



شیوه نامه اجرایی کارسوق ملی فراگیر

مدرسه تابستانه ۱۴۰۱

در قالب دو کارسوق مستقل:

کارسوق شماره ی ۱ : آنلاین

کارسوق شماره ی ۲: حضوری

سازمان ملی پرورش استعدادهای درخشان

انجمن علمی رستا دانشگاه صنعتی شریف

دبیرخانه:

دبیرستان فرزندگان ۸ دوره دوم تهران، خیابان دکتر شریعتی - خیابان شهید بهشتی - خیابان اندیشه - نبش

اندیشه پنجم شرقی [۸۸۴۰۹۴۱۵ - ۸۸۴۰۹۵۱۵](tel:021-88409415)

مقدمه

توجه به آموزش خلاقانه و مسئله محور که در آن دانش آموز بتواند به کشف و خلق بپردازد و خود مراحل حل یک سوال را طی کند از اهمیت بالایی برخوردار است، آموزشی که در آن معلم به عنوان یک شخص خارجی نبوده و هدف از آموزش صرفاً پر کردن دانش آموز از اطلاعات مختلف در نظر گرفته نشود، بلکه معلم به نوعی بستر رشدی برای دانش آموز فراهم کند و مسیر او را برای رسیدن به پاسخ و حل مسئله جهت دهی نماید. جمع علمی-ترویجی رستا که متشکل از دانشجویان دانشگاه های برتر کشور است، از سال ۱۳۹۶ اقدام به برگزاری دوره های آن لاین و حضوری برای دانش آموزان دوره های اول و دوم متوسطه از سراسر کشور کرده است و از سال ۱۳۹۹ نیز به شکل انجمن علمی در دانشگاه صنعتی شریف به کار خود ادامه داده است. در این رویدادها دانشجویان مستعد برتر کشور به عنوان مربی حضور داشته و دانش آموزان به صورت گروهی شرکت می کنند و تدریس به صورت تعاملی و بازی وارسازی شده انجام می شود. سازمان ملی پرورش استعداد های درخشان با همکاری انجمن علمی رستا در دانشگاه صنعتی شریف، مدرسه تابستانه ۱۴۰۱ را در قالب دو رویداد مستقل برای دانش آموزان دوره دوم متوسطه برگزار می نماید: رویدادی حضوری در دانشگاه صنعتی شریف و رویداد مجازی در بستر پلتفرم تعاملی.

اهداف

هدف از برگزاری این رویداد به شرح زیر است:

- تجربه رویداد مسئله محور برای دانش آموزان علاقه مند از سراسر کشور
- بسترسازی برای رشد خلاقیت دانش آموزان
- تولید محتوای علمی بازی وارسازی شده
- فراگیر سازی محتوای نخبگانی در سراسر کشور
- ایجاد ارتباط علمی میان دانش آموزان و دانشجویان نخبه در بستر آموزش

مخاطبین رویداد

- مخاطبین رویداد دانش آموزان دختر و پسر ورودی پایه های دهم، یازدهم و دوازدهم کشور از مدارس سمپاد و غیر سمپاد هستند.
- دانش آموزان در گروه های سه نفره در کارگاه های علمی شرکت کرده و در نهایت بازی پایانی رویداد را نیز به شکل گروهی به اتمام می رسانند. در صورتی که ثبت نام دانش آموزان در رویداد در قالب گروه های سه نفره باشد، امکان دریافت تخفیف گروهی وجود دارد که در بخش ثبت نام توضیح داده خواهد شد.

ارکان

کمیته راهبری

کمیته راهبری رویداد متشکل از معاون استعدادیابی و توانمندسازی فراگیر و دبیر انجمن علمی رستا در دانشگاه صنعتی شریف خواهد بود.

