ماجيستير خاص
التلعيب والموارد الرقمية

tech الجامعة التيكنولوجية

الجامعة التيكنولوجية

ماجيستير خاص
التلعيب والموارد الرقمية

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **12 شهر**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

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

الفهرس

01 المقدمة — صفحة 4

02 الأهداف — صفحة 8

03 الكفاءات — صفحة 14

04 هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية — صفحة 18

05 الهيكل والمحتوى — صفحة 30

06 المنهجية — صفحة 38

07 المؤهل العلمي — صفحة 38

01

المقدمة

يحظى التعلم القائم على الألعاب بقبول متزايد في المجتمع التعليمي، نظرًا للنتائج الإيجابية التي يحصل عليها الطلاب، حيث يتمكنون من اكتساب المعرفة بطريقة أكثر جاذبية وتحفيزًا، وفي الوقت نفسه يتم دمج المفاهيم بشكل أفضل بكثير. بالإضافة إلى ذلك، توفر التقنيات الجديدة التي تم تضمينها بالفعل في الفصول الدراسية مهارات رقمية وأدوات متعددة مع التلعيب كمحور للتواصل مع الطالب. يجب على أخصائي التدريس الذي يرغب في التقدم في مجاله المهني أن يكون على دراية بالتقنيات والاستراتيجيات المنهجية المستخدمة اليوم بشكل أكثر فعالية. وهي المعرفة التي سيتم نقلها في هذه الدرجة العلمية 100% عبر الإنترنت من قبل فريق التدريس المتخصص، والتي ستوفر مجموعة من المصادر التي تعد أعداء الملل ليتم نقلها إلى الفصل الدراسي بغض النظر عن المادة التي يتم تدريسها.

هل تريد إنشاء ألعاب جذابة لطلابك تكون فعالة حقًا؟ تقدم لك درجة الماجستير الخاص هذه أكثر أدوات التلعيب فعالية. سجل الآن"

من الواضح أننا نعيش في زمن جديد، وبالتالي فإن المعلم المحترف يواجه في الفصل الدراسي طلابًا مختلفين تمامًا، تجذبهم التقنيات الجديدة ويحفزهم ذلك بطريقة مختلفة. على الرغم من أن إدخال العناصر المرحة في الفصول الدراسية ليس بالأمر الجديد، إلا أنه قد حظي بدفعة كبيرة في السنوات الأخيرة، مصحوبًا بالموارد الرقمية.

يجب أن يكون خبير التدريس على دراية بالأدوات التكنولوجية واستخدام تقنيات التلعيب الأكثر فعالية، نظراً لفوائدها. في عملية التدريس هذه، تُعد معرفة الديناميكيات والألعاب المطبقة على الكفاءات والمهارات التي يراد تعزيزها لدى التلاميذ أمرًا أساسيًا. تقدم درجة الماجستير الخاص هذه، ذات المنهج النظري العملي، أحدث المعلومات في مجال التلعيب والموارد الرقمية المستخدمة في الفصول الدراسية. ولهذا الغرض، تضم TECH فريق تدريس متخصص يتمتع بخبرة واسعة في هذا المجال، مما يتيح للطلاب التقدم مع أعضاء هيئة التدريس ذوي الصلة في مجالهم المهني.

إن التعلم القائم على الألعاب، ودور المعلمين أنفسهم، وتنظيم المدارس حول الموارد الرقمية، ومزايا أنشطة اللعب وحدودها، بالإضافة إلى تطبيقها في الشركات، ما هي إلا بعض النقاط التي يتم تناولها في هذه الدرجة العلمية. برنامج ستكون فيه دراسات الحالة ذات أهمية كبيرة، حيث تم تخصيص وحدة كاملة لتقديم أمثلة ناجحة يمكن تطبيقها بسهولة في الفصل الدراسي.

وبالتالي، يواجه المعلمون المحترفون فرصة ممتازة للحصول على تعليم مكثف، وفقًا لاحتياجاتهم الحالية، ومن خلال مؤهلات 100% عبر الإنترنت. تقدم TECH برنامجاً يمكن للطلاب من خلاله الوصول إلى المنهج الدراسي في أي وقت وفي أي مكان يريدونه. كل ما تحتاجه هو جهاز إلكتروني (كمبيوتر أو جهاز لوحي أو هاتف محمول) يمكنك من خلاله الاتصال بالحرم الجامعي الافتراضي لعرض أو تنزيل محتوى الوسائط المتعددة الذي يقدمه هذا البرنامج.

