المسابقة السنوية لمشروع أوراكل أكاديمى للعام ٢٠١٤- ٢٠١٥

(استخدام مهارات القرن الحادى والعشرون فى التعلم القائم على المشروع)

أولا: التقديم:

فى إطار التعاون المثمر بين وزارة التربية والتعليم وشركة أوراكل بشأن دمج التكنولوجيا فى التعليم، باعتبار التكنولوجيا مكون أساسى فى العملية التعليمية من خلال اكتساب وتنمية مهارات القرن الحادى والعشرين فى التعلم القائم على المشروع، عن طريق تطبيق البرامج التى تقدمها أوراكل داخل الفصول الدراسية وخارجها، وبالتالى تخريج منتج تعليمى متميز.

ونتيجة لذلك فقد قررت وزارة التربية والتعليم إقامة المسابقة السنوية لأوراكل تشجيعاً للطلبة والمعلمين.

ثانيا: نبذة عن مشروع أوراكل أكاديمى:

يعتبر مشروع أوراكل أكاديمى من المشروعات التعليمية الناجحة بمصر بما يقدمه من برامج عديدة هى:

١- برنامج تصميم قواعد البيانات بلغة SQL .

٢- برنامج تصميم قواعد البيانات بلغة PL/SQL .

٣- برنامج إنتاج مواد ومشروعات تعليمية باستخدام Alice & Green Foot

٤- برنامج إنتاج مواد ومشروعات تعليمية باستخدام Java Fundamentals

هذه البرامج المختلفة تزود الطلبة والمعلمون بالمهارات الاساسية التى تساعدهم فى عملية التعلم وبما ينقل المعلم من مجرد ملقن الى مرشد ومدرب وموجه للطلبة، كما تساعد الطلبة على إحداث الكثير من التحولات التى يحتاجونها لكى ينهض مجتمع التعلم بحيث يتخطى أسوار التعليم المدرسى، فيصبح المجتمع ككل بيئة للتعلم، فمجتمع التعلم يحتاج الى تحرير المتعلم من قيود الزمان والمكان والموضوع، وهو رهن بتوفر نوعية تربوية جديدة يستوجبها مجتمع المعرفة وهذه النوعية التربوية المطلوبة لمجتمع المعرفة تستلزم مجموعة من التحولات التعليمية .

ثالثا: أهداف المسابقة:

- نشر ثقافة استخدام التكنولوجيا في التعليم.
- بناء جيل من الشباب يجيد استخدام التكنولوجيا ومنتجاً لها.
- تصميم قواعد بيانات واستخدام تطبيقاتها تعليمياً وتنموياً.
- تنمية مهارات القرن الحادي والعشرين من خلال التعلم القائم على المشروع.
- إنتاج مشروعات ومواد تعليمية لما لها من دافعية وحافز للتعلم.
- تطبيق أساسيات البرمجة، التي تم تعلمها من برنامج أوراكل بما يفيد العملية التعليمية.
- تشجيع المتميزين من الطلاب والمعلمين علي بذل مزيد من الجهد والتفوق وتحفيزهم مادياً ومعنوياً.

رابعا: محاور المسابقة وتشمل:

١- مسابقة تصميم قواعد البيانات (Oracle Data Molding) باستخدام لغة SQl

٢- مسابقة إنتاج مشروعات ومواد تعليمية ثلاثية الابعاد باستخدام برنامج ٣ Alice .

خامسا: المراحل الزمنية للمسابقة:

١- الإعلان عن المسابقة:

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

٢- تسليم مشروعات المتسابقين:

ترسل مشروعات المتسابقين من الطلبة والمعلمين لإدارة المشروع بالوزارة فى موعد غايته الخميس الموافق ٢٦ / ٢ / ٢٠١٥، مع ارفاق بيانات المتسابقين وتشمل (الاسم ثلاثى – المدرسة ومرحلتها – الادارة التعليمية على الإيميل التالى:

(yaadody١٩٩٤@yahoo.com)

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

٣- التحكيم:

يبدأ من يوم الاحد الموافق ٨ / ٣ / ٢٠١٥.

٤- إعلان النتائج:

يتم إعلان النتائج وإخطار المديريات التعليمية بالفائزين بدءاً من يوم الأحد الموافق ٢٢ / ٣ / ٢٠١٥.

٥- التكريم:

يتم تحديد موعد لتنظيم احتفال كبير تحضره قيادات التربية والتعليم بديوان الوزارة لتوزيع الجوائز وشهادات التكريم وذلك بعد إعلان النتيجة.

سادسا: شروط المسابقات:

المسابقة الأولى

تصميم قواعد البيانات (Oracle Data Molding) باستخدام لغة SQl

الفئات المستهدفة:

١ – المعلمون المصريون القائمون على رأس عملهم بالمرحلتين الاعدادية والثانوية بالتعليم العام والرسمى والفنى.

