

جامعة البترا

مركز التعلم الالكتروني



دليل عضو هيئة التدريس للتصميم التعليمي



2021-2020

بريد الكتروني [puelc@uop.edu.jo]

2.....	ملخص
3.....	تعريفات
4.....	المواد التعليمية الالكترونية:
5.....	عملية التصميم التعليمي
6.....	التصميم التعليمي الالكتروني السريع
7.....	تحفيز مشاركة الطلبة
8.....	توصيات عند تصميم مادة الكترونية معرفية
8.....	باستخدام الوسائط المتعددة
10.....	قائمة التدقيق
11.....	نصائح عند تسجيل دروس التعلم الإلكتروني
12.....	مصادر التعلم المفتوحة
13.....	مصادر أخرى

تم تصميم هذا الدليل لتزويد أعضاء هيئة التدريس في جامعة البترا بالمعلومات الضرورية حول عملية التصميم التعليمي الممنهجة لمادة دراسية أو أجزاء من المادة الدراسية. يوفر الدليل توجيهات وارشادات مبنية على مبادئ ونظريات التعلم.

يهدف هذا الدليل إلى ضمان أن تكون تجارب التعليم والتعلم الإلكتروني في الجامعة ذات نوعية جيدة وسليمة تربوياً لتحقيق تجارب تعليمية فعالة وجذابة. كم يهدف إلى استغلال إمكانات التعلم الإلكتروني لتعزيز طرق تعلم مبتكرة، والتعلم المستقل مدى الحياة، والتطوير المهني المستمر للطلاب وأعضاء هيئة التدريس.



المراجعة والتحديث: يتم مراجعة هذا الدليل سنويًا من قبل مركز التعلم الإلكتروني من أجل المواءمة المستمرة مع تعليمات الجامعة.

تواريخ الموافقات:

مركز التعلم الإلكتروني:

مكتب ضمان الجودة:

التصميم التعليمي

العملية المنهجية لتطوير المواد التعليمية باستخدام نظريات التعليم والتعلم لضمان جودة التعليم.

نموذج التصميم التعليمي:

هناك العديد من نماذج التصميم التعليمي، ومن أشهرها نموذج ADDIE. يستخدم نموذج التصميم التعليمي لتحديد الأنشطة التي تتم في مشاريع تطوير التعلم الإلكتروني. يتكون نموذج ADDIE من خمس مراحل رئيسية هي: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقييم، وسوف نقوم بتوضيحه في هذا الدليل.

مناهج التعلم الإلكتروني:

هناك طريقتان عامتان للتعلم الإلكتروني: التعلم الذاتي أو التعلم الميسر (بقيادة المعلم). المتعلمون الذين يتعلمون ذاتيًا هم وحدهم ومستقلون تمامًا، في حين توفر مساقات التعلم الإلكتروني الميسر والتي يقودها المعلم مستويات مختلفة من الدعم من المعلم وبالتعاون مع المتعلمين. في الوقت الحالي، فإن توجه الجامعة هو للتعلم الإلكتروني الميسر / بقيادة المعلم فقط.

إحدى مزايا المواد التعليمية الإلكترونية المطورة بشكل جيد إعادة استخدامها عدة مرات لمتعلمين مختلفين، بالإضافة إلى إعادة استخدام العناصر الفردية (مثل الوحدات والدروس وعناصر الوسائط مثل الرسومات والرسوم المتحركة) في سياقات مختلفة. وفيما يلي بعض الأمثلة منها:

1- موارد التعلم البسيطة: هي موارد غير تفاعلية مثل المستندات أو العروض التقديمية أو مقاطع الفيديو أو الملفات الصوتية. هذه المواد غير تفاعلية بمعنى أن المتعلمين يمكنهم فقط قراءة المحتوى أو مشاهدته دون القيام بأي إجراء آخر. يمكن تطوير هذه الموارد بسرعة وهي توفر قاعدة قيمة للمحتوى التعليمي الإلكتروني.

2- دروس إلكترونية تفاعلية: سلسلة من الشاشات التي يمكن أن تتضمن نصوصًا، أو رسومات، أو رسومًا متحركة، أو صوتًا أو فيديو بالإضافة إلى التفاعل على شكل أسئلة وردود. يمكن أن تتضمن هذه الدروس أيضًا قائمة قراءات موصى بها أو روابط لمصادر خارجية، بالإضافة إلى معلومات إضافية حول الموضوع.

