

کتاب ناپ

نظام امتیازدهی باشگاه‌های علمی

نشان علمی درجه یک «مهر»

نشان علمی عالی «دماوند»

نشان علمی درجه سه «صبا»

نشان علمی درجه دو «باران»



پیش کنگره علمی علامه‌ای‌ها - شهریور ۱۴۰۴

کتاب ناب؛ راهنمای دریافت نشان های علمی

جمعه بود. چهار روز مانده به آغاز سال تحصیلی ۱۴۰۴-۱۴۰۵. سالن زیبای دریای نور هتل استقلال تهران مملو از جمعیت بود؛ پدرها و مادرها، معلمان، مشاوران، مدیران مدارس یازده گانه و مسئولین مجتمع علامه طباطبایی. دانش آموزان برگزیده رویدادهای علمی باشگاه ریاضی و مهندسی هم در انتظار اعلام نامشان نشستہ بودند تا نشان های علمی خود را دریافت کنند. باشگاه ریاضی و مهندسی فعالیت های خود را در سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴ با برگزاری ۲۸ رویداد علمی آغاز کرد.

موعد اعطای نشان های علمی در «پیش کنگره علمی علامه ای ها/ اختتامیه باشگاه ریاضی و مهندسی» فرا رسید. ۳ نفر از دانش آموزان مدارس علامه طباطبایی به روی صحنه رفتند و نشان علمی درجه دو «باران» گرفتند. ۱۹ دانش آموز نشان علمی درجه سه «صبا» دریافت کردند و به ۳۹ نفر دیپلم افتخار اعطا شد. هریک از این نشان ها، جوایز و لوح تقدیر مخصوص خود را داشتند.

نشان علمی درجه یک «مهر» و نشان علمی عالی «دماوند»، پایان سال تحصیلی ۱۴۰۴-۱۴۰۵ در «اولین کنگره علمی علامه ای ها» به برگزیدگان سه باشگاه علمی «ریاضی و مهندسی»، «هوش مصنوعی و علم داده ها» و «علوم پایه» اعطا خواهد شد. کسب نشان های علمی از طریق دریافت امتیازهای تعریف شده برای رویدادهای مختلف علمی امکان پذیر است. پس اگر می خواهید در «کنگره علمی علامه ای ها» نشان علمی بگیرید این کتاب را خوب بخوانید: نظام امتیازدهی باشگاه های علمی «کتاب ناب».

در «کتاب ناب» پیش رو، برنامه های سه باشگاه علمی برای اجرا در مجتمع فرهنگی، آموزشی علامه طباطبایی تشریح شده است. ۱۴ رویداد در «باشگاه ریاضی و مهندسی»، ۶۱۸ رویداد و کلاس درس روزانه در باشگاه «هوش مصنوعی و علم داده ها» و ۱۳ رویداد در باشگاه «علوم پایه» برگزار خواهد شد. این کتاب را به دقت بخوانید.

برنامه کنگره علمی علامه‌ای‌ها

سال تحصیلی ۱۴۰۵-۱۴۰۴

باشگاه ریاضی و مهندسی

ردیف	نام رویداد	تعداد	هفته برگزاری	تاریخ برگزاری
۱	تولید محتوای علمی- ویدئو تاریخچه ریاضیات - فروشنده دوره‌گرد	۲	هفته ۱۶ و ۱۷	از ۱۲ تا ۲۵ مهر از ۱۲ تا ۲۵ مهر
۲	تولید محتوای علمی- پادکست تاریخچه ریاضیات - فروشنده دوره‌گرد	۲	هفته ۱۶ و ۱۷	از ۱۲ تا ۲۵ مهر از ۱۲ تا ۲۵ مهر
۳	رقابت رادیکال	۳ دوره	هفته ۱۹ و ۲۰ هفته ۳۳ و ۳۴ هفته ۳۹ تا ۴۲	از ۳۰ تا ۱۵ آبان از ۱۱ تا ۲۳ بهمن از ۲۳ اسفند تا ۱۵ فروردین
۴	جشنواره بازی‌های ریاضی بازی پنتاگو	۱	هفته ۱۸ و ۱۹	از ۲۶ مهر تا ۸ آبان
۵	کارسوق انرژی ریاضی - تئوری بازی‌ها	۲	هفته ۲۵ هفته ۳۵	۲۰ آذر ۳۰ بهمن
۶	شهر ریاضی	۱	هفته ۳۲	۱۰ بهمن
۷	رویداد مدرسه‌ای بزرگداشت روز مهندس	۱	هفته ۳۶	۵ اسفند
۸	نمایش فیلم	۱	هفته ۴۲	۲۰ فروردین
۹	بازدید علمی دانشگاه شهید بهشتی	۱	هفته ۴۵	از ۵ تا ۱۲ اردیبهشت
مجموع		۱۴ رویداد		

برنامه کنگره علمی علامه‌ای‌ها

سال تحصیلی ۱۴۰۴-۱۴۰۵

باشگاه هوش مصنوعی

ردیف	نام رویداد	تعداد	هفته برگزاری	تاریخ برگزاری
۱	تولید محتوای علمی - ویدئو	۲	هفته ۲۶ تا ۳۲	از ۲۲ آذر تا ۱۰ بهمن
۲	تولید محتوای علمی - پادکست	۲	هفته ۳۲ تا ۳۳	از ۲۲ آذر تا ۱۰ بهمن
۳	بازارچه هوش مصنوعی	۱	هفته ۴۳	۲۸ فروردین
۴	کارسوق کاربردهای هوش مصنوعی در زندگی روزمره آشنایی با هوش تجاری	۲	هفته ۱۷ هفته ۳۲	۲۴ مهر ۹ بهمن
۵	نمایش فیلم	۱	هفته ۲۴	۱۳ آذر
۶	بازدید علمی بازدید از دانشگاه شهید بهشتی	۱	هفته ۲۶	از ۲۲ تا ۲۸ آذر
۷	کلاس‌های حضوری کلاس حضوری هفتگی در پایه هفتم در پنج واحد آموزشی	۶۰۹	۲۹ هفته	از اول مهر تا ۳۱ اردیبهشت
مجموع		۶۱۸ رویداد و کلاس درس		

