إصدارات التوجيه العام
2024/2023

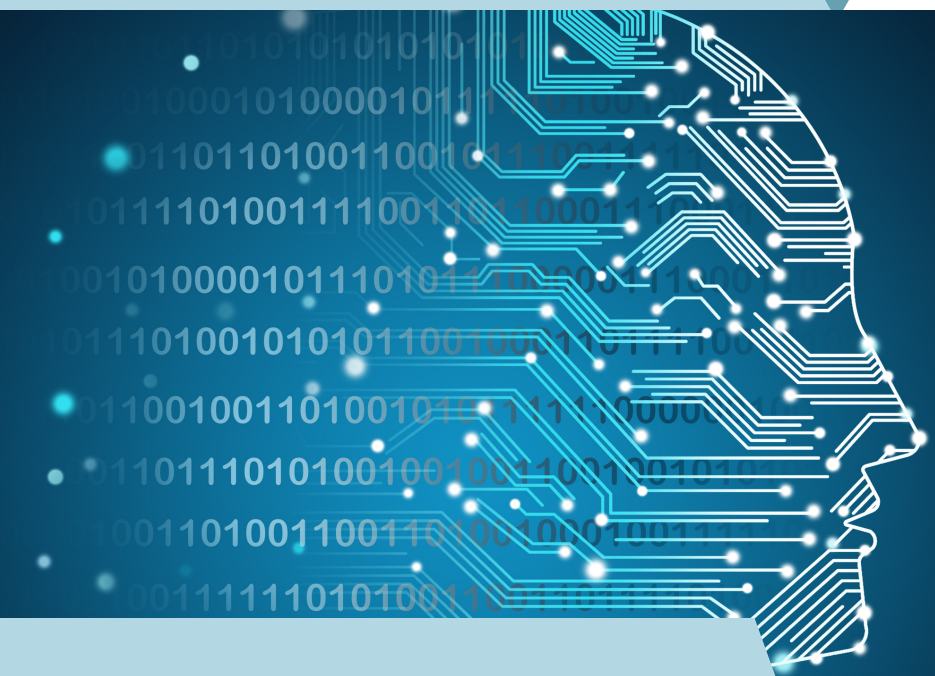
المسابقة السنوية في مجال الذكاء الإصطناعي

الدليل الإرشادي

فئة متعلم

الدليل الإرشادي للمسابقات السنوية للحاسوب للعام الدراسي 2024/2023

كافة الأدلة والإصدارات تعود ملكيتها للتوجيه الفني العام للحاسوب 2023



مقدمة

عقد مسابقة الحاسوب السنوية في دولة الكويت في مجال تكنولوجيا المعلومات يهدف الى اثراء الابداع والإنتاج التكنولوجي الذي يبنى على أسس علمية وثقافية، والى تعزيز المهارات والمعرفة الحاسوبية في هذا المجال المتطور حيث تشارك في المسابقة العديد من المتعلمين في مجال الحاسوب والذكاء الاصطناعي، وخلق بيئة تنافسية لهم بهدف رفع مستوى الجودة لمشاريعهم الإلكترونية مما يؤهلهم للتنافس في المحافل الدولية، وتعزيز مكانة دولة الكويت على خريطة التكنولوجيا العالمية بالإضافة الى التوجه العالمي لإدراج الذكاء الاصطناعي ضمن المناهج الدراسية والأنشطة الطلابية.

