



وزارة التربية والتعليم

مديرية التربية والتعليم للواء بني كنانة

الرقم ١٩٦٥ / ١ / ٨
التاريخ ١٤٤٤ / ١١ / ١٥
الموافق ٢٠٢٣ / ٥ / ١٢

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 وللإطلاع على كيفية المشاركة أرجو زيارة موقع الأسبوع العربي للبرمجة على الرابط الآتي:

<https://arabcodeweek.alecso.org>

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام

مدير التربية والتعليم

مدير 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



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

الحية والتقدير وبعد،

تهديكم المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم أطيب تحياتها وأزكى أمنياتها،

في البداية نود أن نهنئكم بحلول شهر رمضان المعظم سائلين الله أن يتغمدكم برحمته وعافيته كما نعرب لسعادتكم عن خالص شكرنا وتقديرنا للجنة الوطنية الأردنية للتربية والثقافة والعلوم (الألكسو).

ويسعدنا أن نفيد سعادتكم أن المنظمة تعترم إطلاق النورة 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 الشيقة والممتعة ومنحهم آفاقاً 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 النورة وهي :

■ مسابقة المدرسة الذهبية : خاصة بالمدارس التي أنجز مدرسوها أكبر عدد من الأنشطة خلال الفترة

المتدة بين 01 و 31 مايو 2023.

■ مسابقة مبادرة المرئي النهائي : خاصة بأفضل مبادرة يقوم بها المدرس خلال الفترة الممتدة بين 01 و 31 مايو 2023 و له علاقة بموضوع الدورة.

■ مسابقة الفريق النهائي : 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 و18 سنة (موصول بالحاسوب فقط)،

4. الطلاب ذوي الهمم (الإعاقة) (موصول بالحاسوب أو غير موصول بالحاسوب)،

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

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

<https://arabcodeweek.alecso.org>

وعليه، نرجو من سعادتك إرسال المعلقة والليل المرفقين إلى وزارات التربية ببلدكم الموقر لتعميمها على المدارس والمعاهد للمشاركة في هذا الحدث الهام وتعيين ضابط اتصال للتنسيق معه طيلة هذه التظاهرة.

وتفضلوا سعادتك بقبول فائق التقدير والاحترام.

أد محمد الجمني

مدير إدارة تكنولوجيا المعلومات والاتصال

الأسبوع العربي للبرمجيات

من 8 إلى 15 مايو 2023

الأسبوع العربي للبرمجيات
الابتدائي
الدورة الثالثة



<https://arabcodeweek.alecso.org>

محاور المسابقات

المسابقات

01 الخط العربي بفن رقمي

02 التطبيقات الجواله لتعليم اللغة العربية

03 الذكاء الاصطناعي في خدمة اللغة العربية

04 القصص المرسومة المتحركة باللغة العربية

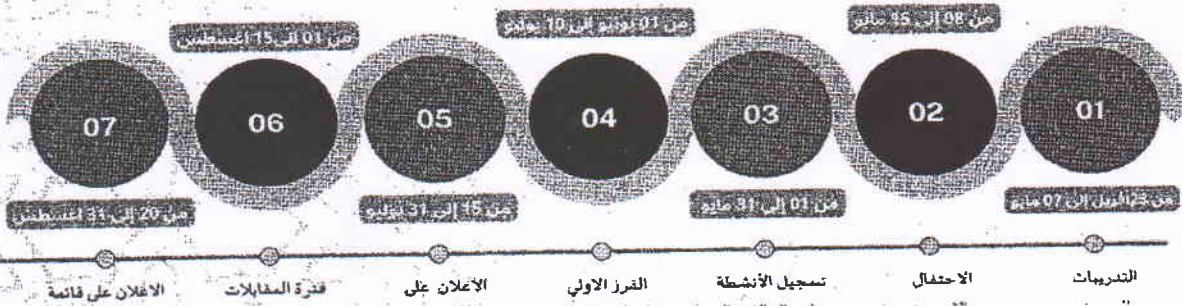
05 الألعاب التعليمية باللغة العربية

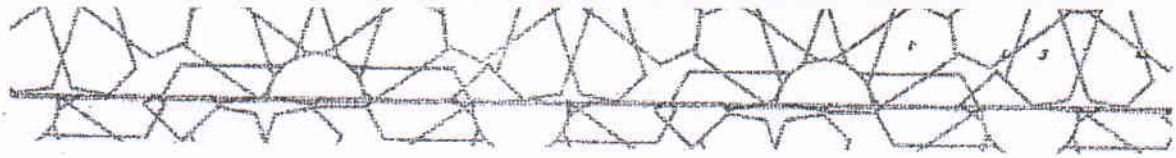
01 المدرسة الذهبية

02 مبادرة المربي الذهبي

03 الفريق الذهبي

الجدول الزمني





الذخيرة

المجلة الإلكترونية
الدورة الثالثة



دليل الدورات الثلاثة



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" المزج 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 وتحل 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 لعل 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 وتنميتها.

