KING HUSSEIN FOUNDATION مؤسسة الملك الحسين
JUBILEE INSTITUTE معهد اليوبيل

المؤتمر الإقليمي الرابع

للتميّز في التعليم

The 4th Regional Conference for Excellence in Education

6-11 August 2022

عمان - الأردن

Creativity | Giftedness | Artificial Intelligence | STEAM

باعتماد من

CPD MEMBER
The CPD Certification Service

AI Quintessential®

بالتعاون مع

معهد اليوبيل

يعمل معهد اليوبيل على تطوير المناهج التعليمية والتدريبية، وتوفير الفرص لمعلمي المدارس الحكومية والخاصة وطلاب المنح الدراسية وأسرهم من مختلف الأصول والمنابت، للحصول على أحدث أساليب التعليم والتدريب.

مركز اليوبيل للتميّز التربوي

تأسس مركز اليوبيل للتميز التربوي عام 1998 م/ معهد اليوبيل / مؤسسة الملك الحسين ، ويعد رائد الروبوت في الأردن؛ حيث يقدّم العديد من البرامج في العلوم والتكنولوجيا والهندسة والفنون والرياضيات (STEAM) لآلاف الطلبة والمعلمين من كافة مناطق المملكة وفي (11) دولة عربية.

فمن خلال تحويل الدروس إلى تطبيقات عملية، بربط العلوم والتكنولوجيا بالحياة اليومية، تحول الطلبة من ممتحنين إلى متعلمين شغوفين.

كما يكسب المعلمون مهارات لتعزيز التعلّم الذاتي؛ من خلال العمل الجماعي والمهارات التحليلية والكفاية البحثية.

ومن أجل مزيد من الدعم للمعلمين وهم يواصلون مواجهة آثار جائحة COVID-19 ، وتماشيا مع المعيار الجديد للتعليم؛ فقد طوّر مركز اليوبيل وبالتعاون مع مركز الاستشارات في الجامعة الأردنية أول دبلوم في التعلم الإلكتروني في الأردن، إضافة لعدد من الدورات القصيرة الأخرى؛ والتي تُعرّف المعلمين بمنهجية التعلم الإلكتروني وتطبيقاته والمهارات اللازمة لتخطيط مناهج التعلم الإلكتروني وتنفيذها

المؤتمر الإقليمي الرابع للتميز في التعليم

مع تعافي العالم من الاضطرابات الهائلة التي أحدثتها جائحة COVID-19 ، والاضطرار إلى الخضوع لفترة من الانقطاع المؤقت في الاتصال الوجاهي في طرق التعليم، والتي كنّا نتشارك بها بأوصافنا المتعددة أساتذة وطلابًا ومعلمين ومتعلمين، أدّى الوباء وحظر التجول وإغلاق المدارس والجامعات والقيود المفروضة على السفر والإغلاق، إلى تسليط الضوء على الفجوة الرقمية وتفاقمها، خصوصا في العملية التعليمية؛ حيث تمكنت الدول الغنية من ابتكار حلول بفضل البنية التحتية التكنولوجية القوية والحديثة، مما أتاح التواصل داخل البلد الواحد وبين البلدان المختلفة، ولكنّه أثار أيضًا أسئلة مقلقة حول قدرة الأنظمة التعليمية الحالية حول العالم على سدّ الفجوة التي حدثت، وقدرة المعلم والطالب على فهم التأثير العميق والدائم على توقعاتنا وممارساتنا من حيث الاتصال والتعليم، وكذلك فوائد وقيود ومخاطر التكنولوجيا.

نلتقي هذا العام في الأردن خلال المؤتمر الإقليمي الرابع للتميز في التعليم، كما فعل عدد كبير من العلماء في الأوقات الصعبة من قبل، للنظر في مستقبل وتعليم الأجيال القادمة، بأمل كبير نجتمع معًا بوصفنا معلمين وزملاء ، وباحثين وأصدقاء بهدف بث حياة جديدة في المجتمع الأكاديمي العالمي والدولي، ولتبادل الخبرات والتجارب؛ حيث إن الاتصال البشري والتفاعل والتواصل هو ما يدفعنا للالتقاء في هذا المؤتمر؛ فبالنسبة للكثيرين منّا على مدار العامين الماضيين لم نتمكن من مقابلة زملائنا وطلابنا ومعلمينا وشركائنا وحتى عائلاتنا أحياناً؛ لذا نتطلع إلى رؤيتكم مرة أخرى ومشاركتكم الفعّالة في هذا الحدث العلمي.

