ماجستير متقدم
التعلُّم الرقمي والتلعيب

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

ماجستير متقدم
التعلُّم الرقمي والتلعيب

- طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**
- مدة الدراسة: **سنتين**
- المؤهل العلمي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **عبر الإنترنت**

رابط الدخول إلى الموقع الإلكتروني: www.techtitute.com/ae/education/advanced-master-degree/advanced-master-degree-digital-education-gamification

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
الكفاءات
صفحة 14

04
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 20

05
الهيكل والمحتوى
صفحة 26

06
المنهجية
صفحة 44

07
المؤهل العلمي
صفحة 52

01

المقدمة

لقد اقتحمت التكنولوجيا عالم التعليم، وجلبت معها العديد من التغييرات وإعادة النظر بشكل كبير في أنظمة التعليم المعتادة. ومع ذلك، فإن هذا لا يمثل سوى تقدم قصير نسبيًا مقارنةً بمن هم على وشك الدخول في نظام التعلم.
إن استخدام أنظمة التدريس البديلة، التي تدمج التطورات الجديدة بطريقة عضوية وليس فقط كدعم، وأكثر ارتباطًا بالوضع الحقيقي للتكنولوجيا وعملية التعلم للأجيال الجديدة، كما أنها متزامنة تمامًا مع التطورات الجديدة، هو مطلب يجب على كل معلم أن يتقنه.

سيتيحلكالماجستيرالمتقدمفيالتعلمالرقميوالتلعيبمناكتس
ابأحدثالمعارففيهذاالتقدمالمستمردونتوقف؛وهوتخصصذ
وكثافةومدةوتأثيرتعليميأكبر،تمإنشاؤهلتوفيراستجابةعا
ليةالكفاءةلأكثرالمهنيينتطلبًا

سيتيح لك برنامج هذا الماجيستير المتقدم إتقان اتجاهين من اتجاهات العصر: التلعيب والتحول الرقمي. نحن ندرك أيضًا أن التلعيب يُعرّف بأنه عمل، وبالتالي لن يتم تنفيذ هذا البرنامج من قبل محترفين نجحوا في تصميم وتنفيذ التلعيب وتوظيف التلعيب في التعليم داخل الشركات والمجموعات البشرية والطلاب الحقيقيين، وحل المشاكل الحالية في الشركات والفصول الدراسية والمدارس الحقيقية فحسب، بل سيتم دمج الطلاب أيضًا في التلعيب حتى يتمكنوا من اكتشاف معنى التعلم في بيئة محفزة بالألعاب بشكل مباشر. بالإضافة إلى ذلك، ستمكنهم وحدات الموارد الرقمية من قيادة التحول التعليمي في مدارسهم.

إذا كنت تنتمي إلى عالم الأعمال، فسيكون هذا البرنامج مفيداً لك لتصميم وتنفيذ مبادرات التلعيب في أقسام مثل الموارد البشرية أو التسويق أو المبيعات. إذا كنت قادماً من عالم التعليم، فسيسمح لك هذا البرنامج بقيادة الابتكار التعليمي من خلال إتقان نقطتين رئيسيتين: التنفيذ الرقمي والتلعيب. ستتعلم أيضًا كيفية تصميم الألعاب والألعاب التحفيزية التي يمكن تسويقها، وبالتالي مضاعفة فرصك الترويجية وتطوير علامتك التجارية الشخصية.

هذا التخصص يجعل المهنيين في هذا المجال يزيدون من قدرتهم على النجاح، والتي تعود إلى ممارسات وأداء أفضل سيكون له تأثير مباشر على النهج التعليمي، وعلى تحسين النظام التعليمي وعلى المنفعة الاجتماعية للمجتمع بأكمله.

مكمل أساسي لأولئك الذين يريدون الدخول إلى في عالم التعليم، ومعرفة خصوصيات التدريس، والتعلم عن الأدوات التكنولوجية المطبقة في الفصل الدراسي ضمن مشروع منهجي.

يقدم هذا الماجيستير المتقدم رؤية واسعة وكاملة لمجال تطبيق التكنولوجيا في التعليم من منظور تطبيقي، بدءًا من أكثر الأدوات الأساسية من خلال تطوير مهارات التدريس.

التقدم في البرامج التربوية البارزة، التي تركز على العمل في التدريس، والتي لا تتناول بعمق استخدام التكنولوجيا في السياق التربوي، دون أن ننسى دور الابتكار في التدريس.

تسمح هذه الرؤية بفهم أفضل لأداء التكنولوجيا المناسبة على مختلف المستويات التعليمية بحيث يمكن للمهني أن يكون لديه خيارات مختلفة لتطبيقها في مكان عمله وفقًا لاهتمامه.

يحتوي **الماجستير المتقدم في التعلُّم الرقمي والتلعيب** على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالاً وتحديثا في السوق. من أبرز مميزاته:

- تطوير القضايا أو المواقف التي يعرضها خبراء في التخصصات المختلفة
- محتويات جرافيكية وتخطيطية وعملية بشكل بارز
- المستجدات والتطورات وطرق العمل الجديدة
- عرض ورشات عمل حول تطبيق التقنيات والمنهجيات المقدمة
- صور حقيقية بدقة عالية في العروض
- تمارين عملية حيث يتم إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- نظام تعلم تفاعلي قائم على الخوارزميات لتطوير القدرة على اتخاذ القرارات بشأن المواقف المطروحة
- دروس نظرية، أسئلة للخبراء، منتديات مناقشة وأعمال التفكير الفردي
- توفر المحتويات من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> تم إنشاء الماجستير المتقدم خصيصاً للمهنيين الذين يسعون للحصول على أعلى مؤهل، مع أفضل المواد التعليمية، والعمل على افتراضات حقيقية والتعلم من أفضل المهنيين في هذا القطاع"

قد يكون هذا الماجستير المتقدم أفضل استثمار يمكنك القيام به في اختيار برنامج تحديثي لسببين: بالإضافة إلى تحديث معرفتك حول التعلم الرقمي والتلعيب، ستحصل على مؤهل الماجستير المتقدم من "TECH Global University"

اغتنم الفرصة للتعرف على أحدث التطورات في التعلم الرقمي والتلعيب وتحسين قدرتك التعليمية من خلال إتقان أحدث التقنيات: الطريقة الأكثر أماناً لتصبح من بين الأفضل.

قم بزيادة ثقتك في اتخاذ القرار من خلال تحديث معرفتك عبر هذا الماجستير المتقدم: برنامج تم إنشاؤه لتدريب الأفضل.

البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين في مجال الطاقات المتجددة يصبون في هذا التدريب خبرة عملهم، بالإضافة إلى متخصصين معترف بهم من الشركات الرائدة والجامعات المرموقة.

وسيتيح محتوى البرنامج المتعدد الوسائط، والذي صيغ بأحدث التقنيات التعليمية، للمهني التعلم السياقي والموقعي، أي في بيئة محاكاة توفر تدريبا غامرا مبرمجا للتدريب في حالات حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلم القائم على حل المشكلات، والذي المهني في يجب أن تحاول من خلاله حل المواقف المختلفة للممارسة المهنية التي تنشأ من خلاله. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

يهدف هذا الماجستير المتقدم في التعلم الرقمي والتلعيب إلى تقديم رؤية كاملة ومفصلة ومستحدثة للعمل في التقنيات الجديدة للتعليم الرقمي والتلعيب، كعنصر أساسي في أهداف التعليم الجديد. هدفنا هو ضمان تدريبك بأفضل جودة في سوق التدريس، وبالتالي ضمان نموك المهني نحو التميز.

تم تصميم هذا الماجستير المتقدم بحيث يمكنك اكتساب أو تحديث معارفك في التعليم الرقمي والتلعيب، باستخدام أحدث التقنيات التعليمية، محققاً بطريقة سلسة، فعالة وآمنة القدرة على الإنشاء والإشراف والعمل بأحدث التقنيات"

الأهداف العامة

- مجال التعلم الرقمي، التعلم الإلكتروني والشبكات الاجتماعية
- تحديد الميزانيات النفسية التربوية للابتكارات في التلعيب والموارد الرقمية
- تصميم التلعيب التحفيزي والألعاب الخاصة بك، على المستويين الخاص والتجاري
- اختيار الألعاب القابلة للاستخدام في التعلم القائم على الألعاب وفقاً لاحتياجاتنا وأهدافنا
- تطبيق استراتيجيات التلعيب في بيئات العمل
- تطبيق استراتيجيات التلعيب في بيئات أكاديمية
- إدارة الفرق من خلال التلعيب
- قيادة التحول الرقمي في مراكزه
- تحديد عناصر المدرسة الرقمية الجديدة
- تحويل فصولها للتكيف مع النموذج التعليمي الجديد
- إكمال مجلد الابتكارات في مجال التلعيب، التعلم القائم على الألعاب والموارد الرقمية
- مجال التلعيب والموارد الرقمية
- تعريف الطلاب بعالم التدريس، من منظور واسع يهيئهم للعمل المستقبلي
- التعرف على الأدوات والتقنيات الجديدة المطبقة على التدريس
- استكشاف المهارات الرقمية بعمق
- عرض خيارات وطرق عمل المعلم المختلفة في وظيفته
- تعزيز اكتساب مهارات وقدرات الاتصال ونقل المعرفة
- تشجيع التدريب المستمر للطلاب والاهتمام بالابتكار التدريسي

الأهداف المحددة

مجال التعلم الرقمي، التعلم الإلكتروني e-learning والشبكات الاجتماعية

- إيلاء اهتمام خاص للتقييم والعمليات التي ينطوي عليها التقييم، من أجل زيادة جودة ممارسة المهني في أدائه
- تعريف الطلاب بعالم اللعب الواسع من منظور يطبق في مجال التربية، بحيث يكونون على دراية بالمساهمات والآثار المختلفة في التنمية البشرية واكتساب مهارات جديدة
- معرفة الإمكانيات التي توفرها الأدوات التكنولوجية الجديدة المستخدمة في الممارسة التعليمية
- التمكين من تنمية المهارات والقدرات عن طريق تشجيع التدريب والبحث المستمرين
- فهم مبادئ التعلم التي توفر فرصة للدخول أو التطوير المهني في هذا المجال
- نقل المعرفة النظرية والعملية المكتسبة، بالإضافة إلى تطوير القدرات النقدية والاستدلالية، إلى الجمهور المتخصص وغير المتخصص بطريقة واضحة لا لبس فيها
- معرفة معنى مصطلح التلعيب وتمييزه عن العمليات الأخرى
- تحليل النماذج السلوكية المختلفة التي تتعلق بالتلعيب
- معرفة تاريخ اللعبة وتطورها
- دراسة أنواع التلعيب المختلفة
- معرفة آليات اللعبة وكيفية استخدامها لصالحنا
- تحليل الأشكال المختلفة لتنظيم اللاعبين وانعكاساتها أثناء تطوير اللعبة.
- معرفة التقسيمات الزمنية التي تحدث تسلسل في لحظات اللعبة
- تحليل مفهوم الحظ وفائدته والآليات التي تولده
- التعرف على أشكال التفاعل بين اللاعبين التي يمكن أن تحدثها الآليات المختلفة، بالإضافة إلى أهمية ضبط تقدم اللاعبين المشاركين
- اكتشاف آليات اللعبة المختلفة التي، على الرغم من أنها لا تظهر بالضرورة في جميع الألعاب، إلا أنها تساهم في تطويرها وتحدد التفاعل بين اللاعبين واللعبة نفسها
- تعلم كيفية تحديد نهاية اللعبة والآليات المختلفة التي تساعدنا على الاقتراب منها
- تحليل الطرق المختلفة لنقل نتائج اللعبة إلى ما بعد المباراة أو الحصة نفسها، وتوسيع نطاق أهميتها في الحياة اليومية للمدرسة
- التعرف على المشاكل المختلفة التي يمكن أن تنشأ عند تطوير اللعبة وتعديل آلياتها
- التفكير بعمق في ضرورة تحليل الأهداف التعليمية المراد تحقيقها عند رغبتنا في تصميم لعبة جديدة
- تقييم المساهمة المختلفة لأهداف اللعب والمنافسة والتعاون، لتطبيقها في الشركة أو الفصل الدراسي
- تقدير أهمية العناصر المختلفة للألعاب
- تحديد خصائص ألعاب الطاولة المختلفة
- تقييم مساهمة كل عنصر في تجربة توظيف التلعيب في التعليم
- اختيار أنواع الألعاب حسب احتياجاتنا
- التفكير المتعمق في كيفية تأثير الآليات على تجربة توظيف التلعيب في التعليم
- التمييز بين أوراق اللعب وبطاقات اللعب
- تعريف الآليات المختلفة لألعاب الورق والنرد
- التمييز بين الأنواع المختلفة للألعاب

