



المسابقة الوطنية للتطبيقات الجواله 2017

توطئة

تجسيما لأهداف المدرسة الرقمية وإيماننا راسخا بأن وضع الإمكانيات التكنو بيداغوجية تسهم في تجويد التعليم والتعلم والتقييم وتوفير حلول رقمية ملائمة من شأنها أن تشجع على تطوير الممارسة التعليمية وتمكن التلميذ من المهارات التي تجعله يعيش مواطنته ويمارسها من أجل العمل والتعلم في القرن الحادي والعشرين، يندرج تنظيم وزارة التربية للمسابقة الوطنية لأفضل التطبيقات الجواله 2017.

المسابقة

المسابقة الوطنية للتطبيقات الجواله 2017 هي جائزة مفتوحة لكل مدرّس في مختلف المراحل التعليمية ولكل إطار الإشراف البيداغوجي الراجعين بالنظر إلى وزارة التربية، تُسند لأفضل التطبيقات القابلة للتوظيف بالمرحلة الابتدائية في مجالي التعلّم والتعليم أو في إطار دعم انفتاح المؤسسة التعلّميّة على محيطها الاجتماعي والثقافي والاقتصادي وشعارها: "الإبداع الرقمي سند للمنظومة التربويّة".

الأهداف

تهدف المسابقة إلى دعم الإبداع البيداغوجي الرقّمي، وذلك عن طريق:

- تطوير محتويات رقمية ذات قيمة مضافة،
- رصد الكفاءات ومنحها فرص التألّق،
- تشجيع الفاعلين التربويين والتّعريف بمساهماتهم وتقاسمها.

الجمهور المستهدف

- 150000 مدرّسا،
- 1200 متفقددا بيداغوجيا.

الأجال

- يفتح باب الترشح للمسابقة بداية من يوم 15 ماي 2017 ويتواصل إلى غاية يوم 15 أوت 2017
- حفل التّتويج يوم 08 سبتمبر 2017

موقع الواب المسابقة: www.mobile2017.education.tn

المسابقة الوطنية للتطبيقات الجواله 2017

العناصر المرجعية

ماذا عن المسابقة

المسابقة الوطنية للتطبيقات الجواله 2017 هي جائزة تُسندُ لأفضل التطبيقات القابلة للتوظيف بالمرحلة الابتدائية في مجالي التعلّم والتّعليم أو في إطار دعم انفتاح المؤسسة التّعليميّة على محيطها الاجتماعيّ والثّقافيّ والاقتصاديّ.

شعار المسابقة

ترفع المسابقة الوطنية للتطبيقات الجواله 2017 شعار "الإبداع الرقميّ سند للمنظومة التّربويّة".

أهداف المسابقة

- تهدف المسابقة في دعم الإبداع البيداغوجي الرّقميّ، وذلك عن طريق:
- تطوير محتويات رقمية ذات قيمة مضافة يمكن توظيفها في جميع مستويات المرحلة الابتدائية وأساساً في فضاء المبادرة والإبداع،
 - رصد الكفاءات ومنحها فرص التّألق،
 - تشجيع الفاعلين التّربويّين والتّعريف بمساهماتهم وتقاسمها.

4000 ديناراً	الجائزة الكبرى
2500 ديناراً	الجائزة الأولى
2000 ديناراً	الجائزة الثانية
1500 ديناراً	الجائزة الثالثة
1000 ديناراً	الجائزة التشجيعية الأولى
1000 ديناراً	الجائزة التشجيعية الثانية
1000 ديناراً	الجائزة التشجيعية الثالثة

- يتمتع كل مشارك بتكوين في مجال تطوير التطبيقات الجواله وفق شروط وأجال تضبط لاحقا.

شروط المشاركة

الشروط الإجرائية

- يحق لكل مدرس في مختلف المراحل التعليمية ولكل إطار الإشراف البيداغوجي الراجعين بالنظر إلى وزارة التربية الترشح للمسابقة.
- يمكن أن تكون المشاركة في المسابقة بفرق عمل ثنائية.
- لا يمكن الترشح بأعمال سبق لها الفوز بجوائز أخرى.

الشروط الفنيّة

- ينبغي أن تكون التّطبيق المرشّحة قابلة للاستعمال على نظام التشغيل أندرويد ANDROID أو على الواب مطورة بلغة البرمجة HTML 5.
- على التّطبيقات المرشّحة أن تكون مستجيبة لمتطلّبات السّلامة المعلوماتيّة،
- على التّطبيقات المرشّحة أن تكون مكتملة،
- على التّطبيقات المرشّحة أن تكون في علاقة بالمجالين المواليين:
 - التّعلّم والتّعليم،
 - دعم انفتاح المؤسّسة التّعليميّة على محيطها الاجتماعيّ والثّقافيّ والاقتصاديّ.
- على التّطبيقات المرشّحة أن تتضمن محتويات مطابقة للبرامج الرسمية للمرحلة الابتدائية وأساسا تلك المتعلقة بفضاء المبادرة والإبداع،
- على التّطبيقات المرشّحة أن تكون منسجمة مع خصوصيّات المنظومة التّربويّة التّونسيّة وتوجّهاتها ومساهمة في تحقيق غاياتها وأهدافها،
- على التّطبيقات المرشّحة ألاّ تتضمّن، بأيّة طريقة كانت، ترويجا مباشرا أو غير مباشر للتمييز القائم على الانتماء السياسيّ أو الإيديولوجيّ أو العرقيّ أو الطائفيّ أو الجهويّ، أو على أساس اللون أو الجنس أو السنّ أو المعتقد،
- لا يقبل كل عمل مقدم مخالف للشروط الفنية الواردة أعلاه،
- يحق للجنة التّحكيم حجب الجائزة إذا ما اعتبرت أنّ الأعمال المشاركة لم تحقّق القدر الأدنى من الجودة المطلوبة.

