العطاءات الفائزة في مرحلة المنافسة الأولية لتنفيذ مشروع

Eduapp4syria

هي :

- Cologne Game Lab
- Creative Associates International
- Creuna
- Kukua
- The Center for Educational Technology

الأفكار الرابحة لتطبيق اللعبة تأهلت بناءً على إمكانياتها العالية في جذب وتسلية الأطفال السوريين وتحفيزهم على تعلّم اللغة العربية. تم اختيار هذه الأفكار من قِـبل لجنة تحكيم دولية. وقد صرّح البروفيسور ألف إنجه فانج رئيس لجنة التحكيم أن " العطاءات الخمسة الرابحة اشتملت على أفكار ونماذج مبدئية ذات قصص وألعاب بإمكانها أن تبقي المستخدم منجذباً وفي حالة تفاعل مع الوقت ؛ وهذه النقطة تعتبر محورية وأساسية في التعلم المبني على الألعاب". الدكتور ألف إنجه فانج هو أستاذ التعلم عن طريق الألعاب في الجامعة النرويجية للعلوم والتكنولوجيا NTNU.

ترأس الدكتور فانغ لجنة التحكيم المنوطة بعملية تقييم العطاءات بناءً على المعايير الموضحة في وثائق المنافسة. إلى ذلك تضمنت اللجنة خبراء في كل من : السياق السوري واللغة العربية ، الليتراسي أو تعليم القراءة والكتابة (محو الأمية) ، و خبراء في السلامة النفسية والاجتماعية إضافة إلى خبراء في وسائط التعلّم الرقمي.

في السياق ذاته يضيف الدكتور فانغ : " في المراحل التالية ، سيتعيّن على مطوري التطبيقات الفائزين إثبات إمكانيتهم في تحويل نماذجهم المبدئية إلى ألعاب تعليمية ، والتي ستكون حقّــاً مُسلّية وممتعة للأطفال السوريين". وأضافت : " إن جميع التطبيقات ستكون تحت رخصة المصدر المفتوح ؛ ذلك من أجل تحفيز أكبر عدد من المستخدمين وتحفيز وفتح المجال للمزيد من الإبداع والتطوير هذه الأفكار في وقت لاحق" .

المراحل اللاحقة :

شرعت نوراد في اتفاقيات إطارية مع مزودي العطاءات الخمسة الفائزة ، بعد تلقّي 78 عطاءً من مزودين في 31 دولة في منافسة أولية. العطاءات الرابحة الخمسة سيتم تمويلها ودعمها بالخبرات التقنية خلال الشهرين القادمين ، وذلك من أجل تحسين وتطوير نماذجهم المبدئية. وبعد التقييم والاختبار ، ثلاثة مزودين على الأكثر سينالون عقوداً للمرحلة 2 ، وصولاً إلى ما ستخلص عنه المنافسة من فوز رابحين اثنين على أكثر ، وهذا ما سيتم الإعلان عنه في ديسمبر هذا العام أو في مطلع 2017.

أضافت ليف مارتا نورهاوج مديرة مشروع Eduapp4syria لدى نوراد ، أن " العطاءات الرابحة حملت أفكاراً رائعة ، وأضافت : نحن متحمسون للتقدم من خلال المزيد من الاختبارات والتطوير. "

أفكار الألعاب التعليمية الفائزة هي :

1. عنتوره والحروف (مختبرات كولن للألعاب ، ألمــانيا) Antura & Alhuruf Cologne game lab

يهدف هذا العطاء إلى التوصل إلى أداة لتعليم القراءة بأكثر من لغة وبسياقات نفسية واجتماعية مختلفة. النهج المعتمد في هذا العطاء هو نهج قائم على نمط الوحدات ويشتمل على 25 لعبة مصغرة في المجموع إضافة إلى التقييم. مما يتيح مجالاً للتوسع أو الاختزال أو حتى تغيير الوحدات تبعاً لعوامل عدة منها الميزانية ، اللغة والسياق. المفهوم التعليمي الذي يعتمده " عنتوره والحروف" اعتمد على مبادئ في تصميم اللعبة مثل الـ Stealth learning ، flow and psychological player modelling. كما أن فكرة العطاء تدمج دروس المفردات في تفاعلات مرحة ومسلية مع الكلب عنتوره. سيعمل فريق من الخبراء في مجال تعليم اللغة العربية للأطفال ، من ضمن هؤلاء مدرس ذو خبرة 25 عاماً في تصميم المناهج والتعليم من داخل سوريا.

انظر لمحة عن مختبرات كولن للألعاب في موقع القراءة لجميع الأطفال من هنا.

