مسابقة
"العب وتعلم"

ألعاب تعليمية تربوية ترفيهية عن الاستخدام الآمن للإنترنت

تقديم:

إنطلاقًا من إهتمام وزارة التربية والتعليم بحماية أبنائنا على وسائل تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، ودعم تفوقهم في مجال الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات، ودعم تعلمهم من خلال ممارستهم للأنشطة التربوية والمسابقات التي تهدف إلى استثمار مهارات وقدرات أبنائنا والعمل على تنمية روح المنافسة بينهم ورفع قدراتهم على الإبداع والابتكار واستخدام الأساليب العلمية والمنطقية وتبادل الخبرات والمهارات وفتح أفاق جديدة لهم للابتكار في مجال الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات، كانت هذه المسابقة.

ومن خلال مشاركة وزارة التربية والتعليم "الكمبيوتر التعليمي" مشاركة فعالة في أنشطة وأعمال واجتماعات اللجنة الوطنية للاستخدام الآمن للإنترنت منذ عام ٢٠٠٧، وذلك من خلال العديد من الأنشطة والفعاليات على مستوى الجمهورية، وتتوج هذه المشاركة بإقامة احتفالية سنوية باليوم العالمي **"الحماية الأطفال على الإنترنت"** تقام في إحدى محافظات الجمهورية والتي تتميز بالمشاركة والايجابية في هذا الشأن.

وقد أقيمت مؤخرًا ثلاث احتفالات في محافظات **(أسوان ٢٠١٥ – البحيرة ٢٠١٦ – بورسعيد ٢٠١٧)** بموافقة معالي الدكتور الوزير، حيث يشارك فيها أكثر من (٢٥٠) طالب وطالبة وولي أمر وبحضور القيادات الشعبية والتنفيذية والتعليمية بالمحافظة، وممارسة الأنشطة واللقاءات والندوات والعديد من المسابقات، ويتم توزيع الهدايا وشهادات التقدير على المشاركين من الشركات الراعية في اللجنة الوطنية، **ودون أن تتحمل وزارة التربية والتعليم أية أعباء مالية**، ونظرًا لتكرار بعض الألعاب التي يُعدها ويشارك في تنفيذها مع الطلاب مندوب الاتحاد الدولي للاتصالات وبعض المتطوعين من وزارة الاتصالات، **فقد رأت الإدارة من خلال منسقي الاستخدام الآمن بالإدارة ضرورة إعداد مسابقة تحت عنوان "إلعب وتعلم" تضم ألعاب ترفيهية وتعليمية في إطار تربوي تهدف لإكساب الطلاب معارف ومهارات متعلقة بالاستخدام الآمن للإنترنت من خلال ممارستهم للأنشطة والألعاب**.

واستثمارًا لنجاح هذه الفعاليات والاحتفالات والنتائج الإيجابية التي تحققت لطلابنا ومعلمينا وهو ما أشاد به ممثلي الوزارات والهيئات المشاركة في اللجنة الوطنية ووسائل الإعلام المختلفة وعلى مواقع التواصل الاجتماعي والتي يَظهر جانب من الأنشطة ومشاركات المحافظات المختلفة على موقع وزارة التربية والتعليم رابط **"الاستخدام الآمن للإنترنت"** على صفحة الكمبيوتر التعليمي، وأيضًا ما تم رفعه في تقرير الإدارة للأستاذ الدكتور/ رئيس قطاع التعليم العام حول فعاليات الاحتفالية السنوية ببورسعيد.

وقد قامت الإدارة بالإجراءات التالية:

أولاً: أعلنت الإدارة العامة لتنمية مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات عن مسابقة **"العب وتعلم"** في مجالات **"الاستخدام الآمن للإنترنت"** لجميع معلمي وموجهي الكمبيوتر على مستوى الجمهورية في جميع مراحل التعليم بأنواعه للعام الحالي ٢٠١٧ – ٢٠١٨، في إطار نشر ثقافة الاستخدام الآمن للإنترنت لحماية أبنائنا وبناتنا من مخاطر التعامل مع وسائل الاتصال التكنولوجية الحديثة ليمارسها الطلاب داخل المدارس، وذلك من خلال موقع وزارة التربية والتعليم رابط **"الكمبيوتر التعليمي"** وخطاب رسمي لتوجيه عام الكمبيوتر بكل مديرية تعليمية.

