دليل الدورة الثالثة

في

اللغة العربية

في

الابداع الرقمي

الدورة الثالثة

تعريف للدورة الثالثة للأسبوع العربي للبرمجة

تنظم المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم (الألكسو) و وزارة 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 والتكنولوجيات 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 .

و لعلّ 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 والـ NFT عبر منصة الألكسو للNFT. وهي منصة تعليمية بتقنية البلوك تشين تحاكي متاجر الـ NFT 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.

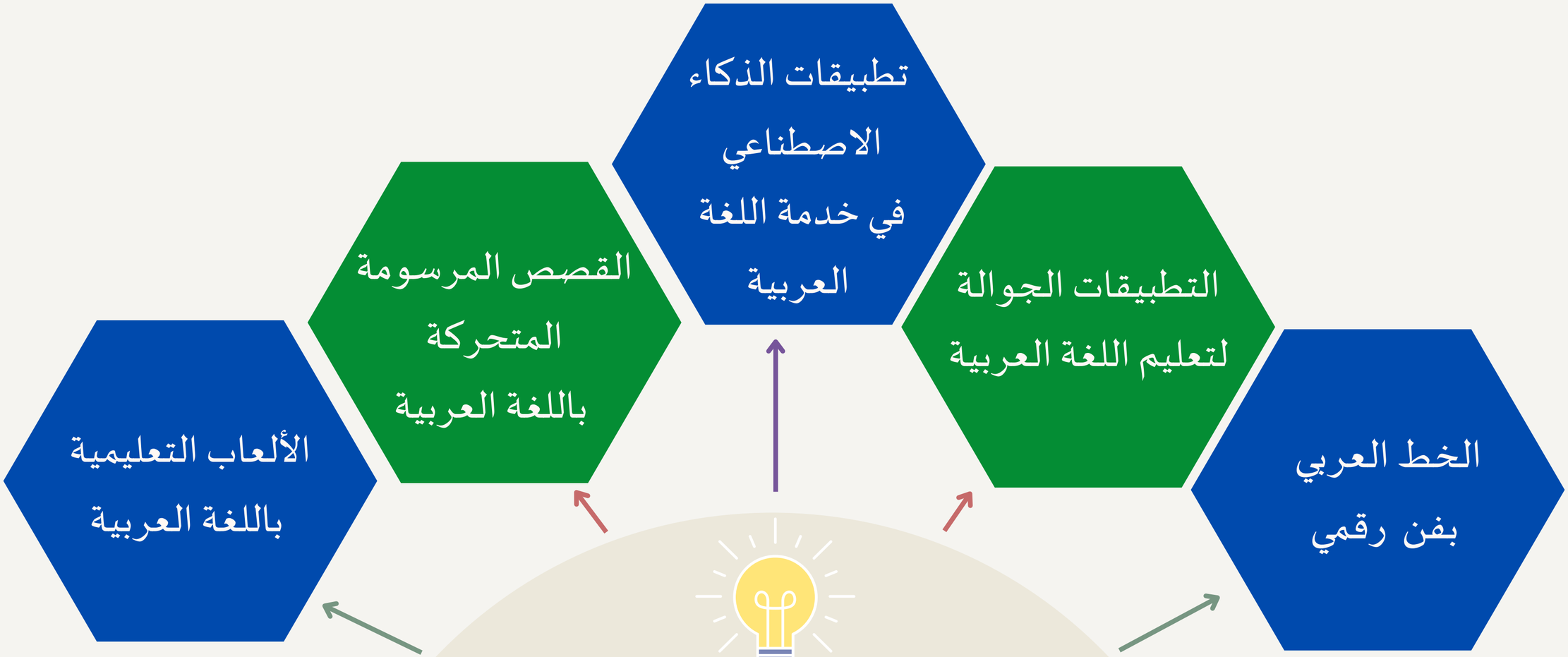
ويعتبر الابداع الرقمي مهمًا في عصرنا الحالي حيث يتزايد الاعتماد على التكنولوجيا والوسائط الرقمية في جميع المجالات، ويمكن أن يساعد في إيجاد حلول فعالة ومبتكرة للمشاكل والتحديات المختلفة.

