بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التربية والتعليم

مديرية التربية والتعليم للواء بني كنانة

الرقم ١٩٦٥/١/٨

التاريخ ١٤٤٤/١٠/١٦هـ

الموافق ٢٠٢٣/٥/٨م

تعميم رقم (٢٥٣) لسنة 2023

السادة مديري المدارس مديراتها الحكومية والخاصة

الموضوع: الأسبوع العربي للبرمجة

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته وبعد

إشارة إلى كتاب معالي وزير التربية والتعليم رقم 20130/13/68 تاريخ 6/شوال/1444 الموافق 2023/04/27 المعطوف على كتاب المنظمة العربية والثقافة والعلوم / تونس رقم (19) تاريخ 2023/4/12 المتضمن انطلاق الدورة الثالثة لتظاهرة الأسبوع العربي للبرمجة بالتعاون مع اللجنة الوطنية المصرية للتربية والعلوم والثقافة والجمعية التونسية للمبادرات التربوية حيث تم اختيار موضوع اللغة العربية والإبداع الرقمي محورًا رئيسيًا لمسابقات هذه الدورة.

وذلك من خلال الفترة ما بين (1-2023/5/31)

للمزيد من التفاصيل وللاطلاع على كيفية المشاركة أرجو زيارة موقع الأسبوع العربي للبرمجة على الرابط الآتي:

https://arabcodeweek.alecso.org

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام

مدير التربية والتعليم

مديرية التربية والتعليم
للواء بني كنانة
فاطمة نمر خاشوق

نسخة للسيد / مدير الشؤون التعليمية

نسخة للسيد/ ر. ق التعليم العام وشؤون الطلبة

نسخة للسيد/ عضو قسم التعليم العام وشؤون الطلبة

المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم
إدارة تكنولوجيا المعلومات والاتصال

تونس في 12 أفريل 2023
رقم الصادر : 19

ALECSO-2022-ICT-MJ/ZM

سعادة الأستاذة ابتسام عقاب أيوب المحترمة،
أمين سرّ اللجنة الوطنية الأردنية للتربية والثقافة والعلوم
عمان – المملكة الأردنية الهاشمية

التحية والتقدير وبعد،

تهديكم المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم أطيب تحياتها وأزكى أمانيها،

في البداية نودّ أن نهنّئكم بحلول شهر رمضان المعظّم سائلين الله أن يتغمدكم برحمته وعافيته كما نعرب لسعادتكم عن خالص شكرنا وتقديرنا للجنتكم الموقّرة على دعمكم المتواصل للمنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم (الألكسو).

ويسعدنا أن نفيد سعادتكم أن المنظمة تعتزم إطلاق **الدورة الثالثة** لتظاهرة "**الأسبوع العربي للبرمجة**" بالتعاون مع اللجنة الوطنية المصرية للتربية والعلوم والثقافة والجمعية التونسية للمبادرات التربوية. وذلك في إطار برنامج يهدف إلى النهوض بثقافة البرمجة والابتكار والإبداع الرقمي وريادة الأعمال لدى الناشئة في العالم العربي. ويُعدّ هذا الأسبوع أكبر تظاهرة رقمية عربية سنوية تضم عدّة مسابقات شبيهة بالأسبوع الأوروبي للبرمجة والأسبوع الإفريقي للبرمجة. ويهدف إلى نشر ثقافة البرمجة في العالم العربي، ومساعدة المعلمين والطلاب على تعزيز قدراتهم في التقنيات الحديثة والبرمجة الإلكترونية، مع توفير بيئة تعليمية بأسلوب ممتع ويسير يساعد في تعليم أساسيات البرمجة عبر إشراكهم بمسابقات البرمجيات الشيّقة والممتعة ومنحهم آفاقًا واسعة لاستكشاف تخصصات جديدة واكتساب المهارات العلمية التي تعزز الإبداع والتميز في مجالات التكنولوجيا والعلوم والرياضيات والهندسة والفنون، بما يتماشى مع نهج STEM العالمي.

وقد تمّ اختيار موضوع "**اللغة العربية والإبداع الرقمي**" كمحور رئيسي لمسابقات هذه الدورة وهي :

- **مسابقة المدرسة الذهبية** : خاصة بالمدارس التي أنجز مدرسوها أكبر عدد من الأنشطة خلال الفترة الممتدة بين 01 و 31 مايو 2023.

