

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ



سال جهش تولید

جشنواره

جابرین حیان

۹

فرصت های متنوع یادگیری

سال تحصیلی ۱۴۰۵-۱۴۰۹

اداره کل آموزش و پرورش استان اصفهان

معاونت آموزش ابتدایی

اداره تکنولوژی و گروه های آموزشی و بررسی محتوای ابتدایی استان





چارچوب اجرایی جشنواره جابر بن حیان و فرصت های متنوع پادگیری

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 ریزی برای وضعیت های متغیر است. عدم قطعیت و ناپایداری شرایط ایجاب می کند تا برنامه ریزی ها در عرصه های مختلف از انعطاف پیشتری برخوردار باشد با توجه به ضرورت اجرای جشنواره جابرین حیان و فرصت های متنوع یادگیری و شرایط موجود کشور و بالاخص استان اصفهان، نحوه ک اجرای جشنواره با رویکرد آموزش برخط و نقشه یادگیری مدرسه، منطقه و استان می باشد.

► دستاوردهای دانش آموزان ابتدایی جشنواره جابر بن 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 ک مدرسه ای و منطقه ای و ارسال منتخبین منطقه ای به استان در چارچوب تعیین شده و با مشارکت حداقلی دانش آموزان و همکاران انجام خواهد شد.

اھپیت و ضرورت طرح

اگر حاصل دوره ک 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 یک یادگیرنده ک مادام العمر تبدیل شوند. پروژه ک 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 های گانه زبانی (گوش دادن، صحبت کردن، خواندن و نوشتن)، حساب کردن و آداب و مهارت های زندگی، هدف های اصلی و اساس و پایه آموزش و پژوهش، به ویژه در دوره ابتدایی را تشکیل می دهند. خواندن و نوشتن براساس مبانی دینی ما سرآغاز حرکت انسان به عنوان اشرف مخلوقات در مسیر تربیت ربوی است. از این رو اولین خطاب خداوند متعال به پیامبر عظیم الشان اسلام «اقراء» می باشد که دستوری 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 کنند.

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 جابرین حیان و فرصت های پادگیری متتنوع 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 ک اجرای آن به شرح ذیل اعلام می گردد .



پخش دانش آموزک

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 بحث برای تعامی 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 کanal مدرسه برای اولیا و مسئولین و مقامات محلی به نمایش خواهند گذاشت.

ب - مرحله منطقه ای

۱. نمونه آثار معرفی شده از مدارس مستقیما 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 مشکل از (منتخب مدیران و معلمان و سرگروه ها) آموزشی و همکاران ستادی اداره) نسبت به ارزیابی آثار باهدف ارائه بازخورد غیر مقایسه ای و صرفا بیان پیشنهادهای سازنده برای تمامی دانش آموزان حاضر اقدام نموده و تمامی دانش آموزان مورد تقدیر و تشویق قرار خواهند گرفت

پ - 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 کارتون 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 هاک معرفی شده از مناطق در مدت مشخص به منظور بازدید در نمایشگاه مجازی شبکه شاد (کانال استانی) ارائه می گردد
۲. در این مرحله توسط گروه تخصصی منتخب از مدیران و معلمان و سرگروه هاک آموزشی ارزیابی آثار دانش آموزان با هدف ارائه بازخورد غیر مقایسه ای و صرفاً ییان پیشنهادهای سازنده برای تعاملی دانش آموزان حاضر انجام می پذیرد.
۳. از تمامی دانش آموزان شرکت کننده تقدير 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 می‌گردد.
۵. بر اساس ارزیابی انجام شده نمونه‌های برتر بر اساس چارچوب و محورهای فعالیت‌های اعلام شده شناسایی و مستندات آثار دانش آموزان جهت برنامه ریزی بعده در دیرخانه استانی نگهداری شود.

محورهای کلی ارزیابی و انتخاب آثار دانش آموزان

۱. اصیل بودن اثر دانش آموز (تمامی فعالیت‌ها، مهارت‌ها و دست‌سازه‌ها که محصول فکر و اندیشه و کار و تلاش و کوشش دانش آموز بوده و در تولید آن از راهنمایی معلم و اولیا نیز استفاده نماید).
۲. ارائه آثار بصورت خلاقانه و بدیع
۳. توجه به مضامین با اهمیتی مانند، سلامت جویی، مهارت ورزک 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 نعمت‌های 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.

چکونگی ارائه آثار توسط دانش آموزان در ایام برگزاری نمایشگاه

با عنایت به اینکه یکی از اهداف مهم اجرای برنامه جابرین حیان و فرصت های متنوع یادگیری تقویت مهارت های کلامی و گفتاری دانش آموزان می باشد، لذا موارد زیر در خصوص نحوه کارائی 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 تایج کار خود را در قالب فیلم با کیفیت و کم حجم (۰۰۴ مگابایت) به مدت حداقل ۵ دقیقه ارائه دهند. (از نرم افزار video compressor میتوان جهت کم کردن حجم فیلم ها استفاده نمود)

چکونگی ارائه‌آل آثار توشیخ دانش آموزان در ایام بزرگزاری نمایشگاه

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 داوری الزامی است
۶. - اجرای طرح های علمی جشنواره در قالب پوستر پیوست شیوه نامه در ابعاد تعیین شده (۱۶×۵۰ cm)، فونت متن Nazanin (۱۶B)، حفظ کیفیت عکس ها و نمودارها در پوستر رعایت شود.

چکونگی ارائه‌لار آثار توش طا داشش آموزان در ایام بزرگزاری نمایشگاهها

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

توجه: داوری آثار طبقه بندی و نمایش علمی از قسمت پروژه‌های علمی و داستان نویسی از قسمت فرسته‌های متنوع یادیگیری در سطح منطقه به اتمام می‌رسد و پروژه‌های طراحی و ساخت و آزمایش از قسمت پروژه‌های علمی و داستان گویی و اریگامی در بخش فرسته‌های متنوع یادگیری در بخش دانش آموزی به سطح استانی راه خواهند یافت.

زمینه ها و محورهای فعالیت دانش آموزان

با توجه به بررسی های ارائه از نحوه کارایی برنامه جابر بن حیان و فرصت های متنوع یادگیری، زمینه و محورهای پشتیبانی این فعالیت به شرح زیر می باشد

نحوه ارائه دستاوردهای علمی و مهارتی دانش آموزان دوره ابتدایی در جشنواره جابر بن حیان و فرصت های متنوع یادگیری

ردیف	نوع پژوهه/مهارت	زمینه ها و محورهای فعالیت	نحوه ارائه
۱	وکالت های علمی- تحقیقی	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 ونتایج 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	خلاصه های ادبی و هنری	دانستان 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.
		دانستان نویسی (خاطره، سفرنامه، داستان، نوشتنی 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 اجرایی 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 هاک دانش آموزان و فرصت های متنوع یادگیری در سامانه ERP	مدیران مدارس معاونین آموزشی مدارس	سه ماه اول سال تحصیلی	دانش آموزان- معلمان راهنمای
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 راهنمای و اولیا ^د 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 آموز با استعداد خاص	معاون آموزش ابتدایی کارشناسان تکنولوژی	اردیبهشت ماه ۱۴۰۰ هفتاه بزرگداشت مقام معلم	سهمیه دانش آموزان نواحی و مناطق- دانش آموزان با استعداد خاص
۷	برگزاری نمایشگاه مرحله استانی در فضای مجازی اداره e@ (شاد) و سایت تکنولوژی ابتدایی	معاون آموزش ابتدایی سرقطبها	خردادماه	دانش آموزان، معلمان مسئولین نهادها و سازمان
۸	برگزاری جشنواره جابرین حیان و برگزاری نمایشگاه مرحله کشوری	ستادی	---	معلمان- مدیران - کارشناس



مختار اجرایی

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

۱. تمهید مقدمات و برنامه ریزی اجرای جشنواره از طریق اعلام آن به معلمین ، اولیا و دانش آموزان و تبیین موضوع به آنان و برنامه ریزی به منظور برگزاری نمایشگاه مجازی مدرسه ای با دعوت از اولیا ، و مقامات محلی و استانی جهت بازدید و گفتمان سازی و ارائه توانمندی های دانش آموزان.
۲. تعیین نحوه ارزیابی آثار و ارائه بازخورد به دانش آموزان در چارچوب تعیین شده در شیوه نامه.
۳. برگزاری مراسم تجلیل و تقدیر از شرکت کنندگان 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 تبیین و اطلاع رسانی مناسب نحوه ک اجرای جشنواره به مدیران و معلمان
۲. تعیین تعداد منتخب مدارس ، ملاک های ارزیابی در چارچوب تعیین شده این شیوه
۳. نامه برنامه ریزی برگزاری 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 توانمندی 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 جشنواره

کارشناسان اداره تکنولوژی و گروه های آموزشی و بررسی محتواه 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 کارگردانی 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 ریزی برگزاری نمایشگاه مجازی دستاوردهای دانش آموزان ابتدایی
- ۵. تشکیل کمیته تخصصی منتخب مدیران، معلمان، کارشناس تکنولوژی و گروه‌های آموزشی به منظور ارزیابی وارائی بازخوردهای تشویقی به همراه پیشنهادهای اصلاحی در قالب موارد قابل بهبود برای تمامی دانش آموزان
- ۶. برگزاری مراسم تجلیل و تقدیر از شرکت کنندگان در جشنواره در مرحله استانی
- ۷. تشکیل بانک اطلاعاتی از دانش آموزان که در ارزیابی های به عمل آمده نتایج و عملکرد بهتری داشته اند بدون اطلاع رسانی به آنان و نگهداری آثار منتخبین در دیرخانه استانی به منظور برنامه ریزی های بعدی.

نمون بىك داورى آپلر



نمون برك داورک اريگامي



نمون برك داوری دهمین دوره جشنواره جابر بن حيان



«پروژه های فرصت های متنوع يادگيري دانش آموزان دوره ابتدائي»

اريگامي

مرحله مدرسه ○ مرحله منطقه اي ○ مرحله استانی ○

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

استان:.....منطقه:.....آموزشگاه:.....بايه:

کد پروژه:*

ردیف	ملک های داوری	ندارد	۵	۴	۳	۲	۱
۱	گزینه های مورد ارزیابی اوريگامي دوره دبستان						
۲	انطباق تاها(تقارن)						
۳	عدم چروکیدگي						
۴	زيبابي و ايستاني اريگامي						
۵	سرعت عمل در انجام کار (می توان با توجه به فيلم، اين قسمت را امتياز داد)						
۶	استحکام کار						
۷	حداقل استفاده از چسب						
۸	فیلم برداری مناسب از مراحل انجام کارها یعنی در فیلم به وضوح دیده شود که دانش آموز با دقت و حوصله از اولين مرحله تا آخرین مرحله را خودش انجام مي دهد.						
۹	رعایت استفاده از حداقل تعداد قطعات						
۱۰	رجوع کل امتياز						

امضا داور:

نام و نام خانوادگی داور:

نمون برك داورى آزمایش



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

پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:
نام معلم راهنمای: عنوان پرورش:

بازخورد توصیفی ارزشیابی بروزه علمی:

نقاط قوت:

نقاط قابل بهبود:

سایر موارد:

نمون برگ داوری داستان نویسی



پژوهش امید آینده



وزارت آموزش و پرورش
معاونت آموزش ابتدایی
دفتر آموزش دستانی

نمون برگ داوری دهمین دوره جشنواره جابر بن حبان

(بروزه های فرصت های متنوع یادگیری داشت آموزان دوره ابتدایی)

داستان نویسی

مرحله مدرسه مرحله منطقه ای مرحله استانی

.....-۳.....-۲.....-۱.....-

استان: آموزشگاه: منطقه: باجه:

* کد پروزه:

ردیف	ملک های داوری	نادرد	۵	۴	۳	۲	۱
۱	خلاقیت و نوآوری 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 مناسب 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							

امضا داور:

نام و نام خانوادگی داور:

نمون برق داوری طبقه بندی



پژوهش امید آینده

نمون برق داوری همین دوره چشمواره جابر بن حبان
(بروزه های علمی دانش آموزان دوره ابتدایی)

(۲)

وزارت آموزش و پرورش
معاونت آموزش ابتدایی
دفتر آموزش پیش‌دانشگاهی

طبقه بندی

نمون برق شماره ۱

مرحله مدرسه‌ای مرحله منطقه‌ای مرحله استانی

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

پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:

