

معرفی سیاست های ترویجی فکرا نه



محصولات فرهنگی فکرا نه
تولید و عرضه بازی های فکری
محصولات کمک آموزشی
Fekraneh
Toy corporation

فهرست ارائه موضوعات

معرفی فکرا نه

فلسفه و
اهمیت بازی

مسوولیت
اجتماعی فکرا نه

برگزاری
رویداد

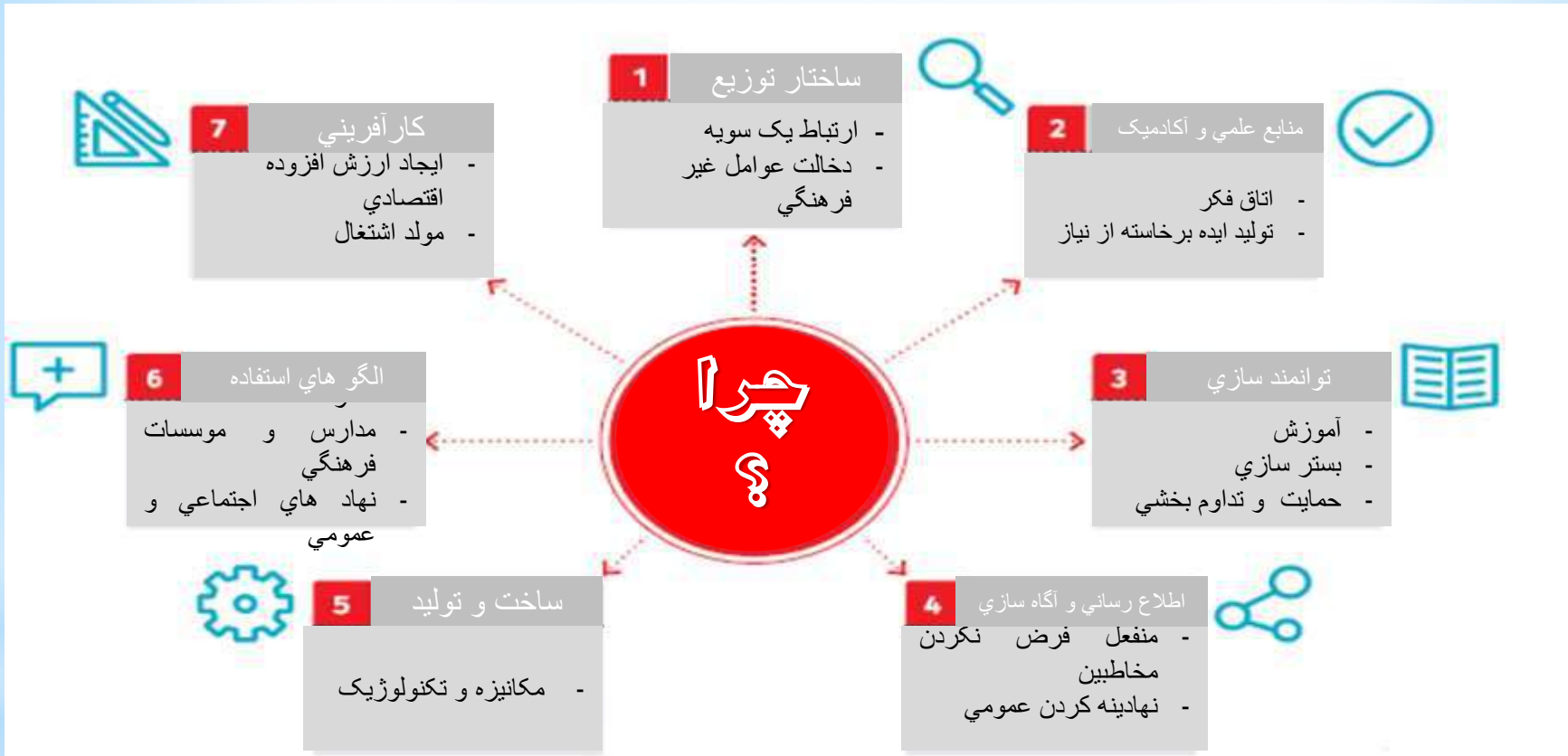
نتیجه گیری و
امکان سنجی

شرکای کلیدی

شبکه اجتماعی
علاقمندان بازی

حمایت از
برگزاری رویداد





اهمیت بازی و ظرفیت های آن



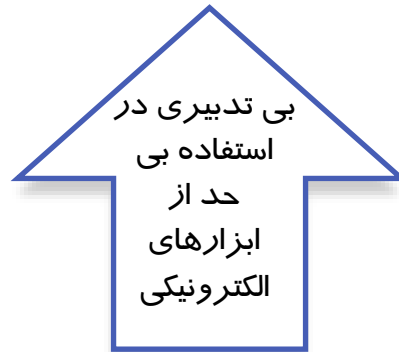
مسئولیت اجتماعی فکرا نه



خانواده پویا
(روابط صمیمانه و گرم)



محیط اجتماعی
گسسته و
ناپایدار



مسئولیت اجتماعی فکراڻه



راه حل پیشنهادی: برگزاری رویداد *



حمایت از برگزاری رویداد



حمایت از برگزاری رویداد*

بر گزار کننده

- برگزاری کارگاه های Toy Expert
- ایجاد مدل مالی با رویکرد کارآفرینی

قالب برگزاری

- جمع آوری ایده ها و تجربه های قالب های برگزاری رویداد
- تولید محتوا و به اشتراک گذاری