- تعريف مفهوم ألعاب تقمص الأدوار وتاريخها
- تحديد عناصر لعب تقمص الأدوار
- التفريق بين ألعاب تقمص الأدوار وRPG
- التفكير المتعمق في أهمية سرد القصص storytelling في ألعاب تقمص الأدوار
- معرفة تاريخ ألعاب الفيديو
- تحديد الألعاب والتطبيقات التعليمية
- تقدير العناصر التعليمية لكل من اللعب الفردي والجماعي
- الاختيار بين الألعاب التنافسية والتعاونية وفقاً لأهدافنا
- وصف ألعاب الطاولة الرئيسية
- شرح ألعاب الورق ولعب تقمص الأدوار والنرد الرئيسية
- تقييم تطبيق التعلم القائم على الألعاب للألعاب الرئيسية للورق وتقمص الأدوار والنرد
- تحديد ألعاب الفيديو الرئيسية ذات التطبيق التعليمي
- تقييم تطبيقه في التعلم القائم على الألعاب
- شرح الخصائص الرئيسية للتلعيب في الشركة
- التعرّف على الجوانب الإيجابية والسلبية المحتملة لتطبيق نظام التلعيب في الشركات
- اكتشاف ما يمكن أن يفعله التلعيب في قطاع المبيعات في الشركة
- تحليل استراتيجيات التلعيب المطبقة على التسويق التجاري
- تقييّم كيف غيّر التلعيب طريقة العمل في الشركة وكيفية تطبيقه من قبل أقسام الموارد البشرية
- تقدير أهمية التلعيب من خلال أمثلة على الممارسات الجيدة
- وصف منصات تلعيب الأعمال المختلفة ونتائجها
- التشجّيع على احترام السرد احتراماً كبيراً، حيث أنه يصبح هيكلنا التنظيمي الرئيسي
- استخدام القصة لتنظيم المشاركين وتحفيزهم أيضاً
- تشجيع مشاركة المشاركين من خلال أدوات السرد
- ذكر عناصر وظائف الإدارة السردية ضمن العمليات المختلفة
- تحويل المستويات إلى تسميات لتوزيع المهام
- ضمان ارتباط الوظائف المختلفة للمشاركين بالمستوى الذي يمتلكونه
- تعلم تعزيز بيئة تعاونية
- جعل المعرفة المشتركة الرأس مال الرئيسي لكل فريق
- توفير استراتيجيات لتوليد بناء القدرات في مجموعات العمل نفسها
- تعلّم تشجيع المعرفة والتمكين والتواصل
- فهم كيفية تأثير أدوار اللعبة وأدوار اللاعبين على استراتيجية التلعيب
- معرفة أدوار اللعبة الأساسية لتصميم الديناميكيات
- تعلم كيفية الاهتمام بالبيئة السردية مع مراعاة الأنواع المختلفة من اللاعبين
- عرض قنوات التدخل في السرد المقترح
- فهم كيف تؤثر البيئة المادية على بيئة العمل وتطور التلعيب
- التمييز بين النموذج التعليمي الصناعي والنموذج التعليمي المعاصر، وكذلك العناصر المكونة للمدرسة الرقمية
- تقييم دور العاملين المؤسسيين المشاركين في التحول الرقمي للمركز
- تقدير الدور التربوي للأسرة في قلب المجتمع الرقمي
- تحديد وتقييم الطرق التي يتم بها استخدام بعض الموارد التكنولوجية من أجل
- إلهام الطلبة وتحفيزهم
- تحليل خصائص الطرق والعناصر المختلفة للعبة من أجل تحقيق التوازن بين الترفيه وتحقيق الأهداف التربوية
- تحديد الأنواع والأدوات المختلفة للتقييم القائم على الكفاءات في السياق الرقمي

مجال التلعيب والموارد الرقمية

- معرفة ما هو التعلم العرضي
- تمييز التعلّم المؤسسي
- معرفة مزايا التعلم المباشر
- تسخير إمكانات التعلم بالنيابة
- معرفة ثغرات المهارات
- فهم الصعوبات الأكاديمية
- استكشاف إمكانيات التعليم غير الرسمي
- معرفة مزايا التعليم الرسمي
- الاستفادة من العلاقة بين الذكاء والأسرة
- معرفة نماذج التربية الأسرية
- فهم خصوصيات تعلّم البالغين
- مراجعة خصائص المراهقة
- ملاحظة التطورالنفسي الجنسي لدى المراهق
- التعرف على الهوية الجنسية لدى المراهقين
- اكتشاف عمليات التواصل
- معرفة عمليات انتقال التدريس
- تطوير المهارات الصوتية في الفصل الدراسي
- فهم العناية بالصوت في الفصل الدراسي
- استكشاف استخدام السبورة
- التعرف على استخدام أجهزة العرض
- الوصول إلى الصور وتراخيص الاستخدام
- تنمية المهارات في استخدام صور المؤلف
- استكشاف الفيديو كمادة داعمة
- اكتشاف التدريس من خلال مقاطع الفيديو
- إعداد التقارير والأعمال المكتوبة
- التعرف على المدونات والمنتديات
- ملاحظة صعوبات التدريس
- فهم الصعوبات في الفصل الدراسي
- فهم مزايا وعيوب التعلّم التعاوني
- توضيح مزايا وعيوب التعلم بالكفاءة
- التعرف على مواد الفصول الدراسية
- تمييز المواد المرجعية
- استكشاف موارد التدريس على الإنترنت
- تطوير الموسوعات Wikis والمواد المرجعية في الإنترنت

03

الكفاءات

بعد اجتياز تقييمات الماجستير المتقدم في التعليم الرقمي والتلعيب، ستكون قد اكتسبت الكفاءات المهنية اللازمة للقيام بعملك بأعلى جودة، مع التحديث الأفضل في هذا المجال ومع الضمان في تقديم تعليم مستدام وبأكبر مجموعة من المعارف والخبرات المتاحة في سوق التدريس الحالي. قفزة نحو التطبيق العملي رفيع المستوى.

سيدفعك هذا الماجستير المتقدم في التعليم الرقمي والتلعيب نحو أعلى مستويات العمل في هذا المجال، بمؤهلات وكفاءات أحدث الخبراء"

الكفاءات العامة

- امتلاك وفهم المعرفة التي توفر أساسًا أو فرصة لتكون أصليًا في تطوير و/أو تطبيق الأفكار، غالبًا في سياق البحث
- تطبيق المعرفة المكتسبة و القدرة على حل المشكلات في بيئات جديدة أو غير مألوفة ضمن سياقات أوسع (متعددة التخصصات) ذات صلة بمجال الدراسة
- القدرة على دمج المعرفة ومواجهة التعقيد في صياغة الأحكام بناءً على المعلومات التي، كونها غير مكتملة أو محدودة، تتضمن التفكير المتعمق في المسؤوليات الاجتماعية والأخلاقية المرتبطة بتطبيق المعارف والأحكام
- توصيل استنتاجاتهم (والمعارف والأسباب النهائية وراءها) إلى الجمهور المتخصص وغير المتخصص بطريقة واضحة لا لبس فيها
- امتلاك مهارات التعلم التي تمكنهم من مواصلة الدراسة بطريقة تكون إلى حد كبير ذاتية التوجيه أو مستقلة
- امتلاك وفهم المعرفة في مجال الدراسة الذي يرتكز على أساس التعليم الثانوي العام، وعادة ما يتم العثور عليها في مستوى، على الرغم من أنه مدعوم بالكتب المدرسية المتقدمة، إلا أنه يتضمن أيضًا بعض الجوانب التي تنطوي على المعرفة التي تنحدر من طليعة مجالها الدراسي
- تطبيق معرفتهم على وظيفتهم أو مهنتهم بطريقة احترافية، وامتلاك الكفاءات التي يتم إظهارها عادةً من خلال تطوير الحجج والدفاع عنها وحل المشكلات في مجال دراستهم
- جمع وتفسير البيانات ذات الصلة (عادة ضمن مجال دراستهم) لإصدار أحكام تشمل التفكير فيما يتعلق بالقضايا ذات الصلة ذات الطبيعة الاجتماعية أو العلمية أو الأخلاقية
- نقل المعلومات والأفكار والمشكلات والحلول إلى كل من الجماهير المتخصصة وغير المتخصصة
- أن يكون الطلاب قد طوروا مهارات التعلم اللازمة لإجراء مزيد من الدراسات اللاحقة بدرجة عالية من الاستقلالية

الكفاءات المحددة

- التعريف بأصل الشبكات الاجتماعية
- تمييز تطور الشبكات الاجتماعية
- فهم الشبكات المهنية
- معرفة أوقات الفراغ والشبكات الشخصية
- نهج تطوير المناهج الدراسية
- التعرف على الابتكار المطبق على المخططات الدراسية
- اكتشاف تدويل التعليم
- التعرف على مزايا التعليم الافتراضي
- التعرف على رصد تقدم الطلاب
- إنشاء منصات تعاونية
- فهم المنتديات والمحادثات التعاونية
- تحديد نطاق تطبيق الهوية الرقمية
- اكتشاف الهوية الرقمية والتدوين
- التمييز بين الهوية الرقمية والشبكات الاجتماعية
- فهم الهوية الرقمية واليوتيوب Youtube
- التعرف على الهوية الرقمية ومستخدمي اليوتيوب Youtubers
- تطبيق المعرفة المكتسبة من حيث التقييم المباشر وغير المباشر للتعلم، مع وجود أساس نظري جيد، من أجل حل أي مشكلة تنشأ في بيئة العمل، والتكيف مع التحديات الجديدة المتعلقة بمجال دراستهم
- دمج المعرفة المكتسبة حول تكنولوجيا التعليم، وكذلك التفكير المتعمق في الآثار المترتبة على الممارسة المهنية، وتطبيق القيم الشخصية عليها، وبالتالي تحسين جودة الخدمة المقدمة
- تطوير مهارات التعلّم الذاتي التي تسمح لهم بمواصلة التدريب من أجل تحقيق أفضل أداء لوظيفتهم
- التمييز بين الديناميكيات المتعلقة بالتلعيب
- التعرف على الآليات المختلفة التي تشكل التلعيب
- التمييز بين أنواع اللاعبين وفقاً لمختلف المؤلفين
- تحليل العوامل الثلاثة الرئيسية التي توضح الغرض من العملية التلعيبية
- اكتشاف مزايا التلعيب في بيئات مختلفة
- تحديد الاختلافات بين توظيف اللعب في التعليم والتلعيب
- شرح تطور الألعاب
- أكتشاف أنواع الألعاب المختلفة
- تطبيق ألعاب الفيديو في الفصل الدراسي
- تطبيق تقنيات لبناء الفريق
- تطوير استراتيجيات بناء الفريقTeam Building في الشركات
- تقييم تطبيق ألعاب الطاولة الرئيسية في التعلم القائم على الألعاب
- إعداد جداول الكفاءة
- إدارة المهام بطريقة تلعيبية
- تحديد الاستراتيجيات والأدوات للقيام برصد الإجراءات

- معرفة كيفية تدريب شخصية المراهق
- اكتشاف تأثير المدرسة على القيم
- الكشف عن التمرد في المدرسة
- فهم التطور العاطفي لدى المراهق
- التعامل مع الذكاء العاطفي المطبق على المراهق
- إدماج تكييف المواد التكنولوجية للأطفال
- تمييز برامج الدعم في المنزل في مرحلة الطفولة المبكرة
- فهم شبكات ومنتديات الإنترنت في الفصول الدراسية خلال مرحلة المراهقة
- وضع قيود على الإنترنت في الفصل خلال فترة المراهقة
- اكتشاف المكتبات الافتراضية
- تنفيذ خطط الأهداف العامة والخاصة
- استكشف تعريف المتغيرات التابعة والمستقلة
- التعرف على تصاميم البحوث
- التعرف على المصادر الدقيقة للبحث
- تطوير القدرة على البحث عن المعلومات وتصفيتها
- اكتشاف التواصل الرقمى
- التعرّف على الويب 2.0 مقابل 4.0

- اكتساب استراتيجيات لتعزيز تماسك الفرق
- تطوير استراتيجيات تحفيزية من خلال التحديات المشتركة
- تطبيق أدوات لتعزيز التعاون الرقمي
- تحديد استراتيجيات لتعزيز التحفيز في مجموعة العمل
- زيادة القدرة على تحليل أداء المجموعة
- التعامل مع المهام المتكررة بطريقة مختلفة
- إدارة بيئة العمل بأكثر الطرق الممكنة فعالية ووظيفية
- اكتساب استراتيجيات لتوليد ألعاب تحفيزية عالية الجودة
- تحويل لوحة التحكم إلى سيناريو لعب بالكامل
- العمل مع تطبيقات الويب والتطبيقات لإدارة تطوير العمل القائم على التلعيب
- اكتساب استراتيجيات لاستخدام عناصر التلعيب المختلفة
- تطوير المهام الفردية ونماذج التقييم الخاصة بها
- تطوير من المهام الجماعية ونماذجها
- إنشاء البرامج النصية/العروض التقديمية لمقاطع الفيديو للصفوف الدراسية المعكوسةFlipped Classroom
- استخدام شرح كل شيءExplain Everything لإنشاء دروس للفيديو
- استخدام استراتيجيات تسمح للطلبة بالعمل بشكل فردي وجماعي على حد سواء
- تطوير آليات التلعيب

- صنع فيديو سردي
- إنشاء أدوات المراقبة
- تصميم المكافآت
- إنشاء قناة يوتيوب Youtube وإدارتها
- إنشاء بودكاست Podcast وإدارته
- إنشاء محتويات في EdPuzzle
- إحداث المهام في EdPuzzle
- استخدام أدوات التصميم لإنتاج ألعاب الطباعة واللعب Print And Play
- إنشاء المواد في Moodle
- إحداث المهام في Moodle
- إنشاء المواد والواجبات في Google Classroom

احصل على السبق في التميز من خلال التدريب على يد أفضل الخبراء المدربين في الوقت الحالي وعزز قدرتك التنافسية للوصول إلى المناصب العليا من خلال سيرة ذاتية لا تقبل المنافسة"

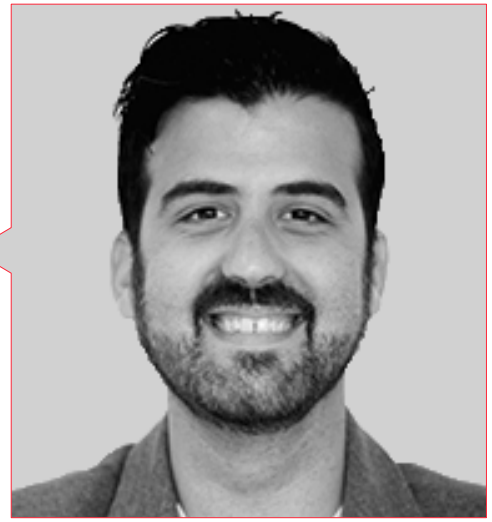
04

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يشتمل البرنامج في هيئة تدريسه على متخصصين مرجعيين في التعلم الرقمي والتلعيب، الذين يجلبون إلى هذا التدريب خبرات عملهم. بالإضافة إلى ذلك، يشارك متخصصون مشهورون آخرون في تصميمه وإعداده واستكمال البرنامج بطريقة متعددة التخصصات. طاقم تدريس من المتخصصين الذين تم اختيارهم بفضل مسيرتهم المهنية الحافلة وقدرتهم التعليمية والذين سيسمحون لك بالتعلم من الخبرة المباشرة لأفضل الخبراء في هذا القطاع.

