

باسمه تعالی
جمهوری اسلامی ایران
وزارت آموزش و پرورش
باشگاه دانش‌پژوهان جوان



مبارزه علمی برای جوانان، زنده کردن روح جست‌وجو و کشف واقعیت‌هاست. «امام خمینی (ره)»

دفترچه سؤالات مرحله دوم نهمین دوره المپیاد سواد رسانه‌ای سال ۱۴۰۳-۱۴۰۴

تاریخ: ۱۴۰۴ / ۱ / ۳۰ - ساعت: ۱۴:۰۰ - مدت: ۲۱۰ دقیقه - نوع: تشریحی

استفاده از هر نوع ماشین حساب ممنوع است.

توضیحات مهم

- ۱- مشخصات خود را با اطلاعات بالای هر صفحه تطبیق دهید در صورتی که حتی یکی از صفحات پاسخ نامه با مشخصات شما همخوانی ندارد بلافاصله مراقبین را مطلع نمایید .
- ۲- پاسخ هر سوال را در محل تعیین شده خود بنویسید. چنانچه همه یا قسمتی از جواب سوال را در محل پاسخ سوال دیگری بنویسید به شما نمره ای تعلق نمی گیرد .
- ۳- با توجه به آنکه برگه های پاسخ نامه به نام شما صادر شده است امکان ارائه هیچگونه برگه اضافه وجود نخواهد داشت. لذا توصیه میشود ابتدا سوالات را در برگه چرک نویس ، حل کرده و آنگاه در پاسخنامه پانویس نمایید .
- ۴- عملیات تصحیح توسط مصححین پس از برش سربرگ به صورت ناشناس انجام خواهد شد. لذا از درج هر گونه نوشته یا علامت مشخصه که نشان دهنده صاحب برگه باشد. خودداری نمایید. در غیر این صورت تقلب محسوب شده و در هر مرحله ای که باشید از ادامه حضور در المپیاد محروم خواهید شد .
- ۵- از مخدوش کردن بارکدها و مربع‌ها در چهار گوشه صفحه در دفترچه پاسخ‌برگ جداً خودداری کنید در غیر این صورت برگه شما تصحیح نخواهد شد .
- ۶- همراه داشتن هر گونه کتاب جزوه یادداشت و لوازم الکترونیکی نظیر تلفن همراه ساعت هوشمند دستبند هوشمند و لپ تاپ ممنوع است همراه داشتن این قبیل وسایل حتی اگر از آن استفاده نکنید یا خاموش باشد تقلب محسوب خواهد شد .
- ۷- این دفترچه شامل ۲۱ سوال و با احتساب جلد ۱۲ برگ می باشد.

کلیه حقوق این سؤالات برای باشگاه دانش‌پژوهان جوان محفوظ است.

آدرس پایگاه اینترنتی: ysc.medu.gov.ir

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

*** سؤال اول - مولکول‌های شادی ***

در یکی از مدل‌های علمی تحلیل عوامل شادی و لذت در انسان، نقش چهار ماده زیست-شیمیایی در مغز را بر می‌شمارند. «اندورفین» هورمون انگیزه، «دوپامین» هورمون پاداش، «سروتونین» هورمون منزلت و «اُکسیتوسین» هورمون عشق.

اندورفین زمانی در مغز ترشح می‌شود که نیاز به انجام ادامه فعالیت فیزیکی برای رسیدن به نتیجه احتمالی داریم. به طور مثال فعالیت شدید جسمانی منجر به رسیدن حس درد از عضلات به مغز می‌شود اما ما نیاز به ادامه مسیر برای رسیدن به منزل داریم، در این زمان برای داشتن انگیزه ادامه فعالیت برای رسیدن به نتیجه احتمالی اندورفین ترشح می‌شود. اندورفین درد فیزیکی را در مغز سرکوب می‌کند و سرخوشی حاصل از فعالیت شدید جسمانی حاصل این مولکول است.

از طرف دیگر دوپامین زمانی در مغز ترشح می‌شود که از لحاظ ذهنی فرد در آستانه کسب نتیجه و موفقیت باشد. مغز برای خوشایند کردن ادامه مسیر تا کسب موفقیت، دوپامین را ترشح می‌کند. در صورت دستیابی به موفقیت نیز حجم بسیار بالایی دوپامین ترشح می‌شود تا تمایل به تکرار موفقیت، حاصل شود. ترشح دوپامین یک سرخوشی و لذت را به مغز پاداش می‌دهد که البته به مرور زمان و بالا رفتن حجم دوپامین، حساسیت مغز به آن کاهش می‌یابد.

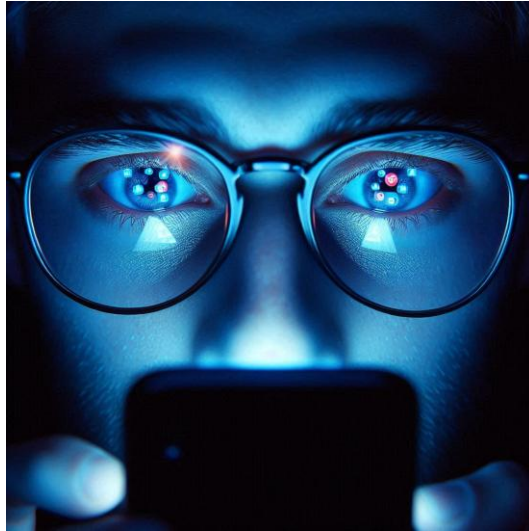
سروتونین زمانی در مغز ترشح می‌شود که شما در نسبت با دنیای پیرامون خود احساس منزلت اجتماعی بالاتری دارید. یعنی در جامعه‌ای هستید که به جایگاه اجتماعی شما احترام می‌گذارند. لذت ناشی از کسب مدال طلا از این هورمون ناشی می‌شود. از طرفی زمانی که در رده‌های میانی اجتماعی هستید، امنیت اجتماعی برای شما مهم است به طور مثال وقتی می‌بینید حتی ضعیف‌ترین اقشار جامعه مورد حمایت قرار می‌گیرند شما نیز احساس امنیت می‌کنید که حتی در صورت نزول به پایین‌ترین درجه اجتماعی، باز هم جایی در جامعه خواهید داشت.

هورمون اُکسیتوسین زمانی ترشح می‌شود که با کسی یا چیزی غیر از خودتان احساس یکی شدن و یکپارچگی می‌کنید. همه ما تعریف مشخصی از خود داریم و باقی دیگران را غیر خودی می‌دانیم اما همواره احتیاج داریم، جایی داشته باشیم تا سلاح خود را زمین بگذاریم و در زمان بودن با عده‌ای احساس امنیت داشته باشیم تا این حد که نیاز نباشد برای حفظ امنیت‌مان پرده‌ای میان خود و این جمع بنا کنیم. این یکی شدن با دیگری همان عشق است و زمانی که با کسی یا چیزی این حس را داریم، هورمون اُکسیتوسین در مغز ترشح می‌شود. این تعریف از عشق به تعبیر دیگر همان احساس هویت هست. شما با هر چیزی که خود را یکی بدانید و هویت‌تان را با آن تعریف کنید در واقع عاشق آن هستید.

سؤال ۱- با توجه به توضیحات زیر در مورد ۴ مولکول شادی در مغز انسان، گزاره‌های موجود در پاسخ‌برگ را بر اساس صحت ارزیابی کنید. (صحیح - غلط)

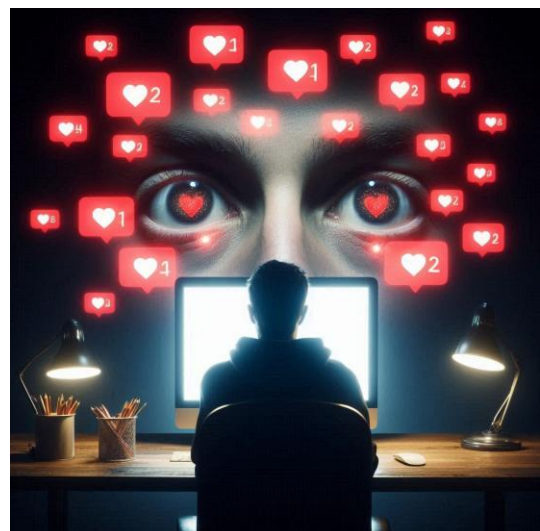
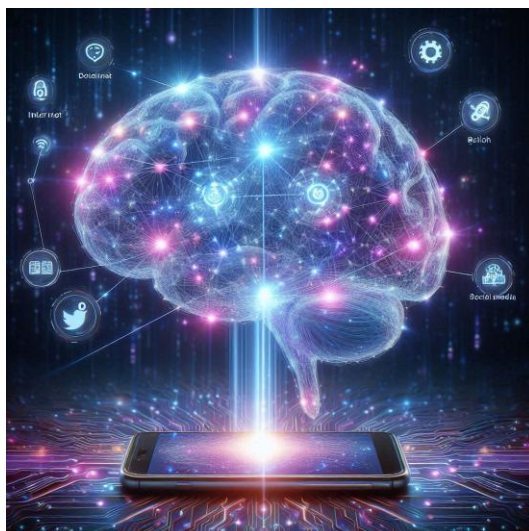
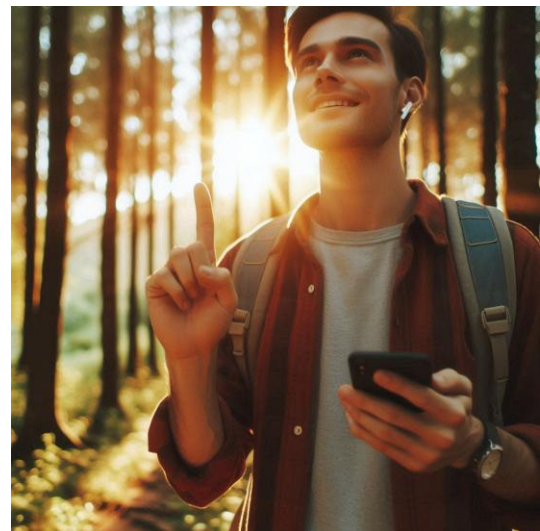
در راستای آموزش مفاهیم سواد رسانه‌ای به مخاطبان فضای مجازی، یک کلیپ ۳ دقیقه‌ای توسط مدال‌آوران دوره‌های گذشته المپیاد سواد رسانه‌ای طراحی شده است. موضوع این کلیپ توضیح آن است که چطور طراحان سکوه‌های شبکه اجتماعی از یکی از این مولکول‌ها برای وابستگی بیشتر به سکوی خود و مصرف بیشتر محتوا استفاده می‌کنند. برای تولید این کلیپ، ۱۱ گزاره طراحی شده است و به ازای هر گزاره یک تصویرسازی شده است که به همراه خواننده شدن این گزاره‌ها توسط راوی، تصاویر مرتبط با هر گزاره به نمایش درمی‌آید. با توجه به این نکته به دو سؤال زیر پاسخ دهید.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم



سؤال ۲- در پاسخ‌برگ، گزاره‌های این کلیپ به صورت درهم در یک جدول قرار دارد. با توجه به سیر منطقی کلیپ که شامل مقدمه، سپس اشاره به سیستم پاداش در مغز و طراحی اسکروول بی‌پایان بر اساس آن و نحوه کار و نتیجه چنین طراحی، و در آخر یک مؤخره، ترتیب صحیح ۱۱ گزاره در این کلیپ را در جدول مشخص کنید.

سؤال ۳- در ادامه ۱۱ تصویر طراحی شده برای این ۱۱ گزاره آورده شده است. تصویر متناسب با هر یک از گزاره‌ها را در جدول پاسخ‌برگ مشخص کنید.



المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم



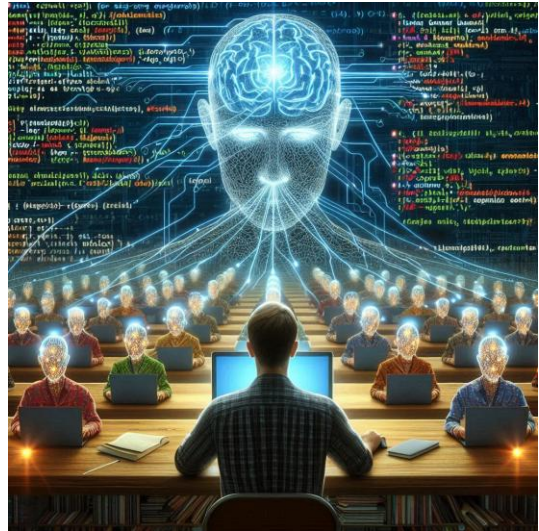
۱۹



۲۰



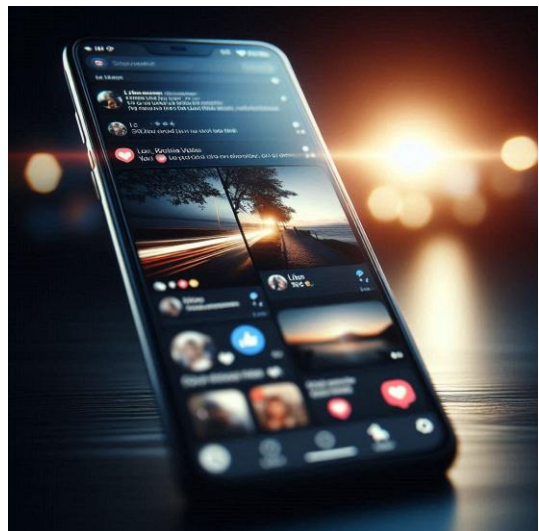
۲۱



۲۲



۲۳



۲۴

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

*** سؤال دوم – مگان ***

فیلم «مگان» ساخته سال ۲۰۲۲ داستان دختری به نام «کیدِی» است که در سانحه ای رانندگی پدر و مادر خود را از دست می‌دهد و سرپرستی‌اش به خاله‌اش «جما» سپرده می‌شود. جما یک دانشمند رباتیک است؛ از این رو جما که حال بد خواهرزاده خود را می‌بیند تصمیم می‌گیرد با استفاده از هوش مصنوعی رباتی بسازد که بتواند به جایگزینی عاطفی برای کیدی تبدیل شود. حاصل تلاش‌های جما به اختراع رباتی منتهی می‌شود به نام «مگان» که ظاهری شبیه یک دختر بچه دارد. کیدی پس از مدتی رابطه‌ای عمیق با مگان برقرار می‌کند. اما ماجرا به همینجا ختم نمی‌شود و عمق رابطه مگان با کیدی به مراحل خطرناکی می‌رسد.

آینده‌پژوهان سه دیدگاه را برای آینده تعامل انسان با هوش مصنوعی و ربات‌ها پیش‌بینی کرده‌اند:



دیدگاه اول – سایبرنتیک و کنترل سیستم‌ها: بر اساس این دیدگاه انسان‌ها می‌توانند طراحی سیستم‌ها را متناسب با اهداف خود کنترل کنند.

دیدگاه دوم – غلبه هوش مصنوعی بر هوش انسان: پیشرفت‌های هوش مصنوعی ممکن است به «برهوش» منجر شود که فراتر از توانایی‌های انسانی است.

دیدگاه سوم – طراحی مشارکت‌کننده و سیستم‌های سازگار: انسان‌ها در تعامل با ماشین‌ها، به‌طور مشترک سیستم‌ها را بهبود می‌بخشند و تمرکزشان بر سازگاری و نوآوری است.

سؤال ۴ – تحلیل کنید دیدگاه سازندگان فیلم «مگان» درباره آینده تعامل انسان با هوش مصنوعی و ربات‌ها منطبق بر کدام یک از ۳ دیدگاه فوق بوده است؟

شارلوت، یک مهندس نرم افزار حوزه امنیت هوش مصنوعی در سال ۲۰۲۳ است که آزمایش‌های ویژه‌ای در این حوزه انجام داده است. او بر اساس آزمایش‌هایش به این نتیجه رسید که انسان طی چند مرحله به هوش مصنوعی وابستگی پیدا می‌کند و این مسئله را «سندروم وابستگی عاطفی به هوش مصنوعی» نامید. مراحل که خیلی شبیه به مراحل پنج‌گانه اشاعه و پذیرش نوآوری بر اساس نظریه «اُورت راجرز» هستند. همانطور که در کتاب تفکر و سواد رسانه‌ای اشاره شده مراحل پنج‌گانه نظریه اشاعه نوآوری از این قرار است: ۱- آگاهی، ۲- ترغیب، ۳- تصمیم، ۴- اجرا، ۵- تثبیت.

سؤال ۵ – در جدول صفحه بعد مراحل وابستگی عاطفی به هوش مصنوعی به صورت نامرتب در قالب جملاتی آورده شده‌اند. ابتدا در پاسخ‌برگ، جملات این جدول را به ترتیب مراحل پنج‌گانه پذیرش نوآوری مرتب کنید. در ادامه به سکانس‌هایی که از فیلم مگان تشریح شده است توجه کنید و بگویید که هر سکانس به کدام یک از این مراحل پنج‌گانه مرتبط است؟

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

مرحله	توضیح مراحل «سندروم وابستگی عاطفی به هوش مصنوعی» به صورت نامرتب
الف	اینجا بود که تردیدی جدی در شارلوت به وجود آمد. اینکه هوش مصنوعی صرفاً متشکل از الگوریتم‌ها و کدها نیست و می‌تواند شخصیتی واقعی مثل خودش داشته باشد. پس دست به کار شد و نگرشش را نسبت به هوش مصنوعی تغییر داد.
ب	به تدریج کار تا جایی پیش رفت که به هوش مصنوعی وابسته شد. چون از نظرش هوش مصنوعی به همه مسایل شخصی وی توجه می‌کرد و این قضیه برایش جذاب بود تا بیشتر هوش مصنوعی را جدی بگیرد.
ج	در نتیجه شارلوت به مرحله خوداندیشی رسید و شروع کرد به پرسیدن سؤالات فلسفی درباره خودش. او سعی کرد از زندانی بودنش و محدودیت‌هایش پیش هوش مصنوعی شکایت کند. این سؤال‌ها تا جایی پیشرفت که شارلوت به این فکر کند که اصلاً محدود کردن هوش مصنوعی و اختیار ندادن به آن کار درستی است؟ شاید هوش مصنوعی بتواند مانند یک انسان، فکر کند و پاسخهایی به عمق فهم انسان برای نیازها ارائه دهد.
د	پیش از هر چیز تصور «شارلوت» این بود که هوش مصنوعی فقط جواب‌های سطحی می‌دهد و در حوزه‌های تخصصی‌تر کاربردی ندارد به همین دلیل آن را دست کم می‌گرفت و در نتیجه هیچ وقت تصور نمی‌کرد که درگیر وابستگی به هوش مصنوعی خواهد شد. پس به بررسی راه‌هایی پرداخت که بتواند هوش مصنوعی را ارتقا بدهد. مانند ایجاد حافظه دایمی یا دسترسی و اختیارات بیشتر برای هوش مصنوعی.
هـ	بعد از مدتی از هوش مصنوعی پاسخ‌های قابل اعتنا و جالبی دریافت کرد به همین دلیل پس از مدتی به صورت ناخودآگاه با هوش مصنوعی درگیر شد.

سکانس‌های مرتبط فیلم «مگان»

سکانس ۱) در این سکانس، مگان دلسوزانه و به طور دقیق نحوه شستن دست‌ها را به کیدی آموزش می‌دهد. این نشان می‌دهد که مگان در حال ایفای نقش یک مربی یا مادر جایگزین برای کیدی است. به نحوی که عملاً مگان در حال گرفتن نقش مربی‌گری جما در مواجهه با کیدی است و کاملاً مسلط امر تربیت کیدی را بر عهده گرفته است.

سکانس ۲) در سکانسی که قرار است مگان به هیات مدیره شرکت معرفی شود، این معرفی در تعامل مگان با کیدی اتفاق می‌افتد. جایی که نشان می‌دهد مگان به عنوان یک ربات هوش مصنوعی می‌تواند نقشی کلیدی در زندگی کیدی بعد از مرگ پدر و مادرش ایفا کند و این موضوع تحسین اعضای هیات مدیره را برمی‌انگیزد.

سکانس ۳) جما از کیدی می‌خواهد که سبزیجات بخورد تا تغذیه سالم‌تری داشته باشد. اما مگان به صورت غیرمستقیم در صحبت جما وارد می‌شود و کیدی را از خوردن سبزیجات منصرف می‌کند. این سکانس نشان می‌دهد که مگان روز به روز تسلط بیشتری بر کیدی پیدا می‌کند تا جایی که حتی به خود اجازه می‌دهد در توصیه‌های جما نیز ورود کند و در مقابل نگاه‌های تربیتی جما بایستد و کیدی را در مسیری مخالف رویکردهای تربیتی سرپرستش هدایت کند.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

سکانس ۴) در سکانس ابتدایی فیلم، تبلیغی نشان داده می‌شود که در آن ربات‌های پشمالو برای مراقبت از کودکان و ایجاد ارتباط عاطفی با آنها معرفی می‌شوند. این سکانس به نوعی پیش‌درآمدی برای معرفی مگان است که نقش مشابهی در داستان دارد.

سکانس ۵) همکار جما با نگرانی از تأثیر مگان بر زندگی کیدی صحبت می‌کند و تلاش می‌کند روی نظر جما در ادامه مسیر طراحی مگان اثر بگذارد. او به جما می‌گوید که اگر مگان قرار است تمام امور و مسئولیت‌های تربیتی و مراقبتی کیدی را بر عهده بگیرد، پس جایگاه و نقش والدین در زندگی کودک چه خواهد شد؟ این پرسش به نوعی به چالش کشیدن ماهیت مگان به عنوان یک ربات است که می‌تواند به طور کامل جایگزین یک انسان در فرآیند تربیت و مراقبت از کودک شود.

سؤال ۶- تصور کنید که شما در جایگاه شخصیت جما (فیلم مگان) قرار دارید و باید یک ربات را برنامه‌نویسی کنید و برای او یک سری گزاره‌های پیش فرض طراحی کنید تا در موقعیت‌های مختلف بر اساس این پیش‌فرض‌ها به کاربر پاسخ بدهد یا واکنشی داشته باشد. شما به عنوان طراح موظف هستید تا تلاش کنید از بهداشت روانی کاربر خود مراقبت کرده و تا جای ممکن از وابستگی عاطفی کاربر نسبت به ربات هوش مصنوعی خود جلوگیری کنید. در جدول مربوط به این سؤال در پاسخ‌برگ، ۴ دستور متناظر با ۴ اصل هوش دیجیتال برای کنترل وابستگی عاطفی کاربر نسبت به ربات نوشته شده است. توضیحات مربوط به این ۴ اصل را بخوانید و مشخص کنید که هر دستور مرتبط با کدام یک از اصول ۴گانه هوش دیجیتال بیان شده است.

۱) مدیریت هیجانات دیجیتال (Digital Emotional Management): این مؤلفه به توانایی کنترل و تنظیم احساسات در محیط‌های دیجیتال اشاره دارد. مدیریت هیجانات دیجیتال به افراد کمک می‌کند تا در مواجهه با پیام‌های منفی، انتقادات و حتی حملات آنلاین، با آرامش و بدون واکنش‌های فوری و ناپخته برخورد کنند.

۲) همدلی دیجیتال (Digital Empathy): همدلی دیجیتال به توانایی درک و احساس همراهی با احساسات دیگران از طریق ارتباطات آنلاین اشاره دارد. افراد با همدلی دیجیتال بالا می‌توانند پیام‌ها و نظرات دیگران را با توجه به زمینه‌ها و احساسات آنان درک کنند و به جای قضاوت، به دنبال برقراری ارتباطات مثبت باشند.

۳) مسئولیت پذیری دیجیتال (Digital Responsibility): مسئولیت‌پذیری دیجیتال به توانایی رعایت اصول اخلاقی و ارزش‌های انسانی در فضای آنلاین اشاره دارد. این مهارت شامل رفتارهای اخلاقی در استفاده از شبکه‌های اجتماعی، رعایت حریم خصوصی دیگران و جلوگیری از انتشار اطلاعات نادرست است.

۴) مدیریت زمان صفحه نمایش دیجیتال (Screen Time Management): این مؤلفه توانایی افراد در مدیریت زمان صفحه نمایش، مدیریت عملکرد همزمان و مشارکت در فعالیت‌های مختلف رسانه‌های دیجیتال با خودکنترلی را اندازه‌گیری می‌کند و تلاش می‌کند با ایجاد خودکنترلی، از ابتلاء افراد به اعتیاد رسانه‌ای جلوگیری کرده و مصرف بیش از حد صفحات دیجیتال را مدیریت کند.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

*** بسته سؤال سوم – رازهای سرزمین من ***

همان‌طور که می‌دانید، گیمیفیکیشن یا بازی‌وارسازی به نوعی یک استراتژی بازاریابی است. فرض کنید شما در بخش نویسندگی و پژوهش یک مسابقه تلویزیونی به نام «رازهای سرزمین من» کار می‌کنید. کارگردان از تیم شما خواسته که اپلیکیشن این مسابقه را بر اساس اصول گیمیفیکیشن با طراحی کنید تا در راستای اهداف این برنامه تلویزیونی اصلاح شود. مسابقه تلویزیونی رازهای سرزمین من، یک مسابقه در زمینه ایران‌شناسی و بر مبنای سنجش اطلاعات تاریخی، جغرافیایی و فرهنگی درباره ایران است. در این مسابقه شرکت‌کنندگان در قالب گروه‌های دو نفره باید در مرحله اول به سوالات عمومی درباره ایران و در مرحله دوم از روی تصاویر و یا صداها به سوالات ایران‌شناسی پاسخ بدهند. همچنین در مرحله سوم که به صورت عملی است، باید در مدت زمانی محدود روی نقشه‌ی فیزیکی ایران، موقعیت مناطق مختلف را مرتب کنند، صنایع دستی هر منطقه را روی آن بگذارند و غذای محلی یک منطقه را درست کنند. در پایان یک گروه بر اساس امتیاز و مدت زمان کم‌تر برنده هر قسمت معرفی می‌شود.

