

# بنام خداوند جان و خرد

واحد فرهنگی دانشگاه فرهنگیان استان همدان

پویش سفیران حسینی (ع)؛ بخش ویژه: ایده های حسینی (ع)

در دو محور:

(۱) راهکارهایی برای عالقه مندی و درونی سازی پیاده روی اربعین حسینی (ع) در بین جوانان و نوجوانان

(۲) شیوه های استفاده از ابزار نوین به ویژه فضای مجازی در ترویج فرهنگ پیاده روی اربعین حسینی (ع)



محمد عرفان خدا بنده لو  
EK@IRAN

تهیه و ایده پردازی؛ محمد عرفان خدا بنده لو

دانشجو معلم رشته آموزش زبان انگلیسی دانشگاه فرهنگیان استان همدان،

عضو داوطلب و دبیر کانون هلال احمر دانشگاه فرهنگیان استان همدان،

فعال فرهنگی و جوان شایسته سال ۱۴۰۳ استان همدان در حوزه فرهنگی و هنری

دبیر تشکل مردم نهاد یاریگران اجتماعی شهرستان اسدآباد

# ایده اجرایی: طرح معلم راه

(تربیت معلمان الهام بخش برای ترویج فرهنگ اربعین در نسل جوان)

## (۱) خلاصه طرح

ایجاد "باشگاه معلم راه" در دانشگاه فرهنگیان و ادارات نواحی با محوریت آموزش معلمان به عنوان "سفرای اربعین" که با روش های خلاقانه، پیاده روی اربعین را در بین دانش آموزان نهادینه می کنند. این طرح ترکیبی از آموزش مهارت های روایی-عاطفی، تولید محتوای دیجیتال تعاملی و مسابقات دانش آموزی با محوریت اربعین است.

## (۲) جزئیات اجرایی

### الف) مخاطبان اصلی

مخاطب مستقیم: معلمان و دانشجو معلمان دانشگاه فرهنگیان (به ویژه رشته های علوم تربیتی، آموزگاری، الهیات و هنر).

مخاطب نهایی: دانش آموزان متوسطه اول و دوم (۱۴-۱۸ سال)

### ۳) مراحل اجرا

مرحله ۱: گزینش و آموزش سفرای اربعین

- گزینش: دعوت از دانشجو معلمان علاقه مند به شرکت در "اردوی تربیت مربی اربعین (۳ روزه با هزینه کم در پردیس های دانشگاه).

- آموزش های کلیدی:

- روایت گری جذاب: آموزش قصه گویی مدرن از واقعه کربلا با استفاده از تکنیک های پادکست سازی، موشن گرافیک و داستان های

تعاملی

- طراحی بازی های هدفمند: مثلاً طراحی "مسابقه نقشه یابی کاروان های اربعین" با ابزارهایی مثل نقشه نشان یا بلد

- مهارت های دیجیتال: تولید محتوای سریع برای شبکه های اجتماعی مانند ریلز ها و استوری های اینستاگرامی

مرحله ۲: اجرای طرح در مدارس

- هر معلم آموزش دیده، "طرح درس اربعین" را در قالب یکی از دروس (مانند ادبیات، هنر یا دینی) اجرا می کند. مثال ها:

- درس ادبیات: نوشتن "نامه های خیالی به امام حسین (ع) از زبان نوجوانان امروز".

- درس هنر: طراحی "اینفوگرافیک مسیر پیاده روی اربعین" یا "نقاشی و طراحی روایات کربلا"

- درس ورزش: برنامه ریزی "پیاده روی نمادین ۴۰ دقیقه ای به یک مکان مذهبی مانند امام زاده یا کوه نوردی" با توضیح فلسفه عدد چهل.

مرحله ۳: مسابقه ملی "همگام با اربعین"

- دانش آموزان آثار خود (پادکست، نقاشی، نقشه دیجیتال، عکس نوشته) را در یک پلتفرم اختصاصی بارگذاری می کنند.

- جایزه: برگزیدگان

"تور مجازی زائر اربعین" (برای شبیه سازی مسیر اربعین شهر نجف مقدس تا کربلای معلی با استفاده از فناوری وی آر).

یا

بسته فرهنگی شامل کیف و لوازم ضروری پیاده روی اربعین.

## ۴) مدت زمان مورد نیاز برای اجرا

- فاز اول (آموزش معلمان): ۱ ماه (برگزاری اردو و تهیه محتوا).

