حيث يتناول المحورُ الأول: الواقع الافتراضي في التعليم من حيث: إلقاء نظرة تاريخية عن الواقع الافتراضي، والواقع الافتراضي وبعض المفاهيم ذات العلاقة، وأنواع بيئات الواقع الافتراضي، وتوظيف الواقع الافتراضي في العملية التعليمية، ويتناول المحور الثاني: الانفوجرافيك التفاعلي من حيث: نشأت وتطور الإنفو جرافيك، أهمية استخدام الإنفوجرافيك في العملية التعليمية، والأدوات والبرامج والمواقع المستخدمة في إنتاج الإنفو جرافيك، ثم النظريات الداعمة للإنفو جرافيك، بينما يتناول المحور الثالث المهارات ولغة البرمجة سكراتشScratch:من حيثمفهوم المهارة، ومفهوم لغة برمجة سكراتشScratch، وأهداف المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، وخصائص نمو طلاب المرحلة المتوسطة، ويتناول المحور الرابع التمكين الرقمي: من حيث مفهومه، وخصائص التمكين الرقمي في التعليم ، وأهداف التمكين الرقمي في التعليم، وهي المحاور التي يقوم عليها عنوان البحث الحالي ويمكن تفصيلها كالآتي: المحور الأول: الواقع الافتراضي في التعليم: وربطه ببعض التطبيقات التربوية، والجامعة الافتراضيةVirtual Classroom ، المكتبات الافتراضية Virtual Library، العوالم الافتراضية Virtual Worlds، والحجرة الافتراضيةVirtual Room ، المعامل الافتراضية Virtual Laboratory ، وقد بدأت تستبدل كلمة إلكتروني Electronic بمصطلح افتراضي في بعض الأبحاث والدراسات، ومن ثم ظهرت المتاحف الافتراضية، 2000) ومفهومه،

lakhasly.com © تم تلخيص النص بواسطة موقع لخصلي