

شماره: ۲۴۰۰/۱۲۱۵۵/۳
تاریخ: ۱۴۰۵/۰۶/۱۰
پست: دارد

باسمه تعالی



جمهوری اسلامی ایران
وزارت آموزش و پرورش
اداره کل آموزش و پرورش استان البرز

پیامبر (ص): هر کس آبروی مؤمنی را حفظ کند، بدون تردید بهشت بر او واجب شود

مدیر کل محترم استان.....

موضوع: شیوه نامه مسابقات کشوری علوم شناختی

سلام علیکم

با احترام، در راستای اجرای مأموریت محوله معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری و معاونت آموزش

متوسطه وزارت متبوع مبنی بر برگزاری **بخش دانش آموزی رویداد بین المللی نقشه برداری مغز**؛ به پیوست شیوه

نامه و پوستر اولین دوره مسابقات علوم شناختی ارسال می گردد.

فرزاد شبانی
مدیر کل
از طرف فرزند خردی
معاون آموزش متوسطه



دانش‌های نوین، کلید عزت و اقتدار ملت‌هاست.

«رهبر شهید آیت‌الله سید علی حسینی خامنه‌ای»

تختین مسابقات دانش‌آموزی علوم شناختی

هم‌زمان با نهمین کنگره بین‌المللی نقشه‌برداری مغز

آبان ماه ۱۴۰۵



مقدمه

علوم شناختی (Cognitive Science) امروزه نه تنها یک رشته علمی، بلکه یکی از ستون‌های اصلی قدرت در قرن بیست و یکم محسوب می‌شود. در جهانی که مرز میان هوش انسانی و مصنوعی در حال بازتعریف است، درک سازوکارهای ذهن، یادگیری، ادراک و زبان، پیش‌شرط اصلی رهبری علمی و تکنولوژیک است. این رویداد با هدف پیوند دادن پویایی نسل جوان با مرزهای دانش «علوم شناختی» طراحی شده است تا دانش‌آموزان توانمند، از مرحله «مصرف‌کننده دانش» به مرحله «تولیدکننده دانش و الگوهای نوین فکری» حرکت کنند.

اهداف

- ❖ آموزش و ترویج علوم شناختی در بین دانش‌آموزان و دبیران
- ❖ شناسایی، هدایت و توانمندسازی دانش‌آموزان مستعد و علاقه‌مند به حوزه علوم شناختی
- ❖ تقویت مهارت‌های کار گروهی، حل مسئله، تفکر نقادانه و تحقیق و پژوهش در بستری رقابتی و پویا
- ❖ فراهم‌آوری بستری برای ارائه دستاوردهای خلاقانه دانش‌آموزان در زمینه علوم شناختی
- ❖ ایجاد ارتباط مؤثر بین دانش‌آموزان با مراکز علمی پیشرو و پژوهشگران برجسته حوزه علوم شناختی

معرفی مسابقات و شرایط شرکت‌کنندگان

- ❖ این مسابقه ویژه دانش‌آموزان دوره دوم ابتدایی و متوسطه می‌باشد که در سطح کشوری با مشارکت معاونت علمی و فناوری ریاست جمهوری (آزمایشگاه ملی نقشه برداری مغز) و وزارت آموزش و پرورش (معاونت متوسطه، آموزش متوسطه نظری، پژوهش‌سراهای دانش‌آموزی کشور) برگزار می‌گردد.
- ۱. دانش‌آموزان علاقمند می‌توانند با ارسال اثر مطابق جدول ذیل در این مسابقه شرکت نمایند:

جدول گرایش‌های مسابقات علوم شناختی				
ردیف	گرایش رویداد	فردی / گروهی	دوره	راهنما
۱	جام ملی علوم اعصاب شناختی	۳ نفره	متوسطه	پیوست ۱
۲	محاكمه شناختی؛ بررسی پرونده‌های حقوقی و کیفری با رویکرد علوم شناختی	۳ نفره	متوسطه	پیوست ۲
۳	طراحی بازی (اتاق فرار / پرونده معمایی)	انفرادی یا تیم ۲ یا ۳ نفره	متوسطه	پیوست ۳
۴	علوم شناختی در قاب سینما	انفرادی	متوسطه	پیوست ۴
۵	تولید محتوا (قصه نمایش نامه)	انفرادی یا تیم ۲ یا ۳ نفره	دوره دوم ابتدایی	پیوست ۵

نحوه ثبت نام:

ثبت نام و ارسال آثار به صورت غیر حضوری و از طریق پایگاه اینترنتی نهمین کنگره بین المللی نقشه برداری مغز به آدرس <https://www.humanbrainmapping.ir/> صورت می پذیرد. لازم به ذکر است کلیه موارد مربوط به آموزش، ثبت نام و ... از طریق کانال اختصاصی مسابقات به آدرس https://ble.ir/CognitiveScience_src در پیام رسان بله اطلاع رسانی می گردد، لذا توصیه می گردد همه شرکت کنندگان و علاقمندان در کانال مذکور عضو شوند.

تقویم اجرایی:

ردیف	موضوع	بازه زمانی
۱	ثبت نام	۵ شهریور تا ۱۵ مهر ۱۴۰۵
۲	شرکت در دوره های آموزشی	۱۴ تا ۳۱ شهریور ۱۴۰۵
۳	ارسال اثر	اول تا ۱۵ مهر ۱۴۰۵
۴	داوری مرحله اول	۱۸ تا ۲۳ مهر ماه ۱۴۰۵
۵	داوری مرحله دوم و اعلام نتایج*	۶ تا ۸ آبان ماه ۱۴۰۵

*نمایشگاه آثار برگزیده این مسابقه همزمان با نهمین کنگره بین المللی نقشه برداری مغز به صورت حضوری یا مجازی با توجه به شرایط برگزار می گردد.

موضوعات مسابقه:

مسابقات با موضوع علوم شناختی و با محوریت موارد ذیل برگزار می گردد:

- روان شناسی شناختی (مطالعه فرآیندهای درونی ذهن مانند حافظه، ادراک، حل مسئله و تصمیم گیری و...)
- زبان شناسی شناختی (بررسی نقش زبان به عنوان ابزار تفکر و چگونگی بازنمایی اطلاعات زبانی در ذهن)
- فلسفه ذهن (مطالعه ماهیت ذهن، هشیاری و رابطه آن با مغز و بدن فیزیکی)
- هوش مصنوعی و مدل سازی شناختی (ساخت مدل های محاسباتی برای شبیه سازی و درک کارکردهای شناختی مغز)
- علوم اعصاب شناختی (بررسی مبانی زیستی و عصبی فعالیت های ذهنی با استفاده از ابزارهای تصویربرداری و روش های تجربی)
- کاربردهای علوم شناختی در جهان امروز (نقش علوم شناختی در رسانه، طراحی، مدیریت، اقتصاد، آموزش و توانبخشی عصبی)
- تاریخچه و آینده علوم شناختی (سیر تکاملی این رشته از گذشته تا امروز و چشم اندازهای پیش روی آن)
- جنگ شناختی (تحلیل ابعاد و تاکتیک های تأثیرگذاری بر ادراکات و باورهای یک جامعه برای تغییر رفتارها و منافع)

تذکر: طرح های غیر مرتبط با موضوع علوم شناختی، داوری نخواهند شد و امتیاز صفر برای ایشان منظور خواهد شد.

