

گزارش رویداد مجازی

مدرسه تابستانه ی ۱۴۰۰



شهریور ماه ۱۴۰۰

جمع علمی ترویجی رستا

نگاهی به مدرسه تابستانه‌ی ۱۴۰۰ رستا

چکیده

از سال ۱۳۹۶ مدرسه تابستانه‌ی رستا هرساله به همت دانشجویان با ارائه‌ی کارگاه‌های علمی مختلف برای دانش‌آموزان برگزار شده است. از ۸ الی ۱۲ شهریور ۱۴۰۰ نیز مدرسه تابستانه‌ی رستا با ارائه‌ی ۵ کارگاه علمی مختلف در زمینه‌های علوم کامپیوتر، فیزیک، برق و زیست‌شناسی میزبان ۱۸۰ دانش‌آموز از ۴۶ شهر ایران بود که امسال نیز با توجه به شرایط کرونایی کشور به صورت برخط برگزار شد. مخاطب این رویداد دانش‌آموزان پایه‌های دهم تا دوازدهم بودند. علاوه بر کارگاه‌های علمی، دوره‌های علمی و شهرسازی نیز در این رویداد برگزار شدند و در تاریخ ۱۹ شهریور نیز بازی پایانی **افسون توتنخ‌عامو** انجام شد.

معرفی رویداد و اهداف آن

اطلاع رسانی این رویداد و روند ثبت‌نام از طریق سایت رویداد به نشانی Summerschool1400.rastaiha.ir انجام شد که توضیحات رویداد و برنامه‌ها در سایت قابل دسترسی است.

همچنین این رویداد علمی با اهداف زیر برگزار شد:

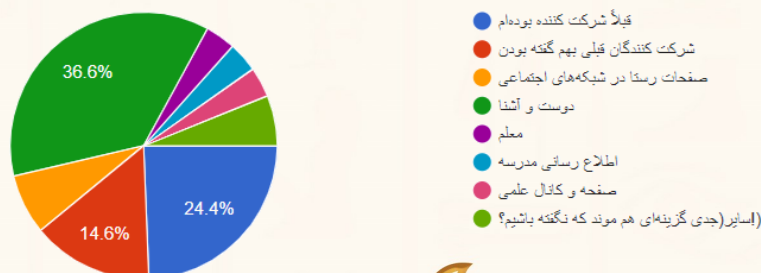
- برگزاری کارگاه‌هایی در زمینه‌های جدید علمی که جمع علمی و ترویجی رستا پیش از این به آن‌ها ورود نکرده بود از جمله کارگاه الفبای حیاتی که رویکردی میان‌رشته‌ای داشت.
- پیاده کردن ایده انجام کار عملی یا کاربردی برای هرکارگاه که به عنوان فعالیت بعد از ظهر تعریف شد.
- تربیت همیارهای علمی جوان در رستا
- امکان ایجاد ارتباط هرچه بیشتر علمی و هم‌دلانه در بین اعضای جمع رستا با توجه به آن‌که در دو سال اخیر به دلیل شیوع کرونا اعضای رستا نوع متفاوتی از ارتباط را با یکدیگر تجربه کرده بودند.

مخاطبان رویداد و شرکت‌کنندگان

در این رویداد ۱۸۰ دانش‌آموز از پایه‌های دهم تا دوازدهم شرکت کردند. عمده‌ی آشنایی مخاطبین با رستا از طریق شرکت‌کنندگان قبلی دوره‌های علمی این جمع بوده است به این نحو که یا خود فرد پیش از این، در رویدادها شرکت کرده و یا از طریق دوستانی که قبلاً شرکت کننده بودند با رستا آشنا شده است. سایر شرکت کنندگان نیز از طریق شبکه‌های اجتماعی و یا ارتباطی که در روند تبلیغات با مدارس گرفته شد با رویداد آشنا شدند.

چه جوری با مدرسه تابستانه رستا آشنا شدی؟

۸۲ پاسخ



مراحل ثبت‌نام شامل دو بخش ثبت‌نام اولیه و سپس پرداخت نهایی بود که در ثبت‌نام اولیه شرکت کنندگان باید به [سوالات ورودی](#) رویداد پاسخ می‌دادند. از بین ۲۲۰ نفر ثبت نام اولیه ۱۸۰ نفر پذیرش نهایی برای رویداد انجام شد.