هذا **الماجستير الخاص في التلعيب والموارد الرقمية يحتوي** على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالاً وحداثةً في السوق. أبرز خصائصه هي:

- تطوير دراسات الحالة التي يقدمها خبراء في التعليم و التلعيب
- محتوياتها البيانية والتخطيطية والعملية البارزة التي يتم تصورها بها تجمع المعلومات العلمية والرعاية العملي حول تلك التخصصات الأساسية للممارسة المهنية
- التمارين العملية التي يمكن من خلالها استخدام 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

> بهذا المؤهل ستحقق الأهداف وترسخ المفاهيم وتعلم طلابك التعاون، وكل ذلك من خلال اللعب"

وهو يوفر رؤية مرئية وديناميكية لدور المعلمين في ما يسمى بالمدرسة الرقمية"

البرنامج يضم في أعضاء هيئة تدريسه محترفين في المجال 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.

سجّل في أحد المؤهلات التي ستمنحك الأدوات والاستراتيجيات التي تحتاجها للحفاظ على تحفيز طلابك.

طوِّر حياتك المهنية بإتقان التعلُّم القائم على الألعاب. سجل الآن.

02

الأهداف

صُممت درجة الماجستير الخاص هذه لتزويد الطلاب بجميع الأدوات المتاحة لتنفيذ مشاريع التلعيب في الفصول الدراسية، بدءاً من إنشائها وإدارتها، والاستفادة من الموارد الرقمية العديدة الموجودة. ولتحقيق هذه الغاية، سيساهم أعضاء هيئة التدريس الذين يدرسون هذه الدرجة العلمية بمعرفتهم الواسعة من خلال محتوى الوسائط المتعددة الذي سيتاح للخريج الوصول إليه على مدار 24 ساعة في اليوم.

سيرشدك فريق التدريس في هذا البرنامج إلى تطبيق
أفضل استراتيجيات التلعيب في مركزك التعليمي"

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

سوف تحقق أهدافك بفضل الأدوات التي توفرها لك TECH مع هذه الشهادة الجامعية"

الأهداف المحددة

الوحدة 1. إعداد اللوحة: الجوانب النفسية والتربوية

- 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 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

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

- التمييز بين الديناميكيات المختلفة المتعلقة بالتلعيب
- التعرف على الآليات المختلفة التي تشكل توظيف اللعب في التعليم
- التمييز بين أنواع اللاعبين وفقاً لمختلف المؤلفين
- تحليل العوامل الثلاثة الرئيسية التي توضح الغرض من العملية التلعيبية
- اكتشاف مزايا توظيف اللعب في التعليم في بيئات مختلفة
- تحديد الاختلافات بين انواع توظيف اللعب في التعليم

الوحدة 3. عناصر اللعبة وآلياتها

- شرح تطور الألعاب
- أكتشاف أنواع الألعاب المختلفة
- تطبيقات ألعاب الفيديو في الفصول الدراسية
- تطبيق تقنيات بناء الفريق
- تطوير استراتيجيات بناء الفريقTeam Building في الشركات

الوحدة 4. توظيف اللعب في التعليم والتعلم القائم على الألعاب

- 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

الوحدة 5. التلعيب في الشركة. الموارد البشرية والتسويق والمبيعات

- 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

الوحدة 6. التلعيب في الشركة 2: إدارة الفرق

- إدارة بيئة العمل بأكثر الطرق فعالية ووظيفية ممكنة
- اكتساب استراتيجيات لتوليد ألعاب 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 المهام الجماعية ونماذج التقييم الخاصة بها

الوحدة 7. كيفية تنظيم مدرسة رقمية

- إنشاء البرامج النصية/العروض التقديمية لمقاطع الفيديو للصفوف الدراسية المعكوسة Flipped Classroom
- استخدام شرح كل شيءExplain Everything لإنشاء دروس فيديو
- استخدام استراتيجيات تتيح للتلاميذالعمل بشكل فردي وجماعي على حد سواء
- تطوير آليات التلعيب
- صنع فيديو سردي
- إنشاء أدوات المراقبة
- تصميم المكافآت

الوحدة 8. أوقات جديدة وطلاب جدد

- إنشاء محتوى في EdPuzzle
- إنشاء المهام في EdPuzzle
- استخدام أدوات التصميم لإنتاج ألعاب الطباعة واللعبPrint And Play
- إنشاء قناة يوتيوب وإدارتها
- إنشاء بودكاست وإدارته

الوحدة 9. الأستاذة في المدرسة الرقمية

- معرفة المنصات الرقمية للتواصل بين المعلمين والطلاب
- إنشاء محتوى وسائط متعددة مبتكر للفصول الدراسية

