وزارة التربية والتعليم

إدارة الإشراف والتدريب التربوي

اسم البرنامج التدريبي

الموضوع

الوسائل التعليمية و مصادر التعلم

اعداد

د. محمـــد جـدوع

أ. ليلى أبو قطوســة

فهرس المحتويات

الموضوع	الصفحة
ارشادات عامة للمدرب	٤
الــمــصطلحات	٦
مفهوم وسائل التعلم	٢٠
أنواع الوسائل التعليمية وأهميتها.	٢٣
أهمية الوسائل التعليمية المناسبة.	٢٤
مراحل تصميم الوسيلة تعلمية و استخدامها	٢٦
خصائص عناصر الوسائل التعليمية وأهميتها.	٢٩
ملاحق اليوم الأول	٤١
اليوم الثاني /نتاجات اللعب كوسيلة للتعلم	٤٩
تعريف الألعاب التعليمية .	٥٠
أنواع التعلم باللعب التعليمية .	٥١
أفوائد الألعاب التعليمية.	٥٢
اخطوات التعليمية الرقمية.	٥٣
الألعاب الاكترونية و الرقمية .	٥٦
أهمية اللوح التفاعلي في تصميم الألعاب الالكترونية	٥٨
ملاحق اليوم الثاني	٦٠
اليوم الثالث/ أدوات جوجل كوسيلة للتعلم	
تعريف أدوات جوجل .	٨١
مميزات تطبيقات جوجل التعليمية.	٨٠
تطبيقا ت عمليةعلى تطبيقات جوجل التعليمية	٨١
نتاجات اليوم الرابع/ التعلم القائم على المشاريع	٩١
أنشطة اليوم الرابع	٩٢
ملاحق الجلسة	١٠٣

أهداف المادة التدريبية :

- **توضيح مفهوم الوسائل التعليمية و أنواعها.**
- **استخلاص أهمية الوسائل التعليمية و شروط نجاحها .**
- **تصميم وسائل تعليمية مناسبة للمراحل العمرية و الدراسية و منسجة مع المحتوى العلمي للمنهاج المعتمد في مدارس المملكة الأردنية الهاشمية.**
- **توضح أهمية استخدام التكنولوجيا في إعداد الوسائل التعليمية.**
- **التعرف على أدوات جوجل و الاستفادة منها في تصميم و تقييم الوسائل التعليمية .**
- **استخدام التطبيقات الحاسوبية المختلفة لتصميم الوسائل التعلمية**
- **توضيح كيفية استخدام الألعاب التعليمية و الرقمية كوسيلة تعليمية.**

إرشادات عامة للمدربين

الجدول الزمني لتنفيذ الماة التدريبية لليوم الأول

ساعات تنفيذ التدريب :(٥) ساعات

اليوم	رقم الجلسة	موضوع الجسة / النشاط	زمن النشاط	
			دقيقية	ساعة
الأول	الجلسة الأولى	نشاط استفتاحي	٢٥	٠
		تعريف الوسائل التعليمية و أنواعها	٤٥	٠
		أهمية استخدام الوسسائل التعليمية	٤٥	٠
		خطوات تصميم الوسيلة التعليمية	٣٥	
	استراحة		٣٠	٠
	الجسة الثانية	مصادر الوسائل التعليمية	١٥	٠
		خصائص الوسائل التعليمية الناجحة	٢٥	٠
		أدوات تقويم الوسيلة التعليمية	٢٥	٠
		تصميم و سيلة تعليمية	٥٥	٠

- **إرشادات للمدرب:**

تتضمن التصور من كيفية تنفيذ الجلسات التدريبية والأمور المتعلقة بذلك.

إرشادات عامة للمدربين :

١. اقرأ المادة التدريبية بعناية لأنه يجب استخدام هذه المادة في التدريب على هذا الموضوع ولا يجوز استعمال أي مواد أو شفافيات أخرى.
٢. قم بالإعداد للجلسات التدريبية التي ستدرب فيها إعداداً جيداً كي يكون واضحاً في ذهنك ما ستفعله. ثم ضع خطة للتدريب وتأكد أنك تعرف أهداف الجلسة وتفهمها وأنك حضرت جميع المواد اللازمة.
٣. حافظ دائماً على أن تكون الغرفة مهيأة حسب الطريقة التي تريدها وتأكد من توفر المصادر . وهذا يعني أن عليكم دائماً أن تصل قبل البداية المبرمجة للتدريب.
٤. عند تقديم ملاحظاتك، ليكن صوتك بارزاً ولتبدو مبتسماً وواثقاً من نفسك.
٥. عند تقديم ملاحظاتك، يرجى استعمال النصوص الموجودة في هذا الدليل وحاول قدر الامكان الالتزام بالوقت المخصص لكل مداخلة. هذا يُمكنك من الابقاء على السرعة المناسبة لعملية التدريب.
٦. عند تقديم النشاطات. قم دائماً بالإشارة إلى هدف ذلك الجزء من المادة في مرحلة مبكرة (ليس بالضرورة أن يكون ذلك عند البداية – فربما انك تريد التهيئة لذلك الجزء من العمل بطريقة ما – على سبيل المثال. عن طريق ربطه بالموضوع السابق) .. لاحظ أنه لم يتم طرح هذه النقطة بشكل منفصل في الإرشادات المخصصة لكل جزء من أجزاء العمل.
٧. عند تقديم النشاطات، قم دائماً بإعلام المتدربين عن المدة الزمنية المخصصة لهم للقيام بكل مهمة، وإذا كان النشاط طويلاً ويتكون من عدة أجزاء يجب ان تبين الزمن المخصص لكل جزء.
٨. عند استخلاص الاستجابات من المشاركين ، تجنب إصدار الأحكام اللفظية على استجاباتهم وإجاباتهم.
٩. عند تلقي التغذية الراجعة من نشاطات المجموعة – أكد دائماً على ضرورة أن يقدم جميع أعضاء المجموعة التغذية الراجعة بالدور. لا تسمح لشخص واحد أن يهيمن على باقي أعضاء المجموعة من الضروري أن تقوم كل مجموعة باختيار ممثلها بغرض تقديم التغذية الراجعة في بداية التمارين التي تتطلب ذلك كي تتاح الفرصة لأعضاء المجموعة الأقل ثقة بشكل خاص بأن يعدو أنفسهم للمهمة.

١٠. أكد على أن يشترك المتدربون في مجموعات مختلفة – استعمل بطاقات الأسماء لتدوير المتدربين.
١١. عند استعمال جهاز عرض الشفافيات تجنب ان تقف أمامه بل قف إلى جانبه كي تستطيع الإشارة إلى أي قضية من القضايا التي تريد إثارتها – راعي أنك تواجه المتدربين.
١٢. عند استعمال العروض التقديمية لا تقم بقراءتها ، لأن المتدربين يستطيعون قراءتها هذا فضلاً عن أنه يوجد نسخ منها في المواد التدريبية التي بين أيديهم.
١٣. عند إعداد لوحة Flip chart لشفافية تجنب وضع الكثير من النقاط على اللوحة لأن وجود الفراغ الأبيض يؤثر على جودة الكلمات ويؤكدها.
١٤. قم بالتجول بين المتدربين أثناء عملهم. كي تسمع نقاشاتهم وتتأكد من أنهم يفهمون المطلوب فهماً صحيحاً. وإذا وجدت نفسك طرفاً في نقاشات المجموعات فلا تظهر بمظهر الخبير الذي يمتلك الإجابات الصحيحة ويعطيها. وإذا وجدت إحدى المجموعات نفسها عالقة في إحدى القضايا. فلا باس من تقديم فكرة أو فكرتين لدفع العمل إلى الأمام. وإذا فعلت ذلك انتقل بعدها بسرعة إلى مجموعة أخرى.
١٥. ابدأ الجلسة الثانية بعد الاستراحة وبدقة احسب الوقت المحدد لبداية الجلسة الثانية حتى ولو لم يكن جميع المتدربين موجودين.
١٦. احرص دائماً على أن تنهي الجلسة بملاحظة إيجابية ومراجعة للتعلم الذي حصل أثناء الجلسة.

المصطلحات :

المصطلح	تعريفة
الوسائل التعليمية	هي كل ما يستخدمه المعلم من أجهزة ومواد وأدوات وغيرها داخل غرفة الصف أو خارجها لنقل خبرات تعليمية محددة إلى المتعلم بسهولة ووضوح مع الاقتصاد في الوقت والجهد والمال المبذول.
الوسائل التعليمية البصرية	هي الوسائل التي تخاطب المتعلم من خلال بصره حيث يدرك المتعلم المعارف والظواهر من خلال البصر باعتباره نافذة يطل منها المتعلم على الأشياء لينقلها إلى الجهاز المركزي (الدماغ) حيث تقوم الوظائف العليا إلى ترجمتها وإدراك معانيها.
الوسائل التعليمية السمعية	هي وسائل تعليمية تشمل مجموعة المواد والأدوات التي تساعد على زيادة فاعلية التعلم والتي تعتمد أساسا على حاسة السمع.
الوسائل التعليمية السمعية و البصرية	وهي وسائل تعليمية تعمل والصورة الصوت معًا أي أنها تشمل جميع الوسائل التي تعتمد في استقبالها على حاستي السمع والبصر معاً.
مخروط الخبرة لادجار ديل Cone of Experience– "Edgar Dale"	هو تصنيف للوسائل التعليمة قدمه إدجار ديل و إرتكز فيه بالأساس على الخبرة التعليمية التي يمر بها المتعلم في عملية التعلم أثناء استخدامه للوسيلة التعليمة . فرتب الوسائل التعليمية في شكل مخروط أو هرم سماه " مخروط الخبرة هو عرض نطاق من الخبرات تتراوح بين الخبرة المباشرة والاتصال الرمزي. و يبدأ المخروط بالأشياء المحسوسة و ينتهي بالأشياء الرمزية و يعتقد ديل أن الرموز والأفكار المجردة يمكن أن يفهمها المتعلم ويتذكرها بسهولة أكبر إذا كانت مبنية علي خبرات محسوسة.
الحقائب التعليمية	هي برنامج تعليمي نُظم لتعليم وحدة معرفية معينة من خلال توفير مصادر تعليمية متعددة من أجل تحقيق أهداف مخطط لها.

المصطلح	تعريفة
التعليم باللعبِ المُوجه	هو التعليمُ باللعبِ الذي يعتمدُ على وجودِ خُطّةٍ تعليميّةٍ واضحةٍ، وبرنامجٍ تعليميٍّ يتمُ تحديدهُ مسبقاً، ويحتوي على مجموعةٍ من النشاطات التعليميّة، وعادةً يرتبطُ هذا النوعُ مِن التعليمِ بالمدارسِ، والنوادي التعليميّة الخاصّة بالطلبة.
التعليم باللعبِ غير المُوجه:	هو التعليمُ باللعبِ الذي لا يعتمدُ على وجودِ أيّ خطةٍ ثابتةٍ، أو برنامج تعليميّ مسبقٍ، بل يعتمدُ على اختيار الطفلِ للألعاب التي تناسبهُ، والاعتماد على خيالهِ في تحديدِ الطريقة المُناسبة للعبِ، وعادةً يتم تطبيق هذا النوع من التعليم في المنزل بمُساعدةِ الوالدين.
الدافعية motivation	مثير داخلي يحرك سلوك الفرد ويوجهه للوصول إلى هدف معين مما يجعل الفرد يقوم بسلوك من أجل إشباع وتحقيق حاجة أو هدف. ويعتبر الدافع شكلا من أشكال الاستثارة الملحة التي تخلق نوعاً من النشاط أو الفعالية.
التعزيز Reinforcement	هو عملية تدعيم السلوك المناسب أو زيادة احتمالات تكراره في المستقبل بإضافة مثيرات إيجابية أو .إزالة مثيرات سلبية بعد حدوثه.
الألعاب الالكترونية	الألعاب الالكترونية (الرقمية) التعليمية هي شكل من أشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التى يؤديها المتعلم على الكمبيوتر، من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليمى محدد فى إطار تنافسى وممتع.
اللوح التفاعلي/ الذكي Interactive/ Smart board	هو نوع خاص من السبورات البيضاء الحساسة التفاعلية ، ويتم التعامل معها باللمس ، ويتم استخدامها لعرض ما على شاشة الكمبيوتر من تطبيقات متنوعة ، وتستخدم في الصف الدراسي ، في الاجتماعات والمؤتمرات والندوات.
برنامج سمارت نوتبوك smartnotebook	برنامج رقمي يحتوي على أدوات و تطبيقات يمكن استخدامها لتصميم انشطة متنوعة على اللوح التفاعلي .
تطبيق كاهوت Kahoot	برنامج تعليمي مستند إلى نظام اللعب والاستجابة في الفصول الدراسية من شأنه أن ينشط ويحمس الطلاب ويشجعهم على الإنتقال من الجو التقليدي إلى جو الحماس و المتعة والتنافس و يقدم "كاهوت" مفهوم التعلم باللعب في الفصول الدراسية بطريقة سهلة ومفيدة جداً عبر استخدام التكنولوجيا.

المصطلح	تعريفة
أدوات جوجل	تطبيقات جوجل التعليمية Google Apps مجموعة من الأدوات و الحلول التعاونية والتشاركية المقدمة من شركة جوجل Google، والتي يمكن الاستفادة منها بشكل كبيرفي العملية التعليمية، وتتميز تطبيقات جوجل المجانية بعدة خصائص قلما تجتمع في الحلول التعاونية للشركات الأخرى، مما يجعل العديد من الأنظمة والمؤسسات التعليمية تختار الحلول التعاونية لجوجل في طريقها نحو عالم التقنية.
التعلم المبني على المشروع	هو منهج ديناميكي للتدريس يكتشف فيه الطلاب المشاكل والتحديات الحقيقية في العالم المحيط بهم وفي نفس الوقت يكتسبون المهارات عبر العمل في مجموعات تعاونية صغيرة، كما أنه نموذج تعليمي يدمج الطلاب في بحث وتحقيقات حول مشكلات تقابله، ليصل في النهاية إلى إنتاج حقيقي
مهارات القرن الحادي والعشرين	هي المهارات المطلوبة في القرن الحادى والعشرين أكثر من مجرد معرفة القراءة والكتابة. يجب على الطلاب أن يمتلكوا ،القدرة على القراءة بشكل نقدي، والكتابة بشكل مقنع والتفكير بشكل منطقي، و أخيرا القدرة على حل المشكلات المعقدة. إن الطالب الناجح في القرن الحادي و العشرين يجب أن يكون ماهراً في إدارة المعلومات؛ من حيث إيجادها و تقييمها وفهم مضمونها بمرونة عالية. المهارات المشار إليها في هذا البرنامج التدريبي مأخوذة من منظمة (Partnership for 21st Century Skills).
التعلم بحل المشكلات	.هو نهج تعليمي يطور فيه التلاميذ حلول لمشاكل معقدة
مهارات التفكير العليا	مهارات التفكير العليا تشمل التفكير بما يتجاوز المستوى الحرفي لتحديد المعلومات. وفقا لتصنيف بلوم، تعتبر المهارات التالية من مهارات التفكير العليا: التطبيق والتحليل والتقييم والصنع.
ما وراء الإدراك	العمليات العقلية التي تحكم وتنظم كيفية تفكير الناس ،أي التفكير في التفكير.

"الوسائل التعليمية و مصادر التعلم " تكنولوجيا التعليم "

مـقدمـــة

لم يعد اعتماد المعلمين في الصفوف على استخدام الوسائل التعليمة المتنوعة ضربا من ضروب الترف بل أصبح ضرورة من ضرورات التعليم الحديث لضمان إيصال المعلومات بسلاسة و يـسـرللطلبة ولمراعاة الفروق الفردية بينهم. كما يؤدي استخدام الوسائل التعليمية المتنوعة الى اطلاق العنان للطلبة ليفكروا بابداع و تميز و لتنمية قدراتهم العقلية و و البدنية .و قد عرفت الوسائل التعليمية تطورات هائلة ،نتيجة التقدم التكنولوجي الكبير الذي شهده العالم وارتباط التعليم الحديث بمهارات القرن الواحد و العشرين التي تعتمد على التعلم التعاوني و التعلم بحل المشكلات و المشاريع بدلا من الأسلوب التقليدي الرتيب القائم على التلقي و الاستماع و الحفظ. وقد عّرفت الوسائل التعليمية بتسميات مختلفة، إلى أن أصبحت تعرف اليوم تكنولوجيا التعليم.

و قد أولت وزارة التربية و التعليم في المملكة الأردنية الهاشمية اهتمامها بالوسائل التعليمية و تكنولوجيا التعليم حيث تقوم الوزارة بدعم المدارس و تزويدها بما يلزم من مواد ووسائل تكنولوجية حديثة و برامج تأهيل و تدريب للمعلمين و المتعلمين لتمكينهم معاً من إعداد و استخدام الوسائل التعليمة بالطريقة الصحيحة مما يسهم في توضيح المنهاج المقرر و نقل البيئة الصفية من الرتابة و اللاعتماد على المعلم كمحورالعملية التعليمية ،إلى بيئة جاذبة و داعمة للتعلم القائم عل أساس أن الطالب هو محور العملية التعليمة .

وفي ضوء مساعي وزارة التربية و التعليم الى تمكين الطلبة في مدارس المملكة من مهارات القرن الحادي و العشرين كالتفكير الناقد و مهارات البحث العلمي و حل المشكلات ، تم تصميم هذه المادة التدريبية لتتناول الوسائل التعلمية شروطها و أهميتها و كيفية تصميمها . و تتضمن المادة التدريبية وسائل تعليمية متنوعة كالألعاب التعليمية الرقمية كوسيلة تعليمة و مصدر للتعلم ، المواقع التعليمية و كيفية إنتاج وسائل تعليمية واستخدامها،و استخدام أدوات جوجل لانتاج وسائل تعليمية ، و التعلم من خلال المشاريع كوسيلة تربوية للتعلم الذاتي .

اليوم التدريبي الأول

الوسائل التعليمية و مصادر التعلم

الإطار النظري

/ اليوم الأول

ساعات تنفيذ التدريب :(خمس ساعات تدريبية)

النتاجات الخاصة للجلسة:

- أعطي مفهوما صحيحا عن وسائل التعليم.
- تحدد عناصر الوسائل التعليمية وأهميتها.
- التعرف على الدور الذي تلعبه الوسائل التعليمية في تحسين عملية التعليم والتعلم.
- التعرف على قواعد اختيار الوسائل التعليمية المناسبة.
- تصميم وسيلة تعلمية و استخدامها

أنشطة الجلسة

الموضوع الرئيسي :استخدام الوسائل التعليمية الموضوع الفرعي: نشاط كسر الجمود	
رقم النشاط: (١) عنوان النشاط: نشاط استفتاحي	زمن النشاط: ٢٥ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الأولى

التهيئة و التحفيز : تقسيم المشتركين الى مجموعات و تهيئة المكان للعمل .

هدف النشاط: التمهيد لدور الوسائل التعليمية في عملية التعلم و التعليم.

نص النشاط :قم باختيار ورقة ثم اقرأ المثل و عبر عنه بالرسم أو الإيماء أو التمثيل أو صناعة المجسمات الورقية .

أدوات النشاط : جهاز حاسوب ، جهاز عرض ، ورق قلاب ، أقلام ملونة ، ورق قرطاسية ، لاصق.

استراتيجية تنفيذ النشاط : العمل في مجموعات .

الإجراءات .

- يوزع الميسرالمتدربين في مجموعات متكافئة
- يطلب الميسركل مجموعة أن تختار ورقة مطوية من سلة يمسك بها بيده دون أن تقوم المجموعة بفتح الورقة أو قراءة ما فيها حيث تحتوي الورقة المطوية على حكمة أو مثل باللغة العربية .
- يختارالميسر لكل مجموعة أسلوباً لتوضيح المثل الذي قاموا باختياره وذلك عن طريق : الايماء ، أوالرسم أو التمثيل أو سرد قصة توضيحية أو عمل مجسم ورقي .
- يطلب الميسر من المتدربين أن يفتحوا الورق و يقرأوا محتواها بصوت خافت دون السماح للمجموعات الأخرى بمعرفة محتوى الورقة الخاصة بهم .
- تقوم المجموعات بالعمل الجماعي ثم يقوم الأفراد بعرض الأمثال باستخدام الوسائل التوضيحية المحددة و يطلبون من زملائهم أن يعرفوا المثل .
- يناقش المتدربون دور الوسيلة المستخدمة في توضيح المعنى و تقريب المفهوم الى الأذهان .

الموضوع الرئيسي :استخدام الوسائل التعليمية **الموضوع الفرعي: تعريف الوسائل التعليمية**	
رقم النشاط: (٢) ورقة عمل عنوان النشاط:تعريف الوسائل التعليمة و أنواعها	زمن النشاط:٤٥ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الأولى

التهيئة و التحفيز: يسأل الميسر المتدربين عن آخر وسيلة تعليمية قاموا باستخدامها .

هدف النشاط: تعريف الوسائل التعليمية و تحديد أنواعها.

نص النشاط : قم بتصنيف الوسائل التعليمية التالية إلى وسائل سمعية ، بصرية ، سمعية بصرية .

أدوات النشاط :جهاز حاسوب ، جهاز عرض ، أقلام ملونة ، ورقة عمل رقم ١.

استراتيجية تنفيذ النشاط : العمل في مجموعات .

الإجراءات .

- يطلب الميسر من المتدربين ان يعملوا في أزواج.
- يعطي الميسر كل زوج من المتدربين ورقة عمل رقم واحد.
- يطلب االميسرمن المتدربين قراءة النشاط و العمل لمدة ١٠ دقائق على تصنيف الوسائل التدريبية الى ثلاثة أقسام : سمعية ، بصرية ، سمعية بصرية وفقا لرأيهم الشخصي .
- - يطلب الميسر من المتدربين أن يقوموا بمناقشة إجاباتهم مع المجموعة ثم يعقب على إجاباتهم و يزودهم بتغذية راجعة حول أنواع الوسائل التعليمية باستخدام شريحة العرض التقديمي .
- يطلب الميسر من المتدربين العمل مرة أخرى للتأكد من إجاباتاهم و تصحيح الاجابات غير الصحيحة .

الموضوع الرئيسي :استخدام الوسائل التعليمية الموضوع الفرعي: أهمية الوسائل التعليمية	
رقم النشاط: (٣) عنوان النشاط:صمم بوستر يوضح أهمية استخدام الوسائل التعليمية	زمن النشاط:٥٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الأولى

التهيئة و التحفيز:

هدف النشاط: التعرف على أهمية استخدام الوسائل التعليمية .

نص النشاط : قم بعمل بوستر توضح فيه أهمية استخدام الوسائل التعليمية .

أدوات النشاط :، ورق قلاب ، أقلام ملونة ، ورق قرطاسية ، لاصق. جهاز حاسوب ، جهاز عرض

استراتيجية تنفيذ النشاط : العمل في مجموعات .

الإجراءات .

