



واقع التقنيات المهتمة بقيم الطفل



ح) مؤسسة عبدالعزيز بن عبدالله الجميح الخيرية ، 1444 هـ

فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر

مؤسسة عبدالعزيز بن عبدالله الجميح الخيرية
دراسة واقع التقنيات المهتمة بقيم الطفل. / مؤسسة عبدالعزيز
بن عبدالله الجميح الخيرية. - الرياض ، 1444هـ
ص. : .سم

ردمك : 978-603-04-2884-7

1-تربية الاطفال 2-الاطفال - رعاية أ.العنوان
ديوي 370/1934 1651/1444

رقم الإيداع: 1444/1651

ردمك : 978-603-04-2884-7





دراسة واقع التقنيات المهمة بغرس وبناء القيم لدى الأطفال هي دراسة وصفية تعطي صورة عامة عن الواقع، وهي دراسة مهمة لأنها هي الدراسة الأولى من نوعها ومن المتوقع والمرجو أن تشارك وتساهم هذه الدراسة في مساعدة المهتمين والمتخصصين وأولياء الأمور وأطفالهم في معرفة أفضل الممارسات التقنية في مجال بناء و غرس القيم، وإطلاع الشركات المنتجة للتقنيات على فرص التحسين والتطوير المتاحة للمنتجات الرقمية المتوفرة، و مساعدة الجهات المانحة في توجيه مواردهم المالية إلى الفراغات والاحتياجات الموجودة من إنتاج أو رفع كفاءة التقنيات المهمة ببناء وغرس القيم لدى الأطفال، و نحن نسعد في التحول التقني بأن نكون شركاء لمن أراد أن يعمل في مجال تسخير التقنية بشتى أنواعها لخدمة بناء وغرس القيم لدى الأطفال. كما لا ننس أن نشكر مؤسسة الجميح الخيرية على دعمها لهذه الدراسة راجين من المولى أن يُجزل لهم الأجر والمثوبة.

المقدمة

دخلت التقنية إلى حياتنا وبيوتنا بشكل واسع في السنوات الأخيرة ، و كما أن لكل شيء سلبيات وإيجابيات فكذلك الأمر فيما يتعلق بهذا التقدم التقني و التكنولوجي الهائل ! و يكمن الذكاء و الحكمة دوماً في أن نترك الغث و نأخذ السمين. يبدأ الأمر دوماً و ينتهي لدى الأهل وأولياء الأمور و مدى حرصهم على أن يكون أطفالهم أفراداً صالحين في مجتمعاتهم و بين أقرانهم ، فكلما زاد هذا الحرص اجتهد الأب و الأم في توظيف التقنيات الحديثة كالشاشات والأجهزة والتطبيقات و غيرها في غرس و إنبات بذور الخير لدى صغارهم و لا يكون ذلك إلا بمراقبة مستمرة و دائبة لكل ما يشاهدون، فبينما قد تُفسد الكثير من القنوات والتقنيات عقول صغارنا تقدم قنوات وتقنيات أخرى محتوى هادفاً و زاخراً بالفائدة. وحيث أن التقنيات قد أصبحت واقعاً وضرورة ، ولامست عقول و قلوب أطفالنا بشكل كبير ، فكان من الواجب على الشركات والمتخصصين والمناحين الاتجاه إلى التفكير في تقديم نماذج وممارسات تقنية تدعم غرس القيم في نفوس هؤلاء الأطفال . بحيث توفر هذه التقنيات تنوعاً جميلاً في تقديم القيم وذلك من خلال محتوى يصمم بشكل جذاب وتفاعلي، مع عدم إغفال تواصل الوالدين بشكل مستمر بل وإشراكهم في هذه العملية .

6

الفصل الأول :

7	• منهجية الدراسة
8	• مصطلحات الدراسة
9	• أهمية الدراسة
10	• أهداف الدراسة
11	• تساؤلات الدراسة
12	• مجتمع الدراسة
13	• عينة الدراسة
14	• نبذة عن القيم

19

الفصل الثاني :

20	• أدوات الدراسة
25	• إجراءات الدراسة
27	• التطبيقات قبل الفرز

34

الفصل الثالث :

35	• نتائج استمارات التقييم
79	• نتائج الدراسة حسب رأي أولياء الأمور
88	• نتائج الدراسة حسب رأي المهتمين

98

الفصل الرابع :

99	• التوصيات
----	------------

الفصل الأول

- منهجية الدراسة
- مصطلحات الدراسة
- أهمية الدراسة
- أهداف الدراسة
- تساؤلات الدراسة
- مجتمع الدراسة
- عينة الدراسة
- نبذة عن القيم





وحيث أن هذه الدراسة هي الأولى من نوعها بحسب علم الباحثين؛ فقد تم اختيار :
«**المنهج الوصفي**» للدراسة والذي يُمكن فريق العمل من وصف واقع التقنيات المهتمة بغرس وبناء القيم لدى الأطفال .

تعريف المنهج الوصفي : هو وصف شامل ودقيقة لموضوع أو ظاهرة علمية خلال فترات زمنية محددة، ومن ثم تجميع المعلومات بصفة مبدئية، مع اختيار عينة دراسة، وتحليل المعلومات والبيانات، والتوصل لاستنتاجات واضحة تفسر العلاقة بين المتغيرات البحثية، ثم كتابة توصيات بناء على نتائج هذه الدراسة .



التقنيات :

التعريف باللغة :

يمكن تعريف التقنية على أنها كل ما يقوم به الإنسان من تغييرات أو تعديلات أضافها إلى الأشياء المتواجدة في الطبيعة، بالإضافة للأدوات بمختلف أنواعها والتي قام بصناعتها لتسهيل الأعمال التي يقوم بها .

التعريف بالدراسة :

هي جميع التطبيقات والبرامج الحاسوبية المثبتة على الأجهزة أو المتوفرة على وسائط تخزين أو تطبيقات الجوال أو مواقع الويب أو القنوات الفضائية أو قنوات الفيديو التعليمية على مواقع الشبكة العنكبوتية .

القيم :

التعريف باللغة :

كلمة قيم مشتقة من القيمة، والتي تعني الشيء الغالي والثمين .

التعريف بالدراسة :

هي مجموعة من المبادئ والمقاييس والمؤشرات، التي يتم من خلالها السيطرة على الأفكار والمعتقدات والاتجاهات، إضافةً للأشخاص أنفسهم وميولهم وطموحاتهم وسلوكهم، ومواقفهم سواء الفردية أو الاجتماعية .

الأطفال :

التعريف باللغة :

طِفْلُ بِكسرِ الطاءِ وتسكينُ الفاءِ، كلمة مفرد جمعها أطفال، وهي الجزء من الشيء، والمولودُ ما دامَ ناعِماً دونَ البلوغِ، والطِّفلُ أولُ الشيءِ، الطفلُ أولُ حياةِ المولودِ حتى بلوغه، ويطلق للذكر والأنثى .

الفئة المستهدفة :

الأطفال المستهدفون بالدراسة هم من عمر 4 إلى عمر 12 عام الذكور والإناث .

أهمية الدراسة



- ◀ تساعد في الكشف عن الواقع الفعلي للتقنيات المهمة ببناء وغرس القيم لدى الأطفال .
- ◀ تسهم هذه الدراسة في توفير قاعدة معرفية عن واقع التقنيات المهمة ببناء وغرس القيم لدى الأطفال .
- ◀ تسهم نتائج هذه الدراسة في وضع اقتراحات وتوصيات لبناء أو تصميم أو تطوير التقنيات التي تمكن من غرس وبناء القيم لدى الأطفال .
- ◀ تفتح هذه الدراسة المجال أمام الباحثين والمهتمين لإجراء بحوث لدراسة مدى فاعلية التقنيات المهمة بغرس وبناء القيم لدى الأطفال .
- ◀ تتيح هذه الدراسة الفرصة للجهات المانحة والجهات المهمة بمجال بناء وغرس القيم لإجراء ملتقيات لأفضل الممارسات التقنية المتوفرة والمهمة بغرس وبناء القيم لدى الأطفال .
- ◀ تساعد هذه الدراسة أولياء الأمور و المهتمين بغرس وبناء القيم من خلال تسليطها الضوء على بعض التقنيات الجيدة المهمة بغرس وبناء القيم لدى الأطفال .



أهداف الدراسة

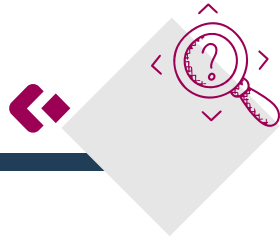


تسعى الدراسة لتحقيق الأهداف التالية :

- 1- تسليط الضوء على بعض النماذج للتقنيات المهمة بغرس وبناء القيم لدى الأطفال .
- 2- التعرف على التقنيات بغرس وبناء القيم لدى الأطفال من عمر 4 إلى 12 عام .
- 3- التعرف على مدى ملائمة التقنيات الموجودة في غرس وبناء القيم لدى الأطفال .
- 4- التعرف على أهم القيم التي ركزت عليها التقنيات بمنظومة القيم لدى الأطفال .
- 5- إبراز نقاط القوة وفرص التحسين الموجودة في التقنيات المتوفرة المهمة بغرس وبناء القيم لدى الأطفال .
- 6- كتابة توصيات وتقديم مقترحات مبنية على نتائج هذه الدراسة، مثل : إنتاج تطبيقات جوال أو ألعاب تعليمية إلكترونية أو برامج حاسوبية أو مواقع ويب أو إقامة ملتقيات تطويرية تسهم في غرس وبناء القيم لدى الأطفال .



تساؤلات الدراسة



وحيث أن الهدف الرئيس من الدراسة هو
«معرفة واقع التقنيات المهتمة بغرس وبناء القيم لدى الأطفال».

فنتطلق من هدف الدراسة التساؤلات الآتية :

- ❖ هل يوجد تقنيات مهتمة ببناء و غرس القيم لدى الأطفال ؟
- ❖ هل تركز التقنيات الموجودة على فئة الأطفال من عمر 4 إلى 12 سنة ؟
- ❖ هل تستهدف التقنيات الموجودة فئة أولياء الأمور ؟
- ❖ هل التقنيات الموجودة تشتمل على القيم الرئيسة والفرعية في منظومة القيم ؟
- ❖ هل التقنيات الموجودة تركز على محور بعينه من محاور منظومة القيم ؟
- ❖ هل التقنيات الموجودة تعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم ؟
- ❖ هل التقنيات الموجودة تركز على مصادر تلائم المجتمع ديناً وعرفاً ؟
- ❖ هل تراعي التقنيات الموجودة أنماط المتعلمين المختلفة في الفئة المستفيدة من الأطفال ؟
- ❖ هل يناسب ما تقدمه التقنيات الموجودة خصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 عام ؟
- ❖ هل تراعي التقنيات مبدأ الفروق الفردية بين أفراد الفئة المستفيدة ؟
- ❖ هل توفر التقنيات مبدأ التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة ؟
- ❖ مدى ملائمة التحفيز لمستوى الفئة العمرية المستفيدة ؟
- ❖ هل توفر التقنيات مبدأ التنافس الإيجابي بين الأطفال ؟
- ❖ ما هي المعوقات التي تمنع توفر التقنيات المتميزة في بناء وغرس القيم لدى الأطفال ؟
- ❖ هل تتوفر التقنيات المهتمة بغرس القيم عند الأطفال بشكل مجاني أم بمقابل مالي ؟
- ❖ هل توفر التقنيات أسلوب تقويم لقياس درجة إكساب القيم للأطفال ؟
- ❖ هل توفر التقنيات تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم ؟
- ❖ هل توفر التقنيات الدعم الفني المناسب وتقدم طرق تواصل سهلة لمستفيدي هذه التقنية ؟
- ❖ هل تقدم التقنيات الموجودة تقارير متابعة جيدة لأولياء الأمور عن أطفالهم ؟
- ❖ هل تعتمد هذه التقنيات على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي ؟




مجتمع الدراسة



الحدود المكانية : العالم العربي . 

الحدود الزمانية : التقنيات المتوفرة من 2015 حتى منتصف عام 2022 م . 

الحدود الموضوعية: تقتصر هذه الدراسة على وصف واقع التقنيات المهتمة
ببناء و غرس القيم لدى الأطفال من عمر 4 إلى عمر 12 عام . 



عينه الدراسة



ركزت هذه الدراسة بشكل كبير على الفئات التالية :

- التربويون والمهتمون بتسخير التقنية في غرس وبناء القيم للأطفال.
- أولياء الأمور .





مفهوم القيم:

القيمة : مفرد (قيم) وتأتي في اللغة معان منها :

التقدير : قيمة هذه السلعة كذا ، أي تقديرها كذا .

الثبات على أمر : تقول فلان ليس له قيمه ، أي ليس له ثبات على الأمر .

الاستقامة والاعتدال : يقول تعالى (إِنَّ هَذَا الْقُرْآنَ يَهْدِي لِلَّتِي هِيَ أَقْوَمُ وَيُبَشِّرُ الْمُؤْمِنِينَ الَّذِينَ يَعْمَلُونَ الصَّالِحَاتِ أَنَّ لَهُمْ أَجْرًا كَبِيرًا) (9) أي يهدي للأمور الأكثر قيمة (أي الأكثر استقامة)

معنى القيم اصطلاحاً :

تعددت تعريف القيم عند العلماء المهتمين بهذا المجال بناء على عدة اعتبارات ومن باب الاختصار

يرى الفريق البحثي للدليل بأن التعريف الإجرائي هو أن القيم عبارة عن الموجهات الباعثة على السلوك والمعيار لتقييمه.

وهذا يعني أن القيم تعمل على تحريك السلوك نحو الهدف المنشود.

أهمية القيم:

تعد القيم الموجه الأساسي لسلوكيات الفرد فهي تشكل أساس السلوك.

لذلك فإن فقدان القيم وضياع الإحساس بها أو عدم التعرف عليها يجعل الفرد يندمج في أعمال عشوائية ، ويسيطر عليه الإحباط لعدم إدراكه جدوى ما يقوم به من أعمال فهي تمثل معتقدات الفرد عن قدرته على إيجاد معنى لحياته وعلى هذا تعد القيم من المفاهيم الجوهرية في جميع ميادين الحياة الاقتصادية والسياسية والاجتماعية وغيرها . نظراً لأنها تمس العلاقات الانسانية بكافة صورها ولأنها معايير وأهداف لابد أن نجدها في كل مجتمع منظم سواء امان متقدم او متاخراً،فهي تتغلغل في نفوس الأفراد في شكل اتجاهات ودوافع وتطلعات ، وتظهر في السلوك الظاهري الشعوري واللاشعوري.





ونستطيع أن نجعل أهمية القيم للمسلم في الآتي:

- أهمية شرعية وتعبدية: تخلق بأخلاق القرآن وتمثل القيمة واتباع الهدي النبوي الكريم.

- أهمية نفسية وسلوكية واجتماعية تتمثل في المستويات الآتية:
أ) على مستوى الفرد:

- تساهم القيم في حماية الفرد من الانحراف والسلوكيات السلبية، فهي تعمل كصمام أمان للفرد.
- تساعد الفرد على التفضيل الامثل بين الخيارات الحياتية المختلفة.
- تمثل القيم الشخصية الحقيقية للفرد فهي الاطار الذي يحكم تصرفاته.

ب) على مستوى المجتمع:

- تساهم القيم في حفظ المجتمع وتماسكه ، وبقدر مكانة القيم في المجتمع بقدر ما يكون من تماسك ومان لتلك المجتمعات.
- تدفع القيم عجلة التنمية المستدامة في المجتمع لان منظومة العمل ترتبط بشكل مباشر بمنظومة القيم.
- تساهم القيم بحفظ هوية المجتمع والمحافظة على ثوابته.



مصادر القيم



يقصد بالمصادر المرجعية والاساس الذي تنطلق منه القيم , وللقيم مصادر عديدة تختلف من مجتمع لآخر , وفي المجتمع الاسلامي يمكن حصر مصادر القيم كالآتي:

الدين الاسلامي :

متمثلاً بالكتاب والسنة والاجماع والاجتهاد، وهذا المصدر هو المصدر الاساسي للقيم في مجتمعنا، وجميع القيم المستمدة من هذا المصدر هي الخير كلة، ومصدر سعادة البشرية في دنياها واخرها ان تمسكة به خير تمسك.

التراث الإنساني المحلي والعالمي :

في ظل الانفجار المعلوماتي وثورة الاتصالات وتحول العالم الى قرية صغيرة ادى ذلك الى سهولة الاتصال بين اجزائه وبالتالي سهولة انتقال القيم بنوعيتها السلبية والايجابي، وبالتالي جميع مايتعلق بالتراث التاريخي والثقافي محلياً او عالمياً يساهم في تشكيل القيم في المجتمعات.





بالرغم من تعدد المحاولات من جانب الباحثين لوضع تصنيف للقيم إلا أنه لا يوجد تصنيف واحد متفق عليه، وعملية التصنيف تختلف باختلاف المعيار الذي تصنف على أساسها ، ومن أهم تصنيفات القيم.

- بُعد المحتوى ويشمل القيم النظرية والسياسية والدينية والاجتماعية والجمالية والاقتصادية.
- بُعد الشدة ويشمل القيم الملزمة والقيم التفصيلية والقيم المثالية .
- بُعد المقصد الذي شمل القيم الوسائية والقيم الغائبة .
- بُعد الوضوح الذي شمل للقيم الحركية والقيم الضمنية .
- بُعد الدوام الذي شمل القيم الدائمة والقيم المؤقتة.

وهناك تصنيفات أخرى وأبرزها

تصنيف عبدالرحمن بدوي ، فقد صنف القيم إلى ثلاث مجالات:

1. قيم عقلية .
2. قيم جمالية .
3. قيم أخلاقية .

صنفها البعض على اساس ما هو مادي محسوس غير محسوس:

1. قيم مادية .
2. قيم روحية .



تصنيفات القيم



تصنيف عبدالحميد الهاشمي:

1. قيم متصلة بعلاقة الإنسان مع ربه.
2. قيم متصلة بعلاقة الإنسان مع نفسه .
3. قيم متصلة بعلاقة الإنسان مع الآخرين.

تصنيف أبو العينين فقد صف القيم إلى:

1. قيم روحية وعقدية كحب الله والإيمان به والجهد في سبيله.
2. قيم خلقية كالعدل والأمانة والصدق وإكرام الضيف التعاون.
3. قيم عقلية تتصل بالمعرفة وطرق الوصول إليها كاستخدام التجربة والتفكير الناقد .
4. قيم وجدانية انفعالية كالحب والكره وضبط النفس عند الغضب.
5. قيم إجتماعية مثل بر الوالدين والتكافل الاجتماعي والإحسان للآخرين.
6. قيم مادية تتصل بالعناصر المادية الاعتناء بالجسد والاقتصاد في الإنفاق .
7. قيم جمالية تتصل بالتذوق الجمالي وإدراك الاتساق في الأشياء والاعتناء بالمظهر والنظافة والنظام.



الفصل الثاني

◀ أدوات الدراسة

◀ إجراءات الدراسة





للإجابة على تساؤلات الدراسة تم استخدام عدد من الأدوات والطرق لجمع البيانات وهي :

- 1- استبانات ذات أسئلة مغلقة مع بعض الأسئلة مفتوحة استهدفت كل من الفئات التالية :
(فئة أولياء الأمور - فئة المهتمين بغرس القيم) .
- 2- استمارة جمع معلومات من خلال البحث والمسح الإلكتروني للتقنيات المتوفرة على شبكة الإنترنت المهتمة ببناء وغرس القيم لدى الأطفال .
- 3- استمارة جمع معلومات للمهتمين من خلال البحث والمسح الإلكتروني للمهتمين والمتخصصين في بناء وغرس القيم لدى الأطفال .
- 4- استمارة تقييم للتقنيات المهتمة ببناء وغرس القيم لدى الأطفال .
- 5- مقابلات شخصية مع الأشخاص المتخصصين في الجانب التربوي أو التقني في مجال بناء وغرس القيم لدى الأطفال .





