

تعلم و اكسب

● فكرة التطبيق :

هو تطبيق يحفز الطلاب على التعلم من خلال دخول الطالب الى التطبيق و تسجيل معلوماته الخاصة من عمره و مرحلته الدراسية و من ثم يقوم بمشاهدة حصص الكترونية خاصة بالمبحث الذي يريد دراسته و بعد الانتهاء يقوم بالاجابة على الاسئلة التي تلي الحصة فاذا اجابها اجابة صحيحة ياخذ نقاط .

● ما فائدة النقاط :

- 1- استبدالها ببطاقات شراء للمتاجر الالكترونية المعروفة.
- 2- شراء دوسيات بصيغة pdf.
- 3- استبدالها ببطاقات العاب.
- 4- تعطيه فرصة اضافية في المسابقات العلمية داخل التطبيق.
- 5- شراء بطاقات تعليمية في المنصات المشهورة.
- 6- اعطاء حافز للطلاب و ترغيبه بالتعلم

● ماذا يشمل التطبيق بداخله ؟

1. دروس الكترونية من الصف الاول الى التعليم العالي.
2. امتحانات تشخيصية.
3. دوسيات الكترونية بصيغة pdf.
4. امكانية التواصل مع المعلمين.
5. مسابقات علمية.
6. منتدى خاص بالطلاب .
7. بنك اسئلة متنوع .

● اهداف التطبيق :

1. تحفيز الطلاب على التعلم.
2. تحويل التعليم من اجباري الى رغبة للطلاب.
3. نشر الوعي و الثقافة الالكترونية عند الطلاب.
4. تطوير التعليم ليصبح ملائم للتطور.
5. الاستفادة من التكنولوجيا الحديثة في مجال التعليم.
6. تعليم الطلاب على كيفية مواكبة التطور الدراسي و الاستفادة منه.
7. اعتماد الطالب على نفسه في اخذ المعلومة.
8. الجمع بين التعلم الذاتي و التعليم .
9. تنمية الروح الرياضية و العلمية عند الطالب من خلال المسابقات.

● المجال : العلوم السلوكية و الاجتماعية (Code: BEHA).

● الاثار المجتمعية :

تطوير التعليم و الاستفادة من التكنولوجيا الحديثة في مجال التعليم و تحويل التعليم من اجباري على الطالب لرغبة للطلاب و الدمج بين التعلم الذاتي و التعليم و اعتماد الطالب على نفسه لاختذ المعلومة و نشر الثقافة المجتمعية بين افراد المجتمع من خلال المسابقات و الحصص الالكترونية للطلاب بطريقة مسلية و مرغوبة .

● الفئات المستهدفة :

فئة الطلاب من خلال الدروس الالكترونية و كافة المجتمع من خلال المسابقات الالكترونية و المعلمين من خلال بنك الاسئلة المتوفر بالتطبيق .

● القيمة المضافة :

اضافة الرغبة الدراسية عند الطالب من خلال النقاط و الدمج بين التعلم الذاتي و التعليم و وجود بنك اسئلة و امتحانات و دوسيات ليستفيد منها الطالب و وجود مسابقات علمية لباقي المجتمع فهذا التطبيق يشمل جميع فئات المجتمع من معلمين و طلاب و عامة الناس فمن خلاله يمكننا زيادة الوعي و الثقافة العامة في المجتمع بأكمله .

● المشكلة التي قام بحلها التطبيق :

تعاني فئة كبيرة من الطلاب بصعوبة التعلم لانه لا يرغب بها و يشعر بالاجبار على التعلم فهذا يخلق بداخله الشعور بالكراهية من التعلم و التعليم و ايضا نحن نقوم بحل مشكلة التعليم الالكتروني الذي يواجه بعض التحديات مثل الغش و عدم حضور الطالب على الحصص الالكترونية و عدم الانضباط داخل الحصص التعليمية و عدم التركيز و الاهتمام بها .

فمن خلال التطبيق قمنا بجمع الرغبة مع الاجبار فاصبح الطالب يرغب بالتعليم من اجل النقاط و قمنا ايضا بجعل الطالب يركز خلال الحصص من اجل الاجابة على الاسئلة الملحقة بالحصص و ايضا قمنا بحل مشكلة الغش من خلال وضع مؤقت دقيق من اجل الاجابة على السؤال بحيث لا يستطيع الطالب الغش و قمنا بحل مشكلة عدم النضبات و المشاغبة في الحصص الالكترونية من خلال خصم النقاط المكتسبة عند الطالب و قمنا ايضا بصنع اجواء من التفاعل في الحصص الالكترونية المباشرة من خلال وضع اسئلة في الحصص و التي اذا اجبتها تحصل على نقاط

● الفرضية :

