تصميم البرمجيات التعليمية وإنتاجها

رمز المقرر	ED634
اسم المقرر	تصميم البرمجيات التعليمية وإنتاجها
المتطلب السابق	ED618 ED635
الساعات المعتمدة	3
وصف المقرر	•يزوّد هذا المقرر الطلاب بإطار نظري حول تصميم البرمجيات التعليمية، كما يعرّفهم بالأدوات والتقنيات المناسبة التي تساعدهم في عملية الإنتاج • .بشكل عام، يُعتبر هذا المقرر من المقررات الأساسية التي توفّر للطلاب تطبيقات مبنية على المعرفة والمهارات المكتسبة في مقرر) ED618 تصميم التعليم) و ED635)الوسائط المتعددة • .(يقدّم المقرر فرصة تعلم مرنة مفتوحة للطلاب، حيث يجمع بين التعليم المباشر (67%) والتعليم التفاعلي عن بُعد • .(33%) سيتمكّن الطلاب المقبولون في المقرر من الوصول إلى مواد تدريسية ودعم حديثة وعالية الجودة، تساهم في تعزيز التعلم الذاتي. سينال الطلاب الناجحون شهادة الماجستير من الجامعة العربية المفتوحة (AOU) وكذلك شهادة الماجستير من الجامعة المفتوحة في المملكة المتحدة(UK OU) ، مما سيتيح للخريجين فرصًا واسعة لإكمال دراستهم للدكتوراه في الخارج، وخاصةً في الجامعات الدولية في الدول الناطقة باللغة الإنجليزية، وأيضًا في الدول الناطقة بالعربية.
أهداف المقرر	الأهداف العامة للمقرر هي :في هذا المقرر، سيتم تحقيق تكامل النظرية والتطبيق من خلال التعلم عن طريق التصميم. سيتمكن الطلاب من • :استكشاف وتقييم نقدي لنماذج مختلفة من تصميم التعليم •دمج البرمجيات في المناهج الدراسية لإنشاء بيئة تعلم تفاعلية •تطوير منتج وسائط متعددة تعليمي لمجال دراسي محدد •تصميم برمجيات تعليمية متعددة الوسائط
مخرجات المقرر	أ. المعرفة والفهم في نهاية المقرر، يُتوقع من المتعلمين :A1 :توضيح المبادئ النظرية المتعلقة بتصميم التعليم وإنتاج البرمجيات التعليمية :A2 .التعرف على بعض نماذج تصميم التعليم وإنتاج البرمجيات التعليمية :A3 . التعرف على مراحل تطوير البرمجيات التعليمية :A4 .التعرف على فريق الإنتاج ومهامهم .ب. المهارات الإدراكية في نهاية المقرر، يُتوقع من المتعلمين :B1 :استخدام نماذج تصميم التعليم لتطوير البرمجيات التعليمية . :B2اختيار التطبيقات المناسبة لإنتاج البرمجيات التعليمية :B3 .التفكير النقدي حول تطبيق تقنيات التعليم لتلبية احتياجات التعلم للطلاب في المدارس :B4 .تقييم البرمجيات التعليمية .ج. المهارات العملية والمهنية في نهاية المقرر، يُتوقع من المتعلمين :C1 :كتابة السيناريوهات باستخدام قوالب القصص المصورة :C2 .إنتاج كائنات تعلم متعددة الوسائط :C3 .إنتاج برمجيات تعليمية تفاعلية :C4 .إنتاج اختبارات إلكترونية باستخدام التطبيقات المناسبة .د. المهارات الأساسية القابلة للنقل في نهاية المقرر، يُتوقع من المتعلمين :D1 :تطبيق مهارات حل المشكلات للتغلب على العقبات أثناء تصميم وإنتاج البرمجيات التعليمية :D2 .تطبيق مهارات التفكير النقدي لتقييم جودة البرمجيات التعليمية.