



دليل الدورة الثالثة

اللغة العربية و الابداع الرقمي

من 08 إلى 15 مايو 2023



تعريف للدورة الثالثة للأسبوع العربي للبرمجة

تنظم المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم (الألكسو) ووزارة التعليم العالي و البحث العلمي المصرية واللجنة الوطنية المصرية للتربية و العلوم و الثقافة و الجمعية التونسية للمبادرات التربوية الدورة الثالثة للأسبوع العربي للبرمجة تحت عنوان "اللغة العربية و الابداع الرقمي " المزمع عقدها خلال الفترة الممتدة من 08 إلى 15 مايو 2022.

يهدف الأسبوع العربي للبرمجة إلى مساعدة جمهور التلاميذ (من 6 إلى 18 سنة) وكل المهتمين بعلوم البرمجة إلى إبراز طاقاتهم وتنمية قدراتهم في مجال البرمجة والتكنولوجيا وخصوصا أن البرمجة وتطبيقاتها أصبحت تدير عالمنا وتحلّ المشاكل من حولنا، و من هذا المنطلق انبثق هذا المشروع الذي يسعى لتوفير بيئة تعليمية بأسلوب ممتع ويسير يساعد في تعليم أساسيات البرمجة للناشئين. إضافة إلى ذلك يحدد الأسبوع العربي للبرمجة في كل دورة موضوعا من مشاغل حياتنا اليومية يكون محورا رئيسيا يساعد على تحقيق أهداف التنمية المستدامة .

ولعلّ موضوع الدورة الثالثة "اللغة العربية و الابداع الرقمي " لا يخرج عن هذا الإطارالذي يهتم باللغة الأم باعتبارها من الخصوصيات المحلية التي تدعو اجندا 2030 للاحترامها وتثمينها.

هذا و تسعى الدورة الثالثة للاسبوع العربي للبرمجة الى انخراط الطلاب في عالم ريادة الاعمال و الاقتصاد الرقمي من خلال دخول عالم الميتافرس وال NFT عبر منصة الألكسو للـNFT. وهي منصة تعليمية بتقنية البلوك تشين تحاكي متاجر الـNFT العالمية لعرض منتجات تعليمية من إنتاج الشباب العربي لحثهم على انتاج أعمال ذات جودة وقيمة تنافسية يتم تداولها على المنصة باستعمال عملة رقمية افتراضية "ألكسو كوين".

ما هو الابداع الرقمي؟

الابداع الرقمي هو استخدام التكنولوجيا والوسائط الرقمية لإنتاج أعمال إبداعية جديدة ومختلفة، وتطوير حلول جديدة للمشاكل باستخدام الابتكار التقني. يتضمن الابداع الرقمي العديد من المجالات مثل التصميم الجرافيكي، والرسوم المتحركة، والأفلام، والألعاب الإلكترونية، وتطبيقات الهاتف المحمول، والتصميم المعماري، والفنون الرقمية، وغيرها.

ويشمل الابداع الرقمي استخدام الأدوات والتقنيات الحديثة مثل الحوسبة السحابية، وتقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز، والتعلم الآلي وتحليل البيانات، وغيرها، لتطوير مشاريع جديدة وإيجاد حلول للتحديات الحالية والمستقبلية.

ويعتبر الابداع الرقمي مهمًا في عصرنا الحالي حيث يتزايد الاعتماد على التكنولوجيا والوسائط الرقمية في جميع المجالات، ويمكن أن يساعد في إيجاد حلول فعالة ومبتكرة للمشاكل والتحديات المختلفة.

أهداف الدورة الثالثة للأسبوع العربي للبرمجة

1

تكوين جيل من المبدعين و المبتكرين في مجال
الإبداع الرقمي باللغة العربية.

2

إبراز قدرة اللغة العربية على أن تكون محمل
للإبداع الرقمي .

3

توظيف التقنيات الحديثة في تعزيز دور اللغة
العربية ومكانتها في نفوس أبنائنا و المهتمين بها

4

إثراء المكتبة العربية بمنتجات رقمية.

