

ليگ اسڪرچ جونيور





KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



لیگ اسکرچ جونیور

مقدمه:

شعار: قصه‌سازی دیجیتال با داستان کوچک

در کیدکد ۲۰۲۶، لیگ اسکرچ جونیور اولین قدم کودکان برای ورود به دنیای فناوری است؛ جایی که بازی، خلاقیت و آموزش در کنار هم قرار می‌گیرند تا بچه‌ها بدون ترس و پیچیدگی، با مفاهیم پایه‌ای برنامه‌نویسی آشنا شوند.

در این لیگ، دانش‌آموزان:

- با بلوک‌های ساده و رنگی کدنویسی، داستان می‌سازند؛
- شخصیت‌ها را حرکت می‌دهند و ماجراهای خلاقانه می‌آفرینند؛
- و بدون نیاز به مهارت فنی، با مفهوم "اگر... پس..." و "قدم‌به‌قدم فکر کردن" آشنا می‌شوند.

این رقابت، مقدمه‌ای است برای اینکه کودکان در سال‌های آینده بتوانند مسیر خود را به سمت آموزش برنامه‌نویسی،

رباتیک و مهارت‌های حل مسئله پیدا کنند. در این مرحله از سن، هیچ‌کس انتظار "پروژه حرفه‌ای" ندارد؛

اما هر کودک در اسکرچ جونیور، اولین جرقه‌های لازم برای تبدیل شدن به یک مسئله‌حل‌کن، طراح هوشمند و

سازنده پروژه‌های آینده را در ذهن خود روشن می‌کند. لیگ اسکرچ جونیور، پلی است از خیال کودکان به دنیای

تکنولوژی.

جایی که بچه‌ها با اعتمادبه‌نفس یاد می‌گیرند: من هم می‌توانم بسازم، خلق کنم و روزی تبدیل به یک متخصص

شوم.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



شرایط عمومی مسابقه:

گروه‌های هدف:

- این لیگ مخصوص دانش‌آموزان پایه اول، دوم و سوم ابتدایی است؛ یعنی همون قهرمان‌های کوچیکی که تازه وارد دنیای ساختن و حل کردن شده‌اند.
- توجه: لیگ اسکرچ جونیور فقط برای دانش‌آموزان پایه اول، دوم و سوم ابتدایی طراحی شده. پس اگر کسی پایه‌های بالاتر است، باید در لیگ مخصوص خودش شرکت کند.
- همه‌ی شرکت‌کننده‌ها باید به صورت انفرادی وارد رقابت شوند؛ درست مثل یک کارآفرین واقعی که ایده و فکر خودش را به چالش می‌کشد.

اهداف لیگ اسکرچ جونیور:

در این لیگ، هر دانش‌آموز قدم در مسیری می‌گذارد که قهرمان‌های دیجیتال آینده از همین‌جا شروع کرده‌اند:

- پرورش خلاقیت و توانایی حل مسئله؛ مهارت‌هایی که پایه هر شغل آینده است.
- یادگیری مفاهیم ابتدایی برنامه‌نویسی، اما نه با متن‌های سخت؛ بلکه با تصویر و بازی.
- تمرین تفکر مرحله‌به‌مرحله؛ دقیقاً همان کاری که برنامه‌نویسان و فریلنسرها برای انجام می‌دهند.

ساختار سوالات:

- پایه اول:** همه‌چیز تصویری و شبیه بازی! کودک فقط با نگاه کردن به تصاویر، مسیر حل را پیدا می‌کند.
- پایه دوم:** ترکیب تصویر و چند دستور ساده؛ دانش‌آموز کم‌کم وارد مرحله‌ی ساختن داستان‌ها و هدایت شخصیت‌ها می‌شود.
- پایه سوم:** سؤال‌ها چالشی‌ترند. چند کاراکتر، داستان‌های پیچیده‌تر و فرصتی برای اینکه دانش‌آموز مثل یک حل‌کننده‌ی حرفه‌ای فکر کند.

شرایط برگزاری مسابقه:

روش اجرا:

در این لیگ خبری از کامپیوتر نیست؛ چون قرار است خود دانش‌آموزان برنامه‌نویسی را لمس کنند:

- همه‌ی مراحل روی **برگه‌های ویژه** انجام می‌شود؛ برگه‌هایی که پر از شخصیت‌های بازی، ابزارها و بلوک‌های برنامه‌نویسی هستند.
- این تجربه کمک می‌کند بچه‌ها بفهمند قرار نیست فقط کاربر کامپیوتر باشند؛ بلکه **خالق** مسیرها، حرکت‌ها و داستان‌ها هستند.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد

زمان مسابقه:

- هر دانش‌آموز یک ساعت کامل زمان دارد تا ماجراجویی‌اش را تکمیل کند.
- سؤال‌ها دقیقاً راس ساعت اعلام شده روی کارت ورود به جلسه توزیع و یک ساعت بعد جمع‌آوری می‌شود.