نام معلم راهنمای: عنوان پروژه:

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

* گذبپرداز

خیر

بلی

ردیف	موضوع	نذردار	۱	۲	۳	ضریب	امتیاز × ضریب
۱	عنوان: عنوان خلاق و مرتبط با موضوع ارائه شده است.		۱	-	۲	۱	
۲	تحقیق زمینه‌ای: اطلاعات علمی پروره به درستی ارائه شده است.		۱	۳	۲	۱	
۳	تنوع مجموعه: اقلام جمع آوری شده، متنوع کافی و متناسب با موضوع پروژه می‌باشد.		۲	۳	۲	۱	
۴	طرح طبقه بندی: اقلام جمع آوری شده به درستی طبقه بندی شده است.		۲	۳	۲	۱	
۵	تبیه گیری: آنچه که در زمینه پروژه آموخته، به وضوح ارائه شده است.		۱	۳	۲	۱	
۶	منابع: به منابع علمی مورد استفاده در پروژه به درستی اشاره شده است.		۱	۳	۲	۱	
۷	دفترکارنها: (دقتریاپادشت) به خوبی مسیر انجام پروژه، با ذکر تاریخ و قایق نشان داده شده است.		۱	۳	۲	۱	
۸	تالیفو نمایش: تالیفو نمایش ظاهر مناسبی دارد و مطالب علمی مرتبط با پروژه با ترتیب مناسب روی آن نصب شده است.		۱	۳	۲	۱	
۹	** ارائه پروژه: داشت آموز در زمان تعیین شده پروژه خود را معرفی و به سوالات داوران پاسخ دهد.		۱	۳	۲	۱	
۱۰	سیاستگذاری: داشت آموز تمام کمک‌های دیگران را برمی‌شمارد و قدردانی می‌کند.		۱	-	۲	۱	

جمع کل امتیاز پروژه طبقه بندی: ۳۴ امتیاز

نام و نام خانوادگی و امضاي داور:

جمع امتیاز دانش آموز با احتساب ضریب:

** منظور از گذبپرداز عددی است که داوران برای شماره گذاری و شناسایی پیتر پروژه برای هر انو در نظر می‌گیرند.
** بر حسب ضرورت با مشاهده فیلم ارائه پروژه امتیاز بند ۴ داده شود.

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

پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:
نام معلم راهنمای: عنوان پروژه:

بازخورد توصیفی ارزشیابی پروژه علمی:

نقاط قوت:

نقاط قابل بهبود:

سایر موارد:

نمون برق داوری طراحی و ساخت



نمون برق داوری دهمین دوره جشنواره جایزین حیان
(بروزه های علمی دانش آموزان دوره ابتدایی)

نمون برق شماره ۴

وزارت آموزش و پرورش
معاونت آموزش ابتدایی

طراحی و ساخت

مرحله مدرسه ای مرحله منطقه ای مرحله استانی

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

پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:

نام معلم راهنمای: عنوان پروره:

ارتباط موضوع با محورهای: ۱- محیط زیست ۲- تقویت مهارت های زندگی

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

موضوع پروره نو و جدید و کاربردی می باشد. بله خیر

کد پروره: *

امتیاز	ضریب	۳	۲	۱	نمره	موضوع	ردیف
۱	-	۲	۱			عنوان: عنوان خلاق و مرتبط با موضوع می باشد.	۱
۲	۳	۲	۱			تعریف نیاز: یک نیاز مشخص و کاربردی طرح شده است.	۲
۱	۳	۲	۱			تحقیق زمینه: اطلاعات پیش زمینه مربوط به طرح از جمله نیاز مصرف کنندگان و محصولات مشابه ارائه شده است.	۳
۱	۳	۲	۱			مشخصات طرح: به ویژگی های طرح از نظر ظاهری (وزن، اندازه، قیمت تمام شده، ...) و کاربرد آن اشاره شده است.	۴
۱	۳	۲	۱			طرح: نقشه و طرح های اولیه و سیر تکامل آن ها نشان داده شده است ..	۵
۱	۳	۲	۱			مواد و وسائل مورد نیاز ساخت: مواد و وسائل مورد نیاز برای طراحی و ساخت وسیله فهرست شده است.	۶
۲	۳	۲	۱			شرح مراحل ساخت: مراحل از مایه دستگام به گام شرح داده شده است.	۷
۲	۳	۲	۱			تست عملی: وسیله، نرم افزار یا فرآورده ساخته شده، عملکرد های راکه به آن مظاوم شده است، تعایش می دهد.	۸
۱	۳	۲	۱			تحلیل داده ها: نتایج آزمایش هایی که از وسیله، نرم افزار یا فرآورده حاصل شده به کمک جداول و نمودارها ارائه شده است.	۹
۱	۳	۲	۱			نتیجه گیری: با استفاده از شواهد و دلایل روشن به دست آمده از ساخت طرح در ارتباط رفع نیاز توضیح لازم ارائه شده است.	۱۰
۱	۳	۲	۱			منابع: منابع علمی مورد استفاده در پروره، به درستی اشاره شده است.	۱۱
۱	۳	۲	۱			ذکر گارنده: (ذکری اداده شده) به خوبی مسیر انجام پروره با ذکر تاریخ و قایع نشان داده شده است.	۱۲
۱	۳	۲	۱			گزارش کتبی: گزارش کتبی همه سرفصل های لازم را به طور کامل دارد.	۱۳
۱	۳	۲	۱			تابلو نمایش: تابلوی نمایش ظاهر مناسبی دارد و مطابق علمی مرتبط با پروره با ترتیبی مناسب روی آن نصب شده است.	۱۴
۱	۳	۲	۱			*** ارائه پروره: داشتن آموز در زمان تعیین شده پروره خود را معرفی و به سوالات داوران پاسخ دهد.	۱۵
۱	-	۲	۱			ساختگاه: داشت آمده: تمام گمک هام. دیگر: ۱۱. ادم. شما. ده. قد. داد. م. گند.	

نام و نام خانوادگی و امضاء داور:

جمع کل امتیاز پروره طراحی و ساخت: ۵۵ امتیاز

جمع امتیاز داشت آموز احتساب ضریب:

* ممنوع از کد پروره عده دی است که داوران بروای شماره گذاری و شناسایی بهتر پروره بروای هر افراد نظر می گیرند.
** بحسب شرورت با مشاهده فلم ارائه پروره امتیاز بند ۱۴ داده شود.

..... ۳ ۲ ۱ اندام خودگی اعضای گروه:
پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:
نام معلم راهنمای: عنوان پروره:

بازخورد توصیفی ارزشیابی پروره علمی:

نقاط قوت:

نقاط قابل بهبود:

سایر موارد:

نمون برق داوری نقالی و قصه

بروزهش امید آنده

نامون برق داوری دهمین دوره جشنواره جابر بن حیان

(بروزههای فرصت‌های متنوع یادگیری دانش آموزان دوره ابتدایی)

وزارت آموزش و پرورش
معاونت آموزش ابتدایی
دفتر آموزش دستانی

نقالی و قصه گویی

مرحله مدرسه ○ مرحله منطقه‌ای ○ مرحله استانی ○

نام و نام خانوادگی اعضاي گروه: ۱.....۲.....۳.....

استان:منطقه:آموزشگاه:پایه:

*کد پروژه:

ردیف	ملالک های داوری
۱	محبتوا (توجه به ارزش‌های دینی، ملی و بومی و....)
۲	پرداخت مناسب و استفاده درست از وسایل نقالی و قصه گویی
۳	بیان (بالاغت ، فصاحت، خوانش صحیح و پسخونه صدا)
۴	موفقیت در فضاسازی موقعیت های نقل
۵	موفقیت در انتقال پیام و موضوع
۶	بدن (استفاده درست و بجا 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

نام و نام خانوادگی داور:
امضا داور:



نمون برگ ۲-۲

نمایش علمی (نمایش یا مدل)

مرحله مدرسه ای مرحله منطقه ای مرحله استانی

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

پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:

نام معلم راهنما: عنوان پژوهه:

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

۴- تولیدات آموزشی ۵- بحث IT و کاربرد آن در زندگی

موضوع پژوهه نو و جدید و کاربردی می باشد. بله خیر

گلد پژوهه:

ردیف	موضوع	نحوه	نداود	۱	۲	۳	ضربی	امتیاز*
۱	عنوان: عنوان خلاق و مرتبط با موضوع ارائه شده است.			۱	۲	-		
۲	تحقیق زمینه ای: اطلاعات علمی پژوهه به درستی ارائه شده است.			۱	۲	۲		
۳	مواد و وسائل مورد نیاز: مواد یا اقلام مورد نیاز مدل / نمایش علمی را فهرست کرده است.			۱	۲	۲		
۴	شرح نمایش علمی: روش ساخت مدل و یا فرایند نمایش علمی خود را گام به گام توضیح می دهد.			۱	۲	۲		
۵	ارائه مدل / نمایش علمی: ماده نمایشی پژوهه علمی خود را ارائه می دهد.			۱	۲	۲		
۶	نتیجه گیری: آنچه که در زمینه پژوهه آموخته به وضوح ارائه شده است.			۱	۲	۲		
۷	منابع: منابع علمی مورد استفاده در پژوهه به درستی اشاره شده است.			۱	۲	۲		
۸	دفتر کارخانه (دقیق‌بادست): به خوبی مسیر انجام پژوهه را با ذکر تاریخ و قایع نشان داده شده است.			۱	۲	۲		
۹	تابلو نمایش: تابلوی نمایش ظاهر مناسبی دارد و مطالب علمی مرتبط با پژوهه، با ترتیبی مناسب روی آن نصب شده است.			۱	۲	۲		
۱۰	ارائه پژوهه: داشت اموز در زمان تعیین شده پژوهه خود را معرفی و به سوالات داوران پاسخ دهد.			۱	۲	۲		
	سپاسگزاری: داشت آموز تمام کمک های دیگران را برمی شمارد و قدردانی می کند.				

نام و نام خانوادگی و امضای داور:

جمع کل امتیاز پژوهه مدل / نمایش علمی: ۳۷ امتیاز

امتیاز داشت آموز با احتساب ضربی:

*منظور از گد پژوهه عددی است که داوران برای شماره گذاری و شناسایی بهتر پژوهه برای هر انو در نظر می گیرند.
** بر حسب ضرورت با مشاهده فیلم ارائه پژوهه امتیاز بند ۴ داده شود.

نمون برگ داوری نمایش علمی (مدل-نمایش)

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

بازخورد توصیفی ارزشیابی پژوهه علمی:

نقاط قوت:

نقاط قابل بهبود:

سایر موارد:

نمونه برگ داوری نمایش علمی-تحقیق



پژوهش امید آینده



وزارت آموزش و پرورش
معاونت آموزش ابتدایی
دفتر آموزش دبستانی

نمونه برگ داوری دهمین دوره جشنواره حابی بن حبان
(بروژه های علمی دانش آموزان دوره ابتدایی)

نمونه برگ ۱-۲

نمایش علمی (تحقیق)

مرحله مدرسه‌ای مرحله منطقه‌ای مرحله استانی

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

پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:

نام معلم راهنمای عنوان پژوهش

- 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 پژوهش: *

- موضوع پژوهش نو و جدید و کاربردی می باشد. بله خیر

ردیف	موضوع	نامه × ضریب	نامه						
۱	عنوان: عنوان خلاق و مرتبط با موضوع ارائه شده است.	۱	-	۲	۱				
۲	تحقیق زمینه ای: اطلاعات علمی پژوهه خود را فراهم می نماید.	۲	۳	۲	۱				
۳	شرح تحقیق: جزئیات و جوابات مختلف با استفاده از منابع اطلاعاتی متنوع ارائه شده است.	۲	۲	۲	۱				
۴	نتیجه گیری: آنچه را که در زمینه پژوهه آموخته به وضوح ارائه می نماید.	۱	۳	۲	۱				
۵	منابع: منابع علمی مورد استفاده در پژوهه را برمی شمارد.	۱	۲	۲	۱				
۶	دفترکارنما: (دفتردادشته): به خوبی مسیر انجام پژوهه را با ذکر تاریخ و قایق نشان داده شده است.	۱	۲	۲	۱				
۷	تابلو نمایش: تابلوی نمایش ظاهر مناسبی دارد و مطالع علمی مرتبط با پژوهه با ترتیبی مناسب روی آن نصب شده است.	۱	۲	۲	۱				
۸	** ارائه پژوهش: داش آموز در زمان تعیین شده پژوهه خود را معرفی و به سوالات داوران پاسخ می دهد.	۱	۲	۲	۱				
۹	سباسگزاری: داش آموز تمام کمک های دیگران را برمی شمارد و قدردانی می کند.	۱	-	۲	۱				

نام و نام خانوادگی و امضای داور:

جمع کل امتیاز پژوهه تحقیق: ۳۱ امتیاز

جمع امتیاز داش آموز با احتساب ضریب:

*منتظر از گذبوزه عددی است که داوران برای شماره گذاری و شناسایی بهتر پژوهه برای هر انو در نظر می گیرند.

