



جمهوری اسلامی ایران

وزارت آموزش و پرورش

معاونت آموزش متوسطه

دفتر آموزش دوره اول متوسطه

## شیوه نامه

برگزاری، هفتمین دوره جشنواره نوآوری

در فرآیند آموزش و یادگیری

با رویکرد یادگیری مبتنی بر تلفیق موضوعی

مدارس دوره اول متوسطه کشور

واحد برنامه ریزی فناوری و گروه های آموزشی

سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۲

## باسمه تعالی

### مقدمه و ضرورت

امروزه نیاز به افراد متفکر، تولیدکننده، پرسشگر و خلاق در علوم و فنون مختلف روز به روز در حال افزایش است که به منظور بهبود فرآیند یاددهی-یادگیری در این زمینه‌ها، لازم است تا برنامه‌های نوین جایگزین برنامه درسی سنتی شود. در این راستا استیم<sup>۱</sup> یکی از مهمترین رویکردهایی است که امروزه برای غنی‌سازی آموزش مورد استفاده قرار می‌گیرد و معادل آن در زبان فارسی، کلمه «مزرعه»<sup>۲</sup> پیشنهاد شده که از سرواژه پنج حوزه دانشی تشکیل شده است. «مزرعه» رویکردی به آموزش است که مرزهای سنتی میان رشته‌های مهندسی، زبان، ریاضی، علوم و هنر را با تلفیق برنامه درسی آنها درمی‌نوردد. در آموزش با رویکرد «مزرعه» با هدف پرداختن به نیازها و چالش‌های دنیای واقعی، به طراحی فعالیت‌هایی پرداخته می‌شود که دارای راه‌حل‌های متنوع هستند و افراد در قالب تیم‌های مختلف سعی در انجام فعالیت و حل مسئله دارند. ارزش‌دهی به شکست، تقویت همکاری و اهمیت به تفکر انتقادی از جمله ویژگی‌های مهم آموزش با رویکرد «مزرعه» است.

یکی دیگر از روش‌های کارآمد که موجبات یادگیری بادوام را در فرآیند یاددهی-یادگیری فراهم می‌آورد، یادگیری تلفیقی است (احمدی و نخستین روحی، ۱۳۹۳). تلفیق می‌تواند انواع متفاوتی داشته باشد؛ از قبیل تلفیق روش‌های آموزش، تلفیق مکان و بستر آموزش (حضور و مجازی)، تلفیق موضوعات درسی متفاوت و... که منظور از تلفیق در این جشنواره همان تلفیق موضوعات درسی می‌باشد. یادگیری بر اساس تلفیق موضوعی، آن نوع آموزشی است که دانش‌آموزان با استفاده از چند موضوع درسی، اطلاعات متنوع و گسترده‌ای را درباره یک موضوع مشخص یا جنبه‌های خاصی از محیط خود به دست می‌آورند (Lake, ۲۰۰۰). این شیوه بستر مناسبی را برای ایجاد وحدت و یکپارچگی در تجارب یادگیری مفاهیم و مهارت‌های مختلف برای دانش‌آموزان با علاقمندی‌ها و توانایی‌های مختلف فراهم می‌آورد (مهرمحمدی، ۱۳۹۳). نتایج مثبت اجرای برنامه درسی تلفیقی در سه مرحله: ۱- مهارتی: الف) کمک به دانش‌آموزان در کاربرد مهارت‌ها؛ ب) تقویت کسب مهارت‌های علمی سطح بالا (نزاکت و فتحی، ۱۳۹۸)؛ ۲- نگرشی: الف) افزایش رغبت به یادگیری در سطح و عمق؛ ب) پرورش روحیه همکاری بین دانش‌آموزان (مظفری، ۱۳۸۰)؛ ۳- دانشی: الف) امکان بازخوانی سریع‌تر ذهنی دانش کسب شده از طریق تلفیق؛ ب) درک رابطه بین موضوعات مختلف درسی (امین‌زاده و حسن‌آبادی، ۱۳۹۱) است.

نظر به اهمیت و ضرورت نوآوری در فرآیند آموزش و یادگیری با رویکرد مبتنی بر تلفیق موضوعی و آموزش مبتنی بر استیم (مزرعه کارآفرینی) و به استناد فعالیت ۲۰۸۲۰ (مدیریت و راهبری اجرای جشنواره نوآوری در فرآیند آموزش و یادگیری و مسابقات آزمایشگاهی و کارگاهی دوره اول متوسطه و مستندسازی و اشاعه دستاوردهای آن) برنامه ۲۹۹ از مجموعه برنامه‌های معاونت آموزش متوسطه حوزه ستادی در سال ۱۴۰۱ ابلاغی وزارت متبوع به شماره ۷۰۰/۳۵۶ مورخ ۱۴۰۱/۸/۱۸ و ذیل شیوه‌نامه اجرایی برنامه‌ها و رویدادهای کیفیت‌بخشی و ارتقای فرآیندهای یاددهی یادگیری مدارس متوسطه (طرح شهید کاظمی آشتیانی) موضوع نامه شماره ۴۰۰/۴۱۸ مورخ ۱۴۰۱/۱۰/۱۸ "جشنواره نوآوری در فرآیند آموزش و یادگیری" در اهداف و محورهای زیر جهت اجرا ابلاغ می‌گردد:

<sup>۱</sup> STEAM: Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics

<sup>۲</sup> مهندسی، زبان (فارسی، انگلیسی و عربی)، ریاضیات، علوم و هنر

## اهداف

هدف اصلی این دوره از جشنواره نوآوری در فرآیند آموزش و یادگیری، کیفیت بخشی به فرآیند آموزش تلفیقی مبتنی بر برنامه درسی ملی در بین معلمان است. برای تحقق این هدف، اهداف جزئی زیر مورد توجه قرار می گیرد:

- تقویت پویای مدرسهای و افزایش نقش مدیریت مدارس در اجرای جشنواره
- تقویت فعالیت های علمی-مهارتی در دبیران به صورت خلاقانه و کاوشگرانه
- ارتقاء دانش، نگرش و مهارت آموزش تلفیقی در بین معلمان و دانش آموزان
- شناسایی و تحریک استعدادها و مهارت های طراحی، مهندسی و فناوری
- تقویت هم افزایی و مشارکت حرفه ای تدریس در مدارس در قالب گروه های مدرسهای دبیران
- تغییر رویکردهای حافظه محوری به مهارت، دستورزی و پروژه

