المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم إدارة تعليم عسير
مكتب تعليم خميس مشيط

وزارة التعليم
Ministry of Education

تطبيقات مساندة للصف الافتراضي

تصميم البرنامج وبناء الحقيبة

أ.عبير محمد علي آل مغثم

م	الموضوع	الصفحة
١.	اسم البرنامج	٣
٢.	الفئة المستهدفة	٣
٣.	المقدمة	٤
٤.	إرشادات للمدربين.	٥
٥.	أهداف البرنامج.	٦
٦.	خطة البرنامج الزمنية.	٧
٧.	الوحدة التدريبية الأولى.	٨
	اليوم الأول	
٨.	الجلسة التدريبية الأولى	٢٢-٩
٩.	الجلسة التدريبية الثانية	٣١-٢٣
	اليوم الثاني	
١٠.	الجلسة التدريبية الأولى	٤٢-٣٢
١١.	الجلسة التدريبية الثانية	٥٣-٤٣

الفئات المستهدفة في البرنامج التدريبي:

المعلمون والمشرفون التربويون على اختلاف تخصصاتهم

متطلبات البرنامج:

١. امتلاك مهارات الحاسب الآلي الأساسية.
٢. خلفية علمية ومهارية في استراتيجيات التدريس.

التجهيزات والمستلزمات

١. جهاز كمبيوتر محمول.
٢. شبكة انترنت
٣. تطبيق Microsoft teams

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين وبعد.

تواصل المملكة العربية السعودية ممثّلة بوزارة التعليم جهودها الجبّارة لإستمرار عملية التعليم كحق أساسي للأفراد حتى مع الظروف الصعبة المرافقة لجائحة كورونا وتحول مسار العملية التعليمية من الحضورية إلى عن بعد.

ومع استمرار المعلمين في تقديم المناهج من خلال منصة مدرستي واستخدام تطبيق Microsoft teams كنافذة مباشرة للتواصل الفعَّال مع الطلاب نقدم في هذه الحقيبة مجموعة من التطبيقات التعليمية التي تساعدهم على استمرار التعليم بفاعليّة وجودة تضمن تحسين نواتج التعلم لدى الطلاب .

معدّة الحقيبة
عبير محمد آل مغثم

إرشادات للمدربين:

أخي المدرب: المهمة التي تقوم بها مهمة كبيرة تتطلب منك بذل جهود ضخمة لتحقيق أهداف الحقيبة التدريبية والتحقق من انتقال أثر التدريب إلى المتدربين بأكمل صورة، لذا نأمل منك مراعاة الإرشادات الآتية التي ستساعدك بإذن الله عز وجل على تحقيق أهداف البرنامج التدريبي:

١. قراءة الحقيبة بشكل جيد وتفحص كل محتوياتها يزيد من كفاءتك التدريبية وإدارتك لجلسات التدريب ويجنبك الكثير من الحرج في قاعة التدريب.

٢. مراعاة الزمن في البرنامج بدقة والحرص على استثمار الوقت كاملاً وفق الخطة الموضوعة لكل جلسة عامل مساعد في تحقيق أهداف البرنامج.

٣. إعطاء النشاطات التدريبية حقها كاملاً من الزمن يحقق أهدافها.
٤. تفعيل دور المتدرب في البرنامج بحيث يكون المدرب منسقاً ومديراً للحوار والنقاش داخل القاعة الإفتراضية؛ يجعل البرنامج التدريبي أكثر أثراً وتشويقاً.

٥. الحرص على التقويم التكويني أثناء عملية التدريب يساعد المتدرب في بلوغ أهداف الجلسة التدريبية.
٦. الحرص على الوصول في نهاية كل جلسة تدريبية إلى تحديد خلاصة للتعلم المتحقق يسهم في تأكيد التعلم.

٧. على المدرب أن لا يتجاوز خطوة أو مرحلة في الحقيبة ما لم يتأكد من الحد الأدنى من التمكن لدى جميع المتدربين.

٨. بالإمكان اختزال وقت التنفيذ لخطوة ما أو مرحلة ما عند تأكد المدرب من تمكن المتدربين منها احتراماً لإمكاناتهم وخبراتهم.

اسم البرنامج:
تطبيقات مساندة للحصص الافتراضية .

الهدف العام:
تطوير مهارات المتدربين في توظيف التطبيقات التعليمية المتنوعة في الحصة

الأهداف الخاصة: يتوقع من المتدرب في نهاية البرنامج التدريبي أن يكون قادراً على:

١. التخطيط والتصميم الفعال لبيئات افتراضية.
٢. ربط المنهج بالتطبيقات التعليمية المساعدة على تفعيل الإستراتيجيات بالطرق المثلى .
٣. استخدام التقنية في تيسير أساليب القياس والتقويم عن بعد.
٤. استخدام التقنية لتطوير أدائه وإنتاجه وممارساته المهنية.

مدة البرنامج:
٨ ساعات تدريبية

خطة البرنامج:

اليوم	الجلسة	الزمن (بالدقائق)	العنصر
اليوم الأول	الأولى	١٢٠	مصطلحات ومفاهيم متعلقة بتطبيقات التعليم عن بعد
	الثانية	١٢٠	أمثلة لتطبيقات مساندة للصف الافتراضي
اليوم الثاني	الأولى	١٢٠	أمثلة لتطبيقات مساندة للصف الافتراضي
	الثانية	١٢٠	أمثلة لتطبيقات مساندة للصف الافتراضي
المجموع:			

الوحدة التدريبية الأولى:

هدف الوحدة:

أن يكون المتدرب قادرا على اكتساب مصطلحات ومفاهيم متعلقة بتطبيقات التعليم عن بعد.

الأهداف الإجرائية:

في نهاية الوحدة التدريبية يتوقع من المتدرب أن:

١. يعطي فكرة عن المفاهيم العامة المتعلقة بتطبيقات التعليم عن بعد

٢. يعطي فكرة عن المفاهيم المتعلقة بالطرق المثلى لدمج التطبيقات داخل الصف الافتراضي

٣. يتعرف على أمثلة لتطبيقات مساندة للصف الافتراضي.

موضوعات الوحدة:

١. مفاهيم التعليم عن بعد
٢. أمثلة تطبيقات مساندة للصف الافتراضي.

الجلسة الأولى:	الزمن الكلي للجلسة (١٢٠) دقيقة

الأهداف:

في نهاية الجلسة التدريبية يتوقع من المتدرب أن:

١. يعطي فكرة عن المفاهيم العامة للتعليم الإلكتروني.

٢.يعطي فكرة عن المفاهيم العامة للتعليم الإلكتروني والفصول الافتراضية.

موضوعات الجلسة:

١.المفاهيم العامة للتعليم عن بعد .

الأسلوب التدريبي:

يستخدم المدرب في هذه الجلسة أسلوب المشغل التدريبي.

متطلبات الجلسة (تجهيزات، وتقنيات، ووسائل):

- جهاز حاسب آلي
- شبكة انترنت
- قاعة تدريبية افتراضية

خطة الجلسة:

م	الإجراءات	بالدقيقة
١.	الترحيب بالمشاركين والتعارف.	٢٠
٢.	التعريف بأهداف البرنامج.	٥
٣.	عرض تطبيقي لبعض التطبيقات المساندة للصف الافتراضي	٢٠
٤.	اختبار قبلي	١٥
٥.	عرض النشرة العلمية (١-١-١) على المتدربين وإدارة النقاش حولها .	٢٠
٦.	الطلب إلى المتدربين تنفيذ النشاط (١-١-١) .	٢٥
المجموع		١٢٠

نشرة علمية رقم: (١-١-١)
موضوع النشرة العلمية: مفاهيم في التعليم الإلكتروني والفصول الافتراضية

أساسيات ومفاهيم التعليم الالكتروني

مفهوم التعليم الإلكتروني:

التعليم الإلكتروني هو طريقة للتعليم باستخدام آليات الاتصال الحديثة من حاسب وشبكاته و وسائطه المتعددة من صوت وصورة ، ورسومات ، وآليات بحث ، ومكتبات إلكترونية، وكذلك بوابات الإنترنت سواءً كان عن بعد أو في الفصل الدراسي المهم المقصود هو استخدام التقنية بجميع أنواعها في إيصال المعلومة للمتعلم بأقصر وقت وأقل جهد وأكبر فائدة.

