



الأكاديمية المهنية للمعلمين

Professional Academy for Teachers

التطبيقات التربوية لأخصائي تكنولوجيا التعليم المساعد داخل المدرسة

دليل المتدرب

يونيو ٢٠١٣

الدورة الأساسية: ٣٠ ساعة تدريبية

برنامج دعم التعليم

كود البرنامج : ١٧ ج

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الأكاديمية المهنية للمعلمين
Professional Academics for Teachers



جمهورية مصر العربية

شهادة



تشهد الأكاديمية المهنية للمعلمين أن ..

البرنامج التدريبي التطبيقات التربوية لأفهامنا في تكنولوجيا التعليم
الساعده وافضل لمدرسة

قد تم اعتماده بالأكاديمية المهنية للمعلمين بتاريخ ٢٦ / ٦ / ٢٠١٣

وفقاً لمعايير الاعتماد الخاصة بالأكاديمية.

مدير الأكاديمية المهنية للمعلمين



ا. د. رمضان محمد رمضان

السيد / مدير برنامج دعم التعليم

تحية طيبة وبعد

أتقدم لكم بجزيل الشكر للتقدم للحصول على اعتماد "برنامج التطبيقات التربوية لأخصائي تكنولوجيا

التعليم المساعد داخل المدرسة"

وفى ضوء تقرير فريق المراجعين الخارجيين يسعدنى أن أحيطكم علماً بأنه تمت الموافقة على اعتماد

"التطبيقات التربوية لأخصائي تكنولوجيا التعليم المساعد داخل المدرسة" وفقاً لمعايير اعتماد

مقدمى خدمات التنمية المهنية لهيئة التعليم التى وضعتها الأكاديمية المهنية للمعلمين.

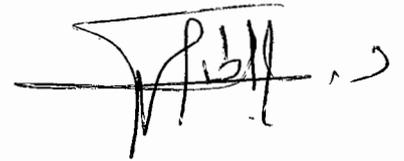
وتفضلوا بقبول فائق الاحترام

أ.د. رمضان محمد رمضان



مدير الأكاديمية المهنية للمعلمين

الأكاديمية المهنية للمعلمين



قائمة المحتويات

- (أ)..... شهادة اعتماد البرنامج
- (ب : ج)..... قائمة المحتويات
- (١ : ١١)..... مقدمة البرنامج التدريبي ونواتج التعلم
- (١٢ : ٣٨)..... اليوم التدريبي الأول
- (١٢ : ٣٢)..... الجلسة التدريبية الأولى: ماهية تكنولوجيا التعليم
- (١٣)..... التعرف - قواعد العمل - التوقعات
- (١٧ : ١٤)..... ماهية تكنولوجيا التعليم
- (٢٠ : ١٨)..... أهداف استخدام تكنولوجيا التعليم
- (٢٨ : ٢١)..... مفهوم وخصائص تصنيف مصادر التعلم
- (٣٨ : ٢٩)..... الجلسة التدريبية الثانية: دور أخصائي تكنولوجيا التعليم المساعد وتصميم مصادر التعلم
- (٣٢ : ٢٩)..... خطوات تصميم مصادر التعلم
- (٣٧ : ٣٣)..... دور أخصائي تكنولوجيا التعليم المساعد بالمؤسسات التربوية
- (٣٨)..... مراجعة نواتج تعلم اليوم الأول - ملف تقييم المشارك
- (٧٥ : ٣٩)..... اليوم التدريبي الثاني
- (٥٣ : ٤٠)..... الجلسة التدريبية الأولى: السبورة الذكية معايير تطوير واستخدام المواد السمعية
- (٤٣ : ٤٠)..... ملف تقييم المشارك (نشاط التقييم) - استخدام وتفعيل السبورة الذكية
- (٥٣ : ٤٤)..... معايير تطوير واستخدام المواد السمعية
- (٧٥ : ٥٤)..... الجلسة التدريبية الثانية: التقييم الذاتي لأخصائي تكنولوجيا التعليم المساعد - معارض الصور الرقمية
- (٥٧ : ٥٤)..... تكنولوجيا التعليم ومعايير الجودة
- (٦٤ : ٥٨)..... التقييم الذاتي خطة التحسين لأخصائي تكنولوجيا التعليم
- (٧٤ : ٦٥)..... أساسيات ومعايير تطوير معارض الصور الرقمية
- (٧٦ : ٧٥)..... مراجعة نواتج تعلم اليوم الأول - ملف تقييم المشارك
- (٩٧ : ٧٧)..... اليوم التدريبي الثالث
- (٨٣ : ٧٨)..... الجلسة التدريبية الأولى: مع
- ملف تقييم المشارك - استخدام برنامج (Slide Roll Gallery AV 2.0) في تطوير معارض الصور الرقمية (Digital
- (٨٣ : ٨٧)..... (Photo Gallery)

قائمة المحتويات

- الجلسة التدريبية الثانية : الكتاب الالكتروني والقصة الرقمية (٩٧ : ٨٤)
- مفهوم الكتاب الالكتروني E- Book ومعايير تطويره واستخدامه (٩١ : ٨٤)
- أساسيات ومعايير تطوير القصة الرقمية Digital Story (٩٥ : ٩٢)
- مراجعة نواتج تعلم اليوم الأول - ملف تقييم المشارك (٩٧ : ٩٦)
- اليوم التدريبي الرابع (١١٦ : ٩٨)
- الجلسة التدريبية الأولى : برنامج M.S Photo 3.0 (١٠٤ : ٩٩)
- ملف تقييم المشارك - استخدام برنامج M.S Photo 3.0 لتطوير القصة الرقمية (١٠٤ : ٩٩)
- الجلسة التدريبية الثانية : استراتيجيات التعلم القائم على الكمبيوتر (١١٦ : ١٠٥)
- استراتيجية الألعاب التعليمية (١٠٩ : ١٠٧)
- استراتيجية العروض التقديمية (١١١ : ١١٠)
- استراتيجية التعلم الالكتروني القائم على المشروعات (١١٤ : ١١٢)
- مراجعة نواتج تعلم اليوم الأول - ملف تقييم المشارك (١١٦ : ١١٥)
- اليوم التدريبي الخامس (١٣١ : ١١٧)
- الجلسة التدريبية الأولى : التعلم والكمبيوتر (١٢١ : ١١٨)
- ملف تقييم المشارك - التعلم بمساعدة الكمبيوتر (١١٩ : ١١٨)
- التعلم المدار بالكمبيوتر (١٢١ : ١٢٠)
- الجلسة التدريبية الثانية : الانترنت (١٣١ : ١٢٢)
- التطبيقات التربوية - مميزات الإنترنت (١٢٣ : ١٢٢)
- الخدمات التربوية للإنترنت (١٢٦ : ١٢٤)
- الإنترنت ومحركات البحث (١٣٠ : ١٢٧)
- ملف التقييم المشارك - الاختبار البعدي - ختام وتقييم الورشة (١٣١)
- قائمة المراجع (١٣٢)
- القائمون على إعداد الدليل (١٣٣)



الأكاديمية المهنية للمعلمين
Professional Academy for Teachers

مقدمة البرنامج التدريبي

التطبيقات التربوية لأخصائي تكنولوجيا التعليم المساعد

الموضوعات

- مقدمة
- نواتج التعلم من الوحدات التدريبية
- مكونات البرنامج التدريبي
- تصميم البرنامج التدريبي
- تقييمات المشاركين بالبرنامج التدريبي
- إرشادات استخدام دليل المدرب
- أجندة البرنامج التدريبي

مقدمة

إن لتكنولوجيا التعليم دور كبير في مواجهة الكثير من المشكلات التربوية والعمل على تحقيق الهدف النهائي من عملية التعليم والتعلم وهو التحسين المستمر للوصول إلى إتقان الطلاب لمعظم المهارات وتحقيق غالبية الأهداف التربوية.

يعتمد عمل أخصائي تكنولوجيا التعليم داخل المدرسة بالدرجة الأولى على ناحية فنية أدائية تتمثل في دعم وتوظيف تكنولوجيا التعليم داخل المدرسة بهدف رفع مستوى جودة التعليم والارتقاء بمستوى العملية التعليمية.

ويمكن تحقيق ذلك عن طريق استخدام استراتيجيات التعلم التي تعتمد على أن يكون التلميذ هو محور هذه العملية والذي تتركز حوله جميع الأنشطة التي تساعد على تحقيق الأهداف. وتتعدد الأساليب التي يمكن من خلالها ممارسة هذه الأنشطة ومنها تكنولوجيا التعليم بما تحتويه من وسائل متعددة سواء بصرية - سمعية - سمع بصرية .

في ضوء ما تقدم سنحاول من خلال هذا البرنامج التدريبي تحقيق الهدف الرئيسي التالي :

تحسين أداء أخصائي تكنولوجيا التعليم في المهارات الأساسية للتطبيقات التربوية داخل المدرسة .

نواتج التعلم

يهدف هذا البرنامج إلى تحقيق نواتج التعلم التالية والتي تتحقق من خلال تمكين المشاركين من:

- تعرف تكنولوجيا التعليم وأهداف استخداماتها ومعايير جودتها
- تعرف مصادر التعلم التكنولوجية وخصائصها وكيفية تصميمها
- إجراء التقييم الذاتي ووضع خطة تحسين الأداء
- تعرف أساسيات ومعايير وتصميم معارض الصور باستخدام **Slide Roll Gallery AV 2.0**
- تعرف مفهوم الكتاب الإلكتروني وتنفيذه
- تطوير القصة الرقمية باستخدام **MS Photo 3.0**
- تعرف استراتيجيات الألعاب التعليمية والعروض التقديمية والتعلم القائم على الكمبيوتر وتطبيقها
- تعرف الخدمات التربوية للإنترنت
- استخدام محركات البحث على شبكة المعلومات الدولية (الإنترنت)

مكونات البرنامج التدريبي

- دليل المدرب: ويحتوى على أوراق العمل، والأوراق الإرشادية، والأنشطة التدريبية لكل جلسة وأهدافها وإجراءاتها، مع توقيت كل منها، والإجابة النموذجية لكل نشاط.
- دليل المشارك: ويحتوى على أوراق العمل، والأوراق الإرشادية، مع بيان أهداف كل نشاط وما ينبغي على المشارك عمله.
- ملف تقييم المشارك: ويحتوى على أنشطة منزلية لزيادة فاعلية التدريب وقياس المعارف والمهارات التي اكتسابها المشارك في نهاية كل يوم تدريبي.
- الاختبار البعدي: وهى خمسة اختبارات بعدية متوازنة لقياس المعارف والمهارات التي اكتسابها المشارك في نهاية البرنامج التدريبي.
- شرائح العرض التقديمي: تقرب المفاهيم المطلقة والصعبة وتظهر العلاقات بين أجزائها.

تصميم البرنامج التدريبي

- صمم البرنامج التدريبي من خمسة أيام لمدة ٣٠ ساعة تدريبية، يتضمن ١٠ جلسات تدريبية، جلسات يومياً بينهم فترة راحة، مدة كل جلسة ساعتان و ٤٥ دقيقة. تغطي أساسيات التفاعل بين المدرب والمشاركين في جو صحى إيجابي ودى، ومادة إرشادية علمية متميزة.
- وموضوعات البرنامج التدريبي الرئيسة هي:
- ماهية تكنولوجيا التعليم ودور أخصائى تكنولوجيا التعليم المساعد بالمؤسسات التربوية
 - تفعيل معطيات تكنولوجيا التعليم (السبورة الذكية - الصور الرقمية - E-Book - القصة الرقمية) داخل الفصل التعليمى من خلال توظيفها لتحقيق اهداف المناهج الدراسية
 - استراتيجيات التعلم القائم على الكمبيوتر
 - إمكانيات التعلم بمساعدة الكمبيوتر
 - التعلم المدار بالكمبيوتر
 - تفعيل الإنترنت
 - التقييم الذاتى لأخصائى تكنولوجيا التعليم المساعد ووضع خطة تحسين لفجوات الأداء فى كل مجالات التقييم

تقييم المشاركين بالبرنامج

- نتائج المشاركين فى ملف التقييم
- نتائج المشاركين فى الاختبار البعدي

إرشادات للمدرب

- أنت قائد المجموعة فاستخدم طرقاً متنوعة تساعد كل الأفراد في هذه المجموعة على المشاركة في تنفيذ أنشطة الدليل وتمكنهم من التوصل إلى توافق في الآراء.
- كن دائماً مرشداً وملاحظاً وموجهاً وأحد مصادر نقل المعلومات ، وفى نفس الوقت مقوماً لأداء المجموعة ، وساعد على خروج الأفكار من المجموعة نفسها.
- ادرس محتوى دليل المدرب بعناية واستعد لتنفيذ الأنشطة بصورة جيدة.
- احرص في كل جلسة على تقسيم المشاركين إلى مجموعات عمل تعاونية صغيرة بحيث تتكون كل مجموعة من 5-6 أفراد، احرص دائماً أن يكون لكل مجموعة (ميسر ، وعارض ، وموثق ، وموقت).
- وزع المواد والأدوات اللازمة لكل نشاط على مجموعات العمل.
- استخدم كل الأساليب الممكنة والفعالة لتنفيذ الأنشطة (العصف الذهني، العمل التعاوني، حلقات المناقشة، العمل الفردي، العمل الثنائي، لعب الأدوار، الخ...).

يراعى المدرب ما يلي

- اظهر الثقة بالنفس ويستلزم ذلك الاستعداد العلمي التام.
- لا تتحيز لفكرة معينة للحفاظ على المصداقية.
- استخدام لغة الجسم بإيجابية للتعبير عن الاهتمام.
- تأكد من قوة ووضوح الصوت مع مراعاة التنوع في نبرات الصوت.
- استخدام تعبيرات تشجع على المشاركة.
- انصت لما يقوله المشاركون.
- بث روح المرح والعمل لخلق جو من التفاعل الإيجابي.
- احرص على استخدام أسماء المشاركين والاستماع الجيد إليهم دون مقاطعة.
- اطرح أسئلة لزيادة التوضيح عند طرح فكرة جديدة.

- احرص على عدم خروج المشاركين عن الموضوع الرئيسي.
- تجنب النقد السلبي على تعليقات المشاركين.
- لا توجه الأسئلة لشخص بعينه ولكن للمجموعة بأكملها.
- لا تنظر إلى الأوراق كثيراً لأن ذلك يبعث على الشعور بعدم الثقة.
- تحكم في الوقت أثناء الجلسات.
- التزم بالتواجد في القاعة قبل المشاركين



إرشادات



إرشادات أثناء تنفيذ الأنشطة التدريبية

إرشادات

- شجع المشاركين على وضع قواعد للعمل، منها: البناء على خبرات المشاركين؛ احترام آراء الآخرين؛ مراعاة آداب الحديث؛ المحافظة على نظافة المكان.
- اعرض البرنامج المقترح للورشة بوضوح.
- قارن توقعات المشاركين بأهداف الورشة واعمل مع المشاركين على كيفية سد الفجوة بين توقعاتهم والأهداف الموضوعية.
- لاحظ المشاركين أثناء العمل، وشجعهم والاستماع لهم للكشف عن مواهبهم وقدراتهم ومهاراتهم لتنميتها، أو الكشف عن صعوبات في فهم النشاط لتقديم التوضيحات المناسبة لهم.
- شجع المشاركين على التعاون معك وتعاون معهم أثناء تنفيذ الأنشطة.

اليوم الأول



أجندة البرنامج
التدريبي

الزمن	الموضوعات	التوقيت		الجلسة التدريبية
		إلى	من	
١٥ ق	افتتاح البرنامج التدريبي و التعارف	٩:١٥	٩:٠٠	ماهية تكنولوجيا التعليم وأهداف استخدامها ومصادر التعلم
١٠ ق	قواعد التدريب	٩:٢٥	٩:١٥	
١٥ ق	توقعات المشاركين	٩:٤٠	٩:٢٥	
٢٠ ق	مقدمة البرنامج التدريبي	١٠:١٥	٩:٤٠	
٣٠ ق	ماهية تكنولوجيا التعليم	١١:٠٠	١٠:١٥	
٣٠ ق	أهداف استخدام تكنولوجيا التعليم	١١:٤٥	١١:٠٠	
٣٠ ق	راحة	١٢:١٥	١١:٤٥	
٤٥ ق	مفهوم وخصائص وتصنيف مصادر التعلم	١:٠٠	١٢:١٥	مصادر التعلم - دور أخصائي تكنولوجيا التعليم بالتربوية
٦٠ ق	خطوات تصميم مصادر التعلم	٢:٠٠	١:٠٠	
٤٠ ق	دور أخصائي تكنولوجيا التعليم بالمؤسسات التربوية	٢:٤٠	٢:٠٠	
١٠ ق	مراجعة وتلخيص نواتج التعلم لليوم التدريبي الأول	٢:٥٠	٢:٤٠	
١٠ ق	شرح تطبيق نشاط ملف تقييم المشارك	٣:٠٠	٢:٥٠	

الأولى
الثانية

اليوم الثاني



أجندة البرنامج
التدريبي

الزمن	الموضوعات	التوقيت		الجلسة التدريبية	
		إلى	من		
٣٠ ق	مراجعة النشاط المنزلي الأول من ملف تقييم المشارك	٩:٣٠	٩:٠٠	السبورة الذكية والمواد السمعية	الأولى
٧٥ ق	استخدام وتفعيل السبورة الذكية	١٠:٤٥	٩:٣٠		
٦٠ ق	معايير تطوير واستخدام المواد السمعية	١١:٤٥	١٠:٤٥		
٣٠ ق	راحة	١٢:١٥	١١:٤٥		
٦٠ ق	<ul style="list-style-type: none"> - تكنولوجيا التعليم ومعايير الجودة - التقييم الذاتي لأخصائي تكنولوجيا التعليم - خطة التحسين لأخصائي تكنولوجيا التعليم 	١:٤٥	١٢:١٥	التقييم الذاتي لأخصائي تكنولوجيا التعليم - معرض الصور الرقمية	الثانية
٥٥ ق	أساسيات ومعايير تطوير معارض الصور	٢:٤٠	١:٤٥		
١٠ ق	مراجعة وتلخيص نواتج التعلم لليوم التدريبي الثاني	٢:٥٠	٢:٤٠		
١٠ ق	شرح تطبيق النشاط الثاني من ملف تقييم المشارك	٣:٠٠	٢:٥٠		

اليوم الثالث

الزمن	الموضوعات	التوقيت		الجلسة التدريبية	
		إلى	من		
٣٠ ق	مراجعة النشاط المنزلي الثاني من ملف تقييم المشارك	٩:٣٠	٩:٠٠	الصور الرقمية	الأولى
٧٥ ق	استخدام برنامج Slide Roll Gallery AV 2.0 فى تطوير معارض الصور الرقمية Digital Photo Gallery	١١:٤٥	٩:٣٠		
٣٠ ق	راحة	١٢:١٥	١١:٤٥		
٩٠ ق	مفهوم الكتاب الإلكتروني E-Book ومعايير تطويره واستخدامه	١:٤٥	١٢:١٥	الكتاب الإلكتروني - قصة الرقمية	الثانية
٥٥ ق	أساسيات ومعايير تطوير القصة الرقمية Digital Story	٢:٤٠	١:٤٥		
١٠ ق	مراجعة وتلخيص نواتج التعلم لليوم التدريبي الثالث	٢:٥٠	٢:٤٠		
١٠ ق	شرح تطبيق النشاط الثالث من ملف تقييم المشارك	٣:٠٠	٢:٥٠		



أجندة البرنامج
التدريبي

اليوم الرابع



أجندة البرنامج
التدريبي

الزمن	الموضوعات	التوقيت		الجلسة التدريبية	
		إلى	من		
٣٠ ق	مراجعة النشاط المنزلي الثالث من ملف تقييم المشارك	٩:30	٩:٠٠	القصة الرقمية	الأولى
٧٥ ق	استخدام برنامج M.S Photo 3.0 لتطوير القصة الرقمية	11:45	٩:30		
٣٠ ق	راحة	١٢:١٥	١١:٤٥		
٥٥ ق	استراتيجيات التعلم القائم على الكمبيوتر	١:١٥	١٢:١٥	استراتيجيات التعلم القائم على الكمبيوتر	الثانية
٣٠ ق	استراتيجية الألعاب التعليمية	١:٤٥	١:١٥		
٣٠ ق	استراتيجية العروض التقديمية	٢:١٥	١:٤٥		
٢٥ ق	استراتيجية التعلم الإلكتروني القائم على المشروعات	٢:٤٠	٢:١٥		
١٠ ق	مراجعة وتلخيص نواتج التعلم لليوم التدريبي الرابع	٢:٥٠	٢:٤٠		
١٠ ق	شرح تطبيق النشاط الرابع من ملف تقييم المشارك	٣:٠٠	٢:٥٠		

اليوم الخامس

الزمن	الموضوعات	التوقيت		الجلسة التدريبية	
		إلى	من		
٣٠ ق	مراجعة النشاط المنزلي الرابع من ملف تقييم المشارك	٩:٣٠	٩:٠٠	التعلم والكمبيوتر	الأولى
٤٥ ق	إمكانيات التعلم بمساعدة الكمبيوتر	١٠:١٥	٩:٣٠		
٤٥ ق	التعلم المدار بالكمبيوتر	١١:٠٠	١٠:١٥		
٤٥ ق	المميزات التربوية للإنترنت وكيفية تفعيل الإنترنت	١١:٤٥	١١:٠٠		
٣٠ ق	راحة	١٢:١٥	١١:٤٥		
٤٥ ق	الخدمات التربوية للإنترنت	١:٠٠	١٢:١٥	الإنترنت	الثانية
٣٠ ق	مهارات استخدام محركات البحث على شبكة الإنترنت	١:٣٠	١:٠٠		
٣٠ ق	تطبيق و مراجعة النشاط الخامس من ملف تقييم المشارك	٢:٠٠	١:٣٠		
١٥ ق	مراجعة وتلخيص نواتج التعلم لليوم التدريبي الخامس	٢:١٥	٢:٠٠		
٣٠ ق	الاختبار البعدي	٢:٤٥	٢:١٥		
١٥ ق	تقييم البرنامج التدريبي وختام الورشة	٣:٠٠	٢:٤٥		



أجندة البرنامج
التدريبي



الأكاديمية المهنية للمعلمين
Professional Academy for Teachers

اليوم التدريبي الأول

٦ ساعات
تدريبية

Technology



Education



الجلسة التدريبية
الثانية



٢ ساعة و ٤٥ دقيقة

مصادر التعلم - دور
أخصائي تكنولوجيا
التعليم بالمؤسسات
التربوية

الجلسة التدريبية
الأولى



٢ ساعة و ٤٥ دقيقة

ماهية تكنولوجيا
التعليم - أهدافها -
استخداماتها -

توقعات البرنامج

ماذا تتوقع من البرنامج ؟	الأول	اليوم
	الأولى	الجلسة
	١	النشاط
	٣٠ دق	الزمن

عزيزي المتدرب:

سجل في الجزء التالي ما تتوقعه من البرنامج الحالي من خلال إجابتك على الأسئلة الواردة بالنشاط الحالي.