و در نهایت تعداد پسران در این رویداد ۴۲ نفر و تعداد دختران ۱۳۷ نفر بود.

محیط بصری برگزاری رویداد

برای این رویداد محیطی در فضای موزهی برخط در نظر گرفته شد که بازی پایانی رویداد، افسون توتنخ‌عامو، در این موزه که شامل بخش‌های مختلف از ایران، یونان، مصر، ژاپن، وایکینگ‌ها و تالار مشاهیر بود اتفاق می‌افتاد. این پوسته (theme) در برندینگ رویداد و طراحی پوستر و [تیزر](#) نیز اثر داشت.

همچنین در راستای وجود هویت بیشتر برای رویداد سوال ورودی نیز در همین پوسته طراحی شد.

یک ویژه‌نامه‌ی [نیم‌خط](#) نیز برای رویداد در نظر گرفته شده بود. این ویژه‌نامه پیش از رویداد منتشر شد و اطلاعات کلی درخصوص رویداد را در اختیار مخاطبین قرار داد.

محل برگزاری

با توجه به برخط بودن رویداد، مدرسه تابستانه ۱۴۰۰ در پلتفرم رستا ([کاموا](#)) برگزار شد. این پلتفرم بستری جهت تعامل اعضای یک گروه با یکدیگر و با همیار را در قالب ارتباط صوتی، تصویری و چت فراهم می‌کند. مراحل مختلف کارگاه‌ها نیز در گام‌های مختلف در قالب سوال، متن، فیلم، عکس، بازی قابل اجرا است. همچنین بازی انتهایی به طور مستقل طراحی شد و در پلتفرم بانک سوال رستا برگزار شد.

کارگاه‌های علمی

بخش علمی مدرسه تابستانه در قالب ۵ کارگاه صدا و فرکانس، الفبای حیاتی، صفر و یک، جعل پیکسل و گریز از زمین اجرا شد. در این رویداد تلاش شد که گستره‌ی بیشتری از علوم دنبال شود که این هدف تا حد خوبی نسبت به رویدادهای پیشین محقق شد. هریک از کارگاه‌های این رویداد شامل دو بخش بودند؛ بخش اول آن‌ها مطابق روند سال‌های گذشته و با زمانی حدود ۳ ساعت طراحی شدند که هدف از آن‌ها به طور کلی آموزش مسئله‌محور و تفکر صحیح حل مسئله در قالب کارگاه‌هایی با مباحث مختلف بود. بخش دوم کارگاه‌ها که از آن‌ها به عنوان فعالیت تکمیلی یاد می‌شود، برای زمانی حدود ۱/۵-۱ ساعت برای هر کارگاه طراحی شد و هدف از آن درگیری بیشتر و عمیق‌تر مخاطبان با مفاهیم و مسائلی است که در بخش اصلی کارگاه فراگرفته‌اند، به گونه‌ای که این مطالب بهتر در ذهن مخاطبان جا بیفتد. جنس این فعالیت‌ها بسته به نوع و موضوع کارگاه متفاوت است، و بطور مثال می‌توانست به شکل انجام یک بازی گروهی، اجرای عملی‌تر مطالب فراگرفته شده، بحث حول مسائل مرتبط و ... باشد.

در ادامه به شرح خلاصه‌ای از هریک از کارگاه‌ها پرداخته می‌شود:

الفبای حیاتی

این کارگاه را می‌توان جزو اولین گام‌های رستا در حرکت به سوی محتوای بین رشته‌ای دانست. بخش اصلی این کارگاه با هدف آشنایی با مباحثی مقدماتی در بیوانفورماتیک است؛ در آن به نقش DNA در بدن موجودات زنده و روند اسمبل کردن آن برای اولین بار پرداخته می‌شود. فعالیت تکمیلی این کارگاه نیز، به شکل مباحثه‌ای حول



موضوع داغ این روزها، یعنی واکسن(شاید وقتی این متن را میخوانید، تبدیل به خاطره شده باشد، ان‌شالله) طراحی شده است.

فیلم معرفی این کارگاه‌ها را می‌توانید در [آپارات رستا](#) ببینید.

