شهادة الخبرة الجامعية
التقنيات الجديدة والتعليم بالألعاب في الجغرافيا والتاريخ في المرحلة الابتدائية

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

شهادة الخبرة الجامعية
التقنيات الجديدة والتعليم بالألعاب في الجغرافيا والتاريخ في المرحلة الابتدائية

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

رابط الدخول للموقع الالكتروني: www.techtitute.com/ae/education/postgraduate-diploma/expert-new-technologies-gamification-geography-primary-history

الفهرس

01 المقدمة

صفحة 4

02 الأهداف

صفحة 8

03 هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

صفحة 12

04 الهيكل والمحتوى

صفحة 16

05 المنهجية

صفحة 22

06 المؤهل العلمي

صفحة 30

01

المقدمة

في الوقت الحاضر، يعد استخدام التكنولوجيات الجديدة موردًا لا غنى عنه في الفصل الدراسي، وكذلك التعليم بالألعاب، خاصة على مستوياته الابتدائية. أما بالنسبة لمواد الجغرافيا والتاريخ، فهي مورد عظيم، لذا يجب أن يكون معلم المستقبل على دراية بالأدوات وتطبيقها الفعال. لذا، قامت جامعة TECH، وهي رائدة في التعليم الجامعي، بإنشاء هذا البرنامج 100% أونلاين، حيث سيحصل الخريج على المعرفة اللازمة لتوليد استراتيجية تعليمية جديدة تعتمد على أساليب حديثة تساعد الطفل على خلق تفكير نقدي وذاتي في دراسة الحقائق التاريخية وأقاليم العالم.

سوف تتقدم يداً بيد مع أفضل المعلمين الذين اختاروا لك المحتوى الأكثر اكتمالاً لتتعلم كيفية استخدام التقنيات الجديدة والتعليم بالألعاب في تدريس الجغرافيا والتاريخ لتلاميذ المرحلة الابتدائية"

ونظرًا للمستويات العالية من التعلم والنتائج الجيدة التي حققها تلاميذ المرحلة الابتدائية الذين طبقوا استخدام التقنيات الجديدة والتعليم بالألعاب، فقد أعدت جامعة TECH شهادة الخبرة الجامعية هذه لتعليم معلم المستقبل وتحديثها لتلبية المتطلبات الحقيقية للطلاب الذين يحتاجون حاليًا إلى تعليم أكثر ديناميكية.

سيتمتع الخريج بالقدرة على الاستفادة من تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في الفصل الدراسي لمرحلة التعليم الابتدائي وتمكين التعليم المبتكر. كما ستحدد استراتيجيات لتكييف اللعبة مع الديناميكيات الروتينية للصف الدراسي، وخلق مساحات للإبداع والسماح للطلاب بتصميم المحتوى الخاص بهم بناءً على الحقائق التاريخية وعلى ما تعلموه في الصف.

وبالمثل، سيتعلم الطلاب في هذا البرنامج الأكاديمي تحديد الاستراتيجيات المنهجية للوحدة التعليمية، وإنشاء مشروعهم التعليمي وفقًا للوحدة المنهجية الحالية. سيتعلمون تقنيات جديدة لتقييم كل موضوع، وسيتقنون تقنيات جديدة لتقييم كل موضوع، وتوليد أنشطة مختلفة من خلال الألعاب، وسيفهمون من بين جوانب أخرى ذات صلة الأهمية الحالية للثقافة البصرية.

كل هذا وأكثر من ذلك بكثير ينعكس في المنهج الشامل لهذا البرنامج، الذي صممه متخصصون اختارتهم جامعة TECH لتعليم التقنيات الجديدة والتعليم بالألعاب في الجغرافيا والتاريخ في التعليم الابتدائي. وسيتم ذلك من خلال مجموعة متنوعة من المصادر، وملخصات الفيديو، والاختبار Testing وإعادة الاختبار Retesting، والقراءات التكميلية، والصور، والرسوم البيانية، وغيرها من المحتويات المتنوعة، المتاحة على مدار 24 ساعة في اليوم، من الحرم الجامعي الافتراضي الأكثر حداثة وأمانًا. وبالتالي، سيكتسب الطالب خلال 450 ساعة ملفًا مهنيًا جديدًا يتوافق مع متطلبات عالم اليوم.

تحتوي **شهادة الخبرة الجامعية في التقنيات الجديدة والتعليم بالألعاب في الجغرافيا والتاريخ في المرحلة الابتدائية** على البرنامج التعليمي الأكثر اكتمالاً وحداثة في السوق. أبرز خصائصها هي:

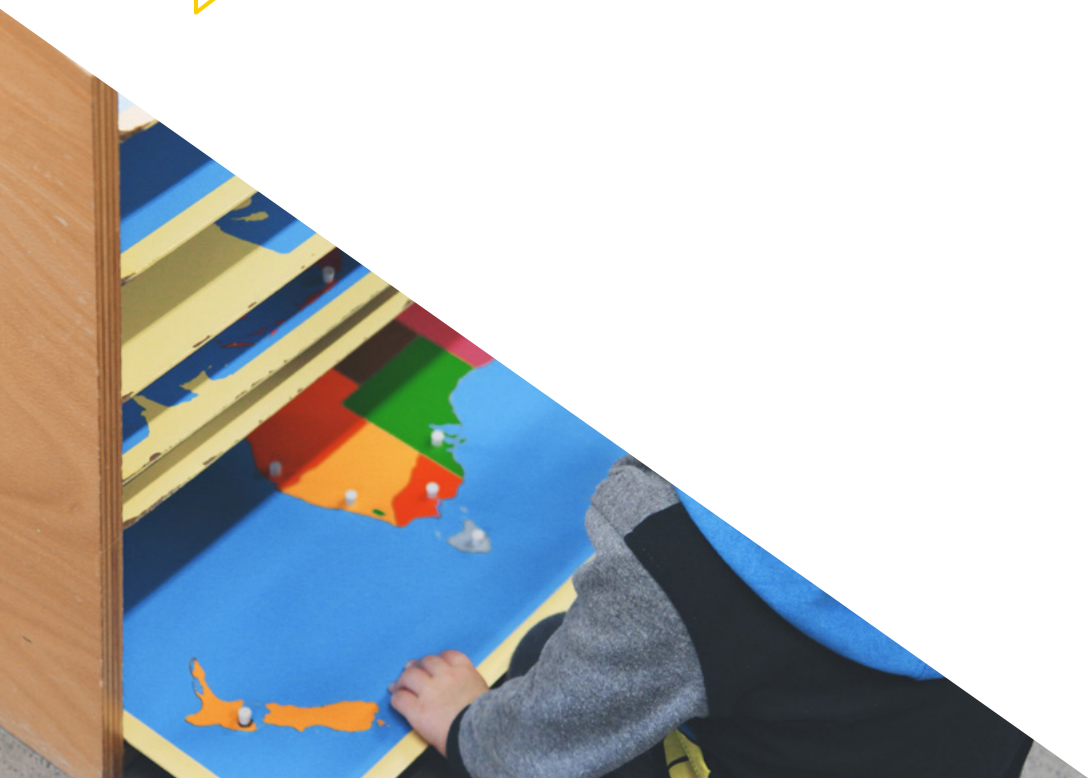
- تطوير دراسات الحالة التي يقدمها خبراء في الجغرافيا والتاريخ التعليمي في التعليم الابتدائي
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- التمارين العملية حيث يمكن إجراء عملية التقييم الذاتي لتحسين التعلم
- تركيزها على المنهجيات المبتكرة
- دروس نظرية، أسئلة للخبير، منتديات نقاش حول مواضيع مثيرة للجدل وأعمال التفكير الفردي
- توفر المحتوى من أي جهاز ثابت أو محمول متصل بالإنترنت

> تهدف جامعة TECH إلى تقديم أفضل جودة في كل مساحة أكاديمية، ولهذا ستجد هنا محتوى عالي المستوى الأكاديمي وسهولة اختيار وقت ومكان وكيفية الدراسة"

لكي تبدع في تعليم الجغرافيا والتاريخ في المرحلة الابتدائية، تحتاج إلى معرفة أحدث الموارد. ستجدها في شهادة الخبرة الجامعية هذه"

سوف تتعرف بالتفصيل على أكثر الألعاب ابتكاراً وتعليماً وعلاقتها بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات في البيئة المدرسية، وذلك أثناء تطوير هذا البرنامج الأكاديمي.

إذا كنت ترغب في الابتكار وجذب انتباه طلابك في المرحلة الابتدائية، فبدراسة شهادة الخبرة الجامعية هذه ستحقق ذلك. سجّل الآن وعِش أفضل تجربة تعليمية.



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.

إن محتوى الوسائط المتعددة الذي تم تطويره باستخدام أحدث التقنيات التعليمية، والذين سيتيح للمهني فرصة للتعلم الموضوعي والسياقي، أي في بيئة محاكاة ستوفر تأهيلا غامرًا مبرمجًا للتدريب في مواقف حقيقية.

يركز تصميم هذا البرنامج على التعلّم القائم على حل المشكلات، والذي يجب على المهني من خلال محاولة حل مختلف مواقف الممارسة المهنية التي تنشأ على مدار العام الدراسي. للقيام بذلك، سيحصل على مساعدة من نظام فيديو تفاعلي مبتكر من قبل خبراء مشهورين.

02

الأهداف

أصبح استخدام التقنيات الجديدة والتعليم بالألعاب في التعليم الابتدائي أكثر انتشارًا. لذلك، يزداد الطلب على المحترفين الذين يفهمون كيفية تنفيذ جميع المزايا التي توفرها هذه الموارد والاستفادة منها. ومن هذا المنطلق، يهدف جامعة TECH من خلال شهادة الخبرة الجامعية هذه 100% أونلاين إلى توفير المحتوى الأكاديمي اللازم للمهني المستقبلي ليكون مؤهلاً بحق للعمل مع الأطفال في هذا المستوى، وتحديداً في تعليم الجغرافيا والتاريخ كمواد دراسية في 6 أشهر فقط.

