الأسبوع العربي للبرمجة في دورته الأولى

مشروع أبرمج تراثي الزخرفي

موضوع المسابقة	يتمحور موضوع النشاط حول البرمجة و الزخرفة من خلال استعمال البرمجيات و يهدف إلى نشر ثقافة البرمجة للجميع مع تثمين الموروث الثقافي الوطني.
الطّرافة والابتكار	يتمثل النشاط في تنظيم معرض للموروث الزخرفي بمشاركة الطلاب وأولياء الأمور والمعلمين بفضاء المدرسة اختيار الطلاب لبعض الزخارف ورسمها بطريقة فن البيكسيال بمشاركة أوليائهم. ثم الانتقال إلى استعمال الحاسوب أين سينتج الطفل بعض الزخارف اعتمادا على خصائص الأشكال الهندسية مستخدما برمجية سكراتش. عرض الأطفال لمنتجاتهم على أوليائهم.
الثّراء والتنوّع	**استعمل الطالب في هذا النشاط فن البيكسال والترميز بدون حاسوب حيث قام الطالب بتشيكل رسم من خلال استخدام مربعات البيكسل وتفاصيل دقيقة يكوّن من خلالها زخرفة وقع اختيارها من معرض الموروث الزخرفي.** كما وقع استخدام برمجية سكراتش وقد استخدم فيها لبنات الحركة والهيئة والعمليات والقلم ادراج كائنات وخلفيات والتحكم فيها.
عدد المشاركين	شارك في هذا النشاط تلاميذ المدرسة وأولياءهم والإطار التربوي للمدرسة من مدرسين وإداريين.
الفئات العمرية	يشمل النشاط أطفال المدرسة الابتدائية وأوليائهم

	فيغطي بذلك كل الأعمار.
انخراط المشاركين في النشاط	انخرط الأطفال والأولياء في كامل مراحل النشاط من تحضير لمعرض الموروث الزخرفي ورسم الزخارف بطريقة فن البيكسال و برمجة الزخارف باستعمال سكراتش.
مكان النشاط	تم النشاط في مختلف أركان المدرسة من قاعات تشمل زخارف منقوشة وفضاء حضن معرض للموروث الزخرفي.
تثمين المخزون الحضاري الوطني	وقع تثمين المخزون الحضاري والوطني من خلال تنظيم معرض للموروث الزخرفي الذي كان مصدر إلهام للأطفال في برمجة الزخارف. كما حضر الأطفال للنشاط مرتدين الملابس التقليدية والموشحة بالزخرفة المحلية.
تعزيز الانتماء الحضاري العربي	تعزز الانتماء الحضاري العربي من خلال المشاركة فى المنافسات العربية واكتشاف الزخارف الخاصة بكل بلد.