وزارت آموزش و پرورش
معاونت پرورشی و فرهنگی

نقشه راه بسته ایرانمون

فصل اول:
روایت اقتدار و مهربانی

مؤسسه فرهنگی منادی تربیت

نحوه کاربرد این نقشه:
- نام هر فعالیت را از خط موقعیت مدرسه پیدا کنید.
- به خلاصه فعالیت مراجعه کنید و شرح کامل فعالیت را اسکن کنید.

فا نو س

فازمتر

الف: **پیام‌ها**

ب: **شاخصه‌های انتقال پیام**
1. دبستان
2. متوسطه

- سنجه‌های ادراکی
- سنجه‌های عملیاتی
- سنجه‌های تعمیمی

نوپرداز

- آنچه مربی /مشاور/مدیر باید بدانند

الف: **بینشی**
- جنگ ۱۲روزه از منظر بینی توحیدی جهان

ب: **دانشی**
- جنگ ترکیبی (پدافند ترکیبی. روایت جنگ ۱۲ روزه)
- بخش ویژه (اقتضائات و راهنمایی پاسخگویی به شبهات کودک و نوجوان)

ج: **مهارتی**
1. تربیت رسانه‌ای
2. مدیریت هیجانات
3. تاب‌آوری

سودافزار

قسمت‌هایی که خالیه، شما با خلاقیت خودتون فعالیت طراحی کنید

دقت کنید

گام اول رو برداریم تا مسیر اتحاد وانسجام ملی پیش بریم

گام ۱ — انسجام و اتحاد ملی

پیام‌های بنیادین: راه حل همه مشکلات، اتحاد و همدلی ملت‌های مسلمان است./ اتحاد ملی و پشتیبانی مردمی، بزرگ‌ترین سرمایه ایران در برابر دشمن است./ ملت ایران در بزنگاه‌ها یک‌پارچه عمل می‌کنند.

کلید واژه
- پیروی
- الگو
- انسجام

دبستان دوره اول
دبستان دوره دوم
- **پیام‌های متناسب‌سازی شده:** گروه خوب گروهی است که مراقب کارهاشون هستند، صبر دارند و حواسشون به دیگران هست و درست تصمیم می‌گیرند.

دبیرستان دوره اول
دبیرستان دوره دوم
- **پیام‌های متناسب‌سازی شده:** اعضای یک گروه خوب، اخلاق مدار و منصف هستند و با صبر و تدبیر تصمیم‌گیری می‌کنند. / یک گروه منسجم مسیرش به عزت و حق ختم می‌شود.

نام فعالیت‌ها در خط موقعیت مدرسه برای مسیریابی بهتر کنار شماست

فعالیت

	صبحگاه					کلاس/اتاق پرورشی			زنگ تفریح	آمفی تئاتر	نمازخانه	نمایشگاه
	قرائت قرآن	کلیپ سرود	کار و اجرای فعالیت	مسابقه گروهی	پادکست	کار/فعالیت	فیلم	بازی				
دبستان دوره اول	انس با آیات	ایران ای سرای امید	کیف نجات ذهنی ۱	توپ رو	الآنم مینیاتور بزرگیامه۱			هواچال		کیف نجات ذهنی ۱		
دبستان دوره دوم			کیف نجات ذهنی ۱	توپ رو	الآنم مینیاتور بزرگیامه۱			هواچال		کیف نجات ذهنی ۱		ذره‌های خیلی بزرگ-روایت فتح۱
دبیرستان دوره اول			کیف نجات ذهنی ۱	توپ رو	الآنم مینیاتور آینده‌م۱			هواچال	ماجرای شهر ـ جنگینه	کیف نجات ذهنی ۱		ذره‌های خیلی بزرگ-روایت فتح۱
دبیرستان دوره دوم			کیف نجات ذهنی ۱	توپ رو	الآنم مینیاتور آینده‌م۱		جیک تو جیک	هواچال	ماجرای شهر ـ جنگینه	کیف نجات ذهنی ۱		ذره‌های خیلی بزرگ

شرح فعالیت‌ها

سرود ای ایران
- پخش فایل صوتی یا تصویری یا همخوانی کلیپ سرود «ایران ای سرای امید» توسط دانش‌آموزان یا اجرا توسط گروه سرود دانش‌آموزی، به‌عنوان سرود آغازین یا اختتامیه

کیف نجات ذهنی ۱
- در این فعالیت صبحگاهی که به‌صورت جمعی در حیاط مدرسه برگزار می‌شود، مربی با رویکرد تعاملی، دانش‌آموزان را با اصول دوست‌یابی سالم، اهمیت زبان بدن، و شیوه‌های برقراری ارتباط مؤثر آشنا می‌سازد. در ادامه، مفهوم «کیف نجات ذهنی» به‌عنوان ابزاری برای ذخیره‌سازی و یادآوری لحظات و تجربیات مثبت معرفی می‌شود. دانش‌آموزان تشویق می‌شوند تا خاطرات خوش، موقعیت‌های کمک به دیگران، دریافت حمایت و احترام و یا هر تجربه‌ای که موجب ایجاد احساس خوب شده است را ثبت کرده و در قالب نمادین یک کیف که به‌صورت خلاقانه (مانند اوریگامی یا سایر روش‌های هنری) ساخته می‌شود، قرار دهند.

مسابقه گروهی توپ رو
- این فعالیت به‌صورت مسابقه بین دو گروه ۸ تا ۱۰ نفره برگزار می‌شود. شرکت‌کنندگان باید توپ را به کمک لوله‌ها به‌صورت زنجیره‌ای به مقصد برسانند. نکته این است که طول مجموع لوله‌ها نمی‌تواند کل مسیر را پوشش دهد، بنابراین بازیکنان باید با دقت و هماهنگی حرکات خود را تنظیم کنند و لوله‌ها را به نفرات بعدی برسانند تا توپ از میان لوله‌ها عبور کرده و به مقصد برسد.

هواچال
- بازی "هواچال" یک فعالیت گروهی هیجان‌انگیز است که با استفاده از یک پارچه سوراخ‌دار و چند توپ انجام می‌شود. در این بازی، بازیکنان باید با حرکات هماهنگ و دقیق، توپ‌ها را به داخل چاله‌های همرنگ هدایت کنند. هر چاله امتیاز مشخصی دارد و هدف اصلی، کسب بیشترین امتیاز از طریق همکاری و هماهنگی گروهی است. توپ‌هایی که از روی پارچه خارج شوند، از بازی حذف می‌شوند. این بازی به‌صورت گروهی و رقابتی بین گروه‌ها برگزار می‌شود و علاوه بر ایجاد لحظات شاد، موجب تقویت تمرکز، کار گروهی، تصمیم‌گیری و مهارت‌های فردی و اجتماعی دانش‌آموزان می‌گردد.