الأهداف العامة
لمسابقـــات الحاســـوب

1. تعزيز مهارات التفكير المنطقي وحل المشكلات من خلال الأنشطة الحاسوبية المختلفة.
2. تعزيز وتطوير ثقافة البرمجة الحاسوبية وتشجيع الإبداع والابتكار.
3. تشجيع الموهوبين وتنمية قدراتهم ومهاراتهم الإبداعية وإتاحة الفرصة لإبراز هذه الإبداعات على المستويات المحلية والخليجية والدولية.
4. مساعدة المتعلمين على النمو العقلي القادر على الإبداع والابتكار.
5. تنمية المهارات الاجتماعية وتحفيز مهارات التواصل والاتصال ونشر روح الفريق لدى المشاركين.
6. مساعدة الطلبة الموهوبين في إبراز طاقاتهم وعرضها من خلال توفير بيئة تنافسية وإعطائهم فرصة لحل المشكلات ومشاركتها مع الآخرين.
7. تنمية مهارات المتعلمين الشخصية في العرض والمناقشة بثقة.
8. تشجيع المتعلمين على استغلال مصادر التعلم المتنوعة للتعلم الذاتي.
9. ربط المجتمع التعليمي وتأصيل القيم والمواطنة لدى المتعلمين.
10. تعزيز وخلق روح التنافس بين المتعلمين بما يحقق النمو الذاتي لهم.

الشروط العامة
لمسابقـــات الحاســـوب

1. يحق لجميع المدارس في كل مرحلة دراسية ومافي مستواها الاشتراك في جميع المسابقات بمشاركة واحدة فقط لكل مسابقة كما يلي:

أولا: المرحلة الابتدائية

- نوع المسابقة: صانع الأفلام Movie Maker
- عدد المشاركين: عدد (1) متعلم

ثانيا: المرحلة المتوسطة

- نوع المسابقة: التصميم الرسومي GIMP
- عدد المشاركين: عدد (1) متعلم

ثالثا: المرحلة الثانويـــة

- نوع المسابقة: الإبداع في الذكاء الإصطناعي
- عدد المشاركين: فريق مكون من عدد (2) متعلم

2. أن تتقدم المدرسة بطلب اشتراك من حساب رئيس / مشرف القسم على الموقع الالكتروني للتوجيه الفني العام للحاسوب www.hasobkw.net مع إعادة رفع الطلب بعد التوقيع على موقع التوجيه الفني للحاسوب وترسل نسخة لإدارة الأنشطة التربوية بالمنطقة التعليمية مع الاحتفاظ بصورة من طلب الاشتراك بقسم الحاسوب بالمدرسة ونموذج موافقة ولي الأمر.
3. تلتزم إدارة المدرسة بتوفير وسيلة مواصلات لنقل المتسابقين إلى مقر انعقاد المسابقة مع مشرف من معلمي قسم الحاسوب حسب الوقت المحدد، والذي يعلن عنه في حينه.
4. يسلم المشارك للتوجيه الفني بالوقت المحدد للتسليم على النحو التالي:
   - المرحلة الابتدائية: الوسائط المستخدمة في مسابقة صانع الأفلام Movie Maker.
   - المرحلة المتوسطة: الوسائط المستخدمة في مسابقة التصميم الرسومي GIMP.
   - المرحلة الثانوية: المنتج النهائي والدليل الارشادي في مسابقة الإبداع في الذكاء الإصطناعي.
5. المشروع الفائز بالمركز الأول على مستوى المنطقة التعليمية، ويقيم كماهو دون تعديل على مستوى التوجيه العام.
6. يحق للتوجيه الفني الاستفادة من الأعمال التي تقدم للمسابقة بأي صورة من الصور دون الرجوع إلى المشاركين في إنتاجها.

آليـة تنفيـذ مسابقـات الحاسـوب

يوم تنفيذ المسابقة:

1. يمنع المتسابقون من اصطحاب أية أوراق أو وسائط تخزين تخص كل من مسابقة (صانع الأفلام Movie Maker) للمرحلة الابتدائية، ومسابقة (التصميم الرسومي Gimp) للمرحلة المتوسطة في المستوى الأول (عدا أي أوراق تخص النصوص التي سيتم كتابتها).

2. تقوم اللجنة المشرفة على المسابقة بتوفير ما يلزم لعرض المشروع.

3. يتم توفير سماعات إذن وميكروفون من قبل المدرسة المشاركة بالمسابقة على مستوى المنطقة التعليمية.

