



وزارت آموزش پرورش

معاونت آموزش متوسط



فرآیند اجرایی محورهای ششمین دوره جشنواره نوجوان خوارزمی

(به انضمام نمونه برگ‌های داوری)

دوره دانش‌آموزان دوره اول متوسط

برنامه شماره ۸ - خالیت ۲-۸ معاونت آموزش متوسط، بخشنامه شماره ۱۳۰/۱۱۶ مورخ ۱۳۰۰/۰۲/۱۹ وزارت متبوع

و بخشنامه شماره ۴۰۰/۳۶۵ مورخ ۱۳۰۰/۰۷/۲۸ معاونت آموزش متوسط

دفتر آموزش دوره اول متوسطه

سال تحصیلی ۱۴۰۱ - ۱۴۰۰

■ محورهای جشنواره

جشنواره نوجوان خوارزمی در راستای «اهداف حوزه‌های تربیت و یادگیری برنامه درسی ملی» ویژه تمام دانش‌آموزان مدارس دوره اول متوسطه، اعم از دولتی، غیردولتی و ... در چهار مرحله مدرسه‌ای، منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی، استانی و کشوری اجرا می‌شود.

در این جشنواره، دانش‌آموزان مطابق جدول شماره (۱) در محورهای «پژوهش، دست‌سازه، زبان و ادبیات فارسی، فعالیت‌های آزمایشگاهی، زبان خارجی، بازارچه‌های کسب‌وکار دانش‌آموزی، ریاضی، برنامه‌نویسی (کدنویسی) و مطالعات اجتماعی (مناظره علمی)» به صورت انفرادی یا گروهی به انجام فعالیت‌های علمی- پژوهشی می‌پردازند.

جدول شماره ۱- محورهای جشنواره نوجوان خوارزمی						
ردیف	محور	دروس هدف	پایه	انفرادی/ گروهی	ناظر استان (سرگروه درس)	رابطه منطقه/ دبیر مدرسه
۱	پژوهش	تمام دروس	هفتم، هشتم، نهم	گروهی	تفکر و سبک زندگی	علاقه‌مند و توانمند
۲	دست‌سازه (سخت‌افزار)	تمام دروس	هفتم، هشتم، نهم	گروهی- انفرادی	کار و فناوری	کار و فناوری
۳	زبان و ادبیات فارسی	نگارش و فارسی	هفتم، هشتم، نهم	انفرادی- گروهی (یک پسر، یک دختر)	ادبیات فارسی	ادبیات فارسی
۴	فعالیت‌های آزمایشگاهی	علوم تجربی	هشتم	گروهی	علوم تجربی	علوم تجربی
۵	زبان خارجی	زبان انگلیسی	نهم	گروهی	زبان انگلیسی	زبان انگلیسی
۶	بازارچه‌های کسب و کار دانش‌آموزی	تمام دروس	هفتم، هشتم، نهم	گروهی	کار و فناوری/ فرهنگ و هنر	علاقه‌مند و توانمند
۷	ریاضی	ریاضی	هفتم، هشتم، نهم	گروهی- انفرادی	ریاضی	ریاضی
۸	برنامه نویسی (کد نویسی)	تمام دروس	هفتم، هشتم، نهم	گروهی- انفرادی	علاقه‌مند و توانمند	علاقه‌مند و توانمند
۹	مطالعات اجتماعی (مناظره علمی)	مطالعات اجتماعی	هفتم، هشتم، نهم	گروهی	مطالعات اجتماعی	مطالعات اجتماعی

- نحوه فعالیت دانش‌آموزان در محور زبان و ادبیات فارسی به صورت «انفرادی» با دو سهمیه (یک نفر پسر و یک نفر دختر)، در محورهای پژوهش، فعالیت‌های آزمایشگاهی، زبان خارجی، بازارچه‌های کسب‌وکار دانش‌آموزی و مطالعات اجتماعی به صورت «گروه ۲ نفره» است. در محورهای دست‌سازه، ریاضی و برنامه‌نویسی، علاوه بر انجام فعالیت گروهی، به صورت انفرادی (با کسرامتیاز فعالیت گروهی) نیز قابل اجرا است.
- به منظور «فرهنگ‌سازی کارگروهی و تقویت رویکرد یادگیری مشارکتی» به هر یک از اعضای گروه‌های برگزیده، جوایز به صورت کامل تعلق خواهد گرفت.
- مطابق جدول شماره (۱)، شرکت دانش‌آموزان در چند محور جشنواره تا مرحله استانی بلامانع است.
- در مرحله کشوری، هر دانش‌آموز صرفاً مجاز به شرکت در یکی از محورهای جشنواره است.
- با توجه به بازگشایی مدارس در سال تحصیلی جاری به صورت «حضور یا ترکیبی»، هیچ یک از محورهای جشنواره، به صورت «صرفاً غیرحضور» برگزار نخواهد شد.
- به منظور توجیه و تبیین «فرآیند اجرای جشنواره» و «آموزش تخصصی به تفکیک محورهای جشنواره»، مجموعه فیلم‌های الکترونیکی، ویژه تمام مخاطبان جشنواره، از طریق کانال جشنواره نوجوان خوارزمی در شبکه آموزشی دانش‌آموزی (شاد)، بارگذاری و در قالب دوره‌های آموزش ضمن خدمت ارائه خواهد شد.



۱- محور پژوهش

این محور به دنبال توانمندسازی دانش‌آموزان در زمینه «طراحی و انجام یک پروژه پژوهشی»، برای پاسخ به سؤالات فردی و اجتماعی و حل مسائل اطراف خود با استفاده از فرایند و توالی منطقی روش علمی و پژوهشی به منظور کسب شایستگی لازم برای خودارزیابی و خودشکوفایی است. به طوری که دانش‌آموزان بتوانند خودشان، مسائل علمی را مورد کند و کاو قرار داده و کسب تجربه نمایند.

هدف اصلی از انجام پژوهش‌های دانش‌آموزی در جشنواره نوجوان خوارزمی، کسب مهارت‌های پژوهشی متناسب با دوره سنی دانش‌آموزان دوره اول متوسطه نظیر: «مسئله‌یابی، مشاهده کردن، جمع‌آوری اطلاعات، هدف‌نویسی، شناسایی روش و ابزار در جمع‌آوری اطلاعات، بهره‌گیری از منابع، ساخت ابزار مصاحبه، تجزیه و تحلیل، تدوین گزارش، توانایی ارائه نتایج و ارائه پیشنهاد پژوهشی» است. در این راستا ضمن توجه به انجام پژوهش‌های کتابخانه‌ای و میدانی، ضروری است در انجام یک طرح پژوهشی، دانش‌آموز نقش اصلی را داشته باشد.

آثار پژوهشی دانش‌آموزان در تمام مراحل (مدرسه‌ای، منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی و استانی) به صورت گروهی، مطابق گام‌های زیر تولید و پس از ارزیابی، اثر برگزیده به همراه «مستندات مربوطه» به مرحله بعد ارسال می‌شود:

■ **مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی و استانی**

گام اول: انجام پژوهش (به صورت کمی، کیفی یا ترکیبی)

گام دوم: ارزیابی غیرحضوری (از طریق بررسی مستندات پژوهش)

گام سوم: ارزیابی حضوری (از طریق ارائه شفاهی و دفاع از پژوهش)

■ **توجه:**

۱. ضروری است «دبیران راهنما» در تمام مراحل جشنواره، دانش‌آموزان را راهنمایی و هدایت نمایند.

۲. کل زمان اختصاصی ارزیابی حضوری این محور جمعاً (۲۰ دقیقه) است.

* **نکته:** آثار و تولیدات دانش‌آموزان و گروه‌های دانش‌آموزی که در دوره‌های پیشین جشنواره موفق به کسب مقام در مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای و استانی شده‌اند، در صورتی مجاز به شرکت مجدد در این دوره از جشنواره هستند که اثر تولیدی خود را به روزآوری نموده و یا حداقل ۵۰ درصد تغییر در (محتوا، کارکرد و فعالیت) داده باشند.



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمى

گام اول: ارزیابی غیرحضورى از طریق بررسى مستندات

۷۰ امتیاز

شناسه گروه در همگام:	کدملى دانش آموزان: ۱- تلفن: ۲- تلفن:
استان: منطقه/ ناحیه/ شهرستان:	نام مدرسه: تلفن مدرسه:
پایه تحصیلى: موضوع پژوهش:	نوع مدرسه: عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> نام دبیر راهنما: تاریخ داوری: ساعت:
	دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه <input type="checkbox"/> رشته تحصیلى:

ردیف	معیار	زیرمعیار	ضریب	امتیاز مکتسبه	ذکر دقیق دلایل کسر امتیاز
۱	موضوع	روشن و قابل فهم بودن	۲		
		جدید و نو بودن	۲		
		مفید و کاربردی بودن	۲		
۲	بیان مسئله	داشتن چارچوب نظری	۲		
		بیان مسئله به شکل مستند	۲		
		اشاره به شرایط خاص مسئله	۲		
		برجسته نمودن متغیرهای اصلی	۲		
		اشاره به پژوهش‌های پیشین	۲		
۳	اهداف پژوهش	مرتبط با مسئله و موضوع پژوهش	۳		
		جامع بودن و تحت پوشش قرار دادن تمام موضوع	۳		
۴	سؤالات/ فرضیه‌های پژوهش	مرتبط با اهداف پژوهش	۲		
		آزمون پذیر بودن/ امکان واریسی کردن	۲		
		تناسب با دیدگاه‌ها و چارچوب نظری	۲		
۵	روش پژوهش	تعیین و تشریح روش مناسب با موضوع پژوهش	۴		
		معرفی دقیق جامعه آماری و نمونه‌گیری مناسب	۳		
		استفاده از ابزار یا آزمون‌های آماری مناسب	۲		
		اشاره به اعتبار و روایی ابزار یا پژوهش	۱		
۶	تجزیه و تحلیل داده‌ها	استفاده از جداول و نمودارهای گویا و روشن	۴		
		تحلیل یا استنباط مناسب از جداول ارائه شده یا توضیح روش‌های تحلیل	۴		
		پاسخ‌گویی به همه سؤالات/ فرضیه‌ها	۴		
۷	نتیجه‌گیری	مبتنی بودن بر تحلیل داده‌های پژوهشی	۲		
		تحلیل یافته‌های پژوهش با توجه به چارچوب نظری	۱		
		اشاره به تشابه یا تفاوت یافته‌ها با نتایج پژوهش‌های قبلی و دلایل احتمالی آن	۱		
		موفقیت در رد یا اثبات فرضیه‌ها و یا پاسخ‌گویی به سؤالات	۲		
		پیشنهاد‌های واقع‌بینانه، عملی، بدیع و برخاسته از تحلیل‌های پژوهش	۲		
۸	تدوین گزارش	بیان منطقی محدودیت‌ها و مدیریت درست آن‌ها	۲		
		رعایت ساختار تحقیق	۲		
		رعایت ارجاعات درون متنی و پایانی	۲		
		امانت‌داری در نقل‌قول‌ها و ارجاع به منابع	۲		
		به روز بودن منابع	۲		
		رعایت نکات ادبی و ویرایشی	۲		
جمع امتیاز از ۷۰					

جمع امتیاز از ۷۰	امتیاز به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	امضا:
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	امضا:



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

کام دوم: ارزیابی حضوری (ارائه شفاهی و دفاع از پژوهش)

۳۰ امتیاز

موضوع پژوهش:	شناسه گروه در همگام:
تاریخ و ساعت ارائه:	زمان ارائه: ۲۰ دقیقه

ردیف	معیار	زیرمعیار	امتیاز	امتیاز مکتسبه	توضیحات (ذکر دقیق دلایل کسر امتیاز)
۱	کیفیت ارائه	ارائه مسلط و منسجم مطالب	۴		
		تعامل و هم‌اندیشی	۲		
		تعامل و تقسیم کار در ارائه	۲		
		فن بیان	۲		
		رعایت اخلاق پژوهشی	۴		
		مدیریت مدت زمان ارائه ۷ تا ۱۰ دقیقه	۲		
۲	پاسخگویی به ۵ سؤال (از مراحل و فرآیند انجام پژوهش)	هدف از انجام پژوهش	۳		
		دلایل توجیهی شیوه‌های جمع‌آوری اطلاعات	۳		
		تجزیه و تحلیل اطلاعات	۳		
		امکانات و منابع مورد استفاده	۲		
		تبیین کاربرد نتایج پژوهش	۳		
جمع امتیاز از ۳۰					

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	

(باز خورد و ثبت عملکرد دانش آموزان)

* ضروری است پژوهش توسط خود دانش‌آموز انجام شود. در هر مرحله، اگر مشخص شود پژوهش توسط دانش‌آموز انجام نشده است؛ باید کار از گردونه رقابت خارج شود.