الوحدة 10. دراسة حالة

- إنشاء المواد في Moodle
- إنشاء المهام في Moodle
- إنشاء المواد والواجبات في Google Classroom
- إنشاء المواد والواجبات في iTunes U

03

الكفاءات

تم تصميم منهج هذه الشهادة الجامعية بهدف توسيع نطاق كفاءات ومهارات المدرس المحترف. وهكذا، سيتمكن الطلاب في نهاية البرنامج الذي يستمر لمدة 12 شهرًا من تطبيق الآليات المختلفة التي تشكل التلعيب وتحديد الاختلافات الرئيسية بين توظيف اللعب في التعليم والتلعيب بالإضافة إلى تطبيق مختلف الألعاب الموجودة التي تتكيف مع المادة التي سيقومون بتدريسها. ستسهل الأمثلة العملية التي يقدمها أعضاء هيئة التدريس عملية بناء القدرات هذه.

كن معلمًا يتمتع بمهارات رقمية وقادرًا على تطبيق أكثر التقنيات فعالية من خلال الألعاب، وذلك بفضل هذه الشهادة الجامعية"

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 ومهارات حل المشكلات في بيئات جديدة أو غير مألوفة ضمن سياقات أوسع (أو متعددة التخصصات) تتعلق بمجال دراستهم
- دمج المعرفة والتعامل مع تعقيدات إصدار الأحكام على أساس معلومات ناقصة أو محدودة، بما في ذلك التفكير في المسؤوليات الاجتماعية والأخلاقية المرتبطة بتطبيق معرفتهم وأحكامهم.
- توصيل استنتاجاتهم والمعرفة النهائية والأساس المنطقي وراءها إلى الجمهور المتخصص وغير المتخصص بطريقة واضحة لا لبس فيها
- امتلاك مهارات التعلم التي تمكنهم من مواصلة الدراسة بطريقة ذاتية أو مستقلة إلى حد كبير

"خيار أكاديمي من شأنه أن يفتح مسارات مهنية جديدة من خلال إتقان الموارد الرقمية الموجودة في التعليم"

الكفاءات المحددة

- 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 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 المختلفة 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 انواع توظيف اللعب في التعليم
- شرح تطور الألعاب
- أكتشاف أنواع الألعابألعاب المختلفة
- تطبيقات ألعاب الفيديو في الفصول الدراسية
- تطبيق تقنيات بناء الفريق
- تطوير استراتيجيات بناء الفريق*Team Building* في الشركات
- تقييم تطبيق ألعاب الطاولة الرئيسية في التعليم القائم على الألعاب

- إعداد جداول الاختصاصات لها
- إدارة المهام بطريقة تلعبيية
- تحديد الاستراتيجيات والأدوات اللازمة لرصد الإجراءات
- اكتساب استراتيجيات لتعزيز تماسك الفريق
- 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 فعالية ووظيفية ممكنة
- اكتساب استراتيجيات لتوليد ألعاب عالية الجودة
- تحويل لوحة التحكم إلى سيناريو لعب بالكامل
- العمل مع تطبيقات الويب والتطبيقات لإدارة تطوير العمل القائم على التلعيب
- اكتساب استراتيجيات لاستخدام عناصرالتلعيب المختلفة
- تطوير المهام الفردية ونماذج التقييم الخاصة بها
- تطوير المهام الجماعية ونماذج التقييم الخاصة بها
- إنشاء البرامج النصية/العروض التقديمية لمقاطع الفيديو للصفوف الدراسية المعكوسة *Flipped Classroom*
- استخدام شرح كل شيء *Explain Everything* لإنشاء دروس فيديو
- استخدام استراتيجيات تتيح للتلاميذالعمل بشكل فردي وجماعي على حد سواء
- تطوير آليات التلعيب
- صنع فيديو سردي
- إنشاء أدوات المراقبة
- تصميم المكافآت
- إنشاء قناة يوتيوب وإدارتها
- إنشاء بودكاست وإدارته
- إنشاء محتوى في EdPuzzle
- إنشاء المهام في EdPuzzle
- استخدام أدوات التصميم لإنتاج ألعاب الطباعة واللعب *Print And Play*
- إنشاء المواد في Moodle
- إنشاء المهام في Moodle
- إنشاء المواد والواجبات في Google Classroom
- إنشاء المواد والواجبات في iTunes U

04

هيكل الإدارة وأعضاء هيئة تدريس الدورة التدريبية

تحافظ جامعة TECH على التزامها بتقديم تعليم عالي الجودة لجميع طلابها ومتاح للجميع. وتحقيقاً لهذه الغاية، تختار بدقة جميع الموظفين الذين يقدمون كل برنامج من برامجها. وبالتالي، فإن الطلاب الذين يلتحقون بهذا البرنامج سيكون أمامهم فريق إداري وتدريسي ذو مؤهلات عالية في التعليم والتكنولوجيا وعلم النفس وإدارة الأعمال. فريق متعدد التخصصات سيقدم معرفته وخبرته الواسعة في هذا المجال إلى المنهج الدراسي. كل هذا، بهدف رئيسي هو تحقيق التقدم الوظيفي لطلاب هذه الدرجة العلمية.

