المديريّة العامّة للتّربية
المدير العام

تعميم رقم ٢٠٢٣/٠٠٠٠٠

حول المشاركة في السنوية العشرين لـ "مباراة العلوم" ٢٠٢٣

في إطار إطلاق "الهيئة الوطنية للعلوم والبحوث" لمباراة العلوم ٢٠٢٣ للسّنة العشرين على التوالي، وبعد ثلاثة أعوام من المشاركة الافتراضية بسبب جائحة COVID-١٩، ستتمّ المشاركة في السنوية العشرين على مرحلتين: افتراضيًا وحضوريًا.
ونظرًا لما تشكّله هذه المباراة من حافزٍ لإطلاق الابتكار العلمي والتّكنولوجي، وما توفّره من فرصة وطنية للمنافسة العلمية لدى التّلاميذ، خاصّة وأن الفائزين هذا العام سيشاركون في معرض بيروت الدولي للابتكار والاختراع ٢٠٢٣ BIIS، تدعو المديرية العامّة للتّربية المسؤولين عن الثانويات والمدارس الرسمية والخاصّة، إلى حثّ التلاميذ أصحاب الأفكار الابتكارية على المشاركة فيها، بتوجيه ومواكبة من أساتذة ومعلّمي مواد العلوم والتكنولوجيا، وذلك وفقًا للآلية التالية:

أولاً: فئات المشاريع وأنواعها:

يقدّم التلاميذ مشاريعهم على شكل: **بحث/**دراسة أو **تصميم نموذج/اختراع** موزّعة على ست فئات هي:
١- **الروبوت:** تشمل المشاريع التشغيلية الميكاترونية التي تؤدي وظائف معينة مستعينة بالبرمجة والذكاء الاصطناعي.
٢- **تكنولوجيا المعلومات والاتصالات:** تشمل التطبيقات الرقمية والتقنية والمحتوى الرقمي المستعين بالبرمجة والذكاء الاصطناعي وتقنيات الاتصالات، مثل الحلول الرقمية، وتكنولوجيا التعليم، والمحاكاة الإلكترونية وغيرها.
٣- **البيئة والموارد الطبيعية:** تشمل مشاريع الطاقة والمياه والموارد الطبيعية وترشيد استخدامها ومشاكل التلوث وسبل المعالجة.
٤- **الصحة وعلوم الحياة:** تشمل البحوث والمشاريع المتعلقة بصحة الإنسان، والأمراض والغذاء، والسلوك الصحي، والإنتاج النباتي والحيواني والميكروبي.
٥- **علوم الفيزياء:** تشمل البحوث والنماذج الميكانيكية والكهربائية **والفلكية** والمعتمدة على الفيزياء بشكلٍ عام.
٦- **علوم الكيمياء:** تشمل البحوث والنماذج وطرق التركيب المتعلّقة بالمواد الجديدة والصيدلة وكيفية الاستفادة منها بطرق مبتكرة.

ثانيًا: الجدولة الزمنية لمباراة العلوم ٢٠٢٣:

تنظم المباراة وفقًا للجدول الزمني الآتي:

التاريخ	الموضوع
١٥ شباط ٢٠٢٣	المهلة القصوى للتسجيل واستكمال البيانات mobarat.nasr.org.lb
١٠ آذار ٢٠٢٣	إنشاء Channel لكل فريق على Teams
١٣ آذار ٢٠٢٣	المهلة القصوى لتحميل البوستر والفيديو عبر MS Teams
١٥ آذار ٢٠٢٣	مباراة العلوم ٢٠٢٣ – التحكيم عبر MS Teams
١٨ آذار ٢٠٢٣	معرض مباراة العلوم ٢٠٢٣
١٨ آذار ٢٠٢٣	الحفل الختامي ٢٠٢٣

ثالثًا: آلية المشاركة في مباراة العلوم ٢٠٢٣:

- يشارك في مباراة العلوم تلاميذ المرحلة الثانوية والحلقة الثالثة من مرحلة التعليم الأساسي، وينال الفائزون ميداليات وجوائز.
- المشاركة في المباراة مجانية.
- يحق لكل ثانوية ومدرسة المشاركة في مشروع واحد عن المرحلة الثانوية، ومشروع واحد عن المرحلة المتوسطة، أو مشروعين فقط من المرحلة نفسها (بعد موافقة إدارة المباراة) بإشراف أستاذ واحد لكل مشروع، ومشاركة أربعة تلاميذ لكل مشروع كحدٍ أقصى.
- **يُرفق المشروع بلوحة توضيحية (Poster) وذلك بالاستعانة بالنموذج الذي سنضعه على تيمز بهدف توحيد البوسترات من حيث الشكل والحجم لنشرها في كتيب المباراة، وذلك بإحدى اللغات الثلاث: العربية أو الإنكليزية أو الفرنسية، كوسيلة أساسية لعرض المشروع. ويحتوي على: الهدف/ المشكلة، الشريحة المستفيدة، المرتكزات العلمية، الطرق المعتمدة، النتائج والتحقق منها، بحيث تعبر باختصار عن المشروع.**
- **يُرفق بالمشروع فيديو لعرض المشروع على أن لا تتجاوز مدّته ٣ دقائق تشرح جوانب المشروع كافّة بمشاركة الفريق.**
- **يُرفق بالمشروع فيديو ثاني ترويجي مدّته ٣٠ ثانية كحد أقصى يُستخدم للعرض الترويجي، ويغطي المشروع باختصار.**
- يُجري التقييم عدد كبير من الأساتذة الجامعيين، ومن وزارة التربية والتعليم العالي/الإرشاد والتوجيه وفقًا للمعايير التالية: **المضمون العلمي، الهدف، الابتكار والإبداع، منهجية التنفيذ، أسلوب وتقنيات العرض.**
- يمكن أن يبادر التلميذ/التلاميذ إلى حفظ حقوق الملكية الفكرية للمشروع، إذا انطبقت عليه هذه الحقوق أو براءة الاختراع، علمًا بأن وزارة الاقتصاد – مصلحة حماية الملكية الفكرية ممثلة في المباراة.
- يمتلك التلميذ/التلاميذ حقوق الملكية الفكرية للمشروع (إذا تم تسجيلها)، مع احتفاظ الهيئة الوطنية للعلوم والبحوث بحق الاستفادة المعنوية والإعلامية وذكر اسمها عند تسجيل المشروع.
- يمكن أن يتم عرض المشروع بإحدى اللغات الثلاث: العربية أو الفرنسية أو الإنكليزية.
- سيكون لكل فريق مشارك مجموعة خاصة Channel في تطبيق Microsoft Teams وتضمّ المجموعة أيضاً إدارة مباراة العلوم والحكام. يتم من خلالها تحميل (upload) **فيديو عدد (٢)** والبوستر (Poster) الخاص به على المجموعة في مهلة تبدأ من صباح ١ آذار ٢٠٢٣ وتنتهي الساعة ١١:٠٠ من مساء ١٣ آذار ٢٠٢٣.
- يجب أن لا تتعدى مدة فيديو عرض المشروع ٣ دقائق كحد أقصى بحجم ٥٠ MB تقريباً، ويمكن أن يكون مسجلاً على شرائح PowerPoint أو فيديو مصور للفريق (سواء كان الفيديو لأعضاء الفريق معًا خلال التصوير أو مسجلاً من اجتماع أونلاين). تجدر الإشارة إلى أن إدارة مباراة العلوم والحكام غير مسؤولين عن أي فيديو تتعدى مدته ٣ دقائق.
- تتمّ الإجابة على أسئلة الحكام عبر الـchannel على MS Teams.
- يمكن أن يتناوب الطلاب على الإجابة عن الأسئلة.
- يتم التسجيل إلكترونيًا حصراً عبر الموقع mobarat.nasr.org.lb .
- في اليوم الأخير، ستتمّ المشاركة حضورياً من خلال معرض العلوم والحفل الختامي لتوزيع الجوائز والميداليات.

رابعاً:

- يكلّف الأستاذ رضوان شعيب (من الإرشاد والتوجيه / تكنولوجيا ومشاريع علمية) بالتنسيق مع الثانويات والمدارس لتأمين المشاركة الواسعة لتلاميذها، ويمكن التواصل مع إدارة المباراة عبر الأرقام التالية: ٧١٥٩٣٩٦٢ و ٠٥٤٦٤٩٩٦ أو عبر البريد الإلكتروني mobarat@nasr.org.lb.
- يُسمح للمسؤولين عن الثانويات والمدارس المعنية بتغطية تكلفة المشاركة للتلاميذ الفائزين، وفق أصول الإنفاق المعتمدة.
- يُطلب إلى المسؤولين عن الثانويات والمدارس المعنية أخذ الموافقة اللازمة لأولياء أمور التلاميذ قبل المشاركة.
- يمكن الاطلاع على التفاصيل الكاملة ودليل مباراة العلوم ٢٠٢٣ على موقع nasr.org.lb

المديـــر العـــام للتربيـــة

عمـــاد الأشـــقر

بيروت في ٥ كانون الثاني ٢٠٢٣

٢/١٢١٩

الجمهورية اللبنانية
المديرية العامة للتربية
وزارة التربية والتعليم العالي

طبق الأصل
المديرة

جيداء الحبوب

٥ كانون الثاني ٢٠٢٣