۲- مورد دست‌سازه

در این محور دانش‌آموزان «دست‌سازه‌های» خود را با راهنمایی «دبیر تخصصی» به صورت گروهی (دو نفره) و یا انفرادی، تولید و ارائه می‌نمایند. در تمام مراحل اجرای جشنواره، آثار دانش‌آموزان مطابق گام‌های زیر ارزیابی و اثر برگزیده به همراه «شناسنامه اثر» از فرآیند طراحی و تولید، به مرحله بعد ارسال می‌شود:

■ **مراحل مدرسه ای، منطقه ای / ناحیه ای / شهرستانی و استانی**

گام اول: طراحی و تولید دست‌سازه

گام دوم: تهیه مستندات از فرایند تولید اثر (به صورت دفتر کارنما، عکس یا فیلم و ارائه آن از طریق پاورپوینت و ...)

گام سوم: ارزیابی غیر حضوری (بررسی گزارش تصویری از فرآیند طراحی و تولید دست‌سازه، معرفی اجزای اثر تولیدی «شامل: قطعات و اجزای به کار رفته»، تبیین و تشریح کارکرد قطعات سخت افزاری / فیزیکی و ابزارهای مورد استفاده)

گام چهارم: ارزیابی حضوری (ارائه شفاهی و دفاع از اثر)

■ **نکته:**

۱. کل زمان اختصاصی ارزیابی حضوری این محور (حداکثر ۲۵ دقیقه) است.
۲. دست‌سازه‌های تولید شده توسط شرکت‌کنندگان این محور باید در راستای تقویت مفاهیم آموزشی و کتب درسی باشد.
۳. این محور فقط شامل آثار و تولیدات فیزیکی و سخت‌افزاری خواهد بود.
۴. توصیه می‌شود؛ دانش‌آموزان علاقمند به ارائه آثار نرم‌افزاری، از طریق «محور برنامه‌نویسی» اقدام نمایند.
۵. آثار و تولیدات دانش‌آموزان و گروه‌های دانش‌آموزی که در دوره‌های پیشین جشنواره، موفق به کسب مقام در مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای و استانی شده‌اند، در صورتی مجاز به شرکت مجدد در این دوره از جشنواره هستند که اثر تولیدی خود را به روزآوری نموده و یا حداقل ۵۰ درصد تغییر در (محتوا، کارکرد و فعالیت) داده باشند.

■ **راهنمای تهیه دفتر کارنما**

دفترکارنما مسیر حرکت دانش‌آموزان را از آغاز (زمان جستجوی موضوع پروژه) تا پایان فرآیند ساخت اثر دست‌سازه، مطابق مراحل زیر نشان می‌دهد:

۱. ثبت مشخصات کامل دانش‌آموز و هم‌گروهی وی، مدرسه و منطقه محل تحصیل در صفحه جلد دفتر کارنما
۲. یادداشت وقایع و اتفاقات مربوط به پروژه در دفتر کارنما نظیر:
نحوه دستیابی به ایده خلاقانه، نقشه‌های طراحی شده اولیه با دست آزاد، نقشه‌های تکمیلی، فهرست مواد مورد استفاده، قیمت و هزینه اقلام مصرفی و هزینه تمام شده، یادداشت‌های مربوط به پژوهش تاریخی اثر، دوره‌های آموزشی گذرانده شده و مشخصات منابع مورد استفاده
۳. ثبت گزارش گفت و گوهای صورت گرفته با دبیر راهنما، دوستان، کادر مدرسه و خانواده نظیر:
رویارویی با مشکلات پیش‌آمده در جریان کار، راه‌حل‌های به کار گرفته شده برای غلبه بر مشکلات، موفقیت‌ها، شکست‌ها، ناتوانی‌ها، دست‌آوردها و تجربیات به دست آمده در مسیر اجرای پروژه
۴. ثبت تاریخ و زمان صرف شده وقایع و اتفاقات
۵. خودارزیابی و نمره‌دهی دانش‌آموزان به فرایند کار خود



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

شناسنامه اثر دست‌سازه (سخت‌افزار)

نام و نام خانوادگی تولید کنندگان اثر: ۱- ۲- * اثر فردی گروهی

کد ملی دانش آموزان تولید کننده اثر: ۱- ۲- تاریخ تولید اثر: / / ۱۴

استان: منطقه/ ناحیه/ شهرستان: نام مدرسه: عادی خاص

دخترانه پسرانه تلفن مدرسه: پایه تحصیلی: نام دبیر راهنما: رشته دبیر راهنما:

شرح عملکرد:

درج

عکس دانش -

درج

عکس دانش -

(محل درج عکس دست‌سازه)

تصویر محصول

امضا:

مهر و امضا:

نام و نام خانوادگی دبیر راهنما:

نام و نام خانوادگی مدیر آموزشگاه:



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
ارزیابی محور دست سازه

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه در همگام:	تاریخ و ساعت ارزیابی:
عنوان سخت افزار:	حوزه کاربرد:

ردیف	معیار	۰	۱	۲	۳	۴	۵	نمره	جمع
۱	تبیین و توضیح فرایند طراحی و تولید اثر							۲	
۲	کیفیت گزارش های دفتر کارنما و نرم افزار ارائه							۱	
۳	مطابقت کارکرد اثر با توضیحات مندرج در شناسنامه و طراحی اولیه							۲	
۴	مدیریت منابع (زمان، مواد اولیه، سرمایه، تجهیزات، انرژی)							۱	
۵	قابلیت تعمیم و تولید محصول (تجاری سازی)							۲	
۶	بهره گیری از آخرین یافته ها و پژوهش های مرتبط با موضوع							۳	
۷	تناسب ابعاد و اندازه، جنس و ظاهر محصول با کارآیی اثر							۱	
۸	رعایت نکات ایمنی و بهداشتی، ارگونومی و زیست محیطی							۲	
۹	خلاقیت و نوآوری در جهت بهینه سازی و تولید اثر							۳	
۱۰	ارائه گواهی ثبت (ثبت در مراجع ذیصلاح)							۱	
۱۱	پاسخ صحیح به پرسش های داوران							۲	
جمع کل امتیاز از ۱۰۰									

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داور:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	

(باز خورد و ثبت عملکرد دانش آموزان)



۳- محور زبان و ادبیات فارسی

در این محور دانش‌آموزان با تمرکز بر درس «نگارش و فارسی» در تمامی مراحل اجرای جشنواره، مطابق گام‌های زیر فعالیت نموده و پس از «ارزیابی حضوری» اسامی برگزیدگان به همراه «مستندات مرتبط» به مراحل پسین، معرفی و ارسال می‌شود:

گام اول: تصویرخوانی

در این گام، دانش‌آموزان باید عنوان، جزئیات و پیام تصویر را در بخش «تصویرخوانی» در برگه انشا بنویسند.

گام ۲: نگارش (تصویرنویسی)

در این گام دانش‌آموزان با گزینش موضوعی مناسب از پیام‌های تصویر و خوشه‌های معنایی «انشا» به نگارش انشایی، تحلیلی، انتقادی، توصیفی، عاطفی و... در سه بخش «مقدمه، تنه و نتیجه» می‌پردازند. هم‌چنین دانش‌آموزان در این بخش می‌توانند، بر اساس علاقه‌مند بودن به داستان‌نویسی، پس از گزینش موضوع از مفاهیم و اهداف تصویر، به جای انشای ساختاری، یک داستان کوتاه بنویسند.

گام ۳: خوانش متن، ارائه و دفاع

در این گام تا پایان مرحله منطقه‌ای، دانش‌آموزان، بخش تصویرنویسی (نگارش: موضوع، مقدمه، تنه و نتیجه) اثر آفرینش یافته یا داستان خویش را با بهره‌گیری از لحن مناسب کلام، ظرفیت‌های پیرایه‌بانی و... با بیانی شیوا، رسا و تأثیرگذار می‌خوانند. سپس در مرحله استانی، طبق زمان تعیین شده، اقدام به خوانش «یک بند کلیدی» از تنه و سپس به ارائه متن و دفاع از اثر خویش می‌پردازند. شایان یاد است؛ بخش «ارائه و دفاع» فقط در مرحله «استانی» به انجام می‌رسد. نکته: این بخش به منظور قرارداد دانش‌آموزان در مرحله‌ای بالاتر، جهت تقویت فن بیان، پرورش اعتماد به نفس و نمود خودباوری براساس اهداف کتاب‌های مهارت‌های نوشتاری و ادبیات فارسی (بخش گفت‌وگو، بازپروری، بارش فکری، پرورش سخن گفتن و...) تعبیه شده است.

■ مراحل مدرسه‌ای و منطقه‌ای

در مرحله مدرسه و منطقه، پس از ارائه تصویر به دانش‌آموزان، گام‌های «تصویرخوانی، نگارش و خوانش متن» اجرا و بر اساس نمون برگ شماره (۱-۳- تصویرخوانی و نگارش) و نمون برگ شماره (۲-۳- خوانش متن) سنجیده می‌شود.

■ مرحله استانی

در این مرحله علاوه بر اجرای بخش‌های یاد شده در مراحل مدرسه‌ای و منطقه‌ای، بخش «ارائه و دفاع» نیز به «خوانش متن» اضافه شده و مطابق نمون برگ ارزیابی (۱-۳- تصویرخوانی و نگارش) و نمون برگ ارزیابی (۳-۳- خوانش متن، ارائه و دفاع) سنجیده می‌شود. تعیین زمان، جهت «خوانش، ارائه و دفاع» بر عهده ناظر محترم استانی است.

■ توجه:

۱. شرکت دانش‌آموزان در این محور به صورت انفرادی است. اما از مرحله منطقه‌ای به بعد، سهمیه هر منطقه و استان دو نفر (یک دختر و یک پسر) خواهد بود، شایان یاد است؛ پسران و دختران هرگروه، با گروه‌های هم جنس خود سنجیده می‌شوند.
۲. به دانش‌آموزان، پیش از شروع گام خوانش، زمان لازم برای تمرین داده می‌شود.
۳. کل زمان اختصاصی ارزیابی حضوری این محور، در مجموع حدود (۱۷۰) دقیقه است. (۱۵۰ دقیقه نگارش، ۲۰ دقیقه خوانش متن، ارائه و دفاع) - تعیین زمان، جهت آمادگی در بخش «خوانش، ارائه و دفاع» تقریبی است. پیشنهاد می‌شود، در مرحله استانی ۱۵ دقیقه جهت آمادگی و خوانش، ۵ دقیقه نیز جهت ارائه و دفاع لحاظ شود. تقسیم زمان جهت خوانش، ارائه و دفاع هم‌چنین تعیین تعداد بندهای خوانش تنه، به صلاح‌دید ناظر گرامی مرحله استانی است.
۴. در گام خوانش، فقط بخش نگارش انشای خلق شده خوانده می‌شود و نیازی به خوانش عنوان، جزئیات و پیام تصویر نیست.
۵. ضروری است به همراه معرفی برگزیدگان به مراحل بعد، اصل اثر نوشتاری و لوح فشرده خوانش نیز ارسال شود.
۶. در نمون برگ ارزیابی ۱-۳، زیرمعیارهای شماره یک هر بخش، مربوط به ارزیابی «تصویرخوانی» و «تصویرنویسی» است و زیرمعیارهای شماره دو هر بخش، مربوط به ارزیابی «داستان‌نویسی» است.



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گام اول و دوم: تصویرخوانی و نگارش در (تمام مراحل)

۷۰ امتیاز

زمان: ۱۵۰ دقیقه

شناسه گروه در همگام:

موضوع انتخابی از تصویر:

معیار	ردیف	زیرمعیار	رتبه					توضیحات
			۱	۲	۳	۴	۵	
تصویرخوانی	۱	انتخاب عنوان برای تصویر: جذاب، کوتاه، مرتبط، نگاه نو و متفاوت، ادبی						
	۲	توجه به جزئیات تصویر: رنگ، خطوط، عناصر، استفاده از حواس پنج‌گانه، تخیل و کشف ارتباط عناصر تصویر با یکدیگر از برونه و درونه تصویر، درون خوانی و برون‌خوانی تصویر، موفقیت در فضا سازی تصویر، خواندن چشمی، خواندن تجسمی، اندیشه خوانی و ...						
	۳	درک درست از عناصر و پیکره تصویر: پیام تصویر، درک مناسب و کشف یک یا چند برداشت عمیق و گسترده از تصویر، چگونگی تحلیل اهداف تصویر						
	۴	خلاقیت و نوآوری در تصویرخوانی: عنوان، جزئیات و پیام تصویر						
نگارش	موضوع	۵-۱: انتخاب موضوع مناسب از تصویر: گویا، رسا، مرتبط با تصویر و مسایل فرهنگی- اجتماعی و زندگی روزانه ۵-۲: گزینش نام یا موضوع داستان (با توجه به آموه های تصویر و تم داستان)						
		۶-۱: خوش‌آغازی: جذابیت‌شروع، نشان‌دادن نمایی کلی از محتوا و فضای نوشته ۶-۲: عمق طرح یا پی‌رنگ: ساختار، چارچوب، نظم و ترتیب منطقی حوادث داستان						
	مقدمه	۷-۱: بیان مناسب اندیشه و برداشت نویسنده از موضوع: مربوط به بخش مقدمه، خوش‌آغازی و جمله‌های موضوع هر بند ۷-۲: آغاز و شروع متفاوت داستان، درک و آفرینش بینشی نوین از درون مایه داستان های کهن با عمق و تازگی بخشیدن به آن						
		۸-۱: پشتیبانی از طرز نگرش خود در بخش بدنه: شرح و توضیح، توصیف، تفسیر، استدلال و اثبات برای جملات تکمیلی و تقویت کننده هر بند با استفاده از شیوه‌های فعال‌سازی ذهن و تفکر خلاق همچون مقایسه، جان‌نشین‌سازی، دگرگونه دیدن، اسکمپر، تبدیل تصویر به تفسیر بدون توجه به جزئیات تصویر و ... ۸-۲: شخصیت پردازی، فضا سازی (وحدت سه گانه زمان، مکان و صحنه)، انعطاف پذیری در زمان و انتخاب شخصیت‌ها، دیدگاه نویسنده						
	تنه	۹-۱: انسجام متن و رعایت نظم ذهنی نوشته: رعایت ساختار نوشته نظیر: مقدمه، تنه و ...، ارتباط منطقی بین بندها، تنه و نتیجه، داشتن- وحدت فکر و موضوع، تأثیرگذاری واحد بر ذهن مخاطب، ارتباط منطقی بین بندها، پیوستگی در ارائه‌درونیات تصویر ۹-۲: گفت و گو، زاویه دید (خط سیر روایی، داستانی بودن نثر)، دارا بودن مفهوم جنبی و رای مفهوم سطح ظاهری داستان، روان و ساده بودن نثر داستان، پرهیز از شعاری- تکلفی و مقاله نویسی، پرهیز از کاربرد کلمات تکراری						
		۱۰-۱: خلاقیت و نوآوری (بهره‌گیری از زبان ادبی و عاطفی، ترکیب‌های زیبا و خوش ساخت، داشتن رنگ و بوی ادبی، داشتن نگاه متفاوت به موضوع، نگاه تازه در پرداخت و پردازش موضوع، میزان نوآوری و ابتکار در ارائه مطالب) ۱۰-۲: حوادث (کشمکش و گره‌افکنی، تعلیق، اوج داستان)، لحن (پوشش خارجی وضع و محیط روانی و اجتماعی شخص یا شخصیت) داستان						
	نتیجه (برآیند)	۱۱: درست‌نویسی (رعایت نشانه‌های نگارشی، املا صحیح واژگان، دستور زبان و خط خوش، رعایت فرورفتگی‌های هر بند و پیراسته‌نویسی)						
		۱۲: ارتباط متن و داستان با موضوع برگرفته از مفاهیم تصویر						
		۱۳-۱: خوش‌فرجامی: فرود مناسب، جمع بندی تأثیرگذار و تفکربرانگیز ۱۳-۲: پرداخت و پایان بندی داستان						

جمع امتیاز از ۷۰

جمع کل امتیاز	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	امضا:
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	امضا:



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گام سوم: خوانش متن در (مراحل مدرسه‌ای و منطقه‌ای)

۳۰ امتیاز

شناسه گروه در همگام:	استان:
نام و نام خانوادگی دانش‌آموز:	تاریخ و ساعت ارزیابی:
موضوع انتخابی از تصویر:	زمان اجرا: ۲۰ دقیقه

ردیف	معیار	توضیحات					
		۱	۲	۳	۴	۵	۶
۱	صدای بلند و رسا، قدرت بیان، خوانش روان، تلفظ درست واژگان، گویایی، شیوایی						
۲	لحن مناسب کلام، رعایت آهنگ (فراز و فرودهای آوایی و رعایت مکث و درنگ)						
۳	بهره‌گیری از زبان غیرکلامی و ظرفیت‌های پیرایه‌بانی (زبان بدن، حالات چهره و ...)						
۴	تسلط در اجرا، برقراری ارتباط چهره‌به‌چهره با مخاطبان، گرمی، جذابیت و نشاط لازم در صدا						
۵	رعایت اصول اخلاقی و مهارت‌های رفتاری، پوشش مناسب، موسیقی پس‌زمینه خوانش، هماهنگی موسیقی با لحن کلام و متن						
جمع امتیاز از ۳۰							

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	امضا:
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	امضا:

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموز)



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گام سوم: خوانش متن، ارائه و دفاع در (مرحله استانی) ۳۰ امتیاز

شناسه گروه در همگام:	استان:
نام و نام خانوادگی دانش آموز:	تاریخ و ساعت:
موضوع انتخابی از تصویر:	زمان اجرا: ۲۰ دقیقه

ردیف	معیار	۱	۲	۳	توضیحات
۱	قدرت بیان: صدای بلند و رسا، خوانش روان، تلفظ درست واژگان، گویایی و شیوایی، بیان روشن مطالب با حفظ احترام و ادب				
۲	لحن مناسب کلام: تغییر لحن و تن صدا، رعایت آهنگ (دارا بودن فراز و فرودهای آوایی و رعایت مکث و درنگ)، تغییر لحن، آهنگ و تن صدا بر اساس گفت‌وگویی شخصیت‌های داستان				
۳	بهره گیری از زبان غیرکلامی و ظرفیت‌های پیرایه‌بانی: دارا بودن زبان بدن، حالات چهره و ...				
۴	تسلط بر محتوای قابل ارائه: (معرفی کوتاه، بیان موضوع، اشراف بر محتوا، بیان کلیدواژه‌ها و پرداختن به مفاهیم اصلی متن، واضح بودن مطالب ارائه شده، دوری از حاشیه‌ها و عدم به‌کارگیری واژگان نامانوس)				
۵	رعایت اصول اخلاقی و مهارت‌های رفتاری: رفتاری فروتنانه در مقابل داوران و پرهیز از بحث با ایشان، حسن‌جویی مرتبط با محتوای ارائه در زمان بیان و تحکیم دلایل خویش، نداشتن موضع تدافعی در هنگام دفاع، دوری از رفتارهای بیانگرانه دانش فوق‌العاده				
۶	آمادگی کامل در اجرا و ارائه شایسته و متفاوت: ارتباط و مشارکت لازم با مخاطبان، برقراری ارتباط چهره به چهره با مخاطبان، نگاه به شنوندگان، گرمی، جذابیت و نشاط لازم در صدا، پوشش مناسب، موسیقی پس‌زمینه خوانش و ارائه، هماهنگی موسیقی با لحن کلام و متن				
۷	رویکرد روایتی در ارائه: بیان و ارائه متن از نقطه آغازین تا نکته انتهایی به زبان خویش، استفاده از جملات و عبارات خود، نظم در ارائه، طرح سؤال و ایجاد چالش و پاسخ از جانب خویش				
۸	خلاقیت در ارائه: نبود ارائه‌های تکراری و کلیشه‌ای، شروعی نوآورانه، خوانش بیتی مرتبط در آغاز، پخش تصاویری مرتبط با ارائه با هماهنگی مسؤلان اجرا و ...				
۹	درگیر نمودن داوران: متکلم وحده نبودن، بهره‌گیری از سخنان داوران جهت بهبود ارائه، پاسخ به سؤالات داوران، داده‌پراکنی نمودن با مخاطبان				
۱۰	مدیریت زمان، سپاس و قدردانی از داوران: تنظیم زمان ارائه در وقت تعیین شده، سپاس‌گزاری از افراد ادیب و صاحب‌قلم استان، سرگروه‌های زبان و ادبیات فارسی و ناظران محور				
جمع امتیاز از ۳۰					

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز)



۴- محور فعالیت های آزمایشگاهی

در این محور به منظور «اثر بخشی فعالیت های آزمایشگاهی درس علوم تجربی»، دانش آموزان در هر مرحله مطابق گام های زیر به صورت «حضور و عملی» به فعالیت می پردازند:

■ مرحل مدرسه ای و منطقه ای / ناحیه ای / شهرستانی

گام ۱: **سنجش عملکردی کتبی**

- طراحی سؤالات عملکردی کتبی مطابق با بودجه بندی و اهداف کتاب برنامه درسی علوم تجربی پایه هفتم و هشتم
- در شرایطی که تعداد گروه های شرکت کننده، بیش از بیست گروه باشد، دانش آموزان باید به ۲۰ سؤال کتبی عملکردی یا مهارتی (تستی یا تشریحی) پاسخ دهند و از بین آن ها ۵۰ درصد از گروه هایی که بیشترین امتیاز را کسب نموده اند، به گام بعد (طراحی و انجام آزمایش) معرفی شوند.

گام ۲: **طراحی و انجام آزمایش (حداکثر ۱۵ دقیقه)**

- ارائه موضوع آزمایش به دانش آموزان توسط داوران

- طراحی و انجام یک آزمایش مرتبط با سرفصل های کتاب علوم تجربی پایه هفتم و هشتم

گام ۳: **ثبت گزارش کار طراحی و انجام آزمایش**

- تکمیل نمون برگ گزارش کار شامل: «ثبت انتخاب موضوع، طراحی و اجرای آزمایش و مهارت های فرایندی» نظیر: مشاهده، پیش بینی، استنباط، فرضیه، تعیین متغیرها، طراحی و اجرای آزمایش، نتیجه گیری و تفسیر، رسم نمودار و ...

گام ۴: **پاسخ گروه های برتر معرفی شده به پرسش های علمی - مهارتی داوران (حداکثر ۵ دقیقه)**

■ مرحله استانی

- مرحله استانی مطابق سه گام زیر انجام می شود:

- مدت زمان اجرای گام ۱ و ۲ (حداکثر ۲۰ دقیقه) است.

گام ۱: **طراحی و انجام آزمایش**

- «انتخاب موضوع» به قید قرعه، (طرح یک پرسش کاوشگرانه) «طراحی و انجام آزمایش» و ثبت مشاهدات و نتایج آزمایش در نمون برگ گزارش

گام ۲: **ثبت گزارش کار طراحی و انجام آزمایش**

- نوشتن گزارش کار در این مرحله الزامی است.

گام ۳: **پاسخ به سؤالات علمی - مهارتی (حداکثر ۱۰ دقیقه)**

- انتخاب پرسش به قید قرعه، انجام فعالیت های علمی - مهارتی مورد نظر و پاسخ به سؤالات داوران

- بررسی مهارت های علمی - عملی مرتبط با کتاب درسی

توجه: بالاترین امتیاز حاصل از داوری این بخش، صرفاً تعیین کننده راهیابی منتخبان به مرحله کشوری است.

■ مرحله کشوری

گام ۱: طراحی و انجام آزمایش با رویکرد کاوشگری

- گروه‌بندی استان‌ها به قید قرعه
- طرح یک پرسش کاوشگرانه (مسئله واحد)
- ایده پردازی انفرادی و حل مسئله (حداکثر ۵ دقیقه)
- اشتراک ایده‌ها، هم‌اندیشی در گروه و انتخاب بهترین ایده (حداکثر ۱۰ دقیقه)
- انجام آزمایش، تهیه پوستر ارائه و در صورت نیاز ساخت وسیله (حداکثر ۲۵ دقیقه)
- ارائه گزارش توسط هر از گروه‌ها (حداکثر ۱۰ دقیقه)
- نوشتن دانش کسب‌شده (حداکثر ۵ دقیقه)
- نقد و بررسی توسط سایر گروه‌ها، دفاع گروه‌ها و طرح پرسش‌های جدید (حداکثر ۵ دقیقه)

گام ۲: برگزاری کارسوق آزمایشگاهی

منظور از این گام، طرح پرسش‌های عملکردی در محیط «آزمایشگاه مجازی» است که با انجام آزمایش و بازی منجر به دستیابی دانش‌آموزان به یک سری مفاهیم مربوط به درس علوم تجربی می‌شود.

گام ۳: بررسی چالش‌های علوم تجربی در زندگی روزمره

مسئله یابی و پیدا کردن چالش‌های مباحث کتاب درسی در زندگی روزمره و پژوهش جهت حل مسئله و نحوه مواجهه با این چالش‌ها در خدمت زندگی

■ نکته:

در تمام مراحل و گام‌های اجرای جشنواره رعایت موارد زیر جهت تامین سلامت و امنیت شرکت‌کنندگان ضروری است:

- حضور یک نفر از مسئولان مدرسه در زمان انجام آزمایش
 - وجود جعبه کمک‌های اولیه، کپسول اطفای حریق و....
 - ۱. نظارت و ارزیابی دقیق داوران از فرآیند اجرای فعالیت‌ها، ثبت به موقع مشاهدات و نتایج آزمایش الزامی است.
 - ۲. انجام فعالیت‌ها به صورت گروهی در حین اجرا ضروری است.
 - ۳. پیشنهاد می‌شود؛ مطابق نمون‌برگ‌های داوران این محور «فرآیند خودسنجی» توسط دانش‌آموزان به عمل آید.
 - ۴. در صورت انجام آزمایش به صورت غیرحضور، رعایت نکات زیر الزامی است:
 - ارائه موضوع آزمایش به دانش‌آموزان به انتخاب داوران
 - انجام آزمایش توسط دانش‌آموزان (حداکثر ۷ دقیقه)
 - ایجاد فضای مناسب انجام آزمایش به صورت برخط، همراه با ارتباط تصویری و پاسخ به سؤالات داوران
 - فیلم‌برداری و ارسال فیلم انجام آزمایش برای داوران
 - انتخاب و معرفی بهترین و صحیح‌ترین فیلم
- توجه:** مهلت آماده‌سازی و ارسال فیلم برای داوران حداکثر ۸۰ دقیقه پس از طرح سؤال و آزمایش ارایه‌شده است.