إستمارة جمع المعلومات استبيان أولياء الأمور :



1. عدد الأبناء من 4-12 سنة (بنات)؟
2. عدد الأبناء من 4-12 سنة (بنين)؟
3. كم عدد الساعات التي يقضيها طفلك على الأجهزة الإلكترونية في اليوم الواحد؟
(أقل من ساعة) (ساعة إلى 3 ساعات) (3 ساعات إلى 6 ساعات) (أكثر من ذلك)
4. هل يستخدم طفلك أحد التطبيقات أو التقنيات التي تهتم بغرس وبناء القيم؟
نعم : لا
5. ما مدى الاحتياج للتطبيقات والتقنيات المهمة ببناء وغرس القيم لدى الأطفال ؟
(من «1» إلى «5») «1» غير منخفض ، «5» مرتفع
6. هل اكتسب طفلك قيم إيجابية وسلوكيات حسنة من خلال استخدامه لوسائل التقنية ؟
نعم : لا
7. ما مدى استمتاع طفلك بالتقنيات الهادفة ؟
(من «1» إلى «5») «1» غير مستمتع ، «5» مستمتع
8. مدى ملاءمة محتوى هذه التطبيقات لمعتقداتنا وقيم مجتمعتنا الأصيلة؟
(من «1» إلى «5») «1» منخفض ، «5» مرتفع
9. ما مدى تقييمك للمقابل المالي - إن وجد - للتطبيقات المهمة بغرس وبناء القيم لدى الأطفال ؟
(من «1» إلى «5») «1» منخفض ، «5» مرتفع





إستمارة جمع المعلومات استبيان أولياء الأمور :



15. ما هي أهم القيم التي يجب أن تستهدفها التقنيات المهتمة ببناء وغرس القيم لدى الأطفال؟

- القِيم الروحية والعقدية (حب الله ، الإيمان بالله)
- القِيم الخلقية (العدل ، الأمانة ، الصدق ، التعاون ، إكرام الضيف)
- قِيم العقل والمعرفة (التجربة ، التفكير الناقد)
- القِيم الوجدانية (الحب ، الكره ، ضبط النفس عند الغضب)
- القِيم الإجتماعية (بر الوالدين ، التكافل الاجتماعي ، الإحسان للآخرين)
- القِيم المادية (الاعتناء بالجسم ، الاقتصاد في الإنفاق)
- القِيم الجمالية (الاعتناء بالمظهر ، النظافة ، احترام النظام)
- (من «1» إلى «5») «1» منخفض جداً ، «5» مهم جداً

16. ما تقييمك للتجربة التي يواجهها طفلك أثناء استخدامه التطبيقات الخاصة بالأطفال؟

- سهولة الاستخدام
- جودة وملائمة المحتوى
- المقابل المالي
- الاستفادة والتغذية الراجعة الإيجابية للطفل
- (من «1» إلى «5») «1» غير راضي ، «5» راضي جداً





إستمارة جمع المعلومات



استبيان التربويين والمهتمين

1. عدد سنوات الخبرة في مجال قيم الأطفال ؟
2. هل تؤيد غرس القيم للطفل من خلال التقنية ؟
نعم : لا
3. هل هناك تطبيقات مهتمة ببناء وغرس القيم الأساسية أو الفرعية للأطفال من عمر 4 إلى 12 سنة ؟
نعم : لا
4. مدى ملاءمة محتوى هذه التطبيقات لمعتقداتنا وقيم مجتمعنا الأصيلة ؟
(من «1» إلى «5») «1» منخفض ، «5» مرتفع
5. ما مدى الاحتياج لتقنيات وتطبيقات تهتم بغرس وبناء القيم لدى الأطفال برأيك ؟
(من «1» إلى «5») «1» منخفض ، «5» مرتفع
6. ما هي أهم القيم التي يجب أن تستهدفها التقنيات المهتمة ببناء وغرس القيم لدى الأطفال ؟
 - القيم الروحية والعقدية (حب الله ، الإيمان بالله)
 - القيم الخلقية (العدل ، الأمانة ، الصدق ، التعاون ، إكرام الضيف)
 - قيم العقل والمعرفة (التجربة ، التفكير الناقد)
 - القيم الوجدانية (الحب ، الكره ، ضبط النفس عند الغضب)
 - القيم الاجتماعية (بر الوالدين ، التكافل الاجتماعي ، الإحسان للآخرين)
 - القيم المادية (الاعتناء بالجسم ، الاقتصاد في الإنفاق)
 - القيم الجمالية (الاعتناء بالمظهر ، النظافة ، احترام النظام)
 - (من «1» إلى «5») «1» منخفض جداً ، «5» مهم جداً





10. ما مدى تقييمك للمقابل المالي - إن وجد - للتطبيقات المهتمة بغرس وبناء القِيم لدى الأطفال ؟

(من «1» إلى «5») «1» منخفض ، «5» مرتفع

11. ما مدى رضاك عن التطبيقات والتقنيات المهتمة بغرس وبناء القِيم لدى الأطفال بشكل عام ؟

(من «1» إلى «5») «1» غير راضي ، «5» راضي تماماً

12. في رأيك هل يوجد معوقات تمنع من توفر التطبيقات والتقنيات المتميزة في غرس وبناء القِيم لدى الأطفال ؟

نعم : لا | في حال وجود معوقات ماهي ؟ (.....)

13. برأيك ماذا ينقص التطبيقات والتقنيات المتوفرة المهتمة بغرس وبناء القِيم لدى الأطفال لتصبح ممتعة وجاذبة للأطفال ؟

- أساليب تحفيز
- أنشطة تفاعلية
- الإخراج والتصميم
- سهولة الاستخدام
- التنافس الإيجابي بين الأطفال
- أخرى ...

14. بشكل عام ما مدى رضاك عن (تقارير ولي الأمر) المرسله من تلك التطبيقات والتقنيات المهتمة بغرس وبناء القِيم لدى الأطفال ؟

(من «1» إلى «5») «1» غير راضي ، «5» راضي تماماً



حرصاً على الوصول إلى نتائج دقيقة تسهم في تحقيق أهداف الدراسة والخروج بتوصيات تنفيذية، تم اتباع الإجراءات التالية:

- تم تكوين فريق عمل مكون من مدير مشروع - مستشار - باحثين .
- تم الاطلاع على الدراسات والمصادر والأبحاث والتجارب السابقة في مجال بناء و غرس القيم لدى الأطفال والتقنيات المستخدمة في ذلك .
- تم إجراء البحث والمسح الإلكتروني للمهتمين والمتخصصين في بناء و غرس القيم لدى الأطفال (أكثر من 55 شركة أو مؤسسة مهتمة و 26 مهتم ومهتمة في المجال).
- إقامة عدة لقاءات واجتماعات وورش العمل (مجموعات تركيز) لفريق العمل لتبادل الأفكار والاطلاع على مستوى التقدم في الدراسة (ما يقارب 10 إجتماعات بلغت أكثر من 20 ساعة) .
- إجراء عدد من المقابلات الشخصية مع أشخاص مهتمين و متخصصين في مجال الطفولة وبناء القيم والتقنيات (تم عقد عدد من الاجتماعات واللقاءات الشخصية مع أكثر من 15 مهتم في مختلف التخصصات المهتم بغرس قيم الأطفال).
- تم بناء 2 استبانات ذات أسئلة مغلقة مع بعض الأسئلة مفتوحة استهدفت أولياء الأمور التربويين والمهتمين بغرس القيم لدى الأطفال حيث بلغ عدد الإجابات 120 إجابة .
- أولياء الأمور - الشركات المتخصصة المهتمة بتقنيات غرس القيم - التربويين والمهتمين بغرس القيم لدى الأطفال .
- تم تحكيم الاستبانات من خلال عدد من المتخصصين والعاملين في الميدان .
- تم تصميم الاستبانات وإخراجها بشكل إلكتروني .
- تم نشر الاستبانات إلكترونياً لأفراد العينة .





- تم فرز وتقييم أبرز التقنيات المتوفرة المهتمة ببناء وغرس القيم لدى الأطفال وذلك من خلال الخطوات التالية :
- إجراء فرز أولي للتقنيات المتوفرة و رصد (تطبيقات الجوال) المهتمة بغرس وبناء القيم لدى الأطفال .
- تصميم استمارة تقييم للتقنيات المهتمة ببناء وغرس القيم لدى الأطفال تعتمد على معايير للتقييم وترصد درجة لكل تطبيق أو تقنية بإجمالي 25 درجة حسب كل معيار هل هو (متوفر أو غير متوفر أو متوفر نسبيًا) .
- تم إجراء مقابلات شخصية مع الأشخاص المتخصصين في الجانب التربوي أو التقني في مجال بناء وغرس القيم لدى الأطفال .
- تم عقد عدد من ورش عمل لكل من (أولياء الأمور - المهتمين ببناء وغرس القيم لدى الأطفال) .
- جمع نتائج الاستبانات و استمارة التقييم والمقابلات الشخصية وورش العمل وتحليلها من خلال برامج التحليل الاحصائي .
- استخلاص النتائج و قراءتها وتفسيرها .
- بناء وكتابة التوصيات العامة والخاصة للدراسة .





- بعد المسح الإلكتروني بالشبكة العنكبوتية للتطبيقات والمواقع والصفحات الإلكترونية تم الوصول إلى 86 من النتائج تحتوى على موضوعات وممارسات تتعلق بغرس وبناء القيم لدى الأطفال .
- تم إجراء التصفية الأولى والتي كانت نتائجها هي الحصول على 43 تقنية من أصل 86 تقنية و ذلك بعد استبعاد صفحات اليوتيوب وصفحات التويتر والفيس بوك وغيرها والتركيز على التطبيقات والمواقع والقنوات الفضائية التي تحتوى على موضوعات تتعلق بغرس وبناء القيم لدى الأطفال.
- وجاءت التصفية الثانية من خلال فرز التقنيات ال 43 وتصفيها إلى 15 تقنية وهي لتطبيقات الأجهزة الذكية التي ترتبط بقنوات فضائية أو مواقع على الشبكة العنكبوتية ، والتي تركز على جانب غرس وبناء القيم لدى الأطفال واستبعاد التقنيات التي تركز على التحصيل الدراسي والتعليمي أكثر من غرس وبناء القيم لدى الأطفال من عمر 4 سنوات إلى 12 سنة .





التطبيقات قبل الفرز





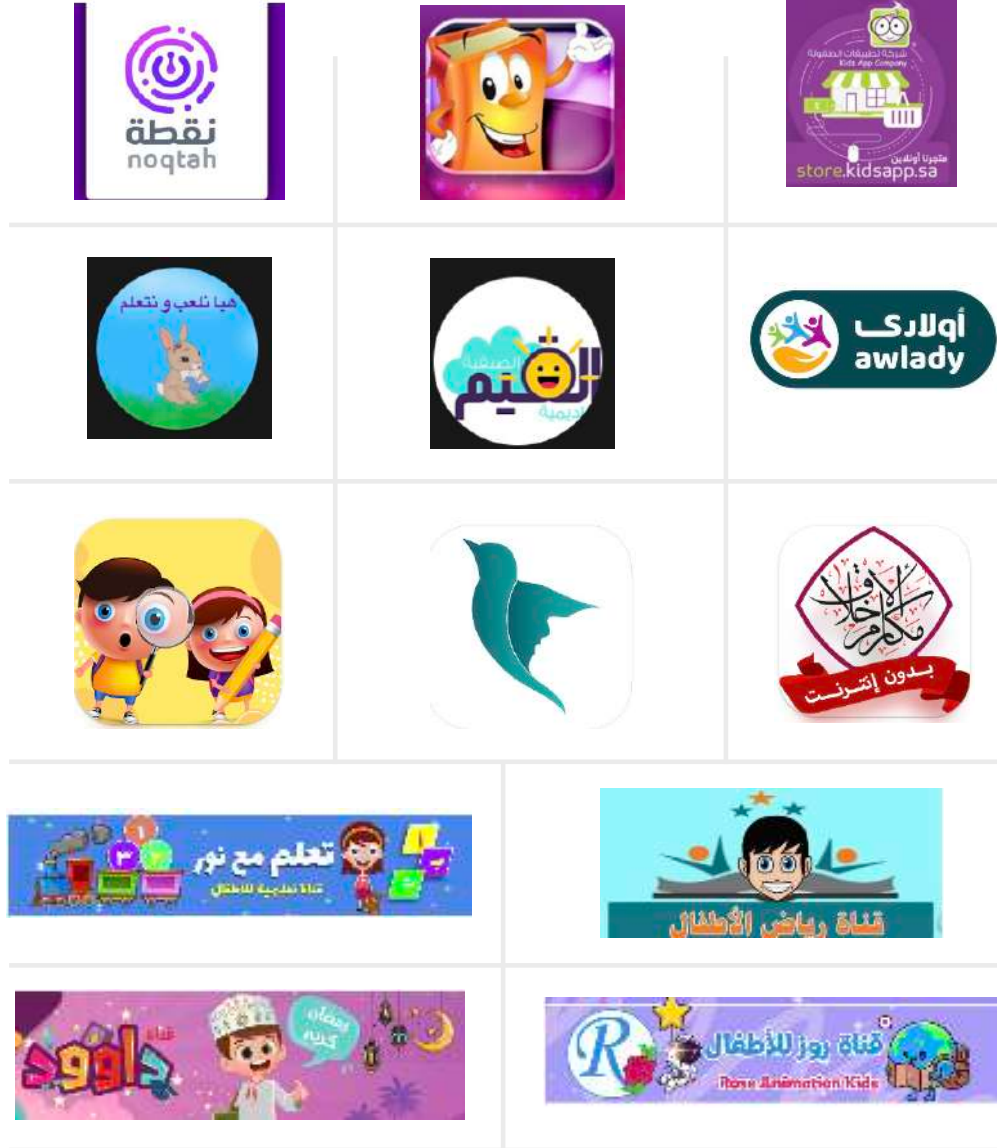


التطبيقات قبل الفرز





التطبيقات قبل الفرز





التطبيقات قبل الفرز



تعليم الأطفال
Children's education



الفصل الثالث

- ◀ نتائج استمارات التقييم للتطبيقات
- ◀ نتائج الدراسة حسب رأي أولياء الأمور
- ◀ نتائج الدراسة حسب رأي المهتمين





نتائج استمارات التقييم للتطبيق

استمارة التقييم المجمعة

م	المعيار	فنان	لمسة	عالم زيجو	جيل	غراس	عصافير	كريم وجنى	عالم باسل	عالم أنس	سنايدي	قصص ناصر	معين	علمتي كنز	أولادي	تستهل
1	سهولة التشغيل و الاستخدام .	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	تعدد طرق الوصول إليه (متصفح أو حاسب أو جوال الخ).	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	التصميم الجيد و المناسب للفئة المستهدفة .	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	متوفر بشكل مجاني .	0.5	0.5	1	0.5	0.5	0.5	1	1	0.5	1	1	0	1	1	0.5
5	يوفر الوصول للمحتوى بدون الاتصال بالإنترنت .	0.5	0.5	0.5	0	0.5	0.5	0.5	0	0	0	0	0	0.5	0	0
6	يستهدف فئة أولياء الأمور .	1	1	1	1	1	1	1	0	0.5	1	0	1	1	1	1
7	إمكانية تسجيل أكثر من طفل و طلب معلومات عن الطفل .	1	1	1	1	0.5	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1
8	يشتمل على القيم الرئيسة والفرعية في منظومة القيم .	1	1	1	0.5	0.5	0	0.5	0	0.5	0	0.5	1	0.5	1	0.5
9	يركز على قيم معينة من محاور مصفوفة القيم .	1	1	1	0.5	0.5	0.5	1	0.5	0.5	0	1	1	1	1	1
10	يعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم .	1	1	1	1	1	0.5	1	1	1	0.5	1	1	0	0.5	0
11	خلوه من مظاهر التمييز الاجتماعي و ملائمته مع تعاليم ديننا و قيم مجتمعنا الأصيلة.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة .	1	1	1	1	0.5	1	1	1	1	0.5	1	1	1	1	0
13	مراعاة المحتوى والأنشطة لأنماط المستفيدين المختلفة (سمعي - بصري - حسي....) .	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.5	1	1	0.5	0.5	0
14	يعتمد أساليب التفاعل التي تضمن مشاركة المستفيدين .	1	1	1	1	1	1	1	0.5	1	1	1	1	0.5	0	0.5
15	يوفر مبدأ التنافس الإيجابي بين المستفيدين .	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0.5	0.5	0.5	1	1
16	التنوع في عرض المحتوى والأنشطة بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستفيدين.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0.5	1	1
17	توافر عناصر التشويق وجذب الانتباه للمستفيد .	1	1	1	1	1	1	1	0.5	1	1	1	1	0.5	0	1
18	يوفر وسائل التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة	1	1	1	1	0	1	1	0	0.5	1	1	1	1	0.5	1
19	ملائمة أسلوب التعزيز والتحفيز لمستوى الفئة العمرية للمستفيدين.	1	1	1	1	0	1	1	0	0.5	1	1	1	1	0.5	1
20	توافر أسلوب تقويم يحقق قياس درجة اكتساب القيم للمستفيد.	1	1	0.5	0	0.5	0.5	0.5	0	0	1	0	0.5	0	1	0.5
21	توفر تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم .	0.5	1	0.5	0	0.5	0	1	0	0	0	0	0	0	0.5	0
22	يقدم تقارير متابعة لولي الأمر توضح مدى استفادة الطفل.	0.5	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1
23	التقييم والتعليقات بالمتجر .	1	0.5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0.5	1	1	1
24	يوفر الدعم الفني ووسيلة اتصال فعالة .	1	0.5	1	1	1	1	0	0	0.5	1	0.5	1	0.5	0.5	1
25	يعتمد على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي .	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
المجموع (25) درجة		22	22	22.5	19.5	17	19.5	20.5	10.5	15.5	18.5	17.5	19.5	16.5	17	17



نتائج استمارات التقييم للتطبيقات

استمارة التقييم المجمعة



م	المعيار	النسبة المئوية		
		متوفر	غير متوفر	متوفر نسبياً
1	سهولة التشغيل و الاستخدام .	100/00	0/00	0/00
2	تعدد طرق الوصول إليه (متصفح أو حاسب أو جوال الخ).	100/00	0/00	0/00
3	التصميم الجيد و المناسب للفئة المستهدفة .	100/00	0/00	0/00
4	متوفر بشكل مجاني .	46/67	6/67	46/67
5	يوفر الوصول للمحتوى بدون الاتصال بالإنترنت .	0/00	53/33	46/67
6	يستهدف فئة أولياء الأمور .	80/00	13/33	6/67
7	إمكانية تسجيل أكثر من طفل و طلب معلومات عن الطفل .	66/67	26/67	6/67
8	يشتمل على القيم الرئيسة والفرعية في منظومة القيم .	33/33	20/00	46/67
9	يركز على قيم معينة من محاور مصفوفة القيم .	60/00	6/67	33/33
10	يعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم .	66/67	13/33	20/00
11	خلوه من مظاهر التمييز الاجتماعي و ملائمة مع تعاليم ديننا و قيم مجتمعنا الأصيلة.	100/00	0/00	0/00
12	ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة .	80/00	6/67	13/33
13	مراعاة المحتوى والأنشطة لأنماط المستفيدين المختلفة (سمعي - بصري - حسي....) .	73/33	6/67	20/00
14	يعتمد أساليب التفاعل التي تضمن مشاركة المستفيدين .	73/33	6/67	20/00
15	يوفر مبدأ التنافس الإيجابي بين المستفيدين .	73/33	6/67	20/00
16	التنوع في عرض المحتوى والأنشطة بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستفيدين.	93/33	0/00	6/67
17	توافر عناصر التشويق وجذب الانتباه للمستفيد .	80/00	6/67	13/33
18	يوفر وسائل التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة .	73/33	13/33	13/33
19	ملائمة أسلوب التعزيز والتحفيز لمستوى الفئة العمرية للمستفيدين.	73/33	20/00	6/67
20	توافر أسلوب تقويم يحقق قياس درجة اكتساب القيم للمستفيد.	26/67	33/33	40/00
21	توفر تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم .	13/33	26/67	60/00
22	يقدم تقارير متابعة لولي الأمر توضح مدى استفادة الطفل.	66/67	26/67	6/67
23	التقييم والتعليقات بالمتجر .	80/00	6/67	13/33
24	يوفر الدعم الفني ووسيلة اتصال فعالة .	53/33	13/33	33/33
25	يعتمد على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي .	0/00	100/00	0/00

ماذا نستفيد



من مخرجات الاستثمارات ؟

المعيار الأول:

100 ٪ من التطبيقات سهلة التشغيل و الاستخدام والتصفح والإبحار بين صفحاتها .