جیک تو جیک
- دیوار "جیک‌توجیک" یک فعالیت آموزشی و تعاملی در حوزه‌ی سواد رسانه‌ای برای دانش‌آموزان متوسطه دوم است. در این برنامه، دانش‌آموزان پس از مشاهده کلیپ‌های آموزشی، برداشت یا پیام اصلی خود را روی یادداشت‌های کوتاه می‌نویسند و آن‌ها را روی دیواری اختصاصی در مدرسه نصب می‌کنند. سپس می‌توانند به نوشته‌های دیگران واکنش نشان داده، یادداشت کوتاه یا نقد خود را اضافه کنند. این فعالیت ضمن شبیه‌سازی فضای شبکه‌های اجتماعی در محیطی امن، مهارت خلاصه‌نویسی، تحلیل پیام، مسئولیت‌پذیری در نشر محتوا و گفت‌وگوی انتقادی را تقویت می‌کند و فضایی تعاملی و جمعی برای یادگیری فعال فراهم می‌آورد.

ذره های خیلی بزرگ
- فعالیت «ذره‌های خیلی بزرگ» با استفاده از کتاب‌ـ نگاره‌های کمیک و جذاب در فضای مدرسه برگزار می‌شود. کتاب‌ـنگاره‌ها در راهروها یا فضاهای بین‌کلاسی نصب شده و دانش‌آموزان با آن‌ها مواجه می‌شوند. برای ایجاد هیجان و انگیزه، مربی، مجموعه‌ای از پرسش‌های کنجکاوی‌برانگیز و مرتبط با کتاب‌ـنگاره‌ها، طراحی و در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌دهد. هر دانش‌آموز باید با مطالعه دقیق کتاب‌ـنگاره‌ها، پاسخ سؤال خود را بیابد و برگه پاسخ را به کتاب‌ـنگاره مربوط متصل کند. این روند هم یادگیری فعال و جست‌وجوگرانه را تقویت می‌کند و هم باعث می‌شود مطالعه کتاب‌ـنگاره‌ها به یک بازی گروهی و رقابتی جذاب تبدیل شود.

روایت فتح
- یک مجموعه نمایشگاهی محیطی- کلاسی است که مبتنی بر کتاب ـ نگاره‌های "روایت فتح" برای دانش‌آموزان دوره دوم ابتدایی و دوره اول متوسطه طراحی شده تا آنان با جنگ ۱۲ روزه و دستاوردهای آن آشنا شوند. کتاب ـ نگاره‌ها روی دیوار نصب می‌شوند و ده کارت «اولین‌ها» با نخ به دیوار متصل است. دانش‌آموزان باید هر کارت را به پوستر مرتبط وصل کنند و در صورت پاسخ درست، یک کارت جایزه دریافت می‌کنند که حاوی رمزینه دسترسی به فیلم‌های تکمیلی و پیام‌های انگیزشی برای آنان است. این روش، علاوه بر انتقال دانش تاریخی، پیوند عاطفی و هویتی ایجاد کرده و یادگیری را جذاب و اثرگذار می‌سازد.

این مسیرِ گام دومه که به ما درباره دشمن شناسی اطلاعات می‌ده

گام ۲ — دشمن‌شناسی ۱

پیام‌های بنیادین: باید همیشه دشمن را شناخت و دلیل دشمنی او را یادآوری کرد./ تاریخ نشان داده که ملت‌های آگاه، کمتر فریب می‌خورند./ وعده‌های جذاب بعضی قدرت‌ها گاهی به پشیمانی ملت‌ها منجر شده است./ سیاست تبلیغی و رسانه‌ای دشمن، مأیوس‌سازی مردم و حتی مسئولان است./ دومین روش دشمنی، تهاجم فرهنگی و تحمیل سبک زندگی غربی است./ کار نرم‌افزاری دشمن، فاصله انداختن بین واقعیت و تصور افکار عمومی است.

کلید واژه
- تطمیع
- تحقیر
- فریب

دبستان دوره اول
دبستان دوره دوم
- **پیام‌های متناسب‌سازی شده:** بعضی کشورها مثل بعضی آدما با حرف‌های قشنگ و وعده‌های دروغ، دیگران را فریب می‌دهند.

دبیرستان دوره اول
دبیرستان دوره دوم
- **پیام‌های متناسب‌سازی شده:** هر رفتار، چه در سطح فردی و چه در عرصه بین‌الملل، پشت صحنه‌ای دارد که کلید تحلیل درست حوادث است. /همه کسانی که لبخند می‌زنند خیرخواه نیستند؛ بعضی‌ها نقاب دوستی برای پیشبرد اهداف پنهان خود دارند./ تاریخ نشان داده است که ملت‌های آگاه کمتر فریب می‌خورند./ وعده‌های جذاب برخی قدرت‌ها گاهی به پشیمانی ملت‌ها منجر شده است

دبستان دوره اول	انس با آیات	ایران ای سرای امید	علاج	برچسب	الآنم مینیاتور بزرگیامه۲		مأموریت زنده در شهر مورچه‌ها۱	سرگرمی بی پایان		مأموریت زنده در شهر مورچه‌ها۱		
دبستان دوره دوم			علاج	برچسب	الآنم مینیاتور بزرگیامه۲							روزنامه دیواری۱
دبیرستان دوره اول			علاج	برچسب	الآنم مینیاتور آینده‌م ۲		سکسکه۱	سرگرمی بی پایان	ماجرای شهر ـ جنگینه	سکسکه۱		روزنامه دیواری۱
دبیرستان دوره دوم			علاج	برچسب	الآنم مینیاتور آینده‌م ۲		سکسکه۱		ماجرای شهر ـ جنگینه	سکسکه۱		روزنامه دیواری۱- جنگ یک بی‌وطن با وطن من ایران

شرح فعالیت‌ها

پرفورمنس علاج
- تمرین گروهی برای بازخوانی دسته جمعی سرود توسط خود دانش‌آموزان.برگزاری کارگاه گفت‌وگو با محور «ایمان، وطن و مسئولیت فردی» جهت پیوند دادن اجرای این سرود با مفاهیم قرآنی برای نشان دادن ریشه‌های دینی در عشق به وطن.

برچسب
- این فعالیت در قالب یک مسابقه گروهی اجرا می‌شود و هدف آن آگاه‌سازی دانش‌آموزان نسبت به تأثیر برچسب‌زنی در روابط فردی، اجتماعی و بین‌الملل است. در مرحله اول، دانش‌آموزان برچسب‌های مثبت و منفی را به نماینده گروه خود یا رقیب می‌چسبانند تا نمادی از قضاوت و فشار اجتماعی شکل گیرد. در مرحله دوم، نمایندگان با وجود این برچسب‌ها باید یک فعالیت عملی انجام دهند و محدودیت ناشی از آن را تجربه کنند. در پایان، با گفت‌وگو و پرسش‌های هدایت‌شده، دانش‌آموزان متوجه می‌شوند که برچسب‌ها چگونه می‌توانند توانایی‌ها را محدود کرده یا ابزاری برای فریب و سلطه در روابط جهانی شوند.

مأموریت زنده در شهر مورچه‌ها
- پس از نمایش انیمیشن «مورچه قهرمان»، دانش‌آموزان وارد یک بازی شبیه‌سازی می‌شوند که در آن هر گروه به عنوان یک کلونی مورچه باید مأموریت‌های کوتاه اخلاقی و اجتماعی را حل کند. آن‌ها با استفاده از کارت‌های مأموریت و کارت‌های احساس، واکنش‌های خود را تحلیل و انتخاب می‌کنند و سپس تصمیم‌ها را با حرکات جمعی، ژست و جملات کوتاه، نمایش می‌دهند. در پایان، دانش‌آموزان پیام شخصی خود را روی «دیوار قهرمانان» ثبت می‌کنند. این فعالیت تجربه عملی همدلی، شجاعت، اتحاد و تصمیم‌گیری اخلاقی را به دانش‌آموزان ارائه می‌دهد.