- يقوم الميسر بتقسيم المشاركين الى مجموعات متكافئة .
- يقوم الميسر بتوزيع ورقة قلاب واحدة و مجموعة من الأقلام الملونة على كل مجموعة .
- يطلب االميسر من كل مجموعة العمل لمدة ١٥ دقيقة لتصميم بوستريوضح مفهوم الوسائل التعليمية.

-وبعد انتهاء المدة الزمنية المحددة لانجاز النشاط يطلب الميسر من كل مجموعة أن تقوم بإلصاق رسوماتها على الحائط .

- يطلب الميسر من كل مجموعة أن تختار شخصا ليقف بجانب االبوسترالذي أنجزته المجموعة و يقومون بشرحه و توضيح الأفكار التي يتضمنها .
- يعقب الميسرعلى اما تم تقديمه اوعلى كل بوستر قام بتصميمه المشاركون و يزودهم بتغذية راجعة و يعززهم جهودهم و يقوم بعرض شريحة العرض التقديمي حول أهمية استخدام الوسائل التعليمية .

الموضوع الرئيسي :استخدام الوسائل التعليمية الموضوع الفرعي:مراحل تنفيذ الوسيلة التعليمية	
رقم النشاط: (٤) عنوان النشاط: ورقة عمل (خطوات استخدام الوسائل التعليمية)	زمن النشاط:٤٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الثانية

التهيئة و التحفيز:سؤال عصف ذهني : (متى تقوم بعرض وسيلتك ؟)

هدف النشاط: التعرف على التسلسل المنطقي لإعداد وسيلة تعليمية .

نص النشاط : قم بالعمل في مجموعتك لاعداد سلسلة بشرية مرتبة توضح خطوات تصميم الوسائل التعليمية.

أدوات النشاط :، ورق قلاب ، أقلام ملونة ، ورق قرطاسية ، لاصق. جهاز حاسوب ، جهاز عرض

استراتيجية تنفيذ النشاط: استخدام أرواق عملقصاصات"السلسلة البشرية"

الإجراءات :

- يقوم الميسر بتقسيم جميع المشاركين الى مجموعتين .
- يقوم الميسر بتوزيع مجموعة من القصاصات على المشاركين تتضمن خطوات إعداد الوسائل التعليمية .
- يطلب االميسر من كل مجموعة العمل لمدة ١٠ دقائق بحيث يحصل كل فرد في المجموعة على قصاصة ثم يقوم أعضاء المجموعة بالوقوف على شكل سلسلة حاملا كل فرد منهم قصاصته بالترتيب المنطقي لخطوات عمل الوسيلة التعليمية .

-وبعد إنتهاء المدة الزمنية المحددة لانجازالنشاط يقوم الميسر باستعراض السلاسل البشرية وتقوم كل مجموعة بتبرير الترتيب الذي قامت به .

- يعقب الميسر على اجابات المجموعات و يقوم بعرض الشريحة الخاصة بخطوات إعداد الوسيلة التعليمية .

الموضوع الرئيسي :استخدام الوسائل التعليمية الموضوع الفرعي:مصادر الوسائل التعليمية	
رقم النشاط: (٥) عنوان النشاط: فكر ناقش شارك مصادر الوسائل التعليمية	زمن النشاط:١٥ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الثانية

التهيئة و التحفيز:سؤال (نعم أم لا) " هل يمكن أن يكون السوق مصدرا من مصادر التعلم .

هدف النشاط: التعرف على المصادر والمواد التي يمكن استخدامها لاعداد الوسائل التعليمية.

نص النشاط : فكر- ناقش - شارك

أدوات النشاط : ورق قلاب ، أقلام ملونة ، ورق قرطاسية ، جهاز حاسوب ، جهاز عرض

استراتيجية تنفيذ النشاط : أرواق عمل .

الإجراءات .

- يقوم الميسر بطرح الأسئلة التالية" ما هي أفضل وسيلة تعليمية قمت بصنعها؟ ما عنوان الدرس لتلك الوسيلة التعليمية ؟ ما المصادر و المواد التي يمكن استخدامها لعمل وسائل تعليمية ؟
- يطلب الميسر من المتدربين التفكيربشكل فردي لمدة دقيقتين للاجابة عن الاسئلة ووضع قائمة بالمصادر التي يمكن استخدامها لانتاج الوسائل التعليمية.
- يطلب الميسر من المتدربين العمل بشكل زوجي ومشاركة إجاباتهم مع الزميل الذي قاموا باختياره لمدة خمس دقائق .
- بعد إنتهاء المدة الزمنية المحددة لانجازالنشاط يطلب الميسر من الجميع مناقشة إجاباتهم بشكل جماعي .
- يعقب الميسر على إجابات المجموعات و يقوم بعرض الشريحة الخاصة بمصادر إعداد الوسائل التعليمية.

الموضوع الرئيسي :استخدام الوسائل التعليمية الموضوع الفرعي:الوسيلة التعليمية الناجحة	
رقم النشاط: (٦) . عنوان النشاط: فيديو (خصائص الوسائل التعليمية الناجحة)	زمن النشاط:٢٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الثانية

التهيئة و التحفيز: عرض بعض الوسائل المميزة " صور"

هدف النشاط: التعرف على خصائص الوسيلة التعليمية الناجحة .

نص النشاط : شاهد الفيديو التالي ثم ناقش خصائص الوسائل التعليمية الناجحة.

أدوات النشاط :، ورق قلاب، جهاز حاسوب ، جهاز عرض.

استراتيجية تنفيذ النشاط :فيديو تعليمي

الإجراءات .

- يوضح الميسر أن المتدربين سيشاهدون فيديو حول استخدام وسيلة تعليمية في مادة التربية الاسلامية لعرض أركان الإيمان .
- يطلب الميسر من المشاركين أن يدونوا ملاحظاتهم حول ما يلي :
  - المواد المستخدمة لصنع الوسيلة التعليمية
  - تفاعل الطلبة مع الوسيلة التعليمية
  - وضوح المادة التعليمية المقدمة من خلال الوسيلة التعليمة
- يقوم المتدربين بمشاهدة المادة الفلمية وتسجيل ملاحظاتهم.
- يناقش المتدربون إجاباتهم مع الميسر و يقوم الميسر بدوره بعرض شرائح العرض التقديمي الخاصة بخصائص الوسائل التعليمية الناجحة.

الموضوع الرئيسي :استخدام الوسائل التعليمية الموضوع الفرعي:مصادر الوسائل التعليمية	
رقم النشاط: ٧ . عنوان النشاط: صمم وسيلتك التعليمية / معرض	زمن النشاط:٤٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الثانية

التهيئة و التحفيز: تلخيص لمحاور التدريب الرئيسية .

هدف النشاط:اعداد وسيلة تعليمية مناسبة و فعالة في ضوءما تعلمه المتدربون حول الوسائل التعليمة .

نص النشاط : قم بتصميم وسيلة تعليمية مناسبة لدرس سوف تقوم بشرحه

أدوات النشاط :، ورق قلاب ، أقلام ملونة ، ورق قرطاسية ، لاصق، جهاز حاسوب ، جهاز عرض

استراتيجية تنفيذ النشاط : معرض.

الإجراءات .

- يطلب الميسر من المتدربين أن يقوموا بالتوجه الى مجموعات تمثل التخصص الذي يقومون بتدريسه .
- يطلب الميسر من المجموعات تحديد درس لقوموا بتصميم وسيلة تعليمية مناسبة له .
- يعمل المتدربون في مجموعاتهم بحيث يقوم كل فرد في المجموعة بمهمة مالانتاج الوسيلة التعليمية.
- يقوم المتدربون بعرض وسائلهم التعليمية والتجول في القاعة بحيث يقومون بكتابة ملاحظات لكل مجموعة حول وسيلتهم التعليمية في حقلين" ما أعجبني....." ما يمكن أن أقوم به بطريقة مختلفة ....."

ملحق النشرات التربوية

اليوم الأول

مقـدمـــــة

لم يعد الإعتماد على استخدام الوسائل التعليمية أمرا اختيارا ، بل أصبح استخدام الوسائل والمصادر التعليمية أمراً أساسياً وإلزامياً لضمان تحقيق النتاجات والأهداف العامة و الخاصة للدرس وجذب انتباه الطالب و تفعيل حواسه المختلفة أثناء عملية التعلم داخل و خارج الغرفة الصفية .و يتميز عالمنا بالتقدم الهائل في مجالات المعرفة الإنسانية والعلوم والتكنولوجيا وكان لذلك الدور الكبير في حدوث العديد من التغيرات الجذرية الواضحة في السياسة، الاقتصاد والتعليم . وقد دفع التقدم العلمي والتكنولوجي بالمجال التربوي بمؤسساته وأنظمته إلى التقدم والتطور نحو الأمام وذلك لمسايرة ركب التقدم والتغير.

تعريف الوسائل التعليمية

يمكن تعريف الوسائل التعليمية بأنها المواد والأجهزة التعليمية والمواقف التعليمية التي يستخدمها المعلم في مجال الاتصال التعليمي بطريقة ونظام خاص لتوضيح فكرة أو تفسير مفهوم غامض أو شرح أحد الموضوعات بغرض تحقيق التلميذ لأهداف معرفية و سلوكية محددة".

كما يمكن تعريف الوسائل التعليمية بانها كل ما يستخدمه المعلم من أجهزة ومواد وأدوات وغيرها داخل غرفة الصف أو خارجها لنقل خبرات تعليمية محددة إلى المتعلم بسهولة ووضوح مع الاقتصاد في الوقت والجهد والمال المبذول.

وقد تدّرج المربون في تسمية الوسائل التعليمية فكان لها أسماء متعددة منها:

- وسائل الايضاح الوسائل البصرية ، الوسائل السمعية ، الوسائل المعنية ، الوسائل التعليمية .
وأحدث تسمية لها تكنولوجيا التعليم التي تعني علم تطبيق المعرفة في الاغراض العلمية بطريقة منظمة وهي بمعناها الشامل تضم جميع الطرق والادوات والاجهزة والتنظيمات المستخدمة في نظام تعليمي بغرض تحقيق اهداف تعليمية محددة .

نبذةعن تاريخ الوسائل التعليمية :-

لقد تطورت الوسائل التعليمية مع تطور الحياة على الأرض ،و من أمثلة استفادة الانسان من الوسائل التعليمية قصة ابني آدم عليه السلام ،قال تعالى" **فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُوَارِي سَوْءَةَ أَخِيهِ ۚ قَالَ يَا وَيْلَتَا أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَٰذَا الْغُرَابِ فَأُوَارِيَ سَوْءَةَ أَخِي ۖ فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ**("(المائدة:٣١)، وبذلك علم الله ابن آدم كيف يواري سورة اخية من خلال ما قام به الغراب ،وهذا يعرف بالتعلم بالمحاكاة .

أسهمت الحضارات القديمة مثل الحضارة الفرعونية ،و السامية، والآرامية والأشورية والإغريقية وفلسفاتها إسهاما جيداً في تقدم الحياة على سطح الأرض وازدهارها ، حيث يذكر أن حمورابى أمر بنقش شريعته على مسلة تصور الآلهة وهي تعطيه مقاليد الحكم لإقناع الناس بذلك ،كما استخدم قدماء المصرين الرسومات والنقوش لتوضيح الكثير من الأمور والأفكار و القيم الروحية و الفكرية و الأخلاقية.

كما أن الباحث في سيرة معلم البشرية النبي محمد صلى الله عليه و سلم سيلاحظ استخدام النبي الكريم للوسائل التعليمية المتنوعة لتوضيح القيم وتأكيد المعنى وتجسيد الأفكار المجردة .
*ومن الأمثلة على استخدام الرسول صلى الله عليه وسلم للوسائل و المصادر التعليمية في منهجه التربوي و التعليمي للصحابة و التابعين ما يلي :

استخدام الأصابع و لغة الجسد :
(أنا وكافل اليتيم في الجنة هكذا)، وأشار بالسبابة والوسطى وفرج بينهما شيئًا :حيث إن الإشارة بالسبابة والوسطى والتفريج بينهما قليلاً تحدد المفهوم المقصود شرحه بأبلغ مما تفيده عبارة تقريرية مثل: كافل اليتيم يكون قريبًا من النبي في الجنة.

استخدام الرسم :

قام الرسول عليه الصلاة والسلام باستخدام الرسم كأداة توضيحية في عدة مواقف ومنها ما ورد في الحديث

الشريف : روى الإمام أحمد في مسنده عن جابر بن عبدالله رضي الله عنه، قال:

كنا جلوسا عند النبي صلى الله عليه وسلم فخط خطا هكذا أمامه، فقال: هذا سبيل الله عز وجل، وخطين عن يمينه، وخطين عن شماله، قال: هذا سبيل الشيطان، ثم وضع يده في الخط الأوسط ثم تلا الآية: "وَأَنَّ هَذَا صِرَاطِي مُسْتَقِيمًا فاتبعوه وَلَا تَتَّبِعُوا السُّبُلَ فَتَفَرَّق بِكُمْ عَنْ سَبِيلِهِ ذَلِكُمْ وَصَّاكُمْ بِهِ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ" ." الأنعام ١٥٣"
* ملحق (١)

استخدام الأشياء الحقيقية:
جاء في جملة من الأحاديث الشريفة أن الرسول استخدم الأشياء الحقيقية في تعليم أصحابه مثل الحرير والذهب والوبر ونحوها. ومن المسلم به تربويًا أن التعليم باستخدام الأشياء الحقيقية أشد وضوحًا وأبقى من

التعليم اللفظي المجرد.

ومن ذلك الحديث التالي :

عن عبد الله بن عمر رضي الله عنهما، قال: خرج إلينا رسول الله ، وفي إحدى يديه ثوب من حرير، وفي الأخرى ذهب، فقال: (إن هذين محرمٌ على ذكور أمتي حلٌ لإناثهم)
ولا شك أن رفع الرسول للحرير والذهب في يديه الشريفتين، أقوى بيانًا، وأعمق أثرًا من القول: إن الذهب والحرير محرمان.

استخدام العصى للتوضح و المحاكاة : عن أبي سعيد الخدري رضي الله عنه قال :

(أن النبي غرز بين يديه غرزًا، ثم غرز إلى جنبه آخر، ثم غرز الثالث فأبعده"، ثم قال: هل تدرون ما هذا؟ قالوا: الله ورسوله أعلم، قال: هذا الإنسان، وهذا أجله، وهذا أمله، يتعاطى الأملَ والأجلُ يختلجه دون ذلك.)

* د./ ناصر أحمد سنه nasenna62@hotmail.com

المراجع: التقنيات التربوية،
تأليف مجموعة من المختصين، ترجمة د.مصباح الحاج عيسي، ط.٢، ١٩٨٤م
مؤسسة الكويت للتقدم العلمي، إدارة التأليف والترجمة. – د.عبد الرحمن بلعوص: الوسائل التعليمية في القرآن والسنة

أنواع الوسائل التعليمية

يمكن تصنيف الوسائل التعليمية على أسس متنوعة و منها :

١. الحواس التي يستخدمها المتعلم : بصرية ، سمعية ، بصرية سمعية.
٢. طريقة الحصول عليها: مواد جاهزة ، مواد مصنعة
٣. طريقة عرضها : تعرض ضوئيا ، لا تعرض ضوئيا.
٤. عدد المتفيدين منها فردية ، جماعية.
٥. دور الوسيلة في عملية التعلم رئيسية ، متممة، إثرائية ، إضافية.
٦. وسائل تعليمية تقليدية كالسبورة أو حديثة كالكمبيوتر و الانترنت
٧.

أما أكثر التصنيفات شيوعا فهو تصنيف الوسائل التعليمية بناءً على الحواس عند الدارسين. ويكون التصنيف كالتالي:

المجموعة الأولى: الوسائل البصرية

و هي الوسائل التي تخاطب المتعلم من خلال بصره حيث يدرك المتعلم المعارف والظواهر من خلال البصر باعتباره نافذة يطل منها المتعلم على الأشياء لينقلها إلى الجهاز المركزي (الدماغ) حيث تقوم الوظائف العليا بترجمتها وإدراك معانيها.

وتضم الأدوات التي تعتمد عليها حاسة البصرما يلي :

- السبورة
- الخرائط و الصور
- اللوحات و البطاقات
- الأشياء الحقيقية ، النماذج المجسمة ، جهاز العرض (Datashow) الجهاز
- العاكس للشرائح(projector)

المجموعة الثانية: الوسائل التعليمية السمعية

وتشمل مجموعة المواد والأدوات التي تساعد على زيادة فاعلية التعلم والتي تعتمد أساسا على حاسة السمع .

وتضم الأدوات التي تعتمد علة حاسة السمع ما يلي :

المسجل ، مكبرات الصوت السماعات بأنواعها : (loudspeakers & headsets) الاقراص المدمجة (Audio CDs) الإذاعة المدرسية.

المجموعة الثالثة :الوسائل السمعية البصرية

وهي وسائل تعليمية تعمل بالصورة الصوت معًا أي أنها تشمل جميع الوسائل التي تعتمد في استقبالها على حاستي السمع والبصر معاً.

وتضم الأدوات والمواد التي تصنف بأنها وسائل سمعية و بصرية ما يلي :

- التلفاز التعليمي
- الأفلام و الفيديوهات التعليمية الناطقة والمتحركة
- الشرائح عندما تستخدم بمصاحبة التسجيلات الصوتية للشرح والتفسير، وتسمى أيضًا الوسائط التعليمية.

و تساعد هذه الوسائل جميعا على رؤية المعلومات والاستماع إليها مما يزيد من قدرة الشخص على تذكر ما تعلمه.

أهمية الوسائل التعليمية:

قد صنّف إدجار ديل الوسائل التعليمية علي أساس الخبرات التي تهيئها الوسائل في كتابه " الطرق السمعية والبصرية في التدريس–Audio–visual Methods in Teaching " في شكل مخروط سُمِّي مخروط الخبرة (Cone of Experience). ويعتبر إدجار ديل (E.Dale) من التربويين الذين قدموا مساهمات رئيسة في تطوير تكنولوجيا التعليم الحديثة. فقد طور مخروط الخبرة الذي يعرض تشبيهاً بصرياً للمستويات المحسوسة والمجردة من طرق التدريس والوسائل التعليمي، ويعد أول محاولة لبناء أساس منطقي لاختيار الوسائل التعليمية اشتمل على نظرية تعلم واتصالات سمعية بصرية، وكان ذلك عام ١٩٦٤م.

إن غرض المخروط هو عرض نطاق من الخبرات تتراوح بين الخبرة المباشرة والاتصال الرمزي. وقد بني المخروط على سلسلة تبدأ بالأشياء المحسوسة وتنتهي بالأشياء المجردة، واعتقد ديل Dale أن الرموز والأفكار المجردة يمكن أ، يفهمها المتعلم ويتذكرها بسهولة أكبر إذا كانت مبنية علي خبرات محسوسة. وقد وضع في قمة المخروط الخبرات المجردة كالرموز اللفظية والبصرية ، وفي قاعدة المخروط الخبرات الملموسة الحسية الواقعية. وقام بترتيب الوسائل التعليمية الأخرى في هذا المخروط حسب قرب أو بعد الخبرات التي تهيؤها من التجريد أو الواقعية وليس حسب صعوبتها أو سهولتها أو أهميتها أو أي معيار آخر، على أساس أننا كلما من قاعدة المخروط في اتجاه قمته كلما قلت الخبرات المباشرة الحقيقية وازدادت نواحي التجريد.

و نظرا لارتباط الوسائل التعليمية بالخبرات المباشرة عند المتعلم فإن لاستخدام الوسائل التعليمية في التربية و التعليم فوائدة عديدة و على سبيل المثال لا الحصر ما يلي:

١- توفرالوسائل التعليمية خبرات تعليمية تعلمية حسية واقعية أو شبه واقعية تثير دافعية الطلبة وتحفزهم للتعلم.

٢- تساعدا على تكوين المفاهيم والمبادئ العلمية بصورة صحيحة وخاصة تلك التي يصعب إدراكها عن طريق الاتصال الشفوي .

٣- تتطلب الوسائل التعليمية اشتراك جميع الحواس في عمليات التعلم مما يؤدي إلى ترسيخ وتعميق التعلم.

٤- تساعد على تنويع أساليب التعليم لمواجهة الفروق الفردية بين المتعلمين.

٥- تختصر وقت كل من المعلم والمتعلم وجهدهما في أثناء التدريس .

٦- تضفي عمقا ومعني للتعلم .

٧- يمكن ان تستخدم في تقويم تعلم الطلبة .

٨- تساعد المعلم علي تنويع أساليبه وفي الاعداد للدرس والتحضير .

٩- تساعد علي معالجة الإغراق في *اللفظية مما يجنب المعلم الاعتماد على الالقاء والتلقين .

١٠- تساعد على نقل العالم الخارجي إلى غرفة الصف، فلو شاهد الطلبة فيلماً عن الحيوانات البرية في أفريقيا مثلا لتمكنوا من تحديد الخصائص المناخية و البيئية المناسبة لبقاء هذه الحيوانات على قيد الحياة دون الحاجة للسفر إلى أفريقيا.

١١- تؤكد على شخصية المتعلم وتقضي على خجله، وتفتح له المجال للإبداع .

١٢- تحرر التلميذ من دوره التقليدي كمتلق، وتزيد من فاعليته وإيجابيته، فينشط في اكتساب الخبرة.

مراحل استخدام الوسائل التعليمية

هناك ثلاثة مراحل أساسية للانتاج واستخدام الوسيلة التعليمية:

المرحلة الأولى : مرحلة التخطيط و التحضير

تشمل هذه المرحلة ما ما يلي :

١- تحديد الأهداف و النتاجات في الدرس التى يرغب المعلم بتوضيحها من خلال الوسيلة التعليمية .

٢- تحديد الوسيلة التعليمية المناسبة لتحقيق النتاجات .

٣- تنفيذ الوسيلة و تجريبها قبل استخدامها في مكان العرض المخصص.

٤- اعداد بيئة العرض و تجهيز مكان استخدامها.

المرحلة الثانية: مرحلة عرض الوسيلة التعليمية

و تشمل هذه المرحلة ما يلي :

١- احضار الوسيلة الى مكان العرض .

٢- تهيئة الطلاب قبل عرض الوسيلة التعليمية.

٣- عرض الوسيلة في الوقت و المكان المناسب.

٤- متابعة ردود أفعال الطلبة و مدى استجابتهم للوسيلة التعليمية.

المرحلة الثالثة : مرحلة التقويم

و تشمل هذه المرحلة ما يلي :

١- تقييم مدى استفادة الطلبة من الوسيلة التعليمية من خلال وسائل التقييم الختامي المناسبة مثل الأسئلة القصيرة ،إعادة الصياغة ، النقاش.

٢- تقييم المعلم لذاته و لتجربة استخدام الوسيلة لتحقيق نتاجات الدرس.

٣- تقويم الوسيلة نفسها و مدى ملائمتها لموضوع الدرس.

٤- الاحتفاظ بالوسيلة التعليمية في مكان مناسب بحيث يتم استخدامها مرة أخرى عند الحاجة لها.