غايات المؤتمر

- ✓ عرض أحدث الأبحاث في مجالات المؤتمر الأربعة (الموهبة والإبداع، منحى STEAM، التعلم الإلكتروني، الإرشاد الوظيفي، الذكاء الاصطناعي في التواصل) .
- ✓ التعرف على أحدث طرق تعليم الموهوبين والمبدعين في ضوء انعكاس الجائحة على طرق التعلم.
- ✓ ربط الذكاء الاصطناعي مع التعليم من خلال منحى STEAM .
- ✓ تدريب المشاركين على مفهوم الدمج المجتمعي من خلال التدريب غير التقليدي وفق منحى STEAM بأدوات ومناهج متخصصة تحقق احتياجات فئة ذوي الإعاقة.
- ✓ تمكين المشاركين من تصميم وتطوير المناهج لمختلف المراحل الدراسية وفق منحى STEAM.
- ✓ تمكين المشاركين من المهارات القيادية وطرق تعزيزها لدى الطلبة وفق منحى STEAM.
- ✓ إعداد مدربي الروبوت وتمكين المشاركين من المهارات المتقدمة لبرمجة الروبوت التعليمي.
- ✓ تمكين المشاركين من المهارات الأساسية للتعامل مع التعلّم الإلكتروني ، وعرض أحدث أساليب التدريس والتقويم.
- ✓ التعرّف على الرؤية المستقبلية للإرشاد الوظيفي وأهميته لوظائف المستقبل ودوره الفّعال في حل مشكلة البطالة عند المتعلمين.
- ✓ عرض الخبرات والطرق الحديثة في التعليم من مختلف دول العالم خلال الجلسات الحوارية بين المشاركين.

الفئات المستهدفة:

- ✓ القيادات التربوية والتعليمية في التعليم العام والعالي.
- ✓ أعضاء هيئة التدريس في كليات الهندسة والحاسوب والعلوم والرياضيات والتربية.
- ✓ عمداء كليات التربية في الجامعات.
- ✓ رؤساء الأقسام التربوية.
- ✓ مدراء ومشرفو مراكز الموهبة والإبداع.
- ✓ المعلمون والمعلمات والمشرفون والمشرفات.
- ✓ المرشدون والأخصائيون النفسيّون والإجتماعيون.
- ✓ المدربون والمدربات في المجالات التربوية ونهج STEAM والروبوت والذكاء الاصطناعي.
- ✓ مديرو ومديرات المدارس في القطاع الحكومي والخاص.
- ✓ طلبة الجامعات والدراسات العليا.
- ✓ الباحثون والمهتمون.
- ✓ موظفو الشركات والبنوك والدوائر الحكومية.
- ✓ المهتمون في مجالات الريادة والإبداع والتميّز.

محاور المؤتمر:

المحور الأول: الموهبة والإبداع

- التعّرف على أحدث طرق تعليم الموهوبين والمبدعين في ضوء انعكاس الجائحة على طرق التعلم.
- القياس والتشخيص للقدرات العقلية.
- الدراسات الحديثة في الموهبة والإبداع.
- الخدمات التربوية المقدمة للطلبة الموهوبين والمبدعين.
- الحاجات النفسية للطلبة الموهوبين والمبدعين وكيفية تلبيتها.

المحور الثاني : نهج STEAM

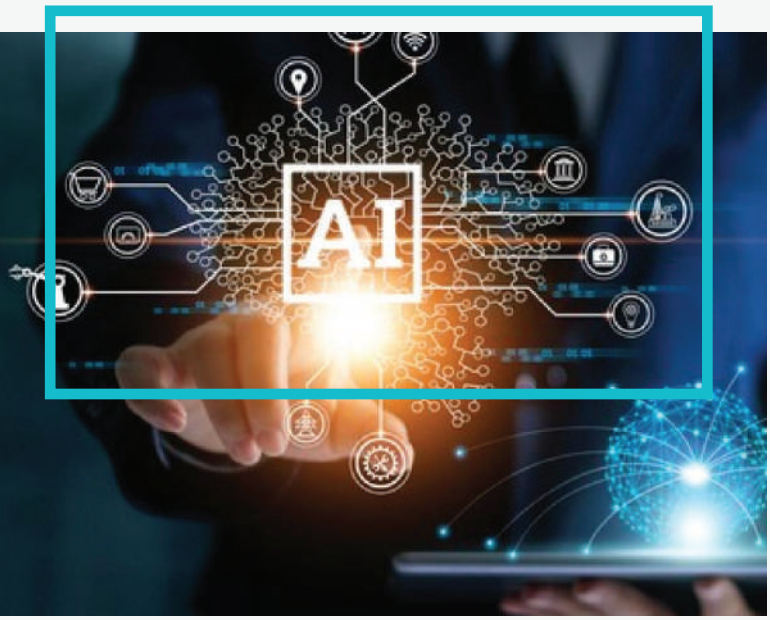
- مناهج (STEAM) .
- مستقبل تعلم وتعليم نهج(STEAM) .
- مدارس (STEAM) .
- ربط الذكاء الاصطناعي مع التعليم من خلال منحى (STEAM).
- الدمج المجتمعي وفق منحى (STEAM).

