البرنامج التدريبي	**استخدام الألعاب التعليمية لتحفيز التعلم**
لغة البرنامج	**اللغة العربية**
مدة البرنامج	**إجمالي عدد الساعات 3 ساعات**
اهداف البرنامج	المشاركين بمفهوم الألعاب التعليمية وأسس تصميمها التربوي. توضيح العلاقة بين التحفيز والتعلّم النشط عبر بيئات اللعب. تدريب المشاركين على دمج الألعاب الرقمية والتقليدية في الصفوف الدراسية. تمكين المعلمين من تصميم أنشطة تفاعلية باستخدام منصات تعليمية حديثة. عرض نماذج ناجحة لتوظيف الألعاب في تعليم المهارات اللغوية .
محتويات البرنامج	تتضمن المواضيع الرئيسية للبرنامج ما يلي: مدخل نظري: لماذا نتعلم بشكل أفضل من خلال اللعب؟ أنماط الألعاب التعليمية (رقمية – حركية – لوحية – تعاونية) عناصر اللعب المحفّزة (المكافآت – التحدي – الزمن – التنافس) عرض منصات إلكترونية للألعاب التعليمية: Blooket Quizlet Kahoot تصميم لعبة تعليمية خطوة بخطوة مناقشة مواقف صفية وتحديات ميدانية عند استخدام الألعاب أنشطة تطبيقية جماعية وفردية

مخرجات التعلم	نهاية البرنامج، يكون المشاركين قادرين على : شرح فوائد الألعاب التعليمية وتأثيرها على دافعية الطلاب. اختيار نوع اللعبة المناسبة للمهارة أو المحتوى التعليمي. توظيف أدوات تكنولوجية في إعداد وتقديم الألعاب الصفية. تصميم لعبة تعليمية تتناسب مع البيئة الصفية الخاصة بهم. تقييم فاعلية النشاط التفاعلي في تحقيق الأهداف التعليمية.
الفئة المستهدفة	معلمو ومعلّمات جميع المراحل الدراسية. معلمو اللغة العربية أو اللغات الأجنبية. مشرفو الأنشطة والتعلم النشط. مدربو تنمية المهارات والتعلم الرقمي.
المادة التدريبية / التكنولوجيا المستخدمة	شرائح PowerPointتفاعلية. كتيب إلكتروني للورشة بصيغة (PDFيتضمن نماذج ألعاب وتصاميم قابلة للتعديل). استخدام الإنترنت وأجهزة الحاسوب أو التابلت. منصات الألعاب الرقمية: **Blooket.com** **Quizlet.com** **Wordwall.net** **Kahoot.it** أوراق عمل لتصميم الألعاب يدويًا وورقيًا..

الفئة المستهدفة	معلمو ومعلّمات جميع المراحل الدراسية. معلمو اللغة العربية أو اللغات الأجنبية. مشرفو الأنشطة والتعلم النشط. مدربو تنمية المهارات والتعلم الرقمي.
المادة التدريبية / التكنولوجيا المستخدمة	فيديوهات قصيرة توضيحية.