

طرح برنامه ویژه مدرسه (بوم)

 عنوان برنامه	کافه کد: از ایده تا اولین مشتری
 منطق برنامه / ضرورت	در عصر دیجیتال، مهارت‌های فنی و تفکر کارآفرینانه از مهم‌ترین ابزارهای موفقیت هستند. بسیاری از دانش‌آموزان متوسطه به دنیای فناوری علاقه دارند اما مسیر تبدیل این علاقه به یک مهارت درآمدزا را نمی‌دانند. این طرح با شبیه‌سازی یک "استارت‌آپ دانش‌آموزی"، به آنها کمک می‌کند تا به صورت عملی با فرآیند ایده‌پردازی، طراحی محصول دیجیتال (وبسایت ساده)، بازاریابی و جذب مشتری آشنا شوند. هدف، پرورش نسلی است که به جای جستجوی شغل، توانایی خلق شغل را داشته باشد.
 اهداف برنامه	- دانش‌آموزان بتوانند یک نیاز یا مشکل در مدرسه یا محله خود را شناسایی کرده و برای آن یک راه‌حل مبتنی بر وب ارائه دهند. - بتوانند با استفاده از ابزارهای ساده و بدون کد (No-Code/Low-Code)، یک وبسایت یا لندینگ پیج اولیه برای ایده خود طراحی و پیاده‌سازی کنند. - با مفاهیم اساسی مدل کسب‌وکار، بازاریابی دیجیتال و نحوه ارائه ایده به مشتری (Pitch Deck) آشنا شوند. - مهارت‌های کار تیمی، مدیریت پروژه و حل مسئله در آنها به طور چشمگیری تقویت شود.
 محتوای برنامه / شرح فعالیت‌ها	جلسات طوفان فکری: کارگاه‌های ایده‌پردازی برای شناسایی مشکلات قابل حل (مثلاً سیستم رزرو کتابخانه، پلتفرم اشتراک جزوه). آموزش ابزارها: معرفی و آموزش پلتفرم‌های سایت‌ساز ساده مانند Carrd, Wix یا ابزارهای طراحی رابط کاربری مانند Figma. منتورشیپ: دعوت از یک کارآفرین یا برنامه‌نویس جوان محلی برای به اشتراک‌گذاری تجربیات. "شنبه‌های ارائه": جلسات هفتگی که در آن هر تیم پیشرفت خود را به سایر تیم‌ها ارائه می‌دهد و بازخورد می‌گیرد. روز نمایش (Demo Day): رویداد نهایی که در آن تیم‌ها محصول خود را به معلمان، والدین و چند داور مهمان ارائه می‌دهند.
 دروس پشتیبان	فناوری اطلاعات و ارتباطات، کار و فناوری، ریاضی (محاسبات هزینه و درآمد)، هنر (طراحی بصری سایت)، ادبیات فارسی (نگارش محتوا و ارائه)
 حجم و زمان‌بندی	ماه اول: ایده‌پردازی، تشکیل تیم‌ها و آموزش مفاهیم پایه کسب‌وکار. ماه دوم: آموزش ابزارهای فنی و شروع طراحی نمونه اولیه (Prototype). ماه سوم: تکمیل محصول، آماده‌سازی ارائه و تمرین. جلسه پایانی: برگزاری "روز نمایش" و داوری پروژه‌ها.
 گروه مخاطبان	دانش‌آموزان علاقه‌مند پایه دهم و یازدهم در تیم‌های ۳ نفره.



فرصت‌های یادگیری 🌱	تفکر انتقادی، خلاقیت در حل مسئله، مدیریت زمان، مهارت ارائه و سخنرانی عمومی، سواد دیجیتال، کار تیمی در یک محیط پروژه‌محور.
شرایط و امکانات مورد نیاز 🌸	• سایت کامپیوتر مدرسه با دسترسی به اینترنت. • ویدئو پروژکتور برای جلسات آموزشی و ارائه. • هماهنگی با یک یا دو منتور از کسب‌وکارهای محلی.
مجری برنامه 👤	دبیر کار و فناوری یا دبیر کامپیوتر، با همکاری و هماهنگی معاونت فناوری مدرسه.
نحوه ارزشیابی 📊	• ارزیابی فرآیندی: بر اساس مشارکت و پیشرفت هفتگی در جلسات "شنبه‌های ارائه". • کیفیت محصول نهایی: ارزیابی کارایی و طراحی وب‌سایت یا نمونه اولیه ساخته شده. • کیفیت ارائه نهایی: (Pitch Deck) سنجش توانایی تیم در معرفی ایده، مشکل و راه‌حل به صورت منسجم و متقاعدکننده در روز نمایش. • بازخورد داوران: امتیازدهی توسط داوران مهمان در روز نمایش به عنوان بخشی از نمره نهایی.

طرح "کافه کد" - نمونه‌ای از برنامه ویژه مدرسه با محوریت کارآفرینی دیجیتال برای مقطع متوسطه

برای دریافت برنامه های بیشتر اینجا را کلیک کنید