المحور الثالث: التعلّم الإلكتروني

- ✓ التعلم الإلكتروني قبل جائحة كورونا وبعدها.
- ✓ المفاهيم والمصطلحات المتداخلة مع مفهوم التعلم الإلكتروني.
- ✓ المهارات الأساسية للتعامل مع التعلم الإلكتروني.
- ✓ أحدث أساليب التدريس والتقويم في مجال التعلم الإلكتروني.
- ✓ تجارب محلية وعالمية في مجال التعلم الإلكتروني.

المحور الرابع: الارشاد الوظيفي

- ✓ الرؤية المستقبلية للإرشاد الوظيفي.
- ✓ وظائف المستقبل والبطالة.
- ✓ الخبرات والطرق الحديثة في الإرشاد الوظيفي .
- ✓ التحديات ووظائف المستقبل.
- ✓ دور المرشد الوظيفي اليوم.



المحور الخامس: AI in Communication

- ✓ هل الذكاء الاصطناعي يسيطر على عالم الأعمال؟
- ✓ الذكاء الاصطناعي و دوره في زيادة فعالية الاتصال.
- ✓ الذكاء الاصطناعي وزيادة الإنتاجية في بيئة العمل.
- ✓ الذكاء الاصطناعي وتحسين الابتكار وتعظيمه.
- ✓ مستقبل الاتصالات: البشر والآلات.

برنامج المؤتمر

مدة المؤتمر 6 أيام ويبدأ برنامجه يوميًا من الساعة التاسعة صباحًا حتى الساعة السابعة مساءً، حيث يكون البرنامج اليومي العام كما يلي:

الوقت	الفعالية
10:00 – 9:00	محاضرة رئيسة بأحد محاور المؤتمر
10:30 – 10:00	استراحة
13:30 – 10:30	البرنامج التدريبي (الجلسة الأولى)
15:00 – 13:30	الغداء
17:00 – 15:00	البرنامج التدريبي (الجلسة الثانية)
17:30 – 17:00	استراحة
19:00 – 17:30	أوراق بحثية وجلسات نقاشية

يمكن للمشارك الراغب بالإستفادة القصوى من فعاليات المؤتمر التدريبي حضور جميع الفعاليات المقامة بالإضافة إلى الالتحاق بدورتين تدريبتين على الأكثر ويتم تحديد الدورات عند التسجيل.

المحاضرات الرئيسية (Keynotes Speakers)

السبت (6/8/2022)	إشكاليات تعريف الموهبة والإبداع وانعاكسها في التشخيص
الأحد (7/8/2022)	STEAM Schools from Exploratory to full immersion
الاثنين (8/8/2022)	التعلم الإلكتروني قبل جائحة كورونا وأثناءها وبعدها.
الثلاثاء (9/8/2022)	الإرشاد الوظيفي والإرشاد المهني : حاجة أم رفاهية؟
الأربعاء (10/8/2022)	الصحة النفسية وجائحة كورونا
الخميس (11/8/2022)	كيف يؤثر الذكاء الاصطناعي في التواصل الإنساني في بيئة العمل؟

البرنامج التدريبي

الموهبة والإبداع

Gifted and talented education

منحى STEAM

1. STEAM and Entrepreneurship
2. معلم (STEAM) معتمد
3. How to design, develop, and deliver STEM curriculum
4. إعداد مدرب الروبوت
5. برمجة الروبوت المتقدمة

الإرشاد الوظيفي

الإرشاد الوظيفي ووظائف المستقبل

التعلم الإلكتروني

معايير التميز للتعليم الإلكتروني :

- ✓ التعليم العام
- ✓ التعليم العالي

AI in Communication

1. Big data technologies
2. Machine learning in communications and networks
3. Intelligent data communication
4. Non - Fungible Tokens (NFTs)

1. GIFTED AND TALENTED EDUCATION

Workshop Description

Gifted education is a critical component of the modern global educational system. Gifted and talented children are defined as those who demonstrate outstanding cognitive, creative, artistic, leadership, or physical capacities. Therefore, it is essential to identify those children and offer them the most suitable learning and development environment. In this workshop, participants will learn about gifted and talented education, identifying gifted and talented children, and developing policies and programs to meet their needs.

