

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

لذا باتوجه به اهمیت مهارت‌های زندگی در توسعه فردی و اثربخشی بازی‌های مهارتی در ایجاد و تثبیت آن، محور حاضر به صورت «مجموعه‌ای از فرایندهای یادگیری فعالانه مبتنی بر بازی» در راستای «توانمندسازی شناختی» دانش‌آموزان و آماده‌سازی آنان برای «زندگی سالم و بالنده»، تعریف شده‌است. در این محور دانش‌آموزان به صورت یک گروه ۲ تا ۳ نفره در قالب گام‌های جذاب و هیجان‌انگیز ضمن «طراحی و پیاده‌سازی یک بازی تعاملی محیطی گروهی (اتاق فرار)» در یکی از دو زیرمحور «طراحی و پیاده‌سازی بازی» یا «طراحی بازی (بدون پیاده‌سازی)» مشارکت می‌کنند. موضوعات سناریوی اتاق فرارها بسیار متنوعند و در ژانرهای مختلفی قابل پیاده‌سازی هستند که اسامی ژانرهای مورد قبول، نمونه قالب بازی‌ها و دو مثال از موضوعات پیشنهادی در ادامه آورده شده‌است. این دو موضوع فقط به عنوان مثال مطرح شده‌است و تیم‌ها می‌توانند هر موضوع ابتکاری خلاقانه و بسیار جالب دیگری را به عنوان سناریو انتخاب کنند.

شرایط گروه‌ها: گروه‌های ۲ یا ۳ نفره

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

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

(سبک‌های ترسناک و دلهره‌آور ممنوع هستند.)

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

مثال‌هایی از موضوع سناریو:

۱. داستان هیجان‌انگیز مرحله به مرحله شامل آموزش عملی و بازی‌وار مهارت‌های زندگی (خودآگاهی، همدلی، روابط بین فردی، ارتباط مؤثر، مقابله با استرس، مدیریت هیجان، حل مسأله، تصمیم‌گیری، تفکر نقادانه، تفکر خلاقانه) در قالب حل معما، کار با اسباب‌بازی، نقش‌آفرینی، بازی حرکتی، آزمایش علمی و... که از طریق فعالیت گروهی بازیکنان و همکاری آنان قابل انجام است.

۲. داستان هیجان‌انگیز مرحله به مرحله شامل تجربه عملی مشاغل مختلف و رشته‌های تحصیلی مرتبط با آن که در قالب حل معما، کار با اسباب‌بازی، نقش‌آفرینی، بازی حرکتی، آزمایش علمی و غیره که از طریق فعالیت گروهی بازیکنان و همکاری آنان قابل انجام است.

توجه: جذابیت، لذت‌بخشی و نوآورانه بودن بازی‌ها و تمرکز بر مهارت‌های کار گروهی و پرهیز از رقابت ناسالم، از اهمیت ویژه برخوردار است.

توجه: ■

۱. استفاده از سبک‌های ترسناک و دلهره‌آور ممنوع هستند.

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 علمی پژوهشی بازی:

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 بازی در حد بضاعت مدرسه و نهایتاً آغاز به کار فعالیت‌های انجمن علمی پژوهشی بازی
۳. آشنا کردن دانش آموزان با مفهوم هر یک از مهارت‌های زندگی، مفاهیم توسعه فردی و جنبه‌های مختلف آن، کاملاً به صورت غیر مستقیم، عمیق و عملی، از طریق مثال، ارائه تکالیف و پروژه‌های عملی در این زمینه

■ مرحله مدرسه‌ای:

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

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

■ گام‌های اختصاصی زیر محور طراحی بازی (بدون پیاده‌سازی) در مرحله مدرسه‌ای:

- این زیرمحور برای حمایت از دانش آموزان دارای محدودیت در اجرای عملی بازی در نظر گرفته شده و از طریق نمون برگ شماره ۱۳-۲، در مرحله مدرسه‌ای ارزیابی شده و یک تیم از این زیرمحور، در صورت کسب نمره بالاتر از ۹۰ به مرحله منطقه‌ای راه می‌یابد.
۱. تدوین فلوچارت و سند تخصصی طراحی بازی (GDD) و جزئیات مربوط به پیاده‌سازی و ذکر دلایل عدم پیاده‌سازی بازی در مرحله مدرسه‌ای توسط اعضای تیم و با هدایت و راهنمایی مسئول انجمن علمی بازی‌های مهارتی و توسعه فردی (انجمن علمی پژوهشی بازی)
 ۲. تهیه فیلم ده دقیقه‌ای و پاورپوینت کامل ارائه ایده بازی، اهداف، نوآوری‌ها و کلیه جزئیات آن و بارگذاری آن در سامانه سیدا/ شبکه شاد
- پاورپوینت شامل: ژانر، اهداف، سناریو، هر یک از مهارت‌های مورد نظر و بازی‌ها و معماهای مورد نظر و دکوراسیون
 - فیلم شامل: توضیحات دقیق و تخصصی سناریوی بازی و سند طراحی بازی و دلایل منطقی عدم پیاده‌سازی آن در مرحله مدرسه‌ای (۱۰ دقیقه)

