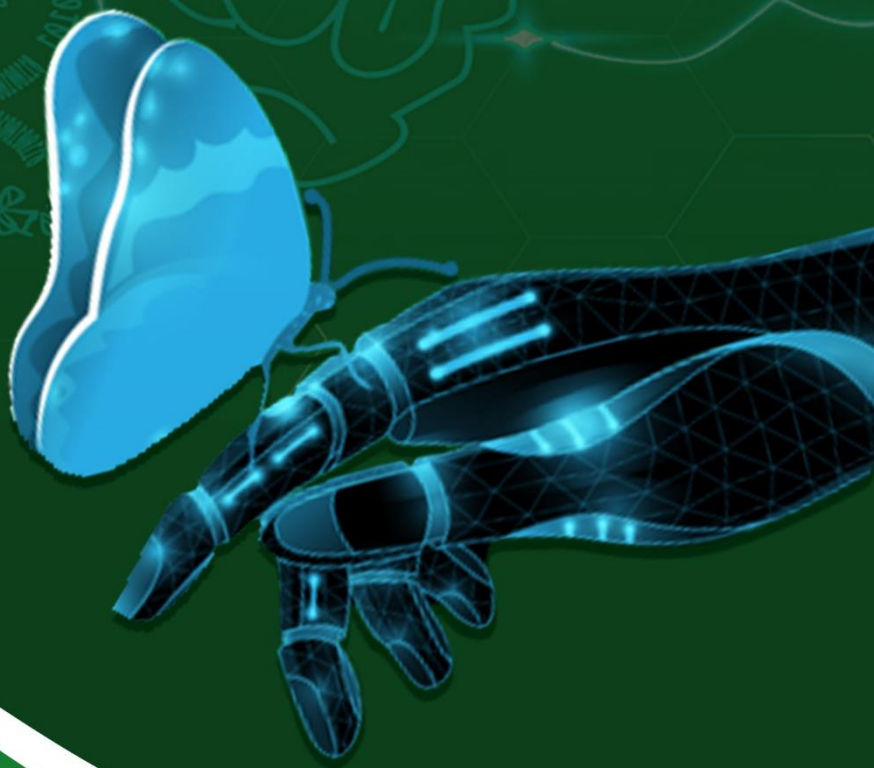
اللجنة الوطنية المصرية للتربية والعلوم والثقافة
Egyptian National Commission For Education Science and Culture
UNESCO - ALECSO - ICESCO
aine
الجمعية التونسية للمبادرات التربوية
Association tunisienne des initiatives éducatives
<ArabCode Week> 2022
جمهورية مصر العربية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministry of Higher Education and Scientific Research
ALECSO

# الأسبوع العربي للبرمجة

## الدورة 2022

# دليل المسابقات

## الذكاء الاصطناعي وحماية البيئة



بمساندة
EDU@الأَلْفِيَّة
تَعْلِيم مُسْتَدَام

# الفهرس

المحتوى | رقم الصفحة


لماذا الذكاء الاصطناعى و حماية البيئة؟ (3)
- مقدمة (3)
- ما هو الذكاء الاصطناعى؟ (3)

١- مسابقة الأسبوع الذهبى (4)
- أهداف المسابقة؟ (4)
- ما هو النشاط؟ (4)
- من يشارك ؟ (4)
- شروط المشاركة (4)
- معايير التقييم (5)
- الجوائز (5)

٢-مسابقة المدرسة الذهبية (5)
- أهداف المسابقة؟ (5)
- ما هى مؤيدات النشاط؟ (5)
- من يشارك ؟ (5)
- شروط المشاركة (6)
- آليات التحكيم (6)
- معايير التقييم (6)
- الجوائز (6)

٣-مسابقة النشاط الذهبى (6)
- أهداف المسابقة؟ (6)
- من يشارك ؟ (7)
- شروط المشاركة (7)
- معايير التقييم (8)
- آليات التحكيم (8)
- جوائز المسابقة (8)

٤-مسابقة الفريق الذهبى (9)
- أهداف المسابقة؟ (9)
- من يشارك ؟ (9)
- الفئات العمرية (9)
- أصناف المسابقة (10)
- طريقة المشاركة (10)
- شروط المشاركة (10)
- معايير التقييم (11)
- آليات التحكيم (12)
- جوائز المسابقة (12)

# لماذا الذكاء الاصطناعى و حماية البيئة؟

## مقدمة

تنظم المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم (الألكسو) و وزارة التعليم العالى و البحث العلمى المصرية واللجنة الوطنية المصرية للتربية و العلوم و الثقافة و الجمعية التونسية للمبادرات التربوية الدورة الثانية لتظاهرة "الأسبوع العربى للبرمجة" تحت عنوان "الذكاء الاصطناعى و حماية البيئة " المزمع عقدها خلال الفترة الممتدة من 21 فبراير إلى 28 فبراير 2022.

