



إستراتيجيات التعلم الإلكتروني



إعداد

موضي الحميدان

● قائدة ثانوية الهلالية

● إدارة تعليم محافظة البكيرية



تعريف استراتيجيات التعلم Instructional Strategies

تُعرف بأنها الإجراءات التدريسية التي يخططها القائم بالتدريس مسبقاً بحيث تعينه على تنفيذ التدريس في ضوء الإمكانيات المتاحة .
وتعرف بأنها المواصفات المتعلقة باختيار أحداث وأنشطة الدرس وتسلسلها.

استراتيجيات التعلم الإلكتروني E-Instructional Strategies



يمكن تلخيص استراتيجيات التعلم الإلكتروني

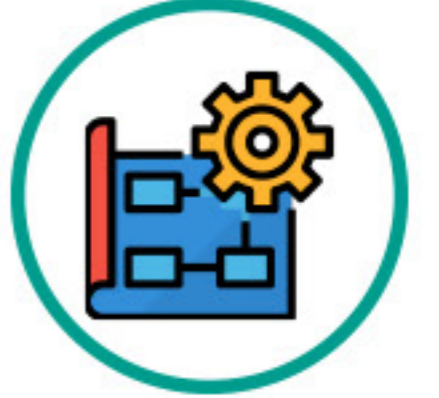
أولاً : المحاضرة الإلكترونية E-Lecture

تعتبر المحاضرة طريقة لتقديم الحقائق و المعلومات يمكن تقديمها من خلال ملفات الصوت ، أو ملفات الفيديو أو ملفات النصوص أو من خلال أحد نظم تأليف عروض الوسائط المتعددة مثل Flash أو Power Point و إتاحتها للمتعلم خلال المقرر بحيث يمكن تحميلها و سماعها و مشاهدتها في أي وقت ، كما يمكن أن تحتوي المحاضرة على بعض الروابط المرتبطة بموضوع الدرس ولتفعيل المحاضرة داخل المقرر يتم :-





التخطيط الجيد للمحاضرة من خلال استخدام مدخل بسيط



الطلاب يعلمون جيدا مسؤولياتهم من خلال تكليفهم بقراءة بعض الكتب أو تصفح بعض المواقع أو الاستماع إلى مقاطع صوتية أو مشاهدة مقاطع فيديو



اختيار بعض الرسوم المتحركة أو الصور لتوضيح بعض النقاط في المحاضرة



إظهار الحماس نحو الموضوع حيث اكتسب الطلاب هذا الحماس و يظهر هذا الحماس من خلال تغيير حجم الكلمات أو لونها أو من خلال إضافة الرسوم المتحركة



إنهاء المحاضرة بسؤال يرتبط بالموضوع و يمهّد للموضوع القادم .



ثانيا : الألعاب التعليمية Instructional Games

تهدف إلى تعليم موضوعات الدراسة من خلال الألعاب المسلية بغرض توليد الإثارة و التشويق التي تحبب المتعلمين في تعلم هذه الموضوعات كما تنمي لديهم القدرة على حل المشكلات و اتخاذ القرار ، و المرونة و المبادرة و المثابرة و الصبر ، و تحتوي كل لعبة على عدد من المكونات منها مضمون اللعبة ، و الأهداف التعليمية للعبة ، و قواعد اللعبة و دور اللاعبين ، و التعليمات الخاصة باللعب و كيفية حساب المكسب و الخسارة ، و هذه المكونات يجب أن تكون معروفة للمتعلم قبل ممارسة



ثالثا : التعليم المبرمج الإلكتروني E-Programmed Instruction



يتم فيه تجزئة المحتوى إلى وحدات تعليمية صغيرة مرتبطة مع بعضها بشكل تحدد فيه مسارات متعددة يتفاعل معها المتعلم و يعتمد انتقال المتعلم بين أجزاء المقرر على إجابته عن الأسئلة المختلفة من خلال الاختبارات ذاتية التصحيح

رابعا : التعلم التعاوني الإلكتروني E-Cooperative Learning

يتعاون الطلاب معا لتحقيق هدف تعليمي محدد ككتابة ورقة بحثية أو البحث عن مفهوم ما على الشبكة





خامساً : المناقشة الجماعية E-Group Discussion

تعد استراتيجيات المناقشة من أهم أدوات الاتصال و التفاعل في بيئة التعلم الإلكتروني حيث من خلالها تحقيق العديد الأهداف التربوية و يمكن تعريفها بأنها استراتيجية تسمح للمستخدمين بالتواصل من خلال إرسال موضوعات للأعضاء كي يقرؤونها و يعلقون عليها إما بطريقة خطية متعاقبة Linear ، أو بطريقة خطية متداخلة Threaded ، ويشمل المنتدى الواحد أحيانا على أبواب مختلفة يتخصص كل منها في موضوع بعينه ، و تنقسم المنتديات إلى منتديات نقاش عامة تسمح للزوار بالمشاركة في التعليق ، ومنتديات نقاش خاصة لا يمكن المشاركة فيها إلا عن طريق التسجيل للعضوية .من خلال اسم المستخدم و كلمة المرور.



