

## ما يغدي الفضول وحب الاستطلاع عند الاطفال الصغار



ماذا، لماذا، متى، من هم وسائل لطرح الاسئلة قصد الحصول على اجابات لفهم الملاحظات ومواقف الحياة اليومية. ماذا لو ولماذا لا من وسائل البحث عميقا في الاجابات الأولى والتحقيق فيما يبدو واشغال الخيال والشغف سعيا الى تحقيق المزيد.

هذه هي عناصر التعلم صالحة لكل الناس ولاسيما الصغار منهم.

الفضول وحب الاستطلاع عند الاطفال هو مكان و زمان ثمينين اللذان ينبغي أن يكونان في صلب المعرفة، التجربة و الخيال تضع الأطفال في وضع جيد من اجل التعامل و التغلب على تحديات الحياة اثناء النمو. العقل الفضولي يطرح أسئلة لها علاقة ب:

- ملاحظة الأشياء المادية مثل المياه والغابات، كتب، ألوان، ايقاعات موسيقية وغيرها.
- ملاحظة المواقف التجريبية مثل قراءة كتاب، العزف على آلة موسيقية، بيئة صاخبة، المشي في الغابة، تحية الناس لبعضهم البعض وما غير ذلك
- ملاحظة ذكر المفاهيم المجردة مثل الوقت، الأرقام، الطرح، الإضافة، الخيال، النظافة، السلوك، التسلسل إلخ

الطفل مع هذه الأسئلة يود ان يطرحها على شخص يتق بأن يوفر لهم اجوبة جيدة مع التفسير بالحقائق والأرقام. يحدث التعلم عندما يكون هناك مثل هذا التفاعل في طرح الاسئلة والإجابة عليها في الحوار.

ولكن ليس لدى جميع الأطفال الفرصة للعثور على أنفسهم في الأماكن والأوضاع لإجراء مختلف الملاحظات بسبب أنواع مختلفة من القيود التي قد تكون اقتصادية أو جغرافية أو ثقافية أو سياسية أو مسألة المكان والزمان.

يمكن التغلب على هذا الافتقار للفرص بما فيه الكفاية باستخدام التطبيقات والألعاب التي تم تصميمها بغرض تعريف الطفل بالأشياء المادية والتجريبية والمفاهيم التجريدية مع تطبيق:

- رسومات الرسوم المتحركة الحاسوبية،
- إنتاج الواقع المعزز ((AR))
- إنتاج الواقع الافتراضي ((VR))
- إنتاج الخليط من الواقع ((MR))

لتقديم الأشياء المادية  
لتصوير المواقف التجريبية  
ولشرح وتوضيح المفاهيم المجردة.

هذا هو بالضبط ما حاولت تطبيقات W5GO والألعاب القيام به وحتى الآن أثبتت لتكون أفضل في ذلك.  
W5GO <sup>TM</sup> www.w5go.com هو مشروع اجتماعي من قبل شركة Ecocarrier Inc. لتطوير AR / VR /  
MR-enabled, التطبيقات والألعاب الممتعة والمسلية والغنية بالمعلومات وطريقة لتعلم الكلمات الإنجليزية و التعبيرات  
عن طريق الامتصاص الطبيعي أو التناضح لمرحلة ما قبل المدرسة و روض الأطفال.  
وهي جزء من Ecocarrier for Social Edification www.socialedification.com هي فئة تتكون  
من مشاريع لتطوير وخلق الخير الاجتماعي. يقترح تحقيق هداغان واسعان، وهما

- لرفع الوعي الرقمي للسكان عامة تبدأ بالصغير منهم
- لبناء أو التأثير على صنع مجتمع أكثر عدلاً وأكثر إنصافاً واستنارة

يتكون W5GO <sup>TM</sup> الآن من 16 تطبيق (حلقات) وألعاب. وهناك عدد قليل طور الإعداد قريبا ليتم نشرها والكثير غيرها  
في خطة التنمية بما في ذلك سلسلة ستكون مصممة لتلبية احتياجات الأطفال الذين يعيشون في طيف التوحد.



جميع الحلقات تتناول مواضيع ذات صلة دائمة في كل الأوقات من حيث الحقائق والقيم لمحتوياتها.

المنشورة حاليًا والمتاحة للتنزيلات المجانية في إصدارات iOS و Android الحلقات والألعاب على :

- الماء
- الخيال
- الصوت والسمع
- الأرقام والفرز
- الطرح والجمع
- الوقت،
- حوار حول النظافة،

- حوار حول المعرفة والخبرة
- حوار حول الابتسامات
- الموسيقى والآلات الموسيقية
- and الكتب والقراءة
- تحية طيبة
- الغابات
- ألعاب بيت دمية AR
- لعبة Applus
- لعبة أنا أتجسس
- ألعاب (VROOM2 [www.vroom2.com](http://www.vroom2.com))

الحلقات والألعاب تتطور تتحسن في المحتويات والجودة من حيث التميز التقني والبناء والهندسة التصميمية. لفعالة وكفاءة نشر في / من خلال وسائل الاعلام الاجتماعية. ويجري ترقية الإصدارات عن الحلقات الحالية والألعاب من وقت لآخر.