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 الـ NFT. 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 "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.

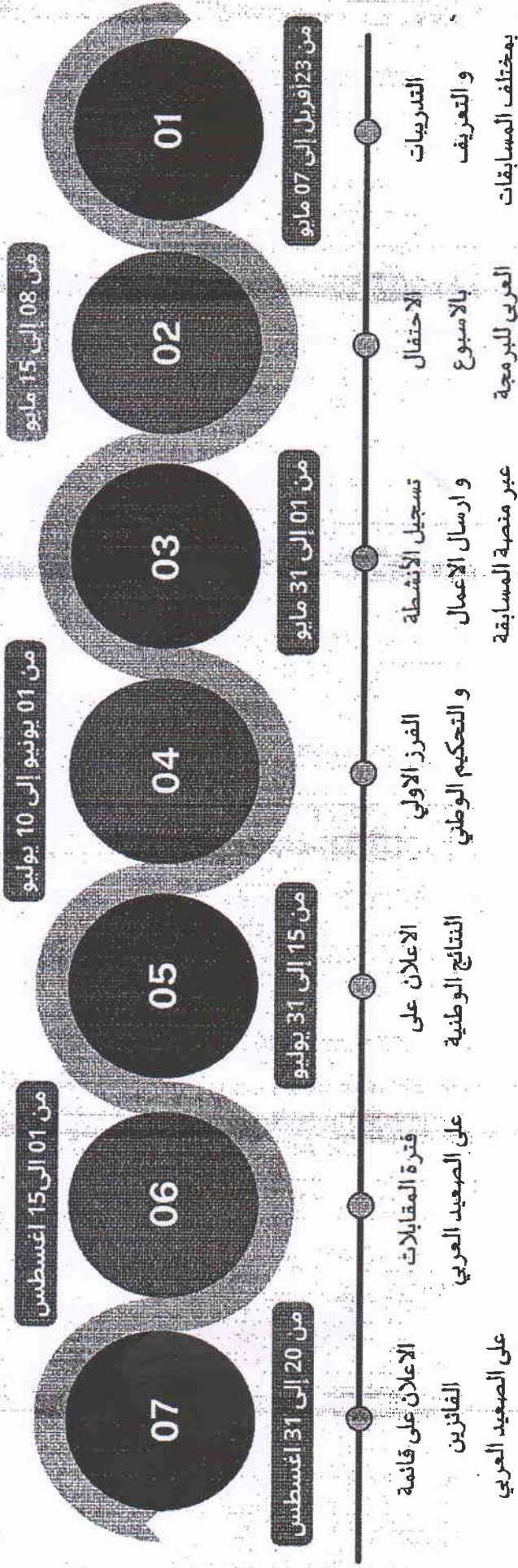
ويشمل الابداع الرقمي استخدام الأدوات والتقنيات الحديثة مثل الحوسبة السحابية، وتقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز، والتعلم الآلي وتحليل البيانات، وغيرها، لتطوير مشاريع جديدة وإيجاد حلول للتحديات الحالية والمستقبلية.

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.

