دورة تدريبية
التمكين الرقمي للمعلم - مهارات الأتمتة والذكاء الاصطناعي

العنوان: المعلم الرقمي المتكامل

عدد الساعات: 8

المتطلبات السابقة: لا يوجد

الفئة المُستهدفة: المعلمين من كافة التخصصات

منهجية التدريب: التعلّم بالممارسة - تطبيق مباشر على مناهج المتدربين الفعلية

الوصف:

يعد توظيف الذكاء الاصطناعي في التعليم ضرورة حتمية لمواكبة التحول الرقمي وتطوير الممارسات التدريسية. ويهدف هذا البرنامج إلى تمكين المعلمين من أتمتة المهام الإدارية والروتينية في مجالات التحضير والتقييم، مما يختصر زمن "الأعمال الورقية" ويقلل الجهد المبذول فيها، لإتاحة مساحة أكبر للتركيز على جوهر العملية التعليمية ورفع جودتها.

يغطي البرنامج 5 أدوات ذكاء اصطناعي متخصصة تمثّل أساسيات الحقيبة الرقمية للمعلم العصري: تحليل المناهج واستخلاص الأفكار (NotebookLM)، التحضير والتقييم وتفريد التعليم (Gemini AI)، التصميم التعليمي البصري (Canva + AI)، اللوحات التفاعلية والتعاون الصفي (Padlet + AI)، والألعاب التعليمية التفاعلية (Wordwall). يُبنى البرنامج بالكامل وفق منهجية التعلّم بالممارسة، ليخرج كل معلم بمنتجات رقمية جاهزة للتطبيق المباشر.

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.

الوقت المستغرق (ساعة)	المحتوى
8	**الموضوع الأول - مقدمة في AI وتحليل المناهج باستخدام NotebookLM:** • مقدمة عن AI في التعليم • أساسيات كتابة Prompt • التعريف بـ NotebookLM • رفع المحتوى والاستعلام • مهمة تطبيقية **الموضوع الثاني - خطط الدروس والتقييم من خلال Gemini AI:** • تخطيط الدروس الذكي • إنشاء بنوك أسئلة بمستويات بلوم، • تصميم معايير تقييم (Rubrics)، • تبسيط المحتوى وإثراؤه للفروق الفردية، • بناء شخصية تعليمية افتراضية **الموضوع الثالث - العروض التقديمية والرسوم التوضيحية (Canva + Canva AI):** • تصميم مواد تعليمية بصرية احترافية • (عروض تقديمية، أوراق عمل، بطاقات، منشورات) • استخدام القوالب وأدوات الذكاء الاصطناعي المدمجة (توليد الصور، الكتابة الذكية) • إنشاء عرض تقديمي احترافي **الموضوع الرابع - التفاعل والألعاب التعليمية (Padlet + Wordwall):** • التعريف بـ Padlet • إنشاء لوحات تفاعلية للتعاون والمشاركة الصفية • التعريف بـ Wordwall • بناء ألعاب تعليمية تفاعلية بقوالب متنوعة للتقييم التكويني الفوري **مشروع التخرج**

المخرجات المتوقعة:

يكون المتدرب في نهاية هذه الدورة قادراً على استخدام حقيبة أدوات رقمية متكاملة مُكونة من 6 من برامج 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