

با کمک یکدیگر روش مواجهه با کرونا را یاد می‌گیریم

ورود به مرحله جدیدی از آموزش



■ صادق بازوی

مدیر دبیرستان پسرانه دوره دوم علامه طباطبائی - واحد شریعتی

نبودند، امکانات مواجهه با بحران‌های آن را فراهم نکردند و برای آن برنامه‌ای نداشتند.

اما ما با کمک یکدیگر روش مواجهه با کرونا را یاد می‌گیریم. این روزها وارد مرحله جدیدی از آموزش شده‌ایم و شاید سال‌های بعد حتماً آموزش را به دو دوره تقسیم کنیم: قبل و بعد از شیوع ویروس کرونا.

امیدوارم همانطور که شیوه‌های جدید آموزش و پرورش را در بستر فضای مجازی راه اندازی کرده‌ایم، کمی هم نگران موضوعات دیگر باشیم. نگران درک نکردن صحیح فضای ذهنی نوجوانان، امیدوارم همه به «آگاهی و دلسوزی» مجهز شویم.

از اسفندماه سال گذشته، مهمترین موضوع فکری همه دست‌اندرکاران آموزش و پرورش، بیماری کووید ۱۹ و نحوه مواجهه با آن بود. در ذهن همه، این سوال وجود داشت: «چه خواهد شد؟»

با تعطیلی مدارس، کلاس‌های آموزشی، فعالیت‌های فرهنگی و ورزشی، پژوهشی، آزمون‌های روزانه و خیلی برنامه‌های دیگر تحت الشعاع قرار گرفت. بعضی‌ها ناامید بودند و فکر می‌کردند مثل خیلی از تغییرات دیگر که سال‌ها برایشان آماده نبودیم، برای این تغییر آماده نیستند. مثل بی‌توجهی به تغییر سن دانش‌آموزان و فرزندانمان و مثل ورود بچه‌ها از نوجوانی به جوانی که حساس‌ترین مقطع زندگی هر فرد است. بسیاری از اهالی آموزش و پرورش، سال‌ها آماده این تغییرات

برنامه‌ریزی برای اوقات فراغت، فرآیندی هدفدار است

علاقه، امکانات، اولویت اوقات فراغت



■ نجمه قنبری

مدیر دبیرستان دخترانه دوره اول علامه طباطبائی - واحد پاسداران

برنامه‌ریزی برای اوقات فراغت، مثل برنامه‌ریزی‌هایی دیگر، فرایندی هدفدار است. در برنامه‌ریزی اوقات فراغت باید علایق، امکانات موجود، اولویت‌ها و نیازهای آینده را در نظر گرفت تا بتوان یک برنامه اجرایی و درست داشت. برنامه‌ای که به انجامش رغبت و تمایل داشته باشیم. به همین خاطر می‌خواهیم فرصت تابستان را غنیمت بدانیم و مهارت‌هایی را به دانش‌آموزان بیاموزیم که نه تنها در آینده‌ای دور، که در زندگی کنونی‌مان هم به کار آید. فعالیت‌هایی مانند ساخت پادکست، اینفوگرافیک، آشپزی، پژوهش و دروسی مثل ریاضی و علوم، هم می‌تواند برای آینده دانش‌آموزان مفید باشد و هم تابستانی خوب را برایشان رقم بزند. به امید تابستانی پربار و خلاق.

«بارالها! اوقات فراغت مرا در راستای هدف خلقتم قرار ده»

امام سجاد (ع)

فراغت به معنای آسودگی است و معمولاً در مقابل کار، انجام امور روزمره و فعالیت‌هایی به کار می‌رود که باعث خستگی می‌شود. افراد در زمان فراغت معمولاً به سرگرمی‌ها و علایق خود می‌پردازند. اوقات فراغت از مهمترین و دلپذیرترین زمان‌های زندگی هر فرد است. پس نحوه گذراندن آن می‌تواند نشانگر ویژگی‌های فردی، اهداف و آرزوهای ما باشد و تاثیر فراوانی هم در زیست روزمره و مسئولیت‌هایمان خواهد داشت.