## محورهای جشنواره نوآوری های آموزش و یادگیری

- طراحی و ساخت دست سازه های بدیع و خلاق آموزشی و کاربرد آن در فرآیند تدریس
- طراحی و تولید برنامه های کاربردی (اپلیکیشن) و کاربرد آن در فرآیند تدریس
- طراحی و اجرای فعالیت های آزمایشگاهی و کارگاهی نوین و خلاقانه در فرآیند تدریس
- اجرای تدریس مبتنی بر استیم (مزرعه کارآفرینی) با اولویت گروه های مدرسهای دبیران

## رویکردهای مورد تأکید جشنواره

- تحکیم هویت اسلامی- ایرانی
- توجه به سنجش با تأکید بر تکالیف عملکردی
- توجه به تدریس پروژه محور
- توجه به نشاط و انگیزه در فرآیند آموزش و یادگیری
- توجه به آفرینش های ادبی و هنری در فرآیند تدریس
- توجه به نقش معلم در بهبود فرآیند هدایت تحصیلی
- تقویت تفکر الگوریتمی و تفکر سیستمی در دانش آموزان
- توجه به تلفیق کاربردی دانش و مهارت و ارتقای حل مسئله، سواد فناوری و ظرفیت کارآفرینی در فراگیران

## مخاطبین

تمامی دبیران دوره اول متوسطه مدارس (عادی، نمونه دولتی، استعدادهای درخشان، غیردولتی و...) می توانند با تشکیل تیم های ۲ نفره (تنها در محور آموزش مبتنی بر استیم تعداد اعضا ۳ نفر است) در جشنواره فوق شرکت نمایند.

تبصره:

- ۱- دبیران آزاد مدارس غیردولتی نیز با تأکید بر این که رابطه حقوقی با آموزش و پرورش ندارند و در صورت کسب رتبه تقدیرنامه دریافت نخواهند کرد، می توانند در جشنواره شرکت نمایند.
- ۲- دانشجو معلمان در صورتی که در رشته دبیری مشغول به تحصیل باشند، می توانند به صورت جداگانه در جشنواره شرکت کرده یا در گروه معلمان به عنوان عضو حضور یابند؛ در نهایت در کنار معلمان ارزیابی و داوری خواهند شد.

## کارگروه برنامه‌ریزی و هماهنگی جشنواره نوآوری در فرآیند آموزش و یادگیری

به منظور برنامه‌ریزی، هدایت، سازماندهی، نظارت دقیق و ارزیابی از فرآیند اجرا، کارگروه برنامه‌ریزی و هماهنگی جشنواره نوآوری در فرآیند آموزش و یادگیری در سطوح ستاد و استان ذیل کمیته تخصصی آموزش و پرورش برابر با ساختار و شرح وظایف مندرج در بند ۵ شیوه‌نامه اجرایی برنامه‌ها و رویدادهای کیفیت‌بخشی و ارتقای فرآیندهای یاددهی یادگیری مدارس متوسطه (طرح شهید کاظمی آشتیانی) موضوع نامه شماره ۴۰۰/۴۱۸ مورخ ۱۴۰۱/۱۰/۱۸ تشکیل می‌گردد.

### شرح وظایف کمیته تخصصی آموزشی و پرورشی منطقه

- برابر بخشنامه شماره ۷۱۰/۴ مورخ ۱۳۹۹/۱/۲۰ معاونت برنامه‌ریزی و توسعه منابع، کمیته تخصصی آموزشی و پرورشی در معاونت آموزش متوسطه تشکیل و نسبت به اجرای وظایف زیر اقدام لازم را به عمل می‌آورد:
- برگزاری جلسات توجیهی- آموزشی ویژه دبیران، مدیران و معاونین آموزشی مدارس
  - تولید، تکثیر و نصب پوستر در کلیه مدارس دوره اول متوسطه و اداره آموزش و پرورش
  - اطلاع‌رسانی مؤثر و انجام تمهیدات لازم برای تشویق مدیران و دبیران به شرکت در جشنواره
  - جمع‌آوری آثار شرکت‌کنندگان و داوری آنها
  - برگزاری مرحله منطقه‌ای جشنواره و تقدیر از برگزیدگان
  - ارسال آثار دبیران به اداره تکنولوژی، گروه‌های آموزشی و بررسی محتوای استان در موعد مقرر مطابق نمونه برگ شماره ۲ (نحوه ارسال آثار توسط استان مشخص می‌گردد)
  - نظارت سرگروه‌های درسی از فرآیند اجرا و مشاوره به تیم‌های شرکت‌کننده
  - مستندسازی مراحل مختلف جشنواره به صورت نوشتاری و تصویری
  - اشاعه دستاوردهای جشنواره
  - تقدیر از مدیرانی که دبیران آن مدرسه بالاترین درصد مشارکت را داشته‌اند

### شرح وظایف کارگروه مدرسه

- کارگروه مدرسه با راهبری مدیر مدرسه و متشکل از اعضای شورای دبیران، معاون آموزشی مدرسه و در صورت لزوم با دعوت از صاحب‌نظران تعلیم و تربیت تشکیل شده و وظایف ذیل را بر عهده دارند:
- طرح، تبیین و ابلاغ شیوه‌نامه جشنواره به تمام دبیران
  - چاپ و نصب پوستر جشنواره در مدرسه
  - نقد و بررسی آثار برگزیدگان جشنواره در سنوات گذشته در حداقل یکی از جلسات شورای معلمان
  - ترغیب و تشویق معلمان به شرکت در جشنواره
  - همراهی و پشتیبانی لازم از تیم‌های شرکت‌کننده در فرآیند تولید اثر
  - اجرای تدریس و نقد و بررسی آثار همکاران شرکت‌کننده در جشنواره در جلسه شورای معلمان مدرسه
  - ارسال آثار شرکت‌کنندگان بر اساس نظرات شورای معلمان و تایید مدیر مدرسه به منطقه
  - تقدیر از تیم‌ها و نفرات برگزیده جشنواره در سطوح مدرسه، منطقه، استان و کشور در حضور دانش‌آموزان و اولیا

### فرآیند اجرا

### الف: طراحی و تدوین

تیم‌های شرکت‌کننده، پس از انتخاب محور مورد نظر با توجه به شرایط اختصاصی هر محور، ابتدا طراحی آموزشی درس مورد نظر را بر اساس نمون برگ شماره ۱ تهیه نموده و سپس به تدریس آن می‌پردازند و از فرآیند تدریس فیلم تهیه می‌نمایند. در گام آخر شرکت‌کنندگان فیلم تدریس، طراحی آموزشی و دیگر ملزومات ویژه هر یک از محورها و نیز موارد مندرج در بند (د) این شیوه‌نامه را پس از بررسی در شورای معلمان مدرسه و تأیید مکتوب مدیر مدرسه همراه نامه‌ای به کارشناسی گروه‌های آموزشی منطقه محل خدمت خود تحویل می‌دهد.

