



KING HUSSEIN FOUNDATION  **مؤسسة الملك الحسين**
JUBILEE SCHOOL مدرسة اليوبيل



مسابقة الإبداع والابتكار 19



24/4/2025

CREATIVITY & INNOVATION
COMPETITION

تتضمن مسابقة هذا العام ست مسابقات فرعيّة، على النحو الآتي:

مسابقة الإنفوجرافيك
Infographics competition

مسابقة الأفلام القصيرة
Short Animated Film/Video Editing

مسابقة التصوير الفوتوغرافي
Photography competition

مسابقة التخطيط الاستراتيجي والتسويق
Marketing and Strategic Planning

مسابقة برمجة البايثون
Python competition

مسابقة الطباعة على الكيبورد
Fast Fingers



للتسجيل والاشتراك
في المسابقة



أهداف مسابقة الإبداع والابتكار

- تمثل المسابقة منبرًا للطلبة العرب المهتمين بالتصميم الإلكتروني و الراغبين في التنافس في هذا المجال مع أقرانهم من المدارس و الدول الأخرى، وتركّز المسابقة على:
- تشجيع طاقات الشباب في التصميم و الإبداع و الابتكار و تبادل الخبرات فيما بينهم.
- تسليط الضوء على قضايا و مشاكل عربية و عالمية حيوية و تشجيع الشباب العربي على الدراسة و البحث والاستقصاء.
- الإسهام في إثراء المحتوى الإلكتروني العربي على شبكة الإنترنت و نشره محلياً و عربياً و عالمياً.
- تأكيد أهمية التعليم التكنولوجي الذي هو أساس التقدم و التنمية.

أحكام عامة

- يحق للمدرسة رفض أي عمل يتم استلامه بعد الموعد المقرر.
- يسمح للطلاب المشاركة بأكثر من مسابقة فرعية معاً كأن يشارك في مسابقة الأفلام القصيرة و مسابقة التصوير الفوتوجرافي في أي واحد.
- تعد قرارات لجنة التحكيم نهائية ولا يحق للطلبة المشاركين أو المرشدين للفوز الاعتراض عليها .
- رسوم المشاركة (للمسابقة الواحدة) من داخل الأردن 15 ديناراً و من خارج الأردن 30 دولاراً أمريكياً.

الجهة المنظمة / مدرسة اليبويل في سطور :

افتتحت مدرسة اليبويل في العام الدراسي 1993 / 1994 بوصفها أول مدرسة متخصصة بتعليم الطلبة المتفوقين في المنطقة العربية، وهي مدرسة ثانوية غير حكومية و غير ربحية و مختلطة، تقدم برنامجاً تعليمياً متكاملًا و متوازنًا، يلبي الاحتياجات الخاصة للطلبة، و ينقّي قدراتهم و إمكانياتهم في المجالات المتعددة.

مسابقة الإنفوجرافيك

Infographic Competition

الفئة العمرية	17-14 سنة
الموضوع	سوف يتم الإعلان عنه يوم المسابقة
طبيعة المشاركة	- يمكن المشاركة عن طريق المدرسة أو باختيار شخصي - تكون المشاركة فردية - يمكن للمدرسة الواحدة أن تتقدم بأكثر من مشاركة

الإنفوجرافيك (Infographic) هو شكل من أشكال التواصل المرئي الذي يساعد على تبسيط المعلومات، وله تأثير بصري جذاب، و يحظى بتفاعل كبير من قبل الأشخاص حيث يتم استخدامه بكثرة في عمليات التسويق ومواقع التواصل المختلفة، نظرًا لأنه يساعدك في تحويل المعلومات والبيانات المعقدة إلى صور مرئية لتوصيل النقاط الرئيسية بطريقة أسهل وأكثر فعالية. تشير بعض الدراسات إلى أن هناك حوالي 90% من المشتركين يفضلون المحتوى المرئي بدلا من المحتوى الكتابي والتقليدي، وهذا بالضبط ما يجعل الانفوجرافيك مستخدماً بكثرة في مختلف الأوساط ومن قبل فئات متنوعة من الأشخاص. كما يستخدم الانفوجرافيك أيضاً من قبل الأشخاص الذين يمتلكون الكثير من المعلومات والإحصاءات و يريدون إيصالها إلى الآخرين وتبسيطها بأسهل طريقة ممكنة وبأسلوب جذاب من خلال إنشاء الرسوم المصورة.