المعيار الثاني :

تتعتمد 100٪ من التقنيات العديد من الطرق تسهل للمستخدم الوصول إليها مثل (أجهزة حاسب ومتصفح الإنترنت أو من خلال الأجهزة الذكية أو الجوالات إلخ).

المعيار الثالث :

100 ٪ من التطبيقات اعتمدت على التصميم الجيد و المناسب لفئة الأطفال و فئة أولياء الأمور.

”

إضاءات



الاهتمام بالتصميم الجيد لمواجهة المستخدم و تصميم تجربة المستخدم تجذب المستخدمين وتكسب ثقتهم خاصة فئة الأطفال منهم وتشجيعهم على استخدام التطبيق والخروج منه بأفضل استفادة .

“



ماذا نستفيد



من مخرجات الاستثمارات ؟

المعيار الرابع:

ما يقارب من 46٪ من التطبيقات تمكن المستفيد من الوصول المجاني للمحتوى المقدم فيها ، وتمثل التقنيات التي تعتمد رسوم مالية للوصول إلى المحتوى نسبة 7٪ تقريباً ، في حين توفر نسبة 47٪ من التطبيقات الوصول لبعض من المحتوى مجاناً .

”

إضاءات



الرسوم المالية للدشتراك تغطي المصروفات و تكاليف فريق العمل ، وتضمن استدامة تقديم الخدمة وتطوير التطبيقات واستمرارها ، علماً أن توفرها بدون رسوم مالية يشجع المستفيدين على التسجيل بها واستخدامها والاستفادة منها .

“

المعيار الخامس :

غالبية التطبيقات لا توفر الوصول لكامل المحتوى المقدم للمستفيدين بدون الاتصال المباشر بالإنترنت ، وتعتمد حوالي 53٪ من التطبيقات على الاتصال المباشر بالإنترنت للوصول للمحتوى وعرضه والاستفادة منه ، وتقدم 47٪ من التطبيقات أجزاء من المحتوى للمستفيد بدون الاتصال بالإنترنت والبعض الآخر يحتاج اتصال بالإنترنت .



من مخرجات الاستثمارات ؟

المعيار السادس :

غالبية التطبيقات ركزت على استهداف فئة أولياء الأمور من خلال تقديم محتوى وإحصائيات هامة لهم و كان ذلك بنسبة تصل لـ 80٪ من التطبيقات ، وفي حين أهملت نسبة 7٪ من التطبيقات استهداف أولياء الأمور بأي محتوى أو خدمة ، بينما قدمت 13٪ من التطبيقات بعض الخدمات البسيطة لفئة أولياء الأمور .

إضاءات



”

من الجّدًا استهداف فئة أولياء الأمور من خلال تقديم محتوى هادف أو استشارات عن تربية الأبناء وطرق التعامل معهم وطرق غرس القيم الحميدة في نفوسهم مع ضرورة تزويدهم بتقارير متنوعة عن سلوك أبنائهم و مستويات استفادتهم من التطبيق .

“

المعيار السابع :

تتيح نسبة كبيرة من التطبيقات قد تصل إلى 67٪ إمكانية تسجيل وإنشاء حسابات خاصة للأطفال مع طلب معلومات عن كل طفل مثل (الاسم - العمر - النوع - والهوايات إلخ ...) ، بينما اقتصرت نسبة التطبيقات التي لا تتيح خدمة إنشاء حسابات خاصة للأطفال على 27٪ ، في حين أتاحت نسبة 6٪ من التطبيقات فرصة إنشاء حسابات خاصة للأطفال بها لمشارك واحد فقط كان طفل أو ولي أمر .





من مخرجات الاستمارات ؟

المعيار الثامن :

عملت ما يقارب 33٪ من التطبيقات حسب ترتيب منظومة القيم من حيث القيم الرئيسة و القيم المتفرعة منها ، في حين أغفل قرابة 20٪ من التطبيقات التعامل مع ترتيب منظومة القيم من حيث القيم الرئيسة و القيم المتفرعة منها ، بينما تعاملت 47٪ من التطبيقات بشكل جزئي مع منظومة القيم .

المعيار التاسع :

ركزت 60٪ من التطبيقات على قيم معينة من محاور منظومة القيم (كمحور القيم الأخلاقية بما يندرج تحتها من قيم فرعية مثل الصدق والأمانة والحياء إلخ ...) ، في حين تعاملت 33٪ من التطبيقات مع محاور منظومة القيم بشكل جزئي و اقتصرت على تناول بعض القيم دون غيرها ، و تناولت 7٪ من التطبيقات القيم بشكل عشوائي غير معتمد على ترتيب منظومة القيم .

إضاءات



”

كل مرحلة من مراحل عمر الطفل تتطلب غرس قيم معينة ، فالطفل مع تطوره ونموه تختلف أولوياته كما يختلف بناءه الجسماني ، وكلما كانت القيم المستهدف غرسها مناسبة لعمره وأولوياته كان ذلك أكثر فائدة وأنفع .

“



من مخرجات الاستثمارات ؟

المعيار العاشر :

اعتمدت نسبة 67٪ من التطبيقات على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم ما بين أسلوب (القدوة من خلال أحد الشخصيات أو القصة أو الحوار والمناقشة والألعاب التفاعلية والترفيه إلخ ...) ، في حين أهملت نسبة 13٪ من التطبيقات التنوع في أساليب غرس القيم ، واستخدمت نسبة 20٪ من التطبيقات أسلوب واحد لغرس القيم بعيداً عن أي تنوع .

”

إضاءات



تنوع الأساليب مثل القدوة والقصة والحوار والمناقشة والألعاب التفاعلية والترفيه إلخ ...) لها أكبر الأثر في جذب الأطفال وإثارة دافعيتهم وتعزيز مشاركتهم في التطبيق .

“

المعيار الحادي عشر :

حرصت 100٪ من التطبيقات على مؤاتمة تعاليم الدين الإسلامي و قيم المجتمع العربي الإسلامي الأصيلة و خلت من مظاهر التمييز الاجتماعي .

المعيار الثاني عشر :

كانت أغلبية التطبيقات وبنسبة 80٪ تقدم محتوى وأنشطة ملائمة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة ، في حين أهملت 7٪ من التطبيقات الاهتمام بهذا الجانب ، واهتمت نسبة 13٪ من التطبيقات ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الأطفال من عمر 4 سنة إلى عمر 12 سنة بشكل جزئي وغير كامل .





من مخرجات الاستثمارات ؟

المعيار الثالث عشر :

راعت ما يقرب من 73٪ من التطبيقات أنماط المستخدمين المختلفة (سمعي - بصري - حسي...) عند تصميم وتقديم المحتوى والأنشطة وذلك من خلال القصص المصورة أو المقاطع المرئية أو الألعاب التفاعلية أو الأناشيد ، في حين أهملت 7٪ من التطبيقات الاهتمام بهذا الجانب ، وقدمت نسبة 20٪ من التطبيقات المحتوى والأنشطة بشكل قد يلائم بعض أنماط المستخدمين دون غيرها .

المعيار الرابع عشر :

اعتمدت 73٪ من التطبيقات على أساليب التفاعل المختلفة مثل (تفاعل المستخدم مع المحتوى ومع الأنشطة ، تفاعل المستخدمين مع بعضهم البعض ، التفاعل المتزامن وغير المتزامن إلخ...) و التي تضمن مشاركة المستخدمين في الأنشطة المختلفة وفي أوقات مختلفة ، في حين أهملت 7٪ من التطبيقات الاعتماد على أساليب التفاعل بأنشطة التطبيق ، وقدمت نسبة 20٪ من التطبيقات الأنشطة مدعوم ببعض الأساليب التفاعلية وبشكل جزئي .

”

إضاءات



إن تنوع أدوات وأساليب التفاعل سواء كان تفاعل متزامن أو غير متزامن وإمكانية تفاعل الطفل مع المحتوى والأنشطة والألعاب وتفاعله مع أقرانه بداخل التطبيق يزيد من دافعيته للمشاركة والنشاط طوال الوقت .

“



من مخرجات الاستثمارات ؟

المعيار الخامس عشر :

عززت نسبة كبيرة من التطبيقات وصلت إلى 73٪ مبدأ التنافس الإيجابي بين المستخدمين في التطبيق ، في حين أهملت 7٪ من التطبيقات الاهتمام بهذا الجانب ، واهتمت عدد من التطبيقات تصل إلى 20٪ بمبدأ التنافس بين المستخدمين بشكل جزئي.

المعيار السادس عشر :

قدمت الغالبية العظمى من التطبيقات وبنسبة وصلت إلى 93٪ التنوع في عرض المحتوى والأنشطة و أنماط الاستخدام بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستخدمين ليكون لكل مستفيد إمكانية من التقدم في مسارات التطبيق بما يتناسب مع إمكانياته الشخصية والتربوية ، وقد اهتم عدد قليل من التطبيقات تصل إلى 7٪ مراعاة مبدأ الفروق الفردية بين الأطفال بشكل نسبي ومحدود ، وشكلت التطبيقات التي لم تراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستخدمين نسبة 0٪ .



إضاءات



تعدد أدوات التفاعل و التنوع في عرض المحتوى والأنشطة يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستخدمين ، حيث يختار كل مستفيد الأداة أو الطريقة التي تناسب قدراته ، و يترتب على عدم مراعاة الفروق الفردية غالبًا فشل في تحقيق الأهداف، و عدم التقدم في مستوى الأطفال .





من مخرجات الاستثمارات ؟

المعيار السابع عشر :

تعد عناصر التشويق وجذب اهتمام الأطفال من أحد أهم العوامل التي تساعد التطبيقات الذكية في تحقيق أهدافها، ولذلك فقد أضافت الغالبية العظمى من التطبيقات وبنسبة وصلت إلى 80٪ العديد من عناصر التشويق وجذب اهتمام الأطفال أثناء تصفح التطبيق أو عرض المحتوى أو التفاعل مع الأنشطة ومن خلال إضافة عدة مستويات تنافسية أو ألعاب تفاعلية توصل الهدف ، في حين أهمل عدد قليل من التطبيقات وصل إلى 7٪ هذا الجانب الهام ، بينما شكلت التطبيقات التي استخدمت بعض عناصر التشويق والجذب نسبة 13٪ .

المعيار الثامن عشر :

وفرت 74٪ من التطبيقات وسائل متنوعة لتعزيز الأطفال وإثارة دافعيتهم وتحفيزهم على الاستمرار والاستفادة من المحتوى المقدم من خلال العديد من المكافآت مثل (النقاط - الهدايا الإلكترونية - الخصومات على رسوم الاشتراك إلخ ...) ، وقد اهتم 13٪ من التطبيقات بتوفير بعض من أشكال بسيطة من وسائل التعزيز ، ووصل عدد التطبيقات التي لم تتضمن أي وسائل للتحفيز والتعزيز في أنشطتها نسبة 13٪ .

”

إضاءات



توفر وسائل التحفيز والتعزيز بالتطبيقات مثل منح الأطفال النقاط أو الهدايا الإلكترونية أو بطاقات الخصم أو الانتقال من مستوى لمستوى أعلى باللعبة التفاعلية وغيرها من الوسائل له كبير الأثر في إثارة دافعية الأطفال للاستمرار والتقدم والاستفادة من المحتوى المقدم والأنشطة المتوفرة .

“



من مخرجات الاستثمارات ؟

المعيار التاسع عشر :

حرصت نسبة كبيرة من التطبيقات وصلت إلى 74٪ أن توفر وسائل تحفيزية متنوعة وملائمة لأعمار الفئة المستفيدة من الخدمة ، في حين اهتم 7٪ من التطبيقات بتوفير وسائل تعزيز تراعي الفئة العمرية للمستفيد نسبياً ، ووصل عدد التطبيقات التي لم تراعي أن تكون وسائل للتحفيز والتعزيز ملائمة لأعمار الفئة المستفيدة ل 20٪.

المعيار العشرون :

13٪ من التطبيقات تقدم تغذية راجعة فعالة عند تفاعل المستفيدين مع عناصر التقويم مثل (إظهار الإجابات الصحيحة أو طلب إعادة المحاولة أو إصدار الأصوات مصحوبة بإظهار عبارات توضح الإجابة صحيحة أو خاطئة إلخ ...) ، في حين لم توفر نسبة 27٪ من التطبيقات أي من أشكال التغذية الراجعة عند تقديم الاستجابات على التقويم المتوفر ، بينما قدمت 60٪ من التطبيقات بعض من أشكال التغذية الراجعة البسيطة أثناء التفاعل مع بعض عناصر التقويم .

إضاءات



”

تعتبر التغذية الراجعة من أكثر الأساليب المستخدمة في تحقيق التعلم والأداء الصحيح، إذ تساهم في تعديل سلوك المتعلم وتنمية الصفات الإيجابية لديه، بالإضافة إلى دورها المهم في تحفيزه وتوجيهه نحو تحقيق الأهداف التعليمية، ومن المهم أن تكون التغذية الراجعة فورية، بمعنى أن يتم تقديمها مباشرة بعد السلوك لتعزيزه أو تطويره أو تصحيحه.

“





من مخرجات الاستثمارات ؟

المعيار الحادي والعشرون :

13٪ من التطبيقات تقدم تغذية راجعة فعالة عند تفاعل المستخدمين مع عناصر التقويم مثل (إظهار الإجابات الصحيحة أو طلب إعادة المحاولة أو إصدار الأصوات مصحوبة بإظهار عبارات توضح الإجابة صحيحة أو خاطئة إلخ ...) ، في حين لم توفر نسبة 27٪ من التطبيقات أي من أشكال التغذية الراجعة عند تقديم الاستجابات على التقويم المتوفر ، بينما قدمت 60٪ من التطبيقات بعض من أشكال التغذية الراجعة البسيطة أثناء التفاعل مع بعض عناصر التقويم .

”

إضاءات



تعتبر التغذية الراجعة من أكثر الأساليب المستخدمة في تحقيق التعلم والأداء الصحيح، إذ تساهم في تعديل سلوك المتعلم وتنمية الصفات الإيجابية لديه، بالإضافة إلى دورها المهم في تحفيزه وتوجيهه نحو تحقيق الأهداف التعليمية، ومن المهم أن تكون التغذية الراجعة فورية، بمعنى أن يتم تقديمها مباشرة بعد السلوك لتعزيزه أو تطويره أو تصحيحه.

“

المعيار الثاني والعشرون :

67٪ من التطبيقات اهتمت بتقديم تقارير متابعة لولي الأمر منها تقارير توضح مدى استفادة الطفل من التطبيق ومنها تقارير توضح عدد ساعات استخدام الطفل للتطبيق وبعض التطبيقات قدمت تقارير عن القيم التي يحتاجها الطفل في عمره الحالي ، وأغفلت 27٪ من التطبيقات جانب تزويد ولي الأمر بأي تقارير عن الأطفال ، وقدمت 6٪ من التطبيقات بعض التقارير وبشكل جزئي عن بعض الممارسات للطفل داخل التطبيق .

ماذا نستفيد



من مخرجات الاستثمارات ؟

المعيار الثالث والعشرون :

حصلت نسبة 80٪ من التطبيقات على تقييم أعلى من 4/5 / 5 في المتجر مع الأخذ في الاعتبار آراء المستخدمين وتعليقاتهم بمتجر التطبيقات ، وحصلت نسبة 13٪ من التطبيقات على نسبة من 4/4 : 4/5 في تقييمات المتجر ، فيما حصلت 7٪ من التطبيقات على تقييمات أقل من 4 / 5 بالمتجر مع وجود تعليقات سلبية على بعض خدمات التطبيق . (ونظراً لتوفر نسخ من كافة التطبيقات على متجر جوجل فقد تم اعتماد درجة التقييم للتطبيقات بمتجر جوجل) .

المعيار الرابع والعشرون :

قدمت نسبة 54٪ من التطبيقات الدعم الفني للمستخدمين مع توفير وسيلة تواصل فعالة مثل (رقم هاتف - واتساب - بريد إلكتروني إلخ ...) بينما أهملت 13٪ من التطبيقات توفير خدمة الدعم الفني والتواصل ، ووفرت نسبة 33٪ من التطبيقات خدمة الدعم الفني فقط أو وسيلة اتصال فقط .

المعيار الخامس والعشرون :

لا تعتمد التطبيقات على أي من تقنيات الذكاء الاصطناعي .

”

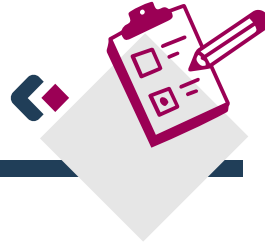
إضاءات



تقنيات الذكاء الاصطناعي و ما يمكنها إنجازه من عمليات مثل تحليل سمات وخصائص المستخدمين ، وتحديد نقاط القوة والضعف لكل منهم ، مع إتاحة التنقل إلى النشاط أو المستوى التالي تبعاً لقدرات المستخدم على التفاعل مع المستوى الحالي وإمكانية التعرف على الأصوات والتفاعل معها و تقديم الردود الفورية والتفاعلية وغيرها من العمليات الهامة ، جعلت من الضروري جدًا دمجها داخل تطبيقات الأجهزة الذكية .

“





المعلومات الأساسية

اسم التقنية : **فنار**

وصف مختصر : تطبيق على الأجهزة الذكية يحتوي على أنشطة وفعاليات وقصص لغرس قيمة تربوية معينة في مجالات عديدة وهي:
- الجانب الإيماني ، مثل: (حب الله ، الصلاة، حب الرسول صلى الله عليه وسلم، تعاليم الإسلام، أركان الإسلام، الصدقة، القدر، حب الخير ، الذكر، حب القرآن الكريم، وغير ذلك) يقدم ما يقارب 260 قيمة تربوية .

موجه للأطفال من عمر : **4 إلى 12 سنة**

المالك / المطور : **فنار**

الإصدار : **2022**

نوع التقنية :

- ☐ برنامج يثبت على الحاسوب
- ☐ قناة فضائية
- ☒ موقع ويب
- ☒ تطبيق جوال

متجر جوجل ☒ متجر آبل ☒ متجر هواوي ☒

تقييمه على المتجر : **(جوجل 5)**

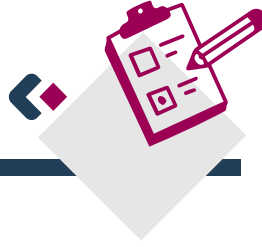




م	المعيار	درجة التحقق		
		متوفر	غير متوفر	متوفر نسبيًا
		1	0	0.5
1	سهولة التشغيل و الاستخدام .	✓		
2	تعدد طرق الوصول إليه (متصفح أو حاسب أو جوال الخ).	✓		
3	التصميم الجيد و المناسب للفئة المستهدفة .	✓		
4	متوفر بشكل مجاني .			✓
5	يوفر الوصول للمحتوى بدون الاتصال بالإنترنت .			✓
6	يستهدف فئة أولياء الأمور .	✓		
7	إمكانية تسجيل أكثر من طفل و طلب معلومات عن الطفل .	✓		
8	يشتمل على القيم الرئيسة والفرعية في منظومة القيم .	✓		
9	يركز على قيم معينة من محاور مصفوفة القيم .	✓		
10	يعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم .	✓		
11	خلوه من مظاهر التمييز الاجتماعي و ملائمة مع تعاليم ديننا و قيم مجتمعنا الأصيلة.	✓		
12	ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة .	✓		
13	مراعاة المحتوى والأنشطة لأنماط المستفيدين المختلفة (سمعي - بصري - حسي....) .	✓		
14	يعتمد أساليب التفاعل التي تضمن مشاركة المستفيدين .	✓		
15	يوفر مبدأ التنافس الإيجابي بين المستفيدين .	✓		
16	التنوع في عرض المحتوى والأنشطة بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستفيدين.	✓		
17	توافر عناصر التشويق وجذب الانتباه للمستفيد .	✓		
18	يوفر وسائل التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة .	✓		
19	ملائمة أسلوب التعزيز والتحفيز لمستوى الفئة العمرية للمستفيدين.	✓		
20	توافر أسلوب تقويم يحقق قياس درجة اكتساب القيم للمستفيد.	✓		
21	توفر تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم .			✓
22	يقدم تقارير متابعة لولي الأمر توضح مدى استفادة الطفل.			✓
23	التقييم والتعليقات بالمتجر .	✓		
24	يوفر الدعم الفني ووسيلة اتصال فعالة .	✓		
25	يعتمد على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي .		✓	
التقييم العام : 25/ 22		20		2



استمارة تقييم منتج رقمي



المعلومات الأساسية

اسم التقنية : لمسة

وصف مختصر : تطبيق لمسة يأخذ طفلك في رحلة تعليمية تكبر معه من سنوات الطفولة المبكرة فتطور مهاراته التعليمية واللغوية والإبداعية وتعزز ثقته بنفسه وتمنحه الأدوات اللازمة لينطلق منها إلى المدرسة والحياة بخطوات واثقة .

