الأسبوع /اليوم	الموضوع الرئيسي ورابط المادة العلمية		المواضيع الفرعية	المدة الزمنية	أسلوب التقديم	أهداف التعلم
الوحدة التدريبية الأولى						
اليوم الأول	المهارات الرقمية في التعليم الوحدة الأولى: https://2u.pw/lwWn1P3g	١	اختبار قبلي	٢٠د	متزامن	• تعرف المشاركين على مفهوم التطوير الرقمي للمعلم. • تعرف المشاركين على أهمية التطوير الرقمي في تحسين العملية التدريسية. • وعي المشاركين بالفرص والتحديات التي قد يواجهونها أثناء استخدام التقنيات الرقمية. • فهم المهارات الرقمية اللازمة للمعلم • تحفيز المعلمين على استخدام الاستراتيجيات الرقمية في التعليم • استيعاب أخلاقيات التعليم الرقمي • تحقيق التوازن بين التقنية الرقمية والتعليم التقليدي
		٢	مفهوم التطوير الرقمي للمعلم	٢٠د	متزامن	
		٣	أهمية التطوير الرقمي للمعلم	٢٠د	متزامن	
		٤	أبعاد التطوير الرقمي للمعلم	٢٠د	متزامن	
		٥	مزايا التطوير الرقمي للمعلم	٢٠د	متزامن	
		٦	تحديات وفرص التطوير الرقمي للمعلم.	٢٠د	متزامن	
		٧	المهارات الرقمية الأساسية للمعلم	٢٠د	متزامن	
		٨	استراتيجيات تدريسية لتعزيز المشاركة الطلابية باستخدام التقنية الرقمية	٢٠د	متزامن	
		٩	أخلاقيات التعليم الرقمي	٢٠د	متزامن	
		١٠	التوازن بين التقنية الرقمية والتعليم التقليدي	٢٠د	متزامن	
		١١	مفهوم التصميم الإبداعي في التعليم	٢٠د	متزامن	
		١٢	استراتيجيات التصميم الإبداعي بالأدوات الرقمية	٢٠د	متزامن	
		١٣	أهمية التصميم الإبداعي في التعليم	٢٠د	متزامن	
		١٤	دور التصميم الإبداعي في التعليم	٢٠د	متزامن	
	راحة			٢٠د	غير متزامن	

الوحدة التدريبية الثانية						
اليوم الثاني	تطبيقات عملية على الأدوات الرقمية للتصميم التعليمي الإبداعي الوحدة الثانية: https://2u.pw/rVUYs3zr	١	أنظمة إدارة التعلم (LMS) (المفهوم ، الأهمية ، المزايا).	٢٠د	متزامن	• تحسين التفاعل مع المحتوى من خلال التدريس الرقمي. • تجربة إدارة الفصول الدراسية الرقمية. • إتقان استخدام الأدوات الرقمية لتعزيز الإبداع التصميمي في التعليم. • التعرف على أهمية الألعاب الرقمية في تعزيز التعليم والتعلم. • فهم كيفية دمج الألعاب الرقمية في المناهج الدراسية بشكل فعال. • تمكين المعلمين والطلاب من اكتساب مهارات استخدام المنصات الرقمية الحديثة. • تشجيع الطلاب على العمل التعاوني من خلال المشاريع المشتركة.
		٢	أبرز التطبيقات الرقمية في إدارة التعلم الرقمي.	٢٠د	متزامن	
		٣	مدخل نظري إلى طرق استخدام canva	٢٠د	متزامن	
		٤	استخدام Canva لخلق بيئة تعلم تنافسية	٢٠د	متزامن	
		٥	الألعاب الرقمية في التعليم (المفهوم، الأهمية، مزايا)	٢٠د	متزامن	
		٦	دمج الألعاب الرقمية في المناهج الدراسية	٢٠د	متزامن	
		٧	مدخل نظري إلى آلية وطرق استخدام تطبيق kahoot	٢٠د	متزامن	
		٨	التطبيق العملي لاستخدام تطبيق "Kahoot" في التعليم الرقمي	٢٠د	متزامن	
		٩	مدخل نظري إلى ملف الإنجاز الإلكتروني	٢٠د	متزامن	
		١٠	تصميم ملف الإنجاز الإلكتروني(e-Portfolio)	٢٠د	متزامن	
		١١	مدخل نظري إلى آلية التعامل مع الفصول الافتراضية	٢٠د	متزامن	
		١٢	تطبيق عملي لإدارة التعلم الرقمي على Google Classroom	٢٠د	متزامن	
		١٣	الامتحانات الإلكترونية (المفهوم ، الأهمية ، الخصائص)	٢٠د	متزامن	
		١٤	أبرز أنظمة و تطبيقات أنظمة الامتحانات الإلكترونية	٢٠د	متزامن	
	راحة			٢٠د	غير متزامن	

الوحدة التدريبية الثالثة					
اليوم الثالث	تحليل أداء الطلاب بالأدوات الرقمية الوحدة الثالثة: https://2u.pw/FmIqCWVs	١	مفهوم تحليل بيانات الطلاب رقميا	٢٠د	متزامن	▪ تعريف المشاركين بمفهوم تحليل البيانات الرقمية ▪ تعريف المشاركين بالأدوات التقنية المختلفة التي يمكن استخدامها لتحليل أداء الطلاب بشكل فعال ▪ تقديم أساليب عملية لاستخدام البيانات الرقمية لتحسين نواتج التعلم ▪ تمكين المتدربين من التفاعل مع أنظمة تعليمية رقمية ▪ تحفيز المتدربين على تحسين مهارات التعلم ▪ تزويد المتدربين بتقييم شامل يعتمد على أساليب متعددة لتحليل البيانات
		٢	أهمية تحليل بيانات الطلاب رقميا	٢٠د	متزامن	
		٣	خصائص تحليل بيانات الطلاب رقميا	٢٠د	متزامن	
		٤	تحليل أداء الطلاب باستخدام البيانات الرقمية لتحسين نواتج التعلم.	٢٠د	متزامن	
		٥	أدوات تحليل البيانات الرقمية	٢٠د	متزامن	
		٦	أساليب التعامل مع البيانات الرقمية لتحسين نواتج التعلم	٢٠د	متزامن	
		٧	الأساليب الإحصائية الرقمية المبسطة لتحليل بيانات الطلاب	٢٠د	متزامن	
		٨	دور تحليل الاختبارات في كشف الفروق الفردية للطلاب رقميا	٢٠د	متزامن	
		٩	مدخل نظري إلى تطبيق PowerSchool	٢٠د	متزامن	
		١٠	تطبيق عملي على PowerSchool للاختبارات الإلكترونية	٢٠د	متزامن	
		١١	مدخل نظري إلى تطبيق Blackboard Analytics	٢٠د	متزامن	
		١٢	تطبيق عملي على Blackboard Analytics للاختبارات الإلكترونية	٢٠د	متزامن	
راحة				٢٠ د	غير متزامن	
اختبار ختامي				٢٠ د	غير متزامن	

المهام والأنشطة/ الأدوات والتقنيات		**الحاسب الآلي - أوراق وأقلام للتدريب وحل الأنشطة - الحقيبة التدريبية** • **العصف الذهني.** • **المناقشة.** • **التعلم الذاتي.** • **المناقشات التفاعلية والأنشطة التطبيقية**	
عدد الأيام الكلي	**٣ أيام**	**عدد الساعات الكلي**	**١٥ ساعة تدريبية**