تعلم من الأفضل مع طاقم تدريس استثنائي وواسع، المكون من أفضل المهنيين في هذا القطاع، الأمر الذي سيسمح لك بالتعلم من الخبرة المباشرة لأشهر المتخصصين في جميع مجالات التعلم الرقمي والتلعيب"

هيكل الإدارة



أ. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- عالم النفس
- خبير فى الهوية الرقمية وحاصل على ماجستير في التواصل
- التسويق الرقمى وشبكات التواصل الاجتماعى
- مدرس فى الهوية رقمية
- مدير وسائل الاعلام الاجتماعية في وكالة الاتصالات
- مدرس فى Aula Salud

أ. Morilla Ordóñez, Javier

- Apple Distinguished Educator معلم متميز من شركة آبل
- حاصل على بكالوريوس في التاريخ
- رئيس الدراسات في مدرسة JABY، متخصص في التلعيب والفصول الدراسية المعكوسة Flipped Classroom والانتقال الرقمي
- مؤلف التلعيب الهيكلي في مؤلف التلعيب الهيكلي "حروب كليو" والتعلم القائم على الألعاب "سهم الزمن" أو "محكمة المعجزات" أو "الحرب التي ستنهي كل الحروب"

أ. Albiol Martín, Antonio

- ماجستير في التعليم وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات من جامعة Oberta de Catalunya
- ماجستير في الدراسات الأدبية، وليسانس في الفلسفة والآداب
- رئيس CuriosiTIC: برنامج دمج تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في الفصل الدراسي في مدرسة JABY

الأساتذة

أ. De la Serna, Juan Moisés

- دكتوراه في علم النفس وماجستير في علوم الأعصاب وعلم الأحياء السلوكي
- مدير الكرسي المفتوح في علم النفس وعلوم الأعصاب والمشرف على التواصل العلمي
- دبلوم في علاقات العمل
- أخصائي جامعي في التنويم المغناطيسي السريري
- خبير جامعي في المنهجية التعليمية

أ. Fuster García, Carlos

- دكتوراه في طرق التدريس المحددة في شعبة العلوم الاجتماعية
- بكالوريوس في التاريخ من جامعة Valencia
- الماجستير الجامعي في تدريس التعليم الثانوي و الماجستير في بحوث طرق التدريس المحددة لنفس المؤسسة

أ. Martín Centeno, Óscar

- رئيس مجلس إدارة التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة والمرحلة الابتدائية وفي التعليم الخاص في منطقة مدريد
- مدير مدرسة Santo Domingo الأولية والابتدائية والإعدادية في Algete، مدريد
- مؤلف حائز على جوائز، له أعمال مثل Manual de creación literaria en la era de Internet (دليل الإبداع الأدبي في عصر الإنترنت) و Animación a la lectura mediante las nuevas tecnologías (تشجيع القراءة من خلال التقنيات الجديدة)
- مدرب المعلمين في مجتمع مدريد في محاضرات حول تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في الفصل الدراسي
- الموارد الرقمية أو تشجيع القراءة في العصر الرقمي

أ. Herrero González, Jesús

- متخرج فى علم النفس
- ماجستير في التعليم، يعمل في شركة DEVIR (شركة إسبانية رائدة في مجال ألعاب الطاولة وتقمص الأدوار) وسلسلة الهوايات Hobby وألعاب POLY
- خبير في الألعاب والتلعيب

أ. Illán, Raúl

- بكالوريوس في إدارة وتوجيه الأعمال في تخصص الإدارة المالية من جامعة Complutense في مدريد
- دراسة شهادة جامعية في القانون وشهادة جامعية في علم النفس من جامعية التعليم عن بعد
- المؤتمر الدولي حول اليقظة الذهنية Mindfulness في المؤسسات والشركات (UNED) التوتر والقلق: كيفية الحد من تأثيره (UNED) الذكاء التطبيقي (جامعة التعليم عن بعد) التحقيق العلمي في الجريمة (UNED) البورصة والأسواق المالية (UNED) بورصة مدريد (UNED) تدريب المستشارين الماليين (كريدي سويس للخدمات المصرفية الخاصة)

أ. Gris Ramos, Alejandro

- مهندس تقني في المعلوميات الإدارية
- ماجستير في التجارة الإلكترونية ومتخصص في أحدث التقنيات المطبقة على التدريس والتسويق الرقمي وتطوير تطبيقات الويب والأعمال على الإنترنت

تدريب مهني يتغذى من التجربة الحقيقية
للمهنيين على رأس عملهم. التعلم هو
أفضل طريقة لتحقيق الجودة في مهنتك"

05

الهيكل والمحتوى

تم تصميم هيكل المحتويات من قبل فريق من المتخصصين من أفضل المراكز والجامعات في الإقليم. وإدراكاً منهم لأهمية خبرة جامعية اليوم، فقد أنشأوا برنامجاً تعليمياً سيتناول فيه كل موضوع أحد الجوانب ذات الصلة بتطوير مختص عالي الكفاءة. كل هذا يشكل منهجًا دراسيا تدريبيا عالي الكثافة وذو جودة لا مثيل لها، يتضمن أحدث ما توصل إليه التوجه الافتراضي نظريًا وعمليًا، وسيدفعك إلى المستوى الأكثر اكتمالاً من الإتقان في هذا المجال.

هذا الماجستير المتقدم هو فرصة لا تضاهى للحصول، في تخصص واحد، على كل المعارف اللازمة في التعلُّم الرقمي والتلعيب"

التلعيب والموارد الرقمية

الوحدة 1. إعداد اللوحة: الجوانب النفسية والتربوية

1.1. عملية التدريس
1.1.1. تعريف التعلم
2.1.1. خصائص التعلم
2.1. العمليات المعرفية للتعلم
1.2.1. العمليات الاساسية
2.2.1. العمليات العليا
3.1. الإدراك وراء المعرفة في التعلم
1.3.1. الإدراك في التعلم
2.3.1. وراء المعرفة في التعلم
4.1. تقييم التعلم
1.4.1. التقييمات المباشرة
2.4.1. التقييمات الغير مباشرة
5.1. صعوبات التعلم
1.5.1. النقص في المهارات
2.5.1. الصعوبات البيئية
6.1. دور ألعاب في النمو
1.6.1. الدور الاجتماعي للعب
2.6.1. اللعب العلاجي
7.1. دور ألعاب في التعلم
1.7.1. تعلّم المعارف
2.7.1. التعليم الإجرائي
8.1. التكنولوجيا التعليمية
1.8.1. المدرسة 4.0
2.8.1. المهارات الرقمية
9.1. الصعوبات التكنولوجية
1.9.1. الوصول إلى التكنولوجيا
2.9.1. المهارات التكنولوجية
10.1. الموارد التكنولوجية
1.10.1. المدونات والمنتديات
2.10.1. اليوتيوب Youtube والموسوعات Wikis

الوحدة 2. أساسيات التلعيب. كيفية التلعيب وعدم الموت أثناء المحاولة

1.2. التلعيب
1.1.2. ما هوالتلعيب؟
2.1.2. ما الذي يعد ليس تلعيبا؟
2.2. الدماغ المتحرك: النماذج السلوكية
1.2.2. ماذا أفعل؟ سلوكيات
2.2.2. لماذا أتصرف هكذا؟ الإدراك المعرفي
3.2.2. أحتاج الى الدوبامين تحفيز
3.2. هل نقوم بمراجعة للتاريخ
1.3.2. لعبة كان يامكان...
2.3.2. ما الجديد أيها العجوز؟ اللعب اليوم
4.2. تحرّك، تحرّك، تحرّكMove, Move, Move..... ديناميكيات
1.4.2. ليس بهذه الطريقة: قيود أو حدود اللعبة
2.4.2. احكي لي قصة: السرد
3.4.2. بالقلب: العواطف
4.4.2. أنا أتقدم في السن: تقدم أو تطور اللاعب
5.4.2. لأنني أستحق ذلك: المكانة أو التقدير
6.4.2. هيا أنت أيضًا: العلاقات الاجتماعية أو التفاعلات
5.2. لا يمكن أن تفوتك... الميكانيكا!
1.5.2. دعنا نذهب إليه: التحديات والأهداف
2.5.2. سوبرمان: المنافسة
3.5.2. عصبة الرجال الاستثنائيين: التعاون
4.5.2. كيف أبليت؟ Feedback
5.5.2. كنزي: المكافآت
6.5.2. حان دوري: نوبات العمل
6.2. ثلاثة"أشخاص" ومصير واحد: فرز اللاعبين
1.6.2. نظرية ريتشارد بارتل: رهانك في 4
2.6.2. نظرية Andrzej Mrczewski: الصعود إلى 5
3.6.2. نظرية Amy Jo Kim: يبقى في 4
7.2. لأي غرض؟
1.7.2. التحفيز: أنت تعجبني.
2.7.2. الولاء: ابق معي.
3.7.2. التحسين: إذا قمنا بعمل أفضل
8.2. مزايا التلعيب

الوحدة 3. عناصر اللعبة وآلياتها

1.3. اللعب بالمفاهيم ووضع المفاهيم والألعاب المفاهيمية: مقدمة
1.1.3. ما هي ميكانيكيا الألعاب؟
2.1.3. مفاهيم أساسية
2.3. البدء من البداية: الميكانيكا الأساسية
1.2.3. إطارات اللعب
1.1.2.3. التجمعات
2.1.2.3. التعاون والمنافسة
2.2.3. الوقت
3.3. الحظ وأنت: آليات العشوائية
1.3.3. الحظ كمورد
2.3.3. الاحتمال والاحتمالية واليقين
4.3. معًا ولكن غير مختلطين: الآليات والتفاعل
1.4.3. التفاعل وعدم التفاعل
2.4.3. النطاق
5.3. بدونها لا توجد لعبة: التفاعل مع النظام
1.5.3. موارد
2.5.3. آليات الفضاء
3.5.3. الأحاجي Puzles والأسئلة
6.3. بدون ذلك لن تكون هناك لعبة 2: السرد ولعب الأدوار
1.6.3. الآليات الاجتماعية
2.6.3. السرد
7.3. من المقبلات إلى الحلوى: آليات المكافأة والإنجاز
1.7.3. شروط الفوز
2.7.3. الأنظمة المقارنة
3.7.3. الفوز والهزيمة في الألعاب التعاونية
4.7.3. التوليفات
8.3. هناك شيء ما في الخارج: المكافآت التي تتجاوز الحياة اليومية
1.8.3. الكلاسيكيات
2.8.3. أشكال أخرى من المكافأة

9.3. من العقبات غير المتوقعة والإخفاقات غير المتوقعة: المشاكل والصعوبات
1.9.3. لم تكن الألعاب ممتعة؟
2.9.3. الحظ والسيطرة عليها
3.9.3. كرات الثلج والأبار
4.9.3. كم الساعة؟
5.9.3. حكاية بائعة اللبن
6.9.3. ألفا، وبيتا والإصدارات التجريبية