حدد إمكاناتك في استخدام التقنيات الجديدة والتعليم بالألعاب للتعليم في التعليم الابتدائي، خاصة في مواد مثل الجغرافيا والتاريخ، مع شهادة الخبرة الجامعية هذه 100% أونلاين"

الأهداف المحددة

- تحديد منهج العلوم الاجتماعية
- اكتساب المعارف والمهارات المتعلقة بتدريس الجغرافيا والتاريخ الموجهة لتلاميذ التعليم الابتدائي، من منظور تكاملي وأخلاقي يكون فيه التراث الثقافي هو الرابط المشترك بين الفروع التي تشمل العلوم الاجتماعية
- استخدام الأدوات اللازمة لوضع المعرفة المكتسبة موضع التنفيذ، فضلاً عن وضع الحلول للمشاكل المحتملة الناتجة في مجال الدراسة والعمل المقابل والدفاع عنها بالحجج اللازمة
- تصميم وتخطيط عمليات التعليم والتعلم باستخدام طريقة تدمج بين دراسات التاريخ والجغرافيا من منظور تعليمي وثقافي
- تحديد قيمة التراث الثقافي ودوره في فهم وتمكين وتنمية المجتمع اليوم من خلال مادتي الجغرافيا والتاريخ
- تعزيز التعليم الديمقراطي والنقدي والمتنوع في الفصل الدراسي من خلال هذه المواد، مع مراعاة المساواة بين الجنسين والإنصاف وقيمة وأهمية حقوق الإنسان وغيرها
- شرح البعد التربوي للمعلم فيما يتعلق بوظائف المعلم ودوره في النمو المعرفي للمتعلم
- تطبيق تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في الفصل الدراسي التي يمكن أن تسهم بشكل مفيد في سلاسة سير الفصل الدراسي وتعلم الطلاب
- اكتساب الكفاءات التي تمكن طالب شهادة الخبرة الجامعية من الربط بين مادتي الجغرافيا والتاريخ مع التخصصات الأخرى، من أجل الابتكار وإثراء عملية التعليم والتعلم في الصف

الأهداف المحددة

الوحدة 1. مشروع التدريس والوحدات التعليمية

- شرح وظيفة الوحدة التعليمية والغرض منها
- وصف المحتويات التي يجب أن تتكون منها وتنظيمها والعناصر والأدوات اللازمة للتمكن من وضعها موضع التنفيذ في حالة مادتي الجغرافيا والتاريخ
- تنفيذ محتويات الوحدة التعليمية والإشراف عليها

الوحدة 2. استخدام التقنيات الجديدة في الجغرافيا والتاريخ في المرحلة الابتدائية

- تمكين الطلاب من أدوات الاستخدام الجيد لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات في الفصل الدراسي
- زيادة القدرة على الابتكار في الفصل الدراسي

الوحدة 3. هل نلعب في الصف؟

- تحديد استراتيجيات لتكييف اللعبة مع الديناميكيات الروتينية للفصل الدراسي
- معرفة تفاصيل الألعاب الأكثر ابتكاراً وتعليماً وعلاقتها بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات في البيئة المدرسية

هل تتطلع إلى الابتكار في التعليم لمرحلة التعليم الابتدائي وتزويد طلابك بمحتوى جذاب من خلال استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات والتعليم بالألعاب؟ هذا هو برنامجك!"

03

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

تم اختيار مدرسين من ذوي الخبرة الطويلة في التعليم الابتدائي والبحث وإنشاء المشاريع المتعلقة بموضوع الدراسة من قبل جامعة TECH لإدارة وتدريس هذا البرنامج في التقنيات الجديدة والتعليم بالألعاب في الجغرافيا والتاريخ في التعليم الابتدائي. وقد اختاروا مادة فاخرة للتعلم وتكوين خلفية متخصصة لدى الخريج، حيث سيقومون من خلال خبراتهم الخاصة والدراسات الأكثر شهرة بعرض حالات نموذجية وأشكال مختلفة حتى يمكن فهم الموضوع بطريقة مبسطة.

لقد اختارت جامعة TECH خبراء في التاريخ والجغرافيا والمجالات ذات الصلة لتزويدك بالمحتوى الأكثر تميزًا وتحقيق صورة مهنية عالية المستوى ومتطورة"

هيكل الإدارة

د. Belso Delgado, Marina

- مؤرخة وباحثة في الفنون
- دليلة لمتحف كاتدرائية Murcia
- مراجعة خارجية لمجلة Eviterna
- التدريب الداخلي خارج المنهج الدراسي في متحف Salzillo
- دكتوراه في تاريخ الفن من جامعة Murcia
- شهادة جامعية في تاريخ الفن من جامعة Murcia
- طالبة في تجربة العمل في متحف أسبوع عيد الفصح في Crevillente
- ماجستير في إدارة وأبحاث التراث التاريخي والفني والثقافي من جامعة Murcia
- خبيرة في النحت والنحاتين في الأكاديميات الملكية
- عضوة في فريق الثقافة التابع للمجلس البلدي للمنطقة الوسطى الشرقية في Murcia

