مشروع تعلم اللغة العربية - عرض تدفق العمل

ملف المستخدم:

- سيكون لكل مستخدم ملف شخصي يحتوي على بياناته مثل الرتبة، المستوى، الكلمات الأكثر خطأً، الدورات، والجلسات المحجوزة. هذا الملف يمكن المستخدم من متابعة رحلته التعليمية وتقدمه والنقاط التي تحتاج إلى تحسين.

التلعيب (Gamification):

- يعتمد المشروع على نظام يشبه الألعاب لجذب المتعلمين وتحفيزهم. سيجيب المستخدم على أسئلة تتناسب مع مستوى مهاراته، وهذه الأسئلة مصممة لتطوير جميع المهارات اللغوية مثل القراءة، الاستماع، التحدث، والكتابة.
- يركز كل سؤال على بعض الكلمات المحددة التي قد تظهر في المستويات القادمة، خاصة إذا كرر المستخدم أخطاءه فيها. الكلمات التي يخطئ فيها ستُعرض في ملفه الشخصي لتدريبه عليها بشكل أكبر.
- يحصل المستخدم على نقاط مع تقدمه في المستويات، وتُستخدم هذه النقاط لترتيبه بين المتعلمين الآخرين. أيضًا، سيكون لدى كل مستخدم عدد محدود من "القلوب" أو المحاولات يوميًا. إذا أخطأ، يفقد قلوبه ولكن يمكنه المتابعة من خلال الاشتراك.
  - الاشتراك يوفر ميزات إضافية مثل زيادة الوقت وتوفير عدد أكبر من القلوب.
- يهدف هذا النظام إلى جعل عملية التعلم ممتعة وتفاعلية مثل الألعاب الشهيرة على الهواتف.

المستويات والدروس:

- المسار التعليمي مُنظّم من خلال مستويات، يحتوي كل مستوى على عدة دروس. كل درس يحتوي على أسئلة تركز على مهارات لغوية مختلفة وتفاعلات مثل الاستماع إلى النطق، التحدث، والكتابة.
- سيتمكن المستخدم من الوصول إلى أنواع مختلفة من الأسئلة مثل إكمال الفراغات، التعرف على الصوت، والترجمة، والتي تتحدى مهاراته اللغوية وفقاً لمستواه.

الجلسات (الجماعية والفردية):

- يوفر النظام جلسات جماعية وفردية مع المعلمين. كل جلسة لها وقت محدد، وبالنسبة للجلسات الجماعية، هناك حد أقصى لعدد المشاركين.
- سيتم إخطار المستخدم بموعد الجلسة قبل بدايتها. بعد الجلسة، سيخضع المستخدم لاختبار قد يحتوي على أسئلة مقالية خاصة في المستويات المتقدمة. هذه الأسئلة يتم مراجعتها من قبل المعلم.
- في ملف المستخدم، سيكون بإمكانه رؤية ملاحظات المعلم بعد كل جلسة، مما يساعده في التركيز على النقاط التي تحتاج إلى تحسين.

التقييمات والملاحظات على الجلسات:

- بعد كل جلسة، يمكن للمستخدمين ترك تقييمات وآراء حول المعلم لتحسين جودة التجربة التعليمية. أيضًا، يترك المعلم ملاحظات فردية لكل طالب يمكن للطالب الاطلاع عليها في ملفه الشخصي.

جدول مواعيد المعلمين وتوافرهم:

- يتمتع المعلمون بالمرونة في تحديد أوقات الجلسات. يمكنهم اختيار الأوقات المناسبة لهم، ويستطيع الطلاب حجز الجلسات المتاحة بناءً على ذلك الجدول.
- في حالة غياب الطالب عن الجلسة المدفوعة، ستكون هناك سياسات محددة لمعالجة هذا الأمر، مثل إمكانية إعادة جدولة الجلسة أو تطبيق عقوبات معينة. كذلك، ستكون هناك سياسات لحالات غياب المعلم لضمان العدالة بين الطرفين.

نظام الاشتراكات:

- هناك خياران رئيسيان للوصول إلى النظام:

١. **الخيار المجاني:** يمكن للمستخدمين استخدام النظام بشكل مجاني مع ميزات محدودة مثل عدد محدود من المحاولات يوميًا ووقت محدد للوصول إلى الدروس.
٢. **الخيار المدفوع (الاشتراك):** المشتركين سيحصلون على ميزات محسّنة مثل عدد غير محدود من المحاولات، وقت موسع للتعلم، والوصول إلى المحتوى المميز.

نموذج الربح:

- سيعتمد المشروع على نظام تقاسم الأرباح حيث يتم تخصيص نسبة من إيرادات الجلسات للمديرين، بينما يحصل المعلمون على نصيب بناءً على عدد الجلسات التي يدرّسونها. سيتمكن المعلمون من تتبع أرباحهم من خلال حساباتهم الشخصية.

الأسئلة الشائعة (FAQ):

- هل سيكون نظام التدريبات (الألعاب) باشتراك؟ النظام المقترح يعتمد على النقاط والقلوب. يمكن للمستخدم تجربة الدروس مجانًا لفترة محدودة يوميًا، بينما يوفر الاشتراك ميزات إضافية مثل عدد أكبر من المحاولات وزيادة الوقت المسموح به.
- كيف سيتم إضافة المعلمين؟ يمكن إضافة المعلمين إما من قبل المسؤولين أو أن يقوموا بالتسجيل بأنفسهم وإنشاء ملفهم الشخصي. يعتمد ذلك على الإعداد النهائي للنظام.
- هل سيكون لدى المعلمين جداول ثابتة؟ سيكون لدى المعلمين الحرية في تحديد مواعيد الجلسات التي تناسبهم. ويمكن للمستخدمين حجز الجلسات المتاحة بناءً على ذلك.
- ماذا يحدث إذا غاب الطالب عن الجلسة المدفوعة؟ سيتم وضع سياسات لمعالجة الغياب، مثل إمكانية إعادة جدولة الجلسة أو فرض عقوبات.
- ماذا يحدث إذا غاب المعلم عن الجلسة؟ إذا غاب المعلم، سيكون هناك نظام لضمان تعويض الطالب أو إعادة جدولة الجلسة.
- كيف سيتم توزيع الأرباح؟ سيتم توزيع الأرباح بين مدير النظام والمعلمين، وسيكون لكل معلم حساب مالي لمتابعة أرباحه. نسبة الربح ستُحدد بناءً على نموذج العمل المعتمد.

اعداد/ م سيد خطاب

٢٠٢٤/١٠/١٠