الوحدة 4. توظيف اللعب في التعليم والتعلم القائم على الألعاب

1.4. لكن هل تعرف ما الذي نلعب؟
1.1.4. الاختلافات بين توظيف اللعب في التعليم والتلعيب
2.1.4. توظيف اللعب في التعليم والألعاب
3.1.4. تاريخ الالعاب
2.4. مذا نلعب؟
1.2.4. وفقاً لأهدافها
1.1.2.4. التنافسية
2.1.2.4. التشاركية
2.2.4. وفقا لعناصرها
1.2.2.4. الطاولة
2.2.2.4. الأوراق
3.2.2.4. النرد
4.2.2.4. ورقة وقلم (الدور)
3.4. لوحات والدينا
1.3.4. الحضارات الأولى، الألعاب الأولى
1.1.3.4. Senet
2.1.3.4. لعبة أور الملكية
2.3.4. Mancala
3.3.4. الشطرنج
4.3.4. Backgammon
5.3.4. Parchís
6.3.4. لعبة الأوزة
4.4. من سيربح المليون
1.4.4. لعبة الحياة
1.1.4.4. قصر السعادة
2.1.4.4. لعبة الحياة المتقلبة The Chequered Game of Life
3.1.4.4. لعبة الحياة
4.1.4.4. مذا تعلمنا لعبة الحياة The Game of Lifeعن القيم ؟
2.4.4. Monopoly
1.2.4.4. لعبة مالك العقارات The Landlord's Game
2.2.4.4. المالية Financeوغيرها
3.2.4.4. مونوبولي Darrow
4.2.4.4. براءات الاختراع والتصاميم وما يجب البحث عنه في توظيف اللعب في التعليم
3.4.4. Scrabble
5.4. تمت كتابة لعبة ناجحة
1.5.4. Risk
2.5.4. Cluedo
3.5.4. Trivial Pursuit
4.5.4. Pictionary
6.4. ألعاب الحرب /Wargame/ والمحاكاة التاريخية
1.6.4. المصدر. Avalon Hill
2.6.4. حداثة العاب الحرب wargames
3.6.4. ثورة العاب الحرب
4.6.4. اخر توجهات العاب الحرب wargames
5.6.4. العاب الحرب المصغرة Wargames
7.4. شركة الخاتم والقلم الرصاص والورق
1.7.4. البداية
2.7.4. الفترة الذهبية و الجدل الأفل
3.7.4. الدور السردي
4.7.4. العاب الادوار في القرن الواحد والعشرين
8.4. كان يا مكان في امريكا Magic los TCG´s و Ameritrash
1.8.4. Magic و Trading Card Game's
1.1.8.4. Magic, The Gatherin
2.1.8.4. TCG's أخرى
3.1.8.4. LCG's

2.8.4. Ameritrash
1.2.8.4. المفهوم
2.2.8.4. النمو
3.8.4. الخلط العاب هجينة
9.4. ما بعد السيارات والنقانق ثورة ألعاب الطاولة في ألمانيا
1.9.4. ألمانيا تغير القواعد
1.1.9.4. صناعة الألعاب الألمانية
2.1.9.4. الاعتبار الاجتماعي للعب في ألمانيا
3.1.9.4. نوع مختلف من الألعاب
2.9.4. الألعاب الأوروبية Eurogames
1.2.9.4. عصور ما قبل التاريخ
2.2.9.4. مستوطنو كاتان
3.2.9.4. الألمان يغزون العالم
4.2.9.4. العصر الذهبي للالعاب الاوربية Eurogames
5.2.9.4. Eurogames و التعليم

الوحدة 5. التلعيب في الشركة. الموارد البشرية والتسويق، المبيعات

1.5. التلعيب في الشركة
1.1.5. لماذا التلعيب في الشركة؟
2.1.5. القدرات الخارقة للتلعيب (+)
3.1.5. مساوئ Krytonita التلعيب (-)
2.5. لزيادة مبيعاتنا لهذا السبب وُجد التلعيب في الشركة، أليس كذلك؟
3.5. التسويق فن الرغبة
1.3.5. ماذا تقول؟التواصل
2.3.5. أريد إعجاب: وسائل التواصل الاجتماعي
4.5. الموارد البشرية التلعيبية
1.4.5. أنت تستحق ذلك: الاهتمام والإدارة والاحتفاظ بالمواهب
2.4.5. هذا هو ما نحن عليه: ترسيخ ثقافة الشركة
3.4.5. أشارك!: التحفيز والامتثال للبيروقراطية الداخلية
5.5. ولم لا ... الدائنون!

الوحدة 6. التلعيب في الشركة 2: إدارة الفرق

1.6. كيف تلعب هذه اللعبة؟
1.1.6. المفاهيم العامة
2.1.6. السرد الخاص بالتلعيب المشترك
3.1.6. إدارة المهام بالتلعيب
4.1.6. مراقبة الأفعال
2.6. هنا نلعب جميعا
1.2.6. التحفيز من خلال التحديات المشتركة
2.2.6. خط سير العمل كرحلة مشتركة
3.2.6. التعاون في القرية الرقمية
3.6. لقد تحمسنا
1.3.6. تحديد موقع العقد لتحفيز الشبكة بأكملها
2.3.6. تحويل المهام المتكررة إلى تحديات محفزة
3.3.6. تحويل البيئة من خلال الإجراءات المشتركة
4.3.6. كيفية جعل التعاون حالة مربحة للجانبين؟
5.3.6. إمكانيات تحويل مهمة صغيرة إلى مهمة تحويلية
6.3.6. الإعدادات غير الرسمية: محادثة موجهة من خلال استراتيجيات التلعيب
4.6. كانت لدينا فكرة رائعة
1.4.6. التاريخ يتطور بمشاركة الجميع
2.4.6. يصبح السرد هو مخطط Gantt الخاص بنا.
3.4.6. إدارة العمل من خلال إدارة التاريخ
5.6. رفع النتيجة
1.5.6. تركز الشارات على الإدارة وليس على الجائزة
2.5.6. التفويض رسمي هو خطاب مسؤولية
3.5.6. استراتيجيات إنشاء قنوات للاستفادة من الاستقلالية الإدارية
6.6. لقد انتقلت للتو من شاشة إلى أخرى
1.6.6. مفهوم المستوى ضمن العمل المشترك
2.6.6. إمكانيات توزيع الوظائف بناء على مستويات مختلفة
7.6. مجلس الحكماء
1.7.6. المجتمع الذي يعمل بشكل تعاوني يتعلم أيضًا بشكل تعاوني.
2.7.6. كيفية ربط المعرفة الفردية من السرد المشترك
3.7.6. طرق مشاركة المعرفة والتعليم داخلياً وتحفيز الأشخاص الرئيسيين

8.6. يعمل هذا الفريق لأننا لسنا متشابهين في أي شيء.
1.8.6. أدوار العمل على أساس أدوار اللعبة
2.8.6. خصائص الأدوار المختلفة في السرد المشترك
3.8.6. الأشخاص الذين يولدون القصص: التحولات السردية من المدخلات الفردية
9.6. حيل الساحر
1.9.6. تحويل لوحة التحكم إلى سيناريو لعب
2.9.6. تطبيقات الويب والتطبيقات لإدارة التلعيب
3.9.6. البيئات الافتراضية والبيئات المادية والعلاقة والارتباط بينهما
10.6. لنقم بالعدّ
1.10.6. التقييم الأولي: نقطة البداية لقصتنا
2.10.6. التقييم الإجرائي: تقييم تطور السرد لتقييم الأداء وإجراء التعديلات
3.10.6. مراجعة فعالية العمليات
4.10.6. مراجعة الأدوار كصيغة لتقييم العمل الفردي
5.10.6. تقييم العلاقة بين مختلف المشاركين وسهولة سير العمليات وسلاستها
6.10.6. تقييم مدى تحقيق التحدي
1.6.10.6. جمع التقييم النهائي
2.6.10.6. الاحتفال المشترك بالتحديات التي تم تحقيقها
7.10.6. النتائج القابلة للقياس
1.7.10.6. المستويات
2.7.10.6. ميداليات
3.7.10.6. النقط

الوحدة 7. كيفية تنظيم مدرسة رقمية

1.7. قبل البداية
1.1.7. التعليم في المجتمع الرقمي
2.1.7. ما هي المدرسة الرقمية؟
2.7. المؤسسة المدرسية في المجتمع الرقمي
1.2.7. الدافع لفريق الإدارة
2.2.7. الدور الرئيسي للمعلمين
3.2.7. الأسرة والمدرسة في المجتمع الرقمي
3.7. طلاب جيل iGeneration أو الجيل Z
1.3.7. خرافات وحقائق عن المواطنين الرقميين
2.3.7. التعلّم في المجتمع الرقمي
3.3.7. M-Learning
4.3.7. حصان طروادة ؟
4.7. ماذا يحتاج مركزي؟
1.4.7. فلسفة التعليم
2.4.7. «من يقرأ كثيرًا ويمشي كثيرًا، يرى الكثير ويعرف الكثير»
5.7. لنحلل قبل ان نبدأ
1.5.7. الأولويات
2.5.7. القرارات الأساسية
1.2.5.7. عربات أو نسبة 1: 1؟
2.2.5.7. أى نموذج ملموس نختار؟
3.2.5.7. سبورة تفاعلية أم التلفزيون؟ لا أحد من الاثنين؟
3.5.7. المخطط
6.7. التصميم كمفتاح للتنفيذ
1.6.7. مديرية التعليم العام
2.6.7. ما هي هوية Apple المدارة؟
3.6.7. نظم إدارة الأجهزة
4.6.7. Apple School Manager
5.6.7. عمليات الشراء الكبيرة
7.7. أهمية الاسس الجيدة التنمية
1.7.7. الاتصال
2.7.7. البشر: المجتمع التعليمي
3.7.7. التنظيمية
4.7.7. التدريب في مجال
8.7. لماذا تختار جهاز iPad للفصل الدراسي؟
1.8.7. المعايير التقنية التربوية
2.8.7. اعتبارات أخرى
3.8.7. الاعتراضات النموذجية

9.7. الخريطة لاكتشاف الكنوز
1.9.7. جناح المكاتب في Apple
1.1.9.7. صفحات
2.1.9.7. Keynote
3.1.9.7. Numbers
2.9.7. تطبيقات لإنشاء الوسائط المتعددة
1.2.9.7. iMovie
2.2.9.7. Garage Band
3.9.7. الفصل في يد المعلم
1.3.9.7. إدارة التدريس: الفصل الدراسي
2.3.9.7. iTunes U كبيئة تعليمية افتراضية
4.9.7. Swift Playgrounds و LEGO
10.7. التقييم و استمرارية البرنامج
1.10.7. التقييم في غير وقته
2.10.7. التزامات الدورة الجديدة

الوحدة 8. أوقات جديدة، طلاب جدد

1.8. أوقات جديدة، طلاب جدد
1.1.8. الافتراضيات وحدود المتعلمين في العصر الرقمي
2.1.8. PISA كمعيار للتعليم اليوم
3.1.8. معايير اخرى للتعليم اليوم
2.8. ليكونو اكفاء و لكن ايضا سعداء
1.2.8. الكفاءة الرقمية كمحور مستعرض للتعلم
2.2.8. ابعاد الكفاءة الرقمية
3.2.8. إذا بحثنا عن السعادة على جوجل، فلن نجدها.
3.8. تلاميذ نشطون ومستقلون
1.3.8. التعلم القائم على المشاريع في السياق الرقمي
2.3.8. المنهجيات النشطة الأخرى
3.3.8. التعلم المستقل في القرن 12
4.8. لوحدك لا تستطيع لكن مع اصدقاءك تستطيع
1.4.8. العناصر الرئيسية للتعلم التعاوني في السياق الرقمي
2.4.8. Google Suite للتعلُّم التعاوني

5.8. تلاميذ مبدعون ومتواصلون
1.5.8. السرد الرقمي
2.5.8. التنسيق السمعي البصري
3.5.8. الفصل المقلوب
6.8. هل لدى طلابنا ما يكفي من المحفزات؟
1.6.8. موارد للتحدث بنفس لغة التلاميذ
2.6.8. الاستخدام الجيد للسبورة السبورات التفاعلية الرقمية
3.6.8. هل يجب العرض أم لا، هذا هو السؤال.
7.8. أعداء الملل
1.7.8. المسابقات والتحديات
2.7.8. الشخصيات والحبكات والقوى
8.8. الإعجاب، والمشاركة، والتعليق
1.8.8. الشبكات الاجتماعية
2.8.8. بيئات التعلم الاجتماعي ومنصات التلعيب
9.8. اعطهم Feedback
1.9.8. تقييم الكفاءات
2.9.8. التقييم الذاتي والتقييم المشترك
3.9.8. التقييم المتغايرالقائم على اللعب
10.8. عروض تجريبية قابلة للعب
1.10.8. في الفصل
2.10.8. في البيت
3.10.8. العاب الطاولة

الوحدة 9. الأستاذة في المدرسة الرقمية

1.9. إعادة النظر في التعليم: نحو مجتمع عالمي في عام 2030
1.1.9. اي دراسة نحتاج في القرن الحادي والعشرين؟
2.1.9. التعليم من أجل المواطنة العالمية
3.1.9. دور الرقمية في المدرسة
4.1.9. تحديات وأهداف التعليم في القرن الحادي والعشرين
2.9. الكفاءة الرقمية في التدريس
1.2.9. الكفاءة في التعليم
2.2.9. التكنولوجيا التعليمية الرقمية
3.2.9. نماذج تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في المدرسة
4.2.9. الكفاءة الرقمية في التدريس