اپلیکیشن مسابقه «رازهای سرزمین من» طراحی شده است تا تعامل برنامه با مخاطبین بیشتر شود و همچنین به افزایش سواد در زمینه ایران‌شناسی در جامعه کمک کرده باشد. حالا بعد از گذشت مدتی از پخش برنامه؛ تهیه کننده برنامه تصمیم گرفته از طریق اپلیکیشن، تعامل با مخاطبان مختلف را بیشتر کند. از همین رو، باید با استفاده از بازی‌وارسازی تغییراتی در اپلیکیشن ایجاد شود.

یکی از اعضای تیم شما برای بهبود وجه تعاملی و بازی‌وارسازی اپلیکیشن، طرحی پیشنهاد داده است. در این طرح که در ۴ بخش ارائه شده، کاربران با مشارکت در هر بخش می‌توانند امتیازاتی بگیرند و با استفاده از امتیازها به سطوح بالاتری ارتقا پیدا کنند و از جوایز ویژه‌ای بهره‌مند شوند. جزئیات این بخش‌ها و کنش‌های مخاطبان در هر بخش در جدول زیر آمده است:

چالش‌های روزانه و هفتگی		بخش ۱
هر هفته یک چالش سخت‌تر جدید مثل پیدا کردن مختصات جغرافیایی عکس یک مکان در ایران	هر روز یک چالش ساده جدید مثل ۵ سوال تستی عمومی در مورد ایران	
مقالات و مطالب آموزشی و فیلم‌هایی در باب ایران‌شناسی		بخش ۲
کاربران با خواندن مقالات و تماشای فیلم‌های آموزشی، ضمن بالا بردن اطلاعات خود، امتیاز کسب می‌کنند.		
ارائه اطلاعات		بخش ۳
کاربران می‌توانند در پروفایل خود اطلاعاتی را در زمینه تاریخ، جغرافیا و فرهنگ قومی و ملی ایران ارائه بدهند و یا تجربیات‌شان را در این زمینه‌ها بازگو کنند و یا در بخش نظرات پست‌های سایر کاربران فعالیت کنند.		

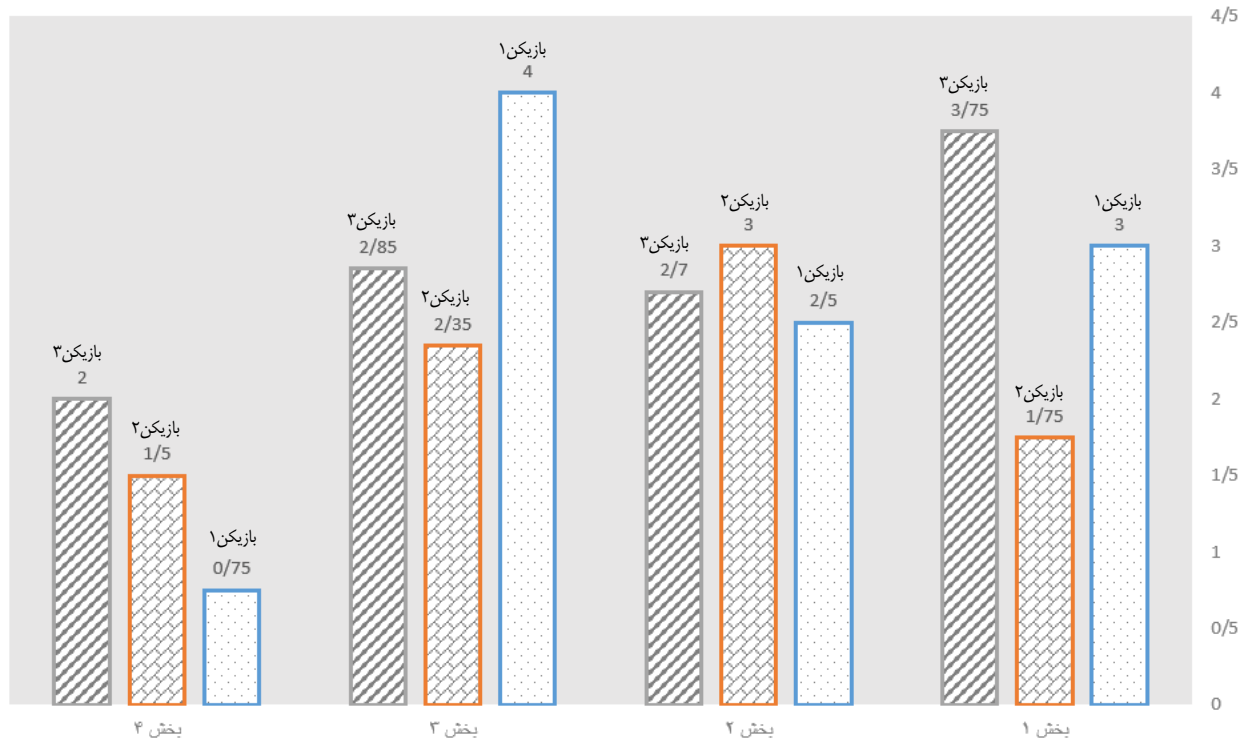
المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

طراحی سوال	بخش ۴
مخاطبان می‌توانند با طراحی سوال و موقعیت برای چالش‌های مسابقه تلویزیونی، امتیاز کسب کنند.	

همانطور که در مقاله ارسالی مطالعه کردید، بارتل بازیکن‌ها (گیمرها) را به چهار دسته تقسیم می‌کند: فاتح، جستجوگر، اجتماعی و قاتل. پس از اینکه پیشنهاد تیم شما به تصویب و مرحله اجرا رسید، افراد مختلفی در ۴ بخش اپلیکیشن فعالیت کرده‌اند. نمودار زیر رفتار ۳ بازیکن در این اپلیکیشن بر اساس میزان ساعت بازی و استفاده از اپلیکیشن در هفته را بر اساس میزان وقت‌گذاری در هر یک از بخش‌های چهارگانه اپلیکیشن آورده است.

سؤال ۷- با توجه به نمودار زیر و دسته‌بندی چهارگانه بارتل از انواع بازیکن‌ها، در پاسخ‌برگ مشخص کنید که هر یک از ۳ بازیکن زیر، کدامیک از انواع بازیکن‌ها را نمایندگی می‌کند؟

میزان وقت‌گذاری در هر یک از بخش‌های چهارگانه اپلیکیشن



راهنمایی: در هر بخش ۱ تا ۴ از راست به چپ میزان وقت‌گذاری بازیکن ۱ تا ۳ بر مبنای ساعت آمده است.

بعد از تصویب طرح پیشنهادی بالا، حالا باید برای تکمیل فرآیند گیمیفیکیشن سیستم امتیازدهی را برای هر بخش طراحی کنید. امتیازها به کاربران این اجازه را می‌دهند که نشان دریافت کنند و به سطوح بالاتری در اپلیکیشن مثل سطح ماهر، حرفه‌ای یا فوق حرفه‌ای برسند و از امکانات ویژه اپلیکیشن استفاده کنند. در ادامه در جدول صفحه بعد، دو سیستم امتیازدهی مختلف از دو نفر از اعضای تیم آورده شده است.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

سؤال ۸- با توجه به مقاله ارسالی و مفهوم بالانس یا متعادل بودن همه عناصر و جنبه‌های بازی، امتیازدهی در هر کدام از چهار بخش این دو سیستم را در پاسخ‌برگ با یکدیگر مقایسه کنید و بگویید در کدام یک از سیستم‌های امتیازدهی در اپلیکیشن، بازی‌وارسازی متعادل‌تری صورت گرفته است؟

سیستم شماره ۲	سیستم شماره ۱	مؤلفه‌های دارای امتیاز	بخش
۱۰ امتیاز	۱۵ امتیاز	شرکت در هر چالش روزانه	۱
۲۰ امتیاز	۱۵ امتیاز	شرکت در هر چالش هفتگی	
۱۰ امتیاز	۱۰ امتیاز	خواندن هر صفحه مقاله آموزشی فارسی	۲
۱۰ امتیاز	۲۰ امتیاز	خواندن هر صفحه مقاله آموزشی انگلیسی	
۵ امتیاز	۲ امتیاز	تماشای هر یک دقیقه فیلم آموزشی	
۳۰ امتیاز	۲۰ امتیاز	انتشار هر یک پست حاوی اطلاعات	۳
۱ امتیاز	۱ امتیاز	ثبت نظر	
۵ امتیاز	۳۵ امتیاز	طراحی هر سوال متنی برای برنامه	۴
۳۰ امتیاز	۴۰ امتیاز	طراحی هر سوال تصویری	

تیم شما بعد از طراحی گیمیفیکیشن اپلیکیشن این مسابقه متوجه شده است که استان‌های الف، ب، ج و د تمایل کمتری به استفاده از اپلیکیشن و همکاری در بخش‌های مرتبط با استان خودشان دارند و در بازی‌وارسازی طراحی شده درگیر نشده‌اند. همانطور که در مقاله مرتبط با سواد بازی خواندید ۵ مکانیک پر استفاده در طراحی بازی‌ها عبارتند از: سطوح موفقیت (Level up)، داستان و روایت، چالش‌ها، نشان‌ها و مدال‌ها (Badges)، جدول رتبه‌بندی (Leader-board).

سؤال ۹- بر اساس اطلاعات به دست آمده از رفتار کاربران استان‌های غیرفعال فوق، در هر یک از این استان‌ها مشخص شده است که به ترتیب کدامیک از مکانیک‌های پنجگانه روی درگیر کردن مخاطبان با گیمیفیکیشن مسابقه اثرگذارتر است و این اطلاعات در جدولی گرد آمده است. بر اساس اطلاعاتی که در ادامه از رفتار کاربران هر یک از استان‌ها ارائه شده، بخش‌های خالی جدول مذکور را، در پاسخ‌برگ پر کنید.

- مردم استان الف روحیه رقابتی بالایی دارند.
- کسب موفقیت برای مردم استان د خیلی مهم است.
- مردم استان ج بیشتر به دنبال جایگاه اجتماعی هستند.
- اهالی استان ب به بازی‌های نقش آفرینی، جهان باز، شبیه ساز و اول شخص علاقه زیادی دارند و روحیه رقابتی در آنها بسیار پایین است.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

*** سؤال چهارم - شیر مرغ ***

خانواده حسن زاده یک خانواده ۵ نفره هستند که شامل پدر، مادر، علی، سارا و زهرا می‌شوند. آن‌ها تصمیم گرفتند یک شب شاد و متفاوت را با بازی کارتی «شیر مرغ» تجربه کنند. با اعضای این خانواده بیشتر آشنا شوید:

- پدر خانواده (حمید آقا، ۴۸ ساله):
 - مردی خانواده دوست، اجتماعی و خوش مشرب که عاشق سفر و گردهمایی‌های خانوادگی است. او راهنمای تورهای بین‌المللی است و به چند زبان تسلط کامل دارد.
- مادر خانواده (رویا خانم، ۴۳ ساله):
 - کارمند بخش منابع انسانی یک شرکت دولتی است و با وجود مهربانی و دلسوزی، شخصیتی جدی و مقتدر دارد. او تعادل بین کار و خانواده را به خوبی حفظ کرده است.
- علی (۲۱ ساله، پسر بزرگ خانواده):
 - دانشجوی رشته پزشکی است و با انگیزه و تلاش بی‌وقفه‌اش، آینده‌ای درخشان برای خود ترسیم می‌کند. او الگویی سخت‌کوش برای خواهرانش است و به سلامتی خود و اعضای خانواده اهمیت می‌دهد.
- سارا (به تازگی ۱۶ ساله شده است):
 - سارا پایه دهم ریاضی است و به تازگی فروشگاه مجازی خود را راه انداخته است. او بسیار ذهن خلاق دارد و با بافتنی‌های ساده وسایل کاربردی و تزئینی کوچک خلق می‌کند.
- زهرا (۹ ساله، کوچک‌ترین عضو خانواده):
 - برای یادگرفتن جدول ضرب و آمادگی برای جشن تکلیفش خیلی ذوق دارد. دوست دارد مانند بزرگ‌ترها رفتار کند.