شرایط عمومی مسابقه:

- هر تیم به شرط ارائه آثار متفاوت، مجاز به شرکت در بیش از یک گرایش از رویداد می باشد.
- با عنایت به ماهیت ترویج کار گروهی در رویداد، مقتضی است تمامی اعضای تیم در کل فرآیند رویداد شرکت کرده و بر نحوه انجام کار و ارائه مطالب علمی مربوطه، تسلط کامل داشته باشند. عدم رعایت این موضوع، موجب کسر نمره برای تیم می شود.
- از آن جا که اشاعه و بهبود فعالیت های پژوهشی در واحدهای آموزشی و پژوهش سراهای دانش آموزی از اهداف مهم برگزاری این رویداد بوده و آثار گردآوری شده جهت استفاده دانش آموزان کشور مورد بهره برداری قرار می گیرد، رعایت پوشش و لباس دانش آموزان دختر و پسر شرکت کننده در رویداد وفق ماده ۵۵ و تبصره آن در آیین نامه اجرایی مدارس، ضروری می باشد.
- دوره ها و کارگاه های آموزشی رایگان به تفکیک گرایش، اعلام و برگزار می گردد. لذا دانش آموزان می توانند با عضویت در کانال https://ble.ir/CognitiveScience_src محتوای علمی مرتبط با رویداد را دریافت نموده و توان علمی خود را ارتقا بخشند.
- شرکت در مسابقه به منزله موافقت و رضایت اعضای تیم نسبت به هرگونه بهره برداری معاونت آموزش متوسطه وزارت از آثار شرکت کنندگان و نشر آنها با ذکر نام تولید کنندگان آثار، می باشد.
- جهت کسب اطلاع از آخرین اخبار و تغییرات احتمالی در روند اجرای مسابقات و استفاده از محتوای آموزشی، ضروری است به کانال رویداد در پیام رسان بله به آدرس https://ble.ir/CognitiveScience_src مراجعه و یا با شماره تلفن های ۳۴۵۵۰۴۸۰ و ۳۴۵۷۴۰۴۳-۰۲۶ پژوهشسرای دانش آموزی ملاصدرا تماس حاصل نمایید.

پوستا

راهنمای جام ملی

علوم اعصاب شناختی

مقدمه :

علوم اعصاب و علوم شناختی از پیچیده‌ترین و میان‌رشته‌ای‌ترین حوزه‌های علمی هستند که پیشرفت در آن‌ها نیازمند پرسشگری، خلاقیت، طراحی پژوهش، تفکر نقادانه و ارائه راه‌حل‌های نوآورانه است. پرورش این مهارت‌ها از دوران دانش‌آموزی، زمینه‌ساز تربیت پژوهشگران و نوآوران آینده خواهد بود. ارائه ایده‌های خلاقانه در راستای طراحی پژوهش و آزمایش یا پیشنهاد راهکار برای حل مسائل علوم شناختی، زمانی ارزش علمی بیشتری خواهد داشت که بر پایه مطالعه منابع معتبر، شواهد علمی و استدلال منطقی شکل گرفته باشد. از این رو، گرایش جام علوم اعصاب شناختی (مناظره علمی) با هدف ایجاد بستری برای ارائه و دفاع از ایده‌های پژوهشی، پرورش ذهن خلاق، تقویت مهارت حل مسئله، پرسشگری، تفکر نقادانه، استدلال علمی، گفت‌وگوی علمی و نقد و انتقادپذیری طراحی شده است. در این گرایش، تیم‌ها در مرحله نخست ایده‌های خود را در قالب‌هایی مانند پیشنهاد پژوهشی، طراحی آزمایش، طراحی روش پژوهش یا سایر ایده‌های نوآورانه ارائه می‌کنند. در مرحله نهایی، تیم‌های برگزیده ضمن دفاع از ایده‌های خود، در قالب چالش‌ها و مناظره‌های علمی به نقد، بررسی و ارزیابی ایده‌های سایر تیم‌ها بر پایه شواهد و استدلال علمی می‌پردازند. این فرآیند، علاوه بر تقویت توانایی تولید ایده، مهارت دفاع علمی، نقد سازنده و تعامل علمی را نیز در دانش‌آموزان توسعه می‌دهد.

۱. شرایط شرکت کنندگان :

تمام دانش‌آموزان دوره‌های اول و دوم متوسطه نظری می‌توانند به صورت الزاماً تیم ۳ نفره ثبت نام نمایند.
تذکر: اعضای تیم باید از یک استان، دوره و جنسیت باشند. عضویت دانش‌آموزان دوره متوسطه نظری و فنی حرفه‌ای در یک گروه مجاز است.

۲. شرایط اختصاصی اثر :

۱. پیشنهاد پژوهش مطابق نمونه برگ ۲، به صورت دو فایل word و pdf تهیه شود.
۲. پیشنهاد پژوهش می‌تواند در حوزه‌های طراحی آزمایش، پژوهش، روش پژوهش، پیشنهاد یک راهکار برای حل یک مساله و هر ایده نوآورانه دیگر در حوزه علوم شناختی باشد.
۳. قابل اجرا و مبتنی بر مقالات چاپ شده در نشریات معتبر علمی داخلی و خارجی باشد.
۴. اثر فاقد ایده نو که تنها به تعریف و بررسی یک مفهوم علمی پرداخته و یا تکرار یک پژوهش باشد، مورد داوری قرار نمی‌گیرد.
۵. برای نوشتن پیشنهاد پژوهش بررسی حداقل ۵ مقاله معتبر، ضروری است (مشخصات کامل مقالات مورد استفاده، در منابع ذکر شوند). لازم است که حداقل ۸۰ درصد منابع، مربوط به مقالات علمی پژوهشی سال ۲۰۲۰ میلادی (مقالات بین‌المللی) و یا ۱۳۹۹ شمسی (مقالات داخلی) به بعد باشند. گرایش جام (مناظره علمی)
۶. تمام بندهای نمونه برگ ۲ باید توسط شرکت کنندگان به طور دقیق کامل گردند و آثاری که نمونه برگ ۲ آنها ناقص باشد، حذف گردیده و داوری نمی‌شوند.

۳. مستندات مورد نیاز اثر :

- مستندات ذیل در یک فایل فشرده (ZIP) با کد ملی دانش‌آموز (سرگروه تیم)، ارسال گردد:
۱. نمونه برگ ۲ در دو قالب word و pdf
 ۲. نمونه برگ ۱ تکمیل شده که باید در توضیحات ۱، عنوان مقالات اصلی (حداکثر ۵ مقاله) که به عنوان منبع استفاده شده اند به طور دقیق ثبت شود و در توضیحات ۲، نام مرکز همکار (پژوهش‌سرا، دانشگاه، مراکز پژوهشی و ...) آورده شده است.

۳. فایل pdf مربوط به ۵ مقاله اصلی از منابع مورد استفاده که در شکل گیری پیشنهاد پژوهش بیشترین تاثیر را داشته اند (در صورت عدم ارسال مقالات، اثر داوری نمی شود).

۵. فرآیند داوری:

ابتدا بررسی و ارزیابی آثار ارسالی به صورت غیر حضوری و بر اساس نمون برگ ۳ انجام می گیرد. آثاری که بالاترین امتیاز میانگین نمرات داوری را کسب نمایند، به مرحله دوم کشوری راه می یابند. تیم های برگزیده مرحله اول به قید قرعه گروه بندی شده و مطابق جدول یک در چالش ها شرکت می کنند. رقابت به صورت حذفی است و تیم هایی که با توجه به نمون برگ ۶ امتیاز بیشتری را کسب نمایند، به مرحله بعد راه می یابند. تعداد مراحل، بستگی به تعداد تیم شرکت کننده در چالش دارد و می تواند یک تا سه مرحله باشد.

