

(مشروع لعبة كنوز القراءن الكريم- فريق أبطال التحدى) وصف النشاط:

تصميم لعبة على WORDWALL تختبر الطالب فى مدى معرفته بسور القراءن الكريم و قدرته على تحديد اسم السورة من خلال سماع جزء من السورة الكريمة

أهداف النشاط:

- 1- تعزيز المعرفة بالقرآن الكريم: تمكين الطالبين من التعمق فى فهم آيات القرآن الكريم ومعانيها بطريقة ميسرة ومشوقة.
- 2- تحفيز الاهتمام بالنصوص الدينية: خلق تجربة تفاعلية تجعل تعلم وحفظ آيات القرآن ممتعاً وجذاباً، مما يعزز الاهتمام بالدراسة الدينية.
- 3- تطوير المهارات التكنولوجية: تعليم الطالبين كيفية استخدام التكنولوجيا بفعالية من خلال تجربة الألعاب التفاعلية، مما يمكنهم من اكتساب مهارات رقمية حديثة.
- 4- تشجيع التعاون والتفاعل الاجتماعي: توفير أنشطة تفاعلية داخل اللعبة تشجع على التعاون والعمل الجماعي بين الطالبين، مما يعزز التفاعل الاجتماعي.
- 5- تسهيل الوصول إلى التعليم الديني: تصميم اللعبة بشكل يتوافق مع احتياجات ذوي الهمم، مما يسهل الوصول إلى التعليم الديني بطريقة ميسرة ومناسبة لقدراتهم.
- 6- خلق بيئة تعليمية شاملة: ضمان أن تكون اللعبة شاملة ومراعية لجميع احتياجات ذوي الهمم، مما يعزز شعورهم بالمساواة والانتماء.

فيديوهات تنفيذ النشاط على اليوتيوب

<https://youtu.be/crajGYDISnQ>

رابط اللعبة على WORDWALL

<https://wordwall.net/play/75265/736/420>

قناة يوتيوب خاصة بالنشاط

<https://www.youtube.com/@learnenglishwithabeermahmo3546>

PLAYLIST خاصة بأعمال و أنشطة الاسبوع العربي للبرمجة

٢٠٢٤

https://www.youtube.com/playlist?list=PLqE_mtveZsMt2i3LUk-aCAHBU_V4LEuD4