



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

گروه برنامه ریزی
فعالیت های علمی، پژوهشی و مهارتی دانش آموزان
«دبیرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی»
۱۴۰۲-۱۴۰۳

محور

«بازی های مهارتی و
توسعه فردی»

ناظر علمی و کشوری: کیومرث حسن زاده
عضو گروه علمی: ناسو شجاعی



۱۳- محور بازی های مهارتی و توسعه فردی

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

لذا با توجه به اهمیت مهارت‌های زندگی در توسعه فردی و اثربخشی بازی‌های مهارتی در ایجاد و تثبیت آن، محور حاضر به صورت «مجموعه‌ای از فرایندهای یادگیری فعالانه مبتنی بر بازی» در راستای «توانمندسازی شناختی» دانش‌آموزان و آماده‌سازی آنان برای «زندگی سالم و بالنده»، تعریف شده‌است. در این محور دانش‌آموزان به صورت یک گروه ۲ تا ۶ نفره در قالب مجموعه‌ای از گام‌های جذاب و هیجان‌انگیز در فرآیند «طراحی و پیاده‌سازی بازی در اتاق فرار» مشارکت می‌کنند و پس از رویاپردازی و مشورت با هم، ایده‌هایشان را به داستان یک بازی اتاق فرار مهارتی با حداقل ۴ مرحله تبدیل می‌کنند. پس از طراحی و پیاده‌سازی اتاق فرار توسط اعضای تیم تولیدکننده بازی، در روز جشن بازی، دانش‌آموزان علاقمند دبیرستان، به عنوان بازیکن ضمن بازی کردن، با انتقادات و پیشنهادهایشان به بهبود بازی‌ها کمک می‌کنند. سناریوی اتاق فرار بهتر است یک داستان خلاقانه، مهیج، جذاب و دارای صحت علمی و پیوستگی مفهومی باشد که تیم بازیکنان به عنوان قهرمانان آن بتواند از شرکت در فرآیند بازی لذت ببرند و می‌تواند شامل انواع بازی‌های متنوع طراحی و تولید شده توسط دانش‌آموزان، مانند حل معما، بازی‌های رومیزی، کار با اسباب بازی، نقش آفرینی، بازی حرکتی، آزمایش علمی و غیره باشد. موضوعات سناریوی بازی‌های تعاملی محیطی بسیار متنوعند و در ژانرهای مختلفی قابل پیاده‌سازی هستند که شرایط مورد قبول در بازی‌های قابل پیاده‌سازی در جشنواره، در ادامه آورده شده‌است.

شرایط گروه‌ها: گروه‌های ۲ تا ۶ نفره

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

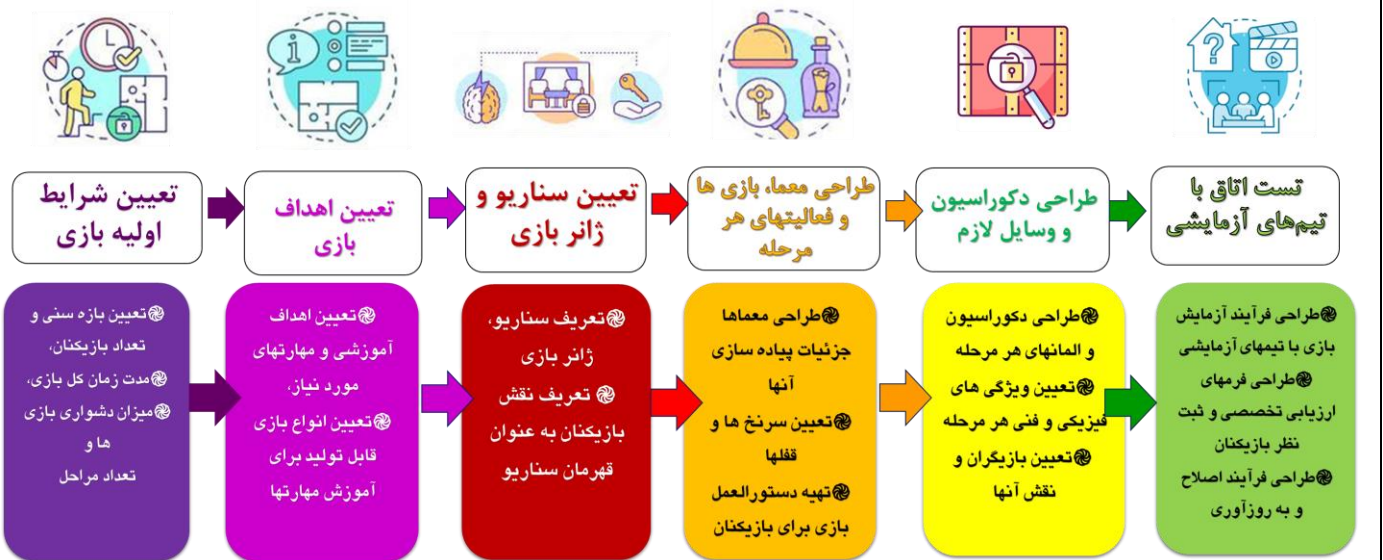
ژانرهای مورد قبول: کارآگاهی، ماجراجویی، معمایی

