



وزارت آموزش و پرورش
سازمان آموزش متوسط
دفتر آموزش دوره اول متوسطه

شیوه نامه برگزار

نهمین دوره جشنواره نوجوانان خوارزم

ویژه دانش آموزان دوره اول متوسطه

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

دفتر آموزش دوره اول متوسطه

سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۱





• سخن آغازین	۳
• مقدمه	۴
• مستندات قانونی	۴
• اهداف	۴
• اصول حاکم	۵
• تعاریف	۵
• نکات مهم اجرایی	۶
• داورى آثار	۱۰
• ارکان و شرح وظایف	۱۲
• مصادیق فعالیت دانش آموزان در انجمن های علمی پژوهشی	۲۳
• مصادیق پیشنهادی تکالیف پروژه محور (گروهی / انفرادی) دانش آموزی مرتبط با محورهای جشنواره	۲۶
• راهنمای خلاصه منبریت پروژه برای محورهای پروژه محور	۲۸
• منابع مالی و اعتبارات مورد نیاز	۲۹
• نمایه فرایند اجرا	۳۱
۱- محور قرآن و معارف اسلامی	۳۲
۲- محور پژوهش	۳۵
۳- محور زبان و ادبیات فارسی	۳۷
۴- محور فرهنگ و هنر	۴۴
۵- محور سلامت و تربیت بدنی	۵۰
۶- محور بست ساز	۵۶
۷- محور بازارچه های کسب و کار دانش آموزی	۶۵
۸- محور برنامه نویسی	۷۲
۹- محور مناظره مطالعات اجتماعی	۸۳
۱۰- محور ریاضی	۸۹
۱۱- محور فعالیتهای آزمایشگاهی	۹۳
۱۲- محور زبان انگلیسی	۹۸
۱۳- محور بازی های مهارتی و توسعه فردی	۱۰۲

سخن آغازین

«وَضَعُ الْعِلْمَ مَوْقِفًا 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 توجیهان خوارزمی بزرگترین رویداد علمی-پژوهشی و مهارتی دانش‌آموزان دوره اول متوسطه است که در راستای «اهداف برنامه درسی ملی، حوزه‌های تربیت و یادگیری و تربیت تمام‌ساختی» در ۱۳ محور «قرآن و معارف اسلامی، پژوهش، زبان و ادبیات فارسی، فرهنگ و هنر، سلامت و تربیت‌بدنی، کار و فناوری (دست‌ساز، بازارچه‌های کسب و کار دانش-آموزی و برنامه‌نویسی)، علوم انسانی و مطالعات اجتماعی (مناظره علمی)، ریاضیات، علوم تجربی (فعالیت‌های آزمایشگاهی)، زبان‌های خارجی، آداب و مهارت‌های زندگی و بنیان خانواده (یازی‌های مهارتی و توسعه فردی)» ویژه تمام دانش‌آموزان دوره اول متوسطه در چهار مرحله مدرسه‌ای، منطقه‌ای/ناحیه‌ای/شهرستانی و استانی و کشوری (در برخی از محورها) به صورت حضوری برگزار می‌شود. بیشترین تمرکز جشنواره، در مرحله مدرسه‌ای و در کلاس درس است که با تسهیل‌گری و هدایت معلمان (آموزش دیده) از طریق «ساماندهی تکالیف پروژه محور، ارزشیابی عملکردی، اختصاص بخشی از نمرات ارزشیابی مستمر به دانش‌آموزان شرکت کننده و تشکیل انجمن‌های علمی-پژوهشی به تفکیک هر محور در مدرسه»، پربارترین 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 یا نظارت دبیر مدرسه، نماینده/نماینده‌گان تیم‌ها که دارای آثار یا 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؛ حضور 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 حلقه 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/مدارس بین الملل داخل و خارج از کشور

مقدمه

تأمین کیفیت یادگیری و ایجاد زمینه تربیت همه‌جانبه دانش‌آموزان، نیازمند توجه به ایجاد 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 پرور استعدادهای دانش‌آموزان براساس خلاقیت خودشان و نیاز جامعه، زمینه برنامه‌ریزی و هدف‌گذاری تحصیلی و شغلی مناسب آن‌ها، از طریق درک و اصلاح مداوم فرآیند یادگیری متناسب با توانمندی‌های فردی آنان فراهم شود. در این راستا «جشنواره نوجوان خوارزمی» به عنوان یکی از برنامه‌های مهم زیرنظام راهبردی و مدیریت تربیتی سند تحول بنیادین، تحت عنوان «تقویت فعالیت‌های علمی و پژوهشی دانش‌آموزان و معلمان دوره اول متوسطه» راهبردی مؤثر در راستای اصداف برنامه درسی ملی، تکمیل فرآیند یاددهی-یادگیری و بهره‌گیری از حداکثر ظرفیت‌ها و قضاای 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 خودیابور 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 ۱۶-۱۶؛ ایجاد تنوع در فرصت‌های تربیتی در مراکز آموزشی و تربیتی برای پاسخ‌گویی به نیازهای دانش‌آموزان
- برنامه درسی ملی؛ بند ۱-۲-۱۳؛ فعالیت‌های خارج از کلاس و مدرسه متناسب با اقتضائات برنامه درسی حوزه‌های یادگیری
۳. آیین نامه اجرایی مدارس؛ مصوب جلسه ۴۱ مورخ ۱۴۰۰/۰۵/۱۰ (مواد ۷۵، ۸۹، ۱۰۱، ۱۰۲ و ۱۰۴ به همراه تبصره)
۴. برنامه‌های ایلامی وزارت آموزش و پرورش به ادارات کل آموزش و پرورش استان‌ها
۵. بخشنامه شماره ۱۸/۴۰۰ مورخ ۱۴۰۱/۱۰/۱۸ برنامه‌ها و رویدادهای کیفیت‌بخشی و بهبود فرآیندهای یاددهی-یادگیری مدارس متوسطه (طرح شهید کافظمی آشتیانی)

اهداف

هدف کلی:

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

اهداف جزئی:

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

■ اصول حاکم

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

- مدرسه معوری

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

- پژوهش معوری

تقویت «روحیه پرسش‌گری، تدبیر و تأمل» تمام دانش‌آموزان شرکت‌کننده در مسیر انجام فعالیت‌ها و مواجهه با پدیده‌های پیرامون یا 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 یا 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 تضادها و ارزشی خود و دیگران در انجام فعالیت‌های جشنواره

- موقعیت معوری

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 ارابه تکالیف و فعالیت‌های آموزشی گوناگون مانند انجام پروژه، تهیه گزارش و ... زمینه ارتقای کیفیت قرایند 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 قرایند علمی- اجرایی / راهبردی 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 ذواور است.

- رویداد انگاری

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

نکات مهم اجرایی

۱. قرآینه تخصصی برگزاری محورهای جشنواره:
 - ملاک عمل نحوه برگزاری تمام محورهای جشنواره، قرآینه‌های تخصصی طراحی شده در این شیوه‌نامه است. مقتضی است؛ هرگونه تغییر در قرآینه تخصصی محورهای جشنواره از طریق هماهنگی، مکاتبات و اخذ تأییدیه از دبیرخانه علمی مستقر در دفتر آموزش دوره اول متوسطه انجام شود.
۲. قرآینه ثبت‌نام و کانال‌های ارتباطی:
 - ثبت‌نام و اطلاع‌رسانی جشنواره از طریق سامانه یکپارچه دانش‌آموزی (سیدا) / شبکه آموزش دانش‌آموزی (شاد)، توسط دانش‌آموز و همزمان با «بارگذاری اثر» به آدرس زیر خواهد بود:
 - <https://my.medu.ir/>
 - https://shad.ir/nojavan_kharazmi
 - ثبت‌نام دانش‌آموزان مدارس استثنایی، توسط مدیر مدرسه انجام می‌شود.
 - هر دانش‌آموز در «مرحله مدرسه‌ای» می‌تواند؛ در چندین محور جشنواره (مطابق جدول شماره ۱) شرکت نماید اما در معرفی به مراحل بعد، صرفاً در یکی از محورهای جشنواره، به عنوان نماینده مدرسه معرفی می‌شود.
 - برای دانش‌آموزان رادفاخته به مرحله کشوری سال قبل، امکان شرکت در تمام محورها وجود دارد؛ به جز محوری که در مرحله کشوری سال گذشته در آن «برگزیده و انتخاب» شده‌اند.
۳. استقرار دبیرخانه اجرایی:
 - دبیرخانه اجرایی تیمین دوره جشنواره به مدت سه سال در «اداره کل آموزش و پرورش استان گیلان» استقرار دارد. مسئولیت «هماهنگی و نظارت بر عملکرد دبیرخانه اجرایی استان‌ها و برگزاری رویدادهای علمی فناوری مرحله کشوری»، برعهده دبیرخانه اجرایی گیلان، زیر نظر دفتر آموزش دوره اول متوسطه است.
 - ضروری است؛ هر استان از ابتدای سال تحصیلی، نسبت به معرفی «ناظر تخصصی» در هر یک از محورهای جشنواره به منظور هدایت و راهبری فعالیت‌های تخصصی آن محور در مناطق و مدارس تابعه و یک نفر «رابط هماهنگی» به منظور تسهیل در برقراری ارتباط مطلوب و به موقع با «دبیرخانه‌های علمی و اجرایی» اقدام نماید.
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» یا 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 (۲ نفره)»، محور فرهنگ و هنر؛ زیرمجموعه‌های نمایشی «گروهی (۲ تا ۵ نفره)» و زیرمجموعه‌های نمایشی «انفرادی» و در محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی «گروهی (۲ تا 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. سهمیه‌بندی مدارس در معرفی دانش‌آموزان برگزیده:
 - برای معرفی دانش‌آموزان منتخب «مرحله منطقه‌ای» در هر محور «۳ سهمیه»، به تفکیک مدارس دولتی (عمادی، مناطق محروم و شبانه‌روزی، نمونه دولتی)، مدارس خاص (استعدادهای درخشان، غیردولتی، شاهد و هیأت امنایی) و مدارس استثنایی اختصاص می‌یابد.
 - در معرفی دانش‌آموزان منتخب، حتی‌الامکان «توازن جنسیت» بین مدارس دخترانه و پسرانه رعایت شود.
 - دانش‌آموزان مدارس استثنایی، شامل دوره اول متوسطه پیش‌هرقه‌ای / دانش‌آموزان دوره اول متوسطه مشغول به تحصیل در مدارس استثنایی / دانش‌آموزان تلقینی مشغول به تحصیل در مدارس عمادی (پنیرا) مطابق جدول شماره (۱) می‌توانند؛ در محورهای مربوط شرکت نمایند.
 - برای دانش‌آموزان مدارس استثنایی، مرحله منطقه‌ای اجرا نمی‌شود.

۶. قرآینه انتخاب و معرفی دانش آموزان:

- انتخاب دانش آموزان در هر مرحله براساس «قرمهای داور، مستندات اثر، اجرا و دفاعیه» است.
- دانش آموزانی که موفق به کسب بالاترین امتیاز شده اند؛ براساس ظرفیت تعریف شده در هر محور (بند ۳) و سهمیه نوع مدارس در (بند ۵) به مرحله بعد راه می یابند.

۷. کیفیت بخشی به قرآینه های جشنواره:

- به منظور کیفیت بخشی و اثربخشی قرآینه های جشنواره، مسابقات مراحل مدرسه ای، منطقه ای و استانی در قالب «رویداد علمی فناوری» برگزار می شود.
- برنامه ریزی و برگزاری «رویداد علمی فناوری» در «مرحله استانی»، توسط دبیرخانه اجرایی استان ها یا راهبری و نظارت دقیق و مستمر «ستاد، دبیرخانه علمی و دبیرخانه اجرایی» و معرفی منتخبان جهت دریافت جوایز مرحله کشوری به دبیرخانه اجرایی
- نکته: جزئیات برگزاری رویداد علمی فناوری محورهای انتخابی مرحله کشوری، متعاقب اعلام می شود.
- مدیر واحد آموزشی موظف است؛ با هماهنگی آموزش متوسطه منطقه/ ناحیه/ شهرستان، پس از دریافت پخشنامه و طرح موضوع در «شورای مدرسه و شورای دبیران» نسبت به برنامه ریزی «کیفیت بخشی به قرآینه یاددهی- یادگیری» از طریق فعالیت های پیش بینی شده در جشنواره، اطلاع رسانی و تبیین و توجیه مخاطبان (تهیه پوستر، محتوای آموزشی و ...) اقدام نماید.
- پشتیبانی و تمهید مقدمات حضور مؤثر و مشارکت تمامی دبیران در وبینارهای تبیینی- توجیهی و آموزشی پیش بینی شده
- ایجاد موقعیت آموزشی و فرصت عادلانه برای مشارکت تمام دانش آموزان در «مرحله مدرسه ای» و پرهیز از نگاه کل-خانه ای به واسطه انتخاب، تمرکز و تخصیص امکانات به درصد معدودی از دانش آموزان از طریق:
 - ارائه «تکالیف پروژه محور» متناسب با فعالیت های عملیاتی به تفکیک محورهای جشنواره
 - «ارزشیابی عملکردی» متناسب با فعالیت های تعریف شده در هر محور
 - اختصاص بخشی از نمره ارزشیابی مستمر (نوبت اول و دوم) برای فعالیت منظم و اثربخش در فعالیت های یاددهی- یادگیری
 - انجمن های علمی- پژوهشی مدرسه، انجام پروژه های خلاقانه و مسأله محور، مرتبط با محورهای جشنواره و دستاوردهای قابل ارائه در این راستا (مصدوب شورای دبیران مدرسه)
- تشکیل «انجمن های علمی پژوهشی دانش آموزی» در مدرسه به تفکیک تمام محورهای جشنواره و راهبری دبیران تخصصی ذی ربط، زیر نظر مدیر مدرسه (آیین نامه اجرایی مدارس- بند ۷ وظائف و اختیارات شورای مدرسه، مصدوب چهل و یکمین جلسه شورای عالی آموزش و پرورش- ۱۴۰۰/۰۵/۱۰)
- ۸. مشوق ها، امتیازات، هدایا و حمایت از ایده های برتر دانش آموزان:
 - صدور تقدیرنامه و گواهی تأیید آثار برگزیده (در هر محور) به تفکیک و متناسب با مراحل جشنواره
 - صدور گواهی شرکت در دوره های آموزش «مهارت های زندگی» (برای دانش آموزانی که علاوه بر گذراندن دوره ها و شرکت فعالانه در انجمن های علمی- پژوهشی، یک مسأله واقعی زندگی را در قالب پروژه دانش آموزی حل کرده باشند).
 - برگزاری آیین سپاس و مراسم تقدیر از تمام دانش آموزان فعال و دارای ایده برتر در تمام مراحل جشنواره به ویژه مرحله مدرسه ای مطابق آیین نامه اجرایی مدارس^۱

۱. تبصره ماده ۴-۱ آیین نامه اجرایی مدارس: عضویت و فعالیت دانش آموزان در پژوهش سرفه های دانش آموزی و حضور مؤثر آنان در مرحله استانی و کشوری جشنواره علمی- پژوهشی و ارائه اثر یا تأیید معلم مربوطه، می تواند در تعیین نمره ارزشیابی مستمر نوبت های اول و دوم سهم داشته باشد.

۲. ماده ۷۵-۱: جو حاکم بر مدرسه باید حامی ایجاد احساس موفقیت درونی و دریافت تأیید محیطی برای تمامی دانش آموزان، باشد.
ماده ۷۵-۲: از دامن زدن به جو رقابتی در مدرسه، برجسته و متداول 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.

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

ماده ۷۵-۲ 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.

۱. فصل دوم - راهبردی و مدیریت - ماده ۱۰ - وظایف و اختیارات - الف - وظایف مدیریتی - بخش اجرا و پشتیبانی - بندهای (۱۱ و ۱۴)

■ محورهای 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- محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی

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

داوری آثار

- ملاک های داورى جشنواره نوجوان خوارزمى متناسب با ویژگی های تخصصی هر محور (مطابق نمونه 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 قرم های داورى به تفکیک هر محور، در بخش «یازخورد 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 یا نظارت معاونت آموزش متوسطه ترجیحاً از میان اعضای گروه های آموزشی یا سایر افراد ذی صلاح تعیین خواهد شد.
 - ضروری است؛ داوران در زمان ارائه اثر توسط دانش آموزان خود که هدایت و راهنمایی آنها را به عهده داشته اند؛ آثار آنها را مورد داورى و قضاوت قرار نداده و از معیط 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 اضافی 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 یا بررسی مجدد، یک گروه/ یک نفر، به مرحله بعد معرفی و از مکانیه یا ستاد جهت افزایش سهمیه خودداری شود.
 - شایسته است به منظور «رعایت عدالت تربیتی، شفاف سازی عملکرد داوران، پاسخ گویی و اذعان افکار عمومی، اشاعه و الگوسازی آثار برتر و یادگیری دانش آموزان همتا»، ضمن ثبت و قلم برداری از قرآینه داورى، در هر مرحله جشنواره، مستندات ۱۰ اثر برتر (امتیاز بالاتر از ۹۰) از طریق وب سایت/ شبکه شاد و ... منتشر و در معرض عموم قرار داده شود.
 - در پایان داورى هر محور، امتیاز ثبت شده توسط داوران (قبل از ثبت نهایی در سامانه الکترونیکی جشنواره) باید بدون حذف و دخلخوردگی تصویر نادر مریوئه شود.
 - ارسال کنندگان اثر، همایان اثر شناخته می شوند. پیپی 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 داورى 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 برای نمونه برگه های پیوست اقدام نمایند.
 - مسئولان مریوئه در هر مرحله، پس از بررسی دقیق درخواست ها یا 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 (رایه جشنواره)، دبیر راهنما و رایه استثنایی
 - مرحله منطقه ای؛ کارشناس دوره اول متوسطه، رایه مدرسه، سرگروه آموزشی و رایه استثنایی منطقه/ناحیه/شهرستان
 - مرحله استانی؛ رئیس اداره آموزش متوسطه استان، ناظر استانی محور ذی ربط و سرگروه آموزشی مریوئه 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 شفاف 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 داورى 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 یازخورد و ثبت عملکرد دانش آموزان (ارائه شده در نمونه برگه های داورى) باشد.
 - ضروری است تا پایان مرحله کشوری تمام مستندات قرآینه ارزیابی و داورى مسابقات قرم داورى، مستندات اثر، قلم، صورت جلسات ناظران حاضر در قرآینه برگزاری مسابقات و ... زیر نظر ناظران تخصصی جشنواره جمع آوری و سپس به صورت الکترونیکی پایگانی شود.
 - تمام اسناد و نمونه برگه های داورى محورهای جشنواره (قبل و بعد از جمع بندی و ارائه نتایج به شرکت کنندگان) فقط در محل داورى (مدرسه، منطقه/ناحیه/شهرستان و استان) پایگانی و از مکان های مزبور خارج نشوند.

نمونه برگ درخواست بررسی مجدد آثار دانش‌آموزان در جشنواره نوجوان خوارزمی سال تحصیلی
(مرحله مدرسه‌ای)



به نام خدا

مدیر محترم دبیرستان

باسلام و احترام:

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

خواهشمند است: دستور فرمایید؛ اقدام لازم را معمول فرمایید.

نام و نام خانوادگی دانش‌آموز/ دانش‌آموزان

۱.

۲.

