تدريب عملي
الألعاب التعليمية والموارد الرقمية

tech global university

tech global university

تدريب عملي

الألعاب التعليمية والموارد الرقمية

الفهرس

01 تقديم البرنامج ص. 4

02 لماذا تدرس في TECH؟ ص. 6

03 أهداف التدريب ص. 10

04 الممارسة ص. 12

05 مراكز التدريب العملي ص. 14

06 الشروط العامة ص. 18

07 المؤهل العلمى ص. 20

01

تقديم البرنامج

لقد أحدث التلعيب وإدماج الموارد الرقمية ثورة في مجال التعليم، من خلال توفير أدوات مبتكرة تُثري عملية التعليم والتعلّم. ووفقًا لمقال في صحيفة País، فإن التلعيب يُدخل عناصر مستمدة من الألعاب، مثل النقاط والمكافآت، في المجال التعليمي، مما يزيد من دافعية الطلاب والتزامهم، ويسهل فهم المفاهيم المعقدة، ويعزز مهارات مثل التعاون والتفكير النقدي. ولهذا، صممت TECH تدريبًا يتم خلاله، على مدى 3 أسابيع، انخراط المختص ضمن فريق من المهنيين من أجل تطبيق معارفه ومهاراته في مجال التلعيب والموارد الرقمية بشكل شامل وفعّال.

> ومن خلال هذا التدريب العملي، ستطوّر مهاراتك لإنشاء تجارب تفاعلية ومحفزة، باستخدام أدوات رقمية متقدمة تُسهم في تحسين التفاعل والأداء.

إن التلعيب والموارد الرقمية يعملان على تحويل مسار التعليم، من خلال توفير أدوات فعالة لزيادة دافعية الطلاب وتحسين جودة التعلّم لديهم. وفي الواقع، فإن استخدام التقنيات الرقمية، مثل المنصات التفاعلية والتطبيقات المصممة خصيصًا، يتيح للمدرسين تكييف عملية التعلم مع الاحتياجات الفردية لكل طالب، مما يعزز استقلاليته. ونظرًا لأن أنجع طريقة لتطوير هذه المهارات تتمثل في الممارسة، فقد أنشأت TECH برنامجًا يتضمن تجربة تدريبية مدتها 120 ساعة داخل مركز تعليمي.

وهكذا، وخلال 3 أسابيع، سينضم الخريج إلى فريق من الخبراء المؤهلين تأهيلاً عاليًا، حيث سيعمل معهم بشكل فعّال ضمن برامج التلعيب والموارد الرقمية، متفاعلاً مع طلاب حقيقيين. ستُوفر له هذه التجربة فرصة لتحديث معارفه حول المنهجيات البيداغوجية المبتكرة، ودمج المهارات التكنولوجية الأكثر فعالية في ممارسته اليومية. وفي هذا السياق، سيشارك في برنامج مصمم لتطوير قدراته التعليمية، من خلال تعزيز قدرته على ابتكار تجارب تعلّم تفاعلية تعزز دافعية الطلاب والتزامهم.

كما سيحظى المختص بدعم مشرف مخصص، يتولى ضمان تحقيق جميع الأهداف المحددة لهذا التدريب العملي. وسيمكنه ذلك من العمل بكل ثقة وأمان، باستخدام منصات تكنولوجية متقدمة وتسيير الموارد الرقمية في السياقات التعليمية.

02

لماذا تدرس في TECH؟

جامعة TECH هي أكبر جامعة رقمية في العالم. مع وجود قائمة مذهلة تضم أكثر من 14000 برنامج الجامعي بـ 11 لغة، مايجعلها تحتل مكانة رائدة في مجال التوظيف، حيث يبلغ معدل التوظيف فيها 99%. كما أن لديها هيئة تدريس ضخمة تضم أكثر من 6000 أستاذ مشهور عالمياً.

> TECH تجمع بين منهجية إعادة التعلم Relearning ومنهج الحالة في جميع برامجها الجامعية لضمان تعلم نظري وعملي متميز، مع إمكانية الدراسة في أي وقت ومن أي مكان.