أعمـال اللجـان
لمسابقـات الحاسـوب

أولا : تشكيل لجنة من قبل التوجيه الفني للحاسوب بكل منطقة من المناطق التعليمية لتنفيذ المهام التالية:

1. التنسيق مع إدارات مدارس المنطقة التعليمية بشأن تحديد مدارس للبنين وأخرى للبنات لكل مرحلة دراسية كمقرات لتقييم المدارس المشاركة في المسابقات.
2. فرز استمارات المدارس المشاركة وحصر المشاركات بعد اعتماد كل موجه فني لمشاركة المدارس التابعة له.
3. عدم اعتماد المشروع مالم يُعتمد من الموجه الفني ويكون لائق للتقييم.
4. تعمل لجنة التقييم والإشراف المختصة بكل منطقة تعليمية بالإشراف على تنفيذ المسابقة بشكل عملي على الأجهزة بحضور المتعلم المشارك من كل مدرسة خلال فترة زمنية قدرها 3 ساعات لكل من مسابقة (صانع الأفلام Movie Maker) في المرحلة الابتدائية ومسابقة التصميم الرسومي Gimp في المرحلة المتوسطة، وعرض المنتج من قبل المتعلمين المشاركين في مسابقة الإبداع في الذكاء الإصطناعي في المرحلة الثانوية.
5. تجمع لجنة التقييم والإشراف المختصة بكل منطقة تعليمية أعمال المتعلمين وتقييمها.
6. إعلان نتائج المسابقة على مستوى كل منطقة، وذلك بتحديد الأعمال الفائزة وفقاً لأفضل ثلاث أعمال على مستوى مدارس البنين، وأفضل ثلاث أعمال على مستوى مدارس البنات في كل مسابقة مرتبة تنازلياً (دون وجود أي تكرار في المراكز).
7. يتم تسليم نتائج المسابقة بحيث تتضمن البيانات بشكل كامل (اسم المدرسة، الصف/ الفصل، الاسم الرباعي، مجال المسابقة) إلى التوجيه الفني العام للحاسوب، وصورة شخصية للفائزين.
8. بعد الانتهاء من تقييم المسابقات بالمناطق التعليمية يقوم التوجيه الفني بكل منطقة بتسليم الآتي:
   - توثيق للأعمال الفائزة بالمركز الأول على مستوى المنطقة.
   - تقرير عن المسابقات على مستوى المنطقة التعليمية مرفق به السلبيات والإيجابيات والمقترحات لتطوير المسابقات في الأعوام القادمة.
9. التنسيق مع جهات الاختصاص (إدارة الأنشطة التربوية) بشأن تكريم الفائزين على مستوى كل منطقة تعليمية.

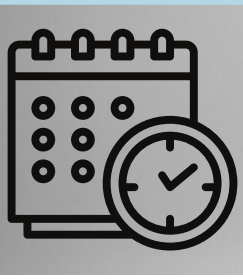
أعمـــال اللجـــان
لمسابقـــــات الحاســـــوب

ثانيا: تشكيل لجان من قبل التوجيه الفني العام للحاسوب، بحيث تبدأ أعمالها في تنفيذ المهام التالية:

- التنسيق مع التوجيه الفني العام للحاسوب بشأن تحديد مدرسة للبنين وأخرى للبنات كمقر لتقييم المسابقات المشاركة على مستوى التوجيه العام.
- تقوم لجان التقييم والإشراف على المسابقة بالإشراف على عرض ومناقشة المسابقات مع المتعلمين المشاركين .
- تقوم لجان التقييم والإشراف المختصة بتجميع وتقييم أعمال المتعلمين المشاركين.
- يتم تسليم نتائج المسابقة إلى التوجيه الفني العام للحاسوب.
- تقدم اللجنة تقريرها النهائي.

ملاحظة:

- تلتزم لجان التقييم والإشراف على مستوى المناطق وعلى مستوى التوجيه العام بالشروط المعلنة وبنود التقييم ولها أن تحجب أي عدد من المراكز في أي موضوع ترى أن المشاركات لا ترتقي فيها للفوز.
- تقوم لجنة الإشراف والتقييم بتوثيق كافة أعمال اللجنة وذلك تمهيدا لعرضها ضمن حفل التكريم النهائي للمسابقة.



