

CODEAVOUR 7.0

INTERNATIONAL

الدليل الإرشادي للمسابقة ..

Codeavour International

هي مسابقة عالمية سنوية تابعة لشركة STEMpedia، وهي شركة هندية متخصصة في تطوير أدوات تعليمية تكنولوجية موجهة للأطفال و الشباب. 🏆

أطلقت المسابقة لأول مرة في الهند، وتهدف إلى تمكين الطلاب من الفئة العمرية بين 7 و18 سنة من استكشاف مجالات البرمجة، الذكاء الاصطناعي، وإنترنت الأشياء من خلال مشاريع إبداعية. 📺

تجمع Codeavour بين التعلم والابتكار في بيئة تفاعلية تشجع على التفكير النقدي وحل المشكلات، مع التركيز على تطبيق المهارات التقنية لخدمة قضايا مجتمعية وإنسانية. 📺

وتُعد اليوم منصة عالمية لتعزيز روح الابتكار لدى الجيل القادم، وتوسيع مداركهم نحو مستقبل رقمي أكثر ذكاءً واستدامة. 📺

Codeavour EGYPT

نُظمت المسابقة في مصر عن طريق شركة شغوف بهدف أساسي و هو تمكين العقول المصرية و إشراكها في المستقبل التكنولوجي حول العالم.

كما أنها منصة دولية مميزة للالتقاء مع عباقرة و مخترعين من جميع أنحاء العالم و تبادل الخبرات معهم.



أرقام المسابقة في جمهورية مصر العربية:

16
محافظة



700
فريق



200
مؤسسة تعليمية



2000
طالب



أهداف مسابقة “CODEAVOUR”

🏆 تنمية مهارات البرمجة والذكاء الاصطناعي لدى الطلاب.

🏆 غرس ثقافة ريادة الأعمال لدى الطلاب من خلال برامج مبتكرة تحفز الإبداع و الابتكار.

🏆 نشر الوعي بأهمية التنمية المستدامة لدى الأطفال من خلال مشاريع تساهم في حماية البيئة و الموارد الطبيعية.

🏆 تقديم منصة دولية للتنافس والتعلم.

موضوع المسابقة

”للمسابقة السابعة“

تكنولوجيا
لغدٍ أكثر صحة ..