امضاء

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



به نام خدا

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

باسلام و احترام:

بدین وسیله دانش‌آموز/ دانش‌آموزان ۱. ۲. دبیرستان نسبت به نتایج داوری ناحیه/ منطقه/ شهرستان 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 برنامه ریزی، هدایت و نظارت بر اجرای مطلوب جشنواره نوجوان خوارزمی در مراحل «مدرسه‌ای، منطقه‌ای، استانی و کشوری» در دفتر آموزش دوره اول متوسطه با شرح وظایف زیر تشکیل می‌شود:

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

الف-۲- دبیرخانه اجرایی:

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

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

■ ب- اداره کل آموزش و پرورش استان

- براساس نامه شماره ۷۱۰/۴ مورخ ۱۳۹۹/۰۹/۲۰ 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 یا شرح وظائف زیر تشکیل دهد:

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

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

عملی

- صدور ابلاغ و فراهم کردن زمینه فعالیت ناظران تخصصی، داوران و تسهیلگران مرحله استانی به تفکیک محورهای

جشنواره

- در نظر گرفتن مشوق های مناسب برای تقدیر از همکاران فعال در زمینه انجمن های علمی- پژوهشی همه محورهای جشنواره

در مناطق استان

- پیگیری و نظارت بر تشکیل انجمن های علمی- پژوهشی استان در پژوهش سراها، به تفکیک محورهای جشنواره نوجوان

خوارزمی

- تهیه کلیپ ها، پروشورها، پوسترها و مطالب آموزشی معرفی تخصصی و دقیق محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی و

انجمن های مرتبط با آن، منطبق با شیوه نامه، انتشار آن ها در وبسایت اداره کل آموزش و پرورش استان، وبسایت

استانی انجمن های علمی جشنواره، رسانه های مجازی مرتبط و ارسال آن به کلیه شهرستان ها و مناطق

- برگزاری دوره های ضمن خدمت و کارگاه های حضوری و غیرحضوری برای معرفی شبکه کشوری یادگیری و برنامه های

آن، محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی و انجمن های علمی- پژوهشی مرتبط

- برگزاری وبینارهای آموزش و بررسی تخصصی هر محور و مهارت های زندگی مرتبط با آن برای کلیه دبیران یا رشته

تدریس مرتبط با آن محور، توسط ناظر استانی و مدرسان و تسهیلگران عضو انجمن علمی- پژوهشی آن محور و یا

همکاری و حمایت گروه های آموزشی استان

- تشکیل گروه مجازی منطقه توسط ناظر تخصصی استانی هر محور یا عضویت دبیران مرتبط عضو انجمن های علمی-

پژوهشی محور مربوطه در تمام مناطق استان و ارسال دستورالعمل ها، انجام برنامه ریزی، پاسخگویی به سوالات و

گردآوری اطلاعات پروژه های دانش آموزی و نظارت بر کلیه فرآیند اجرایی فعالیت مدارس در محور مربوطه و تکمیل فرم

ارزشیابی فعالیت انجمن های علمی- پژوهشی مناطق در زمینه محور مورد نظر

- حفظ ارتباط مستمر با ناظر کشوری محور مربوطه، نظارت بر حسن اجرای پروژه های دانش آموزی و عملکرد اساتید

راهنما و داوران و تسهیلگران مرحله استانی توسط ناظر استانی

ب-۲- در زمان برگزاری مرحله استانی:

- جمع آوری اطلاعات و مستندات کامل آثار کلیه دانش آموزان برگزیده مرحله منطقه ای در محور مورد نظر، تعیین داوران

مرحله استانی و نظارت بر عملکرد آنان در بررسی غیرحضوری آثار و پروژه های دانش آموزان

- زمانبندی، برنامه ریزی 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 دانش آموزان از گروه همسالان، ایجاد زمینه تفکر علمی

و حل مسأله، هم افزایی علمی- مهارتی، افزایش خلاقیت و نوآوری، آشنایی دانش آموزان 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

- یازدهم توانمندی‌ها و ضعف‌های دانش‌آموزان شرکت کننده در مرحله استانی جشنواره، از طریق قرص‌های مدون، در حوزه مهارت‌های زندگی و توانمندی‌های مدیریت پروژه
- استفاده از خودارزیابی و ارزیابی هم‌تا در رویداد علمی- فناوری برای توسعه تفکر انتقادی دانش‌آموزان و انعکاس یازدهم این ارزیابی‌ها به خود دانش‌آموزان
- برپایی نمایشگاه از آثار دانش‌آموزان و هدور و ارائه گواهی‌نامه مناسب برای کلیه دست‌اندرکاران و دانش‌آموزان شرکت‌کننده
- کمک به رفع اشکال و ارتقای کیفیت آثار و مهارت افزایشی دانش‌آموزان منتخب استان در هر محور
- تهیه گزارش مدون برگزاری مرحله استانی شامل آثار دانش‌آموزی و دستاوردها در قالب کلیپ، کتابچه الکترونیکی و قابل pdf در هر محور برای ارائه به ناظرین کشوری محورها و دبیرخانه اجرایی
- ثبت نمرات آثار در سامانه سیدا/ شبکه شاد توسط داوران و ارائه یازدهم 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 ثبت شود.
- معرفی پروژه‌های برتر دانش‌آموزی در هر محور بر اساس شیوه‌نامه به دبیرخانه اجرایی جشنواره به همراه مشخصات دانش‌آموزان صاحب اثر و تمام مستندات مورد نیاز به دبیرخانه‌های علمی و اجرایی جشنواره
- تقدیر از برگزیدگان و تمامی دست‌اندرکاران مناطق/ نواحی/ شهرستان‌ها
- پیگیری و نظارت بر عضویت دانش‌آموزان برگزیده استان در هسته‌های دانش پیمانی شبکه یادگیری (منتخبان مرحله کشوری) و استفاده از برنامه‌های آموزشی متنوع، توانمندسازی حرفه‌ای و آزمایشگاه نوآوری حمایت از ادامه برنامه توانمندسازی دانش‌آموزان استان در قالب برنامه‌های شبکه کشوری یادگیری در سال تحصیلی آینده

■ ج- منطقه/ ناحیه/ شهرستان

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

ج-۱- پیش از برگزاری مرحله منطقه‌ای:

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

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

مستندات و قیلم‌های ارسالی، تکمیل فرم داوری و ارائه یازخورد 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- حین برگزاری مرحله منطقه‌ای:

- تعیین داوران مرحله منطقه / ناحیه / شهرستان یا هماهنگی ناظر منطقه‌ای هر محور
- دریافت آثار برگزیدگان مرحله مدرسه‌ای، داوری غیرحضوری کلیه مستندات و قیلم‌های ارسالی از مدارس، ارایه یازخورد به آنان و فراهم کردن زمینه رفع اشکال و ارتقای پروژه همه دانش‌آموزان علاقمند، از طریق انجمن علمی- پژوهشی مرحله منطقه‌ای
- 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، خصوصاً در محورهای دارای زیرشاخه‌های متعدد مانند برنامه‌نویسی، ریاضی و ... اضافه شده است).
- برگزاری بخش‌های ارزیابی حضوری و رویداد علمی فناوری، با رعایت اصول زیر: ایجاد فرصت برای یادگیری دانش‌آموزان از گروه همسالان، ایجاد زمینه تفکر علمی و حل مسئله، هم افزایی 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
- استفاده از خودارزیابی و ارزیابی هم‌تا در رویداد علمی- فناوری برای توسعه تفکر انتقادی دانش‌آموزان و انعکاس یازخورد این ارزیابی‌ها به خود دانش‌آموزان
- یازخورد توانمندی‌ها و ضعف‌های دانش‌آموزان شرکت‌کننده در مرحله منطقه‌ای جشنواره، از طریق فرم‌های مدون، در حوزه مهارت‌های زندگی و توانمندی‌های مدیریت پروژه
- صدور و ارائه گواهی‌نامه مربوطه به همکاران و دانش‌آموزان شرکت‌کننده در دوره‌های آموزشی مرتبط یا جشنواره نوجوان خوارزمی

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

ج-۳- پس از تعیین برگزیدگان مرحله منطقه‌ای:

- ثبت نمرات در سامانه سیدا/ شبکه شاد و ارائه یازخورد نهایی از داوری آثار به دانش‌آموزان
- 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
- برپایی نمایشگاه دستاوردهای علمی- عملی از آثار و پروژه‌های دانش‌آموزان

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

۱. تبصره ماده ۴-۱ آیین‌نامه اجرایی مدارس: عضویت و فعالیت دانش‌آموزان در پژوهش‌سرای دانش‌آموزی و حضور موثر آنان در مرحله استانی و کشوری جشنواره علمی- پژوهشی و ارائه اثر یا تولید معلم مربوطه، می‌تواند در تعیین نمره ارزشیابی مستمر نوبت اول و دوم سهم داشته باشد.

۲. ماده ۷۵-۱: جو حاکم بر مدرسه باید حاکم ایجاد احساس موفقیت درونی و دریافت تولید 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، تولید و تشویق شوند. به گونه‌ای که امکان تشویق تمام دانش‌آموزان یک کلاس یا مدرسه وجود داشته است.

- هدور ایلاخ همکاری برای کلیه ناظران منطقه ای معوره ها، مسئولان و اعضای انجمن های علمی- پژوهشی منطقه،
- داوران، تسهیلگران، مدیران و نیروهای اجرایی فعال در کیفیت بخشی مراحل مدرسه ای و منطقه ای
- ارائه گواهی و تقدیر از دبیران، همکاران پژوهش سراهای دانش آموزی و تمامی دست اندرکاران دارای ایلاخ همکاری یا انجمن های علمی- پژوهشی
- برگزاری دوره های آموزشی توجیهی جشنواره و هدور گواهی پایان دوره^۳
- لحاظ نمودن امتیاز فعالیت در جشنواره های دانش آموزی در ارزشیابی سالانه
- ارائه گواهی تدریس کارگاه در صورت برگزاری کارگاه علمی- پژوهشی و مهارتی توسط دبیر مربوطه برای سایر دبیران و دانش آموزان عضو انجمن مربوطه
- د- پژوهش سرای دانش آموزی
- مدیر پژوهش سرای دانش آموزی منطقه موظف است؛ برای هماهنگی و پیگیری تشکیل انجمن های علمی- پژوهشی در مدارس، نظارت بر کار آنها و کیفیت بخشی به پروژه های دانش آموزی، فعالیت های زیر را با هماهنگی ناظران استانی و منطقه ای هر محور و مدیران مدارس منطقه، به صورت مداوم در طول سال تحصیلی به انجام برساند:
- پیگیری تشکیل انجمن های علمی- پژوهشی در کلیه مدارس منطقه، مبتنی بر معوره های جشنواره
- تشکیل انجمن های علمی- پژوهشی متناسب با معوره های جشنواره نوجوان خوارزمی در پژوهش سرای منطقه یا عضویت ناظران منطقه ای هر محور و کل رابطان انجمن های مدارس
- برنامه ریزی برای حضور فعال دانش آموزان عضو انجمن های علمی- پژوهشی در برنامه های آموزشی و پژوهشی پژوهش سرا، متناسب با معوره های جشنواره
- برقراری ارتباط اثربخش با مدارس و همکاری در برگزاری رویدادهای مرحله منطقه ای جشنواره نوجوان خوارزمی
- هدایت و راهبری دانش آموزان عضو انجمن های علمی- پژوهشی به پارک های علم و فناوری، مراکز رشد، علمی، تحقیقاتی و دانشگاهی و ...
- نظارت و ارزیابی مستمر بر عملکرد انجمن های علمی پژوهشی مدارس
- ه- مدرسه

۳. ماده ۱۴۳ آیین نامه اجرایی مدارس

۴. ماده ۹۱ و ۱۲ اساسنامه پژوهش سراهای دانش آموزی

۵. ماده ۱۰۴ آیین نامه اجرایی مدارس- مدرسه باید زمینه حضور فعال معلمان و دانش آموزان را در پژوهش سراها، همایش ها، جشنواره ها، نشست های علمی و فرهنگی- هنری و نمایشگاه های مرتبط فراهم آورد و از یافته های پژوهشی آن ها برای کیفیت بخشی به برنامه های مدرسه استفاده کند.

۶. ماده ۱۰۱ آیین نامه اجرایی مدارس- همه عوامل مدرسه به ویژه معلمان برای غنی سازی و تنوع بخشی به محیط یادگیری و تقویت روحیه پژوهشی (فردی و گروهی) دانش آموزان، باید زمینه استفاده از روش های علمی، فناوری های نوین، پایگاه های اطلاعاتی، کتاب ها و منابع آموزشی، پژوهش سراها، انجمن های علمی آموزشی، اردوگاه ها، کانون های فرهنگی تربیتی، کتابخانه های عمومی، دانشگاه ها، مراکز علمی، پارک های علم و فناوری و ارتباط با پژوهشگران و ... را فراهم آورند.

- مدیر واحد آموزشی موظف است؛ انجمن‌های علمی- پژوهشی را به تقویت محورهای جشنواره تشکیل داده و با دعوت از اعضای زیر، هر ماه یکبار جلسات هر انجمن را به صورت حضوری/ مجازی (برخط) برگزار نماید:
- معاونان آموزشی، فناوری، پرورشی و مشاور دبیرستان به عنوان حامیان و تسهیل‌گران برنامه‌های مهارتی و تربیتی انجمن‌های علمی- پژوهشی
 - دبیران علاقمند و توانمند یا رشته تدریس مرتبط یا موضوع انجمن به عنوان مسئول و رابط محور ذی ربط
 - تمامی دانش‌آموزان پایه هفتم، هشتم و نهم شرکت‌کننده در محورهای مختلف جشنواره
 - نمایندگان اولیای دانش‌آموزان
- ۵-۱- وظایف و مسئولیت‌ها:
- انتخاب یک نفر نماینده انجمن‌های مدرسه از بین همکاران علاقمند به عنوان رابط بین گروه‌های دانش‌آموزی، معلمان و پژوهش‌سراها (به منظور هدایت، برنامه‌ریزی و هماهنگی بیشتر بین گروه‌ها و کیفیت‌بخشی به عملکردها)
 - تشکیل انجمن علمی- پژوهشی مدرسه توسط معلمان هر رشته درسی و با توجه به محورهای جشنواره توجیهان خوارزمی
 - حمایت و پشتیبانی مشاور و دبیران دبیرستان به دانش‌آموزان در انتخاب محور فعالیت و انجمن علمی- پژوهشی موردنظر خود بر اساس علایق آنان
 - تشکیل و به‌روز رسانی کانال‌ها و گروه‌های مربوط به هر یک از انجمن‌های علمی- پژوهشی دانش‌آموزی، بر اساس محور در شبکه آموزش دانش‌آموزان (شاد)/ سامانه سیدا
 - برگزاری جلسات تبیینی- توجیهی جهت تشریح وظایف گروه‌ها و ترغیب آنان به فعالیت‌های نو و ابتکاری در چارچوب انجمن یا اعضای گروه‌های دانش‌آموزی به منظور جمع‌آوری ایده‌ها و تعیین پروژه‌های قابل اجرا توسط دانش‌آموزان در راستای محورهای جشنواره توجیهان خوارزمی
 - آشنایی با مهارت‌های زندگی، معرفی آن در جلسات شورای دبیران، توجه به آن به عنوان زیربنای برنامه‌های تربیتی و آموزشی دبیرستان و برنامه‌ریزی هفتگی برای تقویت آن‌ها از طریق برنامه هفتگاد، وبینارها، انتشار مطالب آموزشی در قضاای مجازی دبیرستان، نصب پرشور و پوستر در قضاای مدرسه، برگزاری مراسم و رویدادهای درون مدرسه‌ای یا همکاری کلیه دبیران، مشاورین، معاونین و نظارت مدیر دبیرستان
 - توجه ویژه به فعالیت‌های خلاقانه، طراحی و ساماندهی تکالیف روزانه دانش‌آموزی در قالب پروژه، فعالیت‌های پژوهشی، فعالیت‌های عملی آزمایشگاهی و کارگاهی، متناسب با امکانات در دسترس و انتظارات بیان‌شده از سطح کمی و کیفی آثار در محورهای جشنواره
 - حمایت از طرح‌های دانش‌آموزان عضو انجمن علمی پژوهشی، اختصاص نمره و پیش‌بینی سازوکارهای تشویقی، مانند لوح تقدیر برای به نتیجه رساندن پروژه‌ها و استمرار در رفع اشکال و ارتقای آن‌ها

- راهبردی در تشکیل بازارچه‌های دانش‌آموزی از آثار دانش‌آموزان شرکت‌کننده مرحله مدرسه‌ای، یا امکان فروش محصولات دانش‌آموزی
- پیشنهاد و برنامه‌ریزی برای بازدیدها و گردش‌های علمی- مهارتی متناسب با محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی و فعالیت انجمن‌های علمی- پژوهشی مدرسه یا توجه ویژه به تقویت مهارت‌های زندگی دانش‌آموزان
- آماده‌سازی و انتشار گزارش فعالیت‌ها و دستاوردهای هر انجمن در کانال مدرسه به صورت دوره‌ای و بدون فشار به همکاران و دانش‌آموزان برای مستندسازی خارج از محدوده متعارف
- 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
- برگزاری نشست‌های علمی- تخصصی دانش‌آموزی برای ساماندهی پروژه‌ها یا همراهمی و تسهیلگری دبیران علاقه‌مند
- فعال سازی رویداد علمی فناوری در مدرسه، مشابه الگوی ارائه شده در مرحله کشوری و رعایت اصول زیر:
- ایجاد فرهنگ 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، امپو و علمی و اجرای آن‌ها در قالب محصولات و خدمات قابل ارائه به بازار
- 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
- ۵-۲- چگونگی تخصیص زمان فعالیت انجمن علمی- پژوهشی مرتبط با جشنواره نوجوان خوارزمی در مدرسه:
- در نظر گرفتن بخشی از ساعت اختصاص داده شده به برنامه ویژه مدرسه (یوم) برای فعالیت هر یک از انجمن‌های علمی- پژوهشی مدرسه یا محوریت جشنواره نوجوان خوارزمی
- اختصاص بخشی از زمان مراسم هیئتگاه 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 ا و تعریف برنامه جشن‌ها، مسابقات و رویدادهای درون مدرسه‌ای یا محوریت این انجمن‌ها
- اختصاص بخشی از تکالیف و پروژه‌های هفتگی هر درس به فعالیت‌های خلاقانه مرتبط با محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی
- ۵-۳- تعیین مشوق‌ها و امتیازات دانش‌آموزان شرکت‌کننده در انجمن‌های علمی- پژوهشی مدرسه:

- تعیین سهم نمره ارزشیابی مستمر نوبت اول و دوم برای فعالیت منظم و اثربخش در فعالیت‌های یادگیری-یاددهی
 - انجمن‌های مدرسه، انجام پروژه‌های خلاقانه و مسئله‌محور مرتبط با محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی و دستاوردهای قابل ارائه در این راستا (محدوب شورای دبیران مدرسه)
 - ارائه گواهی مهارت‌های زندگی (به تفکیک مهارت) به دانش‌آموزانی که علاوه بر گذراندن دوره‌ها و شرکت فعالانه در انجمن‌های علمی- پژوهشی، یک مسأله واقعی زندگی را در قالب پروژه دانش‌آموزی حل کرده باشند، توسط مدیریت دبیرستان
 - 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
 - تقدیر از دانش‌آموزان برگزیده مرحله مدرسه‌ای پراساس آیین‌نامه اجرایی مدارس^۸ و ارائه گواهی به آنان، توسط مدیریت دبیرستان
 - معرفی محصولات دانش‌بنیان دانش‌آموزی مرتبط با محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی به پارک‌های علم و فناوری به منظور حمایت و تجاری‌سازی، توسط پژوهش‌سرای منطقه
- ۴-۵- تعیین مشوق‌ها و امتیازات دبیران همکار در انجمن‌های علمی- پژوهشی مدرسه:
- ارائه گواهی و تقدیر از دبیران و تمامی دست‌اندرکاران دارای لب‌لاغ همکاری با انجمن
 - برگزاری دوره‌های آموزشی توجیهی جشنواره و صدور گواهی پایان دوره^۹
 - اختصاص امتیاز فعالیت‌های مرتبط با جشنواره‌های دانش‌آموزی در ارزشیابی سالانه
 - ارائه گواهی تدریس کارگاه در صورت برگزاری کارگاه علمی- پژوهشی و مهارتی توسط دبیر مربوطه برای سایر دبیران و دانش‌آموزان عضو انجمن مربوطه

۸. تبصره ماده ۴-۱ 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 تولید معلم مربوطه، می‌تواند در تعیین نمره ارزشیابی مستمر نوبت‌های اول و دوم سهم داشته باشد.

۹. ماده ۷۵-۱: جو حاکم بر مدرسه باید حامی ایجاد احساس موفقیت درونی و دریافت تولید محیطی برای تمامی دانش‌آموزان، باشد.
ماده ۷۵-۲: از دامن زدن به جو رقابتی در مدرسه، برجسته و مقایز 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 پراساس میزان دست‌یابی به سطوح مورد انتظار مدرسه، تایید و تشویق شوند. به گونه‌ای که امکان تشویق تمام دانش‌آموزان یک کلاس یا مدرسه وجود داشته باشد.

۱۰. ماده ۱۴۲ آیین نامه اجرایی مدارس

مصادیق فعالیت دانش آموزان در انجمن های علمی پژوهشی

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

جدول شماره ۲- مصادیق نحوه فعالیت دانش آموزان در انجمن های علمی- پژوهشی به تفکیک محورهای تخصصی جشنواره	
محور	فعالیت ها
پژوهش	- 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، تخصص، بررسی و تحرک در دانش آموزان و تفکر و تحقیق در کلاس درس و مدرسه - یافتن مسأله یا مشکل یا 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	- 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 کارتما - 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	- آموزش فرایندها و روش های: ایده یابی، بهره گیری مناسب از تکنیک های خلاقیت در ایده پردازی، طراحی ایده، نحوه ارائه ایده - تهیه 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، تفکر خلاقانه 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 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 رقابتی 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)^۳ در مرحله مدرسه، منطقه و استان - آموزش فرایند مستندسازی فعالیت ها مطابق با چهارچوب ارائه شده در محور بازارچه های کسب و کار دانش آموزی

۱. ماده ۲-۱ 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 فرایند تعلیم و تربیت، برای معلمان و دانش آموزان فراهم آورده و در قالب پویمان های آموزشی، دوره های آموزشی لازم را طراحی و اجرا نماید.

