الجامعة الافتراضية السورية
SYRIAN VIRTUAL UNIVERSITY

وثيقة تعريف مقرر

مدخل إلى التعلم الإلكتروني

Powered by: KNOWLGICA
KNOWLEDGE SOLUTIONS & TECH

الجمهورية العربية السورية		Syrian Arab Republic
وزارة التعليم العالـــي		Ministry of Higher Education
الجامعة الافتراضية السورية		Syrian Virtual University

1. معلومات أساسية:

اسم المقرر	مدخل إلى التعلم الإلكتروني
رمز المقرر	GOE301
عدد الجلسات المسجلة*	12
عدد الجلسات المتزامنة*	12
ساعات المذاكرة	6
ساعات الامتحان	2
ساعات الجهد الدراسي المقابل للجلسات المسجلة	18
ساعات الجهد الدراسي المقابل للجلسات المتزامنة	24
عدد الساعات المعتمدة	4

*** مدة كل من الجلسة المسجلة أو المتزامنة ساعة ونصف**

2. المقررات المطلوب دراستها قبل المقرر مباشرةً:

المقرر	الرمز
لا يوجد	

3. الهدف من المقرر:

يهدف مقرر "مقدمة في التعلم الإلكتروني" إلى تعريف الطالب على المفاهيم الأساسية للتعليم/التعلم الإلكتروني وعلى مكوناته وتطبيقاته المتنوعة وصولاً إلى التعليم/التعلم الافتراضي. وهو يمكن الطالب بشكل محدد من:

1. فهم أهمية التعلم الإلكتروني في تجاوز الحدود والعوائق التي يواجهها التعليم التقليدي وبزوغ الحاجة إلى التعلم الإلكتروني وتطوره مع التقدم الكبير في مجال تقانات المعلومات والاتصالات وتطبيقاتها، والتعرف إلى مزايا ومعوقات ومستقبل هذا النوع من التعلم.
2. التعرف إلى مكونات منظومة التعلم الإلكتروني بدءاً من نظام إدارة التعلم ونظام إدارة المحتوى وإصداراتها الحديثة وأدوات البحث العائدة لها، ومفاهيم التصميم التربوي والأغراض التعليمية وكتابة التعليمات التنفيذية لتصميم وتطوير الوحدات التعليمية وصولاً إلى أدوات تأليف المحتوى والوسائط المتعددة والتصميم الغرافيكي والتفاعليات الرئيسة، والنموذج المرجعي لغرض محتوى قابل للمشاركة والنظم المعيارية والإصدارات الحديثة للواجهات البرمجية، وكذلك إلى مفهوم الصفوف الافتراضية وأدوات التواصل التفاعلي، وأخيراً إلى معيرة أنظمة إدارة التعلم وكتطبيق عملي إلى النظام المعتمد في الجامعة الافتراضية السورية.
3. التعرف إلى نظم إدارة شؤون الطلاب والامتحانات والمتابعة المستمرة وبنوك الأسئلة والامتحانات والجدولة الزمنية والتقارير.
4. تطوير قدراته الذهنية في مجالات التحليل والتركيب والتصميم، وتطوير المهارات العملية وإتقان استخدام الأدوات السابقة بنجاح.

4. النتائج التعليمية المرجوة:

عند انتهاء المقرر يتوجب على الطالب:

