

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

جشنواره

جابر بن حیان

و

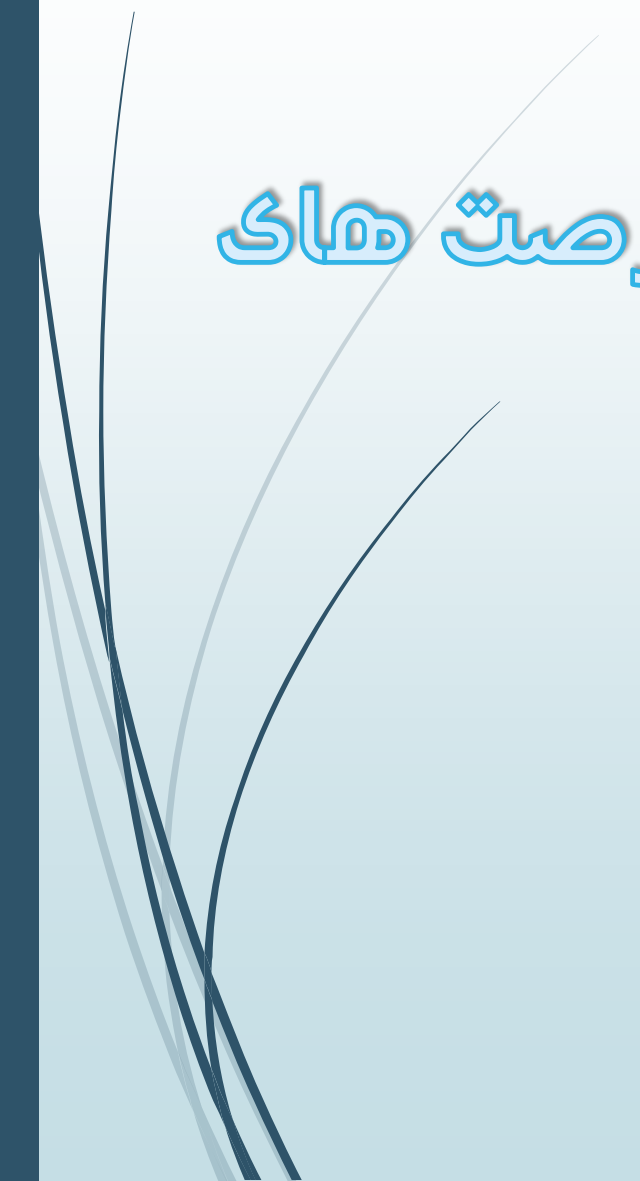
فرصت های متنوع یادگیری

سال تحصیلی ۱۴۰۹-۱۴۰۸

اداره کل آموزش و پرورش استان اصفهان
معاونت آموزش ابتدایی

اداره تکنولوژی و گروه های آموزشی و بررسی محتواک ابتدایی استان





چارچوب اجرایی جشنواره جابر بن حیان و فرصت های متنوع یادگیری

سال تحصیلی ۱۴۰۰-۱۳۹۹

➡ یکی از ویژگی های سال جدید تحصیلی در جهان و کشور ما نگرانی از شیوع بیماری کووید ۱۹ است و اظهارنظرها حاکی از ضرورت برنامه ریزک برای وضعیت های متغیر است. عدم قطعیت و ناپایداری شرایط ایجاب می کند تا برنامه ریزک ها در عرصه های مختلف از انعطاف بیشتری برخوردار باشد با توجه به ضرورت اجرای جشنواره جابربن حیان و فرصت های متنوع یادگیری و شرایط موجود کشور و بالاخص استان اصفهان، نحوه ی اجرای جشنواره با رویکرد آموزش برخط و نقشه یادگیری مدرسه، منطقه و استان می باشد.

➡ دستاوردهای دانش آموزان ابتدایی جشنواره جابربن حیان و فرصت های متنوع یادگیری، بدون هیچ محدودیت و قالب خاصی در محورهای:

۱. مهارت های علمی – پژوهشی

۲. خلاقیت های ادبی و هنری ارائه می شود.

➡ برگزاری جشنواره در مرحله ی مدرسه ای و منطقه ای و ارسال منتخبین منطقه ای به استان در چارچوب تعیین شده و با مشارکت حداکثری دانش آموزان و همکاران انجام خواهد شد.

اهمیت و ضرورت طرح

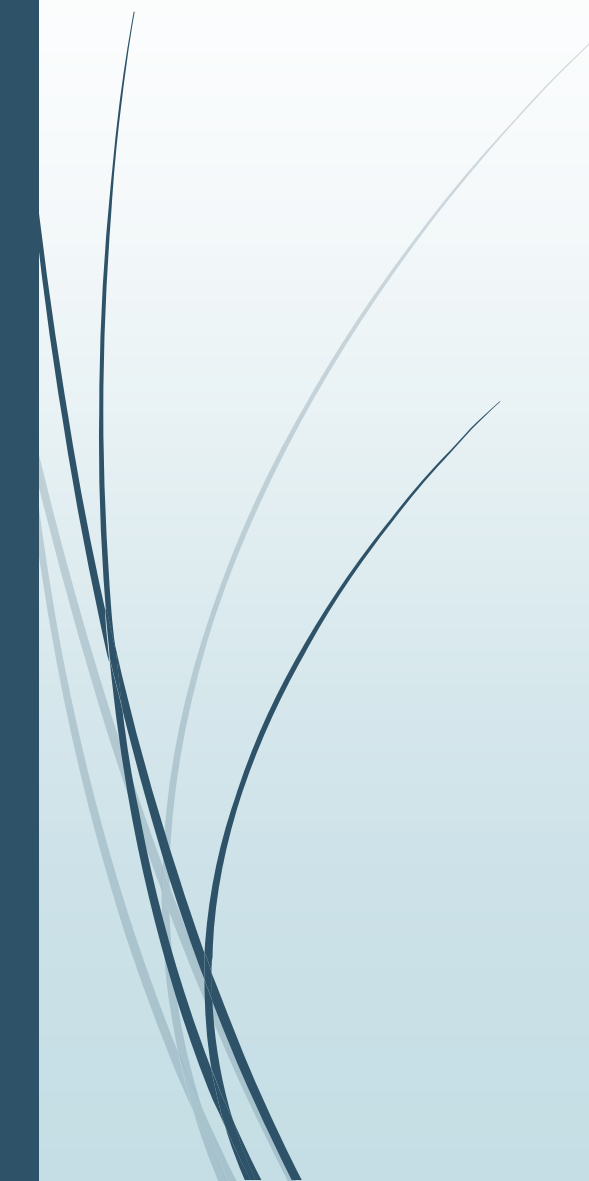
➡ اگر حاصل دوره ی تحصیلات مدرسه ای، تنها انتقال پاره ای از مفاهیم به ذهن دانش آموزان باشد (سواد به معنی سنتی) با فراموش شدن آن مفاهیم، حاصل کلیه سال های تحصیل از دست می رود. به همین سبب، باید سعی کنیم علاوه بر مفاهیم پایه، راهی به دانش آموزان نشان دهیم که خودشان بتوانند به دنبال معرفت و دانش مورد نیاز خود بگردند و به يك یادگیرنده ی مادام العمر تبدیل شوند. پروژه ی علمی، ادبی و هنری به علت ماهیت هیجانی و اکتشافی خود، میل به یادگیری را در دانش آموزان تقویت می کند و به علت ماهیت فرایندی خود راه و روش یادگیری را نیز به آن ها می آموزد بنابراین می تواند ابزاری بسیار قوی در خدمت تعلیم و تربیت باشد.

اهمیت و ضرورت طرح

➡ مهارت هاك ٤ گانه زبانی (گوش دادن، صحبت كردن، خواندن و نوشتن)، حساب كردن و آداب و مهارت هاك زندگی، هدف هاك اصلی و اساس و پایه آموزش و پرورش، به ویژه در دوره ابتدایی را تشكيل می دهند. خواندن و نوشتن براساس مبانی دینی ما سرآغاز حرکت انسان به عنوان اشرف مخلوقات در مسیر تربیت ربوبی هستند. از این رو اولین خطاب خداوند متعال به پیامبر عظیم الشان اسلام «اقرء» می باشد كه دستورك بر خواندن است. هرچند دانش آموزان در حال حاضر به مدرسه می روند و در خلال برنامه درسی خواندن و نوشتن می آموزند اما این بیشتر شامل توانایی روخوانی و رونویسی است و دانش آموزان به سطح مهارت در موضوع بسیار مهم خواندن و نوشتن دست پیدا نمی كنند.

سطوح برگزاری جشنواره

از آنجا که دانش آموزان با انجام پروژه های علمی، ادبی و هنری آثار قابل ارائه و عرضه در نمایشگاه تولید می نمایند، به منظور تقویت روحیه، انگیزه و تلاش آنان و ایجاد موقعیت های واقعی جهت بروز و ظهور توانمندی ها و تجلیل و قدردانی از آنان جشنواره ای تحت عنوان جابربن حیان و فرصت های یادگیری متنوع برگزار می شود. این جشنواره در دو بخش دانش آموزی و منتخب معلمان، مدیران، کارشناسان و راهبران آموزشی برگزار خواهد شد که شرایط و نحوه اجرای آن به شرح ذیل اعلام می گردد.



بخش دانش آموزی

الف - مرحله مدرسه ای

۱. در این مرحله تمامی آثار دانش آموزان شرکت کننده به مدت حداقل یک هفته به صورت مجازی یا حضوری در مدرسه به نمایش گذاشته می شود.
۲. از آثار ارائه شده با ملاک هایی که توسط منطقه و شورای مدرسه در چارچوب محورهای اعلام شده تعیین می شود، ارزیابی به عمل آمده و بدون ارائه بازخورد مقایسه ای تعدادی آثار برتر جهت شرکت در نمایشگاه منطقه ای انتخاب و معرفی می شوند.

الف - مرحله مدرسه ای

۳. بازخوردهای تشویقی به همراه پیشنهادهای اصلاحی در قالب موارد قابل بهبود برای تمامی دانش آموزان بصورت جداگانه توسط شورای مدرسه ارائه و از آنان تقدیر خواهد شد.

۴. به منظور ایجاد نگرش مثبت نسبت به توانمندی های دانش آموزان ابتدایی و همچنین گفتمان سازی در این خصوص مدارس آثار دانش آموزان را به صورت مجازی در بستر پیام رسان شبکه شاد در کانال مدرسه برای اولیا و مسئولین و مقامات محلی به نمایش خواهند گذاشت.

ب - مرحله منطقه ای

۱. نمونه آثار معرفی شده از مدارس مستقیماً در نمایشگاه منطقه ای به صورت مجازی در شبکه شاد (کانال منطقه) به نمایش گذاشته می شود
۲. آثار دانش آموزان در چارچوب اعلام شده توسط گروهی که منطقه تعیین می نماید متشکل از (منتخب مدیران و معلمان و سرگروه های آموزشی و همکاران ستاد اداره) نسبت به ارزیابی آثار باهدف ارائه بازخورد غیر مقایسه ای و صرفاً بیان پیشنهادها سازنده برای تمامی دانش آموزان حاضر اقدام نموده و تمامی دانش آموزان مورد تقدیر و تشویق قرار خواهند گرفت

ب - مرحله منطقه ای

۳. تعدادی از آثار ارائه شده توسط کمیته تخصصی مذکور با ملاک ها و چارچوب اعلام شده انتخاب و مطابق با سهمیه اعلام شده در مرحله استانی شرکت می کنند.
۴. برگزاری نمایشگاه در سطح منطقه با توجه به شرایط موجود به صورت مجازی می باشد.
۵. نحوه ارائه کار دانش آموزان در محور پروژه های علمی به منظور تهیه تابلو نمایش در پروژه های علمی نیازی به کارتن پلاست نیست، دانش آموزان میتوانند در قالب پوستر آموزشی با فرمت Word، PDF در مرحله منطقه آماده نمایند و فیلم انجام پروژه های منتخب به استان ارسال می شود.

ج- مرحله استانی

۱. نمونه های معرفی شده از مناطق در مدت مشخص به منظور بازدید در نمایشگاه مجازک شبکه شاد (کانال استانی) ارائه می گردد
۲. در این مرحله توسط گروه تخصصی منتخب از مدیران و معلمان و سرگروه های آموزشی ارزیابی آثار دانش آموزان با هدف ارائه بازخورد غیر مقایسه ای و صرفا بیان پیشنهادهای سازنده برای تمامی دانش آموزان حاضر انجام می پذیرد.
۳. از تمامی دانش آموزان شرکت کننده تقدیر و تشویق انجام می شود.

ج- مرحله استانی

۴. در مدت برپایی نمایشگاه مجازی استانی جهت آموزش و توانمند سازی معلمان و مدیران سمینارهای علمی و آموزشی برگزار می گردد.

۵. بر اساس ارزیابی انجام شده نمونه های برتر بر اساس چارچوب و محورهای فعالیت های اعلام شده شناسایی و مستندات آثار دانش آموزان جهت برنامه ریزی بعدی در دبیرخانه استانی نگهداری شود.

محورهای کلی ارزیابی و انتخاب آثار دانش آموزان

۱. اصيل بودن اثر دانش آموز (تمامی فعاليت ها، مهارت ها و دست سازه ها که محصول فکر و اندیشه و کار و تلاش و کوشش دانش آموز بوده و در توليد آن از راهنمایی معلم و اوليا نیز استفاده نماید).
۲. ارائه آثار بصورت خلاقانه و بدیع
۳. توجه به مضامين با اهميتی مانند، سلامت جویی، مهارت ورزشی و تحول آفرینی و احترام بیشتر به حفظ محیط زیست
۴. برخورداری از چارچوب مشخص و منظم در انجام فرایند شامل (سپاس نامه دانش آموزی : با ذکر نام خدا و تشکر از نعمت های خداوندی، بیان مسئله، فرایند تحقیق و مطالعه ، مراحل ساخت و یا انجام کار...)

محورهای کلی ارزیابی و انتخاب آثار دانش آموزان

۵. توجه به توسعه شایستگی های دانش آموزان (افزایش دانش – نگرش – مهارت)

تذکر مهم:

مواد ذکر شده به عنوان چارچوب کلی ارزیابی آثار و اموزان اعلام شده و انتظار می رود ملاک های دقیق تر با توجه به اقتضائات و شرایط توسط منطقه طراحی و در اختیار مدارس به منظور ارزیابی آثار قرار گیرد.

چگونگی ارائه آثار توسط دانش آموزان در ایام برگزاری نمایشگاه ها

با عنایت به اینکه یکی از اهداف مهم اجرای برنامه جابربن حیان و فرصت های متنوع یادگیری تقویت مهارت های کلامی و گفتاری دانش آموزان می باشد، لذا موارد زیر در خصوص نحوه ک ارائه آنان مد نظر قرار گیرد

۱. همکاران با توجه به ساحت های ۶ گانه سند تحول بنیادین دانش آموزان را جهت شرکت در این جشنواره هدایت نمایند.

۲. دانش آموزان جهت ارائه کار خود در تمامی محورهای جشنواره، خود را معرفی نموده (نام و نام خانوادگی خود، نام دبستان، منطقه، شهرستان و قطب) و سپس خلاصه فعالیت، دلایل، فواید و نتایج کار خود را در قالب فیلم با کیفیت و کم حجم (۰.۴ مگابایت) به مدت حداکثر ۵ دقیقه ارائه دهند. (از نرم افزار

میتوان جهت کم کردن حجم فیلم ها استفاده نمود)

چگونگی ارائه آثار توسط دانش آموزان در ایام برگزاری نمایشگاه ها

۴. از توصیه به دانش آموزان برای حفظ کردن متن، جهت ارائه پرهیز شود.
۵. اجرای طرح ها در سطح جشنواره استانی و منطقه ای با رعایت اصول و نکات فرم های داورى الزامی است
۶. - اجرای طرح های علمی جشنواره در قالب پوستر پیوست شیوه نامه در ابعاد تعیین شده (۷۰×۵۰)، فونت متن (B Nazanin ۱۶) و حفظ کیفیت عکس ها و نمودارها در پوستر رعایت شود.

چگونگی ارائه آثار توسط دانش آموزان در ایام برگزاری نمایشگاه ها

۷. لازم به ذکر است هر دانش آموز می تواند در چند بخش از جشنواره شرکت نماید.

توجه: داور آثار طبقه بندی و نمایش علمی از قسمت پروژه های علمی و داستان نویسی از قسمت فرصت های متنوع یادگیری در سطح منطقه به اتمام می رسد و پروژه های طراحی و ساخت و آزمایش از قسمت پروژه های علمی و داستان گویی و اریگامی در بخش فرصت های متنوع یادگیری در بخش دانش آموزی به سطح استانی راه خواهند یافت.

