

محاضرة (1) د. فائل

* الأفضل عمل محاضرات جديدة أعمل class من الموقع Browser
ممن من الأبلتيسين

* الدورات التي له وقت بداية ونهاية يكون داخل Assignment

* لعمل Teams جديدك Class Teams :-

1. اختر Join or Create Team ثم اختر Create Team واختار النوع class

الأنواع الأخرى هي موجودة في كبر الخافض بالأنشطة
Assignment
عكس class كتيور على الأيسر

2. اختر Use This Template (لدا بقا عند class داخل Channel من النوع

(General)

3. التبايرك ووصف class ثم اختر Create

4. ادخل ايميل الأعضاء أو المالكين ثم اختر Add (ينفع يكون فيه
الترمين مالكو Owner)

هذه خطوة اختيارية ولا يمكن عدم الإضافة وفي هذه الحالة اختر Skip

الواجهة الرئيسية بعد إنشاء Class :-

1. Posts - يظهر فقط الرسائل داخل Chat المحاضرة - الرسائل التي يرسلها

المعلم والمتعلمين - موعد المحاضرات

2. Files - المحاضرات المنشورة داخل Recording - الملفات المرفوعة

(يمكن أقسام الملفات حسب المحتوى)

* بجانب اسم اللاتس ثلاث نقاط ... اضغط

1. Manage Team تغيير خصائص التيم

2. Add member إضافة أعضاء

3. Add Channel إضافة قناة

* Add member - أجد اني ضو هل Owner أم member

* Hide - لإخفاء القناة وحذفها وقت العمل بط

* Apps - أضيف منو مراجع خاصة Microsoft حسب حاجتك للمراجع

* إنشاء محاضرة Create Meeting:

١١ بجانب القوائم Files و Posts يوجد ثلاث نقاط [⋮] اضغط عليها

١٢ محاضرة في الفور Meet now ليس الأفضل

Schedule a meeting الأفضل

١٣ اختر Details لإضافة تفاصيل الاجتماع:

* Add Title اسم الاجتماع

* إضافة الوقت كإضافة بداية وغاية الاجتماع

* حدد تكرار المحاضرة أم لا:

وحدد الوقت Yes → All day

No → Does not repeat

* Test > General > Channel حدد المحاضرة التي ترغب في إرسالها

* Add location اختيار الموقع

* who can bypass The lobby?

يحدد من مسموح له الدخول (People in my org)

(الناس المسؤولين في مؤسستك)

١٤ اختر options لضبط إعدادات الاجتماع:

* who can bypass The lobby? تحديد من مسموح له الدخول

* Audio & video تحديد من متاح عنده نقيح الكاميرا والصوت

- Allow mic for attendees

- Allow camera for attendees

* Engagement السماح بالتفاعل في الدرس

- Allow reactions

السماح بالتفاعل بالردود

- Allow attendance report

تقرير الحضور

* Roles

- choose co-organizers لوائح تحديد سياسات بجانب القوائم

- who can present

- only organizers and co-organizers من يعرض

دالة Team من الشبكات Class room

* Assignments

* ملاحظات موجودة

1 Assignment الخاص بالقيم

Assignments يدخل على القيم ويختار الخاصة بالقيم
خاصة - Activity القيم

2 Assignment في الصفحة الرئيسية

لأنه تعرفون أن الAssignment الخاصة بالالقنوات

Completed يظهر كل التلخيص الخاص

* Assignment نوعين :-

Activity II فيه ملف ينزل ويجهز الاجابات ويرفعها من خلال

Attach → upload from this device

4 Quiz امتحان

ملاحظة III

* إنشاء Assignment أو Quiz :-

اضغط على تبويب Assignment ، يوجد :-

1 New assignment

2 New quiz

3 From Existing

يختارها الوهم عمل نفس الامتحانات القديم للسنة الجديدة

(ممكن استعمل نفس الأسئلة - أو أعدل فيها - أو أضعها وأضيف غيرها)

* الفرق بين Quiz و Assignment :-

أولاً في توقيت معد (ساعة وعطية) → Quiz

(امتحانات كإرسال - نتيجة)

ليس له نتيجة - سؤال أجاب عليه سواء في ورق خارجي → Assignment
أو على word وأرفعه .