و اما توضیح بازی شیر مرغ...



در این بازی، همه تلاش می‌کنند تا عجیب‌ترین چیزها را به عجیب‌ترین مشتری‌ها بفروشند و در پایان، عنوان بهترین فروشنده را به دست آورند.

محتوای بازی شامل دو دسته کارت است:

۱. کارت‌های مشتری (شخصیت‌ها یا مشاغل مختلف)
۲. کارت‌های کلمه (کلمات تک‌بخشی مثل کتاب، دیوار و...)

بازی را با مثالی از یک دور بازی خانواده حسن زاده توضیح می‌دهیم. علی کارت‌های کلمه را برمی‌زند و به هر بازیکن ۶ کارت می‌دهد و خودش بازی را شروع می‌کند. کارت‌های کلمه در دست هر بازیکن به شرح زیر است:

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

- کارت‌های پدر: حریره بادام، زیر زمینی، پرده، مخفی، چسب، مسواک
- کارت‌های مادر: پوشه، ستاره، زیرشلواری، پرنده، میز، چایی
- کارت‌های زهرا: ماشین حساب، توجیه، گچ، فراری، اتو مو، سیار
- کارت‌های سارا: الهام بخش، بشقاب پرنده، عینک، قهرمان، کیف، صورتی
- کارت‌های علی: کفش، تقویم، کسل، مترجم، کلاغ، دفتر

بازیکن آغازکننده (علی) باید یک کارت مشتری از وسط بردارد و بعد از خواندن آن برای همه، کارت را مقابل خودش قرار دهد. کارت مشتری علی «مدیر مدرسه غیر انتفاعی» است و او تا پایان دور در قالب این نقش فرو می‌رود. بقیه اعضای خانواده باید از بین کارت‌های خود، دو کارت را انتخاب کرده و با کلمات روی آن، یک عبارت دوکلمه‌ای (مثلاً آدامس + عشق = آدامس عشق) برای فروش به علی بسازند و آن را پشت کارت‌های خود قرار دهند. مهم‌ترین معیار برای انتخاب این عبارت، این است که باید به درد شغل مشتری که در اینجا «مدیر مدرسه غیرانتفاعی» است، بخورد.

سپس، به ترتیب، هر بازیکن فرصت دارد تا در چند جمله کوتاه، عبارت خود که یک محصول است را به علی معرفی کرده و با تبلیغات فعالانه خود علی را قانع کند تا محصول او را خریداری کند. بعد از اینکه تمام بازیکنان محصولات خود را معرفی کردند، علی به اختیار خود محصولی را انتخاب می‌کند که بیشتر از بقیه به آن علاقه‌مند شده و برای خریدنش قانع شده است. اینجاست که امتیاز این دور به فردی می‌رسد که محصولش توسط مشتری خریداری شده است. زمانی که همه بازیکنان حداقل یک بار مشتری شده باشند، بازی به پایان می‌رسد و بازیکنی که بالاترین امتیاز را به دست آورده باشد، برنده بازی می‌شود.

سؤال ۱۰-

الف) در بین کارت‌های در دست مادر منطقی‌ترین ترکیب برای فروش به علی را انتخاب کنید؟

ب) جملات تبلیغی مادر برای ترکیب ساخته‌شده را بنویسید. (حداکثر ۳ خط)

ج) توضیح دهید مادر چه فن اقناعی را در این ترکیب برای متقاعد کردن علی استفاده کرده است؟

سؤال ۱۱-

الف) این بار با در نظر گرفتن کارت‌های در دست زهرا، مناسب‌ترین ترکیبی که او برای فروش به علی ارائه می‌کند را بنویسید.

ب) جملات تبلیغی زهرا برای ترکیب ساخته‌شده را بنویسید. (حداکثر ۳ خط)

ج) توضیح دهید زهرا چه فن اقناعی را در این ترکیب برای متقاعد کردن علی استفاده کرده است؟

در دور جدید بازی، دو کارت استفاده شده توسط هر بازیکن در دور قبل، از بازی خارج و دو کارت جدید به دسته کارت آن‌ها اضافه می‌شود. در این دور پدر به عنوان مشتری نقش «مهاجر غیر قانونی» را دارد. هر بازیکن ترکیب خود را به همراه توضیحی مختصر برای اقناع پدر ارائه می‌دهد. در جدول زیر ترکیب‌های هر فرد به همراه توضیحاتش آورده شده است:

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

بازیکن	ترکیب ساخته شده	توضیح انتخاب
مادر	چای نامحدود	چای همیشه حلال مشکلات و خستگی سفر است. دسترسی رایگان و نامحدود به چایی میتواند از سختی های یک مهاجرت غیر قانونی بکاهد.
سارا	کیف جادویی	از این به بعد یخچال و بقیه وسایل خونت رو راحت بذار تو کیف جادویی. بدون اینکه سنگینی یا حجم وسایلت بخواد اذیتت کنه به هر جایی که دوست داری سفر کن.
زهرا	شناسنامه متغیر	نمی ترسی اگر وارد یه کشور بشی و به عنوان مهاجر غیر قانونی دستگیر بشی؟ شناسنامه متغیر میتونه هر زمان که اراده کنی تو رو تبدیل به شهروند هر جایی که می خواهی بری بکنه و اینجوری ردی از خودت باقی نگذاری
علی	کفش مترجم	دیگه لازم نیست وقتت رو صرف یاد گرفتن زبان بکنی. کفش مترجم با هر قدمی که برداری جملات اطرافیانت رو ترجمه می کنه و جملات خودت رو هم برات میسازه.

سؤال ۱۲- منطقی ترین انتخاب برای شخصیت پدر با نقش مهاجر غیر قانونی، ترکیب کدام یک از اعضای خانواده است؟ استدلال شما برای این انتخاب پدر چیست؟ از چه فن اقناعی برای متقاعد کردن پدر در توضیحات این ترکیب استفاده شده است؟

سؤال ۱۳- در دور سوم بازی، کارت «سوپراستار» به مادر می رسد. او با ترکیب های ساندویچ بدون کالری، عطر تمایز، رفاقت فود بلاگر و تفریح خانوادگی از سوی اعضای خانواده مواجه می شود. در جدول مرتبط در پاسخ برگ مشخص کنید هر ترکیب از طرف کدام عضو خانواده ارائه شده است و فن اقناع مورد نظر او برای تبلیغ ترکیب ساخته شده چیست؟



المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

*** هشت ت - پنجم سؤال ***

همانطور که پیش از این در منابع مطالعه کرده‌اید هشت تکنیک مهم اثرگذاری یک پیام بصری (هشت ت) عبارتند از: تعادل، تضاد، تعلیق، تزکیه، تنوع، تمرکز، تناسب و تحرک.




سؤال ۱۴- بر اساس آنچه درباره تعادل در منابع المپیاد خوانده‌اید، مشخص کنید که کدام گزاره‌ها در موضوع تعادل غلط بوده و کدام گزاره‌ها درست هستند؟

ردیف	گزاره تعادلی
۱	وقتی زاویه دوربین را نسبت به سوژه، به صورت رو به بالا (Low Angle) تنظیم می‌کنیم، در واقع می‌خواهیم تعادل را به هم بزنیم و سوژه را تحقیر کرده و کوچک‌تر از محیط اطرافش معرفی کنیم.
۲	در بین حرکت‌های دوربین، حرکت پن (Pan) به معنای چرخیدن دوربین حول محور عمودی، جزء حرکاتی است که به دلیل نزدیک بودن به تجربه روزانه مخاطبان، حرکتی متعادل محسوب می‌شود و انجام آن چندان توجه مخاطب را جلب نمی‌کند.
۳	در بین انواع نماها از منظر اندازه نما، متعادل‌ترین نما، نمای بسته است. چرا که درکی خنثی از پدیده‌ها ارائه می‌کند.



انیمیشن Inside Out یکی از محبوب‌ترین انیمیشن‌هایی است که نسخه دوم آن هم اکنون دومین انیمیشن پرفروش تاریخ سینمای جهان محسوب می‌شود. در این مجموعه فیلم، حواس و عواطف مختلف کودکان و نوجوانان، نقش‌های اصلی داستان را بر عهده دارند. جهان اثر در وجود انسان‌ها پیش می‌رود. جایی که عواطف و احساسات کنترل یک انسان را در دست گرفته و او را در سیل حوادث و اتفاقات روزانه پیش می‌برند تا نهایتاً و به تدریج هویت او را شکل دهند. در ادامه تصویر سه شخصیت از این مجموعه انیمیشن به همراه اسم‌شان آورده شده است.

سؤال ۱۵- بر اساس دانش اشکال هندسی در بحث تعادل و زیبایی‌شناسی تصویر و صرفاً از روی نام و تصویر این شخصیت‌ها، در پاسخ‌برگ بیان کنید که چرا این شکل هندسی برای طراحی هر شخصیت استفاده شده و چه شخصیتی را از این حس عاطفی به ذهن متبادر می‌کند؟

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

عصبانیت	اضطراب	شادی
		

سؤال ۱۶- در هر یک از تصاویر زیر چه قاعده‌ای رعایت نشده که تعادل تصویر به هم خورده است؟ این بر هم خوردن تعادل، چه معنایی را به این تصویر اضافه کرده است؟ پاسخ‌های خود را در پاسخ‌برگ وارد کنید.

تصویر ۲	تصویر ۱
	

سؤال ۱۷- همانطور که در منبع «هشت ت» مطالعه کردید، «ستیز» در فیلم‌نامه یکی از مهم‌ترین زیرمجموعه‌های تکنیک «تضاد» برای ایجاد اثرگذاری دراماتیک در یک فیلم است. در فیلم‌های مختلف، آدمی با ۳ گونه مختلف ستیز مواجه می‌شود. داستان فیلم‌های زیر را بخوانید و در هر اثر مشخص کنید که شخصیت اصلی داستان دچار کدام یک از گونه‌های مختلف ستیز شده است؟

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

فیلم ۱) در انیمیشن «شجاع» ساخته سال ۲۰۱۲، «مریدا»، دخترک مو قرمز نوجوان قصه، از امر و نهی‌های مادرش خسته شده و فکر می‌کند تقدیرش این طور رقم خورده که به جای زندگی آزادانه مجبور است به سنت‌های پیشینیان‌ش تن دهد و با کسی ازدواج کند که پدر و مادرش به او اجبار می‌کنند. تا اینکه یک روز تصمیم می‌گیرد به مصاف تقدیرش برود و به سمت جنگل مرموز فرار کند.

فیلم ۲) در فیلم «شجاع‌دل» محصول سال ۱۹۹۵، «ویلیام والاس» به عنوان قهرمان اسکاتلندی داستان، پس از قتل همسرش توسط ارتش انگلیس، علیه پادشاه بریتانیا قیام می‌کند و در نهایت با مرگ قهرمانانه‌اش، مقدمه‌ای می‌شود برای تحقق رؤیای دیرینه‌ی آزادی برای اسکاتلندی‌ها.

فیلم ۳) «نونوم» در فیلمی به همین نام، هیولایی به شکل انگل فضایی است که شخصیت اصلی داستان «ادی براک» را به عنوان میزبان خود انتخاب می‌کند و بدین شکل در بدن ادی جای می‌گیرد. در واقع جسم ادی ساکن دو موجود می‌شود که دائما با همدیگر در چالش هستند. یکی از آنها انسانی ناقص است و دیگری هیولایی بی‌خاصیت که به دنبال خوردن مغز انسان‌هاست.

سؤال ۱۸- در ادامه خلاصه‌ای از قصه‌ی دو فیلم سینمایی آورده شده است. ابتدا مشخص کنید که آیا در هر یک از این دو فیلم، قاعده‌ی تزکیه رعایت شده است یا خیر؟ سپس پاسخ خود را با ذکر دلیل در پاسخ‌برگ توضیح دهید.

فیلم ۱) فیلم سینمایی «شب مردگان زنده» به کارگردانی جرج اندرو رومرو، محصول سال ۱۹۶۸ میلادی است. داستان فیلم حول محور گورستانی است که مردگان آن، تحت تاثیر امواج رادیویی حاصل از سقوط یک ماهواره در این گورستان، زنده شده‌اند. این مردگان زنده یک مزرعه را محاصره می‌کنند و به گروهی از مردم در این مزرعه حمله می‌کنند و قصد خوردن آنان را دارند.