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

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

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

- یادگیری و تمرین فرایند و روش‌های نیازسنجی بازار، ایده‌یابی و توانوری 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 یا 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 دلتود شده از اینترنت و الگو گرفتن از آنها - یادگیری و تمرین طراحی گرافیکی برای تولید نرم افزار، خصوصاً بازی، آزمون و خطای محیط‌های مختلف، جستجوی خودآموزهای آنلاین و یادگیری با کمک سایر اعضای انجمن و به اشتراک گذاری تجربه‌ها - یادگیری و تمرین معماری 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، سکران، ناب و تفکر طراحی، نقاط قوت و ضعف و تناسب آنها با تیم تشکیل شده در انجمن و هدف پروژه - یادگیری و تمرین شایستگی‌های غیرفنی (اخلاق حرفه‌ای، مدیریت تولید، الزامات محیط کار، کارآفرینی و فناوری‌های نوین) و به اشتراک گذاری تجربیات و دانش خود در این زمینه	برنامه نویسی
- برگزاری دوره‌های آموزشی، مشاهده تاملی، چگونه نیک‌دیدن، چگونگی به‌کارگیری حواس پنج‌گانه، 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 یا توجه به تصویر - رسانه‌ای نمودن آثار، در راستای حالات و انداز ادبی دانش‌آموزان (طرح فرصت‌هایی به منظور جانشینی استعدادهای فراگیران و اثرشان در جایگاه‌ها و حوزه‌های ادبی و هنری استان‌ها، روستایی 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
- برگزاری جلسه توجیهی در رابطه با معرفی محورهای فرهنگ‌و هنر 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 - یکارگیری اولیا تواتمند جهت آموزش و هدایت دانش‌آموزان با نظارت مسئول انجمن	فرهنگ و هنر
- 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 دست ورزی 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 کاربست مهارت‌های فرایندی یادگیری علوم تجربی - برگزاری نمایشگاه آثار و تولیدات دانش‌آموزی مرتبط با علوم تجربی	فعالیت‌های آزمایشگاهی

- برگزاری کارگاه‌های علمی پژوهشی با رویکرد کاوشگری، پروژه محور و مسأله محور - برگزاری اردوهای علمی پژوهشی در راستای تعمیق یادگیری مهارت محور	
- 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	زبان خارجی
- تهیه فصلنامه ریاضی با محوریت کلاس‌های ریاضی و تحت موضوعاتی نظیر: • 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	ریاضی
- 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	مناظره علمی
- 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 سامانه سیدا/ شبکه شاد، جشن‌ها و مسابقات مهیج درون مدرسه‌ای با محوریت توسعه خودآگاهی، همدلی، روابط بین‌فردی، ارتباط مؤثر، مقابله با استرس، مدیریت هیجان، حل مسأله، تصمیم‌گیری، تفکر نقادانه، تفکر خلاقانه با مشارکت همه دبیران و اولیای علاقمند - پژوهش در مورد انواع بازی‌ها و ابزارهای بازی، انواع ژانر اتاق فرار و نحوه پیاده‌سازی آن و به اشتراک گذاشتن نتایج با سایر اعضای انجمن - تلاش برای ساخت بازی‌وارها، المان‌ها و معماهای خلاقانه و ارائه آن به همه دانش‌آموزان انجمن برای گرفتن بازخورد - پژوهش در زمینه سناریونویسی برای ساخت بازی‌های عملی، جستجوی سناریوهای موجود و بحث و نقد گروهی در مورد آن‌ها - یادگیری و تمرین تدوین سند تخصصی بازی (GDD) و تلاش برای بررسی دقیق چند سند توسعه بازی دلتود 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، ارجحی به رفتارها و انتخاب‌های درست و ارائه کارت تشویق هفتگی به دانش‌آموزان موفق در زمینه کمک به توسعه مهارت‌های زندگی کل اعضای انجمن	محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

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

محور	جدول شماره ۳- مصادیق پیشنهادی تکالیف دانش آموزی (گروهی / انفرادی) پروژه محور
بازارچه های کسب و کار دانش آموزی	- 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 کسب و کار ایده کسب و کاری - تحقیق در مورد شیوه های نوین تجارت بصری - بررسی نحوه فروش محصول / ارائه خدمت (حضوری یا سامانه های الکترونیکی میزبان کسب و کار ۲) - فروش محصول / ارائه خدمت در غرفه اختصاصی بازارچه کسب و کار - شناسایی صاحبان مشاغل، سازمان ها یا شرکت های جامعه هدف فروش محصول / ارائه خدمت - طبقه بندی مشتریان و ارائه راه حل های خلاقانه جهت فروش محصول / ارائه خدمت به هر طبقه خاص از مشتریان - مستندسازی فرآیندهای اجرایی محور بازارچه های کسب و کار دانش آموزی متناسب با چهارچوب پیشنهادی - تهیه کلیپ تبلیغاتی جهت معرفی محصول / خدمت ارائه شده - بررسی و مطالعه نحوه ارتقا و تکامل محصول / خدمت در آینده
دست سازه	- نوشتن چندپایه خلاقانه با استفاده از روش های خلاقانه پودمان اول کتاب کار و فناوری هفتم برای پایه های هفتم، هشتم و نهم - کشیدن نقشه یک ایده خلاقانه با دست آزاد پایه هفتم - کشیدن یک ایده خلاقانه با ابزار اندازه گیری پایه هفتم و هشتم - کشیدن یک ایده خلاقانه با رایانه پایه نهم - ارتقای پروژه های عملی پودمان های کتاب های هفتم، هشتم و نهم - تهیه کلیپ آموزشی و تبلیغی برای گسترش جشنواره نوجوان خوارزمی پایه هشتم و نهم
پژوهش	- 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 یا توجه به روش انتخابی جهت آشکار شدن نقاط ضعف و قوت پژوهش و تلاش جهت رفع آن، بررسی و نتیجه گیری (دسته بندی و تفسیر اطلاعات)، ارائه گزارش و ...
ریاضی	- تولید فیلم ابزار کاربردی ریاضی (ابزار های اندازه گیری، بهره گیری از مکانیزم های مهارتی در اندازه گیری ها / واقعیت مجازی / واقعیت افزوده - روایتگری از یک رویداد علمی ریاضی - مصاحبه با صاحبان مشاغل مرتبط با ریاضی و ... - تحقیق در تهیه لیستی از اپلیکیشن های آموزش ریاضی در سطح پایه و مقطع - تهیه فیلم های کوتاه گفت و گو ریاضی با سؤالات و پاسخ های مبتنی بر ریاضی - تهیه فیلم و عکس از ابزارهای ساخته شده توسط دانش آموزان 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 ریاضی دانان در ایران
زبان و ادبیات فارسی	- تصویرخوانی بر اساس رمزپه (کیو آرکد) و اهداف دروس در بخش هایی نظیر: - گزینش عتوانی ادبی از تصویر - بیان و شرح دیده های خویش از تصویر - توصیف جزئیات تصاویر و سنجش جزئیات گونه گونه تصاویر با یکدیگر، جهت تمرین مشاهده تاملی - نوشتن اجزا و عناصر دیداری و غیردیداری و پرداختن دقیق به برونه و درونه تصاویر عینی با به کارگیری حواس پنج گانه (شتبدری، شمیمایی و ...) در بخش جزئیات

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

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

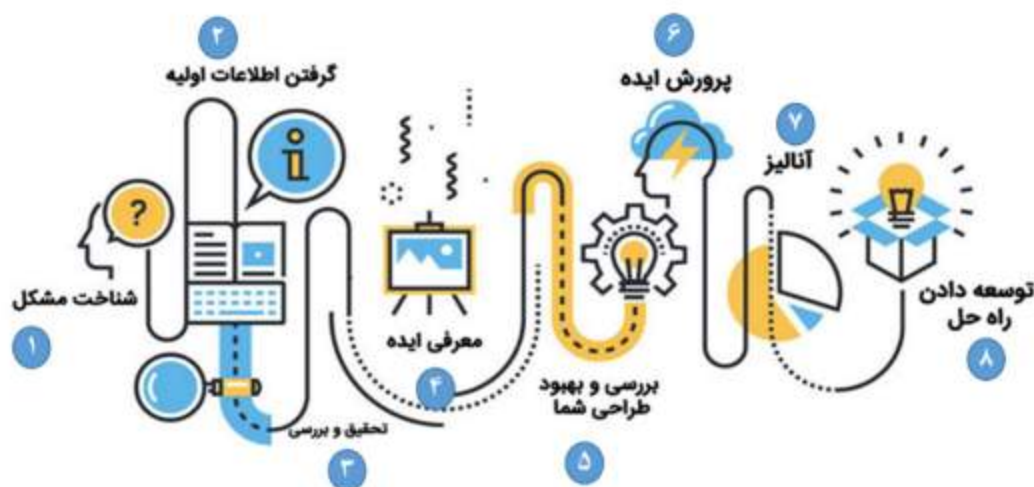
- ایجاد تصاویر ذهنی و توصیف جزئیات آن - درک اهداف تصاویر (عینی و ذهنی) - تصویرنویسی با توجه به اهداف کتاب های درسی هر سه پایه: - پرورش موضوعی از پیام ها و خوشه های معنایی ای که از آفرینش خویش به درک می آیند. - آفرینش انشایی ساختاری (با بخش های آغازین، میانی و پایانی) در بخش نگارش یا پدید آوردن داستانی کوتاه بر اساس مفاهیم و اهداف تصویر بر اساس اختیار و علاقه مندی دانش آموزان - خوانش اثر آفرینش یافته با بهره گیری از لحن مناسب کلام، ظرفیت های پیرایه ای و ... با بیانی شیوا، رسا و تاثیرگذار - ارائه متن و دفاع از آفرینش (انشای ساختاری یا داستان) خویش جهت قراردادن دانش آموزان در مرحله ای بالاتر: در راستای تقویت فن بیان، پرورش اعتماد به نفس و نمود خوبیاوری براساس اهداف کتاب های مهارت های نوشتاری و ادبیات فارسی (بخش گفت و گو، بازپروری، بارش فکری، پرورش سخن گفتن و ...)	
- 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
- 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
- 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 یا نرم افزارهای کدنویسی مثل اسکریپت و پایتون - تولید بازی های آموزشی به صورت الکترونیکی و واقعی براساس سر فصل 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 یا سایر دروس به منظور عینیت بخشی به مفاهیم علوم تجربی و کاربردهای آن در زندگی	فعالیت های آزمایشگاهی
- 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	برنامه نویسی

- ارائه تکالیف مسأله محور با تاکید بر حل آنها به صورت الگوریتمیک - در نظر گرفتن نمره برای خلق بازی‌ها، وب سایت‌ها و نرم‌افزارهای جدید توسط دانش‌آموزان در راستای اهداف آموزشی و پرورشی کلیه دروس	
- 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)	مناظره علمی مطالعات اجتماعی
- 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 داتلود 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 کارتما به طور هفتگی برای پروژه بازی	بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

• 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 تأمین 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.
- پدیدگی است؛ میزان اعتبار تخصیصی، براساس عملکرد استان‌ها در اجرای صحیح و کیفیت بخشی فعالیت‌های جشنواره، مطابق شیوه‌نامه مزبور است.
- براساس آیین نامه اجرایی مدارس می‌توان از محل «کمک های مردمی» نسبت به کیفیت بخشی مرحله مدرسه ای جشنواره اقدام نمود؛

شاخص های پایش و ارزیابی

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

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

۳. مصوب چهل و یکمین (۴۱) جلسه کمیسیون معین شورای عالی آموزش و پرورش مورخ ۱۴۰۲/۰۵/۱۰

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

- فصل ششم- امور مالی- ماده ۱۳-

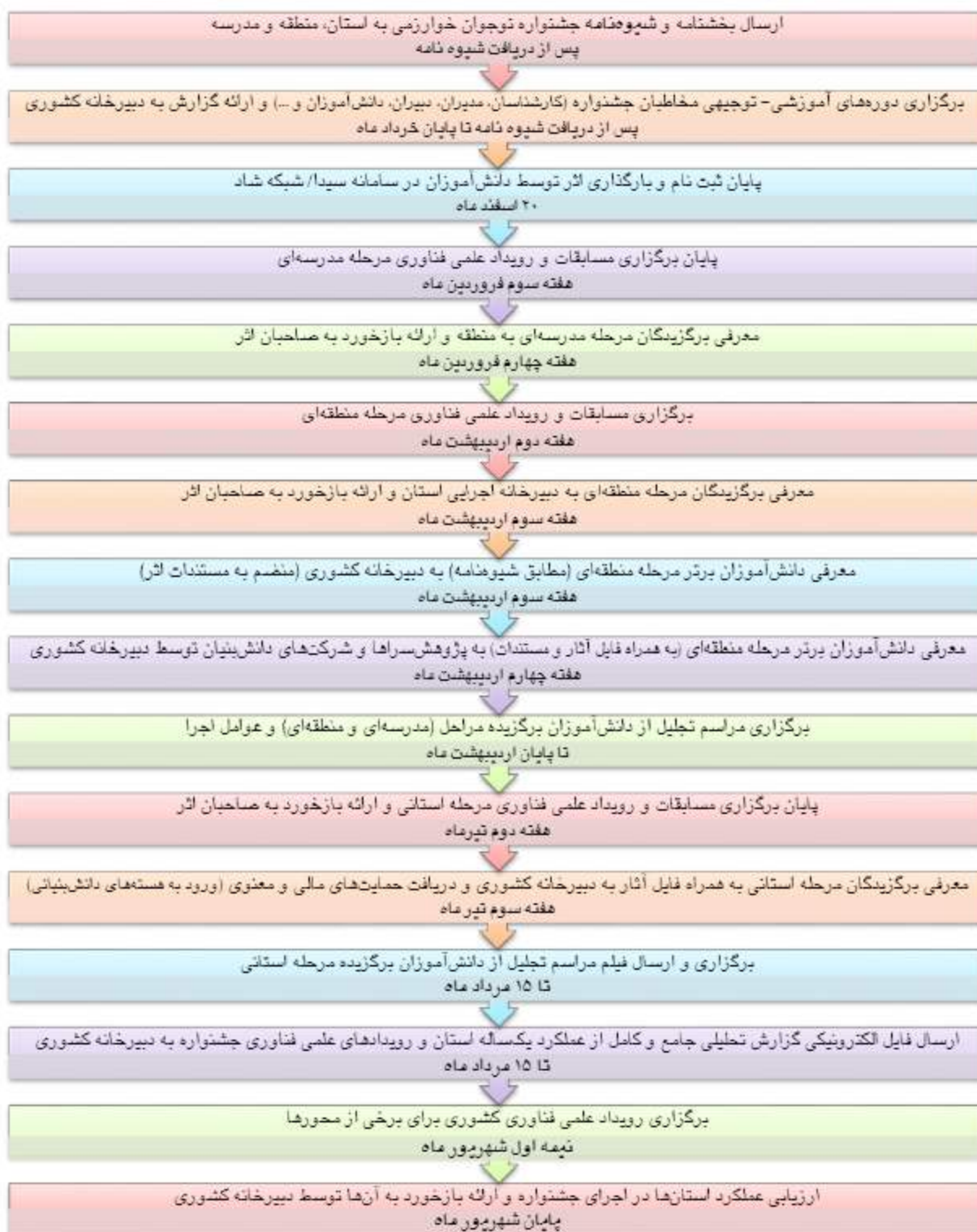
نمونه برگ نظارت بر عملکرد مدارس دوره اول متوسطه/پیش حرفه‌ای (استثنایی) در جشنواره نوجوان خوارزمی

جدول شماره ۵- نمونه برگ نظارت بر عملکرد مدارس

محدود	شاخص	شواهد	عالی	خیلی خوب	خوب	متوسط	ضعیف
۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸
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 تخبه‌پروری 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 نمونه‌برگهای ارزیابی و زمان‌بندی جشنواره	ابلاغ داوری، مشاهده برگه‌های ارزیابی					
برگزاری	ثبت الکترونیکی مشخصات و آثار دانش‌آموزان شرکت‌کننده به تفکیک محورها (مطابق نمونه برگ) 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، اهدا جوین و ...	مشاهده مستندات					
	رعایت نکات ایمنی و بهداشتی در ارائه و فروش تولیدات و محصولات	مشاهده مستندات تشکیل بازارچه					
	پرهیز از عرضه محصولات خارجی و توجه به صنایع بومی و محلی منطقه	مشاهده مستندات/مکاتبات					
	دعوت از مسئولین منطقه/اولیاء و ... جهت بازدید از بازارچه و نمایشگاه آثار دانش‌آموزان	مشاهده مستندات/مکاتبات					
	ایجاد بانک اطلاعاتی از مستندات فرآیند برگزاری مسابقات و تشکیل بازارچه‌ها (اعم از صورتجلسات، عکس و فیلم و ...) به صورت الکترونیکی یا فیزیکی	مشاهده مستندات/مکاتبات					
	خالقیت و نوآوری در اجرای جشنواره و تشکیل بازارچه‌های درس کار و فناوری (نسبت به سال قبل)	ارائه مستندات					
نواوری و خلاقیت							

■ نمایه فرایند اجرا

نمایه فرایند اجرای جشنواره توجوان خوارزمی





۱- محور قرآن و معارف اسلامی

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

مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ 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؛ مصداق مرتبط با این آیه را در زندگی فردی و اجتماعی خود کشف و پیراساس 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 مصداق 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- رسانه‌ای
- 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 مدرسه‌ای و منطقه‌ای:

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

«يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُونُوا قَوَّامِينَ لِلَّهِ شُهَدَاءَ بِالْقِسْطِ وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَتَائُ قَوْمٍ عَلَىٰ أَلَّا تَعْدِلُوا اعْبُدُوا هُوَ أَقْرَبُ إِلَهُتِكُمْ وَأَتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ.» «سوره مبارکه مائده/ آیه ۸»

ای اهل ایمان! همواره [در همه امور] قیام کننده برای خدا و گواهان به عدل و داد باشید و نیاید دشمنی یا کدوخی، شما را بر آن دارد که عدالت نروریزد؛ 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 «میثقی 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؛ «بیران 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 ندهد.
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 ارائه نمایند.

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



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

۱۰۰ امتیاز

ارزیابی غیرحضوری از طریق بررسی مستندات

شناسه گروه در یاد:		کد ملی دانش آموزان: ۱- تلفن: ۲- تلفن:	
استان:	نام مدرسه:	نوع مدرسه: عادی ☐ خاص ☐ دخترانه ☐ پسرانه ☐	
منطقه / ناحیه / شهرستان:	تلفن مدرسه:	نام دبیر راهنما:	رشته تحصیلی:
پایه تحصیلی:	تاریخ داوری:	ساعت:	

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

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

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموزان)



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی

نمونه برگ شماره ۱-۲- ارزیابی غیرحضوری محور پژوهش

۷۰ امتیاز

ارزیابی غیرحضوری از طریق بررسی مستندات

شناسه گروه:		کدملی دانش آموزان: ۱- تلفن: ۲- تلفن:			
استان:		نام مدرسه:			
منطقه / ناحیه / شهرستان:		نوع مدرسه: عادی ☐ خاص ☐ دخترانه ☐ پسرانه ☐			
پایه تحصیلی:		تلفن مدرسه: نام دبیر راهنما: رشته تحصیلی:			
موضوع پژوهش:		تاریخ داوری: ساعت:			
ردیف	معیار	زیرمعیار	ضریب	امتیاز مکتسبه	تکرید 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	میان مسأله	بیان مسئله به شکل مستند	۲		
		اشاره به شرایط خاص مسئله	۲		
		برجسته نمودن متغیرهای اصلی	۲		
		اشاره به پژوهش‌های پیشین	۲		
		مرتبط با مسئله و موضوع پژوهش	۳		
۵	اهداف پژوهش	جامع بودن و تحت پوشش قرار دادن تمام موضوع	۳		
		مرتبط با اهداف پژوهش	۲		
۶	سؤالات / فرضیه‌های پژوهش	آزمون پذیر بودن / امکان واریسی کردن	۲		
		تناسب با دیدگاه‌ها و چارچوب نظری	۲		
۷	روش پژوهش	تعیین و تشریح روش مناسب با موضوع پژوهش	۴		
		معرفی دقیق جامعه آماری و نمونه‌گیری مناسب	۳		
		استفاده از ابزار یا آزمون‌های آماری مناسب	۲		
		اشاره به اعتبار و روایی ابزار یا پژوهش	۱		
۸	تجزیه و تحلیل داده‌ها	استفاده از جداول و نمودارهای گویا و روشن	۴		
		تحلیل یا استنباط مناسب از جداول ارائه شده یا توضیح روش‌های تحلیل	۴		
		پاسخ‌گویی به همه سؤالات / فرضیه‌ها	۴		
۹	نتیجه‌گیری	مبتنی بودن بر تحلیل داده‌های پژوهشی	۲		
		تحلیل یافته‌های پژوهش با توجه به چارچوب نظری	۱		
		اشاره به تشابه یا تفاوت یافته‌ها با نتایج پژوهش‌های قبلی و دلایل احتمالی آن	۱		
		موقفیت در رد یا اثبات فرضیه‌ها و یا پاسخ‌گویی به سؤالات	۲		
		پیشنهادهای واقع‌بینانه، عملی، بدیع و برخاسته از تحلیل‌های پژوهش	۲		
		بیان منطقی محدودیت‌ها و مدیریت درست آن‌ها	۱		
۱۰	تدوین گزارش	رعایت ساختار تحقیق	۲		
		رعایت ارجاعات درون متنی و پایانی	۲		
		امنیت‌داری در نقل قول‌ها و ارجاع به منابع	۲		
		به روز 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.		امضا:			
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه / استان / کشور):		امضا:			
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه / استان / کشور):		امضا:			



به نام خدا
جشنواره خوارزمی

نمونه برگ شماره ۲-۲- ارزیابی حضوری محور پژوهش

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

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

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

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



در این محور، دانش‌آموزان یا تمرکز بر درس «نگارش و قاری» 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 حکایت‌خوانی

- 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 قضا و حسنه حکایت» می‌پردازند و در پایان یا نگاشتن «پیام حکایت»، مرحله حکایت‌خوانی را به قراچام می‌رسانند.