در سومین دوره جام جهانی فوتبال رایانه‌ای در تهران چه گذشت

«رقابت جام جهانی فیفا بازان، این بار در خانه»

مسابقات امسال آنلاین برگزار شد

«۱۳۰ بازی، ۶۰۰ گل زده و ساعت‌ها شور و هیجان». این‌ها فقط بخشی از اتفاقاتی بود که در چهار روز برگزاری سومین دوره جشنواره دانش آموزی اوقات فراغت؛ جام جهانی فوتبال رایانه‌ای در تهران رخ داد. مسابقات امسال به دلیل رعایت پروتکل‌های بهداشتی، به صورت آنلاین و با کنسول PS4 و بازی فیفا ۲۰ برگزار شد. شرکت‌کنندگان از چند روز قبل در گروه‌های چهار و سه نفره تقسیم شده بودند. بعضی‌ها زودتر با رقیب‌هایشان به صورت دوستانه مسابقه می‌دادند تا با روش بازی یکدیگر آشنا شوند. بعضی‌ها هم از چند روز قبل تمرین می‌کردند تا در مسابقات با تاکتیک‌های مختلف بازی کنند. نتیجه این بازی‌های دوستانه و تمرین‌های مختلف اما، ساعت ۹ صبح جمعه ۱۰ مردادماه مشخص شد. زمانی که سوت شروع بازی‌ها دمیده شد و شرکت‌کنندگان اولین بازی‌شان را آغاز کردند.

مسابقات چطور برگزار شد؟

«سومین دوره جام جهانی فوتبال رایانه‌ای در تهران» به صورت آنلاین با دستگاه PS4 و بازی فیفا ۲۰ در روزهای ۱۰، ۱۶، ۱۷ و ۱۸ مردادماه ۹۹ برگزار شد. ثبت نام مسابقات از روز سه شنبه ۱۷ تیرماه تا چهارشنبه ۸ مردادماه از طریق سایت ircgs.com انجام شد. ثبت نام برای دانش‌آموزان علامه‌ای و غیرعلامه‌ای از پایه پیش‌دبستان تا پایه یازدهم آزاد بود. شرکت‌کنندگان بازی‌های مرحله گروهی‌شان را ۱۰ مردادماه انجام دادند. دانش‌آموزان از ۹ صبح تا ۸ شب در ۱۶ گروه ۴ تیمی و ۱ گروه سه تیمی به صورت دوره‌ای با یکدیگر مسابقه دادند. در پایان روز اول بازی‌ها، از گروه‌های ۴ تیمی ۲ نفر و از گروه سه تیمی ۱ نفر به مرحله حذفی صعود کردند.

روز پنج شنبه ۱۶ مردادماه، در دور یک شانزدهم نهایی، ۱۷ بازی انجام شد تا ۱۶ نفر اصلی مشخص شوند. در دور یک هشتم نهایی هم که جمعه ۱۷ مرداد انجام شد، هشت بازی برگزار شد و ۸ نفر اصلی مسابقات معرفی شدند. در مرحله یک چهارم نهایی هم ۴ بازی دیگر برگزار شد و ۴ نفر انتخاب شدند. بعد از برگزاری دو بازی دیگر در نیمه نهایی، فینالیست‌ها مشخص شدند. در مراحل مختلف این رقابت‌ها، اولیا هم در کنار فرزندان‌شان بودند و آن‌ها را تشویق می‌کردند.



نایب قهرمان پارسال، قهرمان امسال

بازی فینال این مسابقات شنبه ۱۸ مرداد به صورت آنلاین بین «آروین پورزلفی» دانش‌آموز واحد ادونس و «پویا صدیقی» دانش‌آموز مدرسه سما برگزار شد. این بازی در نود دقیقه مساوی شد. در وقت‌های اضافی اما پورزلفی موفق شد ۲ بر ۱ بر رقیب‌اش پیروز شود و مقام قهرمانی را کسب کند. این دانش‌آموز دوره قبلی رقابت‌ها هم نایب قهرمان شده بود. پورزلفی در این مسابقات مجموعاً بیش از ۴۰ گل زد تا نشان دهد قهرمانی امسال اتفاقی نبوده و نشان‌دهنده توانایی‌اش در بازی فیفا است.