الأساتذة

أ. Antón López, Estefanía

- أخصائية في الكفاءات الرقمية للوجهات السياحية ووكالات السفر لمنطقة Valenciana
- خبيرة في فهرسة المواد والمقتنيات الببليوغرافية لمتحف Pusol
- ماجستير في حماية التراث التاريخي والفني من جامعة Granada

أ. Pueyo García, Luis

- معلم في المعهد بالمجالات العلوم الإجتماعية، الجغرافيا، التاريخ وتاريخ الفن
- مؤرخ
- رئيس القسم التعليمي في معهد الدراسات الدولية IES La Torreta, Elche
- إجازة في التاريخ من جامعة Alicante
- ماجستير في التاريخ والهويات الإسبانية في غرب البحر الأبيض المتوسط

أ. Gálvez Ruiz, Antonio

- محلل تسعير في Aliseda Inmobiliaria
- تقني مراقبة Anida
- مهندس معماري في Arial Técnica
- مهندس معماري في AD للهندسة المعمارية والعمران
- مهندس معماري في MORAL Arquitectura
- خريج في أساسيات الهندسة المعمارية من جامعة Nebrija.
- الماجستير التأهيلية في الهندسة المعمارية من جامعة Nebrija
- ماجستير في تدريب المعلمين في التعليم الإعدادي الإلزامي الثانوي والثانوية والتدريب المهني من جامعة Politécnica في Madrid

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

04

الهيكل والمحتوى

من خلال هيكل ومحتوى مصمم من قبل متخصصين في موضوع الدراسة، تهدف شهادة الخبرة الجامعية هذه إلى حصول الخريج على المعرفة الأكثر تحديدًا حول التقنيات الجديدة والتعليم بالألعاب لتعليم الجغرافيا والتاريخ في التعليم الابتدائي. سيكون هناك 450 ساعة دراسية ينظمها الطالب، وفقاً لجدوله الزمني الخاص به، دون أي قيود. تتوفر مجموعة من مقاطع الفيديو المتعمقة والأوراق البحثية والمزيد من القراءات والصور والرسوم البيانية وغيرها الكثير. كل ذلك يمكن الوصول إليه من جهازك المفضل المتصل بالإنترنت، وهي طريقة مريحة ومتطورة للدراسة.

يحتوي هذا البرنامج على أهم الميزات الجديدة حول التقنيات والتعليم بالألعاب لتعليم الجغرافيا والتاريخ في التعليم الابتدائي"

الوحدة 1. مشروع التدريس والوحدات التعليمية

1.1. الغرض من الوحدة التعليمية واستخدامها

1.1.1. ما هي الوحدة التعليمية؟

2.1.1. الأهداف والغرض من التدريس

2.1. برمجة وحدة تعليمية

1.2.1. المكونات التي يجب أن تحتوي عليها الوحدة التعليمية

2.2.1. المحتويات: المفاهيمية، والإجرائية والسلوكية

3.1. الاستراتيجيات المنهجية للوحدة التعليمية

1.3.1. طرق تنفيذ الوحدة التعليمية

2.3.1. تقنيات تطوير وحدة تعليمية

4.1. الأنشطة والأوقات المقدرة لها

1.4.1. المهام النظرية للوحدة التعليمية

2.4.1. الأنشطة العملية للوحدة التعليمية

3.4.1. تقدير الفترة المستغرقة في الأنشطة. الجدول الزمني

4.4.1. موارد تعليمية: المساحات، والنصوص، والوثائق، والمواد الأخرى

5.1. الموارد للوحدة تعليمية

1.5.1. المساحات

2.5.1. الوثائق المكتوبة

3.5.1. مواد أخرى

6.1. معايير التقييم

1.6.1. تقنيات تقييم الموضوع

2.6.1. أدوات وأنشطة التقييم

3.6.1. مؤهل الطالب: آليات المراقبة

7.1. المكونات الأخرى

1.7.1. مساهمة وحدة تعليمية في الكفاءات الأساسية للمتعلم

2.7.1. الاهتمام بالتنوع

3.7.1. جدول ملخص الوحدة

4.7.1. استنتاجات البرمجة

8.1. الوحدات التعليمية للعلوم الاجتماعية
1.8.1. الاعتبارات السابقة
2.8.1. تطوير وحدة تعليمية للعلوم الاجتماعية: تبرير المحتويات
3.8.1. الكفاءات العامة والخاصة بموضوع معين
4.8.1. تخطيط للمنهجية الدراسية
5.8.1. تصميم وهيكل وحدة تعليمية للعلوم الاجتماعية
9.1. طرق واستراتيجيات تعليم العلوم الاجتماعية وتعلمها
1.9.1. إدماج المنهج التاريخي في تعليم العلوم الاجتماعية
2.9.1. الاستراتيجيات التعاونية لإعادة بناء المعرفة الاجتماعية: حل المشكلات، والمحاكاة، ودراسات الحالة، وما إلى ذلك

