

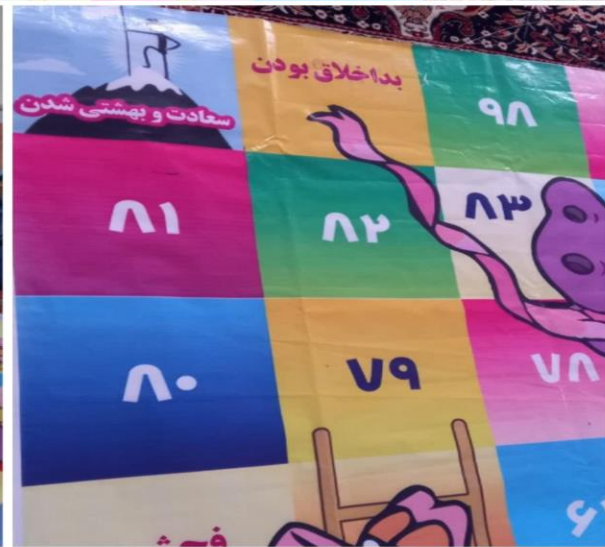
بازی مار و پله دهه شصتی ها...



مارو پله ی دهه شصتی ها

◆ مخاطب دانش آموزان تمام مقاطع تحصیلی
ابتدایی
◆ متوسطه اول و دوم

* بازی مارو پله آموزش غیر مستقیم نکات اخلاقی، احکام و نکات اعتقادی



اجرا در مدارس توسط مبلغین طرح معراج

- طول زمان فعالیت

- بستگی به استقبال دانش آموزان دارد از نیم ساعت تا دو ساعت می تواند ادامه داشته باشد

- برای تمام فصول

- مکان و ویژگی های آن

- مدارس

- در حیاط مدرسه یا نماز خانه ی مدرسه



تیم کاری و همکاران در فعالیت

استاد خانم کاربخش



اعضای تیم 



خانم زهرا یآوری

خانم مریم علیپور

خانم پروین سازمند

خانم مرضیه ملایی

تیم کاری و همکاران فعالیت

- این فعالیت گروهی میباشد
- **تعداد افراد درگیر** در اجرا، تمام مبلغین اعزام به مدارس و دانش آموزان هستند
- **اعضاء تیم آموزشها و مهارتهایی خاصی** برای اجرا نیاز ندارد
- کار سخت و پیچیده ای نیست یک بازی قدیمی هست
- همکاری **نهادهایی در این فعالیت** ضروری است (شرکای کلیدی)
- سازمان تبلیغات و آموزش و پرورش
- این فعالیت **نیازمند مجوز و تأییدیه** از مراکز مربوطه رسمی نیست

جنبه نوآورانه یا وجه امتیاز

- جرقه اولیه، منشاء ایده اولیه، یا پیشنهاد دهنده اولیه کار و راهبر اصلی کار هیئت اندیشه ورز و مسیولین مقاطع متوسطه اول در ستاد جهادی طرح معراج
- مهمترین تمایز این فعالیت نسبت به فعالیت‌های مشابه نوآورانه و یک بازی هدفمند برای انتقال غیر مستقیم مفاهیم اسلامی اخلاقی
- مهمترین شاخصه فعالیت و بخش برجسته این فعالیت محتوایی است در قالب بازی
- چه چیزی باعث می‌شود مخاطبان، شمارا انتخاب کنند هیجان و شور بازی ایده ای نو