أهداف الدورة الثالثة للأسبوع العربي للبرمجة

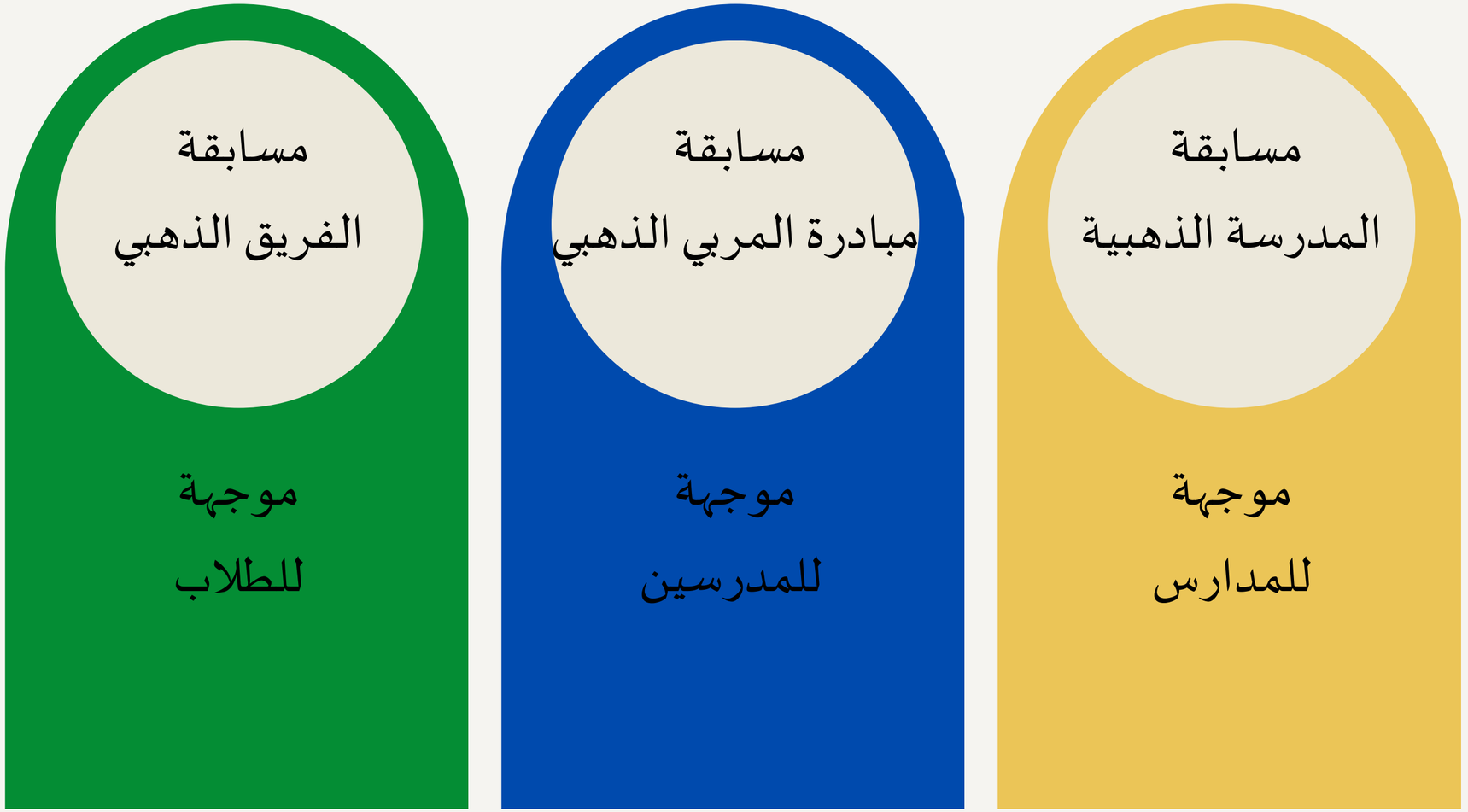
1. تكوين جيل من المبدعين و المبتكرين في مجال الإبداع الرقمي باللغة العربية.
2. ابراز قدرة اللغة العربية على أن تكون محمل للإبداع الرقمي .
3. توظيف التقنيات الحديثة في تعزيز دور اللغة العربية ومكانتها في نفوس أبنائنا و المهتمين بها
4. إثراء المكتبة العربية بمنتجات رقمية.
5. فتح آفاق أمام الطلاب للانخراط 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 المدرسة الذهبية

أهداف المسابقة

تنظيم أكبر عدد من الأنشطة مرفوقة بالمؤيدات خلال الفترة الممتدة بين 01 و 31 مايو 202.3من 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 المشاركين برفع مؤيدات تنظيم الأنشطة قبل يوم 31 مايو 2023.

آليات التحكيم

تعتمد على إحصائيات منصة المسابقة .

