دورة المصمم التعليمي المؤهل

Qualifying ID diploma

دورة المصمم التعليمي المؤهل

وصف البرنامج التدريبية (الدورة التدريبية)

يتم تدريس البرنامج التدريبي بطريقة شيقة يغلب عليها سرد القصص والمواقف التوضيحية والأمثلة العملية حتى يتثنى للمتدربين الاستفادة القصوى للدورة - متخذين منهج التسلسل المنطقي والقياس العملي لتوضيح المادة التدريبية بما يتفق مع ثقافة المتدربين - في بيئة تدريبية مناسبة تعكس أهمية وقيمة الدورة من حيث الشكل والمضمون - مؤكدين على أهمية المخرجات التعليمية ودورها الفاعل في إثراء المجتمع

واسم الدورة يوضح أهمية التصميم التعليمي في سلسلة التعلم الالكتروني والعملية التعليمية باكمالها وحيث إن لكل شيء جميل تصميم وهذا التصميم له مصمم فالتعليم له له مصمم يطلق عليه المصمم التعليمي

الفئة المستهدفة :

والدورة موجهة بالأخص لفئة المعلمين وأعضاء هيئة التدريس والمهتمين بالتعلم الالكتروني من الجنسين الذين يعملون بالفعل في حقل التدريس والتعليم نعم ان انتاج وتصميم المحتوى الالكتروني معقد و صعب!! حسناً .. لكن لأن الأمر سهلا للغاية أصبح تصميم المحتوى التعليمي ممتعاً وسهلا لذلك عليك الانضمام .الينا للتعرف على فن وعلم التصميم التعليمي والطرق العلمية لانتاج المحتوى التعليمي الالكتروني بطريقة سهلة وبسيطة وفعالة .

الهدف العام من البرنامج

أن يتقن المتدرب وأسس تطبيق التصميم التعليمي

الأهداف التفصيلية للبرنامج التدريبي

اهداف الدورة التصميم التدريبية:

بعد الانتهاء من هذه الدورة التدريبية يتوقع من المتدرب ان يكون قادراً علي أن:

يتعرف علي مكونات بيئة التعلم الالكتروني.

يتعرف علي أهمية التصميم التعليمي.

يتعرف علي اساسيات التصميم التعليمي.

يتعرف على مراحل وخطوات التصميم التعليمى.

يعد نموذج لتحديد خصائص المتعلمين.

يحدد الوسائط المتعددة المناسبة للمقرر الالكتروني.

يعد نموذج السيناريو التعليمي للمقرر الالكتروني.

يكتسب مهارات تصميم المقرر الالكتروني.

توظيف المهارات والقدرات الابداعية في التصميم التعليمي.

يطبق نموذج التصميم التعليمي ADDIE MODLE

التطبيق العملي للتصميم التعليمي

ويشتمل على المواضيع الفرعية التالية:

١. أنماط المتعليمين – سمعي– بصري– حركي –اجتماعي
٢. أنواع المحتوي وكيفية العرض – معايير الوسائط المتعددة
٣. استراتيجيات التعلم
٤. الخرائط الذهنية
٥. الألعاب التعليمية
٦. التعلم عن طريق المحاكاة
٧. طرق التفاعل

دورة المصمم التعليمي المؤهل

حقيبة تدريبية (١)

أنماط المتعلمين

دورة المصمم التعليمي المؤهل

المعلومات الأساسية عن البرنامج التدريبي

مقدمة

تحتوي هذه الحقيبة على كيفية التعامل مع أنماط المتعلمين المختلفة ودمج ذلك من خلال كتابة السيناريو التعلمي وقد أعدت لمساعدة السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات من وجهة نظر تربوية اعتمادا على اهتمام الجامعات العريقة بالجانب التقنى مسايرة لروح العصر والثورة التكنولوجية فى العالم ، وحرصا منها على التوعية المستمرة لفريق العمل بها.

اسم البرنامج:

أنماط المتعلمين

الفئات المستهدفة في البرنامج التدريبي:

السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعة

متطلبات البرنامج:

- امتلاك المهارات الأساسية للحاسب الآلي.
- امتلاك معرفة ومهارات جيدة في مادة التخصص.
- الإلمام الجيد بأساسيات التصميم التعليمي .
- الإلمام الجيد بأحد نماذج التصميم التعليمى .

مدة البرنامج:

٢٤٠ دقيقة .

التجهيزات والمستلزمات :

- معمل تدريبي إلكتروني مجهَّز.
- قرص (CD) يحتوي على البرنامج.
- مجموعة من الأقلام وكراسات الملاحظات بعدد المتدربين
- سبورة ورقية مع أوراق وأقلام للكتابة.

الهدف العام:

بنهاية هذا التدريب يكون المتدرب قادرًا على :
يحدد بعض انماط المتعلمين.

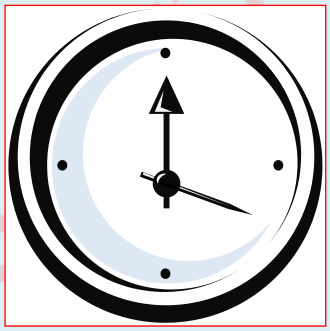
الأهداف الإجرائية:

في نهاية البرنامج التدريبى على أساسيات التصميم التعليمي ، يتوقع من المتدرب أن يكون قادراً على أن :

١. يعرف انماط المتعلمين .
٢. يوضح بعض أنماط المتعلمين .
٣. يراعي أنماط المتعلمين فى كتابة السيناريو التعليمى .

خطة البرنامج الزمنية :

العنصر	الزمن (بالدقائق)	الوصف
إحماء	٣٠ دقائق	التعرف على نمط المتدربين فى التعليم
النشاط (١)	٦٠ دقيق	تنفيذ شرح لاحد تقسيمات الانماط الخاصة بالمتعلمين من خلال التخطيط والتنفيذ والمشاركة على الآخرين
النشاط (٢)	٦٠ دقيقة	تعرض على المتدربين مجموعة من الكائنات التعليمية ونطلب النقد التحليلي الخاص بأنماط التعلم فيها
النشاط (٣)	٦٠ دقيقة	كتابة سيناريو تعليمى مراعيا أنماط تعلم مختلفة
الختام	٣٠ دقائق	تلخيص لما دار فى الجلسة من خلال المتدربين كتابة ورقة التقييم
المجموع	٢٤٠ دقيقة	



إحماء أسلوب التنفيذ	فردي جماعي	الزمن طريقة التنفيذ	٣٠ دقائق المدرب مع المتدربين

هدف النشاط:

التعرف على نمط المتدربين فى التعليم

الإجراء :

من خلال عرض استمارة الاختبار على المتدربين وكل متدرب يقوم بتحليل النمط الخاص به

تمرين أنماط التعلم

- قم بكتابة خمسين كلمة فى الجدول التالى
- أمام كل كلمة أكتب الإحساس الخاص بك حيالها (ب) بصرى إذا رأيت الكلمة فى خيالك (س) سمعى إذا سمعت صوت الكلمة او رنت حروفها فى أذنك (ح) حسي إذا شعرت باحساس فرح حزن

م	الكلمة	ب	س	ح	م	الكلمة	ب	س	ح
١					٢٦				
٢					٢٧				
٣					٢٨				
٤					٢٩				
٥					٣٠				
٦					٣١				
٧					٣٢				
٨					٣٣				
٩					٣٤				
٠					٣٥				
١					٣٦				
٢					٣٧				
٣					٣٨				
٤					٣٩				
المجموع					المجموع				
مجموع ب									
مجموع س									
ومجموع ح									

النشاط ١	مفهوم السيناريو وأنواعه	الزمن	٦٠ دقيقة
أسلوب التنفيذ	بحث إلكتروني ثم المشاركة	فردي وجماعي	

هدف النشاط:

أن يبحث المتدرب عبر الشبكة العنكبوتية .

الإجراء :

- عزيزى المتدرب عليك تنفيذ شرح لاحد تقسيمات الانماط الخاصة بالمتعلمين من خلال التخطيط والتنفيذ والمشاركة على الآخرين من خلال المادة العلمية رقم (١)

نشرة علمية رقم : (١)
موضوع النشرة العلمية: **أنماط التعلم في التدريس**

مراعاة أنماط التعلم في التدريس

ليانا جابر ومهى قرعان

تقدم هذه الورقة* خبرة لبحث إجرائي تشاركي قامت به باحثتان من مركز القطان للبحث والتطوير التربوي، ومعلمات طالبات (ما قبل الخدمة) من كلية العلوم التربوية – الطيرة على طلبة الصفوف السابع والثامن والتاسع في مدارس عدة خلال سنتين دراسيتين متتاليتين (٢٠٠١ - ٢٠٠٣). وقد هدف البحث إلى تدريب الطالبات المعلمات من كلية العلوم التربوية على مراعاة أنماط التعلم الجسدية (styles learning physical) أثناء إعداد خطة التدريس وتنفيذها، وملاحظة أثر ذلك على تعلم الطلبة. تم تعريف الطالبات المتدربات بموضوع أنماط التعلم، ثم تطبيق إجراءات لتشخيص أنماط التعلم على الطلبة، ومن ثم محاولة التخطيط للتدريس بمراعاة أنماط التعلم. صورت الحصص التي طبقتها المعلمات الطالبات من أجل التأمل في ممارساتهن في التعليم ومدى مراعاتهن لأنماط التعلم المختلفة. كما قامت الطالبات المعلمات بكتابة مذكراتهن، وتعبئة نماذج للتأمل بهدف تحسين السلوك. تم العمل مع الطالبات داخل غرفة الصف على زيادة وعيهن لأنماط تعلمهن، كما شجعت الطالبات على كتابة مذكراتهن. أحدثت التجربة تحسناً عند الطالبات المعلمات من حيث مدى وعيهن بموضوع أنماط التعلم، ومقدرتهن على تطوير آليات لتشخيص أنماط التعلم عند الطلبة، واستخدام استراتيجيات تعليمية مختلفة لمراعاة أنماط التعلم.

مقدمة:

إن فهم كيفية تعلم الطلاب يعتبر محوراً مهماً في اختيار استراتيجيات التعلم، ولكن لسوء الحظ، فإن التعليم في كثير من الأحيان يستمر بالطرق القديمة، متجاهلاً الفروق الفردية بين الطلبة وأنماط التعلم. إن الحاجة لفهم أنماط تعلم الطلاب تتزايد في ظل الدعوة إلى التعلم الجماعي داخل الصفوف غير المتجانسة، وقد أولى الأدب التربوي هذا الجانب نصيباً من البحث لا بأس به.

إن الفائدة المبدئية لأنماط التعلم هي النظر إليه كأداة للتفكير بالفروق الفردية، وعندما نساعد الطلبة على اكتشاف أساليبهم التعليمية الخاصة، فإننا نمنحهم فرصة التوصل إلى الأدوات التي يمكن أن تستخدم في الموضوعات المدرسية وفي مواقف كثيرة خارج المدرسة.

أنماط التعلم:

وردت تعريفات عدة لأنماط التعلم، وستتبنى هذه الورقة تعريف دن ودن (Dunn & Dunn, ١٩٩٣) اللذين عرَّفاه على أنه الطريقة التي يبدأ بها كل متعلم بالتركيز على المعلومات الجديدة والصعبة، والقيام بها، واسترجاعها. واعتبرا أن هذا التفاعل يتم بطريقة تختلف من شخص إلى آخر، كما أضافا أن أنماط التعلم هي مجموعة من الصفات والخصائص الشخصية البيولوجية والتطورية، التي من شأنها أن تجعل التعلم نفسه فعالاً لبعض الطلاب وغير فعال لآخرين.

نماذج في أنماط التعلم:

تناول الأدب التربوي موضوع أنماط التعلم من خلال نماذج عدة من أشهرها:

- **نموذج دن ودن(Dunn & Dunn) .**
- **نموذج الفورمات لمكارثي(MAT Model ٤. McCarthy) .**
- **نموذج جريجورك (Gregorc Mediation Ability Model)للقدرات المتوسطة.**

وقد تم التركيز في هذا البحث على نموذج دن ودن الذي طور طوال ٢٥ سنة على يد ريتا دن وكينيث دن. وبشكل عام، فإن هذا النموذج يقدم إطاراً تعليمياً علاجياً وتشخيصياً، ويعتمد على نظرية مفادها

أن كل طالب يتعلم أفضل بطريقته الخاصة به، ولذلك يدعو إلى تشخيص الطرق المفضلة لدى الطالب التي يتعلم بها بالشكل الأفضل، واستخدام هذه المعلومة في تصميم الإجراءات والأوضاع التعليمية التي تلائم نمط هذا الطالب

(The Dunn and Dunn Learning Style Model of Instruction, ٢٠٠٢).

وقد عرف دن ودن ٢٠ عنصراً ضمن هذا النموذج، موزعة ضمن خمسة أبعاد وهي: البعد البيئي، والبعد الوجداني، والبعد الاجتماعي، والبعد الجسدي، والبعد النفسي. (انظر الجدول المرفق)

عناصر أنماط التعلم حسب نموذج دن ودن

أنماط بيئية	الصوت, الضوء ,درجة الحرارة ,التصميم
أنماط وجدانية	الدافعية ,المثابرة ,المسؤولية ,البنية
أنماط اجتماعية	النفس ,الأزواج ,المجموعة ,النضج ,التنويع
أنماط جسدية	الحس ,تناول الطعام والشراب ,الوقت ,الحركة
أنماط نفسية	شمولي/تحليلي ,ما يتعلق بنصف كرة الدماغ ,اندفاعي/تأملي

ويركز هذا البحث على العنصر الحسي من الأنماط الجسدية، وذلك لتجنب التشتت في العمل بأبعاد مختلفة، ونظراً لإمكانية العمل في هذا المجال، وإحداث التغيير بصورة أكبر من بعض الأبعاد الأخرى، كالأنماط البيئية.

بيئة البحث والعينة:

استمر البحث مدة سنتين، في عدد من المدارس. ففي المرحلة الأولى من البحث، أجري البحث في مدرسة إناث رام الله التابعة لوكالة الغوث، ومدرسة إناث الأمعرى التابعة لوكالة الغوث، ومدرسة ذكور رام الله التابعة لوكالة الغوث. وفي المرحلة الثانية، اقتصر البحث على مدرسة إناث رام الله التابعة لوكالة الغوث، ومدرسة بنت الأزور الحكومية، وذلك لأسباب فنية. وقد أجري البحث في المرحلة الأولى على طلبة الصف الثامن في جميع المدارس قيد الدراسة. أما في المرحلة الثانية، فقد أجري البحث على طلبة الصف التاسع في مدرسة إناث رام الله، وطلبة الصفين التاسع والسابع في مدرسة بنت الأزور الحكومية التابعة لوزارة التربية والتعليم الفلسطينية. واقتصر البحث على مادتي العلوم والرياضيات وفقاً لتخصص الباحثتين والطالبات المعلمات. وقد شارك في البحث ست طالبات معلمات من تخصص العلوم، وأربع من تخصص الرياضيات في المرحلة الأولى. أما في المرحلة الثانية، فقد شارك في البحث أربع طالبات معلمات من تخصص العلوم، وست طالبات من تخصص الرياضيات. وقد بلغ عدد طالبات المدرسة المشاركات في البحث في المرحلة الأولى ٤٥ طالباً وطالبة، وفي المرحلة الثانية ٥٦ طالبة.

تصميم البحث ومصادر المعلومات:

يمكن تقسيم البحث إلى ثلاث مراحل هي: مرحلة التهيئة، والمرحلة الأولى، وقد تمت هاتان المرحلتان خلال السنة الأولى. والمرحلة الثانية، وقد تمت خلال السنة الثانية. وفيما يلي تفصيل إجراءات البحث في كل مرحلة.

مرحلة التهيئة:

بدأت هذه المرحلة بزيادة الوعي عند المشاركات في البحث بأهمية البحث وضرورته، حيث عقدت مجموعات بؤرية مع الطالبات المعلمات

لهذا الغرض، كما تم تدريب الطالبات المعلمات على عقد مجموعات بؤرية لغرض التطبيق مع الطلاب في المدارس، وعلى استعمال الانترنت وتطوير القدرة على التواصل بالبريد الإلكتروني، والبحث عن مواقع إلكترونية متعلقة بموضوع أنماط التعلم.
كما تم عقد لقاءات مجموعات بؤرية مع عينة من الطلاب للتعرف على مفهومهم لأنماط التعلم، ومدى وعيهم بالموضوع. وفي هذه المرحلة أيضاً، قامت الباحثتان من مركز القطان بجمع مادة نظرية متعلقة بموضوع أنماط التعلم، وترجمة بعضها للعربية.

حددت المجموعة في هذه المرحلة أنواع أنماط التعلم المراد التركيز عليها، وهي البعد الجسدي المتمثل بالنمط المرئي اللفظي، وغير اللفظي، والنمط الحسحركي، والنمط السمعي، ومن ثم أعد الفريق استبانة لتشخيص أنماط التعلم الجسدية عند الطلبة.

وفي نهاية هذه المرحلة، تم التعريف بأسلوب البحث الإجرائي، وأهمية التأمل فيه، وكتابة اليوميات.

استمرت هذه المرحلة مدة ثلاثة أشهر بمعدل لقاء واحد أسبوعياً، حيث تم إنجاز أحد عشر لقاءً في هذه الفترة. تلا ذلك فترة توقف عن الاجتماعات المنتظمة خلال الفترة الصيفية، بينما استمر العمل على إعداد المادة النظرية في تلك الفترة.

المرحلة الثانية:
استمرت هذه المرحلة ٤ شهور بواقع لقاء واحد أسبوعياً، وكانت ضمن شقين:
ما قبل التطبيق العملي:
وفي هذه المرحلة تم التنسيق الفني مع المدارس، وتدريب المعلمات الطالبات على برنامج (SPSS) بهدف تحليل نتائج الاستبانة فيما بعد، كما تم الاتفاق على إعداد ملف لكل طالبة لتسجيل المعلومات اللازمة عنها. كما بدأ في هذه المرحلة التخطيط لتدريس حصص بمراعاة أنماط التعلم، وعرض الجوانب النظرية المهمة في الموضوع.

التطبيق العملي:
تم في هذه المرحلة عقد مقابلات مع مجموعة من الطلاب/الطالبات لتشخيص نمط التعلم لديهم. ومن ثم إعطاء الحصص التي تراعي أنماط التعلم المختلفة عند الطلاب/الطالبات، وقد صورت هذه الحصص بالفيديو لغرض التأمل فيها فيما بعد، من حيث مدى مراعاتها لأنماط التعلم المختلفة، حيث قامت الطالبات بتعبئة نماذج للتأمل في الحصص. كما عقدت لقاءات لمشاهدة الحصص المصورة وتأملها ونقاشها، والإطلاع على نماذج من يوميات الطالبات.

جدول ١: نموذج تأمل

نموذج تأمل
الاسم:
تاريخ كتابة النموذج:
موضوع الحصة المشاهدة:
تاريخ إعطاء الحصة:
بعد مشاهدتك للحصة نرجو أن تجيبي عن الأسئلة التالية:
- هل تعتقدين أنه تمت مراعاة أنماط التعلم على اختلافها (النمط السمعي، النمط البصري اللفظي وغير اللفظي، النمط الحسحركي) في الحصة؟ وكيف؟
- في اعتقادك، ما هي جوانب القوة في الحصة بشكل عام، وفيما يتعلق بمراعاة أنماط التعلم بشكل خاص؟
- ما أثر مراعاة كل نمط من أنماط التعلم على أداء الطالبات في الحصة؟
- في اعتقادك، ما هي جوانب الضعف في الحصة؟ كيف يمكن تحسينها؟
- هل لديك ملاحظات أو انطباعات أخرى؟ أذكريها.

المرحلة الثانية:

استمرت هذه المرحلة عاماً دراسياً كاملاً بواقع عشرين لقاء تقريباً تخللته فترات انقطاع أثناء العطل وفترات الامتحانات.

في هذه المرحلة حدثت تغيرات في المجموعة المشاركة، من حيث انضمام طالبات جدد وتخرج أخريات، واستبدال بعض المدارس بمدارس أخرى لاعتبارات فنية. ولهذا، قامت المعلمات الطالبات القدامى بتدريب المعلمات الطالبات الجدد، بما في ذلك تعريفهن بأنماط التعلم، والبحث الإجرائي، وكتابة اليوميات، والمجموعات البؤرية من حيث إدارتها وتحليل اللقاء وكتابته. كما عقدت جلسة لتقييم البحث، وبعد عملية التقييم تم الاتفاق على:

عدم الاكتفاء بالاستبانة كوسيلة وحيدة للتقييم.

عقد مقابلات مع الطالبات للتعرف على أنماط تعلمهن من خلال أنشطة يقمن بها في المقابلة.

اختيار عينة عشوائية من الطالبات لمتابعتها أثر التجربة عليها ودراسته، وذلك بسبب صعوبة متابعة كل طالبات الصف لملاحظة أثر التدريس بمراعاة أنماط التعلم عليهن.

لوحظ عدم وجود اهتمام كافٍ لدى الطالبات المعلمات المشاركات في البحث بكتابة اليوميات. لذا، تم إعداد نموذج لكتابة اليوميات لمساعدتهن على الالتزام بكتابتها. وأضيف إلى ذلك تكليف طالبات المدرسة بكتابة اليوميات، ووزعت عليهن دفاتر لهذا الغرض.

قامت المعلمات الطالبات بإعداد مخطط للبحث الإجرائي يشتمل على: سبب القيام بالبحث، والأدلة التي استندنا إليها للقيام بالبحث، والخطوات التي سنقوم بها، وتوقعاتنا لتأثير الخطوات التي سنقوم بها، وعرض المواقف والمشاكل المتوقعة.

تم التركيز على إعداد ملف خاص للطالبات في هذه المرحلة، حيث لم تقم الطالبات بذلك في المرحلة السابقة على الرغم من الاتفاق على ذلك.

تم الاهتمام بشكل خاص في هذه المرحلة بالنمط الحسحركي، من حيث إعداد الأنشطة الملائمة لهذا النمط، حيث لوحظ إهمال هذا النمط في عملية التدريس بشكل عام. وفي شكل ١ نماذج لألعاب تراعي النمط الحسحركي، تم تطويرها واستعمالها من قبل المعلمات الطالبات أثناء فترة التطبيق العملي.

شكل ١: نماذج لألعاب تراعي النمط الحسحركي

حاولت المجموعة العمل مع طالبات المدارس المشتركة في البحث، فيما يتعلق برفع درجة وعيهن بأنماط التعلم بشكل عام، ونمط تعلم كل طالبة بشكل خاص، وتشجيعهن على كتابة مذكراتهن، وتطوير استراتيجيات تعلمهن استناداً إلى أفضلياتهن في التعلم، ومحاولة التأقلم مع أنماط تعلم أخرى. وفي شكل ٢ نموذجان من يوميات الطالبات.

شكل ٢: نماذج من يوميات الطالبات

وفي نهاية البحث، وبتشجيع الطالبات المعلمات على التأمل، والتعبير بالكتابة، أوكلت لهن مهمة أن تكتب كل منهن تجربتها في هذا البحث الإجرائي.

تحليل البيانات:

تم تحليل البيانات تبعاً للأبعاد التالية:

١ ـ مدى معرفة الطالبات المعلمات بموضوع أنماط التعلم:

كشفت لقاءات المجموعات البؤرية مع الطالبات المعلمات عن جهلهن بموضوع أنماط التعلم قبل خوضهن التجربة. إذ لوحظ أن الطالبات المعلمات لم يكن لديهن الوعي الكافي بوجود أنماط تعلم مختلفة لدى الطالب، وعلاقتها بالفروق الفردية، كما أنهن لم يدركن أن كثيراً من المشاكل التعليمية التعلمية يمكن أن تعزى إلى عدم مراعاة المعلم لأنماط تعلم الطالب.

وبعد معرفة الطالبات بموضوع أنماط التعلم عبرن صراحة عن جهلهن به في بداية التجربة. وقد وصفت إحدى الطالبات شعورها في اللقاء الأول من البحث:

"... وكان لنا اللقاء الأول الذي شعرت في بدايته بالضياع الكامل ... حيث لم أفهم شيئاً، ولم أكن أعي أن الأسئلة التي كانت تطرحها علينا الباحثة هي لتعرف ما لدينا حول موضوع أنماط التعلم ... ولكن بعد اللقاءات المتتابعة أصبحت على وعي تام بالموضوع من ناحية نظرية".

وبعد قطع شوط من العمل في هذا الموضوع، أصبح لدى الطالبات المعلمات معرفة نظرية بالموضوع، وكذلك عملية وحياتية، فمثلاً قالت

إحدى الطالبات المعلمات في مذكرة تأملية كتبتها في نهاية التجربة:
"أما الآن، وهاأنذا على وشك إنهاء دوري في البحث، أشعر بثقة بأنني أعرف أشياء كثيرة عن أنماط التعلم".

٢- مدى وعي طلبة المدرسة بأنماط تعلمهم، ومدى مراعاة معلميهم لها:
تم الكشف عن مدى معرفة طلبة صفوف المدارس التي أجري البحث فيها بأنماط تعلمهم ومدى مراعاة معلميهم لها من خلال لقاءات المجموعات البؤرية التي أجرتها الطالبات المعلمات مع عينات من هؤلاء الطلبة. وقد دلت اللقاءات عن جهل الطلبة بأنماط تعلمهم، وعن عدم مراعاة المعلمين لها بشكل عام.

وبعد إجراء مقابلة مع الطالبات في المدرسة، وتعريفهن بموضوع البحث ومفهوم أنماط التعلم وأنواعه، أجمعت الطالبات على أنهن في بداية البحث لم يكنّ على وعي بهذا الموضوع، ولكن بعد ذلك أدركن بأن لكل شخص طريقة في التعلم، وأنه إذا لم يفهمن الشرح فذلك لأن شرح الدرس قد يكون غير ملائم لنمط تعلمهن، وليس بالضرورة أن يكون السبب هو الضعف الأكاديمي.

ومع تقدم تجربة البحث، أشارت الطالبات إلى أنهن أصبحن واعيات لمعنى الموضوع، وأصبحت كل طالبة تصنف نفسها ضمن نمط التعلم الذي تعتقد أنه مناسب لها.

والاقتباسات التالية من الطالبات توضح ذلك:
عبير: "أحببت لعبة التركيب التي عرضتموها علينا في الشرح، أحب العمل بيدي" ... نمط حسحركي.
سجود: "أعجبتني اللوحات والرسومات التوضيحية التي عرضتموها" .... نمط مرئي غير لفظي.
آلاء: "أشعر أنني أنا التي شرحت الدرس لنفسي عندما أعمل بيدي"... نمط حسحركي.

٣- تشخيص أنماط التعلم:
١) أنماط تعلم الطلبة وفق نتائج تطبيق الاستبانة:
نتج عن تطبيق الاستبانة اكتشاف وجود أنماط تعلم مختلفة للطلبة في صفوف المدارس التي طبقت الاستبانة فيها. وفيما يلي نتائج تطبيق الاستبانة في المدارس المختلفة في المرحلة الأولى من البحث:[١]

المدرسة	الصف	النمط المرئي اللفظي	النمط المرئي غير اللفظي	النمط السمعي	النمط الحسحركي
مدرسة إناث الأمعري	الثامن	٦٢%		١٥%	٢٣%
مدرسة إناث رام الله	الثامن	٣٠%		٢٩%	٤١%

وقد تم تطبيق الاستبانة أيضاً في المرحلة الثانية من البحث، وفيما يلي نتائج التطبيق:

المدرسة	الصف	النمط المرئي اللفظي	النمط المرئي غير اللفظي	النمط السمعي	النمط الحسحركي
مدرسة إناث رام الله	التاسع	٤٣%		٢٢%	٣٥%
مدرسة بنت الأزور	التاسع	٥٨%		٢٥%	١٧%
مدرسة بنت الأزور	السابع	٥٠%		١٧%	٣٣%

٢) طرق أخرى لتشخيص أنماط التعلم لدى الطلاب:
تنبهت الطالبات بعد فترة من بدء تطبيق الحصص التي خطط لها بمراعاة أنماط التعلم إلى عدم توافق ما يلاحظنه أثناء تطبيق الحصص

من نمط تعلم بعض الطلبة مع نتائج الاستبانة.

وأكد ذلك ما أشارت إليه بعض الطالبات في الصفوف التي أجري البحث فيها، من حيث شعورهن بوجود مشاكل في الاستبانة ناتجة عن أسباب عدة منها: استغراق وقت طويل في تعبئة الاستبانة، الأمر الذي يؤدي إلى الملل وعدم القدرة على تعبئتها بتركيز وبصدق لجميع الفقرات. ووجود فقرات في الاستبانة صعبة الفهم، الأمر الذي يؤدي إلى الإجابة عنها بشكل عشوائي.