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

ملاحظات که باید در کلیه مفاهیم سناریو، طراحی المان‌ها و دکوراسیون بازی اتاق فرار و هر کدام از بازی‌های مراحل

آن رعایت شود:

۱. عدم استفاده از ژانر وحشت، عدم آسیب به محیط زیست، عدم ترویج تبعیض و بهره‌کشی، عدم ترویج خشونت
۲. «جذابیت، لذت‌بخشی و نوآورانه بودن بازی‌ها و تمرکز بر مهارت‌های کار گروهی» و پرهیز از رقابت ناسالم، از اهمیت ویژه برخوردار است



ملاحظات کلی تشکیل انجمن بازی:

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

مرحله مدرسه ای



۱. تشکیل تیم های دانش آموزی برای ساخت و اجرای بازی ها
۲. هدف گذاری، تقسیم وظایف تخصصی بازی و همچنین تعیین مهارت هایی که قرار است هر یک از اعضای تیم بیاموزند و از طریق بازی طراحی شده به مخاطبان آموزش دهند. به عبارتی اعضای تیم جشنواره، بازی هایی را طراحی و اجرا می کنند که در خلال این طراحی و

- اجرا، مهارت‌های فردی خود را ارتقا می‌دهند (به عنوان بازی ساز) و با ارائه این بازی‌ها برای سایر همکلاسی‌های خود (به عنوان بازی کننده) موجب ارتقای مهارت‌های سایر دانش‌آموزان مدرسه می‌شوند.
۳. برگزاری جلسات طوفان فکری میان اعضای تیم برای پیدا کردن ایده‌های خلاقانه برای تولید معماها و سناریوی بازی
 ۴. تکمیل فرم شناسنامه اثر
 ۵. یادگیری فناوری‌های ساخت بازی و آشنایی با تجهیزات موردنیاز آن‌ها و نحوه پیاده‌سازی ایده‌های بازی‌وار
 ۶. تعیین محل پیاده‌سازی بازی در مدرسه (اعم از فضای یک کلاس یا کارگاه خاص یا سایر محل‌های سرپوشیده و حیاط دبیرستان) با مشورت اعضای تیم و هماهنگی دبیر انجمن بازی
 ۷. تهیه وسایل و مواد لازم با هماهنگی و همکاری دبیرستان و در نظر گرفتن مکان مناسب برای نگهداری و استفاده از آن‌ها
 ۸. طراحی گرافیکی المان‌ها، برگه‌ها، جعبه‌ها، ابزارهای خلاقانه بازی، انواع بازی‌های حرکتی-جنبشی، آزمایش‌های علمی، معماها، قفل‌ها و دکوراسیون بازی
 ۹. ترسیم فلوجارت بازی از ابتدا تا انتها و تمرین و تدوین نهایی سناریوی بازی
 ۱۰. تقسیم وظایف نهایی و تعیین نقش‌های اعضای تیم تولید بازی در زمان حضور شرکت‌کنندگان
 ۱۱. تولید المان‌های بازی‌ها و تست و خطایابی و اصلاح آن‌ها
 ۱۲. آماده‌سازی فضای بازی و چیدمان نهایی در محل تعیین شده با هماهنگی مدرسه، در زمان مورد توافق تیم و سایر اعضای انجمن بازی
 ۱۳. برگزاری بازی برای حداقل سه گروه داوطلب شرکت‌کننده (این شرکت‌کننده‌ها، دانش‌آموزان همکلاسی و هم مدرسه ای تیم‌های بازی‌ساز هستند و به منظور رفع نقایص بازی و دادن پیشنهادهای سازنده در بازی شرکت می‌کنند). سپس، تهیه گزارش از نقاط ضعف و قوت، و تکمیل فرم‌های ارزیابی بازی توسط دانش‌آموزان شرکت‌کننده در بازی و درج میانگین نمره داده شده توسط آن‌ها در فرم ۱۳-۴.
 ۱۴. تهیه فیلم ده دقیقه‌ای و گزارش تصویری تیم از کلیه فرایندهای طی شده و بازی‌های انجام شده توسط گروه‌های بازیکن.
 ۱۵. بارگذاری شناسنامه اثر و فیلم ده دقیقه‌ای با همکاری و راهنمایی ناظر مدرسه‌ای در (سامانه <https://my.nedu.ir>) فرمت فیلم ارسالی باید به صورت mp4 باشد.