معرفی ۸ نفر برتر

پیش از برگزاری مسابقه فینال، «آریا ایروانی» از واحد شریعتی و «طاها خجسته» از واحد پاسداران دوره دوم در مسابقه رده‌بندی با هم مسابقه دادند. در این بازی ایروانی با نتیجه دو بریک برنده شد و رتبه سوم بازی‌ها را به دست آورد. طاها خجسته با این شکست برای سومین سال متوالی مقام چهارم «جام جهانی فوتبال رایانه‌ای در تهران» را کسب کرد. همچنین «علی سمیعان» از واحد پاسداران دوره اول، «آریا امینی» از واحد کارگر، «مهدی پوررحیمی» از واحد ادونس و «مانی سپاسی» از مدرسه امام هادی (ع) رتبه‌های پنجم تا هشتم را (بدون ترتیب) کسب کردند.

تدوین قوانین ویژه بازی آنلاین

قوانین «سومین دوره جام جهانی فوتبال رایانه‌ای در تهران» چند هفته قبل از شروع بازی‌ها تدوین شد. قوانین بر اساس مسابقات جهانی آنلاین فیفا نوشته شد تا شرکت‌کنندگان، هم درگیر جزئیات زیادی نباشند و روی بازی‌شان تمرکز کنند و هم اگر نسبت به موضوعی اعتراض داشتند بتوانند آن را به راحتی با کمیته داوران مطرح کنند. یکی از مهمترین قوانین مسابقات، ضبط فیلم کل بازی و تنظیمات و چینش تیم‌ها بود که باید توسط شرکت‌کنندگان انجام می‌شد. هر شرکت‌کننده موظف بود قبل از شروع بازی فیلم تنظیمات خود را ارسال کند. در انتهای بازی هم در صورتی که رقیب‌اش اعتراضی به نتیجه مسابقه داشت، هر دو نفر فیلم کامل بازی را برای بررسی به کمیته داوران می‌فرستادند. اجرای دقیق این قوانین توسط کمیته داوران مسابقات باعث شد که حق همه شرکت‌کنندگان در بازی‌ها حفظ شود.



بازی آنلاین تمرکز بیشتری می‌خواهد

«آریا ایروانی» نفر سوم مسابقات اما نگاه دیگری به جذابیت‌های بازی آنلاین دارد. او می‌گوید: «بسیاری از بچه‌ها هنگام بازی آنلاین دچار مشکلات اینترنتی و سرعت بازی می‌شوند. در این وضعیت، آن کسی که حرفه‌ای‌تر باشد و تجربه بیشتری در بازی آنلاین داشته باشد، بهتر می‌تواند بازی را مدیریت کند. خیلی از افراد در بازی آنلاین قوی هستند ولی در بازی آنلاین با کوچکترین مشکلات اینترنتی یا اختلال در بازی، تمرکزشان را از دست می‌دهند و می‌بازند.»

حرفه‌ای‌ها، آنلاین بازی می‌کنند

«سومین دوره جام جهانی فوتبال رایانه‌ای در تهران» امسال برای نخستین بار به صورت آنلاین برگزار شد. «برگزاری مسابقات به این شیوه باعث شد که سطح کیفی بازی‌ها بالاتر از سال‌های قبل باشد چون فقط شرکت‌کنندگانی فیفا را آنلاین بازی می‌کنند که حرفه‌ای‌تر باشند.» این بخشی از صحبت‌های «طاها خجسته» نفر چهارم سومین دوره مسابقات است. خجسته در هر سه سال در این رقابت‌ها شرکت کرده و هر سه سال هم مقام چهارم را کسب کرده است. او درباره مسابقات آنلاین می‌گوید: «در چند سال گذشته بازی‌های FIFA و PES پیشرفت بسیار زیادی داشته‌اند و خیلی از بچه‌ها به آن‌ها علاقه‌مند شده‌اند. بخشی از این علاقه به دلیل خود بازی و بخشی برای هیجان موجود در بازی آنلاین فیفا است. از طرفی فقط حرفه‌ای‌ها بازی را آنلاین بازی می‌کنند. به دلیل همین عوامل، مسابقات امسال هیجان خاصی داشت و به نظرم بهتر از رقابت‌های سال قبل بود.»