يهدف الأسبوع العربى للبرمجة إلى مساعدة جمهور التلاميذ (من 6 سنوات إلى 18 سنة) وكل المهتمين بعلوم البرمجة إلى إبراز طاقاتهم وقدراتهم فى مجال البرمجة والتكنولوجيات وخصوصا أن البرمجة وتطبيقاتها أصبحت تدير عالمنا وتحلّ المشاكل من حولنا، لذلك جاءت فكرة الأسبوع العربى للبرمجة لتوفير بيئة تعليمية بأسلوب ممتع ويسير يساعد فى تعليم أساسيات البرمجة للناشئين لتكون فرصة أمامهم لفتح آفاق نحو تخصّصات جديدة عبر إشراكهم بمسابقات البرمجيات الشيّقة والممتعة، كما يهدف الأسبوع العربى للبرمجة إلى توفير بيئة مناسبة لتبادل الخبرات فى مجال تعليم البرمجيات، وهو ما سيساهم فى نشر ثقافة علوم البرمجة و فروعها كالذكاء الاصطناعى و التعلم الآلى... ، إضافة إلى ذلك يحدد الأسبوع العربى للبرمجة فى كل دورة موضوعا من مشاغل حياتنا اليومية يكون محورا رئيسيا يساعد على تحقيق أهداف التنمية المستدامة .

و لعلّ موضوع "الذكاء الاصطناعى و حماية البيئة " لا يخرج عن هذا الإطار الذى يسعى إلى ترسيخ و تكريس قيم التعاون والالتزام بالعمل على تحسين البيئة وحمايتها. فبالنظر الى التهديدات المتواصلة التى يتعرض لها كوكب الارض بصفة عامة و العالم العربى بصفة خاصة من ندرة المياه تلوث التربة و الماء و الهواء و التى تفاقمت فى السنوات الاخيرة و اصبحت عقبات تهدد التنمية و تهدد استدامة الموارد لا بد من دعم ثقافة التربية البيئية من اجل بيئة نظيفة و مستدامة.

## ما هو الذكاء الاصطناعى؟

يعرف الذكاء الاصطناعى Artificial intelligence بأنه أحد فروع علم الحاسوب، وهو ذلك السلوك وتلك الخصائص التى تعتمد عليها البرامج الحاسوبية المختلفة، وتتماشى مع القدرات الذهنية البشرية فى الأعمال المختلفة، ومن أهم تلك القدرات قدرة الآلة على التعليم واتخاذ القرارات الصحيحة.

# ا- مسابقة الأسبوع الذهبى

# ( موجهة للجميع )

## أهداف المسابقة؟

التشجيع على ثقافة تعلم البرمجة حث المشاركين على تعلم البرمجيات و توظيفها فى مشاريع بيداغوجية ذات علاقة بالمحافظة على البيئة و المحيط فى الوطن العربى تثمين افضل الحلقات التدريبية التى تم انجازها لتعليم البرمجة تثمين افضل الانتاجات التى قدمها التلاميذ حول حماية البيئة بتوظيف البرمجيات التى تعلموها الحث على تنمية العمل التشاركى بين الطلاب و بين المؤطرين

تسجيل أكبر عدد من الأنشطة على منصة الأسبوع العربى للبرمجة والتى لها علاقة بموضوع الدورة و هو الذكاء الاصطناعى و حماية البيئة و تساعد على نشر ثقافة البرمجة للجميع و التوعية البيئية.

## ما هو النشاط؟

هو كل عمل ينجزه (المعلم، المرشد ، مدير المدرسة ، الناظر ...) مع الطلاب داخل المدرسة أو خارجها أوعن بعد : (عمل موصول بالحاسوب ، زيارات ميدانية ، ورشات ، معرض ، حصة تعليمية ، احتفالية بحضور أولياء الأمور ،حملات توعوية، تشجير ،تزيين، إعادة تدوير ...).

## من يشارك ؟

المدرسون الذين ينتمون إلى المدارس العمومية أو الخاصة من جميع الدول العربية

- الأشخاص الذين ينتمون إلى الجمعيات أو النوادى التى تهتم بعلوم البرمجة من جميع الدول العربية
- الطلاب وأولياء الأمور

## شروط المشاركة

1-إنشاء حساب على منصة الأسبوع العربى للبرمجةarabcodeweek.alecso.org.

