محاضرة جامعية

توظيف اللعب في التعليم والتعلم القائم على الألعاب

الجامعة التيكنولوجية
tech

الجامعة التيكنولوجية

محاضرة جامعية

توظيف اللعب في التعليم والتعلم القائم على الألعاب

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل العلمي: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

رابط الدخول إلى الموقع الالكتروني: www.techtitute.com/ae/education/postgraduate-certificate/gamification-game-based-learning

الفهرس

01
المقدمة
صفحة 4

02
الأهداف
صفحة 8

03
هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية
صفحة 12

04
الهيكل والمحتوى
صفحة 18

05
المنهجية
صفحة 22

06
المؤهل العلمي
صفحة 30

01

المقدمة

التعلّم هو مهمة غير متجانسة تمامًا. ومن هذا المنطلق، يواجه المعلم في عمله اليومي طلابًا على درجة عالية من القدرة على التركيز وتحقيق الأهداف المقترحة بكل سهولة. ومع ذلك، سيكون هناك أيضًا العديد من الطلاب الآخرين الذين يعانون من صعوبات أكبر ومن المرجح أن يكونوا أكثر عرضة للتشتت مما يقلل من مشاركتهم في العملية التعليمية. ولذلك، من المهم إدخال تقنيات في الفصل الدراسي تكسر الروتين وتشجع على المتعة أثناء التعلم. وهذا ما توفره هذه الدرجة العلمية، حيث تركز على تطبيق توظيف اللعب في التعليم في الفصول الدراسية بحيث يكتسب الطلاب المعرفة من خلال ميكانيكا الألعاب. برنامج ضروري يمكن للمعلمين الالتحاق به عبر الإنترنت بالكامل.

سيؤدي توظيف اللعب في التعليم إلى تحويل منهجية التدريس الخاصة بك بحيث يجدف جميع طلابك في نفس الاتجاه"

هناك عدد من الأسباب التي قد تؤدي إلى تشتيت انتباه التلاميذ في الفصل. ويعبر بعضهم عن نقص واضح في الحافز بسبب نقص الحوافز في نظام التعليم الحالي. ومع ذلك، فإن البعض الآخر معرض لفقدان التركيز بسبب التحفيز الزائد: وهي الحالة التي يتعرض فيها الشاب لأحاسيس أو ضوضاء أو محفزات أكثر مما ينبغي، لذلك يميل إلى القلق المفرط.

ومهما كان الأمر، فقد ثبت أن الطرق التقليدية لاستعادة انتباههم غير فعالة بالمرة. مما لا شك فيه أن هذا يمثل تحديًا للمعلم، الذي يرى أيضًا أن التقدم الأكاديمي للتلاميذ الآخرين ينقطع، مما يسبب اضطرابًا عامًا في الفصل.

في هذا السياق، من الضروري تحفيز التلاميذ باستراتيجيات مبتكرة، حيث توفر استراتيجيات توظيف اللعب في التعليم حالياً الحل. وهكذا تحتوي المحاضرة الجامعية في توظيف اللعب في التعليم والتعلم القائم على الألعاب على كل ما هو ضروري للمعلمين لإتقان هذه التقنيات المتطورة. سيزيدون من خلفيتهم المهنية من خلال تطوير آليات اللعبة التي ستشمل الفصل بأكمله، مع تشجيع التفاعل بين الأقران.

وبهذه الطريقة، يتماشى البرنامج مع العناصر التي يحتاجها المعلمون اليوم، حيث يتم توفيرها بصيغة إلكترونية 100% عبر الإنترنت حيث لا يحتاج الطلاب سوى توفير شيء واحد فقط: الاتصال بالإنترنت. ومن خلاله، سوف"يسافرون" إلى النجاح في مجالهم بفضل الحرم الجامعي الافتراضي الشامل الذي يحتوي على مخططات تفاعلية وملخصات فيديو وقراءات متخصصة وغير ذلك الكثير.

