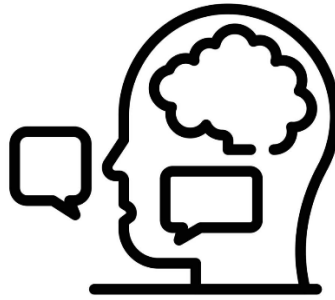


سناریو بازی گعده (تیزفکری) - جلسه چالشی مربی



هدف کلی:

توسعه تفکر انتقادی، همکاری تیمی و مهارت حل مسئله در میان دانش‌آموزان از طریق فعالیت گروهی تحت هدایت مربی.

محل اجرا:

آلاچیق یا فضای اختصاصی مناسب برای جلسات گروهی، با امکان چیدمان میز، صندلی و تخته وایت‌برد.

ابزارها و تجهیزات:

- میز و صندلی برای مربی و اعضای تیم
- تخته وایت‌برد و ماژیک
- کارت‌های چالش (در دست مربی)
- کارت‌های سوالات محرک (در دست مربی)
- کارت‌های سرنخ (در دست دانش‌آموزان)
- کارت‌های سکه و امتیاز (برای ثبت میزان رضایت مربی)
- عینک‌های رنگی (زرد، سبز، و سایر رنگ‌ها) برای مسئول تدارکات به‌عنوان نشانه حرکت و نقش‌آفرینی در اردو

شرح مراحل بازی:

۱. آماده‌سازی فضای گعده:

- مسئول تدارکات با چند نفر از اعضای تیم، میز، صندلی و تخته وایت‌برد را به محل جلسه منتقل می‌کنند.
- اعضای مسئول تدارکات در طول بازی با عینک‌های رنگی دیده می‌شوند و نقش بصری و جذابیت بازی را افزایش می‌دهند.

۲. معرفی چالش توسط مربی:

- مربی کارت چالش را در دست می‌گیرد و موضوع یا مسئله مورد بحث را معرفی می‌کند.
- کارت‌های سوالات محرک نیز در اختیار مربی قرار دارند تا در صورت نیاز، بحث دانش‌آموزان را هدایت یا تحریک کند.

۳. بحث و تعامل گروهی:

- دانش‌آموزان با کارت‌های سرخ خود به بررسی و تحلیل چالش می‌پردازند.
- تیم به صورت دوره‌می و تعاملی، ایده‌ها، راه‌حل‌ها و استدلال‌های خود را مطرح می‌کند.
- مربی با مشاهده روند بحث، نقش راهنمایی و هدایت گروه را ایفا می‌کند بدون آن‌که پاسخ‌ها را مستقیماً ارائه دهد.

۴. ارزیابی و امتیازدهی:

- در پایان جلسه، مربی میزان رضایت خود از عملکرد گروه را تعیین می‌کند.
- کارت‌های سکه و امتیاز با توجه به سطح رضایت مربی اسکن می‌شوند:
 - رضایت کامل → ۵۰ سکه و ۵۰ امتیاز
 - رضایت نسبی → ۱۰، ۲۰، ۳۰ یا ۴۰ سکه و امتیاز، بسته به کیفیت مشارکت و تعامل تیم.

۵. ثبت نتایج و بازخورد:

- امتیازات ثبت شده، علاوه بر ایجاد رقابت سالم، امکان بازخورد مستقیم به دانش‌آموزان را فراهم می‌کند.
- مربی می‌تواند نکات قوت، فرصت‌های بهبود و راهکارهای پیشنهادی را به صورت کوتاه برای تیم بیان کند.

ویژگی‌های بازی‌وار:

- نقش‌آفرینی اعضای تیم و معاون تدارکات تیم برای آماده سازی تجهیزات و الزامات دوره‌می
- نقش‌آفرینی مسئولین اردو با عینک‌های رنگی
- استفاده از کارت‌ها برای تحریک تفکر، سرخ‌دهی و ارزیابی
- بازخورد و پاداش متناسب با عملکرد واقعی تیم
- تعامل و همکاری فعال دانش‌آموزان در محیطی دوستانه و امن