- قارن ما توصلت إليه مع زملائك.
 - أعرض على المدرب ما توصلت إليه.
 - تابع عرض المدرب واستخلص منه الهدف العام من البرنامج، وموضوعات التدريب، وأسلوب التقويم وسجلهم إلى جانب إجابتك السابقة.
 - قارن بين ما توقعته وما عرض عليك من أهداف وأنشطة وأسلوب تقويم، وأعرض ما.
- س ١ : إذا اعتبرنا أن الموضوع التدريبي هو " تأهيل أخصائي تكنولوجيا التعليم بمدارس التعليم العام " فما هو الهدف العام للدورة من وجهة نظرك ؟

س ٢ : ما هي أهم الموضوعات التدريبية التي تتوقع أن تدرسها بالبرنامج الحالي ؟

س ٣ : كيف سيتم تقييمك في هذا البرنامج ؟

عزيزي المتدرب سجل هنا ما عرضه عليك المدرب من أهداف البرنامج، وموضوعات التدريب، وأسلوب التقويم، وعلق عليه من حيث اتفاقه أو اختلافه مع ما توصلت إليه.

الموضوع	ما عرضه المدرب	ملاحظتك
الأهداف		
الموضوعات التدريبية		
أسلوب التقويم		

عزيزي المتدرب :

فيما يلي عرض لأهداف اليوم الأول من الورشة

بعد الإنتهاء من هذا اليوم التدريبي يجب أن تكون ملم بالأهداف التالية:

- ١- أن يتعرف أخصائى تكنولوجيا التعليم على ماهية تكنولوجيا التعليم .
- ٢- أن يستخلص المشاركون أهداف استخدام تكنولوجيا التعليم .
- ٣- أن يتعرف أخصائى تكنولوجيا التعليم على مفهوم مصادر التعلم.
- ٤- أن يستخلص أخصائى تكنولوجيا التعليم خصائص مصادر التعلم.
- ٥- أن يصنف أخصائى تكنولوجيا التعليم مصادر التعلم.
- ٦- أن يصنف أخصائى تكنولوجيا التعليم الوسائل التعليمية كأحد مصادر التعلم.
- ٧- أن يتقن المشاركون خطوات التصميم التعليمي لمصادر التعلم .
- ٨- أن يتعرف المشاركون على دور أخصائى تكنولوجيا التعليم في المؤسسات التربوية.

ماهية تكنولوجيا التعليم ؟	الأول	اليوم
	١	الجلسة
	١	النشاط
	١٥ دق	الزمن

عزيزي المتدرب :

قم بالإنضمام إلى مجموعة عمل، وأنتخبوا من بينكم قائد للمجموعة وكاتب وعارض ومسئول عن ضبط الوقت (مدة ١٥ دقيقة المخصصة للنشاط)، وباستخدام العصف الذهني وتبادل الأفكار بين أعضاء المجموعة، سيتم إجراء هذا النشاط.

الجزء الأول:

ماذا يقصد بكل من؟

التكنولوجيا :

التعليم :

الوسائل التعليمية :

تكنولوجيا التعليم :

تكنولوجيا المعلومات:

ورقة عمل (١)

هل تكنولوجيا التعليم أم تكنولوجيا التربية ؟

إن تكنولوجيا التعليم مجرد إقتناء المدرسة للأجهزة التعليمية ؟ ما مدى إتفاقتك مع هذا الرأي ؟

- حاول أن تتوصل بالعمل مع مجموعتك إلى ماهية تكنولوجيا التعليم ؟

قراءات ارشادية

- هل تكنولوجيا التعليم أم تكنولوجيا التربية ؟

- ١- التكنولوجيا Technology مصطلح مركب من مقطعين (Techno) وهى كلمة يونانية بمعنى حرفة أو صنعه أو فن ، و (Logy) وهى لاحقة بمعنى علم ومن هنا فأن التكنولوجيا كلمة مركبة تشير إلى علم التقنية أو العلم الذى يهتم بتحسين الأداء والصياغة أثناء التطبيق العلمى يستخدم مصطلح (تكنولوجيا التعليم) بتركيبين لغويين هما :
- تكنولوجيا التعليم Instructional Technology : فالذين يرون أن التربية هى الهدف وهى المحصلة النهائية والنتيجة السياسية للتعليم يستخدمون (تكنولوجيا التعليم) .
- تكنولوجيا التربية Educational Technology : بينما الذين يرون أن التعليم هو العملية وهو الانطلاق للوصول للتربية يستخدمون (تكنولوجيا التربية)

- إن تكنولوجيا التعليم مجرد إقتناء المدرسة للأجهزة التعليمية ؟ ما مدى إتفاقتك مع هذا الرأى ؟

تكنولوجيا التعليم ليست مجرد مظهر عسرى للمدرسة أو مجرد إقتناء للأجهزة التعليمية ولكنها عملية تعمل على التى حل الكثير من المشكلات التعليمية والتي سوف نحاول رصدها وكيفية التغلب عليها خلال هذه الورشة .

- حاول أن تتوصل بالعمل مع مجموعتك إلى ماهية تكنولوجيا التعليم ؟

يزخر الميدان التربوى بإتجاهات متعددة حول ماهية تكنولوجيا التعليم فبرى البعض أن تكنولوجيا التعليم هى علم كل العلوم وأنه نظرة واسعة لمستقبل المناهج وطرق التدريس ، ويرى البعض الآخر أن هناك فرق بين الوسائل التعليمية وبين تكنولوجيا التعليم بإعتبار أن دور الوسائل التعليمية ينحصر فى التدريس بينما تسعى تكنولوجيا التعليم لتطوير العملية ككل ويرى آخرون أن تكنولوجيا التعليم مسمى جديد لما يعرف بالوسائل التعليمية إلا أنه يجعل معه بشائر مشجعه لتطوير التطبيق التربوى وفق نظام معين وقيل أن ننضم لفريق معين من أصحاب الآراء السابقة نستعرض مجموعة من التعريفات التى ظهرت لتكنولوجيا التعليم وهى كما يلى :

تعريف الموسوعة الامريكية :

تعرف الموسوعة الأمريكية ١٩٧٨ (٤٠ : ٧٢٢) : تكنولوجيا التعليم على أنها تعنى ذلك العلم الذى يعمل على إدماج المواد والالات ويقدمها بغرض القيام بالتدريس وتعزيزه ويقوم فى الوقت الحالى على نظامين :

الأول هو الأدوات التعليمية Hardware : والتي تضم الأدوات المعدنية وما يلزمها من تجهيزات مثل الدوائر الكهربائية والكابلات التى تيسر عملها .

الثانى هو المواد التعليمية Software : والتي تضم المواد المطبوعة والمواد المصورة التى تقدم معلومات خلال عرضها عن طريق الأدوات التعليمية

وهذان النظامان معاً هما الأداة التربوية التى تقوم بمهام تسهل التعلم الذى خطط له من قبل وفق الأهداف التخصصية للمواد التعليمية المختلفة وهو ما يعرف بتكنولوجيا التعليم

ويعريف ويتش ١٩٧٩ (٦ : ٢٨) :

تكنولوجيا التعليم على أنها مصطلح يأتى من المصادر الإنسانية وغير الإنسانية ويستخدم كطريقة نظامية لتصميم عملية التعليم والتعلم وتقييمها ككل ويربط بين المصادر الإنسانية للمتخصصين فى المناهج والتصميم التعليمى والتقييم والوسائل من ناحية وبين المصادر غير الإنسانية للتعلم مثل شبكات المعلومات وآلات الطباعة والوسائل السمعية

والبصرية والحاسبات الألية وغيرها من ناحية أخرى وهذا التعريف من أكثر التعريفات قبولاً وتداولاً وهو يربط بين المصادر والطرق النظامية فى التطبيق أو اتجاة النظم المطلوب فى تصميم التعلم .

كما عرفت اليونسكو:

تكنولوجيا التعليم بأنها (منحنى نظامى لتصميم العملية التعليمية وتنفيذها وتقويمها ككل ، تبعاً لأهداف محددة نابعة من نتائج الأبحاث فى التعليم ، والاتصال البشرى ، مستخدمة الموارد البشرية وغير البشرية من أجل إكساب التعليم مزيداً من الفعالية) أو الوصول إلى تعلم أفضل وأكثر فعالية)

وتعرف جمعية الاتصالات التربوية والتكنولوجية (١٩٩٤):

تكنولوجيا التعليم بأنها (النظرية والتطبيق فى تصميم العمليات والمصادر وتطويرها واستخدامها وإدارتها وتقويمها من أجل التعليم) .

ويعرف محمد عطية خميس ٢٠٠٣ (١٣):

تكنولوجيا التعليم هى ذلك البناء المعرفى المنظم من البحوث والنظريات والممارسات الخاصة بعمليات التعليم ومصادر التعلم، وتطبيقها فى مجال التعلم الإنسانى، وتوظيف كفاء لعناصر بشرية وغير بشرية، لتحليل النظام والعملية التعليمية ودراسة مشكلاتها، وتصميم العمليات والمصادر المناسبة كحلول عملية لهذه المشكلات ، وتطويرها (إنتاج وتقويم)، واستخدامها وإدارتها وتقويمها لتحسين كفاءة التعليم وفعاليتة وتحقيق التعلم.

قراءات ارشادية

ما هي أهداف استخدام وتطبيق تكنولوجيا التعليم داخل مدارسنا؟ يرى محمد عطية خميس (٢٠٠٣-٢٣):
أن أهداف استخدام تكنولوجيا التعليم تكمن في النقاط التالية:

١- التغلب على مشكلات وصعوبات نقل التعليم والخبرات التعليمية: حيث تقدم خبرات ومواقف تعليمية متعددة ومتنوعة وغنية بالمشيرات المرتبطة بحياة المتعلمين، وهذه الخبرات لا يستطيع المعلم توفيرها داخل حجرات الدراسة العادية، كما تقدم خبرات ومواقف بديلة عن الخبرات المباشرة بوسائل أخرى كالسينما والتلفزيون والكمبيوتر، كما تبسط الخبرات المجردة كالخبرات الحاسوبية والهندسية.

٢- التغلب على مشكلة اللفظية وطريقة العرض: حيث يعاني النظام التعليمي القائم من اللفظية الزائدة وطريقة عرض المعلمين، وتقدم تكنولوجيا التعليم وسائل ومصادر للتعليم تساعد على تحقيق التعلم الفعال والتحول نحو طريقة التعلم بالاكشاف، حيث تعرض هذه المصادر على المتعلمين مشيرات تعليمية مكتوبة أو مصورة أو مرسومة.

٣- التغلب على مشكلة الفروق الفردية بتفريد التعليم: وذلك من خلال ما توفره من معامل ومقصورات للتعلم الفردي في المكتبات ومراكز مصادر التعلم.

٤- تعليم الأعداد الكبيرة: وذلك باستخدام تكنولوجيا مصممة خصيصاً لتعليم الأعداد الكبيرة تساعد كل المتعلمين على المشاهدة والاستماع بسهولة ويسر، مثل استخدام الأفلام المتحركة والسبورة الضوئية وأجهزة العرض المختلفة، وكذلك نظم التعلم الإلكتروني.

٥- التغلب على مشكلة بعدي الزمان والمكان: حيث تستطيع التكنولوجيا جعل البعيد قريب والماضي حاضراً.

٦- التغلب على مشكلة نقص المعلمين الأكفاء والتجهيزات التعليمية ومصادر التعلم: من خلال تقديم الدروس النموذجية عن طريق وسائل التعلم الجماهيرية كالتلفزيون والأقمار الاصطناعية، وشبكات الكمبيوتر.

٧- التغلب على مشكلة الدروس الخصوصية: وهذه النقطة ترتبط السابقة، وذلك من خلال تقديم الدروس النموذجية عن طريق وسائل التعلم الجماهيرية كالتلفزيون والأقمار الاصطناعية، وشبكات الكمبيوتر.

٨- تقليل الأعباء التعليمية على المعلمين: حيث توفر جهد المعلم وتقوم بالأعمال الشاقة، حيث تقوم ببعض الأعمال مثل استثارة الدافعية وتقديم التعلم الجيد، فمثلاً بدلاً من الرسم على السبورة يقوم بعرض شفافية.

٩- التغلب على مشكلة شروء تفكير المتعلمين وتشتت تفكيرهم: وذلك عن طريق عرض وسائل ومصادر تعلم متعددة ومتباينة، مثيرة وجذابة تجذب انتباه المتعلمين وتركزه على المشيرات التعليمية.

١٠-التغلب على مشكلة تضخم المناهج والمقررات: حيث يمكن عن طريق وسائل تكنولوجية عرض المناهج والمقررات بطريقة مختصرة واضحة ومبسطة، تتقل المعنى المطلوب دون اسهاب أو تقصير.

١١-التخطيط للتعليم: حيث تساعد تكنولوجيا مخططي التعليم ومطوريه على تصميم تعليم فعال وكفاء باستخدام أسلوب المنظومات الذي ينظر للموقف التعليميكمنظومة واحدة متكاملة العناصر لتحقيق أهداف تعليمية محددة.

١٢ علاج مشكلة التسرب الدراسي والبطالة: حيث يشكل المتسربون من التعليم بطالة تمثل عبء على المجتمع، مما يؤدي إلى انخفاض الدخل القومي وتستطيع تكنولوجيا التعليم حل هذه المشكلة عن طريق تصميم برامج للتعليم البديل باستخدام وسائل وأساليب تكنولوجية كالتعليم المفتوح والتعليم عن بعد ونقله عبر الإذاعة والتلفزيون والإنترنت.

١٣-إعادة التعليم والتدريب بالتعليم الذاتي والمستمر: فحتى أولئك الحاصلين على مؤهلات علمية يحتاجون إلى إعادة تأهيلهم وتدريبهم، لاكتساب المعارف والمهارات المستجدة التي تفرضها سوق العمالة المتغيرة، وتكنولوجيا التعليم تستطيع تصميم برامج تدريبية لهؤلاء، تقوم على أساس التعليم الذاتي المستمر تمكنهم من تعليم أنفسهم بشكل مستمر.

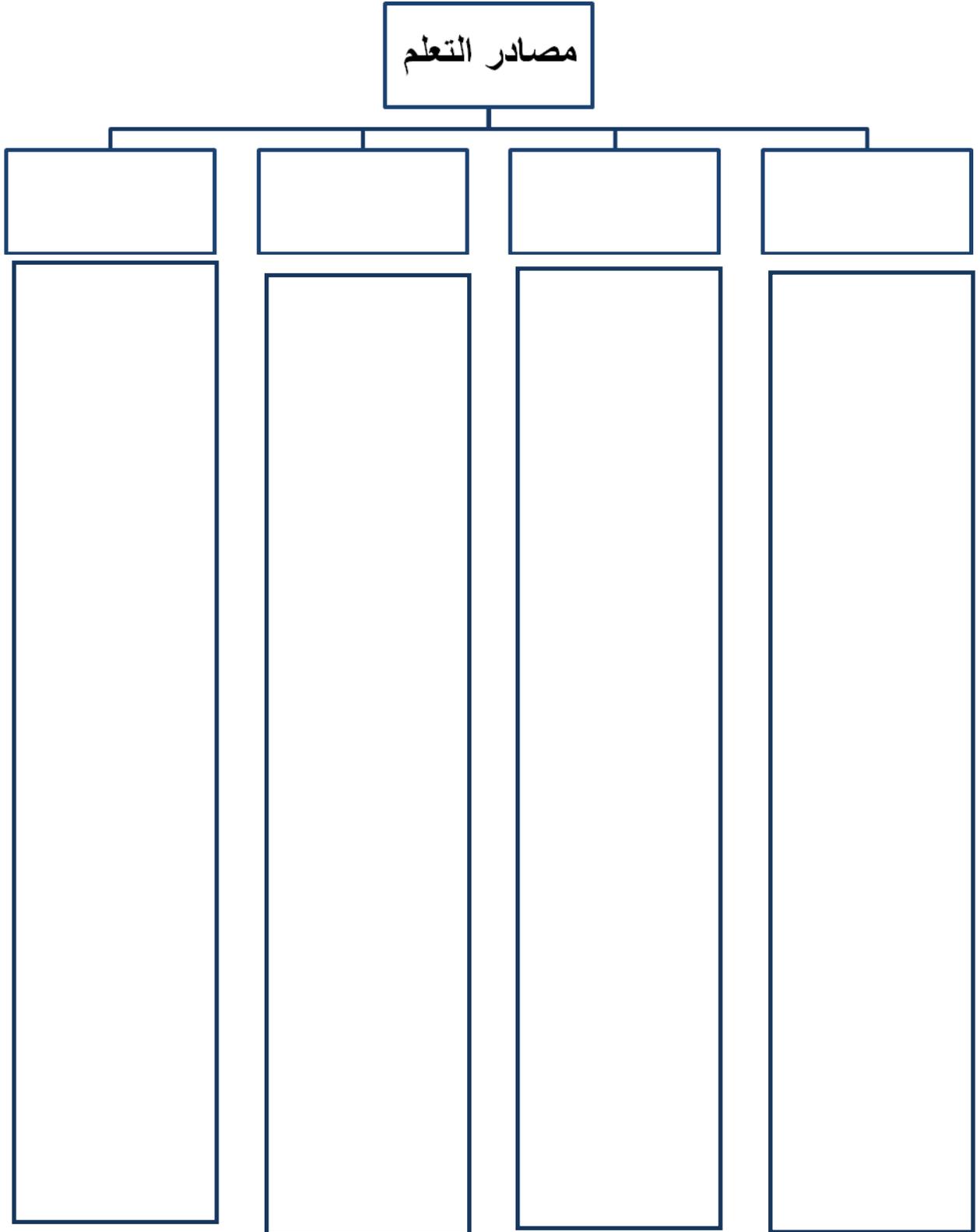
ما مفهوم وخصائص وتصنيف مصادر التعلم؟	الأول	اليوم
	١	الجلسة
	٣	النشاط
	١٥ دق	الزمن

ورقة عمل (٢)

يمكن تعريف مصادر التعلم على أنها:

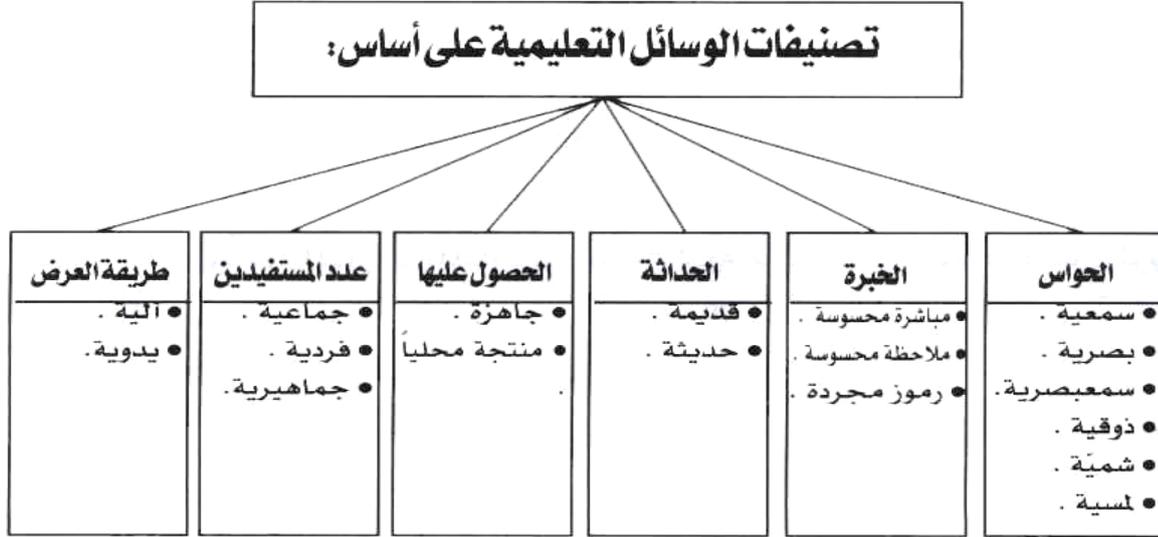
لا ينبغي أن يصلح أي شيء لكي يكون مصدر للتعلم، أما المصدر التعليمي يجب أن تتوفر فيه الخصائص التالية:

يمكن تصنيف مصادر التعلم في أربعة مجموعات كما يلي:



ورقة عمل (٣)

يوضح الشكل التالي بعض أسس تصنيف الوسائل التعليمية، قسم هذه الأسس على مجموعة العمل، بحيث يقوم كل فرد من المجموعة بتصنيف الوسائل التعليمية وفقاً لواحد من تلك الأسس مع ضرب الأمثلة ما أمكن.



