ROBOTNA

أمة الابتكار

Innovation Projects Guide

Junior Category

Ages (9–10)

Stories & Educational Games

Environment & Health

The Arab Program for AI, Coding & Climate Innovation

ROBOTNA

المملكة الأردنية الهاشمية
وزارة التربية والتعليم

The Official Competition Booklet

25 April 2026

Joint Executive Committee

IoT KIDS

ROBOTNA

شغوف
shagoof

Education Partner

YOUTH TECHNOLOGY & JOBS

Strategic Partner

Ministry of Digital Economy and Entrepreneurship

Strategic Partner

THE WORLD BANK

Strategic Partner

مقدمة الدليل

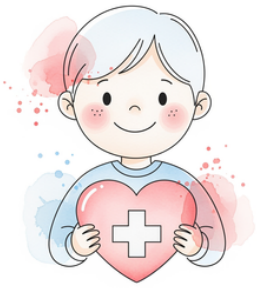
دليل بناء المشاريع - فئة (9 -10) سنوات

صُمّم هذا الدليل خصيصًا لطلاب الفئة العمرية **(9-10) سنوات**، ليساعدهم على بناء مشاريع ممتعة وبسيطة على شكل قصص تفاعلية أو ألعاب تعليمية.
في هذه المسابقة، لا نبحث عن التعقيد، بل عن فكرة واضحة ورسالة جميلة وطريقة إبداعية لعرض موضوع مهم.

يعتمد المشروع في هذه الفئة على استخدام **الذكاء الاصطناعي داخل برنامج (PictoBlox)**، بحيث يكون جزءًا من القصة أو اللعبة ويساعدها على التفاعل مع المستخدم.

تركز مشاريع هذه الفئة على:

البيئة



الصحة

هذا الدليل سيساعدك على:

- اختيار فكرة مناسبة
- تحويل المشكلة إلى قصة أو لعبة تفاعلية
- استخدام AI داخل (PictoBlox) بطريقة بسيطة
- تنفيذ مشروعك خطوة خطوة
- عرض مشروعك بثقة وأسلوب واضح

ما هو

المشروع في هذه الفئة؟

في فئة (Junior)، يقدّم الطالب مشروعه بإحدى الطرق الآتية:

قصة تفاعلية

تعرض فكرة أو موقفًا مرتبطًا بالبيئة أو الصحة، وتنقل رسالة واضحة من خلال أحداث وشخصيات تفاعلية.

أو

لعبة تعليمية

تقدّم فكرة أو سلوكًا صحيحًا بطريقة تفاعلية، وتساعد المستخدم على التعلّم من خلال اللعب.

من خلال القصة أو اللعبة، يعبّر الطالب عن مشكلة أو موضوع مهم، ويقدّم رسالة توعوية بأسلوب بسيط وإبداعي يساعد على نشر الوعي البيئي أو الصحي.

يعتمد المشروع على استخدام **الذكاء الاصطناعي (AI) من خلال (PictoBlox)**، سواء داخل القصة أو اللعبة، لإضافة تفاعل ذكي يجعل التجربة أكثر متعة وفائدة.

المشروع هو

طريقة يعبّر فيها الطالب عن فكرة أو قصة، ويشارك تجربة يتعلّم منها الآخرون.

تحديد

المشكلة وموضوع المشروع

قبل البدء ببناء القصة أو اللعبة، يبدأ الطالب بتحديد **مشكلة حقيقية** يلاحظها في حياته اليومية أو في البيئة من حوله.

من خلال المشكلة التي يختارها الطالب، يتحدّد موضوع المشروع.

- إمّا موضوع بيئي
- أو موضوع صحي

مواضيع البيئة

تشمل المواضيع البيئية كل ما يرتبط بالمحافظة على كوكبنا والطبيعة من حولنا، مثل: النظافة، النفايات، الماء، الأشجار، الحيوانات، أو التلوث.

مواضيع الصحة

تشمل المواضيع الصحية العادات والسلوكيات التي تساعد الإنسان على العيش بطريقة أفضل، مثل: غسل اليدين، الغذاء الصحي، شرب الماء، ممارسة الرياضة، النوم الجيد، أو العناية بالجسم.

المشكلة هي سلوك أو موقف يحتاج إلى تغيير، وتشعر الطالب أن له أثرًا على الناس أو على البيئة.