زمینه ها و محورهای فعالیت دانش آموزان

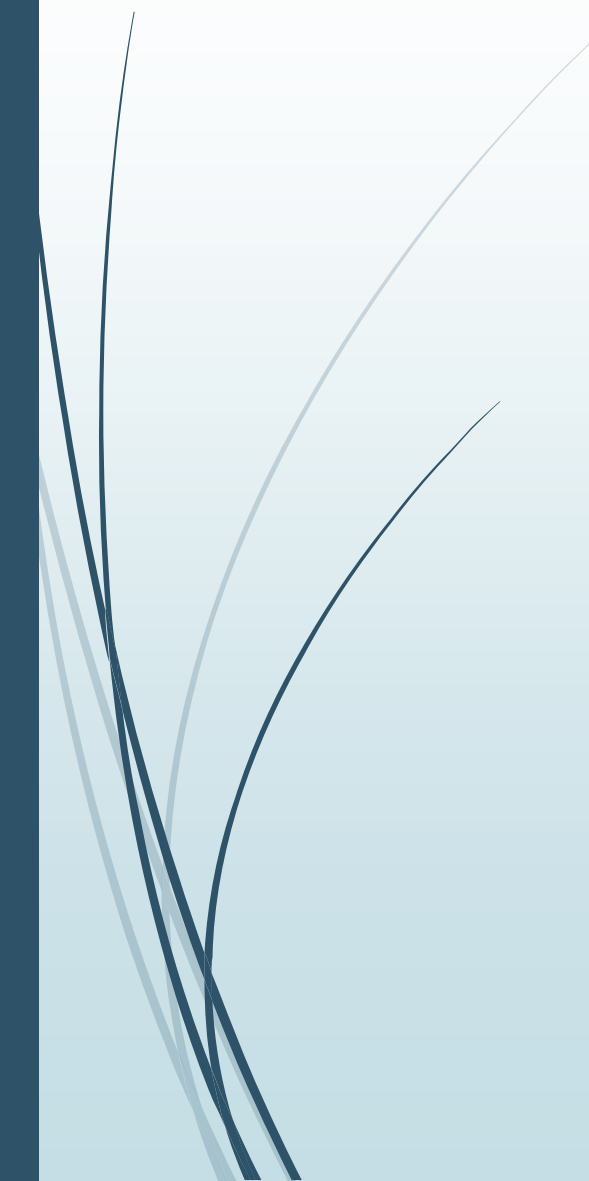
با توجه به بررسی های بعمل آمده از نحوه ک ارائه برنامه جابربن حیان و فرصت های متنوع یادگیری، زمینه و محورهای پیشنهادی این فعالیت به شرح زیر می باشد

نحوه ی ارائه دستاوردهای علمی و مهارتی دانش آموزان دوره ابتدایی در جشنواره جابر بن حیان و فرصت های متنوع یادگیری			
ردیف	نوع پروژه/مهارت	زمینه ها و محورهای فعالیت	نحوه ارائه
۱	مهارت های علمی - پژوهشی	جمع آوری و طبقه بندی	جمع آوری مجموعه ای از اشیا بر اساس شباهتها و تفاوتها و ارائه به صورت تابلو نمایش
		نمایش علمی (مدل، نمایش، تحقیق)	نمایش و ترسیم چگونگی عملکرد، توضیح چرایی، بررسی جزئیات موضوع و تفسیر از طریق مشاهده صحیح و انجام تحقیق و مصاحبه به همراه تابلو نمایش
		آزمایش	ترسیم فرآیند انجام آزمایش و نتایج بدست آمده به صورت ارائه تابلو نمایش
		طراحی و ساخت	وسیله و یا مدل ساخته شده را با مراحل انجام پژوهش و تولید و دلایل ساخت آن به صورت ارائه تابلو نمایش
۲	خلاقیت های ادبی و هنری	داستان خوانی، داستان گویی	دانش آموز با استفاده از گنجینه های ادب فارسی قطعه ای از داستان یا حکایت یا شاهنامه را انتخاب و اجرا نماید.
		داستان نویسی (خاطره، سفرنامه، داستان، نوشتاری و ...)	دانش آموز با علاقه و رغبت یک خاطره، سفرنامه و داستان را انتخاب و با دست خط خود نوشته یا تایپ نماید.
		تولید یک اثر هنری (اریگامی)	دست سازه های تولید شده در قالب حداقل ۱۳۰ قطعه ارائه گردد

جدول زمان بندی اجرای جشنواره

با توجه به بررسی های به عمل آمده از جشنواره جابرین حیان و فرصت های متنوع یادگیری، جدول زمان بندی و تقویم اجرایی جشنواره به شرح زیر می باشد

ردیف	عنوان	مسئول پیگیری	زمان اجرا	مخاطبین
۱	ثبت پروژه های دانش آموزان و فرصت های متنوع یادگیری در سامانه ERP	مدیران مدارس معاونین آموزشی مدارس	سه ماه اول سال تحصیلی	دانش آموزان- معلمان راهنما
۲	برگزاری جلسه توجیهی از طریق ویدئو کنفرانس و اطلاع رسانی در فضای مجازی شاد	اداره تکنولوژی و گروه های آموزشی	سه ماه اول سال تحصیلی	کارشناسان تکنولوژی و رابطین مناطق و نواحی
۳	برگزاری جلسات آموزشی، توجیهی و اطلاع رسانی در فضای مجازی (شاد)	کارشناسی تکنولوژی ناحیه/ منطقه	سه ماه اول سال تحصیلی	ویژه رابطین جابر مدرسه معلمان راهنما و اولیای دانش آموزان
۴	برگزاری نمایشگاه مرحله آموزشگاهی در فضای مجازی (شاد)	مدیران مدارس	بهمن ۹۹ (دهه مبارک فجر)	دانش آموزان، معلمان و اولیا
۵	برگزاری نمایشگاه مرحله منطقه ای در فضای مجازی (شاد)	معاون آموزش ابتدایی کارشناس تکنولوژی ناحیه/ منطقه	اسفندماه ۹۹	دانش آموزان، معلمان، انجمن اولیاء- مسئولین ادارات و ارگان ها
۶	ارسال فایل اکسل مشخصات دانش آموزان منطقه/ ناحیه به استان- معرفی دانش آموزان با استعداد خاص	معاون آموزش ابتدایی کارشناسان تکنولوژی	اردیبهشت ماه ۱۴۰۰ هفته بزرگداشت مقام معلم	سهمیه دانش آموزان نواحی و مناطق- دانش آموزان با استعداد خاص
۷	برگزاری نمایشگاه مرحله استانی در فضای مجازی اداره tge (شاد) و سایت تکنولوژی ابتدایی	معاون آموزش ابتدایی سرقطبها	خردادماه	دانش آموزان، معلمان مسئولین نهادها و سازمان ها
۸	برگزاری جشنواره جابرین حیان و برگزاری نمایشگاه مرحله کشوری	ستادی	---	معلمان- مدیران - کارشناسان



ساختمان اجرائی

مسئولیت تمامی امور مربوط به اجرای برنامه پروژه هاك علمی، ادبی جشنواره جابرین حیان و فرصت هاك متنوع یادگیری به عهده شورای مدرسه بوده و نسبت به انجام موارد زیر اقدام می نمایند.

۱. تمهید مقدمات و برنامه ریزك اجرای جشنواره از طریق اعلام آن به معلمین ، اولیا و دانش آموزان و تبیین موضوع به آنان و برنامه ریزك به منظور برگزارك نمایشگاه مجازك مدرسه اك با دعوت از اولیا ، و مقامات محلی و استانی جهت بازدید و گفتمان سازك و ارائه توانمندك هاك دانش آموزان.

۲. تعیین نحوه ك ارزیابی آثار و ارائه بازخورد به دانش آموزان در چارچوب تعیین شده در شیوه نامه.

۳. برگزارك مراسم تجلیل و تقدیر از شركت كنندگان در جشنواره

معاون آموزش ابتدایی با معاون آموزشی منطقه با کمک کارشناس تکنولوژی، کارشناس مسئول آموزش ابتدایی و کارشناس آموزش ابتدایی نسبت به برنامه ریزی و اجرای مرحله منطقه ای به شرح زیر اقدام می نمایند:

۱. برنامه ریزی به منظور آموزش و تعیین و اطلاع رسانی مناسب نحوه ی اجرای جشنواره به مدیران و معلمان
۲. تعیین تعداد منتخب مدارس ، ملاک های ارزیابی در چارچوب تعیین شده این شیوه
۳. نامه برنامه ریزی برگزار کننده باشکوه نمایشگاه مجازی دستاوردهای دانش آموزان ابتدایی
۴. برگزاری مراسم تجلیل و تقدیر از شرکت کنندگان در جشنواره

۵. دعوت از اولیا ، مدیران، مقامات و مسئولین محلی و استانی به منظور گفتمان سازی و نمایش توانمندک های دانش آموزان ابتدایی جهت بازدید از نمایشگاه مجازی.
۶. تشکیل کمیته تخصصی منتخب مدیران ، معلمان، کارشناس تکنولوژی و گروه های آموزشی به منظور ارزیابی و ارائه بازخوردهای تشویقی به همراه پیشنهادهای اصلاحی در قالب موارد قابل بهبود برای تمامی دانش آموزان
۷. برگزاری مراسم تقدیر و تجلیلی از شرکت کننده گان در جنبشواره

کارشناسان اداره تکنولوژیک و گروه های آموزشی و بررسی محتوای ابتدایی استان کارگروه استانی جشنواره جابرین حیان ابتدایی نسبت به برنامه ریزی و اجرای مرحله منطقه استانی به شرح زیر اقدام می نمایند:

۱. برنامه ریزی به منظور آموزش و تبیین و اطلاع رسانی مناسب نحوه اجرای جشنواره به مدیران و کارشناسان مناطق و نواحی تابعه
۲. تعیین تعداد منتخب مناطق ، ملاک های ارزیابی در چارچوب تعیین شده این شیوه نامه
۳. دعوت از اولیا ، مدیران، مقامات و مسئولین محلی و استانی به منظور گفتمان سازی و نمایش توانمندی های دانش آموزان ابتدایی جهت بازدید از نمایشگاه

۴. برنامه ریزک برگزاري نمايشگاه مجازى دستاوردهاى دانش آموزان ابتدائى

۵. تشكيل كمىته تخصصى منتخب مديران ، معلمان ، كارشناس تكنولوجى و گروه هاى آموزشى به منظور ارزيابى و ارائه بازخوردهاى تشويقى به همراه پيشنهادهائى در قالب موارد قابل بهبود براى تمامى دانش آموزان

۶. برگزاري مراسم تجليل و تقدير از شركت كندگان در جشنواره در مرحله استانى

۷. تشكيل بانك اطلاعاتى از دانش آموزان كه در ارزيابى هاى به عمل آمده نتايج و عملکرد بهترى داشته اند بدون اطلاع رسانى به آنان و نگهدارى آثار منتخبين در ديرخانه استانى به منظور برنامه ريزى هاى بعدى.

نمونہ برگ داورک آثار

نمون برگ داورک اریگامی



نمون برگ داوری دهمین دوره جشنواره جابر بن حیان

«پروژه های فرصت های متنوع یادگیری دانش آموزان دوره ابتدایی»

اریگامی

مرحله مدرسه ☐ مرحله منطقه ای ☐ مرحله استانی ☐

نام و نام خانوادگی اعضای گروه: ۱- ۲- ۳-

پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:

کد پروژه:

ردیف	ملاک های داوری	تدارک	۱	۲	۳	۴	۵
۱	گزینه های مورد ارزیابی اوریگامی دوره دبستان						
۲	انطباق تالها (تقارن)						
۳	عدم چروکیدگی						
۴	زیبایی و ایستایی اریگامی						
۵	سرعت عمل در انجام کار (می توان با توجه به فیلم، این قسمت را امتیاز داد.)						
۶	استحکام کار						
۷	حداقل استفاده از چسب						
۸	فیلم برداری مناسب از مراحل انجام کارها یعنی در قیام به وضوح دیده شود که دانش آموز با دقت و حوصله از اولین مرحله تا آخرین مرحله را خودش انجام می دهد.						
۹	رعایت استفاده از حداقل تعداد قطعات						
۱۰	رعایت ابعاد قطعات						
	جمع کل امتیاز						

نام و نام خانوادگی داور:

امضا داور:

نمون برگ داورک آزمایش

نام و نام خانوادگی اعضای گروه: ۱- ۲- ۳-
پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:
نام معلم راهنما: عنوان پروژه:

بازخورد توصیفی ارزشیابی پروژه علمی:

نقاط قوت:

نقاط قابل بهبود:

سایر موارد:



وزارت آموزش و پرورش
معاونت آموزش ابتدایی
دفتر آموزش دبستانی

نمون برگ داورک دهمین دوره جشنواره جابربن حیان
(پروژه های علمی دانش آموزان دوره ابتدایی)



آزمایش

نمون برگ شماره ۳

مرحله مدرسه ای ☐ مرحله منطقه ای ☐ مرحله استانی ☐

نام و نام خانوادگی اعضای گروه: ۱- ۲- ۳-

پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:

نام معلم راهنما: عنوان پروژه:

ارتباط موضوع با محورهای: ۱- محیط زیست ☐ ۲- اقتصاد مقاومتی ☐ ۳- تقویت مهارت های زندگی ☐

۴- تولیدات آموزشی ☐ ۵- میحت IT و کاربرد آن در زندگی ☐

کد پروژه:

موضوع پروژه تو و جدید و کاربردی می باشد. ☐ بله ☐ خیر

ردیف	موضوع	ندارد	۱	۲	۳	ضریب	امتیاز « ضریب
۱	عنوان: عنوان خلاق و مرتبط با موضوع ارائه شده است.		۱	۳	-	۱	
۲	مسئله یا سوال: سوال طرح شده قابلیت تحقیق و آزمایش دارد.		۱	۳	۳	۲	
۳	تحقیق زمینه ای: اطلاعات علمی پروژه به درستی ارائه شده است.		۱	۳	۳	۱	
۴	تعاریف: تعاریف کلید واژه ها، اصطلاحات و متغیرهای به کار رفته در پروژه در تابلو نمایش و گزارش کنسی ارائه شده است.		۱	۳	۳	۱	
۵	فرضیه: با توجه به تحقیق زمینه ای برای سوال طرح شده پاسخ یا راه حل های احتمالی پیش پسی شده است.		۱	۳	۳	۲	
۶	مواد و وسایل مورد نیاز آزمایش: مواد یا وسایل مورد نیاز برای آزمایش را با ذکر واحد اندازه گیری فهرست نموده است.		۱	۳	۳	۱	
۷	شرح روند آزمایش: مراحل آزمایش گام به گام شرح داده شده است.		۱	۳	۳	۳	
۸	نتایج: برای توصیف داده های آزمایش از جداول و نمودار های مناسب استفاده کرده و نتایج ۳ بار تکرار آزمایش را ذکر کرده است.		۱	۳	۳	۱	
۹	نتیجه گیری: پاسخ و یا راه حل های احتمالی به درستی اثبات و یا رد شده است.		۱	۳	۳	۱	
۱۰	منابع: منابع علمی مورد استفاده در پروژه به درستی اشاره شده است.		۱	۳	۳	۱	
۱۱	دفتر کار نما: (دفتر یادداشت): به خوبی مسیر انجام پروژه را با ذکر تاریخ وقایع نشان داده شده است.		۱	۳	۳	۱	
۱۲	گزارش کنسی: گزارشی کنسی همه سرفصل های لازم را به طور کامل دارد.		۱	۳	۳	۱	
۱۳	تابلو نمایش: تابلوی نمایش ظاهر مناسبی دارد و مطالب علمی مرتبط با پروژه با ترتیبی مناسب روی آن نصب شده است.		۱	۳	۳	۱	
۱۴	ارائه پروژه: دانش آموز در زمان تعیین شده پروژه خود را معرفی و به سوالات داوران پاسخ دهد.		۱	۳	۳	۱	
۱۵	سپاسگزاری: دانش آموز تمام کمک های دیگران را برمی شمرد و قدردانی می کند.		۱	۳	-	۱	

نام و نام خانوادگی و امضای داور:

جمع کل امتیاز پروژه آزمایش: ۵۲ امتیاز

جمع امتیاز دانش آموز با احتساب ضریب:

منتظر از کد پروژه عددی است که داوران برای شماره گذاری و شناسایی بهتر پروژه برای هر اثر در نظر می گیرند.

بر حسب ضرورت با مشاهده فیلم ارائه پروژه امتیاز بند ۱۴ داده شود.

نمون برگ داورک داستان نویسی



نمون برگ داوری دهمین دوره جشنواره جابر بن حیان

(بروزة های فرصت های متنوع یادگیری دانش آموزان دوره ابتدایی)

داستان نویسی

☐ مرحله مدرسه ☐ مرحله منطقه ای ☐ مرحله استانی

نام و نام خانوادگی اعضای گروه: ۱- ۲- ۳-

پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:

✳ کد پروژه:

ردیف	علاک های داوری	ندارد	۱	۲	۳	۴	۵
۱	خلاقیت و نو آوری در ارائه محتوای داستان						
۲	شخصیت پردازی مناسب						
۳	زیبایی ظاهری کتاب (تصاویر، نگارش مناسب و زیبا، جلد)						
۴	فضا سازی و صحنه سازی						
۵	باور پذیری جمعی						
۶	ارائه داستان متناسب با دوره تحصیلی دانش آموز						
۷	داشتن مقدمه ، بدنه و نتیجه داستان						
۸	رعایت آیین نگارش						
۹	نمایش فیلم از مراحل آماده سازی کتاب						
	جمع کل امتیاز						

نام و نام خانوادگی داور:

امضا داور:

نمون برگ داورى طبقه بندى

نام و نام خانوادگی اعضای گروه: ۱- ۲- ۳-
پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:
نام معلم راهنما: عنوان پروژه:

بازخورد توصیفی ارزشیابی پروژه علمی:

نقاط قوت:

نقاط قابل بهبود:

سایر موارد:



وزارت آموزش و پرورش
معاونت آموزش ابتدایی
دفتر آموزش دبستانی

نمون برگ داورى دهمین دوره جشنواره جابربن حیان
(پروژه های علمی دانش آموزان دوره ابتدایی)

طبقه بندى

مرحله مدرسه ای ☐ مرحله منطقه ای ☐ مرحله استانی ☐

نمون برگ شماره ۱

نام و نام خانوادگی اعضای گروه: ۱- ۲- ۳-
پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:
نام معلم راهنما: عنوان پروژه:

- ارتباط موضوع با محورهای: ۱- محیط زیست ☐ ۲- اقتصاد مقاومتی ☐ ۳- تقویت مهارت های زندگی ☐
۴- تولیدات آموزشی ☐ ۵- مبحث IT و کاربرد آن در زندگی ☐

کد پروژه:

خیر ☐

بله ☐

موضوع پروژه نو و جدید و کاربردی می باشد.