الهدف العام للمسابقة:

نشر الوعي واكتساب المعارف والمهارات المتعلقة بثقافة الاستخدام الآمن للإنترنت من خلال التعلم عن طريق اللعب.

وذلك لتحقيق الأهداف التالية:

١- التحلي بروح الإنتماء للوطن.
٢- الحفاظ على الهوية المصرية والعربية عبر وسائل الاتصال التكنولوجية.
٣- تنمية مهارات الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات وتوظيفها في مجال الاستخدام الآمن للإنترنت.
٤- فتح أفاق جديدة للطلاب للإبداع والابتكار.
٥- القدرة على توظيف الإنترنت لزيادة الوعي الثقافي والتواصل مع الآخر بأمان.
٦- حُسن توظيف البرمجيات والأدوات التي تساعد في تحقيق الحماية الشخصية وحماية الأجهزة عند الاتصال بالإنترنت.
٧- اتباع السلوكيات الصحيحة والآمنة عند استخدام وسائل الاتصال التكنولوجية.

الفكرة الرئيسة للمسابقة:

العمل على نشر ثقافة الاستخدام الآمن للإنترنت واكتساب مهارات حماية الأطفال وأجهزتهم أثناء اتصالهم بالإنترنت من خلال ألعاب تعليمية ترفيهية في إطار تربوي، تعمل على:

- الالتزام **بأخلاقيات سليمة وآمنة** عند التعامل مع وسائل تكنولوجيا المعلومات والاتصالات.
- استخدام **البرمجيات والأدوات** التي تساعد على حماية أبنائنا وبناتنا بأسلوب شائق.
- حث الطلاب على **إتباع سلوكيات آمنة** عند التعامل مع وسائل تكنولوجيا المعلومات والاتصالات.

الفئات المستهدفة للمشاركة في المسابقة:

معلمي وموجهي الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات في جميع مراحل التعليم بمختلف أنواعه.

مجالات المسابقة:

يسمح للمتقدمين بالمشاركة في المسابقة **بعمل واحد فقط** يتعلق **بالمعارف والمهارات** الخاصة بموضوعات الاستخدام الآمن للإنترنت التالية:

• التعدي الإلكتروني. Cyber Bullying	• طلب المساعدة. Asking for Help
• التصيد الاحتيالي. Phishing	• أخلاقيات المعلومات. Information Ethics
• برامج الحمايه المضادة (للتجسس – للفيروسات – للقرصنة - ...).	• قواعد الاستخدام الآمن للإنترنت "AUP" Acceptable Use Policy.
• جدار الحماية. Firewall	• كشف الهوية. Disclose the identity
• آداب التعامل على الإنترنت. Netiquette	• مستعرضات آمنه للأطفال للتعامل مع الإنترنت.
• الرموز السرية. Secret Codes	• موضوعات أخرى تتعلق بالاستخدام الآمن للإنترنت.

أنواع الأعمال:

يمكن للمتقدم للمسابقة الاشتراك بعمل بمفرده أو من خلال مجموعة عبارة عن لعبة تعليمية تربوية ترفيهية في موضوع أو أكثر يعالج قضية من قضايا الاستخدام الآمن للإنترنت.