كيف أختار مشكلة مناسبة؟

لاختيار مشكلة مناسبة، يمكن للطالب أن يفكّر في الأسئلة الآتية:

- ما السلوك الذي أراه كثيراً وأشعر أنه غير صحيح؟
- ما الشيء الذي يؤثر على صحة الناس أو البيئة من حولي؟
- ما المشكلة التي أراها في البيت، المدرسة، أو الحي؟

كيف أبحث عن المشكلة؟

البحث هنا يهدف إلى الفهم، ويمكن أن يتم من خلال:

- ملاحظة ما يحدث في الحياة اليومية.
- الاستماع لحديث الأهل أو المعلّمين.
- طرح أسئلة وأخذ آراء بسيطة.
- قراءة أو مشاهدة محتوى بسيط مرتبط بالمشكلة.

كيف أعرف أن المشكلة مناسبة للمشروع؟

تكون المشكلة مناسبة عندما:

- يمكن شرحها بسهولة.
- يفهمها الآخرون بسرعة.
- يمكن التعبير عنها من خلال قصة أو لعبة.
- تحمل رسالة واضحة ومفيدة.

تحويـــل

المشكلة إلى فكرة مشروع

بعد اختيار المشكلة، ينتقل الطالب إلى مرحلة تحويلها إلى فكرة مشروع يمكن تقديمها على شكل قصة أو لعبة.

في هذه المرحلة، يفكّر الطالب في الرسالة التي يريد إيصالها، وكيف يمكن أن تساعد القصة أو اللعبة الآخرين على فهم المشكلة.

كيف نحول المشكلة إلى فكرة؟

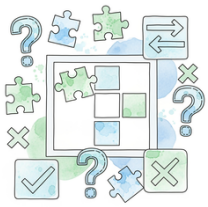
لتحويل المشكلة إلى فكرة واضحة، يمكن للطالب التفكير في الأسئلة الآتية:

- ماذا أريد أن يتعلّم الشخص الذي يشاهد القصة أو يلعب اللعبة؟
- ما السلوك الصحيح الذي أريد تشجيعه؟
- كيف تساعد القصة أو اللعبة في توضيح المشكلة بطريقة بسيطة؟

اختيار شكل المشروع

بعد تحديد الفكرة، يختار الطالب شكل مشروعه:

قصة تفاعلية تحكي موقفًا أو تجربة تحمل رسالة واضحة



لعبة تعليمية تقدّم تحدّيًا أو قرارًا يساعد على التعلّم

التأكد من وضوح الفكرة

قبل البدء بالتنفيذ، يجب أن تكون فكرة المشروع:

- ☑ واضحة
- ☑ مرتبطة بالمشكلة
- ☑ تحمل رسالة واحدة ومفهومة

الفكرة الواضحة تساعد الطالب على بناء مشروع متماسك، وتجعل القصة أو اللعبة أسهل في التنفيذ والعرض.

تصميم وبناء

القصة التفاعلية (PictoBlox)

القصة التفاعلية

هي قصة تحكي مشكلة أو فكرة مرتبطة بالبيئة أو الصحة، ويتفاعل المستخدم مع أحداثها أثناء المشاهدة.

في فئة (Junior)، يجب أن تتضمّن القصة التفاعلية استخدامًا للذكاء الاصطناعي من خلال (PictoBlox)، بحيث يضيف عنصرًا ذكيًا يساعد على التفاعل أو اتّخاذ القرار داخل القصة.

كيف نبدأ تصميم القصة؟

قبل العمل على (PictoBlox)، يفكّر الطالب في القصة بشكل واضح، من خلال الأسئلة الآتية:

- من هم الشخصيات في القصة؟
- أين تدور أحداث القصة؟
- ما المشكلة التي تظهر في القصة؟
- كيف يتفاعل المستخدم مع القصة أو يغيّر أحداثها؟
- كيف يُستخدم الذكاء الاصطناعي (AI) داخل القصة؟
- ما الرسالة التي نريد أن تصل في النهاية؟

تنفيذ القصة باستخدام (PictoBlox)

إذا اختار الطالب تنفيذ مشروعه على شكل قصة تفاعلية، يتم بناء القصة باستخدام (PictoBlox)، بحيث:

- ☑ تُستخدم شخصيات وخلفيات مناسبة.
- ☑ تُرتّب الأحداث بشكل متسلسل.
- ☑ يُضاف تفاعل بسيط (زر، اختيار، سؤال...).
- ☑ يُوظَّف الذكاء الاصطناعي (AI) داخل القصة لدعم الفكرة أو الرسالة.