** برحسب ضرورت با مشاهده فیلم ارائه پژوهه امتیاز بند داده شود.

نمونه برگ داوری نمایش علمی-تحقیق

نام و نام خانوادگی اعضاي گروه: ۱- ۲-

پایه: آموزشگاه: منطقه: استان:

نام معلم راهنمای: عنوان پژوهش:

بازخورد توصیفی ارزشیابی پژوهه علمی:

نقاط قوت:

نقاط قابل بهبود:

سایر موارد:



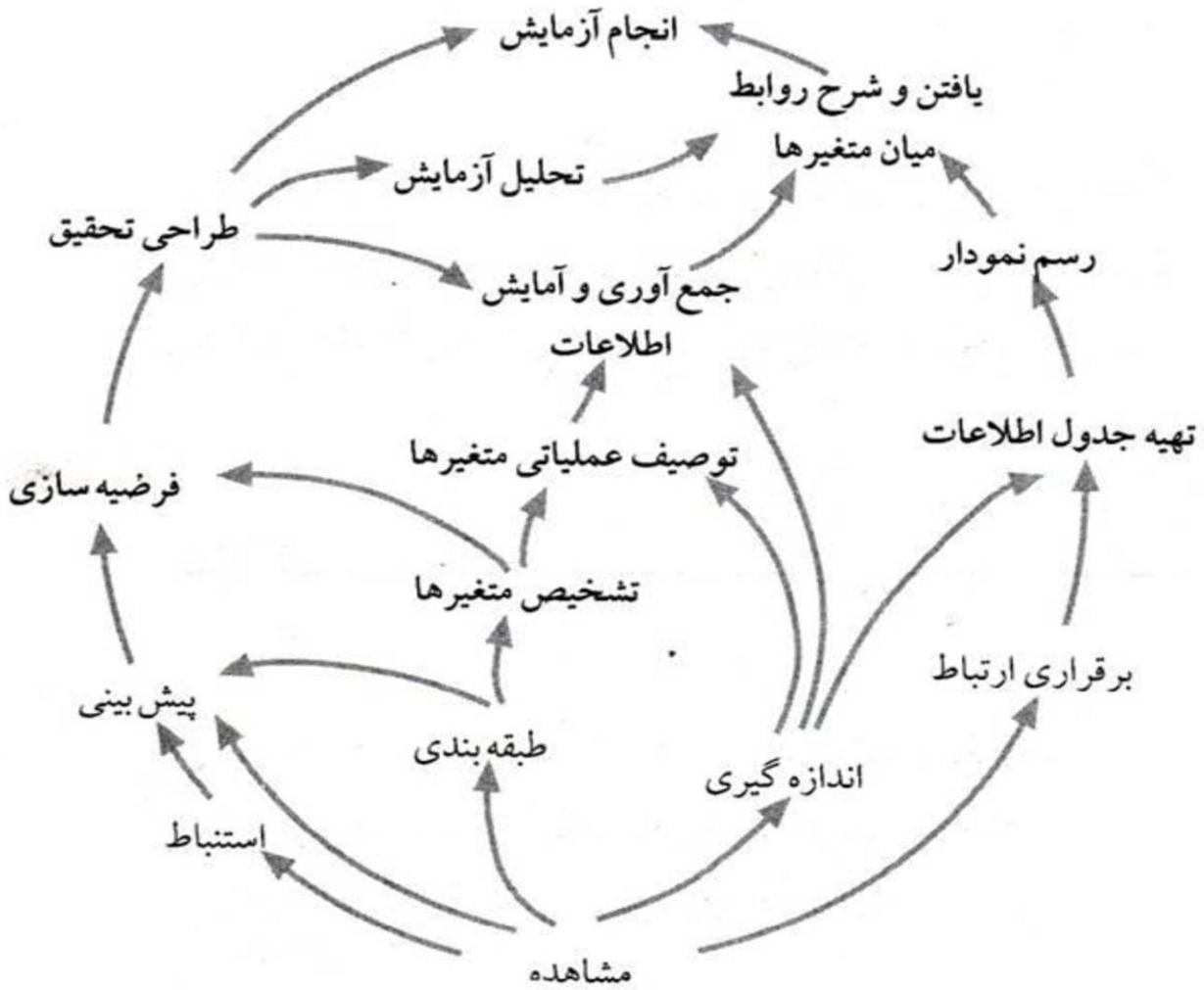
مرواری پروژہ کا جشنوارہ

جابر بن حیان



- ❖ ابوالموسى 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 تصویح 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



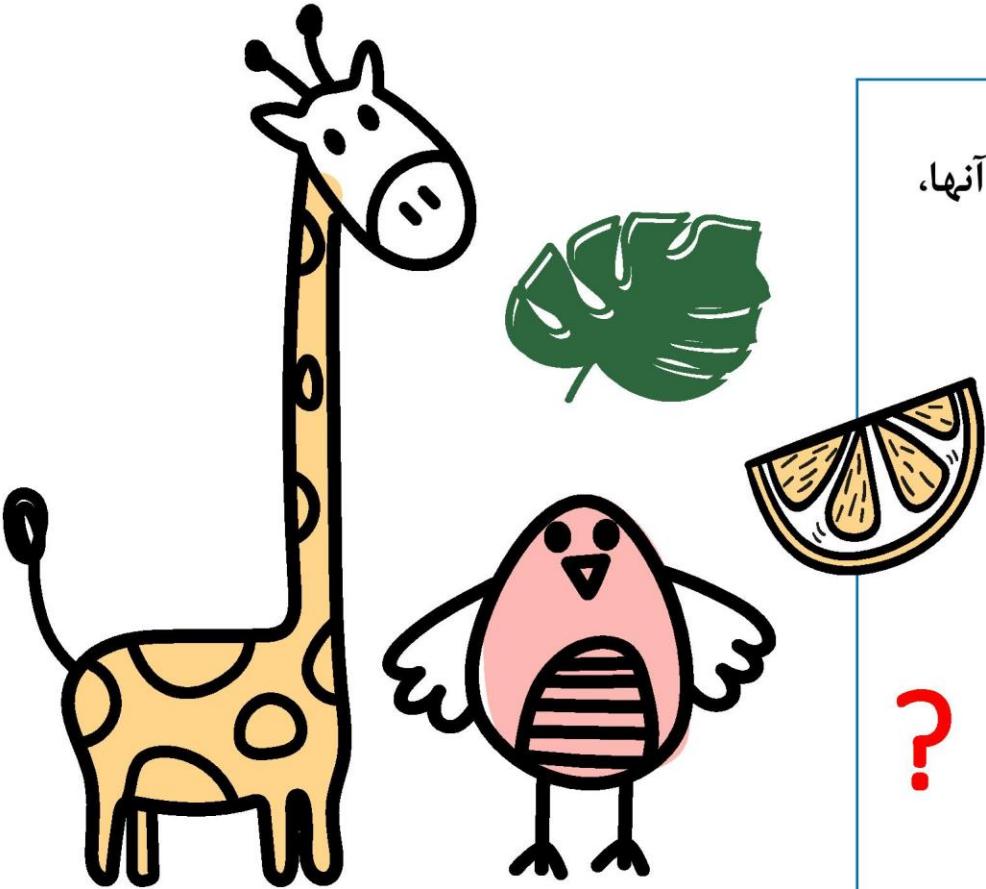
۱- زمینه‌ی تحقق اهداف دوره ابتدایی مصوب شورای عالی آموزش و پرورش و افزایش کیفیت فرآیند‌ها و برونو دادهای نظام آموزش و پرورش ابتدایی

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

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

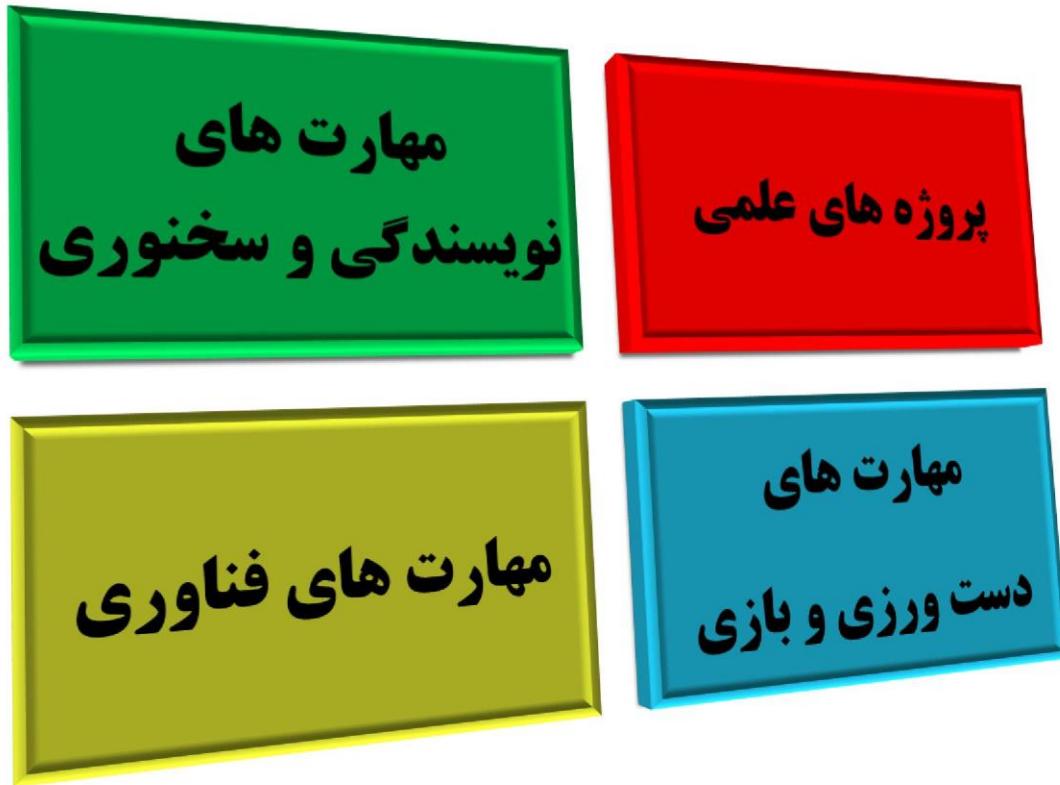
۵- مرتبط ساختن دانش و فناوری با زندگی و فرهنگ جامعه

اهداف



- توجه به قانونمندی و نظم موجود در پدیده های طبیعت و پی بردن به وجود خالق آنها،
- قدردانی از موهاب 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 دانشآموزی 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، زیبا شناختی و هنری، اقتصادی و حرفه ای، علمی و فناورانه) علاوه بر حیطه های شیوه نامه قبلی برگزار خواهد شد.



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 راهنمای

- راهنما
- تسهیل گر

دانش آموز

- انتخاب موضوع
- انجام پروژه

پروژه های علمی

نمایش علمی

(مدل، نمایش، تحقیق)

طراحی و ساخت

جمع آوری

و طبقه بندی

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.

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

نمونه هایی از پروژه های جمع آوری :

- الف: طبقه بندی براساس شباهت ها و تفاوت های ظاهری
(مثال : طبقه بندی مجموعه ای از سنگ ها به دو گروه 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 پرنده کان
- 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 های معملاً و وب
سایت های را که از آن ها
استفاده کرده اید را بنویسید.

سیاستگذاری:
نام افرادی که در این پژوهش
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 پژوهه
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
ملک 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.