گام ۲. نگارش انشا یا داستان کوتاه (تصویرنویسی یا حکایت‌نویسی)

- در این گام دانش‌آموزان یا 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 (حکایت‌پردازی)؛ شرکت‌کنندگان یا 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 یا بهره‌گیری از لحن مناسب کلام، ظرافت‌های پیرایه‌ای و... یا 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 خودیابری بر اساس اهداف کتاب‌های مهارت‌های دوشگاری و ادبیات فارسی (بخش گفت‌وگو، یا پروری، بارش فکری، پرورش سخن گفتن و...) تعبیه شده است.

گام ۴. داوری حضوری

- قرآینه داوری «تصویرخوانی، نگارش و خوانش متن» در مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای براساس نمونه برگ شماره (۱-۳) و (۳-۳) و «گلستان خوانی (حکایت‌خوانی) و گلستان‌پردازی (نقیضه‌پردازی یا قضای طنز)» براساس نمونه برگ (۲-۳)، (۳-۳) و ارائه و دفاع در مرحله استانی بر اساس نمونه برگ (۳-۳) (۴-۳) سنجیده می‌شود.
- در نمونه برگ داوری «نگارش (۱-۳)»، سنجه‌های شماره (۱) هر بخش، مربوط به داوری «تصویرخوانی و تصویرنویسی» است و سنجه‌های شماره (۲) هر بخش، مربوط به داوری «داستان کوتاه نویسی» است.
- نمونه برگ داوری (۲-۳) خاص داوری گلستان‌پردازی و گلستان‌نویسی است، برای گلستان خوانی نمونه برگ (۳-۳) در مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای استفاده خواهد شد و جهت داوری گلستان خوانی، ارائه، دفاع و تفسیر گلستان، در مرحله استانی از نمونه برگ (۴-۳) 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» برعهده ناظر محترم استانی است. حکایت نگاری در مرحله استانی، به قلم نقضیه پردازی یا قضای مثلث 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، طوق 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 آموزان لحاظ شود. تقسیم زمان جهت خوانش، ارائه و دفاع همچنین 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 (۳-۳)» در بخش مدرسه‌ای - منطقه‌ای تغییر نمی‌دهد است.
۷. نمونه برگ خوانش، ارائه، تفسیر و دفاع (۳-۴) در بخش استانی تغییر نمی‌دهد است.
- آثار قرائت‌بران در مراحل مدرسه‌ای و منطقه‌ای تصویرخوانی، تصویرنویسی و داستان کوتاه نویسی، تحت عنوان نمونه برگ داوری «نگارش» (۱-۳) و نمونه برگ «خوانش» (۳-۳) سنجیده خواهد شد و در مرحله استانی تحت قرم‌های داوری «نگارش» (۱-۳) و نمونه برگ داوری «خوانش، ارائه و دفاع» (۴-۳) سنجیده خواهد شد.
۸. نمونه برگ داوری ۲-۳ مربوط به داوری گلستان پردازی و گلستان نگاری است.
۹. گلستان خوانی فاقد جزئیات تصویر، چونان تصویرخوانی است اما عنوان، بیان عناصر و جزئیات ذهنی قضای حکایت در بخش جزئیات، پیام حکایت و بخش نگارش به قوت خود باقی است.
۱۰. گزینش حکایت‌ها و یا باب ویژه‌ای از کتاب گلستان برعهده ناظران گرامی مطابق مراحل زیر است:
 - دست کم یک ماه، پیش از برگزاری جشنواره در هر مرحله دو باب از گلستان معرفی می‌شود تا دانش آموزان مطالعه کنند.
 - در اجرای مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای، از میان حکایات معرفی شده، یک حکایت را برای بازآفرینی و سه حکایت را برای تلفیق، تفسیر و آفرینش داستان کوتاه برگزیده و در اختیار دانش آموزان قرار داده شود.
 - در روند اجرای مرحله استانی نیز از میان حکایات معرفی شده، یک حکایت در اختیار دانش آموزان قرار داده شود تا اقدام به «نقضیه پردازی» و «نظیره نویسی» نمایند.



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

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

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

۷۰ امتیاز

زمان: ۱۵ دقیقه

شناسه در سامانه سیدا/ شبکه شاد:

موضوع انتخابی از تصویر:

معیار	۳	زیرمعیار	۳	۲	۱	۰	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 بروته و دروته تصویر، درون‌خوانی و برون‌خوانی تصویر، موفقیت در فضاسازی 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	۱-۵: انتخاب موضوع مناسب از تصویر: گویا، رسا، مرتبط با تصویر و مسایل فرهنگی-اجتماعی و رتنگی روزانه ۱-۵: گزینش نام یا موضوع داستان: با توجه به آرمه های تصویر و تم داستان	۱				
	۶	۱-۶: خوش آغازی: جذابیت شروع، نشان دادن نمایی کلی از محتوا و فضای نوشته ۱-۶: آغاز و شروع متفاوت داستان: ایجاد تکانه ای گیرا، آغاز داستان با یک معمای کوچک، برانگیزاننده علاقه خواننده، با معرفی یکی از شخصیت های داستان و ...	۱				
	۷	۱-۷: بیان مناسب اندیشه و برداشت نویسنده از موضوع: مربوط به بخش مقدمه، خوش آغازی و جمله های موضوع هر بند ۲-۷: شخصیت پردازی: ثبات شخصیت، داشتن دلایل معقول در تغییر رفتار و خلیقات شخصیت، انعطاف پذیری در انتخاب شخصیت ها، پذیرفتنی بودن شخصیت، خوب مطلق یا بد مطلق نبودن شخصیت (ترکیبی از غربیت 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 شیوه های 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: فضاسازی: وحدت سه گانه زمان، مکان و صحنه، سیر روایی داستان، انعطاف پذیری در زمان، دیدگاه جامع الاطراف و متفاوت نویسنده	۱				
نگارش	۹	۱-۹: انسجام متن و رعایت نظم ذهنی نوشته: رعایت ساختار نوشته نظیر: مقدمه، تنه و ...، ارتباط منطقی بین بندها، داشتن وحدت فکر و موضوع، تأثیرگذاری واحد بر ذهن مخاطب، پیوستگی در ارائه دروئیات تصویر ۲-۹: عمق طرح یا پیرنگ: ساختار، چارچوب، نظم و ترتیب منطقی حوادث داستان، گفت و گو، زاویه دید، روان و ساده بودن نثر داستان، پرهیز از شعاری-تکلفی و مقاله نویسی	۲				
	۱۰	۱-۱۰: خلاقیت و نوآوری: بهره گیری از زبان ادبی و عاطفی، ترکیب های زیبا و خوش ساخت، داشتن رنگ و بوی ادبی، داشتن نگاه متفاوت به موضوع، نگاه تازه در پرداخت و پردازش موضوع، میزان نوآوری و ابتکار در ارائه مطلب ۱-۱۰: حوادث (کشکبش و گره افکنی، تعلیق، اوج داستان)، لحن داستان (پوشش خارجی وضع و محیط روانی و اجتماعی شخص یا شخصیت)، دارا بودن مفهوم جویی برای مفهوم سطح ظاهری داستان، پرهیز از کاربرد کلمات تکراری	۱				
	۱۱	درست نویسی: رعایت نشانه های نگارشی، املا صحیح واژگان، دستور زبان و خط خوش، رعایت فرورفتگی های هر بند و پیراسته نویسی	۱				
	۱۲	ارتباط متن و داستان با موضوع برگرفته از مفاهیم تصویر	۱				
نقشه (برآیند)	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 داوطلب:	امضاء:	امضاء:
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/استان/کشور):		
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/استان/کشور):		

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموزان)



نمونه برگ شماره ۲-۳- ارزیابی کلمات پردهای کلمات نویسی محور زبان و ادبیات فارسی

به نام خدا

جشنواره خوارزمی

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

زمان: ۱۵۰ دقیقه

شناسه در سامانه سیدا/ شبکه شاد:

موضوع انتخابی از مفاهیم حکایت:

معیار	وزن	زیرمعیار	۱	۲	۳	۴	۵	توضیحات
ایجاد تمایز	۱	انتخاب عنوان برای حکایت: جذاب، کوتاه، مرتبط با موضوع باب، نگاه نو و متفاوت، ادبی	۱					
	۲	توجه ذهنی به جزئیات فضای حکایت: رنگ، خطوط، عناصر، استفاده از حواس پنجگانه، در درک صحنه، تفهیم و کشف ارتباط عناصر حکایت با یکدیگر از مفاهیم حکایت، درون خوانی و بیرون خوانی حکایت، موفقیت در فضاسازی حکایت، خواندن چشمی، خواندن جسمی، اندیشه خوانی و ... تبیین چند و چون عناصر داستان (شخصیت، زمان، مکان، گفتگو، کشمکش، زاویه دید و...) در حکایت ارائه شده از جانب ناظر	۱					
	۳	درک درست از عناصر و پیکره داستانی حکایت: پیام حکایت، درک مناسب و کشف یک یا چند برداشت عمیق و گسترده از حکایت، چگونگی تحلیل اهداف حکایت	۱					
	۴	خلاصیت و نوآوری در درک واقعیات حکایت در زندگی: عنوان، جزئیات مفهومی و پیام حکایت	۱					
موضوع	۵	انتخاب موضوع مناسب از حکایت: گویا، رسا، مرتبط با حکایت و مسایل فرهنگی - اجتماعی و زندگی روزانه از باب گزینش یافته	۱					
	۶	خوش آغازی: جذابیت شروع، نشان دادن نمایی کلی از محتوا و فضای حکایت یا توجه به ذوق انتخاب حکایت آغاز و شروع متفاوت حکایت: ۱- شروعی برگرفته از سبک سعدی ۲- برگرفته از سبک شخصی خویش، با ایجاد تکانه‌ای گیرا، آغاز حکایت با شگردی خاص، برانگیزاننده علاقه خواننده، با معرفی یکی از شخصیت های حکایت و ...	۱					
	۷	بیان مناسب انباشته و برداشت نویسنده از موضوع حکایت	۱					
	۸	شخصیت پردازی: ثبات شخصیت، داشتن دلایل معقول در تغییر رفتار و خلیات شخصیت، انعطاف پذیری در انتخاب شخصیت ها، پذیرفتنی بودن شخصیت، خوب مطلق یا بد مطلق نبودن شخصیت (ترکیبی از فردیت و اجتماع)	۱					
نگارش	۹	پشتیبانی از طرز نگارش و سبک خود در بخش بدنه: زیبا نگاشتن، در نظر داشتن اصل حکایت در نظریه پردازی، چنانچه سعدی نگاشتن، نقیضه پردازی، رعایت مناسبات نثر و نظم که هیچیک دیگری را نپوشاند، در صورت توانایی سرایش نظم، رعایت آهنگ کلمات	۱					
	۱۰	شرح و توضیح حکایت: توصیف، تفسیر، استدلال و اثبات برای جملات تکمیلی و تقویت کننده هر بند یا استفاده از شیوه های فعال سازی ذهن و تفکر خلاق همچون مقایسه، جانشین سازی، برگزیده بدین	۱					
	۱۱	فضا سازی (وحدت سه گانه زمان، مکان و صحنه)، سیر روایی حکایت، انعطاف پذیری در زمان، دیدگاه جامع الاطراف و متفاوت نویسنده	۱					
	۱۲	انسجام متن و رعایت نظم ذهنی نوشته: زنده نمودن متن کلاسیک با دربردارندگی ویژگی های سبکی و نگارشی کلمات، پدید آوردن نثری ادیبانه یا تکیه بر سبک شخصی، رعایت اختصار و ایجاز در پدید آوردن حکایت، رعایت الفاظ از حیث فصاحت و بلاغت و ترک تکراریات سخت و دور از ذهن، استفاده از سجع در نظریه 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	۲					
نتیجه (برآیند)	۱۳	رعایت ساختار تفسیر حکایت: تغییر، مقدمه، تنه و ... ارتباط منطقی بین بندها، داشتن وحدت فکر و موضوع، تأثیرگذاری واحد بر متن مفصلی، پیوستگی در ارائه درونیات و مفاهیم حکایت	۱					
	۱۴	خلاصیت و نوآوری: بهره گیری از زبان ادبی و عاطفی، ترکیب های زیبا و خوش ساخت، داشتن رنگ و بوی ادبی و کلاسیک، داشتن نگاه متفاوت به حکایت در صورت نظریه پردازی و نگاه ژرف و طنزپردازانه در نقیضه نویسی، نگاه تازه در پرداخت و پردازش موضوع، میزان نوآوری و ابتکار در ارائه حکایت، به کار گرفتن واژگان ناب، یافتن واژگان به کار و دریاب در عصر کنونی، ترتیب و تناسب و تنوع واژگان، برتری مفاهیم ضروری بر غیر ضروری	۱					
	۱۵	حوادث (تعلیق، اوج حکایت)، لحن (پوشش خارجی وضع و محیط روانی و اجتماعی شخص یا شخصیت) حکایت دارا بودن مفهوم جنبی برای مفهوم سطح ظاهری حکایت، پرهیز از کاربرد کلمات تکراری	۱					
	۱۶	درست نویسی: (رعایت نشانه های نگارشی، املا صحیح واژگان، دستور زبان و خط خوش، رعایت فرورفتگی های هر بند و پیراسته نویسی)	۱					
جمع امتیاز از ۷۰	۱۷	ارتباط متن و حکایت با موضوع برگرفته از مفاهیم حکایت: ارتباط بازآفرینی / تلقیق حکایات / نقیضه پردازی / نظریه نویسی با حکایت کلمات	۱					
	۱۸	۱-۱۳: خوش فرجامی: قیود مناسب، جمع بندی تأثیرگذار و تفکربرانگیز ۱۴-۱۶: پرداخت و پایان بندی حکایت	۱					

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموزان)

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


نمونه برگ شماره ۳-۳-ارزیابی خوانش متن محور زبان و ادبیات فارسی
به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
گام سوم: خوانش (مراحل مدرسه‌ای و منطقه‌ای)
خوانش انشای ساختاری، داستان کوتاه، اصل حکایت و خوانش تفسیر حکایت
۳۰ امتیاز

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

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

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

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموز)

--



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

به نام خدا

جشنواره خوارزمی

گام سوم: خوانش (مرحله استانی)

۳۰ امتیاز

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

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

ردیف	معیار	۱	۲	۳	توضیحات
۱	قدرت بیان: صدای بلند و رسا، خوانش روان، تلفظ درست واژگان، گویایی و شیوایی، بیان روشن مطالب با حفظ احترام و ادب				
۲	لحن مناسب کلام: تغییر لحن و تن صدا، رعایت آهنگ (دارا بودن فراز و فرودهای آوایی و رعایت مکث و درنگ)، تغییر لحن، آهنگ و تن صدا بر اساس گفت و گوی شخصیت‌های حکایت و داستان				
۳	بهره گیری از زبان غیرکلامی و ظرفیت‌های پیرایه‌ای: دارا بودن زبان بدن، حالات چهره و ...				
۴	تسلط بر محتوای قابل ارائه: (معرفی کوتاه، بیان موضوع، اشراف بر محتوا، بیان کلیدواژه‌ها و پرداختن به مفاهیم اصلی متن، انشا و حکایت، واضح بودن مطالب ارائه شده، دوری از حاشیه‌ها و عدم به-کارگیری واژگان نامأنوس)				
۵	رعایت اصول اخلاقی و مهارت‌های رفتاری: رفتاری فروتنانه در مقابل داوران و پرهیز از بحث با ایشان، حسن‌جویی مرتبط با محتوای ارائه در زمان بیان و تحکیم دلایل خویش، نداشتن موضع دفاعی در هنگام دفاع، دوری از رفتارهای بی‌لگنه 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، بخش 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، داده‌پرگنی نمودن با مخاطبان				
۱۰	مبهریت زمان، سپاس و قدردانی از داوران: تنظیم زمان ارائه در وقت تعیین شده، سپاس‌گزاری از افراد ادیب و صاحب‌قلم استان، سرگروه‌های زبان و ادبیات فارسی و ناظران محور				
جمع امتیاز از ۳۰					

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

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز)



۴- محور فرهنگ و هنر

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

۱) زیرمحور هنرهای نمایشی (نمایش صحنه ای)

هدف هنرهای نمایشی «ایجاد و تقویت روحیه کار گروهی، خلاقیت و نوآوری در بیان مفاهیم الهی و انسانی، ایجاد اعتماد به نفس در دانش آموزان، تقویت تحلیل و کیفیت بخشیدن به درک زیباشناسانه، استفاده عملی از روش حل مسئله از طریق گفت و گوی نمایشی، تقویت دیدگاه انتقادی و طرح مسائل روز و بیان مطالبات در چارچوب هنری و ایجاد مفاهیم بین نسل ها» است. نمایش صحنه ای به عنوان یک هنر چندرسانه ای دربرگیرنده بسیاری از سرفصل های درس فرهنگ و هنر است و امکان پرورش خلاقانه در بخش هایی مانند: بازیگر، طراحی صحنه، طراحی لباس، نور، عکاسی، گرافیک (طراحی پوستر) و ... فراهم می سازد و در تمام مراحل اجرایی 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 دربرهمخوانی
- انتخاب بازیگران و کارگردان
- انتخاب عوامل هنری و اجرایی مانند طراحی صحنه، طراحی نور، طراحی لباس، طراحی پوستر، طراحی افکت های صوتی و موسیقی، عکاس، دستیار کارگردان و ...

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

- مستندسازی مراحل تمرین و انجام کار به وسیله عکس، پاورپوینت و ساخت ویدئوهای کوتاه (به عنوان نمونه: طراحی 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، بازیابی 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 یا رویکرد تربیتی و متناسب با گروه سنی دانش آموزان متوسطه اول باشد.
۵. گزارش به صورت 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).



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

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی

زیرمحور: هنرهای نمایشی

۱۰۰ امتیاز

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

ردیف	معیار	امتیاز	امتیاز مکتسبه	توضیحات
۱	انتخاب متن متناسب یا رده سنی و در راستای اهداف پرورشی و آموزش	۱۰		
۲	یادگیری (بیان - بدن)	۳۰		
۳	کارگردانی و هدایت عوامل	۱۵		
۴	مهرلای صحنه	۱۰		
۵	خلاقیت در اجرای نمایش	۱۰		
۶	مهرلای لباس	۵		
۷	مهرلای و انتخاب لکنت های صوتی و ساخت یا انتخاب مرسیقی	۵		
۸	مهرلای پرستار	۵		
۹	گریه	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)



نمونه برگ ۴-۲- شناسنامه اثر محور نمایش صحنه‌ای

شناسنامه اثر:

عنوان نمایش:

نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان یا دیگر 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 مسئله، 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 مسئله

- انتخاب موضوع

گام ۲: عکس‌نامه نویسی (استیتمنت)

- نوشتن عکس‌نامه (استیتمنت) برای موضوع مورد نظر

گام ۳: عکاسی در چند قاب

- عکاسی بین ۴ تا ۱۲ عکس

گام ۴: ارائه اثر

- ارائه چیدمان عکس‌ها در یک صفحه یا قرمت قابل (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، یازدهمین و از بین آن‌ها **۶ اثر** برتر به عنوان اثر برگزیده انتخاب و به مرحله کشوری معرفی می‌شوند.

