

البيئة الافتراضية للمهارات الحياتية لدى مكتب التربية العربي لدول الخليج  
م. إبراهيم أحمد القيسي  
مكتب التربية العربي لدول الخليج

لم يُعد الدور الذي يشغل جل وقت المدرسة لنقل المعرفة مسوغاً في ظل تعدد مصادر المعرفة وسهولة الحصول عليها وفي ظل هيمنة العولمة، وبروز الحاجة إلى إكساب الطالب مهارات أخرى تمكنه من الوفاء بمتطلباته واحتياجاته الذاتية وتجعل منه مواطناً صالحاً منتجاً يسهم بفعالية وإيجابية في تطوير وتنمية بلده. ومن هذا المنطلق قام المكتب بتنفيذ مشروع البرمجيات التعليمية للمهارات الحياتية والذي يركز على توفير بيئة افتراضية تم فيها التركيز على أهم التقنيات الحديثة وتوظيفها في التعليم كـ الـ epub 3.0 وأدوات تأليفه والاستفادة من التوجه العالمي في التقنية التي تدور حول Long Lived Applications كما يسميها البعض والبعض يسميها thin-client applications و browser applications ... الخ والتي تركز على جعل تطبيق الـ Fully Dynamic مبني على HTML5 و CSS3 و الـ Javascript وتدعم responsive design لتتلاءم مع كافة الأجهزة Devices سواء جهاز مكتبي أو محمول أو جوال وترتبط بالخادم من خلال APIs لتراسل البيانات، وقد تم اعتماد منصة الـ Ember وهي من أهم وأفضل المنصات حالياً التي تدعم التوجه الحديث للتقنية.

ويرتبط المحتوى المنشور بمصفوفة المنهج ضمن مجموعة من الأدوات التي تتيح نشر المحتوى وهي : ( الدروس النموذجية - الدروس المنشورة - المدونات - المشاريع الجماعية - الاختبارات الإلكترونية - الأسئلة والأستفسارات )، وتم استضافتها على تقنيات cloud بحيث تكون البيانات مخزنة على مفهوم (Big Data) و (NoSQL)، وبتقنيات Cloud Network وذلك لاستيعاب المحتوى المنشور بحجم لا محدود وكذلك المستخدمين بعدد لا محدود.

## Virtual Environment for Life Skills at the Arab Bureau of Education for the Gulf States

Eng. Ibrahim Ahmad Algaissi

Arab Bureau of Education for the Gulf States

It is no longer the role that occupies the bulk of school time for the transfer of knowledge in light of the multiplicity of knowledge resources and get it and Under the dominance of globalization, and the emergence of the need to give the student the other skills of being able to fulfill its requirements of self and its needs and make him a good citizen products contribute effectively and positively in the development of his country. With this in mind, the ABEGS implementation of Life Skills project, which focuses on providing a virtual environment focusing on the most important modern technologies and employment in education as the epub 3.0 tools authored and take advantage of the global trend in technology that revolves around Long Lived Applications as some call and some call was made thin-client applications and other browser applications ... etc., which focuses on making the clients Fully Dynamic application is based on HTML5 and CSS3 and the Javascript and supports

responsive design to fit in with all the All Devices, ( desktop - laptop - mobile ), and connected to the server through the APIs for data transmission, has been adoption of the Ember platform, one of the most important and the best offline platforms that support the thrust of modern technology.

The publication is linked matrix curriculum content within a range of tools that enable the deployment of content, namely: (interactive lessons

- lessons published - blogs - wikis - electronic tests - questions and inquiries), was hosted on cloud technologies so that data are stored on the concept (Big Data) and (NoSQL), and techniques Cloud Network in order to accommodate the size of the publication is not limited content, as well as an unlimited number of users.