

# شيماء منصور محمد

محاضر / أستاذ مساعد / مصممة تعليمية / مطورة ألعاب تعليمية

القاهرة – مصر

البريد الإلكتروني: dr.shimaa.mansour8@gmail.com

رقم الهاتف: +20 100 860 9117 ، الواتساب: 01553311162

دكتورة في تكنولوجيا التعليم بخبرة تتجاوز 10 سنوات في التعليم الجامعي، وتصميم المحتوى التعليمي الرقمي، وتطوير المناهج الإلكترونية. متخصصة في تصميم الألعاب التعليمية، والتعلم الإلكتروني، وابتكار بيئات تعليمية غامرة باستخدام تقنيات الواقع الافتراضي والمعزز (VR/AR). لدي خبرة في إدارة المقررات على منصات التعلم الإلكتروني، وتحكيم الأبحاث، وإعداد المقررات والمحتوى التعليمي.

## المؤهلات العلمية

- دكتوراه في تكنولوجيا التعليم – جامعة حلوان، 2017
- ماجستير في تكنولوجيا التعليم – جامعة حلوان، 2013
- دبلوم مهني في تكنولوجيا التعليم – جامعة حلوان، 2010
- دبلوم خاص في تكنولوجيا التعليم – جامعة حلوان، 2009

## الخبرات الأكاديمية والمهنية

مدير مقرر – جامعة ميدأوشن (عن بُعد) | 2024 – حتى الآن

- الإشراف على تقديم المقررات عبر Moodle
- مراجعة جودة المحتوى ورفع الأنشطة التعليمية
- إعداد بنك الأسئلة ومتابعة أداء الطلاب
- تقييم أداء أعضاء هيئة التدريس عبر نظام SIS
- تحكيم البحوث في مجلة الجامعة

مصممة مناهج رقمية – مبادرة رواد مصر الرقمية (DECI) بالتعاون مع وزارة الاتصالات | 2024 – 2025

- تصميم محتوى تعليمي تفاعلي لطلاب المدارس من عمر 12-17 عامًا

- إعداد أنشطة ومشاريع باستخدام Unity
- موازنة المحتوى مع الأطر الوطنية للمهارات الرقمية
- **مصممة تعليمية مستقلة ومطورة ألعاب | 2022 – حتى الآن**
- تطوير ألعاب تعليمية ثنائية وثلاثية الأبعاد باستخدام Unity
- تصميم معمل واقع افتراضي في الكيمياء
- إعداد محتوى تفاعلي لبرامج برمجة الأطفال باستخدام Scratch

#### **محاضر مستقل – تصميم ألعاب 2023 – 2022**

- تدريب 50 شخص على تصميم ألعاب وقصص تفاعلية
- تنفيذ مشروعات تطبيقية لكل متعلم باستخدام Scratch

#### **مدرسة وقائدة برامج بشركة Smart Technology Group 2021 – 2020**

- تصميم وتنفيذ برامج تدريبية للمعلمين
- إعداد خطط تدريبية ومتابعة أداء المتدربين

#### **مصممة تعليمية أولى بشركة INFORT 2019 – 2016**

- تطوير أكثر من 50 مقرر تدريبي
- قيادة فريق من المصممين والمراجعين

#### **مصممة تعليمية – المركز القومي للتعليم الإلكتروني – جامعة حلوان | 2009 – 2015**

- تطوير مقررات جامعية إلكترونية باستخدام تصنيف بلوم
- إعداد سيناريوهات دراسية وتقييمات إلكترونية
- المشاركة في ضمان الجودة التعليمية

---

#### **الدورات التدريبية والتطوير المهني**

- تخصص الواقع الافتراضي – جامعة لندن (2021)
- تخصص تصميم الألعاب وتطويرها – جامعة ميشيغان (2020)
- تخصص XR للجميع – جامعة ميشيغان (2022)
- دبلومة الواقع الافتراضي والمعزز ACC – (السفارة الأمريكية) (2020)
- أساسيات الذكاء الاصطناعي (2024) ALX Africa

- مسار تطوير الألعاب – منحة وزارة الاتصالات المصرية(2011)
- 

### المهارات التقنية والتعليمية

- التدريس والتدريب وإعداد المحتوى التعليمي والمقررات الدراسية
  - تصميم تعليمي وفق نماذج ADDIE وSAM
  - تطوير ألعاب تعليمية باستخدام Unity وScratch
  - إدارة المحتوى على Moodle وMicrosoft Teams
  - تصميم باستخدام Storyline وRise
  - استخدام Trello وNotion وGitHub في المشاريع التعليمية
  - إنتاج فيديوهات تعليمية بـ Camtasia وCaptive
  - توظيف VR/AR في تصميم تجارب تعلم غامرة
- 

### اللغات

- العربية: اللغة الأم
  - الإنجليزية: إجادة مهنية خاصة في الكتابة الأكاديمية
- 

### الإسهامات الأكاديمية

- محكمة في مجلة جامعة ميدأوشن
  - مراجعة وتقييم خطط أبحاث الطلاب
  - بناء بنوك أسئلة ومتابعة جودة التقييمات على Moodle
  - إعداد تقارير تقييم أداء هيئة التدريس عبر SIS
- 

### المحاضرات الدولية

#### محاضرة e/merge Africa – (عن بُعد)

"إنشاء بيئات تعلم غامرة في الميتافيرس"

تقديم محاضرة دولية حول تصميم بيئات تعليمية باستخدام تقنيات الميتافيرس والواقع الافتراضي، بحضور أكاديميين من إفريقيا.

التاريخ: 29 سبتمبر 2023

1. **Mansour, S. & Eldeosky, M.** (2017)

*Identifying Digital Learning Game Design Problems: Content Analysis of Publications in Selected Journals and Conferences from 2000 to 2016*

مجلة – *Journal of Education and Practice* قبول نشر، أبريل 2017

ISSN (ورقي): 1735-2222 | ISSN (إلكتروني): X288-2222

2. **Mansour, S.** (2018)

*Design Patterns for Educational Game Design Problems*

مجلة – *Journal of Education and Practice* قبول نشر، 2018

ISSN (ورقي): 1735-2222 | ISSN (إلكتروني): X288-2222

للاطلاع على: السيرة الذاتية باللغة الانجليزية