روایت هفتم

طرح اجرایی «ایرانما» با شعار راهبردی:

رسا؛ بلندآوازگی از آگاهی آغاز می‌شود!

به کوشش: جمعی از همکاران محترم دبیرستان ایرانا (دوره اول)

دبیرستان دوره اول ایرانا/ ورامین/ شهرستان های تهران

مجریان طرح: سرکار خانم‌ها نجمه قندالی مدیر، ستاره استرآبادی معاون و محیا آدینه، زینب شیروانی و محدثه قلی‌کرد دبیر.

پیشگفتار و عنوان پروژه

این گزارش، حاصل تجربه‌ی زیسته‌ی همکاران در دبیرستان دوره‌ی اول ایرانا واقع در شهرستان ورامین است که با هدایت و همراهی ارزشمند همکاران در سازمان پژوهش و برنامه ریزی، به‌عنوان بازوی مشورتی و پشتیبان علمی طرح، به مرحله‌ی اجرا درآمد.

برنامه اجرایی طرح (گام‌های عملیاتی)

اجرای این طرح در قالب ۵ فاز منسجم و با محوریت دبیران، دانش‌آموزان و اولیا طراحی و پیاده‌سازی شد:

فاز اول: انگیزه‌بخشی و هویت‌بخشی

برگزاری آیین افتتاحیه با چیدمانی نمادین از پرچم، اشعار حماسی و کلیپ‌های الهام‌بخش از مفاخر علمی، ورزشی و هنری ایران. راه‌اندازی «ایرانالَب» (IranA-Lab) به عنوان قلب تپنده‌ی طرح؛ فضایی خلاق در راهروی مدرسه مجهز به تابلوهای تعاملی، سیستم‌های چندرسانه‌ای و میزهای گفت‌وگو که دانش‌آموزان را به کشف و شهود دعوت می‌کرد.

فاز دوم: کارگروهی و بین‌رشته‌ای

گروه‌های پژوهشی متنوع بر اساس علایق دانش‌آموزان در حوزه‌های مختلف علمی، ادبی، هنری و ورزشی تشکیل شد. هر گروه با راهنمایی دبیران و جستجوی پیشرفته با کمک ابزارهای هوش مصنوعی، به کاوش در زندگی و راز ماندگاری یک قهرمان شاخص ایرانی پرداختند. در همین راستا، طرح نوآورانه‌ی «مخاطب خاص» به اجرا درآمد که طی آن، دانش‌آموزان با تهیه‌ی پیام‌های تصویری و صوتی خطاب به قهرمان خود، تأثیر آن بزرگواران را بر زندگی امروز خود روایت می‌کردند و پیوندی عاطفی میان نسل‌ها شکل می‌گرفت.

فاز سوم: آفرینش و تولید محتوا

گروه‌ها داده‌های پژوهشی خود را به آثار چندوجهی تبدیل کردند: اینفوگرافی، پادکست‌های صوتی، نمایش‌نامه‌های کوتاه، فیلم‌های مستندگونه و پوسترهای دیجیتال. آثار در «تابلوی افتخار ایرانما» نصب و با استفاده از رمزینه‌های (QR Code) پویا، قابلیت دسترسی برای اولیا و سایر دانش‌آموزان فراهم شد. برگزاری مسابقه‌ی هیجان‌انگیز «ماموریت‌های ویژه» (شامل معمای تاریخی، پازل گروهی و چالش روایتگری) که فضای رقابت سالم و هم‌افزایی را دوچندان کرد.

فاز چهارم: اردوها و گفتمان

کارگاه‌های «گفتمان ایرانی» برای گفت‌وگو درباره‌ی تداوم ارزش‌های قهرمانی در زندگی معاصر برگزار گردید. بازدیدهای هدفمند از موزه‌ی ملی ایران و خانه‌ی موزه‌ی مشاهیر، تا دانش‌آموزان عطر تاریخ را با چشمان خود لمس کنند و پیوند عاطفی خود را با گذشته عمیق‌تر سازند.