والدراسة عن بعد هي جزء مشتق من الدراسة الإلكترونية وفي كلتا الحالتين فإن المتعلم يتلقى المعلومات من مكان بعيد عن المعلم (مصدر المعلومات) ، وعندما نتحدث عن الدراسة الإلكترونية فليس بالضرورة أن نتحدث عن التعليم الفوري المتزامن (online learning) ، بل قد يكون التعليم الإلكتروني غير متزامن. فالتعليم الافتراضي : هو أن نتعلم المفيد من مواقع بعيدة لا يحدها مكان ولا زمان بواسطة الإنترنت والتقنيات.

التعليم الإلكتروني المباشر:

تعني عبارة التعليم الإلكتروني المباشر، أسلوب وتقنيات التعليم المعتمدة على الإنترنت لتوصيل وتبادل الدروس ومواضيع الأبحاث بين المتعلم والمدرس، والتعليم الإلكتروني مفهوم تدخل فيه الكثير من التقنيات والأساليب، فقد شهد عقد الثمانينيات اعتماد الأقراص المدمجة (CD) للتعليم لكن عيبها كان واضحاً وهو افتقارها لميزة التفاعل بين المادة والمدرس والمتعلم أو المتلقي، ثم جاء انتشار الإنترنت مبرراً لاعتماد التعليم الإلكتروني المباشر على الإنترنت، وذلك لمحاكاة فعالية أساليب التعليم الواقعية، وتأتي اللمسات والنواحي الإنسانية عبر التفاعل المباشر بين أطراف العملية التربوية والتعليمية ويجب أن نفرق تماماً بين تقنيات التعليم ومجرد الاتصال بالبريد الإلكتروني مثلا .

التعليم الإلكتروني المعتمد على الحاسب:

لا زال التعليم الإلكتروني المعتمد على الكمبيوتر (CBT - Computer-Based Training) أسلوباً مرادفا للتعليم الأساسي التقليدي ويمكن اعتماده بصورة مكملة لأساليب التعليم المعهودة وبصورة عامة يمكننا تبني تقنيات وأساليب عديدة ضمن خطة تعليم وتدريب شاملة تعتمد على مجموعة من الأساليب والتقنيات، فمثلاً إذا كان من الصعب بث الفيديو التعليمي عبر الإنترنت فلا مانع من تقديمه على أقراص مدمجة أو أشرطة فيديو (VHS) طالما أن ذلك يساهم في رفع جودة ومستوى التدريب والتعليم ويمنع اختناقات سعة الموجة على الشبكة ويتطلب التعليم الإلكتروني ناحية أساسية تبرر اعتماده والاستثمار فيه وهي الرؤية النافذة للالتزام به على المدى البعيد وذلك لتجنب عقبات ومصاعب في تقنية المعلومات ومقاومة ونفور المتعلمين منه، حيث قال أحد الأساتذة وهو في التعليم والتوجيه التربوي أنه كان ينفر من الكمبيوتر والحديث عنه من كثرة ما سمعه من مبالغات حوله على أنه العقل الإلكتروني الذكي الذي سيتحكم بالعالم لكنه أدرك أن الكمبيوتر لا يعدو كونه جهاز غبي ومجرد آلة يتوقف ذكائها المحدود على المستخدم وبراعته في إنشاء برامج ذكية وفعالة تجعل من المستخدم يستفيد منها بدلاً من أن تستفيد هي وتستهلك وقته وجهده بلا طائل ويكمن في قوله هذا محور نجاح التعليم الإلكتروني الذي يتوقف على تطوير وانتقاء نظام التعليم الإلكتروني المناسب من حيث تلبية متطلبات التعليم كالتحديث المتواصل لمواكبة التطورات ومراعاة المعايير والضوابط في نظام التعليم المختار ليكفل مستوى وتطوير المتعلم ويحقق الغايات التعليمية والتربوية إذ أن تقنية المعلومات ليست هدفاً أو غاية بحد ذاتها بل هي وسيلة لتوصيل المعرفة وتحقيق الأغراض المعروفة من التعليم والتربية ومنها جعل المتعلم مستعداً لمواجهة متطلبات الحياة العملية بكل أوجهها والتي أصبحت تعتمد بشكل أو بآخر على تقنية المعلومات وطبيعتها المتغيرة بسرعة.

محاور التعليم الالكتروني:

سنعرض بالذكر لبعض محاور التعليم الالكتروني عرض بسيطا والتي تميز التعليم الالكتروني عن التعليم العادي التقليدي المتعارف عليه وتلك المحاور يمكن أن تساهم في التخطيط للتعليم الالكتروني نذكر منها:

- الفصول التخيلية ((Virtual Classes
- الندوات التعليمية. (Video Conferences)
- التعليم الذاتي (E-learning)
- المواقع التعليمية علي الانترنت والانترانت (Internet Sites)
- التقييم الذاتي للطالب ((Self Evaluation
- الادارة والمتابعة واعداد النتائج.
- التفاعل بين المدرسة والطالب والمعلم (Interactive Relationship)
- الخلط بين التعليم والترفية(Entertainment & Education)

فوائد التعليم الإلكتروني :

لاشك أن هناك مبررات لهذا النوع من التعليم يصعب حصرها في هذا المقال ولكن يمكن القول بأن أهم مزايا ومبررات وفوائد التعليم الالكتروني مايلي:

(ا) زيادة إمكانية الاتصال بين الطلبة: فيما بينهم ، وبين الطلبة والمدرسة ، وذلك من خلال سهولة الاتصال ما بين هذه الأطراف في عدة اتجاهات مثل مجالس النقاش، البريد الإلكتروني ، غرف الحوار . ويرى الباحثين أن هذه الأشياء تزيد وتحفز الطلاب على المشاركة والتفاعل مع المواضيع المطروحة .

(٢) المساهمة في وجهات النظر المختلفة للطلاب: المنتديات الفورية مثل مجالس النقاش وغرف الحوار تتيح فرص لتبادل وجهات النظر في المواضيع المطروحة مما يزيد فرص الاستفادة من الآراء والمقترحات المطروحة ودمجها مع الآراء الخاصة بالطالب مما يساعد في تكوين أساس متين عند المتعلم وتتكون عنده معرفة وآراء قوية وسديدة وذلك من خلال ما اكتسبه من معارف ومهارات عن طريق غرف الحوار .

(٣) الإحساس بالمساواة: بما أن أدوات الاتصال تتيح لكل طالب فرصة الإدلاء برأيه في أي وقت ودون حرج ، خلافاً لقاعات الدرس التقليدية التي تحرمه من هذا الميزة إما لسبب سوء تنظيم المقاعد ، أو ضعف صوت الطالب نفسه ، أو الخجل ، أو غيرها من الأسباب ، لكن هذا النوع من التعليم يتيح الفرصة كاملة للطالب لأنه بإمكانه إرسال رأيه وصوته من خلال أدوات الاتصال المتاحة من بريد إلكتروني ومجالس النقاش وغرف الحوار. هذه الميزة تكون أكثر فائدة لدى الطلاب الذين يشعرون بالخوف والقلق لأن هذا الأسلوب في التعليم يجعل الطلاب يتمتعون بجرأة أكبر في التعبير عن أفكارهم والبحث عن الحقائق أكثر مما لو كانوا في قاعات الدرس التقليدية . و قد أثبتت الدراسات أن النقاش على الخط يساعد ويحث الطلاب على المواجهة بشكل أكبر.

