

محور

«بازی‌های مهارتی و توسعه فردی»

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

ناظر علمی کشوری: کیومرث حسن زاده
اعضای گروه علمی:
ئاسو شجاعی
ام البنین برجعلی زاده

گروه برنامه‌ریزی
فعالیت‌های علمی، پژوهشی و مهارتی دانش‌آموزان
«دبیرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی»
1403-1404

13- محروزي هاي مهارتي و توسعه فردي

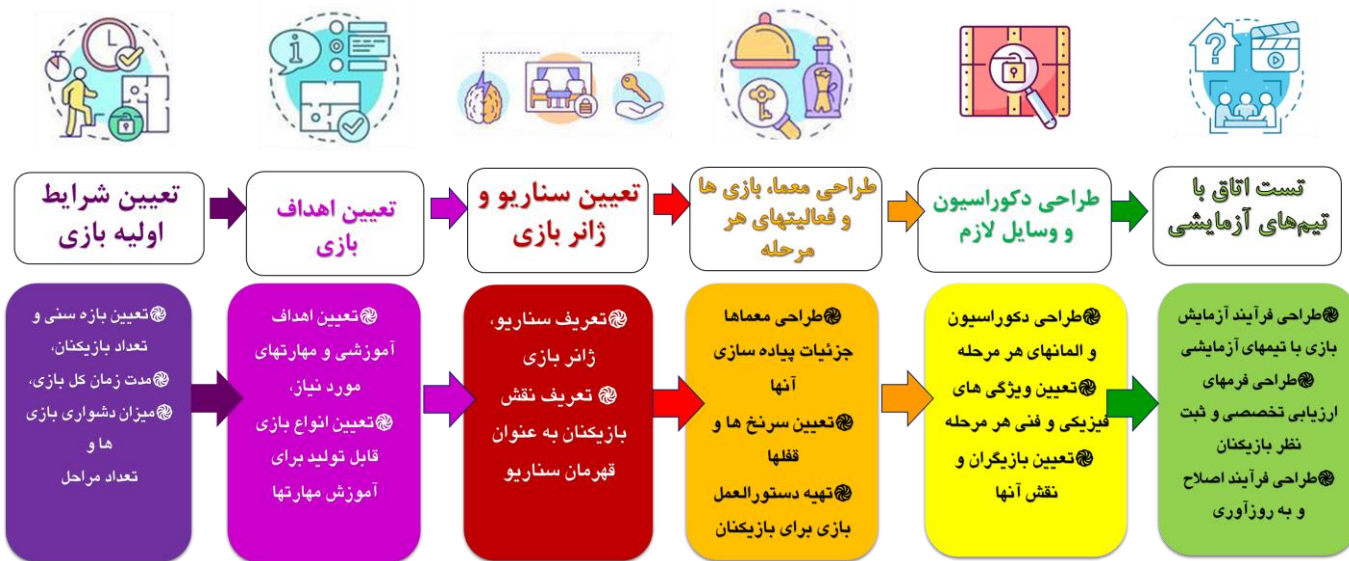
توسعه فردي شامل مجموعه فعاليت هايي است كه ضمن شناسايي و توسعه توانايي ها و پتانسيل هاي فرد، در امر ايجاد سرمايه انساني، تسهيل قابليت هاي اشتغال و ارتقاي كيفيت زندگي، شرايط فردي تحقق رويها و آرزوها را فراهم مي سازد و در مجموع توانمندی هاي فرد براي زندگي فردي و اجتماعي را بهبود مي بخشد. يكي از اثربخش ترين راه هاي تحقق اين اهداف، استفاده از بازی و فعاليت هاي جذاب گروهي در محيط يادگيري غني، انعطاف پذير و به دور از فضاي رقابتي است.