2-تسجيل النشاط فى شكل استمارة (مذكرة ) على منصة المسابقة و ذلك قبل انجازه مع الطلاب فى الفترة الممتدة بين 21 و 28 فبراير 2022.

3- كل مشارك يسجل نشاطه باسم بلده.

آليات التحكيم تعتمد على إحصائيات منصة المسابقة.

## معايير التقييم

يحتسب العدد الاجمالى من الأنشطة التى وقع تسجيلها على منصة الأسبوع العربى للبرمجة لفائدة كل بلد والتى ستنظم بين 21 و 28 فبراير 2022.

## الجوائز

تمنح جائزة الأسبوع الذهبى للثلاثة بلدان الأوائل الذين سجّل مواطنيها أكبر عدد من الأنشطة حسب شروط المسابقة.

# ٢- مسابقة المدرسة الذهبية

# ( موجّهة للمدارس العامة أو الخاصة)

## أهداف المسابقة؟

تنظيم أكبر عدد من الأنشطة خلال الفترة الممتدة بين 21 و 28 فبراير 2022من طرف مدرسين ينتمون الى نفس المدرسة ( عمومية أو خاصة) التى لها علاقة بموضوع الدورة وتساعد على نشر ثقافة البرمجة للجميع و التوعية البيئية مع رفع مؤيدات هذه الأنشط على منصة المسابقة.

*يمكن لكل مدرّس أن ينظم أكثر من نشاط و يرفع أدلته على المنصة.

## ما هى مؤيدات النشاط؟

هى أدلة ( صور ، فيديوهات...) ترفع على منصة الأسبوع العربى للبرمجة فى خانة المؤيدات المصاحبة لكل نشاط يقع تسجيله.

## من يشارك ؟

المدرّسون (من نفس المدرسة العمومية أو الخاصة ) الذين أنشأوا حسابات على منصة الاسبوع العربى للبرمجة وقاموا بتسجيل استمارة نشاط و نفذوا هذه الأنشطة

مع طلابهم داخل أو خارج المدرسة أو عن بعد و يقومون برفع المؤيدات على منصة المسابقة.

## شروط المشاركة

لا يمكن أن تترشح المدرسة للحصول على جائزة المدرسة الذهبية

- إلا إذا أنشأ 3 مدرسين على الأقل حسابات على منصة الأسبوع العربى للبرمجة و التزموا بتسجيل أنشطة على الموقع.
- .إلا إذا التزم المشاركين برفع مؤيدات تنظيم الأنشطة قبل يوم 01 مارس 2022.

## آليات التحكيم

تعتمد على إحصائيات منصة المسابقة

## معايير التقييم

يحتسب العدد الإجمالى من الانشطة التى نظمها المدرسون ورفعوا مؤيداتها على المنصة.

## الجوائز

تمنح جوائز إلى الثلاثة مدارس الأوائل التى نظم مدرسوها أكبر عدد من الأنشطة خلال الفترة الممتدة بين 21 و 28 فبراير 2022.

# ٣- مسابقة النشاط الذهبى
# ( موجهة لجميع المدارس)

## أهداف المسابقة؟

تنظيم أفضل نشاط خلال الفترة الممتدة بين 21 و 28 فبراير 2022و له علاقة بموضوع الدورة و هو الذكاء الاصطناعى و حماية البيئة و يساعد على نشر ثقافة البرمجة للجميع و التوعية البيئية و له علاقة بأحد المحاور التالية :

- حماية التنوع البيئى ( النباتات ، البحار ، الأنهار ، البحيرات، الغابات ، الحيوانات المهدّدة بالانقراض ....).

- حماية الثروة المائية.

- المدينة الذكية المحافظة على البيئة.

- تشجيع الاقتصاد الأخضر و الحد من التغيّر المناخى.

## من يشارك ؟

كل مربى من المدارس العمومية أو الخاصة أنشأ حساب على منصة الاسبوع العربى للبرمجة وقام بتسجيل استمارة نشاط و نفذ هذا النشاط مع طلابه حضورى أو عن بعد و رفع المؤيدات على منصة المسابقة فى الفترة الممتدة بين 21 و 28 فبراير 2022.

## شروط المشاركة

1- الالتزام بموضوع المسابقة وهو الذكاء الاصطناعى و حماية البيئة.

2- الالتزام بنشر ثقافة البرمجة للجميع و التوعية البيئية

3- معالجة مشاكل بيئية من محيطه.