مصادر الوسائل التعليمية:

تتنوع المصادر التي يمكن الحصول منها على وسائل تعليمية و منها على سبيل المثال:

١. **البيئة**: بيئات التلاميذ مليئة بمواد وأشياء يحتاج إليها المعلم لربط موضوعات أبحاثه بحياة المتعلمين وواقعهم للوصول إلى الهدف، وهذه المواد والأشياء كثيرة يصعب حصرها وهي :البيت ، والمدرسة ، والحى ، والوطن بيئاته المتنوعة.

٢. **إنتاج المعلمين والتلاميذ**: باستطاعة المعلمين وبمشاركة تلاميذهم إنتاج وعمل الكثير من الوسائل التعليمية، ويستطيع الطلبة تصميم و عمل وسائل متنوعة كعمل لوحات و منشورات و مجسمات

٣. **ادارات الوسائل التعليمية و مراكز مصادر التعلم**: وتشرف على تخطيط الخدمات السمعية والبصرية لتعليمية كما أنها تعمل على إنتاج وتوزيع الوسائل التعليمية على مستوى الوطن مثل أشرطة الاستماع لمواد اللغات و التربية الاسلامية .

٤. **الأسواق:** تطرح فى الأسواق أنواع من الأدوات والمواد مثل المقصوصات الورقية ، والخرائط وأجهزة عرض ، ومسجلات صوتية وأشرطة مسجلة و غيرها من المواد التي يمكن للمعلم أو المتعلم ان يطلبها من الأسواق بهدف توضيح مفهوم معين أو قضية ما.

٥. **الأفلام التعليمية** : تعتبر الأفلام من الوسائل التعليمية التعلمية الجيدة وتمتاز بكونها تخاطب حواس المتعلم في جو من الإثارة والتشويق فتساعد على إدراك الحقائق وفهمها، ولتوظيف الأفلام التعليمية العديد من الفوائد منها:

- توفر الأفلام المتحركة بمحتواها جواً من الإثارة والتشويق.
- تؤدي إلى تعلم أسرع لقدر أكبر من المعرفة ولعدد أكثر من الطلاب.
- يشكل الفيلم بديلاً جيداً للحقائق العلمية وينقلها بأمانة للمتعلم.
- يقدم الفيلم مواقف تعليمية يصعب تقديمها من خلال وسيلة أخرى كنمو النبات وانقسام الخلية.

و من المواقع التي ذاع صيتها بتوفير الأفلام التعليمة الهادفة موقع أكاديمية خان

https://www.khanacademy.org

/

ثامناً: الحقائب التعليمية:

الحقيبة التعليمية هي برنامج تعليمي نُظم لتعليم وحدة معرفية معينة من خلال توفير مصادر تعليمية متعددة من أجل تحقيق أهداف مخطط لها. ويمكن أن تتكون الحقيبة من الآتي:

- المقدمة والتمهيد: يتم فيها تحديد الفكرة الرئيسية التي تدور حولها الحقيبة ويمكن أن تشير المقدمة إلى الفئة المستهدفة ومسوغات إعداد الحقيبة وذلك لإثارة دافعية الطالب.
- الأهداف لتصف بدقة ما يمكن القيام به أو تحقيقه بعد الانتهاء.
- الاختبارات أو التقويم: وتشمل اختبارات قبلية ومرحلية وبعدية.
- نشاطات إثرائية وعلاجية.
- التغذية الراجعة والمتابعة: وتتمثل بمعرفة النتائج والاستفادة منها والمتابعة تضمن تأكد المدرس من سير طلابه في العمل على الوجه الأمثل.
- دليل الحقيبة: يعرف المتعلم بالخطوات المرحلية للتعامل مع مكونات الحقيبة.

تاسعا: الانترنت:

يلعب الإنترنت دوراً كبيراً في تغيير الطريقة التعليمية المتعارف عليها في الوقت الحاضر، وبخاصة في مراحل التعليم الجامعي والعالي. فمثلاً بتوظيف الفيديو التفاعلي (Interactive Multimedia) لن يحتاج المعلم أن يقف أمام الطلبة لإلقاء محاضرته، ولا يحتاج الطالب في دراسته الجامعية أن يذهب إلى الجامعة، بل سيحل التعليم عن بعد (Distance Learning) بدلا من ذلك، من خلال مدرس إلكتروني وبالتالي توفر على الطالب عناء الحضور إلى الجامعة ومن خلال هذه الشبكة يستطيع الطلبة أخذ عدد من المواد والاختبار بها.

خصائص الوسيلة الناجحة :

١-أن تكون الوسيلة مثيرة للانتباه والاهتماممن تشوق المتعلم وترغبه في الاطلاع والبحث والاستقصاء وتساعده على استنباط خبرات جديدة.

٢- .أن تكون الوسيلة التعليمية نابعة من المنهاج الدراسي ،وتؤدي إلى تحقيق الهدف منها كتقديم المعلومات أوبعض المهارات ،أي أن تكون جزءًا لا ينفصل من المنهج.

٣-أن تكون محققة للأهداف التربوية.

٤-أن تكون مراعية لخصائص التلاميذ ومناسبة لعمرهم الزمني والعقلي والانفعالي والجسمي.

٥-أن تتسم بالبساطة والواقعية والوضوح وعدم التعقيد.

٦-أن تكون متناسبة مع الوقت والجهد الذي يتطلبه استخدامها من حيث الحصول عليها ،والاستعداد ،وكيفيةاستخدامها.

٧-أن تتناسب من حيث الجودة والمساحة والحجم والصوت وعدد الدارسين في الصف وأن تعرض في وقت مناسب.

٩-أن يراعى في تصميمها وإنتاجها صحة المحتوى من الناحية العلمية والجودة والدقة من الناحية الفنية بحيث يمكن تداولها وبقائها لفترة طويلة من الزمن.

١٠-أن تربط الخبرات السابقة بالخبرات الجديدة.

تقوييم الوسيلة التعليمية

يمكن تقويم الوسائل التعليمية بوسائل مختلفة منها أسلوب الملاحظة المباشرأ وعن طريق استخدام استمارة تقويمية يتم تسليمها للطلاب بعد عرض الوسيلة التعليمية.

و فيما يلي توضيح لكل اسلوب .

أ . الملاحظة:

الملاحظة هي الانتباه المنضبط و المنظم و المقصود و للظواهر أو الحوادث أو السلوك بهدف رصده و تفسيره و هي من أقدم طرق جمع البيانات و من أكثرها دقة و موضوعية و تهدف الى إطلاق الأحكام و ترتيب المواقف السلوكية و تحديد المعايير المقبولة منها ثم استخدام لغة وصفية صحيحة لتسجيل الملاحظات على ضوء الأهداف و المعايير المحددة .

للملاحظة كأداة ووسيلة تقويمية عدد من الشروط منها:

١. أن تكون الملاحظة منضبطة و منظمة و متسلسلة حسب الزمن و الموضوع و الانجاز .
٢. أن يكون الملاحظ دقيقا و منتبها لجميع التفاصيل.
٣. الاستعانة بأداة لتسجيل الملاحظات.
٤. أن يتم تسجيل الملاحظات بسرعة.

أنواع الملاحظة :

يمكن تقسيم أنواع الملاحظة الى :

١. **ملاحظة فردية** : و يقوم بها فرد واحد (المعلم)
٢. **ملاحظة جماعية** : و يقوم بها أكثر من فرد (المعلم والطالب: مثلا رئيس المجموعة)

كما يمكن تقسيم أنواع الملاحظة الى

الملاحظة البسيطة : وهي ملاحظة غير منضبطة وتتضمن مجموعة مجموعة من المشاهدات و الاستماع.

الملاحظة المنظمة : و هي ملاحظة علمية موجهة بفرضية محددة و تتم في ظروف مخطط لها.

ب. استمارة التقويم :

يمكن للمعلم أن يقوم بتصميم استمارة خاصة لتقييم الوسيلة التعليمية أو قائمة شطب بنقاط محددة حيث يتم توزيع هذه النكاذج على الطلبة و يقومون بملئها بعد الانتهاء من استخدام الوسيلة التعليمية . و فيما يلي أمثلة على تلك الاستمارات .

مواصفات الوسيلة – ارسم دائرة حول التقدير:

	ممتاز	جيد	متوسط	ضعيف
الشكل				
اللون				
الحجم والمساحة				
الجاذبية				
القيمة التعليمية				
القيمة المادية				

ضع علامة (√) تحت التقدير

	ممتاز	جيد جداً	جيد	متوسط	ضعيف
الإثارة والتشويق					
الدافعية للتعلم					
الخبرات التعليمية					
تقليل الجهد					
اختصار الوقت					
تحسين الاسلوب					

(عن الكلوب 2005 ص 169 – 170)

استمارة تقويم الوسيلة التعليمية

عنوان الوسيلة:

الهدف منها:

الفئة المستهدفة:

١.

المعيار	ممتاز	جيدجداً	جيد	متوسط	ضعيف	الـــــملاحظـــــات
١-هادفة						
٣-بسيطة						
٤-متقنة						
٥-مشوقة						
٦-متنوعة						
٧-متكاملة						
٨-مناسبة						
٩-مرنة						
١٠-اقتصادية						

٢. كيف يمكن تطوير أو تعديل الوسيلة التعليمية التي قمت بتقييمها لتتوافق مع معايير الوسيلة التعليمية الجيدة؟

.....
.....
.....
.....

*جامعة الأمير سطام بن عبدالعزيكلية التربية-قسم التربية الخاصة-قسم المناهج وطرق تدريس

الملاحق

ملحق نشاط١-

رقم النشاط: (١)	**زمن النشاط** :(١٥) دقيقة
اسم النشاط: عبر عن المثل	**اليوم: الأول./ الجلسة:** ..الأولى ..

نص النشاط : قم بالايماء أو الرسم أو تمثيل الأمثال التالية:

قم برسم المثل التالي :

درهم وقاية خير من قنطار علاج .

قم بالايماء لتمثيل المثل التالي

امشي بجنازة و لا تمشي بجاوزة

قم بعمل موقف تمثيلي في ضوء المثل :

لسانك حصانك ان صنته صانك و ان خنته خانك

قم بتأليف أغنية من وحي المثل :

الحسود لا يسود

قم بالاستعانة بأشياء حقيقة و مجسمات موجودة بالبيئة القريبة منك لتعبر عن المثل :

ما كل ما يتمنى المرء يدركه تجري الرياح بما لا تشتهي السفن

رقم النشاط: (٢) **زمن النشاط :**(١٥) دقيقة

اسم النشاط:ورقة عمل ١ **اليوم: الأول./ الجلسة:** ..الأولى ..

نص النشاط

صنف الوسائل التعليمية الآتية الى :

وسائل بصرية ، وسائل سمعية ، وسائل سمعية بصرية

(البطاقات الخاطفة ، الأفلام التعليمية ، الإذاعة المدرسية ، التسجيلات الصوتية ، الكرة الأرضية ، مجسم قلب الإنسان ، الأقراص المدمجة الصوتية ، السبورة ، جهاز العرض فوق الرأس ، التلفزيون التعليمي، لوحة البرنامج الدوري للعناصر الكيميائية ، أغنية الحروف الهجائية الإنجليزية ، شرائح العروض التقديمية (power. Point presentation p.p)، المعارض و المتاحف ، مسرح العرائس)

وسائل تعليمية بصرية	وسائل تعليمية سمعية	وسائل تعليمية سمعية بصرية

رقم النشاط: (٢) **زمن النشاط** :(١٥) دقيقة

اسم النشاط:ورقة عمل ٢ **اليوم: الأول./ الجلسة:** ..الأولى ..

نص النشاط

ورقة عمل (٢)

رتب الخطوات التالية حسب التسلسل الزمني الصحيحلإعداد الوسائل التعليمية :
ملاحظة : يقوم المدرب بقص هذه العبارات وبعثرتها ثم يطلب من المتدربين وضعها بالترتيب الصحيح .

- قام المعلم بدراسة و تحليل المحتوى العام للكتاب .
- قام المعلم بتحديد خصائص التعلم للطلاب و قدراتهم .
- قام المعلم بتحديد أهداف و نتاجات الدرس .
- قام المعلم بحصر الوسائل التعليمية والخامات المتوفرة في المدرسة.
- قام المعلم باختيار الوسيلة التعليمية المناسبة و التأكد من امكانية تشغيلها أو عرضها .
- قام المعلم بعمل تصميم أولي للوسيلة .
- قام المعلم بإعداد الوسيلة .
- قام المعلم بتجربة الوسيلة .
- قام المعلم بتهيئة الطلاب لعرض الوسيلة التعليمية من خلال أسئلة العصف الذهني .
- قام المعلم بعرض الوسيلة التعليمية في الصف.
- قام المعلم بالاجابة عن أسئلة الطلبة وإعادة عرض بعض الشرائح مرة أخرى .
- قام المعلم بطرح بعض الاسئلة للتأكد من فهم الطلبة و استيعابهم للمعلومات .

المـــــراجـــع:

- **اساسيات انتاج واستخدام وسائل وتكنولوجيا التعليم - د. مندور عبدالسلام فتح الله – ٢٠٠٦**

Jeanne Ellis Ormaod, 1990, Human Learning, University of Northern Colorado, Upper Saddle - New Jersey, Columbus, Ohio. USA. -River,

- شهيرة بوخنوف جامعة عبد الرحمن ميرة – بجاة- مقال file:///C:/Users/C.ROAD/Downloads/744-2664-1-PB.pdf

- وسائل تكنولوجيا التعليم – د. زياد حمدان – دار التربية الحديثة - ٢٠١٥

- المدخل الى التربية و و التعليم – د. عبد الله الرشدان – ٢٠١٦

- التربية و الثقافة – م أمجد قاسم – ٢٠١٣ http://al3loom.com/?p=9190

- بوكراتم بلقاسم وخلود غانية (٢٠١٢م)، "دور تكنولوجيا المعلومات الرقمية في التربية والتعليم" (الطبعة الأولى)، عمان - الأردن، المؤتمر الدولي لتكنولوجيا المعلومات الرقمية.

- تصميم وانتاج الوسائل التعليمية- د. محمد محمود الحيلة -٢٠١٧ دار المسيرة للنشر و الطباعة

اليوم التدريبي الثاني

اللعب كويسلة للتعلم

الجدول الزمني لتنفيذ المادة التدريبية لليوم الثاني

ساعات تنفيذ التدريب :(٥) ساعات

اليوم	رقم الجلسة	موضوع الجسة / النشاط	زمن النشاط	
			دقيقة	ساعة
الأول	الجلسة الأولى	نشاط استفتاحي / تحدي المارشملو	٣٠	٠
		تعريف الألعاب التعليمية و أنواعها	٢٥	٠
		فوائد الألعاب التعليمية و مراحل تنفيذها	٤٥	٠
		أمثلة على الألعاب التعليمية	٥٠	٠
	استراحة		٣٠	٠
	الجسة الثانية	تعريف الألعاب الرقمية و فوائدها	٢٠	٠
		KAHOOT كمثال على الألعاب التعليمية الرقمية	٥٠	٠
		استخدام اللوح التفاعلي لتصميم ألعاب تعليمية .	٥٠	٠

أستخدام الوسائل و المصادر التعليمية / اليوم الثاني

اللعب كوسيلة للتعلم

النتاجات الخاصة للجسلة:

- **توضيح مفهوم الألعاب التعليمية و اللعب كوسيلة للتعلم و أنواعه .**
- **استخلاص فوائد الألعاب التعليمية .**
- **التعرف الى عناصر الألعاب التعليمية .**
- **التعرف الى بعض الألعاب التعليمية و تطبيقها.**
- **توضيح مفهوم الألعاب التعليمية الرقمية.**
- **استخلاص مميزات الألعاب الاكترونية و فوائدها .**
- **التعرف الى أهمية اللوح التفاعلي في تصميم الألعاب الالكترونية**
- **تصميم ألعاب تعليمية إلكترونية مناسبة للمناهج الأردنية و التدرب على تطبيقها.**

أنشطة الجلسة

الموضوع الرئيسي : اللعب كوسيلة للتعلم الموضوع الفرعي:مثال على الألعاب كنشاط لكسر الجمود	
رقم النشاط: (١) عنوان النشاط: نشاط استفتاحي (تحدي المارشملو)	زمن النشاط: ٣٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الأولى

التهيئة و التحفيز يسأل الميسر المتدربين عن ألعابهم المفضلة عندما كانوا طلابا .

هدف النشاط: التمهيد لدورالألعاب التعليمية في تعزيز التعلم و تيسيره

نص النشاط : قم بصناعة هرم من أعواد المعكرونة و وضع قطعة مارشملو أعلى الهرم .

أدوات النشاط : ٢٠عود معكرونة ، خيط ، مقص لاصق ،قطعة مارشملو .

استراتيجية تنفيذ النشاط : العمل في مجموعات .

الإجراءات :

- يقسم الميسر المتدربين في مجموعات متكافئة.
- يوزع الميسر أدوات النشاط على المجموعات.
- يطلب الميسر من كل مجموعة أن تقوم بعمل برج من أعواد المعكرونة و تثبيت قطعة المارشملو أعلى البرج دون ان يسقط البرج و ينوه الميسرأن المجموعة الفائزة هي صاحبة أعلى بناء .
- يعمل المتدربون في مجموعاتهم بشكل فريق لمدة ٢٠ دقيقة .
- يطلب المدرب من المتدربين بعد انتهاء الوقت المخصص للنشاط التوقف عن العمل ويتم عرض الأبراج التي صممتها المجموعات و تحديد المجموعة الفائزة .
- يسأل الميسر المتدربين عن شعورهم بعد انتهاء التحدي و عن قيمة العمل الجماعي مع الفريق و المجموعة و يعقب على إجابات المجموعات .

الموضوع الرئيسي: اللعب كوسيلة للتعلم الموضوع الفرعي: مفهوم الألعاب التعليمية و أنواعها	
رقم النشاط: (٢) عنوان النشاط:تعريف الألعاب التعليمية و أنواعها	زمن النشاط:٢٥ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الأولى

التهيئة و التحفيز: يسأل الميسر المتدربين عن لعبة جماد حيوان نبات و فائدتها.

هدف النشاط: تعريف الألعاب التعليمية و تحديد أنواعها.

نص النشاط : قم بالاجابة عن الأسئلة التالية ثم ناقش إجابتك مع شريك .

أدوات النشاط : جهاز حاسوب ، جهاز عرض ،ورق قلاب ،ورق أبيض، قلم ملون ، ورقة عمل (١).

استراتيجية تنفيذ النشاط : فكر – ناقش – شارك .

الإجراءات :

- يطلب الميسر من المتدربين أن يفكروا بشكل فردي بتعريف الألعاب التربوية وأنواعها لمدة اثلاثة دقائق و كتابة ما فكرو به على ورقة العمل.
- يطلب الميسر من المتدربين بعد انتهاء الوقت العمل بشكل ثنائي و قراءة ما قام الشريك بكتابته و مناقشته لمدة أربع دقائق .
- يطلب االميسرمن المتدربين مناقشة آرائهم مع الجميع في نقاش جماعي و يعقب على اجاباتهم .
- يقوم الميسر بعرض شرائح العرض التقديمي الخاصة بتعريف الألعاب التعليمة و التعلم عن طريق اللعب و أنواع الألعاب التعليمية.

الموضوع الرئيسي : اللعب كوسيلة للتعلم الموضوع الفرعي: فوائد الألعاب التعليمية	
رقم النشاط: (٣) عنوان النشاط: فوائد الألعاب التعليمية	زمن النشاط:٢٥ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الأولى

التهيئة و التحفيز: الإشارة الى الرغبة الدائمة عند الطلاب للعب و شعورهم بالمتعة عند ممارسة لعبة ما.

هدف النشاط: التعرف على فوائد الألعاب التعليمية.

نص النشاط : ضع كلمة نعم عند العبارة الصحيحة و كلمة لا عند العبارة الخاطئة .

أدوات النشاط :، ورق قلاب. جهاز حاسوب ، جهاز عرض ورقة عمل (٢)

استراتيجية تنفيذ النشاط :ورقة عمل.

الإجـــراءات :

- يقوم الميسر بسؤال المتدربين السئال التالي (هل تعتقد أن الطلاب يفضلون الحصول على المعلومة من خلال قراءتها من الكتاب مباشرة أم من خلال لعبة تعليمية ممتعة ؟ برر اجابتك).
- يقوم الميسر باستعراض بعض الاجابات من المتدربين دون التعقيب عليها ثم يشير الى أن لاستخدام الألعاب التعليمية فوائد متعددة .
- يقوم الميسر بتوزيع ورقة عمل رقم ٢ على المتدربين و يطلب منهم حلها مع الزميل المجاور لمدة خمس دقائق.
- يشير الميسر إلى انتهاء الوقت المخصص للاجابة عن الأسئلة و تتم مناقشة الإجابات في نقاش جماعي بين الميسر و المتدربين.
- يعرض الميسر الشريحة الخاصة بفوائد الألعاب التعليمية و خطوات انتاجها و يعقب عليها و يختم النشاط .

الموضوع الرئيسي : اللعب كوسيلة للتعلم الموضوع الفرعي: ألعاب تعليمية مناسبة	
رقم النشاط: (٤) عنوان النشاط:أمثلة على الألعاب التعليمية	زمن النشاط:٥٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الثانية

التهيئة و التحفيز: التأكيد على أهمية اللعب لكسر الروتين و تقريب المفاهيم المجردة لأذهان الطلبة.

هدف النشاط: تطبيق بعض الألعاب التعليمية التي يمكن استخدامها في الحصة الصفية .

نص النشاط : الإملاء الراكض ، إصفع الكلمة

أدوات النشاط :، ورق قلاب ، أقلام ملونة ، ورق قرطاسية . لاصق ، جهاز حاسوب ، جهاز عرض آؤلة صفع الذباب.

استراتيجية تنفيذ النشاط : العمل في مجموعات.

الإجراءات :

اللعبة الأولى :اصفع الكلمة

- يقوم الميسر بتثبيت لوحة مكتوب عليها صفوف من الكلمات . كل صف يحتوي على أربع كلمات ثلاثة منها متشابهة وواحدة مختلفة . يقوم الميسر بتغطية الورقة بحيث لا يتمكن المتدربين من قرائتها .
- يقوم الميسر بتقسم المتدربين الى ثلاثة مجموعة بحيث تقف كل مجموعة في طابور أمام اللوحة .
- يقوم الميسر بشرح آلية النشاط للمجموعات و يوضح الميسر بأنه سيقوم بكشف صف واحد من الكلمات في كل مرة .
- يعطي الميسر للفرد الأول من كل مجموعة آلة صفع الذباب ويوضح أن الفائز هو من يقوم بصفع الكلمة المختلفة أولا . بعد الانتهاء من الاجابة يعود يسلم كل متدرب الة صفع الذباب للمتدرب الذي يلية ثم يعود الى كرسية و يقوم الميسر بكشف الصف الثاني من الكلمات و هكذا حتى تنتهي الكلمات
- يتم احتساب نقطة لكل اجابة صحيحة فائزة . و تكون المجموعة الفائزة هي التي تحصد أكثر عدد من النقاط.