ردیف	موضوع	ندارد	۱	۲	۳	ضریب	امتیاز - ضریب
۱	عنوان: عنوان خلاق و مرتبط با موضوع ارائه شده است.		۱	۲	۳	۱	
۲	تحقیق زمینه ای: اطلاعات علمی پروژه به درستی ارائه شده است.		۱	۲	۳	۱	
۳	تنوع مجموعه: اقلام جمع آوری شده، متنوع کافی و متناسب با موضوع پروژه می باشد.		۱	۲	۳	۲	
۴	طرح طبقه بندی: اقلام جمع آوری شده به درستی طبقه بندی شده است.		۱	۲	۳	۲	
۵	نتیجه گیری: آنچه که در زمینه پروژه آموخته، به وضوح ارائه شده است.		۱	۲	۳	۱	
۶	منابع: به منابع علمی مورد استفاده در پروژه به درستی اشاره شده است.		۱	۲	۳	۱	
۷	دفتر کارنما: (دفتر یادداشت): به خوبی مسیر انجام پروژه، با ذکر تاریخ وقایع نشان داده شده است.		۱	۲	۳	۱	
۸	تابلو نمایش: تابلوی نمایش ظاهر مناسبی دارد و مطالب علمی مرتبط با پروژه با ترتیبی مناسب روی آن نصب شده است.		۱	۲	۳	۱	
۹	ارائه پروژه: دانش آموز در زمان تعیین شده پروژه خود را معرفی و به سوالات داوران پاسخ دهد.		۱	۲	۳	۱	
۱۰	سیاسگزاری: دانش آموز تمام کمک های دیگران را برمی شمرد و قدرانی می کند.		۱	۳	-	۱	

نام و نام خانوادگی و اعضای داور:

جمع کل امتیاز پروژه طبقه بندی: ۳۴ امتیاز

جمع امتیاز دانش آموز با احتساب ضریب:

منظور از کد پروژه عددی است که داوران برای شماره گذاری و شناسایی بهتر پروژه برای هر اثر در نظر می گیرند.
بر حسب ضرورت یا مشاهده فیلم ارائه پروژه امتیاز بند ۹ داده شود.

نمون برگ داورک طراحی و ساخت

نام خانوادگی اعضای گروه: ۱- ۲- ۳-
پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:
نام معلم راهنما: عنوان پروژه:

بازخورد توصیفی ارزشیابی پروژه علمی:

نقاط قوت:

نقاط قابل بهبود:

سایر موارد:



وزارت آموزش و پرورش
معاونت آموزش ابتدایی

نمون برگ داوری دهمین دوره جشنواره جابربن حیان
(پروژه های علمی دانش آموزان دوره ابتدایی)



طراحی و ساخت

نمون برگ شماره ۴

مرحله مدرسه ای ☐ مرحله منطقه ای ☐ مرحله استانی ☐

نام و نام خانوادگی اعضای گروه: ۱- ۲- ۳-

پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:

نام معلم راهنما: عنوان پروژه:

ارتباط موضوع با محورهای: ۱- محیط زیست ☐ ۲- اقتصاد مقاومتی ☐ ۳- تقویت مهارت های زندگی ☐

۴- تولیدات آموزشی ☐ ۵- محبت IT و کاربرد آن در زندگی ☐

موضوع پروژه نو و جدید و کاربردی می باشد. ☐ بلی ☐ خیر ☐

کد پروژه:

ردیف	موضوع	تعداد	۱	۲	۳	ضریب	امتیاز = ضریب
۱	عنوان: عنوان خلاق و مرتبط با موضوع می باشد.		۱	۲	۳	۱	
۲	تعریف نیاز: یک نیاز مشخص و کاربردی طرح شده است.		۱	۲	۳	۲	
۳	تطبیق زمینه ای: اطلاعات پیش زمینه مربوط به طرح از جمله نیاز مصرف کنندگان و محصولات مشابه ارائه شده است.		۱	۲	۳	۱	
۴	مشخصات طرح: به ویژگی های طرح از نظر ظاهری (وزن، اندازه، قیمت تمام شده، ... و کاربرد آن اشاره شده است.		۱	۲	۳	۱	
۵	طرح: نقشه و طرح های اولیه و سیر تکامل آن ها نشان داده شده است.		۱	۲	۳	۱	
۶	مواد و وسایل مورد نیاز ساخت: مواد و وسایل مورد نیاز برای طراحی و ساخت وسیله فهرست شده است.		۱	۲	۳	۱	
۷	شرح مراحل ساخت: مراحل آزمایش دستگاه گام به گام شرح داده شده است.		۱	۲	۳	۲	
۸	تست عملی: وسیله، نرم افزار یا فرآورده ساخته شده، عملکردهایی را که به آن منظور ساخته شده است، نمایش می دهد.		۱	۲	۳	۲	
۹	تخلیل داده ها: نتایج آزمایش هایی که از وسیله، نرم افزار یا فرآورده حاصل شده به کمک جدول و نمودارها ارائه شده است.		۱	۲	۳	۱	
۱۰	نتیجه گیری: با استفاده از شواهد و دلایل روشن به دست آمده از ساخت طرح در ارتباط رفع نیاز، توضیح لازم ارائه شده است.		۱	۲	۳	۱	
۱۱	منابع: منابع علمی مورد استفاده در پروژه، به درستی اشاره شده است.		۱	۲	۳	۱	
۱۲	دفتر کارناما: (دفتر یادداشت) به خوبی مسیر انجام پروژه با ذکر تاریخ وقایع نشان داده شده است.		۱	۲	۳	۱	
۱۳	گزارش کتبی: گزارش کتبی همه سرفصل های لازم را به طور کامل دارد.		۱	۲	۳	۱	
۱۴	نمایش: تابلوی نمایش ظاهر مناسبی دارد و مطالب علمی مرتبط با پروژه با ترتیبی مناسب روی آن نصب شده است.		۱	۲	۳	۱	
۱۵	ارائه پروژه: دانش آموز در زمان تعیین شده پروژه خود را معرفی و به سوالات داوران پاسخ دهد.		۱	۲	۳	۱	
۱۶	ساخت، دقت، آموختن، کمک، همکاری، یادگیری، شجاعت، خلاقیت، ...		۱	۲	۳	۱	

نام و نام خانوادگی و اعضای داور:

جمع کل امتیاز پروژه طراحی و ساخت: ۵۵ امتیاز

جمع امتیاز دانش آموز با احتساب ضریب:

منظور از کد پروژه همدی است که داوران برای شماره گذاری و شناسایی بهتر پروژه برای هر اثر در نظر می گیرند.

بر حسب ضرورت با مشاهده فیلم ارائه پروژه امتیاز بند ۱۴ داده شود.

نمون برگ داوری نقالی و قصه



نمون برگ داوری دهمین دوره جشنواره جابر بن حیان

(پروژه های فرصت های متنوع یادگیری دانش آموزان دوره ابتدایی)

نقالی و قصه گوئی

مرحله مدرسه ☐ مرحله منطقه ای ☐ مرحله استانی ☐

نام و نام خانوادگی اعضای گروه: ۱- ۲- ۳-

پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:

شماره پروژۀ:

ردیف	ملاک های داوری	ندارد	۱	۲	۳	۴	۵
۱	محتوا (توجه به ارزشهای دینی، ملی و بومی و....)						
۲	پرداخت مناسب و استفاده درست از وسایل نقالی و قصه گوئی						
۳	بیان (بلاغت ، فصاحت،خوانش صحیح و وضوح صدا)						
۴	موفقیت در فضا سازی موقعیت های نقل						
۵	موفقیت در انتقال پیام و موضوع						
۶	بدن (استفاده درست و بیجا از حرکت در اجرا)						
۷	موسیقی و افکت						
۸	ارتباط و مشارکت لازم با مخاطبان						
۹	تمرکز و تسلط در اجرا						
۱۰	خلاقیت و نوآوری						
جمع کل امتیاز							

امضا داوری:

نام و نام خانوادگی داوری:

نمون برگ داورک نمایش علمی (مدل-نمایش)

نام و نام خانوادگی اعضای گروه: ۱- ۲- ۳-
پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:
نام معلم راهنما: عنوان پروژه:

بازخورد توصیفی ارزشیابی پروژه علمی:

نقاط قوت:

نقاط قابل بهبود:

سایر موارد:



وزارت آموزش و پرورش
معاونت آموزش ابتدایی
دفتر آموزش دبستانی

نمون برگ داورک دهمین دوره جشنواره جابربن حیان
(پروژه های علمی دانش آموزان دوره ابتدایی)

نمایش علمی (نمایش یا مدل)

مرحله مدرسه ای ☐ مرحله منطقه ای ☐ مرحله استانی ☐

نام و نام خانوادگی اعضای گروه: ۱- ۲- ۳-
پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:
نام معلم راهنما: عنوان پروژه:

-ارتباط موضوع با محورهای: ۱- محیط زیست ☐ ۲- اقتصاد مقاومتی ☐ ۳- تقویت مهارت های زندگی ☐
۴- تولیدات آموزشی ☐ ۵- میحث IT و کاربرد آن در زندگی ☐

کد پروژه:

موضوع پروژه نو و جدید و کاربردی می باشد. ☐ بلی ☐ خیر

ردیف	موضوع	نماد	۱	۲	۳	ضریب	امتیاز: ضریب
۱	عنوان: عنوان خلاق و مرتبط با موضوع ارائه شده است.		۱	۲	-	۱	
۲	تحقیق زمینه ای: اطلاعات علمی پروژه به درستی ارائه شده است.		۱	۲	۳	۱	
۳	مواد و وسایل مورد نیاز: مواد با قلام مورد نیاز مدل / نمایش علمی را فهرست کرده است.		۱	۲	۳	۱	
۴	شرح نمایش علمی: روش ساخت مدل و یا فرایند نمایش علمی خود را گام به گام توضیح می دهد.		۱	۲	۳	۲	
۵	ارائه مدل / نمایش علمی: ماده نمایشی پروژه علمی خود را ارائه می دهد.		۱	۲	۳	۲	
۶	نتیجه گیری: آنچه که در زمینه پروژه آموخته به وضوح ارائه شده است.		۱	۲	۳	۱	
۷	منابع: منابع علمی مورد استفاده در پروژه به درستی اشاره شده است.		۱	۲	۳	۱	
۸	دفترکارنما: (دفترپادداشت) به خوبی مسیر انجام پروژه را با ذکر تاریخ وقایع نشان داده شده است.		۱	۲	۳	۱	
۹	نابلو نمایش: نابلوی نمایش ظاهر مناسبی دارد و مطالب علمی مرتبط با پروژه، با ترتیبی مناسب روی آن نصب شده است.		۱	۲	۳	۱	
۱۰	ارائه پروژه: دانش آموز در زمان تعیین شده پروژه خود را معرفی و به سوالات داوران پاسخ دهد.		۱	۲	۳	۱	
۱۱	سپاسگزاری: دانش آموز تمام کمک های دیگران را برمی شمارد و قدردانی می کند.		۱	۲	۳	۱	

نام و نام خانوادگی و اعضای داور:

جمع کل امتیاز پروژه مدل / نمایش علمی: ۱۳۷ امتیاز

امتیاز دانش آموز با احتساب ضریب:

❖ منظور از کد پروژه عددی است که داوران برای شماره گذاری و شناسایی بهتر پروژه برای هر اثر در نظر می گیرند.
❖ برحسب ضرورت با مشاهده فیلم ارائه پروژه امتیاز بند ۱۰ داده شود.

نمون برگ داورک نمایش علمی_تحقیق

نام و نام خانوادگی اعضای گروه : ۱- ۲- ۳-
پایه : آموزشگاه : منطقه : استان :
نام معلم راهنما : عنوان پروژه :

بازخورد توصیفی ارزشیابی پروژه علمی:

نقاط قوت :

نقاط قابل بهبود :

سایر موارد :



وزارت آموزش و پرورش
معاونت آموزش ابتدایی
دفتر آموزش دبستانی



نمون برگ داورک دهمین دوره جشنواره جابر بن حیان
(پروژه های علمی دانش آموزان دوره ابتدایی)

نمایش علمی (تحقیق)

مرحله مدرسه ای ☐ مرحله منطقه ای ☐ مرحله استانی ☐

نام و نام خانوادگی اعضای گروه : ۱- ۲- ۳-
پایه : آموزشگاه : منطقه : استان :

نام معلم راهنما : عنوان پروژه :

- ارتباط موضوع با محورهای : ۱- محیط زیست ☐ ۲- اقتصاد مقاومتی ☐ ۳- تقویت مهارت های زندگی ☐
۴- تولیدات آموزشی ☐ ۵- میحت IT و کاربرد آن در زندگی ☐

کد پروژه :

- موضوع پروژه نو و جدید و کاربردی می باشد. ☐ بلی ☐ خیر

ردیف	موضوع	ندارد	۱	۲	۳	ضریب	نمره « ضریب
۱	عنوان : عنوان خلاق و مرتبط با موضوع ارائه شده است.		۱	۲	-	۱	
۲	تحقیق زمینه ای : اطلاعات علمی پروژه خود را فراهم می نماید.		۱	۲	۳	۲	
۳	شرح تحقیق : جزئیات وجواب مختلف با استفاده از منابع اطلاعاتی متنوع ارائه شده است.		۱	۲	۳	۲	
۴	نتیجه گیری : آنچه را که در زمینه پروژه آموخته به وضوح ارائه می نماید.		۱	۲	۳	۱	
۵	منابع : منابع علمی مورد استفاده در پروژه را برمی شمارد.		۱	۲	۳	۱	
۶	دفترکارنما : (دفترپادداشت) به خوبی مسیر انجام پروژه را با ذکر تاریخ وقایع نشان داده شده است .		۱	۲	۳	۱	
۷	تابلو نمایش : تابلوی نمایش ظاهر مناسبی دارد و مطالب علمی مرتبط با پروژه با ترتیبی مناسب روی آن نصب شده است.		۱	۲	۳	۱	
۸	ارائه پروژه : دانش آموز در زمان تعیین شده پروژه خود را معرفی وپه سوالات داوران پاسخ دهد .		۱	۲	۳	۱	
۹	سیاسگزاری : دانش آموز تمام کمک های دیگران را برمی شمارد و قدردانی می کند.		۱	۲	-	۱	

جمع کل امتیاز پروژه تحقیق : ۳۱ امتیاز نام و نام خانوادگی و اعضای داور :

جمع امتیاز دانش آموز با احتساب ضریب :

منظور از کد پروژه عددی است که داوران برای شماره گذاری و شناسایی بهتر پروژه برای هر اثر در نظر می گیرند.
برحسب ضرورت با مشاهده فیلم ارائه پروژه امتیاز بند A داده شود .



مرور کلی پروژه هاك جشنواره

جابر بن حیان



❖ ابوموسی جابر بن حیان، دانشمند سده دوم هجری است که بنا بر نقل قول اکثر مورخان در سال ۱۰۳ یا ۱۰۷ هجری قمری در شهر توس از توابع خراسان متولد گردید.

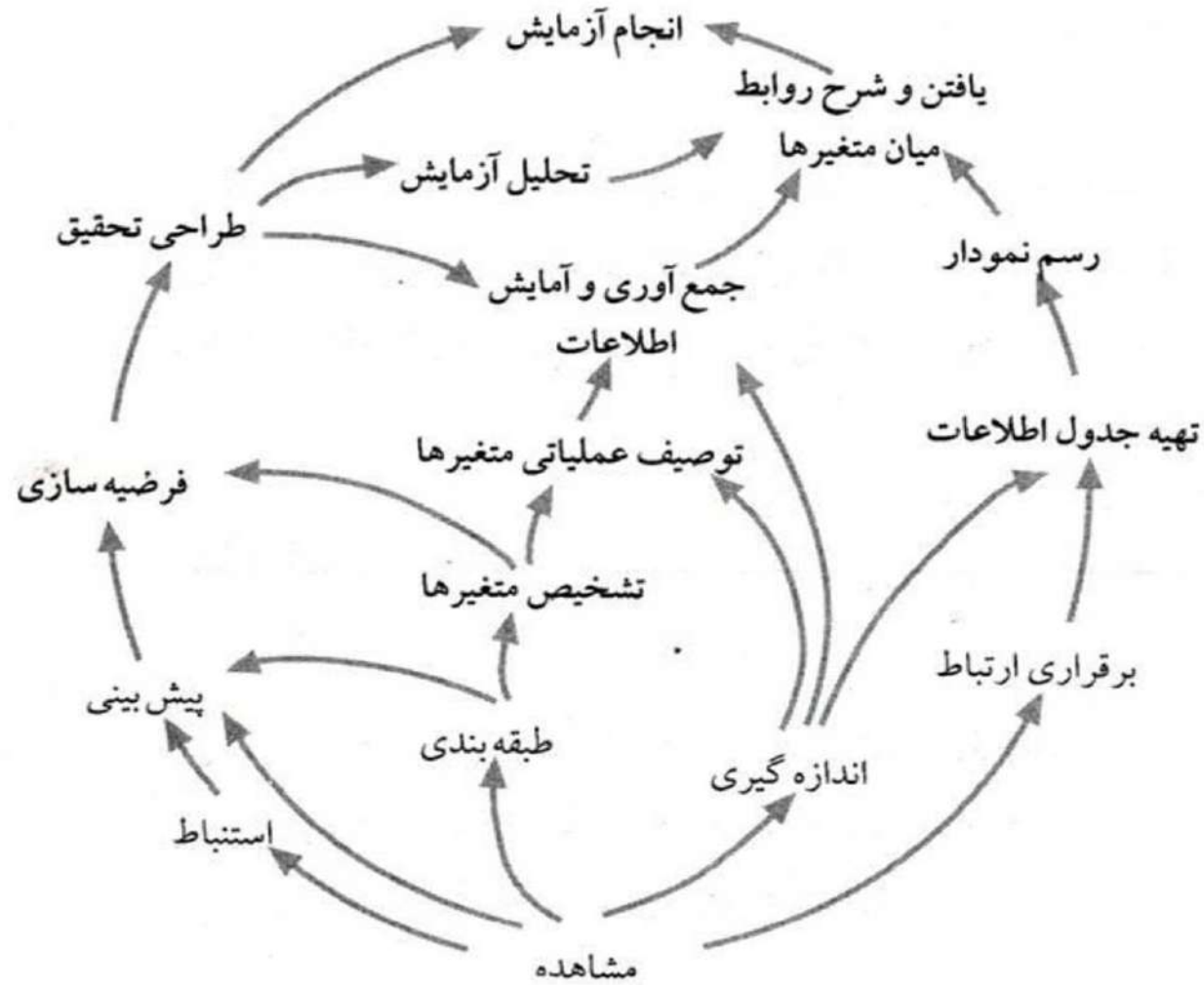
❖ مجموعه بزرگی از آثارش در کیمیا، فلسفه، طب، ریاضیات، نجوم، **شیمی** و موسیقی است.

❖ جابر سالهای جوانی را در توس بود و طبق تاریخ (ابن ندیم) به علت مناسب بودن آب و هوای کوفه بعداً در کوفه مشغول به کار شد و به شغل کیمیا گری و "اکسیر" پرداخت.

❖ بیشتر مولفان تصریح دارند که او از شاگردان امام جعفر صادق علیه السلام بود.

❖ بسیاری از کتب منسوب به جابر، که در اصل عربی است، در دست نیست و فقط ترجمه های لاتین آن موجود است.

❖ بی شک وی اولین مسلمانی است، که شایستگی کسب عنوان شیمیدان را دارد.



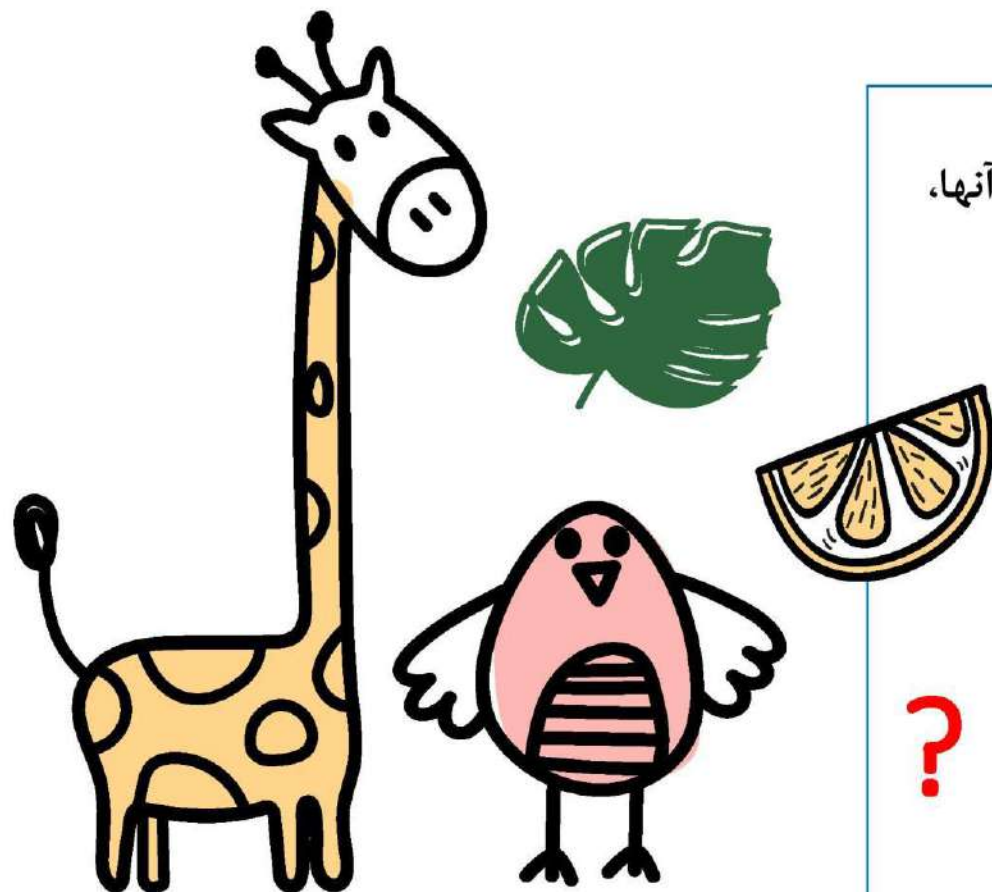
- ❖ مشاهده
- ❖ اندازه گیری و استفاده از ابزار
- ❖ طبقه بندی
- ❖ استنباط
- ❖ پیش بینی
- ❖ برقراری ارتباط
- ❖ طراحی تحقیق
- ❖ جمع آوری اطلاعات
- ❖ تشخیص متغیرها
- ❖ فرضیه سازی
- ❖ انجام آزمایش یا ساخت وسیله
- ❖ تجزیه و تحلیل یافته ها
- ❖ نتیجه گیری

۱- زمینه‌ی تحقق اهداف دوره ابتدایی مصوب شورای عالی آموزش و پرورش و افزایش کیفیت فرآیندها و برون‌دادهای نظام آموزش و پرورش ابتدایی

۲- توسعه یادگیری مشارکتی و روش‌های نوین و فعال تدریس با تأکید بر حضور فعال دانش‌آموزان در فرآیند یاددهی- یادگیری و توسعه مهارت‌ها و نگرش‌های مورد نیاز برای زندگی در عصر حاضر

۴- تقویت میل به یادگیری در دانش‌آموزان (ماهیت هیجانی و اکتشافی)

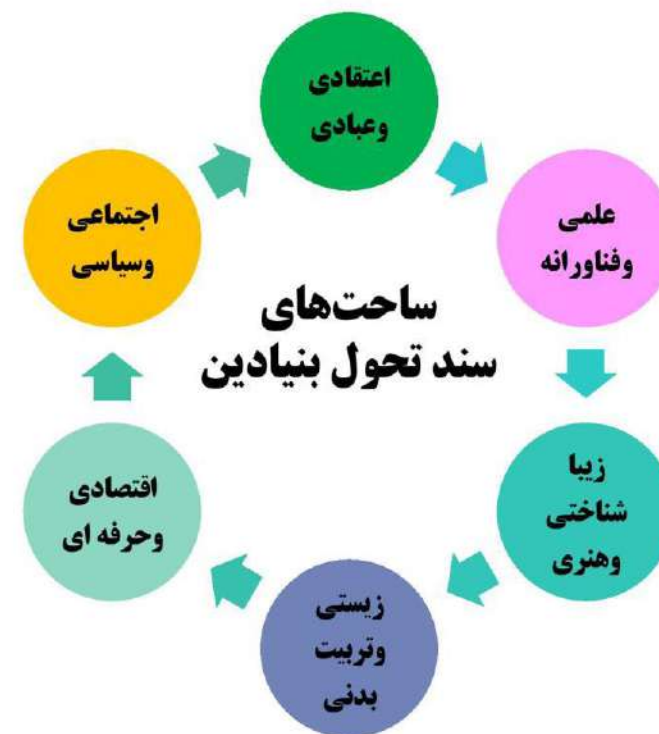
۵- مرتبط ساختن دانش و فناوری با زندگی و فرهنگ جامعه



- توجه به قانونمندی و نظم موجود در پدیده های طبیعت و پی بردن به وجود خالق آنها،
- قدردانی از مواهب طبیعی به عنوان نعمت های الهی
- تمایل به همکاری گروهی
- صبر و حوصله
- مسئولیت پذیری
- درست کاری و راستگویی
- تصمیم گیری مسئولانه
- احترام گذاشتن به عقاید دیگران
- اعتماد به نفس
- انعطاف پذیری در اندیشیدن
- دوری از تعصب نا به جا
- تمایل به یادگیری
- کنجکاوی
- علاقه مندی به کار و تلاش
- حساسیت نسبت به حفظ بهداشت جسم و حفظ محیط زیست
- میل به صرفه جویی در عصر ماده و انرژی
- دارا بودن تفکر نقاد و خلاق

محورها و انواع پروژه ها / مهارت ها در راستای ساحت های سند تحول بنیادین

این برنامه در دو بخش دانش آموزی و معلمان و با توجه به تمام ساحت های سند تحول شامل (تعلیم و تربیت اعتقادی، عبادی و اخلاقی، اجتماعی و سیاسی، زیستی و بدنی، زیباشناختی و هنری، اقتصادی و حرفه ای، علمی و فناورانه) علاوه بر حیطه های شیوه نامه قبلی برگزار خواهد شد.



مهارت های
نویسندگی و سخنوری

پروژه های علمی

مهارت های فناوری

مهارت های
دست ورزی و بازی

نقش ها و مسئولیت ها در پروژه علمی و مهارتی

جهت تحقق کامل اهداف یک پروژه علمی و برای اینکه دانش آموزان بتوانند از فرصت های کسب تجربه در جریان پروژه خود حداکثر استفاده را به عمل آورند هریک از افرادی که در انجام پروژه نقش دارند (دانش آموز-معلم-اولیا) باید به خوبی مسئولیت های خود را شناخته و نقش خود را به موقع و به اندازه ایفا نمایند.

اولیا

- پشتیبان
- تدارک وسایل

معلم راهنما

- راهنما
- تسهیل گر

دانش آموز

- انتخاب موضوع
- انجام پروژه

پروژه های علمی

نمایش علمی

(مدل، نمایش، تحقیق)

جمع آوری

و طبقه بندی

طراحی و ساخت

آزمایش



جمع آوری (کلکسیون) همراه با طبقه بندی

پروژه جمع آوری شامل مجموعه ای از اشیاء می شود که بر اساس شباهت ها و تفاوت ها گروه بندی شده و برچسب خورده باشند. جمع آوری می تواند پروژه خوبی برای دانش آموزان پایه های اول و دوم باشد.

نمونه هایی از پروژه های جمع آوری :

طبقه بندی یک مجموعه را به سه طریق می توان انجام داد :

☐ الف: طبقه بندی براساس شباهت ها و تفاوت های ظاهری
(مثال : طبقه بندی مجموعه ای از سنگ ها به دوگروه صاف و ناصاف)

☐ ب: طبقه بندی براساس نوع کاربرد
(مثال : طبقه بندی گیاهان از لحاظ کاربرد به سه گروه دارویی ، خوراکی و صنعتی)

☐ ج: طبقه بندی بر اساس نوع عملکرد
(مثال : طبقه بندی تصویر در آینه ها و عدسی ها به حقیقی و مجازی)

- ☐ پرها
- ☐ دانه های انگور
- ☐ تکه های پوست درختان
- ☐ پوسته های تخم پرندگان
- ☐ عدسی ها
- ☐ لانه های خالی حشرات
- ☐ فسیل ها
- ☐ برگ ها
- ☐ ریشه ها

جمع آوری و طبقه بندی

نتیجه گیری:
پاسخ سوالی که در
مساله مطرح کرده
اید چیست؟ نتایج
خود را چگونه
توضیح می دهید.

منابع:
فهرست کتاب ها، مقالات و وب
سایت هایی را که از آن ها
استفاده کرده اید را بنویسید.

سپاسگزاری:
نام افرادی که در این پروژه
به شما کمک کرده اند را
بنویسید.

عنوان
یک عنوان جذاب و مرتبط با مجموعه خود
درج کنید.

شرح علمی نمایش
در مورد موضوع خود و اینکه پروژه
مدل، نمایش یا تحقیق شما قصد نشان دادن
چه چیزی را دارد توضیح دهید.

تصاویر را هم در این قسمت و هم جاهای
دیگر تابلو می توانید نصب کنید.

طرح طبقه بندی:

دسته ها را به طور
واضح بر اساس
خصوصیات
ظاهری، نوع گونه،
محل کشف و سایر
ملاک ها طبقه بندی
کنید.

اگر مجموعه شما
قابلیت اتصال به تابلو
نمایش را دارد یا در
این قسمت یا در
وسط تابلو آن را
نصب کنید.

• **طرح طبقه بندی:** یعنی طبقه بندی شما براساس
خصوصیات فیزیکی (رنگ - وزن - شکل) و نوع گونه یا محل کشف

• **توجه کنید که حداقل دو نمونه برای هر دسته فراهم نمایید.**



* می توانید مجموعه خود را **روی تابلوی نمایش** بچسبانید یا آن را روی میز قرار دهید.

تابلوی نمایش ((نمایش علمی))

تحقیق-مدل-نمایش



در نمایش علمی، دانش آموز اطلاعات مربوط به موضوع انتخابی خود را از منابع اطلاعاتی یا از طریق مشاهده مستقیم گردآوری نموده و آنها را در یکی از قالب های



به بازدید کنندگان ارائه می نماید .

ویژگی مشترک پروژه هایی که در این سه قالب قرار می گیرند این است که در همه آنها از حقایق و دست آوردهای علمی کشف شده استفاده شده و انجام آزمایش و دستکاری در متغیرها توسط دانش آموز، در تولید این اطلاعات نقشی نداشته است . درعین حال **همین ویژگی مهمترین تفاوت نمایش علمی با آزمایش** محسوب می شود.

***شرح نمایش علمی:** در این قسمت در مورد موضوع خود و اینکه پروژه مدل یا نمایش ویا تحقیق شما قصد دارد چه چیزی را نشان دهد توضیح دهید.

***نتیجه گیری:** آنچه از پروژه خود آموخته اید و همچنین مواردی که به واسطه پروژه شما بهبود یافته اند توصیف کنید.

در پروژه تحقیق دانش آموز به نمایش اطلاعات مکتوب و تصاویر بسنده می کند اما در پروژه های مدل و نمایش علاوه بر ارائه اطلاعات مکتوب و تصاویر ، دانش آموز سعی می کند با استفاده از اشیاء چگونگی و چرایی ساختمان و عملکرد آنها را برای بازدید کنندگان نمایش دهد .

مدل (ساخت نمونه)

پروژه مدل سازی شامل ساخت اشیاء برای توضیح چرایی یا چگونگی ساختمان آنهاست . در این نوع پروژه دانش آموز مدلی از یک شی را ساخته و نمایش می دهد و یا کاربرد آن را شرح می دهد. اگر دانش آموز قادر به ساخت مدل نباشد ، می تواند از پوستر یا نقاشی استفاده نماید . مدل ها کمک می کنند تا با ساختمان اشیا بهتر آشنا شویم : اشیای خیلی کوچک (مثل ملکول ها) ، اشیای خیلی بزرگ (مثل ساختار درون زمین یا ساختار منظومه شمسی) اشیایی که به سادگی در دسترس نیستند (مثل اندام ها و دستگاه های درون بدن) و یا وسایلی که افراد به ندرت شانس دیدن آنها را پیدا می کنند (مثل یک فضا پیما یا یک پل معلق) به علاوه ، بعضی مدل ها قادر به کار هستند و علاوه بر توضیح چرایی و چگونگی ساختمان شیء مورد نظر کارکرد آن را هم نمایش می دهند . کارکرد صحیح ، انطباق با حالت اصلی ، سهولت کاربرد و اقتصادی بودن از جمله مواردی است که باید در ساخت مدل ها به آن ها توجه کرد . مدل ها را می توانید به صورت مولاژ ، برش ، ماکت و یا قادر به کار بسازید .

مثال :

شاید شما بخواهید مدلی از یک پل را با چوب کبریت یا چوب بستنی بسازید . نقشه های روی تابلوی نمایش شما می تواند قطعات مختلف پل را نشان دهد و تحقیق شما می تواند شرح دهد که این پل چگونه ساخته می شود ، چرا چنین ساختمان و نقشه ای دارد و در چه مواردی کاربرد دارد . یا با استفاده از تصاویر بدن انسان ، دستگاه عصبی را نشان دهید .

نمونه هایی از پروژه های مدل :



- ☐ مدل منظومه شمسی
- ☐ برش گیاهان
- ☐ قادر به کارها (ماشین گرمایی ، موتور الکتریکی و ...)
- ☐ مدل ماهواره امید
- ☐ پوستر زنجیره غذایی
- ☐ ماکت نقاط امن و غیر امن خانه در زلزله
- ☐ مولاژ اندام های بدن

تابلو نمایش مدل (نمونه ۱)



تابلو نمایش مدل (نمونه ۲)



• **شرح نمایش علمی:** در این قسمت در مورد موضوع خود و اینکه پروژه مدل یا نمایش ویا تحقیق شما قصد دارد چه چیزی را نشان دهد توضیح دهید.

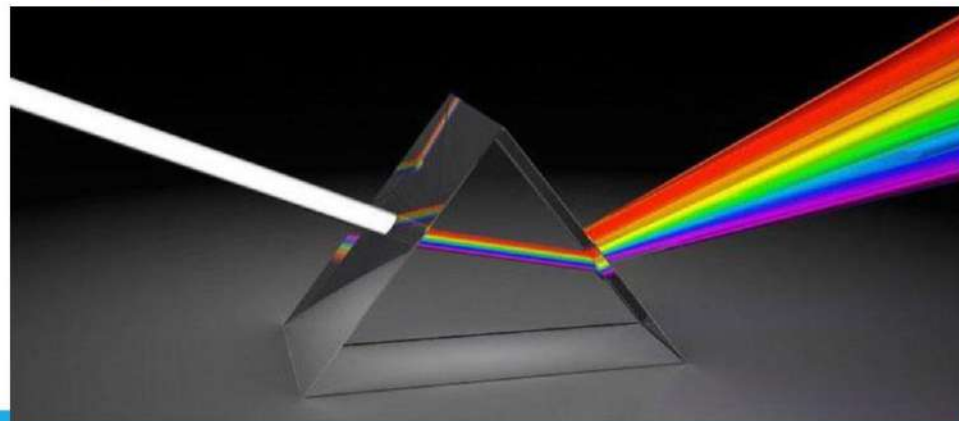
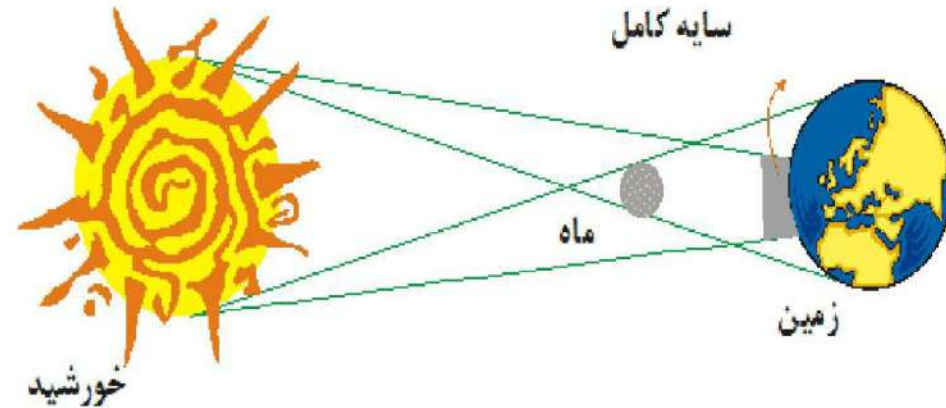
* **نتیجه گیری:** آنچه از پروژه خود آموخته اید و همچنین مواردی که به واسطه پروژه شما بهبود یافته اند توصیف کنید.