وظایف کمیته راهبری: ۱- تعیین تعاملات بین سازمانی ۲- تایید محتوای آموزشی ۳- تعیین حمایت مالی و معنوی

دبیرخانه اجرایی

دبیرخانه اجرایی کارسوق ملی فراگیر مدرسه تابستانه، متشکل از رییس اداره استعداد های درخشان شهر تهران، کمیته رویداد جمع علمی-ترویجی رستا، مدیر مدرسه فرزندانگان ۸ دوره دوم متوسطه است.

وظایف دبیرخانه اجرایی

۱. تدوین و ارسال شیوه‌نامه کارسوق
 ۲. تهیه، تدوین و برگزاری محتوای علمی در دو قالب مجازی و حضوری (در دو رویداد مستقل)
 ۳. اجرای ارزیابی نهایی در قالب مسابقه
 ۴. ثبت‌نام دانش‌آموزان و فرآیندهای مالی مربوطه
 ۵. برگزاری جلسات توجیهی برای دانش‌آموزان و مربیان
 ۶. پیگیری روند برگزاری کارسوق و گزارش‌دهی
 ۷. ثبت و بایگانی کلیه مستندات کارسوق
 ۸. همکاری در برگزاری مراسم تجلیل از برگزیدگان
 ۹. صدور گواهی شرکت در دوره
- پشتیبان اجرایی: سرکار خانم شاه‌مه‌دی‌ان با شماره تماس ۰۹۱۲۴۸۵۲۷۹۲ از مدرسه‌ی فرزندگان ۸ و یا سرکار خانم قنبری با شماره‌ی ۰۹۹۰۹۴۷۸۵۹۵ از دانشگاه صنعتی شریف است.
- پشتیبان علمی: سرکار خانم قنبری با شماره‌ی تماس ۰۹۹۰۹۴۷۸۵۹۵ از دانشگاه صنعتی شریف.

فرآیند اجرا

ثبت نام در رویداد در دو مرحله انجام خواهد شد. دقت شود که کارسوق فراگیر شامل دو رویداد مستقل حضوری و آنلاین است که هر یک مشتمل بر موضوعات کارگاهی متفاوت است و دانش‌آموز می‌تواند در یکی از دوره‌های حضوری یا آنلاین شرکت کند. لازم به ذکر است در صورت فراگیری کرونا رویداد حضوری نیز به صورت آنلاین ولی با هم به‌طور مستقل از دیگر رویداد برگزار خواهد شد.

۱- مرحله اول ثبت‌نام

مخاطبین این رویداد دانش‌آموزان ورودی دهم، یازدهم و دوازدهم متوسطه هستند. در این مرحله دانش‌آموزان از تمامی مدارس کشور اطلاعات اولیه خود را در سایت رویداد ثبت می‌کنند. دانش‌آموزان می‌توانند از ۱۵ مردادماه با مراجعه به سایت ثبت‌نام اولیه خود را انجام دهند و نوع رویداد مورد نظر خود (حضوری یا آنلاین) را انتخاب کنند.

summerschool.sampad.gov.ir

۲- دریافت سوالات ورودی

پس از ثبت اطلاعات اولیه، دانش‌آموزان می‌توانند سوالات ورودی را از طریق سایت دریافت کنند و تا ۲۶ مرداد فرصت دارند پاسخ سوالات را در سایت بارگذاری کنند.

۳- ارزیابی پاسخ‌ها

بعد از دریافت پاسخ دانش‌آموزان تیم برگزاری رویداد به بررسی پاسخ‌های دریافتی پرداخته و براساس ارزیابی انجام شده گروه‌های پذیرفته شده در رویداد مشخص می‌شوند.

۴- مرحله دوم ثبت‌نام و پرداخت هزینه

تیم‌های پذیرفته شده در رویداد فرصت دارند تا ۳۰ مرداد نسبت به پرداخت هزینه رویداد اقدام کنند. در صورتی که افراد به شکل گروه‌های ۳ نفره در رویداد ثبت‌نام کنند، می‌توانند از کد تخفیف ۲۰ درصدی نیز استفاده کنند که در صورت

ثبت نام گروهی علاوه بر دریافت کد تخفیف با افراد انتخابی خودشان در یک گروه قرار می گیرند و در صورت ثبت نام فردی اعضای یک گروه توسط تیم برگزاری رویداد انتخاب می شوند.