لذا باتوجه به اهميت مهارت هاي زندگي در توسعه فردي و اثربخشي بازی هاي مهارتي در ايجاد و تثبيت آن، محور حاضر به صورت «مجموعه اي از فرايندهاي يادگيري فعالانه مبتني بر بازی» در راستاي «توانمندسازي شناختي» دانش آموزان و آماده سازي آنان براي «زندگي سالم و بالنده»، تعريف شده است. در اين محور دانش آموزان به صورت يك گروه 2 تا 6 نفره در قالب مجموعه اي از گام هاي جذاب و هيجان انگيز در فرايند «طراحي و پياده سازي بازی در اتاق فرار» مشاركت مي كنند و پس از روياپردازي و مشورت با هم، ايده هايشان را به داستان يك بازی اتاق فرار مهارتي (با حداقل 4 مرحله) تبديل مي كنند. پس از طراحي و پياده سازي اتاق فرار توسط اعضاي تيم توليدكننده بازی، در روز جشن بازی، دانش آموزان علاقمند دبیرستان، به عنوان بازیکن ضمن بازی کردن، با انتقادات و پيشنهادانتشان به بهبود بازی ها كمك مي كنند. سناريوي اتاق فرار بهتر است يك داستان خلاقانه، مهيج، جذاب و داراي صحت علمي و پيوستگي مفهومي باشد كه تيم بازیکنان به عنوان قهرمانان آن بتواند از شركت در فرايند بازی لذت ببرند و مي تواند شامل انواع بازی هاي متنوع طراحي و توليد شده توسط دانش آموزان باشد. موضوعات سناريوي بازی هاي تعاملی بسيار متنوعند و در ژانر هاي مختلفي قابل پياده سازي هستند كه شرايط مورد قبول در بازی هاي قابل پياده سازي در جشنواره، در ادامه آورده شده است.

شرايط گروه ها: گروه هاي 2 تا 6 نفره

نوع پروژه: طراحي و پياده سازي بازی در قالب اتاق فرار (بازی تيمي محيطی تعاملی)

ژانر هاي مورد قبول: تمام ژانرها به جز ژانر وحشت



ملاحظاتى كه بايد در كليۀ مفاهيم سناريو، طراحي المانها و دکوراسيون بازی اتاق فرار و هر کدام از بازی هاي مراحل آن رعايت شود:

1. عدم استفاده از ژانر وحشت، عدم آسيب به محيط زيست، عدم ترويج تبغيض و بهره كشي، عدم ترويج خشونت .
2. «جذابيت، لذت بخشي و نوآورانه بودن بازی ها و تمرکز بر مهارت هاي کار گروهي» و پرهيز از رقابت ناسالم، از اهميت ويژه برخوردار است.

■ ملاحظات كلي تشكيل 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، مهارت های فردی خود را ارتقا می دهند (به عنوان بازی ساز) و با ارائه این بازی ها برای سایر همکلاسی های خود (به عنوان بازی کننده) موجب ارتقای مهارت های سایر دانش آموزان مدرسه می شوند.
۳. برگزاری جلسات طوفان فکری میان اعضای تیم برای پیدا کردن ایده های خلاقانه برای تولید سناریو و مکانیک بازی
۴. تکمیل فرم شناسنامه اثر
۵. یادگیری فناوری های ساخت بازی و آشنایی با تجهیزات مورد نیاز آن ها و نحوه پیاده سازی ایده های بازی وار
۶. تعیین محل پیاده سازی بازی در مدرسه (اعم از فضای یک کلاس یا کارگاه خاص یا سایر محل های 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 آن ها
۸. طراحی گرافیکی المان ها، برگه ها، جعبه ها، ابزارهای خلاقانه بازی، انواع بازی های حرکتی-جنبشی، آزمایش های علمی، معماها، قفل ها و دکوراسیون بازی
۹. ترسیم فلوچارت بازی از ابتدا تا انتها و تمرین و تدوین نهایی سناریوی بازی
۱۰. تقسیم وظایف نهایی و تعیین نقش های اعضای تیم تولید بازی در زمان حضور شرکت کنندگان
۱۱. تولید المان های بازی ها و تست و خطایابی و اصلاح آن ها

۱۲. آماده سازی 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 شرکت کننده (این شرکت کننده ها، دانش آموزان همکلاسی و هم مدرسه ای تیم های بازی ساز هستند و به منظور رفع نقایص بازی و دادن پیشنهادهای سازنده در بازی شرکت می کنند). سپس، تهیه گزارش از نقاط ضعف و قوت، و تکمیل فرم های ارزیابی بازی توسط دانش آموزان شرکت کننده در بازی و درج میانگین نمره داده شده توسط آنها در فرم ۱۳-۴.

