

## 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 ایرانی در این زمینه، صورت گرفته است. این مسابقه ویژه تمامی دانش‌آموزان دوره‌ی دوم ابتدایی می‌باشد.

### اهداف برگزاری مسابقه

- 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 موضوعی مسابقه انیمیشن‌سازی با زبان اسکرچ می‌باشد. انیمیشن ساخته‌شده می‌تواند در زمینه‌های مختلف آموزشی (آموزش مفاهیم درسی، فرهنگی و تاریخی، بهداشت، راهنمایی و رانندگی، کمک به دیگران و ...)، و یا تقویت توانایی و مهارتی (به‌عنوان مثال افزایش دقت و تمرکز، سرعت عمل، حافظه و اعتماد به نفس و ...) یا پیاده‌سازی یک داستان زیبا و با مفهوم به صورت 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.

- مدت زمان ویدیوی معرفی کار حداکثر ۳ دقیقه و حجم آن حداکثر ۱۵ مگابایت؛ شامل توضیح نحوه اجرای انیمیشن و توضیح مختصری از کدهای استفاده شده در اثر.
- تبصره ۱: طرح‌هایی با محتوای نامناسب و غیرمجاز، همچنین کپی برداری از انیمیشن‌های 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 می‌نمایند و برای دبیرخانه ارسال می‌کنند و طبق پارامترهای قوانین اجرایی و کسب امتیاز، افراد منتخب به مرحله بعد راه می‌یابند.

## مستندات موردنیاز آثار

- فایل اسکرچ با فرمت sb3.
- فیلم معرفی دانش‌آموز و 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 پروژه‌ی 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 این مسابقه در **حوزه‌ی انیمیشن‌سازی با زبان اسکرچ** 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 دانش‌آموز 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 فرمت‌های در سایت مشخص شده پس از ثبت نام نهایی در سایت بارگذاری و ارسال نماید در برخی از رشته‌ها شرکت در آزمون هم‌زمان برای تمام تیم‌ها مشخص شده که باید طبق اطلاع‌رسانی 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 می‌باشد و شرایط ارزیابی برای همه تیم‌ها به صورت یکسان خواهد بود.

## مرحله دوم: مسابقه حضوری

# مسابقات ملی ابتکارات و نوآوری دانش آموزی

چهاردهمین دوره

اسکرچ

رده سنی :  
دوره دوم ابتدایی

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

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
انیمیشن در روند اجرای خود بدون اشکال اجرا شود	اجرای بدون خطا
بیان روند انیمیشن به مخاطب یا صفحه راهنما در ابتدای انیمیشن	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 ۷- چنانچه معیاری در بازی صدق نکند، امتیاز آن معیار به طور کامل داده خواهد شد و امتیازی کسر نمی گردد.  
ماده ۸- علاوه بر معیارهای فوق ویژگی مرحله ای بودن اثر (کاربر حداقل ۲ انتخاب داشته باشد، با کلیک روی هر دکمه انیمیشن متفاوتی را ببیند) باعث کسب امتیاز مثبت (حداکثر ۳ امتیاز) خواهد شد.  
ماده ۹- 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

رده سنی :  
دوره دوم 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.