

**جشنواره نوجوان خوارزمی**  
**شناسنامه اثر محور بازی های مهارتی و توسعه فردی**

شناسه گروه: .....	عنوان پروژه: اتاق فرار "داستان وارث"
نام گروه : متفکران مدرسه	
سهمیه : خاص	
حوزه کاربرد:	

استان			یزد
منطقه			ناحیه ۱ یزد
مدرسه			دبیرستان پسرانه حضرت امام حسین (ع) دوره اول
تلفن مدرسه			۰۳۵-۳۷۲۶۴۵۲۱
نام و نام خانوادگی دانش آموزان عضو گروه	۱- سهیل سلطانی	۲- سیدمتین زرگرچی	۳- پویا خان محمدی
کد ملی	۴۴۲۱۸۸۸۱۹۲	۴۴۲۱۸۲۱۴۷۰	۲۲۸۵۲۳۵۹۳۳
تلفن همراه	۰۹۳۹۲۵۱۱۴۱۲	۰۹۱۳۹۵۲۵۰۱۷	۰۹۰۱۵۱۶۷۲۸۴
نام و نام خانوادگی دانش آموزان عضو گروه	۴- آراد حبیبیاتی	۵- امیرعباس دهقان	۶- رضا سیاح
کد ملی	۴۴۲۱۸۶۲۴۶۰	۴۴۲۱۷۹۶۶۸۹	۴۴۲۱۸۷۸۷۶۶
تلفن همراه	۰۹۰۲۳۰۰۶۶۲۰	۰۹۱۳۹۹۵۲۵۶۷	۰۹۰۱۳۳۲۴۵۴۵
پایه تحصیلی			نهم

تعداد اعضای تیم بازیکن طبق سناریو: ۳ نفر

سطح دشواری بازی با توجه به گروه سنی ۱۲ تا ۱۶ سال: (دشوار □، نسبتا دشوار ■، متوسط □، ساده □، بسیار ساده □)

تعداد مراحل اتاق فرار: ۵ مرحله

جدول زیر را با دقت برای کلیه مراحل بازی تکمیل کنید. برای هر ستون، به اندازه کافی فضای مناسب اختصاص داده و توضیحات لازم را بنویسید.

مرحله بازی	سناریو بازی	ژانر	مهارتهایی که آموزش می دهد	وسایل و دکوراسیون	نقش بازیکن ان به عنوان قهرمان داستان ان	نوع فعالیت یا معما	قفل	سرنخ	جایزه	شرح برگه راهنما نقشه یا دستورالعملی که به بازیکنان بازی داده خواهد شد	اگر بازیکنان موفق به انجام این مرحله نشدند چطور کمک خواهید کرد	نحوه پیاده سازی تئاتر تعاملی
۰	آشنایی کاراگاهان با داستان پیشین نوه با وکیل و مواجه شدن با سرایدار در مدرسه	معمایی پلیسی	-	آگهی ترحیم پدر بزرگ و شمعدان و خرما	کاراگاه	-	-	-	کلید اتاق اول	-	-	گفتگوی کاراگاهان با نوه و سرایدار
۱	اتاق اول: چرخه زندگی		همکاری، شناخت هرچه بهتر محیطی که در آن زندگی می کنیم.	صندوقچه و قفل و وسایل کلاس		پیدا کردن سرنخ و ترتیب آنها	قفل عددی	۴ عدد کاغذ که بر روی آنها سرنخ نوشته شده و بر پشت	کلید اتاق دوم	-	کمک شفاهی توسط سرایدار	
۲	اتاق دوم: عناصر طبیعت		همکاری، تطبیق دادن ترتیب سرنخ ها با تصویر						کلید اتاق سوم	-		

۴	اتاق سوم : پیدا کردن شماره تلفن	همکاری، افزایش خلاقیت و دقت به جزئیات		تعاملی، پیدا کردن سرنخ ها و ترتیب آنها، تماس با شماره	جمله انیشترین و شماره تلفن ناقص روی وایت برد و ساعت ایستاده	شماره تلفن مامور پلیس و کلید اتاق چهارم	-		گفتگوی کاراگاهان با نوه و سرایدار و مامور پلیس
۵	اتاق چهارم : شماره گیری تلفن	همکاری، افزایش دقت و تفکر در مورد موضوعات جزئی و کوچک		رمزگش ایی اعداد به حروف	اعداد به حروف انگلیسی در قالب صفحه کلید ۳*۴	کلید اتاق وکیل	-		
۶	اتاق وکیل : پودر های سفید	همکاری، هم بستگی، اهمیت سوال پرسیدن و تقویت ذهن توسط بازی های رومیزی و تقویت مهارت ریسک پذیری	صندوقچه و وسایل اتاق کنفرانس در اتاق وکیل میز و صندلی و وسایل گل یا پوچ	تعاملی، بازی رومیزی	-	وصیت نامه اصلی	با بردن هر مرحله از بازی گل یا پوچ، یک راهنمایی در پیدا کردن پودر ها انجام خواهد شد	-	مشاجره نوه با وکیل

داستان سناریوی کلی اتاق فرار را از نقطه شروع تا پایان بنویسید.