اهداف و تأثيرات فعاليات

اهداف و تأثیرات فعالیت

- این فعالیت ناظر به نیاز و مسأله اعتقادی و آشنایی بهتر با ارزشهای دینی

مخاطبان و دانش آموزان طراحی شده

- هدف و نیاز تشخیص داده شده توسط مبلغین اعزام به مدارس شناسائی

شده است

- پس از این فعالیت، **اتفاقی در مخاطب** ایجاد می شود و آن آشنایی بهتر در

قالب بازی با مسایل دینی

اثر سنجی و بازخورد فعالیت

بازخورد و میزان استقبال و تأثیر پذیری مخاطبان در راستای اهداف بوده

- بازتاب و انعکاس اجتماعی و رسانه‌ای این فعالیت



تأمين مالي و پشيانى فعاليت

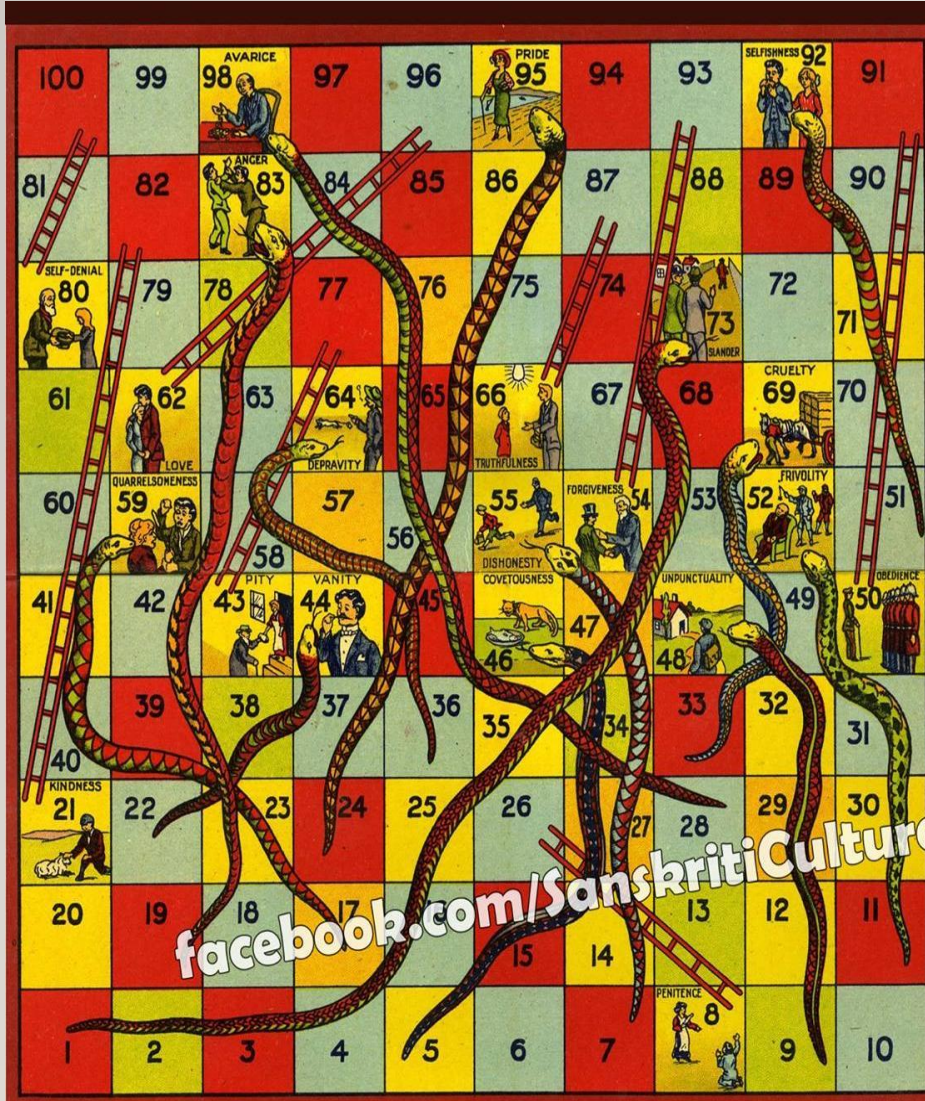
تأمین مالی و پشتیبانی فعالیت

• هزینه این فعالیت توسط خیرین تأمین میشده

• ما از این کار اصلا درآمدزایی نداشتیم و کاملاً کار جهادی بوده

فعالیت‌های فرهنگی همسو

- پیشکسوتان، فعالین و مؤثرین همسو با این فعالیت مبلغین و طلاب دغدغه مند در مدارس
- تاریخچه ای از پیشکسوت و ایده پرداز این بازی
- این بازی توسط 'یوزف فریدریش' اشمیت (۱۹۰۷/۱۹۰۸) ارائه شده است. نام آلمانی این بازی Mensch ärgere Dich nicht است. این بازی به عنوان ابزاری برای آموزش جلوه‌های اعمال خوب در مقابل رخدادهای بد تعبیر و استفاده شده است .



پیشکسوت و
ایده پرداز
بازی مار و پله

یوزیف فریدریش

سفر زندگی با
پیچیدگی‌هایی از
جنس فضیلت‌ها
(نردبان‌ها) و ردایل
(مارها) است

قابلیت توسعه و تکثیر پذیری فعالیت



- بازخورد تبلیغی این فعالیت، نشان از امکان توسعه و تکثیر آن دارد بلکه امکان توسعه و تکثیر دارد
- چالش‌ها و موانع کسب موفقیت بیشتر این فعالیت میتوان اشاره کرد اینکه برای چاپ و زدن طرح روی بنر به ابعاد فرش ۱۲ متری نیازمند بودجه می‌باشد
- ما توان زمینه توسعه و تکثیر فعالیت، و تیم مورد نیاز آن را داریم و توانمندیم



سخن پایانی

درخواست همکاری و حمایت مادی و معنوی

داریم از همه ی کسانی که دغدغه ی کار فرهنگی در
مدارس و جامعه را دارند

حضرت علی علیه السلام میفرمایند:

زندگی آن کس از همه بهتر است که مردم در پرتو احسان و
کمک او زندگی کنند

میزان الحکمه ج ۸ ص ۳۴۵

هر که نهایت تلاش خود را برای رسیدن به هدف
به کار گیرد، به تمام خواسته‌هایش می‌رسد

امام علی (ع)



مرضیه ملایی
ستاد جهادی طرح معراج
بانوان طلبه



قرارگاه طرح معراج - استان خوزستان