



ციფრული ზღაპრის კონკურსი

კონკურსის შესახებ

ციფრული ზღაპრის კონკურსი („Digital Story Contest“) ტარდება შხსუ-ს მიერ, რათა აამაღლოს მოსწავლეთა ცნობიერება კომპიუტერული ტექნოლოგიებისადმი. კონკურსის მონაწილეები კარგად უნდა ფლობდნენ თანამედროვე ტექნოლოგიების გამოყენების უნარებს. წელს კონკურსი გაიმართება სამ კატეგორიაში: ანიმაცია, პროგრამირება და ზღაპრების კრებული/ კომიქსები. ახალი კატეგორიები დაემატება მომავალ წელს.

კატეგორიები

ანიმაცია

მონაწილეებმა უნდა აირჩიონ სამი პატარა ზღაპრიდან, რომელიც მოცემულია რეგულაციის ბოლო პუნქტში, ერთ-ერთი და გააკეთონ ანიმაცია Microsoft PowerPoint-ისა და ფოტო-რედაქტირების პროგრამების გამოყენებით. შესაძლებელია shape-ების, clipart-ების, background-ებისა და სხვა PowerPoint-ის მახასიათებლების გამოყენება.

- ანიმაცია უნდა მოიცავდეს მინიმუმ 5 სლაიდს.
- შესაძლებელია GIF ფორმატის სურათების გამოყენებაც.

პროექტები შეფასდება ორ კატეგორიად, კლასების მიხედვით:

- პირველი კატეგორია: V-VIII კლასები;
- მეორე კატეგორია: IX-XII კლასები;

პროგრამირება

მონაწილეებმა უნდა აირჩიონ სამი პატარა ზღაპრიდან, რომელიც მოგვიანებით განთავსდება ჩვენს ვებ-საიტზე (cte.ibsu.edu.ge/outreach), ერთ-ერთი და გააკეთონ პატარა მულტფილმი scratch-ისა და სურათის რედაქტირების პროგრამების გამოყენებით. თქვენ უნდა გამოიყენოთ shape-ები, clipart-ები, background-ები ეპიზოდებისათვის და Scratch-ის მახასიათებლები როგორც ეპიზოდების, ასევე გმირების შესაქმნელად.

- პროგრამა უნდა შეიცავდეს მინიმუმ 3 ეპიზოდის.

ზღაპრების კრებული/ კომიქსები

მონაწილეებმა უნდა აირჩიონ სამი პატარა ზღაპრიდან, რომელიც მოგვიანებით განთავსდება ჩვენს ვებ-საიტზე (cte.ibsu.edu.ge/outreach), ერთ-ერთი და გააკეთონ პატარა კრებული ან კომიქსი ნებისმიერი პლატფორმის, მაგალითად Microsoft Word-ის, PowerPoint-ის და ა.შ. დახმარებით. თქვენ უნდა გამოიყენოთ shape-ები, clipart-ები და background-ები, ვიზუალური კომპონენტების დასამატებლად.

- წიგნი უნდა მოიცავდეს მინიმუმ 5 გვერდს.
- წიგნი უნდა მთვარდებოდეს კონკურსის მონაწილეების მიერ გაკეთებული დასკვნით.

შეფასების კრიტერიუმები

[20 ქულა] შემოქმედებითობა: შემოქმედებითობა შეიძლება გამოიხატოს სხვადასხვა გზებით. მაგალითად,

- თქვენ შეგიძლიათ შექმნათ ზღაპრის კრეატიული პერსონაჟი
- შეგიძლიათ დაამატოთ სცენებს ფიგურები, რომლებიც არ არსებობენ ორიგინალ სიუჟეტში, მაგრამ შეესაბამებიან მას.
- შეგიძლიათ გადააკეთოთ სიუჟეტი, ისე, რომ გახადოთ ის უფრო საინტერესო და სახალისო.