سکسکه ۱
- این فعالیت، ترکیبی از تماشای یک فیلم سینمایی الهام‌بخش و تمرین‌های تعاملی گروهی است که به دانش‌آموزان کمک می‌کند معنای مقاومت در برابر فشارهای اجتماعی، پشتکار در مسیر اهداف و نقش خلاقیت و مسئولیت اجتماعی را درک و تجربه کنند. در بخش اول، دانش‌آموزان با دیدن فیلم «سکسکه» با شخصیت «نابینا ما» و تلاش‌های او برای غلبه بر محدودیت‌ها و شکست‌ها آشنا می‌شوند. پس از تماشای فیلم، مربی با طرح پرسش‌های چالشی و هدایت گفت‌وگو، فضای تعاملی ایجاد می‌کند تا دانش‌آموزان تجربه‌های ذهنی خود را با داستان فیلم پیوند دهند. در ادامه، دانش‌آموزان در قالب گروه‌های کوچک (اتاق بحران) قرار می‌گیرند و هر گروه با کارت‌های بحران مواجه می‌شود. آن‌ها باید در زمان محدود، راه‌حل‌های خلاقانه برای حل یک بحران اجتماعی-مدرسه‌ای ارائه دهند و سپس راهکارهایشان به اشتراک گذاشته شده و توسط سایر دانش‌آموزان ارزیابی می‌شود. در پایان، هر دانش‌آموز به‌صورت فردی روی یک کارت می‌نویسد که در برابر فشارهای اجتماعی چه نقشی دارد و چه اقدامی می‌تواند انجام دهد. این مرحله باعث می‌شود پیام فعالیت به سطح تعهد فردی و اجتماعی برسد.

سرگرمی بی پایان
- این فعالیت با هدف پرورش توانایی تشخیص رفتارهای فریبنده و تمایز دوستی‌های واقعی از ظاهری طراحی شده است. مربی با ورود هیجان‌انگیز و ارائه یک جعبه قفل‌دار، دانش‌آموزان را وارد بازی گروهی بی‌پایان می‌کند که تلاش‌های تکراری و بدون نتیجه ایجاد می‌کند. این روند باعث تجربه حس ناکامی و پرسشگری می‌شود و دانش‌آموزان می‌آموزند که سرگرمی صرف یا وعده‌های جذاب، گاه وقت و انرژی را هدر می‌دهد. در گفت‌وگوهای پایانی، مربی با پرسش‌های هدایت‌گرانه، ذهن دانش‌آموزان را به تحلیل پشت صحنه رفتارها، رسانه‌ها و وعده‌های فریبنده سوق داده و پیام تربیتی «تفکر انتقادی و آگاهی نسبت به فریب» را منتقل می‌کند.

روزنامه دیواری ایرانمون
- این فعالیت مبتنی است بر نمایش روزنامه دیواری فراز ۱ و ۲ و ۳ و ۴ در راهرو یا فضای بین کلاسی مدرسه. در این روزنامه دیواری‌ها، یک ربات هوشمند به نام فراز، از دل ایران ۱۴۲۰ بیرون آمده و قرار است طی یک مأموریت ویژه به گشت و گذار در تاریخ ایران بپردازد. در این فعالیت، هر شماره روزنامه دیواری، در یک بازه زمانی در مدرسه اکران می‌شود و متناسب با هر شماره، یک فعالیت تکمیلی در مدرسه توسط دانش‌آموزان پیگیری می‌شود تا آن‌ها بتوانند تعامل بیشتری با روزنامه برقرار کنند.

جنگ یک بی وطن با وطن من ایران
- این فعالیت با هدف شناخت مسیر وقایع تاریخی ایران، تحلیل تصمیمات و پیامدهای آن‌ها و تقویت توانایی تحلیل الگوهای تاریخی و اجتماعی طراحی شده است. در این فعالیت، نوجوانان براساس کتاب ـ نگاره‌های سریالی نصب شده روی دیوارها و با استفاده از نخ‌ها، شخصیت‌ها و روابط تاریخی را روی پنل تعاملیِ نصب شده بر دیوارِ تجربه ترسیم می‌کنند. این تجربه تعاملی و بصری، امکان درک الگوهای تکرارشونده، کشف ارتباطات و تحلیل مسیر تصمیمات تاریخی را فراهم می‌آورد و به تقویت توانایی شناخت و تحلیل تاریخی و اجتماعی کمک می‌کند.

توجه کنید

گام سوم رو اگه برداریم با فعالیت های تکمیلی دشمن شناسی آشنا می‌شیم

گام ۳ — دشمن‌شناسی ۲

پیام‌های بنیادین: تسلیم شدن کامل ایران، هدف نهایی دشمنان است./ همه بهانه‌ها پوششی برای این هدف است./ دشمن با تحریم و با فشار اقتصادی گوناگون سعی کرد مردم را از میدان خارج کند./ سرکرده همه دشمنان ایران آمریکاست و رژیم صهیونیستی عامل حقیر او در منطقه است./ در جنگ تحمیلی ۱۲ روزه، آمریکا برای نجات رژیم صهیونیستی وارد جنگ شد و شکست خورد./ آینده رژیم صهیونیستی، ضعف و بیچارگی است./ اگر دشمن احساس کند ما از او می‌ترسیم ما را رها نخواهد کرد./ هر عقب‌نشینی در حوزه توان نظامی، دشمن را جری‌تر می‌کند./ تجربه، نشان داده ایستادگی در مسیر حق، به شرط عمل به الزاماتِ این حرکت، قطعاً پیروزی را به ارمغان می‌آورد

کلید واژه
- قلدری
- فشار روانی
- تهدید
- خیانت

دبستان دوره اول
دبستان دوره دوم
- **پیام‌های متناسب‌سازی شده:** بعضی کشورها می‌خواهند همه کارها و فکرها مثل نظر خودشان باشد./ ما همواره با اعتماد به خدا قوی‌تر شده‌ایم و پیروز بیرون آمده‌ایم.

دبیرستان دوره اول
دبیرستان دوره دوم
- **پیام‌های متناسب‌سازی شده:** در روابط بین‌الملل، کشورهایی وجود دارند که با نفوذ و قدرت خود به ملت‌ها فشار می‌آورند./ قدرت واقعی در احترام متقابل است نه در زورگویی و تهدید دیگران.

