

بخش اول: چارچوب استاندارد چالش و کنشگری برپا

۱. اصل طلایی

هر کنشگری باید از یک مسئله واقعی شروع شود، به یک اقدام قابل اجرا برسد و با شواهد قابل مشاهده به پایان برسد. بنابراین این زنجیره مبنای سامانه می باشد :

مشاهده ⇨ مسئله یابی ⇨ اعتبارسنجی ⇨ ریشه یابی ⇨ شناخت ذی نفعان ⇨ شناخت ظرفیت ها ⇨ ایده پردازی ⇨ انتخاب راه حل ⇨ طراحی اقدام ⇨ اجرا ⇨ ارزیابی ⇨ روایت تجربه

۲. تفاوت «چالش» و «کنشگری»

چالش

یک فعالیت تربیتی نسبتاً کوتاه است که یک مهارت را تمرین می دهد.

مثلاً: «سه مسئله مدرسه ات را پیدا کن و برای هر کدام یک شاهد ارائه بده.»

کنشگری

یک فرآیند واقعی حل مسئله است که حداقل به اقدام واقعی و ارزیابی اثر منجر می شود.

مثلاً: «مسئله اتلاف آب در مدرسه را بررسی کن، علت آن را پیدا کن، با مسئول مربوط گفت و گو کن، یک راه حل کوچک اجرا کن و نتیجه را مقایسه کن.»

۳. فرم استاندارد هر چالش در سامانه

هر چالش پیش فرض بهتر است این فیلدها را داشته باشد:

فیلد	توضیح
عنوان	نام جذاب و دانش آموز پسند
کد	مثلاً B-01
هدف تربیتی	مهارتی که قرار است ایجاد شود
مرحله رشد	مسئله یابی / فهم / ایده / اقدام / ارزیابی
شرح مأموریت	دانش آموز دقیقاً چه کند؟
مخاطب	فردی / تیمی
پایه	هفتم / هشتم / نهم / همه
زمان	مثلاً ۳۰ دقیقه یا ۷ روز
امکانات	حداقل منابع لازم
خروجی	عکس، متن، ویدئو، فرم، مصاحبه و...
شاخص موفقیت	مربی چه چیزی را بسنجد؟
امتیاز	امتیاز پیشنهادی
سطح	مقدماتی / متوسط / پیشرفته
نیاز به تأیید مربی	بله/خیر
ملاحظات ایمنی	در صورت نیاز

۴. فرم استاندارد «کنشگری» در سامانه

اینجا باید سخت گیرتر باشیم.

مرحله ۱ - مسئله

مسئله من چیست؟

مرحله ۲ - شاهد

از کجا می دانم این مسئله واقعاً وجود دارد؟

حداقل یک شاهد.

مرحله ۳ - اهمیت

چه کسانی تحت تأثیر این مسئله هستند؟

مرحله ۴ - ریشه

چرا این اتفاق افتاده است؟

مرحله ۵ - ظرفیت

چه امکانات و آدم هایی برای حل آن در دسترس هستند؟

مرحله ۶ - راه حل

حداقل دو راه حل.

مرحله ۷ - انتخاب

چرا این راهحل را انتخاب کردم؟

مرحله ۸ - اقدام

چه کسی؟

چه کاری؟

کجا؟

چه زمانی؟

با چه منابعی؟

مرحله ۹ - نتیجه

چه تغییری ایجاد شد؟

مرحله ۱۰ - یادگیری

اگر دوباره انجام بدهم، چه چیزی را تغییر می‌دهم؟

۵ «دروازه‌های تأیید» سامانه

پیشنهاد مهم من این است که دانش‌آموز نتواند مستقیماً از «ایده» به «اجرا» برود.

دروازه اول: مسئله معتبر است؟

مربی باید بتواند بزند:

تأیید 

نیازمند اصلاح 

رد 

دروازه دوم: راهحل قابل اجراست؟

بررسی شود:

- متناسب با سن؟
- متناسب با امکانات؟
- قابل اجرا؟
- قانونی؟
- ایمن؟
- اثر احتمالی مشخص؟

دروازه سوم: اقدام انجام شد؟

دانش‌آموز باید شاهد اجرا ارائه کند.