۴. ضمایم:

جدول ۱: راهنمای ترتیب عملکرد یک چالش جام (مناظره علمی)

ردیف	ترتیب عملکرد در یک چالش	حداکثر زمان (دقیقه)
۱	پاسخگو ایده خود را ارائه و مطرح می کند	۳
۲	آماده شدن پرسشگر و طرح سوالات ۱	۴
۳	آماده شدن پاسخگو و ارائه پاسخ به سوالات پرسشگر	۲
۴	آماده شدن پرسشگر و طرح سوالات ۲	۳
۵	آماده شدن پاسخگو و ارائه پاسخ به سوالات پرسشگر	۲
۶	پرسشگر، بحث را جمع بندی می کند	۲
۷	آماده شدن منتقد و طرح سوال منتقد از پاسخگو	۲
۸	آماده شدن پاسخگو و ارائه پاسخ	۲
۹	آماده شدن منتقد و طرح سوال منتقد از پرسشگر	۲
۱۰	آماده شدن پرسشگر و ارائه پاسخ	۲
۱۱	ارائه نقد توسط منتقد	۲
۱۲	پرسش داوران و پاسخگویی تیم ها	متغیر
۱۳	پاسخگو کل بحث را جمع بندی می کند	۲

جدول ۲: مفاهیم و اصطلاحات جام (مناظره علمی)

۱. چالش جام علوم اعصاب شناختی، فرآیندی مشابه مناظره می باشد که شرکت کنندگان در آن، با پذیرفتن مسئولیت های مختلف (پرسشگر، پاسخگو و منتقد) در خصوص یک موضوع و سوال مشخص، به بحث می پردازند.
۲. وظایف هر یک از اعضای تیم به شرح ذیل است:
(الف) پاسخگو: به ارائه پیشنهاد گروه خود می پردازد.
(ب) پرسشگر: سوال هایی برای پاسخگو طرح و ارائه را نقد می کند، درحالیکه به بی دقتی ها و خطاهایی که در ارایه پیشنهاد ممکن است، رخ داده باشد، اشاره می کند. پرسشگر، نکات قوت و ضعف راه حل و ارائه ی تیم پاسخگو را تحلیل می کند. بحث پرسشگر نباید تبدیل به ارائه ای از راه حل خودش شود. در قسمت مباحثه، راه حل ارائه شده توسط تیم پاسخگو مورد بحث قرار می گیرد.
(پ) منتقد: ضمن طرح سوال از هر دو تیم دیگر، برآورد کوتاهی از ارائه ی تیم پرسشگر و تیم پاسخگو را عرضه می کند.
۳. موضوعات مناظرات و سوالات در مرحله استانی، پیرامون علوم شناختی و بر مبنای پیشنهاد پژوهش پاسخگو می باشد.
۴. از میان تیم های منتخب، هر سه یا چهار تیم در یک گروه قرار می گیرند. گروه بندی و زمان چالش، به قید قرعه انتخاب می گردد.
۵. رقابت به صورت حذفی می باشد و در هر دور چالش، تیم هایی که امتیاز بیشتری را کسب کرده اند؛ به دور بعد راه می یابد.
۶. در هر مرحله، هر گروه مطابق جدول در ۳ چالش جام شرکت می نماید. لذا تیم شرکت کننده در هر چالش، باید هر سه مسئولیت را بپذیرد و در هر مرحله از رقابت ترتیب پذیرش مسئولیت به قید قرعه تعیین می گردد.

نقش هر تیم در هر چالش			گروه متشکل از ۳ تیم
چالش سوم	چالش دوم	چالش اول	تیم چالش
منتقد	پاسخگو	پرسشگر	تیم ۱
پاسخگو	پرسشگر	منتقد	تیم ۲
پرسشگر	منتقد	پاسخگو	تیم ۳

۷. در هر چالش پاسخگو به ارایه پیشنهاد پژوهشی خود پرداخته و چالش حول موضوع آن، شکل می گیرد.
۸. حین یک چالش، فقط یک عضو از هر تیم مسئولیت پاسخگو، پرسشگر یا منتقد را بر عهده دارد؛ اعضای تیم می توانند در زمان هایی که به آماده شدن اختصاص داده شده، با یکدیگر مشورت نمایند.
۹. طبق جدول ۱، در مجموع حداکثر زمان هر چالش ۳۵ دقیقه می باشد.
۱۰. پس از هر چالش، فرم داوری با توجه به مسئولیت مربوطه تیم، تکمیل می گردد و میانگین نمرات داوری هر ۳ چالش برگزار شده، به عنوان نمره نهایی اعلام می گردد. لازم به ذکر است که ضریب امتیاز پاسخگو، پرسشگر و منتقد به ترتیب ۳ و ۲ و ۱ می باشد.

نمون برگ ۳: داوری غیر حضوری پیشنهاد علوم شناختی

عنوان اثر :

استان :

شهر :

منطقه/ناحیه :

دوره و پایه تحصیلی :

نام و نام خانوادگی طراحان اثر

(۱)

(۲)

(۳)

کد ملی :

کد ملی :

کد ملی :

شماره تماس :

شماره تماس :

شماره تماس :

موضوع
ارزیابی

معیار ارزیابی پیشنهاد

سقف
امتیاز

امتیاز
کسب
شده

۱. گویا، خلاقانه و نوآورانه و متناسب با عنوان

۲۰

۲. دارای رویکرد کارآفرینی، خود کفایی و اشتغال زایی در راستای رونق تولید

۱۰

۳. مبتنی بر حل مسئله یا رفع نیاز

۱۰

۴. قابلیت امکانپذیری با احتمال خطرپذیری پایین

۱۰

۵. رعایت ساختار طبق نمونه برگ ۲ و فرمت نگارشی مسابقه

۵

۶. استفاده از منابع علمی - پژوهشی معتبر، متنوع و جدید

۱۰

۷. برآورد تقریبی هزینه تحقق ایده و توجیه اقتصادی

۵

۸. ارائه جدول مواد و تجهیزات آنالیزها و تشریح لزوم استفاده از هر یک از مواد، تجهیزات و آنالیزها

۱۰

۹. پیش بینی روش های مناسب برای اجرای ایده، تست و آنالیز نتایج مورد نظر

۱۰

۱۰. پیش بینی چالش های پیش رو و روش مواجهه با آن ها و بیان دستاوردهای مورد انتظار

۱۰

۱۱. شرکت در کارگاه های آموزشی

+۲۰

جمع نهایی امتیاز

۱۰۰

پوست ۲

راه‌نمای کرایش محاکمه شناختی؛

بررسی پرونده‌های حقوقی و کیفری با رویکرد علوم شناختی

مقدمه :

علوم شناختی به مطالعه فرآیندهای ذهنی مانند تصمیم‌گیری، استدلال، حافظه و ادراک می‌پردازد. یکی از مهم‌ترین عرصه‌های کاربرد این دانش، نظام قضایی و فرآیندهای دادرسی است؛ جایی که کیفیت استدلال، سوگیری‌های شناختی و نحوه پردازش اطلاعات، تأثیر مستقیمی بر صدور احکام عادلانه دارند. گرایش «محاکمه شناختی؛ بررسی پرونده‌های حقوقی و کیفری با رویکرد علوم شناختی» با هدف آشنایی دانش‌آموزان با این مفاهیم، طراحی شده است. اهمیت این گرایش در تقویت مهارت‌های استدلال‌ورزی، تفکر انتقادی، تحلیل شواهد، سخن‌وری و همدلی است و دانش‌آموزان در جریان گرایش به‌طور عملی با نقش سوگیری‌های شناختی در فرآیند قضاوت آشنا شده و توانایی تصمیم‌گیری در شرایط پیچیده و مبهم را بهبود می‌بخشند. این گرایش، بستری برای تلفیق علوم شناختی با حقوق و اخلاق اجتماعی فراهم می‌آورد و دانش‌آموزان را برای مواجهه با چالش‌های واقعی جهان امروز آماده می‌سازد.

شرایط شرکت کنندگان :

تمام دانش‌آموزان دوره متوسطه می‌توانند به صورت الزاماً تیم ۲ نفره ثبت نام نمایند.

تذکر: دانش‌آموزان عضو تیم باید از یک استان، دوره و جنسیت باشند.