برنامه کنگره علمی علامه‌ای‌ها

سال تحصیلی ۱۴۰۴-۱۴۰۵

باشگاه علوم پایه

ردیف	نام رویداد	تعداد	هفته برگزاری	تاریخ برگزاری
۱	تولید محتوای علمی - ویدئو	۲	هفته ۳۵ و ۳۶	از ۲۵ بهمن تا ۸ اسفند
۲	تولید محتوای علمی - پادکست	۲	هفته ۳۵ و ۳۶	از ۲۵ بهمن تا ۸ اسفند
۳	رقابت گاما	۳	هفته ۱۹ و ۲۰ هفته ۳۳ و ۳۴ هفته ۳۹ تا ۴۲	از ۳۰ تا ۱۵ آبان از ۱۱ تا ۲۳ بهمن از ۲۳ اسفند تا ۱۵ فروردین
۴	جشنواره علمی، ترویجی مغز من	۱	هفته ۳۶	۷ اسفند
۵	کارسوق	۱	هفته ۲۰	۱۵ آبان
۶	رویداد مدرسه‌ای بزرگداشت گاليله بزرگداشت پروفیسور اندامی	۲	هفته ۳۵ هفته ۴۴	۲۵ تا ۲۹ بهمن ۲۹ فروردین تا ۲ اردیبهشت
۷	بازدید علمی دانشگاه صنعتی شریف	۱	هفته ۲۳	۱ تا ۶ آذر
۸	نمایش فیلم	۱	هفته ۴۵	۱۳ آذر
مجموع		۱۳ رویداد		



گاما

رادیكال

نظام امتیازدهی

۵۰	شرکت در رویداد	
۷۵	یک سوم اول	رتبه‌بندی در مرحله مدرسه
۵۰	یک سوم دوم	
۲۵	یک سوم آخر	
۱۰۰	یک سوم اول	رتبه‌بندی در مرحله مجتمع
۷۵	یک سوم دوم	
۵۰	یک سوم آخر	
۲۰۰	نفر اول	رتبه‌بندی کل
۱۵۰	نفر دوم	
۱۰۰	نفر سوم	
۲۵	شرکت در نظرسنجی	
۵۰	مشارکت در اجرا	

رقابت‌های علمی «رادیکال» توسط باشگاه ریاضی و مهندسی و «گاما» توسط باشگاه علوم پایه در سه دوره و در ماه‌های آبان، بهمن و اسفند برگزار می‌شود. در هر دوره از این رقابت‌ها، تعدادی سوال ریاضیات و علوم پایه از طریق کانال‌های ارتباطی باشگاه‌ها در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌گیرد و دانش‌آموزان می‌توانند با ارسال جواب، در رقابت‌های رادیکال و گاما شرکت کرده و در جدول رده‌بندی قرارگیرند.

حضور: هر دانش‌آموز با شرکت در هر یک از ۳ دوره رقابت‌های علمی، ۵۰ امتیاز کسب خواهد کرد.

رتبه‌بندی در سطح مدرسه: شرکت‌کنندگان هر پایه تحصیلی، به ترتیب نمره کسب شده، در مدارس خود به سه گروه تقسیم می‌شوند. یک سوم دارای بالاترین نمره، ۱۰۰ امتیاز، یک سوم میانی، ۷۵ امتیاز و یک سوم دارای پایین‌ترین نمره، ۵۰ امتیاز کسب می‌کنند.

رتبه‌بندی در سطح مجتمع: شرکت‌کنندگان هر پایه تحصیلی، به ترتیب نمره کسب شده، در سطح مجتمع، به سه گروه تقسیم می‌شوند. یک سوم دارای بالاترین نمره، ۷۵ امتیاز، یک سوم میانی، ۵۰ امتیاز و یک سوم دارای پایین‌ترین نمره، ۲۵ امتیاز کسب می‌کنند.

رتبه‌بندی کل: سه نفر برتر هر پایه، در هر دوره از این رقابت، به ترتیب ۲۰۰، ۱۵۰ و ۱۰۰ امتیاز کسب خواهند کرد.

مشارکت در اجرا: دانش‌آموزان علاوه بر حضور در رقابت‌ها، می‌توانند در اجرای این رویدادها نیز مشارکت کنند. به این دانش‌آموزان ۵۰ امتیاز تعلق می‌گیرد. میزان دقیق امتیاز، توسط مشاور مدرسه و با توجه به سطح مشارکت در فعالیت‌های اجرایی یا اطلاع‌رسانی تعیین می‌شود.

روز مهندس، بزرگداشت خواجه نصیرالدین طوسی

بزرگداشت پروفسور اندامی | بزرگداشت گالیله

نظام امتیازدهی

۵۰

شرکت در رویداد

حداکثر امتیاز تا سقف

۲۰۰

کسب دستاورد

۲۵

شرکت در نظر سنجی

۱۵۰

مشارکت در اجرا

شرح رویداد:

رویدادهای مناسبی در یک روز و در یکی از واحدهای آموزشی برگزار می‌شود. مدرس باشگاه‌های علمی در زنگ‌های کلاسی واحد آموزشی میزبان، در مورد موضوع رویداد صحبت خواهد کرد. همچنین بیانیه رویداد در تمامی مدارس قرائت شده و به قید قرعه به برخی از دانش‌آموزان هدایایی اهدا می‌شود. «باشگاه علوم پایه»: رویداد بزرگداشت گاليله؛ آشنایی با زندگینامه گاليله، تأثیرات او بر علم و پیشرفت‌های علمی مبتنی بر نظریاتش.