جعل پیکسل

این کارگاه، پس از آشنا کردن مخاطبان با مفهوم تصویر دیجیتال، به عملیات‌هایی می‌پردازد که می‌توان روی تصاویر اعمال کرد؛ از جمله فیلتر کردن، مورفولوژی و بلندینگ. فعالیت تکمیلی این کارگاه به قصد درگیری عملی‌تر مخاطبان با مفهیمی که در بخش اصلی یاد گرفته‌اند بوده است، بدین شکل که عملیات فرا گرفته شده در بخش اصلی را روی تصاویر اعمال کرده و به این طریق، وضوح و شفافیت تصاویر را بهبود بخشند.

فیلم معرفی این کارگاه را می‌توانید در [آپارات رستا](#) ببینید.

صدا و فرکانس

بخش اصلی این کارگاه پس از ارائه‌ی آشنایی اولیه با حوزه فرکانس، به مفاهیم نویز و حذف آن، عملیات فیلترینگ، تحلیل زمان-فرکانس و طراحی رادیو پرداخته است. هرچند که این آشنایی بیشتر به صورت شهودی و فاقد محاسبات ریاضی بوده، شاید بتوان آن را گامی در جهت حرکت رستا به سمت فضای ریاضیات پیوسته دانست. بخش تکمیلی این کارگاه به صورت فعالیتی بحث محور بر پایه مفهیمی است که مخاطبان در بخش اصلی فرا گرفته‌اند؛ این بحث به ۳ قسمت تقسیم شده بود:

(۱) نشان دادن شهودی این‌که هر تابع متناوبی را می‌توان به شکل مجموعی از امواج سینوسی نشان داد

(۲) آشنایی با فوریه دو بعدی

(۳) نگاهی به صدای سازهای مختلف و هارمونیک‌ها.

فیلم معرفی این کارگاه را می‌توانید در [آپارات رستا](#) ببینید.

صفر و یک

روند این کارگاه بصورت حرکت از مفاهیم اولیه‌ی منطق و گزاره‌های منطقی به سمت مدار منطقی و برخی طراحی‌های اولیه‌ی این مدارها است. فعالیت تکمیلی این کارگاه نیز به شکل یک بازی گروهی مشابه با بازی مافیا است که در آن مخاطبان به کمک مفهیمی که در بخش اصلی فرا گرفته‌اند، سعی در تشخیص راست‌گویی یا دروغ‌گویی افراد مختلف دارند.

فیلم معرفی این کارگاه از طریق [آپارات رستا](#) در دسترس است.

گریز از زمین

این کارگاه، تنها کارگاه مدرسه با موضوع فیزیک است و روندش مجرای دو نفر است که قصد فرار از زمین را دارند و مخاطبان در طی کمک به این فراریان، با مسائل تکانه و دوران دست و پنجه نرم می‌کنند. فعالیت تکمیلی این کارگاه نیز به این صورت تعریف شده بود که در آن مخاطبان می‌بایستی بازی angry birds و چند انیمیشن (از جمله قسمتی از پلنگ صورتی، تام و جری و میگ‌میگ) را بازی و تماشا کرده و سپس وقایع فیزیکی آن‌ها را به کمک مطالب بخش اصلی کارگاه توجیه کنند.

فیلم معرفی این کارگاه در [آپارات رستا](#) قابل دسترسی است.



