

تركز هذه المادة على الأساليب التربوية في تصميم وإنتاج البرامج التعليمية، والتي تعتبر أمراً ضرورياً في إنتاجها على مستوى جميع المراحل التعليمية. ويشمل ذلك استخدام التصميم التعليمي ونظريات التعلم وتطبيقاتها في مجال إنتاج البرمجيات، بالإضافة إلى استخدام البرامج الحاسوبية اللازمة للتطبيق مثل Authorware, Hyperstudio, Flash and Advanced Power Point

#### أهداف المادة

تهدف هذه المادة إلى تكوين المهارات والمعارف لدى المتعلم من خلال العناصر الآتية:

1. معرفة دور نظريات التعلم في التصميم.
2. معرفة دمج نظريات التعلم في تقنية المعلومات لإنتاج برامج تعليمية.
3. معرفة العناصر اللازمة للتصميم.
4. التعرف ببرنامج إنتاج البرامج التعليمية باستخدام الحاسب الآلي.

#### المحتوى

الاسبوع	المحتوى
1	عناصر التصميم
2	تابع عناصر التصميم
3	النظرية الإدراكية أو المعرفية.
4	نظرية برونر، نظرية فيجوتسكي.
5	النظرية السلوكية
6	دمج نظريات التعلم في إنتاج البرمجيات التعليمية.
7	عناصر تقويم البرمجة وتطبيقها في التصميم
8	تطبيق عملي
9	تطبيق عملي
10	تطبيق عملي
11	تطبيق عملي
12	تطبيق عملي
13	تطبيق عملي
14	تطبيق عملي

#### تقييم الأعمال

الدرجة	النشاط
10	مسودة البحث
20	بحث في نظريات التعلم
30	إنتاج برمجية
10	المشاركة
25	امتحان نهائي(بالفصل)
5	الإبداع
100	المجموع