«باشگاه ریاضی و مهندسی»: رویداد روز مهندس - بزرگداشت خواجه نصیرالدین طوسی؛ آشنایی با رشته‌های مهندسی، بازار کار آن و پیشرفت‌های مهندسی روز دنیا.

«باشگاه علوم پایه»: رویداد پروفیسور اندامی؛ آشنایی با زندگینامه و دستاوردهای پروفیسور اندامی.

حضور: شرکت‌کنندگان در رویدادهای مناسبی، به صرف حضور در برنامه ۵۰ امتیاز دریافت خواهند کرد.

دستاورد: در روند برگزاری رویداد، از شرکت‌کنندگان درخواست می‌شود که دستاوردهایی ارائه کنند. این دستاوردها می‌تواند شامل موفقیت در آزمون دست‌سازه آموزشی یا اجرای یک پروژه کوچک باشد. براساس کیفیت و میزان مشارکت، به هر شرکت‌کننده تا سقف ۲۰۰ امتیاز تعلق خواهد گرفت.

منتخب نهایی:—

مشارکت در اجرا: دانش‌آموزان علاوه بر حضور در رویداد، می‌توانند در اجرای این رویدادها نیز مشارکت کنند. به این دانش‌آموزان ۱۵۰ امتیاز تعلق می‌گیرد. میزان دقیق امتیاز، توسط مشاور مدرسه و با توجه به سطح مشارکت در فعالیت‌های اجرایی یا اطلاع‌رسانی تعیین می‌شود.

جشنواره بازی‌های ریاضی

نظام امتیازدهی

۵۰	مدرسه	شرکت در رویداد
۵۰	مجتمع	
۱۵۰	نفر اول	کسب رتبه در مدرسه
۱۰۰	نفر دوم	
۵۰	نفر سوم	
۲۵۰	نفر اول	کسب رتبه در مجتمع
۱۵۰	نفر دوم	
۵۰	نفر سوم	
۱۵۰	نفر اول	کسب رتبه در مجتمع توسط خانواده
۱۰۰	نفر دوم	
۵۰	نفر سوم	
۲۵	شرکت در نظرسنجی	
۷۵	مشارکت در اجرا	

در جشنواره بازی ریاضی، یک بازی منتخب توسط باشگاه ریاضی و مهندسی برای رقابت دانش‌آموزان و والدین برگزار می‌شود. شرکت‌کنندگان ابتدا در واحدهای خود رقابت کرده و براساس عملکرد و امتیازشان به مرحله دوم دعوت می‌شوند. در مرحله دوم، علاوه بر لیگ دانش‌آموزی، یک لیگ مجزا برای والدین نیز برگزار می‌شود.

حضور: برای شرکت در مرحله اول ۵۰ امتیاز و برای شرکت در مرحله دوم ۵۰ امتیاز به شرکت‌کنندگان اهدا خواهد شد.

رتبه‌بندی در سطح مدرسه: شرکت‌کنندگان در مرحله اول براساس رتبه به‌دست آمده امتیاز دریافت می‌کنند. براساس این رتبه‌بندی، نفر اول ۱۵۰ امتیاز، نفر دوم ۱۰۰ امتیاز و نفر سوم ۵۰ امتیاز کسب می‌کنند.

رتبه‌بندی در سطح مجتمع: شرکت‌کنندگان در مرحله دوم براساس رتبه به‌دست آمده امتیاز دریافت می‌کنند. براساس این رتبه‌بندی، نفر اول ۲۵۰ امتیاز، نفر دوم ۱۵۰ امتیاز و نفر سوم ۵۰ امتیاز کسب می‌کنند. علاوه‌بر دانش‌آموزان، در این مرحله خانواده‌ها نیز با یکدیگر به رقابت می‌پردازند. براساس رتبه کسب شده توسط خانواده، به دانش‌آموز امتیاز تعلق می‌گیرد. براساس این امتیازبندی نفر اول ۱۵۰ امتیاز، نفر دوم ۱۰۰ امتیاز و نفر سوم ۵۰ امتیاز کسب می‌کنند.

رتبه‌بندی کل: _

مشارکت در اجرا: دانش‌آموزان علاوه بر حضور در رویداد، می‌توانند در اجرای این رویدادها نیز مشارکت کنند. به این دانش‌آموزان ۷۵ امتیاز تعلق می‌گیرد. میزان دقیق امتیاز، توسط مشاور مدرسه و با توجه به سطح مشارکت در فعالیت‌های اجرایی یا اطلاع‌رسانی تعیین می‌شود.

جشنواره علمی ترویجی مغزمن

نظام امتیازدهی

۵۰	مدرسه	شرکت در رویداد
۵۰	مجتمع	
۱۵۰	نفر اول	کسب رتبه در مدرسه
۱۰۰	نفر دوم	
۵۰	نفر سوم	
۲۵۰	نفر اول	کسب رتبه در مجتمع
۱۵۰	نفر دوم	
۵۰	نفر سوم	
۱۵۰	نفر اول	کسب رتبه در مجتمع توسط خانواده
۱۰۰	نفر دوم	
۵۰	نفر سوم	
۲۵	شرکت در نظرسنجی	
۷۵	مشارکت در اجرا	

در جشنواره علمی - ترویجی مغز من، مدرس باشگاه علوم پایه با ارائه مسائل علمی و جذاب، رازها و شگفتی‌های مغز انسان را برای دانش‌آموزان تشریح می‌کند. مسابقات مهیج هم برگزار می‌شود.

حضور: برای شرکت در مرحله اول ۵۰ امتیاز و برای شرکت در مرحله دوم ۵۰ امتیاز به شرکت‌کنندگان اهدا خواهد شد.