الوحدة 2. استخدامالتقنيات الجديدة في الجغرافيا والتاريخ في المرحلة الابتدائية

1.2. مقدمة في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في عالم التعليم: التطور والتأثير
1.1.2. تحديث الفصل الدراسي: المحاولات الأولى
2.1.2. تطور التكنولوجيا في التعليم
3.1.2. التأثير على التطور التعليمي والاجتماعي للمتعلم
2.2. الوظائف الرئيسية ومستويات التكامل
1.2.2. الوظائف الأساسية لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات في الفصل الدراسي مكمّل للتعليم
2.2.2. تكنولوجيا المعلومات والاتصالات كأداة للاندماج الاجتماعي
3.2. مزايا وعيوب تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في الفصل الدراسي الممارسات الجيدة
1.3.2. مزايا تطبيقه في المدارس
2.3.2. عيوب تطبيقه في المدارس
3.3.2. توصيات للاستخدام في الفصل الدراسي
4.2. الصورة كمصدر تعليمي
1.4.2. دور الصورة كوثيقة تعليمية بيانية أساسية في التعليم
2.4.2. أهمية الثقافة البصرية اليوم
3.4.2. مدى تعقيد قراءة الصورة وتطبيقها في الفصل الدراسي: التماسك مع العمر والمحتوى الذي يتم تقديمه
5.2. الفيديو وتطبيقه التعليمي
1.5.2. وظائف الفيديو في الفصل الدراسي
2.5.2. الفيديو كوسيط للتعلم، على عكس الوسائط الأخرى
6.2. تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في الجغرافيا والتاريخ
1.6.2. كيفية معالجة العلوم الاجتماعية من خلال التقنيات الجديدة
2.6.2. تقييم مدى توفر التكنولوجيا لدى التلميذ والمدرسة
3.6.2. قائمة بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات المطبقة في الجغرافيا والتاريخ لأطفال المرحلة الابتدائية

7.2. التراث الثقافي والمتاحف وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
1.7.2. نحو تحديث أداء التراث الثقافي والاتصال في مجال التراث الثقافي
2.7.2. تكنولوجيا المعلومات والاتصالات للمتعلمين في المعالم التراثية
3.7.2. مفهوم المتحف الجديد: تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وزوار المدارس
8.2. تعليم الفنون وملاءمة تكنولوجيا المعلومات والاتصالات
1.8.2. ما هو التربية الفنية؟ المساهمات في تنمية الطفل وارتباطها بالجغرافيا والتاريخ
2.8.2. الإبداع من خلال التقنيات الجديدة. موارد التدريس
3.8.2. مزايا وعيوب تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التربية الفنية
9.2. مقترحات جديدة للموارد التكنولوجية وتطبيقها في الفصل الدراسي
1.9.2. أدوات التواصل والمناقشة والتعاون
2.9.2. أدوات مشاركة الملفات والتنظيم
3.9.2. تطبيقات الهاتف المحمول
4.9.2. مشاريع ثلاثية الأبعاد والواقع الافتراضي ومشاريع أخرى

الوحدة 3. هل نلعب في الصف؟

1.3. اللعب في الفصل الدراسي
1.1.3. ما هو اللعب التعليمي؟ المقاربات النظرية ووجهات النظر الأخرى
2.1.3. الأهداف والغايات التربوية للعبة
3.1.3. تطور اللعب في الفصل الدراسي
4.1.3. اللعب وتنمية المهارات حسب المجالات
2.3. الذاكرة مقابل. الخبرة. المميزات والعيوب
1.2.3. الجوانب المتعلقة بحفظ البيانات: مفيدة أم عكسية؟ تطبيقه في اللعبة
2.2.3. دور الحواس كأداة للعب
3.3. الجوانب ذات الصلة بعملها في التعليم. اللعب كعامل اجتماعي وناقل للقيم
1.3.3. استغلال اللعب لأغراض تعليمية
2.3.3. تعليم اللعب والتعلم باللعب
3.3.3. استراتيجية الاهتمام للتنوع
4.3.3. دراسة الأنشطة النفسية أثناء اللعب
4.3. تصميم اللعبة في الفصل الدراسي: إرشادات يجب أخذها في الاعتبار
1.4.3. الخصائص العامة للعبة التعليمية
2.4.3. خطوات إعداده
3.4.3. تنسيق اللعبة التعليمية
4.4.3. قواعد اللعبة
5.4.3. المواد المتاحة

