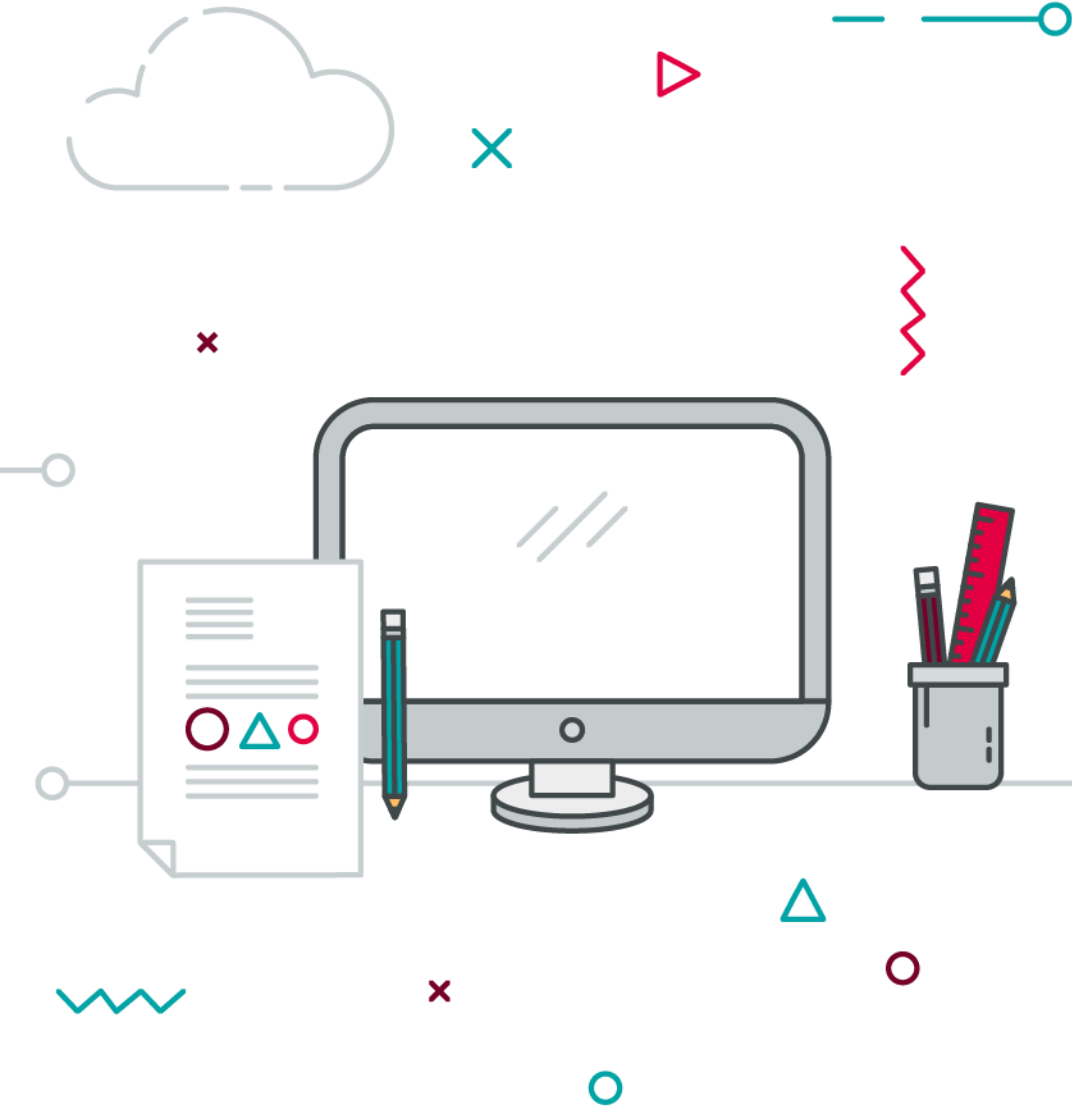


# ورشة عمل التصميم التعليمي



## أهداف الورشة

- ◆ التعرف على الممارسات السليمة في مجال التعليم والتعلم عبر الإنترنت
- ◆ إعداد المواد التعليمية وترتيب تسلسلها، وفقاً لنتائج تعلم محددة
- ◆ التعرف على الثلاثة عشر مبدأ لاستخدام الوسائط المتعددة المعرفية في التعلم
- ◆ إجراء تدقيق لجودة المساقات الإلكترونية
- ◆ تفعيل إشراك وتحفيز المتعلمين
- ◆ التعرف على البيداغوجيات الأكثر استخداماً للتعلم عبر الإنترنت
- ◆ بناء مساق على منصة إدراك

# جدول اليوم الأول

الوقت	الجلسة
٩ : ٠٠ - ٩ : ١٥	الافتتاح
٩ : ١٥ - ٩ : ٣٠	ما هو تصميم التعلّم؟
٩ : ٣٠ - ١٠ : ٤٥	دليل تنظيم محتوى المساقات الجماعية مفتوحة المصادر
١٠ : ٤٥ - ١١ : ١٥	التواصل عبر الإنترنت
١١ : ١٥ - ١١ : ٤٥	استراحة
١١ : ٤٥ - ١٢ : ٣٠	استراتيجيات تصميم المحتوى
١٢ : ٣٠ - ١ : ١٥	نظريات الوسائط المتعددة المعرفية
١ : ١٥ - ١ : ٣٠	استراحة
١ : ٣٠ - ٢ : ٣٠	مسائل مُتعلّقة بالجودة
٢ : ٣٠ - ٣ : ٠٠	ختام اليوم الأول



أنسب وقت الآن!



