



Cover page

(Arabic)

Project title: Enlighten your mind (3d educational game)..... Academic Year: ...2017.....

Group Members:Ghadeer Saqr Bdair..... Department Name: Computer Engineering

.....Anwar Ghassan Sholi.....

.....

.....

.....

Supervisor Name:Dr. Ashraf Armoush.....

Format:

- Single space, Times New Roman.
- 12 pt,
- Maximum 1 page.

Abstract Body:

Items must be provided in the Abstract:

- Why do you think this project is important? Please explain the significance of this Project in brief.
- In your point of view what are the important aspects that should be covered in the project?
- Objective(s): In your view, please explain the main objectives of the project.
- Methodology: Give a brief outline of the application development process.
- Had this project been done before? Are there any similar applications available today?
- **Note:** Please deliver this abstract early to ensure that your Project has been approved by the department's projects committee. **Registration will not be done without this approval.**

ملخص المشروع :

التعليم هو شيء مهم وله تأثير فعال وكبير على افراد المجتمع ، ولكن الطلاب في بلادنا فلسطين يشعرون بالملل بسبب الطرق التقليدية المستخدمة في التعليم ، الامر الذي يؤثر على تحصيلهم الاكاديمي ، بالاضافة الى نوعية وطبيعة المعلومات التي يتعلمونها.

الفكرة الرئيسية من المشروع هو صناعة لعبة ثلاثية الابعاد لطلاب المدارس ، تساعد على فهم مبدأ حل المعادلات الخطية البسيطة بطريقة جذابة وجميلة.

المشروع يحقق القائمة التالية :

١. هذا المشروع يساعد طلاب المدارس على فهم مبادئ حل المعادلات الخطية البسيطة من خلال لعبة ثلاثية الابعاد ممتعة ، منطقيا بطريقة غير جبرية.

٢. نسبة الفهم والاستيعاب بعد لعب اللعبة التي صنعناها سيكون اكبر.

٣. لعبة ثلاثية الابعاد ستكون ممتعة بما فيها الكفاية لتجذب الطلاب وتلفت انتباههم للعب اكثر واكثر ، و في نفس الوقت ، سوف يتعلمون ويحصلون على معلومات مهمة ومفيدة. بالاضافة الى ان اللعبة سهلة للعب بها ، لانها مقسمة الى عدة مراحل والتي ايضا تعلمهم كيفية حل المشاكل التي تعتمد على المعادلات الخطية.

استعراض بسيط للمنهجية العلمية المتبعة :

لتحقيق الهدف من هذا المشروع ، قمنا باختيار عينة من الطلاب من مدرسة "بنات عصيرة الشمالية" ومدرسة "محمد بن راشد آل مكتوم" ، ثم اعطيناهم مجموعة من المعادلات الخطية البسيطة خلال وقت محدد وذلك قبل اللعب باللعبة التي صنعناها ، وبعد اللعب بها قمنا باعطائهم مجموعة من المعادلات الخطية من نفس النوع بارقام مختلفة ، ومن ثم تسجيل النتائج والمقارنة بينها.

هناك الكثير من الالعب التعليمية ثلاثية الابعاد ، لكنها ليست في نفس موضوعنا (المعادلات الخطية)