اللعبة االثانية : (الإملاء الراكض)

- يقوم الميسر بتقسيم جميع المشاركين الى مجموعات متساوية .
- يقوم الميسربتعليق أوراق تحتوي على نص في أماكن مختلفة من الغرفة .
- يقوم االميسر بشرح تعليمات اللعبة للمجموعة و هي كما يلي:
- يقوم أحد أفراد المجموعة بالركض نحو الورقة المعلقة و قراءة ما يستطيع حفظه منها ثم العودة الى مجموعته و نقل المعلومة لهم غيبا .
- يقوم أفراد المجموعة بكتابة ما يمليه عليهم الراكض الذي يقوم بالركض ذهابا و إيابا الى الورقة لاملائها على مجموعته .
- بعد انتهاء الوقت المحدد يقوم الميسر باعطاء اشارة الانتهاء و يقوم باستعراض إجابات المجموعات .المجموعة الفائزة هي المجموعة التي تكتب النص كاملا دون أي نقص أو أي خطأ في المعلومة .

الموضوع الرئيسي : اللعب كوسيلة للتعلم الموضوع الفرعي: الألعاب التعليمية الالكترونية	
رقم النشاط: (٥) . عنوان النشاط: تعريف الألعاب التعليمية الالكترونة.	زمن النشاط:٢٥ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الثانية

التهيئة و التحفيز:أذكر بعض الأمثلة على ألعاب الكترونية .

هدف النشاط: التعرف على مفهوم الألعاب الالكترونية التعليمية وأهميتها .

أدوات النشاط :، ورق قلاب ، أقلام ملونة ،. جهاز حاسوب ، جهاز عرض

استراتيجية تنفيذ النشاط : استخدام فيديو تعليمي

الإجراءات .

- يقوم الميسر بطرح سؤال عن أشهر الألعاب التعليمية التي يعرفها المتدربون و يستمع لاجاباتهم المختلفة .
- يطلب الميسر من المتدربين أن يشاهدوا فيديو حول الألعاب الاكترونية و أن يقوموا بكتابة تعريف للألعاب الإلكترونية التعليمية و أهمية استخدامها بدلا من الوسائل التعليمية التقليدية .

-بعد الانتهاء من عرض الفيديو ، يقوم الميسر بالاستماع الى اجابات المتدربين .

- يقوم الميسربالتعقيب على اجابات المتدربين ثم يعرض الشرائح الخاصة بتعريف الألعاب التعليمية الرقمية و فوائدها

الموضوع الرئيسي : اللعب كوسيلة للتعلم الموضوع الفرعي: أمثلة على الألعاب الالكترونية	
رقم النشاط: (٦) . عنوان النشاط: أمثلة على الألعاب الاكترونية “Kahoot ”	زمن النشاط:٣٥ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الثانية

التهيئة و التحفيز: تذكير المتدربين بأهمية الألعاب التعليمية .

هدف النشاط: تطبيق لعبة تعليمية تنافسية باستخدام التطبيقات الحاسوبية .

نص النشاط : قم باختيار االجابة الصحيحة .

أدوات النشاط. جهاز حاسوب ، جهاز عرض، أجهزة الهاتف الذكية ، انترنت.

استراتيجية تنفيذ النشاط :مسابقة

الإجراءات .

- يقوم الميسر بتقديم موقع https://kahoot.it/ و يشير للمتدربين بأن هذا الموقع خاص بالمسابقات الرقمية .
- يطلب الميسر من المتدربين الدخول عبر هواتفهم الذكية الى الرابط و طباعة الكود الذي يعرضه الميسر على جهاز العرض في المربع الفارغ الذي يظهر أمامهم .
- يتأكد الميسر من أن جميع المتدربين استطاعو تسجيل الدخول بنجاح .
- يقوم الميسر بشرح شروط المسابقة .
- يضغط الميسر على زر البدئ و يعرض المسابقة التي قام بتصميمها مسبقا .
- يقوم المشاركون باللعب و اختيار الاجابات الصحيحة .
- يتم إعلان الفائز و منحه جائزة تشجيعية .
- يطلب الميسر من المتسابقين الدخول الى الرابط https://create.kahoot.it/register

ويطلب منهم انشاء حساب خاص لهم و عمل مسابقتهم الخاصة المرتبطة بالمنهاج الذي يقومون بتدريسه.

- يستعرض الميسر مسابقات المتدربين و يختتم النشاط .

الموضوع الرئيسي : اللعب كوسيلة للتعلم الموضوع الفرعي:اللوح التفاعلي	
رقم النشاط: ٧ . اللوح التفاعلي و الألعاب التعليمية	زمن النشاط:٦٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الثانية

التهيئة و التحفيز: سؤال " هل يوجد في مدرستك لوح تفاعلي؟

هدف النشاط: التعرف على تقنيات و أدوات اللوح التفاعلي و برنامج تصميم الألعاب.

Smart notebook

نص النشاط : اعمل مع مجموعتك لتصميم لعبة تعليمة مفيدة خاصة بدرسك باستخدام اللوح التفاعلي .

أدوات النشاط :، . جهاز حاسوب ، جهاز عرض انترنت ، لوح تفاعلي، ورق قلاب، أقلام ، كتب مدرسية.

استراتيجية تنفيذ النشاط : العمل في مجموعات

الإجراءات .

- يقوم الميسر بطرح الأسئلة التالية" ماذا تعرف عن اللوح التفاعلي ؟ ما الفائدة من استخدامه ؟ هل تعرف كيف تصمم ألعاب تعليمية باستخدامه ؟
- يستمع الميسر الى اجابات فردية من المتدربين.
- يقوم الميسر بعرض الشرائح التقديمية الخاصة بموضوع اللوح التفاعلي و كيفية استخدامه أدواته اضافة الى برنامج سمارت نوتبوك ويبين للمشاركين كيف يصممون لعبة تفاعلية باستخدامه.
- يطلب الميسر من المتدربين الجلوس ضمن مجموعات من نفس المبحث الذي يقومون بتدريسه. يطلب الميسر من المتدربين العمل بشكل جماعي واختيار درس من كتب المنهاج المدرسي الذي يقومون بتدريسه لتصميم لعبة تفاعلية باستخدام البرمجية لتوضح الدرس.
- يعمل المتدربون معا لمدة ٢٥ دقيقة ثم تقوم كل مجموعة بشرح و استعراض اللعبة التي صممتها أمام الجميع .

ملحق النشرات التربوية
و أوراق العمل

اليوم الثاني

مقدمة

التعلم باللعب هو أحد الوسائل التعليميّة، والتربويّة الحديثة، والتي تعتمدُ على الاستفادة من تأثير الألعاب على الطلاب، والعمل على تحويل هذا التأثير إلى وسيلةِ تعليمٍ إيجابيّة، ومفيدة، تجعل الطلاب يتفاعلون مع موادهم بكفاءة.

ماهو اللعب :

اللعب لغة كما جاء في لسان العرب لابن منظور: ضد الجد، و يقال لكل من عمل عملا لا يجدي عليه نفعا: إنما أنت لاعب، و يقال: رجل لعبة أي كثير اللعب ، و الشطرنج لعبة ، و النرد لعبة، و كل ملعوب به فهو لعبة لأنه اسم.

أما اللعب اصطلاحا فتعدد و تتباين تعريفاته بالنظر إلى الإطار المرجعي الذي يستند إليه كل باحث في رصده لهذا السلوك.كما أن جلها إنما هي وصف للعب و ليست تعريفا له، . و منها

- Percy - تعريف بيرس:

اللعب هو كل نشاط يقوم به الفرد لمجرد النشاط دون أدنى اعتبار للنتائج التي قد تنتج عنه بحيث يمكن الفرد الكف عنه أو الاسترسال فيه بمحض إرادته.

- Good تعريف قاموس التربية لمؤلفه جود:

اللعب نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة و التسلية ، و يستغله الكبار عادة ليسهم في تكوين سلوكهم و شخصياتهم بأبعادها المختلفة العقلية و الجسمية و الوجدانية.

- Huzinga تعريف هوزنجا:

اللعب هو كل أنواع النشاط الحر الذي يؤدى بوعي تام خارج الحياة العادية باعتباره نشاطاغيرجاد وغير مرتبط بالاهتمامات المادية .وهو مقتصر على حدود الملاءمة ، و ينفذ وفق قواعد مضبوطة.

- Jean Piaget تعريف جون بياجيه:

اللعب عملية تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد.فاللعب والتقليد والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي و الذكاء

وو بناء على ما تقدم من تعريفات يمكننا تلخيص تعريف اللعب بأنه بأنه نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية ، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية . ويمكن تعريف

اللعب كوسيلة تعليمية : يعرف اللعب كوسيلة تعلم بأنه :استغلال لأنشطة اللعب في اكتساب المعرفة

وتقريب مبادئ العلم للطلبة وتوسيع آفاقهم المعرفية ،و هو أيضا استثمار للطاقة الحركيّة و العقلية الخاصّة

بالطلبة، والتي تعبّر عن نشاطهم الجسديّ، والعقليّ وتساعد في الحصول على العديد من المعلومات، عن

طريق استخدام وسائل تعليميّة مسليّة.و يعد التعلم أثناءباللعب من أكثر الطرق جذبا للطلبة مهما اختلف نوع اللعبة أو الوسيلة المستخدمة في العب (ألعاب تقلدية و ألعاب تكنولوجية)

أنواع التعلم باللعب:
يقسمُ التعليم باللعب إلى نوعين، هما:

١- **التعليم باللعبِ المُوجه:** هو التعليمُ باللعبِ الذي يعتمدُ على وجودِ خُطّةٍ تعليميّةٍ واضحةٍ، وبرنامجٍ تعليميٍّ يتمُ تحديدهُ مسبقاً، ويحتوي على مجموعةٍ من النشاطات التعليميّة، وعادةً يرتبطُ هذا النوعُ مِن التعليمِ بالمدارسِ، والنوادي التعليميّة الخاصّة بالطلبة.

٢- **التعليم باللعبِ غير المُوجه:** هو التعليمُ باللعبِ الذي لا يعتمدُ على وجودِ أيّ خطةٍ ثابتةٍ، أو برنامجٍ تعليميّ مسبقٍ، بل يعتمدُ على اختيار الطفلِ للألعاب التي تناسبهُ، والاعتماد على خيالهِ في تحديدِ الطريقة المُناسبة للعبِ، وعادةً يتم تطبيق هذا النوع من التعليم في المنزل بمُساعدةِ الوالدين.

و يمكن تقسيم أنواع الألعاب التعليمية الى فئات مختلفة وفقا لمعايير متنوعة و منها :

١. عدد اللاعبين : حيث تقسم الألعاب التعليمية الى ألعاب فردية أو ألعاب جماعية (فريق)
٢. من حيث الجانب الإنساني المستخدم (الحواس) : عقلية (ذهنية) أو حركية عضلية.
٣. المكان الذي تمارس به : خارجية (في الهواء الطلق) و داخلية (داخل الغرفة الصفية) .
٤. من حيث حداثة الأسلوب : تقليدية مثلا(باستخدام الورقة و القلم) أو حديثة (باستخدام جهاز الحاسوب جهاز الحاسوب)
٥. من حيث الغاية : تنافسية أم استكشافية

النمط التنافسي: من خلال المسابقات والمباريات التعليمية بين كل من :

١. متعلم وآخر
٢. مجموعة متعلمين ومجموعة أخرى.
٣. متعلم وجهاز تعليمي كالكمبيوتر.

حيث يكون هناك فائز وخاسر.

النمط العلمي الاستكشافي: حيث تهدف إلى تنمية الابتكار والإبداع والتفكير لدى المشاركين من خلال الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو والكمبيوتر التعليمية والتي تستعمل استراتيجيات ذكية وتنقل اللاعب بعد الانتهاء من مرحلة معينة بنجاح الى مرحلة جديدة أكثر تعقيدا و بحاجة الى مهارات أكثر تطورا .
فوائد استخدام الألعاب التعليمية كمصدر للتعلم :

أهمية و فوائد التعلم باللعب :

- يعد اللعب أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل بين الفرد وعناصر البيئة لغرض التعلم وإنماء الشخصية والسلوك.
- يمثل اللعب وسيلة تعليمية سلسة تقرب المفاهيم وتساعد في إدراك معاني الأشياء.
- يعتبر أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم الأطفال وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم
- يشكل اللعب أداة تعبير وتواصل بين الطلبة حيث تشجع الطالب على التعاون مع زملائه أو التنافس معهم في جو من المحبة و المتعة .
- تعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية وتحسن الموهبة الإبداعية لدى االطلبة.
- تعمل الألعاب التعليمية على إشباع رغبة الطالب في اللعب وإدخال السرور إلى قلبه وجعله نشيط وفعالا مما يجعل المدرسة و الغرفة الصفية بيئة جاذبة للتعلم و النماء.
- توسيع آفاق المعرفة لدى الطلبة وزيادة معولماتهم بأساليب ممتعة و غير رتيبة .
- تقوية حواس الطلبة و خاصة في المراحل المبكرة وتقوية عضلاتهم الكبيرة والدقيقة.
- تساعد االطلبة على اكتساب أنماط سلوكية مرغوبة كالتعاون و المنافسة الشريفة و الروح الرياضية و احترام التعليمات و الأنظمة والقوانين.
- تساعد الألعب التعليمية الطلبة على اكتساب الأسلوب العلمي في التفكير فيتعلم من خلالها الطلبة الانتباه والملاحظة والتفكير والتحليل والتركيز ودقة الملاحظة والتركيب والتحليل والتفريق والتصنيف والمقارنة وبيان أوجه الشبه والاختلاف.
- تنمي الألعاب التعليمية لدى الطلبة القدرة على التركيز والانتباه و تقلل من تشتت الانتباه و الملل أثناء التعلم . كما تساعد في تقوية الذاكرة و تنمية التفكير الابداعي و المخيلة .
- تساعد الألعاب التعليميةعلى خلق جو من الألفة بين الطلاب و توطيد روابط الصداقة بينهم .

مجالات استخدام الألعاب التعليمية ...

- تستخدم الألعاب التعليمية في كثير من المجالات التربوية ، ومن ذلك : تعليم الحروف ، والأعداد والألوان والأشكال والمفردات وتراكيب اللغة والعمليات الحسابية و التعريف بالحيوانات و البلاد وبعض الجوانب الثقافية .

شروط اللعبة التعليمية:

هناك شروط يجب على المعلم أن يأخذها بعين الاعتبار عند تصميم الألعاب التعليمية و تنفيذها و من هذه الشروط ما يلي:

- اختيار ألعاب لها أهداف تربوية محددة وفي نفس الوقت مثيرة وممتعة .
- أن تكون قواعد اللعبة سهلة وواضحة وغير معقدة .
- أن تكون اللعبة مناسبة لخبرات وقدرات وميول الطلبة .
- أن يكون دور الطالب واضحا ومحددا في اللعبة .
- أن تكون اللعبة التعليمية من بيئة الطالب .
- أن يشعر التلميذ بالحرية والاستقلالية في اللعب .
- أن تكون اللعبة التعليمية جزءاً من المنهج الدراسي.
- أن تكون اللعبة التعليمية مناسبة لطبيعة وغرفة الصف وعدد الطالبات.
- أن تشمل اللعبة على عنصر المنافسة والتي قد تكون بين اللاعب والحاسوب أو بين اللاعب ونفسه أو بين اللاعب وزملائه .
- أن تتضمن اللعبة قدرا من التحدي الملائم الذي يستنفر قدرات الفرد في حدود ممكنه .
- أن تثير اللعبة خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم .
- أن تتوفر السلامة في اللعبة فلا يواجه اللاعب مخاطر تؤذيه .
- أن تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة ، على أن لا يكون ذلك هو هدف اللعبة .

خطوات تطبيق الألعاب التربوي

أولا: تحديد النتاجات التعليمية:

و هنا يجب على المعلمين اختيار النتاجات المناسبة للألعاب التربوية، فلكل نتاج هدف نسعى له، و فيما يلي عرض للأهداف التربوية:

أهداف جسمية : تدريب العضلات ، تدريب الحواس ، الصحة الجسمية ، التآزر العصبي العضلي.

أهداف معرفية : تنمية العمليات العقلية ، الاستكشاف ، الابتكار ، تنمية التفكير

أ هداف اجتماعية : التواصل مع الآخرين ، تعلم قوانين المجتمع وأنظمته ، توفير مواقف للمتعلم.

أهداف وجدانية : الدافعية ، التعبير عن النفس ، تلبية الاحتياجات العاطفية ، تكوين الشخصية

أهداف مهارية : السرعة والدقة ، ربط المحسوس بالمجرد ، حل المشكلات .

ثنيا: تحويل النتاج التعليمي الى تحدٍ:

ان الهدف الاساس للألعاب هو اثارة الدافعية لتحقيق التعلم الفعال، من خلال التنافس و استغلال الطاقات.

و هنا يجب الاّ نركز على النتاج المعرفي فقط، بل ان نستغل طاقة الطلبة و ميولهم للعب الفطري، و تفريغ الشحنات عندهم، و الابتعاد عن الرتابة و الروتين داخل الصف.

ثالثا : تحديد المعزز (الجائزة) لهذا النشاط:

وهو ما يدفع الطلبة للقيام الفعال بالنشاط (اللعب)، و هنا يجب الاهتمام بالاتي:

- ان يكون المعزز مثيرا للدافعية.
- ان يكون اقتصاديا.
- ان يكون ذا قيمة معنوية.
- ان يكون ذا قيمة تربوية (هادفا).

رابعا : بناء اللعبة و تجريبها

بعد تحديد اللعبة، على المعلم ان يصممها، و ان يضع قواعد (اجراءات) قابلة لتنفيذها، موفرا بذلك المواد و الادوات المناسبة و الكافية للطلبة، فالهدف من ذلك الاستمرار باللعب حتى نهاية الزمن المحدد، و ذلك لتحقيق النتاج الموضوع.بعد ذلك يقوم المعلم بتجريب اللعبة . و هي خطوة مهمة قبل التنفيذ للتأكد من ان النتاج المرجو سيتحقق، و أن اللعبة التعليمية مكتملة و هنا يجب التأكد من:

- ان تثير اللعبة الدافعية لدى الطلاب.
- ان يستطيع الطلبة تنفيذ اجراءاتها بسهولة.
- ان تكون المدة المحددة للتنفيذ مناسبة.

- ان تناسب مكان التنفيذ (صف/ مختبر/ ساحة/ ملعب)
- ان تتكامل مع نتاجات الدرس المستهدف.
- ان تقدم كنشاط تقديمي للدرس (في البداية)، او ختامي وتقويمي (في النهاية)

خامســا: تنفيذ اللعبة

وهنا على المعلم مراعاة ما يلي:

- وضع قائمة بالمواد والأدوات المستخدمة في اللعب.
- تحديد وقت التنفيذ ومكانه.
- تحديد خطوات التنفيذ، كيف تبدأ وكيف تنتهي.
- تحديد الأدوار ووضع القوانين وشرح المعايير.
- تقسيم الطلبة بشكل عشوائي او متساوي من حيث القدرات (لا تدع الطلبة يقسمون انفسهم)و ترك الفرق تسمي انفسها، فهذا يزيد من دافعيتهم، و يجنبهم ان يسموا انفسهم بالألقاب.
- تهيئة أذهان المتعلمين وتشويقهم للعبة، وإثارة اهتمامهم وتوضيح الفائدة من اللعب.
- مراعاة الفروق الفردية عند توزيع المتعلمين من حيث السرعة في الانجاز والقدرة على التركيز حتى لا تكون اللعبة سبباً في إحباط المتعلمين.
- الانتباه إلي مدى استجابة كل فريق للمنافسة.
- عدم المقارنة بين أداء المتعلمين في اللعبة بل تعزيز نقاط القوة وبث الحماس فيهم.
- مشاركه المعلم في اللعبة فهي فرصه للاحتكاك بهم عن قرب.
- أن لا يشعر المعلم بالانزعاج من الفوضى التي تحصل اثناء التنفيذ، فهذا طبيعي.

سادسا: مرحلة التقويم :

و هنا على المعلم ان يقوم بما يلي:

- تقدير جهود الجميع و عدم الانتقاص من جهد أحد فالتقدير يؤدي إلي النجاح.
- تقويم الطلبة باستخدام الأداة المناسبة و تقديم التغذية الراجعة لهم.

أمثلة على الألعاب التعليمية المفيدة أثناء الحصة الصفية :

- كرة الثلج Snow ball game :

يقوم الطلاب بكتابة اسئلة على أوراق قرطاسية ثم طيها على شكل كرة و قذها على زملائهم و عندما يشير المعلم للطلبة بالتوقف يلتقط الطالب أقرب ورقة عليه و يقرأ السؤال و يحاول الاجابة عليه.

- اصفع الكلمة المختلفة Slap the word game :

يقف الطلاب في أعمدة متساوية و يقوم المعلم بوضع لوحة تحتوي على أعمدة من الكلمات . يقوم المعلم بتغطية كل صف من الكلمات و اظهار الصفوف بشكل افقي واحدة تلوة الاخرى . يقرا الطلبة في الخط الأفقي الكلمات التي اظهرها المعلم و يقومون باستخدام أيديهم او الة صفع الذباب بضرب الكلمة المختلفة . من يضرب الكلمة المختلفة هو الفائز .

- الإملاء الراكض Running dictation game:

يعلق المعلم ثلاث ورقات تحتوي على نفس النص في الغرفة الصفية في اماكن مختلفة . يقسم المعلم الطلبة الى مجموعات ثم يطلب من كل مجموعة ان تختار شخصا ما للركض ذهابا و إيابا الى الورقة المعلقة على الحائط . يقوم الراكض بنقراءة الفقرة و العودة الى مجموعته و املاء ما قراه عليهم . يذهب الراكض الى الورقة عدة مرات حتى ينتهي الوقت الذي حدده المعلم . و تفوز المجموعة التى قامت بنقل النص كاملا باقل عدد من الاخطاء .

الألعاب الالكترونية (الرقمية) التعليمية

تعريفها

الألعاب الالكترونية (الرقمية) التعليمية هي شكل من أشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التى يؤديها المتعلم على الكمبيوتر، من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليمى محدد فى إطار تنافسى وممتع، وهو نوع من التعلم يتمركز حول المتعلم ، ويتيح له حرية الإستكشاف والتجربه بفاعلية داخل البيئة التعليمية.

شروط يجب توفرها في الألعاب الرقمية (الالكترونية):

١- وضع هدف للعبة لتشجع المتعلم على متابعة التعلم و اللعب معا و لا بد أن يتم هذا في ظل قواعد محددة للعبة.

٢- وجود عنصر المنافسة و التحدي في اللعبة .

٣- وضع مراحل في اللعبة بحيث ينتقل المتحدي من المرحلة بعد اجتيازها بنجاح الى مراحل أخرى ذات مستوى أعلى على أن يتم ذلك في إطار ترفيهي.