دروازه چهارم: آیا واقعاً اثر داشته؟

دانش‌آموز باید نتیجه را گزارش کند.

این چهار دروازه جلوی بخش بزرگی از «کنشگری‌های تخیلی» را می‌گیرد.

بخش دوم: بانک ۶۰ چالش پیش‌فرض

بانک را عمداً مرحله‌ای چیده‌ایم؛ یعنی دانش‌آموز از فعالیت‌های ساده شروع کند و به کنشگری واقعی برسد.

سطح ۱ - دیدن و مسئله‌یابی

۱. کارآگاه مدرسه : یک مشکل واقعی در مدرسه پیدا کن و با عکس یا توضیح، شاهد آن را ثبت کن. مهارت: مشاهده و مسئله‌یابی
۲. سه مسئله محله من : سه مسئله در محله یا روستایت پیدا کن و آنها را از نظر اهمیت رتبه‌بندی کن.
۳. مسئله‌ای که همه می‌بینند: یک مسئله پیدا کن که حداقل سه نفر دیگر هم آن را تأیید کنند.
۴. مسئله یا سلیقه؟ پنج موضوع بنویس و مشخص کن کدام «مسئله واقعی» و کدام صرفاً «سلیقه شخصی» است.
۵. یک روز با چشم مسئله‌یاب : در مسیر خانه تا مدرسه سه مسئله مشاهده و ثبت کن.
۶. نقشه مسائل : یک نقشه ساده از مدرسه/محله بکش و مسائل را روی آن مشخص کن.
۷. مسئله پنهان : یک مسئله پیدا کن که در نگاه اول دیده نمی‌شود و برای اثبات آن شاهد جمع کن.
۸. مسئله مهم‌تر : دو مسئله مشابه پیدا کن و توضیح بده کدام‌یک اولویت بیشتری دارد.
۹. صدای سه نفر : با سه نفر درباره یک مسئله گفت‌وگو کن و تفاوت دیدگاه آنها را ثبت کن.
۱۰. مسئله را یک جمله کن : یک مسئله مبهم را به یک جمله دقیق و قابل فهم تبدیل کن.

سطح ۲ - فهم مسئله

۱۱. پنج چرا؟ برای یک مسئله پنج بار بپرس «چرا؟» تا به علت‌های عمیق‌تر برسی.
۱۲. ریشه‌های مسئله: برای مسئله خود حداقل سه علت احتمالی پیدا کن.
۱۳. چه کسی درگیر است؟ تمام افرادی را که از مسئله تأثیر می‌گیرند مشخص کن.
۱۴. چه کسی می‌تواند کمک کند؟ افراد و مجموعه‌هایی را که می‌توانند در حل مسئله کمک کنند شناسایی کن.
۱۵. صدای مخالف: نظر کسی را پیدا کن که درباره مسئله با تو هم‌نظر نیست.
۱۶. مسئله از نگاه مدیر: همان مسئله را از نگاه مدیر مدرسه بررسی کن.
۱۷. مسئله از نگاه دانش‌آموز: مسئله را از نگاه یک دانش‌آموز دیگر بررسی کن.
۱۸. مسئله از نگاه خانواده: از یک عضو خانواده درباره مسئله نظر بگیر.
۱۹. قبلاً چه شده؟ بررسی کن قبلاً کسی برای حل این مسئله کاری انجام داده یا نه.
۲۰. اگر هیچ کاری نکنیم؟ پیامدهای ادامه پیدا کردن مسئله را بنویس.