دبستان دوره اول	انس با آیات	ایران ای سرای امید		زور کی بیشتره۱	الآنم مینیاتور بزرگیامه۳	کیف نجات ذهنی۲	ماموریت زنده در شهر مورچه‌ها۲			کیف نجات ذهنی۲ ماموریت زنده در شهر مورچه‌ها	کیف نجات ذهنی۲ ماموریت زنده در شهر مورچه‌ها	
دبستان دوره دوم				خروس جنگی	الآنم مینیاتور آینده‌م۳	کیف نجات ذهنی۲						سیلی سخت
دبیرستان دوره اول			سرگذشت استعمار	خروس جنگی	الآنم مینیاتور آینده‌م۳	کیف نجات ذهنی۲	سکسکه۲		ماجرای شهر ـ جنگینه	کیف نجات ذهنی۲ سکسکه۲	کیف نجات ذهنی۲ سکسکه۲	سیلی سخت
دبیرستان دوره دوم			سرگذشت استعمار	خروس جنگی	الآنم مینیاتور آینده‌م۳	کیف نجات ذهنی۲	سکسکه۲		ماجرای شهر ـ جنگینه			سیلی سخت

خلاصه فعالیت‌ها

زور کی بیشتره ۱
- در این بازی، یک بازیکن از گروه اول به سمت بازیکنان گروه مقابل می‌رود و سعی می‌کند یکی از بازیکنان را به سمت گروه خودشان بیاورد. بازیکن می‌تواند از تهدید یا تطمیع برای کشاندن بازیکن گروه مقابل نیز استفاده کند.

سرگذشت استعمار
- فعالیت صبحگاهی سرگذشت استعمار با هدف تقویت تمرکز شنیداری، حافظه تحلیلی و توانایی درک مفاهیم عمیق تاریخی و اجتماعی طراحی شده است. در این برنامه بخشی کوتاه از کتاب صوتی سرگذشت استعمار با عنوان«به دنبال کادی» پخش می‌شود که داستان گاندی و چرخ ریسندگی از را روایت می‌کند. پس از شنیدن، دانش‌آموزان در قالب سه نوع سؤال: گزینه‌ای با پاسخ حرکتی، پاسخ کوتاه و سؤال تحلیلی، با محتوای داستان درگیر می‌شوند. این روش هم فهم تاریخی را تقویت می‌کند و هم امکان تحلیل کاربردی پیام‌ها و مفاهیم داستان در زندگی امروز را فراهم می‌کند.

کیف نجات ذهنی ۲
- «کیف نجات ذهنی» در واقع تحلیل فعالیت دانش آموزان در کیف نجات یک است. آن‌ها ابتدا کارت‌های مثبت خود را معرفی می‌کنند. سپس مربی، گفتگو را به سمت تجربه‌های تلخ مانند زورگویی و طردشدن هدایت می‌کند. با دیدن فیلم فرار، تسلیم یا مقاومت. آیات ۳۸ تا ۴۱ سوره حج به‌عنوان مبنای قرآنی بر مقاومت و دفاع مشروع تأکید دارند. در پایان، دانش‌آموزان درمی‌یابند که قهرمان واقعی کسی است که با ایمان و شجاعت، همراه با دیگران، در برابر ظلم بایستد؛ چه در مدرسه و چه در سطح جامعه و روابط بین‌الملل.

سکسکه ۲
- این فعالیت، ترکیبی از تماشای یک فیلم سینمایی الهام‌بخش و تمرین‌های تعاملی گروهی است که به دانش‌آموزان کمک می‌کند معنای مقاومت در برابر فشارهای اجتماعی، پشتکار در مسیر اهداف، نقش خلاقیت و مسئولیت اجتماعی را درک و تجربه کنند. در بخش اول، دانش‌آموزان با دیدن فیلم «سکسکه» با شخصیت «نابینا ما» و تلاش‌های او برای غلبه بر محدودیت‌ها و شکست‌ها آشنا می‌شوند. پس از تماشای فیلم، مربی با طرح پرسش‌های چالشی و هدایت گفت‌وگو، فضای تعاملی ایجاد می‌کند تا دانش‌آموزان تجربه‌های ذهنی خود را با داستان فیلم پیوند دهند. در ادامه، دانش‌آموزان در قالب گروه‌های کوچک (اتاق بحران) قرار می‌گیرند و هر گروه با کارت‌های بحران مواجه می‌شود. آن‌ها باید در زمان محدود، راه‌حل‌های خلاقانه برای حل یک بحران اجتماعی-مدرسه‌ای ارائه دهند و سپس راهکارهایشان به اشتراک گذاشته شده و توسط سایر دانش‌آموزان ارزیابی می‌شود. در پایان، هر دانش‌آموز به صورت فردی روی یک کارت می‌نویسد که در برابر فشارهای اجتماعی چه نقشی دارد و چه اقدامی می‌تواند انجام دهد. این مرحله باعث می‌شود پیام فعالیت به سطح تعهد فردی و اجتماعی برسد.

ماجرای شهر ـ جنگینه
- یک بازی معمایی ـ ماجراجویانه و محیطی است که در قالب یک نقشه شهری طراحی شده و دانش‌آموزان را به کشف و بازگویی روایت‌های واقعی از ایثار، همبستگی و مقاومت مردم ایران دعوت می‌کند. در این بازی ۱۸ روایت شگفت‌انگیز تعبیه شده که دانش‌آموزان باید با جست‌وجو، همکاری و حل مسئله، آن‌ها را شناسایی کنند. این تجربه تعاملی، نه صرفاً یک سرگرمی، بلکه بستری برای یادگیری مشارکتی، تمرین کار گروهی و آشنایی با مفاهیم هویت ملی و قهرمان واقعی است. این بازی، فضایی شاد، آموزشی و تربیتی می‌سازد که با موضوع روز نسل نوجوان پیوند می‌خورد.

ویزکیهم ویعلمهم الکتاب والحکمه
معاونت پرورشی و فرهنگی

فانوس

پیش به سوی گام چهارم

گام ۴

اقتدار، آمادگی و ایستادگی

پیام‌های بنیادین: دین، دانش، پیشرفت، قدرت، استقلال و نقش راهبردی ایران در منطقه از مهم‌ترین دلایلی دشمنی دشمنان است./ ما دنبال جنگ نیستیم، امّا باید آن‌چنان قوی باشیم که دشمن جرأت تجاوز نکند./ ایران در حوزه علم و فناوری دستاوردهای بزرگی دارد./ صنعت هسته‌ای یکی از مؤلّفه‌های اساسی و مهمّ اعتبار کشور و قوّت و قدرت و پیشرفت کشور است و باید برای دوستداران ملت و کشور مهم باشد./ با خلاقیت و تبیین می‌توان قدرت نرم کشور را گسترش داد./ لازمه عزت، سربلندی و استقلال کشور قوی شدن در همه عرصه‌هاست./ اتحاد ملی و پشتیبانی مردمی بزرگ‌ترین سرمایه ایران در برابر دشمن است./ ملت ایران شجاع، متین و وقت‌شناس است و در بزنگاه‌ها یکپارچه عمل می‌کند و هرگز تسلیم فشار، تهدید و تحمیل دشمن نخواهد شد./ (در جنگ تحمیلی ۱۲ روزه): جمهوری اسلامی و ملّت ایران قدرت، عزم و اراده، استقامت، دست پُر و استحکام بی‌نظیر پایه‌های نظام و کشور خود را به دنیا نشان داد./ جمهوری اسلامی سیلی سختی به آمریکا زد و رژیم صهیونیستی را زیر ضربات خود له کرد.

