



مسابقة "البرمجة والذكاء الاصطناعي"

لتصميم لوحة فنية إلكترونية أو برنامج تعليمي إلكتروني، أو تصميم وبناء موقع ويب لخدمة المواد الدراسية الأخرى أو البيئة المحيطة التي يعيش فيها الطالب

تعلن إدارة تربية مادة الكمبيوتر التعليمي عن مسابقة **"البرمجة والذكاء الاصطناعي"** لجميع طلاب المرحلة الثانوية **بالتعليم العام على مستوى الجمهورية لعام ٢٠٢٥ / ٢٠٢٦** لتنمية القدرات الإبداعية والابتكارية لطلاب المرحلة الثانوية وتطبيق ودمج البرمجة والذكاء الاصطناعي في التعليم لخدمة المواد الدراسية الأخرى التي درسها طلاب المرحلة الثانوية أو البيئة المحيطة والمجتمع الذي يعيش فيه الطالب.
الهدف العام من المسابقة:

تنمية مفاهيم ومهارات البرمجة والذكاء الاصطناعي لطلاب المرحلة الثانوية من خلال **التعبير عن أفكارهم وأرائهم** في شكل **لوحات فنية إلكترونية، أو برامج تعليمية أو موقع ويب** بطريقة ابتكارية وإبداعية تعبّر عن المواد الدراسية الأخرى أو البيئة المحيطة بهم.

أمثلة لبعض أفكار المشروعات:

- مفهوم البرمجة والذكاء الاصطناعي
- أهمية الذكاء الاصطناعي في حياتنا
- أهمية البرمجة في حياتنا
- مظاهر استخدامات الذكاء الاصطناعي في حياتنا
- أخلاقيات استخدام الذكاء الاصطناعي.
 - أنواع الذكاء الاصطناعي في الاستخدام اليومي.
 - الأخلاقيات التي يجب أن يطبقها مصممو الذكاء الاصطناعي.
- تطبيقات البرمجة والذكاء الاصطناعي.
- تطبيقات البرمجة والذكاء الاصطناعي في الحياة اليومية.

في المرحلة الثانوية، ننتقل من مرحلة "التصميم" إلى مرحلة "حل المشكلات المعقدة" باستخدام البرمجية (Coding) والخوارزميات. الأفكار هنا تعتمد على دمج الذكاء الاصطناعي (AI) لتحليل البيانات أو اتخاذ قرارات.

أفكار مشاريع:

مشروع ١

١. نظام "الزراعة الذكية" (Smart Farming AI)

بدلاً من مجرد سقي الزرع، يستخدم هذا المشروع الذكاء الاصطناعي لتحليل صحة النبات.



الفكرة: تطبيق أو موقع يرفع عليه المزارع صورة لورقة نبات مصابة، ويقوم نموذج ذكاء اصطناعي (Image Classification) بتحديد نوع المرض واقتراح العلاج.

مشروع ٢

٢. مساعد "الدراسة الذكي" (Personalized Learning AI) تطبيق يساعد الطالب على تنظيم وقتهم بناءً على أدائهم.

الفكرة: يقوم الطالب بإدخال درجاته في المواد المختلفة، ويقوم خوارزم الذكاء الاصطناعي بتحليل نقاط الضعف واقتراح جدول مذاكرة يركز على المواد الصعبة، أو تلخيص الدروس الطويلة.

مشروع ٣

٣. نظام "فرز النفايات الآلي" (Eco-Sorter) مشروع يخدم البيئة ويحل مشكلة عالمية.

الفكرة: كاميرا متصلة ببرنامج ذكاء اصطناعي تتعرف على نوع النفايات (بلاستيك، ورق، معدن) فور وضعها أمام الكاميرا، وتوجه المستخدم للمكان الصحيح للتخلص منها، أو تحكم في محرك (Servo Motor) لفتح الصندوق المناسب.

مشروع ٤

٤. تطبيق "كافش التنمـر الإلكتروني" (CyberBully Detector) أداة لحماية المراهقين على منصات التواصل الاجتماعي.

الفكرة: إضافة (Extension) للمتصفح يقوم بتحليل التعليقات والنصوص، وإذا وجد كلمات نابية أو عدوانية، يقوم بحجبها أو إرسال تنبيه للمستخدم.

مشروع ٥

٥. مترجم "لغة الإشارة" الفوري (Sign Language Interpreter) تقليل الفجوة بين الصم والبكم والمجتمع.

الفكرة: استخدام كاميرا الهاتف لتحويل حركات اليدين (لغة الإشارة) إلى كلمات مكتوبة أو مسموعة فوراً على الشاشة.

الفئة المستهدفة في المسابقة:

طلاب المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بالتعليم العام.