تجهیزات:

- هر شرکت‌کننده یک بسته‌ی ویژه شامل سؤال‌ها و بلوک‌ها دریافت می‌کند.
- لازم است مداد، پاک‌کن، مدادتراش و یا (مدادرنگی اختیاری) همراه داشته باشند تا ایده‌ها را راحت روی کاغذ ترسیم نمایند.

بخش‌های مسابقه:

لیگ قصه پرداز کوچولو (مختص دانش‌آموزان پایه اول ابتدایی):

- در این بخش، بچه‌ها وارد دنیای قصه‌ها می‌شوند؛ دنیایی که باید برای شخصیت‌ها مسیر بسازند:
- داستانهای تصویری کوتاه مثل "حیوانی که می‌خواهد از خانه به باغ برسد" ارائه می‌شود.
 - دانش‌آموز با نگاه خلاق و کودکانه‌اش بلوک‌ها را کنار هم ترسیم می‌کند و داستان را کامل می‌کند.
 - تمام سؤال‌ها کاملاً تصویری و همراه مثال‌های ساده هستند.

لیگ مسیرساز کوچک (مختص دانش‌آموزان پایه دوم ابتدایی):

- اینجا دانش‌آموز وارد نقشه‌های پرپیچ و خم می‌شود؛ درست مثل کارآگاه‌های دیجیتالی:
- با استفاده از بلوک‌های حرکتی، باید شخصیت را از نقطه شروع به نقطه پایان هدایت کند.
 - سؤال‌ها ترکیبی از تصاویر و چند دستور ساده مثل «دو قدم به جلو» هستند.
 - اینجا بچه‌ها دقیقاً همان مهارتی را تمرین می‌کنند که در دنیای شغلی آینده مورد نیازشان خواهد بود.

لیگ ماموریت چالشی (مختص دانش‌آموزان پایه سوم ابتدایی):

- این بخش از مسابقه، مخصوص کسانی است که دنبال چالش‌های جدی‌اند:
- سناریوهای سخت‌تر، بلوک‌های پیچیده‌تر و نیاز به ترکیب چند کاراکتر.
 - این بخش همان جایبست که استعدادهای واقعی برنامه‌نویسی و کارآفرینی خود را نشان می‌دهند.
 - دانش‌آموز باید داستانی طراحی کند که در آن حرکت‌ها و الگوریتم‌ها به زیبایی با هم ترکیب شده باشند.



KIDCOD.IR



09934856351



KIDCODE2026

پنجمین دوره مسابقات ملی دانش‌آموزی کیدکد



ملاحظات ویژه:

- **پایه اول:** سؤال‌ها کاملاً تصویری هستند و مربیان در کنار دانش‌آموزان هستند تا مفهوم سؤال را برای آنها توضیح دهند.
- **پایه دوم و سوم:** سؤال‌ها طوری طراحی شده‌اند که دانش‌آموز با کم‌ترین نیاز به خواندن بتواند مسئله را حل کند.
- **ارزیابی بر اساس:** خلاقیت، دقت، ترتیب درست بلوک‌ها و هماهنگی با سناریو می‌باشد.

موارد ارزیابی:

در این لیگ فقط پاسخ صحیح مهم نیست؛ بلکه مسیر فکر کردن و خلاقیت هم اهمیت دارد—همان مهارت‌هایی که آینده‌ی شغلی و فریلنسری به آن نیاز دارد:

- تطابق کامل جواب با سناریو
- استفاده درست از بلوک‌های تصویری
- خلاقیت در طراحی و اجرای پروژه
- دقت در اجرای الگوریتم و ترتیب مراحل

🏆 **نتایج مسابقات :**

- ❖ **اعلام نتایج:** نتیجه نهایی مسابقات، همراه با اهدای مدال و لوح تقدیر، یک هفته پس از مسابقات و در روز اختتامیه و به تفکیک پایه تحصیلی اعلام می‌شود.
- ❖ **اطلاع‌رسانی رسمی:** تمام خبرهای رسمی و زمان‌بندی اختتامیه فقط از طریق سایت رسمی مسابقات به آدرس **WWW.KIDCOD.IR** و از طریق پورتال شخصی دانش‌آموزان منتشر می‌شود.
- ❖ **تغییرات:** هرگونه تغییر در زمان‌بندی یا قوانین، فقط از طریق سایت رسمی معتبر است. شایعات را باور نکنید!
- ❖ **آپدیت قوانین:** اگر نیاز به اصلاحیه فنی باشد، حداکثر تا یک هفته قبل از مسابقه در سایت رسمی مسابقات بارگذاری می‌شود.



KIDCOD.IR



09934856351