Workshop Objectives

• Differentiate between gifted and talented children
• Enable stakeholders to play an
active role in identifying gifted and talented children
• Provide a framework for gifted education programs through developing gifted and
talented education policy
• Differentiate curriculum delivery and assessment for gifted and talented children
• Encourage a productive and successful partnership with parents and local community partners to facilitate the implementation of
gifted and talented programs outside the school setting.
•Help gifted and talented children develop capacities by fostering their self-awareness and social consciousness.

2. INTELLIGENT DATA COMMUNICATION

Workshop Description

This workshop offers the knowledge and skills for designing, developing and operating secure IP-based networks.
It offers practical skills in the specification, design, modelling and implementation of software and hardware. Attendees will gain specialist knowledge of digital communications, multimedia communications, wireless networks and security issues. They will also learn about the technologies of LTE and 5G wireless networks and the Internet of Things.

Workshop Objectives

• Provide knowledge, skills and a critical appreciation of the principles of data communications.
• Enable you participants to analyse a system and design an appropriate, custom solution.
• Develop subject related practical skills.
• Provide you participants with the opportunities to develop written and oral communication
• Prepare you participants for employment, research, further study and lifelong learning by developing their intellectual, problem-solving, practical and key (transferable) skills.

3. Non-Fungible Tokens (NFTs)

Workshop Description

Cultural objects are continuously impacted by new technologies. Artificial Intelligence (AI), non-fungible tokens (NFTs), and the metaverse are strongly engaged with each other. This course will help trainees identify the rules of engagement and the changing reality of the contemporary digital culture by considering the new aesthetics in relation to more familiar histories of art and how generative artwork is created.

They will learn about the available NFTs tools, layering methods, creating metadata, and how to manage the most famous platforms used for NFTs.

Workshop Objectives

- Gain an understanding of what NFTs are.
- Identify how NFTs work - Understand how to buy, create and sell your own NFTs.
- Learn how to use popular platforms used in the buying, creation and selling of NFTs.
- Learn how to connect Metamask with the digital wallet.
- Understand and applying minting
- Know and use key vocabulary and concepts commonly used when discussing NFTs, Non- fungible Tokens and how to buy, sell and create them.
- Identify the value of understanding how NFTs work om education

4. MACHINE LEARNING IN COMMUNICATIONS AND NETWORKS

Workshop Description

This workshop introduces the fundamental concepts of machine learning (ML), with particular emphasis on communication-efficient distributed learning and applications to networked systems.

After a brief introduction to ML methods and deep networks, attendees will learn the key aspects for their efficient application to communication systems. They will learn about applications that span different layers and system configurations, including physical layer (signalling, detection), multiple access and radio resource management. In addition to focus on large-scale distributed and decentralized ireless networks.

Workshop Objectives

- Understand the fundamentals of machine learning and deep learning
- Be able to apply learning algorithms to communication and networking problems
- Understand the communication aspects involved in ML-empowered wireless networks
- Be able to follow recent developments and emerging directions in ML theory and applications.

5. اعداد مدرب الروبوت التعليمي

الوصف :

يعمل هذا البرنامج على تحفيز الابتكار والإبداع لدى المتدربين من خلال التركيز على التصميم الهندسي للروبوتات والية برمجتها , حيث يقوم المشاركون بالتطبيق العملي لتصميم روبوت وبرمجته ليؤدي وظائف محددة بالاعتماد على تناقل البيانات ما بين المتحكم والحساسات والمحركات وذلك من خلال اتباع الخوارزميات والاستراتيجيات المناسبة , كما يتم تدريبهم على كيفية تفعيل مختبر الروبوت وإدارته في المدارس والمعاهد والمراكز التعليمية .

