبه‌بندی آثار در هر سه زیرمجموعه

- معرفی منتخبان و ارسال آثار آن‌ها (از هر زیرمجموعه یک اثر، به همراه مستندات و فرم‌های تکمیل شده) به مرحله بعد

نکته مهم:

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



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
شناسنامه اثر محور برنامه نویسی

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

شناسه گروه در شاد و سیدا: عنوان پروژه:

حوزه کاربرد:

ساخت بازی‌های رایانه‌ای ساخت برنامه‌های کاربردی طراحی وب سایت

استان	
شهرستان	
نام مدرسه	
نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان عضو گروه	
کد ملی	
پایه تحصیلی	
تلفن همراه	
تلفن منزل	
تلفن مدرسه	
هدف پروژه	
توضیح مختصر راجع به بازار هدف، معماری نرم افزار، سناریو، بخش‌های مختلف پروژه، نحوه پیاده‌سازی، نوآوری‌های موجود و مزیت آن بر نمونه‌های مشابه	
نام و نام خانوادگی مدیر واحد آموزش مجری شماره تلفن، تاریخ و امضا	نام و نام خانوادگی مشاور و راهنما



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

زیر محور ساخت بازی های رایانه ای

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه در شاد و سیدا:	تاریخ:
عنوان بازی:	حوزه کاربرد:

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

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



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

۱۰۰ امتیاز

ارزیابی محور برنامه نویسی- زیر محور نرم افزارهای کاربردی

شناسه گروه در شاد و سیدا:	تاریخ:
عنوان برنامه کاربردی:	حوزه کاربرد:

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

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



۱۰۰ امتیاز

ارزیابی محور برنامه نویسی- زیرمحور تارنما (website)

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

تاریخ:

شناسه گروه در شاد و سیدا:

آدرس اینترنتی:

عنوان تارنما:

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

جمع امتیاز

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



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

۱۰۰ امتیاز

انتخاب تیم برگزیده نهایی محور برنامه نویسی

شناسه گروه در شاد و سیدا:	تاریخ و ساعت:
عنوان پروژه:	آدرس اینترنتی:

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

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



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

فرم ارزیابی همتای بخش ارائه حضوری

۱۰۰ امتیاز

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

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

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



۹- محور مطالعات اجتماعی (سائره علمی)

این محور به دنبال ایجاد فرصت برای دانش‌آموزان «جهت تقویت مهارت‌های تفکر منطقی و انتقادی، بردباری، برقراری ارتباط مؤثر با دیگران (کلامی و غیر کلامی) از طریق به چالش کشیدن خود و دیگران با در خصوص مسائل اجتماعی، سیاسی، اقتصادی و زیست محیطی در قالب یک مناظره علمی است. فکورزی و آزاداندیشی از مهم‌ترین بسترهای تعمیق و بسط اندیشه انقلاب اسلامی است که در دو دهه گذشته همواره مورد تأکید و توصیه رهبر حکیم انقلاب بوده است. در این محور دانش‌آموزان در قالب گروه‌های چهار نفره (دو نفر موافق و دو نفر مخالف) و با انتخاب یک موضوع واحد و مورد توافق (مطابق نمونه برگ شماره ۹-۱) سازماندهی و زیر نظر دبیر مطالعات اجتماعی مطابق توضیحات زیر به فعالیت می‌پردازند:

- مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای و استانی

گام اول: تشکیل گروه‌های ۴ نفره مناظره

گام دوم: توافق گروه‌های مناظره بر روی مسأله/ موضوع و ارائه آن به مدرسه

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

گام چهارم: برگزاری جلسه مناظره مطابق جدول زیر و نمونه‌برگ‌های داوری

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

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



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

موضوعات مناظره علمی (مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای)

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

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



۱۰۰ امتیاز

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
معیارهای داوری مناظره علمی

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

معیار داوری

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



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
صورتجلسه

مشخصات گروه‌های دانش‌آموزی

عنوان دقیق گزاره:

رویداد علمی:

محل برگزاری:

تاریخ: ساعت شروع: ساعت خاتمه:

نام مدرسه: نام دبیر راهنما: نام رابط جشنواره:

اعضای گروه موافق: اعضای گروه مخالف:

(۱) (۲) (۱) (۲)