5.3. دور المعلم في اللعبة
1.5.3. المهارات التي يجب مراعاتها
2.5.3. اقتراحات أولية قبل تنفيذ اللعبة
3.5.3. النماذج والأنماط التي يجب اتباعها
4.5.3. دور المعلم أثناء تطوير النشاط
6.3. اللعب وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
1.6.3. إدخال التكنولوجيا في اللعبة
2.6.3. أمثلة مهمة
7.3. الجغرافيا واللعب
1.7.3. المكونات الجغرافية التي يجب أن تتوفر في اللعبة
2.7.3. أمثلة مهمة
8.3. التاريخ واللعبة
1.8.3. المكونات التاريخية التي يجب أن تتوفر في اللعبة
2.8.3. أمثلة مهمة
9.3. التراث الثقافي: ساحة لعب أخرى
1.9.3. البدء في دراسة التراث من خلال اللعب
2.9.3. اللعب بالتراث: الأساليب والمساهمات في التعلم
3.9.3. أمثلة مهمة

"الخيار الأفضل لمستقبلك المهني ستدرس تحت إشراف أشهر المدرسين وأكثرهم شهرة وبمنهجية تعليمية مبتكرة في السوق التربوي الحالي. سجّل الآن 100% أونلاين"

05

المنهجية

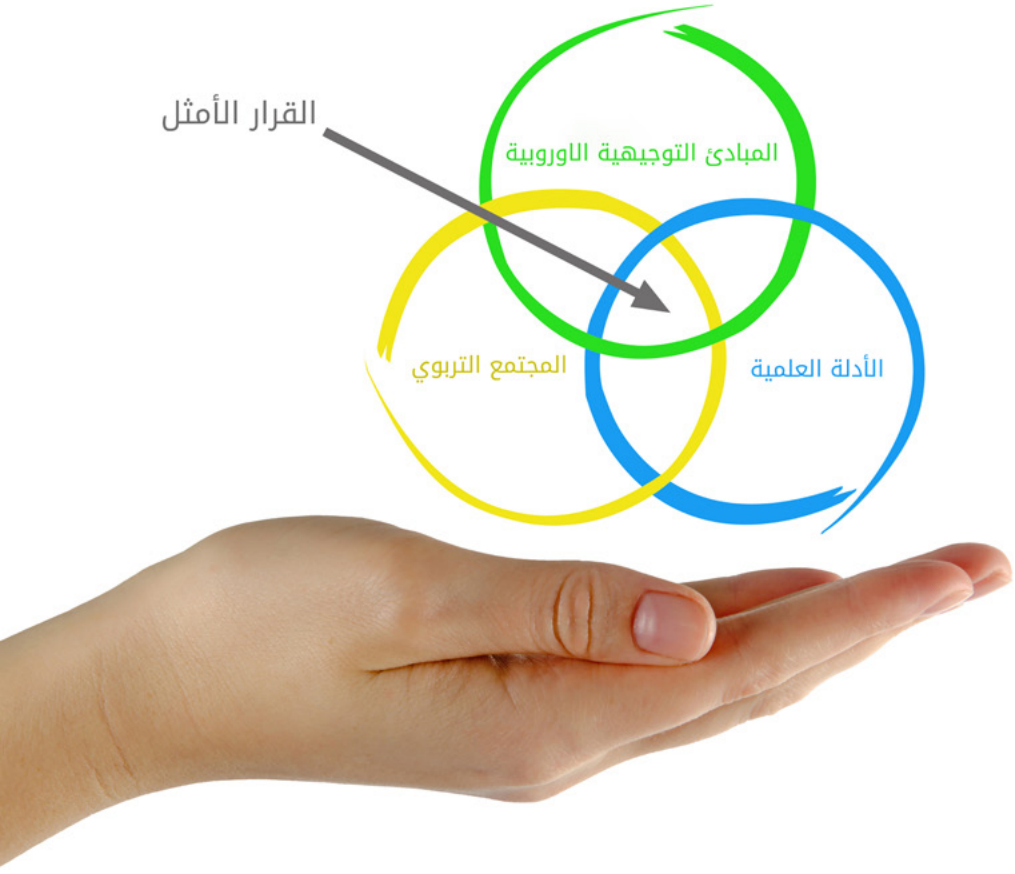
يقدم هذا البرنامج التدريبي طريقة مختلفة للتعلم. فقد تم تطوير منهجيتنا من خلال أسلوب التعليم المرتكز على التكرار: ***Relearning*** أو ما يعرف بمنهجية إعادة التعلم.

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.

