



■ معرفی اجمالی دوره

نوجوانان به مرحله‌ای از رشد می‌رسند که می‌خواهند بر اساس اطلاعات به دست آمده مسیر زندگی خود را انتخاب نمایند و در آن مسیر گام بردارند. انتخابی که می‌تواند آینده‌ی ایشان و جامعه اسلامی را رقم زند. مربیان می‌بایست با تلاش‌های روزافزون تلاش کنند تا نوجوانان انتخاب‌های بهتر و موثری داشته باشند تا بتوانند آینده انقلاب اسلامی را تضمین نمایند. در این راستا معرفی حوزه‌های علمیه به عنوان مرکز تخصصی دانش معرفی و دینی که به‌سان چشمه‌ی حیات جامعه اسلامی است از اهمیت بسیاری برخوردار است. جهت دهی نوجوانان نخبه و اثرگذار در مسیر ورود به حوزه‌های علمیه و نیز شناخت نقش روحانیت و طلاب در جامعه اسلامی از اهمیت بسیاری برخوردار است. این اردو تلاش می‌کند با برگزاری برنامه‌های معرفی و با نشاط بر اساس ویژگی‌های نوجوان امروزی، گام موثری در ورود دانش‌آموزان به حوزه‌های علمیه و شناخت طلاب و روحانیون بردارد.



■ اهداف دوره

اهداف این اردو در دو بخش خلاصه می‌شود:

● مربیان و طلاب:

- ورود طلاب جوان به مسئله تربیت و دانش‌آموزی جهت مطالعه بیشتر در این عرصه.
- توانمندسازی و مهارت‌افزایی میدانی طلاب جوان و موثر در عرصه فعالیت تربیتی.
- تمرین طلاب جوان برای فعالیت در عرصه دانش‌آموزی و تربیتی در جامعه.
- ایجاد نشاط در مدارس علمیه در بین طلاب جهت فهم کارآمدی دروس.
- هویت‌بخشی به طلاب جوان و تقویت نقش ایشان در جامعه.

● دانش‌آموزان:

- شناخت مدارس علمیه، طلاب و نقش ایشان در جامعه اسلامی
- شناخت چگونگی تحصیل در مدارس علمیه و ورود به تحصیلات حوزوی
- ایجاد خاطره‌ای دلنشین هم‌صحبتی با طلبه جوان، خوشرو و خلاق جهت بهره‌مندی در آینده زندگی.
- ایجاد پل ارتباطی دانش‌آموزان با طلاب و حوزه.





■ تبیین دوره

● قدم اول؛ پیش از ورود

قبل از ورود دانش آموزان به محیط دوره، مربیان تلاش می کنند با تشکیل کانال های مجازی به ایجاد پل ارتباطی با ایشان بپردازند. همچنین به اسم هر کدام از دانش آموزان دعوتنامه ای آماده و برای ایشان از طریق فضای مجازی یا پست ارسال می شود. دانش آموزان در کانال ارتباطی متوجه می شوند که به زودی با رویدادی مهم مواجه خواهند شد. این رویداد چنان با اهمیت عنوان می شود که برای رسیدن به آن روز شماری می نمایند. در کانال علاوه بر مطالب، روز شمار نیز درج می شود. همچنین با تعریف سوالاتی، از تصورات دانش آموزان از دوره، حوزه های علمیه و طلاب اطلاع پیدا می شود و این اطلاعات جهت پاسخگویی در دوره جمع بندی می شود. برای نظم بخشی به فعالیتها، دانش آموزان در گروه های ده نفری تقسیم می شوند و هر گروه را یک مربی طلبه و فعال سرپرستی می کند. مربی برای هر کدام از دانش آموزان پرونده ای جداگانه باز می نماید. همچنین مربی علاوه بر ارسال دعوتنامه به صورت پستی، به صورت تلفنی نیز ارتباط خود را شروع می نماید و پل دوستی را برپا می کند. این ارتباط مجازی، تلفنی و نامه ای اشتیاق دانش آموزان را برای دیدن مربی و برنامه اردو پیش از پیش می کند. هر مربی یک کمک مربی طلبه برای فعالیت های خود همراه دارد تا علاوه بر کسب تجربه، بتواند در فعالیتها مربی را یاری نماید.