پرداخت هزینه، ثبت نام نهایی و دریافت کد تخفیف از طریق صفحه شخصی هر فرد در سایت برگزاری رویداد که در ثبت نام اولیه ساخته شده ممکن است.

۱- هزینه ثبت نام رویداد (هر فرد تنها در یک رویداد می تواند شرکت کند).

○ رویداد شماره ۱: آنلاین: هزینه ۱۲۰۰۰۰۰ (صد و بیست هزار تومان)

○ رویداد شماره ۲: حضوری: مبلغ ۱۸۵۰۰۰۰ ریال (صد و هشتاد و پنج هزار تومان)

(دقت شود در صورت فراگیری کرونا و الزام به برگزاری آنلاین کارگاه های حضوری، مبلغ این رویداد به

مبلغ رویداد آنلاین تبدیل شده و مابه التفاوت برگشت داده می شود.)

۲- دانش آموز پس از پرداخت هزینه ثبت نام، تصویر رسید واریز وجه را در سامانه ثبت نام بارگذاری می نماید:

شماره کارت: ۶۰۳۷۹۹۷۵۹۹۱۶۴۷۳۹

شماره حساب: ۴۱۵۰۱۶۰۷۴۵۰۰۶

شماره شبا ۴۱۵۰۱۶۰۷۴۵۰۰۶ IR۵۱۰۱۷۰۰۰۰۰۰۰

بانک ملی - شعبه شرکت های دانش بنیان

صاحب حساب: دبیرستان فرزندگان ۸ تهران

رویداد شماره‌ی یک : به صورت کاملاً مجازی و آنلاین

رویداد آنلاین از ۲ تا ۴ شهریور در پلتفرم تعاملی و بازی محور رستا به شکل آنلاین برگزار خواهد شد. این پلتفرم امکان ارتباط پویا و برخط بین اعضای یک گروه را فراهم می‌کند. همچنین به هرگروه یک همیار علمی از دانشجویان نخبه‌ی کشور اختصاص داده می‌شود تا در صورت وجود سوال اعضای گروه از راهنمایی همیار استفاده کنند. دقت شود که این رویداد به صورت مجزا از رویداد حضوری است و دانش آموز مختار به انتخاب یکی از رویدادهای حضوری یا آنلاین است.

برنامه‌ی رویداد آنلاین مدرسه تابستان عبارت است از:

- کارگاه‌های آموزشی، در قالب ۴ کارگاه سه ساعته‌ی آموزشی تعاملی.
 - داده کاوی
 - هوش مصنوعی
 - الگوریتم
 - کدگذاری و فشرده سازی
- ارائه‌های علمی و کاربردی توسط اعضای هیئت علمی، کارآفرینان و دانشجویان برتر
- مسابقه‌ی گروهی نهایی در روز آخر (ارزیابی بازی وارسازی شده)

	۹-۸	۹-۱۰	۱۱-۱۰	۱۲-۱۱	۱۳-۱۲	۱۴-۱۳	۱۵-۱۴	۱۶-۱۵	۱۶-۱۷	۱۸-۱۷			
روز اول ۲ شهریور	افتتاحیه	گروه ۱: کارگاه ۱ گروه ۲: کارگاه ۲ گروه ۳: کارگاه ۳ گروه ۴: کارگاه ۴	ناهار، نماز و استراحت	گروه ۱: کارگاه ۲ گروه ۲: کارگاه ۳ گروه ۳: کارگاه ۴ گروه ۴: کارگاه ۱	روز دوم ۳ شهریور	گروه ۱: کارگاه ۳ گروه ۲: کارگاه ۴ گروه ۳: کارگاه ۱ گروه ۴: کارگاه ۲	شهریازی و دورهمی مجازی	سخنرانی علمی	روز سوم ۳ شهریور	گروه ۱: کارگاه ۴ گروه ۲: کارگاه ۱ گروه ۳: کارگاه ۲ گروه ۴: کارگاه ۳	ناهار، نماز و استراحت	مسابقه‌ی نهایی	اختتامیه