■ نکته مهم:

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

■ برگزاری رویداد علمی فناوری مرحله مدرسه ای

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

- ۱- تهیه لیست همه تیم‌ها و هماهنگی برای محل اجرای چیدمان بازی هر یک، توسط دبیران انجمن بازی و با هماهنگی و نظارت ناظر مدرسه‌ای به صورتی که به هر تیم شرکت‌کننده، یک محل مناسب، مطابق سناریوی بازی آنها، اختصاص داده شود.
- * لازم است دانش‌آموزان همه تیم‌های شرکت‌کننده، المان‌های بازی، آزمایش‌ها، چیدمان موردنظر بازی خود را از قبل آماده کرده و در صبح روز برگزاری جشن بازی‌های مهارتی و توسعه فردی، از پیاده‌سازی چیدمان و دکوراسیون و قرارگیری نهایی المان‌های بازی در محل تعیین شده با هماهنگی مدرسه، مطمئن شوند.

- ۲- قرارگیری تیم‌ها در محل چیدمان بازی خود، شکل‌گیری تیم‌های بازیکن از میان دانش‌آموزان علاقمند دبیرستان و شرکت در بازی طراحی شده (تیم‌های بازیکن لازم نیست عضو انجمن باشند و فقط در فعالیت بازی اتاق فرار نقش بازی کننده را دارند).
- ۳- ثبت فرآیند حداقل ۳ بازی برای هر تیم در یک رویداد مهیج و جذاب، با نظارت و همراهی دبیران مدرسه. هیچ دو تیمی به طور همزمان وارد یک اتاق فرار نمی‌شوند. هر تیم، بعد از اینکه بازی یک اتاق فرار را تکمیل کرد، با شوق و هیجان به اتاق فرار بعدی رفته و در بازیهای جالب آن شرکت می‌کند.
- ۴- برای جلوگیری از اینکه با لو رفتن پاسخ معماهای یک مرحله و انتقال پاسخ به تیمهای بعدی، هیجان و جذابیت بازی کم شود، بهتر است تیم‌های بازی ساز، برای هر مرحله بیشتر از یک معمای جایگزین طراحی کنند. (موثر در امتیاز فرم‌های ارزیابی)
- ۵- تکمیل فرم‌های ارزیابی توسط دانش‌آموزان شرکت‌کننده در بازی‌ها، و تحویل آن‌ها به هیات داوران
- ۶- تکمیل فرم‌های ارزیابی بازی‌ها، (نمون برگ‌های ۱۳-۲ و ۱۳-۳) توسط هیات داوران و تعیین تیم‌های حائز نمره ۹۰ به بالا
- ۷- تجلیل و تقدیر از همه تیم‌های بازی‌ساز، بازیکن و همه دست‌اندرکاران مرحله مدرسه‌ای

نکات مهم اجرایی:

- سهمیه هر مدرسه در این محور، حداکثر ۲ اثر است.
- لازم است پوشه حاوی کلیه مستندات اثر دانش‌آموزان در محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی، حاوی فیلم و شناسنامه اثر زیپ شده و توسط خود دانش‌آموز، مسئول انجمن علمی محور مربوطه در مدرسه و با نظارت ناظر منطقه در فضای به‌اشتراک‌گذاری فایل مانند (pi cof i l e.com bayan.i r) آپلود شده و لینک آن برای ناظر منطقه‌ای ارسال شده و داخل فایل word یا txt قرار گرفته و به‌صورت Zi p یا pdf در سامانه مای آپلود شود.
- مسئولیت حصول اطمینان از بارگذاری صحیح اثر و ارائه به‌موقع آن، مطابق دستورالعمل به داوران، بر عهده رابطن مدرسه و ناظر منطقه‌ای است.