گفتگو با «آروین پورزلفی» قهرمان سومین دوره جام جهانی فوتبال رایانه ای در تهران

هم بازی می‌کنم، هم درس می‌خوانم

باید هوش بالایی هم داشته باشند. چون باید بدانند در لحظه تصمیم درست را بگیرند وگرنه همه توپ هایشان از دست می‌رود.

آقای پورزلفی، از چند سالگی فیفا بازی می‌کنی؟
من از ده، یازده سالگی ps4 بازی می‌کنم. قبلا روزی دو تا سه ساعت بازی می‌کردم ولی مدتی است که سعی می‌کنم از زمان بهتر استفاده کنم و بیشتر به درس‌هایم بپردازم. با این حال همچنان بازی با ps4 را دوست دارم. از بچگی بازی فوتبال را بیش‌تر از بازی‌های دیگر دوست داشتم. البته بچه‌ها بیشتر طرفدار بازی‌های شوتینگ هستند ولی من فیفا را ترجیح می‌دهم. با اینکه سعی می‌کنم این روزها بیشتر درس بخوانم، اما مشتاق آمدن بازی فیفا ۲۱ هم هستم!

تا به حال فکر کرده‌ای که روزی یک گیمر حرفه‌ای شوی؟

سال‌ها قبل فکر می‌کردم می‌توانم یک گیمر حرفه‌ای شوم. اما بعدا فهمیدم از من قوی‌تر خیلی‌ها هستند و بی‌خیال حرفه‌ای شدن شدم. پس بازی را در همان حد تفریح دوست دارم و تلاش می‌کنم بین آن و کارهای دیگر زندگی‌ام - به ویژه درس خواندن - تعادل برقرار کنم.

خانواده‌ام هم موافق تفریحی بازی کردن هستند اما اعتقاد دارند درس بسیار مهم‌تر است.

آقای پورزلفی، سطح این دوره از مسابقات چطور بود؟
با اینکه امسال بعضی از رقیب‌های اصلی سال قبل‌ام در مسابقات حاضر نبودند، اما دو بازی نیمه نهایی و فینال برایم سخت بود. به ویژه بازی فینال که رقیب خیلی خوبی داشتم. به طور کلی در بازی آنلاین سطح مسابقات بالاتر از بازی‌های آفلاین است. چون در بازی آفلاین همه شرکت می‌کنند ولی در بازی آنلاین فقط حرفه‌ای‌ها شرکت دارند. از طرفی در بازی آفلاین سبک بازی تیم‌ها بعد از مدتی تکراری می‌شود اما در بازی آنلاین می‌توانی با آدم‌های واقعی رقابت کنی و این موضوع، مسابقات را بسیار هیجان‌انگیز کرده بود.

سال گذشته مقام دوم را کسب کرده بودی. امسال چه اتفاقی افتاد که توانستی قهرمان شوی؟

فکر می‌کنم سال گذشته هم می‌توانستم قهرمان شوم ولی در بازی فینال به خاطر اشتباه خودم شکست خوردم. امسال دوست داشتم رقیب سال قبل‌م هم در مسابقات باشد تا باز هم با او بازی کنم. در این یک سال، تلاش کردم همه کارهایم را با تمرکز بیشتری انجام دهم. یکی از آن کارها انجام بازی فیفا بود. اگرچه که امسال نسبت به سال‌های قبل خیلی کمتر بازی کردم و بیشتر به درس‌هایم رسیدم.

یعنی مهم‌ترین عامل موفقیت امسال‌ات داشتن تمرکز بود؟

دقیقا. بهترین روش برای اینکه فیفاباز خوبی شویم، داشتن تمرکز است. من فکر می‌کنم فیفابازهای خوب،

نایب قهرمان سال گذشته، امسال قهرمان شد. «آروین پورزلفی» با ۳۷ گل زده در ۸ بازی، هم قهرمان سومین دوره مسابقات جام جهانی فوتبال رایانه‌ای در تهران شد و هم عنوان بهترین خط حمله را کسب کرد. پورزلفی در بازی نیمه نهایی «طاها خجسته» از واحد پاسداران دوره دوم را شکست داد و در فینال هم «پویا صدیقی» از مدرسه سما را برد. «آروین پورزلفی» دانش‌آموز واحد ادونس دوره دوم مجتمع فرهنگی، آموزشی علامه طباطبایی است و در کنار بازی خوبی که دارد، از نظر درسی هم دانش‌آموز موفق است. با این حال درس برایش مهم‌تر از بازی است و در یک سال گذشته بیشتر به فکر درس خواندن بوده تا بازی. پورزلفی در گفتگو با ماهنامه «هفت و نیم» درباره عوامل موفقیت‌اش در مسابقات پارسال و امسال هم صحبت می‌کند. او اعتقاد دارد مهم‌ترین عامل در موفقیت یک گیمر، داشتن تمرکز است.