### نمون برگ شماره ۱: فرم طراحی آموزشی

نام درس:	موضوع تدریس:	محور انتخابی:
استان:	منطقه / ناحیه / شهرستان:	مدرسه:
مشخصات اعضای تیم		
نام و نام خانوادگی نفر اول:	کد پرسنلی:	شماره تماس:
نام و نام خانوادگی نفر دوم:	کد پرسنلی:	شماره تماس:
نام و نام خانوادگی نفر سوم:	کد پرسنلی:	شماره تماس:
- اشتراک‌گذاری اهداف و مقاصد یادگیری:		
- استخراج شواهد یادگیری پیشین با سنجش‌های آغازین:		
- تدارک فرصت‌های متنوع یادگیری:		
- اجرای تدریس:		
در طراحی و پیش‌بینی فعالیت‌های آموزشی انتظار می‌رود موارد زیر در نظر گرفته شود:		
✓ ایجاد فرصت‌های یادگیری تعاملی برای تدریس هدفمند (مباحثه و گفتگو، جیگ ساو، مناظره، نمایش، بازتدریس دانش‌آموزی، آموزش هدایت شده و...)		
✓ کاوش و پژوهش در کلاس درس		
✓ تعامل و هم‌اندیشی (دانش‌آموزان با یکدیگر و با معلم)		
✓ دست‌ورزی و به‌کارگیری فناوری		
✓ توجه به عرصه‌ها (خدا، خلق، خلقت و خود) و عناصر (تفکر، ایمان، علم، عمل و اخلاق) برنامه درسی ملی		
✓ به‌کارگیری سنجش تکوینی در جریان تدریس و یادگیری (با تأکید بر سنجش عملکرد)		
فعالیت‌های آموزشی	نقش تسهیل‌گری معلم	زمان بندی
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
-	-	-
- سنجش تراکمی (پایانی):		
(بکارگیری ابزارهای پاسخ‌ساز، پاسخ‌گزین، سنجش‌های عملکرد و تکنیک‌های متنوع مرتبط و متناسب)		
- تکالیف و فعالیت‌های فراکلاسی (با تأکید بر تکالیف پروژه‌ای و عملکرد اصیل)		

## ب: شرکت کنندگان

- هر شرکت کننده تنها می تواند عضو یک تیم باشد و از هر محور یک اثر ارائه دهد. در صورت عضویت یک نفر در گروه های متعدد و یا ارائه چند اثر در یک محور، تمام آثار ارسالی از آن شخص از رقابت کنار گذاشته خواهد شد.
  - یک تیم (بدون آنکه اعضای آن تغییر کند) می تواند در چند محور نیز شرکت نماید اما در صورت موفقیت در چند محور، فقط در محوری که بالاترین رتبه را کسب کرده، تشویق می شود.
  - در خصوص رشته تدریس اعضای تیم و یا امکان شرکت معلمان با رشته های متفاوت در یک تیم، به شرایط اختصاصی هر محور مراجعه شود.
  - اعضای گروه های شرکت کننده می توانند متشکل از خانم و آقا، در قالب تیم های ۲ نفره (تنها در محور آموزش مبتنی بر استیم تعداد اعضا ۳ نفر است) باشند؛ اما لازم است جنسیت معلمی که فرآیند تدریس را بر عهده می گیرد با جنسیت دانش آموزان یکسان باشد.
  - اعضای تیم شرکت کننده دبیرانی خواهند بود که دارای حداقل ابلاغ ۶ ساعت تدریس در دوره اول متوسطه باشند. مدیران و معاونان آموزشی مدارس و دبیران رسمی بازنشسته نیز در صورت داشتن حداقل ۶ ساعت تدریس می توانند عضو تیم شرکت کننده باشند.
  - سهمیه هر استان جهت معرفی برگزیدگان به مرحله کشوری بر اساس تعداد شرکت کنندگان و آثار ارسالی مشخص خواهد شد.
- توجه:** اگر استانی در هر کدام از محورها فعالیت نداشته باشد، از سرجمع فعالیت ها کسر می گردد.
- اعضای تیم باید در طول فرآیند تدوین و طراحی آموزشی و اجرا مشارکت فعال داشته باشند.
  - اجرا توسط یک نفر به عنوان مجری و نماینده گروه انجام می شود و سایر اعضا در بخش طراحی، ضبط فیلم از کلاس درس، نظارت و... فعالیت می کنند.
  - حداقل تعداد دانش آموزان حاضر در کلاس در فیلم تدریس ۲۰ نفر باشد.

## ج: داوری آثار

### لطفاً در داوری آثار به موارد زیر توجه فرمایید:

- تمام محورهای جشنواره در سه سطح منطقه ای، استانی و کشوری برگزار می گردد.
  - آثار ارسالی در دو مرحله داوری خواهند شد؛ مرحله اول داوری از فرآیند تدریس که بر اساس معیارهای نمونه برگ داوری عمومی و به صورت غیرحضوری انجام می شود و در مرحله دوم داوری از اثر تولید شده و یا ارزیابی از شرکت کنندگان در رویداد علمی، با استفاده از نمونه برگ های داوری مختص هر یک از محورها به صورت حضوری انجام خواهد شد.
  - تیم های داوری با بهره گیری از افراد مجرب و خیره در محورهای جشنواره، درس ارائه شده در فیلم تدریس و مسلط به اصول برنامه ریزی درسی تشکیل می گردد.
  - یک شخص در صورتی می تواند مسئولیت داوری را به عهده بگیرد که خود در جشنواره شرکت نکرده باشد.
  - نمونه برگ های داوری به صورت جداگانه از سوی دبیرخانه جشنواره متعاقباً ارسال خواهد شد.
  - شرکت کنندگان در فرآیند تدریس به رویکردهای حاکم بر جشنواره در طول تدریس توجه داشته باشند. برای هر رویکرد، در فرم داوری امتیاز ویژه در نظر گرفته شده است.
- توجه:** در صورتی که استانی در سال تحصیلی گذشته رتبه اول کشوری داشته است، توصیه می شود برای داوری مرحله استانی این دوره از جشنواره، از برگزیدگان کشوری سال قبل استفاده شود. (در عین حال شرکت آنان در این دوره از جشنواره نیز بلامانع است)

## د: آثار ارسالی

۱- تیم‌های شرکت‌کننده در مدارس باید طرح‌های نوآورانه خود را منطبق با فرآیند آموزش و یادگیری حضوری به مدت ۲۰ دقیقه اجرا نمایند. در صورت بکارگیری کلاس معکوس، شرکت‌کنندگان می‌توانند محتوای آموزشی (متن، تصویر، فیلم، نرم‌افزار و...) استفاده شده را در قالب یک فایل جداگانه ارسال نمایند (هنگام استفاده از فیلم در کلاس معکوس، مدت آن بیشتر از ۱۰ دقیقه نباشد). تیم‌های شرکت‌کننده باید حداقل یکبار اجرای خود را در مدرسه با حضور شورای معلمان به انجام برسانند و تایید شورا و مدیر مدرسه را داشته باشند.

