مسابقة الاستخدام الآمن للانترنت

أولا: التقديم:

في إطار التعاون المثمر بين وزارة التربية والتعليم ووزارة الاتصالات بشأن دمج التكنولوجيا في التعليم عن طريق اكتساب وتنمية مهارات القرن الحادى والعشرين ونشر ثقافة الاستخدام الآمن للانترنت.

فقد تقرر المشاركة فى مسابقة انتاج برمجيات للاستخدام الامن للانترنت بمصر للعام الدراسى ٢٠١٣ – ٢٠١٤ وذلك بهدف تشجيع المعلمين والطلبة على نشر ثقافة الاستخدام الآمن للانترنت ونشر مبادئ حماية الطفل والتى تسعى لتحقيقها جاهدة وزارة التربية والتعليم من خلال مشاركتها فى اللجنة القومية لحماية الاطفال خلال استخدامها للتكنولوجيا ونشر ثقافة الاستخدام الآمن للانترنت.

ثانيا: محاور المسابقة وتشمل:

١- مسابقة إنتاج مشروعات ومواد تعليمية باستخدام برنامج Alice 3 .

٢- مسابقة إنتاج مشروعات ومواد تعليمية باستخدام برنامج Green foot .

ثالثا: المراحل الزمنية للمسابقة:

١- الإعلان عن المسابقة:

يتم الاعلان عن المسابقة بالمديريات التعليمية للتعميم على الادارات التعليمية ومراكز التطوير والمدارس فى شهر مايو ٢٠١٤.

٢- تسليم مشروعات المتسابقين:

ترسل مشروعات المتسابقين من الطلبة والمعلمين لإدارة المشروع بالوزارة فى موعد غايته السبت الموافق ٣١ / ٥ / ٢٠١٤، مع ارفاق بيانات المتسابقين وتشمل (الاسم ثلاثى – المدرسة ومرحلتها – الادارة التعليمية) ترسل على البريد الالكترونى التالى: a.elfar@moe-edu.eg

(لن يلتفت إلى مشروعات المتسابقين التى ترد بعد الموعد النهائى للتسليم)

٣- التحكيم:

خلال شهر يونيو.

٤- إعلان النتائج:

يتم إعلان النتائج وإخطار المديريات التعليمية بالفائزين بمجرد الانتهاء من التحكيم (نهاية شهر يونيو) .

٥- التكريم:

يتم تحديد موعد لتنظيم احتفال كبير تحضره قيادات التربية والتعليم ووزارة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات لتوزيع الجوائز وشهادات التكريم وذلك بعد إعلان النتيجة.

رابعا: شروط المسابقات:

المسابقة الأولى

مسابقة إنتاج مشروعات ومواد تعليمية باستخدام برنامج Alice 3

الفئات المستهدفة:

١- المعلمون المصريون القائمون على رأس عملهم بالمراحل الابتدائية والاعدادية والثانوية بالتعليم العام والفني، الحكومي والتجريبي.

٢- الطلاب المصريون المقيدون على المراحل الابتدائية والإعدادية والثانوية بالتعليم العام والفني، الحكومي والتجريبي.

ضوابط تنفيذ المشروع:

١) يصمم المشارك (طالب أو معلم) فيلم ثلاثي الابعاد 3D Movies يتم من خلاله استخدام جميع المؤثرات الحركية والصوتية وقواعد التحكم في الكائنات.
٢) يتناول المشروع موضوع الاستخدام الآمن للانترنت.
٣) يتقدم المشارك بمشروع واحد فقط.

