

پوست ۷

راه‌نمای گردشگری و صنایع دستی با تاکید بر درآمدزایی

ششمین دوره مسابقات ادبیات و علوم انسانی پژوهش‌سرای دانش‌آموزی

در سال تحصیلی ۱۴۰۳-۱۴۰۴

۱. مقدمه:

در دنیای امروز، ظرفیت‌های اقتصادی علوم انسانی نقش مهمی در توسعه پایدار و ایجاد اشتغال محلی ایفا می‌کنند. یکی از زمینه‌های مهم اقتصادی در این حوزه، صنایع دستی و گردشگری فرهنگی است که با ارزش‌های فرهنگی، تاریخی و بومی گره خورده است. دانش‌آموزان با آشنایی با میراث فرهنگی و صنایع دستی محلی و ظرفیت‌های گردشگری منطقه خود، می‌توانند به رشد و توسعه اقتصادی در سطح محلی کمک کنند. همچنین، با یادگیری مبانی سواد مالی و مدیریت کسب‌وکارهای کوچک، قادر خواهند بود تا مدیریت مالی هوشمندانه را برای درآمدزایی پایدار از طریق این ظرفیت‌ها به کار بگیرند.

۲. شرایط شرکت کنندگان:

تمام دانش‌آموزان دوره‌های اول و دوم متوسطه می‌توانند در سامانه‌ای که متعاقباً اعلام می‌شود، طبق زمانبندی مشخص شده در تقویم اجرایی شیوه‌نامه طرح شهید کاظمی آشتیانی به شماره ۴۰۰/۴۱۸ مورخ ۱۴۰۱/۱۰/۱۸، به صورت انفرادی یا تیم ۲ یا ۳ نفره ثبت نام نمایند.

تذکر: اعضای تیم باید از یک منطقه، دوره و جنسیت باشند.

۳. شرایط اختصاصی اثر:

در این گرایش، دانش‌آموزان باید با تمرکز بر ظرفیت‌های بومی، گردشگری فرهنگی و اقتصادی منطقه خود، یک کسب‌وکار کوچک در زمینه میراث فرهنگی، صنایع دستی و گردشگری راه‌اندازی کنند. هدف از این گرایش؛ شناسایی، تحقیق، تولید یا سفارش محصولات صنایع دستی محلی یا ماکت‌های اماکن گردشگری است. همچنین، تاکید ویژه‌ای بر سواد مالی و مدیریت کسب‌وکارهای کوچک برای افزایش مهارت‌های اقتصادی دانش‌آموزان وجود دارد. لذا؛ موارد ذیل بایستی مورد توجه قرار گیرند:

۱. **شناسایی و انتخاب محصول یا پروژه صنایع دستی:** صنایع دستی به محصولاتی گفته می‌شود که بر اساس مهارت‌های سنتی و بومی و با استفاده از مواد اولیه محلی تولید می‌شوند. این محصولات می‌توانند شامل مواردی همچون قالی، گلیم، قالیچه، فرش، فرت‌بافی، نم‌بافی، سفال، چوب‌کاری، محصولات چرمی، ساخت جواهرات محلی و حتی تولید غذاهای محلی باشند. همچنین، دانش‌آموزان می‌توانند به ساخت ماکت‌های دقیق از اماکن گردشگری و آثار تاریخی منطقه بپردازند. محصول باید به گونه‌ای انتخاب شود که هم ریشه‌های فرهنگی و تاریخی منطقه را منعکس کند و هم قابلیت تولید و فروش داشته باشد.

۲. **تحقیق درباره محصول و ظرفیت‌های کسب و کار:** دانش‌آموزان باید پژوهشی درباره محصول انتخابی و ظرفیت‌های اقتصادی آن انجام دهند. این تحقیق باید شامل بررسی ریشه‌های تاریخی محصول، فرایند تولید، مواد اولیه و بازار هدف باشد. همچنین، باید به مفاهیم سواد مالی، مانند مدیریت هزینه‌ها و درآمدها، استراتژی‌های قیمت‌گذاری، بازاریابی و سوددهی پرداخته شود. تحقیق می‌تواند شامل مصاحبه با تولیدکنندگان محلی، بازدید از کارگاه‌های صنایع دستی و بررسی بازارهای گردشگری برای شناخت بهتر بازار باشد.

۳. **طراحی و تولید محصول:** دانش‌آموزان باید به صورت مستقیم در طراحی و تولید محصول شرکت کنند. تولید محصول می‌تواند شامل ساخت صنایع دستی مانند قالی، گلیم، سفال، نم‌بافی و سایر موارد مشابه باشد. اگر تولید محصول به طور کامل توسط دانش‌آموزان امکان‌پذیر نباشد، می‌توانند به سفارش محصول از تولیدکنندگان محلی بپردازند و در فرآیند تولید نظارت کنند. در زمینه ماکت‌سازی اماکن گردشگری، دانش‌آموزان باید به جزئیات دقیق و واقع‌نمایی توجه کنند.