الجدول الزمني

لسير المسابقات السنوية لكافة المراحل

١ أقصى موعد لتسليم نسخة من استمارة الاشتراك للتوجية الفني في المنطقة التالية ونسخة أخرى لإدارة الأنشطة يوم الخميس 2023/10/26م.

٢ تاريخ آخر تسليم للمنتج في يوم الاحد 2024/01/14م

٣ تنفيذ وتقييم المسابقات على مستوى التوجية الفني في المنطقة التعليمية يبدأ من يوم الاحد 2024/02/11م الى يوم الخميس 2024/02/22م

٤ تنفيذ وتقييم المسابقات على مستوى التوجية الفني العام يبدأ من يوم الاحد 2024/03/24م الى يوم الخميس 2024/03/28م

مسابقـــات كافـــة المراحل التعليمية

تنوعت المسابقات الحاسوبية لكافة المراحل الدراسية وكانت على النحو التالي

1. مسابقــة صانع الأفلام Movie Maker [المرحلة الابتدائية]
2. مسابقـــــة التصميم الرسومي GIMP [المرحلة المتوسطة]
3. مسابقة الإبداع في الذكاء الإصطناعي [المرحلة الثانوية]

مسابقة المرحلة الابتدائية | صانع الأفلام (Movie Maker)

موضوع المسابقة:

انتاج فيلم توعوي حول مفهوم الذكاء الإصطناعي بشكل مشوق للمرحلة العمرية.

بنود المسابقة:

- إنتاج الفيلم بحضور لجنة التقييم والإشراف باستخدام برنامج (صانع الأفلام Movie Maker) المقرر، بشرط أن لا تزيد مدة العرض عن ٣ دقائق ولا تقل عن دقيقتين.
- توظيف الصور مع الفيلم ومدى تناسبها.
- توظيف الأصوات مع الفيلم ومدى تناسبها.
- توظيف لقطات الفيديو مع الفيلم ومدى تناسبها.
- ترابط فقرات الفيلم.
- مناسبة النصوص وطريقة عرضها مع الفيلم (المقدمة- نصوص مصاحبة للعرض- الخاتمة).
- تنوع طرق التنقل بين فقرات الفيلم وسهولتها.
- تنوع التأثيرات على الصور.
- الخلو من الأخطاء الفنية واللغوية.
- إضافة تعليق صوتي مناسب على الفيلم.
- مدى الابتكار والإبداع في التصميم.

أسلوب التقييم:

المستوى الأول في المنطقة التعليمية بالتطبيق العملي:

- يتم تقييم كل عمل على حدة من قبل لجنة التقييم المختصة وفقاً لاستمارة التقييم المعتمدة من التوجيه العام.
- يحدد المركز الأول الى الثالث لمدارس البنين والبنات من دون وجود أي تكرار في تلك المراكز.

مسابقة المرحلة الابتدائية | صانع الأفلام (Movie Maker)

