بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التربية والتعليم

الرقم: ١١/٧/٨٧١٤

التاريخ: ٣ جمادى الأول ١٤٤٦

الموافق: ٢٠٢٤/١١/٠٤

مديري المدارس الخاصة ومديراتها

الموضوع:

(مسابقات ابتكار ٢٠٢٥ للمعلمين والطلبة)

STEAM.E on Stage & LUMA StarT

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته، وبعد؛

فأشير إلى كتاب مدير إدارة التعليم رقم ٥٤٣٩٠/١٣/٦٨ تاريخ ٢٠٢٤/١٠/٢٩.

أرجو التعميم على الراغبين بالمشاركة من المعلمين والطلبة في مدارسكم الاطلاع على المرفق المتضمن تعريف بالمسابقات وتعليمات المشاركة فيها، على ألّا تتحمل الوزارة أي تكاليف مالية .

وتفضلوا بقبول فائق الإحترام

وزير التربية والتعليم

د. تريغ اللصاصمة

مدير
الخدمات التعليمية بالوكالة

المملكة الأردنية الهاشمية
وزارة التربية والتعليم
2024/10/31
1/7\
إدارة التعليم الخاص
8902

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التربية والتعليم

	مدير التأسيس والترخيص
	مدير الخدمات التعليمية
	رئيس قسم الديوان
	رئيس قسم الاعتماد وجودة التعليم
	لبيان الراي
	إجراء اللازم

٥٤٣٩٠ ١١٣/٦٨
الرقم ٢٦ ربيع الثاني ١٤٤٦
التاريخ ٢٠٢٤/١٠/٢٩
الموافق

السيدة مدير إدارة التعليم الخاص
السيد مدير التربية والتعليم
السيد مدير التربية والتعليم لوكالة الغوث الدولية
السيد مدير التربية والتعليم والثقافة العسكرية

الموضوع:
(مسابقات ابتكار ٢٠٢٥ للمعلمين والطلبة)
STEAM.E on Stage & LUMA StarT

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته، وبعد؛

فأشير إلى كتاب جمعية ابتكار لتنمية الإبداع رقم 2024/20 تاريخ 2024/10/27 المتعلق بالموضوع المذكور أعلاه.

أرجو التعميم على المدارس التابعة لإدارتكم / مديريتكم للراغبين في المشاركة من المعلمين والطلبة الاطلاع على المرفق المتضمن تعريف بالمسابقات وتعليمات المشاركة فيها، على ألّا تتحمل الوزارة أي تكاليف مالية.

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام

وزير التربية والتعليم

د. أحمد جميل المساعفة
مدير إدارة التعليم بالوكالة

مسابقات ابتكار 2025

مبادرة الجزري – ابتكار لتنمية الإبداع

STEAM.E on Stage

العلوم التكاملية على المنصة

مقدمة :

مبادرة الجزري هي مبادرة تعليمية رائدة تستلهم عبقرية العالم المسلم بديع الزمان الجزري، وتقوم على نهج **STEAM** (العلوم، التكنولوجيا، الهندسة، الرياضيات)، وربطها بالقيم بالإضافة إلى توظيف منهجية العلوم التكاملية على المنصة(**STEAM on Stage**) ،حيث يعرض المعلمون والطلبة مشاريعهم وذلك بهدف تشجيعهم على الابتكار والإبداع في مجالات العلوم والتكنولوجيا. تسعى المبادرة إلى بناء جسر بين الماضي والحاضر، حيث يتم تعريف الأجيال الشابة بإرث الجزري وإسهاماته في الهندسة الميكانيكية ودمجها مع العلوم والفنون، إضافة إلى الإسهامات الكبيرة من التراث العلمي العالمي من خلال مشاريع علمية وتفاعلية تُحفزهم على تبني نفس الروح الابتكارية.