شروط المسابقة وخصائص اللعبة:

- يسمح لكل مشترك أو فريق التقدم بعمل واحد فقط على أن لا يزيد الفريق عن (٣) ثلاثة مشتركين (أثنين والموجه العام).
- يقدم سيناريو Softcopy لكل لعبة يتضمن شروط اللعبة ومكان تنفيذها والزمن المقدر لها بواقع عمل واحد فقط على قرص ضوئي بدون كلمة مرور Password.
- الأعمال المقدمة لا يتم استردادها.
- تمارس اللعبة من خلال نشاط يقوم به مجموعة من الطلاب (٨-١٠ طالب في كل مجموعة)، وبحيث يمكن مشاركة (٥-٦) مجموعات في ذات الوقت عند بدء تنفيذ اللعبة ويحدد مجموعة واحدة فقط فائزة.
- مكان ممارسة اللعبة: يمكن ممارسة اللعبة في مكان أو أكثر مما يلي (فصل دراسي أو أكثر- فناء المدرسة– حديقة المدرسة- معمل الكمبيوتر– حجرة النشاط –حجرة الاقتصاد المنزلي – حجرة التربية الرياضية ..إلخ).
- الفئة العمرية المقدم لها اللعبة مرحلة التعليم الأساسي بحلقتيها (الابتدائية – الإعدادية).

- الزمن المقدر للعبة بحد أقصى ٤٥ دقيقة.
- تحديد نهاية اللعبة والفريق الفائز في اللعبة.
- **اعتماد اللعبة على المعارف والمهارات المتعلقة بمجالات الاستخدام الآمن للإنترنت.**
- التأكد من استيفاء استمارة (**بيانات العمل المقدم لمسابقة "العب وتعلم"**) المرفقة.
- تقدم جميع الألعاب إلى السيد/ موجه عام الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات بكل مديرية تعليمية لتشكيل لجنة لتقييم الأعمال المقدمة وتحديد **فائز واحد فقط "لعبة واحدة فقط" على مستوى كل مديرية تعليمية** في ضوء معايير التحكيم المرفقة، وترسل اللعبة وبياناتها وبيانات المشاركين في إعدادها إلى الإدارة العامة لتنمية مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات **في موعد غايته يوم الأحد الموافق: ٢٠١٧/٩/٣.**
- يشترط عدم الاشتراك بعمل سبق الاشتراك به في مسابقات أخرى.
- يمكن زيارة رابط الاستخدام الامن للإنترنت على صفحة الكمبيوتر التعليمي على موقع الوزارة على الرابط التالي:

http://moe.gov.eg/departments/computer_edu/UseSecurity.html

كما يمكنكم الاطلاع على كتيب الألعاب والأنشطة لتوعية الأطفال بالاستخدام الآمن للإنترنت بمشاركة اللجنة الوطنية للاستخدام الآمن للإنترنت والذي تم إطلاقه في الاحتفال باليوم العالمي لحماية الأطفال على الإنترنت – بورسعيد ٢٠١٧.

معايير التقييم:

تخضع الألعاب المشاركة في المسابقة لعناصر التقييم التالية:

• وضوح الهدف من اللعبة.	• حداثة الفكرة والابتكار.
• سهولة وبساطة اللعبة.	• التفاعلية والتعاون بين أفراد الفريق.
• توثيق اللعبة.	• كتابة سيناريو اللعبة.
• العمل الجماعي للعمل المقدم.	• مدى مناسبة اللعبة للمرحلة العمرية.
• توظيف معارف ومهارات الاستخدام الآمن في سياق اللعبة.	• صحة وسلامة الصياغة التربوية في أسئلة اللعبة.
• صحة وسلامة المادة العلمية في أسئلة اللعبة.	• أية عناصر أخري يمكن إضافاتها للتقيم.

مزايا المشاركة في المسابقة:

- تحقيق الهدف من المسابقة.
- حماية وتأمين أبنائنا وبناتنا وأجهزتنا من مخاطر التعامل مع وسائل تكنولوجيا المعلومات والاتصالات.
- تكوين اتجاه إيجابي لدى المشاركين نحو المشاركة في الأنشطة والعمل الجماعي.
- منح الفائزين جوائز عينية ومادية قيمة وشهادات تقدير.

- إعداد كتيب بكافة الألعاب الفائزة على مستوى جميع محافظات الجمهورية ورفعها على موقع الوزارة باسم من أعدها.
- اختيار بعض الألعاب الفائزة لممارستها في الاحتفالية السنوية باليوم العالمي للاستخدام الآمن للأطفال على الإنترنت في الأعوام القادمة.

