

طرح و برنامه های

ارتقا شایستگی های علمی و مهارتی دانش آموزان

- ✓ پژوهش های علمی دانش آموزی (جشنواره جابربن حیان)
- ✓ توسعه سواد خواندن و نوشتن و حساب (مهارت های ادبی و پایه)
- ✓ فرصت های متنوع یادگیری (مهارت های هنری و آداب زندگی)
- ✓ فعالیت های یادگیری ایام نوروز (عید وداستان)
- ✓ بازی و یادگیری

۲-۶ ارتقا شایستگی های علمی و مهارتی دانش آموزان

(پروژه های علمی دانش آموزان (جشنواره جابر)، توسعه سواد خواندن، فرصت های متنوع یادگیری، عید و داستان، بازی و یادگیری)

در اجرای راهبرد کلان شماره ۱۵ سند تحول بنیادین آموزش و پرورش با موضوع ارتقای جایگاه علم و علم آموزی به عنوان عاملی موثر در دستیابی به حیات طیبه و به منظور اجرای برنامه ارتقا شایستگی های علمی و مهارتی دانش آموزان اهم اهداف و اقدامات به شرح زیر اعلام می گردد:

اهداف

- ❖ توسعه مهارت های دست ورزی ، آموزش کار گروهی و فرهنگ پژوهش و تحقیق
- ❖ توسعه مهارت تفکر فناورانه برای بهبود کیفیت زندگی
- ❖ افزایش نشاط و شادابی افزایش انگیزه و شوق انگیز نمودن محیط های یادگیری
- ❖ پرورش وتقویت مهارت های زبانی ، اجتماعی ، عاطفی ، شناختی و....
- ❖ توسعه مهارت های پایه به منظور توانمندی در شیوه های یادگیری فعال در شبکه شاد

اقدامات اجرایی

- ❖ برگزاری دوره های آموزشی حضوری و غیرحضوری برای معلمان، دانش آموزان و اولیا با موضوع آشنایی با انواع مهارت ها و پژوهش های دانش آموزی و نقش آنان در انجام فعالیت های مدنظر
- ❖ تشکیل کانال های آموزش مجازی و گروه های تعاملی در سطح مدارس، مناطق و استان با استفاده از ظرفیت شبکه (شاد)
- ❖ انتخاب یک یا چند زمینه ارتقا شایستگی های علمی و مهارتی بر اساس نیاز، علایق، توانمندی توسط دانش آموزان با توجه به محورهای علمی- پژوهشی، مهارت های نویسندگی و سخنوری، مهارت های علمی- فناوری، مهارت های دست ورزی و بازی و سرگرمی
- ❖ در صورت انتخاب مهارت های علمی و پژوهشی اجرای مراحل شامل: شناسایی مشکل ، بیان مساله ، تعریف نیاز ، انتخاب موضوع ، انجام پژوهش های زمینه ای ، اجرای پژوهش، ارائه نتایج و آثار برحسب شرایط آموزش حضوری و غیرحضوری و برحسب توانایی و علاقه دانش آموزان به صورت تابلو نمایش، دست سازه، فایل های صوتی، تصویری، متنی و ...
- ❖ در صورت انتخاب سایر فعالیت ها مانند داستان گوئی، داستان خوانی، داستان نویسی، تولید محتواهای یادگیری، تولید اثر هنری، طراحی بازی و ... اجرای اقدامات لازم متناسب با نوع فعالیت
- ❖ تعیین ضوابط، ساز و کارهای لازم به منظور صدور لوح تقدیر و اهدا جوایز به دانش آموزان

جدول فعالیت های اجرایی مهارت ها و پژوهش های دانش آموزی (سال تحصیلی ۱۴۰۰-۹۹)

سطح اجرا	مخاطبان	گستره اجرا
مدرسه	دانش آموزان	مدارس دور اول و دوم
شیوه ارائه پژوهش	نحوه اشاعه و به اشتراک گذاری	تقدیر
ارائه فعالیت ها و پژوهش ها در کلاس درس و کانال ها و گروه های مجازی مدرسه ای شبکه شاد	تدوین تجربه های پژوهشی دانش آموزان در قالب های متنوع و متناسب با توانمندی دانش آموزان (فایل های متنی، صوتی، تصویری، دست سازه ها و ... و ارائه نمونه آثار در گروه های پژوهشی کلاس های مجازی شاد)	اهدای لوح تقدیر و تشویق تمامی دانش آموزان و معلمان مجری فعالیت ها

شرح تفصیلی فعالیت ارتقا شایستگی های دانش آموزی

مهم ترین هدف هر نظام آموزشی پرورش افرادی شایسته و دارای مهارت های لازم برای زندگی با دیگران می باشد. ایجاد زمینه و بسترهای لازم به منظور تحقق اهداف برنامه درسی در تمام سطوح، گامی در جهت ارتقا نگرش، دانش و مهارت های دانش آموزان می باشد.

