



كلية التربية

قسم: تكنولوجيا التعليم

ملحق (٩)

دليل استخدام التطبيق عبر الأجهزة الذكية قائم على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية

مهارات التفكير التصميمي لدى طلاب برنامج STEM

إعداد

الباحثة / شيماء علاء أحمد حلمي حسن منصور

معلمة الرياضيات

إشراف

الأستاذة الدكتورة

أ. م. د ريهام محمد أحمد الغول

أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد

ومدير مركز تكنولوجيا التعليم

كلية التربية – جامعة المنصورة

الأستاذ الدكتور

أ. م. د عبد العال عبد الله السيد

أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد

ومدير وحدة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

كلية التربية – جامعة المنصورة

١٤٤٤ هـ — ٢٠٢٣ م

دليل استخدام التطبيق عبر الأجهزة الذكية قائم على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية مهارات التفكير التصميمي لدى طلاب برنامج STEM

اسم التطبيق: design thinking



اهداف التطبيق:

بعد دراسة هذا المحتوى ينبغي أن يكون الطالب قادرا على أن:

- يكتشف ويفهم المشكلة.
- يحدد المشكلة ويفسرهما.
- يولد الأفكار ويكون الأفكار.
- يصمم النماذج الأولية.
- يختبر النماذج ويطورها.

خطوات استخدام التطبيق:

١- قم بفتح الرابط <https://dr-ramy.github.io/site71>.



٢- قم بضغط على ايقونة اضغط على تحميل التطبيق.



٣- نضغط على فتح.



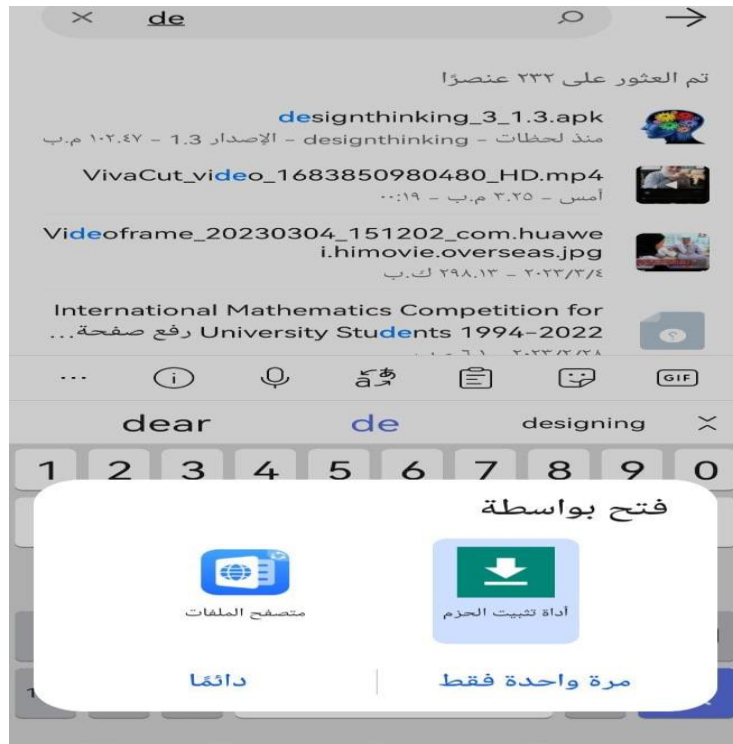
٤- نخرج من الصفحة (فتح بواسطة).