جوائز المسابقة:

(١) الفائز بالمركز الأول: (٤٠٠٠) أربعة آلاف جنيه.

(٢) الفائز بالمركز الثاني: (٣٠٠٠) ثلاثة آلاف جنيه.

(٣) الفائز بالمركز الثالث: (٢٥٠٠) ألفان وخمسمائة جنيه.

(٤) الفائز بالمركز الرابع: (٢٠٠٠) ألفان جنيه.

(٥) الفائز بالمركز الخامس: (١٥٠٠) ألف وخمسمائة جنيه.

مستويات التحكيم:

(١) يتم تجميع الألعاب المقدمة على مستوى كل مديرية تعليمية في موعد غايته **يوم الخميس الموافق: ٢٠١٧/٨/٢٤**، وتطبق معايير التقييم علي كافة الأعمال من خلال لجنة تقييم كفء لا تقل عن ثلاثة أعضاء برئاسة موجه عام الكمبيوتر، ويتم اختيار اللعبة الفائزة على مستوى المديرية **(فائز واحد فقط)**، وترفع إلى الكمبيوتر التعليمي **في موعد غايته يوم الأحد الموافق: ٢٠١٧/٩/١٠.**

(٢) يتم تجميع الألعاب الفائزة من كل مديرية تعليمية وتطبق عليها معايير التقييم لتحديد الأعمال الخمسة الأوائل والفائزة بجوائز المسابقة من قبل لجنة تشكل بالكمبيوتر التعليمي وتضم بعض موجهي ومعملي الكمبيوتر الأكفاء لتحديد الفائزين بالمراكز الخمس الأولى.

- يمكن استدعاء بعض المشاركين إذا اقتضى الأمر للمناقشة أو الاتصال بهم.

ثانيًا: تم استلام الأعمال الفائزة على مستوى كل مديرية تعليمية، واستيفاء كافة الإداريات الخاصة بالأعمال المقدمة وبياناتها.

ثالثًا: مخاطبة عدد (٤) محافظات –**القريبة من القاهرة والتي لم تشارك بأعمال في المسابقة**- لإرسال عدد (٢) موجه أول أو موجه كمبيوتر لتشكيل لجنة تحكيم أعمال المسابقة في ضوء استمارة التقييم المعلنة والتالي بيانهم:

م	الاسم	المحافظة	الوظيفة
١	علاء السيد داود	البحيرة	موجه أول
٢	محمد صبحي هيكل	البحيرة	موجه
٣	خالد مرعي راشد	كفر الشيخ	موجه بإدارة شرق
٤	صبحي عبد النبي هاشم	كفر الشيخ	موجه بإدارة قلين
٥	يسري عيد دسوقي عمرو	المنوفية	موجه أول بالمديرية
٦	عصام سليمان محمد	الاسماعيلية	موجه أول

وتسلمت لجنة التحكيم المشكلة من عدد (٦) موجهين من أربع محافظات جميع الأعمال المشاركة، وقامت لجنة التحكيم بفحص جميع الأعمال المقدمة، وتم استبعاد الأعمال التي لم تنطبق عليها شروط المسابقة المعلنة، وتقييم العمل المقدم من كل محافظة بعدد (٦) استمارات تقييم، وحساب المتوسط الحسابي لتحديد الدرجة النهائية والنسبة المئوية لكل عمل انطبق عليه شروط الاشتراك بالمسابقة وأعدت تقريرًا نهائيًا بنتيجة المسابقة وترتيب الفائزين تنازليًا حسب نتيجة تقييم كل عمل.