۲- فایل‌های ارسالی شامل:

۱-۲- نمونه برگ شماره ۱، طراحی آموزشی

۲-۲- فیلم تدریس ۲۰ دقیقه‌ای

۲-۳- شناسنامه اثر (در صورت نیاز با توجه به محور مورد نظر)

۲-۳- محتوای استفاده شده در کلاس معکوس (در صورت بکارگیری از کلاس معکوس)

۲-۴- فایل word مشخصات شرکت‌کنندگان

۲-۵- تصویر ابلاغ تدریس در دوره اول متوسطه (حداقل ۶ ساعت)

۳- هنگام ارسال محتوا از طریق فضای مجازی، تمام فایل‌ها (از قبیل طراحی آموزشی، فیلم تدریس اصلی، فایل مشخصات و...) در یک پوشه zip قرار گرفته و حجم آن حداکثر ۵۰۰ مگابایت باشد.

۴- فایل‌های ارسالی که محصول مشترک فعالیت تیم‌ها می‌باشد به کارشناسی تکنولوژی و گروه‌های آموزشی مناطق ارسال شود و مناطق بعد از جمع‌آوری کلیه آثار، آن‌ها را جهت داوری به استان ارسال نمایند.

۵- از آنجایی که داوری آثار بر اساس فیلم‌های ارسالی خواهد بود؛ لذا توجه به نکات زیر در تهیه و ارسال فیلم‌ها ضروری است:

۵-۱- رعایت اصول اخلاقی و مذهبی از جمله پوشش مناسب، احترام به دانش‌آموزان و ...

۵-۲- قابل مشاهده بودن فعالیت‌ها و تعاملات معلم و دانش‌آموزان در فیلم (توجه به محل قرار گرفتن دوربین).

۵-۳- تدریس در محیط آرام صورت گیرد تا صدای محیط باعث ایجاد نویز نشود.

۵-۴- عدم استفاده از تدوین، موسیقی، صداگذاری، میکس، افکت، تیتراژ و هر موردی که فیلم را غیرواقعی نمایش دهد.

۵-۵- ضبط فیلم با فرمت AVI یا MPEG۴ یا MOV یا MP۴ و ارسال آن به کارشناسی تکنولوژی و گروه‌های آموزشی استان از طریق فضای مجازی و یا هر روش دیگر به صلاحدید استان.

**توجه:** داوری فیلم‌های با کیفیت پایین در صدا و تصویر به جهت غیرقابل ارزیابی بودن از دور داوری حذف خواهند شد.

۶- در بخش درج مشخصات شرکت‌کنندگان، زیر الزامی است:

۶-۱- درج نام استان و منطقه و مشخصات کامل اعضای تیم (نام و نام خانوادگی، کد پرسنلی، عنوان درس، موضوع تدریس و محور جشنواره، شاخه، نام مدرسه/ نام منطقه/ نام استان و شماره تماس همه اعضای گروه) در یک فایل word جداگانه

۶-۲- نام و نام خانوادگی، کد پرسنلی، شماره تماس و محور تعیین شده بر روی برگه طراحی آموزشی و لوح فشرده (و یا فایل مشخصات) باید یکسان باشد.

۶-۳- کم یا اضافه نمودن و یا اصلاح اسامی پس از مرحله انتخاب امکان‌پذیر نمی‌باشد.

۷- ارسال آثار به مرحله کشوری از طریق سامانه شاد و تنها با شماره رئیس اداره تکنولوژی، گروه‌های آموزشی و بررسی محتوا استان قابل قبول خواهد بود. روش ارسال آثار به منطقه یا استان توسط همان منطقه یا استان تصمیم‌گیری می‌گردد.

۸- به منظور بهره‌برداری همکاران، فیلم‌های گردآوری‌شده در بانک اطلاعاتی تدریس دوره اول متوسطه نگهداری و در صورت لزوم منتشر خواهد شد.

۹- کارهای منتخب از استان به دبیرخانه، به وسیله جدول زیر (نمون برگ شماره ۲) و با فرمت excel ارسال گردد.

### نمون برگ شماره ۲: اطلاعات منتخبان منطقه و استان

استان: .....

ردیف	محور فعالیت	شاخه	نام و نام خانوادگی اعضای تیم	کد پرسنلی اعضای تیم	شماره تماس	نام مدرسه	نام منطقه
۱	طراحی و ساخت دست‌سازه‌های آموزشی و کاربرد آن در فرآیند تدریس	دسته (الف)					
۲							
۳	طراحی و ساخت دست‌سازه‌های آموزشی و کاربرد آن در فرآیند تدریس	دسته (ب)					
۴							
۵	طراحی و ساخت دست‌سازه‌های آموزشی و کاربرد آن در فرآیند تدریس	دسته (پ)					
۶							
۷	طراحی و ساخت دست‌سازه‌های آموزشی و کاربرد آن در فرآیند تدریس	دسته (ت)					
۸							
۹	طراحی و تولید برنامه‌های کاربردی (اپلیکیشن) و کاربرد آن در فرآیند تدریس	برنامه / بازی					
۱۰							
۱۱	فعالیت‌های آزمایشگاهی و کارگاهی نوین و خلاقانه در فرآیند تدریس	علوم تجربی					
۱۲							
۱۳	فعالیت‌های آزمایشگاهی و کارگاهی نوین و خلاقانه در فرآیند تدریس	ریاضی					
۱۴							
۱۵	فعالیت‌های آزمایشگاهی و کارگاهی نوین و خلاقانه در فرآیند تدریس	کار و فناوری					
۱۶							
۱۷	فعالیت‌های آزمایشگاهی و کارگاهی نوین و خلاقانه در فرآیند تدریس	فرهنگ و هنر					
۱۸							
۱۹	محور آموزش مبتنی بر استیم (مزرعه کارآفرینی)	رشته تدریس					
۲۰							
۲۱							

### ه: ساز و کارهای تشویقی

- بهترین آثار در مجلات آموزشی معرفی می‌شوند.
- بهترین آثار تقدیرنامه وزارتی و هدایا دریافت خواهند کرد.
- بهترین آثار در پایگاه اطلاع‌رسانی معاونت آموزش متوسطه و سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی معرفی خواهند شد.
- بهترین آثار جهت بهره‌برداری معلمان و دانش‌آموزان در شبکه آموزشی دانش‌آموزان (شاد) منتشر خواهند شد.
- برای کلیه شرکت‌کنندگان، گواهی شرکت در جشنواره صادر می‌شود.
- به دبیرانی که در دوره قبلی جشنواره شرکت نمودند، در صورتی که در این دوره بتوانند حداقل ۱۰ نفر از همکاران خود را به شرکت در جشنواره ترغیب نمایند، تقدیرنامه اهدا خواهد شد.
- مدیران مدارس که دبیران آنها حائز رتبه در سطح منطقه‌ای، استانی یا کشوری شده‌اند، تشویقی از همان سطح دریافت خواهند نمود.
- مدارس موفق و تیم‌های موفق جشنواره طی برنامه ویژه‌ای در مناطق و استان مربوط تقدیر خواهند شد.