شروط المسابقة والتحكيم وتحديد الأعمال الفائزة:

- يمكن للطالب التقدم بعمل واحد فقط بالمسابقة عبر البريد الإلكتروني، أو من خلال عمل يضم مجموعة من الطلاب بشرط أن يزيد عدد المجموعة المشاركة عن أربعة طلاب.



- يستخدم في هذا العمل برنامج أو أكثر أو لغة برمجة مما تعلمه الطالب في الحلقة الإعدادية والسنوات السابقة بمادة الكمبيوتر وتقنيات المعلومات ومادة البرمجة والذكاء الاصطناعي ويمكنه استخدام برامج أو لغات أخرى بالإضافة لما درسه.
- يقدم العمل من قبل الطالب على البريد الإلكتروني الخاص بمعمل المادة، على أن يتضمن ملف نصي يوضح فيه كيفية التحميل والتشغيل للعمل المقدم، وتوضيح البرامج واللغات البرمجية المستخدمة في العمل.
- الأعمال المقدمة من المديريات التعليمية للإدارة لا يتم استردادها وتحفظ بمكتبة الإدارة.
- الأعمال الفائزة تتول ملكيتها الفكرية لوزارة التربية والتعليم.
- ملء استمارة التقدم للمسابقة.
- الأعمال المقدمة للاشتراك في المسابقة يتشرط عدم تقديمها في مسابقات أخرى.
- يرسل المعلمون أعمال الطلاب إلى موجه عام مادة الكمبيوتر وتقنيات المعلومات بالمديرية التعليمية على البريد الإلكتروني.
- تشكل لجنة بكل مديرية تعليمية لفحص الأعمال المقدمة للمسابقة، مكونة على الأقل من ثلاثة أعضاء، على أن تضم موجه عام مادة الكمبيوتر وتقنيات المعلومات، موجه أو معلم المادة الدراسية للعمل المقدم وذلك في حالة تناول العمل لمادة دراسية أخرى، ومن تراه اللجنة.
- يتم اختيار أفضل مشروع مقدم فقط على مستوى كل مديرية تعليمية وذلك في ضوء "معايير التقييم والحكم على الأعمال المقدمة للمسابقة" والمرفقة.
- يرسل أفضل مشروع مقدم فقط من كل مديرية تعليمية، موضح فيه البيانات الكاملة عن الطالب أو مجموعة الطلاب المشتركة في العمل (بعد أقصى أربعة طلاب)، واسم معلم ووجه العام لمادة الكمبيوتر إلى إدارة تنمية مادة الكمبيوتر التعليمي، وذلك في موعد أقصاه يوم السبت الموافق ٢٠٢٦/٢/٢٨.

على البريد الإلكتروني Mohamed.2407653@emp.moe.edu.eg

ملاحظات هامة جداً: على الموجه العام التأكد من الآتي:

أولاً: أن كل مشروع مرسى عبر البريد الإلكتروني للإدارة مرفق به صور إلكترونية لل التالي:

١. استمارة "التقدم للاشتراك في مسابقة" "البرمجة والذكاء الاصطناعي".
٢. استمارة تقييم العمل المقدم في مسابقة "البرمجة والذكاء الاصطناعي"
٣. صورة شهادة ميلاد الطالب أو البطاقة الشخصية.
٤. صورة البطاقة الشخصية لولي الأمر.

ثانياً:

الرسالة المرسلة عبر البريد الإلكتروني، يكتب فيها موضوع الرسالة (Subject) كالتالي:

مسابقة "البرمجة والذكاء الاصطناعي" - المرحلة الثانوية - اسم المحافظة.



- تجمع جميع الأعمال المرسلة من المديريات التعليمية المختلفة، ثم تُشكل لجنة بمعرفة إدارة تنمية مادة الكمبيوتر التعليمي وما تراه من الموجهين والمعلمين لتحديد الأعمال الفائزة بالمراكز العشرة الأولى على مستوى الجمهورية.

جوائز المسابقة:

- ١ - الجائزة الأولى: (٦٠٠٠) ستة آلاف جنيهًا للفائز الأول.
- ٢ - الجائزة الثانية: (٥٥٠٠) خمسة آلاف وخمسمائة جنيهًا للفائز الثاني.
- ٣ - الجائزة الثالثة: (٥٠٠٠) خمسة آلاف جنيهًا للفائز الثالث.
- ٤ - الجائزة الرابعة: (٤٥٠٠) أربعة آلاف وخمسمائة جنيهًا للفائز الرابع.
- ٥ - الجائزة الخامسة: (٤٠٠٠) أربعة آلاف جنيهًا للفائز الخامس.
- ٦ - الجائزة السادسة: (٣٥٠٠) ثلاثة آلاف وخمسمائة جنيهًا للفائز السادس.
- ٧ - الجائزة السابعة: (٣٠٠٠) ثلاثة آلاف جنيهًا للفائز السابع.
- ٨ - الجائزة الثامنة: (٢٥٠٠) ألفين وخمسمائة جنيهًا للفائز الثامن.
- ٩ - الجائزة التاسعة: (٢٠٠٠) ألفين جنيهًا للفائز التاسع.
- ١٠ - الجائزة العاشرة: (١٥٠٠) ألف وخمسمائة جنيهًا للفائز العاشر.