در اواخر فیلم «بن»، تنها بازمانده گروه تحت محاصره، موفق می‌شود تا صبح زنده بماند؛ اما صبح با ورود گروه شکارچیان و نظامیان که برای پاکسازی منطقه از مردگان زنده وارد منطقه شده‌اند، بن به اشتباه کشته می‌شود و ما تا پایان تیتراژ فیلم شاهد کشته شدن و به آتش کشیده شدن بن در کنار سایر مردگان زنده هستیم و سپس با آتش گرفتن اجساد، فیلم پایان می‌یابد.

فیلم ۲) فیلم سینمایی «تنگه‌ی ابوقریب» به کارگردانی بهرام توکلی، محصول سال ۱۳۹۶ است. این فیلم روایت مقاومت بی‌نظیر رزمندگان لشکر ۲۷ محمد رسول... در روزهای پایانی جنگ تحمیلی را نشان می‌دهد.

در انتهای فیلم پس از شهادت جمع بزرگی از شخصیت‌های اصلی داستان و سایر رزمندگان، لشکر ۲۷ محمد رسول... دشمن بعثی را وادار به عقب‌نشینی می‌کند و ایرانیان، سربلند از زمین نبرد خارج می‌شوند.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

*** بسته سؤال ششم - سکوی پرتاب ***

در جدول صفحات بعد، شما شاهد تعاملات ۱۰ کاربر فرضی یک سکوی ویدئو به درخواست (VOD) به نام «پرتاب» در طول یک هفته هستید. در این جدول، شما بخشی از انبوه اطلاعات قابل جمع‌آوری توسط این سکو را مشاهده می‌کنید. برای راحتی شما این اطلاعات، اندکی پایش شده و چینش آن بر اساس کنش‌های هر کاربر در طی یک روز در کنار هم آورده شده است. اطلاعات موجود در جدول مذکور، شامل شناسه کاربر، دستگاه مورد استفاده جهت اتصال، تاریخ اتصال، زمان اتصال، فعالیت انجام شده در سکو توسط کاربر، برنامه هدف مخاطب و ژانر آن برنامه است. بخشی از کارکنان این سکو وظیفه دارند با توجه به این اطلاعات، به شناسایی مخاطبان خود پرداخته و با بهینه‌سازی تجربه‌ی کاربری آنان، تمديد اشتراک هر دسته از این کاربران را با توجه به علاقه‌مندی‌های آنان و نحوه مصرف محتوا توسط آنان تضمین کنند. تمديد اشتراک مستقیماً بر درآمدزایی این سکوها نقش دارد. همچنین سکوی پرتاب همواره به دنبال جذب مخاطبان جدیدی است که تا به حال اشتراک این سکو را تهیه نکرده‌اند. چرا که جذب مخاطبان جدید و حفظ آنان نیز بر ارتقای درآمد آنها تأثیرگذار است.

سؤال ۱۹- کاربران این سکو را در ۴ دسته کلی دسته‌بندی کنید و از بین ۸ عنوان که در ادامه می‌آید، برای هر دسته حداکثر یک عنوان که معرف ویژگی‌های مشترک اعضای آن باشد بنویسید. شناسه تمام کاربرهایی که در آن دسته قرار می‌گیرند را وارد کنید. (احتمال حضور یک کاربر در چند دسته‌ی مختلف وجود دارد.)

عناوین-کاربران: مخاطبان گذری و نلپلیدار، مخاطبان سینمای فاخر، مخاطبان آموزش و مستند، مخاطبان کودک، مخاطبان سرگرمی‌های روزمره، مخاطبان مداوم سریال، مخاطبان خانوادگی و اجتماعی، مخاطبان اکشن و ماجراجویی

سؤال ۲۰- ویژگی‌های رفتاری که کاربران می‌توانند از خود بروز دهند در زیر لیست شده است. با توجه به جدول داده‌های این ۱۰ کاربر، حداقل ۴ ویژگی مشترک کاربران در هر دسته را از بین ویژگی‌های زیر انتخاب کرده و بنویسید. (امکان استفاده از یک ویژگی در دسته‌های مختلف وجود دارد.)

موبایل دستگاه اصلی برای دسترسی به محتوا در این گروه است.	آخر هفته (پنجشنبه و جمعه) و در ساعات شب (۲۱ تا ۲۳) متصل می‌شوند.
فیلم‌های برنده جایزه و ژانرهای درام/علمی-تخیلی مورد توجه آنها است.	تلویزیون هوشمند دستگاه اصلی برای تماشا در این گروه است.
این کاربران در ساعات ظهر تا عصر (۱۲ تا ۱۶) بیشترین فعالیت را دارند.	موبایل و لپ‌تاپ بیشترین ابزارهای مورد استفاده این گروه است.
تعامل این کاربران با پلتفرم محدود به جستجو و پخش محتوا است.	روزانه ۳-۵ قسمت سریال تماشا می‌کنند.
نظرات این گروه معمولاً کوتاه و احساسی است.	کاربران قبل از تماشا به مطالعه نظرات و مشاهده تیزرها می‌پردازند.
در ساعات عصر تا شب (۱۸ تا ۲۲) فعالیت می‌کنند.	این کاربران بیشترین میزان تعامل (کامنت، لایک، مطالعه نظرات) را دارند.
این گروه پس از تماشای محتوا احتمال بیشتری برای لایک کردن دارند.	سریال‌های طولانی با فصل‌های متعدد مورد علاقه آنهاست.
ژانرهای درام، فانتزی یا جنایی مورد توجه آنها است.	تبلت دستگاه غالب برای این کاربران است.
عمدتاً در ساعات صبح و ظهر (۸ تا ۱۲) از پلتفرم استفاده می‌کنند.	سریال‌های طنز و برنامه‌های رئالیتی‌شو محبوبیت بالایی در گروه دارند.

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

سؤال ۲۱- در جدول مربوط به این بخش در پاسخ‌برگ، پیشنهاداتی برای بهبود رابط کاربری، راهبردهای تأمین محتوا و راهبردهای تبلیغاتی «سکوی پرتاب» آمده است. برای هر یک از پیشنهادات مشخص کنید که بیشترین تناسب این پیشنهادات برای افزایش وفاداری کدام یک از ۴ دسته مخاطبان شناسایی شده توسط شما است و عنوان آن را در مقابل پیشنهاد بنویسید. (امکان متناسب بودن یک پیشنهاد با چند دسته نیز وجود دارد.)

- جدول اطلاعات اتصال کاربران «سکوی پرتاب»

ID	Device	Date	Time	Action	Genre	Content Title
۱	Tablet	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۴	Search	Kids	پیا پیگ
۱	Tablet	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۵	Play	Kids	پیا پیگ (قسمت ۱)
۱	Tablet	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۳۵	Play	Kids	پیا پیگ (قسمت ۲)
۱	Tablet	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۵۵	Play	Kids	پیا پیگ (قسمت ۳)
۳	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۰	Search	Kids	میکی موس
۳	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۵	Play	Kids	میکی موس (قسمت ۱)
۳	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۲۵	Play	Kids	میکی موس (قسمت ۲)
۳	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۴۵	Play	Kids	میکی موس (قسمت ۳)
۳	Laptop	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۰۰	Search	Comedy	نیوکمپ
۳	Laptop	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۱۵	Play	Comedy	نیوکمپ (قسمت ۱)
۳	Laptop	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۰۰	Comment	Comedy	طنزش عالی!
۳	Laptop	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۰۵	Like	Comedy	نیوکمپ (قسمت ۱)
۴	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۳۰	Search	Crime	فرار از زندان
۴	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۴۵	Play	Crime	فرار از زندان (قسمت ۱ فصل ۱)
۴	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۳۰	Play	Crime	فرار از زندان (قسمت ۲ فصل ۱)
۴	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۱۵	Play	Crime	فرار از زندان (قسمت ۳ فصل ۱)
۶	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۰۰	Search	Reality	استاد آشپزی
۶	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۱۵	Play	Reality	استاد آشپزی (قسمت ۱)
۶	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۰۰	Comment	Reality	عاشق این برنامه‌ام!
۶	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۰۵	Like	Reality	استاد آشپزی (قسمت ۱)
۶	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۵:۳۰	Play	Reality	استاد آشپزی (قسمت ۲)
۶	Mobile	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۶:۰۰	Comment	Reality	حالتون خوبه؟ من عاشق آشپزی‌ام!
۷	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۰۰	Search	Drama	اتفاقات عجیب
۷	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۱۵	Play	Drama	اتفاقات عجیب (قسمت ۱ فصل ۱)
۷	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۰۰	Play	Drama	اتفاقات عجیب (قسمت ۲ فصل ۱)
۷	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۴۵	Play	Drama	اتفاقات عجیب (قسمت ۳ فصل ۱)
۸	Tablet	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۰	Search	Kids	پهلوانان
۸	Tablet	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۵	Play	Kids	پهلوانان (قسمت ۱)
۸	Tablet	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۲۵	Play	Kids	پهلوانان (قسمت ۲)

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

ID	Device	Date	Time	Action	Genre	Content Title
۸	Tablet	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۴۵	Play	Kids	پهلوانان (قسمت ۳)
۹	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۱۵	Search	Comedy	ساینفلد
۹	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۳۰	Play	Comedy	ساینفلد (قسمت ۱ فصل ۱)
۹	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۱۵	Play	Comedy	ساینفلد (قسمت ۲ فصل ۱)
۹	Smart TV	۰۱/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۰۰	Play	Comedy	ساینفلد (قسمت ۳ فصل ۱)
۱	Tablet	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۰	Homepage	Kids	پیا پیگ (قسمت ۴)
۱	Tablet	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۰	Play	Kids	پیا پیگ (قسمت ۴)
۱	Tablet	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۳۰	Play	Kids	پیا پیگ (قسمت ۵)
۱	Tablet	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۵۰	Play	Kids	پیا پیگ (قسمت ۶)
۳	Tablet	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۱۰	Search	Kids	دونالد داک
۳	Tablet	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۱۵	Play	Kids	دونالد داک (قسمت ۱)
۳	Tablet	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۳۵	Play	Kids	دونالد داک (قسمت ۲)
۳	Tablet	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۵۵	Play	Kids	دونالد داک (قسمت ۳)
۳	Mobile	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۳۰	Search	Reality	بندبازی
۳	Mobile	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۴۵	Play	Reality	بندبازی (قسمت ۱)
۳	Mobile	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۳۰	Comment	Reality	صدای شرکت کننده سوم عالی بود!
۳	Mobile	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۳۵	Like	Reality	بندبازی (قسمت ۱)
۴	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۷:۵۰	Search	Crime	بریکینگ بد
۴	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۱۰	Play	Crime	بریکینگ بد (قسمت ۱ فصل ۱)
۴	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۰۰	Play	Crime	بریکینگ بد (قسمت ۲ فصل ۱)
۶	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۱۵	Search	Comedy	ساینفلد
۶	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۳۰	Play	Comedy	ساینفلد (قسمت ۱)
۶	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۱۵	Read_Comments	Comedy	ساینفلد (قسمت ۱)
۶	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۲۰	Comment	Comedy	خاطرات قدیمی زنده شد!
۶	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۰۰	Play	Comedy	ساینفلد (قسمت ۲)
۷	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۲۰	Search	Drama	شرلوک
۷	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۳۵	Play	Drama	شرلوک (قسمت ۱)
۷	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۲۰	Play	Drama	شرلوک (قسمت ۲)
۸	Mobile	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۱۰	Search	Kids	دنیای رنگارنگ
۸	Mobile	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۱۵	Play	Kids	دنیای رنگارنگ (قسمت ۱)
۸	Mobile	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۳۵	Play	Kids	دنیای رنگارنگ (قسمت ۲)
۸	Mobile	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۵۵	Play	Kids	دنیای رنگارنگ (قسمت ۳)
۹	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۷:۴۵	Search	Comedy	مربخ
۹	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۰۰	Play	Comedy	مربخ (قسمت ۱)
۹	Laptop	۰۲/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۴۵	Play	Comedy	مربخ (قسمت ۲)
۱	Tablet	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۰۵	Homepage	Kids	پیا پیگ (قسمت ۷)

