

## الهيئة الوطنية لعلوم الفضاء تطلق مسابقة تقنية



قامت الهيئة الوطنية لعلوم الفضاء بالشراكة مع شركة كليفر بلاي (Clever Play) بتنظيم مسابقة تعليمية افتراضية على الإنترنت تختص بعلوم الفضاء تستهدف الطلبة البحرينيين الذين تتراوح أعمارهم بين 7-12 سنة، وذلك بهدف توعية هذه الفئة وتوسيع مداركها بأهمية علوم المستقبل والتي تأتي على قمتها العلوم المرتبطة بالتطبيقات الفضائية والبرمجة، حيث ستكون هذه المسابقة فرصة رائعة للطلبة لعرض وتطوير مهاراتهم في البرمجة إلى جانب المساهمة في التطوير والتفكير الإبداعي، علاوةً على تحقيق المتعة التعليمية والترفيهية من المنزل.

وقد صرح سعادة الرئيس التنفيذي للهيئة الدكتور محمد إبراهيم العسيري بأن هذه المسابقة هي وسيلة قيمة للطلاب لتحفيز مهارات الابتكار لديهم من خلال تصميم لعبة استكشاف للفضاء باستخدام منصة البرمجة MIT Scratch الحائزة على جوائز عديدة والتي تتطلب التفكير الحسبي واستخدام الرياضيات من خلال تضمين عناصر real rover mission planning وذلك لإنشاء لعبة فضائية من تصميمهم الخاص، كما تهدف المسابقة إلى تشجيع الطلاب على تعلم البرمجة واكتساب العديد من المهارات الأساسية وصقل مهارات أخرى، حيث سينتهي الطالب من المسابقة باكتساب مهارات مفيدة للغاية لمواجهة تحديات القرن الواحد والعشرين للتعامل مع التغييرات المتسارعة في مختلف جوانب حياتهم، منها مهارات البرمجة والتفكير الناقد، وحل المشكلات، والتحليل المنطقي والتفكير الحسبي ومهارة الابتكار. واختتم العسيري تصريحه بدعوة الطلبة ممن تنطبق عليهم الشروط للمشاركة واستثمار وقتهم خلال فترة الصيف في هذه المسابقة الشيقة عبر زيارة الموقع: <https://forms.gle/A2sAzSXm3yRADj338> علماً أن باب التسجيل يغلق يوم السبت الموافق 25 يوليو.

كما سيتم الإعلان عن الفائزين بالمراكز الثلاثة الأولى في ختام المسابقة والتي سيحصلون فيها على مجموعات STEM التعليمية وشهادات وجوائز ستكون بداية مثالية للانطلاق و بدء رحلتهم التعليمية بشغف في مجال STEAM، كما سيحصل المشاركون الاخرين على شهادات الكترونية توثق مشاركتهم.