سطح ۳ - شناخت ظرفیت‌ها

۲۱. سرمایه‌های مدرسه: امکانات مدرسه را که می‌تواند به حل مسئله کمک کند فهرست کن.
۲۲. آدم‌های اثرگذار: پنج نفر را پیدا کن که ممکن است در حل مسئله کمک کنند.
۲۳. ظرفیت محله: سه ظرفیت محله را شناسایی کن.
۲۴. یک گفت‌وگوی کمک‌کننده: با یک فرد مرتبط با مسئله گفت‌وگو کن.
۲۵. ظرفیت پنهان: یک امکان موجود را پیدا کن که تاکنون برای حل مسئله استفاده نشده است.
۲۶. من چه دارم؟ مهارت‌ها و امکانات شخصی خودت را که می‌تواند کمک‌کننده باشد مشخص کن.
۲۷. تیم توانمند: برای حل یک مسئله، اعضای مناسب تیم را انتخاب کن و دلیل انتخابت را بگو.
۲۸. شبکه کمک: نقشه‌ای از افرادی که می‌توانند در حل مسئله کمک کنند بساز.
۲۹. کمترین منابع: یک راه‌حل برای مسئله طراحی کن که تقریباً هیچ هزینه‌ای نداشته باشد.
۳۰. یک فرصت، یک مسئله: یک ظرفیت محلی پیدا کن و مشخص کن کدام مسئله را می‌تواند حل کند.

سطح ۴ - ایده‌پردازی و انتخاب راه‌حل

اینجا تازه اجازه داریم ایده‌پردازی کنیم؛ نه قبل از فهم مسئله.

۳۱. سه راه‌حل: برای مسئله واقعی خود سه راه‌حل پیشنهاد بده.
۳۲. ارزان‌ترین راه‌حل: راه‌حلی را انتخاب کن که با کمترین هزینه قابل اجراست.
۳۳. ساده‌ترین راه‌حل: راه‌حلی را انتخاب کن که ساده‌ترین اجرای ممکن را دارد.
۳۴. راه‌حل خلاقانه: یک راه‌حل متفاوت از روش‌های معمول پیشنهاد کن.
۳۵. اگر فقط یک هفته وقت داشتیم: راه‌حلی طراحی کن که در هفت روز قابل اجرا باشد.
۳۶. اگر پول نداشتیم: برای مسئله خود یک راه‌حل بدون بودجه طراحی کن.
۳۷. راه‌حل تیمی: راه‌حلی طراحی کن که بدون همکاری حداقل سه نفر قابل اجرا نباشد.
۳۸. مقایسه راه‌حل‌ها: سه راه‌حل را از نظر هزینه، زمان، اثر و امکان اجرا مقایسه کن.
۳۹. انتخاب سخت: بین دو راه‌حل خوب یکی را انتخاب کن و از انتخاب خود دفاع کن.
۴۰. نقشه اقدام: راه‌حل انتخابی را به پنج اقدام کوچک تبدیل کن.

سطح ۵ - اقدام واقعی

۴۱. یک قدم کوچک: یک اقدام کوچک برای حل مسئله انجام بده.
۴۲. هفت روز تغییر: یک اقدام هفت‌روزه طراحی و اجرا کن.
۴۳. یک تیم، یک مسئله: با حداقل سه نفر برای حل یک مسئله واقعی تیم تشکیل بده.
۴۴. جلب یک همراه: یک نفر را که ابتدا همراه نیست، با گفت‌وگو به همکاری دعوت کن.
۴۵. فعال‌سازی یک ظرفیت: یک فرد یا مجموعه محلی را برای حل مسئله وارد عمل کن.
۴۶. حل یک مشکل کوچک مدرسه: یک مشکل واقعی مدرسه را با هماهنگی مسئول مربوط حل کن.
۴۷. قبل و بعد: یک اقدام انجام بده و وضعیت قبل و بعد را ثبت کن.
۴۸. یک اقدام بدون هزینه: یک مسئله را با استفاده از ظرفیت‌های موجود و بدون هزینه حل کن.
۴۹. اقدام گروهی محله: یک اقدام کوچک و ایمن برای بهبود یک موضوع در محله انجام بده.