پایگاه مجازی در تابستان کرونایی

دانش آموزان امروز، وقتی دانشجو شوند درباره متفاوت ترین تابستان عمرشان چه خواهند گفت؟ چه خاطراتی در ذهنشان باقی می ماند؟ با تجربیات منحصر به فردشان چه خواهند کرد در تابستانی که «کرونا» آن را با همه تابستان های دیگر متفاوت کرده است؟ دانش آموزان مجتمع فرهنگی، آموزشی علامه طباطبائی تابستان امسال در برنامه های پایگاه تابستانی شرکت کردند، اما به صورت مجازی. هم آنلاین سر کلاس های درس نشستند، هم در برنامه های فرهنگی آنلاین شرکت کردند و هم حتی به صورت آنلاین در رشته های مختلف مسابقه دادند.

خاطرات این تجربه نو حتما برای دانش آموزان ماندگار خواهد شد. از حضور در جشنواره بزرگ «آدرنالین» گرفته تا مسابقات باشکوه «جام جهانی فوتبال رایانه ای در تهران». کلاس های آموزشی هم که منتهی به آزمون جامع آنلاین باشد، تجربه یگانه ای را رقم می زند. تابستان امسال یک تعریف بیشتر نداشت: «پایگاه مجازی در تابستان کرونایی!»



تابستانی پر حرارت در واحد آشناسان



■ عباس کرمانیان

مسئول آموزش دبیرستان دوره اول علامه طباطبایی - واحد آشناسان

پژوهشی و فرهنگی را بگذرانند و با اندوخته‌های غنی‌تر و آمادگی به استقبال سال جدید بروند.

سه‌زنگ مشاوره تحصیلی در سه هفته آخر جهت آماده‌سازی فرزندان عزیز مجتمع فرهنگی، آموزشی علامه طباطبایی برای آزمون نهایی تابستان، از جمله روزهای به یادماندنی تابستان پرهیجان ۹۹ خواهد بود.

بر فراز بال پژوهش، هفتمی‌ها در ۶ رشته مهارتی (پزشکی، ریاضیک، نجوم، هوافضا، نانو تکنولوژی و انیمیشن) آماده می‌شوند.

تجربه ارزشمند بیش از ۲۷ سال فعالیت آموزشی و فرهنگی در مجتمع علامه طباطبایی، امسال منجر به طراحی جشنواره آذر نالین با ۱۶ رشته مثل بازیگری، عکاسی، آشپزی و ... شده است. امیدوارم این جشنواره بزرگ پاسخگوی نیازهای متنوع دانش‌آموزان عزیز باشد.

زنگ کلاس‌های تابستانی امسال - که تجربه سالیان قبل را نیز به عنوان پشتوانه‌ای غنی به همراه دارد - روز یکشنبه ۲۱ تیرماه راس ساعت ۸ صبح به صدا در آمد و همزمان ۲۰ کلاس آنلاین آغاز به فعالیت کردند. شروع این کلاس‌ها، همچون خونی که در رگ‌ها می‌دود و با خود زندگی را به ارمغان می‌آورد، حیات شاداب و پرشوق علامه طباطبایی را نوید بخش شد.

بر این باور هستیم که این آغاز پرغوغا و پر قدرت مقدور نبود مگر با تلاش و کوشش بی وقفه همکارانی که با عشق و بدون ادعا، ساعاتی طولانی برای سازماندهی برنامه‌ای منسجم در کنار من کوشیدند تا فرزندانمان طی دوره شش هفته‌ای، ۱۳۸۶ زنگ آموزشی،

آموزش فوق برنامه‌ها در متفاوت‌ترین سال



■ شکوفه باصری

معاون دبیرستان دخترانه دوره اول علامه طباطبایی - واحد پاسداران

حالا امتحانات نوبت دوم برگزار شده و کلاس‌های آنلاین پایگاه تابستانی، بعد از استراحت بیست روزه آغاز شده است.