محتوای علمی مدرسه تابستانه آنلاین ۱۴۰۱:

مباحث مورد ارائه در کارگاه‌های این رویداد در حوزه‌های علوم کامپیوتر، ریاضی خواهد بود. محتوا به گونه‌ای طراحی می‌شود که دانش‌آموزان به کمک هم‌گروهی‌های خود مراحل مختلف کارگاه را پشت سر بگذارند و در صورت نیاز از همیار کمک بخواهند. در رویداد مجازی امکان صحبت با همیار و هم‌گروهی‌ها از طریق پلتفرم ممکن است. در این پلتفرم امکان گفتگو، دیدن فیلم، عکس و بازی فراهم است.

۱- **داده‌کاوی:** در این کارگاه هدف بر آن است تا دانش‌آموز با بررسی و شناخت داده‌ها و اطلاعات خام، الگوها و نکات معنی‌داری را از آنها استخراج کرده و سپس در نقش یک دانشمند علوم داده با استفاده از این الگوهای کشف شده و با کمک گرفتن از علوم دیگر همچون آمار، احتمال، یادگیری ماشین و... به پیش‌بینی اتفاقات و الگوهایی که می‌تواند در آینده رخ دهد بپردازد. از نمونه‌های ملموسی که می‌توان به آن اشاره کرد تحلیل داده‌های مربوط به شیوع و همه‌گیری بیماری کرونا و پیش‌بینی رفتار و توزیع آن در آینده است.

۲- **هوش مصنوعی:** کارگاه هوش مصنوعی در یک سیر پیوسته از طرح مسائل بنیادی و فلسفی این حوزه آغاز شده و با پرداختن مطابق با روند پیشرفت و توسعه این دانش در طول تاریخ، کلیتی از راه‌حل‌های دانشمندان برای خلق عامل‌هایی هوشمندتر مورد بررسی قرار می‌گیرد. در امتداد این سیر، با گذر از روش‌های کلاسیک طراحی عامل‌های هوشمند، الگوریتم‌های فراابتکاری و محاسباتی این حوزه نظیر الگوریتم ژنتیک، کلونی مورچگان، زنبور عسل و... با نگاهی ویژه به منابع الهام این روش‌ها از طبیعت مورد تحلیل قرار می‌گیرند.

۳- **الگوریتم:** در این کارگاه تلاش می‌شود که با پرداخت و تحلیل مسائل از نگاه الگوریتمی در موضوعاتی از قبیل بررسی مسائلی در گراف‌ها (نظیر مسیریابی بهینه، شار بیشینه در شبکه شاره و حل یا ساخت هزارتو)، الگوریتم‌های تصادفی و ساختار داده پرداخته شود. هدف از برگزاری این کارگاه این است که دانش‌آموز با فراگیری الگوریتم‌های بسیار پرکاربرد و کلیدی، در عین آشنایی با نحوه پیاده‌سازی این الگوریتم‌ها و نحوه به کار بستن آن‌ها در عمل، بتواند مسائل عملی و واقعی این حوزه را مورد تحلیل قرار دهد.