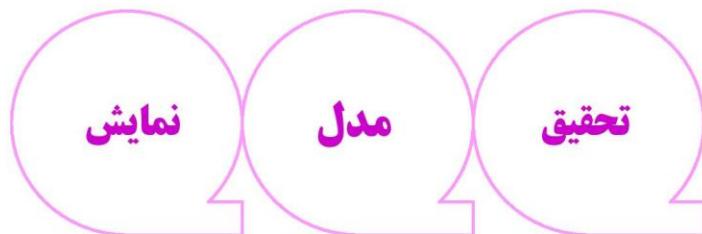
تابلوی نمایش ((نمایش علمی))

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 . در عین 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 و یا تحقیق شما قصد دارد چه چیزی را نشان دهد توضیح دهد.

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

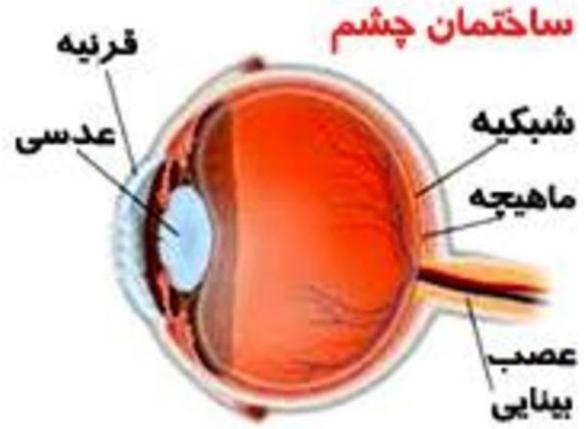
در پروژه تحقیق دانش آموز به نمایش اطلاعات مکتوب و تصاویر بسنده می کند اما در پروژه های مدل و نمایش علاوه بر ارائه اطلاعات مکتوب و تصاویر ، دانش آموز سعی می کند با استفاده از اشیاء چگونگی و چرایی ساختمان و عملکرد آنها را برای بازدید کنندگان نمایش دهد .

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 شناسن 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 . کار کرد 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 مولاز ، 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 توانند قطعات مختلف پل را نشان دهد و تحقیق شما می توانند 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 ما هواره امید
- پوستر زنجیره غذایی
- ماکت نقاط امن و غیر امن خانه در زلزله
- مولاز اندام های بدن

تابلو نمایش مدل (نمونه ۲)



تابلو نمایش مدل (نمونه ۱)



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

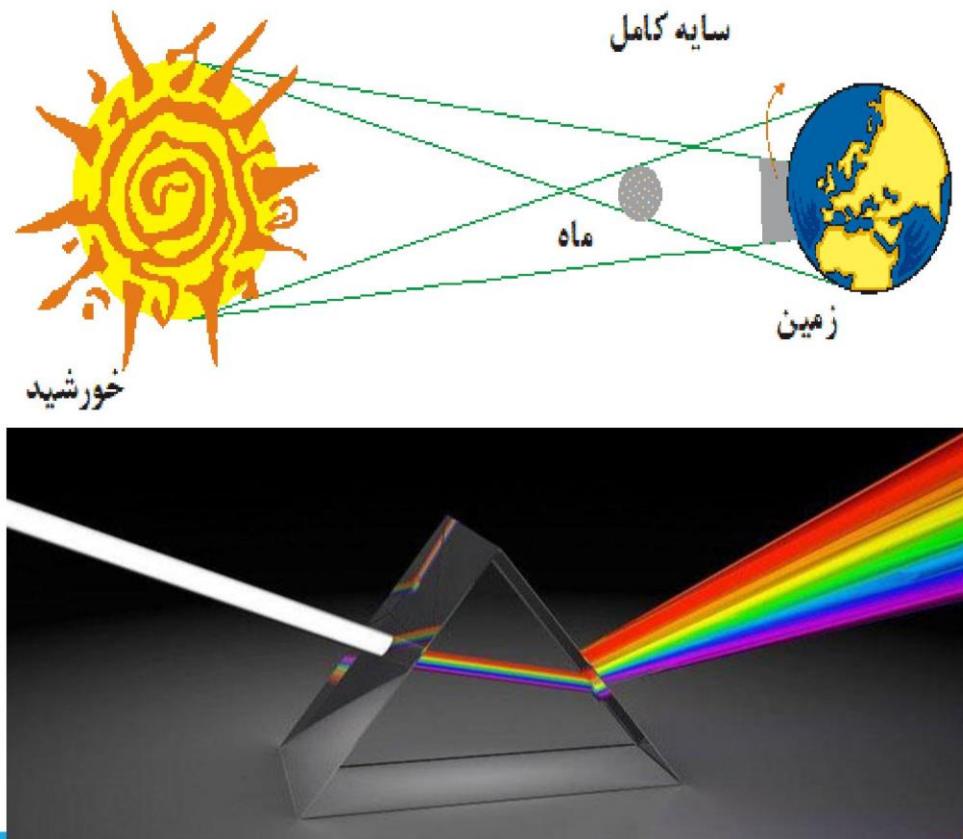
* **نتیجه گیری:** آنچه از پروره خود آموخته اید و همچنین مواردی که به واسطه پروره شما بهبود یافته اند توصیف کنید.

نمایش

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 می‌دهد.

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 برگ‌ها و شاخه‌ها می‌رسد. برای این کار می‌توانید 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.



نمونه‌هایی 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 ویژگی‌های مخلوط
- نمایش عملکرد پریسکوپ، ذره بین، کوره آفتایی و ...
- نمایش نفوذ پذیری خاک
- نمایش رسوب گذاری خاک

تابلو نمایش تحقیق زمینه ای (نمونه ۱)

نتایج، اگر موجود بود.

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

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

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

عنوان یا مساله
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 توشه اند را
در این قسمت
بنویسید.

شرح علمی نمایش
در مورد موضوع خود و چگونگی آن
توضیح دهید.
جمع آموری اطلاعات در مورد یک
موضوع و ارائه گزارش علمی.

تابلو نمایش تحقیق زمینه ای (نمونه ۲)

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

عنوان یا مساله

سپاسگزاری:

منابع:

تصاویر

تحقیق زمینه ای:

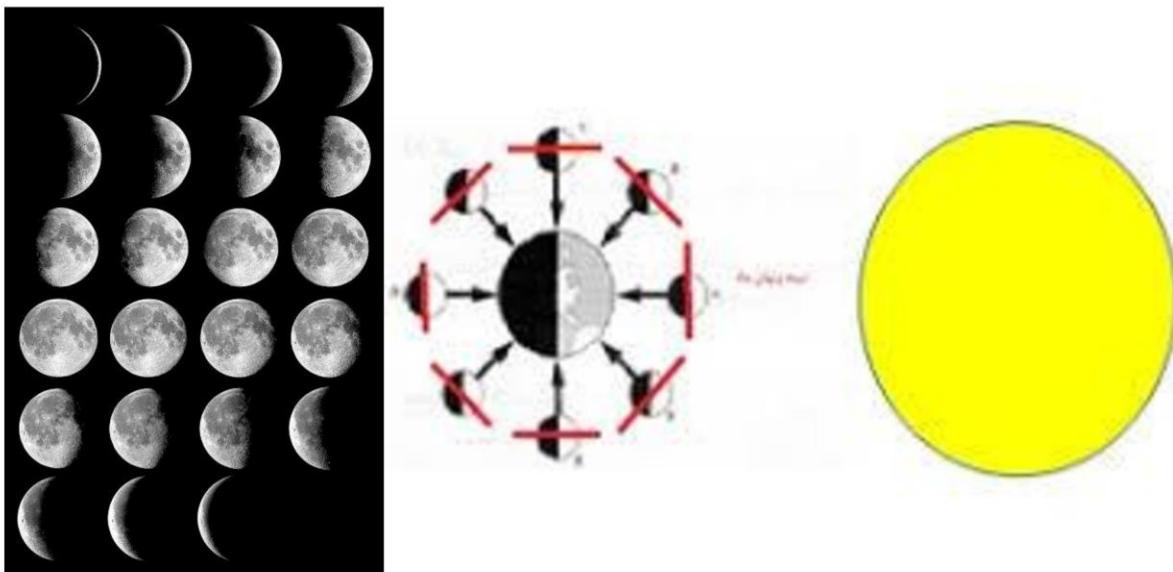
شرح تحقیق

تحقیق

پژوهه تحقیق یک گزارش علمی محسوب می شود . در این نوع پژوهه 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 دگردیسی 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 مستقیما 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 عمیقا 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 پژوهه های تحقیق :

- شبهات 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 ۲)



نمایش علمی (نمونه ۱)



آزمایش

در این نوع پروژه یک مسئله مشخص مطرح می شود که دانش آموز در ابتدا جواب آن را نمی دارد . 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 ✓

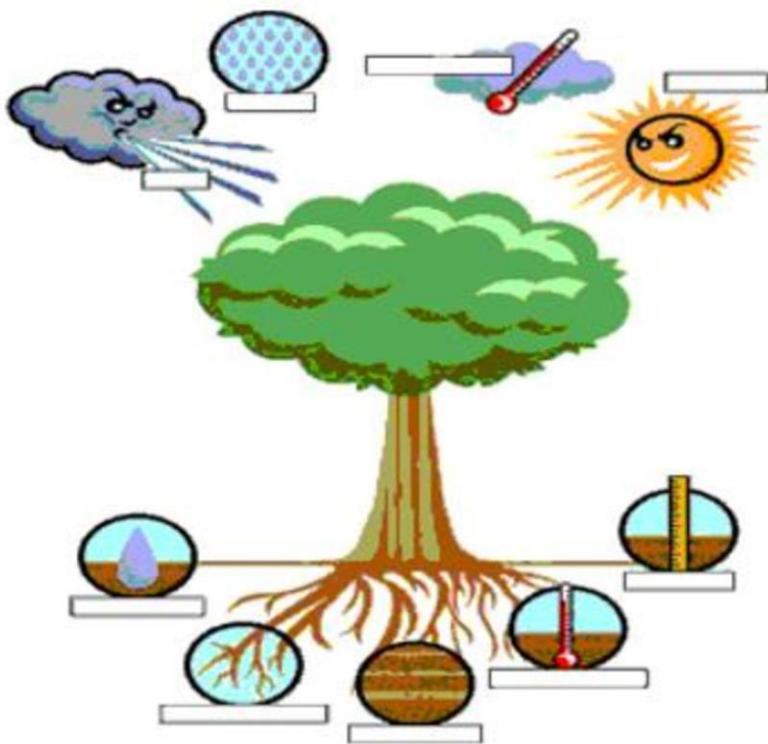
انجام تحقیق زمینه ای ✓

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 آفتتاب 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 یگ گروه با مقوای سایه بان درست می کند تا آفتتاب 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 عنوانین 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 و یا مقالات مختلف که در قالب چند بند یا پاراگراف دریک 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 :

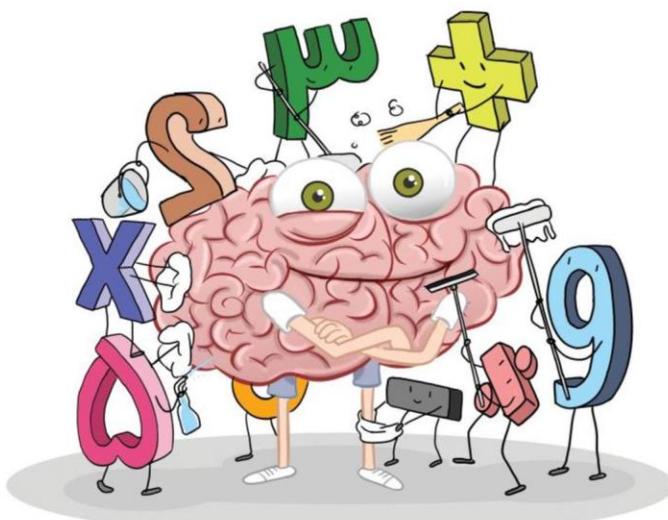
پروژه آزمایش

نتایج: نتایج آنچه در آزمایش دفعه ناده را با استفاده از شکل، نمودار و یک توصیف نوشتاری بیان گنید.	عنوان: یک عنوان جذاب و مرتبط با مجموعه خود درج گنید.	مساله: سوالی که شما سعی کرده اید به آن پاسخ دهید.
نتیجه گیری: دریاره آنچه که از پروژه خود آموخته اید صحبت کنید.	تحقیق زمینه ای: گزیده ای از آنچه که کتابها و مقالات و وب سایت ها دریاره موضوع نوشته اند را در این قسمت بنویسید.	تعریف: علاوه بر تغییر متغیرها هر لغت مهمی را که در مساله به کار رفته و ممکن است برای شما و دیگران ناشنا باشد را هم توضیح دهید.
منابع: فهرست کتاب ها، مقالات و وب سایت هایی را که از آن ها استفاده کرده اید را بنویسید.	مواد و روش کار: مراحلی 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.	فرضیه: بیش بینی شما از نتایج چه بوده است؟
سپاسگزاری: نام افرادی که در این پروژه به شما کمک کرده اند را بنویسید.		

