



تعمیرات سمپادیوس

مدار نوآوری در کھکشان ذهن

پروپوزال جامع طراحی و اجرای رویدادهای علمی-آموزشی

به همراه معرفی زیرساختهای مستقل «رسا» و «رَج» ویژه مدارس برتر

هدف ما این بود که دانش آموز از یک «شنونده» منفعل» به «بازیگر اصلی کشف علم» تبدیل شود.

+۴۰

همکاری با بیش از
۴۰ مدرسه ی برتر

۳

زیرساخت اختصاصی
سمپادیوس، رسا و رَچ

+۱۲۰۰

دانش آموز مشارکت کننده
در مدارس برتر

+۲۰

رویداد علمی-آموزشی موفق
حضور و مجازی

از دغدغه تا اجرا، ایستگاه به ایستگاه

صفحه ی ۱۰

۰۳

کالبدشکافی یک روز با سمپادیوس

صفحه ی ۰۵

۰۲

خاستگاه سمپادیوس و سه پلتفرم

صفحه ی ۰۳

۰۱

از انفعال تا هیجان کشف

صفحه ی ۱۹

۰۵

پشتوانه ی اجرایی

صفحه ی ۱۵

ویرترین

رویدادهای آماده ی سمپادیوس

صفحه ی ۱۴

۰۴

چرا یک رویداد چندساعته مسیر را عوض
می کند

صفحه ی ۲۵

پیوست ۲

پلتفرم رَچ

صفحه ی ۲۲

پیوست ۱

پلتفرم رسا

صفحه ی ۲۰

۰۶

مدل های همکاری و گام بعدی

نسخه ی تعاملی
همین پروپوزال روی گوشی
sampadius.ir/proposal



ویدیوی رویداد
«وارث ناخوانده» را ببینید
sampadius.ir/film





بخش اول

از انفعال تا هیجان کشف

خلق میدانی برای تجربه، استدلال و کار تیمی



یک صحنه‌ی آشنا را در ذهن بیاوریم: دانش‌آموزانِ مستعدِ امروز، ساعت‌ها در کلاس‌های درس می‌نشینند، بهترین کتاب‌ها را می‌خوانند و حجم عظیمی از اطلاعات علمی را در ذهنشان ذخیره می‌کنند. اما وقتی از چارچوبِ کلاس و آزمون بیرون می‌آیند، یک خلأ بزرگ خودش را نشان می‌دهد: آن‌ها جایی برای «تجربه کردن»، «به چالش کشیده شدن» و «کار تیمی» ندارند.

نسل جدید، نسلی که در محاصره‌ی تکنولوژی و هوش مصنوعی بزرگ شده، دیگر با نشستنِ منفعلانه در یک سالن و گوش دادن به سخنرانی‌های یک‌طرفه به هیجان نمی‌آید. دانش‌آموزِ امروز تشنه‌ی «میدان عمل» است؛ جایی که خودش وسط ماجرا باشد، فکر کند، با دوستانش بحث کند، تصمیم بگیرد و نتیجه‌ی هوش و استدلالش را در لحظه ببیند. اگر مدرسه نتواند این هیجانِ سالم و علمی را برای او بسازد، انگیزه‌اش به مرور خاموش می‌شود و به دنیای انفرادی صفحه‌ی گوشی‌اش پناه می‌برد.

حلقه مفقوده کجاست؟ گذاری از «دانستن صرف» به «تجربه‌ی حل مسئله»

مدرسه کارِ آموزش را به بهترین شکل انجام می‌دهد؛ اما جایی که دانسته‌ها و استعدادهای دانش‌آموز به مهارتِ واقعی تبدیل می‌شود، در دل «رویدادهای تجربه‌محور و سناریومحور» است. تصور کنید به جای یک برنامه‌ی تکراری، دانش‌آموزان وارد یک داستانِ نفس‌گیر، یک پرونده‌ی معمایی یا یک چالش چندمرحله‌ای شوند؛ فضایی که در آن هیچ‌کس به آن‌ها ماهی نمی‌دهد و قرار نیست کسی پای تخته به شیوه‌ی سنتی و یک‌طرفه چیزی را تدریس کند! بلکه این خودِ دانش‌آموزان هستند که باید در قالب یک تیم، سرنخ‌های علمی را کنار هم بگذارند، استدلال کنند، خطا کنند و مرحله‌به‌مرحله قفلِ معماها را بشکنند. اینجا جایی است که:

← **خستگی از روزمرگی**



خاطره‌ی علمی فراموش‌نشده‌ی و پرهیجان

و خستگی از روزمرگی به یک **خاطره‌ی علمی فراموش‌نشده‌ی و پرهیجان** در مدرسه تبدیل می‌شود.

← **حفظ‌گرایی**



تفکر منطقی و تحلیل

حفظ کردن جای خودش را به **تفکر منطقی و تحلیل** می‌دهد؛

← **تک‌روی**



هم‌فکری و کار تیمی

تک‌روی جای خودش را به **هم‌فکری و کار تیمی** می‌دهد؛





بخش اول +

اما چرا اجرای چنین فضایی، کارِ هر گروهی نیست؟

طراحی یک رویداد تجربه‌محور در ترازِ دانش‌آموزانِ مدارس برتر، روی مرز بسیار باریکی حرکت می‌کند: اگر چالش‌ها بیش از حد ساده باشد، به یک «بازی سطحی» تبدیل می‌شود؛ و اگر بیش از حد خشک و کتابی باشد، دوباره بوی «امتحان و کلاس درس» می‌گیرد. خلق یک تجربه‌ی استاندارد و میخکوب‌کننده، نیازمند تیمی است که هم عمقِ منطق و مباحث علمی را بشناسد، هم به مهندسیِ سناریو و طراحیِ چالش (Gamification) مسلط باشد، و هم ابزار و سامانه‌ی اختصاصیِ خودش را برای مدیریتِ دقیق و امتیازدهیِ زنده‌ی ده‌ها تیم دانش‌آموزی در اختیار داشته باشد.

تیمی با سه توانایی +



مرز بسیار باریک +

تجربه‌ی استاندارد و میخکوب‌کننده



بیش از حد خشک
امتحان و کلاس درس

بیش از حد ساده
بازی سطحی

فلسفه‌ی ما +



و دقیقاً با همین فلسفه است که «سمپادیوس» کنار مدرسه قرار می‌گیرد.



خاستگاه سمپادیوس

از یک «دغدغه‌ی آموزشی» تا خلق ابزارهای نوین



داستان شکل‌گیری «سمپادیوس» از یک سوال و دغدغه‌ی جدی در مدارس استعدادهای درخشان و مدارس برتر آغاز شد: چرا دانش‌آموزانی که ماه‌ها زیر فشار سنگین دروس، تست‌ها و آزمون‌ها خسته و فرسوده شده‌اند، وقتی وارد یک برنامه‌ی فوق‌برنامه یا اردوی علمی می‌شوند، یا با یک «کلاس تئوری دیگر» روبه‌رو می‌شوند که خسته‌ترشان می‌کند، و یا با یک «تفریح صرف» که هیچ آورده‌ی علمی و مهارتی برایشان ندارد؟



هدف و رسالت ما در سمپادیوس، پر کردن همین خلأ بزرگ بود: ما می‌خواستیم فضایی خلق کنیم که برای دانش‌آموز، «**تلفیقی از هیجان بازی، رفع خستگی تحصیلی و یادگیری عمیق علمی**» باشد. رویدادی که دانش‌آموز در ظاهر وارد یک دنیای داستانی پرهیجان و یک رقابت نفس‌گیر شود تا از فضای یکنواخت درس فاصله بگیرد و انرژی تازه پیدا کند؛ اما در باطن، برای پیروزی در این داستان، ناچار شود از تفکر منطقی، همفکری تیمی و مفاهیم علمی استفاده کند. هدف ما این بود که دانش‌آموز از یک «شنونده‌ی منفعل» به «**بازیگر اصلی کشف علم**» تبدیل شود.

چرا به سراغ ساختن زیرساخت‌های اختصاصی رفتیم؟ (چرایی تولد سه پلتفرم)

وقتی تیم ما، متشکل از جمعی از دانشجویان دغدغه‌مند **دانشگاه صنعتی شریف** و دانشگاه‌های برتر کشور، طراحی و اجرای این رویدادهای تجربه‌محور را آغاز کرد، خیلی زود با یک واقعیت روبه‌رو شد: ابزارهای سنتی و پلتفرم‌های موجود، پاسخگوی یک رویداد علمی استاندارد و بازی‌وارسازی شده نیستند!