بازی در این رویداد شامل دو بخش شهربازی و مسابقه‌ی نهایی بود. شهربازی به عنوان فعالیت تفریحی در حین رویداد و مسابقه‌ی نهایی در پایان رویداد برگزار شد. در این مسابقه دانش‌آموزان می‌بایست در محیط بازی که به شکل موزه طراحی شده بود به دنبال اشیاء مختلفی بگردند و طی جست‌وجو به سوالات و چالش‌های علمی مرتبط با کارگاه‌های رویداد پاسخ بدهند. قسمتی تحت عنوان تالار مشاهیر نیز در نظر گرفته شده بود که این بخش برای کسب امتیاز بیشتر بود و شرکت‌کنندگان می‌بایست با اطلاعاتی که درباره یک فرد به ایشان داده می‌شد به نام یک دانشمند، نویسنده، موسیقیدان یا فیلسوف ایرانی برسند. تلاش کردیم تا در این بخش از مشاهیر نه چندان شناخته شده استفاده کنیم و شرکت‌کنندگان را با آن‌ها آشنا کنیم. تصحیح سوالات مسابقه به دو صورت کامپیوتری و دستی صورت گرفت و برای بخش دستی نزدیک به ۲۰ نفر همیار در روز مسابقه به صورت برخط در بانک سوال رستا مشغول به تصحیح بودند. همچنین کل مسابقه در پلتفرمی که رستا به طور اختصاصی برای این مسابقه آماده کرده بود برگزار شد. مدت زمان مسابقه ۷ ساعت بود که در این فاصله شرکت‌کنندگان در زمان‌های دلخواه می‌توانستند وارد مسابقه شده و به حل چالش‌ها بپردازند.



تصویری از محیط مسابقه



تالار مشاهیر



ارائه‌های علمی

سه ارائه علمی مختلف برای رویداد در نظر گرفته شده بود.

(۱) اتفاقی با دکتر تفاق (مدل‌سازی شیوع بیماری) – دکتر مجتبی تفاق

با حضور:
دکتر مجتبی تفاق
استاد دانشکده ریاضی دانشگاه شریف

زمان: دو شنبه هشتم شهریور - ساعت ۱۷
مکان: اتاق مجازی رستا - [@RastaihaOnline](https://vc.sharif.edu/ch/rastaiha)

اتفاقی با دکتر تفاق

در این ارائه، به مدل‌سازی ریاضی یکی از بزرگ‌ترین مشکلات این روزها، پنداشت بیماری پرداخته خواهد شد. دکتر تفاق قراره کووید ۱۹، دکتر تفاق قراره آثار تصمیم‌هایی که در این باره گرفته میشه رو از دید ریاضی برامون به تصویر بکشن.

(۲) تفکر طراحی: خلاقیت و نوآوری – دکتر یحیی تابش

با حضور:
دکتر یحیی تابش
عضو هیات علمی دانشگاه صنعتی شریف
و پژوهشگر دانشگاه استنفورد

زمان: یکشنبه ۱۴ شهریور - ساعت ۱۸:۳۰
مکان: اتاق مجازی رستا - [@RastaihaOnline](https://vc.sharif.edu/ch/rastaiha)

تفکر طراحی: خلاقیت و نوآوری

تفکر طراحی فرایندی برای پیدا کردن راه حل برای مسئله‌های پیچیده است. این روش براساس شناخت نیازها و دقیق کردن یک مسئله و ایده‌پردازی برای پیدا کردن راه حل با استفاده از کار تیمی است.

۳) یادگیری برخط: چه چیزی را می‌توان یاد گرفت؟ - بهرا منیری

با حضور:
آقای بهراد منیری
فراغ‌التصیل برق دانشگاه شریف
دانشجوی دکتری دانشگاه پنسیلوانیا

یادگیری برخط: چه چیزی را می‌توان یاد گرفت؟

مکان: اتاق مجازی رستا - ساعت ۱۸:۰۰
زمان: سه‌شنبه ۱۲ شهریور - ساعت ۱۸:۰۰
vc.sharif.edu/ch/rastaiha

فرصت کنید که قصد داریم در بورس سرویس‌گذاری کنیم. هر روز صبح، به کمک تیم پشتیبانی در دسترس از روزهای قبل، خدمت در مورد صندوق یا تراش بودن قیمت یک سهم در روز پیش رو می‌زنیم. در پایان روز، قیمت واقعی را مشاهده کرده و صحت خدمت خود را بررسی می‌کنیم. این روند را در تمام روزهای سال تکرار می‌کنیم. چگونه و تحت چه شرایطی می‌توانیم خدمت‌های مناسبی بزنیم؟ این نمونه‌ای از مسائلی است که در یادگیری برخط مطالعه می‌شوند. در این ارائه، به صورت اجمالی با مفهوم کلی یادگیری، و به طور ویژه با یادگیری برخط، آشنا می‌شویم.