شرایط اختصاصی اثر :

یک پرونده کیفری با مستندات در اختیار شرکت کنندگان قرار می‌گیرد، شرکت کنندگان با تمرکز بر خطاهای شناختی که منجر به وقوع جرم شده یا در شواهد و مستندات دیده می‌شود فایل تحلیل کارشناسی خود را در قالب نمون برگ ۱ ارسال می‌نمایند. تحلیل کارشناسی حداکثر در ۲۰ صفحه و با فرمت word و pdf با فونت B Nazanin ارسال گردد. لازم به ذکر است پرونده پس از برگزاری دوره‌های آموزشی رایگان از طرف دبیرخانه مسابقات منتشر خواهد شد.

مستندات مورد نیاز اثر :

مستندات ذیل در یک فایل فشرده (ZIP) با نام اعضای تیم ارسال گردد:

- فایل تحلیل پرونده با فرمت word و pdf
- فایل mp4 فیلم توضیحات دو دقیقه‌ای

فرایند داوری:

تحلیل‌های کارشناسی ارسالی توسط هیئت داوران و با توجه به نمون برگ داوری شماره ۲ بررسی و با توجه به شرایط از تیم‌های برتر برای شرکت در مرحله دوم دعوت به عمل می‌آید تا به صورت حضوری و به قید قرعه از زوایای مختلف و در نقش‌های مختلف مانند دادستان، وکلای مدافع متهم و وکلای شاکی قرار گرفته و پرونده‌های جدید را مورد بررسی قرار دهند. دوره‌های آموزشی جهت ایفای نقش‌ها و رقابت در مرحله دوم توسط دبیرخانه برگزار می‌گردد. در محکمه شناختی دانش‌آموزان باید علاوه بر مسائل حقوقی، به خطاهای شناختی نیز توجه کنند. برای مثال: آیا شاهد ممکن است واقعه را اشتباه به خاطر آورده باشد؟ آیا قضاوت یک شخص تحت تأثیر پیش‌داوری قرار گرفته است؟ آیا فرد بدون بررسی همه اطلاعات، سریع تصمیم گرفته است؟

تبصره: در صورت لزوم و با توجه به شرایط برای تعیین تیم های شرکت کننده در مرحله حضوری مصاحبه آنلاین انجام می گردد.

نمون برگ ۱: فرم کارشناسی پرونده دادگاه علوم شناختی

			استان / شهرستان / منطقه یا ناحیه
			نام مدرسه / پژوهش سرای دانش آموزی
			نام و نام خانوادگی دانش آموز/دانش آموزان
			کد ملی
			پایه تحصیلی
			تلفن همراه / تلفن ثابت
			نام و نام خانوادگی استاد راهنما / تلفن همراه
			سربرگ و مشخصات کلی
شرح اینکه پرونده به چه دلیل به کارشناسی ارجاع شده، خلاصه های از اظهارات شاکی و متهم، و اینکه دادگاه/دادسرا دقیقاً چه سؤالی از کارشناس پرسیده است.			مقدمه و پیشینه پرونده
معمولاً دادگاه چند سؤال مشخص مطرح میکند که کارشناس باید کلمه به کلمه به آنها پاسخ دهد.			موضوع و دستورکار ارجاع (سؤالات مطرح شده)
قرار کارشناسی و دستور قضایی، اظهارات و صورتجلسه های بازجویی، گزارشهای پزشکی قانونی، تصاویر و بازسازی صحنه جرم، گزارشهای پلیس آگاهی، شهادت شهود، ضبطهای صوتی/تصویری، پیامکها، اسناد دیجیتال			مدارک و مستندات بررسی شده
معاینه محل، اندازه گیریها، عکسبرداری، آزمایشهای تخصصی، بررسی علایم، بررسی اسناد و تطبیق امضاء/خط، استعلام و جستجوی پایگاههای اطلاعاتی، استفاده از نرم افزارها و تجهیزات تخصصی			روش انجام کارشناسی
در این بخش، نتایج عینی و مشاهدات بدون تفسیر ذکر میشود (آنچه یافت شد).			یافتهها و نتایج
تفسیر یافته ها، سنجش تطابق آنها با اظهارات طرفین و پاسخ به سؤالات ارجاع.			تحلیل و استنتاج کارشناسانه
بیان صریح و نهایی حتی الامکان به صورت تفکیکی و مستند.			جمع بندی و نظر نهایی کارشناسی

نمون برگ ۲: داوری غیر حضوری محاکمه شناختی؛ بررسی پرونده های حقوقی و کیفری با رویکرد علوم شناختی

عنوان اثر :			
استان :		شهر :	
منطقه / ناحیه :			
نام و نام خانوادگی دانش آموز / دانش آموزان	کد ملی	شماره تماس	پایه تحصیلی
معیار ارزیابی		حداکثر امتیاز	امتیاز کسب شده
شناخت مسئله		۱۰	
شناسایی و تحلیل فرایندهای شناختی		۲۰	
تحلیل شواهد از منظر علوم شناختی		۲۰	
تفکر علمی و استدلال		۱۰	
استفاده از منابع علمی و یافته های پژوهشی		۱۰	
ارائه دیدگاه جایگزین		۱۰	
پیشنهاد روش بررسی		۱۰	
کیفیت و انسجام گزارش		۱۰	
شرکت در کارگاه های آموزشی		۲۰+	
جمع امتیاز نهایی		۱۰۰	

پوست ۲

راه‌نمای کرایش طراحی اتاق فرار و بازی معمایی

در حوزه علوم شناختی

مقدمه :

امروزه بهره‌گیری از روش‌های نوین آموزشی مبتنی بر بازی و حل مسئله، یکی از مؤثرترین رویکردها برای آموزش مفاهیم علمی و پرورش مهارت‌های شناختی به شمار می‌رود. طراحی اتاق فرار آموزشی و پرونده‌های معمایی، با ایجاد موقعیت‌های چالش‌برانگیز، زمینه به‌کارگیری مفاهیم علوم اعصاب و علوم شناختی را در قالب تجربه‌های یادگیری جذاب و تعاملی فراهم می‌کند. وجه تمایز این گرایش، طراحی بازی است، نه صرفاً اجرای آن. طراح یک اتاق فرار یا پرونده معمایی باید علاوه بر تسلط بر مفاهیم علمی، سناریو، معماها، سرنخ‌ها و مسیر یادگیری را به‌گونه‌ای هدفمند طراحی کند که مخاطب را به تفکر، تحلیل و کشف پاسخ هدایت کند. از این‌رو، طراحی چنین آثاری نسبت به اجرای آن‌ها، نیازمند سطوح بالاتری از خلاقیت، تفکر طراحی، حل مسئله و درک عمیق مفاهیم علوم اعصاب و علوم شناختی است. هدف از این گرایش، توسعه سواد علوم اعصاب و علوم شناختی، ترویج یادگیری فعال و مسئله‌محور و پرورش دانش‌آموزانی خلاق و نوآور است که بتوانند دانش علمی را به تجربه‌های آموزشی مؤثر و الهام‌بخش تبدیل کنند.

شرایط شرکت کنندگان :

تمام دانش آموزان دوره متوسطه می‌توانند در سامانه ای که متعاقباً اعلام می‌شود، طبق زمانبندی مشخص شده به صورت انفرادی و تیم ۲ یا ۳ نفره ثبت نام نمایند.
تذکر: دانش آموزان عضو تیم باید از یک استان، دوره و جنسیت باشند.

شرایط اختصاصی اثر :

شرکت کنندگان پس از شرکت در دوره های آموزشی اقدام به طراحی بازی در دو قالب اتاق فرار و پرونده معمایی نموده و طرح خود را در قالب نمون برگ شماره یک ارسال می نمایند. مبنای طراحی بازی باید خطاهای علوم شناختی باشد.