ما در میدان عمل با سه چالش اساسی روبه‌رو بودیم و برای حل هر کدام، زیرساخت اختصاصی آن را مهندسی کردیم:

رسا

رَچ

سمپادیوس



چالش اول

چگونه هیجان داستان را مدیریت کنیم و عملکرد واقعی دانش آموزان را بسنجیم؟

مسئله

در رویدادهای سنتی که با کاغذ و به شکل دستی اداره می‌شوند، امتیازدهی‌ها کند است، خطای انسانی بالاست و پس از پایان برنامه، هیچ داده‌ی دقیقی از عملکرد علمی بچه‌ها باقی نمی‌ماند.

راه حل ما: هسته‌ی گیمیفیکیشن و گزارش‌دهی سمپادیوس

برای حل این مشکل، سامانه‌ی مرکزی مدیریت رویداد را طراحی کردیم. در این بستر، پرونده‌ها و مراحل داستانی گام‌به‌گام پیش می‌روند و جدول رده‌بندی زنده (**Live Scoreboard**) نبض رقابت را بالا نگه می‌دارد. مهم‌تر از آن، به پشتوانه‌ی سیستم پایش و گزارش‌دهی هوشمند، در پایان رویداد **گزارش دقیقی از روند حل مسئله، سرعت عمل و نقاط قوت علمی تیم‌ها** استخراج شده و به عنوان یک خروجی مستند در اختیار مدرسه قرار می‌گیرد.

جدول رده‌بندی زنده



نماهای واقعی سامانه‌ی سمپادیوس، از رویداد «وارت ناخوانده»

چالش دوم

چگونه از «تماشاچی شدن» دانش آموزان جلوگیری کنیم و مطمئن شویم همه‌ی اعضای تیم واقعاً مبحث را یاد گرفته‌اند؟

مسئله

بزرگ‌ترین آفتِ کارهای گروهی و کارگاه‌های آموزشی در مدارس این است که معمولاً در بخش آموزش، بچه‌ها شنونده‌ی منفعل می‌شوند و در بخش حل مسئله نیز، یک دانش‌آموز قوی‌تر بارِ کلی تیم را به دوش می‌کشد و بقیه در حاشیه می‌مانند. بدون یک زیرساختِ هوشمند، هیچ راهی وجود ندارد که در لحظه بفهمیم آیا تک‌تکِ نفراتِ سالن درگیرِ موضوع شده‌اند یا خیر.

معماری مشارکتِ صددرصدی + پلتفرم کارگاهی «رَج»

👤: راه‌حل چندلایه‌ی ما

ما برای ریشه‌کن کردنِ این مشکل، به یک راه‌حلِ تک‌بعدی بسنده نکردیم و یک زنجیره‌ی هوشمند ساختیم:

لایه‌ی ۱ در کلِ طولِ رویداد (معماریِ اکانتِ دوگانه)

هر دانش‌آموز علاوه بر میز کارِ تیمی، حسابِ کاربریِ مستقلِ خود را دارد؛ یعنی در چالش‌های سرعتی و فردی، امتیازِ تک‌تکِ اعضا مستقیماً در سرنوشتِ تیم اثر می‌گذارد و هیچ‌کس نمی‌تواند پشتِ هم‌تیمیِ خود پنهان شود.



لایه‌ی ۲ در فازِ یادگیری و کارگاه (خلقِ پلتفرم «رَج»)

زمانی که می‌خواستیم مبحثِ علمی جدیدی را وسطِ رویداد آموزش دهیم بی‌آنکه فضا شبیهِ کلاس‌های تئوری و خسته‌کننده شود، زیرساختِ «رَج» را خلق کردیم (الهام گرفته از هنرِ قالی‌بافی؛ جایی که فرش تنها زمانی بالا می‌رود که همه‌ی بافندگان، رچ خود را هماهنگ ببافند). در محیطِ بازی‌وارسازی‌شده‌ی «رَج»، آموزشِ یک‌طرفه حذف شده و سرفصلِ علمی به گره‌های مرحله‌به‌مرحله تبدیل می‌شود. اعضای تیم در سامانه به هم زنجیر می‌شوند و سیستم به صورتِ زنده (Live Tracking) وضعیتِ تک‌تکِ نفرات را رصد می‌کند؛ **تا زمانی که همه‌ی اعضای گروه مبحث را درک نکنند و چالشِ بخشِ خود را حل نکنند، قفلِ مرحله باز نمی‌شود.** حتی اگر اعضای تیم به پاسخ‌های متناقض برسند، مکانیزمِ هوشمند «منتور گیت» (Mentor Gate) به همیارانِ علمی هشدار می‌دهد تا بالای سرِ تیم حاضر شوند و با ایجادِ بحثِ علمی، مطمئن شوند هیچ تیمی بدونِ فهمِ عمیقِ مطلب، واردِ فازِ اصلیِ مسابقه نمی‌شود. (ضمن اینکه پلتفرمِ رَج به هوش مصنوعی نیز مجهز شده تا دبیرانِ مدرسه هم بتوانند به‌صورتِ مستقل، در چند دقیقه دربارِ خود را به یک کارگاهِ تعاملی تبدیل کنند).



چالش سوم

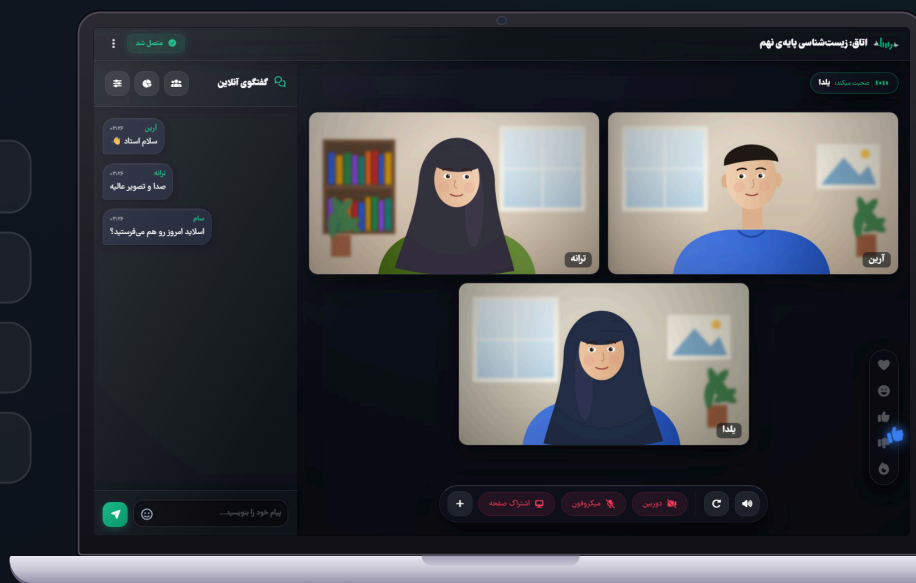
اگر رویداد مجازی یا ترکیبی شد، چگونه از فضای خشکِ کلاس‌های آنلاین فرار کنیم؟

مسئله

پلتفرم‌های رایجی مثل اسکای‌روم یا ادوبی کانکت صرفاً برای یک سخنرانی یک‌طرفه ساخته شده‌اند. اگر قرار باشد دانش‌آموز بین محیط بازی و یک کلاس آنلاین معمولی مدام جابه‌جا شود، تمرکز و حسی غوطه‌وری در داستان کاملاً از بین می‌رود.

پلتفرم ارتباطی «رسا» راه حل ما

برای اینکه حتی در رویدادهای مجازی یا در مقیاس‌های بزرگ منطقه‌ای و استانی هیچ گسستی در تجربه‌ی دانش‌آموز ایجاد نشود، پلتفرم «رسا» را توسعه دادیم. با رسا، دانش‌آموز **بدون خروج از محیط بازی**، بین میز کار تیمی، کارگاه و سالن اصلی جابه‌جا می‌شود. این پلتفرم علاوه بر اتاق‌های گفت‌وگوی تیمی و سیستم‌های اعلام نتایج و قرعه‌کشی زنده، مجهز به فناوری منحصربه‌فرد «**ارائه‌ی تعاملی**» (Interactive Presentation) است که امکان پردازش و اجرای زنده‌ی فایل‌های برنامه‌نویسی و تعاملی را بدون کوچک‌ترین افت کیفیت فراهم می‌کند. (این زیرساخت حتی به‌صورت مستقل نیز برای کلاس‌های آنلاین مدارس قابل استفاده است که در پیوست مشخص شده است).