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 گروه‌ها

شناسه گروه در شاد و سیدا:	نام مدرسه:	نوع مدرسه :
موضوع دقیق مناظره:		

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

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

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



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
دفتر کارنما

فرم چکیده رویدادنگاری	
موضوع و عنوان دقیق مناظره :	

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



۱۰- محور ریاضیات

این محور به دنبال توانمندسازی دانش‌آموزان در درس ریاضی با تمرکز بر درک مفاهیم ریاضی و جذابیت‌های آن (اعداد و محاسبات عددی، جبر و نمایش نمادین الگوها، رابطه‌ها و تابع‌ها، هندسه و اندازه‌گیری، داده‌ها آمار و احتمال)، آشنایی و مهارت در فرایندهای ریاضی نظیر حل مسأله و بکارگیری استراتژی‌های حل مسأله، مدل‌سازی (مسائل واقعی و پدیده‌ها)، استدلال، تفکر نقاد و استدلال منطقی، تفکر تجسمی یا دیداری و تفکر خلاق، اتصال و پیوندهای موضوعی و مفهومی ریاضی، گفت‌وگو، تصمیم‌گیری و تصمیم‌سازی، تخمین زدن و دقت یافتن، فناوری در ریاضیات و کاربردهای آن (حسابگرها و رایانه‌ها، نرم افزارهای رایانه‌ای) و کسب توانایی‌های زیر است:

- توانایی بکارگیری ریاضی در حل مسائل روزانه و انتزاعی
- توانایی استدلال منطقی در برخورد با مسائل
- دارای قدرت تجزیه و انتزاع
- سازنده تئوری‌های جامع درباره پدیده‌های پیرامون
- توانمندسازی برای توصیف دقیق موقعیت‌های پیچیده، پیش‌بینی و کنترل وضعیت‌های ممکن مادی-طبیعی، اقتصادی و اجتماعی

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

- مرحله مدرسه ای

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 دانش‌آموزان
 - ثبت‌نام و بارگذاری فایل مستندات (Word و PDF، شناسنامه اثر و دفتر کارنما) در شبکه شاد و سیدا توسط دانش‌آموزان
- نکته: بخشی از «نمره مستمر ارزشیابی پیشرفت تحصیلی» درس ریاضی دانش‌آموزان برای تولیدات آن‌ها در زیرمحورهای ریاضیات قرار داده شود.

گام ۲: دفاع از اثر

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

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

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

بخش دوم: در این مرحله دانش‌آموزان به صورت حضوری / غیرحضوری (آنلاین) در یک جلسه ۱۵ دقیقه‌ای ضمن ارائه و دفاع

از اثر، به سؤالات داوران پاسخ می‌دهند. در این مرحله از هر زیرموضوع یک اثر، انتخاب شده و به مرحله بعد معرفی می‌شود.

نکته:

- منتخبان باید قبل از شروع هر مرحله، نقاط ضعف بیان شده توسط داوران را طی دو هفته اصلاح و برای ارسال به مرحله بعد، به روزرسانی نمایند.

نمون برگ شماره ۱۰-۱- مفاهیم پیشنهادی محور ریاضی برخوردار از امتیاز ویژه

ردیف	پایه	مفاهیم دارای امتیاز ویژه
۱	پایه هفتم	عملیات عددهای صحیح- عبارت های جبری- تبدیل های هندسی- محاسبه حجم و مساحت شکل های منشوری- نمودارهای آماری- اعداد اول- مختصات
۲	پایه 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	پایه 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
۴	مشترک تمام پایه ها	- استفاده از سوالات قابل انتشار تیمز و مشابه آن در صورت ایجاد بانک سوال و ... - موضوع های پیشنهادی زیرموضوع پژوهش در ریاضی: مفاهیم پرچالش کتاب های ریاضی دوره اول متوسطه با هدف عینیت بخشی به مفاهیم و کاربردهای ریاضی، تاریخ ریاضی، زندگی نامه ریاضی دانان ایران و جهان، کاربرد ریاضی، حل مسائل ریاضی به روش های جدید و خلاقانه

- شرکت کننده باید شناسنامه اثر را در تمام زیر محورهای ریاضی با دقت تکمیل و ارائه نماید.

- چنانچه دانش آموزان موضوع خود را مطابق جدول شماره ۱۰-۱ انتخاب نمایند از امتیاز ویژه برخوردار خواهد بود.