3- المحاكاة: بيئة تعليمية تحاكي العالم الحقيقي، مما يسمح للمتعلم بالتعلم بالممارسة، حيث يغرق المتعلم في مواقف العالم الحقيقي وتستجيب المحاكاة بطريقة ديناميكية لتصرفات المتعلم.

عملية التصميم التعليمي

يوضح الشكل التالي مراحل عملية التصميم التعليمي والخطوات المتخذة في كل مرحلة.



التصميم التعليمي الإلكتروني السريع

يمكن لعضو هيئة التدريس اختصار الوقت والجهد في عملية تطوير المحتوى الإلكتروني، باستخدام نموذج التصميم التعليمي الإلكتروني السريع، وذلك عند توفر محتوى معد مسبقاً للمادة، أو بالاستفادة من المصادر التعليمية المتاحة/ المفتوحة. ويبين الشكل أدناه خطوات هذا النموذج.



المصدر: أكاديمية الملكة رانيا لتدريب المعلمين.

الخطوات

1. قم بتحديد أهداف التعلم للمساق
2. قسم المساق إلى أجزاء صغيرة
3. قم بتحليل المحتوى المتوفر لديك أو على الانترنت، واختيار ما يحقق الأهداف
4. قم باختيار نموذج التعلم المناسب لكل جزء (سواء كان تعلم متزامن أو غير متزامن)
5. قم بتصميم المحتوى التعليمي بنفسك مستخدماً الأدوات مفتوحة المصدر المتوفرة
6. قم برفع المحتوى على منصات التعلم وتهيئته للاستخدام

يمثل عزوف الطلبة عن المشاركة وعدم التركيز في اللقاءات المتزامنة تحديًا كبيرًا للمعلمين والطلاب عند التعلم عن بعد. لذا يجب على المدرس تصميم اللقاءات المتزامنة بحيث تحتوي على استخدام أدوات للتفاعل مع الطلبة بأحد الأساليب التالية :

- من خلال الصوت والفيديو
- مشاركة الشاشة لعرض شرائح PowerPoint أو مواد أخرى
- كتابة الملاحظات بخط اليد أو الرسم على الشاشة.
- إنشاء استطلاعات الرأي مثل Choice أو Poll
- استخدام لوحات المناقشة باستخدام أدوات مثل padlet
- استخدام نافذة الدردشة chat window حتى يشارك جميع الطلاب آراءهم.
- استخدام المجموعات الجانبية breakout rooms
- طرح نوعية الأسئلة التي تثير النقاش
- استخدام الأنشطة مثل حل المشكلات أو مقاطع الفيديو أو المستندات المشتركة

توصيات عند تصميم مادة الكترونية معرفية باستخدام الوسائط المتعددة

عند تصميم مادة تعليمية الكترونية بهدف نقل المعرفة باستخدام الوسائط المتعددة، مثل العرض التقديمي، أو الفيديوها، وغيرها، يجب مراعاة المبادئ التالية المسماة مبادئ ماير (Multimedia Learning - (Cambridge) Mayer (Press, 2001), Richard E. Mayer

1. مبدأ الترابط

يتم التعلم بصورة أفضل حينما يجري استبعاد أي محتوى (سرد أو أصوات أو صور أو فيديوها) لا ينقل الرسالة الأساسية.
• لذا تجنّب وجود أي معلومة غير مرتبطة بالموضوع.

2. مبدأ الإشارة

يتم التعلم بصورة أفضل عندما تُعرض للطالب تلميحات عن هيكل العرض التقديمي كمقدمة. (مثال: في هذا الفيديو تتعلم).

3. مبدأ التكرار

عند شرح الرسومات التوضيحية لا داعي لوجود كلام مكتوب، وسرد لتوضيح الصور، يفضل السرد فقط.
• كرر المعلومات الرئيسية باستخدام السرد والصور أفضل من الصور والكلام المكتوب

4. مبدأ التتابع الفراغي

يتم التعلم بصورة أفضل حين يُعرض النص والصور / الرسوم المتحركة المتشابهة بالقرب من بعضها البعض بدلاً من عرضها متباعدة عن بعضها على الشاشة.

