



الرقم: ٣٠٨٤٠١/١٧ نشاطات
التاريخ: ١٨ شوال ١٤٤٤
الموافق: ٢٠٢٣/٠٥/٠٩

مديري المدارس الخاصة ومديراتها

الموضوع :

(الأسبوع العربي للبرمجة)

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته ، وبعد؛

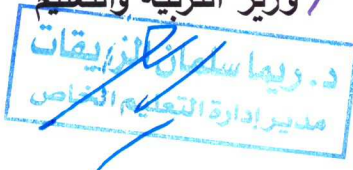
فلاحاً لكتاب معالي وزير التربية و التعليم رقم ٢٠١٣٠/١٣/٦٨ تاريخ ٢٠٢٣/٤/٢٧ .
المتضمن انطلاق الدورة الثالثة لتظاهرة "الأسبوع العربي للبرمجة" بالتعاون مع اللجنة الوطنية
المصرية للتربية والعلوم والثقافة والجمعية التونسية للمبادرات التربوية ، حيث تم اختيار موضوع
"اللغة العربية والإبداع الرقمي" محوراً رئيسياً لمسابقات هذه الدورة ، وذلك خلال الفترة ما بين
(١-٣١/٥/٢٠٢٣) .

للمزيد من التفاصيل وللإطلاع على كيفية المشاركة ، أرجو زيارة موقع الأسبوع العربي للبرمجة

على الرابط الآتي : <https://arabcodeweek.alecso.org>

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام

/ وزير التربية والتعليم



الأسبوع العربي للبرمجية

من 8 إلى 15 مايو 2023



اللغة العربية
العربية
والتكنولوجيا

أول مرة في
الدورة الثالثة



<https://arabcodeweek.alecso.org>

محاور المسابقات

01 الخط العربي بقن رقمي

02 التطبيقات الجواله لتعليم اللغة العربية

03 الذكاء الاصطناعي في خدمة اللغة العربية

04 القصص المرسومة المتحركة باللغة العربية

05 الألعاب التعليمية باللغة العربية

المسابقات

01 المدرسة الذهبية

02 مبادرة المربي الذهبي

03 الفريق الذهبي

الجدول الزمني

07

06

05

04

03

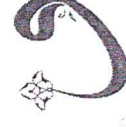
02

01

دليل الدورات الثلاثة

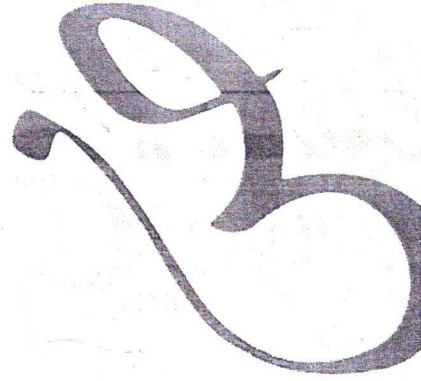
٢٠٢٠

الأسبوع العربي



مركز الأبحاث العربية

المعاصرة الثالثة



تعريف للدورة الثالثة للأسبوع العربي للبرمجة

تنظم المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم (الألكسو) ووزارة التعليم العالي والبحث العلمي المصرية واللجنة الوطنية المصرية للتربية والعلوم والثقافة والجمعية التونسية للمبادرات التربوية الدورة الثالثة للأسبوع العربي للبرمجة تحت عنوان "اللغة العربية و الإبداع 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 الإبداع الرقمي" لا يخرج عن هذا الإطار الذي يهتم باللغة الأم باعتبارها من الخصوصيات المحلية التي تدعو اجندا 2030 للاهتمامها وتمييزها.

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

- 1 تكوين جيل من المبدعين و المبتكرين في مجال الإبداع الرقمي باللغة العربية.
- 2 إبراز قدرة اللغة العربية على أن تكون محملاً 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