(٤) سهولة الوصول إلى المعلم: أتاح التعليم الإلكتروني سهولة كبيرة في الحصول على المعلم والوصول إليه في أسرع وقت وذلك خارج أوقات العمل الرسمية ، لأن المتدرب أصبح بمقدوره أن يرسل استفساراته للمعلم من خلال البريد الإلكتروني، وهذه الميزة مفيدة وملائمة للمعلم أكثر بدلا من أن يظل مقيداً على مكتبه. وتكون أكثر فائدة للذين تتعارض ساعات عملهم مع الجدول الزمني للمعلم، أو عند وجود استفسار في أي وقت لا يحتمل التأجيل.

(٥) إمكانية تحوير طريقة التدريس: من الممكن تلقي المادة العلمية بالطريقة التي تناسب الطالب فمنهم من تناسبه الطريقة المرئية ، ومنهم تناسبه الطريقة المسموعة أو المقروءة، وبعضهم تتناسب معه الطريقة العملية ، فالتعليم الإلكتروني ومصادره تتيح إمكانية تطبيق المصادر بطرق مختلفة وعديدة تسمح بالتحوير وفقاً للطريقة الأفضل بالنسبة للمتدرب.

(٦) ملائمة مختلف أساليب التعليم: التعليم الإلكتروني يتيح للمتعلم أن يركز على الأفكار المهمة أثناء كتابته وتجميعه للمحاضرة أو الدرس ، وكذلك يتيح للطلاب الذين يعانون من صعوبة التركيز وتنظيم المهام الاستفادة من المادة وذلك لأنها تكون مرتبة ومنسقة بصورة سهلة وجيدة والعناصر المهمة فيها محددة .
(٧) المساعدة الإضافية على التكرار: هذه ميزة إضافية بالنسبة للذين يتعلمون بالطريقة العملية فهؤلاء الذين يقومون بالتعليم عن طريق التدريب , إذا أرادوا أن يعبروا عن أفكارهم فإنهم يضعوها في جمل معينة مما يعني أنهم أعادوا تكرار المعلومات التي تدربوا عليها وذلك كما يفعل الطلاب عندما يستعدون لامتحان معين .

(٨) توفر المناهج طوال اليوم وفي كل أيام الأسبوع (٢٤ ساعة في اليوم ٧أيام في الأسبوع): هذه الميزة مفيدة للأشخاص المزاجيين أو الذين يرغبون التعليم في وقت معين ، وذلك لأن بعضهم يفضل التعلم صباحاً والآخر مساءاً ، كذلك للذين يتحملون أعباء ومسئوليات شخصية ، فهذه الميزة تتيح للجميع التعلم في الزمن الذي يناسبهم .

(٩) الاستمرارية في الوصول إلى المناهج: هذه الميزة تجعل الطالب في حالة استقرار ذلك أن بإمكانه الحصول على المعلومة التي يريدها في الوقت الذي يناسبه ، فلا يرتبط بأوقات فتح وإغلاق المكتبة ، مما يؤدي إلى راحة الطالب وعدم إصابته بالضجر.

(١٠) عدم الاعتماد على الحضور الفعلي: لا بد للطالب من الالتزام بجدول زمني محدد ومقيد وملزم في العمل الجماعي بالنسبة للتعليم التقليدي ، أما الآن فلم يعد ذلك ضرورياً لأن التقنية الحديثة وفرت طرق للاتصال دون الحاجة للتواجد في مكان وزمان معين لذلك أصبح التنسيق ليس بتلك الأهمية التي تسبب الإزعاج .

(١١) سهولة وتعدد طرق تقييم تطور الطالب: وفرت أدوات التقييم الفوري على إعطاء المعلم طرق متنوعة لبناء وتوزيع وتصنيف المعلومات بصورة سريعة وسهلة للتقييم.

(١٢) الاستفادة القصوى من الزمن: إن توفير عنصر الزمن مفيد وهام جداً للطرفين المعلم والمتعلم ، فالطالب لديه إمكانية الوصول الفوري للمعلومة في المكان والزمان المحدد وبالتالي لا توجد حاجة للذهاب من البيت إلى قاعات الدرس أو المكتبة أو مكتب الأستاذ وهذا يؤدي إلى حفظ الزمن من الضياع ، وكذلك المعلم بإمكانه الاحتفاظ بزمنه من الضياع لأن بإمكانه إرسال ما يحتاجه الطالب عبر خط الاتصال الفوري .

(١٣) تقليل الأعباء الإدارية بالنسبة للمعلم: التعليم الإلكتروني يتيح للمعلم تقليل الأعباء الإدارية التي كانت تأخذ منه وقت كبير في كل محاضرة مثل استلام الواجبات وغيرها فقد خفف التعليم الإلكتروني من هذه العبء ، فقد أصبح من الممكن إرسال واستلام كل هذه الأشياء عن طريق الأدوات الإلكترونية مع إمكانية معرفة استلام الطالب لهذه المستندات .

(١٤) تقليل حجم العمل في المدرسة :التعليم الالكتروني وفر أدوات تقوم بتحليل الدرجات والنتائج والاختبارات وكذلك وضع إحصائيات عنها وبمكانها أيضا إرسال ملفات وسجلات الطلاب إلي مسجل الكلية .

نظام إدارة التعليم الالكتروني

نظام إدارة التعليم الالكتروني عبارة عن نظام حاسب آلي متكامل لخدمة العملية التعليمية عن بعد حيث يهدف هذا النظام إلى تسهيل عملية التفاعل بين الطالب وعضو هيئة التدريس أو المدرب.

مميزات نظام إدارة التعليم الالكتروني:

١. جودة التصميم التعليمي وكفاءته وتعدد أساليب عرض المعلومة.
٢. توظيف التكنولوجيا الحديثة واستخدامها كوسيلة تعليمية.
٣. تشجيع التفاعل بين عنصري نظام التعليم.
٤. تطوير التعليم الذاتي لدى الطلاب.
٥. سهولة المتابعة والإدارة الجيدة للعملية التعليمية.

مكونات نظام إدارة التعليم الالكتروني:

١. المادة (المحتوى العلمي).
٢. عضو هيئة التدريس أو المدرب.
٣. الطالب.
٤. البيئة التعليمية (وسيط الاتصال).
٥. التقييم.
٦. وسائل الاتصال أو التواصل:

- **مباشرة:** وتكون بالمواجهة بين الطالب والمعلم في نفس الزمان والمكان.

- **غير مباشرة:** وتكون من خلال وسط أو وسيط مثل الكتب والمحاضرات والمذياع والتلفزيون والتليفون وشبكات الحاسبات والشبكة الدولية للمعلومات (الانترنت) والأقمار الصناعية وما إلي ذلك.

