دورة تدريب مدربين

العنوان: تمكين المعلم من استخدام ادوات وبرامج الذكاء الاصطناعي

عدد الساعات: 16

المتطلبات السابقة: لا يوجد

الفئة المُستهدفة: المعملين من كافة التخصصات

الوصف:

في عصر التحوّل الرقمي المتسارع، أصبح توظيف أدوات وبرامج الذكاء الاصطناعي في التعليم ضرورةً حتمية لتطوير الممارسات التدريسية وتعزيز جودة العملية التعليمية، لا سيّما في ظل الأعباء الإدارية والمهام الروتينية التي تستنزف وقت المعلم وجهده. ويأتي هذا البرنامج التدريبي لتمكين المعلمين من استثمار أحدث تقنيات الذكاء الاصطناعي في مجالات التحضير، والتقييم، والتصميم التعليمي، بما يسهم في تسريع إنجاز الأعمال الورقية والروتينية، وتقليل الجهد المبذول فيها، وإتاحة وقت أكبر للتركيز على جوهر العملية التعليمية.

يمتد البرنامج على مدار 16 ساعة تدريبية موزّعة على 8 جلسات، ويتكوّن من قسمين متكاملين؛ يركّز القسم الأول على أدوات الذكاء الاصطناعي الداعمة لعمليتي التحضير والتقييم، من خلال منصّات مثل NotebookLM وMagicSchool وClaude AI وGamma وNapkin، مما يساعد المعلم على إنجاز مهامه اليومية بكفاءة أعلى ووقت أقل، بينما يتناول القسم الثاني أدوات التصميم، والتفاعل، والتقييم الفوري، عبر Canva وPadlet وWordwall وCuripod وPlickers، إلى جانب المختبرات الافتراضية والألعاب التعليمية التفاعلية .

وقد بُني البرنامج بالكامل وفق منهجية التعلّم بالممارسة، حيث يطبّق المتدرّبون ما يتعلّمونه مباشرة على مناهجهم الفعلية، ليخرج كل معلم بحقيبة أدوات رقمية متكاملة، تخفّف عنه أعباء العمل الروتيني، وتجعله أكثر تنظيمًا وإنتاجية، وجاهزة للتطبيق في البيئة الصفية.

المحتوى	الوقت المستغرق (ساعة)
أدوات AI للتحضير والتقييم **الموضوع الاول - تحليل المناهج والمصادر واستخراج الأفكار باستخدام NotebookLM :** • مقدمة عن AI في التعليم • أساسيات كتابة Prompt • تطبيق على Prompt • التعريف بـ NotebookLM • رفع المحتوى والاستعلام • مهمة 1 **الموضوع الثاني - وضع خطط دروس ومعايير تقييم من خلال MagicSchool AI:** • التعريف بـ MagicSchool • إنشاء خطة درس • إنشاء Rubric للتقييم • توليد الأسئلة المتدرجة • تبسيط النصوص • مهمة 2 **الموضوع الثالث - بناء أنشطة تفاعلية وسيناريوهات ومحتوى ابداعي MagicSchool متقدم + Claude:** • مقدمة Claude AI • التعريف بالمشاريع • كتابة Prompts متقدمة • إنشاء سيناريو تعليمي • مهمة 3 **الموضوع الرابع - إنشاء عروض تقديمية احترافية بالذكاء الاصطناعي (Gamma + Napkin):** • التعريف بـ Gamma AI • إنشاء عرض تقديمي احترافي بـ Gamma • التعريف بـ Napkin AI للرسوم التوضيحية • تحويل النصوص إلى مخططات بصرية • مهمة 4 **مشروع تطبيقي متكامل**	8

8	**التصميم والتفاعل والتقييم** **الموضوع الاول - تصميم مواد تعليمية بصرية من خلال Canva + Canva AI :** • التعريف بـ Canva التعليمي • تصميم عرض تقديمي • Canva AI - توليد الصور • Canva AI - الكتابة الذكية • تصميم ورقة عمل • مهمة 1 **الموضوع الثاني - تصميم لوحات تفاعلية للمشاركة باستخدام Padlet:** • التعريف بـ Padlet • إنشاء لوحة تفاعلية • Padlet AI الجديد • مهمة 2 **الموضوع الثالث - إنشاء ألعاب تعليمية تفاعلية وتوظيف المختبرات الافتراضية (Wordwall + PhET):** • التعريف ب Wordwall • إنشاء العاب تعليمية تفاعلية • قوالب Wordwall المتنوعة • أهمية المختبرات الافتراضية • PhET Simulations • تخطيط درس بالمحاكاة • مختبرات افتراضية أخرى • تقييم فعالية المختبرات • مهمة 3 **الموضوع الرابع - إنشاء ألعاب تعليمية تفاعلية وتوظيف المختبرات الافتراضية (Wordwall + PhET):** • التعريف بـ Curipod • إنشاء دروس تفاعلية بالذكاء الاصطناعي • التعريف بـ Plickers • إنشاء حساب وفصل • إنشاء أسئلة تفاعلية • تجربة عملية • التكامل الشامل • الحقيبة الرقمية المتكاملة • المشروع الختامي **المشروع الختامي**

المخرجات المتوقعة:

يكون المتدرب في نهاية هذه الدورة قادراً على استخدام حقيبة أدوات رقمية متكاملة مُكونة من 13 تطبيقاً من تطبيقات الذكاء الاصطناعي الموجهة والمخصصة لقطاع التعليم بفعالية وإتقان لإنجاز ما يلي:

- التحضير والتقييم والتصحيح وكافة الأعمال الورقية
- أنظمة التقييم المختلفة مثل الاختبارات والاختبارات القصيرة
- إنشاء التقارير والخطط الدراسية
- تصميم مواد تعليمية احترافية وجذابة
- إنشاء عروض تقديمية احترافية بالذكاء الاصطناعي
- إنشاء أنشطة تفاعلية ومختبرات افتراضية وتوظيفها بفعالية
- توظيف التقييم الفوري في الفصل
- إنشاء ألعاب تعليمية تفاعلية

EDUCATION
The state of being expert
www.IPEducation.Co