کلید واژه
- شجاعت
- حق
- اتحاد
- قهرمان

- دبستان دوره اول
- دبستان دوره دوم
- دبیرستان دوره اول
- دبیرستان دوره دوم

پیام‌های متناسب‌سازی شده: کشورهایی که با هم دوست ماندند، توانستند جلوی زورگو بایستند./ ایران ما مثل یک خانواده بزرگ است که همه با هم از آن مراقبت می‌کنیم/ وقتی با هم باشیم هیچکس نمی‌تواند ما را شکست دهد.

پیام‌های متناسب‌سازی شده: کشورهایی که اتحاد و همبستگی خود را حفظ کردند، توانستند در برابر فشار خارجی مقاومت کنند./قهرمان فقط کسی نیست که دیده می‌شود؛ قهرمان واقعی کسی است که در سخت‌ترین لحظات، پشت مردمش می‌ایستد./ اتحاد راز قدرت کشورهاست./ با خلاقیت می‌توان قدرت نرم کشور را گسترش داد.

دقت کنید

قسمت‌هایی که خالیه، شما با خلاقیت خودتون فعالیت طراحی کنید

نام فعالیت‌ها در خط موقعیت مدرسه برای مسیریابی بهتر کنار شماست

فعالیت

صبحگاه					کلاس/اتاق پرورشی			زنگ تفریح	آمفی تئاتر	نمازخانه	اکران نمایشگاهی
قرائت قرآن	کلیپ سرود	کار و اجرای فعالیت	مسابقه گروهی	پادکست	کار/فعالیت	فیلم	بازی				
انس با آیات	ایران ای سرای امید	پرچم	همساز	الآنم مینیاتور بزرگیامه۴	یک تمساح قیچ قیچ		قلعه خیبر				
		پرچم	همساز	الآنم مینیاتور بزرگیامه۴	ریشه		دانش و آرامش۱		دانش و آرامش۱	دانش و آرامش۱	
		پرچم	همساز	الآنم مینیاتور آینده۴			نامیران قدرت نرم۲	ماجرای شهر ـ جنگینه		نامیران قدرت نرم۲	
		پرچم	همساز	الآنم مینیاتور آینده۴		ایست تا ایستادگی	نامیران قدرت نرم۲	ماجرای شهر ـ جنگینه	ایست تا ایستادگی	نامیران قدرت نرم۲	روزنامه دیواری ۲ حکایت سرو

پرچم

در این فعالیت صبحگاهی که به‌صورت جمعی برگزار می‌شود، دانش آموزان در حین پخش سرود ملی، فعالیت‌ها و آیین‌هایی نمادین جهت تکریم و ادای احترام به پرچم اجرا خواهند کرد.

مسابقه گروهی همساز

در این بازی، شرکت‌کنندگان به‌صورت گروهی تلاش می‌کنند تا با استفاده از ابزار مشترک (جرثقیل گروهی یا نخ و کش) یک برج از بلوک‌ها یا لیوان‌ها بسازند. هر فرد تنها بخشی از کنترل ابزار را در اختیار دارد و موفقیت بازی در گرو هماهنگی دقیق، تمرکز فردی و همکاری جمعی است. همان‌طور که همکاری و همراهی همه شرکت‌کنندگان در بازی برای تحقق هدف گروه ضروری است، در جامعه نیز هماهنگی و اتحاد مردم نقش اساسی در پیشرفت و تحقق اهداف ملی دارد. این فعالیت با ایجاد فضایی پرهیجان و همدلانه، مهارت‌های ارتباطی، همدلی، حل مسئله، کنترل هیجان و کار گروهی را در دانش‌آموزان تقویت می‌کند.

شرح فعالیت‌ها

یک تمساح، قیچ قیچ

در این فعالیت، کتاب «یک تمساح، قیچ‌قیچ» با روشی نمایشی و خلاقانه برای دانش‌آموزان دوره اول دبستان خوانده می‌شود. مربی با کمک نقاشی‌های ساده و ابزار در دسترس، روند پیشروی تمساح و عقب‌نشینی مردم را تصویر می‌کند. سپس کودکان در قالب نمایش خلاق، ماجرای داستان را بازسازی کرده و پایان‌های تازه‌ای برای آن می‌سازند. در ادامه، با طرح پرسش‌های راهبردی، دانش‌آموزان به گفت‌وگو درباره مفهوم زورگویی، ترس و مقاومت جمعی پرداخته و راه‌حل‌هایی برای مقابله با قلدرها در زندگی روزمره و مدرسه ارائه می‌دهند.

ریشه

فعالیت «ریشه» با محوریت کتاب‌خوانی داستانی استعاری درباره مقاومت یک درخت در برابر تبر اجرا می‌شود. مربی یا دانش‌آموزان بخش‌هایی از کتاب را می‌خوانند و سپس در قالب حلقه گفتگو، درباره ویژگی‌های درخت و تبر، مفهوم دشمنی، ایستادگی و ریشه‌داری بحث می‌کنند. دانش‌آموزان می‌آموزند که قهرمان واقعی کسی است که با توکل به خدا و ایستادگی در برابر تهدیدها، حتی در سختی‌ها پیروز می‌شود.

بازی قلعه خیبر

بازی تعاملی «قلعه خیبر» یک فعالیت نمایشی ـ حرکتی برای دانش‌آموزان دبستانی است که با هدف تقویت مهارت‌های بدنی، اعتماد به نفس و روحیه جمعی طراحی شده است. در این بازی، مربی با خواندن «نامه حکومتی» دانش‌آموزان را وارد مأموریت فتح خیبر می‌کند. آن‌ها با تمرین‌های حرکتی (درازنشست، دویدن، پرش از مانع) و بازی کلامی (انتقال اسم رمز) آماده می‌شوند و سپس با کاردستی‌سازی سپر و ساخت دیوار دفاعی، خود را تجهیز می‌کنند. در پایان با شنیدن نامه امام علی (ع)، دانش‌آموزان با فریاد «حیدر حیدر» به قلعه حمله کرده و پیروزی و اتحاد را جشن می‌گیرند.

دانش و آرامش

«دانش و آرامش» یک فعالیت تعاملی و هنری است که در قالب نمایش سایه‌ای اجرا می‌شود. متن داستانی با محوریت نقش دانش و اتحاد در تاریخ ایران در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌گیرد و آن‌ها به کمک مربی، متن را به نمایش سایه‌ای تبدیل می‌کنند. کودکان در نقش‌های مختلف مانند راوی، بازیگر سایه، مسئول نور و صدا، نویسنده یا حتی تماشاگر فعال، مشارکت می‌کنند. این تجربه، ترکیبی از آموزش تاریخ، تقویت مهارت‌های اجتماعی و خلاقیت هنری است. محصول نهایی، نمایشی کوتاه و تاثیرگذار است که پیام قدرت دانش و همبستگی را به مخاطب منتقل می‌کند.