- فاز دوم (اجرا در مدارس): ۳ ماه (یک ترم تحصیلی).

- فاز سوم (مسابقه و ارزیابی): ۲ ماه.

جمعاً: شش ماه

## ۴) تجهیزات و امکانات مورد نیاز

- آموزش: خوابگاه های دانشگاه، پروژکتور، لپ تاپ

- اجرا در مدارس: گوشی های هوشمند، نرم افزارهای رایگان مانند نشان، بلد و سایر نرم افزارهای داخلی مرتبط

## ۴) سابقه اجرا

- طرح‌های مشابه: برخی مدارس به صورت پراکنده از معلمان برای انتقال مفاهیم مذهبی استفاده کرده‌اند، اما نه با این سطح از نظام‌مند بودن و ادغام با فناوری.

## ۵) نتایج یا خروجی طرح:

هر استان به ۵۰ دانشجو معلم آموزش می‌دهد که هر معلم یا دانشجو معلم به ۱۰۰ دانش آموز در یکسال تحصیلی دسترسی دارد، که جمعاً در یک استان میتوانند به گستره پنج هزار نفر به صورت مستقیم از نسل جوان فرهنگ و رسالت اربعین را آموزش داد.

## ۶) توضیحات کامل و کلی

این طرح با استفاده از ظرفیت دانشگاه فرهنگیان و روش‌های نوین آموزشی (دیجیتال، بازی‌محور)، پیاده‌روی اربعین را از یک فعالیت سنتی به یک حرکت جذاب برای نوجوانان تبدیل می‌کند.

نقطه تمایز: معلمان به عنوان «اینفلوئنسرهای آموزشی» عمل می‌کنند و دانش آموزان با تولید محتوا به صورت فعال درگیر می‌شوند.

## ۷) نکته پایانی

هزینه پایین، قابلیت اجرا در سراسر کشور و اثرگذاری بلندمدت (به دلیل آموزش معلمان آینده) از مزایای کلیدی این طرح است.

## ایده اجرایی: پلتفرم تعاملی اربعین‌نوین؛ همگام با زائران اربعین

(کمپین مجازی-دانشجویی با رویکرد گیمیفیکیشن)

## عنوان طرح:

همگام با زائران اربعین " (یک چالش مجازی تعاملی با محوریت دانشجویان دانشگاه فرهنگیان)"

## هدف اصلی:

تبدیل فرهنگ پیاده‌روی اربعین به یک "تجربه دیجیتال مشارکتی" برای جوانان از طریق ترکیب فضای مجازی، گیمیفیکیشن و آموزش غیرمستقیم.

تبدیل فرهنگ پیاده‌روی اربعین به یک **تجربه دیجیتال مشارکتی** برای جوانان از طریق ترکیب فضای مجازی، بازی‌وارسازی (گیمیفیکیشن) و تولید محتوای خلاقانه توسط دانشجویان دانشگاه فرهنگیان.

## جزئیات اجرایی (مصادقی و عملیاتی):

### الف) مخاطبان هدف:

- دانشجویان دانشگاه فرهنگیان (به‌عنوان هسته اصلی تولید محتوا و تسهیلگران)
- دانشجویان سایر دانشگاه‌ها (شرکت‌کنندگان در چالش)
- جوانان ۱۸ تا ۳۰ سال (مخاطبان نهایی در فضای مجازی)

### ب) ابزارهای مورد نیاز

- یک پیج اختصاصی اینستاگرام/روبیکا (کم‌هزینه، پرمخاطب)
- ربات تلگرام/وب‌اپلیکیشن (برای ثبت‌نام و پیگیری امتیازات)
- هشتگ اختصاصی مثل #همگام\_با\_زائران

**منابع انسانی:** ده دانشجوی داوطلب از هر پردیس دانشگاه فرهنگیان + یک مربی رسانه

### ج) مراحل اجرا:

مرحله ۱: تشکیل تیم "اربعین‌نوین" در دانشگاه فرهنگیان

- انتخاب ۱۰ نفر از دانشجویان خلاق از هر پردیس (ترجیحاً رشته‌های رسانه، علوم تربیتی و هنر) به عنوان سفرای اربعین

- کارگاه آموزش تولید محتوا (یک روزه با مربیان مجرب در فضای مجازی)

مرحله ۲: طراحی چالش‌های گیمیفای شده

- چالش "هر قدم، یک آموزه"

- کاربران با مطالعه پست‌های آموزشی کوتاه (مثلاً "آداب پیاده‌روی اربعین در ۳۰ ثانیه") و پاسخ به کوئیزهای تعاملی در ربات، امتیاز کسب می‌کنند.

- مثال:

سوال: "اگر در مسیر پیاده‌روی با زباله‌ای روبرو شدید، چه می‌کنید؟"

گزینه‌ها: (الف) عبور می‌کنم (ب) جمع‌آوری می‌کنم (ج) به دیگران تذکر می‌دهم

چالش "مسیر مجازی اربعین"

- کاربران با اشتراک گذاری تجربیات زائران واقعی (مثلاً صوت ۱ دقیقه‌ای از یک خاطره) یا طراحی اینفوگرافیک درباره تاریخچه اربعین، امتیاز می‌گیرند.

مرحله ۳: سیستم پاداش‌دهی

امتیازات قابل تبدیل به جوایز نمادین مانند:

- حلقه‌های مجازی " (مثل نشان "یاور اربعین" برای پروفایل)

- کتاب صوتی چهل حدیث اربعین (ده نفر اول امتیازآوران)

- تقدیرنامه مجازی از طرف دانشگاه فرهنگیان

مرحله ۴: پخش زنده‌های تعاملی

- پخش زنده با زائران واقعی در مسیر نجف-کربلا (هماهنگی با گروه‌های جهادی)
- مسابقه فوری طی پخش زنده: مثلاً "نام نخستین توقفگاه پیاده‌روی اربعین چیست؟" (پاسخ در کامنت‌ها)

مرحله ۵: تولید محتوای دانشجویی

- کلیپ‌های موبایلی ۶۰ ثانیه‌ای توسط دانشجویان با موضوع:
- چگونه اربعین را بدون سفر تجربه کنیم؟ (مثلاً کمک به زائران به صورت مجازی)
- نقشه‌های خلاقانه مسیر پیاده‌روی با طرح‌های گرافیکی جذاب

## مزایای طرح:

- کم هزینه: اکثر ابزارها رایگان هستند (اینستاگرام، ربات‌سازهای رایگان)
- گسترده: امکان مشارکت سراسری دانشجویان و تعامل با پیج‌های طرفدار مذهبی
- نوآورانه: ترکیب آموزش + بازی + رقابت برای جذب نسل جوان
- قابل ارزیابی: میزان مشارکت از طریق آمار لایک‌ها، کامنت‌ها و امتیازات ربات قابل سنجش است.

## زمان‌بندی:

- آماده‌سازی: ۱ ماه قبل از اربعین (تبلیغات + آموزش سفرا)
- اجرا: ۱۰ روز مانده به اربعین تا ۱۰ روز پس از آن
- تقدیر از برندگان: ۱ هفته پس از پایان طرح

## نمونه‌های عینی:

پست اینستاگرامی:

- تصویر کارتون‌ی یک زائر + متن: "می‌دونی چرا زائران اربعین پابرهنه راه می‌روند؟ اینجا کلیک کن!" (لینک به ربات کوئیز)

- نظرسنجی: "به نظر تو تاثیر پیاده روی اربعین بر جامعه چیست؟ (الف) وحدت (ب) معنویت (ج) کمک رسانی

## توضیحات کامل و کلی:

این طرح با استفاده از ظرفیت نخبگان دانشگاه فرهنگیان و جذابیت فضای مجازی، فرهنگ اربعین را به صورت ملموس و مشارکتی به نسل جوان منتقل می کند. با کمترین هزینه (تمرکز بر محتوای کاربرساخته) و بیشترین گستره (اشتراک گذاری هشتگ محور)، امکان اجرای سالانه و توسعه به سایر مناسبت های مذهبی را دارد.

## نتیجه گیری:

این طرح با استفاده از حداقل منابع و حداکثر تعامل، فرهنگ اربعین را از یک رویداد فیزیکی به یک جنبش مجازی پایدار تبدیل می کند و دانشجویان دانشگاه فرهنگیان را به عنوان پیشگامان این تحول معرفی می نماید. استفاده از خلاقیت دانشجویان به جای روش های تبلیغاتی سنتی.

**نکته پایانی:** برای افزایش جذابیت می توان با اینفلوئنسرهای مذهبی (مثل مداحان جوان) برای بازنشر چالش همکاری کرد.