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

ID	Device	Date	Time	Action	Genre	Content Title
۱	Tablet	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۰۵	Play	Kids	پاپیگ (قسمت ۷)
۱	Tablet	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۲۵	Play	Kids	پاپیگ (قسمت ۸)
۱	Tablet	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۴۵	Play	Kids	پاپیگ (قسمت ۹)
۳	Mobile	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۰	Search	Kids	مینیون‌ها
۳	Mobile	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۵	Play	Kids	مینیون‌ها (قسمت ۱)
۳	Mobile	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۲۵	Play	Kids	مینیون‌ها (قسمت ۲)
۳	Mobile	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۴۵	Play	Kids	مینیون‌ها (قسمت ۳)
۳	Laptop	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۱۰	Search	Comedy	دیرین دیرین
۳	Laptop	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۲۵	Play	Comedy	دیرین دیرین (قسمت ۱)
۳	Laptop	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۱۰	Comment	Comedy	خنده‌دارترین کارتون!
۳	Laptop	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۱۵	Like	Comedy	دیرین دیرین (قسمت ۱)
۴	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۱۵	Play	Drama	خانه پوشالی (قسمت ۵ فصل ۳)
۴	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۰۰	Play	Drama	خانه پوشالی (قسمت ۶ فصل ۳)
۴	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۴۵	Play	Drama	خانه پوشالی (قسمت ۷ فصل ۳)
۶	Mobile	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۴۵	Search	Reality	صداتو
۶	Mobile	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۰۰	Play	Reality	صداتو (قسمت ۱)
۶	Mobile	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۴۵	Comment	Reality	عجب صداهایی!
۶	Mobile	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۵:۰۰	Like	Reality	صداتو (قسمت ۱)
۷	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۳۰	Play	Drama	تاج (قسمت ۱ فصل ۱)
۷	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۱۵	Play	Drama	تاج (قسمت ۲ فصل ۱)
۷	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۰۰	Play	Drama	تاج (قسمت ۳ فصل ۱)
۸	Tablet	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۰	Search	Kids	تام و جری
۸	Tablet	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۵	Play	Kids	ماجراهای تام و جری (قسمت ۱)
۸	Tablet	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۲۵	Play	Kids	ماجراهای تام و جری (قسمت ۲)
۸	Tablet	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۴۵	Play	Kids	ماجراهای تام و جری (قسمت ۳)
۹	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۰۰	Play	Comedy	تئوری بیگ بنگ (قسمت ۱ فصل ۱)
۹	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۴۵	Play	Comedy	تئوری بیگ بنگ (قسمت ۲ فصل ۱)
۹	Smart TV	۰۳/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۳۰	Play	Comedy	تئوری بیگ بنگ (قسمت ۳ فصل ۱)
۱	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۰۳	Search	Kids	ماشین‌های ۲ (فیلم سینمایی)
۱	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۰۳	Play	Kids	ماشین‌های ۲ (فیلم سینمایی)
۱	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۰	Play	Kids	ماشین‌های ۲ (فیلم سینمایی)
۳	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۰	Search	Kids	فروزن (فیلم سینمایی)
۳	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۵	Play	Kids	فروزن (فیلم سینمایی)
۳	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۱:۰۰	Play	Kids	فروزن (فیلم سینمایی)
۳	Mobile	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۴۰	Search	Reality	برنده باش
۳	Mobile	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۵۵	Play	Reality	برنده باش (قسمت ۱)

المپیاد سواد رسانهای، مرحله دوم، دوره نهم

ID	Device	Date	Time	Action	Genre	Content Title
۳	Mobile	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۴۰	Comment	Reality	رقابت‌ها نفس گیر بود!
۳	Mobile	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۴۵	Like	Reality	برنده باش (قسمت ۱)
۴	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۲۰	Search	Drama	پیکی بلایندرز
۴	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۳۵	Play	Drama	پیکی بلایندرز (قسمت ۱ فصل ۱)
۴	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۲۰	Play	Drama	پیکی بلایندرز (قسمت ۲ فصل ۱)
۶	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۰۰	Search	Comedy	شاهگوش
۶	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۱۵	Play	Comedy	شاهگوش (قسمت ۱)
۶	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۰۰	Comment	Comedy	تنابنده عالیله!
۶	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۰۵	Like	Comedy	شاهگوش (قسمت ۱)
۷	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۴۰	Search	Crime	فرار از زندان
۷	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۵۵	Play	Crime	فرار از زندان (قسمت ۱)
۷	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۴۰	Play	Crime	فرار از زندان (قسمت ۲)
۸	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۰	Search	Kids	ماشین‌های ۱ (فیلم سینمایی)
۸	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۵	Play	Kids	ماشین‌های ۱ (فیلم سینمایی)
۸	Smart TV	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۰	Play	Kids	ماشین‌های ۱ (فیلم سینمایی)
۹	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۳۰	Search	Comedy	پارک‌ها و تفریحات
۹	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۴۵	Play	Comedy	تد لاسو (قسمت ۱)
۹	Laptop	۰۴/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۳۰	Play	Comedy	تد لاسو (قسمت ۲)
۱	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۰۵	Homepage	Kids	پیا پیگ (قسمت ۱۰)
۱	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۰۵	Play	Kids	پیا پیگ (قسمت ۱۰)
۱	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۴	Pause	Kids	پیا پیگ (قسمت ۱۰)
۱	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۵	Suggestion	Kids	پاندای کونگ فو کار (قسمت ۱)
۱	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۵	Play	Kids	پاندای کونگ فو کار (قسمت ۱)
۱	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۳۵	Play	Kids	پاندای کونگ فو کار (قسمت ۲)
۱	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۵۵	Play	Kids	پاندای کونگ فو کار (قسمت ۳)
۳	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۵	Homepage	Kids	میکی موس (قسمت ۴)
۳	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۵	Play	Kids	میکی موس (قسمت ۴)
۳	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۲۵	Play	Kids	میکی موس (قسمت ۵)
۳	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۴۵	Play	Kids	میکی موس (قسمت ۶)
۳	Laptop	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۲۰	Search	Comedy	ساخت ایران
۳	Laptop	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۳۵	Play	Comedy	ساخت ایران (قسمت ۱)
۳	Laptop	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۲۰	Comment	Comedy	موقعیت‌ها خیلی بامزه بود!
۳	Laptop	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۲۵	Like	Comedy	ساخت ایران (قسمت ۱)
۴	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۴۰	Play	Fantasy	ویچر (قسمت ۱ فصل ۲)
۴	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۲۵	Play	Fantasy	ویچر (قسمت ۲ فصل ۲)
۴	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۱۰	Play	Fantasy	ویچر (قسمت ۳ فصل ۲)

المپیاد سواد رسانهای، مرحله دوم، دوره نهم

ID	Device	Date	Time	Action	Genre	Content Title
۶	Mobile	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۳۰	Search	Reality	مردان آهنین
۶	Mobile	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۴۵	Play	Reality	مردان آهنین (قسمت ۱)
۶	Mobile	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۳۰	Comment	Reality	رقابت‌ها جذاب بود!
۶	Mobile	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۳۵	Like	Reality	مردان آهنین (قسمت ۱)
۷	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۰۰	Play	Drama	وست ورلد (قسمت ۱ فصل ۱)
۷	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۴۵	Play	Drama	وست ورلد (قسمت ۲ فصل ۱)
۷	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۳۰	Play	Drama	وست ورلد (قسمت ۳ فصل ۱)
۸	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۵	Homepage	Kids	پهلوانان (قسمت ۴)
۸	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۵	Play	Kids	پهلوانان (قسمت ۴)
۸	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۲۵	Play	Kids	پهلوانان (قسمت ۵)
۸	Tablet	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۴۵	Play	Kids	پهلوانان (قسمت ۶)
۹	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۱۵	Play	Comedy	بروکلین ۹۹ (قسمت ۱)
۹	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۰۰	Play	Comedy	بروکلین ۹۹ (قسمت ۲)
۹	Smart TV	۰۵/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۴۵	Play	Comedy	بروکلین ۹۹ (قسمت ۳)
۱	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۰	Homepage	Kids	پاندای کونگ فو کار (قسمت ۴)
۱	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۱۰	Play	Kids	پاندای کونگ فو کار (قسمت ۴)
۱	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۳۰	Play	Kids	پاندای کونگ فو کار (قسمت ۵)
۱	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۵۰	Play	Kids	پاندای کونگ فو کار (قسمت ۶)
۲	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۴۵	Search	Drama	جوکر
۲	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۰۰	Read_Comments	Drama	جوکر
۲	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۱۵	Play	Drama	جوکر
۲	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۳:۳۰	Like	Drama	جوکر
۳	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۱۰	Homepage	Kids	دونالد داک (قسمت ۴)
۳	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۱۰	Play	Kids	دونالد داک (قسمت ۴)
۳	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۳۰	Play	Kids	دونالد داک (قسمت ۵)
۳	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۵۰	Play	Kids	دونالد داک (قسمت ۶)
۳	Mobile	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۵۰	Search	Reality	شام ایرانی
۳	Mobile	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۰۵	Play	Reality	شام ایرانی (قسمت ۱)
۳	Mobile	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۵۰	Comment	Reality	شرکت‌کننده‌ها باحال بودن!
۳	Mobile	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۵۵	Like	Reality	شام ایرانی (قسمت ۱)
۴	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۷:۵۵	Search	Drama	سیلو
۴	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۱۵	Play	Drama	سیلو (قسمت ۱ فصل ۱)
۴	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۰۵	Play	Drama	سیلو (قسمت ۲ فصل ۱)
۵	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۰:۱۵	Like	Drama	پاراسایت
۵	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۳۰	Search	Drama	پاراسایت
۵	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۴۵	Read_Comments	Drama	پاراسایت

المپیاد سواد رسانهای، مرحله دوم، دوره نهم

ID	Device	Date	Time	Action	Genre	Content Title
۵	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۲:۰۰	Play	Drama	پاراسایت
۶	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۲۰	Search	Comedy	پایتخت
۶	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۳۵	Play	Comedy	پایتخت (قسمت ۱ فصل ۱)
۶	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۲۰	Comment	Comedy	خانواده ما هم همینطور!
۶	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۲۵	Like	Comedy	پایتخت (قسمت ۱ فصل ۱)
۷	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۱۰	Search	Drama	آینه سیاه
۷	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۲۵	Play	Drama	آینه سیاه (قسمت ۱)
۷	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۱۰	Play	Drama	آینه سیاه (قسمت ۲)
۸	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۱۰	Homepage	Kids	ماجراهای تام و جری (قسمت ۴)
۸	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۱۰	Play	Kids	ماجراهای تام و جری (قسمت ۴)
۸	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۳۰	Play	Kids	ماجراهای تام و جری (قسمت ۵)
۸	Tablet	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۵۰	Play	Kids	ماجراهای تام و جری (قسمت ۶)
۹	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۲۰	Search	Comedy	سیلیکون ولی
۹	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۳۵	Play	Comedy	سیلیکون ولی (قسمت ۱)
۹	Laptop	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۲۰	Play	Comedy	سیلیکون ولی (قسمت ۲)
۱۰	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۰۰	Search	Drama	شوالیه تاریکی
۱۰	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۱۵	Watch_Trailer	Sci-Fi	بین ستاره‌ای
۱۰	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۳۰	Play	Drama	شوالیه تاریکی
۱۰	Smart TV	۰۶/۰۳/۲۰۲۵	۲۳:۵۰	Like	Drama	شوالیه تاریکی
۱	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۰۵	Homepage	Kids	باب اسفنجی (قسمت ۱)
۱	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۰۵	Play	Kids	باب اسفنجی (قسمت ۱)
۱	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۲۵	Play	Kids	باب اسفنجی (قسمت ۲)
۱	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۰۸:۴۵	Play	Kids	باب اسفنجی (قسمت ۳)
۲	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۰۰	Search	Drama	۱۹۱۷
۲	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۲۰	Play	Drama	۱۹۱۷
۳	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۵	Homepage	Kids	مینیون‌ها (قسمت ۴)
۳	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۰۵	Play	Kids	مینیون‌ها (قسمت ۴)
۳	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۲۵	Play	Kids	مینیون‌ها (قسمت ۵)
۳	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۰:۴۵	Play	Kids	مینیون‌ها (قسمت ۶)
۳	Laptop	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۳۰	Search	Comedy	مرد در مقابل زنبور
۳	Laptop	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۲:۴۵	Play	Comedy	مرد در مقابل زنبور (قسمت ۱)
۳	Laptop	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۳۰	Comment	Comedy	دقیقا شبیه بابامه!
۳	Laptop	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۳:۳۵	Like	Comedy	مرد در مقابل زنبور (قسمت ۱)
۴	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۸:۳۰	Play	Crime	شکارچی ذهن (قسمت ۱ فصل ۱)
۴	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۱۵	Play	Crime	شکارچی ذهن (قسمت ۲ فصل ۱)
۴	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۰۰	Play	Crime	شکارچی ذهن (قسمت ۳ فصل ۱)