اما چرا باید تابستان هم در کلاس‌های آنلاین شرکت کنیم؟ برای اینکه آنچه را در سال تحصیلی قبل آموختیم مرور کنیم، اشکالات درسی مان را برطرف کنیم، به جلو برویم و مطالب جدید بیاموزیم. اما در کنار درس، می‌توانیم از اوقات فراغت‌مان هم بهترین استفاده را ببریم. کلاس‌های فرهنگی در پایگاه تابستانی مدارس علامه طباطبایی جایگاه ویژه‌ای دارند. در واحد دخترانه پاسداران کارگاه ساختن یادکست، اینفوگرافی، آشپزی و چاپ لینو برگزار خواهد شد. باید کاری کنیم که در تابستان در کنار درس هنر و مهارت جدیدی هم یاد بگیریم. می‌شود همراه با درس و یادگرفتن هنرهای مختلف هم تابستان جذابی داشت.

از همان سال‌ها که ما به مدرسه می‌رفتیم، همه به تابستان می‌گفتند «فصل اوقات فراغت». قبل از هفت سالگی و آغاز مدرسه، همه فصل‌هایمان اوقات فراغت بود. اما وقتی وارد مدرسه شدیم همه فصل‌ها شدند فصل تحصیل و فقط تابستان برایمان اوقات فراغت بود. سال‌ها گذشت و رسیدیم به ایامی که دیگر تابستان وقت فراغت از تحصیل نبود. مدارس با برگزاری پایگاه‌های تابستانی در این فصل هم فعال شدند و دانش‌آموزان در کنار تفریح و استراحت، درس را هم فراموش نکردند.

امسال اما، متفاوت‌تر از همه این سال‌ها است. در روزهایی که به دلیل شیوع ویروس کرونا مدرسه رفتن برایمان به آرزو تبدیل شده، در مدرسه خانگی، پای سیستم و لپ‌تاپ و تلفن همراه، درس می‌خوانیم.

هفت هفته با آدرنالین!



جشنواره فرهنگی، هنری «آدرنالین» از ۱۶ تیرماه برای در سطح مدارس علامه طباطبائی در حال برگزاری است. «آدرنالین» با هدف تقویت هوش هیجانی و با توجه به عدم فعالیت فیزیکی و تفریحی دانش‌آموزان در روزهای تعطیلی مدارس، طراحی شده است. این جشنواره ۱۶ رشته دارد: آوای آرامش، عکاسی، آشپزی، کاردستی، بازیگری، تراریوم، گزارشگری، فیلم کوتاه، دایسمش، مهارت‌های فردی، کتابخوانی، خوانندگی، تک نوازی، داستان نویسی، طراحی و پژوهش.

دانش‌آموزان برای شرکت در هر کدام از این رشته‌ها، آثارشان را از ۱۶ تیر تا ۱۴ مردادماه به مسئولان فرهنگی مدرسه ارسال کردند. آثار ارسال شده، در کانال‌های اطلاع‌رسانی مدرسه منتشر می‌شود تا اولیا و دانش‌آموزان به بهترین آثار رای دهند. زمان برگزاری نظرسنجی رشته‌های مختلف به این شرح است: ۱۵ مرداد رشته عکاسی، ۱۶ مرداد رشته داستان نویسی، ۱۷ مرداد رشته کاردستی، ۱۸ مرداد رشته تک نوازی، ۱۹ مرداد رشته فیلم کوتاه، ۲۰ مرداد رشته پژوهش، ۲۱ مرداد رشته پسرگزارشگر، ۲۲ مرداد رشته آوای آرامش، ۲۳ مرداد رشته تراریوم، ۲۴ مرداد رشته مهارت فردی، ۲۵ مرداد رشته خوانندگی، ۲۶ مرداد رشته دایسمش، ۲۷ مرداد رشته بازیگری، ۲۸ مرداد رشته طراحی و ۲۹ مرداد رشته آشپزی. نفرات برتر هر رشته، در هر مدرسه، با رای دانش‌آموزان و خانواده‌ها انتخاب می‌شوند. آثار ارسال شده در مرحله دوم این جشنواره توسط داوران مورد بررسی قرار می‌گیرد و نفرات برتر در سطح مدارس دوازده گانه علامه طباطبائی اعلام می‌شوند.

