



مسابقات ابتکارات و نوآوری دانش آموزی

دوره سیزدهم	برنامه نویسی کودکان و نوجوانان	گروه سنی : دوره اول و دوم دبستان
-------------	--------------------------------	----------------------------------

به نام خدا

۱. معرفی رشته مسابقه

امروزه زندگی ما با انواع فناوری و علوم رایانه‌ای گره خورده است. بنابراین ضرورت وجود این علم در زندگی هرچه بیشتر از گذشته محسوس است. با آموزش یکی از مهم‌ترین مهارت‌های قرن ۲۱ یعنی برنامه نویسی، به منظور توانمندسازی کودکان و نوجوانان ایرانی مسابقات برنامه‌نویسی کودکان و نوجوانان با اهداف و شرایط توضیح داده شده در زیر برگزار می‌شود. این مسابقه ویژه تمامی دانش‌آموزان دوره اول و دوم مقطع دبستان می‌باشد.

۲. اهداف برنامه‌نویسی:

- ✓ افزایش توان حل مسئله و رشد خلاقیت و ابتکارات نوآورانه کودکان و نوجوانان
- ✓ استفاده صحیح کودکان و نوجوانان از فناوری
- ✓ شناسایی استعدادها و خلاقیت کودکان و نوجوانان در زمینه برنامه‌نویسی
- ✓ هدایت استعدادها به سمت فضای کارآفرینی و هموار کردن مسیر کارآفرینی و توسعه
- ✓ سرمایه‌گذاری هوشمندانه بر آینده کودکان و نوجوانان ایرانی

۳. شرایط برگزاری مسابقه

✓ مرحله اول: ارسال فیلم

۱. این مسابقات به صورت انفرادی و یا تیمی (حداکثر دو نفر در تیم) طی دو مرحله برگزار می‌شود. مرحله اول به صورت غیرحضوری برگزار می‌شود و مرحله دوم به صورت حضوری برگزار شود.
تبصره: بر اساس شرایط موجود در جامعه و تصمیمات ستاد کرونا، مرحله دوم ممکن است به صورت غیرحضوری برگزار شود.
۲. هر شرکت‌کننده در حوزه بازی‌سازی با زبان اسکریپت تنها مجاز به ارسال یک اثر با موضوع دلخواه طبق محور تعیین شده می‌باشد.



مسابقات اسکارات و نوآوری دانش آموزی

دوره سیزدهم	برنامه نویسی کودکان و نوجوانان	گروه سنی : دوره اول و دوم دبستان
-------------	--------------------------------	----------------------------------

۳. در این مرحله در صورت استفاده از موسیقی و یا تصاویر در پروژه‌ی ارسالی، رعایت فرهنگ و شئون اسلامی توسط شرکت کنندگان الزامی می‌باشد، در غیر اینصورت اثر ارسالی مورد ارزیابی قرار نمی‌گیرد.

۴. اثر ارسالی باید دارای مفهوم و موضوعی مشخص همراه با ویدیوی معرفی کار از جانب دانش‌آموز و بازی ساخته شده در محیط اسکرچ باشد. همچنین اثر ارسالی باید با مشخصات کامل دانش‌آموز همراه باشد.

۵. حضور فرد دیگری به جای شرکت‌کننده در این مسابقات منجر به حذف آن اثر از مسابقات می‌شود.

تبصره (۱): از ارسال چندین فیلم برای دبیرخانه جداً خودداری شود. در غیر اینصورت، اولین فیلم ارسال شده به دبیرخانه مورد پذیرش قرار می‌گیرد.

تبصره (۲): شرکت کنندگان بعد از ارسال فیلم به دبیرخانه تائیدیه دریافت اثر خود توسط دبیرخانه را از طریق شماره واتساپ ۰۹۲۲۹۷۱۸۳۳۷ اخذ می‌نمایند.

✓ مرحله دوم:

۱. افراد منتخب در مرحله اول بصورت حضور در مرحله دوم با هم رقابت می‌کنند. بر اساس شرایط موجود در جامعه و تصمیمات ستاد کرونا، مرحله دوم ممکن است به صورت غیرحضور برگزار شود.

۲. در صورت برگزاری مرحله دوم به صورت حضور، همراه داشتن تابلت یا لپ‌تاپ برای انجام پروژه توسط شرکت‌کننده الزامی می‌باشد.

تبصره (۳): شرایط برگزاری برای تمامی شرکت‌کنندگان در هر دو مرحله یکسان می‌باشد.

۴. شرایط اختصاصی اثر:

- ✓ در مرحله اول فیلم‌های ارسالی با کیفیت باشد
- ✓ مشخص بودن دقیق موضوع و عنوان طرح
- ✓ اجرای بدون خطا و وقفه



مسابقات اسکارات و نوآوری دانش آموزی

دوره سیزدهم	برنامه نویسی کودکان و نوجوانان	گروه سنی : دوره اول و دوم دبستان
-------------	--------------------------------	----------------------------------

- ✓ ارسال ویدیوی معرفی کار با فرمت mp4 و برنامه ساخته شده با فرمت sb3.
 - ✓ مدت زمان ویدیوی معرفی کار حداکثر ۳ دقیقه و حجم آن حداکثر ۱۵ مگابایت شامل توضیح نحوه اجرای بازی و توضیح مختصر از کدهای استفاده شده توسط دانش آموز باشد.
 - ✓ اعلام مشخصات (شامل نام، نام خانوادگی و پایه تحصیلی) در ابتدای فیلم ارسالی، الزامی است.
- تبصره ۱) طرح‌هایی با محتوای نامناسب و غیر مجاز و همچنین کپی برداری از بازی‌های آماده خلاف قوانین است و از مسابقه حذف می‌شود.

