**دستورالعمل سومین جشنواره یادگیری الکترونیکی**

ویژه اساتید، کارکنان و دانشجومعلمان 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 زمینه سازی استفاده هر چه بیشتر از فناوری در مدارس با تربیت معلمان آشنا با تکنولوژی روز در دانشگاه فرهنگیان، از سیاست‌هایی هستند که می توان 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 فناوریِ 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 جشنواره ای با محوریت تولید محتوای الکترونیکی ویژه اساتید و دانشجو معلمان دانشگاه با رویکردهای جدید توسعه فناوری و آموزش و با اهداف ذیل برگزار نماید:

**اهداف برگزاری جشنواره**

1. تشویق و ترویج تولید محتوای الکترونیکی فاخر و ارتقای کارآفرینی فناورانه در این حوزه
2. تعمیق فرهنگ استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات در فرآیند یاددهی و یادگیری
3. توسعه تولید محتوای دیجیتالي و شناسایی استعدادهای برتر در حوزه مذکور و هدایت ایشان به تولید محصولات فاخر
4. توسعه فضای کار تیمی در راستای تولید محصولات ارزشمند در حوزه تولید محتوای الکترونیکی
5. آشناسازی جامعه با محتوای الکترونیکی فاخر و ظرفیت‌های آن
6. 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
7. ایجاد پایگاه تجمیعی از ایده‌های مرتبط با محورهای موضوعی جشنواره
8. امکان ارتباط بین افراد خلاق، ایده پرداز و تولیدکننده، با نهادهای حاکمیتی و غیردولتی

**محورهای برگزاری جشنواره**

* محتوای الکترونیکی
* فیلم آموزشی کوتاه تجارب تدریس
* واقعیت مجازی و واقعیت افزوده
* بازی‌ها و سرگرمی‌های آموزشی
* اپلیکیشن مبتنی بر موبایل
* افزونه­های آموزشی متناسب با شبکه های اجتماعی و سامانه Moodle
* اینفوگرافیک

**تبصره 1:** در کلیه محورها، محتوای تولید شده در سطح کتب درسی مدارس و دانشگاه­ها باشد.

**تبصره 2:** در محورهای فوق، محتواهای تولید شده باید تعاملی باشند و استفاده از چندرسانه‌ای در آن‌ها مزیت است.

**تبصره 3:** 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 شرکت‌کننده باید در یک فایل پی دی اف مشروح آن را بیان نماید.

**نحوه شركت**

1. تکمیل فرم شماره 1 و سپردن تعهد مبنی بر ارائه نشدن اثر به سایر مسابقات و یا جشنواره­های مشابه
2. تكمیل فرم الکترونیکی شركت در جشنواره در آدرس (https://3elfestival.cfu.ac.ir) و آپلود فرم شماره 1
3. بارگزاری اثر تولید شده در فرم شرکت در جشنواره

**برنامه زمانبندی برگزاری جشنواره**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ردیف** | **موضوع** | **تاریخ** |
| **1** | مهلت ارسال آثار و محتواهای تولید شده | 30 فروردین 1398 |
| **2** | داوری آثار | تا 12 اردیبهشت 1398 |
| **3** | اعلام نتایج و اعطای جوایز | خرداد 1398 |

**گروه‌های شركت‌كننده :**

* دانشجومعلمان دانشگاه فرهنگیان، دانشجویان دانشگاه تهران و دانشگاه علامه طباطبایی
* کلیه کارکنان دانشگاه های فوق­الذکر
* اساتید و مدرسان دانشگاه های فوق­الذکر

**شرایط آثار ارسالی**

1. آثار تولیدی باید محصول فعالیت خلاقانه فردی و یا گروهی اساتید، مدرسان، دانشجویان و کارکنان باشد و از تولیدات شركت‌های 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 ابتكار در كاربران شده و همسو با تحولات کتاب‌های درسی و دانشگاهی باشد.

1. امتیاز اثر تولیدی قبلاً به هیچ ارگان دولتی و یا خصوصی واگذار نشده باشد.
2. با توجه به قابلیت‌های ممتاز رایانه در به كارگیری از امكانات متنوع در تولید محتوای الكترونیكی كلیه آثار ارسالی باید از امكانات چندرسانه‌ای فیلم و انیمیشن در حد قابل قبول و صوت و گرافیك مناسب با موضوع محتوای تولید شده بهره مند باشد.
3. در طراحی نرم­افزار ارسالی جهت ارائه محتوا بهتر است از شیوه‌های تعاملی (آموزش دو سویه) در حد قابل قبول استفاده شود.
4. برای سرعت بخشیدن به روند ارزیابی، محصولات ارسالی نباید دارای قفل نرم­افزاری و یا سخت افزاری و یا كلمه عبور باشند.
5. حتی الامكان نرم افزارها به صورت خودكار و بدون نیاز به نصب برروی سیستم و یا نصب نرم‌افزار خاصی قابل اجرا باشند.
6. نرم افزارهای تولید شده برای بخش یادگیری سیار، قابلیت اجرا تحت آخرین نسخه سیستم عامل اندروید و IOS را داشته باشند.

**تبصره:** بدیهی است تنوع تکنیک­های بکار رفته در تولید اثر و همچنین بکارگیری ایده­های خلاقانه برای انتقال مفاهیم نسبت به موضوع اثر و همچنین حجم (مدت) آن دارای اولویت می­باشد.

**سیاست‌های تشویقی**

1. صدور تقدیرنامه کتبی برای برگزیدگان جشنواره
2. تقدیر از صاحبان آثار برتر (رتبه های اول تا سوم) در مراسم اختتامیه

شرکت کنندگان در جشنواره می توانند جهت کسب اطلاعات تکمیلی به آدرس زیر مراجعه نمایند:

https://3elfestival.cfu.ac.ir. تلفن: 87751422، 87751163 و پست الکترونیکی: [el-festival@cfu.ac.ir](mailto:festival@cfu.ac.ir) پاسخگوی شرکت کنندگان محترم خواهد بود.