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

طراحی و اجرای آزمایش (مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای) ۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه در همگام:	کدملی دانش آموزان: ۱- ۲-
استان:	تلفن دانش آموزان: ۱- ۲-
منطقه / ناحیه / شهرستان:	نام مدرسه: <input type="checkbox"/> عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه
تاریخ و ساعت ارزیابی:	تلفن مدرسه:
زمان اجرا: ۷ دقیقه	نام دبیر راهنما:

ردیف	معیارهای سنجش (دانش، مهارت، نگرش)	نمرات					توضیحات
		۱	۲	۳	۴	۵	
۱	انتخاب مناسب وسایل آزمایشگاهی و استفاده صحیح از آنها						
۲	انجام صحیح آزمایش و رعایت مراحل آن						
۳	نوآوری و خلاقیت در استفاده از وسایل یا مراحل اجرای آزمایش						
۴	ارائه شفاهی آزمایش به طور صحیح و کاربرد و تعمیم آن در زندگی						
۵	ثبت داده‌های آزمایش، تعیین متغیرها، تفسیر و نتیجه‌گیری صحیح						
۶	پاسخ به سوالات علمی - مهارتی داوران						
۷	سرعت عمل، دقت و تمرکز در انجام آزمایش						ثبت فرضیه‌ها و مشاهدات صورت گرفته
۸	احترام متقابل، مشارکت و همکاری گروهی در مراحل انجام آزمایش						
۹	رعایت نکات ایمنی، زیست محیطی، موازین بهداشتی در مراحل اجرای آزمایش و مرتب کردن وسایل						
۱۰	رعایت شرایط تدوین فیلم (انتخاب محیط و فضای مناسب آزمایشگاهی، صدای واضح و رسا) و ارسال به موقع						
جمع امتیاز							

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	

(بازخورد و ثبت فرآیند علمی عملکرد دانش‌آموزان)

--



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

طراحی و اجرای آزمایش (مرحله استانی)

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه در همگام:	کد ملی دانش آموزان: ۱- ۲-
استان:	تلفن دانش آموزان: ۱- ۲-
منطقه / ناحیه / شهرستان:	نام مدرسه: عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه <input type="checkbox"/>
پایه تحصیلی:	تلفن مدرسه:
ساعت: تاریخ:	زمان اجرا: ۱۵ دقیقه
نام دبیر راهنما:	

ردیف	معیارهای سنجش (دانش، مهارت، نگرش)	جمع امتیاز					توضیحات
		۱	۲	۳	۴	۵	
۱	ارائه طرح‌واره آزمایش (اینفوگرافیک، نقشه مفهومی و ...)						
۲	انتخاب درست ابزار و مواد، با تأکید بر سادگی و توجه به روش صحیح کار با آنها						
۳	ثبت داده‌های آزمایش، رسم نمودار و تفسیر و نتیجه‌گیری صحیح						
۴	انجام صحیح آزمایش و مراحل آن، صحت علمی آزمایش						
۵	هم‌فکری و پاسخ‌گویی به سؤالات داوران						
۶	نوآوری و خلاقیت در اجرای هر یک از مراحل بالا						
۷	احترام متقابل و مشارکت گروهی در مراحل اجرای آزمایش						
۸	رعایت نکات ایمنی و زیست محیطی و موازین بهداشتی در مراحل اجرای آزمایش						
۹	رعایت زمان، سرعت عمل، دقت و تمرکز در اجرای مراحل آزمایش						
۱۰	کیفیت فیلم‌برداری از میزآزمایش						
جمع امتیاز							

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموزان)



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
گزارش کار فعالیت‌های آزمایشگاهی

شناسه گروه در همگام:	استان:
موضوع آزمایش (انجام شده / طراحی شده):	
آزمایش طراحی شده:	
وسایل و مواد مورد نیاز:	
شرح آزمایش، مشاهدات و ثبت اندازه‌گیری‌ها و:	
یافته‌ها، نتیجه‌گیری و کاربرد:	



۵- محور زبان خارجی

این محور با تمرکز بر اهداف برنامه درسی زبان انگلیسی ویژه دانش‌آموزان پایه نهم (در قالب گروه دو نفره) به شرح ذیل اجرا می‌شود:

مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای

در این مراحل به دلیل اهمیت موضوع ایفای نقش در اهداف برنامه درسی زبان‌های خارجی، دانش‌آموزان فقط به اجرای ایفای نقش می‌پردازند.

ایفای نقش (Role Play)

توانایی برقراری ارتباط در «موقعیت‌های مختلف» از اهداف اصلی برنامه درسی آموزش زبان خارجی است. این گام نیز در راستای «سنجش توانمندی بالقوه و ارتقای مهارت گفتاری دانش‌آموزان و همچنین توجه به سنجش عملکردی آنان در شرایط واقعی» مطابق مراحل زیر اجرا می‌شود:

- انتخاب موضوع توسط گروه دانش‌آموزی به قید قرعه
- «مشورت و تمرین» با هم گروهی خود (۱۰ دقیقه)
- ایفای نقش گروهی متناسب با موضوع انتخابی (۷ دقیقه)

ویژگی سناریو:

با عنایت به این‌که دانش‌آموزان ملزم به اجرای متن سناریو هستند، چارچوب سناریوهای ارائه شده به آن‌ها باید مشخص باشد. لذا مواردی که باید در ایفای نقش دانش‌آموزان مورد توجه قرارگیرد عبارتند از: «موقعیت، نقش افراد و موضوعات مندرج در کتاب درسی»
توجه: در این گام انتظار می‌رود؛ دانش‌آموزان روند اصولی و پیوستگی یک نمایش را با روالی منطقی و قابل فهم، بازی کنند.

مرحله استانی

گام ۱: تک‌گویی (Monolog)

- هدف از تک‌گویی، تقویت بیان یک رویداد یا داستان، توسط دانش‌آموز در قالب نقل یک داستان «درباره اتفاقی در زندگی خود، دوستان، خانواده و یا هر موضوعی مرتبط با محتوای کتاب درسی» توسط هر دو عضو گروه (در مجموع دو داستان) است.
- زمان اجرا برای هر دانش‌آموز ۲ دقیقه (جمعاً ۴ دقیقه)

- برای ارائه تک‌گویی به صورت منسجم، حدود ۳۰ ثانیه، فرصت تفکر و جمع‌بندی به دانش‌آموز داده شود.
- دانش‌آموزان در صورت تمایل و نیاز، می‌توانند عکس یا تصویری مرتبط با موضوع خود به همراه داشته باشند؛ اگرچه استفاده از عکس یا تصویر، امتیازی در نمون‌برگ داوری نخواهد داشت.

گام ۲: مصاحبه (Interview)

هدف این گام، سنجش توانمندی فردی دانش‌آموزان «در بخش توانایی‌های گفتاری» و توان استفاده از زبان «در پاسخ به سؤالات»، به شکل زیر است:

- انتخاب ۳ سؤال توسط گروه دانش‌آموزی به قید قرعه
- مصاحبه هیأت داوران با هر دو عضو گروه در مورد ۳ سؤال انتخابی

نکته:

۱. در تمام گام‌ها مبنای انتخاب موضوع، صرفاً «سرفصل‌ها و مفاهیم مندرج در کتاب درسی پایه‌های هفتم، هشتم و نهم» است.
۲. ضروری است داوران پس از پایان هرگام، بازخورد علمی لازم را به دانش‌آموزان ارائه نمایند.
۳. در صورت برگزاری جشنواره به صورت ترکیبی (حضور/ غیرحضور) رعایت نکات ذیل الزامی است:

- در مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای: تهیه و ارسال فیلم ایفای نقش (Role play) بدون افکت و جلوه‌های ویژه باشد.

- در مرحله استانی: هر دو گام تک‌گویی (Monolog) و مصاحبه (Interview) به صورت انفرادی اجرا می‌شود.



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ایفای نقش (Role Play) (مرحله مدرسه‌ای و منطقه‌ای) ۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه در همگام:		کدملی دانش آموزان: ۱- ۲-	
استان:		نام مدرسه:	
منطقه / ناحیه / شهرستان:		تلفن مدرسه:	
تاریخ:		ساعت:	
موضوع نمایش:		زمان کل:	

ردیف	معیار	۲	۴	۶	۸	۱۰	ملاحظات
۱	بهره گیری از زمان اجرای نمایش (۷ دقیقه)						
۲	استفاده از موضوعات و محتوای کتاب درسی (حداقل ۸ مورد) (Themes & Functions)						
۳	توانایی و تسلط در گفتار و بیان جملات و عبارات به صورت روان و شیوا (Fluency)						
۴	تلفظ صحیح (Stress & Pronunciation)						
۵	درستی عبارات و جمله‌ها (Accuracy)						
۶	تعامل حداکثری گفتاری در بین اجراکنندگان نمایش (Interaction)						
۷	حرکات بدنی، حالت چهره، قدرت بیان و بلندی صدا (Body language & Facial Expression)						
۸	توجه به بخش‌های Opening, Body and Closing در نمایش						
۹	کاربرد زبان در شرایط واقعی، منطقی و طبیعی و توجه به نکات پیوستگی و روال منطقی (Cohesion & Coherence)						
۱۰	برخورداری از خلاقیت و جذابیت نمایش، توجه به نکات اخلاقی و اجتماعی						
جمع امتیاز							

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	

بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموزان



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

گام اول: تک‌گویی (Monolog) (مرحله استانی) ۶۰ امتیاز

شناسه گروه در همگام:		کدملی دانش آموزان: ۱- ۲-	
استان:		نام مدرسه:	
منطقه / ناحیه / شهرستان:		تلفن مدرسه:	
تاریخ:		ساعت:	
زمان کل:	
موضوع مونولوگ: مرتبط با محتوای کتب درسی زبان انگلیسی متوسطه اول باشد.			

ردیف	معیار	۲	۴	۶	۸	۱۰	ملاحظات
۱	مدیریت زمان (۲ دقیقه)						
۲	وضوح پاسخ (Cohesion & Coherence)						
۳	روانی تکلم (Fluency)						
۴	بیان صحیح عبارتها و جمله‌ها (Accuracy) توجه به کلمات هم‌نشین						
۵	تلفظ صحیح (Stress & Pronunciation)						
۶	پاسخ کامل و مرتبط با سؤالات (Content)						
جمع امتیاز							

جمع کل امتیاز از ۶۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموزان)



به نام خدا

چشنواره نوجوان خوارزمی

گام دوم: مصاحبه (Interview) (مرحله استانی) ۴۰ امتیاز

شناسه گروه در همگام:

تاریخ: ساعت:

ردیف	معیار	۲	۴	۶	۸	۱۰	ملاحظات
۱	ارائه پاسخ کامل و مرتبط با سؤال (Content)						
۲	توانایی و تسلط در گفتار و بیان جملات و عبارات به صورت روان و شیوا (Fluency)						
۳	بیان صحیح (Accuracy) توجه به کلمات هم‌نشین						
۴	تلفظ صحیح (Stress & Pronunciation)						
جمع امتیاز							

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	

(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموزان)



۶- محور بازارچه‌های کسب و کار دانش آموزی

در این محور دانش‌آموزان براساس «شرایط اقلیمی و جغرافیایی، ویژگی‌های فرهنگی منطقه، توانایی و علایق خود هم‌چنین صنایع بومی و محلی» اقدام به طراحی و تولید محصول یا ارائه خدمات نموده و با تشکیل غرفه اختصاصی، آن‌ها را در قالب بازارچه‌های کسب و کار دانش‌آموزی (براساس پودمان کسب و کار کتاب کار و فناوری پایه هفتم) ارائه می‌دهند.

■ مرحله مدرسه‌ای، منطقه‌ای / ناحیه‌ای / شهرستانی و استانی

در این مراحل دانش‌آموزان مطابق گام‌های زیر، آثار خود را تولید و به همراه «شناسنامه اثر و گزارش تصویری (فیلم) از تبیین فرآیند ایده‌یابی، طراحی و ساخت پروژه، تولید نمونه اولیه و فروش محصول / ارائه خدمت»، جهت شرکت در غرفه اختصاصی بازارچه یا سامانه‌های الکترونیکی، میزبان کسب و کار در مرحله مدرسه، منطقه و استان ارسال می‌نمایند:

گام ۱: طراحی ایده و تولید نمونه اولیه و فروش محصول / ارائه خدمات

- طراحی ایده کسب و کار، براساس مراحل نه گانه طراحی و ساخت پروژه (تعریف نیاز، بررسی نیاز و مسئله، برنامه‌ریزی کارها، بررسی اطلاعات، بررسی و ارائه راه حل‌ها، انتخاب راه حل، تولید، آزمایش و بهبود، ارائه و ثبت محصول)^۱

توجه: در مرحله استانی، دانش‌آموزان علاوه بر این موارد نسبت به طراحی بوم کسب و کار اقدام می‌نمایند.