5. مبدأ التتابع الزمني

يتم التعلم بصورة أفضل حين يُعرض السرد والصور / الرسوم المتحركة المتشابهة في وقت واحد بدلاً من عرضها تباعاً.

6. مبدأ التجزئة

يتم التعلم بصورة أفضل حين تُعرض للطالب الدروس التي تتألف من مقاطع حسب وتيرة المتعلم، بدلاً من الوحدات الطويلة المتصلة.
• لذا قسّم حجم المادة التي تتوقّع من المتعلّمين إنجازها، وقسّم المهام إلى أجزاء أصغر.

7. مبدأ التدرّب/المعرفة السابقة

يتم التعلم بصورة أفضل حين يعرف الطالب أسماء وسمات المفاهيم الرئيسية بشكل مسبق.

8. مبدأ الأنماط / الوسائل

يتم التعلم بصورة أفضل عند عرض المعلومات من خلال قناتين مختلفتين (سمعية وبصرية) أفضل من قناة واحدة

- كرر المعلومات الرئيسية باستخدام السرد والصور أفضل من الصور والكلام المكتوب

9. مبدأ الوسائل المتعدّدة

يتم التعلم على نحو أفضل من خلال الجمع بين الكلمات والصور بدلاً من الكلمات فقط.

- لذا استخدام وسائل بصرية بالإضافة للكلمات أينما أمكن

10. مبدأ التخصيص

يتم التعلم بصورة أفضل حين تُعرض الكلمات بأسلوب المُحادثة بدلاً من الأسلوب الرسمي (الحديث إلى الجمهور).

11. مبدأ الصوت

يتم التعلم بصورة أفضل حين تسمع صوتاً بشرياً عادياً بدلاً من صوت آلي أو بلهجة غريبة عنك.

12. مبدأ الصورة

لن يتم التعلم بالضرورة بصورة أفضل حين تُعرض صورة المدرس على الشاشة.

13. مبدأ التفاعل

يتم التعلم بصورة أفضل حين يُسمح للطالب بالتحكُّم في العرض التقديمي بدلاً من عدم السماح له بذلك.

تساعد القائمة التالية المدرس على التحقق من استيفاء المادة المصممة لمعايير تصميم المادة التعليمية.

القسم	المعيار	متحقق
مخرجات المادة ومتطلباتها	تم تحديد المخرجات التعليمية للمادة وربطها بمخرجات البرنامج، وطرق قياسها	
	تم تحديد المخرجات التعليمية لكل موضوع داخل المادة	
	تم تحديد أي احتياجات مطلوبة للمادة من أجهزة، أو برمجيات، أو مصادر تعلم	
	تم توفير تعليمات مساعدة على الوصول إلى منصات التعلم، وأي مصادر تعلم أخرى لازمة	
التقييم والتقويم	تم تحديد أساليب التقويم التكويني وربطها بمخرجات تعلم المادة	
	تم تحديد أساليب التقويم التحصيلي وربطها بمخرجات تعلم المادة	
	الأنشطة التفاعلية وأساليب التقييم تحتوي على إرشادات كافية لكل طالب لكي يقوم بها	
	معايير التقييم معلنة وواضحة للطلبة	
الأنشطة التعليمية	تم تحديد أساليب تقديم التغذية الراجعة للطالب	
	تم تحديد شكل التعلم (متزامن، غير متزامن) لكل موضوع للطالب	
	يوجد أنشطة تحفز الطالب على المشاركة في المحاضرات المتزامنة أو نشاطات غير متزامنة	
	يوجد أنشطة تحفز على التفاعل أو التعاون بين الطلبة	
	يوجد أنشطة تساعد الطالب على التقييم الذاتي	
	تم هيكلة الأنشطة التعليمية بحيث يكون هنالك تسلسل منطقي (حسب مواضيع المادة)	
	توزيع الأنشطة المتزامنة وغير المتزامنة يتوافق مع نموذج التعلم للمادة (مثل 1+2)	
	تم توضيح سياسات المادة، وما هو متوقع من الطالب	
إنشاء المساق على نظام التعلم	تم إنشاء الأنشطة التعليمية حسب الجدول والهيكل المعين للطلبة	
	تم وضع تاريخ لإنهاء كل نشاط	
	تم وضع التقويمات التكوينية والنهائية	
	تم إعلان إرشادات تسليم المهام والمشاركة في الأنشطة	
	تم وضع روابط للأنشطة الخارجية ومصادر التعلم الخارجية	
	تم توضيح آليات الدعم المقدمة في المادة، وتوفير معلومات الاتصال بالمدرس	