- **المحاكاة (Simulation)**

نظام الفصول الافتراضية

على الرغم من أهمية الالتقاء وجهاً لوجه في بعض النواحي العلمية ، إلا أن هذا الالتقاء غير ملائم لتغيير تكوين المجموعات الفورية المستمرة ، لأنه بالإمكان إيجاد تدريب بدون هذا النوع من الاتصال . وذلك من خلال مجالس النقاش وغرف الحوار وغيرها حيث يلتقي المشاركين ويدلوا بأفكارهم وآرائهم ومقترحاتهم وتعليقاتهم عن الأهداف، الأخلاق ، العوائق ، أساليب الاتصال، هذه هي المبادئ في المجتمعات التي تتقابل وجهاً لوجه وهذا الشيء يحدث في المجتمعات الإلكترونية وللإيضاح عمل صوره مبسطة لكيفية هذه الفصول الافتراضية بهذا الرسم .

الخطوات الأساسية في الفصول الافتراضية :

(١) تعريف واضح لأهداف المجموعة .
(٢) إنشاء موقع مميز للمجموعة .
(٣) تعيين قائد فعال من المجموعة .
(٤) تعريف المبادئ والسلوك .
(٥) السماح بتنظيم أدوار الأعضاء .
(٦) السماح والتسهيل للمجموعات الفرعية .
(٧) السماح للأعضاء بحل نزاعاتهم .

العمل بهذه الخطوات قد يعزز ويشجع الاتصالات وسط الأعضاء .

ويتميز الفصل التخيلي بمميزات عديدة نذكر منها:

- توفير اقتصادي.
- توفر العدد والأنواع الهائلة من مصادر المعلومات.
- توليد القدرة علي البحث لدي الطلاب.
- القدرة علي التركيز مع المعلم حيث لا يشعر الطالب بوجود الطلاب الاخرين إلا اذا ارد ذلك.
- الحرية الكاملة في اختيار الوقت والمادة التعليمية والمعلم مما يتيح للطالب القدرة علي استيعاب أكبر.

- استخدام الحوار (الوسائل الاخري مثل التلفزيون والإذاعة والاسطوانات الالكترونية المدمجة والكتب لا تتيح للطالب الحوار مع المعلم أو مع الآخرين).

- وقد تكون هناك بعض نقاط الضعف مثل:
- ضرورة أن يكون للطالب القدرة علي استخدام الحاسب الالكتروني.
- ضرورة أن يكون المعلم علي قدر كبير من المعرفة بالتعامل مع الفصول التخيلية وكيفية التعامل مع الطلاب من خلالها.

- ضرورة توفر شبكة الانترنت أو شبكة معلومات محلية الانترانت.
- ضرورة توفر محتوي تعليمي مناسب للنشر علي المواقع باللغة التي يستوعبها الطلاب.

- ضرورة وجود نظام إدارة ومتابعة لنظام الفصول التخيلية.

وبهذا يتضح أن العنصر الأساسي في هذه النقاط هو عنصر تأهيل المعلم وهو العنصر الحاكم. وطبعا فإن تعليم أو تدريب المعلم علي استخدام الفصول التخيلية و استخدام التعليم الالكتروني عموما يعتبر من أهم مقومات النجاح للتعليم الالكتروني وهناك بعض العناصر يجب التركيز عليها نذكر منها ما يلي:

- تأهيل المعلمين علي التكنولوجيا الحديثة.
- تأهيل المعلمين علي المناهج الجديدة المطورة.

- تحديث خبرات المعلمين وتثقيفهم.
- تأهيل المعلمين علي التعامل مع الفصول التخيلية.
- تحقيق عدالة تدريب المعلمين وخصوصا في المناطق النائية والتركيز علي الإناث.

التفاعل في عملية التعليم الافتراضي:

في التعليم التقليدي يرى الطلاب بعضهم البعض ،ويعرف بعضهم بعضاً معرفة جيدة من خلال العملية التعليمية ، ولكن السؤال كيف نجعل كل هذا التعارف والتفاعل يحدث عندما يكون الاتصال مقتصراً على النص أو الصوت عبر شاشة الحاسب فقط ؟ حقيقة لا يمكن أن يحدث ذلك على الفور ، لكن يمكن تسهيل ذلك بطريقة واحدة يمكن تطويرها وهي النقاش المتبادل للإرشادات بغض النظر عن كيفية المشاركة بين المجموعات مع بعضها البعض ، وتكون بداية المنهج بإرسال رسائل ترحيبية وتعريفية وهذا الشيء يعتبر مفيداً للبدء في التعارف الافتراضي ، فالأستاذ في هذا النوع من التعليم يجب أن يكون مرناً بطرح جدول أعماله وبرامجه لكي يتمكن من سير العملية التعليمية ثم السماح للطلاب بتأدية برامجهم الخاصة كل وفق احتياجاته الخاصة .

وهذا يعني أن النقاش قد يتم بصورة لا يشعر فيها الأستاذ بارتياح كامل بسبب الحرية الكاملة والمطلقة للطالب وصعوبة التحكم في غرف النقاش ، ولكن الذي يستطيع عملة توجيه النقاش في اتجاه آخر يخدم العملية التعليمية بطريقة سليمة .

بيئة التعليم في المجتمع الافتراضي تحتاج إلى مساحة معينة للقضايا الشخصية في التعليم الفوري ، وهذا الشيء يمكن عمله ومتابعته طيلة فترة الدراسة ، وهذه المساحة إذا لم تنشأ قد تؤدي ببعض الطلاب بالبحث عن طرق أخرى مثل استعمال البريد الإلكتروني لطرح أمورهم الشخصية ، وشعور بعضهم بالوحدة والانعزالية عندما يفقدون هذه المساحة مما يؤدي إلى شعوره بعدم الإشباع والإحساس بأن العملية التعليمية لا تلبي احتياجاته، لذلك لا بد من إعداد هذه المساحة في بيئة التعليم الإلكتروني .

عند بناء المجتمعات الافتراضية يجب معالجة عدد من المواضيع وهي:

(١) الافتراض مقابل الاتصال الإنساني ، الترابط ، الاندماج .
(٢) مشاركة المسئولية ، اللوائح ، الأدوار ، المبادئ ، والمشاركة .
(٣) المواضيع النفسية .
(٤) الخصوصية ، الأخلاق

تطبيقات على نظام التعليم الالكتروني

(١) مقدمة في التعليم الالكتروني: يهدف هذا التطبيق إعطاء فكرة عامة عن التعليم والتدريب الإلكتروني وشرح للمراحل التي يمر بها تصميم مقرر على الانترنت والبرامج المستخدمة لهذا الغرض وإعطاء فكرة مبسطة عن الانترنت.

(٢) التطبيق على لغة (HTML) مع عرض لبرنامج الفرونت بيج ولغة الجافا سكربت Java Scrpit مع تطبيقاتها في بناء الأسئلة التفاعلية.

(٣) تطبيقات برنامج FlashMx ٢٠٠٤: ويهدف هذا التطبيق إلى تدريب مستخدمي برنامج Flash على تطوير تمارين حسابية وهندسية تعليمية تفاعلية والاختبارات الذاتية وكذلك التصميم المعقد وحل المشاكل.

(٤) تطبيقات نظم إدارة التعليم Management System Learning: ويهدف هذا التطبيق الى استخدام أحد نظم إدارة التعلم المعروفة مثل CBT و WEB CAT مع تطبيقات عملية النشر للمقرر الكتروني بأي اللغات الداعمة للمقرر في ذلك النظام.

(٥) تطبيقات دورة أنتاج برامج التعلم الذاتي بالحاسب باستخدام برامج الفيديو التعليمية : يهدف هذا التطبيق الى تحويل برامج الفيديو التعليمية من مركز الوسائل التعليمية بالمؤسسة الى برامج تعلم ذاتي بالحاسب، تتضمن الدورة طرق تصميم برامج التعلم الذاتي والتعلم على استخدام برنامج Authorware لإنتاج برنامج للتعلم الذاتي.