الحواس:

الخبرة:

الحدائثة :

الحصول عليها :

عدد المستفيدين:

طريقة العرض:

قراءات إرشادية

- مفهوم مصدر التعلم:

هو فرد أو وسيلة أو بيئة أو أسلوب، أو أي شيء آخر يحمل رسالة تعليمية منظمة، هادفة ومضبوطة ومقننة، ويمكنه نقلها إلى المتعلمين بطريقة مناسبة، عندما يتفاعلون معه ، داخل المؤسسة التعليمية أو خارجها، ويحصلون منه على التعلم المقصود بكفاءة وفاعلية.

خصائص مصدر التعلم:

- ١- الغرض والقصود: ويعني أن يكون المصدر هادفاً، ويهدف إلى تحقيق أهداف تعليمية محددة، ترتبط مباشرة بأهداف المقرر.
- ٢- المضمون أو المحتوى: ويعني أن يكون محتوى الرسالة التعليمية التي يتضمنها المصدر مناسباً لتحقيق الأهداف التعليمية.
- ٣- التنظيم والتتابع: ويعني أن يعرض المصدر الرسالة التعليمية بشكل منظم وتتابع سليم يساعد على إدراك محتواها وتحقيق الأهداف.
- ٤- السعة والإمكانية: ويعني أن المصدر قادر على حمل الرسالة التعليمية المطلوبة كاملة، وبشكلها الصحيح.
- ٥- الصدق والأمانة: ويعني أن تكون المعلومات وبيانات الرسالة التعليمية التي يحملها المصدر صحيحة وصادقة علمياً.
- ٦- الجدة والحداثة: ويعني أن تكون المعلومات والبيانات حديثة، وتتاسب محتوى المقرر الدراسي.
- ٧- الملائمة للمتعلم: ويعني أن تكون الرسالة التعليمية التي ينقلها المصدر للمتعلمين مناسبة لخصائصهم ومستواهم.
- ٨- الملائمة التكنولوجية: ويعني أن يكون المصدر صالح تكنولوجياً وفنياً، من حيث تصميم الرسالة التعليمية، ومراعاة مبادئ البساطة والوضوح والتباين والتوازن والتناسق.
- ٩- الملائمة البيئية: ويعني أن يكون المصدر مناسباً لشروط وظروف البيئة التي يستخدم فيها لحدوث التعلم.
- ١٠- القدرة على الإدارة والتوجيه: ويعني أن يكون المصدر قادراً على التعليم وتوجيه أنشطته نحو تحقيق الأهداف المطلوبة.
- ١١- الفائدة والنفع: ويعني أن يكون المصدر مفيداً نافعاً، يحقق فوائد تعليمية ملموسة.
- ١٢- التوافق مع الثقافة والنظام: بمعنى أن يكون محتوى الرسالة التعليمية التي يتضمنها المصدر متوافقاً مع ثقافة وأخلاقيات المجتمع وتوجهه الأيدلوجي ومع فلسفة النظام التعليمي القائم.
- ١٣- الاتجاهات الإيجابية: وتعني أن تكون الاتجاهات التي يتضمنها المصدر إيجابية نحو الموضوع ونحو المتعلمين.
- ١٤- التفاعلية: وتعني أن يوفر المصدر فرصاً مناسبة للتفاعل، بحيث يتمكن المتعلمين من التفاعل الإيجابي النشط معه.
- ١٥- القدرة والفاعلية: وتعني أن يكون المصدر فعالاً، وقادر على نقل وتحقيق الأهداف التعليمية المحددة.
- ١٦- الكفاءة: وتعني أن يكون المصدر قادراً على تحقيق الأهداف المطلوبة بأقل ما يمكن من جهد ووقت وتكاليف.
- ١٧- التكلفة والعائد: وتعني ان يؤدي المصدر إلى تحقيق عوائد تعليمية تستحق التكاليف المبذولة فيه.
- ١٨- القابلية للاستخدام: وتعني أن يتمكن المتعلمون من استخدام المصدر بسهولة ويسر، بما يحقق لهم الراحة والرضا والاستفادة المرجوة.

- ١٩- المرونة: أن يكون المصدر مرناً في الاستخدام، ويتكيف مع حاجة المتعلمين المختلفين في القدرات والاستعدادات.
- ٢٠- الجاذبية والإثارة: بمعنى أن يكون المصدر جميلاً، يجذب انتباه المتعلمين نحو الرسالة التعليمية والمثيرات المعروضة.

خطوات تصميم مصادر التعلم؟	الأول	اليوم
	٢	الجلسة
	٥	النشاط
	٢٠ دق	الزمن

النشاط:

أختر مصدر تعليمي قائم على معيار من المعايير السابقة والتي تم تصنيف المصادر على أساسها ووضح الخطوات التي لا بد من إتباعها لتصميم هذا المصدر التعليمي بإتباع خطوات النموذج العام لتصميم التعليم ADDIE Model.

- خطوات نموذج ADDIE Model.



اسم مصدر التعلم وبياناته :

دور أخصائي تكنولوجيا التعليم بالمؤسسات التربوية	الأول	اليوم
	٢	الجلسة
	٦	النشاط
	٢٠ دق	الزمن

النشاط:

ورقة عمل (٤)

يقوم أخصائي تكنولوجيا التعليم في مدرسته فعلياً بالأدوار التالية:

دور أخصائي تكنولوجيا التعليم المثالي بالمؤسسات التربوية

دور أخصائي تكنولوجيا التعليم في المؤسسات التربوية

- ان يضع أخصائي تكنولوجيا التعليم فى مقدمة أولوياته بناء علاقات عمل ايجابية مع الهيئة التعليمية واخذ زمام المبادرة والقيادة فى التطوير.
- التشاور مع الهيئة التعليمية فى المدرسة لاقتراح ما تحتاجه المدرسة من مصادر التعلم بأنواعها التى تخدم المنهج الدراسى، والاحتياجات التربوية والتعليمية فى المدرسة، وما يتطلبه ذلك من تجهيزات ضرورية، وكل ما يساعد على تحقيق أهداف المدرسة، والعمل بالتعاون مع الجهات المختصة على توفيره ومتابعة إجراءات تأمينه والحصول عليه.
- تعريف المعلمين والطلاب بما يصل إلى المدرسة من مصادر تعلم جديدة.
- معاونة المعلمين، والطلاب على اختيار مصادر التعلم المناسبة والأجهزة التعليمية اللازمة واستخدامها.
- تقديم الخدمة المرجعية للمعلمين بالمدرسة وطلابهم وإرشادهم إلى المعلومات المطلوبة، حسب مصادر التعلم المتاحة.
- عمل قوائم ببليوجرافية لما يوجد فى المدرسة من مصادر التعلم لها اتصال بالمناهج وإبلاغها المعلمين للاستفادة منها فى إعداد الدروس وتوجيه التلاميذ أو الطلاب إلى الاستفادة منها والرجوع إليها.
- مساعدة المعلمين فى توجيه التلاميذ أو الطلاب إلى تلخيص ما يتوصلون إليه من مصادر التعلم المختلفة والتحدث به وعرضه أمام زملائهم، وتنمية ميولهم البحثية والاستكشافية.
- إعطاء دروس تربوية وتعليمية لطلاب المدرسة والتحضير لهذه الدروس كتابياً عن كيفية البحث عن المعلومات، وتزويد الطلاب بمهارات البحث والاستكشاف ومهارات الاستفادة من نظم المعلومات والتعلم الذاتى.
- تقديم المشورة التربوية والفنية للمعلمين فى الجوانب التربوية والتقنية لمصادر التعلم المتاحة بالمدرسة.
- مساعدة الطلاب فى إجراء البحث العلمى.
- إعداد برامج تدريبية للمعلمين على استخدام الأجهزة التعليمية، ومصادر التعلم المختلفة، وتدريبهم أيضاً على تصميم مواقف التعلم التفاعلية وتنفيذها.
- الاشتراك مع الطلاب والمعلمين فى إعداد مسابقات وبرامج ثقافية وعلمية.
- الربط بين احتياجات المتعلمين المعرفية ومحتوى المناهج ومصادر المعلومات الالكترونية.
- تطوير قدرات الطلاب المعلوماتية والاتصالية.
- تطوير المناهج والخبرات التعليمية التى تواجه المتعلمين.
- التعاون مع المعلمين فى تصميم وإنتاج المواد التعليمية بمختلف أنماطها وأشكالها.
- نشر الوعي لدى أعضاء المجتمع المدرسى من مديرين ومعلمين ومتعلمين بالموضوعات والمعلومات المتعلقة بتوظيف الأدوات التكنولوجية داخل المجتمع المدرسى.
- تقديم الاستراتيجيات التى تساعد المتعلمين فى مجال اختيار المعلومات والوصول إليها وتقويمها.
- بناء شراكة تعليمية قوية مع المعلمين ومدرسي التخصصات المختلفة، والعمل معهم على تخطيط عملية التدريس وتنفيذها وتقويمها.
- تخطيط المشاريع والنشاطات مع المعلمين المرتبطة بالمشكلات والحياة اليومية، ودعم تطوير مهارات التفكير الناقد وحل المشكلات لدى الطلاب.
- تصميم وتنفيذ نشاطات تعلم تعاونية من أجل تحقيق أهداف المناهج.

- مساعدة المعلمين في التعامل مع أنماط تعلم مختلفة من خلال استخدام مصادر تعلم ذات أشكال مختلفة.
- إشراك المتعلمين في تحديد أهداف التعلم.
- البحث عن الخطط الصفية والنماذج التعليمية المتميزة في المدارس المناظرة ومحاولة تطبيقها داخل المدرسة مع إدخال التعديلات المطلوبة.
- التعاون مع المعلمين لمقابلة الحاجات المعلوماتية للمتعلمين.
- مساعدة المعلمين والطلاب في البحث عن المعلومات التي يحتاجونها، وتقديم المواد التي يجدونها، واستخدام الأدوات التقنية من أجل إعادة بناء المعلومات التي وجدوها في بناء معرفة جديدة.
- إتاحة الوصول الفكري والمادي لمصادر المعلومات.



الأكاديمية المهنية للمعلمين
Professional Academy for Teachers

اليوم التدريبي الثاني

٦ ساعات
تدريبية



الجلسة التدريبية الثانية

٢ ساعة و ٤٥



التقييم الذاتي لأخصائي
تكنولوجيا التعليم -
معرض الصور الرقمية

الجلسة التدريبية الأولى

٢ ساعة و ٤٥



استخدامات السبورة
الذكية
معايير تطوير واستخدام
المواد السمعية

عزيزي المتدرب :

فيما يلي عرض لأهداف اليوم الثاني من الورشة

بعد الإنتهاء من هذا اليوم التدريبي يجب أن تكون ملم بالأهداف التالية:

- ١- أن يستخدم أخصائى تكنولوجيا التعليم السبورة الذكية بكفاءة داخل مدارسهم.
- ٢- أن يستنتج المشاركون معايير تطوير واستخدام المواد السمعية.
- ٣- ان يتعرف المشاركون ماهية المجال والمعيار والمؤشر.
- ٤- أن يستنتج المشاركون العلاقة بين توظيف تكنولوجيا التعليم وخطة التحسين المدرسية.
- ٥- أن يتعرف المشاركون على معايير ومؤشرات أخصائى التكنولوجيا في أداة التقويم الذاتي.
- ٦- أن يتعرف المشاركون على مناطق القوة والضعف عندهم من خلال التقييم الذاتي.
- ٧- أن يعد المشاركون خطة لتحسين مناطق الضعف التي تعرفوا عليها.
- ٨- أن يستنتج المشاركون أساسيات ومعايير تطوير معارض الصور الرقمية.

استخدام السبورة الذكية	الثاني	اليوم
	١	الجلسة
	١	النشاط
	٣٠ دق	الزمن

النشاط:

ماهية السبورة الذكية:

الفوائد التعليمية للسبورة الذكية:

قراءات ارشادية السيبورة الذكية

وصف السبورة الذكية (التفاعلية):

فهي تعمل باللمس ويمكن للمدرس الكتابة عليها بقلم خاص بمجرد تمرير يده عليها، كما يمحو ما كتبه إن أراد بممحاة إلكترونية أنيقة وهي مجهزة للإتصال بالحاسب وأجهزة العرض، وبمجرد توصيلها تتحول في ثوان إلي شاشة كمبيوتر عملاقة عالية الوضوح، وفضلاً عن ذلك هي مزودة بساعات وميكروفون لنقل الصوت والصورة، وإذا ما قام المدرس بكتابة جملة أو رسم شكل من الأشكال التوضيحية أو عرض صورة من الحاسب أو الإنترنت، فيمكنها علي الفور حفظها في ذاكرتها ونقلها لحاسبات التلاميذ والطلاب إن أرادوا.

تعريف السبورة الذكية (التفاعلية):

- السبورة الذكية عبارة عن شاشة ضخمة وهي موصله بالحاسب الآلي ويتم التحكم بالحاسب عن طريق هذه السبورة وهي عبارة عن سطح مكتب للحاسب.
- وهي تغني عن (projector) وغيرها، يتم استخدامها لعرض ما على شاشة الكمبيوتر من تطبيقات متنوعة، وتستخدم في الصف الدراسي، في الاجتماعات والمؤتمرات والندوات وورش العمل وفي التواصل من خلال الانترنت.
- وهي تسمح للمستخدم بحفظ وتخزين، طباعة و إرسال ما تم شرحه للآخرين عن طريق البريد الإلكتروني في حالة عدم تمكنهم عن التواجد بالمحيط، ويطلق عليها السبورة التفاعلية وتعرف كذلك بأنها سبورة يمكن الكتابة عليها بشكل الكتروني.

تاريخ استخدام السبورة الذكية (التفاعلية):

بدأ التفكير في تصميم السبورة الذكية في عام ١٩٨٧م، من قبل كل من (ديفيد مارتين و نانسى نولتون) في إحدى الشركات الكبرى الرائدة في تكنولوجيا التعليم في كندا والولايات المتحدة الأمريكية، وبدأت الأبحاث على جدوى السبورة الذكية تتواصل، ثم كان الإنتاج الفعلي لأول سبورة ذكية من قبل شركة سمارت (SMART) في عام ١٩٩١م.

فوائد السبورة الذكية (التفاعلية):

- تسهل عملية التحضير للمعلم أو المحاضر.
- لا حاجة للمستمع في تدوين ملاحظاته حيث يتم حفظ وطباعة جميع ما على السبورة.
- مرونة الاستعمال وتوفير الجهد.
- سهولة العودة للنقاط السابقة وبدون تعب عند الحفظ.
- أساليب توضيحية بدون تأثير على البيئة.
- متعة التدريس في استعمال السبورة الذكية.

استخدامات السبورة الذكية (التفاعلية):

- يمكن استخدام جميع أوامر ويندوز عليها لأنها عبارة عن سطح مكتب.
- الكتابة وتصحيح العبارات والمعلومات ألياً.

- يمكن الرسم والتشكيل والكتابة في البرامج.
- يمكن الحفظ والطباعة كما في استخدامك للحاسب.
- يمكن عرض البيانات وبرامج العرض باللمس على الشاشة والتحكم بتشغيلها.
- استخدامها كشاشة كمبيوتر مكبرة.
- تسهل للمعلم الرجوع للمعلومات بعد الشرح مع إمكانية الإضافة أو حذف الملاحظات
- إمكانية تحويل رسوم اليد إلى رسوم رقمية خطوط الحاسب. مثلث - مربع - دائرة.
- تصلح لجميع الدوائر الحكومية في ظل تطبيق الحكومة الالكترونية (عروض - تخطيط - بيانات إحصائية - مشاريع) .

مكونات السبورة الذكية:

تتكون السبورة الذكية من المكونات الرئيسة التالية :

- أ- سبورة بيضاء تفاعلية تشتمل على أربعة أقلام إلكترونية ومساحة إلكترونية، يتم توصيلها بالكمبيوتر وجهاز الملتيميديا بروجكتر.
- ب- كاميرا Camera وفي حالة الرغبة في استخدام" مقابلات الانترنت (Net meeting) أوالفيديوكونفرنس" هنا نحتاج تركيب كاميرا مع الكمبيوتر على اللوحة الذكية.
- ج - البرامج التي تشتمل عليها السبورة التفاعلية عند تحميلها على جهاز الكمبيوتر:
 - عند تحميل برنامج السبورة الذكية على الكمبيوتر تظهر لنا ايقونتان (٢) Icons، أحدهما ستظهر على سطح المكتب (Disk Top) والأخرى على شريط المهام (Task Bar) في الأسفل ، ستجد على اليمين ايقونة (Smart board tools) عند الضغط على الايقونة الموجودة سوف يظهر لنا مربع يشتمل على البرامج الموجودة في السبورة الذكية ومنها :
 - ☒ برنامج " المفكرة (Notebook)"الذي يسمح بالكتابة، وبإضافة الصور وتحريكها وتلوينها أو تغيير الخلفيات حسب حاجة المعلم، كما يمكن سحب أي صورة لأي تطبيق آخر من التطبيقات المكتبية ، (MicroSoft Office)
 - مثلا إذا توافر لدي صورة في"المفكرة"، وأرغب في نقلها لبرنامج الإكسل (Excel) من السهل عمل ذلك والعكس صحيح.
 - ☒ برنامج التسجيل ،" record" ويستخدم لتسجيل كل ما يقوم به المعلم أثناء الشرح، أو وضع خط تحت الكلمات المهمة، رسم دوائر مربعات، جلب بعض الصور من clip art أو الانترنت.
 - ☒ برنامج عرض الفيديو "video player" وهو يستخدم لعرض ما تم تخزينه من دروس مشروحة أو لعرض أي أفلام يرغب المعلم في عرضها والتعليق أو الكتابة عليها.
 - ☒ لوحة المفاتيح الموجودة علي شاشة السبورة الذكية ،"screen keyboard" وهي تمكننا من الطباعة ولوحة المفاتيح هذه تمكننا من تحويل الكتابة بخط اليد على السبورة إلى كتابة مطبوعة، كما أنها نفس keyboard المتعارف عليه تمكننا من كتابة الكلمات والأرقام والرموز.
 - ☒ لوحة التحكم " control panel " فإنه يستخدم لتغيير لون أي قلم إلكتروني أو لتغيير حجم الخط، أو لتغيير حجم المساحة الإلكترونية .

ملحوظة:

- ☒ - أهم ميزة تعزز من أهمية استخدام تقنية السبورة الذكية هي إمكانية استخدامها في التعلم عن بعد، باستخدام خاصية(مؤتمرات الفيديو أو الفيديو كونفرس video conference) أو (مؤتمرات الانترنت, net meeting) والتي تمكننا من عرض بعض الندوات والورش والمؤتمرات بين الدول المختلفة عن طريق شبكة الانترنت.
- وفي حالة الكتابة على الشاشة سوف يظهر لنا دوماً مربع يحتوى على كل من:
- وفي حالة حفظ جزئية معينه داخل الدرس يتم سحب هذه الجزئية بالإصبع لتخزينها في المكان المرغوب سواء في عرض الشرائح power point أو المفكرة notebook، وفي حالة طباعة الدرس نذهب لأيقونة طباعة .print.
 - من الملاحظ أن أكثر البرامج المستخدمة من قبل المعلمين هو برنامج عرض الشرائح (power point) حيث يتم عرض الشرائح والتنقل بينها باللمس، والكتابة على الشرائح باستخدام الأقلام الالكترونية.

(المصدر : الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني عبر الرابط:

<http://www.elearning-arab-academy.com/immersive-environments/254--activboard.html>

قراءات ارشادية

المواد السمعية (الصوتية)

مع تطور المختبرات اللغوية والتوسع في استعمالها كمراكز سمعية أو مختبرات للتعليم باستخدام التجهيزات الإلكترونية لتقديم تجارب سمعية في شتى الموضوعات، فقد أصبحت التسجيلات الصوتية في حد ذاتها إضافة هامة إلى مجموعة السمع بصريات. ويتمحاليا إعداد التسجيلات علي نطاق واسع سواء للمجموعات الدراسية أو للاستماع الفردي .

كما أن انتشار المسجلات النقالة الصغيرة الحجم التي تستخدم فيها شرائط الكاسيت جعل من تلك المادة السمعية أمراً ميسراً ومناسباً لجميع المستويات. والوضع ازداد مع ظهور MP3 ، MP4 ، MP5 ، وكذلك أماكن أجهزة الموبايل الحديثة من تسجيل وعرض المواد المسموعة وبتزايد الاهتمام بالتسجيلات الصوتية إما وحدها أو مشتركة مع مادة مطبوعة أو مصوره في أغراض التعليم الفردي أو في الدراسات الملحقة بمراكز الصوتيات.

وقد أثبتت التسجيلات فاعليتها في تقديم برامج موجزة وواضحة في الرياضيات والعلوم والاختزال، ومعالجه سهله لقواعد اللغة الإنجليزية ، وتتضمن الدراسات اللغوية تسجيلاً بصوت أحد الخبراء مع إتاحة الفرصة للدارس لتسجيل استجابة ثم الاستماع والمقارنة.

وتحوى التسجيلات معلومات لتقييم تجارب الاستماع أو توجيه الدارسين من خلال إرشادات متنوعة نابعة من تجارب التعلم الأخرى.