ومن خلال النقاش الذي أجري حول هذا الموضوع في اللقاءات الدورية، اتفقت المجموعة على أن يتم الكشف عن نمط تعلم الطالب باستخدام أساليب أخرى. وقد ارتأت المجموعة إجراء مقابلة مع عينة من الطلبة لتسهل مراقبتهم، وعلى أن يتم طرح بعض بنود الاستبانة على شكل أسئلة على الطلبة، وأن يتم إعداد درس تدرس أجزاؤه بطرق مختلفة أثناء المقابلة، بحيث يراعى في كل جزء أحد الأنماط، ثم يتم الكشف عن الطلبة أصحاب هذا النمط من خلال التقييم الذي يلي كل جزء. وقد قامت الطالبات بإعداد هذه الدروس والأسئلة، وتم عقد اللقاء وتصويره.

وكما أشرنا سابقاً، اكتشفت الطالبات المعلمات بعد إجراء اللقاء عدم توافق نتائج تطبيق الاستبانة بالنسبة لبعض طلبة العينة مع نتائج المقابلة، وفيما يلي عرض لنتائج مقابلتين تبين حالات التوافق وعدم التوافق:

المدرسة	عدد أفراد العينة	عدد حالات التوافق	عدد حالات عدم التوافق
ذكور رام الله	٨	٤	٤
إناث رام الله	٨	٣	٥

كما هو ملاحظ من النتائج الواردة في الجدول أعلاه، هناك اختلاف في عدد لا يستهان به من أفراد العينة بين نتائج تطبيق الاستبانة ونتائج المقابلة. وقد تحدثت الطالبات المعلمات عن انطباعاتهن عن ذلك، فقالت طالبة:
"لاحظنا من خلال المقابلة أن هناك اختلافاً عند بعض الطلاب بين أنماطهم في المقابلة وأنماطهم التي كشفت عنها الاستبانة. ونرجح أن تكون نتائج المقابلة أكثر صحة لأنه أثناء تطبيق الاستبانة شعرنا أن الطلاب أحسوا بالملل، وأخذوا يملأون الاستبانة بشكل عشوائي".

كما علقت طالبة معلمة في إحدى المجموعات التي أجرت المقابلة واستخدمت أسلوب الملاحظة، إضافة إلى تقييم تحصيل كل طالبة بالنسبة لكل نمط على ذلك قائلة:

"هناك شيء أشعرنا بالقلق من ناحية مدى إفادة المقابلة لنا في تحديد نمط كل طالبة، حيث شعرنا، وللأسف، أن المقابلة وإن كانت أفضل بعض الشيء من الاستبانة، فإنها لم تكشف عن نمط تعلم كل طالبة، إذ كان هناك تناقض بين ملاحظاتنا للطالبات أثناء المقابلة وبين نتائج الإجابة عن تقويم كل نمط من الأنماط، فمثلاً هناك طالبات كنا نستنتج من حركاتهن وردود أفعالهن أن نمطهن حسحركي، لكن إجاباتهن عن تقويم النمط الحسحركي كانت غير جيدة".

ولهذا، قامت الطالبات المعلمات باستخدام أسلوب الملاحظة للطالبات لتشخيص نمط تعلمهن، وقد تمت مقابلة مجموعة عشوائية تم اختيارها من كل صف لهذا الغرض، ومن ثم ملاحظتهن داخل غرفة الصف أثناء فترة التطبيق.

مما سبق، نلاحظ أن عملية تشخيص أنماط التعلم ليست عملية بسيطة، وإنما تحتاج لأدوات عدة، مثل الاستبانات، والملاحظة، والمقابلة، وقد تختلف النتائج من أداة إلى أخرى، ربما لأن الطالب هو مزيج من أنماط تعلم مختلفة، والمواقف المختلفة التي قد تستثير

أنماط للتعلم هي أيضاً مختلفة.

٤- قدرة الطالبات المعلمات على مراعاة أنماط التعلم في التدريس:
إضافة إلى تطور المعرفة النظرية بموضوع أنماط التعلم، أشارت الطالبات المعلمات إلى تطور قدرتهن على التخطيط والتدريس مراعيات لأنماط التعلم المختلفة، على الرغم من تخوفهن من ذلك في البداية. ويمكن تلخيص أثر التجربة على الطالبات بما يلي:

- التفكير أكثر بالطالبات أثناء التخطيط، حيث كان التخطيط سابقاً يعتمد فقط على طبيعة الدرس، وفي هذا المجال علقت إحدى الطالبات:

"وبالنسبة لتخطيطي للدروس، أصبحت أكتب الخطة بشكل متسلسل ومرتب، مراعية فيها أنماط التعلم، ومعتمدة كثيراً على دور المتعلم، وأصبحت أكتب بتفصيل أكبر، ما جعلني أتطور وأتحسن في كتابة الخطط، وأيضاً في كيفية عمل الوسائل والألعاب التي تسهم في تعلم الطالبات مثل لعبة التركيب".

وقالت أخرى:

"في هذه المرحلة شعرت بأني على وعي تام بأنماط التعلم وكيفية التعليم بالأنماط الأربعة بشكل سلس وعادي، بعد أن كنت أعتقد أن تدريس الرياضيات كما تعلمناه هو مادة مجردة فقط، لا نستطيع أن نفعل بها شيئاً، ولا نستطيع أن ندرّسها بغير الطريقة التقليدية (السبورة والطباشير)، ولكني أصبحت في هذه المرحلة أغير اتجاهاتي وأفكاري من هذه الناحية، وأصبحت أحاول جاهدة أن أخترع طريقة تلائم الأنماط الأربعة، لتساعد طلابي على الفهم، كلاً حسب نمطه".

- استحداث أنشطة ملائمة للنمط الحسحركي، وكذلك استحداث وسائل توضيحية، وقد قالت إحدى الطالبات:

"صرت أنظر للدرس للوهلة الأولى لأرى أين يمكنني أن أطبق نشاطاً سمعياً أو مرئياً أو مرئياً لفظياً وآخر حسحركياً، وكيف سأنظم الصف".

وتطورت مهارة التقييم لدى الطالبات المعلمات وأصبحت مرتبطة بنمط تعلم الطلبة. وفي هذا المجال كتبت إحدى الطالبات في مذكرتها التأملية للبحث:

"... فاشتراكي في هذا البحث أضفى أشياء كثيرة على أسلوبي في التخطيط والشرح، فعند قراءتي للدرس، أحاول أن أرسم صورة لكل فكرة في الدرس لكيفية تدريسها للطالبات بالأنماط الأربعة، وأحاول جاهدة أن أراعي الأنماط الأربعة عند تخطيطي لحصتي... وإذا كان هذا غير ممكن أثناء الشرح، فليكن أثناء التقويم، عن طريق لعبة، أو بطاقات، أو غير ذلك".

- كما شعرت إحدى الطالبات المعلمات بالرضا عن عملية مراعاة أنماط التعلم في التدريس، معلقة:

"بدأنا في التخطيط بالأنماط الأربعة، وكنت خائفة من أن لا أستطيع تقديم الحصة بالشكل المطلوب مراعية جميع الأنماط، ولكن ما أن انتهت الحصة حتى كنت في قمة السعادة، إذ أنني استطعت استخدام جميع الأنماط، وأن الطالبات استطعن أن يفهمن الدرس بالشكل المطلوب".

- وقد أشارت الطالبات المعلمات إلى أن التجربة نمّت لديهن اتجاهات إيجابية نحو التدريس، فعلى سبيل المثال ذكرت إحداهن:
"هذا البحث نمى عندي اتجاهات إيجابية كثيرة نحو مهنة التدريس، ونحو أساليب التدريس، ونحو الطالبات والمدرسة بشكل عام".

ومن خلال التأمل في الحصص المصورة للمعلمات المتدربات، ومراجعة نماذج التأمل التي كانت تعبأ بعد كل حصة، تم الخروج بالانطباع أن المعلمات قد تحسنت عندهن بعض الجوانب منها:
- أصبح لدى الطالبات المعلمات جرأة في استخدام أساليب تدريس جديدة مثل استخدام المجموعات.

- نمت لدى الطالبات المتدربات القدرة على تشخيص نمط تعلم الطالبات من خلال الملاحظة.
- أصبحت الطالبات المتدربات أكثر قدرة على جذب انتباه الطالبات وزيادة التفاعل الصفي.

النتائج:

تمخضت الدراسة عن نتائج عدة، من أبرزها وجود قصور في معرفة الطالبات المعلمات بموضوع أنماط التعلم، وبالتالي، فإن كثيراً من إخفاقات الطالب، وربما المعلم، يمكن أن تعزى لأسباب خاطئة، في الوقت الذي تكون عدم الملاءمة بين نمط تعليم المعلم ونمط تعلم المتعلم هي من أبرز الأسباب، كما أن الطالب بدوره يجهل هذا الموضوع، الأمر الذي يؤدي إلى عدم معرفته بنمط تعلمه وعدم مراعاته له من حيث اعتماد استراتيجيات التعلم التي تتوافق ونمط تعلمه.

أما بالنسبة لعملية تشخيص أنماط التعلم، فقد لوحظ أن هذه العملية لا تتم بطريقة واحدة، إذ أن استخدام الاستبانة في البداية وحدة لم يكن كافياً، وبالتالي برزت الحاجة إلى استخدام أساليب أخرى منها المقابلة والملاحظة. هذا وقد دلت عملية التشخيص أن الطالب لا يكون لديه نمط تعلم وحيد، وإنما قد يمتلك أكثر من نمط، ولكن مع ميل إلى نمط معين أكثر من غيره، فالأنماط هي مناطق تفضيل بالنسبة للطالب. نضيف إلى ذلك أن عملية التشخيص تعتبر ضرورية لزيادة وعي المعلم بأنماط تعلم طلابه، وحساسيته اتجاه احتياجاتهم.

كان للتأمل دور حيوي ومهم في التجربة بمجملها، وذلك منذ البدايات، إذ تم التأمل في موضوع أنماط التعلم بشكل عام، وأثره على العملية التربوية، والمشاكل التي يمكن أن تنشأ نتيجة عدم ملاءمة نمط التعليم مع نمط التعلم، أو التشخيص الخاطئ لأنماط التعلم للطلبة، أو عدم مراعاتها، أيضاً، كما لعب التأمل في الممارسة دوراً فاعلاً في تحسين ممارسة المعلمات المتدربات في تطوير مهارات التخطيط والتعليم بمراعاة أنماط التعلم المختلفة. كما أن مشاركة الطلبة داخل الصف بعملية التأمل، وذلك من خلال تشجيعهم على كتابة اليوميات أثناء فترة التطبيق وما بعدها، زاد من وعيهم لوجود أنماط تعلم تختلف من طالب إلى آخر، ومحاولتهم التكيف لأنماط تعلم مختلفة.

لوحظ من خلال تحليل النتائج تغيير إيجابي واضح في قدرة الطالبات المعلمات على مراعاة أنماط التعلم، بدءاً بالتخطيط، وإعداد الموارد اللازمة، وانتهاءً بالتعليم داخل الصف. كما لوحظ لديهن ميل أكبر للتأمل في ممارستهن ومعالجة المشاكل التي واجهنها بطريقة منهجية منظمة. كما شجعت التجربة بعض الطالبات المعلمات على الكتابة، ونمت لديهن مهارات بحثية ومهارات تواصل.

من خلال هذه الخبرة لوحظ أنه من الصعب أن تتم مراعاة أنماط التعلم داخل غرفة الصف بصورة كاملة، لذا على المعلم أن ينوع في طرق تعليمه قدر الإمكان، ليضمن فرصاً أكثر للطلبة لأن يتعلموا وفق نمط تعلمهم، وتدعى هذه العملية حلقة التعلم (learning cycle) (Fedler, ١٩٩٦)، بحيث يكون الطالب داخل الحلقة في بعض الأحيان، وخارجها في أحيان أخرى.

بقي أن نشير إلى أن التجربة كان لها الأثر الأكبر في رفع مستوى وعي الطالبات المعلمات بالموضوع، إلا أننا لم نتمكن من لمس أثر واضح على الطلاب، سواء في مستوى التحصيل أم التوجهات نحو المادة، وغير ذلك، وذلك بسبب قصر فترة التطبيق، وكون الطالبة المعلمة ليست المعلمة الأصيلة للمادة.

التوصيات:

تم الخروج بالتوصيات التالية:

١. دراسة أبعاد أخرى من أنماط التعلم غير البعد الجسدي، كالبعد الاجتماعي (العمل في مجموعات، الرجوع إلى الخبراء،...)، أو النمط النفسي حسب نموذج دن ودن (الشمولي، أو التحليلي)، ومحاولة تشخيصها عند الطلبة، وتصميم العملية التعليمية بطريقة تراعي هذه الأنماط.
٢. تناول نماذج أخرى لأنماط التعلم، مثل نموذج الفورمات.
٣. تقييم وحدات دراسية في المنهاج المقرر حسب نماذج أنماط التعلم المختلفة، وإعادة بنائها بطريقة تراعي أنماط التعلم المختلفة.
٤. محاولة تدريب الطلبة على التعلم بأنماط تعلم تختلف عن نمط تعلمهم.
٥. التوسع في دراسة طرق ملاءمة نمط تعلم المتعلم مع نمط تعليم المعلم.
٦. دراسة كيفية التقييم بصورة تراعي أنماط التعلم المختلفة.
٧. تدريب الطلاب المعلمين وحثهم على التنويع في أساليب تعليمهم قدر الإمكان، حتى تتم مراعاة أكبر قدر ممكن من أنماط تعلم

الطلاب.

ليانا جابر ومها قرعان - مركز القطان

الهوامش

* شارك في البحث كل من سامية حداد، وهيفاء عبيد، وملكة شاويش، وهيفاء الخطيب، وأسماء الخطيب، ورندة أبو حامد من كلية العلوم التربوية، وأنوار حامدة، وهبه أبو شربك، وإيمان النجار من كلية الطيرة.

١ تم اعتبار النمط السائد عند الطالب (الحاصل على العلامة العليا) هو نمط تعلم ذلك الطالب.

المراجع:

Dunn, R. & Dunn., K., (١٩٩٣). *Teaching Secondary Students Through Their Individual Learning Styles : Practical Approaches For Grades ٧-١٢*. A Division of Simon & Schuster, Inc. Massachusetts

Fedler, R (١٩٩٦). *Matters of Style*. ASEE Prism, December ٦(٤), pp ١٨-٢٣. (www٢.ncsu.edu/unity/lockers/users/f/fedler/public/papers/Ls-prism.html. (٠٣/١١/١٩).

The Dunn and Dunn Learning Style Model of Instruction (٢٠٠٢), [On-line: http://www.unc.edu/depts/ncpts/publications/learning styles.htm]

النشاط (٢)	النقد التحليلي الخاص بأنماط التعلم	الزمن	٦٠ دقيقة
أسلوب التنفيذ	مناقشة وتحليل	فردي وجماعي	

هدف النشاط:

أن يتعرف المتدرب على النقد التحليلي الخاص بأنماط التعلم

الإجراءات :

نعرض على المتدربين مجموعة من الكائنات التعليمية ونطلب النقد التحليلي الخاص بأنماط التعلم فيها

النشاط (٣)	كتابة سيناريو تعليمى مراعيا أنماط تعلم مختلفة	الزمن	٦٠ دقيقة
أسلوب التنفيذ	تفكير وتخطيط ومناقشة	فردي وجماعي	

هدف النشاط:
أن يكتب المتدرب سيناريو تعليمى متعلم مراعيا أنماط تعلم مختلفة

الإجراء

نطلب من كل متدرب كتابة سيناريو تعليمى مراعيا أنماط تعلم مختلفة

نشاط تقويمى : (٤)	٢٠ دقيقة
موضوع النشرة العلمية: استمارة تقويم البرنامج	

عزيز ي المتدرب ...
نرحب بتلقي ملاحظاتك وآرائك ، برجاء تعبئة هذا النموذج بكل دقة وموضوعيه كي يساعدنا في أن نقدم الأفضل دائماً .

نموذج تقييم البرنامج التدريبي

اسم البرنامج التدريبي		تاريخ انعقاد البرنامج التدريبي	من	إلى
اسم المدرب		مكان انعقاد البرنامج التدريبي		
معلومات عن المتدرب				
الاسم		رقم الجوال		
التخصص		البريد الإلكتروني		

تعلمت فى هذا اليوم:

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

سوف أطبق منه

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

مقترحات

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

حقيبة تدريبية (٢)

أنواع المحتوى وكيفية العرض والمعايير الخاصه

المعلومات الأساسية عن البرنامج التدريبي

مقدمة

تحتوي هذه الحقيبة على أنواع المحتوى وكيفية العرض والمعايير الخاصه للوسائط المتعددة وقد أعدت لمساعدة السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات من وجهة نظر تربوية اعتمادا على اهتمام الجامعات العريقة بالجانب التقنى مسايرة لروح العصر والثورة التكنولوجية فى العالم ، وحرصا منها على التوعية المستمرة لفريق العمل بها.

اسم البرنامج:

أنواع المحتوى وكيفية العرض والمعايير الخاصه للوسائط المتعددة

الفئات المستهدفة في البرنامج التدريبي:

السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعة

متطلبات البرنامج:

- امتلاك المهارات الأساسية للحاسب الآلي.
- امتلاك معرفة ومهارات جيدة في مادة التخصص.
- الإلمام الجيد بأساسيات التصميم التعليمي .
- الإلمام الجيد بأحد نماذج التصميم التعليمى .

مدة البرنامج:

٢٤٠ دقيقة .

التجهيزات والمستلزمات :

- معمل تدريبي إلكتروني مجهَّز.
- قرص (CD) يحتوي على البرنامج.
- مجموعة من الأقلام وكراسات الملاحظات بعدد المتدربين
- سبورة ورقية مع أوراق وأقلام للكتابة.

الهدف العام:

بنهاية هذا التدريب يكون المتدرب قادرًا على :
يحدد أنواع المحتوى وكيفية العرض والمعايير الخاصه للوسائط المتعددة .

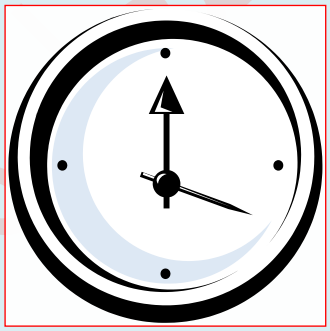
الأهداف الإجرائية:

في نهاية البرنامج التدريبى على أساسيات التصميم التعليمي ، يتوقع من المتدرب أن يكون قادراً على أن :

٤. يعرِّف أنواع المحتوى التعليمى .
٥. يوضح كيفية عرض الوسائط المتعددة.
٦. يوضح المعايير الخاصه للوسائط المتعددة.

خطة البرنامج الزمنية :

العنصر	الزمن (بالدقائق)	الوصف
إحماء	٣٠ دقائق	مناقشة بعض الحكم والأمثال وعلاقتها بالوسائط المتعددة
النشاط (١)	٤٠ دقيق	عصف ذهنى للتعرف على مكونات المحتوى التعليمى الإكتروني
النشاط (٢)	٦٠ دقيقة	من خلال المجموعة نقوم بشرح أنواع المحتوى وكيفية عرضه من خلال التخطيط والتنفيذ والمشاركة
النشاط (٣)	٤٠ دقيقة	من خلال المجموعة نقوم بتصميم عرض تقديمى لمعايير الخاصة بالمحتوى الإلكتروني من خلال التخطيط والتنفيذ والمشاركة
الختام	٣٠ دقائق	تلخيص لما دار فى الجلسة من خلال المتدربين كتابة ورقة التقييم
المجموع	١٨٠ دقيقة	



إحماء		الزمن	٢٠ دقائق
أسلوب التنفيذ	فردي جماعي	طريقة التنفيذ	المدرب مع المتدربين

هدف النشاط:
تهيئة أذهان المتدربين للتدريب
الإجراء :

من خلال مناقشة تفسير آية قرآنية وبيت شعر وعلاقتها بالوسائط المتعددة

قوله تعالى : وكلوا واشربوا ولا تسرفوا إنه لا يحب المسرفين

قول الشاعر

فالوجه مثل الصبح مبيـــض والشعر مثل الليـل مسـود
ضدان لما استجمعا حسنـا والضد يظهر حسنه الضـــد

النشاط ١	مكونات المحتوى التعليمى الإكتروني	الزمن	٤٠ دقيقة
أسلوب التنفيذ	عصف ذهنى	فردي وجماعي	

هدف النشاط:

أن يحصر المتدرب مكونات المحتوى التعليمى الإكتروني

الإجراء :

- عزيزى المتدرب عليك عصف ذهنى للتعرف على مكونات المحتوى التعليمى الإكتروني

النشاط ٢	شرح مكونات المحتوى التعليمى الإكتروني	الزمن	٦٠ دقيقة
أسلوب التنفيذ	تخطيط تنفيذ مشاركة	فردي وجماعي	

هدف النشاط:

أن يحصر المتدرب مكونات المحتوى التعليمى الإكتروني

الإجراء :

من خلال المجموعة نقوم بشرح أنواع المحتوى وكيفية عرضه من خلال التخطيط والتنفيذ والمشاركة بالاستفادة بالمادة العلمية رقم(١)

نشرة علمية رقم : (١)
موضوع النشرة العلمية: **الوسائط المتعددة**

الوسائط المتعددة

الوسائط المتعددة هي مصطلح يستخدم لوصف اتحاد البرامج والأجهزة التي تمكن المستخدم من الاستفادة من : النص والصور والصوت والعروض والصور المتحركة ومقاطع الفيديو.
ويشير مفهوم الوسائط المتعددة إلى تكامل وترابط مجموعة من الوسائل المؤتلفة في شكل من أشكال التفاعل المنظم والاعتماد المتبادل ، يؤثر كل منها في الآخر وتعمل جميعا من أجل تحقيق هدف واحد أو مجموعة من الأهداف. وقد ظهر مفهوم الوسائط المتعددة مع بدايات استخدام مدخل النظم في التعليم, وارتبط المفهوم في بداية ظهوره بالمعلم, وكيفية عرضه للوسائل التي يريد أن يستخدمها, والعمل على تحقيق التكامل بينها, والتحكم في توقيت عرضها, وإحداث التفاعل بينها وبين المتعلم في بيئة التعليم.

والوسائط المتعددة أو الملتيميديا عبارة عن مجموعة من الهيئات المختلفة لنقل المعلومات التي يمكن أن تترافق مع النصوص لشرحها أو توضيحها أو لتزيد من فهمها، ويمكن أن تكون هذه الوسائط مرئية مثل مقاطع الفيديو والفلاش والجافا ونحوها أو مسموعة مثل مقاطع الصوت كتلاوة القرآن الكريم أو قراءة النصوص ونحوه، ويمكن أن تكون مختلطة تجمع ما بين المرئية والمسموعة

ويعتبر مفهوم" تكنولوجيا الوسائط المتعددة" من أكثر المفاهيم ارتباطا بحياتنا اليومية والمهنية الآن ولفترة مستقبلية، حيث أصبح بالإمكان إحداث التكامل بين مجموعة من أشكال الوسائل، عن طريق الإمكانات الهائلة للكمبيوتر، كما أصبح بالإمكان إحداث التفاعل بين هذه الوسائل وبين المتعلم في بيئات التعليم.وقد أدى ظهور إمكانات إحداث التزاوج بين الفيديو والكمبيوتر ، إلى حدوث طفرة هائلة في مجال تصميم وإنتاج برامج الوسائط المتعددة وعرضها من خلال الكمبيوتر والوسائل الإلكترونية, فمن خلال التعرف على طبيعة بيئة التعلم اللازمة لاستخدام تكنولوجيا الوسائط المتعددة في التعليم, وكذلك طبيعة الفئة المستهدفة من المتعلمين وأيضا تحديد الحد الأدنى لعدد الوسائل المستخدمة في بناء برامج الوسائط المتعددة وإمكانية توظيفها عند تصميم هذه البرامج كلما ساعد ذلك علي التميز في تصميم وإنتاج برامج الوسائط المتعددة بصورة أفضل.
وتشير برامج الوسائط المتعددة إلي أنها برامج تمزج بين الكتابات والصور الثابتة والمتحركة والتسجيلات الصوتية والرسومات الخطية لعرض الرسالة وهي التي يستطيع المتعلم أن يتفاعل معها مستعينا بالكمبيوتر, وأيضا تعرف بأنها تعمل على إثارة العيون والآذان وأطراف الأصابع كما تعمل أيضا على إثارة العقول وهي تضم مزيجا من النصوص المكتوبة والرسومات والأصوات والموسيقى والرسوم المتحركة والصور الثابتة والمتحركة ويمكن تقديمها للمتعلم عن طريق الكمبيوتر أو أي وسيلة إلكترونية أخرى
ويرتبط مفهوم تكنولوجيا الوسائط المتعددة بمبدأين هما : التكامل - Integration التفاعل Interaction
ويشير التكامل إلى المزج بين عدة وسائل لخدمة فكرة أو مبدأ عند العرض ، بينما يشير التفاعل إلى الفعل ورد الفعل بين المتعلم وبين ما يعرضه عليه الكمبيوتر ويتضمن ذلك قدرة المتعلم على التحكم فيما يعرض عليه وضبطه عند اعتبار زمن العرض وتسلسله وتتابعه والخيارات المتاحة من حيث القدرة على اختيارها والتجول فيما بينها وإن عرض مجموعة الوسائل بتكامل على شاشة جهاز الكمبيوتر لخدمة الفكرة أو المبدأ المراد توصيله ولا يعني ذلك عرض هذه الوسائل واحدة بعد الأخرى

من خلال شاشات منفصلة ولكن العبرة أن تخدم هذه العناصر الفكرة المراد توصيلها على شاشة واحدة المهم هنا هو اختيار الوسائل المناسبة من صوت وصور ثابتة وصور متحركة ورسوم متحركة ورسومات خطية وموسيقى ومؤثرات صوتية ويظهر ذلك على هيئة خليط أو مزيج ولذا فإن برامج الوسائط المتعددة تتكون عموما من العناصر المتعددة الأساسية التالية:

عناصر الوسائط المتعددة

- النصوص المكتوبة
- اللغة المنطوقة
- الموسيقى
- الرسومات الخطية
- الصور الثابتة
- الصور المتحركة
- الرسوم المتحركة
- لقطات الفيديو الحية
- مقاطع الفلاش التعليمية
- المجلات الإلكترونية

مكونات الوسائط المتعددة :

تتكون الوسائط المتعددة من عدة عناصر وهي النصوص المكتوبة ، الصوت ، الصور و الرسوم الثابتة ، ولقطات الفيديو ، الرسوم المتحركة ، ويتم التفاعل مع جميع تلك المكونات من خلال واجهة التفاعل .

عناصر التصميم :

- ♣ المبادئ العامة للتصميم .
- ♣ اللون .
- ♣ الخلفية .
- ♣ النص .
- ♣ الصور والرسومات .
- ♣ الصوت .
- ♣ الفيديو و الرسوم المتحركة .

المبادئ العامة للتصميم :

هناك عدد من المبادئ العامة ينبغي مراعاتها عند تصميم برامج العروض التقديمية ومنها :

- الوضوح .
- البساطة .
- الاتزان .
- الثبات .
- الجاذبية .
- سهولة القراءة للنصوص والصور و الرسوم .
- الجودة العالية لعناصر المحتوى .
- إتاحة قدر كافٍ من المساحات الفارغة .
- حسن استخدام المساحات الخالية بين عناصر تصميم واجهة التفاعل .
- المركز البصري للشاشة هو الوسط فينبغي أن يبدأ تنظيم العناصر من الوسط .
- مراعاة التنسيق بين عناصر الوسائط وبؤرة الاهتمام لكل شاشة .

توظيف اللون في التصميم :

اللون أحد المكونات الهامة في واجهة التفاعل ، واستخدامه يتعدى كونه عملاً فنياً أو جمالياً إلى كونه قناة اتصال يمكن من خلالها تدعيم مفاهيم معينة ، ولتوظيف اللون التوظيف الأمثل ينبغي مراعاة ما يلي:

- ينبغي استخدام اللون بشكل وظيفي لتحقيق أهداف محددة مثل الإثارة و التشويق ، ، أو إضفاء عنصر الواقعية ، أو التمييز بين الأجزاء المتشابهة أو المختلفة في الرسم ، أو الربط المنطقي بين العناصر ، أو تركيز الانتباه على الأجزاء الأكثر أهمية ، أو إلقاء الضوء على الأخطاء .
- أن تكون الألوان واضحة ومتجانسة .
- تجنب الألوان غير الضرورية في النص .
- لا تجعل اللون يقود المشاهد إلى أماكن غير هامة كالفواصل بين المناطق المتجاورة و الخلفيات المبالغ فيها .
- التمييز بين العناصر المختلفة باستخدام لون مميز لكل فئة من العناصر يميزها عن باقي العناصر .
- تركيز الإتمام مثل تمييز العناوين بلون مختلف عن باقي النص .
- تجنب الألوان الصارخة وخاصة اللون الزهري والأرجواني و الدرجات الفاتحة من الألوان .
- تجنب كل ما يسبب الزيغ اللوني مثل استخدام الألوان المتعارضة معاً كالأحمر مع الأزرق ، أو الأزرق مع الأخضر ، أو الأصفر مع الأزرق ، ومثل استخدام اللون الأزرق الصريح أو الأحمر الصريح في كتابة نصوص طويلة مما يجعل شبكية العين غير قادرة على التركيز على تفاصيل تلك الألوان فتظهر غائمة .
- تجنب نقص التباين اللوني بل لابد من وجود تباين بين الشكل و الأرضية ، ومن أمثلة نقص التباين اللوني الكتابة بالأصفر على خلفية باللون الأبيض أو الأسود مع الأزرق .
- استخدام خلفية مناسبة للألوان ، وخلفية محايدة من درجات اللون الرمادي عند استخدام ألوان متعددة في الشاشة .
- توحيد ألوان الصور و الرسوم التي يتكرر ظهورها في شاشات متعددة .

