برنامـــج المـــؤتـــمر

اليوم الأول : السبت 2025/04/26

الإستقبال واستلام الباجات	9:15 – 8:30	45د

الجلســـــــــــة الإفتتاحيـــــــــة			90 د 10:45 – 9:15
الفعالية	**المحاضر**	**الوصف**	**الوقـــت**
السـلام الملكي والقرآن الكـريم			9:20-9:15 / 5 د
كلمة ترحيبية رئيس المؤتمر	د. أكرم عبد القادر	مديرعام مدارس الحصاد	9:25-9:20 / 5 د
فيديو عن الحصاد و انجازاتها والمؤتمـرات السـابقة			9:29-9:25 / 4 د
ومضة- الراعي الماسي	م. سميرإسماعيل	شركة الهدف العلمية	9:35-9:29 / 6 د
الآفاق المستقبلية و انعكاسات الألعاب الرقمية على العملية التعليمية التعلمية	أ. خليل الأدهمي	مطورموقع Fuiz التعليمي	9:55-9:35 / 20د
تكنولوجيا الألعاب وتاثيرها على صناعة المحتوى التعليمي داخل الألعاب	م. حمزة العلي و م. سند الكسواني	مؤسسين شركة NeonRain شركة تكنولوجيا الألعاب	10:15-9:55 / 20د
كلمـــــــــة معالي راعـــي المـــؤتمـــــــر م. سامي سميرات			10:20-10:15 / 5 د
التكريـم لأصحاب الأوراق والمتحدثين والشركات الداعمة			10:30-10:20 / 10د

استراحة Coffee Break	11:00 – 10:30	25 د

الجلسة الرئيسية والتطبيقات			180د 14:30–11:00
الفعالية	المحاضر	الوصف	الوقت
فيديو حول التطبيق في مدارس الحصاد التربوي			11:06-11:00 6د
ومضة-الراعي الذهبي	م. أنس الشحروري	شركة البيانات الافتراضية لتكنولوجيا المعلومات	11:10-11:06 4 د
الألعاب الرقمية الموجهة و أثرها على ارتقاء العملية التعليمية	د. أكرم عبد القادر	مدير عام مدارس الحصاد	11:30-11:10 20د
أثر الألعاب الرقمية لتنمية مهارات التعلم الذاتي	د. محمد الرواجبة	جامعة الزيتونة	11:50-11:30 20د
تأثير التعلم القائم على الألعاب الرقمية على الدافعية للتعلم	د. علاء الدين حمود	جامعة اليرموك	12:10- 11:50 20د
جلسة حوارونقاش مع د. أكرم عبد القادر و د. محمد الرواجبة و د. علاء الدين حمود			12:40-12:10 30د
ومضة-الراعي الذهبي	م. جوبترول	شركة جوبترول الأردنية	12:44 -12:40 4د
تكريم القائمين على المؤتمر			12:50-12:44 6د
ورش تطبيقية لتطبيقات الألعاب الرقمية في التعليم 1 تحويل المعرفة النظرية إلى تطبيقية			14:30-12:50 100د

استراحة و فترة الغداء	15:30 – 14:30	60 د

اليوم الثاني : الأحد 2025/04/27

الجلسة الأولى				10:00 – 11:15 75 د
الفعالية	المحاضر	الوصف	الوقت	
فيديو حول التطبيق في مدارس الحصاد التربوي			10:00- 10:05	5د
ومضة- الراعي الماسي	م. سمير إسماعيل	شركة الهدف العلمية	10:05 -10:12	7 د
من الترفيه إلى التعليم: دمج تقنيات الألعاب لتحفيز المتعلمين	أ. إيهاب أبو دية	مدرب دولي	10:12-10:32	20 د
اثر توظيف الألعاب الرقمية على التحصيل الأكاديمي لطلاب الصف السادس	د. لانا فوزي	مدارس الحصاد التربوي	10:32-10:52	20 د
جلسة حوارونقاش مع أ. إيهاب أبو دية و د. لانا فوزي			10:52 -11:15	23د

استراحة Coffee Break 11:15 – 11:45 30د

الجلسة الثانية والتطبيقات				11:45 – 14:30 135د
الفعالية	المحاضر	الوصف	الوقت	
التحديات التي فرضتها الالعاب الرقمية التعليمية على العملية التعليمية التعلمية	د. إبراهيم البحر	University of the People	11:45-12:05	20د
أنواع التلعيب حسب المراحل التعليمية	د. رنا النمر	الجامعة الأردنية	12:05-12:25	20د
جلسة حوارونقاش مع د. إبراهيم البحر و د. رنا النمر			12:25 -12:45	20د
ومضة- الراعي الذهبي	م. أنس الشحروري	شركة البيانات الافتراضية لتكنولوجيا المعلومات	12:45-12:50	5د
تكريم القائمين على المؤتمر			12:50 -13:00	10د
ورش تطبيقية لتطبيقات الألعاب الرقمية في التعليم 2 تحويل المعرفة النظرية إلى تطبيقية			13:00-14:30	90د

استراحة و فترة الغداء 14:30 – 15:30 60 د

قراءة التوصيات	د. جهاد قديمات	مدارس الحصاد	15:30-15:40	10د
توزيع الشهادات			15:40 -15:45	5د