وتستخدم المادة السمعية المسجلة علي شريط ممغنط بشكل منفرد لتوصيل المعلومات في برامج التعليم والتدريب وتحسين المهارات واختيار التعلم كذلك تعتبر بمثابة دليل تعليمي في البرامج السمعية ، وتشارك مع المادة البصرية لاجراء وسيط سمع بصري متكامل.

- تعريف المواد السمعية:

هي المواد التي تسجل عليها المعلومات بالصوت وحده ومن ثم تسترجع بالسمع وحده ومن أمثلتها الشهيرة : الاسطوانات الصوتية والاشرطه الصوتية .

- مميزات المواد السمعية :

- 1 . سهولة الإعداد باستخدام المسجلات .
- 2 . توفر تطبيقات متنوعة لمختلف المجالات الموضوعية .
- 3 . الأجهزة صغيرة الحجم سهلة النقل والتشغيل .
- 4 . مرونتها تجعلها صالحة بمفردها أو مرتبطة ببرنامج سمع بصري .
- 5 . الاستتساخ سهل واقتصادي .
- 6 . حملها لمعلومات لايمكن للمواد المطبوعة حملها .
- 7 . قدرتها العالية في تثبيت المعلومات في ذهن المتلقي لفترات أطول .
- 8 . ممكن أن يستخدمها المكفوفين والاميين بسهولة .

- مجالات استخدام المواد السمعية في مجال التعليم :

- 1 . القيام بتسجيلات للدروس التعليمية والمحاضرات والبرامج الإذاعية التربوية.
- 2 . تعزيز عمل بعض أجهزة عرض الأفلام الثابتة كالشرائح لإضافة عنصر الصوت المتزامن مع الصورة
- 3 . لتعليم لفظ الكلمات والتجويد في القرآن الكريم .
- 4 . حفظ الأناشيد والقصص وتعليم الموسيقى .

٥. معالجة بعض عيوب النطق عند بعض الطلبة, كما يمكن استخدام المواد السمعية للمعاقين بصرياً .

٦. تعليم اللغات الأجنبية وخاصة لمختبرات اللغة .

-المواد السمعية: أهميتها ودورها بالنسبة للتعليم والتعلم :

- تساعد المواد السمعية على استثارة اهتمام التلميذ وإشباع حاجته للتعليم حيث يأخذ التلميذ من خلال استخدام الوسائل التعليمية المختلفة بعض الخبرات التي تثير اهتمامه وتحقيق أهدافه . وكلما كانت الخبرات التعليمية التي يمر بها المتعلم اقرب إلي الواقعية اصبح لها معنى ملموسا وثيق الصلة بالأهداف التي يسعى التلميذ إلى تحقيقها والرغبات التي يتوق إلى إشباعها .

- تساعد على زيادة خبرة التلميذ مما يجعله اكثر استعدادا للتعلم . هذا الاستعداد الذي وصل إليه التلميذ يكون تعلمه في افضل صورة، ومثال على ذلك استماع إلى شريط حول بعض الموضوعات الدراسية تهيء الطالب وتجعله اكثر استعداد للتعلم .

- أن اشتراك جميع الحواس في عمليات التعليم يؤدي إلى ترسيخ وتعميق هذه المعلومات , وبالتالي تساعد على إيجاد علاقات راسخة وطيدة بين ما تعلمه التلميذ ، ويترتب على ذلك بقاء اثر التعلم .

- تساعد المواد السمعية على تحاشي الوقوع في الأخطاء اللفظية: والمقصود باللفظية استعمال المدرس ألفاظا ليست لها عند التلميذ نفس الدلالة التي لها عند المدرس ولا يحاول توضيح هذه الألفاظ المجردة بوسائل مادية محسوسة تساعد على تكوين صور مرئية لها في ذهن التلميذ ، ولكن إذا تنوعت هذه الوسائل فإن اللفظ يكتسب أبعادا من المعنى تقترب به من الحقيقة ، الأمر الذي يساعد على زيادة التقارب والتطابق بين معاني الألفاظ في ذهن كل من المدرس والتلميذ.

- يؤدي تنوع الوسائل التعليمية إلى تكوين مفاهيم سليمة .

- تساعد في زيادة مشاركة التلميذ الإيجابية في اكتساب الخبرة .

- تنمية قدرته على التأمل ودقة الملاحظة واتباع لتفكير العلمي للوصول إلى حل المشكلات, وهذا الأسلوب يؤدي بالضرورة إلى تحسين نوعية التعلم ورفع الأداء عند التلاميذ.

- تساعد في تنويع أساليب التعزيز التبيؤدي إلى تثبيت الاستجابات الصحيحة .

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

-تؤدي إلى تعديل السلوك وتكوين الاتجاهات الجديدة .

- معايير تقييم المواد السمعية :

١. الدقة في طبيعة المعلومات المعروضة .

٢. وضوح الصوت وسلامة التعبير ووضوح المحتوى .

٣. أن تسمح بالمشاركة الإيجابية والفعلية للطلاب .

٤. أن تثير اهتمام الطلاب وتشويقهم لموضوع الدرس .

٥. أن تناسب لغة التسجيل مع مستوى الطلاب .

٦. أن لا تكون مدة عرض الشريط طويلة ولا تزيد عن ٢٥ دقيقة إذا كان مخصصاً للكبار واقل من ذلك للصغار .

-معايير اختيار الوسائل السمعية :

١. أن تتوافق الوسيلة مع الغرض الذي نسعى لتحقيقه , كتقديم المعلومات أو إكساب التلاميذ بعضالمهارات أو تعديل سلوكياتهم واتجاهاتهم .

٢. صدق المعلومات التي تقدمها الوسيلة ومطابقتها للواقع واعطائها صورة متكاملة عن الموضوع , لذلك يجب أن نتأكد أن هذه المعلومات ليست قديمة أو ناقصة أو محرفة.
٣. مدى صلة محتويات الوسيلة بموضوع الدراسة , كثيرا ما نجد أن بعض الوسائل المختارة ليست ذات صلة بالموضوع الذي يدرس للطلاب .
٤. مناسبة الوسائل لآعمار التلاميذ ومستوى ذكائهم وخبراتهم السابقة التي تتصل بالخبرات الجديدة التي تهيئها هذه الوسائل وذلك من حيث اللغة المستعملة وعناصر الموضوع الذي تعرضه وطريقة عرضه .
٥. أن تكون الوسيلة في حالة جيدة , فلا يكون الشريط مقطعاً ويكون التسجيل غير واضح أو مشوش .
٦. أن تساوي الوسيلة الجهد والمال الذي يصرفه التلميذ أو المدرس في إعدادها والحصول عليها . وينبغي أن يكون العائد من استخدام الوسيلة متناسباً مع ما ينفق عليها .
٧. أن تؤدي الوسائل المختارة إلى زيادة قدرة التلميذ على التأمل والملاحظة وجمع المعلومات والتفكير العلمي .
٨. أن تتناسب هذه الوسائل مع التطور العلمي والتكنولوجي لكل مجتمع .

- تخطيط المادة السمعية:

لا يجب أن نحصر اعتقادنا في أن السمعيات ليست سوى قراءة شفوية لمادة مطبوعة وان معلوماتها يسهل قراءتها دون مجهودينما أسرع، فإنها حينئذ لن تحتاج إلى فكره وعمل يسهمان في جاذبيتها وفعاليتها بين مختلف الوسائط التعليمية . التسجيلات الصوتية التي تصمم للبرامج التعليمية للمجموعات الدراسية أو التعلم الذاتي توفر للدارس مشاركة نشطه وتعلما بلا استعجال، وهي تحفزالذهن وتسهم بصورة إيجابية في تحسين التعلم . فإذا كان التسجيل الصوتي عنصرا رئيسيا في البرنامج التعليمي كما يحدث في مناهج الدراسة السمعية ، يصبح التخطيط أمرا شديدا الأهمية . ويتطلب نفس الدقة والعناية التي نوليها جميع الوسائط السمع بصريه الأخرى، ويتبع نفس ترتيب خطوات العمل:

١- إقرار الأهداف .

٢- دراسة خصائص جمهور الاستماع .

٣- وضع مخطط عام للمحتوى الموضوعي .

٤- المقارنة بالوسائط الأخرى والاسترشاد بتجارب التعلم السابقة.

٥- إعداد السيناريو والنص المكتوب للتابع الموضوعي .

٦- وأخيراً دليل الاستخدام .

في جميع التسجيلات السمعية التعليمية، سواء كانت للاستعمال الفردي أو الجماعي ،يجب الالتزام بقاعدة التعلم الذاتي ، أي أنها ستستخدم دون إشراف مباشر من المعلم لذا يتضمن التصميم دليلاً وافياً يزود به الدرس لتسهيل الاستفادة من المادة السمعية ، على أن يحتوي على إرشادات واسئلة وأماكن للإجابات وتمارين مع حلولها الصحيحة واجابه على الانشطة الأخرى التي يشملها التسجيل، علي الشريط المغنط.

تقسم أجزاء المادة التعليمية مع مراعاة الآتي :

١. نبدأ بالتهيئة وهو الجزء المحفز الذيحدد فيه الأهداف ونشير إلى أية متطلبات أو استعدادات خاصة .تكون صياغة الدرس بسيطة بعبارات مباشرة، والقراءة واضحة في نبرة محادثه هادئة .
٢. استبعاد كل الأمور التي تسهم في عدم التركيز , ويمكن من وقت لآخر تسارع أو بطء الحديث لتغيير إيقاع الدرس وتجنب الرتابة من خلال تكرار بعض العبارات، أو إضافة مؤثرات صوتيه أو موسيقية، أو طرح تعليمات أو أنشطة ضمن أنشطة المشاركة .

٣. يوصي خبراء الوسائط السمعية ألا يزيد الحد الأقصى للاستماع المستمر في موضوع واحد لطلاب المدارس الثانوية عن عشر دقائق ويكون هذا المعدل اقل لطلاب المراحل الأولى . لذا يجب تجزئة الموضوع الكلي إلى عدد من المفاهيم الفرعية أو العناصر المحددة بحيث نغطي كلا منها في فترة زمنية مناسبة قبل الانتقال إلى عنصر آخر وهكذا .

٤. تكون أنشطة المشاركة واضحة ومفصلة بحيث تشير إلى المصادر الأخرى التي يتعين الرجوع إليها كقراءة فصل معين أو مشاهدة مادة بصرية أو تنفيذ أنشطة عملية أو حل التمرينات التي يحويها دليل الاستخدام .

٥. بين عناصر الموضوع عن طي تعليمات بإيقاف المسجل أو تقديم فقره موسيقية ٤ إلى ٥ ثوان للتنبية أو إتاحة الفرصة للاجابة أو اتخاذ أحد الأنشطة المطلوبة .

- تسجيل المواد السمعية:

يعتبر تسجيل الوسائط السمعية باعتبارها مصدراً تعليمياً بحد ذاتها أسهل من الزج بينها وبين الوسائط البصرية التي تتطلب تزامن الصورة والتعليق . وخطوات إعداد الوسائط السمعية هي كآلاتي :

(١) قاعات ومعدات التسجيل الصوتي .

(٢) المؤثرات الصوتية والموسيقية وطرق المزج بينها .

(٣) مراجعة الشريط الممغنط، وزيادة أو ضغط مدة التعليق .

(٤) تزامن الصوت مع الصورة .

(٥) الاستنساخ والحماية والتخزين .

(٦) أساليب تكثيف وقت التعليق لأغراض البحث والاسترجاع السريع .

- أنواع المواد السمعية:

(١) الإذاعة : **Broadcasting** يمكن القول أن الإذاعة من خلال انتشار الراديو تعد أوسع وسائل الاتصال الجماهيري انتشاراً حالياً . فالإنسان يستمع إلى الراديو أو المذياع ويستفيد من برامجه المختلفة في أي مكان في العالم دون عائق أو حاجز : في البيت ، في السيارة ، في المكتب ، في الطائرة ، في البحر ... الخ ويعد اكتشاف العالم - ماركوني - للراديو عام ١٩٠٦ نقطة تحول رئيسية في وسائل الاتصال الجماهيري .

بعد ذلك أنشئت محطات الإرسال الإذاعي بشكل متسارع حتى أصبح من الصعب أن تجد دولة في العالم تخلو من للإذاعة . وقد كان جهاز الراديو في البداية كبير الحجم وبسيطاً ويفتقر إلى دقة الاستقبال ، ولكنه تطور بشكل كبير واستطاعت التكنولوجيا أن تخلصه من كل عيوبه وسلبياته ليصبح صغيراً وقادراً على الاستقبال بوضوح ورخيصاً . ويُعد ظهور الترانزيستور ثورة مهمة في مجال الراديو والإذاعة . وتعود أسباب جماهيرية الراديو إلى ما يلي :

١. انتشاره الواسع بسبب انخفاض سعره .

٢. اتساع نطاق الإرسال الإذاعي مقارنة بالإرسال التلفزيوني .

٣. يستطيع الإنسان أن يصغي للراديو وهو يعمل أي شيء آخر .

٤. تعدد برامجه ما بين الثقافة والعلم والموسيقى والغناء .

ويمكن للإذاعة أن تقوم بتأدية الوظائف التالية :

١. المساهمة في نشر العلوم والثقافة بين أفراد المجتمع .

٢. معالجة المشكلات الاجتماعية .

٣. رفع مستوى الذوق الفني عند الأفراد والمجتمعات .

- ٤ . إطلاع أفراد المجتمع على ما حققته الحضارة الإنسانية من إبداعات واكتشافات ومعارف .
- ٥ . إيصال الأخبار المحلية والعالمية لأفراد المجتمع وتنوير الرأي العام .
- ٦ . تعريف العالم الخارجي بالتطورات والاتجاهات الفكرية والسياسية والاقتصادية الوطنية والمحلية .
- ٧ . الترويج عن نفوس أفراد المجتمع وتسليتهم .

للراديو باعتباره وسيلة تعلم وتعليم فوائد أهمها:

- ١ . توصيل المعلومات إلى عدد كبير من المتعلمين مهما تباعدت مدارسهم .
- ٢ . تدريب المعلمين غير المؤهلين أو اللذين لم يتدربوا تدريباً كافياً قبل الالتحاق بالمهنة .
- ٣ . تجديد نشاط المتعلمين بالبرامج والحفلات .

– لاقط الصوت الميكروفون Microphone :

وهي جهاز صغير ، يوجد بأشكال وأحجام مختلفة يعمل على إنقاط ذبذبات الصوت وتحويلها إلى ذبذبات كهربائية ، حيث يتم نقلها بواسطة أسلاك إلى مسافات بعيدة أحياناً ، ليعاد تحويلها إلى موجات صوتية بواسطة سماعة أو تسجيلها على شريط صوتي بواسطة جهاز التسجيل .

وتنقسم الميكروفونات من حيث زاوية النقط الصوت أو مجاله إلى الأنواع التالية :

- أحادي الاتجاه : وهو مصمم بحيث يلتقط الصوت من جهة واحدة عندما يكون التركيز على كلام شخص معين بحيث يشكل محور الاهتمام ويستخدم هذا النوع كي لا يلتقط أصواتاً قد تسبب تشويشاً له .
- ثنائي الاتجاه : وهو مصمم بحيث يمكن تسجيل الصوت باتجاهين متقابلين ويخدم هذا النوع تسجيل المقابلات بين شخصين ويمكن استبعاد الأصوات غير المرغوبة من الاتجاهات الأخرى .
- متعددة الاتجاهات : هذا النوع يستطيع التقاط الصوت من جميع الاتجاهات ويكثر استخدامه في تسجيل الندوات لكثرة عدد المشاركين .

أمثلة لأشكال البرامج الصوتية والتعريف بها

- الحديث المباشر : حديث موجه من مذيع أو شخصية عامة أو متخصص في موضوع محدد وهو أبسط الأشكال الإذاعية وهو عبارة عن فقرة كلامية مباشرة على المستمعين والمشاهدين دون الاستعانة بألوان أخرى من المواد الإذاعية
- الحوار : هو شكل من المادة المنطوقة ويتضمن إضافة صوت المتحاور إلى صوت المتحدث مما يساعد على تعميق وإسراء مادة الحديث وهي أسئلة يقدمها مقدم البرنامج كي يجيب عليها الضيف بحنكة ووعي واحتراف بغرض:

- ١ . تغطية جوانب موضوع معين .
- ٢ . تحديد رأي الضيف في قضية أو مشكلة .
- ٣ . تقديم معلومات محددة سلفاً .
- ٤ . الكشف عن معالم شخصية ما .

– الريبورتاج : أكثر من حوار مع أكثر من شخص حول موضوع أو مشكلة أو قضية محددة وهناك:

- ١ . ريبورتاج يهدف إلى إثارة موضوع أو مشكلة ما .
- ٢ . ريبورتاج يتناول موضوعاً أو مشكلة أو قضية شارحاً لكافة أبعادها .
- ٣ . ريبورتاج يتناول الموضوع أو المشكلة ويتطرق إلى الأساليب الممكنة بحلها وقد يتم حل المشكلة من خلال البرنامج .

- **الندوة:** حوار يديره مدير الندوة بين شخصين أو أكثر حول موضوع واحد بالإضافة إلى مقدم البرنامج ويعرض كل مشترك جوانب موضوع معين بحيث يكمل بعضهم بعضاً في بناء موضوع الندوة .
- **البرنامج الجماهيري:** نوع من الندوات التي تحدث بمشاركة جماهير الحضور بالرأى أو النقاش بتوجيه أسئلة .
- **برامج المسابقات:** مسابقات يقوم بإدارتها مقدم البرنامج بين أفراد الحاضرين أو فريقين أو أكثر من الحاضرين أو ضيوف البرنامج .
- **البرامج الدرامية:** برنامج يتناول موضوع أو قضية أو مشكلة أو يهدف إلى مجرد الإضحاك والتسلية ويتم تقديم البرنامج في صورة حوار درامى يؤديه ممثلون محترفون أو من يقومون بدورهم
- وإلى جانب هذه النوعيات من البرامج هناك مواد أخرى يقدمها التلفزيون والإذاعة ، أشكال إذاعية أو تليفزيونية وهى : نشرات الأخبار - فقرات الربط - الموسيقى - الأغنيات - الأفلام السينمائية - الأفلام التليفزيونية - المسرحيات المسجلة - أقوال الصحف - البرامج الأخبارية - التعليقات والتحليلات الأخبارية .
- الأشكال السابقة ليست إلا قوالب فنية يتم تحميلها مضامين محددة وبناء على طبيعة أهداف ومضمون ووقت تقديم أو إذاعة البرنامج يتم تحديد شكله الفني .
- **أمثلة على نوعيات البرامج وعلاقتها بمضمونها بوقت إذاعتها :**
- **دراما إذاعية عن المخدرات :**
- لا يمكن تقديمها فى السادسة صباحاً ، الأنسب تقديمها مساءً أو ليلاً .
- **برنامج يتحدث عن الأمل فى يوم جديد وعمل مثمر بناء :**
- لا يقدم فى فترة السهرة ، الأنسب تقديمه فى الفترة الصباحية.
- **برنامج يتركز مضمونه على رأى الدين فى مشاكل معينة:**
- لا يقدم فى شكل ريبورتاج الأنسب ، تقديمه فى شكل حديث مباشر أو ندوة.
- **برنامج عن الفنون الشعبية :**
- لا يقدم فى صورة أو شكل حديث مباشر الأفضل تقديمه فى حوار أو صورة غنائية أو حتى ندوات .
- **البرنامج العمالى :**
- هو البرنامج الذى يخاطب مادته بصفة أساسية جمهور العمال فى المصانع والورش والمناجم والمحاجر .
- **البرنامج الموجه للريف :**
- هو البرنامج الذى يخاطب مادته أساساً الذين يعملون بالزراعة ويسكنون الريف أو هؤلاء الذين يعملون بالتنمية الريفية .
- **برامج الأسرة :**
- هو البرنامج الذى يخاطب الأب والأم والأبناء مجتمعين .
- **برنامج المرأة :**
- هو البرنامج الذى يخاطب أساساً السيدات فى الريف والحضر بصرف النظر عن المستويات الثقافية والاجتماعية والاقتصادية ويتناول اهتمام المرأة بثقافتها سواء فى ديانتها الأسرية أو العامة .
- **برنامج المرأة العاملة :**
- هو البرنامج الذى يخاطب أساساً السيدات اللاتي يشتغلن فى عمل ما خارج المنزل نظير أجر .

- برنامج الشباب :

هو البرنامج الذى يخاطب أساساً الشباب جميعاً ويعالج قضاياهم ومشكلاتهم وآرائهم واهتماماتهم .

- البرنامج الموجه للجمهور العام :

هو البرنامج الذى يخاطب كل الناس بغض النظر عن السن أو الجنس أو المهنة أو الحرفة والمستوى الاجتماعى والثقافى والاقتصادى .

- تعريفات إعلامية مبسطة لبعض البرامج :

المناقشة: هو البرنامج الذى يشارك فيه أكثر من ضيف بالإضافة إلى مقدم البرنامج وذلك بهدف عرض وجهات نظر متباينة فى موضوع أو قضية كل يدلى فيها برأيه من زاوية معينة متفاعلة مع باقى المشتركين فى البرنامج .

التمثيلية: هى المادة الدرامية التى تقوم على مجموعة من الأحداث حتى تصل إلى نهاية تتابع المواقف أو الأحداث أما ما يعرف بالذروة ويقوم بتصويرها إذاعياً مجموعة من الممثلين وقد تقدم متصلة أو منفصلة فى مجموعة من الحلقات .