ستعمل في هذه الدرجة مع متخصصين ذوي
خبرة في تطبيق التلعيب في الفصول الدراسية"

هيكل الإدارة

Morilla Ordóñez, Javier .أ

- مدرس متخصص في التاريخ المعاصر وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات
- رئيس الدراسات في مدرسة JABY
- معلم متميز في شركة Apple
- أستاذ بجامعة Complutense و Alcalá
- حاصل على ليسانس في 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

Albiol Martín, Antonio.أ

- 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

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 والتنظيم. اتحاد الخدمات U.G.T.
- مدرب المدربين المدرسة المعتمدة لعلماء النفس في الأندلس

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
- درجة الماجستير في القصص المصورة والتعليم

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

أ. Illán, Raúl

- تدريب الأعمال
- 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

أ. López Gómez, Virginia

- مدربة خبيرة في المنهجيات النشطة والأدوات الرقمية
- مؤسس مجموعة سيريندييبيا التعليمية Serendipia Educativa، وهي مجموعة بحثية وتعليمية
- مؤسسة مشاركة في فريق المواهب المتخصص في التدريب على أنشطة التعليم والتعلم باستخدام الموارد الرقمية
- مدرّبة مدرّبين لبلدية مدريد ومجلس الأندلس في محاضرات التعلم القائم على اللعب
- إنشاء المراسيم الملكية في التلعيب و تكنولوجيا المعلومات والاتصالات
- إجازة في علم الوثائق من جامعة Complutense في Madrid
- شهادة الأهلية في التدريس
- دراسات عليا في التلعيب في الفصول الدراسية: التعلم من خلال اللعب، بامتياز مع مرتبة الشرف
- شهادة الخبرة الجامعية في التعليم الإلكتروني من قبل الاتحاد الإسباني لمراكز التعليم
- محاضرة في الذكاءات المتعددة والتعلم التعاوني من جامعة Nebrija
- بكالوريوس في علم الوثائق من جامعة Complutense في Madrid

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

05

الهيكل والمحتوى

تشكل مقاطع الفيديو التفصيلية وملخصات الفيديو والرسوم البيانية التفاعلية جزءًا من موارد الوسائط المتعددة التي سيحصل عليها الطلاب الذين يشاركون في درجة الماجستير الخاص هذه. من خلال أدوات الوسائط المتعددة هذه ونظام إعادة التعلّم،Relearning سيتقدم الطلاب من خلال الوحدات العشر التي تشكل هذه الخطة الدراسية بطريقة أكثر ديناميكية وطبيعية. وبهذه الطريقة، ستتعلم المزيد عن عمليات التعلّم، والألعاب المختلفة والموارد اللازمة لتطبيقها في الفصل الدراسي، بالإضافة إلى تقييم المحتوى من خلال التلعيب.

منهج سينقلك من لوحة الألعاب إلى التطبيقات والأجهزة الإلكترونية المستخدمة في الفصول الدراسية اليوم"

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 للتكنولوجيا
2.9.1. القدرات التكنولوجية
10.1. الموارد التكنولوجية
1.10.1. المدونات والمنتديات
2.10.1. YouTube و Wikis

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

1.2. التلعيب
1.1.2. ما هو التلعيب؟
2.1.2. ما هو ليس التلعيب؟
2.2. الدماغ المتحرك: النماذج السلوكية
1.2.2. ماذا افعل؟: السلوكية
2.2.2. لماذا اتصرف هكذا؟ الإدراك المعرفي
3.2.2. أحتاج الى الدومابين تحفيز
3.2. هل نقوم بمراجعة للتاريخ
1.3.2. كان ياما كان... اللعبة
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. كنزيييييي...: 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 أندريه ماركزيوسكي: الصعود إلى 5
3.6.2. نظرية Amy Jo Kim: يبقى في 4
7.2. لأي غرض؟
1.7.2. تحفيز هل اعجبك
2.7.2. الولاء ابقى معي
3.7.2. التحسين 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. الصدفة 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 والأسئلة
6.3. بدونها لا توجد لعبة: التفاعل بين اللاعبين
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 خارج الفصل الدراسي
1.8.3. الكلاسيكيات
2.8.3. أشكال أخرى من اشكال المكافأة

