**صورة تحتوي على نص, الخط, الرسومات, التصميم

تم إنشاء الوصف تلقائياً**

**الإدارة العامة للتعليم**

**مكتب التعليم**

**مدرسة**

**استمارة تنفيذ استراتيجية تعليمية – التعلم بالتجارب المعملية الافتراضية**

|  |
| --- |
|  |
| |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | اسم الاستراتيجية التعليمية | | | المعلم | | تاريخ التنفيذ | العام الدراسي | | التعلم بالتجارب المعملية الافتراضية | | | **{teacherName}** | | **{executionDate}** | **{schoolYear}** | | المادة الدراسية | | | **موضوع الدرس** | | **الصف** | **الفصل** | | {subject} | | | **{lesson}** | | **{grade}** | **{class}** | | الوسائل والأدوات التعليمية | | |  | | | | | {#tools}{book} الكتاب {worksheets} أوراق عمل {smartboard} السبورة الذكية {presentations} العروض التقديمية {other}{/tools} أخرى | | | | | | | | تكوين المجموعات التعليمية | | |  | | | | | عدد الطلاب ({studentCount}) | | | | | | | | آلية توزيع الطلاب | | **{#distribution}{random} عشوائي {mixedLevels}مستويات متباينة{sharedInterests}{/distribution} اهتمامات مشتركة** | | | | | | تحديد أدوار الأعضاء داخل المجموعة | | | | **{#roles}{leader}قائد {recorder} مقرر {observer}متابع {coordinator}منسق {speaker}{/roles}متحدث** | | | | هي أسلوب حديث في التدريس يستخدم برامج أو محاكاة رقمية لتمكين الطلاب من تنفيذ تجارب علمية عبر الإنترنت أو باستخدام برامج تعليمية، دون الحاجة إلى التواجد في مختبر فعلي. | | | | | | | | الأهداف التعليمية التي تسعى الاستراتيجية لتحقيقها | | | | | | | | {#goals}{index} | **{name}{/goals}** | | | | | | | خطوات التنفيذ: | | | | | | | | 1. تحديد الهدف من التجربة: | | | | | | | | تحديد المفهوم العلمي المراد تعلمه (مثل: قوانين نيوتن – تفاعلات كيميائية – دوائر كهربائية). | | | | | | | | 1. اختيار منصة أو برنامج مناسب: | | | | | | | | * مثل: PhET Interactive Simulations، أو Labster، أو برامج تعليمية أخرى. * التأكد من أن المحتوى موثوق ومناسب للمرحلة الدراسية. | | | | | | | | 3- تهيئة الطلاب نظرياً: | | | | | | | | * شرح الفكرة العامة للتجربة والمصطلحات الأساسية. * توضيح كيفية استخدام البرنامج أو المنصة. | | | | | | | | 4- تنفيذ التجربة افتراضياً: | | | | | | | | * توجيه الطلاب لإجراء الخطوات بأنفسهم عبر أجهزتهم. * الطلب منهم تسجيل النتائج والملاحظات. | | | | | | | | 5- تحليل النتائج والاستنتاج: | | | | | | | | * مناقشة النتائج بشكل جماعي أو فردي. * طرح أسئلة تحليلية: ماذا لاحظت؟ ما العوامل المؤثرة؟ هل تغيرت النتائج عند تعديل المتغيرات؟ | | | | | | | | 6- التقييم والمتابعة: | | | | | | | | * كتابة تقرير مختبري، أو تقديم عرض، أو حل ورقة عمل رقمية. * تقييم مدى تحقيق الأهداف التعليمية. | | | | | | |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | تقييم تنفيذ الاستراتيجية | | | | | تقييم تحقيق الأهداف التعليمية | | | | | {#efficiency}{fullyAchieved}تحقق بشكل كامل | {partiallyAchieved} تحقق جزئيًا | | {notAchieved}{/efficiency} لم يتحقق | | تقييم مستوى الدافعية والمشاركة | | | | | {#efficiency}{fullyAchieved}تحقق بشكل كامل | | {partiallyAchieved} تحقق جزئيًا | {notAchieved}{/efficiency} لم يتحقق | | تقييم مستوى الاستقلالية في التعلم | | | | | {#efficiency}{fullyAchieved}تحقق بشكل كامل | {partiallyAchieved} تحقق جزئيًا | | {notAchieved}{/efficiency} لم يتحقق | | تقييم استخدام مصادر التعلم بفعالية | | | | | {#efficiency}{fullyAchieved}تحقق بشكل كامل | {partiallyAchieved} تحقق جزئيًا | | {notAchieved}{/efficiency} لم يتحقق | | تقييم مهارات إدارة الوقت والتنظيم | | | | | {#efficiency}{fullyAchieved}تحقق بشكل كامل | {partiallyAchieved} تحقق جزئيًا | | {notAchieved}{/efficiency} لم يتحقق | | تقييم التفكير النقدي وحل المشكلات | | | | | {#efficiency}{fullyAchieved}تحقق بشكل كامل | {partiallyAchieved} تحقق جزئيًا | | {notAchieved}{/efficiency} لم يتحقق | | تقييم جودة المخرجات والتقارير النهائية | | | | | {#efficiency}{fullyAchieved}تحقق بشكل كامل | {partiallyAchieved} تحقق جزئيًا | | {notAchieved}{/efficiency} لم يتحقق | | تقييم التغذية الراجعة والتقييم الذاتي | | | | | {#efficiency}{fullyAchieved}تحقق بشكل كامل | {partiallyAchieved} تحقق جزئيًا | | {notAchieved}{/efficiency} لم يتحقق | |

|  |
| --- |
| الصعوبات التي واجهها المعلم أثناء التنفيذ: |
| * ضعف الإنترنت أو قلة الأجهزة لدى بعض الطلاب. * عدم إتقان بعض الطلاب للتعامل مع المنصات. * غياب التفاعل الحسي مقارنة بالمختبر الواقعي. * صعوبة مراقبة أداء الطلاب في الوقت الحقيقي. |
| التعديلات المقترحة لتحسين الاستراتيجية: |
| * + اختيار تجارب خفيفة وسهلة الاستخدام من حيث التقنية.   + تدريب الطلاب على استخدام المنصة أو البرنامج مسبقًا.   + تقديم دروس مسجلة أو إرشادات فيديو.   + تشجيع العمل الجماعي من خلال تقسيم الطلاب لمجموعات يعملون على التجربة معًا.   + استخدام التجارب الافتراضية كمكمل للتجريب الواقعي (إن أمكن). |
| الملاحظات والتوصيات |
| * تأكد من أن التجربة تحاكي الواقع بدقة من حيث الخطوات والنتائج. * اجعل النشاط الافتراضي تفاعلياً وليس مشاهدة فقط. * استخدم أدوات تقييم متنوعة (مناقشة – تقارير – اختبارات قصيرة). * اربط كل تجربة افتراضية بموقف حياتي واقعي لتحفيز الفهم والتطبيق. |
| المرفقات |
| {#attachments}{studentActivitiesPhotos} صور لأنشطة الطلاب {worksheets} أوراق عمل {studentAssessments}تقييمات الطلاب {other}{/attachments}.......................... |

|  |  |
| --- | --- |
| اسم المعلم | مدير المدرسة |
| {tracherName} | **{principalName}** |