المحاور :

- مهارات التدريب الأساسية الواجب على مدرب الروبوت معرفتها .
- التعريف بالحقيبة التدريبية ومحتوياتها وكيفية استعمالها في التدريب .
- أساليب واستراتيجيات تقديم المادة العلمية للمتدربين وطرق تقييم الأداء .
- كيفية إدارة مختبر الروبوت التعليمي ووضع الخطط الدراسية المناسبة .
- المهارات الأساسية في تصميم وبرمجة الروبوت .
- أمثلة عملية على كيفية دمج العلوم والتكنولوجيا والهندسة والرياضيات في العملية التعليمية من خلال الروبوت .
- الخوارزميات والبحث عن أفضل الطرق للوصول للحل المناسب .
- إتقان عملية التصميم الهندسي للروبوت ليتلائم مع المهمة المراد تنفيذها .
- التفاعل مع البيئة المحيطة من خلال الحساسات .
- تراسل البيانات ما بين الروبوت والبيئة المحيطة .

الأهداف العامة للتدريب:

- إعداد مدربين متخصصين في مجال الروبوت التعليمي .
- إتقان مهارات التصميم وبرمجة الروبوت .
- تعريف المشاركين على المستوى المتقدم في الروبوت التعليمي وكيفية دمجه في العملية التعليمية .
- إكساب المشاركين المهارات اللازمة لإدارة الدورات التدريبية المتعلقة بالروبوت .
- تزويد المشاركين بالمناهج والخطط التدريبية والعروض الخاصة بالتدريب .
- إكساب المشاركين المهارات اللازمة لتطبيق منحى STEAM باستخدام الروبوت التعليمي .
- تعريف المشاركين بكيفية صياغة المواد التدريبية والتي تناسب الفئة العمرية المستهدفة .

الشهادة باعتماد من CPD والجمعية العربية للروبوت والذكاء الاصطناعي

6. معلم (STEAM) معتمد

الوصف :

- برنامج تعليمي تم تطويره لإعداد طلبة المدارس الابتدائية والثانوية للدراسات الجامعية والدراسات العليا في مجالات العلوم والتكنولوجيا والهندسة والرياضيات والعلوم الإنسانية والاجتماعية حيث اصبح نظام تعلم"STEAM" مسألة بالغة الأهمية في التوجهات التعليمية الحالية كما أظهرت البحوث أن المناهج المتكاملة في نظام STEAM تحسن من مستوى اهتمام وتعلم الطلاب.

يعمل البرنامج التدريبي على تقديم تجارب التعلم في نظام "STEAM" التي تهدف الى اعداد الطلبة لمواكبة الاقتصاد العالمي في القرن الحادي والعشرون حيث يحتاج الطالب الى اكتساب معارف ومهارات حتى يصبحوا مؤهلين للجامعة وسوق العمل.

• أهداف البرنامج:

- توضيح أهمية تطبيق نظام "STEAM" كبديل للنظام التقليدي المتبع في المدارس.
- التركيز على مفهوم التعلم المتركز على المتعلم كأحد المفاهيم الأساسية في نظام "STEAM" والأساس النظري الذي يقوم عليه المفهوم.
- تحديد مميزات ومتطلبات وتحديات تطبيق التعلّم القائم على المشروع في مدارسنا.
- تحديد متطلبات تطبيق فلسفة ستيم في المدرسة من حيث ثقافة المدرسة وتكوين مجتمعات تعلم مهنية.
- تحديد كيفية دمج العلوم والفنون ومعرفة دور الرياضيات والتكنولوجيا في عملية التعلم.
- تصميم وحدات تعلم متكاملة تتباين في طبيعة وعمق التكامل بين المواد العلمية والعلوم الإنسانية والفنية.
- معرفة أساليب التقويم الأكثر شيوعا ضمن فلسفة "STEAM"

• محاور البرنامج التدريبي:

- نظام "STEAM" التعليمي: البدايات
- التعلم المتمركز على المعلم والتعلم المتمركز على المتعلم.
- كيف نتعلم ؟
- التعلم ذو المعنى
- الأساس النظري الذي تقوم عليه فلسفة "STEAM"
- أساليب واستراتيجيات التعلم في نظام "STEAM"
- نظام "STEAM" التكاملي وأمثلة على ذلك
- تصميم أساليب تقويم مختلفة في نظام "STEAM"
- متطلبات تطبيق نظام "STEAM" في المدارس وتكوين مجتمعات تعلم مهنية
- تطبيقات عملية باستخدام أدوات "STEAM" " المتنوعة.
- تطبيقات عملية لحل مشكلات واقعية باستخدام استراتيجية التعلم القائم على المشروع.

7. STEAM and Entrepreneurship

Workshop Description

It might seem easy to incorporate entrepreneurship with STEAM. Yet, it needs a proper understanding of what STEAM and entrepreneurship are, and how they can be integrated and implemented within the school curriculum. This workshop will introduce you to the fundamental concept of STEAM and entrepreneurship. You will identify business idea generation as one of the cornerstones of entrepreneurship. These ideas could be new products or services that are designed to solve real-life problems. Using STEAM skills, you can relate and provide the spark needed to initiate new ideas for potential business opportunities. A lot more about STEAM education and its relationship with entrepreneurship is in this workshop.