معايير تصميم الخلفية :

- تكون الخلفية بسيطة وخالية من المشتتات التي تثير الانتباه .
- وجود تباين واضح بين لون الخلفية وألوان العناصر الأمامية .
- تجنب استخدام الألوان القوية الساطعة في الخلفية .
- تجنب استخدام الصور كخلفية للكتابة .
- استخدام الخلفيات السادة و البعد عن الخلفيات المزخرفة لما قد يشتت المشاهد ويقلل من الوضوح .

معايير تصميم النص :

- استخدام جمل بسيطة وقصيرة تعبر عن المعنى بوضوح .
- التأكد من خلو النص من الأخطاء العلمية واللغوية والإملائية و المطبعية وأخطاء الصياغة .
- اختيار نوع الخط وحجمه ولونه بعناية بما يتناسب و الحفاظ على التنسيق العام للواجهة .
- عدم استخدام أكثر من ثلاثة أنواع من الخطوط في الشاشة الواحدة .
- توحيد نظام الكتابة وأنواع الخطوط وأحجامها و المسافات في كل الشاشات لتعود عليها المشاهد ، ولتوفير الجهد العقلي الذي يبذله المشاهد في معرفة النظام إذا تغير النظام .
- تقديم تباين بصري بين فقرات النص و العناوين الرئيسة وإحاطتها بمساحة خالية.
- ألا يزيد عدد الأسطر في النص عن تسعة أسطر بما فيها أسطر العناوين .
- البعد عن استخدام التمرير لإكمال قراءة النص .
- تقسيم النص الطويل على أكثر من شاشة .
- استخدام قانون الغلق عند كتابة النصوص .
- استخدام خطوط ذات حواف ملساء و البعد عن الخطوط المزخرفة .

• تمييز العناوين و المعلومات المهمة عن بقية النص بأساليب تمييز مناسبة ، لتركيز الانتباه تكبير الخط ، الإمالة ، وضع خط تحت الكلمة ، الخط العريض ، تلوين الكلمة ، تلوين خلفيتها ، وضعها داخل إطار أو صندوق ، جعلها أكثر وميض أو استضاءة) مع مراعاة عدم الإفراط في استخدام أكثر من شكل لتمييز النص في الشاشة الوحدة كي لا يتشتت الانتباه فلا يعرف المشاهد أيها أكثر أهمية.
• حساب الحجم الأمثل للحرف :
حدد المعهد الوطني الأمريكي للمعايير الأنسي ANSI) المعادلة التالية لحساب ارتفاع الحرف :
حجم الحرف الارتفاع) = ثابت ٠،٠١٧٤٥) × مسافة الرؤية × زاوية الرؤية

معايير تصميم الصور والرسومات :

• استخدام الصور و الرسومات التي ترتبط بالأهداف والمحتوى .
• عدم تضمين الصور و الرسوم تفاصيل غير ضرورية .
• بناء الرسم التوضيحي المكون من عدة عناصر تدريجياً على الشاشة ما أمكن ذلك.
• مراعاة عرض الصور و الرسوم الثابتة و المتحركة بأبعاد تتناسب ونسب أبعادها الأصلية .
• أن يكون شكل الصورة مستطيلا أفقياً أو رأسياً ونسب أبعاده ٣ : ٤ .
• استخدام الصور الفوتوغرافية لإكساب العرض المزيد من الواقعية .
• المحافظة على النسب الطبيعية في الرسوم التعليمية .
• استخدام الصور المألوفة والبعد عن الصور الغريبة وغير المألوفة إلا لحاجة .
• أن تكون الصورة أو الرسم محاطاً بإطار يحددها .

معايير تصميم الصوت :

• استخدام الصوت لتحقيق وظيفة محددة مثل التعليق الصوتي على عناصر بصرية معروضة بدلاً من النصوص المطولة ، ونطق كلمات أو مصطلحات جديدة أو قراءة نص قراءة صحيحة.
• استخدام الصوت لإضافة فهم لنقطة التعلم وليس لمجرد التسلية .
• استخدام الصوت يكون مناسباً للهدف الذي استخدم من أجله .
• اختيار الأصوات البشرية الصحيحة الإلقاء و الخالية من عيوب النطق و التي تتميز بوضوح مخارج الألفاظ .
• أن يتكامل الصوت المستخدم في أي موضوع مع ما يراه المشاهد على الشاشة ، فلا يستخدم مستقلاً عن واجهة التفاعل المرئية .
• مراعاة تقديم التعليق الصوتي متزامنا مع عرض النص .
• توفر إمكانية التحكم بالصوت رفع وخفض الصوت وإعادة تشغيله) .
• أن تكون المؤثرات الصوتية طبيعية أو قريبة من الطبيعية قدر الإمكان .
• أن تبدأ المؤثرات الصوتية بالتدرج وتنتهي بالتدرج .
• أن تخف المؤثرات الصوتية عند التعليق الصوتي .

معايير تصميم الفيديو و الرسوم المتحركة :

• استخدام لقطات الفيديو بشكل وظيفي لتحقيق أهداف محددة حسب الحاجة التعليمية ، بحيث تقتصر على المواقف التي تتطلب إظهار الحركة الكاملة مثل الأحداث و المواقف الحقيقية ، و المهارات و العمليات و التجارب العلمية ، و الأشياء البعيدة و الخطيرة التي يصعب رؤيتها بالعين المجردة .
• مراعاة استخدام التعليق الصوتي مع الرسوم المتحركة / الفيديو ، وعدم استخدام التعليق النصي المكتوب حتى لا يتشتت المشاهد بين متابعة الحركة وقراءة النص.
• أن يكون هناك تزامن بين الصوت و الصورة .
• أن تكون صورة الفيديو واضحة تماماً وخالية من أي عناصر تشتت الانتباه .
• مراعاة الحجم المناسب لنافذة الفيديو / الرسوم المتحركة على الشاشة بما يحقق وضوح الصورة و المساحة التخزينية الأقل والحركة الطبيعية السلسة .
• استخدام السرعات الطبيعية في عرض لقطات الفيديو إلا في الحالات التي تتطلب إبطاء السرعة كالانفجارات أو زيادة السرعة مثل نمو النباتات .

• عدم جمع وسيلتين بصريتين مرتبطتين بالزمن في نفس الشاشة إلا مع وجود تحكم في عرض كل منهما .

برمجيات الوسائط المتعددة

هي كل ما يعرضه الكمبيوتر من نصوص ورسوم وصور ثابتة ومتحركة ومؤثرات صوتية ولقطات فيديو بطريقة متكاملة ومتنوعة لتحقيق أهداف تعليمية محددة ، بالإضافة إلى أدوات الربط التي تساعد المستخدم على الإبحار والتفاعل والاتصال
ولا يشترط وجود جميع هذه العناصر في برامج الوسائط المتعددة فإن الحد الأدنى لعدد العناصر الذي يمكن أن يستخدم لعرض حقيقة أو مفهوم أو مبدأ أو أي نوع آخر من أنواع المحتوى يجب ألا يقل عن اثنين ,وهناك من يرى أن عدد العناصر يمكن أن يصل إلى ثلاثة ولكن ينتفي شرط التعدد في هذه الحالة حيث يرتبط ذلك بالثنائية وليس بالتعددية وعند اعتبار البرنامج ككل فإنه يمكن القول بأن عدد العناصر لا ينبغي أن يقل بأي حال من الأحوال عن ثلاثة عناصر.
الهدف من البرامج التي تستخدم الوسائط المتعددة :

١-محاولة استخدام وسائط متعددة تتيح للطالب حرية التنقل والاختيار فيما بينها وذلك ليختار ما يناسبه
٢-زيادة الدافع ومبدأ التشويق والترغيب لدى الطالب عند تعلم واكتساب المهارات
٣-البعد عن الروتين في تعليم تلك المهارات
٤-القدرة علي تحكم الطالب فيما يعرض عليه.
٥-تحقيق مبدأ التدرج في التعليم من السهل إلي الصعب ومن البسيط إلي المركب.
٦-مقارنة أداء المتعلم بالأداء المثالي لتصحيح أخطاؤه وتحسين وتطوير هذا الأداء.
٧-تحقيق مبدأ الفروق الفردية بين الطلاب في تعلم واكتساب تلك المهارات .
٨-تحفيز الطالب علي تصميم واستخدام مثل هذه البرامج مع طلابه أثناء فترة التربية العملية أو بعد تخرجه عندما يصبح معلما.
٩-زيادة الدافع لدى الطالب للبحث عن ما هو جديد في مجال تكنولوجيا التعليم والمرتبط بمجال عمله الحالي والمستقبلي.
١٠-إتاحة الفرصة للطالب لتطبيق ما قام بدراسته من متطلبات الجامعة أو الكلية في مجال تكنولوجيا المعلومات

أهم النتائج التي توصلت إليها من تطبيق هذا البرنامج:

•إتقان الطلاب للأداء العملي لتلك المهارات في مدة أقل من تعلمها بالطريقة التقليدية .
•قدرة الطلاب علي تصميم وإنتاج وتقديم أعمال لبعض المهارات التي تم تكليفهم بها مستخدمين فيها بعض الوسائط المتعددة.

أهم التوصيات:

•العمل علي أعداد وتصميم وإنتاج مثل هذه البرامج لتطبيقها في المقررات العملية الأخرى.
•محاولة تعميم استخدام تلك البرامج في الأقسام العلمية الأخرى ومحاولة تطبيقها علي مستوى أقسام وكليات الجامعة كل فيما يخصه.
•مخاطبة الأقسام والمراكز المتخصصة في مجال تكنولوجيا المعلومات سواء في داخل الكلية أو الجامعة للقيام بتنظيم عدد من البرامج والندوات وورش العمل لأعضاء الهيئة التدريسية عن كيفية تصميم وإنتاج مثل هذه البرامج والتي تخدم الجوانب التعليمية .

مميزات الوسائط المتعددة في التعليم:

•توفر للمتعلم الوقت الكافي ليعمل حسب سرعته الخاصة دون الإحساس بضغط عصبي .
•تيسير الحصول على المعلومات عن طريق استثارة عدد أكبر من الحواس البشرية .
•تساعد الطالب على معرفة مستواه الحقيقي من خلال التقويم الذاتي .

•تزود المتعلم بالتغذية الراجعة الفورية.
•تجعل العملية التعليمية ممتعة وشيقة .
طريقة استخدام الوسائط المتعددة داخل الفصل:
•يستطيع المعلم أن يستخدم الوسائط المتعددة أداة للعرض داخل الفصل لتقديم الدرس أو رسوم بيانية أو صور ، حيث تمكنه من إبراز المواد التعليمية بالطريقة التي تناسب احتياجات المتعلمين
•تستخدم لجعل المتعلمين أكثر تحكماً وتفاعلاً مع بيئة التعلم .
•يمكن للمتعلمين استخدام نظم تأليف الوسائط المتعددة للقيام ببلورة ما يحمله من أفكار ومعارف.
كيفية إنتاج برامج الوسائط المتعددة:
•وضع المخطط العام للبرنامج وتشمل كتابة النصوص وإعداد الصور الفوتوغرافية والرسوم المتحركة وتسجيل المواد الصوتية ولقطات الفيديو وغير ذلك من المواد التي تستخدم في بناء البرنامج
•تحويل هذه المواد من حالاتها الطبيعية إلى الصيغة الوحيدة التي يفهمها الحاسوب ، ألا وهي الصيغة الرقمية حيث تحول النصوص إلى ملفات في هيئة ASCII باستخدام معالج كلمات، وتحول الرسوم والصور الفوتوغرافية إلى ملفات رقمية باستخدام الماسحات scanner وكذلك الأمر فيما يتعلق بالرسوم المتحركة ما لم تكن قد أعدت في الأساس باستخدام الحاسوب .
•بعد الانتهاء من تحويل سائر المواد المعلوماتية إلى الصيغة الرقمية يأتي دور تأليف البرنامج الذي سيضم كل هذه المعلومات على اختلاف الوسائط الحاملة لها.
•يبدأ تأليف البرنامج بعملية استيراد الملفات كملفات النصوص والصور والصوت والرسوم المتحركة إلى بيئة برنامج التأليف وربط هذه العناصر مع بعضها بتحديد البقع الساخنة وفقا للسيناريو الخاص بالبرنامج وإضافة عناصر التحكم لتأمين التفاعل بين المستخدم والبرنامج.
•بعد اكتمال البرنامج يتم نقله من القرص الصلب إلى القرص المدمج.

المراجع :

• خميس ، محمد عطية ، ٢٠٠٧) ، الكمبيوتر التعليمي وتكنولوجيا الوسائط المتعددة ، الطبعة الأولى ، دار السحاب ، القاهرة .
• صالح ، مصطفى جودت مصطفى ، ١٩٩٩) ، تحديد المعايير التربوية و المتطلبات الفنية لإنتاج برامج الكمبيوتر التعليمية للمرحلة الثانوية ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة حلوان .
• غانم ، حسن دياب علي ، ٢٠٠٦) ، المعايير اللازمة لإنتاج وتوظيف برامج الوسائط المتعددة الكمبيوترية وأثرها على التحصيل بالمدارس الإعدادية ، رسالة ماجستير غير منشورة ، معهد الدراسات و البحوث التربوية ، جامعة القاهرة .
• مصطفى ، أكرم فتحي ، ٢٠٠٦) ، إنتاج مواقع الإنترنت التعليمية ، الطبعة الأولى ، عالم الكتب ، القاهرة .

النشاط (٣)	المعايير الخاصة بالمحتوى الإلكتروني	الزمن	٤٠ دقيقة
أسلوب التنفيذ	مناقشة وتحليل	فردي وجماعي	

هدف النشاط:

أن يتعرف المتدرب على المعايير الخاصة بالمحتوى الإلكتروني

الإجراءات :

من خلال المجموعة نقوم بتصميم عرض تقديمى للمعايير الخاصة بالمحتوى الإلكتروني من خلال التخطيط والتنفيذ والمشاركة مستعينا بالمادة العلمية رقم ١

نشاط تقويمى : (٤)	٢٠ دقيقة
موضوع النشرة العلمية: استمارة تقويم البرنامج	

عزيز ي المتدرب ...
نرحب بتلقي ملاحظاتك وآرائك ، برجاء تعبئة هذا النموذج بكل دقة وموضوعيه كي يساعدنا في أن نقدم الأفضل دائماً .

نموذج تقييم البرنامج التدريبي

اسم البرنامج التدريبي		تاريخ انعقاد البرنامج التدريبي	من	إلى
اسم المدرب		مكان انعقاد البرنامج التدريبي		
معلومات عن المتدرب				
الاسم		رقم الجوال		
التخصص		البريد الإلكتروني		

تعلمت فى هذا اليوم:

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

سوف أطبق منه

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

مقترحات

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

حقيبة تدريبية (٣)

استراتيجيات التعليم والتعلم

دورة المصمم التعليمي المؤهل

المعلومات الأساسية عن البرنامج التدريبي

مقدمة

تحتوي هذه الحقيبة على مجموعة من استراتيجيات التعليم والتعلم وقد أعدت لمساعدة السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات من وجهة نظر تربوية اعتمادا على اهتمام الجامعات العريقة بالجانب التقنى مسايرة لروح العصر والثورة التكنولوجية فى العالم ، وحرصا منها على التوعية المستمرة لفريق العمل بها.

اسم البرنامج:

استراتيجيات التعليم والتعلم

الفئات المستهدفة في البرنامج التدريبي:

السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعة

متطلبات البرنامج:

- امتلاك المهارات الأساسية للحاسب الآلي.
- امتلاك معرفة ومهارات جيدة في مادة التخصص.
- الإلمام الجيد بأساسيات التصميم التعليمي .

مدة البرنامج:

١٨٠ دقيقة .

التجهيزات والمستلزمات :

- معمل تدريبي إلكتروني مجهَّز.
- قرص (CD) يحتوي على البرنامج.
- مجموعة من الأقلام وكراسات الملاحظات بعدد المتدربين
- سبورة ورقية مع أوراق وأقلام للكتابة.

الهدف العام:

بنهاية هذا التدريب يكون المتدرب قادرًا على :

يحدد استراتيجيات التعليم والتعلم

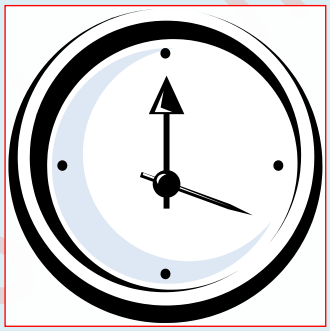
الأهداف الإجرائية:

في نهاية البرنامج التدريبى على أساسيات التصميم التعليمي ، يتوقع من المتدرب أن يكون قادراً على أن :

٧. يعرِّف استراتيجيات التعليم والتعلم .
٨. يقارن بين طريقة التدريس واستراتيجية .
٩. يوضح اختيار استراتيجية التعلم المناسبة لنواتج التعلم المستهدفة .

خطة البرنامج الزمنية :

العنصر	الزمن (بالدقائق)	الوصف
إحماء	٣٠ دقائق	ترتيب الاستراتيجيات حسب الأولوية
النشاط (١)	٣٠ دقيق	طرح سؤال للتعرف على تعريف بعض المصطلحات
النشاط (٢)	٦٠ دقيقة	من خلال المجموعات نقوم بشرح الاستراتيجيات من خلال التخطيط والتنفيذ والمشاركة
النشاط (٣)	٥٠ دقيقة	من خلال المجموعة نقوم بتصميم سيناريو تعليمى معتمدا على أحد الاستراتيجيات
الختام	٣٠ دقائق	تلخيص لما دار فى الجلسة من خلال المتدربين كتابة ورقة التقييم
المجموع	١٨٠ دقيقة	



إحماء أسلوب التنفيذ	فردي جماعي	الزمن طريقة التنفيذ	٢٠ دقائق المدرب مع المتدربين

هدف النشاط:
تهيئة أذهان المتدربين للتدريب
الإجراء :
ترتيب الاستراتيجيات حسب الأولوية
عزيزى المتدرب قم بترتيب هذه الطرق حسب الأولوية للمرحلة العمرية بداية بالأنسب ثم الأقل مناسبة

م	مرحلة التمهيدى	الابتدائي	المتوسط	الثانوى	الجامعة
١.					
٢.					
٣.					
٤.					
٥.					
٦.					
٧.					
٨.					
٩.					

١. طريقة لعب الأدوار
٢. طريقة التفكير الناقد
٣. طريقة العصف الذهنى
٤. طريقة المحاضرة
٥. طريقة البحث و الأكتشاف
٦. طريقة التفكير الأبداعي
٧. طريقة التعليم التعاونى
٨. طريقة المفاهيم

٩. طريقة التقويم البنائي

النشاط ١ تعريفات الزمن ٣٠ دقيقة
أسلوب التنفيذ حل مشكلة فردي وجماعي

هدف النشاط:
أن يربط المتدرب بين التعريف والشرح الخاص به
الإجراء :

- طرح سؤال للتعرف على تعريف بعض المصطلحات

عزيزي المتدرب :
بالتعاون مع زملائك وزع المصطلحات التالية علي ما يناسبها من تعريفات:

م	الاستراتيجية	التعريف
١.	العصف الذهني	
٢.	استراتيجية لعب الادوار	
٣.	المناقشة	
٤.	التعلم التعاوني	
٥.	حل المشكلات	
٦.	تعلم الأقران	

* - نشاط تعليمي يواجه فيه المتعلم مشكلة حقيقية يسعى لحلها باستخدام معارف سابقة أو معلومات تم جمعها أو بتطبيق خطوات الطريقة العلمية في البحث . ويصل المتعلم في النهاية إلي استنتاج يمثل حل ،ثم إلي تعميم حتى يتحول الاستنتاج إلي نظرية أو قاعدة علمية .
* - حوار منظم يعتمد علي تبادل الآراء والأفكار وتنقسم تبعا لطبيعة الموضوع إلي مقيدة ومفتوحة.
* - نظام للتدريس يساعد فيه المتعلمون بعضهم البعض يبنى على اساس ان التعليم موجه و متمركز حول المتعلم مع الأخذ فى الاعتبار بيئة التعلم الفعالة التى تركز على اندماج الطالب بشكل كامل فى عملية التعلم و يعتبر صورة من صور التعلم التعاونى يعتمد على قيام المتعلمين بتعليم بعضهم بعضا تحت اشراف المعلم
* - استراتيجية تدريسية يقسم فيها الطلاب الي مجموعات صغيرة غير متجانسة لتحقيق أهداف مشتركة, لانجاز المهام المطلوبة بحيث يصبح كل عضو مسئولا عن تعلمه و تعلم زملائه فيما يقدمه من اسهامات فى سبيل انجاز هذه المهمة.
* - هى خطة من خطط المحاكاة فى موقف يشابه الموقف التعليمى حيث يتقمص المتعلم احد الادوار التى توجد فى الموقف الواقعى و يتفاعل مع الاخريين فى حدود علاقة دوره بادوارهم و تعتبر هذه الطريقة ذات اثر فعال فى مساعدة المتعلمين على فهم انفسهم وفهم الاخرين و هى تتميز كذلك بانها تخلق فى الفصل تفاعلا اكثر ايجابية
* - استراتيجية تدريسية تعتمد على استثارة أفكار التلاميذ و تفاعلهم انطلاقا من خلفيتهم العلمية حيث يعمل كل واحد منهم كعامل محفز للأخرين و منشط لهم فى اثناء اعداد التلاميذ لقراءة او مناقشة او كتابة موضوع ما و ذلك فى وجود موجه لمسار التفكير و هو المعلم.

النشاط ٢ المقارنة بين الاستراتيجيات الزمن ٦٠ دقيقة
أسلوب التنفيذ تخطيط تنفيذ مشاركة فردي وجماعي

هدف النشاط:
أن يقارن المتدرب بين الاستراتيجيات المختلفة من خلال دور المعلم والمتعلم وكيفية التطبيق
الإجراء :

من خلال المجموعات نقوم بشرح الاستراتيجيات عن طريق التخطيط والتنفيذ والمشاركة بالاستفادة بالمادة العلمية رقم(١)

نشرة علمية رقم : (١)
موضوع النشرة العلمية: **استراتيجيات التدريس**

تعريف استراتيجيات التدريس

هي الخطوات والإجراءات المنظمة التي يقوم بها المعلم وطلبته لتنفيذ الموقف التعليمي ، وهي أيضا خطوات مقترحة يمكن للمعلم تطويرها أو تغييرها بما يتلاءم وظروف الطلبة وإمكانات المدرسة ، مع مراعاة توظيف تكنولوجيا المعلومات والاتصالات

استراتيجيات التدريس

- الإستراتيجية الأولى:التعليم المباشر
- الاستراتيجية الثانية:إستراتيجية وحل المشكلات
- الإستراتيجية الثالثة . إستراتيجية التعليم القائم على العمل الجماعي " التعاوني".
- الاستراتيجية الرابعة : التعليم القائم على النشاط.
- الإستراتيجية الخامسة. التعلم القائم على التفكير الناقد
- إستراتيجية التعليم المباشر

•التعليم المباشر: هو ذلك النوع من التعليم الذي يعتمد على المعلم باعتباره مصدرا رئيسا للمعرفة والخبرة التعليمية: جمعا وتنظيما وعرضا.

دور المعلم في تطوير التدريس المباشر:

- تحديد المعرفة والمهارات الأولية التي يحتاجها الطلبة لاستيعاب الدرس.
- تنظيم وتخطيط العرض في تسلسل منطقي.
- فحص استيعاب الطلبة (كطرح أسئلة مباشرة خلال الدرس).
- عرض نموذجي للمهارة وتوفير الفرص لممارستها من قبل الطلبة.
- مراقبة تقدم الطلبة (من خلال التقويم التكويني) خلال فترة التدريب في الحصة.
- مساعدة الطلبة الذين يواجهون صعوبات.
- تخطيط الخطوات القادمة في التعلم اعتماداً على إجابات عن أسئ

دور المتعلم:

- الإصغاء الفعال.
- طرح الأسئلة للتأكد من الاستيعاب.
- الإسهام في الدرس بإعطاء ملاحظات تضيف للدرس معلومات جديدة وأفكار وآراء.
- ممارسة المهارات المكتسبة تحت إشراف المعلم ومن ثم باستقلالية.

خطوات مقترحة لتنفيذ الاسترتيجية

•التمهيد للدرس مقدمة (منظم متقدم مناسب).
•يستثير المعلم خبرات ا لطلبة السابقة من خلال جلسة عصف ذهني يتم فيها ربط التعلم السابق بالتعلم الحالي وذلك يكون بطرح مجموعة من الأسئلة يتم الوصول من خلالها إلى عنوان الدرس الحالي وكتابته على ا لسبورة.
•يعرض المعلم على الطلبة المفاهيم الجديدة الواردة في الدرس من خلال عرضه باستخدام الشفافيات أو السبورة.
•إجراء الحوار والنقاش مع الطلبة حول موضوع الدرس .
•تكليف المعلم الطلبة بالأنشطة البنائية في الدرس ثم الأنشطة العلاجية والإثرائية مراعاةً

للفروق الفردية وهذه تعطى مع نهاية الدرس.

إستراتيجية التقويم المقترحة:-

يمكن للمعلم استخدام إستراتيجية " التواصل " في هذه الحصة.

إستراتيجية حل المشكلات (Problem Solving)

يعرف أسلوب حل المشكلات إجرائياً : بأنه مجموع الإجراءات التفصيلية الخاصة التي يتبعها المعلم في تدريس المتعلمين وتدريبهم على مهارات التفكير العلمي والمنطقي، بذكرمسألة أو موقف غير مألوف يتحدى به بناهم الثقافية، ويحتاج إلى تأمل وتفكر وبحث، وصولاً إلى إيجاد حل مناسب، تحت إشراف المعلم، وفي وقت محدد هو الحصة (الدرس).

دور المعلم في تطوير واستخدام استراتيجية حل المشكلات:

- دور المعلم في تطوير واستخدام استراتيجيات حل المشكلات:
- يحدد المعرفة والمهارات التي يحتاجها الطلبة لإجراء البحث والاستقصاء والاستطلاع.
- يحدد النتاجات الأولية أو المفاهيم التي يكتسبها الطلبة نتيجة لقيامهم بالبحث والاستقصاء.
- يعلم الطلبة نماذج لطرق حل المشكلات والبحث تفيدهم مستقبلاً.
- يساعد الطلبة في تحديد المراجع المطلوبة لإجراء البحث.
- يقدم نموذجاً في كل من اتجاهات البحث (مثل المثابرة) وعملية إجراء البحث.
- يراقب تقدم الطلبة ويتدخل لدعمهم كلما تطلب الأمر.

دور المتعلم:

- يظهر اهتماماً فعالاً في التعلم ويمارس مهارات حل المشكلات.
- يقترح مواضيع ذات اهتمام شخصي.
- يظهر حسب الاستطلاع حول اكتساب معرفة جديدة عن القضايا والمشكلات.
- يبدي المثابرة في حل المشكلات.
- يكون راغباً في تجريب طرق مختلفة لحل المشكلة وتقويم نفع هذه الطرق.
- يعمل مستقلاً أو في فريق لحل المشكلات.-

خطوات مقترحة لتنفيذ الاستراتيجية

- يطرح المعلم مشكلة معينة.
- يقسم المعلم طلاب الصف مجموعات ويطلب من كل مجموعة دراسة جزء معين من المشكلة .
- يراقب المعلم أداء المجموعات ويقدم المساعدة ويصحح المفاهيم إذا لزم الأمر.
- يقوم طالب من كل مجموعة بعرض خلاصة ما توصلت إليه مجموعته أمام الصف حول أفضل حل للمشكلة في الدرس.

إستراتيجة التقويم المقترحة :

تقترح استخدام استراتيجية الورقة والقلم.

: استرايتجية التعليم القائم على العمل الجماعي " التعلم التعاوني

التعليم التعاوني (Cooperative) هو طريقة في التدريس والتدريب، تدعو إلى التعاون بين المتعلمين جميعاً، وإلى تضافر جهودهم لتحقيق التعلم المخطط له بصورة منظمة. ويقوم هذا النوع من

التدريس على تعاون المتعلمين جميعاً، وتكاتفهم على إنجاز المهام المطلوبة، وتحقيق أعلى درجة من الإتقان، في أقل وقت ممكن. فالمتعلم المتقن يتعلم من المعلم، ويعلم غيره من المتعلمين.

