

د. العسيري: تحفيز الطلبة على الابتكار عبر تصميم لعبة استكشاف للفضاء

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. وقالت الهيئة إن المسابقة تهدف إلى توعية هذه الفئة وتوسيع مداركها بأهمية علوم المستقبل والتي تأتي في مقدمتها 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. وأكد 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 الحسابي واستخدام الرياضيات من خلال تضمين عناصر *real rover mission planning*، وذلك لإنشاء لعبة فضائية من تصميمهم الخاص.

وقال: «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 الحسابي 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.