هذه **المحاضرة الجامعية في توظيف اللعب في التعليم والتعلم القائم على الألعاب** تحتوي على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

- تطوير الحالات العملية التي يقدمها خبراء فى توظيف اللعب في التعليم
- محتوياته البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصوره بها تجمع المعلومات العملية حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها على المنهجيات المبتكرة
- كل هذا سيتم استكماله بدروس نظرية وأسئلة للخبراء ومنتديات مناقشة حول القضايا المثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردية
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> كن الحل الذي يتوق إليه العديد من أولياء الأمور
> من خلال تعزيز اهتمام الطلاب ومشاركتهم"

سجل الآن لمعرفة المزيد عن التقنيات التعليمية المتطورة لتطبيقها في فصلك الدراسي"

حدّث معلوماتك مع أكبر حرم افتراضي في هذا الموضوع.

حلل مجموعة كبيرة من الألعاب التي يمكن تطويرها مع طلابك، بدءاً من لعبة "Backgammon" إلى "The Game of Life".

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

تهدف هذه المحاضرة الجامعية من خلال منهجية مبتكرة إلى تدريب المعلمين، الذين يمكنهم تعليم الأطفال أو الكبار، على استراتيجيات توظيف اللعب في التعليم. وبالتالي، سيمكنهم البرنامج من التفوق في تطبيق ميكانيكا الألعاب في البيئة المدرسية، مما يزيد من الأداء التعليمي للتلاميذ. وبهذه الطريقة، سيصبحون مقدمًا المعلم الذي سيكون مطلوبًا بالتأكيد في المستقبل.

خلال 150 ساعة، سوف تنغمس في مستقبل التعليم لتصبح
المعلم المرجعي الذي يتطلبه مجتمع اليوم"

الأهداف العامة

- تحديد الميزانيات النفسية التربوية للابتكارات في التلعيب والموارد الرقمية
- تصميم التلعيب 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 الألعاب
- قيادة التحول الرقمي في مراكزها
- التعرف على عناصر المدرسة الرقمية الجديدة
- تحويل فصولك للتكيف مع النموذج التعليمي الجديد
- إكمال مجلد الابتكارات في مجال التلعيب، التعلم القائم على الألعاب والموارد الرقمية

الأهداف المحددة

- تقييم تطبيق ألعاب الطاولة الرئيسية في التعليم القائم على الألعاب
- إعداد جداول الاختصاصات لها
- إدارة المهام بطريقة تلعبية
- تحديد الاستراتيجيات والأدوات اللازمة لرصد الإجراءات
- اكتساب استراتيجيات لتعزيز تماسك الفريق

عمق معرفتك في إدارة المسابقات والمنافسات بين مجموعات الطلاب. سوف يقومون بواجباتهم المنزلية دون أن يلاحظوا ذلك تقريباً!"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

يمكن أن يؤدي إدخال آليات الألعاب في الفصول الدراسية إلى مشاكل في الأداء التعليمي إذا لم يتم تنفيذها بالطريقة الصحيحة. ولهذا السبب، قامت TECH بدمج المعلمين المرجعيين في هذا المجال في هذه المحاضرة الجامعية. وبفضل خبرتهم في استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، فقد طوروا العديد من تقنيات توظيف اللعب في التعليم والتلعيب في المؤسسات المدرسية، والتي أثبتت نجاحها.

فز بمساعدة الخبراء الذين نجحوا في تطبيق
تقنيات توظيف اللعب في التعليم في
المؤسسات المدرسية الكبيرة"

هيكل الإدارة

أ. Morilla Ordóñez, Javier

- مدرس متخصص في التاريخ المعاصر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
- رئيس الدراسات في مدرسة JABY
- معلم متميز في شركة Apple
- أستاذ بجامعة Complutense و Alcalá
- خريج الفلسفة والآداب والتاريخ من جامعة Alcalá
- أخصائي في التلعيب والفصول الدراسية المعكوسة و الانتقال الرقمي
- مؤلف محتوى التاريخ في مشروع Geniox الصادر عن مطبعة جامعة أكسفورد

أ. Albiol Martín, Antonio

- منسق تكنولوجيا المعلومات والاتصالات بمدرسة JABY
- رئيس قسم اللغة الإسبانية والعلوم الإنسانية
- أستاذ اللغة الإسبانية وآدابها
- بكالوريوس في علم الفلسفة من جامعة Complutense في Madrid
- ماجستير في الدراسات الأدبية. جامعة Complutense بمدريد
- ماجستير في التعليم وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات، متخصص في التعليم الإلكتروني. جامعة Oberta في كاتالونيا

