

# شیوه نامه جشنواره تولید محتوای الکترونیکی



مسیر ترنم امید



## دومین جشنواره تولید محتوای الکترونیکی دبیران



## فهرست

عنوان	شماره صفحه
مقدمه.....	۱
اهداف.....	۲
شرکت کنندگان.....	۲
نحوه ی شرکت.....	۳
شیوه اجرا.....	۳
ویژگی های آثار شرکت کننده.....	۳
جدول زمانبندی تهیه و ارسال آثار.....	۴
جدول شیوه ی داوری جشنواره.....	۴
ترکیب پیشنهادی کمیته داوری نهایی.....	۶
محور ارزیابی دانش آموز.....	۶
محورهای ارزیابی IT محتوای الکترونیکی.....	۷
محورهای ارزیابی آموزشی محتوای الکترونیکی.....	۸

فرزندانتان را برای زمان خودشان تربیت کنید. امام علی (ع)

پیشرفتهای قرن حاضر در تمامی زمینه ها به هیچ روی با زمانهای گذشته قابل قیاس نیست و آنقدر سریع اتفاق می افتد که اگر انسانی از قرون گذشته امروز به دنیا بازگردد بدون تردید توان زندگی کردن نخواهد داشت. مسلماً در این تغییر سریع، یکی از مواردی که بسیار دستخوش تحول خواهد بود عرصه آموزش است. آموزش همواره از دیرباز یکی از دغدغه های اصلی بشر بوده و انسان همیشه و همیشه به دنبال روشی است تا بهتر و بیشتر بیاموزد و یاد بدهد. در همین راستا و در این قرن که آن را قرن انفجار اطلاعات نامیده اند، دانش کامپیوتر در عرصه آموزش پیشرفت مهم و کارآمدی را ایجاد نموده است که آن را تولید محتوای الکترونیکی نامیده اند. این پدیده جدید به معلمین این امکان بسیار مهم را داده است که ارتباطی هر چند قویتر با کلاس برقرار کنند و مطالبی را در کلاس برای دانش آموزان توضیح دهند که بدون آن انجام این مهم بسیار سخت و گاهی غیرممکن بود. اگر در کلاس های ریاضی یا هندسه تدریس کرده باشید و یا پای صحبت دبیر زیست شناسی مدرسه بنشینید یا به خاطرات ساعت جغرافی زمان تحصیلتان ببینید، مفهوم این صحبت را بخوبی درک خواهید کرد. خوشبختانه آموزش کشور ما نیز مانند اکثر نقاط دنیا به این نکته توجه داشته و امروزه شاهد مدارس هوشمند بسیاری هستیم که از این امکان بهره مند هستند و همچنین معلمین توانمندی در آن مدارس تدریس می کنند که از این دانش به خوبی در کلاس بهره می گیرند و به یمن این اتفاق مبارک، می توانیم امروز کلاسهای جذباتر، شادابتر و البته کارآمدتری را شاهد باشیم. در همین راستا بر آن شدیم تا برای انتقال تجربیات و تبادل اطلاعات با یکدیگر، جشنواره ای را تحت عنوان جشنواره تولید محتوای الکترونیکی برگزار کنیم تا مکانی باشد که در آن هم همکاران با شیوه های استفاده ی دیگر معلمان از این امکان در کلاسهای خود آگاه شوند و هم تشویقی باشد تا هرچه بیشتر و بهتر کلاسهای خود را به سمت استفاده از محتوای الکترونیک پیش برند. امید که این تلاش که بدون تردید خالی از اشکال نخواهد بود، نقطه ی عطفی باشد برای ثبت افتخاری دیگر بر تارک ایران و ایرانی.

## اهداف:

- ارتقاء کیفیت آموزش

- ایجاد زمینه مناسب برای شناسایی و پرورش توانمندی های معلمان در تولید مواد و رسانه های الکترونیکی

- ایجاد منبع محتوای آموزشی برای تدریس

- بکارگیری آموزش به صورت تعاملی

- توسعه آموزش الکترونیکی

- توسعه بستر تحقق عدالت آموزشی

- تولید مواد و رسانه های یادگیری با نیاز معلمان و استفاده از آن ها در فرایند تدریس

- بسترسازی مناسب در زمینه ی پرورش خلاقیت و نوآوری

- گسترش فرهنگ استفاده از فناوری اطلاعات

- ایجاد زمینه و درک موقعیت اجتماعی برای تمرین حل مساله و پژوهش محوری

- ایجاد محیط تعاملی در سیستم یاد دهی - یادگیری بین دانش آموزان و معلمان و در نتیجه تشویق بیشتر در اجرای فعالیت

های گروهی

- ارائه ی نگرش های نو برای مواجهه با مسائل اجتماعی و فرهنگی در شرایط پیچیده در نهایت بقای عوامل منتج به مدیریت

زمان، مدیریت بحران و استراتژی خاص آموزشی.

