

# فرم نیازسنجی توسعه هسته‌های مسئله‌محور اعضای هیأت علمی

(طرح شهید دکتر بهشتی)

<p>۱- عنوان پیشنهادی طرح: بازی‌های شناختی برای حفظ و ارتقای سرمایه شناختی</p>
<p>نوع طرح: <input checked="" type="checkbox"/> اولویت محور <input checked="" type="checkbox"/> تقاضامحور <input type="checkbox"/> ملی <input checked="" type="checkbox"/> استانی</p>
<p>۲- معرفی طرح:</p> <p>بنیاد ملی نخبگان در راستای اجرایی سازی اقدام‌های ملی ۹-۲-۲، ۳-۱-۲ و ۴-۱-۳ سند راهبردی کشور در امور نخبگان در خصوص «شبکه‌سازی افراد و گروه‌های نخبه در حوزه‌های تخصصی و حول فعالیت‌های نخبگانی به منظور هم‌افزایی و هم‌گرایی، تقویت همکاری، اشتراک دانش و اطلاعات؛ انجام کارهای مشترک و حل مسائل مناطق کم‌برخوردار» و به منظور شبکه‌سازی بین اساتید برتر و نخبه و زمینه‌سازی برای اثرگذاری آن‌ها در حل مسائل و چالش‌های اساسی کشور طرح شهید دکتر بهشتی (ره) را به اجرا در آورده است. در این طرح با حمایت از ایجاد هسته‌های مسئله‌محور متشکل از اعضای هیأت علمی نسبت به ارائه توصیه‌های سیاستی برای حل مسائل اساسی کشور و تلاش برای اجرایی سازی آنها اقدام می‌شود. هسته‌های مسئله‌محور اعضای هیأت علمی در دو دسته زیر تشکیل خواهند شد.</p> <p>«هسته‌های تقاضامحور» که دارای صاحب مسئله و تأمین‌کننده مالی (دولتی یا غیردولتی) مشخص هستند و تأمین حداقل ۷۰ درصد از هزینه‌های هسته را بر عهده گرفته باشد.</p> <p>«هسته‌های اولویت‌محور» که حول مسائل چندوجهی شکل می‌گیرد و فاقد صاحب مسئله مشخص بوده اما در عین حال به تشخیص شورای راهبری از چالش‌ها و مسائل اساسی و اولویت‌دار کشور برای رسیدن به اهداف کشور در اسناد بالادستی است.</p>
<p>۳- بیان مساله، اهمیت و کاربرد آن:</p> <p>بازی به عنوان بخش جدایی‌ناپذیر رشد و تحول کودک از مهمترین عواملی است که فرصت ایجاد و گسترش مهارت‌های جدید حرکتی، شناختی، زبان شناختی، نمادین، سازگاری عاطفی و اجتماعی را فراهم می‌کند. بازی یکی از فرصت‌هایی است که می‌تواند موجب پرورش کارکردهای اجرایی و تبدیل آن‌ها به مهارت‌های شناختی شود.</p> <p>بازی‌های شناختی به صورت مشخص با هدف ارزیابی، تحریک و یا تقویت مشخصه‌های شناختی طراحی شده‌اند. این بازی‌ها بر یک یا چند مؤلفه شناختی تمرکز نموده و به ارزیابی یا تقویت آن‌ها می‌پردازند. امروزه بازی‌ها به عنوان ابزاری مناسب برای ارزیابی، تحریک و ارتقاء مهارت‌های شناختی به شمار می‌روند. در بسیاری از پروتکل‌های درمانی، از بازی‌ها به عنوان ابزاری برای توانبخشی استفاده می‌شود. در حال حاضر استانداردهایی برای بازی‌های شناختی توسط نهاد اعتبار بخش بازی‌ها و بسته‌های شناختی تدوین شده است. بازی‌های شناختی برای افراد دارای اختلالات شناختی و نیز بازی‌هایی برای حفظ ذخیره شناختی سالمندان که طبق استانداردهای مذکور طراحی شده‌اند می‌توانند در این طرح وارد شوند.</p> <p>لازم به ذکر است که علوم و فناوری‌های شناختی در سند نقشه جامع علمی کشور جزو اولویت‌های الف ذکر شده است.</p>
<p>❖ اهداف و جزئیات مد نظر در طرح: (در تکمیل این بخش عناوین زیر مدنظر می‌باشد)</p> <p>❖ طراحی و تولید بازی برای افراد دارای اختلالات شناختی شامل اوتیسم، نقص توجه و بیش‌فعالی و اختلالات یادگیری</p> <p>❖ طراحی و تولید بازی برای حفظ ذخیره شناختی سالمندان</p>
<p>۴- خروجی‌های مورد انتظار در طرح: (در تکمیل این بخش عناوین زیر مدنظر می‌باشد)</p> <p>❖ بازی‌های شناختی برای حفظ و ارتقاء سرمایه شناختی</p>
<p>۵- محدوده زمانی: ۱۲ ماه</p>
<p>۶- اعتبار مورد نیاز طرح: ۲,۰۰۰,۰۰۰,۰۰۰ ریال</p>