گام ۲: ارزیابی غیرحضوری (بررسی گزارش تصویری از فرآیند ایده‌یابی، طراحی مدل کسب و کار، تولید نمونه اولیه و فروش محصول / ارائه خدمت، غرفه اختصاصی و ...)

گام ۳: ایجاد و راه‌اندازی غرفه اختصاصی محصولات / ارائه خدمات در بازارچه کسب و کار

- تشکیل بازارچه کسب و کار به صورت حضوری در مدرسه، منطقه و استان یا از طریق سامانه‌های الکترونیکی میزبان کسب و کار (۱۰ دقیقه)

- ایجاد غرفه ارائه و فروش محصول / خدمت در بازارچه مطابق فرایند زیر:

۱. نیازسنجی، تبلیغات، پیش‌بینی امکانات مورد نیاز، نام تجاری (برندینگ)، معرفی محصول / خدمت
۲. نوآوری در نحوه ارائه کالاها و خدمات
۳. مشتری‌مداری و فروش محصول با بهای مناسب
۴. امنیت پول به دست آمده در بازارچه هنگام فروش کالا
۵. کارگروهی و تقسیم وظایف در گروه
۶. همیاری و کمک از اولیای مدرسه و والدین برای راه‌اندازی بازارچه و دعوت از آن‌ها برای شرکت در بازارچه

توجه: از ظرفیت محصولات / خدمات طرح‌های ایران مهارت، خوداتکایی مدارس شبانه‌روزی، برنامه ویژه مدرسه، انجمن‌های علمی - پژوهشی و ... در بازارچه‌های کسب و کار دانش‌آموزی استفاده شود.

گام ۴: ارائه و دفاع از اثر

- ارزیابی حضوری (ارائه شفاهی و دفاع از طرح کسب و کار و نحوه ارائه و فروش محصولات / خدمات در غرفه اختصاصی)

^۱ . پودمان نوآوری و فناوری - روش کاربرد مراحل طراحی و ساخت؛ مندرج در صفحه (۷) کتاب کار و فناوری پایه هفتم

^۲ . نکات راه‌اندازی بازارچه در کتاب کار و فناوری پایه هفتم صفحه ۱۵۷



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
مرحله مدرسه ای / منطقه ای / استانی

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه در همگام:	ساعت و تاریخ تکمیل فرم:
عنوان طرح:	تولیدی <input type="checkbox"/> خدماتی <input type="checkbox"/>

ردیف	معیار	زیرمعیار	۱	۲	۳	۴	۵	
۱	موارد مشترک بین طرح تولیدی و خدماتی	نوآوری و ابتکار در تولید و تبلیغ و ارائه محصولات/ خدمات						
		رعایت نکات ایمنی، بهداشتی و زیست محیطی در ارائه طرح						
		قابلیت تعمیر و تولید محصول/ ارائه خدمت (تجاری سازی)						
		زیبایی و جلوه های ظاهری طرح						
۲	طرح تولیدی	متناسب بودن طرح با محتوای کتاب کار و فناوری و کتاب هنر						
		میزان تسلط و آگاهی از نحوه تولید کالا						
		رعایت صرفه جویی، سلیقه و نصب برچسب قیمت در بسته بندی، ارائه و فروش در بازارچه به صورت حضوری/ مجازی (سامانه الکترونیکی)						
		کیفیت محصولات ارائه شده در بازارچه به صورت حضوری/ مجازی (سامانه الکترونیکی)						
۲	طرح خدماتی	میزان موفقیت در احیا و ارائه صنایع بومی و محلی منطقه						
		میزان تسلط به کار						
		مشخص بودن کارمزد						
		کیفیت خدمات ارائه شده در بازارچه به صورت حضوری/ مجازی (سامانه الکترونیکی)						
۳	غرفه در بازارچه حضوری/ مجازی(سامانه الکترونیکی)	داشتن ابزار و امکانات کار خدماتی متناسب با کار						
		کیفیت طراحی و چیدمان غرفه فروش محصول در بازارچه به صورت حضوری/ مجازی (سامانه الکترونیکی)						
		رعایت نظم و مقررات بازارچه و حضور مرتب و به موقع مسئول غرفه و ارائه محصول/ خدمات به مشتریان در مدت زمان فعالیت (از پیش تعیین شده) بازارچه به صورت حضوری/ مجازی (سامانه الکترونیکی)						
		ارائه روش های تبلیغاتی (پوستر و ویدئو تبلیغاتی و ..)						
		برخورد مناسب و محترمانه با مشتری						
		ارائه مستندات حسابداری (پرینت حساب، فاکتور خرید و فروش، سود و زیان، مالیات و ...)						
		میزان موفقیت در فروش (حجم فروش و حجم سود حاصل از فروش)						
		کیفیت کار گروهی						
		مستندسازی از فرایند طراحی و تولید محصول/ ارائه خدمات در قالب لوح فشرده						
		جمع امتیاز						

توجه: با توجه به اینکه طرح یا تولیدی است یا خدماتی، یکی از معیارهای ردیف دوم برای ارزیابی در نظر گرفته می شود؛ تا مجموع امتیاز از ۱۰۰ محاسبه شود.

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	
(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز)		



۷- محور ریاضی

این محور به دنبال توانمندسازی دانش‌آموزان در درس ریاضی با تمرکز بر کاربردها و جذابیت‌های ریاضی است. در این محور دانش‌آموزان آثار خود را براساس جدول شماره ۷-۱ انتخاب و گردآوری نموده، با راهنمایی دبیر ریاضی به صورت فردی یا گروهی (دو نفره) مطابق گام‌های زیر به فعالیت می‌پردازند:

■ مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای و استانی

گام ۱: طراحی و تولید محتوا

در این گام دانش‌آموزان در تمام مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای/ ناحیه‌ای/ شهرستانی و استانی یک اثر را در قالب «محتوای متنی، فیلم، تصویر، نرم افزار، آپ و پویانمایی» طراحی، تولید و به مرحله مدرسه‌ای ارسال می‌نمایند.

گام ۲: ارزیابی غیرحضوری (بررسی مستندات)

پس از ارزیابی آثار دانش‌آموزان توسط داوران، اثر برگزیده به همراه «مستندات مربوطه و شناسنامه اثر» به مرحله بعد ارسال می‌شود.

گام ۳: ارائه و دفاع از اثر

دانش‌آموزان ضمن ارائه شفاهی و تبیین توضیحات لازم، به سؤالات داوران پاسخ داده و از اثر خود دفاع می‌نمایند.

■ نکته:

۱. انتخاب اندازه و ابعاد تصاویر، دلخواه و آزاد است.
۲. شرکت کننده باید شناسنامه اثر را با دقت تکمیل و ارائه نماید.
۳. در جدول ۷-۱ در صورت نیاز به کدنویسی در هریک از قسمت‌های ردیف (۳)، ارائه محتوای کدنویسی الزامی است.
۴. در صورت کسب امتیاز مساوی در هریک از سه موضوع ریاضی، برای انتخاب یک اثر برگزیده در هر مرحله، مطابق (نمون برگ شماره ۷-۳- ارزیابی انتخاب گروه برگزیده محور ریاضی) اقدام شود.



جدول ویژگی‌ها و مشخصات آثار دانش‌آموزی و نحوه امتیازدهی محور ریاضی

ردیف	موضوع	زمینه فعالیت	نوع فایل	محدودیت‌ها	فرمت	ضریب
۱	طراحی اینفوگراف ^۱ (اصطلاح نگاشت) و موشن‌گراف ^۲	- تفسیر و تعبیر مفاهیم: برای دو موضوع دلخواه از عناوین کتاب - موشن‌گراف: ساخت رویداد، مبتنی بر حرکت آرام	تصویر	حداکثر حجم ۱۰ مگابایت	.jpg .png .swf	۲
۲	تهیه یک اصطلاح نگاشت مصور کاربردی/ گزارشی تصویری (فیلم کوتاه)	- روایت‌گری: از یک رویداد علمی ریاضی - مصاحبه: با صاحبان مشاغل مرتبط با ریاضی (سه صاحب شغل صنعتی، تجاری، اداری با موضوع چگونگی بکارگرفتن ریاضی در آن زمینه کاری) - مستند تحلیلی: بر رویدادهای دنیای اطراف در قالب گویندگی یک خبر از یک رویداد متعلق به علم ریاضی و یا شاخه- های آن همچون اتفاقات نجوم یا سایر شاخه‌های علم ریاضی با مستندات کافی	تصویر/ فیلم کوتاه	حداکثر حجم اصطلاح نگاشت: ۳۰ مگابایت فیلم: حداکثر ۱۰ دقیقه حداکثر حجم ۱۲ مگابایت	.jpg .png .mov .mp4 .avi .flv .sws .f4v	۳
۳	ساخت: بازی ^۳ اپلیکیشن/ انیمیشن ^۴ سخت افزارهای الکترونیکی و مکانیکی مرتبط با ریاضی	- گیمیفیکیشن ^۵ بازی‌های هدفدار/ آموزش مبتنی بر هوش هیجانی در بازی - دنیای واقعیت افزوده (AR) - اپلیکیشن (ترکیب و تحلیل به کمک مغزافزار) - آزمایشگاه‌های مجازی ریاضی - آموزش‌های مجازی (برخط) - سخت افزار مکانیکی مرتبط با ریاضی - ابزارک‌های ارتباطی QC, QR CODE - نمایشگر ارتباطی سایبری	نرم‌افزار/ آپ/ پویانمایی	حداکثر حجم ۲۲۰ مگابایت	Exe Apk app ios,an droid swf	۴

- ^۱ Infographic
^۲ MotionGraph
^۳ Game
^۴ Animation
^۵ Gamification



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
مشترک در تمام موضوعات

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه در همگام:		کد ملی دانش آموزان: ۱- ۲-	
استان:		نام مدرسه: <input type="checkbox"/> عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه	
منطقه / ناحیه / شهرستان:		تلفن مدرسه:	
تاریخ و ساعت ارزیابی:		زمان کل:	

ردیف	معیار	ضریب	۰	۱	۲	۳	۴	۵	جمع	ملاحظات
۱	نوآوری و خلاقیت	۴								
۲	رویکرد علمی	۵								
۳	میزان اثربخشی در انتقال مفاهیم	۴								
۴	سهولت در ساخت و میزان تسهیل در یادگیری	۲								
۵	بکارگیری روابط ریاضی	۲								
۶	تطبیق با مفاهیم کتاب درسی	۱								
۷	میزان جذابیت در ارائه	۲								
جمع کل امتیاز										

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	

(بازخورد و ثبت فرآیند علمی عملکرد دانش آموزان)



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

انتخاب گروه برگزیده زیرمجموعه‌های ریاضی

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه در همگام:	تاریخ و ساعت ارزیابی:
----------------------------	-----------------------

ردیف	معیار	ضریب	۰	۱	۲	۳	۴	۵
۱	ارائه مستندات و تکمیل اطلاعات فنی اثر	۱						
۲	بیان منابع تحقیق و دلایل تولید اثر	۱						
۳	میزان سهولت در بکارگیری و تحت وب بودن	۲						
۴	داشتن راهنمای تمام بخش‌های اثر و نوشتن مشخصات صاحب اثر در بخش درباره ما	۱						
۵	اجرای کامل و حفظ فرایند منطقی و پیوستار همه بخش‌های اثر (بدون خطا و وقفه)	۱						
۶	عدم وابستگی به پلتفرم خاص و قابلیت نمایش صحیح در همه پلتفرم‌ها اعم از موبایل و دسکتاپ	۱						
۷	تعاملی و پویا بودن اثر و استفاده بهینه و مناسب از پایگاه داده، کدها و ابزارهای پیشرفته	۲						
۸	تناسب محتوای نرم‌افزار با نیازهای روز جامعه، برنامه درسی دوره تحصیلی و فرهنگ ایرانی - اسلامی	۱						
۹	میزان اثربخشی در برآورده کردن نیاز مخاطبان، میزان خلاقیت و نوآوری در ایده و اجرا، عدم وجود نمونه مشابه داخلی و خارجی، اصالت طرح و محیط پروژه (اعم از تارنما، بازی یا نرم‌افزار کاربردی)	۳						
۱۰	رعایت ویژگی‌های خاص فنی نظیر: همگام‌سازی با انواع سخت‌افزارها و سیستم عامل‌ها (تسریع و تسهیل در محاسبات، کاهش زمان پردازش و ...)	۱						
۱۱	کیفیت فیلم ارسالی همراه اثر، شامل سناریو، مراحل طراحی و پیاده‌سازی، مراحل عملی	۲						
۱۲	نگرش شرکت کننده / شرکت‌کنندگان درخصوص طرح خود	۱						
۱۳	شیوه ارائه و میزان تسلط بر محتوای و مفاهیم	۱						
۱۴	قابلیت تجاری‌سازی در داخل و خارج کشور	۱						
۱۵	نحوه مشارکت اعضا و فعالیت در گروه	۱						
جمع امتیاز								

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	
(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموز/ دانش‌آموزان)		



۸- محور برنامه نویسی

کدنویسی اسکرچ / اپ ایونتور و سایر زبان های برنامه نویسی استاندارد

زندگی در جهان حاضر، نیازمند شناخت و توانمندی در استفاده از فناوری های نوین در راستای ثروت آفرینی و بالندگی است. یکی از پایه های ترین این توانمندی ها، سواد برنامه نویسی و حل مسائل به شیوه مهندسی است. محور برنامه نویسی جشنواره نوجوان خوارزمی، به دنبال توانمندسازی دانش آموزان در مهارت های الزامی زندگی مانند؛ سواد رسانه ای، تفکر منطقی و حل مسئله است و از طریق رویارو کردن دانش آموزان با مسائل واقعی و دادن فرصت تمرین درک و استدلال استراتژیک و مدیریت پروژه و کار تیمی، با تأکید بر محتوای کتب درسی دوره اول متوسطه، مانند؛ ارائه الگوریتم کارها، رسم روندنما و رعایت نکات ایمنی و ارگونومی، سعی می کند زمینه را برای رشد آن ها در حوزه فناوری های همگرا، خصوصاً فناوری اطلاعات فراهم سازد.

