الأستاذة مريم عمي والاستاذة سمية الخالدي والأستاذ يونس جعفري

التعريف

- تنظم المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم (الألكسو) و وزارة التعليم العالي و البحث العلمي المصرية و اللجنة الوطنية المصرية للتربية و العلوم و الثقافة و الجمعية التونسية للمبادرات التربوية الدورة االثانية لتظاهرة "الأسبوع العربي للبرمجة" تحت عنوان "الذكاء الاصطناعي و حماية البيئة " المزمع عقدها خلال الفترة الممتدة من 21 فبراير إلى 28 فبراير 2022.

الأهداف

- اختيار موضوع "الذكاء الاصطناعي و حماية البيئة " كمحور رئيسي لمنافسات الدورة الثانية
- مساعدة الطفل العربي على اكتشاف المشكلات البيئية، وإيجاد الحلول المناسبة لها.
- تفعيل دور المدرسة في المشاركة في حماية البيئة.
- تعزيز قدرة الطفل العربي على استيعاب مفاهيم وأساليب التقانات الحديثة.
- تأهيل المدرسين المشاركين في هذا الحدث بجميع اختصاصاتهم ومستويات تدريسهم عبر برنامج تدريبي تم إعداده للغرض.
- تمكين النوادي العلمية الحكومية والخاصة وطلبة الجامعات و جميع المهتمين بعلوم البرمجة والذكاء الاصطناعي و التعلم الآلي ... و حماية البيئة من تأطير الأطفال المشاركين في منافسات الدورة الثانية للأسبوع العربي للبرمجة.

من يشارك في الاحتفال بالأسبوع العربي للبرمجة ؟

- المؤسّسات التربوية العمومية والخاصة من الوطن العربي.
- مدارس الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة و أصحاب الهمم الحكومية و الخاصة.
- الأندية والجمعيات من مختلف الدول العربية.
- أولياء الأمور والطلاب والمدرسين والمهتمين بعلوم البرمجة.
- طلبة الجامعات و الكليات الحكومية و الخاصة .

من يشارك في منافسات الأسبوع العربي للبرمجة

- المؤسّسات التربوية العمومية والخاصة من الوطن العربي.
- مدارس الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة و أصحاب الهمم الحكومية و الخاصة.
- المدرسون المنتمون الى المدارس الحكومية و الخاصة من الوطن العربي.
- التلاميذ من 6 سنوات الى 18 سنة من الوطن العربي .

ما هي منافسات الدورة الثانية لتظاهرة الأسبوع العربي للبرمجة ؟

- يقدم الأسبوع العربي للبرمجة عدّة منافسات موجّهة إلى :

1. المدرّسين
   1. مسابقة الأسبوع الذهبي تحقيق أكبر عدد من الأنشطة التي تنظّم خلال الأسبوع العربي للبرمجة في الفترة الممتدة بين 21 فبراير الى 28 فبراير على الصعيد الوطني.
   2. مسابقة المدرسة الذهبية تحقيق أكبر عدد من الأنشطة التي تنظّم خلال الأسبوع العربي للبرمجة في الفترة الممتدة بين 21 فبراير الى 28 فبراير على صعيد المؤسسة التربوية.
   3. مسابقة النشاط الذهبي تنظيم أفضل نشاط داخل الفصل الدراسي أو خارجه أو عن بعد مع الطلاب وله علاقة بموضوع البرمجة.
2. الطلاب (التلاميذ)
   1. مسابقة الفريق الذهبي انجاز شريط فيديو من قبل الطلاب مدته 3 دقائق يعرضون فيه الأعمال التي أنجزوها باستخدام مجموعة من البرمجيات (SCRATCH، Minecraft , Cospaces , إلخ).

البرمجيات المستخدمة

برمجية Cospaces

منصّة ذات مصدر مفتوح على الإنترنت و التي تسمح بتصميم عالم إفتراضي ثلاثي الأبعاد وتفاعلي حيث يقوم التلاميذ بتنفيذ معرض لما تعلّموه في برنامج سكراتش SCRATCH وبرمجية ماينكرافت Minecraft (لإنشاء قصة رقمية ثلاثية الابعاد، لعبة رقمية ثلاثية الأبعاد ...).

برمجية ماينكرافت Minecraft

برمجية تتيح للطلاب تصميم عوالمهم الافتراضية الخاصة وهي لعبة تعليمية مفتوحة تعزّز الإبداع والتعاون وحل المشكلات في بيئة غامرة حيث الحد الوحيد هو خيالك .سيقوم التلاميذ بتصميم مشاريعهم الخاصة الثلاثية الأبعاد (إضافة صور خارجية الى عالم ماينكرافت وتوظيفها في عملية البناء بالطريقة العادية وبطريقة البرمجة، إنشاء ألعاب في عالم ماينكرافت...).

برمجة سكراتش Scratch

سكراتش SCRATCHعبارة عن بيئة برمجة سهلة و بسيطة، موجّهة أساسا للمبتدئين تسمح برمجة سكراتش لمستخدميها بإنشاء ألعابهم وقصصهم التفاعلية من خلال لغة برمجة بسيطة، مجانية ومفتوحة المصدر، تستخدم الكائنات الرسومية بدل الشفرة أو الكلمات السرية المعقدة و المتغيرات حيث سيقوم التلاميذ بتصميم مشاريعهم الخاصة (الزخارف، لعبة السؤال و الجواب، قصص ...).

شُكْراً عَلى حُسْنِ انْتِباهِكُمْ