مستندات مورد نیاز اثر :

مستندات ذیل در یک فایل فشرده (ZIP) با نام اعضای تیم ارسال گردد:

- فایل تکمیل شده نمون برگ یک با فرمت word و pdf
- فایل و تصاویر مربوط به بازی در صورت لزوم
- فایل mp4 فیلم توضیحات ۳ دقیقه ای در خصوص فرایند بازی

فرایند داوری:

طرح های ارسالی توسط هیئت داوران و با توجه به نمون برگ داوری شماره ۲ و ۳ بررسی و با توجه به شرایط از تیم های برتر برای شرکت در مرحله دوم دعوت به عمل می آید تا به صورت حضوری طرح خود را اجرا نمایند.
تبصره: در صورت لزوم و با توجه به شرایط برای تعیین تیم های شرکت کننده در مرحله حضوری مصاحبه آنلاین انجام می گردد.

نمون برگ شماره یک؛ مشخصات طرح بازی

استان:			شهرستان / منطقه یا ناحیه:
در کدام محور یا محور ها شرکت می نمایید؟			☐ طراحی اتاق فرار ☐ طراحی بازی رومیزی ☐ طراحی پرونده معمایی ☐ طراحی تم پارک موضوعی
نام و نام خانوادگی دانش آموز/دانش آموزان			
کد ملی			
رشته تحصیلی / پایه تحصیلی			
محل تحصیل			
تلفن همراه/ تلفن ثابت			
استاد راهنما			
خلاصه بازی:			
منابع مورد استفاده برای طراحی بازی:			
مهمترین خطاهای شناختی موجود در بازی:			
تصاویر مرتبط:			

نمون برگ ۲: شاخص های داوری محور طراحی اتاق فرار

ردیف	شاخص ارزیابی	توضیح	امتیاز
۱	جذابیت و انسجام روایت سناریو	پیوستگی داستان، منطق رویدادها و جذابیت خط روایی اتاق فرار	۱۰
۲	وضوح هدف و مسیر بازیکنان در بازی	مشخص بودن مأموریت اصلی، مسیر پیشرفت و مراحل کشف در سناریو	۱۰
۳	نوآوری در طراحی مکانیزم ها و تعاملات محیطی	خلاقیت در نحوه طراحی چالش ها، قفل ها، معماها و شیوه ارتباط بازیکنان با محیط - استفاده از حواس پنج گانه در طراحی معماها	۱۰
۴	استفاده مؤثر از عناصر علوم شناختی در داستان و فضا	بهره گیری از مفاهیم و خطاهای شناختی در قالب سناریوی تعاملی و انتقال درست حس	۱۵
۵	تعادل میان سختی معماها و جذابیت تجربه بازی	تناسب سطح دشواری با توان حل معما و لذت بازیکنان از پیشرفت در بازی	۵
۶	منطقی بودن روند حل معماها و پیوستگی بین مراحل	وجود منطق در زنجیره معماها و پرهیز از ابهام یا پرش های غیرقابل درک	۵
۷	تعامل میان بازیکنان در طول بازی	میزان همکاری، تقسیم نقش و تعامل مؤثر میان بازیکنان در روند فرار	۵
۸	طراحی فضایی و توصیف محیط (Thematic Design)	قدرت تصویرسازی فضا، توصیف جزئیات محیط و ایجاد حس حضور در موقعیت	۱۰
۹	سیستم راهنمایی و کمک به بازیکنان در بازی و مستند سازی اجرایی سناریو	وضوح دستورالعمل ها برای طراح یا مجری اتاق فرار و راهنمایی هایی برای بازیکنان در طول بازی	۵
۱۰	کیفیت طراحی معماها و ابزارهای مورد اشاره در سناریو	دقت و جذابیت در معرفی وسایل، قفل ها و مکانیزم های پیشنهادی	۵
۱۱	تعادل میان عنصر استراتژی، زمان و هیجان در روند بازی	تناسب بین فکر، سرعت عمل و هیجان فیزیکی در تجربه کلی	۵
۱۲	جذابیت موضوع علوم شناختی	انتخاب هوشمندانه خطاهای شناختی	۱۵
۱۳	حضور فعال در کارگاه های آموزشی	میزان مشارکت و حضور مؤثر در دوره های آموزشی مسابقه	۲۰+
جمع نمره			۱۰۰

نمون برگ ۳: شاخص های داوری محور طراحی پرونده معمایی

ردیف	شاخص ارزیابی	توضیح	امتیاز
۱	جذابیت روایت معمایی و پیوستگی منطقی آن	انسجام داستان، توالی منطقی رویدادها و جذابیت فضای معما	۱۰
۲	وضوح مسئله و مسیر کشف سرنخها (وجود منطق مشخص در بازی)	مشخص بودن سؤال یا جرم اصلی و نحوه هدایت بازیکن به کشف پاسخ - عدم وجود دیتای بیپهوده زیاد در بازی	۱۰
۳	نوآوری در طراحی معما و شیوه حل آن	خلاقیت در نوع سرنخها، مدارک و روشهای رمزگشایی	۱۵
۴	ارتباط روایت مفاهیم علوم شناختی با فضای معما	استفاده مؤثر از عناصر علوم شناختی در بستر داستانی پرونده	۱۰
۵	منطقی بودن روند استنتاج و قابل حل بودن پرونده	رعایت اصول منطق در طراحی معما و پرهیز از ابهام یا بن بست روایی	۵
۶	تنوع و جذابیت سرنخها و مدارک	خلاقیت در طراحی مدارک فیزیکی یا دیجیتال و جذابیت بصری آنها	۵
۷	تعامل میان بازیکنان در روند حل معما	میزان همکاری، بحث و مشارکت گروهی مورد نیاز برای پیشرفت در پرونده	۵
۸	طراحی بصری و هنری پرونده (Art & Layout) و همخوانی با روایت تاریخی	زیبایی و خوانایی طراحی مدارک، پوسترها و عناصر بصری پرونده	۱۰
۹	دفترچه راهنما و دستورالعمل اجرای پرونده	وضوح دستورالعمل برای مجری و راهنمای مناسب برای حل پرونده (hint)	۵
۱۰	کیفیت طراحی و چاپ مدارک و مستندات	دقت، اصالت و کیفیت فیزیکی اجزای پرونده	۵
۱۱	تعادل میان سختی معما و جذابیت تجربه حل آن	رعایت سطح دشواری مناسب و ایجاد حس چالش بدون خستگی ذهنی	۵
۱۲	جذابیت موضوع علوم شناختی	انتخاب هوشمندانه خطاهای شناختی	۱۵
۱۳	حضور فعال در کارگاههای آموزشی	میزان مشارکت و حضور مؤثر در دورههای آموزشی مسابقه	۲۰+
۱۰۰	جمع نمره		