۴- **کدگذاری و فشرده‌سازی:** کارگاه فشرده‌سازی با بیان مقدماتی از اصول مقداردهی، ذخیره‌سازی و انتقال اطلاعات از نگاه نظریه اطلاعات، مدلی ریاضی از شرایط و عوامل موثر در پردازش و انتقال اطلاعات معرفی می‌کند. در ادامه‌ی این سیر، با بیان ضرورت و کاربردهای واقعی فشرده‌سازی در مخابرات و علوم رایانه الگوریتم‌ها و مسائلی از فشرده‌سازی بهینه و باتلاف بیان می‌شود. در این روند، ضمن در نظر گرفتن توالی تاریخی این حوزه، تلاش می‌شود تا نگاه و شهود دانش‌آموز نسبت به مسائل ملموس این حوزه گام به گام تکامل یافته تا آنگاه که بتوان خلاقیت دانش‌آموز را برای تحلیل و طراحی روش‌هایی برای کاستن از حجم اطلاعات به‌جهت ذخیره‌سازی یا انتقال درگیر کرد.

- باید تاکید کرد که در طراحی کارگاه‌ها هدف آن است که دانش‌آموزان بدون هیچ گونه پیش‌نیاز علمی فراتر از کتب درسی با مسائل مواجه شوند و مسائلی که بعضاً پیچیده به نظر می‌آیند را به شکل ساده شده ببینند و مراحل حل را گام به گام طی کنند.

رویداد شماره‌ی دو : به‌صورت کاملاً حضوری (در صورت فراگیری کرونا به آنلاین تبدیل می‌شود).

رویداد حضوری از ۸ تا ۱۰ شهریور در دانشگاه صنعتی شریف برگزار می‌شود. در رویداد حضوری نیز دانش‌آموزان در قالب گروه‌های سه نفره در کارگاه‌های علمی مختلف شرکت می‌کنند و یک همیار نیز برای هر گروه در نظر گرفته می‌شود.

برنامه‌ی رویداد حضوری مدرسه تابستان عبارت است از:

- کارگاه‌های آموزشی، در قالب ۵ کارگاه سه ساعته‌ی آموزشی تعاملی در رویداد حضوری.
 - داده‌کاوی
 - هوش مصنوعی
 - الگوریتم
 - مکانیک سیالات
 - نظریه بازی
- ارائه‌های علمی و کاربردی توسط اعضای هیئت‌علمی، کارآفرینان و دانشجویان برتر
- دوره‌های دانشجویی-دانش‌آموزی
- بازدید از دانشگاه صنعتی شریف
- مسابقه‌ی گروهی نهایی (ارزیابی بازی‌وارسازی شده)

زمان‌بندی مدرسه تابستانه در رویداد حضوری در قالب زیر است:

	۹-۸	۹-۱۰	۱۱-۱۰	۱۳-۱۲	۱۴-۱۳	۱۵-۱۴	۱۶-۱۵	۱۷-۱۶	۱۸-۱۷
روز اول ۸ شهریور	پذیرش و افتتاحیه	گروه ۱: کارگاه ۱ گروه ۲: کارگاه ۲ گروه ۳: کارگاه ۳ گروه ۴: کارگاه ۵	ناهار و نماز- دورهمی						
روز دوم ۹ شهریور		گروه ۱: کارگاه ۵ گروه ۲: کارگاه ۴ گروه ۳: کارگاه ۱ گروه ۴: کارگاه ۲	ناهار و نماز - دورهمی						سخنرانی
روز سوم ۱۰ شهریور		گروه ۱: کارگاه ۳ گروه ۲: کارگاه ۱ گروه ۳: کارگاه ۲ گروه ۴: کارگاه ۴	ناهار و نماز- دورهمی				مسابقه‌ی نهایی		اختتامیه

محتوای علمی مدرسه تابستانه حضور ۱۴۰۱:

مباحث مورد ارائه در کارگاه‌های این رویداد در حوزه‌های علوم کامپیوتر، ریاضی و فیزیک خواهد بود. محتوا به گونه‌ای طراحی می‌شود که دانش‌آموزان به کمک هم‌گروهی‌های خود مراحل مختلف کارگاه را پشت سر بگذارند و در صورت نیاز از همیار کمک بخواهند. در رویداد حضوری امکان صحبت و گفتگو با همیار به شکل حضوری فراهم است. محتواهای علمی در قالب بازی، محتوای رسانه‌ای و طرح سوال و داستان ارائه خواهد شد.