### و: محل تأمین منابع

اعتبارات این جشنواره از محل اعتبارات معاون آموزش متوسطه و اعتبارات استانی تأمین می‌شود.



# شرایط اختصاصی محور طراحی و ساخت دست‌سازه‌های بدیع و خلاق آموزشی و کاربرد آن در فرآیند تدریس

## مقدمه

فرصت برابر در آموزش وابسته به اصلاح شاخص‌هایی چون فضا و مواد آموزشی، منابع یادگیری، منابع انسانی و کیفیت آموزشی است. در این میان، نوآوری و کیفیت‌بخشی به فرآیند آموزش و یادگیری و آشنایی با روش‌های متنوع تدریس، اهمیت و ضرورت مضاعف دارد. یکی از مهمترین مسائل در آموزش مفاهیم انتزاعی و نمادها به دانش‌آموزان، این است که چگونه این مفاهیم قابلیت نمایش پیدا کنند و درک آنها تسهیل شود. استفاده از دست‌سازه، جنبه انتزاعی بودن مفاهیم را کاهش می‌دهد و از سوی دیگر، تعداد بیشتری از حواس پنجگانه دانش‌آموزان را به کار می‌گیرد و باعث ایجاد نشاط و پویایی در کلاس می‌شود.

دست‌سازه‌ها همچون پلی ارتباطی باعث تبدیل فرآیند یاددهی - یادگیری به ابزاری کارآمد و مؤثر برای ارتقای مهارت‌های تفکر از سطوح شهودی و قیاسی به سطوح بالاتر یعنی تفکر انتقادی و خلاق خواهند شد؛ که موجب غنای برنامه درسی و تعمیق یادگیری نیز می‌شوند. بنابراین در این محور از جشنواره نوآوری در فرآیند آموزش و یادگیری، هدف اصلی طراحی و تولید دست‌سازه‌های آموزشی توسط معلم یا دانش‌آموزان و استفاده از آن جهت تسهیل، تسریع و تعمیق فرآیند یادگیری می‌باشد.

## مخاطبین

- این محور محدود به رشته تدریس خاصی نمی‌باشد و تمام دبیران دوره اول متوسطه می‌توانند در قالب تیم‌های ۲ نفره در آن شرکت نمایند.
- در این محور چهار تیم (یک تیم از هر دسته) به عنوان برگزیده انتخاب می‌شود و به مرحله بعد راه پیدا می‌کند.
- دسته‌ها بر اساس رشته‌های تدریس بوده و عبارتند از: الف) ریاضی، علوم تجربی؛ ب) زبان انگلیسی، زبان و ادبیات فارسی، زبان عربی؛ پ) قرآن، پیام‌های آسمان، مطالعات اجتماعی؛ ت) کار و فناوری، فرهنگ و هنر
- اعضای تیم می‌توانند از یک رشته تدریس و یا رشته‌های متفاوت باشند اما درسی که تدریس در آن صورت می‌گیرد ملاک این دسته‌بندی خواهد بود.

## ویژگی آثار

به طور کلی دست‌سازه‌ها به سه شکل یافت می‌شوند: الف) دست‌سازه‌های ساخته نشده که با ابزارهای در دسترس توسط معلم و دانش‌آموز ساخته می‌شوند؛ ب) دست‌سازه‌های ساخته شده که توسط شرکت‌های صنایع آموزشی تهیه می‌شوند؛ پ) دست‌سازه‌های مجازی که در فضاهای رایانه‌ای یافت می‌شوند. منظور از دست‌سازه در این جشنواره،

دست‌سازه‌های دسته (الف) یعنی دست‌سازه‌های ساخته نشده هستند و ساخت آن توسط معلم و دانش‌آموز انجام می‌شود.

دست‌سازه‌های تهیه شده در جشنواره باید دارای ویژگی‌های زیر باشند:

الف) عدم مغایرت با قوانین و مقررات موجود و اسناد بالادستی

ب) در راستای تغییر، اصلاح و بهبود امور آموزشی

پ) استفاده از روش‌های علمی

ت) خلاقانه، بدیع بودن و داشتن ویژگی خاص

ث) انطباق با نیازهای واقعی آموزش و پرورش

ج) تعمیم پذیری

چ) امکان کاربرد در شرایط واقعی و غیرآزمایشی

ح) بهینه‌سازی از نظر زمان و مصرف انرژی

خ) قابل لمس بودن و غیرنظری بودن وسیله

د) در این جشنواره؛ روزنامه دیواری، پوستر، تصویر، چارت، کلاژ، کارت پستال و فلش کارت از مصادیق دست‌سازه نمی‌باشد.

## گام‌های اجرایی

- دست‌سازه توسط معلم یا دانش‌آموزان تهیه شده و از فرآیند ساخت آن گزارش مکتوب تهیه می‌شود و در قالب شناسنامه اثر ارائه می‌گردد..
- شناسنامه اثر حداکثر در ۱۰ صفحه A۴ با قلم B\_Nazanin اندازه ۱۴ تهیه شده که در آن هدف از ساخت، اهمیت و ضرورت، نحوه ساخت و عملکرد، فرآیند ارزشیابی، زمان و هزینه صرف شده به انضمام تصاویر (مجموعاً در یک فایل word یا pdf) قید شود. (نمون برگ شماره ۳)
- تدریس در شرایط واقعی کلاس بر اساس طرح درس و با استفاده از دست‌سازه اجرا می‌شود و از تمام فرآیند تدریس فیلمبرداری می‌گردد.
- در صورت راه یافتن به مرحله کشوری، شرکت‌کنندگان ملزم به ارائه اصل اثر نیز می‌باشند.
- سایر گام‌های اجرایی همانند شرایط عمومی این شیوه‌نامه اجرا خواهد شد.