۵. محور موضوع مسابقات

- ✓ محور موضوع مسابقات ، بازی سازی با زبان اسکرچ می‌باشد.
- ✓ بازی ساخته شده می‌تواند در زمینه‌های مختلف آموزشی (آموزش مفاهیم درسی، فرهنگی و تاریخی، بهداشت، راهنمایی رانندگی، کمک به دیگران و ...)، سرگرمی (بازی‌های محلی، بازی‌های سرگرم کننده و شاد و ...) و یا تقویت توانایی و مهارت (مثلاً افزایش دقت و تمرکز، سرعت عمل، حافظه و ...) به صورت کاملاً هدفمند باشد.

۶. مستندات مورد نیاز آثار

- ✓ فایل نهایی برنامه با فرمت sb3
- ✓ فیلم اجرای بازی با فرمت mp4

تبصره ۲) ارسال تمامی مستندات الزامی بوده و در صورت ناقص بودن مستندات، امکان حذف اثر ارسالی وجود دارد.

- ۷. وبینار آموزش قوانین برنامه نویسی بصورت مجازی در سامانه آموزشی مجازی مورد تایید دبیرخانه برگزار خواهد شد.

۸. جدول امتیاز بندی معیارهای داوری آثار

معیارهای مورد نظر در داوری آثار در مرحله اول و دوم طبق جدول ذیل می‌باشد.



مسابقات استکارات و نوآوری دانش آموزی

دوره سیزدهم	برنامه نویسی کودکان و نوجوانان	گروه سنی : دوره اول و دوم دبستان
-------------	--------------------------------	----------------------------------

معیارهای امتیازدهی مرحله اول و دوم

مفهوم معیار	معیار امتیازدهی
دارا بودن ارزش آموزشی، کاربردی و ...	غنی بودن / هدفمند بودن / دارای پیام بودن اثر
چیدمان و گویا بودن محیط و عناصر اثر	کاربر پسند بودن اثر
استفاده از امکانات پیشرفته نرم افزار نظیر Broadcast, Clone, Block, Data، استفاده از حلقه های تکرار و ساختارهای شرط، استفاده از لیست داده (Make a List) و استفاده از پردازش رشته ای (Data Processing) ، استفاده حتی الامکان از اسکریپت های کوچک جهت بهینه سازی کد و ...	استفاده از تکنیک های بهینه سازی کدها
بازی در روند اجرای خود تا انتها بدون اشکال اجرا شود.	اجرای بدون خطا
بیان روند بازی به مخاطب	داشتن فایل راهنما در بازی
(وضوح تصاویر، استفاده از تصاویر بدون پس زمینه، بلندی صدا، تناسب صدای کاراکترها نسبت به نوع داستان، بودن خالق و طراح شخصیتها	کیفیت تصاویر، فونت، رنگ، جلوه های صوتی و ...
نمایش و ثبت امتیاز کاربر در بازی، نمایش زمان در صورت نیاز	نمایش امتیاز و زمان بندی در صورت نیاز
جدید بودن و نداشتن مشابه	خلاقیت و نو بودن اثر
اثرگذاری بر روی مخاطب	جذابیت اثر
—	کامل بودن توضیحات و مستندات ارسالی

تبصره ۳) در امتیازگذاری چنانچه معیاری در بازی صدق نکند، امتیاز آن معیار کامل داده می شود و امتیازی کسر نمی شود.
تبصره ۴) علاوه بر معیارهای فوق معیار مرحله ای بودن اثر (تعریف حداقل ۲ مرحله) باعث کسب امتیاز مثبت (حداکثر ۳ امتیاز) خواهد شد.

تبصره ۵) در صورت مجازی بودن مرحله دوم، امکان پرسش سؤالاتی از نحوه کدگذاری از صاحبان اثر توسط داوران وجود دارد. در صورت عدم پاسخ به سؤالات داوران، امکان حذف اثر ارسالی از مسابقات وجود دارد.



مسابقات ابتکارات و نوآوری دانش آموزی

دوره سیزدهم	برنامه نویسی کودکان و نوجوانان	گروه سنی : دوره اول و دوم دبستان
-------------	--------------------------------	----------------------------------

۹. نحوه شرکت در جشنواره برنامه نویسی کودکان:

۱. ثبت نام در مسابقات ابتکارات و نوآوری دانش آموزی به آدرس الکترونیکی www.Parsanelc.com تا تاریخ ۵ بهمن ماه ۱۴۰۰

۲. پس از ثبت نام، ارسال آثار مرحله اول به یکی از دو طریق زیر به دبیرخانه مسابقات

✓ در واتساپ از طریق شماره ۰۹۲۲۹۷۱۸۳۳۷، حداکثر تا تاریخ ۲۳ بهمن ماه ۱۴۰۰

شرایط فنی حضور در مسابقات:

✓ توصیه موکد می شود ضبط آثار در فضا و مکانی مناسب باشد.

✓ تصویربرداری در فضایی که صدا بازگشت نداشته و عاری از هرگونه آلودگی صوتی و با نور کافی انجام شود.

✓ ضبط فیلم با هرگونه دوربین خانگی، تلفن همراه و یا دوربین های حرفه ای بلامانع است.

✓ در صورت ضبط فیلم با تلفن همراه، گوشی به صورت افقی قرار گرفته شود .

✓ فیلم ها در فرمت mp4 ارسال گردد.

✓ امکان تغییر قوانین در مرحله دوم مسابقات وجود دارد که از طریق سایت مسابقات اعلام می گردد.

آدرس دبیرخانه: یزد. خیابان شهید مطهری، پارک علم و فناوری، شرکت پارسان الکترونیک-

۰۳۵۳۷۲۶۱۳۰۶