الأساتذة

أ. Illán, Raúl

- التدريب على الأعمال التجارية في Gesem الموارد البشرية
- متحدث في المؤتمرات الدولية المختلفة
- شهادة في إدارة الأعمال مع تخصص في الإدارة المالية من جامعة Complutense بمدريد
- إجازة في القانون
- شهادة في علم النفس

د. De la Serna, Juan Moisés

- كاتب متخصص في علم النفس وعلوم الأعصاب
- مؤلف المادة المفتوحة لعلم النفس وعلوم الأعصاب
- ناشر علمي
- دكتوراة في علم النفس
- بكالوريوس في علم النفس. جامعة اشبيلية
- ماجستير في العلوم العصبية والبيولوجيا السلوكية. جامعة Pablo de Olavide، إشبيلية
- خبير في منهجية التدريس. جامعة لا سال (la Salle)
- أخصائي جامعي في التنويم المغناطيسي السريري، العلاج بالتنويم المغناطيسي. الجامعة الوطنية للتعليم عن بعد
- دبلوم في الدراسات الاجتماعية، إدارة الموارد البشرية، إدارة شؤون الموظفين. جامعة اشبيلية
- خبير في إدارة المشاريع وإدارة الأعمال اتحاد U.G.T. للخدمات العامة
- مدرب المدربين المدرسة المعتمدة لعلماء النفس في الأندلس

أ. Herrero González, Jesús

- خبير نفسي في الألعاب والتلعيب
- أخصائي في Devir
- متخصص في سلسلة محلات الهوايات والألعاب Poly
- دكتوراه في علم النفس
- ماجستير في التربية
- خبير في الألعاب والتلعيب

د. Fuster García, Carlos

- دكتور في تدريس العلوم الاجتماعية
- دكتوراه في التعليم المتخصص في العلوم الاجتماعية
- مدرس التعليم الإعدادي والجامعي في مؤسسات مختلفة في إسبانيا
- مدرس تدريب المعلمين المتدربين
- متعاون في مجموعة الأبحاث GEA-CLÍO
- إجازة في التاريخ من جامعة Valencia
- ماجستير جامعي في تدريس التعليم الإعدادي
- ماجستير في البحث في المناهج التعليمية المحددة
- ماجستير في القصص المصورة والتعليم

أ. Martín Centeno, Óscar

- كاتب ومحاضر
- رئيس مجلس إدارة التعليم ما قبل المدرسي والابتدائي والتعليم الخاص في منطقة مدريد
- مدير مدرسة Santo Domingo الأولية والابتدائية والإعدادية في Algete مدريد
- مخرج أفلام وثائقية، ومقترحات تعليمية متعددة الوسائط ومقاطع فيديو فنية لمتحف المركز الوطني للفنون رينا صوفيا، ومتحف Thyssen-Bornemiszaالوطني ومجلس مدينة Málaga
- تدريب المعلمين في مقاطعة مدريد في دورات تدريبية حول تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في الفصل الدراسي والموارد الرقمية وتشجيع القراءة في العصر الرقمي
- درجة الماجستير في القيادة وإدارة المراكز التعليمية
- بكالوريوس في التاريخ وعلوم الموسيقى
- خريج تربية موسيقية
- جائزة فلورنتينو بيريز إمبيد الدولية لأكاديمية Real Academia Sevillana de Buenas Letras عن كتابه الأول Espejos enfrentados (المرايا المتقابلة)
- جائزة Nicolás del Hierro للشعر عن ديوانه الثاني Las Cántigas del Diablo (سياط الشيطان)
- جائزة Paul Beckett الدولية عن كتابه الثالث Sucio tango del alma من قبل مؤسسة فالبارايسو

اغتنم الفرصة للتعرف على أحدث التطورات في هذا الشأن لتطبيقها على ممارستك اليومية"

04

الهيكل والمحتوى

يتناول المنهج الدراسي للمحاضرة الجامعية في توظيف اللعب في التعليم والتعلم القائم على الألعاب مفاتيح التلعيب في العصر الحديث. سيقوم الطلاب أولاً بدراسة الاختلافات بين هذا المفهوم ومفهوم التلعيب (Gamification)، ثم تحليل عناصر وأهداف هذه الآليات والخوض في مجموعة واسعة من الألعاب التي يمكن تطبيقها في الفصل الدراسي. من خلال المنهجية العملية لإعادة التعلّم، ستكون دورة التعلّم طبيعية حقًا وسيستوعب المتعلمون الأفكار بسهولة.