موجه للأطفال من عمر : 2 إلى 9 سنة

المالك / المطور : شركة "عالم لمسة"

الإصدار : 2022

نوع التقنية :

☐ برنامج يثبت على الحاسوب

☐ قناة فضائية

☒ موقع ويب

☒ تطبيق جوال

☒ متجر هواوي

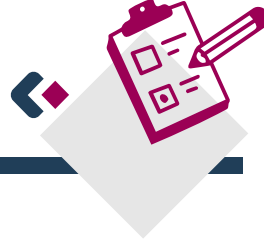
☒ متجر آبل

☒ متجر جوجل

تقييمه على المتجر : (3,8 جوجل)



م	المعيار 	درجة التحقق		
		متوفر	غير متوفر	متوفر نسبياً
		1	0	0.5
1	سهولة التشغيل و الاستخدام .	✓		
2	تعدد طرق الوصول إليه (متصفح أو حاسب أو جوال الخ ...).	✓		
3	التصميم الجيد و المناسب للفئة المستهدفة .	✓		
4	متوفر بشكل مجاني .			✓
5	يوفر الوصول للمحتوى بدون الاتصال بالإنترنت .			✓
6	يستهدف فئة أولياء الأمور .	✓		
7	إمكانية تسجيل أكثر من طفل و طلب معلومات عن الطفل .	✓		
8	يشتمل على القيم الرئيسية والفرعية في منظومة القيم .	✓		
9	يركز على قيم معينة من محاور مصفوفة القيم .	✓		
10	يعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم .	✓		
11	خلوه من مظاهر التمييز الاجتماعي و ملائمة مع تعاليم ديننا و قيم مجتمعنا الأصيلة.	✓		
12	ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة .	✓		
13	مراعاة المحتوى والأنشطة لأنماط المستفيدين المختلفة (سمعي - بصري - حسي....) .	✓		
14	يعتمد أساليب التفاعل التي تضمن مشاركة المستفيدين .	✓		
15	يوفر مبدأ التنافس الإيجابي بين المستفيدين .	✓		
16	التنوع في عرض المحتوى والأنشطة بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستفيدين.	✓		
17	توافر عناصر التشويق وجذب الانتباه للمستفيد .	✓		
18	يوفر وسائل التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة .	✓		
19	ملائمة أسلوب التعزيز والتحفيز لمستوى الفئة العمرية للمستفيدين.	✓		
20	توافر أسلوب تقويم يحقق قياس درجة اكتساب القيم للمستفيد.	✓		
21	توفر تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم .	✓		
22	يقدم تقارير متابعة لولي الأمر توضح مدى استفادة الطفل.	✓		
23	التقييم والتعليقات بالمتجر .			✓
24	يوفر الدعم الفني ووسيلة اتصال فعالة .			✓
25	يعتمد على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي .		✓	
التقييم العام : 25/ 22		20		2



المعلومات الأساسية

اسم التقنية : عالم زيدو

وصف مختصر : عالم زيدو هي منصة تعليمية تربوية إلكترونية هادفة تستهدف الارتقاء بالطفل المسلم وفق منطلقات قِيَمِيَّة راسخة ومنهج تربوي متكامل، وحسن استثمار لأحدث تقنيات التعليم الجاذب، و تهدف لتنمية وتطوير شخصية أطفالكم من خلال بيئة تفاعلية استخدمنا فيها الفيلم والقصة والكتاب واللعبة، و بإشراف ثلة من أهل الخبرة والاختصاص.

موجه للأطفال من عمر : 4 إلى 12 سنة

المالك / المطور : شركة "عالم زيدو" الكندية

الإصدار : 2022

نوع التقنية :

- ☐ برنامج يثبت على الحاسوب
- ☐ قناة فضائية
- ☒ موقع ويب
- ☒ تطبيق جوال

☒ متجر جوجل ☐ متجر آبل ☐ متجر هواوي

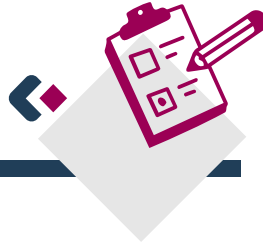
تقييمه على المتجر : (جوجل 5)



م	المعيار 	درجة التحقق		
		متوفر	غير متوفر	متوفر نسبيًا
		1	0	0.5
1	سهولة التشغيل و الاستخدام .	✓		
2	تعدد طرق الوصول إليه (متصفح أو حاسب أو جوال الخ ...).	✓		
3	التصميم الجيد و المناسب للفئة المستهدفة .	✓		
4	متوفر بشكل مجاني .	✓		
5	يوفر الوصول للمحتوى بدون الاتصال بالإنترنت .			✓
6	يستهدف فئة أولياء الأمور .	✓		
7	إمكانية تسجيل أكثر من طفل و طلب معلومات عن الطفل .	✓		
8	يشتمل على القيم الرئيسة والفرعية في منظومة القيم .	✓		
9	يركز على قيم معينة من محاور مصفوفة القيم .	✓		
10	يعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم .	✓		
11	خلوه من مظاهر التمييز الاجتماعي و ملائمة مع تعاليم ديننا و قيم مجتمعنا الأصيلة.	✓		
12	ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة .	✓		
13	مراعاة المحتوى والأنشطة لأنماط المستفيدين المختلفة (سمعي - بصري - حسي....).	✓		
14	يعتمد أساليب التفاعل التي تضمن مشاركة المستفيدين .	✓		
15	يوفر مبدأ التنافس الإيجابي بين المستفيدين .	✓		
16	التنوع في عرض المحتوى والأنشطة بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستفيدين.	✓		
17	توافر عناصر التشويق وجذب الانتباه للمستفيد .	✓		
18	يوفر وسائل التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة .	✓		
19	ملائمة أسلوب التعزيز والتحفيز لمستوى الفئة العمرية للمستفيدين.	✓		
20	توافر أسلوب تقويم يحقق قياس درجة اكتساب القيم للمستفيد.			✓
21	توفر تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم .			✓
22	يقدم تقارير متابعة لولي الأمر توضح مدى استفادة الطفل.	✓		
23	التقييم والتعليقات بالمتجر .	✓		
24	يوفر الدعم الفني ووسيلة اتصال فعالة .	✓		
25	يعتمد على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي .		✓	
التقييم العام : 25/ 22,5		21		1,5

استمارة تقييم

منتج رقمي



المعلومات الأساسية

اسم التقنية : JEEL جيل

وصف مختصر : منصة تربوية ترفيهية هادفة تستهدف الأطفال من عمر 3 إلى 9 سنوات وتستهدف أولياء الأمور من خلال القصص والأناشيد والألعاب وتقدم تقارير لأولياء الأمور عن ميول الأطفال وساعات الاستخدام ويمكن الاستفادة منه من خلال دفع رسوم .

موجه للأطفال من عمر : 3 إلى 9 سنة

المالك / المطور :

الشركة المالكة : روتس انتجريتيد ROOTS

الشركة المنتجة : ealamy Group

الإصدار : 2020

نوع التقنية :

برنامج يثبت على الحاسوب

قناة فضائية

موقع ويب

تطبيق جوال

متجر جوجل ☒ متجر آبل ☒ متجر هواوي ☐

تقييمه على المتجر : (جوجل 4,4)



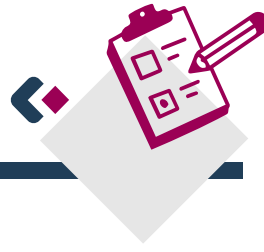


م	المعيار	درجة التحقق		
		متوفر	غير متوفر	متوفر نسبياً
		1	0	0.5
1	سهولة التشغيل و الاستخدام .	✓		
2	تعدد طرق الوصول إليه (متصفح أو حاسب أو جوال الخ ...).	✓		
3	التصميم الجيد و المناسب للفئة المستهدفة .	✓		
4	متوفر بشكل مجاني .	✓		
5	يوفر الوصول للمحتوى بدون الاتصال بالإنترنت .		✓	
6	يستهدف فئة أولياء الأمور .	✓		
7	إمكانية تسجيل أكثر من طفل و طلب معلومات عن الطفل .	✓		
8	يشتمل على القيم الرئيسة والفرعية في منظومة القيم .	✓		
9	يركز على قيم معينة من محاور مصفوفة القيم .	✓		
10	يعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم .			✓
11	خلوه من مظاهر التمييز الاجتماعي و ملائمة مع تعاليم ديننا و قيم مجتمعنا الأصيلة.	✓		
12	ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة .	✓		
13	مراعاة المحتوى والأنشطة لأنماط المستفيدين المختلفة (سمعي - بصري - حسي....).			✓
14	يعتمد أساليب التفاعل التي تضمن مشاركة المستفيدين .		✓	
15	يوفر مبدأ التنافس الإيجابي بين المستفيدين .	✓		
16	التنوع في عرض المحتوى والأنشطة بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستفيدين.			✓
17	توافر عناصر التشويق وجذب الانتباه للمستفيد .		✓	
18	يوفر وسائل التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة .			✓
19	ملائمة أسلوب التعزيز والتحفيز لمستوى الفئة العمرية للمستفيدين.		✓	
20	توافر أسلوب تقويم يحقق قياس درجة اكتساب القيم للمستفيد.	✓		
21	توفر تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم .			✓
22	يقدم تقارير متابعة لولي الأمر توضح مدى استفادة الطفل.	✓		
23	التقييم والتعليقات بالمتجر .	✓		
24	يوفر الدعم الفني ووسيلة اتصال فعالة .			✓
25	يعتمد على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي .		✓	
التقييم العام :		14		3
25/ 17				



استمارة تقييم

منتج رقمي



المعلومات الأساسية

اسم التقنية : غراس-تعليم القرآن - غرس القيم

وصف مختصر : تطبيق غراس ، وفر لك خبراء تربويون لمتابعة أبنائك دراسياً وتربوياً : معلمون ومعلمات على قدر من السعة والاطلاع والتخصص في تربية الأطفال، يجيدون فن التعامل مع الأطفال، ومتابعتهم دراسياً وسلوكياً لو كنت تحفظ القرآن الكريم وتريد أن تتقن أحكام وقواعد التجويد، أو تريد إجازة بالقراءات على يد نخبة من كبار قراء العالم الإسلامي؛ تريد أن تتقن حفظ القرآن وأن تراجع وردك دون الحاجة إلى فتح المصحف ؟ هلك اهتمام في الأداء والنغم والتحسين الصوتي والمقامات ؟، تطبيق غراس هو المكان المناسب لك .

موجه للأطفال من عمر : 4 إلى 12 سنة

المالك / المطور : تطوير وإدارة شركة Jaras APP

الإصدار : 2022

نوع التقنية :

- ☐ برنامج يثبت على الحاسوب
- ☐ قناة فضائية
- ☒ موقع ويب
- ☒ تطبيق جوال

متجر جوجل ☒ متجر آبل ☒ متجر هواوي ☐

تقييمه على المتجر : (جوج 5)





م	المعيار 	درجة التحقق		
		متوفر 1	غير متوفر 0	متوفر نسبيًا 0.5
1	سهولة التشغيل و الاستخدام .	✓		
2	تعدد طرق الوصول إليه (متصفح أو حاسب أو جوال الخ ...).	✓		
3	التصميم الجيد و المناسب للفئة المستهدفة .	✓		
4	متوفر بشكل مجاني .			✓
5	يوفر الوصول للمحتوى بدون الاتصال بالإنترنت .			✓
6	يستهدف فئة أولياء الأمور .	✓		
7	إمكانية تسجيل أكثر من طفل و طلب معلومات عن الطفل .			✓
8	يشتمل على القيم الرئيسة والفرعية في منظومة القيم .			✓
9	يركز على قيم معينة من محاور مصفوفة القيم .			✓
10	يعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم .	✓		
11	خلوه من مظاهر التمييز الاجتماعي و ملائمة مع تعاليم ديننا و قيم مجتمعنا الأصيلة.	✓		
12	ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة .			✓
13	مراعاة المحتوى والأنشطة لأنماط المستفيدين المختلفة (سمعي - بصري - حسي....).	✓		
14	يعتمد أساليب التفاعل التي تضمن مشاركة المستفيدين .	✓		
15	يوفر مبدأ التنافس الإيجابي بين المستفيدين .	✓		
16	التنوع في عرض المحتوى والأنشطة بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستفيدين.	✓		
17	توافر عناصر التشويق وجذب الانتباه للمستفيد .	✓		
18	يوفر وسائل التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة .		✓	
19	ملائمة أسلوب التعزيز والتحفيز لمستوى الفئة العمرية للمستفيدين.		✓	
20	توافر أسلوب تقويم يحقق قياس درجة اكتساب القيم للمستفيد.			✓
21	توفر تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم .			✓
22	يقدم تقارير متابعة لولي الأمر توضح مدى استفادة الطفل.		✓	
23	التقييم والتعليقات بالمتجر .	✓		
24	يوفر الدعم الفني ووسيلة اتصال فعالة .	✓		
25	يعتمد على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي .		✓	
التقييم العام :		13		4
25/ 17				





عصافير

المعلومات الأساسية

اسم التقنية : عصافير

وصف مختصر : تُعدّ عصافير منصّةً تَعْتَمِدُ آخِرَ الأبحاثِ والدراسات في مجالِ تعليمِ اللّغة العَرَبِيّة لِتَجْمَعَ بَيْنَ المُحتوى الإبداعي المُتميّزِ للأطفال والمصادرِ المُفيدة لِلْمُعَلِّمينِ لِمْسَاعَدَتِهِمْ فِي وَضْعِ جميعِ الطُّلابِ على طريقِ النّجاحِ. تَنوّعَ المُحتوى وتَعُدّدُ مُستوياتِ الكُتُبِ مَصْحُوبًا بِالْكَمِ الوافي من الأنشطة وأوراقِ العمل يَفْتَحُ أَفْقًا لِكُلِّ مُعَلِّمٍ يَسْعَى لِتَنْشِئَةِ جِيلٍ من القُرّاء والكُتّاب المُتميّزين.

موجه للأطفال من عمر : 4 إلى 12 سنة

المالك / المطور : عصافير

الإصدار : 2020

نوع التقنية :

- ☐ برنامج يثبت على الحاسوب
- ☐ قنّانة فضائية
- ☒ موقع ويب
- ☒ تطبيق جوال

متجر جوجل ☒ متجر آبل ☒ متجر هواوي ☐

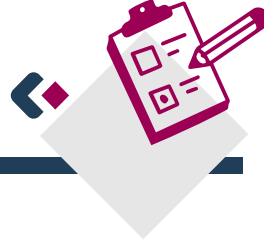
تقييمه على المتجر : (جوجل 4,6)



م	المعيار 	درجة التحقق		
		متوفر 1	غير متوفر 0	متوفر نسبيًا 0.5
1	سهولة التشغيل و الاستخدام .	✓		
2	تعدد طرق الوصول إليه (متصفح أو حاسب أو جوال الخ ...).	✓		
3	التصميم الجيد و المناسب للفئة المستهدفة .	✓		
4	متوفر بشكل مجاني .			✓
5	يوفر الوصول للمحتوى بدون الاتصال بالإنترنت .			✓
6	يستهدف فئة أولياء الأمور .	✓		
7	إمكانية تسجيل أكثر من طفل و طلب معلومات عن الطفل .	✓		
8	يشتمل على القيم الرئيسية والفرعية في منظومة القيم .		✓	
9	يركز على قيم معينة من محاور مصفوفة القيم .			✓
10	يعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم .			✓
11	خلوه من مظاهر التمييز الاجتماعي و ملائمة مع تعاليم ديننا و قيم مجتمعنا الأصيلة.	✓		
12	ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة .	✓		
13	مراعاة المحتوى والأنشطة لأنماط المستفيدين المختلفة (سمعي - بصري - حسي....).	✓		
14	يعتمد أساليب التفاعل التي تضمن مشاركة المستفيدين .	✓		
15	يوفر مبدأ التنافس الإيجابي بين المستفيدين .	✓		
16	التنوع في عرض المحتوى والأنشطة بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستفيدين.	✓		
17	توافر عناصر التشويق وجذب الانتباه للمستفيد .	✓		
18	يوفر وسائل التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة .	✓		
19	ملائمة أسلوب التعزيز والتحفيز لمستوى الفئة العمرية للمستفيدين.	✓		
20	توافر أسلوب تقويم يحقق قياس درجة اكتساب القيم للمستفيد.			✓
21	توفر تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم .		✓	
22	يقدم تقارير متابعة لولي الأمر توضح مدى استفادة الطفل.	✓		
23	التقييم والتعليقات بالمتجر .	✓		
24	يوفر الدعم الفني ووسيلة اتصال فعالة .	✓		
25	يعتمد على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي .		✓	
التقييم العام : 25/ 19,5		17		2,5



استمارة تقييم منتج رقمي



كريم وجنى
عالمنا

المعلومات الأساسية

اسم التقنية : كريم وجنى - عالمنا - Karim and Jana - Our World

وصف مختصر : يعنى التطبيق بتنمية المهارات الاجتماعية والعاطفية للأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين 3 إلى 6 سنوات بالتركيز على ثلاثة مجالات تضم فهم العالم من حولهم، والتنمية الجسدية، والتنمية الشخصية والاجتماعية والعاطفية. وسيسمح التطبيق لأطفال العائلة الواحدة بتصميم شخصية تفاعلية تخص تجربة الفرد الواحد منهم، وذلك لكي يتمكن كل منهم من مواصلة اللعب والتقدم في التطبيق بإيقاعهم الخاص، كما يعمل التطبيق على زيادة وعي الأهالي بأهمية التطور الاجتماعي الانفعالي.

موجه للأطفال من عمر : 3 إلى 6 سنة

المالك / المطور : مؤسسة الملكة رانيا - تصميم وتطوير ميديا بلاس

الإصدار : 2021

نوع التقنية :

- ☐ برنامج يثبت على الحاسوب
- ☐ قناة فضائية
- ☒ موقع ويب
- ☒ تطبيق جوال

متجر جوجل ☒ متجر آبل ☒ متجر هواوي ☒

تقييمه على المتجر : (4,5 جوج)



م	المعيار	درجة التحقق		
		متوفر	غير متوفر	متوفر نسبيًا
		1	0	0.5
1	سهولة التشغيل و الاستخدام .	✓		
2	تعدد طرق الوصول إليه (متصفح أو حاسب أو جوال الخ).	✓		
3	التصميم الجيد و المناسب للفئة المستهدفة .	✓		
4	متوفر بشكل مجاني .	✓		
5	يوفر الوصول للمحتوى بدون الاتصال بالإنترنت .			✓
6	يستهدف فئة أولياء الأمور .	✓		
7	إمكانية تسجيل أكثر من طفل و طلب معلومات عن الطفل .		✓	
8	يشتمل على القيم الرئيسة والفرعية في منظومة القيم .			✓
9	يركز على قيم معينة من محاور مصفوفة القيم .	✓		
10	يعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم .	✓		
11	خلوه من مظاهر التمييز الاجتماعي و ملائمة مع تعاليم ديننا و قيم مجتمعنا الأصيلة.	✓		
12	ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة .	✓		
13	مراعاة المحتوى والأنشطة لأنماط المستفيدين المختلفة (سمعي - بصري - حسي....) .	✓		
14	يعتمد أساليب التفاعل التي تضمن مشاركة المستفيدين .	✓		
15	يوفر مبدأ التنافس الإيجابي بين المستفيدين .	✓		
16	التنوع في عرض المحتوى والأنشطة بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستفيدين.	✓		
17	توافر عناصر التشويق وجذب الانتباه للمستفيد .	✓		
18	يوفر وسائل التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة .	✓		
19	ملائمة أسلوب التعزيز والتحفيز لمستوى الفئة العمرية للمستفيدين.	✓		
20	توافر أسلوب تقويم يحقق قياس درجة اكتساب القيم للمستفيد.			✓
21	توفر تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم .	✓		
22	يقدم تقارير متابعة لولي الأمر توضح مدى استفادة الطفل.	✓		
23	التقييم والتعليقات بالمتجر .	✓		
24	يوفر الدعم الفني ووسيلة اتصال فعالة .		✓	
25	يعتمد على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي .		✓	
التقييم العام : 25/ 20,5		19		1,5





المعلومات الأساسية

اسم التقنية : عالم باسل

وصف مختصر : عالم باسل تطبيق يعرض مواد قناة عالم باسل من المسلسلات والقصص والألعاب والأناشيد ، وتعليم الأطفال قيم الكتاب والسنة ، وبناء جيل رباني يعيش واقعه بقيم الكتاب والسنة ، مع تقديم بديل ممتع ومقنع ينافس غير النافع من تطبيقات وألعاب ورسوم متحركة ، والحرص على تنمية الإحساس بالهوية الدينية والاعتزاز بقيم الأمة عند الأطفال .