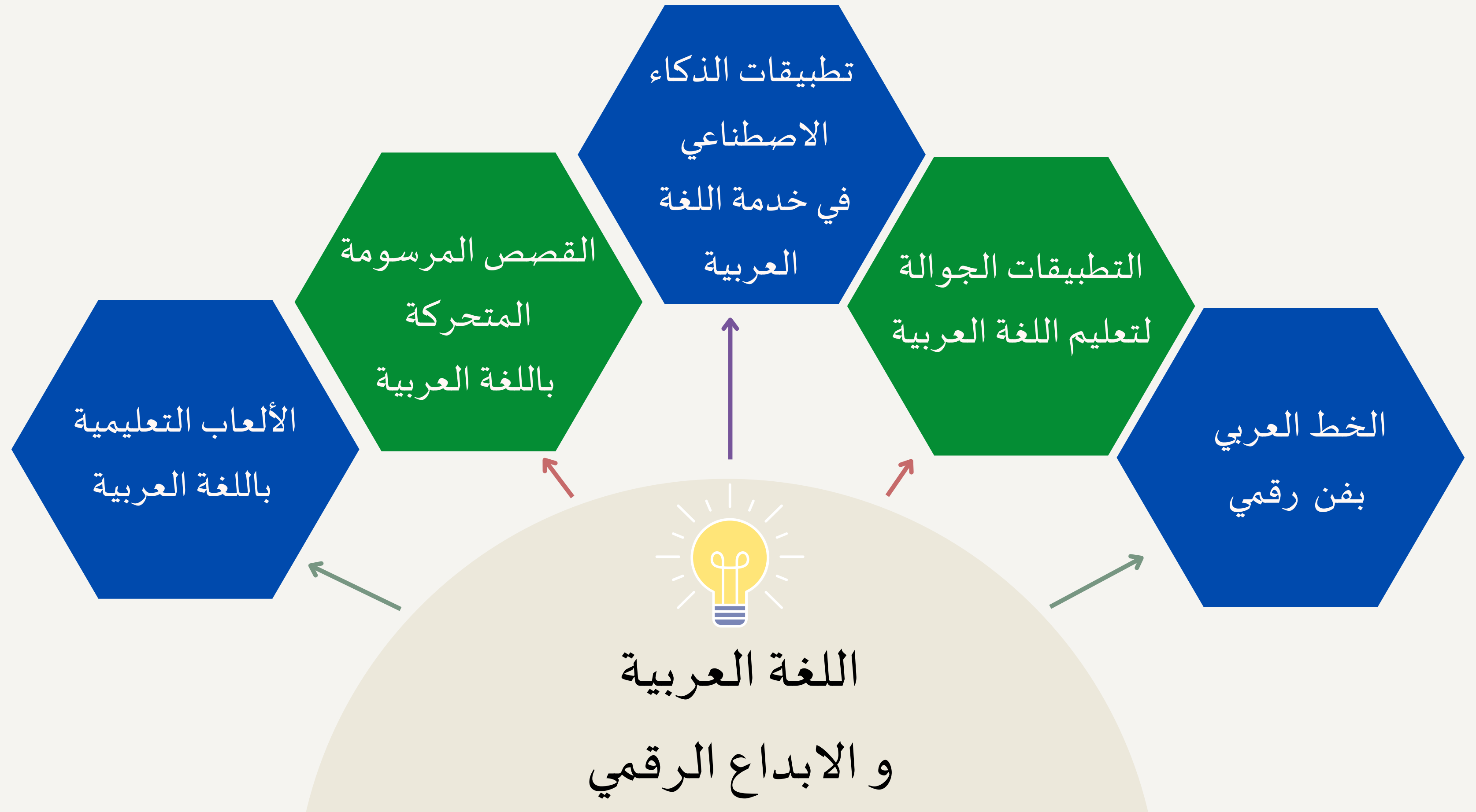
5

فتح آفاق أمام الطلاب للانخراط في عالم ريادة
الأعمال و المتافرس و NFT.

الجدول الزمني للدورة الثالثة للأسبوع العربي للبرمجة



محاور الدورة الثالثة للأسبوع العربي للبرمجة



مسابقات للدورة الثالثة للأسبوع العربي للبرمجة

مسابقة
الفريق الذهبي

موجهة
للطلاب

مسابقة
مبادرة المربي الذهبي

موجهة
للمدرسين

مسابقة
المدرسة الذهبية

موجهة
للمدارس

مسابقة المدرسة الذهبية

أهداف المسابقة

تنظيم أكبر عدد من الأنشطة مرفوقة بالمؤيدات خلال الفترة الممتدة بين 01 و 31 مايو 2023 من طرف مدرسين ينتمون الى نفس المدرسة التي لها علاقة بموضوع الدورة وتساعد على نشر ثقافة البرمجة للجميع و رفع مستوى الوعي بدور اللغة العربية وما تحتله من مكانة في الواقع. مع رفع تقرير لهذه الأنشطة و أسماء المدرسين المشاركين من طرف مدير المؤسسة على منصة المسابقة.

