معهد السهم التصاعدي
PROGRESSIVE ARROW INSTITUTE

اسم البرنامج التدريبي

دورة تصميم وإنتاج البرامج التعليمية التفاعلية

رقم اعتماد الدورة		مدة الدورة	عدد الأيام
727571363	المؤسسة العامة للتدريب التقني والمهني Technical and Vocational Training Corporation	15 ساعة	5 أيام

وصف البرنامج التدريبي:

يساعد هذا البرنامج التدريبي في تطوير مهارات المتدربين في تصميم البرمجيات التعليمية التفاعلية وإنتاجها من خلال وصف نظريات التعلم واستراتيجيات التدريس التي تحقق النتائج التعليمية المرغوب فيها ، ووصف الإجراءات التي تتعلق بتصميم محتوى تعليمي تفاعلي وباختيار المادة التعليمية المراد إنشاؤها وتحليلها وتنظيمها وتطويرها وتقويمها بما يتفق وخصائص المتعلمين وبما يحقق الأهداف التفصيلية للمادة التعليمية في إطار الهدف العام لها.

وتتناول دورة تصميم وإنتاج البرامج التعليمية التفاعلية شرح مفصل عن مكونات البرمجيات التعليمية التفاعلية ومجموعة المبادئ والمواصفات الواجب توافرها لإيجاد بيئة تعليم تفاعلي ذات جودة مرتفعة بهدف تحقيق تعليم كفء وفعال مما يساعدك على تقديم مواد تعليمية ذات معنى والحصول على مهارات تتناسب مع معايير تصميم وإنتاج البرامج التعليمية في ضوء إنشاء وتنظيم محتوى تعليمي بمهارة وصياغة الأهداف التعليمية حسب المستوى العمري للمتعلمين وتصميم واجهات التفاعل في برامج الوسائل المتعددة التعليمية وتحقيق التفاعلية أي قدرة المتعلم على التحكم في هذه المكونات و التفاعل معها تفاعلاً نشطاً إيجابي.

الهدف العام للبرنامج التدريبي:

تنمية مهارات المتدربين على تصميم برامج تعليمية تفاعلية وفق أسس وعناصر التصميم الناجح منذ مرحلة تحليل وإعداد البرمجية التعليمية مرورا بكتابة السيناريو التعليمي وضبطه وانتهاءً بإنتاج وتقويم البرامج التعليمية وفق معايير الجودة المثالية.

محتويات الدورة

الوحدة التدريبية الأولى

(1) الحاسب الآلي في التعليم

1. أهمية الحاسب الآلي في المجال التعليمي
2. مجالات استخدام الحاسب الآلي في التعليم
   - التعلم عن الحاسب
   - التعلم مع الحاسب
   - التعلم من الحاسب
   - تعلم برمجة الحاسب
3. مشكلات التعليم التقليدي
4. مميزات البرامج التعليمية التفاعلية

الوحدة التدريبية الثانية

(2) فلسفة تطور برامج الحاسب التعليمية

1. البرامج التعليمية ونظريات التعلم
2. اشهر نظريات التعلم للعاملين في إنتاج البرامج التعليمية التفاعلية
   - النظرية السلوكية Behaviorism School (التعلم بالتلقين والتكرار)
   - النظرية البنائية Cognitivism School (التعلم عن طريق اللعب والاكتشاف)
   - النظرية الإنشائية Constructivism School (التعلم باستخدام اسلوب حل المشكلات)
3. أنواع البرامج التعليمية
4. مصادر البرامج التعليمية
   - الإنتاج
   - الترجمة
5. نشاط (نموذج للتعلم بالتلقين - نموذج للتعلم بأسلوب حل المشكلات – نموذج للتعلم بالاكتشاف) مناقشة وحوار

الوحدة التدريبية الثالثة

(3) معايير تصميم وإنتاج البرامج التعليمية الجيدة

الهدف السلوكي للوحدة التدريبية : القدرة على تطبيق معايير وأسس تصميم البرمجيات التعليمية التفاعلية وإنتاجها بكفاءة، وتحديد متطلبات انتاجها.

1. مفهوم التعليم التفاعلي
2. مفهوم البرامج التعليمية التفاعلية
3. أسس بناء البرمجيات التعليمية التفاعلية
4. المعايير الفنية الواجب مراعاتها عند تصميم برمجيات تعليمية
5. متطلبات إنتاج البرامج التعليمية التفاعلية

- المتطلبات المعرفية والمهارية
- المتطلبات المادية
- المتطلبات المعنوية

الوحدة التدريبية الرابعة

(4) معايير تقييم البرمجيات التعليمية التفاعلية

1. معايير تقييم البرمجيات التعليمية التفاعلية

- معايير تقييم الشكل
- معايير تقييم المحتوى

2. أسباب إجراء عملية التقييم للبرمجيات التعليمية التفاعلية

- تحقق الأهداف
- الارتباط بالمحتوى
- مناسبة طرق التقويم
- ورشة عمل.
- عرض نموذج لبرنامج تعليمي تفاعلي (لتطبيق معايير التقييم).

الوحدة التدريبية الخامسة

(5) مراحل تصميم البرمجيات التعليمية التفاعلية وإنتاجها

1. مراحل تصميم وإنتاج البرامج التعليمية وفق نموذج التصميم التعليمي addie

- مرحلة التحليل والإعداد – analysis
- مرحلة التصميم – Design
- مرحلة الإنتاج والتطوير- Development
- مرحلة التنفيذ – Implementation

- مرحلة التقويم – Evaluation

2. خطوات مرحلة التحليل والإعداد

- تقدير الحاجات
- تحديد الهدف العام للبرمجية التعليمية
- صياغة الأهداف السلوكية
- اختيار المحتوى المناسب
- تحديد المتطلبات السابقة
- تحديد مجموعة الأنشطة المصاحبة
- تحديد طرق استثارة الدافعية للمتعلمين
- تحديد طرق التعزيز وأنواعه
- تحديد الوسائط المتعددة التعليمية المفترض تضمينها
- تحديد طرق عرض البرمجية
- تحديد إجراءات التشخيص ووسائل العلاج
- وضع خريطة المفاهيم والمصطلحات
- تحديد طرق التقويم المناسبة للبرمجية (التقويم الآني – التقويم اللاحق).
- تحديد نقطة انتهاء البرمجية (Closing Point)
- تقييم الخطوات السابقة
- نشاط (ورشة عمل)

الوحدة التدريبية السادسة

(6) السيناريو التعليمي (مرحلة التصميم).

1. ما هو السيناريو التعليمي
2. مهام كاتب السيناريو (تحديد إجراءات السيناريو التعليمي)

- تحديد عدد الشاشات (الإطارات)
- تحديد النصوص المكتوبة
- تحديد الأشكال والألوان والإطارات
- تحديد المرئيات والمسموعات
- تحديد طريقة الانتقال
- تحديد نوع التقويم
- تحديد كم ونوع الاسئلة

- تحديد التغذية الراجعة وطرق استثارة الدافعية

3. وصف تفصيلي لمحتوى السيناريو التعليمي

- وصف الاطارات (الشاشات) ورقم الشاشة أو الإطار
- وصف النص (عنوان رئيسي – فرعي – نص إيضاحي) كالحجم واللون ومكان وطريقة الظهور
- وصف الصور الثابتة والمتحركة (محتواها التعبيري) ومكان ظهورها ومدة بقاءها
- وصف المؤثرات الصوتية الطبيعية ونوعها ومدتها وتوقيتها (رعد – برق – ..... الخ)
- وصف المسموعات كالتعليق الصوتي ومدته (آني أم لاحق) و صوت التعزيز الإيجابي و السلبي)
- وصف المرئيات (لقطات الفيديو التعليمي ومواصفاتها ومحتواها ومكان ظهورها)
- وصف حركة الكائنات في الشاشة ومؤثرات دخولها و إخفائها
- وصف مهلة بقاء الكائنات في الشاشة .(مهلة بقاء كل كائن على حده)
- وصف ازرار التنقل (الرئيسية – والفرعية) والموضع المناسب لكل مجموعة منها
- وصف خيارات المتعلم. (ما المتاح للمتعلم وما هو غير المتاح)
- وصف التقويم ونوعه (الأني – اللاحق)
- وصف التعزيز(سلبي وايجابي) وطريقة ظهوره ونوعه (نص صوتي – نصي- صوتي)

4. قوالب السيناريو التعليمي ومميزات وعيوب كل منها
5. نقاط يجب مراعاتها عند كتابة السيناريو التعليمي
6. ورشة عمل

- تصميم سيناريو تعليمي (نموذج درس تعليمي مكون من 4 شاشات فقط)

الوحدة التدريبية السابعة

(7) تنفيذ البرنامج التعليمي (مرحلة التنفيذ)

1. منفذ البرنامج التعليمي التفاعلي
2. مهام منفذ البرنامج التعليمي التفاعلي

- اختيار النظام المناسب
- توفير الأجهزة المطلوبة
- معالجة وإنتاج الوسائط المتعددة
- الانتاج الفعلي للبرنامج التعليمي التفاعلي

3. البرامج المساعدة لإنتاج مكونات الوسائط المتعددة

- برامج إعداد النصوص
- برامج إعداد الصوت

- برامج معالجة الصور
- برامج معالجة لقطات الفيديو
- برامج الرسوم المتحركة

4. أقسام برامج أنظمة التأليف والإنتاج للبرمجيات التعليمية التفاعلية.

- برامج مبنية على أسلوب الكارت أو الصفحات Card or Pages Based Tools
- برامج مبنية على الزمن Time Based Tools .
- برامج مبنية على الأسلوب التصويري Icon Based Tools

5. برامج أنظمة تأليف وإنتاج البرمجيات التعليمية التفاعلية

- Visual Basic
- Macromedia Flash
- Lecture Maker
- Captivate
- Macromedia Authorware
- ورشة عمل

*** التسجيل أيضا متاح إذا تواصلت معنا مباشر عبر الواتساب 0559023004**

ملاحظات هامة :

1- للدفع البنكي: الحساب البنكي (الراجحي): 202608011666696

2- للدفع البنكي: الحساب البنكي (الأهلي): 36784743000108

3- لتأكيد حجز المعقد التعليمي، نرجوا منك بعد إكمال الدفع ارسل صورة إيصال الدفع إلي الواتساب 0559023004

انتهى،،،