المسار الثاني:
تحدي الروبوتات الذكية للصحة



المسار الأول:
الابتكار وريادة الأعمال



المسار الثالث:
دوري كرة القدم بالروبوتات

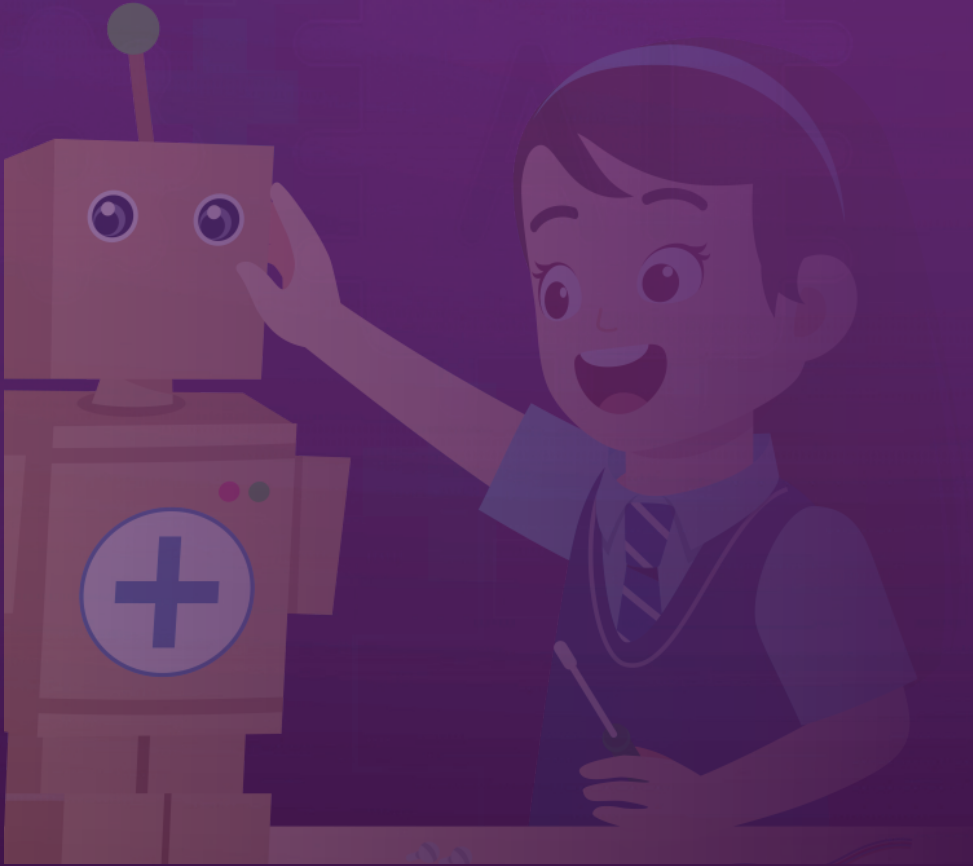


المسار الأول

” الابتكار وريادة الأعمال “

الابتكار المستدام يتضمن تطوير حلول مبتكرة تعطي الأولوية للاستدامة، مما يواجه التحديات العالمية ويعزز الرفاهية البيئية والاجتماعية والاقتصادية من أجل المستقبل.

1



يعد مسار الابتكار وريادة الأعمال منصة لتسليط الضوء على إبداع، الطلاب، و يركز هذا المسار على الاستدامة من أجل مستقبل أفضل، ويلهم المشاركين لتطوير حلول متقدمة تتناول التحديات البيئية المعاصرة، وتحويل أفكارهم إلى مشاريع عملية ومستدامة تفيد المجتمع.

موضوعات المشاريع

”الابتكار وريادة الأعمال“

”عقول سليمة، وحياة سعيدة“

يهدف هذا الموضوع إلى دعم وتعزيز مجموعة من أهداف التنمية المستدامة من خلال التركيز على الصحة النفسية، جودة التعليم، ونشر السلام والعدالة في المجتمعات. حيث يساهم في تحقيق:

الهدف 3: الصحة الجيدة والرفاهية

عبر تعزيز التوازن النفسي والصحة العقلية لتحقيق حياة أكثر سعادة وجودة.



الهدف 4: التعليم الجيد

من خلال تمكين الأفراد من الحصول على المعرفة والمهارات اللازمة لبناء مستقبل أفضل وصحي.



الهدف 16: السلام والعدالة والمؤسسات القوية

عبر نشر الوعي، تعزيز التفاهم، وبناء مجتمعات أكثر أماناً واستقراراً تدعم رفاهية الأفراد.



هذا الموضوع يشجع على بناء بيئة صحية ومستدامة تساهم في تحقيق التوازن بين العقل والجسد والمجتمع.

موضوعات المشاريع

”الابتكار وريادة الأعمال“

”التغذية المستدامة، والحياة الصحية“

يهدف هذا الموضوع إلى تعزيز مفهوم التغذية المستدامة كوسيلة لتحقيق حياة صحية ومتوازنة، وذلك من خلال المساهمة في تحقيق مجموعة من أهداف التنمية المستدامة:



الهدف 2: القضاء على الجوع
عبر تشجيع أنماط غذائية مستدامة تسهم في توفير الغذاء الصحي والمتوازن للجميع.



الهدف 3: الصحة الجيدة والرفاهية
من خلال تبني عادات غذائية صحية تحافظ على صحة الجسم والعقل وتعزز جودة الحياة



الهدف 12: الاستهلاك والإنتاج المسؤولان
بالتركيز على تقليل الفاقد الغذائي وتشجيع ممارسات استهلاك أكثر استدامة للحفاظ على موارد كوكبنا.



هذا المحور يربط بين **التغذية الصحية والاستدامة البيئية**، مما يخلق توازناً بين صحة الإنسان وصحة الأرض.

موضوعات المشاريع

”الابتكار وريادة الأعمال“

”تحرك أكثر، تحيا أكثر“

يهدف هذا الموضوع إلى تشجيع نمط حياة نشط وصحي يدعم تحقيق مجموعة من أهداف التنمية المستدامة الموضحة في الصورة:



الهدف 3: الصحة الجيدة والرفاهية

من خلال تعزيز النشاط البدني والرياضة للحفاظ على صحة الجسم والعقل وتحسين جودة الحياة.



الهدف 11: مدن و مجتمعات مستدامة

عبر دعم تصميم مساحات حضرية صديقة للمشاة و راكبي الدراجات ، مما يساهم في تقليل التلوث وتعزيز جودة الحياة في المدن.