۵۰. مسئله را به مسئول پرسان : یک مسئله واقعی را به مسئول مرتبط منتقل کن و پاسخ او را ثبت کن.

سطح ۶ - اثرگذاری و یادگیری

۵۱. آیا موفق شدیم؟ اثر اقدام خود را با یک شاخص ساده اندازه گیری کن.

۵۲. شاهد تغییر: دو شاهد برای اثبات نتیجه اقدام ارائه کن.

۵۳. شکست مفید: یک اقدام ناموفق را تحلیل کن و علت شکست را بنویس.

۵۴. اگر دوباره انجام دهم: سه چیزی را که در اقدام بعدی تغییر می دهی مشخص کن.

۵۵. تجربه من برای دیگران: تجربه کنشگری خود را در یک روایت کوتاه برای دیگر دانش آموزان بنویس.

۵۶. یک دقیقه کنشگری: از فرایند اقدام خود یک ویدئوی حداکثر یک دقیقه ای تهیه کن.

۵۷. آموزش یک دوست: یک دانش آموز دیگر را با فرایند حل مسئله آشنا کن.

۵۸. مسئله بعدی: پس از حل مسئله اول، مسئله جدیدی را که از تجربه ات کشف کرده ای شناسایی کن.

۵۹. گزارش به مربی: یک گزارش استاندارد از مسئله، اقدام، نتیجه و یادگیری خود ارائه کن.

۶۰. کنشگر مستقل: یک کنشگری کامل را از ابتدا تا انتها طراحی، اجرا و ارزیابی کن.

بخش سوم - شیوه نامه کنشگری «برپا»

ماده ۱ - هدف

هدف از کنشگری برپا، تربیت دانش آموزانی است که بتوانند مسائل واقعی محیط پیرامون خود را شناسایی، تحلیل و برای حل آنها اقدام کنند.

بنابراین خروجی مطلوب صرفاً «انجام یک فعالیت» نیست؛ بلکه شکل گیری توانایی:

دیدن مسئله + فکر کردن + تصمیم گرفتن + اقدام کردن + یادگیری از نتیجه

ماده ۲ - اصول حاکم

اصل اول: مسئله واقعی

کنشگری باید به یک مسئله واقعی مربوط باشد، نه یک ایده انتزاعی.

اصل دوم: تناسب با توان دانش آموز

دانش آموز متوسطه اول نباید مسئول حل مسئله ای شود که خارج از اختیار و توان اوست.

اصل سوم: اقدام کوچک بهتر از شعار بزرگ است

یک اقدام کوچک، واقعی و قابل سنجش، از یک پروژه بزرگ و غیرقابل اجرا ارزش تربیتی بیشتری دارد.

اصل چهارم: مربی جای دانش آموز تصمیم نمی گیرد

مربی تسهیل گر است.

اصل پنجم: هر کنشگری باید قابل ارزیابی باشد

اگر نتوانیم بفهمیم چه تغییری ایجاد شده، کنشگری کامل نشده است.

ماده ۳ - سطوح کنشگری

برای جلوگیری از اینکه دانش آموز تازه وارد یکباره سراغ پروژه های بزرگ برود، چهار سطح تعریف شود:

سطح	نام	ویژگی
۱	مشاهده گر	پیدا کردن و توصیف مسئله
۲	مسئله حل کن	تحلیل مسئله و ارائه راه حل
۳	کنشگر	اجرای یک اقدام واقعی
۴	کنشگر پیشرو	طراحی، اجرا، ارزیابی و همراه کردن دیگران

دانش آموز نباید بدون گذراندن تجربه های سطح پایین تر مستقیماً به سطح چهار برسد.

ماده ۴ - فرایند رسمی ثبت کنشگری

در سامانه این مراحل به ترتیب نمایش داده شوند:

گام ۱: انتخاب حوزه

مثلاً:

- مدرسه
- خانواده
- محله
- محیط زیست
- فرهنگ
- کتاب و مطالعه
- کمک به دیگران
- نشاط و سلامت اجتماعی
- میراث و هویت محلی
- مشارکت اجتماعی

گام ۲: ثبت مسئله

حداکثر یک مسئله مشخص.

