

## به نام خدا

### معرفی رشته مسابقه

امروزه با پیشرفت تکنولوژی، زندگی ما نیز تحت تأثیر علوم رایانه‌ای قرار گرفته است؛ بنابراین ضرورت وجود این علم در زندگی ما نسبت به گذشته از اهمیت و جایگاه ویژه‌ای برخوردار شده است. برگزاری مسابقه در این حوزه که یکی از مهم‌ترین مهارت‌های قرن ۲۱ است و باهدف توانمندسازی کودکان و ایرانی در این زمینه، صورت گرفت است. این مسابقه ویژه تمامی دانش‌آموزان دوره‌ی اول دبستان می‌باشد.

### اهداف برگزاری مسابقه در رشته‌ی برنامه‌نویسی

- افزایش قدرت، دانش، مهارت و توانایی حل مسئله و رشد خلاقیت و نوآوری کودکان
- استفاده بهینه کودکان از تکنولوژی
- استعدادیابی کودکان در حوزه‌ی برنامه‌نویسی
- هدایت استعدادها به سمت فضای کارآفرینی و هموار کردن این مسیر برای آنها
- سرمایه‌گذاری هوشمندانه برای آینده کودکان ایران زمین

### شرایط و نحوه‌ی برگزاری مسابقه

ماده ۱- ثبت‌نام در این مسابقات به‌صورت انفرادی و یا تیم حداکثر دو نفره مجاز است.

### محور موضوع مسابقه

محور موضوع مسابقه، انیمیشن‌سازی و بازی‌سازی با زبان اسکرچ جونیور می‌باشد. انیمیشن یا بازی‌های ساخته‌شده می‌تواند در زمینه‌های مختلف آموزشی (آموزش مفاهیم درسی، فرهنگی و تاریخی، بهداشت، راهنمایی و رانندگی، کمک به دیگران و ...)، سرگرمی (بازی‌های محلی، بازی‌های سرگرم‌کننده و شاد و ...) و یا تقویت توانایی و مهارتی (به‌عنوان مثال افزایش دقت و تمرکز، سرعت عمل، حافظه و ...) به‌صورت کاملاً هدفمند باشد

### شرایط اختصاصی اثر:

- مشخص بودن دقیق موضوع و عنوان طرح
- اجرای بدون خطا و وقفه
- ارسال ویدیوی معرفی کار با فرمت mp4

# مسابقات ملی ابتکارات و نوآوری دانش آموزی

چهاردهمین دوره

اسکرچ جونیور

رده سنی:  
دوره اول ابتدایی

- مدت زمان ویدیوی معرفی کار حداکثر ۳ دقیقه و حجم آن حداکثر ۱۵ مگابایت؛ شامل توضیح نحوه اجرای بازی و توضیح مختصری از کدهای استفاده شده در اثر.
- تبصره ۱: طرحهایی با محتوای نامناسب و غیرمجاز، همچنین کپی برداری از بازیهای آماده، خلاف قوانین است و منجر به حذف اثر از مسابقه خواهد شد.

## مرحله اول: ارسال فیلم

در این مرحله شرکت کننده آثار خود را در فضایی مناسب و با رعایت شئونات اخلاقی ضبط می نمایند و برای دبیرخانه ارسال می کنند و طبق پارامترهای قوانین اجرایی و کسب امتیاز، افراد منتخب به مرحله بعد راه می یابند.