# جمع البيانات



# مُعَايِرَة التَّعَلُّم





خفض التكلفة





الجلسة ١ :  
ما هو تصميم التعلم؟



# ما هو التصميم؟

- مواصفات موضوع أو شيء مُعيَّن
- يُعدّها شخص ما
- يهدف إلى تحقيق الغايات
- في بيئة مُعيّنة
- باستخدام مجموعة من العناصر
- تُلبّي مجموعة من المتطلبات
- مع الخضوع لبعض المعايير

# ما هو التعلُّم؟

اكتساب أو تعديل أو تعزيز المعارف والمهارات السلوكية والقيم .



# ما هو تصميم التعلُّم؟

- مواصفات موضوع أو شيء مُعيَّن
- يُعدّها شخص ما
- يهدف إلى تحقيق
- في بيئة مُعيَّنة
- باستخدام مجموعة من العناصر
- تُلبّي مجموعة من المتطلبات
- مع الخضوع لبعض المعايير

## غايات التعلُّم



- أيمكنك إخبارنا بالمزيد حول استراتيجيتك الحالية في التدريس؟
- ما هي أفكارك بشأن محتوى المساق؟ أيمكنك أن تُقدم لنا لمحة عن مصدره؟
- هل سيكون المصدر الرئيسي للمحتوى هو مُحاضراتك الفعلية؟
- هل سيحضر مُتحدّثون ضيوف؟
- من أيضًا سيُشارك في تقديم المحتوى؟
- متى تود البدء في تقديم هذا المساق الجماعي مفتوح المصدر؟



## الجلسة ٢ :

دليل تنظيم محتوى المساقات  
الجماعية مفتوحة المصادر

MOOCs

# نهج التصميم العكسي



# ١

## تحديد أهداف التعلم



# تصنيف بلوم لدرجات التعلّم

يتعلم الطلاب عادةً ما يقارب...





# نطاقات التعلُّم الثلاثة

(المعارف) مهارات عقلية : ادراكي

(المهارات) مهارات يدوية أو بدنية : نفسي حركي

(السلوك) نمو في المشاعر أو المجالات العاطفية : سلوكي

## أمثلة على نطاقات التعلّم الثلاثة

ادراكي: إدراك أهمية الرياضة

نفسي حركي: تعلّم تقنيات ممارسة السباحة

سلوكي: ممارسة السباحة كنمط حياتي يومي

# صياغة أهداف التعلم

٣  
بيان عام بالمعيار القابل  
للقياس أو الحد الأدنى  
للأداء المقبول

٢  
بيان تعلم يحدد التعلم الذي  
سيتم إظهاره في الأداء  
بوضوح

١  
فعل إجرائي يحدد الأداء  
الذي يجب إظهاره

يوضح أهمية الماء في الحياة بما لا يزيد عن ٥٠٠ كلمة

# تحديد وصياغة أهداف التعلُّم



## التعليمات

٤ أهداف تعليمية - ستقوم كل مجموعة باختيار موضوع علمي وتحديد ٣. ١.

حوله

٢. ستقوم كل مجموعة بصياغة الأهداف التعليمية وفقاً للآتي.

• جدول يحتوي على مجموعة من الأفعال الحركية أو الإجرائية مرتبة حسب تماشيها مع تصنيف بلوم

• البنية العامة لصياغة الهدف التعليمي الفعّال

٢

## وصف التقويمات التي تغطي أهداف التعلم

# التقويمات التكوينية والنهائية

## التقويم التكويني:

- يُراقب فيه تعلمُ المُتعلِّمين من أجل تقديم تغذية راجعة مُستمرة
- يستخدمه المُدرِّسون لتحسين طريقتهم في التعليم ويستخدمه المُتعلِّمون لتحسين مستوى تعلُّمهم
- له تأثير طفيف على نتيجة التقويم النهائي

## التقويم النهائي:

- تقييم تعلم المتعلمين في نهاية الوحدة التعليمية حسب معايير واضحة.
- له تأثير كبير على نتيجة التقويم النهائي .