نکات مهم در خصوص طراحی و پیاده‌سازی بازی‌ها:

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

نبايدها در طراحی و پیاده‌سازی بازی‌های مراحل اتاق فرار:

- با توجه به اهمیت بسیار زیاد خلاقیت در فرآیند خلق اثر در جشنواره نوجوان خوارزمی، تاکید می‌شود از به‌کارگیری بازی‌های زیردر طراحی و پیاده‌سازی مراحل اتاق فرار، خودداری شود:
- الف) بازی‌های رومیزی موجود در بازار یا بازی‌های سنتی مانند دوزبازی، نقطه‌بازی، منچ و غیره
- ب) بازی‌های حرکتی شناخته‌شده پرتکرار مانند دارت، لی لی، توپ‌بازی، طناب‌بازی و غیره
- ج) بازی‌های علمی و آزمایشگاهی بسیار تکراری در اتاق فرارهای تجاری، مانند نامرئی کردن متن‌ها

■ مرحله منطقه‌ای / ناحیه‌ای / شهرستانی:

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



■ نکات مهم:

۱. می‌توان در مرحله منطقه‌ای، از ترکیب تیم‌های حائز نمره بالاتر از ۹۰، تیم‌های جدید با حداکثر تعداد اعضای شش نفر تشکیل داد ، اما اعضای تیم‌ها باید از یک جنسیت باشند.
۲. تیم‌های شرکت‌کننده مجاز هستند، سناریو، اجزا و ابزارهای تولیدشده، نقش اعضای تیم و دکوراسیون بازی را تا پیش از شرکت در مرحله کشوری به‌دفعات لازم، مورد بازبینی و اصلاح قرار دهند.
۳. کلیه مستندات، شناسنامه اثر، فرم‌های ارزیابی و فیلم‌های مربوط به اجرای نهایی تیم منتخب مرحله منطقه‌ای باید به طور کامل به دبیرخانه استانی محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی ارسال شود.

۴. **تعداد داوران** در هر مرحله مدرسه‌ای، متناسب با شرایط و امکانات مدرسه، می‌تواند بین ۱ تا ۳ نفر باشد. در مرحله منطقه ای و استانی، تعداد داوران ۳ نفر است. هر داور یک فرم ارزیابی مستندات و یک فرم ارزیابی ارائه حضوری را برای تیم مربوطه تکمیل کرده و در نهایت، بند به بند، نمرات داوران میانگین گرفته شده و در سامانه داوری وارد می‌گردد.

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

$$= \frac{[\text{نمره میانگین فرمهای ارزیابی تیمهای بازیکن در بازی (فرم ۱۳-۴)} \times ۳] + [\text{نمره حاصل از فرم ارزیابی مستندات (فرم ۱۳-۲)} \times ۱۰] + [\text{نمره حاصل از فرم ارزیابی حضوری و آنلاین (فرم ۱۳-۳)} \times ۷]}{۲۰}$$

مرحله استانی:



مستندات آثار و ارائه عملی تیم منتخب مرحله قبل، در مرحله استانی، به صورت چهار مرحله‌ای داوری می‌شود:

گام ۱: داوری غیرحضوری

بررسی فیلم‌ها و کلیه مستندات آثار ارسالی از مناطق و شهرستان‌ها، توسط تیم داوران تخصصی، به صورت غیرحضوری و رتبه‌بندی تیم‌ها بر اساس امتیاز و دعوت ۱۲ تیم برای مرحله دوم.

