



صمم لعبتك
الفضائية وشارك
بالمسابقة وأنت
في المنزل

برعاية
CLEVER
PLAY

NSSA
الهيئة الوطنية للعلوم الفضائية
National Space Science Agency

متاحة لكل البحرينيين
من عمر ٧ إلى ١٢ سنة

المسابقة الافتراضية للطلاب

سجل اليوم

الثلاثاء 07 يوليو 2020

تشجيع الطلاب على تعلم البرمجة والابتكار

“علوم 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 الرئيس التنفيذي للهيئة محمد العسيري بأن هذه المسابقة هي وسيلة قيمة للطلاب لتحفيز مهارات الابتكار لديهم من خلال تصميم لعبة استكشاف للفضاء باستخدام منصة البرمجة MIT Scratch الحائزة جوائز عديدة والتي تتطلب التفكير

الحسابي 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 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 .

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