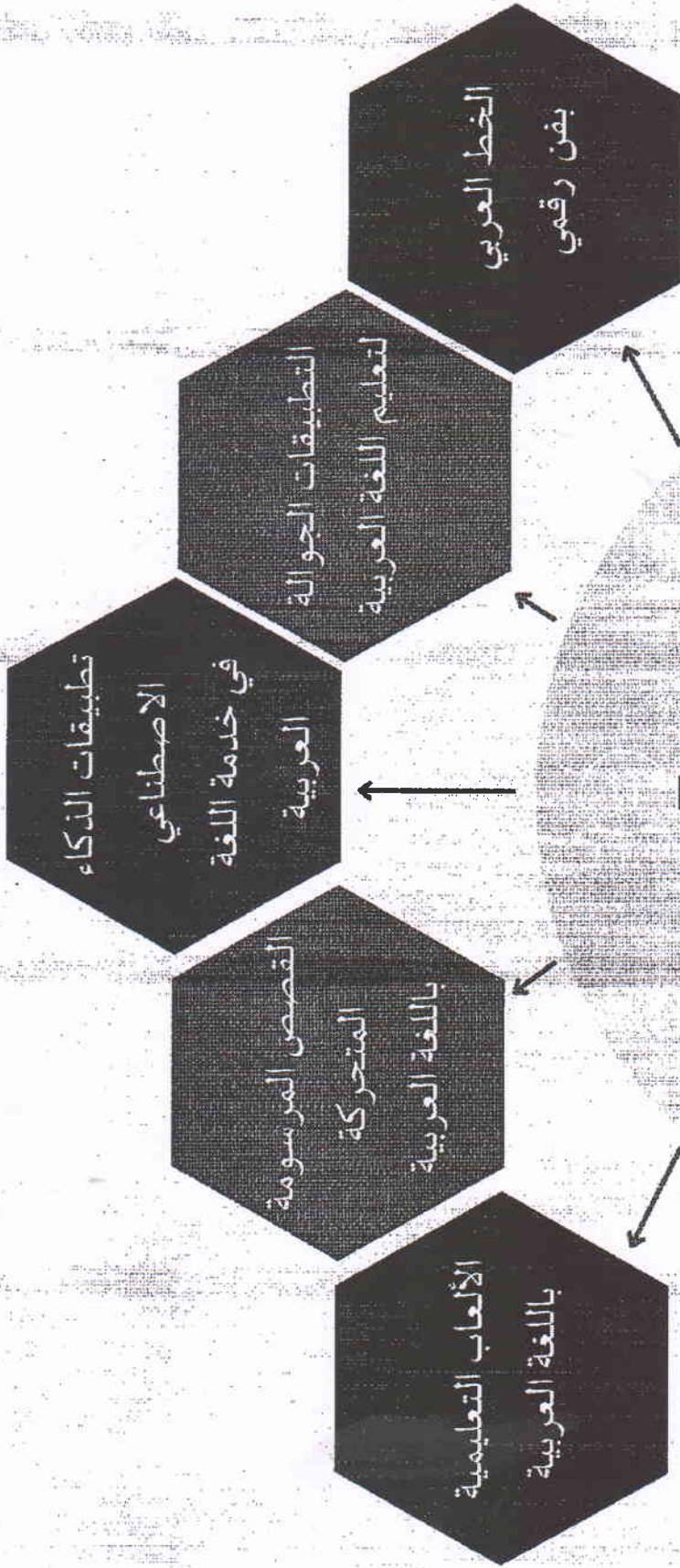
أهداف الدورة الثالثة للأسبوع العربي للبرمجة

- 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 والمهتمين 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 للبرجعة



اللغة العربية

و الابداع الرقمي

مسابقات للدورة الثالثة الأسبوع العربي للبرمجة

مسابقة

الفريق الذهبي

مسابقة

مبادرة المرئي الذهبي

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 ورفع مستوى الوعي بدور اللغة العربية وما تحثله 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 ترشح 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.

جائزة الحريى الذهبى

أهداف المسابفة

تنظم أفضل مبادرة خلال الفترة الممتدة بين 01 و 31 مايو 2023 و له علاقة بموضوع الدورة و هو اللغة العربية و الأبداع الرقى و يساعد على نشر ثقافة البرمجة للجمع و و رفع مستوى الوعى بدور اللغة العربية وما تحته 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 مرمى من المدارس العمومية أو الخاصة أنشأ حساب على منصة الأسبوع العربى للبرمجة وقام بتسجيل استمارة مبادرة ذهبية و نفذ أنشطة هذه المبادرة مع طلابه حضورى 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 الإبداع الرقمي.
- 2- الالتزام بنشر ثقافة البرمجة للجميع ورفع 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 المري 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	الملازمة مع موضوع المسابقة.	المحتوى
20	الذراء والتنوع.	
10	عدد المشاركين	الجمهور المستهدف
10	تعدد القنوات العمرية.	
10	انخراط المشاركين في الأنشطة.	
20	التميز في الإنجاز.	الابداع والابتكار
20	الطرافة والشمولية.	
100	المجموع	

