

**پاییز ۱۳۹۹**

**شیوه‌نامه مسابقه کشوری اسکرچ**

**بنیاد ICDL ایران**

**بسمه تعالی**

**شیوه نامه اجرایی برگزاری مسابقات کشوری اسکرچ**

**مقدمه**

برنامه‌نویسی دنیای جذابی دارد و موجب فعال شدن ذهن می‌شود. برای یادگیری برنامه‌‌نویسی زبان‌ها و برنامه‌های مختلفی وجود دارد. اما برنامه اسکرچ یک زبان برنامه‌نویسی ساده و تصویری است که بدون نیاز به دانستن یک زبان برنامه‌نویسی خاص و تنها با کنار هم قرار دادن قطعات کد می‌تواند یک تصویر متحرک، داستان یا بازی ایجاد کنید.

محیط برنامه اسکرچ جذاب و دارای نسخه فارسی نیز می‌باشد. یادگیری این برنامه، سه مهارت اصلی تفکر خلاق، استدلال روشمند و مشارکت در کار گروهی را در شما فعال می‌کند.

در همین راستا بنیاد ICDL ایران زیر مجموعه سازمان پژوهش و برنامه‌ریزی آموزشی وزارت آموزش و پرورش در نظر دارد اولین دوره مسابقات کشوری اسکرچ را در دو بخش بازی و انیمیشن برگزار نماید.

ا**هداف مسایقه اسکرچ ایران 1400**

* آشنایی دانش‌آموزان با برنامه نویسی
* معرفی و ترویج برنامه اسکرچ در بین دانش‌آموزان
* ایجاد رقابت سالم و سازنده در دانش‌آموزان
* انطباق‌پذیری دانش‌آموزان با شرایط خاص جامعه
* تقویت تفکر خلاق در دانش‌آموزان
* شناسایی دانش‌آموزان خلاق و با استعداد

**شرکت کنندگان**

1 – دانش‌آموزان دوره اول و دوم ابتدایی

2 – دانش‌آموزان متوسطه دوره اول

**بخش های مسابقه**

1 – بازی

2 - انیمیشن

**محورهای مسابقه**

|  |  |
| --- | --- |
| محورهای مسابقه | موضوعات |
| زندگی در سایه کرونا | آموزش مجازی (شبکه شاد)، ورزش، تفریح و ... |
| مفاهیم کتاب‌های درسی | پیام‌های آسمان، ریاضی، علوم، ادبیات و ... |
| مفاهیم مذهبی | حجاب و عفاف، ماه محرم، ماه رمضان، شهادت، داستان‌های قرآنی و ... |
| آئین‌های ملی | عید نوروز، شب یلدا و ... |
| فرهنگ و مهارت‌های شهروندی | رعایت قوانین و مقرارت، صرفه‌جویی در مصرف آب، استفاده بهینه از تلفن همراه و ... |
| مناسبت‌های خاص | روز مادر، روز پدر، بزرگداشت شهید سردار سلیمانی و ... |

**زمان و نحوه ثبت‌نام و ارسال آثار مسابقه**

زمان و نحوه ثبت‌نام در مسابقه:

 از 15 دی ۱۳۹۹ لغایت 29 اسفند ۱۳۹۹ با مراجعه به پورتال بنیاد ICDL ایران به آدرس [www.iranicdl.ir](http://www.iranicdl.ir) امکان‌پذیر می‌باشد.

زمان ارسال آثار:

 از 20 فروردین ۱۴۰۰ لغایت ۳۱ اردیبهشت ۱۴۰۰ با مراجعه به پورتال بنیاد ICDL ایران به آدرس [www.iranicdl.ir](http://www.iranicdl.ir) امکان‌پذیر می‌باشد.

**توجه: هر فرد مجاز به شرکت در یکی از بخش‌های مسابقه (انیمیشن/ بازی) و انتخاب یکی از محورهای مسابقه می‌باشد، به عبارت دیگر هر دانش‌آموز مجاز به ارسال یک اثر است.**

* در صورت تمایل جهت شرکت در دوره آموزشی مجازی اسکرچ و دریافت کتاب اسکرچ به نمایندگی‌های بنیاد ICDLایران در سراسر کشور مراجعه نمایید. اسامی مراکز بنیاد ICDLایران در سایت بنیاد به آدرس iranicdl.ir. www قابل دسترسی می‌باشد. در شهرهای فاقد نمایندگی با شماره‌های تماس بنیاد ICDL، 66488152 021 و یا 66972909 021 تماس حاصل نمایید.

**معیار ارزیابی آثار**

|  |  |
| --- | --- |
| ردیف | معیار ارزیابی بازی‌های ارسالی |
| ۱ | درج عنوان بازی و مشخصات صاحب اثر، طراحی لینک یا دکمه ورود به بازی در صفحه اول |
| ۲ | ساخت فایل راهنما |
| ۳ | استفاده از تصاویر با کیفیت |
| ۴ | استفاده از اصوات و جلوه‌های صوتی با کیفیت و متناسب |
| ۵ | مطابقت اثر با اهداف |
| ۶ | کاربر پسند بودن اثر |
| ۷ | اجرای بدون خطای اثر |
| ۸ | دارای جنبه‌های آموزشی و کاربردی بودن اثر |
| ۹ | عدم کپی‌برداری از طرح‌های دیگر و اصیل بودن طرح |
| ۱۰ | نو بودن اثر |
| ۱۱ | رعایت فرهنگ و شئونات اسلامی در اثر ارسالی |

|  |  |
| --- | --- |
| ردیف | معیار ارزیابی انیمیشن های ارسالی |
| ۱ | درج عنوان انیمیشن و مشخصات صاحب اثر، طراحی لینک یا دکمه ورود به انیمیشن در صفحه اول |
| ۲ | زمان انیمیشن حداکثر ۲ دقیقه |
| ۳ | استفاده از تصاویر، عناصر و پس زمینه مناسب با موضوع داستان |
| ۴ | مطابقت اثر با موضوع و اهداف |
| ۵ | استفاده از عناصر بومی |
| ۶ | دارای جنبه‌های آموزشی و کاربردی بودن اثر |
| ۷ | عدم کپی‌برداری از طرح‌های دیگر و اصیل بودن طرح |
| ۸ | نو بودن اثر |
| ۹ | رعایت فرهنگ و شئونات اسلامی در اثر ارسالی |