

فرآیند اجرایی چهارمین جشنواره یادگیری الکترونیکی

ویژه اساتید، کارکنان، دانشجو معلمان دانشگاه فرهنگیان

و معلمان سراسر کشور

پاییز-زمستان 1401

مقدمه

دانشگاه فرهنگیان به منظور بهره‌گیری از ظرفیت‌های فناوری‌های نوین در تولید، انتشار و گسترش استفاده از محتوای الکترونیکی و زمینه‌سازی استفاده هر چه بیشتر از این فناوری‌ها در مدارس با تربیت معلمان آشنا با تکنولوژی روز، با رویکرد سازنده‌گرایی و ارتباط‌گرایی در یادگیری و آموزش و با هدف مشارکت اساتید، کارکنان و دانشجو معلمان؛ "جشنواره یادگیری الکترونیکی" را در در الویت اقدام قرار داده است.

در همین راستا مرکز هوشمندسازی دانشگاه فرهنگیان به استناد بند 7 راهبردهای کلان سند تحول بنیادین آموزش و پرورش با تأکید بر راهکارهای 17-1، 17-2، 17-3 و 17-4، بند 9 و 12 برنامه درسی ملی جمهوری اسلامی ایران، سند توسعه فناوری اطلاعات و ارتباطات آموزشی، گسترش کاربرد فناوری در حوزه‌های متعدد از جمله آموزش و یادگیری، بهبود کیفیت آموزش از طریق کاربرد اصولی و صحیح رسانه‌های آموزشی، تثبیت، تعمیق و تداوم یادگیری، تسریع رشد و گسترش فناوری‌های نوین در نسل یادگیرندگان امروزی، «جشنواره یادگیری الکترونیکی» را طراحی و اجرا می‌نماید تا با بهره‌گیری از این راهکارها و سیاستها گامی در جهت توانمندسازی معلمان برای ایفای نقش اصلی و محوری در حرکت به سوی وضع مطلوب و بهره‌برداری از منابع فناوری اطلاعات و یادگیری الکترونیکی، بردارد. جشنواره طبق روال ادواری آن در دو سطح :

- تولید محتوای الکترونیکی مدارس
- تولید محتوای الکترونیکی دانشگاهی

برگزار و علاوه بر دعوت به همکاری از دانشگاه‌ها، موسسات و انجمن‌های علاقمند و ذی ربط، از میان آنها حامی می‌پذیرد.

اهداف برگزاری جشنواره

با توجه به وسعت دامنه و کاربرد سامانه‌های یادگیری الکترونیکی در فرآیند آموزش و همچنین مسائل مدیریتی حوزه آموزش به ویژه در دوران پسا کرونا، می‌توان نقش یادگیری الکترونیکی و رابط‌های کاربری، مولفه‌ها و افزونه‌ها که در غالب سرفصل‌های زیر گردآوری شده است را مورد داوری قرار داد:

- طرح‌های ابتکاری آموزشی و دانشجویی
- طراحی محیط‌های یادگیری الکترونیکی
- طراحی و ساخت سخت‌افزار کاربردی در یادگیری الکترونیکی
- طراحی و تولید نرم‌افزار کاربردی در یادگیری الکترونیکی
- یادگیری الکترونیکی در بستر شبکه‌های اجتماعی
- طراحی آموزشی تحت وب
- طراحی و تولید محتوای آموزشی شامل فیلم، عکس، پوستر، اینفوگرافیک، انیمیشن، فایل‌های صوتی، وب سایت‌های تعاملی
- طراحی و راه‌اندازی LMS
- درس‌افزار
- بازی‌های دیجیتالی و سرگرم‌آموزها
- کتاب یا نشریه الکترونیکی چندرسانه‌ای
- شبیه‌سازها و آزمایشگاه‌های مجازی
- اشیاء یادگیری، واقعیت افزوده، واقعیت مجازی
- طراحی سیستم‌ها و نرم‌افزارهای پشتیبانی آنلاین
- طراحی نرم‌افزار ارزیابی و تحلیل محیط‌های یادگیری الکترونیکی
- طراحی و اجرای سیستم‌های نظرسنجی و تحلیل نتایج و کلیه سامانه‌های یادگیری دانشگاه فرهنگیان

بر این اساس، اهداف جشنواره چهارم همسو با چالش‌ها و شرایط برآمده از دوران پسا کرونا به شرح زیر

بیان می‌شود:

1. تعمیق و توسعه فرهنگ استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات در فرآیند یاددهی و یادگیری به عنوان یک ضرورت انکارناشدنی
2. هموار ساختن روش‌های استفاده از ابزار و توسعه یادگیری الکترونیکی در بین اساتید، کارکنان و دانشجومعلم‌ان دانشگاه و معلمان آموزش و پرورش
3. توسعه تولید محتوای الکترونیکی و شناسایی استعداد‌های برتر در حوزه مذکور و هدایت آن‌ها به سمت تولید محصول
4. تشویق و ترویج تولید محتوای الکترونیکی، کاربردی‌سازی و ارتقای کارآفرینی فناورانه در این حوزه

5. ترغیب به کار تیمی در راستای استفاده از تخصص‌های مختلف در یادگیری الکترونیکی بویژه تولید محتوای الکترونیکی ارزشمند، کارآمد و مؤثر
6. آشناسازی جامعه علمی-آموزشی با استانداردها و روش‌های بکارگیری انواع محتوای الکترونیکی در آموزش و یادگیری
7. هدایت و حمایت از ایده‌ها و ایجاد تسهیلات لازم برای ادامه فعالیت و شناسایی و جذب کارآفرینان بالقوه و نوپا
8. آینده پژوهی در حوزه یادگیری الکترونیکی
9. ایجاد بانک ایده‌های مرتبط با محورهای موضوعی جشنواره
10. ایجاد ارتباط بین افراد خلاق، ایده‌پرداز و تولیدکننده با نهادهای دولتی و خصوصی

مخاطبین جشنواره

1. دانشجو معلمان دانشگاه فرهنگیان
2. اعضا هیات علمی دانشگاه فرهنگیان
3. اعضای غیر هیات علمی دانشگاه فرهنگیان
4. معلمان آموزش و پرورش

محورهای برگزاری جشنواره

- ❖ فیلم آموزشی تجارب تدریس
- ❖ اینفوگرافیک آموزشی
- ❖ طراحی و تولید انیمیشن آموزشی
- ❖ درس‌افزار تعاملی (محتوای الکترونیکی چند رسانه‌ای، بسته آموزشی)
- ❖ بازی‌های دیجیتالی آموزشی
- ❖ اپلیکیشن موبایل (آموزشی)
- ❖ واقعیت افزوده و واقعیت مجازی

نحوه شرکت

تمامی شرکت‌کنندگان با مراجعه به سامانه <https://4elfestival.cfu.ac.ir>، ابتدا اقدام به ایجاد حساب کاربری نموده و با نام کاربری و رمز عبور دریافت شده، وارد سامانه شده و پس از مطالعه راهنمای ارسال اثر، آثار خود را آپلود نمایند.