فاز پنجم: جشنواره‌ی «الگوی من»

رونمایی رسمی از کلیه‌ی دستاوردها در قالب یک جشنواره‌ی یک‌روزه انجام شد. این رویداد شامل: نمایشگاه آثار، اجرای تئاترهای گروهی، پنل‌های گفت‌وگوی دانش‌آموزی و رونمایی از پویش دیجیتال ایرانما در شبکه‌های اجتماعی مدرسه بود. در پایان، از برگزیدگان با اهدای تندیس «پژوهشگر خلاق» و نشان «راوی برتر» تقدیر به عمل آمد.

تقویم و زمان‌بندی اجرا

این طرح در یک بازه‌ی ۴ ماهه (از آبان تا بهمن) با در نظر گرفتن تعطیلات و امتحانات، به صورت گام به گام پیش رفت.

آغاز کار از نیمه‌ی آبان ماه بود؛ دو هفته‌ی ابتدایی این ماه، به برگزاری جلسات توجیهی برای اولیا و دانش‌آموزان، برگزاری آیین با شکوه افتتاحیه، طراحی و راه‌اندازی فضای «ایرانالَب» و در نهایت، تشکیل و چینش گروه‌های پژوهشی بر اساس علاقه‌مندی‌ها گذشت.

سپس از هفته‌ی سوم آبان تا پایان آذرماه، که تقریباً شش هفته را شامل می‌شد، تیم‌ها به طور متمرکز وارد فاز پژوهش و کاوش شدند؛ آنها در جلسات هفتگی با دبیران راهنما شرکت کردند،

منابع خود را غنی‌سازی نمودند، با ابزارهای هوش مصنوعی آشنا شدند و پیام‌های خلاقانه‌ی خود را برای طرح «مخاطب خاص» تولید کردند.

سه هفته‌ی ابتدایی دی‌ماه به فاز تولید محتوا اختصاص یافت؛ در این مدت، کارگاه‌های عملی تولید فیلم، پادکست و پوستر برگزار شد و در همین حین، مسابقات جذاب «ماموریت‌های ویژه» نیز در میان گروه‌ها به اجرا درآمد.

هفته‌ی آخر دی‌ماه نیز به فاز تعامل و عینیت‌بخشی اختصاص یافت که شامل کارگاه گفتمان ایرانی و اردوی موزه‌ای بود.

در نهایت، دو هفته‌ی ابتدایی بهمن‌ماه، زمان طلایی آماده‌سازی فضای نمایشگاهی، برگزاری جشنواره‌ی بزرگ «الگوی من»، داوری نهایی آثار توسط هیئت داوران و برگزاری مراسم اختتامیه و تقدیر از برترین‌ها بود. این تقویم، با انعطاف‌پذیری مناسب، امکان جبران عقب‌افتادگی‌های احتمالی را نیز فراهم می‌کرد.

گزارش اجرای پروژه

اجرای عملیاتی طرح **ایرانما** در دبیرستان ما با استقبالی کم‌نظیر و شور و اشتیاقی مثال‌زدنی از سوی دانش‌آموزان مواجه شد؛ به‌گونه‌ای که اکثریت قریب‌به‌اتفاق آنان در گروه‌های پژوهشی ثبت‌نام کردند و مشارکت فعال داشتند.

از همان روزهای نخست، فضای **«ایرانالَب»** به یکی از پرجنب‌وجوش‌ترین نقاط دبیرستان تبدیل شد؛ جایی که دانش‌آموزان در زنگ‌های تفریح و حتی پس از پایان کلاس‌ها، گرد هم می‌آمدند و با شور و شوق درباره‌ی قهرمانان انتخاب‌شده‌ی خود به گفت‌وگو و تبادل نظر می‌پرداختند. خلاقیتی که در این مسیر شکوفا شد، فراتر از انتظارات ما بود. برای نمونه، برخی گروه‌ها با استفاده از ابزارهای هوش مصنوعی تبدیل متن به گفتار، موفق به بازسازی گفت‌وگوهای خیالی و تأثیرگذار میان قهرمانان ملی و دانش‌آموزان امروزی شدند که بازخورد شگفت‌انگیزی از سوی سایر دانش‌آموزان و حتی معلمان داشت.