ادرس في أكبر جامعة رقمية في العالم وضمن نجاحك المهني. المستقبل يبدأ في TECH"

أفضل جامعة على الإنترنت في العالم وفقا لـ FORBES

مجلة فوربس المرموقة، المتخصصة في الأعمال والتمويل، قد أبرزت TECH بوصفها «أفضل جامعة عبر الإنترنت في العالم". وقد ورد ذلك مؤخرًا في مقال ضمن إصدارها الرقمي، حيث سلطت الضوء على قصة نجاح هذه المؤسسة، «بفضل عروضها الأكاديمية، واختيارها المتميز لهيئتها التدريسية، ومنهجها التعليمي المبتكر الموجه نحو تأهيل محترفي المستقبل".

أفضل هيئة تدريسية على المستوى الدولي

تضم الهيئة التدريسية في TECH أكثر من 6000 أستاذ من ذوي المكانة الرفيعة عالميًا. أساتذة وباحثون وكبار المديرين التنفيذيين من شركات متعددة الجنسيات، من بينهم Isaiah Covington، مدرب الأداء في فريق Boston Celtics، Magda Romanskag، الباحثة الرئيسية في Harvard MetaLAB، Egacio Wistumbag، رئيس قسم علم الأمراض الجزيئية الانتقالية في مركز MD Anderson لعلاج السرطان، D.W. Pineg، المدير الإبداعي لمجلة TIME، وغيرهم.

أكبر جامعة رقمية في العالم

جامعة TECH أكبر جامعة رقمية في العالم. نحن أكبر مؤسسة تعليمية، مع أفضل وأوسع كتالوج تعليمي رقمي، 100% عبر الإنترنت ويغطي أغلب مجالات المعرفة. نقدم أكبر عدد من الشهادات الجامعية الخاصة، والشهادات الرسمية للدراسات العليا والدراسات الجامعية في العالم. إجمالًا، تقدم TECH أكثر من 14,000 برنامج جامعي بـ 11 لغة مختلفة، مما يجعلها أكبر مؤسسة تعليمية في العالم.

أكثر المناهج الدراسية اكتمالًا في المشهد الجامعي

تقدم TECH أكثر الخطط الدراسية اكتمالًا في المشهد الجامعي، حيث تشمل مناهجها المفاهيم الأساسية إلى جانب أحدث التطورات العلمية في مجالاتها التخصصية. كما يتم تحديث هذه البرامج باستمرار لضمان تقديم أحدث المعارف الأكاديمية وتزويد الطلاب بالكفاءات المهنية الأكثر طلبًا في سوق العمل. وبهذا، تمنح شهادات الجامعة لخريجيها ميزة تنافسية كبيرة لدفع مسيرتهم المهنية نحو النجاح.

منهج تعليمي فريد

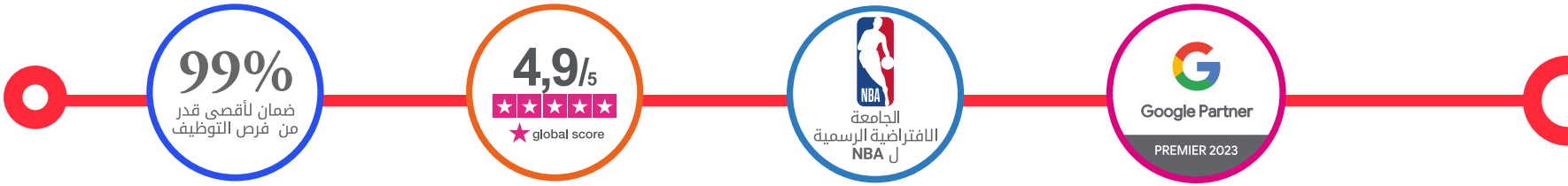
TECH هي أول جامعة تستخدم منهج Relearning في جميع برامجها. يعد هذا أفضل منهج للتعلم عبر الإنترنت، معتمد من شهادات دولية للجودة الأكاديمية، مقدمة من وكالات تعليمية مرموقة. بالإضافة إلى ذلك، يكمل هذا النموذج الأكاديمي الثوري باستخدام"منهج الحالة"، مما يشكل استراتيجية تدريس عبر الإنترنت فريدة. كما يتم تطبيق موارد تعليمية مبتكرة، مثل مقاطع الفيديو التفصيلية، والإنفوغرافيك، والملخصات التفاعلية.

