

## بسمه تعالی

### دستور العمل اجرایی جشنواره تولید محتوای الکترونیکی دانشگاه فرهنگیان ویژه اساتید، کارکنان و دانشجو معلمان

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 زمینه سازی 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 هوشمند سازی دانشگاه فرهنگیان در راستای توسعه استفاده از فناوری روز دنیا در جهت گسترش آموزش های 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 جشنواره ای با محوریت تولید محتوای الکترونیکی ویژه اساتید و دانشجو معلمان دانشگاه فرهنگیان با رویکرد های جدید توسعه فناوری و آموزش و با اهداف ذیل برگزار نماید:

### اهداف برگزاری جشنواره

۱. تشویق و ترویج تولید محتوای الکترونیکی فاخر 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 دیجیتال و شناسایی استعداد های برتر در حوزه مذکور و هدایت ایشان به تولید محصولات فاخر
۴. توسعه فضای کار تیمی در راستای تولید محصولات ارزشمند در حوزه تولید محتوای الکترونیکی آموزشی
۵. آشناسازی جامعه با محتوای الکترونیکی فاخر 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 پایگاه تجمیعی از ایده‌های مرتبط با محورهای موضوعی جشنواره
۸. امکان ارتباط بین افراد خلاق، ایده پرداز و تولیدکننده، با نهادهای حاکمیتی و غیردولتی

### نحوه شرکت

۱. مطالعه راهنما
۲. تکمیل فرم شماره ۱ و سپردن تعهد مبنی بر ارائه نشدن اثر به سایر مسابقات و یا جشنواره های مشابه
۳. تکمیل فرم الکترونیکی شرکت در جشنواره در آدرس ([cfu.ac.ir/elearning](http://cfu.ac.ir/elearning)) و آپلود فرم شماره ۱
۴. بارگزاری اثر تولید شده در فرم شرکت در جشنواره و یا در صورت عدم امکان بارگزاری محصول، ارسال محصول تولید شده به آدرس دبیرخانه جشنواره (تهران-شهرک قدس-بلوار فرحزادی-خیابان تربیت معلم- سازمان مرکزی دانشگاه فرهنگیان-کد پستی ۱۹۳۹۶۱۴۴۶۴- دبیرخانه جشنواره تولید محتوای الکترونیکی)

## برنامه زمانبندی برگزاری جشنواره

ردیف	موضوع	تاریخ
۱	مهلت ارسال آثار و محتواهای تولید شده	۱۷ اردیبهشت ۹۷
۲	داوری آثار	تا ۱۴ اردیبهشت ۹۷
۳	اعلام نتایج و اعطای جوایز	هفته سوم اردیبهشت ۹۷

### گروه‌های شرکت کننده

- دانشجو معلمان
- کلیه کارکنان پردیس ها و مراکز
- اساتید و مدرسان دانشگاه

### محورهای برگزاری جشنواره

- محتوای الکترونیکی و بازی‌ها و سرگرمی‌های آموزشی در قالب محتوای غیربرخط ، برخط و مبتنی بر موبایل
- فیلم آموزشی کوتاه تجارب تدریس

**تبصره ۱:** در کلیه محورها، منظور از آموزشی، آموزش در سطح کتب درسی مدرسه و دانشگاه فرهنگیان است.

**تبصره ۲:** در محور ۱، محتواهای تولید شده باید تعاملی باشند و استفاده از چندرسانه‌ای در آن‌ها مزیت محسوب می‌شود.

**تبصره ۳:** در ارائه فیلم آموزشی، رعایت اصول اولیه فیلم‌برداری در جنبه‌های فنی کفایت می‌کند و امتیازی نخواهد داشت. در این محور صرفاً انتقال تجربه موفق آموزشی مورد تأکید است و شرکت کننده باید در یک فایل پی دی اف مشروح آن را بیان نماید.

**تبصره ۴:** بکارگیری تکنیک‌های به روز و مبتکرانه نظیر واقعیت مجازی<sup>۱</sup> و واقعیت افزوده<sup>۲</sup>، در محتواهای آموزشی تولید شده، امتیاز ویژه خواهند داشت.

### شرایط آثار ارسالی

۱. آثار تولیدی باید محصول فعالیت خلاقانه فردی و یا گروهی اساتید، مدرسان، دانشجو معلمان و کارکنان باشد و از تولیدات شرکت‌های خصوصی در تولید آن استفاده نشده باشد.

تبصره : چنانچه محتوای ارائه شده به صورت نرم افزار 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 سند برنامه درسی ملی باشد.

۲. امتیاز اثر تولیدی قبلاً به هیچ ارگان دولتی و یا خصوصی واگذار نشده باشد.

۳. با توجه به قابلیت‌های ممتاز رایانه در به کارگیری 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 بهره مند باشد.

<sup>۱</sup> Virtual reality

<sup>۲</sup> Augmented Reality

۴. در طراحی نرم افزار ارسالی جهت ارائه محتوا بهتر است از شیوه‌های تعاملی (آموزش دو سویه) در حد قابل قبول استفاده شود.
۵. برای سرعت بخشیدن به روند ارزیابی، محصولات ارسالی نباید دارای قفل نرم افزاری و یا سخت افزاری و یا کلمه عبور باشند.
۶. حتی الامکان نرم افزارها به صورت خودکار و بدون نیاز به نصب بروی سیستم و یا نصب نرم‌افزار خاصی قابل اجرا باشند.
۷. نرم افزارهای تحت ویندوز با امکانات موجود در رایانه های مدارس (به لحاظ سخت افزاری) قابل اجرا باشند. همچنین نرم افزارهای تولید شده برای بخش یادگیری سیار، قابلیت اجرا تحت سیستم عامل اندروید نسخه ۴ و بالاتر را داشته باشند.

**تبصره:** بدیهی است تنوع تکنیک های بکار رفته در تولید اثر و همچنین بکارگیری ایده های خلاقانه برای انتقال مفاهیم نسبت به موضوع اثر و همچنین حجم (مدت) آن دارای اولویت می باشد.

### **سیاست‌های تشویقی**

۱. صدور تقدیر نامه کتبی از جانب رییس مرکز هوشمندسازی برای برگزیدگان
۲. صدور تقدیرنامه از جانب مدیر یادگیری الکترونیکی برای کلیه شرکت کنندگان
۳. به نفرات برتر (چهار نفر) در هر محور جوایز ارزنده ای اهدا خواهد شد.

شرکت کنندگان در جشنواره می توانند جهت کسب اطلاعات تکمیلی به آدرس زیر مراجعه نمایند:  
[el-festival@cfu.ac.ir](mailto:el-festival@cfu.ac.ir) پاسخگوی شرکت کنندگان محترم خواهد بود.  
cfu.ac.ir/elearning. تلفن: ۸۷۷۵۱۴۲۲ و پست الکترونیکی: [el-festival@cfu.ac.ir](mailto:el-festival@cfu.ac.ir)