همچنین طرح **«مخاطب خاص»**، عمیق‌ترین واکنش‌های عاطفی را برانگیخت؛ دانش‌آموزان در ویدیوهای خود، پرسش‌های بنیادینی درباره‌ی چگونگی زیستن توأم با جوانمردی، علم‌آموزی و اثرگذاری اجتماعی مطرح می‌کردند و این پرسش‌ها، جرقه‌ی بحث‌های عمیق اخلاقی و هویتی در کلاس‌های درس شد. دانش‌آموزان دبیرستان دوره‌ی اول که در سنین کشف هویت و علاقه‌مندی‌های خود هستند، در این مسیر توانایی‌های پنهان خود را در خدمت روایت‌های هویتی به کار گرفتند و نتیجه، آثاری بود که هم از نظر زیبایی‌شناسی و هم از نظر محتوای پژوهشی، در سطحی فراتر از یک پروژه‌ی مدرسه‌ای قرار داشت. در جشنواره‌ی پایانی، آثار فاخر و هنرمندانه‌ی فراوانی در معرض دید اولیا، مسئولان منطقه و سایر دانش‌آموزان قرار گرفت و پویش دیجیتال راه‌اندازی شده با عنوان ایرانما، استقبال پرشوری را در فضای مجازی به خود اختصاص داد که نشان از قدرت تأثیرگذاری این روایت‌های تازه از هویت ایرانی داشت.

بررسی نتایج و ره‌آوردها

براساس ارزیابی‌های چندوجهی که از طریق توزیع پرسشنامه‌های استاندارد، انجام مصاحبه‌های نیمه‌ساختاریافته با دانش‌آموزان و اولیا، و همچنین مشاهده‌ی مستمر رفتارهای پژوهشی و گروهی در طول اجرای طرح صورت گرفت، دستاوردهای این پروژه بسیار چشمگیر و فراتر از اهداف اولیه‌ی ما بود.

افزایش چشمگیر انگیزه‌ی پژوهشی در میان دانش‌آموزان

نخستین و مهم‌ترین ره‌آورد، افزایش چشمگیر انگیزه‌ی پژوهشی در میان دانش‌آموزان بود؛ به‌طوری که اکثریت شرکت‌کنندگان در نظرسنجی اعلام کردند که برای نخستین‌بار، روش‌های صحیح تحقیق، نقد منابع و بهره‌گیری از ابزارهای نوین هوش مصنوعی را فراتر از چارچوب خشک کتاب‌های درسی آموخته‌اند و این دانش را مادام‌العمر مفید می‌دانند.

ارتقاء چشمگیر مهارت‌های هم‌افزایی و کار گروهی

مشاهدات ما نشان داد که شکاف‌های رفاقتی و گروه‌بندی‌های پیشین تا حد زیادی کمرنگ شده و دانش‌آموزان با تقسیم نقش‌های برابر و احترام به نظرات یکدیگر، روحیه‌ی مسئولیت‌پذیری و مدارا را در عمل تمرین کرده‌اند.











تعمیق هویت ملی

تعمیق هویت ملی، یکی از ارزشمندترین نتایج کیفی طرح بود؛ در مصاحبه‌های پایانی، دانش‌آموزان دیگر به تکرار کلیشه‌های تکراری درباره‌ی مشاهیر نمی‌پرداختند، بلکه با اشراف کامل به جزئیات علمی، اخلاقی و رفتاری قهرمانان خود سخن می‌گفتند و این یعنی حرکت موفقیت‌آمیز از مرحله‌ی «آگاهی سطحی» به سوی «آگاهی عمیق و تولیدکننده‌ی بلندآوازگی».





