

# [تطبيق: الرحالة]

مسار: الألعاب اللغوية

محور: المقابل الفصيح-

إثراء المفردات

# نبذة عن الفكرة

التعلم بواسطة اللعب بطابع قصصي لإعمال العقل بالبحث عن القطع لتكتمل صورة الأحجية وليكون هناك جانب بصري وسمعي يساعد في ترسيخ المعلومات لدى الطفل وزيادة وعاء المفردات لديه.

أصبحت الألعاب الإلكترونية تغزو أجهزة الأطفال  
ومن النادر أن نجد تطبيقات تساهم في إثراء حصيلة الطفل اللغوية والثقافية  
لذلك وجدت فكرتنا بأسلوب تنافسي إبداعي

- جعل الرحالة ابن بطوطة شخصية رئيسية في التطبيق باستخدام الذكاء الاصطناعي لتصبح أكثر متعة وحماسة للطفل ولتصبح قصته محتوى رقمي تفاعلي بطابع لغوي لقياس مدى تقدم الطفل.
- وضع بنك أسئلة في اللعبة لكل دولة.
- تُفتح خريطة الدول العربية كل دولة تمثل مرحلة وتحتوي اللعبة على ٢٢ مرحلة.
- كل قطعة يُسمح بوضعها بعد الإجابة الصحيحة على السؤال.

# الأثر المستخدم في الحل

- تكوين محصول لغوي وأدبي وثقافي للمستخدمين
- عمل إحصائيات دقيقة بصفة عامة تقيس مستوى كل مستخدم كيف كان وكيف أصبح
- عند الوصول إلى ١٠٠ مستخدم سيصبح لدينا قاعدة بيانات
- مع كل جواب صحيح للطفل بعد تركيب القطعة يتم إضافة نقاط له

# نموذج الذكاء الاصطناعي المستخدم في الحل

**Analytics providing insights and patterns from the data set you will be extracting from different user experiences**

# لماذا الحل مختلف عن البقية؟

لأنه يجمع بين عدة محاور في جانب الألعاب اللغوية:

- ١-المقابل الفصيح
- ٢- إثراء المفردات
- ٣- تعزيز الجانب الأدبي والتعريف ببعض الشخصيات الأدبية القديمة.
- ٤- تفعيل التقنيات الحديثة

كما أن البرنامج يقيس مستوى اللاعب وتطوره ومدى الأخطاء التي قد يخطئ فيها عند الإجابة أثناء محاولاته فتح المرحلة التالية.

ومن الجدير ذكره يعمل البرنامج على إعمال العقل باختيار قطعة البازل الصحيحة ويحمل قيمة عظيمة إظهار تلاحم الوطن العربي، الفئة المستهدفة الطفل لكن الفائدة قد تصل للكبار أيضًا.

# المشكلة اللغوية التي تعالجها الفكرة:

قلة الحصيلة المعرفية  
وعدم تكوين ثروة لغوية من المفردات  
والجهل بالشعراء القدماء



استخدام تقنية 3d الواقع المعزز للطفل لتكون ثلاثية الأبعاد

# فريق العمل

أثير خلف العمري  
سارة سهيل قريشي  
ندى زيد الباتل  
رغد الشيخ