وزارة التربية والتعليم

مديرية التربية والتعليم للواء بني كنانة

الرقم ١٤٤٤ / ٢ / ٢١

التاريخ ١٤٤٤/٠٨/٢٦هـ

الموافق ٢٠٢٣/٠٣/١٩ م

تعميم رقم (١٩١) لسنة ٢٠٢٣م

مديري المدارس الحكومية والخاصة ومديراتها

الموضوع/ مسابقة مبرمجي المستقبل العربية الثانية عشرة

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

إشارة إلى كتاب معالي وزير التربية والتعليم رقم ١٤٣٤٥/٤٣/٥٢ تاريخ ٢٠٢٣/٠٣/١٩م، والمعطوف على كتاب جامعة العلوم التطبيقية الخاصة رقم ٣٨١/٥/٣/٣ تاريخ ٢٠٢٣/٠٢/٢٨م.

لا مانع من مشاركة الطلبة في المسابقة المذكورة أعلاه للصفوف (التاسع وحتى التوجيهي) حيث ستنفذ خلال شهر تموز ٢٠٢٣ ، شريطة أخذ موافقة أولياء أمور الطلبة الخطية ومراعاة ظروف السلامة العامة والظروف الجوية، ولمزيد من المعلومات عن المسابقة زيارة موقع الجامعة الإلكتروني (http://afpc.asu.edu.jo)

واقبلوا الاحترام.

مدير التربية والتعليم

مدير التربية والتعليم للواء بني كنانة
محمد حقي المصري

نسخة للسيد مدير الشؤون التعليمية والفنية
نسخة للسيد ر.ق النشاطات التربوية
نسخة مسؤول النشاط الثقافي
المرفقات عدد (٢) تعليمات وشروط المسابقة.

نشاطات – ٢٠٢٣/٠٣/١٩

مسابقة مبرمجي المستقبل الثانية عشر

الأهداف والرؤى:

مسابقة مبرمجي المستقبل تهدف إلى اكتشاف جيل جديد من المبرمجين المبدعين في مدارس المملكة الاردنية الهاشمية وفي الدول العربية .وتسعى جامعة العلوم التطبيقية الخاصة وبالتعاون مع مجموعة من الشركات الداعمة الى تشجيع ودعم طلبة المدارس المشاركة من خلال تنمية القدرات البرمجية وتحويل أفكارهم إلى مسيرات نجاح متكاملة. ولا يتوقف هذا التشجيع فقط على مجرد منح الجوائز للفائزين بل ترى أن خلق روح التنافس والعمل الجماعي هو أساس التطور وتنمية القدرة على ايجاد الحلول التكنولوجية للمشاكل.

المشاركة:

تتم المشاركة من خلال فريق مكون من 3 طلاب و مشرف او مدرس يتم ترشيحهم من قبل المدرسة. وقد شارك في المسابقات السابقة من عدة دول مثل : فلسطين، لبنان ،العراق، مصر, سوريا ،المغرب ، السعودية, قطر والكويت.

شروط المسابقة:

-تشمل المسابقة الطلبة من الصف التاسع إلى التوجيهي من مدارس المملكة الاردنية الهاشمية.

-يحتوي كل فريق مشارك على 3 طلاب و مشرف او مدرس من اعضاء الهيئة التدريسية لدى المدرسة.

-اشتراك فريقين فقط من كل مدرسة ما لم يتم الإعلان عن غير ذلك.

-أن يكون عدد أفراد الفريق الواحد ثلاث طلاب متسابقين فقط مع مشرفهم.

-يمكن أن يختار الفريق أي لغة برمجة التالي : (Quick Basic ,Visual Basic, C++, Python)

-يحضر الفريق مع مشرفه ظهرا يوم الجمعة (قبل يوم من المسابقة) للتعرّف والتدرّب على بيئة المسابقة لمدة ساعتين (المسابقة التجريبية).

-يستطيع ان يُحضر الفريق اي كتب او أوراق يحتاجها ليوم المسابقة يوم التدريب.

-لن يسمح بمشاركة أي من أعضاء الفرق الفائزة بالمراكز الثلاث الأولى من العام الماضي.