الموسيقى والغناء: هى مادة ترفيهية ولها صور عدة فقد تكون سماعية أو وصفية أو قد تكون سياسية أو عاطفية ويقوم عدد من العازفين وقد يصاحبهم مطرب أو مطربون بالأداء وقد ينفرد المطرب أو المطربة بالأداء دون الموسيقى .

غناء عاطفى : هى الأغانى التى تتناول العواطف والمشاعر وتتغنى بالحب والغزل .

غناء وطنى : هى الأغانى التى تتغنى فى حب الوطن والأغانى الحماسية .

الإعلان :

إعلان خدمى : هو الإعلان الذى يعرض خدمة ما بقصد توضيح جوانبها من المستمعين والمشاهدين وكذلك بعرض الشروط والطرق المتعلقة بالاستفادة من الخدمة .

إعلان تجارى : الهدف منه هو بيع السلعة من أجل زيادة المبيعات .

الإعلان المباشر فى التلفزيون : هو الإعلان الذى يكتب أو يرسم على شريحة ثابتة ويصاحبه تعليق بالصوت .

- أسلوب تقديم الإعلان :

إعلان غنائى أو موسيقى وهو أى فيلم يصاحبه موسيقى أو غناء .

- الإعلان التمثيلى (الدرامى) :

هو إعلان يكتب له السيناريو والحوار ويؤديه فرد أو مجموعة أفراد .

- تحقيق إذاعى أو تلفزيونى :

هو الخروج بالميكروفون أو الكاميرا من الاستديو لمقابلة مجموعة من الأفراد فرادى أو جماعات بهدف تقديم شواهد حقيقية من جميع أطراف المشكلة من خلال الرأى والرأى الآخر سواء أكانت سكانية أو شخصية بهدف التلليل على واقعة أو دافع معين تتناول موضوع الدعوة .

- الدعوة المباشرة :

يقصد بها تناول الدعوة لفكرة أو رأى أو اتجاه بالتصريح الواضح لهذه الفكرة أو ذلك الرأى بقصد استمالة الناس إليها .

- الدعوة غير المباشرة :

يقصد بها أن الدعوة للفكرة أو الرأى أو الاتجاه تكون من خلال عرض بعض الآراء أو الأفكار أو الاتجاهات أو المناظر التى يفهم منها ضمناً الدعوة لفكرة ما دون التصريح الواضح لها

ماهية المجال والمعيار والمؤشر	اليوم	الثاني
	الجلسة	٢
	النشاط	٣
	الزمن	١٥ دق

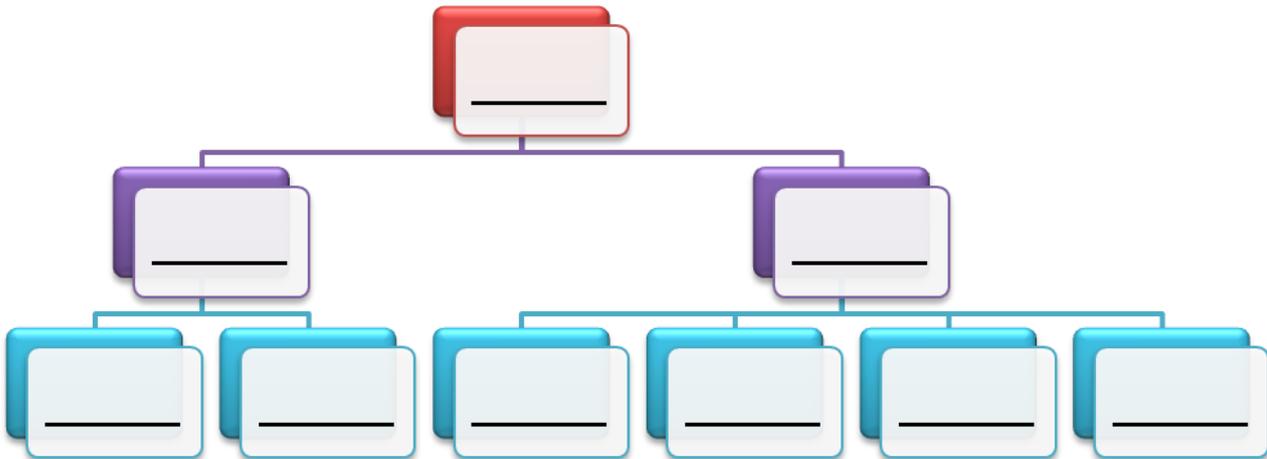
ورقة عمل (٦)

أولاً: ضع كلمة مؤشر ومعيار ومجال أما التعريف المناسب:

عبارات تصف ما يجب أن يعرفه المعلم أو القيادي أو المتعلم ويكون قادراً على أدائه ؛ أي أنها عبارات تحدد المعرفة والمهارات الأساسية التي يجب أن يتمكن منها الفرد في منظومة التعليم في المراحل المختلفة	
تصف سلوكاً أو نشاطاً قابلاً للملاحظة والقياس ، يؤديه الفرد ويظهر من خلاله مقدار تقدمه. ولا بد أن تكون مرتبطة بالسياق الواقعي الذي تنتمي إليه فضلاً عن ارتباطها ببعضها البعض داخل نفس الموضوع	
هي الأطر العامة التي تخاطب أبعاد أكاديمية مختلفة، وتنتمي إليها مجموعة من المعايير التي تكون قابلة للاستخدام	

ثانياً: ضع كلمة مؤشر ومعيار ومجال في المكان المناسب من الرسم لتوضيح الإطار التنظيمي للمعايير

القومية للتعليم:



التقييم الذاتي لأدائى	الثاني	اليوم
	٢	الجلسة
	٤	النشاط
	٣٠ دق	الزمن

ورقة عمل (٧)

حدد المعايير والمؤشرات الخاصة بأخصائى تكنولوجيا التعليم.

الممارسات أو الأنشطة	مؤشرات الأداء

التقييم الذاتي وخطة التحسين	اليوم	الثاني
	الجلسة	٢
	النشاط	٥
	الزمن	٣٠ دق

قم بتطبيق أداة التقييم الذاتي على نفسك، وتذكر الممارسات الخاصة بكل مؤشر ثم قم بحساب الدرجات التي حصلت عليها بالطريقة التي وضحتها لك المدرب.

ورقة عمل رقم ٨ (المعايير القومية والجودة)

استمارة التقييم الذاتي لأخصائي تكنولوجيا التعليم

المحافظة: _____ اسم

المدرسة: _____

الوظيفة: _____ التخصص: _____ المرحلة المقيد

عليها: _____

الاسم: _____ النوع: ذكر

أنثى

عدد سنوات الخبرة: _____

المؤهل الدراسي: ليسانس/بكالوريوس تربوي ليسانس/بكالوريوس دبلوم عام دبلوم خاص ماجستير دكتوراه

شهادات الحاسب الآلي: رخصة القيادة الدولية للحاسب الآلي (ICDL) أخرى ()

شهادات اللغة: () اسم الموجه: _____

إرشادات

عزيزي أخصائي تكنولوجيا التعليم

بين يديك استمارة التقييم الذاتي والتي تهدف إلى تحديد نقاط القوة والضعف لديك وبالتالي تحديد أنشطة التنمية المهنية و الدعم الفني المطلوب على رأس العمل في المجالات المختلفة والتي تمكنك في النهاية من تحقيق معايير الأداء المطلوبة وفقا للمعايير القومية ومتطلبات كادر المعلمين.

تحتوى الاستمارة على مؤشرات أداء في أربع مجالات رئيسية هي:

١. المجال الأدائي .
٢. المجال الوجداني .
٣. مجال التنمية المهنية .
٤. الالتزام بأخلاقيات المهنة والاهتمام بالتنمية المهنية

خطوات ملء الاستمارة

- اقرأ الاستمارة جيدا وتأكد من فهم مؤشرات الأداء فهما كاملا.
- تأمل في مستوى أدائك بالنسبة لكل مؤشر وحدد درجة مستوى الأداء من بين الدرجات التالية (١، ٢، ٣، ٤، ٥) والتي تعكس مستواك الفعلي.
- ضع علامة (X) في خانة المستوى التي تصف أدائك الحالي.
- قرر نقاط الضعف لتضع خطة التحسين الخاصة بك ، وركز في الجلسات التدريبية التي تستجيب لإحتياجاتك.

استمارة تقييم أداء أخصائي تكنولوجيا التعليم المساعد

اسم اخصائي التكنولوجيا : _____ النوع: ذكر أنثى

الرقم القومي:

رقم الملاحظة: الأولى الثانية الثالثة الرابعة أخرى

ضع علامة (X) في خانة المستوى المناسب لأداء المعلم

الدرجة					مؤشرات الأداء
٥	٤	٣	٢	١	
					أولاً: المجال الأدائي
					١. أوظف موارد تكنولوجيا التعليم بما يحقق الحاجات التدريسية في مؤسسته
					٢. أصمم بيانات التعلم بما يتفق مع معطيات تكنولوجيا التعليم
					٣. أدرب المجتمع المدرسي على استخدام الموارد التكنولوجية المتاحة
					٤. أحافظ على كفاءة الموارد التكنولوجية المتاحة
					٥. أوظف موقع المدرسة الإلكتروني لتفعيل أدوارها التربوية
					ثانياً: المجال الإنتاجي
					٦. أعد الوسائل التعليمية التقليدية بما يحقق حاجات المنهج
					٧. أشارك في إعداد الوسائل التعليمية الإلكترونية بما يحقق حاجات المنهج
					٨. أوظف تكنولوجيا الحاسبات والمعلومات في تطوير العملية التعليمية
					ثالثاً: مجال التنمية المهنية
					٩. أحرص على تنمية نفسه مهنيا فيما يتصل بمواد التخصص
					١٠. أحرص على دراسة المجالات التربوية التي تخدمه مهنيا
					١١. أحرص على دراسة التخصصات الأخرى التي تخدمه مهنيا
					رابعاً: الالتزام بأخلاقيات المهنة والاهتمام بالتنمية المهنية
					٧. يلتزم بقواعد المظهر المهني اللائق.
					٨. يتعامل مع زملائه بطريقة مهنية لائقة.
					٩. يتواصل مع التلاميذ وأولياء الأمور بطريقة مهنية تساعد التلاميذ على التقدم.
					١٠. يشارك في أنشطة تحسين المدرسة.
					١١. يشارك في حل مشكلات البيئة المحيطة بالمدرسة ويشجع التلاميذ على ذلك.
					١٢. يشارك في أنشطة التنمية المهنية باستمرار.

قراءات ارشادية

طريقة حساب النقاط لأداة التقييم الذاتي للمعلم

تُحتسب نقطة واحدة لكل بند في مستوى "البداية"، ونقطتين في مستوى الاجتهاد وثلاث نقاط لكل بند في مستوى "التقدم"، وأربعة نقاط لكل بند في مستوى "تحقيق المؤشر"، وخمس نقاط لكل بند في مستوى "المثالي". كما يلي:

٥	٤	٣	٢	١	أولاً: المجال الأدائي
				√	١٣. أوظف موارد تكنولوجيا التعليم بما يحقق الحاجات التدريسية في مؤسسته
√					١٤. أصمم بيئات التعلم بما يتفق مع معطيات تكنولوجيا التعليم
		√			١٥. أدرب المجتمع المدرسي على استخدام الموارد التكنولوجية المتاحة

مجموع النقاط : $9 = 3 + 5 + 1$

يقسم الناتج على إجمالي أقصى عدد للنقاط عند تحقيق الاختصاصي لهذه البنود الثلاث وهو:

$$3 \text{ (بنود)} \times 5 \text{ (نقاط لكل بند محقق)} = 15$$

$$\text{والنتيجة: } (15 \div 9) \times 100 = 60\%$$

أقصى عدد من النقاط يمكن الحصول عليه هو ١٤٠ نقطة (٢٨ بنداً مضروباً في ٥ نقاط لكل بند)

هناك أربعة مستويات لأداء المعلم:

المستوى الأول - مبتدئ: إذا كانت نتيجة التقييم لا تزيد عن ٢٠%

المستوى الثاني - يجتهد نحو تحقيق المعايير: إذا كانت نتيجة التقييم أكثر من ٢٠% وأقل من ٤٠%

المستوى الثالث - يتقدم نحو تحقيق المعيار: إذا كانت النتيجة أكثر من ٤٠% وأقل من ٦٠%

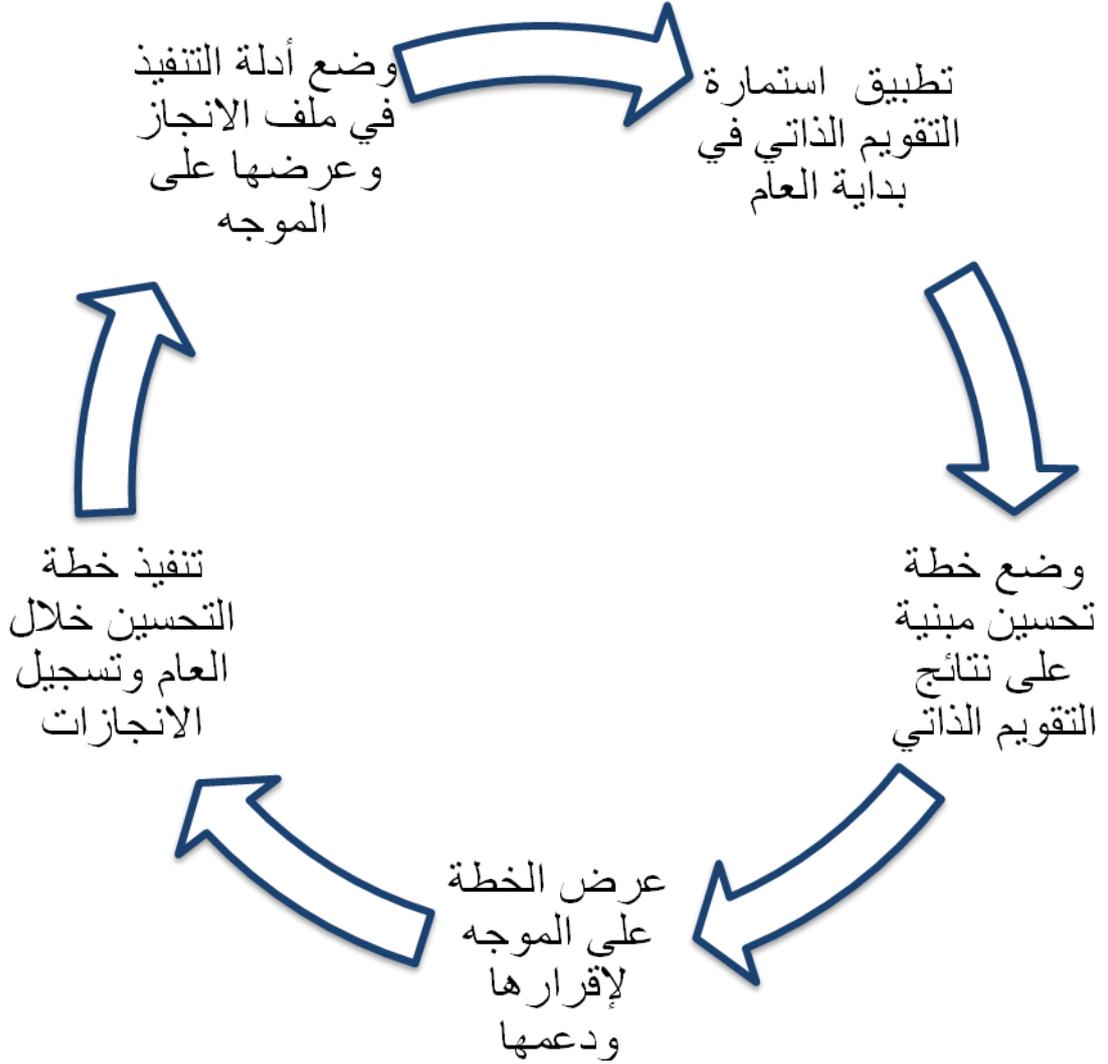
المستوى الرابع - يحقق المعايير: إذا كانت نتيجة التقييم أكثر من ٦٠% حتى ٨٠%

المستوى الخامس - متميز: إذا كانت نتيجة التقييم من ٨٠ - ١٠٠%

احسب النقاط بالنسبة لك وحدد مستواك :

مبتدئ أو مجتهد أو متقدم أو محقق أو متميز .

دورة التقويم الذاتي ووضع خطة التحسين اخصائى تكنولوجيا التعليم



قراءات إرشادية

المعايير القومية والجودة

علاقة التقييم الذاتي بباقي عمليات ضمان الجودة



ورقة عمل رقم (١٠) (المعايير القومية والجودة)

وضع خطة التحسين

خطة التحسين للسنة الدراسية _____ اسم اخصائي التكنولوجيا _____

م	مجال التحسين	الاجراءات المقترحة	الموارد المطلوبة	مصادر الدعم (متاح/مطلوب)	المدى الزمني
١					
٢					
٣					

بطاقة تقييم استخدام وتوظيف السبورة الذكية

ملاحظات	الدرجة			البند	م
	قوي ٣	متوسط ٢	ضعيف ١		
				أجهزة السبورة الذكية (السبورة , جهاز الحاسب الآلي, و جهاز عرض البيانات (الداشو) متكاملة وموصولة بالسبورة بشكل جيد.	١-
				برنامج الحماية من الفيروسات تم تنصيبه في جهاز الحاسب بطريقة صحيحة و فعالة، ولا تظهر رسائل أثناء الشرح.	٢-
				تنصيب برنامج السبورة التفاعلية على جهاز الحاسب جيد، ولا يحدث أي خلل أثناء الشرح.	٣-
				جهاز عرض البيانات(الداشو) يعمل بشكل جيد و واضح.	٤-
				جهاز الحاسب الآلي الموصول بالسبورة يعمل بشكل جيد وسريع.	٥-
				الصوت واضح ومسموع.	٦-
				يعمل القلم الخاص بالسبورة الالكترونية بشكل جيد.	٧-
				السبورة وضعت في مكان مناسب سهل عملية تعلم الطلاب.	٨-
				الغرفة المخصصة للسبورة التفاعلية مضاءة بشكل جيد.	٩-
				تمكن المعلم من إعداد و عرض درس متكامل باستخدام السبورة الذكية.	١٠-

ملاحظات هامة:

- ✓ يقيم المتدرب درجة الدرس (الذي شاهده بالفيديو من خلال موقع Youatube) باستخدام البطاقة السابقة
يقوم المدرب بمشاهدة الدرس وتقييم المتدرب له ويتأكد من صحة هذا التقييم ، ويعطي درجة للمتدرب بناءً
على دقة تقييمه لكل بند بنفس التدرج (ضعيف - متوسط - قوي) للبند العشرة



الأكاديمية المهنية للمعلمين
Professional Academy for Teachers

اليوم التدريبي الثالث



الجلسة التدريبية
الثانية



٢ ساعة و ٤٥

مفهوم الكتاب الإلكتروني

E-Book

ومعايير تطويره واستخدامه

والقصة الرقمية

Digital Story

الجلسة التدريبية
الأولى



٢ ساعة و ٤٥

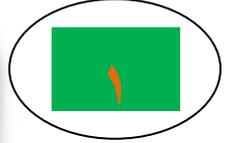
استخدام برنامج Slid

Roll Gallery AV

2.0

قراءات إرشادية

يمكن تطوير معارض الصور الرقمية عن طريق استخدام برنامج **SliderollGallery AV 2.0** عن طريق الخطوات التالية:





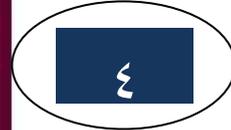
يتم إدراج كافة الصور من جهاز الكمبيوتر في تلك المساحة

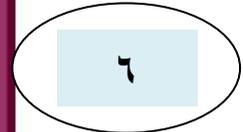
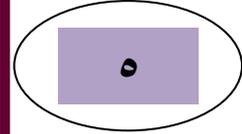


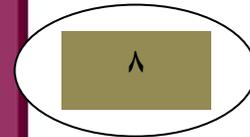
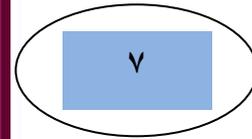
لون الإطار الخارجي

لون الخلفية

بالضغط هنا يتم تحرير عنوان معرض الصور والتحكم في لون الخلفية والإطار الخارجي وأيضا تعديل الشكل العام لإستعراض معرض الصور









الكتاب الإلكتروني E-book

وردت خلال الأدبيات التي تناولت " الكتاب الإلكتروني E-book العديد من المسميات الأخرى التي شرع في استخدامها للدلالة على نفس المفهوم الخاص بمصطلح " كتاب الكتروني " وهذه المسميات الأخرى تم تجميعها كما يلي :

- Computerized book أي الكتاب المحوسب أو الكمبيوترية .
- Digital book الكتاب الرقمي .
- Hypertext book و أيضا Hyper book أي الكتب ذات النصوص الفائقة .
- Multimedia book أي الكتاب ذو الوسائط المتعددة .
- Extended book أي الكتاب الهائل أو الممتد .
- Web book وأيضا Web-based أي الكتاب العنكبوتي .
- Online book أي الكتاب على الخط المباشر .
- Virtual book أي الكتاب الافتراضي أو التخيلي .
- Downloaded books أي الكتب القابلة للتحميل .

ولكن على الرغم من ذلك فإنه ربما تكون أكثر المسميات منطقية ودلالة ، بل استخداما في الوقت ذاته : هو المصطلح " Ebook " ، وهو ما يجعله المصطلح الأكثر شيوعا من جانب المتعاملين مع الكتب الإلكترونية سواء على مستوى الأدبيات، أو خدمات المعلومات.

