



مسابقه کدنویسی در منزل (اسکرچ)

مقدمه

اسکرچ یک محیط برنامه نویسی تصویری (بدون نیاز به حتی یک خط کدنویسی) با هدف آموزش اصول برنامه نویسی به کودکان است.

مجری مسابقه

پژوهش سرای دانش آموزی دکتر حسابی شهرستان طبس

شرایط شرکت کنندگان

دانش آموزان مقطع اول و دوم ابتدایی می توانند به صورت انفرادی در این مسابقات شرکت کنند.

موضوعات مسابقه

کدهای مورد نظر میتوانند در موضوعات مرتبط با مفاهیم آموزشی کتب درسی به همراه ساخت آزمون، بازیهای آموزنده و هدفدار فکری، افزایش مهارتهای اجتماعی و فرهنگی در زمینه سوالات چالشی مطابق با فرهنگ جامعه و ... باشند.

شرایط اختصاصی اثر

اجرای بدون خطا و وقفه

هر فرد، مجاز به ارائه یک اثر می باشد.

تذکر: طرحهایی که محتوای نامناسب، اهداف آموزشی غیرمجاز و خلاف قوانین رقابت داشته باشند و همچنین کپی برداری عینی از سایر انیمیشن ها و بازیهای آماده باشند، از مسابقه حذف خواهند شد.

مستندات مورد نیاز اثر

تمامی مستندات زیر در قالب یک فایل فشرده (Zip)، ارسال گردد:

۱) نمونه برگ تکمیل شده در قالب Word و pdf فایل نهایی

۲) برنامه فایل اصلی

۳) تصاویر طراحی شده توسط دانش آموز یا تیم مورد نظر (در صورت طراحی یا ویرایش تصاویر)

مهلت ارسال آثار: ۳۱ خرداد ۱۳۹۹

نحوه ارسال آثار: ارسال آثار به آیدی <https://eitaa.com/Nazarian> در پیام رسان ایتا

جوایز: نفر اول ۱۵۰۰۰۰۰۰ ریال معادل یکصد و پنجاه هزار تومان

نفر دوم ۱۰۰۰۰۰۰۰ ریال معادل یکصد هزار تومان

نمون برگ مسابقه کدنویسی اسکرچ

	استان
	شهرستان
	نام مدرسه
	عنوان طرح
	نام و نام خانوادگی طراح
	دوره و پایه تحصیلی
	تلفن همراه
	تلفن منزل با پیش شماره
	هدف پروژه
	داستان بازی (توضیح مختصر راجع به نحوه طراحی بازی و اینکه چه چیزی را به مخاطب نمایش می دهد



جمهوری اسلامی ایران
وزارت آموزش و پرورش
اداره کل آموزش و پرورش استان خراسان جنوبی

--	--