منهج مصمم بخبرة مع جميع المفاتيح التي تحتاجها
للتفوق في مجال توظيف اللعب في التعليم"

الوحدة 1. توظيف اللعب في التعليم والتعلم القائم على الألعاب

1.1 لكن هل تعرف ما الذي نلعب؟

1.1.1. الاختلافات بين توظيف اللعب في التعليم والتلعيب

2.1.1. توظيف اللعب في التعليم والألعاب

3.1.1. تاريخ الالعاب

2.1 مذا نلعب؟

1.2.1. وفقاً لأهدافها

1.1.2.1. التنافسية

2.1.2.1. التشاركية

2.2.1. وفقا لعناصرها

1.2.2.1. الطاولة

2.2.2.1. الأوراق

3.2.2.1. النرد

4.2.2.1. ورقة وقلم (الدور)

3.1 لوحات والدينا

1.3.1. الحضارات الأولى، الألعاب الأولى

1.1.3.1 Senet

2.1.3.1. لعبة العشرين مربعاً

2.3.1. Mancala

3.3.1. الشطرنج

4.3.1. Backgammon

5.3.1. البارتشيس

6.3.1. لعبة الأوزة

4.1 من سيربح المليون
1.4.1. لعبة الحياة
1.1.4.1. قصر السعادة
2.1.4.1. لعبة الحياة المتقلبة
3.1.4.1. لعبة الحياة
4.1.4.1. مذا تعلمنا لعبة الحياة عن القيم
2.4.1. مونوبولي
1.2.4.1. لعبة مالك العقارات The Landlord's Game
2.2.4.1. المالية وغيرها
3.2.4.1. مونوبولي Darrow
4.2.4.1. براءات الاختراع والتصاميم وما يجب البحث عنه في توظيف اللعب في التعليم
3.4.1. Scrabble

5.1 تمت كتابة لعبة ناجحة
1.5.1. Risk
2.5.1. Cluedo
3.5.1. Trivial Pursuit
4.5.1. Pictionary

6.1 ألعاب الحرب والمحاكاة التاريخية
1.6.1. المصدر. Avalon Hill
2.6.1. نضج العاب الحرب
3.6.1. ثورة العاب الحرب
4.6.1. اخر توجهات العاب الحرب
5.6.1. العاب الحرب المصغرة
6.6.1. العاب الاستراتيجية في اسبانيا

7.1 شركة الخاتم والقلم الرصاص والورق
1.7.1. البداية
2.7.1. الفترة الذهبية و الجدل الأقل
3.7.1. الدور السردي
4.7.1. العاب الادوار في القرن الواحد والعشرين
5.7.1. العاب الأدوار في اسبانيا

8.1 كان يا مكان في امريكا , Magic Trading Card Game و Ameritrash
1.8.1. Magic و Trading Card Game
1.1.8.1. Magic, The Gathering
2.1.8.1. Trading Card Game اخرى
3.1.8.1. Living Card Games
2.8.1. Ameritrash
1.2.8.1. المفهوم
2.2.8.1. النمو
3.8.1. الخلط العاب هجينة

9.1 ما بعد السيارات والنقانق ثورة ألعاب الطاولة في ألمانيا
1.9.1. ألمانيا تغير القواعد
1.1.9.1. صناعة الألعاب الألمانية
2.1.9.1. الاعتبار الاجتماعي للعب في ألمانيا
3.1.9.1. نوع مختلف من الألعاب
2.9.1. الألعاب الأوروبية Eurogames
1.2.9.1. عصور ما قبل التاريخ
2.2.9.1. مستوطنو كاتان
3.2.9.1. الألمان يغزون العالم
4.2.9.1. العصر الذهبي للالعاب الاوربية Eurogames
5.2.9.1. Eurogames و التعليم