موجه للأطفال من عمر : 4 إلى 12 سنة

المالك / المطور : شركة "موقع باسل" مركز أصول

الإصدار : 2022

نوع التقنية :

- ☐ برنامج يثبت على الحاسوب
- ☒ قناة فضائية
- ☒ موقع ويب
- ☒ تطبيق جوال

متجر جوجل ☒ متجر آبل ☐ متجر هواوي ☐





م	المعيار	درجة التحقق		
		متوفر 1	غير متوفر 0	متوفر نسبياً 0.5
1	سهولة التشغيل و الاستخدام .	✓		
2	تعدد طرق الوصول إليه (متصفح أو حاسب أو جوال الخ).	✓		
3	التصميم الجيد و المناسب للفئة المستهدفة .	✓		
4	متوفر بشكل مجاني .	✓		
5	يوفر الوصول للمحتوى بدون الاتصال بالإنترنت .		✓	
6	يستهدف فئة أولياء الأمور .		✓	
7	إمكانية تسجيل أكثر من طفل و طلب معلومات عن الطفل .		✓	
8	يشتمل على القيم الرئيسة والفرعية في منظومة القيم .		✓	
9	يركز على قيم معينة من محاور مصفوفة القيم .			✓
10	يعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم .	✓		
11	خلوه من مظاهر التمييز الاجتماعي و ملائمة مع تعاليم ديننا و قيم مجتمعنا الأصيلة.	✓		
12	ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة .	✓		
13	مراعاة المحتوى والأنشطة لأنماط المستفيدين المختلفة (سمعي - بصري - حسي....) .	✓		
14	يعتمد أساليب التفاعل التي تضمن مشاركة المستفيدين .			✓
15	يوفر مبدأ التنافس الإيجابي بين المستفيدين .		✓	
16	التنوع في عرض المحتوى والأنشطة بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستفيدين.	✓		
17	توافر عناصر التشويق وجذب الانتباه للمستفيد .			✓
18	يوفر وسائل التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة .		✓	
19	ملائمة أسلوب التعزيز والتحفيز لمستوى الفئة العمرية للمستفيدين.		✓	
20	توافر أسلوب تقويم يحقق قياس درجة اكتساب القيم للمستفيد.		✓	
21	توفر تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم .		✓	
22	يقدم تقارير متابعة لولي الأمر توضح مدى استفادة الطفل.		✓	
23	التقييم والتعليقات بالمتجر .		✓	
24	يوفر الدعم الفني ووسيلة اتصال فعالة .		✓	
25	يعتمد على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي .		✓	
التقييم العام : 25/ 10,5		9		1,5





المعلومات الأساسية

اسم التقنية : عالم أنس

وصف مختصر : يهتم تطبيق مؤسسة عالم أنس لتكنولوجيا المعلومات بالترفيه والتثقيف والترويج لقيم الناشئ من خلال الوسائل الصوتية والقراءة والمرئية والمسابقات التفاعلية من خلال شخصيات محبوبة ومثيرة للاهتمام من خلال القصة والمشهد والنشيد.

موجه للأطفال من عمر : 4 إلى 12 سنة

المالك / المطور : عالم أنس لتقنية المعلومات

الإصدار : 2021

نوع التقنية :

- ☐ برنامج يثبت على الحاسوب
- ☐ قناة فضائية
- ☒ موقع ويب
- ☒ تطبيق جوال

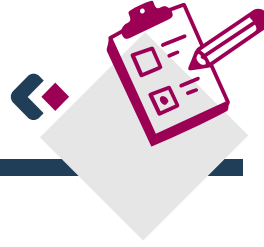
متجر جوجل ☒ متجر آبل ☒ متجر هواوي ☐

تقييمه على المتجر : (جوجل 4/1)





م	المعيار	درجة التحقق		
		متوفر نسبيًا 0.5	غير متوفر 0	متوفر 1
1	سهولة التشغيل و الاستخدام .			✓
2	تعدد طرق الوصول إليه (متصفح أو حاسب أو جوال الخ ...).			✓
3	التصميم الجيد و المناسب للفئة المستهدفة .			✓
4	متوفر بشكل مجاني .	✓		
5	يوفر الوصول للمحتوى بدون الاتصال بالإنترنت .		✓	
6	يستهدف فئة أولياء الأمور .	✓		
7	إمكانية تسجيل أكثر من طفل و طلب معلومات عن الطفل .		✓	
8	يشتمل على القيم الرئيسة والفرعية في منظومة القيم .	✓		
9	يركز على قيم معينة من محاور مصفوفة القيم .	✓		
10	يعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم .			✓
11	خلوه من مظاهر التمييز الاجتماعي و ملائمة مع تعاليم ديننا و قيم مجتمعنا الأصيلة.			✓
12	ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة .			✓
13	مراعاة المحتوى والأنشطة لأنماط المستفيدين المختلفة (سمعي - بصري - حسي....) .			✓
14	يعتمد أساليب التفاعل التي تضمن مشاركة المستفيدين .			✓
15	يوفر مبدأ التنافس الإيجابي بين المستفيدين .			✓
16	التنوع في عرض المحتوى والأنشطة بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستفيدين.			✓
17	توافر عناصر التشويق وجذب الانتباه للمستفيد .			✓
18	يوفر وسائل التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة .	✓		
19	ملائمة أسلوب التعزيز والتحفيز لمستوى الفئة العمرية للمستفيدين.	✓		
20	توافر أسلوب تقويم يحقق قياس درجة اكتساب القيم للمستفيد.		✓	
21	توفر تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم .		✓	
22	يقدم تقارير متابعة لولي الأمر توضح مدى استفادة الطفل.		✓	
23	التقييم والتعليقات بالمتجر .			✓
24	يوفر الدعم الفني ووسيلة اتصال فعالة .	✓		
25	يعتمد على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي .		✓	
التقييم العام : 25/ 15,5		3,5		12



المعلومات الأساسية

اسم التقنية : سنايدي

وصف مختصر : هو تطبيق لمتابعة سلوك الأبناء وتشجيعهم لجعلهم أبناء صالحين وهو عبارة عن تطبيقين أحدهم لولي الأمر والآخر للأبطال الأبناء .
سنايدي هو فيتامين التعليم والمحفز لأداء المهام المفيدة لطلاب الابتدائي.

موجه للأطفال من عمر : 6 إلى 11 سنة

المالك / المطور : سنايدي

الإصدار : 2021

نوع التقنية :

- ☐ برنامج يثبت على الحاسوب
- ☐ قناة فضائية
- ☐ موقع ويب
- ☒ تطبيق جوال

متجر جوجل ☒ متجر آبل ☒ متجر هواوي ☐

تقييمه على المتجر : (جوج 4.4)

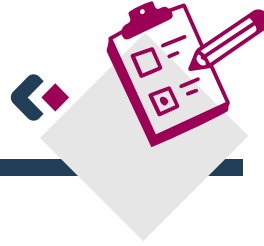




م	المعيار	درجة التحقق		
		متوفر 1	غير متوفر 0	متوفر نسبياً 0.5
1	سهولة التشغيل و الاستخدام .	✓		
2	تعدد طرق الوصول إليه (متصفح أو حاسب أو جوال الخ ...).	✓		
3	التصميم الجيد و المناسب للفئة المستهدفة .	✓		
4	متوفر بشكل مجاني .	✓		
5	يوفر الوصول للمحتوى بدون الاتصال بالإنترنت .		✓	
6	يستهدف فئة أولياء الأمور .	✓		
7	إمكانية تسجيل أكثر من طفل و طلب معلومات عن الطفل .	✓		
8	يشتمل على القيم الرئيسة والفرعية في منظومة القيم .		✓	
9	يركز على قيم معينة من محاور مصفوفة القيم .		✓	
10	يعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم .			✓
11	خلوه من مظاهر التمييز الاجتماعي و ملائمة مع تعاليم ديننا و قيم مجتمعنا الأصيلة.	✓		
12	ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة .			✓
13	مراعاة المحتوى والأنشطة لأنماط المستفيدين المختلفة (سمعي - بصري - حسي....) .			✓
14	يعتمد أساليب التفاعل التي تضمن مشاركة المستفيدين .	✓		
15	يوفر مبدأ التنافس الإيجابي بين المستفيدين .	✓		
16	التنوع في عرض المحتوى والأنشطة بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستفيدين.	✓		
17	توافر عناصر التشويق وجذب الانتباه للمستفيد .	✓		
18	يوفر وسائل التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة .	✓		
19	ملائمة أسلوب التعزيز والتحفيز لمستوى الفئة العمرية للمستفيدين.	✓		
20	توافر أسلوب تقويم يحقق قياس درجة اكتساب القيم للمستفيد.	✓		
21	توفر تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم .		✓	
22	يقدم تقارير متابعة لولي الأمر توضح مدى استفادة الطفل.	✓		
23	التقييم والتعليقات بالمتجر .	✓		
24	يوفر الدعم الفني ووسيلة اتصال فعالة .	✓		
25	يعتمد على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي .		✓	
التقييم العام :		17		1.5
25/ 18.5				



استمارة تقييم منتج رقمي



المعلومات الأساسية



اسم التقنية : قصص ناصر

وصف مختصر : قصص ناصر ، تطبيق يجمع بين الألعاب التفاعلية والرسومات الكرتونية بإسلوب قصصي هادف و مشوق بالإضافة لتعليم غير مباشر عن طريق اللعب والتفاعل باللمس، وتعلم اللغة العربية و تحسين النطق ومخارج الحروف، و غرس مفاهيم أخلاقية سامية .

موجه للأطفال من عمر : 3 إلى 6 سنة

المالك / المطور : شركة TATA LAND

الإصدار : 2021

نوع التقنية :

- ☐ برنامج يثبت على الحاسوب
- ☐ قناة فضائية
- ☒ موقع ويب
- ☒ تطبيق جوال

☐ متجر هواوي ☒ متجر آبل ☒ متجر جوجل

تقييمه على المتجر : (جوجل 4,5)





م	المعيار	درجة التحقق		
		متوفر 1	غير متوفر 0	متوفر نسبياً 0.5
1	سهولة التشغيل و الاستخدام .	✓		
2	تعدد طرق الوصول إليه (متصفح أو حاسب أو جوال الخ ...).	✓		
3	التصميم الجيد و المناسب للفئة المستهدفة .	✓		
4	متوفر بشكل مجاني .	✓		
5	يوفر الوصول للمحتوى بدون الاتصال بالإنترنت .		✓	
6	يستهدف فئة أولياء الأمور .		✓	
7	إمكانية تسجيل أكثر من طفل و طلب معلومات عن الطفل .	✓		
8	يشتمل على القيم الرئيسة والفرعية في منظومة القيم .			✓
9	يركز على قيم معينة من محاور مصفوفة القيم .	✓		
10	يعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم .	✓		
11	خلوه من مظاهر التمييز الاجتماعي و ملائمة مع تعاليم ديننا و قيم مجتمعنا الأصيلة.	✓		
12	ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة .	✓		
13	مراعاة المحتوى والأنشطة لأنماط المستفيدين المختلفة (سمعي - بصري - حسي...).	✓		
14	يعتمد أساليب التفاعل التي تضمن مشاركة المستفيدين .	✓		
15	يوفر مبدأ التنافس الإيجابي بين المستفيدين .			✓
16	التنوع في عرض المحتوى والأنشطة بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستفيدين.	✓		
17	توافر عناصر التشويق وجذب الانتباه للمستفيد .	✓		
18	يوفر وسائل التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة .	✓		
19	ملائمة أسلوب التعزيز والتحفيز لمستوى الفئة العمرية للمستفيدين.	✓		
20	توافر أسلوب تقويم يحقق قياس درجة اكتساب القيم للمستفيد.		✓	
21	توفر تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم .		✓	
22	يقدم تقارير متابعة لولي الأمر توضح مدى استفادة الطفل.		✓	
23	التقييم والتعليقات بالمتجر .	✓		
24	يوفر الدعم الفني ووسيلة اتصال فعالة .			✓
25	يعتمد على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي .		✓	
التقييم العام : 25/ 17,5		16		1,5



استمارة تقييم منتج رقمي



المعلومات الأساسية



اسم التقنية : مَعِين

وصف مختصر : برنامج مَعِين ، أول خدمة إلكترونية تفاعلية في العالم لتعزيز وغرس القيم والأخلاق للأطفال من عمر 2-15 سنة تحت إشراف الدكتور جاسم المطوع قيمة تربوية أسبوعية ، و عند اشتراككم بخدمة معين التربوية، تصلكم في كل أسبوع قيمة تربوية، وفي السنة 52 قيمة تتناسب وعمر الطفل المشترك .

موجه للأطفال من عمر : 2 إلى 15 سنة

المالك / المطور : شركة الريادة العالمية للاستشارات الاجتماعية - د جاسم المطوع

الإصدار : 2020

نوع التقنية :

- ☐ برنامج يثبت على الحاسوب
- ☐ قناة فضائية
- ☒ موقع ويب
- ☒ تطبيق جوال

متجر جوجل ☒ متجر آبل ☒ متجر هواوي ☐

تقييمه على المتجر : (جوجل 4/4)



م	المعيار	درجة التحقق		
		متوفر 1	غير متوفر 0	متوفر نسبيًا 0.5
1	سهولة التشغيل و الاستخدام .	✓		
2	تعدد طرق الوصول إليه (متصفح أو حاسب أو جوال الخ ...).	✓		
3	التصميم الجيد و المناسب للفئة المستهدفة .	✓		
4	متوفر بشكل مجاني .			✓
5	يوفر الوصول للمحتوى بدون الاتصال بالإنترنت .		✓	
6	يستهدف فئة أولياء الأمور .	✓		
7	إمكانية تسجيل أكثر من طفل و طلب معلومات عن الطفل .	✓		
8	يشتمل على القيم الرئيسة والفرعية في منظومة القيم .			✓
9	يركز على قيم معينة من محاور مصفوفة القيم .			✓
10	يعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم .	✓		
11	خلوه من مظاهر التمييز الاجتماعي و ملائمة مع تعاليم ديننا و قيم مجتمعنا الأصيلة.	✓		
12	ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة .	✓		
13	مراعاة المحتوى والأنشطة لأنماط المستفيدين المختلفة (سمعي - بصري - حسي....).	✓		
14	يعتمد أساليب التفاعل التي تضمن مشاركة المستفيدين .	✓		
15	يوفر مبدأ التنافس الإيجابي بين المستفيدين .	✓		
16	التنوع في عرض المحتوى والأنشطة بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستفيدين.	✓		
17	توافر عناصر التشويق وجذب الانتباه للمستفيد .	✓		
18	يوفر وسائل التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة .	✓		
19	ملائمة أسلوب التعزيز والتحفيز لمستوى الفئة العمرية للمستفيدين.	✓		
20	توافر أسلوب تقويم يحقق قياس درجة اكتساب القيم للمستفيد.		✓	
21	توفر تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم .		✓	
22	يقدم تقارير متابعة لولي الأمر توضح مدى استفادة الطفل.	✓		
23	التقييم والتعليقات بالمتجر .	✓		
24	يوفر الدعم الفني ووسيلة اتصال فعالة .	✓		
25	يعتمد على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي .		✓	
التقييم العام : 25/ 19,5		18		1,5



استمارة تقييم منتج رقمي



المعلومات الأساسية

اسم التقنية : علمتني كنز

وصف مختصر : مؤسسة تعليمية مرخصة تأسست عام 2017، بهدف نشر التوعية بكل ما يخص عالم الطفل على كافة الأصعدة الصحية و النفسية والتربوية ،نسعى لنشر منهج الطفل السعيد المتوازن، الذي يحصل على حقوقه الكاملة قبل مطالبتة بواجباته و نؤمن دوماً أن العائلة السعيدة تربي طفلاً سعيداً، لذلك نطمح أن نتيح أدوات المعرفة التي يحتاجها كل مربّي بشكل سهل وعملي عبر تواجدها على جميع منصات التواصل الاجتماعي.

موجه للأطفال من عمر : 1 إلى 10 سنة

المالك / المطور : Kenz And Mom LTD

الإصدار : 2022

نوع التقنية :

- ☐ برنامج يثبت على الحاسوب
- ☐ قناة فضائية
- ☒ موقع ويب
- ☒ تطبيق جوال

متجر جوجل ☒ متجر آبل ☒ متجر هواوي ☐

تقييمه على المتجر : (جوج 4,8)



م	المعيار 	درجة التحقق		
		متوفر	غير متوفر	متوفر نسبيًا
		1	0	0.5
1	سهولة التشغيل و الاستخدام .	✓		
2	تعدد طرق الوصول إليه (متصفح أو حاسب أو جوال الخ ...).	✓		
3	التصميم الجيد و المناسب للفئة المستهدفة .	✓		
4	متوفر بشكل مجاني .	✓		
5	يوفر الوصول للمحتوى بدون الاتصال بالإنترنت .			✓
6	يستهدف فئة أولياء الأمور .	✓		
7	إمكانية تسجيل أكثر من طفل و طلب معلومات عن الطفل .		✓	
8	يشتمل على القيم الرئيسة والفرعية في منظومة القيم .			✓
9	يركز على قيم معينة من محاور مصفوفة القيم .	✓		
10	يعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم .		✓	
11	خلوه من مظاهر التمييز الاجتماعي و ملائمة مع تعاليم ديننا و قيم مجتمعنا الأصيلة.	✓		
12	ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة .	✓		
13	مراعاة المحتوى والأنشطة لأنماط المستفيدين المختلفة (سمعي - بصري - حسي....).			✓
14	يعتمد أساليب التفاعل التي تضمن مشاركة المستفيدين .			✓
15	يوفر مبدأ التنافس الإيجابي بين المستفيدين .			✓
16	التنوع في عرض المحتوى والأنشطة بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستفيدين.	✓		
17	توافر عناصر التشويق وجذب الانتباه للمستفيد .			✓
18	يوفر وسائل التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة .	✓		
19	ملائمة أسلوب التعزيز والتحفيز لمستوى الفئة العمرية للمستفيدين.	✓		
20	توافر أسلوب تقويم يحقق قياس درجة اكتساب القيم للمستفيد.		✓	
21	توفر تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم .		✓	
22	يقدم تقارير متابعة لولي الأمر توضح مدى استفادة الطفل.	✓		
23	التقييم والتعليقات بالمتجر .	✓		
24	يوفر الدعم الفني ووسيلة اتصال فعالة .			✓
25	يعتمد على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي .		✓	
التقييم العام : 25/ 16,5		13		3,5



المعلومات الأساسية

اسم التقنية : أولادي

وصف مختصر : يهدف إلى التربية المتكاملة وإعداد أبناء متميزين هدف كل أب وأم ومربي.. لذلك جاء تطبيق «أولادي» .. وهو تطبيق تربوي من إعداد نخبة من الخبراء التربويين في العالم العربي شامل لكل المحاور والسمات الشخصية التي يحتاج المربي إلى البحث عنها ومتابعتها مع الأبناء ، أولادي... يحتوي على أكثر من 360 من السمات الشخصية للمراحل السنية المختلفة.