الهدف 13: العمل المناخي

من خلال تقليل الاعتماد على وسائل النقل الملوثة واعتماد أنماط أكثر استدامة و صديقة للبيئة، مثل المشي و ركوب الدراجات.



هذا المحور يشجع على التحرك اكثر لبناء حياة أكثر صحة، وفي الوقت نفسه يدعم حماية البيئة و بناء مجتمعات مستدامة.



موضوعات المشاريع

”الابتكار وريادة الأعمال“

”كوكب نظيف، شعوب صحيّة“

يهدف هذا الموضوع إلى توضيح العلاقة الوثيقة بين حماية البيئة وتعزيز صحة الإنسان ورفاهيته، وذلك من خلال دعم الأهداف العالمية التالية:



الهدف 3: الصحة الجيدة والرفاهية

يساهم الحفاظ على بيئة نظيفة في تقليل الأمراض الناتجة عن تلوث الهواء والماء والتربة، مما يحسن صحة الأفراد ويقلل الأعباء على النظم الصحية.



الهدف 6: المياه النظيفة والنظافة الصحية

تعمل جهود حماية البيئة على الحفاظ على مصادر المياه من التلوث، مما يضمن توفير مياه نظيفة وصالحة للشرب والاستخدام، وهي أساس الصحة والنظافة العامة.



الهدف 15: الحياة في البر

تساعد الممارسات البيئية السليمة مثل إعادة التدوير ومنع إلقاء النفايات في حماية النظم البيئية البرية، والحفاظ على التنوع البيولوجي، وتوفير بيئة طبيعية صحية.



يركز هذا الموضوع على أن الاهتمام بالبيئة ليس مجرد مسؤولية أخلاقية، بل هو استثمار مباشر في صحة ورفاهية الإنسان واستدامة الحياة على كوكب الأرض.



موضوعات المشاريع

“الابتكار وريادة الأعمال”

“التكنولوجيا من أجل الرفاهية، والعدالة للجميع”

يهدف هذا الموضوع إلى تسخير قوة التكنولوجيا والابتكار لتحقيق مجموعة من أهداف التنمية المستدامة. يركز هذا الموضوع على كيفية استخدام التكنولوجيا لتعزيز الرفاهية، وتحقيق المساواة، وبناء بنى تحتية عادلة وشاملة، وهو ما يتضح من خلال دعم الأهداف التالية:



الهدف 3: الصحة الجيدة والرفاهية

تُستخدم التكنولوجيا في تطوير أدوات لتشخيص الأمراض ومراقبة الصحة عن بعد، مما يوفر رعاية صحية أفضل ويجعلها في متناول عدد أكبر من الأفراد، بمن فيهم ذوو الاحتياجات الخاصة.

الهدف 9: الصناعة والابتكار والبنية التحتية

يشجع هذا الموضوع على تطوير بنى تحتية تكنولوجية مبتكرة، مثل منصات التعليم عن بعد والرعاية الصحية الرقمية، التي تمكن من الوصول إلى الخدمات الأساسية بشكل أكثر فاعلية.

الهدف 10: الحد من أوجه عدم المساواة

تعد التكنولوجيا أداة قوية للحد من التفاوتات، حيث تتيح الوصول إلى فرص التعليم والعمل والخدمات الصحية للجميع، بغض النظر عن موقعهم الجغرافي أو قدراتهم البدنية، مما يضمن دمج الفئات المهمشة في المجتمع.

يوضح هذا الموضوع أن التكنولوجيا يمكن أن تكون محركاً رئيسياً للتقدم الاجتماعي، من خلال توفير حلول مبتكرة لتحسين جودة الحياة وتحقيق العدالة للجميع.



المسار الثاني

”تحدي الروبوتات الذكية للصحة“

انضم الآن إلى ساحة الابتكار حيث يستخدم المبدعون الصغار التكنولوجيا لمواجهة تحديات الصحة والرفاهية عبر الروبوتات المدعمة بالذكاء الاصطناعي.

سيقوم المشاركون بتصميم روبوتاتهم باستخدام سلسلة Quarky وبرمجتها عبر منصة PictoBlox، مع توظيف مهاراتهم في حل المشكلات لدعم المخيمات الطبية، ونشر الوعي بالنظافة، ومراقبة المؤشرات الصحية الحيوية، وتحويل التكنولوجيا إلى حلول واقعية تعزز صحة الإنسان وحياته.