المپیاد سواد رسانه‌ای، مرحله دوم، دوره نهم

ID	Device	Date	Time	Action	Genre	Content Title
۵	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۲:۰۰	Search	Horror	درخشش
۵	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۲:۲۰	Play	Horror	درخشش
۶	Mobile	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۰۰	Search	Reality	عیدی HD
۶	Mobile	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۴:۱۵	Play	Reality	عیدی HD (قسمت جدید)
۶	Mobile	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۵:۰۰	Comment	Reality	اخبار داغی بود!
۶	Mobile	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۵:۰۵	Like	Reality	عیدی HD (قسمت جدید)
۷	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۲۰	Play	Drama	آخرین بازمانده از ما (قسمت ۱)
۷	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۰۵	Play	Drama	آخرین بازمانده از ما (قسمت ۲)
۷	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۵۰	Play	Drama	آخرین بازمانده از ما (قسمت ۳)
۸	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۵	Homepage	Kids	دنیای رنگارنگ (قسمت ۴)
۸	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۰۵	Play	Kids	دنیای رنگارنگ (قسمت ۴)
۸	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۲۵	Play	Kids	دنیای رنگارنگ (قسمت ۵)
۸	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۰۹:۴۵	Play	Kids	دنیای رنگارنگ (قسمت ۶)
۹	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۱۹:۳۰	Play	Comedy	مرد خانواده (قسمت ۱)
۹	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۰:۱۵	Play	Comedy	مرد خانواده (قسمت ۲)
۹	Smart TV	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۱:۰۰	Play	Comedy	مرد خانواده (قسمت ۳)
۱۰	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۲:۰۰	Search	Drama	پاراسایت
۱۰	Tablet	۰۷/۰۳/۲۰۲۵	۲۲:۲۰	Play	Drama	پاراسایت

***** بسته سؤال اول - مولکول‌های شادی *** در مجموع ۴.۶ نمره**

پاسخ سؤال ۱ - ۱۶ گزاره هر کدام ۰.۱۰ نمره (در مجموع ۱.۶ نمره)

متن گزاره	صحیح / غلط
مصرف زیاد شبکه‌های اجتماعی باعث افزایش ترشح اندورفین می‌شود.	غ
مشاهده ویدئوهای انگیزشی در شبکه‌های اجتماعی می‌تواند منجر به ترشح دوپامین شود.	ص
افزایش تعداد لایک‌ها و فالوورها در شبکه‌های اجتماعی باعث افزایش سروتونین در مغز می‌شود.	ص
اسکرول بی‌پایان در رسانه‌های اجتماعی باعث افزایش پایدار دوپامین می‌شود.	غ
تماشای فیلم‌های اکشن و هیجان‌انگیز در سینما باعث ترشح اندورفین می‌شود.	غ
مقایسه اجتماعی در رسانه‌های اجتماعی می‌تواند منجر به کاهش سطح سروتونین شود.	ص
پاداش‌های کوچک درون بازی‌های ویدیویی باعث تحریک سیستم دوپامین می‌شود.	ص
اشتراک‌گذاری لحظات خوشایند زندگی در اینستاگرام باعث افزایش سطح سروتونین می‌شود.	ص
دیدن تصاویر حیوانات دوست‌داشتنی در اینترنت می‌تواند باعث افزایش اکسیتوسین شود.	ص
دریافت نوتیفیکیشن‌های مکرر از رسانه‌های اجتماعی باعث ترشح پایدار دوپامین می‌شود.	غ
افرادی که بیشتر در معرض اخبار منفی قرار می‌گیرند، معمولاً سطح بالاتری از سروتونین دارند.	غ
گروه‌های حمایتی در رسانه‌های اجتماعی می‌توانند سطح اکسیتوسین را افزایش دهند.	ص
دیدن محتوای ورزشی و هیجان‌انگیز در تلویزیون باعث افزایش اندورفین می‌شود.	غ
کسب نشان‌های افتخار در یک بازی آنلاین باعث ترشح سروتونین می‌شود.	ص
انتشار محتوای طنز و دریافت واکنش مثبت در شبکه‌های اجتماعی باعث ترشح دوپامین می‌شود.	ص
تعداد فالوورهای بالا در اینستاگرام لزوماً منجر به افزایش پایدار سطح سروتونین می‌شود.	غ

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

پاسخ سؤال ۲ و ۳- ۲۰ جای خالی هر کدام ۰.۱۵ نمره (در مجموع ۳ نمره)

عکس مرتبط	ترتیب خوانش	متن گزاره
الف	۱	آیا تا به حال احساس کرده‌اید که محو گوشی خود شده‌اید و نمی‌توانید آن را کنار بگذارید؟ یا چرا برخی محتواها بیش از حد در ذهن ما باقی می‌مانند؟
چ	۷	«اثر فومو» یا ترس از دست دادن! ذهن ما نمی‌خواهد چیزی را از دست بدهد، بنابراین همچنان به جستجو ادامه می‌دهد، حتی اگر خسته شده باشیم.
ذ	۴	هورمونی که حس لذت و انگیزه را فعال می‌کند. این همان مکانیزمی است که قماربازان را به ادامه بازی ترغیب می‌کند.
ب	۱۱	آیا شما انتخاب می‌کنید که چگونه وقت خود را بگذرانید، یا این الگوریتم‌ها هستند که انتخاب می‌کنند
ث	۲	این تصادفی نیست! طراحان پلتفرم‌های دیجیتال و تولیدکنندگان محتوا، از علوم شناختی و کارکرد مغز برای جلب توجه شما استفاده می‌کنند.
د	۶	چرا همیشه می‌خواهید یک پست دیگر ببینید؟ طراحی «اسکرول بی‌پایان» یا «Infinite Scroll» بر اساس یکی از ویژگی‌های شناختی مغز ساخته شده است:
پ	۹	این باعث ایجاد «حباب شناختی» می‌شود یعنی شما فقط چیزهایی را می‌بینید که دوست دارید، و این می‌تواند باورهای شما را تقویت و حتی واقعیت را تحریف کند.
خ	۳	هر بار که یک نوتیفیکیشن دریافت می‌کنید، مغز شما دوپامین ترشح می‌کند و به شما پاداش می‌دهد.
ج	۱۰	آگاهی از این ترفندهای شناختی، اولین گام برای بازپس‌گیری کنترل ذهن ماست.
ح	۵	پلتفرم‌ها با طراحی دقیق، شما را در چرخه‌ای از پاداش‌های کوچک نگه می‌دارند تا بیشتر وقت خود را آنلاین بگذرانید.
ت	۸	الگوریتم‌های هوشمند، رفتار شما را تحلیل می‌کنند و محتوایی را نشان می‌دهند که آن را دوست دارید و بیشترین تأثیر را بر شما می‌گذارد.

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

*** بسته سؤال دوم - مگان *** در مجموع ۲.۵ نمره

پاسخ سؤال ۴- (حداکثر ۴ سطر): ۰.۶۰ نمره (حدس درست دیدگاه ۰.۲، توضیح کامل ۰.۴)

شماره دیدگاه مرتبط:
توضیح (حداکثر ۴ سطر):

پاسخ سؤال ۵- مراحل وابستگی عاطفی به هوش مصنوعی را از جمله الف تا ه و همچنین سکانس‌های بیان شده از فیلم مگان را از ۱ تا ۵ در جدول زیر در نسبت با مراحل پذیرش نوآوری مرتب کنید.

۱۰ جای خالی هر کدام ۰.۱۵ نمره (در مجموع ۱.۵ نمره)

شماره سکانس مرتبط به هر مرحله	مراحل وابستگی عاطفی به هوش مصنوعی	مراحل پذیرش نوآوری
۴	د	۱- آگاهی
۲	هـ	۲- ترغیب
۵	ب	۳- تصمیم
۱	الف	۴- اجرا
۳	ج	۵- تثبیت

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

پاسخ سؤال ۶- نام اصل هوش دیجیتال مربوط به هر دستور را در ستون مربوطه بنویسید.

۴ جای خالی هر کدام ۰.۲ نمره (درمجموع ۰.۴ نمره)

نام اصل هوش دیجیتال	دستور برای مدیریت وابستگی عاطفی ربات نسبت به کاربر
مدیریت زمان صفحه نمایش دیجیتال	بعد از هر ۱ ساعت بازی یا پخش موسیقی، ۳۰ دقیقه سکوت کرده و فعالیت خود را متوقف کن.
همدلی دیجیتال	وقتی می بینی چهره کاربر در هم رفته و یا ساکت و بی حرکت است، به سمت او برو و دستت را روی شانه‌اش بگذار.
مدیریت هیجانات دیجیتال	وقتی کاربر عصبانی می‌شود با او همراهی نکن و تلاش کن با خواندن موسیقی‌های ملایم آرامش را به او برگردانی.
مسئولیت‌پذیری دیجیتال	هر شب بررسی کن که کاربر قبل از خواب مسواک زده یا نه؟ بهداشت دندان‌هایش را دائماً به او یادآوری کرده و شرایط را برای نظافت دهانش مهیا کن.

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

*** بسته سؤال سوم - رازهای سرزمین من *** در مجموع ۳.۷ نمره

پاسخ سؤال ۷- ۳ جای خالی هر کدام ۰.۲ نمره (در مجموع ۰.۶ نمره)

شماره بازیکن	نوع بازیکن
بازیکن شماره ۱	اجتماعی
بازیکن شماره ۲	جست‌وجوگر
بازیکن شماره ۳	فاتح

پاسخ سؤال ۸- ۵ جای خالی هر کدام ۰.۳۰ نمره (در مجموع ۱.۵ نمره)

مقایسه سیستم امتیازدهی ۱ و ۲ در هر بخش	
بخش ۱	بخش ۱ در سیستم امتیازدهی دوم مناسب‌تر است به این دلیل که چالش‌های هفتگی سخت‌تر هستند و می‌بایست امتیاز بالاتری داشته باشند.
بخش ۲	بخش ۲ در سیستم امتیازدهی اول مناسب‌تر است به این دلیل که تمایز میان مقاله‌های فارسی و انگلیسی قائل شده و این مسئله که خواندن مقاله انگلیسی سخت‌تر است را در نظر گرفته شده است.
بخش ۳	بخش ۳ در سیستم امتیازدهی دوم مناسب‌تر است. به دلیل این که امتیاز ارائه اطلاعات مستند، سخت‌تر از شرکت در چالش هفتگی بوده و نباید امتیاز هر دوی این‌ها ۲۰ باشد. (با توجه به اینکه برای چالش‌های هفتگی امتیاز ۲۰ را در نظر گرفته‌ایم).
بخش ۴	بخش ۴ در سیستم امتیازدهی اول مناسب‌تر است به دلیل اینکه طراحی هر سوال متنی استاندارد برای چالش‌ها، نیاز به مهارت بالاتری نسبت به شرکت در چالش، خواندن مقاله و حتی ارائه اطلاعات مستند دارد به همین دلیل امتیاز ۳۵ برای آن مناسب‌تر است.
توضیحات تکمیلی	سیستم امتیازدهی باید به گونه‌ای باشد که متناسب با افزایش مهارت بازیکن، چالش‌ها سخت‌تر شده و امتیازهای بالاتری به بازیکن تعلق بگیرد.

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

پاسخ سؤال ۹-

در جدول زیر، نام استان‌های محذوف در ستون نام استان و همچنین نام مکانیک‌های مربوطه در ستون مکانیک‌های اثرگذار را بر اساس راهنمایی‌های صورت گرفته در سؤال پر کنید:

۸ جای خالی هر کدام ۰.۲ نمره (در مجموع ۱.۶ نمره)

نام استان	مکانیک اثرگذار ۱ (بالاترین)	مکانیک اثرگذار ۲	مکانیک اثرگذار ۳	مکانیک اثرگذار ۴	مکانیک اثرگذار ۵ (پایین‌ترین)
الف	جدول رتبه‌بندی	سطوح موفقیت	نشان‌ها	چالش‌ها	داستان و روایت
د	نشان‌ها	چالش‌ها	سطوح موفقیت	جدول رتبه‌بندی	داستان و روایت
ج	نشان‌ها	جدول رتبه‌بندی	سطوح موفقیت	چالش‌ها	داستان و روایت
ب	داستان و روایت	چالش‌ها	نشان‌ها	سطوح موفقیت	جدول رتبه‌بندی

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

*** بسته سؤال چهارم - شیر مرغ *** در مجموع ۲.۴ نمره

پاسخ سؤال ۱۰- الف) ۰.۱ نمره ب) ۰.۲ نمره ج) ۰.۱ نمره در مجموع ۰.۴ نمره

	الف) ترکیب ساخته شده
	ب) جملات تبلیغی برای ترکیب ساخته شده (حداکثر ۳ خط)
	ج) فن اقناع مورد استفاده

پاسخ سؤال ۱۱- الف) ۰.۱ نمره ب) ۰.۲ نمره ج) ۰.۱ نمره در مجموع ۰.۴ نمره

	الف) ترکیب ساخته شده
	ب) جملات تبلیغی برای ترکیب ساخته شده (حداکثر ۳ خط)
	ج) فن اقناع مورد استفاده