3.9. تدريب الأستاذة في المدرسة الرقمية
1.3.9. تدريب المعلمين: نبذة عن الوضع الراهن
2.3.9. أدوار المعلم في القرن التاسع عشر
3.3.9. تدريب الأستاذة في المدرسة الرقمية
4.3.9. محفظة كفاءة التدريس الرقمي
4.9. عدم كفاءة المعلم المنفرد
1.4.9. المشروع التعليمي ومشروع المناهج الدراسية
2.4.9. ثقافة مجموعات العمل
3.4.9. التكنولوجيا في خدمة العمل التعاوني: الإدارة والتدريب والتعاون
5.9. TPACK: نموذج لمعلم اليوم
1.5.9. نموذج برنامج تيتش TPACK
2.5.9. أنواع المعرفة الخاصة باستخدام نموذج TPACK
3.5.9. تنفيذ نموذج TPACK
6.9. معدات مبدعة ومتواصلة
1.6.9. السرد الرقمي في الفصل الدراسي
2.6.9. الكتب الرقمية في المدرسة
3.6.9. إنشاء الموارد التعليمية المفتوحة
4.6.9. تصور الخواطر والأفكار
5.6.9. سرد الفيديو
6.6.9. لعبة الفيديو
7.9. التقييم في العصر الرقمي
1.7.9. نحو تقييم التعلم الحقيقي
2.7.9. مساهمات التكنولوجيا في التقييم
3.7.9. أدوات التقييم باستخدام تكنولوجيا التعليم
4.7.9. التقييم بواسطة نموذج التقييم الإلكتروني
8.9. منصات رقمية للتواصل بين المعلمين والطلاب
1.8.9. مقدمة في المنصات الافتراضية في التعليم
2.8.9. الأبعاد التربوية للفصول الدراسية الافتراضية
3.8.9. التخطيط التعليمي لفصل دراسي افتراضي
4.8.9. منصات لإنشاء فصل دراسي افتراضي
9.9. الأسرة والمدرسة: كسر الفجوة الرقمية
1.9.9. دور الأسرة في المدرسة الرقمية
2.9.9. أهمية العلاقات في المجال التربوي
3.9.9. منصات لتحديد التواصل بين الأسرة والمدرسة
10.9. موارد للتعليم في عصر المعرفة
1.10.9. تعليم التفكير عبر المناهج الدراسية
2.10.9. تصنيف Bloom في العصر الرقمي
3.10.9. وحدة تعليمية متكاملة كأداة للتخطيط
4.10.9. إعادة تصميم الامتحان كأداة للتقييم

الوحدة 10. دراسة حالة

1.10. ما الجديد أيها الدكتور؟ الحاجة إلى الابتكار
2.10. كيف تصمم حروب Clio ولا تموت وأنت تحاول؟ : الأدوات. الجزء 2 تصميم التلعيب
3.10. الاشتغال في التلعيب. الصيانة والتقييم والتحديث في حروب Clio
4.10. التلاعب بالتاريخ الجزء الأول إنشاء ألعاب للتعلم في الفصل ساحة المعجزات
5.10. التلاعب بالتاريخ الجزء الثاني. نشاء ألعاب للتعلم في الفصل سهم الزمن والحرب لإنهاء كل الحروب
6.10. Knock, Knock, Knocking On The Escape Room Door. تصميم غرفة الهروب Escape Roomفي الفصل الدراسي وتطبيقها في نظام التلعيب
7.10. رأساً على عقب. تطوير دروس الفيديو
8.10. فيديو Killed The Radio Star. العمل مع دروس الفيديو

التعليم الرقمى والتعلم الإلكترونى e-Learning والشبكات الاجتماعية

الوحدة 11. نموذج التعلم الرقمي

1.11. تعريف التعلّم
1.1.11. معرفة التعلُّم
2.1.11. أنواع التعلم
2.11. تطور العمليات النفسية في التعلم
1.2.11. أصل العمليات النفسية في التعلم
2.2.11. تطور العمليات النفسية في التعلم
3.11. السياق التعليمي
1.3.11. خصائص التعليم غير الرسمي
2.3.11. خصائص التعليم النظامي
4.11. التكنولوجيا التعليمية
1.4.11. المدرسة 4.0

2.4.11. المهارات الرقمية
5.11. الصعوبات التكنولوجية
1.5.11. الوصول إلى التكنولوجيا
2.5.11. المهارات التكنولوجية
6.11. الموارد التكنولوجية
1.6.11. المدونات والمنتديات
2.6.11. اليوتيوب Youtube والموسوعات Wikis
7.11. الدراسة عن بعد
1.7.11. السمات المميزة
2.7.11. المزايا والعيوب على التعليم التقليدي
8.11. Blended Learning
1.8.11. السمات المميزة
2.8.11. المزايا والعيوب على التعليم التقليدي
9.11. التدريس الافتراضي
1.9.11. السمات المميزة
2.9.11. المزايا والعيوب على التعليم التقليدي
10.11. الشبكات الاجتماعية
1.10.11. الفيسبوك وعلم النفس
2.10.11. تويتر وعلم النفس

الوحدة 12. نماذج تعليمية جديدة

1.12. التدريس التقليدي
1.1.12. المميزات والعيوب
2.1.12. التحديات الجديدة للتدريس
2.12. تعليم 4.0
1.2.12. المميزات والعيوب
2.2.12. الحاجة إلى إعادة التدوير
3.12. نموذج الاتصال 4.0
1.3.12. التخلي عن الفصول الرئيسية
2.3.12. إمكانية التشغيل البيني في الفصول الدراسية
4.12. تحديات التدريس الجديدة
1.4.12. التدريب المستمر للمعلمين
2.4.12. تقييم التعلم
5.12. الاستعانة بمصادر خارجية للتدريس
1.5.12. برامج التبادل
2.5.12. الشبكة التعاونية
6.12. الإنترنت والتعليم التقليدي
1.6.12. تحديات التعليم من خلال الكتب
2.6.12. الواقع المعزز في الصف
7.12. أدوار المعلم الجديدة 4.0
1.7.12. ميسر الصف
2.7.12. مدير محتوى
8.12. أدوار الطلاب الجدد 4.0
1.8.12. التغيير من النموذج السلبي إلى النموذج النشط
2.8.12. مقدمة النموذج التعاوني
3.8.12. إنشاء المحتوى من قبل المعلمين
4.8.12. مواد تفاعلية
5.8.12. المصادر المرجعية
9.12. تقييم التعلم الجديد
1.9.12. تقييم المنتج التكنولوجي
2.9.12. إعداد المحتوى من قبل الطلاب

الوحدة 13. GoogleGSuite for Education

1.13. عالم Google
1.1.13. تاريخ Google
2.1.13. من هو Google اليوم
3.1.13. أهمية الشراكة مع Google
4.1.13. كتالوج تطبيقات Google
5.1.13. الملخص
2.13. Google والتعليم
1.2.13. مشاركة Google في التعليم
2.2.13. إجراءات التقديم في مركزك
3.2.13. إصدارات وأنواع الدعم التقني
4.2.13. الخطوات الأولى لاستخدام وحدة تحكم إدارة GSuite
5.2.13. المستخدمون والمجموعات

6.2.13. الملخص

3.13. GSuite، الاستخدام المتقدم

1.3.13. الملفات الشخصية

2.3.13. التقارير

3.3.13. أدوار المسؤول

4.3.13. إدارة الأجهزة

5.3.13. الأمان

6.3.13. المجالات

7.3.13. نقل البيانات

8.3.13. المجموعات وقوائم البث

9.3.13. سياسة الخصوصية وحماية البيانات

10.3.13. الملخص

4.13. أدوات للبحث عن المعلومات في الفصل الدراسي

1.4.13. محرك بحث Google

2.4.13. البحث المتقدم عن المعلومات

3.4.13. تكامل محرك البحث

4.4.13. Google Chrome

5.4.13. Google News

6.4.13. Google Maps

7.4.13. يوتيوب

8.4.13. الملخص

5.13. أدوات Google للتواصل داخل الفصل الدراسي

1.5.13. مقدمة إلى Google Classroom

2.5.13. تعليمات الاستخدام للمعلمين

3.5.13. تعليمات الاستخدام للطلاب

4.5.13. الملخص

6.13. Google Classroom: الاستخدامات المتقدمة والمكونات الإضافية

1.6.13. الاستخدامات المتقدمة لبرنامج Google Classroom

2.6.13. Flubaroo

3.6.13. FormLimiter

4.6.13. Autocrat

5.6.13. Doctopus

6.6.13. الملخص

7.13. أدوات لتنظيم المعلومات

1.7.13. الخطوات الأولى Google Drive

2.7.13. تنظيم الملفات والمجلدات

3.7.13. مشاركة الملفات

4.7.13. تخزين

5.7.13. الملخص

8.13. أدوات العمل التعاوني من جوجل

1.8.13. التقويم

2.8.13. Google Sheets

3.8.13. Google Docs

4.8.13. Google Presentations

5.8.13. Google Forms

6.8.13. الملخص

الوحدة 14. استخدام تكنولوجيا الإتصالات والمعلومات وتطبيقها العملى والتفاعلى

1.14. التكنولوجيا الجديدة في التعليم

1.1.14. سياق النص التعليمى 2.0

2.1.14. لماذا نستخدم تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات؟

3.1.14. الكفاءات الرقمية للمعلم والطالب

4.1.14. الملخص

2.14. تكنولوجيا المعلومات والإتصالات وتطبيقها فى الفصل الدراسى

1.2.14. كتب رقمية

2.2.14. السبورة الرقمية

3.2.14. الحقيبة الرقمية

4.2.14. الأجهزة النقالة

5.2.14. الملخص

3.14. تكنولوجيا المعلومات والإتصالات وتطبيقها فى الويب

1.3.14. تصفح وبحث وتصفية المعلومة

2.3.14. Software تعليمى

3.3.14. الأنشطة الموجهة على الإنترنت

4.3.14. مدونات تعليمية وصفحات ويب

5.3.14. ويكيبيديا مدرسون اللغة والأدب

6.3.14. منصات التعلم Moodle و Schoology

7.3.14. Google Classroom

8.3.14. Google Docs

9.3.14. مساق هائل مفتوح عبر الإنترنت

10.3.14. الملخص

4.14. شبكات التواصل الاجتماعى وتطبيقاتها فى التدريس

1.4.14. مقدمة إلى الشبكات اجتماعي

2.4.14. Facebook

3.4.14. Twitter

4.4.14. Instagram

5.4.14. Linkedin

6.4.14. الملخص

5.14. منهجيات جديدة فى الفصل الدراسى

1.5.14. المخططات والخرائط المفهمية والعقلية

2.5.14. الرسوم البيانية

3.5.14. العروض التقديمية والنصوص المتحركة

4.5.14. إنشاء فيديوهات وميراج تعليمية

5.5.14. التلعيب

6.5.14. الفصل الدراسى المقلوب

7.5.14. الملخص

6.14. تصميم نشاطات تعاونية

1.6.14. خلق نشاطات تعاونية

2.6.14. القراءة والكتابة بواسطة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

3.6.14. توسيع مهارات الحوار والتفكير بواسطة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

4.6.14. الاهتمام بالتنوع الشخصي لمجموعة

5.6.14. البرمجة ومتابعة النشاطات

6.6.14. الملخص

7.14. تقييم عن طريق تكنولوجيا المعلومات والإتصالات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

1.7.14. أنظمة تقييم بواسطة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

2.7.14. e-Portfolio

3.7.14. التقييم الذاتى والتقييم بين الأقران و التعليق

4.7.14. الملخص

8.14. المخاطر المحتملة للويب

1.8.14. تصفية المعلومات المسممة

2.8.14. المشتتات على شبكة الإنترنت

3.8.14. تتابع الأنشطة

4.8.14. الملخص

9.14. موارد تكنولوجيا المعلومات والاتصالات الأخرى

1.9.14. تخزين واسترجاع الموارد والأدوات المادية

2.9.14. تحديث المواد والأدوات

3.9.14. الملخص

الوحدة 15. تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التوجيه الأكاديمي

