

## جامعة حمدان بن محمد الذكية « تحتفي بابتكارات الدارسين في تطبيقات» ومشاريع رقمية



دبي : «الخليج»

احتفت «جامعة حمدان بن محمد الذكية» بإنجازات المميّزة والمشاريع التي قدمها الدارسون في كلية التعليم الإلكتروني، لتأكيد الدور المحوري للجامعة في تمكين جيل طموح من القادة في مجالات التعليم الذكي، ليقودوا المسيرة في المحافل الدولية. وتماشياً مع رؤية الجامعة الذكية الرامية إلى توفير تجربة تعليمية تفاعلية، ورفد دارسيها بالمهارات اللازمة للتفوق في التكنولوجيا والتعليم.

وعبر هذه المشاريع، حرصت الجامعة على دفع عجلة الأبحاث العلمية، بتبني أحدث التقنيات، مثل الذكاء الاصطناعي والتعليم الإلكتروني وتحليلات البيانات، والنمذجة الثلاثية الأبعاد، والواقع الافتراضي، وتهدف إلى تطوير مهارات الدارسين، وتعزيز قدراتهم على المنافسة في مختلف القطاعات.

وقال الدكتور منصور العور، رئيس الجامعة «تتبنى الجامعة الذكية رؤية استشرافية لحاضر ومستقبل التعليم، تركز على الدمج المدروس بعناية لمبتكرات التقنيات المستجدة والحلول الرقمية المتقدمة في التعليم، استناداً إلى رصيد من

خبرات ريادية مرموقة في المنطقة في التعليم الإلكتروني والتعليم الذكي، وتنعكس هذه الريادة في تميز معارف الدارسين والخريجين التي يترجمونها إلى مشاريع وتطبيقات تعليمية تحرص الجامعة على إبرازها والاحتفاء بها وتقديمها إلى جمهور الجامعة. ومن شأن هذه التوجهات أن تسهم في تخريج أجيال جديدة من رواد التعليم وقادته من شباب الوطن المزودين بالقدرات والمهارات العملية، بما يضمن ترسيخ مكانة الدولة مركزاً عالمياً لتقديم نموذج يحتذى لتطوير «التعليم وصياغة اتجاهاته المستقبلية».

الصورة



وقال البروفيسور حمدي عبد العزيز، عميد كلية التعليم الإلكتروني: «نؤمن، في الجامعة بدور التكنولوجيا والابتكار في تحويل قطاع التعليم. وتجسد المشاريع التي قدمها دارسونا التزامنا بتعزيز التعليم والتكنولوجيا وتمكين الدارسين، كما تعكس جهود الجامعة الرامية لتطوير مختلف المجالات والمساهمة في تقدم الدولة».

وأستعرضت الجامعة مجموعة متنوعة من المساهمات التي قدمها الدارسون والخريجون في التعليم الإلكتروني، إذ أشادت بمشروع الدراسة أمل السعدي ببرنامج ماجستير التربية في تربية الموهوبين والفائقين، المتضمن تطوير إصدار إلكتروني من اختبار مطابقة أنماط الحروف من بطارية العربية العالمية للذكاء في ضوء مبادئ التعلم لنظرية الألعاب لقياس سرعة المعالجة لدى الطلبة الموهوبين.

وعن مشروعها قالت السعدي «انطلقت فكرة المشروع خلال دراستي في برنامج ماجستير التربية في تربية الموهوبين والفائقين وركزت على أهمية الكشف عن قدرات الطلبة ومعرفة نقاط قوتهم وضعفهم وخاصة الموهوبين، بالاعتماد على الحلول الرقمية. ومن أهم التوصيات التي استخلصت من هذا المشروع، ضرورة تطبيق اختبار مطابقة أنماط الحروف القائم على نظرية الألعاب، لقياس سرعة المعالجة لدى الطلبة الموهوبين والعاديين في مدارس الحلقة الأولى في دولة الإمارات».

وشملت المساهمات، كذلك، مشروع «تصميم المستقبل للمصممين الصغار»، الذي أعدته المهندسة ثريا السيد، الدراسة ببرنامج «ماجستير الآداب في المناهج والتعليم الإلكتروني»، ويهدف إلى تطوير مهارات حلّ المشكلات، وتحفيز الإبداع والابتكار في التصميم الرقمي، إلى جانب توفير منصة تفاعلية لتطوير مهارات استخدام تطبيقات «أدوبي» للتصميم الرقمي التفاعلي.

وقالت ثريا السيد: «الرسم الرقمي وسيلة مبتكرة لتعزيز مهارات القرن الواحد والعشرون لدى المتعلمين بتطبيق إستراتيجيات التعلم النشط والتعلم التعاوني داخل الصفوف، هذه الميزات التفاعلية للبرامج تجعل التعلم أكثر جاذبية وممتعة للمتعلمين، عبر أنشطة الرسم الرقمي التي تشجع الابتكار لدى الفنانين الصغار وتجعلهم قادرين على تصميم لوحات رقمية في جميع المواضيع الفنية والهندسية، كرسوم المعالم السياحية والمتاحف والطبيعة والعلم الإماراتي مما «يساعد على ترسيخ روح المواطنة لدى الطفل».

الصورة



وهو تطبيق تفاعلي للتصميم المعتمد على الميتافيرس. [Fashion My Avatar] كما أضاءت الجامعة على مشروع ويُعد منصة إلكترونية متميزة للتسوق، أعدته نبي رياض، خريجة برنامج «ماجستير العلوم في تقنيات التعلم التفاعلية».

ويُمكن هذا التطبيق مستخدمي المنصة من تصميم أفاتار ثلاثي الأبعاد خاص بهم، مع إمكانية اختيار خصائص افتراضية مثل تجربة ارتداء ملابس جديدة بتصاميم وأساليب متنوعة؛ الأمر الذي يُتيح لهم الاختيار الأمثل وتجربة تسوق مخصصة وتفاعلية.

وقالت رياض «المشروع تجربة فريدة تجمع بين التصميم والابتكار في عالم التسوق الرقمي، ويسهم في إثراء تجربة المستخدم وتعزيز التفاعل مع المحتوى التقني. كما يتيح التطبيق للمستخدم تجسيد أفكاره وخياله بشكل كامل؛ حيث يُمكنه تخصيص الأفاتار بدقة، بدءاً من شكل الجسم وانتهاءً بالوزن والطول، وحتى تحديد المتطلبات الخاصة. كما يسمح هذا التطبيق للمستخدم القيام بتجربة رقمية للاستمتاع بتجربة التسوق عبر الانغماس في العالم الافتراضي. ويُضفي هذا التطبيق لحظات من المرح والإثارة على حياة المستخدم، ويسهم في تحسين وتسهيل عملية التسوق الرقمي، حيث يُمكنهم استكشاف وتجربة الأزياء براحة في منازلهم، مما يجعل عملية التسوق عبر التطبيق الافتراضي «تجربة تعليمية ممتعة».

الصورة



"حقوق النشر محفوظة" لصحيفة الخليج. © 2024.