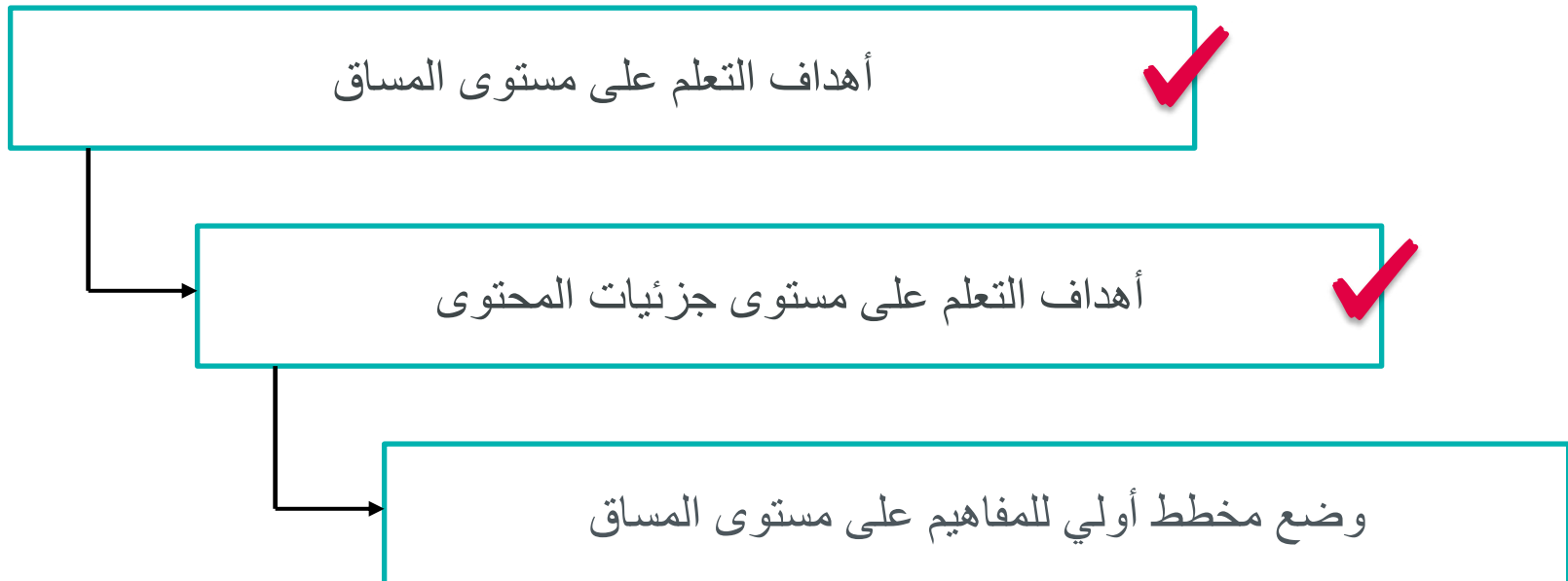
$$4 + 3$$

## إدراج الأنشطة وجزيئات المحتوى





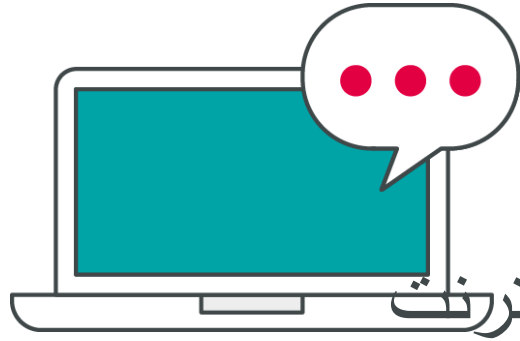
## تنظيم المحتوى للطرح عبر الانترنت



# تجزئة محتوى المساق



- ستُحدد لكل هدف تعليمي الموضوع، والموضوع الفرعي، والمفاهيم الرئيسية المرتبطة به .
- ونتيجة لهذه العملية، سيكون لديك جدولاً يُحدد عناصر المحتوى فيما يتعلّق بأهداف التعلّم .



الجلسة ٣:

التواصل عبر الانترنت

## ما هو التواصل؟

التواصل هو ببساطة نقل المعلومات من مكان إلى آخر .

- التواصل اللفظي
- التواصل غير اللفظي
- التواصل الكتابي
- المخططات والرسوم البيانية