@Rastaiha
@RastaihaOnline

گدغه و دورهمی‌های علمی

در رویداد حضوری امکان صحبت و گفت‌وگو بین دانش‌آموزان با یکدیگر (فراتر از اعضای یک تیم سه نفره) و بین دانش‌آموزان و دانشجویان به طور طبیعی فراهم می‌شود که همین گفت‌وگوها از اهمیت زیادی برای افراد برخوردار است. در رویداد مجازی چنین امکانی به شکل طبیعی فراهم نیست. به همین منظور دورهمی با دانشجویان و رستاک (سخنرانی دانشجویان رستایی برای دانش‌آموزان) در این رویداد تدارک دیده شد تا تعداد حدودی ۱۵ دانش‌آموز در یک اتاق مجازی با یک دانشجو به گفت‌وگو بپردازند. دانشجویان حاضر در دورهمی را می‌توانید از [اینجا](#) ببینید.

بازخوردها

براساس نظرسنجی انجام شده در انتهای رویداد که ۸۲ دانش‌آموز به آن پاسخ دادند بازخوردهای زیر حاصل شد.

خلاصه‌ای از نتایج نظرسنجی :

به هر کدام از کارگاه‌ها از نظر جذابیت چه امتیازی می‌دی؟ (۱ به معنای خیلی کم - ۵ به معنای خیلی زیاد)

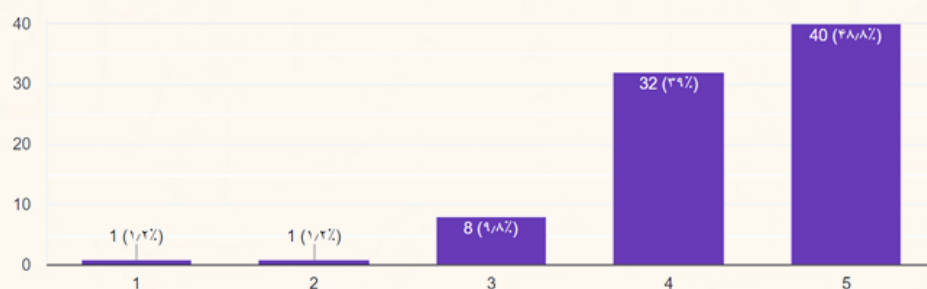


به عملکرد همیارهای هر کدام از کارگاه‌ها چه امتیازی می‌دی؟ (۱ به معنای خیلی کم - ۵ به معنای خیلی زیاد)



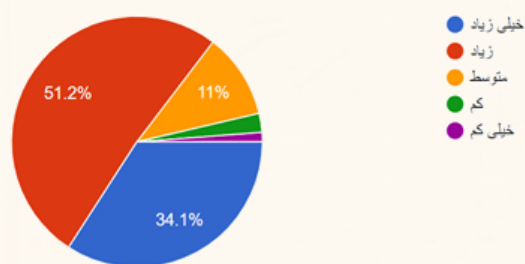
به نظرت امکاناتی که توی محیط کارگاه‌ها بود، چه‌طور بود؟ (۱ یعنی مناسب نبود - ۵ یعنی مناسب بود)