(٦) مواضيع متقدمة في التعليم والتدريب الالكتروني : استخدام برنامج ViewletBuider في تصميم اختبارات تطبيقية وLearning Objects وذلك لتطوير محتويات المقررات التعليمية الالكترونية.

التعليم الإلكتروني و التعليم عن بعد,كمال جنبي

النشاط (١-١-١):	الزمن (٣٠) دقيقة
أسلوب التنفيذ	فردي

هدف النشاط:

١. يعطي فكرة عن مفاهيم التعليم عن بعد والفصول الافتراضية المطلوب من النشاط :

بعد الاطلاع على النشرة (١-١-١) أخي المتدرب الكريم قم بتوضيح الفرق بين مفهوم التعليم عن بعد والفصول الافتراضية .

التدريب عن بعد	الفصول الافتراضية

الجلسة الثانية:	الزمن الكلي للجلسة (١٢٠) دقيقة

الأهداف:

في نهاية الجلسة التدريبية يتوقع من المتدرب أن:

١. يتعرف على موقع classroomscreen
٢. يتعرف على موقع linoit

موضوعات الجلسة:

١. طريقة تفعيل موقع classroomscreen داخل الحصة الافتراضية.
٢. طريقة تفعيل موقع linoit داخل الحصة الافتراضية.

الأسلوب التدريبي:

يستخدم المدرب في هذه الجلسة أسلوب المشغل التدريبي.

متطلبات الجلسة (تجهيزات، وتقنيات، ووسائل):

- جهاز حاسب آلي.
- شبكة انترنت
- تطبيق المتصفح
- تطبيق Microsoft teams

خطة الجلسة: الثانية

م	الإجراءات	بالدقيقة
١.	التعريف بأهداف الجلسة .	٥
٢.	عرض نشاط (١-٢-١) والطلب من المتدربين تنفيذه	٣٥
٣.	عرض أعمال المتدربين ومناقشتها	٢٠
٤.	عرض نشاط (١-٢-٢) والطلب من المتدربين تنفيذه	٣٥
٥.	عرض أعمال المتدربين ومناقشتها	٢٥
المجموع		١٢٠

النشاط (١-٢-١):	الزمن (٣٥) دقيقة
موقع classroomscreen	فردي

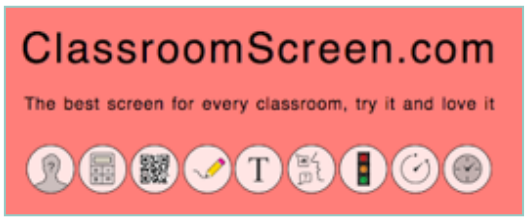
هدف النشاط:

التعرف على موقع classroomscreen والتعرف على طرق تفعيله داخل Microsoft teams

المطلوب في النشاط :

أخي المتدرب تابع الخطوات التي ينفذها المدرب وقم بتطبيقها على جهازك ومن ثم شاركها مع المدرب وأعطي ملاحظاتك عن الاستراتيجيات المساعدة لتنفيذه داخل الحصة الافتراضية .

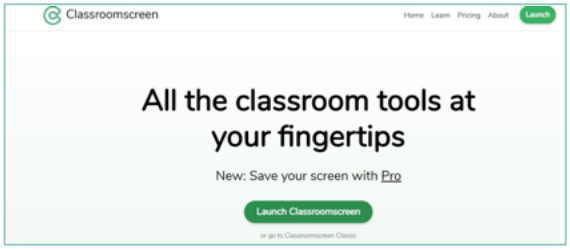
Classroomscreen



الدخول للموقع

أولاً : تسجيل الدخول للموقع

النقر على lunchclassroomscreen



ثانياً : أدوات الموقع

Background اختيار خلفية للموقع
Rounder name اختيار عشوائي لأي نوع من البيانات
Dice النرد ظهور عشوائي لأوجه النرد
Sound level قياس مستوى الصوت

Media الوسائط المتعددة لإضافة صور أو مقاطع يوتيوب
Qr code قارئ الباركود يقوم بصنع الأكواد لمواقع متعددة
Draw لإدراج سبورة مصغرة داخل الشاشة

Text لإضافة النص
Work symbols مجموعة من الرموز لإدارة الصف
Traffic light إشارة مرور تساعد كذلك لإدارة الصف
Timer مؤقت يشابه الساعة الرملية
Stopwatch مؤقت تنازلي

Clock الساعة
Calender تقويم

يمكن تعديل اللغة للعربية من خلال الإعدادات
⚙ | وبعدها نختار اللغة العربية

النشاط (١-٢-٢):	الزمن (٣٥) دقيقة
موقع linoit	فردي

هدف النشاط:

التعرف على موقع linoit والتعرف على طرق تفعيله داخل Microsoft teams

المطلوب في النشاط :

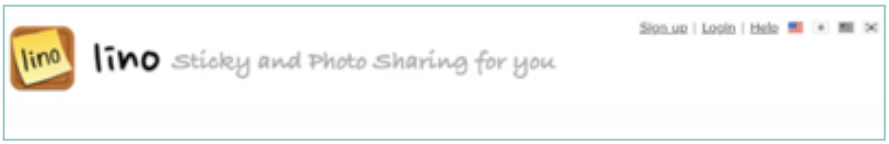
أخي المتدرب تابع الخطوات التي ينفذها المدرب وقم بتطبيقها على جهازك ومن ثم شاركها مع المدرب وأعطي ملاحظاتك عن الاستراتيجيات المساعدة لتنفيذه داخل الحصة الافتراضية .

Linoit

الدخول للموقع

أولاً : تسجيل الدخول للموقع

بالنقر على sign up



ثانياً تعبئة البيانات للتسجيل :

ثالثاً : إنشاء الحائط

رابعاً : تحديد اسم وخصائص الحائط

Create a new name كتابة اسم الحائط باللغة العربية أو اللغة الإنجليزية

Background خلفية الحائط

Access to canvas كيفية الوصول للحائط أو اللوحة من حيث صلاحية الدخول هل هي عامة للجميع أو محصورة للمسجلين بالموقع فقط بعدها نختار الأمر create a canvas

خامساً : الأدوات

من خلال اللوحة يمكن إدراج مقاطع فيديو , صور , قصاصات ورقية بألوان متعددة , إدراج ملفات من الجهاز . .

اليوم الثاني

- خطة الجلسة: الأولى

م	الإجراءات	بالدقيقة
١.	التعريف بأهداف الجلسة .	٥
٢.	عرض نشاط (٢-١-١) والطلب من المتدربين تنفيذه	٣٥
٣.	عرض أعمال المتدربين ومناقشتها	٢٠
٤.	عرض نشاط (٢-١-٢) والطلب من المتدربين تنفيذه	٣٥
٥.	عرض أعمال المتدربين ومناقشتها	٢٥
المجموع		١٢٠

الجلسة الأولى:	الزمن الكلي للجلسة (١٢٠) دقيقة

الأهداف:

في نهاية الجلسة التدريبية يتوقع من المتدرب أن:

١. يتعرف على موقع slido التفاعلي
٢. يتعرف على موقع Mentimeter التفاعلي

موضوعات الجلسة:

١.طريقة تفعيل موقع slido التفاعلي داخل التيمز
٢. طريقة تفعيل موقع Mentimeter التفاعلي داخل التيمز

الأسلوب التدريبي:

يستخدم المدرب في هذه الجلسة أسلوب المشغل التدريبي.