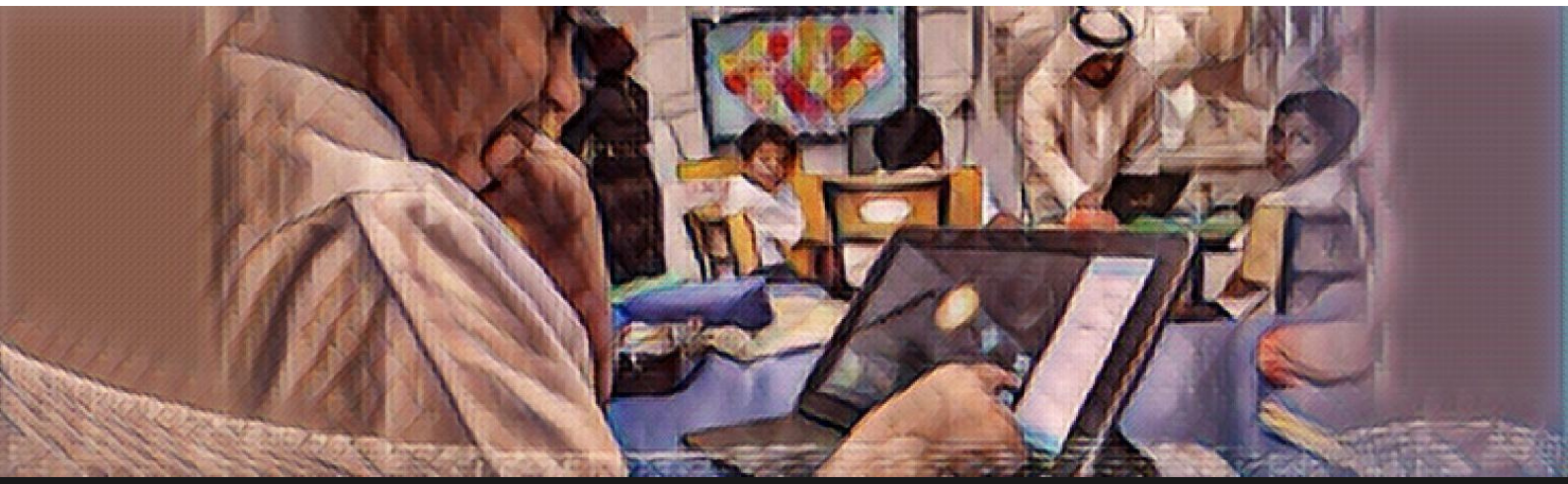
تابع أسلوب التقييم:

المستوى الثاني في التوجيه العام بعرض المتسابق للمنتج ومناقشته:

- تنفذ المسابقة على مستوى التوجيه العام للفائزين بالمركز الأول في المسابقة على مستوى المناطق التعليمية.
- يتم تقييم كل عمل على حدة من قبل لجنة التقييم المختصة وفقاً لاستمارة التقييم المعتمدة من التوجيه العام.
- يحدد المركز الأول الى الثالث لمدارس البنين ولمدارس البنات من دون وجود أي تكرار في تلك المراكز.

الجوائز:

- المستوى الأول (المنطقة التعليمية): تُمنح جوائز لجميع متعلمي المرحلة الفائزين بالثلاث المراكز الأولى لكل من مدارس البنين ومدارس البنات.
- المستوى الثاني (التوجيه العام): تُمنح جوائز لجميع متعلمي المرحلة الفائزين بالثلاث المراكز الأولى لكل من مدارس البنين ومدارس البنات.



مسابقة المرحلة المتوسطة | التصميم الرسومي (GIMP)

موضوع المسابقة:

انتاج تصميم رسومي ابداعي عن أخلاقيات استخدام الذكاء الاصطناعي .

بنود المسابقة:

- إنتاج التصميم بحضور لجنة التقييم والإشراف باستخدام برنامج GIMP المقرر.
- وضوح المعنى والهدف.
- أن يخلو التصميم من الأخطاء الفنية.
- أن يوظف امكانات البرنامج بكفاءة.
- تناسب حجم الرسم مع قياس الرسم A3.
- تناسب وتجانس الألوان المستخدمة.
- مدى توظيف أدوات البرنامج في التصميم.
- توظيف أوامر البرنامج المختلفة في التصميم.
- إضافة نصوص وتأثيرات على الصور في التصميم.
- مدى الابتكار والإبداع في التصميم.

أسلوب التقييم:

المستوى الأول في المنطقة التعليمية بالتطبيق العملي:

- يتم تقييم كل عمل على حدة من قبل لجنة التقييم المختصة وفقاً لاستمارة التقييم المعتمدة من التوجيه العام.
- يحدد المركز الأول الى الثالث لمدارس البنين ولمدارس البنات من دون وجود أي تكرار في تلك المراكز.