# غايات التواصل في العملية التعليمية

- التبليغ
- الشرح
- التغيير
- الدعم





التواصل المباشر



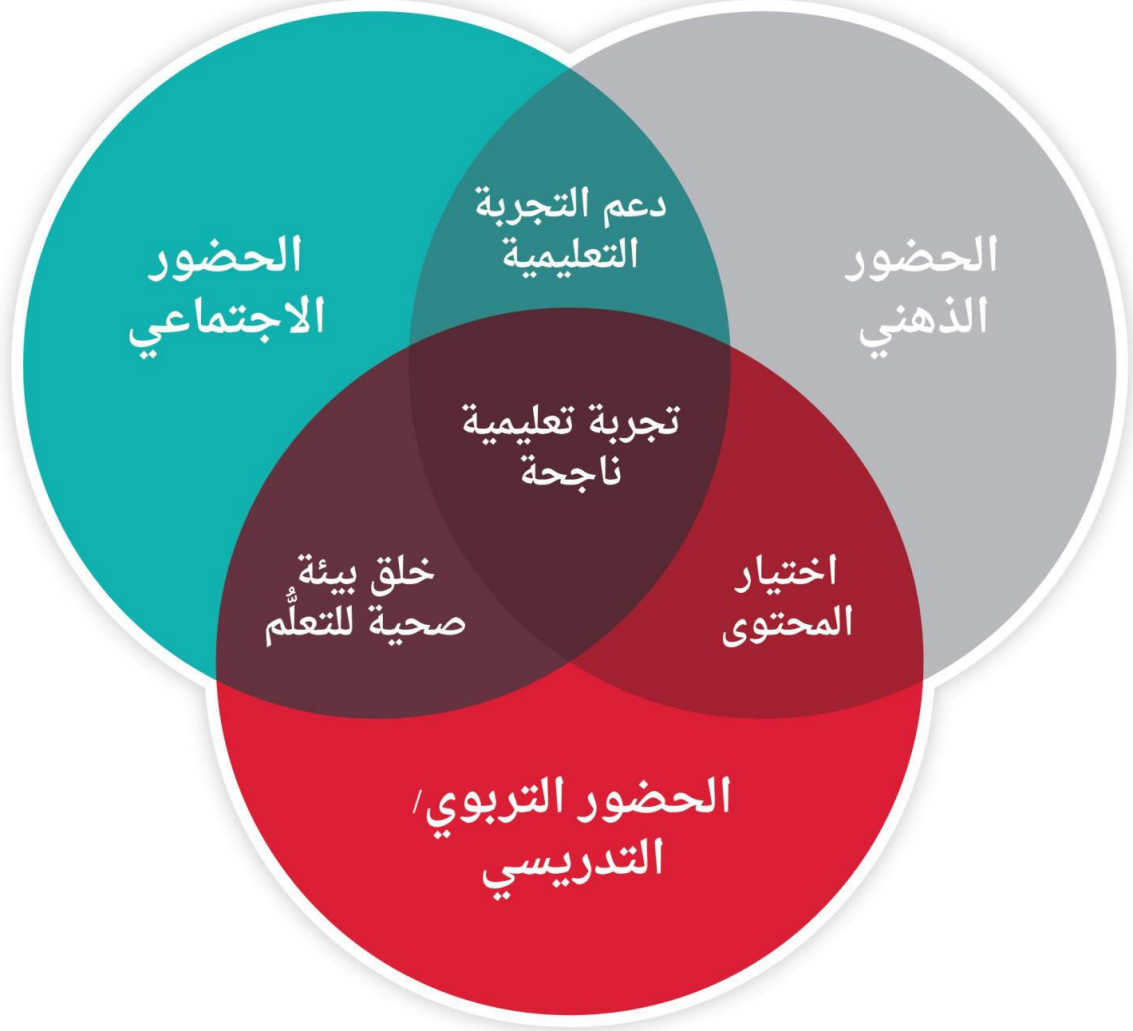
منصات النقاش



البريد الإلكتروني



تحديد وقت الاستجابة



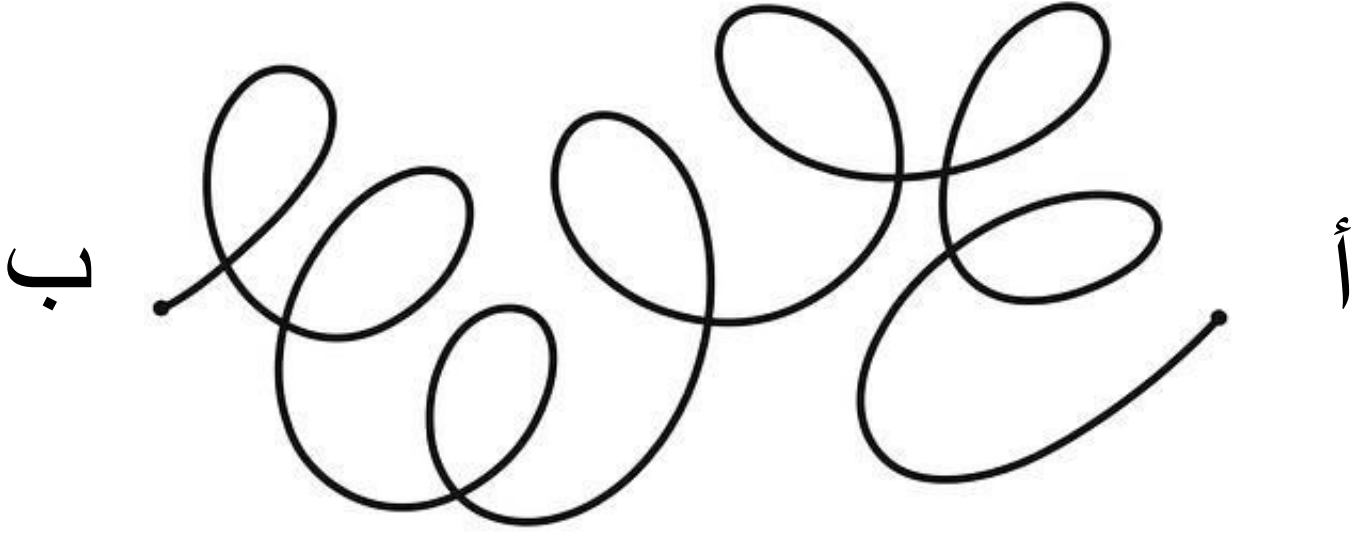
- ما هي طريقتك في التواصل الاستراتيجي؟
- ما الغايات التي تسعى إلى الوصول إليها من التواصل فيما يتعلّق بالمساقات الجماعية مفتوحة المصادر؟ اعد قائمة بها
- هل تؤثر هذه الغايات على قراراتك بخصوص تصميم المحتوى؟