توجه:

۱. به میانی عکاسی و رعایت موضوعاتی چون «کادریز، ترکیب بندی، نور، یافت، 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 مسئله و نوشتن عکس‌نامه) به صورت یک فایل متنی در یک صفحه یا قرمت Word یا PDF ارائه شود.
 ۴. ترتیب چیدمان عکس‌ها از چپ به راست و از بالا به پایین به صورت 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 پلا مانع است.
 ۹. استفاده و کپی از آثار اینترنتی ممنوع است. در صورت داشتن اصالت، اثر از داوری حذف خواهد شد.
- موضوع عکاسی:

یا توجه به اهمیت محیط زیست بعنوان میراث ماندگار بین نسل‌های بشری و پهران‌هایی که جامعه بشری در این زمینه دچار آن شده است امروزه توجه به آموزش و فرهنگ سازی جهت پرون 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.

نمونه برگ شماره ۴-۳- ارزیابی زیر محور



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
زیرمجموعه: عکاسی روایی

۱۰۰ امتیاز

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

ردیف	معیار	امتیاز	امتیاز مکتسبه	توضیحات
۱	انتخاب موضوع، سوژه و عناصر مناسب	۲۰		
۲	رعایت مبنای عکاسی (ترکیب بندی، نور، یافت، 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 مسئله و عکس‌نامه (استیتمنت)	۱۰		
۸	کیفیت مناسب عکس‌ها	۱۰		
	جمع امتیاز	۱۰۰		

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

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز)

شناسنامه اثر عکاسی روایی:

موضوع اثر:

نام و نام خانوادگی دانش‌آموز:

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

بخت‌راهِ ☐ 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)» به صورت (گروه ۳ نفره) که بالاترین امتیاز را در طرح مزبور کسب نموده اند؛ مطابق گام های زیر برگزار می شود:

مرحله مدرسه ای و منطقه ای/ ناحیه ای/ شهرستانی

گام ۱: اجرای طرح پاک

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

گام ۲: معرفی منتخبان طرح پاک

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

مرحله استانی

گام ۱: برگزاری آزمون عملی

- هدف از آزمون عملی «تقویت و سنجش جنبه های مهارتی و آمادگی جسمانی» هر یک از شرکت کنندگان است.
- در این مرحله مسئولیت اجرای آزمون بر عهده اداره آموزش دوره اول متوسطه یا 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 یا در محل برگزاری آزمون عملی ضروری است.
- نکته:
- ۱. در صورت برابری بودن امتیاز چند دانش آموز، اولویت با دانش آموزی خواهد بود که با مفاد آزمون مرحله استانی آشنایی بیشتری داشته باشد.
- تصمیم گیری در این مورد در مدرسه به عهده معلم تربیت بدنی و در منطقه به عهده کارشناسی تربیت بدنی است که با همکاری گروه آموزشی درس تربیت بدنی، اقدام به معرفی فرد منتخب می نماید.
- ۲. ضروری است؛ ارائه فیلم آزمون عملی بدون افکت و جلوه های ویژه باشد.
- ۳. در تمام مراحل، آزمون به صورت انفرادی برگزار خواهد شد.
- ۴. ضروری است؛ در همه مراحل، آزمون ها برای دانش آموزان دختر و پسر به صورت مجزا انجام شود.
- ۵. در مرحله کشوری نتایج به صورت تیمی (متشکل از دانش آموز دختر و پسر) نیز اعلام خواهد شد.
- ۶. ضروری است؛ داوران پس از پایان هرگام، بازخورد لازم را به دانش آموزان ارائه نمایند.
- محتوای آزمون عملی:

۱) وسایل و تجهیزات مورد نیاز:

- زمین بسکتبال (۲۸×۱۵)، کرنومتر و وسایل تخصصی هر مهارت
- نمره چیدمان و قرارگیری ایستگاهها مطابق تصویر زیر است:



تصویر ۵-۱- نحوه چیدمان و قرارگیری ایستگاهها

۲) شرح آزمونهای مهارتی:

این آزمون در داخل زمین بسکتبال به ابعاد 28×15 قابل اجرا است. شرکت کننده پشت خط شروع ایستاده و با فرمان داور حرکت خود را به طرف ایستگاه اول (تنیس روی میز) شروع می نماید. رکورد آزمودنی، زمان کل انجام آزمون از نقطه آغاز تا نقطه پایان شامل انجام تمام آزمون ها 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 می شود. مراحل اجرای ایستگاهها به شرح زیر است:

■ آزمون کنترل توپ در تنیس روی میز

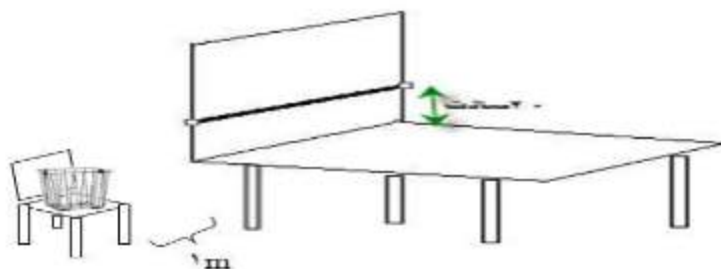
■ وسایل مورد نیاز:

- ۱- میز و توپ تنیس روی میز
 - ۲- راکت
 - ۳- نوشت افزار (کاغذ، خودکار و ...)
 - ۴- سبیل
 - ۵- سید توپ
 - ۶- فرم ثبت نتایج
- شرح آزمون:

یک نیمه میز را به صورت عمودی روی نیمه افقی میز قرار می دهیم (تصویر) به ارتفاع ۲۰ سانتی متر از سطح میز روی نیمه عمودی خطی رسم می نماییم. فرد باید با زدن سرویس صحیح، ضریات فورهند و یک هند را به شکل متوالی و یکی در میان به نمایش گذارد. توپ ها باید بالاتر از ارتفاع مشخص شده به میز عمودی برخورد نمایند. سبیل به فاصله یک متر از میز، کنار دیوار تعبیه شود و سید توپ روی آن قرار گیرد؛ در صورتی که توپ اوت شود شرکت کننده می تواند از همان توپ یا توپ های دیگری که در سید قرار داده شده است استفاده نماید. ضریاتی که به شکل متناوب (فورهند و یک هند) زده نشود، شمارش نمی شوند.

■ قوانین و مقررات:

- ۱- در انجام مهارت یک فورهند و یک یک هند یک شمارش محسوب می شود. (در کل ۱۰ فورهند و ۱۰ یک هند)
 - ۲- به ازای هر خطا یک (۱) ثانیه به زمان کل آزمون شونده اضافه می گردد.
 - ۳- فرد به میز برخورد کند یا دست را روی میز بگذارد خطا محسوب می گردد.
- نکته: شرکت کننده مجاز است از راکت شخصی مورد تأیید سرداور استفاده نماید.



تصویر ۵-۲- آزمون تثبیت روی میز

■ آزمون پنجه والیبال

■ وسایل و فضای مورد نیاز:

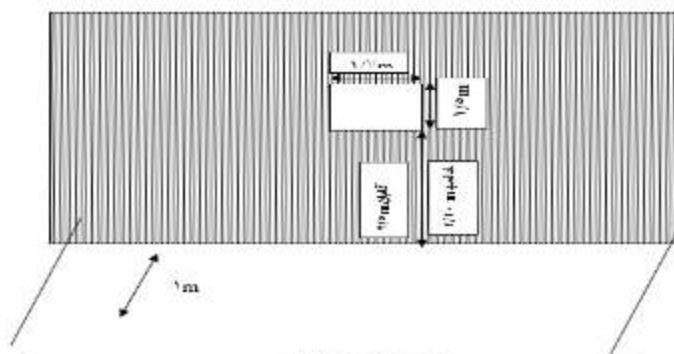
- ۱- توپ والیبال (۴ عدد)
 - ۲- یک عدد سبد بزرگ برای توپ
 - ۳- قرم ثبت نتایج
 - ۴- نوشت افزار (خودکار، کاغذ، چسب ۵ cm و ...)
- نکته: برای اجرای این آزمون مستطیلی به ابعاد $1/5 \times 1/7$ متر و یا ارتفاع $2/20$ متر برای پسران و $2/0$ متر برای دختران از زمین روی یک دیوار صاف رسم می‌شود.

■ شرح آزمون:

در منطقه 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 مورد نظر ارسال شود (فاصله یک متر). چنانچه پای شرکت‌کننده خط یک متر را قطع/لمس کند و یا از آن عبور نماید، آن ضربه محاسبه نمی‌شود. اگر در بین ضربات توپ به زمین برخورد نماید؛ آزمون‌شونده می‌تواند از همان توپ یا توپ داخل سبد برای ادامه مهارت استفاده کند.



تصویر: آزمون والیبال

تصویر ۵-۳- آزمون والیبال

■ آزمون دریبل و شوت در بسکتبال

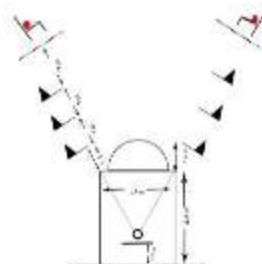
■ وسایل و فضای مورد نیاز:

- ۱- توپ بسکتبال دو عدد
- ۲- پرچم یا مخروط (به ارتفاع یک و نیم (۱/۵) متر) شش (۶) عدد
- ۳- دو عدد هندلی
- ۴- قرم ثبت نتایج و نوشت افزار
- ۵- یک سید بزرگ

■ نکته: فاصله بین هندلی 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 هندلی سمت راست (سمت چپ) یا دریبل 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 هندلی سمت چپ (سمت راست) برمی دارد و 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 ۵-۴- آزمون بسکتبال

■ قوانین و مقررات:

- ۱- شرکت کننده می بایست پس از برداشتن توپ، دریبل را همانند تصویر از سمت چپ و یا راست مانع اول آغاز نماید.
- ۲- پرتاب توپ به سمت، سید پشت خط بسکتبال خطا محسوب شده و ۱ ثانیه به زمان کل آزمون شونده اضافه می گردد.
- ۳- چنانچه خطایی مانند رانینگ و دیل 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 چابجایی 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.

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

■ آزمون دریبل و شوت در فوتسال

■ وسایل و فضای مورد نیاز:

- ۱- توپ فوتسال سالی 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- قرم ثبت نتایج

■ شرح آزمون:

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



تصویر ۵-۵-آزمون فوتسال

■ قوانین و مقررات:

- ۱- آزمون‌شونده مجاز است حرکت را از سمت چپ یا راست مخروط اول به دلخواه آغاز نماید.
- ۲- آزمون‌شونده باید پا به توپ و به‌طور کامل از بین موانع عبور نماید چنانچه حرکت طبق مسیر مشخص شده انجام نشود جریمه آن، اصلاح مسیر حرکت می‌باشد و شرکت‌کننده موظف است حرکت خود را از محلی که اشتباه صورت گرفته اصلاح نماید.
- ۳- پای آزمون‌شونده یا خط مخروط 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 یا دست خطا محسوب می‌شود و ۱ ثانیه به زمان کل اضافه خواهد شد.
- ۷- فاصله خط شروع تا اولین مخروط پنجم (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 پنجم (۵) متر می‌باشد.
- ۸- در صورتی که توپ وارد دروازه گل کوچک نشود ۱ ثانیه به زمان کل اضافه خواهد شد.

■ آزمون دریبل و شوت سه‌گام در هندبال

■ وسایل و قضای مورد نیاز:

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

■ شرح آزمون:

شرکت‌کننده توپ را از روی هندلی برداشته و با دریبل کردن از بین موانع به صورت مارپیچ عبور می‌نماید و بعد از آخرین مانع (مخروط) به سمت دروازه اقدام به شوت سه‌گام هندبال (شوت پرشی بالای سر) می‌نماید شرکت‌کننده پس از شوت به سمت دروازه، می‌بایست به طرف هندلی دوم دریده، 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 سه‌گام، 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 شرکت‌کننده به قصد شوت دروازه کرنومتر خاموش خواهد شد.
- ۸- به ازای گل نشدن هر پرتاب ۱ ثانیه به زمان فرد اضافه خواهد شد.



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

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
طرح پاک

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه:	کدملی دانش آموزان:
منطقه / ناحیه / شهرستان:	نام مدرسه:
استان:	عادی ☐ خاص ☐ دخترانه ☐ پسرانه ☐
رکورد های طرح پاک:	تلفن مدرسه:
پالانک یا ساعد:	آزمون پله:
	سپت اند ریج:

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):		



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

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
آزمون های مهارتی

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه:	کدملی دانش آموزان:
منطقه / ناحیه / شهرستان:	نام مدرسه:
استان:	عادی ☐ خاص ☐ دخترانه ☐ پسرانه ☐
تاریخ آزمون:	تلفن مدرسه:
زمان کلی آزمون عملی (یا محاسبه خطا):	ساعت آزمون:
	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، یا الهام از محتوای درسی تمامی دروس، به ویژه شایستگی‌ها و مهارت‌های موجود در برنامه درسی کار و فناوری و مسائل مهم، دست‌سازه خود را در قالب پروژه ای خلاقانه، یا رامنمایی دبیر تخصصی به صورت گروهی (۲ نفره) و یا انفرادی، تولید و ارائه می‌نمایند. محور دست سازه در ۳ زیر محور: اسباب بازی، اینترنت اشیا (IOT) و دست سازه های خلاقانه (آزاد) برگزار می‌شود. اثر برگزیده به همراه دفتر کارنما و فیلم (۱۰ دقیقه‌ای) مستند، از فرایند طراحی و تولید به مرحله بعد ارسال می‌شود. در تمام مراحل اجرای جشنواره، آثار دانش آموزان مطابق گام‌های پیش‌بینی شده در دفتر کارنما و جدول ارزشیابی و طی مراحل زیر ارزیابی می‌شود:

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

جدول ۶-۱- زیرمحورهای دست سازه

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

جدول ۲-۶- 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 یا حجم حداکثر ۲۰ مگابایت و قالب (Format): mp4
۴. گواهی های تایید اثر توسط مراجع ذیصلاح (در صورت وجود گواهی)
۵. فرم داوری مرحله قبل
۶. اصل دست سازه

جدول ۳-۶- راهنمای تهیه مستندات محور دست سازه

۱- دفتر کارنما	- 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.
۲- بخش های مورد انتظار فیلم ۱۰ دقیقه ای	- شروع فیلم با معرفی اعضای تیم (نام و نام خانوادگی، نام مدرسه نام استان و منطقه) - معرفی دست سازه و گزارش مختصر فرایند ایده یابی و طراحی ایده - فرایند 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.
۳- کالاتما (کاتالوگ)	کالاتما (کاتالوگ) جهت راهنمایی مشتری برای استفاده صحیح از دست سازه طراحی شود.
۴- آگهی نمایشگاهی (پوستر)	آگهی نمایشگاهی (پوستر) برای نصب در نمایشگاه دست سازه ها در مراحل اجرایی (مدرسه، منطقه، استان و کشوری).
۵- گواهی تایید اثر	در صورتی که اثر توسط مراجع ذیصلاح تایید شده باشد اصل گواهی تایید، ضمیمه مستندات ارسال شود.
۶- فرم داوری	فرم داوری با توجه به شاخص های مندرج در فرم توسط داوران محترم تنظیم خواهد شد.
** ارسال مستندات از طریق DVD و پیام رسان سامانه سیدا/ شبکه شاد، مطابق برنامه ریزی منطقه و استان	
توصیه می شود: رونوشتی از DVD مستندات دست سازه تولید شده، توسط دانش آموز، مدرسه، منطقه و استان بایگانی و نگهداری شود.	
ترجمه:	
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 دمی به آن الزامی است و بخشی از امتیاز ارزشیابی پروژه ها مربوط به کیفیت تکمیل دفتر کارنما خواهد بود.	
۴. در هر مرحله می توانید؛ محصول و مستندات خود را نسبت به مرحله قبل ارتقاء دهید.	
۵. در مرحله مدرسه و منطقه، انجمن علمی مرتبط با محور دست سازه یا محوریت دبیر تخصصی و همکاری مدیر، معاون آموزشی، انجمن اولیاء و مربیان و سرگروه های درسی، تشکیل شده و برقرایند اجرا و داوری نظارت نمایند.	
۶. رویداد علمی- فناوری دست سازه و داوری مراحل مدرسه ای، منطقه ای و استانی یا محوریت «چیزهای ذکر شده در دفتر کارنما و آموزش روش های ایده پردازی خلاقانه و مسأله محور و شرکت در نمایشگاه آثار تولید شده در مدرسه/ بازارچه کسب و کار دانش آموزی، برگزار می شود.	
۷. هر زیر محور، یک سهمیه و اثر جداگانه در مراحل مختلف داوری جشنواره دارد.	



۱۰۰ امتیاز

به نام خدا جشنواره نوجوان خوارزمی

نمونه برگ شماره ۶-۱- ارزیابی محور دست سازه

زیرمحوهای (اسباب بازی، اینترنت اشیا (IOT)، دست سازه خانقانه (آزاد))

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

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



نمونه برگ شماره ۶-۲- دفتر کارنما دست سازه

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
نام پروژه:

نوع دست سازه:

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

(محل درج عکس دست سازه)

تصویر محصول

درج عکس دانش آموز

درج عکس دانش آموز

نام و نام خانوادگی تولید کننده:

نام و نام خانوادگی تولید کننده:

۱-.....

۲-.....

کد ملی:

کد ملی:

پایه: هفتم ☐ هشتم ☐ نهم ☐

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 دبیر مدرسه:

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

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

@nojavan_kharazmi

راهنمای دفتر کارنما

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

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

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

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

فرایند ایده یابی:

لغفاً از طریق روش‌های مختلف «آی‌دی‌آی 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- مایه‌ها و مسیر و هدف از انتخاب ایده خود را بنویسید.
- ۳- در کادر زیر برای ایده خود یا استفاده از روش‌های (یا دست آزاد یا ابزار نقشه‌کشی و یا با رایانه) یک طرح اولیه ترسیم کنید.

اندازه کادر متناسب با تصویر مدنظر، تنظیم شود.

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

برآورد هزینه

امکان بازار (فروش)

امکان فنی (ساخت)

امکان اقتصادی (با صرفه بودن)

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

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

آیا بسته‌بندی یا کیفیتی برای محصول خود، انتخاب کرده‌اید؟

برآورد هزینه: تومان قیمت تمام شده برای فروش: تومان

فهرست و قیمت اقلام و خدمات مورد نیاز برای ساخت پروژه



زمان بندی اثر در دفتر کارنما

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

ماه	هفته	برنامه وقایع هفتگی	زمان پیش بینی شده	زمان واقعی
	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 چالش‌های احساسی خود و اشرافیان را بنویسید.

۱۴- آیا نمونه اولیه به درستی و با کیفیت کار می‌کند؟

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

۱۶- راه حل‌هایی 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 یا 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؟

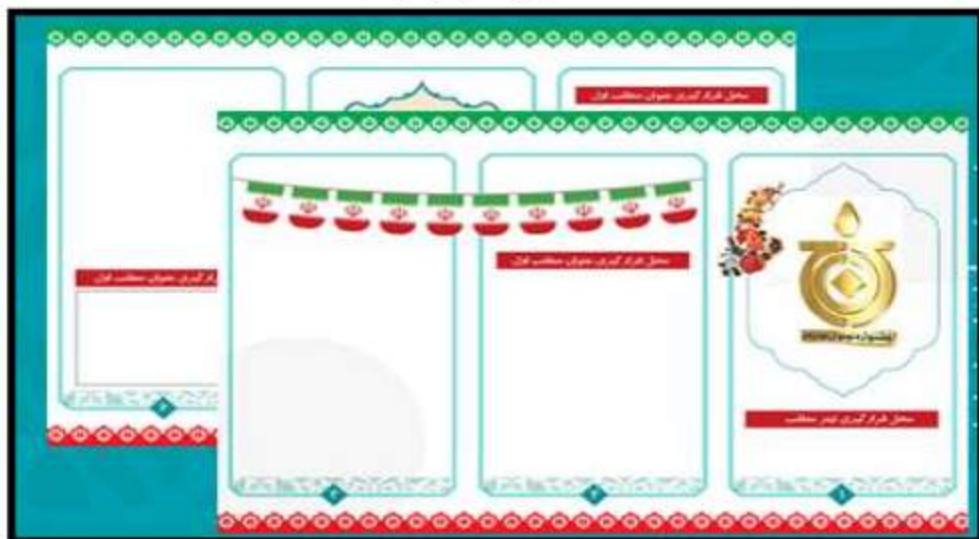
۲۴- آیا برای دفاع از اثر خود تمرین داشته اید؟ به چه نکاتی باید در هنگام دفاع توجه کنید؟

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 در مورد پروژه که به ذهن شما می رسد و در دفتر کار شما ذکر نشده است را نوشته و پاسخ دهید.