گام ۳: ارائه شاهد

حداقل یک شاهد.

گام ۴: تحلیل

علت‌ها + افراد درگیر + پیامدها.

گام ۵: ظرفیت‌شناسی

امکانات و افراد قابل استفاده.

گام ۶: راه‌حل

حداقل دو راه‌حل.

گام ۷: برنامه اقدام

چه کسی / چه کاری / کجا / چه زمانی / با چه امکاناتی؟

گام ۸: تأیید مربی

بدون تأیید مربی، در مواردی که سامانه تعیین می‌کند، اقدام شروع نشود.

گام ۹: اجرا

ثبت شواهد.

گام ۱۰: ارزیابی

قبل/بعد یا شاخص دیگری.

گام ۱۱: بازتاب

دانش‌آموز پاسخ دهد:

«از این تجربه چه یاد گرفتیم؟»

ماده ۵ - وظیفه مربی

مربی پنج نقش دارد:

۱. پرسشگر

به جای جواب دادن سؤال خوب بپرسد.

۲. پالایشگر

ایده غیرواقعی را به مسئله قابل حل تبدیل کند.

۳. تسهیلگر

دانش‌آموز را به منابع و افراد مناسب وصل کند.

۴. ناظر

ایمنی و کیفیت اقدام را بررسی کند.

۵. ارزیاب

فرآیند و یادگیری دانش‌آموز را ثبت کند.

این با نقش مربیان زنجان نیز همخوان است که علاوه بر هدایت و نظارت، باید توانمندی‌های فردی دانش‌آموزان را مشاهده و ثبت کنند.

ماده ۶ - سؤال‌های طلایی مربی

مربی قبل از تأیید کنشگری حداقل این سؤال‌ها را بررسی کند:

درباره مسئله

1. دقیقاً چه مشکلی را می‌خواهی حل کنی؟
2. از کجا می‌دانی این مشکل واقعاً وجود دارد؟
3. چه کسانی با این مشکل روبه‌رو هستند؟

درباره علت

4. چرا این مشکل به وجود آمده؟
5. آیا مطمئنی چیزی که انتخاب کرده‌ای «علت» است یا فقط «نشانه»؟

درباره اقدام

6. خودت دقیقاً چه کاری می‌توانی انجام دهی؟
7. چه کسی می‌تواند کمکت کند؟
8. چه امکاناتی داری؟
9. چه چیزی ممکن است مانع تو شود؟

درباره نتیجه

10. از کجا خواهی فهمید موفق شده‌ای؟
- اگر دانش‌آموز نتواند به این سؤال‌ها پاسخ دهد، کنشگری هنوز آماده اجرا نیست.

ماده ۷ - معیار رد کنشگری

مربی باید کنشگری را برای اصلاح برگرداند اگر:

- مسئله واقعی و مشخص نیست.
- صرفاً یک ایده خیالی است.
- دانش‌آموز شاهی برای مسئله ندارد.
- رامحل با امکانات موجود تناسب ندارد.
- نیازمند منابع خارج از اختیار دانش‌آموز است.
- خطر جسمی یا روانی دارد.
- مستلزم ورود نامناسب به حریم خصوصی دیگران است.
- نیازمند برخورد یا تقابل با افراد است.
- هدف آن صرفاً تولید محتواست و اقدام واقعی ندارد.
- موفقیت آن قابل ارزیابی نیست.

ماده ۸ - مقیاس ارزیابی

برای هر کنشگری، پیشنهاد می‌کنم مربی پنج معیار را از ۱ تا ۵ ارزیابی کند؛ این با مدل ارزیابی اردو که ارزیابی گروهی را بر اساس معیارهای مشخص و مقیاس ۱ تا ۵ انجام می‌دهد، سازگار است.