قادة في التوظيف

تمكنت TECH من أن تصبح الجامعة الرائدة في التوظيف. يحصل 99% من طلابها على وظائف في المجال الأكاديمي الذي درسوه، قبل أن يكملوا عامًا من تخرجهم من أي من برامج الجامعة. رقم مماثل يحسن مسيرتهم المهنية بشكل فوري. كل ذلك بفضل منهجية دراسية تعتمد على اكتساب المهارات العملية، الضرورية تمامًا للتطوير المهني.

الجامعة الإلكترونية الرسمية للرابطة الوطنية لكرة السلة NBA

جامعة TECH هي الجامعة الرسمية عبر الإنترنت للرابطة الوطنية لكرة السلة NBA بفضل اتفاق مع أكبر دوري كرة سلة، تقدم لطلابها برامج جامعية حصرية، بالإضافة إلى مجموعة كبيرة من الموارد التعليمية التي تركز على أعمال الدوري ومجالات أخرى من صناعة الرياضة. كل برنامج له منهج دراسي تصميم فريد ويشمل متحدثين ضيوف استثنائيين: محترفون ذوو مسيرة رياضية متميزة سيشاركون تجربتهم في المواضيع الأكثر أهمية.



الجامعة الأعلى تقييمًا من قبل طلابها

لقد صنّف الطلاب TECH كأفضل جامعة في العالم في أبرز منصات التقييم، حيث حصلت على أعلى تصنيف بواقع 4.9 من 5، بناءً على أكثر من 1,000 مراجعة. تعزز هذه النتائج مكانة TECH كمؤسسة جامعية مرجعية على المستوى الدولي، مما يعكس التميز والتأثير الإيجابي لنموذجها التعليمي.

Google Partner Premier

منحت شركة التكنولوجيا الأمريكية العملاقة إلى TECH شارة شريك Google Premier هذا التكريم، الذي يحصل عليه فقط 3% من الشركات في العالم، يعزز الخبرة الفعالة والمرنة والمخصصة التي تقدمها هذه الجامعة للطلاب. لا يقتصر التقدير على تأكيد أعلى مستوى من الصرامة والأداء والاستثمار في البنية التحتية الرقمية لـ TECH، بل يضع هذه الجامعة أيضًا ضمن الشركات التكنولوجية الرائدة في العالم.

03

أهداف التدريب

تتمثل الأهداف في تزويد المدرسين بالأدوات اللازمة لإدماج منهجيات التلعيب والموارد الرقمية المتقدمة في ممارستهم التعليمية، مما يعزز دافعية الطلاب وجودة تعلّمهم. كما سيكون بإمكانهم تصميم وتنفيذ تجارب تعلّم تفاعلية، واستخدام منصات تكنولوجية في السياقات التعليمية، وتسيير الموارد الرقمية بشكل فعّال. وسيُتاح لهم أيضًا العمل ضمن فرق متعددة التخصصات، والمشاركة في ابتكار حلول تعليمية مبتكرة لتحويل بيئاتهم الصفية وتكييفها مع متطلبات النموذج التربوي الجديد.