کالانما (کاتالوگ)

لغناً 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)

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

پوستر خود را در این محل درج کنید.

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

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



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
خودارزیابی

نمونه برگ شماره ۶-۳- خودارزیابی محور دست سازه

۱۰۰ امتیاز

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

شناسه گروه:	استان:
دانش آموز گرامی لطفاً با تکمیل جدول زیر، پروژه خود را منصفانه ارزیابی کنید و با تکرش 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	تکمیلات دلیل کسر امتیاز
مستندسازی	۱	کیفیت تدوین و تکمیل دفتر کارنمای اثر	۵		
	۲	کیفیت فیلم معرفی اثر	۳		
	۳	کیفیت کالاتما (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 پژوهش های مرتبط (نظریه های علمی معتبر و یافته های 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 حرفه ای	۵		
کارآفرینی و تجاری سازی	۱۲	انتخاب نام و نشان متناسب	۳		
	۱۳	در نظر گرفتن امکان بازار (فروش)، امکان فنی (ساخت)، امکان اقتصادی (یا صرفه یودن)	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 مناسب به پرسش های داوران	۱۰		
جمع امتیاز					

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

+



۷- محور بازارچه‌های کسب و کار دانش آموزی

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

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

گام ۱: ایده‌یابی و ایده‌پردازی

اهدایت 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 هم گروهی من توانایی‌های لازم برای ایجاد این کسب و کار را دارم؟

گام ۲: طراحی بوم مدل کسب و کار

در این گام دانش‌آموزان بوم مدل کسب و کار خود را طراحی می‌نمایند. این مدل یک برنامه کسب و کاری، 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:

- کسب و کار 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 پیچیده سازی آن می‌توان اقدام نمود.
- می‌توان با تغییر دادن اجزای مختلف، تاثیر آن را بر روی بخش‌های دیگر بررسی و بهترین ترکیب اجزا را پیدا نمود.

^۱ مطابق پونمان کسب و کار کتاب کار و فناوری پایه هفتم

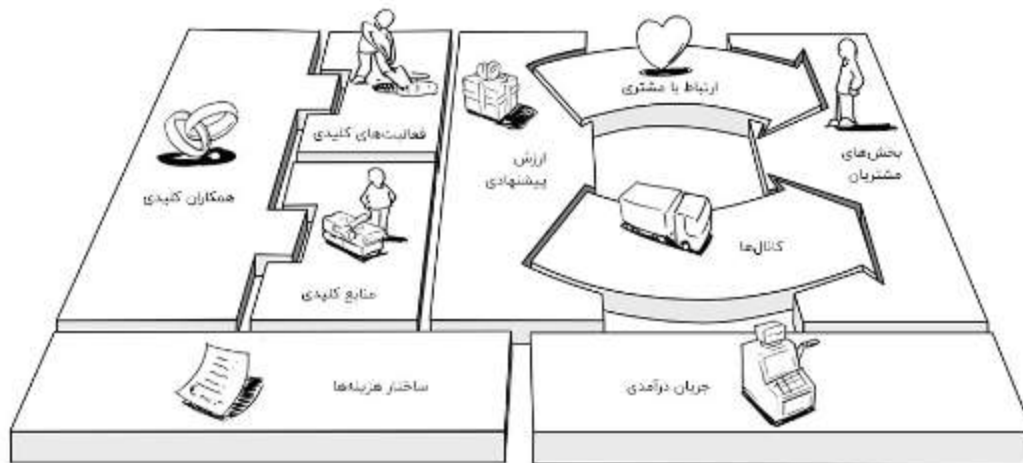
^۲ تفاوت «مدل کسب و کار»، «بوم مدل کسب و کار» و «طرح کسب و کار»

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

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

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

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



تصویر ۷-۱- بوم مدل کسب و کار

• اجزای بوم مدل کسب و کار:

۱. بخش مشتریان (Customer Segment)

مشتری چه کسی است؟ به چه چیزی فکر می‌کند؟ چه چیزی را می‌بیند؟ چه احساسی دارد؟ چه می‌کند؟ در این بخش، همان طور که از تماشای 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 نوع 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 بپرسید: آیا ارزش پیشنهادی را می‌توان از این طریق (از تبلیغ گرفته تا فروش و خدمات پس از فروش) به مشتری تحویل داد؟ آیا محاسبات شما درست عمل می‌کند؟ آیا محصول شما نیاز به تست یا پشتیبانی بیشتری دارد؟

۵. جریان درآمد (Revenue Stream)

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

۶. فعالیت‌های اصلی (Key Activities)

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

آن نیاز دارند. برای یک کسب و کار محصول محور، این فعالیتها ممکن است شامل یادگیری مستمر در خصوص کاربران و تکنولوژیهای جدید برای تولید محصولات بهتر شود. اگر تمرکز کاری شما روی انجام کارهایی برای مجموعه ای مشخص از مشتریان است: فعالیت های کلیدی احتمالا شامل: کسب شناخت کافی از بخش ها و ایجاد یا کسب محصولات/ خدمات متناسب است. برای یک کسب و کار زیرساختی (مثل تجهیزات برق)، این فعالیت ها می تواند شامل راه اندازی زیرساخت و کارآفرین کردن آن باشد.

۷. منابع اصلی (Key Resources)

منابع اصلی، دارایی های استراتژیکی هستند که شما برای کسب برتری و رقابت با سایرین به آنها نیاز دارید. از آنجا که قرار شد یک سری ارزش ها، شامل خدمات و محصول و سایر منافعی را که قرار است به مشتری برسانید، تعریف کنید: حالا برای تحقق این ارزش ها برای مشتری به چه منابع اصلی و ضروری مالی، انسانی، تجهیزاتی 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 می شود چه فعالیت ها و منابعی مهم هستند، اما متحصرا با استراتژی شما هنوز متناسب نیستند. چه چیزی خارج از ذات کسب و کار شما است؟ شرکت برای تمرکز بیشتر روی فعالیت های کلیدی خود چه کارهایی را می تواند انجام دهد؟ آیا شرکا می توانند 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 فعالیت های اصلی، محرک خلق ارزش و درآمد خواهد بود، اما در این گام این سؤال مطرح است که چگونه ارزش پیشنهادی و فعالیت ها باعث ایجاد هزینه می شوند؟ محرک های اصلی هزینه های کسب و کار چه هستند؟ و چطور به درآمد متصل می شوند؟ آیا این هزینه ها به خوبی با ارزش های پیشنهادی کلیدی متناسب سازی شده اند؟ بیشتر هزینه ها ثابت هستند یا متغیر؟ آیا هزینه ها 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 نه گانه طراحی و ساخت پروژه: «تعریف نیاز، بررسی نیاز و مسأله، برنامه ریزی کارها، بررسی اطلاعات، بررسی و ارائه راه حل، انتخاب راه حل، تولید، آزمایش و بهبود، ارائه و ثبت محصول» ساخته می شود.



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

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

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

گام ۵: ارزیابی طرح تولیدی / خدماتی

- ارزیابی غیرحضوری

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

- ارزیابی حضوری (ارائه و دفاع از اثر)

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

■ توجه:

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

■ مستندسازی فعالیت‌ها:

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

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

■ بخش‌های تهیه فیلم مستند فعالیت‌ها:

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

^۴ کتاب کاروفناوری پایه هفتم صفحه (۱۷۹)



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

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

شناسنامه طرح تولیدی/خدماتی

شناسنامه گروه:		کد ملی دانش آموز/اعضای گروه دانش آموزی: ۱- ۲-	
.....		تلفن دانش آموزان: ۱- ۲-	
استان:	نام مدرسه:	تلفن مدرسه:	
منطقه/ناحیه/شهرستان:			
پایه تحصیلی:	ساعت و تاریخ تکمیل فرم:		
عنوان طرح:	نام دبیر راهنما:		
نوع طرح: تولیدی ☐ خدماتی ☐	رشته دبیر راهنما:		

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

شرح طرح:

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

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

تصاویر نمونه محصول تولیدی/خدمت ارائه شده

تصاویر فروش طرح تولیدی/ارائه طرح خدماتی
در بازارچه حضوری/مجازی (سامانه الکترونیکی)

امضاء

مهر و امضاء

مهر و امضاء

نام و نام خانوادگی دبیر راهنما:

نام و نام خانوادگی مدیر آموزشگاه:

نام و نام خانوادگی کارشناس دوره اول متوسطه منطقه:



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

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
رویدادنگاری

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

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

توضیحات تکمیلی:

.....

.....

.....

فهرست و قیمت اقلام و خدمات مورد نیاز برای ساخت طرح تولیدی/پایاده 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!



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



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

مرحله مدرسه ای/ منطقه ای/ استانی

۱۰۰ امتیاز

شناسه فرد/ گروه:	ساعت و تاریخ تکمیل فرم:
عنوان طرح:	نوع طرح: ☐ خدماتی ☐ تولیدی

ردیف	معیار	زیرمعیار	ضریب	۰	۱	۲	۳	۴	۵	امتیاز
۱	موارد مشترک بین طرح تولیدی و خدماتی	نوآوری و ابتکار در طراحی ایده، تولید، تبلیغ و ارائه محصول/ خدمت به مشتری	۲							
		رعایت نکات ایمنی، ارگونومی، بهداشتی و توجه به مسائل زیست محیطی در ساخت و ارائه طرح	۱							
		قابلیت تعمیم و تولید انبوه محصول/ ارائه خدمت (تجاری سازی، مدل سازی، رقابت با نوع مشابه و ...)	۱							
		زیبایی و جلوه های ظاهری طرح (توجه به فرهنگ بومی، رونشناسی رنگ، شکل، اندازه و ...)	۱							
		تناسب طرح با محتوای مندرج در کتب کاروفناوری و فرهنگ و هنر	۱,۵							
		میزان موفقیت در احیاء و ارائه صنایع بومی و محلی منطقه/ شهرستان/ استان محل سکونت	۱							
		شناسایی صحیح بازار هدف و تحلیل مشتریان	۱							
۲	طرح تولیدی	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							
		بسته بندی مناسب و خلاقانه با رعایت شیوه های نوین تجارت بصری (رنگ، مزه، هندسه بسته بندی و ...)	۱							
		میزان تسلط به کار	۱							
۳	طرح خدماتی	مشخص بودن کارمزد	۱							
		کیفیت خدمات ارائه شده در بازارچه به صورت حضوری/ مجازی (سامانه الکترونیکی)	۱							
		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 (نویزپردازی، صداگذاری، طراحی داخلی و ...)	۱							
۳	غرفه در بازارچه حضوری/ مجازی (سامانه الکترونیکی)	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							
		میزان موفقیت در فروش (حجم فروش، حجم سود حاصل از فروش و ...)	۱							
		پیاده سازی مهارت های کارگرومی (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.

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



۸- محور برنامه نویسی

زندگی در جهان حاضر، نیازمند شناخت و توانمندی در استفاده از فناوری‌های نوین در راستای ثروت آفرینی و پالندگی است. یکی از پایه‌ای‌ترین این توانمندی‌ها، سواد برنامه‌نویسی و حل مسائل یا رویکردهای تفکر طراحی 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، زیرمجموعه‌ها و استانداردهای این محور، براساس نیازهای کشور در حوزه «اقتصاد دیجیتال و ظرفیت‌های زنجیره‌های بلوکی (بلاکچین) و معیارهای ارزیابی مسابقات بین‌المللی مهارت»، به روزرسانی 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 یا مدیریت و نظارت مدیریت 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 یا 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 نتیجه رساندن کار

ویژگی های زیرمجموعه های برنامه نویسی:

نمونه 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 (کیم)	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 Unity و Godot، زبان های مناسب بازی سازی مانند C++, C#, Java و Python کتابخانه (Pygame) و کار با SQL در یک آند 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 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 سنجش بازی وار علائق 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 متناسب 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 متناسب 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، توتی فیکیشن و منی، جاوا، Git	همه زبان های برنامه نویسی مانند: python, Microsoft Small Basic, C#, C++, Java, Kotlin, Solidity, Lua در ضمن استفاده از ابزارهای واقعیت افزوده، به شرطی که اثر حاوی کدنویسی به زبان های برنامه نویسی استاندارد باشد 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 زمانبندی 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 محتوای 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, JavaScript, 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، جو مان دروپال، ... و سیستم های فروشگاه ساز مانند اپن کارت، مجنتو و ... بک اند: طراحی وب و انکشن گرا، PHP، MySQL، کار با سرور Apache و ... پیشرفته (اختیاری): لا راول، کتابخانه ها و امکانات پایتون، Django برای برنامه نویسی وب، MVT، PostgreSQL، Django Admin Site، Nginx، فاز استقرار، Penetration Test، Load، Unit Testing، Test، Restful API، سازای NoSQL دیتابیس های	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، وب سایت 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 زیرمجموعه‌های یازی 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 یازی و نحوه انجام یازی، 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 یازی
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 یازی و ابزارهای واقعیت افزوده، باید محیط مجتمع توسعه آن، نسخه مورد استفاده و تمام کامپوننت‌های موردنیاز، به همراه محتوا و رسانه استفاده شده، ارسال گردد.
۸. هر فرد یا هر تیم، مجاز به ارائه یک اثر می‌باشد.

■ توجه:

- در تمام زیرمجموعه‌ها استفاده از ابزار درست و متناسب با قابلیت‌های مورد انتظار محصول، بسیار مهم است.
- طرح‌هایی که دارای محتوای نامناسب و اثرات روانی مخرب یا کپی برداری عینی از سایر سلوشن‌ها و یازی‌های 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 یازی، وب سایت یا نرم‌افزار موردنیاز، مبتنی بر روش «تفکر طراحی» و «مطالوعی‌های ناب و چابک» متناسب با نیازمندی‌های پروژه و تیم
 ۳. تقسیم پروژه به بخش‌های قابل اجرا، یا توجه به متدولوژی متناسب با ماهیت و نوع محصول نهایی (مثلا اسکرام) و طراحی الگوریتم‌های هر بخش، مطابق با سناریوی نرم افزار یا یازی تعریف شده
 ۴. یافتن محیط مناسب برای ساخت اجرای واسطه کاربری نرم‌افزار (چندرسانه‌ای) و طراحی آن‌ها
 ۵. یافتن محیط کدنویسی مناسب برای ساخت نرم‌افزار یا یازی موردنظر و پیاده‌سازی مرحله به مرحله الگوریتم یا سناریو در آن
 ۶. ارائه توضیحات (کامنت‌گذاری)، تست و خطایابی نرم‌افزار ایجاد شده توسط دانش‌آموزان سازنده و یا 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، قرآینه نیازسنجی و مهندسی پروژه، زبان و پلتفرم مورد استفاده، معماری نرم‌افزار، امکانات و مزیت‌های برنامه نسبت به نمونه‌های مشابه، معرفی لینک سامانه یا سامانه‌های الکترونیکی میزبان نرم‌افزار یا وب‌سایت است.

گام ۲: ثبت نام و ارسال پروژه

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

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 دانش آموزان، اصلاح و تکمیل پروژه و مستندات اثر در زمان یک هفته

گام ۴: برگزاری رویداد علمی فناوری

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

■ نکته مهم:

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

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

■ مرحله منطقه‌ای استانی

پروژه‌های خلاقانه محور برنامه‌نویسی در مرحله منطقه‌ای و استانی، در قالب سه گام زیر داور می شوند:

گام ۱: داور غیرحضور و رتبه‌بندی آثار بر اساس امتیاز (در هر سه زیرمحور)

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

گام ۲: داور برخط (آنلاین) و پاسخ به سوالات داوران

- شرکت دانش آموزان به صورت برخط (آنلاین) در یک جلسه ۱۵ دقیقه‌ای یا داور تخصصی محور خود (طبق زمان‌بندی و دستور فراهم شده توسط اداره کل استان) و پاسخ به سوالات داوران
 - انتخاب ۳ اثر برتر (به ترتیب دارای بالاترین امتیاز) از هر زیرمحور
 - ارسال مستندات و کد آثار حائز امتیاز (۹۰ به بالا) برای ورود به گام سوم داور
- نکته: در این مرحله شده دانش آموزان دو هفته فرصت دارند؛ نقاط ضعف بیان شده توسط داوران را اصلاح نموده و پس از به روزرسانی مستندات و کد، مجدداً آن‌ها را برای ناظر استانی ارسال نمایند و خود را برای شرکت در مرحله سوم داور 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 یا هماهنگی اداره آموزش متوسطه منطقه/ دبیرخانه استان
- ارائه پروژه و مستندات اصلاح شده توسط تیم‌های دانش آموزی 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 یا حضور ناظران و داوران تخصصی (منطقه‌ای/ استانی)، جمع‌بندی نهایی و رتبه‌بندی آثار در هر سه زیرمحور
- معرفی منتخبان و ارسال اثر آن‌ها (از هر زیر محور یک اثر، به همراه مستندات و فرم‌های تکمیل شده) به مرحله بعد

■ نکته:

تمامی آثار رادایافته 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 اقراد مؤثر به نحو شایسته تقدیر خواهد شد.


نمونه برگ شماره ۸-۱ - شناسنامه اثر محور برنامه نویسی
به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
شناسنامه اثر

شناسه گروه:		عنوان پروژه:
حوزه کاربردی:		
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	

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



۱۰۰ امتیاز

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

شناسه گروه:	تاریخ:
عنوان بازی:	حوزه کاربرد:

ردیف	معیار	ضریب	۰	۱	۲	۳	۴	۵	جمع
۱	تهیه سند بازی و مستندات کلیه فازهای مهندسی و پیاده سازی پروژه متناوب 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، بکرها، متن، فونت ها، گفتگوهای صوتی، موسیقی ها و تصاویر)	۲							۱۰
۷	خلاقیت در سناریو، محتوا، طراحی و تولید اثر و نداشتن مشابه داخلی و خارجی	۲							۱۰
۸	تناسب کاراکترها، پس زمینه ها، سناریو و بخش های مختلف جریان بازی با موضوعات اعلام شده در شیوه نامه و کیفیت علمی و اجرایی آن	۱							۵
۹	تعریف حداقل سه مرحله متفاوت با سناریوی خلاقانه برای بازی با ثبت امتیازات جداگانه برای هر یک	۱							۵
۱۰	تناسب محتوای نرم افزار با نیازهای جامعه و قابلیت تجاری سازی و تلاش های انجام شده در راستای برندینگ	۱							۵
۱۱	استفاده از امکانات شیء گرایی، تکنیک های بهینه سازی کدها و ابزارهای پیشرفته برای کاهش مصارف حافظه	۱							۵
۱۲	رعایت اصول کدنویسی تمیز و کامنت گذاری کدها	۱							۵
۱۳	استفاده خلاقانه از امکانات سخت افزاری و نرم افزاری، برای گردآوری اطلاعات قابل استفاده کاربر برای ارزیابی پنهان توانمندی های او	۲							۱۰
۱۴	میزان جذابیت و هیج 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):	امضا:	



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

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی محور برنامه نویسی- زیر محور نرم افزارهای کاربردی

۱۰۰ امتیاز

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

ردیف	معیار	ضریب	۰	۱	۲	۳	۴	۵	جمع
۱	تهیه مستندات کلیه فازهای مهندسی و پیاده سازی پروژه متناسب با متدولوژی های مهندسی پروژه به صورت گام به گام (ناب- چابک- تفکر طراحی)	۲							۱۰
۲	مطابقت مراحل، اهداف و کارکرد بازی ارسال شده با توضیحات شناسنامه و پیاده سازی اهداف تعریف شده در مستندات به صورت کامل	۱							۵
۳	ارزش علمی و صحت اطلاعات، آزمون ها و آموزش های ارائه شده در نرم افزار و ذکر منابع علمی مورد استفاده در مستندات نرم افزار	۱							۵
۴	جذابیت نرم افزار، داشتن واسط کاربری مورد پسند کاربر، چیدمان کاربردی و ساده و یکدست عناصر (دکمه ها، متن، تصاویر و...) و گویا بودن محیط و عناصر و اجزای نرم افزار و حرکت و هدایت آسان کاربر حین اجرای برنامه	۲							۱۰
۵	داشتن راهتسا و نوشتن عنوان برنامه و مشخصات صاحب اثر در بخش «دریاره ما»	۱							۵
۶	بدون خطا بودن، اجرای کامل نرم افزار و عملکرد صحیح کلیه اجزا و بخش های مختلف نرم افزار (حرکت امان ها، محاسبه امتیازات، ارتباط صفحه ها، پیوندها، پخش فیلم و...)	۲							۱۰
۷	چند پلتهریمه بودن و استفاده نوآورانه از امکانات سخت افزاری و نرم افزاری هر پلتفرم	۱							۵
۸	تعاملی بودن نرم افزار، استفاده بهینه و متناسب 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 کاست 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):		


نمونه برگ شماره ۸-۴- ارزیابی محور برنامه نویسی - زیرمحور تارنما (website)
به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
۱۰۰ امتیاز
ارزیابی محور برنامه نویسی - زیرمحور تارنما (website)