رابعًا: النتائج النهائية للمسابقة وترتيب المديريات التعليمية المشاركة في المسابقة وفق ما ورد بتقرير لجنة التحكيم:

المركز	المحافظة	اسم الفائز	الوظيفة	النسبة%	الترتيب
الأول	أسوان	١- محمد عبد المنعم عبد القادر ٢- عادل عوض الله عبد المجيد	موجه كمبيوتر بالمديرية موجه عام الكمبيوتر بالمديرية "المشرف العام"	٩٢,٣	الأول
الثاني	شمال سيناء	١- رشا محمد أحمد ٢- هاله فتحي سليمان	معلم كمبيوتر بمدرسة حمدان الخليلي موجه عام الكمبيوتر بالمديرية "المشرف العام"	٨٧,٣	الثاني
الثالث	المنيا	١- مصطفى محمد عبد الرسول ٢- طه عثمان طه	معلم كمبيوتر بمدرسة أبو يعقوب ع موجه عام الكمبيوتر بالمديرية "المشرف العام"	٨٤,٣	الثالث
الرابع	القاهرة	١- محمد إبراهيم السيد ٢- آمال حمدي إبراهيم	معلم أول أ. بمدرسة المنيرة ع بنين موجه عام الكمبيوتر بالمديرية "المشرف العام"	٨٤	الرابع
الخامس	الأقصر	١- أحمد ممدوح عبد الرحيم ٢- قناوي محمد أحمد ٣- سعد محمد إبراهيم الدالي	معلم بمدرسة أرمنت ع بنات موجه كمبيوتر بإدارة أرمنت موجه عام الكمبيوتر بالمديرية "المشرف العام"	٧٦	الخامس
السادس	أسيوط	١- فيصل بهي الدين محمود ٢- نسرين عبد المجيد حسن ٣- أحمد علم الدين محمود المصري	معلم بمدرسة حسن عبد السلام - أبوتيج معلم بمدرسة مصطفى محمود يونس-أبوتيج موجه عام الكمبيوتر بالمديرية "المشرف العام"	٧٥,٦	السادس

المركز	المحافظة	اسم الفائز	الوظيفة	النسبة%	الترتيب
السابع	السويس	١- مؤمن فايز سليمان ٢- عفاف أبو المجد حسن ٣- إيمان فؤاد أحمد	معلم أ. أ. مدرسة السويس القديمة ع بنات موجه كمبيوتر بالديوان موجه عام الكمبيوتر بالمديرية "المشرف العام"	٧١,٦	السابع
الثامن	جنوب سيناء	١- طارق محمد الصاوي ٢- أحمد سعد عرابي ٣- إسماعيل حسن عبد الرحمن مشالي	موجه أول كمبيوتر بديوان المديرية منسق IT بديوان المديرية موجه عام الكمبيوتر بالمديرية "المشرف العام"	٧٠,٣	الثامن
التاسع	بورسعيد	١- هدى كامل مصطفى ٢- إيمان عبد القادر	معلم أ. كمبيوتر بمدرسة محمد السيد الرسمية لغات موجه عام الكمبيوتر بالمديرية "المشرف العام"	٦٧,٦	التاسع
العاشر	الدقهلية	١- محمد السيد محمود أبو الصفا ٢- سهير يوسف عبد الهادي يوسف	معلم مساعد بمدرسة عبد المنعم سند ع بنين موجه عام الكمبيوتر بالمديرية "المشرف العام"	٥١,٣	العاشر

خامسًا: الحصول على موافقة الأستاذ الدكتور/ رئيس قطاع التعليم العام للإعلان عن نتيجة المسابقة ونشرها على موقع الوزارة واتخاذ الإجراءات الازمة لصرف مستحقات الفائزين بالمراكز الخمسة الأولى وفق شروط المسابقة والتي سبق الإعلان عنها.

المشرفون على المسابقة

أ. أحمد عبد الله منصور مدير إدارة بالإدارة العامة لتنمية مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات
أ. محمد يوسف الصادق مدير إدارة بالإدارة العامة لتنمية مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات
أ. أحمد الأنصاري السلاموني مدير إدارة بالإدارة العامة لتنمية مادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات

المدير العام
(تامر عبد المحسن منصور)

مرفقات

أولاً: استمارة بيانات العمل المقدم لمسابقة "العب وتعلم"

اسم اللعبة: .....

محافظة: ..... **الإدارة التعليمية:** .....

الهدف/ الأهداف من اللعبة: (١) .....

(٢) ..... (٣) .....

(٤) ..... (٥) .....

عدد المشاركين من الطلاب في تنفيذ اللعبة بكل مجموعة: .....

