المجال	الفئة	المركز	عنوان المشاركة	اسم المشارك/ المشاركين	نبذة عن المشروع
الأدوات التعليمية	التربويون	الأول	أثر الوسائل التعليمية على مجتمع التعليم	معاوية عادل الغول	يواجه طلبة المرحلة الإعدادية مشكلة عامة في استيعاب دروس التحويلات الهندسية والعمل عليها؛ لذا تم ابتكار أدوات تعليمية بسيطة سهلة الاستخدام وقليلة التكلفة، تساهم في حل المشكلة، وتبرز مهارات التفكير العليا لديهم في هذا الإطار.
		الثاني	حقيبة تعليمية لفهم عملية الضرب وحفظ حقائق الضرب	صفاء إبراهيم عبد الغني	جاءت فكرة الحقيبة التعليمة لمساعدة معلم الرياضيات في تقديم وحدة الضرب بطريقة متميزة تساهم في فهم عمليات الضرب وحفظ وإتقان حقائق الضرب بهدف تغيير نظرة الأطفال السلبية تجاه تعلم الضرب، وذلك من خلال ترجمة كافة المسائل والتدريبات في كتاب الطالب إلى أنشطة حسية حركية بصرية تراعي أنماط التعلم وترجمة وحدة الضرب المجردة إلى وحدة تعلمية تفاعلية.
		الثالث	مسرى	أماني محمد اللوح	تعليم ونشر ثقافة المسجد الأقصى المبارك بين كافة فئات المجتمع وخاصة الأطفال بسبب التحديات التي تواجه الأجيال في معرفة بعض المصطلحات والمعلومات المرتبطة بالمقدسات الإسلامية والمسجد الأقصى بشكل خاص، والتي دفعت المشارك لعمل أدوات تعليمية تربوية مثل: الكتيبات وألعاب التركيب والتلوين والملصقات.
	الطلبة	الأول	فضاء الأشكال والأرقام	فاطمة يوسف الشيب	يرسخ هذا المشروع فكرة التعلم القائم على المشروع في سن مبكرة، حيث يتم معالجة مشكلة الأرقام من واحد إلى عشرة والأشكال الأساسية، كما يتميز المشروع بتصاميمه المتناسقة القريبة إلى الطفل بقيادة شخصية

					كرتونية مبتكرة بقالب تصميمي يتميز بروح الفضاء والنجوم.
		الثاني	Replica	علياء حمد راشد العذبة	The project is based on presenting models that have Side Views and Sectional Views identical to the one drawn in the Orthographic Projections in Technical Sketches. This project will deepen student's understanding, especially those who are having trouble in visualizing it, by presenting a 3-Dimensional object that they can examine and relate what they see to what they draw in the Technical Sketches
الألعاب التعليمية	التربويون	الأول	من الأقوى	أحمد هشام ياسين	تقوم فكرة من الأقوى على استعمال أكثر الأشياء التي تحفز الطلبة في سن المدرسة، مثل: الهجن أو المزاين أو الخيل أو السيارات أو شخصيات الأنمي، ودعمها بمجموعة من المسابقات المتنوعة والممتعة التي تجعل من التعليم متعة، بهدف تحويل حصص مادة كالرياضيات التي لا يحبها الكثير إلى حصص ينتظرها الطلبة بشوق وحماس.
		الثاني	Brain vs Muscle	كوثر السادات جعفريان	تصميم أداة تستخدم لتقويم الطلبة حول موضوع معين من خلال مجموعة من الأسئلة والأنشطة البدنية التي تتطلب عمل الدماغ والعضلات بعيدا عن الإلكترونيات، وتشجع التعاون والتواصل بين الطلبة من خلال تطبيق نظام محدد لتجميع النقاط.
		الثالث	Fun Match Games (FMG)	ساري بعثي وهبة شحاده	تصميم ألعاب تفاعلية تحاكي مصادر الرياضيات في دولة قطر، وتعد هذه السلسلة الأولى من نوعها – على حد