رتبه‌بندی در سطح مدرسه: شرکت‌کنندگان در مرحله اول براساس رتبه به دست آمده امتیاز دریافت می‌کنند. براساس این رتبه‌بندی نفر اول ۱۵۰ امتیاز، نفر دوم ۱۰۰ امتیاز و نفر سوم ۵۰ امتیاز کسب می‌کنند.

رتبه‌بندی در سطح مجتمع: شرکت‌کنندگان در مرحله دوم براساس رتبه بدست آمده امتیاز دریافت می‌کنند. نفر اول ۲۵۰ امتیاز، نفر دوم ۱۵۰ امتیاز و نفر سوم ۵۰ امتیاز می‌گیرند. در این مرحله خانواده‌ها نیز حضور دارند و براساس رتبه کسب شده توسط خانواده، امتیازاتی به دانش‌آموز تعلق می‌گیرد. براساس این امتیازبندی، نفر اول ۱۵۰ امتیاز، نفر دوم ۱۰۰ امتیاز و نفر سوم ۵۰ امتیاز کسب می‌کنند.

رتبه‌بندی کل: —

مشارکت در اجرا: دانش‌آموزان علاوه بر حضور در رویداد، می‌توانند در اجرای این رویدادها نیز مشارکت کنند. به این دانش‌آموزان ۷۵ امتیاز تعلق می‌گیرد. میزان دقیق امتیاز، توسط مشاور مدرسه و با توجه به سطح مشارکت در فعالیت‌های اجرایی یا اطلاع‌رسانی تعیین می‌شود.

شهر ریاضی

نظام امتیازدهی

حد اکثر امتیاز تا سقف	۵۰۰	شرکت در رویداد
۱۵۰	نفر اول	برندگان مجتمع
۱۰۰	نفر دوم	
۵۰	نفر سوم	
۲۵	شرکت در نظر سنجی	
۵۰	مشارکت در اجرا	

شهر ریاضی یک مسابقه مجتمعی است که دانش‌آموزان برتر مدارس یازده‌گانه براساس امتیاز کسب شده در رویدادهای باشگاه ریاضی و مهندسی، امتیاز کسب شده در رقابت علمی رادیکال، نفرات برتر مسابقات شهر ریاضی در واحدهای مختلف و صلاحدید مدیران واحدها در آن شرکت می‌کنند. این مسابقه در دو گروه برگزار خواهد شد. در گروه اول، دانش‌آموزان پایه‌های پنجم، ششم و هفتم و در گروه دوم، دانش‌آموزان پایه‌های هشتم، نهم و دهم به رقابت می‌پردازند.

در شهر ریاضی، شرکت‌کنندگان با خرید و حل سوالات ریاضی، امتیاز کسب می‌کنند و نهایتاً براساس امتیازات کسب شده، رتبه‌بندی می‌شوند.

حضور: حداکثر امتیاز حضور در شهر ریاضی ۵۰۰ امتیاز است. تیم اول شهر ریاضی ۵۰۰ امتیاز می‌گیرد و سایر تیم‌های شرکت‌کننده براساس این معیار امتیاز خواهند گرفت.

رتبه‌بندی در سطح مدرسه: _

رتبه‌بندی در سطح مجتمع: تیم‌های شرکت‌کننده براساس امتیازات کسب شده در این مسابقات رتبه‌بندی خواهند شد. تیم اول ۱۵۰ امتیاز، نفر دوم ۱۰۰ امتیاز و نفر سوم ۵۰ امتیاز کسب می‌کنند.

رتبه‌بندی کل: _

مشارکت در اجرا: دانش‌آموزان علاوه بر حضور در رقابت، می‌توانند در اجرای این رویدادها نیز مشارکت کنند. به این دانش‌آموزان ۵۰ امتیاز تعلق می‌گیرد. میزان دقیق امتیاز، توسط مشاور مدرسه و با توجه به سطح مشارکت در فعالیت‌های اجرایی یا اطلاع‌رسانی تعیین می‌شود.

بازارچه هوش مصنوعی

نظام امتیازدهی

۳۰۰	نمره دبیر
۲۰۰	امتیاز پروژه
۳۰۰	حضور در بازارچه
۲۰۰	رتبه نهایی
۲۵	شرکت در نظر سنجی
۷۵	مشارکت در اجرا

دانش‌آموزان پایه هفتم که در طول سال تحصیلی در کلاس‌های درسی هوش مصنوعی و علم داده‌ها شرکت کرده‌اند، در پایان سال تحصیلی یک پروژه با استفاده از هوش مصنوعی انجام خواهند داد. در بازارچه هوش مصنوعی، این پروژه‌ها به نمایش گذاشته خواهد شد و بازدیدکنندگان می‌توانند از دستاوردهای دانش‌آموزان بازدید کنند. علاوه بر این، در برخی غرفه‌های تعیین شده، اساتید هوش مصنوعی و علم داده‌ها، برخی مفاهیم علم را به بازدیدکنندگان آموزش می‌دهند.

نمره دبیر: برای ایجاد انعطاف در ارزیابی‌ها و تشویق بیشتر دانش‌آموزان، بخشی از امتیازات جشنواره در اختیار دبیران قرار گرفته است. مجموعاً ۳۰۰ امتیاز در اختیار دبیران کلاس‌های هوش مصنوعی است تا براساس میزان تلاش و عملکرد هر دانش‌آموز به ایشان اهدا شود.

پروژه: شرکت‌کنندگان در کلاس‌های هوش مصنوعی با تحویل پروژه‌هایشان و براساس صلاحیت دبیران باشگاه هوش مصنوعی و علم داده‌ها، تا ۲۰۰ امتیاز دریافت می‌کنند.

حضور در بازارچه: برای حضور در بازارچه ۳۰۰ امتیاز به شرکت‌کنندگان اهدا می‌شود.