حقوق الملكية الفكرية

- ينبغي أن تكون كلّ التّطبيقات المرشّحة من إنتاج المتسابق، وفي صورة استخدام محتويات الغير، ينبغي أن تكون هذه المحتويات غير خاضعة لحقوق التّأليف، كما يجب على المتسابق الإشارة إلى مصادرها في الوثيقة المعرفة بالمنتج،
- يتحمل المشارك وحده مسؤوليّة عدم الالتزام بما ورد ضمن المادّة السّابقة من هذه الفقرة،
- تستبعد لجنة التّحكيم كلّ مشاركة لا تحترم حقوق الملكية الفكرية،
- يحق لوزارة التّربية عرض الأعمال المشاركة في المسابقة ونشرها عبر الشّبكات، مع الحرص الدائم على نسبتها إلى أصحابها.

يتم تقييم التطبيقات المرشحة بناء على المحاور والمعايير الموالية:

المعايير	المحور
مطابقة للبرامج الرسمية للمرحلة الابتدائية ¹	المحتويات
قابلة للتوظيف في التعلّات	
قابلة للتوظيف في فضاء المبادرة والإبداع	
تستهدف مراقي معرفية	
سهولة التثبيت	التوظيف التقني
سهولة الاستخدام	
جمالية التصميم	
التقنيات المستخدمة	التوظيف الرقمي
التطبيقية تقدّم إضافة (بيداغوجية...)	
التطبيقية تستجيب لحاجة (تعليمية، تعالج مشكلة حياتية...)	

¹ ملاحظة: لا يقبل كل عمل مقدم غير مطابق للبرامج الرسمية للمرحلة الابتدائية.

- يفتح باب الترشيح بداية من يوم 15 ماي 2017 ويتواصل إلى غاية يوم 15 أوت 2017 وذلك بتعمير جذاذة الترشيح حصريا على موقع الواب التالي:

www.mobile2017.education.tn

- يتم تقديم ملف الترشيح عبر نفس الموقع قبل يوم 15 أوت 2017 في شكل ملف الكتروني مضغوط ويتضمن وجوبا الوثائق التالية:

- جذاذة الترشيح مسحوبة من موقع واب المسابقة،
- جذاذة وصفية للتطبيق مسحوبة من موقع واب المسابقة وتعمر من قبل المترشح ،
- وثيقة توضح المواصفات التقنية للتطبيق مسحوبة من موقع واب المسابقة وتعمر من قبل المترشح ،
- ملف للتطبيق قابل للتنفيذ،
- شفرة المصدر للتطبيق.

يقام حفل التتويج وتوزيع الجوائز يوم 08 سبتمبر 2017

أنموذج جذاذة وصفية للتطبيق

1. في مدى مطابقة التطبيق للبرامج الرّسميّة للمرحلة الابتدائية:

• المجال التعليمي المستهدف: (علوم وتكنولوجيا، لغات، تنشئة اجتماعية، تنشئة فنية وبدنية)

• المادة التعليمية المستهدفة:

• المستوى الدراسي المستهدف:

• المحتوى المستهدف:

2. في مدى قابلية توظيف التطبيق في التعلّات:

إمكانيات توظيف التطبيق في التعلّات:

3. في مدى قابلية توظيف التطبيق في فضاء المبادرة والإبداع:

المشكلة أو المشكلات الحياتية التي يمكن للتطبيق معالجتها: (ضع علامة)

- الإعلام والتّواصل
- الفنون وتحقيق الذات
- العمل وابتكار المشاريع
- المواطنة في بعدها المحلي والكوني
- السّلامة والحماية
- البيئة والتنمية المستدامة

4. في مدى استهداف التطبيق للمراقي المعرفية: (ضع علامة)

المراقي المعرفية التي تستهدفها التطبيق:

- المعرفة
- الفهم
- التطبيق
- التحليل
- التّأليف
- التّقييم

5. في مدى وجاهة التوظيف الرقمي:

الإضافة البيداغوجية التي تقدّمها التطبيقة :



Caractéristiques techniques

1. Nom de l'Application :

.....

2. Application hébergée dans un Store :

a. Oui / Non

b. Si oui lequel :

3. Langue utilisée :

Français / Arabe / Anglais

4. Taille de l'application (en Ko):

.....

5. Outils de développement :

.....

6. L'Application :

Native / Webmobile

7. Base de données :

.....

8. Webservices :

Oui / Non

9. Paiement électronique :

Oui / Non

10. Comment avez -vous sécurisé votre Application ?

.....

.....

.....