مذكـــرة 011X22

2022 يناير 28

إلى

السيدة والسادة

مديرة ومديري الأكاديميات الجهوية للتربية والتكوين

الموضوع: تنظيم النسخة الرابعة للمسابقة الوطنية "HACKATHON DNL 2022".

سلام تام بوجود مولانا الإمام المؤيد بالله؛

وبعد، ففي إطار تفعيل مقتضيات القانون الإطار رقم 17-51 المتعلق بمنظومة التربية والتكوين والبحث العلمي، ولا سيما المادة 33 منه التي تنص على تعزيز إدماج تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في النهوض بجودة التعلمات وتحسين مردوديتها وكذا تنويع أساليب التكوين والدعم الموازية؛ ومساهمة في تفعيل مبدأ التناوب اللغوي المعتمد في الهندسة اللغوية والهادف للارتقاء بمستوى التحكم في اللغات الأجنبية؛ وعملا على حفز وتشجيع الإنتاجات والممارسات التربوية الرقمية المجددة في المواد العلمية المدرسة باللغة الفرنسية، يشرفني إخباركم أن الوزارة، بشراكة مع المعهد الفرنسي بالمغرب، تنظم **الدورة الرابعة للمسابقة الوطنية "HACKATHON-DNL 2022"** لانتقاء أجود الوضعيات الديداكتيكية الموظفة لموارد وخدمات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات الخاصة بالمواد العلمية المدرسة باللغة الفرنسية بسلكي التعليم الثانوي الإعدادي والثانوي التأهيلي.

ويفتح باب التباري أمام الأستاذات والأساتذة العاملين بسلكي التعليم الثانوي الإعدادي والثانوي التأهيلي وبالمراكز الجهوية لمهن التربية والتكوين، في تخصص المواد العلمية (**الفيزياء والكيمياء وعلوم الحياة والأرض والرياضيات والتكنولوجيا) واللغة الفرنسية**، الراغبين في المشاركة، وذلك من خلال التسجيل وإيداع الترشيحات عبر رابط البوابة الوطنية لإدماج تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم: www.taalimtice.ma.

هذا، ويتعين استحضار التدابير الاحترازية المعمول بها في مواجهة جائحة كوفيد19، واختيار الصيغة الأنسب لتنظيم الورشات وبرمجة وإجراء مختلف أطوار هذه المسابقة.

وتحقيقا للأهداف المتوخاة من المباراة، وضمانا لتكافؤ الفرص بين المتبارات والمتبارين، يرجى نشر هذه المذكرة على أوسع نطاق. **والسلام.**

وزير التربية الوطنية والتعليم الأولي والرياضة

شكيب بنموسى

المرفق: بطاقة توضيحية لشروط المسابقة ولمختلف العمليات والترتيبات المرتبطة بها.

بطاقة تقديمية

1. أهداف المباراة:

تتوخى المباراة تحقيق الأهداف التالية:

- المساهمة في الارتقاء بالممارسات الديداكتيكية الخاصة بمواد الرياضيات والفيزياء والكيمياء وعلوم الحياة والأرض المدرسةباللغة الفرنسية بسلك التعليم الثانوي الاعدادي والثانوي التأهيلي ؛
- المساهمة في تحسين جودة التحصيل الدراسي لمتعلمي سلكي التعليم الثانوي في مواد العلوم واللغة الفرنسية؛
- خلق جسر وديناميةبيداغوجية بين الأطر التربوية لمواد العلوم واللغة الفرنسية تتوخى تثمين كل المبادرات التجديدية في مجال توظيف التكنولوجيا والخدمات الرقمية لتيسير اكتساب المفاهيم العلمية المرتبطة بهذه المواد؛
- تمكين أطر هذه الفئات من إبراز كفاءاتهم البيداغوجية وقدراتهم الإبداعية والتعاونية في هذا المجال؛
- حفز المبادرات البيداغوجية الفضلى الموظفة لموارد وخدمات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات الخاصة بالمواد العلمية واللغة الفرنسية بسلكي التعليم الثانوي الاعدادي والثانوي التأهيلي.

2. الفئات المشاركة:

تستهدف هذه المباراة أطر هيئة التدريس الرسميين والمتدربين العاملين بسلكي التعليم الثانوي الإعدادي والثانوي التأهيلي وأساتذة المراكز الجهوية لمهن التربية والتكوين، تخصص مادة الرياضيات أو الفيزياء والكيمياء أو علوم الحياة والأرض أو التكنولوجيا ، واللغة الفرنسية.