موجه للأطفال من عمر : 1 إلى 18 سنة

المالك / المطور : awlady.com

الإصدار : 2018

نوع التقنية :

برنامج يثبت على الحاسوب

قناة فضائية

موقع ويب

تطبيق جوال

متجر هواوي

متجر آبل

متجر جوجل

تقييمه على المتجر : (4,7 جوج)



م	المعيار 	درجة التحقق		
		متوفر 1	غير متوفر 0	متوفر نسبياً 0.5
1	سهولة التشغيل و الاستخدام .	✓		
2	تعدد طرق الوصول إليه (متصفح أو حاسب أو جوال الخ).	✓		
3	التصميم الجيد و المناسب للفئة المستهدفة .	✓		
4	متوفر بشكل مجاني .	✓		
5	يوفر الوصول للمحتوى بدون الاتصال بالإنترنت .		✓	
6	يستهدف فئة أولياء الأمور .	✓		
7	إمكانية تسجيل أكثر من طفل و طلب معلومات عن الطفل .	✓		
8	يشتمل على القيم الرئيسة والفرعية في منظومة القيم .	✓		
9	يركز على قيم معينة من محاور مصفوفة القيم .	✓		
10	يعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم .			✓
11	خلوه من مظاهر التمييز الاجتماعي و ملائمة مع تعاليم ديننا و قيم مجتمعنا الأصيلة.	✓		
12	ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة .	✓		
13	مراعاة المحتوى والأنشطة لأنماط المستفيدين المختلفة (سمعي - بصري - حسي....) .			✓
14	يعتمد أساليب التفاعل التي تضمن مشاركة المستفيدين .		✓	
15	يوفر مبدأ التنافس الإيجابي بين المستفيدين .	✓		
16	التنوع في عرض المحتوى والأنشطة بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستفيدين.			✓
17	توافر عناصر التشويق وجذب الانتباه للمستفيد .		✓	
18	يوفر وسائل التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة .			✓
19	ملائمة أسلوب التعزيز والتحفيز لمستوى الفئة العمرية للمستفيدين.		✓	
20	توافر أسلوب تقويم يحقق قياس درجة اكتساب القيم للمستفيد.	✓		
21	توفر تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم .			✓
22	يقدم تقارير متابعة لولي الأمر توضح مدى استفادة الطفل.	✓		
23	التقييم والتعليقات بالمتجر .	✓		
24	يوفر الدعم الفني ووسيلة اتصال فعالة .			✓
25	يعتمد على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي .		✓	
التقييم العام :		14		3
25/ 17				



المعلومات الأساسية

اسم التقنية : تستاهل

وصف مختصر: تطبيق تستاهل هو تطبيق يهدف إلى متابعة وتسجيل سلوكيات الأطفال لتحفيز سلوكهم، يستخدم من قبل الآباء والمربين كذلك يمكن للأطفال متابعة سلوكهم ومكافأتهم. ويهتم التطبيق بمساعدة الوالدين على متابعة سلوكيات أطفالهم وذلك عن طريق وضع مهام وسلوكيات إيجابية أو سلبية وإضافة عدد النقاط التي سيحصل عليها عند تنفيذ السلوك/المهمة، وفي حال كان سلوك سلبي يخصم من نقاطه حسب ما يتم تحديده، ويظهر للوالدين شاشة مخصصة لكل طفل تظهر المهام وتفاصيل النقاط والتقييم، ويمكن للوالدين تحديد عدد معين من النقاط وربطها بمكافأة محددة يريدها الطفل وذلك لتحفيزه على الانضباط أداء السلوكيات الإيجابية للحصول على المكافأة، ويمكن للوالدين اختيار إما ان تكون مكافأة افتراضية أو من متجر تستاهل الذي يضم العديد من متاجر هدايا البطاقات الرقمية والألعاب التعليمية.

موجه للأطفال من عمر : 3 إلى 15 سنة

المالك / المطور : testahel.sa – منصة تستاهل لتقنية المعلومات

الإصدار : 2022

نوع التقنية :

- ☐ برنامج يثبت على الحاسوب
- ☐ قناة فضائية
- ☒ موقع ويب
- ☒ تطبيق جوال

متجر جوجل ☒ متجر آبل ☒ متجر هواوي ☐

تقييمه على المتجر : (جوجل 4,3)



م			المعيار	درجة التحقق
متوفر	غير متوفر	متوفر نسبيًا		
1	0	0.5		
✓			سهولة التشغيل و الاستخدام .	1
✓			تعدد طرق الوصول إليه (متصفح أو حاسب أو جوال الخ ...).	2
✓			التصميم الجيد و المناسب للفئة المستهدفة .	3
✓			متوفر بشكل مجاني .	4
	✓		يوفر الوصول للمحتوى بدون الاتصال بالإنترنت .	5
✓			يستهدف فئة أولياء الأمور .	6
✓			إمكانية تسجيل أكثر من طفل و طلب معلومات عن الطفل .	7
✓			يشتمل على القيم الرئيسة والفرعية في منظومة القيم .	8
✓			يركز على قيم معينة من محاور مصفوفة القيم .	9
	✓		يعتمد على التنوع في أساليب غرس وبناء القيم .	10
✓			خلوه من مظاهر التمييز الاجتماعي و ملائمة مع تعاليم ديننا و قيم مجتمعنا الأصيلة.	11
	✓		ملائمة المحتوى والأنشطة لخصائص الفئة العمرية المستفيدة من 4 إلى 12 سنة .	12
	✓		مراعاة المحتوى والأنشطة لأنماط المستفيدين المختلفة (سمعي - بصري - حسي....).	13
✓			يعتمد أساليب التفاعل التي تضمن مشاركة المستفيدين .	14
		✓	يوفر مبدأ التنافس الإيجابي بين المستفيدين .	15
		✓	التنوع في عرض المحتوى والأنشطة بما يراعي مبدأ الفروق الفردية بين المستفيدين.	16
		✓	توافر عناصر التشويق وجذب الانتباه للمستفيد .	17
		✓	يوفر وسائل التعزيز والتحفيز وإثارة الدافعية للفئة المستفيدة .	18
		✓	ملائمة أسلوب التعزيز والتحفيز لمستوى الفئة العمرية للمستفيدين.	19
		✓	توافر أسلوب تقويم يحقق قياس درجة اكتساب القيم للمستفيد.	20
✓			توفر تغذية راجعة فعالة عند الإجابة على عناصر التقويم .	21
	✓		يقدم تقارير متابعة لولي الأمر توضح مدى استفادة الطفل.	22
		✓	التقييم والتعليقات بالمتجر .	23
		✓	يوفر الدعم الفني ووسيلة اتصال فعالة .	24
		✓	يعتمد على أحد تقنيات الذكاء الاصطناعي .	25
2		16	التقييم العام :	25/ 18



واقع التقنيات المهتمة

حَرَّضَ بَنِيكَ عَلَى الْآدَابِ فِي الصِّغَرِ ... كَيْمَا تَقَرَّ بِهِمْ عَيْنَاكَ فِي الْكِبَرِ
وَإِنَّمَا مَثَلُ الْآدَابِ تَجْمَعُهَا ... فِي عِنُقِ الْوَانِ الصَّبَا كَالنَّقِشِ فِي الْحَجَرِ
هِيَ الْكُنُوزُ الَّتِي تَنْمُو دَخَائِرُهَا ... وَلَا يُخَافُ عَلَيْهَا حَادِثُ الْغَيْرِ
إِنَّ الْأَدِيبَ إِذَا زَلَّتْ بِهِ قَدَمٌ ... يَهْـوِي إِلَى فَرْشِ الدِّيَاكِ وَالسُّرْرِ
النَّاسُ إِثْنَانِ ذُو عِلْمٍ وَمُسْتَمِعٍ ... وَاعٍ وَسَائِرُهُمْ كَاللَّغْوِ وَالْعَكْرِ

- علي بن أبي طالب





السؤال الأول:

معظم الأطفال يقضون ما يقارب الأربع ساعات يومياً على الأجهزة الإلكترونية كم عدد الساعات التي يقضيها طفلك على الأجهزة الإلكترونية في اليوم الواحد؟



حوالي 41 % من الأطفال يقضون ما يقارب الساعة إلى 3 ساعات على الأجهزة التقنية و 32 % يقضون من 3 إلى 6 ساعات بينما 20 % أقل من ساعة وهناك 6 % يقضون أكثر من 6 ساعات على الأجهزة الإلكترونية .

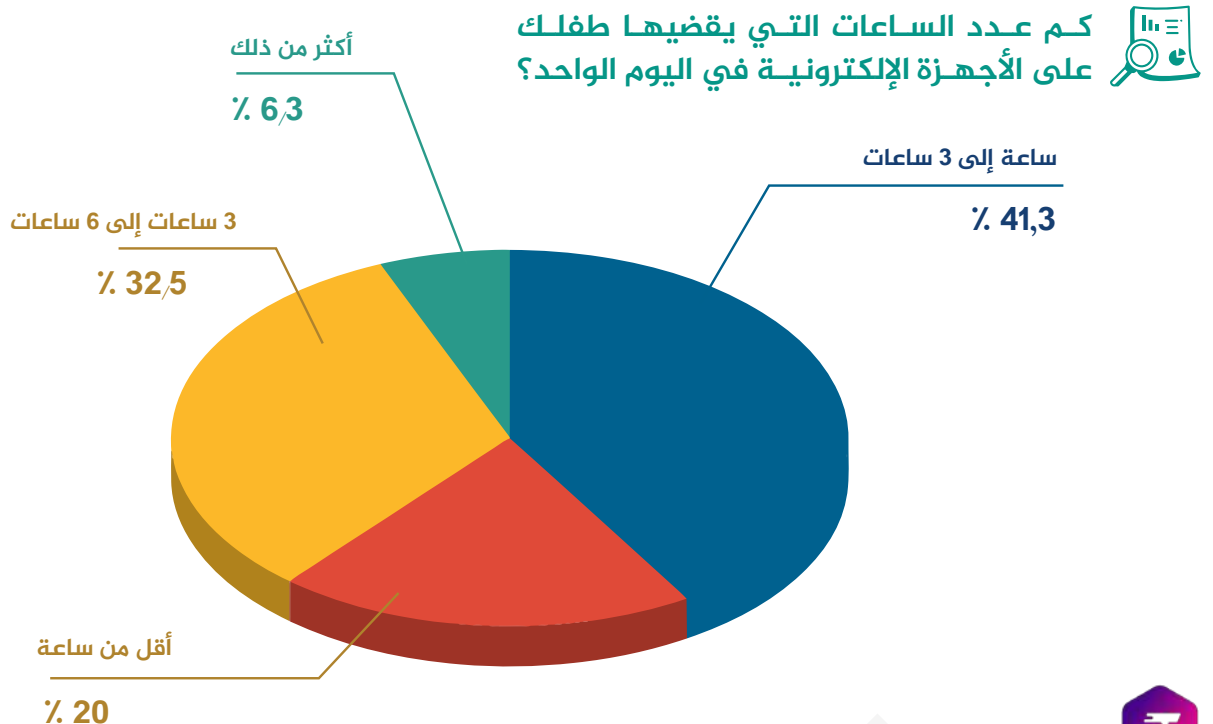
”

إضاءات



وزارة الصحة توصي بأنه «يجب على الآباء وضع حد، ووقت معين بحيث لا يتجاوز ساعتين يومياً، كما يجب ألا تشغلهم عن الحصول على ما يكفي من النوم والقيام بالنشاط البدني»

“





السؤال الثاني:

أربعة من كل عشرة أطفال يستخدمون التطبيقات والتقنيات المهمة بغرس القيم.

هل يستخدم طفلك أحد التطبيقات او التقنيات التي تهتم بغرس وبناء القيم؟



60 % من الأطفال لا يستخدمون تطبيقات أو تقنيات تهتم بغرس وبناء القيم بينما 40% يستخدمون بعض التطبيقات التقنية.

”

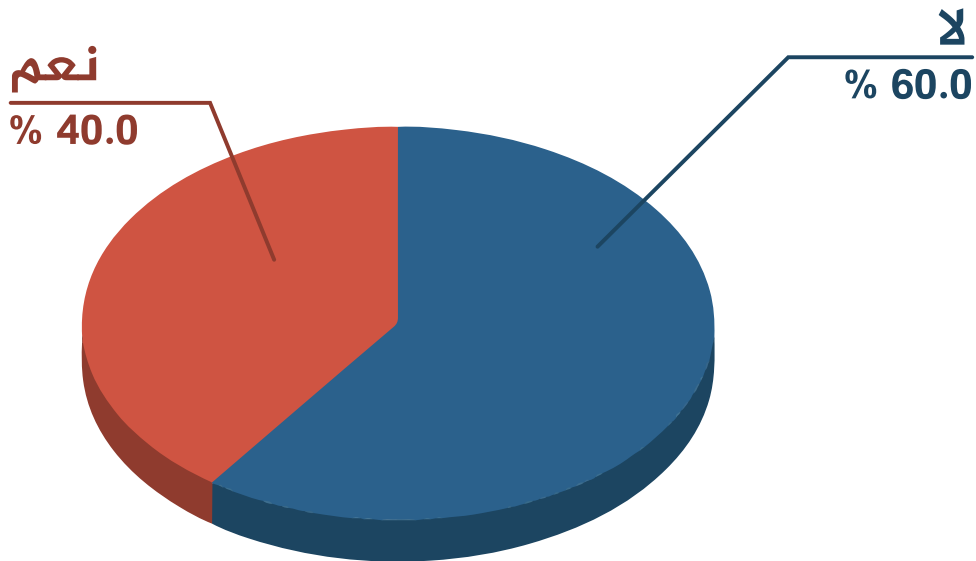
إضاءات



« ابدؤوا بإصلاح الأخلاق فإنها أول الطريق » علي الطنطاوي

“

هل يستخدم طفلك أحد التطبيقات او التقنيات التي تهتم بغرس وبناء القيم؟





السؤال الثالث :

غالبية أولياء الأمور (نسبة 98 %) يرون بأهمية وجود تطبيقات تقنية تهتم بغرس القيم لدى الأطفال

ما مدى الاحتياج للتطبيقات والتقنيات المهمة ببناء وغرس القيم لدى الأطفال؟ (تقييم الأهمية من 1 إلى 5)



95% من أولياء الأمور يرون أن الإحتياج لوجود تطبيقات تقنية تهتم بقيم الأطفال مهمة جداً و 5% يرون أنها مهمة ولا يوجد أولياء أمور لا يرون بأهميتها .

”

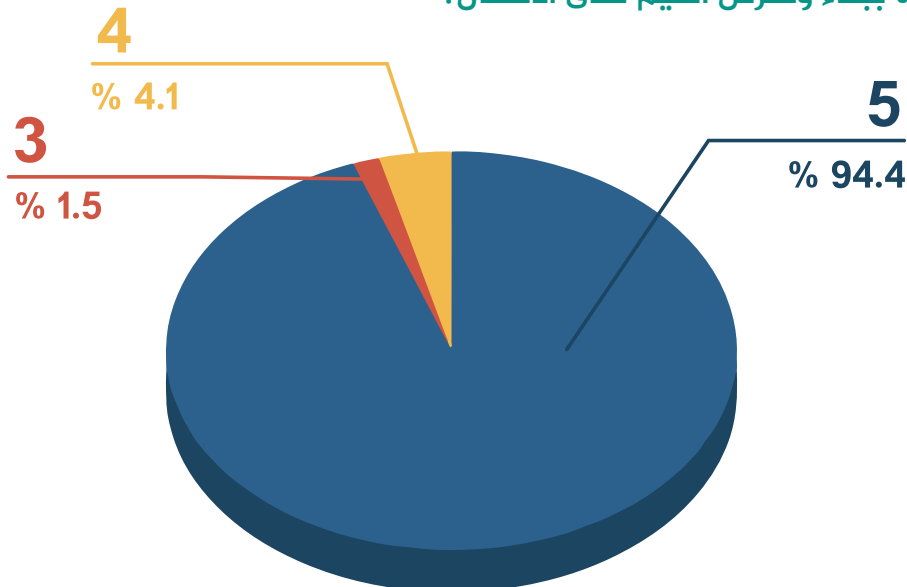
إضاءات



الإحتياج كبير للتقنية في حياتنا اليومية أوجد أهمية كبير لوجود تطبيقات تقنية تهتم بقيم الأطفال، فلنجعل التقنية أداة بناء وممارسات تنهض بالجيل الجديد.

“

ما مدى الاحتياج للتطبيقات والتقنيات المهمة ببناء وغرس القيم لدى الأطفال؟





السؤال الرابع :

اكتساب الأطفال للقيم الإيجابية يصعب دراسته والتنبؤ به بالطرق التقليدية.

هل اكتسب طفلك قيم إيجابية وسلوكيات حسنة من خلال استخدامه لوسائل التقنية؟



56 % من الأطفال يكسبون قيم إيجابية وسلوكيات حسنة بعد استخدامهم لتطبيقات وتقنيات تهتم بغرس القيم و 44 % لا يكسبون أي قيم إيجابية أو سلوكيات حسنة.

”

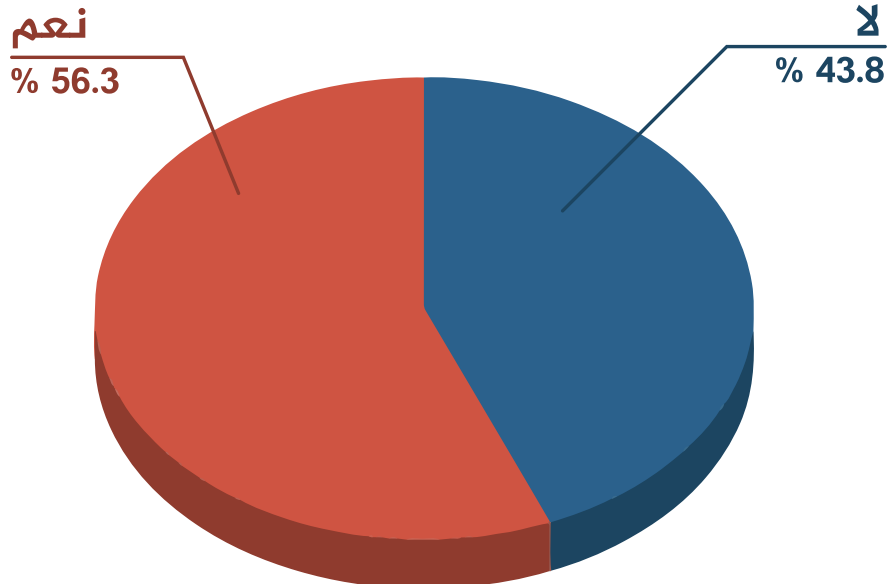
إضاءات



الإنسان لا يولد مزوداً بمنظومة القيم، ولكنه يتعلمها ويكتسبها.

“

هل اكتسب طفلك قيم إيجابية وسلوكيات حسنة من خلال استخدامه لوسائل التقنية؟





السؤال الخامس :

تفاوت كبير بين رأي أولياء الأمور بخصوص هل التطبيقات التقنية ممتعة للطفل حيث بلغت نسبة توقع أولياء الأمور لاستمتاع الأطفال 61 %.

ما مدى استمتاع طفلك بالتقنيات الهادفة ؟



(تقييم الاستمتاع من 1 إلى 5)

48 % من أولياء الأمور يرون أن التطبيقات ممتعة وممتعة جداً بينما 36 % من أولياء الأمور يرون أنها ممتعة بدرجة قليلة و 16 % يرون أنها غير ممتعة أبداً.

”

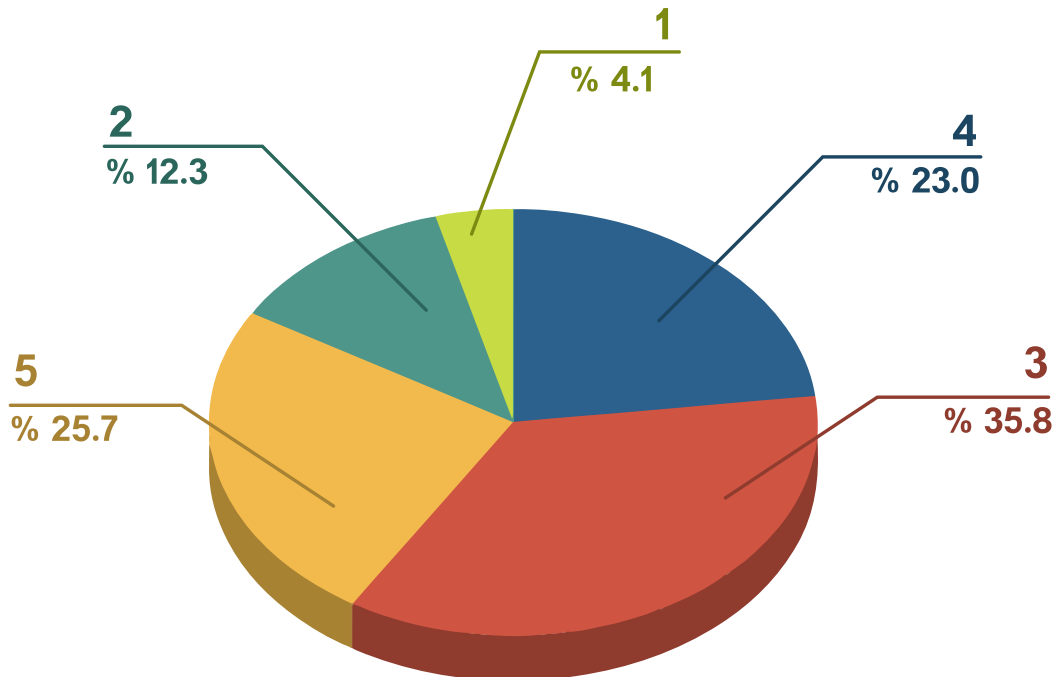
إضاءات



تصميم تجربة المستخدم UX ليست تركيبة أو معادلة مطلقة. فهي تختلف من مشروع إلى مشروع وتعتمد على خليط من المعرفة والخبرة والبحوث.