سؤال	معیار
آیا مسئله واقعی و دقیق شناسایی شده؟	مسئله‌شناسی
آیا علت و رامحل منطقی بررسی شده؟	تفکر و حل مسئله
آیا دانش‌آموز واقعاً اقدام کرده؟	اقدام
آیا توانسته از دیگران کمک بگیرد؟	مشارکت
آیا نتیجه را سنجیده و از تجربه یاد گرفته؟	اثر و یادگیری

حداکثر: ۲۵ امتیاز

ماده ۹ - امتیازدهی پیشنهادی

من پیشنهاد می‌کنم امتیاز صرفاً برای «نتیجه» نباشد.
مثلاً:

- مسئله‌شناسی: ۵
- تحلیل: ۵
- طراحی رامحل: ۵

- اقدام: ۵
- ارزیابی و یادگیری: ۵

جمع: ۲۵

چرا؟

چون ممکن است دانش‌آموز یک اقدام را خوب طراحی کند ولی به علت شرایط محیطی نتیجه نگیرد. اگر فقط نتیجه را امتیاز بدهیم، عملاً به دانش‌آموز یاد می‌دهیم «برنده شدن» مهم‌تر از «یادگیری حل مسئله» است.

ماده ۱۰ - سطح‌بندی چالش‌ها در سامانه

هر چالش یک Level داشته باشد:

• مقدماتی

۵ تا ۳۰ دقیقه

بدون نیاز به اقدام بیرونی.

مثلاً «سه مسئله مدرسه را پیدا کن».

• متوسط

۱ تا ۳ روز

نیازمند گفت‌وگو یا اقدام کوچک.

مثلاً «با سه نفر درباره مسئله گفت‌وگو کن».

• پیشرفته

۱ تا ۲ هفته

نیازمند برنامه‌ریزی و اجرای تیمی.

مثلاً «یک مسئله مدرسه را با همکاری سه نفر حل کن».

● کنشگری مستقل

۲ تا ۴ هفته

از مسئله‌یابی تا ارزیابی اثر.

ماده ۱۱ - نسبت ستاد، مربی و دانش‌آموز

این بخش برای معماری سامانه شما خیلی مهم است.

ستاد

وظایف:

- طراحی بانک چالش
- طراحی ماموریت‌های مناسبی
- تعیین چارچوب و ضوابط
- پایش داده‌ها
- شناسایی الگوهای موفق
- تولید محتوای تربیتی

مربی

وظایف:

- انتخاب/فعال‌سازی چالش
- بررسی مسئله
- تأیید اقدام
- همراهی
- ارزیابی
- ارائه بازخورد

دانش‌آموز

وظایف:

- انتخاب مسئله
- تحقیق

- ایدمپردازی
- طراحی
- اجرا
- ثبت شواهد
- ارزیابی
- انتقال تجربه

این ساختار با ایده سناریوی خراسان جنوبی که هم «کنشگری خود دانش‌آموز» و هم «مأموریت‌های ماهانه ستاد» را پیش‌بینی کرده، سازگار است.

ماده ۱۲ - چرخه ماهانه کنشگری

برای اینکه سامانه تبدیل به یک اپلیکیشن پر از مأموریت‌های پراکنده نشود، پیشنهاد می‌کنم چرخه ماهانه داشته باشد:

هفته اول: دیدن و انتخاب مسئله

هفته دوم: فهم و طراحی رامحل

هفته سوم: اقدام

هفته چهارم: ارزیابی و روایت

در پایان ماه، دانش‌آموز یک پرونده کنشگری دارد.

ماده ۱۳ - پرونده کنشگری دانش‌آموز

در پروفایل هر دانش‌آموز، به جای اینکه فقط «امتیاز» ذخیره شود، این موارد ثبت شود:

- مسائل شناسایی‌شده
- چالش‌های انجام‌شده
- کنشگری‌های اجراشده
- مهارت‌های کسب‌شده
- نقش‌های تجربه‌شده
- افراد/ظرفیت‌هایی که فعال کرده
- میزان موفقیت
- شکست‌ها و یادگیری‌ها
- بازخورد مربی

ماده ۱۴ - یک اصل تربیتی خیلی مهم

در برپا نباید دانش‌آموز را به خاطر «بزرگ بودن ایده» تشویق کنیم؛ باید به خاطر «دقیق دیدن مسئله و اقدام مؤثر» تشویق کنیم. مثلاً:

« می‌خواهم مشکل کم‌آبی استان را حل کنم.»

