

## تقرير جلسة تقييم الذكاء الاصطناعي

### المنصة: مركز التميز للتوحد - Elm

يستعرض هذا التقرير مراجعة دقيقة لجلسة التقييم بناءً على البيانات التي تم جمعها باستخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي. يتضمن التحليل تتبع التفاعلات، وقياس معدل التركيز والاستجابة، ورصد الحركات والسلوكيات الطبيعية، مما يساهم في فهم نمط استجابة الطفل. كما يوفر التقرير توصيات تهدف إلى تحسين تجربة الطفل وتطوير استراتيجيات الدعم المناسبة بهدف تحقيق بيئة تعليمية وإدراكية أكثر فعالية.

## Focus Test

تاريخ الجلسة      الوقت      مدة الجلسة  
2025-05-12      13:14      30 دقيقة

اسم الطفل      العمر      الجنس      شدة الاضطراب  
cSaad cSaad      year 7      Male      توحد متوسطة

السلوكيات المصاحبة: 123321

## ملخص الجلسة

---

### تقرير تحليل أداء الطالب في اللعبة الرقمية

#### معلومات عامة

- \*\*هوية النشاط\*\*: 3
- \*\*اللعبة\*\*: لعبة مطابقة الألوان
- \*\*مدة الجلسة\*\*: 11 دقيقة
- \*\*الطالب\*\*: المعرف 1
- \*\*مجموع النقاط\*\*: 0
- \*\*الاختيارات الصحيحة\*\*: 0
- \*\*الاختيارات الخاطئة\*\*: 0

#### تحليل سلوك النظر

- \*\*تركز النظر\*\*: أظهرت البيانات أن نظرات الطالب كانت تتركز في مناطق معينة دون التنقل إلى أماكن أخرى مما قد يشير إلى وجود مشكلة في استكشاف الشاشة أو التركيز على جزء معين.

- \*\*تغيرات النظر\*\*: كان هناك تغير بسيط ومتدرج في الاتجاه (yaw) و الميلان (pitch)، مما يوحي بثبات في النظر على نفس النقطة أو منطقة معينة دون تغير ملحوظ في المحاولات للتفاعل مع الألوان المختلفة.

- \*\*التركيز المتقطع\*\*: فترات الزمن المختلفة التي تم تسجيلها تظهر أن الطالب يميل إلى الوقوف لفترات على أشياء معينة دون اتخاذ إجراءات ملموسة أو تحقيق أهداف اللعبة مثل اختيار اللون الصحيح مما يشير إلى تشتت أو قلة دراية بكيفية اللعب.

#### تحليل السلوك الإدراكي

- \*\*عدم اتخاذ قرارات\*\*: من خلال البيانات نلاحظ عدم وجود محاولات لفهم أو تحديد الألوان الصحيحة مما يعكس غياب

استراتيجية لحل المشاكل أو اتخاذ القرارات المناسبة.

- **\*\* التركيز والانتباه\*\***: انعدام النقاط وعدم وجود اختيارات صحيحة أو خاطئة قد يشير إلى نقص في الانتباه أو وجود صعوبة في فهم قواعد اللعبة مما يجعل فهم السياق الذي يعمل فيه الطالب غير واضح أو مشوش.

- **\*\* الاستمرارية في السلوك\*\***: وجود نمط غير متغير في الأرقام والبيانات مع استمرار في الزمن الكلي للنشاط قد يعني عدم القدرة على تحويل سلوك محدد لاستكشاف خيارات أخرى يمكن أن تكون أكثر فعالية.

#### توصيات لتحسين الأداء:

1. **\*\* التوجيه والتدريب\*\***: توجيه الطالب وتزويده بالإرشادات حول كيفية التعامل مع اللعبة.
2. **\*\* تعزيز الانتباه\*\***: استخدام وسائل تساعد على تحسين التركيز مثل المؤثرات البصرية أو الصوتية.
3. **\*\* تحليل المتابعة\*\***: إجراء جلسات إضافية مع توفير ملاحظات فورية لتحسين قدرة الطالب على التفريق بين الألوان واتخاذ القرار المناسب.

4. **\*\* التقييم الشخصي\*\***: النظر في إمكانية وجود صعوبات تعليمية أو معرفية قد تؤثر على الأداء وفهم اللعبة.

#### خلاصة

التقرير يعكس صعوبة واضحة لدى الطالب في التركيز واتخاذ القرار في إطار اللعبة مما يستدعي التوجيه والتدخل الإرشادي لتمكينه من تحسين تفاعله وأدائه في الألعاب التعليمية الرقمية.

## النتائج التحليلية

- عدد الأنشطة المكتملة: 12 من أصل 20
- زمن التكرار السلوكي: 240.34 ثانية
- زمن التركيز والانتباه: 3 دقائق
- أكثر حركة متكررة: تحريك اليدين