دور المعلم في التعلم التعاوني :

دور المعلم في التعلم التعاوني هو دور الموجّه لا الملقن، ويشتمل هذا الدور في المجموعات التعلمية التعاونية الرسمية على خمسة أدوار رئيسة هي :

١-اتخاذ القرار: ويتضمن تحديد النتاجات التعلمية، وتحديد عدد أفراد المجموعة، وتوزيع الطلبة على المجموعات، وترتيب بيئة التعلم؛ والتخطيط للتعلم، وتعيين الأدوار لضمان الاعتماد المتبادل.

٢-إعداد مهمات التعلم: ويشمل هذا الدور تقديم المهمة التعلمية، وبناء الاعتماد المتبادل الإيجابي، وبناء المسؤولية الفردية، وبناء التعاون بين المجموعات،وتوضيح محكات النجاح، وتحديد أنماط السلوك المتوقعة من الطلبة، وتعليم المهارات التعاونية.

٣-التفقد والتدخل: ويتضمن هذا الدور ترتيب التفاعل وجهاً لوجه؛ وتفقد سلوك الطلبة؛ وتقديم المساعدة لأداء المهمة؛ والتدخل لتقديم المهارات التعاونية.

٤-التقييم والمعالجة: ويتضمن هذا الدور تقويم تعلم الطلبة؛ ومعالجة عمل المجموعة؛ وتقديم التغذية الراجعة للطلبة بعد تنفيذهم للمهمة.

٥-العمل باستمرار وبثبات على جعل مفهوم العمل في مجموعات مهارة حياتية قيّمة للطلبة.ونمذجة التعلم التعاوني بالالتحاق بالمجموعة أو المجموعات عند ظهور الحاجة

دور المتعلم في التعليم التعاوني.

- يشجع أفراد المجموعة على التعلم
- يُقَوِّم فاعلية المجموعة عل التعلم
- يظهر مهارة القيادة
- يتقبل آراء الآخرين ويتفاعل معها

خطوات مقترحة لتنفيذ الاستراتيجية

- أولاً: تمهيد المعلم للدرس باستخدام منظم متقدم مناسب يمكن أن يكون مقدمة مناسبة وتهيئة مناسبة للدرس.
- يمكن استخدام السبورة هنا والشفافيات أو جهاز العرض لجذب انتباه الطالب للحصة.
- ثانياً: يشكل ا لمعلم أربع مجموعات ويعين منسق لكل مجموعة .
- ثالثاً: يوزع أوراق عمل على المجموعات ويمنح زمناً لكل مجموعة بواقع (٥)دقائق.
- رابعاً: يقوم مقرر كل مجموعة بعرض ما توصلت إليه مجموعته أمام الصف إما باستخدام الشفافية أو بوستر ويفتح مجال النقاش والحوار بين المجموعات أنفسها وبين المجموعات والمعلم حول ما ورد على لسان كل مقرر.
- خامساً: تكليف المعلم الطلبة مجموعة من الأنشطة سواء البنائية منها أو العلاجية والاثرائية وذلك مراعاة للفروق ا لفردية.

إستراتيجية التقويم المقترحة:

- يمكن استخدام إستراتيجية الملاحظة باستخدام أداة سلم التقدير اللفظي.

ملاحظة : يمكن إدخال إستراتيجية التفكير الناقد إلى إستراتيجية العمل التعاوني في نفس الحصة وخطوات التنفيذ كالآتي:

- بعد إنهاء كل مجموعة لعملها يقوم المعلم بمزاوجة المجموعات بمعنى مراجعة مجموعة لعمل مجموعة أخرى ويتم النقاش فيها لمدة "عشرة دقائق" ثم متابعة الحوار المفتوح مع باقي الصف .
- وهكذا يكون المعلم ادخل إستراتيجية التفكير الناقد ضمن إستراتيجية التعليم التعاوني.

الاستراتيجيات الرابعة : التعليم القائم على النشاط.

- يقوم هذا النوع من التعليم على توفير فرص حيوية حقيقية للمتعلمين للإسهام في تعلم موجه توجيها ذاتيا

دور المعلم في تطوير استراتيجية التعلم من خلال النشاط واستخدامها:

- يقوم بالتخطيط والإعداد المسبق.
- يحدد نتاجات التعلم ونسقه.
- يراقب النتائج باستخدام استراتيجيات تقويم ومعايير تسجيل مناسبة، مثل قائمة الرصد أو سلالم التقدير اللفظية.
- يختار نشاطات مناسبة ومحفزة للطلبة.
- يوفر فرصاً للطلبة لتقديم عرض مناسب للجمهور.
- يلاحظ التعاون وآليات العمل في مجموعة من الطلبة.
- يدعم ويشجع الطلبة.

دور المتعلم

- يحدد الاهتمامات الشخصية.
- يعين أهدافاً تعليمية.
- يطوِّر مهارات تنظيمية جيدة لإبقاء العلم منظماً.
- يلتزم ببرنامج زمني.
- يظهر الحماس للبحث عن معرفة جديدة.
- يعمل بتعاون مع الآخرين.

خطوات مقترحة لتنفيذ الاستراتيجية

- تقسيم الطلبة إلى مجموعات وتزويد كل مجموعة بالأدوات اللازمة.
- طرح سؤال معين على المجموعات.
- الطلب من كل مجموعة تنفيذ النشاط .
- تدوين الملاحظات عن عمل المجموعات بشكل عام وعن عمل الأفراد داخل المجموعات بشكل خاص.
- تكليف منسق كل مجموعة بعرض ما توصلت إليه مجموعته .

استراتيجة التقويم المقترحة :

تقترح استخدام استراتيجية الملاحظة/ قائمة الرصد.

الاستراتيجيات الخامسة استراتيجيات التعلم القائم على التفكير الناقد

يعرف التفكير : إعمال الفرد قدراته العقلانية المتعددة، لفهم الظواهر المسموعة والمشاهدة والمقروءة فهماً واعياً، والإحاطة بها إحاطةً تامة،وفق معايير وضوابط محددة، وتوظيف هذا الفهم في مواقف جديدة.

دور المعلم في استخدام التفكير الناقد وتطويره:

- يحلل النتاجات ويختار قضايا ومفاهيم يحتمل نجاحها إذا درست بهذه الطريقة.
- يعلِّم استراتيجيات التفكير بشكل مباشر.
- ينمذج الاستراتيجيات بالتفكير بصوت عالٍ ويشجع الطلبة على عمل ذلك.
- يدعو الطلبة إلى تبادل اهتماماتهم وتحليل الأوضاع واستكشاف استراتيجيات التغيير.
- يقدم نموذجاً للاتجاهات الإيجابية لوجهات نظر مختلفة.
- يستخدم الرسوم البيانية والخرائط والجداول البيانية والمنظمات البصرية في التعليم حتى يرى الطلبة عروضاً مرئية.
- يتأكد من أن الأفكار المتولدة من العصف الذهني قد استخدمت لإعداد خطة .
- يراقب تقدم الطلبة ويعطي تغذية راجعة لما يتطلبه الموقف.

دور المتعلم:

- يظهر الانفتاح ويتقبل أفكار الآخرين.
- يستخدم المنطق والدليل العلمي لتطوير أفكاره الشخصية.
- يتعاون مع الآخرين في تبادل المعلومات والأفكار.
- يبحث عن معلومات جديدة للتأكد من أن جميع الحقائق قد أخذت بالحس

خطوات مقترحة لتنفيذ الاستراتيجية

- التمهيد للحصة بإعطاء مراجعة التعلم السابق وربطه بالتعلم اللاحق.
- عرض النتاجات على الطلبة وكتابتها وقراءتها عن سبورة.
- تقسيم الطلبة الى مجموعات مراعاة الفروق الفردية .
- يوزع المعلم الأدوار على المجموعات بحيث تأخذ كل مجموعة موضوعا واحداً فقط من موضوعات الدرس.
- يطلب المعلم من المجموعات دراسة وتحليل ما يظهر في الموقع واستنتاج ما يخص الموضوع الذي اختارته فقط.
- يعرض مقرر كل مجموعة ما توصلت إليه مجموعته أمام الصف.
- يناقش المعلم مع الطلبة الإجابات التي تم التوصل إليها ويدون الأفكار الرئيسة على السبورة.

استراتيجة التقويم المقترحة :

تقترح استخدام استراتيجية الملاحظة واستخدام سلم التقدير.

النشاط (٣)	تنفيذ سيناريو تعليمى	الزمن	٤٠ دقيقة
أسلوب التنفيذ	تحليل وتصميم	فردي وجماعي	

هدف النشاط:

أن ينفذ المتدرب سيناريو تعليمى خاص باحد الاستراتيجيات

الإجراءات :

من خلال المجموعة نقوم بتصميم سيناريو تعليمى معتمدا على أحد الاستراتيجيات التدريسية ثم مناقشته مع الآخرين

نشاط تقويمى : (٤)	٢٠ دقيقة
موضوع النشرة العلمية: استمارة تقويم البرنامج	

عزيز ي المتدرب ...
نرحب بتلقي ملاحظاتك وآرائك ، برجاء تعبئة هذا النموذج بكل دقة وموضوعيه كي يساعدنا في أن نقدم الأفضل دائماً .

نموذج تقييم البرنامج التدريبي

اسم البرنامج التدريبي		تاريخ انعقاد البرنامج التدريبي	من	إلى
اسم المدرب		مكان انعقاد البرنامج التدريبي		
معلومات عن المتدرب				
الاسم		رقم الجوال		
التخصص		البريد الإلكتروني		

تعلمت فى هذا اليوم:

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

سوف أطبق منه

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

مقترحات

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

حقيبة تدريبية (٤)

الخرائط الذهنية

دورة المصمم التعليمي المؤهل

المعلومات الأساسية عن البرنامج التدريبي

مقدمة

تحتوي هذه الحقيبة على شرح الخرائط الذهنية من حيث التعريف والأهمية والتطبيق فى المجال التربوى وقد أعدت لمساعدة السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات من وجهة نظر تربوية اعتمادا على اهتمام الجامعات العريقة بالجانب التقنى مسايرة لروح العصر والثورة التكنولوجية فى العالم ، وحرصا منها على التوعية المستمرة لفريق العمل بها.

اسم البرنامج:

الخرائط الذهنية

الفئات المستهدفة في البرنامج التدريبي:

السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعة

متطلبات البرنامج:

- امتلاك المهارات الأساسية للحاسب الآلي.
- امتلاك معرفة ومهارات جيدة في مادة التخصص.
- الإلمام الجيد بأساسيات التصميم التعليمي .
- الإلمام الجيد بأحد نماذج التصميم التعليمى .

مدة البرنامج:

٢٤٠ دقيقة .

التجهيزات والمستلزمات :

- معمل تدريبي إلكتروني مجهَّز.
- قرص (CD) يحتوي على البرنامج.
- مجموعة من الأقلام وكراسات الملاحظات بعدد المتدربين
- سبورة ورقية مع أوراق وأقلام للكتابة.

الهدف العام:

بنهاية هذا التدريب يكون المتدرب قادرًا على :
أن يصمم الخرائط الذهنية بطريقة جذابة .

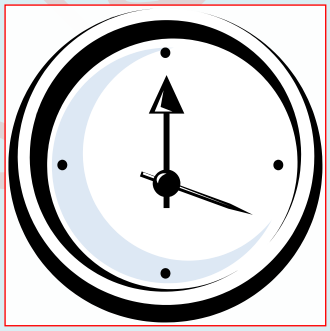
الأهداف الإجرائية:

في نهاية البرنامج التدريبى على أساسيات التصميم التعليمي ، يتوقع من المتدرب أن يكون قادراً على أن :

- يعرِّف الخريطة الذهنية.
- يوضح أهمية الخرائط الذهنية .
- يصمم خريطة ذهنية جيدة .

خطة البرنامج الزمنية :

العنصر	الزمن (بالدقائق)	الوصف
إحماء	٣٠ دقائق	مناقشة حديث النبي صلى الله عليه وسلم عن الأجل والأمل
النشاط (١)	٣٠ دقيق	عرض فكرة استخدام الأشياء
النشاط (٢)	٩٠ دقيقة	نعرض على المتدربين كتاب الخرائط الذهنية ونطلب منهم عمل ملخص له من خلال استخدام لوح ورقي كبير ومجموعة من الأقلام الملونة
النشاط (٣)	٦٠ دقيقة	نطلب من المتدربين كل مجموعة تقوم بتنفيذ الخريطة الذهنية على برنامج (MindMapper)
الختام	٣٠ دقائق	تلخيص لما دار في الجلسة من خلال المتدربين كتابة ورقة التقييم
المجموع	٢٤٠ دقيقة	



إحماء		الزمن	٣٠ دقائق
أسلوب التنفيذ	فردي جماعي	طريقة التنفيذ	المدرب مع المتدربين

هدف النشاط:

التأصيل الشرعي للخرائط الذهنية

الإجراء :

نقوم بعرض حديث النبي صلى الله عليه وسلم

حَدَّثَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ الْقَطَّانُ ، عَنْ سُفْيَانَ ، حَدَّثَنِي أَبِي ، عَنْ أَبِي يَعْلَى ، عَنِ الرَّبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ مَسْعُودٍ ، عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَنَّهُ خَطَّ خَطًّا مُرَبَّعًا وَخَطَّ خُطُوطًا وَسْطَ الْخَطِّ الْمُرَبَّعِ وَخُطُوطًا إِلَى الْخَطِّ الَّذِي وَسَطَ الْخَطِّ الْمُرَبَّعِ وَخَطَّ خَطًّا خَارِجًا ، قَالَ : " أَتَدْرُونَ مَا هَذَا ؟ " قَالُوا : اللَّهُ وَرَسُولُهُ أَعْلَمُ قَالَ : " الإِنْسَانُ الْخَطُّ الأَوْسَطُ وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الَّتِي إِلَى جَنْبِهِ الأَعْرَاضُ تَنْهَشُهُ مِنْ كُلِّ مَكَانٍ ، إِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا أَصَابَهُ هَذَا ، وَالْخَطُّ الْمُرَبَّعُ الأَجَلُ الْمُحِيطُ وَالْخَطُّ الْخَارِجُ الأَمَلُ " .

نطلب من المتدربين خواطر حول الحديث

نطلب من المتدربين التفكير فى أحاديث مماثلة (حديث الصراط)

النشاط ١	اختلاف فكرة استخدام الأشياء	الزمن	٦٠ دقيقة
أسلوب التنفيذ	سؤال مناقشة	فردي وجماعي	

هدف النشاط:

أن يتأكد المتدرب من اختلاف فكرة استخدام الأشياء .

الإجراء :

- نطلب من المتدربين الإجابة على التساؤلات التالية
- ما أكبر عدد من الاسخدامات للكوب ؟
- ما أكبر عدد من الاستخدامات الممكنة لموتور المروحة ؟

ما الفرق بين الإجابتين ؟

لأننا نعرف الكوب جيدا و نعرف شكله و كيفية استخدامه و بالتالى من الممكن أن نفكر فى إمكانية إضافة غطاء للحفاظ على السائل أو يد لحمله أثناء احتوائه على سائل ساخن و إيضا إمكانية وضع عازل للحرارة للحفاظ على درجة حرارة السائل .

لكن موتور المروحة قد لا نعرف مكانه و كل ما نعرفه هو أننا نصل الكهرباء و نضغط على زر التشغيل .
لكن كيف يعمل ؟ أو كيف نحافظ عليه ؟ أو كيف نحصل منه على اعلى كفاءة ؟
كل هذا شئ مبهم نجهله تماما .

النشاط (٢)	كتاب الخرائط الذهنية	الزمن	٩٠ دقيقة
أسلوب التنفيذ	تخطيط وتنفيذ ومشاركة	فردي وجماعي	

هدف النشاط:

أن يصمم المتدرب خريطة ذهنية على الورق

الإجراءات :

نعرض على المتدربين كتاب الخرائط الذهنية ونطلب منهم عمل ملخص له من خلال استخدام لوح ورقي كبير ومجموعة من الأقلام الملونة لتنفيذ خريطة ذهنية من خلال التخطيط ثم التنفيذ ثم مشاركتها مع الآخرين

افتح الكتاب من هنا

عرض باور بوينت مميز اضغط هنا

نشرة علمية رقم : (١)
موضوع النشرة العلمية: **الخرائط الذهنية**

ماذا تعرف عن الخارطة الذهنيه

هي طريقة رائعه تعتمد على رسم كل ماتريده في ورقه واحدة بشكل منظم تحاول فيها قدر الإستطاعه استبدال الكلمات برسمه تدل عليها بحيث تستطيع وضع كل ماتريد في ورقة واحدة بطريكة مركز ومختصرة وسهلة التذكر بالنسبة لك.

الخريطة الذهنية هي أداة تساعد على التفكير والتعلّم، وقد ظهر هذا المصطلح "الخريطة الذهنية" أو **Mind Mapping** لأول مرة عن طريق "توني بوزان"; في نهاية الستينيات ..

في الحقيقة رأيتُ أن أضع لكم صورة للخلية العصبية

سبحان الله، انظر للجزء الأيمن من الصورة، من الواضح أن الخلية العصبية لها نقطة مركزية وأذرع متفرعة منها، ومن كل ذراع تتفرع أذرع أصغر وأدق. إن فهمنا للخلية العصبية يجعلنا نفهم دماغنا بشكل أكبر، وربما لهذا السبب تكون الخطط الذهنية أقرب في شكلها إلى الخلايا العصبية .

إذا جلستَ مع نفسك تفكر، ستجد أنك تنتقل من فكرة إلى أخرى بسبب رابط موجود عندك، قد تنتقل عبر الأفكار بسبب تذكرك لصوت معين أو رائحة معينة، وقد تجد في النهاية أنك تفكر في شيء يبدو ظاهرياً غير ذا علاقة بالنقطة الأساسية التي بدأتَ منها، ولكن ما دمتَ قد انتقلتَ إلى الفكرة، فلابد أن عقلك قد وجد طريقة ما لربطهما عبر أفكار أخرى .

الخريطة الذهنية تعتمد نفس الطريقة المتسلسلة، حيث تبدأ من نقطة مركزية محددة، ثم تسمح بالأفكار بالتدفق .إن منح عقلك الحرية المطلقة يحفزه لفتح الأبواب المغلقة، وإلقاء الكثير من الضوء على الزوايا المظلمة التي قد تبدو غير منطقية بالنسبة لك. هذا مثال مبسط لخريطة ذهنية

الآن السؤال.. كيف يمكن أن نقوم بذلك؟

كيف نضع الخريطة الذهنية:

قبل ان نكمل هناك مفاهيم مهمه

العقل ينقسم لقسمين ايمن وايسر وسنتطرق لوظائفهم كليهم ، وبعدها ستكتشف انه الخريطة الذهنية يرتاح لها العقل كثيرا وهي تشغل العقل الايمن والايسر معا، وشكل خلايا المخ مثل شكل الخريطة الذهنية فهذا العلم موافق للخلايا العصبية وموافق للطبيعة فهو كالاشجار وككثير من الاشياء حولنا فهو اصل ومنه افرع

ومتناغم مع الطبيعة الجزء الايمن من المخ:

والان لناخذ وظائف العقل:

الخيال
الالوان
الرسم
الاصوات
الموسيقى
المشاعر
الحب

وساخبرك بفائدة اذا اردت ان تخبر انسان عن سر وكلام حب فكلمه باذنه اليسرى ليتم استقبالها من المخ الايمن فيسعد كثيرا بكلامك ويصورها بخياله

الجزء الايسر من المخ:

لقوائم
الحسابات

المنطق
الارقام
التفكير

وساخبرك فائدة اذا اردت التفواض في الهاتف فضعه على اذنك اليمنى ليتم استقباله من الجزء الايسر من المخ.

الخريطة الذهنية تستخدم الكلام وكذلك الصور والالوان فتستخدم المخين مع بعض، ولهذه المعلومة تم بناء علوم باكملها اتمنى ان تكونوا استفدتم من عمل العقل وكيف نستفيد منه في الخريطة الذهنية.

كون الخطوط مائلة , لأن الفص الأيمن تحب الشيء المائل و ليس المستقيم..

و الألوان للفص الأيمن كذلك..

الأرقام بالخريطة و الكلمات للفص الأيسر..

أما لماذا هي خطوط ؟ لأنه خلايا العقل تشابه جدا الخريطة الذهنية في الرسم، و المعلومات في خلايا العقل تخزن على الخطوط أو الروابط و ليس بالخلية نفسها..

لما مات أنشتاين أوصى أن يأخذ عقله و يدرس.. فإكتشفوا أن الروابط هذه كبيرة لديه غير عن بقية الناس..

كلما زادت معرفتك في موضوع كبر حجم الرابط الخاصة بالخلية المتعلقة بالموضوع.. و يستحب قرائتها من اليمين إلى اليسار , لأن دوران الذبذبات في عقولنا يتم في هذه الطريقة

ملاحظة : الأعسر أو الأعسم (الذي يستخدم يده اليسار دائما) يقبل كل المعلومات فالفصل الأيمن لديه هو الأيسر و العكس

الان نبدأ بعمل الخارطه

سنقسّم العمل إلى ثلاث مراحل

أ) تجهيز البيئة والأدوات المطلوبة :

فكرة ترغب في التخطيط لها.. بالطبع همهه – مكان هادئ وجلسة مريحة – ورقة كبيرة الحجم (أكبر من A٤ إذا أمكن وليس شرطاً أن تكون بيضاء اللون، يمكنك إحضار أي لون تفضله – أقلام متعددة الأحجام والألوان والأنواع

ب) معرفة خطوات العمل، وهي:

ضع الورقة الكبيرة أمامك، وفي مركزها الأفقي والعمودي اكتب كلمة واحدة أو كلمتين تعبر عن الفكرة الأساسية، فمثلاً إذا كنت تنوي التخطيط لمحاضرة أو درس، فاكتب ما يعبّر عن موضوع المحاضرة في مركز الورقة تماماً.

حرر عقلك من القيود . كيفما تتدفق الأفكار اكتبها عبر كلمة أو كلمتين في أفرع متفرعة من الدوائر الفرعية من الفكرة. بإمكانك التوسع عبر المزيد من الأفكار الفرعية أو الأفرع الفرعية.. ضع الأفكار دون أن تحكم عليها وعلى علاقتها بما تريد، مهما بدت غير متصلة ببعضها البعض أو صعبة التطبيق يمكنك تصحيح ذلك لاحقاً ولكن لا تضع وقتاً خلال هذه الخطوة. تذكر أن العقل البشري يعمل بكفاءة في إنتاج أفكار جديدة لمدة تتراوح ما بين ٥–٧ دقائق فقط، لذا عليك أن تستغل تدفق الأفكار هذا بأقصى طريقة ممكنة. وهذا ينقلنا إلى النقطة الثالثة

استخدم الصور والرموز والكلمات المفتاحية لاختصار أكبر وقت ممكن، وانتقل إلى الفكرة التالية. اكسر القاعدة التي تقول أن عليك أن تكتب على ورقة بيضاء بحجم A٤ بقلم أسود أو بقلم رصاص، استخدم ورقة كبيرة، استخدم ورقة كبيرة الحجم، ربما في حجم الورقة الكبيرةالتي يستخدمها عمال محلات الكوي لتغليف الملابس واستخدم ألواناً مختلفة، أقلاماً كبيرة، أقلاماً صغيرة، ألواناً مختلفة. كما ازداد حجم الورقة، كلما ازداد تدفق أفكارك بحرية اجعل النقطة المركزية أكثر نقطة وضوحاً وأسمك من بقية النقاط، وكلما كانت الأفكار أبعد عن النقطة المركزية تقل سماكة الخط.

بعد أن تنتهي تماماً من وضع كل أفكارك) بل وحتى أفكار الآخرين إذا قاموا بمساعدتك مثلاً) في الخريطة الذهنية، أعد النظر إليها نظرة متفحصة، وقم بترتيبها. وهكذا تكون انتهيت من إعداد الخريطة الذهنية

جـ) ما يجب وضعه في الاعتبار :

لا تتقيد بشكل محدد، يمكنك أن تخترع نظاماً شكلياً خاصاً بك، النقطة الهامة أن تكون الأفكار متصلة ببعضها البعض، متفرعة من بعضها البعض، أما كيف تتفرع أو ما هو الشكل الذي تضع فيه الأفكار المتفرعة مباشرة من الفكرة الرئيسية .

إذا كنت تخطط لتقرير في العمل، ثم خطر على بالك فجأة أن عليك أن تغسل الأطباق، فارسم فرعاً واكتب فيه (الأطباق) وانتقل للفكرة التالية. إذا لم تفعل ذلك. فإن فكرة الأطباق ستظل مكبوتة في عقلك وتدور فيه بشكل يمنعك من التركيز في الأفكار الأخرى التي لها علاقة حقيقية بالموضوع.

إذا مر عقلك بحالة تجمد، وشعرتَ بتباطؤ تدفق الأفكار أو أنه لا يوجد لديك المزيد من الأفكار لتضيفها، فلا تفزع، وأبقِ يدك في حركة مستمرة، ارسم دوائر وأفرغ فارغة، أو أرسم خطوطاً جديدةً على الخطوط الموجودة أصلاً، أو قم بتغيير اللون فمثل هذا يساعد على شحن طاقة المخ ويدفعه لإنتاج المزيد من الأفكار.

إذا وجدتَ وأنت تكتب علاقة بين الأفرع المختلفة بشكل فوري، أو وجدتَ فكرة واحترت في الفرع الذي يجب أن تضع الفكرة تحته، فلا تعيد بناء ما كتبت، فالترتيب يبطئ تدفق أفكارك، ستقوم بترتيب الأفكار لاحقاً، يمكنك وضع علامة سريعة، وتذكر أنه يمكنك دائماً إدراج الأفكار مباشرة تحت النقطة المركزية الرئيسية دون أن تضيع الوقت في تنظيمها.

العقول البشرية مختلفة عن بعضها البعض، لذا ستستغرب من اختلاف طرق التخطيط لنفس الموضوع من قبل الناس، حتى بين الإخوة أو أقرب الأصدقاء، وهذا في الواقع يجعل ما تقدمه شيئاً متجدداً وجميلاً في كل مرة

إذا اتّبعتَ هذه الخطوات، فستتمكن من كتابة خريطة ذهنية رائعة، تغطي من خلالها قدراً متكاملاً من الأفكار. وخلال شهر من المواظبة على التخطيط بهذه الطريقة، ستلاحظ أن إنتاجك يتضاعف.. لأنك الآن تخطط بشكل يعبّر عمّا تريده ويتناغم مع طبيعة الدماغ البشري.

المجالات التي يمكن أن يكون استخدام الخريطة الذهنية مجدياً:

يمكن للكبار والصغار والرجال والنساء والطلبه والمعلمين على حد سواء استخدامها فالكل يحتاج اليها واليكم بعض استخداماتها

للطلبة والباحثين :

إذا أردتَ أن تعد تلخيصاً لكتاب معين للمراجعة عند الامتحان، فإن كل ما عليك فعله هو وضع ورقة الخريطة الذهنية الفارغة إلى جانبك، وضع موضوع الكتاب كعنوان في كلمة أو كلمتين في مركزها، ثم ابدأ القراءة، وكلما مررتَ بفكرة فرعية مهمة أو تجد أنها مثيرة للاهتمام، قم بتسجيلها فوراً في الخريطة الذهنية عبر الوسائل التي تحدثنا عنها. قبل التحضير إلى الامتحان ستختصر هذه الخريطة ثلاثة أرباع الوقت الذي ستقضيه في المذاكرة، إذ بدلاً من مراجعة مئات الصفحات، كل ما عليكَ فعله هو مراجعة ورقة واحدة .

مثل هذه الخريطة، تركّز المعلومات، إذ أنك تضع الفكرة بكلمات تنبثق عن عقلك، بالتالي سيكون سهلاً على دماغك ربطها وتذكّرها.