1.15. التكنولوجيا في التعليم

1.1.15. تاريخ وتطور التكنولوجيا

2.1.15. تحديات جديدة

3.1.15. الملخص

2.15. الإنترنت في المدارس

1.2.15. التاريخ والسنوات الأولى للإنترنت

2.2.15. تأثير الإنترنت على التعليم

3.2.15. الملخص
3.15. أجهزة للمعلمين والطلاب
1.3.15. الأجهزة في الفصل الدراسي
2.3.15. السبورة الإلكترونية
3.3.15. أجهزة الطلاب
4.3.15. الأجهزة اللوحية
5.3.15. 7 طرق لاستخدام الأجهزة المحمولة في الفصل الدراسي
6.3.15. الملخص
4.15. دروس عبر الإنترنت
1.4.15. لماذا المدرس الخاص على الانترنت؟
2.4.15. التكيف الطلابي
3.4.15. المميزات والعيوب
4.4.15. مهام المعلم
5.4.15. فى موضع التنفيذ
6.4.15. الملخص
5.15. إبداع فى المدارس
1.5.15. الإبداع فى المدارس
2.5.15. التفكير الجانبي العملي
3.5.15. المعلمون التكنولوجيون الأوائل
4.5.15. ملف التدريس الجديد
5.5.15. الملخص
6.15. الآباء والمعلمون كمهاجرين رقميين
1.6.15. المواطنون الرقميون مقابل المهاجرين الرقميين
2.6.15. التدريب التكنولوجي للمهاجرين الرقميين
3.6.15. تنمية وتمكين المواطنين الرقميين
4.6.15. الملخص
7.15. الاستخدام المسؤول للتكنولوجيات الجديدة
1.7.15. خصوصية
2.7.15. حماية بيانات
3.7.15. الجرائم الإلكترونية
4.7.15. الملخص
8.15. الإدمان والأمراض
1.8.15. تعريف إدمان التكنولوجيا
2.8.15. تجنب الإدمان
3.8.15. كيفية الخروج من الإدمان؟
4.8.15. أمراض جديدة تنتجها التكنولوجيا
5.8.15. الملخص
9.15. بعض مشاريع وتجارب التوجيه في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات
1.9.15. المقدمة
2.9.15. "MYVIP" (My vocational e-portfolio)
3.9.15. MyWayPass. منصة مجانية على الإنترنت لاتخاذ القرار
4.9.15. رن الجرس
5.9.15. Sociescuela
6.9.15. Orientaline
7.9.15. صالة الطلاب الافتراضية
8.9.15. الملخص
10.15. بعض الموارد الرقمية للتوجيه التعليمي
1.10.15. المقدمة
2.10.15. الجمعيات والبوابات ذات الأهمية في مجال الإرشاد
3.10.15. التدوين
4.10.15. Wikis
5.10.15. الشبكات الاجتماعية للمهنيين أو مؤسسات التوجيه الأكاديمي للتوظيف
6.10.15. مجموعات الفيسبوك
7.10.15. التطبيقات المرتبطة بمجال التوجيه
8.10.15. هاشتاجات مثيرة للاهتمام
9.10.15. موارد تكنولوجيا المعلومات والاتصالات الأخرى

10.10.15. بيئات التعلم الشخصية في التوجيه ؛ الـ orientaPLE

الوحدة 16. هوية رقمية و branding رقمى

1.16. الهوية الرقمية
1.1.16. تعريف الهوية الرقمية
2.1.16. إدارة الهوية الرقمية فى التدريس
3.1.16. مجالات التطبيق فى الهوية الرقمية
4.1.16. الملخص
2.16. التدوين
1.2.16. مقدمة فى مدونات التدريس
2.2.16. مدونات وهوية رقمية
3.2.16. الملخص
3.16. أدوار فى الهوية الرقمية
1.3.16. الهوية الرقمية للهيئة الطلابية
2.3.16. الهوية الرقمية لهيئة المعلمين
3.3.16. الملخص
4.16. Branding
1.4.16. ما هو Branding الرقمي
2.4.16. كيف يعمل Brandingالرقمي
3.4.16. الملخص
5.16. كيف نضع أنفسنا فى التدريس الرقمي
1.5.16. مقدمة إلى تحسين محركات البحث
2.5.16. تحديد موضع مدونة
3.5.16. مقدمة إلى العلامة التجارية الشخصية
4.5.16. الحالات الناجحة لصورة العلامة التجارية للمدرس
5.5.16. استخدامات نموذجية
6.5.16. الملخص
6.16. السمعة عبر الانترنت
1.6.16. السمعة عبر الانترنت مقابل السمعة الواقعية
2.6.16. سمعة التدريس عبر الانترنت
3.6.16. إدارة أزمات السمعة عبر الإنترنت
4.6.16. الملخص
7.16. التواصل الرقمى
1.7.16. الاتصال الرقمي
2.7.16. التواصل الشخصى والهوية الرقمية
3.7.16. التواصل المشترك والهوية الرقمية
4.7.16. أدوات تواصل المدرس
5.7.16. بروتوكولات تواصل المدرس
6.7.16. الملخص
8.16. أدوات لاتصال
1.8.16. خطط التواصل
2.8.16. مدراء الرسائل الفورية
3.8.16. البريد الالكتروني
4.8.16. الأجندة الرقمية على منصات جديدة
5.8.16. المؤتمرات عبر الفيديو
6.8.16. الملخص
9.16. التقييم باستخدام تكنولوجيا المعلومات والإتصالات
1.9.16. أنظمة تقييم باستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات
2.9.16. المحفظة e-Portafolio
3.9.16. التقييم الذاتى والتقييم بين الأقران والملاحظات
4.9.16. الملخص
10.16. موارد لإدارة المعدات
1.10.16. تخزين واسترجاع الموارد والمواد والأدوات
2.10.16. تحديث المواد والأدوات
3.10.16. الملخص

الوحدة 17. الشبكات الاجتماعية والمدونات في التدريس

1.17. شبكات التواصل الاجتماعي
1.1.17. الأصل والتطور
2.1.17. وسائل التواصل الاجتماعي للمعلمين
3.1.17. استراتيجية التحليلات والمحتوى
4.1.17. الملخص
2.17. Facebook
1.2.17. أصل وتطور Facebook
2.2.17. صفحات الفيسبوك للتواصل مع المعلمين
3.2.17. مجموعات
4.2.17. البحث وقاعدة البيانات على Facebook
5.2.17. الأدوات
6.2.17. الملخص
3.17. Twitter
1.3.17. أصل وتطور تويتر
2.3.17. ملف تعريف تويتر للتواصل مع المعلمين
3.3.17. البحث وقاعدة بيانات Twitter
4.3.17. الأدوات
5.3.17. الملخص
4.17. Linkedin
1.4.17. أصل وتطور Linkedin
2.4.17. ملف تعريف المعلم على Linkedin
3.4.17. مجموعات Linkedin
4.4.17. البحث وقاعدة بيانات Linkedin
5.4.17. الأدوات
6.4.17. الملخص
5.17. يوتيوب
1.5.17. أصل وتطور اليوتيوب Youtube
2.5.17. قنوات اليوتيوب لنشر التدريس Youtube
3.5.17. أدوات من أجل اليوتيوب Youtube
4.5.17. الملخص
6.17. Instagram
1.6.17. أصل وتطور Instagram
2.6.17. ملف تعريف Instagram للتواصل مع المعلمين
3.6.17. الأدوات
4.6.17. الملخص
7.17. محتوى الوسائط المتعددة
1.7.17. التصوير
2.7.17. الرسوم البيانية
3.7.17. فيديو
4.7.17. مقاطع الفيديو المباشرة
5.7.17. الملخص
8.17. المدونات وإدارة وسائل التواصل الاجتماعي
1.8.17. القواعد الأساسية في إدارة الشبكات الاجتماعية
2.8.17. استخدامات فى التدريس
3.8.17. أدوات إنشاء المحتوى
4.8.17. أدوات إدارة الشبكات الاجتماعية
5.8.17. الحيل في الشبكات الاجتماعية
6.8.17. الملخص
9.17. ادوات تحليلية
1.9.17. ماذا نحلل؟
2.9.17. Google Analytics
3.9.17. الملخص
10.17. الاتصال والسمعة
1.10.17. إدارة المصارر
2.10.17. بروتوكولات الاتصال
3.10.17. إدارة الأزمات
4.10.17. الملخص

الوحدة 18. بيئة Apple في التعليم

1.18. الأجهزة المحمولة في مجال التعليم
1.1.18. M-Learning
2.1.18. قرار إشكالي
2.18. لماذا تختار جهاز iPad للفصل الدراسي؟
1.2.18. المعايير التقنية التربوية
2.2.18. اعتبارات أخرى
3.2.18. الاعتراضات النموذجية
3.18. ماذا يحتاج مركزي؟
1.3.18. فلسفة التعليم
2.3.18. «من يقرأ كثيرًا ويمشي كثيرًا، يرى الكثير ويعرف الكثير»
4.18. تصميم نموذجنا الخاص
1.4.18. الأولويات
2.4.18. القرارات الأساسية
1.2.4.18. عربات أو نسبة 1: 1؟
2.2.4.18. أي نموذج ملموس نختار؟
3.2.4.18. سبورة تفاعلية أم التلفزيون؟ لا أحد من الاثنين؟
3.4.18. المخطط
5.18. النظام البيئي التعليمي لشركة Apple
1.5.18. مديرية التعليم العام
2.5.18. نظم إدارة الأجهزة
3.5.18. ما هي هوية Apple المدارة؟
4.5.18. Apple School Manager
6.18. العوامل الإنمائية الحاسمة الأخرى
1.6.18. الفنيون: الاتصال
2.6.18. البشر: المجتمع التعليمي
3.6.18. التنظيم
7.18. الفصل في يد المعلم
1.7.18. إدارة التدريس: الفصل الدراسي و iDoceo
8.18. الخريطة لاكتشاف الكنوز
1.8.18. جناح المكاتب في Apple
1.1.8.18. صفحات
2.1.8.18. Keynote
3.1.8.18. Numbers
2.8.18. تطبيقات لإنتاج الوسائط المتعددة
1.2.8.18. iMovie
2.2.8.18. Garage Band
9.18. أبل والمنهجيات الناشئة
1.9.18. الفصل الدراسي المقلوب : Explain Everything، EdPuzzle
2.9.18. تقنية التلعيب : Kahoot، Plickers
10.18. يمكن للجميع البرمجة
1.10.18. Swift Playgrounds
2.10.18. التقييم في غير وقته

الوحدة 19. الابتكار التكنولوجي في مجال التعليم

1.19. مزايا وعيوب استخدام التكنولوجيا في التعليم
1.1.19. التقنيات كوسيلة التعليم
2.1.19. مزايا الاستخدام
3.1.19. العيوب والإدمان
4.1.19. الملخص
2.19. علم الأعصاب التربوي
1.2.19. علم الأعصاب
2.2.19. التكنولوجيا العصبية
3.2.19. الملخص
3.19. البرمجة في التعليم
1.3.19. فوائد البرمجة في التعليم
2.3.19. منصة Scratch
3.3.19. إعداد أول «Hola Mundo»
4.3.19. الأوامر والمعايير والأحداث
5.3.19. تصدير المشاريع
6.3.19. الملخص

4.19. مقدمة عن الفصل الدراسى المقلوب Flipped Classroom
1.4.19. ما الذي يستند إليه؟
2.4.19. أمثلة على الاستخدام
3.4.19. تسجيل الفيديو
4.4.19. يوتيوب
5.4.19. الملخص
5.19. مقدمة في تقنية التلعيب
1.5.19. ما هوالتلعيب؟
2.5.19. أدوات التلعيب
3.5.19. الحالات الناجحة
4.5.19. الملخص
6.19. مقدمة في علم الروبوتات
1.6.19. أهمية الروبوتات في التعليم
2.6.19. Arduino (hardware)
3.6.19. Arduino (لغة البرمجة)
4.6.19. الملخص
7.19. مقدمة للواقع المعزز
1.7.19. ما هو الواقع المعزز؟
2.7.19. ما هي فوائد التعليم؟
3.7.19. الملخص
8.19. كيفية تطوير تطبيقات الواقع المعزز الخاصة بك؟
1.8.19. الواقع المعزز المهنى
2.8.19. Unity/Vuforia
3.8.19. أمثلة على الاستخدام
4.8.19. الملخص
9.19. حقيبة المدرسة الافتراضية من سامسونج
1.9.19. التعلم الغامر
2.9.19. شنطة المستقبل
3.9.19. الملخص
10.19. نصائح وأمثلة للاستخدام في الفصل الدراسي
1.10.19. الجمع بين أدوات الابتكار في الفصول الدراسية
2.10.19. أمثلة حقيقية
3.10.19. الملخص

الوحدة 20. تكنولوجيا المعلومات والاتصالات كأداة للإدارة والتخطيط

1.20. أدوات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في المركز
1.1.20. العامل المدمر لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
2.1.20. أهداف تكنولوجيا المعلومات والاتصالات
3.1.20. التطبيق العملي الجيد في استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات
4.1.20. معايير اختيار الأدوات
5.1.20. حماية بيانات
6.1.20. الأمان
7.1.20. الملخص
2.20. الاتصال
1.2.20. خطط التواصل
2.2.20. مدراء الرسائل الفورية
3.2.20. المؤتمرات عبر الفيديو
4.2.20. الوصول عن بعد إلى الأجهزة
5.2.20. منصات إدارة المدرسة
6.2.20. وسائل الإعلام الأخرى
7.2.20. الملخص
3.20. البريد الالكتروني
1.3.20. مديري البريد الإلكتروني
2.3.20. الردود، إعادة التوجيه
3.3.20. توقيعات
4.3.20. تصنيف البريد ووسمه
5.3.20. القواعد
6.3.20. قوائم البريد
7.3.20. الأسماء المستعارة
8.3.20. ادوات متطورة
9.3.20. الملخص
4.20. إنشاء الوثائق
1.4.20. معالجات النصوص
2.4.20. جداول البيانات
3.4.20. نماذج
4.4.20. نماذج لصورة الشركة
5.4.20. الملخص

5.20. أدوات إدارة المهام
1.5.20. إدارة المهام
2.5.20. القوائم
3.5.20. المهام
4.5.20. الإشعارات
5.5.20. مناهج الاستخدام
6.5.20. الملخص
6.20. التقويم الزمني
1.6.20. التقويم الزمني الرقمي
2.6.20. الفعاليات
3.6.20. المواعيد والاجتماعات
4.6.20. الدعوات والتأكيد على الحضور
5.6.20. روابط لأدوات أخرى
6.6.20. الملخص
7.20. الشبكات الاجتماعية
1.7.20. وسائل التواصل الاجتماعي ومركزنا
2.7.20. Linkedin
3.7.20. Twitter
4.7.20. Facebook
5.7.20. Instagram
6.7.20. الملخص
8.20. مقدمة ومعايير من Alexia
1.8.20. ما هي القوة؟
2.8.20. طلب وتسجيل المركز على المنصة
8.3.20. الخطوات الأولى باستخدام Alexia
4.8.20. الدعم التقني لـ Alexia
5.8.20. تهيئة المركز
6.8.20. الملخص

9.20. التصاريح والتنظيم الإداري في Alexia
1.9.20. تصاريح الوصول
2.9.20. الأدوار
3.9.20. الفواتير
4.9.20. المبيعات
5.9.20. الدورات التدريبية
6.9.20. أنشطة ما بعد المدرسة وغيرها من الخدمات
7.9.20. الملخص
10.20. Alexia. تدريب المعلمين
1.10.20. المجالات (الموضوعات)
2.10.20. التقييمات
3.10.20. نداء القوائم
4.10.20. جدول الأعمال/التقويم
5.10.20. الاتصال
6.10.20. المقابلات
7.10.20. الأقسام
8.10.20. الطلاب
9.10.20. أعياد الميلاد
10.10.20. روابط
11.10.20. تطبيق الموبايل
12.10.20. الخدمات
13.10.20. الملخص

اغتنم الفرصة للتعرف على
أحدث التطورات في هذه المادة
لتطبيقها في ممارستك اليومية"

06

المنهجية

يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: **Relearning** أو ما يعرف بمنهجية إعادة التعلم.