9.3. من العقبات غير المتوقعة والإخفاقات غير المتوقعة: المشاكل والصعوبات
1.9.3. لم تكن الألعاب ممتعة؟
2.9.3. الصدفة 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 التلعيب وتوظيف اللعب في التعليم
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 والألعاب الأولى
1.1.3.4. Senet
2.1.3.4. لعبة Ur الملكية
2.3.4. Mancala
3.3.4. الشطرنج
4.3.4. Backgammon
5.3.4. بارتشيس
6.3.4. لعبة الأوزة
4.4. من سيربح المليون
1.4.4. لعبة الحياة
1.1.4.4. قصر السعادة The Mansion of Happiness
2.1.4.4. لعبة الحياة المتقلبة The Checkered Game of Life
3.1.4.4. لعبة الحياة The Game of Life
4.1.4.4. مذا تعلمنا لعبة الحياة عن القيم
2.4.4. Monopoly
1.2.4.4. لعبة مالك العقارات emaG s'droldnaL ehT
2.2.4.4. المالية وغيرها
3.2.4.4. مونوبولي worraD
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 والمحاكاة التاريخية
1.6.4. المصدر. Avalon Hill
2.6.4. نضج العاب الحرب
3.6.4. ثورة العاب الحرب
4.6.4. اخر توجهات العاب الحرب
5.6.4. العاب الحرب المصغرة
6.6.4. العاب الاستراتيجية في اسبانيا
7.4. شركة الخاتم والقلم الرصاص والورق
1.7.4. البداية
2.7.4. الفترة الذهبية و الجدل الأول
3.7.4. الدور السردي
4.7.4. العاب الادوار في القرن الواحد والعشرين
5.7.4. العاب الأدوار في اسبانيا

4.4. من سيربح المليون

1.4.4. لعبة الحياة

1.1.4.4. قصر السعادة The Mansion of Happiness

2.1.4.4. لعبة الحياة المتقلبة The Checkered Game of Life

3.1.4.4. لعبة الحياة The Game of Life

4.1.4.4. مذا تعلمنا لعبة الحياة عن القيم

2.4.4. Monopoly

1.2.4.4. لعبة مالك العقارات The Landlord's Game

2.2.4.4. المالية وغيرها

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 والمحاكاة التاريخية

1.6.4. المصدر. Avalon Hill

2.6.4. نضج العاب الحرب

3.6.4. ثورة العاب الحرب

4.6.4. اخر توجهات العاب الحرب

5.6.4. العاب الحرب المصغرة

6.6.4. العاب الاستراتيجية في اسبانيا

7.4. شركة الخاتم والقلم الرصاص والورق

1.7.4. البداية

2.7.4. الفترة الذهبية و الجدل الأول

3.7.4. الدور السردي

4.7.4. العاب الادوار في القرن الواحد والعشرين

5.7.4. العاب الأدوار في اسبانيا

الوحدة 5. التلعيب في الشركة. الموارد البشرية والتسويق والمبيعات

1.5. التلعيب في الشركة

1.1.5. لماذا التلعيب في الشركة؟

2.1.5. القدرات الخارقة للتلعيب (+)

3.1.5. مساوئ 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 على أساس متدرج
7.6. مجلس الحكماء
1.7.6. المجتمع الذي يعمل بشكل تعاوني يتعلم أيضًا بشكل تعاوني
2.7.6. 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 تطوير 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. الميداليات
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. الـ 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، ويرى 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. ما النموذج المحدد الذي نختاره؟
3.2.5.7. السبورة الرقمية التفاعلية أم التلفزيون؟ لا أحد من الاثنين؟
3.5.7. المخطط
6.7. التصميم كمفتاح للتنفيذ
1.6.7. الـ DEP
2.6.7. ما هي معرفات 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. تنظيمي
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. كلمة رئيسية (Keynote)
3.1.9.7. أرقام (Numbers)
2.9.7. تطبيقات لإنشاء الوسائط المتعددة
1.2.9.7. iMovie
2.2.9.7. فرقة المرآب (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. LEGOg Swift Playgrounds
10.7. التقييم و استمرارية البرنامج
1.10.7. تقييم في غير وقته
2.10.7. التزامات الدورة الجديدة