مميزات الألعاب التعليمية الرقمية (الإلكترونية) و فوائدها:

يعتبر استخدام الألعاب في التعليم من أكثر الوسائل التي تشد انتباه المتعلمين، وتؤكد النظريات التعليمية أن شد الانتباه أكثر أهمية من التشجيع في عملية التعلم، ولذلك فإن الألعاب التعليمية تساعد على تركيز المعلومة وثباتها في أذهان التلاميذ لما تمتاز به من شد انتباه الطلاب أثناء استخدامها.

تتميز الالعاب التعليمية الإلكترونية بما يلي:

- تقوي الألعاب الالكترونية روح المنافسة لدى الطالب و تشجيعه على الفوز و التعلم من الخطأ و عدم تكراره.
- تحبب المتعلم في تلقي التعليم من خلال الوسائل الالكترونية التعليمية و التي غالبا ما تعتمد على المؤثرات الصوتية و البصرية.
- تساعد الألعاب الالكترونية على مواكبة الطفل للتطور التكنولوجي من خلال التعامل مع الكمبيوتر.
- تساعد الطفل في إثبات شخصيته و تحقيق ذاته من خلال اعتماده على نفسه و تحقيق الفوز.
- يمكن للطفل تكرار اللعبة عدد من المرات لحين إتقانها.
- تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً.
- تزيد دافعية التعلم لدى التلاميذ لأن اللعب ميل فطري لدى المتعلم، لذلك يمكن استخدامها لتشجيع المتعلم لتعلم المواضيع التي لا يرغب في تعلمها من قبل.
- التحرر من الخصومة والنزاع إذا كان اللعب انفراديا دون الحاجة إلى مشاركة زميل.
- إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.
- الألعاب الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقاً وجذباً.
- من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي، نظراً لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارًا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف وقد، وهذا ما تؤكده الأبحاث من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تكون له قيمه عظيمة في القدرة على الإبداع.
- الألعاب التعليمية الإلكترونية غير مرتبطة بزمن محدد، فيستطيع المتعلم اللعب في أي وقت يرغبه ولأي مدة يريدها.
- تقوم الألعاب التعليمية الإلكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب.
- من خلال اللعب يتخلص المتعلم من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية.
- تدمج المعرفة بالمهارات مثل: مهارة التفكير المنطقي، مهارة حل المشكلات، مهارة التخطيط واتخاذ القرارات.

- تعتبر أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم المتعلمين وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم. مع إمكانية تكرار برامج الألعاب التعليمية تضمن تعلم الطالب حتى مرحلة التمكن والإتقان.
- التعلم: تساعد الأداة التعليمية المعلم على جعل الدرس ممتعاً ومثيراً للاهتمام وفعالاً.
- إعداد الدرس والأدوات: ويساعد هذا المحور المعلم على إعداد وتخطيط درسه وكيف يصمم الطلاب مشاريعهم ويتكون هذا المحور من (١٥) أداة.

اللوح الذكي /التفاعلي (smart board)

هو نوع خاص من السبورات البيضاء الحساسة التفاعلية ، ويتم التعامل معها باللمس ، ويتم استخدامها لعرض ما على شاشة الكمبيوتر من تطبيقات متنوعة ، وتستخدم في الصف الدراسي ، في الاجتماعات والمؤتمرات والندوات وورش العمل و في التواصل من خلال الانترنت وهي تسمح للمستخدم بحفظ وتخزين ، طباعة أو إرسال ما تم شرحه للآخرين عن طريق البريد الإلكتروني في حالة عدم تمكنهم عن التواجد بالمحيط كما أنها تتميز بإمكانية استخدام معظم برامج مايكروسوفت أوفيس وبإمكانية الإبحار في برامج الانترنت بكل حرية مما يسهم بشكل مباشر في إثراء المادة العلمية من خلال إضافة أبعاد ومؤثرات خاصة وبرامج مميزة تساعد في توسيع خبرات المتعلم وتيسير بناء المفاهيم واستثارة اهتمام المتعلم وإشباع حاجته للتعلم لكونها تعرض المادة بأساليب مثيرة ومشوقة وجذابة.

كيفية إستخدام اللوح التفاعلي

تقوم اللوحة التفاعلية الذكية، بتحويل المساحة الخاصة بالمستخدم إلى بيئة تفاعلية تعليمية و تدريبية و ذلك من خلال توصيلة مع جهاز العرض ومع جهاز الحاسوب بطريقة سهلة وبسيطة، حيث يتم توجيه الصورة الصادرة من جهاز الحاسوب إلى اللوح التفاعلي من خلال جهاز العرض. بمعنى آخر يتم نقل محتوي شاشة الحاسوب إلى اللوح الذكي بشكل مكبر ويتيح للمستخدم التحكم بفضل خاصية اللمس التي تميز سطحه الحساس سواء كان بالأقلام الخاصة به أو باليد.

مبدأ عمل اللوح التفاعلي / الذكي

التكنولوجيا المستخدمة في اللوحة الذكية هي نفسها التي يتم استخدامها مع أجهزة المساعد الرقمي الشخصي. مما يمكنها لتكون قادرة على معالجة حركة الإصبع أو القلم عندما تلامس السطح. و هنالك أنواع أخرى تستطيع تحديد حركة الأصبع بشكل بصري من خلال مجسات للحركة مثبتة في أماكن محددة

البرامج التابعة للوح التفاعلي

تحتوي اللوحة التفاعلية على العديد من البرامج ومنها برنامج " النوت بوك" "smartnotebook"الذي يسمح بالكتابة وبإضافة الصور وتحريكها وتلوينها أو تغيير الخلفيات حسب حاجة المعلم ، كما يمكن سحب أي صورة لأي تطبيق آخر من تطبيقات المايكرو سوفت بمعنى عند وجود صورة موجودة في برنامج النوت بوك و يرغب في نقلها لبرنامج الاكسل من السهل عمل ذلك والعكس صحيح أيضا نجد " الريكوردر" ويستخدم لتسجيل كل ما يقوم به المعلم أثناء الشرح كوضع خط تحت الكلمات المهمة ، رسم دوائر مربعات ، جلب بعض الصور من الكليب آرت أو الانترنت إلخ .... وهناك أيضا "الفيديو بلاير" video player وهو يستخدم لعرض ما تم تخزينه من دروس مشروحة أو لعرض أي أفلام يرغب المعلم في عرضها والتعليق أوالكتابة عليها كما يوجد " لوحة مفاتيح افتراضية " على شاشة اللوحة الذكية حيث يمكننا الطباعة من خلالها وتحويل الكتابة بخط اليد على اللوحة إلى كتابة مطبوعة.

أهم مميزات إستخدام اللوح التفاعلي:

- سهولة استرجاع الدروس والمعلومات المخزنة كاملة بالنسبة للمعلم الطالب حيث من الممكن عمل مشاركة لمساحة تخزينية معينة على شبكة الإنترنت، وهذا من شأنه رفع كفاءة الطلبة وتحفيزهم لمواصلة عملية المذاكرة.
- تتيح للمعلم طباعة ما تم شرحه وتوزيعه على الطلاب أو حفظه وإرساله لهم عبر البريد الإلكتروني وبالتالي لا يحتاج المتعلم لنقل ما يكتبه المعلم على السبورة، وهذا بدوره يقلل من تشتت التلاميذ حيث أن التركيز سيكون موجهاً لفهم المواضيع المشروحة.
- عرض المعلومات بشكل شيق وممتع.
- عملية التفاعل التي توفرها هذه اللوحة الذكية تزيد من قدرة التلاميذ على حفظ المعلومات وفهمها بالشكل الصحيح بطريقة علمية عملية.
- استخدام هذا النوع من اللوح الذكية يقلل من استخدام المعلمين لأنواع مختلفة من الطباشير والأقلام التي قد تسبب أمراضاً مختلفة على المدى الطويل.
- رفع درجة انتباه و كذلك تفاعل التلاميذ مع الدروس محل الشرح والعرض وأيضا الرغبة للخروج إلى السبورة والمشاركة الفاعلة.
- تعويد التلاميذ على حب العمل الجماعي و تبني علاقة ما بين المعلم والتلاميذ ، وكما قال Robert Schroederانها تعتبر وسيلة لتبادل الخبرات بين التلاميذ.

- تسهم في تخطي الفروق الفردية بين الطلبة.

- عند الكتابة تصحح العبارات والجمل إملائيا تلقائيا.

- بالامكان استخدام اغلب التطبيقات المكتبية مجموعة برامج Microsoft office المتاحة للجميع وسهلة الاستخدام مع الاستمتاع بكامل مميزات تلك البرامج بضوء جديد ضوء السبورة التفاعلية.
من أهم البرامج التي يمكن تطبيقها و استخدامها لاعداد مادة تعليمية باستخدام الألواح التفاعلية البرامج التالية

1- Smart notebook
2- Ketabdaras
3- Activeinspire

ورقة عمل رقم (١)

زمن النشاط:(٢٥) دقيقة **رقم النشاط:** (٢)

اسم النشاط:تعريف الألعاب التعليمية . **اليوم: ...الثاني ../ الجلسة:** ..الأولى ..

س ١ هل قمت بتوظيف الألعاب تعليمية في المادة التي تقوم بتدريسها ؟ أعط مثالا للعبة موضحا خطواتها و عدد المشتركين فيها و كيفية تطبيقها

.....

.....

.....

. .....

س٢، أكتب تعريفا مناسبا للألعاب من خلال وجهة نظرك الشخصية .

.....

.....

.....

ورقة عمل (٢)

زمن النشاط:(٤٠) دقيقة **رقم النشاط:** (٣)

اسم النشاط: فوائد الألعاب التعليمية. **اليوم:** ...../ **الجلسة:** ..الأولى..

ضع اشارة (×) عند الاجابة الصحيحة

العبارة	نعم	لا
تعمل الألعاب التعليمية على تنشط القدرات العقلية و الإبداعية عند الطلبة.		
تعمل الألعاب التعليمية على اكساب الطلبة سلوكيات غير مرغوبة كالأنانية و الغش .		
تنمي الألعاب التعليمية لدى الطلبة القدرة على التركيز والانتباه و تقلل من تشتت الانتباه و الملل أثناء التعلم .		
تساعد الألعاب التعليمية على تقوية حواس الطلبة و خاصة في المراحل المبكرة وتقوية عضلاتهم الكبيرة والدقيقة.		
تؤدي الألعاب التعليمية الى انشغال الطلبة باللعب و تدني تحصيلهم العلمي.		
يعتبراللعب أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية.		
تؤدي الألعاب التعليمية الى هدر وقت الحصة الصفية دون فائدة و تأخر المعلم في المنهاج الذي يدرسه.		
يعد اللعب أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل بين الفرد وعناصر البيئة لغرض التعلم وإنماء الشخصية والسلوك.		
تساعد الألعاب التعليمية على كسر الروتين و الملل و الرتابة في عرض المادة التعليمية .		

ورقة عمل رقم ٣

رقم النشاط: (٤) **زمن النشاط** :(١٥) دقيقة

اسم النشاط:الكلمة المختلفة / لعبة تعليمية . **اليوم: ...الثاني ../ الجلسة:** ..الأولى ..

نص النشاط :

اصفع الكلمة المختلفة

بطريق	**خفاش**	**نعامة**	**دجاجة**
أبو بكر الصديق	**عمر ابن الخطاب**	**زيد بن حارثة**	**علي بن أبي طالب**
الهيدروجين	**النحاس**	**الخارصين**	**الرصاص**
روسيا	**رومانيا**	**فرنسا**	**كوبا**
٢٨	**١٤**	**٥٦**	**٣٠**
T. Shirt	**skirt**	**ring**	**scarf**
معان	**إربد**	**السلط**	**جرش**

ورق عمل رقم (٤)

زمن النشاط:(٣٠) دقيقة **رقم النشاط:** (٤)

اسم النشاط:تعريف الألعاب التعليمية . **اليوم: ...الثاني ../ الجلسة:** ..الأولى ..

انقل النص التالي :

أبو القاسم الشابي

لد أبو القاسم الشابي في ٢/٢٤/ ١٩٠٩م وذلك في مدينة توزر في تونس حيث تمتع هذه المدينة بجمال طبيعى خلاب . كان والده الشيخ محمد الشابى قاضيا اشتهر بالتقوى وكان يقضي يومه .

تلقى أبو القاسم الشابي تعليمه الأولي في الكتاتيب القرآنية كما تلقى عن أبيه أصول اللغة العربية . توجه إلى تونس العاصمة حيث التحق بجامعة الزيتونية ليتخرج منها عام ١٩٢٧ ومن هناك إلى كلية الحقوق .
وخاض الشابي معارك الشباب في هذه المرحلة لإصلاح مناهج التعليم وساعد في تأسيس جمعية الشبان المسلمين والنادي الأدبي في تونس . وفي عام ١٩٢٩ توفي والده ليثير ذلك صدمة عنيفة في نفسية الشابي قلبت حياته وقصائده إلى يأس وألم جارفين إلى أن اغتاله الموت شاباً عام عام ١٩٣٤م بسبب اصابته بمرض القلب وهو على أعتاب عامه الخامس والعشرين . كان من الشعراء الذين تغنوا بالمستقبل وآمنوا بالتجديد ورفضوا الجمود . من قصائده " صلوات في هيكل الحب " و" أغاني الرعاة " و " تحت الغصون ".و أشهر قصائده على الاطلاق هي قصيدة " ارادة الحياة" و التي استهلها بالأبيات التالية :

إذا الشّعْبُ يَوْمَاً أرَادَ الْحَيَـاةَ فَلا بُدَّ أنْ يَسْتَجِيبَ القَدَر

وَلا بُـدَّ لِلَّيْلِ أنْ يَنْجَلِـي وَلا بُدَّ للقَيْدِ أَنْ يَـنْكَسِر

المراجع :

- الخضر ، عثمان ، مهارات ابداعية في التربية و التدريب ، ٢٠٠٧ .
- الألعاب التعليمية – سارة علي بايونس
www.kau.edu.sa/GetFile.aspx?id=262953&fn=الألعاب%٢٠التعليمية.pd

- الألعاب التعليمية .. مميزاتها، أنماطها، مراحل تصميمها – مقال : **د. عائشة بلهيش العمري**
نشر بتاريخ: ٠٣ تشرين١/أكتوبر ٢٠١٥
http://learning-otb.com/index.php/tools-concept1/746-educational-games

- اللوح التفاعلي – م. محمد عبد الحق – مقال- مجلة المعرفة -٢٠١٧
http://www.qou.edu/newsletter/resources/SB/SmartBoards.jsp

- برمجية سمارت نوتبوك للوح التفاعلي https://education.smarttech.com/products/notebook

- سيكولوجيا أدب و تربية الأطفال – حنين فريد فاخوري – اليازوري للنشر و التوزيع ٢٠١٧

اليوم التدريبي الثالث

اليوم الثاني

الجدول الزمني لتنفيذ المادة التدريبية لليوم الثاني

ساعات تنفيذ التدريب :(٥) ساعات

اليوم	رقم الجلسة	موضوع الجسة / النشاط	زمن النشاط	
			دقيقية	ساعة
الثاني	الجلسة الأولى	نشاط استفتاحي	٣٠	٠
		نظرة عامة على أدوات جوجل التعليمية	٣٠	٠
		تعريف أدوات جوجل التعليمية	٣٠	٠
		مميزات تطبيقات جوجل التعليمية	٣٠	٠
		أهم تطبيقات جوجل التعليمية	٣٠	٠
	استراحة		٣٠	٠
	الجلسة الثانية	تطبيقات عملية جوجل التعليمية	٣٠	٢

أستخدام الوسائل و المصادر التعليمية / اليوم الثاني

المقدمة

- النتاجات الخاصة للجلسة
- نظرة عامة على أدوات جوجل .
- تعريف أدوات جوجل.
- مميزات تطبيقات جوجل التعليمية .
- تطبيقات عملية على تطبيقات جوجل التعليمية.

التهيئة و التعلم القبلي (الربط)

أنشطة الجلسة

الموضوع الرئيسي : أدوات جوجل التعليمية الموضوع الفرعي: توقعات المشاركين من البرنامج.	
رقم النشاط: (١) عنوان النشاط: نشاط استفتاحي	زمن النشاط: ٣٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الأولى

التهيئة و التحفيز يسأل الميسر المتدربين عن توقعات المشاركين من البرنامج .

هدف النشاط:

- أن يذكر المتدربين أهم توقعاتهم من هذا البرنامج.
- التعرف على الزملاء المشاركين و خبراتهم.

استراتيجية تنفيذ النشاط : العمل الفردي .

الإجراءات .

- يقوم كل مشارك بإختيار صورة من الصور الملونة التي تناسبه.
- يقوم كل مشارك بالوقوف أمام المشاركين و يعرض الصورة و تعرض على الشاشة أمام الجميع.
- يقوم كل مشارك بالتعريف بنفسه و يذكر أهم توقعاته من البرنامج.
- يقوم كل متدرب بعرض أهم توقعاته من البرنامج على الورق القلاب.
- يعرض المدرب فلم قصير عن أدوات جوجل التعليمية.

الموضوع الرئيسي: أدوات جوجل التعليمية الموضوع الفرعي: نظرة عامة على أدوات جوجل التعليمية	
رقم النشاط: (٢) عنوان النشاط: نظرة عامة على أدوات جوجل التعليمية	زمن النشاط: ٣٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الأولى

التهيئة و التحفيز: يسأل الميسر المتدربين عن أدوات جوجل التعليمية.

هدف النشاط: القاء نظرة شاملة على أدوات جوجل التعليمية.

نص النشاط : قم بعرض وجهة نظرك حول أدوات جوجل التعليمية ثم ناقش إجابتك مع مجموعتك .

أدوات النشاط :، جهاز حاسوب موصول بالانترنت ، جهاز عرض ،ورق قلاب ،ورق أبيض، قلم ملون.

استراتيجية تنفيذ النشاط : فكر – ناقش – شارك .

الإجراءات :

- يطلب الميسر من المتدربين أن يفكروا بشكل جماعي عن وجهة نظرهم حول أدوات جوجل التعليمية.
- يطلب الميسر من المتدربين بعد انتهاء الوقت العمل بشكل جماعي بقاء مقرر المجموعة وانتقال باقي أفرد المجموعة الى مجموعة أخرى.
- يطلب الميسرمن المتدربين الاستماع من مقرر المجموعة نتائج عمل كل مجموعة .
- يقوم الميسر بعرض شرائح العرض التقديمي الخاص بالنظرة العامة على أدوات جوجل التعليمية.

الموضوع الرئيسي : أدوات جوجل التعليمية الموضوع الفرعي: تعريف أدوات جوجل التعليمية	
رقم النشاط: (٣) عنوان النشاط: تعريف أدوات جوجل التعليمية	زمن النشاط:٣٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الأولى

التهيئة و التحفيز: سأل الميسر المتدربين عن أدوات جوجل التعليمية.

هدف النشاط: التعرف على أدوات جوجل التعليمية .

نص النشاط : قم باقتراح تعريف أدوات جوجل التعليمية ثم ناقش إجابتك مع مجموعتك .

أدوات النشاط :، جهاز حاسوب موصول بالانترنت ، جهاز عرض ،ورق قلاب ،ورق أبيض، قلم ملون .

استراتيجية تنفيذ النشاط : فكر – ناقش – شارك (المجموعات) - المقهى العالمي

الإجراءات .

- يطلب الميسر من المتدربين أن يفكروا بشكل جماعي عن وجهة نظرهم حول تعريف أدوات جوجل التعليمية .
- يطلب الميسر من المتدربين بعد انتهاء الوقت العمل بشكل جماعي بقاء مقرر المجموعة وانتقال باقي أفرد المجموعة الى مجموعة أخرى.
- يطلب الميسرمن المتدربين الاستماع من مقرر المجموعة نتائج عمل كل مجموعة .
- يقوم الميسر بعرض شرائح العرض التقديمي الخاص أدوات جوجل التعليمية .
- يقوم الميسر عرض الموقع الإلكتروني الخاص بأدوات جوجل التعليمية :

https://www.new-educ.com/outils-google-pour-les-enseignants

الموضوع الرئيسي : أدوات جوجل التعليمية الموضوع الفرعي: مميزات تطبيقات أدوات جوجل التعليمية	
رقم النشاط: (٤) عنوان النشاط: مميزات تطبيقات جوجل التعليمية	زمن النشاط:٣٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الأولى

التهيئة و التحفيز: سأل الميسر المتدربين عن مميزات تطبيقات أدوات جوجل التعليمية.

هدف النشاط: التعرف على مميزات تطبيقات أدوات جوجل التعليمية.

نص النشاط : قم بذكر أهم مميزات تطبيقات جوجل التعليمية ثم ناقش إجابتك مع مجموعتك .

أدوات النشاط : جهاز حاسوب موصول بالانترنت ، جهاز عرض ،ورق قلاب ،ورق أبيض، قلم ملون.

استراتيجية تنفيذ النشاط : فكر – ناقش – شارك (المجموعات) - المقهى العالمي.

الإجراءات.

يطلب الميسر من المتدربين أن يفكروا بشكل جماعي عن وجهة نظرهم حول مميزات تطبيقات أدوات جوجل التعليمية.

يطلب الميسر من المتدربين بعد انتهاء الوقت العمل بشكل جماعي بقاء مقرر المجموعة وانتقال باقي أفرد المجموعة الى مجموعة أخرى .

يطلب الميسرمن المتدربين الاستماع من مقرر المجموعة نتائج عمل كل مجموعة.

يقوم الميسر بعرض شرائح العرض التقديمي الخاص مميزات تطبيقات أدوات جوجل التعليمية.

يقوم الميسر عرض الموقع الإلكتروني الخاص بأدوات جوجل التعليمية :

https://www.new-educ.com/outils-google-pour-les-enseignants

الموضوع الرئيسي : أدوات جوجل التعليمية الموضوع الفرعي: أهم تطبيقات جوجل التعليمية	
رقم النشاط: (٥) . عنوان النشاط: أهم تطبيقات جوجل التعليمية	زمن النشاط:٣٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الأولى

التهيئة و التحفيز: سأل الميسر المتدربين عن أهم تطبيقات جوجل التعليمية.

هدف النشاط: التعرف على أهم تطبيقات جوجل التعليمية.

نص النشاط : قم بذكر أهم تطبيقات أدوات جوجل التعليمية ثم ناقش إجابتك مع مجموعتك .

أدوات النشاط : جهاز حاسوب موصول بالانترنت ، جهاز عرض ،ورق قلاب ،ورق أبيض، قلم ملون.

استراتيجية تنفيذ النشاط : فكر – ناقش – شارك (المجموعات) - المقهى العالمي.

الإجراءات.

يطلب الميسر من المتدربين أن يفكروا بشكل جماعي عن وجهة نظرهم حول أهم تطبيقات جوجل التعليمية.

يطلب الميسر من المتدربين بعد انتهاء الوقت العمل بشكل جماعي بقاء مقرر المجموعة وانتقال باقي أفرد المجموعة الى مجموعة أخرى .

يطلب الميسرمن المتدربين الاستماع من مقرر المجموعة نتائج عمل كل مجموعة.

يقوم الميسر بعرض شرائح العرض التقديمي الخاص أدوات جوجل التعليمية.