الأهداف العامة

- تطوير المهارات اللازمة لتنفيذ منهجيات التلعيب، من خلال التدريب على تصميم وتطبيق ديناميكيات التلعيب لتحسين الدافعية والالتزام
- إتقان استخدام الموارد الرقمية المتقدمة، من خلال دمج أدوات تكنولوجية متطورة داخل الصف، بهدف تحسين عملية التعليم والتعلّم
- تشجيع إنشاء تجارب تعلّم تفاعلية، من خلال تصميم أنشطة تعليمية تعزز المشاركة والتفكير النقدي
- تعزيز العمل الجماعي والتعاون متعدد التخصصات، من خلال إتاحة الفرصة للمدرسين للعمل مع مهنيين آخرين في بيئات تعليمية ومهنية، والاستفادة من وجهات نظر ومقاربات مختلفة
- تكييف الفصول الدراسية مع النموذج التربوي الرقمي الجديد، من خلال توفير الأدوات اللازمة لتحويل الفصول الدراسية وتكييفها مع متطلبات القرن الحادي والعشرين ورقمنة التعليم
- تقييم أثر المنهجيات المبتكرة، من خلال تحليل فعالية الاستراتيجيات المعتمدة على التلعيب والموارد الرقمية في عملية التعليم والتعلّم، وإجراء التعديلات اللازمة حسب الحاجة

> ستعمل في بيئات واقعية مع طلاب وفرق متعددة التخصصات، مع مواكبة أحدث التقنيات والنماذج البيداغوجية

الأهداف المحددة

- تطبيق منهجيات الألعاب في الفصول الدراسية
- تصميم ديناميكيات ألعاب تتكيف مع الأهداف التعليمية
- استخدام الأدوات الرقمية المتقدمة لإثراء عملية التعليم
- إنشاء تجارب تعليمية تفاعلية تشجع على المشاركة
- تطوير موارد رقمية مخصصة لتلبية احتياجات المتعلمين المختلفة
- دمج منصات التكنولوجيا في بيئة التعلم
- إدارة استخدام التقنيات الناشئة في الفصول الدراسية
- تنفيذ استراتيجيات لتعزيز تحفيز الطلاب من خلال التلعيب
- التعاون مع فرق متعددة التخصصات في إنشاء حلول تعليمية مبتكرة
- تقييم فعالية المنهجيات القائمة على استخدام الألعاب على أداء الطلاب
- تطوير وإدارة المشاريع القائمة على الألعاب في البيئات التعليمية والتجارية
- تشجيع العمل الجماعي والتعاون بين الطلاب باستخدام تقنيات التلعيب
- تصميم وتطبيق التقييمات التفاعلية باستخدام الأدوات الرقمية
- التفكير في تأثير التقنيات الرقمية على التعلم
- إنشاء محتوى متعدد الوسائط لإثراء تجربة التعلم
- تكييف ديناميكيات التلعيب وتعديلها وفقاً للنتائج التي يتم الحصول عليها في الفصل الدراسي

04

الممارسة

ستتم مراحل التدريب العملي في هذا البرنامج للألعاب التعليمية والموارد الرقمية لمدة 3 أسابيع في مركز تعليمي مرموق، من الاثنين إلى الجمعة، مع جلسات عملية يومية تستغرق 8 ساعات من العمل، دائمًا تحت إشراف المتخصص. خلال هذه الفترة، سيتمكن المعلمون من التفاعل مع طلاب حقيقيين، والعمل مع فريق من المتخصصين المدربين تدريباً عالياً، وتطبيق منهجيات تربوية مبتكرة وتطوير أحدث التقنيات.

علاوةً على ذلك، سيركز هذا التدريب العملي بالكامل على تطوير وإتقان المهارات الأساسية لتصميم الموارد التربوية الخاصة بالتلعيب والموارد الرقمية الأخرى وتحسينها، وهو مجال يتطلب تخصصاً عميقاً. وبالتالي سيتم تنظيم التدريب الداخلي لتوفير إعداد متقدم لهذه المهام، في بيئة آمنة للطلاب وبمستوى عالٍ من التميز المهني.

