# اسبوع البرمجة العربي

مدرسة سامي طه الثانوير

# البرمجة

- ما هي البرمجة ؟
- البرمجة هي عملية كتابة تعليمات و توجيه أوامر لجهاز الحاسوب أو أي جهاز آخر مثل
- جهاز سحب الأموال أو أجهزة استقبال الصوت والصورة في نظم الاتصالات الحديثة
- لتوجيه هذا الجهاز و إعلامه بكيفية التعامل مع البيانات أو كيفية تنفيذ سلسلة من الأعمال
- المطلوبة و هو ما يسمى الخوارزمية

# الزخرفة

- ما هي الزحرفة؟
- فالزخرفة، هي مجموعة نقاط وخطوط وأشكال هندسية ورسوم حيوانات ونباتات
- وكلمات متداخلة ومتناسقة فيما بينها، تعطي شكلا جميلا وتُستعمل لتزيين المباني
- والأواني والملابس والجوامع والكنائس والمدافن والنقود والعملات والقصور وبعض اعلام الدول

# الاهداف

- اختيار موضوع الزخارف العربية كمحور رئيسي للعام 2021 لإحياء التراث العربي بإستخدام البرمجيات الحديثة.
- مجابهة التّحديات التي تواجه الوطن العربي في ميادين الفكر والثقافة.
- تنمية ثقافة البرمجيات لدى المجتمع العربي.
- تعزيز قدرة الطفل العربي على استيعاب مفاهيم وأساليب التقانات الحديثة.
- تعلم البرمجة وفهم أساسياتها بطريقة ممتعة ومسلية.تأهيل المدرسين المشاركين في هذا الحدث بجميع اختصاصاتهم ومستويات تدريسهم عبر برنامج تدريبي تم إعداده للغرض.

# البرمجيات المستخدمة

- 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 ...).

# برمجية ماينكرفت

- رمجية 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 (زخارف، إضافة صور خارجية الى عالم ماينكرافت وتوظيفها في عملية البناء بالطريقة العادية وبطريقة البرمجة، إنشاء ألعاب في عالم ماينكرافت...).

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 SCRATCHوبرمجية ماينكرافت Minecraft ) لإنشاء قصة رقمية ثلاثية الابعاد، لعبة رقمية ثلاثية الأبعاد ...).

- فن بيكسال و البرمجة دون حاسوب
- حيث سيقوم التلميذ بتشيكل رسم من خلال استخدام مربعات البيكسل وتفاصيل دقيقة يكوّن من خلالها شكل أو رسمة أو صورة معينة.

# الفئات العمرية

- الفئات العمرية
- التلاميذ الذين تتراوح أعمارهم بين 8 و16 سنة سيتمّ توزيعهم على ثلاث فئات :

- الفئة الأولى :من 8 إلى 10 سنوات
- الفئة الثانية : من 11 إلى 13 سنة
- الفئة الثالثة: من 14 إلى 16 سنة

- شروط المشاركة بالنسبة للتلاميذ في مسابقة "البرمجة و الزخرفة" :

- كل تلميذ يمكنه المشاركة في مجموعة واحدة فقط.
- يستطيع التلميذ المشاركة بفئة واحدة فقط.ألا يزيد سن المشارك عن 16 سنة.
- يتم عرض كل الأعمال مجانا في المواقع الرسمية لجهة التنظيم.
- المشارك يسجل في موقع الأسبوع العربي للبرمجة عن طريق معلّمه وبموافقة ولي أمره.
- المشارك يوافق على أن جهة التنظيم تستخدم البيانات الشخصية الاسم والصورة والفيديو والتسجيل الصوتي في الإعلان على قائمة الفائزين للدعاية في مواقعها الرسمية وتتعهد جهة التنظيم بكتمان أي بيانات تتعلق بالخصوصية الشخصية.

# الجوائز

- تقدّم لجنة التنظيم عدّة جوائز قصد تثمين أفضل المشاركات والأعمال وتتمثل فيما يلي :

- جائزة الأسبوع الذّهبي تمنح للبلد الذي سجّل أكبر عدد من الأنشطة خلال الأسبوع العربي للبرمجة من 08 فبراير إلى 15 فبراير 2021.
- جائزة المدرسة الذّهبية: تمنح للمؤسّسة التربوية التي سجّلت أكبر عدد من المدرسين المشاركين في حدث الأسبوع العربي للبرمجة.

جائزة النشاط الذّهبي تمنح للمدرّس الذي نظّم أفضل نشاط مع طلابه عن بُعد أو في الفصل الدراسي أو خارجه وله علاقة بموضوع الدورة وهو "البرمجة والزخرفة" في الفترة ما بين 08 فبراير و15 فبراير 2021.

جائزة المعرض الذهبي تمنح لفريق الطلاب الفائز في "مسابقة البرمجة والزخرفة" بصنفيها الموصول وغير الموصول بالحاسوب في كل فئة.