يتم استخدام نظام التدريس هذا، على سبيل المثال، في أكثر كليات الطب شهرة في العالم، وقد تم اعتباره أحد أكثر المناهج فعالية في المنشورات ذات الصلة مثل مجلة نيو إنجلند الطبية **(New England Journal of Medicine)**.

اكتشف منهجية Relearning (منهجية إعادة التعلم)، وهي نظام يتخلى عن التعلم الخطي التقليدي ليأخذك عبر أنظمة التدريس التعليم المرتكزة على التكرار: إنها طريقة تعلم أثبتت فعاليتها بشكل كبير، لا سيما في المواد الدراسية التي تتطلب الحفظ"

في كلية التربية بجامعة TECH نستخدم منهج دراسة الحالة

أمام حالة معينة، ما الذي يجب أن يفعله المهني؟ خلال البرنامج، سيواجه الطلاب حالات محاكاة متعددة، بناءً على مواقف واقعية يجب عليهم فيها التحقيق ووضع فرضيات، وأخيراً حل الموقف. هناك أدلة علمية وفيرة على فعالية المنهج.

مع جامعة TECH يمكن للمُربّي أو المعلم أو المدرس تجربة طريقة تعلم تهز أسس الجامعات التقليدية في جميع أنحاء العالم.

إنها تقنية تنمي الروح النقدية وتعد المُربّي لاتخاذ القرار والدفاع عن الحجج وتباين الآراء.

هل تعلم أن هذا المنهج تم تطويره عام 1912 في جامعة هارفارد للطلاب دارسي القانون؟ وكان يتمثل منهج دراسة الحالة في تقديم مواقف حقيقية معقدة لهم لكي يقوموا باتخاذ القرارات وتبرير كيفية حلها. وفي عام 1924 تم تأسيسها كمنهج تدريس قياسي في جامعة هارفارد"

تُبرر فعالية المنهج بأربعة إنجازات أساسية:

1. المربيون الذين يتبعون هذا المنهج لا يحققون فقط استيعاب المفاهيم، ولكن أيضاً تنمية قدراتهم العقلية من خلال التمارين التي تقيم المواقف الحقيقية وتقوم بتطبيق المعرفة المكتسبة.
2. يركزمنهج التعلم بقوة على المهارات العملية التي تسمح للمربيين بالاندماج بشكل أفضل في الممارسات اليومية.
3. يتحقق استيعاب أبسط وأكثر كفاءة للأفكار والمفاهيم بفضل عرض الحالات التي نشأت عن التدريس الحقيقي.
4. يصبح الشعور بكفاءة الجهد المستثمر حافزًا مهمًا للغاية للطلاب، مما يترجم إلى اهتمام أكبر بالتعلم وزيادة في الوقت المخصص للعمل في المحاضرة الجامعية.

منهجية إعادة التعلم (Relearning)

تجمع جامعة TECH بين منهج دراسة الحالة ونظام التعلم عن بعد، 100٪ عبر الانترنت والقائم على التكرار، حيث تجمع بين 8 عناصر مختلفة في كل درس.

نحن نعزز منهج دراسة الحالة بأفضل منهجية تدريس 100٪ عبر الانترنت في الوقت الحالي وهي: منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning.

سوف يتعلم المُربِّي من خلال الحالات الحقيقية وحل المواقف المعقدة في بيئات التعلم المحاكاة. تم تطوير هذه المحاكاة من أحدث البرامج التي تسهل التعلم الغامر.

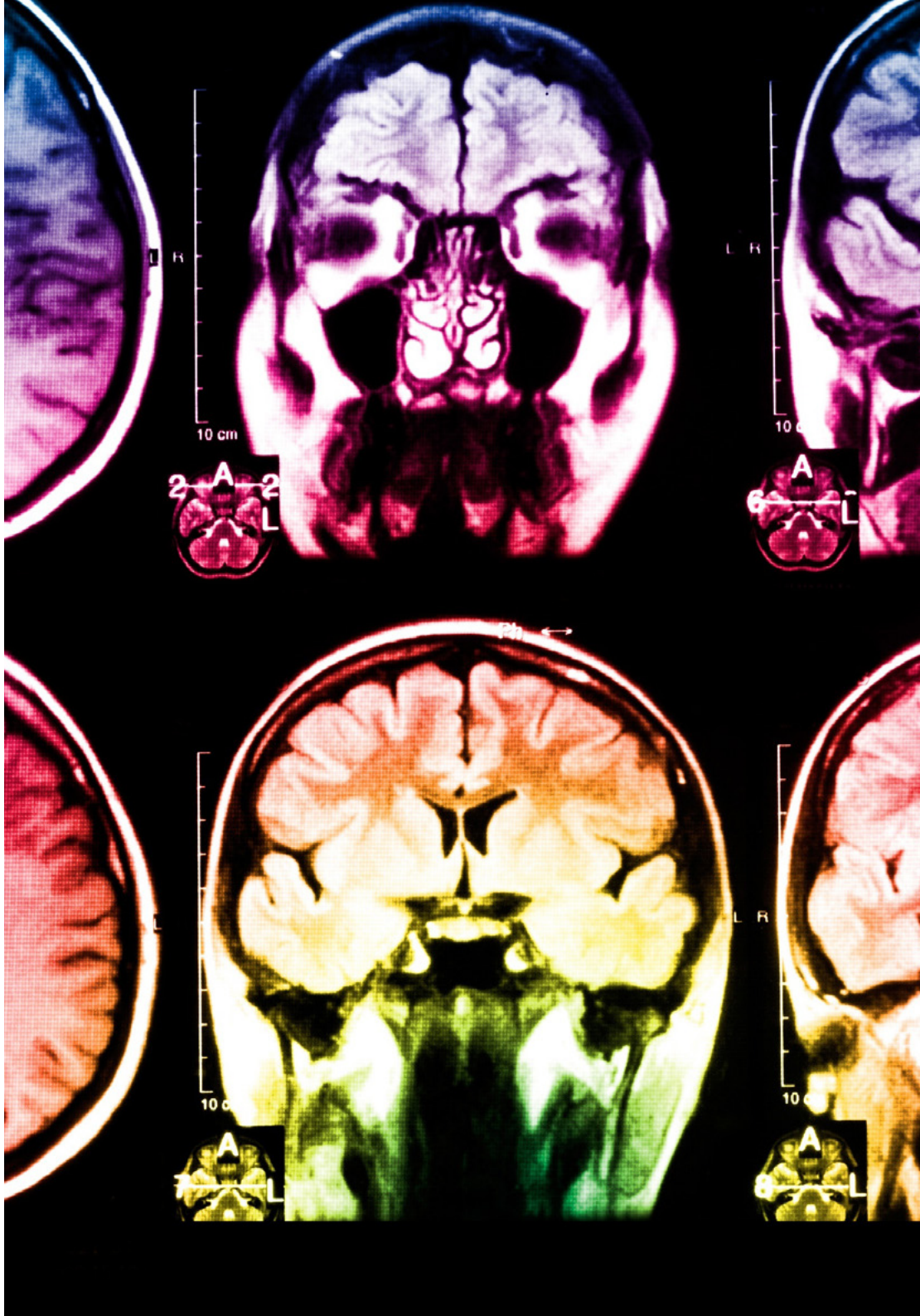
في طليعة المناهج التربوية في العالم، تمكنت منهجية إعادة التعلم من تحسين مستويات الرضا العام للمهنيين، الذين أكملوا دراساتهم، فيما يتعلق بمؤشرات الجودة لأفضل جامعة عبر الإنترنت في البلدان الناطقة بالإسبانية (جامعة كولومبيا).

من خلال هذه المنهجية، قمنا بتدريب أكثر من من 85000 مُربي بنجاح لم يسبق له مثيل في جميع التخصصات. تم تطوير منهجيتنا التربوية في بيئة شديدة المتطلبات، مع طلاب جامعيين يتمتعون بمظهر اجتماعي واقتصادي مرتفع ومتوسط عمر يبلغ 43.5 عاماً.

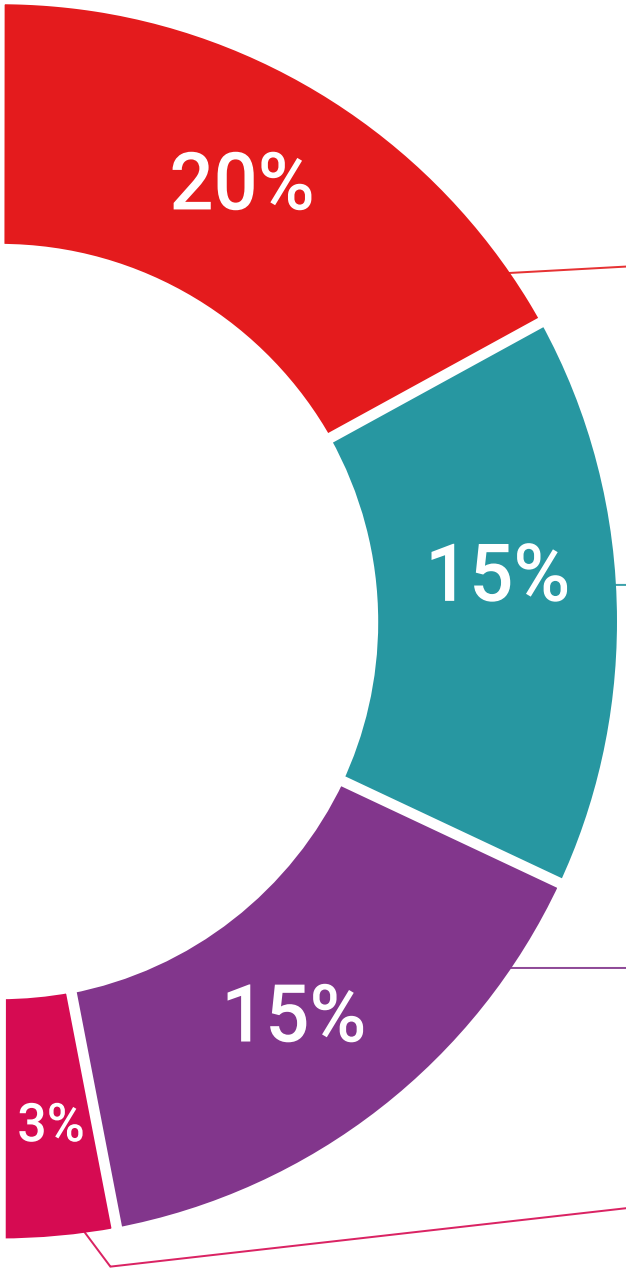
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تخصصك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

في برنامجنا، التعلم ليس عملية خطية، ولكنه يحدث في شكل لولبي (نتعلّم ثم نطرح ماتعلمناه جانبًا فننساه ثم نعيد تعلمه). لذلك، يتم دمج كل عنصر من هذه العناصر بشكل مركزي.

النتيجة الإجمالية التي حصل عليها نظامنا للتعلم هي 8.01، وفقًا لأعلى المعايير الدولية.



يقدم هذا البرنامج أفضل المواد التعليمية المُعَدَّة بعناية للمهنيين:



المواد الدراسية

يتم إنشاء جميع محتويات التدريس من قبل المربيين الذين سيقومون بتدريس البرنامج الجامعي، وتحديداً من أجله، بحيث يكون التطوير التعليمي محددًا وملموسًا حقًا.