10.10 . التسوق تحليل العرض التجاري الرئيسي باللغة الإسبانية
1.10.1 Wargames
2.10.1. العاب الادوار
3.10.1. Eurogames
4.10.1. الهجينة
5.10.1. العاب الاطفال

05

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

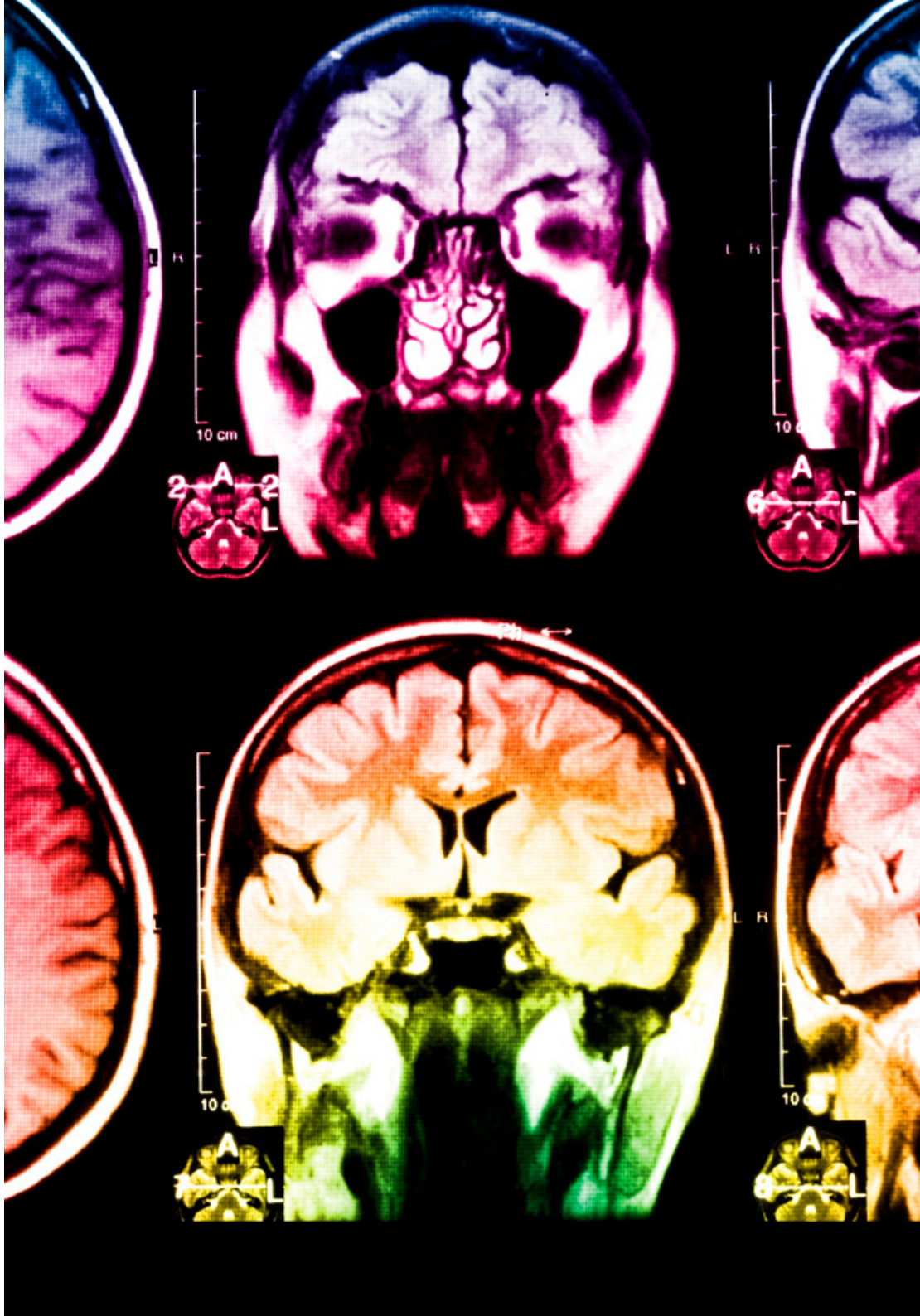
في طليعة المناهج التربوية في العالم، تمكنت منهجية إعادة التعلم من تحسين مستويات الرضا العام للمهنيين، الذين أكملوا دراساتهم، فيما يتعلق بمؤشرات الجودة لأفضل جامعة عبر الإنترنت في البلدان الناطقة بالإسبانية (جامعة كولومبيا).