يمكن تنفيذ القصة كمشاهد متتابعة، حيث يمثّل كل مشهد جزءًا من القصة.

ماذا يجب أن توضحه القصة؟

يجب أن توضّح القصة:

- ☑ المشكلة التي تناقشها.
- ☑ الفكرة أو السلوك الصحيح.
- ☑ الرسالة التي نتعلّمها في النهاية.
- ☑ دور الذكاء الاصطناعي (AI) في التفاعل أو اتخاذ القرار داخل القصة.

الهدف هو أن يفهم المستخدم القصة ويتفاعل معها، وليس فقط أن يشاهدها.

تصميم وبناء

اللعبة التعليمية (PictoBlox)

إذا اختار الطالب تنفيذ مشروعه على شكل لعبة تعليمية، يتم بناؤها باستخدام (PictoBlox).
تساعد اللعبة المستخدم على التعلّم من خلال التفاعل واتخاذ قرارات أثناء اللعب.

في فئة (Junior)، يجب أن تتضمّن اللعبة التعليمية استخدامًا للذكاء الاصطناعي (AI) من خلال (PictoBlox)، بحيث يضيف عنصرًا ذكيًا يؤثّر في مجريات اللعب أو في نتيجة القرار.

التفكير في فكرة اللعبة

قبل العمل على (PictoBlox)، يفكّر الطالب في فكرة اللعبة بشكل واضح من خلال:

- ✳ ما الهدف من اللعبة؟
- ✳ ماذا سيتعلّم اللاعب؟
- ✳ ما القرار أو السلوك الذي ستعلّمه اللعبة؟
- ✳ كيف تبدأ اللعبة وكيف تنتهي؟
- ✳ كيف يُستخدم الذكاء الاصطناعي (AI) داخل اللعبة؟

يجب أن تكون فكرة اللعبة مرتبطة مباشرة بالمشكلة التي تم اختيارها.

بناء اللعبة على (PictoBlox)

أثناء تنفيذ اللعبة داخل (PictoBlox):

- تُحدَّد شخصية اللاعب.
- يُضاف تفاعل أو حركة بسيطة.
- تُضاف قواعد واضحة للّعب.
- يُوضَّح كيف يفوز اللاعب أو تنتهي اللعبة.
- يُوظَّف الذكاء الاصطناعي (AI) لدعم التفاعل أو اتخاذ القرار داخل اللعبة.

ما الذي يجب أن توضحه هذه اللعبة؟

يجب أن توضّح اللعبة:

- ☑ المشكلة أو الموضوع الذي تناقشه.
- ☑ السلوك الصحيح الذي تشجّع عليه.
- ☑ نتيجة واضحة للتفاعل داخل اللعبة.
- ☑ دور الذكاء الاصطناعي (AI) في اللعب أو القرار.

لا تحتاج اللعبة إلى تعقيد؛ المهم أن تكون مفهومة وتوصل الرسالة المطلوبة.

فيديو

عرض المشروع

يُطلب من كل فريق في فئة (Junior) تسليم فيديو قصير يشرح فيه مشروعه ويعرض فكرته.

- ☑ مدة الفيديو يجب أن تكون (4-7) دقائق.
- ☑ هذا الفيديو هو الوسيلة الأساسية لعرض المشروع على لجنة التحكيم.

ما الهدف من فيديو المشروع؟

يهدف الفيديو إلى:

- ☑ شرح فكرة المشروع.
- ☑ توضيح المشكلة التي يتناولها.
- ☑ عرض القصة أو اللعبة المصممة على (PictoBlox).
- ☑ إيصال الرسالة البيئية أو الصحية بشكل واضح.