سيتم تنفيذ الجزء العملي بمشاركة نشطة من الطالب الذي يقوم بالأنشطة والإجراءات الخاصة بكل مجال من مجالات الاختصاص (تعلم التعلم وتعلم القيام بذلك)، بمرافقة وتوجيه المحاضرين وزملاء التدريب الآخرين الذين يسهلون العمل ضمن الفريق والتكامل متعدد التخصصات ككفاءات مستعرضة لممارسة علم النفس (تعلم أن تكون وتعلم الارتباط).

ستكون الإجراءات الموضحة أدناه هي أساس الجزء العملي من التدريب، وسيكون تنفيذها خاضعًا لتوافر المركز وعبء العمل الخاص به، والأنشطة المقترحة هي كما يلي:

الوحدة	نشاط عملي
تصميم وتنفيذ استراتيجيات الألعاب التعليمية	تطبيق منهجيات الألعاب التعليمية في البيئات التعليمية والمهنية
	تصميم ديناميكيات وآليات لعب مخصصة لشرائح جمهور مختلفة
	تطوير الألعاب والتجارب التفاعلية للتعلم
	تقييم تأثير الألعاب التعليمية على أداء الطلاب وتحفيزهم
استخدام الموارد الرقمية في الفصل الدراسي	إنشاء وإدارة الفصول الدراسية الافتراضية من خلال المنصات التعليمية
	استخدام الأدوات الرقمية لإنتاج المحتوى متعدد الوسائط
	تنفيذ استراتيجيات الفصل المقلوب باستخدام الموارد التفاعلية
	دمج ألعاب الفيديو والتطبيقات في عملية التدريس والتعلم
إدارة الفرق والقيادة التعليمية	تعزيز التعاون من خلال ديناميكيات الألعاب التعليمية
	تطبيق استراتيجيات التحفيز في مجموعات العمل والفرق التعليمية
	تنسيق الأنشطة التعليمية المعتمدة على ألعاب الطاولة وألعاب الفيديو
	تطوير المهارات في إدارة مجتمعات التعلم
التقييم والرصد التعلّم	تصميم أدوات تقييم قائمة على الألعاب لقياس التقدم المحرز التقدم المحرز
	تطبيق أنظمة المكافآت والتغذية الراجعة في البيئات التعليمية
	تحليل بيانات التعلم من الأدوات الرقمية
	تطبيق منهجيات مراقبة مخصصة لتحسين الأداء الأكاديمي
الابتكار والتحول الرقمي	قيادة مشاريع الرقمنة في المؤسسات التعليمية
	تطوير مناهج مبتكرة للتدريس القائم على الألعاب
	إنشاء محتوى لمنصات التعلم الإلكتروني وشبكات التواصل الاجتماعي التعليمية
	تكييف استراتيجيات التلعيب مع مستويات وسياقات تدريب مختلفة

05

مراكز التدريب العملي

ستوفر هذه المراكز للمعلمين إمكانية تطبيق استراتيجيات الألعاب في سياقات حقيقية، والعمل بالتعاون مع فرق متعددة التخصصات واستخدام أحدث التقنيات لتحسين العملية التعليمية. بالإضافة إلى ذلك، سيتم تنفيذ التدريب الداخلي تحت إشراف خبراء في التعليم الرقمي، مما يسمح بتحسين الكفاءات في تصميم التجارب التفاعلية وإدارة الموارد التكنولوجية. وبهذه الطريقة، وبفضل الارتباط مع المؤسسات المرموقة، سيكتسب الخريجون خبرة عملية عالية المستوى تمكنهم من قيادة التحول في مراكزهم التعليمية.

”

ستكون مراكز التدريب المرتبطة بهذا التدريب مؤسسات تعليمية وشركات شهيرة ملتزمة بالابتكار والرقمنة في عمليات التعلم“.