- در جدول ۱۰-۲ در صورت نیاز به کدنویسی در زیر محور اول، ارائه محتوای کدنویسی الزامی است.

نمون برگ شماره ۱۰-۲- زیرمحورها و قالب ارائه اثر محور ریاضیات

ردیف	زیرمحور	قالب ارائه اثر
۱	ریاضی و فناوری اطلاعات	اپلیکیشن، وب، نرم افزارها، آزمایشگاه ریاضی، بازی، واقعیت مجازی، واقعیت افزوده
۲	پژوهش در ریاضی	انیمیشن، موشن گرافی، فیلم، مستند، استاپ موشن، اینفوگراف
۳	تولیدات ریاضی پایه	بازی ها، ابزارهای مکانیکی و الکترونیکی ریاضی، ترسیم های ریاضی، ابزارهای مشاغل، طنز ریاضی، تولیدات آزاد

- در قسمت تولیدات آزاد، دانش آموزان می توانند هر نوع اثر مرتبط با ریاضی که در سایر زیرمحورها نیست؛ ارائه نمایند.

- مدت زمان ساخت اثر به جز اینفوگراف حداکثر ۱۰ دقیقه است.



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
شناسنامه اثر محور ریاضی

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



تاریخ شروع به کار: تاریخ مرحله مدرسه‌ای: تاریخ مرحله منطقه‌ای:

ماه	هفته	فعالیت ها، وقایع و اتفاقات هفتگی	زمان پیش بینی شده	زمان واقعی
	۱			
	۲			
	۳			
	۴			
	۱			
	۲			
	۳			
	۴			
	۱			
	۲			
	۳			
	۴			
	۱			
	۲			
	۳			
	۴			
	۱			
	۲			
	۳			
	۴			

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
محور ریاضی

۱۰۰ امتیاز

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

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

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

(بازخورد و ثبت فرآیند علمی عملکرد دانش‌آموزان)



۱۱- محور فعالیت های آزمایشگاهی

این محور به منظور «اثربخشی فعالیت های 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 رویکرد «یادگیری های اکتشافی و مهارت محور»، طی دو دوره چهارساله، توقف جشنواره در پایه هفتم و هشتم و در نهمین دوره جشنواره، دانش آموزان پایه نهم، مطابق گام های زیر به صورت «حضور و عملی» به فعالیت می پردازند.

■ مراحل مدرسه ای و منطقه ای / ناحیه ای / شهرستانی:

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 هفتم، هشتم و نهم
- 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 ۵ دقیقه)

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

گام ۳: طراحی بازی و تولیدات علوم تجربی

- طراحی بازی به صورت شبیه سازی شده، مجازی یا واقعی و با ابزار و وسایل موضوع آزاد (با توجه به سرفصل های کتاب درسی)
 - تیم های دانش آموزی از مرحله مدرسه سناریو بازی های آموزشی خود را تکمیل می نمایند.
- به منظور ایجاد انگیزه و فراگیر شدن رویکرد طراحی و انجام آزمایش در مرحله مدرسه ای، بخشی از نمره مستمر دانش آموزان به فعالیت های این گام اختصاص می یابد.

گام ۴: مسأله یابی و فرآیند حل مسأله (ویژه مرحله منطقه ای)

- منتخبان مرحله منطقه ای (راه یافتگان مرحله استانی) قبل از مرحله استانی اقدام به انجام پژوهش با مشخصه های زیر نموده و اثر پژوهشی خود را طبق زمان تعیین شده و مطابق ضوابط به دبیرخانه استانی ارسال نمایند.
- شناسایی مسأله و پیدا کردن چالش های مباحث کتاب درسی علوم تجربی در زندگی روزمره
 - حل مسأله با انجام پژوهش و نحوه مواجهه با این چالش ها در خدمت زندگی با اولویت پرداختن به مسائل زیست محیطی، بومی و محلی
- مرحله استانی:

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

- «انتخاب موضوع» به قید قرعه، (طرح یک پرسش کاوشگرانه) «طراحی و انجام آزمایش»
- ثبت گزارش کار، مهارت های فرایندی مانند: مشاهدات، پیش بینی، فرضیه، تعیین متغیرها و نتایج آزمایش و ...