معايير تحكيم مسابقة «الإنفوجرافيك»:

- 1 - يتم الاعلان عن الموضوع يوم المسابقة.
- 2-دقة تحديد الهدف من التصميم (توعوي، إعلاني، ثقافي، اجرائي).
- 3 -دقة تحديد الفئة المستهدفة من الإنفوجرافيك (ذكور، اناث، كبار، طلبة... الخ).
- 4 -يجب أن تكون فكرة التصميم من إبداع الطالب وألا يكون التصميم منقولاً أو تقليدًا لأي تصميم سابق.
- 5 - يجب مراعاة وضوح النصوص وخلوها من الأخطاء الإملائية إن وجدت .
- 6 - من الضروري مراعاة تناسق الألوان في الإنفوجرافيك.
- 7 - البرامج المستخدمة:

Adobe photoshop, Adobe Illustrator

مسابقة التصوير الفوتوغرافي

Photography competition

الفئة العمرية	14-17 سنة
الموضوع	مسابقة التصوير حول الفلق البيئي والعمل من أجل البيئة
طبيعة المشاركة	- يمكن المشاركة عن طريق المدرسة أو باختيار شخصي - تكون المشاركة فردية - يمكن للمدرسة الواحدة أن تتقدم بأكثر من مشاركة

حيث ندعو الطلبة لمشاركة استجاباتهم الإبداعية والأصلية حول موضوع: من الفلق البيئي إلى العمل من أجل البيئة والتمكين .

عدسة المصور القدرة على التقاط لحظات مهمة واختزال ما نعبر عنه بالكتب في إطار زمني واحد، والتعبير عن الرؤية الخاصة بالفنان تجاه الواقع، فمن هذا المنطلق تم اختيار مجال التصوير الفوتوغرافي بوصفه أحد فروع المسابقة، حيث إنه اليوم بات فناً قائماً بذاته، يجبر به الشباب عن أفكارهم وتوجهاتهم في الحياة.

معايير تحكيم «التصوير الفوتوغرافي»:

- 1- يحق للمتقدم المشاركة بثلاث صور.
- 2- يسمح بإضافة تأثيرات بسيطة على الصورة الأصلية، طالما إن الإضافات لا تشكل أي تغيير على ملامح الصورة.
- 3- لن تقبل الصور المؤطرة (داخل إطار) أو التي تتضمن نصوصاً كتابية، أو رموزاً كتوقيع المصور أو غيره.
- 4- يتعهد الطالب لإدارة المسابقة بأن ملكية حقوق الصور المقدمة تعود له كاملة، وأن لا تكون منسوخة أو منقولة، أو مضافاً إليها أي عنصر من أعمال الآخرين.
- 5- يحق لإدارة المسابقة رفض أية صورة مقدمة، لا تتوافق مع المواصفات أو الأهداف أو المواضيع .
- 6- يجب على الطالب المشارك طباعة الصور ملونة بحجم A3 وإحضارها يوم المسابقة لتحكيمها مطبوعة أمام لجنة التحكيم.

معايير تحكيم مسابقة «الأفلام القصيرة» :

- 1- أحداث القصة (الإبداع و الأصالة).
- 2 - الحكمة وعنصر التشويق فيها.
- 3 - الرسالة (الوضوح و أن تكون ذات صلة).
- 4 - خطة الانتشار.
- 5- الإنتاج (التقنيات و الشخصيات الإلكترونية و الصوت).
- 6- مدة الفيلم (أن لا تقل مدة الفيلم عن دقيقة و ألا تزيد عن دقيقتين).
- 7 - يسمح أن يكون الفيلم 2D أو 3D.
- 8 - يسلم الفيلم على فلاش ميموري للجنة التحكيم .
- 9- ألا يكون الفيلم مشاركاً به في مسابقات أخرى من قبل.
- 10 - يرفع الطالب المشارك الفيلم على موقع يوتيوب ويرسل الرابط إلى البريد الإلكتروني الخاص بالمسابقة.