يمكن للطالب أن يقوم بهذا التدريب في المراكز التالية:

Instituto Rambla Barcelona

الدولة	المدينة
إسبانيا	Barcelona

العنوان: Rambla de Catalunya, 16, 08007 Barcelona

في معهد رامبلا يقدمون مجموعة واسعة من البرامج التدريبية عالية الجودة في مجموعة متنوعة من مجالات الدراسة

التدريبات العملية ذات الصلة:

- التعليم الرقمى والتعلم الإلكترونى e-Learning والشبكات الاجتماعية

Instituto Rambla Madrid

الدولة
إسبانيا

المدينة
مدريد

العنوان: C/ Gran Vía, 59, 10A, 28013 Madrid

في معهد رامبلا يقدمون مجموعة واسعة من البرامج التدريبية عالية الجودة في مجموعة متنوعة من مجالات الدراسة

التدريبات العملية ذات الصلة:

- التعليم الرقمى والتعلم الإلكترونى e-Learning والشبكات الاجتماعية

Instituto Rambla Valencia

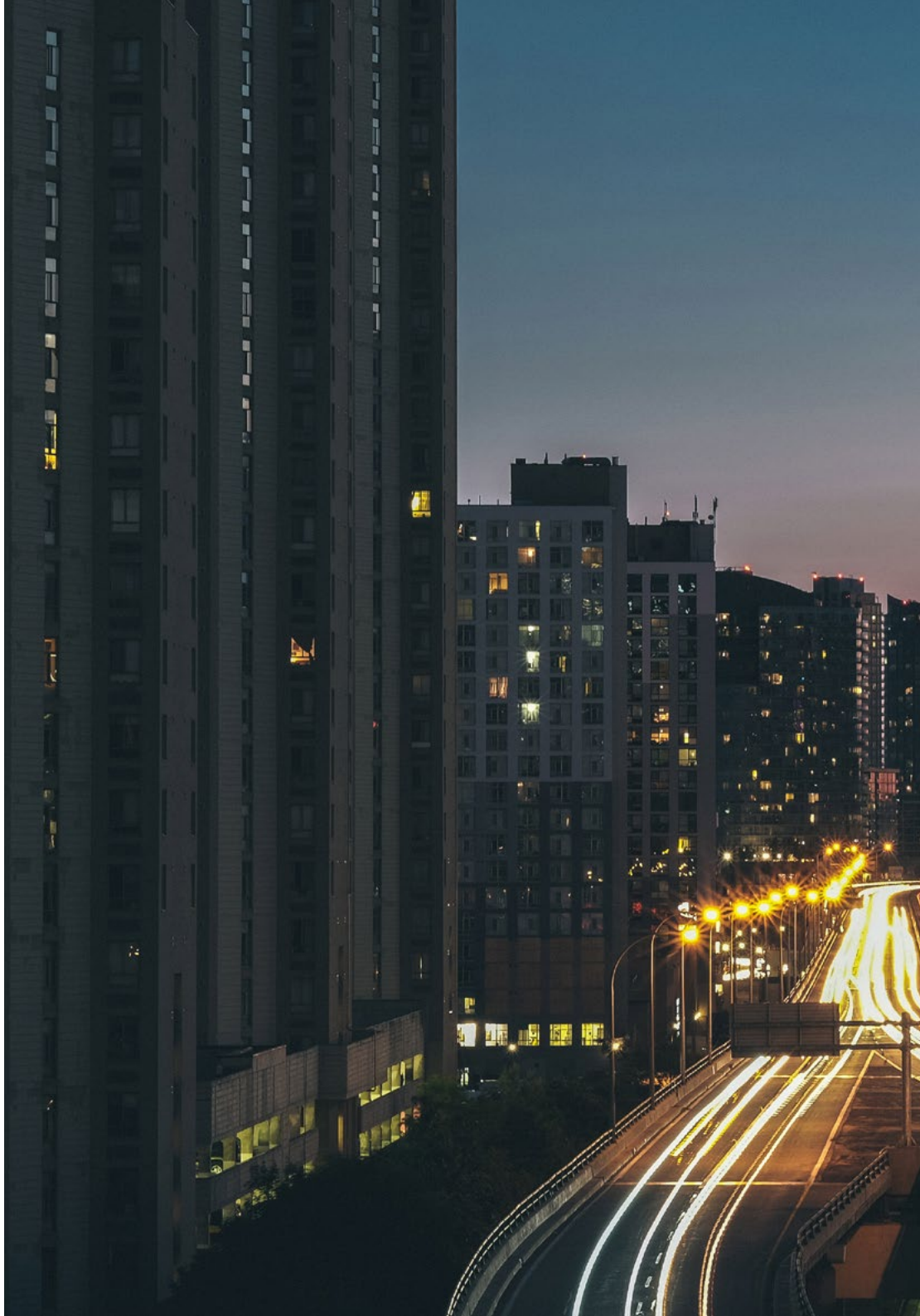
الدولة	المدينة
إسبانيا	فالنسيا

العنوان: Carrer de Jorge Juan, 17, 46004 València, Valencia

في معهد رامبلا يقدمون مجموعة واسعة من البرامج التدريبية عالية الجودة في مجموعة متنوعة من مجالات الدراسة

التدريبات العملية ذات الصلة:

- التعليم الرقمى والتعلم الإلكترونى e-Learning والشبكات الاجتماعية



06

الشروط العامة

تأمين المسؤوليات المدنية

تحرص الجامعة على ضمان سلامة كل من المهنيين المتدربين وجميع الجهات المتعاونة اللازمة في عمليات التدريب العملي داخل المؤسسة. من بين التدابير المخصصة لتحقيق ذلك، الاستجابة لأي حادث قد يحدث أثناء عملية التدريس والتعلم بأكملها.

ولهذا، تلتزم الجامعة بتوفير تأمين مسؤولية مدنية يغطي أي طارئ قد ينشأ أثناء فترة التدريب في مركز الممارسات العملية