پروژه نمایش شامل استفاده از اشیاء برای نمایش چرایی یا چگونگی عملکرد آنها و تبیین اصول علمی حاکم بر آنهاست. در این نوع پروژه دانش آموز یک واقعیت یا اصل علمی خاص را بازسازی نموده و نمایش می دهد.

مثال:

شاید شما بخواهید این اصل علمی را نمایش دهید که آب و مواد محلول در آن از طریق ساقه گیاه بالا رفته و به برگ ها و شاخه ها می رسد. برای این کار می توانید مقداری رنگ غذا را در آب حل کنید و ساقه چند گل میخک سفید را در آن قرار دهید. تغییر رنگ گلهای میخک اصل علمی مورد نظر را به شما و بازدیدکنندگان پروژه شما نمایش خواهد داد.

نمونه هایی از پروژه نمایش:



- ☐ نمایش نحوه کار قطب نما
- ☐ نمایش تشکیل رنگین کمان
- ☐ نمایش بازتابش نور از سطح آینه
- ☐ نمایش تولید آهن ربا
- ☐ نمایش خورشید گرفتگی و ماه گرفتگی
- ☐ نمایش ویژگی های مخلوط
- ☐ نمایش عملکرد پریسکوپ ، ذره بین ، کوره آفتابی و ...
- ☐ نمایش نفوذ پذیری خاک
- ☐ نمایش رسوب گذاری خاک

تابلو نمایش تحقیق زمینه ای (نمونه ۲)



تابلو نمایش تحقیق زمینه ای (نمونه ۱)

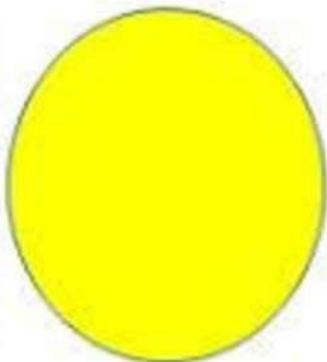
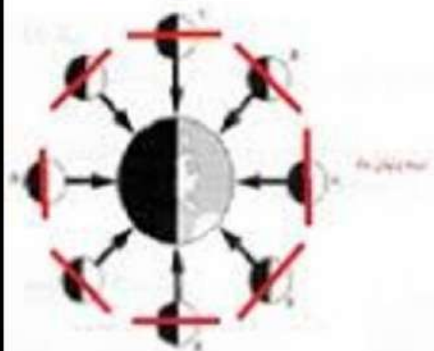


تحقیق

پروژه تحقیق یک گزارش علمی محسوب می شود . در این نوع پروژه شما اطلاعات موجود در باره یک موضوع مشخص را جمع آوری نموده و آنچه را که در مجموع یاد گرفته و یا کشف کرده اید به مخاطبان ارائه می کنید. این جزئیات را می توان از طریق مشاهده مستقیم و یا از طریق منابع مختلف اطلاعاتی به دست آورد .

مثال :

تحقیق در باره مراحل دگرذیسی قورباغه . شما می توانید این تحقیق را به دو شیوه مختلف انجام دهید . شیوه اول این است که محفظه ای را شبیه آکواریوم آماده کنید و با جمع آوری تخم قورباغه در آن مراحل رشد و تکامل قورباغه را از ابتدا تا انتها مستقیماً مشاهده و ثبت نمایید . شیوه دوم اینکه به منابع مختلف اطلاعاتی (کتاب ها ، اینترنت ، افراد متخصص ، مجلات و) مراجعه نمایید و از این طریق موضوع خود را عمیقاً جستجو کنید و اطلاعات جمع آوری شده خود را به روشی روشن و جالب گزارش دهید . البته به یاد داشته باشید که در رویکرد اول هم شما از تحقیق زمینه ای و مراجعه به منابع اطلاعاتی بی نیاز نخواهید بود .



نمونه هایی از پروژه های تحقیق :

- ☐ شباهت ها و تفاوت های بین دوزیستان و خزندگان
- ☐ گازهای مختلف موجود در هوا و کاربردهای آنان در زندگی بشر

☐ هلال های ماه

- ☐ تولد و مرگ ستارگان
- ☐ بارانهای اسیدی
- ☐ انواع میمونها

نمایش علمی (نمونه ۱)

تحقیق زمینه ای:

گزیده ای از آنچه که
کتابها و مقالات و وب
سایت ها درباره
موضوع نوشته اند را
در این قسمت
بنویسید.

عنوان
یک عنوان جذاب و مرتبط با مجموعه خود
درج کنید.

شرح علمی نمایش
در مورد موضوع خود و اینکه پروژه
مدل، نمایش یا تحقیق شما قصد نشان دادن
چه چیزی را دارد توضیح دهید.

تصاویر را هم در این قسمت و هم جاهای
دیگر تابلو می توانید نصب کنید.

نتیجه گیری:
درباره آنچه که از
پروژه خود آموخته
اید صحبت کنید.

منابع:
فهرست کتاب، مقالات و وب
سایت هایی را که از آن ها
استفاده کرده اید را بنویسید.

سپاسگزاری:
نام افرادی که در این پروژه
به شما کمک کرده اند را
بنویسید.

نمایش علمی (نمونه ۲)

تحقیق
زمینه ای:

مواد و وسایل

عنوان

روش و شرح کار

سپاسگزاری

نتایج

نتیجه گیری

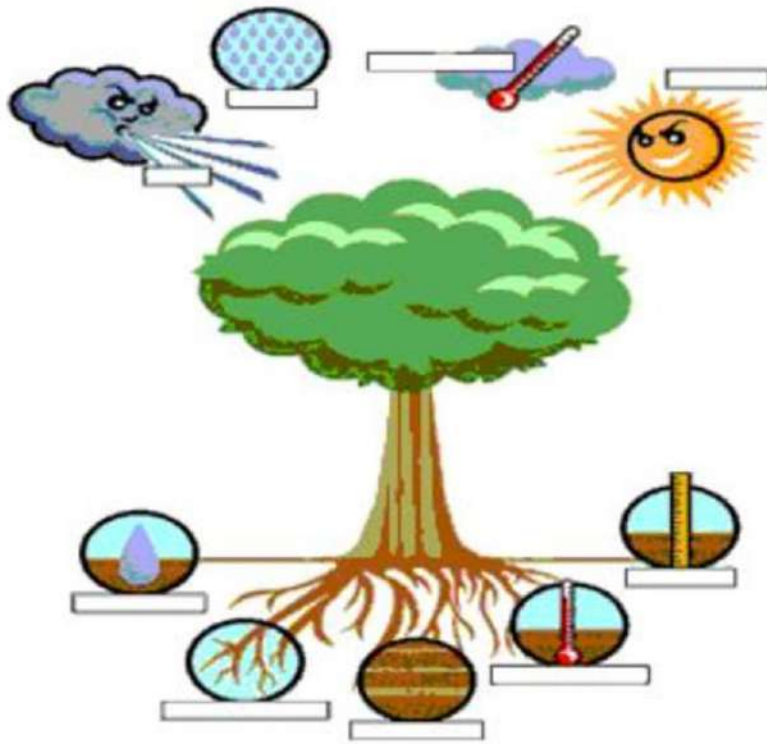
منابع

آزمایش

در این نوع پروژه یک مسئله مشخص مطرح می شود که دانش آموز در ابتدا جواب آن را نمی داند ؛ بنابراین طی کردن مراحل روش علمی و انجام آزمایش برای کشف جواب سوال از ضروریات این نوع پروژه محسوب می شود.

مراحل روش علمی :

- ✓ طرح مسئله
- ✓ انجام تحقیق زمینه ای
- ✓ ارائه فرضیه
- ✓ اجرای آزمایش
- ✓ ثبت نتایج
- ✓ نتیجه گیری



مثال :

دانش آموز این سوال را برای پروژه خود مطرح می کند که علت سیاه شدن پوست میوه های انار چیست . با انجام یک تحقیق زمینه ای و مصاحبه با باغداران انار به فرضیه آفتاب سوختگی می رسد و سپس آزمایشی را طراحی و اجرا می کند که طی آن دو دسته میوه روی درخت انار را انتخاب و برای یک گروه با مقوا سایه بان درست می کند تا آفتاب به آنها نتابد . پس از دو ماه نتایج به دست آمده را ثبت می کند ، یعنی پوست کدام گروه سیاه شده و کدام یک سیاه نشده است و در پایان نتیجه گیری می کند که آیا فرضیه اش صحیح بوده یا خیر .

نکته مهم - به تفاوت های میان پروژه آزمایش و نمایش توجه کنید . بسیاری از افراد و کتاب ها این دو نوع پروژه را با هم اشتباه می گیرند . در اینجا به دو مثال از عناوین پروژه اشاره می شود که هر دو به موضوع رنگین کمان مربوط می شوند اما یکی در قالب پروژه نمایش و دیگری در قالب آزمایش قرار می گیرد .

نمایش : رنگین کمان چگونه شکل می گیرد ؟

***مسئله:** سئوالی است که آزمایش شما سعی دارد به آن پاسخ دهد.

***تحقیق زمینه ای:** اطلاعات بدست آمده دانش آموز از کتاب ها و وب سایت ها ویا مقالات مختلف که در قالب چند بند یا پاراگراف در یک یا چند برگه سازماندهی می شود.

***تعاریف:**

➤ الف). در این بخش هر لغت مهمی که در مسئله به کار برده شده و ممکن است برای دانش آموز یا دیگران نا آشنا و جدید باشد تعریف و بیان می گردد.

➤ ب). متغیرهای مستقل-وابسته و کنترل شده نیز در بخش تعاریف قرار می گیرد.

***فرضیه:** حدس هوشمندانه دانش آموز براساس اطلاعات جمع آوری شده است و اعلام می کند که در نتیجه تغییراتی که دانش آموز در جریان آزمایش اعمال می کند چه اتفاقاتی رخ خواهد داد.

***فهرست مواد:** تمام موادی که در جریان آزمایش مورد نیاز است در این بخش قید می گردد.

***روش کار:** یک دستورالعمل گام به گام برای اجرای آزمایش محسوب می شود که با تعیین گروه کنترل و گروه متغیر آغاز می شود. گروه کنترل گروهی است که در جریان آزمایش هیچ تغییری بر روی آن اعمال نمی گردد. در این بخش شیوه آزمایش توسط دانش آموز نیز قید خواهد شد.

***نتایج:** در این قسمت آنچه در آزمایش ها رخ داده ثبت و سازماندهی می شود و توسط نمودار و جدول نشان داده می شود. لازم به توضیح است که هر آزمایش باید حداقل ۳ بار تکرار گردد تا نتایج آن قابل قبول تلقی شود.

***نتیجه گیری:** بخشی است که نشان می دهد نتایج آزمایش فرضیه دانش آموز را تایید می کند یا نه.

***تصاویر و عکس ها:** تمام عکس هایی که در جریان آزمایشات گرفته شده در این بخش قرار گیرد. لازم است نام عکاس در کنار عکس ها نوشته شود.

آزمایش : آیا می توان با استفاده از مایعی غیر از آب رنگین کمان ساخت ؟

نمونه هایی از پروژه های آزمایش :

- ☐ رنگ جسم چه تاثیری بر میزان جذب انرژی تابشی خورشید دارد ؟
- ☐ صدای انسان از میان یک لوله تا چه مسافتی منتقل می شود ؟
- ☐ آیا جامدات مختلف صوت را به یک اندازه از خود عبور می دهند ؟
- ☐ آیا عواطف انسانی می تواند بر رشد یک گیاه موثر باشد ؟
- ☐ آیا مورچه ها سلیقه غذایی دارند ؟
- ☐ آیا دما بر قدرت یک آهنربای دائمی تاثیر دارد ؟

دفتر کار نما

گزارش کتبی

پروژه آزمایش

نتایج:

نتایج آنچه در آزمایش رخ داده را با استفاده از شکل نمودار و یک توصیف نوشتاری بیان کنید

نتیجه گیری:

درباره آنچه که از پروژه خود آموخته اید صحبت کنید.

منابع:

فهرست کتاب ها، مقالات و وب سایت هایی را که از آن ها استفاده کرده اید را بنویسید.

سپاسگزاری:

نام افرادی که در این پروژه به شما کمک کرده اند را بنویسید.

عنوان

یک عنوان جذاب و مرتبط با مجموعه خود درج کنید.

تحقیق زمینه ای:

گزیده ای از آنچه که کتابها و مقالات و وب سایت ها درباره موضوع نوشته اند را در این قسمت بنویسید.

مواد و روش کار:

مراحل را که برای انجام آزمایش خود طی کرده اید یادداشت کنید. تصاویر را در همین قسمت بچسبانید. فهرست مواد استفاده شده را هم یادداشت کنید.

مساله:

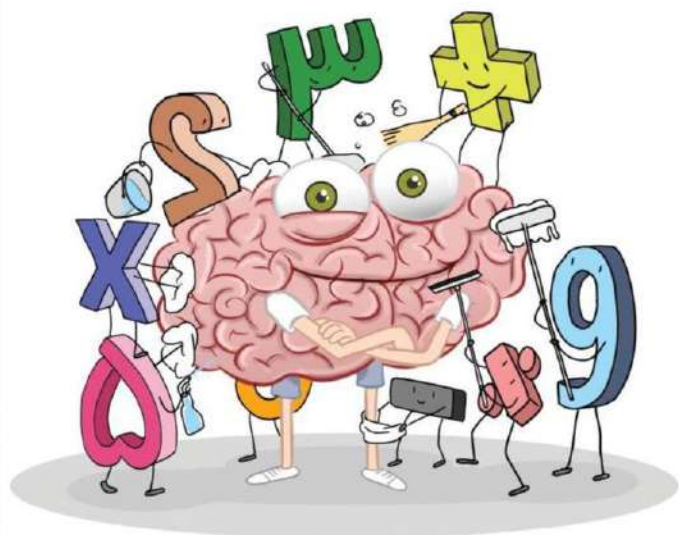
سوالاتی که شما سعی کرده اید به آن پاسخ دهید.

تعاریف:

علاوه بر تغییر متغیرها هر لغت مهمی را که در مساله به کار رفته و ممکن است برای شما و دیگران نا آشنا باشد را هم توضیح دهید.

فرضیه:

پیش بینی شما از نتایج چه بوده است؟



گزارش کتبی پروژه آزمایش

۱- صفحه عنوان

۲- صفحه فهرست عنوان

۳- صفحه

سوال

فرضیه

تعاریف شامل: الف) آنچه تغییر می دهد

ب) آنچه مشاهده و اندازه گیری می کنم.

پ) آنچه ثابت نگه می دارم.

ت) سایر موارد (اصلاحات و موارد علمی آزمایش)

۴- تحقیق زمینه ای (می تواند یک، دو یا سه صفحه باشد).

۵- فهرست مواد و روند آزمایش

۶- نتایج

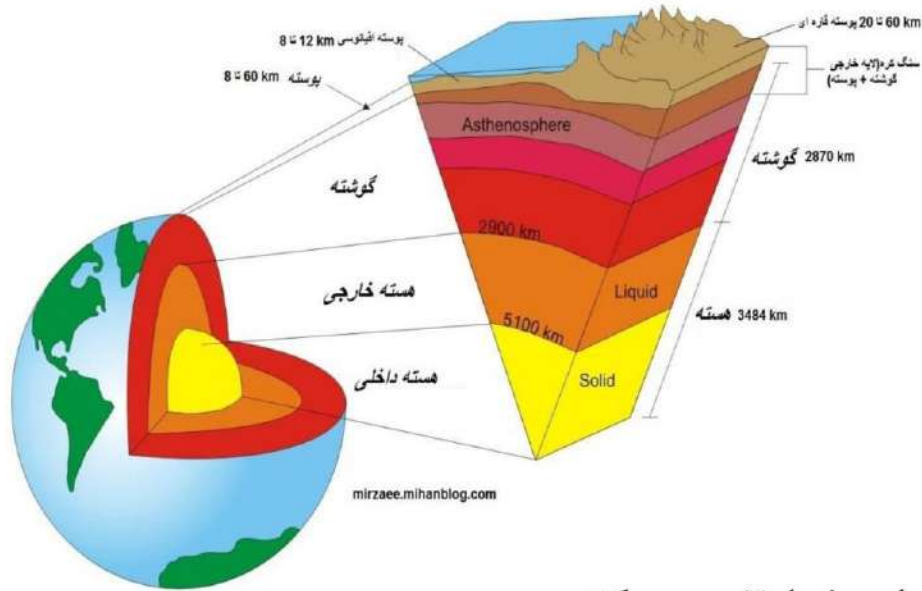
۷- نتیجه گیری

۸- الف) ایده هایی برای تحقیق بیشتر

ب) سپاسگزاری

پ) کتابشناسی

الف) طراحی



- ☐ موضوع پروژه: دانش آموز با راهنمایی معلم موضوعی را انتخاب می نماید.
- ☐ تعریف نیاز: دانش آموز با توجه به **((علاقه شخصی))** یک نیاز برای خود تعریف می نماید. (در حقیقت دانش آموز در این بخش باید بداند که برای پاسخ به چه نیازی اختراع خود را انجام داده است و پاسخگویی به این نیاز چرا مهم است.)

☐ تحقیق زمینه ای: جمع آوری اطلاعات هدفمند پیرامون موضوع پروژه

- ❖ - اطلاعات علمی و فنی مربوط به حوزه موضوع پروژه
- ❖ - اطلاعات مربوط به نیاز مصرف کنندگان
- ❖ - اطلاعات محصولات مشابه
- ❖ - استانداردها و معیارهای موجود

☐ مشخصات طرح بر اساس اینکه اختراع شما یک وسیله، فن یا برنامه کامپیوتری باشد، موارد زیر و مشخصات طرح شما تغییر می کند.