Workshop Objectives

- Explain what STEAM is and how it is related to entrepreneurship
- Identify how to develop STEAM projects for students at different levels
- Understand the fundamentals concepts of entrepreneurship
- Find and develop solutions to real-life problems using the STEAM approach
- Develop business ideas using STEAM solutions
- Understand what should we take into account when designing a STEAM entrepreneur project.

8. How to design, Develop, and Deliver STEAM Curriculum

Workshop Description

The benefits of STEAM education evolve around empowering learners to develop various transferable skills such as communication, teamwork, critical thinking, creativity, and innovation. Additionally, learners will improve their inquiry skills and nurture their ability to solve complex authentic real-life problems by integrating their knowledge and understanding of the various topics using state -of-art technologies. In this workshop, participants will learn how to design, develop, and deliver STEAM programs. They will also learn how to construct its learning material andassessment tools.

Workshop Objectives

- Understand what STEAM education is and what can be and cannot be considered as STEAM.
- Identify the power of STEAM education. And its impact on the learning process through real- life examples
- Identify STEAM implementation models and work on one model that fits a particular educational system
- Develop different STEAM projects by integrating the engineering design process with the scientific research method
- Learn how to plan, develop integrated content and assessment material for STEAM education
- Identify the challenges of STEAM education and find solutions

9. BIG DATA TECHNOLOGIES

Workshop Description

The transformative element of any IoT system is the data that can be collected from it. Thus, the ability to extract data and using data analytics techniques to gain insights increases employability. Learners will learn how to use Python data libraries to create a pipeline to acquire, transform and visualize data collected from IoT sensors and machines. The content of this workshop is aligned with the CISCO certified course Big Data ana Analytics.

Workshop Objectives

- Use Python to read data from sensors and store data in a SQL data base.
- Use Python Data Analysis library to clean, manipulate, integrate data sets.
- Use Python Visualization Libraries to visualize real-time data end explore acquired data sets.
- Explain the fundamental principles of a modern scalable Big Data platforms like Hadoop.
- Use storytelling to present the insights gained from extracted data.

10 . معايير التميز للتعليم الإلكتروني (التعليم العام - التعليم العالي)

الوصف:

التعرف على معايير التميز للتعليم الإلكتروني الضرورية لضمان جودة التعليم الإلكتروني، والتي تشمل جميع الجوانب المتعلقة بالتصميم والتنفيذ للتعلم الإلكتروني.

أهداف البرنامج:

- التعرف على معايير التميز إلالكتروني للتعليم العام
- التعرف على أهمية معايير التعلم إلالكتروني في العملية التعليمية
- اتقان المشارك ادارة التعلم إلالكتروني بتميز.
- ان يتعرف المشارك على كيفية تصميم منهج إلكتروني وفقا لمعايير التميز.
- تعرف المشارك على معايير بناء التعليم المدمج بتميز
- انتاج المقاطع المرئية وفقا لمعايير التميز.

الشهادة باعتماد من CPD

11 . برمجة الروبوت المتقدمة

الوصف :

بواسطة حقيبة الروبوت التعليمية يتم تعلم هندسة تصميم وبرمجة الروبوت المتقدمة , وذلك من خلال التركيز على مفاهيم برمجية متخصصة وبناء الخوارزميات والاستراتيجيات , كما يتم تطبيقها على الروبوت المصمم هندسيا بطريقة مناسبة , ليؤدي وظائف معينة تحتاج إلى دقة برمجية عالية , كما يتم استخدام التصاميم الهندسية المختلفة لمجسم الروبوت في حل معادلات رياضية وفيزيائية مختلفة , كما يتم تقديم الروبوت ومكوناته كوسيلة مثلى لتطبيق منحى STEAM في الحصة المدرسية.

المحاور :

- هندسة تصميم الروبوت التعليمي المتقدم
- برمجة الروبوت المتقدمة
- كتابة الأكواد البرمجية .
- أنظمة التشغيل الخاصة بالمتحكمات .
- تصحيح الروبوت لأخطائه التي يمكن أن يقع بها من تلقاء نفسه .
- توقع الروبوت للأخطاء المحتملة والمتوقعة والعمل على تفاديها .
- مشروعات عملية متقدمة .
- تنفيذ المشاريع عمليا وأخذ التغذية الراجعة .
- التفاعل مع البيئة المحيطة من خلال الحساسات .
- جمع البيانات ونقلها والاستفادة منها للتحكم في حركة الروبوت .