“

ما مدى استمتاع طفلك بالتقنيات الهادفة ؟





السؤال السادس :

يرى أولياء الأمور أن المحتوى المقدم في التطبيقات التقنية لابد أن يراجع ويتحقق منه.

ما مدى ملاءمة محتوى هذه التطبيقات لمعتقداتنا وقيم مجتمعنا الاصيل؟ (تقييم الملائمة من 1 إلى 5)



43 % من أولياء الأمور يرون أن محتوى التطبيقات بالمجمل ملائم لمعتقداتنا وقيمنا بينما 42 % يرون أن هناك إشكاليات في المحتوى المقدم و 15 % يرون أن غالب المحتوى في هذه التطبيقات غير ملائم لمعتقداتنا وقيمنا.

”

إضاءات

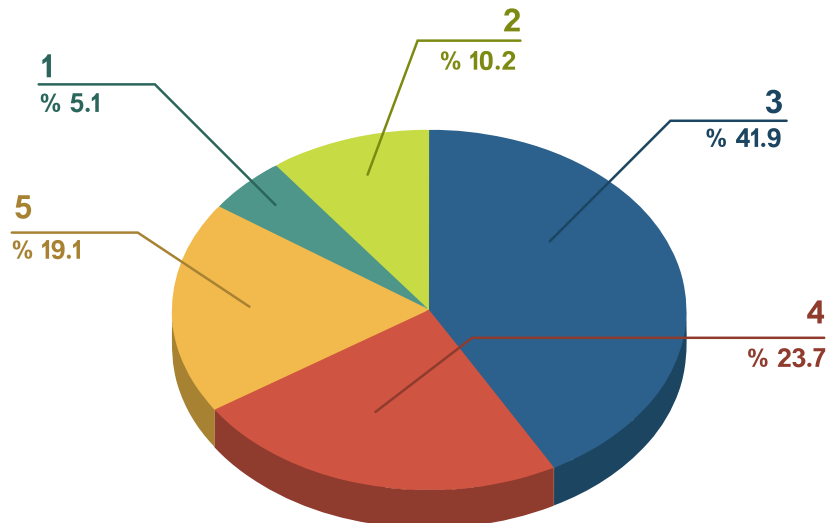


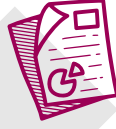
«في الغالب التطبيقات البدائية غير مبنية على علم النفس أو علم الاجتماع أو احتياجات الأطفال وبعض التطبيقات يوجد بها مخالفات لقيم المجتمع والدين».

«هناك صدام بين ما يسمعه ويراه الطفل في التطبيقات وبين تربيته في المنزل والمجتمع» رأي بعض أولياء الأمور.

“

ما مدى ملاءمة محتوى هذه التطبيقات لمعتقداتنا وقيم مجتمعنا الاصيل؟





السؤال السابع :

من وجهة نظر أولياء الأمور المقابل المالي للتطبيقات التقنية ليس عائق لهم للإشتراك.

ما مدى تقييمك للمقابل المالي - إن وجد - للتطبيقات المهمة بغرس القيم لدى الأطفال؟ (تقييم الملائمة من 1 إلى 5)



47 % من أولياء الأمور يرون أن المقابل المالي للتطبيقات ملائم ومناسب، بينما 41 % يرون أنه ملائم نوعاً ما و 12 % يرون أن أسعارها مبالغ فيها.

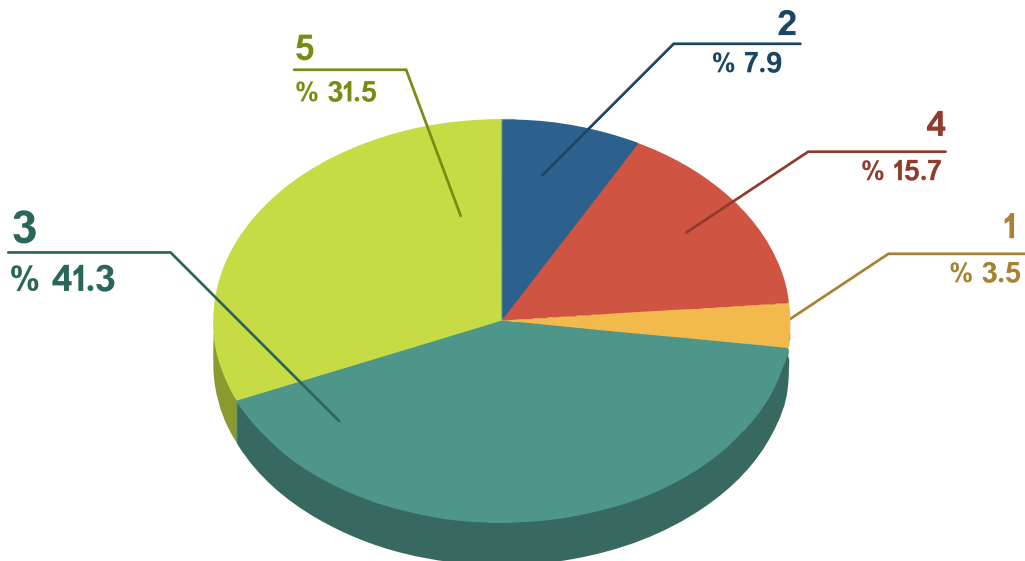
”

إضاءات

الاستثمار في الأبناء هو الأجدى و الأنفع لهم ، وليس الاستثمار لهم .

“

ما مدى تقييمك للمقابل المالي - إن وجد - للتطبيقات المهمة بغرس القيم لدى الأطفال؟





السؤال الثامن :

جميع القيم مهمة وتتصدر القيم الروحية والخلقية والاجتماعية على بقية القيم .

ماهي أهم القيم التي يجب أن تستهدفها التقنيات المهتمة ببناء وغرس القيم لدى الأطفال؟



90 % من أولياء الأمور يرون أن القيم الروحية والخلقية والاجتماعية مهمة ومهمة جداً بينما 70 % من أولياء الأمور يرون أن القيم العقلية والوجدانية والمالية والجمالية مهمة ومهمة جداً.

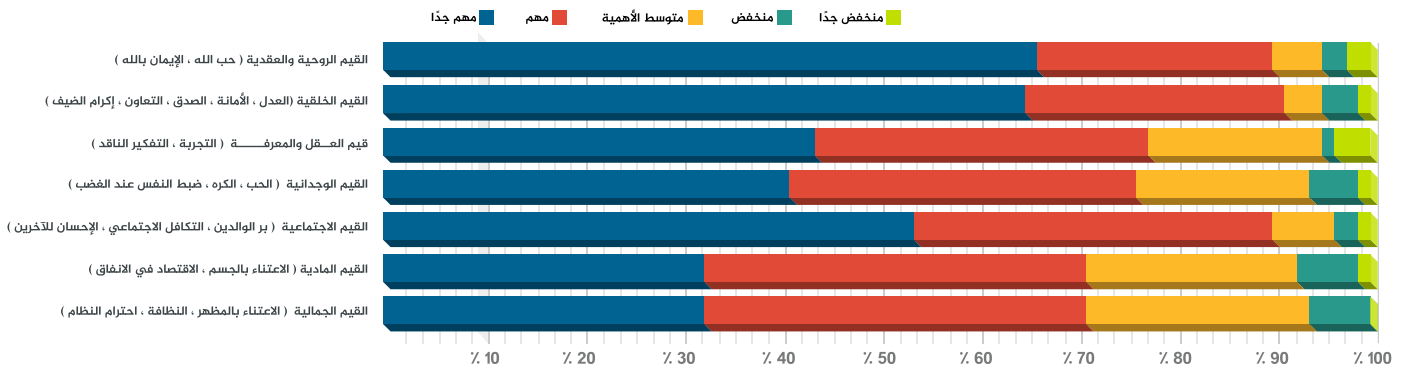
”

إضاءات

« عند غرس القيم لا بد من أن تكمل كل مؤسسة تربوية الأخرى في اختيار الأساليب والقيم المناسبة لعمر الطفل حتى تكون فاعلية الاستفادة من تعلم القيم كبيرة، فتترجم إلى سلوكيات نافعة »
د. رائده نصيرات

“

ماهي أهم القيم التي يجب أن تستهدفها التقنيات المهتمة ببناء وغرس القيم لدى الأطفال؟





السؤال التاسع :

تفاوت مستوى التطبيقات والتقنيات المهمة بقيم الأطفال وتميل إلى ضعف الإخراج وتجربة استخدام غير مُرضية.

ما تقييمك للتجربة التي يواجهها طفلك أثناء استخدام التطبيقات الخاصة بالأطفال؟

نسبة الرضى على سهولة الاستخدام تصل إلى 48 % بينما لا تتعدى 30 % على بقية البنود ونسبة كبيرة من أولياء الأمور محايدون بين الرضى وعدم الرضى و25 % غير راضيين على سهولة الإستخدام و40 % غير راضيين على المحتوى والاستفادة من التغذية الراجعة من التطبيق و30 % غير راضيين على المقابل المالي.

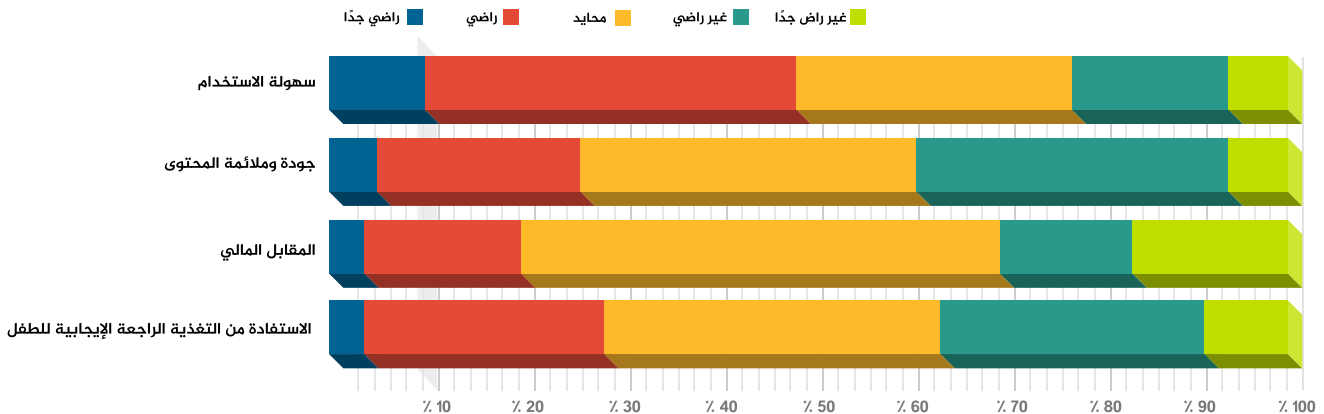
”

إضاءات

تشير الدراسات إلى أن الأطفال لا يقرؤون ويتركون لخيالهم فهم المقصد من كل شاشة عبر الرسوم والصور المستخدمة .

“

ما تقييمك للتجربة التي يواجهها طفلك أثناء استخدام التطبيقات الخاصة بالأطفال؟





السؤال الأول :

جميع المهتمين يؤمنون بأهمية استخدام التطبيقات والتقنيات التي تهتم بقيم الأطفال.

هل تؤيد غرس القيم للطفل من خلال التقنية؟



100 % من المهتمين يؤيدون غرس القيم من خلال التقنية.

”

إضاءات



التقنية والأطفال كلاهما يمثل المستقبل، وإن تنشئة الأجيال المقبلة على فهم قوي للتقنية قد يغيّر العالم إلى الأفضل.

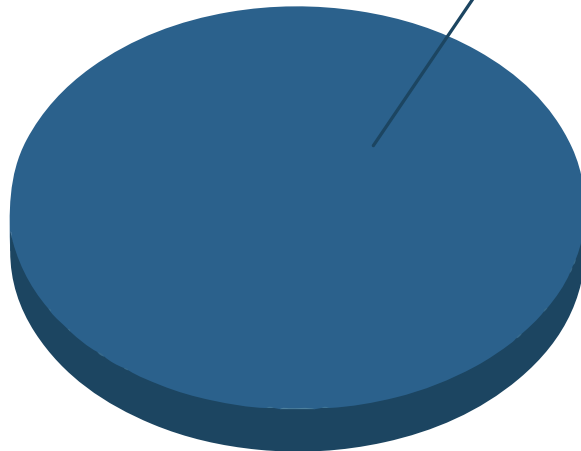
“

هل تؤيد غرس القيم للطفل من خلال
التقنية؟



نعم

% 100





السؤال الثاني :

انقسم رأي المهتمين هل يوجد تطبيقات تقنية تهتم بقيم الأطفال.
هل هناك تطبيقات مهتمة بغرس وبناء القيم الأساسية أو الفرعية
للأطفال من عمر 4 - 12 سنة ؟



59 % من المهتمين يرون أن هناك تطبيقات تقنية تهتم بغرس القيم
للأطفال بينما 41 % يرون أنه لا توجد تطبيقات تقنية فعلاً تهتم بقيم
الأطفال.

”

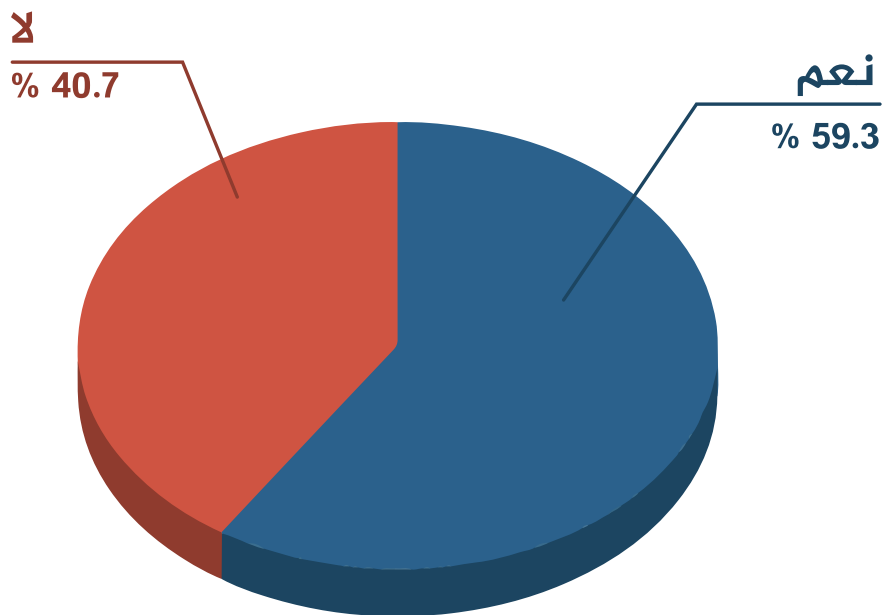
إضاءات



ينبغي أثناء العمل على التطبيقات الاعتماد على أشخاص متخصصين
في التسويق ومعرفة طرق جذب أولياء الأمور و الأطفال .

“

هل هناك تطبيقات مهتمة بغرس وبناء
القيم الأساسية او الفرعية للأطفال من
عمر 4 - 12 سنة ؟





السؤال الثالث :

تفاوت نسبة المهتمين بقيم الأطفال أن محتوى التطبيقات التقنية
ملائم لمعتقداتنا وقيمنا

مدى ملائمة محتوى هذه التطبيقات لمعتقداتنا وقيم مجتمعنا الاصيلة؟
(تقييم الملائمة من 1 إلى 5)

63 % من المهتمين يرون أن التطبيقات التقنية المهمة بغرس القيم
محتواها ملائم وجيد بينما 23 % يرون أنها تحتاج إلى مراجعة بينما 14 %
أن محتواها غير مناسب لمعتقداتنا وقيمنا.

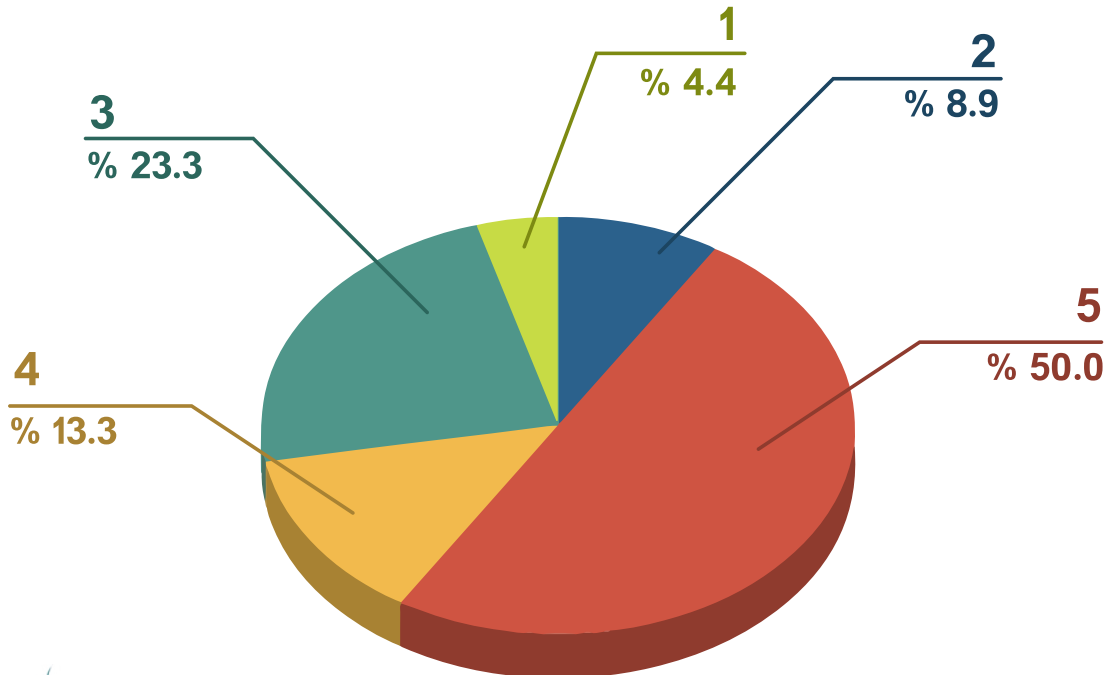
”

إضاءات

غرس القيم الفاضلة عمل شاق، وجهد يحتاج إلى وقت، وعمل يحتاج
إلى خبراء ومختصين.

“

مدى ملائمة محتوى هذه التطبيقات
لمعتقداتنا وقيم مجتمعنا الاصيلة؟





السؤال الرابع :

يرى غالبية المهتمين بأهمية وجود تطبيقات تقنية تهتم بغرس القيم لدى الأطفال

ما مدى الاحتياج لتقنيات تهتم بغرس وبناء القيم لدى الأطفال برأيك؟
تقييم الاحتياج من (1 إلى 5)

97 % من المهتمين يرون أن هناك احتياج لوجود تطبيقات جديدة مهتمة بقيم الأطفال بينما 3 % فقط لا يرون أن هناك احتياج لوجود تطبيقات جديدة.