شکل : اندازه : وزن : ظاهر : عملکرد : کاربرد : هزینه تولید : زمان : قیمت :

انتظارات خاص مورد نظر: محدودیت های خاص مورد نظر:

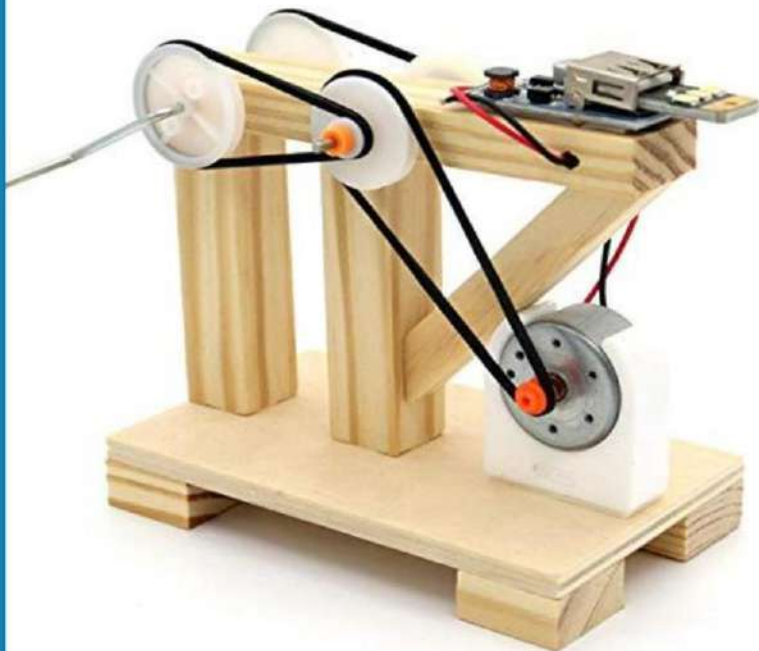
☐ طراحی اولیه و نهایی

❖ طرح اولیه: طرح اولیه ای که پس از بررسی انواع مختلفی از طرح های ممکن طراحی شده است.

❖ طرح نهایی: طرحی است که پس از بررسی نقایص، رفع آن ها، بررسی نقاط مثبت طرح مقدماتی و بهبود طرح های مقدماتی، آماده می شود.

☐ فهرست مواد: در این قسمت مواد و وسایل لازم برای ساخت نمونه ی اولیه با ذکر دقیق اندازه و مقدار قید می شود. (فرضا قطعه ای پلاستیکی در ابعاد ۳۰*۱۵*۲)

ب) ساخت:



- ☐ **روش ساخت به صورت گام به گام:** یعنی توصیف مراحل جهت ساخت نمونه اولیه به صورت قدم به قدم و مرحله به مرحله
 - ☐ **ساخت نمونه اولیه:** طبق دستور العملی که در مرحله قبل آماده شده اختراع خود را می سازیم.
 - ☐ **تست کردن (آزمایش) و ثبت داده ها:** در قالب نمودار و جدول ثبت کند.
 - ☐ **تحلیل:** تحلیل و بررسی داده ها
 - ☐ **نتیجه گیری:** مزیت ها، ابتکار، سودمندی محصول نهایی و پیشنهادهای برای بهبود این محصول
- یعنی آن چه مطابق انتظارات طرح و طرح های رسم شده و فهرست و تجهیزات و روش گام به گام ساخته می شود.

آزمایش داده ها و تحلیل:

در این قسمت آن چیزی که پس از ساخت نمونه اولیه و آزمایش آن مشاهده می شود را ذکر می کنیم. در این قسمت باید ذکر شود که آیا انتظارات ما که در بخش مشخصات طرح آمده بود برآورده شد؟ همچنین تمام مشاهدات خود در حین آزمایش نمونه اولیه باید توصیف و تشریح شود.

(جهت اطمینان ، باید ۲ یا ۳ بار آزمایش انجام گیرد)

در صورت عدم برآورده شدن انتظارات باید طراحی مجدد صورت گیرد.

نتیجه گیری:

در این بخش موارد زیر ذکر می شود:

- ✓ داده ها چگونه ((آنچه را انتظار می رفت رخ دهد))
- ✓ را تایید می نماید؟
- ✓ اهمیت محصول
- ✓ مزیت ها
- ✓ ابتکار و سودمندی محصول
- ✓ بینش های جدید که پس از ابداع این محصول به دست آورده ایم.
- ✓ دانشی که از طراحی و ساخت محصول اختراع شده کسب نموده ایم.
- ✓ پیشنهادات قابل انجام جهت ارتقای محصول
- ✓ کمک محصول ابداع شده به افراد جهت فهم بهتر از پدیده های جهان

پروژه طراحی و ساخت





گزارش کتبی پروژه طراحی و ساخت

صفحه عنوان

صفحه اول: فهرست مطالب

صفحه دوم: تعریف نیاز

صفحه سوم، چهارم و پنجم: تحقیق زمینه ای

صفحه ششم: مشخصات طرح

صفحه هفتم: طراحی و ساخت (روش و شرح طراحی و ساخت)

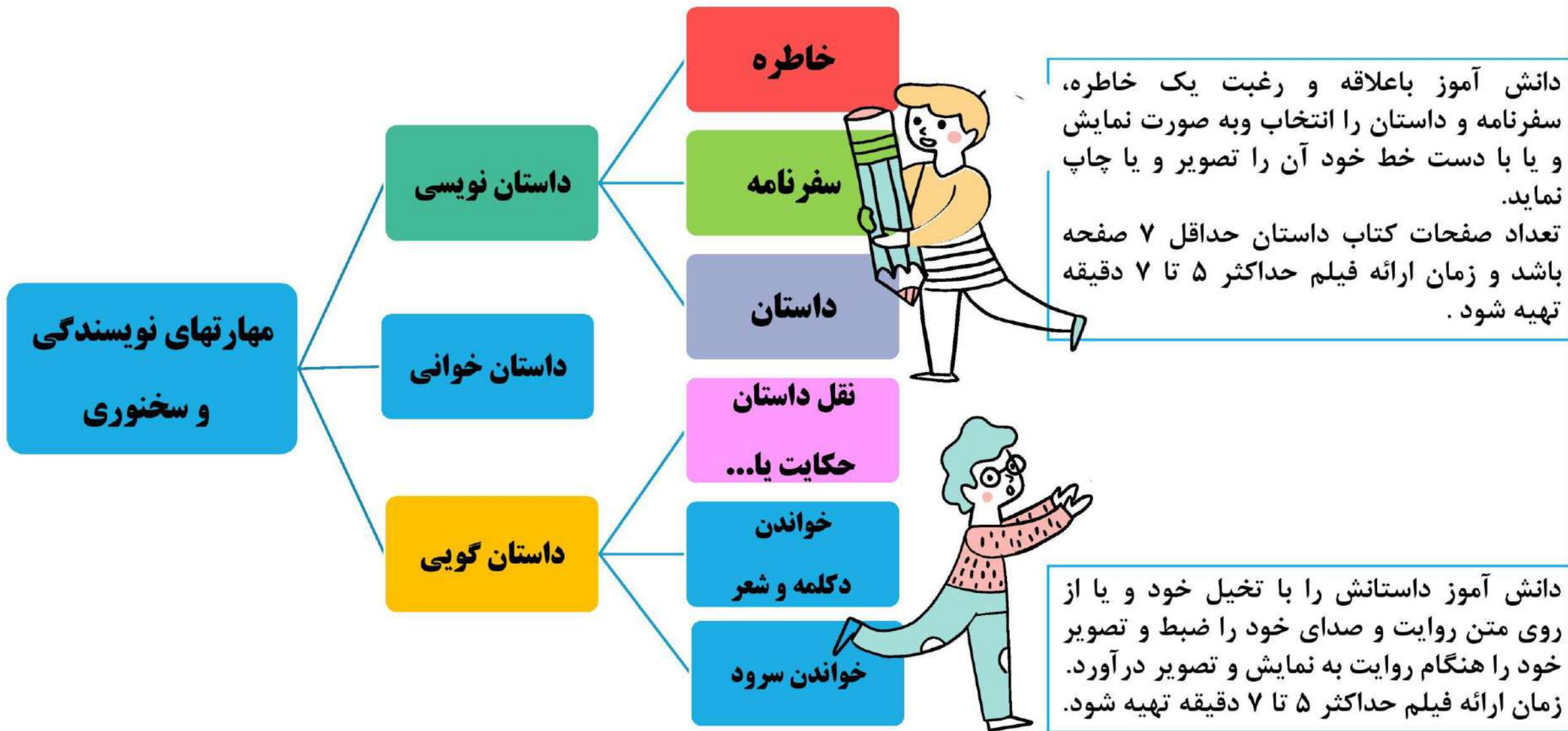
صفحه هشتم: آزمایش، ثبت و تحلیل نتایج (جداول و نمودارها)

صفحه نهم: در صورت لزوم طراحی و ساخت مجدد (در صورت اشکالات احتمالی)

صفحه دهم: آزمایش و تحلیل داده های نمونه نهایی (جداول و نمودارها)

صفحه یازدهم: نتیجه گیری

صفحه دوازدهم: کتابشناسی و سپاسگزاری





یکی از راه های پرورش خلاقیت کودکان تقویت قوه تخیل کودکان است. آموزش داستان نویسی برای کودکان روشی برای به هیجانات خیال پردازی است. داستان نویسی کمک می کند تا قدرت تفکر و منطق نظم پیدا کند .

* آموزش داستان نویسی برای کودکان :

۱) **آشنایی با داستان نویسی با توضیح دادن وقایع :** از کودک بخواهیم داستانی را تعریف کند و اجازه بدهیم کل کارهایی که در روزمره افتاده است را برایمان تعریف کند . اینگونه از احساساتش در هر موقعیتی آشنا شده ، در این روش کودک با داستان نویسی آشنا می شود.

۲) **آموزش داستان نویسی با حدس زدن در مورد آینده**

۳) **تخیل پردازی در مورد اتفاقات آینده:** به جای اینکه در مورد گذشته حرف بزند بخواهیم در مورد آینده صحبت کند .

۴) **داستان نویسی با نقاشی :** یک روش برای تشویق کودکان ، نقاشی کردن است. از کودک خواسته شود تا تجربه خود را نقاشی کند. هدف از این کار این می باشد که بچه ها فکر کنند و افکارشان را بر روی کاغذ نقاشی کنند.

۵) **داستان نویسی با خواندن قصه های مورد علاقه :** کودکانی که دوست دارند برای آن ها قصه خوانده شود، این روش که از بچه بخواهیم داستان هایی با شخصیت خیال خودشان تعریف کنند و آخر داستان را تغییر دهند این روش خیلی جالب است. هم صحبتی در مورد عناصر مهمی که داستان را ایجاد کرده کمک می کند تا کودکان را با ساختار داستان نویسی آشنا کند

قصه گویی



قصه گویی یک بازی است، هنگامی که با عروسک ها بازی می کنیم، وانمود می کنیم که آن ها سخن می گویند، راه می روند و فعالیت می کنند.

هنگام بازی کردن، نیازی به آغاز، میانه و پایان ندارید. تنها چیزی که برای این کار نیاز داریم، این است که حرکت کنیم و به جای شخصیت های قصه حرف بزنیم و خودمان را به جای آن ها قرار دهیم. اما هنگامی که قصه می گوییم و مخاطبانی داریم که باید از خط داستانی مشخصی پیروی کنیم که آغاز، میانه و پایان داشته باشد. هنگام قصه گفتن، از جزئیات رفتارهای شخصیت ها، از دیدن و شنیدن، چشیدن، بوییدن و لمس کردن چشم پوشی نمی کنیم. ما باید با ابزار واژه ها، صحنه، زمان و احساسات جاری در قصه را مانند یک تابلو پیش چشمان شنونده ها نقاشی کنیم و جان ببخشیم. ما به عنوان یک قصه گو باید اجازه دهیم تا واژه های قصه، بر لحن و شیوه حرکاتمان اثر بگذارد. گویی که در آن لحظه در میان ماجرای داستان ایستاده ایم و در همان فضا قرار داریم.

قصه گو به هیئت تک تک شخصیت های قصه درمی آید و شنونده به تماشای بازی او با واژه ها می نشیند. قصه گویی یعنی با زبان و شیوه قصه گویی ویژه خود، در درون قصه قرار بگیریم. برخی از قصه گو ها عادت دارند که صاف و بی حرکت بایستند. برخی دیگر هنگام قصه گویی مدام حرکت می کنند. برخی صداها را خنده دار را چاشنی قصه می کنند و برخی دیگر با زبان و لحن ساده خود قصه می گویند. مهم این است که خودمان باشیم و اجازه دهیم تا فضای داستان، ما را به بازی و واکنش برانگیزاند.



آموزش قصه گویی



✓ نخستین گام برای این که قصه تان را تعریف کنید این است که آن را بنویسید. ایده و طرح قصه می تواند از یک قصه قومی قدیمی گرفته شده باشد و یا این که هر منبع دیگری داشته باشد. مهم این است که شما آن را به زبان خودتان بنویسید و سپس آن را به زبان و با شیوه های حرکت و بیان خودتان تعریف کنید .



✓ برای گفتن یک قصه، روش های بسیاری وجود دارد. می توانید قصه را به عنوان نمایشی در نظر بگیرید که می توانید به جای همه شخصیت های آن قرار بگیرید و واژه ها که ابزار شما هستند، می توانند همزمان که داستان را پیش می برند، صدا ها را تولید کنند، منظره ها، طعم ها و رایحه ها را بیافرینند و احساساتی را که در قصه جریان دارد بیان کنند. هنگامی که قصه می گوئید باید بتوانید خود را در میان ماجرا و شخصیت های آن تصور کنید، درست مانند بازی در یک تئاتر.





تولید و ارائه
محتوای آموزشی

با استفاده از نرم افزار موجود ، یک محتوای آموزشی متناسب با اهداف برنامه
درسی تولید و ارائه نماید

کاربرد فناوری
در انجام فعالیت ها
و تکالیف

با استفاده از نرم افزارهای موجود یک پدیده علمی و یک مبحث آموزشی را
به نمایش در آورد

طراحی
نرم افزار

با بهره گیری از تجارب زیسته و زبان برنامه نویسی ، یک نرم افزار آموزشی یا
پرورشی را تولید و به نمایش در آورد

نرم افزار تولید محتوای صوتی آدوبی آودیشن Adobe Audition

نقش فناوری اطلاعات و ارتباطات در یادگیری

فناوری اطلاعات و ارتباطات در مدت زمان کوتاهی که از پیدایش آن می گذرد توانسته است تغییرات فراوانی را در نحوه زندگی بشر به وجود آورد. یکی از زمینه هایی که سهم عمده ای از این تغییرات را به خود اختصاص داده است، یادگیری است. نقش فناوریهای اطلاعاتی و ارتباطی در چرخه یادگیری بسیار اهمیت دارد. در یادگیری به شیوه سنتی، فرد مجبور که به طور مداوم بخواند و بنویسد و ارتباط تقریباً یک طرفه بود. اما با کارگیری فناوری اطلاعاتی و ارتباطی در یادگیری، فرد علاوه بر این مهارتهای پایه نیازمند داشتن مهارت در استفاده از فناوریهای اطلاعاتی و ارتباطی میباشد. یادگیری های مبتنی بر فناوریهای نوین اطلاعاتی، با ایجاد تغییرات بنیادین در مفاهیم آموزش سنتی، توانسته است بسیاری از ناکارآمدیهای نظامهای آموزشی را رفع کرده و دگرگونی های اساسی را در آموزش به وجود آورد. با استفاده از دنیای مجازی در یادگیری، میتوان به روشهای نوین و کارآمدی از یادگیری دست یافت. علت کاربرد فناوری اطلاعاتی و ارتباطی در یادگیری، آموزش بهتر و سریعتر میباشد. کاربرد فناوری اطلاعات و ارتباطات در آموزش، نوع جدیدی از یادگیری را به وجود آورد، به طوریکه یادگیری تنها به صورت حضوری انجام نمیشود. زیاد ضرورتی ندارد که یادگیری حضوری و رودررو باشد و انتظار میرود که یادگیری در محیطهایی غیر از کلاس، امکان پذیر باشد، به نحوی که بتوان اطلاعات را به راحتی با سایر یادگیرندگان به اشتراک گذاشت. این تحول سبب تغییر نقش معلم و نیز نقش کتابخانه ها شده است. به این ترتیب، نوع جدید یادگیری، یادگیری الکترونیکی نام گرفت.

تقسیم بندی نرم افزارهای تولید محتوا بر اساس نوع کارکرد

نرم افزار برای تولید محتوای تصویری

Photoshop	فوتوشاپ
GEO GEBRA	نرم افزار جئو جبرا
QUORA	نرم افزار

نرم افزارهای تولید محتوای متنی

Word	وُرد
Grammarly	گرامرلی
QUORA	کورآ

نرم افزار تولید محتوای ویدئویی

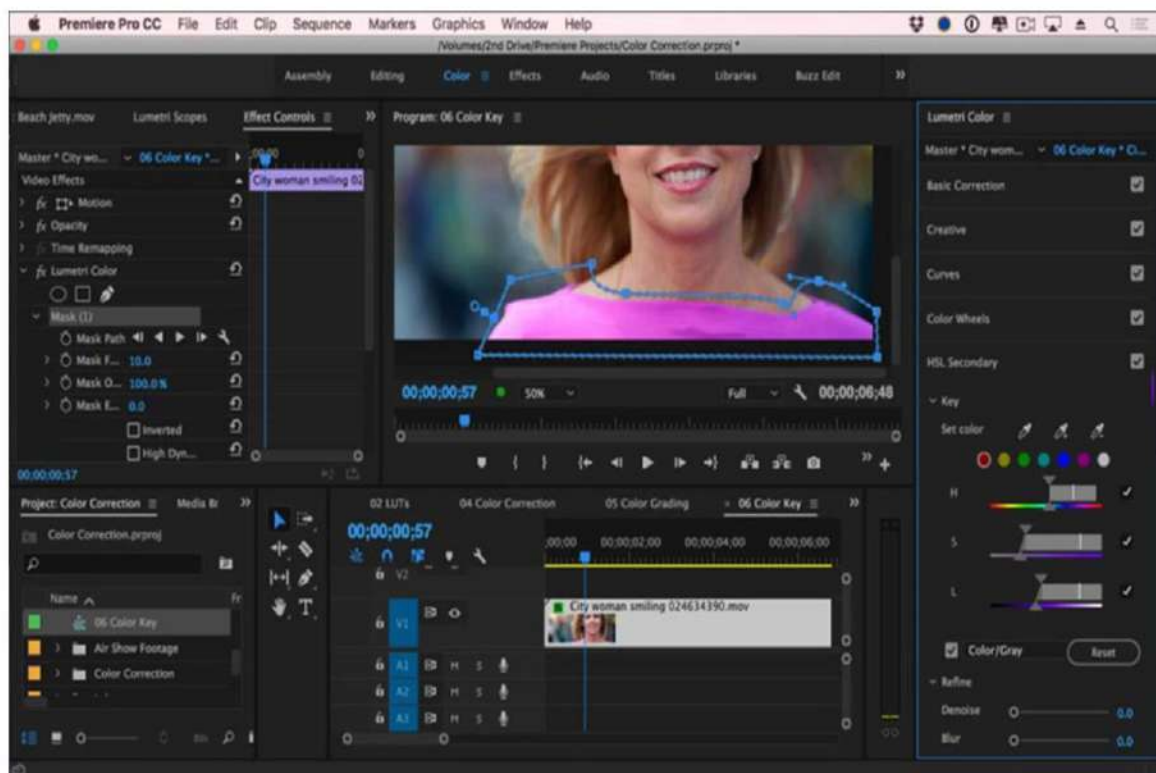
نرم افزارهای تولید محتوای آموزشی-الکترونیکی

(Articulate Storyline)	استوری لاین
Camtasia	کامتازیا
AutoPlay Media Studio	آتوپلی مدیا استادیو
Adobe Flash Professional	آدوب فلش
(Adobe Audition)	آدوبی آودیشن

D Max)	تری دی مکس (۳)
(Adobe After Effects CC)	افترا افکت
Camtasia	کامتازیا
Adobe Flash Professional	آدوب فلش
Premiere pro	پریمیر پرو
Photoshop	فوتوشاپ

معرفی نرم افزارها

پریمیر پرو Premiere pro



پریمیر پرو بهترین گزینه برای ویرایش و تدوین فایل های ویدئویی است. این نرم افزار از فرمت های مختلف ویدئویی پشتیبانی میکند.

