نموذج نشر المشروع على موقع المركز
ودليل تطبيق أو استخدام منتجات منح التميز في التعلم والتعليم (الدورة التاسعة)

نموذج النشر

عنوان المشروع: مختبر الإدراك Cognition Lab

أعضاء هيئة التدريس المشاركين في المشروع

الاسم	الكلية	القسم أو التخصص
نورة عبدالرحمن الدوسري	كلية العلوم الطبية التطبيقية	قسم البصريات

المقرر أو المقررات التي يستهدفها المشروع

المقرر	الكلية	القسم
٤٤٧ بصر: علم نفس الادراك والحركة	كلية العلوم الطبية التطبيقية	قسم البصريات

ملخص المشروع باللغة العربية

يهدف مشروع Cognition Lab إلى تطوير بيئة مبتكرة لمصادر التعلم الرقمية في مقرر علم نفس الإدراك والحركة لطلاب السنة النهائية في قسم البصريات، من خلال تحويل المفاهيم النظرية، مثل الانتباه والذاكرة والإدراك البصري، إلى تجارب تعليمية عملية وتفاعلية مرتبطة بالممارسة الإكلينيكية.

ويعكس اسم المشروع فكرته الأساسية؛ إذ تشير كلمة Cognition إلى العمليات المعرفية التي يدرسها المقرر، بينما تعبر كلمة Lab عن تحويل هذه المفاهيم إلى "مختبر تطبيقي" يتفاعل فيه الطلاب مع المحتوى من خلال مقاطع الموشن جرافيك، والحالات الدراسية التفاعلية، والاختبارات التكيفية، وغرف الهروب الرقمية، والاختبارات القصيرة على البلاك بورد.

كما تُدمج هذه الموارد مع نظام تلعيب قائم على النقاط والشارات ومتابعة الإنجاز عبر Blackboard Ultra ، مما يحوّل التعلم إلى تجربة منظمة ومحفزة تجمع بين الفهم النظري، والتطبيق العملي، والتفكير النقدي في سياق بصري وسريري.

ملخص المشروع باللغة الإنجليزية

The Cognition Lab project aims to develop an innovative digital learning resources environment for the Cognitive Psychology and Motor Behavior course for final-year students in the Optometry Department. The project transforms theoretical concepts, such as attention, memory, and visual perception, into practical and interactive learning experiences connected to clinical practice.

The project name reflects its core idea: Cognition refers to the cognitive processes covered in the course, while Lab represents the transformation of these concepts into an "applied laboratory" where students interact with the content through motion graphics videos, interactive case studies, adaptive quizzes, digital escape rooms, and short Blackboard quizzes.

These resources are also integrated with a gamification system based on points, badges, and progress tracking through Blackboard Ultra, turning learning into an organized and motivating experience that combines theoretical understanding, practical application, and critical thinking within a visual and clinical context.

دليل استخدام منتجات المنح

الهدف من هذا الدليل هو مساعدة أعضاء هيئة التدريس على استخدام منتجات المنح (كالبرمجيات أو المنتجات التفاعلية)

مجال التطبيق	يمكن توظيف منتجات المشروع في مقررات علم نفس الإدراك، الإدراك البصري، علوم الرؤية، ومقررات المهارات الإكلينيكية في برامج البصريات والعلوم الصحية.
الموضوع	توظيف بيئة تعلم رقمية تفاعلية قائمة على الذكاء الاصطناعي والتلعيب لدعم تعلم مفاهيم علم نفس الإدراك وربطها بالممارسة الإكلينيكية في البصريات.
المنتج / الأداة/ الممارسة	يتضمن المشروع مجموعة من المنتجات التعليمية الرقمية، منها: مساعد افتراضي مدعوم بالذكاء الاصطناعي باسم **مدرك** لتقديم اختبارات تكيفية وتغذية راجعة فورية، حالات دراسية تفاعلية، غرف هروب رقمية، مقاطع موشن جرافيك تعليمية، اختبارات قصيرة علىBlackboard ، ومسار تعلم منظم عبر OneNote و.Blackboard Ultra
القيمة المضافة	يضيف المشروع قيمة تعليمية من خلال تحويل المحتوى النظري إلى تجربة تعلم نشطة وتفاعلية، مما يساعد الطالبات على الفهم، المراجعة، الاسترجاع، التفكير النقدي، واتخاذ القرار في سياقات سريرية. كما يعزز الدافعية من خلال التلعيب، ويدعم التعلم الذاتي من خلال التغذية الراجعة الفورية والمتاحة خارج وقت المحاضرة.
تحديد الاحتياجات	يحتاج عضو هيئة التدريس إلى تجهيز محتوى المقرر، بنك أسئلة منظم، حالات دراسية مناسبة، وروابط الأنشطة الرقمية. كما يحتاج إلى منصة لإدارة التعلم مثل**Blackboard Ultra** ، وأدوات مساندة مثلOneNote، H5P ، Genially أو أدوات مشابهة، إضافة إلى إرشادات واضحة للطالبات حول طريقة الدخول، الإنجاز، ورفع أدلة المشاركة.
تهيئة الطلاب	يتم تهيئة الطالبات في بداية التطبيق من خلال شرح فكرة المشروع وأهدافه، توضيح آلية التلعيب والنقاط والشارات، عرض طريقة استخدام الأنشطة الرقمية، وتوضيح طريقة رفع أدلة الإنجاز في Blackboard.
إجراءات التطبيق	يتم تنفيذ المشروع على مراحل مرتبطة بمحاضرات المقرر. بعد كل محاضرة، تُتاح للطالبة أنشطة رقمية مناسبة مثل اختبار تكيفي عبر المساعد الذكي او حالة تفاعلية، او فيديو تعليمي، او غرفة هروب رقمية، أو كويز قصير. تقوم الطالبة بإكمال النشاط ورفع دليل الإنجاز فيBlackboard ، ثم تُحتسب النقاط أو الشارات ضمن نظام التلعيب. تتم متابعة المشاركة وتحليل النتائج بصورة دورية لتطوير الأنشطة وتحسينها.
للتواصل	naldossary@ksu.edu.sa