*لا يمكن لكل مدرس أن يرفع أكثر من 4 أنشطة في اليوم الواحد.

شروط المشاركة

- لا يمكن أن تترشح المدرسة للحصول على جائزة المدرسة الذهبية
- إلا إذا أنشأ 3 مدرسين على الأقل حسابات على منصة الأسبوع العربي للبرمجة و التزموا بتسجيل أنشطة على الموقع.
- إلا إذا التزم المشاركون برفع مؤيدات تنظيم الأنشطة قبل يوم 31 مايو 2023.

آليات التحكيم

تعتمد على إحصائيات منصة المسابقة .

معايير التقييم

يحتسب العدد الإجمالي من الأنشطة التي نظمها المدرسون ورفعوا مؤيداتها على منصة المسابقة و التقرير الذي أرسله مدير المؤسسة عبر منصة المسابقة .

مبادرة الحريى الذهبى

أهداف المسابقة

تنظيم أفضل مبادرة خلال الفترة الممتدة بين 01 و 31 مايو 2023 و له علاقة بموضوع الدورة و هو اللغة العربية و الابداع الرقمى و يساعد على نشر ثقافة البرمجة للجميع و و رفع مستوى الوعى بدور اللغة العربية وما تحتله من مكانة فى الواقع و له علاقة بأحد المحاور التالية :

- الخط العربى بفن رقمى
- القصص المرسومة المتحركة باللغة العربية
- التطبيقات الجواله لتعليم اللغة العربية
- تطبيقات الذكاء الاصطناعى لخدمة اللغة العربية
- الألعاب التعليمية باللغة العربية

من يشارك؟

كل مربي من المدارس العمومية أو الخاصة أنشأ حساب على منصة الاسبوع العربى للبرمجة وقام بتسجيل استمارة مبادرة ذهبية و نفذ أنشطة هذه المبادرة مع طلابه حضوري أو عن بعد و رفع المؤيدات على منصة المسابقة فى الفترة الممتدة بين 01 و 31 مايو 2023.

شروط المشاركة

- 1- الالتزام بموضوع المسابقة وهو اللغة العربية و الابداع الرقمي.
- 2- الالتزام بنشر ثقافة البرمجة للجميع و رفع مستوى الوعي بدور اللغة العربية وما تحتله من مكانة في الواقع.
- 3- احترام آجال تنظيم أنشطة المبادرة في الفترة الممتدة بين 01 مايو و 31 مايو 2023.
- 4- مراعاة عمل المشارك القوانين والآداب والأخلاق العامة.
- 5- التزام المشارك بتقديم عمل واحد.
- 6- التزام المشارك بعدم الترشح لخطة محكم متطوع في حال مشاركته في مسابقة مبادرة المربي الذهبي.

آليات التحكيم

بعد فرز الأعمال التي تستوفي جميع الشروط، يقع التحكيم لاختيار الثلاث الأعمال الأولى المتنافسة من جميع الدول العربية.

النقاط	المعيار	المجال
10	الملائمة مع موضوع المسابقة.	المحتوى
20	الثراء والتنوع.	
10	عدد المشاركين.	الجمهور المستهدف
10	تعدد الفئات العمرية.	
10	انخراط المشاركين في الأنشطة.	
20	التميز في الإنجاز.	الابداع والابتكار
20	الطرافة و الشمولية.	
100	المجموع	