للموظفين :

التخطيط بهذه الطريقة يساعدك على إخراج اقتراحاتك وتقديمها بصورة مقنعة، بل وأكثر، يمكنك استخدامها في إعداد التقارير الروتينية المملة بشكل أنيق وجذاب. يمكنك أن تحسن التحضير والتنظيم وإدارة الاجتماعات الدورية. ربما تحصل على ترقية.. إن شاء الله

للمدرسين والمحاضرين وكتّاب المنتديات :تساعدك هذه الخريطة في ربط أفكارك، وإبراز النقاط التي تحتاج أن تركز عليها وتجعلها محورية في درسك أو موضوعك. هذه الخريطة أيضاً تساعدك على النظر للصورة الكلية، وتحديد أهدافك الرئيسية مما تقوم بشرحه، وبالتالي تفتح لك الباب لتقوم بذلك بأفضل وسيلة ممكنة. تذكّر.. أن ثراء وتنظيم الأفكار هما المفتاح الحقيقي لأي درس أو موضوع

لتحسين الذاكرة

في الخطابة

لارقام الهواتف

للتخطيط

كتابة المقالات او البحوث

للترتيب
للمخازن
للالعاب
للدورات
لوضع القوانين لابناءك قوانين البيت
لاتخاذ القرارات
للتعبير عن المشاعر
لتلخيص الكتب
لوحة الشرف للمدارس
بناء المشاريع

أفضل الطرق على الإطلاق لعمل الخريطة الذهنية هي استخدام عمل النسخة الأولى باليد، فانشغال عقلك بالتعامل مع الجهاز قد يشتت تدفق أفكارك قليلاً، ولكن بعد انتهائك من هذه الخطوة، يمكنك استخدام برامج التخطيط الذهني لتنسيق وترتيب خطتك. في الواقع يوجد الكثير من البرامج الجيدة ولكنها غير مجانية، ولم أجد إلا هذا البرنامج المجاني المكتوب بالجافا والذي يحتاج إلى أن تكون جافا JRE ١,٤ موجودة على جهازك.
يمكنك زيارة الموقع للإطلاع على المزيد من التفاصيل :

برامج مساعدة:

افضل وأسهل برنامج مجرب هو**MindManager**

قالو عن الخريطة الذهنية:

يقول د.نجيب الرفاعي:

"إن التعود على هذا النمط الجديد في المذاكرة و الدراسة سوف يحسن بلا شد من أداء الطالب في الإمتحانات و يضمن له الدرجات بصورة سهلة و ميسرة "

و يقول د.طارق السويدان:

"الخريطة الذهنية بسيطة جدا جدا , و أنا شخصيا دائما أستخدمها من كتابة الكتب إلى إعداد ألبوماتي , لا يوجد ألبومي عندي إلا و له خريطة ذهنية , حتى يمكنك أن تصمم بها مدخل بوابة شركتك على سبيل المثال"

و يقول د.صلاح الراشد:

"الآن أصبح من البدائية أنك تكتب أو تلخص موضوع بواسطة المفكرة و القلم، الآن هو وقت الخريطة الذهنية"

فوائد الخريطه الذهنية:

تعطيك صورة شاملة عن الموضوع الذي تريد دراسته أو التحدث عنها بحيث أنك سترى الموضوع بصورة أكثر شمولية يعني كل شئ في ورقة واحدة؟

تعطيك صورة واضحة عن موقعك الآن ..

أين وصلت ..

ماذا تريد (هدفك) ؟.

من أين ستبدأ

ماهي العوائق ؟؟

تجعلك تضع أكبر قدر ممكن من المعلومات في ورقة واحدة بشكل مركز ومختصر يغنيك عن رزم من الورق.

تمكنك من وضع كل مايدور في ذهنك وكل افكارك عن الموضوع في ورقة واحدة.

تجعل قراراتك أكثر صواباً .. فعندما تضع المشكلة في ورقة واحدة .. فإنك تنظر إليها نظرة شاملة لكافة جوانبها .. كل الإمانات .. كل العوائع .. كل الحلول المقترحة .. أفضل حل..

عندما تبدأ في الرسم وتضع كافة جوانبه في الخريطه فستفاجأ بكمية الأفكار التي تنهمر عليك لأنك تتعامل مع عقلك بطريقة مشابهه لطريقة عمله.

النشاط (٣)	تنفيذ خريطة ذهنية على برنامج تفاعلى	الزمن	٦٠ دقيقة
أسلوب التنفيذ	تفكير وتخطيط ومناقشة	فردي وجماعي	

هدف النشاط:

أن ينفيذ المتدرب خريطة ذهنية على برنامج تفاعلى

الإجراء

نطلب من المتدربين كل مجموعة تقوم بتنفيذ الخريطة الذهنية على برنامج (MindMapper)

من خلال الرابط التالي

http://www.٤shared.com/get/s١v٧-kIV/MindMapper_٥٠_Professional.html;jsessionid=٤D٦A٢DDE٦٨٤٤٣٦٩CEE٧A٧٤F١٤A٣٠٥٩٤A.dc٣٢٣

روابط مفيدة

http://www.٤shared.com/get/s١v٧-kIV/MindMapper_٥٠_Professional.html;jsessionid=٤D٦A٢DDE٦٨٤٤٣٦٩CEE٧A٧٤F١٤A٣٠٥٩٤A.dc٣٢٣
http://forum.hawaaworld.com/showthread.php?t=٣٣٤٠٠٣٢
http://uqu.edu.sa/page/ar/٨٧٩٢٢
http://www.badwi.com/Default.asp?ID=١٦٩
http://sciemaths.com/vb/showthread.php?t=٢٩٨
http://forum.arjwan.com/imgcache/٧٧٧٤.imgcache
http://www.justforteachers.com.mx/articles/wp-content/uploads/٢٠٠٩/٠٢/spring-mind-map.jpg
http://www.up-٠٠.com/s١files/٣VO٧٠٥٤٥.jpg

نشاط تقويمى : (٤)	٢٠ دقيقة
موضوع النشرة العلمية: استمارة تقويم البرنامج	

عزيز ي المتدرب ...
نرحب بتلقي ملاحظاتك وآرائك ، برجاء تعبئة هذا النموذج بكل دقة وموضوعيه كي يساعدنا في أن نقدم الأفضل دائماً .

نموذج تقييم البرنامج التدريبي

اسم البرنامج التدريبي		تاريخ انعقاد البرنامج التدريبي	من	إلى
اسم المدرب		مكان انعقاد البرنامج التدريبي		
معلومات عن المتدرب				
الاسم		رقم الجوال		
التخصص		البريد الإلكتروني		

تعلمت فى هذا اليوم:

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

سوف أطبق منه

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

مقترحات

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

حقيبة تدريبية (٤)

الألعاب التعليمية

دورة المصمم التعليمي المؤهل

المعلومات الأساسية عن البرنامج التدريبي

مقدمة

تحتوي هذه الحقيبة على شرح الألعاب التعليمية من حيث التعريف والأهمية والتطبيق فى المجال التربوى وقد أعدت لمساعدة السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات من وجهة نظر تربوية اعتمادا على اهتمام الجامعات العريقة بالجانب التقنى مسايرة لروح العصر والثورة التكنولوجية فى العالم ، وحرصا منها على التوعية المستمرة لفريق العمل بها.

اسم البرنامج:

الألعاب التعليمية

الفئات المستهدفة في البرنامج التدريبي:

السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعة

متطلبات البرنامج:

- امتلاك المهارات الأساسية للحاسب الآلي.
- امتلاك معرفة ومهارات جيدة في مادة التخصص.
- الإلمام الجيد بأساسيات التصميم التعليمي .
- الإلمام الجيد بأحد نماذج التصميم التعليمى .

مدة البرنامج:

١٨٠ دقيقة .

التجهيزات والمستلزمات :

- معمل تدريبي إلكتروني مجهَّز.
- قرص (CD) يحتوي على البرنامج.
- مجموعة من الأقلام وكراسات الملاحظات بعدد المتدربين
- سبورة ورقية مع أوراق وأقلام للكتابة.

الهدف العام:

بنهاية هذا التدريب يكون المتدرب قادرًا على :
أن يكتب سيناريو تعليمى للعبة تعليمة.

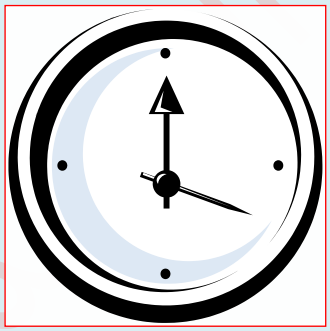
الأهداف الإجرائية:

في نهاية البرنامج التدريبى على أساسيات التصميم التعليمي ، يتوقع من المتدرب أن يكون قادراً على أن :

١٠. يعرِّف الألعاب التعليمية .
١١. يوضح أهمية الألعاب التعليمية .
١٢. يصمم لعبة تعليمية .

خطة البرنامج الزمنية :

العنصر	الزمن (بالدقائق)	الوصف
إحماء	٣٠ دقائق	مناقشة سؤال هل **ذكر اللعب في القرآن بخير؟**
النشاط (١)	٦٠ دقيق	نعرض على المتدربين مجموعة عناوين ونطلب من كل مجموعة عمل بحث عن الفكرة ثم عرضه على الآخرين من خلال استخدام برنامج عرض تقديمى
النشاط (٢)	٦٠ دقيقة	نطلب من المتدربين كل مجموعة تقوم بتنفيذ تصميم تعليمى للعبة بسيطة تتناسب مع مرحلة عمرية مناسبة
الختام	٣٠ دقائق	تلخيص لما دار فى الجلسة من خلال المتدربين كتابة ورقة التقييم
المجموع	١٨٠ دقيقة	



إحماء		الزمن	٣٠ دقائق
أسلوب التنفيذ	فردي جماعي	طريقة التنفيذ	المدرب مع المتدربين

هدف النشاط:

التأكيد على أهمية اللعب

الإجراء :

نقوم بعرض السؤال التالي

هل ذكر اللعب في القرآن بخير؟

عند الإجابة عليك بالاستفادة من المواقع التالية

- https://www.facebook.com/notes/%D٨٪B٥٪D٩٪٨١٪D٨٪AD%D٨٪A٩-%D٩٪٨٥٪D٨٪AD%D٩٪٨٥٪D٨٪AF-%D٨٪B٥٪D٩٪٨٤٪D٨٪A٧٪D٨٪AD-%D٨٪A٧٪D٩٪٨٤٪D٨٪B٥٪D٩٪٨A%D٨٪B١٪D٩٪٨١٪D٩٪٨A/%D٩٪٨٧٪D٩٪٨٤-%D٨٪B٠٪D٩٪٨٣٪D٨٪B١-%D٨٪A٧٪D٩٪٨٤٪D٩٪٨٤٪D٨٪B٩٪D٨٪A٨-%D٩٪٨١٪D٩٪٨A-%D٨٪A٧٪D٩٪٨٤٪D٩٪٨٢٪D٨٪B١٪D٨٪A٢٪D٩٪٨٦-%D٨٪A٨٪D٨٪AE%D٩٪٨A%D٨٪B١-/٤٥٢١٧٣٣٥٤٨٠٧٧٢٤
- http://www.almaany.com/home.php?language=arabic&lang_name=%D٨٪B٩٪D٨٪B١٪D٨٪A٨٪D٩٪٨A&word=%D٩٪٨٤٪D٨٪B٩٪D٨٪A٨
- http://www.kaheel٧.com/modules.php?name=News&file=article&sid=١٤٠٧

النشاط ١	مفهوم الألعاب التعليمية وأهميتها	الزمن	٦٠ دقيقة
أسلوب التنفيذ	تخطيط تنفيذ مشاركة	فردي وجماعي	

هدف النشاط:

أن يتعرف المتدرب على مفهوم الألعاب التعليمية وأهميتها .

الإجراء :

نعرض على المتدربين مجموعة عناوين ونطلب من كل مجموعة عمل بحث عن الفكرة ثم عرضه على الآخرين من خلال استخدام برنامج عرض تقديمى

كل مجموعة تختار عنوان وتبدا فى التنفيذ مع الاستعانة بالمادة العلمية رقم (١)

١. **مفهوم الألعاب التعليمية .**
٢. **شروط الألعاب التعليمية.**
٣. **أهداف الألعاب التعليمية .**
٤. **أهمية الألعاب التعليمية .**
٥. **إعداد اللعبة التعليمية .**

نشرة علمية رقم : (١)
موضوع النشرة العلمية: **الألعاب التعليمية**

الفصل الأول
مشكلة الدراسة وأهميتها

المقدمة

تمثل التربية ضرورة اجتماعية ومهمة من مهمات المجتمع للحفاظ على استقراره وتطوره, وتعتبر المؤسسة الرسمية الأكثر أهمية للقيام بتربية الناشئة وإعدادهم للمشاركة في بناء المجتمع والمساهمة في تطويره , كما يعتبر المنهج أداة التربية ووسيلة المدرسة لتحقيق أهدافها التربوية لذا اهتم الباحثين والعلماء بالبحث عن أفضل الوسائل والأساليب وطرق التدريس التي تسهل عملية التعليم والتعلم عند الأطفال .

ومن هنا جاء الاهتمام بموضوع الألعاب التربوية في التعليم في المرحلة الأساسية الدُنيا حيث اعتبر هدفاً رئيسياً من أهداف التربية المعاصرة.

لقد نشأ اللعب مع بدء الخليقة ونما مع نمو الحضارة وانتشر في جميع أرجاء حياتنا منذ القدم ولن يفارقنا حتى نهاية العالم,ولن يستطيع الإنسان أن يعيش بدون أن يلعب سواء كان صغيراً أم كبيراً, فاللعب هو الحياة ,لأنه مطلب من مطالب النمو وحاجة من حاجاته , وسلوك اللعب ليس من الأمور الطارئة التي يمكن الاستغناء عنا , (موسى , ٢٠٠٧ : ٢) .

فالطفل حين يلعب يتعرض إلى مشاكل تتطلب منه أن يواجه مختلف الظواهر الطبيعية والاجتماعية , وأثناء الاستجابة لهذه التحديات والمشاكل يعيد اكتشاف العلاقات الأساسية والمبادئ التي توصل الإنسان لاكتشافها عبر مسيرته البشرية ,فالطفل حين يواجه مشكلة ما فهو يخطوا خطوته الأولى نحو التوصل إلى فهم المعرفة واكتساب مهارة ما , ويستند علم التربية الحديث على هذه الحقيقة حيث يؤكد على أهمية استعمال اللعب في تدريس الأطفال , (عزام , ١٩٨٥: ٣) .

قد اجتمعت الدراسات التي بحثت في تربية الطفل على أن تنمية المهارات وتطويرها لذا الطفل تكون عن طريق استخدام الألعاب التربوية , ولكنها في نفس الوقت تحتاج إلى التخطيط الجيد والتدرج في الأنشطة المختلفة وانتقائها بدقة , ومتابعة الطفل متابعة جيدة , لذا يجب على معلمة المرحلة الأساسية الدنيا أن تؤسس البيئة التعليمية بما يتفق مع الفلسفة التعليمية والخصائص النمائية للأطفال وكما علها أن تعي الأدوارالمنوطة بها عند استخدام اللعب مع الأطفال في المدرسة , ويجب أن تدرك الدور الأساسي والجوهري للعب في حياة الطفل وفى نموه وتعلمه , (العنانى , ٢٠٠٢ : ٧) .

ونظرا لأهمية هذا الموضوع فقد تناوله الباحثين ومنهم الدكتور عبد الرحمن سيد سليمان , والدكتورة شيخة الدربستى حيث تحدث الباحثان عن اللعب ونمو الطفل , وقد ميز الباحثان في هذا الكتاب بين أنواع الألعاب المختلفة .

ومن الدراسات المعاصرة التي قارنت بين اللعب الخيالي والألعاب البنائية المصممة لتعليم الأطفال المهارات المعرفية ذات الصلة بالمقررات المدرسية , (سليمان , الدربستى , ١٩٩٦ : ٤٧) .

كما تم إعداد دراسة تناولت موضوع الألعاب التعليمية بجامعة الأقصى بعنوان "دور الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل الدراسي لذا طلبة الصف الثانى الابتدائي في مادة اللغة العربية في محافظة رفح"

إن غياب مثل هذا البحث عن المجتمع يعمل على فشل في فهم ماهية وطبيعة الطفل من قِبل المتدربات , كما يؤدى إلى انعدام وفقدان الاتصال بين أفراد العملية التعليمية , كما يُقلل من قدرة الطالب على الاستيعاب والفهم ويزيد من صعوبة التعلم لديهم.

لذا فالألعاب التربوية ليست مجرد طريقة كي يتعلم الطفل بل هي الطريقة الوحيدة والثابتة لتعليم صغار الأطفال , فهي تساعد الأطفال على تعلم المهارات الاجتماعية والانفعالية والجسمية والعقلية.
وقد اختار الباحث هذا الموضوع ليتناوله بالدراسة والبحث لأنه سوف يفيدنا كمتدربات اليوم وكمدرسات في المستقبل حتى نستطيع تقديم الخدمة التربوية والتعليمية للأطفال بما يتفق مع الأهداف التربوية والفلسفة التعليمية بشكل عام.
وقد ركزت مشكلة الدراسة على التعرف على مدى استخدام الألعاب التربوية في تدريس المرحلة الأساسية الدنيا في محافظة رفح.
لذا أكدت هده الدراسة على تطوير الألعاب التربوية والمهارات الحركية الضرورية للأطفال للمراحل العمرية النمائية لهم.

أسئلة البحث(مشكلة البحث)

تتمثل مشكلة الدراسة في السؤال التالي :

ما واقع استخدام الألعاب التعليمية في تدريس المرحلة الأساسية الدنيا في محافظة رفح من وجهة نظر معلمي وكالة الغوث ؟

ويتفرع منه الأسئلة التالية:-

١- ما هي الألعاب التعليمية التي يمكن إن تستخدم في المرحلة الأساسية الدنيا في محافظة رفح؟

٢- ما واقع استخدام الألعاب التربوية في المرحلة الأساسية الدنيا في محافظة رفح؟

أهداف الدراسة"أهداف البحث"

١- معرفة قدرة استخدام الألعاب التربوية في المرحلة الأساسية الدنيا في رفح .
٢- معرفة الألعاب التربوية التي يمكن استخدامها في المرحلة الأساسية الدنيا في رفح.
٣- معرفة العلاقة بين استخدام الألعاب التربوية للمرحلة الأساسية في رفح وبين زيادة التحصيل الدراسي.
٤- معرفة توظيف المدرسة المتعاونة للألعاب التربوية للمرحلة الأساسية الدنيا في الفصل وأثرها على الطلبة وتحصلهم الدراسي.
٥- التعرف على اتجاهات معلمي المرحلة الأساسية الدنيا نحو استخدام الألعاب التعليمية بمدارس محافظة رفح .
٦- معرفة مدي تفاعل الطلاب مع الألعاب التعليمية المستخدمة .
٧- معرفة مدي استيعاب الطلاب لهذه الألعاب التعليمية المستخدمة.

أهمية الدراسة:-

يتوقع الباحث أن تستفيد من هذا البحث الجهات الآتية:-
١- الإدارات التعليمية المختلفة وذلك في وضع الألعاب التربوية المناسبة للطلبة وللمناهج الدراسية.

٢- أولياء الأمور وذلك للتعرف على الآثار الايجابية لاستخدام الألعاب التربوية في التحصيل الدراسي لأبنائهم.
٣- الطلاب في فهم المناهج واستيعابها وبقاء المعلومات لفترة أطول .
٤- مصممي المناهج في استخدام الألعاب التربوية في المناهج.
٥- يمثل هذا البحث خطوة يمكن لباحثين آخرين تطويره في التعرف على تأثير الألعاب التربوية على التحصيل الدراسي للطلبة في مناطق أخرى.

الحدود"حدود البحث"

الحد الزمانى : الفصل الدراسي التانى من عام ٢٠٠٩.
الحد المكاني : المدارس الأساسية الدنيا في وسط محافظة رفح .
الحد النوعي : اقتصرت الدراسة على الصفوف الثلاثة الدنيا من المرحلة الأساسية في مدارس والوكالة في وسط محافظة رفح.

مصطلحات الدراسة:-

تعريف المصطلحات:-

الألعاب التربوية:

هي نوع من الأنشطة المحكمة الإطار، لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وعادة ما يشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين.

وهي الأنشطة التي يؤديها الطالب وقد يبذل فيها جهوداً ، وذلك من خلال قوانين معينة تكون موضحة سلفاً ، وعلى علاقة بموضوع الدرس* .

ويعرفه بلقيس :

"نشاط أو مجموعة من ألوان النشاط المنظم بين المتعلمين يمارسها المتعلم منفرداً أو في جماعة , يؤدى في حدود زمان ومكان معينين يحددها المعلم , حسب قواعد وقوانين مقبولة موافق عليها بحرية من قبل من يمارسها , تهدف إلى تحقيق غايات تربوية معينة , ويرافق الممارسة عادة شيء من التوتر والترقب والبهجة واليقين" , (بلقيس , ٢٠٠٢ : ١٧) .

مرحلة التعليم الأساسي:
هي الحلقة الأولى من السلم التعليمي الرسمي وهى تمثل التعليم الإلزامي الذي على الدولة أن تقدمه لأبناء مجتمعها والتزام من أولياء الأمور لإرسال أبنائهم إلى المدرسة في السن المحددة للقبول. يهدف هذا النوع من التعلم إلى تنمية قدرات التلاميذ واستعداداتهم وإشباع ميولهم وتزويدهم بالقدر الضروري من القيم والسلوكيات والمعارف والمهارات المختلفة.
وقد حددت وزارة التربية والتعليم هذه المرحلة حيث تتراوح من سن (٦- ١٥) سنوات للجميع (ذكوراً وإناثا) , (ضحاوى , ٢٠٠١ : ٤٣٧) .

مرحلة التعليم الأساسي الدنيا :
هي إحدى مراحل التعليم الإلزامي , التي أقرتها وزارة التربية والتعليم العالي في فلسطين , وهى تتمثل في مرحلة التعليم الابتدائي التي تمتد من سن (٦- ١١) سنة وتقدم هذه المرحلة للأطفال اللغة الأساسية

(اللغة العربية) , القراءة , الكتابة , الدين , الحساب , العلوم الاجتماعية بالإضافة إلى العلوم المختلفة والتربية الرياضية والموسيقى , (ضحاوى , ٢٠٠١ : ٤٣٦) .

* موقع إلكتروني

الفصل الثاني

الإطار النظري للدراسة

- مفهوم اللعب .

- مفهوم اللعب في الإسلام .

- مفهوم الألعاب التعليمية .

- شروط الألعاب التعليمية.

- مفهوم أدوات اللعب وفوائدها وشروطها .

- العلاقة بين اللعب والألعاب التعليمية .

- أهداف الألعاب التعليمية .

- أهمية الألعاب التعليمية .

- أهمية الألعاب التعليمية التربوية .

- إعداد اللعبة التعليمية .

الفصل الثاني
مفهوم اللعب وأهدافه وأهميته

مقدمة

يختلف اللعب باختلاف النظرية الفلسفية أو الاجتماعية أو التربوية التي تناولته لذا سوف نتعرض لتعريف اللعب من خلال وجهات نظر متعددة حتى نستخلص منها السمات المميزة له , بحيث تساعدنا في فهم هده الحاجة الأساسية للأطفال وكيفية استثمارها في توجيه سلوكهم والارتقاء به بدنيا , وعاطفياً , ومعرفياً , واجتماعياً , وشخصياً .

مفهوم اللعب :-

يُعرفه أحمد بدوى في معجمه في مصطلحات العلوم الاجتماعية "أن اللعب هو اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي سواء كان لعباً حراً أو لعباً منظماً يتم بموجب قوانين وأنظمة معترف بها"(احمد بدوي , ٢٠٠٢ :١٢) .

* ترى فيولا البيلاوى أن اللعب هو نشاط تلقائي يمارسه الفرد لكي يبعث في نفسه البهجة , ويهدف اللهو واستهلاك الطاقة والجهد بدون أن تكون هناك قوى أو دوافع خارجية تحركه وتوجهه , وهو بذلك يختلف عن العمل الحقيقي الذي هو نشاط موجه نحو غاية محددة يقوم بها الفرد (العناني , ٢٠٠٢ : ١٦) .

* ويعرف فروبل اللعب بأنه نشاط تلقائي ونفسي , وهو مثال للحياة البشرية في مجموعها , وكان مقروناً دائما بالفرح والرضا والراحة النفسية والجسمية والشعور بالسلامة الكوني (العناني , ٢٠٠٢ :١٦).

وبالرغم من التعريفات المختلفة للعب , فإننا نلاحظ وجود سمات عامة مشتركة ومتفقاً عليها بين التعريفات السابقة المختلفة , وتتمثل هده السمات في التالي :-

١- أنشطة ترتبط بالميول والدوافع الداخلية وليست موجهة من دوافع خارجية لذا فهو لا يتعب صاحبه .
٢- يتضمن القيام بنشاطات مختلفة جسميا , عقلية , لفظية , وجدانية , اجتماعية لذلك فهو يساهم في نمو الفرد من جميع النواحي .
٣- من الصعب التنبؤ بمجرياتها أو نتائجها .
٤- أنشطة تبعث السرور والمتعة يؤديها الفرد لذاتها بإخلاص وانهماك .
٥- يتصف بالمرونة والتنوع وفقاً لاختلاف الأشخاص والمواقف فهو موجه وغير موجه , ايهامى وواقعي .
٦- يمتاز بالسرعة والخفة .
٧- بعيد عن الصراع النفسي والاضطراب لأن الذات تسيطر على مواقف اللعب , ولو حدث ودار صراع نفسي فإن الذات سرعان ما تتحرر منه بالتعبير الحر والتطهير الإنفعالى .
٨- نشاط حر تعطى للفرد حرية الاندماج فيه واختيار ألوانه والأشخاص المشاركين فيه .
٩- مطلب ضروري من مطالب النمو .
١٠- عملية تمثل يتعلم الطفل عن طريقه وينمو عقله .

اللعب في الإسلام :-

لم يفترض الإسلام على الناس أن يكون كل كلامهم ذكراً وكل صمتهم فكراً وكل سمعهم قران , وكل فراغهم في المسجد , وانه اعترف بهم وبفطرتهم التي خلقهم الله عليها فلقد كان النبي "صلى الله عليه وسلم" يحب السرور ويجلبه ويكره الحزن وما يدفع إليه من متاعب ويستعيذ بالله من شره , ويقول " الهم إني أعوذ بك من الهم والحزن "

نظرة الإسلام للعب :-

اهتم الإسلام والتربية الإسلامية باللعب لما له من أهمية في تربية الإنسان المسلم في مختلف مراحل نمه , وتستمد التربية الإسلامية مبادئها من العقيدة الإسلامية التي تؤكد على تنمية الإنسان تنمية شاملة ومتوازنة في جميع جوانب نموه .

فقد عنى الرسول "صلى الله عليه وسلم " في مجالسه التعليمية بتوجيه الآباء والمعلمين نحو تعليم الأبناء والصغار .

وقد قال الإمام على بن أبى طالب كرم الله وجهه " أن القلوب تمل كما الأبدان فابتغوا لها الطرائف"

ويؤكد الإمام الغزالي على العناية بالتربية الرياضية , حتى أنه يرى في اللعب وسيلة هامة للتعلم والرقى , وينظر إلى اللعب بالنسبة للأطفال كالعمل بالنسبة للكبار فقد قال " وينبغي أن يؤذن للصبي بعد الانصراف من الكُتاب أن يلعب لعباً جميلاً , ويستريح إليه من تعب الكتب , وحيث لا يتعب في اللعب فإن مل الطفل من اللعب وتم إرهاقه في التعليم دائما فهدا يُميت قلبه ويبطئ ذكائه "

إن الطفل من منظور الإسلام والتربية الإسلامية في حاجة إلى اللعب والترويح عن النفس ويهدف اللعب إلى إعطاء المتعلم فرصة للراحة واللعب والترويح الجميل عن النفس واللعب فيه تربية للروح والجسم والعقل (سيكولوجية اللعب , ص ٧٧).

مبادئ اللعب في الإسلام :-

١- اللعب أداة لتربية الحواس والجسد والعقل والروح والوجدان .
٢- اللعب الذي يأخذ شكل اللهو وإضاعة الوقت دون فائدة غير مرغوب فيه والأمثلة على هدا الشكل من اللعب كثيرة مثل لعب الورق ولعب النرد .
٣- اللعب أداة للترويح والتنفيس ووظيفته التخلص من التعب والملل والخمول والضغط النفسي .
٤- اللعب أساسه النمو في مرحلة الطفولة .
٥- يرى المربون المسلمون في اللعب أداة ووسيلة للتعليم والتعلم , ووسيلة للإعداد للحياة , وتهذيب النفس وتربيتها على العفة والفضيلة وإعداد الإنسان القوى في جسمه وعقله , واللعب أداة لتربية الفكر القويم .
٦- يأخذ اللعب أشكالاً مختلفة في الإسلام منها المشي , الركض , المُبارزة , والسباحة , وألعاب القوى , والمُسابقات والصيد , (سيكولوجية اللعب , ص٧٧).

مفهوم الألعاب التعليمية :-

اللعبة لغة هو اسم يدل على نوع اللعب وهيئته من حيث شكله ومضمونه وأجزاؤه , لقد اختلف العلماء في تعريفهم الاصطلاحي للألعاب ومن هذه التعريفات :-

* يرى جبس أن اللعبة " هي نشاط يتم بين أفراد متعاونين أو متنافسين للوصول إلى غاياتهم في إطار قواعد موضوعه " (العناني , ٢٠٠٢ : ١٨) .

* ويعرف بلقيس اللعبة بأنها " نشاط أو مجموعة من ألوان النشاط المنظم , التي يمارسها المرء منفرداً أو في جماعة , لتحقيق غاية معينة " (بلقيس , ٢٠٠٢ , ١٧) .

ويشترط فيها ما يلي :-

١- أن تسير وفق قواعد محددة مفهومة , متفق عليها من قبل من يمارسها .
٢- أن توفر لمن يمارسها شعوراً معيناً من المتعة أو الفائدة أو الفوز دون أذى أو ضرر للغير .
٣- نشاط منظم يقوم على روح المنافسة الودية مع الذات ومع الآخرين .
٤- تتضمن تعاوناً أو منافسة مع الذات ومع الآخرين .
٥- تؤدى في حدود زمان ومكان معينين, (العناني , ٢٠٠٢ : ١٩) .