- 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 کارنما

گزارش کتبی



گزارش کتبی پروژه آزمایش

۱- صفحه عنوان

۲- صفحه فهرست عنوان

۳- صفحه

سوال

فرضیه

تعاریف شامل: الف) آنچه تغییر می دهم

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

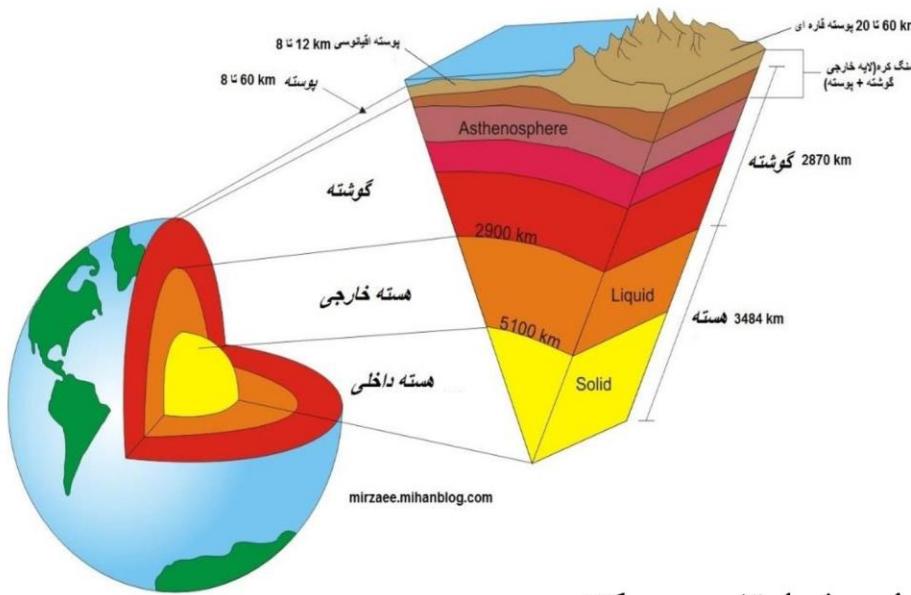
۷- نتیجه گیری

۸- الف) ایده هایی برای تحقیق بیشتر

ب) سپاسگزاری

پ) کتابشناسی

الف) طراحی



- **موضوع پژوهه:** دانش آموز با راهنمایی معلم موضوعی را انتخاب می نماید.
- **تعریف نیاز:** دانش آموز با توجه به ((علایق 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 پژوهه
 - اطلاعات علمی و فنی مربوط به حوزه موضوع پژوهه
 - اطلاعات مربوط به نیاز مصرف کنندگان
 - اطلاعات محصولات مشابه
 - استاندارها و معیار های موجود
- **مشخصات طرح بر اساس اینکه اختراع شما یک وسیله، فن یا برنامه کامپیوتری باشد، موارد زیر و مشخصات طرح شما تغییر می کند.**

قیمت :

زمان :

کاربرد : هزینه تولید :

عملکرد :

ظاهر :

وزن :

شکل :

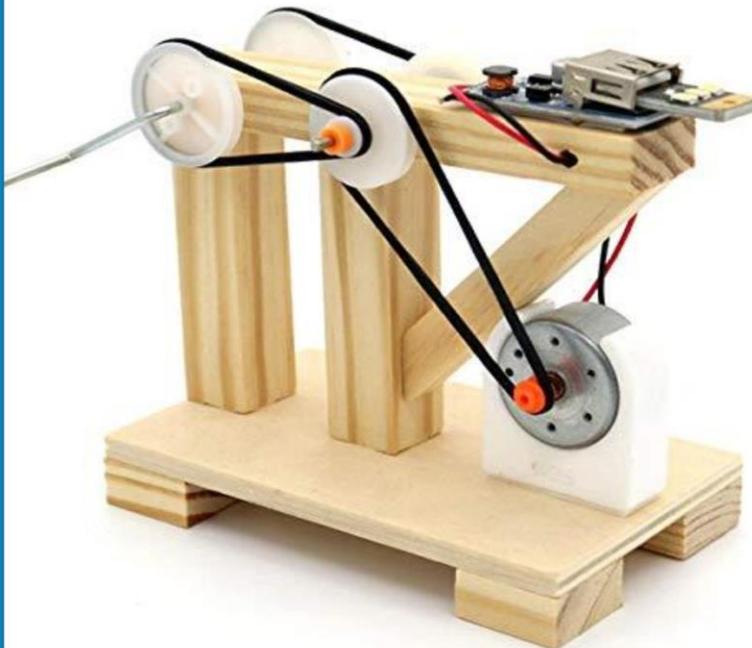
محدویت های خاص مورد نظر :

انتظارات 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 ای 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 پیشنهادها 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
- ✓ بیانش 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)

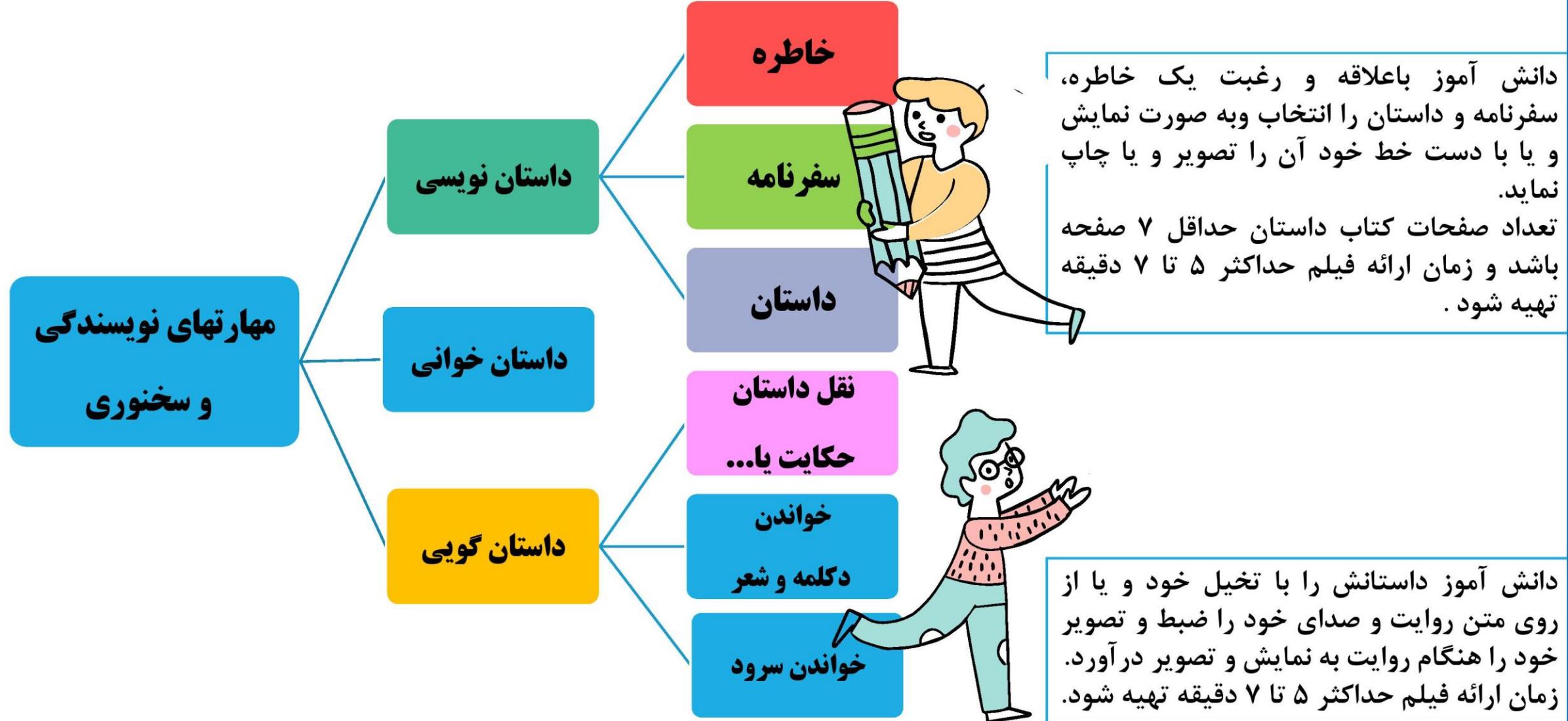
صفحه هشتم: آزمایش، ثبت و تحلیل نتایج (جداول و نمودارها)

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: کتابشناصی و سپاسگزاری



یکی از راه های پرورش خلاقیت کودکان تقویت قوه تخیل کودکان است. آموزش داستان نویسی برای کودکان روشنی 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 بدھیم 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 دهنند 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



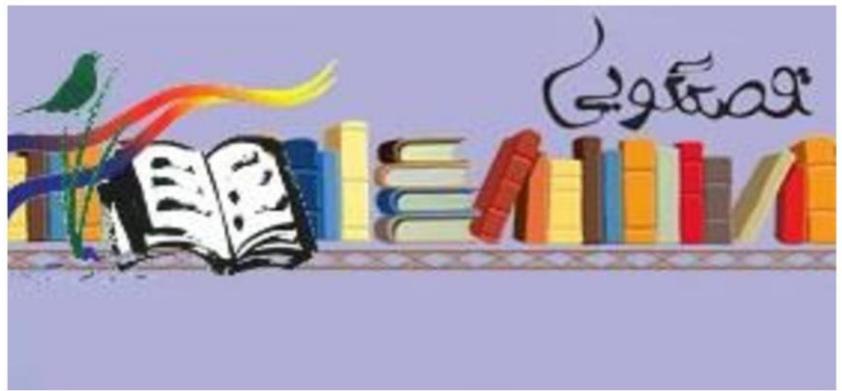
قصه گویی یک بازی است، هنگامی که با عروسک ها بازی می کنیم، وانمود می کنیم که آن ها سخن می گویند، راه می روند و فعالیت می کنند.

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، صحن، 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 ماجراهای 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 باشند. برخی دیگر هنگام قصه گویی مدام حرکت می کنند. برخی صدای های 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

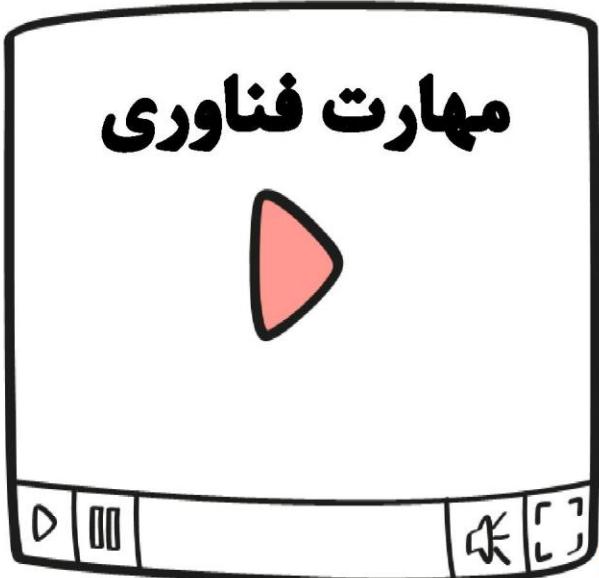


✓ نخستین گام برای این که قصه تان را تعریف کنید این است که آن را بنویسید. ایده و طرح قصه می تواند از یک قصه قومی قدیمی گرفته شده باشد و یا این که هر منبع دیگری داشته باشد. مهم این است که شما آن را به زبان خودتان بنویسید و سپس آن را به زبان و با شیوه های حرکت و بیان خودتان تعریف کنید .



✓ 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 همzمان که داستان را پیش می برنند، 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 گویید باید بتوانید خود را در میان ماجرا و شخصیت های آن تصور کنید، درست مانند بازی در یک تئاتر.