”

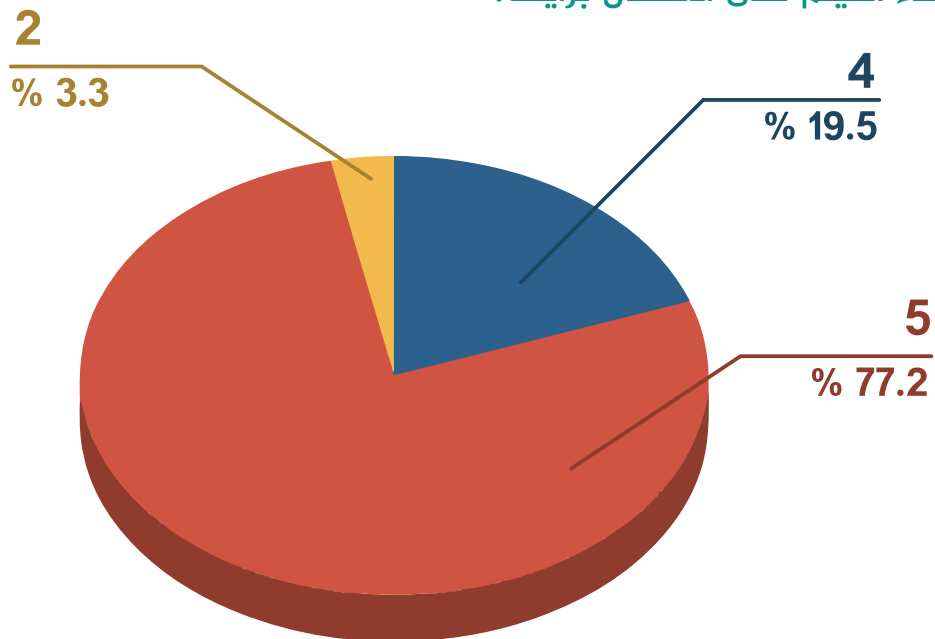
إضاءات



« التكنولوجيا هي مجرد أداة، فيما يخص تحفيز الأطفال وجعلهم يعملون معاً، فإنّ المعلم هو الأهم »
(بيل غيتس)

“

ما مدى الاحتياج لتقنيات تهتم بغرس وبناء القيم لدى الأطفال برأيك؟



السؤال الخامس :

يميل رأي المهتمين أن القيمة المالية للتطبيقات التقنية المهتم بقيم الأطفال مبالغ فيها نوعاً ما.

ما مدى تقييمك للمقابل المالي - إن وجد - للتطبيقات المهتمة بغرس وبناء القيم لدى الأطفال؟ (تقييم الملائمة من 1 إلى 5)



47 % من المهتمين يرون أن القيمة مناسبة وملائمة بينما 48 % يرون أن القيمة تحتاج إلى إعادة نظر و 5 % يرون أن القيمة مبالغ فيها جداً.

”

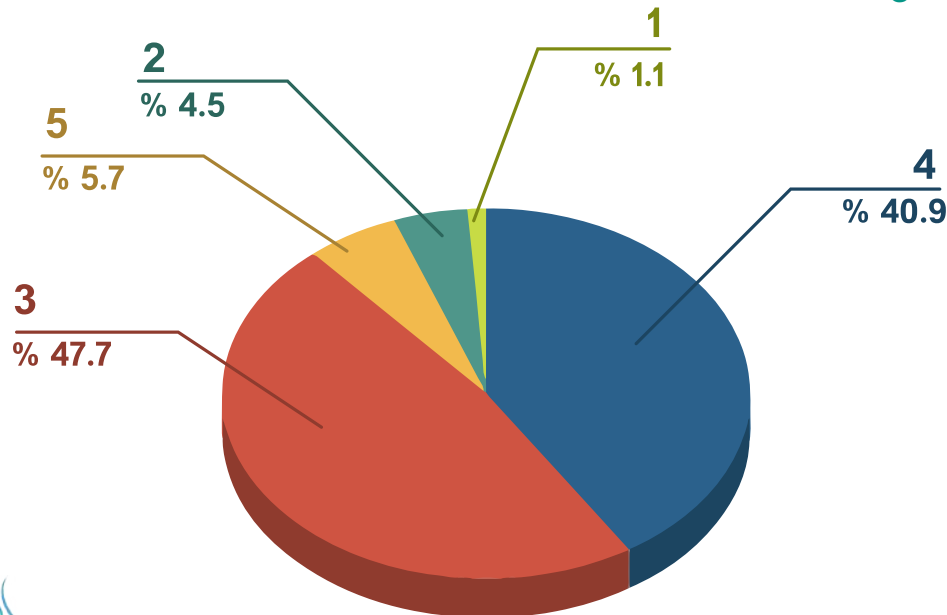
إضاءات



وجود عوائد مالية مستدامة للجهات المشرفة على التطبيقات التقنية المهتمة بقيم الأطفال سيعود بالنفع الكبير على أولياء الأمور والأطفال ويساهم في التطوير المستمر وتقديم خدمات متميزة .

“

ما مدى تقييمك للمقابل المالي - إن وجد - للتطبيقات المهتمة بغرس وبناء القيم لدى الأطفال؟





السؤال السادس :

نسبة رضى المهتمين بقيم الأطفال وغرسها عبر التطبيقات التقنية قليلة جداً.

ما مدى رضاك التطبيقات والتقنيات المهتمة بغرس وبناء القيم لدى الأطفال بشكل عام؟ (تقييم الرضى من 1 إلى 5)

18 % فقط من المهتمين راضين بشكل جزئي عن التطبيقات بينما 49 % من المهتمين يرون أن التطبيقات تحتاج إلى المزيد من التطوير 33 % غير راضيين تماماً عن التطبيقات التقنية.

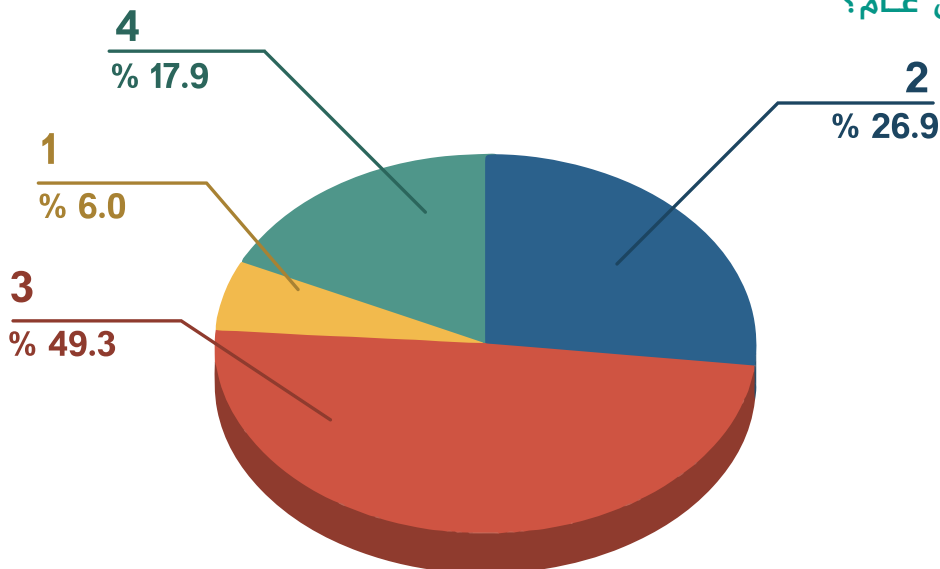
”

إضاءات

رضا العميل عنصر أساسي لنجاح أي عمل وتكمن في توقع مع يحتاجه العميل توفيرها وتخطي توقعاته وحل مشكلاته سريعاً.

“

ما مدى رضاك التطبيقات والتقنيات المهتمة بغرس وبناء القيم لدى الأطفال بشكل عام؟





السؤال السابع :

هناك العديد من المعوقات التي تمنع من توفر التطبيقات والتقنيات

المهتمة بغرس القيم لدى الأطفال

في رأيك هل يوجد معوقات تمنع من توفر التطبيقات والتقنيات المتميزة



في غرس وبناء القيم لدى الأطفال؟

74 % من المهتمين يرون أن هناك معوقات تمنع من توفر التطبيقات و 26

% لا يرون أن هناك أي معوقات تمنع من توفرها.

”

إضاءات



غرس القيم للأطفال عبر التقنية تبدأ من تثقيف وتوعية أولياء الأمور
والمهتمين بأهمية التبني والدعم ومن ثم جلب أصحاب الاختصاص
في كل مجال.

“

عدد في رأيك هل يوجد معوقات تمنع من

توفر التطبيقات والتقنيات المتميزة في



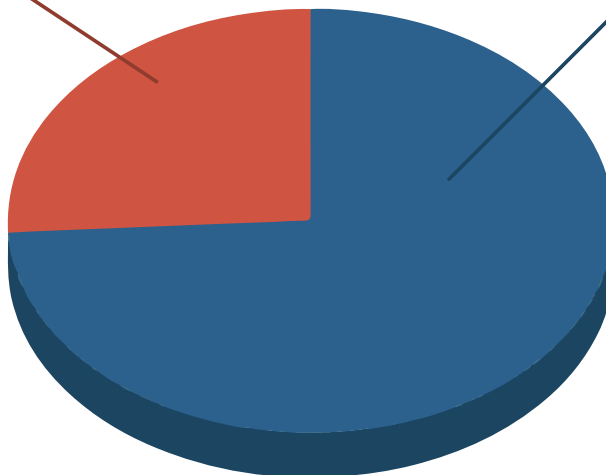
غرس وبناء القيم لدى الأطفال؟

لا

% 25.9

نعم

% 74.1





السؤال الثامن :

التقارير الصادرة من التطبيقات التقنية المهتم بقيم الأطفال غير مرضية حسب .

بشكل عام ما مدى رضاك عن (تقارير ولي الأمر) المرسلة من تلك التطبيقات والتقنيات المهتمة بغرس وبناء القيم لدى الأطفال؟ (تقييم الرضى من 1 إلى 5)

19 % من المهتمين راضين عن تقارير التطبيقات التي تصدر لولي الأمر بينما 49 % يرون أنها تحتاج إلى مزيد من العمل 32 % يرون أنها غير مرضية أبدًا.

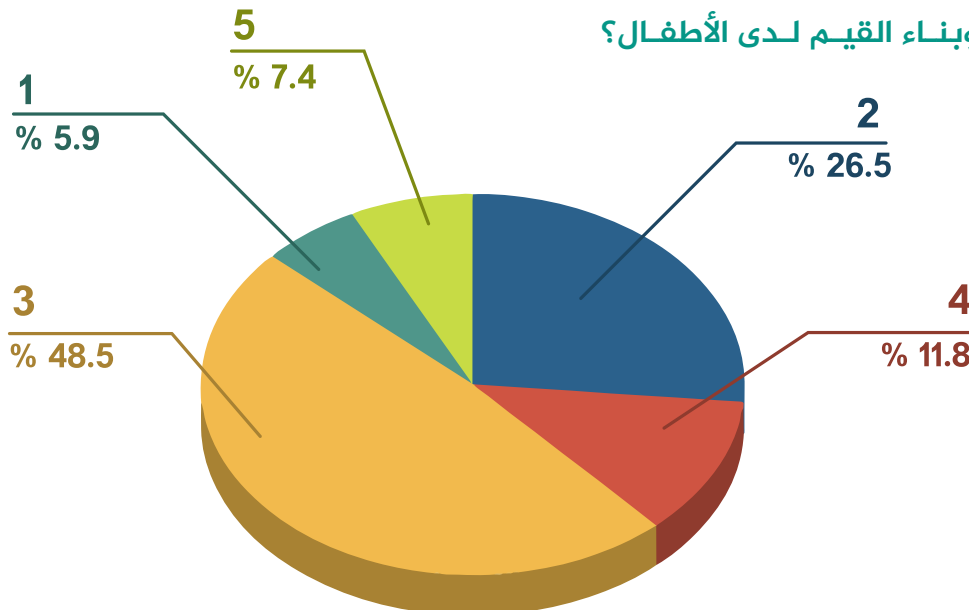
”

إضاءات

«تقارير مستوى الأداء وما السلوك المتوقع لطفلك بعد استخدام التطبيق» تعد من أهم وأبرز متطلبات أولياء الأمور والمهتمين.

“

بشكل عام ما مدى رضاك عن (تقارير ولي الأمر) المرسلة من تلك التطبيقات والتقنيات المهتمة بغرس وبناء القيم لدى الأطفال؟





السؤال التاسع :

ينقص التطبيقات المهتم بقيم الأطفال كثيرة وأبرزها أنشطة تفاعلية
وأساليب التحفيز.

برأيك ماذا ينقص التطبيقات والتقنيات المتوفرة المهتمة بغرس وبناء
القيم لدى الأطفال لتصبح ممتعة وجاذبة للأطفال؟



يرى المهتمون أن أكثر من 80 % من التطبيقات ينقصها أنشطة تفاعلية
وأساليب للتحفيز بينما 65 % من التطبيقات ينقصها الإخراج والتصميم
والتنافس الإيجابي بين الأطفال و 59 % من التطبيقات ينقصها في جانب
سهولة الاستخدام.

”

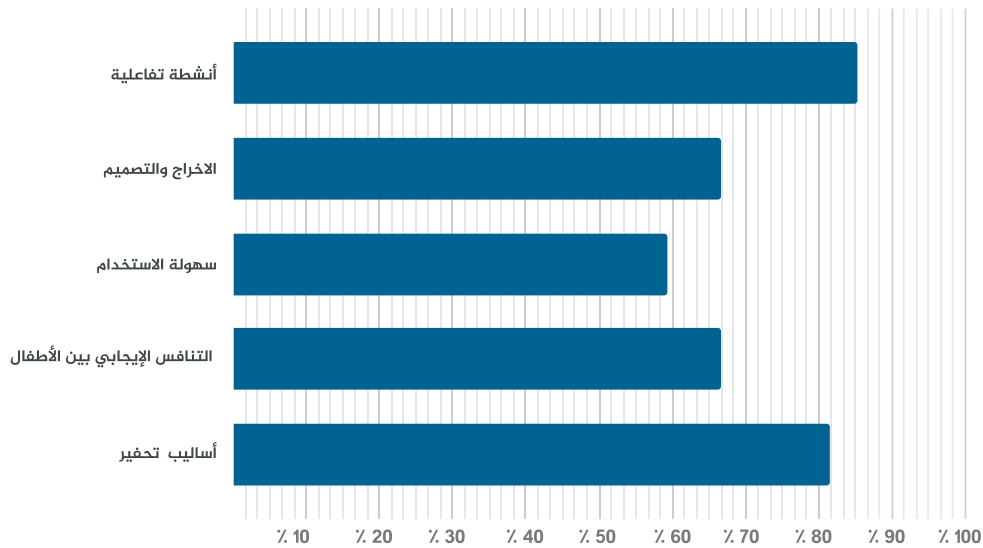
إضاءات



يجب أن يلبي التطبيق التقني احتياجًا لدى المستخدم ثم ينشئ
شيئًا يجعل حياته أسهل وأفضل.

“

برأيك ماذا ينقص التطبيقات والتقنيات المتوفرة المهتمة بغرس وبناء القيم
لدى الأطفال لتصبح ممتعة وجاذبة للأطفال؟





السؤال العاشر :

يرى المهتمون أن القيم الروحية والخلقية والاجتماعية هي أهم القيم التي ينبغي أن تركز عليها التطبيقات التقنية المهتمة بقيم الأطفال ماهي أهم القيم التي يجب أن تستهدفها التقنيات المهتمة ببناء وغرس القيم لدى الأطفال؟



أكثر من 85 % من المهتمين يرون أن القيم الروحية والخلقية والاجتماعية مهمة ومهمة جداً بينما 75 % للقيم العقلية والمعرفية والوجدانية و 65 % للقيم المادية والجمالية.

”

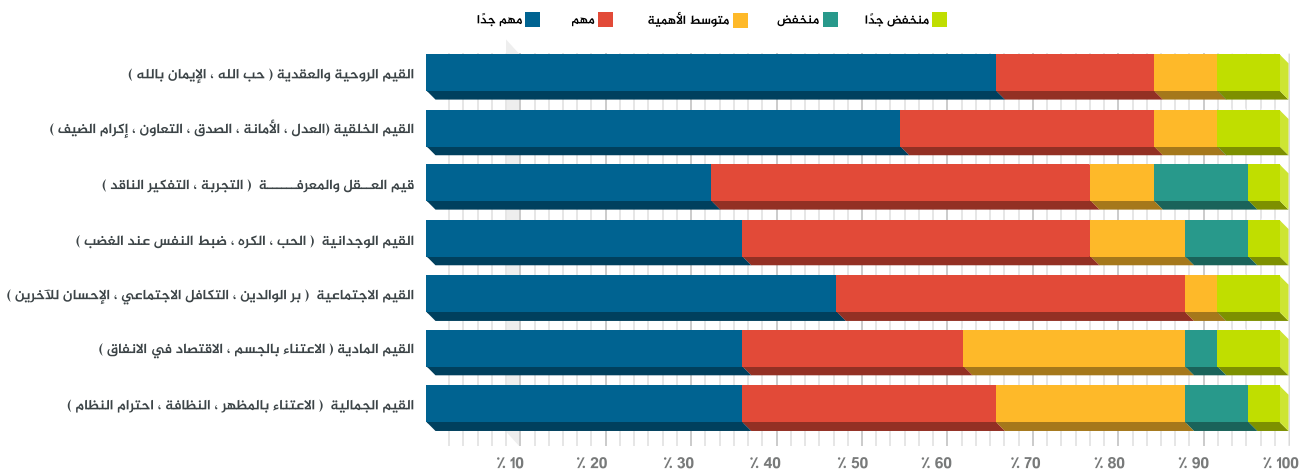
إضاءات



يجب أن نعمل على جسر يربط بين علوم القيم والتقنية ويكون التركيز على الجسر (مخرجات التقنية و مخرجات غرس القيم للأطفال).

“

ماهي أهم القيم التي يجب أن تستهدفها التقنيات المهتمة ببناء وغرس القيم لدى الأطفال؟



الفصل الرابع

التوصيات





- ❖ إجراء لقاءات و عقد ورش عمل مع فئة الأطفال المستفيدين من التطبيقات للوقوف على فرص التحسين والتطوير لتلك التطبيقات.
- ❖ إقامة ملتقى لأفضل الممارسات التقنية في مجال غرس وبناء القيم لدى الأطفال.
- ❖ تقديم الرعاية والدعم المالي للتطبيقات الحائزة على المراكز الأولى في التصنيف الذي تم إجرأه بهذه الدراسة.
- ❖ المساهمة في الدعاية للتطبيقات الحائزة على المراكز الأولى في التصنيف الذي تم إجرأه بهذه الدراسة.
- ❖ إدخال المختصين في علم نفس الطفولة ضمن فرق إعداد المحتوى الخاص بالتطبيقات.
- ❖ إنتاج أو تطوير تقنية (تطبيق) تساهم في غرس وبناء القيم لدى الأطفال تعتمد على تقنية الذكاء الاصطناعي .
- ❖ تقديم المقترحات التطويرية للتطبيقات التي خضعت للتصنيف الذي تم إجرأه بهذه الدراسة ومنها على سبيل المثال :
 - ضرورة تطوير الأنشطة والبرامج المتوفرة بالتطبيقات لتشمل كافة العناصر الرئيسية والفرعية لمنظومة القيم .
 - ضرورة تفعيل الدعم الفني ووسائل التواصل بشكل أكبر .
 - إعادة النظر في قيمة الاشتراكات المالية لا سيما منح الوصول المجاني للمستخدمين .
 - إتاحة التطبيقات على المتاجر الثلاثة لسهولة الوصول والانتشار .
 - عدم السماح للإعلانات العشوائية بالظهور أثناء الاستخدام.
 - ضرورة دمج تقنية الذكاء الاصطناعي بداخل البرامج أو التطبيقات.
- ❖ توظيف مبدأ التلعيب (Gamification) و العمل على إنتاج لعبة إلكترونية تفاعلية تساهم في غرس وبناء القيم لدى الأطفال.
- ❖ إجراء دراسة شبيهة بهذه الدراسة للتعرف على واقع التقنيات العالمية والغربية في مجال غرس وبناء القيم لدى الأطفال.
- ❖ التواصل مع الشركات التقنية الكبرى لتقديم دعم أفضل للغة العربية ضمن متاجر (جوجل ، أبل ، هواوي).
- ❖ تحسين تجربة استخدام الأطفال للتطبيقات التقنية المهمة بغرس القيم عبر استخدام مبادئ UX و UI الخاصة بالأطفال.
- ❖ تأسيس كيان معتمد ومستدام لمتابعة التطبيقات المهمة ببناء و غرس القيم لدى الأطفال بشكل مستمر و إصدار قوائم معتمدة ليكون مرجع للمستخدمين.





واقع التقنيات المهتمة بقيم الطفل