ماذا يجب أن يتضمن الفيديو؟

خلال الفيديو، يُفضّل أن يوضح الطالب:

- ☑ من هو، وبأي فئة يشارك؟
- ☑ ما المشكلة التي اختارها؟
- ☑ لماذا هذه المشكلة مهمة؟
- ☑ هل المشروع قصة أم لعبة؟
- ☑ كيف يعمل المشروع؟
- ☑ ما الرسالة التي نتعلمها من المشروع؟

كيف يكون الفيديو جيداً؟

الفيديو الجيد:

- ☑ يكون واضح الصوت والصورة.
- ☑ يظهر المشروع أثناء الشرح.
- ☑ يكون مرتباً من البداية للنهاية.
- ☑ يعكس فهم الطالب لمشروعه.

تذكير مهم:

- مدة الفيديو يجب ألا تقل عن (4) دقائق ولا تزيد عن (7) دقائق.
- مدة تعريف الطلاب عن أنفسهم **لا تتجاوز (20) ثانية**.
- الفيديو يجب أن يكون من إعداد الطالب.
- يُفضّل أن يتحدث الطالب بنفسه عن مشروعه.

أخطاء شائعة يجب تجنبها

أثناء بناء المشروع أو إعداد فيديو العرض، **قد يقع بعض الطلاب في أخطاء تؤثر على وضوح المشروع أو فكرته.** التعرّف على هذه الأخطاء يساعد على تجنبها وتقديم مشروع أقوى.

من الأخطاء الشائعة:

- ☒ عدم وضوح المشكلة التي يتناولها المشروع.
- ☒ عرض القصة أو اللعبة دون شرح الفكرة أو الرسالة.
- ☒ التركيز على الشكل ونسيان الهدف.
- ☒ عدم إظهار المشروع أثناء الفيديو.
- ☒ تجاوز مدة الفيديو أو قصره عن المطلوب.
- ☒ قراءة الكلام دون شرح أو تفاعل.

كما يجب الانتباه إلى أن:

- ☑ يجب أن يكون المشروع من تنفيذ الطالب.
- ☑ يجب أن يشرح الفيديو المشروع بوضوح.
- ☑ يجب أن تكون الرسالة البيئية أو الصحية مفهومة.

تجنّب هذه الأخطاء يساعد الطالب على إيصال فكرته بشكل أفضل ويجعل تجربة التحكيم أكثر وضوحاً وسلاسة.

Checklist الفريق

قبل تسليم المشروع، تأكّد أنك أنجزت ما يلي:

الفكرة والمحتوى

- [ ] اخترت موضوع المشروع (بيئة أو صحة) وحدّدت مشكلة واضحة مرتبطة به.
- [ ] حوّلت المشكلة إلى فكرة مشروع.
- [ ] قررت هل المشروع قصة تفاعلية أو لعبة تعليمية.

التنفيذ:

- [ ] استخدمت الذكاء الاصطناعي داخل المشروع باستخدام (PictoBlox).
- [ ] المشروع يعمل من البداية للنهاية.
- [ ] التفاعل داخل القصة أو اللعبة واضح.
- [ ] الرسالة البيئية أو الصحية مفهومة.

الاختبار:

- [ ] جرّبت المشروع أكثر من مرة.
- [ ] طلبت من شخص آخر تجربة المشروع.
- [ ] عدّلت المشروع بعد الملاحظات إن وُجدت.

فيديو المشروع

- [ ] سجّلت فيديو يشرح المشروع.
- [ ] مدة الفيديو بين (4-7) دقائق .
- [ ] شرحت المشكلة وفكرة المشروع.
- [ ] عرضت المشروع أثناء الفيديو.
- [ ] تحدثت بصوت واضح وبأسلوبك الخاص.
- [ ] جاهز للتسليم.

Checklist للمعلمين

قبل اعتماد وتسليم مشاريع الطلاب، تأكّد من الآتي:

الفكرة والملاءمة:

- ☐ المشروع مناسب للفئة العمرية.
- ☐ الموضوع ضمن (بيئة أو صحة).
- ☐ المشكلة واضحة ومفهومة.
- ☐ المشروع عبارة عن قصة تفاعلية أو لعبة تعليمية.

التنفيذ والتقنية:

- ☐ المشروع مبني باستخدام (PictoBlox).
- ☐ يتضمّن استخدام الذكاء الاصطناعي بشكل واضح.
- ☐ لا يوجد تعقيد غير مبرر.
- ☐ التفاعل داخل المشروع واضح.
- ☐ الرسالة ظاهرة داخل القصة أو اللعبة.