ستحظى سياسة المسؤولية المدنية للمتدربين بتغطية واسعة وسيتم الاشتراك فيها قبل بدء فترة التدريب العملي. بهذه الطريقة، لن يضطر المهني إلى القلق في حالة الاضطرار إلى مواجهة موقف غير متوقع وسيتم تغطيته حتى نهاية البرنامج العملي في المركز.

الشروط العامة للتدريب العملي

الشروط العامة لاتفاقية التدريب الداخلي للبرنامج ستكون على النحو التالي:

1 الإرشاد الأكاديمي: أثناء التدريب العملي، سيتم تعيين مدرسين للطالب يرافقونه طوال العملية الدراسية، وذلك للرد على أي استفسارات وحل أى قضايا قد تظهرللطالب. من ناحية، سيكون هناك مدرس محترف ينتمي إلى مركز التدريب الذي يهدف إلى توجيه ودعم الطالب في جميع الأوقات. ومن ناحية أخرى، سيتم أيضًا تعيين مدرس أكاديمي تتمثل مهمته في التنسيق ومساعدة الطالب طوال العملية الدراسية وحل الشكوك وتسهيل كل ما قد يحتاج إليه. بهذه الطريقة، سيرافق الطالب المدرس المحترف في جميع الأوقات وسيكون هو قادرًا على استشارة أي شكوك قد تظه، سواء ذات طبيعة عملية أو أكاديمية.

2 مدة الدراسة: سيستمر برنامج التدريب هذا لمدة ثلاثة أسابيع متواصلة من التدريب العملي، موزعة على دوام 8 ساعات وخمسة أيام في الأسبوع. ستكون أيام الحضور والجدول المواعيد مسؤولية المركز، وإبلاغ المهني على النحو الواجب بشكل سابق للتدريب، في وقت مبكر بما فيه الكفاية ليخدم بذلك أغراض التنظيم للتدريب.

3 عدم الحضور: في حال عدم الحضور في يوم بدء التدريب العملي يفقد الطالب حقه في ذلك دون إمكانية الاسترداد أو تغيير المواعيد. التغيب لأكثر من يومين عن الممارسات دون سبب طبي/أو مبرر، يعني استغناءه عن التدريب وبالتالي إنهائها تلقائيًا. يجب إبلاغ المرشد الأكاديمي على النحو الواجب وعلى وجه السرعة عن أي مشكلة تظهر أثناء فترة الإقامة.

