## الهدف من المشروع

: المشكلة التي يهدف التطبيق لحلّها

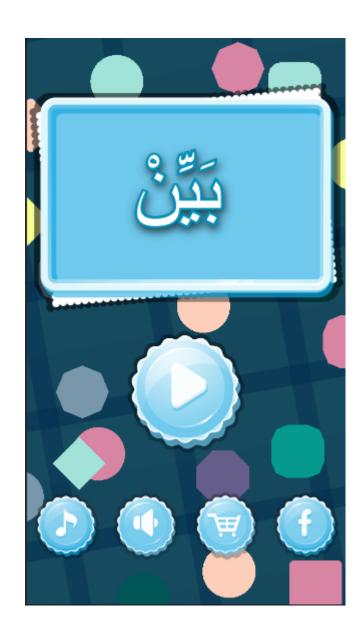
قلة مغزون بعض الأطفال -من سن 5-8 سنوات- من الألفاظ والتعابير اللغوية؛ مما يؤثر في قدرتهم على فهم اللغة والتعبير والتفكير باستخدامها بشكل جيد ومناسب.

شرح مبسط للمشروع

، تهدّف إلى زيادة Android & sos لعبة لغوية من خلال تطبيق إلكتروني على منصتي ثروة الطفل اللغوية؛ من خلال اللعب، بعرض لوحة حروف مبعثرة، ويطلب من المستخدم التوصيل بين الحروف المناسبة لتكوين كلمة مفيدة. وتتدرج بعد ذلك مراحل اللعبة في صعوبتها، بزيادة عدد الحروف في اللوحة، وبتدرج صعوبة المطلوب من المستخدم؛ حيث تبدأ بكلمات شائعة، ثم في المراحل التالية يطلب من المستخدم تكوين أكثر من كلمة، ثم عبارة من كلمتين، أكثر من كلمتين، ثم أكثر من عبارة. ويُوظف في ذلك الذكاء الاصطناعي، حيث تُضم المفردات والتعابير في الحقل اللغوي نفسه مع .بعضها

تستطيع تجربة ديمو للعبة عن طريق هذا الرابط https://drive.google.com/file/d/1f0q6JH\_\_ZQBNSqUrP8AAW6RKVJIdO9Zv/view?usp =sharing

هذه بعض الصور من داخل اللعبة







ملاحظة اللعبة قيد التطوير وهذه ليس الإصدار النهائي منها