



توانمندسازی اجتماعی

گزارش اقدامات و برنامه‌های سازمان فناوری اطلاعات ایران

www.ito.gov.ir

فهرست

- ۱ پروژه‌های انجام‌شده در بخش آموزش کودک و نوجوان ۷
- ۱-۱ طرح توسعه نگرش کارآفرینی در حوزه IT ویژه دانش آموزان نوجوان ۷
- ۱-۱-۱ طرح توسعه نگرش کارآفرینی از طریق برگزاری رویدادهای کارآفرینی ۷
- ۱-۱-۲ طرح توسعه نگرش کارآفرینی از طریق برگزاری مدارس فصلی ۸
- ۱-۱-۳ طرح توسعه برنامه نویسی و فناوری های نوین ۸
- ۲-۱ طرح آموزش تفکر خلاق و برنامه نویسی به کودکان بر بستر فناوری اطلاعات ۹
- ۳-۱ برگزاری رویدادهای تربیت مربی در حوزه IT ۱۰
- ۴-۱ همکاری در برگزاری مسابقات ملی مهارت ۱۰
- ۵-۱ همکاری در تأسیس هنرستان‌های وابسته فناوری اطلاعات ۱۲
- ۶-۱ انجام پروژه تدوین استانداردها و سند حرفه در حوزه فناوری اطلاعات ۱۲
- ۷-۱ طرح آموزش و توسعه مهارت‌های دیجیتال ۱۳
- ۲ پروژه‌های انجام‌شده در راستای توانمندسازی جوامع محلی ۱۴
- ۳ محصولات فنی ۱۷
- ۱-۳ پلتفرم آموزش مهارت‌های شناختی-حرکتی کودکان با امکان نظارت والدین (کانگورو) ۱۸
- ۲-۳ پلتفرم لایو بوک ۱۸
- ۳-۳ سامانه دورکاری ۱۹
- ۴-۳ شبکه مدارس هوشمند «دانا» ۱۹
- ۵-۳ سامانه مسئولیت اجتماعی نوآفرین ۲۰
- ۴ پویش‌های اجتماعی ۲۱
- ۱-۴ طرح کمپین ایران همدل ۲۱
- ۲-۴ کمپین درس‌خانه ۲۱
- ۳-۴ کمپین کنار همیم ۲۲
- ۵ انعقاد تفاهم‌نامه همکاری با سازمان‌ها در راستای توانمندسازی اجتماعی ۲۳
- ۱-۵ تفاهم‌نامه همکاری مابین سازمان فناوری اطلاعات، شرکت ملی پست ایران و کمیته ملی موزه‌های ایران ۲۳
- ۲-۵ تفاهم‌نامه همکاری مابین سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور و سازمان فناوری اطلاعات ایران ۲۳
- ۳-۵ تفاهم‌نامه همکاری مشترک میان وزارت آموزش و پرورش و سازمان فناوری اطلاعات ایران ۲۴
- ۴-۵ تفاهم‌نامه همکاری میان کمیته امداد امام خمینی (ره) و وزارت ارتباطات ۲۴
- ۵-۵ تفاهم‌نامه همکاری مشترک میان سازمان فناوری اطلاعات ایران و صندوق کارآفرینی امید ۲۴
- ۶ اقدامات سازمان در راستای دسترس‌پذیری ویژه توان‌یابان ۲۵
- ۷ برگزاری رویدادهای انگیزشی ۲۶

مقدمه



دکتر امیر ناظمی

معاون وزیر و رئیس سازمان فناوری اطلاعات ایران

«فناوری در خدمت توسعه اجتماعی»

فناوری‌ها اغلب کم یا زیاد در تعامل دوسویه با جامعه قرار دارد. هرچند برخی از فناوری‌ها، خصوصاً فناوری‌هایی که مربوط به اوایل دوران صنعتی شدن است، در رابطه‌ای ضعیف با جامعه قرار دارند و اغلب این ارتباط نیز در حوزه‌های ساخت، تولید و نگهداشت است؛ اما فناوری‌های دوران اخیر خصوصاً فناوری‌هایی مانند فناوری اطلاعات و علوم شناختی در ارتباطی شدید قرار دارند؛ به قدری که درهم‌تنیدگی فناوری و جامعه می‌توان نامید. از همین رو است که در چند دهه اخیر مفاهیمی مانند انتقال فناوری، یادگیری فناوری، سیاست‌گذاری فناوری یا بومی‌سازی موردتوجه پژوهشگران و سیاست‌گذاران قرار گرفته است.

فناوری اطلاعات نخستین مواجهه بشر با یک فناوری است که در آن تعامل و پیوند عمیق و دوسویه میان جامعه و فناوری را تا این اندازه مشاهده می‌کند. از یک سو فناوری اطلاعات ظرفیت‌های جدیدی برای توسعه جوامع ایجاد کرده است و از سوی دیگر این توسعه نیازمند مهارت در تغییر و به‌کارگیری فناوری در جامعه است. به عبارت دیگر هم جامعه از فناوری اطلاعات تأثیر پذیرفته است و هم فناوری اطلاعات است که در هر جامعه‌ای گویی رخت و لباس آن جامعه را بر تن می‌کند. رابطه‌ای دوسویه که می‌تواند در جوامع مختلف با پیوندی قوی یا ضعیف همراه باشد و هرچه جامعه‌ای بتواند پیوندی مناسب‌تر و قوی‌تر برقرار کند؛ از مواهب آن نیز می‌تواند بهره بیشتر ببرد.

درهم‌تنیدگی فناوری و جامعه بود که اتخاذ رویکردی اجتماعی را در یک سازمان فناوری محور همچون سازمان فناوری اطلاعات ایران ضرورت می‌بخشید. رویکرد اجتماعی البته تنها محدود به رابطه فناوری با جامعه نبود؛ بلکه تقویت مشارکت اجتماعی کسب‌وکارها از تدوین سیاست‌ها تا اجرای آن را نیز شامل می‌شد. به عنوان نمونه معنای رویکرد اجتماعی در بخش امنیت فناوری اطلاعات بود که منجر به ایجاد و توسعه نهاد «کلاه سفید» در سازمان شد. همچنین استفاده از ظرفیت‌های مشارکت عمومی-خصوصی بود که زمینه‌سازی لازم برای همراهی بخش خصوصی را فراهم می‌آورد. نمونه‌ای دیگر از رویکرد اجتماعی را می‌توان در قالب به اشتراک‌گذاری داده‌های دولتی و با رعایت حریم خصوصی دانست؛ خصوصاً در راه‌اندازی سکوی سروا (PGSB) که زمینه بهره‌گیری کسب‌وکارهای خصوصی از خدمات داده دولتی بود.

نگاه اجتماعی یک پروژه نبود، هرچند پروژه‌های خاص خود را نیز داشت؛ بلکه رویکردی بود که تلاش می‌شد در تمام فعالیت‌های سازمان فناوری اطلاعات جاری و ساری شود. رویکردی که می‌توانست ارزش‌افزوده‌های یک پروژه کاملاً فنی را ارتقاء ببخشد و در کنار ارزش‌افزوده‌های منحصر به پروژه زمینه‌سازی شکل‌گیری اعتماد عمومی و سرمایه اجتماعی برای اکوسیستم فناوری اطلاعات و به‌طور خاص‌تر اکوسیستم استارت‌آپی شود.

در این گزارش تلاش بر آن بوده است که تنها بر پروژه‌های خاص اجتماعی تأکید شود و از ذکر پروژه‌های مختلفی که با رویکرد اجتماعی بوده‌اند؛ پرهیز شده است. آن دسته از پروژه‌های اجتماعی که در ۴ گانه متداول فعالیت سازمان (دولت الکترونیک، امنیت فناوری اطلاعات، استارت‌آپ‌ها و کسب‌وکارها و شبکه ملی اطلاعات) نبوده است؛ هرچند یاری‌رسان تمام آن‌ها بوده است و بخشی ضروری از آن فعالیت‌ها بوده است.

در حوزه اجتماعی دو اولویت کلیدی عبارت بوده‌اند از:

۱. گروه‌هایی با نیازهای خاص (مانند کودک و نوجوان و معلولان)

۲. توسعه مسئولیت اجتماعی شرکتی (CSR)

این دوسویه مختلف و مورد تأکید در این فعالیت‌ها بوده است؛ و افزودن نگاه اجتماعی به فعالیت‌های متداول سازمان نیز در کنار این دو قرار داشته است که توسط معاونت‌های مختلف سازمان و با مشارکت مشاور اجتماعی سازمان پیش رفته است.

شاید سخت‌ترین چالش در پیش بردن این فعالیت‌ها را بتوان در نوآورانه بودن آن دانست. بخشی از ذی‌نفعان مختلف حوزه فناوری اطلاعات گرفته تا نهادهای نظارتی ابتدا با تردیدها و تشکیک‌ها نسبت به آن موضع می‌گرفتند و زمان برد و تلاش‌ها نیاز بود تا ضرورت این تغییر نگاه مورد پذیرش قرار گیرد؛ هرچند پس از مشاهده نتایج اولیه و رفع تردیدها، اغلب همان بازیگران تبدیل به حامیان و پشتیبانان پنهان و آشکار این نوع از برنامه‌ها شدند. نوآوری موانع خود را دارد و این موانع جز با مداومت، انگیزه و اشتیاق درونی، ایمان به‌درستی آن و پشتیبانی همراهان رفع نخواهد شد.

در ابتدای این دوره مدیریتی ۳ رویکرد کلیدی از ابتدا در سازمان فناوری اطلاعات بر آن تأکید شد:

۳. رویکرد اجتماعی در کنار رویکرد فناورانه

۴. خلق بازار به‌جای اجرای پروژه

۵. تأکید بر لایه خدمات در کنار لایه زیرساخت

امروز که این دوره مدیریتی از فعالیت دولت در حال اتمام است، به نظر می‌رسد هر ۳ تحول، صرف‌نظر از کم یا زیاد بودنش، در تمامی فعالیت‌های سازمان مشهود بوده است؛ که لازم می‌دانم از تمام همکارانم در این خصوص تشکر کنم.

به دلیل محدودیت‌های ساختار سازمانی و توجه به این امر که در زمان تدوین ساختار سازمانی کمتر نگاه‌های اجتماعی به مقوله فناوری اطلاعات بوده است؛ این فعالیت‌ها بیشتر در قالب پروژه‌های مستقل و با راهبری مشاور رییس سازمان، خانم دکتر مشکات اسدی، انجام گرفته است که جای دارد از ایشان تشکر کنم. این راهبری با همکاری و استقبال بخش‌های فنی و تخصصی سازمان انجام گرفته است که خود نمونه‌ای از تغییر رویکرد بوده است و به ماندگاری و پابرجایی این رویکرد در سازمان نیز کمک خواهد کرد.

دیباچه



دکتر مشکات اسدی

مشاور زنان و توانمندسازی اجتماعی
معاون وزیر و رئیس سازمان فناوری

امروزه در نگرش جدید نسبت به توسعه، به ابعاد مختلف آن به‌ویژه توسعه انسانی توجه خاصی مبذول شده است. در نگرش‌های جدید به توسعه، توسعه‌یافتگی موردتوجه پژوهشگران تنها ابعاد مادی و اقتصادی ندارد بلکه توسعه یک دگرگونی جامع و دامنه‌داری تصور می‌شود که تمامی وجوه حیات انسانی اعم از سیاسی، اقتصادی، اجتماعی و زیست‌محیطی را در برمی‌گیرد. در این نگرش جدید، انسان تنها ابزاری برای پیشرفت و رشد جوامع محسوب نمی‌شود. بلکه، رشد و پیشرفت انسان و رفاه او به‌عنوان هدف توسعه موردتوجه قرار می‌گیرد. در سال‌های اخیر، ادبیات بین‌المللی توسعه به‌طور فزاینده‌ای رهیافت «توسعه حق محور»^۱ موردتوجه قرار داده است. رهیافت حق محور در توسعه به استراتژی توانمندسازی بیش از فعالیت‌های خیریه‌ای توجه دارد. در این رهیافت، به هر دو طرف توسعه یعنی صاحبان حق و کارگزاران توسعه توصیه می‌شود که به فرد انسان به‌عنوان محور توسعه توجه شود و در جهت افزایش قدرت، ظرفیت، توانایی و دسترسی موردنیاز مردم برای دگرگونی در زندگی خود اقداماتی صورت گیرد تا بتوانند بر سرنوشت خود تأثیرگذار باشند.

در این رویکرد، توانمندسازی اجتماعی روند توسعه‌ی گسترده‌ای است که مردم را در رسیدن به عزت‌نفس توانا می‌کند و به افراد اجازه می‌دهد تا به‌طور مؤثری در تصمیم‌سازی توسعه شرکت داشته باشند. هنجارهای اجتماعی و نابرابری‌های موجود در جامعه می‌تواند به‌طور مستقیم و غیرمستقیم، میزان توانمندی انسان را محدود نمایند. لذا غلبه بر نابرابری‌های اجتماعی و افزایش مشارکت به‌عنوان یکی از اهداف مهم توسعه قلمداد می‌شود. از سوی دیگر عوامل فرهنگی در همه جوامع به‌عنوان یک عامل تأثیرگذار در شکل‌گیری پدیده‌های اجتماعی شناخته شده‌اند و توانمندسازی افراد به‌عنوان یک پدیده‌ی اجتماعی و به‌عنوان یک متغیر وابسته به‌طور جدی تحت تأثیر عوامل فرهنگی هست.

توجه به عدالت اجتماعی، پایداری زیست‌محیطی، توجه به گروه‌های در حاشیه همچون زنان، کودکان و معلولان و مقابله با فقر ازجمله چالش عصر ماست. تنها در صورتی می‌توان این الزامات را برآورده ساخت که تغییری اساسی در نحوه تفکر ما نسبت به این موضوعات حاصل شود. در این شرایط فناوری با تأکید بر فناوری‌های حوزه ارتباطات و اطلاعات می‌تواند نقش اساسی در تغییر تفکر ما و شیوه اجرای این تغییرات ایفا کند. توجه بیشتر به تنوع فرهنگی، تنوع منطقه‌ای و پاسخ‌گویی دموکراتیک در محور اصلی این تغییر قرار دارد. هرچند هرگونه تغییری در این موضوعات با موانع جدی ازجمله مقابله با ساختار سلسله‌مراتبی قدرت مواجه است. فناوری ارتباطات و اطلاعات به‌عنوان نماد نظم شبکه‌ای می‌تواند با به چالش کشیدن نظم سلسله‌مراتبی به نفع گروه‌های به حاشیه رانده‌شده ازجمله زنان، کودکان و معلولان و محیط‌های به خطر افتاده شده ازجمله جوامع محلی و جوامع کمتر برخوردار کار کند. در این شرایط ترکیب‌های مختلفی از تجارب خلاقانه کاربران، جوامع مدنی و کسب‌وکارهای کوچک امکان ظهور مسیرهای جدیدی را فراهم می‌آورد. بر این اساس سازمان فناوری اطلاعات اقدامات خود را در حوزه توانمندسازی اجتماعی با استفاده از ظرفیت‌های فناوری اطلاعات در حوزه آموزش زنان، کودکان و معلولان و توانمندسازی جوامع محلی تعریف کرد و به مرحله اجرا درآورد. در ادامه گزارش مختصری از این اقدامات و اقدامات آتی در این خصوص را ارائه خواهیم داد. در اینجا جا دارد از تمام کسانی که در اجرای این پروژه‌ها ما را در راستای مسئولیت اجتماعی خود همراهی کردند سپاسگزاری نمایم.

