

## فهرست

۲	.....مقدمه
۳	.....اهداف
۴	.....شرکت کنندگان
۴	.....نحوه شرکت
۴	.....شیوه اجرا
۵	.....ویژگی های آثار شرکت کننده
۵	.....جدول زمانبندی تهیه و ارسال آثار
۶	.....جدول شیوهی داوری جشنواره
۷	.....ترکیب پیشنهادی کمیته داوری نهایی
۸	.....محورهای ارزیابی دانش آموز
۹	.....محورهای ارزیابی IT محتوای الکترونیکی (مرحله اول)
۱۱	.....محورهای ارزیابی آموزشی محتوای الکترونیکی (مرحله اول)
۱۲	.....محورهای ارزیابی آموزشی محتوای الکترونیکی (مرحله دوم)
۱۳	.....محورهای ارزیابی IT محتوای الکترونیکی (مرحله دوم)

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

پیشرفت‌های قرن حاضر در تمامی زمینه‌ها به هیچ روی با زمان‌های گذشته قابل قیاس نیست و آن قدر سریع اتفاق می‌افتد 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 دغدغه‌های 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 نامیده‌اند، دانش کامپیوتر در عرصه آموزش پیشرفت مهم و کارآمدی را ایجاد نموده است که آن را تولید محتوای الکترونیکی نامیده‌اند. این پدیده جدید به معلمین این امکان بسیار مهم را داده است که ارتباطی هرچند قوی‌تر با کلاس برقرار کنند و مطالبی را در کلاس برای دانش‌آموزان توضیح دهند که بدون آن انجام این مهم بسیار سخت و گاهی غیرممکن بود. اگر در کلاس‌های ریاضی یا هندسه تدریس کرده باشید و یا پای صحبت دبیر زیست‌شناسی مدرسه بنشینید یا به خاطرات ساعت جغرافی‌زمان تحصیلتان ببیندیشید، مفهوم این صحبت را به خوبی 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 بهره‌مند هستند و هم‌چنین معلمین توانمندی در آن مدارس تدریس می‌کنند که از این دانش به خوبی در کلاس بهره می‌گیرند و به یمن این اتفاق مبارک، می‌توانیم امروز کلاس‌هایی جذاب‌تر، شاداب‌تر و البته کارآمدتر را شاهد باشیم. در همین راستا بر آن شدیم تا برای انتقال تجربیات و تبادل اطلاعات با یکدیگر، جشنواره‌ای را تحت عنوان جشنواره تولید محتوای الکترونیکی برگزار کنیم تا مکانی باشد که در آن هم همکاران با شیوه‌های استفاده‌ی 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 الکترونیکی پیش ببرند. امید که این تلاش که بدون تردید خالی از اشکال نخواهد بود، نقطه‌ی عطفی باشد برای ثبت افتخاری دیگر بر تارک ایران و ایرانی.

## اهداف:

- ارتقاء کیفیت آموزش
- ایجاد زمینه مناسب برای شناسایی و پرورش توانمندی‌های معلمان در تولید مواد و رسانه‌های الکترونیکی
- ایجاد منبع محتوای آموزشی برای تدریس
- بکارگیری آموزش به صورت تعاملی
- توسعه آموزش الکترونیکی
- توسعه بستر تحقق عدالت آموزشی
- تولید مواد و رسانه‌های یادگیری با نیاز معلمان و استفاده از آن‌ها در فرایند تدریس
- بسترسازی مناسب در زمینه‌ی 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 فعالیت‌های گروهی
- ارائه‌ی نگرش‌های 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.
- ترویج روش تدریس هوشمند و تلفیق آن با روش سنتی

## شرکت کنندگان:

تمامی مربیان دوره پیش دبستان، آموزگاران مقطع ابتدایی، دبیران مقطع متوسطه دوره اول و دوره دوم، هنرآموزان هنرستان‌های فنی و حرفه‌ای و دانشجو معلمان ایران

## نحوه شرکت:

۱. مطالعه شیوه‌نامه جشنواره
  ۲. تکمیل فرم شرکت در جشنواره در سایت [www.lmspnd.com](http://www.lmspnd.com)
  ۳. تحویل یک نسخه از محصول تولیدی همراه با درج نام و نام خانوادگی و شماره تلفن همراه بر روی CD به دبیرخانه جشنواره (مجتمع آموزشی سوده) به آدرس: تهران، خیابان اشرفی اصفهانی، نرسیده به پل همت، انتهای خیابان شهید قموشی، خیابان شهید عربشاهی، کوچه سوده، مجتمع آموزشی سوده ( روابط عمومی متوسطه)
- ❖ تبصره: برای کسب اطلاعات به‌روز از جشنواره تولید محتوای الکترونیکی سوده به لینک @ jashnvarehtamas مراجعه کنید و حتما عضو این کانال شوید، زیرا تمامی آموزش‌ها و اطلاعات لازم در این کانال درج می‌شود.

## شیوه اجرا:

این جشنواره در سه مرحله مورد ارزیابی و داوری قرار می‌گیرد 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 مرحله نهایی جشنواره تولید محتوا راه می‌یابد.

از هر مقطعی با توجه به رسیدن امتیاز به حد نصاب حداکثر ۵ نفر به مرحله بعد راه می‌یابد.

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

از آنجایی که جشنواره به صورت کارگاهی و با ارائه زنده‌ی معلمان اجرا می‌گردد، دبیرخانه جشنواره متعاقباً بصورت کتبی از مدارس شرکت کننده دعوت به عمل می‌آورد.

## 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 افزارها 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.
۷. ضبط فیلم آموزشی از شیوه تدریس همراه با محتوای الکترونیکی فرستاده شده در کلاس درس به عنوان امتیاز ویژه خلاقیت آموزشی محسوب می شود.

## جدول زمان بندی تهیه و ارسال آثار:

ردیف	فعالیت	زمان بندی
۱	ارسال شیوه نامه اجرایی ( اطلاع رسانی جشنواره )	۲ آذرماه ۹۸
۲	شروع ثبت نام	۱۶ آذرماه ۹۸
۳	مهلت تهیه آثار و ارسال به دبیرخانه جشنواره	۲۵ اسفندماه ۹۸
۴	بررسی آثار و انتخاب و معرفی آثار برگزیده راه یافته به جشنواره	متعاقبا اعلام می گردد
۵	اجرای کارگاهی محتوای آموزشی در جشنواره توسط شرکت کنندگان	متعاقبا اعلام می گردد
۶	اعلام آثار برگزیده نهایی در جشنواره	متعاقبا اعلام می گردد

## جدول شیوه‌ی 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 کننده‌ها با حضور هیئت داوران
۴	اختتامیه	اعلام نتایج برگزیدگان توسط دبیرخانه جشنواره

۱. مرحله انتخاب آثار (داوری اولیه):

در مرحله انتخاب آثار، آثار از لحاظ مطابقت با موارد ذیل، توسط هیئت داوران مورد بررسی قرار می‌گیرند و آثار حایز شرایط برای مرحله بعد انتخاب (و غربال) می‌شوند:

- مطابقت موضوع کلی محتوای الکترونیکی با موضوع جشنواره (دروس پایه‌های پیش دبستان تا پایه هشتم و متوسطه دوره اول)
- احراز کیفیت حداقلی از لحاظ فنی و محتوایی برای انتخاب اولیه
- عدم وجود موارد غیر اخلاقی (رعایت قانون جرایم رایانه‌ای، عفت عمومی، اخلاق اسلامی و سلامت شخصیت کودک و نوجوان و قوانین مرتبط)

۲. مرحله داوری میانی:

در این مرحله هر اثر توسط دو داور (یکی فنی و دیگری آموزشی) مطابق با کاربرگ‌های داوری بخش مربوطه، توسط دبیرخانه جشنواره مورد ارزیابی قرار می‌گیرند. مجموع امتیازهای هر داوری بر حسب ضرایب وزنی هر یک از معیارها محاسبه شده و در نهایت امتیاز نهایی داده شده از سوی داور برای هر اثر محاسبه می‌گردد. از مجموع امتیازات داورها برای هر اثر، امتیاز نهایی اثر محاسبه می‌شود.

تبصره ۱: داوری‌ها در دو حوزه فنی و آموزشی به صورت جداگانه انجام می‌گیرد. در صورت تسلط و توانمندی علمی و عملی داور خاص در هر دو حوزه، استفاده از یک داور بلا اشکال می‌باشد.

۳. مرحله داوری نهایی:

این مرحله در روز اجرای کارگاهی (جشنواره) ۲۰ اثر منتخب مرحله داوری میانی انجام می‌شود. در این روز داوران با در دست داشتن چک لیست‌های داوری نظرات ارزنده خود را به دبیرخانه جشنواره اعلام می‌کنند.

۴. مرحله اختتامیه:

نتایج این جشنواره در مراسم اختتامیه اعلام می‌شود و جوایز به ۶ اثر برگزیده و برتر اهدا می‌گردد.

#### ترکیب پیشنهادی کمیته داورى نهایی:

- ۴ دانش‌آموز ممتاز پایه مورد نظر ( ۲ دختر و ۲ پسر )
- ۲ نفر داور محتوای آموزشی
- ۲ 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
	۱	استفاده مناسب از رنگ و فونت متناسب با موضوع آموزشی (رنگ: ۰,۵ نمره، فونت متناسب: ۰,۵ نمره)
	۲	استفاده مناسب از صوت و تصویر با کیفیت متناسب آموزشی (صوت: ۱ نمره، تصویر: ۱ نمره)
	۱	استفاده از حرکات متناسب در اجزاء محتوای آموزشی
	۲	جذابیت و خلاقیت تدریس معلم
	۲	قابل فهم بودن مطالب ارائه شده
	۲	به کار گیری مثال و آزمون در ضمن آموزش (مثال: ۱ نمره، آزمون: ۱ نمره)
	۱۰	جمع



محورهای ارزیابی IT محتوای الکترونیکی (مرحله اول)

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

امتیاز کسب شده	امتیاز	معیار ارزیابی	
	۱	مشخصات پدید آورنده شامل نام و نام خانوادگی عنوان محصول ( نام درس و نام پایه )	محور ۱ مشخصات کلی نرم افزار آموزشی ( ۲ امتیاز )
	۱	دارا بودن فهرست مطالب در محتوا ( فهرست کاربردی قابل دسترس به قسمت های مختلف محتوا)	
	۲	متناسب بودن ویژگی های فونت در طراحی صفحه (رنگ: ۰,۵, نمره, اندازه: ۰,۵, نمره, نوع فونت: ۰,۵, نمره, style متناسب فونت: ۰,۵, نمره)	محور ۲ تناسب استفاده از گرافیک و رنگ و صدا و صفحه آرایشی ( ۵ امتیاز)
	۲	استفاده متناسب از رنگ زمینه و تصویر با کیفیت (رنگ: ۱ نمره, تصویر: ۱ نمره)	
	۱	استفاده متناسب از فیلم، صوت و انیمیشن با کیفیت	
	۲	تعاملی بودن محتوای الکترونیکی (ارتباط دو طرفه بین کاربر و محتوای الکترونیکی)	محور ۳ ایجاد انگیزه و تعامل در کاربران ( ۶ امتیاز )
	۲	دارا بودن آزمون های متنوع خلاق که توسط طراح محتوا ساخته شده باشد (آزمون های جای خالی، جور کردنی، کوتاه پاسخ و ...)	
	۲	دارا بودن سرگرمی و بازی	
	۲	نرم افزار بصورت Auto Run اجرا شود .	محور ۴
	۱	نرم افزار از یک دستور العمل و راهنمای کامل برخوردار باشد	

	۲	در تمامی صفحات کلیدهای متناسب با امکان اجرای مجدد و بازگشت به صفحه اصلی و غیره را داشته باشد .	سهولت در اجرای نرم افزار (۵ امتیاز)
	۱۸		جمع

تبصره : در مرحله اجرای تدریس محتوای ارائه شده و علاوه بر پارامترهای ارزیابی فوق دانش فنی دبیر در نحوه اجرا و به کارگیری فنی محتوا در آموزش مورد ارزیابی قرار می گیرد.

محورهای ارزیابی آموزشی محتوای الکترونیکی (مرحله اول)

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

محور ۱	معیار ارزیابی	امتیاز	امتیاز کسب شده
تطابق هدف و محتوا با برنامه‌های درسی کتاب (۲ امتیاز)	استفاده از مثال‌های کاربردی مربوط به هر موضوع انتخاب شده کاملاً رعایت شود	۱	
	سطح مطالب ارائه شده با سطح یادگیری مخاطبان تطابق داشته باشد	۱	
محور ۲ محتوای علمی محصول آموزشی (۳ امتیاز)	به‌کارگیری ترتیب صحیح گام‌های آموزشی در رسیدن به هدف آموزشی	۲	
	به‌کارگیری اجزاء آموزشی متنوع و متناسب با موضوع آموزشی (نمودار، تصاویر، صوت و ...)	۱	
محور ۳ خلاقیت و نوآوری (۲ امتیاز)	روش ارائه شده محتوای الکترونیکی دارای نوآوری باشد.	۲	
جمع		۷	

محورهای ارزیابی آموزشی محتوای الکترونیکی (مرحله دوم)

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

محتوای علمی محصول آموزشی (۲ امتیاز)	معیار ارزیابی	امتیاز	امتیاز کسب شده
محور ۱ تطابق هدف و محتوا با برنامه‌های درسی کتاب (۴ امتیاز)	استفاده از مثال‌های کاربردی مربوط به هر موضوع انتخاب شده در حین تدریس کاملاً رعایت شود	۲	
	استفاده از روش پرسش و پاسخ در آموزش	۲	
محور ۲ محتوای علمی محصول آموزشی (۲ امتیاز)	به‌کارگیری ترتیب صحیح گام‌های آموزشی در رسیدن به هدف آموزشی در حین تدریس	۲	
محور ۳ خلاقیت و نوآوری (۶ امتیاز)	روش اجرای تدریس دارای نوآوری باشد. (مثال: استفاده از ابزار کمک آموزشی و ...)	۲	
	اجرای تدریس باعث ایجاد علاقه و انگیزه در مخاطب شود.	۲	
	متناسب بودن زمان اجرای تدریس با تکمیل آموزش موضوع انتخابی	۲	
جمع		۱۲	

محورهای ارزیابی IT محتوای الکترونیکی (مرحله دوم)

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

امتیاز کسب شده	امتیاز	معیار ارزیابی	
	۲	متناسب بودن ویژگی های فونت در طراحی صفحه(رنگ: ۰,۵, نمره، اندازه: ۰,۵, نمره، نوع فونت: ۰,۵, نمره، style متناسب فونت: ۰,۵, نمره)	محور ۱ تناسب استفاده از گرافیک و رنگ و صدا و صفحه آرایه (۵ امتیاز)
	۲	استفاده متناسب از رنگ زمینه و تصویر با کیفیت(رنگ: ۱ نمره، تصویر: ۱ نمره)	
	۱	استفاده متناسب از فیلم با کیفیت در چیدمان مناسب	
	۲	اجرای تعاملی محتوای الکترونیکی	محور ۲ ایجاد انگیزه و تعامل در کاربران (۶ امتیاز)
	۲	دارا بودن آزمون های متنوع در ضمن آموزش	
	۲	به کارگیری فنی متناسب از نرم افزارهای متنوع	
	۲	در تمامی صفحات کلیدهای متناسب با امکان اجرای مجدد و بازگشت به صفحه اصلی و غیره را داشته باشد . ( کلید Home در تمامی صفحات ) ( کلید قبل و بعد در تمامی صفحات )	محور ۳ سهولت در اجرای نرم افزار (۵ امتیاز)
	۱	دارا بودن فهرست مطالب در محتوای الکترونیکی(فهرست کاربردی قابل دسترسی به قسمت های مختلف محتوا)	
	۲	تسلط در به کارگیری از قسمت های مختلف محتوای الکترونیکی	
	۱۶	جمع	