



شیوه نامه مسابقه استانی ساخت بازی های

رایانه‌ای در محیط اسکرچ

(پژوهش سرای دانش آموزی فرهنگستان ایلام)

قطب کدنویسی استان ایلام

زمستان ۱۴۰۳



بسمه تعالی

مقدمه

در دنیای امروز برنامه نویسی نقش مهم و موثری را در زندگی بشر دارد. برای یادگیری برنامه نویسی زبانها و برنامه های مختلفی وجود دارد. اما برنامه اسکرچ یک زبان برنامه نویسی ساده و تصویری است که بدون نیاز به دانستن یک زبان برنامه نویسی خاص و تنها با کنار هم قرار دادن قطعات کد می توان یک تصویر متحرک، داستان یا بازی ایجاد کرد.

دانش آموزان می توانند با اسکرچ برنامه های تعاملی، بازی یا انیمیشن بسازند.

پژوهش سرای دانش آموزی فرهیختگان ایلام با هدف آشنایی دانش آموزان با برنامه نویسی و تقویت خلاقیت آنان، مسابقه استانی ساخت بازی در محیط اسکرچ را در سطح مدارس ابتدایی و متوسطه اول استان برگزار می کند.

اهداف مسابقه اسکرچ

- آشنایی دانش آموزان با برنامه نویسی
- معرفی و ترویج برنامه اسکرچ در بین دانش آموزان
- ایجاد رقابت سالم و سازنده در دانش آموزان
- علاقمند کردن دانش آموزان به کدنویسی
- فراهم آوردن زمینه ای برای شناسایی و شکوفایی خلاقیت کودکان
- انعکاس توانمندی و استعداد دانش آموزان از طریق انتشار آثار آنان
- شناسایی دانش آموزان خلاق و با استعداد

شرایط شرکت کنندگان:

- تمام دانش آموزان دوره ابتدایی (اول تا ششم) و دوره اول متوسطه (هفتم تا نهم) استان ایلام مجاز به شرکت در این مسابقه می باشند.
- دانش آموزان به صورت انفرادی یا تیم دو نفره می توانند در این مسابقه شرکت نمایند.
- اعضای تیم باید از یک منطقه، دوره و جنسیت باشند.

شرایط اختصاصی اثر:

- مشخص بودن دقیق موضوع و عنوان طرح
- اجرای بدون خطا و وقفه
- هر فرد یا هر تیم، مجاز به ارائه یک اثر می باشد.
- بازی های رایانه ای می توانند در موضوعات مفاهیم کتب درسی (ریاضی، علوم، ادبیات، ورزش و...)، مفاهیم مذهبی، آیین های ملی، فرهنگ و مهارت های اجتماعی و شهروندی، مناسبت های خاص و ... باشند.



- فیلم اجرای بازی به مدت حداکثر ۳ دقیقه و حجم حداکثر ۱۵ مگابایت شامل توضیح نحوه ی اجرا و توضیح کدها توسط خود دانش آموزان تهیه شود.

مستندات مورد نیاز اثر:

مستندات ذیل در قالب یک فایل فشرده (ZIP) با نام دانش آموز (سرگروه تیم) در سامانه <https://survey.porsline.ir/s/kG9E6bng> بارگذاری گردد.

- نمون برگ ۱ تکمیل شده به صورت فایل های word و pdf
- فایل نهایی برنامه
- فیلم اجرای بازی

مراحل مسابقه:

مرحله اول (آنلاین): مسابقه به صورت مجازی برگزار می شود. شرکت کنندگان آثار خود را در لینک معرفی شده در شیوه نامه بارگذاری می نمایند و داوری انجام می شود.

مرحله دوم (انتخابی): در این مرحله تیم ها یا افراد برتر، آثار خود را به صورت زنده و یا حضوری ارائه می دهند.

زمان و نحوه ارسال آثار مسابقه:

- زمان بارگذاری آثار تا ۵ اسفند ۱۴۰۳ می باشد.
- فایل فشرده اثر در سامانه <https://survey.porsline.ir/s/kG9E6bng> بارگذاری گردد.

جوایز مسابقه

به برندگان هر مقطع تحصیلی (ابتدایی و متوسطه اول) گواهی کسب رتبه و جوایزی اهدا خواهد شد. علاوه بر آن، آثار برتر در مراسمی ویژه معرفی و تقدیر خواهند شد. همچنین برای مدیران و اساتید راهنمای برتر استان گواهی کسب رتبه استانی صادر می شود.

نحوه اطلاع رسانی نتایج

نتایج مسابقه از طریق کانال شاد و وبسایت پژوهش سرای فرهیختگان اطلاع رسانی خواهد شد.

حقوق مادی و معنوی آثار

- تمامی حقوق آثار برای خالق اثر محفوظ است.
- پژوهش سرا می تواند آثار را برای اهداف آموزشی و نمایشگاهی منتشر کند.