گام ۲: ارائه پژوهش های برتر (۱۰ دقیقه)

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

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

■ 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 فعالیت ها به صورت گروهی انجام شود.
۶. مطابق نمون برگ های داور این محور «فرآیند خودسنجی» توسط دانش آموزان به عمل آید.
۷. محور فعالیت های آزمایشگاهی مختص دانش آموزان پایه نهم است. در تمام مراحل اجرای جشنواره (مدرسه ای، منطقه ای و استانی سوالات و آزمایش ها در راستای اهداف کتاب علوم تجربی هر سه پایه طراحی شود.



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

طراحی و انجام آزمایش- سؤالات علمی مهارتی

۱۰۰ امتیاز

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

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

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

(بازخورد و ثبت فرآیند علمی عملکرد دانش‌آموزان)



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
گزارش کار فعالیت های آزمایشگاهی

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



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

پژوهش محور

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه در شاد و سیدا:	کدملى دانش‌آموزان: ۱- ۲-
.....	تلفن دانش‌آموزان: ۱- ۲-
استان:	نام مدرسه: <input type="checkbox"/> عادى <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه
منطقه / ناحیه / شهرستان:	تلفن مدرسه:
عنوان پژوهش:	نام دبیر راهنما:

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

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

نظرات داور برای ارائه به کمیته علمی:

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

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

امضا

امضا:

امضا:

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

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



۱۲- محور زبان های خارجی

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

■ مرحله مدرسه ای و منطقه ای:

گام ۱: ایفای نقش Role Play

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

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

ویژگی سناریو:

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

■ مرحله استانی:

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

گام ۲: تک گویی Monolog

هدف از گام تک گویی، تقویت بیان یک رویداد یا داستان توسط دانش آموزان به شرح ذیل می باشد: در این گام، دانش آموزان به قید قرعه یک تاپیک کارت (Topic Card) مشابه تاپیک کارت های آزمون آیلتس در بخش دوم آزمون مهارت اسپیکینگ انتخاب می کنند و به مدت ۲ دقیقه در خصوص موضوع انتخاب شده صحبت می کنند. موضوعات این کارت ها از محتوای کتاب های درسی زبان انگلیسی درسه پایه هفتم، هشتم، و نهم درمقطع اول متوسطه می باشد. برای مثال، موضوعات می تواند در خصوص مراسم ها، جشنواره ها، مشاغل، خدمات، بیماری ها و... باشد. هر دانش آموز ۳۰ ثانیه فرصت دارد تا قبل از آغاز فرایند صحبت کردن، در خصوص موضوع مورد انتخاب، بیاندهش و یادداشت برداری نماید و در صورت لزوم از یادداشت های خود طی این فرایند استفاده نماید.

گام ۳: مصاحبه Interview

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

انتخاب موضوع توسط گروه دانش آموزی به قید قرعه

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

تعداد سوال از هر دانش آموز: (۳ سوال)

■ نکته:

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



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
کام اول: ایفای نقش (Role Play)

100 امتیاز

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

ردیف	معیار	۲	۴	۶	۸	۱۰	ملاحظات
۱	بهره گیری از زمان اجرای نمایش (۷ دقیقه)						
۲	استفاده از موضوعات و محتوای کتاب درسی (حداقل ۸ مورد) (Themes & Functions)						
۳	توانایی و تسلط در گفتار و بیان جملات و عبارات به صورت روان و شیوا (Fluency)						
۴	تلفظ صحیح (Stress & Pronunciation)						
۵	درستی 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 بخش های Opening, Body and Closing در نمایش						
۹	کاربرد زبان در شرایط واقعی، منطقی و طبیعی و توجه به نکات پیوستگی و روال منطقی (Cohesion & Coherence)						
۱۰	برخوررداری از خلاقیت و جذابیت نمایش، توجه به نکات اخلاقی و اجتماعی						
جمع امتیاز ستونها							

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



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

۶۰ امتیاز

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

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

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



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

۴۰ امتیاز

کد شناسه شاد و سیدا:

تاریخ: ساعت:

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

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

(بازخورد و ثبت فرآیند علمی عملکرد دانش‌آموزان)



به نام خدا
فرم ترجمه و نمایش

استان:	اسامی دانش‌آموزان: ۱. ۲.
منطقه / ناحیه / شهرستان:	