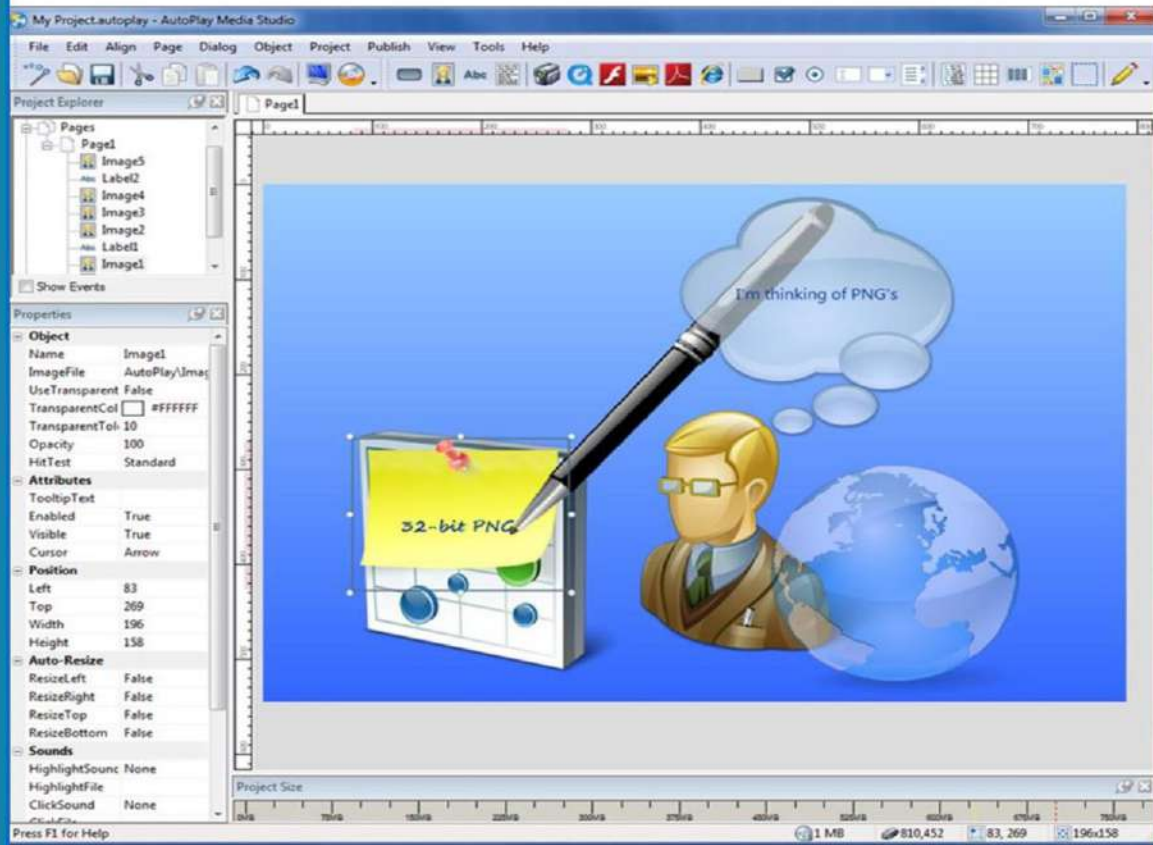
شما برای تولید محتوای الکترونیکی و محتوای ویدئویی قطعا به این نرم افزار نیاز خواهید داشت.

آتوپلی مدیا استادیو Auto Play Media Studio

آتوپلی مدیا استودیو یکی از بهترین و قوی ترین نرم افزارهای اتوران است، که برای ساخت برنامه های چندرسانه ای آموزشی بسیار مفید است. در واقع این نرم افزار مختص تولید محتوای الکترونیکی است.

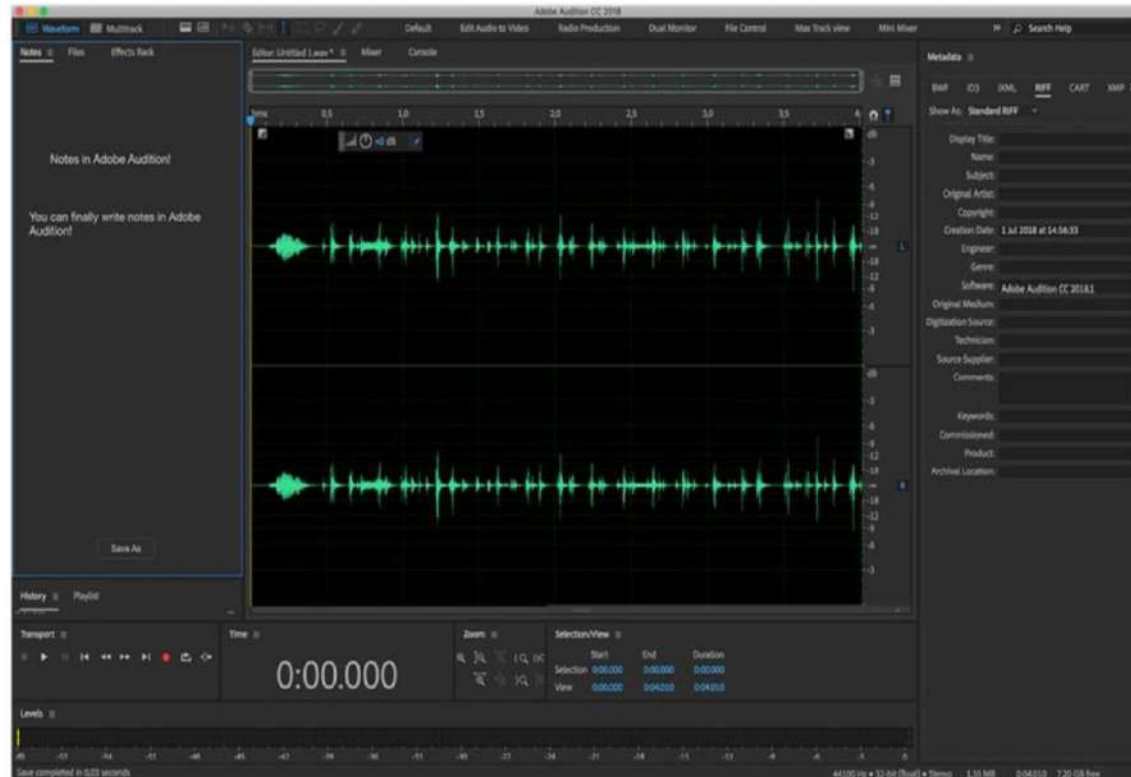
در این زمین نرم افزارهای مختلفی وجود دارند که آتوپلی مدیا استادیو یکی از کامل ترین آنهاست. به کمک این نرم افزار می توانید محتوای آموزشی تعاملی آزمون ساز طراحی و تولید کنید.

همچنین می توانید از المانهای گوناگونی مانند عکس، متن، صدا، دکمه و غیره در تولید محتوای خود استفاده کنید. این نرم افزار دارای طرح های از پیش آماده است تا کاربران بتوانند با الگو گرفتن و حتی استفاده از این طرح ها اتوران هایی زیبا و در عین حال حرفه ای خلق نمایند.



آدوبی آودیشن (Adobe Audition)

این نرم افزار برای ضبط صدا، ویرایش و جلوه گذاری روی صداها کاربرد دارد.
از این نرم افزار در تولید محتوای صوتی و همچنین محتوای ویدئویی و آموزشی استفاده میشود.



نرم افزار QUORA

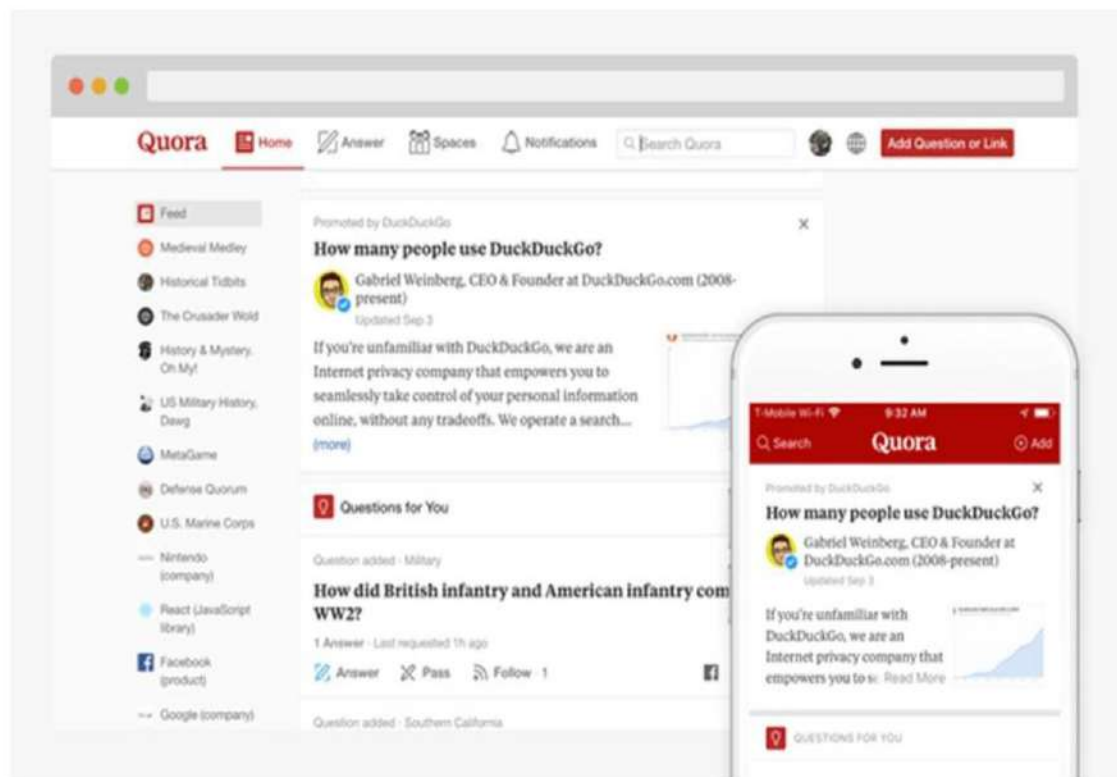
این نرم افزار یک اپلیکیشن موبایلی است. علت اینکه این نرم افزار را در این لیست قرار دادیم این است که شما برای **تولید محتوا** همیشه نیاز به ایده های جدید دارید. در واقع **QUORA** جایی برای دریافت ایده های مطالب، اینفوگرافی ها و سوالات جدید است.

از QUORA استفاده کنید تا از امکانات زیر برخوردار شوید:

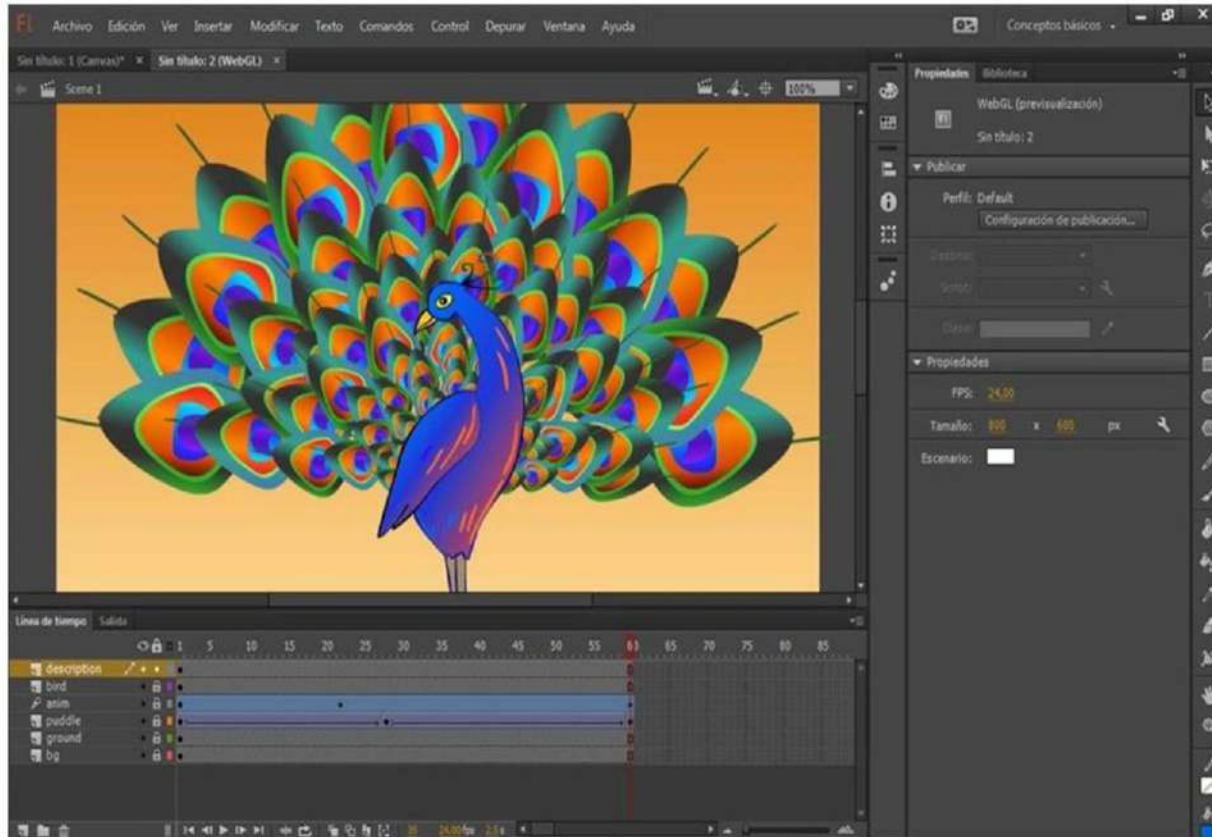
از بحث ها و موضوعات روز با خبر شوید

ترندها را در موضوعات مختلف بشناسید

با پرسش های احتمالی کاربران آشنا شوید به طور کلی این نرم افزار در بازاریابی **محتوا** به شما کمک زیادی میکند.



آدوب فلش Adobe Flash Professional



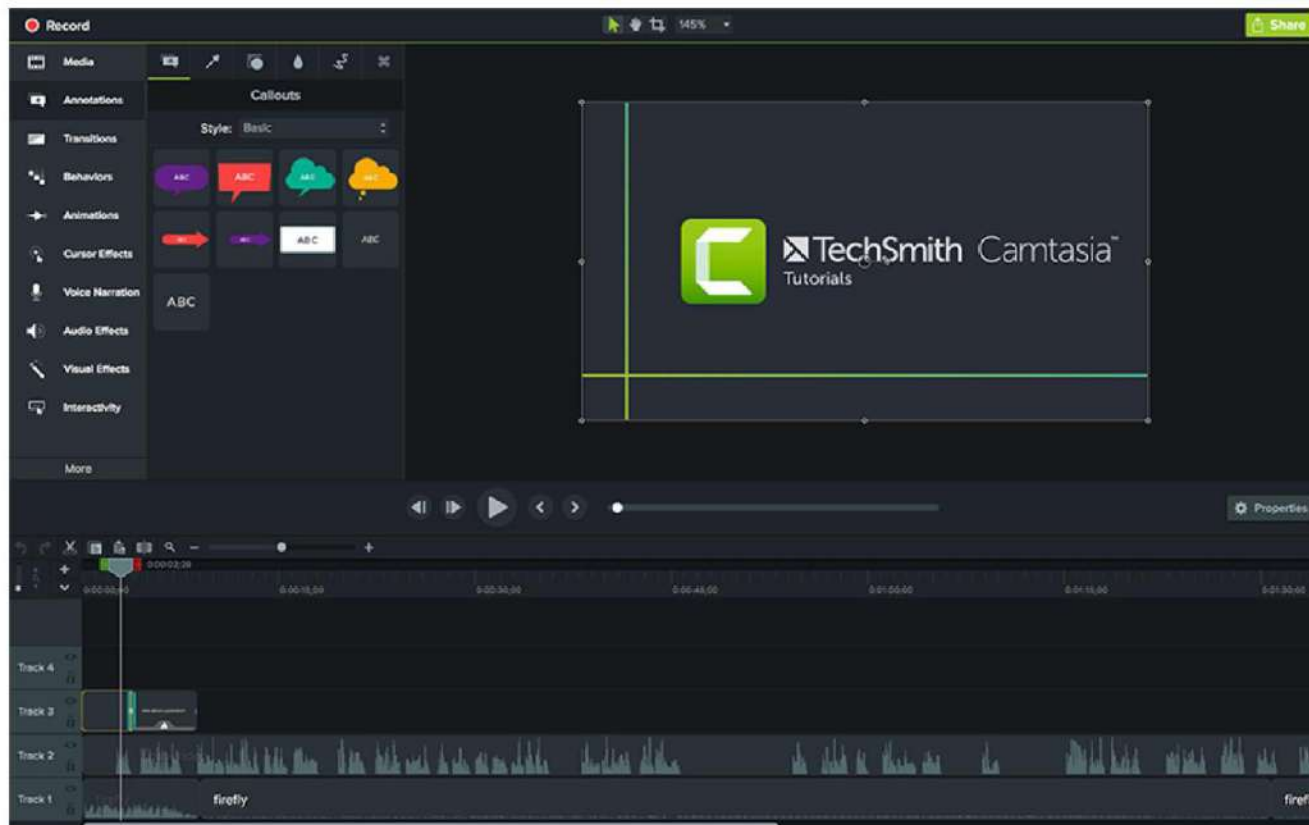
نرم افزار فلش اولین و کاملترین سازنده ی فایل های SWF هست! این فایل ها جذابیت و کارایی زیادی دارند. علت این امر دو مسئله است: اولاً توانایی تلفیق صدا و تصویر را در اینترنت دارا هستند.