- **مسابقة مبادرة المربي النهي** : خاصة بأفضل مبادرة يقوم بها المدرّس خلال الفترة الممتدة بين 01 و 31 مايو 2023 و له علاقة بموضوع الدورة.
- **مسابقة الفريق النهي** : خاصة بأفضل مشروع يقدمه فريق الطلاب حسب الفئات التالية :
  1. أقل من 12 سنة (موصول بالحاسوب أو غير موصول بالحاسوب)،
  2. ما بين 12 و15 سنة (موصول بالحاسوب فقط)،
  3. وما بين 15 و18سنة (موصول بالحاسوب فقط)،
  4. الطلاب ذوي الهمم (الإعاقة) (موصول بالحاسوب أو غير موصول بالحاسوب)،

كما تمّ تحديد الفترة الممتدة من 08 إلى 15 مايو 2023 كتاريخ للاحتفال بهذا الأسبوع العربي للبرمجة الذي سيتحضن عدّة فعاليات وندوات وزيارات افتراضية.

للمزيد من التفاصيل وللاطلاع على كيفية المشاركة في هذه التظاهرة يُرجى زيارة موقع الأسبوع العربي للبرمجة على الرابط التالي:

https://arabcodeweek.alecso.org

وعليه، نرجو من سعادتكم إرسال **المعلّقة والدليل** المرفقين إلى وزارات التربية ببلدكم الموقر لتعميمها على المدارس والمعاهد للمشاركة في هذا الحدث الهام وتعيين ضابط اتّصال للتنسيق معه طيلة هذه التظاهرة.

وتفضلوا سعادتكم بقبول فائق التقدير والاحترام.

أ.د محمد الجمني

مدير إدارة تكنولوجيا المعلومات والاتصال

الأسبوع العربي للبرمجة

من 8 إلى 15 مايو 2023

تحدي اللغة العربية و الابداع الرقمي

الدورة الثالثة

https://arabcodeweek.alecso.org

المسابقات

01 المدرسة الذهبية

02 مبادرة المربّي الذهبي

03 الفريق الذهبي

محاور المسابقات

01 الخط العربي بفن رقمي

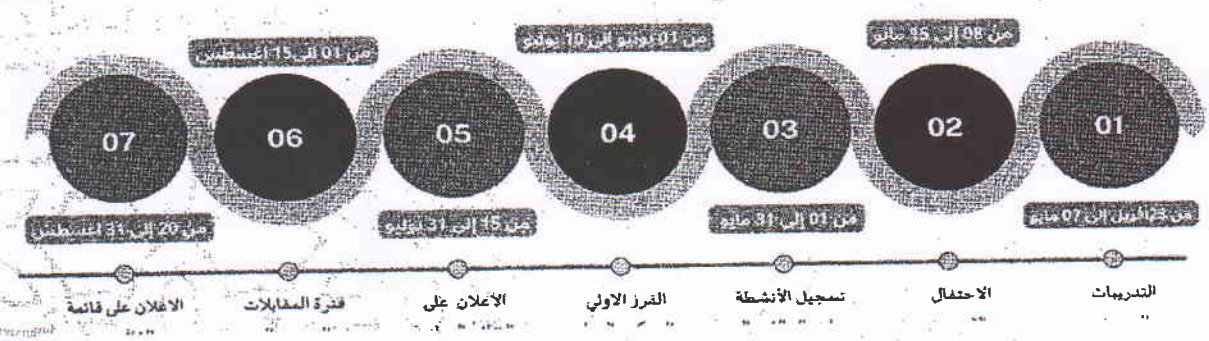
02 التطبيقات الجوالة لتعليم اللغة العربية

03 الذكاء الاصطناعي في خدمة اللغة العربية

04 القصص المرسومة المتحركة باللغة العربية

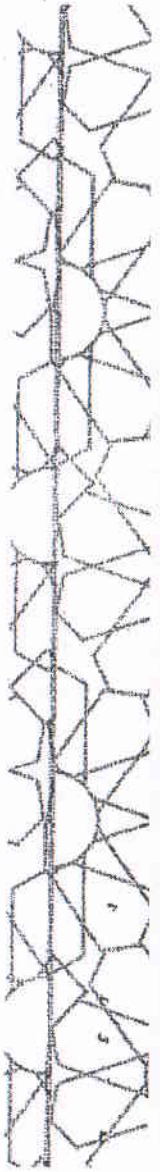
05 الألعاب التعليمية باللغة العربية

الجدول الزمني



اللغة العربية والإبداع الرقمي

الدورة الثالثة



دليل 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 وبسير 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 الإطار الذي 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 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. 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
	الثراء والتنوع.	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 الغريق الذهبي