يقوم الميسر عرض الموقع الإلكتروني الخاص بأدوات جوجل التعليمية :
https://www.new-educ.com/outils-google-pour-les-enseignants

الموضوع الرئيسي : أدوات جوجل التعليمية الموضوع الفرعي: تطبيقات عملية على أدوات جوجل التعليمية	
رقم النشاط: (٦) . عنوان النشاط: تطبيقات عملية على أدوات جوجل التعليمية	زمن النشاط: ساعتين و ٣٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الثانية

التهيئة و التحفيز: يسأل الميسر المتدربين عن طرق تطبيقات عملية على أدوات جوجل التعليمية.

هدف النشاط: التعرف على كيفية التطبيق العملي أدوات جوجل التعليمية.

نص النشاط : قم باقتراح أفضل طرق التطبيق العملي على أدوات جوجل التعليمية ثم ناقش إجابتك مع مجموعتك .

أدوات النشاط : جهاز حاسوب موصول بالانترنت ، جهاز عرض ،ورق قلاب ،ورق أبيض، قلم ملون.

استراتيجية تنفيذ النشاط : فكر – ناقش – شارك (المجموعات) - المقهى العالمي.

الإجراءات.

يطلب الميسر من المتدربين أن يفكروا بشكل جماعي عن وجهة نظرهم حول التطبيق العملي أدوات جوجل التعليمية.

يطلب الميسر من المتدربين بعد انتهاء الوقت العمل بشكل جماعي بقاء مقرر المجموعة وانتقال باقي أفرد المجموعة الى مجموعة أخرى .

يطلب الميسرمن المتدربين الاستماع من مقرر المجموعة نتائج عمل كل مجموعة.

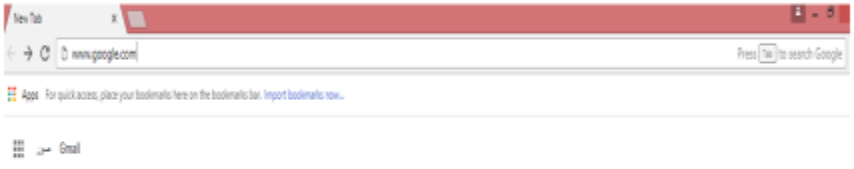
يقوم الميسر بعرض شرائح العرض التقديمي الخاص بالتطبيقات العملية على أدوات جوجل التعليمية.

يقوم الميسر عرض الموقع الإلكتروني الخاص بأدوات جوجل التعليمية :
https://www.new-educ.com/outils-google-pour-les-enseignants

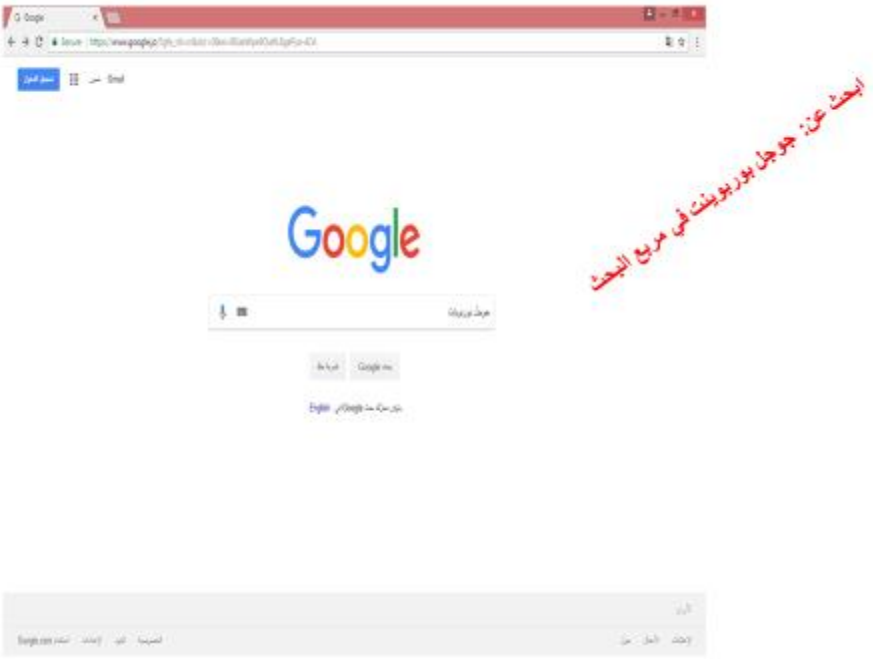
اليوم الثالث

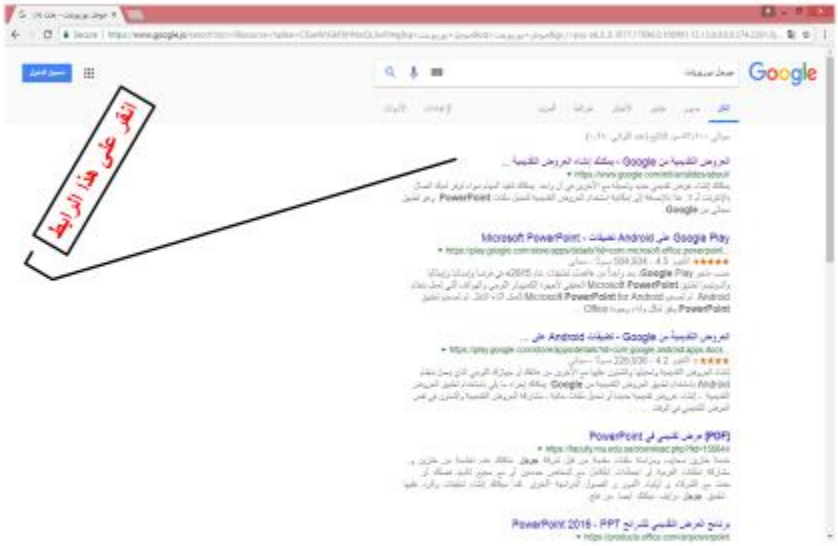
الخطوة الأولى

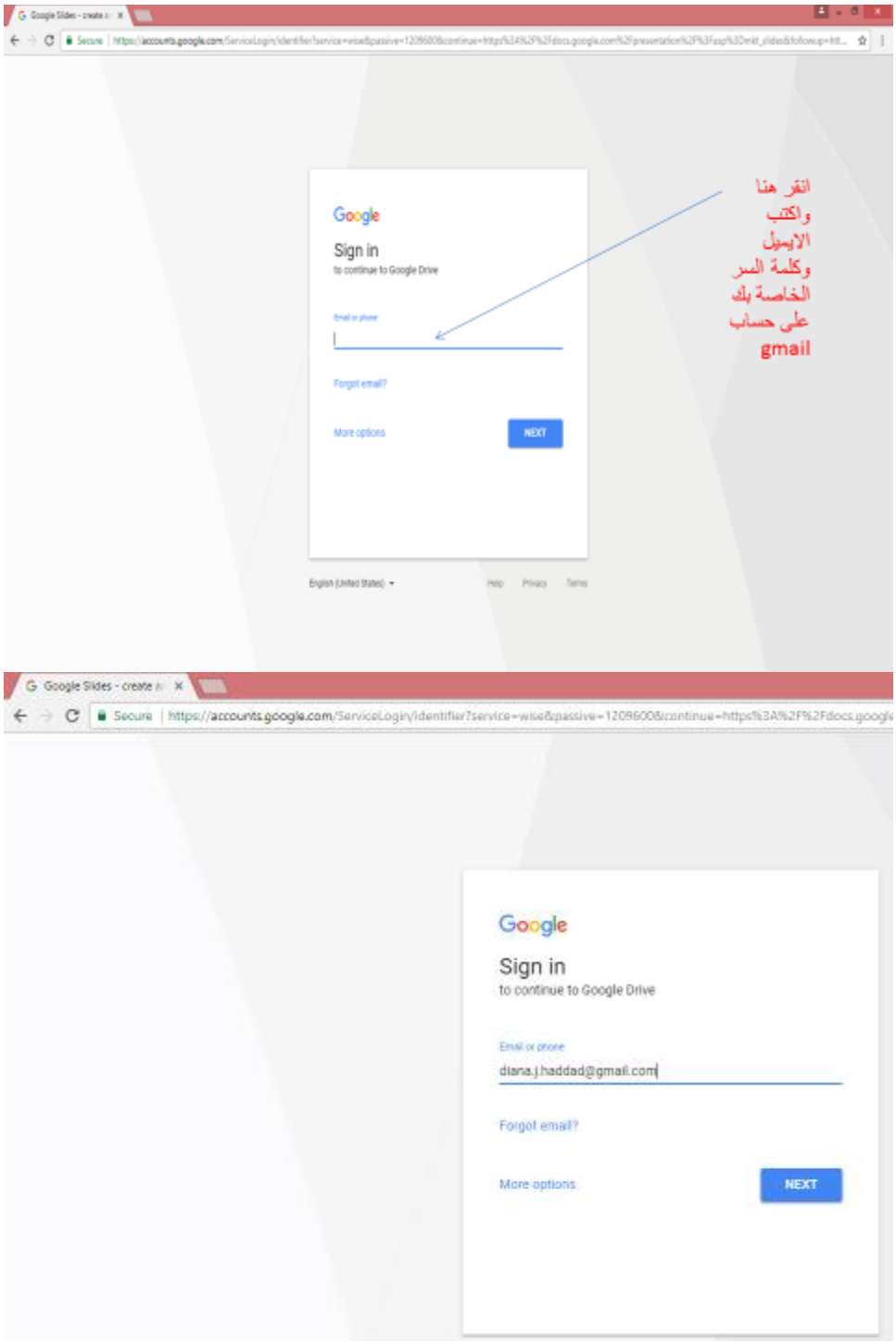
- الدخول الى الرابط التالي www.google.com

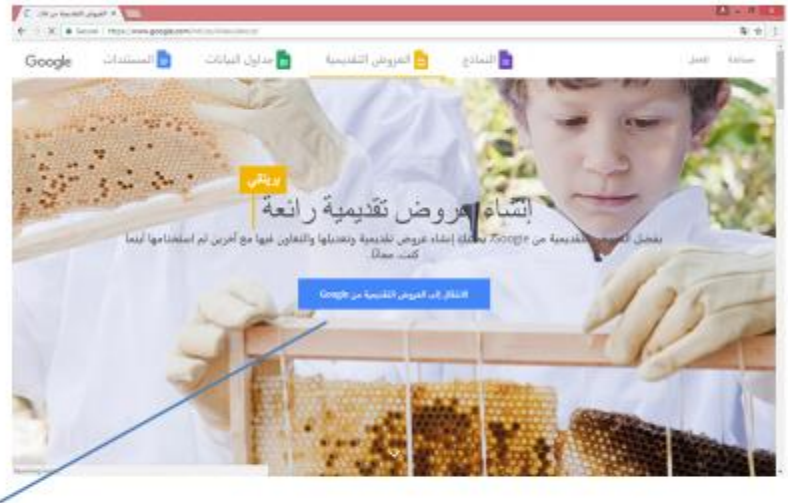


Google

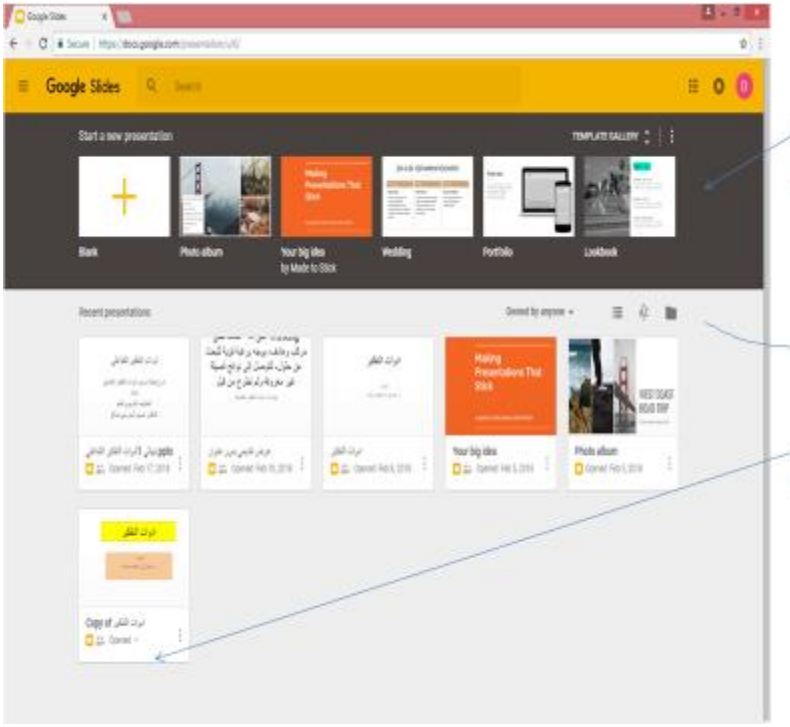

ابحث عن: جوجل بوربوينت في مربع البحث
Google


اتفق على هذا الرابط
Google


Google
Sign in
to continue to Google Drive
Email or phone
Forgot email?
More options
NEXT
انقر هنا
واكتب
الايميل
وكلمة السر
الخاصة بك
على حساب
gmail
Google Slides - create
Secure
https://accounts.google.com/ServiceLogin/identifier?service=wise&passive=1209600&continue=https%3A%2F%2Fdocs.google
Google
Sign in
to continue to Google Drive
Email or phone
diana.j.haddad@gmail.com
Forgot email?
More options
NEXT



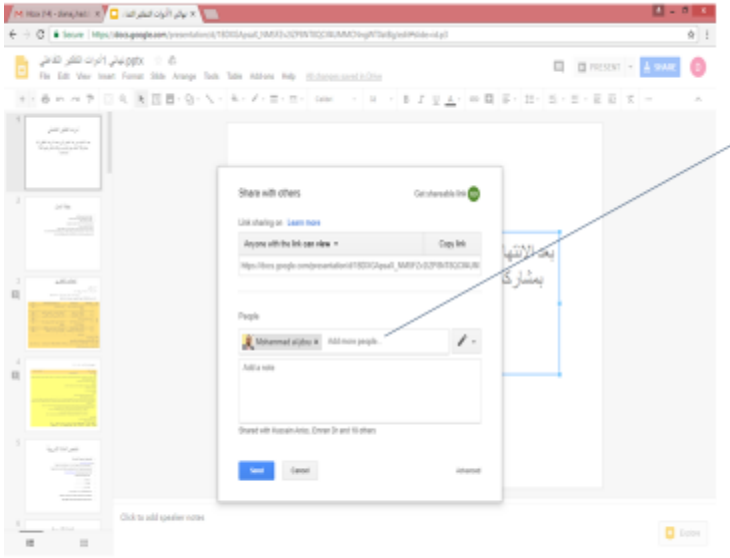
تظهر هذه الشاشة انقر على الرابط الانتقال الى العروض التقديمية من google



١ - بعد الدخول الى حسابك تعرف الى هذه الصفحة

٢ - انقر على ملف لفتح لبدء العمل

أدوات التفكير التفاعلي
بعد الانتهاء من هذا العمل إلى اعداد أدوات التفكير) قم بمشاركة الملف مع المدرب وذلك بالنقر على كلمة "SHARE


Share with others
بعد الضغط على SHARE تظهر هذه الشاشة قم بإدخال عنوان البريد الالكتروني الخاص بالمدرب لمشاركة الملف معه

ادوات جوجل
Google Tools

التعريف عن بادوات جوجل التعليمية

تطبيقات جوجل التعليمية **Google Apps** مجموعة من الأدوات و الحلول التعاونية والتشاركية المقدمة من شركة جوجل Google، والتي يمكن الاستفادة منها بشكل كبيرفي العملية التعليمية، وتتميز تطبيقات جوجل المجانية بعدة خصائص قلما تجتمع في الحلول التعاونية للشركات الأخرى، مما يجعل العديد من الأنظمة والمؤسسات التعليمية تختار الحلول التعاونية لجوجل في طريقها نحو عالم التقنية.

مميزات تطبيقات جوجل التعليمية

أ- التعاون و التشارك

تتميز تطبيقات جوجل Google Apps بدرجة عالية من التعاونية و التشاركية، حيث يوفر كل من موقع جوجل على الويب وأدوات إنشاء المستندات إمكانية التحرير و التعاون في الوقت الفعلي بالإضافة إلى أدوات التحكم الفعال في المشاركة والتوافق السهل.

ب- السرعة و توفير الوقت

تمكن تطبيقات جوجل Google Apps من تيسير بعض المهام مثل كتابة المقالات وجدولة مواعيد الفصل. كما يمكن لمجموعة من الطلاب العمل معًا على إحدى المهام في محرر مستنداتGoogle ، بحيث يطلع كل فرد في المجموعة على التغييرات في الوقت الفعلي بدلاً من انتظار تلقي النُسخ عبر البريد الإلكتروني، مما يساعد على ربح وقت ثمين يمكن أن يقضى في التدريس أو التعلم .

ج- المجانية و سهولة الاستعمال

تتميز تطبيقات جوجل بمجانيتها، و بواجهة استعمال سهلة و جذابة، كما أن كل تطبيقات جوجل سحابية، أي أنها لا تحتاج إلا لمساحة صغيرة على القرص، بالإضافة إلى إمكانية الولوج إلى جميع التطبيقات بحساب جوجل واحد ومن أي جهاز مرتبط بالإنترنت .

د- الحفاظ على البيئة / التكنولوجيا الخضراء صديقة البيئة

تساعد تطبيقات جوجل على تقليل الاعتماد على الأوراق، كما أنها تقلل من انبعاث الكربون حيث تدعم Google Appsمراكز بيانات موفرة للطاقة.

ومن أهم تطبيقات جوجل التعليمية

١- محرك البحث جوجل : **www.google.com** إن هدف جوجل هو تقديم أفضل خدمة بحث على الإنترنت ليجعل الحصول على المعلومات أسرع و أسهل. يقوم جوجل بتنفيذ 2 بليون عملية بحث كل يوم لتشمل 3.3 بلايين صفحة في الإنترنت. وهناك مهارات كثيرة على الباحث أن يتعلمها ليتمكن من الاستفادة القصوى من خدمات جوجل البحثية وذلك عن طريق استخدام الأقواس والرموز وعلامات التنصيص لتسهيل وتخصيص عملية البحث، وببحث بسيط في الإنترنت يمكن الحصول على مثل هذه المعلومات المهمة لتنمية المهارات البحثية للمعلم والمتعلم.

٢- جوجل الباحث العلمي : **http://scholar.google.com** يقدم «جوجل الباحث العلمي» خدمة سهلة وميسرة للبحث عن الأبحاث العلمية المنشورة في أوعية نشر مختلفة كالناشرين الأكاديميين، الجمعيات العلمية، قواعد البيانات و مواقع الجامعات من خلال محرك واحد يقوم بالبحث في المجلات العلمية المحكمة، الرسائل العلمية، الكتب، والملخصات. وهو يقوم بمساعدة الباحث على البحث وإيجاد الأبحاث بالإضافة إلى أن عملية البحث تشمل محاولة إيجاد النسخة الكاملة من العمل، ويقوم المحرك بعرض نتائج البحث مرتبة حسب الأهمية والحداثة والأثر العلمي الذي تركته في مجال تخصصها، وبالتالي يتيح للباحث التوصل لأهم الأطروحات العلمية في مجاله والاطلاع عليها بسهولة ويسر.

٣- كتب جوجل : **Google Books** امتدادًا لريادة جوجل في مجال توفير المعلومات بأسهل الطرق للباحث عنها يقدم موقع كتب جوجل خدمة البحث عن الكتب المنشورة في العالم وبلغات متعددة، ويعرض لك معلومات عامة عن الكتاب والمؤلف، وفي حالة موافقة ناشر الكتاب فسيتم عرض مقاطع منه مصورة تصويرًا ضوئيًا لتساعدك على اتخاذ قرار قراءة وشراء الكتاب أو عدمه. كما تحتوي نتائج البحث على روابط للمكتبات العامة التي يمكنك من خلالها استعارة الكتاب، وروابط لمواقع المكتبات الإلكترونية التي تتيح شراء الكتاب و إرساله إلى عنوانك أو تحميله بصيغته الإلكترونية، ويمكنك قراءة الكتاب الإلكتروني على حاسبك الشخصي أو أجهزة الحاسب اللوحية وقارئات الكتب .

٤- فيديو جوجل:**http://video.google.com** يقوم المحرك بالبحث عن مقاطع ملائمة لكلمات البحث في عدة مواقع مختلفة مثل اليوتيوب و vimeoوغيرها من المواقع المختصة بتحميل مقاطع الفيديو .

٥- جوجل أرض : **Google Earth** هو برنامج خرائطي جغرافي ومعلوماتي يتيح لك فرصة السفر الافتراضي حول العالم حيث يعرض صورًا حقيقية ثلاثية الأبعاد للكرة الأرضية مأخوذة من الأقمار الصناعية. البرنامج يتيح لك اكتشاف الأماكن على سطح الأرض من عدة زوايا كالنظر عموديًا إلى أسفل أو بزاوية منحرفة تشبه المنظور الذي يرى به الطير المحلق. كما يُمكنك موقع «جوجل أرض» من استقلال طائرة ومن ثمَّ التجول بها عن طريق التحكم بلوحة المفاتيح أو الفأرة واكتشاف الكرة الأرضية، حيث يمكنك السفر إلى أماكن جديدة والتعرف على تضاريسها ومدنها وأهم المعالم فيها. ولاكتشاف أعماق البحار والمحيطات ماعليك سوى الهبوط بطائرتك على المنطقة المراد استكشافها والنزول من هناك للتعرف على الحياة البحرية والتشكيلات المرجانية والتضاريس المتنوعة في الأعماق.