نمون برگ شماره ۳: شناسنامه اثر در محور طراحی و ساخت دست‌سازه‌های بدیع و خلاق آموزشی و کاربرد آن در فرآیند تدریس

نام درس:	موضوع تدریس:	محور انتخابی:
استان:	منطقه / ناحیه / شهرستان:	مدرسه:
مشخصات اعضای تیم		
نام و نام خانوادگی نفر اول:	کد پرسنلی:	شماره تماس:
نام و نام خانوادگی نفر دوم:	کد پرسنلی:	شماره تماس:
هدف از ساخت دست‌سازه:		
اهمیت و ضرورت:		
نحوه ساخت:		
نحوه عملکرد:		
فرآیند ارزشیابی:		
زمان و هزینه صرف شده:		
ضمائم:		

# شرایط اختصاصی محور طراحی و تولید برنامه‌های کاربردی (اپلیکیشن) و کاربرد آن در فرآیند

## تدریس

### مقدمه

امروزه نقش بی‌بدیل رسانه‌های آموزشی در تسهیل فرآیند یاددهی یادگیری بر کسی پوشیده نیست، در این میان رسانه‌های نوین با کارایی شگفت‌انگیزشان، پایه و اساس یادگیری را تحت‌الشعاع قرار داده‌اند. از مهمترین رسانه‌های نوین آموزشی، بازی‌ها و نرم‌افزارهای آموزشی هستند که از مزایای آنها می‌توان به تسهیل و افزایش سرعت یادگیری و در نتیجه کاهش زمان یادگیری، توجه به تفاوت‌های فردی، توانایی جلب توجه فراگیرنده به موضوع تدریس، بکارگیری حیطه‌های گوناگون هوش و... اشاره کرد.

اگر معلمان بتوانند علاوه بر مهارت استفاده از نرم‌افزارها و بازی‌های آموزشی، پا را فراتر نهاده و مهارت طراحی و تولید آنها را نیز یاد بگیرند، خواهند توانست با استفاده از انواع محیط‌های برنامه‌نویسی و موتورهای بازی‌سازی<sup>۱</sup> موجود، برنامه‌ای را تولید نمایند که سازگاری حداکثری با طراحی آموزشی و موضوع تدریسشان داشته باشد. زبان‌های برنامه‌نویسی و موتورهای بازی‌سازی با قابلیت‌ها و ظرفیت‌های متنوع، این امکان را برای معلمان فراهم می‌آورند که به جای استفاده از محصولات آماده، نرم‌افزارها و بازی‌های آموزشی تعاملی و جذاب را مطابق با نیازها و سطح کلاس و اهداف آموزشی درس مربوطه تولید نموده و به عنوان رسانه آموزشی مؤثر در فرآیند آموزش و در راستای یادگیری مطلوب دانش‌آموزان به شیوه بازی‌وارسازی<sup>۲</sup> و سرگرم‌آموزی<sup>۳</sup> استفاده کنند. لذا در این محور از جشنواره نوآوری در فرآیند آموزش و یادگیری، آشنایی معلمان با مفهوم الگوریتم، تفکر الگوریتمی و مهارت پیاده‌سازی آن توسط یکی از زبان‌های برنامه‌نویسی و موتورهای بازی‌سازی موجود، جهت طراحی و تولید نرم‌افزارها و بازی‌های آموزشی جذاب و تعاملی و استفاده از آنها در فرآیند آموزش با رویکرد بازی‌وارسازی و سرگرم‌آموزی هدف اصلی می‌باشد.

### مخاطبین

- این محور محدود به رشته تدریس خاصی نمی‌باشد و تمام دبیران دوره اول متوسطه می‌توانند در قالب تیم‌های ۲ نفره در آن شرکت نمایند.
- اعضای تیم می‌توانند از یک رشته تدریس و یا رشته‌های متفاوت باشند.

---

<sup>۱</sup> Game Engine

<sup>۲</sup> Gamification

<sup>۳</sup> Edutainment

## ویژگی آثار

- محصولات تولیدی می‌تواند در یکی از قالب‌های «طراحی بازی آموزشی» یا «طراحی برنامه کاربردی آموزشی» باشد.
- طرح نهایی باید به گونه‌ای باشد که باعث تسهیل و جذابیت فرآیند تدریس شده و در طی فرآیند تدریس از آن استفاده شود و صرفاً جهت سرگرمی نباشد.
- فایل خروجی اثر باید قابلیت نصب و اجرای بدون مشکل در یکی از پلتفرم‌های اندروید، IOS، ویندوز و یا وب را داشته باشد.
- در صورت نیاز به نصب نرم‌افزار جانبی، بایستی حتماً در راهنمای اثر به آن اشاره شده و فایل آن همراه مستندات ارائه شود.
- در صورتی که خروجی نهایی تنها تحت وب قابلیت اجرا دارد، بایستی توسط شرکت‌کنندگان در سرور شخصی آپلود شده و لینک دسترسی در فرم شناسنامه اثر ذکر شود.
- محصول نهایی (بازی یا نرم‌افزار) بایستی دارای رابط گرافیکی مناسب جهت معرفی محصول و سازنده (درباره ما) و راهنمای استفاده (Help) باشد.
- حجم مورد پذیرش فایل خروجی برای پلتفرم‌های اندروید، IOS و تحت‌وب حداکثر ۱۰۰ مگابایت و برای پلتفرم ویندوز حداکثر ۳۰۰ مگابایت باشد.
- محدودیتی در انتخاب محیط برنامه‌نویسی یا موتور بازی‌سازی وجود نداشته ولی خروجی نهایی در پلتفرم‌های اندروید، IOS، ویندوز و یا تحت‌وب قابل پذیرش خواهد بود. بدیهی است در مرحله نهایی داوری، در مورد محیط برنامه‌نویسی یا موتور بازی‌سازی استفاده شده سوالات تخصصی از برگزیدگان پرسیده خواهد شد.
- طرح ارائه شده نباید عیناً از محتوای ایرانی یا خارجی مشابه کپی شده باشد.

## کام‌های اجرایی

- نرم‌افزار یا بازی الزاماً توسط یکی از اعضای تیم طراحی و تولید گردد.
- شناسنامه اثر بر اساس نمون برگ شماره ۴ تکمیل گردد.
- تدریس در شرایط واقعی کلاس بر اساس طرح درس و با استفاده از نرم‌افزار/ بازی اجرا می‌شود و از تمام فرآیند تدریس فیلمبرداری می‌گردد.
- در صورت راه یافتن به مرحله حضوری، شرکت‌کنندگان ملزم به ارائه source اثر نیز می‌باشند.
- سایر کام‌های اجرایی همانند شرایط عمومی این شیوه‌نامه اجرا خواهد شد.