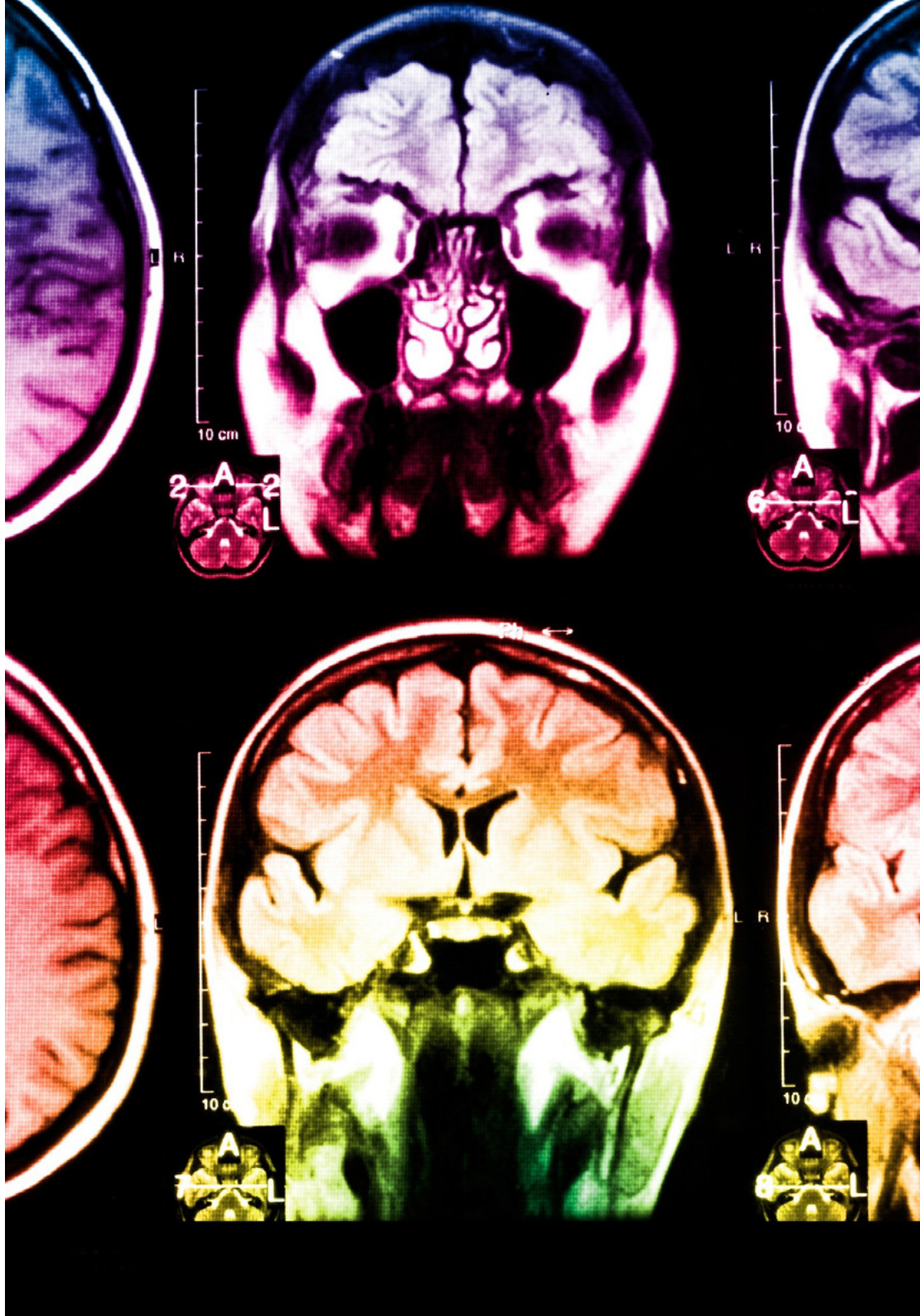
في طليعة المناهج التربوية في العالم، تمكنت منهجية إعادة التعلم من تحسين مستويات الرضا العام للمهنيين، الذين أكملوا دراساتهم، فيما يتعلق بمؤشرات الجودة لأفضل جامعة عبر الإنترنت في البلدان الناطقة بالإسبانية (جامعة كولومبيا).

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.

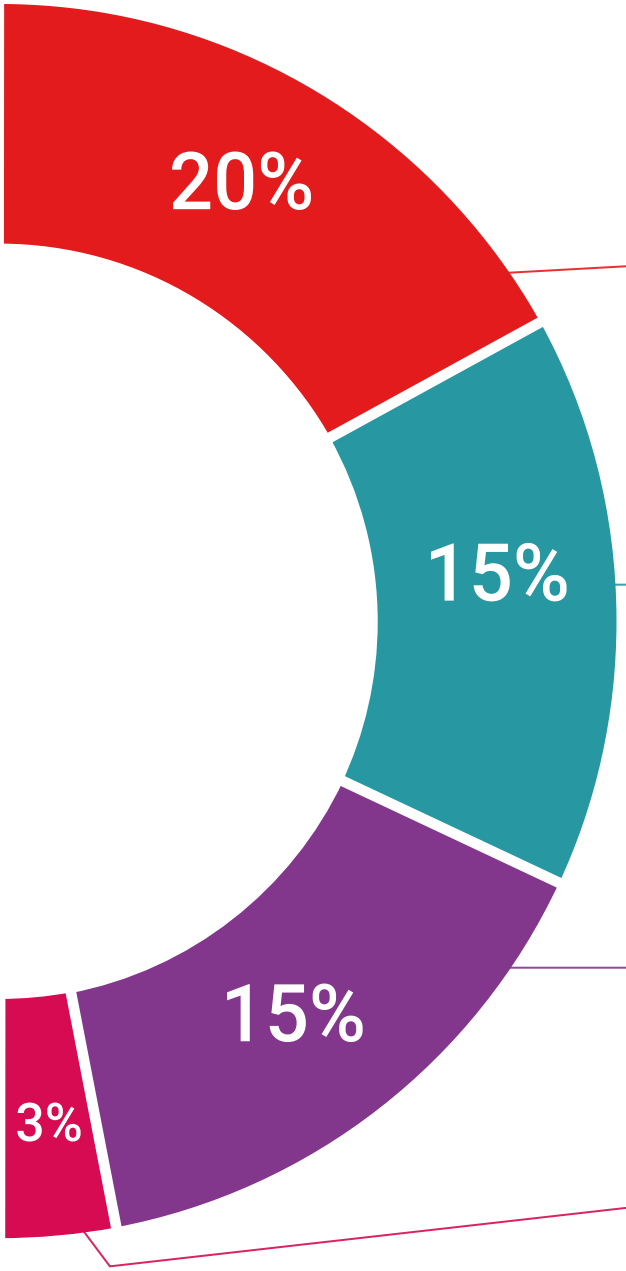
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تخصصك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