وتعد مبادرة الجزري منصة ملهمة لتعزيز التعلم الإبداعي والتطبيقي بهدف تحسين جودة تعليم العلوم (STEAM) في المدارس وإلهام المعلمين لتبني أساليب تعليمية مبتكرة تزيد من اهتمام الطلاب بالعلوم وربطها بحل المشكلات وتلبية حاجات المجتمع المستجدة في إطار أخلاقي يراعي أخلاقيات العلم والقيم وخدمة المجتمع والإنسان والحفاظ على البيئة بجميع مكوناتها .تنضوي تحت مبادرة الجزري مسابقات ابتكار لهذا العام وهي فرصة لتبادل الخبرات بين المعلمين وبين المدارس حيث يتم تقديم العروض والمشاريع المبتكرة في المعارض العلمية وتقييمها من قبل لجان مختصة بالتعاون مع الجامعة الأردنية وكلية العلوم بشكل خاص .كما يتم التعاون مع شبكة العلوم والرياضيات والتكنولوجيا (LUMA Centre- Finland)

الفئات المستهدفة:

مجال المسابقة	المسابقة والفئة المستهدفة	رابط التسجيل
أولًا : **STEAM.E on Stage**	1. مشاريع الطلبة (علماء المستقبل): من طلبة الصف الأول وحتى الثاني عشر وتدخل هذه المشاركات في مجال مسابقة لوما ستارت 2025 مستوى الأردن .	https://forms.gle/2zittRQL1jvetA7j7
	2. المعلمين من التخصصات العلوم والرياضيات والتكنولوجيا	https://forms.gle/fm84yz6BopQKehdD7
ثانيًا : الممارسات التعليمية الفضلى للمدارس	3. مسابقة يشارك فيها المعلمون والمدرسة بشكل عام كفريق متكامل في إحدى الممارسات الفضلى في التعليم والتعلم يطبق فيها نهج ستيم والتعلم القائم على المشروع بمشاركة أكبر عدد من الصفوف وتقع أيضًا ضمن مشاريع ستارت لوما مستوى الأردن	https://forms.gle/u6a9TgAUp3AAqJyp9

مسابقات ابتكار 2025

STEAM.E on Stage			
1. مشاريع الطلبة (مسابقة لوما ستارت 2025 مستوى الأردن)			
الرقم	المجال	الأهداف	الشروط
1.	المشاريع الهندسية	استكشاف مبادئ العلوم والهندسة والرياضيات مثل التوازن والطاقة والقوة وغيرها توظيف التكنولوجيا وتطوير حلول مبتكرة للطاقة النظيفة وتشجيع الطلبة على التفكير في حلول للمشكلات الواقعية ذات الأولوية.	1. أن يتكون الفريق المتقدم من (2-4) ومعلم/ة مشرف/ة متطوع/ة على البحث من احدى مدارس المملكة أو متطوع من الفرق المساندة في الجمعية. 2. أن يشارك الفريق في التدريب والفعاليات الخاصة في التعريف بالمبادرة والمسابقة ومجالاتها ومعايير تقييم المشاريع فيها. 3. تسليم تقرير المشروع العلمي و تتضمن ما تم عمله في المشروع من البداية وحتى النهاية بشكل مختصر من (7-12) صفحة 4. تجهيز فيديو مدته أربع دقائق يوضح المشروع بشكل مختصر ووافي ويظهر الطلبة وما يقومون به في مراحل المشروع المختلفة. 5. أن لا يكون قد شارك في المشروع لأي مسابقة أخرى
2.	البحث العلمي	تطوير مهارات البحث العلمي والتحليل تشجيع الطلاب على المساهمة في الحفاظ على المصادر الطبيعية والبيئة والصحة والتفكير في حل المشكلات بطريقة مستدامة باستخدام المنهجية العلمية .	