بازی

- تولید محتوای آموزشی
- تشکیل انجمن های تخصصی بازی ها

شرکت کنندگان

- بانک اطلاعاتی شرکت کنندگان

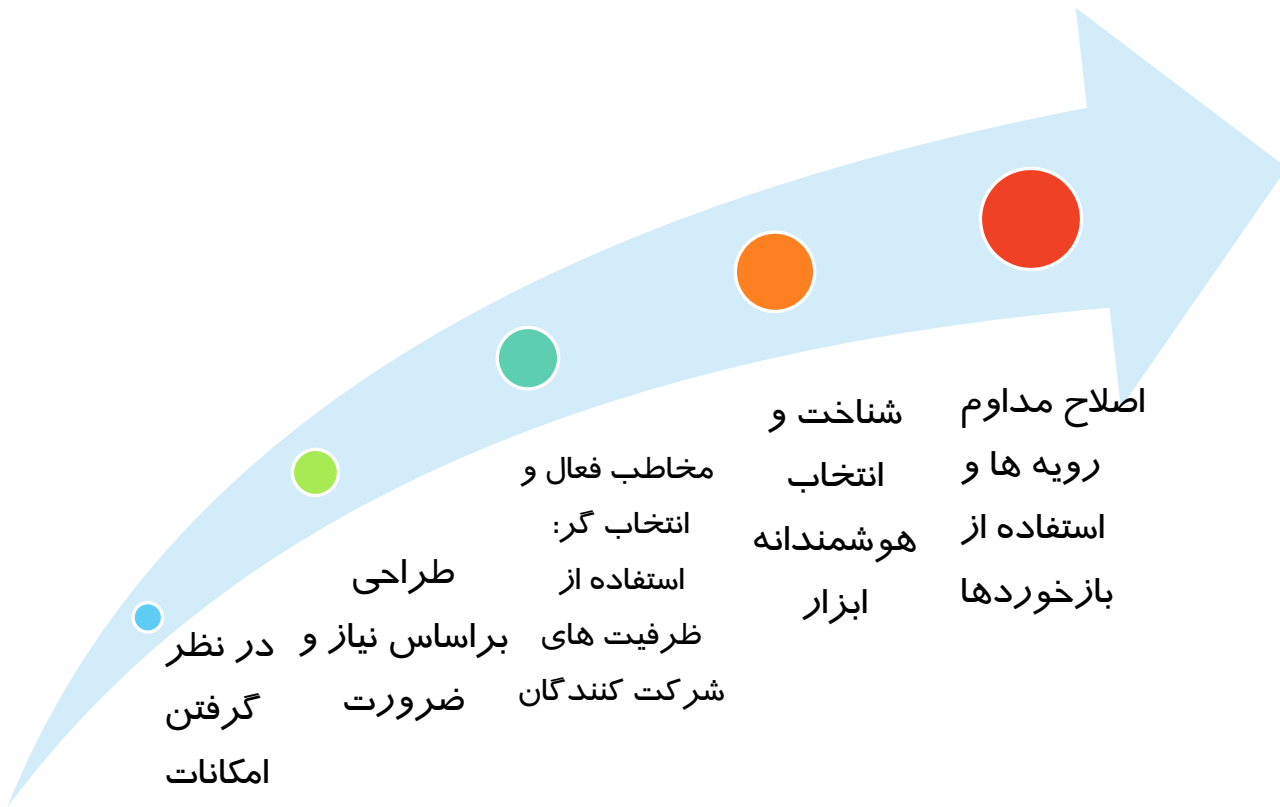
تجهیزات و امکانات

- محل برگزاری و فرنیچر
- امانت بازی ها و لوازم برگزاری
- اطلاع رسانی
- حمایت مالی و کلایی



* حمایت از برگزاری موفق رویداد با انتخاب قالب مناسب

برگزاری موفق رویداد



* انتخاب قالب مناسب

فضاهای علمی و آکادمیک

مسابقات طراحی بازی

سمینارهای تخصصی بازی

فضاهای شهری

جشنواره بازی

مسابقات بازی های گروهی

کتابخانه بازی

فضاهای اداری

نمایشگاه

کارگاه مهارت های مدیریت و بازی

هدایای فرزندان کارکنان

لیگ مسابقات بازی

فضاهای خانوادگی و فAMILI

تولد به صرف بازی

شب پلدا و بازی