به منظور شناخت و اجرای مطلوب، مفاهیم و مراحل اجرای رایج ترین فعالیت های ارتقا شایستگی های دانش آموزی مفاهیم و اقدامات متناسب با رایج ترین و تخصصی ترین روش ها به شرح زیر ارائه می شود:

*در شرایط استمرار آموزش های مجازی، اجرای پژوهش های دانش آموزی در بستر کلاس های درس شبکه شاد و با عضویت دانش آموزان، معلمان راهنما در گروه های مجازی نسبت به اجرا و مدیریت فرآیندها اقدام می شود.

۱-۲-۶ پژوهش های علمی دانش آموزی (جشنواره جابربن حیان)

دانش آموزان برحسب فطرت خویش همواره در پی یافتن پاسخ سولات و کسب تجربه های تازه می باشند. دوره ابتدایی بهترین فرصت به منظور تقویت اعتماد به نفس و توسعه مهارت پرسشگری و مشاهده گری دانش آموزان می باشد. اجرای جشنواره پروژه های علمی و فرصت های متنوع یادگیری فرصتی مغتنم جهت عملیاتی نمودن اهداف ذکر شده می باشد. در این جشنواره که تمرکز آن در سطح مدرسه و کلاس های درس می باشد دانش آموزان در انتخاب موضوع های مورد علاقه و اجرای یک فرآیند علمی و یا مهارتی، توسط معلمان و اولیا، هدایت می شوند.

اهداف

- ❖ تقویت روحیه پرسشگری
- ❖ توسعه مهارت مشاهده گری و حل مسأله
- ❖ تمرین و کسب تجربه های لذتبخش و ماندگار از اجرای روش های علمی متناسب با سن و توانمندی دانش آموزان
- ❖ ایجاد زمینه بروز استعدادها و توجه به علایق دانش آموزان

مراحل پژوهش یا پروژه های علمی دانش آموزی

مراحل اجرای فعالیت پروژه های علمی دانش آموزی به صورت اجمالی به شرح زیر می باشد:

- ❖ مشاهده گری و انتخاب موضوع
- ❖ بیان مسأله و یا تعریف نیاز
- ❖ جمع آوری اطلاعات
- ❖ اجرای پروژه یا پژوهش
- ❖ ثبت داده ها و نتایج
- ❖ جمع بندی و ارائه پروژه یا پژوهش

انواع پژوهش های علمی دانش آموزی

- ❖ جمع آوری و طبقه بندی: شامل جمع آوری مجموعه ای از اشیا بر اساس شباهت ها و تفاوت ها
- ❖ نمایش علمی (مدل، نمایش، تحقیق): شامل نمایش چگونگی عملکرد، توضیح چرایی، بررسی جزئیات موضوع و تفسیر مشاهدات
- ❖ آزمایش: شامل آزمودن فرضیه ها و ثبت نتایج بدست آمده
- ❖ طراحی و ساخت ساخت: شامل طراحی و ساخت وسیله ای به منظور رفع نیازهای شناسایی شده

نکات قابل توجه:

- ❖ دانش آموزان در انتخاب نوع پروژه و یا نحوه ارائه حق انتخاب و آزادی عمل دارند.

۲-۲-۶ توسعه سواد خواندن و نوشتن و حساب (مهارت های ادبی و پایه)

مهارت در خواندن یکی از مهمترین نیازهای یادگیری دانش آموزان در زندگی امروز است. توانایی درک مطلب، تفسیر و استنتاج از متون درسی و غیردرسی، دانش آموزان را با افکار و اطلاعات جدیدی آشنا می سازد تا راه بهتر اندیشیدن و بهتر زیستن را بیاموزند. آن گونه که از مبانی و چارچوب نظری سواد خواندن برمی آید، خواندن معطوف به درک مطلب نوشته شده و شناخت ارزش ها، معانی و مفاهیم کلمه ها، عبارت ها، جمله ها و دریافت دانستنی ها و معنی و مقصود پیامی است که نویسنده با نشانه ها و رمزهای کلامی نگاشته است.