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

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



۱۳- محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

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

لذا باتوجه به اهمیت مهارت‌های زندگی در توسعه فردی و اثربخشی بازی‌های مهارتی در ایجاد و تثبیت آن، محور حاضر به صورت «مجموعه‌ای از فرایندهای یادگیری فعالانه مبتنی بر بازی» در راستای «توانمندسازی شناختی» دانش‌آموزان و آماده‌سازی آنان برای «زندگی سالم و بالنده»، تعریف شده‌است. در این محور دانش‌آموزان به صورت یک گروه ۲ تا ۳ نفره در قالب گام‌های جذاب و هیجان‌انگیز ضمن «طراحی و پیاده‌سازی یک بازی تعاملی محیطی گروهی (اتاق فرار)» در یکی از دو زیرمحور «طراحی و پیاده‌سازی بازی» یا «طراحی بازی (بدون پیاده‌سازی)» در مورد یکی از موضوعات پیشنهادی جدول زیر با راهنمایی دبیر تفکر و سبک زندگی به فعالیت می‌پردازند.

جدول شماره ۱۳-۱- موضوع‌های پیشنهادی برای طراحی سناریو

ردیف	موضوع	قالب	ژانرهای مورد قبول	محیط‌های طراحی برگه‌ها و المان‌های گرافیکی
۱	داستان هیجان‌انگیز مرحله به مرحله شامل: آموزش عملی و بازی‌وار مهارت‌های دهگانه زندگی (خودآگاهی، همدلی، روابط بین‌فردی، ارتباط مؤثر، مقابله با استرس، مدیریت هیجان، حل مسأله، تصمیم‌گیری، تفکر نقادانه، تفکر خلاقانه)	حل معما، کار با اسباب‌بازی، نقش‌آفرینی، بازی حرکتی، آزمایش علمی و ... از طریق فعالیت گروهی بازیکنان و همکاری آنان	کارآگاهی، ماجراجویی و معمایی با استفاده از تئاتر تعاملی	پاورپوینت فتوشاپ و کلیه نرم افزارهای طراحی گرافیکی موجود
۲	داستان هیجان‌انگیز مرحله به مرحله شامل: تجربه عملی مشاغل مختلف و رشته‌های تحصیلی			

توجه:

- استفاده از سبک‌های ترسناک و دلهره‌آور ممنوع هستند.
- «جذابیت، لذت‌بخشی و نوآورانه بودن بازی‌ها و تمرکز بر مهارت‌های کار گروهی» و پرهیز از رقابت ناسالم، از اهمیت ویژه برخوردار است.

ملاحظات کلی تشکیل انجمن بازی:

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

مرحله مدرسه‌ای

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

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

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

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

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

گام ۱: تولید اثر

- تعیین محل پیاده‌سازی بازی در مدرسه (اعم از فضای یک کلاس یا کارگاه خاص یا سایر محل‌های سرپوشیده و سرباز دبیرستان) با مشورت اعضای تیم و هماهنگی دبیر انجمن علمی پژوهشی بازی
- تهیه وسایل و مواد لازم با هماهنگی و همکاری دبیرستان و در نظر گرفتن مکان مناسب برای نگهداری و استفاده از آن‌ها
- طراحی گرافیکی المان‌ها، برگه‌ها، جعبه‌ها، ابزارهای خلاقانه بازی، انواع بازی‌های حرکتی-جنبشی، بازی‌های کامپیوتری، آزمایش‌های علمی، معماها، قفل‌ها و دکوراسیون بازی
- ترسیم فلوجارت بازی از ابتدا تا انتها و تمرین و تدوین نهایی سناریوی بازی

۵. تقسیم وظایف نهایی و تعیین نقش‌های اعضای تیم تولید بازی در زمان حضور شرکت‌کنندگان

۶. تولید المان‌های بازی‌ها و تست و خطایابی و اصلاح آن‌ها

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

۸. برگزاری بازی برای حداقل چهار گروه شرکت‌کننده، تهیه گزارش از نقاط ضعف و قوت و تشکیل جلسه تیم برای اصلاح و به‌روزرسانی سناریو و همه فرایند بازی

۹. تکمیل فرم‌های ارزیابی بازی توسط دانش‌آموزان شرکت‌کننده در بازی و جمع‌بندی نمره داده شده توسط آن‌ها