نیازهای مربیان در این گام موارد زیر است:

- اطلاعات فرهنگی، خانوادگی و تحصیلی دانش آموزان و تلفن ایشان
- متن دعوتنامه یا نامه
- متن تماس تلفنی
- محتوای کانال



● قدم دوم؛ فضا سازی محیط

محیط اردوگاه نیز از چند روز قبل آماده برگزاری این رویداد مهم می شود. فعالیت های فضا سازی در منظر دیگر طلاب به انجام رسد تا ایجاد سوال کرده و ایشان را نیز کنجکاو نماید. کثرت پرسش های طلاب غیر مرتبط با طرح اردو نشان از میزان اثرگذاری فضا سازی است. این فضا سازی به صورت کامل یک روز قبل از دوره به اتمام می رسد.

فضاسازی شامل موارد زیر است:

- بنرهای خوش آمدگویی و اعلام طرح دوره روشنا
- برپایی ورودی دروازه ای، گل کاری شده بانصب قرآن در بالای دروازه
- هدیه‌ی نکات تربیتی از معصومین، شهداء، بزرگان و علما به شکل نوشته‌ی کوچک داخل کیسول یا طرح‌های روبان کاری شده و...
- نصب استندهای محتوایی در مسیر ورود
- اسپند و منقل و..



● قدم سوم؛ ورود

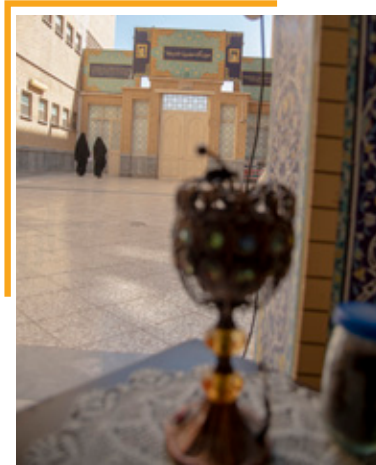
هنگام ورود دانش‌آموزان مربیان وارد اتوبوس می‌شوند و به دانش‌آموزان خوش آمد می‌گویند و دانش‌آموزان گروه خود را پیدا می‌نمایند. سپس بعد از آشنایی اولیه و خوش آمدگویی ایشان را به صورت گروه به طرف ورودی راهنمایی می‌کنند. بعد از عبور از دروازه و برنامه‌های ورودی اعضای گروه با مربی خود در نمازخانه جمع شده و به مدت یک ساعت تا زمان افتتاحیه به آشنایی با یکدیگر می‌پردازند. مربی علاوه بر معرفی خود و ایجاد انس و محبت به تبیین برنامه‌ی اردو می‌پردازد و سپس پیکسل رنگی اختصاصی گروه و کارت‌های رنگی افراد گروه را به اعضای خود تحویل می‌دهد. و گروه متعهد می‌شود در این سه روز طبق سوگندنامه‌ی مکتوب به هویت گروهی خود پایبند باشند.

نکته ۱: گروه دارای شعر یا سرود اختصاصی است. به این بیان که مربی از قبل شعری در تعریف گروه آماده می‌کند که اعضا در وقت‌های استراحت آن را می‌خوانند یا شعاری دارند که نماد گروه‌شان است.

نکته ۲: به جای پیکسل می‌توان وسایلی در اختیار گروه قرار داد تا نماد گروه خود را بسازند. این نماد می‌تواند به شکل گل سر، گل سینه، آویز مقنعه و... باشد. در این راستا وسایلی چون نمد رنگی، چسب حرارتی، قیچی، سنجاق قفلی، قیچی، ربان، پارچه رنگی، کاغذ رنگی و... در اختیار گروه‌ها قرار می‌گیرد.



- دوره های نخبگانی (مدیران جوان)
- دانش آموزان منتخب مدارس علوم و معارف اسلامی صدرا



● دوره های نخبگانی (مدیران جوان)

● دانش آموزان منتخب مدارس علوم و معارف اسلامی صدرا



● قدم چهارم؛ افتتاحیه

در برنامه ی افتتاحیه مدیر دوره به شرکت کنندگان خوش آمد می گوید. سپس به تبیین برنامه ی دوره می پردازد و قوانین را تبیین می کند. سپس هر گروه با مربی خود روی سن حاضر شده و خیلی کوتاه خود را برای دیگران معرفی می کند.

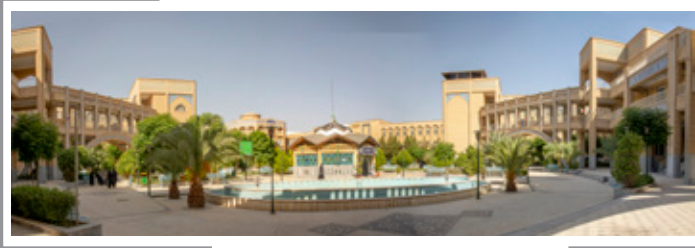


- دوره های نخبگانی (مدیران جوان)
- دانش آموزان منتخب مدارس علوم و معارف اسلامی صدرا



● قدم پنجم: استقرار و شناخت محیط

مربی می بایست با اعضای گروه خود به محل اسکان رفته و در مسیر بخش های مختلف مدرسه علمیه را معرفی نماید. سپس کمک نماید تا اعضای گروه با محیط انس گیرند و وسایل خود را جای گذاری نمایند.



● دوره های نخبگانی (مدیران جوان)

● دانش آموزان منتخب مدارس علوم و معارف اسلامی صدرا



● قدم ششم؛ برنامه ها

برنامه های دوره در بخش های زیر محقق برگزار می شود:

● جنگ شبانه:

در ابتدای روز ورود گروه ها موضوعی را با مشورت مربی ها انتخاب می کنند تا در جنگ شبانه، در قالبی نمایشی آن موضوع را ارائه دهند. زمان اجرای هر گروه در برنامه ی افتتاحیه قرعه کشی می شود. گروه ها می توانند از همه امکانات موجود در دوره برای صحنه پردازی، گریم و طراحی صحنه استفاده کنند.



● دوره های نخبگانی (مدیران جوان)

● دانش آموزان منتخب مدارس علوم و معارف اسلامی صدرا

بعد از اجرای هر نمایش، اعضای گروه های تماشاجی با هم مشورت کرده و هر گروه امتیازی طبق جدول ارزیابی به اجرای گروه روی صحنه می دهد. امتیازها مخفی است و فقط مسئول ثبت امتیازات از آن مطلع می شود. موضوعاتی که برای این نمایش ها انتخاب می شود، موضوعاتی مرتبط با مساله آینده فعالیت دانش آموزان است. موضوعاتی مانند: مساله ادامه تحصیل در حوزه یا دانشگاه، نقش زن در ایجاد خانواده پایدار، اشتغال زنان، نقش زنان طلبه در اجتماع، نگاه جامعه نسبت به حوزه و ... نمایش های در قالب تاریخی، طنز، رسمی و .. به اجرا در آید. گروه حداکثر تلاش خود را برای اجرای بهتر به انجام می رساند. زمان اجرای هر گروه ۲۰ دقیقه تا ۳۰ دقیقه می باشد. و در طول روز اوقاتی را با همفکری مربی برای تمرین و تولید آن اختصاص می دهند.

● کلاس های معرفتی:

در راستای آشنایی بیشتر دانش آموزان با حوزه کلاس هایی را برگزار می شود.

این کلاس های شامل ویژگی های زیر است:

- کارآمد و به روز و مبتنی به
- جذاب سازی قالب برگزاری کلاس ها
- جذاب سازی در اجرای کلاس

در راستای ویژگی اول پیشنهاد عناوین زیر می شود:

- نقش زنان در جامعه اسلامی (در اجتماع، در حاکمیت، در فعالیت بین الملل، در تربیت)
- راه های ورود دشمن به عرصه ی زنان (تبیین usaid، فضای مجازی، سبک زندگی)
- جنگ نرم و نقش رسانه ها
- معرفی دروس حوزوی
- معرفی حوزه های علمیه و علما
- آشنایی با طلاب خارجی
- آشنایی و تعامل با طلاب نخبه
- آشنایی با فرق و ادیان
- تبیین بیانیه گام دوم
- منظومه فکری نوجوان انقلاب اسلامی



در راستای ویژگی دوم موارد زیر با پیشنهاد مربیان اجرایی شود:

- برگزاری کلاس در حوض (دانش آموزان با پوشیدن پلاستیک زباله بزرگ بیمارستانی وارد حوض می شوند و مانع خیس شدن لباس خود شوند).
- برگزاری کلاس در فضای باز
- برگزاری کلاس با پذیرایی های جذاب مانند بلال بخارپز، شیرموز، سیب زمینی پخته و ..
- برگزاری کلاس بالای پشت بام و ..