اهمیت بنیادی سوادخواندن زمانی آشکارتر می شود که بدانیم در جهان امروز گستره موضوع خواندن وابعاد پیچیده و متنوع آن فقط محدود به درک نشانه های نوشتاری و رمزهای کلامی نمی شود؛ بلکه فراتر از آن، خواندن علائم بصری، نشانه های الکترونیکی و متن های دیجیتالی از جمله تحولاتی است که در قلمرو سواد خواندن به شکل بسیار جدی و فراگیر مطرح است.

مهارت خواندن، نوشتن، حساب کردن و سواد مالی از جمله شایستگی های لازم برای دانش آموزان می باشند. که در برنامه دروس فارسی و ریاضی به آن پرداخته می شود لیکن لازم است با روش های نوین و جذاب نسبت به ارتقا مهارت های مذکور در دانش آموزان اقدامات لازم پیگیری شود.

اهداف

- ❖ تقویت و توسعه مهارت های زبانی
- ❖ توانمندسازی دانش آموزان در بیان احساسات و عواطف
- ❖ توسعه مهارت های نگارش متون و بیان مکتوب نظرات و ایده ها
- ❖ فراهم کردن زمینه ارتقا و بهبود عملکرد تحصیلی اط طریق تقویت مهارت خواندن و نوشتن
- ❖ توسعه مهارت های محاسباتی

مراحل توسعه سواد خواندن، نوشتن و حساب

- ❖ انتخاب یک یا چند زمینه از مهارت های ادبی توسط دانش آموز
- ❖ ارائه آموزش های متناسب با توسعه مهارت های زبانی به دانش آموزان
- ❖ ثبت روند فعالیت ها و اقدامات دانش آموز
- ❖ ارائه مهارت در جشنواره مدرسه ای و تشویق دانش آموزان شرکت کننده
- ❖ جمع بندی نتایج و تدوین آثار در قالب مجموعه آثار دانش آموزی در مدرسه

زمینه های توسعه سواد خواندن، نوشتن و حساب کردن

- ❖ داستان خوانی، داستان گوئی: شامل اجرای قطعه ای از داستان ها یا حکایت ها با استفاده از گنجینه های ادب فارسی
- ❖ داستان نویسی (خاطره، سفرنامه، داستان، نوشتاری و ...): شامل نگارش داستان، خاطره، سفرنامه، یا توصیف پدیده ها
- ❖ سواد محاسباتی و مالی: شامل ارائه فیلم، تحقیق، ساخت وسیله، طراحی بازی، نمایش، فایل تصویری از تجربه های دانش آموزی در زمینه انجام محاسبات کاربردی و سواد مالی در زندگی روزمره

۳-۲-۶ فرصت های متنوع یادگیری (مهارت های هنری و آداب زندگی)

با توجه به لزوم ایجاد زمینه های تربیت تمام ساحتی ضرورت دارد تا بر مبنای موقعیت های مختلف یادگیری و تفاوت های فردی دانش آموزان و همچنین با عنایت به ساحت زیبایی شناختی، بسترهای لازم جهت بروز استعداد های هنری و آداب و مهارت های زندگی فراهم گردد. دوره ابتدایی فرصت مناسبی برای تقویت اعتماد به نفس و فراهم آوردن زمینه فرصت های متنوع یادگیری می باشد.

اهداف

- ❖ توانمندسازی و بستر سازی پرورش استعدادهای هنری
- ❖ توجه به سبک یادگیری دست ورزی
- ❖ تقویت برنامه درسی هنر
- ❖ ایجاد آرامش و توسعه بهداشت روانی از طریق تقویت حس زیبایی شناختی
- ❖ افزایش اعتماد به نفس با خلق آثار و نمایش مهارت ها
- ❖ تمرین آداب و مهارت های زندگی از طریق ایفای نقش

مراحل اجرای مهارت های هنری دانش آموزی

- انتخاب یک یا چند زمینه فعالیت هنری توسط دانش آموز
- ❖ توسعه مهارت های دانش آموز در زنگ هنر و ارائه آموزش های لازم و هدایت آنان
 - ❖ تولید آثار هنری و برگزاری نمایشگاه مدرسه ای و تشویق دانش آموزان شرکت کننده

زمینه ها و محورهای فعالیت دانش آموزان

- ❖ ایفای نقش در نمایش یا فیلم
- ❖ طراحی ، نقاشی، خوشنویسی، کاردستی خلاق
- ❖ سفالگری، گلدوزی، گلسازی، مجسمه سازی و ...
- ❖ پودمان های کتاب فناوری پایه ششم در قالب طرح های ابتکاری