Short Animated Film/Video Editing

مسابقة الأفلام القصيرة

الفئة العمرية	17-14 سنة
الموضوع	حول القلق البيئي والعمل من أجل البيئة
طبيعة المشاركة	- يمكن المشاركة عن طريق المدرسة أو باختيار شخصي - تكون المشاركة فردية - يمكن للمدرسة الواحدة أن تتقدم بأكثر من مشاركة

يأتي مسار الأفلام لاكتشاف ودعم وتمكين المبدعين في هذا المجال من الأجيال الناشئة، وذلك ثقةً في قدراتهم وإدراكاً لأهمية تعزيز صناعة الأفلام المحلية ونشرها على المستوى العالمي. ويتيح صنع الأفلام فرصة عظيمة لإذكاء الوعي وتحريك مشاعر الناس تحريكاً فعلياً. وهو بمثابة أداة تواصل قوية، مما يشجّع المرء لينتقل من كتابة القصة و رؤيتها تتحوّل إلى عمل سمعيّ بصريّ.

حيث ندعو الطلبة لمشاركة استجاباتهم الإبداعية والأصلية حول موضوع: من القلق البيئي إلى العمل من أجل البيئة والتمكين .

معايير تحكيم مسابقة برمجة «Python»

1. المدة: ساعة واحدة ونصف.
2. عدد الأسئلة: 5-7 سؤالاً.
3. البرامج المستخدمة :
IDE: Spyder ، online ditors
4. الفائزون: سيتم تحديد الفائز بالاعتماد على عدد إجابات الأسئلة الصحيحة.



Python Compition

مسابقة البايثون

الفئة العمرية	14-17 سنة
الموضوع	حل مشكلات منطقية ورياضية
طبيعة المشاركة	- يمكن المشاركة عن طريق المدرسة أو باختيار شخصي - تكون المشاركة فردية - يمكن للمدرسة الواحدة أن تتقدم بأكثر من مشاركة

البرمجة هي أداة العصر الحديث التي من المهم اكتسابها؛ فهي تستمد أهميتها من العصر الرقمي الحالي، حيث تلعب دورًا حيويًا في تطوير البرامج والتطبيقات التي نعتمد عليها في حياتنا اليومية.

سوف يجلس كل متسابق ممثلًا مدرسته إن كانت مشاركته عن طريق المدرسة أو ممثلًا نفسه إن كانت مشاركته شخصية على جهاز حاسوب لحل مجموعة من المسائل المنطقية أو الرياضية من خلال لغة البرمجة (Python)، ويحدد المتسابق الفائز بعدد الأسئلة التي قام بحلّها بشكل صحيح.

<<Fast Fingers>>: معايير تحكيم مسابقة

1. يخضع الطالب المشارك في المسابقة لثلاثة مستويات، وفي حال اجتياز كل مستوى سيتأهل للمستوى الذي يليه.

2. يستخدم الطالب في المستويات الثلاثة الموقع الآتي للمنافسة
typing.com

3. المدة المحددة للطباعة للمرحلة الواحدة هي خمس دقائق فقط.

4. سوف يتأهل الطلبة الذين حصلوا على أعلى سرعة للمراحل التالية وصولاً إلى المرحلة النهائية.

5. يتم تحديد الفائزين بالمراكز الثلاثة الأولى حسب السرعة والدقة وترتيب المشارك بين مجموعة الطلبة المشاركين.

Fast Fingers

مسابقة الطباعة

الفئة العمرية	14-17 سنة
الموضوع	القلق البيئي والعمل من أجل البيئة
طبيعة المشاركة	- يمكن المشاركة عن طريق المدرسة أو باختيار شخصي - تكون المشاركة فردية - يمكن للمدرسة الواحدة أن تتقدم بأكثر من مشاركة

في عصر الثورة المعرفية أصبحت مهارات الحاسوب ضرورية لكل طالب وطالبة، وإتقان مهارة الطباعة على الحاسوب تعدّ من أبرز هذه المهارات، فهي :

- تُساعدك على كتابة التقارير والواجبات المدرسية كتابةً أسرع وأكثر دقة.
- تُتيح لك كتابة الملاحظات والبحوث الدراسية بكفاءة عالية.
- تُسهل عليك التواصل مع زملائك وأساتذتك عبر الإنترنت.
- تُعزّز مهاراتك في البحث عن المعلومات واستخدام الحاسوب.
- تُؤهّلك للنجاح في مختلف المجالات الأكاديمية والمهنية.