مفهوم أدوات اللعب وفوائدها وشروطها :-

* تشير جامعة القدس المفتوحة إلى تعريف أدوات اللعب وهى :-
"الأشياء أو المواد أو الوسائل التي يستخدمها الطفل أثناء قيامه بنشاط اللعب , وتختلف هذه الأشياء ما بين الألعاب المصنعة تجارياً والتي تشترى من الأسواق كالدمى والسيارات والطائرات والقطارات والتي تتحرك يدويا أو بواسطة الكهرباء , وبين الأشياء التي تصنعها الأم أو الأطفال بأنفسهم من المواد الخام الموجودة في البيئة مثل الصناديق , والعلب الفارغة , والحبال , والقطع الخشبية , ومن الأدوات أيضاً التي لا تحتاج إلى تصنيع بل يقوم الطفل بمعالجتها يدوياً مثل الطين والصلصال, الماء والرمل وغيرها من مواد اللعب " (جامعة القدس المفتوحة , ٢٠٠٢ :١٥) .

* وتشير العناني إلى الفوائد التي تقدمها هذه الأدوات للطفل وهى :-
١- المساهمة في نمو الطفل معرفياً , اجتماعيا , انفعالياً وتطوير شخصيته بشكل عام .
٢- تزويد الطفل بخبرات جديدة وتطوير خبراته القديمة وزيادة معرفته بالبيئة .
٣- زيادة الشعور بالبهجة والمتعة أثناء استخدام الطفل لهذه الأدوات, (العناني , ٢٠٠٢ : ١٩) .

كما تشير العناني إلى شروط ومعاير عدة ينبغي مراعاتها عند اختيار أدوات اللعب للأطفال وهى :-
١- السلامة والأمان :
ويعد هذا الشرط من أهم شروط اختيار أدوات اللعب للتأكد من أنه ليس من السهل فكها إلى أجزاء صغيرة , وتجنب اللعب ذات الأطراف الحادة , كذلك المواد المصنعة منها أدوات اللعب ينبغي ألا تكون سامة أو قابلة للاشتعال .
٢- الصناعة الجيدة :
كأدوات اللعب ينبغي أن تكون جيدة الصنع لا تتلف بسهولة عند استخدامها من قبل عدد كبير من الأطفال .
٣- القابلية للتنظيف :
من الضروري أن تتحمل أدوات اللعب التنظيف والتعقيم في حالة استخدام الأطفال لها .

٤- مناسبة لسن الأطفال :
فأدوات اللعب يجب أن تكون تتناسب مع سن الأطفال ومع قدراتهم النمائية , كما يجب أن تشبع حاجاتهم واهتماماتهم .

٥- الجاذبية :
ينبغي أن تكون أدوات اللعب جذابة للأطفال حتى يقبلوا على استخدامها , ومن عوامل الجذب التي يجب أن تتوفر فيها اللون , الحركة , الصوت , الملمس , (العناني , ٢٠٠٢ : ٢٠) .

وتؤثر أدوات اللعب المتاحة للأطفال على طريقة لعبهم ونوع هذا اللعب , فقد أظهرت دراسة أجريت على سلوك أطفال المدارس عند وجود كميات مختلفة من أدوات اللعب في مكان اللعب , إن وجود دمى أقل حول الأطفال يجعل عدد الاتصالات الاجتماعية أكبر وكذلك يتزايد السلوك غير المرغوب فيه ,

فيكثر اللعب بالرمل والقاذورات . أما وجود كميات كبيرة من معدات اللعب فيثبط الهمة للقيام بالاتصالات الاجتماعية ولكن يكون له تأثير منشط على النشاط الاستكشافي والبناء لدى الفرد , وهذا يتفق جيداً مع الافتراض القائل بأن قيمة اللعب تكمن على الأقل في جانب منها في قدرتهم على التنبيه وإثارة الاهتمام , (العناني , ٢٠٠٢ : ٢٠).

أهداف الألعاب التعليمية :-

إن الإنسان الذي لا يلعب لا يمكن أن يكون إنسانا سوياً , وهذه حقيقة لا يمكن لنا تجاهلها , فالإنسان لديه ميل طبيعي لممارسة اللعب أي كان نوعه , واللعب ليس فقط حكرا على البشر بل الحيوانات نفسها تميل إلى اللعب .

وقد أدركت معظم الحضارات القديمة كالحضارة المصرية القديمة , وحضارة بلاد ما بين النهرين أهمية اللعب في إعداد الإنسان للحياة وظهر هذا في حفرياتهم الأثرية من نقوش ورسوم وغيرها , كما أننا لازلنا نشهد حتى الآن احتفالات العالم بالألعاب الأولمبية التي تعتبر أولى الألعاب المنظمة التي أوجدها قدماء اليونان .
وقد كان للتربية الإسلامية دور بارز في تربية الأطفال عن طريق اللعب وإكسابه المهارات البدنية والاجتماعية , كما أكدت على ضرورة استخدام الألعاب التعليمية كوسيلة لتربية وتعليم الطفل خاصة في مرحلة الطفولة المبكرة .
كما أشار العديد من العلماء الغربيين إلى ضرورة اللجوء إلى اللعب كوسيلة لتعليم الطفل , فعلى سبيل المثال أكد روسو ضرورة تعليم الطفل عن طريق الصوت والحركة بهدف تنمية حواسه وتدريب جسمه .

مزوبل قام بتصميم لعب للأطفال أطلق عليها اسم الهدايا , كذلك قامت الطبيبة ماريا منستورى بتصميم ألعاب عديدة لتنمية حواس الطفل وذكائه ولتعليمه المهارات الاجتماعية , واللغة , والحساب .
وقد أشار كار إلى أن اللعب وسيلة للتنفيس عن الميول الغير مقبولة وتحويلها إلى ميول مقبولة عن طريق الإعلاء والتوجيه (العنانى , ٢٠٠٢ : ٢٠) .

وتشير العنانى إلى الأهداف العامة التي يحققها اللعب للطفل وهى :-

١- تشويق الطفل وتنمية الاستعداد لديه للتعلم وإكساب المهارات الجديدة .
٢- مساعدة الطفل على فهم ذاته وتقبل الآخرين واكتشاف البيئة التي يعيش فيها .
٣- مساعدة الطفل على الإلمام بالمواد الدراسية وفهمها .
٤- تهيئة الطفل للتكيف مع المستقبل من خلال الاستجابات الجديدة التي يقوم بها في لعبة .
٥- تفريغ الطاقة الزائدة الناجمة عن تناول الغذاء والتخلص من التوتر والانفعالات الضارة .
٦- بناء شخصية الطفل وتحقيق التكامل بيم وظائفه الاجتماعية , العقلية , الانفعالية .
٧- ترويض الجسم وتمرين عضلاته وجهازه العصبي .
٨- إشباع حاجات الطفل الأساسية بطريقة مقبولة اجتماعيا .
٩- إشعار الطفل بالمتعة والبهجة والسرور.
١٠- تكريس خبرات الطفل السابقة وتعزيز استيعابها .
١١- المساهمة في تعليم الطفل المهارات الاجتماعية خاصة مهارة اتخاذ القرار, مهارة حل المشكلات.

(العنانى , ٢٠٠٢ : ٢٣-٢٢)

أهمية الألعاب التعليمية :-

" اللعب دافع اجتماعي لدى الإنسان , فهو يدخل في كل مناحي حياة الإنسان ويساهم في نمو شخصية الطفل من جميع الجوانب جسميا , اجتماعيا , انفعاليا , لغويا , وتعليميا ",(العنانى ,٢٠٠٢ : ٢٣)

لذا سوف نتحدث عن أهمية اللعب عند الأطفال في الجوانب التالية :-

أولا/ أهمية اللعب للنمو الجسمي والحركي والحسي :-

يعد اللعب مهماً لنمو الطفل الجسمي والحركي والحسي لأنه يحقق للطفل الأتي :

١- تدريب كافة أعضاء الجسم وتمرين عضلاته الصغيرة والكبيرة بشكل سليم كما في ألعاب الحركة والمجهود الجسمي .
٢- مساعدة الطفل على تنمية مفهم الذات الجسمية .
٣- مساعدة الطفل على التحكم بجسمه والتنسيق بين أعضائه المختلفة مما يمكنه من تعلم المهارات الحركية مثل الركض , القفز , والتسلق .
٤- تدريب حواس الطفل وزيادة قدرته على استخدامها .
٥- تنمية التآزر الحسي والحركي .
٦- مساعدة الطفل على تحقيق الاستقرار النفسي والتخلص من اضطرابات الحركة فاللعب يخلص الجسم من الطاقة الزائدة ومن الانفعالات التي قد تعوق حركة الطفل وتسبب له الاضطرابات الحركية .
٧- تنسيق الحركات وتنظيمها وزيادة القدرة على حفظ التوازن .
٨- المساهمة في إعداد الطفل للعمليات العقلية كالتحليل والتركيب والانتباه والذاكرة والاستكشاف وذلك لأن اللعب يتيح الفرصة أمام الطفل لمعالجة الأدوات واكتشافها .

ثانيا / أهمية اللعب للنمو المعرفي والعقلي واللغوي :-

لنشاط اللعب عند الأطفال دور هام في نموه معرفياً , من حيث اكتساب المعارف والمفاهيم والقدرة على حل المشكلات والتحليل والتفكير .

يرى بياجيه " إن تحليل عمليات اللعب وما يحتف جرائها من تطورات تحدث تغييرات في طبيعة بنية الطفل المعرفية , تجعلنا نفترض أن اللعب عملية يطور فيها الطفل تراكيبه المعرفية " .

ويفترض بياجيه : أن اللعب عملية تبادل نشط , يجرى فيها التبادل بين عمليتي التمثيل للخبرات المشوهة والمواءمة , وفى كل خبرة يقوم الطفل بتعديل خبراته , وخصائصها جراء عملية التفاعل النشطة .

فاللعب عملية نشطة , حيوية , وينظم فيها الطفل البيئة وفق استيعابه لمتغيراتها ووفق ما تسمح به أبنيته المعرفية للأشياء عن طريق المعالجة الحسية , وتقليب الأشياء وتعديل الصورة المتكونة لديه عنها .

واللعب ومواده يشكل وسيطاً تربوياً يجرى من خلاله التطور المعرفي وفهم منطق الألعاب وقوانينها, (قطامي , ٢٠٠٢ : ٢٨١) .

ومن الملاحظات الملفتة للانتباه :-

أن هناك مصانع للألعاب أصبحت تتخصص بصنع الألعاب التربوية لتلبية احتياجات المناهج التربوية لمرحلتي رياض الأطفال , والمرحلة الأساسية الدنيا التي أصبحت تعتمد على أنشطة اللعب كوسيط تربوي لتعليم الأطفال الحقائق والمفاهيم وإكسابها المهارات الفكرية وبالتالي انعكس هذا على اختيار الآباء لنوعية الألعاب حيث أصبحوا يركزون على تشجيع الأطفال على التعامل مع الألعاب التعليمية لما لها من قيمة تربوية إضافية إلى قيمتها الترفيهية .

ومما سبق يمكننا أن نستخلص أهمية اللعب في النمو المعرفي والعقلي على النحو التالي :-

١- تنمية مهارات التفكير كالتذكر , والاستنتاج والربط , والفهم والتخيل وحل المشكلات .
٢- مساعدة الطفل في التعبير عن طاقاته ومواهبه الخلاقة وتنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي لدى الطفل من خلال أنشطة اللعب المتعلقة بالرسم , التمثيل , ألعاب الفكر والتركيب .

٣- زيادة معلومات الطفل عن الناس والأشياء , ومساعدته على إدراك العالم من حوله والتحكم في البيئة التي يعيش فيها حيث تزوده الألعاب بمعلومات لا يمكنه منها المنهاج المدرسي من خلال الرحلات , والمطالعة .
٤- مساعدة الطفل على اكتساب الحقائق والمفاهيم والمبادئ المجردة بسهولة .
٥- تدريب الطفل على التركيز والانتباه من خلال صنه النماذج والأشكال الهادفة .
٦- تزويد الطفل بالمعرفة والحقائق المتعلقة بخواص الأشياء مثل الشكل , اللون , والوظيفة .
٧- تعلم مهارات الاكتشاف وتجميع الأشياء وتصنيفها وتوفير فرص الابتكار والتشكيل كما في ألعاب التركيب .
٨- تنمية القدرة على التفكير المستقل وحل المشكلات عن طريق حل الأحجيات والألغاز .
٩- تنمية الإدراك الحسي لدى الطفل .
١٠- توظيف وقت الفراغ واستثماره في مجالات مفيدة .

كما تتمثل أهمية اللعب الغوية في الآتي :-

١- إثراء حصيلة الطفل اللغوية بكلمات ومعاني جديدة .
٢- تنمية وقدرة الطفل على التعبير عن أفكاره ومشاعره بتراكيب لغوية سليمة سواء أكان ذلك شفويا أو كتابيا .
٣- المساهمة في التخلص من عيوب النطق التي قد تعيق التواصل مع الآخرين .
٤- تمكين الآخرين من فهم حاجات وميول الطفل والعمل على إشباعها .
٥- إثراء القدرة على الحوار الديمقراطي واحترام الرأي الأخر .
٦- تمكين الآخرين من معرفة قدرات الطفل وإمكانياته بحيث لا يُكلفونه بما يفوق هذه القدرات والإمكانيات .
٧- تمكين الآخرين من معرفة مشاكل الطفل والعمل على حلها .
٨- القدرة على التواصل مع الآخرين عن طريق التعبير بالرسم والموسيقى والرقص , (العنانى , ٢٠٠٢ : ٢٦) .

ثالثا/ أهمية اللعب للنمو الاجتماعي :-

اللعب نشاط اجتماعي مثلما هو نشاط فردى أيضا , واللعب الجماعي ينعكس ايجابيا على نُضج الطفل اجتماعيا وخلقياً .

لذي يمكن لنا تلخيص أهمية اللعب للنمو الاجتماعي للطفل في الأتي :

١- تحقيق المكانة الاجتماعية من خلال إقامة علاقات اجتماعية مع الغرباء وتوسيع دائرة اتصالاته بالآخرين .
٢- تعليم الطفل القيم الاجتماعية كالتعاون والحب والانتماء وتعريفه بعادات المجتمع وقوانينه .
٣- فهم الذات وتقبلها وتنميتها ومعرفة الآخرين وتقبلهم .
٤- التدرب على الانتقال من التمركز حول الذات إلى الاهتمام بالآخرين وفهم وجهات نظرهم .
٥- تعلم الأدوار الجنسية الذكرية والأنثوية المناسبة .
٦- تعلم مهارات التواصل الاجتماعي ومهارات التعاون مع الآخرين .
٧- التعرف على مفهوم الحقوق والواجبات والالتزام لنفسه وللآخرين .
٨- التعرف على مفهوم الكسب والخسارة والتعامل معها بروح رياضية , (العنانى , ٢٠٠٢ : ٢٥).

رابعاً/ أهمية اللعب للنمو الإنفعالى والعاطفي :-

يتعرض الطفل أثناء حياته للكثير من الاحتياجات والعوائق التي تحول بينه وبين إشباع حاجاته بصورة مُرضية وهذا يجعل الطفل يشعر بالصراع والخوف والقلق ويلجأ الطفل للتعبير عن مشاعره ومواجهة مشكلاته بأسلوبين .

١- مباشر/ كالرفض والاحتجاج أو العدوان أو التكيف مع مشاكله بصورة بناءة .
٢- غير مباشر / كالانسجام من مواجهة المشكلات .
ونظرا لعدم اكتمال نُضج الطفل العقلي والاجتماعي فإنه يتعامل مع مشاكله بصورة ضمنية ويلجأ إلى اللعب كأسلوب لحل مشكلاته خاصة الاجتماعية منها , كما أن اللعب يسهم في التفريغ الانفعالي للتعامل مع الناتج الانفعالي للمشكلة مثل الغيرة والخوف , لذا فاللعب يخدم وظيفة إكلينيكية أوعادية عند الأطفال,

وهى إما تكون وظيفة تشخيصية أو وظيفة علاجية :-

أ) **الوظيفة التشخيصية للعب** وتعنى تحديد الصعوبات والمشكلات السلوكية التي يعانى منها الطفل بالتعرف على مظاهرها وتطورها وعواملها فالطفل أثناء اللعب على سجيته لذا تتكشف ميوله واتجاهاته تلقائياً ويتبين سلوكه على حقيقته , كما أنه يكشف عن أسلوب الطفل في التعامل مع المشكلات التي تواجهه وهذا يمكننا من التعرف على :-
١- أساليب التنشئة الخاطئة في تربية الطفل .
٢- مصدر العلة في اضطراباته السلوكية كالعدوان والكذب .
٣- الخصائص المميزة لشخصية الطفل مثل الانطواء والعدوان والدلال .

ب) **الوظيفة العلاجية للعب** تعنى استخدام اللعب بطريقة مخطط لها بهدف إحداث تغييرات فى سلوك الطفل وشخصيته بحيث تجعل حياته أكثر سعادة وإنتاجية .

يتضح لنا هنا الوظيفة العلاجية للعب ويمكن إجمالها في النقاط التالية :-
١- التخفيف من الانفعالات الضارة والتوتر الناتجة عن ضغوط البيئة المنزلية والمدرسية والاجتماعية وقد لوحظ أن الأطفال الذين ينتمون إلى أسر متسلطة يلعبون أكثر من غيرهم من الأطفال .
٢- مساعدة الطفل في التعبير عن انفعالاته وحاجاته النفسية إشباعها من خلال اللعب الخيالي .
٣- تنمية الميول والاتجاهات وتنمية الثقة بالنفس ورفع الروح المعنوية .
٤- المساهمة في علاج عدد من الاضطرابات السلوكية مثل الخوف والغضب والعدوان .
٥- التخلص من الاحباطات الناتجة عن إخفاقه في تلبية حاجاته ورغباته اليومية .
٦- الشعور بالمتعة بالبهجة والسرور (جامعة القدس المفتوحة , ٢٠٠٢ : ٢٧) .
" ولكن علينا أن نتذكر أن هذه المستويات الخاصة بعملية لعلاج , وهذه التغيرات في نغمات التعبير عن المشاعر لا تكون كليات متميزة , ولا هي دائما تكون قابلة للملاحظة في صورة نهائية , فهذه التغيرات تحدث في أثناء لعب الأطفال وفى سلوكه الانفعالي " .
اللعب من أفضل الأساليب التي تجذب انتباه المتعلم وتشوقه للتعليم , فهو يوفر للمتعلم جواً طليقاً يندفع فيه للعمل من تلقاء نفسه , كما أنه يعد أداة تعلم واكتشاف , وتظهر طليقاً يندفع فيه للعمل من تلقاء نفسه , كما أنه يعد أداة تعلم واكتشاف وتظهر أهمية اللعب التعليمية في نقطتين رئيسيتين هما :-
١- اكتساب العديد من المفاهيم والمعلومات والمعارف عن العلم المحيط به فعن طريقه يتعرف على خصائصه الأشياء والأشخاص الحسية وما بينهما من تشابه واختلاف .
٢- معرفة الذات , فالمتعلم من خلال التجربة والاستكشاف يتعرف على ما يحبه ويميل إليه فيزداد معرفته بذاته وإمكانياته , ويتعرف على مشكلاته ويصبح أكثر قدرة على حلها, (العنانى , ٢٠٠٢ : ٢٥) .

أهمية اللعب في إنماء شخصية الطفل المتكاملة بوجه عام الشخصية :

" هي ذلك التنظيم الديناميكي داخل الفرد لجميع المنظومات الجسمية والنفسية التي تحدد الأساليب التي يتكلف بها الفرد مع بيئته , فاللعب إن أحسن توظيفه في تربية الطفل فإنه يمكنه من تطوير شخصية تتصف بالقدرة على التواصل والتفاعل الايجابي مع بيئته ومجتمعه " (العنانى , ٢٠٠٢ : ٢٧) .

لذا ففائدة هذه الألعاب تتعدى الأهمية الأكاديمية البحتة فهي تشمل مختلف نواحي نمو الشخصية خاصة تلك التي تتناول إحساس الطفل بكفاءته الشخصية , إن هذه الخبرات المخططة تهدف إلى تنمية حس الطفل بالانجاز مما يزيد من احترامه لنفسه وقدراته وتدفعه لأن يكون مبادراً ومُبدعاً فهذه الخبرات تعطيه مجموعة من المهارات الذهنية والحسية والحركية والاجتماعية والانفعالية والتعليمية التي تساعده على توظيفها بشكل ذاتي وتلقائي بعيد عن التوجيه وبالتالي فهي تساهم في بناء شخصيته المتكاملة من مختلف الجوانب دون استثناء (عزام , ١٩٨٥ : ٤) .

لذا فأهمية اللعب في بناء شخصية الطفل تتمثل في النقاط التالية :

١- تعويد الطفل على الاستقلال والمشاركة الاجتماعية وعمل المسؤولية والقدرة على اتحاد القرار والشعور بالثقة بالنفس والانتماء الوطني والإنساني .
٢- معرفة الذات وتقبلها ومعرفة الآخرين وتقبلهم وعدم السعي للتسلط عليهم .
٣- التواصل والتفاعل الاجتماعي مع الآخرين والتخلص من الخجل والانطواء والعزلة .
٤- اكتساب اتجاهات المحبة ومساعدة الآخرين والإحساس بمشاعرهم .
٥- التكيف مع الخبرات الجديدة وإعداد الشخصية لدورها في المستقبل .
٦- تعلم ضبط الذات وتخفيف حدة القلق والصعاب والابتعاد عن الانفعال واستخدام العنف في حل المشكلات .
٧- تعلم مهارات النقد البناء واحترام آراء الآخرين .
٨- إ تقان مهارات الحوار والتفاعل اللفظي وغير اللفظي والتعبير عن آرائه واتجاهاته وطريقته في التفكير وحل المشكلات .
٩- تعلم مفهوم الحرية وممارستها بحيث يعرف حقوقه وواجباته اتجاه الآخرين ويلتزم بها .
١٠- تحقيق التسامي لإعلاء الدوافع مثل دافع العدوان حيث يعد اللعب بالبنادق والعصي من وسائل إعلاء دافع العدوان , كذلك اللعب بالعرائس والدمى من وسائل إعلاء الدوافع الجنسية, (العنانى , ٢٠٠٢ : ٢٨).

إعداد اللعبة التعليمية :-

ينبغي أن تتوافر في اللعبة التعليمية مجموعة من العناصر اللازمة لإعدادها وتنفيذها وتقويمها حتى تحدد الغرض الذي وجدت من أجله .

أولاً : عملية الإعداد :

يتم إعداد اللعبة بوضع مجموعة من الأهداف , ولها عدة خطوات هي :

١- اختيار موضوع اللعبة ويتضمن تحديد المجال (عقلي , وجداني , مهارى) , وتحديد الأهداف السلوكية للعبة .
٢- جمع البيانات عن خصائص اللعبة وترتيبها .
٣- تصميم نموذج اللعبة , وعلى مصمم اللعبة هنا مراعاة التالي :-
- تحديد خصائص الأطفال مثل العمر الزمني والعقلي والجسمي .
- تحديد أدوار الأطفال في اللعب .
- تحديد قوانين اللعبة وتعليماتها .

ثانياً : عملية التنفيذ :

والتنفيذ يعنى تطبيق اللعبة على الأطفال , من خلال الخطوات التالية :
١- مراجعة مكونات اللعبة .
٢- مراجعة خطوات اللعبة .
٣- توجيه الإرشادات .
٤- القيام باللعب , (العنانى, ٢٠٠٢ : ١٣٦).

ثالثاً : تقويم اللعبة :
والمقصود بالتقويم تحديد نواحي القوة والضعف في اللعبة التعليمية وإصدار حكم عليها من حيث :-
١- مكونات اللعبة .
٢- خطوات اللعبة .
٣- أهداف اللعبة .
٤- تقديم الأغذية الراجعة .
٥- إعداد تصميم اللعبة بشكل أفضل بناء على عملية التقويم .

رابعاً : اتخاذ القرار :
بعد التحقق من صلاحية اللعبة أو بعد تصميمها من جديد بالشكل الملائم يتم اتخاذ قرار بشأن اللعبة من خلال عدة محكمات هي :
١- تكلفة اللعبة .
٢- الزمن المستغرق للعبة .
٣- مدى مساهمتها في تنمية الطفل .
٤- سهولة استخدامها وتطبيقها, (العنانى ,٢٠٠٢: ١٣٧) .

الألعاب التعليمية المستخدمة في المدرسة في المرحلة الأساسية الدنيا من المفيد توظيف اللعب في تعليم أطفال المرحلة الأساسية الدنيا كما أوضحت البحوث التي أجراها الباحثين حول أهمية اللعب في التعليم ومنها"بحث جانح" الذي أوضح أن اللعب يدفع المتعلم إلي الاستزادة من التعلم كما يحث المتأخرين علي اللحاق بزملائهم المتقدمين , كما أكد البحث علي دور الدراما كطريقة حديثة في التعلم وأثرها علي تحصيل التلاميذ.
لذا سوف نتعرض للعديد من الألعاب التعليمية التي تستخدم في تعليم بعض الموضوعات الدراسية التي يستطيع المعلم أن يختار منها ما يشاء بناءاً علي خبرته.

أولاً :-
الألعاب التعليمية التي تستخدم في تدريس العلوم يوجد الكثير من الألعاب التي تستخدم في مجال تدريس العلوم وسنتعرض بالشرح والتفصيل لهذه الألعاب :-

١- لعب الدور والتمثيل:-
ويهدف إلي تدريب الطفل علي ادوار الحياة الحقيقية مما يساعده علي التواصل مع الآخرين , كما يشجعه علي المبادأة والتقائية ويكسبه حقائق ومهارات علمية متنوعة . ومن الأمثلة علي لعبة الدور والتمثيل "لعبة المهنة" حيث يعد المدرس ملابس خاصة بالمهن والأدوات المستخدمة فيها مثل طبيب,بائع,خباز وهكذا, ويطلب من الطلاب تجربتها ورؤية أنفسهم في المرآة وعليه أن يترك أمامهم حرية اختيار ملابس المهنة التي يودون تقليدها ,ويقوم الأطفال بتمثيل الأدوار أمام الطلاب. وبعد نهاية التمثيل يناقشهم المعلم في رأيهم ويسألهم عن الشخصيات التي قلدوها ومهنتهم وأهميتها والأدوات المستخدمة في المهن المختلفة.
٢- اللوحات المرسومة والصور:

من اللعب المستخدمة فيها لعبة " السلم والثعبان" ويمكن أن يشترك في هذه اللعبة ستة مشاركين كحد أقصي ويكسب من يصل النهاية أولا, حيث يضع كل مشارك حجراً ويرمي النرد ويتحرك طبقاً للرقم الذي يظهر علي النرد فإذا أوصل هذا الرقم إلي رأس الثعبان يسقط إلي المربع الذي فيه ذيل الثعبان فإذا كان الموضوع عن النصائح الصحية الجيدة مثل غسيل الأيدي حيث توضع هذه النصائح في رسائل في قاع السلم وهي بالتالي تنقل الواقف عندها إلي اعلي السلم , أما السلوكيات الضارة فتوضع علي رؤوس الثعبان .

٣- لعبة عصف الأفكار:-

ويعد العصف الذهني من أهم الوسائل المؤثرة في الجامعة لمشاركتها معاً في إيجاد حل إبداعي في مناخ حر يساعد علي بناء الثقة بين المشاركين ويتيح الفرصة لكل منهم لتوليد الأفكار.

الموضوع " الحفاظ علي البيئة"

- بعد أن يعد المعلم الأطفال للنشاط بان يأخذ مجموعة من ستة أطفال ليعرفهم علي مفهوم عصف الأفكار بدعوتهم للتفكير في أسلوب للتعبير للحفاظ علي البيئة بالحركة والصوت وذلك بعد سماعه كلمة " عصف " ويفضل أن يقسم المعلم التلاميذ إلي مجموعتين , مجموعة تقوم بالعصف الذهني وأخري تشاهد , ثم يقوم بعكس الأدوار أي يجعل النصف المشاهد يقوم بالعصف الذهني حول الموضوع .

ثانياً :-

الألعاب التعليمية التي تستخدم في تدريس الرياضيات :-

وقد صنفت الألعاب في الرياضيات إلي :

١- العاب الاجاجي والألغاز
٢- العاب البحث عن النمط أو القاعدة
٣- العاب الاكتشاف
٤- العاب التدريب علي المهارات الرياضية مثل: العد والجمع والطرح

- اسطوانة الجمع والطرح :

وتتكون من اسطوانتين دائريتين مصنوعتين من الورق المقوي أو الخشب وتثبت إحداهما علي الاخري ويمكن تحريكهما لتغير الأرقام لحل المسائل الحسابية المختلفة, وتصلح هذه اللعبة للصفوف الابتدائية الدنيا لتعليم الأطفال الجمع و الطرح .

- الاجاجي:

وتصلح لطلاب المرحلة الأساسية الدنيا والوسطي ويمكن أن يشارك فيها جميع طلاب الصف مثال / أنا العدد الذي واقع بين العددين ١٤ ,١٦ فهل عرفتم من أكون ؟

- لعبة الدائرة:

وتهدف إلي معرفة العمليات الحسابية ومعرفة النمط أو القاعدة وتناسب هذه اللعبة المرحلة الأساسية الدنيا , ويشارك فيها جميع الأطفال بشكل فردي .