نوه‌ای به نام فرزاد زند وکیل، پس از سال‌ها زندگی در خارج از کشور برای مراسم ختم پدر بزرگش به ایران بازمی‌گردد. وکیلی ناشناس ادعا می‌کند که اموال پدر بزرگ بسیار اندک بوده‌اند، اما نوه که می‌داند پدر بزرگ یک مدرسه داشته، به ماجرا شک می‌کند. او با کمک یک قاضی متوجه خیانت وکیل در انتقال اموال به نام خودش می‌شود. برای یافتن وصیت‌نامه اصلی، به همراه چند کارآگاه به مدرسه متروکه پدر بزرگ می‌روند.

در مدرسه با سرایداری روبه‌رو می‌شوند که ابتدا مشکوک به نظر می‌رسد، اما با تهدید به گزارش به پلیس، حاضر به همکاری می‌شود. آنها باید با حل چند معما، به اتاق وکیل و در نهایت به وصیت‌نامه دست یابند. در میانه مسیر، وکیل و بادیگاردش سعی در متوقف کردن آنها دارند، اما با ورود پلیس و نقشه‌ای هوشمندانه از سوی سرایدار (مخفی کردن داروی بی‌هوشی در میان پودرهای سفید)، وکیل بی‌هوش شده و بازیکنان موفق به کشف وصیت‌نامه اصلی می‌شوند.

در صورت وجود تئاتر تعاملی در سناریو، نحوه پیاده‌سازی آن را شرح دهید.

در کل سناریو، تئاتر تعاملی به صورت پراکنده وجود دارد اما مهم‌ترین مکالمات مربوط به پیش از مرحله اول (گفتگوی نوه با کاراگاهان و نوه با سرایدار) و اتاق وکیل (گفتگوی نوه با وکیل) می‌باشد.

مزیت بخشهای مختلف سناریوی اتاق فرار، بازی‌ها، دکوراسیون و ایده‌های هر یک را بر سایر کارهای مشابه بیان کنید. ثابت کنید که اتاق فراری که طراحی کرده‌اید، توان رقابت با نمونه‌های مشابه را دارد.

۱- دارا بودن دکوراسیون و معماهای قوی‌ای که برای دانش‌آموزان جذابیت داشته مانند حبس شدن در اتاق سوم و پیدا کردن شماره تلفن (کاراگاهان حس خطر واقعی را تجربه میکنند)

۲- استفاده از مهارت‌های زندگی در بعضی از معماها

لیستی از مسئولیت هایی که در راستای طراحی و تولید اتاق فرار وجود دارد را مشخص کرده و آن را به طور عادلانه و متناسب با علایق و استعدادهایشان تقسیم کنند. این بخش را طبق خلاقیت خودتان می توانید شبیه زیر تنظیم کنید.

نام عضو تیم	استعدادها	علایق	مسئولیت در تیم
سهیل سلطانی	ایده پردازی و طراحی معمایا و سناریو نویسی	موسیقی – بازی های ویدئویی - ورزش	سرگروه و طراحی سناریو
سیدمتین زرگرچی	برنامه نویسی و طراحی سایت	موسیقی – بازی های ویدئویی – ورزش – زبان انگلیسی	طراحی سناریو و نویسنده دیالوگ ها
پویا خان محمدی	خیال پردازی قوی و منطقی گرایی	موسیقی – بازی های ویدئویی - ورزش	طراحی سناریو

چطور به عدم تبعیض، خشونت، بهره کشی و تخریب محیط زیست در طراحی مراحل بازی و اجرای آن توجه کرده اید؟

با توجه به جعل اسناد و تصرف بر دارایی پدربزرگ، میتوان نتیجه گرفت که اعتماد کردن بدون آگاهی به افراد می تواند گاهی برایمان پر دردسر باشد و همچنین با توجه به حضور مامور پلیس و دستگیری وکیل و بادیگاردش، میتوان نتیجه گیری کرد که جنایتکاران در نهایت به سزای اعمالشان می رسند.