معايير التقييم

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

مبادرة العربي الذهبي

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 الرقمي و يساعد على نشر ثقافة البرمجة للجميع و و رفع مستوى 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 الجوالة لتعليم اللغة العربية
- تطبيقات الذكاء الاصطناعي لخدمة اللغة العربية
- الألعاب التعليمية باللغة العربية

من يشارك ؟

كل مربي من المدارس العمومية أو الخاصة أنشأ حساب على منصة الاسبوع العربي للبرمجة وقام بتسجيل استمارة مبادرة ذهبية و نفذ أنشطة هذه المبادرة مع طلابه حضوري أو عن بعد و رفع المؤيدات على منصة المسابقة في 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.

معايير التحكيم

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

تعريف مسابقة الفريق الذهبي

أهداف المسابقة؟

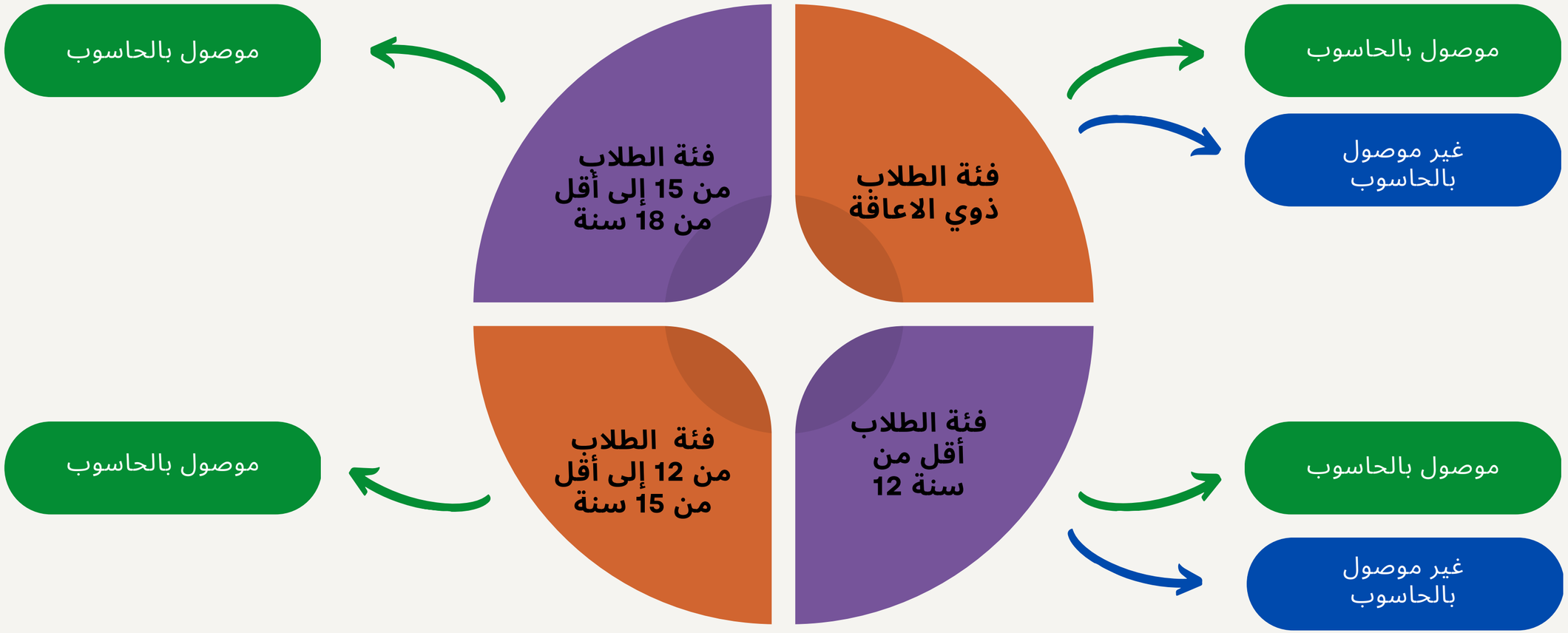
تقديم أفضل عمل (موصول بالحاسوب أو غير موصول بالحاسوب) من طرف فريق من الطلاب (من 2 الى 3 طلاب) يرفع الوعي بدور اللغة العربية وما تحتله من مكانة في الواقع و له علاقة بأحد المحاور التالية:

- الخط العربي بفن رقمي
- القصص المرسومة المتحركة باللغة العربية
- التطبيقات الجوالة 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 الفربق 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 و لا اسم المدرسة و لا 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.

معايير التحكيم

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