

بسمه تعالی

دستور العمل اجرایی مسابقه هوشمند سازی 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 نرم افزارها و سخت افزار های آموزشی محاسباتی و توسعه مشارکت اساتید و دانشجو معلمان در تولید محتوای الکترونیکی و ایجاد سامانه های آموزشی و داشتن پورتال مناسب 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 هوشمند سازی دانشگاه فرهنگیان در راستای توسعه استفاده از فناوری روز دنیا در جهت ایجاد سامانه ،سخت افزار و نرم افزار و 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 مسابقاتی با موضوعات : تولید محتوای الکترونیکی و توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات ویژه اساتید و دانشجو معلمان دانشگاه فرهنگیان با رویکرد های جدید توسعه فناوری و آموزش و با اهداف ذیل برگزار نماید:

اهداف برگزاری مسابقه

۱. توسعه و تعمیق فرهنگ تولید محتوای الکترونیکی و استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات در فرآیند یادگیری
۲. ایجاد زمینه مناسب برای شناسایی و پرورش توانمندی‌های دانشجو معلمان و مدرسان در تولید آثار نرم افزاری و سخت افزاری و تولید محتوا و سامانه های آموزشی و تکمیلی
۳. تولید مواد و رسانه‌های یادگیری متناسب با نیاز اساتید و دانشجو معلمان و استفاده از آن‌ها در فرآیند تدریس
۴. تولید نرم افزارهایی که متناسب با نیاز اساتید و دانشجو معلمان و استفاده از آن‌ها در فرآیند تدریس
۵. زمینه‌سازی برای مشارکت فعال اساتید و دانشجو معلمان در تولید، تکمیل و غنی‌سازی مواد، منابع متنوع یادگیری ، آثار نرم افزاری و سخت افزاری و شناسایی ظرفیت های موجود در هر دو حوزه
۶. ایجاد زمینه استفاده از مواد و رسانه‌های آموزشی و سامانه های آموزشی مبتنی بر فناوری در فرآیند یاددهی و جمع آوری اطلاعات و تهیه گزارش و محاسبه و منطق
۷. استفاده از کلیه امکانات پورتال دانشگاه فرهنگیان و درعین حال داشتن بهترین طراحی ساختار در پورتال های موجود از نظر دسترسی و زیبایی طراحی و دسته بندی

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 مسابقه در صفحه مدیریت یادگیری الکترونیکی (cfu.ac.ir/elearning) و آپلود فرم شماره ۱
۴. بارگزاری اثر تولید شده در فرم شرکت در مسابقه و یا در صورت عدم امکان بارگزاری محصول، ارسال محصول تولید شده به آدرس دبیرخانه مسابقه (تهران-شهرک قدس-بلوار فرحزادی-خیابان تربیت معلم- سازمان مرکزی دانشگاه فرهنگیان-کد پستی ۱۹۳۹۶۱۴۴۶۴-دبیرخانه مسابقه تولید محتوای الکترونیکی)
۵. آثار تولیدی سخت افزاری نیز می بایست به همراه تمامی مستندات ارائه اثر به آدرس دبیرخانه مسابقه ارسال گردد.

برنامه زمانبندی برگزاری مسابقه

ردیف	موضوع	تاریخ
۱	مهلت ارسال آثار و محتوای تولید شده	تا پایان اسفند ۹۵
۲	داوری آثار	هفته چهارم فروردین ۹۶
۳	اعلام نتایج و اعطای جوایز	نیمه اول اردیبهشت

گروه‌های شرکت‌کننده

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

محورهای برگزاری مسابقه

الف) در حوزه یادگیری الکترونیکی

۱- تولید محتوای الکترونیکی شامل:

- محتوای الکترونیکی آموزشی
- نرم افزار های چند رسانه ای تعاملی
- بازی ها و سرگرمی های آموزشی و اپلیکیشن های موبایل

۲- طرح و ایده های نو و خلاقانه در یادگیری الکترونیکی شامل:

- طراحی آموزشی کلاس های تلفیقی
 - طراحی آموزشی اشیاء یادگیری تا بسته های آموزشی
 - طراحی آموزشی یک نرم افزار بر اساس مدل های نوین آموزشی
 - طراحی آموزشی بکار گیری فناوری اطلاعات در آموزش الکترونیکی
- تبصره: در حوزه تولید محتوا موضوع آزاد است ولی برای آثار با موضوعات مرتبط با کتب درسی و کمک آموزشی امتیاز ویژه در نظر گرفته خواهد شد.

ب) در حوزه فناوری اطلاعات

۱- تولید نرم افزار

- نرم افزار های کاربردی
- ایجاد سامانه
- ایجاد انواع نرم افزار های هوشمند اداری

۲- ساخت ربات

- انواع ربات ها ربات مین یاب، ربات مانع یاب، ربات چاله یاب، ربات امدادگر
- انواع بازوها (جهت جابه جایی، جاسازی)
- انواع کنترلر ها (کنترلر برق، کنترلر موتور)

- اجرای بهترین تم پورتال
- استفاده از کلیه امکانات پورتال
- سهولت در استفاده برای کاربران پورتال

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.
 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 نرم افزار 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.
 ۸. در طراحی انواع ربات ها نمی توانید از کیت های آماده استفاده شود تمام مدار مربوط به ربات، باید طراحی و مستندات طراحی آن وجود داشته باشد.
 ۹. پورتال هایی که توانسته باشند به بهترین صورت از تمام امکانات پورتال استفاده کرده و خدمات مورد نظر کاربر را به صورت خیلی ساده و سریع در اختیار قرار دهد. استفاده از عکس های گرافیکی و یونیک طراحی شده توسط فرد (کپی نباشد) در صفحه پورتال
- تبصره: بدیهیست 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.

سیاست های تشویقی

۱. صدور تقدیر نامه کتبی برای شرکت کنندگان

۲. به نفرات برتر در هر بخش جوایز ارزنده ای به شرح زیر اهدا خواهد شد:

- نفرات اول محور ها در بخشهای دانشجویی و اساتید/کارکنان یک دستگاه لپ تاپ به ارزش تقریبی ۱۵ میلیون ریال
- نفرات دوم محور ها در بخشهای دانشجویی و اساتید/کارکنان یک دستگاه تبلت هیبریدی (با پایه کیبورد) به ارزش تقریبی ۱۰ میلیون ریال
- نفرات سوم محور ها در بخشهای دانشجویی و اساتید/کارکنان یک دستگاه تبلت به ارزش تقریبی ۷ میلیون ریال
- نفرات برگزیده در کلیه بخش ها کارت هدیه به مبلغ ۳,۰۰۰,۰۰۰ ریال

شرکت کنندگان در مسابقه می توانند جهت کسب اطلاعات تکمیلی به صفحه یادگیری الکترونیکی به شیوه زیر عمل نمایند:

الف) یادگیری الکترونیکی: مراجعه به آدرس cfu.ac.ir/elearning. تلفن: ۸۷۷۵۱۴۲۶ و پست الکترونیکی: elarning@cfu.ac.ir پاسخگوی شرکت کنندگان محترم خواهد بود.

الف) فناوری اطلاعات: مراجعه به آدرس cfu.ac.ir/ict. تلفن: ۸۷۷۵۱۳۶۴ و پست الکترونیکی: ict@cfu.ac.ir پاسخگوی شرکت کنندگان محترم خواهد بود.