در راستای ویژگی سوم موارد زیر پیشنهاد می شود:

- اجرای کلاس با بازی
- اجرای کلاس به شکل تعاملی و مشورتی
- اجرای کلاس به صورت پاورپونت و تصویری

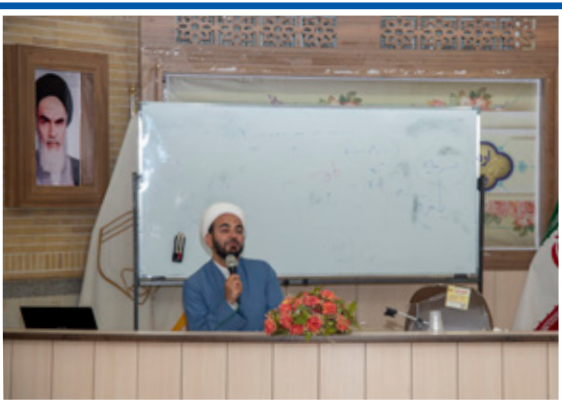


- دوره های نخبگانی (مدیران جوان)
- دانش آموزان منتخب مدارس علوم و معارف اسلامی صدرا



● دوره های نخبگانی (مدیران جوان)

● دانش آموزان منتخب مدارس علوم و معارف اسلامی صدرا



- دوره های نخبگانی «مدیران جوان»
- دانش آموزان منتخب مدارس علوم و معارف اسلامی صدرا

● آشنایی با طلاب خارجی



● کارگاه چگونگی فعالیت فرهنگی:

کارگاه چگونگی فعالیت فرهنگی یک برنامه یک روزه است که دو ساعت آن به تبیین چگونگی ورود در عرصه تبلیغ و فرهنگ اسلامی می پردازد و ساعت دوم آن به تبیین بوم های طراحی می پردازد. سپس هر گروه یک بوم طراحی فعالیت فرهنگی تحویل می گیرد و تا غروب می تواند با کمک مربی و مشاورین آن را طراحی نماید. بعد از غروب هر گروه می بایست در مدت ۷ دقیقه در مقابل هیئت داوران طرح خود را ارائه نماید. هیئت داوران بر اساس معیارهای ارزیابی به گروه ها امتیاز می دهند.



● نشریه:

هر گروه با تولید یک نشریه دیواری به یک موضوع می‌پردازد. اولویت با موضوعات مرتبط با ترسیم نقشه راه زندگی نوجوان است.

وسایل مورد نیاز:

خودکار ● مداد مشکی ● مداد رنگی ● پاک‌کن ● تراش ● کاغذ سفید در سایزهای مختلف ● کاغذ رنگی ● قیچی ● خط‌کش ● آب‌رنگ یا گواش و دیگر لوازم تحریر



● اجزای نشریه:

● هر دسته از یک گروه، در یک مقوا ۵۰*۷۰ و با استفاده از امکانات حاضر به تولید نشریه خود با اجزای زیر می‌پردازد. لکن در پایین نشریه می‌بایست مسئولیت و نقش هر فرد بیان شود.

اجزای نشریه به شرح زیر است:

- موضوع (مثل طبیعت، حیوانات، ویژگی‌های اخلاقی و...)
- نام و عنوان (مثل شهر سبز، خانه دوستی، راه آشنا و...)
- یک سؤال (با طرح سؤال بیان می‌کند که به کدام بُعد موضوع می‌خواهد بپردازد؟ نحوه تولید سؤال نیز اهمیت دارد.)
- یک طرح (نقاشی، کاریکاتور) که مربوط به موضوع باشد نه صرفاً طراحی نشریه.
- یک متن (ادبی، علمی و یا...)، در صورت فعالیت گروهی تعداد متن‌ها باید بیشتر باشد و می‌توانند مصاحبه راهم در آن لحاظ کنند.
- یک قالب آزاد (مثل شعر، طنز، جدول و یا...)