¹ Rights Based Development

«فعالیت‌های دفتر توانمندسازی اجتماعی»

۳



محصولات فنی

۲



توانمندسازی جوامع محلی

۱



آموزش کودک و نوجوان

۶



توانمندسازی معلولان

۵



تفاهم‌نامه‌ها

۴



پایش‌های اجتماعی

۷



رویدادهای انگیزشی

۱ پروژه‌های انجام‌شده در بخش آموزش کودک و نوجوان

رویکرد سازمان فناوری اطلاعات ایران در بخش آموزش کودک و نوجوان، معطوف به آموزش و تربیت نسل آینده‌ای است که نیاز به چشم‌انداز برای رشد و ساختن فردای خود دارند. در راستای این هدف، سازمان با جلب مشارکت فعالان، کسب‌وکارها و اکوسیستم استارت‌آپی و همکاری با نهادهای متولی آموزش در کشور همچون وزارت آموزش و پرورش و سایر نهادهای مرتبط همواره سعی داشته در جهت توسعه نگرش ارزش‌آفرینی دانش‌آموزان و تربیت نیروی انسانی ماهر، خلاق، نوآفرین و کارآفرین موردنیاز بازار کار حوزه فناوری اطلاعات در کشور نقش مؤثری ایفاء نماید. پروژه‌های انجام‌شده توسط سازمان در حوزه آموزش کودک و نوجوان به شرح زیر است:

۱-۱ طرح توسعه نگرش کارآفرینی در حوزه IT ویژه دانش‌آموزان

باید توجه داشت که در سالیان اخیر به دلیل تحولات عظیم در بخش فناوری اطلاعات در جهان و ایجاد مشاغل جدید امکان اشتغال-های نو برای بسیاری از افراد در زمینه‌های دانشی نیز فراهم‌شده است. این مشاغل که روزانه در سراسر جهان تعداد آن‌ها رو به فزونی و تنوع می‌باشد این امکان را فراهم می‌آورد تا افراد بتوانند در هر محیطی حتی خانه با استفاده از رایانه و وسایل جانبی موردنیاز، به انجام کسب‌وکارهای گوناگون در این حوزه بپردازند. این کسب‌وکارها که آن‌ها را با نام کسب‌وکارهای نوپا یا استارت‌آپ می‌شناسیم، سهولت ایجاد کسب‌وکار برای نوجوانان ولی درعین‌حال با اطمینان بیشتر بر پایداری آن را فراهم آورده و موجب شده تا مشتاقان کارآفرینی بتوانند با سرمایه‌ای مناسب وارد حیطه کارآفرینی شوند.

۱-۱-۱ طرح توسعه نگرش کارآفرینی از طریق برگزاری رویدادهای کارآفرینی

هدف اصلی از برگزاری رویدادهای کارآفرینی تقویت روحیه کارآفرینی نوجوانان از طریق آموزش عملی و علمی افراد مشتاق به راه‌اندازی کسب‌وکار شخصی و اجرایی کردن ایده‌های خود می‌باشد؛ اما از دیگر اهداف اجرای این پروژه عبارت است از:

- ✓ انتخاب رشته تحصیلی و انتخاب شغل هدفمند متناسب با علایق و ویژگی‌های شخصیتی نوجوانان
- ✓ ترویج و توسعه آموزش مهارت‌های نرم از جمله، تفکر نقاد و خلاقیت در کنار توسعه کارآفرینی
- ✓ گسترش آموزش‌های مهارت محور کارآفرینی بر بستر فناوری اطلاعات با رویکرد ورود به بازار کسب‌وکار
- ✓ تربیت و پرورش نیروی کار حرفه‌ای و خلاق در قالب کارآفرینان سازمانی و یا راه‌اندازان کسب‌وکار نوین

از اسفند ماه ۹۷ تاکنون بیش از ۳۷۰ کودک و ۱,۵۶۷ نوجوان دختر و پسر در این سلسله رویدادها که در شهرهای مختلف برگزار شد، آموزش دیده‌اند.

۲-۱-۱ طرح توسعه نگرش کارآفرینی از طریق برگزاری مدارس فصلی

این پروژه در دو فاز؛ برگزاری سلسله رویدادهای کارآفرینی با محور «فرصت‌های کسب‌وکار در حوزه فناوری اطلاعات» و سپس مدرسه فصلی آموزش‌های تخصصی IT با برند تینوتک و با مشارکت سازمان فناوری اطلاعات، وزارت آموزش و پرورش و دفتر اقتصاد دیجیتال معاونت علمی ریاست جمهوری، برای اولین بار در کشور برای دانش آموزان مقطع متوسطه مدارس دولتی از اسفندماه ۷۹ شروع به کار کرد.

از نکات برجسته و شاخص این طرح این است که در هر دو فاز، در کنار آموزش‌های تخصصی مهارت محور، توجه ویژه‌ای به آموزش مهارت‌های نرم نگرشی- رفتاری شده است تا اهداف بنیادین این پروژه در راستای فرهنگ‌سازی و ترویج سبک زندگی کارآفرینانه در بین نوجوانان محقق شود. تمرکز و اولویت این پروژه روی سایر استان‌ها خصوصاً مناطق کم برخوردار و دور از مرکز می‌باشد که تاکنون در شهرستان‌های چابهار، بندرعباس و حاشیه‌نشینان مشهد برگزار گردیده است.



در این مدت بیش از ۱۱۰۰ دانش‌آموز با تشخیص فرصت‌های کارآفرینانه و فرآیند طراحی مدل کسب‌وکار در بستر فناوری اطلاعات آشنا شدند که از میان دانش آموزان شرکت‌کننده در رویدادهای تهران ۱۰۰ دانش‌آموز برای شرکت در دو کمپ برنامه‌نویسی هر یک به تعداد ۵۰ نفر انتخاب شدند.

۳-۱-۱ طرح توسعه برنامه‌نویسی و فناوری‌های نوین

این پروژه باهدف آشنایی دانش آموزان به‌ضرورت یادگیری مهارت برنامه‌نویسی و با رویکرد تربیت نیروی ماهر موردنیاز بازار کار در کشور اجرایی شد. در سال ۹۸ چهار دوره به‌صورت حضوری در پنج استان کشور برگزار شد.

به دلیل ازدیاد ایام تعطیلی مدارس در فصل پاییز و زمستان و سپس شیوع ویروس کرونا، ۶ دوره در بهار و تابستان ۹۹ با مشارکت مرکز نوآوری و فناوری تینوتک به‌صورت آنلاین و با حضور دانش آموزان علاقه‌مند سراسر کشور ازجمله: زاهدان، چابهار، ایلام، فیروزکوه، خراسان، ابرانشهر، مازندران، کرج، اسلامشهر، خراسان رضوی، خراسان شمالی و تهران برگزار شد.



۲-۱ طرح آموزش تفکر خلاق و برنامه‌نویسی به کودکان بر بستر فناوری اطلاعات

با همکاری و حمایت سازمان فناوری اطلاعات و شرکت اندیشه شتاب پویه گام (تیم گامبیت)، طی برگزاری رویدادهایی برای کودکان ۵ تا ۱۳ سال تحت عنوان «رویداد کودکان بر بستر فناوری اطلاعات» در جهت آماده‌سازی نسل آینده برای ورود و فعالیت در دوران دیجیتال شدن و تحول هوشمند گامی برداشته شد. هدف عمده این رویدادها آموزش تفکر خلاق، ایده پردازی و تبدیل ایده به محصول با استفاده از ابزارهای فناوری اطلاعات بوده است.



طرح آموزش تفکر خلاق به کودکان

در این پروژه، حین فرآیند آموزش کاربردهای مختلف فناوری‌های دیجیتال به‌صورت کاربردی به کودکان آموزش داده می‌شود. سرگرمی در کنار آموزش و جذاب بودن فرآیند آموزش برای کودکان از مهم‌ترین نقاط قوت آموزش مفاهیم کاربردی فناوری و مهارت تفکر خلاق، کار گروهی و حل مسئله به شما می‌رود.

طرح آموزش برنامه‌نویسی به کودکان



از مهم‌ترین دلایل توجه کشورهای پیشرفته، به آموزش برنامه‌نویسی به کودکان و نوجوانان، تأثیرات این علم در ساخت آینده‌ی کشورها، توانمندی کودکان و نوجوانان و امکان تولید ارزش و همچنین تأثیرات روانشناسی این آموزش‌ها بر کودکان و نوجوانان می‌باشد. همچنین آموزش برنامه‌نویسی به کودکان کمک می‌کند مهارت‌های حل مسئله را بیاموزند و تفکر الگوریتمیک را یاد بگیرند.

در این راستا اهمیت آموزش برنامه‌نویسی به کودکان از سنین پایین در بسیاری از کشورهای پیشرفته موردتوجه قرار گرفته است به‌طوری‌که این آموزش‌ها جزو آموزش‌های اجباری در دروس دبستان قرار گرفته است. در این راستا آموزش برنامه‌نویسی به کودکان در رویدادهای برنامه‌نویسی گنجانده شد که به‌موجب آن ۲۶۸ دانش‌آموز در گروه سنی ۸ تا ۱۴ سال انجام گردید.

۳-۱ برگزاری رویدادهای تربیت مربی در حوزه فناوری اطلاعات

پس از اجرای بیش از ۱۷ رویداد دانش‌آموزی و دو کمپ برنامه‌نویسی با حضور قریب به ۳۰۰۰ دانش‌آموز در کشور، با هدف توسعه پایدار این طرح و توانمندسازی و آشنایی معلمان کارآفرینی مدارس کشور با تکنولوژی‌های نوین، در دی‌ماه ۹۹ اولین دوره «تربیت مربی کارآفرینی هنرستان‌ها با رویکرد کسب‌وکارهای فناورانه» جهت آموزش ۱۶۰۰ نفر مربی کارآفرینی در کارگاه‌های نوآوری و کارآفرینی ۳۲ استان کشور آغاز گردیده است.

دوره آموزش مربیان با هدف افزایش توانمندی مربیان هنرستان‌ها برای در حوزه کارآفرینی فناورانه با محوریت ICT برگزار می‌گردد. در روز اول این دوره مربیان با مفاهیم شناخت چشم‌انداز، هدف‌گذاری شخصی و ارزیابی SWOT مسیر آموزشی را آغاز می‌کنند. در روز دوم با مفاهیم شناخت مخاطب، بوم همدلی و ابزارهای ساخت مخاطب در کار و کسب‌ها آشنا می‌شوند. در ادامه نقشه سفر مشتری و تفکر طراحی آموزش داده‌شده و روش ساخت ارزش پیشنهادی و تکمیل بوم مدل کسب‌وکار بر اساس مدل استروالد آموزش داده می‌شود. هدف از این دوره انتقال مفاهیم فرا متن کتاب به مربیان می‌باشد. یکی از این تسهیلات به پلتفرم تینوتک تعلق گرفت که در راستای آن این به برگزاری رویداد تربیت مربی در ۳۱ استان پرداختند هدف از این دوره که در ادامه سایر رویدادهای دانش‌آموزی این سازمان برگزار می‌شود، تکمیل زنجیره آموزش مهارت‌های کارآفرینی با رویکرد کسب‌وکارهای فناوری اطلاعات است و طی آن یک هزار و ۶۰۰ مربی در سرتاسر کشور و در ۳۲ استان آموزش می‌بینند. دوره یادشده به‌صورت آنلاین است توسط پلتفرم مذکور برگزار شد که سازمان فناوری اطلاعات ایران و معاونت متوسطه وزارت آموزش و پرورش و دفتر فنی و حرفه‌ای و کاردانش این وزارتخانه از ایشان حمایت کردند.

۴-۱ همکاری در برگزاری مسابقات ملی مهارت

مسابقات ملی مهارت به مجموعه‌ای رقابت‌های عملی در رشته‌های متنوع از حرفه‌های مختلف گفته می‌شود که سالانه به همت سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای کشور برگزار می‌شود. این مسابقات در سه مرحله‌ی شهرستانی، استانی و ملی برگزار می‌شوند. از استان‌ها در هر رشته یک نفر با کسب حدنصاب می‌تواند در مرحله‌ی ملی شرکت کند.

برخی از مهم‌ترین اهداف مسابقات ملی مهارت عبارت است از:

- کشف استعدادهای حرفه‌ای جوانان و ایجاد فرصت مناسب در جهت شکوفایی مهارت‌ها؛
- شناساندن اهمیت آموزش‌های مهارت و نقش آن در توسعه‌ی اقتصادی به عموم مردم و جلب نظر مسئولان، بنگاه‌های اقتصادی، صنایع و صنوف؛
- شناسایی و معرفی افراد ماهر و نخبه به صنایع و بنگاه‌های اقتصادی؛
- ارتقای سطح استانداردهای آموزش مهارت در کشور.

بخش فناوری اطلاعات نوزدهمین دوره‌ی مسابقات ملی مهارت (۱۳۹۹) در ۶ رشته‌ی رایانش ابری، امنیت سایبری، مدیریت دستگاه‌های شبکه، راهکارهای نرم‌افزاری برای تجارت، فناوری‌های وب و توسعه‌ی اپلیکیشن‌های موبایل برگزار می‌شود. برگزیدگان این رقابت‌ها، نماینده‌ی ایران در چهل‌وششمین دوره‌ی مسابقات جهانی WorldSkills سال ۲۰۲۱ در شانگهای چین خواهند بود. این رقابت جهانی از ۳۱ شهریور تا ۵ مهر ۱۴۰۰ با حضور نمایندگانی از بیش از ۶۰ کشور جهان برگزار می‌شود.

در این راستا تفاهم‌نامه‌ای فی‌مابین سازمان فنی و حرفه‌ای کشور و سازمان فناوری اطلاعات ایران مقرر شد، سازمان فناوری اطلاعات با همکاری بخش خصوصی در ۶ رشته مرتبط با حوزه فناوری اطلاعات همکاری‌های لازم را با سازمان فنی و حرفه‌ای کشور داشته باشد. در این راستا تاکنون اقدامات زیر انجام شده است.

