

شیوه‌نامه مسابقه کشوری اسکریچ

بنیاد ICDL ایران

پاییز ۱۳۹۹

بسمه تعالی

شیوه نامه اجرایی برگزاری مسابقات کشوری اسکرچ

مقدمه

برنامه نویسی دنیای جذابی دارد و موجب فعال شدن ذهن می شود. برای یادگیری برنامه نویسی زبان ها و برنامه های مختلفی وجود دارد. اما برنامه اسکرچ یک زبان برنامه نویسی ساده و تصویری است که بدون نیاز به دانستن یک زبان برنامه نویسی خاص و تنها با کنار هم قرار دادن قطعات کد می تواند یک تصویر متحرک، داستان یا بازی ایجاد کنید.

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

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

اهداف مسابقه اسکرچ ایران ۱۴۰۰

- ❖ آشنایی دانش آموزان با برنامه نویسی
- ❖ معرفی و ترویج برنامه اسکرچ در بین دانش آموزان
- ❖ ایجاد رقابت سالم و سازنده در دانش آموزان
- ❖ انطباق پذیری دانش آموزان با شرایط خاص جامعه
- ❖ تقویت تفکر خلاق در دانش آموزان
- ❖ شناسایی دانش آموزان خلاق و با استعداد

شرکت کنندگان

۱ - دانش آموزان دوره دوم ابتدایی (پایه چهارم، پنجم و ششم)

۲ - دانش آموزان متوسطه دوره اول

بخش های مسابقه

۱ - بازی

۲ - انیمیشن

محورهای مسابقه

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

زمان و نحوه ثبت‌نام و ارسال آثار مسابقه

زمان و نحوه ثبت‌نام در مسابقه:

از ۱۵ دی ۱۳۹۹ لغایت ۱۰ اسفند ۱۳۹۹ با مراجعه به پورتال بنیاد ICDL ایران به آدرس www.iranicdl.ir امکان پذیر می‌باشد.

زمان ارسال آثار:

از ۲۰ فروردین ۱۴۰۰ لغایت ۳۱ اردیبهشت ۱۴۰۰ با مراجعه به پورتال بنیاد ICDL ایران به آدرس www.iranicdl.ir امکان پذیر 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 ICDL ایران در سراسر کشور مراجعه نمایید. اسامی مراکز بنیاد ICDL ایران در سایت بنیاد به آدرس www.iranicdl.ir قابل دسترسی می‌باشد. در شهرهای فاقد نمایندگی با شماره‌های تماس بنیاد ICDL، ۰۲۱ ۶۶۴۸۸۱۵۲ و یا ۰۲۱ ۶۶۹۷۲۹۰۹ تماس حاصل نمایید.

معیار ارزیابی آثار

ردیف	معیار ارزیابی بازی های 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 جلوه های صوتی با کیفیت و متناسب
۵	مطابقت اثر با اهداف
۶	کاربر پسند بودن اثر
۷	اجرای بدون خطای اثر
۸	دارای جنبه های آموزشی و کاربردی بودن اثر
۹	عدم کپی برداری از طرح های 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 جنبه های آموزشی و کاربردی بودن اثر
۷	عدم کپی برداری از طرح های دیگر و اصیل بودن طرح
۸	نو بودن اثر
۹	رعایت فرهنگ و شئونات اسلامی در اثر ارسالی