4 المؤهل العلمي: سيحصل الطالب الذي يجتاز التدريب العملي على مؤهل يثبت الإقامة في المركز المعني.

5 علاقة العمل والإنتماء لمكان العمل: لن يشكل التدريب العملي علاقة عمل من أي نوع.

6 الدراسات السابقة: قد تطلب بعض المراكز شهادة الدراسات السابقة لإجراء التدريب العملي في هذه الحالات سيكون من الضروري تقديمها إلى قسم التدريب في TECH حتى يمكن تأكيد تعيين المركز المختار للطالب.

7 هذا البرنامج لا يشمل: التدريب العملي أي عنصر غير مذكور في هذه الشروط. لذلك، لا تشمل الإقامة أو النقل إلى المدينة التي يتم فيها التدريب أو التأشيرات أو أي خدمة أخرى غير مذكورة أعلاه.

مع ذلك، يجوز للطالب استشارة مرشده الأكاديمي في حالة وجود أي استفسار أو توصية بهذا الصدد. سيوفر له ذلك جميع المعلومات اللازمة لتسهيل الإجراءات.

07

المؤهل العلمى

سيتيح لك هذا البرنامج الحصول على مؤهل خاص في **تدريب عملي في الألعاب التعليمية والموارد الرقمية** المعتمد من **TECH Global University**، أكبر جامعة رقمية في العالم.

TECH Global University هي جامعة أوروبية رسميَّة ومعترف بها علنًا من قبل حكومة أندورا (جريدة الدولة الرسمية). تعد أندورا جزءًا من منطقة التعليم العالي الأوروبية منذ عام 2003. وتعتبر منطقة التعليم العالي الأوروبية مبادرة يدعمها الاتحاد الأوروبي وتهدف إلى تنظيم إطار التأهيل الدولي ومواءمة أنظمة التعليم العالي في الدول الأعضاء في هذه المنطقة. يعمل هذا المشروع على تعزيز القيم المشتركة وتطبيق الأدوات المشتركة وتقوية آليات ضمان الجودة لتعزيز التعاون والتنقل بين الطلاب والباحثين والأكاديميين.

هذا المؤهل الخاص بجامعة **TECH Global Universtity** هو عبارة عن برنامج أوروبي للتأهيل المستمر والتحديث المهني الذي يضمن اكتساب الكفاءات في مجال المعرفة الخاصة به، مما يمنح قيمة منهجية عالية للطالب الذي يجتاز البرنامج.

المؤهل العلمي: **تدريب عملي في الألعاب التعليمية والموارد الرقمية**

الحضور: **من الإثنين إلى الجمعة، نوبات عمل على مدار 8 ساعات متتالية**

مدة الدراسة: **3 أسابيع**

إجمالي عدد الاعتمادات: **4 نقاط دراسية (حسب نظام ECTS)**

tech global university

أ. _____، برقم الهوية _____ اجتاز بنجاح وحصل على المؤهل التالي

أكمل بنجاح وحصل على درجة

تدريب عملي في الألعاب التعليمية والموارد الرقمية

هذه درجة علمية مدتها 120 ساعة، أي ما يعادل 4 ECTS ، بتاريخ بدء الدراسة في تاريخ اليوم/الشهر/السنة، وتاريخ انتهائها في تاريخ اليوم/الشهر/السنة.

TECH Global University جامعة معترف بها رسميًا من قبل حكومة أندورا في 31 يناير 2024، وهي تنتمي إلى منطقة التعليم العالي الأوروبية (EHEA).

في أندورا لا فيلا، 28 فبراير 2024

د. Pedro Navarro Illana
رئيس الجامعة

الكود الفريد الخاص بجامعة TECH: AFWOR23S techtitute.com/certificates

tech global university

تدريب عملي

الألعاب التعليمية والموارد الرقمية

تدريب عملي
الألعاب التعليمية والموارد الرقمية

tech global university