#مسابقه_برنامه_نویسی #اسکرچ #پژوهش_سرای_فرهیختگان_ایلام #هفته_پژوهش #دانش_آموز_خلاق

پشتیبانی فنی:

https://psi1.ir/	وب سایت
https://web.shad.ir/#im?um=pjilam97	کانال شاد
https://eitaa.com/pjilam97	کانال ایتا
https://www.instagram.com/pjilam97	صفحه آپارات
pjilam97	آیدی در سایر شبکه های اجتماعی
۰۸۴ - ۳۳۳۶۰۸۸۵	تلفن پژوهش سرا
kodnevisi	آیدی پشتیبانی فنی در پیام رسان شاد در صورت داشتن سوال

نمون برگ شماره ۱: شناسنامه ساخت بازی های رایانه ای در محیط اسکرچ

		شهرستان یا منطقه محل سکونت
		نام مدرسه
		عنوان اثر
عضو گروه:	سرگروه:	نام و نام خانوادگی دانش آموز/ دانش آموزان
		کد ملی
		پایه تحصیلی
		تلفن
		اهداف
		ویژگی های برجسته اثر
		داستان بازی (سناریو): توضیح مختصر راجع به نحوه طراحی بازی و اینکه چه چیزی را به مخاطب نمایش می دهد.
		نام و نام خانوادگی استاد یا معلم راهنما/ تلفن همراه
		نام و نام خانوادگی مدیر مدرسه / تلفن همراه



نمون برگ شماره ۲: فرم داوری ساخت بازی های رایانه ای در محیط اسکرچ

نام و نام خانوادگی طراح/طراحان:		نام منطقه و مدرسه:		
عنوان ارزیابی	معیار ارزیابی	توضیحات	حداکثر امتیاز	امتیاز کسب شده
ارزیابی معیارهای	ارسال فرم مشخصات تکمیل شده	تکمیل نمون برگ شماره ۱	۵	
	ارسال فایل نهایی برنامه	فایل اثر ارسال گردد	۴	
	فیلم اجرای بازی	توضیحات زمان اجرا و کدهای استفاده شده	۶	
طراحی بصری و هنری	کیفیت تصاویر استفاده شده	وضوح تصاویر و استفاده از تصاویر بدون پس زمینه	۵	
	انتخاب عناصر و پس زمینه های مرتبط و متناسب با موضوع داستان (متن، تصویر، صوت و...)	حتی الامکان از عناصر(شخصیت های بازی، backdrop.sprites, پس زمینه ها و تصاویر) محیط اسکرچ استفاده نکرده و خود، خالق و طراح شخصیت داستان باشند.	۶	
	تناسب و کیفیت اصوات و جلوه های صوتی	حجم(بلندی صدا) و تناسب صدای کاراکترها نسبت به نوع داستان	۳	
	میزان بومی بودن عناصر	عناصر استفاده شده در پس زمینه ها یا شخصیت های داستان، در جهت معرفی جاذبه های گردشگری، مشاهیر ملی، سوغاتی های محلی، آداب و سنن و مناسبت های ملی و مذهبی کشورمان طراحی شده باشد.	۶	
	انتخاب رنگ عناصر و اندازه مناسب نوشتار	متون به فارسی نوشته شود.	4	
ارزش آموزشی، فنی و تخصصی اثر	استفاده از تکنیک های بهینه سازی کدها و ابزارهای پیشرفته برای کاهش مصارف حافظه	بکار بردن دستورالعمل های کدنویسی مناسب نظیر: استفاده حتی الامکان از اسکرپیت های کوچک جهت بهینه سازی کد، استفاده از امکانات پیشرفته نرم افزار نظیر clone, BroadCast, Data, Block, استفاده از لیست داده(Make a list) و استفاده از پردازش رشته ای(Data processing)	۱۰	
	اجرای بدون خطا	بازی در روند اجرای خود تا انتها، بدون مشکل اجرا شود.	۶	
	انطباق اثر با اهداف تعریف شده	پایاده سازی اهداف تعریف شده در سناریو به صورت کامل	۶	
	مرحله ای بودن	تعریف حداقل سه مرحله	۷	
	ثبت و نمایش امتیاز هر مرحله	در هر مرحله امتیاز کاربر، نمایش داده شده و ثبت گردد.	۷	
	کاربر پسند بودن	گویا بودن محیط و عناصر و اجزای بازی، چیدمان کاربردی و ساده عناصر(دکمه ها، متن، تصاویر و ...)	۷	
	دارا بودن ارزش آموزشی اثر(کاربردی بودن)	غنی بودن محتوا و پیام اثر، تاثیر گذاری اثر بر مخاطب	۵	
	اصالت طرح و احترام به حق نشر و عدم کپی برداری از اینترنت	تا چه اندازه محیط بازی با احترام به حق نشر و عدم کپی برداری مستقیم از اینترنت پایاده سازی شده است؟	۳	
	ارائه دهی نو	جدید بودن داستان بازی(نداشتن مشابه داخلی یا خارجی)	۴	
	نوآوری و خلاقیت	سطح نوآوری در مقایسه با آثار مشابه		۳
جذابیت اثر			۳	
		جمع امتیاز	۱۰۰	