وقد وصفت الموسوعة العالمية لعلم المكتبات والمعلومات " Encyclopedia of information an library Science " الكتاب الإلكتروني بأنه مصطلح يستخدم للدلالة على نص أشبه ما يكون بالكتاب التقليدي غير أنه عبارة عن فورمات رقمي يتم عرضه وقراءته باستخدام الشاشات الكمبيوترية . وعملية نشر الكتاب في الشكل الرقمي لا تخضع للخطوات التقليدية لإنتاج الكتاب المطبوع ، حيث تستطيع الأقراص المدمجة، وأيضا شبكة الإنترنت أن تحمل كما هائلا من الكتب في شكلها النصي ، فضلا عن الصور ، والرسوم المتحركة ، والصوت، وأي عناصر أخرى.

معايير إنتاج الكتاب الإلكتروني

(1) المعايير التربوية لإنتاج الكتاب الإلكتروني :-

- تنظيم المادة التعليمية في صورة وحدات صغيرة متتابعة .
- صياغة أهداف الكتاب الإلكتروني بطريقة واضحة .
- توجيه الطالب نحو تحقيق الأهداف بدقة باستخدام الإرشادات والتعليمات .
- مناسبة محتوى الكتاب الإلكتروني لمستوى المتعلمين .

- التكامل بين المعرفة الحالية والسابقة داخل الكتاب الالكتروني .
- تحديد مستوى أو معيار التمكن الذي يجب أن يصل إليه المتعلم .
- إعداد أدوات ووسائل التقدير القبلي لتحديد نقطة البداية التي يبدأ منها كل طالب تعلمه .
- حرية تقدم المتعلم في دراسته وفقاً لقدراته .
- سير المتعلم في تعلمه وفقاً لخطوات منطقيه متتابعة .
- توفير عدد كافي من الأنشطة والبدائل التعليمية .
- تزويد الطالب بمواد تعلم بديلة .
- التنوع في طرق عرض المعلومات .
- تعدد استراتيجيات التعلم وتشعب المسارات التعليمية داخل الكتاب الالكتروني .
- إعداد أدوات التقويم التكويني أثناء دراسة وحدات الكتاب .
- توفير تغذية راجعة بعد استجابة الطالب .
- توفير خطة علاجية للطالب الذي أخفق في دراسة جزء من أجزاء الكتاب .
- تقديم خطة إثرائية للمعلومات للطالب الذي حقق أهداف وحدات المحتوى بمهارة.
- إعداد مرشد أو دليل لدراسة المقرر أو المادة الدراسية ليوضح مكونات الكتاب وكيفية السير في عملية التعلم .
- الكتاب وكيفية السير في عملية التعلم .
- استخدام التقويم الختامي للكتاب الالكتروني بتقديم اختبار ختامي للتأكد من تحقيق الطالب للأهداف العامة للكتاب .
- إتاحة وسائل وأدوات الاتصال بين كل من الطالب والمعلم .
- إتاحة وسائل الاتصال بين كل من الطلاب بعضهم البعض .

٢) المعايير الفنية للكتاب الالكتروني

وتتمثل تلك المعايير في كيفية تصميم الكتاب الالكتروني فمنها :-

(أ) المعايير الفنية للصوت في الكتاب الالكتروني

يعتبر الصوت من وسائل الاتصال القوية والفعالة في انتاج الكتاب الالكتروني ويستخدم الصوت في الكتاب الالكتروني في الصور التالية :-

(١) المعايير الفنية للتعليق الصوتي (اللغة المنطوقة)

- مراعاة جودة الصوت في التعليق الصوتي بحيث يكون واضح وقوي .
- تنوع نغمات الصوت في التعليق الصوتي .
- الصوت القائم بالتعليق يجب أن يكون خالي من عيوب النطق وسلامة مخارج الألفاظ والحروف .
- عدم السرعة في نطق الكلمات إلى حد ما أثناء التعليق .
- مراعاة فترات الصمت والحديث للقائم بالتعليق .
- إمكانية غلق مفتاح التعليق الصوتي وإعادة تشغيله .
- عدم التأخر في نطق الكلمات إلى حد ما .

(٢) المعايير الفنية للمؤثرات الصوتية:

- استخدام المؤثر الصوتي كصوت بيئي وذلك لإقناع المستخدم بالبيئة البديلة .
- لا يفضل استخدام الصدى مع المؤثرات الصوتية.
- يظهر المؤثر الصوتي ويختفي تدريجيا عندما يكون خلفية.
- يظهر المؤثر بعد ظهور النص إذا صاحبه نص.
- الاقتصاد في المؤثرات الصوتية في التغذية الراجعة.
- يستخدم كنوع من أنواع التغذية الراجعة.
- تثبيت المؤثرات الصوتية في التغذية الراجعة بالنسبة للإجابة الصحيحة والإجابة الخطأ.
- أن يكون بنفس المستوى الذي يتواجد عليه في الواقع وبدون مبالغة.
- إذا صاحب المؤثر الصوتي تعليق صوتي يجب أن يكون في الخلفية لهذا التعليق أي أقل من حيث شدة الصوت.

(٣) المعايير الفنية للموسيقى :

- تستخدم الموسيقى في التعزيز وكخلفية للنص.
- الموسيقى المستخدمة كخلفية للنص تستخدم لربط عناصر الموضوع ببعضها.
- يخصص لحن مميز لكل موضوع من الموضوعات.
- شدة الموسيقى أقل في حالة التعليق الصوتي.
- عند ظهور رسالة هامة على الشاشة أة تقديم أسئلة تختفي الموسيقى.
- عدم استخدام مقطوعات موسيقية مشهورة منعا لتشتت الطلاب.
- يفضل أن تكون موسيقى الخلفية من النوع MIDI وأن تذكر في تكرارات Loop لأنها قد تستمر في تكرارات طويلة. (المرجع السابق)

(ب) المعايير الفنية للصورة في الكتاب الإلكتروني:

تتعدد أنواع الصورة في الكتاب الإلكتروني إلى الثلاث أنواع التالية:

(١) المعايير الفنية للصورة الثابتة:

- عدم استخدام الصور التي تحتوي على تفاصيل كثيرة.
- تستخدم الرسومات الخطية المسلسلة كبديل عن الصور المتحركة أو لقطات الفيديو .
- أن تتوافر للصورة القيمة الاتصالية بمعنى أن تحقق القيمة الاتصالية المراد منها .
- استخدام الرسومات الخطية الملونة .
- الحفاظ على وحدة الشكل في الصورة.
- تستخدم الصور الفوتوغرافية لإكساب النص المزيد من الواقعية.
- الصورة تبرز خصائص الموضوع التعلم.
- توفير إمكانية تكبير الصورة.
- الاتزان في توزيع الصور والرسوم على الشاشة.
- عدم المبالغة في حجم الصورة.
- الجمع بين الصورة الفوتوغرافية والرسومات التعليمية لإيضاح مفهوم جديد.
- استخدام الصور والأشكال المألوفة للمتعلم.
- الصورة أكثر استخداما من النص.
- يوضع الرسم في وضع أفقي كلما أمكن.
- تستخدم زاوية التصوير الأمامية عندما يكون محتوى الصورة أفقي.
- تستخدم زاوية التصوير الجانبية عندما تحتوي الصورة على مجسمات.
- يقع الشكل الرئيسي للصورة في منتصفها أو أعلى يسار الصورة.
- تتضمن الصورة الثابتة عناصر قليلة لا تزيد عن (٥) عناصر.
- تخلو الصورة الثابتة من الانعكاسات الضوئية.
- تستخدم الزاوية المستوية الذاتية عند تصوير مهارة أداء في الصورة.
- مراعاة السعة التخزينية لملفات الصور الثابتة.
- يتم تخزين الصور الثابتة بامتدادات مختلفة مثل Gif, JPG, Bmp
- تكون الصورة الثابتة معبرة ومتصلة بالموضوع .
- تجنب استخدام الصور ذات الدرجات الرمادية.

- تجنب استخدام الفلاش الملونة في الصورة.
- استخدام التعليق المصاحب للصور على نفس الصفحة الخاصة بالصورة حيث أنه هناك قواعد لاستخدام التعليق الصوتي.
- استخدام أساليب تميز الصورة.

(٢) المعايير الفنية للرسوم المتحركة والصور المتحركة:

- تستخدم للتعبير عن الأشياء المتحركة أو المتغيرة.
- يفضل أن يكون مع الرسم أو الصورة تعليق صوتي على المحتوى.
- عدم المبالغة في استخدام اللون داخل الصورة أو الرسومات المتحركة.
- ملائمة حجم الصورة للواقع بقدر الإمكان.
- محاكاة الواقع داخل حركة الصورة .
- إمكانية إعادة الحركة أكثر من مرة للطالب.
- تستخدم الزاوية المستوية عند تصوير لقطات متحركة.
- مناسبة إضاءة الصورة المتحركة.
- الصورة المتحركة يصاحبها صوت يعبر عن مضمونها من النوع Midi .
- الصورة المتحركة يصاحبها خط داكن عريض .
- التعليق المكتوب للصورة المتحركة باللغة العربية.

(٣) المعايير الفنية لقطات الفيديو .

- تجنب التصوير من منظور غير مألوف .
- استخدام اللقطات المقربة في التصوير .
- استخدام السرعة الطبيعية لعرض الفيديو .
- عدم استخدام الفلاتر أثناء التصوير .
- جعل حركات الكاميرا حركات طبيعية ومنطقية .
- دمج التعليق الصوتي مع الفيديو .
- تحدد نافذة مناسبة لعرض الفيديو بحيث تكون الصورة واضحة .
- تحدد نافذة مناسبة لعرض الفيديو بحيث تكون الصورة واضحة .
- توضيح عدد ملفات الفيديو المستخدمة مع كل عنصر .
- إمكانية العرض أكثر من مرة لملف فيديو معين .

- سهولة الخروج من نافذة الفيديو .
- استخدام الزاوية المستوية الذاتية عند تصوير أداء المهارة .
- استخدام اللقطات المتوسطة للانتقال بين اللقطات الطولية والقريبة .
- استخدام أسلوب الحركة المتداخلة للكاميرا والعدسة عند تعلم الجانب المعرفي المرتبط بالمهارة
- استخدام أسلوب القطع والمزج عند الانتقال من لقطة لجسم إلى رسم خطي .
- مراعاة المساحة التخزينية لملفات الفيديو .
- تحميل برامج تشغيل ملفات الفيديو ذاتيا .
- مراعاة دقة الألوان في عرض ملفات الفيديو .
- التحكم في مدة عرض الفيديو من خلال لوحة التحكم .
- عرض الفيديو في نافذة مستقلة .

ورقة عمل (١٣)

تعرف رواية القصة الرقمية على أنها:

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

معايير ومراحل تطوير القصة الرقمية:

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

قراءات ارشادية

مفهوم رواية القصة الرقمية:

رواية القصة الرقمية هي التطور الحادث على رواية القصة التقليدية المتعارف عليها، وذلك بالإعتماد على التكنولوجيا الرقمية، والتي وفرت لرواية القصة العناصر الرقمية التالية: النص، الصورة، الصوت، الصور المتحركة، وذلك بغرض إنتاج رواية قصة رقمية متماسكة، تلعب دوراً فريداً في التعليم. إن العاملين في مجال التعليم وعلى جميع المستويات يمكنهم استخدام رواية القصص الرقمية في جوانب عديدة، منها على سبيل المثال: إدخال مواد تعلم جديدة لمساعدة الطلاب، تجميع وتقديم المحتوى بشكل مختلف، إكساب خبرات في مجال استخدام التكنولوجيا الرقمية، تنظيم أفكار المتعلمين الفردية والجماعية.

مراحل إنتاج رواية القصة الرقمية:

المرحلة الأولى: كتابة نص القصة: في هذه الخطوة يتم تحديد الفكرة الرئيسية للقصة، ويُسمح لكاتب القصة إعادة كتابتها أكثر من مرة حتى يصل إلى الصيغة النهائية.

المرحلة الثانية: إعداد السيناريو: السيناريو يساهم في تحديد الشكل الأساسي لرواية القصة، وعناصر الوسائط المتعددة التي سوف تستخدم في عرضها، سعياً لتصبح القصة أكثر إثارة للجمهور.

المرحلة الثالثة: إعداد السيناريو المصور: في هذه الخطوة يتم تحديد النص والوسائط المتعددة المراد استخدامها في أماكن محددة بالقصة، وبتفاصيل دقيقة تساهم في تسهيل تنفيذ الخطوة التالية.

المرحلة الرابعة: الحصول على المصادر: هنا يتم الحصول على الوسائط المتعددة المطلوبة لإنتاج رواية القصة، سواء من خلال الإنترنت أو من خلال الكمبيوتر الشخصي، أو من خلال أجهزة مساعدة مثل الماسح الضوئي، كاميرا تصوير رقمية، ... وغيرها.

المرحلة الخامسة: الإنتاج: في هذه الخطوة يتم إنتاج رواية القصة الرقمية وذلك باستخدام البرامج المناسبة لذلك مثل برنامج MovieMaker وبرنامج Photostory، وغيرها من البرامج.

المرحلة السادسة: التشارك: يتم التشارك لرواية القصة الرقمية من خلال إتاحتها للجمهور على شبكة الإنترنت، أو على شبكة داخلية Intranet داخل مؤسسة ما، أو على أسطوانات مدمجة CD's.

ويمكن من خلال رواية القصة الرقمية تنمية بعض مهارات التفكير الناقد يتم عن طريق أداء بعض المهام مثل التفسير والتقييم والإستنتاج وغيرهم، وذلك من خلال ما يسمى بالإستماع النشط، والذي يمكن تحقيقه من خلال تنفيذ المراحل التالية:

المرحلة الأولى: قبل الإستماع Pre-Listening: وفيها يتم عرض موضوع القصة، وأهم المصطلحات والمفردات التي تتضمنها.

المرحلة الثانية: الإستماع Listening: وفيها يقوم المعلم برواية القصة للطلاب، تمهيداً للبدء في التفكير بمحتواها.

المرحلة الثالثة: بعد الإستماع (1) Post-Listening: وفيها يبدأ الطلاب في مناقشة المسائل والتساؤلات المعتمدة على التفسير والتقييم والإستنتاج، والمرتبطة بموضوع القصة.

المرحلة الرابعة: بعد الإستماع (٢) **Post-Listening**: وفيها يقوم الطلاب بمجموعة من الأنشطة بغرض تطوير أفكارهم حول هذه القصة.

البرامج المستخدمة في إنتاج القصة الرقمية:

توجد العديد من البرامج التي تستخدم لإنتاج القصة الرقمية ولعل من أهمها برنامج وإسطها

برنامج Photo Story 3.0 .

نشاط منزلي للمتدربين (ملف تقييم المشارك)

على المدرب القيام بما يلي:

- يقوم بعرض وتوضيح النشاط للمتدربين ومناقشتهم فيه والإجابة على تساؤلاتهم حوله خلال (١٥) دقيقة.
- يخبر المتدربين بأن النشاط سوف يتم تسليمه ومناقشتهم فيه خلال (٣٠) دقيقة الأولى من هذا اليوم التالي.
- يخبر المتدربين بأن النشاط سوف يتم تقييمه من خلال بطاقة تقييم منتج (١)، ويخبرهم بنودها .

النشاط :

من خلال دراستك لبرنامج **SliderollGallery AV 2.0** لإنتاج معارض الصور الرقمية ، والمعايير والشروط التربوية والفنية للصور الرقمية، قم باختيار أحد الموضوعات التعليمية وطور له معرض صور رقمي مناسب.

المطلوب:

معرض صور رقمي يخدم أحد الموضوعات التعليمية.

طريقة التقييم لأعمال المتدرب:

من خلال بطاقة تقييم منتج

بطاقة تقييم منتج

الدرجة			البند	م
ممتاز ٣	متوسط ٢	ضعيف ١		
			الهدف التعليمي للمعرض واضح.	١
			الصور المستخدمة ترتبط ارتباط وثيق بالموضوع.	٢
			الصور مرتبة بتسلسل منطقي يخدم الموضوع.	٣
			الصور المستخدمة تتسم بالدقة العلمية والحدائثة.	٤
			الصور المستخدمة بسيطة سهلة الفهم للمتعلمين.	٥
			البيانات التوضيحية على الصور بارزة وواضحة.	٦
			تثبت الصور على الشاشة وقت كافي للمشاهدة والاستيعاب.	٧
			الشاشة الافتتاحية والختامية للمعرض واضحتين.	٨
			تتسم الصور المستخدمة بسلامة الجوانب الفنية لها.	٩
			حقق المعرض الهدف التعليمي المنشود.	١٠

اليوم التدريبي الرابع

٦ ساعات
تدريبية



الجلسة التدريبية
الثانية



٢ ساعة و ٤٥

الجلسة التدريبية
الأولى



٢ ساعة و ٤٥

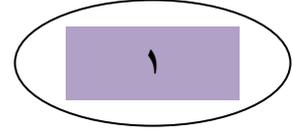
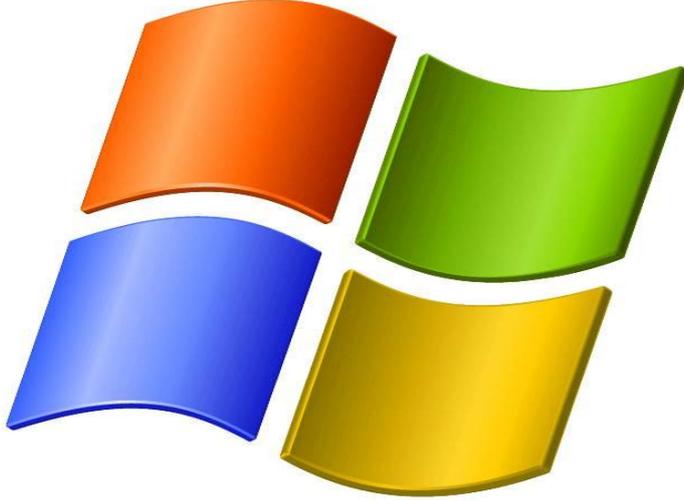
استراتيجيات التعلم
القائم على الكمبيوتر

استخدام برنامج
M.S Photo
Story 3.0

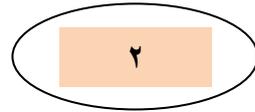
قراءات ارشادية

يمكن تطوير القصة الرقمية عن طريق استخدام برنامج MS.Photo Story 3.0 عن طريق الخطوات التالية:

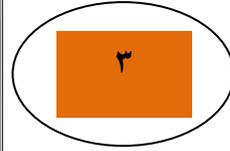
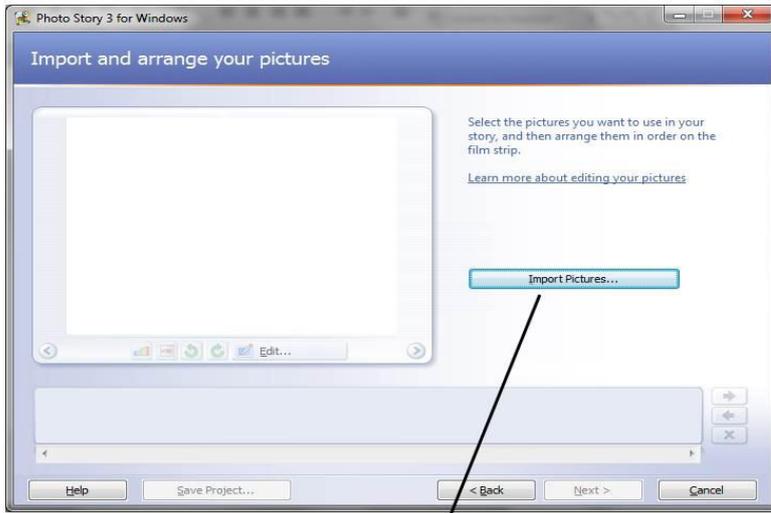
Photo Story 3



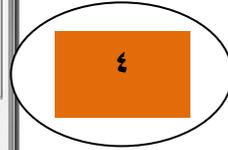
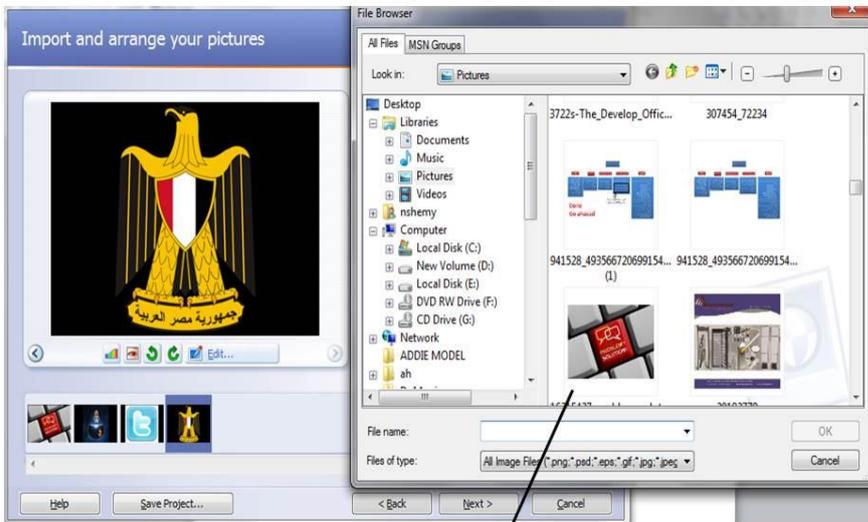
<http://www.microsoft.com>