- 1- اذا قمنا بتغطية الاجبار التعليمي بصنع رغبة لدى الطالب فهذا سيزيد من ثقة الطالب بمعلوماته و سيزيد من حب الطالب للدراسة و الانتاجية الثقافية لديه .
 - 2- اذا قمنا بالجمع بين التعلم و التعليم فسينتج لدينا مزيج مثالي بين الطالب و المعلم و سيزسد من قدرة الطالب على استنتاج المعلومات و الوصول اليها بمساعدة من المعلم و ايضا سيقوم بتثبيت المعلومة التي تلقاها من خلال التعليم عن طريق التعلم الذاتي الذي يتمثل بحل الاسئلة المتوفرة بالتطبيق
 - 3- اذا قمنا بالدمج بين التعليم الالكتروني و التعليم الوجاهي فسنحصل على جودة تعليم عالية و سنستفيد من التكنولوجيا المتوفرة لدينا و ايضا سندمج بين التعليم و التعلم الذاتي عند الطالب من خلال مرحلة التعليم في المدارس و التعلم الالكتروني في المنزل فبهذا نتأكد من فهم الطالب للمعلومة بشكل صحيح و تمكنه منها تماما
- #### ● التطور المستقبلي :

نسعى بالتطوير القادم على جعل الحصص الالكترونية تشمل خاصية D3 بحيث يندمج الطالب مع المادة التي يقوم بدراستها و صنع تعليم بصري و ايضا توسيع المجال الفكري لدى الطالب ليصبح لديه قدرة على تخيل ما يتعلمه و يكون باستطاعته تحويل الارقام الى اشكال و مجسمات في مخيلته فيصبح قادر على الاجابة بسهولة على الاسئلة الرياضية المقالية المعقدة و التي تشمل خليط من الاشكال الهندسية

● البيانات العلمية :

التعليم الالكتروني يتميز بالمرونة في التعلم و توفير الوقت و الجهد و الحصول على المزيد من الفرص لدراسة الطالب في الجامعات المختلفة حول العالم عن طريق الانترنت كما يتيح فرصة التعلم لمن يمتلكون مشاكل صحية او عملية او عائلية تمنعه من التعليم التقليدي كما نتيج لنا الاستفادة من التكنولوجيا الحالية و هنالك تحديات تواجه هذا المجال التي تتمثل بالتشتت و الغش و الجودة و قلة التحفيز عند الطالب. و هذه المشاكل جميعها تم حلها باستخدام التطبيق

و يتميز التعلم الذاتي بصنع الاعتماد على النفس عند الطالب بحيث يعتمد الطالب على نفسه و المصادر المتاحة لديه و يكون الدافع الحقيقي هو ذاته و الرغبة بالتعلم و قناعاته في تحسين و تطوير نفسه اما التعليم فقد يكون الدافع للتعلم نابع من مصادر خارجية مثل الامتحانات و الشهادات و التقديرات و غيرها و يكون الطالب في التعلم الذاتي لديه مرونة في اختيار المواد و المقررات التي يريد دراستها على عكس التعليم حتي تكون مجبر على تعلم المواد الاساسية .

اما بالنسبة للرغبة و الاجبار فالرغبة تتمثل بالدافع الشخصي لدى الفرد بناءا على اهتماماته و رغباته اما العمل الجبري فهو العمل الذي يفرض على الشخص ولا يكون بارادته و فوائد العمل المرغوب كثيرة منها ان الطالب يزيد من ثقته بنفسه و يسد رغبته في العلم و يطور مهاراته و يؤثر بشكل ايجابي في محيطه و هو يساهم في انتاجية و نمو القطاع المتواجد فيه اما الشخص الذي يعمل جبرا فهو يقلل من ثقته بنفسه و رايه الشخصي و يقلل من انتاجه اذا كان كارها لما يفعل و يؤثر بشكل سلبي على نفسه و من حوله

● الاستنتاج :

- 1- يمكننا ان نستنتج انه اذا تم دمج الرغبة في مجال التعليم فسيثمر في الانتاج الثقافي لدى الطالب و يجعل الطالب واثق من نفسه و لديه طاقة ايجابية
- 2- نستنتج انه اذا تم دمج التعلم الذاتي مع التعليم لدى الطالب فهذا سيعزز الاعتماد على النفس عند الطالب و يجعله قادر على تثبيت ما تعلمه في المدارس من خلال بنك الاسئلة المتوفر في التطبيق و يصعب عند الطالب الوعي في استخدام التكنولوجيا في المجال العلمي و غيره
- 3- نستنتج انه يمكننا تطوير التعليم الالكتروني و جعله اكثر كفاءة مما هو عليه عن طريق حل المشاكل التي يواجهها مثل الغش و التشتت و قلة تحفز الطالب

● النتائج :

