

# دستورالعمل سومین جشنواره یادگیری الکترونیکی

## ویژه اساتید، کارکنان و دانشجو معلمان دانشگاه

### مقدمه

بهره‌گیری از فناوری‌های نوین فناوری اطلاعات با رویکرد حل مسأله در تولید مواد و رسانه‌های یادگیری و آموزشی و توسعه مشارکت اساتید و دانشجو معلمان در تولید محتوای الکترونیکی و زمینه‌سازی استفاده هر چه بیشتر از فناوری در مدارس با تربیت معلمان آشنا با تکنولوژی روز در دانشگاه فرهنگیان، از سیاست‌هایی هستند که می‌توان آنها را در راستای توانمندسازی مدرسه برای ایفای نقش اصلی و محوری در حرکت به سوی وضع مطلوب و بهره‌برداری از منابع فناوری اطلاعات و یادگیری الکترونیکی، مورد توجه قرار داد.

مرکز هوشمندسازی دانشگاه فرهنگیان، در راستای توسعه استفاده از فناوری روز دنیا در جهت گسترش آموزش‌های الکترونیکی و تولید محتوای آموزشی مورد نیاز و با توجه به مفاد سند تحول بنیادین، سند برنامه درسی ملی و سند توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات آموزشی، در نظر دارد جشنواره‌ای با محوریت تولید محتوای الکترونیکی ویژه اساتید و دانشجو معلمان و کارکنان دانشگاه با رویکردهای جدید توسعه فناوری و یادگیری و یاددهی در دو سطح :

- تولید محتوای الکترونیکی مدارس
- تولید محتوای الکترونیکی دانشگاهی

با اهداف ذیل برگزار نماید :

### اهداف برگزاری جشنواره

۱. تشویق و ترویج تولید محتوای الکترونیکی کاربردی و ارتقای کارآفرینی فناورانه در این حوزه
۲. تعمیق فرهنگ استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات در فرآیند یاددهی و یادگیری
۳. توسعه تولید محتوای الکترونیکی و شناسایی استعدادهای برتر در حوزه مذکور و هدایت ایشان به تولید محصولات
۴. ترغیب به کار تیمی در راستای استفاده از تخصص‌های مختلف در تولید محتوای الکترونیکی ارزشمند، کارآمد و مؤثر
۵. آشناسازی جامعه علمی - آموزشی با محتوای الکترونیکی کارآمد، حرفه‌ای و ظرفیت‌های آن
۶. هدایت و حمایت از ایده‌ها و ایجاد تسهیلات لازم برای ادامه فعالیت و شناسایی و جذب کارآفرینان بالقوه و یا نوپای آینده در حوزه یادگیری الکترونیکی
۷. ایجاد بانک ایده‌های مرتبط با محورهای موضوعی جشنواره
۸. ایجاد ارتباط بین افراد خلاق، ایده‌پرداز و تولید کننده، با نهادهای حاکمیتی و غیردولتی

## محورهای برگزاری جشنواره

### ❖ فیلم آموزشی

تبصره ۱: نرم افزارهای پیشنهادی برای تولید محتوا در بخش فیلمهای آموزشی شامل Adobe Captivate، Camtasia، Flash و.... می باشد.

تبصره ۲: قالبهای خروجی محتوای الکترونیکی تولید شده شامل موارد AVI, Mpeg, MP۴ و خروجی اختصاصی هر یک از نرم افزارهای فوق می باشد.

تبصره ۳: محدودیت زمانی موردنظر محتواهای تولید شده برای آثار کوتاه ۳ تا ۵ دقیقه و برای آثار بلند ۱۵ تا ۲۰ دقیقه می باشد.

### ❖ واقعیت مجازی و واقعیت افزوده

### ❖ بازی ها و سرگرمی های آموزشی

### ❖ اپلیکیشن مبتنی بر موبایل

### ❖ افزونه های آموزشی متناسب با شبکه های اجتماعی و سامانه Moodle

### ❖ اینفوگرافیک

تبصره ۴: در کلیه محورها، محتوای تولید شده در سطح کتب درسی مدارس و دانشگاه ها باشد.

تبصره ۵: در محورهای فوق، محتواهای تولید شده باید تعاملی باشند و استفاده از چندرسانه ای در آنها مزیت است.

