

Sustainability and SDGs project template

مشروع الاستدامة و التنمية المستدامة

- ❖ الاسم: Youssif Yasser said wardany
- ❖ البرنامج: Computer engineering
- ❖ الكلية: Computer Science and Engineering
- ❖ المستوى: Level 3
- ❖ الرقم الجامعي: 22100809
- ❖ أهداف التنمية محل الاهتمام في المشروع: (بالارقام)

الهدف (4) التعليم الجيد:

إذا لم يتم اتخاذ تدابير إضافية، لن يتمكن 84 مليون طفل وشاب من دخول المدرسة بحلول 2030، و سيفتقر ما يقارب ال 300 مليون طالب الي مهارات الحساب و الكتابة و القراءة الأساسيين اللازميين للنجاح في الحياة.

❖ المشكلة المرصودة:

قبل الوباء، لم يكن التقدم نحو تعليم جيد بالسرعة المطلوبة، ولكن اثار وباء كورونا كانت مدمرة، فقد تسبب في خسائر في التعلم في أربعة من اصل خمسة بلدان من ال 104 بلد التي شملتهم الدراسة.

الحلول التقليدية للمشكلة:

العودة إلى التعليم الوجاهي بعد رفع القيود.
تطبيق أساليب التدريس التقليدية في الفصل الدراسي دون تعديل.
زيادة عدد ساعات الدراسة أو تخصيص وقت إضافي للمراجعة.

❖ الحلول الابتكارية المقترحة:

1. تعليم مرن وشامل عبر المنصات الرقمية:

تمكين الطلاب من الوصول إلى التعليم عن بُعد باستخدام المنصات الرقمية المختلفة.

2. تطبيق أدوات التعليم التكيفي:

استخدام البرامج والمنصات لتوفير محتوى تعليمي يتناسب مع احتياجات وقدرات كل طالب.

3. دعم التعلم الذاتي باستخدام الموارد المفتوحة:

تزويد الطلاب بالموارد التعليمية المجانية على الإنترنت (مثل المواد الدراسية المفتوحة).

4. توسيع نطاق الوصول إلى الإنترنت والموارد التكنولوجية:

تحسين وتوسيع البنية التحتية للإنترنت، وتوفير الأجهزة الإلكترونية (مثل التابلت) للطلاب في المناطق النائية.

❖ هل تم تنفيذ أي جزء عملي من الحل المبتكر:

نعم تم تنفيذ بعض تلك الحلول علي منصات رقمية مثل:

منصة إدراك :وهي منصة مفتوحة للدورات التعليمية عبر الإنترنت.

الحكومة المصرية: انشأت منصات مثل "حوص مصر" لتقديم المحتوى التعليمي عن بعد.

تم تزويد بعض الطلاب في المدارس بأجهزة الكترونية بسبب وباء كورونا.

منصة بنك مصر: تم توفيرها لدعم الطلاب بالموارد التعليمية.

❖ المراجع و قصص النجاح التي تم استخدامها لابتكار الحل الخاص بك:

1. منظمة الأمم المتحدة للتربية و العلم و الثقافة (اليونيسكو) (تقرير حول اثار وباء كورونا علي التعليم).

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/ar/education/>

2. مؤسسة متحف العلم (دراسة حول استخدام المنصات الرقمية في الدول النامية).

3. دراسة مؤسسة بيل و ميليندا غيتس (حول استخدام الذكاء الاصطناعي لتحسين جودة التعليم).

قصص النجاح:

مشروع "التعليم من أجل الغد -" يعتبر هذا المشروع إحدى المبادرات التي تهدف إلى تحسين جودة التعليم في المدارس الحكومية من خلال التدريب على التعليم الرقمي وابتكار أساليب تدريس حديثة.

إنجازاته:

تم توفير أجهزة حاسوب ولوحات ذكية في آلاف المدارس الحكومية، مما ساهم في تحسين تجربة التعلم

تدريب أكثر من 100 ألف معلم على أساليب التدريس الرقمية الحديثة وأساليب التعليم التفاعلي.

تحسين البنية التحتية للعديد من المدارس لتمكين عملية التعلم عن بُعد، خاصة خلال وباء كورونا، مما ساعد الطلاب على مواصلة التعليم دون انقطاع.

برنامج "تكافؤ الفرص التعليمية (إحدى المبادرات التي تستهدف تمكين الأطفال من الأسر ذات الدخل المحدود من الوصول إلى التعليم العالي الجودة). هذا البرنامج يقدم منحاً دراسية ويدعم البرامج التعليمية، خاصة في المناطق الريفية والمناطق النائية. و ادي الي زيادة نسبة التحاق الأطفال في التعليم الأساسي وتقليل نسب التسرب من المدارس. كما ساهم البرنامج في توفير الدعم المالي والمادي لمساعدة الأسر على تحمل تكاليف التعليم