ومن خصائص البرنامج المميزة هو إتاحة اختيار نوعية الخريطة المراد استخدامها للتعرف على المعالم، وذلك عن طريق تحديد «الطبقة»، فهناك طبقة الحدود حيث تظهر الصور بحدود واضحة المعالم بلون أصفر للحدود الدولية وبلون بنفسجي للحدود بين الولايات وبلون سماوي للحدود بين المحافظات. أما طبقة «أماكن ذات أهمية» فتوفر معلومات عن أهم أماكن التسوق واللعب والترفيه والمقاهي والمسارح والمدارس والمستشفيات وغيرها من الأماكن، في حين أن طبقة «بانوراميو» تعرض صورًا فوتوغرافية للأماكن المرغوب زيارتها. طبقة «الطرق» تعرض الأماكن ويظهر عليها شبكة الطرق التي تخدمها، وتشمل شبكة الطرق السريعة التي تربط بين الدول والولايات والطرق السريعة الداخلية والطرق المهمة الأخرى، وكل نوع من الطرق ملون بلون يميزه عن الآخر. بينما طبقة «المباني ثلاثية الأبعاد» تعرض الخرائط وعليها المباني بصورها الحقيقية ثلاثية الأبعاد. وفي بعض الدول يقدم جوجل أرض خدمة «عرض الشوارع» بحيث يمكن رؤية الشوارع بشكلها الحقيقي والتجول فيها بسهولة وحرية، ويمكنك رؤية المحلات والسيارات والمارة كما لو أنك كنت موجوداً بالفعل في هذا المكان. كما يمكن أيضًا اختيار طبقة «الطقس» والتي تعرض صورًا تُحدث باستمرار مستمدة من أقمار الرصد الجوي الصناعية تبين حركة السحب ودرجات الحرارة والأمطار والرياح والتوقعات الجوية. ولمحبي استكشاف أعماق البحار توجد طبقة «المحيط» حيث يمكن للمستخدم التعرف على التضاريس والحياة البحرية ومعرفة أماكن المحميات الطبيعية البحرية و مواقع الغوص وممارسة الرياضات المائية. ويقدم الموقع خدمات أخرى تشمل معرضًا للصور لروما القديمة وأخرى مستمدة من وكالة ناسا و مجلة ناشونال جيوغرافيك و قناة ديسكفري. كما يعرض خرائط تاريخية قديمة ومعلومات مصورة لأهم الأماكن السياحية في العالم. وتحرص جوجل على زيادة الوعي العالمي بكثير من القضايا البيئية كخطر انقراض بعض الحيوانات وحماية البيئة ومصادر المياه وغيرها. إن «جوجل أرض» يقدم نفسه كأداة مهمة وثرية للمعلم داخل الصف، فهي مفيدة في عدة مجالات تتعدى مجرد التعرف على الخرائط وأماكن الدول لتشمل الكثير من المفاهيم الجغرافية والبيئية .

٦- جوجل سماء :**http://www.google.com/sky** هو برنامج فلكي يتيح لمستخدمه التعرف على النجوم والكواكب والمجرات وغيرها من الأجرام السماوية عبر صور حقيقية مستمدة من التلسكوبات العملاقة لوكالة الفضاء الأمريكية ناسا. ويقدم جوجل سماء عبر أقسامه المختلفة

صورًا ومعلومات عن المجموعة الشمسية والكواكب و صورًا من تلسكوب هابل العملاق وصورًا عن الكواكب والنجوم كما تبدو من تلسكوب بسيط والمجرات البعيدة ورسومًا متحركة للكواكب في مداراتها، كما يقدم مقاطع صوتية podcasts لمعلومات حول الفلك والسماء والأرض. ويتفرع من موقع جوجل سماء موقع جوجل القمر http://www.google.com/moon/ وجوجل المريخ http://www.google.com/mars/وهما يقدمان معلومات متخصصة مماثلة من حيث وضوح الصورة ودقة المعلومة المقدمة. ويمكن للمعلم استخدام جوجل سماء لنقل المعرفة النظرية الفلكية لطور التطبيق، حيث يمكن للطلاب مشاهدة السماء التي تُظل مدينتهم واكتشاف نجومها وكواكبها المضيئة وهم داخل الفصول التعليمية، ويحددون مواقع النجوم ويراقبون الكواكب ويمكنهم مشاهدة مايصعب مشاهدته بالعين المجردة ويحتاج إلى تلسكوبات ضخمة .

٧- خرائط جوجل **Google Maps:** خرائط جوجل توفر عرضًا لخرائط الشوارع لمعظم مدن العالم عن طريق صور عالية الوضوح ملتقطة بالأقمار الصناعية. والموقع سهل الاستخدام، ويمكن التحكم بالخرائط عن طريق الفأرة أو لوحة المفاتيح لتغيير موقعك من على الخريطة ولتكبير وتصغير الأماكن، كما يحتوي على خاصية البحث عن أماكن معينة مثل مدرسة أو جامعة أو مركز تسوق، وسوف تُظهر نتيجة البحث خريطة المكان وطريقة الوصول إليه بالإضافة إلى المعلومات المتوفرة عن المكان مثل الهاتف أو الموقع الإلكتروني على شبكة الإنترنت. يقدم الموقع الكثير من المعلومات التي يمكن التحكم بها، سواء بإظهارها أو إخفائها، منها إظهار معلومات الطقس بالنسبة للمكان الذي تتم مشاهدته ومعلومات حركة المرور ومدى انسيابيتها وإظهار تضاريس الأرض وصور أو مقاطع فيديو لها علاقة بالمكان وحتى المقالات المنشورة في موسوعة ويكيبيديا والتي تناولت بالحديث هذا المكان بالتحديد. كما يمكن التغيير مابين الخرائط الأرضية والخرائط ثلاثية الأبعاد المقدمة من الأقمار الصناعية. تتنوع التطبيقات التي يمكن فيها الاستفادة من «جوجل خرائط» داخل الفصل حيث يمكن أن يخدم في مواد كالجغرافيا والتاريخ ودراسة أحوال الطقس والمناخ والجيولوجيا وعلوم البيئة والفيزياء .

٨- جوجل الفني **Google Art Project:** مشروع جوجل الفني هو مشروع تضافرت فيه جهود جوجل مع أشهر متاحف العالم لتقدم خدمة متميزة تتيح لزائر الموقع اختيار المتحف الذي يرغب بزيارته، والبدء بالتجول فيه في بيئة افتراضية حقيقية ثلاثية الأبعاد وبزاوية قدرها 360 درجة. وعن طريق أيقونات التحكم الموجودة على الصفحة يتم التجول في أنحاء المتحف، كما لو كان الشخص موجودًا فعليًا فيه، ويمكن تقريب الصور حتى يمكنك الشعور بملمس الألوان، ومن الممكن تصفح الأعمال الفنية المعروضة أو اختيار التجول ورؤيتها معلقة. وحينما تعجبك إحدى هذه الروائع يمكنك إضافتها لمفضلتك أو مشاركتها مع أصدقائك عن طريق أيقونات المواقع الاجتماعية مثل الفيسبوك وتويتر وغيرها. ويقدم الموقع معلومات تاريخية عن الفنان واللوحة، كما يمكن اختيار مشاهدة جميع اللوحات التي رسمها فنان معين أو البحث عن عمل فني بعينه. إن زيارة هذه المتاحف تزيل حاجز الزمان والمكان للمعلم ليقوم برحلة مدرسية ممتعة مع طلابه، وليتعرف خلالها على

روائع الأعمال الفنية في شتى البلدان دون الحاجة لأن يتركوا فصولهم .

٩- قارئ جوجل **Google Reader:** هو أداة لجمع وقراءة ومشاركة كل المواقع والمدونات التي تهمك وتتابعها على الإنترنت. وتعتمد فكرة قارئ جوجل على تسهيل عملية تصفح المواقع التي تتابعها بشكل يومي أو دوري، وتقوم في حال اشتراكك بالخدمة بإشعارك بالتحديثات التي تمت على الموقع. فلو كنت تتابع مواقع إخبارية وأخرى تتعلق بمجال تخصصك وتقرأ باستمرار لأحد المدونين فسوف تأخذ عملية المتابعة اليومية لما تم تحديثه في جميع هذه المواقع وقتًا كبيرًا، لذا وباستخدام تقنية الملقمات RSS يقوم قارئ جوجل بجمع جميع التحديثات التي طرأت على المواقع التي حددتها مسبقًا في صفحة واحدة، وبذلك لا يكون عليك سوى زيارة موقع قارئ جوجل الخاص بك لمعرفة التحديثات الجديدة دون الحاجة لزيارة كل موقع على حدة. وما يميز الخدمة هو أنه بإمكانك مشاركة المواضيع التي تهمك وتعجبك مع أصدقائك عن طريق النقر على أيقونة المشاركة مع الأصدقاء التي تكون أسفل كل إدخال، ويقوم القارئ بعرض الإدخال على الصفحة المشتركة والتي يمكن للجميع الاطلاع عليها، كما يمكنك مشاركة الإدخال مقروناً بتعليق منك عن طريق النقر على أيقونة المشاركة مع الأصدقاء مع التعليق. وهذه الخدمة تسهل عليك مشاركة المواضيع والأخبار مع أصدقائك حيث إن صفحة القارئ الخاصة بك صفحة غير متاحة للجميع. خدمة قارئ جوجل تتيح للمعلم متابعة الكثير من المواقع في مجال تخصصه وجمع آخر تحديثاتها في مكان واحد دون الحاجة لزيارة كل موقع وخاصة لو كان الموقع لا يتم تحديثه بشكل يومي، وبالتالي قد تزور الموقع ولا تجد أي محتوى جديد .

١٠- تقويم (مفكرة) جوجل **Google Calendar:** هي خدمة أخرى سهلة الاستخدام من جوجل ذات فوائد متعددة. فعن طريق المفكرة تستطيع تنظيم مواعيدك ومهامك المطلوب منك إنجازها، وتحديد مواعيد تسليم المشاريع وغيرها الكثير. وبالرغم من كون المفكرات متوفرة على نطاق واسع سواء الورقية منها أو الموجودة على الهواتف المحمولة أو على الحاسبات الشخصية إلا أن مفكرة جوجل تتيح لك مشاركة مفكرتك مع الآخرين سواء كانوا طلابك أو زملاءك في العمل أو حتى عائلتك، ويمكنك ذلك من تنسيق مواعيدك واجتماعاتك والمشاريع المطلوبة منك و إطلاع الجميع عليها. كما يمكنك الوصول إلى مفكرتك في جميع الأحوال سواء كنت متصلاً بالإنترنت عن طريق حاسب أو عن طريق هاتف محمول، وفي حال تعثر اتصالك بالإنترنت فيمكنك الوصول لنسخة للقراءة فقط من مفكرتك. وتتضمن الخدمات المقدمة إمكانية مزامنة المفكرة مع تطبيقات أخرى مثل Microsoft Outlook وإمكانية إرسال دعوات للموجودين على قائمة الاتصال الخاصة ببريدك الإلكتروني لحضور اجتماع أو تذكيرهم بمهمة أو موعد تسليم. إن استخدام مفكرة جوجل للمعلم مع طلابه خصوصًا الأكبر سنًا منهم يتيح لهم تنسيق أعمالهم ومشاريعهم وتذكيرهم بمواعيد التسليم والمواعيد المهمة كمواعيد الاختبارات أو إعلان نتائج الامتحانات والتأكد من أن الجميع على علم واطلاع بهذه المواعيد .

١١- ترجمة جوجل **Google Translate:** هي خدمة مقدمة من جوجل لترجمة الكلمات والجمل والوثائق وحتى المواقع إلى 58 لغة مختلفة. وهذه الخدمة تعكس بشكل كبير توجهات ورسالة جوجل العالمية لجعل المعارف والعلوم متاحة للجميع دون عوائق والتي من بينها عائق اللغة. ويعتمد جوجل في ترجمته على تقنية متطورة تتيح تتبع آلاف الوثائق المكتوبة والتي تمت ترجمتها مسبقًا من قبل مترجمين محترفين بكلا اللغتين المترجم عنها والمترجم إليها لمعرفة كيفية تنسيق الجمل وصياغة العبارات صياغة لغوية صحيحة. وبالرغم من أن مستوى الترجمة للغة العربية بشكل خاص قد لا يرتقي للمستوى المطلوب إلا أنه يساعد على فهم الموضوع المترجم بشكل جيد، وقد يحتاج فقط لإعادة صياغته في حالة الحاجة لاستخدامه. كما يمكن لمستخدم جوجل ترجمة الاستفادة من خدمات تطبيق Google Translator Toolkit وهو تطبيق يتيح لمستخدمه استجلاب المستندات المراد ترجمتها سواء من الملفات المخزنة في الحاسب المستخدم أو من الإنترنت، ويقوم بترجمة المستند للغة المحددة، وبعد القيام بالترجمة يمكن للمستخدم القيام بعملية تحسين وتطوير النص والعمل على صياغته لغويًا بشكل أفضل ومفهوم للناطقين باللغة المترجم إليها. إن استخدام هذا التطبيق يتيح لجوجل ترجمة التعرف على الأنماط اللغوية الصحيحة وتخزينها والاستفادة منها في الترجمات المقبلة، وبالتالي تحسين عملية الترجمة للجميع. كما يمكن أيضًا مشاركة الآخرين بالترجمة التي تعمل عليها حاليًا ليساعدوك في تطويرها وتحسينها. تعتبر جوجل ترجمة أداة مهمة لكل معلم يرغب في الاطلاع على الثقافات الأخرى والمعارف العالمية المتاحة دون أن تشكل اللغة حاجزًا وعائقًا، كما أنها تقنية مفيدة للأكاديميين ودارسي تخصص اللغات والترجمة لما تتيحه لهم من قدرة المشاركة والعمل التعاوني لإنتاج مستندات مترجمة بدقة وحرفية .

١٢- جوجل الشخصي **Igoogle :** يمكن مستخدمه من تفريد وتخصيص صفحته الرئيسية لتحتوي على مربع بحث جوجل في أعلى الصفحة واختيارك من أي عدد من الأدوات التي يوفرها جوجل أسفل منها بحيث تظهر الصفحة وكأنها صفحة من صحيفة يومية مقسمة إلى مربعات يحتوي كل مربع منها على إحدى الأدوات. والأدوات تأتي في أشكال مختلفة وتؤدي خدمات متنوعة، وتوفر إمكانية الوصول للأنشطة والمعلومات من الإنترنت دون الحاجة للانتقال من صفحتك الرئيسية. ومن ضمن الأدوات التي يمكنك استخدامها في جوجل الشخصي أداة الاطلاع على بريد gmail الخاص بك، ويتم تحديثها باستمرار حيث يمكنك متابعة بريدك دون الحاجة لزيارة موقع .gmail كما يمكنك قراءة آخر الأخبار من أخبار جوجل أو أي موقع إخباري، ومتابعة أحوال الطقس وحركة الأسهم والبورصة ومواعيد عرض البرامج في قنواتك المفضلة وإجراء المحادثات الفورية مع أصدقائك المضافين في قائمة الاتصال الخاصة ببريدك الإلكتروني. جوجل الشخصي يقدم خيارات كثيرة من الأدوات المفيدة والتي يمكن استخدامها لخدمة المعلم مثل أداة قواعد اللغة الإنجليزية والتي تعرض القاعدة المطلوبة مع أمثلة وتدريبات عليها وأداة مربع البحث الخاص بموسوعة ويكيبيديا والقاموس باللغة الإنجليزية .

١٣- ألبوم صور بيكاسا **http://picasaweb.google.com:** هي خدمة على الإنترنت مقدمة من جوجل لتنسيق وتحرير الصور الرقمية، ومن ثمَّ نشرها على الإنترنت لمشاركتها

إما مع العائلة والأصدقاء فقط أو مع جميع مستخدمي الإنترنت في العالم. ويُمكن محرر بيكاسا لتنسيق الصور مستخدمه من تصميم وإخراج صور مميزة بطريقة سهلة ومبسطة، فبإمكانه إضافة إطارات للصور وخلفيات وتعديل الألوان وتصحيح أخطاء الإضاءة والتصوير كأي برنامج متخصص، كما يتيح أيضًا إخراج الصور على شكل عرض متتابع يتم إخراجه على شكل مقطع فيديو. بالإضافة إلى إمكانية ربط الصور بالأماكن أو الدول التي التقطت فيها بحيث تظهر على الخريطة في نفس المكان الذي التقطت فيه. يسهل استخدام ألبوم صور بيكاسا على المعلم جمع جميع الصور التي تناسب درسه لعرضها على الطلاب بعد تحريرها وتنسيقها حسب ما يقتضيه محتوى الدرس، فقد يتم التنسيق على شكل خط زمني، أو يتم ربط الصور بمواقع الأحداث، كما في دروس التاريخ التي تتناول المعارك والحروب على سبيل المثال أو ربط الصور بمواقعها على الخريطة لتفيد دروس الجغرافيا التي يتعلم فيها الطلاب مواقع المعالم العالمية المميزة أو الآثار التاريخية أو المظاهر الطبيعية كأطول الأنهار وأعلى الجبال. ومما يميز هذا التطبيق هو إمكانية تحديد الأشخاص الذين يطلعون على الصور، فبإمكان المعلم قصر مشاهدتها على طلابه خصوصًا لو كانت تحتوي صورًا لهم في رحلة مدرسية مثلاً أو إتاحتها للجميع .

١٤- البريد الالكتروني **Gmail:** هو البريد الإلكتروني الخاص بجوجل، وله مميزات عديدة من أهمها أنه البريد الإلكتروني المطلوب للتسجيل والاشتراك في خدمات مواقع جوجل المختلفة، كما أنه يتميز بقلة البريد غير المرغوب فيه (الدعائي) المزعج وأمانه العالي وسعته التخزينية الكبيرة. ويتوفر فيه خاصية البحث داخل صندوق البريد الوارد والمرسل وميزة تجميع الرسائل المرتبطة بشخص محدد وموضع معين بعضها مع بعض. كما أن استخدام بريد جوجل الإلكتروني يتميز بخاصية المحادثة النصية أو الصوتية أو المرئية مع الأشخاص الموجودين في قائمة الاتصال الخاصة بك .

١٥- خدمات الحوسبة السحابية **Google Drive:** ومنها «جوجل مستندات» هو أحد التطبيقات المتميزة في جوجل، حيث يساعد على حل مشكلة تبادل المستندات بين أفراد فريق العمل الواحد عن طريق البريد الإلكتروني ليكون المستند متوافرًا للجميع في نفس الوقت عبر جوجل مستندات. وحتى نستطيع أن نفهم طريقة عمل التطبيق فعلينا أن نفكر بفريق عمل يتوجب عليه إنهاء كتابة تقرير بموعد أقصاه نهاية الأسبوع، ويتولى إدارة الفريق وتنسيق مهامه أحد الأعضاء، وهو يقوم بإرسال مسودة التقرير للجميع بحيث ينتج عن هذا المستند مستندات مشابهة بعدد أعضاء الفريق، وحين يقوم أحدهم بعمل تعديلات على المسودة فيتعين عليه إرسال المستند للمنسق الذي يقوم بمراجعة التعديلات وإضافتها للمستند الموجود عنده، وإشعار بقية أفراد الفريق بها، وهكذا حتى يتم الانتهاء من كتابة التقرير، وكثيرًا ما يصاحب هذه العملية ضغوط ناتجة عن اقتراب موعد التسليم وصعوبة التنسيق، ومن هنا تبرز أهمية جوجل مستندات والذي عن طريقه يمكن لمنسق الفريق أن يقوم بتحميل المستند على التطبيق وإرسال دعوات تحتوي على رابط الموقع لأعضاء الفريق للعمل على تطوير وتحسين هذا التقرير بحيث يتاح للجميع العمل عليه في نفس الوقت، وتظهر التعديلات التي قام بها أحد الأعضاء مباشرة وقت تعديلها للبقية، ومن الممكن إجراء محادثات جانبية في نفس

جوجل مستندات في حالة لو احتاجوا التحدث والنقاش حول موضوع ما قبل كتابته، وبذلك يتم اختصار الوقت والجهد. ولا يقتصر ذلك على المستندات فيمكن العمل التعاوني على الجداول والعروض التقديمية والرسوم.
ويمكن للمعلم الاستفادة من «جوجل مستندات» في المشاريع الجماعية لطلابه بحيث يتغلب على عائق توفر الزمان والمكان المناسبين لاجتماع أعضاء المجموعة الواحدة، كما يمكن أيضًا تتبع الأشخاص الذين قاموا فعلاً بالعمل على المستند والتغييرات التي أجروها، وبالتالي يمكن تحديد أعضاء المجموعة الفاعلين في العمل والمنتجين في حين يتعذر ذلك في طريق العمل الجماعية التقليدية .

١٦- مواقع جوجل **Google Sites:** هي أسهل وأيسر طريقة يمكن من خلالها إنشاء موقع على شبكة الإنترنت دون الحاجة لمعرفة الكثير عن لغات البرمجة أو تصميم المواقع. فإنشاء الموقع يتم عن طريق اختيار أحد القوالب الجاهزة المتوفرة في الموقع واستخدام محرر شبيه بمحرر النصوص، ويمكن لأكثر من شخص التشارك في إنشاء موقع والتحكم بمن يستطيع الوصول إليه، حيث يمكن أن يكون الموقع متاحًا لجميع مستخدمي الإنترنت أو لمن يطلب الاشتراك في الموقع أو لطلاب مدرسة أو فصل معين عن طريق دعوتهم أو حتى قصر إمكانية دخول الموقع على منشئيه فقط. وما يميز مواقع جوجل هو تكاملها مع التطبيقات الأخرى لجوجل، فيمكن إدراج مواعيد من مفكرة جوجل أو عروض أو مستندات من جوجل مستندات أو مقاطع فيديو من اليوتيوب أو صور من ألبوم صور بيكاسا. يمكن للمعلم الاستفادة من مواقع جوجل وإنشاء موقع شخصي له أو لمادته أو الفصل الذي يدرسه، كما يمكنه تحميل ملفات من أنواع مختلفة لمشاركتها مع طلابه .

١٧- مجموعات جوجل **Google Group:** تتيح لمستخدميها التعرف على أشخاص آخرين يشاركوننا نفس الاهتمامات والتواصل معهم بفاعلية وتبادل المعلومات. ويتم إنشاء المجموعة من قبل مؤسسها باستخدام خدمة مجموعات جوجل لإرسال رسائل بريد إلكتروني لعدد كبير من المشتركين وإدارة وأرشفة قائمة المراسلات، حيث توفر مساحة تخزين كبيرة وصفحات قابلة للتخصيص وخيارات إدارة للمجموعة البريدية تناسب جميع الاحتياجات. فلو كنت على سبيل المثال معلمًا مهتمًا باستخدام تقنيات التعليم فيمكنك البحث عن طريق مجموعات جوجل عن مجموعات بريدية تهتم بهذا الموضوع والاشتراك فيها، وبالتالي التعرف على مجتمع من المهتمين والفاعلين في مجال اهتمامك أو حتى هوايتك، أما إذا كنت ترغب بإنشاء مجموعتك البريدية الخاصة بك فيمكنك ذلك بسهولة وبساطة، وبعد إضافة البريد الإلكتروني للأشخاص الذين تود ضمهم لمجموعتك يمكنك البدء بمراسلة المجموعة واستقبال رسائل من الجميع. من الممكن الاستفادة من خصائص المجموعات البريدية لجوجل في إنشاء مجموعة بريدية لطلابك أو لمقررك الدراسي والتواصل مع طلابك وتبادل الآراء والأفكار وحتى روابط المواقع ومقاطع الفيديو وغيرها .

١٨- مدونات جوجل **Blogger:** تمتلك جوجل موقع التدوين الشهير «بلوجر» الذي يمكن مستخدمه من تسجيل مستمر لوقائع ومعلومات بحيث تكون هذه المدخلات مرتبة ترتيبًا زمنيًا

تصاعديًا، وعادة ما تكون لفرد بحيث يقوم بكتابة مذكرات شخصية والتي تعرض الحياة اليومية للكاتب وأفكاره، أو أخبار سياسية ومحلية، أو يركز على موضوع معين كالتقنيات أو الرياضة أو التصميم أو على مجموعة واسعة من المواضيع. المدونات غالبًا تجمع بين النصوص والصور وروابط لمواقع ومدونات أخرى. إن المميزات التقنية الموجودة في المدونات تتيح للمعلم استخدامها كموقع شخصي له حيث يستطيع تحميل مختلف أنواع الملفات ومقاطع الفيديو والعروض التقديمية و إدراجها في المدونة، كما يمكنه استخدامها كمنتدى للحوار والنقاش حول مواضيع يتم طرحها.