مهارت فناوری

طراحی
نرم افزار

کاربرد فناوری
در انجام فعالیت ها
و تکالیف

تولید و ارائه
محتوا آموزشی

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

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

نرم افزار تولید محتوای صوتی آدوبی آودیشن Adobe Audition

نقش فناوری اطلاعات و ارتباطات دریادگیری

فناوری اطلاعات و ارتباطات در مدت زمان کوتاهی که از پیدایش آن می‌گذرد توانسته است تغییرات فراوانی را در نحوه زندگی بشر به وجود آورد. یکی از زمینه‌هایی که سهم عمدی ای از این تغییرات را به خود اختصاص داده است، یادگیری است. نقش فناوریهای اطلاعاتی و ارتباطی در چرخه یادگیری بسیار اهمیت دارد. دریادگیری 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 دریادگیری، فرد علاوه بر این مهارت‌های پایه نیازمند داشتن مهارت در استفاده از فناوریهای اطلاعاتی و ارتباطی می‌باشد. یادگیری‌های مبتنی بر فناوریهای نوین اطلاعاتی، با ایجاد تغییرات بنیادین در مفاهیم آموزش سنتی، توانسته است بسیاری از ناکارآمدیهای نظامهای آموزشی را رفع کرده و دگرگونی‌های اساسی را در آموزش به وجود آورد. با استفاده از دنیای مجازی دریادگیری، می‌توان به روش‌های نوین و کارامدی افزایش‌گیری دست یافت. علت کاربرد فناوری اطلاعاتی و ارتباطی دریادگیری، 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 کتابخانه‌ها شده است. به این ترتیب، نوع جدید یادگیری، یادگیری الکترونیکی نام گرفت.

تقسیم بندی نرم افزارهای تولید محتوا بر اساس نوع کارگرد

نرم افزار برای تولید محتوای تصویری

Photoshop

فوتوشاپ

GEO GEBRA

QUORA

نرم افزار جئو جبرا

نرم افزار

نرم افزارهای تولید محتوای متنی

Word

Grammarly

QUORA

وُرد

گرامرلی

کورآ

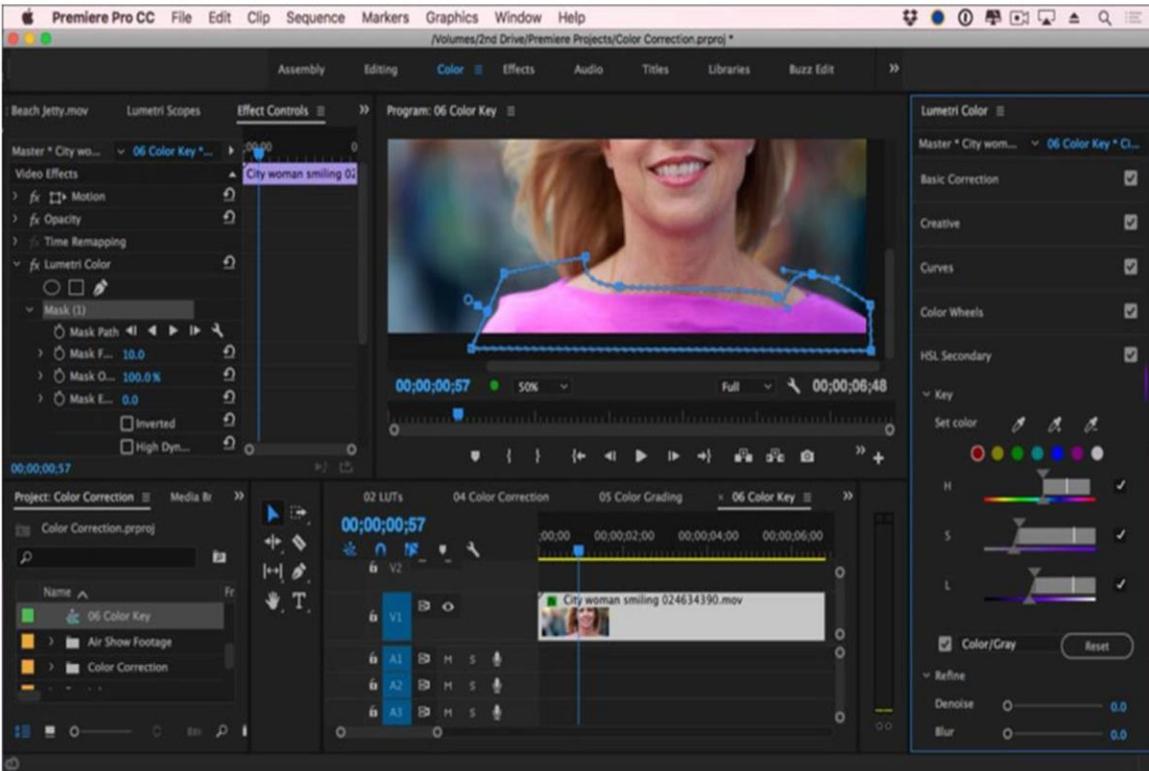
نرم افزار تولید محتوا و ویدئویی

نرم افزارهای تولید محتوا آموزشی-الکترونیکی

(Articulate Storyline)	استوری لاین	D Max)	تی دی مکس (۳
Camtasia	کامتاژیا	(Adobe After Effects CC)	افتر افکت
AutoPlay Media Studio	آتوپلی مدیا استادیو	Camtasia	کامتاژیا
Adobe Flash Professional	آدوب فلاش	Adobe Flash Professional	آدوب فلاش
(Adobe Audition)	آدوبی آودیشن	Premiere pro	پریمیر پرو
		Photoshop	فوتوشاپ

معرفی نرم افزارها

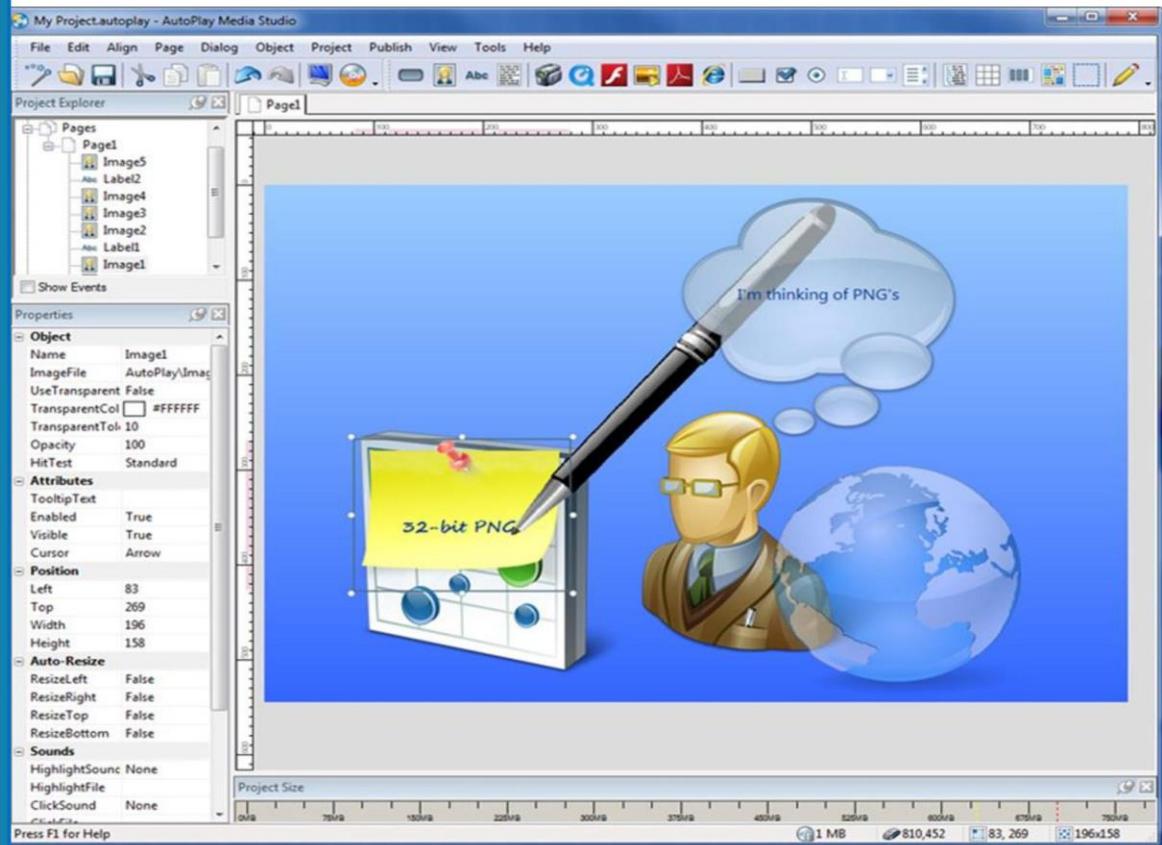
پریمیر پرو



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

شما برای تولید محتواهای الکترونیکی و محتواهای ویدئویی قطعاً به این نرم افزار نیاز خواهید داشت.

آتوپلی مدیا استادیو Auto Play Media Studio

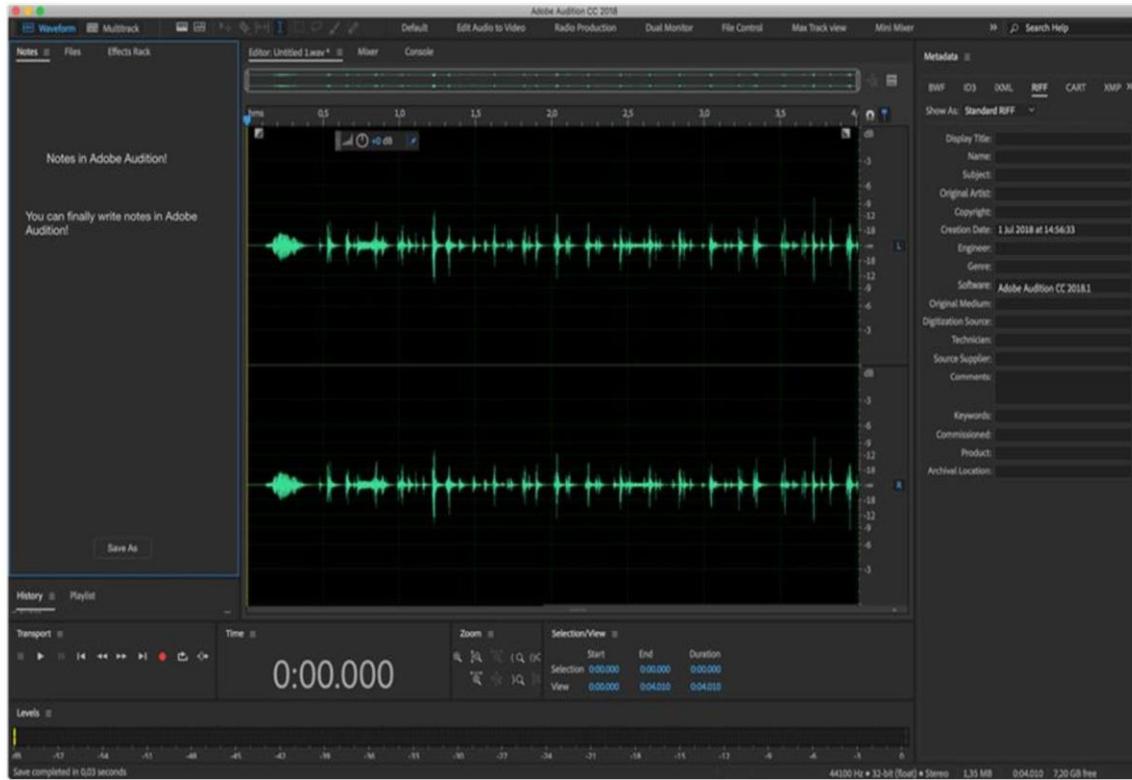


آتوپلی مدیا استودیو یکی از بهترین و قوی‌ترین نرم‌افزارهای اتوران است، که برای ساخت برنامه‌های چندرسانه‌ای آموزشی بسیار مفید است. در واقع این نرم افزار مختص تولید محتوای الکترونیکی است.

در این زمین نرم افزارهای مختلفی وجود دارند که آتوپلی مدیا استادیو یکی از کامل‌ترین آنهاست. به کمک این نرم افزار می‌توانید محتوای آموزشی تعاملی آزمون‌ساز طراحی و تولید کنید.