ایست تا ایستادگی

در آغاز فعالیت، مربی با توضیح دو شیوه سرکوب فلسطین (محاصره و بمباران در غزه / تکه‌تکه‌سازی و ایست‌های بازرسی در کرانه باختری) ذهن دانش‌آموزان را آماده می‌کند. سپس فیلم کوتاه «هدیه» نمایش داده می‌شود تا تجربه فشار روزمره فلسطینیان ملموس گردد. در ادامه، دانش‌آموزان در قالب مناظره و با هدایت مربی به بررسی مفهوم زورگویی، قهرمانی، ابتکار و مقاومت می‌پردازند. در پایان بحث، جمع‌بندی مربی نشان می‌دهد که همان‌طور که اسرائیل در کرانه باختری با تجزیه و محدودیت مردم را خسته می‌کند، دشمن در جنگ ۱۲ روزه نیز قصد تجزیه ایران را داشت، اما ایران با درایت و هوشمندی دشمن را تحقیر و نابود کرد.

نامیران قدرت نرم ۲

بازی «نامیران قدرت نرم ۲» ترکیب بازی رومیزی نامیران با فعالیت‌های تکمیلی گروهی و تعاملی است که بازیکنان را با مفاخر و مشاهیر معاصر ایران آشنا می‌کند. هر گروه با استفاده از کارت‌های اطلاعاتی، باید شخصیت مخفی را شناسایی کند. بازیکنان با تحلیل داده‌ها، همکاری و پرسش‌گری، مهارت‌های تفکر انتقادی، حافظه و استدلال خود را تقویت می‌کنند. این بازی ترکیبی از سرگرمی و آموزش است و به طور غیرمستقیم، حس مسئولیت‌پذیری، همکاری و ارزش قهرمان واقعی کسی که پشت مردم و جمعش می‌ایستد را در دانش آموزان پرورش می‌دهد. در فعالیت‌های تکمیلی نیز زمینه گفتگو و انتقال پیام‌های مدنظر به روش تعاملی و بازی محور فراهم می‌آید.

حکایت سرو

«حکایت سرو» مجموعه‌ای از کتاب ـ نگاره‌های تاریخی و فرهنگی است که رویدادهای مهم ایران را در طول اعصار مختلف بازنمایی می‌کند. دانش‌آموزان پس از مشاهده کتاب ـ نگاره‌ها و خواندن متن‌ها، خود را در جایگاه شخصیت‌ها، نمادها یا مردم حاضر در آن رویداد قرار می‌دهند و با استفاده از صنعت تشخیص، به اشیا، نمادها یا رویدادها هویت و شخصیت می‌دهند. سپس متنی کوتاه ۲-۳ خطی می‌نویسند که تجربه، احساس و پیام رویداد را منتقل کند. این فعالیت تاریخ را از حالت صرفاً اطلاعاتی خارج کرده و آن را به تجربه‌ای زنده و ملموس برای نوجوانان تبدیل می‌کند و مهارت همدلی و تخیل تاریخی را پرورش می‌دهد.

حواست به گام پنج باشه که قدم پایانی و خیلی مهمه

سودافزار

راهنمای رنگ‌های جدول
- 🟥 موقعیت‌های کنش مربی
- 🟦 قالب
- 🟩 دوره اول دبستان
- 🟩 دوره دوم دبستان
- 🟧 دوره اول متوسطه
- 🟧 دوره دوم متوسطه

گام ۵

خودآگاهی تمدنی و درک سنت های الهی

پیام‌های بنیادین: پیروزی نهایی و نصرت حقیقی فقط از جانب خداست./ دست برتر از آن خداست. تجربه نشان داده ایستادگی در مسیر حق، به شرط عمل به الزاماتِ این حرکت، قطعاً پیروزی را به ارمغان می‌آورد./ آینده ایران روشن، عزتمند و پیروز است و این وعده الهی تحقق خواهد یافت./ایران در حوزه علم و فناوری دستاوردهای بزرگی دارد./ تاریخ، ثروت فرهنگی و تمدنی ایران، صدها برابر غرب و آمریکا است./ تهدید ایران، تحقیر فرهنگ و تمدن ایران است./ ایران؛ قلّه راهبردی در جغرافیای سیاسی جهان اسلام است./ ایران در بحران‌های منطقه‌ای و جهانی نقش تعیین‌کننده داشته است./ هر اقدام من تأثیر بزرگی در آینده کشورم خواهد داشت و باید نقش خود را پیدا کنم.

کلید واژه
- رسالت
- بشریت
- پیشرفت
- امید

- دبستان دوره اول
- دبستان دوره دوم
- دبیرستان دوره اول
- دبیرستان دوره دوم

پیام‌های متناسب‌سازی شده: من هم نقش مهمی دارم./دانش و یادگیری ایران را پیشرفته و قوی می‌کند./ هر کدام از ما می‌توانیم با کارهای کوچک به کشورمان کمک کنیم.

پیام‌های متناسب‌سازی شده: هر اقدام من تأثیر بزرگی در آینده کشورم خواهد داشت./در دنیایی که هر حرکتش معنا دارد، تو هم یکی از بازیگران اصلی صحنه‌ای. سهم خودت را پیدا کن/ ایران در بحران‌های منطقه‌ای نقش تعیین‌کننده‌ای داشته است./در جریان جنگ تحمیلی ۱۲ روزه، ایران اسرائیل و امریکا را تحقیر کرد.

صبحگاه					کلاس/اتاق پرورشی			زنگ تفریح	آمفی تئاتر	نمازخانه	اکران نمایشگاهی
قرائت قرآن	کلیپ سرود	کار و اجرای فعالیت	مسابقه گروهی	پادکست	کار/فعالیت	فیلم	بازی				
انس با آیات	ایران ای سرای امید	هفت‌خوان ایران۳	هم قلم	الآنم مینیاتور بزرگیامه۵	باغ من بر بام غزه						
		هفت‌خوان ایران۳	هم قلم	الآنم مینیاتور بزرگیامه۵	دخترک ارغوانی		دانش و آرامش۲		دانش و آرامش ۲	دانش و آرامش ۲	روزنامه دیواری ۳
			هم گرد	الآنم مینیاتور آینده۵			پل های تمدن در مسیر سالیان۲	ماجرای شهر ـ جنگینه		پل های تمدن در مسیر سالیان۱	روزنامه دیواری ۳
			هم گرد	الآنم مینیاتور آینده۵				ماجرای شهر ـ جنگینه			روزنامه دیواری ۳

دقت کنید

- برای انتخاب فعالیت با دانش آموزان مشورت کنید
- ترتیب مهم نیست انتخاب کنید.
- اگر این فعالیت را پسندید رمزینه را اسکن کنید تا از ادامه آن مطلع شوید.

شرح فعالیت‌ها

مسابقه گروهی هم قلم

این بازی به‌صورت مسابقه گروهی بین دو گروه ۶ تا ۸ نفره اجرا می‌شود. هر گروه یک قلم بلند دارد که چند طناب به آن متصل است و هر بازیکن یکی از طناب‌ها را در دست می‌گیرد. اعضای گروه باید با هماهنگی حرکات طناب‌ها، قلم را روی سطح هدایت کنند و شکل یا کلمه‌ای را که مربی مشخص کرده است، ترسیم نمایند. هر گروهی که سریع‌تر و دقیق‌تر شکل مورد نظر را بکشد، برنده خواهد بود.