سوست ۴

راه‌نمای کرایش

علوم شناختی در قاب سینما

سینما یکی از تأثیرگذارترین رسانه‌های آموزشی و فرهنگی است که می‌تواند مفاهیم پیچیده علوم شناختی را به زبانی ساده، ملموس و جذاب برای مخاطبان به تصویر بکشد. امروزه بسیاری از فیلم‌های سینمایی، مستندها و انیمیشن‌ها به علوم شناختی یعنی حوزه‌های مربوط به مطالعه مغز، ذهن، رفتار و فرایندهای شناختی انسان می‌پردازند. از سوی دیگر، سینما به‌عنوان یکی از تأثیرگذارترین هنرها و رسانه‌های معاصر، با روایت داستان، خلق شخصیت‌ها و بهره‌گیری از عناصر بصری و شنیداری، می‌تواند بسیاری از این فرایندها را به شکلی ملموس و قابل درک بازنمایی کند. از این‌رو، فیلم تنها یک اثر هنری نیست، بلکه متنی چندلایه برای مشاهده، تحلیل و گفت‌وگو درباره مفاهیم علمی مرتبط با ذهن و رفتار انسان به شمار می‌آید. گرایش «خوانش و تحلیل فیلم با رویکرد علوم شناختی» با هدف پرورش تفکر علمی، تفکر انتقادی، سواد رسانه‌ای و توانایی پیوند میان علم و هنر طراحی شده است. در این گرایش، دانش‌آموزان می‌آموزند فراتر از روایت ظاهری فیلم، مفاهیم علوم شناختی را در شخصیت‌ها، رخدادها و عناصر روایی و سینمایی شناسایی و تحلیل کنند، استدلال‌های خود را بر پایه شواهد و منابع معتبر علمی ارائه دهند و در صورت بهره‌گیری از منابع تکمیلی، از آن‌ها برای تعمیق تحلیل خود استفاده کنند. این فرایند، علاوه بر تقویت مهارت‌های مشاهده، تحلیل، استدلال، پژوهش و ارتباط مؤثر، به پرورش مخاطبانی آگاه، پرسشگر و مسئولیت‌پذیر کمک می‌کند که قادرند با نگاهی علمی و نقادانه، آثار هنری را مطالعه کرده و در ترویج فرهنگ علم، ارتقای سواد رسانه‌ای و گسترش گفت‌وگوی علمی در جامعه نقش‌آفرین باشند.

شرایط شرکت‌کنندگان

تمام دانش‌آموزان دوره متوسطه می‌توانند به صورت انفرادی در مسابقه ثبت نام نمایند.

شرایط اختصاصی اثر

۱. دبیرخانه مسابقه یک فیلم مرجع را متناسب با یکی از موضوعات علوم شناختی معرفی می‌کند. همچنین به‌منظور تعمیق تحلیل، یک یا چند منبع تکمیلی از قبیل مستند علمی، کتاب، رمان، داستان، مقاله ترویجی یا سایر منابع معتبر نیز معرفی می‌شود.
۲. شرکت‌کنندگان موظفند پس از مشاهده فیلم و مطالعه منابع معرفی‌شده، یک نوشتار تحلیلی با رویکرد علوم شناختی تهیه کنند. هدف این گرایش، نقد هنری یا ارزش‌گذاری سینمایی فیلم نیست، بلکه شناسایی، تحلیل و تبیین مفاهیم علوم شناختی در فیلم و بررسی شیوه بازنمایی و انتقال این مفاهیم به مخاطب است.
۳. شرکت‌کنندگان می‌توانند برای تقویت استدلال‌های خود از منابع تکمیلی معرفی‌شده استفاده کنند. در صورت بهره‌گیری از این منابع، لازم است ارتباط، شباهت‌ها یا تفاوت‌های آن‌ها با فیلم، در بخش‌های مرتبط تحلیل شود.
۴. اثر باید مطابق جدول شماره یک به‌صورت نوشتار تحلیلی، در حداکثر ۶ صفحه (بدون احتساب صفحه عنوان و منابع)، با رعایت اصول نگارش علمی، استناددهی و امانت‌داری علمی تهیه شود.

۵. آثار پس از ارزیابی و کسب امتیاز لازم بر اساس فرم داوری، به مرحله نهایی راه خواهند یافت در صورت راه‌یابی به مرحله نهایی، صاحبان آثار موظفند در زمان مقرر، تحلیل خود را به صورت حضوری یا برخط ارائه کرده و به پرسش‌های داوران درباره تحلیل، منابع علمی و استدلال‌های مطرح شده پاسخ دهند و بر اساس نقد و تحلیل علمی ارائه شده، یک ویدئوی ۵ تا ۷ دقیقه‌ای در قالب mp4 تهیه کنند. این ویدئو باید شامل بخش‌هایی از فیلم (با رعایت قوانین و حقوق نشر)، تصاویر یا نمودارهای مرتبط و روایت (نریشن) دانش‌آموز از تحلیل علمی اثر باشد. استفاده مناسب از موسیقی پس‌زمینه، زیرنویس، اینفوگرافیک، تصاویر علمی و سایر عناصر چندرسانه‌ای، در صورت کمک به انتقال بهتر مفاهیم، بلامانع است. در این ویدئو، دانش‌آموز باید ضمن بیان خلاصه‌ای از فیلم، مفاهیم علوم اعصاب و علوم شناختی، میزان صحت علمی آن‌ها، نقش عناصر روایی و سینمایی در انتقال این مفاهیم و جمع‌بندی نهایی خود را به صورت منسجم، مستند و خلاقانه ارائه کند. آثار مرحله نهایی علاوه بر کیفیت تحلیل علمی، از نظر کیفیت ارائه چندرسانه‌ای، روایت، انتقال مؤثر مفاهیم و خلاقیت در تولید محتوا نیز مورد ارزیابی قرار خواهند گرفت.

تذکر ۱: عنوان فیلم یا فیلم‌های مدنظر پس از برگزاری دوره آموزشی تحلیل شناختی فیلم از طریق کانال رویداد اعلام می‌گردد.

تذکر ۲: در این گرایش، انتظار نمی‌رود شرکت‌کنندگان به نقد تخصصی سینما بپردازند؛ بلکه انتظار می‌رود بتوانند با بهره‌گیری از مفاهیم علوم اعصاب و علوم شناختی، فیلم را تحلیل کرده و استدلال‌های خود را بر پایه شواهد فیلم و منابع معتبر علمی ارائه کنند.

مستندات مورد نیاز:

- نمونه برگ شماره یک در قالب word و PDF
- فیلم سه دقیقه‌ای ارائه با فرمت MP4

جدول شماره یک: راهنمای نگارش واکاوی فیلم

شرکت‌کنندگان می‌توانند متناسب با موضوع فیلم، تحلیل خود را بر اساس برخی از پرسش‌های زیر سامان دهند.

۱. شناسایی مفاهیم علوم شناختی

مهم‌ترین مفاهیم علوم اعصاب یا علوم شناختی مطرح شده در فیلم کدام‌اند؟

این مفاهیم در کدام شخصیت‌ها، رویدادها یا صحنه‌ها نمود یافته‌اند؟

۲. تحلیل علمی

آیا بازنمایی این مفاهیم با یافته‌های علمی همخوانی دارد؟

فیلم در کدام بخش‌ها به خوبی مفاهیم را منتقل کرده و در کدام بخش‌ها دچار ساده‌سازی، اغراق یا خطای علمی شده است؟

چه شواهد علمی این تحلیل را تأیید یا رد می‌کند

۳. تحلیل شخصیت‌ها

رفتار شخصیت‌ها را چگونه می‌توان بر اساس مفاهیمی مانند توجه، حافظه، یادگیری، ادراک، هیجان، انگیزش، تصمیم‌گیری، زبان،

شناخت اجتماعی، همدلی، سوگیری‌های شناختی یا سایر فرایندهای ذهنی تبیین کرد؟

۴. تحلیل روایت و عناصر سینمایی

فیلم چگونه با بهره‌گیری از داستان، شخصیت‌پردازی، بازی بازیگران، تصویر، رنگ، نور، موسیقی، تدوین یا سایر عناصر سینمایی، مفاهیم علوم شناختی را به مخاطب منتقل می‌کند؟

کدام صحنه بیشترین نقش را در انتقال این مفاهیم داشته است؟ چرا؟

۵. بهره‌گیری از منابع تکمیلی

در صورت معرفی منابع تکمیلی، به پرسش‌هایی مانند موارد زیر نیز می‌توان پرداخت:

فیلم در مقایسه با مستند، کتاب یا مقاله معرفی شده، چه شباهت‌ها و تفاوت‌هایی در بازنمایی مفاهیم علوم شناختی دارد؟

کدام رسانه در انتقال این مفاهیم موفق‌تر عمل کرده است؟ چرا؟

استفاده از منابع تکمیلی چگونه به درک عمیق‌تر فیلم کمک کرده است؟

۶. دیدگاه تحلیلی

مهم‌ترین پیام علوم شناختی فیلم چیست؟

اگر شما مشاور علمی یا نویسنده اثر بودید، چه تغییراتی برای افزایش مطابقت علمی یا تأثیرگذاری آموزشی آن پیشنهاد می‌کردید؟

۷- اثر شما باید دارای اجزای زیر باشد:

✓ عنوان

✓ معرفی فیلم

✓ معرفی مفاهیم علوم شناختی منتخب

✓ تحلیل علمی فیلم

✓ تحلیل عناصر سینمایی در انتقال مفاهیم

✓ بهره‌گیری از منابع تکمیلی (در صورت استفاده)

✓ جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

✓ منابع

۸- رعایت اصول نگارش، انسجام متن، امانت‌داری علمی و ذکر منابع الزامی است.