STEAM.E on Stage			
2. مشاريع المعلمين			
الرقم	المجال	الأهداف	الشروط
1.	أدوات ومواد تعليمية مبتكرة	1. تطوير مواد تعليمية جديدة ،تُسهل عملية الفهم والتطبيق للمفاهيم العلمية والرياضية بصورة مبسطة وممتعة. بهدف تعزيز تعليم العلوم والتكنولوجيا والهندسة والرياضيات (STEAM) وربطها بالفنون والقيم والأخلاقيات بطريقة تفاعلية وإبداعية. 2. تحسين تجربة الطلاب في فهم العلوم، وتشجيعهم على التفكير النقدي والإبداعي من خلال استخدام أساليب تعليم غير تقليدية 3. تطوير وتوظيف عروض تفاعلية وتجارب عملية تسهل الشرح المبسط للمفاهيم المعقدة.	1. أن يتكون الفريق المتقدم من 1-2 من المعلمين من مدارس المملكة بكافة قطاعاتها أو المؤسسات أو الأفراد في مجالات العلوم والرياضيات وستيم بشكل عام. 2. المشاركة في التدريب الخاص في المبادرة والمسابقة ومجالاتها وشروطها ومعايير التقييم الخاصة بها. 3. تسليم تقرير كتابي مرفق بفيديو توضيحي للتجارب والمواد التعليمية لمبتكرة بشكل مختصر . 4. التجهيز للعرض أمام الجمهور ولجان التحكيم في حال التأهل للمراحل النهائية
2.	العروض التوضيحية والتجارب العلمية		

3. مسابقة لوما ستارت للممارسات التعليمية الفضلى للمدارس	
الأهداف	الشروط
1. تعزيز التعاون والعمل الجماعي بين المعلمين في مشاريع ذات موضوع مشترك 2. تمكين المعلمين من استراتيجيات التعلم القائم على المشروع والمنحى التكاملي في التدريس وربط العلوم ببعضها من خلال تطبيق نهج ستيم 3. الخروج بمشاريع مبتكرة وإبداعية على مستوى المدرسة تعزز التعلم وتوظيفه في الحياة وتخدم المجتمع وتعزز المسؤولية المجتمعية 4. توظيف طرق إبداعية في تنفيذ المشروع يرتكز على العمل الجماعي والتعاون بين المعلمين والمؤسسات والشراكات المختلفة	1. تشارك مجتمعات التعلم (المدارس والمؤسسات التعليمية) في أفضل ممارسات تعليمية للمعلمين والتي ترتكز على التعلم القائم على المشروع في مجالات العلوم والرياضيات والتكنولوجيا وإدماجها في الحياة وخدمة المجتمع حيث يتعلم الطلبة العلوم المختلفة والمهارات والاتجاهات الايجابية نحو العلم والتعلم والتعاون بطريقة ممتعة ومنتجة. 1. تسجل المدارس أفكار مشاريعها للممارسات الفضلى وتقدم خطتها الأولية لتنفيذ المشروع ثم يتم تقييم فكرة المشروع وخطته في المرحلة الأولى بعد التسجيل وتقديم التوجيه والمتابعة للمدارس من قبل فرق مختصة. 2. تسليم تقرير مكون من (10-12) صفحة (بخط Simplified Arabic 14) يصف المشروع بكل خطواته ومكوناته وأنشطته. 3. يرفق فيديو مدته أربع دقائق حول مختلف مراحل المشروع ومن بينها معرض ستارت الذي تم تنفيذه في المدرسة لعرض مشاريع الطلبة وإنجازاتهم في الممارسات التعليمية. 4. يتم تقييم جميع المشاريع المتأهلة لأعلى 20 مشروع عمليًا في المعرض الذي تنظمه الجمعية بالتعاون مع الجامعة الأردنية والجهات الداعمة.

ملاحظات:

1. سيتم تحديد الجدول الزمني للمسابقات وموعد المعرض العلمي (STEAM.E on Stage)للمسجلين على نموذج التسجيل الإلكتروني للمسابقة.
2. بمجرد التسجيل عبر النموذج يتم التواصل مع المسجلين مباشرة من قبل الفريق المختص في الجمعية.
3. يمكنكم التواصل و معرفة معلومات أكثر عن الجمعية والمسابقة ومواعيد التدريب والتعريف بالمسابقة عبر صفحة الجمعية على الفيسبوك والموقع الإلكتروني كما يلي

- موقع الجمعية الإلكتروني:

www.ebtikar-innov.org

- صفحة الجمعية على فيسبوك:

https://www.facebook.com/innov.creativity/

- أو من خلال التواصل على هاتفي الجمعية:

065664491 / 0799195796