يتم الضغط على الاختيار الأول Begin a new story للبدء في إنشاء قصة رقمية جديدة



يتم الضغط هنا للبدء في إدراج الصور المستهدفة من على جهاز الكمبيوتر الخاص بي



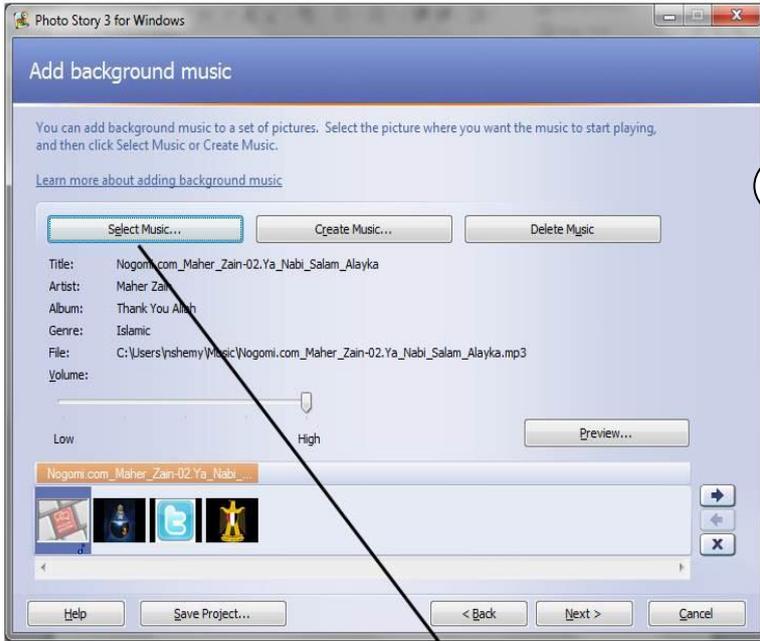
يتم إدراج الصور بالترتيب المستهدف والذي يخدم الفكرة والهدف التعليمي من القصة الرقمية



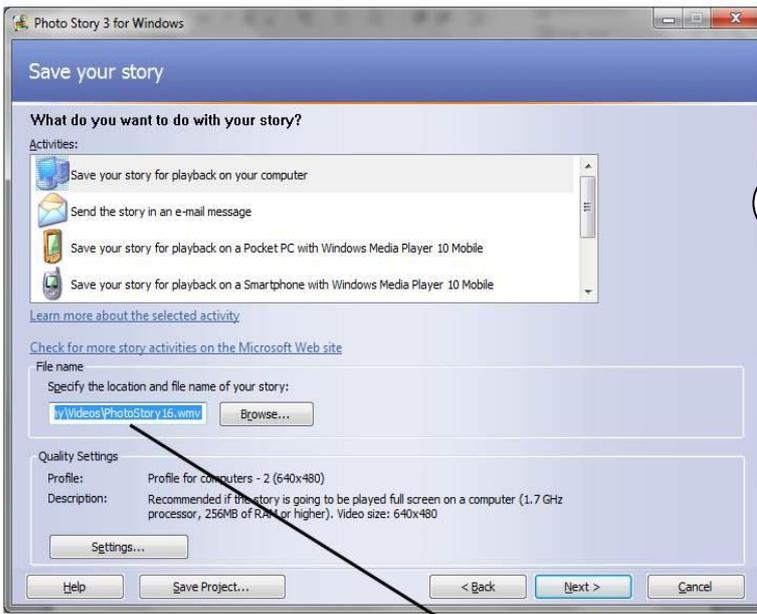
يتم كتابة تعليق نصي Text لكل صورة يظهر على الصورة مباشرة في مواضع مختلفة



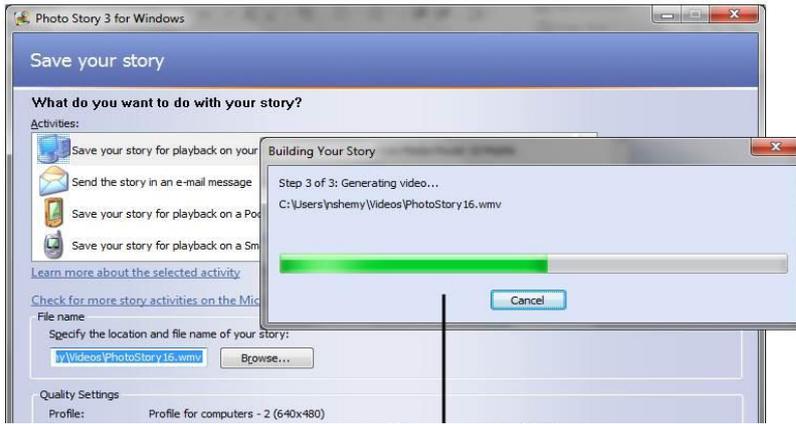
يتم تسجيل تعليق صوتي على كل صورة طبقاً للهدف المستهدف تحقيقه منها



يتم إضافة خلفية موسيقية مناسبة للصور والهدف التعليمي ، ويمكن إدراج أكثر من مقطع موسيقي لكل صورة أو مقطع موحد لكافة الصور



يتم حفظ الملف بصيغة wmv في أي مكان بجهاز الكمبيوتر الخاص بك



وفي النهاية يمكنك إستعراض القصة كاملة ، أو البدء في إنشاء قصة جديدة

قراءات ارشادية

تصنيف استراتيجيات التعلم القائم على الكمبيوتر

توجد استراتيجيات متعددة للتعلم بالكمبيوتر تقوم على تفاعل المتعلم مع المحتوى المقدم من خلال الكمبيوتر فى تتابع لتحقيق الاهداف التعليمية وتدرج استراتيجيات التعلم بالكمبيوتر تحت نمطين هما :

١-التدريس الخصوصى :

ويقدم هذا النمط المعلومات التى ينبغى أن يتعلمها المتعلم ويكون من شأنه أن يتحكم المتعلم فى بيئة التعلم . ويضم هذا النمط استراتيجيات (التدريب والممارسة - التدريس الخصوصى - المحاكاة - الالعاب)

٢- الكمبيوتر كأداة :

وفى هذا النمط يتم تحسين عملية التعلم وتجويدها عن طريق التركيز على مهمة تعلم واحدة محددة والعمل على تحسينها مما يسهم فى مساعدة المتعلم على تعلمها وإتقانها ويضم هذا النمط الاستراتيجيات التالية (حل المشكلات - العروض التقديمية - الاستكشاف) .

- ومن استراتيجيات التعلم الإلكتروني: استراتيجية التعلم الإلكتروني القائم على المشروعات التى تتميز بإمكانية توظيف واستخدام أدوات التفاعل الإلكتروني عبر الويب لتحقيق التعاون والمشاركة فى تنفيذ هذه المشروعات .

قراءات ارشادية استراتيجية الألعاب التعليمية

يمكن تعريف الألعاب التعليمية الإلكترونية ببساطة بأنها: لعبة تعليمية يتم اللعب فيها عن طريق جهاز إلكتروني، وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة والانتقال لمرحلة أخرى تحقيقاً لأهداف تعليمية محددة.

ومن التعريف نجد أن برامج الألعاب التعليمية تعتمد على دمج عملية التعلم باللعب فى نموذج تروحي يتبارى فيه الطلاب ويتنافسون للحصول على بعض النقاط، وفى سبيل تحقيق ذلك يتطلب الأمر من المتعلم أن يحل مشكلة حسابية أو منطقية؛ يقرأ ويفسر بعض الإرشادات أو يجيب عن بعض الأسئلة حول موضوع ما، ومن خلال هذا الأسلوب تضيق الألعاب التعليمية عنصر الإثارة والحافز إلى العمل الدراسي، وعادة ما تأخذ الألعاب التعليمية الشكل الذي يجذب المتعلم ويجعله لا يفارق اللعبة دون تحقيق الهدف أو الأهداف المطلوبة، وهى تعتمد أساساً على مبدأ المنافسة لإثارة دافعية المتعلم كما تعتمد على إمكانات الكمبيوتر التعليمية عندما يصبح فى الإمكان تقويم أداء المتعلم عن طريق بعض التدريبات التى يتم التعامل معها بشكل غير مباشر مما يزيد من احتمال تحقيق أهداف الدرس.

العناصر الأساسية للألعاب التعليمية:

ذكرت (الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني، ٢٠١٠) عدد من العناصر والأسس التي تقوم عليها الألعاب التعليمية سواء كانت تقليدية أو إلكترونية والتي يجب أن تتوافر فيها وهي:

- ١- **الهدف:** أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدد يتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه.
- ٢- **القواعد:** أن يكون لكل لعبة قواعد تحدد كيفية اللعب .
- ٣- **المنافسة:** أن تعتمد في تحقيقها للأهداف على عنصر المنافسة وقد يكون ذلك بين متعلم وآخر أو بين المتعلم والجهاز، أو بين المتعلم ومحك أو معيار، وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة.
- ٤- **التحدي:** أن تتضمن اللعبة قدراً من التحدي الملائم الذي يستتفر قدرات الفرد في حدود ممكنة.
- ٥- **الخيال:** أن تثير اللعبة خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم.
- ٦- **الترفيه:** أن تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة، على أن لا يكون ذلك هو هدف اللعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.
- ٧- وإضافةً إلى العناصر السابقة التي تشترك فيها الألعاب التعليمية التقليدية والإلكترونية فإن هناك عناصر خاصة يجب توافرها في الألعاب التعليمية الإلكترونية نظراً لاستغنائها عن دور المعلم في الغالب، ومن هذه العناصر :
 - ٨- **التكيف:** يجب أن تراعي أنماط التعلم المختلفة للطلاب، واختلاف معلوماتهم السابقة، واختلاف توقعاتهم وأهدافهم.
 - ٩- **المثيرات والاستجابة الإيجابية:** وهو أن الموقف التعليمي في اللعبة الإلكترونية التي تُعرض على المتعلم يُعد مثيراً ويتطلب استجابة إيجابية حتى ينتقل إلى خطوة جديدة.
 - ١٠- **التغذية الراجعة والتعزيز الفوري:** بما أن المتعلم يكون قد استجاب للمثير، لذلك فإن اللعبة التعليمية تعرض له النتيجة الفورية وتكون بمثابة التعزيز للمتعلم الذي يدفعه لمواصلة اللعب.

مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

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.

وتتميز الألعاب التعليمية الإلكترونية بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى ومنها:

١- تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقي أثراً وأكثر تأثيراً.

٢- 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.

٣- التحرر من الخصومة والنزاع إذا كان اللعب انفرادياً دون الحاجة إلى مشاركة زميل.

٤- إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.

٥- الألعاب الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقاً وجذباً.

٦- 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 أفكاراً جديدة في اللعب لتحقيق الهدف وقد ، وهذا ما تؤكد الأبحاث من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تكون له قيمة عظيمة في القدرة على الإبداع.

٧- الألعاب التعليمية الإلكترونية غير مرتبطة بزمن محدد، فيستطيع المتعلم اللعب في أي وقت يرغبه ولأي مدة يريد.

٨- تقوم الألعاب التعليمية الإلكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب.

٩- تدمج المعرفة بالمهارات مثل: مهارة التفكير المنطقي، مهارة حل المشكلات، مهارة التخطيط واتخاذ القرارات.

١٠- من خلال اللعب يتخلص المتعلم من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية.

١١- تعتبر أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم المتعلمين وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم.

١٢- إمكانية تكرار برامج الألعاب التعليمية تضمن تعلم الطالب حتى مرحلة التمكن والإتقان.

١٣- تكون بمثابة التدريب للمتعلمين على التعامل مع الأجهزة الحاسوبية وتعطيهم الخبرة في ذلك والتي قد يصعب إكسابها لهم بالتدريب المتعمد.

أنماط برامج الألعاب التعليمية:

تأخذ برامج الألعاب التعليمية أنماطاً متنوعة ويمكن أن نقسمها إلى:

١- **النمط التنافسي:** في هذا النمط يكون هناك فائز أو خاسر في جميع الحالات سواء كان ذلك بين متعلم وآخر، أو بين المتعلم والجهاز التعليمي كالمبيوتر.

٢- **النمط العلمي الاستكشافي:** في هذا النمط فإن اللعبة التعليمية تهدف إلى تنمية الابتكار والإبداع والتفكير لدى المشاركين، وتقوم اللعبة على استعمال استراتيجيات بارعة وذكية، لنفوق فرد على آخر أو فريق على آخر وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة. مثل: ألعاب المحاكاة التعليمية في الكمبيوتر.

قراءات ارشادية

استراتيجية العروض التقديمية

تتضمن استراتيجية العروض التقديمية التشويق والاثارة وكذلك تعرض المفاهيم والمهارات الاساسية فى الموضوع المقرر للمتعلمين وتقدم النقاط ذات الاهمية بصورة متدرجة وكعرض بصري فإن مثل هذه العروض عادة تراعى التسلسل وتناسق الالوان والتشويق حتى تسهم فى إجادة المتعلمين لما يتم تقديمه من موضوعات متباينة ومتنوعة ولما كان التعلم بالكمبيوتر يسمح للمتعلم بالسير فى تعلمه وفق مستوى قدراته وإمكانياته بالسرعة التى تناسبه وإعادة المهمة أو المادة المقدمة ومراجعتها خلال البرنامج كيفما شاء وفى الوقت الذى يريده واختيار العناصر التى يرغب فى تعلمها وترتيبها وإعادة ترتيبها حسب رغبته واختيار اسلوب التعلم الذى يناسبه وكذلك استراتيجية التعلم بما يحاكي بيئة التعلم مما يؤهله لمواجهة المشكلات الواقعية.

مزايا العروض:

- 1- استراتيجية أدائية لاتقان التعلم.
- 2- استراتيجية فعالة للمتعلمين ذوي النمط البصري.
- 3- استراتيجية جيدة لتعليم المهارات المهنية والعملية.
- 4- تسهم فى تدريب المتعلمين على التفكير بطريقة متسلسلة.
- 5- تشرك المتعلمين مباشرة فى التعلم.
- 6- يمكن أن تتم لا تزامنياً فى الوقت المناسب للتعلم.

الخطوات الأساسية للعروض:

- 1- مرحلة الإعداد: وفيها يتم إعداد المعلومات والأدوات والإجراءات قبل البدء فى العرض.
 - 2- مرحلة العرض أو التقديم: وهي المرحلة التى تسمح بوصف مختلف الخطوات والإجراءات والأفكار الرئيسية للمهارة، وفيها تستخدم المصطلحات الأساسية والجمل القصيرة والكلمات المألوفة لجذب انتباه المتعلمين.
 - 3- مرحلة التطبيق: فيها يسمح للمتعلمين بالتدريب على ما شاهدوه من خلال عرض المعلم.
 - 4- مرحلة الاختبار والمتابعة: وفي هذه المرحلة يتم التأكد من أن إذا كان المتعلم قد فهم وتمكن من أهداف العرض.
- (نبيل جاد عزمي، ٢٠٠٨، ٣٤١-٣٤٧)

قراءات ارشادية

استراتيجية التعلم الإلكتروني القائم على المشروعات

تعتبر إستراتيجية التعلم الإلكتروني القائم على المشروعات من أنسب الاستراتيجيات التي يمكن استخدامها في تدريب وإعداد الطلاب، حيث تتميز هذه الإستراتيجية بإمكانية توظيف واستخدام أدوات التفاعل الإلكتروني عبر الويب لتحقيق التعاون والمشاركة في تنفيذ هذه المشروعات، والاستفادة من كافة المصادر الإلكترونية المتاحة عبر الويب في الحصول على المعلومات وتبادلها إلكترونياً بين الطلاب وبعضهم البعض، دون اللجوء للمعلم المشرف على المشروعات .

وتعد إستراتيجية التعلم الإلكتروني القائم على المشروعات من استراتيجيات التعلم المتمركز حول المتعلم، والتي أكدت الدراسات التربوية على تأثيرها وفعاليتها في تطوير مهارات متعددة لدى المتعلمين من أهمها مهارات العمل التعاوني ومهارات التعلم والاتصال، ويعتمد تنفيذ المشروعات على العمل في مجموعات صغيرة يتبادل فيها الطلاب المعلومات والآراء وتمكنهم من التواصل مع زملاء وخبراء لهم نفس الاهتمامات، وتقع عليهم مسئولية بحثهم عن المعلومات وصياغتها وتمكنه من معرفة موضوعات تهمهم، وبما ينمي مهارات التفكير لديهم .

والتعلم الإلكتروني القائم على المشروعات يعطى الفرصة للمتعلمين لتحقيق ذاتهم سواء كانت مشروعات فردية أو جزء من نشاط مجموعة العمل، وترجع أهمية هذا النوع من التعلم إلى أنه يدفع المتعلمين لاكتساب خبرات مهمة، كما أن استخدام تقنيات التفاعل الإلكتروني وسرعة التواصل مع المجموعة أو مع المعلم وسرعة تحليل الأفكار والآراء ونقاشها يشكل تغذية مهمة وسريعة تزيد من معرفة وخبرة المتعلمين القائمين على المشروع .

ويتمثل دور المعلم في التعلم الإلكتروني القائم على المشروعات في كونه المراقب والمشرف دون تدخل في التفاعل بين الطلاب وتستخدم في هذه الحالة نظم الحوار المباشر ومنتديات النقاش والبريد الإلكتروني وتقنيات الويب التفاعلية كأدوات أساسية للتواصل .

وفي نموذج التعلم الإلكتروني القائم على المشروعات يتم تشكيل مجموعات العمل وفقاً لمستويات الطلاب بحيث يتم تكليف كل مجموعة بمشروع معين يتم تنفيذه، ويتم تقسيم العمل داخل المجموعة الواحدة بحيث يقوم كل فرد فيها بدور محدد، ومن ثم يتفاعل كل أعضاء المجموعة سوياً بعد فترة محددة لتجميع العمل وتداول الآراء حوله، ولا بد من وجود قائد لكل مجموعة يتم انتخابه من قبل أفرادها ويكون مسئول عن الوصول إلى القرارات الجماعية ومسئول عن تنظيم النقاش وتنظيم التفاعل والتواصل إلكترونياً بين الأعضاء .

ومن خصائص استراتيجية التعلم الإلكتروني القائم على المشروعات ما يلي :

تحفيز الطلاب على المشاركة في المهام الواقعية ذات النهايات اللامحدودة، ويكون دور المعلم هو المرشد والمسئول عن تذليل العقبات ويعمل الطلاب عادة في مجموعات متعاونة يتم فيها تقسيم الأدوار بالشكل الذي يضمن الاستفادة من قدراتهم الفردية بأفضل شكل ممكن.

١- التركيز على الأهداف التعليمية الهامة والمتوافقة مع المعايير المحلية والعالمية .

٢- يعتمد التعلم الإلكتروني القائم على المشروعات على تقديم أسئلة تتطلب التعمق في المحتوى وإدراك العلاقات وطرح الأفكار.

٣- يعتمد التعلم القائم على المشروعات على تقديم مهام حقيقية وواقعية ترتبط بحياة الطلاب العملية وتترك لهم حرية اختيار المشروعات والمهام بحسب رغبتهم واهتماماتهم .

٤- يعتمد تنفيذ المشروعات على توظيف الوسائل التكنولوجية التي تستهدف تنمية مهارات التعاون والمشاركة والتفكير مثل استخدام تقنيات وتطبيقات الويب أو البريد الإلكتروني .

٥- يدعم التعلم القائم على المشروعات مهارات التفكير العليا مثل التفكير النقدي والتعاون وتقييم العلاقات .
٦- يتضمن التعلم الإلكتروني القائم على المشروعات أنواع متعددة لقياس مدى فهم الطلاب للهدف المطلوب، ولتساعدهم على إتمام العمل بجودة عالية، ويقوم الطلاب باستعراض ما تعلموه وتوصلوا إليه باستخدام العروض التقديمية أو مستندات مكتوبة.

ومن مزايا التعلم الإلكتروني القائم على المشروعات: تنمية روح العمل الجماعي والتعاون في المشروعات الجماعية، وتنمية روح التنافس الحر الموجه في المشروعات الفردية. ومراعاة الفروق الفردية بين الطلاب وبعضهم البعض من حيث اختيارهم لمشروعات تتفق وحاجاتهم وميولهم ورغباتهم والسماح بتكوين علاقات اجتماعية فيما بينهم .كما يتيح فرصة تشجيع الطلاب على العمل والإنتاج وربط النواحي النظرية بالنواحي العملية وتهيئة الطالب للحياة العملية خارج أماكن التعليم الرسمي، وتطبيق المحتوى الذي تعلمه الطلاب مقترنا بالمهارات التي لديهم في مرحلة القيام بالمشروع.

(مجلة التعليم الإلكتروني عبر الرابط :

<http://emag.mans.edu.eg/index.php?page=news&task=show&id=102>

نشاط منزلي للمتدربين (ملف تقييم المشارك)

على المدرب القيام بما يلي:

- يقوم بعرض وتوضيح النشاط للمتدربين ومناقشتهم فيه والإجابة على تساؤلاتهم حوله خلال (١٥) دقيقة.
- يخبر المتدربين بأن النشاط سوف يتم تسليمه ومناقشتهم فيه خلال (٣٠) دقيقة الأولى من هذا اليوم التالي.
- يخبر المتدربين أن تقييم أعمالهم سيتم وفق بطاقة تقييم منتج (٢)، ويطلعهم على بنودها.

النشاط :

من خلال دراستك لبرنامج Photo Story 3.0 ، ومراحل إنتاج وتطوير القصة الرقمية ، بتصميم قصة رقمية ذات رسالة تعليمية محددة وفق الخطوات التي درستها ، ثم قم بإنتاج هذه القصة الرقمية.

المطلوب :

- ١- سيناريو مكتوب للقصة الرقمية .
- ٢- القصة الرقمية المنتجة بواسطة برنامج Photo Story 3.0.