۱۰. تهیه فیلم و گزارش مشاهدات تیم از کلیه فرایندهای طی شده

۱۱. ارائه دفتر کارنما، مستندات پروژه و نتایج بازی توسط هر تیم و نقد علمی به منظور تمرین مهارت تفکر نقادانه توسط اعضای انجمن علمی پژوهشی بازی

۱۲. بارگذاری کلیه مستندات با همکاری و راهنمایی ناظر مدرسه‌ای در شاد و سیدا به صورت:

- **پاورپوینت** شامل: ژانر، اهداف، سناریو، هر یک از مهارت‌های موردنظر و بازی‌ها و معماهای موردنظر، دکوراسیون، تقسیم‌کار و نقش هر یک از اعضای تیم، هزینه صرف شده برای هر یک از مواد مصرفی، ابزار و سایر بخش‌های پیاده‌سازی بازی

- **فیلم** شامل: پیاده‌سازی کامل بازی و اجزای آن در فضای مناسب در مدرسه و شرکت سایر دانش‌آموزان مدرسه به عنوان بازی کننده در بازی با همراهی بازیگران تیم مسابقه (۱۰ دقیقه)

■ نکات مهم:

۱- دانش‌آموزان می‌توانند از محصولاتی که برای سایر محورهای جشنواره تهیه کرده‌اند یا آزمایش‌های علمی و محتوای پژوهشی یا فرهنگی تهیه شده توسط خودشان، به عنوان اجزای بازی و معماهای آن استفاده کنند و ثبت نام در این محور همزمان با سایر محورها مجاز است.

۲- افراد شرکت‌کننده در سایر محورهای جشنواره و انجمن‌های علمی پژوهشی مدرسه می‌توانند در سایر انجمن‌ها عضو باشند.

■ گام ۲: برگزاری رویداد علمی فناوری

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

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

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

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

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

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

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

● نکات مهم:

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

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

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

■ نکات مهم:

۱. می‌توان در مرحله منطقه‌ای، از ترکیب تیم‌های حائز نمره بالاتر از ۹۰، تیم‌های جدید با حداکثر تعداد اعضای سه نفر تشکیل داد و لزومی بر هم پایه‌ای بودن اعضا نیست، اما اعضای تیم‌ها باید از یک جنسیت باشند.
۲. تیم‌های شرکت‌کننده مجاز هستند، سناریو، اجزا و ابزارهای تولیدشده، نقش اعضای تیم و دکوراسیون بازی را تا پیش از شرکت در مرحله کشوری به‌دفعات لازم، مورد بازبینی و اصلاح قرار دهند.
۳. کلیه مستندات، دفتر کارناما، فرم‌های ارزیابی و فیلم‌های مربوط به اجرای نهایی تیم منتخب مرحله منطقه‌ای باید به طور کامل به دبیرخانه استانی محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی ارسال شود.
۴. شایسته است ناظر محترم منطقه این محور، با همکاری و حمایت اداره آموزش متوسطه منطقه و مدرسه محل تحصیل دانش‌آموزان تیم منتخب زیرمحور طراحی بازی، با فراهم کردن امکانات لازم جهت ساخت ابزارهای بازی هر بخش از اتاق فرار و پیاده‌سازی عملی بازی نهایی، از حضور آن‌ها در مرحله استانی حمایت کنند.

■ مرحله استانی:

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

گام ۱: داوری غیرحضوری

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

نکته مهم: تیم‌های منتخب زیرمحور طراحی، بعد از معرفی به عنوان برگزیده مرحله اول استانی، دو هفته فرصت دارند که با مشارکت آموزش و پرورش منطقه/شهرستان محل تحصیل خود، مراحل بازی خود را به‌صورت عملیاتی پیاده‌سازی کنند و ضمن تکمیل اسناد

و فایل‌های نهایی موردنیاز (ذکر شده در بخش طراحی و پیاده‌سازی بازی در مرحله مدرسه‌ای) و تهیه فیلم اجرای عملی بازی، کلیه مستندات به‌روزرسانی‌شده پروژه خود را به ناظر استانی ارائه کنند.

گام ۲:

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

گام ۳:

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

گام ۴:

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

■ نکته:

شرایط اعزام تیم ترکیبی عبارتند از:

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



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

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



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
ارزیابی بخش طراحی بازی

۱۰۰ امتیاز

کد تیم ثبت شده: زمینه کاربرد: تاریخ ارزیابی:

عنوان تیم تولید کننده بازی: ژانر بازی:

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

حروف:

جمع کل امتیاز از ۱۰۰: عدد:

نام و نام خانوادگی داوران:

۱.
۲.
۳.