					علم الباحثين – وتوظف ممارسات حل المشكلات MPs) . وتصميم اختبارات قصير باستعمال هذه السلسلة تحاكي الاختبارات الدوليةTIMSS وتم اعتمادها من قبل وزارة التربية والتعليم، لتدريب الطلبة على هذه الاختبارات التي ستعقد في شهر إبريل 2023، وإعداد دليل خاص للاستعمال باسم (المرشد – دليل استعمال GeoGebra) ، وقد تم نشر الجزء الخاصة بالاختبارات الإلكترونية التجريبية للاختبارات الدولية TIMSS 2023. تم التفكير بالمشروع بناء على تدني مستويات الطلبة في أداء الاختبارات الدولية مثل PISA وTIMSS، والألعاب المصممة.
	الطلبة	أول	الفراشة المتميزة	مها أحمد الحايكي	تصميم أداة عملية وتقديم أنشطة تقويمية تستخدم في تدريس جميع المواد لمعالجة ضعف مشاركة الطلبة من ذوي الاحتياجات الخاصة والسمعية تحديدًا لجعل التعلم أكثر متعة.
الوسائط المتعددة وبرمجيات التعلم	التربويون		no Tashbeek borders: & Multimedia Learning Software	نورما عبد الرحمن غمراوي	منصة مخصصة للمعلمين والمتعلمين الناطقين باللغة العربية من جميع أنحاء العالم، لبناء المعرفة والقدرات والبرامج التعليمية والتكنولوجية، والمنصة تدعم إنتاج المعرفة على عكس استهلاكها.
		الثاني	القناة التعليمية (Edukids)	تهاني محمد اللوح	دمج القيم الأخلاقية ومبادئ الدين في الدروس التعليمية عن طريق قناة تعليمية تروي قصص وأفلام كرتونية تحاكي خيال الأطفال لمنهج اللغة الإنجليزية.
		الثالث	سلسلة المحاسبة مع بلال	بلال أحمد السالم	إثراء المكتبة المرئية باللغة العربية بدورات المحاسبة والوصول إلى جمهور أوسع في دولة قطر والعالم العربي

					عن طريق رسومات متحركة جذابة ورواية القصص ونهج الفصل الدراسي المقلوب في مادة المحاسبة للطلبة الجامعين.
	الطلبة	أول	أنا أتعلم	إيناس العوضي نجلاء الخاطر نهاية خالد مصطفى	تصميم وحدة تعليمية في مادة العلوم كمنهج تكنولوجي تعليمي متكامل وممتع وذاتي التعلم، ويراعي الفروق الفردية، وينمي القيم، ويربط التعلم بالخبرات الحياتية، ويعزز مشاركة أولياء الأمور في العلمية التعليمية.
		الثاني	Virtual Reality Lab: Redefining Remote Education	أحمد أيمن عمار عبد العزيز الهمص محمد اليزيدي	تطوير مختبر افتراضي تعليمي يحاكي الواقع للتجارب العملية، ويمكّن طلبة جامعة قطر من التطبيق العملي أثناء الظروف الاستثنائية.
		الثالث	بنقرة نتعلم	حصة الكواري عائشة حمد الكواري نجود المسيفري	أول كتاب إلكتروني لمادة الاجتماعيات معزز بالرقمنة للمرحلة الابتدائية يحقق التكامل العميق مع كافة التخصصات الأخرى، ويضيف متعة ومرونة في التعلم.
جائزة تصويت الجمهور			التعلم المشوق بأداة مبتكرة	حنين يوسف الشولي	يهدف هذا المشروع إلى جذب الطلبة لمادة التاريخ بشكل خاص وعدم جعلها قصص سرد فقط والابتعاد عن التلقين، وقد تم تصميم أداة تعليمية كأول نموذج يحاكي الواقع الافتراضي بتكلفة اقتصادية قليلة الثمن، تساعد الطالبات على التجول في أماكن مختلفة دون الحاجة لزيارتها.