

دورة تدريب مدربي

العنوان: تمكين المعلم من استخدام أدوات وبرامج الذكاء الاصطناعي

عدد الساعات: 8

المتطلبات السابقة: لا يوجد

الفئة المستهدفة: المعلمين من كافة التخصصات

الوصف:

في عصر التحول الرقمي المتتسارع، 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 التدريسي 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 8 ساعات تدريبية موزّعة على 4 جلسات، ويعطي 6 أدوات أساسية: Wordwall وNapkin وGamma وMagicSchool NotebookLM وPadlet. وقد بُني البرنامج وفق منهجية التعلم بالمارسة، حيث يطبق المتدربون ما يتعلمونه مباشرة على مناهجهم الفعلية، مع مشروع تخرج متكامل.

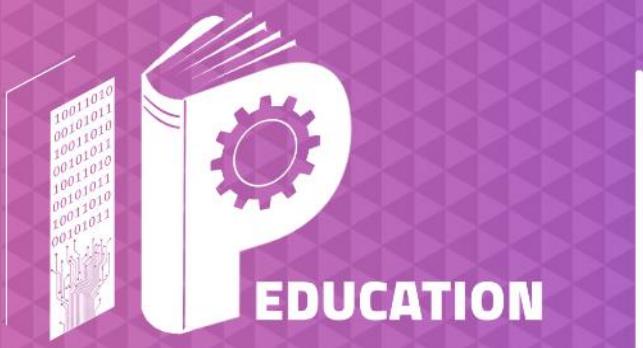
وقد بُني البرنامج بالكامل وفق منهجية التعلم بالمارسة، حيث يطبق المتدربون ما يتعلمونه مباشرة على مناهجهم الفعلية، ليخرج كل معلم بحقيقة أدوات رقمية متكاملة، تخفّف عنه أعباء العمل الروتيني، وتجعله أكثر تنظيماً وإنجازية، وجاهزة للتطبيق في البيئة الصحفية.

المحتوى	الوقت المستغرق (ساعة)
<p>الموضوع الأول - مقدمة في AI وتحليل المناهج باستخدام NotebookLM:</p> <ul style="list-style-type: none"> • مقدمة عن AI في التعليم • أساسيات كتابة Prompt • التعريف بـ NotebookLM • رفع المحتوى والاستعلام • مهمة تطبيقية 	8
<p>الموضوع الثاني - خطط الدروس والتقييم من خلال AI MagicSchool:</p> <ul style="list-style-type: none"> • التعريف بـ MagicSchool • إنشاء خطة درس • إنشاء Rubric للتقييم • توليد الأسئلة المتردجة • مهمة تطبيقية 	
<p>الموضوع الثالث - العروض التقديمية والرسوم التوضيحية (Gamma + Napkin):</p> <ul style="list-style-type: none"> • التعريف بـ Gamma AI • إنشاء عرض تقديمي احترافي • التعريف بـ Napkin AI للرسوم التوضيحية • تحويل النصوص إلى مخططات بصرية • مهمة تطبيقية 	
<p>الموضوع الرابع - التفاعل والألعاب التعليمية (Padlet + Wordwall):</p> <ul style="list-style-type: none"> • التعريف بـ Padlet • إنشاء لوحة تفاعلية • التعريف بـ Wordwall • إنشاء ألعاب تعليمية تفاعلية 	
مشروع التخرج	

المخرجات المتوقعة:

يكون المتدرب في نهاية هذه الدورة قادرًا على استخدام حقيبة أدوات رقمية متكاملة مكونة من 6 من برامج الذكاء الاصطناعي الموجهة والمخصصة لقطاع التعليم بفعالية وإنجاز 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 ومخبرات افتراضية وتوظيفها بفعالية
- توظيف التقييم الفوري في الفصل
- إنشاء ألعاب تعليمية تفاعلية



The state of being expert
www.IPEducation.Co