

برمجان العربية

فريق نقش الضوء

المسار

الألعاب اللغوية

المجال

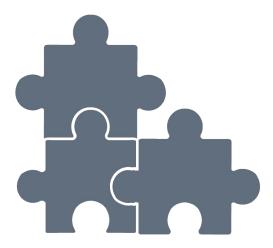
إثراء المفردات العربية تحسين الإملاء

الهدف من المشروع

زرع حب اللغة العربية في نفوس الأطفال. توطيد علاقتهم باللغة العربية.

تشوه اللغة العربية وكثرة اللحن فيها مع دخول المفردات الأعجمية التي استبدلت المفردات العربية وضعف الإملاء.

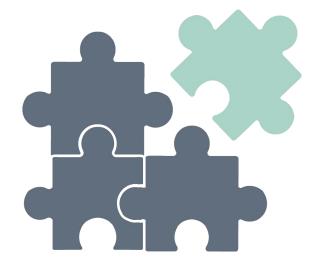
المشكلة



لعبة على الأجهزة المحمولة تستهدف الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين السادسة إلى التاسعة .

تستخدم اللعبة القصص كوسيلة لجذب الأطفال و من خلال وسائل بصرية و سمعية، سيتوجب على الأطفال إما البحث عن الصورة التي تطابق المفردة اللغوية الظاهرة أمامهم على الشاشة، أو اختيار الكلمة المناسبة لإكمال الجملة، أو كتابة الكلمة التي يسمعونها بشكل صحيح.

الحل



كاتبة قصص وروايات تعشق صنع عوالم مختلفة.

متخصصة في مجال علوم الحاسب، بتخصص دقيق في مجالي الذكاء الاصطناعي و تفاعل الإنسان مع الحاسب.



فاطمة الدبيسي

ماجستير في علوم الحاسب

مبرمجة و رسامة لديها شغف كبير لمجال الفن والتحريك تتقن الكثير من البرامج كالفوتوشوب والافترافكت و برامج النمذجة ثلاثية الأبعاد



زينب أبو عبدالله ماجستير في علوم الحاسب

رسامة و محركة لديها حس عالي في استخدام الألوان و تبرع في أكثر من أسلوب رسم



زينب الجشي علاج طبيعي

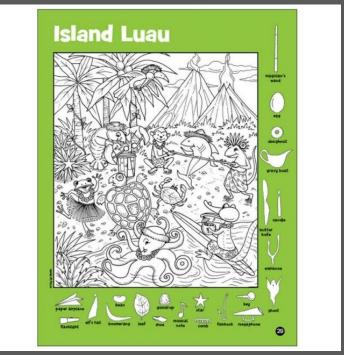
مصممة داخلية و رسامة تتقن النمذجة ثلاثية الأبعاد ساعدها تخصصها في صنع عوالم و بيئات مختلفة



ليلى الدبيسي تصميم داخلي

صور توضيحية لفكرة اللعبة





صور توضيحية لفكرة اللعبة

			With Pic		
bat	bag	\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\	rag	rat .	ran
			housement	WW	June
fan	fen	fat	mat	mad	map
			<		>
can	cat	сар	had	has	hat



تنويه

الصور المستخدمة لتوضيح الفكرة ليست من عمل الفريق

و إنما تم جمعها من محركات البحث.