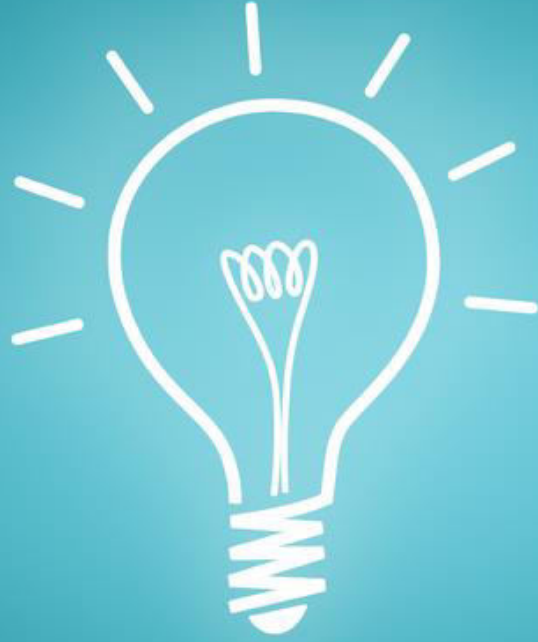
## الجلسة ٤ : استراتيجيات تصميم المحتوى

# ١. تبسيط المحتوى



- تجزئة المحتوى إلى أجزاء صغيرة يمكن فهمها بسرعة
- تمثيل بعض الأجزاء باستخدام رسومات وصور
- استخدام الصور التعبيرية لايصال الفكرة المطروحة
- استخدام أدوات التشبيه لتقريب الفكرة المطروحة

## ٢. تصميم نشاطات تفاعلية لتعزيز الفهم




Interactive Writing



A hand-drawn illustration of a white document with a green header and a yellow pencil pointing to it.

E-BOOK



A hand-drawn illustration of a red tablet with a white screen and a white home button.

PODCAST




A hand-drawn illustration of a blue vintage-style microphone with green sound waves above it.

5 Photo Story



A hand-drawn illustration of five small photo thumbnails, each showing a landscape with a sun and mountains.

Visual Notetaking



A hand-drawn illustration of a circular mind map with various colorful icons and text related to learning and note-taking.

Narrated Art



A hand-drawn illustration of a landscape with a sun, a tree, and a microphone in the foreground.

Narrated Slideshow  
Screencast



A hand-drawn illustration of a microphone, a screen showing a math problem  $\frac{3}{5} = \frac{\%}{100}$ , and a stick figure.

Puppet Video



A hand-drawn illustration of a puppet stage with red curtains and two puppets.

Quick Edit Video



A hand-drawn illustration of two stick figures (one blue, one red) and a video frame showing a red stick figure.

Geo Map



A hand-drawn illustration of a globe with location pins, a play button, and a small map inset.

Simulation  
or Game



A hand-drawn illustration of a cat, a smartphone showing 'LEVEL 2', and icons for Apple, Android, and Scratch.

Digital Story



A hand-drawn illustration of three stylized human figures surrounded by various digital and media symbols like a play button, musical notes, and a camera.



## ٣. رفع كفاءة الذاكرة العاملة



محاضرة على منصة تيد من تقديم بيتر دوليتل  
أستاذ علم النفس التربوي في كلية التربية  
بجامعة فرجينيا للتكنولوجيا



## استراتيجيات رفع كفاءة الذاكرة العاملة

- ابدأ بلمحة عامّة عن المادّة وأهداف التعلّم الواضحة لجلسة التعلّم لتحديد إطار تجرّبة التعلّم الإلكتروني؛
- اعرض المحتوى بالترتيب من الأسهل إلى الأصعب بحيث تبدأ بالمفاهيم البسيطة من أجل التمهيد لعرض المفاهيم الأصعب والأكثر تعقيدًا، مما يمنح الذاكرة العاملة الوقت لاستيعاب المعلومات الجديدة؛

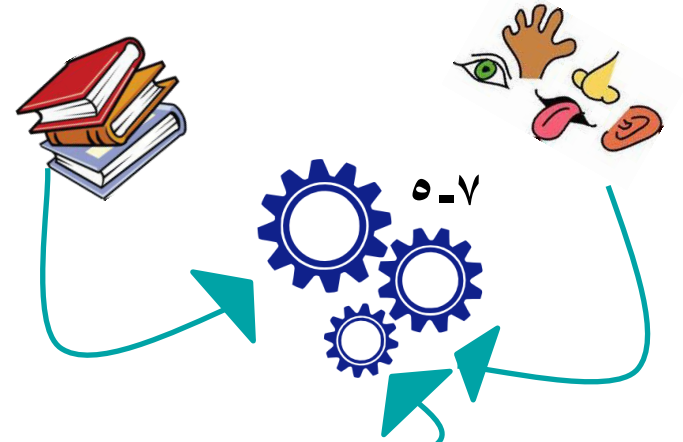


- قسّم المعلومات إلى أقسام يسهل استيعابها، شريطة ألا يضم كل قسم أكثر من ٣ إلى ٥ بنود يتعيّن تذكُّرها؛
- راجع الأهداف والمواضيع الرئيسية والمعلومات المهمة لتعزيز وتقوية عملية الاحتفاظ بالمعلومات؛
- شجّع التفكير التأملي والإدراك فوق المعرفي لنقل المعلومات من الذاكرة العاملة إلى الذاكرة طويلة الأمد.