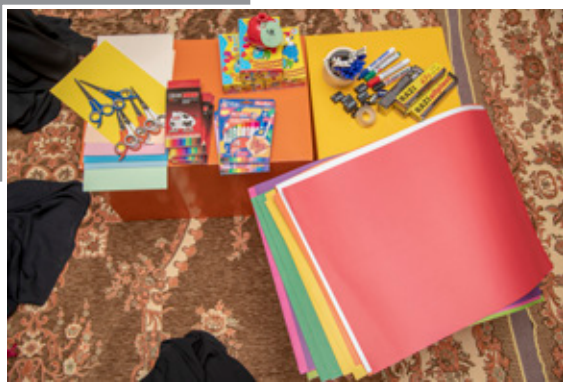
● توضیحات:

- انتخاب موضوع نشریه آزاد است و بر عهده دانش‌آموز است.
- تمام اجزای نشریه از حیث محتوا باید مرتبط با موضوع نشریه باشد.
- بچه‌ها اجازه دارند به هر شکلی که مایل اند نشریه را طراحی کنند.
- در این بخش وظیفه سرگروه، شناخت روحیات و حالات بچه‌ها در برخورد با دیگر بچه‌ها و هدایت ایشان به انجام بهتر نشریه و تعامل با دیگران است.
- بچه‌های می‌توانند از وسایل موجود جهت طراحی نشریه استفاده کنند.
- ارزیابی کامل نشریه پس از تحویل نشریه توسط متریان توسط مسئول مربوطه صورت می‌پذیرد.



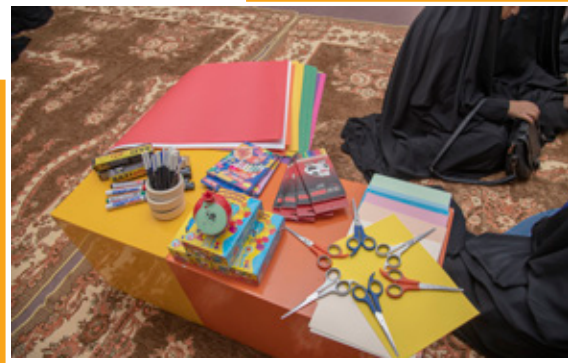
● معیارهای ارزیابی:

- موضوع انتخابی و چگونگی پرداختن به آن
- استفاده از قالب های ادبی در عناوین و متن (مثل کنایه و...)
- خلاقیت و ابتکار
- استفاده از ظرافت ها و زیبایی های هنری
- نظم و تمیزی
- مدیریت زمان برای پرداختن به تمام اجزای نشریه
- استفاده از امکانات و توجه به دیگران
- نظافت محیط (البته این مورد نباید تذکر داده شود؛ بلکه باید دید کدام یک از بچه ها به این امر توجه دارد و به صورت داوطلبانه اقدام می کند! البته بعد از شناسایی، سرگروه می بایست بچه های گروه خودش را به جمع آوری وسایل و نظافت محیط ملزم نماید.)
- فعالیت گروهی و همراهی با دیگر اعضای گروه برای رسیدن به نتیجه مطلوب و نیز تقسیم کار جهت استفاده بهینه از فرصت ها بعد از انجام، نشریه ها نصب می شود تا مورد ارزیابی قرار گیرد.



● دوره های نخبگانی (مدیران جوان)

● دانش آموزان منتخب مدارس علوم و معارف اسلامی صدرا



● شهرداری:

- نوجوانان باید بیاموزند که نسبت به نظافت محیط خود مسئولند.
- در این راستا هر روز تعدادی از گروه ها مسئول نظافت محیط هستند.
- فعالیت گروه ها شامل بخش های زیر می شود:
- برنامه خدماتی مانند شستن سرویس های بهداشتی، حمام ها، غذاخوری، نظافت محیط، جمع آوری زباله ها، پخش و جمع آوری وعده های غذایی و پذیرایی ها و...



● دوخت لباس:

- می توان لباس یا پارچه ای را در اختیار افراد گروه قرار داد تا با همکاری یکدیگر آن را بدوزند. همچنین می توان کاموا و قلاب در اختیار ایشان قرار داد تا در پایان اردو محصول تولیدی و هنری خود را تحویل دهند.



● بازی و مسابقه:

- بازی ها بخش رقابتی اردو هستند. می توان در هر روز زمانی را به بازی اختصاص داد. بازی ها باید به شکلی طراحی و اجرا بشوند که همه اعضای گروه در آن



مشارکت کنند. از طرف دیگر بازی‌ها باید رویکرد تربیتی هم داشته باشند. بازی‌ها موجب نشاط بخشی به فضای اردو و دوری از خستگی می‌شود. باید دقت کرد که تا جایی که ممکن است برای بازی‌ها از تجهیزات مدرن و امکانات شهری استفاده نشود.

● بازی‌های پیشنهادی:

● والیبال نشسته.