الأهداف العامة للتدريب :

- التعرف على مبادئ التصميم والهندسة الخاصة بالروبوت
- إتقان أساسيات البرمجة بلغة بايثون
- برمجة الروبوت باستخدام لغة بايثون
- التعرف على نهج STEM في تنفيذ المشاريع العملية .
- استخدام المسننات في عملية نقل الحركة للروبوت .
- توظيف العوامل البيئية المحيطة للروبوت في البرمجة .
- التعرف على الفيزياء المرتبطة بعلم الروبوت
- إتقان اهم المبادئ الالكترونية والكهربائية المتعلقة بعلوم الروبوت
- إتقان إدارة مشروع متكامل لبناء وبرمجة الروبوت .
- التدريب على إدارة مسابقات الروبوت المحلية والعربية والعالمية .
- تأهيل المشاركين لقيادة فرق الروبوت التي قد تشارك في مسابقات الروبوت

الشهادة باعتماد من الجمعية العربية للروبوت والذكاء الاصطناعي و CPD

12. الإرشاد الوظيفي ووظائف المستقبل

الوصف :

يعد الإرشاد الوظيفي من أهم الموضوعات التي تنادي بها دول العالم في مجال التوظيف وبناء قدرات الموارد البشرية، ويقوم الإرشاد الوظيفي على مساعدة الموارد البشرية على فهم الذات والقدرات، وفهم بيئة العمل وطبيعتها، وتعريفهم بأهم المهارات والمؤهلات اللازمة لأي وظيفة أو مهنة في سوق العمل، وتغطية جميع جوانب مهارات البحث عن عمل، وبناء المسار الوظيفي.

وبالتالي، فقد ازداد الطلب منذ العام 2016 على المرشدين الوظيفيين من ذوي الخبرة والمؤهلين في مجال الإرشاد الوظيفي، لأنها من أهم الوسائل للمساعدة في القضاء على البطالة وزيادة انتاجية العاملين في القطاعات المختلفة.

منهجية التدريب:

سيتم استخدام الأساليب والأدوات والأنشطة التدريبية التالية:

1. عرض تقديمي على بور بوينت.
2. عرض فيديوهات توضح بعض المهارات والنظريات.
3. لعب أدوار في نهاية كل خطوة من خطوات الإرشاد الوظيفي.
4. العمل في مجموعات أو عمل فردي لتعبئة بعض النماذج والأدوات.
5. تطبيق عملي لجلسة إرشاد وظيفي كاملة مع تطبيق جميع المهارات في آخر الدورة.

المستفيدون من التدريب:

1. المرشدين التربويين والاجتماعيين العاملين في المدارس.
2. المرشدين ومنسقي الأنشطة في الجامعات.
3. موظفي استقطاب الطلبة في الجامعات.
4. موظفي الموارد البشرية في أي مؤسسة أو شركة (قسم التوظيف، قسم تطوير الموارد البشرية).
5. موظفي مكاتب العمل التابعين لوزارة العمل
6. المشرفين في قسم الإرشاد في وزارة التربية والتعليم.
7. طلبة الجامعات في تخصصات (الإرشاد والصحة النفسية، علم النفس، علم الاجتماع، العمل الاجتماعي، إدارة الموارد البشرية)

أهداف ورشة العمل:

1. إعداد مرشدين وظيفيين معتمدين.
2. توضيح مفهوم الإرشاد الوظيفي وأهم نظرياته.
3. شرح آلية عمل خطوات الإرشاد الوظيفي القياسية.
4. شرح الوضع الحالي والتطور في سوق العمل ووظائف المستقبل.
5. مهارات كتابة السيرة الذاتية، مقابلات العمل، وأهم مهارات البحث عن عمل.
6. تمكين المنتسبين للبرنامج من جميع المهارات المطلوبة لتقديم الإرشاد الوظيفي الفردي والجمعي.
7. تزويد المنتسبين للبرنامج بالأدوات اللازمة لتقديم خدمات الإرشاد الوظيفي.
8. توضيح أهم مصادر المعلومات اللازمة للإرشاد الوظيفي.