شناسه گروه:	تاریخ:
عنوان تارنما:	آدرس اینترنتی:

ردیف	معیار	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 (تاپ-چابک-تفکر طراحی)	۲					۱۰
۲	مطابقت مراحل، اهداف و کارکرد تارنمای 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 تارنما و ذکر منابع علمی مورد استفاده در مستندات نرم افزار	۲					۱۰
۴	جذابیت تارنما، داشتن واسط کاربری مورد پسند کاربر، چیدمان کاربردی و ساده و یکدست عناصر (بکمه ها، متن، تصاویر و...) و گویا بودن محیط و عناصر و اجزای ویسایت و حرکت و هدایت آسان کاربر	۱					۵
۵	داشتن راهنما و نوشتن عنوان برنامه و مشخصات صاحب اثر در بخش «درباره ما»	۱					۵
۶	اجرای کامل و منطقی همه متوها و زیرمتهای تارنما، بدون خطا و وقفه و صحت همه پیوندها	۲					۱۰
۷	عدم وابستگی به مرورگر خاص و قابلیت نمایش صحیح در همه پلتفرمها اعم از موبایل و دسکتاپ	۱					۵
۸	تعاملی و پویا بودن تارنما و استفاده بهینه و مناسب از پایگاه داده، کدها و ابزارهای پیشرفته	۲					۱۰
۹	قابلیت تجاری سازی در داخل و خارج کشور و تناسب محتوای نرم افزار با محورهای تعیین شده در شیوه نامه	۱					۵
۱۰	میزان خلاقیت و نوآوری در ایده و اجرا، عدم وجود نمونه مشابه داخلی و خارجی، اصالت طرح و محیط تولید شده	۲					۱۰
۱۱	سرعت بالایی بارگذاری صفحات برای کاربر (سرعت تر و کارتر)	۱					۵
۱۲	رعایت اصول کنوئرسی تمیز و کامنت گذاری کد	۱					۵
۱۳	استفاده نوآورانه از امکانات زبان های برنامه نویسی در بخش های بک اند و فرانت اند برای ارائه امکانات جدید	۱					۵
۱۴	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):	امضا:	

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



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی

انتخاب تیم برگزیده نهایی محور برنامه نویسی ۱۰۰ امتیاز

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

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

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



به نام خدا
جشنواره توجوان خوارزمی

نمونه برگ شماره ۸-۶-۴-۵-۶-۷-۸-۹-۱۰-۱۱-۱۲-۱۳-۱۴-۱۵-۱۶-۱۷-۱۸-۱۹-۲۰-۲۱-۲۲-۲۳-۲۴-۲۵-۲۶-۲۷-۲۸-۲۹-۳۰-۳۱-۳۲-۳۳-۳۴-۳۵-۳۶-۳۷-۳۸-۳۹-۴۰-۴۱-۴۲-۴۳-۴۴-۴۵-۴۶-۴۷-۴۸-۴۹-۵۰-۵۱-۵۲-۵۳-۵۴-۵۵-۵۶-۵۷-۵۸-۵۹-۶۰-۶۱-۶۲-۶۳-۶۴-۶۵-۶۶-۶۷-۶۸-۶۹-۷۰-۷۱-۷۲-۷۳-۷۴-۷۵-۷۶-۷۷-۷۸-۷۹-۸۰-۸۱-۸۲-۸۳-۸۴-۸۵-۸۶-۸۷-۸۸-۸۹-۹۰-۹۱-۹۲-۹۳-۹۴-۹۵-۹۶-۹۷-۹۸-۹۹-۱۰۰

۱۰۰ امتیاز

فرم ارزیابی هفتای بخش ارائه حضوری

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

ردیف	معیار بررسی	امتیاز (نمره مورد نظر 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	۱-۱۰
۲	توجه صحیح و مناسب به زبان بدن و پرهیز از به کارگیری اصطلاحات تابجا (غیرفنی، غیرتخصصی و عامیانه)	۱-۱۰
۳	مدیریت زمان و پرهیز از طولانی کردن و کوتاه کردن سخن به شکل غیرمتعارف	۱-۱۰
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	۱-۱۰
۵	استفاده از بروشور، انیمیشن، تصاویر گرافیکی جذاب و متناسب با پروژه و اسلایدهای حرفه ای	۱-۱۰
۶	بیان نقص های برنامه از زبان خود دانش آموزان و ارائه ایده های جدید برای توسعه برنامه	۱-۱۰
۷	واسط کاربر زیبا، چیدمان کاربردی و ساده و یکدست عناصر (بکگراند، متن، تصاویر و...) و گویا بودن محیط و عناصر و اجزای اثر و حرکت و هدایت آسان کاربر	۱-۱۰
۸	قابلیت تجاری سازی در داخل و خارج کشور و تناسب محتوای نرم افزار با نیازهای روز جامعه	۱-۱۰
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)	۱-۱۰
۱۰	کارایی اثر در برآورده کردن نیاز جامعه مشتریان	۱-۱۰
جمع امتیاز		

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



۹- محور مناظره مطالعات اجتماعی

این محور به دنبال ایجاد قرصت برای دانش‌آموزان «جهت تقویت مهارت‌های تفکر منطقی و انتقادی، پنداری، برقراری ارتباط مؤثر با دیگران (کلامی و غیرکلامی) از طریق به چالش کشیدن خود و دیگران یا در خصوص مسائل اجتماعی، سیاسی، اقتصادی و زیست محیطی در قالب یک مناظره علمی 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 نمون برگ شماره ۹-۱) سازماندهی و زیر نظر دبیر مطالعات اجتماعی مطابق توضیحات زیر به فعالیت می‌پردازند:

■ مرحله مدرسه‌ای، منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی 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 نمون برگ‌های داوری

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

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

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



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

موضوعات مناظره (مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای)

نام گروه:	موضوع مورد توافق مناظره:
استان:	نام مدرسه: عادی ☐ خاص ☐ دخترانه ☐ پسرانه ☐
منطقه/ ناحیه/ شهرستان:	تلفن مدرسه:
نام و نام خانوادگی دبیر راهنما:	
نام و نام خانوادگی اعضای گروه موافق:	۱.
نام و نام خانوادگی اعضای گروه مخالف:	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 یا چالش زیاد، مواجهه 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 بهران 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، مواجهه نموده است.
۷	برنامه‌های آموزشی، تبلیغی و فرهنگی صدا و سیما، جمهوری اسلامی ایران در مقایسه با سایر کشورها ضعیف است.
۹	دفتر تألیف کتب درسی وزارت آموزش و پرورش در زمینه تولید محتوای کتب درسی دوره اول متوسطه، عملکرد خوبی داشته است.
۱۰	تمدن ایرانی اسلامی (هنر معماری و ...) قابلیت ارائه به جهان دارد.
۱۱	تربیت فرزندان مسئولیت‌پذیر در خانواده ایرانی باعث پرورش افرادی متعهد و مسئول شده است.
۱۲	کشور ایران در برنامه‌ریزی و مدیریت پنج چالش زیست‌محیطی (آلودگی هوا، کم‌آبی، فرسایش خاک، انرژی، خسارت تنوع زیستی) یا بهران امنیت زیست‌محیطی مواجهه است.
۱۳	دوربین‌های موجود در فضای عمومی شهرها (متری، چهارراه‌ها و ...) به منظور حفظ امنیت شهروندان، با حقوق خصوصی مردم در تعارض است.



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

معیارهای داوری محور مناظره

۱۰۰ امتیاز

گروه اول موافق ☐ گروه دوم موافق ☐ نام و نام خانوادگی اعضای گروه ۱. ۲.	
استان:	نوع مدرسه: عادی ☐ خاص ☐ دخترانه ☐ پسرانه ☐
منطقه / ناحیه / شهرستان:	تلفن مدرسه:
تاریخ و ساعت ارزیابی:	محل برگزاری:
موضوع مناظره: اجتماعی ☐ فرهنگی ☐ اقتصادی ☐ سیاسی ☐ زیست محیطی ☐	
عنوان دقیق موضوع مناظره:	
مجموع امتیاز: امضا و نام داور:	

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



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

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
صورتجلسه

مشخصات گروه های دانش آموزی

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	امتیاز داور	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 داور 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:					

نمونه برگ شماره ۹-۴-۳ ثبت نام گروه ها



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
ثبت نام گروه ها

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

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

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

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



نمونه برگ شماره ۹-۵- دفتر کارتما محور مناظره علمی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

دفتر کارتما

فرم چکیده رویدادنگاری	
موضوع و عنوان دقیق مناظره :	

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



۱۰- محور، ریاضیات

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

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

- مرحله مدرسه‌ای؛

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 کارناما) در شبکه سامانه سیدا/ شبکه شاد توسط دانش‌آموزان

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

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 زیرمحور 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 زیرمحور ۶ اثر برتر انتخاب و به بخش دوم معرفی می‌شود.

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

نکته:

- منتخبان باید قبل از شروع هر مرحله، نقاط ضعف بیان شده توسط داوران را طی دو هفته اصلاح و برای ارسال به مرحله بعد، به روزرسانی نمایند.
- شرکت کننده باید شناسنامه اثر را در تمام زیرمجموعه‌های ریاضی یا دقت تکمیل و ارائه نماید.
- چنانچه دانش آموزان موضوع خود را مطابق جدول شماره ۱۰-۱۱ انتخاب نمایند از امتیاز ویژه برخوردار خواهند بود.
- در جدول ۱۰-۲ در صورت نیاز به کد نویسی در زیر معرور اول، ارائه محتوای کد نویسی الزامی است.

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

ردیف	پایه	مفاهیم دارای امتیاز ویژه
۱	هفتم	عملیات عددی - معیاری - عبارت های جبری - تبدیل های هندسی - معادله حجم و مساحت شکل های منشوری - نمودارهای آماری - اعداد اول - مختصات
۲	هشتم	معادلات اعداد گویا - معادله - تجزیه عبارت های جبری - رابطه فیثاغورس - توان - جذر - زاویه های مرکزی و مماسی در دایره - هم تنه های مثلث ها - احتمال - بردار و مختصات
۳	نهم	مجموعه و احتمال - معادله خط - قدر مطلق - تقسیم چند جمله ای ها - مجموعه و احتمال - حجم هرم و مخروط - حجم و مساحت کره - ریشه گیری - دستگاه معادله های خطی - نامعادله ها - اتحادها - تشابه - عدد های حقیقی

نمونه برگ شماره ۱۰-۲- زیرمجموعه ها و قالب ارائه اثر محور ریاضیات

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

نمونه برگ شماره ۱۰-۳- شناسنامه اثر محور ریاضی



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

شناسنامه اثر محور ریاضی

شناسه گروه:		زیر محور:
عنوان اثر:		
استان		
شهرستان		
نام مدرسه		
نام و نام خانوادگی دانش آموزان عضو گروه		
کد ملی		
پایه تحصیلی		
تلفن همراه		
تلفن منزل		
تلفن مدرسه		
مشخصات کامل مشاور پروژه (مدیر 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

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



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
گزارش اثر محور ریاضی

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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



نمونه برگ شماره ۱۰-۵- ارزیابی محور ریاضی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
ارزیابی محور ریاضی

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه:		نام و نام خانوادگی دانش آموزان: ۱- ۲-	
		کد ملی دانش آموزان: ۱- ۲-	
استان:		نام مدرسه: عادی ☐ خاص ☐ دخترانه ☐ پسرانه ☐	
منطقه/ ناحیه/ شهرستان:		تلفن مدرسه:	
تاریخ و ساعت ارزیابی:		زمان کلی:	

ردیف	معیار	۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶	جمع
۱	تبیین و توضیح قراینده مرامی و تولید اثر								۱
۲	تعلیق یا مقامیم کتاب درسی								۲
۳	رویکرده علمی و فناوریانه اثر								۳
۴	مطابقت کارکرده اثر یا توضیحات مندرج در شناسنامه و مرامی اولیه								۱
۵	میزان اثربخشی در برآورده کردن نیاز مخاطبان								۲
۶	میزان اثربخشی در انتقال مقامیم								۱
۷	میزان خلاقیت و نوآوری در ایده و اجرا								۲
۸	شپوره ارانه و میزان تسلط بر محتوا، مقامیم و پاسخ صحیح به پرسشهای داوران								۱
۹	انتخاب مقامیم و تولید آثار یا توجه به مقامیم پرچالش و مطرح شده در شپوره نامه								۲
۱۰	قابلیت تجاری سازی در داخل و خارج کشور								۳
۱۱	تعاملی و پویا بودن اثر								۱
۱۲	تناسب محتوای اثر یا نیازهای روز جامعه، برنامه درسی دوره تحصیلی و فرهنگ ایرانی- اسلامی								۱
جمع امتیاز									

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

دانش آموزان

۱۱- محور فعالیت های آزمایشگاهی



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

مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای / ناحیه‌ای / شهرستانی:

گام ۱: طراحی و انجام آزمایش و ثبت گزارش کار (حداکثر ۵ دقیقه)

- ارائه موضوع آزمایش به دانش‌آموزان مرتبط با سرفصل‌های کتاب علوم تجربی پایه هفتم، هشتم و نهم

- طراحی و انجام یک آزمایش در ارتباط با موضوع ارائه شده

- تکمیل نمودار برگ گزارش کار شامل: «ثبت انتخاب موضوع، طراحی و اجرای آزمایش و مهارت‌های فرایندی» نظیر: مشاهده،

پیش‌بینی، استنباط، فرضیه، تعیین متغیرها، طراحی و اجرای آزمایش، نتیجه‌گیری و تفسیر، رسم نمودار و ...

گام ۲: طرح سؤالات علمی - مهارتی (حداکثر ۵ دقیقه)

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

گام ۳: طراحی بازی و تولیدات علوم تجربی

- طراحی بازی به صورت شبیه‌سازی شده، مجازی یا واقعی و یا ابزار و وسایل موضوع آزاد (با توجه به سرفصل‌های کتاب درسی)

- تیم‌های دانش‌آموزی از مرحله مدرسه سناریو بازی‌های آموزشی خود را تکمیل می‌نمایند.

- به منظور ایجاد انگیزه و فراگیر شدن رویکرد طراحی و انجام آزمایش در مرحله مدرسه‌ای، بخشی از نمره مستمر دانش‌آموزان به فعالیت‌های این گام اختصاص می‌یابد.

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

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

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

حل مسأله یا انجام پژوهش و نمره مواجهه با این چالش‌ها در خدمت زندگی یا اولویت پرداختن به مسائل زیست محیطی، بومی و محلی

مرحله استانی:

گام ۱: طراحی و انجام آزمایش و پاسخ به سؤالات علمی - مهارتی (حداکثر ۲ دقیقه)

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

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

گام ۲: ارائه پژوهش‌های برتر (۱۰ دقیقه)

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

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

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

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



نمونه برگ شماره ۱۱-۱- ارزشیابی محور فعالیت‌های آزمایشگاهی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

طراحی و انجام آزمایش - سؤالات علمی مهارتی

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه:	کد ملی دانش‌آموزان: ۱- ۲-
استان:	تلفن دانش‌آموزان: ۱- ۲-
منطقه / ناحیه / شهرستان:	نام مدرسه: تلفن مدرسه:
پایه تحصیلی:	ساعت: تاریخ: زمان اجرا: نام دبیر راهنما:

ردیف	معیارهای سنجش (دانش، مهارت، نگرش)	۱	۲	۳	۴	۵	جمع امتیازات	توضیحات
۱	ارائه طرح‌واره آزمایش (اینفوگرافیک، نقشه مفهومی و ...) و موضوع آزمایش							
۲	انتخاب درست ابزار و مواد، یا تأکید بر سادگی و ترجمه به روش صحیح کار یا آن‌ها							
۳	انجام صحیح آزمایش، مراحل آن و سلامت 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 مواظبت 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)



نمونه برگ شماره ۱۱-۲ ثبت گزارش کار محور فعالیت‌های آزمایشگاهی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گزارش کار فعالیت‌های آزمایشگاهی

شناسه گروه:	استان:
موضوع آزمایش (انجام شده / طراحی شده):	
آزمایش طراحی شده:	
وسایل و مواد مورد نیاز:	
شرح آزمایش، مشاهدات و ثبت اندازه‌گیری‌ها و:	
یافته‌ها، نتیجه‌گیری و کاربرد:	

نمونه برگ شماره ۱۱-۳- داور فرایند انجام پژوهش در محور فعالیت های آزمایشگاهی



۱۰۰ امتیاز

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
پژوهش محور

شناسه گروه:	کد ملی دانش آموزان: ۱- ۲-
	تلفن دانش آموزان: ۱- ۲-
استان:	نام مدرسه: تلفن مدرسه:
منطقه / ناحیه / شهرستان:	عادی ☐ خاص ☐ دخترانه ☐ پسرانه ☐
عنوان پژوهش:	نام دبیر راهنما:

ردیف	مؤلفه های مورد داوری	ضریب	۱	۲	۳	۴	۵	ملاحظات
۱	تناسب عنوان و چکیده یا موضوعات و اهداف آموزشی علوم تجربی متوسطه اول (به روشنی نشانگر حوزه اصلی مورد مطالعه و نتایج بدست آمده است.)	۳						
۲	مطالعات و پژوهش های مهم پیشین و مرتبط با حوزه مورد مطالعه و هدف پژوهش یا ذکر مرجع در پژوهش ارائه شده است.	۴						
۳	روش شناسی و داده ها برای حوزه مورد مطالعه، مناسب و مرتبط یا یافته ها است.	۵						
۴	نتایج به شکل مناسبی توصیف و به صورت تصویری ارائه شده و مورد بحث قرار گرفته اند.	۵						
۵	متن پژوهش روان و قابل فهم است و میحت 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 یا جشنواره. اگر پژوهش رد شده است دلیل رد آن را به روشنی بیان و یا توجیه لازم ذکر کنید.

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

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



۱۲- محور زبان انگلیسی

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

■ مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای:

گام ۱: ایفای نقش Role Play

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

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

ویژگی سناریو:

با عنایت به این‌که دانش آموزان ملزم به اجرای متن سناریو هستند، چهارچوب 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 یا قرائند انتخاب موضوع به قید قرعه به دانش آموزان ارائه می‌شود. در این گام انتظار می‌رود؛ دانش آموزان روند اصولی یک نمایش را با روایی منطقی و قابل فهم یازی کنند.

■ مرحله استانی:

در این مرحله دو گام تک گویی و مصاحبه برگزار می‌گردد.

گام ۲: تک‌گویی Monolog

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

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

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

هر دانش آموز ۳۰ ثانیه فرصت دارد تا قبل از آغاز قرائند صحبت کردن، در خصوص موضوع مورد انتخاب، بیاندیشد و یادداشت برداری نماید و در صورت لزوم از یادداشت های خود ملی این قرائند 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 یا هر دو عضو گروه (جمعاً ۵ دقیقه)

تعداد سوال از هر دانش آموز: (۳ سوال)

■ نکته:

- در هر دو گام مینای 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.



نمونه برگ شماره ۱۲-۱- داورى ایفای نقش محور زبان انگلیسى

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گام اول: ایفای نقش (Role Play)

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه:

کد ملی دانش آموزان: ۱- ۲-

استان:

نام مدرسه:

عادی ☐ خاص ☐ دخترانه ☐ پسرانه ☐

منطقه / ناحیه / شهرستان:

تلفن مدرسه:

تاریخ:

ساعت:

زمان کل:

موضوع سناریو:

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

امتیاز به عدد:

به حروف:

نام و نام خانوادگی داور / داوران:

امضاء:

۱.

۲.

۳.

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

امضاء:

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

(بازخورد و ثبت فرایند علمی عملکرد دانش آموزان)



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

۶۰ امتیاز

کد شناسه در سامانه سیدا/شیکه شاد:		کد ملی دانش‌آموزان: ۱- ۲-	
استان:		نام مدرسه:	
منطقه/تاجیه/شهرستان:		تلفن مدرسه:	
تاریخ:		ساعت:	زمان کل:
موضوع موضوع: مرتبط با محتوای کتب درسی زبان انگلیسی متوسطه اول			

ردیف	معیار	۲	۴	۶	۸	۱۰	ملاحظات
۱	منبریت زمان (۲ دقیقه)						
۲	وضوح پاسخ (Cohesion & Coherence)						
۳	روانی تکلم (Fluency)						
۴	بیان صحیح عبارتها و جملهها (Accuracy)						
	ترجمه 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:	
۱.	امضا:
۲.	
۳.	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی دبیرخانه (منطقه/ استان/ کشور) :	
نام و نام خانوادگی ناظر فنی ستاد (منطقه/ استان/ کشور) :	



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

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی
گام سوم: مصاحبه (Interview)

۴۰ امتیاز

کد شناسه سامانه سیدا / شبکه شاد:

تاریخ:

ساعت:

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

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

(بازخورد و ثبت فرآیند علمی عملکرد دانش‌آموزان)



نمونه برگ شماره ۱۲-۳- دآوری ترجمه و نمایش محور زبان انگلیسی

به نام خدا
قرم ترجمه و نمایش

استان:

منطقه/ ناحیه/ شهرستان:

اسامی دانش آموزان: ۱. ۲.