ثم يتم تطبيق هذه المحتويات على التنسيق السمعي البصري الذي سيخلق منهج جامعة TECH في العمل عبر الإنترنت. كل هذا بأحدث التقنيات التي تقدم أجزاء عالية الجودة في كل مادة من المواد التي يتم توفيرها للطالب.

أحدث التقنيات والإجراءات التعليمية المعروضة في الفيديوهات

تقدم TECH للطالب أحدث التقنيات وأحدث التطورات التعليمية والتقنيات الرائدة في الوقت الراهن في مجال التعليم. كل هذا، بصيغة المتحدث، كل هذا، بأقصى دقة، في الشرح والتفصيل لاستيعابه وفهمه. وأفضل ما في الأمر أنه يمكنك مشاهدتها عدة مرات كما تريد.

ملخصات تفاعلية

يقدم فريق جامعة TECH المحتويات بطريقة جذابة وديناميكية في أقراص الوسائط المتعددة التي تشمل الملفات الصوتية والفيديوهات والصور والرسوم البيانية والخرائط المفاهيمية من أجل تعزيز المعرفة.

اعترفت شركة مايكروسوف بهذا النظام التعليمي الفريد لتقديم محتوى الوسائط المتعددة على أنه "قصة نجاح أوروبية".

قراءات تكميلية

المقالات الحديثة، ووثائق اعتمدت بتوافق الآراء، والأدلة الدولية..من بين آخرين. في مكتبة جامعة TECH الافتراضية، سيتمكن الطالب من الوصول إلى كل ما يحتاجه لإكمال تدريبه.

تحليل الحالات التي تم إعدادها من قبل الخبراء وبإرشاد منهم

يجب أن يكون التعلم الفعال بالضرورة سياقيًا. لذلك، تقدم TECH تطوير حالات واقعية يقوم فيها الخبير بإرشاد الطالب من خلال تنمية الانتباه وحل المواقف المختلفة: طريقة واضحة ومباشرة لتحقيق أعلى درجة من الفهم.

الاختبار وإعادة الاختبار

يتم بشكل دوري تقييم وإعادة تقييم معرفة الطالب في جميع مراحل البرنامج، من خلال الأنشطة والتدريبات التقييمية وذاتية التقييم: حتى يتمكن من التحقق من كيفية تحقيق أهدافه.

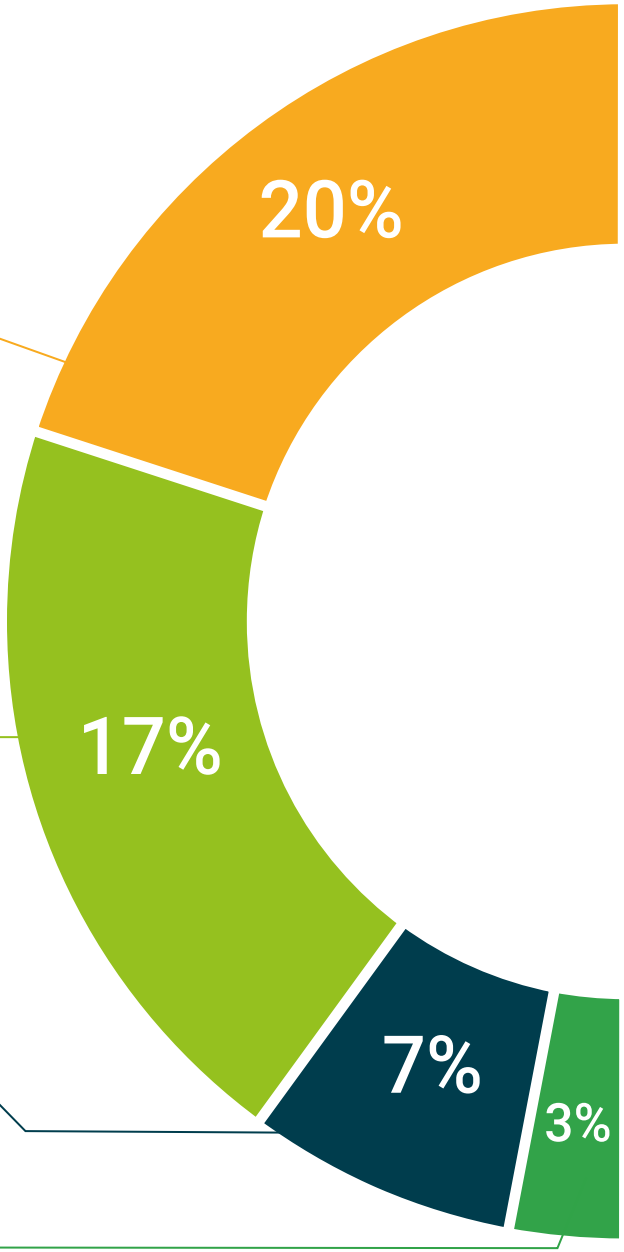
المحاضرات الرئيسية

هناك أدلة علمية على فائدة المراقبة بواسطة الخبراء كطرف ثالث في عملية التعلم.

إن مفهوم ما يسمى Learning from an Expert أو التعلم من خبير يقوي المعرفة والذاكرة، ويولد الثقة في القرارات الصعبة في المستقبل.

إرشادات توجيهية سريعة للعمل

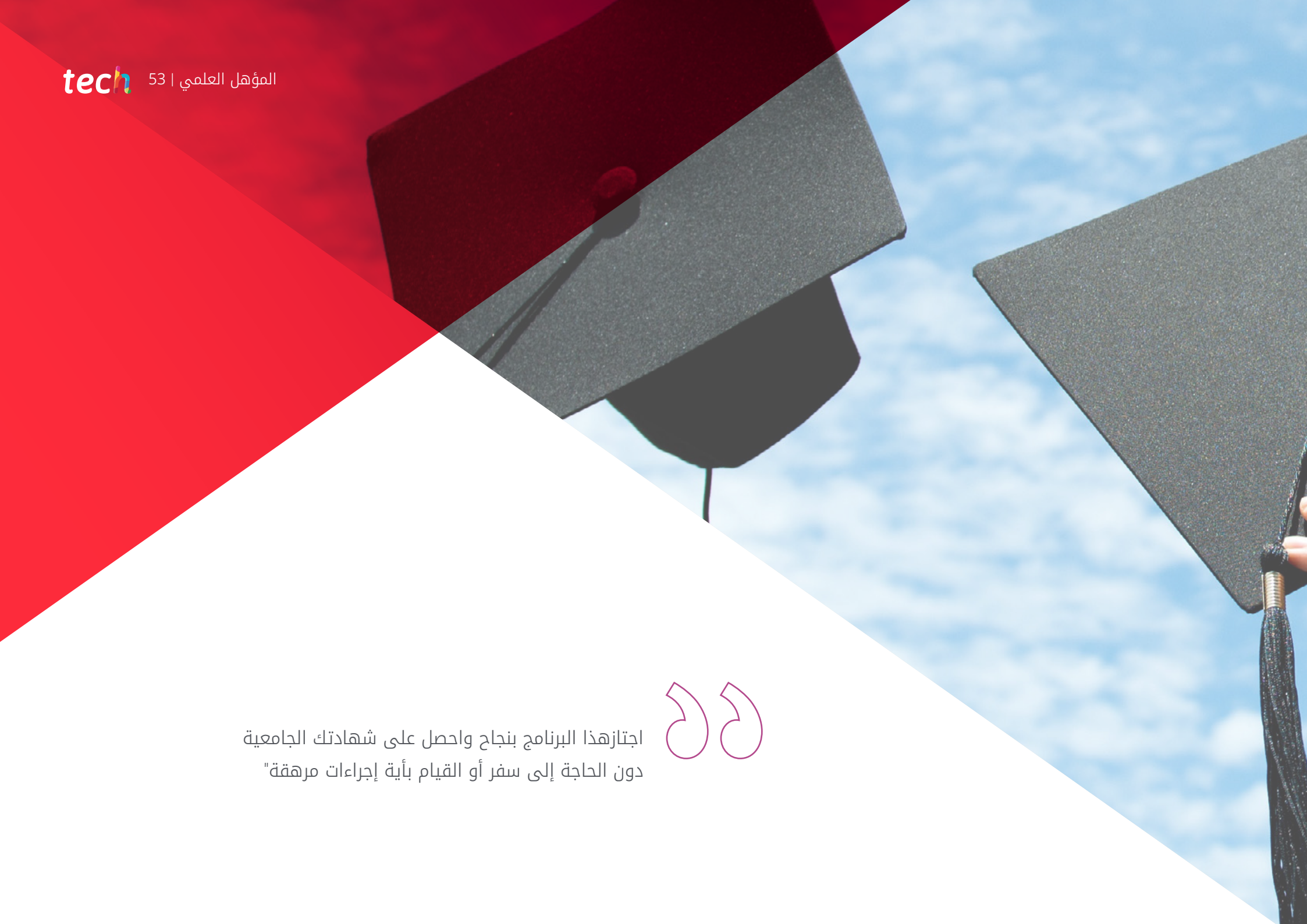
تقدم جامعة TECH المحتويات الأكثر صلة بالمحاضرة الجامعية في شكل أوراق عمل أو إرشادات توجيهية سريعة للعمل. إنها طريقة موجزة وعملية وفعالة لمساعدة الطلاب على التقدم في تعلمهم.



07

المؤهل العلمي

يضمن الماجستير المتقدم في التعلم الرقمي والتلعيب، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل الماجستير المتقدم الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.



اجتازهذا البرنامج بنجاح واحصل على شهادتك الجامعية
دون الحاجة إلى سفر أو القيام بأية إجراءات مرهقة"

تحتوي درجة **الماجستير المتقدم في التعلُّم الرقمي والتلعيب** على البرنامج الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل الماجستير المتقدم الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية.**

إن المؤهل الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية** سوف يشير إلى التقدير الذي تم الحصول عليه في برنامج الماجستير المتقدم وسوف يفي بالمتطلبات التي عادة ما تُطلب من قبل مكاتب التوظيف ومسابقات التعيين ولجان التقييم الوظيفي والمهني.

المؤهل العلمي: **ماجستير متقدم في التعلُّم الرقمي والتلعيب**

طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**

مدة الدراسة: **سنتين**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

المواطن/المواطنة ..... مع وثيقة تحقيق شخصية رقم .....

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

ماجستير متقدم

في

التعلُّم الرقمي والتلعيب

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 3000 ساعة، مع تاريخ بدء يوم/شهر/ سنة وتاريخ انتهاء يوم/شهر/سنة

تيك مؤسسة خاصة للتعليم العالي معتمدة من وزارة التعليم العام منذ 28 يونيو 2018

في تاريخ 17 يونيو 2020

أ. د./ Tere Guevara Navarro

رئيس الجامعة

الكود الفريد الخاص بجامعة TECH: AFWOR23S techtitute.com/certificates

ماجستير متقدم في التعلُّم الرقمي والتلعيب

التوزيع العام للخطة الدراسية

الدورة	المادة	الطريقة	عدد الساعات
1º	إعداد الوحدة: الجوانب النفسية والتربوية	إجباري	150
1º	أساسيات التلعيب: كيفية التلعيب وعدم الموت أثناء المحاولة	إجباري	150
1º	عناصر اللعبة وأنواعها	إجباري	150
1º	توظيف اللعب في التعليم والتعلم القائم على الألعاب	إجباري	150
1º	التلعيب في الشركة: الموارد البشرية والتسويق، المبيعات	إجباري	150
1º	التلعيب في الشركة 2: إدارة الفرق	إجباري	150
1º	كيفية تنظيم مدرسة رقمية	إجباري	150
1º	أوقات جديدة: طلاب جدد	إجباري	150
1º	الأستاذة في المدرسة الرقمية	إجباري	150
1º	دراسة حالة	إجباري	150

الدورة	المادة	الطريقة	عدد الساعات
2º	نموذج التعلم الرقمي	إجباري	150
2º	نماذج تعليمية جديدة	إجباري	150
2º	Google Suite for Education	إجباري	150
2º	استخدام تكنولوجيا الإتصالات والمعلومات وتطبيقها العملي والتفاعلي	إجباري	150
2º	تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التوجيه الأكاديمي	إجباري	150
2º	قوية رقمية و branding رقمي	إجباري	150
2º	الشبكات الاجتماعية والمدونات في التدريس	إجباري	150
2º	بيئة Apple في التعليم	إجباري	150
2º	الابتكار التكنولوجي في مجال التعليم	إجباري	150
2º	تكنولوجيا المعلومات والاتصالات كأداة للإدارة والتخطيط	إجباري	150

أ. د./ Tere Guevara Navarro

رئيس الجامعة

tech الجامعة التكنولوجية

*تصديق لاهاي أبوستيل. في حالة قيام الطالب بالتقدم للحصول على درجته العلمية الورقية وبتصديق لاهاي أبوستيل، ستتخذ مؤسسة TECH EDUCATION الإجراءات المناسبة لكي يحصل عليها وذلك بتكلفة إضافية.

الجامعة التيكنولوجية

ماجستير متقدم
التعلُّم الرقمي والتلعيب

- طريقة الدراسة: **عبر الإنترنت**
- مدة الدراسة: **سنتين**
- المؤهل العلمي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **عبر الإنترنت**

ماجستير متقدم
التعلُّم الرقمي والتلعيب

tech الجامعة التيكنولوجية