گام ۲:

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

گام ۳:

شش تیم منتخب نهایی، کلیه المان‌های ساخته شده، بخش‌های بازی و چیدمان موردنظرشان را آماده کرده و با هماهنگی هیات داوران و ناظران تخصصی استان، در محل تعیین شده از سوی دبیرخانه استانی، طی دو روز چیدمان را پیاده‌سازی کرده و در

روز رویداد علمی-فناورانه، در یک رویداد یکروزه مهیج، شامل اجرای پشت سر هم همه بازی تیمها، با حضور گروه‌های دانش آموزی داوطلب شرکت‌کننده به عنوان بازیکن و با برنامه‌ریزی گروه تخصصی محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی در استان، شرکت می‌کنند. در این مرحله، ضمن بررسی دقیق و تخصصی همه مراحل بازی هر تیم و مستندات آنها و تکمیل فرم‌های ارزیابی توسط تیم‌های بازیکن 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.

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

گام ۴:

پس از ارائه نهایی همه تیم‌ها و ارزیابی آنها، با همکاری داوران، ناظر و متخصصین محور حاضر در رویداد علمی - فناوری، یک تیم نهایی ۲ تا ۶ نفره، از هر سهمیه، به عنوان نماینده استان به دبیرخانه کشوری معرفی می‌شود، که این تیم‌ها می‌توانند یک تیم حائز بالاترین نمره در ارزیابی نهایی یا یک تیم ترکیبی از اعضای دو تیم حائز بالاترین امتیاز از هر سهمیه باشند.

شرایط اعزام تیم ترکیبی از هر سهمیه عبارتند از:

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

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

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

شرایط منجر به عدم راه‌یابی به مرحله کشوری:

الف) آثار با مستندات ناقص

ب) آثار فاقد پیاده‌سازی

ج) آثار فاقد اجرای محیطی با حضور بازیکنان دانش‌آموز

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

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



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

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

شناسه گروه:.....	عنوان پروژه:
نام گروه:	
سهمیه:	حوزه کاربرد:

استان			
شهرستان			
نام مدرسه			
نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان	۱	۲	۳
عضو گروه			
کد ملی			
تلفن همراه			
پایه تحصیلی			
نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان	۴	۵	۶
عضو گروه			
کد ملی			
تلفن همراه			
پایه تحصیلی			
تلفن مدرسه			

تعداد اعضای تیم بازیکن طبق سناریو:

مدت زمان کل بازی:

سطح دشواری بازی با توجه به گروه سنی ۱۲ تا ۱۶ سال: (دشوار □، نسبتاً دشوار □، متوسط □، ساده □، بسیار ساده □)

تعداد مراحل اتاق فرار:

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

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

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

در صورت وجود تفاوت تعاملی در سناریو، نحوه پیاده سازی آن را شرح دهید.

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

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

نام عضو تیم	استعدادهای	علایق	مسئولیت در تیم

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

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

• برآورد هزینه کل :

• قیمت تمام شده برای اجرای تجاری بازی در محیط :

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

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

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

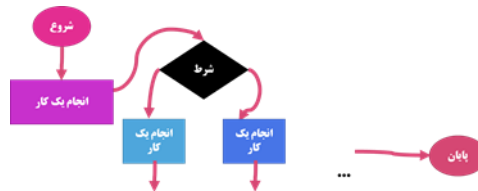
لیست اشکالاتی که قبل از پیاده سازی نهایی در روز جشن بازی در طراحی و پیاده سازی خود تشخیص دادید و نحوه اصلاح هر یک را بنویسید.

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

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

چطور می توانید اتاق فرار خودتان را در محیط های مختلف، مانند حیاط مدرسه، خیابان، یا خانه پیاده سازی کنید؟ چه چالشهایی ممکن است پیش بیاید؟ چطور می توانید آن را حل کنید؟

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



<p>نام و نام خانوادگی مشاور و راهنما</p>	<p>نام و نام خانوادگی مدیر واحد آموزش مجری شماره تلفن، تاریخ و امضا</p>	
--	---	--



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی

فرم داوری مستندات محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی (بر اساس شناسنامه اثر و فیلم)