من 01 إلى 15 أغسطس

07

06

05

04

03

02

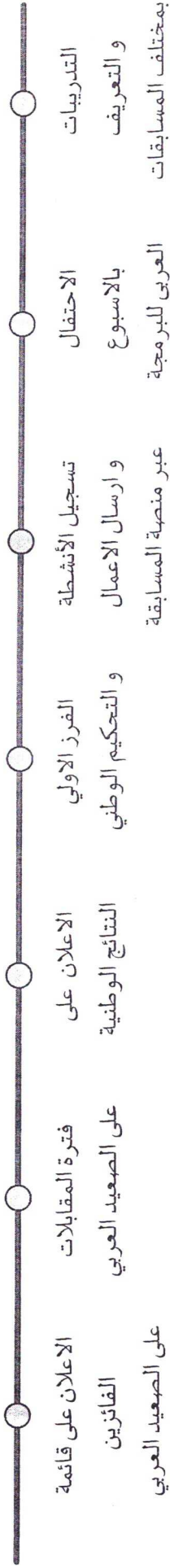
01

من 20 إلى 31 أغسطس

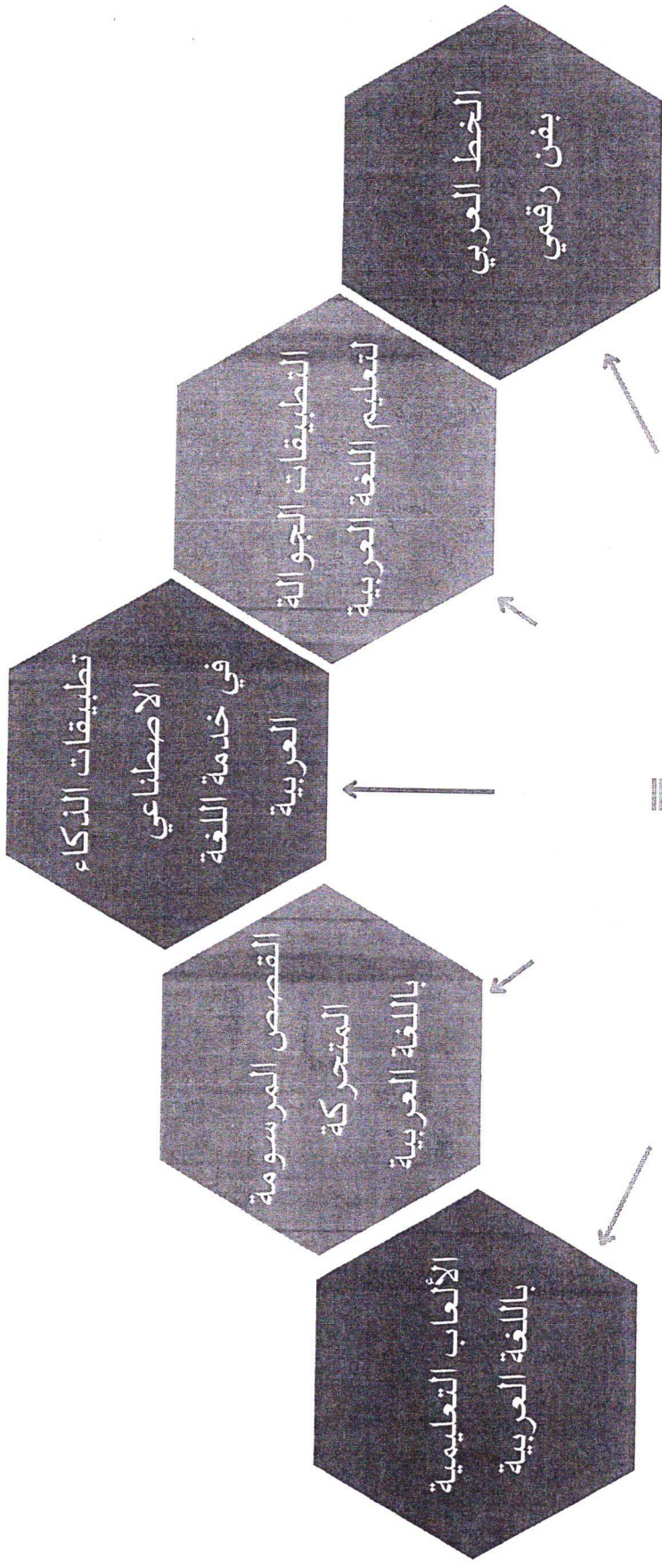
من 15 إلى 31 يوليو

من 01 إلى 31 مايو

من 23 أبريل إلى 07 مايو



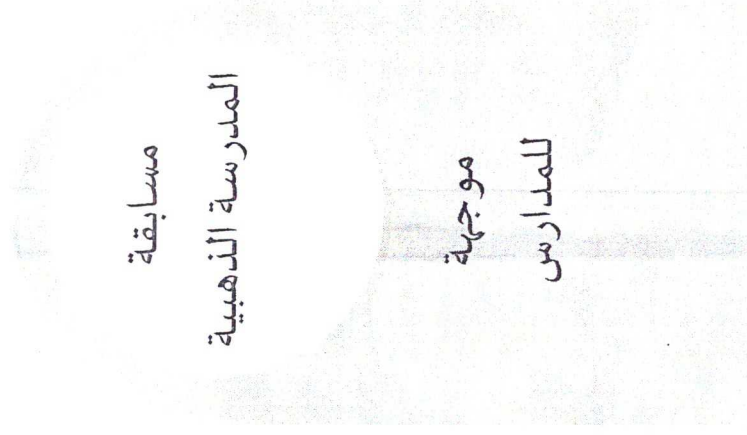
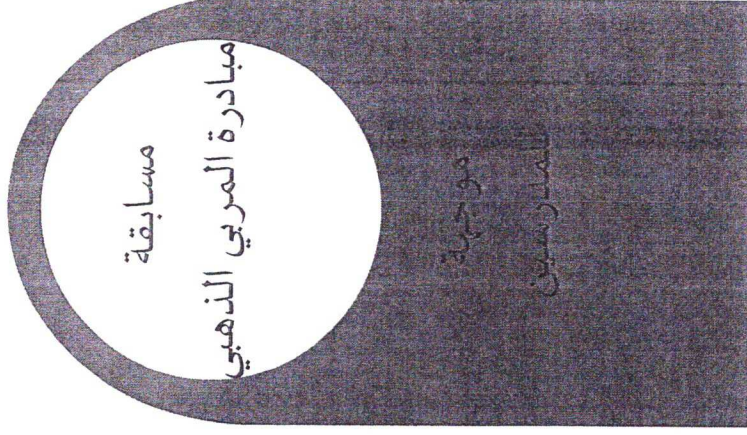
محاور الدورة الثالثة الأسبوع العربي للبرجعة