همچنین می‌توانید از المانهای گوناگونی مانند عکس، متن، صدا، دکمه و غیره در تولید محتوای خود استفاده کنید. این نرم افزار دارای طرح‌های از پیش آماده است تا کاربران بتوانند با الگو گرفتن و حتی استفاده از این طرح‌ها اتوران‌هایی زیبا و در عین حال حرفه‌ای خلق نمایند.

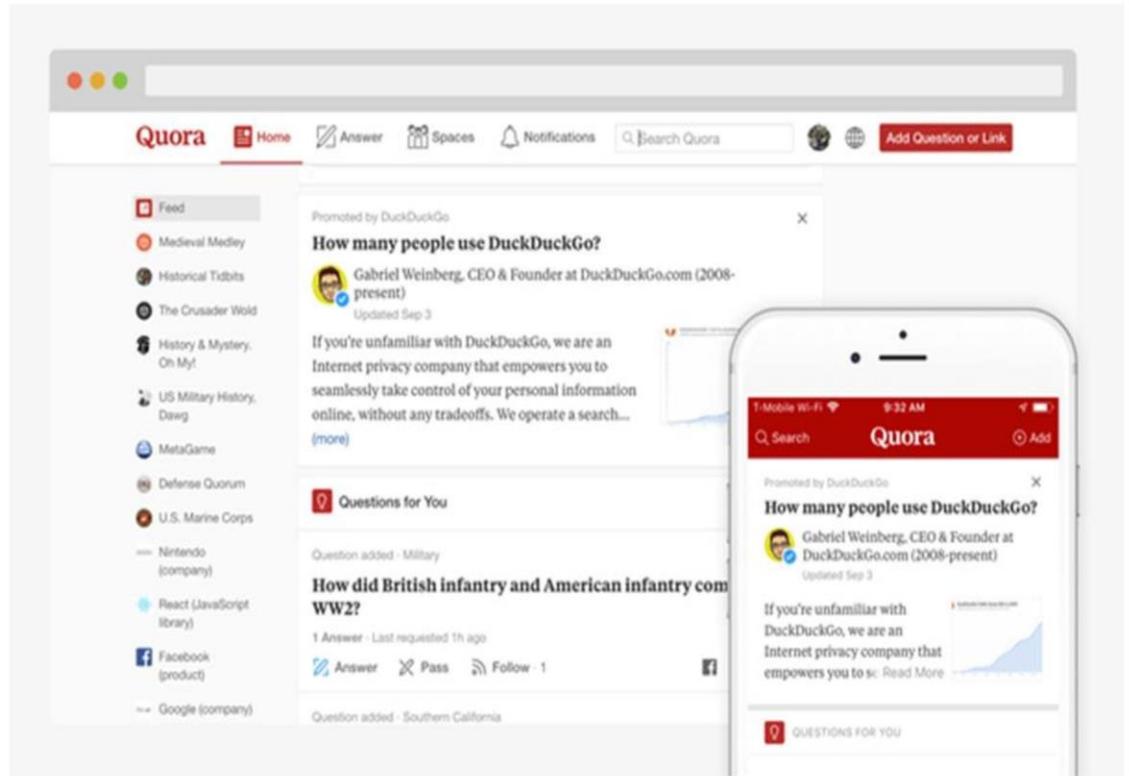
آدوبی آودیشن (Adobe Audition)



این نرم افزار برای ضبط صدا، ویرایش و جلوه‌گذاری روی صدای کاربرد دارد.

از این نرم افزار در تولید محتوای صوتی و همچنین محتوای ویدئویی و آموزشی استفاده می‌شود.

نرم افزار QUORA



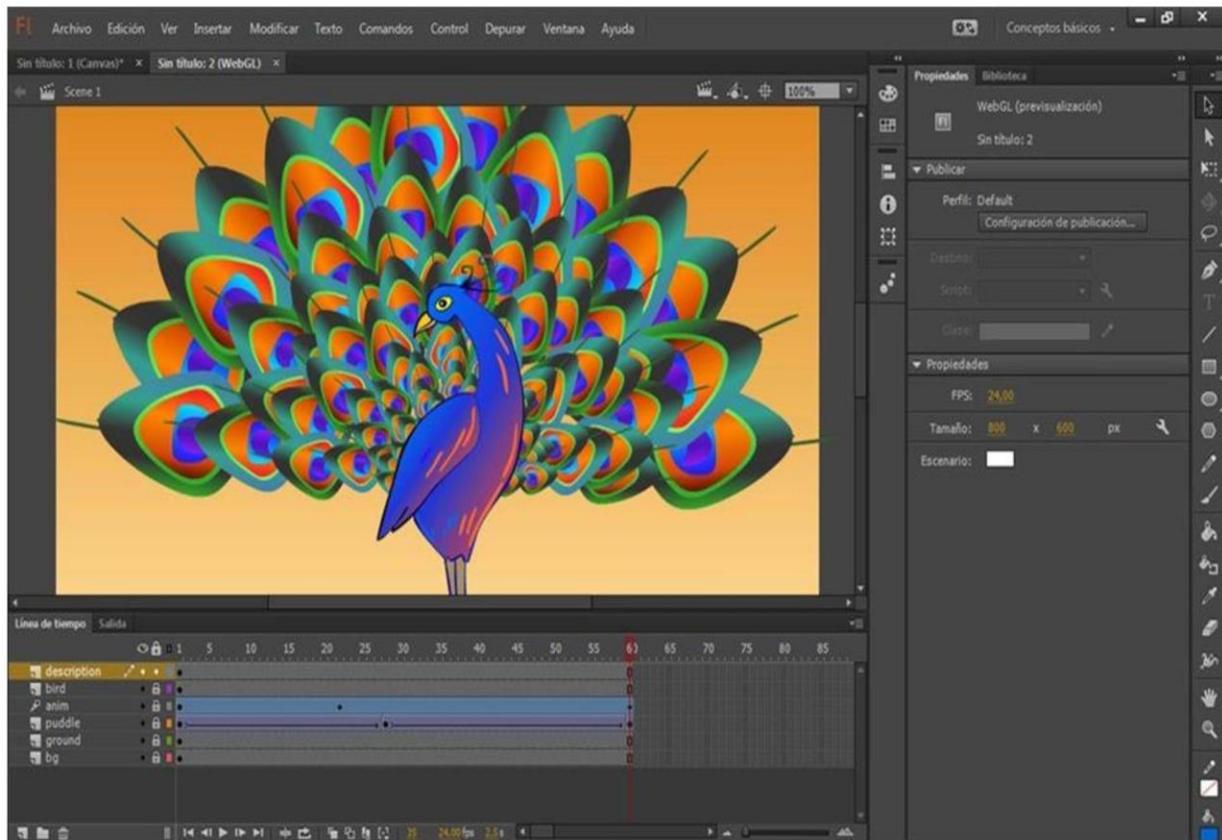
این نرم افزار یک اپلیکیشن موبایلی است. علت اینکه این نرم افزار را در این لیست قرار دادیم این است که شما برای تولید محتوا همیشه نیاز به ایده های جدید دارید. در واقع **QUORA** جایی برای دریافت ایده های مطالب، اینفوگرافی ها و سوالات جدید است.

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.

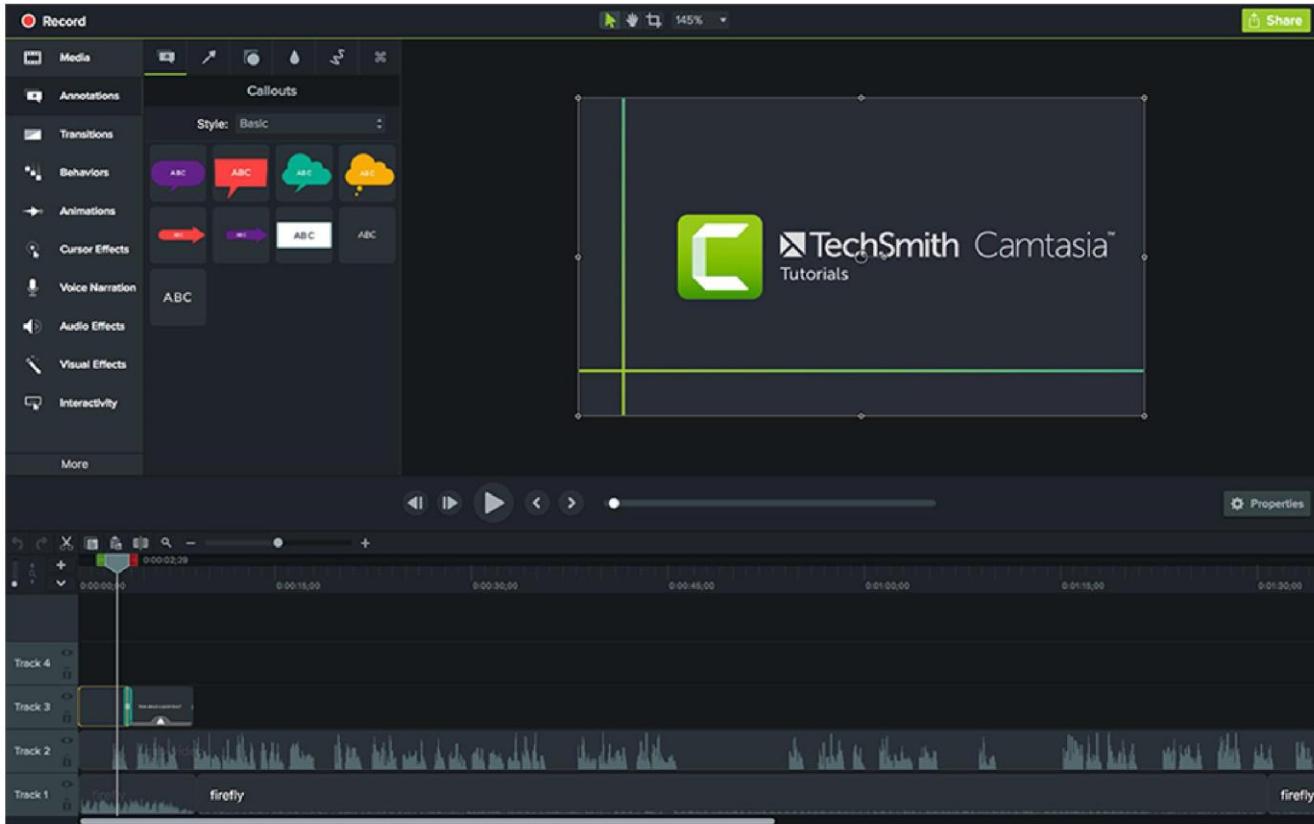
آنوب فلاش Professional



نرم افزار فلاش اولین و کاملترین سازنده‌ی فایل‌های SWF هست! این فایل‌ها 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 می‌توانند نسبت به ورودی‌های کاربر واکنش نشان دهند. این نرم افزار در جهت **تولید محتوای الکترونیکی** مفید است.