آدرنالین

مسابقات کتاب و پژوهش استعدادهای درخشان

تجربه شرکت شما عزیزان در جشنواره آدرنالین

- شما می‌توانید در هر ۱۶ رشته بدون محدودیت شرکت نمایید.
- پوستر ها و کلیپ های هر رشته را با دقت مشاهده فرمایید و سوالات احتمالی را از رابط مدرسه جویا شوید.
- هفته دانش آموزان آثارشان را با ذکر نام، گروه و پایه به شماره رابط مدرسه ارسال نمایند.
- دانش آموزان می‌توانند آثار تولیدی خود را از هم اکنون تا ۹ مرداد ماه برای رابط مدرسه خود ارسال کنند.
- داوری جشنواره در دو مرحله برگزار می‌شود: در مرحله اول ابتدا آثار در کانال های مدارس مورد نظرسنجی قرار می‌گیرد و با رای مستقیم شما تعدادی اثر از هر نظرسنجی به مرحله بعد راه پیدا خواهد کرد و در مرحله دوم آثاری که به مرحله بعد راه پیدا کرده اند توسط داورانی که از طرف شورای جشنواره آدرنالین انتخاب شده اند آثار را به طور دقیق مورد ارزیابی قرار می‌دهند و نفرات برتر را معرفی خواهند کرد.

بخش	موضوع	مسابقات	نوع
کاردستی	فراتر از تیرم / حد اکثر ۳ دقیقه به صورت تصویری از دوره های جو ۲۰۰ فران تیرم	طراحی و نقاشی	تجربه
تک نوازی	حد اکثر ۳ دقیقه به صورت تصویری و از آثار دارای محور	کتابخوانی	تجربه
عکاسی	عکاسی از کودکان خود و با اقوام یا خلایق	طراحی و نقاشی	تجربه
مهارت های فردی	حد اکثر ۳ دقیقه به صورت تصویری و از آثار دارای محور	طراحی و نقاشی	تجربه
داستان نویسی	داستان نویسی	طراحی و نقاشی	تجربه
آشپزی	آشپزی	طراحی و نقاشی	تجربه
تراریوم	تراریوم	طراحی و نقاشی	تجربه
گزارشگری	گزارشگری	طراحی و نقاشی	تجربه
فیلم کوتاه	فیلم کوتاه	طراحی و نقاشی	تجربه
خوانندگی	خوانندگی	طراحی و نقاشی	تجربه
پژوهش	پژوهش	طراحی و نقاشی	تجربه
آوای آرامش	آوای آرامش	طراحی و نقاشی	تجربه
کتابخوانی	کتابخوانی	طراحی و نقاشی	تجربه
داوری	داوری	طراحی و نقاشی	تجربه
انتخاب	انتخاب	طراحی و نقاشی	تجربه
نفرات برتر	نفرات برتر	طراحی و نقاشی	تجربه
اعلام	اعلام	طراحی و نقاشی	تجربه

نظرات و پیشنهادات مشاوران مدارس درباره نسبت بازی و تابستان

در تابستان بازی مهم تر است یا درس؟

برای دانش آموزانی که چند ماه سخت درس خوانده اند، تعطیلات تابستان فرصتی است که بیشتر تفریح کنند. یکی از مهمترین تفریحات بسیاری از دانش آموزان در این روزها، سرگرم شدن با کنسول های بازی است. با این حال، با آغاز پایگاه تابستانی و برگزاری کلاس های آنلاین، دانش آموزان نباید از درس هایشان هم غافل شوند. درباره همین موضوع، سه پرسش زیر را با مشاوران مدارس علامه طباطبائی مطرح کردیم:

۱- زمان مناسب انجام بازی های کامپیوتری در تابستان برای دانش آموزان هر مقطع تحصیلی چقدر باید باشد و این زمان چطور تعیین می شود؟

۲- آیا در تابستان می توان زمان بیشتری را صرف بازی های کامپیوتری کرد یا باید درس در اولویت باشد؟

۳- مشاوران مدارس انجام چه بازی کامپیوتری یا فکری را در تابستان پیشنهاد می کنند؟

پاسخ های مشاوران به دانش آموزان کمک می کند که چطور در کنار درس، بازی هم کنند و از وقت شان به بهترین شکل بهره ببرند.