2. كتكوتي Katkuti (Creative Associate international, USA)

تصميم لُعبي قائم على محاكاة تفاعلية مع حيوان أليف ، يهدف التصميم إلى بناء مهارات أساسية في القراءة من خلال أنشطة مُتتابعة ، كذلك يهدف التصميم إلى تحسين السلامة النفسية والاجتماعية ، الجذب الفعال وصناعة القرار الإيجابي. يستهدف العطاء الأطفال السوريين النازحين في الأعمار بين 5-10 سنوات. تطبيق الهاتف الذكي هذا سوف يجذب الأطفال لمساعدة الكتكوت للعيش ضمن بيئة تعلم تفاعلية. الأنشطة تعتمد على نظام صوتي مبني على ثماني خطوات ، إضافة إلى (إقرأ) وهو جودة القراءة المتكاملة بالعربية ؛ والذي تم تطويره من قبل Creative Associates International والذي أثبت فعالية في زيادة الليتراسي (الإلمام بالقراءة).

Creative Associates تقوم بالبرمجة حالياً في ثماني دول في منطقة الشرق الأوسط وشمالي أفريقيا ؛ كذلك تقوم بعمل مُكثف تجاوباً مع الأزمة السورية. كما أن أعضاء الفريق الأساسي لكتكوتي هم أنفسهم ذوو نشأة عربية وسيساهمون في إشراك الأطفال السوريين وعوائلهم عبر تصميم التطبيق وتطويره.

انظر لمحة Creative Associate International في موقع القراءة لجميع الأطفال.

3. ريسي Ressi (Creuna, Norway)

فكرة اللعبة رائعة و تقوم على كائن صغيروضعيف يحتاج إلى العناية لكي يتطور. مهمة اللاعب هي تعليم ريسي عن محيطه وعن كيفية وصف هذا المحيط باستخدام الحروف و الكلمات والجمل. ومن خلال تلقي مهام وتحديات في اللعبة ؛ سوف يساعد اللاعب ريسي على التطور إلى كائن متمكن وقوي. ريسي هو رفيق تعلّم وانعكاس لتطور اللاعب التعليمي في الليتراسي (القدرة على القراءة) على حد سواء.
تتعاون Creuna في تطوير هذا التطبيق تعاوناً وثيقاً مع أشخاص لغتهم الأم هي العربية ولديهم خلفية عن تعليم الأطفال ، وآخرين لديهم خبرة متعلقة من مخيمات اللاجئين في لبنان.

انظر لمحة عن Creuna في موقع القراءة لجميع الأطفال من هنا.

4. سـيما SEMA (Kukua, Italy)

Kukua تقوم سلفاً ببناء لعبة على الأجهزة الذكية تُدعى سيما ، والتي ستمكن الأطفال بين أعمار 5-10 والذين يعيشون في دول جنوب الصحراء الأفريقية ليقوموا بتعليم أنفسهم القراءة والكتابة وأساسيات الحساب أثناء اللعب. بناءً على خبرة مُسبقة تم اكتسابها من تجربة المستخدمين الأفارقة ، تنوي Kukua تبنّي تنفيذ نسخة سورية من سيما.

سوف تواصل Kukua اعتماد منهج و تصميم يضع المُستخدم في مركز الاهتمام. كما قامت ببناء فريق خبراء متخصص في الليتراسي (قدرة القراءة) بالعربية ؛ ذلك من أجل صياغة منهاج للعبة يقوم على هيكل صلب ومتكامل لأصول تعليم القراءة في اللعبة. إضافة إلى ذلك يحتوي الفريق على خبير في علم النفس متخصص في السلامة النفسية والاجتماعية للاجئين. كما سيضمّ الفريق راويــاً سورياً وذلك من أجل التكيف مع سرديات الثقافة المحلية والسياق الثقافي السوري. كما شمل الفريق مجموعة متخصصة في إجراء الاختبارات لقياس فعالية اللعبة على المستخدمين في مخيمات اللجوء.

انظر لمحة عن Kukua في موقع القراءة لجميع الأطفال من هنا.

5. أَطـعِم الوحش (مركز تكنولوجيا التعليم ، CET إسرائـيل) Feed the Monster Center of Education Technology Israel.

مُستفيداً من خبرة سنوات طويلة في تطوير المحتوى وطرائق التعليم والتقنيات المطلوبة لاكتساب اللغة العربية ، يأتي هذا العطاء كلعبة ألغاز مبتكرة سوف تساعد الأطفال على تعلم وممارسة المراحل الأساسية للقراءة باللغة العربية.

سيقوم المُستخدم باختيار الوحش الأليف وسيقوم بمساعدته على النمو بإطعامه ما يطلبه الوحش من الحروف ، سيطلب الوحش ما يريده من الحروف بعرضه أو نطقه ، ثم سيقوم المُستخدم بمطابقة رسم الحرف مع نطقه ، مما سيساعد في على اكتساب المعرفة وتطوير مهارتي السرعة والدقة في القراءة.

القسم العربي في مركز CET يجري يعمل منذ ثماني سنوات بهدف ترقية التعليم والنجاح الأكاديمية فيما يتعلق بالـليتراسي (القدرة على القراءة) عموماً وخصوصاً باللغة العربية وتحديداً على اختلاف النطاقات عمرية (من مرحلة الروضة وحتى الابتدائية التأسيسية) إضافة إلى العمل على تنفيذ حلول إعلامية مُبتكرة ومتكاملة.

انظر لمحة عن CET في موقع القراءة لجميع الأطفال من هنا.