۹- تحلیل علمی فیلم باید در ۲ تا ۷ صفحه و با رعایت اصول نگارش و موارد ذیل، ارائه گردد:

✓ حاشیه‌های صفحه باید از بالا، پایین، چپ و راست صفحه ۱/۵ سانتیمتر باشد.

✓ متن اصلی گزارش فقط به زبان فارسی، راست چین شده و Justify، فاصله بین خطوط ۱/۱۵، تک ستونی و با فونت B Nazanin

اندازه ۱۲ تهیه شود.

✓ رعایت نکات نگارشی مانند نقطه، کاما، اعشار فارسی (/)، اعشار انگلیسی (.)، درصد فارسی (/)، و درصد انگلیسی (%). ضروری است.

✓ عنوان: ۱ یا ۲ خط، فونت B Nazanin BOLD، اندازه ۱۴

✓ عنوان و آدرس نویسندگان و استاد راهنما: فونت B Nazanin BOLD، اندازه ۱۰

نمون برگ شماره یک؛ تحلیل فیلم

استان:		شهرستان / منطقه یا ناحیه:	
نام و نام خانوادگی دانش آموز	کد ملی		
رشته تحصیلی / پایه تحصیلی	محل تحصیل		
تلفن همراه / تلفن ثابت	استاد راهنما		
معرفی فیلم			
معرفی مفاهیم علوم شناختی و تحلیل آن			
تحلیل عناصر سینمایی در انتقال مفاهیم			
جمع بندی و نتیجه گیری			

نمون برگ ۲: داوری غیر حضوری علوم شناختی در قاب سینما

استان :		شهر :	منطقه / ناحیه :	دوره و پایه تحصیلی :
نام:		نام خانوادگی:	کد ملی:	شماره تماس:
ردیف	معیار ارزیابی پیشنهاد		سقف امتیاز	
۱	رعایت ساختار و اصول نگارشی		عنوان مناسب، معرفی فیلم، سازماندهی منطقی، روانی و انسجام متن، نتیجه‌گیری، رعایت اصول نگارش و ذکر منابع	
۲	شناسایی صحیح مفاهیم علوم شناختی		انتخاب صحیح مفاهیم، ارتباط آن‌ها با فیلم، انتخاب صحنه‌ها و نمونه‌های مناسب	
۳	تحلیل علمی و استدلال مستند		تبیین علمی مفاهیم، استفاده از شواهد فیلم، استدلال منطقی، استناد به منابع معتبر، بررسی صحت یا عدم صحت علمی فیلم	
۴	تحلیل نقش عناصر روایی و سینمایی		تحلیل نقش داستان، شخصیت‌پردازی، روایت، فیلم‌نامه، بازیگری، تصویر، نور، رنگ، موسیقی، تدوین و سایر عناصر در انتقال مفاهیم علوم شناختی	
۵	عمق و جامعیت تحلیل		تحلیل فراتر از توصیف، برقراری ارتباط میان مفاهیم، صحنه‌های فیلم و در صورت استفاده، منابع تکمیلی؛ نگاه چندبعدی به مسئله و ارائه زاویه دید مستقل در تحلیل	
۶	نتیجه‌گیری مستدل و ارائه پیشنهاد‌های علمی		جمع‌بندی مستدل، استخراج پیام علوم شناختی فیلم، ارائه پیشنهاد یا ایده علمی یا آموزشی	
۷	شرکت در کارگاه های آموزشی			
		جمع نهایی امتیاز		
		۱۰۰		

سوست ۴

راهنمای

تولید محتوای علوم شناختی

۱. مقدمه :

هنر تئاتر بستری برای تجربه زندگی کودکان و نوجوانان است که ضمن افزایش قدرت خلاقیت، اعتماد به نفس و تقویت قدرت بیان، به صورت غیرمستقیم موجب پرورش مهارت‌هایی همچون حل مسئله، تصمیم‌گیری، همدلی، ارتباط مؤثر و کار گروهی می‌شود. بهره‌گیری از این ظرفیت ارزشمند برای آموزش و ترویج علوم اعصاب و علوم شناختی، ضمن افزایش جذابیت محیط یادگیری، به تعمیق آموخته‌ها و درک بهتر مفاهیم علمی کمک می‌کند. از سوی دیگر، نگارش قصه و نمایشنامه، دانش‌آموز را از یک مخاطب صرف به خالق یک اثر علمی - هنری تبدیل می‌کند؛ فرآیندی که او را به مطالعه، پژوهش، تفکر خلاق و تبدیل مفاهیم پیچیده علوم شناختی به روایت‌هایی جذاب، قابل فهم و اثرگذار سوق می‌دهد. آثار تولیدشده نیز می‌توانند با انتقال غیرمستقیم مفاهیم علمی، در ارتقای سواد علمی مخاطبان، ترویج فرهنگ علم و گسترش آگاهی عمومی نسبت به علوم اعصاب و علوم شناختی نقش مؤثری ایفا کنند. از این رو، گرایش «قصه و نمایشنامه‌نویسی» با هدف تلفیق علم و هنر و پرورش خلاقیت، مهارت‌های ارتباطی و تفکر علمی دانش‌آموزان طراحی شده است

شرایط شرکت کنندگان :

تمام دانش‌آموزان دوره دوم ابتدایی می‌توانند به صورت انفرادی یا تیم ۲ یا ۳ نفره ثبت نام نمایند.
تذکر: اعضای تیم باید از یک استان، دوره و جنسیت باشند.

۲. شرایط اختصاصی اثر :

- قصه نمایش، نمایشی است که بر مبنای قصه - نمایشنامه تولید می‌شود. در این نوع از نمایش؛ راوی قصه را روایت می‌کند و گفتگوها (دیالوگ‌ها) توسط بازیگر، عروسک و ... بیان و اجرا می‌شوند.
 - در این گرایش، دانش‌آموز باید محتوای آموزشی قصه نمایش با موضوع آزاد در حوزه علوم شناختی و در قالب تئاتر اشیا، تئاتر سایه، تئاتر کاغذی، تئاتر عروسکی و یا ترکیبی از این قالب‌ها را طراحی و تولید نماید.
 - صدا برداری باید همزمان با اجرای نمایش و در محیطی آرام انجام شود. لازم است که از صداگذاری بر روی محتوا بعد از فرایند فیلم برداری، خودداری نمایید.
 - استفاده از انواع نرم افزارها برای تنظیم صدا، افزودن موسیقی و افکت صوتی، نورپردازی و تدوین تولید محتوا، آزاد است.
 - از به کار بردن شخصیت‌ها، عروسک‌ها، ماسک‌ها و دکورهای آماده در بازار یا اینترنت و ... خودداری نمایید.
 - فیلم برداری باید توسط دوربین (گوشی) در حالت افقی و بدون لرزش انجام گردد.
 - مدت زمان مجاز محتوای تولید شده، حداقل ۳ و حداکثر ۱۰ دقیقه باشد.
 - فایل محتوای تولید شده با فرمت mp4 و حجم مجاز حداکثر ۵۰ مگابایت، تهیه گردد.
 - ذکر منابع علمی مورد استفاده در تولید محتوا، ضروری است.
 - تصاویری از مراحل تکمیل اثر با حضور دانش‌آموزان و تصاویر ابزار مورد استفاده در تولید محتوا، تهیه و در قالب پاور پوینت آماده شود.
 - قصه - نمایشنامه باید در نمونه برگ ۲ به طور کامل و با دقت نگارش شده و ارسال گردد.
 - به منظور آشنایی بیشتر دانش‌آموزان با قالب‌های تولید محتوا، اصطلاحات هنری (جدول ۱) و همچنین محتوای علمی این گرایش، وبینارهای آموزشی برگزار و در کانال https://ble.ir/CognitiveScience_src پخش می‌شود.
- تذکر: به شرایط عمومی مسابقات در بند ۲ صفحه ۲ توجه شود.