أهداف المسابقة؟

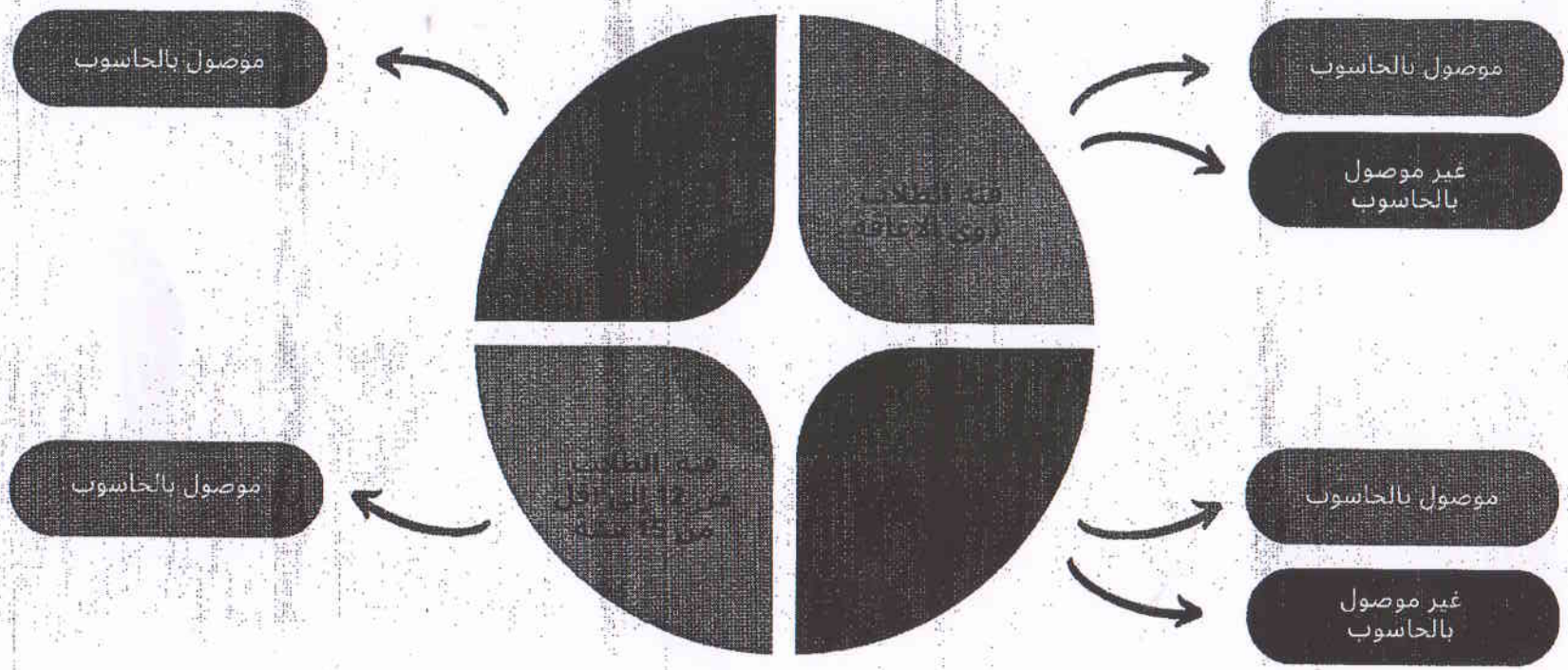
تقديم أفضل أفضل عمل (موصول بالحاسوب أو غير موصول بالحاسوب) من طرف فريق من الطلاب (من 2 الى 3 طلاب) يرفع الوعي بدور اللغة العربية وما تحتله من مكانة في الواقع و له علاقة بأحد المحاور التالية:

- الخط العربي بفن رقمي
- القصص المرسومة المتحركة باللغة العربية
- التطبيقات 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 الغربة 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	خاص بالموصول	الابداع في استخدام البرمجيات و تنوعها	20
	خاص بغير الموصول	الابداع في تنفيذ العمل	
المجموع (في كل صنف)			100