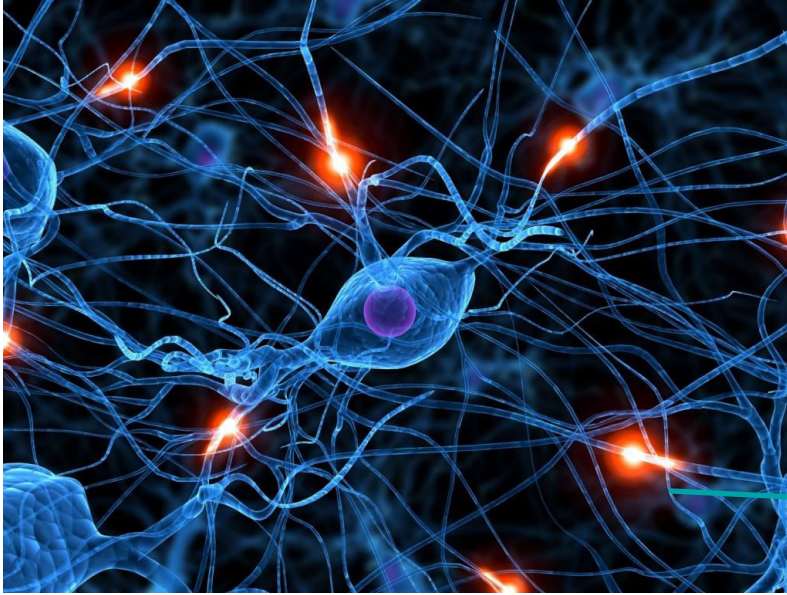


## الجلسة ٥: نظريات الوسائط المتعدد

كيف نتعلم؟



كيف يبدو التعلم؟






## التعلم باستخدام الوسائط المتعددة

مبادئ ريتشارد مايرز الثلاثة عشر لاستخدام الوسائط المتعددة في التعلم المعرفي

## ١. مبدأ الوسائط المتعددة

الكلمات + الكلمات

الكلمات + 

 + 



## ٢. مبدأ الترابط

ما رأيك بالصفحة التالية؟





Allium



Alstroemeria



Amaranthus



Amaryllis



Anemone



Antirrhinum



Aster



Bouvardia



Brodiaea



Carnation

## أنواع الزهور



Chinchinche



Chrysanthemum



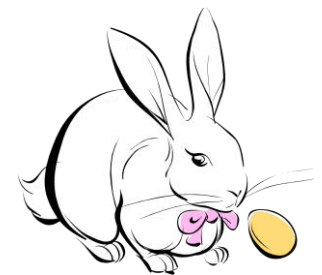
Daffodil



Delphinium



Freesia





**Alstroemeria**



**Amaryllis**



**Anemone**



**Anthurium**



**Aster**



**Bird of  
Paradise**



**Bouvardia**



**Carnations**



**Cushion  
Chrysanthemim**



**Daisy**



**Standard  
Chrysanthemum**



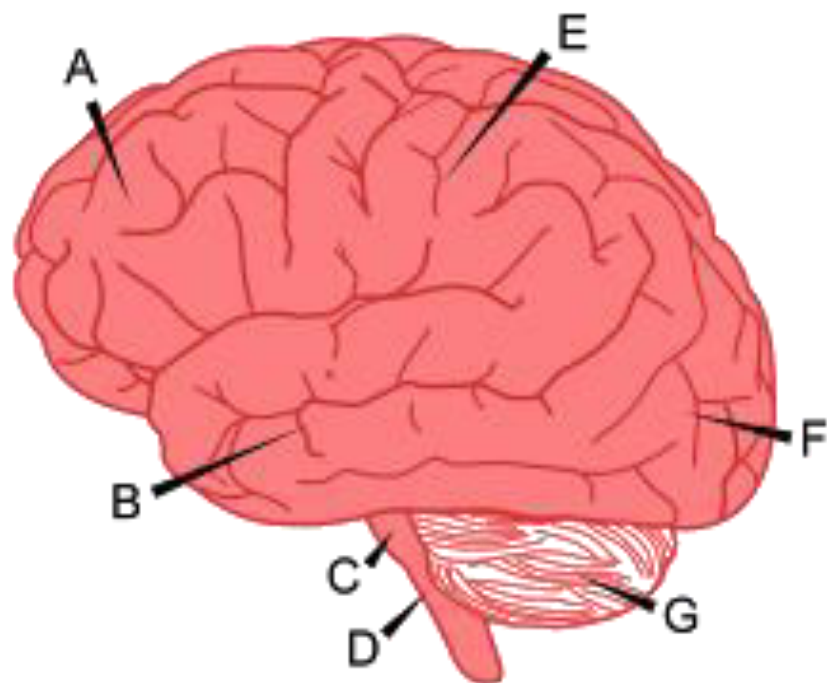
**Daffodil**



## ٣. مبدأ التتابع الفراغي

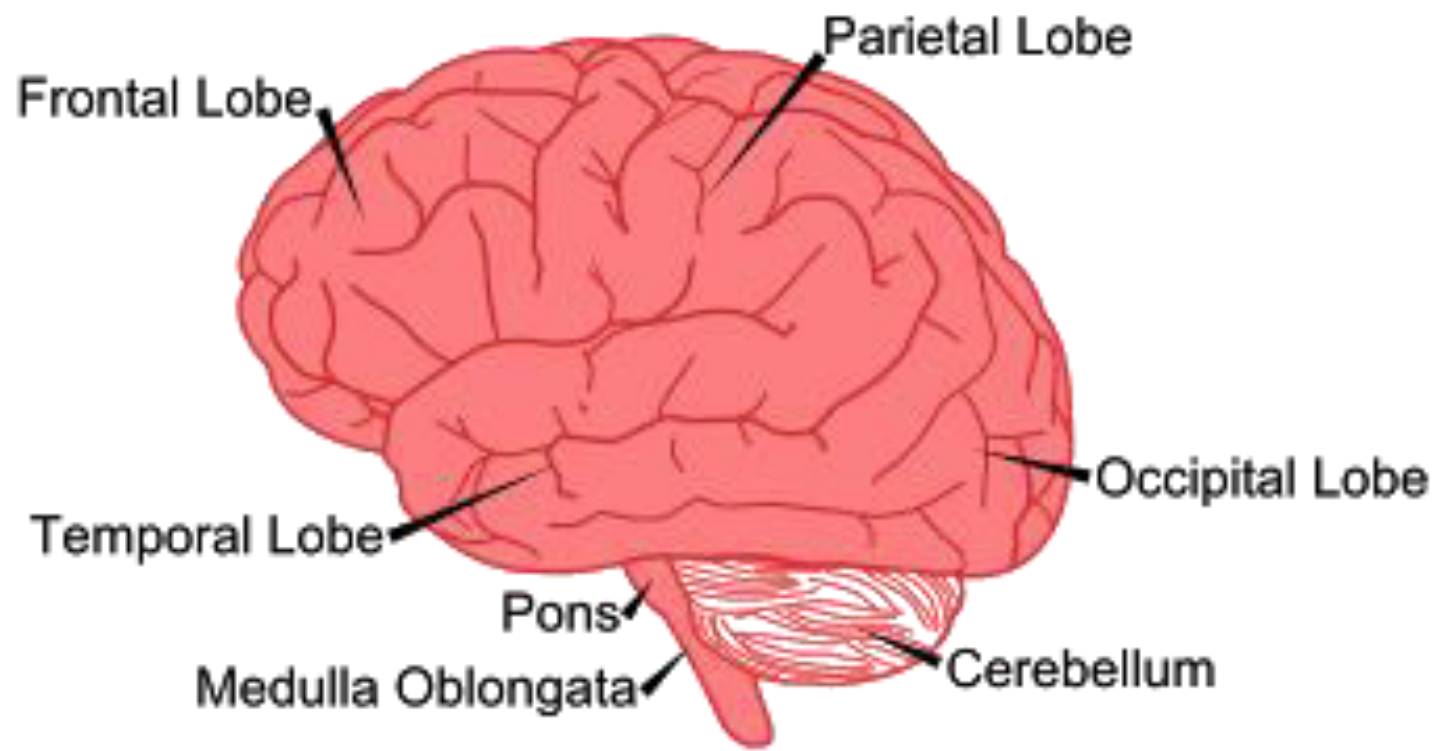
ما رأيك بالصفحة التالية؟





A - Frontal Lobe  
B - Temporal Lobe  
C - Pons  
D - Medulla Oblongata

E - Parietal Lobe  
F - Occipital Lobe  
