

مقام‌های اول، دوم و سوم رسیده است. او در «جشنواره خوارزمی» هم تا مرحله استانی پیش رفته است.

علی می‌گوید: «من در جشنواره وب و موبایل هم شرکت کردم. البته رتبه‌ای کسب نکردم، اما آشنایی با افراد بزرگی در این جشنواره از مهم‌ترین تجربه‌های زندگی من است.»

او اضافه می‌کند: «همه چیز در بردن و باختن نیست. شرکت در جشنواره‌های مختلف، فرصت تجربه‌های متفاوت و بیشتر را به شما می‌دهد.»

علی طراحی یک بازی را لذت‌بخش‌تر از استفاده از بازی‌های آماده می‌داند.

بازی سازی

دومین نفری که با او به گفت‌وگو نشستیم، **سروش تهرانچی** است. سروش تهرانچی به اتفاق **امیرمحمد ملانوروزی** بازی رایانه‌ای «هیانو» را طراحی کرده‌اند. سروش طراح این بازی و امیرمحمد برنامه‌نویس آن است. این دو به مرحله کشوری جشنواره خوارزمی رسیدند و رتبه چهارم را به دست آوردند. همین‌طور در جشنواره نانو هم رتبه دوم کشوری را کسب کردند. بازی آن‌ها درباره بیماری هیپاتیت است.

سروش می‌گوید: «از آنجا که این بیماری به راحتی درمان نمی‌شود، تصمیم گرفتیم بازی‌ای تهیه کنیم که بچه‌ها را با روش‌های پیشگیری از این بیماری آشنا کند.»

«محافظان طبیعت» هم یکی دیگر از نرم‌افزارهایی است که سروش و **علی بلوکی** با هم تهیه کردند و در جشنواره فیلم رشد شرکت دادند. این روزها سروش مشغول پروژه‌های جدید است، پروژه‌ای که فقط و فقط برای دلش کار کرده و تصمیم ندارد آن را به هیچ جشنواره‌ای هم بفرستد. سروش می‌گوید: «این پروژه نرم‌افزار هوشمندی است که برای لپ‌تاپ شخصی خودم درست کرده‌ام و نام آن را **روگا** گذاشته‌ام. روگ مخفف **انقلاب نوایغ** است. در حقیقت طوری برنامه‌ریزی کرده‌ام که لپ‌تاپ می‌تواند صحبت کند.»

نمونه ایرانی این کار همان «دستیار هوشمند» است. نمونه‌های خارجی آن هم دستیارهای صوتی **سیری (siri)** و **کورتانا (cortana)** هستند که «شرکت اپل» و «ماکروسافت» ساخته‌اند. او یک نمونه از این دستیارها را برای خودش ساخته و به روگ شخصیت دلخواهش را داده است. می‌گوید: «البته رایانه نمی‌تواند نقش آدم را داشته باشد، اما می‌تواند مثل یک ربات صحبت کند.»

در پایان سروش می‌گوید: «اینکه یاد بگیرم از علوم متفاوت به شکل کاربردی استفاده کنم، برایم از هر چیزی مهم‌تر است و اولویت بیشتری دارد.»

سروش دنیای مجازی را برای همه افراد مناسب نمی‌داند و می‌گوید: «مثل چاقویی می‌ماند که می‌تواند دست یک جراح و یا دست یک نااهل باشد. فکر کنم بچه‌ها بیش از هر چیزی به آدرس یک کتابخانه نیاز دارند.»



بچه‌های فیروزه‌های

بای صحبت سه جوان موفق نیشابوری

مریم سعیدخواه

عکس: اعظم لاریجانی

نام نیشابور که می‌آید، به یاد **عطار و خیام** می‌افتیم. اما این شهر تنها شهر فیروزه و فرهنگ و ادب نیست، شهر علم و دانش و پژوهش نیز هست. از تهران با قطار عازم نیشابور شدیم. قرار قبلی ما گفت‌وگو با یکی دو نفر از جوانان موفق و فعال در «پژوهش‌سرای دانش‌آموزی سینا مسیح‌آبادی» بود. اما جوانان پیش‌رو این پژوهش‌سرا بیش از این‌ها بودند. **آقای زراعتی**، مدیر پژوهش‌سرا، ما را با فعالیت‌ها و دانش‌آموزان با استعداد آنجا آشنا کرد. از بین همه این جوانان، سه نفر را انتخاب کردیم و با آن‌ها به گفت‌وگو نشستیم.