والیبال نشسته بازی ساده‌ای است که غالباً در همه شرایط محیطی می‌توان اجرایش کرد و تجهیزات زیادی هم لازم ندارد. یک توپ والیبال و یک طناب برای شروع بازی کافی است. در والیبال نشسته میزان کار تیمی، کنترل خشم و مدیریت افراد را به راحتی می‌توان سنجید.

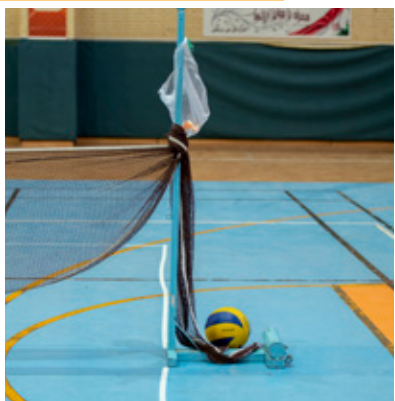
● توضیحات:

- در هر مسابقه، دو گروه بایکدیگر به رقابت می‌پردازند. مدت هر بازی بسته به زمان در اختیار، می‌تواند متفاوت باشد.
- در بازی وسطی در یک مرحله، گروه اول در وسط میدان قرار می‌گیرد و سپس این کار توسط گروه دوم تکرار می‌شود.
- در بازی والیبال نشسته دسته‌ها بایکدیگر به رقابت می‌پردازند.
- در بازی والیبال نشسته داور مسابقه تلاش می‌کند با ایجاد تضاد و فشارهایی به اعضای گروه‌ها، حالات و روحیات ایشان را بروز دهد. به عنوان مثال می‌تواند اندازه‌ی زمین بازی گروه‌ها یکی نباشد تا نحوه برخورد و مواجهه متریان دیده شود و یا داور با نادآوری‌های موردی نسبت به تحریک متریان در بروز ویژگی‌های خود اقدام نماید.
- سرگروه می‌تواند تیم‌کشی و انتخاب کاپیتان را بر عهده دانش آموزان بگذارد و واکنش آن‌ها را نظاره‌گر باشد.
- باید توجه داشت که برد و باخت در این بازی اهمیت ندارد. آنچه مهم است شناسایی روحیات و حالات و توانمندی بچه‌ها است تا بتوان در مسیر فعالیتی ایشان راه‌دایت و تربیت نمود. از این رو می‌بایست بر شور و هیجان بازی افزود.
- مسئولین اگر در بازی شرکت می‌کنند، باید در ضمن بازی درصد یافتن روحیات و شخصیت بچه‌ها باشند. نباید آن‌چنان در بازی غرق شوند که به کلی نقش خویش را فراموش کنند!

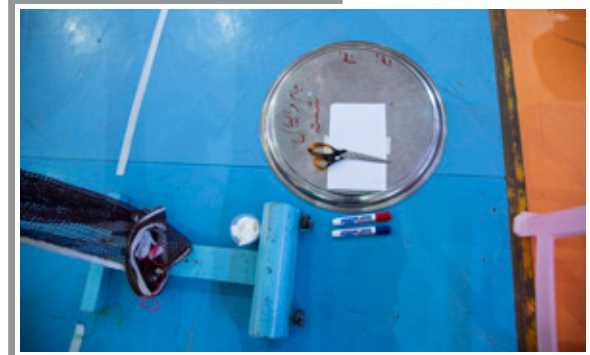


● دوره های نخبگانی (مدیران جوان)

● دانش آموزان منتخب مدارس علوم و معارف اسلامی صدرا



- دوره های نخبگانی «مدیران جوان»
- دانش آموزان منتخب مدارس علوم و معارف اسلامی صدرا



● دومینو:

یکی دیگر از بازی‌هایی که می‌توان بهره‌برد بازی فکری دومینو است که از قطعات دومینوی چوبی استفاده می‌شود.



● توضیحات:

● هر دسته می‌بایست با قطعات موجود دومینو بازی را به نتیجه برساند و مهره‌ی آخر را تنها با استفاده از چیدمان مهره‌ها به زمین بیندازد.

● بازی به صورت آسان به سخت برگزار می‌شود تا افراد با نوع بازی آشنا شوند.