سبزه بدر و بازی

میهمانی و بازی

هدیه نوروزی و بازی

فضاهای آموزشی (مدارس)

زنگ بازی

کارسوق نیم روزه

لیگ بازی فکری

کتابخانه بازی

عصرانه به صرف بازی

توانمندسازی والدین

روز کارنامه و بازی

کمد جوایز



فروشگاه‌ها ، موسسات و شرکت‌ها

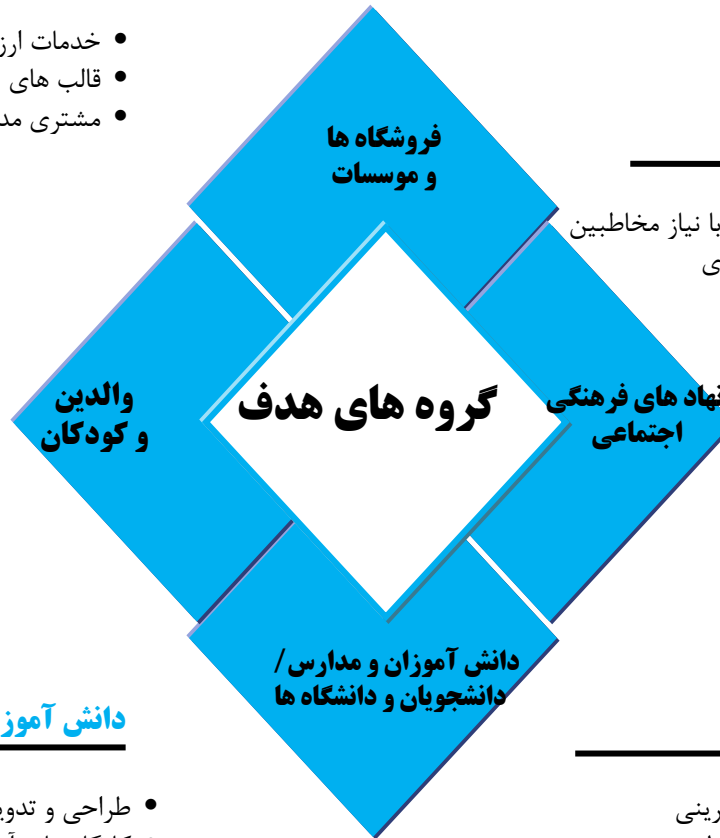
- خدمات ارزش افزوده
- قالب‌های رویداد برای منابع انسانی
- مشتری‌مداری و توسعه فروش

والدین و کودکان

- امکان دسترسی با انواع بازی‌ها
- خرید ارزان و کم‌هزینه
- امانت بازی
- مشاوره جهت انتخاب هوشمندانه

دانش‌آموزان ، مدارس و مربیان آموزشی

- طراحی و تدوین رویداد‌های مختلف آموزشی
- کارگاه‌های آموزش و تربیت مربی
- حمایت از برگزاری رویداد در فضا‌های آموزشی



