

• أدوات التعليم الإلكتروني E-learning Tools :

أدوات وبرامج تطبيقية تستخدم في التعليم الإلكتروني ويتم التواصل من خلالها بين المعلم والمتعلم وتعتمد على الحاسب الآلي والانترنت وتعمل بطريقة منظمة وبشكل تكاملي ومتفاعل كوحدة تمكن المتعلم من التحكم فيها.

Tools and application software used in e-learning through which communication occurs between the teacher and the learner. It relies on a computer, Internet and operates in an orderly manner and in an integrated and interactively as a unit that enables the learner to control it.

• التعليم الإلكتروني المتزامن Synchronous E-Learning :

نوع من التعليم المباشر يحتاج إلى وجود المتعلم في نفس الوقت أمام جهاز الحاسب الآلي ليتواصل عن طريق أدوات الانترنت لإجراء النقاش والحوار والمحادثة بين المتعلمين أنفسهم وبينهم وبين المعلم عبر غرف المحادثة **chatting** أو تلقي الدروس من خلال فصول افتراضية.

It is a direct learning which needs learners to be in front of computers at the same time to communicate via online tools for discussion and debate and conversation between the learners themselves and between them and the teacher via chat rooms chatting or receive lessons through virtual classes.

• التعليم الإلكتروني غير المتزامن Asynchronous E-Learning :

نوع من التعليم غير المباشر الذي لا يحتاج إلى وجود المعلم والمتعلم في نفس الوقت أمام جهاز الحاسب الآلي، حيث تكون العملية التعليمية بين المعلم والمتعلم غير مباشرة وغير محكومة بوقت محدد، بل على فترات مختلفة. ومثاله التعليم الذاتي عن طريق الانترنت أو الأقراص المدمجة (CD-ROM) والمنتديات والبريد الإلكتروني ويتميز بحصول التعلم حسب الأوقات المناسبة والملائمة للمتعلم وبالجهد الذي يرغب في تقديمه إعادة الدراسة والرجوع إليها كلما احتاج إلى ذلك.

Type of indirect learning that does not require the presence of the teacher and the learner at the same time in front of a computer, where the learning process between the teacher and the learner is indirect and ungoverned by time limit. It represents examples like self-paced learning via the Internet or (CD-ROM), forums and e-mail. It is Featured by learning at the appropriate time for learners to enable re-study and review.

• التعليم الإلكتروني عن بعد Distance E-Learning :

تفاعلات تعليمية متزامنة أو غير متزامنة بواسطة تقنية الإنترنت وتطبيقاتها.

Learning interactions either synchronous or asynchronous via Internet technology and its applications.

• التعليم الجوال/ المتنقل Mobile Learning :

استخدام الأجهزة اللاسلكية الصغيرة والمحمولة يدويا مثل الهواتف النقالة **Mobile Phones** والمساعدات الرقمية الشخصية **PDA's** ، والهواتف الذكية **Smart**

Phones والحاسبات الشخصية الصغيرة Tablet PCs لتحقيق المرونة والتفاعل في عمليتي التدريس والتعلم في أي وقت وفي أي مكان.

The use of small wireless devices and Mobile Phones, personal digital assistants PDAs, smart phones and Tablet PCs to achieve the flexibility and interactivity in teaching and learning at any time and in any place.

• التعليم عن بعد Distance Learning :

العملية التعليمية التي تتم بين المعلم والمتعلم بالرغم من عدم اجتماعهما في مكان واحد بسبب البعد الزمني أو الجغرافي، فعملية التعليم عن بعد يتم نقلها للمتعلم عن طريق وسائل متزامنة أو غير متزامنة. يستخدم فيها وسائل متعددة كالنص، والصور، والأقراص المدمجة (CD-ROM)، الصوت، ومؤتمرات الفيديو، وغيرها، ومن المهم معرفته أن مفهوم التعليم عن بعد أشمل من مفهوم التعليم الإلكتروني.

A learning process that occurs between the teacher and the learner despite the absence of their meeting in one place because of the of time or geographic location , distance learning process is transferred to the learners via synchronous or asynchronous tools which uses multiple methods as, text, images, CD-ROM, audio, video conferencing, etc. It is important to know that the concept of distance learning is more comprehensive than the concept of e-learning.

• السبورة الإلكترونية أو السبورة التفاعلية (Smart Board) :

سبورة تفاعلية توفر متطلبات التعليم والتدريس في عصر المعلوماتية ونظم الاتصالات الرقمية والإلكترونية في بيئة تعليمية متكاملة ومتميز به من سهولة الاستخدام وانسيابية في التعامل.

It is an interactive board that provides interactive learning and teaching requirements in the era of information and communication systems and electronic digital integrated learning environment.