تعريف مسابقة الفريق الذهبي

أهداف المسابقة؟

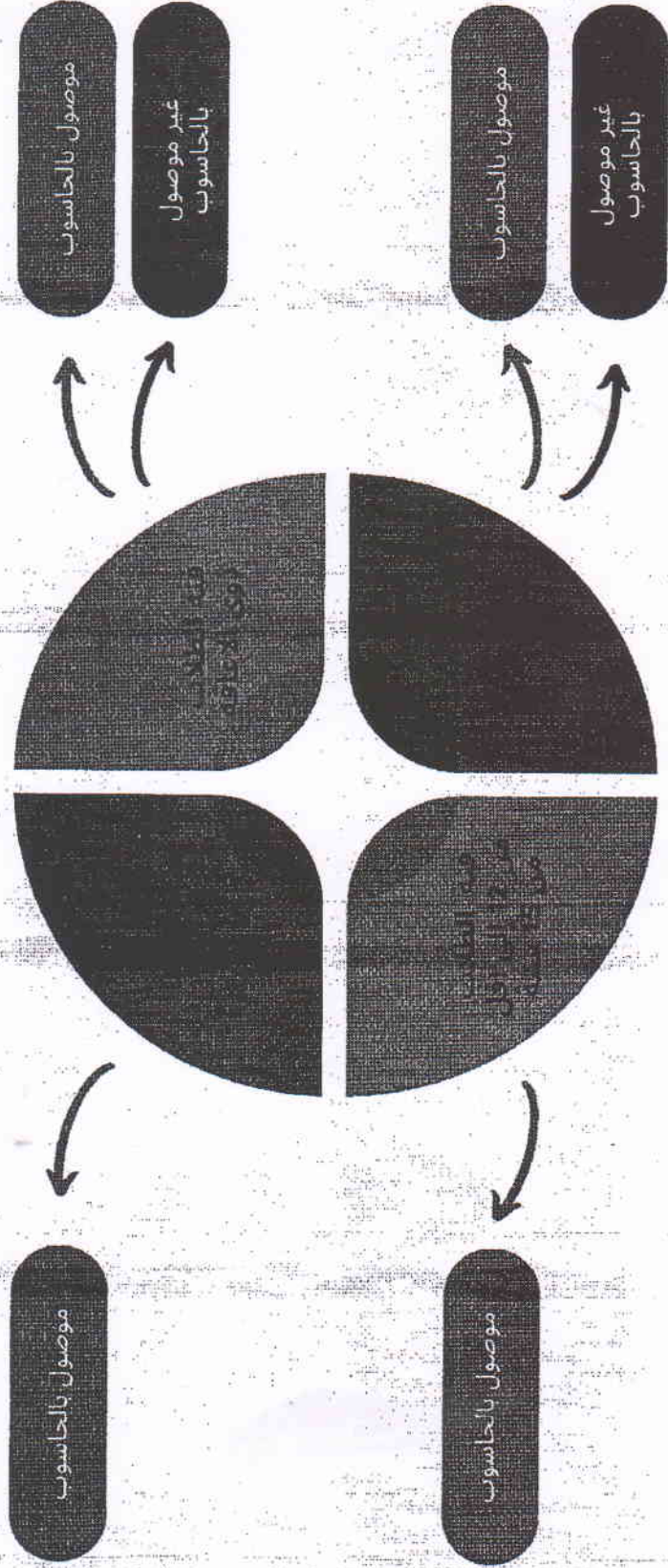
تقديم أفضل أفضل عمل (موصول بالحاسوب أو غير موصول بالحاسوب) من طرف فريق من الطلاب (من 2 الى 3 طلاب) يرفع الوعي بدور اللغة العربية وما تحمله من مكانة في الواقع وله علاقة بأحد المحاور التالية:

- الخط العربي بفضن 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 حسابة الفرقة الذهبى 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.

معايير التحكيم

النقاط	المعيار	المجال
10	الوحدة والوضوح	علم العمل
10	سلامة اللغة المستخدمة	
10	إتقان التوقيت (لا يتجاوز 3 دقائق)	
10	المتابعة مع موضوع المسابقة	المحتوى
10	التعاون بين أعضاء الفريق في إنجاز المشروع	السند التقني
10	الالتزام بأحد المحاور الفرعية للدورة الثالثة	تعزيز اللغة العربية
20	الأثر والانتشار	
20	الإبداع في استخدام البرمجيات وتوحيها	اص بالمرصون
	الإبداع في تنفيذ العمل	خاص بغير المرصون
100	المجموع (في كل صنف)	