_(مشروع لعبة كنوز القراءن الكريم- فريق أبطال التحدى)

وصف المشروع:

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 المشروع:

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

فيديوهات تنفيذ المشروع 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 العربى للبرمجة ٢٠٢٤

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