۸۲ پاسخ



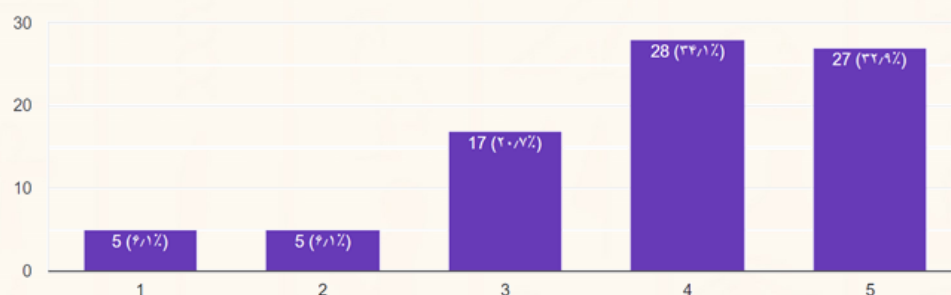
چقدر مسابقه براتون چالش‌برانگیز بود؟

۸۲ پاسخ



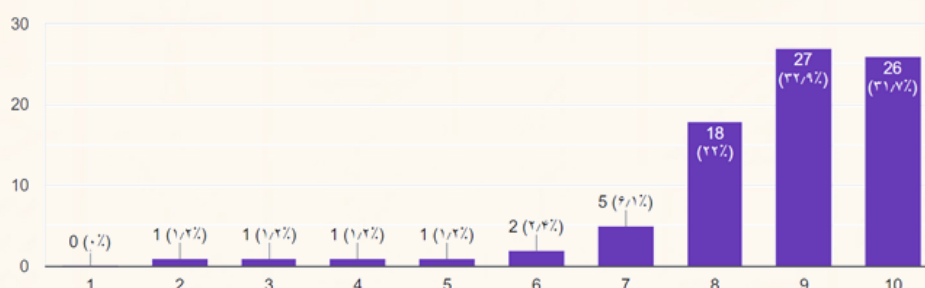
چقدر داستان مسابقه رو دوست داشتی و تونستی باهاش همراه بشی؟

۸۲ پاسخ



به طور کلی از ۱ تا ۱۰ چه امتیازی به این رویداد می‌دی؟

۸۲ پاسخ



بازخوردهای دریافت شده از دانش‌آموزان عمدتاً از طریق نظرسنجی رویداد و صحبت‌های انجام شده با دانش‌آموزان در اکانت [رستا اینفو](#) بود که تمام نظرات طی گفت‌وگو با دانش‌آموزان در یک کانال جمع‌آوری شدند.

گوشه‌ای از نظرات شرکت‌کنندگان:

- واقعا عالی بود و خیلی بهمون خوش گذشت، فقط تعداد متورها باید بیشتر بشه تا معطلی کم بشه، ولی رفتار متورها واقعا عالی بود.
- لطفا خیلییی عجله نکنین توی برگزاری رویداد. روزی یه کارگاه بذارین و لطفا زمان بندی دقیق تری داشته باشین من نتونستم توی مسابقه شرکت کنم.
- مرسی که انقدر مارو با مسائل درگیر کردین به شدت جذاب بووود (: به من برای انتخاب رشته دانشگاهم کمک کردین
- خیلی ممنونم (: کلی رشد کردم و خیلی چیزا یاد گرفتم. رشدی که توی یه سال بطور معمول داشتم رو توی یه هفته داشتم. در مورد چیزای زیادی و حتی خود یاد گرفتن، یاد گرفتم و خیلی بیشتر خودمو شناختم. در کل باید بگم تاثیر بزرگی روی من گذاشت. خیلی ممنون ازتون
- همه چیز عالی بود و به جرئت میتونم بگم بهترین نوع یادگیری و درس خوندن رو با رستا تجربه کردم (: سپاس بابت همه چیز. یه سری مشکل های کوچیک مثل گیر کردن های سایت و کمبود همیار و اینا وجود داشت ولی محتوای کارگاه ها خیلی خوب بود البته می شه گفت عالی بود. همچنین به نظرم مهم ترین و بهترین نکته مثبت رستا، برخورد صمیمانه برگزار کننده ها و همیارهاش با دانش آموزاس. مشکلاتی که در حین رویداد پیش میومد رو رستا با مهربانی حل می کرد و این واقعا جای تشکر داره. در آخر باز هم سپاس بابت حس خوب روزهای رویداد که ماندگاره (:
- فقط این که تو مسابقه قرعه کشی نکنید ؛ بلکه بر اساس امتیازهای تیم ها به رتبه های اول تا سوم جایزه بدید و این که من دوباره می گم متورا رو زیادتتر کنید.