الوحدة 8. أوقات جديدة وطلاب جدد

1.8. أوقات جديدة وطلاب 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 ولكن 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 21
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 الدراسي المعكوس
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 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 بلوم 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 دكتور؟ الحاجة إلى الابتكار
2.10. لنلعب حول الفصل الدراسي: نهج وأهداف الابتكار في الفصل الدراسي: التلعيب مع الفصل الدراسي المعكوس
3.10. كيف تصمم حروب Clio ولا تموت وأنت تحاول: الأدوات. الجزء الأول، تصميم التلعيب
1.3.10.مقاطع الفيديو السردية
2.3.10.المتابعة
3.3.10.المكافأة
4.10. كيف تصمم حروب Clio ولا تموت وأنت تحاول: الأدوات. الجزء 2، تصميم التلعيب
5.10. الاشتغال في التلعيب. الصيانة والتقييم والترقية في حروب كليو
6.10. التلاعب بالتاريخ الجزء الأول إنشاء ألعاب للتعلم في الفصل ساحة المعجزات
7.10. التلاعب بالتاريخ الجزء 2 نشاء ألعاب للتعلم في الفصل سهم الزمن والحرب لإنهاء كل الحروب
8.10. Knock, Knock, Knocking On The Escape Room Door. تصميم غرفة الهروب Escape Roomفي الفصل الدراسي وتطبيقها في نظام التلعيب.
9.10. رأساً على عقب. تطوير دروس الفيديو
10.10. فيديو Killed The Radio Star. العمل باستخدام دروس الفيديو

"صمم Scape Room أو مقاطع الفيديو الخاصة بك أو طوّر النموذج التربوي للصف المعكوس Flipped Classroom في فصلك الدراسي من خلال هذه المحاضرة الجامعية، سجّل الآن"

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

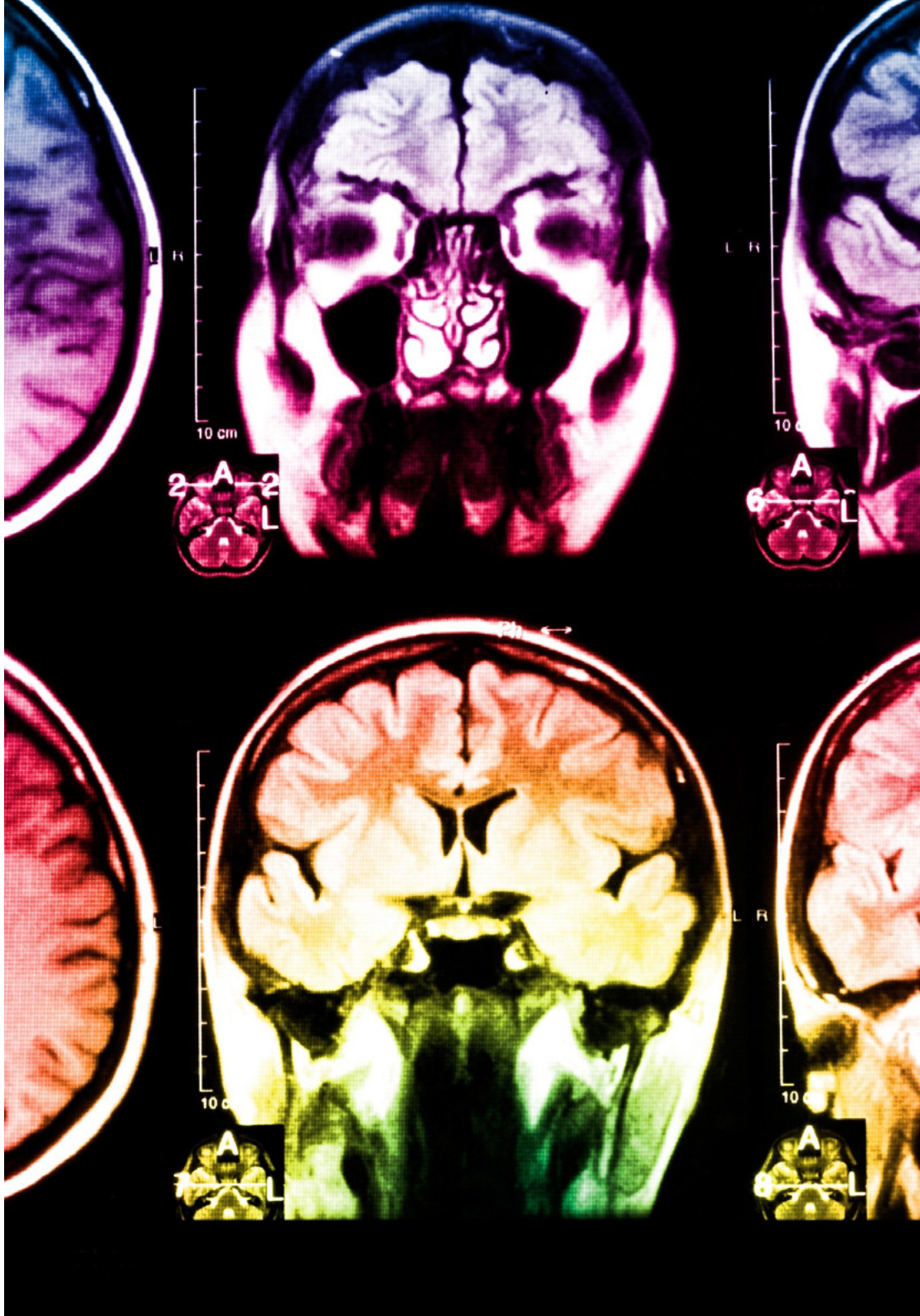
في طليعة المناهج التربوية في العالم، تمكنت منهجية إعادة التعلم من تحسين مستويات الرضا العام للمهنيين، الذين أكملوا دراساتهم، فيما يتعلق بمؤشرات الجودة لأفضل جامعة عبر الإنترنت في البلدان الناطقة بالإسبانية (جامعة كولومبيا).

