

دورة التدريب بالمحاكاة في الواقع الافتراضي والمعزز: تصميم المحتوى والتقييم والتوسع في التطبيق

19 – 23 أكتوبر 2026
أمستردام





دورة التدريب بالمحاكاة في الواقع الافتراضي والمعزز: تصميم المحتوى والتقييم والتوسع في التطبيق

المرجع: 24420_410 التاريخ: 19 - 23 أكتوبر 2026 المكان: أمستردام الرسوم: GBP 4800

ملخص البرنامج

التدريب بالمحاكاة في الواقع الافتراضي والمعزز، بما يشمله من تصميم المحتوى والتقييم والتوسع في التطبيق، محور دورة تدريبية تمتد 5 أيام لمديري التعلم وقادة العمليات ورؤساء الابتكار الرقمي بمستوى استراتيجي، ويخرج منها كل مشارك بخطة توسع في التعلم الغامر لمجال مهارات واحد ذي أولوية. فالمؤسسات تشتري أجهزة العرض قبل أن تحدد المهام التي تبرر ذلك. ويتدرج البرنامج من مبادئ التصميم إلى تشخيص حالات الاستخدام المرشحة، ثم إلى تصميم المحتوى والتقييم، وصولاً إلى التطبيق على خطة توسع واحدة. تقدم مارس للتدريب المملكة المتحدة هذا البرنامج في التدريب بالمحاكاة في الواقع الافتراضي والمعزز لقادة التعلم والعمليات.

المبررات المؤسسية

تتيح المحاكاة الغامرة التدريب على مهام مكلفة أو خطيرة أو يصعب جدولتها، لكن التجارب تتعثر حين تختار حالات الاستخدام لجديتها، ويثقل المحتوى كاهل المتدربين، وتقدم النتائج بوصفها أرقام حضور. ويتيح المنهج المنضبط للقادة اختيار مهام ذات فجوة أداء واضحة، وتصميم محتوى يستوعبه المتعلمون، وإثبات وصول المهارات إلى موقع العمل.

- تكلفة التدريب: تنخفض حين تنتقل التدريبات المكلفة أو الخطرة إلى المحاكاة حيث يبرر ذلك.
- انتقال المهارة: يتحسن حين يصمم المحتوى للمهمة ويقيم في ضوء السلوك في العمل.
- مخاطر التوسع: تنخفض حين تحكم التجارب بالأدلة قبل الاستثمار الأوسع.

المبادئ والأساس المعرفي

- معيار التصميم المتمحور حول الإنسان للأنظمة التفاعلية ISO 9241-210: ينظم بحث المستخدمين والتكرار في المحتوى الغامر في الجلستين 1 و4.
- نظرية الحمل المعرفي: تحد من الحمل الدخيل في تصميم المشاهد والواجهات في الجلسة 4.
- نموذج كيركباتريك للتقييم بمستوياته الأربعة Kirkpatrick: يوطر أدلة ردود الفعل والتعلم والسلوك والنتائج في الجلستين 2 و4.
- مبادئ الممارسة المقصودة: تشكل السيناريوهات المتكررة الغنية بالتغذية الراجعة المصممة من الجلسة 3 إلى الجلسة 5.



المشاركون المستهدفون

- مدبرو التعلم الذين يقررون المهارات التي تستحق الاستثمار في التعلم الغامر.
- قادة العمليات الذين يملكون مهام حرجية للسلامة أو مكلفة يجب أن يتدرب عليها الموظفون.
- رؤساء الابتكار الرقمي الذين يديرون التجارب ويبررون قرارات التوسع.
- مدبرو التصميم التعليمي الذين يكلفون بالمحتوى الغامر ويراجعونه.

يخدم البرنامج فرق التدريب في التصنيع والرعاية الصحية والطاقة والخدمة العامة، ويناسب المجموعات المختلفة.

مخرجات التعلم

1. سيكون المشاركون قادرين على تقييم المهام المرشحة وفق معايير المحاكاة الغامرة.
2. سيكون المشاركون قادرين على بناء حالة استخدام بفجوة أداء ومقياس محددين.
3. سيكون المشاركون قادرين على تشخيص جوانب الضعف في التجارب والمحتوى الغامر القائم.
4. سيكون المشاركون قادرين على تصميم محتوى سيناريوهات يحد من الحمل المعرفي الدخيل.
5. سيكون المشاركون قادرين على تبرير خطة تقييم تربط نتائج المحاكاة بالسلوك في العمل.
6. سيكون المشاركون قادرين على ترتيب توسع مرحلي بحسب الأولوية وببوابات قرار.