۱۴. تهیه فیلم ده دقیقه ای و گزارش تصویری تیم از کلیه فرایندهای طی شده و بازی های انجام شده توسط گروه های بازیکن.

۱۵. بارگذاری شناسنامه اثر و فیلم ده دقیقه ای با همکاری و راهنمایی ناظر مدرسه ای در (سامانه مای: <https://my.medu.ir>) فرمت فیلم ارسالی باید به صورت mp4 و کمتر از 500 مگابایت باشد.

نکته مهم:

عضویت دانش آموزان سایر انجمن های علمی-پژوهشی مدرسه در انجمن بازی نیز مجاز است و دانش آموزان می توانند از محصولاتی که برای سایر محورهای جشنواره تهیه کرده اند یا آزمایش های علمی و محتواهای پژوهشی یا فرهنگی تهیه شده توسط خودشان، به عنوان اجزای بازی استفاده کنند.

■ برگزاری رویداد علمی فناوری مرحله مدرسه ای

این بخش به صورت یک جشن شاد و فارغ از فضای رقابتی، با حضور همه دانش آموزان دبیرستان و طبق گام های زیر برگزار می شود:

۱- تهیه لیست همه تیم ها و هماهنگی برای محل اجرای چیدمان بازی هر یک، توسط دبیران انجمن بازی و با هماهنگی و نظارت ناظر مدرسه ای به صورتی که به هر تیم شرکت کننده، یک محل مناسب، مطابق سناریوی بازی آنها، اختصاص داده شود.

* لازم است دانش آموزان همه تیم های شرکت کننده، المان های بازی، آزمایش ها، چیدمان موردنظر بازی خود را از قبل آماده کرده و در صبح روز برگزاری جشن بازی های مهارتی و توسعه فردی، از پیاده سازی چیدمان و دکوراسیون و قرارگیری نهایی المان های بازی در محل تعیین شده با هماهنگی مدرسه، مطمئن شوند.

2- قرارگیری تیم ها در محل چیدمان بازی خود، شکل گیری تیم های بازیکن از میان دانش آموزان علاقمند دبیرستان و شرکت در بازی طراحی شده (تیم های بازیکن لازم نیست عضو انجمن باشند و فقط در فعالیت بازی اتاق فرار نقش بازی کننده را دارند.)

3- ثبت فرآیند حداقل ۳ بازی توسط تیم های بازیکن، برای اتاق فرار، در یک رویداد مهیج و جذاب، با نظارت و همراهی دبیران مدرسه. هیچ دو تیمی از بازیکنان، نباید به طور همزمان وارد یک اتاق فرار شوند. هر تیم، بعد از اینکه بازی یک اتاق فرار را تکمیل کرد، با شوق و هیجان به اتاق فرار بعدی رفته و در بازی های جالب آن شرکت می کند.

4- برای جلوگیری از لو رفتن راه حل های بازی و کاهش هیجان و جذابیت آن برای تیم های بازیکن بعدی، بهتر است تیم های بازی ساز، برای هر مرحله بیشتر از یک بازی طراحی کنند که بتوانند برای تیم های بازیکن مختلف آن ها را تغییر دهند. (موثر در امتیاز فرم های ارزیابی)

۵- تکمیل فرم های ارزیابی توسط دانش آموزان شرکت کننده در بازی ها، و تحویل آن ها به هیات داوران

۶- تکمیل فرم های ارزیابی بازی ها، (نمون برگ های ۱۳-۲ و ۱۳-۳) توسط هیات داوران و تعیین تیم های حائز نمره ۹۰ به بالا

۷- تجلیل و تقدیر از همه تیم های بازی ساز، بازیکن و همه دست اندرکاران مرحله مدرسه ای

■ نکات مهم اجرایی:

- سهمیه هر مدرسه در این محور، حداکثر ۱ اثر است.
- لازم است پوشه حاوی کلیه مستندات اثر دانش آموزان در محور بازی های مهارتی و توسعه فردی، حاوی فیلم و شناسنامه اثر زیپ شده و توسط خود دانش آموز، مسئول انجمن علمی محور مربوطه در مدرسه و با نظارت ناظر منطقه در فضای به اشتراک گذاری فایل مانند (picofile.com, bayan.ir) آپلود شده و لینک آن برای ناظر منطقه ای ارسال شده و داخل فایل word یا txt قرار گرفته و به صورت zip یا pdf در سامانه مای آپلود شود.
- مسئولیت حصول اطمینان از بارگذاری صحیح اثر و ارائه به موقع آن، مطابق دستورالعمل به داوران، بر عهده رابطین مدرسه و ناظر منطقه ای است.

■ نکات مهم در خصوص طراحی و پیاده سازی بازی ها:

- سناریوی بازی، اجزا، دکوراسیون و طراحی محیطی متناسب با شرایط جغرافیایی و امکانات در دسترس مدرسه
- تناسب چالش ها برای دانش آموزان هم سن خودشان با توجه به توانایی فیزیکی و ذهنی دانش آموزان ۱۲ تا ۱۵ ساله
- در صورت استفاده از بازی های رومیزی در مراحل اتاق فرار، حداکثر دو بازی از بازی های پیاده سازی شده، می تواند بازی رومیزی باشد. زمان بازی رومیزی از آغاز تا یافتن خروجی نهایی، باید کمتر از ۲۰ دقیقه باشد.
- طراحی هر بازی از مراحل اتاق فرار باید به گونه ای باشد که همه بازیکنان با همکاری یکدیگر، راه حل نهایی آن مرحله را پیدا کنند و اعضای تیم بازیکن نباید برای برد و باخت با هم رقابت کنند.

■ نبایدها در طراحی و پیاده سازی بازی های مراحل اتاق فرار:

- با توجه به اهمیت بسیار زیاد خلاقیت در فرآیند خلق اثر در جشنواره نوجوان خوارزمی، تاکید می شود از به کارگیری بازی ها و مضامین زیر در طراحی و پیاده سازی مراحل اتاق فرار، خودداری شود:
- الف) بازی های رومیزی موجود در بازار یا بازی های سنتی مانند دوزبازی، نقطه بازی، منچ و غیره
- ب) بازی های حرکتی شناخته شده پرتکرار مانند دارت، لی لی، توپ بازی، طناب بازی و غیره .
- ج) بازی های علمی و آزمایشگاهی بسیار تکراری در اتاق فرارهای تجاری، مانند نامرئی کردن متن ها، تغییر رنگ با تغییر pH محلول و غیره.
- د) استفاده از مضامین کلیشه ای، تبلیغی و سوگیرانه که مشخصا با اهداف مهارت های ده گانه زندگی هم راستایی ندارد.

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 90، 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، (6 تیم)، در مکان مناسب تعیین شده، چیدمان خود را پیاده‌سازی کرده و بازی اتاق فرار را اجرا می‌کنند. بعد از گام دوم مرحله منطقه‌ای، یک تیم، از هر سهمیه، به عنوان نماینده منطقه، به مرحله استانی معرفی می‌شوند.

نکات مهم:

1. می‌توان در مرحله منطقه‌ای، از ترکیب تیم‌های حائز نمره بالاتر از 90، تیم‌های جدید با حداکثر تعداد اعضای شش نفر تشکیل داد، اما اعضای تیم‌ها باید از یک جنسیت باشند.
2. تیم‌های شرکت‌کننده مجاز هستند، سناریو، اجزا و ابزارهای تولیدشده، نقش اعضای تیم و دکوراسیون بازی را تا پیش از شرکت در مرحله کشوری به دفعات لازم، مورد بازبینی و اصلاح قرار دهند.
3. 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.
4. تعداد داوران در هر مرحله مدرسه‌ای، متناسب با شرایط و امکانات مدرسه، می‌تواند بین 1 تا 3 نفر باشد. در مرحله منطقه‌ای و استانی، تعداد داوران 3 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:

$$= \underbrace{\left[\text{نمره میانگین فرم‌های ارزیابی تیم‌های بازیکن در بازی (فرم ۱۳-۴)} \times 3 \right]}_{\text{بازیکن در بازی (فرم ۱۳-۴)}} + \underbrace{\left[\text{نمره حاصل از فرم ارزیابی مستندات (فرم ۱۳-۲)} \times 10 \right]}_{\text{نمره حاصل از فرم ارزیابی مستندات (فرم ۱۳-۲)}} + \underbrace{\left[\text{نمره حاصل از فرم ارزیابی حضوری و آنلاین (فرم ۱۳-۳)} \times 7 \right]}_{\text{نمره حاصل از فرم ارزیابی حضوری و آنلاین (فرم ۱۳-۳)}}$$

مرحله استانی:



مستندات آثار و ارائه عملی تیم منتخب مرحله قبل، در مرحله استانی، به صورت چهار مرحله ای داوری می شود:

گام ۱: داوری غیر حضوری

بررسی فیلم ها و کلیه مستندات آثار ارسالی از مناطق و شهرستان ها، توسط تیم داوران تخصصی، به صورت غیر حضوری و رتبه بندی تیم ها بر اساس امتیاز و دعوت ۱۲ تیم برای مرحله دوم.

گام ۲:

در این مرحله دانش آموزان عضو تیم های منتخب مرحله قبل، به صورت آنلاین در یک جلسه ۲۰ دقیقه ای با هیات داوران که طبق زمان بندی استان و در بستر فراهم شده توسط اداره کل استان، برگزار می گردد، شرکت کرده و به سؤالات داوران پاسخ می دهند. در این مرحله شش تیم انتخاب شده و به مرحله سوم معرفی می شوند. این دانش آموزان 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 المان های ساخته شده، بخش های بازی و چیدمان مورد نظرشان 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 پیاده سازی کرده و در روز رویداد علمی-فناورانه، در یک رویداد یک روزه مهیج، شامل اجرای پشت سر هم همه بازی تیم ها، با حضور گروه های دانش آموزی داوطلب شرکت کننده به عنوان بازیکن و با برنامه ریزی گروه تخصصی محور بازی های مهارتی و توسعه فردی در استان، شرکت می کنند. در این مرحله، ضمن بررسی دقیق و تخصصی همه مراحل بازی هر تیم و مستندات آنها و تکمیل فرم های ارزیابی توسط تیم های بازیکن و ارزیابی توسط داوران تخصصی، در پایان رویداد، در یک نشست با حضور دانش آموزان، نقاط قوت و ضعف همه تیم ها بررسی شده و از کلیه تیم های ارائه کننده تقدیر می شود.

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

کام 4:

پس از ارائه نهایی همه تیم‌ها و ارزیابی آن‌ها، با همکاری داوران، ناظر و متخصصین محور حاضر در رویداد علمی - فناوری، یک تیم نهایی 2 تا 6 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) پیاده سازی 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 13-1- شناسنامه اثر محور
بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

شناسنامه اثر محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

شناسنامه گروه:			عنوان پروژه:		
نام گروه:			سهمیه:		
حوزه کاربرد:					
استان					
شهرستان					
نام مدرسه					
نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان					
1		2		3	
عضو گروه					
کد ملی					
تلفن همراه					
پایه تحصیلی					
نام و نام خانوادگی دانش‌آموزان					
4		5		6	
عضو گروه					
کد ملی					
تلفن همراه					
پایه تحصیلی					
تلفن مدرسه					

تعداد اعضای تیم بازیکن طبق سناریو:

مدت زمان کل بازی:

سطح دشواری بازی با توجه به گروه سنی 12 تا 16 سال: (دشواری، نسبتاً دشواری، متوسط، ساده، بسیار ساده)

تعداد مراحل 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	ژانر	مهارت‌هایی که آموزش می‌دهد	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 تأثیر تعاملی در سناریو، نحوه پیاده‌سازی آن را شرح دهید.

مزيت بخشهاي مختلف سناريوي اتاق فرار، بازي ها، دکوراسيون و ايد هـا يـهـر يـک را بر ساير کارهاي مشابه بيان کنيد . ثابت کنيد که اتاق فراري که طراحي کرده ايد، توان رقابت با نمونه هاي مشابه را دارد.

ليستي از مسئوليت هايي که در راستاي طراحي و توليد اتاق فرار وجود داد را مشخص کرده و آن را به طور عادلانه و متناسب با علايق و استعدادهايشان تقسيم کنند. اين بخش را طبق خلاقيت خودتان مي توانيد شبیه زیر تنظيم کنيد.

نام عضو تيم	استعداها	علايق	مسئوليت در تيم

چطور به عدم تبعيض، خشونت، بهره کشي و تخریب محيط زيست در طراحي مراحل بازي و اجراي آن توجه کرده ايد؟

هزينه توليد همه بخش هاي بازي ها و دکوراسيون کليه مراحل بازي را طوري يادداشت کنيد که بتوانيد آن را براي اوليا و معلمانتان توضيح دهيد و براي تامين مالي پروژه به سادگي برنامه ريزي کنيد.

- برآورد هزينه کل :
- قيمت تمام شده براي اجراي تجاري بازي در محيط :

تصاويري که حين مراحل مختلف انجام فرآيند طراحي و توليد بازي تهيه کرده ايد، مانند برگه هاي راهنماي بازي، معماها، اسباب بازي ها، آزمائش ها، دکوراسيون و چيدمان بازي، را بر اساس ترتيب زمان تهيه شدن، قرار دهيد. (عکسها را از موبايل يا دوربین خود کپي کرده و در فايل Word شناسنامه اثر قرار دهيد.)

نام و مشخصات موسسات يا ارگان هاي خاصي که از آنها، براي انجام مراحل مختلف پروژه، کمک گرفته ايد، با تعيين نوع کمک و راهنمايي آنها، يادداشت کنيد.

از چه کساني به عنوان مشاور و تست کننده مراحل کمک گرفتيد؟

ليست اشکالاتي که قبل از پياده سازي نهايي در روز جشن بازي در طراحي و پياده سازي خود تشخيص داديد و نحوه اصلاح هر يک را بنويسيد.

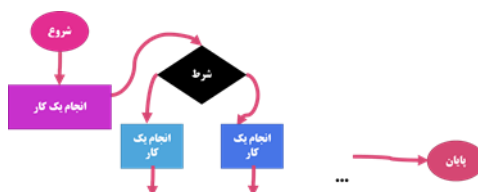
چه ايد هـي براي بهبود ارتقاي پروژه خود در مراحل بعدي جشنواره (منطقه اي و استاني) داريد ؟

چطور سعي کرده ايد در کمترين زمان، با مصرف کمترين هزينه و وسايل، معماها، بازي ها و دکوراسيون اتاق فرار خود را طراحي و پياده سازي کنيد.

چطور مي توانيد اتاق فرار خودتان را در محيط هاي مختلف، مانند حياط مدرسه، خيابان، يا خانه پياده سازي کنيد؟

چه چالشهايي ممکن است پيش بيايد؟ چطور مي توانيد آن را حل کنيد؟

به صورت يک فلوجارت مرحله به مرحله، (مشابه آنچه در کتاب کار و فناوري ديده ايد) مشخص کنيد که تيم بازيکنان وارد شده به بازي شما، از لحظه شروع تا پايان با چه معما يا فعاليتي مواجه شده، با چه شرط هايي مواجه مي شوند؟ نحوه رفتن آنها به مرحله بعد چطور است؟ و شرط پايان بازي چيست؟



نام و نام خانوادگي
مشاور و راهنما

نام و نام خانوادگي
مدیر واحد آموزش مجری
شماره تلفن، تاريخ و امضا

نمون برگ شماره 13-2- فرم ارزیابی مستندات
محور بازی های مهارتی و توسعه فردی



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
فرم داوری مستندات محور بازی های 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	ملاک های ارزیابی	0	1	2	3	4	5	ضریب	حداکثر
1	درک دانش آموزان از مفهوم هر یک از مهارت های زندگی و تعداد مهارت های تحت پوشش قرارداده شده در سناریوی بازی							2	10
2	تعداد مراحل کافی بازی، طراحی المان های بازی های تعاملی محیطی و انتخاب ژانر مناسب برای هر مرحله							1	5
3	کیفیت اجرای تئاتر تعاملی (بازی سازها و بازیکنان در اجرای سناریوی بازی نقش آفرینی کنند)							1	5
4	راهنمایی درست و خلاقانه بازیکنان و فراهم کردن فضای خالی از فشار روانی برای آنها							1	5
5	میزان خلاقیت در ایده پردازی، نوآورانه بودن سناریو و تولید ابزارهای مورد استفاده در بازی و عدم کپی برداری از نمونه های داخلی و خارجی							2	10
6	صحت علمی ابزارها، برگه ها، معماها و فعالیت های حرکتی بازی							1	5
7	میزان توجه به عدم تبعیض، خشونت، بهره کشی و تخریب محیط زیست در طراحی مراحل بازی و اجرای آن							1	5
8	کیفیت نگارش شناسنامه اثر، سناریو و تکرارپذیری آن (نگارش مرحله به مرحله با جزئیات دقیق تولید و طراحی همه بخش ها و المان های بازی)							1	5
9	مقرون به صرفه بودن و مدیریت صحیح منابع (زمان، مواد اولیه، سرمایه، تجهیزات، انرژی)							1	5
10	وضوح، گویا و کامل بودن فیلم ارسالی از اجرای تیم در جشن بازی و فیلم شرح اثر							1	5
11	قابلیت پیاده سازی بازی در محیط های مختلف، جابه جایی پذیری اجزا و دکوراسیون بازی							1	5
12	بهره گیری از آخرین یافته ها و پژوهش های مرتبط با موضوع							1	5
13	توانایی اثر در نیازسنجی و درک نیاز جامعه مخاطبان بازی و در نظر گرفتن نیازهای ویژه آنها (بخش همدلی در تفکر طراحی)							1	5
14	هیجان انگیز بودن بازی و توجه به مهارت های حسی و حرکتی							1	5
15	میزان نیاز مراحل مختلف بازی به طوفان فکری و همکاری تیمی در بازیکنان							1	5
16	تناسب سناریو، معماها، المان ها، ابزار و دکوراسیون بازی با شرایط سنی و تحصیلی بازیکنان دوره متوسطه اول							1	5
17	کیفیت علمی، مهارتی و جامع بودن فیلم ده دقیقه ای اثر و توانایی دانش آموزان در ارائه گروهی و نشان دادن جنبه های خلاقانه بازی ها، چیدمان و همه فرآیند اتاق فرار تولید شده در ده دقیقه							1	5
18	میزان رضایت تیم های استفاده کننده از بازی از اجزای بازی طبق فرم ارزیابی 13-4							1	5
جمع کل امتیاز از 100: عدد: حروف:									

موارد مثبت و نقایص پروژه مورد بررسی

نام و نام خانوادگی داوران:

- 1.
- 2.
- 3.

امضا:

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

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



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی آنلاین و حضوری محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

نمون برگ شماره 13-3- فرم ارزیابی آنلاین و
حضور محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

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

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

ویژگی‌های مثبت:

موارد نیازمند اصلاح و تلاش بیشتر:



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

نمون‌برگ شماره 13-4- فرم ارزیابی
 تیم‌های بازیکن شرکت کننده در بازی

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

ردیف	ملاک‌های ارزیابی	0	1	2	3	4	5	ضریب	حداکثر
1	میزان لذت‌بخش بودن و هیجان‌انگیز بودن بازی را چگونه ارزیابی می‌کنید؟							2	10
2	تأثیر این بازی بر افزایش میزان شناخت شما از استعدادها و نقاط ضعف خود							2	10
3	این بازی تا چه حد باعث شد دوستی شما با سایر بازیکنان تقویت شود و بیشتر سلاقی و توانایی‌های آنان را درک کنید؟							2	10
4	میزان اثرگذاری این بازی بر افزایش آرامش و مدیریت هیجان و استرس خود را چگونه ارزیابی می‌کنید؟							2	10
5	در مراحل این بازی، تا چه اندازه نیازمند درک درست مسائل، ایده‌پردازی و پیدا کردن راه‌حل‌های جدید و خلاقانه بودید؟							2	10
6	تا چه اندازه به تصمیم‌گیری گروهی و مشورت با سایر اعضای تیم نیازمند بودید؟							2	10
7	همکاری، صبر و رفتار مهرآمیز اعضای تیم تولیدکننده بازی با خودتان را چگونه ارزیابی می‌کنید؟							2	10
8	تا چه اندازه علاقمند دوباره در این بازی شرکت کنید؟							2	10
9	فرایند و داستان بازی را تا چه حد خلاقانه و غیرقابل‌پیش‌بینی مشاهده کردید؟							2	10
10	شرکت در این بازی تا چه اندازه در یادگیری مسائل مختلف علمی-آموزشی-فرهنگی شما مؤثر بود؟							2	10
جمع کل امتیاز از 100: عدد: حروف:									