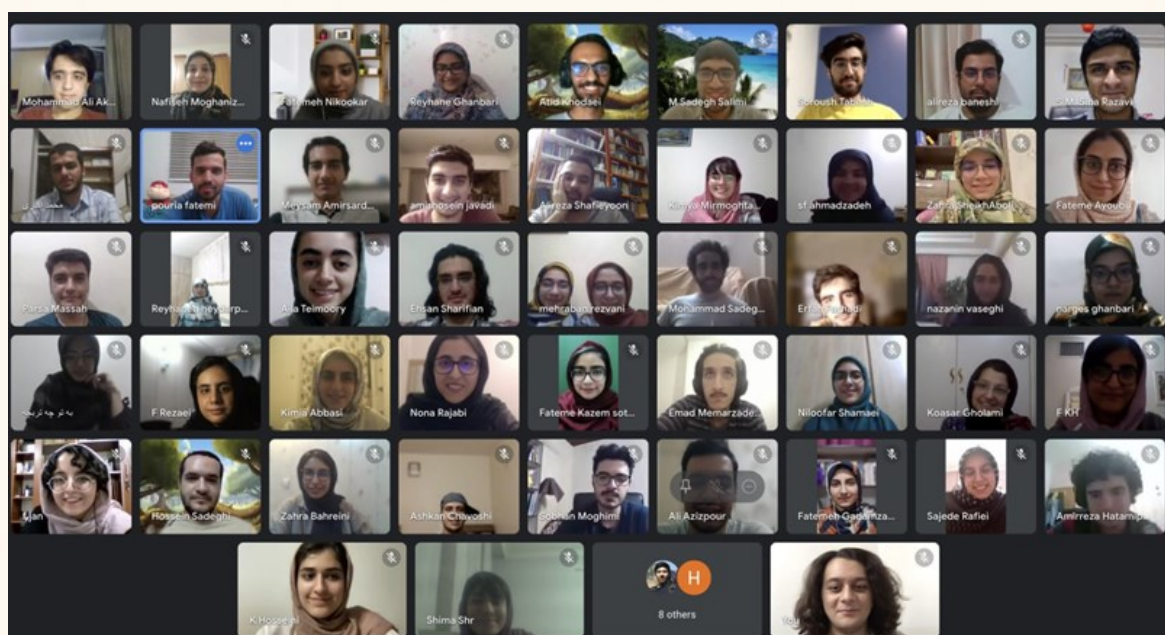
- مسابقه واقعا جذاب بود و دوستش داشتم. یه چیزی به نام بورس و داد و ستد توی مسابقات قبلی بود نمی‌گم صاف همون بورس رو بیارید چون اگه بیارید خیلی بی مزه می‌شه و نوآوری نداره ولی اگه یه چیزی به خفنی بورس بیارید خیلی خیلی عالی می‌شه.
- خب در کل خیلی مسابقه رو دوست داشتم و در طول رویداد خیلی حال کردم و برام لذت‌بخش بود و به خصوص برای من که کنکوری بودم، به نظرم بازه خیلی خوبی را انتخاب کرده بودید به خاطر اینکه هم کلاسهای مدرسه‌ای من تموم شده بود و هم این‌که استراحت خوبی بود برای شروع دوباره‌ی درس از مهر و این‌که یه مقدار فشرده بود رویداد و طی پنج روز جمع شد برای من خوب بود به خاطر این‌که خیلی به درس لطمه نزد. محتوای کارگاه خیلی متنوع بود و به شخصه کارگاه گریز از زمین رو خیلی دوست داشتم به خاطر این‌که مباحث فیزیکیش رو توی درس‌هامون خونده بودیم ولی هیچ‌وقت درکشون نکرده بودیم و صرفا حفظ کرده بودیم؛ به خاطر همین خیلی حال کردم که دلیل این همه فرمولی که فقط حفظ می‌کردیم رو تازه فهمیدم. با این‌که خیلی از مفاهیم عکاسی و فتوشاپ اطلاعات خاصی ندارم ولی کارگاه جعل پیکسل هم خیلی دوست داشتم. به نظرم دو نکته‌ی مثبتی این رویداد: اولی این بود که متتور داشتیم و مثل کارگاه عید نبود که ما سردرگم همین‌جور مونده بودیم و هیچ کاری هم نمی‌توانستیم بکنیم و شیرینی مطالب مفاهیم کارگاه خیلی بیشتر به دلم نشست به خاطر متتورها و توضیحاتشون و نکته‌ی دوم این‌که شبیه‌سازی‌هایی که گذاشته بودید توی کارگاه‌ها به خصوص کارگاه صدا و فرکانس و کارگاه جعل پیکسل خیلی چیز جذاب و باحالی بود. در کل همه چی فوق العاده بود، خسته نباشید.
- خیلی خوشحالم که تونستم رستا رو پیدا کنم رستا خیلی بهم کمک کرد تا بتونم چیزای جدید با روشای بهتر یاد بگیرم از همه مهم‌تر تونست کاری کنه به چیزایی که برام جذاب نبودن علاقه پیدا کنم و این‌که من فکر می‌کنم رستا یه مدرسه‌ی واقعی، توش از فیزیک و زیست گرفته تا درس اخلاق و انسانیت هست. شاید این رویداد هم تموم بشه ولی ما همچنان منتظریم برگردیم. بین عقل و دلمون اسم رستا حک شده. از این به بعد هر وقت یه پرنده رو می‌بینیم یاد رستا می‌فتیم، که چطوری بهمون کمک کرد مثل یه پرنده اوج بگیریم در آخر خیلی خوشحالم که هنوزم آدمایی به خوبی شما پیدا می‌شن تا برای خوشحال کردن و کمک کردن به هم‌نوعاشون این‌طوری تلاش می‌کنن، دوستتون داریم!)
- خب دیگه با توجه به این‌که یه کنکوری هستم پس فکر کنم اینجا نقطه پایان و خداحافظیه. از سال ۹۸ که رویداد حضوری خانه ریاضیات اصفهان رو شرکت کردم تا الان همه‌ی رویدادها رو بودم و راستش این آخری از همه بیشتر چسبید. درسته کلی دردسر قطعی نت و سردرد و پیچونده شدن کارگاه‌ها تو هم دیگه و یاری نرسوندن بعضی متتورهای گرام (بهشون می‌گفتیم می‌شه یه ذره راهنمایی کنید ما واقعا گیر کردیم، می‌گفتن ما از این‌که شما به جون هم می‌فتید لذت می‌بریم:)) ولی باعث شد علاقه‌ای که معلم فیزیک مدرسه از بین برده بود نسبت به این علم دوباره برگرده و از کارگاه پردازش تصویر فهمیدم که واقعا چقدر درباره رشته‌ها بی‌اطلاعم و شاید اصلا دارم برای هدف اشتباهی می‌جنگم. از الفبا حیات فهمیدم حتی بی‌ربط‌ترین چیزها هم ته‌تفش به ریاضی ختم می‌شن پس بهتره باهاش کنار بیام تا ارزش فرار کنم. درکل امیدوارم راه رستا همیشه یه نیم خط بدون نقطه‌ی پایان باشه. ممکنه با این کارگاه‌ها مسیر زندگی‌های زیادی عوض بشه، همون طور که مال من عوض شد. شاید اگه یه روزی به یه جایی رسیدم منصفانه باشه اگه بگم استارت راه رو رستا زده. (ولی لطفا بعد از کرونا کارگاه‌های حضوری رو دوباره راه بندازید، کیفی که کارگاه‌های حضوری و اون ناهارهای دورهمی می‌داد تو هیچ جای کارگاه‌های آنلاین پیدا نمی‌شه):