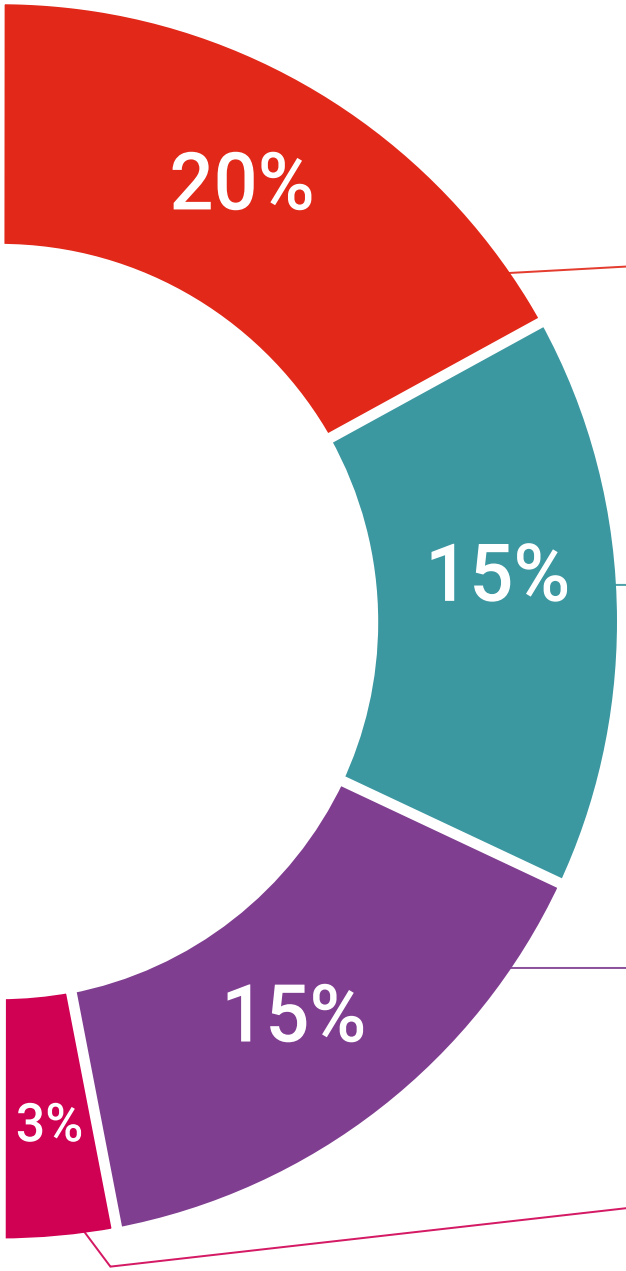
من خلال هذه المنهجية، قمنا بتدريب أكثر من من 85000 مُربي بنجاح لم يسبق له مثيل في جميع التخصصات. تم تطوير منهجيتنا التربوية في بيئة شديدة المتطلبات، مع طلاب جامعيين يتمتعون بمظهر اجتماعي واقتصادي مرتفع ومتوسط عمر يبلغ 43.5 عاماً.

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.