- التعرف على مفاهيم التعلم الإلكتروني ومراحل تطوره ومقارنته بطرق التعليم التقليدي وتجاوزه العوائق والحدود التي يعاني منها هذا التعليم.
- التعرف على كافة أنماط التعلم الإلكتروني وإتقان ممارسته واستخدام أدواته، والقدرة على تحليل مسار تطوره واستشراف الصيغ المستقبلية لاستخداماته.
- فهم معنى نظام إدارة التعلم وإتقان استخداماته وتطبيقاته والتعرف إلى أدوات تأليف المحتوى وتصميمه ومفهوم النموذج المرجعي لغرض محتوى قابل للمشاركة.
- التعرف على معايير SCORM و TINCAN وإتقان تطبيقاتها من الناحية العملية.
- استخدام التقنيات والأدوات المستخدمة في التعلم الإلكتروني. والاستفادة من تطبيقاته.
- التعرف على مفهوم الصفوف الافتراضية وإتقان تطبيقاتها.
- تحليل الأنواع المعروفة لأنظمة إدارة التعلم والمقارنة فيما بينها.
- استيعاب أنظمة إدارة المحتوى التعليمي وإتقان طرق استخدامها وتحليل الفرق بينها وبين نظام إدارة العملية التعليمية.
- فهم وتصميم وتركيب نظم إدارة الامتحانات بعد التعرف على الخدمات التي تقدمها وعلى مراحل تطورها وتحليلها وإتقان استخدامها والتمييز في صلاحيات الفئات المختلفة المستفيدة منها.
- فهم وتصميم وتركيب نظم إدارة بنك الأسئلة والامتحانات والجدولة الزمنية والتقارير والمراقبة.
- فهم واستيعاب المفاهيم الحديثة في التعليم الإلكتروني كتطبيقات الحقيقة الافتراضية والحقيقة المضافة (المعززة) ونظم الاتصالات المتقدمة.
- إنجاز مشروع عملي بشكل متقن لنظام تعليم إلكتروني متكامل.

5. تقويم النتائج:

رقـــــم الفصل	عنوان الفصل	النتائج المرجوة	نمط التقويم				
			محتوى مطور تفاعلي/ محاضرات مسجلة	عملي (تفاعل في الجلسات المتزامنة)	امتحانات	عروض ومقابلات	تقارير
CH1	التعلم الإلكتروني	فهم–تحليل	X	X	X		
CH2	منصـــــــات وأدوات التعليم الإلكتروني	فهم–تحليل– إتقان الأدوات والتطبيق	X	X	X	X	X
CH3	أنظمة إدارة التعلم	فهم–تحليل– إتقان الأدوات والتطبيق	X	X	X	X	X
CH4	أنظمـة إدارة المحتوى التعليمي	فهم–تحليل– إتقان الأدوات والتطبيق	X	X	X	X	X
CH5	نظم إدارة الامتحانات	فهم–تحليل– إتقان الأدوات والتطبيق	X	X	X	X	X
CH6	مفـاهيم حديثـة فـي التعليم الإلكتروني	فهم–تحليل– إتقان الأدوات والتطبيق	X	X	X		X
CH7	مشاريع	فهم–تحليل– تصميم إتقان التنفيذ	X	X		X	X

6. مفردات المقرر:

رقم الفصل	عنوان الفصل	محتوى الفصل (الفقرات الرئيسة)	عـــــدد الوحـــدات التدريسـية النظرية	عـــــدد الوحـــدات التدريسية العملية
CH1	الـــــــــتعلم الإلكتروني	1. مقدمة 2. حدود التعلم التقليدي 3. ماهية التعلم الإلكتروني 4. تاريخ التعلم الإلكتروني 5. ميزات ومعوقات التعلم الإلكتروني 6. التعلم المتزامن والتعلم غير المتزامن 7. هل هناك قيمة تعلم حقيقية عن بعد؟ 8. مستقبل التعلم الإلكتروني 9. التعلم مقابل التدريب 10. أفضل ممارسات التعلم عبر الإنترنت 11. أمثلة عن بعض أنماط التعلم عبر الإنترنت 12. تدريبات	2	2
CH2	منصـــــــات وأدوات الـــتعلم الإلكتروني	1. معنى نظام إدارة التعلم 2. تاريخ نظام إدارة التعلم 3. إنشاء مقررات التعلم الإلكتروني ونشرها 4. أنماط أنظمة إدارة التعلم 5. أدوات تأليف المحتوى 6. التعلم الإلكتروني المتزامن والتعلم الإلكتروني غير المتزامن 7. أنماط أنظمة إدارة التعلم 8. نظام إدارة التعلم ونظام إدارة المحتوى التعليمي	2	2