هزینه تولید همه بخش های بازی ها و دکوراسیون کلیه مراحل بازی را طوری یادداشت کنید که بتوانید آن را برای اولیا و معلمان تان توضیح دهید و برای تامین مالی پروژه به سادگی برنامه ریزی کنید.

- برآورد هزینه کل : ۲ میلیون تومان

- قیمت تمام شده برای اجرای تجاری بازی در محیط : رایگان (طبق شیوه نامه از محیط مدرسه استفاده شده و هزینه ای نداشته است)

نام و مشخصات موسسات یا ارگان های خاصی که از آنها، برای انجام مراحل مختلف پروژه، کمک گرفته اید، با تعیین نوع کمک و راهنمایی آنها، یادداشت کنید.

از موسسات یا ارگان های خاصی کمک نگرقتیم و همچنین مطالعه فایل ها کمک کردند و کمی هم کادر مدرسه کمک کردند (معاونت فناوری برای فیلمبرداری از مراحل اتاق فرار)

از چه کسانی به عنوان مشاور و تست کننده مراحل کمک گرفتید؟ یک بار تست آزمایشی گرفته شد که یک نفر از همکلاسی هایمان برای تست اتاق فرار داوطلب شد.

لیست اشکالاتی که قبل از پیاده سازی نهایی در روز جشن بازی در طراحی و پیاده سازی خود تشخیص دادید و نحوه اصلاح هر یک را بنویسید.

پیاده سازی این اتاق فرار در هر مکانی غیر از مدرسه به دلیل محدودیت های مالی غیرممکن است و قادر به رفع این مشکل نیستیم.

چه ایده ای برای بهبود ارتقای پروژه خود در مراحل بعدی جشنواره (منطقه ای و استانی) دارید؟ بهبود خطا های جزئی در معما ها و سناریوی بازی

چطور سعی کرده اید در کمترین زمان، با مصرف کمترین هزینه و وسایل، معماها، بازی ها و دکوراسیون اتاق فرار خود را طراحی و پیاده سازی کنید.

با توجه به محیط برگزاری بازی (مدرسه) سناریو بازی را در مدرسه طراحی کردیم و با استفاده از وسایل خود مدرسه به عنوان دکوراسیون، سعی کردیم کمترین مبلغ ممکن را هزینه کنیم.

چطور می توانید اتاق فرار خودتان را در محیط های مختلف، مانند حیاط مدرسه، خیابان، یا خانه پیاده سازی کنید؟

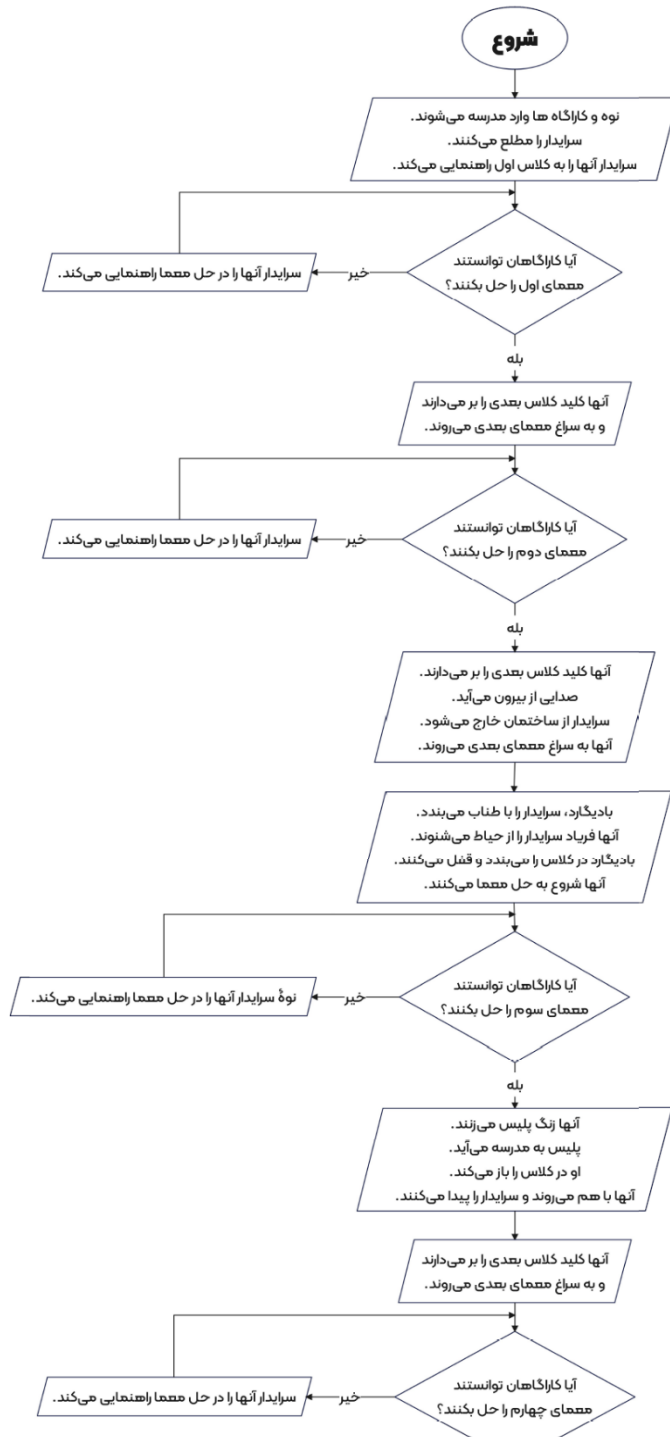
چه چالشهایی ممکن است پیش بیاید؟ چطور می توانید آن را حل کنید؟