۱- **داده‌کاوی:** در این کارگاه هدف بر آن است تا دانش‌آموز با بررسی و شناخت داده‌ها و اطلاعات خام، الگوها و نکات معنی‌داری را از آن‌ها استخراج کرده و سپس در نقش یک دانشمند علوم داده با استفاده از این الگوهای کشف شده و با کمک گرفتن از علوم دیگر همچون آمار، احتمال، یادگیری ماشین و... به پیش‌بینی اتفاقات و الگوهایی که می‌تواند در آینده رخ دهد بپردازد. از نمونه‌های ملموسی که می‌توان به آن اشاره کرد تحلیل داده‌های مربوط به شیوع و همه‌گیری بیماری کرونا و پیش‌بینی رفتار و توزیع آن در آینده است.

۲- **هوش مصنوعی:** کارگاه هوش مصنوعی در یک سیر پیوسته از طرح مسائل بنیادی و فلسفی این حوزه آغاز شده و با پرداختن مطابق با روند پیشرفت و توسعه این دانش در طول تاریخ، کلیدی از راه حل‌های دانشمندان برای خلق عامل‌هایی هوشمندتر مورد بررسی قرار می‌گیرد. در امتداد این سیر، با گذر از روش‌های کلاسیک طراحی عامل‌های هوشمند، الگوریتم‌های فراابتکاری و محاسباتی این حوزه نظیر الگوریتم ژنتیک، کلونی مورچگان، زنبور عسل و... با نگاهی ویژه به منابع الهام این روش‌ها از طبیعت مورد تحلیل قرار می‌گیرند.

۳- **الگوریتم:** در این کارگاه تلاش می‌شود که با پرداخت و تحلیل مسائل از نگاه الگوریتمی در موضوعاتی از قبیل بررسی مسائلی در گراف‌ها (نظیر مسیریابی بهینه، شار بیشینه در شبکه شاره و حل یا ساخت هزارتو)، الگوریتم‌های تصادفی و ساختار داده پرداخته شود. هدف از برگزاری این کارگاه این است که دانش‌آموز با فراگیری الگوریتم‌های بسیار پرکاربرد و کلیدی، در عین آشنایی با نحوه پیاده‌سازی این الگوریتم‌ها و نحوه به کار بستن آن‌ها در عمل، بتواند مسائل عملی و واقعی این حوزه را مورد تحلیل قرار دهد.

۴- **مکانیک سیالات:** می‌دانیم دنیای امروز با چالش‌هایی جدی و گسترده مواجه است که شرایط زندگی همه موجودات زنده را تحت تاثیر قرار داده است. بحران‌هایی همچون گرمایش جهانی، آلودگی هوا و آب، کم‌آبی و بحران آب که تا به اینجای کار تحلیل‌ها و راه حل‌هایی از جنس مسائل حوزه مکانیک سیالات کمک‌های راه‌گشایی در این زمینه‌ها داشته است.

در این کارگاه با بهره‌گیری از فیزیک سیالات به منظور بررسی و مدل‌سازی ته‌نشینی و جریان شاره‌ها، گرد و غبار و... در توصیف مسائلی همچون آلودگی هوا، جریان و انتقال در شبکه شاره تلاش می‌شود تا نگاهی متفاوت و تحلیلی در مواجهه با مسائل ملموس به دانش‌آموز داده شود.