نهاد‌های فرهنگی - اجتماعی

- ارائه قالب‌های مختلف رویداد متناسب با نیاز مخاطبین
- تامین ساز و کارها، محتوا و ابزار برگزاری
- خدمات بازی‌گونه کردن فرایندها

دانشجویان و دانشگاه‌ها

- کارگاه‌های آموزشی با رویکرد کارآفرینی
- حمایت و توانمندی‌سازی گروه مخاطبین
- مشاوره اقتصادی و اشتغال‌زایی



ارزشهایی که برگزاری رویداد ایجاد می کنند *

تولید محتوا :

- اطلاعات علمی - تخصصی
- اطلاعات کاربردی
- تولید ایده

تفریح ، ورزش و سرگرمی:

- هیجان و رقابت
- رویداد های سرگرمی

دسترسی به انواع بازی های فکری :

- خرید ارزان و کم هزینه
- تامین هدایا و جوایز
- امانت بازی

مشاوره :

- انتخاب هوشمند
- استفاده هدفمند

بازی گونه کردن فرایندها :

- Gamification
- کاربرد بازی در محیط های غیر بازی

آموزش و توسعه

- توانمند سازی و تسهیل گری
- رویداد های آموزشی
- اعطاء گواهی و مدرک



شبکه اجتماعی علاقمندان بازی *



شناسایی و سازماندهی استعدادها