وفي حالة اشتراك أكثر من طالب في العمل الفائز تقسم قيمة الجائزة بالتساوي فيما بينهم.

معايير التقييم والحكم على الأعمال المقدمة للمسابقة:

- كتابة اسم العمل.
- سهولة تحميل واستخدام العمل المقدم.
- تقديم فكرة جديدة ومبتكرة للعمل المقدم.
- وضوح الهدف من العمل المقدم للمسابقة.
- حداثة المادة العلمية المقدمة بالعمل وسلامتها.
- استخدام إحدى أو بعض البرمجيات التعليمية أو لغات البرمجة التي درسها الطالب بمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات بالحلقة الإعدادية.
- يمكن استخدام برمجيات ولغات برمجية أخرى بجانب ما درسه بمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات وبمادة البرمجة والذكاء الاصطناعي.
- يفضل أن يتناول العمل المقدم أحد المواد الدراسية التي درسها الطالب أو المرتبطة بالبيئة المحيطة التي يعيش فيها الطالب.
- يفضل العمل المقدم من خلال العمل الجماعي (لا يزيد العدد عن أربعة طلاب).
- أن يكون العمل المقدم لم يسبق تقديمه في مسابقات أخرى.



استمارة التقدم للاشتراك في مسابقة " البرمجة والذكاء الاصطناعي "

المحافظة: الإدارة التعليمية: المرحلة الدراسية: (الثانوية)

أولاً: بيانات الطالب المشارك (المشاركين) بالعمل في المسابقة

اسم المدرسة	رقم موبايلولي الأمر	الصف الدراسي	اسم الطالب المشارك (ثلاثي)
..... ١
..... ٢
..... ٣
..... ٤

ثانياً: أسماء المعلمين والموجهين والمشرفين على العمل المقدم

اسم معلم مادة الكمبيوتر: توقيعه رقم الموبايل:

اسم الموجه الأول الكمبيوتر: توقيعه رقم الموبايل:

ثالثاً: البرمجيات المستخدمة في العمل المقدم للمسابقة

.....

.....

رابعاً: اسم العمل المقدم للمسابقة

.....

.....

يجب على معلم وموجه مادة الكمبيوتر مراجعة بيانات الاستمارة والتتأكد من صحتها وبيانات للطلاب المتقدمين، التتحقق من شروط المسابقة للطلاب المشاركين، التتأكد من أن ملفات المشروع تعمل قبل إرسالها، التتأكد من إرسال رسالة على البريد الإلكتروني الخاص بالموجه العام (التحكيم)، تتضمن العمل المقدم للمسابقة وملف نصي يصف العمل المقدم وكيفية تشغيله.

خاتم الإدارة
التعليمية

خاتم المدرسة



استماراة تقييم العمل المقدم في مسابقة "البرمجة والذكاء الاصطناعي" المرحلة الثانوية

درجة توافر الخاصية			الخاصية
توفر	توفر	توفر	
درجة	درجة	درجة	
ضعيفة	متوسطة	كبيرة	
١	٢	٣	١- وضوح اسم العمل.
			٢- فكرة العمل المقدم جديدة ومبكرة.
			٣- وجود ملف النصي على مُرسل لكيفية تشغيل العمل.
			٤- خلو العمل المقدم من الأخطاء العلمية.
			٥- خلو العمل المقدم من الأخطاء اللغوية.
			٦- استخدام أحد البرمجيات التي درسها الطالب بالحلقة الإعدادية بالعمل.
			٧- استخدام أحد برامج الوسائط متعددة بالعمل.
			٨- استخدام ثلاثة أنماط وأحجام من الخطوط كحد أقصى.
			٩- استخدام خطوط واضحة سهلة القراءة.
			١٠- تباين لون الخط مع لون الخلفية.
			١١- جميع الصور مقرؤة وذات حجم واضح وتناسب المحتوى.
			١٢- مراعاة عدم المبالغة في استخدام الوسائط المتعددة داخل البرنامج.
			١٣- تخطيط وتصميم صفحات البرنامج مناسب للمحتوى، ويجذب الانتباه.
			١٤- استخدام الألوان الهدئة والتباين اللوني لزيادة وضوح العناصر بالعمل.
			١٥- بساطة تصميم واجهة العمل.
			١٦- سهولة وسرعة تحميل العمل.

سادساً: درجة العمل المقدم للمسابقة (.....)

التوقيع

أسماء وتوقيع أعضاء لجنة تقييم العمل:

.....
.....
.....

خاتم المديرية
التعليمية