4- احترام آجال تسجيل خطة النشاط قبل يوم 28 فبراير 2022.

ا- احترام آجال تنظيم النشاط فى فترة الممتدة بين 21 و 28 فبراير 2022.

6- احترام آجال تعبئة استمارة مؤيدات النشاط قبل يوم 01 مارس 2022.

7- مراعاة عمل المشارك القوانين والآداب والأخلاق العامة.

8- التزام المشارك بتقديم عمل واحد.

## معايير التقييم

| المجال | المعيار | النقاط |
|---|---|---|
| المحتوى | الملائمة مع موضوع المسابقة. | 10 |
| | الطّرافة والابتكار. | 10 |
| | الثراء والتنوّع. | 10 |
| الجمهور المستهدف | عدد المشاركين. | 10 |
| | تعدد الفئات العمرية. | 10 |
| | انخراط المشاركين فى النشاط. | 10 |
| البعد البيئى | أهمية المشكلة أو المشاكل المراد حلها. | 10 |
| | تعريف الطلاب بقضايا محيطهم ومجتمعهم. | 10 |
| | ترسيخ المعارف والمدارك والسلوكيات فى مجال البيئة. | 20 |
| | المجموع | 100 |

## آليات التحكيم

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

## جوائز المسابقة

تمنح جوائز إلى المدرسين الثلاثة الأوائل الذين نظموا أفضل أنشطة خلال الأسبوع العربى للبرمجة فى الفترة الممتدة بين 21 و28 فبراير 2022.

# ٤- مسابقة الفريق الذهبى
# ( موجهة للجميع )

## أهداف المسابقة؟

تقديم أفضل حلول تكنولوجية من طرف فريق من الطلاب (من 2 الى 3 طلاب) تستجيب للمشاكل التى لاحظوها فى محيطهم ومجتمعهم لها علاقة بأحد المحاور التالية:

- حماية التنوع البيئى ( النباتات ، البحار ، الأنهار ، البحيرات، الغابات ، الحيوانات المهدّدة بالانقراض ....)
- حماية الثروة المائية
- المدينة الذكية المحافظة على البيئة
- تشجيع الاقتصاد الأخضر و الحد من التغيّر المناخى

## من يشارك ؟

جميع الطلاب من المدارس العامة أو الخاصة أو من الأكاديميات أو النوادى التى لها صلة بعلوم البرمجيات

## الفئات العمرية

1- أقل من 12 سنة (تلاميذ المرحلة الابتدائية)

2- من 12 إلى أقل من 15 سنة (تلاميذ المرحلة الإعدادية)

٣- من 15 إلى 18 سنة (تلاميذ المرحلة الثانوية)

## أصناف المسابقة

1- موصول بالحاسوب

2- غير موصول بالحاسوب لتكريس مبدأ تكافئ الفرص

## طريقة المشاركة

يقوم المشرف (معلم- ناظر- مدير مدرسة- مرشد تربوى...) بملء بيانات المسابقة على منصة الاسبوع العربى للبرمجة.

*يمكن للمشرف أن يسجل أكثر من فريق.

## شروط المشاركة

1-عرض المشروع ( فى شكل فيديو تفسيرى 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 الذكاء الاصطناعى و حماية البيئة.

5- أن يراعى 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).