کیوآر سرنخ، گوشی تیم

نگاه هدفمند به تکنولوژی در رویدادهای حضوری: تبدیل موبایل و لپ‌تاپ به «ابزار پژوهش»

امروزه پیشرفت روزافزون تکنولوژی و ابزارهای دیجیتال حقیقتی غیرقابل چشم‌پوشی است و فراگیری و هدایت صحیح آن‌ها برای نسل جدید امری ناگزیر به شمار می‌رود. دانش‌آموزان در خانه ساعت‌ها به شکلی بی‌هدف در فضای مجازی وقت می‌گذرانند؛ اما در روز رویداد حضوری سمپادیوس (با هماهنگی و چارچوب مدرسه)، لپ‌تاپ یا تلفن همراه خود را به عنوان «**ابزار کار پژوهشی و پایانه‌ی اتصال به سامانه**» به مدرسه می‌آورند. این کار نه تنها نمادی از پیشرو بودن مدرسه در هدایت درست تکنولوژی است، بلکه به دانش‌آموز تجربه می‌دهد که همان وسیله‌ی روزمره، چگونه می‌تواند ابزاری جدی برای کشف علمی، تحلیل داده و کار تیمی باشد.

+ تجربه‌ای آزموده‌شده در کنار مدیریت مدارس

این متدولوژی و زیرساخت سه‌گانه، تاکنون در تراز اول‌ترین مدارس استعدادهای درخشان و مدارس برتر **(در شهرهای کاشان، اصفهان و...)** به کار گرفته شده است:

هماهنگی کامل و صفر بار اجرایی برای مدرسه

تمامی مراحل از ثبت‌نام و گروه‌بندی تا فضا سازی، منتورینگ و داوری، با تایید مدیریت محترم مدرسه و به‌طور کامل توسط تیم اجرایی سمپادیوس انجام می‌گیرد تا کادر مدرسه بدون دغدغه‌ی اجرایی، نظاره‌گر یک روز متفاوت برای دانش‌آموزان خود باشند.

کارنامه‌ی اجرا

برگزاری بیش از ۲۰ رویداد علمی-آموزشی موفق (حضوری و مجازی) با مشارکت بیش از ۱۲۰۰ دانش‌آموز در حوزه‌های ژنتیک، تفکر منطقی، الگوریتم، زبان انگلیسی و...

الگوریتم

تفکر منطقی

ژنتیک

زبان انگلیسی

+۲۰

رویداد

+۱۲۰۰

دانش‌آموز



کالبدشکافی یک روز با سمپادیوس

سفر گام به گام دانش آموزان در دل رویداد



یک رویداد سمپادیوس (که بسته به نیاز و برنامه‌ی مدرسه در یک بازه‌ی زمانی منعطف چندساعته تا یک روز کامل تنظیم می‌شود)، بر اساس یک سناریوی مهندسی‌شده جلو می‌رود. در این مسیر، هیچ دقیقه‌ای به بطالت نمی‌گذرد و دانش آموزان در چند پرده‌ی متوالی، از «آشنایی با مسئله» به «کشف و پیروزی» می‌رسند:

چند ساعت تا یک روز کامل

یک روز با سمپادیوس

برنامه‌ی نمایش



پرده‌ی چهارم

رمزگشایی نهایی



پرده‌ی سوم

تغییر ریتم



پرده‌ی دوم

استارت سرعتی



پرده‌ی اول

ورود به میدان



گام صفر

پیش از روز رویداد

🏆 **اختتامیه‌ای ماندگار** 🏆 **گام فراتر، پس از روز رویداد**



شادی کشف



دیوار سرنخ‌ها

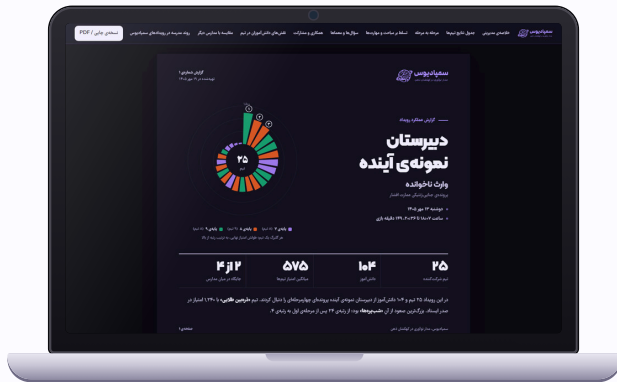


کاوش در دل مدرسه



روایتگری زنده





نمونه‌ی گزارش و داشبوردهای مدرسه

همه چیز پیش از ورود تیم اجرایی به مدرسه آماده است. از طریق لینک اختصاصی سامانه سمپادیوس، ثبت‌نام و گروه‌بندی دانش‌آموزان به‌صورت کاملاً خودکار انجام می‌شود تا هیچ زحمتی بر دوش کادر مدرسه نباشد. علاوه بر این، سامانه امکان ارائه‌ی «**داشبورد اختصاصی مدیریت مدرسه**» را نیز دارد؛ به این معنا که در صورت تمایل مدرسه، دسترسی ویژه‌ای در اختیار مدیریت محترم قرار می‌گیرد تا بدون نیاز به هماهنگی‌های پیچیده، بتوانند فرآیند ثبت‌نام را شخصاً مدیریت کنند و در روز رویداد نیز آمار و روند پیشرفت تیم‌ها را به‌صورت مستقل روی پنل خود رصد نمایند.



ورود به میدان، معماری حساب‌ها و «کارگاه تعاملی مسلح‌سازی»

دانش‌آموزان وارد سالن شده و در تیم‌های خود مستقر می‌شوند. منتورها (همیاران علمی) بالای سر تیم‌ها حاضر می‌شوند، فضا را صمیمی کرده و اتصال بچه‌ها را به سامانه برقرار می‌کنند.



اتصال با معماری «اکانت دوگانه» (فردی + تیمی)

همان‌طور که اشاره شد، هر دانش‌آموز هم به حساب مشترک تیم و هم به اکانت مستقل خود متصل می‌شود تا در چالش‌های سرعتی به صورت فردی امتیازآوری کند و در چالش‌های تحلیلی، همگی دور یک استراتژی واحد جمع شوند.

فضاسازی داستانی و ورود به کارگاه نسل جدید

رویداد با روایتگری زنده و هدایت صحنه توسط تیم اجرا و پخش انیمیشن اختصاصی داستان آغاز می‌شود. دانش‌آموزان ناگهان خود را در نقش کارآگاهان یک پرونده‌ی جنایی-ژنتیکی، با کاشفان یک راز منطقی و فضایی می‌بینند.

کارگاهی که شبیه هیچ کلاسی نیست

برای حل پرونده، تیم‌ها ابتدا به ابزارهای علمی نیاز دارند؛ اما در سمپادیوس خبری از سخنرانی یک‌طرفه نیست! در صورت نیاز رویداد به بخش آموزشی، دانش‌آموزان وارد کارگاه تعاملی (در بستر پلتفرم رَج) می‌شوند تا به کمک قابلیت‌های بازی‌وارسازی شده، انیمیشن‌های مرحله‌ای و هدایت هدفمند منتورها (مکانیزم Mentor Gate)، مفاهیم علمی را به عنوان «ابزار پیشبرد بازی» در تیم خود درک و تحلیل کنند و هیچ تیمی بدون فهم عمیق مبحث، وارد فاز اصلی بازی نشود.



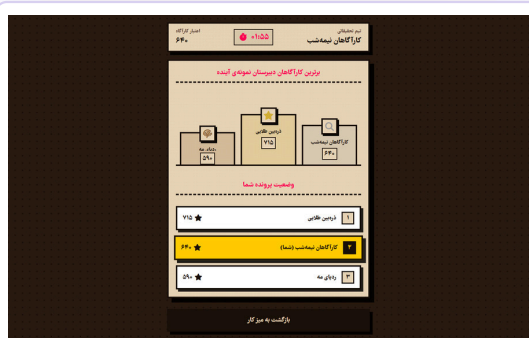
حالا که تیم‌ها به دانش لازم مسلح شده‌اند، نوبتِ عمل است!

مسابقه‌ی سرعتی آغازین (تزریقِ آدرنالین)

برای اینکه هیجان سالن به اوج برسد، فاز عملیاتی با یک رقابتِ سرعتی آغاز می‌شود. هم‌زمان، داشبورد و اسکوربورد زنده (Live Monitoring) روی پرده‌ی سالن (و در اتاقِ پلتفرم رسا) به نمایش درمی‌آید. دیدنِ جابه‌جایی لحظه‌ای رتبه‌ها و امتیازات، تمرکز و انگیزه‌ی تیم‌ها را صدچندان می‌کند.

غوطه‌وری در حلِ پرونده

در مراحلِ میانی (که بین هر مرحله با پخشِ ادامه‌ی انیمیشنِ داستانی همراه است)، تیم‌ها باید از آنچه یاد گرفته‌اند به صورت عملی استفاده کنند؛ مثلاً در رویداد ژنتیک، با تحلیلِ داده‌های آزمایشگاهی یکی‌یکی مظنونین را تبرئه کنند، یا در رویدادهای هوش و الگوریتم، قفل‌های منطقیِ مرحله را باز کنند. در این فاز، سالنِ مدرسه به یک اتاقِ فکرِ بزرگ تبدیل می‌شود که در آن همه در حالِ استدلال، بحثِ علمی و استراتژی‌چینی هستند.