**** مسرحية سنة أولي هندسة :-**

وتهدف إلي تعريف التلميذ ببعض الإشكال الهندسية , وتنمية قدرته علي التمثيل بدون خوف أو خجل , أما شخصيات المسرحية فهي المربع والمثلث والزاوية الحادة والقائمة والمنفرجة, ويستخدم في المسرحية منضدة وحلوي وعصائر وأدوات زينة واللافتات الملونة لبعض الأشكال الهندسية (العناني ,٢٠٠٢: ٢٣٣) .

ثالثاً :-

الألعاب التعليمية التي تستخدم في تدريس اللغة العربية :-

وتهدف هذه الألعاب إلي اكتساب التلاميذ القدرة علي الاستماع والتحدث والتواصل عن طريق التعبير بالصوت والكلام والحركة , ويقتصر تدريب الأطفال في الصف الأول والثاني علي العاب التعبير الشفوي, ويبدأ تدريب الأطفال في الصف الثالث الابتدائي علي التعبير الكتابي بالإضافة إلي التعبير الشفوي.

أ) العاب لغوية:

- لعبة التحدث ببساطة :-

يحدد المعلم مكاناً للمتكلم بحيث يراه كل الحاضرين ثم يختار الأطفال المشاركون موضوعاً للتحدث عن الحوادث مثلاً, ويأتي كل طفل من الحاضرين ويجلس في مكان:التحدث ببساطة: ويحكي قصة عن الحوادث ومن الممكن أيضا أن يعطي المعلم كل طفل ورقة كتب عليها جملة ناقصة فيكملها من عنده معبراً عن نفسه بخصوص الموضوع ذاته " الحوادث" مثال لو كنت مذيعاً في الاذاعى أو التلفزيون لكنت ..... .

- الأقنعة:-

يمكن استخدام الأقنعة في التمثيل الصامت وينبغي علي التلميذ أن يمثل ويحرك جسمه بما يناسب القناع الذي يرتديه , ويجب علي الطالب المرن علي التعبير بواسطة القناع أمام الجمهور ويفضل استخدام الموسيقى لأنها تضفي روح المرح والحيوية علي عرض الأقنعة شرط أن تعبر الموسيقى عن موضوع العرض (العنانى , ٢٠٠٢ : ٢٣٨).

ب) العاب تعليم الطفل القراءة والكتابة :-

- **العاب البطاقات:-**

تستخدم لتدريب الأطفال علي القراءة والكتابة حتى لو كانوا يعرفون كيف يكتبون جملاً مثل" لعبة من أنا" وهي تصلح لطلاب المرحلة الأساسية الدنيا وتهف إلي تمكين الطفل من تمييز حرف الميم منفصلا و متصلاً والتمكن من كتابته بشكل صحيح بالإضافة إلي نطقه وكتابته في الفراغ المخصص له.

- **لعبة التصنيف:-**

وهي تهدف إلي تمكين الطفل من تصنيف الكلمات التي تشترك في حروف "ح" مثلاً والتي تشترك في حرف"خ" لكي يكون قادراً علي التمييز بينهما .

- **بطاقات الأسئلة الكثيرة:-**

وهي عبارة علي حكايات وموضوعات ملائمة للصغار ويدون تحت كل قصة مجموعة من الأسئلة يجيب عنها الطلاب في دفاترهم بعد قراءتها قراءة صامتة مع رصد رقم البطاقة, (العنانى, ٢٠٠٢ :٢٣٩)

رابعاً :-

العاب تعليمية تستخدم لتدريس التربية الإسلامية :-

- **القصص القرآنية** :

١- القصص: ومن القصص التي يمكن روايتها للأطفال.

الأسلوب القرآني مناسب جدا لتربية الطفل المسلم وملائم لتدريس العلوم الدينية سواء كانت قرانـاً أو سيرة أو تاريخ المسلمين, ويعد هذا الأسلوب عظيم الأثر في تعليم العقيدة والعابدات ومن القصص التي وردت في الرقان الكريم ويمكن روايتها للأطفال قصة سيدنا

إسماعيل وسيدنا إبراهيم عليهما السلام وهما يبنيان البيت الحرام وقصة موسي مع فرعون, وقصة أهل الكهف وقصة أصحاب النيل وغيرهما الكثير *.

٢- قصة النبي عليه السلام :

وقصص الرسول عليه أفضل الصلاة والسلام كثيرة ومتعددة , فالسنة مليئة بالقصص عن النبي وأصحابه مثل قصة المقترض ألف دينار.

٣- التمثيل :-

هناك مسرحيات مدرسية عديدة يمكن توظيفها في مجال التربية الإسلامية للأطفال مثل المسرحية الشعرية "عمر والعجوز"
لمحمد يوسف المحجوب , والتي صورت شخصية الخليفة عملا بن الخطب وتحمله مسئولية الحكم حين كان يتفقد الرعية وحمل الدقيق إلي المرأة العجوز وأولادها الجياع.

٤- الغناء:-

الغناء الديني يربط الأطفال بعقيدتهم الدينية ويعلمهم قيماً تربوية عديدة , ومن الأغاني المشهورة التي ينبغي للأطفال تعلمها " طلع البدر علينا".

خامساً :-

الألعاب التعليمية التي تستخدم لتدريس التربية الاجتماعية والوطنية :-

١- **اللعب بالخرائط** :

يرسم المعلم خريطة صحيحة الموز والاتجاهات لحديقة المدرسة , ويضع عليها إشارة لشئ مخبأ في جهة ما من الحديقة ثم يترك التلاميذ يدرسون الحديقة ويحددون الاتجاه المؤدي للشئ المخبأ واستخراجه من الحديقة بشكل عملي.
وأحيانا يرسم المعلم خريطة طبيعية لقارات العالم والمحيطات علي لوح من الخشب ثم يقسمها إلي أجزاء متناثرة يتباري التلاميذ من تجميعها كما كانت .

٢- **صندوق الاقتراع** :

يتم صنع صندوق الاقتراع من الورق المقوي أمام التلاميذ , ثم يرشدهم المعلم إلي خطوات الترشيح لانتخاب عريف الصف, أو لجنة الاجتماعات , ويعين مراقبين علي الصندوق وفرز الأصوات , وإعلان أصوات الفائزين , وهذه اللعبة تساعد في توضيح عملية الانتخابات بشكل عملي.

٣- صندوق العجب:

يتكون صندوق العجب من الخشب أو الكرتون شبيه بصندوق التلفاز مثبت علي جانبيه من الداخل بكرتين علي محورين حيث تلصق بعض الصور التي تمثل بعض الآثار الموجودة في الوطن العربي أو بعض المقدسات الدينية علي ورق شفافة عريضة وتلف الورقة بشكل اسطواني ويثبت علي طرفيها علي البكرتين.
وعندما يلف المعلم أو التلميذ احدي البكرتين تتوالي الصور أو الرسومات أمام أنظار المتفرج الذي يطل بعينيه من العدسة المكبرة الموجودة في واجهة الصندوق, ويمكن تثبيت مصباح كهربائي خلف الرسومات والصور ليضفي عليها جاذبية ووضوحاً.

* موقع الكتروني

٤- صينية الرمل:

وهي عبارة علي قاعدة خشبية يحيط بها إطار خشبي بارتفاع من ١٥-٢٥سم وتصنع علي هيئة علبة كبريت, وتعبأ بكمية الرمل النظيف الناعم ويسهل تشكيل الظواهر الجغرافية , والمعارك الحربية والتجمعات السكانية بسهولة .
يريد المعلم تكوينها مثل القطن والحصى وقطع الملح ونشارة الخشب الملونة والمعجون والطين وغيرها. وهذه اللعبة من انجح الوسائل في تدريب الطلاب علي عمل الخرائط . وفي تعليم التربية الاجتماعية والوطنية عن طريق ربط المصطلحات والمفاهيم الجغرافية بالطبيعة, وحب الوطن مما يعد خطوة فعالة نحو تفهم كل أنواع الخرائط وقراءتها * .

والألعاب التعليمية التي تستخدم في تدريس الفنون :-

١- الفن التشكيلي:

- رسم الخداع الكرتوني:-

يكتب المعلم بعض الكلمات التي تصلح لرسم إنسان أو حيوان مثل كلمة ملح أو للعهد كما يعرفهم ببعض الأحرف تصلح للتعبير عن وجه الإنسان مثل : حرف٢ ويساعد الأطفال في التعبير عنها بجعا الوجه مبتسماً أو حزيناً.

- رسم الطبيعة :

يقوم المعلم بأخذ الطلاب إلي رحلة لمشاهدة الطبيعة , ويطلب منهم في درس الرسم أن يعبروا عما يشاهدوه بالخطوط والألوان .

- التصميم :

يعرض المعلم علي الطلاب نماذج من الزخرفة الإسلامية ويطلب من الأطفال عمل تصميمات متنوعة باستخدام الخطوط والأشكال أو عمل تصميمات مستوحاة من الطبيعة.

- البناء والتركيب والتشكيل:

حيث يطلب المعلم من الطلاب جمع نماذج من الفاكهة و الخضار وبعد عرضها علي جميع الطلاب, يطلب منهم تشكيل نماذج من الفاكهة والخضار بالمعاجين المختلفة وتلوينها بعد أن تجف , أو يطلب منهم عمل أقنعة تعبر عن شخصيات معينة .

٢- العاب موسيقية:-

ينبغي علي المعلم توفير الآلات الموسيقية للأطفال للتدرب علي استخدامها , حيث يمكن له استخدام الغناء لتعلم الأطفال بعض المفاهيم الموسيقية كالسلم الموسيقي أو الأصوات الموسيقية (دو, ري,مي .....) .

٣- العاب درامية:-

مثل لعبة الرجل الآلي تستخدم داخل غرفة الفصل وهي مناسبة لجميع الأعمار.

- **التمثيل الصامت :-**

ويقترح المعلم موضوعاً للنشاط ثم يبدأ التدريب بمصاحبة الموسيقي , حيث يؤدي الأطفال اللعبة بشكل أزواج , واحد الزوجين يمثل دور المرأة أما الآخر يقوم بحركات معينة يقوم زميله الأول بتنفيذها, ويمكن أن يتبادل الأطفال مواقعهم وفي هذه الأثناء يقدم المعلم اقتراحاته وتوجيهاته للأطفال , كأن يقترح أي جزء من الجسم يمكن تحركيه ويلجا المعلم إلي استخدام هذه اللعبة لتريب الأطفال بشكل غير مباشر علي أداء بعض التعبيرات الانفعالية مثل الخوف , الغضب, الألم , القلق كأن يقول لهم مثلاً/ كيف يكون حال الطفل الذي لم يحصل علي هدية في عيد ميلاده؟ (العنانى , ٢٠٠٢: ٢٥٤

النشاط (٢)	تنفيذ سيناريو لعبة تعليمية	الزمن	٩٠ دقيقة
أسلوب التنفيذ	تخطيط وتنفيذ ومشاركة	فردي وجماعي	

هدف النشاط:

أن يصمم المتدرب سيناريو لعبة تعليمية

الإجراءات :

نطلب من المتدربين كل مجموعة تقوم بتنفيذ تصميم تعليمى للعبة بسيطة تتناسب مع مرحلة عمرية مناسبة

نشاط تقويمى : (٤)	٢٠ دقيقة
موضوع النشرة العلمية: استمارة تقويم البرنامج	

عزيز ي المتدرب ...
نرحب بتلقي ملاحظاتك وآرائك ، برجاء تعبئة هذا النموذج بكل دقة وموضوعيه كي يساعدنا في أن نقدم الأفضل دائماً .

نموذج تقييم البرنامج التدريبي

اسم البرنامج التدريبي		تاريخ انعقاد البرنامج التدريبي	من	إلى
اسم المدرب		مكان انعقاد البرنامج التدريبي		
معلومات عن المتدرب				
الاسم		رقم الجوال		
التخصص		البريد الإلكتروني		

تعلمت فى هذا اليوم:

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

سوف أطبق منه

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

مقترحات

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

حقيبة تدريبية (٦)

٢٥طريقة تفاعلية للتعليم الإلكتروني

B.J. Shone ááßÇÊÈ

بعد إنتهاء هذه المحاضرة سيكون المتدرب قادرا على أن:

- ***يذكر الأسباب الخمسة لجاذبية التفاعل.***
- ***يعرف التفاعل وأهميته في التعليم الإلكتروني.***
- ***يعدد الأنواع الخمسة للمعلومات.***
- ***يذكر مستويات التفاعل الأربعة***
- ***يستعرض ٢٥ طريقة شيقة لتقديم التفاعل في التعليم الإلكتروني.***

ما الذي يجعل التجارب جذابة؟

١. مواجهة التحدي

ما الذي يجعل التجارب جذابة؟

٢. إمكانية الخطأ دون عقاب

ما الذي يجعل التجارب جذابة؟

٣. بعض من المرح

ما الذي يجعل التجارب جذابة؟

٤. اتخاذ القرارات

ما الذي يجعل التجارب جذابة؟

٥. الإستكشاف

التفاعل

ما هو التفاعل:

- ***التفاعل هو نشاط يقوم به المتعلم حيث يتم تقديم الفرد مع مشكلة أو السيناريو ويجب عليه العمل لتحقيق هدف ما***

- ***وينبغي ألا تكون التفاعلات دخيلة أو بدون هدف، وينبغي تصميمها للحفاظ على مصلحة المتعلم.***
- ***التفاعلات تركز على كل الأهداف السلوكية: المعرفية، الوجدانية والمهارية.***
- ***يجب عليك اختيار التفاعل المناسب حسب سياق المادة.***

أهمية التفاعل في التعليم الإلكتروني

- ***كثير من التعليم الإلكتروني هو عبارة عن تقليب صفحات نصية وفقط.***
- ***لذلك كانت أهيمة التفاعل لأنه يحافظ على اهتمام المتعليمن وتحميسهم للاستمرار في العملية التعليمية.***
- ***كلما كان هذا التفاعل يحاكي الواقع الحقيقي كلما كان أفضل، ولكن هذا ليس متاح دائما. لذلك كلما طبق المتعلم الخطوات والعمليات بطريقة صحيحة في التفاعل كلما اقترب من تنفيذها بشكل صحيح في الواقع.***

مستويات التفاعل

مستويات التفاعل

- *المتعلم يعمل كمجرد جهاز استقبال للمعلومات.*
- *يجوز للمتعلم قراءة النص على الشاشة، فضلا عن عرض الرسومات.*
- *يجوز للمتعلم تفاعل بسيط مثل: استخدام أزرار التنقل للتحرك إلى الأمام أو الخلف من خلال البرنامج.*
- *أغلب التعليم على الإنترنت بهذا الشكل، ولكنها تناسب بعض انواع في حلة الرغبة لنشر المعلومات بسرعة مثل: سياسيات قسم المواد البشرية – القوانين.. إلخ.*
- ***أنواع المعلومات***

١- حقائق وأساطير Myth Or Fact

- ***مجموعة من العبارات والجمل والتي تعبر عن حقيقة وواقع لا يقبل الجدال أو الشك – وما هو خيال أو أسطورة***

غير حقيقية.

- *تقدم مع التغذية المرتدة لمنع سوء الفهم، وكذلك لتعزيز الحقائق ونشرها.*
- *ويمكن استخدام هذا التفاعل في تبديد المفاهيم الخاطئة الشائعة.*

١- حقائق وأساطير Myth Or Fact

مثال:

- *إظهار الأساطير والحقائق حول منتج تنظيف جديد، والذي يتم استخدامه لتنظيف المطابخ.*
- *على المتعلم تحديد أي البيانات كاذبة (الأسطورة) وأيها حقيقي (الحقيقة).*

٢- الخطوات المبعثرة Scattered steps

- *عرض خطوات عملية ما أو إجراء بطريقة غير مرتبة في أنحاء الصفحة.*
- *على المتعلم وضع الخطوات في الترتيب الصحيح.*
- *إذا كان المتعلم لا يرتب الخطوات بشكل صحيح، تتوقف العملية أو لاتكتمل نتيجة لترتيبه.*
- *لابد من وصف لماذا الترتيب غير صحيح.*
- *يمكنك وضع القطع بجزار بعضها على هيئة بازل يمكن المتعلم من سير العملية عند ترتيبها.*

٢- الخطوات المبعثرة Scattered steps

مثال:

- *عرض خطوات متفرقة تمثل إجراءات سلامة معينة:*
  ما هي الخطوات المناسبة لمعالجة تسرب المواد الخطرة بشكل صحيح؟
- *وضع الخطوات في الترتيب الصحيح.*

٣- جدول زمني تفاعلي Interactive Timelines

- *تكوين جدول زمني للأحداث التي يمكن أن تنقل المتعلم لمعرفة تواريخ لمعرفة تورايخ أو أحداث وقت معين.*
- *ينقر المتعلم على تاريخ محدد، فيتم عرض الأحداث والمحتوى الذي ينطبق على هذا الإطار الزمني.*
- *قد يتضمن العرض استخدام الفيديو – مقالات في الصحف ... الخ من تلك الحقبة.*

- ***يمكن أن يكون الجدول الزمني طويلا أو قصيرا كما تريد من أيام إلى عدة قرون (اعتمادا على المحتوى الخاص بك).***

٣- جدول زمني تفاعلي Interactive Timelines

مثال:

- ***تقديم جدول زمني للتاريخ منظمة ما.***
- ***وسيلة جيدة لتعليم الأحداث الهامة والتواريخ البارزة للموظفين الجدد.***
- ***يمكن للمستخدم أن يعيش في الماضي بشكل مباشر من خلال مشاهدة الفيديو وقراءة مقالات في الصحف عن الفترة الزمنية المحددة.***

٤- الإختصارات الأبجدية Acronyms Fill-Ins

- ***الفكرة الرئيسية لهذا التفاعل هو أن يقوم المتعلم بالإبحار في المخ، ومحاولة للبحث عن الكلمات والمفاهيم ذات الصلة بموضوع الدرس.***
- ***يستخرج المتعلم كلمات وصفية لإكمال العبارت. ويمكن ان تكون لبعض الحروف أو للأبجدية كاملة.***

٤- الإختصارات الأبجدية Acronyms Fill-Ins

مثال:

- ت_____
- ف_____
- ا_____
- ع_____
- ل_____

٥- الترتيب من حيث الأهمية Order of Importance

- ***يكون على المتعلم تنظيم المعلومات في تسلسل هرمي على أساس الأهمية، أومستوى الوعي، أو أياً كانت***

المعايير المطلوب الترتيب بناءً عليها.

- ***هذا النوع من التفاعل يقيس قدرة المتعلم على فهم تتناغم المعلومات مع بعضها، وما هي المعلومة الأهم فالأهم.***

٥- الترتيب من حيث الأهمية Order of Importance

مثال:

- ***لدينا مجموعة من الموظفين الجدد، فيمكن ترتيبهم من خلال:***
  - ***هيكل الشركة (الأقسام – المناطق – الوحدات ... إلخ).***
  - ***خطوط الإنتاج (كيمة العائد والربح– المنتج الأكثر شهرة – المنتج الأعلى مبيعا .. إلخ).***

٦- العنصر الغير متطابق Mismatched Item

- ***يتم تقديم عدة صور للمتعلم، كلها مرتبطة حول موضوع الدرس.***
- ***يتم توجيه المتعلم لاستخراج عنصر أو أكثر غير مرتبط بالدرس، وعلى المتعلم توضيح السبب.***

٦- العنصر الغير متطابق Mismatched Item

مثال:

- ***دقق في هذه الحالات:***
  - ***انقر على الاشياء التي لم تصنع بشكل صحيح.***
  - ***انقر على التلفزيونات التي ليس لها شاشات مسطحة (LCD).***

٧- قصة قائمة على أسئلة Story-Based Questions

- ***تقديم قصة للمتعلم (باستخدام النصوص والصور، و / أو الفيديو) والسماح لهم بتكوين رد الفعل عن طريق الاختيار من خيارات متعددة، والتي قد تحدث في السيناريو في العالم الحقيقي.***

- ***وينبغي أن تكون هذه الإختيارات ممثلة على الشاشة عن طريق أزرار أو روابط توجه المتعلم إلى تكملة القصة بناءً على إجابته.***

٧- قصة قائمة على أسئلة Story-Based Questions

- ***ولا بد من تقديم تغذية مرتدة وصفية لإختيار المتعلم. على سبيل المثال: بدلا من مجرد كلمة (صحيح، أحسنت) تقول (مديرك يشكرمك لأاتخاذك مثل هذا الإجراء بدلا من تجاهل الوضع).***
- ***يمكنك جعل التجربة أكثر تشويقا عن طريق وصف السيناريو وكأن المتعلم هو البطل في القصة. فذلك يشجع المتعلم على اتخاذ القرار الصحيح وتحقيق النجاح في هذه القصة.***

٧- قصة قائمة على أسئلة Story-Based Questions

مثال:

- ***طُلب منك اتخاذ قرار حاسم في شراء شركة وفقا لمعايير معينة.***
- ***ستحتاج لتبرير هذا القرار إلى المديرين التنفيذيين في اجتماع لمجلس الادارة.***
- ***ما هي الخطوات التي تتخذها للوصول إلى هذا القرار؟***
- ***يمكنك تقديم عدة خيارات للمتعلمين – ويمكن تحديد اختيار واحد أو أكثر من اختيار – كما يمكن توفير مساحة مربع نص للكتابة المطلقة***

٨- لعبة قائمة على التفاعل Game-Based Interactions

- ***استخدام الألعاب التقليدية في المقام الأول لاختبار معارف المتعلمين الواقعية.***
- ***يمكنك استخدام نماذج من الألعاب الموجودة أو تصميم الألعاب الخاصة بك.***
- ***هذه النشاطات هي مفيدة للتعليم، وكذلك تقييم معلومات واقعية خاصة مستوى التذكر، مثل شروط البيع، وأسماء المطارات واختصراتها، ومكونات طبق رئيسي، الخ.***

٨- لعبة قائمة على التفاعل Game-Based Interactions

مثال:

- ***الذاكرة***
- ***الكلمات المتقاطعة***
- ***الألغاز***
- ***البازل***
- ***الكلمات المخفية***
- ***الكنز***
- ***عرض رسم تخطيطي لعملية أو إجراء ما – وتوجيه المتعلم لاستكشاف الرسم البياني الخاص بها (إن وجد) عن طريق تحريك الفأرة على الأجزاء المختلفة.***
- ***توفير صور حية تمكن المتعلم من استكشاف الصور الواقعية بنفسه.***
- ***استخدام الرسوم المتحركة أو النص لإظهار أو وصف ما يدور بداخل كل قسم أو جزء من أجزاء العملية.***
- ***إتاحة المتعلم لإستكشاف العلمية عن طريق العدسة المكبرة (مفتاح تكبير وتصغير).***
- ***يسمح للمتعلم لاستكشاف المخطط بالكامل وأي منطقة يريد، ولكن أيضا لابد من التأكد من انه لم يترك أي منطقة دون التعرف عليها قبل انهاء الدرس.***
- ***يتاح للمتعلم أن يعبر عن أحد أجزاء المخطط بكلماته هو أو برسم بياني ناتج منه – أو يمكن ترك جزء من المخطط ليتنبأ به المتعلم بناءا على سير العملية.***

مثال:

- ***أظهر صورة توضح خط الإنتاج الكامل لمنتج ما – والخطوات المتبعة لإنتاجه.***

- ***أظهر المنتج المجمع في النهاية – وأتح للمتعلم أن يستكشف كل خطوات الإنتاج بنفسه.***

١٠- وجهة نظر العميل (الزبون) A Customer perspective

- ***أتح للمتعلم التفكير في مشكلة أو موقف من وجهة نظر الزبون.***
- ***يمكن توفير تدريب عملي عن طريق استخدام برامج المكالمات النصية المسجلة مع مندوبي المبيعات.***
- ***هذه الطريقة توضح للمتعلم كيفية معاملة الزبائن أو كيفية طرق أو إجراءات العمل.***

مثال:

- ***فاتورة التليفون الأخيرة لك كانت أغلى بكثير مما تتوقع.***
- ***عليك الإتصال بخدمة العملاء وسؤالهم عن السبب.***
- ***اجعل المتعلم يعمل من خلال حوار بينه وبين ممثل خدمة العملاء من خلال نموذج نصي أو مكاملة مسجلة.***
- ***في النهاية، اجعل المتعلم يبين أي الأمورسارت بخير كما كان متوقع، وأيها يحتاج للتعديل المرة القادمة.***

١١- كون قصتك (قصة غير مكتملة) Incomplete Stories

- ***قصة غير مكتملة الأجزاء – ويقوم المتعلم بتكلمة هذه الاجزاء بالكلمات المناسبة (أكمل) أو سحب الصور المناسبة في المواضع الفارغة.***
- ***على المتعلمين ملء هذه القصة بشكل صحيح يدل على استيعابهم وفهمهم للدرس.***
- ***يتاح فيها بعض من المرح – بحيث لا يطغى على تحقيق الهدف التعليمي.***

مثال:

- ***القصة تحكي عن شخص يقوم بتركيب نظام ترفيه منزلي والذي يتكون من عدة عناصر معقدة.***
- ***على المتعلم إكمال القصة عن طريق ملء الفراغات بالنص وعن طريق سحب الصور إلى المواقع المناسبة (مثلا: الكابلات والمكونات).***
- ***وبمجرد الانتهاء، يبدا بسماع قصة شرح كيفية قيام الفرد بتثبيت نظام الترفيه المنزلي، وكيف فعلوا ذلك (فنيا).***

١٢- ماهو الخطأ في الصورة What's Wrong in This Picture

- ***صورة تشرح عمل معين (داخل متجر سيارات – عيادة طبيب أسنان ... إلخ).***
- ***على المتعلم تحديد الخطأ في هذه الصورة (أدوات غير مناسبة – أجراءات أو خطوات غير صحيحة ... إلخ)***
- ***يمكن تقديم هذا التفاعل عن طريق لعب الادوار. مثال: أنت مفتش الأمن والسلامة وعليك اكتشاف المخاطر في هذا الموضع.***

١٢- ماهو الخطأ في الصورة What's Wrong in This Picture

مثال:

- ***أنت مدير مطعم، وعليك التاكد من نظافة المطبخ وتنظيمه في كل الأوقات.***
- ***الصورة التي أمامك توضح مطبخ يحوي ١٠ مشاكل قد تضر بسير العملية في المطعم.***
- ***انقر على كل مشكلة محتملة مع توضيح الاثر الناتج عن هذه المشكلة على: الموظفين – العملاء – سمعة المطعم.***

١٣- الجديد مقابل القديم Old way vs. New way

- ***عند شرح تكنولجيا حديثة لابد من توضيح الأسباب التي أدت لإختيارها.***
- ***وضح للمتعلم الطريقة القديمة مقابل الطريقة الجديدة – للتأكد من أنه ادرك الطريقة الجديدة وفهم الفرق بين الإثنين.***

- ***تذكر أن المتعلمين لا يرون الآن الطريقة القديمة ولا داعي لوجود مراجع لها – مجرد نبذة عنها.***

١٣- الجديد مقابل القديم Old way vs. New way

مثال:

- ***منشأة بيع بالتجزئة تستخدم ماكينة جديدة لتسجيل النقدية.***
- ***اجعل المتعلم يوضح مزايا الماكينة الجديدة ولماذا يتم استخدامها؟***
- ***من خلال بعض التدريبات يكتشف المتعلم عيوب الطريقة القديمة ومميزات الطريقة الجديدة وبذلك يفهم جيدا سبب التغيير الذي تم.***

١٤- درب شخص جديد Train the New Person

- ***وجه المتعلم أن عليه أن يعد تدريب لشخص جديد.***
- ***على المتعلم تجميع وتنظيم المحتوى حسب أهميته وبناءً على ما تعلمه بالفعل لعرضه على المتدرب الجديد.***
- ***يمكن وضع عدة جمل (٢٠ مثلا) امام المتعلم ٨ منهم فقط صحيحة. وعلى المتعلم اختيار المعلومات التي يمكن ان يدرب بها الشخص الجديد فقط.***

١٤- درب شخص جديد Train the New Person

مثال:

- ***رئيسك في العمل أتاح لك الفرصة في تدريب فريق المبيعات وذلك لتحسين النتائج النهائية للأرباح.***
- ***كيف يمكنك تدريب أحدث المنتسبين لفريق المبيعات لتساعد فريقك في تحقيق هدفه؟ اختر المحتوى الذي يساعدك لتحقيق ذلك وهذا هو الأهم.***

١٥- الشخصية المساعدة Using an agent

- ***استخدام شخصية مساعدة والتي تساعد المتعلم في التقدم خلال المحتوى التعليمي.***

- ***يتم شرح المحتوى عن طريق توضيح الشخصية للمضمون، وتقديم النصائح.***
- ***تأكد من المتعلم لديه القدرة على اظهار أو اخفاء الشخصية المساعدة.***
- ***يسمح للمتعلم التفاعل مع الشخصية عن طريق طرح الأسئلة عليها.***
- ***أيضا، إذا عجز المتعلم عن حل الأسئلة والتمارين، يمكن أن يطلب من الشخصية المساعدة حلها له وتوضيح الدليل.***

١٥- الشخصية المساعدة Using an agent

مثال:

- ***في دورة تعليم كيفية استخدام نظام تحديد المواقع GPS، استخدام خريطة أو بوصلة متحدثة كشخصية مساعدة لتقديم المحتوى، ووصف مميزات الجهاز، والمساعدة في التدريبات.***

١٦- صائد المعلومات Information Hunter

- ***هذا التفاعل يساعد المتعلمين في كيفية استخدام المواقع على شبكة الانترنت وغيرها من نظم المعلومات.***
- ***يتم تقديم قائمة من البنود المطلوب من المتعلم البحث عنها – وعليه استخدام الإنترنت أو نظم المعلموات للبحث عنها.***
- ***يقوم المتعلم بالحصول على المعلومات ثم يملأ بها فراغات صفحة معينة للحصول على المعلومة كاملة.***

١٦- صائد المعلومات Information Hunter

مثال:

- ***اطلب من المتعلم البحث عن بعض المعلومات في مواقع الإنترنت.***
- ***السؤال هو: ما القسم المسؤول عن تحديد أسعار المنتجات في الشركات؟***
- ***يقوم المتعلم بالحبث في هذه المسألة، ثم يعود ويدخل "التسويق والمبيعات" أو شيئا من هذا القبيل.***

١٧- اقرأ وشاهد وتأمل Read, Watch and Reflect

- ***يُطلب من المتعلم قراءة قطعة ما (أو مشاهدة شريط فيديو أو عرض سلسلة من الصور)، ثم الرد على الأسئلة باستخدام مساحة مربع نص.***

- ***كما يُطلب من المتعلمين مناقشة آرائهم فيما حدث، أو التفكير في النتائج المختلفة التي يمكن ان تنتج من هذا السيناريو.***

١٧- اقرأ وشاهد وتأمل Read, Watch and Reflect

مثال:

- ***اطلب من المتعلمين مشاهدة شريط فيديو لشخصية سياسية أو عامة وهي تخاطب الجماهير.***
- ***المطلوب:***
  - ***التعرف على الأساليب التي يستخدمها المتكلم لإقناع المستمع.***
  - ***هل كانت الخطبة مؤثرة؟ لماذا أو لماذا لا؟***

١٨- أصلح اليوم FIX the day

- ***هناك مشكلة والمتعلم هو الوحيد القادر على حلها وإنقاذ اليوم.***
- ***اطلب منه حل المشكلة باستخدام المعلومات التي تعلمها للتو.***
- ***زد (تصعيد) من التوتر والضغط طوال مدة التفاعل.***
- ***بناءً على أفعالهم وضح التغذية المرتدة، سواء أصلحو الموقف ام لا .***

مثال١ :

- ***انطلقت حالة طوارئ في مصنع كبير، أحد الماكينات تسخن بشدة وتؤدي إلى خلل كبير. ما هي الخطوات التي تتخذها للوقاية من الإصابات والحد من المزيد من الضرر اللاحق بالمعدات؟***

- مثال ٢ :

http://www.playinghistory.eu/playdemo

١٩- هل فعلتها بشكل صحيح؟ Did I Do This Correctly?