هم افزایی در تولید محتوا و به
اشتراک گذاشتن ظرفیت ها
توسعه درون زا و متناسب با نیازها



* شرکای کلیدی در توسعه فعالیت ها

نهادهای عمومی



سازمان های مردم نهاد

سازمان های با رویکرد کارآفرینی

سازمان های خیریه

نهادهای شهری

نهادهای دولتی



آموزش و پرورش

فدراسیون ورزش های همگانی

کانون پرورش فکری کودکان

نهاد کتابخانه های عمومی کشور





واحد تحقیق و توسعه فکرا نه

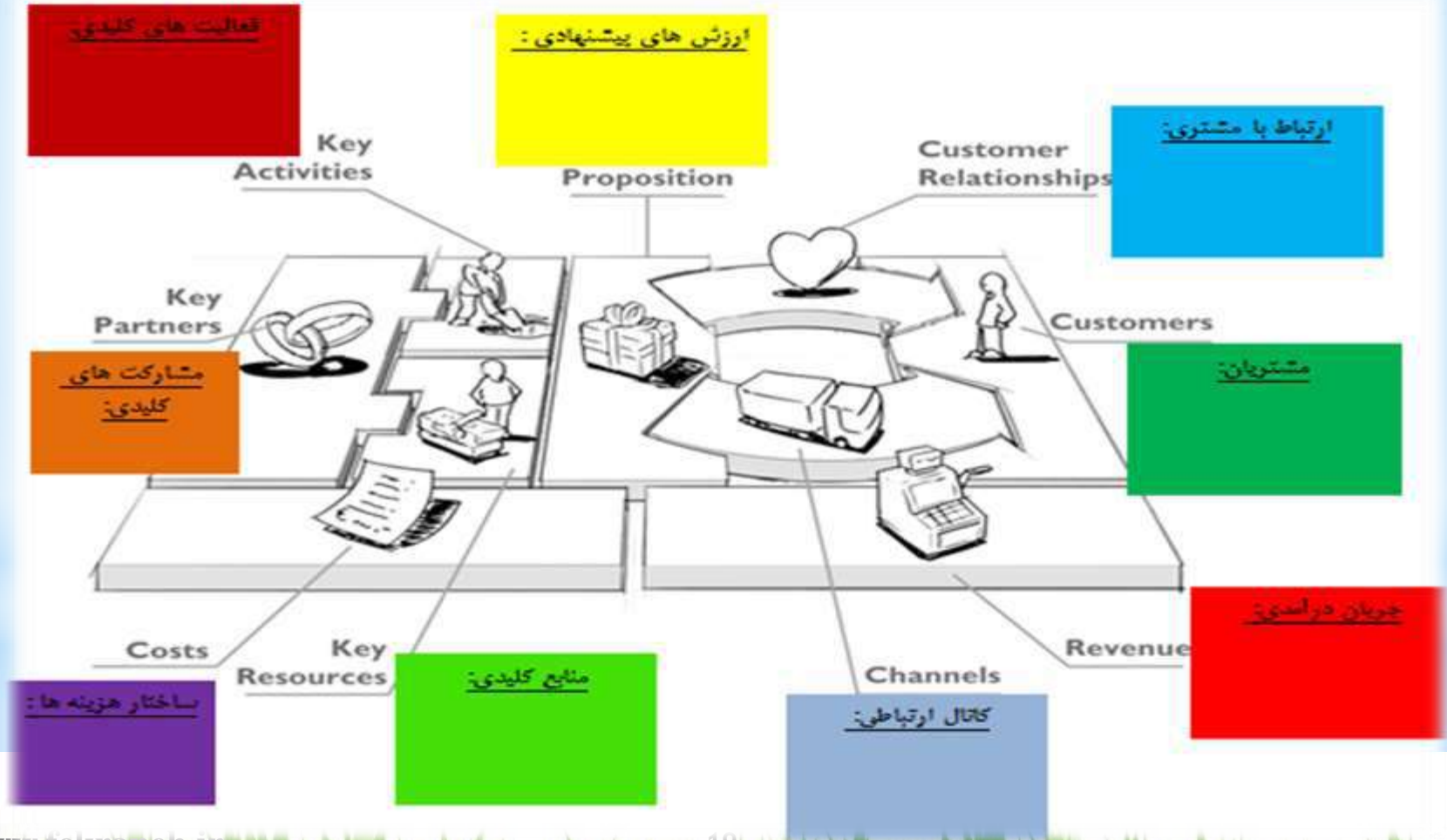
مطالعه و تحقیقات بازار نیازسنجی	تولید و انتشار محتوای تخصصی در حوزه های مورد نظر	مطالعه و تحقیق در زمینه ادبیات علمی بازی، روانشناسی بازی و حوزه های مرتبط با استفاده از بازی	دسته بندی و مطالعه بازی های مختلف تا مرحله ساخت ماکت و ارائه نمونه به واحد تولید	شناسایی و دسته بندی افراد، سازمان ها، نهادهای فعال در زمینه بازی
---------------------------------	--------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------