- 1- دمج التعلم الذاتي و التعليم
- 2- جعل التعليم الالكتروني اكثر كفاءة
- 3- زيادة الاعتماد على النفس عند الطالب
- 4- تحويل التعليم عند الطالب من اجبار الى رغبة
- 5- جعل الطالب اكثر وعيا في استخدام التكنولوجيا و الاستفادة منها
- 6- تحفيز الطالب على الدراسة

● المتغيرات و العقوبات :

المشكلة الاولى التي واجهتنا هي الغش في الامتحانات و الاسئلة التي تلي الفيديوهات و قمنا بحل هذه المشكلة عن طريق وضع مؤقت لحل الاسئلة مع عدم امكانية الرجوع للحصة التعليمية ، وواجهتنا مشكلة التشتت في الحصص فقمنا باضافة الاسنة بعد الحصة لزيادة تركيز الطالب في الحصة ، و واجهتنا مشكلة الضجيج و عدم الالتزام اثناء الحصص المباشرة فقمنا بحل هذه المشكلة عن طريق خصم نقاط لمن يحدثون خلل في سير الحصة ، وواجهتنا مشكلة عدم رغبة الطلاب على التعلم فقمنا باضافة النقاط التحفيزية

● الاجراءات المتبعة لهذا التطبيق

قمنا اولا بدراسات علمية حول الفرق بين التعلم الذاتي و التعليم و ايجابياتهما و سلبياتهما و قمنا ببحوثات عن تحويل الاجبار الى رغبة و ايضا معرفة الفرق بينهما و ايجابياتهما و سلبياتهما ، و من ثم قمنا بعمل جداول مقارنة بالنتائج المستخرجة من الدراسات و البحوثات و من خلالها تمكنا من صنع هذا التطبيق

الاجبار	الرغبة	
هو القيام بالشئ بدون رغبة شخصية و غالبا ما يكون بدافع خارجي ما	هي حالة نفسية تدفع الشخص للقيام بعمل ما	التعريف
الاجبار يقلل من الحرية حيث يتم فرض القيام بالشئ	الرغبة تعتبر مرتبطة بالحرية الشخصية لانه الشخص يمتلك الرغب لشئ ما دون ذاك	الحرية
النتائج قد تكون سلبية حيث يشعر الشخص بالاضطرار و الانحباط من فعل الشئ	النتائج غالبا ما تكون ايجابية حيث يشعر الشخص بالرضا بالقيام بالشئ	النتائج
الذهاب اليومي الى المدرسة و حضور 7 حصص تعليمية	التعلم و التركيز في الحصص من اجل كسب اكبر قدر ممكن من النقاط	المثال

التعليم باستخدام التكنولوجيا	التعليم تقليدي	الفئات
يتوسع مع الزمن و يشكل المستقبل	البقاء في الماضي	الاتجاه في الزمن
متغيرة و ذاتية و نسبية	ثابتة و مطلقة و موضوعية	القيمة التعليمية
يركز على التعلم الذاتي	يركز على التعلم من المعلم	عملية التعلم
المشاركة في حل المشكلات و المهام الاجتماعية	تدريب و تنمية العقل	التركيز الفكري
جميع المواضيع بنفس الاهمية	حسب الاهمية	التركيز على المواضيع
متنوع ثقافيا	جميع الطلبة متجانسين	التنوع في جنسيات الطلبة و ثقافتهم
يسهل التعليم و يدرّب	يشرح و يكون مصدر المعلومات	المعلم
يشارك كمكتشف و يبني معرفته الذاتية مع مساعدة المعلم	وءاء استقبال للمعلومات	الطالب
الابداع و تحقيق الذات و التجربة المباشرة للافكار	السلطة تكون عند المعلم و الطالب يكون ممثّل لها	الحرية و الديمقراطية

التفوق مقابل المساواة	التفوق في التعليم يمنح المكافآت الأكاديمية و تكون الوظيفة بناءا على الجدارة	المساواة في التعليم و تكون الفرص متكافئة
--------------------------	---	---

● تحليل البيانات :

الرغبة تجعل الفرد يحصل على نتائج ايجابية دائما و تعزز الثقة عند الفرد و تقوم بجعله يشعر انه ذو رأي و حرية شخصية و ان التعليم الالكتروني و الاستفادة من التكنولوجيا امر مهم في عصرنا الحالي كما ان لديها ايجابيات و نتائج تتفوق على التعلم التقليدي من حيث التكلفة و الوقت و الجهد و التوسع في الفرص

● مصادر البحث :

Ornsteins and olivas Educational Philosophies -1

Pioneersschool.com -2

Mawdoo3.com -3

www.edlibre.com -4

www.mawhiba.org -5

<https://blog.edraak.org> -6

<https://arblog.skolera.com> -7

Bing.com -8

Sotor.com -9

www.annajag.net -10

www.for9a.com -11

News.un.org -12

Betterwork.org -13

www.unescwa.org -14

www.bbc.com -15

www.wework.com -16