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

تم إنشاء الوصف تلقائياً**

**الإدارة العامة للتعليم**

**مكتب التعليم**

**مدرسة**

**استمارة تنفيذ استراتيجية تعليمية – التعلم بالرحلات تعليمية افتراضية**

|  |
| --- |
|  |
| |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | اسم الاستراتيجية التعليمية | | | المعلم | | تاريخ التنفيذ | العام الدراسي | | التعلم بالرحلات تعليمية افتراضية | | | **{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 التعليم يستخدم الوسائط الرقمية والتقنيات التفاعلية (مثل الفيديوهات، الواقع الافتراضي، الصور البانورامية، والمنصات التعليمية) لنقل الطلاب في "رحلات تعليمية" إلى أماكن يصعب زيارتها ميدانياً، مثل المتاحف، المعالم التاريخية، المصانع، أو حتى الفضاء. | | | | | | | | الأهداف التعليمية التي تسعى الاستراتيجية لتحقيقها | | | | | | | | {#goals}{index} | **{name}{/goals}** | | | | | | | خطوات التنفيذ: | | | | | | | | 1. تحديد الهدف التعليمي: | | | | | | | | ما المفهوم أو المهارة التي تريد تحقيقها من خلال الرحلة؟ (مثل التعرف على مراحل صناعة الخبز – استكشاف الفضاء – زيارة الأهرامات...). | | | | | | | | 1. اختيار الرحلة الافتراضية المناسبة: | | | | | | | | * اختيار فيديو تفاعلي، جولة 360 درجة، موقع إلكتروني تفاعلي، أو تطبيق واقع افتراضي. * التأكد من جودة المحتوى ومصداقيته. | | | | | | | | 3- تهيئة البيئة التعليمية: | | | | | | | | * التأكد من توفر الإنترنت والأجهزة. * تدريب الطلاب على استخدام الأدوات الرقمية اللازمة. * إعداد ورقة عمل أو مهام بسيطة لمرافقة الرحلة. | | | | | | | | 4- تنفيذ الرحلة الافتراضية: | | | | | | | | * بدء الجولة وعرض المحتوى للطلاب. * توجيه الطلاب للملاحظة، التفاعل، وطرح الأسئلة. * قد تكون الرحلة فردية (عبر أجهزتهم) أو جماعية (عرض مشترك في الفصل). | | | | | | | | 5- المناقشة والتحليل: | | | | | | | | * مناقشة ما شاهده الطلاب وربطه بالدرس. * طرح أسئلة تحليلية: ماذا تعلمت؟ ما أكثر شيء جذبك؟ هل تغيرت وجهة نظرك؟ | | | | | | | | 6- التقييم والمتابعة: | | | | | | | | * تكليف الطلاب بإعداد تقرير، عرض تقديمي، أو خريطة ذهنية عن الرحلة. * 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 الاتصال بالإنترنت أو نقص الأجهزة. * عدم إتقان الطلاب لاستخدام الأدوات الرقمية. * فقدان التركيز أثناء العرض الافتراضي. * قلة الموارد التعليمية الجيدة باللغة العربية. |
| التعديلات المقترحة لتحسين الاستراتيجية: |
| * + تجهيز خطة بديلة في حال تعطل التقنية (مثل فيديو مسجّل).   + تدريب بسيط للطلاب على استخدام الأدوات قبل الرحلة.   + تقسيم الرحلة إلى فقرات قصيرة مع أنشطة تفاعلية بين كل جزء.   + استخدام مواقع موثوقة (مثل: Google Arts & Culture، أو متاحف عالمية توفر جولات افتراضية مجانية). |
| الملاحظات والتوصيات |
| * لا تجعل الرحلة مجرد مشاهدة، بل اربطها بمهام وأسئلة. * احرص على تنويع الرحلات حسب المواد والمراحل الدراسية. * استخدم أدوات تفاعلية مثل Kahoot أو Padlet لقياس الفهم بعد الرحلة. * يمكنك تسجيل الرحلة وإتاحتها للطلاب للمراجعة لاحقًا. |
| المرفقات |
| {#attachments}{studentActivitiesPhotos} صور لأنشطة الطلاب {worksheets} أوراق عمل {studentAssessments}تقييمات الطلاب {other}{/attachments}.......................... |

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