ردیف	معیار	۲	۴	۶	۸	۱۰	ملاحظات
۱	میزان رسمیت (Register): الزامی است که متن ترجمه با متن زبان مبدأ از نظر میزان رسمیت (رسمی-تخصصی، غیر رسمی، عامیانه، تاج و نهی شده) در یک سطح و قرم زبانی باشد.						
۲	تاثیر مشابه (Equivalent effect): متن زبان مقصد همان تاثیری را بر خواننده داشته باشد که متن زبان مبدأ دارد. بعنوان مثال، اگر متن زبان مبدأ 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 مبدأ (Comprehensibility)						
۴	رعایت نکات دستور زبانی در زبان مقصد و پرهیز نمودن از انواع ابهام در ترجمه (Well-formedness / Ambiguity)						
۵	وفادار بودن به معنای 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 جمله ها (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 بازی های مهارتی و توسعه فردی

توسعه فردی شامل مجموعه فعالیت هایی است که ضمن شناسایی و توسعه توانایی ها و پتانسیل های فرد، در امر ایجاد سرمایه انسانی، تسهیل قابلیت های اشتغال و ارتقای کیفیت زندگی، شرایط فردی تحقق رویاها و آرزوها را فراهم می سازد و در مجموع توانمندی های فرد برای زندگی فردی و اجتماعی را بهبود می بخشد. یکی از اثربخش ترین راه های تحقق این اهداف، استفاده از بازی و فعالیت های جذاب گروهی در محیط یادگیری غنی، انعطاف پذیر و به دور از فضای رقابتی است.

لذا با توجه به اهمیت مهارت های زندگی در توسعه فردی و اثربخشی بازی های مهارتی در ایجاد و تثبیت آن، محور حاضر به صورت «مجموعه ای از فرایندهای یادگیری فعالانه مبتنی بر بازی» در راستای «توانمندسازی شناختی» دانش آموزان و آماده سازی آنان برای «زندگی سالم و بالنده»، تعریف شده است. در این محور دانش آموزان به صورت یک گروه ۲ تا ۳ نفره در قالب گام های جذاب همچون انگیز ضمن «طراحی و پیاده سازی یک بازی تعاملی محیطی گروهی (اتاق فرار)» در یکی از دو زیرمجموعه «طراحی و پیاده سازی بازی» یا «طراحی بازی (بدون پیاده سازی)» مشارکت می کنند. موضوعات سناریوی اتاق فرارها بسیار متنوع و در ژانرهای مختلفی قابل پیاده سازی هستند که اسامی ژانرهای مورد قبول، نمونه قالب بازی ها و دو مثال از موضوعات پیشنهادی در ادامه آورده شده است. این دو موضوع فقط به عنوان مثال مطرح شده است و تیم ها می توانند هر موضوع ایشکاری خلاقانه و بسیار جذاب دیگری را به عنوان سناریو انتخاب کنند.

شرایط گروه ها: گروه های ۲ یا ۳ نفره

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

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

(سیکهای ترسناک و دلهره آور ممنوع هستند).

محیط های طراحی برگه ها و المان های گرافیکی: فتوشاپ، پاورپوینت و سایر نرم افزارهای گرافیکی

مثال هایی از موضوع سناریو:

۱. داستان همچون انگیز مرحله به مرحله شامل آموزش عملی و بازی وار مهارت های زندگی (خودآگاهی، همدلی، روابط بین فردی، ارتباط مؤثر، مقابله با استرس، مدیریت همچنان، حل مسئله، تصمیم گیری، تفکر نقادانه، تفکر خلاقانه) در قالب حل معما، کار یا اسباب بازی، نقش آفرینی، بازی حرکتی، آزمایش علمی و... که از طریق فعالیت گروهی بازیکنان و همکاری آنان قابل انجام است.

۲. داستان همچون انگیز مرحله به مرحله شامل تجربه عملی مشاغل مختلف و رشته های تحصیلی مرتبط با آن که در قالب حل معما، کار یا اسباب بازی، نقش آفرینی، بازی حرکتی، آزمایش علمی و غیره که از طریق فعالیت گروهی بازیکنان و همکاری آنان قابل انجام است.

توجه: جذابیت، لذت بخشی و نوآورانه بودن بازی ها و تمرکز بر مهارت های کار گروهی و پرهیز از رقابت ناسالم، از اهمیت ویژه برخوردار است.

■ توجه:

۱. استفاده از سیکهای ترسناک و دلهره آور ممنوع هستند.

۲. «جذابیت، لذت بخشی و نوآورانه بودن بازی ها و تمرکز بر مهارت های کار گروهی» و پرهیز از رقابت ناسالم، از اهمیت ویژه برخوردار است.

■ ملاحظات کلی تشکیل انجمن علمی پژوهشی یازی:

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

■ مرحله مدرسه‌ای:

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

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

■ گام‌های اختصاصی زیر معور طراحی یازی (بدون پیاده‌سازی) در مرحله مدرسه‌ای:

- این زیرمجموعه برای حمایت از دانش آموزان دارای محدودیت در اجرای عملی یازی در نظر گرفته شده و از طریق نمونه‌پرگ شماره ۱۳-۲، در مرحله مدرسه‌ای ارزیابی شده و یک تیم از این زیرمجموعه، در صورت کسب نمره بالاتر از ۹۰ به مرحله منطقه‌ای راه می‌یابد.

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

■ گام‌های اختصاصی زیرمعمور طراحی و پیاده‌سازی بازی در مرحله مدرسه‌ای:

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

■ گام ۱ تولید اثر:

۱. تعیین محل پیاده‌سازی بازی در مدرسه (اعم از فضای یک کلاس یا کارگاه خاص یا سایر محل‌های سرپوشیده و سرپاز دبیرستان) یا مشورت اعضای تیم و هماهنگی دبیر انجمن علمی پژوهشی بازی
 ۲. تهیه وسایل و مواد لازم یا هماهنگی و همکاری دبیرستان و در نظر گرفتن مکان مناسب برای نگهداری و استفاده از آن‌ها
 ۳. طراحی گرافیکی المان‌ها، پرگه‌ها، جعبه‌ها، ابزارهای خلاقانه بازی، انواع بازی‌های حرکتی-چیزی، بازی‌های رایانه‌ای، آزمایش‌های علمی، معماها، قفل‌ها و دکوراسیون بازی
 ۴. 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 یا 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 به روزرسانی سناریو و همه قرائت 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 قرائت‌های ملی شده
 ۱۱. ارائه دفتر کارناما، مستندات پروژه و نتایج بازی توسط هر تیم و نقد علمی به منظور تمرین مهارت تفکر نقادانه توسط اعضای انجمن علمی پژوهشی بازی
 ۱۲. برگزاری کلیه مستندات یا همکاری و راهنمایی ناظر مدرسه‌ای در سامانه سیدا/ شبکه شاد به صورت:
- **پاورپوینت** شامل: ژانر، اهداف، سناریو، هر یک از مهارت‌های موردنظر و بازی‌ها و معماهای موردنظر، دکوراسیون، تقسیم‌کار و نقش هر یک از اعضای تیم، هزینه صرف شده برای هر یک از مواد مصرفی، ابزار و سایر بخش‌های پیاده‌سازی بازی
 - **فیلم** شامل: پیاده‌سازی کامل بازی و اجزای آن در فضای مناسب در مدرسه و شرکت سایر دانش‌آموزان مدرسه به عنوان بازی کننده در بازی یا همراهی بازیگران تیم مسابقه (۱۰ دقیقه)

■ نکته:

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

■ گام ۲ برگزاری رویداد علمی فناوری:

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

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

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

۲- قرارگیری تیم‌ها در محل چیدمان یازی خود، شکل‌گیری تیم‌های یازیکن از میان دانش‌آموزان علاقمند دبیرستان و شرکت در یازی طراحی شده (تیم‌های یازیکن لازم نیست عضو انجمن علمی پژوهشی باشند و فقط در فعالیت یازی اتفاق قرار، نقش یازی‌کننده را دارند).

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

۴- تکمیل قرم‌های ارزیابی توسط دانش‌آموزان شرکت‌کننده در یازی‌ها، قرم‌های خودارزیابی توسط تیم‌های تولیدکننده یازی و تعویض آن‌ها با هیات داوران

۵- تکمیل قرم‌های ارزیابی یازی‌ها، (نمون برگ ۱۳-۳) توسط هیات داوران و تعیین تیم‌های هائز نمره ۹۰ به بالا

نکات مهم:

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

مرحله منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی:

آثار ارسالی از مرحله مدرسه‌ای، توسط تیم داوران مسلط بر یازی‌وارسازی 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 مقرر، همه تیم‌ها، (حداقل ۶ تیم)، در مکان مناسب تعیین شده، چیدمان خود را پیاده‌سازی کرده و یازی اتفاق قرار را اجرا می‌کنند.

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

نکات مهم:

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

۲. تیم‌های شرکت‌کننده مجاز هستند، سناریو، اجرا و ابزارهای تولیدشده، نقش اعضای تیم و دکوراسیون یازی را تا پیش از شرکت در مرحله کشوری به‌دفعات لازم، مورد یازینی و اصلاح قرار دهند.

۳. کلیه مستندات، دفتر کارنما، قرم‌های ارزیابی و قیلم‌های مربوط به اجرای نهایی تیم منتخب مرحله منطقه‌ای باید به طور کامل به دبیرخانه استانی معور یازی‌های مهارتی و توسعه فردی ارسال شود.

۴. شایسته است ناظر محترم منطقه این معور، یا همکاری و حمایت اداره آموزش متوسطه منطقه و مدرسه محل تحصیل دانش‌آموزان تیم منتخب زیرمعور طراهی یازی، یا فراهم کردن امکانات لازم جهت ساخت ابزارهای یازی هر یکش از اتاق قرار و پیاده‌سازی عملی یازی نهایی، از حضور آن‌ها در مرحله استانی حمایت کنند.

■ مرحله استانی:

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

گام ۱: داوری غیرحضور

بررسی قیلم‌ها و کلیه مستندات آثار ارسالی از مناطق و شهرستان‌ها، توسط تیم داوران تخصصی، به‌صورت غیرحضور و رتبه‌بندی تیم‌ها بر اساس امتیاز و دعوت ۹ تیم از زیر معور طراهی و پیاده‌سازی و سه تیم از معور طراهی یازی برای گام دوم.

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

گام ۲:

در این مرحله دانش‌آموزان عضو تیم‌های منتخب مرحله قبل، به‌صورت یزخط در یک جلسه ۲۰ دقیقه‌ای با هیات داوران که طبق زمان‌بندی استان و در یستر قراهم شده توسط اداره کل استان، برگزار می‌شود، شرکت کرده و به سؤالات داوران پاسخ می‌دهند. در این مرحله دش 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 یازی 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 یازی تیم‌ها، با حضور گروه‌های داوطلب شرکت‌کننده به عنوان یازیکن و با برنامه‌ریزی گروه تخصصی معور یازی‌های مهارتی و توسعه فردی در استان، شرکت می‌کنند. در این مرحله، ضمن بررسی دقیق و تخصصی همه مراحل یازی هر تیم و مستندات آن‌ها و تکمیل قرم‌های خودارزیابی و ارزیابی هم‌ا 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 معور حاضر در رویداد علمی - فناوری، یک تیم نهایی به عنوان نماینده استان به دبیرخانه کشوری معرفی می‌شود، که این تیم می‌تواند یک تیم سه‌نفره هائز بالاترین نمره در ارزیابی نهایی یا یک تیم (هداکثر شش نمره) ترکیبی از اعضای دو تیم هائز بالاترین امتیاز باشد. (یک تیم سه تا شش نفره)

■ نکته:

شرایط اعزام تیم ترکیبی عبارتند از:

الف) ارائه سناریوی جدید و طراهی خلاقانه از ترکیب مراحل، یازی‌وارها، المان‌ها و چیدمان دو تیم

ب) یازچینش نقش‌های دانش‌آموزی متناسب با سناریوی جدید و ترکیب تیم و تناسب نقش‌های تعریف شده برای هر دانش‌آموز با توانمندی‌های او



مِیہ نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

شناسنامه اثر محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

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



نمونه برگ شعاع ۱۳-۳-۲-۱-۲-۳-۴-۵-۶-۷-۸-۹-۱۰-۱۱-۱۲-۱۳-۱۴-۱۵-۱۶-۱۷-۱۸-۱۹-۲۰

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	علائمهای ارزیابی	۰	۱	۲	۳	۴	۵	ضریب	حداکثر
۱	درک دانش آموزان از مفهوم هر یک از مهارت های زندگی و مثال های عملی آن و تعداد مهارت های تحت پوشش قرار داده شده در سناریوی بازی							۳	۱۰
۲	درک دانش آموزان از بازی وارسازی و طراحی المان های بازی های تعاملی محیطی و انتخاب ژانر مناسب							۱	۵
۳	میزان خلاقیت در ایده پردازی، نوآوری و ارائه بودن سناریو و تولید ابزارهای مورد استفاده در بازی و عدم کپی برداری از نمونه های داخلی و خارجی							۱	۵
۴	صحت علمی و تناسب ابزارها، برگه ها، معماها و فعالیت های حرکتی بازی با فضای مدرسه، امکانات در دسترس و رعایت نکات ایمنی و بهداشتی							۱	۵
۵	میزان توجه به شاخصه های محیط زیستی در طراحی مراحل بازی و اجرای آن							۱	۵
۶	کیفیت نگارش دفتر کارتما، سناریو و تکرارپذیری آن (نگارش مرحله و با جزئیات دقیق تولید و طراحی همه بخش ها و المان های بازی)							۱	۵
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	کیفیت کار گروهی، میزان هماهنگی اعضای تیم با یکدیگر و انعطاف پذیری و همدلی در انجام وظایف متعدد بر اساس بازچینش نقش ها بر اساس شرایط							۱	۵
۱۰	توانایی اعضای تیم در شناخت و مدیریت هیجان های فردی و کنترل استرس							۱	۵
۱۱	قابلیت پیاده سازی بازی در محیط های مختلف، جابجایی پذیری اجزا و دکوراسیون بازی و قابلیت تطابق تیم با تغییرات ناگهانی محیط اجرا							۱	۵
۱۲	بهره گیری از آخرین یافته ها و پژوهش های مرتبط با موضوع و توانایی اعضای تیم در توضیح و تفسیر آن ها							۱	۵
۱۳	توانایی اعضای تیم در نیازسنجی و درک نیاز جامعه مخاطبان بازی و در نظر گرفتن نیازهای ویژه آن ها (بخش همدلی در تفکر طراحی)							۱	۵
۱۴	هیجان انگیز بودن بازی و توجه مهارت های حسی و حرکتی							۱	۵
۱۵	میزان نیاز مراحل مختلف بازی به طوفان فکری و همکاری تیمی در بازیکنان							۱	۵
۱۶	میزان رضایت تیم های استفاده کننده از بازی از اجزای بازی طبق فرم ارزیابی ۱۳-۴							۱	۵
۱۷	تناسب سناریو، معماها، المان ها، ابزار و دکوراسیون بازی با شرایط سنی و تحصیلی بازیکنان دوره متوسطه اول							۱	۵
۱۸	میزان انصاف در تکمیل فرم خودارزیابی، میزان احترام اعضای تیم به بازخوردها، انتقادات و پیشنهادها سایر اعضای انجمن، ارزیابان و بازیکنان و استفاده از آن برای اصلاح، بازنگری و به روزرسانی کل فرایند بازی							۱	۵
۱۹	توانایی کلیه اعضای تیم در پاسخگویی صحیح به پرسش های داوران و هماهنگی با یکدیگر							۱	۵
جمع کل امتیاز از ۱۰۰: عدد:									
حروف:									

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):



نمونه برگ شماره ۱۳-۴- قرم ارزیابی تیم های بازیکن شرکت کننده در بازی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی تیم های بازیکن در بازی تعاملی محیطی

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

ردیف	عناوین ارزیابی	۰	۱	۲	۳	۴	۵	ضریب	حداکثر
۱	میزان لذت بخش بودن و هیجان انگیز بودن بازی را چگونه ارزیابی می کنید؟							۲	۱۰
۲	تأثیر این بازی بر افزایش میزان شناخت شما از استعدادها و نقاط ضعف خود							۲	۱۰
۳	این بازی تا چه حد باعث شد دوستی شما با سایر بازیکنان تقویت شود و بیشتر سلیق و توانایی های آنان را درک کنید؟							۲	۱۰
۴	میزان اثرگذاری این بازی بر افزایش آرامش و مدیریت هیجان و استرس خود را چگونه ارزیابی می کنید؟							۲	۱۰
۵	در مراحل این بازی، تا چه اندازه نیازمند درک درست مسائل، ایده پردازی و پیدا کردن راه حل های جدید و خلاقانه بودید؟							۲	۱۰
۶	تا چه اندازه به تصمیم گیری گروهی و مشورت با سایر اعضای تیم نیازمند بودید؟							۲	۱۰
۷	همکاری، صبر و رفتار مهرآمیز اعضای تیم تولیدکننده بازی یا 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: هروف:									

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



نمونه‌های شماره ۱۳-۵ - خودارزنامی محور مازی‌های مهارتی و توسعه فردی

مِنْ قَامِ خُذَا

حشمتواره نوحوان خوارزمی

خودارز مامی مازی محمطم

نام تیم: کد ثبت تیم: تاریخ ارزیابی:

نام تکمیل کننده فرم به نمایندگی تیم:

[illegible]



نمونه برگ شماره ۱۳-۶- دفتر کارناما بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی

عنوان تیم:

 نام و نام خانوادگی تولید کننده:-۲ کد ملی: پایه: هفتم ☐ هشتم ☐ نهم ☐	 نام و نام خانوادگی تولید کننده:-۲ کد ملی: پایه: هفتم ☐ هشتم ☐ نهم ☐	 نام و نام خانوادگی تولید کننده:-۱ کد ملی: پایه: هفتم ☐ هشتم ☐ نهم ☐
---	---	---

نام تیم:

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

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

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

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

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

۱. این دفتر اثر ارزشمند شماست؛ برای ثبت همه مراحل سفر همچنان کنیز 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 یازی، چیدمان و پیاده‌سازی محیطی، و تجربه جالب تکرارهای هوشمندانه اجرای یازی یا شرکت خودتان و دوستانتان.

۲. یادداشت کردن را از زمانی آغاز کنید که در انجمن یازی عضو شدید و ایده‌های اولیه اجرای یک یازی اتاق فرار به ذهنتان رسید. المان‌های یازی شما می‌تواند شامل ساخت معماها، پرگه‌ها، اسباب یازی‌ها، آزمایش‌ها، و همه ابزارهای نوآورانه به چالش کشیدن بازیکنان باشد، در قالب دست‌سازه، نرم‌افزار، اجرای نمایش، انجام یک آزمایش علمی، منظره، انجام یک فعالیت حسی-حرکتی، و ... باشد.

۳. فرایند یادگیری و تجربه اعضای تیم در زمینه تولید یازی را به‌صورت روزانه یادداشت کنید و هر مغلیبی را که وارد دفتر می‌کنید تاریخ‌گذاری نموده و بنویسید که چه‌قدر وقت صرف آن کرده‌اید.

۴. به سؤالات یادقت پاسخ دهید و در هر زمینه‌ای که لازم می‌دانید، بخش‌های مناسب را اضافه کنید.

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

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

تاریخ مرحله مدرسه‌ای: تاریخ مرحله منطقه‌ای: تاریخ شروع به کار شما:				
ماه	هفته	برنامه وقایع مفتکی	زمان پیش‌بینی شده	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 یا چه مشکلاتی مواجه شدید؟
- راه‌حلی را که برای غلبه بر مشکلات به کار گرفته‌اید یادداشت کنید.
- آیا در طراحی و تولید خود مدیریت منابع (زمان، مواد اولیه، سرمایه، تجهیزات، انرژی) داشته‌اید؟ توضیح دهید.
- آیا پروژه شما قابلیت تعمیم و تولید و پیاده‌سازی محلی در محل‌های مختلف را دارد؟ توضیح دهید.
- تا لحظه تحویل دفتر کار شما، چند بار پروژه را اصلاح کردید؟ یا ذکر زمان محدودی، 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 یا 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 کار شما خود بفرستید. (در معیارهای ساده طراحی مانند پاورپوینت یا معیارهای طراحی گرافیکی پیشرفته طبق سلیقه خودتان)

پوستر خود را در این محل درج کنید.

(توجه: ابعاد اصلی برای چاپ، A3 خواهد بود.)