المدارس المستهدفة:

تسعى الجامعة لإستهداف المدارس الريادية في المملكة بحيث ترفدنا بالطلبة المتميزين خصوصا في مادة تكنولوجيا المعلومات والرياضيات للتقدم للمسابقة. و تهدف إدارة المسابقة إلى فتح باب التسجيل لفرق من الدول المجاورة لتوسعة رقعة المنافسة و التحدي لهذا العام لتضم فلسطين، لبنان ،العراق، مصر, سوريا ،المغرب ، السعودية, قطر والكويت وغيرهم من البلاد الشقيقة.

الفائدة العائدة على المشاركين:

- تعزيز الثقة في النفس وتحقيق الذات، غرس قيمة الحوار الفعال والبناء وتقبل الآخر، تكوين اتجاهات علمية، إظهار الرأي الناقد، الترويح عن النفس، وتجديد النشاط، التوافق النفسي للطالب مع نفسه و أقرانه وأسرته توافقاً اجتماعياً .
- تدريبه على التعلم الذاتي والمستمر، تدريبه على أداء و إتقان العمل بجهد أقل و وقت أقصر، إكتساب مهارة حل المشكلات، و كيفية التخطيط لأي مشروع يريد القيام به، توظيف الأنشطة كوسائل تعليمية مشوقة لتنفيذ المواد الدراسية، إتاحة الفرصة أمام الطلبة للانتفاع بأوقات الفراغ.
- توجيه الطلبة و مساعدتهم على إكتشاف قدراتهم و ميولهم و مواهبهم و العمل على تنميتها، تنمية الوعي الإنتاجي لدى الطالب، إلمام الطالب بالمعلومات و المعارف المستجدة.
- إثارة فكر الطالب و خياله و توسيع مداركه، غرس قيمة حب الإطلاع لكل ما هو جديد، يساعد على تطوير الفضول العلمي لديه، حيث يسأل و ينبه عندما يوضع في موقف يثيره، اكتساب مهارة التعامل مع الأدوات، اكتساب مهارة الدقة في العمل، تعليم الطالب خطوات البحث العلمي وفق عمره: الشعور بالمشكلة،تحديد المشكلة، تحديد الأسباب، فرض الفروض،تجريب الفروض،تطبيق الفرض الصحيح، تعميم الحل .
- وضع آلية اشتراك ورعاية الطلبة المتميزين والمبدعين وتنمية مهاراتهم في مجال تكنولوجيا المعلومات وخاصة في مجال البرمجة وتوجيه معارف الطلاب وإبداعاتهم البرمجية.
- اكتشاف ورعاية الطلاب الموهوبين والمتميزين وتنمية قدراتهم.
- جوائز عينية للمراكز الاولى .
- منح دراسية متفاوتة تصل لغاية 100% من رسوم الساعة المعتمدة لدراسة تخصصات علم الحاسوب او هندسة البرمجيات .
- **جوائز المسابقة:**

1. جائزة المركز الأول لكل طالب تشمل :
   - منحة دراسية كاملة 100% على رسوم الساعة المعتمدة لدراسة أي تخصص في كلية تكنولوجيا المعلومات.
   - جائزة قيمة.
2. جائزة المركز الثاني لكل طالب تشمل :
   - منحة دراسية بنسبة 75% على رسوم الساعة المعتمدة لدراسة أي تخصص في كلية تكنولوجيا المعلومات.
   - جائزة قيمة.
3. جائزة المركز الثالث لكل طالب تشمل :
   - منحة دراسية بنسبة 50% على رسوم الساعة المعتمدة لدراسة أي تخصص في كلية تكنولوجيا المعلومات.
   - جائزة قيمة.
4. جائزة المركز الرابع ولغاية المركز العاشر لكل طالب تشمل :
   - منحة دراسية بنسبة 30% على رسوم الساعة المعتمدة لدراسة أي تخصص في كلية تكنولوجيا المعلومات.
5. جوائز مشرفي الفرق الفائزة:
   - جائزة قيمة.
6. كما سيتم توزيع شهادات مشاركة لجميع أعضاء الفرق المشاركة.