متطلبات الجلسة (تجهيزات، وتقنيات، ووسائل):

- جهاز حاسب آلي.
- شبكة انترنت
- تطبيق المتصفح
- تطبيق Microsoft teams

النشاط (٢-١-١):	الزمن (٣٥) دقيقة
موقع slido	اسلوب التنفيذ: فردي

هدف النشاط:

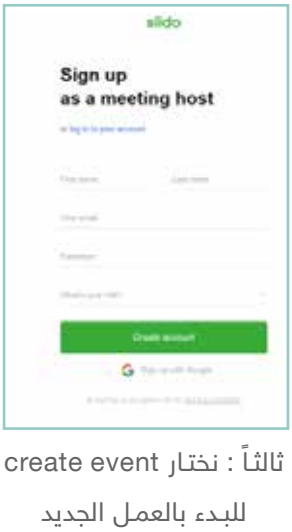
التعرف على موقع slido والتعرف على طرق تفعيله داخل Microsoft teams

المطلوب في النشاط :

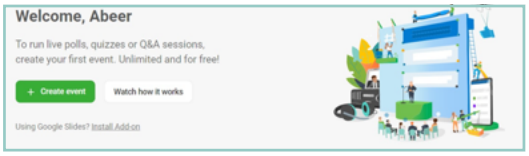
أخي المتدرب تابع الخطوات التي ينفذها المدرب وقم بتطبيقها على جهازك ومن ثم شاركها مع المدرب وأعطي ملاحظاتك عن الاستراتيجيات المساعدة لتنفيذه داخل الحصة الافتراضية .

Slido

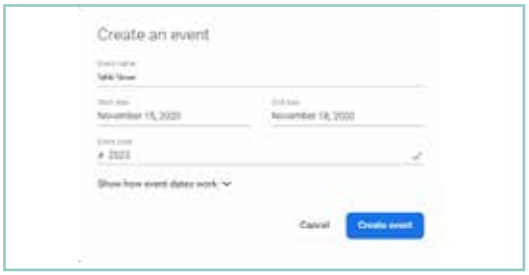
أولاً: الدخول للموقع



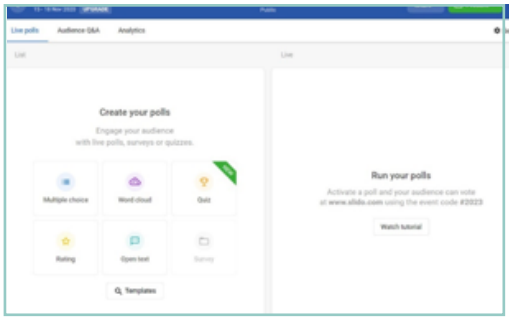
ثالثاً : نختار create event
للبدء بالعمل الجديد



ثالثاً : نختار create event للبدء بالعمل الجديد



بعدها نقوم بتعبئة بيانات الحدث الجديد كالتالي
اسم الحدث – تاريخ بداية الحدث – تاريخ نهاية الحدث – رقم الكود الذي سيعطى للطالبات للدخول على نافذة الأسئلة التفاعلية
ونختار بعددها create event

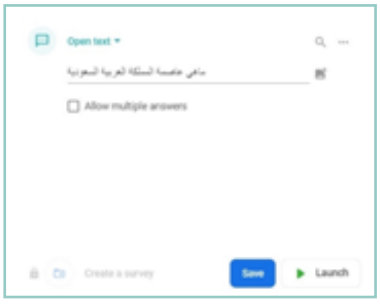


نوع الأسئلة المتوفرة بالموقع :

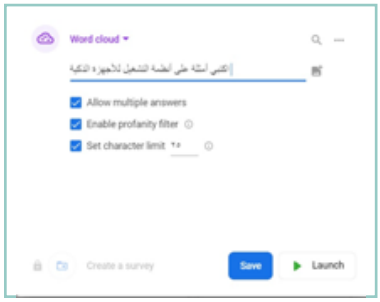
١- اختيارات

وللتصحيح التلقائي من البرنامج نضع علامة صح على عبارة mark correct answer ونضع علامة على الإجابة الصحيحة

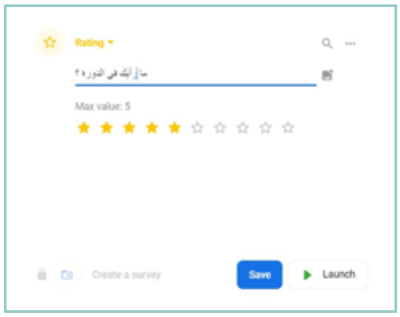
٢- Open text سؤال مقالي



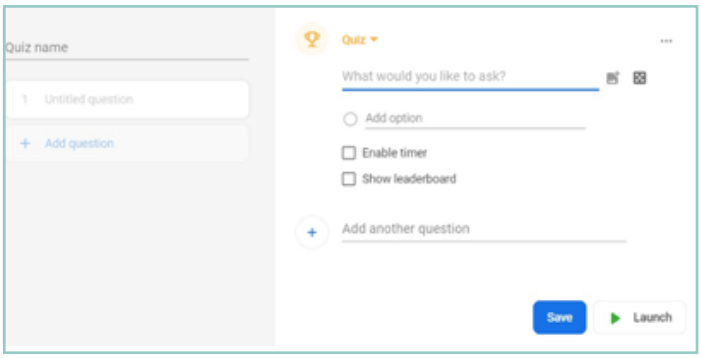
٣- Word cloud إضافة مجموعة من الكلمات كإجابة لسؤال محدد



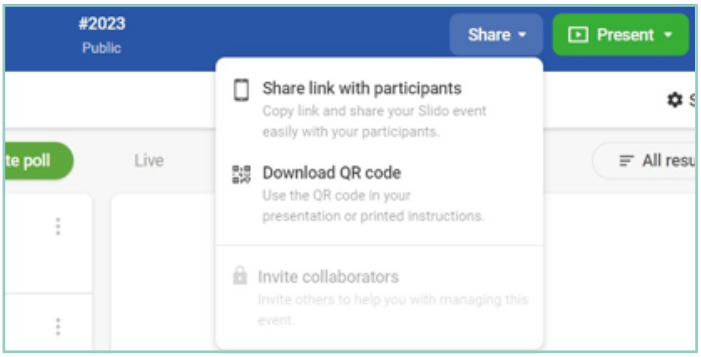
٤- التقييم



٥- Quiz اختبار وضع مجموعة من الأسئلة

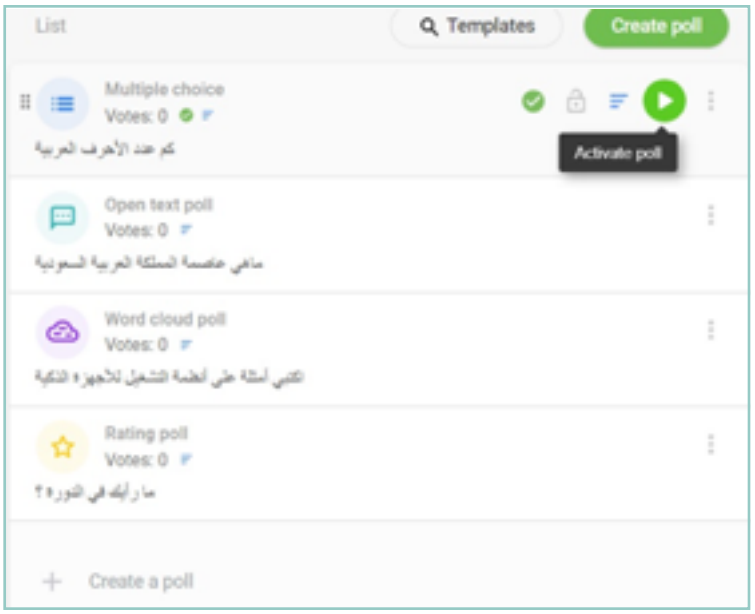


خامساً : نشارك الصفحة مع الطلاب من خلال هذه النافذة



ونعطي الطلاب الكود الموضح وهو ٢٠٢٣

سادساً : من شاشة المعلم يختار الزر الأخضر المرفق بجانب كل سؤال لتشغيل السؤال المطلوب بشكل تفاعلي مع الطلاب



وحين يرغب المعلم بإيقاف استقبال الإجابات والانتقال لسؤال آخر يوقفه بالزر الأحمر .