رتبه نهایی: عملکرد کلی شرکت‌کنندگان مورد ارزیابی قرار می‌گیرد و تا ۲۰۰ امتیاز به آنها تعلق خواهد گرفت.

مشارکت در اجرا: دانش‌آموزان علاوه بر حضور در رقابت، می‌توانند در اجرای این رویدادها نیز مشارکت کنند. به این دانش‌آموزان ۷۵ امتیاز تعلق می‌گیرد. میزان دقیق امتیاز، توسط مشاور مدرسه و با توجه به سطح مشارکت در فعالیت‌های اجرایی یا اطلاع‌رسانی تعیین می‌شود.

نمایش ۳ فیلم

در حوزه‌های مرتبط با ریاضی، علوم پایه، هوش مصنوعی

نظام امتیازدهی

۱۰۰	شرکت در رویداد
حداکثر امتیاز تا سقف ۵۵۰	کسب دستاورد
—	رتبه‌بندی کل
۲۵	شرکت در نظر سنجی
۵۰	مشارکت در اجرا

در این رویداد، فیلمی مرتبط با موضوع اصلی هر سه باشگاه نمایش داده می‌شود و کارشناسان در ابتدا و انتهای فیلم توضیحاتی ارائه می‌کنند. همچنین جلسه‌ای برای بحث و تبادل نظر در مورد مفاهیم و کاربردهای موضوع فیلم برگزار می‌شود.

حضور: شرکت‌کنندگان در رویداد نمایش فیلم ۱۰۰ امتیاز دریافت خواهند کرد.

دستاوردها: در روند برگزاری رویداد، از شرکت‌کنندگان درخواست می‌شود که دستاوردهایی ارائه کنند. این دستاوردها می‌توانند شامل یک آزمون و یا اجرای یک پروژه کوچک باشند.

براساس کیفیت و میزان مشارکت، به هر شرکت‌کننده تا سقف ۵۵۰ امتیاز تعلق خواهد گرفت.

منتخب نهایی: —

مشارکت در اجرا: دانش‌آموزان علاوه بر حضور در رویداد، می‌توانند در اجرای این رویدادها نیز مشارکت کنند. به این دانش‌آموزان ۵۰ امتیاز تعلق می‌گیرد. میزان دقیق امتیاز، توسط مشاور مدرسه و با توجه به سطح مشارکت در فعالیت‌های اجرایی یا اطلاع‌رسانی تعیین می‌شود.

کاربرد هوش مصنوعی در زندگی روزمره

تئوری بازی

انرژی ریاضی

آزمایش‌های شگفت‌انگیز

آشنایی با هوش تجاری

نظام امتیازدهی

۱۵۰

شرکت در رویداد

حداکثر امتیاز تا سقف

۳۵۰

کسب دستاورد

حداکثر امتیاز تا سقف

۱۵۰

کسب دستاورد خانواده

۲۵

شرکت در نظر سنجی

۵۰

مشارکت در اجرا

دانش‌آموزان در زنگ‌های مختلف کارسوق، با مفاهیم متنوع موضوع تعریف شده آشنا می‌شوند. در پایان هر زنگ، مسابقه‌ای درباره موضوع ارائه شده بین شرکت‌کنندگان بصورت فردی یا گروهی برگزار می‌شود.

- «باشگاه هوش مصنوعی و علم داده‌ها»: کارسوق کاربردهای هوش مصنوعی در زندگی روزمره (آشنایی با مبانی هوش مصنوعی و استفاده از این ابزار برای ساخت تصویر). کارسوق هوش تجاری (آشنایی با مفاهیم هوش تجاری و به کارگیری آن در حوزه‌های مختلف).

- «باشگاه ریاضی و مهندسی»: کارسوق انرژی ریاضیات (آشنایی با کاربردهای مختلف ریاضی در علوم مهندسی). کارسوق تئوری بازی (آشنایی با مفاهیم تئوری بازی و تصمیم‌گیری در شرایط رقابتی).

- «باشگاه علوم پایه»: کارسوق آزمایش‌های شگفت‌انگیز (توضیح و آموزش رویدادهای علمی با انجام آزمایش‌های جذاب).

حضور: به شرکت‌کنندگان در هر رویداد ۱۵۰ امتیاز تعلق می‌گیرد.

رتبه‌بندی در سطح مجتمع: دانش‌آموزان با ارائه یک دستاورد علمی در کارسوق (شامل آزمون، دست‌سازه آموزشی یا اجرای یک پروژه کوچک)، تا سقف ۳۵۰ امتیاز دریافت می‌کنند. متناسب با میزان مشارکت، به خانواده‌های شرکت‌کننده تا سقف ۱۵۰ امتیاز اعطا می‌شود.

مشارکت در اجرا: دانش‌آموزان علاوه بر حضور در رقابت، می‌توانند در اجرای این رویدادها نیز مشارکت کنند. به این دانش‌آموزان ۵۰ امتیاز تعلق می‌گیرد. میزان دقیق امتیاز، توسط مشاور مدرسه و با توجه به سطح مشارکت در فعالیت‌های اجرایی یا اطلاع‌رسانی تعیین می‌شود.

دانشگاه صنعتی شریف

دانشگاه شهید بهشتی

نظام امتیازدهی

۵۰

درخواست دانش‌آموز

الویت انتخاب دانش‌آموز براساس امتیاز
کسب شده در سایر رویدادها است.

شرکت در رویداد

حداکثر امتیاز تا سقف

۳۵۰

کسب دستاورد

۲۵

شرکت در نظر سنجی

۵۰

مشارکت در اجرا

در این رویداد، دانش‌آموزان علاقه‌مند به بازدید علمی، ابتدا ثبت‌نام اولیه را از طریق رابط‌های باشگاه‌های علمی انجام می‌دهند و براساس امتیازات، نفراتی برای بازدید از دانشگاه‌های صنعتی شریف و شهید بهشتی انتخاب می‌شوند.