در این محور دانش آموزان آثار خود را با راهنمایی دبیر کار و فناوری / دبیر توانمند در حوزه فناوری اطلاعات، به صورت فردی یا گروهی (دو نفره) تولید و مطابق گام های زیر ارائه می نمایند:

■ مراحل مدرسه ای، منطقه ای و استانی

گام ۱: پروژه های نرم افزاری^۱

این محور شامل سه بخش اصلی «تولید تارنما (وب سایت)»، «تولید نرم افزارهای کاربردی (اپلیکیشن)»^۲ و «تولید بازی (گیم)»^۳ است. دانش آموزان می توانند؛ خلاقیت خود را با استفاده از زبان برنامه نویسی دلخواه خود و در محیط کدنویسی مورد علاقه شان، در قالب «برنامه کاربردی تلفن همراه (اپلیکیشن موبایل)»، «برنامه کاربردی تحت ویندوز»، «بازی» یا «تارنمای تعاملی» ارائه نمایند.

توجه: تمام برنامه های کاربردی، اعم از برنامه های دسکتاپ یا موبایل، وب سایتها و بازی های ساخته شده، بدون

کدنویسی (کدینگ)^۴ در هیچ محیطی به جز اسکرچ و اپ ایونتور^۵ قابل قبول نخواهد بود.

گام ۲: طراحی و تولید محصول

در این گام دانش آموزان ضمن تعریف یک پروژه نرم افزاری و طراحی آن (با رعایت موارد مندرج در بخش نکته؛ صفحه ۳۱) یک تارنما (وب سایت)، بازی (گیم) یا برنامه کاربردی (اپلیکیشن) را در «محیط های استاندارد کدنویسی» تولید و ارائه می نمایند.

گام ۳: تهیه مستندات از فرایند تولید اثر به صورت عکس یا فیلم و ارائه آن از طریق پاورپوینت و ...

لازم است دانش آموزان از مرحله اول تشخیص مسئله و طراحی نرم افزار تا پیاده سازی و تست، کلیه مراحل انجام کار را مستندسازی کرده و به همراه کد منبع (سورس کد) دارای کامنت و توضیحات مربوط به سناریو و نحوه کار با نرم افزار یا

۱. Software
۲. website
۳. Application
۴. Game
۵. Coding
۶. Scratch
۷. App Inventor

سایت و نوآوری‌های آن، تهیه و به همراه کلیه مستندات فوق، در یک فایل فشرده (ZIP) با نام «کد ثبت اثر» در سامانه همگام، بارگذاری کنند.

گام ۴: ارزیابی غیرحضوری (بررسی مستندات)

داوران پس از ارزیابی خروجی برنامه‌ها، کد منبع آن‌ها و مستندات مربوط به پروژه دانش‌آموزان شامل موارد زیر را بررسی و آثار برگزیده به همراه «مستندات مربوطه و شناسنامه اثر» به مرحله بعد ارسال می‌شود:

- خروجی قابل اجرا یا نصب برنامه (exe, apk)
- توضیح اهداف نرم‌افزار
- سناریوی بازی
- الگوریتم
- المان‌های طراحی شده برای واسط کاربری
- مزایای برنامه نسبت به نمونه‌های مشابه
- نوآوری‌ها و نتایج کار

گام ۵: ارائه و دفاع از اثر

دانش‌آموزان ضمن اجرای برنامه، ارائه شفاهی و تبیین توضیحات لازم، به سؤالات داوران پاسخ داده و از اثر خود دفاع می‌نمایند.

نکته:

۱. کل زمان اختصاصی ارزیابی حضوری این محور حداکثر ۲۵ دقیقه است.
۲. کلیه پروژه‌های تولید شده توسط شرکت‌کنندگان این محور باید در راستای تقویت مهارت‌های زندگی، مفاهیم علمی-آموزشی و کتب درسی باشند.
۳. ضروری است؛ شرکت‌کنندگان این محور، در کنار ارسال خروجی کامپایل شده یا اکسپورت شده اثر، اصل نسخه قابل ویرایش نرم‌افزار، یعنی کد منبع (سورس کد) آن را به همراه سایر مستندات، در سامانه بارگذاری نمایند.
۴. پروژه‌های تارنما (وب سایت) ، بازی یا نرم‌افزار کاربردی ارائه شده در این جشنواره، با نمون‌برگ اختصاصی ارزیابی خواهند شد.
۵. برای ساخت نرم‌افزار، استفاده از محیط‌هایی مانند یونیتی^۵ و کپتی‌ویت^۶ نیز به شرطی که اثر دانش‌آموز، شامل برنامه‌نویسی باشد، نیز مجاز می باشد.
۶. استفاده از محیط‌های ساخت تارنما مانند: (ووکامرس، مجنتو، پرستا شاپ، اپن کارت، پورتال، هیکا شاپ، دروپال، شاپی‌فای، ویکس ، سایت ۱۲۳)^۷ به شرطی مجاز است که ویژگی های زیر را داشته باشد:
 - تارنمای تولید شده پویا و شامل فرآیندهای مدیریت بانک اطلاعاتی باشد.
 - پروژه انجام شده کاملاً خلاقانه بوده و نمونه داخلی و خارجی نداشته باشد.
 - شامل برنامه‌نویسی انجام شده توسط خود دانش آموز باشد.
۷. در صورت کسب امتیاز مساوی در سه حوزه نرم‌افزاری برای انتخاب یک اثر برگزیده در هر مرحله، مطابق «نمون برگ شماره ۸-۵- ارزیابی انتخاب گروه برگزیده سه زیرمحور برنامه نویسی» اقدام شود.

۱. Compile

۲. Export

۳. Source Code

۴. Upload

۵. Unity

۶. Captivate

۷. woocommerce, Magento, prestashop, opencart, portal, Hikashop, drupal, shopify, vix, Site 123



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
شناسنامه اثر محور برنامه نویسی

شناسنامه گروه در همگام:		عنوان اثر:
حوزه کاربرد:		
<input type="checkbox"/> ساخت بازی‌های رایانه‌ای <input type="checkbox"/> ساخت برنامه‌های کاربردی <input type="checkbox"/> طراحی وب سایت		
استان		
شهرستان		
نام مدرسه		
نام و نام خانوادگی دانش آموزان		
عضو گروه		
کد ملی		
پایه تحصیلی		
تلفن همراه		
تلفن منزل		
تلفن مدرسه		
هدف پروژه		
توضیح مختصر راجع به اهداف برنامه / تارنما / سناریوی بازی، بازار هدف، بخش‌های مختلف آن، نحوه پیاده‌سازی و مزیت آن بر نمونه‌های مشابه		
نام و نام خانوادگی مشاور و راهنما	نام و نام خانوادگی مدیر واحد آموزش مجری شماره تلفن، تاریخ و امضا	



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

زیر محور ساخت بازی های رایانه ای ۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه در همگام:	تاریخ:
عنوان بازی:	حوزه کاربرد:

ردیف	معیار	ضریب	۰	۱	۲	۳	۴	۵
۱	تبیین و توضیح فرآیند طراحی و تولید بازی (تکمیل کامل شناسنامه)	۱						
۲	مطابقت مراحل، اهداف و کارکرد اثر با توضیحات شناسنامه و پیاده سازی اهداف تعریف شده در سناریو به صورت کامل	۱						
۳	نوشتن عنوان بازی، مشخصات صاحب اثر و طراحی دکمه یا لینک ورود به بازی در صفحه اول بازی	۱						
۴	داشتن بخش راهنما	۱						
۵	اجرا و عملکرد صحیح اجزا و بخش های مختلف بازی (حرکت المان ها، محاسبه امتیازات، ارتباط صفحه ها، پیوندها، پخش انیمیشن و...)	۲						
۶	طراحی گرافیکی، کیفیت، چیدمان و کاربرد عناصر دیداری- شنیداری (پس زمینه ها، دکمه ها، متن، فونت ها، صداها و تصاویر)	۱						
۷	ساخت خلاقانه و انتخاب عناصر و پس زمینه های مرتبط و متناسب با موضوع داستان (متن، تصویر، صوت و...)	۲						
۸	معرفی علوم و فنون نوین، جاذبه های گردشگری، مشاهیر ملی، سوغاتی های محلی، آداب و سنن و مناسبت های ملی و مذهبی کشورمان توسط سناریو، پس زمینه ها و شخصیت های بازی	۱						
۹	تعریف حداقل سه مرحله برای بازی با ثبت امتیازات جداگانه برای هر یک	۲						
۱۰	تناسب محتوای نرم افزار با نیازهای جامعه، برنامه درسی دوره تحصیلی و فرهنگ ایرانی- اسلامی و غنی بودن محتوا و پیام اثر (تاثیرگذاری اثر بر مخاطب)	۱						
۱۱	استفاده از تکنیک های بهینه سازی کدها و ابزارهای پیشرفته برای کاهش مصارف حافظه	۱						
۱۲	قابلیت تعمیم و تجاری سازی در راستای برآورده کردن نیاز جامعه مخاطبان	۱						
۱۳	خلاقیت و نوآوری در سناریو، طراحی و تولید اثر و نداشتن مشابه داخلی و خارجی	۲						
۱۴	ارائه گواهی ثبت (در مراجع ذیصلاح)	۱						
۱۵	پاسخ صحیح به پرسش های داوران	۲						
جمع امتیاز								

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

ارزیابی محور برنامه نویسی- زیر محور نرم افزارهای کاربردی

۱۰۰ امتیاز

شناسه گروه در همگام:	تاریخ:	ساعت:
عنوان برنامه کاربردی:	حوزه کاربرد:	

ردیف	معیار	ضریب	۰	۱	۲	۳	۴	۵
۱	تکمیل دقیق و ارسال فرم مشخصات به همراه اثر	۱						
۲	میزان مطابقت کارایی اثر با توضیحات شناسنامه و طراحی اولیه	۲						
۳	داشتن واسط کاربری مورد پسند کاربر، چیدمان کاربردی و ساده و یکدست عناصر (دکمه‌ها، متن، تصاویر و...) و گویا بودن محیط و عناصر و اجزای نرم افزار و حرکت و هدایت آسان کاربر حین اجرای برنامه	۲						
۴	داشتن راهنما و نوشتن عنوان برنامه و مشخصات صاحب اثر در بخش «درباره ما»	۱						
۵	اجرای کامل نرم افزار و عملکرد صحیح کلیه اجزا و بخش‌های مختلف نرم افزار (حرکت المان‌ها، محاسبه امتیازات، ارتباط صفحه‌ها، پیوندها، پخش فیلم و...)	۲						
۶	قابل نصب بودن بر روی تلفن همراه و استفاده از حسگرها و امکانات اختصاصی تلفن همراه	۲						
۷	تعاملی بودن و استفاده بهینه و مناسب از پایگاه داده، کدها و ابزارهای پیشرفته	۱						
۸	قابلیت تجاری‌سازی در داخل و خارج کشور و تناسب محتوای نرم افزار با نیازهای روز جامعه، برنامه درسی دوره تحصیلی و فرهنگ ایرانی- اسلامی	۱						
۹	میزان خلاقیت و نوآوری در ایده و اجرا، عدم وجود نمونه مشابه داخلی و خارجی، اصالت طرح و محیط نرم افزار	۲						
۱۰	حجم بهینه نسخه قابل نصب برنامه و سرعت بالای اجرای آن	۱						
۱۱	برخورداری فیلم ارسالی همراه اثر، از مواردی نظیر: توضیح بازار هدف برنامه، مراحل طراحی و پیاده‌سازی، مزیت‌های آن بر نمونه‌های مشابه، نحوه اجرا و توضیح کدها توسط دانش آموز	۲						
۱۲	ارائه گواهی ثبت (در مراجع ذیصلاح)	۱						
۱۳	پاسخ صحیح به پرسش‌های داوران	۲						
جمع امتیاز								

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	
(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز / دانش آموزان)		



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

۱۰۰ امتیاز

ارزیابی محور برنامه نویسی- زیرمحور تارنما (website)

کد گروه:	تاریخ و ساعت:
عنوان تارنما:	آدرس اینترنتی:

ردیف	معیار	ضریب	۰	۱	۲	۳	۴	۵
۱	تکمیل دقیق و ارسال فرم مشخصات به همراه اثر	۲						
۲	میزان مطابقت کارکرد اثر با توضیحات شناسنامه و طراحی اولیه	۱						
۳	داشتن واسط کاربر زیبا، چیدمان کاربردی و ساده و یکدست عناصر(دکمه‌ها، متن، تصاویر و...) و گویا بودن محیط و عناصر و اجزای تارنما و حرکت و هدایت آسان کاربر حین مرور صفحات سایت	۲						
۴	داشتن راهنمای تمام بخشهای تارنما و نوشتن مشخصات صاحب اثر در بخش درباره ما	۱						
۵	اجرای کامل و منطقی همه منوها و زیرمنوهای تارنما، بدون خطا و وقفه و صحت همه پیوندها	۲						
۶	عدم وابستگی به مرورگر خاص و قابلیت نمایش صحیح در همه پلتفرمها اعم از موبایل و دستکاپ	۱						
۷	تعاملی و پویا بودن تارنما و استفاده بهینه و مناسب از پایگاه داده، کدها و ابزارهای پیشرفته	۲						
۸	قابلیت تجاری سازی در داخل و خارج کشور و تناسب محتوای نرم افزار با نیازهای روز جامعه، برنامه درسی دوره تحصیلی و فرهنگ ایرانی- اسلامی	۱						
۹	میزان خلاقیت و نوآوری در ایده و اجرا، عدم وجود نمونه مشابه داخلی و خارجی، اصالت طرح و محیط نرم افزار	۲						
۱۰	سرعت بالای بارگذاری صفحات برای کاربر (سریع تر و کارا تر)	۱						
۱۱	برخوردار بودن فیلم ارسالی همراه اثر، از مواردی نظیر: توضیح بازار هدف تارنما، مراحل طراحی و پیاده سازی، مزیت های آن بر رقبای، نحوه اجرا و توضیح کدها توسط خود دانش آموز	۲						
۱۲	ارائه گواهی ثبت (در مراجع ذیصلاح)	۱						
۱۳	پاسخ صحیح به پرسش های داوران	۲						
جمع امتیاز								

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	
(باز خورد و ثبت عملکرد دانش آموز / دانش آموزان)		



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

انتخاب تیم برگزیده نهایی محور برنامه نویسی

۱۰۰ امتیاز

کد گروه:	تاریخ: ساعت:
عنوان تارنما:	آدرس اینترنتی:

ردیف	معیار	ضریب	۰	۱	۲	۳	۴	۵
۱	تکمیل دقیق و ارسال فرم مشخصات به همراه اثر	۱						
۲	داشتن مستندات طراحی و پیاده سازی اثر و تطابق آن با خود اثر ارائه شده	۱						
۳	داشتن سناریوی منطقی و خلاقانه، واسط کاربر زیبا، چیدمان کاربردی و ساده و یکدست عناصر (دکمه‌ها، متن، تصاویر و...) و گویا بودن محیط و عناصر و اجزای اثر و حرکت و هدایت آسان کاربر	۲						
۴	داشتن راهنمای تمام بخش های اثر و نوشتن مشخصات صاحب اثر در بخش درباره ما	۱						
۵	اجرای کامل و منطقی همه بخش های اثر، بدون خطا و وقفه	۲						
۶	عدم وابستگی به پلتفرم خاص و قابلیت نمایش صحیح در همه پلتفرم ها اعم از موبایل و دسکتاپ	۱						
۷	تعاملی و پویا بودن اثر و استفاده بهینه و مناسب از پایگاه داده، کدها و ابزارهای پیشرفته	۲						
۸	قابلیت تجاری سازی در داخل و خارج کشور و تناسب محتوای نرم افزار با نیازهای روز جامعه، برنامه درسی دوره تحصیلی و فرهنگ ایرانی- اسلامی	۱						
۹	کارایی اثر در برآورده کردن نیاز جامعه مشتریان، میزان خلاقیت و نوآوری در ایده و اجرا، عدم وجود نمونه مشابه داخلی و خارجی، اصالت طرح و محیط پروژه (اعم از تارنما، بازی یا نرم افزار کاربردی)	۳						
۱۰	حجم کمتر و سرعت اجرای بالاتر	۱						
۱۱	کیفیت فیلم ارسالی همراه اثر، شامل سناریو، مراحل طراحی و پیاده سازی، توضیح بازار هدف، مزیت های آن بر رقبا، نحوه اجرا و توضیح کدها توسط خود دانش آموز	۲						
۱۲	بیان نقص های برنامه از زبان خود دانش آموزان و ارائه ایده های جدید برای توسعه برنامه	۱						
۱۳	پاسخ صحیح به پرسش های داوران	۲						
جمع امتیاز								

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	
(بازخورد و ثبت عملکرد دانش آموز/ دانش آموزان)		



۹- محور مطالعات اجتماعی (مناظره علمی)

این محور به دنبال ایجاد فرصت برای دانش‌آموزان «جهت تقویت مهارت‌های تفکر منطقی و انتقادی، بردباری، تاب‌آوری برقراری ارتباط مؤثر (کلامی و غیر کلامی) با دیگران از طریق به چالش کشیدن خود و دیگران در خصوص مسائل اجتماعی، سیاسی، اقتصادی و زیست محیطی در قالب یک مناظره علمی است. در این محور دانش‌آموزان در قالب گروه‌های چهار نفره (دو نفر موافق، دو نفر مخالف) و با انتخاب یک موضوع واحد و مورد توافق (مطابق نمونه برگ شماره ۹-۱) سازماندهی شده و زیر نظر دبیر مطالعات اجتماعی، مطابق توضیحات زیر به فعالیت می‌پردازند:

■ مراحل مدرسه‌ای، منطقه‌ای و استانی

گام ۱: تشکیل گروه‌های چهار نفره مناظره

گام ۲: توافق گروه‌های مناظره بر روی موضوع و ارائه آن به مدرسه

گام ۳: تهیه و تنظیم نمونه برگ رویدادنگاری جریان مناظره توسط هر دو گروه موافق و مخالف و تایید سرپرست گروه

گام ۴: برگزاری جلسه مناظره مطابق جدول زیر و نمونه برگ‌های ارزیابی

گام ۵: تنظیم صورتجلسه توسط دبیر راهنما پیوست نمونه برگ‌های داوری

نمونه برگ شماره ۹-۱- نمایه برگزاری جلسات مناظره مطالعات اجتماعی (۲۵ دقیقه)			
ردیف	اقدام	زمان	ملاحظات
۱	اظهار نظر گروه موافق	۳ دقیقه	زنگ هشدار و پایان (در ۲ و ۳)
۲	اظهار نظر گروه مخالف	۳ دقیقه	زنگ هشدار و پایان (در ۲ و ۳)
۳	اظهار نظر گروه موافق	۴ دقیقه	زنگ هشدار و پایان (در ۳ و ۴)
۴	اظهار نظر گروه مخالف	۴ دقیقه	زنگ هشدار و پایان (در ۳ و ۴)
۵	جمع‌بندی و نتیجه‌گیری گروه موافق	۴ دقیقه	زنگ هشدار و پایان (در ۳ و ۴)
۶	جمع‌بندی و نتیجه‌گیری گروه مخالف	۴ دقیقه	زنگ هشدار و پایان (در ۳ و ۴)
۷	جمع‌بندی نهایی توسط مدیر جلسه مناظره	۳ دقیقه	اعلام نتیجه و پایان مناظره

■ نکته:

- جمع کل زمان مناظره (۲۵ دقیقه) است.
- ضروری است داوران، خط مشی‌های کلی داوری را مطابق موارد زیر رعایت نمایند:
 - پرهیز از تعصب و جانب‌داری نسبت به افراد، گروه‌ها و نظرات
 - برخورداری از تخصص لازم در زمینه مطالعات اجتماعی، داوری‌های علمی و متعهد به رعایت همه ضوابط علمی
 - توجه ویژه به رعایت ساختار علمی و اخلاقی مناظره
 - تصمیم‌گیری و اعلام رأی بر مبنای فرایند اجرای مناظره و نمونه برگ‌های ارزیابی
- در صورت مشاهده بعضی از موارد و اعمال غیراخلاقی مطابق نمونه برگ ۹-۲، دبیر راهنما موظف است؛ نسبت به کسر امتیاز گروه اقدام و موضوع را با ذکر دلیل صورت‌جلسه نموده، به رابط جشنواره گزارش می‌دهد.



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

موضوعات مناظره محور مطالعات اجتماعی

شناسه گروه در همگام:		موضوع موارد توافق مناظره:	
استان:	منطقه/ ناحیه/ شهرستان:	نام مدرسه: عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه <input type="checkbox"/> تلفن مدرسه:	
نام و نام خانوادگی سرپرست:			
نام و نام خانوادگی اعضای گروه اول موافق:		۱.	۲.
نام و نام خانوادگی اعضای گروه دوم مخالف:		۱.	۲.
نام و نام خانوادگی هماهنگ کننده گروه:			

ردیف	موضوع مناظره	مرحله
۱	شیوه‌های آموزشی و تربیتی خانواده و مدرسه در جامعه، باعث تقویت جایگاه قانون و قانون‌گرایی در جامعه شده است.	مدرسه
۲	آموزش‌های مدرسه‌ای در جامعه ما، باعث پرورش دانش‌آموزانی مختار و خلاق می‌شود.	مدرسه
۳	به‌کارگیری شیوه‌های تربیتی خانواده ایرانی، درونی کردن ارزش‌ها و هنجارهای اصیل اسلامی و ایرانی را به‌دنبال داشته است.	مدرسه
۴	برنامه‌ها و شیوه‌های آموزشی و تربیتی نظام آموزشی ما، منجر به توانمندی دانش‌آموزان در برابر آسیب‌های اجتماعی شده است.	مدرسه
۵	آموزش پرسش‌گری و مطالبه‌گری در بین دانش‌آموزان باعث تقویت آموزش کیفی در مدارس می‌شود.	مدرسه
۶	برنامه‌ها و شیوه‌های آموزشی و تربیتی نظام آموزشی ما، باعث آمادگی و مصون ماندن دانش‌آموزان در برابر اثرات منفی دنیای رسانه، فضای مجازی، مواجهه با ارتباطات فراملی و ... شده است.	مدرسه
۷	عملکرد برنامه‌های آموزشی و تربیتی مدرسه‌ای باعث کاهش مصرف‌زدگی در جامعه شده است.	مدرسه
۸	تربیت فرزندان مسئولیت‌پذیر در خانواده ایرانی باعث پرورش افرادی متعهد و مسئول شده است.	مدرسه / منطقه
۹	استمرار آموزش مجازی افت خلاقیت‌ها و ابتکارات علمی را به‌دنبال دارد.	مدرسه / منطقه
۱۰	تشکیل و فعالیت انجمن‌های دانش‌آموزی در مدارس باعث افزایش توانمندی و فعالیت‌های اجتماعی دانش‌آموزان می‌شود.	مدرسه / منطقه
۱۱	برنامه‌های آموزشی و تربیتی مدرسه، منجر به نقش‌آفرینی دانش‌آموزان در حفظ منابع طبیعی و محیط زیست شده است.	مدرسه / منطقه
۱۲	تشکیل و فعالیت مجلس دانش‌آموزی باعث افزایش توانمندی و فعالیت‌های سیاسی دانش‌آموزان می‌شود.	مدرسه / منطقه
۱۳	فروش طلای سیاه (نفت) باعث عدم توسعه کشور ما شده است.	منطقه
۱۴	نظارت و کنترل بر رعایت حقوق شهروندی مراجعین از سوی کارکنان سازمان‌ها و ادارات باعث نهادینه شدن حقوق شهروندی نزد آنان شده است.	منطقه
۱۵	آموزش و رعایت حقوق شهروندی در مدارس باعث پرورش شهروند مطلوب می‌شود.	منطقه
۱۶	ناهماهنگی آموزش‌های رسمی و غیررسمی باعث بحران هویت در بین دانش‌آموزان شده است.	منطقه
۱۷	برنامه‌های آموزشی، تبلیغی و فرهنگی صدا و سیمای جمهوری اسلامی ایران منجر به افزایش مصرف‌زدگی در جامعه شده است.	استان
۱۸	شیوه‌های آموزشی و تربیتی نظام آموزشی ما باعث ترجیح منافع جمعی به منافع فردی در بین دانش‌آموزان می‌شود.	استان
۱۹	ایجاد محدودیت برای شبکه‌های اجتماعی (فضای مجازی) باعث آرامش روانی مردم می‌شود.	استان
۲۰	ارتقای جایگاه زنان در جامعه باعث افزایش بهره‌وری از نیروی انسانی می‌شود.	استان
۲۱	عدم توجه لازم به تقویت وجدان کار در آموزش‌های مدرسه‌ای باعث کاهش بهره‌وری سرمایه انسانی در جامعه می‌شود.	استان
۲۲	آموزش زبان‌های بین‌المللی در نظام آموزشی ما باعث گسترش علم در جامعه می‌شود.	استان



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

رویدادنگاری محور مناظره مطالعات اجتماعی

توجه: ضروری است؛ این فرم ۱۵ دقیقه قبل از شروع مناظره به دبیر راهنما تحویل داده شود.