		9. النموذج المرجعي لغرض محتوى قابل للمشاركة 10. الواجهة البرمجية TINCAN 11. التقنيات والأدوات المستخدمة في التعلم الإلكتروني 12. نظام إدارة التعلم مودل 13. مقارنة بين نظام إدارة التعلم ونظام إدارة المقرر 14. إحصاءات مودل وحصتها في السوق 15. أدوات التعلم في خدمة التعلم الجيد 16. تدريبات		
CH3	**نظـــــــم إدارة التعلم**	1. مقدمة عن أنظمة إدارة التعلم 2. أهمية أنظمة إدارة التعلم 3. الإمكانات الأساسية المطلوبة من نظام إدارة التعلم 4. أنماط أنظمة إدارة التعلم 5. المواصفات الفنية لنظام إدارة تعلم عام 6. المواصفات الفنية لنظام إدارة تعلم متزامن مزود بصفوف افتراضية 7. جدولة الدروس والامتحانات في أنظمة إدارة التعلم المتزامن 8. المواصفات العامة لواجهات نظام إدارة التعلم 9. المواصفات العامة لأدوات البحث الخاصة بنظام إدارة التعلم 10. معيرة أنظمة إدارة التعلم 11. الانتقال من نظام تعليمي تقليدي إلى نظام إدارة تعلم إلكتروني 12. بعض أنظمة إدارة التعلم 13. نظام إدارة التعلم المعتمد في الجامعة الافتراضية السورية 14. تدريبات	2	2
CH4	**نظـــــــم إدارة المحتـــــــوى التعليمي**	1. مقدمة عن أنظمة إدارة المحتوى التعليمي 2. أسباب ظهور الأغراض التعليمية 3. الأغراض التعليمية القابلة لإعادة الاستخدام 4. استراتيجية الأغراض التعليمية	2	2

		5. بنية الغرض التعليمي 6. أقسام الغرض التعليمي – المقدمة والخلاصة 7. أقسام الغرض التعليمي – أغراض المعلومات القابلة لإعادة الاستخدام 8. أقسام الغرض التعليمي – التقييمات والتمارين العملية المرتبطة بمادة تعليمية 9. أنماط أغراض المعلومات 10. أنظمة إدارة المحتوى التعليمي 11. وظائف نظام إدارة المحتوى التعليمي 12. الوظائف المتاحة لجميع المستخدمين 13. الوظائف المتاحة لمدير النظام 14. الوظائف المتاحة للمعلمين 15. الوظائف المتاحة للمتعلمين 16. تدريبات		
CH5	**نظـــــــم إدارة الامتحانات**	1. مقدمة 2. خدمات أنظمة إدارة الامتحانات 3. تطوير أنظمة الامتحانات 4. الأنظمة الجزئية لنظام إدارة الامتحانات 5. نظام إدارة المستخدمين 6. نظام إدارة المتعلمين 7. نظام إدارة المجموعات 8. نظام إدارة الصلاحيات 9. نظام إدارة بنية المحتوى والمناهج 10. نظام إدارة بنك الأسئلة 11. نظام إدارة بنك الامتحانات 12. نظام إدارة الجدولة الزمنية	**1**	**1**

		13. نظام إدارة التقارير 14. نظام المراقبة 15. أنواع الامتحانات 16. تدريبات		
CH6	**مفاهيم حديثة في التعليم الإلكتروني**	1. التعلم عن طريق الألعاب (Gamification) 2. دور شبكات التواصل الاجتماعي في التعليم 3. الحقيقة المدمجة والحقيقة الافتراضية 4. تدريبات	**1**	**1**
CH7	**مشاريع**	1. مشروع – بناء دروس تعليمية خاص بنظام تعليم إلكتروني 2. حلقة بحث حول البحث عن مصادر المعلومات	**2**	**2**

7. القسم العملي:

- **أدوات ومختبرات القسم العملي:**

إسم الأداة	توصيفها
Moodle	نظام إدارة تعلم
Go to Meeting	صف افتراضي
CLMS	نظام إدارة محتوى
Moodle	نظام إدارة الامتحانات