نصائح حول ارتداء الملابس لتسجيل دروس التعلم الإلكتروني

- لا ترتدي ملابس ذات ألوان متباينة (مثل قميص أصفر لامع وبنطال أسود)
- لا ترتدي ملابس عليها نقوش بل يفضل ملابس من لون واحد (الألوان الداكنة أكثر وضوحاً على الكاميرا)
- لا ترتدي ملابس لامعة أو مجوهرات براقية (فهي تشتت الانتباه)
- لا تلبس اللون الأخضر عند استخدام الشاشة الخضراء
- قم بارتداء الألوان الداكنة (الملابس الرمادية أو الكحلية أو الحمراء الداكنة) عند استخدام السبورة الضوئية (Light board).
- لا ترتدي ملابس عليها نصوص أو كلمات عند استخدام السبورة الضوئية (Light board).

المصدر: University of Nebraska

<https://www.unmc.edu/elearning/resource-center/ezstudio/clothing-tips.html>

من الضروري أن يكون لدى عضو هيئة التدريس علم بحقوق النشر عند استخدام مصادر من الانترنت، ولحماية مواد التعلم الخاصة به. يستخدم العديد من مؤلفي وناشري المصادر التعليمية المفتوحة " Creative Commons " كنظام ترخيص مفتوح، بسبب سهولة قراءته. وفيما يلي تلخيص لأنواع حقوق مصادر التعلم المفتوحة Creative Commons:



• Attribution (CC BY)

أي شخص حر في إعادة مزج عملك وإعادة توزيعه واستخدامه تجاريًا، طالما أن العمل الجديد منسوب إلى العمل الأصلي.



• Attribution-ShareAlike (CC BY-SA)

أي شخص حر في إعادة مزج عملك وإعادة توزيعه واستخدامه تجاريًا، طالما تم نسب الأعمال الجديدة إلى العمل الأصلي، وتبقى جميع المواد المشتقة من عملك الأصلي مفتوحة أيضًا.



• Attribution-NoDerivs (CC BY-ND)

أي شخص حر في إعادة توزيع عملك، بما في ذلك تجاريًا، طالما أن العمل الأصلي منسوب إليه. غير مسموح بإعادة المزج والأعمال المشتقة الأخرى.

• نَسْب المُصنَّف - غير تجاري (CC BY-NC)

أي شخص حر في إعادة مزج عملك وإعادة توزيعه، ولكن ليس تجاريًا، طالما أن العمل الأصلي منسوب إليه.

• Attribution-NonCommercial-ShareAlike (CC BY-NC-SA)

أي شخص حر في إعادة مزج عملك وإعادة توزيعه، ولكن ليس تجاريًا، طالما أن الأعمال الجديدة منسوب إلى العمل الأصلي، وتبقى جميع المواد المشتقة من عملك الأصلي مفتوحة وغير تجارية.

• Attribution-NonCommercial-NoDerivs (CC BY-NC-ND)

أي شخص حر في إعادة توزيع عملك، ولكن ليس تجاريًا، طالما أن العمل الأصلي منسوب إليه. غير مسموح بإعادة المزج والأعمال المشتقة الأخرى.

• علامة المجال العام (CC0)

لا توجد حقوق محفوظة - يحق لأي شخص إعادة مزج عملك وإعادة توزيعه واستخدامه تجاريًا، دون الحاجة إلى ذكر العمل الأصلي.

- تحتوى صفحة "المصادر" على موقع التعلم الإلكتروني للجامعة روابط لأدوات مساعدة للتخصصات المختلفة:

<https://lms.uop.edu.jo/moodle/mod/page/view.php?id=23778>

- لمعلومات تفصيلية عن حقوق نشر مصادر التعلم المفتوحة

<https://www.affordablelearninggeorgia.org/help/finding-1>