- برگزاری جلسات متعدد به منظور سیاست‌گذاری و برنامه‌ریزی در خصوص رشته‌های حوزه فناوری اطلاعات؛
- تشکیل تیم‌های مدیریتی رشته‌ها و صدور ابلاغ مدیران رشته‌ها، کارشناسان مسئول، کارشناسان معاون از طریق دفتر مسابقات ملی و بین‌المللی مهارت؛
- تشکیل کارگروه‌های متعدد با حضور مدیران و اعضای کارگروه‌های تخصصی رشته‌ها؛
- تبلیغات، اطلاع‌رسانی و استفاده از فضاهای مجازی و رسانه ملی جهت معرفی مسابقات؛
- ثبت‌نام رشته‌های حوزه فناوری اطلاعات به منظور جذب حداکثری علاقه‌مندان و رقابت کنندگان به مسابقات؛
- همچنین مقرر گردید سازمان فناوری اطلاعات، زیرساخت‌های لازم و فنی را برای برگزاری مراحل شهرستانی و استانی مسابقات حوزه فناوری اطلاعات به صورت آنلاین فراهم نماید و با همکاری بخش خصوصی فرآیند کارآموزی برگزیدگان در مراحل کشوری و دوره‌های آمادگی حضور در مسابقات جهانی را انجام دهد.





worldskills
I.R.IRAN 

۲۲ اسفند
آخرین فرصت ثبت‌نام
مسابقات ملی مهارت



iranworldskills.com

۵-۱ همکاری در تأسیس هنرستان‌های وابسته فناوری اطلاعات

دبیرستان‌هایی که به‌منظور تربیت نیروهای متعهد و کارآمد برای تأمین نیروی انسانی موردنیاز کشور در دوره متوسطه توسط سایر وزارتخانه‌ها، سازمان‌ها و مراکز غیر وابسته به آموزش و پرورش تأسیس می‌گردند، دبیرستان وابسته نامیده می‌شوند. هدف از تأسیس دبیرستان وابسته علاوه بر هدف‌های عمومی نظام آموزشی کشور، استفاده از مشارکت سایر دستگاه‌ها در جهت توسعه آموزش متوسطه و تحقق اهداف زیر می‌باشد:

الف: تربیت نیروهای متعهد و کارآمد برای تأمین نیروی انسانی موردنیاز.

ب: ارتقاء سطح فرهنگ عمومی با تأکید بر فرهنگ اسلامی.

ج: آماده کردن زمینه‌های علمی و تربیتی لازم در دانش‌آموزان جهت ادامه تحصیل در مراکز آموزش عالی

وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات (سازمان فناوری اطلاعات) برای اولین بار در سال ۹۹ اقدام به یک فعالیت مشترک با وزارت آموزش و پرورش جهت تأسیس اولین هنرستان‌های فناوری اطلاعات نموده است که تاکنون اقدامات زیر در این راستا انجام گردیده:

- اعلام فراخوان پیرو تفاهم‌نامه همکاری مشترک فی‌مابین وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و وزارت آموزش و پرورش؛
- انتخاب متقاضیان هنرستان‌های فناوری اطلاعات در راستای فراخوان اعلام‌شده؛
- برگزاری جلسات مستمر با وزارت آموزش و پرورش جهت بررسی فرایند برای شرکت‌کنندگان در فرایند؛
- تأسیس اولین هنرستان فناوری اطلاعات دولتی با همکاری شرکت ایرانسل و موسسه خیریه مهر گیتی؛

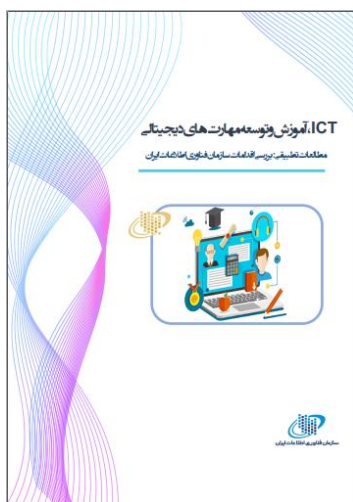
۱-۶ انجام پروژه تدوین استانداردها و سند حرفه در حوزه فناوری اطلاعات

در این راستا تفاهم‌نامه‌ای فی‌مابین سازمان فنی و حرفه‌ای کشور و سازمان فناوری اطلاعات ایران مقرر شد سازمان فناوری اطلاعات پروژه تدوین استانداردها و سند حرفه در حوزه فناوری اطلاعات همکاری لازم را به انجام رساند. هدف از انجام این پروژه شناسایی مشاغل، تجزیه و تحلیل حرف حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات و تدوین استانداردهای شایستگی و سنجش مهارت می‌باشد اگر آموزش‌ها از طریق تجزیه و تحلیل وظایف، تکالیف و کارهای یک حرفه طراحی و تدوین شود یا به عبارتی آموزش بر تکالیف و شایستگی‌های شغلی بازار کار منطبق بوده و در راستای فناوری‌های بروز باشد، باعث خوداشتغالی، افزایش توانایی‌های دانش، مهارت و قدرت درک شاغلین بخش شده و سبب افزایش بهره‌وری، راندمان تولید، سلامت تولید و انجام مطلوب‌تر کار در محدوده وظایف شغلی شده و افراد را برای احراز شغل، حرفه و کسب و کار آماده می‌نماید.

اولین گام برای آموزش‌های مهارتی مبتنی بر شغل، شناسایی و طبقه‌بندی مشاغل بازار کار می‌باشد. در حوزه فناوری اطلاعات و ارتباطات این شناسایی توسط سازمان‌های متولی، انجمن‌ها و صنوف با همکاری وزارت کار و امور اجتماعی، سازمان آمار و متولیان آموزش صورت می‌گیرد در این راستا از تجربیات و طبقه‌بندی مشاغل در کشورها و سازمان‌های جهانی مثل O'Net، ISCO و ... نیز استفاده می‌شود و با دادن کد بین‌المللی به حرف مربوطه و بومی‌سازی برخی از مشاغل خاص کشور سعی در بین‌المللی کردن آموزش‌های مهارتی و همگام‌سازی با بازار کار جهانی را دارد.

این مهم در بسیاری از کشورها که از سازمان صلاحیت حرفه‌ای برخوردار هستند کاملاً شناخته شده است. برای انجام تجزیه و تحلیل شغل، ابتدا وظایف و تکالیف شغلی در قالب یک تیم توسط کارشناسان آموزش، متخصصین و شاغل فعال در بخش استخراج شده و سپس برای هر وظیفه چند کار و برای هر کار مراحل کاری تدوین می‌شود. برای انجام بهینه و مطلوب مراحل کاری، دانش تئوری و عملی مرتبط با آن کار طراحی و تدوین می‌شود. از مزایای دیگر این پروژه سطح‌بندی مشاغل در یک حوزه شغلی است و مسیر ترقی و ارتقاء را برای شاغلین ترسیم می‌نماید و این انگیزه را برای شاغلین ایجاد می‌کند تا خودشان را به کمک آموزش‌های مهارتی ارتقاء دهند.

۳-۱ طرح آموزش و توسعه مهارت‌های دیجیتال



با توجه به اهمیت مباحث توسعه مهارت‌های دیجیتال، آموزش و فناوری اطلاعات و ارتباطات (ICT) پروژه‌ای تعریف شد و طی سلسله گزارش‌ها و مطالعاتی به بررسی تأثیر متقابل ICT و آموزش هم از نقطه نظر تأثیرگذاری توسعه ICT در عرصه اقتصاد دیجیتال بر فرآیندها، بهره‌وری، اثربخشی و گستردگی پوشش آموزش از یک سو و هم از نقطه نظر آموزش ICT و فناوری‌های نوظهور برای افزایش آمادگی جامعه و توسعه منابع انسانی برای پاسخگویی به نیازمندی‌های بازار کار امروز و آینده در همه سطوح جامعه از سوی دیگر مورد بررسی قرار گرفت و خروجی‌ها تحت گزارشی جامع منتشر شد.

سایر اقدامات در دست اجرا در بخش آموزش کودک و نوجوان

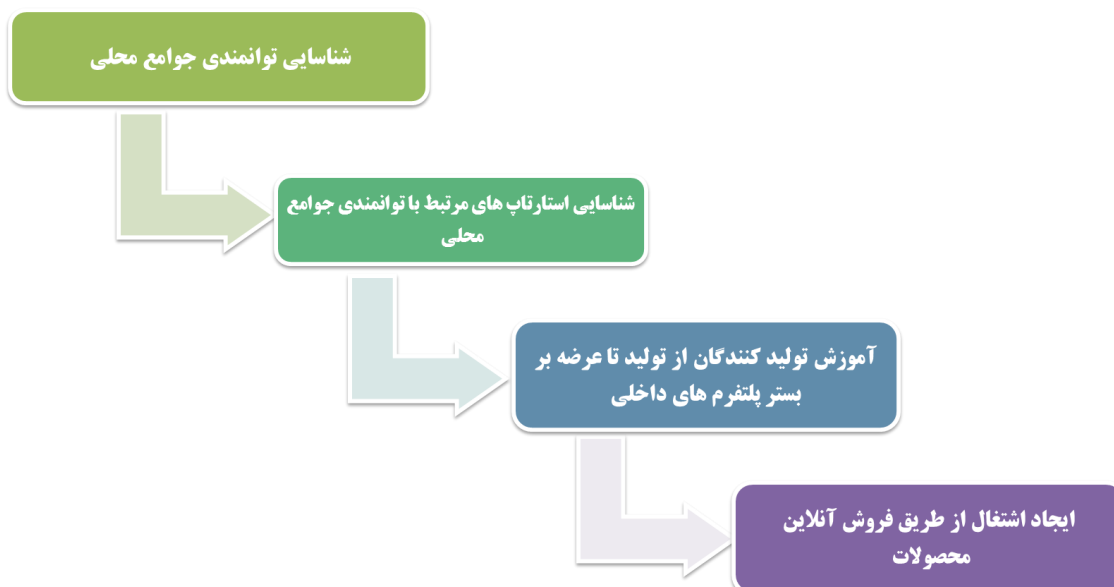
اقداماتی که تاکنون در حوزه آموزش کودک و نوجوان توسط سازمان فناوری اطلاعات ایران با همکاری سایر نهادهای ذی‌ربط انجام شده در بخش قبل به اختصار توضیح داده شد؛ اما همچنان برنامه‌هایی در دست اجرا قرار دارد که به‌زودی گزارش آن‌ها نیز منتشر خواهد شد. این برنامه‌ها عبارت است از:

- تأسیس مرکز نوآوری کودک و نوجوان تینوتک
- تدوین آیین‌نامه‌ها و ضمانت‌نامه‌های قانونی در حوزه آموزش الکترونیک
- ارائه تسهیلات به شرکت‌های فعال در زمینه آموزش

۲ پروژه‌های انجام‌شده در راستای توانمندسازی جوامع محلی



آموزش فناوری اطلاعات در جوامع محلی و روستایی از طریق طرحی با عنوان «طرح توانمندسازی جوامع محلی بر بستر فناوری اطلاعات» پیگیری می‌شود. رویکرد سازمان فناوری اطلاعات در این طرح تمرکز بر آموزش زنان است به‌نحوی که بتوانند از ظرفیت فناوری اطلاعات به‌عنوان ابزاری برای توسعه و بهبود محصولات خود و همچنین افزایش بازاریابی و فروش استفاده کنند. این پروژه که با تمرکز بر توانمندسازی جوامع محلی بخصوص در مناطق کم‌برخوردار انجام می‌شود در سه حوزه اصلی محصولات دامی و کشاورزی، گردشگری و صنایع دستی انجام‌شده است و به‌طور کلی مبتنی بر گام‌های زیر اجرایی گردیده است:



صندوق کارآفرینی امید به عنوان همکار رسمی در این پروژه سازمان فناوری اطلاعات را از طریق در اختیار قرار دادن اطلاعات صندوق های خرد محلی و همکاری در پرداخت وام های توان افزایی همراهی می کند.

تاکنون ۹ استارتاپ دیجی کالا، باسلام، آرانیک، سوچن، آهوگ، چارق، اتاقک، تیست ایران و مکانچی در سه حوزه صنایع دستی، گردشگری و محصولات دامی و کشاورزی سازمان فناوری اطلاعات را در اجرای این طرح همراهی کردند که منجر به آموزش ۳۵۰۰ صنعتگر بومی و ایجاد ۲۲۰۰ غرفه آنلاین و ۱۳۰ تجربه گردشگری شد. پراکندگی فعالیت این استارتاپ ها در سراسر کشور و بر اساس بانک اطلاعاتی صندوق کارآفرینی امید از وام گیرندگان صندوق های خرد محلی است.

صنایع دستی



آرانیک

چارق

سوچن

آهوگ

گردشگری



تیست ایران

اتاقک

مکانچی

محصولات دامی کشاورزی



دیجی کالا

باسلام

خلاصه فعالیت شرکت های همکار سازمان فناوری اطلاعات در پروژه توانمندسازی جوامع محلی به شرح زیر است:

ایده اصلی چارق آموزش و فروش دست سازه های خلاقانه ایرانی ست که از سال ۱۳۹۴ در ساختمان ندا رایانه متولی ورود اینترنت به ایران است؛ چارق در حال حاضر یک پلتفرم بازار آنلاین برای نمایش و فروش دست سازه های صدها هنرمند و تولیدکننده با رویکرد انتخاب بهترین و باکیفیت ترین محصولات موجود این بازار می باشد. علاوه بر فروش دست سازه های تولیدکنندگان؛ هم اکنون بالغ بر ۵۰۰ مقاله آموزشی خلاقانه در چارق برای علاقه مندان در دسترس است. مشتریان چارق علاقه مندان به خرید و فروش هنر زیبایی ایرانی و همین طور افرادی که به دنبال آموزش های کاربردی هستند، می باشند.



گروه هنری و تخصصی آرانیک با شناخت از توانمندی ها و نقاط ضعف کنونی این صنعت سعی بر آن داشته تا با تکیه بر دانش تخصصی پدیدآورندگان آن و بهره گیری از فنون تجارت الکترونیک، به معرفی جامع و توسعه مطلوب این صنعت همگام با نیاز روز و در بستر فضای مجازی بپردازد. برقراری یک زنجیره تأمین کامل، پویا و پرونق در حیطه تولیدات صنایع دستی از اهداف نخست و والای این مجموعه بوده است.



آهوک، پلتفرم سه زبانه معرفی و فروش صنایع دستی سیستان و بلوچستان است که امکانات و خدماتی را به تولیدکنندگان و مشتریان ارائه می‌دهد. از جمله تولید محتوای چندرسانه‌ای صنایع دستی، عکس برداری صنعتی و تبلیغاتی از محصول، تهیه شناسنامه اختصاصی هر محصول، طراحی نرم‌افزاری محصول جدید، کارشناسی قیمت، دیجیتالی مارکتینگ، پرداخت آنلاین و یا پرداخت پس از تحویل، بسته‌بندی و غیره.