در سطح متوسطه اول، خیلی کلی است.

اما:

« در مدرسه ما شیر آب حیاط بعد از زنگ تفریح حدود ۱۵ دقیقه باز می‌ماند. می‌خواهم با هماهنگی مدیر، یک راهکار آزمایشی برای کاهش این هدررفت در یک هفته اجرا کنم و میزان تغییر را بررسی کنم.»

این کنشگری برپایی است.

جمع‌بندی مدل پیشنهادی

در نهایت سامانه باید دانش‌آموز را در این مسیر حرکت دهد:

اردو



تجربه کار تیمی و مسئولیت



چالش‌های کوچک



یادگیری مسئله‌یابی



شناخت مسئله واقعی



طراحی راه حل



تأیید مربی



اقدام کوچک



سنجش اثر



کنشگری مستقل



همراه کردن دیگران



تربیت کنشگر اجتماعی

شیوه‌نامه ساده امتیازدهی کنشگری دانش‌آموز در برپا

۱. منطق کلی

هر دانش‌آموز در مسیر کنشگری، یک امتیاز ۱۰۰۰ تایی دارد.

این ۱۰۰۰ امتیاز نشان می‌دهد دانش‌آموز در یک کنشگری کامل، چه مقدار از مسیر حل مسئله تا اقدام و یادگیری را طی کرده است.

امتیاز دانش‌آموز بر اساس ۷ فعالیت اصلی محاسبه می‌شود:

امتیاز فعالیت

۱۰۰	مسئله‌یابی 
۱۵۰	تحلیل مسئله 
۱۵۰	ایده‌پردازی و حل مسئله 
۱۵۰	همکاری و تعامل 
۱۰۰	طراحی اقدام 
۲۰۰	اجرای کنشگری 
۱۵۰	نتیجه و یادگیری 
۱۰۰۰	جمع

۲. هر بخش چگونه امتیاز می‌گیرد؟

۱. مسئله‌یابی — ۱۰۰ امتیاز

دانش‌آموز باید نشان دهد که یک مسئله واقعی پیدا کرده است.

- مشاهده و پیدا کردن مسئله: ۳۰
- توضیح دقیق مسئله: ۳۰
- ارائه شاهد یا نمونه: ۲۰
- مشخص کردن اهمیت مسئله: ۲۰

جمع: ۱۰۰

۲. تحلیل مسئله — ۱۵۰ امتیاز

دانش‌آموز فقط مسئله را بیان نمی‌کند؛ تلاش می‌کند بفهمد چرا این مسئله به وجود آمده است.

- شناخت علت‌ها: ۵۰
- شناخت افراد درگیر: ۳۰
- گفت‌وگو و جمع‌آوری اطلاعات: ۳۰
- مشخص کردن ریشه اصلی: ۴۰

جمع: ۱۵۰

۳. ایده پردازی و حل مسئله — ۱۵۰ امتیاز

دانش آموز برای مسئله رامحل پیدا می کند.

- ارائه ایده: ۳۰
- ارائه چند رامحل: ۴۰
- مقایسه رامحل ها: ۳۰
- انتخاب بهترین رامحل: ۵۰

جمع: ۱۵۰

۴. همکاری و تعامل — ۱۵۰ امتیاز

این قسمت برای برپا خیلی مهم است.

دانش آموز باید بتواند برای حل مسئله با دیگران همکاری کند.