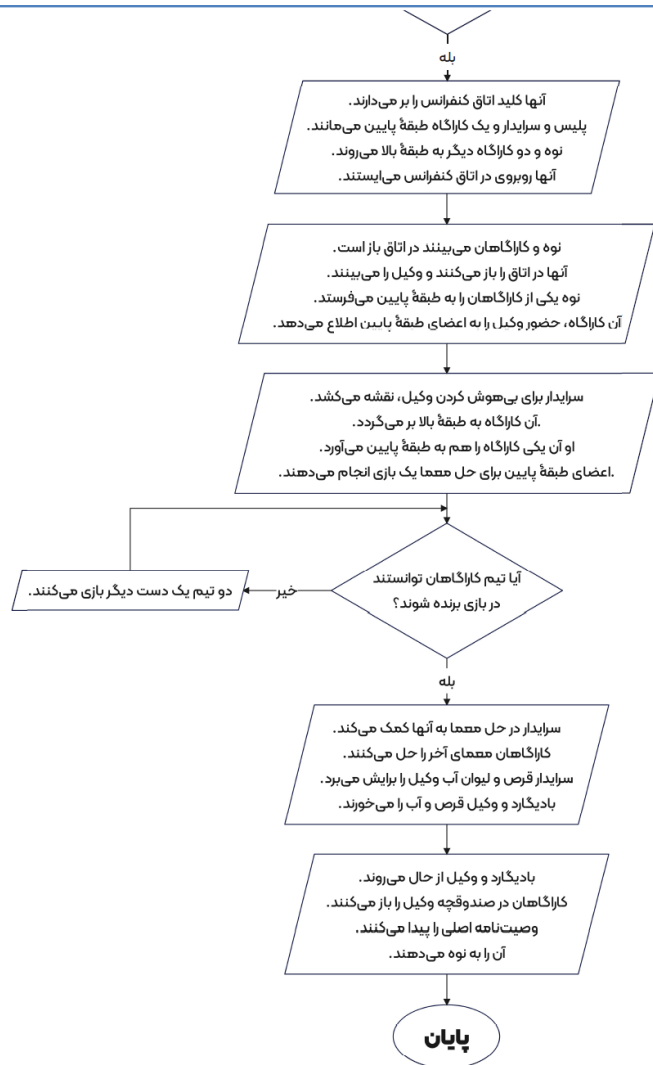
طبیعتاً با توجه به معماری مدرسه و روند بازی، با چالش هایی روبرو خواهیم شد از قبیل تعداد اتاق محدود، طبقات محدود، فضای کم و وسایل متفرقه که بابت آنها هزینه ای پرداخت نشده است.

به صورت یک فلوجارت مرحله به مرحله، (مشابه آنچه در کتاب کار و فناوری دیده اید) مشخص کنید که تیم بازیکنان وارد شده به بازی شما، از لحظه

شروع تا پایان با چه معما یا فعالیتی مواجه شده، با چه شرط هایی مواجه می شوند؟

نحوه رفتن آنها به مرحله بعد چطور است؟ و شرط پایان بازی چیست؟





نام و نام خانوادگی مشاور و راهنما	نام و نام خانوادگی مدیر واحد آموزش مجری شماره تلفن، تاریخ و امضا	
--------------------------------------	--	--