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

این زیرمحور، زیرمحور اصلی محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی بوده و از طریق نمون‌برگ شماره ۱۳-۳، در مرحله مدرسه‌ای ارزیابی شده و دو تیم از این زیرمحور، 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 سرباز دبیرستان) با مشورت اعضای تیم و هماهنگی دبیر انجمن علمی پژوهشی بازی
۲. تهیه وسایل و مواد لازم با هماهنگی و همکاری دبیرستان و در نظر گرفتن مکان مناسب برای نگهداری و استفاده از آن‌ها
۳. طراحی گرافیکی المان‌ها، برگه‌ها، جعبه‌ها، ابزارهای خلاقانه بازی، انواع بازی‌های حرکتی-جنبشی، بازی‌های رایانه‌ای، آزمایش‌های علمی، معماها، قفل‌ها و دکوراسیون بازی
۴. ترسیم فلوچارت بازی از ابتدا تا انتها و تمرین و تدوین نهایی سناریوی بازی
۵. تقسیم وظایف نهایی و تعیین نقش‌های اعضای تیم تولید بازی در زمان حضور شرکت‌کنندگان
۶. تولید المان‌های بازی‌ها و تست و خطایابی و اصلاح آن‌ها
۷. آماده‌سازی فضای بازی و چیدمان نهایی در محل تعیین شده با هماهنگی مدرسه، در زمان مورد توافق تیم و سایر اعضای انجمن علمی پژوهشی بازی
۸. برگزاری بازی برای حداقل چهار گروه شرکت‌کننده، تهیه گزارش از نقاط ضعف و قوت و تشکیل جلسه تیم برای اصلاح و به‌روزرسانی سناریو و همه فرایند بازی
۹. تکمیل فرم‌های ارزیابی بازی توسط دانش‌آموزان شرکت‌کننده در بازی و جمع‌بندی نمره داده شده توسط آن‌ها
۱۰. تهیه فیلم و گزارش مشاهدات تیم از کلیه فرایندهای طی شده
۱۱. ارائه دفتر کارنما، مستندات پروژه و نتایج بازی توسط هر تیم و نقد علمی به منظور تمرین مهارت تفکر نقادانه توسط اعضای انجمن علمی پژوهشی بازی
۱۲. بارگذاری کلیه مستندات با همکاری و راهنمایی ناظر مدرسه‌ای در 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 بازی‌کننده در بازی با 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 محصولاتی که برای سایر محورهای 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 محور همزمان با سایر محورها مجاز است.

■ گام ۲ برگزاری رویداد علمی فناوری:

این بخش به صورت یک جشن سامانه سیدا/ شبکه 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 علمی پژوهشی بازی و با هماهنگی و نظارت ناظر مدرسه‌ای به صورتی که به هر تیم شرکت‌کننده، یک محل مناسب، مطابق سناریوی بازی آن‌ها، اختصاص داده شود.

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

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

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

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

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

- نکات مهم:

- سهمیه هر مدرسه در این محور، یک اثر از زیر محور طراحی و دو اثر از زیر محور طراحی و پیاده‌سازی است.
- لازم است پوشه حاوی کلیه مستندات اثر دانش‌آموزان در محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی، حاوی فیلم و کلیه مستندات خواسته شده، زیپ شده و توسط خود دانش‌آموز، مسئول انجمن علمی پژوهشی محور مربوطه در مدرسه و با نظارت ناظر منطقه در فضای به اشتراک‌گذاری فایل مانند (picofile.com, bayan.ir) آپلود شده و لینک آن برای ناظر منطقه‌ای ارسال شده و داخل فایل word یا txt قرار گرفته و به صورت 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 بازی، اجزا، دکوراسیون و طراحی محیطی باید متناسب با شرایط جغرافیایی و امکانات در دسترس مدرسه انجام شود و خلاقیت در تولید کلیه اجزای بازی با کمترین هزینه، یکی از معیارهای مهم ارزیابی آثار است.