۱۳ نرم افزار

علی خسرونژاد، یکی از همین دانش‌آموزان است. او ۱۷ سال دارد، اما با همین سن کم ۱۳ نرم‌افزار برنامه‌نویسی کرده که در کافه بازار، مایکت و اپ‌استور ارائه شده‌اند. این برنامه‌ها در قالب آموزش - بازی هستند. علی می‌گوید: «۱۳ سالم بود که پدر و مادرم یک رایانه برایم خریدند و این نقطه شروع بود. سال اول که هنوز نحوه استفاده از رایانه را بلد نبودم، فقط بازی می‌کردم. کم‌کم تصمیم گرفتم یک وبلاگ برای خودم بسازم. پس از آن هم یک وب‌سایت طراحی کردم. کم‌کم به برنامه‌نویسی علاقه‌مند شدم. اول برنامه‌نویسی برای اندروید و سپس برنامه‌نویسی برای سیستم عامل آی‌فون (ios).

علی در جشنواره‌های زیادی شرکت کرده و در بعضی از آن‌ها موفق به کسب رتبه شده است. می‌گوید توسط خواهرش با «جشنواره نانو» آشنا شد و از آن به بعد هر سال در بخش علمی آن جشنواره شرکت کرده و به

اینکه یاد بگیرم از علوم متفاوت به شکل کاربردی استفاده کنم. برایم از هر چیزی مهم‌تر است و اولویت بیشتری دارد.

من در جشنواره وب و موبایل شرکت کردم. البته رتبه‌ای کسب نکردم، اما حضورم در این جشنواره از مهم‌ترین تجربه‌های زندگی‌ام بود.

تم اصلی رمان من چند موضوع فلسفی است که در حوادث داستان به هم تنیده شده‌اند.



سروش تهرانیچی

رتبه چهارم جشنواره خوارزمی
دانش آموز سال سوم
رشته ریاضی فیزیک
دبیرستان شاهد مالک اشتر

مسعود باشیان

رتبه دوم جشنواره خوارزمی
دانش آموز دوره پیش دانشگاهی
رشته علوم انسانی
دبیرستان عطار نیشابوری

علی خسرونژاد

طراح و برنامه‌نویس
دانش آموز دوره پیش دانشگاهی
رشته ریاضی فیزیک
دبیرستان شاهد ابوذر غفاری

کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان شرکت می‌کردم. ولی علاقه من به فلسفه کاملاً تصادفی بود. حدود ۸ سال بیشتر نداشتم که همراه خانواده برای بازدید نمایشگاه کتاب به مشهد رفتیم. بین کتاب‌ها رساله ضیافت افلاطون نظرم را جلب کرد و آن را خریدم و با فلسفه آشنا و به آن علاقه‌مند شدم.»

مسعود در سال اول دبیرستان هم شاعر برگزیده کشور شد و هم در مسابقات علمی دانش آموزی، رتبه اول را در سطح استان کسب کرده است.

مسعود باشیان در المپیاد ادبیات هم به مرحله کشوری راه پیدا کرد، اما بنا بر شرایطی از حضور در این مسابقات انصراف داد. او پیشنهاد می‌کند، بچه‌هایی که به فلسفه و ادبیات علاقه دارند، حتماً کتاب «دنیای سوفی»، رساله افلاطون و «سیر حکمت در اروپا» را بخوانند و می‌گوید: «علاوه بر این‌ها از دیوان حافظ و رباعیات خیام نباید غافل شد.»

پی‌نوشت:

۱. Rog: revolution of genius

از حلب تا نیشابور

مسعود باشیان سومین دانش آموزی است که در پژوهش سرا پای صحبت او نشستیم.

رمان «از حلب تا نیشابور»، توانست در هفدهمین جشنواره خوارزمی در بخش ادبیات و علوم انسانی رتبه دوم را کسب کند. مسعود باشیان، دانش آموز پیش دانشگاهی، نویسنده این رمان است. مسعود درباره این رمان می‌گوید: «موضوع اصلی رمان یک سلسله مفاهیم فلسفی است که در حوادث داستان به هم گره خورده و در هم تنیده شده‌اند. شخصیت اصلی داستان دختری به نام باران است که پدری عرب اهل حلب و مادری ایرانی دارد. داستان درباره اتفاقات بیرونی و درونی است که برای باران پیش می‌آید. باران دانشجوی رشته فلسفه است و در حال نوشتن پایان‌نامه. تعداد زیادی از مطالب فلسفی داستان واگویی‌های درونی و مواجهه باران با پدیدارهای بیرونی است.»

رمان از حلب تا نیشابور ۱۱۷ صفحه است و درون‌مایه‌اش این است که ما انسان‌ها وظیفه داریم عقلانیت را گسترش بدهیم. در این صورت یاد می‌گیریم که با هم گفت‌وگو کنیم، خشونت را در جامعه کاهش دهیم و مشکلات را با هم پشت سر بگذاریم.

مسعود باشیان درباره علاقه‌اش به فلسفه می‌گوید: «مادر من معلم ادبیات است و طبیعی است که من هم به ادبیات علاقه‌مند شوم و به شعر و شاعری رو آورم. از اول دبیرستان هم در کلاس‌های قصه‌نویسی