- ***يشاهد المتعلم مهمة ما (شريط فيديو أو تسلسل الصور)، وتحديد ما إذا كان تم إجراء هذه المهمة بشكل صحيح.***
- ***تظهر الأمثلة الجيدة والسيئة على حد سواء. يسأل: "هل تم أداء المهمة بشكل صحيح؟ لماذا أو لماذا لا؟***
- ***ثم يجيب المتعلم باستخدام أسئلة الاختيار من متعدد أو من خلال مساحة النص المفتوح.***
- ***مع التغذية المرتدة التعزيزة لإجابات المتعلم، يتم تقديم ملخص له في نهاية المطاف.***

١٩- هل فعلتها بشكل صحيح؟ Did I Do This Correctly?

مثال:

- ***شريط فيديو يوضح عملية تركيب صنبور مياه، غسالة صحون أو أي تطبيق آخر.***
- ***ثم يطلب من المتعلم لتحديد ما اذا كان تم أداء المهمة بشكل صحيح.***
- ***إذا لم يتم ذلك بشكل صحيح، وضح ما هو الشي الخطأ في هذه المهمة؟ وما الذي يترتب على ذلك.***

٢٠- قصة قائمة على المغامرة Story – Based Adventure

- ***يتم تحدي المتلعم لكي يعمل على الوصول إلى هدف معين بنهاية الدرس أو الموضوع وذلك من خلال خط قصصي معين.***

- ***يطلب من المتعلم إكمال سلسلة من المهام والتحديات، والألغاز، وما إلى ذلك، للوصول الى نهاية وتكشف عن نهاية القصة.***
- ***كل ممارسة من المتعلم هي خطوة نحو تحقيق الهدف النهائي.***
- ***يمكن إضافة عناصر الألعاب (الخيال – الفضول – التحكم – التحديث) لزيادة مستوى المشاركة، بشكل لا يطغى على الهدف التعليمي.***

٢٠- قصة قائمة على المغامرة Story – Based Adventure

مثال ١:

- ***اجعل المتعلم يحاول الوصول إلى قلعة ما، ويحافظ على حياة كل الموجودين بداخلها. أو ينمع وقوع كارثة بيئية ستدمر القلعة.***
- ***يتقدم المتعلم ببطء نحو هدفه، وذلك من خلال تحقيق الإنجازات طوال الرحلة (على سبيل المثال، تتيح لهم الفرصة لانقاذ عميل واحد في وقت واحد في كل مرحلة، مع الحافظ على الهدف العام لحفظ كامل الناس بالقلعة).***

مثال ٢:

http://www.agame.com/game/cure-the-bunny.html

الجزء العملي

أولا:

- ***استكمال الخمس طرق الباقية من كتاب***

Engaging Interactions For ELearning

ثانيا:

- ***عصف ذهني لأستخراج طرق أخرى تضاف لـ ٢٥ طريقة***

٢٥ طريقة تفاعلية للتعليم الإلكتروني

B.J. Shone ááßÇÊÈ

إعداد: م. زلفى جمال الدين

بعد إنتهاء هذه المحاضرة سيكون المتدرب قادرا على أن:

- ***يذكر الأسباب الخمسة لجاذبية التفاعل.***
- ***يعرف التفاعل وأهميته في التعليم الإلكتروني.***
- ***يعدد الأنواع الخمسة للمعلومات.***
- ***يذكر مستويات التفاعل الأربعة***
- ***يستعرض ٢٥ طريقة شيقة لتقديم التفاعل في التعليم الإلكتروني.***

ما الذي يجعل التجارب جذابة؟

١ . *مواجهة التحدي*

ما الذي يجعل التجارب جذابة؟

٢ . *إمكانية الخطأ دون عقاب*

ما الذي يجعل التجارب جذابة؟

٣ . *بعض من المرح*

ما الذي يجعل التجارب جذابة؟

٤ . *اتخاذ القرارات*

ما الذي يجعل التجارب جذابة؟

٥. الإستكشاف

التفاعل

ما هو التفاعل:

- ***التفاعل هو نشاط يقوم به المتعلم حيث يتم تقديم الفرد مع مشكلة أو السيناريو ويجب عليه العمل لتحقيق هدف ما***
- ***وينبغي ألا تكون التفاعلات دخيلة أو بدون هدف، وينبغي تصميمها للحفاظ على مصلحة المتعلم.***
- ***التفاعلات تركز على كل الأهداف السلوكية: المعرفية، الوجدانية والمهارية.***
- ***يجب عليك اختيار التفاعل المناسب حسب سياق المادة.***

أهمية التفاعل في التعليم الإلكتروني

- ***كثير من التعليم الإلكتروني هو عبارة عن تقليب صفحات نصية وفقط.***
- ***لذلك كانت أهيمة التفاعل لأنه يحافظ على اهتمام المتعليمن وتحميسهم للاستمرار في العملية التعليمية.***
- ***كلما كان هذا التفاعل يحاكي الواقع الحقيقي كلما كان أفضل، ولكن هذا ليس متاح دائما. لذلك كلما طبق المتعلم الخطوات والعمليات بطريقة صحيحة في التفاعل كلما اقترب من تنفيذها بشكل صحيح في الواقع.***

مستويات التفاعل

مستويات التفاعل

- *المتعلم يعمل كمجرد جهاز استقبال للمعلومات.*
- *يجوز للمتعلم قراءة النص على الشاشة، فضلا عن عرض الرسومات.*
- *يجوز للمتعلم تفاعل بسيط مثل: استخدام أزرار التنقل للتحرك إلى الأمام أو الخلف من خلال البرنامج.*
- *أغلب التعليم على الإنترنت بهذا الشكل، ولكنها تناسب بعض انواع في حلة الرغبة لنشر المعلومات بسرعة مثل: سياسيات قسم المواد البشرية – القوانين.. إلخ.*

أنواع المعلومات

١- حقائق وأساطير Myth Or Fact

- ***مجموعة من العبارات والجمل والتي تعبر عن حقيقة وواقع لا يقبل الجدال أو الشك – وما هو خيال أو أسطورة غير حقيقية.***
- ***تقدم مع التغذية المرتدة لمنع سوء الفهم، وكذلك لتعزيز الحقائق ونشرها.***
- ***ويمكن استخدام هذا التفاعل في تبديد المفاهيم الخاطئة الشائعة.***

١- حقائق وأساطير Myth Or Fact

مثال:

- ***إظهار الأساطير والحقائق حول منتج تنظيف جديد، والذي يتم استخدامه لتنظيف المطابخ.***
- ***على المتعلم تحديد أي البيانات كاذبة (الأسطورة) وأيها حقيقي (الحقيقة).***

٢- الخطوات المبعثرة Scattered steps

- ***عرض خطوات عملية ما أو إجراء بطريقة غير مرتبة في أنحاء الصفحة.***
- ***على المتعلم وضع الخطوات في الترتيب الصحيح.***
- ***إذا كان المتعلم لا يرتب الخطوات بشكل صحيح، تتوقف العملية أو لاتكتمل نتيجة لترتيبه.***
- ***لابد من وصف لماذا الترتيب غير صحيح.***
- ***يمكنك وضع القطع بجزار بعضها على هيئة بازل يمكن المتعلم من سير العملية عند ترتيبها .***

٢- الخطوات المبعثرة Scattered steps

مثال:

- ***عرض خطوات متفرقة تمثل إجراءات سلامة معينة:***
  ما هي الخطوات المناسبة لمعالجة تسرب المواد الخطرة بشكل صحيح؟
- ***وضع الخطوات في الترتيب الصحيح.***

٣- جدول زمني تفاعلي Interactive Timelines

- ***تكوين جدول زمني للأحداث التي يمكن أن تنقل المتعلم لمعرفة تواريخ لمعرفة تورايخ أو أحداث وقت معين.***

- ***ينقر المتعلم على تاريخ محدد، فيتم عرض الأحداث والمحتوى الذي ينطبق على هذا الإطار الزمني.***
- ***قد يتضمن العرض استخدام الفيديو – مقالات في الصحف ... الخ من تلك الحقبة.***
- ***يمكن أن يكون الجدول الزمني طويلا أو قصيرا كما تريد من أيام إلى عدة قرون (اعتمادا على المحتوى الخاص بك).***

٣- جدول زمني تفاعلي Interactive Timelines

مثال:

- ***تقديم جدول زمني للتاريخ منظمة ما.***
- ***وسيلة جيدة لتعليم الأحداث الهامة والتواريخ البارزة للموظفين الجدد.***
- ***يمكن للمستخدم أن يعيش في الماضي بشكل مباشر من خلال مشاهدة الفيديو وقراءة مقالات في الصحف عن الفترة الزمنية المحددة.***

٤- الإختصارات الأبجدية Acronyms Fill-Ins

- ***الفكرة الرئيسية لهذا التفاعل هو أن يقوم المتعلم بالإبحار في المخ، ومحاولة للبحث عن الكلمات والمفاهيم ذات الصلة بموضوع الدرس.***
- ***يستخرج المتعلم كلمات وصفية لإكمال العبارت. ويمكن ان تكون لبعض الحروف أو للأبجدية كاملة.***

٤- الإختصارات الأبجدية Acronyms Fill-Ins

مثال:

- ت_____
- ف_____
- ا_____
- ع_____
- ل_____

٥- الترتيب من حيث الأهمية Order of Importance

- ***يكون على المتعلم تنظيم المعلومات في تسلسل هرمي على أساس الأهمية، أومستوى الوعي، أو أياً كانت المعايير المطلوب الترتيب بناءً عليها.***
- ***هذا النوع من التفاعل يقيس قدرة المتعلم على فهم تتناغم المعلومات مع بعضها، وما هي المعلومة الأهم فالأهم.***

٥- الترتيب من حيث الأهمية Order of Importance

مثال:

- ***لدينا مجموعة من الموظفين الجدد، فيمكن ترتيبهم من خلال:***
  - ***هيكل الشركة (الأقسام – المناطق – الوحدات ... إلخ).***
  - ***خطوط الإنتاج (كيمة العائد والربح– المنتج الأكثر شهرة – المنتج الأعلى مبيعا .. إلخ).***

٦- العنصر الغير متطابق Mismatched Item

- ***يتم تقديم عدة صور للمتعلم، كلها مرتبطة حول موضوع الدرس.***
- ***يتم توجيه المتعلم لاستخراج عنصر أو أكثر غير مرتبط بالدرس، وعلى المتعلم توضيح السبب.***

٦- العنصر الغير متطابق Mismatched Item

مثال:

- ***دقق في هذه الحالات:***
  - ***انقر على الاشياء التي لم تصنع بشكل صحيح.***
  - ***انقر على التلفزيونات التي ليس لها شاشات مسطحة (LCD).***

٧- قصة قائمة على أسئلة Story-Based Questions

- ***تقديم قصة للمتعلم (باستخدام النصوص والصور، و / أو الفيديو) والسماح لهم بتكوين رد الفعل عن طريق الاختيار من خيارات متعددة، والتي قد تحدث في السيناريو في العالم الحقيقي.***

- ***وينبغي أن تكون هذه الإختيارات ممثلة على الشاشة عن طريق أزرار أو روابط توجه المتعلم إلى تكملة القصة بناءً على إجابته.***

٧- قصة قائمة على أسئلة Story-Based Questions

- ***ولا بد من تقديم تغذية مرتدة وصفية لإختيار المتعلم. على سبيل المثال: بدلا من مجرد كلمة (صحيح، أحسنت) تقول (مديرك يشكرمك لأاتخاذك مثل هذا الإجراء بدلا من تجاهل الوضع).***

- ***يمكنك جعل التجربة أكثر تشويقا عن طريق وصف السيناريو وكأن المتعلم هو البطل في القصة. فذلك يشجع المتعلم على اتخاذ القرار الصحيح وتحقيق النجاح في هذه القصة.***

٧- قصة قائمة على أسئلة Story-Based Questions

مثال:

- ***طُلب منك اتخاذ قرار حاسم في شراء شركة وفقا لمعايير معينة.***

- ***ستحتاج لتبرير هذا القرار إلى المديرين التنفيذيين في اجتماع لمجلس الادارة.***

- ***ما هي الخطوات التي تتخذها للوصول إلى هذا القرار؟***

- ***يمكنك تقديم عدة خيارات للمتعلمين – ويمكن تحديد اختيار واحد أو أكثر من اختيار – كما يمكن توفير مساحة مربع نص للكتابة المطلقة.***

٨- لعبة قائمة على التفاعل Game-Based Interactions

- ***استخدام الألعاب التقليدية في المقام الأول لاختبار معارف المتعلمين الواقعية.***

- ***يمكنك استخدام نماذج من الألعاب الموجودة أو تصميم الألعاب الخاصة بك.***

- ***هذه النشاطات هي مفيدة للتعليم، وكذلك تقييم معلومات واقعية خاصة مستوى التذكر، مثل شروط البيع، وأسماء المطارات واختصراتها، ومكونات طبق رئيسي، الخ.***

٨- لعبة قائمة على التفاعل Game-Based Interactions

مثال:

- ***الذاكرة***
- ***الكلمات المتقاطعة***
- ***الألغاز***
- ***البازل***
- ***الكلمات المخفية***
- ***الكنز***

- ***عرض رسم تخطيطي لعملية أو إجراء ما – وتوجيه المتعلم لاستكشاف الرسم البياني الخاص بها (إن وجد) عن***

طريق تحريك الفأرة على الأجزاء المختلفة.

- ***توفير صور حية تمكن المتعلم من استكشاف الصور الواقعية بنفسه.***
- ***استخدام الرسوم المتحركة أو النص لإظهار أو وصف ما يدور بداخل كل قسم أو جزء من أجزاء العملية.***
- ***إتاحة المتعلم لإستكشاف العلمية عن طريق العدسة المكبرة (مفتاح تكبير وتصغير).***
- ***يسمح للمتعلم لاستكشاف المخطط بالكامل وأي منطقة يريد، ولكن أيضا لابد من التأكد من انه لم يترك أي منطقة دون التعرف عليها قبل انهاء الدرس.***
- ***يتاح للمتعلم أن يعبر عن أحد أجزاء المخطط بكلماته هو أو برسم بياني ناتج منه – أو يمكن ترك جزء من المخطط ليتنبأ به المتعلم بناءا على سير العملية.***

مثال:

- ***أظهر صورة توضح خط الإنتاج الكامل لمنتج ما – والخطوات المتبعة لإنتاجه.***
- ***أظهر المنتج المجمع في النهاية – وأتح للمتعلم أن يستكشف كل خطوات الإنتاج بنفسه.***

١٠- وجهة نظر العميل (الزبون) A Customer perspective

- ***أتح للمتعلم التفكير في مشكلة أو موقف من وجهة نظر الزبون.***
- ***يمكن توفير تدريب عملي عن طريق استخدام برامج المكالمات النصية المسجلة مع مندوبي المبيعات.***
- ***هذه الطريقة توضح للمتعلم كيفية معاملة الزبائن أو كيفية طرق أو إجراءات العمل.***

مثال:

- ***فاتورة التليفون الأخيرة لك كانت أغلى بكثير مما تتوقع.***
- ***عليك الإتصال بخدمة العملاء وسؤالهم عن السبب.***
- ***اجعل المتعلم يعمل من خلال حوار بينه وبين ممثل خدمة العملاء من خلال نموذج نصي أو مكاملة مسجلة.***
- ***في النهاية، اجعل المتعلم يبين أي الأمورسارت بخير كما كان متوقع، وأيها يحتاج للتعديل المرة القادمة.***

١١- كون قصتك (قصة غير مكتملة) Incomplete Stories

- ***قصة غير مكتملة الأجزاء – ويقوم المتعلم بتكلمة هذه الاجزاء بالكلمات المناسبة (أكمل) أو سحب الصور المناسبة في المواضع الفارغة.***
- ***على المتعلمين ملء هذه القصة بشكل صحيح يدل على استيعابهم وفهمهم للدرس.***
- ***يتاح فيها بعض من المرح – بحيث لا يطغى على تحقيق الهدف التعليمي.***

مثال:

- ***القصة تحكي عن شخص يقوم بتركيب نظام ترفيه منزلي والذي يتكون من عدة عناصر معقدة.***
- ***على المتعلم إكمال القصة عن طريق ملء الفراغات بالنص وعن طريق سحب الصور إلى المواقع المناسبة (مثلا: الكابلات والمكونات).***
- ***وبمجرد الانتهاء، يبدا بسماع قصة شرح كيفية قيام الفرد بتثبيت نظام الترفيه المنزلي، وكيف فعلوا ذلك (فنيا).***

١٢- ماهو الخطأ في الصورة What's Wrong in This Picture

- ***صورة تشرح عمل معين (داخل متجر سيارات – عيادة طبيب أسنان ... إلخ).***
- ***على المتعلم تحديد الخطأ في هذه الصورة (أدوات غير مناسبة – أجراءات أو خطوات غير صحيحة ... إلخ)***
- ***يمكن تقديم هذا التفاعل عن طريق لعب الادوار. مثال: أنت مفتش الأمن والسلامة وعليك اكتشاف المخاطر في هذا الموضع.***

١٢- ماهو الخطأ في الصورة What's Wrong in This Picture

مثال:

- ***أنت مدير مطعم، وعليك التاكد من نظافة المطبخ وتنظيمه في كل الأوقات.***
- ***الصورة التي أمامك توضح مطبخ يحوي ١٠ مشاكل قد تضر بسير العملية في المطعم.***
- ***انقر على كل مشكلة محتملة مع توضيح الاثر الناتج عن هذه المشكلة على: الموظفين – العملاء – سمعة المطعم.***

١٣- الجديد مقابل القديم Old way vs. New way

- ***عند شرح تكنولجيا حديثة لابد من توضيح الأسباب التي أدت لإختيارها.***
- ***وضح للمتعلم الطريقة القديمة مقابل الطريقة الجديدة – للتأكد من أنه ادرك الطريقة الجديدة وفهم الفرق بين الإثنين.***
- ***تذكر أن المتعلمين لا يرون الآن الطريقة القديمة ولا داعي لوجود مراجع لها – مجرد نبذة عنها.***

١٣- الجديد مقابل القديم Old way vs. New way

مثال:

- ***منشأة بيع بالتجزئة تستخدم ماكينة جديدة لتسجيل النقدية.***
- ***اجعل المتعلم يوضح مزايا الماكينة الجديدة ولماذا يتم استخدامها؟***
- ***من خلال بعض التدريبات يكتشف المتعلم عيوب الطريقة القديمة ومميزات الطريقة الجديدة وبذلك يفهم جيدا سبب التغيير الذي تم.***

١٤- درب شخص جديد Train the New Person

- ***وجه المتعلم أن عليه أن يعد تدريب لشخص جديد.***
- ***على المتعلم تجميع وتنظيم المحتوى حسب أهميته وبناءً على ما تعلمه بالفعل لعرضه على المتدرب الجديد.***
- ***يمكن وضع عدة جمل (٢٠ مثلا) امام المتعلم ٨ منهم فقط صحيحة. وعلى المتعلم اختيار المعلومات التي يمكن ان يدرب بها الشخص الجديد فقط.***

١٤- درب شخص جديد Train the New Person

مثال:

- ***رئيسك في العمل أتاح لك الفرصة في تدريب فريق المبيعات وذلك لتحسين النتائج النهائية للأرباح.***
- ***كيف يمكنك تدريب أحدث المنتسبين لفريق المبيعات لتساعد فريقك في تحقيق هدفه؟ اختر المحتوى الذي يساعدك لتحقيق ذلك وهذا هو الأهم.***

١٥- الشخصية المساعدة Using an agent

- ***استخدام شخصية مساعدة والتي تساعد المتعلم في التقدم خلال المحتوى التعليمي.***
- ***يتم شرح المحتوى عن طريق توضيح الشخصية للمضمون، وتقديم النصائح.***

- ***تأكد من المتعلم لديه القدرة على اظهار أو اخفاء الشخصية المساعدة.***
- ***يسمح للمتعلم التفاعل مع الشخصية عن طريق طرح الأسئلة عليها.***
- ***أيضا، إذا عجز المتعلم عن حل الأسئلة والتمارين، يمكن أن يطلب من الشخصية المساعدة حلها له وتوضيح الدليل.***

١٥- الشخصية المساعدة Using an agent

مثال:

- ***في دورة تعليم كيفية استخدام نظام تحديد المواقع GPS، استخدام خريطة أو بوصلة متحدثة كشخصية مساعدة لتقديم المحتوى، ووصف مميزات الجهاز، والمساعدة في التدريبات.***

١٦- صائد المعلومات Information Hunter

- ***هذا التفاعل يساعد المتعلمين في كيفية استخدام المواقع على شبكة الانترنت وغيرها من نظم المعلومات.***
- ***يتم تقديم قائمة من البنود المطلوب من المتعلم البحث عنها – وعليه استخدام الإنترنت أو نظم المعلموات للبحث عنها.***
- ***يقوم المتعلم بالحصول على المعلومات ثم يملأ بها فراغات صفحة معينة للحصول على المعلومة كاملة.***

١٦- صائد المعلومات Information Hunter

مثال:

- ***اطلب من المتعلم البحث عن بعض المعلومات في مواقع الإنترنت.***
- ***السؤال هو: ما القسم المسؤول عن تحديد أسعار المنتجات في الشركات؟***
- ***يقوم المتعلم بالحبث في هذه المسألة، ثم يعود ويدخل "التسويق والمبيعات" أو شيئا من هذا القبيل.***

١٧- اقرأ وشاهد وتأمل Read, Watch and Reflect

- ***يُطلب من المتعلم قراءة قطعة ما (أو مشاهدة شريط فيديو أو عرض سلسلة من الصور)، ثم الرد على الأسئلة باستخدام مساحة مربع نص.***

- ***كما يُطلب من المتعلمين مناقشة آرائهم فيما حدث، أو التفكير في النتائج المختلفة التي يمكن ان تنتج من هذا السيناريو.***

١٧- اقرأ وشاهد وتأمل Read, Watch and Reflect

مثال:

- ***اطلب من المتعلمين مشاهدة شريط فيديو لشخصية سياسية أو عامة وهي تخاطب الجماهير.***
- ***المطلوب:***
  - ***التعرف على الأساليب التي يستخدمها المتكلم لإقناع المستمع.***
  - ***هل كانت الخطبة مؤثرة؟ لماذا أو لماذا لا؟***

١٨- أصلح اليوم FIX the day

- ***هناك مشكلة والمتعلم هو الوحيد القادر على حلها وإنقاذ اليوم.***
- ***اطلب منه حل المشكلة باستخدام المعلومات التي تعلمها للتو.***
- ***زد (تصعيد) من التوتر والضغط طوال مدة التفاعل.***
- ***بناءً على أفعالهم وضح التغذية المرتدة، سواء أصلحو الموقف ام لا .***

مثال١ :

- ***انطلقت حالة طوارئ في مصنع كبير، أحد الماكينات تسخن بشدة وتؤدي إلى خلل كبير. ما هي الخطوات التي تتخذها للوقاية من الإصابات والحد من المزيد من الضرر اللاحق بالمعدات؟***

- مثال ٢ :

http://www.playinghistory.eu/playdemo

١٩- هل فعلتها بشكل صحيح؟ Did I Do This Correctly?

- ***يشاهد المتعلم مهمة ما (شريط فيديو أو تسلسل الصور)، وتحديد ما إذا كان تم إجراء هذه المهمة بشكل صحيح.***
- ***تظهر الأمثلة الجيدة والسيئة على حد سواء. يسأل: "هل تم أداء المهمة بشكل صحيح؟ لماذا أو لماذا لا؟***
- ***ثم يجيب المتعلم باستخدام أسئلة الاختيار من متعدد أو من خلال مساحة النص المفتوح.***
- ***مع التغذية المرتدة التعزيزة لإجابات المتعلم، يتم تقديم ملخص له في نهاية المطاف.***

١٩- هل فعلتها بشكل صحيح؟ Did I Do This Correctly?

مثال:

- ***شريط فيديو يوضح عملية تركيب صنبور مياه، غسالة صحون أو أي تطبيق آخر.***
- ***ثم يطلب من المتعلم لتحديد ما اذا كان تم أداء المهمة بشكل صحيح.***
- ***إذا لم يتم ذلك بشكل صحيح، وضح ما هو الشي الخطأ في هذه المهمة؟ وما الذي يترتب على ذلك.***

٢٠- قصة قائمة على المغامرة Story – Based Adventure

- ***يتم تحدي المتلعم لكي يعمل على الوصول إلى هدف معين بنهاية الدرس أو الموضوع وذلك من خلال خط قصصي معين.***
- ***يطلب من المتعلم إكمال سلسلة من المهام والتحديات، والألغاز، وما إلى ذلك، للوصول الى نهاية وتكشف عن نهاية القصة.***
- ***كل ممارسة من المتعلم هي خطوة نحو تحقيق الهدف النهائي.***
- ***يمكن إضافة عناصر الألعاب (الخيال – الفضول – التحكم – التحديث) لزيادة مستوى المشاركة، بشكل لا يطغى على الهدف التعليمي.***

٢٠- قصة قائمة على المغامرة Story – Based Adventure

مثال ١:

- ***اجعل المتعلم يحاول الوصول إلى قلعة ما، ويحافظ على حياة كل الموجودين بداخلها. أو ينمع وقوع كارثة بيئية ستدمر القلعة.***
- ***يتقدم المتعلم ببطء نحو هدفه، وذلك من خلال تحقيق الإنجازات طوال الرحلة (على سبيل المثال، تتيح لهم الفرصة لانقاذ عميل واحد في وقت واحد في كل مرحلة، مع الحافظ على الهدف العام لحفظ كامل الناس بالقلعة).***

مثال ٢ :

http://www.agame.com/game/cure-the-bunny.html

الجزء العملي

أولا:

- ***استكمال الخمس طرق الباقية من كتاب***

Engaging Interactions For ELearning

ثانيا:

- ***عصف ذهني لأستخراج طرق أخرى تضاف لـ ٢٥ طريقة***

دورة المصمم التعليمي المؤهل