درخواست شرکت: دانش‌آموزانی که علاقه‌مند به حضور در بازدیدها باشند و درخواست خود را ثبت کنند، به عنوان امتیاز اولیه ۵۰ امتیاز دریافت خواهند کرد.

حضور: از آنجا که ظرفیت حضور در بازدیدهای حضوری محدود است، برای این بخش امتیاز مستقلی در نظر گرفته نشده است. انتخاب نهایی براساس اولویت امتیاز دانش‌آموزان در سایر رویدادها انجام می‌شود؛ به این معنا که کسانی که در مجموع فعالیت‌های پیشین امتیاز بالاتری کسب کرده باشند، شانس بیشتری برای حضور در بازدید خواهند داشت.

دستاورد: در بازدیدهای حضوری، از شرکت‌کنندگان درخواست می‌شود که دستاوردهایی ارائه کنند. این دستاوردها می‌توانند شامل یک آزمون، دست‌سازه آموزشی یا اجرای یک پروژه کوچک باشند. براساس کیفیت و میزان مشارکت، به هر شرکت‌کننده تا سقف ۳۵۰ امتیاز تعلق خواهد گرفت.

منتخب نهایی: —

مشارکت در اجرا: دانش‌آموزان علاوه بر حضور در رقابت، می‌توانند در اجرای این رویدادها نیز مشارکت کنند. به این دانش‌آموزان ۵۰ امتیاز تعلق می‌گیرد. میزان دقیق امتیاز، توسط مشاور مدرسه و با توجه به سطح مشارکت در فعالیت‌های اجرایی یا اطلاع‌رسانی تعیین می‌شود.

تولید محتوای علمی - پادکست

تاریخچه ریاضیات

فروشنده دوره‌گرد

اعلام موضوع توسط باشگاه هوش مصنوعی

اعلام موضوع توسط باشگاه علوم پایه

تولید محتوای علمی - ویدئویی

تاریخچه ریاضیات

فروشنده دوره‌گرد

اعلام موضوع توسط باشگاه هوش مصنوعی

اعلام موضوع توسط باشگاه علوم پایه

نظام امتیازدهی

۱۰۰	ارسال اولیه اثر	
۵۰	پذیرش اولیه	
۳۰۰	از طرف داوران	کسب امتیاز
۱۰۰	بازدید مخاطبان	
۲۰۰	ضبط در استودیو	رتبه‌بندی کل
۲۰۰	بازدید مخاطبان	
۲۵	شرکت در نظرسنجی	
۵۰	مشارکت در اجرا	

در این رویداد، فراخوان تولید محتوا در یک موضوع مشخص ارائه می‌شود. دانش‌آموزان آثار خود را در قالب ویدیو یا پادکست ۲ دقیقه‌ای از طریق شماره اعلام شده در پوستر رویدادها به دبیرخانه باشگاه مربوطه ارسال می‌کنند و برگزیدگان براساس معیارهای از پیش تعیین‌شده، انتخاب می‌شوند. سپس در جلسات آنلاین و حضوری، با راهنمایی رئیس باشگاه، ایده‌های خود را پرورش داده و برای ضبط نهایی ویدیو و پادکست در استودیو آماده می‌شوند. یک جلسه تمرین سناریو با حضور خانواده‌ها برگزار می‌شود و در نهایت، شرکت‌کنندگان در استودیو هفت و نیم، اثر نهایی خود را ضبط می‌کنند.

حضور: شرکت‌کنندگان با ارسال آثار خود برای داوری اولیه ۱۰۰ امتیاز دریافت می‌کنند.

پذیرش اولیه: تنها آثاری که از نظر سطح علمی و محتوایی، کیفیت لازم را داشته باشند، پذیرفته خواهند شد. هر اثر پذیرفته‌شده، ۵۰ امتیاز کسب می‌کند.

نمره کسب شده: آثار پذیرفته‌شده در مرحله داوری قرار می‌گیرند و براساس رأی هیئت داوران، هر اثر می‌تواند تا سقف ۳۰۰ امتیاز (مطابق جدول) دریافت کند. علاوه بر این، آثاری که در کانال‌های رسمی باشگاه‌ها، بیش از ۱۰۰۰ بازدید داشته باشند، ۱۰۰ امتیاز اضافه دریافت می‌کنند.

منتخب نهایی: آثاری که به ضبط در استودیو هفت و نیم راه پیدا کردند، بسته به میزان مشارکت و کیفیت کار، تا سقف ۲۰۰ امتیاز دریافت می‌کنند. پس از تولید، آثاری که در کانال‌های رسمی باشگاه‌ها، بیش از ۱۰۰۰ بازدید داشته باشند، ۱۰۰ امتیاز اضافه دریافت می‌کنند.

مشارکت در اجرا: دانش‌آموزان علاوه بر حضور در رقابت، می‌توانند در اجرای این رویدادها نیز مشارکت کنند. به این دانش‌آموزان ۵۰ امتیاز تعلق می‌گیرد. میزان دقیق امتیاز، توسط مشاور مدرسه و با توجه به سطح مشارکت در فعالیت‌های اجرایی یا اطلاع‌رسانی تعیین می‌شود.