اللغة العربية

و الإبداع الرقمي

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 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 الإبداع الرقمي و يساعد على نشر ثقافة البرمجة للجميع و و رفع مستوى الوعي بدور اللغة العربية و ما تحمله 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؟

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 تحمله 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 المريبي الذهبي.

آليات التحكيم

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

معايير التحكيم

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؟

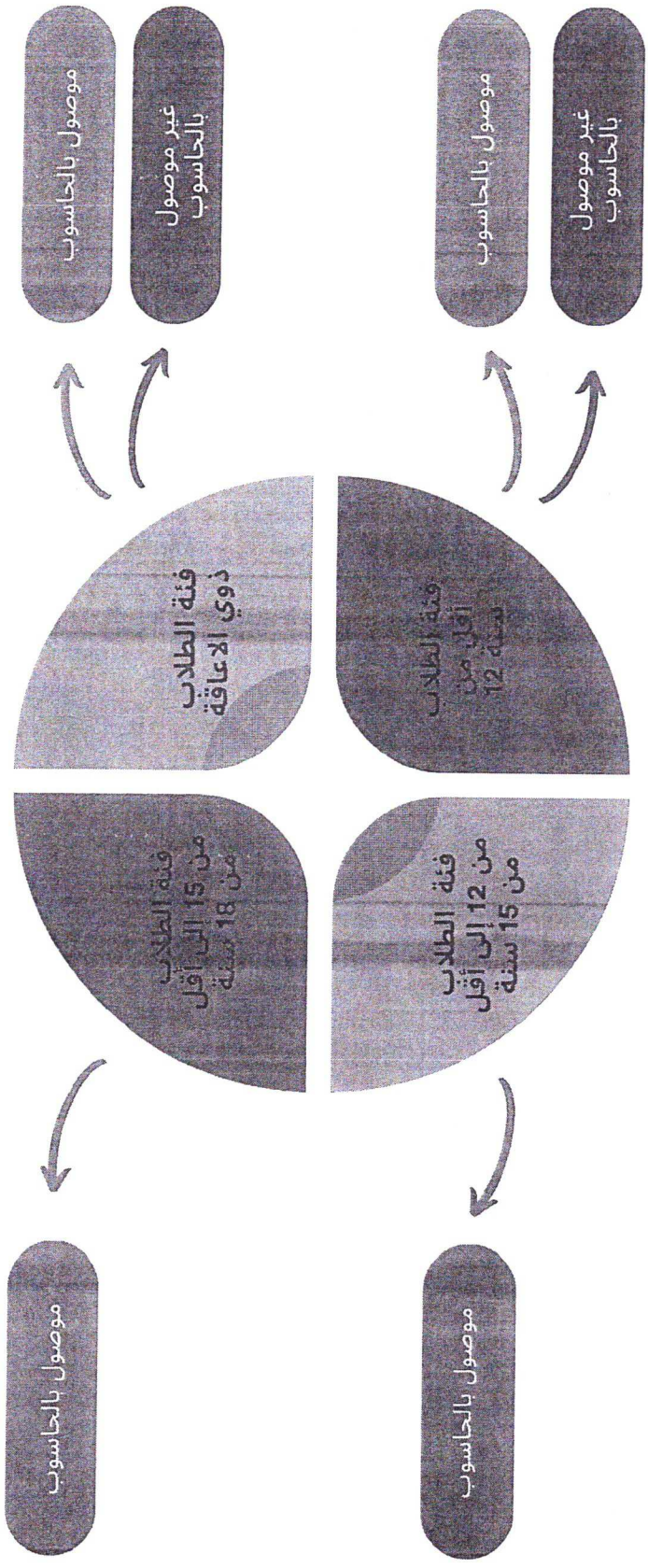
تقديم أفضل أفضل عمل (موصول بالحاسوب أو غير موصول بالحاسوب) من طرف فريق من الطلاب (من 2 الى 3 طلاب) يرفع الوعي بدور اللغة العربية وما تحتله من مكانة في الواقع و له علاقة بأحد المحاور التالية:

- 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 الخيمي 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.

النقطة	المعيار	المجال
10	الوجاهة والوضوح	
10	سلامة اللغة المستعملة	تقديم العمل
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	الإبداع في استخدام البرمجيات و تنوعها	
	الإبداع في تنفيذ العمل	اصص بالموصول خاص بغير الموصول
	20	
100	المجموع (في كل صنف)	