📁 مرحله منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی:

آثار ارسالی از مرحله مدرسه‌ای، توسط تیم داوران مسلط بر بازی‌وارسازی و مهارت‌های زندگی، به صورت 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، به صورت عملی، براساس شیوه‌نامه بخش اجرایی نهایی مرحله مدرسه، در یک رویداد علمی فناوری شرکت می‌کنند. در این رویداد یک روزه مفرح، همه تیم‌ها، (حداقل ۶ تیم)، در مکان مناسب تعیین شده، چیدمان خود را پیاده‌سازی کرده و بازی اتاق فرار 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 حائز نمره بالاتر از ۹۰، تیم‌های جدید با حداکثر تعداد اعضای سه نفر تشکیل داد و لزومی بر هم پایه‌ای بودن اعضا نیست، اما اعضای تیم‌ها باید از یک جنسیت باشند.

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

۳. کلیه مستندات، دفتر کارنما، فرم‌های ارزیابی و فیلم‌های مربوط به اجرای نهایی تیم منتخب مرحله منطقه‌ای باید به طور کامل به دبیرخانه استانی محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی ارسال شود.

۴. شایسته است ناظر محترم منطقه این محور، با همکاری و حمایت اداره آموزش متوسطه منطقه و مدرسه محل تحصیل دانش‌آموزان تیم منتخب زیرمحور طراحی بازی، با فراهم کردن امکانات لازم جهت ساخت ابزارهای بازی هر بخش از اتاق فرار و پیاده‌سازی عملی بازی نهایی، از حضور آن‌ها در مرحله استانی حمایت کند.

مرحله استانی:

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

گام ۱: داوری غیرحضور

بررسی فیلم‌ها 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 محور طراحی و پیاده‌سازی و سه تیم از محور طراحی بازی برای گام دوم.

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

گام ۲:

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

گام ۳:

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

گام ۴:

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

نکته:

شرایط اعزام تیم ترکیبی عبارتند از:

الف) ارائه سناریوی جدید و طراحی خلاقانه از ترکیب مراحل، بازی‌وارها، المان‌ها و چیدمان دو تیم

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



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

شناسه گروه:		عنوان پروژه:
نام گروه:		
حوزه کاربرد:		
نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان		استان
عضو گروه		شهرستان
کد ملی		نام مدرسه
تلفن همراه		نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان
پایه تحصیلی		عضو گروه
نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان		کد ملی
عضو گروه		تلفن همراه
کد ملی		پایه تحصیلی
تلفن همراه		تلفن مدرسه
پایه تحصیلی		هدف کلی پروژه بازی
تلفن مدرسه		توضیح مختصر راجع به: ژانر، اهداف، سناریو، هر یک از مهارت‌های موردنظر و بازی‌ها و معمای‌های 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 پیااده‌سازی بازی
نام و نام خانوادگی مدیر واحد آموزش مجری شماره تلفن، تاریخ و امضا	نام و نام خانوادگی مشاور و راهنما	



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی بخش طراحی بازی

۱۰۰ امتیاز

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

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



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

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

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

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



نمون بزرگ شماره ۱۳-۵ - خود ارزیابی محور بازی های مهارتی و توسعه فردی

بِه نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

خودارزیابی بازی محیطی

نام تیم: کد ثبت تیم: تاریخ ارزیابی:

نام تکمیل کننده فرم به نمایندگی تیم:

[illegible]



نمون برگ شماره ۱۳-۶- دفتر کارنما 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](https://www.instagram.com/nojavan_kharazmi)

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

تلفن دانش‌آموزان در شبکه شاد: نفر اول: نفر دوم:
تلفن دبیر راهنما در شبکه شاد: تلفن مدیر مدرسه در شبکه شاد:

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

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



- تیم‌های بازیکن داوطلب از شرکت در بازی شما چه احساسی داشتند؟ خلاصه‌ای از انتقادات و پیشنهادهای آن‌ها را بنویسید.
- در جریان کار ساخت پروژه خود با چه مشکلاتی مواجه شدید؟
- 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 محیطی در محل‌های مختلف را دارد؟ توضیح دهید.
- تا لحظه تحویل دفتر کار شما، چند بار پروژه را اصلاح کردید؟ با ذکر زمان حدودی، توضیح دهید.
- برای اصلاح و ارتقای بازی در مراحل بعد چه ایده‌هایی دارید؟ به چه امکاناتی برای پیاده‌سازی آن نیاز دارید؟ به طور نسبی زمان این ارتقا را تخمین بزنید.
- اسامی افراد و مراکزی که در طراحی و تهیه پروژه شما به شما کمک نموده‌اند را با ذکر سمت بنویسید.
- چنانچه پیشنهاد و انتقادی به جشنواره دارید بیان کنید.

فلوچارت بازی و پوستر معرفی بازی

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

پوستر خود را در این محل درج کنید.

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