كما أنها تحقق العديد من الأهداف التربوية التي تسعى كثير من المؤسسات التعليمية لتحقيقها ، حيث عندما يشارك الطلاب في الأفكار فإن التعلم يصل إلى أعلى المستويات المعرفية خصوصاً التحليل ، التركيب ، التقويم ، كما أن الطلاب يضيفون خبراتهم الشخصية لبعضهم البعض

سادساً : العصف الذهني الإلكتروني E-Brainstorming

هو أسلوب يهدف إلى إثارة التفكير و قدح الذهن و يتبع فيها القواعد التالية-



تشجيع الطلاب لكي يبنوا على أفكار الآخرين	قبول جميع الأفكار
استخراج الأفكار و الآراء من الأعضاء الصامتين و إعطائهم تعزيزاً إيجابياً	لا يسمح بتوجيه أي نقد



و لإجراء جلسة العصف الذهني:-



طرح السؤال الرئيسي



تحديد الأسئلة و الاستفسارات
من جانب الطلاب



إبداء الرأي من جانب الطلاب ، مع
تحديد وقت زمني ينبغي ألا يتجاوزه
المتعلمون لإبداء استجاباتهم



عند الشعور بالفتور لدى الطلاب يتم
إثارتهم باقتراح عليهم أفكاراً أو اتجاهات
مختلفة ثم تصنف الأفكار في فئات كالتالي



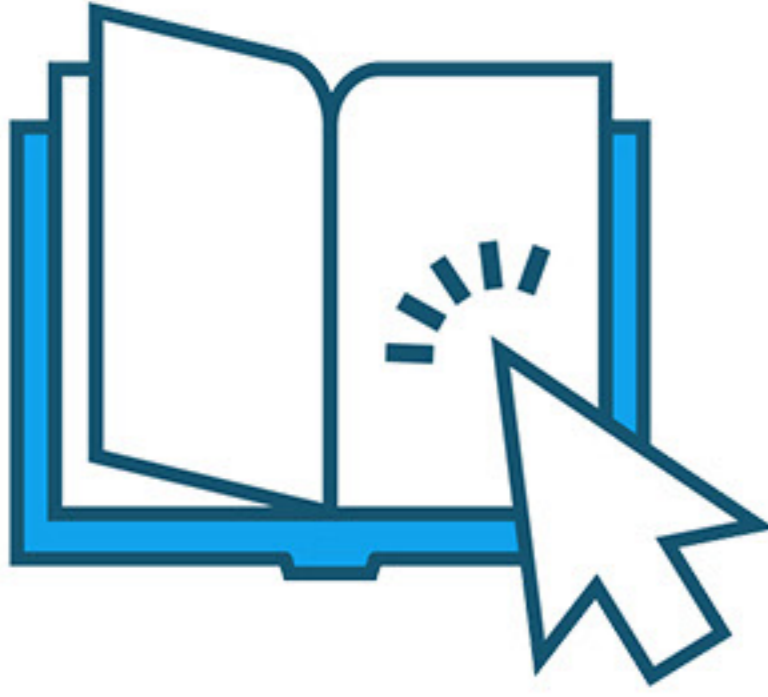
يتم تلخيص التعميمات و الحلول التي تم التوصل إليها بعد
تقييمها على لوحة المناقشات ليراهها كل الطلاب أو يتم
إرسالها على البريد الإلكتروني الخاص بكل منهم .



سابعاً : الاكتشاف الإلكتروني E-Discovery

استراتيجية تجعل المواقف التعليمية تحتوي على مشكلات تثير لدى المتعلم شعوراً بالحيرة و التساؤل ، و تدفعه إلى البحث و الاستقصاء عن المعلومات و الحقائق و المفاهيم التي تمكنه من تكوين السلوك الذي يساهم في فهم هذه المشكلات و حلها ، و يمكن تقسيم أنماط الاكتشاف إلى :

الاكتشاف الموجه Guided Discovery



يستخدم عندما لا يكون لدى الطلاب خبرة في التعلم عن طريق الاكتشاف لذلك فالطلاب يحتاجون إلى دروس أولية و نماذج بسيطة توضح لهم خطوات السير في هذا النوع من التعلم لذا يجب على المعلم طرح مشكلة الدراسة بنفسه و تقسيمها إلى مشكلات فرعية و تبسيطها إلى أسئلة فرعية يجب عنها الطلاب و يقدم لهم التوجيه عند احتياجهم إليه و قد يكون ذلك في صورة إعطاء نصائح عن الخطوات التي ينبغي أن يتبعها الطلاب للإجابة عن هذه الأسئلة.

الاكتشاف الاستقرائي Inductive Discovery



يحدث عندما يقوم المتعلم بدراسة الجزئيات و إدراك العلاقات للوصول منها إلى الكليات و التعميمات.

الاكتشاف الاستقرائي Inductive Discovery



و هو عكس الاكتشاف الاستقرائي حيث يبدأ المتعلم من الكليات و التعميمات ليفسر في ضوءها الجزئيات.