مسابقة المرحلة المتوسطة | التصميم الرسومي (GIMP)

تابع أسلوب التقييم:

المستوى الثاني في التوجيه العام من خلال عرض المتسابق للمنتج ومناقشته:

- تنفذ المسابقة على مستوى التوجيه العام للفائزين بالمركز الأول في المسابقة على مستوى المناطق التعليمية.
- يتم تقييم كل عمل على حدة من قبل لجنة التقييم المختصة وفقاً لاستمارة التقييم المعتمدة من التوجيه العام.
- يحدد المركز الأول الى الثالث لمدارس البنين ولمدارس البنات من دون وجود أي تكرار في تلك المراكز.

الجوائز:

- المستوى الأول في المنطقة التعليمية : تُمنح جوائز لجميع متعلمي المرحلة الفائزين بالثلاث المراكز الأولى لكل من مدارس البنين ومدارس البنات.
- المستوى الثاني في التوجيه العام : تُمنح جوائز لجميع متعلمي المرحلة الفائزين بالثلاث المراكز الأولى لكل من مدارس البنين ومدارس البنات.

مسابقة المرحلة الثانوية | الإبداع في الذكاء الإصطناعي

موضوع المسابقة:

انتاج مشروع باستخدام إحدى لغات البرمجة أو التطبيقات أو المنتجات (التقنيات المبتكرة) الحاسوبية على أن يخدم العملية التعليمية.

بنود المسابقة:

- يجب أن تكون فكرة المنتج جديدة ولم يتم طرحها واستخدامها سابقاً .
- يستثني الروبوت من المشاركة .
- يتم تسليم المنتج كاملاً للتوجيه الفني بالمنطقة الموعد المحدد.
- يتم مناقشة العمل من قبل اللجنة مع فريق الإعداد عن الأهداف وأسلوب التنفيذ والأدوات المستخدمة.
- أن يخدم العمل العملية التعليمية ويحقق الهدف من إنشائه.
- أن يكون خالياً من الأخطاء الفنية واللغوية.
- أن يحتوي العمل على دليل إرشادي للتشغيل ونبذه عن العمل وأهدافه.
- الإبداع والابتكار والأفكار الجديدة.

أسلوب التقييم:

المستوى الأول في المنطقة التعليمية بالتطبيق العملي:

- اعتماد كل موجه فني لمشاريع المدارس التابعة له بحيث تكون لائقة في المشاركة والتقييم.
- يقوم التوجية الفني للمنطقة بعرض المنتج المُعد ومناقشة المتسابق به.
- يتم تقييم كل عمل على حدة من قبل لجنة التقييم المختصة وفقاً لاستمارة التقييم المعتمدة من التوجيه العام.
- يحدد المركز الأول الى الثالث لمدارس البنين ولمدارس البنات من دون وجود أي تكرار في تلك المراكز.

مسابقة المرحلة الثانوية | الإبداع في الذكاء الإصطناعي

تابع أسلوب التقييم:

المستوى الثاني في التوجيه العام بعرض المتسابق للمنتج ومناقشته:

- تنفذ المسابقة على مستوى التوجيه الفني العام للفائزين بالمركز الأول في المسابقة على مستوى التواجية الفنية للحاسوب لكل منطقة تعليمية.
- يتم تسليم المنتج المشارك للجنة التقييم ومرفق معها اسم الطالب المشارك، والصف الدراسي، واسم المدرسة مع دليل ارشادي للمنتج.
- يتم تقييم كل عمل على حدة من قبل لجنة التقييم المختصة وفقاً لاستمارة التقييم المعتمدة من التوجيه العام.
- يحدد المركز الأول الى الثالث لمدارس البنين والبنات من دون وجود أي تكرار في تلك المراكز.

الجوائز:

- المستوى الأول (المنطقة التعليمية): تُمنح جوائز لجميع اعضاء الفرق الفائزة بالثلاث المراكز الأولى لكل من مدارس البنين ومدارس البنات.
- المستوى الثاني (التوجيه العام): تُمنح جوائز لجميع اعضاء الفرق الفائزة بالثلاث المراكز الأولى لكل من مدارس البنين ومدارس البنات.

كلمة أخيرة

كل الشكــر لكافـــة المدارس
المشاركـــة في المسابقـــة مع
خالص الرجاء للجميع بالتوفيق.