برند سوچن با حضور جمعی از بانوان دغدغه‌مند سیستان و بلوچستان با رویکرد کارآفرینی اجتماعی و تسهیلگری فعالیت خود را آغاز کرد. این شرکت هنر بنیان باهدف ایجاد زمینه اشتغال و درآمد برای زنان روستایی مدلی جدید را برای فعالیت پیاده کرد که در آن نگاه خیریه و ترحم‌آمیز به هنر دست زنان حذف شود و محصولاتی باکیفیت و هنری ارائه شود. باهدف ایجاد درآمد برای زنان روستایی پروسه ایده پردازی تا فروش به شکلی برنامه‌ریزی شده که با توجه به ظرفیت‌ها و توانمندی‌های زنان روستاهای مختلف استان تولید محصول تماماً در روستاها انجام شود.



اتاقک سامانه هوشمند اجاره ویلا و سوئیت ویژه مسافران است. هدف از ایجاد اتاقک فرهنگ‌سازی در زمینه سفرهای اقتصادی با ارائه اقامتگاه ارزان و مناسب برای تمام افراد جامعه و گردشگران است. کاربران اتاقک می‌توانند با هر سلیقه و بودجه‌ای محل اقامت مناسب خود را در شهرهای مختلف ایران اجاره کنند. سامانه اتاقک، در طول سفر در واحد پشتیبانی، ۲۴ ساعته آماده پاسخگویی به کاربران است.



تیست ایران (Tastelran) یک پلتفرم آنلاین برای جذب گردشگران خارجی است. در این پلتفرم تجربه‌ها و تورهایی خاص ایران به گردشگران ورودی معرفی و ارائه می‌شود. مأموریت تیست ایران نقل داستان‌های ایران و شناسایی و معرفی تجربه‌ها از طریق همکاری با راهنمایان بومی و جوامع محلی است.



مکانچی، سرویس رزرو آنلاین اقامتگاه‌های غیر هتلی در سراسر ایران است. کاربران مکانچی می‌توانند با هر سلیقه و بودجه‌ای محل اقامت مناسب خود را در شهرهای مختلف ایران اجاره کنند. سامانه مکانچی، در طول سفر در واحد پشتیبانی ۲۴ ساعته آماده پاسخگویی به کاربران است.



باسلام، پلتفرم خرید از تولیدکننده ایرانی است. تولیدکنندگان می‌توانند در باسلام امکان ساخت غرفه رایگان و عرضه محصولات به خریداران وجود دارد. در این بازار آنلاین می‌توان محصولات خوراکی خانگی، صنایع دستی و بسیاری دیگر از تولیدات ایرانی را پیدا و خریداری کرد.



دیجی کالا به‌عنوان بزرگ‌ترین پلتفرم فروش کالا در کشور تلاش می‌کند ضمن فراهم کردن شرایط برای ارتباط مستقیم و بی‌واسطه بین تولیدکنندگان محلی نقاط مختلف کشور و مشتریان دیجی کالا، مسئولیت اجتماعی خود در قبال تولیدکنندگان محلی و مشتریان سراسر کشور را ایفا کند. در این رویکرد جدید محصولات و روش‌های تولید بومی و غیر صنعتی این فرصت را خواهند داشت که با عرضه محصول و هنر خود به بازاری پایدار دست یابند.



در راستای طرح توانمندسازی جوامع محلی بر بستر فناوری اطلاعات و حمایت از زنان کارآفرین و فعال بر بستر پلتفرم‌های فروش آنلاین تفاهم‌نامه‌ای فی‌مابین سازمان فناوری اطلاعات و معاونت زنان و امور خانواده ریاست جمهوری به امضا رسید که به‌موجب آن مقرر گردید سازمان فناوری اطلاعات از محل وجوه اداره شده در اختیار وزارت ارتباطات مبلغ ۲۰۰ میلیارد ریال در قالب تسهیلات ارزان قیمت در اختیار کارآفرینان زن معرفی شده از طرف معاونت قرار دهد.

بدیهی است شرایط دریافت تسهیلات بر اساس دستورالعمل‌های و ضوابط اجرایی مصوب وجوه اداره شده در اختیار وزارت ارتباطات هست.

سایر اقدامات در دست اجرا در بخش توانمندسازی جوامع محلی

- همکاری با صندوق کارآفرینی امید در خصوص دسترسی به اطلاعات صندوق‌های خرد محلی
- ارائه تسهیلات به استارت‌آپ‌های حوزه توانمندسازی اجتماعی
- طراحی دوره‌های آموزش کوتاه‌مدت سواد دیجیتال ویژه افراد در جوامع محلی

۳ محصولات فنی

سازمان فناوری اطلاعات ایران با بهره‌گیری از ظرفیت فاوا به‌عنوان یک ابزار کارآمد در راستای توانمندسازی افراد و گروه‌های مختلف در جامعه، محصولاتی را با همکاری بخش‌های خصوصی و دولتی تهیه نموده است که به شرح زیر می‌باشد:



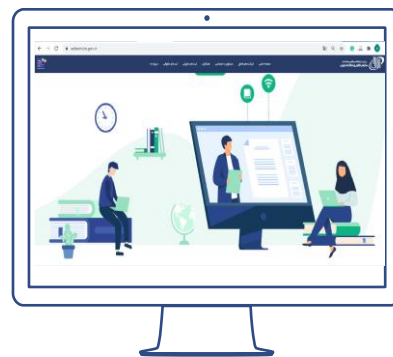
کانگورو



لایو بوک



سامانه دورکاری



شبکه دانا



سامانه CSR

۳-۱ پلتفرم آموزش مهارت‌های شناختی-حرکتی کودکان با امکان نظارت والدین (کانگورو)



این پروژه باهدف گسترش «عدالت آموزشی» و «ارائه محتوای پاک»، با استفاده از رایج‌ترین و در دسترس‌ترین فناوری‌های اطلاعاتی و ارتباطی مانند تلفن همراه و نمایشگرهای خانگی، زمینه ارتباط بین نوپایان، خردسالان و کودکان را با متخصصین آموزشی و تربیتی مهیا می‌کند. از این رو مهم‌ترین ویژگی طرح پیش رو بهره‌مندی عادلانه کودکان در اقصای نقاط کشور از محتوای پاک و متناسب آن‌ها است؛ چه کودکان ساکن در دورافتاده‌ترین روستاها و چه کودکانی که در پایتخت و در مرکز امکانات زندگی می‌کنند. این پروژه درواقع به دنبال ساخت دو نسخه اپلیکیشن کودکان و والدین، با امکان نظارت والدین است که مخاطبان آن فقط کودکان نیستند؛ بلکه تمامی افرادی هستند که به هر صورت با کودکان در ارتباط می‌باشند. همچنین امکان نظارت والدین بر رفتار کودکانشان در فضای اپلیکیشن فراهم شده است.

۳-۲ پلتفرم لایو بوک



لایو بوک سامانه‌ای ارائه، دسته‌بندی و شخصی‌سازی محتوای کمک‌آموزشی است که بر اساس تکنولوژی واقعیت افزوده و بر زیرساخت‌هایی از الگوریتم‌های هوشمند بنا شده است. لایو بوک محتوای مجازی را با کتاب‌های فیزیکی ترکیب کرده است به نحوی که دوربین خود را بر هر صفحه از کتاب‌های درس رسمی سیستم آموزشی ایران بگیرد، صفحه شناسایی شده و انبوهی از محتوای خرد کمک‌آموزشی متنوع، مبتنی بر درس‌نامه‌های کارشناسی شده و بر اساس نیاز کاربر در دسترس قرار می‌گیرد.

این اپلیکیشن در راستای مسئولیت اجتماعی خود، محتوای رایگان درسی را در اختیار مدار روستایی قرار خواهد داد.

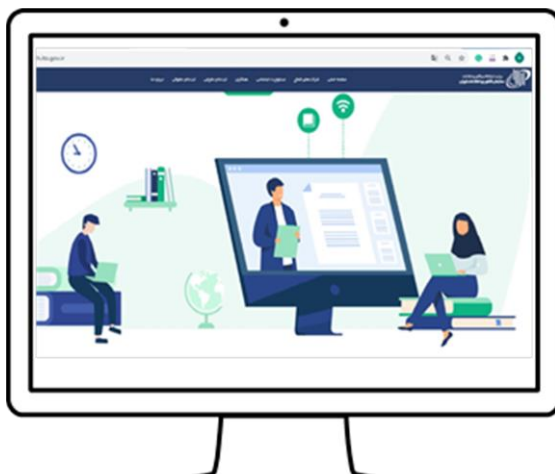
۳-۳ سامانه دورکاری



دورکاری، هرگونه به کارگیری فناوری های اطلاعاتی (مانند ارتباطات راه دور: تلفن، رایانه، ایمیل و ...) به جای مسافرت های مربوط به کار است. درواقع حرکت کار به سمت کارکنان، به جای حرکت کارکنان به سمت کار می باشد. دورکاری یا **Teleworking** در زبان ساده یعنی کار کردن از راه دور». دورکاری نام شغل خاصی نیست بلکه نوعی از فعالیت ها را به صورت پروژه های شامل می شود. یکی از فواید دورکاری این است که شما بر اساس توانایی های فردی و اجتماعی خود پروژه های را از شرکتی دریافت می کنید و آن را در خانه یا محل دلخواه خود انجام می دهید.

این سامانه به نشانی doorkari.ito.gov.ir باهدف معرفی شرایط دورکاری استاندارد به سازمان های دولتی و بخش خصوصی شکل گرفته است. در این سامانه ضمن دسترسی به محتوایی در خصوص دورکاری، امکان معرفی کسب و کارهای فعال در این حوزه فراهم شده است.

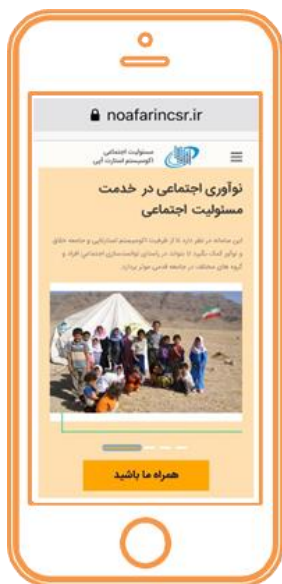
۳-۴ شبکه مدارس هوشمند دانا»



دانا، شبکه مدارس هوشمند کشور، با تکیه بر دو حوزه ای اتصال به شبکه ملی اطلاعات و ارائه خدمات آموزش مجازی درپچه ای است به سوی بهره مندی و توسعه راهکارهای نوین و روزآمد آموزشی. دانا بر آن است تا از یکسو با اتصال مدارس به شبکه پرسرعت اطلاعات و فراهم نمودن امکان دسترسی به انواع خدمات آموزشی ویژه و اختصاصی برای کلیه دانش آموزان ایران زمینه عدالت آموزشی را فراهم آورد و از سوی دیگر با حمایت از شرکت ها و استارت آپ های بخش خصوصی به بهبود کیفیت، رونق و رقابت پذیری بازار خدمات آموزشی کمک کند.

Edtech.ito.gov.ir

۳-۵ سامانه مسئولیت اجتماعی نوآفرین



سامانه مسئولیت اجتماعی به نشانی <https://www.noafarincsr.ir> هم‌افزایی بین عناصر اکوسیستم استارت‌آپی و استفاده حداکثری از توان‌بخش خصوصاً حوزه فاوا ایجاد شده است. هدف اصلی این سامانه استفاده از ظرفیت اکوسیستم استارت‌آپی دولتی در راستای مسئولیت اجتماعی CSR و بهره‌گیری از ظرفیت فاوا به یک ابزار کارآمد در راستای توانمندسازی افراد و گروه‌های مختلف در جامعه است. سامانه به‌صورت آزمایشی از مهرماه سال ۹۸ شروع به کار کرده و بعد از یک دوره آزمون در تاریخ اول اسفندماه سال ۱۳۹۸ هم‌زمان با شروع شیوع بیماری کرونا در کشور، شد تا بستری برای استفاده از ظرفیت استارت‌آپی کشور در راستای مسئولیت اجتماعی دوران فراهم کند. کاربران حقیقی و حقوقی می‌توانند در حوزه‌های آموزش، سلامت، و مدیریت بحران در این سامانه فعالیت کنند. در این راستا آمار تعداد متقاضیان و پر ثبت‌نام‌شده به شرح زیر است:

پروژه‌ها	تعداد
حوزه آموزش	آموزش کودک و نوجوان ۲۲
	آموزش همگانی ۹
حوزه سلامت	۲۵
حوزه مدیریت بحران	۴
حوزه اشتغال	۸
جمع کل	۶۸

متقاضیان	تعداد کل ثبت‌نام	تعداد ثبت‌نام از اسفند
کاربران حقیقی	۵۰	۳۲
کاربران حقوقی	۹۴	۷۸
پروژه‌های ثبت‌شده	۱۱۰	۶۸

۴ پوشش‌های اجتماعی

مقابله با بحران نیازمند عزم همگانی است. با توجه به شرایط به وجود آمده به دلیل بیماری همه‌گیر کرونا، بدون یک اراده جمعی معطوف به مواجهه مؤثر با بیماری، امکان رهایی از زنجیره انتقال و جلوگیری از آسیب‌های احتمالی آن وجود ندارد. بر همین اساس و به ابتکار سازمان فناوری اطلاعات و دیگر سازمان‌های دولتی و غیردولتی، پوشش‌هایی طراحی شد تا با همراهی جریان‌های اجتماعی و دغدغه‌مند و آگاه‌سازی جامعه، آسیب‌های اجتماعی این بحران را به حداقل رسانند. این پوشش‌ها عبارت‌اند از:

۴-۱ طرح کمپین ایران همدل

پوشش ایران همدل باهدف مساوات، همدلی و کمک مؤمنانه به نیازمندان و فقرا در ماه مبارک رمضان، به‌عنوان یک رزمایش همدلی ملی شکل گرفت. وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات در راستای مسئولیت اجتماعی خود تلاش کرد تا با همکاری و مشارکت شرکت‌های فعال زیست‌بوم فناوری اطلاعات کشور به این پوشش بپیوندد. به همین منظور و در راستای هم‌افزایی در جذب و توزیع عادلانه منابع، تجمع و یکپارچه‌سازی بانک‌های اطلاعاتی گروه‌های هدف و افزایش مشارکت‌های مردمی، تفاهمی میان وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات و کمیته امداد امام خمینی (ره) شکل گرفت.



وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات به‌منظور استفاده از ظرفیت شرکت‌های بزرگ اکوسیستم فناوری اطلاعات کشور و در راستای مسئولیت اجتماعی خود در فاز اول، ۱۳ شرکت و اپراتورهای اصلی حوزه فناوری اطلاعات به این پوشش دعوت کرد. در یک جمع‌بندی کلی می‌توان این شرکت‌ها را بسته به نوع فعالیت و نحوه جمع‌آوری مبالغ به ۳ دسته تقسیم کرد که جمعاً رقم **۱۵ میلیارد تومان** جمع‌آوری گردید.