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

ردیف	ملاک‌های ارزیابی	۰	۱	۲	۳	۴	۵	ضریب	حداکثر
۱	درک دانش‌آموزان از مفهوم هر یک از مهارت‌های زندگی و تعداد مهارت‌های تحت پوشش قرارداد شده در سناریوی بازی							۲	۱۰
۲	تعداد مراحل کافی بازی، طراحی المان‌های بازی‌های تعاملی محیطی و انتخاب ژانر مناسب برای هر مرحله							۱	۵
۳	کیفیت اجرای تئاتر تعاملی (بازی‌سازها و بازیکنان در اجرای سناریوی بازی نقش آفرینی کنند)							۱	۵
۴	راهنمایی درست و خلاقانه بازیکنان و فراهم کردن فضای خالی از فشار روانی برای آنها							۱	۵
۵	میزان خلاقیت در ایده‌پردازی، نوآورانه بودن سناریو و تولید ابزارهای مورد استفاده در بازی و عدم کپی‌برداری از نمونه‌های داخلی و خارجی							۱	۵
۶	صحت علمی ابزارها، برگه‌ها، معماها و فعالیت‌های حرکتی بازی							۱	۵
۷	میزان توجه به عدم تبعیض، خشونت، بهره‌کشی و تخریب محیط زیست در طراحی مراحل بازی و اجرای آن							۱	۵
۸	کیفیت نگارش شناسنامه اثر، سناریو و تکرارپذیری آن (نگارش مرحله به مرحله با جزئیات دقیق تولید و طراحی همه بخش‌ها و المان‌های بازی)							۱	۵
۹	مقرون‌به‌صرفه بودن و مدیریت صحیح منابع (زمان، مواد اولیه، سرمایه، تجهیزات، انرژی)							۱	۵
۱۰	وضوح، گویا و کامل بودن فیلم ارسالی از اجرای تیم در جشن بازی و فیلم شرح اثر							۱	۵
۱۱	قابلیت پیاده‌سازی بازی در محیط‌های مختلف، جابه‌جایی‌پذیری اجزا و دکوراسیون بازی							۱	۵
۱۲	بهره‌گیری از آخرین یافته‌ها و پژوهش‌های مرتبط با موضوع							۱	۵
۱۳	توانایی اثر در نیازسنجی و درک نیاز جامعه مخاطبان بازی و در نظر گرفتن نیازهای ویژه آن‌ها (بخش همدلی در تفکر طراحی)							۱	۵
۱۴	هیجان‌انگیز بودن بازی و توجه به مهارت‌های حسی و حرکتی							۱	۵
۱۵	میزان نیاز مراحل مختلف بازی به طوفان فکری و همکاری تیمی در بازیکنان							۱	۵
۱۶	تناسب سناریو، معماها، المان‌ها، ابزار و دکوراسیون بازی با شرایط سنی و تحصیلی بازیکنان دوره متوسطه اول							۱	۵
۱۷	کیفیت علمی، مهارتی و جامع بودن فیلم ده دقیقه‌ای اثر و توانایی دانش‌آموزان در ارائه گروهی و نشان دادن جنبه‌های خلاقانه بازی‌ها، چیدمان و همه فرآیند اتاق فرار تولید شده در ده دقیقه							۱	۵
۱۸	میزان رضایت تیم‌های استفاده‌کننده از بازی از اجزای بازی طبق فرم ارزیابی ۱۳-۴							۱	۵
جمع کل امتیاز از ۱۰۰: عدد: حروف:									

موارد مثبت و نقایص پروژه مورد بررسی

نام و نام خانوادگی داوران:

- ۱.
- ۲.
- ۳.

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

نمون برگ شماره ۱۳-۳- فرم ارزيابي آنلاين و
حضورى محور بازى‌هاى مهارتى و توسعه فردى



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمي

ارزيابي آنلاين و حضورى محور بازى‌هاى مهارتى و توسعه فردى

کد تيم ثبت شده: زمينه کاربرد: تاريخ ارزيابي:

عنوان تيم توليد کننده بازى: سهميه:

ردیف	ملاک‌هاى ارزيابي	۰	۱	۲	۳	۴	۵	ضريب	حداکثر
۱	بيان با اعتماد به نفس و کنترل تن صدا ، تاثيرگذارى کلام و جذب مخاطب ،کنترل سرعت کلام، استفاده به جا از مکث و تکیه، تلفظ و کاربرد صحيح کلمات							۱	۵
۲	توانايى ارائه صحيح و کامل سناريو و معرفى مراحل اتاق فرار در زمان مناسب							۲	۱۰
۳	میزان تسلط دانش آموزان بر مفاهيم مهارتهاى زندگى (ايجاد چالش برائى سنجش مهارتهاى زندگى اعضاى تيم توسط داوران)							۲	۱۰
۴	تسلط بر ادبيات علمى مرتبط با پروژه و پرهيز از به‌کارگيرى اصطلاحات نابجا (غيرعلمى، غيرتخصصى و عاميانه)							۱	۵
۵	توضيحات منطقى و مرتبط، مدیریت زمان و پرهيز از طولانى‌کردن و کوتاه‌کردن سخن به شکل غيرمتعارف							۱	۵
۶	کيفيت کار گروهى، میزان هماهنگى اعضاى تيم با يکديگر و انعطاف پذيرى و همدلى در انجام وظايف متعدد (طرح سوال در مورد نقش هر يک از اعضاى تيم)							۲	۱۰
۷	توانايى اعضاى تيم در شناخت و مدیریت هيچان‌هاى فردى و کنترل استرس							۱	۵
۸	توانايى کليه اعضاى تيم در پاسخگويى صحيح به پرسش‌هاى داوران							۱	۵
۹	میزان خلاقيت و نوآورى موجود در سناريو، المانها و چيدمان همه مراحل بازى (وجود بازى‌هاى ابتكارى و غيرتكرارى قابل تجارى‌سازى)							۳	۱۵
۱۰	میزان هماهنگى پياده‌سازى اثر و عمل اعضاى تيم در لحظه با فيلم و مستندات ارسالى							۲	۱۰
۱۱	خلاقيت تيم در تصميم‌گيرى سريع، توانايى تيم در سازگارى سريع با تغييرات محيط، چالش‌هاى حين ارائه و اجراى در لحظه							۲	۱۰
۱۲	میزان خلاقيت تيم بازى‌ساز در پياده‌سازى بازى، كيفيت اجراى تاتر تعاملى و توانايى در راهنمايى صحيح بازىکنان							۲	۱۰
جمع كل امتياز از ۱۰۰: عدد: حروف:									

ويژگي‌هاى مثبت :

موارد نيازمند اصلاح و تلاش بيشتر:

نمون برگ شماره ۱۳-۴- فرم ارزيابي تيم‌هاي بازيکن شرکت کننده در بازي



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمي
ارزيابي تيم‌هاي بازيکن در بازي تعاملی محیطی

نام و نام خانوادگی بازيکنان: تاريخ ارزيابي:
پايه تحصيلی: عنوان تيم توليد کننده بازي:

ردیف	ملاک‌های ارزيابي	۰	۱	۲	۳	۴	۵	ضريب	حداکثر
۱	میزان لذت‌بخش بودن و هیجان‌انگیز بودن بازي را چگونه ارزيابي می‌کنید؟							۲	۱۰
۲	تأثير این بازي بر افزايش میزان شناخت شما از استعدادها و نقاط ضعف خود							۲	۱۰
۳	این بازي تا چه حد باعث شد دوستی شما با ساير بازيکنان تقويت شود و بیشتر سلايق و توانایی‌های آنان را درک کنید؟							۲	۱۰
۴	میزان اثرگذاري این بازي بر افزايش آرامش و مدیریت هیجان و استرس خود را چگونه ارزيابي می‌کنید؟							۲	۱۰
۵	در مراحل این بازي، تا چه اندازه نیازمند درک درست مسائل، ایده‌پردازی و پيداکردن راه‌حل‌های جديد و خلاقانه بودید؟							۲	۱۰
۶	تا چه اندازه به تصمیم‌گیری گروهی و مشورت با ساير اعضای تيم نیازمند بودید؟							۲	۱۰
۷	همکاری، صبر و رفتار مهرآمیز اعضای تيم توليدکننده بازي با خودتان را چگونه ارزيابي می‌کنید؟							۲	۱۰
۸	تا چه اندازه علاقمند دوباره در این بازي شرکت کنید؟							۲	۱۰
۹	فرایند و داستان بازي را تا چه حد خلاقانه و غيرقابل پیش‌بینی مشاهده کردید؟							۲	۱۰
۱۰	شرکت در این بازي تا چه اندازه در يادگیری مسائل مختلف علمی-آموزشی-فرهنگی شما مؤثر بود؟							۲	۱۰
جمع کل امتیاز از ۱۰۰: عدد:		حروف:							

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