

نشاط كسر الجليد: بنغو البصمة الرقمية

عنوان النشاط: MT3.1_6

بينجو البصمة الرقمية

المدة الزمنية:

15 دقيقة

الهدف:

أن يتعرف المشاركون على بعضهم البعض من خلال استكشاف تجاربهم الرقمية، وتعزيز التفاعل، وخلق بيئة مريحة للتعاون خلال ورشة العمل.

المواد اللازمة:

- بطاقات بينجو: يجب أن تحتوي كل بطاقة على شبكة 5 × 5. في كل مربع، ضع قائمة بتجربة أو مهمة رقمية في كل مربع (الأمثلة أدناه).
- أقلام/علامات: للمشاركين لوضع علامات على بطقاتهم.
- جائزة صغيرة: للفائز (اختياري).

مثال على شبكة أمثلة البصمة الرقمية

إرسال بريد إلكتروني مع مرفق	حضور اجتماع افتراضي	إنشاء موقع إلكتروني أو مدونة	تحرير صورة على الإنترنت	حذف حساب على وسائل التواصل الاجتماعي
استخدام خدمة التخزين السحابي	اتباع برنامج تعليمي على يوتيوب	تحليلات جوجل المستخدمة	المشاركة في منتدى عبر الإنترنت	إنشاء ملف شخصي على موقع LinkedIn
إنشاء قائمة تشغيل	إنشاء رسم بياني	مساحة مجانية	إجراء عملية شراء على موقع إلكتروني للتجارة الإلكترونية	إنشاء مستند سحابي

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

المشاركة في ندوة عبر الإنترنت	مشاركة مقطع فيديو على وسائل التواصل الاجتماعي	التوقيع على عريضة عبر الإنترنت	اشتراك في بودكاست	شاهد فيديو تعليمي
المصادقة الثنائية المستخدمة	إدارة وسائل التواصل الاجتماعي للأعمال التجارية	استخدام VPN لأمان الإنترنت	استخدام مدير كلمات المرور	إنشاء مدونة شخصية

التحضير:

قبل ورشة العمل، قم بإنشاء بطاقات بينجو مع مزيج من المهام الرقمية مثل:

- إرسال بريد إلكتروني مع مرفق
- تحليلات جوجل المستخدمة
- إنشاء مستند سحابي (مستندات Google Docs، OneDrive)
- حضور اجتماع افتراضي
- مشاركة مقطع فيديو على وسائل التواصل الاجتماعي
- التوقيع على عريضة عبر الإنترنت
- استخدام مدير كلمات المرور
- إنشاء موقع إلكتروني أو مدونة
- حذف حساب على وسائل التواصل الاجتماعي لمخاوف تتعلق بالخصوصية
- اشتراك في بودكاست
- إنشاء ملف تعريف احترافي على موقع LinkedIn
- استخدام خدمة التخزين السحابي (مثل دروب بوكس)
- إعداد المصادقة الثنائية
- استخدام أداة مؤتمرات الفيديو (مثل Zoom)
- تنزيل تطبيق للعمل

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

• إنشاء رسم بياني

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



Co-funded by
the European Union

- تحرير صورة على الإنترنت
- إدارة وسائل التواصل الاجتماعي للأعمال التجارية
- المشاركة في ندوة عبر الإنترنت
- اتباع برنامج تعليمي على يوتيوب
- إجراء عملية شراء على موقع إلكتروني للتجارة الإلكترونية
- المشاركة في منتدى عبر الإنترنت
- كتابة مراجعة على موقع إلكتروني
- استخدام Google Drive للتعاون
- شاهدت فيديو تعليمي على الإنترنت
- استخدام VPN لأمان الإنترنت
- إنشاء مدونة شخصية أو محفظة شخصية
- إنشاء قائمة تشغيل على إحدى منصات بث الموسيقى

التعليمات:

1. وزع بطاقات البنغو على كل مشارك عند وصوله.
 2. شرح القواعد:
- يجب على المشاركين الاختلاط بين المشاركين وسؤال بعضهم البعض عما إذا كانوا قد أكملوا أيًا من المهام المذكورة على البطاقة
 - عندما يجدون شخصًا ما قد أكمل مهمة ما، يجب على هذا الشخص التوقيع على المربع المقابل.
 - الهدف هو إكمال صف أو عمود أو قطر من التواقيع على بطاقة البنغو.
 - يمكن للمشاركين التوقيع على خانة واحدة فقط لكل بطاقة (لضمان التحديث مع عدة أشخاص).

الإكمال:

أول شخص يكمل صفًا أو عمودًا أو قطريًا يصرخ "بنغو!" ويفوز بجائزة صغيرة (اختياري). بعد انتهاء اللعبة، ناقش بإيجاز بعض التجارب الرقمية المثيرة للاهتمام التي شاركها المشاركون.

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

استخلاص المعلومات:

اطلب من الفائز (وعدد قليل من الآخرين) مشاركة تجربة رقمية ممتعة أو غير متوقعة مروا بها. سلط الضوء على تنوع التجارب الرقمية في الغرفة، مع التأكيد على أهمية موضوعات ورشة العمل القادمة.

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