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.

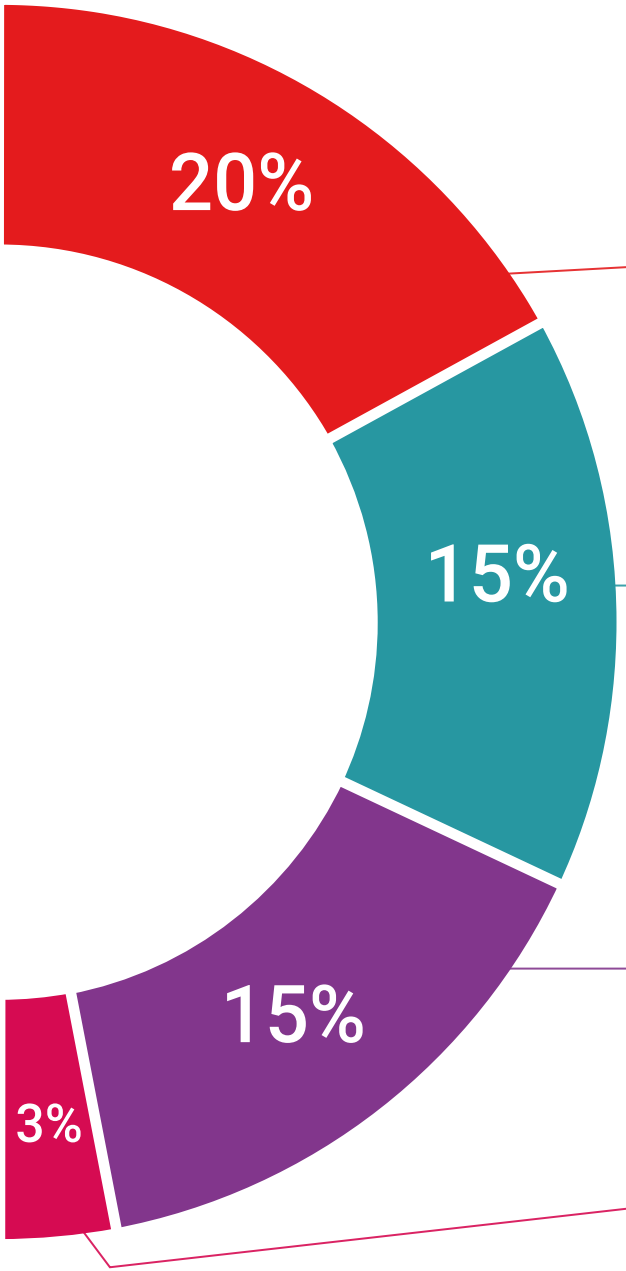
ستتيح لك منهجية إعادة التعلم والمعروفة بـ Relearning، التعلم بجهد أقل ومزيد من الأداء، وإشراكك بشكل أكبر في تخصصك، وتنمية الروح النقدية لديك، وكذلك قدرتك على الدفاع عن الحجج والآراء المتباينة: إنها معادلة واضحة للنجاح.

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.