۴. **راه‌اندازی کسب و کار و بازاریابی:** تیم‌های دانش‌آموزی باید با استفاده از مفاهیم سواد مالی و مدیریت کسب‌وکارهای کوچک، یک کسب‌وکار حول محصولات تولیدی خود راه‌اندازی کنند. این کسب‌وکار می‌تواند شامل فروش محصولات در بازارچه‌های محلی یا دانش‌آموزی، مکان‌های گردشگری، استفاده از فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی داخلی برای بازاریابی و فروش باشد. دانش‌آموزان باید به برنامه‌ریزی برای فروش، قیمت‌گذاری و تبلیغات توجه ویژه داشته باشند.

۵. **ارزیابی اقتصادی و مدیریت مالی:** تیم‌های دانش‌آموزی باید گزارش مالی دقیقی از پروژه خود را ارائه دهند. این گزارش؛ شامل برآورد هزینه‌های تولید، قیمت‌گذاری، سوددهی و استراتژی‌های مدیریت مالی برای بهبود کسب‌وکار است. ارزیابی این بخش، بر اساس میزان استفاده دانش‌آموزان از مفاهیم سواد مالی و به‌کارگیری اصول کسب‌وکارهای کوچک خواهد بود.

۶. **خلاقیت و نوآوری در پروژه:** خلاقیت در طراحی محصول، نوآوری در روش‌های تولید یا بازاریابی، همچنین استفاده از ابزارهای تبلیغاتی خلاقانه مانند بروشور، وبسایت یا ویدئوهای تبلیغاتی، می‌تواند نقش مهمی در امتیاز نهایی داشته باشد.

۷. **مستندسازی و ارائه گزارش نهایی:** تمامی مراحل از شناسایی محصول، تحقیق و پژوهش، تولید یا سفارش محصول، تا فروش و بازاریابی باید مستند شود. این مستندات در قالب یک گزارش ویدئویی ارائه می‌شود که شامل چکیده، مقدمه، روش تحقیق، فرایند تولید، نتایج و پیشنهادات است. همچنین، تصاویر مستند از مراحل تولید و فروش می‌تواند به عنوان فایل ضمیمه جداگانه در قالب فرمت PDF ارائه شود.

تذکره ۱: محصولات باید اصیل و بومی باشند و با استفاده از ظرفیت‌های فرهنگی منطقه ساخته شوند. هرگونه استفاده از محصولات یا ماکت‌های از پیش موجود، تنها در صورت نوآوری و بهینه‌سازی پذیرفته می‌شود.

تذکره ۲: تمامی مراحل پژوهش و مدیریت پروژه باید توسط دانش‌آموزان انجام شود. مشاوره با هنرمندان یا تولیدکنندگان محلی برای کمک در تولید مجاز است، اما پژوهش و مدیریت کسب و کار باید به صورت کامل توسط تیم دانش‌آموزی انجام شود.

تذکره ۳: به شرایط عمومی مسابقات در بند ۲ توجه شود.

۴. مستندات مورد نیاز اثر:

مستندات ذیل در یک فایل فشرده (ZIP) با کد ملی دانش‌آموز (سرگروه تیم)، ارسال گردد:

۱. نمون برگ ۱ تکمیل شده که در توضیحات ۱، موضوع انتخابی برای اثر آورده شده است.

۲. اصل اثر یا محصول نهایی (صنایع دستی، ماکت یا هر تولید محتوای مرتبط طبق شیوه نامه) به صورت مستند به همراه تصاویر با کیفیت از تمامی زوایای آن (در صورتی که محصول به فروش رسیده است، مستندات فروش و تصاویر محل فروش نیز در قالب یک فایل pdf حاوی حداکثر ۱۰ تصویر با حضور دانش‌آموزان، ضمیمه شود).

۳. گزارش ویدئویی ۲ تا ۵ دقیقه‌ای با حداکثر حجم ۲۰۰ مگابایت (با حفظ کیفیت) و رعایت موارد بند ۷ شرایط اختصاصی اثر

۴. عکس شرکت‌کننده که با کیفیت مطلوب اسکن شده باشد.

۵. مراحل اجرایی (فرآیند داوری):

۵-۱. مرحله منطقه‌ای: دانش‌آموزانی که در مرحله منطقه‌ای مسابقات ادبیات و علوم انسانی در سامانه ثبت نام نموده اند، آثار خود را در موعد مقرر به پژوهش سرای منطقه ارسال می‌نمایند. آثار، در این مرحله تحت نظارت معاونت آموزش متوسطه؛ توسط پژوهش سرای دانش‌آموزی منطقه و بر اساس نمون برگ ۲ داوری شده و برگزیدگان مطابق با سهمیه منطقه، جهت شرکت در مرحله استانی معرفی می‌گردند. لازم است پژوهش سرای دانش‌آموزی منطقه، فرآیند راهنمایی و هدایت کارآمد آثار برگزیده را جهت رفع نقاط ضعف و تقویت نقاط قوت آنها را پیش از معرفی به پژوهش سرای قطب استانی ادبیات و علوم انسانی، انجام دهند.