امضا:

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

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



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

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

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



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی تیم های بازیکن در بازی تعاملی محیطی

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

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

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



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
خودارزیابی بازی محیطی

نام تیم: کد ثبت تیم در شاد و سیدا:

نام تکمیل کننده فرم به نمایندگی تیم:

تاریخ ارزیابی:

ردیف	ملاک‌های ارزیابی	ملاک‌های ارزیابی							جمع
		۰	۱	۲	۳	۴	۵	ضریب	
۱	تولید و طراحی المان‌های بازی تا چه حد در توسعه مهارت‌های خودشناسی، کنترل هیجان و کاهش استرس شما تاثیر داشته‌است؟							۱	۵
۲	تا چه اندازه یادگیری مهارت‌های مرتبط با همدلی، ارتباط میان فردی و ارتباط موثر بر کیفیت کار گروهی و کیفیت پروژه، موثر بوده است؟							۱	۵
۳	میزان خلاقیت در ایده‌پردازی، نوآورانه بودن سناریو و تولید ابزارهای مورد استفاده در بازی و عدم کپی‌برداری از نمونه‌های داخلی و خارجی							۲	۱۰
۴	چقدر آمادگی دارید که در صورت نیاز کل سناریو و بخش‌های بازی‌تان را تغییر دهید؟							۱	۵
۵	تا چه اندازه تمایل دارید پروژه این بازی را ادامه داده و آن را به کسب و کار تبدیل کنید؟							۱	۵
۶	صحت علمی و تناسب ابزارها، برگه‌ها، معماها و فعالیت‌های حرکتی بازی با فضای مدرسه، امکانات در دسترس و رعایت نکات ایمنی و بهداشتی							۱	۵
۷	تا چه اندازه در طراحی و اجرای بازی شما شاخصه‌های محیط زیستی رعایت شده است؟							۱	۵
۸	کیفیت نگارش دفتر کارنما، سناریو و تکرارپذیری آن (نگارش مرحله و با جزئیات دقیق تولید و طراحی همه بخش‌ها و المان‌های بازی)							۲	۱۰
۹	استفاده از ابزارهای فرایند مدیریت پروژه متناسب با بازی، مقرون به صرفه بودن و مدیریت صحیح منابع (زمان، مواد اولیه، سرمایه، تجهیزات، انرژی)							۱	۵
۱۰	قابلیت پیاده‌سازی بازی در محیط‌های مختلف، جابه‌جایی پذیری اجزا و دکوراسیون بازی و قابلیت تطابق تیم با تغییرات ناگهانی محیط اجرا							۲	۱۰
۱۱	بهره‌گیری از آخرین یافته‌ها و پژوهش‌های مرتبط با موضوع و توانایی اعضای تیم در توضیح و تفسیر آن‌ها							۱	۵
۱۲	کیفیت کار گروهی، میزان هماهنگی اعضای تیم با یکدیگر و تناسب وظایف با علائق و استعداد اعضای تیم							۱	۵
۱۳	هیجان‌انگیز بودن بازی و توجه مهارت‌های حسی و حرکتی							۱	۵
۱۴	میزان نیاز مراحل مختلف بازی به طوفان فکری و همکاری تیمی در بازیکنان							۱	۵
۱۵	میزان لذت‌بخش بودن و هیجان‌انگیز بودن بازی را چگونه ارزیابی می‌کنید؟							۱	۵
۱۶	تناسب سناریو، معماها، المان‌ها، ابزار و دکوراسیون بازی با شرایط سنی و تحصیلی بازیکنان دوره متوسطه اول							۲	۱۰

جمع کل امتیاز از ۱۰۰

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

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

به حروف:
امضا:



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی

عنوان تیم:

		
نام و نام خانوادگی تولید کننده:-۲ کد ملی:	نام و نام خانوادگی تولید کننده:-۲ کد ملی:	نام و نام خانوادگی تولید کننده:-۱ کد ملی:
پایه: هفتم <input type="checkbox"/> هشتم <input type="checkbox"/> نهم <input type="checkbox"/>	پایه: هفتم <input type="checkbox"/> هشتم <input type="checkbox"/> نهم <input type="checkbox"/>	پایه: هفتم <input type="checkbox"/> هشتم <input type="checkbox"/> نهم <input type="checkbox"/>