النشاط (٢-١-٢):	الزمن (٣٥) دقيقة
موقع mentimeter	فردي

هدف النشاط:

التعرف على موقع mentimeter والتعرف على طرق تفعيله داخل Microsoft teams

المطلوب في النشاط :

أخي المتدرب تابع الخطوات التي ينفذها المدرب وقم بتطبيقها على جهازك ومن ثم شاركها مع المدرب وأعطي ملاحظاتك عن الاستراتيجيات المساعدة لتنفيذه داخل الحصة الافتراضية .

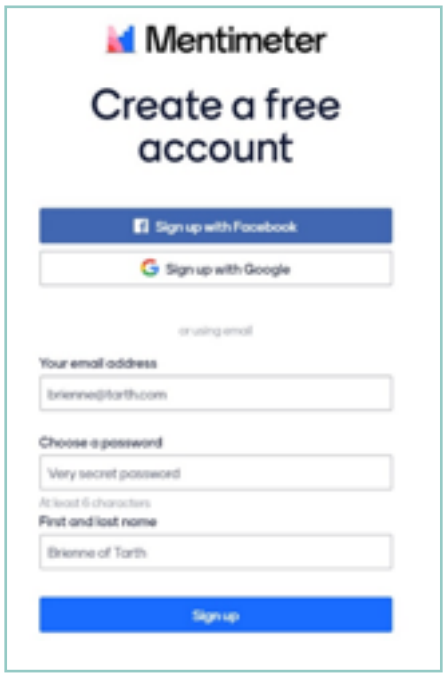
Mentimeter

Mentimeter

أولاً: الدخول للموقع

Log in Sign up

ثانياً: التسجيل في الموقع من sign up



وتعبئة بيانات التسجيل

ثالثاً : نستعرض الموقع كالتالي

عروضي التقديمية : لجميع العروض التي ينشئها المستخدم

الإلهام : العروض التقديمية التي انشأها معلمون آخرون

لبدء العمل نختار من عروضي التقديمية عرض جديد

رابعاً : تظهر هذه الشاشة لأنواع الأسئلة الشائعة

بإختيار متعدد تظهر لنا هذه النافذة
نضع إشارة صح على إظهار الإجابة الصحيحة حتى يتم اختيار الإجابة الصحيحة في الاختياري

بعدها نختار شريحة جديدة لإضافة سؤال جديد

أنواع الأسئلة الشائعة :

- سحابة الكلمات : للتعبير اللفظي بكلمات عن معنى أو مفهوم معين .
- الأجوبة المفتوحة : للتعبير المقالي المفتوح عن معنى معين .
- الاختيار المتعدد
- أسئلة وأجوبة
- ترتيب
- جداول

خامساً : لمشاركة الصفحة مع الطلاب من خيار مشاركة ننقر على نسخ الارتباط

اليوم الثاني

خطة الجلسة: الثانية

م	الإجراءات	بالدقيقة
١.	التعريف بأهداف الجلسة .	٥
٢.	عرض نشاط (٢-٢-١) والطلب من المتدربين تنفيذه	٣٥
٣.	عرض أعمال المتدربين ومناقشتها	٢٠
٤.	عرض نشاط (٢-٢-٢) والطلب من المتدربين تنفيذه	٣٥
٥.	عرض أعمال المتدربين ومناقشتها	٢٥
المجموع		١٢٠

الجلسة الثانية:	الزمن الكلي للجلسة (١٢٠) دقيقة

الأهداف:

في نهاية الجلسة التدريبية يتوقع من المتدرب أن:

٣. يتعرف على موقع quiz whizzer للألعاب
٤. يتعرف على موقع blended play للألعاب

موضوعات الجلسة:

يستخدم المدرب في هذه الجلسة أسلوب المشغل التدريبي.

الأسلوب التدريبي:

يستخدم المدرب في هذه الجلسة أسلوب المشغل التدريبي.

متطلبات الجلسة (تجهيزات، وتقنيات، ووسائل):

- جهاز حاسب آلي.
- شبكة انترنت
- تطبيق المتصفح
- تطبيق Microsoft teams

النشاط (٢-٢-١):	الزمن (٣٥) دقيقة
موقع quiz whizzer	اسلوب التنفيذ: فردي

هدف النشاط:

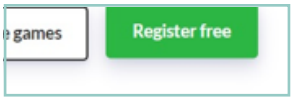
التعرف على موقع quiz whizzer والتعرف على طرق تفعيله داخل Microsoft teams

المطلوب في النشاط :

أخي المتدرب تابع الخطوات التي ينفذها المدرب وقم بتطبيقها على جهازك ومن ثم شاركها مع المدرب وأعطي ملاحظاتك عن الاستراتيجيات المساعدة لتنفيذه داخل الحصة الافتراضية .

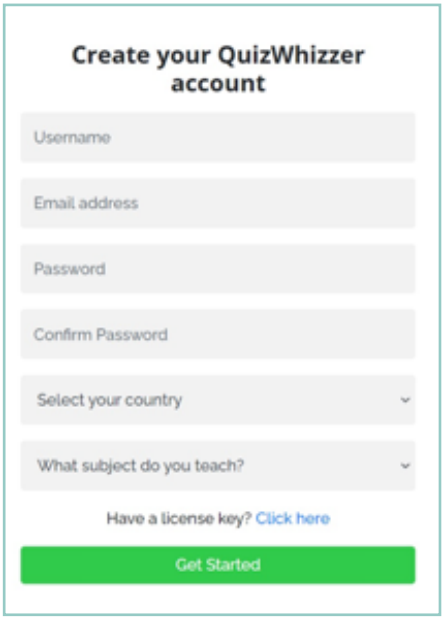
Mentimeter

أولاً: الدخول للموقع



ثانياً : التسجيل في الموقع من الأمر register free

ثالثاً: يختار المعلم صناعة اللعبة I want to create or host a game ويقوم بعدها بتعبئة بيانات التسجيل



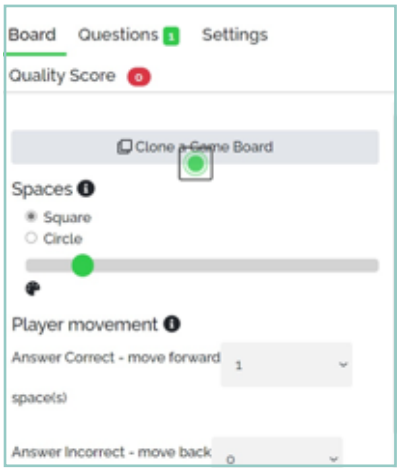
رابعاً : يبدأ الآن بصناعة المسابقة التفاعلية من خلال أمر make a game