سعیده جعفری

مشاور دبستان پسرانه علامه طباطبائی - واحد پاسداران

۱- پیشنهاد من و همکارانم به والدین این است که شرایط قرنطینه خانگی را توجیهی کافی برای رها کردن فرزندان ندانند و مانع از زیاده روی دانش آموزان در استفاده از بازی های کامپیوتری شوند. دانش آموزان دبستانی در طول شبانه روزی سرگرم بازی باشند و حتما در طول این بازه زمانی چندین مرتبه در حدود ۱۰-۱۵ دقیقه راه بروند و ورزش کنند.

۲- درمقطع فعلی که تحمل شرایط برای کودکان سنین دبستان تا حد زیادی دشوار است، حفظ شادابی بچه ها و تعامل با آن ها از اهمیت ویژه ای برخوردار است. دوستان و همکلاسی ها را در فضای مجازی با هم در ارتباط نگه دارید تا روزانه تماس و گفتگو داشته باشند. بچه ها در این فضا هم می توانند با نظارت شما بازی های گروهی آنلاین انجام دهند و هم با به اشتراک گذاشتن فیلم های آموزشی دروس سال قبل را مرور کنند.

۳- بازی های معماگونه مانند بازی گروهی Quiz of king که در فضای رقابتی آنلاین اطلاعات عمومی و هوش بازیکنان را به چالش می کشد برای بچه ها مناسب است. همچنین گروه بازی های ماجراجویی بدون خشونت مانند Minecraft. بازی های رانندگی هم که تمرکز و سرعت واکنش بازیکن را تقویت می کنند، برای دانش آموزان این سن مفید است.



علی صمدی

مشاور پایه هفتم دبیرستان دوره اول علامه طباطبائی
واحد فرمانیه

۱- مدت زمان مناسب انجام بازی های رایانه ای حدود یک ساعت در روز پیشنهاد می شود و بیش از آن به هیچ عنوان توصیه نمی شود.

۲- انجام بازی های رایانه ای به دلایل تاثیرات مخربی که بر سلامت جسمی و روحی دانش آموزان می گذارد، ربطی به فصول مختلف تابستان و یا بهار و زمستان ندارد. با توجه به اینکه دانش آموزان در فصل تابستان مدت زمان بیشتری برای انجام بازی های رایانه ای خواهند داشت، باید با مدیریت زمان از تاثیرات منفی آن ها کاسته شود.

۳- بازی های فکری در مقابل بازی های رایانه ای می تواند نقش بسزایی در رشد فکری دانش آموزان داشته باشد و نه تنها توصیه، بلکه به انجام آن ها تاکید هم می شود چرا که بازی های فکری می تواند فرصتی برای بروز خلاقیت های دانش آموزان باشد. بازی هایی مثل مکعب روبیک، دومینو، تاپلینگ، جنگا (برج هیجان) و ربورسی (اتللو) می تواند جزء بازی های فکری مناسب باشد که به دانش آموزان پیشنهاد می شود.



محمد رضازاده

مشاور پایه دهم دبیرستان دوره دوم علامه طباطبائی
واحد پاسداران

۱- زمان مناسب و معقول انجام بازی های کامپیوتری برای هر فرد متفاوت است. پس اگر بخواهیم یک ساعت مشخص برای همه دانش آموزان با ویژگی ها و شرایط درسی و رفتاری و... اعلام کنیم، کاری غیرحرفه ای است. پس هر فرد باید بر اساس برنامه ریزی های درسی اش زمان بازی خود را مشخص کند.

۲- دانش آموزانی که برای درس خواندن، برنامه روزانه و هفتگی دارند، می توانند در تابستان زمان بیشتری را به فراغت اختصاص دهند و مدت زمان مشخصی از آن را بازی کنند.

۳- بازی های فکری هستند که من هم تازگی به آن ها علاقه مند شده ام. خوبی این بازی ها این است که فکر را تقویت می کنند و می شود در کنار خانواده هم آن ها را انجام داد.