G - Cerebellum



## ٤ . مبدأ الانمط

ما رأيك بالصفحة التالية؟



لنأخذ مثلاً اختراعاً ربما هو الأكثر أهمية في العصر الحديث: أجهزة الكمبيوتر القابلة للبرمجة. القصة المعتادة حالياً هي أن أجهزة الكمبيوتر تنحدر من التكنولوجيا العسكرية ، حيث كان العديد من أجهزة الكمبيوتر من الأجيال القديمة مُصممة خصيصاً لفك الشفرات في أوقات الحرب أو حساب مسارات الصواريخ. ولكن في حقيقة الأمر ، كانت أصول أجهزة الكمبيوتر الحديثة أكثر مرحاً بكثير ، حتى أنها كانت قائمة على الموسيقى لدرجة قد لا تتخيلها. ففكرة آلة الفلوت المتمثلة في نفخ الهواء عبر الأنابيب لإصدار صوت عُدّلت في نهاية المطاف لينتج عنها صناعة أول أرغن منذ أكثر من 2000 عام مضت. وبعد ذلك، خرج أحدهم بفكرة ذكيّة، وهي إصدار الأصوات عن طريق الضغط على روافع صغيرة بالأصابع، لتُمهّد الطريق لاختراع أول لوحة مفاتيح موسيقية. والآن، تطورت لوحات المفاتيح من الأرغن إلى موترة المفاتيح ثم إلى البيان القيثاري والبيانو من بعده حتى منتصف القرن التاسع عشر حينما توصلت مجموعة من المُخترعين إلى فكرة استخدام لوحة مفاتيح لإصدار حروف بدلاً من الأصوات. وفي حقيقة الأمر ، كانت أول آلة كاتبة تُسمّى في الأصل (آلة البيان القيثاري الكاتبة "writing harpsichord").