(۲) اسکوربورد زنده روی پرده‌ی سالن

تغییرِ ریتم؛ از کاوشِ محیطی در مدرسه تا «اتاق فرارِ دیجیتال»

وقتی رقابت در میانه‌ی رویداد به حساس‌ترین نقطه‌ی خود می‌رسد و امتیازِ تیم‌ها به هم نزدیک می‌شود، سمپادیوس برای جلوگیری از یکنواختی و خستگیِ ذهنی، فضای بازی را تغییر می‌دهد (این مرحله بسته به حضوری یا مجازی بودن رویداد، به دو شکلِ منحصر‌به‌فرد اجرا می‌شود):



در رویدادهای مجازی (ورود به اتاق فرارِ آنلاین)

اگر رویداد به صورت آنلاین برگزار شود، هیچ افتِ هیجانی رخ نمی‌دهد! در این مرحله، فضای سامانه تغییر کرده و تیم‌ها وارد یک محیطِ معمایی به سبکِ «اتاق فرار» (Escape Room) می‌شوند؛ جایی که باید در یک فضای متفاوت و تعاملی، به دنبالِ سرنخ‌های پنهان بگردند و قفل‌های مرحله را بشکنند تا اوجِ هیجان و غوطه‌وری در داستان حفظ شود.



در رویدادهای حضوری (کاوش فیزیکی در دلِ مدرسه)

تیم طراحی ما از قبل، سوالات و سرنخ‌هایی را به‌طور اختصاصی بر اساس فضای فیزیکی و معماریِ همان مدرسه طراحی کرده است. دانش‌آموزان از پشت میزها بلند می‌شوند و برای کشفِ سرنخ‌های بعدی، به تکاپو و کاوشِ هدفمند در محیطِ مدرسه می‌پردازند؛ حرکتی که خستگیِ یکجا نشستن را از تنِ آن‌ها بیرون کرده و باعثِ تجدیدِ قوا، شادابی و بازیابیِ تمرکزِ ذهنیِ بچه‌ها برای ادامه‌ی رقابت می‌شود.





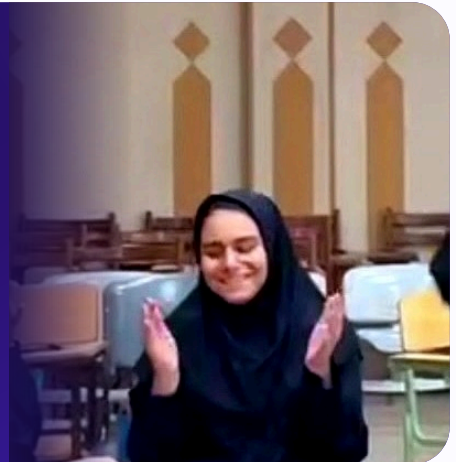
جدول قفل شد

تیم‌ها با سرنخ‌های کشف‌شده به مرحله‌ی پایانی می‌رسند تا با چالش بزرگ نهایی روبه‌رو شوند؛ مرحله‌ای با بالاترین ضریب امتیازی که نیازمند جمع‌بندی تمام یافته‌های علمی آن روز است. با شمارش معکوس، زمان به پایان رسیده، **جدول امتیازات قفل می‌شود** و مراسم پرهیجان اعلام نتایج و اهدای جوایز برگزار می‌گردد.

✦ خروجی واقعی این روز برای مدرسه چیست؟

فراتر از گزارش‌های تحلیلی دقیقی که در داشبوردهای مدیریت ثبت می‌شود، ارزشمندترین صحنه در پایان رویداد رقم می‌خورد: دانش‌آموزانی که پس از ساعت‌ها درگیری سنگین ذهنی و علمی، نه‌تنها خسته نیستند، بلکه آن‌قدر از طعم «یادگیری و کشف گروهی» لذت برده‌اند که هنگام پایان برنامه،

دلشان نمی‌آید سالنِ مدرسه را ترک کنند!



گام فراتر (پس از روزِ رویداد)؛ دانش‌آموزان به حالِ خود رها نمی‌شوند

در سمپادیوس، پایان روزِ رویداد به معنای پایان مسیر علمی دانش‌آموزان نیست. به پشتوانه‌ی پتانسیل بالای زیرساخت‌های نرم‌افزاری و شبکه‌ی گسترده‌ی سمپادیوس در مدارس برتر، دانش‌آموزان پس از رویداد نیز به حالِ خود رها نمی‌شوند؛ آن‌ها می‌توانند در بستر سامانه مسیر یادگیری و حل چالش‌ها را ادامه دهند و حتی وارد فضای رقابتی بزرگ‌تر و سنجش توانمندی‌های خود در مقایسه با دانش‌آموزان سایر مدارس برتر شوند. این پیوستگی باعث می‌شود انگیزه‌ی ایجادشده در روزِ رویداد، در طول سال تحصیلی زنده و پویا باقی بماند.



انگیزه‌ی زنده و پویا
در طول سال تحصیلی



رقابت بزرگ‌تر
کنار دانش‌آموزان سایر مدارس برتر



ادامه‌ی مسیر یادگیری
در بستر سامانه



پایان روزِ رویداد
نه پایان مسیر علمی



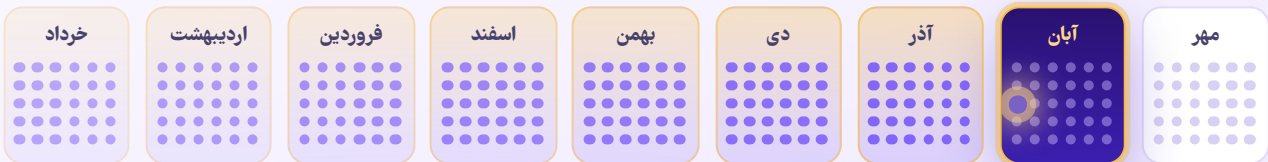
چرا یک رویداد چندساعته می‌تواند مسیر فکری دانش‌آموز را عوض کند؟



شاید این سوال در ذهن مدیریت محترم مدرسه شکل بگیرد که: «آیا در یک رویداد ۵ یا ۶ ساعته، واقعاً می‌توان یک مبحث علمی را به دانش‌آموز آموزش داد؟» پاسخ صادقانه و علمی این است: قرار نیست یک رویداد یک‌روزه، جایگزین ۹ ماه تدریس اساتید مدرسه شود؛ اما کاری را انجام می‌دهد که کلاس‌های عادی قادر به انجام آن نیستند!

انگیزه‌ی دوچندان سر کلاس درس

یک روز رویداد، یک جرقه



نه ماه تدریس اساتید مدرسه سر جای خودش؛ رویداد فقط عطش یادگیری را روشن می‌کند

تجربه‌ی برگزاری بیش از ۲۰ رویداد به ما نشان داده است که این رویدادها، سه دستاورد استراتژیک برای مدرسه به همراه دارند:



محک زدن مهارت‌های نرم در میدان عمل

مدرسه در طول سال، دانش‌فردی دانش‌آموزان را روی کاغذ می‌سند؛ اما رویداد سمپادیوس به مدرسه نشان می‌دهد که همین دانش‌آموزان در شرایط محدودیت زمان، کار تیمی، استرس و تصمیم‌گیری گروهی چگونه عمل می‌کنند.



قلقلک ذهنی و شکستن گارد روانی در برابر مفاهیم جدید

بسیاری از دانش‌آموزان از واژه‌هایی مثل «الگوریتم»، «تحلیل داده» یا «مناظره به زبان انگلیسی» ترس دارند. سناریوهای ما بدون نیاز به هیچ پیش‌نیاز قبلی، ذهن آن‌ها را قلقلک می‌دهد و نشان می‌دهد که چقدر توانایی حل مسائلی پیچیده را دارند.



ایجاد «جرقه‌ی ذهنی» و پاسخ به سوال «این درس به چه دردی می‌خورد؟»

چالش اصلی دانش‌آموزان مستعد، کمبود هوش نیست؛ بلکه ندیدن کاربرد واقعی درس است. وقتی دانش‌آموز در یک روز ببیند که مفاهیم ژنتیک، منطق یا زبان چگونه به ابزار نجات یک فضاورد یا کشف یک مجرم تبدیل می‌شوند، زاویه‌ی دیدش تغییر می‌کند. این رویداد «جرقه‌ای» است که عطش یادگیری را در او روشن می‌کند تا فردای رویداد، با انگیزه‌ای دوچندان سر کلاس درس مدرسه بنشیند.