باغ من بر بام غزه

این فعالیت به صورت کتابخوانی و قصه‌گویی کتاب "باغ من بر بام غزه" اجرا می‌شود. داستان درباره نورا، دختری فلسطینی است که همراه خانواده‌اش در شرایط سخت زندگی تحت محاصره غزه، با پشتکار و امید به آینده گیاهان خود را روی پشت بام می‌کارد. دانش‌آموزان با روایت قصه و مشارکت در حرکات و احساسات شخصیت‌ها، با مفهوم تلاش، مقاومت و تاب‌آوری آشنا می‌شوند. مربی با طراحی تعامل و پرسش‌های هدفمند، دانش‌آموزان را در درک هیجانات نورا و تجربه همدلی فعال می‌کند و حس مسئولیت، امید و مشارکت در حل مشکلات را در آن‌ها تقویت می‌کند.

دخترک ارغوانی

فعالیت با معرفی کتاب دخترک ارغوانی آغاز می‌شود و دانش‌آموزان با داستان تَمام، دختری آواره که خانه و ریشه‌هایش را از دست داده، آشنا می‌شوند. پس از خواندن بخش‌هایی از کتاب، کودکان در حلقه‌ای دوستانه احساسات شخصیت اصلی را بازگو می‌کنند و سپس هر کدام با نقاشی، رنگ یا طرحی ساده، برداشت خود از غم، امید یا شجاعت تَمام را به تصویر می‌کشند. آثار نقاشی در پایان نمایش داده می‌شود و بچه‌ها درباره آنچه خلق کرده‌اند توضیح می‌دهند. این فعالیت هم فضایی برای گفت‌وگو و همدلی فراهم می‌کند و هم ابزاری برای بیان خلاقانه احساسات و درک عمیق‌تر پیام کتاب است.

پل های تمدن در سالیان ۲

پل‌های تمدن در سالیان۲ ترکیب بازی رومیزی سالیان با فعالیت‌های تکمیلی گروهی و تعاملی دیگری مبتنی بر این بازی است که نهایتا زمینه انتقال پیام‌های مدنظر را فراهم می‌آورد. یک بازی کارتی جذاب و آموزنده است که بازیکنان را به سفری در تاریخ ایران می‌برد. در بازی سالیان، ۱۱۰ کارت وجود دارد که هر کدام نماینده یک رویداد مهم تاریخی است. بازیکنان باید تلاش کنند این رویدادها را به ترتیب زمانی درست کنار هم قرار دهند و زنجیره‌ای از تاریخ ایران بسازند. این بازی ترکیبی از تاریخ، حافظه و مهارت‌های منطقی است که بازیکنان را به چالش می‌کشد و آن‌ها را به یادگیری تاریخ به شکلی سرگرم‌کننده ترغیب می‌کند. در فعالیت‌های تکمیلی نیز زمینه گفتگو و انتقال پیام‌های مد نظر به روش تعاملی و بازی محور فراهم می‌آید.

پل های تمدن در سالیان ۱

بازی "پل‌های تمدن در سالیان" یک فعالیت گفت‌وگو محور است که دانش‌آموزان را در قالب گعده‌ای دوستانه وارد دنیای تاریخ و علم می‌کند. در این بازی کارت‌ها به دو دسته "رویدادهای تاریخی-فرهنگی" و "دستاوردهای علمی-فناوری" تقسیم می‌شوند. سپس هر بار یک کارت از هر دسته انتخاب شده و دانش‌آموزان با خلاقیت خود به بحث می‌پردازند که اگر این دو در تاریخ به هم می‌رسیدند، چه تغییراتی در سرنوشت ایران یا جهان رخ می‌داد. گفتگوها می‌تواند تحلیلی یا طنزآمیز باشد. هدف، ایجاد درک عمیق از پیوند فرهنگ، علم و هویت ملی و نیز نقش ایده‌های نو در ساخت آینده است.

ماجرای شهر ـ جنگینه

یک بازی معمایی ـ ماجراجویانه و محیطی است که در قالب یک نقشه شهری طراحی شده و دانش‌آموزان را به کشف و بازگویی روایت‌های واقعی از ایثار، همبستگی و مقاومت مردم ایران دعوت می‌کند. در این بازی ۲۰ روایت و ۴ معمای ویژه تعبیه شده که دانش‌آموزان باید با جست‌وجو، همکاری و حل مسئله آن‌ها را شناسایی کنند. این تجربه تعاملی، نه صرفاً یک سرگرمی، بلکه بستری برای یادگیری مشارکتی، تمرین کار گروهی و آشنایی با مفاهیم هویت ملی و قهرمان واقعی است. این بازی فضایی شاد، آموزشی و تربیتی می‌سازد که با موضوع روز نسل نوجوان پیوند می‌خورد.

روایت فتح

یک مجموعه نمایشگاهی محیطی - کلاسی است که مبتنی بر کتاب ـ نگاره‌های «روایت فتح» برای دانش‌آموزان دبستان دوره دوم و متوسطه اول طراحی شده تا آنان با جنگ ۱۲ روزه و دستاوردهای آن آشنا شوند. کتاب ـ نگاره‌ها روی دیوار نصب می‌شود و ده کارت «اولین‌ها» با نخ به دیوار متصل است. دانش‌آموزان باید هر کارت را به کتاب ـ نگاره مرتبط وصل کنند و در صورت پاسخ درست، یک کارت جایزه دریافت می‌کنند که حاوی رمزینه دسترسی به فیلم‌های تکمیلی و پیام‌های انگیزشی برای آنان است. این روش علاوه بر انتقال دانش تاریخی، پیوند عاطفی و هویتی ایجاد کرده و یادگیری را جذاب و اثرگذار می‌سازد.

مسابقه گروهی هم گرد

در این بازی، بازیکنان داخل تسمه قرار می‌گیرند. ابتدا و انتهای بازی مشخص است. بازیکنان نباید از مسیر خارج شوند. در صورت خارج شدن از مسیر یا توقف تسمه، گروه باید بازی را از ابتدا شروع کند.

دقت کنید

حالا رسیدیم به محصولاتی که مکمل فعالیت‌ها هستند و به یاری شما اومدن

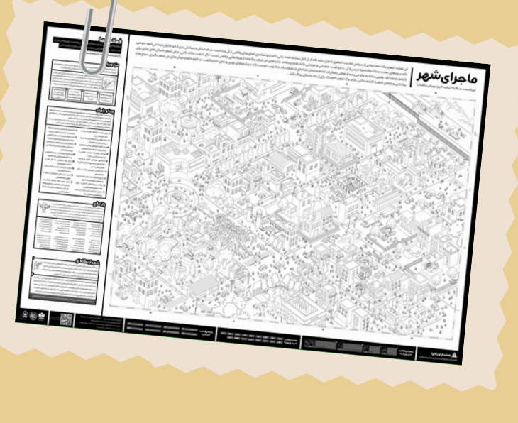
توجه کنید

روزنامه دیواری ایرانمون

آیینه‌ای زمانمند و مکانمند است که عاقبت دست دادن با دشمن را در ایران و کشورهای دیگر بازتاب می‌دهد. این اثر، پس از معرفی تاریخچه دشمنی، به دانش آموزان نشان می‌دهد اعتماد به دشمن جز تلخی و عقب ماندگی ثمری ندارد.