## شرکت کنندگان:

تمامی مربیان دوره پیش دبستان و آموزگاران مقطع ابتدایی و دبیران مقطع متوسطه دوره اول و دوره دوم و هنرستان های فنی و حرفه ای استان تهران

## نحوه شرکت:

۱. مطالعه شیوه نامه جشنواره
۲. تکمیل فرم شرکت در جشنواره در سایت [www.soodeh.com](http://www.soodeh.com)
۳. دریافت و ذخیره نسخه چاپی از فرم
۴. تحویل یک نسخه از محصول تولیدی همراه با نسخه چاپی فرم تکمیل شده، به دبیرخانه جشنواره (مجتمع آموزشی سوده) به آدرس: خیابان اشرف اصفهانی ، نرسیده به پل همت ، انتهای خیابان شهید قموشی، مجتمع آموزشی سوده ( روابط عمومی دبیرستان ، واحد IT )

## شیوه اجرا:

این جشنواره در سه مرحله مورد ارزیابی و داوری قرار می گیرد . که به شرح زیر است:

داوری اولیه، داوری میانی ،داوری نهایی

لازم به ذکر است به آثار رسیده پس از مهلت تعیین شده ترتیب اثر داده نخواهد شد.

پس از بررسی و ارزیابی آثار رسیده از داوری میانی به صاحبان ۲۰ اثر برتر تقدیرنامه اهدا شده و آثار آنان به جشنواره تولید محتوا راه می یابد.

هر مقطعی با توجه به رسیدن امتیاز به حد نصاب به مرحله بعد راه می یابد . حداکثر ۵ نفر به مرحله بعد راه میابد.

در مرحله پایانی بعد از اجرای کارگاهی محتوای آموزشی انتخاب شده در داوری میانی به ۶ اثر برگزیده از طرف دبیرخانه جشنواره تقدیر نامه و هدایایی نفیس اهدا خواهد شد.

از آن جایی که جشنواره به صورت کارگاهی و با ارائه زنده ی معلمان اجرا می گردد دبیرخانه جشنواره متعاقباً بصورت کتبی از مدارس شرکت کننده دعوت به عمل می آورد.

## ویژگی های آثار شرکت کننده:

۱. آثار تولیدی باید محصولات خلاقانه فردی معلمان باشد و کار گروهی در رقابت شرکت داده نمی شود.
۲. از هر معلم فقط ۱ اثر برگزیده مورد قبول خواهد بود و فرستادن چند اثر از یک معلم مورد قبول نخواهد بود.
۳. در طراحی نرم افزار ارسالی جهت ارائه محتوا باید از شیوه های تعاملی ( آموزش دو سویه) در حد قابل قبول استفاده شود.
۴. برای سرعت بخشیدن به روند ارزیابی محصولات نرم افزاری نباید دارای قفل نرم افزاری و یا سخت افزاری و یا کلمه عبور باشند.
۵. حتی الامکان نرم افزار ها به صورت خودکار و بدون نیاز به نصب بر روی سیستم و یا نصب نرم افزار خاصی قابل اجرا باشند.
۶. استفاده از چند نرم افزار به صورت تلفیقی در ساخت یک محتوای الکترونیکی امتیاز ویژه برای اثر شرکت کننده منظور می شود.

## جدول زمانبندی تهیه و ارسال آثار:

ردیف	فعالیت	زمانبندی
۱	ارسال شیوه نامه اجرایی	۱ آذر ۹۴
۳	مهلت تهیه آثار و ارسال به دبیرخانه جشنواره	۱ اسفند ۹۴
۴	بررسی آثار و انتخاب و معرفی آثار برگزیده راه یافته به جشنواره	۲۲ اردیبهشت ۹۵
۵	اجرای کارگاهی محتوای آموزشی در جشنواره	۶ خرداد ماه ۹۵
۶	اعلام آثار برگزیده نهایی در جشنواره	۱۰ خرداد ماه ۹۵

## جدول شیوه ی داوری جشنواره:

ردیف	نام مرحله	مسئول اجرا
۱	مرحله انتخاب آثار(داوری اولیه)	کمیته انتخاب
۲	داوری میانی(داوری ثانویه)	دبیرخانه جشنواره مجتمع آموزشی سوده
۳	داوری نهایی	اجرای کارگاهی شرکت کننده ها با حضور هیئت داوران
۴	اختتامیه	اعلام نتایج برگزیدگان توسط دبیرخانه جشنواره

## ترکیب پیشنهادی کمیته داوری نهایی:

۳ دانش آموز که حتی امکان دارای تجربه تولید محتوا باشد.

۳ نفر داور محتوای آموزشی

۳ نفر داور فنی که دارای صلاحیت لازم باشند.

### محورهای ارزیابی (دانش آموز)

نام و نام خانوادگی طراح: نام منطقه: نام پایه: عنوان اثر:

امتیاز کسب شده	امتیاز	معیار ارزیابی
	۵	مثال ها و تمرین های طراحی شده با موضوع آموزشی متناسب بوده
	۵	جذابیت و خلاقیت اجرا از نظر محتوای آموزشی
	۵	استفاده مناسب از رنگ، صوت، تصاویر و افکت مناسب با موضوع آموزشی
	۵	قابل فهم بودن مطالب ارائه شده
	۵	کافی بودن زمان ارائه

## محورهای ارزیابی IT محتوای الکترونیکی

نام و نام خانوادگی طراح:                      نام منطقه:                      نام پایه:                      عنوان اثر:

امتیاز کسب شده	امتیاز	معیار ارزیابی	
			<b>محور ۱</b>
	۱	مشخصات پدید آورنده یا پدید آورندگان شامل نام و نام خانوادگی	<b>مشخصات کلی نرم افزار آموزشی (۴ امتیاز)</b>
	۱	عنوان محصول تولید شده	
	۲	نوع نرم افزار مورد نیاز برای نصب یا اجرای برنامه ، دستگاههای جانبی مورد نیازو....	
	۵	اصول و نکات ضروری در طراحی صفحه و رساندن پیام آموزشی (اندازه حروف، نوع حروف، محل نکات مهم ، پیغامها و...) بخوبی مورد استفاده قرارگیرد تا روی مفاهیم مهم تاکید بگذارد.	<b>محور ۲</b>
	۵	استفاده متناسب از صوت ،رنگ و تصویر در نرم افزار آموزشی	<b>تناسب استفاده از گرافیک و رنگ صدا و صفحه آرای (۱۰ امتیاز)</b>
	۵	نرم افزار تعاملی بوده و بتواند انگیزه کاربر را سبب شود و باعث شود تا موضوع درسی را به روشهای دیگر هم دنبال نماید. (ارتباط دو طرفه بین کاربر و نرم افزار )	<b>محور ۳</b>
	۵	امکان برگزاری آزمون های متنوع	<b>ایجاد انگیزه و تعامل در کاربران (۱۰ امتیاز)</b>
	۵	نرم افزار بصورت Auto Run اجرا شود .	<b>محور ۴</b>
	۵	نرم افزار از یک دستور العمل و راهنمای کامل برخوردار باشد تا کاربر در صورت نیاز بتواند براحتی از آن استفاده نماید .	
	۴	در تمامی صفحات کاربر سردرگم نمانده و توسط کلیدهایی امکان اجرای مجدد و بازگشت به صفحه اصلی و غیره را داشته باشد .	
	۲	الزاما تمامی دستورالعمل ها و کلید ها و قابلیت های نرم افزاربه صورت فارسی باشد .	
	۴۰	جمع	



## محورهای ارزیابی آموزشی محتوای الکترونیکی

نام و نام خانوادگی طراح:      نام منطقه:      نام پایه:      عنوان اثر:

امتیاز کسب شده	امتیاز	معیار ارزیابی	
			<b>محور ۱</b> تطابق هدف و محتوا با برنامه های درسی کتاب (۶امتیاز)
	۲	هدف های رفتاری مربوط به هر کارگاه با موضوع انتخاب شده کاملاً رعایت شود	
	۲	سطح مطالب ارائه شده با سطح یادگیری مخاطبان تطابق داشته باشد	
	۲	زمان مورد نیاز برای استفاده کاربر متعارف و متناسب با ساعت درسی ارائه شده در کتاب باشد	
	۴	محتوای آموزشی باید صحیح و دقیق و دارای ارزش آموزشی بوده و روش ارائه آن روشن و منطقی باشد	<b>محور ۲</b> محتوای علمی نرم افزار آموزشی (۸امتیاز)
	۴	نمودارها و تصاویر و تعاریف و مثالها متناسب با محتوای موضوع انتخاب شده باشد.	
	۲	روش ارائه شده دارای نوآوری باشد.	<b>محور ۳</b> خلاقیت و نوآوری (۶امتیاز)
	۲	موجب تسریع در یادگیری باشد.	
	۲	موجب ایجاد علاقه و انگیزه در مخاطب شود	
	۲۰	جمع	



جشنواره تولید محتوای الکترونیکی