ویرترین رویدادهای آمادگی سمپادیوس

(تنظیم شده برای مقاطع مختلف)

ما در سمپادیوس، به جای کارگاههای تئوری، سناریوهای استاندارد را طراحی و بارها در مدارس برتر آزمایش کرده ایم. نکته ی متمایز این رویدادها، **انعطاف پذیری و شخصی سازی کامل آنهاست**؛ به این معنا که هیچ رویدادی یک نسخه ی ثابت و از پیش تعیین شده نیست، بلکه سوالات، سطح چالش ها و عمق علمی هر سناریو، دقیقاً متناسب با مقطع، پایه و تراز علمی دانش آموزان همان مدرسه بازطراحی و تنظیم می شود. مدارس می توانند بر اساس اولویت خود، از میان این محورهای انتخاب نمایند:

تاک تنک

زبان انگلیسی



سیاره ی الگوریتم ها

منطق، هوش و الگوریتم



وارث ناخوانده

زیست شناسی و ژنتیک



پرونده ی ژنتیک * وارث ناخوانده * پرونده ی ژنتیک * وارث ناخوانده * پرونده ی ژنتیک * وارث ناخوانده

رویداد زیست شناسی و ژنتیک

وارث ناخوانده

سناریوی پرونده ی جنایی و کشف حقیقت

روایت تجربه

یک پرونده ی پیچیده و رازآلود رخ داده و چندین مظنون در مظان اتهام هستند. دانش آموزان در نقش تیم های کارآگاهی-آزمایشگاهی وارد میدان می شوند. آنها ابتدا در کارگاه تعاملی، ابزارهای لازم را یاد می گیرند و سپس با تحلیل داده های زیستی، مظنونین بی گناه را یکی یکی تبرئه کرده و مجرم اصلی را با ادله ی علمی شناسایی می کنند.

آورده ی علمی و مهارتی

آشنایی عملی با تحلیل شجره نامه ها، منطق وراثت، تحلیل داده های آزمایشگاهی، تفکر استنتاجی و غربالگری شواهد.

ویدیوی همین رویداد

اسکن کنید و حال و هوای سالن را ببینید

sampadius.ir/film



سیاره‌ی الگوریتم‌ها

نجات یک فضاانورد، سیاره به سیاره؛ بدون هیچ پیش‌نیاز برنامه‌نویسی



روایت تجربه

این رویداد نیازی به هیچ پیش‌نیاز برنامه‌نویسی ندارد! داستان از جایی شروع می‌شود که یک فضاانورد در اعماق فضا گرفتار شده است. تیم‌های دانش‌آموزی برای نجات او و پیدا کردن مسیر، باید سیاره‌به‌سیاره پیش بروند و چالش‌های هر سیاره را حل کنند. سوالات به گونه‌ای مهندسی شده‌اند که ذهن دانش‌آموز را قلقلک داده و او را ناخودآگاه به سمت «ساختارمند فکر کردن» هدایت می‌کنند.

آورده‌ی علمی و مهارتی

شکل‌گیری ذهنیت الگوریتمی (Algorithmic Mindset)، تقویت تفکر منطقی و ریاضی، شکافتن مسائل بزرگ به بخش‌های قابل حل، و تصمیم‌گیری استراتژیک.

تفکر منطقی و ریاضی

• ذهنیت الگوریتمی

تصمیم استراتژیک

شکافتن مسئله



کهکشان روی گوشی کاوشگران

نماهای واقعی از رویداد «سیاره‌ی الگوریتم‌ها»



Debate

Discuss

۳ رویدادها و فستیوال‌های تعاملی زبان انگلیسی

تاک تنک

Talk Tank

ارتباط، مناظره و چالش‌های موضوعی

Why?

Persuade

Present

آورده‌ی علمی و مهارتی

افزایش اعتمادبه‌نفس در مکالمه، تقویت مهارت بحث و استدلال به زبان دوم، و کار تیمی در یک اتمسفر پویا و پرنشاط.

اعتمادبه‌نفس در مکالمه

بحث و استدلال

کار تیمی

روایت تجربه

خارج کردن زبان انگلیسی از قالب کتاب‌های گرامر و تبدیل آن به یک ابزار زنده برای ارتباط، رقابت و استدلال! این رویدادها (که به ویژه در بستر پلتفرم اختصاصی «رسا» و به صورت مجازی یا ترکیبی بازدهی بسیار خوبی از خود نشان داده‌اند)، دانش‌آموزان را در موقعیت‌های چالشی، مناسبی و مناظره‌های هدفمند قرار می‌دهند.

مجازی یا ترکیبی، در بستر «رسا»

مناظره‌های هدفمند

دو تیم، یک موضوع، داوری دقیق



چالش‌های مناسبی

موضوع‌های روز و جشنواره‌ها



موقعیت‌های چالشی

واکنش سریع و استدلال زنده



دستاوردهای دوگانه‌ی هر رویداد

📖 رویداد تعاملی زبان انگلیسی (تاک تنگ)

🌀 سیاره‌ی الگوریتم‌ها (منطق و هوش)

🔍 پرونده‌ی ژنتیک و زیست (وارث ناخوانده)

رقابت، مناظره و چالش‌های جذاب
ارتباطی

نجات فضاورد و کشف راز سیارات
(بدون پیش‌نیاز)

هیچان حل پرونده جنایی و تیرنه
مظنونین

👁 روی آب: جاذبه‌ی ظاهری، برای دانش‌آموز

💎 زیر آب: دستاورد آموزشی و پنهان، برای مدرسه

شکستن ترس از مکالمه، تفکر نقاد و
کاربرد زنده‌ی زبان

ایجاد جرقه‌ی ذهنیت الگوریتمی، هوش
منطقی و حل مسئله

درک کاربردی زیست‌شناسی، تحلیل
داده‌های زیستی و استنتاج

(پانوش: تیم تحقیق و توسعه‌ی سمپادیوس همواره در حال گسترش سبد رویدادهای خود بوده و به‌زودی سناریوهای جدیدی در حوزه‌ی ادبیات فارسی و کتاب‌خوانی با محوریت جهان‌های داستانی نیز به این ویتترین اضافه خواهد شد).



نکته‌ای درباره‌ی سفارش‌سازی رویدادها: پکیج‌های فوق به دلیل بارها اجرا شدن و آماده بودن کامل زیرساخت‌های داستانی و فنی، از نظر بودجه و زمان هماهنگی، بهینه‌ترین گزینه برای مدارس هستند. با این حال، در صورتی که مدرسه یا مجموعه‌ای آموزشی متقاضی طراحی یک رویداد کاملاً جدید با موضوعی خاص (در مقیاس‌های ویژه و با بودجه‌بندی اختصاصی تولید) باشد، **دپارتمان R&D سمپادیوس** امکان بررسی و طراحی انحصاری آن را خواهد داشت.



پشتوانه‌ی اجرایی سمپادیوس



خیال آسوده‌ی مدرسه از طراحی تا اجرا

برگزاری یک رویداد چندساعته برای ده‌ها یا صدها دانش‌آموز، نیازمند نظم، تخصص و هماهنگی دقیق است. ما دغدغه‌های مدیریت مدرسه را به خوبی می‌شناسیم و ساختار تیمی خود را به گونه‌ای چیده‌ایم که در کنار کیفیت علمی، آرامش خاطر کادر مدرسه نیز به‌طور کامل حفظ شود:

تقسیم کار تخصصی در تیم‌های مجزا

هسته‌ی مرکزی سمپادیوس را جمعی از دانشجویان **دانشگاه صنعتی شریف** و سایر دانشگاه‌های تراز اول کشور تشکیل می‌دهند که در قالب چهار بخش تخصصی، صفر تا صد رویداد را جلو می‌برند:



تیم فنی و زیرساخت

مسئول پشتیبانی لحظه‌به‌لحظه از سرورها و پلتفرم‌های «سمپادیوس»، «رَج» و «رسا» تا در طول برنامه هیچ‌گونه وقفه‌ای در روند کار دانش‌آموزان ایجاد نشود.



تیم تحقیق و توسعه (R&D) و تولید محتوا

مسئول طراحی دقیق معماها، استخراج سرفصل‌های علمی، سناریونویسی و تنظیم سطح چالش‌ها متناسب با پایه‌ی تحصیلی دانش‌آموزان.



تیم منتورینگ و هدایت میدانی

منتورهای آموزش‌دیده‌ای که از جنس خود دانش‌آموزان مستعد هستند، زبان آن‌ها را می‌فهمند و به عنوان الگوهای علمی نزدیک، در تمام مراحل حل مسئله کنار تیم‌ها حضور دارند.



تیم گرافیک، انیمیشن و مدیا

مسئول آماده‌سازی انیمیشن‌های مرحله‌ای، پرونده‌ها و مستندسازی حرفه‌ای (عکاسی و تدوین ویدیوی خلاصه‌ی رویداد برای مدرسه).