WHERE?

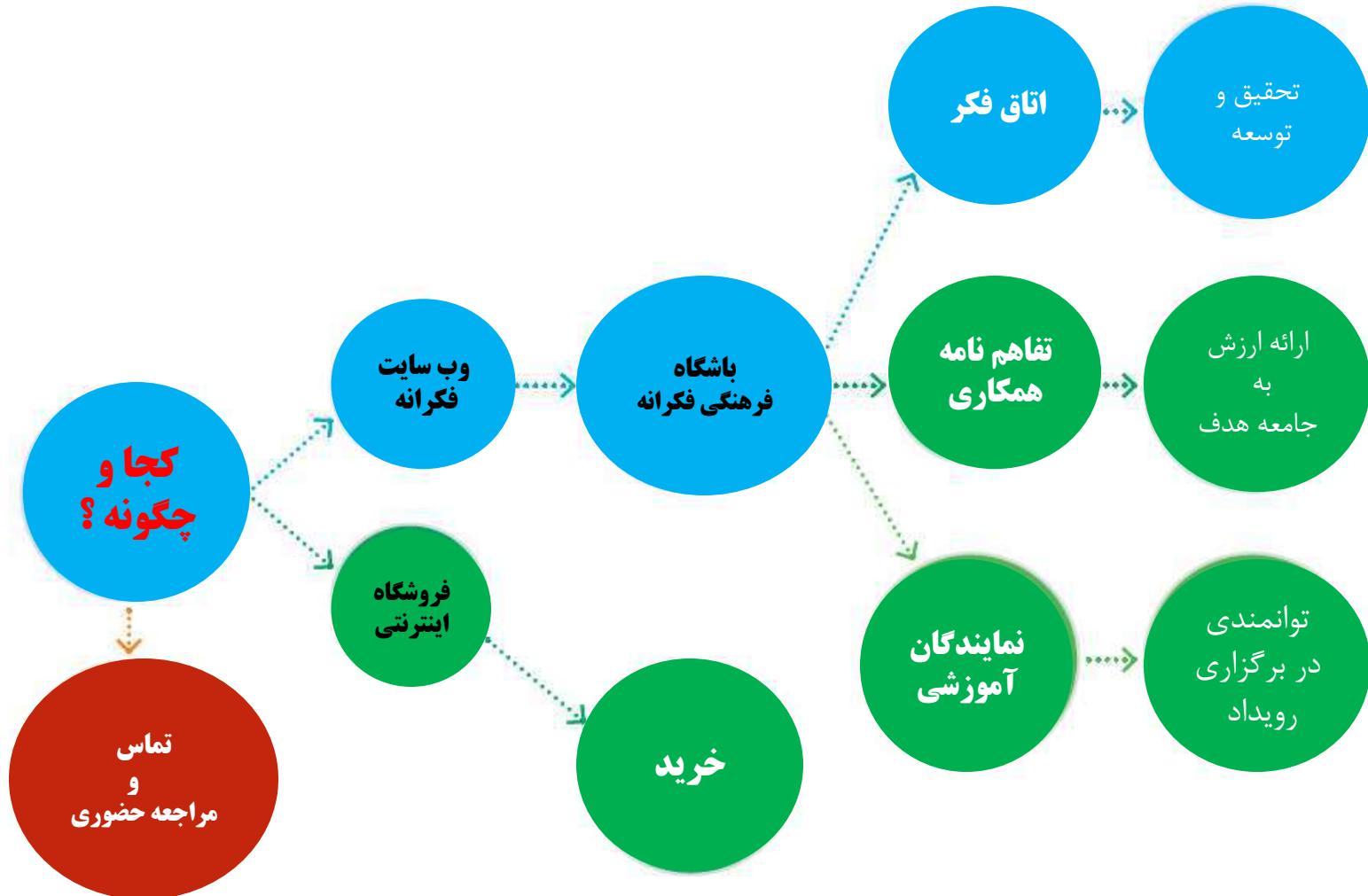


کجا و چگونه می توانید
رویداد برگزار کنید؟



WHERE? >

کجا و چگونه می توانید
رویداد برگزار کنید ؟



بازرگانی

بازاریابی

خدمات پس از
فروش

آموزش و ترویج

باشگاه بازی
های فکری

برگزاری
رویداد

تحقیق و توسعه

مطالعه و بررسی بازی
های مختلف

ساخت ماکت

مطالعه تجربه های
استفاده از بازی

تولید محتوای مورد
نیاز واحدهای دیگر

مطالعه ادبیات علمی
مرتبط با بازی

تولید

طراحی و ساخت قالب

قطعه سازی

مونتاژ

بسته بندی

م



مهارت های گفتگو *

مهارت اول: دانش آموز باشیم نه استاد

- دانش آموز در موضع فراگیری است و به عنوان یک روح مبتدی ، آمادگی دارد بپذیرد که در واقع همه چیز را نمی داند.

مهارت دوم: به طرف مقابل احترام کامل بگذاریم.

- ممکن است آنچه را انجام می دهند، می گویند و فکر می کنند دوست نداشته باشیم اما نمی توانیم مشروعیت آنها را به عنوان یک موجود (زنده) انکار کنیم.

مهارت سوم: نسبت به دیدگاه ها و باورهای دیگران ذهنی باز داشته باشیم.

- امام علی(ع) به مالک اشتر:
ای مالک! اگر شب هنگام کسی را در حال گناه دیدی، فردا به آن چشم نگاهش مکن شاید سحر توبه کرده باشد و تو ندانی

مهارت چهارم: از دل سخن بگوییم و صداقت داشته باشیم

- از چیزی صحبت کنم که حقیقتاً برایم مهم است، نه برای تظاهر. با صداقت و بطور مشخص منظور خود را بیان کنم.

مهارت پنجم: به جای شنیدن، گوش دهیم.

- قلب گفت و گو «عمیق گوش دادن» است. آیا تاکنون امتحان کرده اید که چگونه گوش می دهید؟



* مهارت های گفتگو

مهارت ششم: از شتاب پرهیز کنیم و آرامش داشته باشیم.

• بدون آهسته کردن روند گفت و گو قادر به لمس کردن معنا و اهمیت افکار و تاثیر آنها در زمینه و چهارچوب اعمالمان نخواهیم بود.

مهارت هفتم: فرضیات خود را به تعلیق در آوریم.

• وقتی که به صحبت های کسی که نظر دیگری غیر از نظر ما دارد گوش می دهیم، یا فوراً آن را رد می کنیم و یا بدون بررسی آن را می پذیریم. اما بهتر است ابتدا نظر خود را به تعلیق درآوریم و به مطلب طرف مقابل فکر کنیم

مهارت هشتم: از نظر خود جانبداری کنیم.

• گفت و گو و احترام گذاشتن به دیگری به معنای آن نیست که انسان نظر خود را بدون بررسی کنار گذارد. بلکه از نظر خود بطور سازنده و منطقی جانبداری کند و برای طرف مقابل علت رسیدن به نظر خود را توضیح دهد.

مهارت نهم: همیشه جوینده باشیم.

• خدایا، توانایی عشق به دیگری را در وجودم باورساز، تا انسان ها را خالصانه دوست بدارم، و بهترین لحظات زندگی ام لحظاتی باشد که بدون هیچ نوع چشم داشتی، خدمتی به هم نوع ام می کنم.

مهارت دهم: بر خویشتن خویش ناظر باشیم.

• علامت هوش بسیار در آن است که بتوان در آن واحد دو نظر مخالف را در سر داشت و با وجود آن خوب فکر کرد.



تجهیز اتاق دبیران	عصرانه به صرف بازی	زنگ خلاقیت و بازی فکری	با محوریت آموزشی - فرهنگی
والدین توانمند و بازی	بازی خانه سیار	اتاق بازی	
نمایشگاه و جشنواره بازی	اردوی بازی	کمد جوایز بازی	
دوره آموزشی ساخت و طراحی بازی	کارسوق بازی	لیگ مسابقات بازی	

لیگ مسابقات بازی	میهمانه بازی	نوه داری به سبک بازی	با محوریت خانوادگی - شهری
	بازی خانه عمومی	جشن تولد به صرف بازی	
	هفته بازی و سرگرمی	شام ایرانی به همراه بازی	
	جشنواره بازی	فرزند پروری به سبک بازی	

		بازی و کار گروهی	با محوریت منابع انسانی - رفاهی
	هدیه دانش آموزان ممتاز	محیط کار مجهز به بازی	
	روز غیر کاری با فرزندان	لیگ مسابقات کارکنان سازمان	





کارگاه مربری
خلاقیت و بازی فکری



- خلاقیت و طراحی یک قالب جدید رویداد بازی متناسب با مخاطبین و گروه هدف



- یادگیری ۱۰ عنوان بازی فکری
- پانگو
- مارکا کومنا
- کنگو
- فوردنگه
- المین
- آتش وروس
- لوتنوس
- مکرنگین
- هین کوبه
- نومنا



- بهره مندی از حمایت ها و مشوره های گوناگنه
- اجرا و برگزاری رویداد بازی فکری



- امان های تشکیل دهنده رویداد بازی
- بررسی تجارب و قالب های برگزاری رویداد



www.fekraneh.ir

info@fekraneh.ir

Tell: 021- 66196202





Toy
Expert
C

Toy
Expert
B

Toy
Expert
A



محورهای حمایتی فکرانه از بر گزار کنندگان رویداد



المان های تشکیل دهنده رویداد :

ردیف	عناوین پیشنهادی	توضیحات
۱	مجری و برگزار کننده	کادر اجرایی مدارس و مراکز فرهنگی - آموزشی
۲	شرکت کنندگان (تعداد مخاطبان و ویژگی های آنها)	دانش آموزان در گروه های ۱۰ تا ۱۵ نفره
۳	عنوان (قالب) برگزاری	زنگ خلاقیت و بازی فکری
۴	زمان	در طول سال تحصیلی
۵	مکان و محل برگزاری	فضای آموزشی و کلاس های درسی
۶	تجارب و موارد استفاده	<u>مدرسه راهنمایی رشد /</u>
۷	محتوا و بازی ها و ابزار مورد نیاز	مری توی اکسپرت / بازی به تعداد گروه ها / فضای متناسب

بازی های پیشنهادی:

توضیحات	عناوین بازی ها	
	انتخاب محتوا و نوع و تعداد بازی ها توسط مری توی اکسپرت و متناسب با نیاز مخاطبین دوره انتخاب می شود.	مکعب روبیک
اتللو		
ابلون		
پنتاگو		