الشهادة باعتماد من CPD

ثالثاً: الأوراق البحثيّة

يتيح المؤتمر الفرصة للباحثين والمهتمين والتربويين في تقديم أوراق بحثية حول قضية من القضايا التي يعالجها المؤتمر، وضمن الشروط الواردة أدناه. علمًا أنه سيتم اختيار أفضل البحوث المقدمة لعرضها أثناء انعقاد المؤتمر وسيكون متاحًا للباحثين التقدم وجاهيًا أو عن بُعد.
رسوم المشاركة في المؤتمر:

شروط المشاركة ببحث:

1. أن يُقدّم البحث باللغة العربية أو الإنجليزية، مع ضرورة تدقيقه لغوياً.
2. أن لا يزيد البحث عن (20) صفحة حجم A4.
3. يُرسل ملخص البحث عن طريق البريد الإلكتروني بصيغة Word في موعد أقصاه 15/6/2022.
4. يرسل البحث عن طريق البريد الإلكتروني بصيغة Word في موعد أقصاه 10/7/2022.
5. أن يحدّد الباحث المحور الذي يكتب فيه، ويرفق مع البحث السيرة الذاتية مختصرة.

مواصفات البحث المقدم:

1. يجب أن تشتمل الصفحة الأولى على عنوان البحث، واسم الباحث، واسم المؤسسة/ الجامعة، والعنوان البريدي، ورقم الهاتف والفاكس، والبريد الإلكتروني. ويبدأ البحث بالملخص، ثم يليه الكلمات المفتاحية، ثم بقية البحث مبتدئاً بالمقدمة، ومنتهياً بقائمة المراجع.
2. بالنسبة للأبحاث المكتوبة باللغة العربية، يرفق بها ملخص باللغة الإنجليزية، كذلك الحال بأبحاث اللغة الإنجليزية حيث يرفق معها ملخص باللغة العربية.
3. على كل باحث الالتزام بمنهجية كتابة البحوث العلمية وحسب مواصفات APA.
4. نوع الخط المستخدم في الأبحاث العربية هو (Simplified Arabic)، وحجم (14)،
   أما العناوين الرئيسية فتكون بنفس نوع الخط وحجم (16).
5. نوع الخط المستخدم في الأبحاث الأجنبية من نوع (Times New Roman)، حجم (12)، والعناوين بنفس نوع الخط حجم (14).
6. تترك مسافة (مفردة) بين السطور.

رسوم الاشتراك في المؤتمر :

رسوم المشاركة في المؤتمر كاملًا (1200) دولارًا أمريكيًا، (850) دينار أردني وتشمل ما يلي:

- ✓ حضور دورتين تدريبتين مدة كل منها (15) ساعة تدريبية.
- ✓ حضور محاضرات صباحية يقدمها خبراء في محاور المؤتمر.
- ✓ حضور أوراق بحثية وحلقات نقاش مسائية.
- ✓ تقديم أوراق بحثية .
- ✓ المادة التدريبية وحقيبة المؤتمر.
- ✓ عضوية مجانية لدى مركز اليوبيل للتميز التربوي.
- ✓ شهادات معتمدة لكل برنامج تدريبي، وشهادة معتمدة لحضور المؤتمر من UK / CPD.
- ✓ وجبات غداء يومية في الفندق، واستراحات قهوة صباحية ومسائية.

رسوم المشاركة في دورة تدريبية واحدة (650) دولارًا أمريكيًا، (460)دينار أردني وتشمل ما يلي:

- ✓ حضور البرنامج والحصول على المادة التدريبية.
- ✓ شهادة معتمدة للبرنامج التدريبي.
- ✓ وجبات غداء يومية في الفندق، واستراحات قهوة صباحية ومسائية.

بإمكان المشارك الاستفادة من الخصومات المتاحة كما يلي:

- ✓ خصم عضوية مركز اليوبيل للتميز التربوي.
- ✓ خصم عضوية الجمعية العربية للروبوت والذكاء الاصطناعي.
- ✓ خصم المجموعات.
- ✓ خصم التسجيل المبكر قبل تاريخ 25/6/2022.
- ✓ خصم طلبة الجامعات.

التسجيل في المؤتمر:

للتسجيل على النموذج المخصص للراغبين بالمشاركة في المؤتمر الذي يمكن الدخول إليه عن طريق الكود المرفق.

AI in Communication

منحى STEAM

الموهبة والإبداع

الإرشاد الوظيفي

التعلم الإلكتروني

Contact

+962 7 9849 5282
+962 7 7847 1489
training@jcee.edu.jo
www.jcee.edu.jo
jubilee center for excellence in education
@JCEE_KHF
Jcee.khf

Creativity | Giftedness | Artificial Intelligence | STEAM