يشارك مشروع W5GO مع فكرة WiKi في التعهيد الجماعي وتغذية الجماهير لجهود التنمية. نتناول إضافات W5GO + أو W5GO هذا الجانب من مشروع W5GO

+ W5GO هي قعدة خدماتية سيتم إطلاقها في الربع الثالث من عام 2018 من أجل تعزيز مجتمع رقمي رسامي الكتاب والكتاب من جميع الأعمار ولكن خصوصا الشباب للمساهمة في إثراء محتويات وترويج المواضيع الحالية لحلقات W5GO من التطبيقات والألعاب في النموذج من مقاطع الفيديو مع السرد في شكل النصوص الدبلجة والصوت.

سوف يعمل + W5GO على توليد النمو العضوي ونشر مشروع W5GO للترويج التعلم الرقمي من قبل الأطفال والشباب والجزء الرقمي بعد السكان.

تسعى شركة Ecocarrier Inc. للتعاون مع الاختصاصيين في مجال تعليم الأطفال والخبراء في مجال خاص التعليم للأطفال للحصول على المشورة في تطوير وتحسين حلقات W5GO والألعاب في محتوياتها.

يرجى معالجة جميع الاتصالات على مشروع W5GO إلى Carl KS Teo على [carl@ecocarrier.com](mailto:carl@ecocarrier.com)

عن شركة [www.ecocarrier.com](http://www.ecocarrier.com) Ecocarrier :

Ecocarrier هي عبارة عن OTT شركة تجارية راسخة في خدمة توفير الخدمة الصوتية بالجملة تقدم خدمة إنهاء المكالمات إلى مشغلي Tier-1 ومقدمي خدمات الجملة. Tier-2 تحمل Ecocarrier يومياً مليون دقيقة + إلى حوالي 25 بلداً في إفريقيا والشرق الأوسط.

Ecocarrier Digital هو قسم من Ecocarrier في مجال الخدمات الرقمية ، يتمثل التركيز الرئيسي لشركة Ecocarrier في مجال B2B و B2B2C في تقديم حلول AR / VR / MR مثل الخدمات المدارة على السحابة والتطبيقات المتعلقة بالخدمات في مجال التجارة والسوق التالبيين:

- حملات الإعلان الرقمي المحمول والترويج [www.pizzAR.com](http://www.pizzAR.com)
- عقارات [www.view2visit.com](http://www.view2visit.com)
- السفر والسياحة [www.view2tour.com](http://www.view2tour.com)
- المعرض الثقافي والتاريخي [www.aristory.com](http://www.aristory.com)
- العمارة والبناء والتشييد [www.ardifice.com.com](http://www.ardifice.com.com)
- الأعمال والخدمات التي تنطوي على التفاعلات بين الأطراف المتناثرة جغرافياً مثل التعاون عن بعد ، TeleMedicine ، TeleHealth ، التعلم عن بعد عبر الإنترنت TeleConference ، TeleMeetUp إلخ [www.mresence.com](http://www.mresence.com)

التركيز الرئيسي على Ecocarrier for Social Edification في مجال المسؤولية الاجتماعية للشركات ((CSR هو تقديم التطبيقات والألعاب التي تم تصميمها خصيصًا

(أ) لرفع الوعي العام للجمهور بواسطة التطبيقات والألعاب

ما قبل المدرسة لجميع الأعراق والناس من جميع الأعمار الذين لغتهم الأولى ليست الإنجليزية تطبيقات ( W5GO الحلقات) والألعاب [www.w5go.com](http://www.w5go.com) و PPIXELLS [www.ppixells.com](http://www.ppixells.com) و DIY AR / VR الإنتاج [www.vive-ar.com](http://www.vive-ar.com) و [www.qiiq-vr.com](http://www.qiiq-vr.com)

(ب) لبناء أو التأثير على صنع مجتمع أكثر اعتدالا وأكثر إنصافا وأكثر استنارة من خلال

(i) الترويج لـ MRESENCE كمنصة خدمة قائمة على السحاب [www.mresence.com](http://www.mresence.com) لتوفير الخدمات لعامة الناس في جميع أنحاء العالم

- التعاون عن بعد
- التطبيق عن بعد
- الرعاية الصحية عن بعد
- التعلم عن بعد على الانترنت
- التحوار عن بعد
- TeleMeetUp إلخ.

(ii)

الترويج لـ PizzAR كقاعدة قائمة على الخدمات السحابية للحملات الإعلانية الرقمية المتنقلة والترويجية كجسر من وضع وسائط الطباعة التقليدية لعملية الإعلان التجارية إلى وضع الإعلان الرقمي المحمول.

يمكن واسط الأعمال التجارية التقليدية للوسائط المطبوعة من توفير خدمات الإعلان والترويج للوسائط الرقمية المتنقلة لمعلنه دون أي استثمار إضافي في النفقات الرأسمالية ولا نفقات التشغيل.