ارتقاء سطح سواد رسانه‌ای دانش‌آموزان

همچنین تولید محتوای فاخر در قالب پادکست، فیلم کوتاه و پوستر دیجیتال، سطح سواد رسانه‌ای دانش‌آموزان را به طرز محسوسی ارتقا بخشید و آنان را با ظرایف تولید یک روایت حرفه‌ای آشنا کرد.

حضور پررنگ و مؤثر اولیا

نهایتاً حضور پررنگ و مؤثر اولیا در جشنواره‌ی پایانی و بازخوردهای مثبت و سازنده‌ی آنان، گواهی بر موفقیت طرح در تحقق هدف خود مبنی بر ایجاد یک حلقه‌ی ارتباطی مستحکم و پویا میان مدرسه، دانش‌آموز و خانه بود.





مجموعه‌ی الفتا نیز در ارزیابی نهایی خود، این طرح را دارای قابلیت تکثیر و الگوبرداری در سایر مراکز آموزشی دانست و بر استمرار چنین رویکردهایی در تقویت هویت ملی و مهارت‌های قرن بیست‌ویکمی تأکید کرد.

محدودیت‌های اجرایی

با وجود تمامی موفقیت‌ها و دستاوردهای کم‌نظیر، مسیر اجرای این طرح با موانع و محدودیت‌هایی نیز روبه‌رو بود که اشاره به آن‌ها برای بهبود نسخه‌های آتی، ضروری به نظر می‌رسد.

محدودیت‌های زمانی

اولین و مهم‌ترین چالش، محدودیت‌های زمانی بود. فشردگی تقویم آموزشی و هم‌زمانی فازهای پایانی طرح با برگزاری امتحانات ترم اول، مشکلاتی که کشور عزیزمان ایران با آن روبرو شده بود، فشار کاری مضاعفی را بر دوش دبیران راهنما و دانش‌آموزان تحمیل کرد و متأسفانه فرصت کافی برای بازبینی‌های دقیق و ویرایش نهایی آثار وجود نداشت و برخی گروه‌ها برای تکمیل کار خود با استرس و شتابزدگی مواجه شدند.

ناهمگونی آشکار دانش‌آموزان

از سوی دیگر، ناهمگونی آشکار دانش‌آموزان در زمینه‌ی سواد دیجیتال و آشنایی با ابزارهای هوش مصنوعی، یک چالش جدی بود؛ در برخی گروه‌ها، دانش‌آموزانی که آشنایی کمتری با این فناوری‌ها داشتند، تا حدی از گردونه‌ی فعالیت‌های پیشرفته‌ی پژوهشی عقب ماندند و نیاز به جلسات آموزشی تکمیلی داشتند که زمان‌بر بود.

نقاط قوت و ضعف و پیشنهادات راهبردی

نقاط قوت (عوامل موفقیت‌آمیز)

انعطاف‌پذیری محتوایی و آزادی عمل: مهم‌ترین عامل موفقیت، انعطاف‌پذیری محتوایی و آزادی عمل فوق‌العاده‌ای بود که به دانش‌آموزان داده شد؛ این آزادی در انتخاب قهرمان دلخواه، سبب شکل‌گیری یک تعلق خاطر عاطفی عمیق شد که به نوبه‌ی خود، کیفیت تحقیقات و انگیزه‌ی تولید را به طرز چشمگیری افزایش داد.