هيكل البرنامج

اليوم 1: مبادئ التدريب بالمحاكاة في الواقع الافتراضي والمعزز

ما الذي تقدمه المحاكاة الغامرة ولا تقدمه الطرق الأخرى؟

- مفاهيم الانغماس والحضور
- مقارنة نمطي الواقع الافتراضي والمعزز
- دورة التصميم المتمحور حول الإنسان
- سلم دقة المحاكاة
- موجز الحاجة التعليمية

اليوم 2: اختيار حالات الاستخدام واختبارها

أي المهام تبرر حلا غامرا؟



- غربة حرجية المهمة وتكلفتها
- بيان فجوة الأداء
- خريطة التقييم بمستوياته الأربعة
- مقارنة الطرق البديلة
- قالب دراسة الجدوى

اليوم 3: تشخيص التجارب والمحتوى

أين تفقد التجارب الحالية قيمتها؟

- مراجعة نتائج التجربة
- تدقيق جولة المحتوى
- فحص راحة الحركة وإمكانية الوصول
- تحليل دور الميسر
- مراجعة فجوات بيانات الاستخدام

اليوم 4: تصميم السيناريوهات والتقييم والتوسع

كيف تبنى السيناريوهات والأدلة والتوسع لتعمل معا؟

- طريقة اللوحة القصصية للسيناريو
- ورقة مراجعة الحمل المعرفي
- تصميم التغذية الراجعة والتقييم الختامي للجلسة
- خطة قياس انتقال التعلم
- نموذج بوابات التوسع المرحلي

اليوم 5: تطبيق المنهج على مجال مهارات واحد

هل خطة التوسع جاهزة لاعتماد الراعي؟

- تطبيق غربة الجلسة 2 على مجال المهارات
- اختبار اللوحات القصصية في ضوء تدقيق الجلسة 3
- فحص خريطة التقييم ببيانات نموذجية
- التدرب على إحاطة الراعي
- إنجاز خطة التوسع في التعلم الغامر



المنهجية

يقوم البرنامج على تمارين منظمة تستند إلى حالات تدريب موجهة المصدر من عدة قطاعات. يغربل المشاركون المهام، ويرسمون لوحات السيناريوهات، ويدققون نتائج تجارب نموذجية، ويدافعون عن توصية التوسع أمام راع محاكى، في مجموعات صغيرة مع تغذية راجعة على كل مخرج.

- نشاط مقترح: غربة عشر مهام مرشحة واختيار مهمتين للتجربة.
- نشاط مقترح: رسم لوحة قصصية لتدريب على خطر وحذف العناصر التي تضيف حملا.
- نشاط مقترح: صياغة خطة لقياس انتقال التعلم في إجراء صيانة.

المخرج الختامي

يعد كل مشارك خطة توسع في التعلم الغامر لمجال مهارات واحد. وتضم موجز حالة استخدام، وبياناً لفجوة الأداء، ولوحة قصصية للسيناريو، وخريطة تقييم بأربعة مستويات، وتوسعا مرحليا ببوابات قرار. وتستخدم الخطة في الحصول على اعتماد الراعي وتوجيه التجارب.

الأسئلة الشائعة

هل يناسب التدريب بالمحاكاة في الواقع الافتراضي والمعزز كبار قادة التعلم؟

نعم، فالتدريب بالمحاكاة في الواقع الافتراضي والمعزز يدرس بمستوى استراتيجي، ويفترض مسؤولية عن الاستثمار في التدريب، لا خبرة في بناء البرمجيات الغامرة.

على أي مراجع يقوم التدريب بالمحاكاة في الواقع الافتراضي والمعزز؟

يقوم التدريب بالمحاكاة في الواقع الافتراضي والمعزز على معيار ISO 9241-210 ونظرية الحمل المعرفي ونموذج Kirkpatrick للتقييم ومبادئ الممارسة المقصودة.

كيف تستخدم الخطة الناتجة عن التدريب بالمحاكاة في الواقع الافتراضي والمعزز في العمل؟

تستخدم خطة التوسع في التعلم الغامر في الحصول على اعتماد الراعي واختيار التجارب والحكم على التوسع بعد كل بوابة قرار.



بماذا يختلف التدريب بالمحاكاة في الواقع الافتراضي والمعزز عن برنامج في تصميم التعلم الإلكتروني؟

يركز التدريب بالمحاكاة في الواقع الافتراضي والمعزز على التدريب الغامر على المهام وأدلتها، بينما يركز تصميم التعلم الإلكتروني على المقررات والتقييمات المعروضة على الشاشة.