مكونات ملف المشروع: يتكون مشروع المتسابق من ملفين هما:

١- الملف الخاص بالتصميم ثلاثي الأبعاد (Alice)

٢- ملف بوربوينت ويجب أن يحتوي على:
١) الشريحة الاولى بها بيانات المتسابق (الاسم – المدرسة – الادارة – المحافظة – تليفون – ايميل)
٢) Textual Story
٣) Visual Story
٤) Flow Chart

توزيع درجات التحكيم: **اجمالي الدرجات:** (٥٠ خمسون درجة) موزعة كالاتي:

التصميم ثلاثي الأبعاد : (٣٠ ثلاثون درجة)

- القصة الدرامية : Story board ٥ درجات
- المؤثرات الحركية :Animation ٥ درجات
- استخدام الصوت : Sound ٥ درجات
- اختيار الكائنات : Actors ٥ درجات
- تعليقات البرمجة : Comments ٥ درجات
- استخدام الخصائص وامكانيات : Functions ٥ درجات

ملف البوربوينت : (١٥ خمسة عشر درجة)

- Textual story ٥ درجات
- Visual Story ٥ درجات
- Flow Chart ٥ درجات

(٥ درجات) إذا استخدم المتسابق أكواد للتحكم (مثل الحركة بالأسهم) في التصميم تتيح للمستخدم التفاعل مع التصميم مما يساعد على تحقيق الهدف.

الفائزون:

١- المعلمون: ثلاث مراكز للمراحل الابتدائية والإعدادية والثانوية.

٢- الطـــلاب: ثلاث مراكز لطلاب المرحلة الابتدائية، وثلاث مراكز لطلاب المرحلة الإعدادية، وثلاث مراكز لطلاب المرحلة الثانوية.

المسابقة الثانية

مسابقة إنتاج مشروعات ومواد تعليمية باستخدام برنامج Green foot

الفئات المستهدفة:

١- المعلمون المصريون القائمون على رأس عملهم بالمراحل الابتدائية والاعدادية والثانوية بالتعليم العام والفني، الحكومي والتجريبي.

٢- الطلاب المصريون المقيدون على المراحل الابتدائية والاعدادية والثانوية بالتعليم العام والفني، الحكومي والتجريبي.

ضوابط تنفيذ المشروع:

١) يصمم المشارك (طالب أو معلم) لعبة تعليمية ثنائية الأبعاد 2D Game يتم من خلالها استخدام جميع المؤثرات الحركية والصوتية وقواعد التحكم في الخانات.
٢) أن تكون اللعبة في مجال الاستخدام الآمن للانترنت.
٣) يتقدم المشارك بمشروع واحد فقط.

مكونات ملف المشروع: يتكون مشروع المتسابق من ملفين هما:

١- الملف الخاص بالتصميم ثنائي الأبعاد (Green foot)

٢- ملف بوربوينت ويجب أن يحتوي على:
١) الشريحة الأولى بها بيانات المتسابق (الاسم – المدرسة – الادارة – المحافظة – تليفون – ايميل)
٢) Textual Story
٣) Visual Story
٤) Flow Chart

توزيع درجات التحكيم: إجمالي الدرجات: (٦٠ ستون درجة) موزعة كالاتي:

تصميم اللعبة ثنائية الأبعاد (٤٠ أربعون درجة)

▪ وضوح الهدف من اللعبة	playability:	١٠ درجات
▪ استخدام الصور والاصوات	Image & Sound :	١٠ درجات
▪ الحركة وأدوات التحكم	Movement & Keyboard:	١٠ درجات
▪ الأكواد البرمجية	Code:	١٠ درجات

ملف البوربوينت : (١٥ خمسة عشر درجة)

▪ Textual story	٥ درجات
▪ Visual Story	٥ درجات

• Flow Chart ٥ درجات

(٥ درجات) إذا وجد أي عنصر مما يلي:

1) Added Mouse interaction

2) Timer/Scoreboard/health meter
3) Multiple lives

الفائزون:

١- المعلمون: ثلاث مراكز لمراحل الابتدائية والإعدادية والثانوية.

٢- الطـــلاب: ثلاث مراكز لطلاب كل مرحلة من المراحل الابتدائية، الإعدادية، الثانوية.

لمزيد من المعلومات عن الاستخدام الآمن للانترنت يرجى الاتصال على الايميل التالي:

a.elfar@moe.edu.eg

Vaadody1994@yahoo.com

تليفون: ٠١٨٠٢٧٩٥٢