جدول نظام امتیازدهی تیم داوری تولید محتوای علمی - ویدئو و پادکست

(سقف امتیاز: ۳۰۰)

عنوان	امتیاز از ۱۰۰	شرح
خلاقیت	۱	ایده‌پردازی
	۲	آغاز مناسب
	۳	پایان‌بندی
	۴	عناصر تصویری/موسیقایی
دقت علمی و انسجام	۵	صحت علمی
	۶	انسجام مطالب
	۷	منابع معتبر
اجرای هنرمندانه	۸	فن بیان و زبان بدن
	۹	وضوح صدا و تصویر
	۱۰	خلاقیت بصری
	۴۰	تازگی و نوآوری موضوع یا شیوه ارائه
	۲۰	جذابیت و گیرایی شروع
	۲۰	نتیجه‌گیری جذاب و به‌یادماندنی
	۲۰	تناسب و خلاقیت در کاربرد عناصر
	۴۰	بدون خطا یا ابهام
	۳۰	توالی منطقی، پرهیز از پراکندگی
	۳۰	استفاده یا ذکر منابع علمی استاندارد
	۴۰	وضوح گفتار، لحن، تسلط
	۳۰	کیفیت فنی ضبط و تدوین
	۳۰	گرافیک، انیمیشن، جلوه‌ها

نظام امتیازدهی باشگاه‌های علمی در یک نگاه

نوع	نام رویداد	باشگاه	دستاوردها و امتیازات											
رقابت علمی	رقابت رادیکال	ریاضی	شرکت در رویداد	رتبه‌بندی در مرحله مدرسه			رتبه‌بندی در مرحله مجتمع			رتبه‌بندی کل			نظرسنجی	مشارکت
	رقابت گاما	علوم پایه		رتبه سوم اول	رتبه سوم دوم	رتبه سوم آخر	رتبه سوم اول	رتبه سوم دوم	رتبه سوم آخر	رتبه اول	رتبه دوم	رتبه سوم	۲۵	۵۰
				۷۵	۵۰	۲۵	۱۰۰	۷۵	۵۰	۲۰۰	۱۵۰	۱۰۰		
رویدادهای مناسبتی	روز مهندس	ریاضی و مهندسی	شرکت در رویداد											
	بزرگداشت پرفسور اندامی	علوم پایه	۵۰	حداکثر امتیاز تا سقف ۲۰۰										
جشنواره علمی	شهر ریاضی	ریاضی و مهندسی	شرکت در رویداد			برندگان مجتمع			۲۵	۵۰				
			رتبه اول	رتبه دوم	رتبه سوم	رتبه اول	رتبه دوم	رتبه سوم						
			۱۵۰	۱۰۰	۵۰	۱۵۰	۱۰۰	۵۰						
جشنواره علمی	جشنواره علمی ترویجی مغز من	علوم پایه	مدرسه	مجتمع	کسب رتبه در مدرسه			کسب رتبه در مجتمع			کسب رتبه توسط خانواده			
	رتبه اول	رتبه دوم			رتبه سوم	رتبه اول	رتبه دوم	رتبه سوم	رتبه اول	رتبه دوم	رتبه سوم			
			۵۰	۱۵۰	۱۰۰	۵۰	۲۵۰	۱۵۰	۵۰	۱۵۰	۱۰۰	۵۰		
جشنواره علمی	جشنواره بازی‌های ریاضی	ریاضی و مهندسی	مدرسه	مجتمع	رتبه در مرحله اول			رتبه دانش‌آموز در مرحله دوم			رتبه خانواده در مرحله دوم			
	رتبه اول	رتبه دوم			رتبه سوم	رتبه اول	رتبه دوم	رتبه سوم	رتبه اول	رتبه دوم	رتبه سوم			
			۵۰	۱۵۰	۱۰۰	۵۰	۲۵۰	۱۵۰	۵۰	۱۵۰	۱۰۰	۵۰		
	بازارچه هوش مصنوعی	هوش مصنوعی و علم داده‌ها	نمره دبیر	امتیاز پروژه	حضور در بازارچه			رتبه نهایی			۲۵	۷۵		
					۲۰۰	۳۰۰	۲۰۰							

نوع	نام رویداد	باشگاه	دستاوردها و امتیازات							
			شرکت در رویداد	کسب دستاورد	دستاورد خانواده	نظرسنجی	مشارکت			
نمایش فیلم	نمایش فیلم	ریاضی و مهندسی هوش مصنوعی و علم داده‌ها علوم پایه	۱۰۰	حداکثر امتیاز تا سقف ۵۵۰	-	۲۵	۵۰			
کارسوق علمی	کاربرد هوش مصنوعی در زندگی روزمره	هوش مصنوعی و علم داده‌ها	۱۵۰	حداکثر امتیاز تا سقف ۳۵۰	حداکثر امتیاز تا سقف ۱۵۰	۲۵	۵۰			
	انرژی ریاضی	ریاضی و مهندسی								
	تئوری بازی	ریاضی و مهندسی								
	آشنایی با هوش تجاری	هوش مصنوعی و علم داده‌ها								
	آزمایش‌های شگفت‌انگیز	علوم پایه								
			درخواست دانش‌آموز	شرکت در رویداد	کسب دستاورد					
بازدید علمی	دانشگاه صنعتی شریف	علوم پایه	۵۰	الویت انتخاب دانش‌آموز براساس امتیاز کسب شده در سایر رویدادها است	حداکثر امتیاز تا سقف ۳۵۰	۲۵	۵۰			
	دانشگاه شهید بهشتی	هوش مصنوعی و علم داده‌ها								
	ریاضی									
تولید محتوا	تولید محتوای پادکست	ریاضی و مهندسی هوش مصنوعی و علم داده‌ها علوم پایه	ارسال اولیه اثر	پذیرش اولیه	کسب امتیاز		۲۵	۵۰		
	تولید محتوای ویدئویی		۱۰۰	۵۰	داوران				مخاطبان	بازدید
					۳۰۰	۱۰۰			۲۰۰	۲۰۰
					مختب نهایی					
					استودیو ضبط در					
					۲۰۰					

- نظرسنجی: دانش‌آموزان پس از شرکت در هر رویداد، موظف‌اند فرم نظرسنجی ویژه همان رویداد را تکمیل کنند. هدف از این نظرسنجی، ارزیابی جنبه‌های اجرایی و محتوایی برنامه از دیدگاه دانش‌آموزان است. تکمیل فرم نظرسنجی، ۲۵ امتیاز در نظام امتیازدهی کنگره برای دانش‌آموز به همراه خواهد داشت.