نمون برگ شماره ۴: شناسنامه اثر در محور طراحی و تولید برنامه‌های کاربردی (اپلیکیشن) و کاربرد آن در

فرآیند تدریس

نام درس:	موضوع تدریس:	محور انتخابی:
استان:	منطقه / ناحیه / شهرستان:	مدرسه:
مشخصات اعضای تیم		
نام و نام خانوادگی نفر اول:	کد پرسنلی:	شماره تماس:
نام و نام خانوادگی نفر دوم:	کد پرسنلی:	شماره تماس:
اهداف پروژه:		
معرفی پروژه و ویژگی‌های برجسته آن:		
اهمیت و ضرورت:		
محیط طراحی بازی / نرم‌افزار:		
محیط اجرای بازی / نرم‌افزار:		
اندروید <input type="radio"/>	آی او اس <input type="radio"/>	ویندوز <input type="radio"/>
وب <input type="radio"/>		
سایر نرم‌افزارهای مورد استفاده:		
ضمائم:		

## شرایط اختصاصی محور طراحی و اجرای فعالیت‌های آزمایشگاهی و کارگاهی نوین و خلاقانه در

### فرآیند تدریس

#### مقدمه

فعالیت‌های آزمایشگاهی و کارگاهی از دیرباز نقش مهمی را در آموزش داشته و تأثیر قابل توجهی در یادگیری دارد. اینگونه فعالیت‌های دست‌ورزانه علاوه بر اینکه موجب افزایش جذابیت در آموزش و انگیزه یادگیری در دانش‌آموزان می‌شود، درک عمیق مفاهیم درسی را تسهیل نموده و مهارت آنان را در بکارگیری وسایل و ابزارها افزایش داده و دستیابی به سطوح بالاتر حیطه یادگیری، مانند تجزیه و تحلیل و حل مسئله را سبب می‌شود.

آزمایش‌های فعالیتی است که در جریان آن، دانش‌آموزان با به‌کاربردن وسایل و مواد بخصوص، درباره مفهومی خاص عملاً تجربه کسب می‌کنند. آزمایش معمولاً در محیط آزمایشگاه انجام می‌گیرد اما نداشتن آزمایشگاه مجهز یا وسایل مناسب در مدرسه، نباید دلیلی بر انجام ندادن آزمایش شود. هرچند انجام فعالیت‌های آزمایشگاهی در تمام دروس قابلیت اجرایی دارند اما امروزه آزمایشگاه علوم تجربی و آزمایشگاه ریاضی رواج بیشتری در جامعه آموزش و پرورش پیدا کرده است و در این شیوه‌نامه نیز همین دروس مورد تأکید می‌باشد.

همچنین یکی از اهداف مورد تأکید سند تحول بنیادین آموزش و پرورش، کسب شایستگی‌های حرفه‌ای، مهارتی، هنری و کارهای مورد نیاز زندگی و دنیای کار می‌باشد که این شایستگی‌ها در محیط کارگاهی بهتر تحقق پیدا خواهند نمود. بر این اساس در این دوره از جشنواره، فعالیت‌های کارگاهی نیز ویژه دو درس کاروفناوری و فرهنگ‌و هنر اجرا خواهد شد.

#### مخاطبین

- در این محور تنها دبیران دروس علوم تجربی، ریاضی، کاروفناوری و فرهنگ‌و هنر امکان شرکت دارند (دارای حداقل ۶ ساعت ابلاغ تدریس).
- بخش فعالیت‌های آزمایشگاهی ویژه دبیران علوم تجربی و ریاضی و بخش فعالیت‌های کارگاهی ویژه دبیران کاروفناوری و فرهنگ‌و هنر می‌باشد.
- شرکت در این محور تنها به صورت تیمی با تعداد اعضای ۲ نفر امکانپذیر است.
- اعضای یک تیم الزاماً از یک رشته درسی باشند.
- از هر گروه درسی یک تیم به مرحله کشوری راه پیدا خواهند کرد، بنابراین تعداد تیم‌های برگزیده در این محور ۴ تیم خواهد بود.

## گام‌های اجرایی

- اعضای یک تیم جهت آموزش مفاهیم کتاب درسی، با همکاری یکدیگر طراحی آموزشی را مبتنی بر انجام فعالیت‌های آزمایشگاهی یا انجام فعالیت‌های کارگاهی به صورت خلاقانه تدوین کرده و ابزارهای مورد نیاز آن را فراهم می‌کنند.
- تدریس در محیط آزمایشگاه یا کارگاه با حضور دانش‌آموزان و بر اساس طرح درس اجرا می‌شود و از تمام فرآیند تدریس فیلمبرداری می‌گردد.
- رعایت پوشش مناسب محیط آزمایشگاه و کارگاه، نکات ایمنی و اصول اخلاقی الزامیست.
- داوری در دو مرحله غیرحضور و حضور انجام خواهد شد. در بخش غیرحضور، فیلم تدریس بر اساس نمون برگ داوری عمومی ارزیابی خواهد شد.
- مرحله حضوری فعالیت‌های آزمایشگاهی ویژه درس علوم تجربی، به صورت سنجش عملکردی در ۴ ایستگاه فیزیک، شیمی، زیست‌شناسی و زمین‌شناسی برگزار می‌گردد. تیم‌ها همزمان با انجام آزمایش‌هایی که توسط داوران طراحی شده، درباره مفاهیمی از علوم تجربی که توسط آن آزمایش پوشش داده می‌شود و شیوه خلاقانه‌ای که از آن آزمایش در تدریس مفهوم مورد نظر استفاده می‌کنند توضیح خواهد داد. بعلاوه، سؤالات علمی-مهارتی مرتبط با آزمایش و شیوه تدریس آن نیز توسط داوران پرسیده می‌شود.
- مرحله حضوری فعالیت‌های آزمایشگاهی ویژه درس ریاضی، شامل سه ایستگاه ابزارهای آموزشی، نرم‌افزار جئوجبرا<sup>۱</sup> و نرم‌افزار دسموس<sup>۲</sup> خواهد بود. در این مرحله شرکت‌کنندگان با استفاده از ابزارها و نرم‌افزارهای موجود به طراحی یک پروژه که از سوی داوران اعلام می‌شود خواهند پرداخت.
- مرحله حضوری فعالیت‌های کارگاهی ویژه درس کاروفناوری، به صورت سنجش عملکردی در سه ایستگاه از میان پودمان‌های مهارت‌های رایانه‌ای، نقشه‌کشی و الکترونیک برگزار شده و شرکت‌کنندگان همزمان به سؤالات مطرح شده از سوی داوران نیز پاسخ خواهند داد.
- مرحله حضوری فعالیت‌های کارگاهی ویژه درس فرهنگ‌و هنر، به صورت سنجش عملکردی در سه ایستگاه طراحی، خوشنویسی و حجم‌سازی برگزار شده و شرکت‌کنندگان همزمان به سؤالات مطرح شده از سوی داوران نیز پاسخ خواهند داد.
- در داوری حضوری ویژه راه‌یافتگان به مرحله کشوری، از شرکت‌کنندگان سؤالات عملی پرسیده خواهد شد که با اجرای یک فعالیت آزمایشگاهی یا کارگاهی به پاسخ آن دست خواهند یافت.
- سایر گام‌های اجرایی همانند شرایط عمومی این شیوه‌نامه اجرا خواهد شد.