المسار الثاني

”تحدي الروبوتات الذكية للصحة“

المهام والتحديات في المسار الثاني من كوديفوار 7.0 :

انضم إلى تحدي الروبوتات الذكية للصحة، حيث تواجه جزيرة كانت مزدهرة بالأمل والحيوية أزمة صحية كبيرة. مع تفشي الأمراض، وتلوث المياه، وسوء التغذية، يجب على روبوتاتك المدعمة بالذكاء الاصطناعي أن تتسابق لاستعادة الصحة والعافية، مع إبراز دور الذكاء الاصطناعي والروبوتات والاستدامة في إيجاد الحلول.



المسار الثاني

“تحدي الروبوتات الذكية للصحة”



تحدي ٤: الحفاظ على الترتيب



تحدي ٣: تنظيم ماراثون



تحدي ٢: الوقاية من البعوض



تحدي ١: يوجا



المسار الثاني

”تحدي الروبوتات الذكية للصحة“



تحدي 8: اختبار جودة الماء



تحدي 7: تحديد فصيلة الدم



تحدي 6: التطعيم



تحدي 5: إنقاذ المصابين بلدغات
الأفاعي



المسار الثاني

”تحدي الروبوتات الذكية للصحة“

تتضمن التحديات الصحية وتحديات الرفاهية في ساحة الجزيرة ثمانية مهام يجب على الروبوت الخاص بك إنجازها. هذه هي التحديات التي يجب على المشاركين حلها باستخدام روبوتاتهم

5. **إنقاذ المصاب بلدغة أفعى:** لإنقاذ الشخص، يجب عليك توصيل مصل مضاد السم.

6. **التطعيم:** من أجل سلامة سكان الجزيرة، اذهب إلى كل منزل وقم بتطعيم السكان.

7. **تحديد فصيلة الدم:** مهمتك هي جمع عينة دم، تحديد فصيلتها، وتسليمها لبنك الدم.

8. **اختبار جودة المياه:** عليك جمع عينات مياه من المنازل واختبارها في المختبر.

1. **حصة اليوغا:** مهمتك هي مساعدة المدرب في تغيير وضعية اليوغا.

2. **الوقاية من البعوض:** استخدم الروبوت لإطلاق الأسماك في البركة في هذه المهمة.

3. **تنظيم الماراثون:** عليك نشر الخاريط المرورية المُحمّلة مسبقًا في الأماكن المحددة على الطريق.

4. **الحفاظ على الترطيب:** في هذه المهمة، يحتاج الروبوت إلى جمع ثمرة جوز الهند وتوصيلها لشخص يعاني من الجفاف.



المسار الثالث

”دوري كرة القدم بالروبوتات“



قم ببناء روبوت كرة القدم وبرمجته باستخدام
PictoBlox.

لإنشاء الروبوت، يمكنك استخدام أجهزة متوافقة مع
PictoBlox مثل:
Micro:bit أو Quarky، Evive، Arduino، Wizbot.



قواعد حجز

“الف — رق”

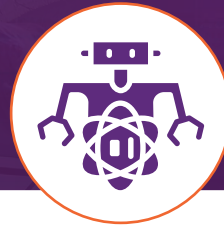
يمكن لأي شخص من سن 7 إلى 18 سنة المشاركة في مسابقة Codeavour 7.0
وفقا للفئات العمرية التالية



Junior: من 11 إلى 14 سنة



Elementary: من 7 إلى 10 سنوات



Senior: من 15 إلى 18 سنة

قواعد حجز "الفـرق"

 **حجم الفريق:** يمكن المشاركة بشكل فردي أو ضمن فريق مكون من 2-3 أعضاء مع موجه واحد. --- ماعدا المسار الثالث يجب المشاركة فيه بفريق من 2-3 أعضاء و غير مسموح بالمشاركة الفردية في هذا المسار.

ملاحظة: من الأفضل أن ينتمي جميع أعضاء الفريق إلى نفس الفئة العمرية، في حالة وجود أعضاء من فئات عمرية مختلفة، سيتم اعتبار عمر الأكبر لتحديد الفئة العمرية.