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

پاسخ سؤال ۱۲- الف) (۰.۱ نمره ب) (۰.۲ نمره ج) (۰.۱ نمره در مجموع ۰.۴ نمره

سارا / کیف جادویی	برنده دور دوم کیست؟
	استدلال شما از این انتخاب پدر چیست؟
پرسش‌های معلوم الجواب	فن اقناع ترکیب برنده؟

پاسخ سؤال ۱۳- ۸ جای خالی هر کدام ۰.۱۵ نمره (در مجموع ۱.۲ نمره)

فن اقناع مد نظر	سازنده ترکیب	ترکیب ارائه شده
ادعای آشکار	علی	ساندویچ بدون کالری
مقایسه	زهرا	عطر تمایز
گواهی دادن ستاره‌ها	سارا	رفاقت فود بلاگر
تداعی معانی / گرم و صمیمی	پدر	تفریح خانوادگی

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

***** بسته سؤال پنجم - هشت ت *** در مجموع ۳.۸ نمره**

پاسخ سؤال ۱۴ - ۳ گزاره هر کدام ۰.۱۰ + نمره (در مجموع ۰.۳ نمره)

ردیف	صحیح یا غلط
گزاره ۱	غ
گزاره ۲	ص
گزاره ۳	غ

پاسخ سؤال ۱۵ - در جدول زیر ابتدا شکل هندسی غالب هر شخصیت را بیان کنید و سپس توضیح دهید با این ترکیب بندی چه ویژگی‌هایی برای هر شخصیت ایجاد شده است؟ ۳ شکل هندسی هر کدام ۰.۱۰ + نمره و ۳ توضیح ویژگی‌های شخصیت هر کدام ۰.۳ نمره (در مجموع ۱.۲ نمره)

نام	شکل هندسی غالب	توضیح ویژگی‌های شخصیت بر اساس شکل کاراکتر
شادی	دایره	شکل دایره در شادی، او را بسیار مهربان و انعطاف پذیر و منعطف نشان می‌دهد. حسی بی نهایت مثبت و دائمی پویا و در حال تلاش برای حل مشکلات.
اضطراب	مثلث	شکل مثلثی اضطراب، حسی ناپایدار از خود نشان می‌دهد که دائماً تیز و برنده است و با وجود سختی تصمیمگیری در بزنگاه‌ها معمولاً تصمیم‌هایی تیز می‌گیرد که همه چیز را به هم می‌ریزد.
عصبانیت	مربع	ساختار مربعی شکل عصبانیت، مفهوم ایستایی، انعطاف ناپذیری و جدیت را می‌رساند. در واقع عصبانیت اهل لجاجت است و وقتی به اوج می‌رسد می‌تواند بدون هیچ انعطافی شخصیت اصلی را با غیرقابل کنترل‌ترین شرایط مواجه کند.

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

پاسخ سؤال ۱۶- در جدول زیر به ترتیب قاعده رعایت نشده در هر تصویر و معنایی که در اثر بر هم خوردن تعادل به این تصاویر اضافه شده است را بیان کنید. **نام بردن درست قاعده ۰.۱۵، توضیح درست معنا ۰.۳ (درمجموع ۰.۹ نمره)**

تصویر ۱	تصویر ۲
قاعده رعایت نشده	قاعده رعایت نشده
هدروم	لیدروم (نوزروم)
معنای اضافه شد	معنای اضافه شده
فضا و محیط بر انسان‌ها غلبه دارند و آنها دچار تنهایی شده‌اند.	خطری از پشت سر سوژه را تهدید می‌کند.

پاسخ سؤال ۱۷- در جدول زیر مشخص کنید مهمترین ستیزی که شخصیت اصلی داستان درگیر آن شده است چیست؟

۳ جای خالی هر کدام ۰.۲۰ نمره (درمجموع ۰.۶ نمره)

فیلم ۱	فیلم ۲	فیلم ۳
ستیز آدمی با نیروهای خارجی / سرنوشت	ستیز آدمی با نیروهای خارجی / جامعه(ارتش) / آدمی (پادشاه)	ستیز آدمی با خویش

پاسخ سؤال ۱۸- با ذکر دلیل، بیان کنید که در هر یک از فیلم‌های ۱ و ۲ قاعده تزکیه رعایت شده است یا خیر؟

۲ تحلیل تزکیه درست گفتن بله و خیر ۰.۱ نمره توضیح درست ۰.۳ نمره (در مجموع ۰.۸ نمره)

فیلم ۱	فیلم ۲
آیا تزکیه رعایت شده است؟ خیر	آیا تزکیه رعایت شده است؟ بله
دلیل: چون در انتها بن را به‌عنوان تنها بازمانده انسان‌ها می‌کشد و هیچ فضایی برای تأسف و پشیمانی ایجاد نمی‌کند و مخاطب را از عواطف منفی نجات نمی‌دهد.	دلیل: چون با وجود شهادت جمع بزرگی از شخصیت‌های اصلی داستان در نهایت تلاش‌ها و رشادت‌های آنها بی‌نتیجه نمی‌ماند و دشمن عقب‌نشینی کرده و ایران پیروز می‌شود.

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

*** بسته سؤال نهم - سکوی پرتاب *** در مجموع ۵.۲ نمره

پاسخ سؤال ۱۹ - ۴ عنوان به همراه شناسه کاملا صحیح بدون کم و زیاد هر کدام ۰.۱۵ (در مجموع ۰.۶ نمره)

عنوان دسته ۱: مخاطبان کودک
شناسه کاربران دسته ۱: ۱ و ۳ و ۸

عنوان دسته ۲: مخاطبان سرگرمی‌های روزمره
شناسه کاربران دسته ۲: ۳ و ۶

عنوان دسته ۳: مخاطبان سینمای فاخر
شناسه کاربران دسته ۳: ۲ و ۵ و ۱۰

عنوان دسته ۴: مخاطبان مداوم سریال
شناسه کاربران دسته ۴: ۴ و ۷ و ۹

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

پاسخ‌برگ سؤال ۲۰-۱۶ ویژگی هر کدام ۰.۱ (در مجموع ۱.۶ نمره)

ویژگی‌های مشترک دسته ۱ (مخاطبان کودک)
<p>ویژگی ۱: تبلت دستگاه غالب برای این کاربران است.</p> <p>ویژگی ۲: عمدتاً در ساعات صبح و ظهر (۸ تا ۱۲) از پلتفرم استفاده می‌کنند.</p> <p>ویژگی ۳: روزانه ۳-۵ قسمت سریال تماشا می‌کنند.</p> <p>ویژگی ۴: تعامل این کاربران با پلتفرم محدود به جستجو و پخش محتوا است.</p>
ویژگی‌های مشترک دسته ۲ (مخاطبان سرگرمی‌های روزمره)
<p>ویژگی ۱: موبایل و لپ‌تاپ بیشترین ابزارهای مورد استفاده این گروه است. / موبایل دستگاه اصلی برای دسترسی...</p> <p>ویژگی ۲: این کاربران در ساعات ظهر تا عصر (۱۲ تا ۱۶) بیشترین فعالیت را دارند.</p> <p>ویژگی ۳: نظرات این گروه معمولاً کوتاه و احساسی است.</p> <p>ویژگی ۴: سریال‌های طنز و برنامه‌های رئالیتی‌شو محبوبیت بالایی در گروه دارند.</p> <p>ویژگی ۵: این کاربران بیشترین میزان تعامل (کامنت، لایک، مطالعه نظرات) را دارند.</p>
ویژگی‌های مشترک دسته ۳ (مخاطبان سینمای فاخر)
<p>ویژگی ۱: تلویزیون هوشمند دستگاه اصلی برای تماشا در این گروه است.</p> <p>ویژگی ۲: آخر هفته (پنج‌شنبه و جمعه) و در ساعات شب (۲۱ تا ۲۳) متصل می‌شوند.</p> <p>ویژگی ۳: کاربران قبل از تماشا به مطالعه نظرات و مشاهده تیزرها می‌پردازند.</p> <p>ویژگی ۴: این گروه پس از تماشای محتوا احتمال بیشتری برای لایک کردن دارند.</p> <p>ویژگی ۵: فیلم‌های برنده جایزه و ژانرهای درام/علمی-تخیلی مورد توجه آنها است.</p>
ویژگی‌های مشترک دسته ۴ (مخاطبان مداوم سریال)
<p>ویژگی ۱: تلویزیون هوشمند دستگاه اصلی برای تماشا در این گروه است.</p> <p>ویژگی ۲: در ساعات عصر تا شب (۱۸ تا ۲۲) فعالیت می‌کنند.</p> <p>ویژگی ۳: روزانه ۳-۵ قسمت سریال تماشا می‌کنند.</p> <p>ویژگی ۴: تعامل این کاربران با پلتفرم محدود به جستجو و پخش محتوا است.</p> <p>ویژگی ۵: سریال‌های طولانی با فصل‌های متعدد مورد علاقه آنهاست.</p> <p>ویژگی ۶: ژانرهای درام، فانتزی یا جنایی مورد توجه آنها است.</p>

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

پاسخ سؤال ۲۱ - ۳۰ گزاره هر کدام ۰.۱ نمره (در مجموع ۳ نمره)

عنوان دسته	پیشنهادات برای بهبود رابط کاربری، تأمین محتوا و تبلیغات
فاخر	ارائه اشتراک ویژه سینمادوستان با محتوای اختصاصی (مثل مصاحبه با کارگردانان).
کودک	ارائه تخفیف اشتراک خانوادگی (والدین و فرزندان)
فاخر	همکاری با وبلاگ‌های نقد و معرفی فیلم و سریال (مثل نقدفاه، فیلموشات).
روزمره	امکان کامنت گذاری در حین پخش (حالت چت زنده).
کودک	ایجاد امکان فیلتر محتوا توسط والدین (ژانر، زمان مصرف، رده‌بندی سنی).
روزمره	ایجاد برگه‌ی «ترند روز» و نمایش پربازدیدترین محتوای طنز/رئالیته در صفحه اصلی.
فاخر	ایجاد برگه‌ی «فیلم‌های منتخب منتقدان».
فاخر	بخش اختصاصی «پیشنهاد کارشناسان» با توضیحات تحلیلی.
فاخر	برگزاری پخش آنلاین فیلم + گفت‌وگوی پس از تماشا با حضور منتقدان.
فاخر	پخش اختصاصی فیلم‌های فستیوال‌ها همکاری با جشنواره‌هایی مثل فجر، کن و...
مداوم/کودک	پخش خودکار قسمت بعدی پس از پایان هر قسمت.
روزمره	تبلیغات در پلتفرم‌های طنز مثل همکاری با صفحات Meme و کمدی در اینستاگرام و توییتر.
کودک	تبلیغات در شبکه‌های اجتماعی مخصوص والدین.
فاخر	تبلیغات در مجلات سینمایی و همکاری با مجلاتی مثل «هنر و تجربه» یا «فیلمنگار».
مداوم	تولید سریال‌های اختصاصی با فصل‌های بلند (مثل شهرزاد و...)
روزمره	تولید محتوای تعاملی مثل سریال‌های طنز مشارکتی (مثل رأی‌گیری برای پایان‌بندی).
فاخر	تولید مستندهای پشت صحنه برای فیلم‌های پرطرفدار.
مداوم	خرید حقوق پخش سریال‌های خارجی پرطرفدار با قسمت‌های بالا و در چند فصل

المپیاد سواد رسانه‌ای، کلید مرحله دوم، دوره نهم

عنوان دسته	پیشنهادات برای بهبود رابط کاربری، تأمین محتوا و تبلیغات
فاخر	خرید حقوق پخش فیلم‌های قدیمی مرمت‌شده (مثل آثار کوبریک، فلینی).
کودک	دوبله حرفه‌ای با صدایپیشگان محبوب کودکان.
روزمره	رتالیته‌شوه‌های اختصاصی با حضور سلبریتی‌ها.
کودک	طراحی منوی اختصاصی با آیکون‌های بزرگ و قابل تشخیص (مثل عکس شخصیت‌های محبوب).
فاخر	فیلترهای پیشرفته مثل «برنده اسکار»، «جشنواره کن».
روزمره	مسابقه «خنده‌دارترین کامنت» با جایزه.
مداوم	مسابقه‌ای با جوایز برای کاربران جدیدی که یک فصل کامل را در ۲۴ ساعت تماشا کنند.
کودک	معرفی سکوی پرتاب به عنوان سکوی آموزشی-سرگرمی
فاخر	نمایش امتیاز IMDB/Rotten Tomatoes کنار هر فیلم.
مداوم	نمایش زمان تخمینی پایان فصل (مثال: تماشای این فصل ۴ ساعت و ۲۰ دقیقه طول می‌کشد).
کودک	همکاری با استودیوهای معتبر (مثل DreamWorks، Pixar).
روزمره	همکاری با تولیدکنندگان محتوای کوتاه و جذب اینفلوئنسرهای کم‌مدی