مجتمع علامه طباطبایی؛ سازمانی تاثیرگذار و پیشرو

آنچه به عنوان «چشم‌انداز» برای مجتمع فرهنگی، آموزشی علامه طباطبایی تعریف شده، چنین است: «سازمانی تاثیرگذار و پیشرو در امر آموزش کشور با زیرساخت‌های قوی که انتخاب اول دانش‌آموزان مستعد و نخبه و خانواده‌های فرهیخته است و تربیت شدگان این سازمان عموماً افرادی شاخص در زندگی خود هستند.» بر همین مبنا و با تکیه بر ماموریت‌های مصوب بود که باشگاه‌های علمی مجتمع فرهنگی، آموزشی علامه طباطبایی تاسیس و آغاز به کار کرد. چون ماموریت‌مان «کمک به دانش‌آموزان با مشارکت اولیاء آنها جهت شناسایی رشد و پرورش ابعاد مختلف وجودی آنها به کمک آموزش‌های کیفی» است، پس فعالیت‌های باشگاه‌های علمی، دقیقاً در راستای تحقق ماموریت‌های ما است.

• مصطفی جوادزاده/مدیر مجتمع فرهنگی، آموزشی علامه طباطبایی/عضو هیات مدیره مجتمع

باشگاه هوش مصنوعی؛ تولید محصول توسط دانش‌آموزان

«باشگاه علم داده‌ها و هوش مصنوعی» با هدف پرورش خلاقیت، مهارت‌ورزی و تفکر الگوریتمی و تحلیلی دانش‌آموزان در دنیای داده‌محور امروز تأسیس شده است. در این باشگاه، دانش‌آموزان با مبانی هوش مصنوعی، برنامه‌نویسی پایتون، یادگیری ماشین، یادگیری عمیق، تحلیل داده‌ها و هوش تجاری آشنا می‌شوند و مهارت‌های لازم برای ورود به دنیای فناوری‌های نو را می‌آموزند. پس از گذراندن این دوره‌ها، دانش‌آموزان قادر خواهند بود در سطح مقدماتی به برنامه‌نویسی، تحلیل داده‌ها و تولید محصولات هوش مصنوعی بپردازند. تألیف و انتشار هشت جلد کتاب تخصصی و برگزاری کلاس‌های هوش مصنوعی در پایه هفتم برای اولین بار، از جمله نقاط عطف عملکرد باشگاه در سال جاری است.

• احسان بهرامی سامانی/عضو هیات دانشگاه شهید بهشتی

• رئیس باشگاه هوش مصنوعی و علم داده‌های مجتمع علامه طباطبایی

باشگاه ریاضی: فکر مهندسی داشته باش

باشگاه ریاضی و مهندسی جایی است برای فکر کردن به «سبک مهندسی». اینجا یاد می‌گیریم از قالب کتاب‌های درسی بیرون بیاییم و با بازی و خلاقیت وارد دنیای واقعی شویم. ریاضی زبانی است برای اندیشیدن، دقیق سخن گفتن و درست تصمیم گرفتن؛ و نه فقط محاسبه کردن. در این باشگاه، مسیر یادگیری با تجربه‌های عملی در قالب ۹ رویداد متنوع مانند بازی‌های فکری، پازل‌های چالشی، کارسوق‌های گروهی و بازدیدهای جذاب شکل می‌گیرد تا ذهن‌مان را در تحلیل، استدلال و حل مسئله پرورش دهد. ریاضی زبانی جهانی است و ما در این باشگاه می‌آموزیم با آن آینده را بسازیم. شعار باشگاه ما این است: «فکر مهندسی داشته باش».

• اصلا ن غلامی/ عضو هیات علمی دانشگاه شهید بهشتی/ رئیس باشگاه ریاضی و مهندسی

باشگاه علوم پایه: یادگیری علم بیرون از کتاب و فرمول

تمامی رشته‌های مهندسی، پزشکی و حتی علوم انسانی، ریشه در علوم پایه دارند. شیمی، فیزیک و زیست‌شناسی، زمین‌شناسی و نجوم ستون‌های فهم جهان هستند. در علوم پایه، دانشمندان به دنبال پاسخ این پرسش هستند که جهان چگونه کار می‌کند؟ باشگاه علوم پایه، با برگزاری رویدادهای خلاقانه، کارسوق‌های علمی و بازی‌ها متفاوت، دنیای علم را از زاویه‌ای تازه به شما نشان می‌دهد. هدف ما این است که یادگیری علوم را از کتاب و فرمول بیرون بیاوریم و به تجربه‌ای واقعی، جذاب و الهام‌بخش تبدیل کنیم. ما بر این باوریم که اگر به توانایی و لذت پرسشگری دست یابیم، یادگیری برایمان هیجان‌انگیز خواهد شد. هر کشف بزرگ از یک سؤال ساده آغاز می‌شود: «چرا؟». باشگاه علوم پایه، محلی است برای طرح چنین سؤالاتی!

• این باشگاه تا بازگشت رئیس آن از مرخصی، توسط هیات علمی باشگاه‌ها راهبری می‌شود.







۳ نشان علمی «باران» و ۱۹ نشان علمی «صبا» در پیش کنگره علمی علامه‌ای‌ها اهدا شدند.



کنگره علمی علامه‌ای‌ها



کنگره علمی علامه‌ای‌ها

ساختمان مرکزی: انتهای بزرگراه ستاری، نرسیده به میدان دانشگاه
به سمت بزرگراه ستاری جنوب، خیابان اخلاص، پلاک ۱۱

www.alameh.ir