3. كيفية وشروط المشاركة:

للمشاركة في المباراة، ينبغي أن تعمل الأطر التربوية السالفة الذكر على:

- تشكيل فرق تربوية مكونة من عضوين اثنين: أستاذ(ة) **لمادة علمية مدرسة باللغة الفرنسية وأستاذ(ة) مادة اللغة الفرنسية** :
  - ✓ **مادة اللغة الفرنسية و مادة الرياضيات ؛**
  - ✓ **مادة اللغة الفرنسية ومادة الفيزياء والكيمياء ؛**
  - ✓ **مادة اللغة الفرنسية ومادة علوم الحياة والأرض؛**
  - ✓ **مادة اللغة الفرنسية ومادة التكنولوجيا وعلوم المهندس.**
- تعبئة الاستمارة الرقمية من طرف الفريق عبر الإنترنيت على البوابة: www.taalimtice.ma؛
- تقديم مشروع متعلق بإنتاج وأجرأة ممارسات بيداغوجية (Pratiques pédagogiques) لفائدة المتعلمات والمتعلمين، تشمل أنشطة تفاعلية تعليمية تعلمية موافقة للمنهاج الدراسي للتعليم الثانوي وتستهدف حل وضعية/ مشكلة، بتوظيف خدمات ومنصات وموارد رقمية (منصات التعلم الرقمي، الخدمات وبرمجيات التواصل المتزامن وغير المتزامن، فيديوهات، تمارين، خلاصات ومتحركات تفاعلية...).

ويراعى في الوضعيات/المشكلة المقترحة أن تكون مستعرضة بين مادة اللغة الفرنسية وإحدى المواد العلمية المدرسة بها والمشار إليها أعلاه.

يمكن للفرق الاطلاع على المضامين والروابط الخاصة بالمباراة عبر البوابة (www.taalimtice.ma).

4. آجال للمشاركة:

- يتم فتح باب المشاركة أمام الأطر التربوية المدرسة للمواد المعنية والراغبة في المشاركة في هذه المباراة **في أجل أقصاه 30 أبريل 2022**؛
- يتم التسجيل وإيداع الترشيحات **عبر رابط البوابة الوطنية لإدماج تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم (www.taalimtice.ma)** بالصفحة الخاصة ب HACKATHON DNL بفضاء المباريات.

5. تقييم المشاريع المتبارية:

يتم تقييم مشاريع الفرق المتبارية من طرف لجان متخصصة، وذلك عبر ثلاث مراحل:

- **المرحلة الأولى: المنتدى الوطني لـ HACKATHON DNL 2022:**

منتدى وطني خلال فترة العطلة البينية الثالثة بواسطة تقنية المناظرة عن بعد خلال الأسبوع الأول من أبريل.

يتم تنظيم المنتدى الوطني الأول HACKATHON DNL للتعريف بالمسابقة وشروطها والأهداف المتوخاة من الانتاجات البيداغوجية الموظفة لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات، والتواصل حول منهجية إعداد الوضعيات الديداكتيكية المستهدفة في المسابقة والموظفة لخدمات وموارد تكنولوجيا المعلومات والاتصالات.

وسيتم نشر الرابط الخاص بالمناظرة وموعدها على (www.taalimtice.ma) بالصفحة الخاصة ب HACKATHON DNL بفضاء المباريات أسبوعا قبل الموعد .

- **المرحلة الثانية: التقييم التكويني:**

يتم فيها انتقاء حسب التخصص (**32 فريقا، 8 فرق** عن كل تخصص) للاستفادة من ورشات (Hackathon) تستغرق يوما واحدا بالنسبة لكل تخصص، وذلك خلال **الأسبوع الأول من شهر ماي 2022**، لتطوير وتجويد أنشطة الوضعيات المشكلة المختارة جهويا.

- **المرحلة الثالثة: التقييم الإجمالي والنهائي :**

يتم خلال **الأسبوع الأول من شهر يونيو 2022** استدعاء فرق المشاريع التي استفادت من ورشات تطوير وتجويد المنتوج من أجل تقديم الصيغة النهائية أمام اللجنة المركزية للانتقاء النهائي لأربعة أجود وضعيات ديداكيكية رقمية (انتقاء أربع فرق تربوية في المرحلة النهائية، فريق وطني عن كل تخصص).