٢- الطلاب المصريون المقيدون على المرحلتين الإعدادية والثانوية بالتعليم العام والرسمى والفنى.

موضوعات المسابقة:

يتم اختيار موضوع مفتوح لاستخدام أكثر من فكرة حسب تقدير المتسابق مثل:

١) تصميم قاعدة بيانات لشركة تستخدم منتجات البحر فى التصنيع والإنتاج على أن يتم توزيع هذا المنتج عالميا.
٢) تصميم قاعدة بيانات لشركة سياحة تقوم بجلب السياح الى البلد وتقديم أفضل سبل الراحة.
٣) تصميم قاعدة بيانات لمؤسسة حكومية خدمية تقدم خدماتها اليومية للجماهير.

ضوابط تنفيذ المشروع:

١- يتم تنفيذ المشروع power point
٢- يتكون الملف من ٥ شرائح فقط.
٣- تضم الشريحة الاولى: اسم المشروع، اسم الطالب المشارك، اسم مسئول المشروع بالمدرسة وايميله، واسم مدير المدرسة.
٤- يحتوى الملف على مقدمة للمشروع بها فكرة المشروع وكذلك المراجع التى استخدمها الطالب.
٥- يصمم قاعة البيانات ERD باستخدام Oracle Data Molding موضح فيها , All Entities Attributes and Relationship
٦- يحتوى على Business needs
٧- يوضح باسم الملف، المحافظة والمدرسة والصف الدراسى.

توزيع درجات التحكيم: اجمال الدرجات: (٩٠ تسعون درجة) موزعة كالاتى:

• Ingenuity	١٠ درجات
• Entities and Attributes	١٠ درجات
• Relationships	١٠ درجات
• Diagram Readability	١٠ درجات
• Identification of Business Needs	١٠ درجات
• Research / Understanding	١٠ درجات
• ERD Meets Business Needs	١٠ درجات
• Cover Slide / Mission Statement	١٠ درجات
• Professional Appropriateness	١٠ درجات

ملحوظة: يتقدم المشارك بمشروع واحد فقط، كما يشترك عدد (٢) طلبة بكل مشروع لفئة الطلاب.

مكونات ملف المشروع:

يتكون مشروع المتسابق من ملف بور بوينت يتضمن الضوابط السابقة.

الفائزون:

١- المعلمون: ثلاث مراكز للمرحلتين الإعدادية والثانوية.

٢- الطــلاب: ثلاث مراكز لطلاب المرحلة الإعدادية وثلاث مراكز لطلاب المرحلة الثانوية.

المسابقة الثانية

مسابقة إنتاج مشروعات ومواد تعليمية باستخدام برنامج Alice ٣

الفئات المستهدفة:

١- المعلمون المصريون القائمون على رأس عملهم بالمراحل الابتدائية والاعدادية والثانوية بالتعليم العام والرسمى والفنى.

٢- الطلاب المصريون المقيدون على المراحل الابتدائية والإعدادية والثانوية بالتعليم العام والرسمى والفنى.

ضوابط تنفيذ المشروع:

١) يصمم المشارك (طالب أو معلم) فيلم ثلاثي الابعاد ٣D Movies يتم من خلاله استخدام جميع المؤثرات الحركية والصوتية وقواعد التحكم في الكائنات.
٢) يتناول المشروع موضوع أو وحدة من المحتوى الدراسى أو أحد الموضوعات العامة من البيئة المحيطة، شرط أن يكون لهذا الموضوع هدف معلوم يمكن الوصول اليه.
٣) يتقدم المشارك بمشروع واحد فقط.

مكونات ملف المشروع: يتكون مشروع المتسابق من ملفين هما:

١- الملف الخاص بالتصميم ثلاثى الأبعاد (Alice)

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

توزيع درجات التحكيم: اجمال الدرجات: (٥٠ خمسون درجة) موزعة كالاتى:

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 علي 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.

الفائزون:

١- المعلمون: ثلاث مراكز للمراحل الابتدائية والإعدادية والثانوية.

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

التحكيم

- **يتم تقييم كل مشروع من قبل ثلاثة محكمين من ذوي الخبرة في مجال التحكيم والمسابقات الدولية والمحلية، والحاصلون على شهادة الاعتماد كمدربون لبرامج أوراكل.**
- **يلتزم كل محكم بالتقييم حسب قواعد التحكيم المعلنة .**
- **يتم احتساب متوسط الدرجات لكل مشروع من واقع تقييم المحكمين.**

ملاحظات عامة:

*** يسمح لكل من الطلبة والمعلمين الاشتراك فى أكثر من مسابقة مما سبق.**

*** يحظر على أعضاء لجان التحكيم الاشتراك فى أى من المسابقات السابقة.**

الاستفسارات:

للاستفسار وطرح الأسئلة يرجى التواصل على الايميل الأتى:

*** مسابقة SQL** solaf.ahmed@yahoo.com

*** مسابقة Alice** abdelrahim٦٦٦@yahoo.com