 **رسوم المشاركة للانضمام إلى المسابقة:** يُطلب من كل فريق دفع رسوم تسجيل قدرها 4500 جنيه .

ملاحظة: يوجد خصم 20% لجميع المؤسسات التعليمية المشاركة في النسخة السابقة للمسابقة

 مشاركة مجانية بشكل كامل في النسخة السابعة للفرق الأوائل المتأهلة للنهائيات العالمية النسخة السابقة. "على أن يكون هو ذات الفريق"

قواعد حجز "الفريق"

★ فرق مجانية للمؤسسات في حالة الاشتراك بعدد كبير من الفرق على النحو التالي:

★ سجل 10 فرق: احصل على فريق إضافي مجاناً "أي يتم دفع 10 فرق فقط من أصل 11 فريق"

★ سجل 20 فريقاً: احصل على 4 فرق مجانية "أي يتم دفع 20 فريق فقط من أصل 24 فريق"

★ سجل 50 فريقاً: احصل على 12 فريق مجاناً "أي يتم دفع 50 فريق فقط من أصل 62 فريق"

بالنسبة للفرق التي تتأهل إلى التصفيات النهائية في Codeavour International 7.0 يطلب دفع رسوم إضافية قدرها 80 دولاراً لضمان حصولهم على أعلى مستوى من الدعم والخدمات خلال الحدث الدولي.

إرشادات هامة

يجب برمجة جميع المشاريع المشاركة باستخدام **PictoBlox** فقط في المسارات الثلاثة، وغير مسموح بأي نظام آخر. 

تقتصر مسئوليات المرشد أو المدرب على الإرشاد والتوجيه فقط، يجب ألا يشاركوا بشكل مباشر في تنفيذ المشروع أو تقديم العرض أو تقديم الأفكار وإلا، قد يؤدي ذلك إلى استبعاد الفريق من المنافسة. 

يمكن لكل فريق تقديم مشروع واحد فقط، إذا كان هناك رغبة في تقديم أكثر من مشروع واحد، يتعين عليهم القيام بتسجيل آخر. 

إرشادات هامة

في حالة المشاركة بمشروع Hardware في **المسار الأول**، يجب استخدام أجهزة متوافقة مع PictoBlox مثل: Quarky، Evive، Micro:bit، LEGO و Arduino، ESP32، Boffin، T-Watch، TECbits وغيرها.

أما في حالة المشاركة في **المسار الثاني**، فيُسمح باستخدام Kits Quarky من Stempedia فقط.

و **للمسار الثالث** يُسمح باستخدام أجهزة متوافقة مع PictoBlox مثل: Quarky، Evive، Micro:bit، Arduino، Wizbot وغيرها.

المشاريع المعتمدة على PictoBlox والتي لا تستخدم أي أجهزة (Hardware) مسموح لها أيضًا بالمشاركة والمنافسة والفوز في المسار الأول

الجوائز

جميع المشاركين :

 **شهادات تقديرية وميداليات تذكارية:** سيحصل جميع المتسابقين على شهادات تقديرية وميداليات تشير إلى مشاركتهم في المسابقة.

 **دروع تذكارية:** ستحصل كل أكاديمية مشاركة على درع تذكاري تقديرا لمشاركتها في المسابقة.

مشرفي الفرق الفائزة :

 **جائزة مادية:** سيحصل كل مشرف من مشرفي الفرق الفائزة بالمراكز الأولى على جائزة مادية قيمتها 1000 جنيه مصري.



الجوائز

الفريق الأول لـ Track 2

جائزة مادية

يحصل الفريق الأول على 3000 جنيه مصري.

ال 10 فرق الأوائل لـ Track 1

جوائز مادية

الفرق الثلاث الأولى: سيحصل كل فريق على 9000 جنيه مصري.
الفرق الثلاث الثانية: سيحصل كل فريق على 6000 جنيه مصري.
الفرق الأربعة الأخيرة: سيحصل كل فريق على 3000 جنيه مصري.

الفريق الأول لـ Track 3

جائزة مادية

يحصل الفريق الأول على 3000 جنيه مصري.

اطلب الآن منتجات Stempedia



المواجهة الدولية

التصفيات النهائية لمسابقة Codeavour7.0 ستقام في مايو 2026 في اندونيسيا
احدى أبرز الوجهات العالمية في مجال الابتكار و التكنولوجيا .. تتميز إندونيسيا بكونها مركزًا متطورًا يدمج بين
الحدثة والإبداع، مما يوفر بيئة مثالية للمشاركين لتبادل الخبرات، عرض ابتكاراتهم، والتفاعل مع نخبة من
المبدعين من مختلف أنحاء العالم.