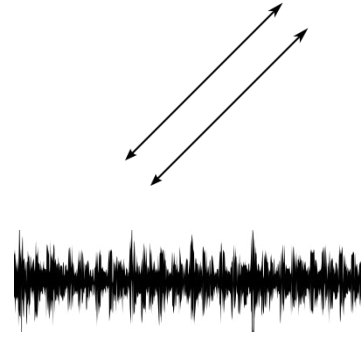




ماذا أعجبك أيضًا في الفيديو السابق؟



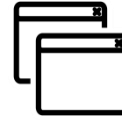
٥ .مبدأ التتابع الزمني



٦ .مبدأ الأصوات



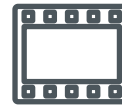
٧ .مبدأ الصور



٨ .مبدأ التكرار



٩ .مبدأ التخصيص



١٠ .مبدأ التفاعل





## ١١. مبدأ الإشارة

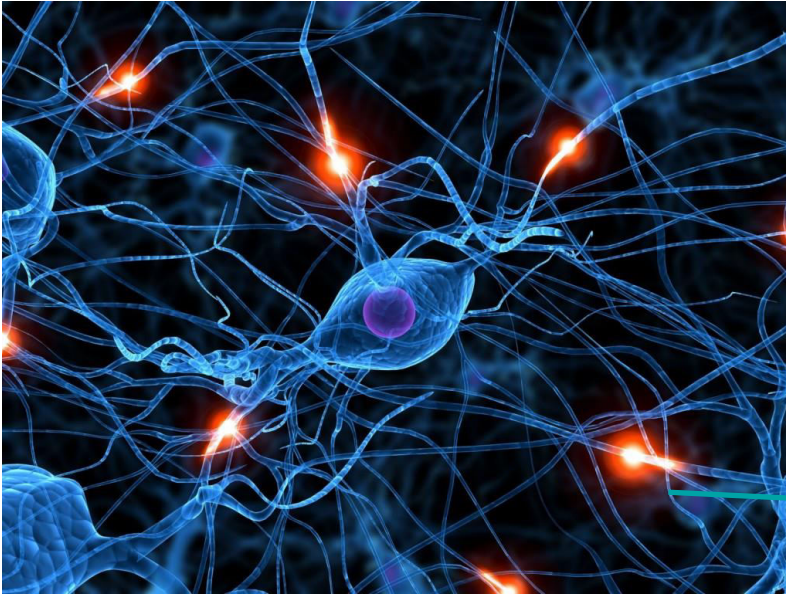
- الترقيم
- العنونة (رئيسي وفرعي)
- الترحيب والختام
- استخدام رسومات دلالية

## ١٢. مبدأ التجزئة

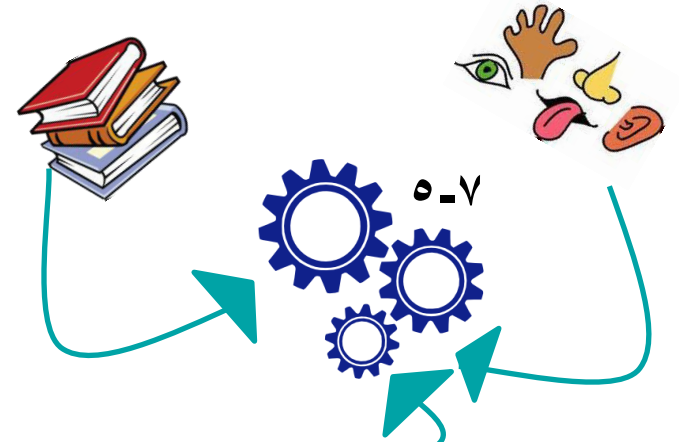
وحدات المحتوى  
مقابل  
وحدات التعلم

## ١٣. مبدأ المعرفة السابقة

كيف يبدو التعلُّم؟



كيف نتعلَّم؟





## الجلسة ٦ :

مسائل تتعلق بالجودة

## معايير الجودة العامة الثمانية

- لمحة عامة عن المساق ومُقَدِّمة عنه
- أهداف التعلُّم
- التقويم والقياس
- المواد التعليمية
- أنشطة المساق وتفاعل المتعلمين
- تكنولوجيا المساق
- دعم المُتعلِّمين
- إمكانية الوصول والاستخدام

# ضبط جودة مساق



الخطوة ١ :دقق مساق علم بثقة في منصة إدراك ودققه من ناحية الجودة باستخدام معايير التقييم  
المُختصة بقياس مستوى الجودة

الخطوة ٢ :اكتب مُقترحًا لكل مجموعة حول الكيفية التي يُمكننا من خلالها البدء في تطبيق المعايير  
ذات الصلة

thank  
you