طريقة التقييم:

بطاقة تقييم منتج

بطاقة تقييم منتج

م	البند	الدرجة		
		ضعيف	متوسط	ممتاز
		١	٢	٣
١	تحمل القصة رسالة تعليمية واضحة.			
٢	تحمل القصة موضوع واحد تدور حوله.			
٣	تستخدم القصة الدراما بشكل صحيح حيث تخلق جو من الحيوية والديناميكية والحرارة لدى المستمعين.			
٤	تتسم القصة بالتكثيف بمعنى أن القصة تتوجه مباشرة نحو الهدف من القصة مع أول كلمة فيها.			
٥	تستخدم القصة لغة صحيحة وواضحة.			
٦	الأحداث والصور مرتبة بتسلسل منطقي يخدم القصة			
٧	أحداث القصة والصور المستخدمة مقنعة للمستمع.			
٨	الصور المستخدمة في القصة ترتبط ارتباط وثيق بالموضوع.			
٩	تتسم الصور المستخدمة بسلامة الجوانب الفنية لها.			
١٠	حققت القصة الرقمية الهدف المنشود.			

اليوم التدريبي الخامس

٦
ساعات
تدريبية



الجلسة التدريبية
الثانية



٢ ساعة و ٤٥

الخدمات التربوية
للإنترنت

الجلسة التدريبية
الأولى



٢ ساعة و ٤٥

التعلم بمساعدة الكمبيوتر
التعلم المدار بالكمبيوتر

قراءات ارشادية

إمكانيات التعلم بمساعدة الكمبيوتر

- ١- التفاعل النشط بين المتعلم ومحتوى البرامج التعليمية من خلال الاستراتيجيات المختلفة .
 - ٢- **الخطو الذاتى** : حيث يتقدم المتعلم فى البرنامج التعليمى وفقاً لسرعته فى التعلم وإمكانياته حيث يكون التعلم تحت تحكم المتعلم .
 - ٣- **التفريع** فى البرنامج التعليمى يجعل المتعلم يمر فى خطوات تعليمية تتوافق وإمكانياته واستجاباته داخل البرنامج ففى استراتيجيات التعلم التكيفية يمر المتعلم خلال مسارات فى البرنامج تعكس خصائصه الفردية .
 - ٤- **التغذية المرتدة** : مكون أساسى فى جميع استراتيجيات التعلم بالكمبيوتر ويتميز بالفورية فى التشخيص وتقديم التعلم العلاجى .
 - ٥- التعلم بالكمبيوتر فى بعض استراتيجياته يقدم التعلم وفقاً لحاجات المتعلم وسرعته وكذلك وفقاً لنوع المحتوى
 - ٦- **يحرر المعلم** من كثير من الاعمال الروتينية مثل تقديم التعلم وتصحيح الاختبارات وحفظ المعلومات والبيانات عن المتعلمين .
 - ٧- أثبتت كثير من الدراسات أن التعلم بالكمبيوتر يزيد الدافعية إلى التعلم ويوفر كثير من الوقت اللازم لعملية التعلم .
 - ٨- يوفر التعلم بالكمبيوتر الدقة فى تتابع التعلم وتقدير الدرجات للمتعلمين وتحديثها بطريقة آلية لذا يمكن أن يشجع البحث والدراسة عن التعلم الانسانى
- تفريد التعلم باستخدام الكمبيوتر**
- يمكن تحقيق تفريد التعلم عملياً من خلال التعلم بالكمبيوتر لما يتيح من خطو ذاتى وتفاعل وعرض خطوات التعلم فى ضوء حاجات المتعلم وإمكانية التشخيص وتقديم تعلم علاجى كما يمكن تكامله مع تقنيات التعلم الاخرى كما يعتمد التعلم بالكمبيوتر على نظم الوسائط المتعددة الكمبيوترية ونظم الوسائل الفائقة فى تقديم الخطوات التعليمية بالنصوص والاصوات والصور الثابتة والمتحركة والرسومات الثابتة والمتحركة

قراءات ارشادية

التعلم المدار بالكمبيوتر

التعلم المدار بالكمبيوتر هو نوعاً من التعلم القائم على الكمبيوتر وفيه يكون الكمبيوتر أداة لإدارة قواعد البيانات حيث يقوم الكمبيوتر بتجميع وتخزين وإدارة معلومات عن المتعلمين وإتخاذ قرارات بشأنهم وإرشادهم فى نظم التعلم الفردى وذلك لأن تفريد التعلم يعنى تكييف التعلم للمتعلم لفتح للمتعلم الخطو فى تعلمه بما يناسب إمكانياته وقدراته وكذلك تكييف مسار التعلم الذى يمر بالخطوات التعليمية التى تناسبه وهذا ينتج عنه آلاف البيانات التى تتصل بالمتعلمين الذين يتعلمون بسرعات مختلفة وفى مسارات مختلفة وتلك البيانات تحتاج إلى المعالجة السريعة لاتخاذ القرارات بشأن متابعة تعلم المتعلمين وتوجيههم بشكل فردى وما يتطلب ذلك من القياس والتشخيص والعلاج وفقاً لحاجات المتعلمين

إمكانيات التعلم المدار بالكمبيوتر :

- ١- تخزين المعلومات الخاصة بالمتعلمين التى تتطلبها نظم المعلومات الفردى ونظم التعليم بالساعات المعتمدة .
- ٢- تخزين المعلومات عن الوسائل المتاحة لتسهيل البحث والاختيار منها
- ٣- كتابة التوصيفات التعليمية فى نظام التعلم الفردى .
- ٤- تقديم الاختبارات وتصحيحها وحفظها فى ملفات المتعلمين
- ٥- عمل الجداول الدراسية وحفظ البيانات المدرسية وضبط النظم الادارية الأخرى مثل : النظام المالى - المراسلات الخ .
- ٦- كتابة التقارير عن المتعلمين والسجلات الدراسية والتسجيل والانسحاب وعمل التقارير الفصلية كما هو مطبق فى الجامعات التى تستخدم نظام الساعات المتعمدة

قراءات ارشادية

مميزات شبكة الانترنت

تعتبر شبكة الانترنت من المصادر المتميزة فى عصرنا الحالى لعملية التعلم ويعرف التعلم الذى يقدم من خلال الشبكة العالمية الانترنت (التعلم الالكترونى المباشر Online Learning) وتتميز الانترنت بالعديد من المميزات التى شجعت التربويين على استخدامها :

١- الوفرة الهائلة فى مصادر المعلومات ومن أمثال هذه المصادر :

- الكتب الالكترونية (Electronic Books)

- الدوريات (Periodical)

- قواعد البيانات (Data Bases)

- الموسوعات (Encyclopedias)

- المواقع التعليمية (Educational Sites)

٢- الاتصال غير المباشر غير المتزامن :

يستطيع الأشخاص الاتصال فيما بينهم بشكل غير مباشر ومن دون اشتراط حضورهم فى نفس الوقت باستخدام البريد الالكترونى حيث تكون الرسالة والرد كتابياً أو بالبريد الصوتى حيث تكون الرسالة والرد صوتياً

٣- الاتصال المباشر المتزامن :

يتخذ الحوار أحد ثلاثة أشكال وهى :

١- كتابة (Relay – Chat) حيث يكتب الشخص ما يريد قوله بواسطة لوحة المفاتيح والشخص المقابل يرى ما يكتب

فى نفس اللحظة ويرد عليه بالطريقة نفسها مباشرة بعد انتهاء الأول من كتابة ما يريد .

٢- صوتاً (Voice – Chat) : حيث يتم التخاطب صوتياً فى نفس اللحظة .

٣- المؤتمرات المرئية (Conferencing – Video) حيث يتم الحوار مباشرة بالصوت والصورة

قراءات ارشادية

الخدمات التربوية التي تقدمها الانترنت

تتعدد خدمات الانترنت التي يمكن توظيفها في مجال التعليم وهي :

- البريد الالكتروني (Electronic Mail)
- المحادثه (Chat Internet)
- نظام نقل الملفات (FTP)
- البحث في القوائم (Gopher)
- المجموعات الإخبارية (New Group)

استخدامات البريد الالكتروني :

يعنى البريد الالكتروني تبادل الرسائل والوثائق باستخدام الكمبيوتر وهو من أكثر خدمات الانترنت استخداماً ويعتبر تعليم المتعلمين استخدام البريد الالكتروني الخطوة الاولى في استخدام الانترنت في التعليم

تطبيقات البريد الالكتروني في التعليم :

١- استخدام البريد الالكتروني كوسيط بين المعلم والمتعلم لارسال الرسائل لجميع المتعلمين والرد على الاستفسارات وكوسيلة الرجوع .

٢- استخدام البريد الالكتروني كوسيط لارسال الواجبات المنزلية وتسليمها حيث يقوم المعلم بتصحيحها ثم ارسالها مرة اخرى للمتعلم وفي هذا العمل توفير للورق والوقت والجهد حيث يمكن تسليم الواجب المنزلى في الليل او في النهار دون الحاجة لمقابلة المعلم .

٣- استخدام البريد الالكتروني كوسيط للاتصال بين اعضاء هيئة التدريس والمؤسسة التعليمية وكذلك بين الشؤون الادارية والمتعلمين .

١- يساعد البريد الالكتروني المتعلمين على الاتصال بالمتخصصين في أى مكان بأقل تكلفة وتوفير الوقت والجهد للاستفادة منهم

استخدامات المحادثة :

المحادثة عبر الانترنت هو نظام يمكن مستخدمة من الحديث مع المستخدمين الآخرين في وقت حقيقي ويعتبر آخر هو برنامج يشكل محطة خيالية في الانترنت تجمع المستخدمين من أنحاء العالم للتحدث كتابة وصوتاً يمكن أن تتم المحادثة بالصوت والصورة .

مميزات برامج المحادثة في التعليم :

١- خدمة توفر إمكانية الوصول إلى جميع الأشخاص في جميع أنحاء العالم في وقت كما أنه يمكن استخدامها كمؤتمرات زهيدة التكلفة .

٢- إمكانية تكوين قناة وجعلها خاصة لعدد محدود ومعين من المتعلمين والاساتذه لمناقشة مواضيع معينة

٣- أنها مصدر من مصادر المعلومات في شتى أنحاء العالم .

٣- وسيلة لعقد الاجتماعات باستخدام الصوت والصورة بين أفراد المادة الواحدة مهما تباعدت المسافات بينهم

٤- تستخدم في التعليم عن بعد لنقل المحاضرات من القاعات الدراسية لجميع المتعلمين ويمكن للمتعلم الاستماع إلى المحاضرة وهو في بيته وكذلك عقد الدورات العلمية عبر الانترنت ثم يمكن أن يحصل على شهادة في نهاية الدورة

٥- تستخدم لعرض بعض التجارب العلمية مثل العمليات الطبية وكذلك التجارب العلمية .
٢- وضع دروس نموذجية للمقررات المختلفة للحد من مشكلة الدروس الخصوصية ومواجهة مشكلة ازدياد عدد المتعلمين .

٧- تستخدم لاستضافة عالم أو استاذ من أى مكان فى العالم لالقاء محاضرة على طلاب الجامعة بنفس الوقت

٨-تستخدم لحل مشكلة نقص المتخصصين فى بعض المجالات

إيجابيات استخدام الانترنت فى التعليم

حقق استخدام الانترنت فى التعليم الكثير من الايجابيات منها :

- ١- يمكن للمعلمين تجاوز عزلتهم المهنية عن طريق الاتصال بزملائهم .
- ٢- يمكن للمتعلمين تجاوز عزلتهم الجغرافية والاجتماعية عن طريق المراسلة الالكترونية .
- ٣- يستفيد المشاركون بتبادل المعلومات التجريبية واستراتيجيات التدريس والتعلم الفعالة والوصول إلى المعلومات فى الوقت المناسب

٤- استخدام الاتصالات يعزز الاصلاح التربوي وذلك بتعزيز التعلم المشترك .

٥- يستطيع المتعلمون مشاركة نظرائهم ذوى الثقافات الأخرى فى إحداث الحياة اليومية مما يؤدي إلى بزوغ نوع من الجماعية يتجاوز أطر السياسة والانماط التقليدية محولاً العالم إلى قرية كونية حقيقية .

٦- سرعة وسهولة ويسر الحصول على المعلومات مقارنة بالطرق التقليدية .

٧- إعطاء التعليم صبغة العالمية والخروج من الاطار المحلى

٨- الحصول على آراء العلماء والمفكرين والباحثين المتخصصين فى المجالات المختلفة .

٩- تغير دور المعلم حيث أصبح موجه ومرشد وليس ملقن

قراءات ارشادية مهارات استخدام محركات البحث على شبكة الانترنت

تعريف محرك البحث:

محرك البحث هو برنامج حاسوبي مصمم للمساعدة في العثور على مستندات مخزنة على شبكات معلوماتية مثل الشبكة العنكبوتية العالمية World Wide Web ، أو على حاسوب شخصي؛ ويسمح محرك البحث للمستخدم أن يطلب المحتوى الذي يقابل معايير محددة ، والقاعدة فيها تلك التي تحتوي على كلمة أو عبارة ما، ويستدعي قائمة بالمراجع توافق تلك المعايير؛ و تعرض النتائج على شكل قائمة بعناوين المستندات التي توافق الطلب.

الاحترافية في البحث باستخدام محركات البحث:

أولاً: العلامة +

الفائدة منها هي البحث عن جميع المواقع التي تحوي جميع الكلمات.
مثال : لكي تبحث عن المواقع التي تحوي الكلمتين school و teacher ضع البحث بهذه الصورة :
school+teacher

ثانياً: العلامة -

الفائدة منها هي البحث عن جميع المواقع التي تحوي كلمة و لا تحوي كلمة أخرى.
مثال : لكي تبحث عن المواقع التي تحوي الكلمة school و لا تحوي الكلمة teacher ضع البحث بهذه الصورة:
school -teacher

ثالثاً: علامات التنصيص "

الفائدة منها هي البحث عن جميع المواقع التي تحوي ما بداخلها بالكامل و بنفس الترتيب.
مثال : لكي تبحث عن المواقع التي تحوي الجملة please teach me و بالكامل و بنفس الترتيب ضع البحث بهذه الصورة :
"please teach me"

رابعاً: الرابط OR

الفائدة منه هي البحث عن جميع المواقع التي تحوي إحدى الكلمات أو جميعها.
مثال : لكي تبحث عن المواقع التي تحوي الكلمة school أو الكلمة teacher أو كليهما معاً ضع البحث بهذه الصورة :
school OR teacher

خامساً: intitle

الفائدة منه هي البحث عن جميع المواقع التي تحوي كلمة في العنوان المخصص للمواقع على google .

مثال : لكي تبحث عن المواقع التي تحوي الكلمة school في العنوان الظاهر على google ضع البحث بهذه الصورة:
intitle:school

سادساً: allintitle

نفس الفائدة من السابق و لكن الفرق أنه هنا بإمكانك أن تبحث عن أكثر من كلمة.
مثال : لكي تبحث عن المواقع التي تحوي الكلمات school و teacher و book و ذلك في العنوان الظاهر على google ضع البحث بهذه الصورة :
allintitle:school teacher book

سابعاً: inurl

الفائدة منه هي البحث عن جميع المواقع التي تحوي كلمة في عنوان الموقع على الانترنت
مثال : لكي تبحث عن المواقع التي تحوي الكلمة school و ذلك في عنوانها على الانترنت ضع البحث بهذه الصورة:
inurl:school

ثامناً: allinurl

نفس الفائدة من السابق و لكن الفرق أنه هنا بإمكانك أن تبحث عن أكثر من كلمة
مثال : لكي تبحث عن المواقع التي تحوي الكلمات school و teacher و book و ذلك في عنوانها على الانترنت ضع البحث بهذه الصورة :
allinurl:school teacher book

تاسعاً : cache

الفائدة منه هي الاستفادة من محرك البحث لسحب الموقع المراد بالكامل مع الاشارة إلى الكلمات المراد البحث عنها.
مثال : نريد أن نبحث عن كلمة boy في الموقع www.School.com ضع البحث بهذه الصورة
cache:www.School.com. boy

عاشراً: link

الفائدة منه هي إيجاد المواقع التي تحوي رابطاً للموقع المراد البحث عنه.
مثال - : نريد أن نبحث عن المواقع التي تحوي الرابط www.yahoo.com ضع البحث بهذه الصورة :
link: www.yahoo.com

الحادي عشر : related

الفائدة منه هي إيجاد الروابط التي يكون فيها الموقع المذكور الصفحة الرئيسية.
مثال: نريد أن نبحث عن الروابط الموجودة في الموقع www.yahoo.com ضع البحث بهذه الصورة :
related: www.yahoo.com

الثاني عشر : info

يعطيك معلومات عن الموقع الذي تريده.

مثال: نريد معلومات عن الموقع www.yahoo.com ضع البحث بهذه الصورة :

info: www.yahoo.com

الثالث عشر : stocks

يستخدم كثيراً مع الرموز لاعطائك معلومات مفصلة مثلاً عليك وضع رمز شركة لا أن تضع اسمها.

مثال : لكي تحصل على معلومات عن اسعار الاسهم ل Intel و Yahoo ضع البحث بهذه الصورة:

stock: intel yhoo

(نادر سعيد شيمي، ٢٠٠٧، ٤٣-٤٥)

نشاط للمتدربين (ملف تقييم المشارك)

على المدرب القيام بما يلي:

- يقوم بعرض وتوضيح النشاط للمتدربين ومناقشتهم فيه والإجابة على تساؤلاتهم حوله خلال (١٥) دقيقة.
- يخبر المتدربين أن يرسلوا النشاط إلى المدرب لتقييمه عبر البريد الإلكتروني ويخبرهم به.

النشاط :

- من خلال دراستك لمهارات التعامل مع محركات البحث على الانترنت، قم بالبحث عن موضوع "التعليم الإلكتروني" بالصيغ الموضحة بالجدول التالي مع توضيح الهدف من استخدام كل علامة والزمن الذي استغرقه محرك البحث وعدد النتائج وكذلك ملاحظتك على كل نتيجة.

				اسم محرك البحث
				رابط محرك البحث
ملاحظاتك	عدد النتائج	الزمن المستغرق في البحث	الهدف من استخدامها	العلامة المستخدمة
				التعليم + الإلكتروني
				التعليم - الإلكتروني
				"التعليم الإلكتروني"
				التعليم OR الإلكتروني
				التعليم AND الإلكتروني
				Intitle: التعليم
				allIntitle: التعليم الإلكتروني
				inurl: التعليم

المراجع

- الغريب زاهر إسماعيل (٢٠٠٩): التعليم الإلكتروني من التطبيق إلى الاحتراف والجودة ، القاهرة: عالم الكتب.
- تمام إسماعيل تمام ، رشدى فتحى كامل ، زينب محمد أمين (١٩٩٧) : الاتجاهات المستقبلية فى تدريس العلوم وتكنولوجيا التعليم ، القاهرة: مطبعة الاوفست الحديثة.
- عبدالعظيم عبدالسلام الفرجانى (١٩٩٣) : تكنولوجيا تطوير التعليم ، القاهرة: دار المعارف.
- عبدالعظيم عبدالسلام الفرجانى (د.ت) : التربية التكنولوجية وتكنولوجيا التربية ، القاهرة: دار غريب للطباعة.
- عبد اللطيف بن الفى الجزار (٢٠٠٠) : مقدمة فى تكنولوجيا النظرية والتطبيق ، القاهرة: المؤلف.
- فارعة محمد حسن ، إيمان فوزى (٢٠٠٩): تكنولوجيا الفئات الخاصة المفهوم والتطبيقات ، القاهرة: عالم الكتب.
- محمد عطية خميس (٢٠٠٣): منتوجات تكنولوجيا التعليم، القاهرة: دار الكلمة.
- محمد عطية خميس (٢٠٠٦): تكنولوجيا إنتاج مصادر التعلم، القاهرة: دار السحاب.
- مصطفى عبدالسميع محمد (١٩٩٩): تكنولوجيا التعليم دراسات عربية ، القاهرة: مركز الكتاب للنشر.
- نادر سعيد شيمي(٢٠٠٧): المراجع العامة والمتخصصة، القاهرة: بصمات للطباعة والنشر.
- نبيل جاد عزمي (٢٠٠٨). تكنولوجيا التعليم الإلكتروني، القاهرة: دار الفكر العربي.
- وفاء صلاح الدين ابراهيم الدسوقي (٢٠٠٩): تكنولوجيا التعليم ، المنيا: دار المروة للطباعة والنشر.

المصادر الإلكترونية على شبكة الإنترنت:

- مجلة التعليم الإلكتروني: عبر الرابط
<http://emag.mans.edu.eg/index.php?page=news&task=show&id=360>
- الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني: عبر الرابط
<http://www.elearning-arab-academy.com/immersive-environments/254--activboard.html>

القائمون على إعداد الدليل :

القائمون على إعداد الدليل :

أ. م. د. / نادر الشيمى

أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم - كلية التربية - جامعة الفيوم

أ/ أسامة زاهيان توفيق

مسئول التنمية المهنية للمعلمين - برنامج دعم التعليم

أ/ محمد محجوب

استشارى التنمية المهنية للمعلمين - برنامج دعم التعليم

أ/ ياسر يوسف

مدير الدعم الفني - ببرنامج دعم التعليم

مشارك بالرأى والمشورة :

أ/ محمد الصغير الصاوى

مدير مركز التطوير التكنولوجى - مديرية التربية والتعليم - محافظة المنيا

أ/ جمال علم الدين على عبده

رئيس قسم التطوير التكنولوجى - إدارة ملوى التعليمية - محافظة المنيا



الأكاديمية المهنية للمعلمين

Professional Academy for Teachers



USAID
FROM THE AMERICAN PEOPLE

