



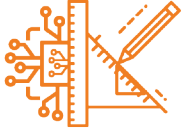
جامعة النجاح الوطنية

An-Najah National University

كلية الهندسة | Faculty of Engineering

وحدة الجودة والاعتماد - مركز ABET

Quality and Accreditation Unit - ABET Center



Cover page

Project Title:Bright Minds...

Academic Year:2025/2026.....

Group Members:Lama Dwikat.....

Department Name:Computer..Engineering...

.....Fatima Nasser.....

Supervisor Name: ...Dr. Ashraf Armoush.....

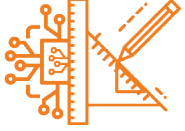
Format:

- Single space, Times New Roman.
- 12 pt,
- Maximum 1 page.

Abstract Body:

Items must be provided in the Abstract:

- Why do you think this project is important? Please explain the significance of this Project in brief.
- In your point of view what are the important aspects that should be covered in the project?
- Objective(s): In your view, please explain the main objectives of the project.
- Methodology: Give a brief outline of the application development process.
- Had this project been done before? Are there any similar applications available today?
- **Note:** Please deliver this abstract early to ensure that your Project has been approved by the department's projects committee. **Registration will not be done without this approval.**



ملخص المشروع :

مع التطور السريع للتكنولوجيا وهيمنتها على تفاصيل حياتنا اليومية، أصبحت الأجهزة الرقمية جزءًا أساسيًا في كل منزل تقريبًا، ويستخدمها الجميع بمختلف أعمارهم، بما في ذلك الأطفال، عبر الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية وأجهزة الحاسوب. يقضي الأطفال اليوم ساعات طويلة أمام هذه الأجهزة لأغراض الترفيه والتعلم وتنمية مهاراتهم الشخصية. ورغم ما توفره التكنولوجيا من فرص تعليمية مهمة، إلا أنها تثير في المقابل تحديات تتعلق بأمان المحتوى، وتنظيم وقت استخدام الشاشات، وضمان جودة التفاعل الرقمي .

انطلاقاً من ذلك، يهدف هذا المشروع إلى تصميم منصة رقمية متكاملة مخصصة للأطفال، توفر بيئة آمنة ومحفزة تجمع بين التعلم والمتعة في إطار واحد متوازن. تسعى المنصة إلى خلق مساحة رقمية يستطيع الطفل من خلالها أن يتعلم ويبدع ويتفاعل بثقة وأمان .

تتوفر المنصة عبر الويب وتطبيقات الهواتف المحمولة، وتقدم مجموعة متنوعة من الأنشطة التفاعلية التي تمزج بين التعليم والإبداع والترفيه. يمكن للأطفال مشاهدة مقاطع فيديو آمنة ومناسبة لأعمارهم، وخوض ألعاب تعليمية تفاعلية واختبارات بسيطة، إضافة إلى المشاركة في أنشطة إبداعية مثل الرسم الرقمي. كما تتيح لهم المنصة كتابة قصصهم الخاصة وتصميمها ومشاركتها مع أقرانهم داخل المنصة مما يعزز الخيال، وينمّي مهارات التعبير عن الذات، ويشجع على التعاون والتعلم المشترك .

ولضمان بيئة منظمة وأمنة، تعتمد المنصة على ثلاثة أدوار رئيسية: الأطفال، وأولياء الأمور، والمشرفون. يتمكن أولياء الأمور من متابعة تقدم أبنائهم، وتنظيم وقت الاستخدام، والاطلاع على نوعية المحتوى الذي يتفاعل معه الطفل، مما يمنحهم شعورًا بالاطمئنان والثقة. أما المشرفون فيتولون مسؤولية نشر المواد التعليمية، ومراجعة المحتوى الذي ينشئه الأطفال، وتوجيه الأنشطة بما يضمن تحقيق الفائدة التعليمية مع الحفاظ على معايير السلامة .

كما تتضمن المنصة نظام تحفيز قائم على المكافآت، حيث يحصل الأطفال على عملات رقمية أو شارات تقديرية أو مكافآت معنوية عند إكمال الأنشطة وتحقيق أهداف تعليمية أو إظهار سلوك إيجابي. يساهم هذا الأسلوب في تعزيز الدافعية، وترسيخ العادات الجيدة، وتشجيع روح المسؤولية والعمل الجماعي بطريقة ممتعة وذات معنى .

في المجمل، يطمح هذا المشروع إلى بناء بيئة رقمية متوازنة وأمنة تواكب احتياجات الأطفال في العصر الحديث، وتجمع بين التعلم والإبداع والترفيه بشكل متناغم. ومن خلال جمع الأطفال وأولياء الأمور والمشرفين في منصة واحدة، تساهم هذه المبادرة في دعم رحلة التعلم الرقمي وتعزيز الاستخدام الواعي والمسؤول للتكنولوجيا .