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

نموذج النشر

عنوان المشروع:

أعضاء هيئة التدريس المشاركين في المشروع

الاسم	الكلية	القسم أو التخصص
د. نورة عبدالرحمن الدوسري	العلوم الطبية التطبيقية	البصريات

المقرر أو المقررات التي يستهدفها المشروع

المقرر	الكلية	القسم
علم نفس الإدراك والحركة (٤٤٧بصر)	العلوم الطبية التطبيقية	البصريات

ملخص المشروع باللغة العربية

في هذا المشروع تم استخدام سلسلة مكونة من أربع غرف هروب رقمية لتعزيز تفاعل الطالبات وفهمهن في مقرر "علم نفس الإدراك والحركة". عمل الطالبات ضمن مجموعات لحل تحديات مصممة حول مفاهيم رئيسية مرتبطة بالمقرر. بعد كل نشاط غرفة هروب عُقدت مناقشة صفية لشرح المفاهيم الصعبة وتعزيز عملية التعلم. كما تم استخدام اختبارات قبْلية وبعدية لتقييم مدى اكتساب المعرفة، بالإضافة إلى استبيانات منتصف الفصل ونهايته لجمع آراء الطالبات حول فاعلية الأنشطة في تعزيز الفهم، والتفكير النقدي، والتعلم الذاتي، ومستوى التفاعل. كما تم الإعلان عن المجموعات الفائزة عبر إعلانات منصة البلاك بورد لتحفيز الدافعية. أظهرت النتائج تحسنًا في اكتساب المعرفة، وتطورًا في مهارات العمل الجماعي، ومستويات رضا عالية بين الطالبات. ويمثل هذا الأسلوب التعليمي تحولًا مهمًا نحو التعلم النشط والتعاوني والممتع في التعليم الجامعي.

ملخص المشروع باللغة الإنجليزية

In this project, a series of four digital escape rooms were used to enhance student engagement and understanding in a "Cognitive Psychology" course. Senior Optometry students worked in groups to solve themed challenges aligned with the course's key concepts. After each escape room, a class discussion was held to explain the difficult concepts and reinforce learning. Pre- and post-quizzes were used to evaluate knowledge gains, while midterm and final surveys collected feedback on the effectiveness of the activities in enhancing understanding, critical thinking, self-directed learning, and engagement. Furthermore, winning groups were recognized through Blackboard announcements to encourage motivation. The results showed improved knowledge acquisition, greater teamwork, and high levels of student satisfaction. This teaching approach represents a meaningful shift toward active, collaborative, and enjoyable learning in higher education.

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 المنتج النهائي كنشاط مراجعة أو تدريب في مقررات البصريات أو علم النفس، التي تتناول مواضيع:Visual Perception، Attention and Consciousness، Memory ، و Memory Process.
الموضوع	أنشطة غرف الهروب الرقمية التعليمية.
المنتج / الأداة/ الممارسة	غرف الهروب الرقمية التي تتضمن تحديات مرتبطة بمفاهيم علم نفس الإدراك والحركة: • **Escape Room ١ (Visual Perception):** The Optometrist's Hidden Discovery [https://view.genially.com/٦٦e٧dab٨٢١٠٢٠٧c٣١ec٩٤٧٠٨] • **Escape Room ٢ (Attention and Consciousness):** The Maze of Attention [https://view.genially.com/٦٧٩٧٨٨٣٨٤٨٨٩bcb١٣b٧٦٥٧٦٧] • **Escape Room ٣ (Memory):** Cognitive Archive: The Final Unlock [https://platform.breakoutedu.com/game/play/escape-room-٣-١١١٤١١٢-XX١MFCGQ٦٢] • **Escape Room ٤ (Memory Process):** The Memory Maze: Unlocking Dr. Noura's Clinical Mind [https://platform.breakoutedu.com/game/play/escape-room-٤-١١١٧٣٢٢-NKJYCF٩QMW]
القيمة المضافة	تحسين التفاعل مع المادة العلمية، وتعزيز الفهم العميق، وتحفيز التفكير النقدي، ودعم التعلم النشط، وكسر روتين التعليم التقليدي.
تحديد الاحتياجات	توفر اتصال جيد بالإنترنت، وأجهزة إلكترونية (حاسب أو جهاز لوحي)، مع تقسيم الطالبات إلى مجموعات تتكون من ٣ إلى ٤ طالبات.
تهيئة الطلاب	تقديم شرح واضح لفكرة الأنشطة وطريقة تنفيذها قبل البدء.
إجراءات التطبيق	تحديد وقت زمني واضح لكل نشاط، وتحفيز المشاركة الفعالة لجميع أعضاء الفريق، وعقد حلقة نقاش جماعية بعد النشاط لتعزيز التعلم ومراجعة المفاهيم الأساسية.
للتواصل	naldossary@ksu.edu.sa