نکات قابل توجه:

- ❖ لازم است مدارس نسبت به تبیین و آموزش نحوه عمل دانش آموزان و اولیا توسط معلمان اقدام نمایند و هدایت و راهبری فرآیندی اجرای مراحل پژوهش های علمی یا مهارتی (ادبی، هنری) توسط معلمان راهنما انجام پذیرد.
- ❖ جشنواره مدرسه ای از تمام آثار دانش آموزی برگزار ارائه بازخورد توصیفی و تشویقی به تمامی دانش آموزان
- ❖ برگزاری جشنواره مدرسه ای از تمامی آثار دانش آموزی
- ❖ مستندسازی آثار و نتایج حاصل از اجرای فعالیت ها

۴-۲-۶ بازی و یادگیری

بازی به عنوان فعالیتی که با میل و اختیار و با هدف سرگرمی و تفریح در اوقات فراغت انجام می شود وسیله ای است برای بروز توانایی های کودکان ، برانگیختن شور و نشاط آنها و عاملی جهت رسیدن کودکان به سلامت جسم و روح است. با عنایت به توسعه روحیه نشاط و شادابی و توسعه یادگیری های لذتبخش دوران کودکی لازم است یادگیری از طریق بازی و خلق تجربه های ماندگار در دانش آموزان مورد توجه ویژه قرار گیرد.

اهداف

- ❖ ارتقای کیفیت آموزش و فراهم کردن زمینه بروز و ارائه خلاقیت ها برای مدیران، معلمان، اولیا و دانش آموزان
- ❖ تقویت مهارت های چهارگانه زبانی (گوش دادن، صحبت کردن، خواندن، نوشتن) و حساب کردن و ارتقا مهارت های سواد خواندن (طرح خوانا) از طریق بازی
- ❖ توجه به اقتضائات و ویژگی های دوران کودکی و افزایش نشاط و شادابی دانش آموزان و کاهش اضطراب
- ❖ افزایش انگیزه و علاقه حضور دانش آموزان در مدارس ، با شوق انگیز نمودن محیط های یادگیری
- ❖ تسهیل و تسریع فرایند یادگیری با استفاده از ظرفیت های بازی
- ❖ تقویت مهارتهای زندگی

محورهای جشنواره

جشنواره بازی و یادگیری در سال تحصیلی ۱۴۰۰-۱۳۹۹ در ۳ محور ذیل قابلیت اجرا دارد:

- محور ۱:** تدریس مبتنی بر بازی و یادگیری به دو صورت حضوری و مجازی
- محور ۲:** تولید انیمیشن و محتوای آموزشی الکترونیک مبتنی بر بازی و یادگیری با استفاده از نرم افزارهای مختلف مثل اتوپلی، انیماتور و...
- محور ۳:** طراحی ایمان (نشانه، علامت، نماد) دردو بخش: ۱- واژه بازی و یادگیری ۲- مفاهیم و اهداف کتاب در رابطه با بازی و یادگیری

نکات قابل توجه:

- در بستر آموزش حضوری و در مدارس که امکانات اتاق بازی موجود باشد ، مکان بازی و یادگیری می تواند به تجمیع ابزارها و منابع موجود در مدرسه کمک کند، لذا به جهت پویا سازی این فضاها و همچنین فرهنگ سازی بازی و یادگیری با استفاده از این ظرفیت موارد زیر توصیه می گردد:
- ۱- انتخاب یک فضای خالی به عنوان اتاق بازی جهت روزهای آموزش حضوری دانش آموزان
 - ۲- ایمن سازی و استاندارد سازی فضا و رعایت پروتکل های بهداشتی
 - ۳- تهیه وسایل و تجهیزات مورد نیاز (فوم ، قفسه ، وسایل بازی و ...)
 - ۴- استفاده از فن آوری و نرم افزارهای آموزشی و تجهیز مدرسه جهت تدریس همکاران در فضای مجازی

۵- انتخاب بازی های آموزشی متناسب نظیر بازی های فکری صفحه ای ، بازی های فکری پازلی ، بازی های فکری کاغذی ، بازی های فکری کارتی ، بازی های معمایی ، بازی های ساختنی ، بازی های دومینو ، اریگامی ، بازی های تقویت مهارت ، سرعت عمل ،

نمایش ، قصه گوئی ، شعر خوانی ، سفالگری و ...