- **توزيع العملي على فصول المقرر:**

الفصل	نمط العملي	ملاحظات وتوضيحات
الأول	☒ تمارين ☒ وظائف ☒ حلقات بحث ☐ مشاريع ☐ تجارب ☐ أخرى	
الثاني	☒ تمارين ☒ وظائف ☒ حلقات بحث ☐ مشاريع ☒ تجارب ☐ أخرى	
الثالث	☒ تمارين	

	☒ وظائف ☒ حلقات بحث ☐ مشاريع ☒ تجارب ☐ أخرى	
الرابع	☒ تمارين ☒ وظائف ☒ حلقات بحث ☐ مشاريع ☒ تجارب ☐ أخرى	
الخامس	☒ تمارين ☒ وظائف ☒ حلقات بحث ☐ مشاريع ☒ تجارب ☐ أخرى	
السادس	☒ تمارين ☒ وظائف ☒ حلقات بحث ☐ مشاريع ☒ تجارب ☐ أخرى	
السابع	☐ تمارين ☐ وظائف ☒ حلقات بحث	

الجمهورية العربية السورية		Syrian Arab Republic
وزارة التعليم العالـــي		Ministry of Higher Education
الجامعة الافتراضية السورية		Syrian Virtual University

	☒ مشاريع ☐ تجارب ☐ أخرى	

8. المراجع:

1. Edward Roesch (2019) "How Gamification And Social Networking Impact Learning: Communication Is The Key", [online] available from: https://elearningindustry.com/social-networking-impact-learning-gamification-communication-key.
2. H. Anandakumar, R. Arulmurugan, Chow Chee Onn (2018) "Computational Intelligence and Sustainable Systems: Intelligence and Sustainable Computing", Springer, Technology & Engineering,304 pages.
3. John Leh (2016) "Top Social Learning LMS Features", [online] available from: http://www.elearninglearning.com/gamification/social-learning/?open-article-id=5612323&article-title=top-social-learning-lms-features&blog-domain=talentedlearning.com&blog-title=talented-learning.
4. Jon Peddie (2017) "Augmented Reality: Where We Will All Live", Springer, DOI:10.1007/978-3-319-54502-8.
5. Steve Aukstakalnis (2016) "Practical Augmented Reality: A Guide to the Technologies, Applications, and Human Factors for AR and VR", Addison-Wesley Professional.
6. Barritt, C., Lewis, D., Wieseler, W. (1999). Cisco Systems Reusable Information Object Strategy. Definition, Creation Overview, and Guidelines Version 3.0.
7. Edward Roesch (2019) "How Gamification And Social Networking Impact Learning: Communication Is The Key", [online] available from: https://elearningindustry.com/social-networking-impact-learning-gamification-communication-key

8. Georgina Cooke (2018) "LCMS vs. LMS: A Guide to Learning Content Management Systems" [online]. Available from: https://www.elucidat.com/blog/learning-content-management-systems/
9. H. Anandakumar, R. Arulmurugan, Chow Chee Onn (2018) "Computational Intelligence and Sustainable Systems: Intelligence and Sustainable Computing", Springer, Technology & Engineering,304 pages
10. John Leh (2016) "Top Social Learning LMS Features", [online] available from: http://www.elearninglearning.com/gamification/social-learning/?open-article-id=5612323&article-title=top-social-learning-lms-features&blog-domain=talentedlearning.com&blog-title=talented-learning
11. Jon Peddie (2017) "Augmented Reality: Where We Will All Live", Springer, DOI:10.1007/978-3-319-54502-8
12. Mershad, Khaleel & Wakim, Pilar, (2018), A Learning Management System Enhanced with Internet of Things Applications, Journal of Education and Learning. DOI: 7. 23. 10.5539/jel.v7n3p23.
13. Steve Aukstakalnis (2016) "Practical Augmented Reality: A Guide to the Technologies, Applications, and Human Factors for AR and VR", Addison-Wesley Professional