و يلاحظ عند استخدام استراتيجية الاكتشاف الإلكتروني فإن الطالب يكون تحت ضغوط معينة ترتبط بعدم وجود المعلم معه و جهأ لوجه ، و من ثم فإنه قد يتأثر بذلك و ينعكس هذا على مجهوداته الخاصة بالبحث و الاكتشاف و من هنا لابد أن يعي المعلم هذه الحقيقة و يعطي الطالب الإحساس بأنه قريب منه و ذلك عن طريق تحديد مواعيد للاتصال به عن طريق البريد الإلكتروني أو حتى تليفونيا و مواعيد تواجده على الشبكة لإحداث تفاعل متزامن معه و هذا سوف يدفع المتعلم لمزيد من الاكتشاف



ثامناً : حل المشكلات إلكترونياً E-Problem Solving

تهدف طريقة حل المشكلات إلى مساعدة المتعلم ، ليتمكن من إدراك المفاهيم المعرفية الأساسية في حل المشكلات التعليمية التي قد تواجهه ، كما تساعد المتعلم على توجيه سلوكه و قدراته ، و يمكن تطبيق استراتيجية حل المشكلات في التعلم الإلكتروني عن طريق طرح مشكلة بحثية على الطلاب من خلال صفحة المقرر Online Course بحيث يطلب منهم توظيف ما قد تعلموه لحل المشكلة و لكن بشكل فردي ، و يمكن لكل طالب مناقشة المعلم بواسطة البريد الإلكتروني أو الحوار المباشر

كما يمكن طرح



مشكلة بحثية يقوم المعلم باختيارها و مناقشة المتعلمين حولها و ترك كل متعلم على حده لكي يطرح وجهة نظره لحلها و من ثم تجمع الحلول وتوضع على لوحة المناقشة Discussion Boards بحيث تدور حولها مناقشات جدلية موسعة بواسطة كافة المتعلمين لأخذ الآراء حولها لتحديد أنسب هذه الحلول و وضع المبررات الكافية لتبنى الحل الأنسب ، ثم الوصول لقرار نهائي بهذا الحل و تعميمه على كل الطلاب

و تفيد هذه الاستراتيجية في تنمية قدرات المتعلمين على التفكير وفق أسلوب حل المشكلة حيث تعتمد على مواجهة المتعلمين بمواقف تمثل مشكلات معينة ثم يقوم المتعلمين بإتباع أسلوب حل المشكلة في إيجاد حلول لهذه المواقف .

تاسعاً : دراسة الحالة E-Case Studying



هي عبارة عن دراسة خبرات أولية يقدمها المشاركون أو حالات حقيقية يعرضها المعلم ، أو حالات فرضية يتم من خلالها تحديد مجالات محددة لبعض المشكلات أو سمات الشخصية و يتم تصميم دراسة الحالة بغرض مساعدة الطلاب على فهم أساليب حل المشكلات واتخاذ القرار وتحليل البيانات عن طريق المراجع ، الكتب الدراسية ، مقابلات مع الخبراء ، تحليل وجهات النظر



عاشراً : المحاكاة E-Simulation



المحاكاة هي تمثيل لموقف أو مجموعة من المواقف الحقيقية التي يصعب على المتعلم دراستها على الواقع ، حتى يتيسر عرضها و التعمق فيها لاستكشاف أسرارها ، و التعرف على نتائجها المحتملة عن قرب عندما يصعب تجسيد موقف معين في الحقيقة ، نظراً لتكلفته أو خطورته - كالتجارب النووية و التفاعلات الكيميائية الخطيرة .

و من أهم فوائد المحاكاة في المجال التعليم

٣ تتيح الفرصة الكافية للمتعلمين لمعالجة متغيرات مختلفة ببراءة للوصول إلى معرفة العلاقات .

٢ التعرف على الكثير من المشكلات الحياتية كما هي في الواقع

١ إثارة اهتمام الطلاب (التشويق)

يستخدم التدريب عن طريق المحاكاة لتوضيح و استكشاف المعلومات للطلاب و توجيههم لبعض تجارب المحاكاة العلمية أو المواقع المتخصصة في تقديم برامج المحاكاة خصوصاً في مجال الفيزياء و الكيمياء ثم مناقشة الطلاب في هذه التجارب للوصول إلى مفاهيم معينة .

الحادي عشر : التكاليفات (التعيينات) E-Assignments



يتم فيها تحديد تعيينات أو تكاليفات للطلاب و يحدد فيها بدقة المطلوب من المتعلم و موعد بداية و نهاية تقديم هذه التكاليفات للطلاب ، و يمكن عرض التكاليفات على صفحة المقرر و إرسالها أو استقبالها من خلال البريد الإلكتروني ، و يمكن استخدام إمكانات الدردشة و المنتديات لإحداث تواصل فيما بين الطلاب لمساعدة بعضهم البعض في تكاليفاتهم التي قد تكون مختلفة لكل منهم على حدة .