٥- نضغط على مدير الملفات في الموبايل

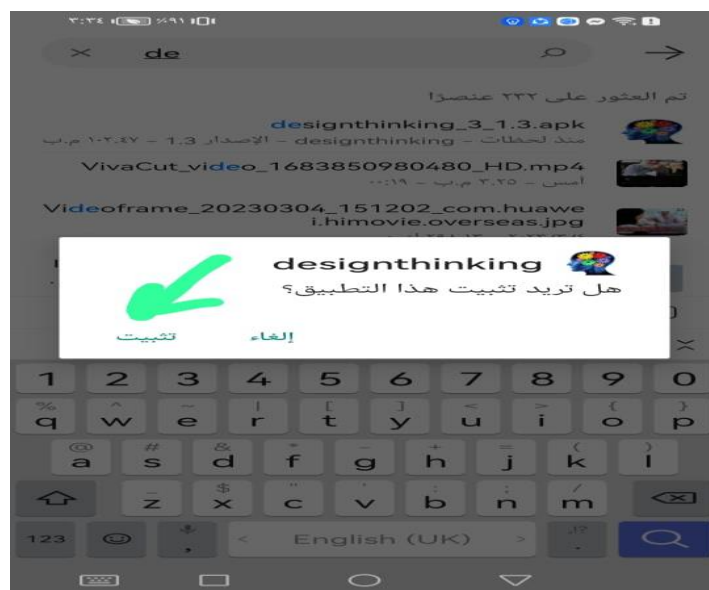


٦- نبحت عن design thinking.

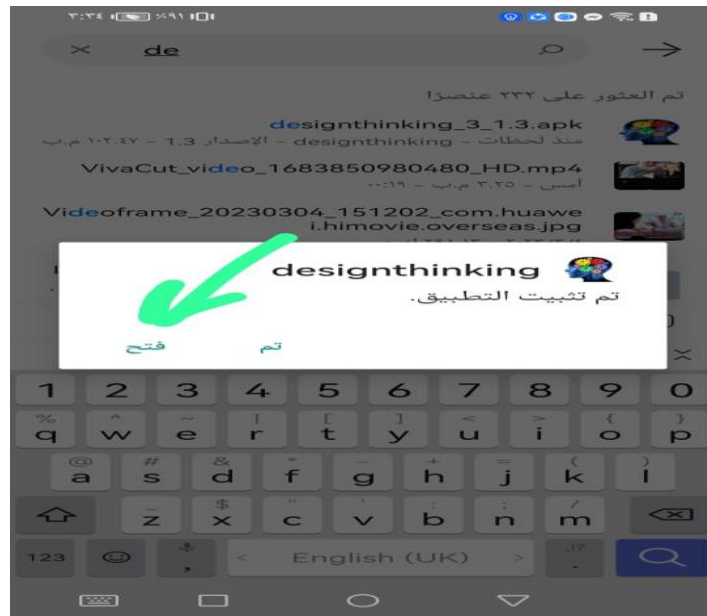


٧- نضغط على أداة تثبيت الحزم.

٨- نضغط على تثبيت.



٩- نضغط على فتح.



١٠- نسجل البيانات.

يهدف التطبيق إلى تعلم مهارات التفكير التصميمي

لذلك يجب ملئ البيانات المطلوبة بعناية وصدق

ملحوظة
(التطبيق متصل بقاعدة بيانات يظهر بها كل البيانات)

التطبيق إعداد
شيماء علاء أحمد حلمي حسن منصور
معلم رياضيات

الاسم	الاسم رباعي
البريد الإلكتروني	0
البريد الإلكتروني	email
الفرقة	الفرقة

تسجيل

١١- نضغط على السهم يظهر لنا قائمة المحتويات.



(الملاحق)

١٢- يوجد في اعلى الشاشة عناصر المحفزات الألعاب الرقمية (لوحة المتصدرين 🏆) - النقاط 🍎 - الشارات 🏆)، عند ارسال المهمات على اليمين يأخذ ٢ في لوحة المتصدرين، وعند الإجابة الصحيحة على السؤال لكل محتوى دراسي يأخذ ٢ في لوحة المتصدرين و ١٠ في النقاط و ١٠ في الشارات، وعند الإجابة الخاطئة ينقص ١ في لوحة المتصدرين وينقص ٥ في النقاط وينقص ٢٠ في الشارات.