عدد المعلمين المشرفين لكل مجموعة: .....

مكان تنفيذ اللعبة: ..... **الزمن المقدر للعبة:** .....

خطوات تنفيذ اللعبة: .....

.....

المعارف والمهارات المكتسبة من ممارسة اللعبة والمرتبطة بمجال الاستخدام الآمن للإنترنت: (١) .....

(٢) ..... (٣) .....

(٤) ..... (٥) .....

الأدوات والخامات المطلوبة لتنفيذ اللعبة: .....

.....

التكلفة التقديرية للخامات اللازمة لتنفيذ اللعبة: .....

نماذج الأسئلة وأجاباتها أوالمواقف أو القصة أو الأنشطة ..... إلخ التي تمارس داخل اللعبة والمتعلقة بالاستخدام الآمن للإنترنت. (إرفاق الأسئلة المستخدمة في اللعبة، مع مراعاة أنه يمكن احتواء الألعاب على أنشطة فنية أو رياضية أو أو ذهنية).

عناصر تحكيم عمل المشاركين لتحديد الفائز: (يرجى استخدام استمارة التقييم المرفقة)

بيانات المشاركين المتقدمين بعمل في مسابقة "العب وتعلم"

اسم المشارك (ثلاثي)	اسم المدرسة / الإدارة	الوظيفة	رقم المحمول
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
اسم الموجه العام لمادة الكمبيوتر (المشرف العام)	توجيه عام الكمبيوتر بمديرية	موجه عام	.....

- **يرجى التحقق من استيفاء المتسابقين المشاركين لشروط وخصائص اللعبة المشار إليها في الصفحة الأولى قبل تحكيم العمل واستيفاء جميع بيانات استمارة البيانات وأن تكون جميع الملفات المرفقة Word وبدون كلمة مرور.**

ثانيًا: استمارة تقييم العمل المقدم لمسابقة "العب وتعلم"

اسم اللعبة: .....

محافظة: ..... **الإدارة التعليمية:** .....

بيانات المشاركين

اسم المشارك (ثلاثي)	اسم المدرسة / الإدارة	الوظيفة	رقم المحمول
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
اسم الموجه العام لمادة الكمبيوتر (المشرف العام)	توجيه عام الكمبيوتر بمديرية	موجه عام	.....

م	عنصر التقييم	الوزن المقدر		
		متوفر بدرجة كبيرة (٣)	متوفر بدرجة متوسطة (٢)	متوفر بحد أدنى (١)
(١)	وضوح هدف/أهداف اللعبة.			
(٢)	حداثة الفكرة والابتكار.			
(٣)	سهولة وبساطة اللعبة.			
(٤)	التفاعلية والتعاون بين أفراد الفريق.			
(٥)	توثيق اللعبة.			
(٦)	كتابة سيناريو اللعبة.			
(٧)	العمل الجماعي للعمل المقدم.			
(٨)	مدى مناسبة اللعبة للمرحلة العمرية.			
(٩)	توظيف معارف ومهارات الاستخدام الآمن في سياق اللعبة.			
(١٠)	قدر المعارف والمهارات التي يكتسبها الطلاب أثناء ممارسة اللعبة.			
(١١)	صحة وسلامة الصياغة التربوية في أسئلة اللعبة.			
(١٢)	صحة وسلامة المادة العلمية في أسئلة اللعبة.			
(١٣)	استيفاء المتسابقين المشاركين لشروط وخصائص اللعبة المشار إليها في الصفحة الأولى.			
(١٤)	استيفاء المتسابقين المشاركين جميع بيانات استمارة البيانات.			
(١٥)	مدى بساطة وسهولة الخامات والأدوات المستخدمة في اللعبة.			
(١٦)	قيمة التكلفة التقديرية للعبة.			
(١٧)	أخرى:			

الدرجة النهائية = (مجموع الوزن المقدر ÷ ٥٠) مع مراعاة أن بند ١٧ بدرجتين فقط

لجنة التقييم: (الاسم والتوقيع) ويعتمد من التوجيه العام لمادة الكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات