Co-funded by the European Union

LEADS
Linguistic, Entrepreneurial, And Digital Skills

شهادة المهارات اللغوية وريادة الأعمال والمهارات الرقمية في نظام التعليم العالي الجزائري (LEADS)

CBHE-2023-EDU-ERASMUS

رقم المشروع 101126783

مرجع شهادة المهارات الرقمية

الإصدار 1.0

2025/07/30

/ بتمويل من الاتحاد الأوروبي. ومع ذلك فإن الآراء والآراء المعبر عنها هي آراء المؤلف (المؤلفين) فقط ولا تعكس بالضرورة آراء الاتحاد الأوروبي أو الوكالة التنفيذية للتعليم والثقافة الأوروبية (EACEA). ولا يمكن تحميل الاتحاد الأوروبي ولا الرابطة المسؤولية عنها.

معلومات المستند

الإعداد	القيمة
عنوان المستند	مرجع شهادة المهارات الرقمية
عنوان المشروع	شهادة الكفاءات اللغوية وريادة الأعمال والمهارات الرقمية في نظام التعليم العالي الجزائري
مؤلف المستند	نبيل برحومة
المهمة	WP1
منسق المشروع	عبد الحليم بن اشنهو
إصدار المستند	النسخة 1.0
مستوى السرية	علني
التاريخ	20 ماي 2024

المراجعون والمعتمدون للمستند :

ملاحظة: يجب الاحتفاظ بسجلات المراجعة، ويعتبر جميع المراجعين المدرجين في القائمة ملزمين ما لم يتم النص صراحة على أنهم اختياريون.

الاسم واللقب	الصفة	المهمة	التاريخ
مروة عفايفية	مراجع ومدقق	مراجعة وتدقيق المستند	2025/05/15

/ بتمويل من الاتحاد الأوروبي. ومع ذلك فإن الآراء والآراء المعبر عنها هي آراء المؤلف (المؤلفين) فقط ولا تعكس بالضرورة آراء الاتحاد الأوروبي أو الوكالة التنفيذية للتعليم والثقافة الأوروبية (EACEA). ولا يمكن تحميل الاتحاد الأوروبي ولا الرابطة المسؤولية عنها.

مقدمة

يكيف مرجع شهادة المهارات الرقمية، الذي تم تطويره في إطار مشروع LEADS، الإصدار 2.2 من إطار الكفاءة الرقمية للمواطنين (DigComp) لتلبية احتياجات التعليم العالي الجزائري. يوفر مسارا منظما للطلاب لتطوير الكفاءات الرقمية الضرورية للنجاح الأكاديمي والمهني. يتم تنظيم المراجع في ثلاثة مستويات من الكفاءة: أساسي ، ومتوسط ، ومتقدم ، ويشمل كل مستوى التدريب في خمس كفاءات أساسية: تعلم المعلوماتية وتحليل البيانات ، التواصل والتعاون ، إنشاء المحتوى الرقمي ، السلامة ، حل المشكلات.

يركز الطلاب في المستوى الأساسي على المهارات الأساسية مثل تصفح المعلومات وتصفيتها ، والتفاعل من خلال الأدوات الرقمية ، وتطوير المحتوى الرقمي البسيط ، وحماية الأجهزة ، وحل المشكلات التقنية الأساسية. ويؤكد المستوى المتوسط على قدرات أكثر تقدما، بما في ذلك تقييم المعلومات، والالتزام بمعايير الاتصال الرقمي، وفهم قوانين حقوق النشر، وحماية البيانات الشخصية، وتحديد الحلول التكنولوجية المناسبة. على المستوى المتقدم ، يكتسب المرشحون خبرة في إدارة المحتوى الرقمي ، والتحكم في هويتهم الرقمية ، والبرمجة ، وحماية الصحة والرفاهية في البيئة الرقمية ، واستخدام الحلول الرقمية المبتكرة بشكل إبداعي.

/ بتمويل من الاتحاد الأوروبي. ومع ذلك فإن الآراء والآراء المعبر عنها هي آراء المؤلف (المؤلفين) فقط ولا تعكس بالضرورة آراء الاتحاد الأوروبي أو الوكالة التنفيذية للتعليم والثقافة الأوروبية (EACEA). ولا يمكن تحميل الاتحاد الأوروبي ولا الرابطة المسؤولية عنها.

مرجعية شهادة المهارات الرقمية

المستوى الأول - الأساسي

ج 1 . 1 استعراض البيانات والمعلومات والمحتوى الرقمي والبحث عنها وتصفيتها

1 . تحديد وشرح احتياجات المعلومات والعثور على البيانات والمعلومات والمحتوى من خلال بحث بسيط في البيئات الرقمية.
2 . تعرف على كيفية الوصول إلى هذه البيانات والمعلومات والمحتوى والتنقل بينها.
3 . تطبيق عمليات البحث للحصول على البيانات والمعلومات والمحتوى في البيئات الرقمية.
4 . تحديد وشرح وتنظيم استراتيجيات البحث الشخصي البسيطة.

ج 1.2 التفاعل والمشاركة والتعاون من خلال التقنيات الرقمية

1 . حدد مجموعة متنوعة من وسائل الاتصال الرقمية المناسبة لسياق معين.
2 . مشاركة البيانات والمعلومات والمحتوى الرقمي من خلال مجموعة متنوعة من الأدوات الرقمية المناسبة
3 . استخدام التقنيات الرقمية المناسبة لتمكين نفسه والمشاركة في المجتمع كمواطن
4 . استخدام أدوات وتقنيات رقمية محددة جيدا وروتينية للعمليات التعاونية.

ج 1.3 تطوير المحتوى الرقمي وإدماجه وإعادة صياغته

1 . تحديد طرق إنشاء المحتوى وتحريره بتنسيقات مختلفة
2 . حدد التنسيق المناسب للمحتوى الرقمي وفقا للغرض منه
3 . قم بإنشاء الرسوم البيانية والملصقات التي تجمع بين المعلومات والمحتوى الإحصائي والمرئيات باستخدام التطبيقات أو البرامج المتاحة.
4 . إنشاء محتوى رقمي على منصات مفتوحة (على سبيل المثال إنشاء نص وتعديله في بيئة ويكي)
5 . استخدم إنترنت الأشياء (IoT) والأجهزة المحمولة لإنشاء محتوى رقمي (على سبيل المثال، استخدام الكاميرات والميكروفونات المدمجة لإنتاج الصور أو مقاطع الفيديو).
6 . تقييم أنسب الطرق لتعديل وتحسين وتحسين ودمج عناصر جديدة محددة من المحتوى والمعلومات لإنشاء عناصر جديدة ومبتكرة.

ج 1 . 4 حماية الأجهزة

1 . حماية الأجهزة والمحتوى الرقمي والتمييز بين المخاطر والتهديدات البسيطة في البيئات الرقمية.
2 . اختر تدابير السلامة والأمان ، وحدد الطرق التي يجب إيلاء الاعتبار الواجب للموثوقية والخصوصية.
3 . إصلاح الثغرات الأمنية والحماية من البرامج الضارة (مثل البرامج الضارة). حافظ على تحديث نظام التشغيل والتطبيقات.
4 . تحديد نهج الأمان وتكوين جدار الحماية الأساسي
5 . كن على دراية بأنواع مختلفة من المخاطر في البيئات الرقمية، مثل عمليات الاحتيال على سرقة الهوية وهجمات البرامج الضارة (مثل برامج الفدية)
6 . تعرف على الفرق بين السرية والنزاهة وكيفية تعظيمهما.

/ بتمويل من الاتحاد الأوروبي. ومع ذلك فإن الآراء والآراء المعبر عنها هي آراء المؤلف (المؤلفين) فقط ولا تعكس بالضرورة آراء الاتحاد الأوروبي أو الوكالة التنفيذية للتعليم والثقافة الأوروبية (EACEA). ولا يمكن تحميل الاتحاد الأوروبي ولا الرابطة المسؤولية عنها.

ج 1 . 5 حل المشكلات الفنية

1 . تحديد المشكلات التقنية عند تشغيل الأجهزة واستخدام البيئات الرقمية ، وإيجاد حل لها

2 . تحديد مشكلة في الكاميرا و/أو الميكروفون وحلها عندما تكون في اجتماع عبر الإنترنت.

3 . التحقق من المشكلات المتعلقة بأجهزة إنترنت الأشياء المترابطة وخدماتها واستكشاف الأخطاء وإصلاحها.

4 . اتبع نهجا خطوة بخطوة لتحديد جذر المشكلة الفنية (مثل الأجهزة مقابل البرامج) واستكشاف الحلول المختلفة عند مواجهة عطل تقني

5 . ابحث عن حلول على الإنترنت عند مواجهة مشكلة فنية

المستوى الثاني - متوسط

ج 2. 1 تقييم البيانات والمعلومات والمحتوى الرقمي

1 . الكشف عن مصداقية وموثوقية المصادر الشائعة للمعلومات
2 . إجراء تحليل ومقارنة وتقييم مصداقية وموثوقية مصادر البيانات والمعلومات والمحتوى الرقمي المحددة جيدا
3 . إجراء تقييم لمصداقية وموثوقية المصادر المختلفة للبيانات والمعلومات والمحتوى الرقمي.
4 . تقييم نقدي للبيانات والمعلومات والمحتوى الرقمي.

ج 2. 2 تطبيق معايير آداب السلوك للتواصل بشكل مسؤول وتعاوني عبر المنصات الرقمية

1 . اختر أوضاع واستراتيجيات اتصال بسيطة تتكيف مع الجمهور و

2 . التمييز بين جوانب التنوع الثقافي والأجيال البسيطة التي يجب مراعاتها في البيئات الرقمية.

3 . تطبيق المعايير السلوكية المختلفة والدراية الفنية أثناء استخدام التقنيات الرقمية والتفاعل في البيئات الرقمية.

ج 2 . 3 تطبيق المعرفة بحقوق المؤلف وحقوق الملكية الفكرية لضمان الاستخدام الامتثال والمسؤول للموارد الرقمية

1 . تحديد القواعد البسيطة لحقوق الطبع والنشر والتراخيص التي تنطبق على البيانات والمعلومات الرقمية والمحتوى.

2 . تحديد واختيار المحتوى الرقمي للتنزيل أو التحميل بشكل قانوني (مثل قواعد بيانات وأدوات المجال العام والتراخيص المفتوحة).

3 . استخدام المحتوى الرقمي ومشاركته بشكل قانوني (على سبيل المثال، التحقق من الشروط والأحكام وأنظمة الترخيص المتاحة، مثل الأنواع المختلفة من المشاع الإبداعي)

ج 2. 4 حماية البيانات الشخصية والخصوصية

1 . حماية البيانات الشخصية والخصوصية في البيئات الرقمية

2 . تحديد بيانات سياسة الخصوصية لكيفية استخدام البيانات الشخصية في الخدمات الرقمية.

3 . تقييم أنسب الطرق لاستخدام معلومات التعريف الشخصية ومشاركتها.

4 . تطبيق مجموعة متنوعة من استراتيجيات مراقبة الاستخدام الرقمي وتقييده (مثل القواعد والاتفاقيات المتعلقة بالأوقات الخالية من الشاشة ، وتأخر توفر الأجهزة للأطفال ، وتثبيت قيود الوقت وبرامج التصفية).

/ بتمويل من الاتحاد الأوروبي. ومع ذلك فإن الآراء والآراء المعبر عنها هي آراء المؤلف (المؤلفين) فقط ولا تعكس بالضرورة آراء الاتحاد الأوروبي أو الوكالة التنفيذية للتعليم والثقافة الأوروبية (EACEA). ولا يمكن تحميل الاتحاد الأوروبي ولا الرابطة المسؤولية عنها.

5 . التعرف على تقنيات تجربة المستخدم المضمنة (مثل clickbait ، والتلعيب ، والدفع) المصممة للتلاعب و / أو إضعاف قدرة الفرد على التحكم في القرارات (على سبيل المثال ، جعل المستخدمين يقضون المزيد من الوقت في الأنشطة عبر الإنترنت ، وتشجيع الاستهلاك)

ج 5.2 تحديد الاحتياجات والاستجابات التكنولوجية

1 . استخدام الإنترنت لإجراء المعاملات (مثل الشراء والبيع) وغير التجارية (مثل التبرع والإهداء) للسلع والخدمات بجميع أنواعها.

2 . استخدم حلول الترجمة الآلية (مثل Google Translate و DeepL) وتطبيقات الترجمة الفورية (مثل iTranslate) للحصول على فهم تقريبي لمستند أو محادثة.

3 . تعرف على كيفية اختيار الأدوات المساعدة للوصول بشكل أفضل إلى المعلومات والمحتوى عبر الإنترنت (مثل قارئات الشاشة وأدوات التعرف على الصوت) والاستفادة من خيارات الإخراج الصوتي لإنتاج الكلام

4 . استفد من أدوات الذكاء الاصطناعي لإنتاج محتوى رقمي مثل . (... chatGPT، Gemini ، Puzzleity)

المستوى الثالث - متقدم

ج 3 .1 إدارة البيانات والمعلومات والمحتوى الرقمي

1 . تحديد كيفية تنظيم البيانات والمعلومات والمحتوى وتخزينها واسترجاعها بطريقة بسيطة في البيئات الرقمية.
2 . تعرف على مكان تنظيمها بطريقة بسيطة في بيئة منظمة.
3 . تنظيم المعلومات والبيانات والمحتوى ليتم تخزينها واسترجاعها بسهولة.
4 . معالجة المعلومات والبيانات والمحتوى لتسهيل تنظيمها وتخزينها واسترجاعها.
5 . قم بتكييفها ليتم تنظيمها ومعالجتها في البيئة المنظمة الأكثر ملاءمة.

ج 3 . 2 إدارة الهوية الرقمية

1 . تحديد الهوية الرقمية

2 . التعرف على الفرق بين المصادقة والتفويض

3 . استخدام مجموعة متنوعة من الهويات الرقمية

4 . تطبيق طرق مختلفة لحماية سمعته عبر الإنترنت

5 . يعرف كيفية إنشاء وإدارة الملفات الشخصية في البيئات الرقمية للأغراض الشخصية (مثل المشاركة المدنية والتجارة الإلكترونية واستخدام وسائل التواصل الاجتماعي) والأغراض المهنية (مثل إنشاء ملف تعريف على منصة توظيف عبر الإنترنت).

6 . يأخذ في الاعتبار الفوائد (مثل عملية المصادقة السريعة وتفضيلات المستخدم) والمخاطر (مثل سرقة الهويات واستغلال البيانات الشخصية من قبل أطراف ثالثة) عند إدارة هوية رقمية واحدة أو أكثر عبر الأنظمة والتطبيقات والخدمات الرقمية.

7 . معالجة الشهادة والتوقيع الرقمي

/ بتمويل من الاتحاد الأوروبي. ومع ذلك فإن الآراء والآراء المعبر عنها هي آراء المؤلف (المؤلفين) فقط ولا تعكس بالضرورة آراء الاتحاد الأوروبي أو الوكالة التنفيذية للتعليم والثقافة الأوروبية (EACEA). ولا يمكن تحميل الاتحاد الأوروبي ولا الرابطة المسؤولية عنها.

ج 3 . 3 تطوير برامج وأنظمة رقمية مبتكرة

1 . ضع قائمة بتعليمات بسيطة لنظام الحوسبة لحل مشكلة بسيطة أو أداء مهمة بسيطة.

2 . اجمع بين مجموعة من كتل البرامج (على سبيل المثال كما هو الحال في أداة البرمجة المرئية Scratch) ، من أجل حل مشكلة.

3 . تحديد بيانات الإدخال والإخراج في بعض البرامج البسيطة.

4 . اكتشاف المشكلات في سلسلة من التعليمات ، وإجراء تغييرات لحلها (على سبيل المثال ، للعثور على خطأ في البرنامج وتصحيحه ؛ لاكتشاف سبب عدم وجود وقت تنفيذ أو إخراج البرنامج كما هو متوقع)

ج 3 . 4 حماية البيئة والصحة والرفاهية

1 . تجنب المخاطر الصحية والتهديدات التي تهدد الرفاهية الجسدية والنفسية أثناء استخدام التقنيات الرقمية.

2 . احم نفسه من الأخطار المحتملة في البيئات الرقمية.

3 . تحديد التقنيات الرقمية للرفاهية الاجتماعية والاندماج الاجتماعي.

4 . التعرف على الآثار البيئية للتقنيات الرقمية واستخدامها.

5 . حماية البيئة من تأثير التقنيات الرقمية واستخدامها

ج 3 . 5 تطبيق استراتيجيات تكنولوجية إبداعية ومبتكرة لحل المشكلات المعقدة

1 . استخدم التقنيات الرقمية للمساعدة في تحويل فكرة المرء إلى أفعال (على سبيل المثال ، إتقان صناعة الفيديو لفتح قناة لمشاركة محتوى مفيد).

2 . تحديد واستخدام الأنظمة الأساسية عبر الإنترنت التي يمكن استخدامها لتصميم تقنيات إنترنت الأشياء وتطبيقات الأجهزة المحمولة وتطويرها واختبارها.

3 . خطط لاستراتيجية باستخدام إنترنت الأشياء والأجهزة المحمولة المتعددة لتنفيذ مهمة ما (على سبيل المثال ، استخدام هاتف ذكي لتحسين استهلاك الطاقة في الغرفة عن طريق ضبط شدة الأضواء بناء على الوقت من اليوم والإضاءة المحيطة).

4 . تعزيز الإنتاجية الذاتية والجماعية من خلال الاستفادة من التكنولوجيا الرقمية (إنترنت الأشياء وIA والحوسبة السحابية) .

/ بتمويل من الاتحاد الأوروبي. ومع ذلك فإن الآراء والآراء المعبر عنها هي آراء المؤلف (المؤلفين) فقط ولا تعكس بالضرورة آراء الاتحاد الأوروبي أو الوكالة التنفيذية للتعليم والثقافة الأوروبية (EACEA). ولا يمكن تحميل الاتحاد الأوروبي ولا الرابطة المسؤولية عنها.

طريقة الاعتماد

يتم إجراء الامتحان بشكل دوري في مركز الشهادات، المجهز بخادم آمن يحتوي على بنك أسئلة وأجهزة عميل متصلة عبر شبكة محلية. يجب أن يكون لدى المرشحين حسابات مصادق عليها للوصول إلى منصة الامتحان. يتم إنشاء الأسئلة بشكل عشوائي من بنك الأسئلة لكل مرشح، مما يضمن التباين في كل من ترتيب الأسئلة وخيارات الإجابة لمنع الغش. يحتوي كل سؤال على مستوى صعوبة محدد مسبقا وحد زمني محدد في بنك الأسئلة. **يتكون الاختبار من 40 سؤالا لكل مستوى** ، يغطي خمس كفاءات مع 10 أسئلة لكل منها. من بين هؤلاء ، يتم تصنيف 80٪ تلقائيا ، بينما يتطلب 20٪ تقييما يدويا. يتضمن الاختبار كلا من الأسئلة النظرية والعملية ، حيث تقيم الأسئلة النظرية الفهم المفاهيمي ، بينما تتطلب الأسئلة العملية تفصيلا عمليا. **لاجتياز المستوى ، يجب على المرشح تحقيق 75٪ على الأقل من الإجابات الصحيحة.** ومع ذلك ، إذا فشل المرشح ، فيجب عليه إعادة إجراء امتحان الشهادة بالكامل ، لأن النجاح الجزئي لا يسمح له بالاحتفاظ بالأقسام السابقة. تم تنظيم بنك الأسئلة بترتيب تصاعدي من حيث الصعوبة ، بدءا من أسهل الأسئلة والتقدم إلى الأسئلة الأكثر تحديا.

يستخدم هذا النهج بشكل شائع في التقييمات التعليمية لمساعدة المتعلمين على بناء الثقة والتفاعل تدريجيا مع المواد الأكثر تعقيدا. على سبيل المثال ، أظهرت الدراسات أن ترتيب الأسئلة من الأسهل إلى الأصعب يمكن أن يعزز أداء الممتحن ويقلل من معدلات الرسوب. بالإضافة إلى ذلك ، تصنف العديد من بنوك الأسئلة الأسئلة إلى مستويات مثل السهل والمتوسط والصعب ، مما يسمح بتقدم منظم في التعلم. لذلك ، من الممارسات المعتادة تنظيم بنوك الأسئلة من أبسط الأسئلة إلى أصعبها لتسهيل التعلم والتقييم الفعالين.

/ بتمويل من الاتحاد الأوروبي. ومع ذلك فإن الآراء والآراء المعبر عنها هي آراء المؤلف (المؤلفين) فقط ولا تعكس بالضرورة آراء الاتحاد الأوروبي أو الوكالة التنفيذية للتعليم والثقافة الأوروبية (EACEA). ولا يمكن تحميل الاتحاد الأوروبي ولا الرابطة المسؤولية عنها.