## مستندات موردنیاز آثار

- فایلی که ارسال می شود برای اسکرچ جونیور با سیستم فیلم با فرمت mp4 و با گوشی یا تبلت فرمت جونیور
- فیلم اجرای بازی با فرمت mp4
- تبصره ۲: ارسال تمامی مستندات الزامی است و در صورت ناقص بودن مستندات، امکان حذف اثر ارسالی وجود دارد.
- ماده ۲- در صورت استفاده از موسیقی یا تصاویر در پروژه ارسالی، با رعایت فرهنگ و شئونات اخلاقی، توسط شرکت کنندگان الزامی است و در غیر این صورت اثر ارسالی مورد ارزیابی قرار نخواهد گرفت و تیم حذف خواهد شد.
- ماده ۳- هر شرکت کننده در این مسابقه در **حوزهی بازی یا انیمیشن سازی با زبان اسکرچ جونیور** تنها مجاز به ارسال یک اثر با موضوع دلخواه و طبق محور تعیین شده است.
- ماده ۴- اثر ارسالی باید دارای مفهوم و موضوعی مشخص همراه با ویدیوی معرفی دانش آموز و اثر ساخته شده باشد.
- در این مرحله شرکت کنندگان باید آثار خود را بر اساس قوانین اختصاصی رشته ضبط نمایند و مستندات موردنیاز مسابقه که طبق فرمت های در سایت مشخص شده پس از ثبت نام نهایی در سایت بارگذاری و ارسال نماید در برخی از رشته ها شرکت در آزمون همزمان برای تمام تیمها مشخص شده که باید طبق اطلاع رسانی دبیرخانه اعضای تیم در آزمون شرکت نماید.
- مستندات ارسالی توسط تیم داوری بررسی و بهترین تیمها به مرحله دوم راه خواهند یافت. ملاک ارزیابی پارامترهای مشخص شده در قوانین اختصاصی هر رشته می باشد و شرایط ارزیابی برای همه تیمها به صورت یکسان خواهد بود.

## مرحله دوم: مسابقه حضوری

# مسابقات ملی ابتکارات و نوآوری دانش آموزی

رده سنی: **دوره اول ابتدایی** | **اسکرچ جونیور** | **چهاردهمین دوره**

افراد منتخب در مرحله اول به صورت حضوری در مرحله دوم باهم رقابت می کنند. در زمان های مشخص که اعلام می شود، مسابقه برگزار می گردد.

جدول امتیازبندی و معیارهای داوری آثار

معیارهای موردنظر در داوری آثار در مرحله اول و دوم طبق جدول ذیل می باشد.

## معیارهای امتیازدهی مرحله اول و دوم اسکرچ جونیور

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	کاربرپسند بودن اثر
استفاده از حلقه های تکرار و ساختارهای شرط، استفاده از بلاک های انتشار پیام	استفاده از تکنیک بهینه سازی کدها
بازی یا انیمیشن در روند اجرای خود بدون اشکال اجرا شود	اجرای بدون خطا
بیان روند بازی به مخاطب یا صفحه راهنما در ابتدای بازی	داشتن فایل راهنما
(وضوح تصاویر، استفاده از تصاویر بدون پس زمینه، بلندی صدا، تناسب صدای کاراکترها نسبت به نوع بازی، بودن خالق و طراح شخصیت ها)	کیفیت تصاویر، فونت، رنگ، جلوه های صوتی،.
جدید بودن و نداشتن مشابه	خلاقیت و نوآور بودن اثر
اثرگذاری بر روی مخاطب	جذابیت اثر
-	کامل بودن توضیحات و مستندات ارسالی

ماده ۵- چنانچه معیاری در بازی یا انیمیشن صدق نکند، امتیاز آن معیار به طور کامل داده خواهد شد و امتیازی کسر نمی گردد.

ماده ۶- علاوه بر معیارهای فوق ویژگی مرحله ای بودن اثر (تعریف حداقل ۲ مرحله) یا انتخابی بودن انیمیشن (کاربر با کلیک روی هر دکمه بتواند انیمیشن های متفاوتی ببیند) باعث کسب امتیاز مثبت (حداکثر ۳ امتیاز) خواهد شد.

ماده ۷- در مرحله دوم، امکان پرسش سؤالاتی از نحوه ی برنامه نویسی از صاحبان اثر، توسط داوران وجود دارد. در صورت عدم پاسخ صحیح و کامل به سؤالات داوران، امکان حذف اثر ارسالی از مسابقه وجود دارد.

# مسابقات ملی ابتکارات و نوآوری دانش آموزی

چهاردهمین دوره

اسکرچ جونیور

رده سنی :  
دوره اول ابتدایی

## وبینارهای آموزشی

وبینار آموزشی این رشته به صورت مجازی در سامانه آموزشی مجازی مورد تأیید دبیرخانه برگزار خواهد شد.

## نحوه شرکت در جشنواره

ثبت نام در مسابقات ابتکارات و نوآوری دانش آموزی به آدرس الکترونیکی [www.siccup.ir](http://www.siccup.ir) پس از ثبت نام، ارسال آثار مرحله اول، بر اساس اطلاعیه دبیرخانه مسابقات اعلام می گردد.