شرایط لازم جهت تولید اثر

- محتوای آثار تولید شده باید شامل یکی از موضوعات زیر باشد:
 - محتوای کتب درسی آموزش و پرورش
 - محتوای دانشگاهی (برنامه درسی رشته‌ها و دوره‌های موجود در دانشگاه فرهنگیان)
- نرم‌افزارهای مورد قبول برای تولید محتوا شامل:
 - محتوای ویدئویی
 - ✓ Camtasia
 - ✓ Adobe Premiere
 - ✓ Adobe Audition
 - ✓ Autodesk 3DS Max
 - ✓ Autodesk Maya
 - ✓ Adobe After Effect
 - ✓ corelDRAW video studio
 - محتوای تعاملی
 - ✓ Articulate Storyline
 - ✓ Adobe Captivate
 - محتوای تصویری
 - ✓ Adobe Photoshop
 - ✓ Adobe Illustrator
 - ✓ CorelDRAW
- آثار تولید شده باید قابلیت اجرا (MP4, Mpeg, AVI, exe و...) بر روی سیستم‌های متعارف (اعم از رایانه یا موبایل) را داشته باشند. بدیهی است آثاری که دارای این ویژگی نباشند، مورد بررسی قرار نمی‌گیرند.
- محدودیت زمانی موردنظر برای محور فیلم کوتاه تجارب تدریس حداکثر 10 دقیقه است. بدیهی است با توجه به طولانی‌تر بودن فیلم ضبط شده از کلاس، لازم است مدت زمان آن با تدوین مناسب و خلاقانه، کاهش پیدا کند.

- 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 دانشگاهی باشد.
- در محورهای فوق، محتواهای تولید شده باید تعاملی بوده و استفاده از چند رسانه‌ای در آنها مزیت است.
- در آثار منتخب گروهی به همه اعضای گروه، لوح تقدیر اهداء خواهد شد اما چون جایزه به اثر تعلق می‌گیرد، فقط یک جایزه اهداء می‌شود. همچنین تعداد اعضای گروه نباید بیشتر از 3 نفر باشد.
- آثار در دو گروه دانشجو و غیردانشجو مورد داوری قرار می‌گیرند.
- در صورتی که تهیه‌کنندگان آثار گروهی، نامتجانس (ترکیبی از دانشجو و غیر دانشجو) باشند، فرد ثبت‌نام‌کننده مبنای تعیین گروه خواهد بود.
- آثاری که **مشکل اجرا** داشته باشند، دارای **قفل یا رمز ورود** باشند، مغایرتی با شئون مذهب و ارزش‌های حاکم بر جامعه داشته باشند، مورد داوری قرار نخواهند گرفت.
- در صورت مغایرت محتوای اثر با محورهای ثبت شده، آن اثر از فرآیند داوری خارج خواهد شد.
- در صورت نیاز از سوی هیأت داوران، تولیدکننده اثر برای ارائه توضیحات دعوت خواهد شد.
- مسئولان برگزاری در مورد انتشار، خرید یا معرفی اثر برتر با کسب مجوز از تولیدکننده تصمیم‌گیری خواهند کرد.
- در صورت تصویب هیأت داوران، بازخوردهای لازم به شرکت‌کننده‌ها به صورت انفرادی یا کلی ارائه خواهد شد.

فرآیند داوری

مرحله اول: غربالگری آثار بر اساس شاخص‌ها و شرایط لازم تولید اثر

مرحله دوم: ارزیابی آثار در کارگروه انتخاب

مرحله نهایی: انتخاب آثار برتر کشوری در کارگروه‌های داوری

شرح وظایف استان

- ارسال فرآیند اجرایی (مستند حاضر) به پردیس‌ها و واحدهای تابعه دانشگاه فرهنگیان برای اطلاع تمامی دانشجو
- معلمان، اعضای هیأت علمی و غیر هیأت علمی
- معرفی افراد صاحب نظر برای همکاری با دبیرخانه جشنواره در انتخاب و داوری آثار
- اطلاع رسانی مناسب به افراد حقیقی و حقوقی و فعالان عرصه تعلیم و تربیت

گاهشمار جشنواره



سیاست های تشویقی

1. تقدیر از صاحبان آثار برتر در مراسم اختتامیه
2. تقدیر از دانشجویان برگزیده شبکه اجتماعی شمیم
3. معرفی آثار برتر در "جشنواره ملی تولید محتوای الکترونیکی رشد"

تماس با ما

شرکت کنندگان می توانند جهت کسب اطلاعات تکمیلی به سایت زیر مراجعه نمایند:

<https://4elfestival.cfu.ac.ir>

تلفن دبیرخانه: 87751163 - 87751359 - 87751364