- ممنون ازتون به خاطر این که این رویداد رو به وجود آوردید و به ما فرصت حضور و تجربه اش رو دادید. برای من، یکی از بهترین تجربه های زندگیم بود آشنا شدن با تیم مهربون و دوستانه و حرفه ای رستا و در کنار یاد گرفتن علم های کاربردی مختلف رستا بهم خیلی کمک کرد که با افراد مختلف بتوانم ارتباط برقرار کنم و این خیلی چالش بزرگی بود برای من توی زندگی. مخصوصا بخش شهر بازی که یه گروه فوق العاده با یه منتور خیلییی خوب داشتم و هرچی از خوب بودنش بگم کمه. مرسی ازتون امیدوارم رو به جلو و حرفه ای همین طوری مسیرتون رو ادامه بدید هم خوشحالم از آشنایی با رستا هم ناراحتم برای تموم شدنش.

سخن پایانی

مدرسه تابستانه ی رستا بستری است برای ارتباط علمی میان دانشجویان و دانش آموزان. ما در رستا امید داریم بتوانیم آموزش مسئله محور و تعاملی را ترویج دهیم و فرصتی بسازیم برای رشد و ارتقا آموزش در کشور عزیزمان ایران. به امید آن که این راه بستری باشد برای خلق کردن و یافتن خودمان...



عکس پایانی رویداد

پایان (: