



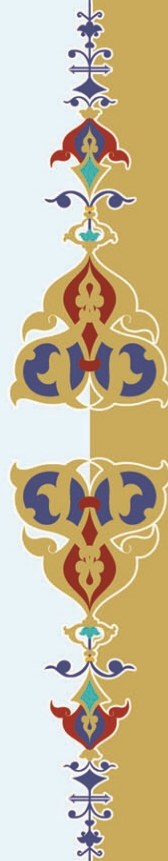
## دستورالعمل اولین جشنواره تولید محتوای الکترونیکی دانشگاه فرهنگیان مازندران

### مقدمه:

در سند تحول بنیادین نظام آموزش و پرورش و همچنین در برنامه درسی ملی به تولید محتوای چند رسانه ای متناسب با نیاز دانش آموزان و معلمان، استفاده هوشمندانه از آن و تنوع بخشی به مراکز یادگیری توجه ویژه شده است. رویکردهای جدید آموزشی و بهره گیری از فناوریهای نوین در تولید مواد و رسانه های یادگیری، زمینه سازی برای مشارکت فعال دانشجو معلمان در تولید، توسعه و غنی سازی مواد، منابع، بستر سازی برای بسط و توسعه تجارب و ابتکارات دانشجو معلمان در طراحی، ساخت و ارزشیابی مواد و منابع یاددهی و یادگیری از جمله سیاست های دیگری هستند که باید آنها را در راستای توانمندسازی مدرسه جهت ایفای نقش اصلی و محوری در نیل به وضع مطلوب مورد توجه قرار داد.

### اهداف برگزاری جشنواره:

- توسعه و تعمیق فرهنگ استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات در فرآیند یاددهی، یادگیری و تولید محتوای الکترونیکی
- ایجاد زمینه مناسب برای شناسایی و پرورش توانمندی های دانشجو معلمان در تولید مواد و رسانه های الکترونیکی یادگیری
- تولید مواد و رسانه های یادگیری متناسب با نیاز معلمان و دانش آموزان و استفاده از آنها در فرآیند تدریس
- تولید نرم افزارهای متناسب با نیاز معلمان ، دانش آموزان در جهت استفاده و بهره برداری در فرآیند تدریس
- توانمندسازی دانشگاه فرهنگیان برای ایفای نقش اصلی و محوری در نیل به وضع مطلوب در تولید و بهره برداری از مواد و رسانه های یادگیری





### محورهای برگزاری جشنواره:

محیط کد نویسی		محور ها
سیستم عامل اندروید	سیستم عامل ویندوز	
✓	✓	۱- تولید درس افزارهای آموزشی صرفاً متناسب با موضوعات کتاب های درسی دینی و قرآن، علوم ، ریاضی ، ادبیات فارسی ، زبان خارجه، عربی و علوم اجتماعی تبصره : از شرکت کنندگان محترم انتظار می رود مواد و رسانه های تولید شده خود را پیرامون آن دسته از مفاهیم کتاب های درسی یک پایه / دوره تحصیلی که از نظر تدریس و یادگیری نیازمند توجه بیشتر بوده و تشخیص داده می شود که وجود مواد و رسانه ها می توانند به غنی سازی محتوای کتاب درسی و تسهیل امر یادگیری کمک نمایند، سازمان داده و نسبت به تولید آن اقدام نمایند.
✓	✓	۲- تولید اجزای آموزشی متناسب با موضوعات کتاب های درسی دوره ابتدایی و متوسطه اول تبصره : منظور از اجزای آموزشی، بخش های کوچکی از یک محتوا مانند یک آزمایش علوم و یا رسم نمودار در ریاضی و ... می باشد که به صورت محتوای الکترونیکی تعاملی تولید گردیده است.
✓	✓	۳- تولید نرم افزارهای پرورشی و قرآنی در حوزه ی آموزش و پرورش
✓	✓	۴- تولید نرم افزارها در حوزه تربیت بدنی، سلامت و مراقبت در برابر آسیب های اجتماعی
✓	✓	۵- تولید نرم افزارهای بازی و سرگرمی آموزشی با تأکید بر مفاهیم کتابهای درسی

**شیوه اجراء:** این جشنواره در دو مرحله برگزار می گردد.

**الف :** در سطح پردیس ها و مراکز آموزش عالی تابعه.

**ب:** در سطح استانی:

**تذکر:** از میان آثار ارسالی به مرحله اول (پردیس /مرکز) به ازای هر عنوان درسی تعداد ۳ اثر برتر انتخاب و به مرحله استانی راه پیدا می کنند.



## گروه های شرکت کننده:

تمامی دانشجو معلمان دوره ی کارشناسی و کارشناسی ناپیوسته پردیس ها و مراکز آموزش عالی استان مازندران

## شرایط عمومی آثار تولیدی:

۱- آثار تولیدی باید محصول فعالیت خلاقانه فردی دانشجویان باشد و از خدمات شرکت های خصوصی در تولید آن استفاده نشده باشد. (استفاده از محصولات تولید دیگران مانند فلش های خارجی نباید بیشتر از ۳۰ درصد کل محصول تولیدی باشد).

۲- موضوع ارائه شده از طریق آثار باید در جهت پیاده سازی اهداف بیان شده در برنامه درسی و پوشش دهنده تمام یا بخشی از کتاب های درسی باشد.

**تبصره ۱:** نرم افزار بازی و سرگرمی تولیدی، باید علاوه بر هدفمند بودن باعث افزایش خلاقیت و ابتکار در کاربران و همسو با تحولات کتاب های درسی و سند برنامه درسی ملی باشد.

۳- امتیاز اثر تولیدی قبلاً به هیچ ارگان دولتی و یا خصوصی واگذار نگردیده باشد.

۴- با توجه به قابلیت های ممتاز رایانه در به کارگیری از امکانات متنوع در تولید محتوای الکترونیکی، تمامی آثار ارسالی باید از امکانات چند رسانه ای فیلم و انیمیشن در حد قابل قبول و صوت و گرافیک مناسب با موضوع محتوای تولید شده بهره مند باشد.

۵- در طراحی نرم افزار ارسالی جهت ارائه محتوا باید از شیوه های تعاملی (آموزش دو سویه) در حد قابل قبول استفاده گردد.

۶- برای سرعت بخشیدن به روند ارزیابی، محصولات ارسالی نباید دارای قفل نرم افزاری، سخت افزاری و یا کلمه عبور باشند.

۷- نرم افزارها باید به صورت خودکار و بدون نیاز به نصب بر روی سیستم و یا نصب نرم افزار خاصی قابل اجرا باشند.

۸- نرم افزارهای تحت ویندوز با امکانات موجود (به لحاظ سخت افزاری) در رایانه های مدارس قابل اجرا باشند.

۹- نرم افزارهای تولید شده برای بخش یادگیری سیار، قابلیت اجرا تحت سیستم عامل اندروید نسخه ۴ و بالاتر را داشته باشند.

**تبصره ۲:** برای محصولات برتر در هر مرحله (در صورت نیاز) قبل از اعلام نتایج، جلسه دفاعیه برگزار خواهد شد.



### شرایط فنی و اختصاصی آثار تولیدی:

- ۱- نصب و اجرای خودکار نرم افزارها در سیستم عامل های مختلف بدون نیاز به ایجاد تغییر در پارامترهای سخت افزاری و نرم افزاری و همچنین حذف یا غیرفعال نمودن سایر برنامه از جمله ضد بدافزارها
- ۲- داشتن شناسنامه تولید، مشخصات اثر، مشخصات صاحب اثر، مشخص نمودن مخاطب و ... در داخل نرم افزارها
- ۳- امکان اجرا و استفاده از نرم افزار برای تمامی افراد بدون نیاز به داشتن دانش تخصصی در خصوص رایانه
- ۴- استفاده از گرافیک متناسب با موضوع و سن مخاطب (استفاده از فونت، صدا، تصاویر ثابت و متحرک با کیفیت مناسب) و استفاده از تمام سطح صفحه نمایش برای ارائه محتوا
- ۵- نداشتن مشکل فنی در خصوص ارتباط صفحات و جابجا شدن میان قسمتهای مختلف نرم افزار
- ۶- توجه به عدم تداخل صداها، تصاویر و متون و ...
- ۷- برخورداری از طراحی آموزشی مناسب برای محتوای انتخاب شده
- ۸- صحت و ارزش علمی محتوا (متن، تصویر و صدا)
- ۹- نداشتن غلط های تایپی و علمی

### نحوه ی مشارکت:

- هر شرکت کننده تنها مجاز به ارسال دو محصول می باشد.
- دانشجویانی که آثار آنها پذیرفته شده است، باید در زمان برپایی نمایشگاه جشنواره حضور داشته باشند، تا در صورت نیاز در مورد نحوه ی ساخت و عملکرد آن توضیح لازم را ارائه دهند.
- تمامی دانشجویان کارشناسی پیوسته و ناپیوسته دانشگاه فرهنگیان مازندران می توانند آثار خود را حداکثر تا تاریخ ۱۵ اردیبهشت ۱۳۹۷ به پردیس ها / مراکز آموزش عالی تحویل دهند.

### تقدیر از برگزیدگان جشنواره:

- به منظور قدردانی از شرکت کنندگان در جشنواره ضمن صدور تقدیر نامه از سوی پردیس ها و مراکز به ۳ نفر برتر در هر عنوان درسی جوایز ارزنده ای اهداء خواهد شد .
- تبصره: از نفرات اول هر عنوان درسی در استان و از نفرات دوم و سوم در سطح پردیس ها و مراکز تقدیر خواهد شد.



### اقدامات لازم جهت اجرای جشنواره :

#### الف: در سطح استان

- ۱- تشکیل ستاد مرکب از سرپرست مدیریت امور پردیس های استان، معاون آموزشی، معاون توسعه و منابع انسانی، روسای دو پردیس ، مدیر مالی ، کارشناس ارزیابی و نظارت ، کارشناس مسئول آموزش، مدیران گروه های آموزشی
- ۲- تهیه ی دستور العمل اجرایی و ارسال آن به پردیس ها و مراکز آموزش عالی تابعه
- ۳- تخصیص و اعطای اعتبارات لازم به پردیس ها و مراکز آموزش عالی تابعه
- ۴- نظارت بر حسن اجرای جشنواره در سطح پردیس ها و مراکز آموزش عالی تابعه
- ۵- دریافت و انجام تمهیدات لازم برای برگزاری نمایشگاه استانی
- ۶- داوری و انتخاب طرح های برتر در مرحله استانی
- ۷- تقدیر از دانشجو معلمان منتخب

#### ب: در سطح پردیس ها و مراکز

- ۸- تشکیل کمیته ای مرکب از سرپرست پردیس ها/مراکز آموزش عالی ، معاون آموزشی، کارشناس مالی ، کارشناس ارزیابی و نظارت ، کارشناس مسئول / کارشناس آموزش و مدیران گروه های آموزشی
- ۹- اطلاع رسانی و جلب مشارکت کلیه دانشجویان کارشناسی پیوسته و ناپیوسته
- ۱۰- برگزاری جلسه ی توجیهی جهت تبیین اهداف جشنواره
- ۱۱- هماهنگی با دبیرخانه جشنواره واقع در پردیس حضرت صدیقه طاهره(س) ساری
- ۱۲- نظارت بر اجرای جشنواره در سطح پردیس / مراکز
- ۱۳- تشکیل کمیته ی داوری مرکب از سه نفر از استادان متخصص و مجرب به انتخاب اعضای کمیته
- ۱۴- بررسی طرح های جمع آوری شده و ارسال آثار منتخب بر اساس سهمیه اعلامی به استان
- ۱۵- همکاری با دبیرخانه جشنواره جهت برپایی نمایشگاه دست ساخته ها در سطح استان
- ۱۶- اهدای جوایز و لوح تقدیر به نفرات برتر پردیس ها و مراکز آموزش عالی تابعه



### تقویم اجرایی جشنواره تولید محتوای الکترونیکی

تقویم اجرایی جشنواره		شرح فعالیت
مسئول پیگیری	بازده زمانی	
رئیس پردیس و مرکز	۹۶/۱۲/۰۱ لغایت ۹۶/۱۲/۲۰	تشکیل کمیته و ارسال دستورالعمل، جلسات هماهنگی با مناطق و معرفی نماینده به دبیرخانه استانی جشنواره
رئیس پردیس و مرکز	۹۷/۲/۱۵ لغایت ۹۷/۲/۱	جمع آوری و ارزیابی آثار و ارسال به دبیرخانه استانی
مدیریت استانی	۹۷/۲/۳۰ لغایت ۹۷/۲/۱۵	اعلام اسامی برندگان و تقدیر از آنها
مدیریت استانی	متعاقبا اعلام می گردد	برگزاری مراسم اختتامیه (در هفته آموزش)

#signature#