6. معايير تقييم المشاريع المتبارية:

خلال المراحل الثلاث، يؤخذ بعين الاعتبار في تقييم المشاريع المقدمة مدى استحضار الفرق التربوية للمعايير التالية:

- **المعايير البيداغوجية:**

✓ احترام مشاريع الانتاجات المقدمة للتوجيهات التربوية الرسمية والمناهج الدراسية الخاصة بالمواد العلمية المدرسة باللغة الفرنسية بسلكي التعليم الثانوي الإعدادي والتأهيلي؛

مديرية مشروع GENIE - المقر المركزي للوزارة – باب الرواح – الرباط – الهاتف : 71 72 68 37 05 / الفاكس: 72 72 68 37 05

البوابة الرقمية: www.taalimtice.ma

- ✓ أهمية الوضعيات الديداكتيكية الرقمية المقترحة، والتي يجب أن تتميز بكونها وضعيات-مشكلة حقيقية، مرتبطة بواقع المتعلمين في تعلم واكتساب المفاهيم العلمية؛
- ✓ إبراز الكفايات المستعرضة المستهدفة في حل الوضعيات المشكلة المقترحة؛
- ✓ العمل على تجريب الوضعيات المقترحة مع المتعلمات والمتعلمين؛
- ✓ البعد التشاركي والتعاوني بين المتعلمين كفاعلين في حل الوضعيات المشكلة الخاصة بامتلاك المفاهيم العلمية المدرسة؛
- ✓ توظيف واستعمال خدمات وموارد التعلم الرقمي (فيديوهات، تمارين، أنشطة، فضاءات افتراضية،خدمات رقمية للتواصل والتعاون والتشارك، خلاصات تفاعلية...) لحل الوضعيات المشكلة المقترحة؛
- ✓ سلامة اللغة المستعملة والمفاهيم العلمية الموظفة في الأنشطة والموارد الرقمية المقترحة؛
- ✓ القيمة المضافة للإنتاج البيداغوجي المقترح.

➢ **المعايير القيمية:**

- ✓ احترام محتويات الأنشطة التربوية والموارد الرقمية (الوثائق، النصوص، الصور، الأصوات والفيديوهات...) للقيم الدينية والوطنية وحقوق الإنسان والمبادئ الثابتة المتعارف عليها وطنيا ودوليا؛
- ✓ احترام حقوق المؤلفين، طبقا للأحكام التشريعية والتنظيمية الجاري بها العمل، في توظيف الموارد الرقمية المعدة للاستثمار التعليمي التعلمي وذلك بالإشارة إلى مصادرها الأصلية أو المنقحة وكذا حقوق مالكيها.

7. حفز الفرق المتوجة:

يتم تشجيع الفرق المتوجة من خلال:

- ✓ تسليم شواهد تقديرية للفرق المنتقاة والفائزة في المباراة؛
- ✓ الاستفادة من تكوين بإحدى المؤسسات الجامعية بفرنسا لمدة أسبوعين؛ وذلك حسب ما يسمح به تطور الوضعية الوبائية لكوفيد 19؛
- ✓ نشر المشاريع المنتقاة من أجل الاستثمار والتقاسم على بوابة إدماج تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم (www.taalimtice.ma)

ملحوظة:

- يرجى الاطلاع على شبكة تقييم المشاريع المقدمة على الفضاء الخاص بالمباراة على منصة البوابة www.taalimtice.ma؛
- كل منتوج مشارك به في هذه المباراة، تم قبوله والتوصية بنشره من طرف لجنة التقويم، سيتم تقاسمه عبر البوابة الوطنية www.taalimtice.ma، مع الشفرة الأصلية للموارد الموظفة فيه، تحت رخصة "Creative commons " من نوع CC-BY-NC ، لاستثماره لكل غاية تعليمية تعلمية؛
- **سيتم استحضار التدابير الاحترازية المعمول بها في مواجهة جائحة كوفيد19 ، في اختيار النمط الأنسب للورشات خلال برمجة وتنظيم أطوار هذه المسابقة.**

ويمكن التواصل حول الموضوع عبر البريد الإلكتروني: hackathon.dnl@gmail.com.