- اپراتورها؛ شامل شرکت‌های همراه اول، ایرانسل و رایتل
- شرکت‌های خدمات پرداخت؛ شامل آپ، ۸۰٪، به پرداخت ملت
- شرکت‌های بزرگ حوزه فناوری اطلاعات؛ شامل اسنپ، تپسی، دیجی‌کالا، کافه بازار، دیوار، تخفیفان، آپارات و ارگ جدید

۴-۲ کمپین درس‌خانه



سازمان فناوری اطلاعات ایران و وزارت آموزش و پرورش با تمرکز بر روی موضوع تولید محتوای مطلوب و استاندارد در زمان شیوع ویروس کرونا و تعطیلی مدارس این کمپین را طراحی و اجرا کرده‌اند. این کمپین روی شناسایی و تقدیر از معلمان تمرکز دارد که در حوزه‌ی آموزش مجازی تولید محتوا کرده‌اند. معلمان در این کمپین می‌توانند محتواهای تولیدشده خود را بر بستر آپارات بارگذاری کرده و در دو مرحله مورد داوری کمی و کیفی قرار گیرند.



#کنار ہمیں

کمپین «کنار همیم» با همکاری پلتفرم تأمین مالی جمعی «مهربانه»، فعالیت خود را باهدف پرداخت وام قرض‌الحسنه دو میلیون تومانی با بازپرداخت شش‌ماهه به افراد روزمزد که درآمد آن‌ها به‌شدت به دلیل کرونا کاهش‌یافته و نیاز فوری به حمایت مالی دارند آغاز کرد.

نوع و نحوه‌ی ارائه تسهیلات به افراد واجد شرایط

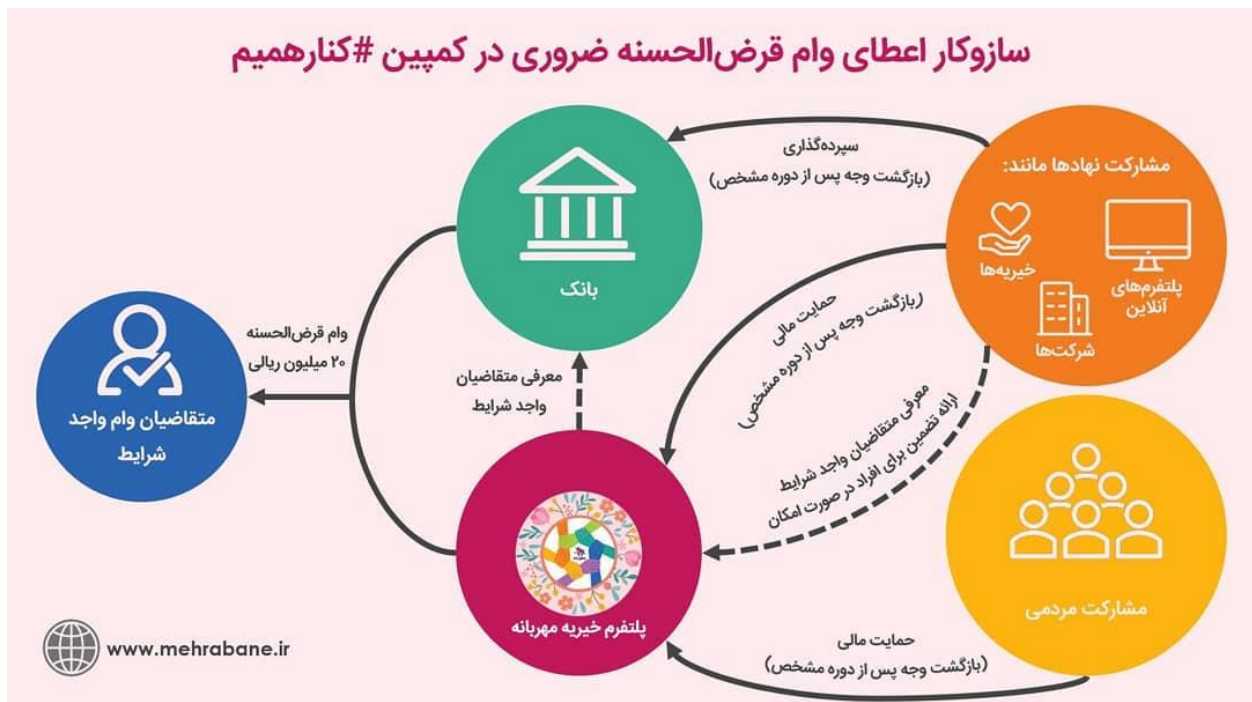
اندازه هر وام: دو میلیون تومان

سود/کارمزد: وام‌های ارائه شده به صورت قرض الحسنه و فاقد سود بانکی هستند و کارمزد وام نیز بسته به بانک همکار، از صفر تا حداکثر یک و نیم درصد خواهد بود.

بازپرداخت: بازپرداخت وام‌ها بسته به توافق هر سپرده‌گذار با هریک از بانک‌های همکار دارای دوره‌ی تنفس از یک تا سه‌ماهه و دوره‌ی بازپرداخت سه تا پنج‌ماهه خواهد بود به‌نحوی که حتی‌الامکان کل زمان بازپرداخت وام‌ها از شش ماه تجاوز نکند.

بازگشت منابع به تأمین کنندگان

پس از بازپرداخت‌های وام‌های ارائه‌شده توسط افراد، سپرده‌های مستقیم تأمین‌کنندگان در بانک‌ها آزادشده و مبالغ واریز شده به حساب مهربانه نیز توسط مهربانه به حساب مشارکت‌کنندگان (همان کارت یا حسابی که از آن مبلغ را واریز کرده‌اند) بازگردانده خواهد شد. زمان این امر مطابق برنامه‌ریزی انجام‌شده حتی‌الامکان قبل از پایان آبان ماه ۱۳۹۹ خواهد بود.



۵ انعقاد تفاهم‌نامه همکاری با سازمان‌ها در راستای توانمندسازی

در راستای تقویت فعالیت‌های مشترک و باهدف هم‌افزایی و کمک به استفاده از ظرفیت‌های فاوا در حوزه‌های مختلف، سازمان فناوری اطلاعات ایران تفاهم‌نامه‌هایی را با سازمان‌های مختلفی امضا نموده که چکیده این موضوعات همکاری به شرح زیر است:

۵-۱ تفاهم‌نامه همکاری مابین سازمان فناوری اطلاعات، شرکت ملی پست ایران و کمیته ملی موزه‌های ایران

در راستای تقویت فعالیت‌های مشترک و باهدف کمک به استفاده از فناوری‌های نوین اطلاعات در حوزه میراث فرهنگی و موزه‌های کشور، تفاهم‌نامه سه‌جانبه‌ای میان شرکت ملی پست، سازمان فناوری اطلاعات و کمیته ملی موزه‌های ایران منعقد شد.



این تفاهم‌نامه در راستای تحقق اهداف و فراهم‌سازی زیرساخت مناسب برای ایجاد و توسعه فضای کسب‌وکار و به‌کارگیری فناوری‌های نوین و گسترش فعالیت‌های آموزشی و پژوهشی در زمینه تخصصی فناوری اطلاعات منعقد گردید. کمک به توسعه کارآفرینی و اشتغال پایدار، حمایت از ایده پردازان و کارآفرینان حوزه فرهنگی و استفاده از فناوری اطلاعات در حوزه میراث فرهنگی و موزه‌داری و همچنین استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات در موضوع تفاهم‌نامه با بهره‌گیری از ظرفیت تلویزیون تعاملی e-miras از اهداف مهم این تفاهم‌نامه است.

۵-۲ تفاهم‌نامه همکاری مابین سازمان آموزش فنی و حرفه‌ای و سازمان فناوری اطلاعات

این تفاهم‌نامه در راستای بهره‌برداری متقابل از ظرفیت‌های موجود و به‌منظور فراهم‌سازی ارتباط و گسترش همکاری‌ها در زمینه آموزش و اجرای دوره‌های آموزشی برای شاغلین و کارجویان منعقد شد. جامعه هدف این تفاهم‌نامه، شرکت‌کنندگان در مسابقات ملی مهارت و تیم اعزامی به مسابقات جهانی می‌باشند. موضوعات این تفاهم‌نامه عبارت‌اند از:

- ✓ حمایت و برگزاری رویدادها و مسابقات داخلی و منطقه‌ای و بین‌المللی مهارت
- ✓ حمایت، آموزش و اعزام تیم ملی مهارت ایران به مسابقات جهانی مهارت
- ✓ همکاری در تدوین و انتشار استانداردهای آموزشی و محتوای علمی و مهارتی جدید حوزه فاوا
- ✓ همکاری در ایجاد زیرساخت‌های موردنیاز فنی و اجرایی برای توسعه آموزش‌هایی مرتبط
- ✓ همکاری در انتقال فناوری‌های نوین دنیا به داخل کشور و آموزش به کارآموزان
- ✓ حمایت از برگزاری کارگاه‌ها و دوره‌های آموزشی عمومی و تخصصی مهارت‌های بخش‌های مختلف حوزه فاوا
- ✓ پرورش نیروهای متخصص و ماهر در زمینه‌های فاوا و تکنولوژی‌های پیشرفته
- ✓ ارائه وب‌سرویس و API معرفی مهارت جویان فنی-حرفه‌ای از طریق سکوی سروای سازمان

۳-۵ تفاهم‌نامه همکاری مشترک میان وزارت آموزش و پرورش و سازمان فناوری اطلاعات ایران



در راستای تحقق اهداف و راهکارهای سند تحول بنیادین آموزش و پرورش و عملیاتی نمودن تصویب‌نامه هیئت‌وزیران در اجرای نظام جدید آموزش متوسطه و قانون نظام جامع آموزش و تربیت فنی، حرفه‌ای و مهارتی، همچنین ارتقای کیفیت تعلیم و تربیت با استفاده از خدمات الکترونیکی و فراهم‌سازی زیرساخت مناسب برای ایجاد و توسعه فضای کسب‌وکار و به‌کارگیری فناوری‌های نوین، انتقال دانش فنی و گسترش فعالیت‌های آموزشی و پژوهشی در زمینه‌های تخصصی، این تفاهم‌نامه فی‌مابین سازمان فناوری اطلاعات ایران و وزارت آموزش و پرورش منعقد گردید.

۴-۵ تفاهم‌نامه همکاری میان کمیته امداد امام خمینی (ره) و وزارت ارتباطات

در راستای اجرای تفاهم‌نامه مبادله شده فی‌مابین کمیته امداد امام خمینی (ره) و وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات، مبنی بر طراحی و بهره‌برداری از سامانه‌ای جهت حمایت‌های مردمی و بنگاه‌های نیکوکاری، توزیع منابع جذب‌شده بین نیازمندان حائز شرایط و تخصیص عادلانه نیازمندی‌ها، وزارت ارتباطات با همکاری کمیته امداد امام خمینی (ره) اقدام به طراحی و پیاده‌سازی سامانه پوشش خیر و احسان نموده است. سامانه طراحی‌شده در آدرس esakhah.ir در دسترس می‌باشد.

در این سامانه، خیرین می‌توانند به‌صورت گمنام و یا به‌صورت ثبت‌نام‌شده فردی یا گروهی کمک‌های خود را اهدا نمایند. این کمک‌ها به نیازمندان در سه نوع قابل‌ارائه است: ۱. کمک به نیازمندان موجود در بانک‌های اطلاعاتی کمیته امداد، بهزیستی و وزارت رفاه ... و ۲. کمک به نیازمندان معرفی‌شده توسط خیرین ۳. کمک به نیازمندان جدید با اعلام نوع نیازمندی. روش‌های کمک به نیازمندان از طریق درگاه.

۵-۵ تفاهم‌نامه همکاری میان سازمان فناوری اطلاعات ایران و صندوق کارآفرینی امید

این تفاهم‌نامه در راستای تحقق اهداف و راهبردهای سازمان فناوری اطلاعات ایران در حمایت از فعالیت استارت‌آپ‌ها و کسب‌وکارهای نوین در سرتاسر کشور و فعالیت صندوق کارآفرینی امید در راستای حمایت از کارآفرینان در مناطق محروم، طرح «سامانه توانمندسازی اجتماعی اکوسیستم استارت‌آپی» طراحی شد.

از نگاه این طرح حوزه‌های مختلف توانمندسازی شامل آموزش، سلامت و محیط‌زیست می‌باشد. موضوع این تفاهم‌نامه همکاری و مشارکت در راه‌اندازی سامانه توانمندسازی اجتماعی اکوسیستم استارت‌آپی کشور، شناسایی و معرفی استارت‌آپ‌های فعال در حوزه توانمندسازی اجتماعی جهت ارائه تسهیلات مالی و همچنین همکاری و مشارکت در شناسایی و معرفی کارآفرینان در جوامع محلی جهت ارائه تسهیلات مالی.

۵-۶ تفاهم نامه همکاری با معاونت امور زنان و خانواده ریاست جمهوری

در راستای طرح توانمندسازی جوامع محلی با استفاده از ظرفیت‌های فناوری اطلاعات تفاهم‌نامه‌ای فی‌مابین سازمان فناوری اطلاعات و معاونت زنان و خانواده ریاست جمهوری امضا شد. این تفاهم‌نامه با هدف گسترش همکاری‌ها و فراهم نمودن زمینه‌های لازم مشارکت در راستای توانمندسازی زنان کارآفرین در طرح ملی بازاریابی و فروش محصولات زنان کارآفرین ایرانی از طریق دسترسی به درگاه‌های فروش مجازی قانونی، منعقد می‌گردد. در راستای این تفاهم مقرر گردید سازمان فناوری اطلاعات از محل وجوه اداره شده در اختیار وزارت ارتباطات مبلغ ۲۰۰ میلیارد ریال در قالب تسهیلات ارزان‌قیمت در اختیار کارآفرینان زن معرفی‌شده از طرف معاونت زنان قرار دهد.

بدیهی است شرایط دریافت تسهیلات بر اساس دستورالعمل‌های و ضوابط اجرایی مصوب وجوه اداره شده در اختیار وزارت ارتباطات می‌باشد.



۶ اقدامات سازمان در راستای دسترسی پذیری ویژه توان یابان

اصطلاح دسترسی پذیری به معنای بیشترین میزان استفاده و دسترسی ممکن از یک سامانه یا یک وسیله برای بیشترین تعداد استفاده کنندگان از آن است به نحوی که امکان استفاده برای تمام گروه‌ها با ویژگی‌های خاص را داشته باشد. دسترسی پذیری در زمینه ناتوانی‌های جسمی افراد، به عنوان حقی که این معلولان برای دسترسی به هر سامانه یا وسیله دارند، تعریف می‌شود.