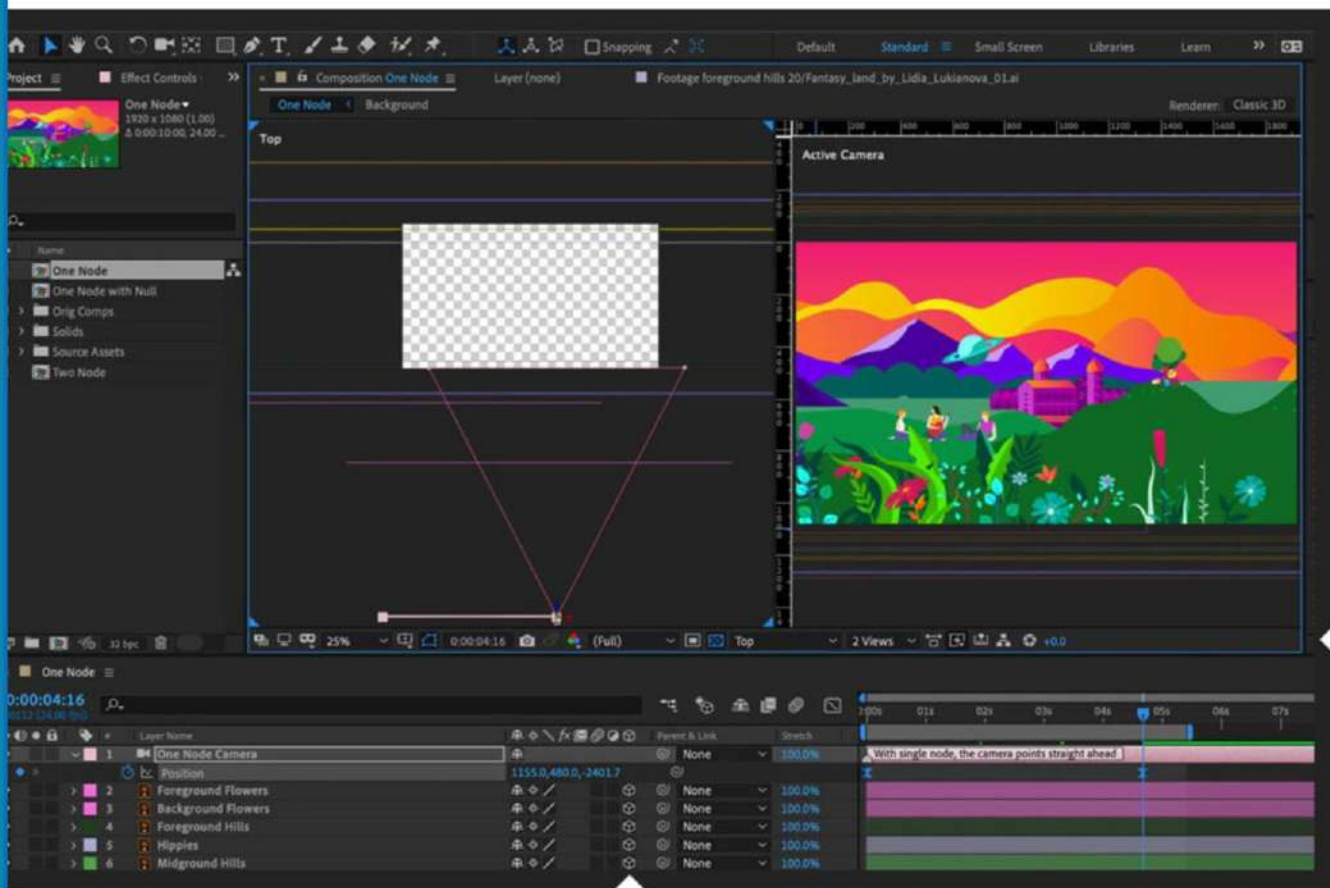
دوماً توانایی برقراری ارتباط با کاربر را به صورت پویا دارند و می توانند نسبت به ورودی های کاربر واکنش نشان دهند. این نرم افزار در جهت تولید محتوای الکترونیکی مفید است.

کامتازیا Camtasia

شما برای تولید محتوای آموزشی ممکن است نیاز داشته باشید که از صفحه مانیتور خود فیلم بگیرید.

نرم افزار کامتازیا یکی از بهترین گزینه ها برای این کار است.





ادوب افتر افکت (Adobe After Effects CC)

موشن گرافیک یکی از محتوای تصویری است که بسیار مورد توجه است .

نرم افزار افتر افکت می تواند در این زمینه بسیار کاربردی باشد.

هر آنچه که شما در جهت ساختن یک موشن گرافیک نیز دارید در افتر افکت وجود دارد.

استوری لاین (Articulate Storyline)

نرم افزار استوری لاین (Storyline) یک نرم افزار تولید محتوای الکترونیکی و آموزشی به صورت اسلایدشو است که امکانات بسیاری از نرم افزارها را به صورت یک جا در خود جای داده است. این نرم افزار در واقع نسخه توسعه یافته نرم افزار پاورپینت است. شما می توانید بدون نیاز به نرم افزارهای جانبی، محتوای خود را تنها با استفاده از نرم افزار تولید محتوای استوری لاین ایجاد کنید.

این نرم افزار مهم ترین نرم افزار تولید محتوای الکترونیکی است که مزیت های آن به شرح زیر است:



- ❖ محیطی ساده و کاربر پسند
- ❖ سازگاری با زبان فارسی
- ❖ عدم نیاز به دانش کدنویسی
- ❖ تنوع در فایل های خروجی
- ❖ امکان آزمون سازی
- ❖ ضبط مستقیم صدا بر روی اسلایدها
- ❖ امکان گرفتن فیلم از صفحه مانیتور
- ❖ امکان ویرایش صدا و فیلم
- ❖ افکت های پیش فرض و کاراکترهای آماده

مهارت های دست ورزی و بازی



استفاده از اشیا و وسایل در تولید کاردستی:

با استفاده از اشیا موجود به ارائه کاردستی خود اقدام و به نمایش در آورد.



طراحی یک بازی فردی یا گروهی:

دانش آموز با استفاده از بازی نسبت به ارائه یک رویداد علمی در بازه زمانی مشخص اثر خود را ارائه می دهد.



تولید یک اثر هنری:

اریگامی (محور دانش آموز)

قواعد اصلی هنر شکل‌سازی با کاغذ (اورگامی)

کاغذ مورد مصرف، اندازه مشخصی ندارد ولی بهتر است بطور هماهنگ از کاغذهایی به شکل مربع به ضلع **۱۵ در ۱۵** سانتی‌متر استفاده شود. تهیه فیلم از مراحل تولید اثر حداکثر در **۵ دقیقه** ارائه شود.

تا کردن کاغذ، باید بر روی یک سطح صاف و سخت انجام شود

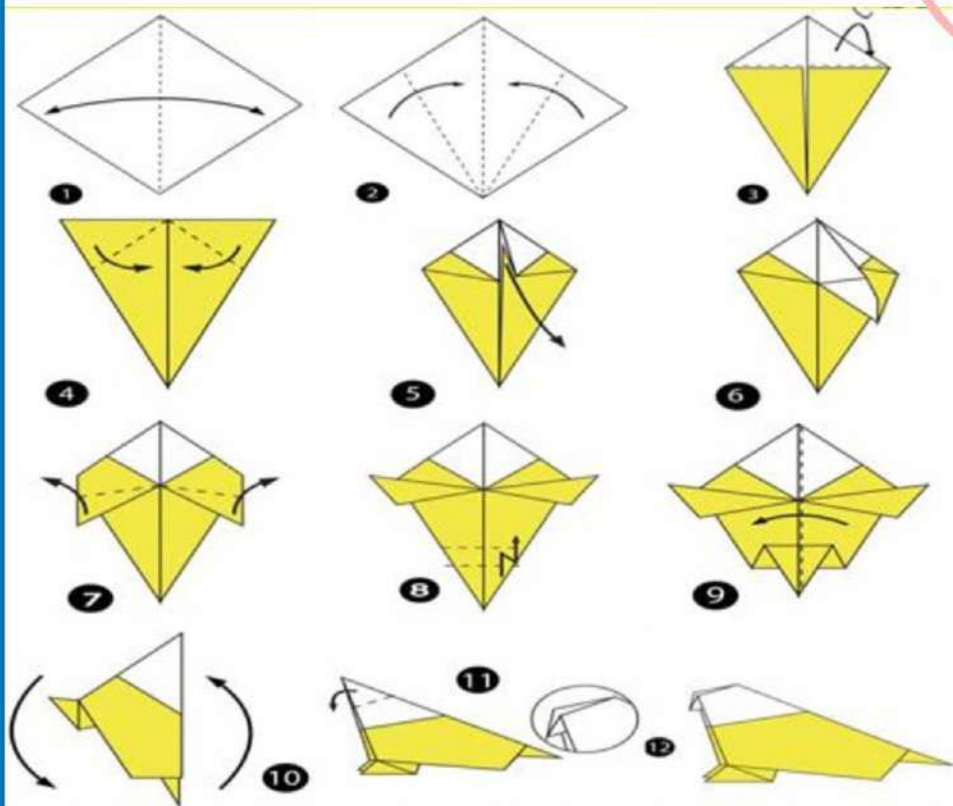
تمام تاها باید با دقت انجام شود.

تاها باید صاف و فشرده باشد و به وسیله ناخن خط انداخته شود

انتخاب کاغذ باید از نظر رنگ و میزان استقامت، متناسب با شکل مورد نظر باشد

مراحل انجام کار به صورت طرح‌هایی ارائه شده است. برای انجام هر مرحله به طرح مربوط به آن توجه کنید

پس از انجام هر مرحله، به شکل بعدی نگاه کنید. آنچه را که ساخته‌اید باید مانند آن شکل باشد

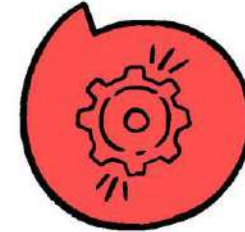


بزرگترین تلسکوپ جهان در کالیفرنیا نیز با قوانین
اوریکامی ساخته شده است. ساختمان کتابخانه شهر
سیاتل نیز با فناوری اوریکامی طراحی شد.

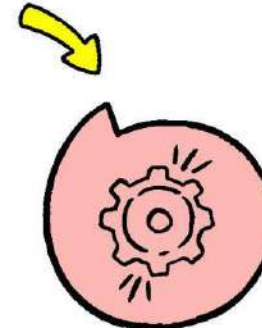
فواید اوریکامی



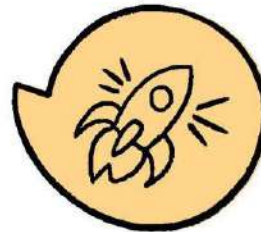
زیاد شدن شوق
و علاقه به طبیعت و موجودات زنده



افزایش مهارت دست‌ها
همانگی اندیشه و عمل



رشد نظم و ترتیب بهتر در کارها
پاسخگویی به نیاز خلاقیت و پویایی انسان
در جهت حل معما



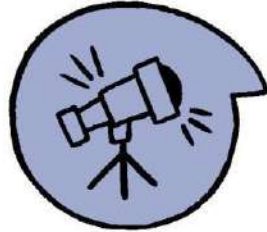
افزایش نتیجه‌گیری‌های منطقی و ریاضی



انگیزه ایجاد ساعاتی برای بازی و سرگرمی
ارزان و در دسترس بودن

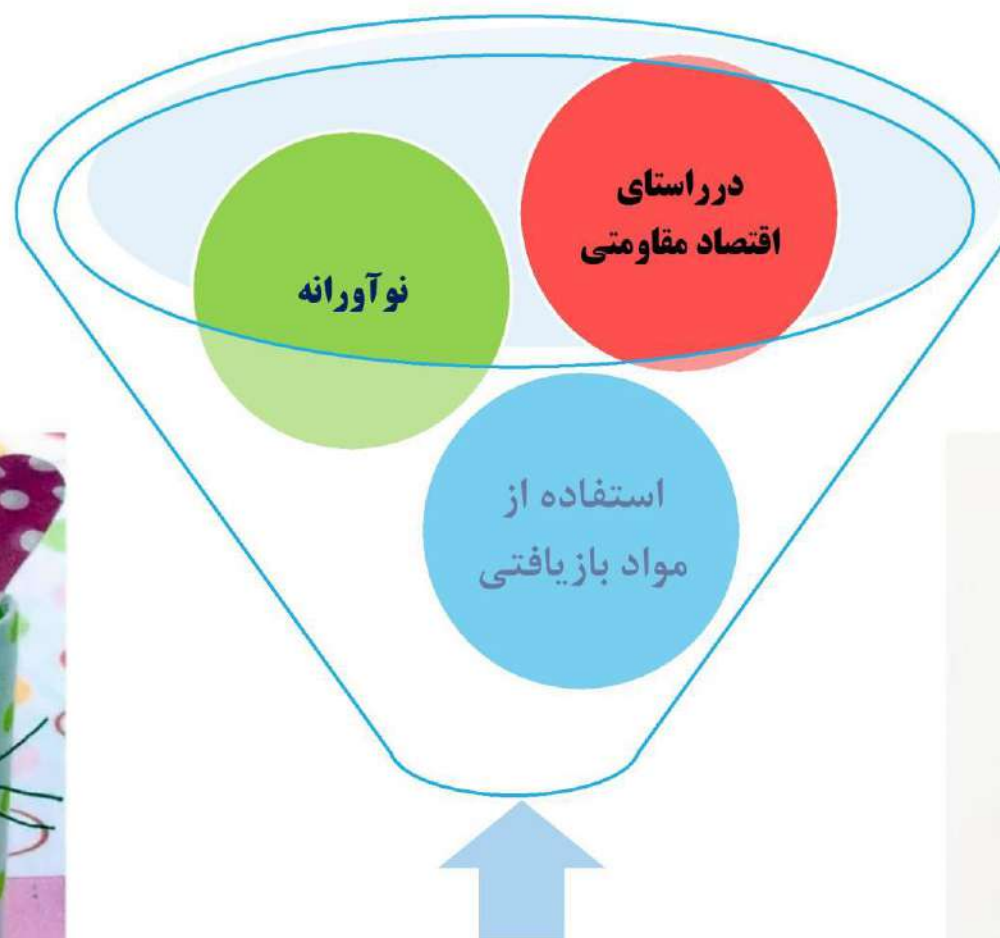


تمرکز حواس و مدیتیشن ذهن
بالا بردن صبر و شکیبایی

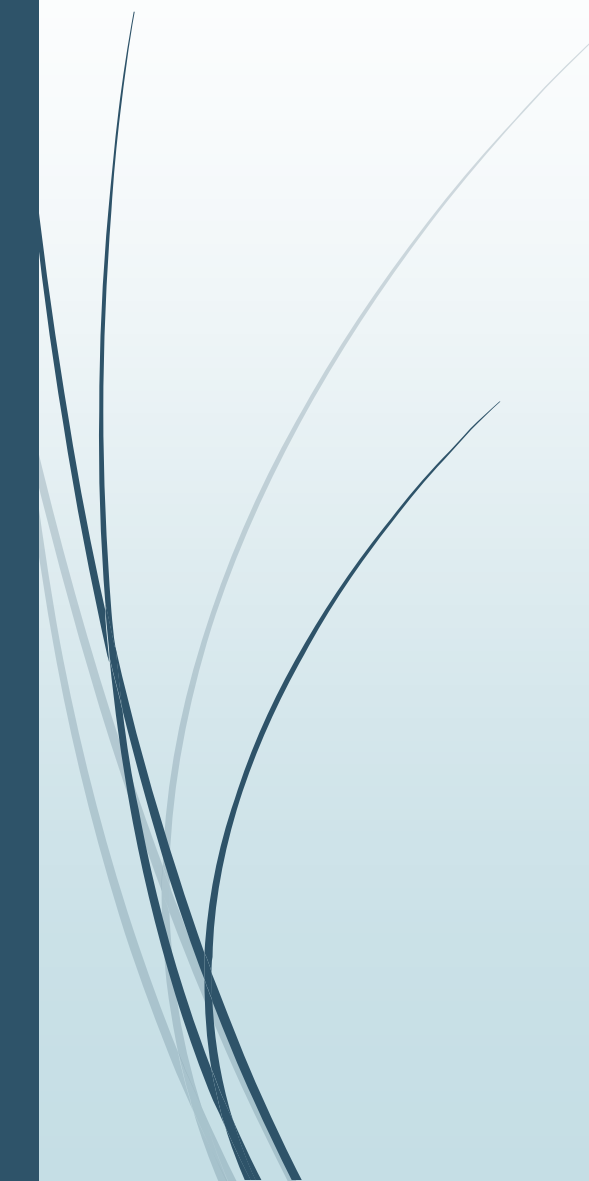


کمک به ساخت الگوهای هنری و
صنعتی به دلیل قابلیت آسان
شکل‌گیری و عملی کردن ایده‌ها





شرایط ساخت کاردستی



متشکر از توجه شما