مخاطب: دوره دوم دبستان
دوره اول متوسطه

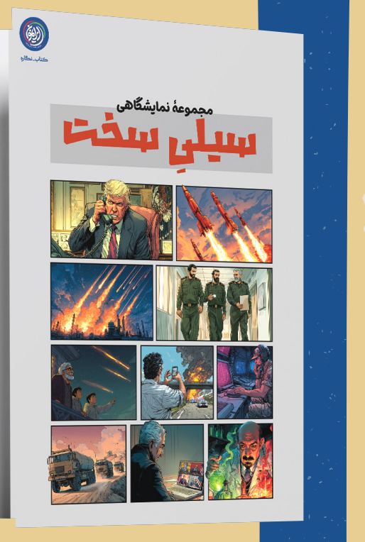
ماجرای شهر ـ جنگینه
(روایتی از ۱۲ روز همدلی وافتخار)



«جنگینه» اولین نسخه از مجموعه ماجرای شهر است؛ ماجرای شهر یک محصول تعاملی و سرگرم‌کننده است که با تصویرسازی یک شهر شلوغ و جزئیات آن، دانش‌آموزان را وارد تجربه‌ای جذاب و کشف‌محور می‌کند. در این نسخه چند فعالیت اصلی طراحی شده است.مانند پیدا کردن ۱۸ واقعه مهم جنگ دوازده روزه ایران و رژیم صهیونیستی که برخی پیش از جنگ و برخی پس از آن رخ داده‌اند. این وقایع به شکل جذاب و با جزئیات سرگرم‌کننده تصویرسازی شده‌اند. پیدا کردن نمادهای قطعه «علاج» اثر محسن چاوشی که در بخش‌های مختلف نقشه پنهان شده‌اند. علاوه براین، چیزهای مخفی دیگری نیز در نقشه وجود دارند که تجربه کشف را برای دانش‌آموزان جذاب‌تر می‌کنند.

مخاطب: همه مقاطع

کتاب ـ نگاره سیلی سخت

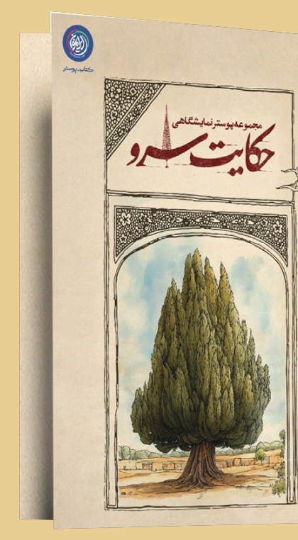


«سیلی سخت» در بسته ایرانمون، بازتاب پاسخ‌های کوبنده ایران به رژیم صهیونیستی و حامیانش است. این اثر، پس از روایت فتح، نشان می‌دهد که ملت ایران تنها به دفاع بسنده نکرد، بلکه با ضربات قاطع، دشمن را تحقیر کرد و اقتدار خود را در میدان نبرد تثبیت نمود.

مخاطب: دوره دوم دبستان
دوره اول و دوم متوسطه

این فعالیت با محوریت اکران تدریجی چهار کتاب ـ نگاره کمیک در فضای عمومی مدرسه اجرا می‌شود و هدف آن تقویت هویت ملی، روحیه مقاومت و ارتقاء سواد رسانه‌ای است. هر کتاب ـ نگاره بخشی از داستان را روایت می‌کند و موجب ایجاد هیجان و پیگیری روزانه در میان دانش‌آموزان می‌شود. پس از اکران کامل، دانش‌آموزان در قالب فعالیت‌های خلاقانه مانند بازطراحی میم‌گونه، صداگذاری و خوانش تئاتری مشارکت می‌کنند. این روش ضمن جذاب‌سازی یادگیری، باعث ارتقای مهارت‌های رسانه‌ای، تحلیلی و بیان نمایشی می‌شود و با پیوند دادن مفاهیم سیاسی ـ اجتماعی روز به مدرسه، جریان فرهنگی و هویتی پایداری ایجاد می‌کند.

کتاب ـ نگاره حکایت سرو

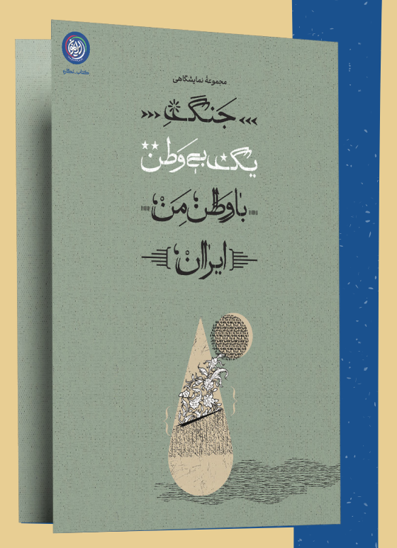


«حکایت سرو» با ۲۵ قاب تصویری برگرفته از ادبیات کهن، اقتدار هزارساله ایران را باز آفرینی می کند.این اثر، پس از روایت دشمنی‌ها و پیامد اعتماد به بیگانه، به دانش‌آموزان یادآوری می‌کند که ملت ایران در ریشه‌های تاریخی وفرهنگی خود همواره استوار وشکست ناپذیر بوده‌است.

مخاطب: دوره دوم دبستان
دوره اول و دوم متوسطه

«حکایت سرو» مجموعه‌ای از کتاب ـ نگاره‌های تاریخی و فرهنگی است که رویدادهای مهم ایران را در طول اعصار مختلف بازنمایی می‌کند. دانش‌آموزان پس از مشاهده پوسترها و خواندن متن‌ها، خود را در جایگاه شخصیت‌ها، نمادها یا مردم حاضر در آن رویداد قرار می‌دهند و با استفاده از صنعت تشخیص، به اشیا، نمادها یا رویدادها هویت و شخصیت می‌دهند. سپس متنی کوتاه ۲-۳ خطی می‌نویسند که تجربه، احساس و پیام رویداد را منتقل کند. این فعالیت تاریخ را از حالت صرفاً اطلاعاتی خارج کرده و آن را به تجربه‌ای زنده و ملموس برای نوجوانان تبدیل می‌کند و مهارت همدلی و تخیل تاریخی را پرورش می‌دهد.

کتاب ـ نگاره جنگ یک بی وطن با وطن من ایران



«جنگ یک بی وطن با وطن من ایران» [illegible] ایران است. [illegible]

مخاطب: دوره اول و متوسطه [illegible]

فعالیت با هدف شناخت مسیر وقایع تاریخی ایران [illegible]

کتاب ـ نگاره روایت فتح

«روایت فتح» مرور صحنه‌های درخشان حضور ایران در جنگ ۱۲ روزه است. [illegible]

مخاطب: دوره اول و دوم متوسطه

یک کلاس محیطی ـ [illegible] «روایت فتح» [illegible]

کتاب ـ نگاره ذره‌های خیلی بزرگ

«ذره‌های خیلی بزرگ» با ۲۵ قاب کمیک [illegible]

مخاطب: همه مقاطع

فعالیت «ذره‌های خیلی بزرگ» [illegible]