٣- أن يحترم موعد انتهاء

# معايير التقييم

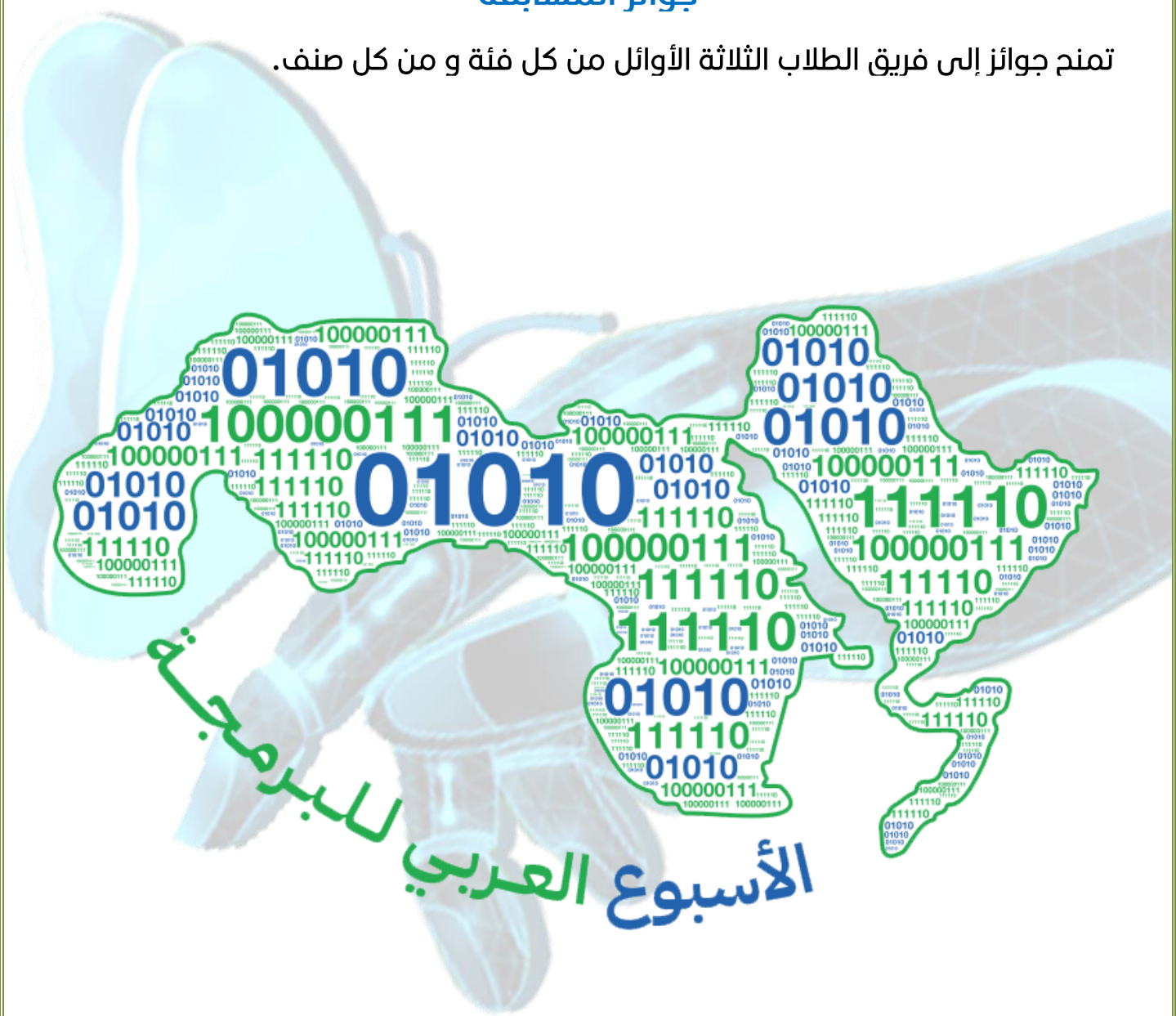
| المجال | المعيار | النقاط |
|---|---|---|
| تقديم العمل | الوجاهة والوضوح | 10 |
| | سلامة اللغة المستعملة | 10 |
| | احترام التوقيت ( لا بتجاوز3 دقائق) | 10 |
| المحتوى | الملائمة مع موضوع المسابقة | 10 |
| | الطّرافة والابتكار | 10 |
| البعد التشاركى | التعاون بعض أعضاء الفريق فى انجاز المشروع | 10 |
| البعد البيئى | الالتزام بأحد المحاور التالية:<br>- حماية التنوع البيئى ( النباتات ، البحار ، الأنهار ، البحيرات، الغابات ، الحيوانات المهدّدة بالانقراض ....)<br>- حماية الثروة المائية<br>- المدينة الذكية المحافظة على البيئة<br>- تشجيع الاقتصاد الأخضر و الحد من التغيّر المناخى | 10 |
| | أهمية المشكلة المراد حلها | 10 |
| الابداع و الابتكار | الابداع فى تنفيذ فكرة المشروع : خاص بالموصول بالحاسوب<br>يجب استخدام على الاقل أحد برمجيات الذكاء الاصطناعى ، التعلم الآلى ، الماينكرفت ، السكراتش ، الكوسبايس ، الميكروبيت) فى تنفيذ فكرة المشروع. | 20 |
| | الابداع فى تصميم النماذج : خاص بغير الموصول | 20 |
| المجموع (فى كل صنف) | | 100 |

## آليات التحكيم

بعد فرز الأعمال التى تستوفى جميع الشروط، يقع التحكيم لاختيار الثلاثة  أعمال الأولى المتنافسة من جميع الدول العربية.

## جوائز المسابقة

تمنح جوائز إلى فريق الطلاب الثلاثة الأوائل من كل فئة و من كل صنف.




جميع الحقوق محفوظة الأسبوع العربى للبرمجة2022