تلفیق هوشمندانه‌ی دو مقوله‌ی هنر و فناوری در همه‌ی مراحل: یعنی استفاده همزمان از زیبایی‌شناسی در طراحی محیط، دکور و آثار، و بهره‌گیری از هوش مصنوعی در بخش پژوهش، این طرح را از یک پروژه‌ی صرفاً مدرسه‌ای به یک رویداد فرهنگی-هنری ماندگار تبدیل کرد. طراحی مبتنی بر رویداد پایانی: یکی دیگر از برگ‌های برنده‌ی این طرح بود؛ چراکه وجود جشنواره‌ی «الگوی من» به عنوان نقطه‌ی اوج و هدف نهایی، موتور محرکه‌ای بود که اشتیاق دانش‌آموزان را در تمامی مراحل

پیشین، زنده و پویا نگه داشت. حضور و همراهی مجموعه‌ی الفتا نیز یکی از نقاط قوت غیرقابل انکار بود که اعتبار علمی و ساختار منسجمی به طرح بخشید.

نقاط ضعف

وابستگی شدید به منابع آنلاین: مهم‌ترین آنها، وابستگی شدید به منابع آنلاین و عدم دسترسی کافی به بانک‌های اطلاعاتی معتبر و مکتوب فارسی‌زبان در موضوع مفاخر بود که برخی گروه‌ها را به اطلاعات سطحی و تکراری فروکاست.

عدم شفافیت کافی سازوکار ارزشیابی گروهی: سازوکار ارزشیابی گروهی، به‌اندازه‌ی کافی شفاف و عادلانه طراحی نشده بود و در مواردی، سهم و نقش تک تک اعضای گروه در تولید اثر نهایی به درستی منعکس نمی‌شد که می‌توانست حس دلسردی را در برخی دانش‌آموزان کوشا ایجاد کند.

پیشنهادهای راهبردی برای آینده و طرح‌های مشابه

ایجاد بانک محتوای دیجیتال اختصاصی: پیش از شروع رسمی طرح، یک بانک محتوای دیجیتال غنی و جامع شامل مقاله‌های معتبر، مستندات صوتی و تصویری و کتاب‌های مرجع درباره‌ی مفاخر ایرانی، گردآوری و در اختیار تمام گروه‌ها قرار گیرد تا وقت و انرژی دانش‌آموزان صرف جست‌وجوهای مقدماتی و سردرگم‌کننده نشود.

کارگاه‌های پیش‌نیاز سواد رسانه‌ای: برگزاری دست‌کم دو کارگاه فشرده و عملی با عنوان «سواد رسانه‌ای و کار با هوش مصنوعی» در هفته‌های ابتدایی، تا سطح آشنایی تمامی دانش‌آموزان با ابزارهای تولید محتوا به حداقل استاندارد یکسانی برسد و شکاف دیجیتال میان گروه‌ها از بین برود.

تبدیل به یک پروژه‌ی سالانه: با توجه به غنای بینظیر فرهنگ و تمدن ایران، پیشنهاد می‌شود این طرح از حالت یک رویداد فصلی خارج و به یک پروژه‌ی سالانه تبدیل شود؛ به‌گونه‌ای که ترم نخست به بررسی قهرمانان علمی، ترم دوم به قهرمانان ادبی و عرفانی و ترم سوم به قهرمانان معاصر و ورزشی اختصاص یابد تا عمق پژوهش به مراتب افزایش یابد و دانش‌آموزان به درک شبکه‌ای از تأثیرگذاری برسند.

ارزیابی پویا (همتاسنج): تغییر رویکرد ارزشیابی از حالت صرفاً داورمحور به «ارزیابی پویا و همتاسنج» که در آن، هر گروه به نقد و بررسی آثار گروه‌های دیگر بپردازد؛ این روش نه تنها عدالت را تقویت می‌کند، بلکه روحیه‌ی تحلیلگری، نقد منصفانه و پذیرش نظر دیگران را که از اهداف خرد این طرح است، به بهترین شکل ممکن محقق می‌سازد. در این میان، نقش مجموعه‌ی الفتا به

عنوان یک ناظر علمی و مشاور راهبردی می‌تواند در اجرای این پیشنهادها، تسهیل‌گر و راهگشا باشد.