يحافظ مسار الحياة هذا على الأعمال التجارية التقليدية لوسائط الإعلام المطبوعة من انتهاء وشيك بسبب فقدان عائدات الإعلانات إلى المسابقات التي تقدم الإعلان عبر الإنترنت والإعلانات الرقمية المتنقلة.

والنتيجة الطبيعية لمثل هذه النتيجة هي أن الأشخاص الذين يعملون حاليًا في الأعمال التجارية التقليدية لوسائط الإعلام المطبوعة سوف يستمرون في العمل وأن يكونوا قادرين على الحفاظ على مستوى معيشي مُحقق بشكل معقول.

(ج) للتصدي للعديد من أهداف التنمية المستدامة (10+) للأمم المتحدة من 17 هدف

تتعامل مشاريع Ecoacrier for Edification الاجتماعية بشكل مختلف مع أهداف أو مختلف أهداف التنمية المستدامة للأمم المتحدة :

تطبيقات W5GO والألعاب [www.w5go.com](http://www.w5go.com) عنوان جودة التعليم والمساواة بين الجنسين والعدل والسلام والمؤسسات القوية.

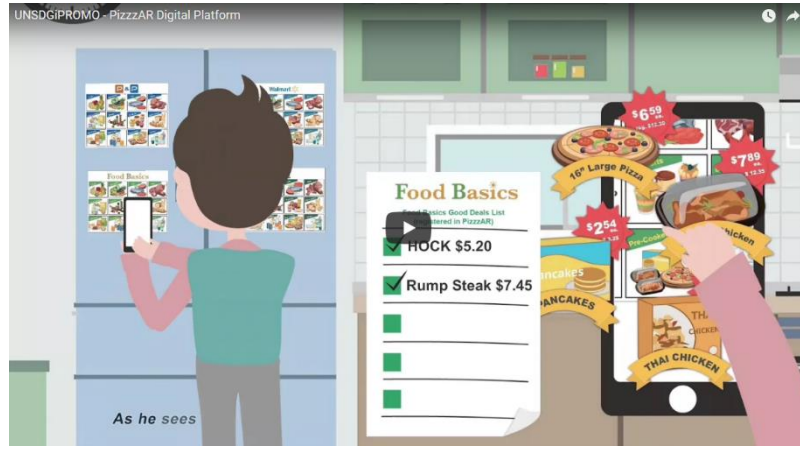
تتناول PPIXELLS [www.ppixells.com](http://www.ppixells.com) جودة التعليم والصحة الجيدة والرفاهية والمساواة بين الجنسين.

يعالج [www.mresence.com](http://www.mresence.com) MRESENCE الصحة الجيدة والرفاهية والعمل اللائق والنمو الاقتصادي والابتكار الصناعي والبنية التحتية والمدن والمجتمعات المستدامة وتغير المناخ والحياة على الأرض والحياة تحت الماء.

يتناول موقع [www.pizzzar.com](http://www.pizzzar.com) PizzzAR الفقر والتغير المناخي والعمل اللائق والنمو الاقتصادي ، وكذلك المياه النظيفة والصرف الصحي.

حلقات / W5GO التطبيقات والألعاب وخدمات PPIXELLS ترفع الوعي الرقمي للسكان عامة بدءا من الصغار جدا. تعد PPIXELLS مركزًا ترفيهيًا للأشخاص من جميع الأعمار للتعليم الرقمي والترفيه من أجل الصحة الجيدة والرفاهية.

يوفر PizzzAR جسرا من الأعمال التجارية التقليدية وسائل الإعلام إلى الأعمال التجارية الرقمية وسائل الإعلام المحمول، وبذلك يوفر مناصب العمل / وظائف وتعزيز النمو الاقتصادي. إنه يقلل بشكل كبير من استخدام الورق، ويوفر الأشجار ويقلل إلى حد كبير من استخدام الأحبار، وبالتالي يساعد في الحفاظ على المياه النظيفة والصرف الصحي.



يقلل تطبيق MRESENCE في تطبيقه في TeleMedicine وعملية التعاون في الواقع المختلط إلى حد كبير من الحاجة إلى السفر (الهواء وكذلك فوق اليابسة) وبالتالي يقلل بشكل كبير من حرق الهيدروكربون وبالتالي يقلل من إنتاج ثاني أكسيد الكربون الذي يساهم في تغير المناخ وإنتاج حمض الكارونيك الذي يدخل في البحار والمحيطات ويتسبب في انخفاض درجة الحموضة في المياه فيها إلى ما دون 7 والظروف الحمضية الناتجة التي تقتل المرجان والمخلوقات في البحر والمحيطات.



يتم نشر مشاريع التنوير الاجتماعي من خلال شبكة من الشركاء الاستراتيجيين كبائعي التجزئة والموزعين في جميع أنحاء العالم. هذا النمط من تنظيم الأعمال يتعامل مع أهداف الأمم المتحدة للتنمية المستدامة "الشراكات من أجل الأهداف". إنه التعهيد الجماعي، للتوزيع والتكاثر في اقتصاد المشاركة.