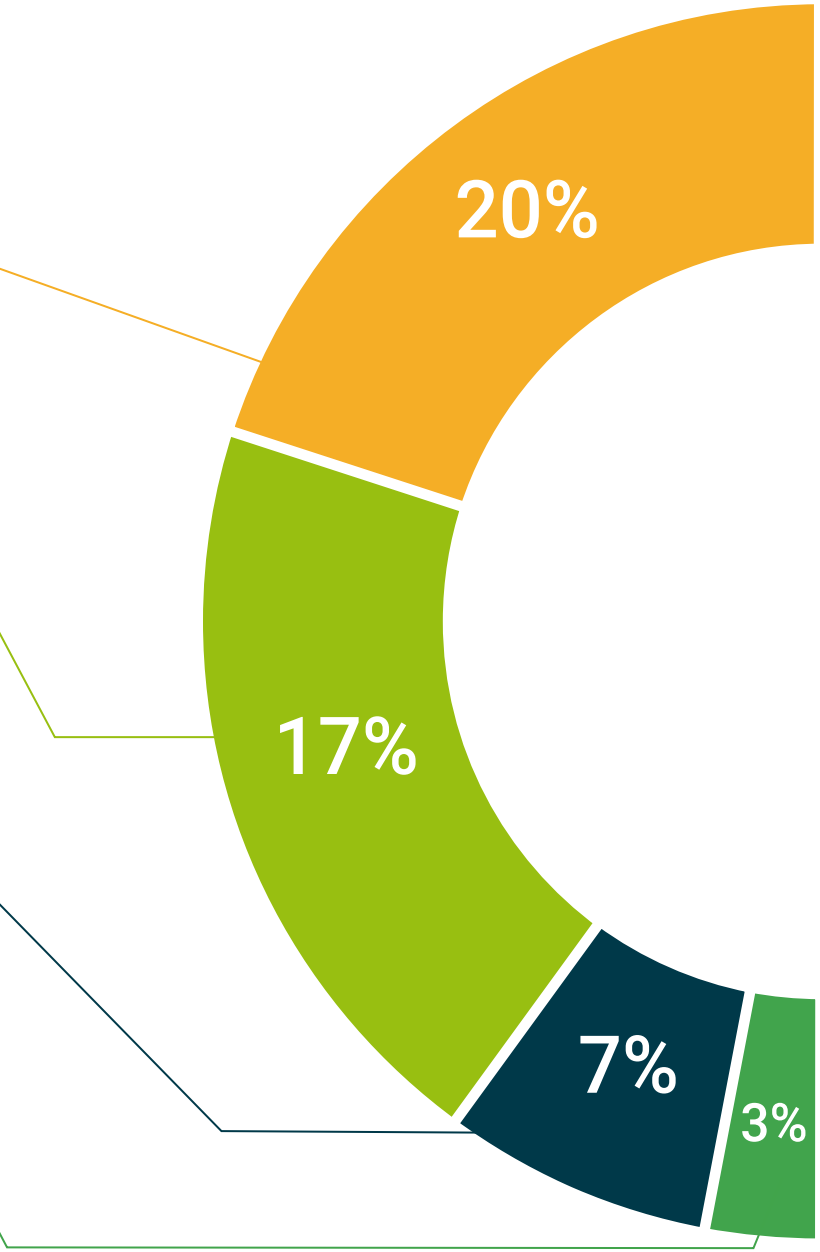
المحاضرات الرئيسية

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.



06

المؤهل العلمي

تضمن المحاضرة الجامعية في توظيف اللعب في التعليم والتعلم القائم على الألعاب، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على مؤهل محاضرة جامعية الصادر عن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

يحتوي برنامج **محاضرة جامعية في توظيف اللعب في التعليم والتعلم القائم على الألعاب** البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **محاضرة جامعية** الصادر عن **TECH الجامعة التكنولوجية**.

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

المؤهل العلمي: **محاضرة جامعية في توظيف اللعب في التعليم والتعلم القائم على الألعاب**

طريقة: **عبر الإنترنت**

مدة : **6 أسابيع**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

محاضرة جامعية

في

توظيف اللعب في التعليم والتعلم القائم على الألعاب

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 150
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

*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

محاضرة جامعية
توظيف اللعب في التعليم والتعلم القائم على الألعاب

- طريقة التدريس: **عبر الإنترنت**
- مدة الدراسة: **6 أسابيع**
- المؤهل العلمي: **الجامعة التكنولوجية TECH**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **عبر الإنترنت**

محاضرة جامعية

توظيف اللعب في التعليم والتعلم القائم على الألعاب

الجامعة التيكنولوجية
tech