• الوسائط المتعددة Multimedia :

مجموعة من المواد والبرامج مصممة لتقديمها من خلال الاستخدام المدمج والمتكامل لأكثر من وسيلة في برنامج واحد بما في ذلك النصوص والرسوم والصوت والفيديو والرسوم المتحركة.

A range of tools and software package designed to be presented through the merged integrated use in single software, including text, graphics, audio, video and animation.

• بيئة التعلم الافتراضية Virtual Learning Environment :

بيئة يتم إنتاجها من خلال الحاسب بحيث تمكن المستخدم من التفاعل معها سواء كان يتفحص محتويات البيئة من خلال حاستي البصر والسمع أو بالمشاركة والتأثير فيها بالقيام بعمليات تعديل وتطوير فهي عملية محاكاة (Simulation) لبيئة واقعية أو خيالية يتم تصورها وبنائها من خلال الإمكانيات التي توفرها التكنولوجيا الحديثة.

An environment produced through the computer to enable the user to interact with it

whether by examining content of the environment through the senses of vision and hearing, participating or doing modification and development, it is a process of simulation to a realistic or fictional environment perceived and built by the potential offered by modern technology.

• تقنيات الويب Web2.0 :

يشير إلى تقنيات الجيل القادم للإنترنت ، حيث تعد هذه التقنيات كمنصة (Platform) لمجموعة من التطبيقات بحيث تصبح أكثر إتاحة للتفاعل والتشارك والتعاون بين المستخدمين .من تطبيقات الويب 2 المدونات (Blogs) والويكي (Wiki) وخدمات تشارك الوسائط (Media - Sharing) والملخص الثري للمواقع (RSS).

It refers to the next-generation technologies of the Internet, where it is regarded as a platform for a range of applications so that they become more available for interaction, participation and collaboration between users. Web 2.0 applications include Blogs, Wiki, Media – Sharing and RSS.

• نظام إدارة التعلم (LMS) Learning Management System :

نظام لإدارة العملية التعليمية عبر الإنترنت أو الشبكة المحلية يحتوي على مجموعة من التطبيقات التي تُنظَّم، وتقدم خدمات التعلم الإلكتروني عبر الإنترنت أو الشبكات المحلية (Local Area Network-LAN)، للطلاب والمعلمين والإداريين، وتشمل هذه الخدمات التحكم بالدخول، وتقديم محتوى التعلم، وأدوات الاتصال، وتنظيم مجموعات المستخدمين.

A management system of the learning process via the Internet or LAN it contains a set of applications that organize, and provide services of e-learning via the Internet or LAN, for students, teachers and administrators, these services include access control, providing learning content, communication tools and group organization.

• المحاكاة Simulation :

أنشطة صممت لتمثيل الحياة الحقيقية وغالباً تكون تمارين تعليمية قصد منها تمثيل الأنشطة الحياتية بشكل كبير.

Activities designed to represent real life and they are often educational exercises intended to represent the activities of life dramatically.

• المحتوى الإلكتروني E-Content / Electronic Content :

المعلومات التي يتم نقلها للطلاب رقمياً ومن أشكال المحتوى الإلكتروني: النص والصوت والفيديو، والمحاكاة وغيرها.

Information that is transferred digitally to students. Forms of electronic content are: Text, audio, video, and other simulations.

• الفصول الافتراضية Virtual Class Room :

فصول شبيهة بالفصول التقليدية الحقيقية من حيث وجود المعلم والمتعلم، ولكنها على الشبكة العالمية للمعلومات حيث لا تنقيد بزمان أو مكان، وعن طريقها يتم استحداث بيئات تعليمية

افتراضية بحيث يستطيع المتعلمين التجمع بواسطة الشبكات للمشاركة في حالات تعلم تعاونية ويكون المتعلم في مركز التعلم ويتعلم من أجل الفهم والاستيعاب.

Classes like traditional classroom in terms of teacher and the learner presence, but on the global network where it is not abide by time or place, VLEs are used through it so that learners can be gathered on the global network to participate in the cases of collaborative learning. It is learner centric where he/she learns to understand and comprehend.

● التعليم المدمج (Blended learning):

تعلم الأحداث أو البرامج التي تجمع بين اثنين أو أكثر من استراتيجيات التعليم لتوفير تجربة تعلم أكثر تكاملاً وفعالية. مفهوم التعلم المدمج المشتركة في مجال المهارات التجارية هو توفير تعليم مبني على المفاهيم والمبادئ الأساسية عن طريق التعلم الذاتي عبر الإنترنت، تليها التدريب في الفصول الدراسية لتوفير فرص لممارسة المهارات في، اطار المحاكاة الجماعية.

Learning events or programs which combine two or more delivery strategies to provide a more integrated and effective learning experience. A common blended learning approach in the business skills area is to provide instruction on basic concepts and principles via self-paced online learning modules, followed by classroom training to provide opportunities for practicing skills in a simulated, group context.