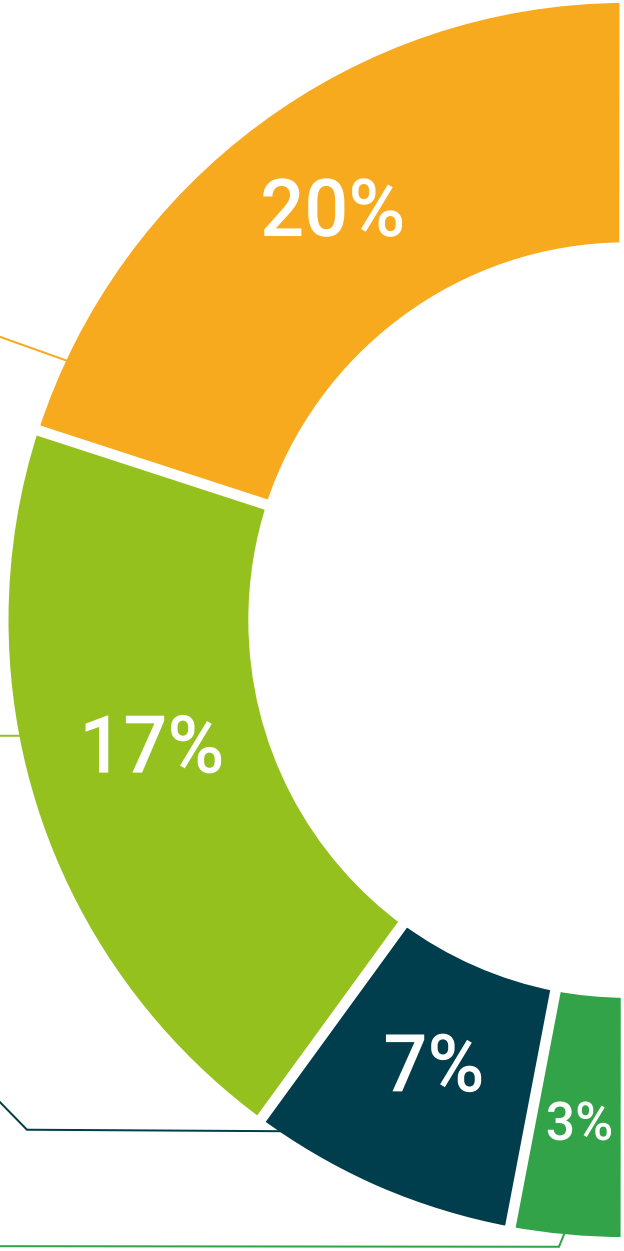
المحاضرات الرئيسية

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.



07

المؤهل العلمي

يضمن الماجستير الخاص في الماجستير الخاص في تطوير برامج التعليم المستمر، بالإضافة إلى التدريب الأكثر دقة وحداثة، الحصول على شهادة اجتياز الماجستير الخاص الصادرة عن TECH الجامعة التكنولوجية.

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

هذه **ماجيستير خاص في التلعيب والموارد الرقمية** على البرنامج العلمي الأكثر اكتمالا وحداثة في السوق.

بعد اجتياز التقييم، سيحصل الطالب عن طريق البريد العادي* مصحوب بعلم وصول مؤهل **ماجستير خاص** 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: **ماجيستير خاص في التلعيب والموارد الرقمية**

اطريقة: **عبر الإنترنت**

مدة: **12 شهر**

tech الجامعة التكنولوجية

شهادة تخرج

هذه الشهادة ممنوحة إلى

لـ

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

لاجتيازه/لاجتيازها بنجاح والحصول على برنامج

ماجستير خاص

في

التلعيب والموارد الرقمية

وهي شهادة خاصة من هذه الجامعة موافقة لـ 1500
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 خاص في التلعيب والموارد الرقمية

التوزيع العام للخطة الدراسية

نوع المادة	عدد الساعات
(OB) إجباري	1500
(OP) إختياري	0
(PR) الممارسات الخارجية	0
(TFM) مشروع تخرج الماجيستير	0
الإجمالي	1500

التوزيع العام للخطة الدراسية

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

tech الجامعة التكنولوجية

أ. د./ Tere Guevara Navarro
رئيس الجامعة

*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

ماجيستير خاص
التلعيب والموارد الرقمية

- طريقة التدريس: **أونلاين**
- مدة الدراسة: **12 شهر**
- المؤهل الجامعي من: **TECH الجامعة التكنولوجية**
- مواعيد الدراسة: **وفقًا لوتيرتك الخاصّة**
- الامتحانات: **أونلاين**

ماجيستير خاص
التلعيب والموارد الرقمية

tech الجامعة التيكنولوجية