خامساً :تظهر للمستخدم واجهة التصميم تتكون من ثلاث خطوات

الخطوة الأولى : خلفية اللعبة board

الثانية : الأسئلة question

الثالثة : إعدادات التصميمsetting



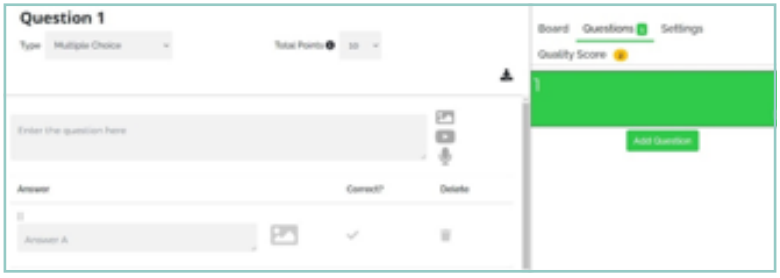
أولاً : تبويب board

لتحديد الخلفية الجاهزة من معرض البرنامج نختار أمر clone a game board

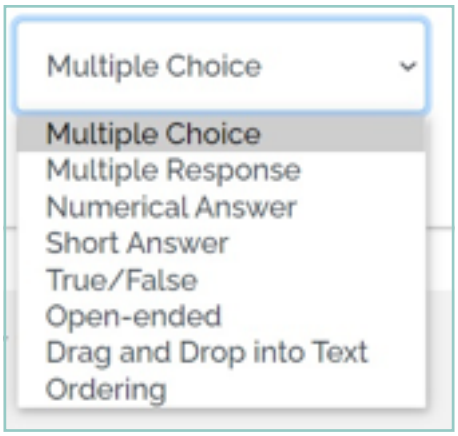
Spaces أشكال نقط الانتقال إما دائرية أو مربعة مع تحديد حجمها

Play movement خطوات انتقال اللاعب عند الإجابة بشكل صحيح أو الإجابة بشكل خاطئ

ثانياً : تبويب questions



نختار أولاً عدد الأسئلة من add question
ثم نختار درجة السؤال من total point
وبعدها نختار نوع الأسئلة من type
آخر فقرة تعبئة الأسئلة وتحديد الإجابات الصحيحة

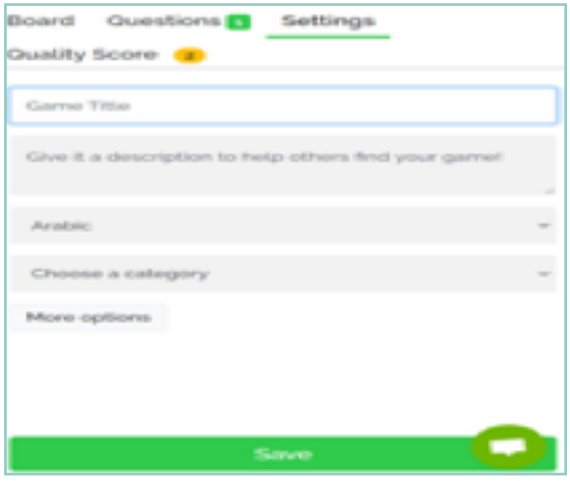


بالنسبة لأنواع الأسئلة فهي كالتالي

- **Multiple choice** اختيار من متعدد وإجابة صحيحة واحدة
- **Multiple response** اختيار من متعدد واجابات صحيحة متعددة
- **Numerical answer** الإجابة رقم
- **Short answer** الإجابة نصية
- **True/false** صح أو خطأ
- **Open-ended** صل الإجابات من العمودين
- **Drag and drop into text** سحب وإفلات
- **Ordering** ترتيب الإجابات

ثالثاً : تبويب الإعدادات setting

يتم فيه كتابة عنوان اللعبة ووصفها واللغة المصممة بها وتصنيفها ثم النقر على الزر save



رابعاً : نشر اللعبة بإتباع الخطوات التالية عن طريق اختيار live race ثم go

خامساً : نشر الموقع من خلال الرابط الحالي وانتظار تجمع الطلاب وبعدها نختار زر start

النشاط (٢-٢-٢):	الزمن (٣٥) دقيقة
موقع blended play	فردي

هدف النشاط:

التعرف على موقع blended play والتعرف على طرق تفعيله داخل Microsoft teams

المطلوب في النشاط :

أخي المتدرب تابع الخطوات التي ينفذها المدرب وقم بتطبيقها على جهازك ومن ثم شاركها مع المدرب وأعطي ملاحظاتك عن الاستراتيجيات المساعدة لتنفيذه داخل الحصة الافتراضية .

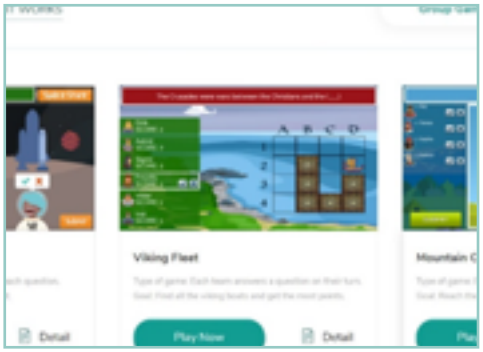
Blended play

أولاً: الدخول للموقع

LOG IN / SIGN UP

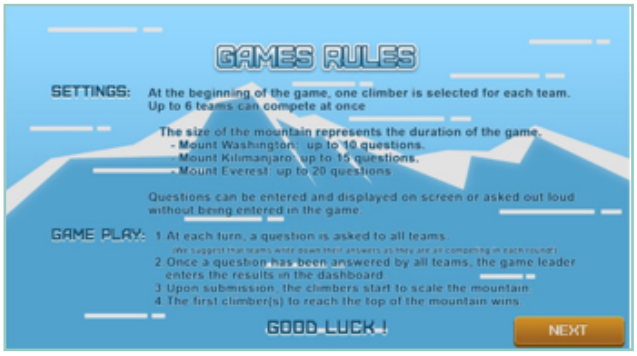
ثانياً : التسجيل في الموقع من خلال أمر sign up وتعبئة البيانات

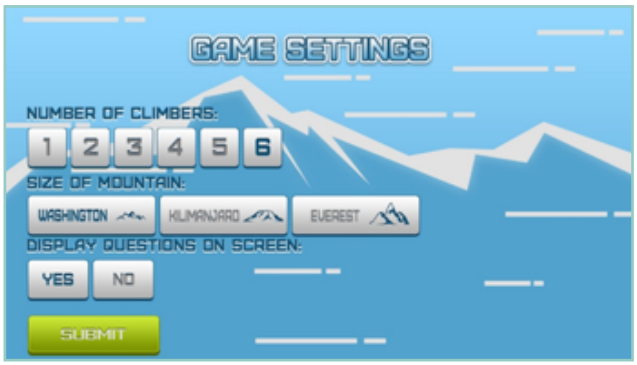
ثالثاً : تظهر مجموعة من الألعاب الجاهزة ولكل لعبة قوانين خاصة بها يجب على المستخدم الانتباه لها



رابعاً : قمنا بإختيار لعبة mountain climber بالنقر على زر play now

خامساً : تظهر شروط اللعبة هنا وطريقة اللعبة نقرأها بتمعن ثم نختار next وبعدها تكتب الأسئلة والأجوبة الصحيحة





سادساً : تظهر شاشة بعدد اللاعبين الذين تم اختيارهم ويقوم المعلم بكتابة الأسماء واختيار صور عرض محببة للمتسابقين وأخيراً تظهر شاشة الأسماء وشاشة الأسئلة لمن يجيب بشكل صحيح يضغط على العلامة صح والإجابة الخاطئة بعلامة اكس إلى أن يصل الفائز للقمة

المراجع

- (جنبي، التعليم الإلكتروني والتعليم عن بعد)
- (/https://classroomscreen.com)
- (/https://en.linoit.com)
- (/https://www.mentimeter.com)
- (/https://www.sli.do)
- (/https://quizwhizzer.com)
- (/https://members.blendedplay.com)