نام تیم:

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

نام مدرسه: عادی خاص دخترانه پسرانه تلفن مدرسه:

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

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

لطفا برای کسب اطلاعات بیشتر در کانال اطلاع رسانی جشنواره نوجوان خوارزمی در شاد و سیدا عضو شوید:

@nojavan_kharazmi

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

تلفن دانش‌آموزان در شاد و سیدا: نفر اول: نفر دوم:

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

یادگیری مهارت‌های زندگی و تمرین عملی آن

- مسیر آموزشی و پژوهشی هر یک اعضای تیم در زمینه یادگیری مهارت‌های زندگی با ذکر جزئیات منابع و شیوه تمرین عملی هر یک بنویسید.

شناخت انواع بازی‌های تعاملی محیطی، اتاق فرار و پیدا کردن زمینه‌های نوآورانه برای ساخت اجزای بازی:

- مسیر آموزشی و پژوهشی هر یک اعضای تیم در زمینه یادگیری بازی‌های تعاملی محیطی و کاربرد اتاق فرار در آموزش مفاهیم مختلف و ارتباط آن با مهارت‌های زندگی را با ذکر جزئیات منابع و شیوه تمرین عملی هر یک بنویسید.
 - در این بازی می‌خواهید چه مهارت‌هایی را تقویت کنید؟ از طریق چه ابزارها و المان‌هایی؟ هر یک را با ذکر ارتباط موضوعی با سایر محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی و انجمن‌های علمی - پژوهشی مدرسه خودتان بنویسید.
 - چه مهارت‌هایی را می‌خواهید از طریق بازی خود تقویت کنید؟ چرا؟
 - اطلاعاتی در مورد کلیت بحث بازی‌های تعاملی محیطی، مهارت‌های زندگی و ایده‌های هر بخش از بازی خود را در اینترنت به زبان فارسی و انگلیسی جستجو کنید.
 - ✓ کلمات کلیدی خود را در هنگام جستجوی فارسی در اینترنت را بنویسید:
 - ✓ نام چند سایت را که از آن اطلاعات ارزشمندی به دست آورده‌اید، 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 را بنویسید:
 - ✓ نام چند سایت را که از آن اطلاعات ارزشمندی به دست آورده‌اید، بنویسید:
 - چه ایده‌های جالبی در نمونه کارهای انجام شده قبلی را یادگرفتید؟ مزیت و تفاوت ایده‌های شما برای هر بخش از بازی نسبت به کارهای مشابه چیست؟
 - جزئیات علمی ایده خود برای هر بخش یا ابزار از بازی را بیان کنید. (اطلاعات علمی - اجتماعی، روان‌شناختی و شناختی).
 - هر یک از اعضای تیم شما در چه زمینه‌هایی استعداد و توانایی بیشتری دارد؟ چگونه در انجام پروژه بازی و مراحل آن این توانایی‌ها را مدیریت کرده‌اید؟
 - هر یک از ابزارهای بازی، برکه‌ها، معماها، بازی‌های حسی-حرکتی، و مراحل بازی محیطی تعاملی را توضیح دهید و به طور خلاصه فرایند تکامل هر یک از ایده‌های مربوط به آن‌ها تا تولید و استفاده در جریان بازی را شرح دهید.
 - برای تولید کل فرایند بازی چه نکات محیط زیستی، ارگونومیک، ایمنی، اجتماعی و اقتصادی را در نظر گرفته‌اید؟
- برآورد هزینه کل : تومان
- قیمت تمام شده برای اجرای تجاری بازی در محیط : تومان

فهرست و قیمت اقلام و خدمات موردنیاز برای تولید کل فرایند بازی

ردیف	توضیحات	قیمت

تاریخ مرحله مدرسه‌ای: تاریخ مرحله منطقه‌ای: تاریخ شروع به کار شما:

ماه	هفته	برنامه وقایع هفتگی	زمان پیش‌بینی‌شده	زمان واقعی
	۱			
	۲			
	۳			
	۴			
	۱			
	۲			
	۳			
	۴			



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

فلوچارت بازی و پوستر معرفی بازی

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

پوستر خود را در این محل درج کنید.

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