۷- تهیه برنامه هفتگی توسط معلمان و ارائه به مدیر مدرسه به منظور برنامه ریزی جهت استفاده از اتاق بازی و یادگیری (به نحوی برنامه ریزی شود تا در موقعیت حضوری یا مجازی فرصت تجربه و حضور تمامی نوآموزان و دانش آموزان فراهم گردد .)

۸- مدارس می توانند با تشکیل کمیته تخصصی بازی و یادگیری درون مدرسه در فضای مجازی یا حضوری و نیازسنجی لازم نسبت به تهیه و تکمیل مجموعه بازیها اقدام نمایند . همچنین مجموعه بازی ها می تواند توسط معلمان و مربیان و نوآموزان و دانش آموزان تولید و در اتاق بازی مورد استفاده قرار گیرد.

۹- برگزاری جلسات توجیهی برای اولیا به صورت مجازی یا حضوری توسط مدیر دبستان

۱۰- استفاده از ظرفیت انجمن های اسباب بازی ، کانون پرورشی کودکان و نوجوانان و رسانه های جمعی مثل صدا و سیما و ...

۵-۲-۶ فعالیت های یادگیری ایام نوروز (عید وداستان)

در راستای ترویج گفتمان کتاب خوانی و انس دانش آموزان با فرهنگ کتاب خوانی و همچنین استفاده از فرصت ایام تعطیلات نوروز به منظور آموزش و یادگیری طرح عید و داستان در نوروز ۱۴۰۰ در سراسر کشور و برای تمامی نوآموزان و دانش آموزان اجرا خواهد شد .

اهداف

- ❖ تقویت مهارت های ۴ گانه زبانی
- ❖ پرورش و بهبود مهارت های تفکر مانند استدلال انتقادی
- ❖ نظم بخشی بر رفتارها و کنش های لازم در امر یادگیری
- ❖ تقویت اعتماد به نفس در دانش آموزان
- ❖ تقویت دقت ، تمرکز و ارتباط بخشی بر رفتار و کنش های لازم در امر یادگیری

مراحل اجرا

- ❖ انتخاب یکی از زمینه های فعالیت شامل : داستان خوانی، داستان گوئی و داستان نویسی
- ❖ انتخاب کتاب یا موضوع دلخواه
- ❖ در زمینه داستان خوانی مطالعه کتاب و خلاصه نویسی یا خلاصه گوئی
- ❖ در زمینه داستان گوئی، روایت داستان و ضبط صدا یا تصویر
- ❖ در زمینه داستان نویسی، نگارش داستان به صورت دستخط و یا تایپی

۷. ارزیابی

ارزیابی و سنجش میزان بهبود و اثربخشی، یکی از مهم ترین مراحل اجرای هر برنامه و فعالیتی است. از سوی دیگر با توجه به اهمیت ترویج فرهنگ خودتوسعه ای و ارزش و شان معلمان، ارکان آموزش مدارس و دانش آموزان تمامی برنامه ها و فعالیته ا با رویکرد خودارزیابی به شرح زیر ارزیابی می شوند:

ارزیابی برنامه توسعه صلاحیت های حرفه ای معلمان

- ❖ ارائه موضوعات، گزارشها، آثار و تولیدات در شورای آموزگاران (حضور یا مجازی در بستر)
- ❖ تکمیل نمون برگ خود ارزیابی توسط شرکت کنندگان
- ❖ اعلام نظر و تایید مدیر مدرسه در نمون برگ مذکور
- ❖ تقدیر و اهدا جوایز به شرکت کنندگان در هفته معلم
- ❖ درج امتیاز توسعه حرفه ای و گزارش تخصصی در ارزشیابی سالانه در صورت تایید مدیر مدرسه
- ❖ تدوین و مستند سازی آثار و فعالیت ها و ارسال آمار و اطلاعات نتایج تمامی شرکت کنندگان منطقه

ارزیابی برنامه ارتقا شایستگی های دانش آموزی

- ❖ ارائه موضوعات، گزارشها، آثار و تولیدات در کلاس درس (حضور یا مجازی)
- ❖ برگزاری جشنواره های حضور و مجازی (در بسترشاد)
- ❖ ارائه گزارش فرآیند اجرا در جشنواره های مذکور توسط دانش آموزان شرکت کننده
- ❖ تکمیل نمون برگ خود ارزیابی، والدسنجی و ارزیابی آموزگار
- ❖ تدوین و مستند سازی آثار و فعالیت ها و ارسال آمار و اطلاعات و نتایج