۳. مستندات مورد نیاز اثر :

مستندات ذیل در یک فایل فشرده (ZIP) با نام اعضای تیم ارسال گردد:

- فایل نمون برگ ۱ تکمیل شده با فرمت pdf و word که در توضیحات ۱، عنوان قالب (تئاتر اشیاء، تئاتر سایه، تئاتر کاغذی، تئاتر عروسکی و یا ترکیبی) آورده شود.

- فایل mp4 فیلم قصه نمایش بر اساس شرایط اختصاصی اثر

- فایل پاورپوینت مراحل تکمیل اثر (نماینگر حضور دانش آموزان باشد) و ابزار مورد استفاده

۴. فرایند داوری: ابتدا فیلم های ارسالی توسط هیئت داوران بررسی و با توجه به شرایط از تعدادی از تیم ها برای ارائه (حضورى یا آنلاين) دعوت به عمل آمده و نتایج نهایی پس از ارائه تیم ها و داوری نهایی مشخص می شود.

۵. ضمایم:

جدول ۱: تعریف اصطلاحات تولید محتوای علوم شناختی

قصه-نمایشنامه	متنی است که از ترکیب قصه و دیالوگ های کاراکترهای قصه تشکیل می شود. در قصه-نمایشنامه، متن قصه و دیالوگ ها به یک اندازه اهمیت دارند و نباید یکی بر دیگری اولویت داشته باشد و هر دو باید در تناسب با یکدیگر باشند.
قصه-نمایش	نمایشی است که بر مبنای قصه-نمایشنامه تولید می شود. در این نوع از نمایش، راوی قصه را روایت می کند و دیالوگ ها توسط بازیگر، عروسک و ... بیان و اجرا می شوند.
تئاتر اشیاء	در این نوع تئاتر، از شیوه جانبخشی به اشیاء استفاده می شود. انسان در تئاتر اشیاء نباید به عنوان کاراکتر نمایشی دیده شود. فرق این نوع تئاتر با تئاتر عروسکی در این است که در تئاتر عروسکی هنرمند علاوه بر اشیاء، امکان تبدیل انسان، گیاهان و جانوران را نیز به عروسک دارد اما در تئاتر اشیاء فقط اشیاء و اجسام امکان تبدیل شدن به کاراکتر نمایشی را دارند.
تئاتر سایه	سایه بازی شکلی باستانی از داستان گویی و تئاتر است که از چهره های بریده شده (عروسک های سایه ای) که بین منبع نور و صفحه ای نیمه شفاف نگه داشته می شوند، استفاده می کند. شکل های برش خورده عروسک ها گاهی اوقات شامل رنگ شفاف یا انواع دیگر جزئیات است. با حرکت دادن عروسک ها و منبع نور می توان جلوه های مختلفی را به دست آورد.
تئاتر عروسکی	در تئاتر عروسکی از عروسک ها، ماسک ها و یا اشیاء متحرکی استفاده می شود که غالباً مشابه انسان یا حیوان بوده و توسط فردی حرفه ای به نام "عروسک گردان" به حرکت در می آید.
تئاتر کاغذی	تئاتر کاغذی یکی از شیوه های جذاب نمایش عروسکی است که عروسک ها و دکور آن از کاغذ و مقوا ساخته و رنگ آمیزی می شوند. ضمناً عروسک ها، گاهی حالت تخت و گاهی به صورت حجمی ساخته می شوند.

نمون برگ ۱ : فرم مشخصات تولید محتوای علوم شناختی

			استان / شهرستان / منطقه یا ناحیه
			نام مدرسه / پژوهش سرای دانش آموزی
			قالب اثر (تئاتر اشیاء، تئاتر سایه، تئاتر کاغذی، تئاتر عروسکی و یا ترکیبی از این قالب ها)
			نام اثر
			نام و نام خانوادگی دانش آموز/دانش آموزان
			کد ملی
			پایه تحصیلی
			تلفن همراه / تلفن ثابت
			نام و نام خانوادگی استاد راهنما / تلفن همراه
قصه نمایشنامه:			

نمون برگ ۳ : داوری غیر حضوری تولید محتوای علوم شناختی

عنوان اثر :			
استان :		شهر :	
منطقه / ناحیه :			
نام و نام خانوادگی دانش آموز/ دانش آموزان	کد ملی	شماره تماس	پایه تحصیلی
عنوان	معیار ارزیابی		امتیاز حداکثر امتیاز
داوری علمی	انتخاب موضوع (چالشی، بدیع و فرآیندی بودن)		۱۰
	سادگی، پیوستگی و نظم منطقی در انتقال مفاهیم با در نظر گرفتن اهداف آموزشی		۱۰
	صحت و ارزش علمی محتوای ارائه شده در قصه نمایشنامه		۱۰
	استفاده از منابع معتبر و ذکر منابع		۱۰
	صحت و ارزش علمی محتوای ارائه شده در ارائه قصه نمایش		۱۰
داوری هنری	ارزش هنری قصه-نمایشنامه		۱۰
	اجرای تأثیرگذار و توانایی در انتقال صحیح پیام		۱۰
	خلاقیت در تولید اثر و درک و استفاده صحیح از گونه نمایشی		۱۰
	ساخت عروسک‌ها، ماسک‌ها، دکور و عدم استفاده از عناصر آماده		۱۰
	استفاده از تکنیک‌های مناسب برای ارائه اثر در قالب انتخاب شده (موسیقی، نور پردازی، صدا، افکت، ترکیب رنگ، تدوین و ...)		۱۰
	شرکت در کارگاه‌ها		+۲۰
	جمع امتیاز نهایی		۱۰۰

نمون برگ ۴ : داوری حضوری / آنلاین تولید محتوای علوم شناختی

عنوان اثر :				
استان :		شهر :	منطقه/ناحیه :	
نام و نام خانوادگی دانش آموز/دانش آموزان		کد ملی	شماره تماس	پایه تحصیلی
ردیف	معیار داوری	سقف امتیاز	امتیاز کسب شده	توضیحات
۱	خلاقیت در ارائه	۱۵		
۲	مدیریت زمان	۱۵		
۳	تسلط بر مطالب علمی	۱۵		
۴	پاسخ صحیح به پرسش علمی داوران	۲۰		
۵	تسلط بر تکنیک های هنری	۱۵		
۶	پاسخ صحیح به پرسش داوران (بخش هنری)	۲۰		
جمع امتیاز نهایی		۱۰۰		

نمون برگ ۵ : امتیاز نهایی داوری تولید محتوای علوم شناختی

عنوان اثر	نام دانش آموز/دانش آموزان	کد ثبت اثر	استان / شهر	امتیاز مرحله غیر حضوری	امتیاز دفاع آنلاین	امتیاز نهایی (میانگین امتیازات دو مرحله)