وبعد أن استعرضنا الكثير من الخدمات المجانية التي يقدمها جوجل، علينا أن نقدر الجهد المبذول من قبل جوجل لخدمة التعليم ونشر المعرفة في كل مكان وتيسير ذلك عن طريق تقديمها لهذه الخدمات المتميزة مجاناً. كما أنها قامت بتطوير الكثير من الحلول التقنية لاستخدام التقنية في المدارس والجامعات عن طريق تطوير Google Apps for Education وهي خدمات مقدمة برسوم محددة، وبالرغم من كونها غير مجانية إلا أن أثرها على المنشآت التعليمية أكبر من أن يوصف لأنها تقوم على فكرة توفير بريد إلكتروني وتطبيقات جوجل التي تم ذكرها في هذا التقريروخدمات أخرى متميزة ومخصصة لهذه المنشأة وبالتالي توفير المبالغ المالية التي كانت ستصرفها المنشأة على الخوادم وإدارة المواقع والصيانة والقيام بالتحديثات والإشراف. إن إقبال المدارس والجامعات على استخدام تطبيقات جوجل لخدمة التعليم سوف يوفر لهم خدمات متميزة وحماية مستمرة.

المراجع :

https://www.new-educ.com/outils-google-pour-les-enseignants

اليوم التدريبي الرابع

الجدول الزمني لتنفيذ المادة التدريبية لليوم الأول

ساعات تنفيذ التدريب :(٥) ساعات

اليوم	رقم الجلسة	موضوع الجسة / النشاط	زمن النشاط	
			دقيقية	ساعة
الأول	الجلسة الأولى	نشاط استفتاحي	٣٠	٠
		نظرة عامة على المشروعات	٣٠	٠
		تعريف التعلم المبني على المشروع	٢٠	٠
		فوائد التعلم المبني على المشروع	٣٠	٠
		خصائص التعلم المبني على المشروع	٣٠	٠
	استراحة		٣٠	٠
	الجلسة الثانية	تصميم المشروع	٣٠	٠
		تقييم المشروع	٣٠	٠
		تخطيط المشروع	٣٠	٠

		تطبيقات عملية على التعلم المبني على المشروع	٤٠	٠
		مهارات القرن الحادي والعشرين	٣٠	٠

أستخدام الوسائل و المصادر التعليمية / اليوم الرابع

المقدمة

- النتاجات الخاصة للجلسة
- نظرة عامة على المشروعات
- تعريف التعلم المبني على المشروع
- فوائد التعلم المبني على المشروع
- خصائص التعلم المبني على المشروع
- تصميم المشروع
- تقييم المشروع
- تخطيط المشروع

- تطبيقات عملية على التعلم المبني على المشروع
- مهارات القرن الحادي والعشرين

التهيئة و التعلم القبلي (الربط)

أنشطة الجلسة

الموضوع الرئيسي : التعلم المبني على المشروع الموضوع الفرعي: توقعات المشاركين من البرنامج.	
رقم النشاط: (١) عنوان النشاط: نشاط استفتاحي	زمن النشاط: ٣٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الأولى

التهيئة و التحفيز يسأل الميسر المتدربين عن توقعات المشاركين من البرنامج .

هدف النشاط:

- أن يذكر المتدربين أهم توقعاتهم من هذا البرنامج.
- التعرف على الزملاء المشاركين و خبراتهم.

استراتيجية تنفيذ النشاط : العمل الفردي .

الإجراءات .

- يقوم كل مشارك بإختيار صورة من الصور الملونة التي تناسبه.
- يقوم كل مشارك بالوقوف أمام المشاركين و يعرض الصورة و تعرض على الشاشة أمام الجميع.
- يقوم كل مشارك بالتعريف بنفسه و يذكر أهم توقعاته من البرنامج.
- يقوم كل متدرب بعرض أهم توقعاته من البرنامج على الورق القلاب.
- يعرض المدرب فلم قصير عن التعلم المبني على المشروع.

الموضوع الرئيسي: التعلم المبني على المشروع الموضوع الفرعي: نظرة عامة على المشروعات	
رقم النشاط: (٢) عنوان النشاط: نظرة عامة على المشروعات	زمن النشاط:٣٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الأولى

التهيئة و التحفيز: يسأل الميسر المتدربين عن المشروعات .

هدف النشاط: القاء نظرة شاملة على المشروعات .

نص النشاط : قم بعرض وجهة نظرك حول المشروعات ثم ناقش إجابتك مع مجموعتك .

أدوات النشاط :، جهاز حاسوب موصول بالانترنت ، جهاز عرض ،ورق قلاب ،ورق أبيض، قلم ملون.

استراتيجية تنفيذ النشاط : فكر – ناقش – شارك .

الإجراءات :

- يطلب الميسر من المتدربين أن يفكروا بشكل جماعي عن وجهة نظرهم حول المشروعات.
- يطلب الميسر من المتدربين بعد انتهاء الوقت العمل بشكل جماعي بقاء مقرر المجموعة وانتقال باقي أفرد المجموعة الى مجموعة أخرى.
- يطلب الميسرمن المتدربين الاستماع من مقرر المجموعة نتائج عمل كل مجموعة .
- يقوم الميسر بعرض شرائح العرض التقديمي الخاص بالنظرة العامة على المشروعات.

الموضوع الرئيسي : التعلم المبني على المشروع الموضوع الفرعي: تعريف التعلم المبني على المشروع	
رقم النشاط: (٣) عنوان النشاط: تعريف التعلم المبني على المشروع	زمن النشاط:٢٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الأولى

التهيئة و التحفيز: سأل الميسر المتدربين عن التعلم المبني على المشروع.

هدف النشاط: التعرف على التعلم المبني على المشروع .

نص النشاط : قم باقتراح تعريف التعلم المبني على المشروع ثم ناقش إجابتك مع مجموعتك .

أدوات النشاط :، جهاز حاسوب موصول بالانترنت ، جهاز عرض ،ورق قلاب ،ورق أبيض، قلم ملون .

استراتيجية تنفيذ النشاط : فكر – ناقش – شارك (المجموعات) - المقهى العالمي

الإجراءات .

- يطلب الميسر من المتدربين أن يفكروا بشكل جماعي عن وجهة نظرهم حول التعلم المبني على المشروع .
- يطلب الميسر من المتدربين بعد انتهاء الوقت العمل بشكل جماعي بقاء مقرر المجموعة وانتقال باقي أفرد المجموعة الى مجموعة أخرى.
- يطلب الميسرمن المتدربين الاستماع من مقرر المجموعة نتائج عمل كل مجموعة .
- يقوم الميسر بعرض شرائح العرض التقديمي الخاص التعلم المبني على المشروع .
- يقوم الميسر عرض الموقع الإلكتروني الخاص بالتعلم المبني على المشروع : http://www.inteltao.gov.jo/intelv10/intel.htm

الموضوع الرئيسي : التعلم المبني على المشروع

الموضوع الفرعي: فوائد التعلم المبني على المشروع

رقم النشاط: (٤) عنوان النشاط: فوائد التعلم المبني على المشروع	زمن النشاط: ٣٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الأولى

التهيئة و التحفيز: سأل الميسر المتدربين عن فوائد التعلم المبني على المشروع.

هدف النشاط: التعرف على فوائد التعلم المبني على المشروع .

نص النشاط : قم بذكر أهم فوائد التعلم المبني على المشروع ثم ناقش إجابتك مع مجموعتك .

أدوات النشاط : جهاز حاسوب موصول بالانترنت ، جهاز عرض ،ورق قلاب ،ورق أبيض، قلم ملون.

استراتيجية تنفيذ النشاط : فكر – ناقش – شارك (المجموعات) - المقهى العالمي.

الإجراءات.

يطلب الميسر من المتدربين أن يفكروا بشكل جماعي عن وجهة نظرهم حول فوائد التعلم المبني على المشروع .

يطلب الميسر من المتدربين بعد انتهاء الوقت العمل بشكل جماعي بقاء مقرر المجموعة وانتقال باقي أفرد المجموعة الى مجموعة أخرى .

يطلب الميسرمن المتدربين الاستماع من مقرر المجموعة نتائج عمل كل مجموعة.

يقوم الميسر بعرض شرائح العرض التقديمي الخاص فوائد التعلم المبني على المشروع.

يقوم الميسر عرض الموقع الإلكتروني الخاص بالتعلم المبني على المشروع :

http://www.inteltao.gov.jo/intelv10/intel.htm

الموضوع الرئيسي : التعلم المبني على المشروع الموضوع الفرعي: خصائص التعلم المبني على المشروع	
رقم النشاط: (٥) . عنوان النشاط: خصائص التعلم المبني على المشروع	زمن النشاط:٣٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الأولى

التهيئة و التحفيز: سأل الميسر المتدربين عن خصائص التعلم المبني على المشروع.

هدف النشاط: التعرف على خصائص التعلم المبني على المشروع .

نص النشاط : قم بذكر أهم خصائص التعلم المبني على المشروع ثم ناقش إجابتك مع مجموعتك .

أدوات النشاط : جهاز حاسوب موصول بالانترنت ، جهاز عرض ،ورق قلاب ،ورق أبيض، قلم ملون.

استراتيجية تنفيذ النشاط : فكر – ناقش – شارك (المجموعات) - المقهى العالمي.

الإجراءات.

يطلب الميسر من المتدربين أن يفكروا بشكل جماعي عن وجهة نظرهم حول خصائص التعلم المبني على المشروع .

يطلب الميسر من المتدربين بعد انتهاء الوقت العمل بشكل جماعي بقاء مقرر المجموعة وانتقال باقي أفرد المجموعة الى مجموعة أخرى .

يطلب الميسرمن المتدربين الاستماع من مقرر المجموعة نتائج عمل كل مجموعة.

يقوم الميسر بعرض شرائح العرض التقديمي الخاص التعلم المبني على المشروع.

يقوم الميسر عرض الموقع الإلكتروني الخاص بالتعلم المبني على المشروع :
http://www.inteltao.gov.jo/intelv10/intel.htm

الموضوع الرئيسي : التعلم المبني على المشروع الموضوع الفرعي: تصميم المشروع

رقم النشاط: (٦) . عنوان النشاط: تصميم المشروع	زمن النشاط: ٣٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الثانية

التهيئة و التحفيز: سأل الميسر المتدربين عن طرق تصميم المشروع.

هدف النشاط: التعرف على كيفية تصميم المشروع .

نص النشاط : قم باقتراح طرق تصميم المشروع ثم ناقش إجابتك مع مجموعتك .

أدوات النشاط : جهاز حاسوب موصول بالانترنت ، جهاز عرض ،ورق قلاب ،ورق أبيض، قلم ملون.

استراتيجية تنفيذ النشاط : فكر – ناقش – شارك (المجموعات) - المقهى العالمي.

الإجراءات.

يطلب الميسر من المتدربين أن يفكروا بشكل جماعي عن وجهة نظرهم حول طرق تصميم المشروع .

يطلب الميسر من المتدربين بعد انتهاء الوقت العمل بشكل جماعي بقاء مقرر المجموعة وانتقال باقي أفرد المجموعة الى مجموعة أخرى .

يطلب الميسرمن المتدربين الاستماع من مقرر المجموعة نتائج عمل كل مجموعة.

يقوم الميسر بعرض شرائح العرض التقديمي الخاص بتصميم المشروع.

يقوم الميسر عرض الموقع الإلكتروني الخاص بالتعلم المبني على المشروع :
http://www.inteltao.gov.jo/intelv10/intel.htm

الموضوع الرئيسي : التعلم المبني على المشروع الموضوع الفرعي: تقييم المشروع	
رقم النشاط: ٧ . عنوان النشاط:تقييم المشروع	زمن النشاط:٣٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الثانية

التهيئة و التحفيز: سأل الميسر المتدربين عن طرق تقييم المشروع.

هدف النشاط: التعرف على كيفية تقييم المشروع .

نص النشاط : قم باقتراح طرق تصميم المشروع ثم ناقش إجابتك مع مجموعتك .

أدوات النشاط : جهاز حاسوب موصول بالانترنت ، جهاز عرض ،ورق قلاب ،ورق أبيض، قلم ملون.

استراتيجية تنفيذ النشاط : فكر – ناقش – شارك (المجموعات) - المقهى العالمي.

الإجراءات.

يطلب الميسر من المتدربين أن يفكروا بشكل جماعي عن طرق تقييم المشروع .

يطلب الميسر من المتدربين بعد انتهاء الوقت العمل بشكل جماعي بقاء مقرر المجموعة وانتقال باقي أفرد المجموعة الى مجموعة أخرى .

يطلب الميسرمن المتدربين الاستماع من مقرر المجموعة نتائج عمل كل مجموعة.

يقوم الميسر بعرض شرائح العرض التقديمي الخاص بتقييم المشروع.

يقوم الميسر عرض الموقع الإلكتروني الخاص بالتعلم المبني على المشروع :

http://www.inteltao.gov.jo/intelv10/intel.htm

الموضوع الرئيسي : التعلم المبني على المشروع الموضوع الفرعي: تخطيط المشروع	
رقم النشاط: ٨ . عنوان النشاط:تخطيط المشروع	زمن النشاط:٣٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الثانية

التهيئة و التحفيز: سأل الميسر المتدربين عن طرق تخطيط المشروع.

هدف النشاط: التعرف على كيفية تخطيط المشروع .

نص النشاط : قم باقتراح طرق تخطيط المشروع ثم ناقش إجابتك مع مجموعتك .

أدوات النشاط : جهاز حاسوب موصول بالانترنت ، جهاز عرض ،ورق قلاب ،ورق أبيض، قلم ملون.

استراتيجية تنفيذ النشاط : فكر – ناقش – شارك (المجموعات) - المقهى العالمي.

الإجراءات.

يطلب الميسر من المتدربين أن يفكروا بشكل جماعي عن طرق تخطيط المشروع .

يطلب الميسر من المتدربين بعد انتهاء الوقت العمل بشكل جماعي بقاء مقرر المجموعة وانتقال باقي أفرد المجموعة الى مجموعة أخرى .

يطلب الميسرمن المتدربين الاستماع من مقرر المجموعة نتائج عمل كل مجموعة.

يقوم الميسر بعرض شرائح العرض التقديمي الخاص بتخطيط المشروع.

يقوم الميسر عرض الموقع الإلكتروني الخاص بالتعلم المبني على المشروع :

http://www.inteltao.gov.jo/intelv10/intel.htm

الموضوع الرئيسي : التعلم المبني على المشروع الموضوع الفرعي: تطبيقات عملية على التعلم المبني على المشروع	
رقم النشاط: ٩ . عنوان النشاط: تطبيقات عملية على التعلم المبني على المشروع	زمن النشاط:٤٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الثانية

التهيئة و التحفيز: تطبيقات عملية على التعلم المبني على المشروع.

هدف النشاط: التعرف على كيفية القيام بتطبيقات عملية على التعلم المبني على المشروع.

نص النشاط : قم بالتطبيق العملي على التعلم المبني على المشروع مع مجموعتك .

أدوات النشاط : جهاز حاسوب موصول بالانترنت ، جهاز عرض ،ورق قلاب ،ورق أبيض، قلم ملون.

استراتيجية تنفيذ النشاط : فكر – ناقش – شارك (المجموعات) - المقهى العالمي.

الإجراءات.

يطلب الميسر من المتدربين أن يقوموا بالتطبيق العملي على التعلم المبني على المشروع.

يقوم الميسر بعرض أعمال المتدربين حول التطبيق العملي على التعلم المبني على المشروع.

يقوم الميسر عرض الموقع الإلكتروني الخاص بالتعلم المبني على المشروع :

http://www.inteltao.gov.jo/intelv10/intel.htm

الموضوع الرئيسي : التعلم المبني على المشروع الموضوع الفرعي: مهارات القرن الحادي والعشرين	
رقم النشاط: ١٠ . عنوان النشاط: مهارات القرن الحادي والعشرين	زمن النشاط:٣٠ دقيقة اليوم الأول / الجلسة الثانية

التهيئة و التحفيز: يسأل الميسر المتدربين عن مهارات القرن الحادي والعشرين.

هدف النشاط: التعرف على مهارات القرن الحادي والعشرين

نص النشاط : قم باقتراح أهم مهارات القرن الحادي والعشرين ثم ناقش إجابتك مع مجموعتك .

أدوات النشاط : جهاز حاسوب موصول بالانترنت ، جهاز عرض ،ورق قلاب ،ورق أبيض، قلم ملون.

استراتيجية تنفيذ النشاط : فكر – ناقش – شارك (المجموعات) - المقهى العالمي.

الإجراءات.

يطلب الميسر من المتدربين أن يفكروا بشكل جماعي عن أهم مهارات القرن الحادي والعشرين .

يطلب الميسر من المتدربين بعد انتهاء الوقت العمل بشكل جماعي بقاء مقرر المجموعة وانتقال باقي أفرد المجموعة الى مجموعة أخرى .

يطلب الميسرمن المتدربين الاستماع من مقرر المجموعة نتائج عمل كل مجموعة.

يقوم الميسر بعرض شرائح العرض التقديمي الخاص بمهارات القرن الحادي والعشرين.

يقوم الميسر عرض الموقع الإلكتروني الخاص بالتعلم المبني على المشروع :

http://www.inteltao.gov.jo/intelv10/intel.htm

ملحق النشرات التربوية

اليوم الرابع

المقدمة

الدرس الاول

الدرس الثاني

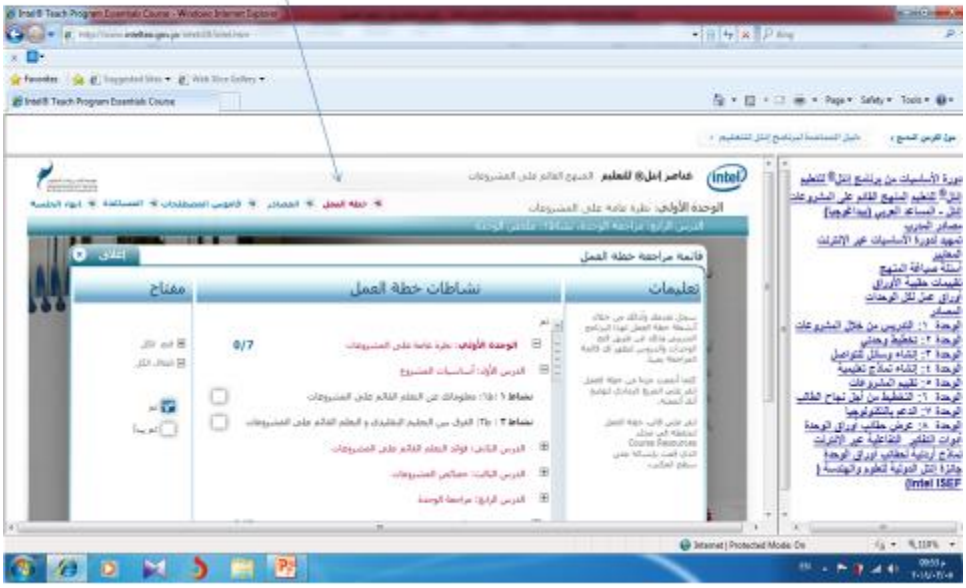
الدرس الثالث

الدرس الرابع

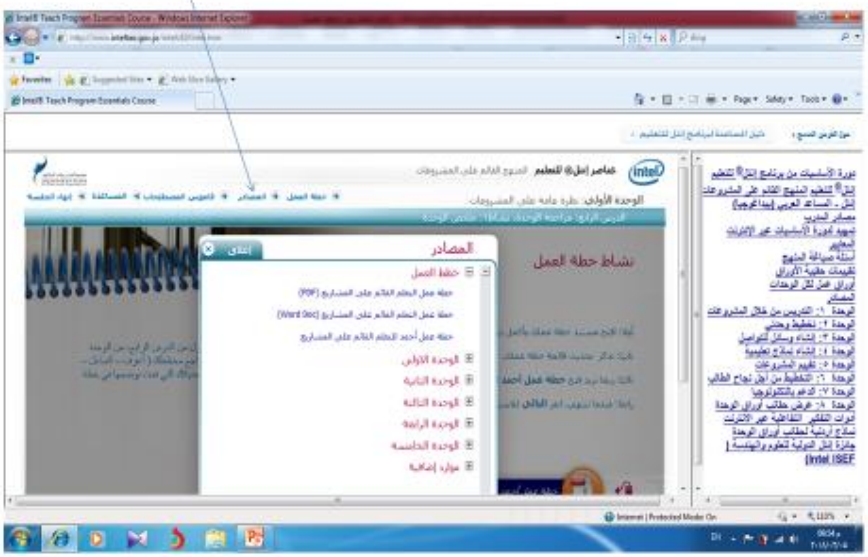
خطة العمل

الدرس الخامس

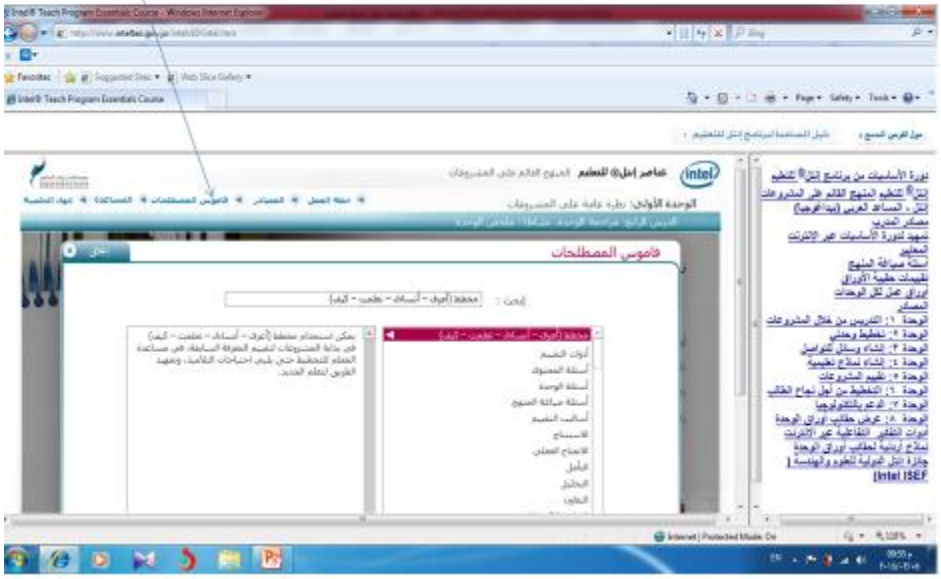
خطة العمل



المصادر



قائمة المصطلحات



الوحدة الأولى

الوحدة الاولى- الدرس الأول

الوحدة الاولى- الدرس الثاني

الوحدة الاولى- الدرس الثالث

الوحدة الاولى- الدرس الرابع

المراجع :

http://www.inteltao.gov.jo/intelv10/intel.htm