دور الطالب:

- ☐ الطالب يفهم مشروعه.
- ☐ الشرح من الطالب نفسه.
- ☐ لا يوجد تنفيذ كامل للمشروع من المعلم أو الأهل.

فيديو المشروع

- ☐ مدة الفيديو بين (4-7) دقائق .
- ☐ الفيديو يشرح الفكرة والمشروع بوضوح.
- ☐ صوت وصورة مقبولان.
- ☐ المشروع ظاهر أثناء الشرح.
- ☐ المشروع جاهز للتسليم والتحكيم.

Rubric - Junior Category

محور التقييم	مبتدئ	مقبول	جيد	متقدم
المشكلة والبحث				
وضوح المشكلة	مشكلة غير واضحة	مشكلة بسيطة وغير مكتملة	مشكلة واضحة	مشكلة محددة وواضحة ومرتبطة بالصحة أو البيئة
فهم الأثر	لا يظهر فهم للأثر	فهم محدود للأثر	يوضح أثر المشكلة بشكل عام	يوضح أثر المشكلة بوضوح
البحث والتحقق	لا يوجد بحث	ملاحظات أو بحث بسيط	بحث مقبول	بحث واضح ومدعوم بأمثلة
الفكرة والحل				
وضوح فكرة الحل	فكرة غير واضحة ولا يظهر استخدام واضح للAI في الحل.	فكرة موجودة لكن استخدام الAI محدود أو غير مؤثر.	فكرة واضحة مع استخدام الAI بشكل بسيط أو جزئي.	فكرة واضحة وحل منطقي يعتمد على AI بشكل فعلي ويخدم المشكلة.
منطق الحل	الحل غير منطقي	منطق ضعيف	منطق مناسب	حل منطقي يعالج المشكلة
الإبداع	لا يوجد إبداع	إبداع محدود	لمسة إبداعية	فكرة مبتكرة ومميزة لعمر الطلاب
القصة أو اللعبة				
نوع المشروع	غير واضح	قصة أو لعبة بسيطة	قصة أو لعبة واضحة	قصة أو لعبة تفاعلية
التسلسل	غير متسلسل	تسلسل ضعيف	تسلسل منطقي	تسلسل واضح وجذاب
التعبير عن الفكرة	لا يعبّر عن الفكرة	يعبّر جزئياً	يعبّر بوضوح	يعبّر عن الفكرة بشكل ممتاز
العرض والفيديو				
تنظيم العرض	عرض غير منظم	عرض بسيط	عرض واضح	عرض منظم وجذاب
الشرح	شرح غير واضح	شرح محدود	شرح مفهوم	شرح واضح وسلس
الالتزام بالمتطلبات	غير ملتزم	التزام جزئي	ملتزم	ملتزم بالكامل
العمل الجماعي				
مشاركة الفريق	فرد واحد فقط	مشاركة محدودة	أغلب الفريق مشارك	جميع الأعضاء مشاركون
التعاون	لا يوجد تعاون	تعاون بسيط	تعاون واضح	تعاون ممتاز
توزيع الأدوار	لا يوجد توزيع	توزيع غير واضح	توزيع مناسب	أدوار واضحة ومتوازنة

الختـــام

أنت الآن أنهيت رحلة بناء مشروعك في أمة الابتكار، وهذه بحد ذاتها خطوة مهمّة تستحق الفخر.

المشروع الذي بنيته هو تعبير عن **فكرتك ورؤيتك**، سواء كان قصة تفاعلية أو لعبة تعليمية، وفرصة لمشاركة رسالة إيجابية عن البيئة أو الصحة.

لا تقلق إن لم يكن مشروعك مثاليًا، فالأهم أنك حاولت، فكّرت، وعبّرت عن فكرة لها معنى.

كل مشروع هو تجربة تعلّم، وكل تجربة تضيف لك مهارة جديدة.

تذكّر دائمًا:

- فكرتك لها قيمة
- صوتك مهم
- الإبداع يبدأ بخطوة

نتمنى لك التوفيق، ونفخر بكل طالب يشارك بفكرة، قصة، أو لعبة في أمة الابتكار.

ROBOTNA

Robotna Social Company
Building 86 , Omar almukhtar Street
Amman , 11141
Jordan

T +962797087293

E Info@robotna.org

W Robotna.org