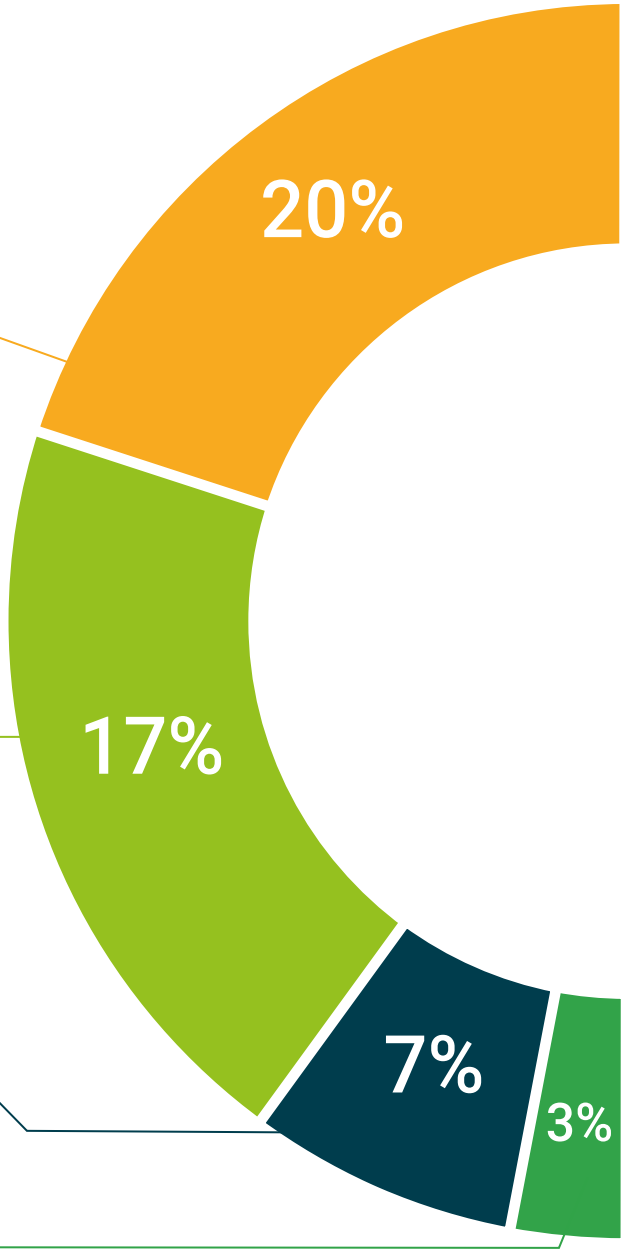
المحاضرات الرئيسية

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 شهادة الخبرة الجامعية في التقنيات الجديدة والتعليم بالألعاب في الجغرافيا والتاريخ في المرحلة الابتدائية، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على شهادة الخبرة الجامعية صادرة عنTECH الجامعة التكنولوجية

أكمل هذا البرنامج بنجاح واحصل على شهادتك الجامعية
دون السفر أو الأعمال الورقية المرهقة"

هذه **شهادة الخبرة الجامعية في التقنيات الجديدة والتعليم بالألعاب في الجغرافيا والتاريخ في المرحلة الابتدائية** على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **شهادة الخبرة الجامعية** الصادرعن **TECH الجامعة التكنولوجية**

إن المؤهل الصادر عن **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: **شهادة الخبرة الجامعية في التقنيات الجديدة والتعليم بالألعاب في الجغرافيا والتاريخ في المرحلة الابتدائية**

اطريقة: **عبر الإنترنت**

مدة: **6 أشهر**

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

التقنيات الجديدة والتعليم بالألعاب في الجغرافيا والتاريخ في المرحلة الابتدائية

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 450
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 الهاية ابوستيل. 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

شهادة الخبرة الجامعية
التقنيات الجديدة والتعليم بالألعاب في الجغرافيا والتاريخ في المرحلة الابتدائية

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

شهادة الخبرة الجامعية
التقنيات الجديدة والتعليم بالألعاب
في الجغرافيا والتاريخ في المرحلة الابتدائية

tech الجامعة التيكنولوجية