

مسابقة السبير الإسرائيلية

حضرة الأهالي الكرام، السلام عليكم،

بودنا إعلامكم أنّ مدرستنا تشترك، في هذه السنة الدراسية، في مسابقة السبير الإسرائيلية بإشراف وزارة التربية والتعليم. الهدف من المسابقة أن يتعرف التلاميذ على مجالات علمية وتكنولوجية بطريقة ممتعة وتحدي. تعتمد المسابقة على سلسلة ألعاب يفوز فيها التلاميذ بنقاط ("نجوم"). تطوّر هذه الألعاب أسس البرمجة والتفكير الحسابي، وتُتيح لأولادكم اكتشاف قواعد البرمجة بشكل ذاتي بواسطة اللعب. طريقة الاكتشاف الذاتي تطوّر حبّ الاستطلاع، الإبداع والثقة بالنفس. وكما هو الأمر في كل لعبة، نفشل، نحاول مرة أخرى ونلعب حتى النجاح!

بيئات اللعب:

أكسيلوم (Accelium) – بيئة على الإنترنت لتطوير مهارات التفكير العليا بواسطة اللعب، بشكل حدي وممتع. تتناول المضامين مواضيع، مثل: حلّ مشكلات، اتخاذ قرارات، استخلاص استنتاجات وغير ذلك. أعدت هذه البيئة لتلاميذ الصف الأول – الرابع. بليثورا (Plethora) – تعتمد هذه اللعبة على أحجيات تشجع على الاكتشاف، الفهم وتطبيق مهارات "التفكير الحسابي"، مثل: التعميم، التفكير المجرد وتفكير الألوغريثم (الخوارزمي). أعدت هذه البيئة لتلاميذ الصف الخامس – التاسع. إي-كود (Icode) – تعلّم لغة بايثون (Python) بطريقة ممتعة من خلال اللعب. أعدت هذه البيئة لتلاميذ الصف الخامس – التاسع. أعدت هذه المسابقة لجميع تلاميذ المدرسة. لكل تلميذ كلمة مرور خاصة تُتيح له الدخول إلى الألعاب من المدرسة، البيت ومن كل حاسوب.

- يوم الأحد، بتاريخ 24.11.2019، تبدأ مرحلة التدريب التمهيدي ليتعرف التلاميذ على بيئات المسابقات، ولفحص تسجيل ودخول التلاميذ إلى نظام وزارة التربية والتعليم. نتائج هذه المرحلة لا تُحسب في المسابقة. تنتهي هذه المرحلة يوم الخميس بتاريخ 28.11.19.
- يوم الأحد، بتاريخ 1.12.2019، تبدأ المسابقة القطرية المدرسية، كلما نجح التلاميذ في الحصول على "نجوم" أكثر، تتقدّم مدرستكم في جدول التدرّج القطري. تنتهي المسابقة القطرية المدرسية بتاريخ 19.12.19.
- يوم الأحد، بتاريخ 23.2.2020، نعرض فعاليّات معسكر التدريب للمنتخبات التي تختارها المدارس للاشتراك في المسابقة النهائية (هذه الفعاليّات مفتوحة لجميع التلاميذ، وندعوهم للاشتراك في تنفيذها).
- تتم المسابقة القطرية النهائية يوم الاثنين، بتاريخ 16.03.2020، حيث ندعو إلى هذه المسابقة المدارس والتلاميذ المتفوقين بمستوى قطري.

للعب وللإشتراك في المسابقة، يجب على أولادكم أن يدخلوا [الرابط المرفق](#)، وأن يختاروا التطبيق المناسب لمسابقة البرمجة المناسبة لسنهم، كما يمكنهم إدخال كلمة المرور التي حصلوا عليها من المدرسة، والبدء في اللعب. يلعب تلاميذ الصف الأول – الرابع لعبة أكسيلوم (Accelium). يلعب تلاميذ الصف الخامس – السادس لعبة بليثورا (Plethora) ولعبة إي-كود (Icode) أيضًا. يلعب تلاميذ الصف السابع – التاسع لعبة بليثورا (Plethora) ولعبة إي-كود (Icode) أيضًا. يجمع التلاميذ نقاطًا في كل لعبة، وكل من يجمع نقاطًا أكثر فإن ذلك أفضل! من المهم أن تحصل المدرسة على تدريج جيد، لكن الأهم أن يتعلّم التلاميذ البرمجة بشكل ممتع وتحدي. يرجى تشجيع التلاميذ على اللعب والاشتراك من البيت أيضًا.

بالنجاح، طاقم المدرسة