تبصره ۶: در ارائه فیلم آموزشی، رعایت اصول اولیه فیلم برداری در جنبه های فنی کفایت می کند و امتیازی نخواهد داشت. در این محور صرفاً انتقال تجربه موفق آموزشی مورد تأکید است و شرکت کننده باید در یک فایل PDF مشروح آن را بیان نماید.

## نحوه شرکت

۱. تکمیل فرم تعهد مبنی بر ارائه نشدن اثر به سایر مسابقات و یا جشنواره های مشابه

۲. تکمیل فرم الکترونیکی شرکت در جشنواره و آپلود فرم تعهد

۳. بارگزاری اثر تولید شده در فرم شرکت در جشنواره

کلیه فرم ها و دستورالعمل ها در آدرس <https://elfestival.cfu.ac.ir> قابل مشاهده است.

## برنامه زمانبندی برگزاری جشنواره

ردیف	موضوع	تاریخ
۱	مهلت ارسال آثار و محتوای تولید شده	۱۵ اردیبهشت ۱۳۹۸
۲	داوری آثار	۲۸ اردیبهشت ۱۳۹۸
۳	اعلام نتایج و اعطای جوایز	تیر ماه ۱۳۹۸

### گروه‌های شرکت‌کننده

- دانشجومعلم‌ان
- اساتید و مدرسان
- کارکنان
- از دانشگاه فرهنگیان.

### شرایط آثار ارسالی

- آثار تولیدی باید محصول فعالیت خلاقانه فردی و یا گروهی اساتید، مدرسان، دانشجومعلم‌ان و کارکنان باشد و از تولیدات شرکت‌های خصوصی در تولید آن استفاده نشده باشد.
- تبصره ۷: چنانچه محتوای ارائه شده به صورت نرم‌افزار بازی و سرگرمی تولید شده باشد، بهتر است ضمن هدفمند بودن باعث افزایش خلاقیت و ابتکار در کاربران شده و همسو با تحولات کتاب‌های درسی و دانشگاهی باشد.
- امتیاز اثر تولیدی قبلاً به هیچ ارگان دولتی و یا خصوصی واگذار نشده باشد.
- با توجه به قابلیت‌های ممتاز رایانه در بکارگیری از امکانات متنوع در تولید محتوای الکترونیکی کلیه آثار ارسالی باید از امکانات چندرسانه‌ای فیلم و انیمیشن در حد قابل قبول و صوت و گرافیک مناسب با موضوع محتوای تولید شده بهره‌مند باشد.
- در طراحی نرم‌افزار ارسالی جهت ارائه محتوا بهتر است از شیوه‌های تعاملی (آموزش دو سویه) در حد قابل قبول استفاده شود.
- برای سرعت بخشیدن به روند ارزیابی، محصولات ارسالی نباید دارای قفل نرم‌افزاری و یا سخت‌افزاری و یا کلمه عبور باشند.

- حتی‌الامکان نرم‌افزارها به صورت خودکار و بدون نیاز به نصب بر روی سیستم و یا نصب نرم‌افزار خاصی قابل اجرا باشند.
  - نرم‌افزارهای تولید شده برای بخش یادگیری سیار، قابلیت اجرا تحت آخرین نسخه سیستم عامل اندروید و IOS را داشته باشند.
- تبصره ۸:** بدیهی است تنوع تکنیک‌های بکار رفته در تولید اثر و همچنین بکارگیری ایده‌های خلاقانه برای انتقال مفاهیم نسبت به موضوع اثر به صورت موجز و در مدت زمان کوتاه‌تر در انتخاب، دارای اولویت خواهند بود.
- تبصره ۹:** آثار تولید شده توسط تیم‌های مرکب از نفرات دارای تخصص در زمینه‌های مختلف حوزه مربوطه در انتخاب دارای اولویت خواهند بود.

## سیاست‌های تشویقی

۱. صدور تقدیرنامه کتبی برای برگزیدگان جشنواره
۲. تقدیر از صاحبان آثار برتر (رتبه‌های اول تا سوم) در مراسم اختتامیه

## تماس با ما

شرکت‌کنندگان در جشنواره می‌توانند جهت کسب اطلاعات تکمیلی به آدرس زیر مراجعه نمایند:

<https://elfestival.cfu.ac.ir>

تلفن : ۸۷۷۵۱۴۲۲ - ۸۷۷۵۱۱۶۳

و پست الکترونیکی : [el-festival@cfu.ac.ir](mailto:el-festival@cfu.ac.ir)

پاسخگوی شرکت‌کنندگان محترم خواهد بود.