[25 ქულა] ტექნიკური მხარე: ტექნიკური მხარე არის საუკეთესოდ ნაჩვენები ინსტრუმენტებში მახასიათებლების ფართო გამოყენებით

- cliparts, modified shapes, word art და მათი ფორმატირების საშუალებები, მაგ. gradients, line styles, shadows
- ანიმაციის მახასიათებლების გამოყენებით Powerpoint-ში (ანიმაციის კატეგორიისთვის)
- პროგრამირების მახასიათებლების გამოყენებით SCRATCH-ში (პროგრამირების კატეგორიისთვის)

[30 ქულა] დიზაინი

- გვერდის სქემა
- ფერთა კონტრასტი
- ტექსტის ფორმატი
- სიუჟეტის შესაფერისი სურათები
- გვერდების თანმიმდევრობა
- ტექსტის/სურათის ბალანსი

[15 ქულა] ძალისხმევა: ძალისხმევა, რომელიც ჩადებული იქნება სამუშაოში გაიზომება ისეთი დეტალების შემოწმებით როგორებიცაა:

- ნახატების/ფორმის რაოდენობა და მათი ორიგინალურობა;
- ფორმატირებული საგნების რაოდენობა

[10 ქულა]დასკვნა: ზღაპრის დასასრულის ორიგინალურობა, სიცხადე და ვიზუალური მხარე;

მონაწილეობის პირობები

სტუდენტებს მონაწილეობის მიღება შეუძლიათ მხოლოდ ერთი პროექტით, როგორც ინდივიდუალურად, ასევე ორი კაცისგან შემდგარი ჯგუფით. თითოეულ სტუდენტს შეუძლია მონაწილეობა მიიღოს მხოლოდ ერთი პროექტით.

- გამოაგზავნეთ თქვენი პროექტი cteoutreach@ibs.edu.ge

იმეილიში მიუთითეთ შემდეგი ინფორმაცია:

- სტუდენტის სახელი, გვარი და კლასი
- კონკურსის კატეგორია
- სკოლის სახელი და ქალაქი
- მობილურის ნომერი

მნიშვნელოვანი თარიღები

ანიმაცია

- პროექტის ჩაბარების ბოლო ვადა: 23:59 სთ, 1 თებერვალი 2015 წ.
- კონკურსის შედეგები: კონკურსის შედეგები გამოქვეყნებული იქნება საიტზე (www.cte.ibsu.edu.ge/outreach) 4 თებერვალს 2015 წ.
- დაჯილდოების ცერემონია: გამარჯვებულებს პრიზები გადაეცემათ შსსუ-ში დაჯილდოების ცერემონიაზე 2015 წლის 5 თებერვალს 16:00 საათზე.

პროგრამირება

- პროექტის ჩაბარების ბოლო ვადა: 23:59 სთ, 8 მარტი 2015 წ.
- კონკურსის შედეგები: კონკურსის შედეგები გამოქვეყნებული იქნება საიტზე (www.cte.ibsu.edu.ge/outreach) 11 მარტი 2015 წ.
- დაჯილდოების ცერემონია: გამარჯვებულებს პრიზები გადაეცემათ შსსუ-ში დაჯილდოების ცერემონიაზე 2015 წლის 12 მარტს 16:00 საათზე.

ზღაპრების კრებული/კომიქსები

- პროექტის ჩაბარების ბოლო ვადა: 23:59 სთ, 24 მაისი, 2015 წ.
- კონკურსის შედეგები: კონკურსის შედეგები გამოქვეყნებული იქნება საიტზე (www.cte.ibsu.edu.ge/outreach) 28 მაისი, 2015 წ.
- დაჯილდოების ცერემონია: გამარჯვებულებს პრიზები გადაეცემათ შხსუ-ში დაჯილდოების ცერემონიაზე 2015 წლის 29 მაისს 16:00 საათზე.

წესები

- **მზა რესურსების გამოყენება:** ისეთი რესურსების გამოყენება როგორცაა სურათები, cliparts , ანიმაციური გიფები და ა.შ ნებადართულია მხოლოდ მათი ფორმატირებით და გაერთიანებით ერთ სცენაში. თუმცა ნაპოვნი სურათების გამოყენებას არ გირჩევთ. მისი საშუალებით ვერ ჩამოაყალიბებთ მთლიან სცენარს. გარდა ამისა, აკრძალულია საავტორო უფლებების დარღვევა.
- **მონაწილეობის წინაპირობა:** პროექტის ჩაბარების შემდეგ შხსუ იღებს უფლებას გამოიყენოს იგი სურვილისამებრ. მონაწილეების პროექტები განთავსდება კონკურსის ვებგვერდზე.

ზღაპრები

ძლიერი თუ სუსტი

ამაყი ხე იყო ტყეში. ის იყო ძლიერი და მაღალი. ხის გვერდით იყო პატარა ბალახი. ხემ თქვა, "მე ვარ ყველაზე სიმპატიური და ძლიერი. არავის შეუძლია ჩემი დამარცხება." ამის გაგონებისას ბალახმა უპასუხა, "ძვირფასო მეგობარო, ძალიან ბევრი სიამაყე ძავენებელია. ერთ დღეს ყველაზე ძლიერებიც კი დაეცემიან."

ხემ უფლებელყო ბალახის სიტყვები. მან გააგრძელა საკუთარი თავის ქება.

დაუბერა ძლიერმა ქარმა. ხე მყარად იდგა. მაშინაც კი, როდესაც წვიმდა და მას სცვიოდა ფოთლები, ხე იდგა ძლიერად.

ამ დროს ბალახი დაბლა ხრიდა თავს. ხე დასცინოდა მას.

ერთ დღეს შტორმი იყო ტყეში. ბალახი დაბლა ხრიდა თავს. როგორც ყოველთვის, ხეს არ უნდოდა თავის დახრა. შტორმი ძლიერდებოდა. ხეს მეტი შებრძოლების უნარი არ შესწევდა. მან იგრძნო როგორ დაკარგა ძალა. ის ძირს დავარდა. ეს იყო ამაყი ხის დასასრული. როდესაც შტორმი დამთავრდა და ყველაფერი დამშვიდდა ბალახმა ირგვლივ მიმოიხედა. მან ამაყი ხე წაქცეული დაინახა...

არწივი და მელა

არწივი და მელა დამძობილდნენ და გადაწყვიტეს ერთმანეთის გვერდით ეცხოვრათ. არწივმა ააშენა თავისი ბუდე მაღალი ხის ტოტებში მანამ, სანამ მელია მიხობავდა ბუჩქებში. დიდი ხანი არ იყო გასული მას შემდეგ, რაც შეთანხმდნენ ამ გეგმაზე, არწივმა გადაწყვიტა თავისი შვილებისათვის საკვების საშოვნელად წასვლა, მოულოდნელად თავს დაესხა მელიის ნაშიერებს აიტაცა ისინი და საკვებად მიუგდო თავის ბახალეებს. შინ დაბრუნებულმა მელიამ შეიტყო მომხდარის შესახებ. მელას თავისი შვილების სიკვდილზე მეტად ის აწუხებდა, რომ არწივზე შურისძიება არ შეეძლო. დამსახურებული სასჯელი სწრაფად დაატყდა თავს არწივს. სოფლის სამსხვერპლოსთან ახლოს ლივლივისას, სადაც რამდენიმე სოფლის მოსახლე მსხვერპლად წირავდა თხას, მან მოულოდნელად გაიტაცა თხა და წაიღო ის ნაკვერჩხლიანად თავის ბუდეში. ძლიერმა ქარმა გააძლიერა ნაკვერჩხალი და არწივის ბარტყები ჯერ კიდევ უღონონი და უმწეონი დაიწვნენ თავიანთ ბუდეში და ჩამოცვივდნენ დახოცილები ხის ძირას. მელიამ არწივის დასანახად ისინი სწრაფად შესანსლა....

ოთხი ხარი და ლომი

ლომი ეპარებოდა იმ მინდორს, სადაც ოთხი ხარი ბინადრობდა. ბერჯერ სცადა მან თავს დასხმოდა ხარებს, მაგრამ რამდენჯერაც მიუახლოვდებოდა მათ, ხარები ერთმანეთს ზურგით უდგებოდნენ და რქებით იგერიებდნენ მტერს. ერთხელ ხარებმა დაიწყეს ერთმანეთთან ჩხუბი და ოთხივე განმარტოვდა მინდვრის სხვადასხვა კუთხეში. ლომმა დრო იხელთა და მალევე ოთხივეს მუსრი გაავლო...

რესურსები

Clipart websites (დამატებითი საიტები)

<http://www.openclipart.org>

<http://office.microsoft.com/enus/clipart>

Scratch პროგრამირების ენა

<http://scratch.mit.edu/>

პროზები გადაეცემა თითოეული კატეგორიაში გამარჯვებულს

I ადგილი - 150 ლარი

II ადგილი - 100 ლარი

III ადგილი. MP4

IV ადგილი - USB მეხსიერების ბარათი - 32 GB

V ადგილი - USB მეხსიერების ბარათი - 16 GB