تیم اجرا در دل رویداد

تعهد به نظم و چارچوب‌های مدرسه



تحویلی خروجی رسانه‌ای و تحلیلی

پس از پایان برنامه، علاوه بر گزارش تحلیلی سامانه، مستندات تصویری و ویدیویی باکیفیتی از فعالیت علمی دانش‌آموزان تحویل مدرسه داده می‌شود که خروجی بسیار مناسبی برای ارائه به اولیا و کانال‌های ارتباطی مدرسه است.



مدیریت دقیق زمان

تمامی مراحل رویداد دقیقاً بر اساس جدول زمانی هماهنگ‌شده با مدیریت پیش می‌رود و در ساعت مقرر به پایان می‌رسد تا هیچ تداخلی در برنامه‌های جاری مدرسه ایجاد نشود.



همسویی با فضای فرهنگی مدرسه

تمامی مراحل رویداد، تعاملی منتورها، پوشش تیم اجرایی و محتوای داستان‌ها کاملاً منطبق بر چارچوب‌های تربیتی و فرهنگی مدرسه اجرا می‌شود.



مدل‌های همکاری و گام بعدی



برنامه‌ریزی رویداد برای مدرسه‌ی شما

شرایط برنامه‌ریزی و بودجه‌بندی در هر مدرسه متفاوت است؛ به همین دلیل، قالب‌های اجرایی و مدل‌های مالی سمپادیوس کاملاً منعطف و شفاف در نظر گرفته شده‌اند:

تنوع در قالب اجرا



زیرساخت مستقل

بهره‌برداري مستقل از زیرساخت‌های «رسا» و «رَج»

امکان ارائه‌ی اختصاصی پلتفرم‌های سمپادیوس به مدرسه جهت برگزاری کلاس‌های آنلاین تعاملی، سمینارها و کارگاه‌های داخلی خود مدرسه (که در پیوسته‌های بعدی به تفصیل معرفی شده‌اند).



مسیر پیوسته

پکیج ترمی یا سالانه (مسیر پیوسته‌ی مهارتی و رقابتی)

برگزاری زنجیره‌ای از رویدادهای متنوع در طول سال تحصیلی و اتصال دانش‌آموزان به شبکه‌ی رقابت‌های بین‌مدرسه‌ای، ویژه‌ی مدرسی که تمایل دارند یادگیری تجربه‌محور و کار تیمی را به یک برنامه‌ی مستمر برای دانش‌آموزان خود تبدیل کنند.



یک تجربه‌ی متفاوت

تک‌رویداد حضوری یا مجازی (نیم‌روزه / یک‌روزه)

انتخاب یکی از سناریوهای آماده (پرونده‌ی ژنتیک، سیاره‌ی الگوریتم‌ها، زبان انگلیسی و...) برای یک پایه یا کلی مدرسه، جهت ایجاد یک تجربه‌ی علمی متفاوت و پرانرژی در تقویم آموزشی سالانه.

مدل‌های تامین مالی (بدون فشار به بودجه‌ی جاری مدرسه)

به دلیل ارزش افزوده‌ی بالای این رویدادها برای دانش‌آموزان و خانواده‌ها، تامین هزینه‌ی اجرا از سه روش قابل انجام است:



مدل ترکیبی (حمایتی)

پرداخت بخشی از هزینه توسط مدرسه و بخشی توسط دانش‌آموزان.



مدل قراردادی مستقیم با مدرسه

تامین بودجه از محل اعتبارات برنامه‌های مکمل و پژوهشی مدرسه (یا انجمن اولیا و مربیان).



مدل مشارکت اولیا (ثبت‌نام مستقیم دانش‌آموزی)

با توجه به اینکه ثبت‌نام از طریق درگاه و لینک اختصاصی سامانه سمپادیوس انجام می‌شود، هزینه می‌تواند به صورت سرانه‌ای معقول به ازای هر دانش‌آموز توسط اولیا پرداخت شود تا هیچ بار مالی به بودجه‌ی مدرسه تحمیل نگردد.





گام بعدی

هماهنگی جلسه‌ی معارفه و تجربه‌ی زنده‌ی سامانه‌ها

تصاویر و روایت‌های این مجموعه: تنها بخش کوچکی از اتمسفر و پویایی رویدادهای سمپادیوس است. ما آماده‌ایم تا در یک جلسه‌ی کوتاه حضوری یا آنلاین، ضمن ارائه‌ی دمو زنده‌ی پلتفرم‌ها (**Live Demo**) و بررسی دقیق نیازها و تقویم آموزشی مدرسه‌ی شما، بهترین سناریو را برای دانش‌آموزانتان برنامه‌ریزی کنیم.

راه‌های ارتباطی و هماهنگی

معین محمدی

۰۹۳۰۰۷۳۰۳۶۴

شماره تماس مستقیم



@sampadius | @sampadius_admin

کانال‌ها و پشتیبانی در پیام‌رسان‌ها (ایتا / بله / تلگرام)



sampadius.ir | rasameet.ir | rajlab.ir

وبسایت و درگاه سامانه‌ها



ویدیوی رویداد

«وارث ناخوانده»

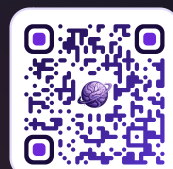
sampadius.ir/film



نسخه‌ی تعاملی

پروپوزال روی گوشی

sampadius.ir/proposal





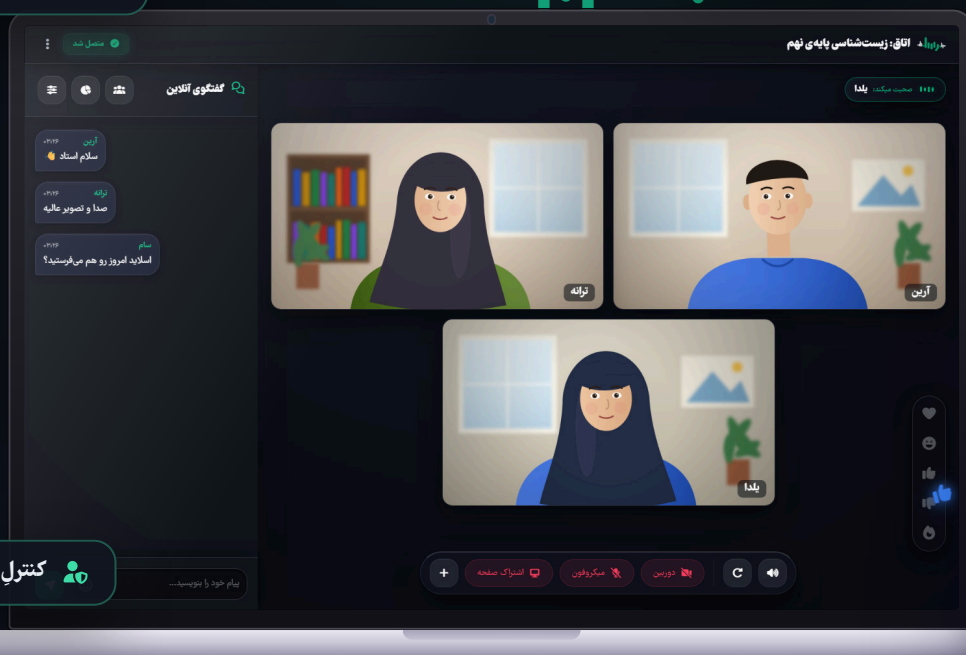
پلتفرم اختصاصی «رسا»

RasaMeet

زیرساخت مستقل کلاس‌های آنلاین، سمینارها و رویدادهای مجازی مدارس

ارائه‌ی تعاملی

ضبط آبروی سرور



کنترل ورود مهمان

زنگ تفریح آنلاین

rasameet.ir

پایان عصر پلتفرم‌های تکراری

حفظ تمایز و آرامش مدرسه در فضای آنلاین

امروزه تقریباً تمامی مدارس عادی، از بسترهای یکسانی مانند اسکای‌روم، بیگ‌بلو باتن (BigBlueButton) یا ادوبی کانکت استفاده می‌کنند. نتیجه‌ی این یکنواختی چیست؟ وقتی یک مدرسه‌ی پیشرو و تراز اول نیز وارد فضای آنلاین می‌شود، تمام تمایز، هویت مستقل و حس خاص بودن خود را از دست می‌دهد و دقیقاً تجربه‌ای مشابه سایر مدارس معمولی ارائه می‌کند.