۵-۲. مرحله استانی: آثار توسط قطب‌های استانی ادبیات و علوم انسانی تحت نظارت کارشناس محترم نظارت و پیگیری امور پژوهش سراهای دانش‌آموزی استان، بر اساس نمون برگ ۲ داوری شده و برگزیدگان مطابق با سهمیه استان، جهت شرکت در مرحله کشوری معرفی می‌گردند. قطب استانی، باید فرآیند راهنمایی و هدایت کارآمد آثار برگزیده را جهت رفع نقاط ضعف و تقویت نقاط قوت آنها پیش از معرفی به قطب کشوری ادبیات و علوم انسانی، انجام دهد.

۵-۳. مرحله اول کشوری: در این مرحله، بررسی و ارزیابی آثار ارسالی از استان‌ها و سایر مستندات به صورت غیر حضوری و بر اساس نمون برگ ۲ انجام می‌گیرد. آثار برتر به مرحله دوم کشوری راه می‌یابند.

۵-۴. مرحله دوم کشوری: شامل مصاحبه حضوری یا غیرحضوری (آنلاین) داوران با صاحبان اثر می‌باشد. لازم است راه یافتگان به این مرحله، توانمندی پاسخگویی به پرسش‌های کمیته داوران را داشته باشند و اگر بر اساس صلاحدید کمیته داوران، چالشی برای تغییر در اثر عنوان گردد، قادر به ایجاد آن تغییر باشند. آثار برگزیده در نمایشگاه دستاوردهای پژوهش سراهای دانش‌آموزی به نمایش گذاشته خواهند شد.

۶. ضمایم:

نمون برگ ۲: داوری گردشگری و صنایع دستی با تاکید بر درآمدزایی

عنوان محصول:		کد ثبت شده اثر در سامانه:	
استان:	شهر:	منطقه/ناحیه:	دوره و پایه تحصیلی:
نام و نام خانوادگی طراحان اثر:			
(۱)	(۲)	(۳)	
کد ملی:	کد ملی:	کد ملی:	
شماره تماس:	شماره تماس:	شماره تماس:	
ردیف	ملاک ارزیابی		
حد اکثر امتیاز	امتیاز کسب شده		
۱	جذابیت، غنا و زیبایی محصول یا پروژه: جذابیت بصری و کیفیت طراحی و ساخت محصول صنایع دستی یا ماکت اماکن گردشگری.		
۲	ایده پردازی نو و خلاقانه: خلاقیت در انتخاب محصول، نوآوری در طراحی و تلاش برای ایجاد ارزش افزوده.		
۳	معرفی دقیق و علمی محصول یا پروژه: ارائه توضیحات دقیق و علمی درباره محصول (مواد اولیه، فرآیند تولید، ویژگی های بومی و فرهنگی).		
۴	کیفیت تحقیق و پژوهش: کیفیت تحقیق و پژوهش انجام شده برای شناخت و معرفی محصول یا ماکت شامل مستندات علمی و تاریخی ضمن رعایت اصول کیفی و کمی فیلمبرداری.		
۵	مرتبط بودن محصول با ظرفیت های بومی: مرتبط بودن محصول یا پروژه با فرهنگ و ظرفیت های بومی منطقه و چگونگی ارتباط آن با صنایع دستی و گردشگری.		
۶	ارزیابی فرآیند فروش و بازاریابی: بررسی روش های فروش و بازاریابی (استفاده از فضای مجازی، بازارچه ها، ارتباط با گردشگران).		
۷	خلاقیت در بازاریابی و جذب مشتریان: توانایی دانش آموزان در ایجاد انگیزه و ترغیب دیگران برای خرید محصول یا بازدید از منطقه گردشگری.		
۸	حضور فعال دانش آموز یا دانش آموزان در تولید و فروش: میزان مشارکت و نقش فعال در تمامی مراحل تولید، بازاریابی و فروش محصول.		
۹	تولید محتوای تبلیغاتی: خلاقیت در تولید ابزارهای تبلیغاتی مانند بروشور، کاتالوگ، یا فیلم برای معرفی و بازاریابی محصول.		
۱۰	تأثیر گذاری نهایی پروژه: میزان تأثیر پروژه در معرفی محصول یا مکان های گردشگری منطقه و ایجاد ارتباط با جامعه محلی یا گردشگران.		
جمع امتیاز		۱۰۰	
نام و نام خانوادگی داور اول منطقه ای/استانی/کشوری: مدرک تحصیلی: شماره تماس: امضا:			
نام و نام خانوادگی داور دوم منطقه ای/استانی/کشوری: مدرک تحصیلی: شماره تماس: امضا:			
نام و نام خانوادگی داور سوم منطقه ای/استانی/کشوری: مدرک تحصیلی: شماره تماس: امضا:			
نام و نام خانوادگی مدیر پژوهش سرای دانش آموزی مجری	نام و نام خانوادگی مدیر پژوهش سرای قطب استانی ادبیات و علوم انسانی	نام و نام خانوادگی کارشناس امور پژوهش سراهای دانش آموزی	
مهر و امضا	مهر و امضا	مهر و امضا	