---

<sup>۱</sup> GeoGebra

<sup>۲</sup> Desmos



# شرایط اختصاصی محور اجرای تدریس مبتنی بر استیم (مزرعه کار آفرینی) با اولویت گروه‌های

## مدرسه‌های دبیران

### مقدمه

در اواسط دهه ۹۰ میلادی الن ریچاردز با اتصال دانش علمی به برنامه‌های عملی در زمینه بهداشت مواد غذایی، کیفیت آب و ایمن‌سازی خانه‌ها، حرکت خود را به سمت علم نافع آغاز کرد و در این ارتباط آموزش را مبنای کار خود قرار داد. این حرکت و حرکت‌های مشابه دیگر که جوامع علاقه‌مند به توسعه آموزش آغاز کردند، امروزه در قالب یک مدل مدون با نام «استم» به یکپارچه‌سازی علوم، فناوری، مهندسی و ریاضی، برای ایجاد تجربه‌های یادگیری سودمند در مدرسه‌ها می‌پردازد.

استم نوعی ترکیب تلفیقی است. در این نوع تلفیق، ظرفیت‌های فرارشته‌ای فناوری و مهندسی، در کنار آموزه‌های علوم کاربردی، وارد برنامه درسی می‌شود و دانش‌آموزان را از طریق رویکردهای یادگیری اکتشافی و فعال، برای حرکت به سمت حل مسئله هدایت می‌کند. مسلّم است هیچ الگویی پاسخگوی تمام ابعاد و مسائل تعلیم و تربیت نیست. با وجود این، خاصیت مدل‌های تلفیقی این است که ضمن حفظ اصالت و یکپارچگی، می‌توانند در ترکیبات خود به پیوندهای متعدد و متنوعی بیندیشند که تأثیرات آموزشی و پرورشی بیشتری دارند. در این خصوص، برخی صاحب‌نظران، افزودن هنر به ترکیب STEM و تولید ترکیب تازه و غنی‌شده‌تری با عنوان STEAM را برای اخلاقی و انسانی‌تر کردن این برنامه درسی مفید دانسته‌اند تا هدف برنامه صرفاً معطوف به تربیت نیروی کار نباشد (برگرفته از سایت دفتر انتشارات و فناوری آموزشی). معادل استیم در زبان فارسی کلمه «مزرعه کارآفرینی» پیشنهاد شده که از سرواژه‌های مهندسی، زبان (فارسی، انگلیسی و عربی)، ریاضیات، علوم تجربی، هنر و کاروفناوری تشکیل شده است.

### مخاطبین

شرکت‌کنندگان در این محور الزاماً باید ابلاغ تدریس در یکی از دروس علوم تجربی، ریاضیات، زبان (یکی از زبان‌های فارسی، انگلیسی و عربی)، فرهنگ و هنر و کاروفناوری در دوره اول متوسطه را داشته باشند و به صورت گروه ۳ نفره شرکت نمایند. همچنین لازم است رشته‌های تدریس تمام اعضای یک تیم متفاوت بوده و ترکیبی از رشته‌های تدریس فوق‌الذکر باشد.

### گام‌های اجرایی

- اعضای یک تیم با همکاری یکدیگر طراحی آموزشی تلفیقی با رویکرد «مزرعه کارآفرینی» را انجام داده و ابزارهای مورد نیاز آن را فراهم می‌کنند.
- تدریس در شرایط واقعی کلاس بر اساس طرح درس اجرا می‌شود و از تمام فرآیند تدریس فیلمبرداری می‌گردد.
- سایر گام‌های اجرایی همانند شرایط عمومی این شیوه‌نامه اجرا خواهد شد.

**"تقویم اجرایی جشنواره نوآوری در فرآیند آموزش و یادگیری سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۱"**

ردیف	اقدامات																																		
	آذر				دی				بهمن				اسفند				فروردین				اردیبهشت				خرداد				تیر						
	۱	۲	۳	۴	۱	۲	۳	۴	۱	۲	۳	۴	۱	۲	۳	۴	۱	۲	۳	۴	۱	۲	۳	۴	۱	۲	۳	۴	۱	۲	۳	۴			
۱									*	*	*	*	*	*																					تهیه و تدوین شیوه‌نامه (ستاد)
۲													*																					ارسال شیوه‌نامه به استان‌ها (دبیرخانه)	
۳													*																					تشکیل کمیته استانی و تقسیم وظایف (استان)	
۴													*																					ابلاغ شیوه‌نامه اجرایی به مناطق، نواحی و شهرستان‌ها (استان)	
۵													*																					تشکیل کمیته منطقه‌ای و تقسیم وظایف کمیته (منطقه)	
۶													*																					ابلاغ شیوه‌نامه اجرایی به مدارس (منطقه)	
۷													*																					تشکیل جلسات توجیهی برای مسئولین گروه‌های آموزشی نواحی و مناطق (استان)	
۸													*																					برگزاری جلسات توجیهی - آموزشی ویژه مدیران مدارس دوره اول متوسطه و دبیران (منطقه)	
۹													*																					برنامه‌ریزی و تبلیغات لازم به منظور اطلاع‌رسانی و تشویق دبیران جهت حضور حداکثری آنان (تمام سطوح)	
۱۰													*	*	*	*																		تشکیل تیم‌های ۲ یا ۳ نفره توسط دبیران داوطلب و برنامه‌ریزی جهت اجرای مراحل تدریس	
													*	*	*	*																		اجرای تدریس در مدرسه با حضور شورای معلمان	
۱۱													*																					تأیید مدیر مدرسه و ارسال طراحی آموزشی و فیلم‌ها به منطقه	
۱۲													*																					برگزاری جلسات توجیهی برای داوران (منطقه)	
۱۳													*																					برگزاری جشنواره در منطقه و داوری آثار	
۱۴													*																					اعلام نتایج و تقدیر از برگزیدگان و ارسال مشخصات و آثار منتخبین به استان (منطقه)	
۱۵													*																					برگزاری جلسات توجیهی برای داوران (استان)	
۱۶													*	*																				برگزاری جشنواره در استان بر اساس مدل کشوری و داوری آثار	
۱۷													*																					اعلام نتایج و تقدیر از برگزیدگان و ارسال مشخصات و آثار منتخبین به دبیرخانه (استان)	