۵- **نظریه بازی:** ما انسان‌ها به عنوان موجوداتی خردمند، در دنیایی زندگی می‌کنیم که اجتماعات متعددی از عوامل انسانی و غیرانسانی هوشمند و منطقی آن را فرا گرفته‌اند. در چنین محیطی رقابت‌ها و همکاری‌ها نقش مهمی را در تامین منافع و بهینه‌سازی انتخاب‌های ما بازی می‌کند. در این کارگاه تلاش می‌شود با معرفی مدل‌هایی تحلیلی و

ریاضیاتی ابزاری کارآمد برای تحلیل رفتار عامل‌ها و انتخاب تصمیم بهینه به دانش‌آموز داده شود. محتوای این کارگاه مسائلی ملموس از علوم اجتماعی، اقتصاد، علوم رایانه را مورد پرداخت قرار خواهد داد.

- باید تاکید کرد که در طراحی کارگاه‌ها هدف آن است که دانش‌آموزان بدون هیچ گونه پیش‌نیاز علمی فراتر از کتب درسی با مسائل مواجه شوند و مسائلی که بعضاً پیچیده به نظر می‌آیند را به شکل ساده شده ببینند و مراحل حل را گام به گام طی کنند.

ارزیابی پایان دوره

ارزیابی پایانی در قالب یک مسابقه گروهی در انتهای رویداد خواهد بود که شامل سؤالاتی از مباحث موجود در کارگاه‌هاست. در رویداد مجازی ارزیابی به شکل مسابقه‌ی مجازی انجام می‌شود و در رویداد حضوری این مسابقه در محل برگزاری رویداد اجرا خواهد شد.

مشوق‌ها

به برگزیدگان گواهی، جایزه و دسترسی به دوره‌های آموزشی متفاوت اهدا خواهد شد.

جدول زمانبندی:

شرح فعالیت	زمان‌بندی
فرایند ثبت‌نام	۱۵ تا ۲۶ مرداد
مهلت ارسال پاسخ سؤالات ورودی	۲۶ مرداد
اعلام پذیرفته‌شدگان	۲۸ مرداد
پرداخت هزینه رویداد	۲۸ تا ۳۰ مرداد
برگزاری رویداد شماره‌ی ۱: مجازی	۲ تا ۴ شهریور
برگزاری رویداد شماره‌ی ۲: حضوری (دانشگاه شریف)	۸ تا ۱۰ شهریور

نکات پایانی بسیار مهم

- تنها امکان شرکت در یکی از رویدادهای حضوری یا مجازی ممکن است. امکان انتخاب نوع رویداد مورد نظر در هنگام ثبت نام در سایت وجود دارد.
- در رویداد حضوری امکان اسکان و ارائه‌ی خوابگاه برای دانش‌آموزان فراهم نبوده و پیشنهاد می‌شود دانش‌آموزانی که از ۸ تا ۱۰ شهریور امکان حضور در محل برگزاری رویداد را ندارند در رویداد مجازی شرکت کنند.
- در رویداد حضوری برنامه پذیرایی میان وعده وجود دارد، اما تهیه ناهار بر عهده شرکت‌کنندگان است. لازم به توضیح است که امکان تهیه ناهار در محوطه دانشگاه وجود دارد.
- دقت شود که رویداد مجازی در بستر وبینار تشکیل نمی‌شود و کلاس‌ها به صورت تعاملی است. یعنی هر دانش‌آموز با هم‌گروهیان خود می‌بایست چالش‌ها و مسائل مطرح شده در هر کارگاه را به کمک همیاران علمی حل کند. پس امکان ضبط کلاس‌ها وجود نداشته و می‌بایست هر شخص در رویداد حضور کامل داشته باشد.

- در صورت بروز مشکلات کرونایی برای برگزاری رویداد شماره ۲ : حضوری، نوع برگزاری رویداد به آنلاین تغییر پیدا می کند و هزینه ی مازاد برگردانده می شود. در واقع در این صورت دو رویداد مجازی و مجزا از یکدیگر برگزار خواهد شد.
- در هردو رویداد حضوری و مجازی گروه بندی دانش آموزان دختر و پسر به شکل تفکیک شده انجام می شود و کلاس ها جدا از یکدیگر است.