



دوازدهمین دوره جشنواره نوجوان خوارزمی

«یادواره طرح شهید کاظمی استثنایی»

گروه برنامه‌ریزی

فعالیت‌های علمی، پژوهشی و مهارتی دانش‌آموزان

«دبیرخانه علمی جشنواره نوجوان خوارزمی»

۱۴۰۴-۱۴۰۵

محور

«بازی‌های مهارتی و

توسعه فردی»

ناظر علمی کشوری: ناسو شجاعی

همکاران در تدوین شیوه نامه:

کیومرث حسن زاده

ام البنین برجلی زاده

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 باتوجه 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 ۶ نفره در قالب مجموعه ای از گام های جذاب و هیجان انگیز در فرآیند «طراحی و پیاده سازی بازی در اتاق فرار» مشارکت می کنند و پس از رویاپردازی و مشورت با هم، ایده هایشان را به داستان یک بازی اتاق فرار مهارتی (با حداقل ۴ مرحله) تبدیل می کنند. پس از طراحی و پیاده سازی اتاق فرار توسط اعضای تیم تولیدکننده بازی، در روز جشن بازی، دانش آموزان علاقمند دبیرستان، به عنوان بازیکن ضمن بازی کردن، با انتقادات و پیشنهادهایشان به بهبود بازی ها کمک می کنند. 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 می تواند شامل انواع بازی های متنوع طراحی و تولید شده توسط دانش آموزان باشد. موضوعات سناریوی بازی های تعاملی محیطی بسیار متنوعند و در ژانرهای مختلفی قابل پیاده سازی هستند که شرایط مورد قبول در بازی های قابل پیاده سازی در جشنواره، در ادامه و در فیلم های موجود در لینک <https://lse.medu.gov.ir/fa/node/272505> آورده شده است.

شرایط گروه ها: گروه های ۲ تا ۶ نفره

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

ژانرهای مورد قبول: تمام ژانرها به جز ژانر وحشت



ملاحظات که باید در کلیه مفاهیم سناریو، طراحی المانها و دکوراسیون بازی اتاق فرار و هر کدام از بازی های مراحل آن رعایت شود:

۱. عدم استفاده از ژانر وحشت، عدم آسیب به محیط زیست، عدم ترویج تبعیض و بهره کشی، عدم ترویج خشونت.
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 بازی:

۱. ثبت نام و عضویت دانش‌آموز 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 فعالیت‌های انجمن بازی
۳. آشنا کردن دانش‌آموزان با مفهوم هر یک از مهارت‌های زندگی، مفاهیم توسعه فردی و جنبه‌های مختلف آن، مهارت‌های بازی‌سازی، نگارش سناریو، انواع ژانرها، نحوه پیاپی‌سازی تاثیر تعاملی و ...، کاملاً به صورت غیر مستقیم، عمیق و عملی، از طریق مثال، ارائه تکالیف و پروژه‌های عملی در این زمینه

■ مرحله مدرسه‌ای



۱. تشکیل تیم‌های دانش‌آموزی برای ساخت و اجرای بازی‌ها
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. به عبارتی اعضای تیم جشنواره، بازی‌هایی را طراحی و اجرا می‌کنند 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 سناریو و مکانیک 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 خطیابی 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 انجام‌شده توسط گروه‌های بازیکن.

۱۵. بارگذاری شناسنامه اثر و فیلم ده دقیقه‌ای با همکاری و راهنمایی ناظر مدرسه‌ای در (سامانه مای: <https://my.medu.ir>) فرمت فیلم ارسالی باید به صورت mp4 و کمتر از ۵۰۰ مگابایت 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 استفاده کنند.

■ 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 توسط تیم‌های 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 بازی‌های جالب آن شرکت می‌کند.

۴- برای جلوگیری از لو رفتن راه‌حل‌های بازی و کاهش هیجان و جذابیت آن برای تیم‌های بازیکن بعدی، بهتر است تیم‌های بازی‌ساز، برای هر مرحله بیشتر از یک بازی طراحی کنند که بتوانند برای تیم‌های بازیکن مختلف آن‌ها را تغییر دهند. (موثر در امتیاز فرم‌های ارزیابی)

۵- تکمیل فرم‌های ارزیابی توسط دانش‌آموزان شرکت‌کننده در بازی‌ها، و تحویل آن‌ها به هیأت داوران

۶- تکمیل فرم‌های ارزیابی بازی‌ها، (نمون برگ‌های ۱۳-۲ و ۱۳-۳) توسط هیأت 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 ۱ 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 (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 مای آپلود شود.
- مسئولیت حصول اطمینان از بارگذاری صحیح اثر و ارائه به‌موقع آن، مطابق دستورالعمل به داوران، بر عهده رابطین 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
- در صورت استفاده از بازی‌های رومیزی در مراحل اتاق فرار، حداکثر دو بازی از بازی‌های پیاده‌سازی شده، می‌تواند 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 گونه‌ای باشد که همه بازیکنان با همکاری یکدیگر، راحل نهایی آن مرحله را پیدا کنند و اعضای تیم بازیکن نباید برای برد و باخت با هم رقابت کنند.

■ نبایدها 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.
- د) پیاده‌سازی غیرواقعی و شعارگونه مفاهیم سوگیرانه که با اهداف مهارت‌های ده‌گانه زندگی همراستایی 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 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، یک تیم، از هر سهمیه، 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 به دفعات 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. تیم‌های مدارس استثنایی باید با هماهنگی ناظر استانی و اداره استثنایی استان داوری شده و نتایج آن ارسال گردد.
۵. تعداد داوران در هر مرحله مدرسه‌ای، متناسب با شرایط و امکانات مدرسه، می‌تواند بین ۱ تا ۳ نفر باشد. در مرحله منطقه‌ای 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:

$$= \frac{[\text{نمره حاصل از فرم ارزیابی حضوری و آنلاین}] + [\text{نمره حاصل از فرم ارزیابی مستندات}] + [\text{نمره میانگین فرم‌های ارزیابی تیم‌های بازیکن در بازی (فرم ۱۳-۴)} \times 3]}{20}$$

مرحله استانی:



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

گام ۱: داوری غیر حضوری

بررسی فیلم‌ها و کلیه مستندات آثار ارسالی از مناطق و شهرستان‌ها، توسط تیم داوران تخصصی، به صورت غیر حضوری 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 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 دانش‌آموزی 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

شناسنامه گروه:	عنوان پروژه:
نام گروه:	
سهمیه:	حوزه کاربرد:

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

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 کرده‌اید، 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 کنند. 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 برای 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.

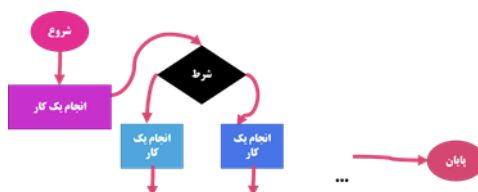
چطور می توانید اتاق فرار خودتان را در محیط های مختلف، مانند حیاط مدرسه، خیابان، یا خانه پیاده سازی کنید؟

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؟



نام و نام خانوادگی
مشاور و راهنما

نام و نام خانوادگی
مدیر واحد آموزش مجری
شماره تلفن، تاریخ و امضا



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 قرارداده 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							۲	۱۰
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	مقرون به صرفه 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.

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

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	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							۱	۵
۲	توانایی ارائه صحیح و کامل سناریو و معرفی مراحل اتاق فرار در زمان مناسب							۲	۱۰
۳	میزان تسلط دانش آموزان بر مفاهیم مهارت‌های زندگی (ایجاد چالش برای سنجش مهارت‌های زندگی اعضای تیم توسط داوران)							۲	۱۰
۴	تسلط بر ادبیات علمی مرتبط با پروژه و پرهیز از به کارگیری اصطلاحات نابجا (غیرعلمی، غیرتخصصی و عامیانه)							۱	۵
۵	توضیحات منطقی و مرتبط، مدیریت زمان و پرهیز از طولانی کردن و کوتاه کردن سخن به شکل غیرمتعارف							۱	۵
۶	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)							۲	۱۰
۷	توانایی اعضای تیم در شناخت و مدیریت هیجان‌های فردی و کنترل استرس							۱	۵
۸	توانایی کلیه اعضای تیم در پاسخگویی صحیح به پرسش‌های داوران							۱	۵
۹	میزان خلاقیت و نوآوری موجود در سناریو، المانها و چیدمان همه مراحل بازی (وجود بازی‌های ابتکاری و غیرتکراری قابل تجاری سازی)							۳	۱۵
۱۰	میزان هماهنگی پیاده سازی اثر و عمل اعضای تیم در لحظه با فیلم و مستندات ارسالی							۲	۱۰
۱۱	خلاقیت تیم در تصمیم‌گیری سریع، توانایی تیم در سازگاری سریع با تغییرات محیط، چالش‌های حین ارائه و اجرای در لحظه							۲	۱۰
۱۲	میزان خلاقیت تیم بازی ساز در پیاده سازی بازی، کیفیت اجرای تاتر تعاملی و توانایی در راهنمایی صحیح بازیکنان							۲	۱۰
جمع کل امتیاز از ۱۰۰: عدد: حروف:									

ویژگی‌های مثبت:

موارد نیازمند اصلاح و تلاش بیشتر:



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

نام و نام خانوادگی بازیکنان: تاریخ ارزیابی:

پایه تحصیلی: عنوان تیم تولید کننده بازی:

ردیف	ملاک‌های ارزیابی	۰	۱	۲	۳	۴	۵	ضریب	حداکثر
۱	میزان لذت‌بخش بودن و هیجان‌انگیز بودن بازی را چگونه ارزیابی می‌کنید؟							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 سلاقی و توانایی‌های آنان را درک کنید؟							۲	۱۰
۴	میزان اثرگذاری این بازی بر افزایش آرامش و مدیریت هیجان و استرس خود را چگونه ارزیابی می‌کنید؟							۲	۱۰
۵	در مراحل این بازی، تا چه اندازه نیازمند درک درست مسائل، ایده‌پردازی و پیدا کردن راه‌حل‌های جدید و خلاقانه بودید؟							۲	۱۰
۶	تا چه اندازه به تصمیم‌گیری 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 می‌کنید؟							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 غیرقابل‌پیش‌بینی مشاهده کردید؟							۲	۱۰
۱۰	شرکت در این بازی تا چه اندازه در 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 دوستانان بنویسید تا بتوانند برای بهبود و اصلاح بازی از آن استفاده کنند.

جدول شماره ۲- 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 مفرح، 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 معماها 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، المان‌ها و معماهای 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 ۳- 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

سنجه‌های ثبت مشاهدات معلم برای استعدادیابی دانش‌آموزان، ویژه کلاس درس برای محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی

فعالیت / تکلیف	سوال معلم (مشاهده مستقیم)	پارامترهای سنجش	نحوه محاسبه نمره
آیا دانش‌آموز توانسته است قوانین یک بازی مهارتی برای تقویت یک یا چند مهارت زندگی را به طور واضح تدوین کند؟	۵-۱	طراحی قوانین بازی	20%
آیا دانش‌آموز توانسته است عناصر یک بازی مهارتی برای تقویت یک یا چند مهارت زندگی را به درستی طراحی کند (مانند شخصیت‌ها، سناریو، محیط، اهداف،)؟	۵-۱	طراحی عناصر بازی	20%
آیا دانش‌آموز توانسته است در تعامل عناصر بازی خلاقیت را به خوبی وارد کند؟	۵-۱	تعامل خلاقانه عناصر بازی	20%
آیا دانش‌آموز توانسته است بازی را به صورت گروهی اجرا کند و با دیگران همکاری کند؟	۵-۱	کار گروهی و همکاری	15%
آیا دانش‌آموز توانسته است از بازی برای توسعه مهارت‌های خود استفاده کند (مانند حل مسئله، تصمیم‌گیری، تفکر انتقادی)؟	۵-۱	توسعه مهارت‌ها	15%
آیا دانش‌آموز توانسته است از بازی برای آموزش مفاهیم جدید استفاده کند؟	۵-۱	آموزش از طریق بازی	10%

سنجه‌های ارزیابی عملکرد معلمان در کلاس درس تفکر و سبک زندگی
(محور بازی‌های مهارتی و توسعه فردی)

شماره	سوال	نوع سوال	نمره (۱-۱۰)
۱	آیا معلم به طور کامل شیوه نامه محور را در کلاس توضیح داده است و مفاهیم مهارت‌های زندگی را به طور عمیق و عملی در کلاس آموزش داده است؟	فعالیت کلاسی	
۲	آیا جلسات گروهی برای ایده‌پردازی، سناریو نویسی اتاق فرار، طراحی و پیاده سازی بازی‌های مهارتی برگزار شده است؟		
۳	آیا معلم مفاهیم اولیه بازی وار سازی، روش‌های ایده پردازی گروهی و حل مسئله خلاقانه را از طریق حل مثالهای عملی آموزش داده است؟		
۴	آیا فعالیتهای بازی‌وار در راستای تدریس، ارائه تکلیف و ارزیابی مباحث کتاب‌های درسی انجام شده است؟		
۵	آیا فعالیتهای کلاسی مفرح، اردوهای مهارتی و جشن بازی با محوریت بازی های مهارتی و توسعه فردی برگزار شده‌اند؟		
۶	آیا همه دانش‌آموزان به عنوان بخشی از فرآیند ارزیابی کلاسی، ابزارهای بازی را برای موضوعات مشخص درسی و غیر درسی طراحی کرده و ساخته‌اند؟	تکالیف پروژه‌ای	
۷	آیا دانش‌آموزان توانسته‌اند سناریوهای بازی را برای مهارت‌های مختلف زندگی طراحی، پیاده سازی و در قالب شناسنامه اثر مستندسازی شده‌اند؟		
۸	آیا جلسات نقد و بررسی بازی‌های ساخته شده و آزمایش آنها توسط سایر دانش‌آموزان، برگزار شده است؟		
۹	آیا دانش‌آموزان پروژه‌های بازی وار سازی خود را در قالب اتاق فرارهای حداقل ۴ مرحله ای خلاقانه طراحی و پیاده سازی کرده‌اند و بقیه دانش‌آموزان توانسته‌اند بازی در آنها را تجربه کنند؟		
۱۰	آیا شناسنامه آثار بازی، فیلمها و فرآیند داوری به طور کامل تهیه و ارائه شده است؟		
نمره ارزیابی			