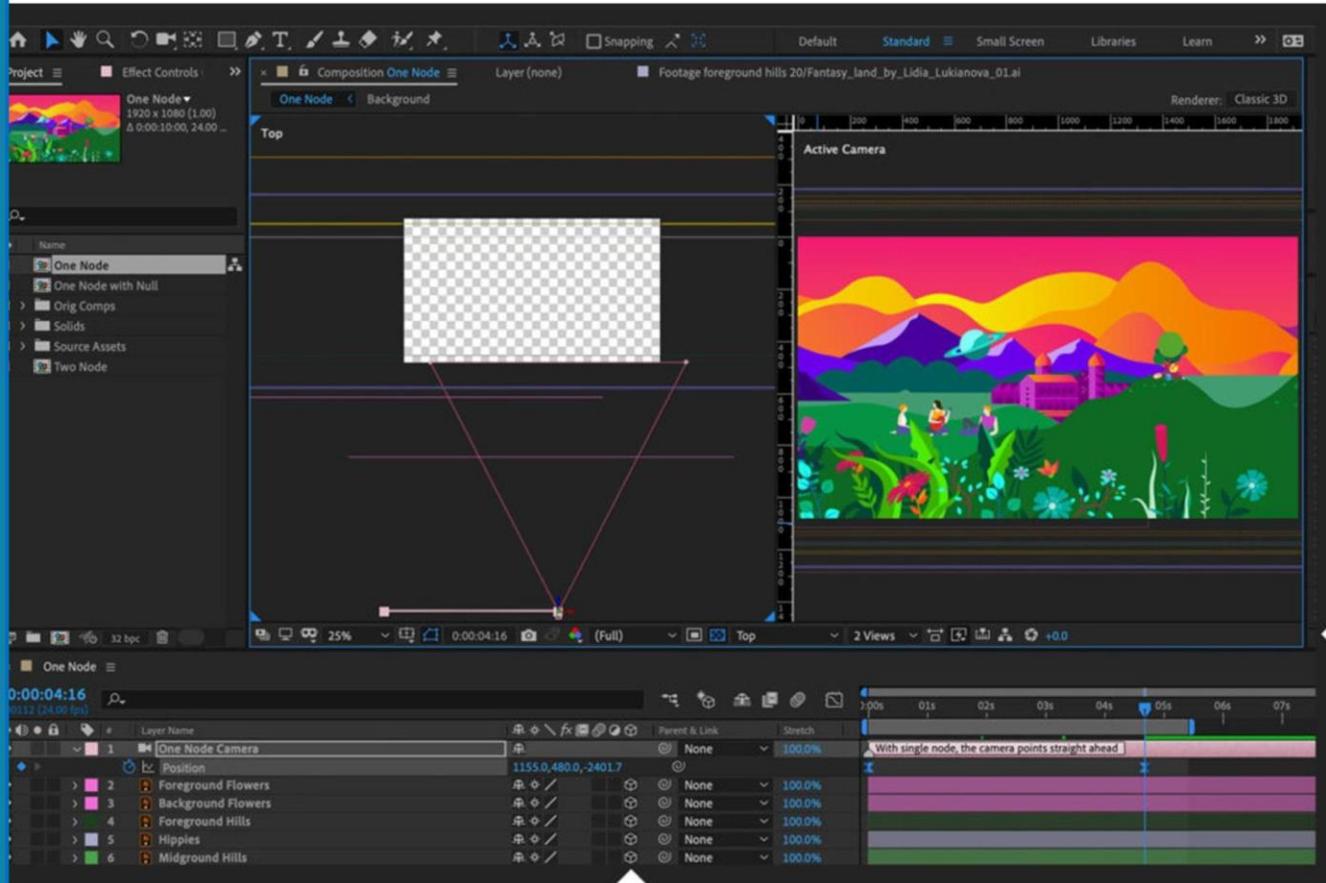
کامتازیا Camtasia



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)



موسن گرافیک یکی از محتواهای تصویری است که بسیار مورد توجه است.

نرم افزار افتر افکت می‌تواند در این زمینه بسیار کاربردی باشد.

هر آنچه که شما در جهت ساختن یک موسن 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 پاورپیnt است. شما می‌توانید بدون نیاز به نرم افزارهای جانبی، محتوای خود را تنها با استفاده از نرم افزار تولید محتوای استوری لاین ایجاد کند.

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



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

مهارت های دست ورزی و بازی



استفاده از اشیا و وسایل در تولید کار دستی:

با استفاده از اشیا موجود به ارائه کار دستی خود اقدام و به نمایش درآورد.



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.

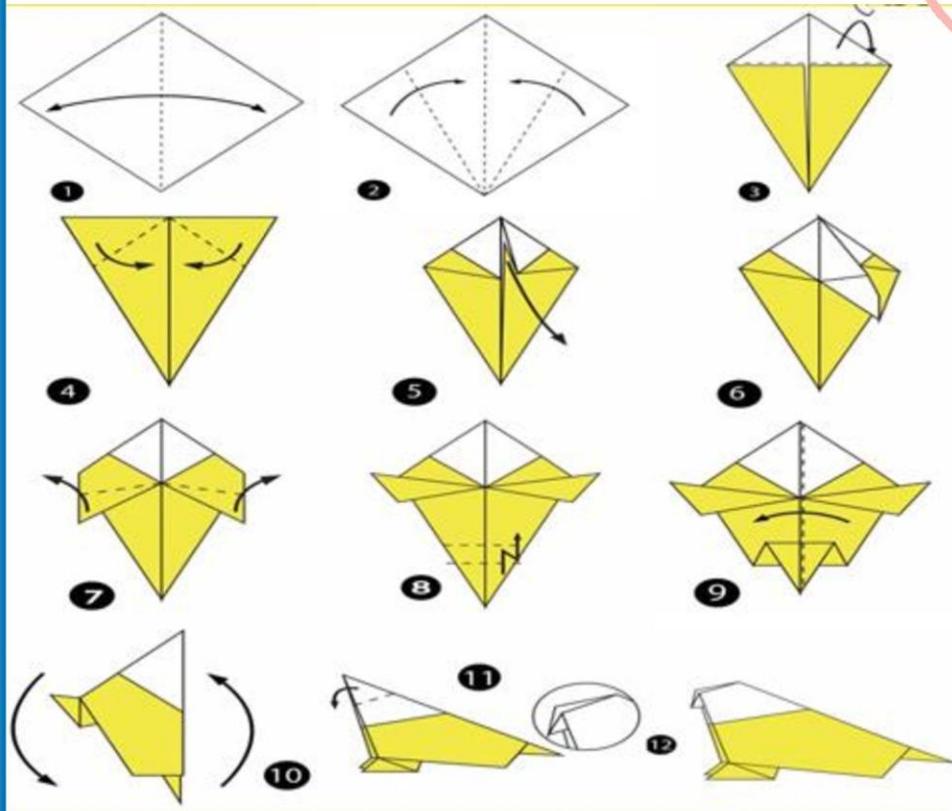


تولیدیک اثر هنری:

اریگامی (محور دانش آموز)

قواعد اصلی هنر شکل‌سازی با کاغذ (اریکامی)

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 گردن 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

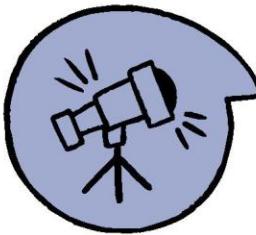
مراحل انجام کار به صورت طرح‌هایی ارائه شده است. برای انجام هر مرحله به طرح مربوط به آن توجه کنید

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

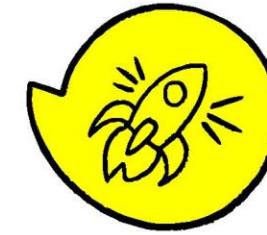
بزرگترین تلسکوپ جهان در کالیفرنیا نیز با قوانین
اوریگامی ساخته شده است. ساختمان کتابخانه شهر
سیاتل نیز با فناوری اوریگامی طراحی شد.

فواید اوریگامی

کمک به ساخت الگوهای هنری و
صنعتی به دلیل قابلیت آسان
شکل گیری و عملی کردن ایده ها



زیاد شدن شوق
و علاقه به طبیعت و موجودات زنده



تمرکز حواس و مدیتیشن ذهن
بالا بردن صبر و شکیبایی

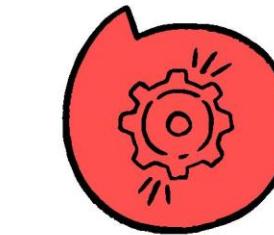
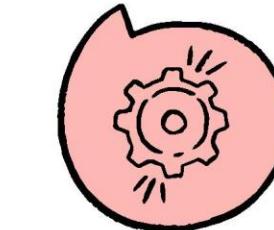
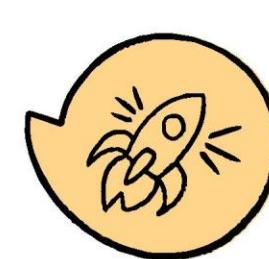


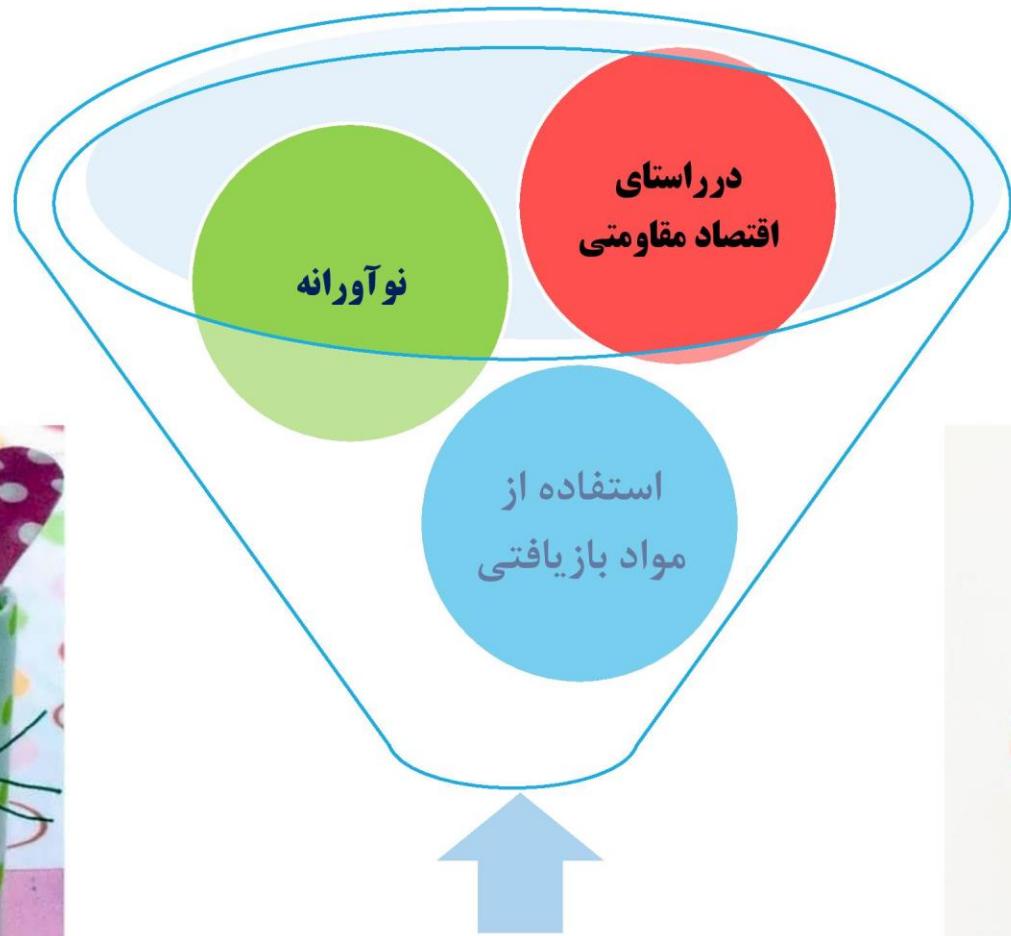
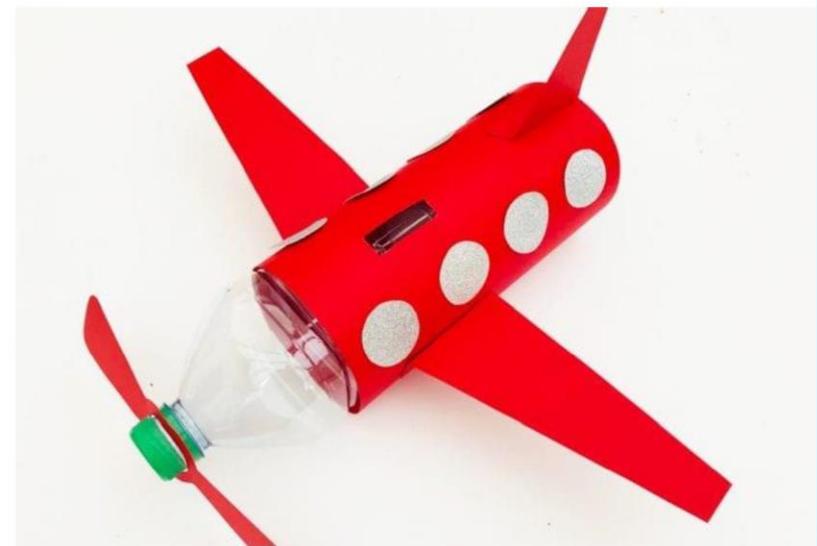
انگیزه ایجاد ساعاتی برای بازی و سرگرمی
ارزان و در دسترس بودن

افزایش نتیجه گیری های منطقی و ریاضی

افزایش مهارت دست ها
هماهنگی اندیشه و عمل

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





شرایط ساخت کاردستی



مشکر از توجه