با پیشرفت فناوری و استفاده روزافزون از آن در زندگی عمومی افراد، موضوع دسترسی پذیری معلولین مورد تأکید بیشتر قرار گرفته است. اگرچه فناوری اطلاعات امروزه به عنوان یک ابزار مفید در خدمت زندگی آسان تر معلولان قرار دارد، اما از سوی دیگر دیجیتال شدن پرسرعت زندگی اجتماعی و عدم دسترسی پذیر بودن بسیاری از این ابزارهای دیجیتال برای معلولان، ممکن است بسیاری از آن‌ها را از دریافت خدمات دیجیتال محروم سازد.

با توجه به قانون «حمایت از معلولین» مصوب ۹۶/۱۲/۲۰ مجلس شورای اسلامی و ماده ۷ آیین نامه اجرایی قانون «حمایت از حقوق معلولان» مصوب ۹۸/۹/۱۷، سازمان ملی استاندارد ایران موظف است با پیشنهاد وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات نسبت به تدوین استانداردهای طراحی درگاه‌ها و وبگاه‌ها الکترونیکی (سامانه‌های ارائه خدمات الکترونیکی) کلیه دستگاه‌های مشمول به منظور مناسب سازی و دسترسی پذیری افراد دارای معلولیت اقدام نماید. به همین منظور سازمان فناوری اطلاعات ایران اقداماتی را به شرح ذیل جهت حمایت از معلولین به منظور استفاده هر چه بهتر از تکنولوژی انجام داده است:

- ۱) سازمان فناوری اطلاعات موظف است استانداردهای دسترسی پذیری معلولین برای استفاده از سامانه‌ها را آماده نمایند.
- ۲) نهادهای دولتی موظف‌اند سامانه‌های دولتی را بر اساس دو اولویت میزان کاربر و جامعه آماری معلولیت، برای گروه‌های مختلف معلولین دسترسی پذیر نمایند. دسترسی پذیر کردن کپچاها در سامانه‌های دولتی.
- ۳) سازمان فناوری اطلاعات موظف است استانداردهای دسترسی پذیری معلولین را در اختیار سایر نهادهای دولتی قرار دهد.
- ۴) دسترسی پذیر کردن اپلیکیشن‌ها و نرم افزارهای پرکاربرد برای معلولین
- ۵) تسریع در استفاده از سیستم BTM برای گویا سازی خودپردازها

چنانچه سامانه‌های دولتی پرکاربرد، برای نابینایان دسترسی پذیر شوند. بدیهی است سازمان فناوری اطلاعات ایران موظف است که استانداردهای لازم در این خصوص را در اختیار سازمان‌های دولتی قرار دهد. در همین راستا سازمان فناوری اطلاعات ایران در راستای ایجاد فرصت‌های برابر برای همه افراد و تحقق مفهوم «دولت الکترونیک» کوشیده است «دسترس پذیری» را به عنوان یک هدف استراتژیک پیگیری کند. دسترسی پذیری به معنای ایجاد بسترهای مناسب برای تعامل مطلوب کاربران دارای معلولیت با نرم افزارها و وبسایت‌های مختلف است. در بسیاری از موارد، دسترسی پذیر کردن یک نرم افزار کاربردی و یا یک وبسایت با ایجاد تغییرات حداقلی در آن محقق می‌شود.

در همین راستا، سازمان فناوری اطلاعات ایران در اواسط سال ۱۳۹۹ با جذب یک مشاور نابینا کوشید فعالیت‌های مرتبط با حوزه دسترس‌پذیری را به‌گونه‌ای متمرکز و هدفمند دنبال کند. این سازمان با ارسال نامه‌هایی به بانک‌ها و متولیان نرم‌افزارهای پرکاربرد، وجود ظرفیت تست و اشکال‌گیری محصولات آن‌ها را به‌منظور دسترس‌پذیری نرم‌افزارهایشان اعلام کرد.

یکی از فعالیت‌های این سازمان در این حوزه، دسترس‌پذیر کردن قابلیت استفاده از «کپچا» برای کاربران نابینا و کم‌بینا در قالب «کپچای صوتی» بود. کپچا امکانی است که از آن برای افزایش امنیت فرم‌ها در اینترنت استفاده می‌شود. اعداد و حروف تار و مبهمی که در کپچاها عرضه می‌شوند، مانع از سوءاستفاده ربات‌ها از صفحات ثبت‌نام و فرم‌های اینترنتی می‌گردند؛ اما نابینایان قادر نیستند کپچاها را با کمک گرفتن از نرم‌افزارهای صفحه‌خوان خود بخوانند و تایپ کنند. به همین دلیل عرضه کپچاهای جایگزین برای سهولت استفاده آن‌ها در قالب «کپچای صوتی» از اهمیت فراوانی برخوردار است.

سازمان فناوری اطلاعات ایران با ارسال نامه‌هایی از بانک‌های مختلف خواست تا کپچاهای موجود در سامانه‌های آنلاین پرداخت خود را دسترس‌پذیر کنند. در همین راستا، بانک‌های «پارسیان» و «پست‌بانک»، فرم‌ها و سامانه‌های آنلاین پرداخت خود را برای کاربران نابینا و کم‌بینا دسترس‌پذیر کرده‌اند تا آن‌ها بتوانند به‌طور مستقل پرداخت‌هایشان را مدیریت کنند. شرکت مخابرات نیز به‌عنوان بزرگ‌ترین متولی عرضه خدمات اینترنت ثابت، با استفاده از امکان کپچای صوتی، فرم ورود به سامانه اینترنت ADSL و VDSL خود را دسترس‌پذیر کرده است. تلاش‌هایی نیز برای دسترس‌پذیر کردن فرم پرداخت «بانک سامان» که یکی از پرکاربردترین سامانه‌های بانکی آنلاین محسوب می‌شود در جریان است.

از سوی دیگر، دسترس‌پذیری نرم‌افزارهای پرکاربرد موبایلی برای سیستم‌های عامل اندروید و آی‌اواس نیز در دستور کار سازمان فناوری اطلاعات ایران قرار داشته است. این نرم‌افزارها به کلیه کاربران امکان می‌دهند طیف گسترده‌ای از امکانات را در حوزه‌های مطالعاتی، خدمات تاکسی‌های اینترنتی، خرید آنلاین و... دریافت کنند. دسترس‌پذیری این نرم‌افزارها برای کاربران دارای معلولیت بینایی از اهمیتی دوچندان برخوردار است چراکه در بسیاری از موارد، آن‌ها می‌توانند در مسیر دستیابی به استقلال هرچه بیشتر افراد نابینا اثرگذار باشند.

برای تحقق این هدف، «تپسی» یکی از نخستین شرکت‌هایی بود که نرم‌افزارهای خود را برای سیستم‌های عامل آی‌اواس و اندروید دسترس‌پذیر کرد. شرکت «اسنپ» نیز در حال سپری کردن آخرین مراحل دسترس‌پذیری نرم‌افزارهای خود برای سیستم‌های عامل آی‌اواس و اندروید است. دسترس‌پذیری نرم‌افزارهای این دو شرکت به نابینایان امکان می‌دهد به‌طور مستقل و بدون نیاز به کمک گرفتن از سایر افراد، سفرهای درون‌شهری خود را مدیریت و برنامه‌ریزی کنند. دسترس‌پذیری نرم‌افزارهایی نظیر «شاد»، «همراه من»، «ایرانسل من» و «دیجی‌کالا» نیز در حال پیگیری می‌باشد و جلسات مقدماتی با متولیان آن‌ها برگزار شده است. تلاش‌هایی نیز برای دسترس‌پذیری نرم‌افزارهای عرضه آنلاین و مطالعه کتب الکترونیک و صوتی در جریان است.

۷ برگزاری رویدادهای انگیزشی

رویدادهای آموزشی انگیزشی اغلب در قالب برنامه‌های یک تا ده روزه‌ای برگزار می‌شوند که در بخشی از آن‌ها به‌صورت کلی و مختصر، مفاهیم پایه‌ای کارآفرینی، تفکر خلاق، برنامه‌نویسی و روند راه‌اندازی کسب‌وکار برای مخاطبان توضیح داده می‌شود و شرکت‌کنندگان در باقی رویداد فعالیت‌های گروهی انجام می‌دهند، شبکه‌سازی می‌کنند، با داستان‌های موفقیت بیشتری آشنا می‌شوند و از راهنمایی‌ها و مشورت منتورها و مربیان بهره می‌گیرند تا با بینش متفاوت‌تری برای آینده خود تلاش کنند. برخی از رویدادهای برگزارشده توسط سازمان فناوری اطلاعات با سایر همکاری نهادهای مرتبط عبارت است از:

۱۵ رویداد کارآفرینی (ویژه نوجوانان)	۲ کمپ برنامه‌نویسی ۹ روزه (ویژه نوجوانان)	۱۰ رویداد آموزش برنامه‌نویسی (ویژه نوجوانان)
۱۰ رویداد کارآفرینی (ویژه کودکان)	۸ رویداد آموزش برنامه‌نویسی (ویژه کودکان)	رویدادهای روز دختران در ICT
رویدادهای الکامپ استارز	رویداد محتوا پلی به سوی زندگی دیجیتال	رویداد تبادل فناوری در حوزه زبان و ادب فارسی

به‌طورکلی تعداد کودکان و نوجوانانی که تاکنون طی این برنامه آموزش‌دیده‌اند به شرح زیر است:

رویدادهای برنامه‌نویسی		رویدادهای کارآفرینی	
کودکان	۲۶۸ دانش‌آموز	کودکان	۳۷۰ دانش‌آموز
نوجوانان	۸۱۰ دانش‌آموز	نوجوانان	۱۵۶۷ دانش‌آموز

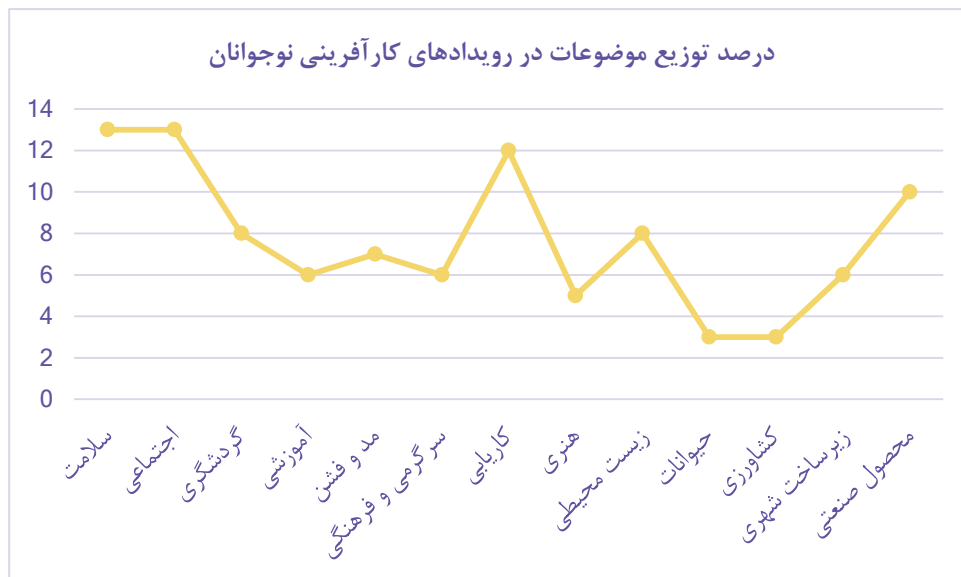
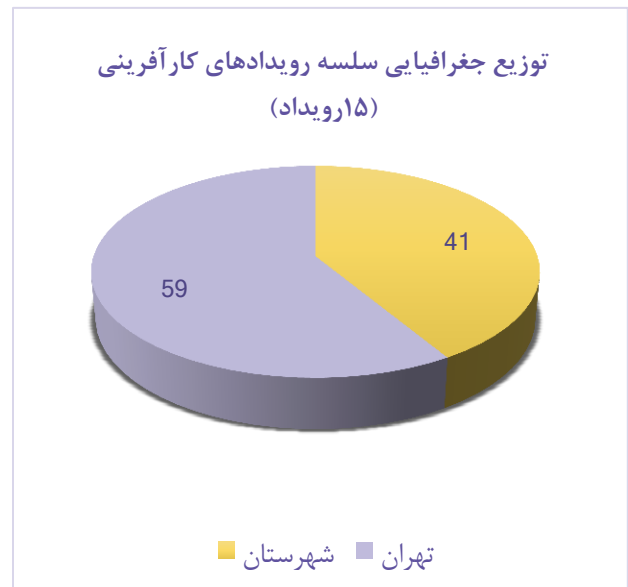
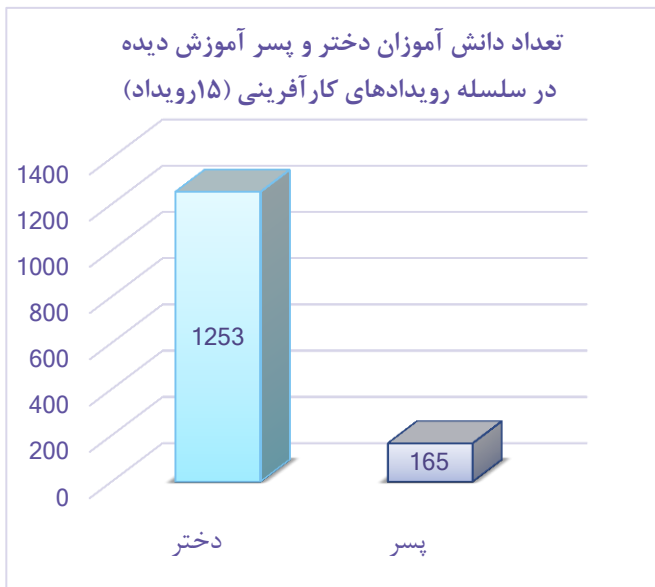


کل دانش‌آموزان آموزش‌دیده ۳۰۱۵

ماهیت بخشی از این رویدادها در بخش اول این گزارش توضیح داده شد اما در اینجا به اختصار به ارائه آمار و ارقام مربوطه خواهیم پرداخت.