رویدادنگاری	
موضوع و عنوان دقیق مناظره	

اسامی اعضای گروه	
گروه اول موافق	گروه دوم مخالف
(۱)	(۱)
(۲)	(۲)

چکیده:

منابع:

نام و امضای سرپرست گروه



به نام خدا

جشنواره نوجوان خوارزمی

۱۰۰ امتیاز

معیارهای داوری مناظره علمی مطالعات اجتماعی

گروه موافق <input type="radio"/> گروه مخالف <input type="radio"/> نام و نام خانوادگی اعضای گروه ۱. ۲.	
استان: منطقه/ ناحیه/ شهرستان:	نام مدرسه: عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه <input type="checkbox"/> تلفن مدرسه:
تاریخ و ساعت ارزیابی:	محل برگزاری:
موضوع مناظره: اجتماعی <input type="radio"/> سیاسی <input type="radio"/> اقتصادی <input type="radio"/> سیاسی <input type="radio"/> زیست محیطی <input type="radio"/>	زمان کل:
عنوان دقیق موضوع مناظره:	

معیار داوری					
۵	۴	۳	۲	۱	
الف) رعایت اصول و اخلاق					
					۱. رعایت اخلاق مناظره (احترام به آراء، نظرات مخالف و گوش دادن به استدلال‌های طرف مقابل)
					۲. حمایت و پشتیبانی اعضای گروه از یکدیگر
					۳. حفظ حرمت اشخاص و رعایت ادب
					۴. دوری از تعصب بی‌جا و القای نظرات و عقاید
ب) توجه و رعایت فرآیندهای علمی، منطقی و مستدل از طرح مسئله تا نتیجه گیری					
					۱. رعایت انسجام و پیوستگی مطالب نظری قابل استفاده در سخنرانی‌ها
					۲. تحقیق و پژوهش در ارتباط با موضوع، جمع‌آوری اطلاعات، استناد به اسناد و مدارک معتبر، استدلال صحیح و علمی
					۳. انسجام و پایایی مطالب ارائه شده (تمیز بودن رؤوس، سرفصل‌ها و جزئیات مطرح شده)
					۴. استفاده از گزاره‌های منطقی، اصول و مبانی تجربه شده و علمی
ج) فن بیان و مهارت ارائه					
					۱. رعایت دستور زبان فارسی و به کارگیری لغات سره
					۲. برقراری ارتباط صحیح (ارتباط چشمی، زبان بدن، آغاز و پایان مناسب)
					۳. پرهیز از طولانی کردن و کوتاه کردن سخن به شکل غیرمتعارف
					۴. جمع بندی مطالب
د) احاطه و اشراف نسبت به موضوع مورد بحث، مساله شناسی و ارائه راه حل					
					۱. شناخت مسئله و چگونگی طرح آن
					۲. جامعیت، ژرف‌اندیشی و انعطاف در تحلیل علل مسائل
					۳. پاسخ گویی به سوالات گروه مقابل به صورت منطقی
					۴. ارائه راه حل‌های مشخص، دقیق و اجرایی
ه) نتیجه‌گیری سخنرانی‌ها					
					۱. برخورداری سخنرانی‌ها از سطح علمی مناسب و قابل استفاده برای جامعه دانش‌آموزی
					۲. بکارگیری مفاهیم بیانیه گام دوم انقلاب در مناظره
					۳. ارائه راهکار نسبی حل مسئله
					۴. شناخت تجربه‌های موفق و جدید، جمع‌بندی و رویکرد تطبیقی به موضوع با توجه به تجربه‌های جدید

جمع کل امتیاز از ۱۰۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	
(بازخورد و ثبت عملکرد دانش‌آموز/ دانش‌آموزان)		



به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی

کسر امتیاز مناظره در صورت بروز تخلف در محور مناظره مطالعات اجتماعی ۲۰ امتیاز

شناسه گروه در همگام:		موضوع مناظره:	
استان:		منطقه/ ناحیه/ شهرستان:	
نام و نام خانوادگی سرپرست/ دبیر راهنما:		نام مدرسه: عادی <input type="checkbox"/> خاص <input type="checkbox"/> دخترانه <input type="checkbox"/> پسرانه <input type="checkbox"/> تلفن مدرسه:	
نام و نام خانوادگی اعضای گروه اول موافق: <input type="checkbox"/>		۱.	۲.
نام و نام خانوادگی اعضای گروه دوم مخالف: <input type="checkbox"/>		۱.	۲.
نام و نام خانوادگی هماهنگ کننده گروه:			
تاریخ:		مجموع امتیازات منفی:	

موارد کسر امتیاز مناظره		
ردیف	معیار داوری	امتیاز منفی
۱	سخنرانی اعضا بیشتر از زمان تخصیص داده شده	۱-۳
۲	استفاده از لپ‌تاپ، تبلت و تلفن همراه در طول مناظره (افراد سخنران)	۱-۲
۳	صحبت با داوران قبل از شروع مسابقه تا قبل از اعلام نتایج	۱-۴
۴	در صورت غیبت غیرموجه یکی از اعضای گروه موافق/ مخالف	۱-۳
۵	تاخیر یا عدم تحویل رویدادنگاری به دبیر راهنما (یک ربع قبل از مناظره)	۱-۴
۶	عدم حضور گروه‌های موافق یا مخالف با گذشت ۱۵ دقیقه از اعلام شروع مناظره توسط رئیس جلسه	۱-۴
جمع کسر امتیاز		۲۰

جمع کل امتیاز از ۲۰	به عدد:	به حروف:
نام و نام خانوادگی داوران:	امضا:	
۱.		
۲.		
۳.		
نام و نام خانوادگی ناظر:	امضا:	
صورتجلسه موارد کسر امتیاز		

به نام خدا
جشنواره نوجوان خوارزمی
صورتجلسه

موضوع مناظره:

محل برگزاری تاریخ ساعت شروع ساعت خاتمه

نام و نام خانوادگی سرپرست گروه موافق..... نام و نام خانوادگی سرپرست گروه مخالف

نام مدرسه.....

اعضای گروه مخالف (محقق / سخنران)

اعضای گروه موافق (محقق / سخنران)

..... (۱)

..... (۱)

..... (۲)

..... (۲)

فرم اعلام رأی نهایی

ردیف	اسامی داوران	گروه موافق	گروه مخالف	امضا داور
۱	نام و نام خانوادگی			
۲	نام و نام خانوادگی			
۳	نام و نام خانوادگی			
امتیاز کارشناس مجری				
مجموع امتیاز هر گروه				

چارچوب کلی نحوه برگزاری الکترونیکی جشنواره نوجوان خوارزمی	
فرایندهای اجرایی	مرحله
<p>۱. ثبت نام توسط دانش آموزان از طریق پورتال همگام با استفاده از نام کاربری و رمز ورود</p> <p>۲. دریافت و مشاهده فیلم آموزشی مربوط به محور ذی ربط (از طریق سامانه های اطلاع رسانی)^۱</p> <p>۳. بارگذاری فایل مستندات (Word و PDF) در پورتال همگام</p> <p>* در بخش «تصویرخوانی محور زبان و ادبیات فارسی» دانش آموزان به منظور نگارش و تدوین متن نوشتاری، تصویر مربوطه را از طریق مدرسه یا رابط جشنواره دریافت می نمایند.</p> <p>۴. فیلمبرداری از ارایه اثر و بارگذاری آن در پورتال همگام متناسب با ویژگی های اختصاصی هر محور به شرح زیر:</p> <p>- پژوهش: تبیین فرایند مسأله یابی، انتخاب موضوع، انجام پژوهش و یافته های پژوهشی (۱۰ دقیقه)</p> <p>- دست سازه: تبیین فرایند ایده یابی، پژوهش، ساخت/ تولید اثر (۱۰ دقیقه)</p> <p>- زبان و ادبیات فارسی: اجرای خوانش مطابق متن نوشتاری (۸ دقیقه)</p> <p>- فعالیت های آزمایشگاهی: برگزاری آزمون عملکردی کتبی - اجرای عملی آزمایش در مدرسه محل تحصیل - طرح پرسش کاوشگرانه توسط داور</p> <p>- زبان خارجی: فقط اجرای ایفای نقش (۷ دقیقه)</p> <p>- گام های «تکگویی» و «مصاحبه» (به صورت ۳ سوال از هر دانش آموز، جمعاً ۶ سوال) فقط در مرحله استانی انجام می شود.</p> <p>- بازارچه کسب و کار دانش آموزی: تبیین فرایند ایده یابی، طراحی مدل کسب و کار، تولید نمونه اولیه و فروش محصول/ ارائه خدمت (معرفی و ارایه لینک سامانه یا سامانه های الکترونیکی میزبان کسب و کار و ...) (۱۰ دقیقه)</p> <p>- ریاضی: تبیین و ارائه گام های طراحی، ساخت و فرایند تولید و تهیه مستندات علمی و پژوهشی در هر یک از گزاره ها از طریق استدلال</p> <p>برنامه نویسی: تبیین هدف تولید محصول، جامعه مشتریان، فرآیند نیازسنجی و مهندسی پروژه، زبان و پلت فرم مورد استفاده، امکانات و مزیت های برنامه نسبت به نمونه های مشابه، معرفی لینک سامانه یا سامانه های الکترونیکی میزبان نرم افزار (۱۰ دقیقه)</p> <p>- مطالعات اجتماعی: تبیین نحوه انتخاب موضوع، انجام پژوهش و تعیین موضع نسبت به موضوعات مناظره از طریق استدلال علمی و منطقی (۱۰ دقیقه)</p>	<p>مدرسه ای / منطقه ای</p>
<p>۱. دریافت، کنترل و ذخیره مستندات (شناسنامه اثر، فایل الکترونیکی اثر با فرمت (Word و PDF) و فیلم ۲۰ دقیقه ای ارایه اثر) مربوط به آثار دانش آموزان منتخب</p> <p>۲. سازماندهی فرایند داوری آثار توسط دبیرخانه استان، داوری و ثبت امتیازات در نمون برگ الکترونیکی و انتخاب آثار برتر</p> <p>۳. زمان بندی و اطلاع رسانی به دانش آموزان جهت دفاع برخط (Online)</p> <p>۴. برقراری ارتباط برخط (Online) با دانش آموزان منتخب جهت دفاع آنان از اثر</p> <p>۵. داوری و ثبت امتیازات نهایی در پورتال همگام</p> <p>۶. نظارت، بررسی و کنترل امتیازات توسط ناظران و انتخاب برگزیدگان نهایی</p> <p>۷. ارسال اثر منتخب استانی به همراه کلیه مستندات مربوطه به دبیرخانه اجرایی جشنواره</p> <p>* مدیر مدرسه موظف است: تا پایان «مرحله کشوری» پشتیبانی های لازم را از دانش آموزان جهت ارایه اثر، انجام آزمایش، دفاع برخط (آنلاین) و ... به عمل آورد.</p>	<p>استانی</p>
<p>۱. دریافت، کنترل و ذخیره مستندات مربوط به آثار دانش آموزان منتخب استانی</p> <p>۲. سازماندهی فرایند داوری آثار توسط دبیرخانه، داوری و ثبت امتیازات در نمون برگ الکترونیکی و انتخاب آثار برتر</p> <p>۳. زمان بندی، اطلاع رسانی و قرعه کشی دانش آموزان جهت ارائه و دفاع برخط (Online)</p> <p>۴. برقراری ارتباط برخط (Online) با دانش آموزان منتخب، جهت دفاع آنان از اثر</p> <p>* انجام فعالیت آزمایشگاهی در دو مرحله زیر به صورت حضوری (در شرایط خاص به صورت برخط، همراه با ارتباط تصویری) انجام می شود:</p> <p>۱. طراحی و انجام آزمایش با رویکرد کاوشگری ۲. برگزاری کارسوق آزمایشگاهی ۳. بررسی چالش های علوم تجربی در زندگی روزمره</p> <p>۵. برگزاری الکترونیکی رویداد علمی فناوری برگزیدگان مرحله کشوری جشنواره به صورت ویدئو</p> <p>۶. تولید دفترچه الکترونیکی آثار منتخبان جهت اشتراک گذاری دستاوردها</p> <p>۷. معرفی منتخبان فعال، مشارکت پذیر، توانمند و علاقمند با نظر اساتید و داوران برای حضور در شبکه یادگیری حمایتی و هدایتی دانش آموزان راه یافته به مرحله کشوری</p>	<p>کشوری</p>

۱. الف) پورتال دفتر آموزش دوره اول متوسطه (<https://www.lse.medu.ir/fa>)

ب) سامانه اطلاع رسانی جشنواره نوجوان خوارزمی (<http://festival.src.medu.ir/portal/home.php>)

ج) دسترسی از طریق شبکه آموزشی دانش آموزی (شاد)

نمایه زمان‌بندی فرایند اجرای هشتمین دوره جشنواره نوجوان خوارزمی