پلتفرم «**رسا**» (rasameet.ir) با ارائه‌ی **بهترین رابط و تجربه‌ی کاربری (UI/UX)** و **قابلیت شخصی‌سازی کامل بر اساس هویت و نام مدرسه‌ی شما**، این یکنواختی را می‌شکند. از آنجایی که تیم سمپادیوس خود مجری ده‌ها رویداد بزرگ بوده است، ما چالش‌های پنهان و اعصاب‌خردکن کلاس‌ها و وبینارهای آنلاین را از نزدیک لمس کرده و راهکارهای منحصربه‌فردی را در دل «**رسا**» مهندسی کرده‌ایم تا کلاس‌ها در آرام‌ترین و امن‌ترین شرایط ممکن برگزار شوند:

حفاظت از محتوا

محافظة از محتوا (جلوگیری از اسکرین ریکورد و اسکرین شات)



برای کلاس‌ها، آزمون‌ها یا جلسات که دبیر یا مدیریت مدرسه تمایلی به ضبط و انتشار غیرمجاز محتوای آن در بیرون از مدرسه ندارند، «**رسا**» قابلیت‌های امنیتی ویژه‌ای را جهت جلوگیری از تصویربرداری از صفحه (Screen Record / Screenshot) فراهم کرده است.

امنیت کلاس

مدیریت هوشمند «ورود مهمان» و پایان بی‌نظمی‌ها



یکی از بزرگ‌ترین چالش‌های مدارس در برگزاری وبینارهای عمومی یا جلسات دارای لینک مهمان، ورود افراد ناشناس با اسامی جعلی و ایجاد اختلال و بی‌نظمی در فضای کلاس است. در «**رسا**»، مکانیزم‌های کنترلی منحصربه‌فردی برای مدیریت دقیق مهمانان طراحی شده است که امکان هرگونه شیطنت یا برهم زدن تمرکز استاد و کلاس را به صفر می‌رساند.

پایش هوشمند

پایش هوشمند صدا و تصویر و رفع خودکار اختلالات



دیگر هیچ استرسی بابت قطع شدن ناگهانی صدا یا تصویر در میانه‌ی تدریس وجود ندارد. سیستم هوشمند «**رسا**» کیفیت شبکه را لحظه‌به‌لحظه پایش کرده و در صورت بروز اختلال، به‌طور خودکار و بدون درگیر کردن دبیر یا دانش‌آموز، مشکل اتصال را در پس‌زمینه برطرف می‌سازد.

ضبط بی‌وقفه

ضبط ابری بی‌وقفه بر روی سرور (Server-Side Live Recording)



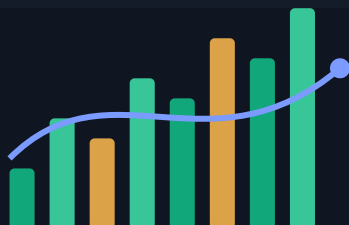
در پلتفرم‌های سنتی، با قطع شدن اینترنت دبیر، فرایند ضبط کلاس نیز متوقف یا فایل آن خراب می‌شود. در «**رسا**»، ثبت و ضبط زنده مستقیماً بر روی سرور انجام می‌گیرد؛ به این معنا که حتی در صورت قطع موقت اینترنت استاد، ضبط جلسه بدون کوچک‌ترین وقفه‌ای ادامه پیدا می‌کند.

فراتر از یک کلاس درس

از کارگردانی سمینار تا زنگ تفریح دانش آموزی

«رسا» تنها یک ابزار تدریس نیست، بلکه یک مجموعه‌ی کامل آموزشی، فرهنگی و تفریحی در اختیار مدرسه‌ی شماست:

ارائه‌ی تعاملی، زنده



run()

انحصاری رسا

فناوری انحصاری «ارائه‌ی تعاملی» (Interactive Presentation)



برخلاف سیستم‌های متداول که صرفاً اسلاید ثابت نشان می‌دهند یا در اشتراک صفحه دچار افت شدید کیفیت می‌شوند، در «رسا» امکان اجرای زنده، پویا و تعاملی انواع فایل‌های و برنامه‌نویسی بدون کوچک‌ترین افت فریم فراهم شده است.

زنگ تفریح

حیات خلوت و زنگ تفریح آنلاین (بازی مافیا و سرگرمی‌های گروهی)



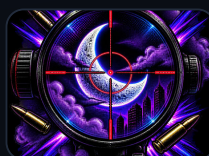
ما فضای آنلاین مدرسه را از حالت خشک و خسته‌کننده خارج کرده‌ایم! مدارس می‌توانند در زنگ‌های تفریح، ساعات پرورشی یا دوره‌های دانش آموزی، از بستر بازی‌های تعاملی داخل پلتفرم (مانند بازی پرتفردار مافیا و انواع بازی‌های فکری و گروهی) استفاده کنند تا بچه‌ها در محیط امن و اختصاصی مدرسه، در کنار هم تفریح و تعامل داشته باشند.

کارگردانی رویداد

کارگردانی کامل سمینارها، همایش‌ها و جشنواره‌های مدرسه



مدرسه می‌تواند مستقلاً رویدادها و سمینارهای خود را در «رسا» کارگردانی کند؛ از برنامه‌ریزی برای بخش موسیقی و ویدیوهای باکیفیت جهت گرم کردن فضای سالن پیش از شروع مراسم گرفته تا زمان‌بندی بخش‌های مختلف سمینار، قرعه‌کشی‌های زنده و اعلام نتایج گرافیکی.



کار گروهی

اتاق‌های کار گروهی (Breakout Rooms) و ابزارهای کامل تعاملی



امکان تقسیم دانش‌آموزان به اتاق‌های مجزا برای کار تیمی با نظارت دبیر، به همراه ابزارهای داخلی کوییز و نظرسنجی زنده و وایت‌برد تعاملی، کاملاً تحت وب و بدون نیاز به نصب هیچ‌گونه نرم‌افزار جانبی.



پیوست ویژه (۲)

پلتفرم کارگاهی و تعاملی «رَج»

Raj Platform

زیرساخت مستقل ساخت کارگاه‌های بازی‌وارسازی شده و یادگیری تیمی/فردی مجهز به هوش مصنوعی

rajlab.ir



نقطه‌ی اوج فرآیند یادگیری

چالش «فهمیدن واقعی درس توسط همه‌ی دانش آموزان»

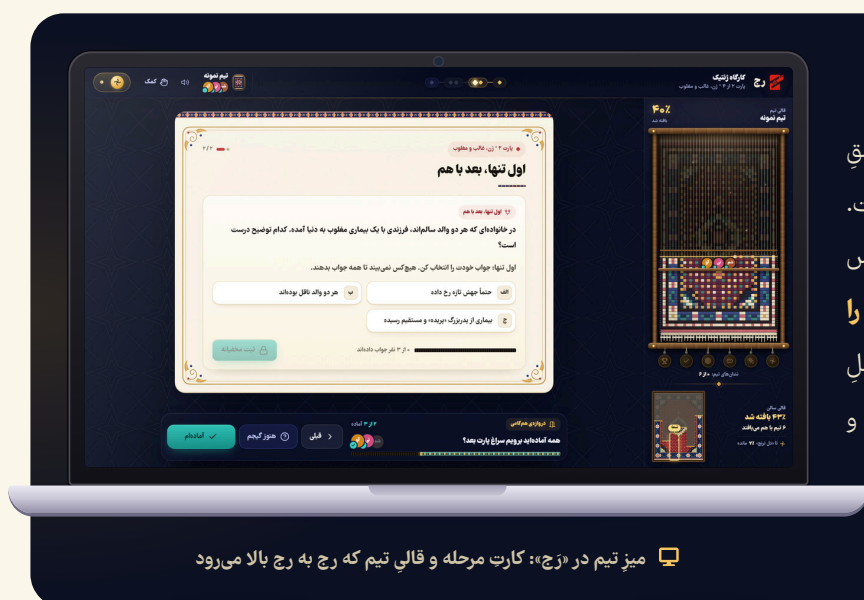
همان‌طور که در بخش قبل دیدیم، پلتفرم «رسا» بستر ارتباطی و کیفیت برگزاری کلاس‌های آنلاین را به بالاترین سطح استاندارد رسانده است؛ اما برای اینکه فرآیند آموزش در یک مدرسه‌ی پیشرو به نقطه‌ی اوج خود برسد، در کنار یک ارتباط عالی، به یک «متد نوین یادگیری» نیز نیاز داریم. زمانی که می‌خواهیم از قالب تدریس‌های مرسوم و سابق فراتر برویم و خود فرآیند «یادگیری مبحث جدید» را به شکلی کارگاہی، تعاملی و عمیق پیش ببریم، دو چالش بزرگ پیش روی دبیر و مدرسه قرار می‌گیرد:

؟

اگر فرآیند یادگیری را به صورت گروهی یا فردی تعریف کنیم، چگونه بدون ابزار مناسب، عملکرد تک‌تک دانش‌آموزان را لحظه‌به‌لحظه پایش کنیم تا مطمئن شویم همه واقعاً درس را فهمیده‌اند و بارِ کار فقط روی دوش یک نفر نیفتاده است؟

؟

چگونه دانش‌آموزان نسل جدید را که عاشق محیط‌های بازی (Gamification) و چالش‌های تعاملی هستند، در جریان یادگیری پای درس میخکوب کنیم؟



پلتفرم «رَج» دقیقاً به عنوانِ مکملِ «رسا» و برای خلقِ همین نقطه‌ی اوج در یادگیری طراحی شده است. همان‌طور که در هنرِ اصیل قالی‌بافی، یک فرش نفیس تنها زمانی بالا می‌رود که تمام بافندگان «رَج» خود را هماهنگ و دقیق ببافند، در پلتفرم «رَج» نیز سرفصلِ آموزشی به یک مسیرِ یادگیری مرحله‌به‌مرحله و بازی‌وارسازی‌شده تبدیل می‌شود:

میز تیم در «رَج»: کارت مرحله و قالی تیم که رَج به بالا می‌رود



قالی کامل

نشان تیم، وقتی همه بافته‌اند



اول تنها، بعد با هم

هیچ‌کس جواب دیگری را نمی‌بیند



شروع ماجرا

کپسول زمان، حدیث اول هر عضو



کلاس، یک دارِ قالی مشترک

هر عضو رچ خودش را می‌بافد و دبیر، بافتن همه را زنده می‌بیند

پایش زنده و دقیق (Live Tracking)



دبیر در پنل خود دقیقاً و لحظه‌به‌لحظه می‌بیند که هر تیم یا هر دانش‌آموز در کدام مرحله از یادگیری و در چه وضعیتی (State) قرار دارد، کجا گیر کرده است و چه میزان مشارکت دارد؛ در نتیجه هیچ دانش‌آموزی نمی‌تواند در حاشیه بماند و دبیر می‌تواند در همان لحظه وارد عمل شده و گرهی علمی تیم را برطرف کند.

مسئولیت‌پذیری هم‌زمان فردی و تیمی در یادگیری



در «رچ» می‌توان کارگاه‌های آموزشی را هم به صورت تیمی و هم به صورت انفرادی تعریف کرد. در حالت تیمی، اعضا در یک محیط جذاب معمایی به هم گره می‌خورند و تا زمانی که تک‌تک نفرات محیط علمی را یاد نگیرند و گرهی بخش خود را باز نکنند، قالی تیم بالا نمی‌رود و به مرحله‌ی بعد صعود نمی‌کنند.

گزارش‌دهی تفصیلی و تحلیلی جامع



کار «رچ» با پایان کارگاه تمام نمی‌شود؛ سامانه یک گزارش تفصیلی و کامل از عملکرد فردی و گروهی به دبیر و مدیر ارائه می‌دهد. از درصد مشارکت دقیق هر فرد گرفته تا میزان هم‌نظری اعضای تیم و سرعت یادگیری و پاسخ‌گویی، همه‌چیز مستندسازی می‌شود تا دبیر ابزاری دقیق برای ارزیابی واقعی دانش‌آموزان در اختیار داشته باشد.

ارتباط صوتی زنده در لحظه و هم‌پوشانی بی‌نظیر با «رسا»



این دو پلتفرم در کنار هم یک اکوسیستم کامل را می‌سازند. به دلیل اتصال «رچ» به هسته‌ی صوتی قدرتمند «رسا»، اعضای هر تیم حین پیشبرد کارگاه، در لحظه و به‌طور زنده با یکدیگر گفت‌وگوی صوتی و همفکری دارند. علاوه بر این، دبیر در میانه‌ی کلاس آنلاین «رسا»، تنها با یک کلیک می‌تواند همه‌ی دانش‌آموزان را وارد محیط یادگیری کارگاهی در «رچ» کند و مجدداً با یک کلیک همه را به سالن اصلی کلاس بازگرداند!



پرده‌ی سالن و گوشی اعضا

هر تیم باریکه‌ای از یک قالی مشترک را می‌بافد؛ نماهای واقعی از «رچ»



به خدمت گرفتن هوش مصنوعی در کلاس درس

ساخت کارگاه تعاملی فقط در ۳ دقیقه!

امروزه بحث هوش مصنوعی (AI) در همه جا مطرح است؛ اما سوال اصلی مدارس و دبیران پیشرو این است که «چگونه می‌توانیم هوش مصنوعی را به شکلی عملی و هدفمند در خدمت کلاس درس و ارتقای کیفیت آموزش خودمان به کار بگیریم؟» مسلماً هیچ مدرسه یا دبیری نمی‌تواند به تنهایی یک پلتفرم هوش مصنوعی و بازی‌وارسازی را از پایه طراحی کند؛ چرا که این کار نیازمند تخصص عمیق فنی و مهندسی پیچیده‌ی ابزار است. در سمپادیوس، ساعت‌ها تفکر، مهندسی نرم‌افزار و طراحی آموزشی پشت‌پشت زیرساخت «رَج» صرف شده است تا هوش مصنوعی به عنوان یک «**دستیار قدرتمند و هوشمند**» در اختیار دبیر کلاس قرار بگیرد، بدون اینکه دبیر درگیر پیچیدگی‌های فنی شود:



تبدیل خودکار درس به بازی با یک کلیک (AI-Powered Workshop Generator)

دبیر شما نیازی به آشنایی با ابزارهای پیچیده‌ی طراحی بازی یا صرف ساعت‌ها زمان ندارد! کافی است موضوع درس، مقطع و سطح توانمندی دانش‌آموزان را وارد کند و با فایل اسلایدها و جزوه‌ی خود را به «رَج» بدهد. هوش مصنوعی مهندسی‌شده در دل پلتفرم، در کسر چند دقیقه (۳ تا ۴ دقیقه)، به صورت کاملاً خودکار متن‌ها، تصاویر، ویدیوها و چالش‌های مرحله‌ای را تولید کرده و یک کارگاه بازی‌وارسازی‌شده‌ی آماده و استاندارد برای یادگیری دانش‌آموزان تحویل دبیر می‌دهد!

قابلیت شخصی‌سازی دستی و دسترسی به بانک کارگاه‌های آماده (Full Customization)

در کنار هوش مصنوعی، اگر دبیر یا طراح آموزشی مدرسه بخواهد خودش صفر تا صد مراحل را طراحی کند یا خروجی هوش مصنوعی را تغییر دهد، تمامی ابزارهای پیشرفته و ماژول‌های «رَج» با رابط کاربری بسیار ساده در اختیار اوست. همچنین دبیران می‌توانند از بانک کارگاه‌های آماده که به‌صورت عمومی در سامانه منتشر شده‌اند نیز بدون نیاز به طراحی مجدد در کلاس‌های خود استفاده کنند.

فرار از یکنواختی و خلق تمایز برای مدرسه

با «رَج»، دبیر با صرف تنها چند دقیقه زمان پیش از کلاس، به جای یک آموزش یکنواخت، هوش مصنوعی را به خدمت خود می‌گیرد و دانش‌آموزان را وارد یک تجربه‌ی نو و پرهیجان می‌کند؛ تجربه‌ای که هم لذت یادگیری عمیق را به دانش‌آموز می‌دهد و هم نام مدرسه‌ی شما را به عنوان یک مدرسه‌ی پیشرو در بهره‌گیری هوشمندانه از فناوری عصر جدید مطرح می‌سازد.

نوعی دریافت اشتراک مستقل «رِسا» و «رَج»

مدارس می‌توانند فارغ از رویدادهای سمپادیوس، اشتراک اختصاصی هر یک از این دو پلتفرم را به‌صورت مجزا، و با به عنوان یک پکیج مکمل و یکپارچه‌ی آموزشی (رِسا + رَج) با نام و هویت مدرسه‌ی خود دریافت نمایند.

مشاهده، تست زنده و هماهنگی: sampadius.ir | rasameet.ir | تلفن: ۰۹۳۰۰۷۳۰۳۶۴

rajlab.ir



سمپادیوس

مدار نوآوری در کهکشان ذهن



رَج

کارگاه تعاملی هوشمند



رِسا

کلاس و رویداد آنلاین



سمپادیوس

رویدادهای تجربه محور

وبسایت و درگاه سامانه‌ها

sampadius.ir

rasameet.ir | rajlab.ir

اینا / بله / تلگرام

@sampadius

@sampadius_admin

شماره تماس مستقیم

۰۹۳۰۰۷۳۰۳۶۴

معین محمدی

ویدیوی رویداد

«وارث ناخوانده»

sampadius.ir/film



نسخه‌ی تعاملی

همین پروپوزال روی گوشی

sampadius.ir/proposal