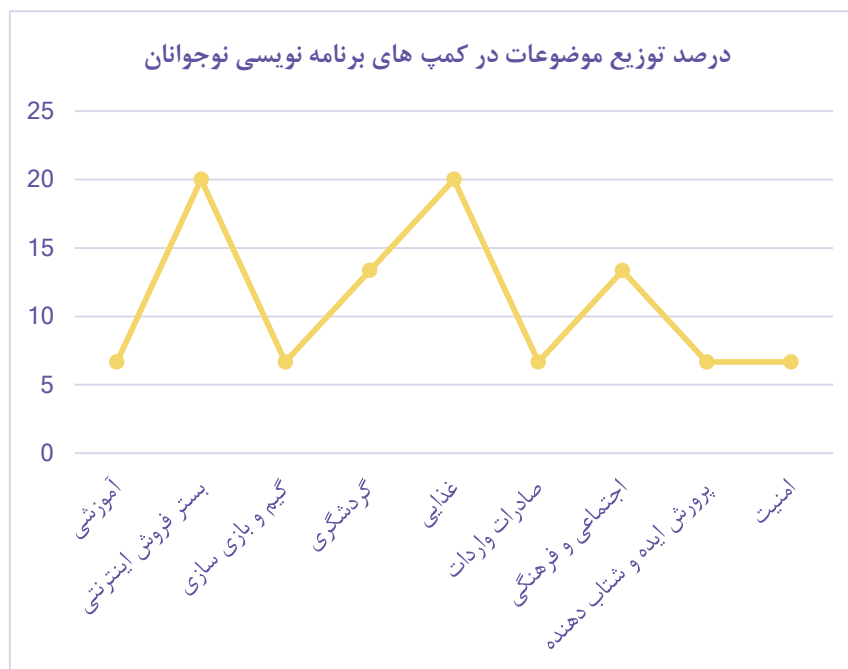
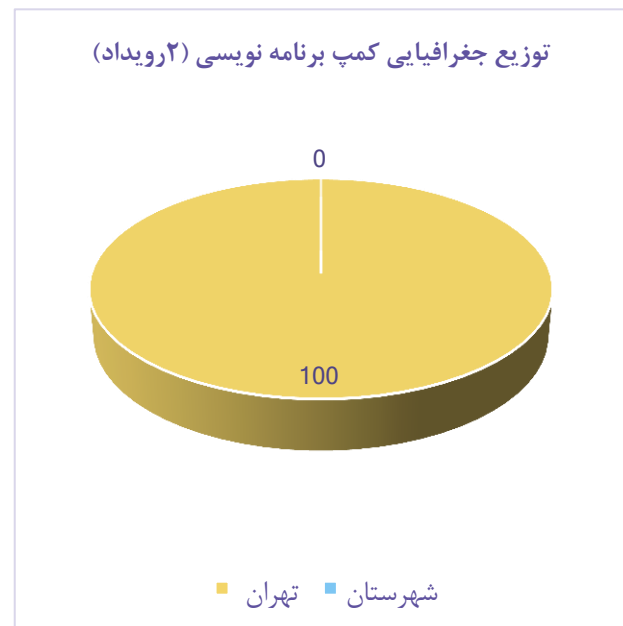
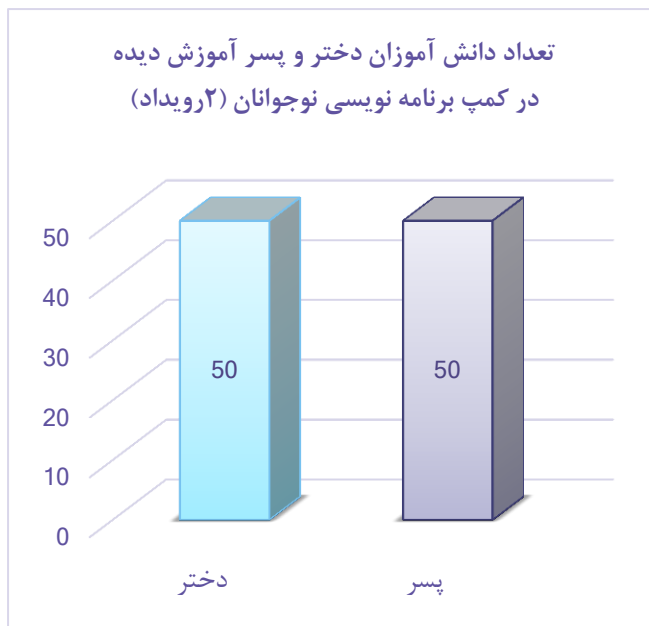
۱-۷ برگزاری ۱۵ رویداد کارآفرینی بر بستر فناوری اطلاعات در کشور (مقطع متوسطه)

هدف اصلی از برگزاری رویدادهای کارآفرینی تقویت روحیه کارآفرینی نوجوانان از طریق آموزش عملی و علمی افراد مشتاق به یادگیری و اجرایی کردن ایده‌های خود می‌باشد.



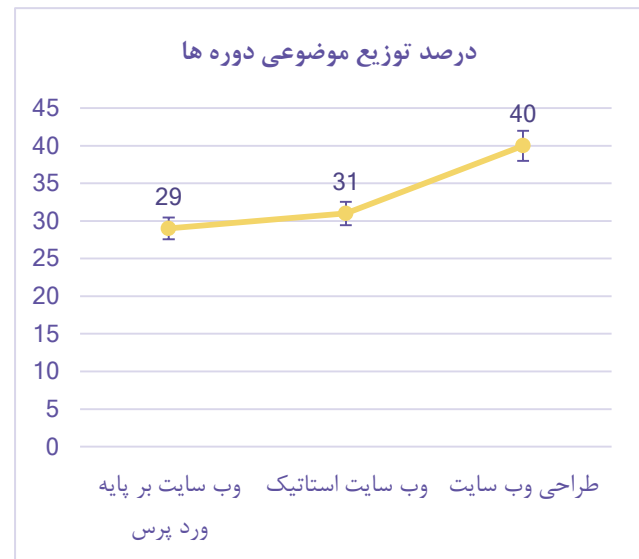
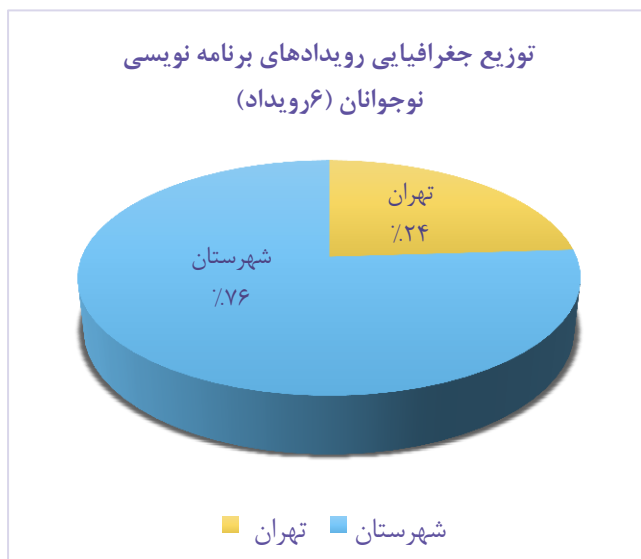
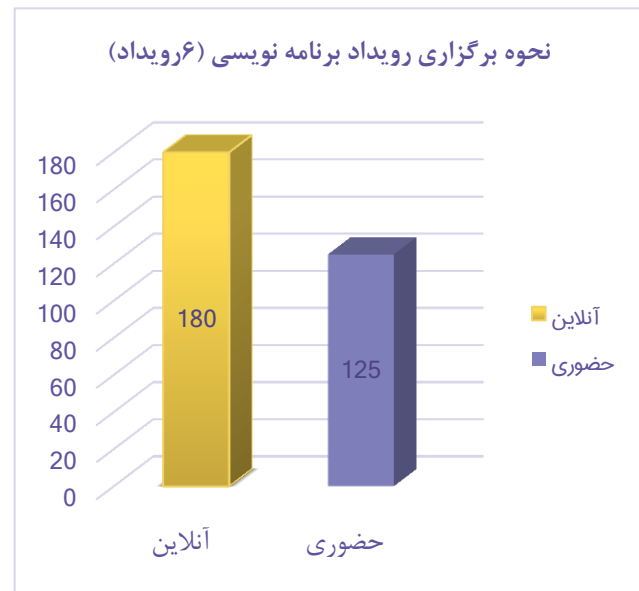
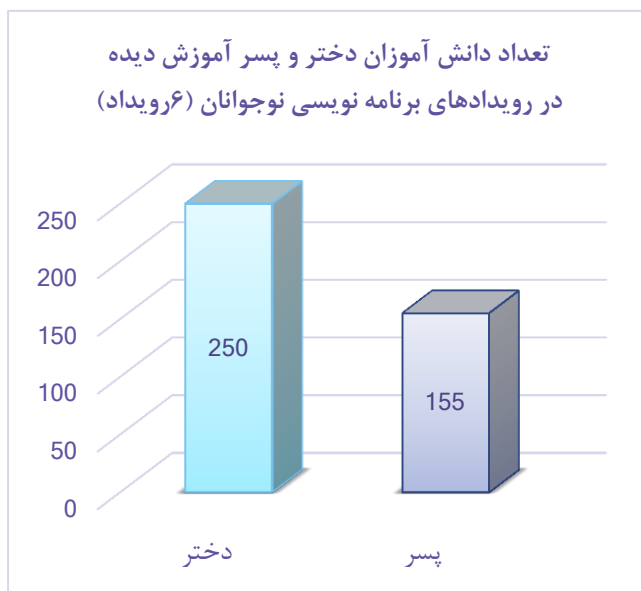
۲-۷ برگزاری ۲ کمپ برنامه نویسی ۹ روزه در تهران (مقطع متوسطه)

از نکات برجسته و شاخص این طرح این است که در کنار آموزش‌های تخصصی مهارت محور، توجه ویژه‌ای به آموزش مهارت‌های نرم نگرشی- رفتاری به دانش‌آموزان شده است تا اهداف بنیادین این پروژه در راستای فرهنگ‌سازی و ترویج سبک زندگی کارآفرینانه در بین نوجوانان محقق شود. اطلاعات مربوط به برگزاری این رویدادها عبارت است از:



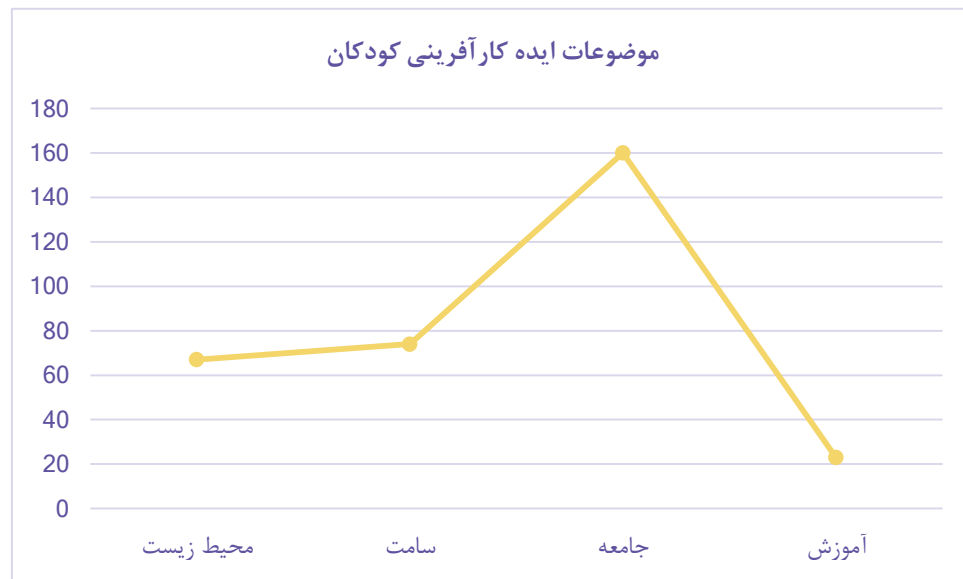
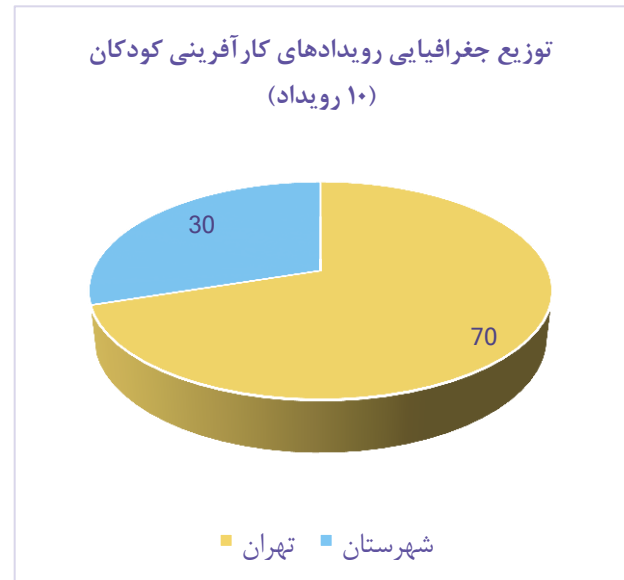
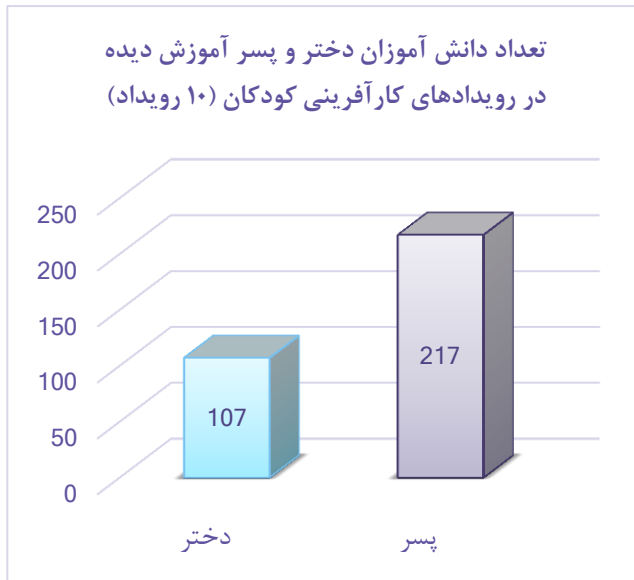
۳-۷ برگزاری ۱۰ رویداد آموزش برنامه‌نویسی در کشور (مقطع متوسطه)

یک تفکر وجود دارد که اگر هر آموزشی جدیدی را در سن کم شروع شود، نتیجه بهتری حاصل خواهد شد. علت این است که در سن کمتر زمان بیشتری برای تمرین و تمرکز روی آنچه نوجوانان یاد می‌گیرند وجود دارد و می‌توانند به هر مبحثی عمیق‌تر بپردازند. از مزایای داشتن پیش‌زمینه در آموزش برنامه‌نویسی نوجوانان این است که قدرت حل مسئله در برنامه‌نویسی می‌تواند به برقراری ارتباط بهتر دانشجو با سایر هم‌کلاسان و توانایی او در رهبری و آموزش، تأثیر بسیار زیادی داشته باشد. زمانی که دانشجو با پیش‌زمینه و آموزش قبلی وارد محیط کار با برنامه‌نویسی شود، ذهن او توانایی تحلیل و نکته‌سنجی بیشتری خواهد داشت و به این ترتیب از آموزش لذت بیشتری می‌برد. اطلاعات مربوط به برگزاری این رویدادها عبارت است از:



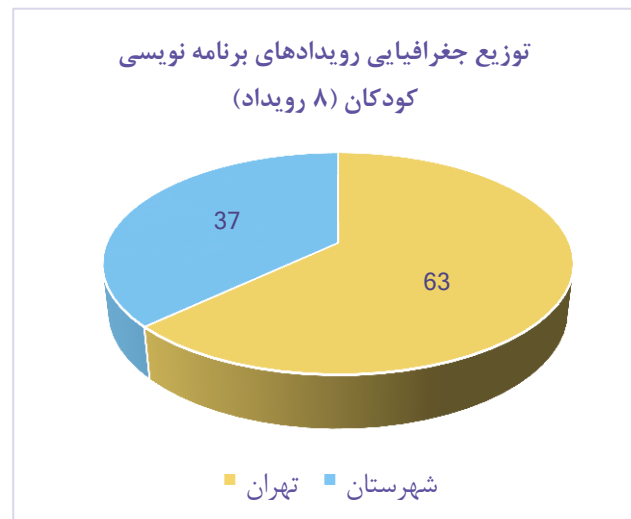
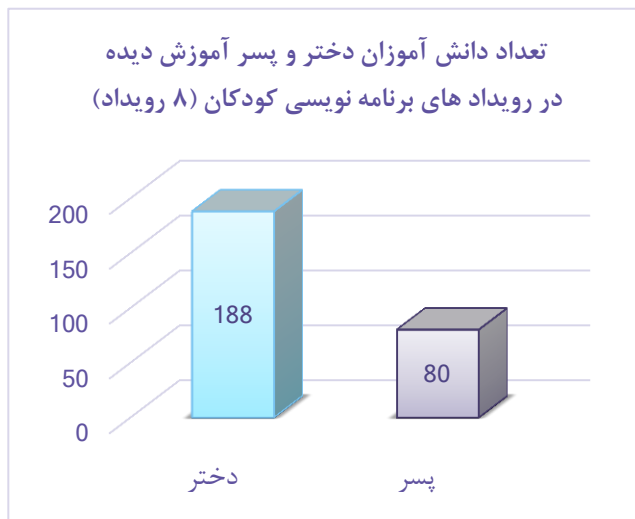
۴-۷ برگزاری ۱۰ رویداد کارآفرینی کودکان بر بستر فناوری اطلاعات

به عقیده‌ی بسیاری از متفکران، کارآفرینی باید از همان روز اولی که کودک به مدرسه می‌رود به او آموزش داده شود. یک تفاوت عمده بین آموزش کارآفرینی به بزرگسالان و کودکان وجود دارد و آن هم این است که این آموزش در وجود کودکان نهادینه می‌شود و باعث می‌شود که در طول مسیر زندگی‌اش کنجکاو، فعال و پویا باشد. اطلاعات مربوط به برگزاری این رویدادها عبارت است از:



۵-۷ برگزاری ۸ رویداد برنامه‌نویسی کودکان بر بستر فناوری اطلاعات

یادگیری سریع‌تر در سنین پایین‌تر یکی از ویژگی‌های دوران کودکی و نوجوانی است. از این نظر آموزش مهارت‌های کلیدی زندگی به کودکان در این سنین اهمیت ویژه‌ای دارد. در این میان آموزش برنامه‌نویسی به کودکان و نوجوانان، به‌عنوان یکی از مهم‌ترین مهارت‌های کلیدی قرن ۲۱، موردتوجه کشورهای پیشرفته‌ی جهان قرار گرفته است. نکته‌ای که وجود دارد این است که آموزش برنامه‌نویسی به کودکان تنها معطوف به آموزش یک مهارت ویژه برای زندگی در عصر فناوری‌های دیجیتال نیست، بلکه از نظر روانشناسی و علوم شناختی مزایای زیادی دارد مانند افزایش توانایی حل مسئله، رشد خلاقیت و استعدادها، تقویت قدرت استدلال و اعتمادبه‌نفس کودکان.



۶-۷ برگزاری رویداد روز دختران در فناوری اطلاعات و ارتباطات (ICT)

سازمان فناوری اطلاعات در راستای حمایت از توانمندسازی دختران با استفاده از ظرفیت‌های ICT رویدادهایی را تحت عنوان روز «دختران در فناوری اطلاعات و ارتباطات» در دو سال متوالی برگزار کرد. این رویداد، دختران را تشویق می‌کند تا مسیر شغلی‌شان به‌وسیله علاقه و استعداد فردی، نه به‌واسطه کلیشه‌های اجتماعی جنسیتی، تعیین کنند. حمایت از دختران در زمینه‌ی ICT، دختران و زنان جوان را توانمند می‌سازد و به آن‌ها اعتمادبه‌نفس ادامه تحصیل و انتخاب شغل مناسب را می‌دهد. هدف اصلی از برگزاری این رویداد، ایجاد محیطی است که دختران و زنان جوان را تشویق کند تا به مشاغل حوزه‌ی ICT توجه کنند و در عین حال شرکت‌های فعال در حوزه‌ی فناوری را قادر می‌سازد تا از مزایای مشارکت زنان بهره‌مند شوند.

❖ اولین رویداد روز دختران در فناوری اطلاعات و ارتباطات (ICT) – سال ۹۸

در این رویداد یک‌روزه که در اردیبهشت‌ماه ۹۸ در باغ کتاب تهران برگزار شد، برنامه‌های مختلفی باهدف توانمندسازی دختران از سن ۷ تا ۱۶ سال در نظر گرفته‌شده بود که این برنامه‌ها عبارت بود از برگزاری کارگاه‌های آموزشی در زمینه IT، برگزاری نشست‌هایی با محوریت زنان موفق در این حوزه، برگزاری مسابقات رقابتی، برگزاری غرفه‌های نمایشگاهی برای ارائه موفقیت‌های شغلی زنان فعال در حوزه ICT، برگزاری رویداد کارآفرینی دختران دانش‌آموز با شرکت منتخبین رویدادهای برگزارشده قبلی، برگزاری کمپ آموزشی ۵ روزه برنامه‌نویسی برای دختران دانش‌آموز با همکاری مرکز ملی سمپاد.



❖ دومین رویداد روز دختران در فناوری اطلاعات و ارتباطات (ICT) – سال ۹۹

با توجه به گسترش شیوع ویروس کرونا، این رویداد در اردیبهشت‌ماه ۹۹ به‌صورت آنلاین برگزار شد. در این رویداد مجازی ۵ کارگاه با حضور اساتید مجرب و دختران برگزار شد و مفاهیمی در خصوص آشنایی با آینده کسب‌وکارهای مبتنی بر IT و مفاهیم ابتدایی برنامه‌نویسی و تفکر خلاق تدریس شد.



۷-۷ برگزاری رویداد الکامپ استارز در سال‌های ۹۸ و ۹۹

الکامپ استارز ۹۸

پس از اجرای طرح ملی نگرش کارآفرینی دانش‌آموزی در حوزه فناوری اطلاعات در مدارس دولتی سراسر کشور با رویکرد ورود به بازار کسب‌وکارها با اولویت مناطق کم‌برخوردار و شکل‌گیری تیم‌های دانش‌آموزی، برای اولین بار بستری فراهم شد تا در نمایشگاه بین‌المللی الکامپ ۹۸ گروه‌های منتخب دانش‌آموزی از مقطع ابتدایی تا متوسطه در قالب ۲۰ تیم در بخش الکامپ استارز همچون استارت‌آپ‌های توسعه‌یافته به ارائه ایده و محصول خود بپردازند.

این غرفه یکی از موفق‌ترین و پربازدیدترین غرفه‌های الکامپ استارز توسط مقامات کشوری و بازدیدکنندگان نمایشگاه بود. ظرفیت‌های بالقوه‌ای در دانش‌آموزان وجود دارد که در رویداد الکامپ استارز به‌درستی بالفعل شدند. هدایت و راهبری این دانش‌آموزان در مرکز نوآوری و فناوری تینوتک توسط منتورها و مشاوران متخصص اکوسیستم استارت‌آپی کشور منتج به شکل‌گیری استارت‌آپ‌های فعال دانش‌آموزی شد.



الکامپ استارز ۹۹

با توجه به گسترش فعالیت استارت‌آپ‌های دانش‌آموزی و در ادامه برگزاری رویدادهای دانش‌آموزی، دومین رویداد تینو استارز ذیل رویداد الکامپ استارز ۹۹ ویژه دانش‌آموزان شکل گرفت و در این رویداد دوازده تیم از سراسر کشور از جمله استان‌های تهران، کرمان، هرمزگان، اصفهان، سیستان و بلوچستان در بخش دانش‌آموزی الکامپ استارز به هم به رقابت پرداختند. در این رویداد داوران به نامی از اکوسیستم کارآفرینی و کسب‌وکارهای موفق حضور داشتند. راهبری این دانش‌آموزان توسط مرکز نوآوری و فناوری تینوتک با همراهی منتورها و مشاوران متخصص اکوسیستم استارت‌آپی کشور انجام شد.



۷-۸ برگزاری رویداد محتوا؛ پلی به سوی زندگی دیجیتال

رویداد «محتوا؛ پلی به سوی زندگی دیجیتال» تلاشی بود در جهت نشان دادن اهمیت محتوا در گذار پرشتاب تحولات در عصر دیجیتال.



در این رویداد تلاش شد تا چالش‌های تولید و توزیع محتوا و سهم آن در اقتصاد دیجیتال، در گذار به سوی ایران هوشمند، از زبان بازیگران و متخصصین این حوزه مورد نقد و بررسی قرار گیرد. این رویداد فرصتی برای گفتگو میان پیشکسوتان و نوآمدگان این حوزه بود. بدیهی است هر گفتگویی خود منجر به تولید محتوایی خواهد شد که در ادامه مسیر راهگشا خواهد بود. همچنین در این رویداد فرصتی فراهم شد تا از جلد نهم مجله ناداستان با موضوع «زندگی دیجیتال» که با حمایت سازمان فناوری اطلاعات و همکاری استارت‌آپ‌های کشور تولید شده بود، رونمایی کنیم. این

شماره از مجله ناداستان تلاش مشترکی بود که باهدف نشان دادن تغییر سبک زندگی در عصر تحولات دیجیتال صورت گرفت.

در این رویداد پانل‌ها و سخنرانی‌هایی با موضوعات محتوا پلی به سوی زندگی دیجیتال، تولید محتوا در گذار به ایران هوشمند، خوشامدگویی به فناوری و ناداستان خوانی برگزار شد.

۷-۹ برگزاری رویداد تبادل فناوری در حوزه زبان و ادب فارسی

این رویداد با همکاری سازمان فناوری اطلاعات ایران، صندوق نوآوری و شکوفایی ریاست جمهوری و بنیاد سعدی روز سه‌شنبه دوازدهم اسفندماه ۱۳۹۹ برگزار شد. این رویداد با سخنرانی غلامعلی حداد عادل، رئیس فرهنگستان زبان و ادب فارسی و رئیس بنیاد سعدی، علی وحدت، رئیس هیئت عامل صندوق نوآوری و شکوفایی ریاست جمهوری، امیر ناظمی، معاون وزارت ارتباطات و فناوری اطلاعات ایران همراه بود، همچنین در این روز از تفاهم‌نامه‌های حاصل از مذاکرات B2B و انجام مذاکرات تجاری و نمایشگاه توانمندی شرکت‌های دانش‌بنیان و استارت‌آپ‌ها رونمایی شد.

در حاشیه این رویداد دو پانل تخصصی نیز در جریان رویداد برگزار شد که موضوع پانل اول «نقش فناوری در گسترش و تقویت زبان و ادب فارسی» و موضوع پانل دوم «چالش‌های شرکت‌های فناور فعال در حوزه زبان و ادب فارسی» بود.



۷-۱۰ برگزاری رویداد کارآفرینی و برنامه نویسی ویژه دانش آموزان و معلمان در استان یزد

در ادامه برگزاری رویدادهای کارآفرینی فناورانه و برنامه نویسی ویژه دانش آموزان با رویکرد ورود به بازار کسب و کار، رویداد ویژه‌ای در استان یزد با حضور تیمهای دانش آموزی و معلمان در تاریخ ۲۰ اسفندماه ۱۳۹۹ برگزار شد. در این رویداد ۵ گروه از دانش آموزان در گروه سنی ۸ تا ۱۳ سال با استفاده از زبان برنامه نویسی اسکرچ در خصوص یک موضوع مشخص پروژه‌ای ساخته و به ارائه آن پرداختند در بخش دوم این رویداد با موضوع کارآفرینی فناورانه چهار گروه از دانش آموزان نوجوان به ارائه ایده‌های خود پرداختند در نهایت در بخش سوم و با توجه به اجرای پروژه تربیت مربی در استان یزد در زمستان سال ۹۹ توسط تینوتک، یکی از تیم‌ها به نمایندگی از دوره تربیت معلمان به ارائه دستاوردهای خود از این دوره‌ها پرداخت.



Abstracts

Promoting social justice, environmental sustainability, paying attention to marginalized group of the society including women, children and also people with disabilities and eventually dealing with the poverty are among the main challenges of our time. These requirements can only be met if there would be a fundamental change in the way we think about these concepts. In this situation, technology with an emphasis on ICT capabilities can play a key role in changing the way of our thinking and implementing the necessary changes. Focusing on cultural and regional diversity and democratic accountability should be considered as the main factors of this change. However, any change in these areas faces serious obstacles, including confronting the hierarchical structure of power. Communication and Information Technology (ICT) as a symbol of network order can work by challenging hierarchical order for the benefit of marginalized groups such as women, children and the disabled people, at-risk environments such as local and disadvantaged communities. In this case, different combinations of creative experiences of actors, civil society and small businesses allow new paths to emerge. Accordingly, the Information Technology Organization (ITO) defined and implemented its actions in the field of social empowerment by using the capacities of information technology in the field of education of women, children and the disabled and empowerment of local communities. This report is a brief description of the current and future actions of ITO in this regard.

Key words: Social Justice, Environmental Sustainability, Marginalized Group of the Society, Empowerment of Local Communities, ICT capabilities

ITO.GOV.IR

Information Technology Organization of Iran began its services as a subset of Ministry of ICT in 1998 considering the ever-increasing need of the country to construct and develop the computer networks and their connections and ultimately, to connect these networks to the international networks, and in order to establish necessary communication infrastructures for realizing these goals, and also in order to get access to information sources. In the fall of 2010, on the basis of joint proposal by the Vice-president of Management and Development and Human Resources and the Ministry of Communication and Information Technology, in order to abstract the policy-making and sovereignty-related activities from the government companies, Iranian IT Company was changed from a government company into a government institution named Iranian Information Technology Organization. This change was based on the sovereignty-related duties mentioned in the company's articles of association.

ITO manages the support functions and organizes the security of the space of information exchange, hardware and software. It also improves the electronic capabilities, develops the internet service and information technology and their applications in the country. It also manages and monitors the integration of activities in the field of information technology and electronic applications. Moreover, ITO directs the IT section as an agent for the Ministry of Communication and Information Technology and recommends policies for the private sector in order to promote the IT applications in the country.