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

جدول شماره 2- مصادیق محتوای تدریس معلم و فعالیت‌های انجمن علمی- پژوهشی محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

فعالیت‌ها	
- تشکیل انجمن بازی و عضو گیری: تشکیل انجمن بازی در تمام مدارس (برخوردار / کم برخوردار) الزامی است. پیگیری تشکیل انجمن بازی و نظارت بر تشکیل جلسات و صحت انجام فعالیت‌های آن در مدارس بر عهده دبیر محترم درس تفکر و سبک زندگی می‌باشد. - اجرای فعالیت‌های گروهی مهیج و بازی‌وار در راستای هر مبحث کتاب درسی تفکر و سبک زندگی - به‌کارگیری مفاهیم هر یک از مهارت‌های زندگی به طور عمیق و عملی در بازی‌های کلاسی، ارائه تکالیف و پروژه‌های عملی مرتبط توسط دبیران در کلاس درس - برگزاری اردوهای مفروح، 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 - ایده‌پردازی، مطالعه و تحقیق در زمینه مهارت‌های زندگی و بررسی مثال‌های پیاده‌سازی شده از بازی‌های تعاملی در این زمینه و ارائه تجربیات خود در کلاس و نقد و بررسی آن‌ها - برگزاری جلسات طوفان فکری برای پیدا کردن ایده‌های خلاقانه برای طراحی بازیها و داستان هر بخش از جریان بازی و ثبت این ایده‌ها، متناسب با موضوع هر درس (با استفاده از روش‌های مختلف علمی حل مسأله خلاقانه مانند تریز TRIZ، تفکر طراحی، شش کلاه تفکر و ...) - آموزش ساخت بازی‌وارها، المان‌های خلاقانه و ارائه آن در کلاس درس و برگزاری جلسات بحث و گفتگو برای گرفتن بازخورد - آموزش سناریو نویسی و طراحی بازی - تشویق تجربیات جدید در زمینه مهارت‌های زندگی، ارج‌نهی به رفتارها و انتخاب‌های درست و ارائه کارت تشویق هفتگی به دانش‌آموزان موفق در زمینه کمک به توسعه مهارت‌های زندگی سایر دانش‌آموزان.	محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

جدول شماره 3- مصادیق پیشنهادی تکالیف و ارزیابی درسی (گروهی/ انفرادی) محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

- تشکیل تیم بازی‌سازی و نگارش نقش‌های مناسب برای هر فرد، متناسب با شناخت هر فرد از خود و شناخت سایر اعضا از او، که به صورت مکتوب بررسی می‌شود. - پژوهش در مورد انواع بازی‌های مهارتی و ابزارهای بازی برای توسعه فردی و ارائه در کلاس - ساخت ابزارهای بازی بصورت فردی یا تیمی - پژوهش در زمینه سناریو نویسی برای ساخت بازی‌های عملی، جستجوی سناریوهای موجود و بحث و نقد گروهی در مورد آن‌ها و ارائه در کلاس - طراحی و نوشتن سناریو بازی بصورت تیمی - یادگیری و تمرین تدوین سند تخصصی بازی (GDD) و ارائه در کلاس - پژوهش در باره استفاده عملی از هر یک از مهارت‌های زندگی در زندگی روزمره، یادداشت برداری و ارائه گزارش هفتگی در کلاس - نقد و بررسی بازی‌های ساخته شده توسط دانش‌آموزان برای هر مبحث درسی یا مهارت زندگی و ارائه تجربیات خود در کلاس - تکمیل شناسنامه اثر ساده‌شده به طور هفتگی برای هر پروژه بازی کلاسی	بازی‌های مهارتی و توسعه فردی
--	------------------------------