- مشارکت در کار گروهی: ۴۰
- تقسیم وظایف: ۳۰
- استفاده از نظر دیگران: ۳۰
- تعامل با افراد مرتبط با مسئله: ۳۰
- کمک به پیشرفت گروه: ۲۰

جمع: ۱۵۰

۵. طراحی اقدام — ۱۰۰ امتیاز

دانش آموز مشخص می کند:

چه کاری؟
با چه کسی؟
کجا؟
چه زمانی؟
با چه امکاناتی؟

امتیاز:

- مشخص بودن اقدام: ۳۰
- تعیین زمان و مسئولیت: ۲۰
- شناسایی امکانات: ۲۰
- پیش بینی موانع: ۳۰

جمع: ۱۰۰

۶. اجرای کنشگری — ۲۰۰ امتیاز

مهم ترین بخش.

ایده باید به عمل واقعی تبدیل شود.

- شروع اقدام: ۵۰
- انجام درست فعالیت: ۵۰
- استمرار و پیگیری: ۴۰
- مشارکت مؤثر در اجرا: ۳۰
- ثبت شواهد اجرا: ۳۰

جمع: ۲۰۰

۷. نتیجه و یادگیری — ۱۵۰ امتیاز

در پایان دانش آموز باید بتواند بگوید:

- چه اتفاقی افتاد؟
- چه چیزی تغییر کرد؟
- چه چیزی یاد گرفتم؟

امتیاز:

- نتیجه اقدام: ۵۰
- شواهد تغییر: ۳۰
- بیان نقاط قوت و ضعف: ۳۰
- یادگیری و پیشنهاد برای اقدام بعدی: ۴۰

جمع: ۱۵۰

۳. داشبورد دانش آموز

در داشبورد فقط یک عدد بزرگ نمایش داده نشود.

مثلاً:



مسیر کنشگری من

امتیاز کل: ۷۴۰ از ۱۰۰۰

مهارت	وضعیت
مسئله‌یابی 	۱۰۰ / ۸۰
تحلیل مسئله 	۱۵۰ / ۱۱۰
حل مسئله 	۱۵۰ / ۱۲۰
همکاری 	۱۵۰ / ۱۴۰
طراحی اقدام 	۱۰۰ / ۷۰
اجرا 	۲۰۰ / ۱۴۰
نتیجه و یادگیری 	۱۵۰ / ۸۰

و زیر آن:

تو در همکاری گروهی قوی هستی؛ برای رشد بیشتر، روی ارزیابی نتیجه اقدامات کار کن.

این پیام می‌تواند توسط سامانه به‌صورت خودکار تولید شود.

۴. یک قانون ساده برای مربی

مربی لازم نیست برای هر فعالیت فرم پیچیده پر کند.

برای هر بخش فقط یکی از این چهار وضعیت را انتخاب کند:

-  عالی → ۱۰۰٪ امتیاز
-  خوب → ۷۵٪ امتیاز
-  نیازمند تلاش بیشتر → ۵۰٪ امتیاز
-  انجام نشده → ۰ امتیاز

مثلاً همکاری دانش‌آموز ۱۵۰ امتیاز دارد:

- عالی → ۱۵۰
- خوب → ۱۱۲
- نیازمند تلاش بیشتر → ۷۵
- انجام نشده → ۰

این باعث می‌شود امتیازدهی هم برای مربی ساده باشد و هم برای دانش‌آموز قابل فهم.

۵. قانون طلایی برپا

امتیاز برای «ایده بزرگ» نیست؛ امتیاز برای «مسیر درست حل مسئله» است.

یعنی دانش‌آموزی که یک ایده خیلی بزرگ می‌دهد ولی مسئله را بررسی نکرده، همکاری نکرده و اقدامی انجام نداده، امتیاز بالایی نمی‌گیرد.

اما دانش‌آموزی که یک **مسئله کوچک واقعی** را پیدا می‌کند، آن را تحلیل می‌کند، با دیگران همکاری می‌کند، یک راه‌حل ساده پیدا می‌کند و واقعاً اقدامی انجام می‌دهد، می‌تواند به امتیاز ۱۰۰۰ نزدیک شود.