● در بازی اول مهره‌ها به صورت هم‌سطح و مستقیم چیده می‌شود. در بازی دوم مهره‌ها به صورت هم‌سطح و زیگزاک چیده می‌شود. در بازی سوم مهره‌ها به صورت هم‌سطح و مارپیچ چیده می‌شوند. در بازی چهارم مهره‌ها از پایین چیده شده و سپس مهره‌ی موجود در سطح بالا را هدف قرار می‌دهند؛ و در بازی پنجم مهره‌ها از پایین شروع شده و سپس مسیر به بالا رفته و در ادامه دوباره به پایین برمی‌گردد و شروع و انتهای مسیر هم‌سطح است و تنها در میان مسیری که مانع مرتفع وجود دارد.

● می‌بایست مسیر چینش مهره‌ها از قبل با چسب کاغذی مشخص شده باشد و مهره‌ی اول و آخر قرار داده شده باشد.

● در پایان برنامه می‌بایست همه‌ی مهره‌ها توسط افراد گروه جمع‌آوری شده و در جای مخصوص خود قرار گیرد.

● باید دقت نمود محل برگزاری برنامه در مکانی باشد که سطح همواری داشته و از وزش بادهای تند به دور باشد.

● پس از اتمام صحیح هر بازی گروه می‌تواند بازی بعد را شروع نماید و نمی‌توان هم‌زمان همه‌ی بازی‌ها یا چند بازی را انجام داد و تایک بازی به صورت صحیح به اتمام نرسد گروه نمی‌تواند مرحله بعدی را شروع کند.

● انجام درست بازی به این معناست که تمام مهره‌ها در تنها در مسیر چیده شده باشد و با تنها ضربه‌ای که به مهره اول زده می‌شود، مهره‌ی آخر بیفتد.





● معیارهای ارزیابی:

- سرعت عمل در چیدن مهره‌ها و انداختن مهره‌ی نهایی
- فهم درست چگونگی چیدن مهره‌ها
- مواجه مناسب با شکست‌ها و افتادن‌های ناگهانی مهره‌ها
- هماهنگی گروهی در چیدن مهره‌ها و تقسیم‌کار
- مواظب از اعضای بدن و دقت در چیدن جهت خراب نشدن در حین چیدمان



● قدم هفتم؛ برنامه‌های معنوی

- در راستای افزایش معنویت برنامه‌های زیر را به انجام رسد:
- قرائت روزانه قرآن و مطالعه ترجمه آن طبق ترجمه‌ی آقای ملکی
- قرائت روزانه دعای عهد
- اجرای طرح سحر خیزی: ثبت نام از دانش آموزان علاقه مند به خواندن نماز شب و بیدار کردن ایشان و پذیرایی از ایشان
- نگارش نامه به امام زمان عجل الله تعالی فرجه الشریف



● قدم هشتم؛ خاطرات

- مربی می بایست مواردی را جمع آوری نماید تا پس از اتمام اردو در ادامه‌ی ارتباط با دانش آموزان از آنها بهره ببرد. این موارد شامل عناوین زیر است:
- ثبت خاطراتی خاص
- جمع آوری عکس‌های گروهی و فعالیتی از برنامه‌ها و اشخاص



● دوره های نخبگانی «مدیران جوان»

● دانش آموزان منتخب مدارس علوم و معارف اسلامی صدرا



- دوره های نخبگانی (مدیران جوان)
- دانش آموزان منتخب مدارس علوم و معارف اسلامی صدرا





● قدم نهم؛ اختتامیه

در پایان، گروه ارزیاب با جمع بندی امتیازات شهرداری، جنگ شبانه، نشریه، دوخت لباس یا محصول، طرح فعالیت فرهنگی و... گروه ها، از گروه های برتر تقدیر می کند.

مربیان از اعضای خود خداحافظی کرده و عکس دسته جمعی می گیرند. هر یک از شرکت کنندگان در یک صفحه نگاه خود نسبت به اردو، حوزه و طلبگی و برنامه هارا می نویسند.



● قدم دهم؛ پس از اردو

فردای اردو مربیان با اعضای خود تماس می گیرند و حال ایشان را جویا شده و از حضور ایشان تشکر می نمایند.

همچنین در اولین عید بعد از اردو مربی عکس های دسته جمعی را چاپ کرده و با نامه ای برای اعضای گروه خود ارسال می کند. مربی با استفاده از فضای مجازی ارتباط خود را با اعضای گروه حفظ می کند و تلاش می کند اولین ثبت نام مدرسه علمیه را به اطلاع اعضای گروه خود برساند.