تعريف مسابقة الفريق الذهبي

أهداف المسابقة؟

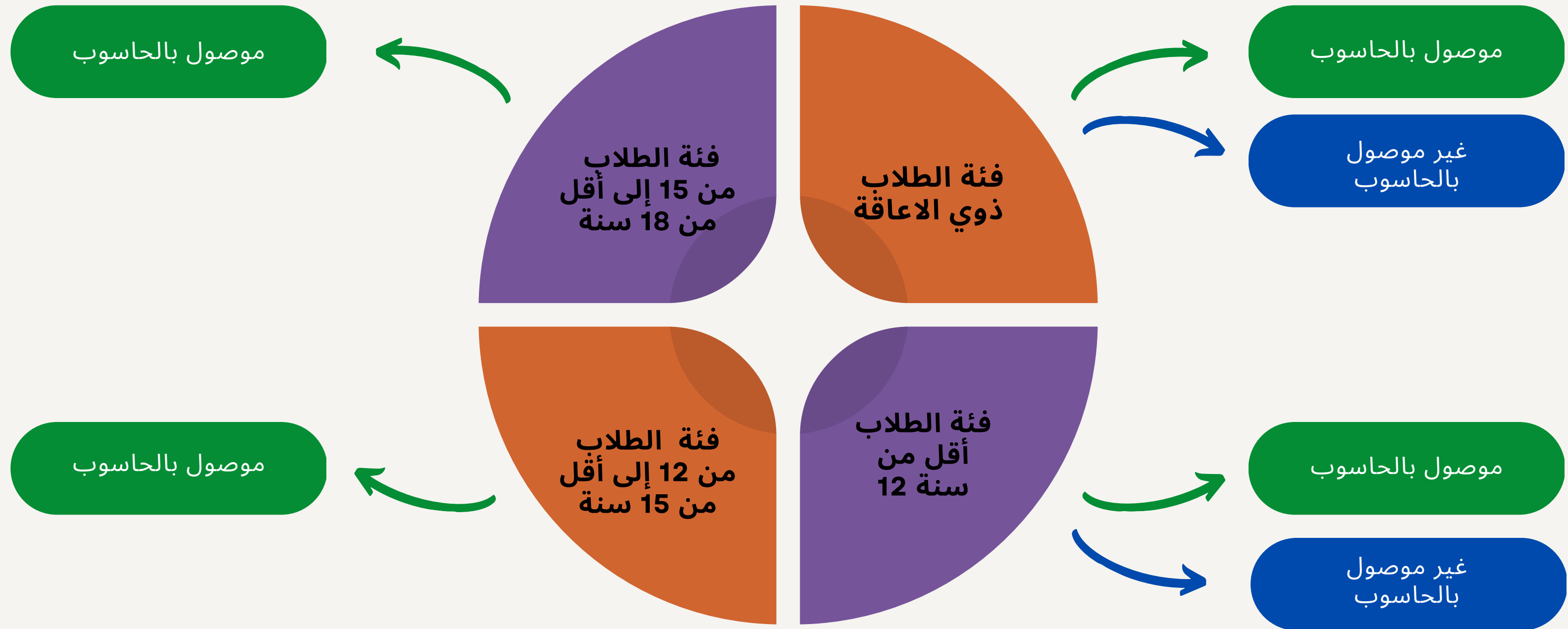
تقديم أفضل أفضل عمل (موصول بالحاسوب أو غير موصول بالحاسوب) من طرف فريق من الطلاب (من 2 الى 3 طلاب) يرفع الوعي بدور اللغة العربية وما تحتله من مكانة في الواقع و له علاقة بأحد المحاور التالية:

- الخط العربي بفن رقمي
- القصص المرسومة المتحركة باللغة العربية
- التطبيقات الجواله لتعليم اللغة العربية
- تطبيقات الذكاء الاصطناعي لخدمة اللغة العربية
- الألعاب التعليمية باللغة العربية

من يشارك ؟

جميع الطلاب من المدارس العامة أو الخاصة أو من الأكاديميات أو النوادي التي لها صلة بعلوم البرمجيات

فئات و أصناف مسابقة الفريق الذهبي الخاصة بالطلاب



شروط المشاركة

- 1- عرض المشروع (في شكل فيديو تفسيري لا تتجاوز مدته 3 دقائق)
- 2- أن لا يحمل الفيديو أسماء المشاركين ولا اسم المدرّس ولا اسم المدرسة ولا اسم البلد.
- 3- أن يحمل الفيديو اسم الفريق.
- 4- أن يلتزم الفيديو بموضوع الدورة و هو اللغة العربية و الإبداع الرقمي.
- 5- أن يراعي العمل المقدم القوانين والآداب والأخلاق العامة.
- 6- أن يشارك الفريق بعمل واحد.
- 7- أن يختار الفريق المشاركة بصنف واحد من بين الصنفين (الموصول أو الغير موصول).
- 3- أن يحترم آجال ارسال الأعمال على منصة المسابقة.

النقاط	المعيار		المجال
10	الوجاهة والوضوح		تقديم العمل
10	سلامة اللغة المستعملة		
10	احترام التوقيت (لا يتجاوز 3 دقائق)		
10	الملائمة مع موضوع المسابقة		المحتوى
10	التعاون بعض أعضاء الفريق في انجاز المشروع		البعد التشاركي
10	الالتزام بأحد المحاور الفرعية للدورة الثالثة		تعزيز اللغة العربية
20	الأثر و الانتشار		
20	الابداع في استخدام البرمجيات و تنوعها		اص بالموصول
	20	الابداع في تنفيذ العمل	خاص بغير الموصول
100	المجموع (في كل صنف)		