١. إنشاء امتحانات:

- اختر New Quiz.

٢. اسم اللوين.

٣. كتابة التعليمات أو البيانات (وصف).

٤. تحديد وقت الامتحان من جانب المعلم.

التاريخ - الساعة - مدة الامتحان - تحديد الدرجات

(الزمن هنا مش زمن الامتحان، الزهر عبارة عنه

الوقت المفتوح فيه الامتحان)

٥. All current and future students (مضروبي حياً)

(يحب تفعل هذا الأمر حتى يظهر الامتحان بعد رفع الطلاب الذين

تم اضافتهم بعد رفع الامتحان).

٦. (طب لو نسيت اضيف حد ولا تظلموه) اضغط على نشر الأمر

الطلاب الاضافه بعد رفع الامتحان، الامتحان مش هيظهر لهم

مع معلومات عن الامتحان والبيانات الأساسية:

١. الاسم

٢. اللود (اللود عبارة عن رقم، يرفع الطالب يكتب أي حاجة

غير رقم فقط).

٣. إضافة السؤال والإجابة الصحيحة والدرجة:

١. يتم إضافة السؤال وتحديد نوعه.

٢. تحديد الدرجة من النقاط.  أهم حاجتين لازم أحدهم

٣. تحديد إجابة السؤال.

٤. تحديد إذا كان السؤال مطلوب أم لا (يفضل تفعيلها حتى إذا نسى الطالب

سؤال لا يستطيع إرسال إجابة، إلا أنه الإجابة على جميع الأسئلة)

٥. ضبط إعدادات اللوين: (مهم) نطق في صفحة اللوين مرفوف)

١. تحديد ظهور النتائج تلقائياً أم لا.

(في حالة اللوين العادي تفعيلها.

(في حالة الفانيل تفعيلها).

٤- الأشخاص الذي يمكنهم ملء هذا النموذج :-

أ- يمكن لأي شخص الرد . (أي حد طبق لوائح المنظومة يمكنه الإجابة)
وفتح الامتحان)

ب- يمكن الأشخاص في المنظمة الاستجابة .

٣- تسجيل الدخول مطلوب للتحقق من صحة الوصول داخل المنظمة :-

أ- تسجيل الاسم . (لو أننا أصلاً مفضلة في البداية خانة الاسم في اللويز

فمفقيش داعي اني اختار تسجيل الاسم)

ب- استجابة واحدة للشخص . (بحدها والعمقات فانيال)

له (لو هتيج للطلاب عدة محاولات يبقى مفضلها)

٤- خيارات الاستجابات :-

أ- قبول الاستجابات (لو حددتها فأنا هتقبل الاجابات في الوقت المحدد فقط

لو الطالب عبت الاجابات بعد انتهاء الوقت مش هتقبل)

ب- تاريخ البدء تاريخ الانتهاء

٥- تعيين المدة الزمنية (المدة المتبقية في الامتحان وإرسال الإجابة)

٦- تبديل ترتيب الأسئلة عشوائياً :

أ- كافة الأسئلة . (هيقترج مع الأسئلة والإجابات للطلاب)

ب- تأسيس الأسئلة . (بعد الأسئلة الغيرها تكون في بداية الامتحان ومستعيرش

منها الأغش ودي في حالة لو هتثبت خانة البيانات)

٧- تخصيص رسالة الشكر (بلبت الرسالة الغيرها تظهر بعد انتهاء اللويز)

٨- للدخول على الامتحان :-

من Assignment في الصفحة الرئيسية - أومن Assignment في class

مهام Assignment

اختر New assignment :

في الإضافات ورفع ملفات الأسئلة :

1. الاسم

2. الوصف

3. تحديد نطاق التسليم

4. All current and Future Students نفس الدخول

5. No points (لومش عايزة التلخيص يكون عليه درجات)

6. لرفع ملف السؤال :

من Attach - إضافة الملف من جهاز

ملحوظة : لو الطالب بسيط هو يختار من Attach و ألب التلخيص في الوصف

7. الإجابة عن السؤال :

1. اختر تبويب Assignment في الصفحة الرئيسية

2. اضغط على Test سيتم تحويلك للصفحة التي بها Sheet

3. ادخل عليه ثم اجب

4. في نفس صفحة assignment اضغط على attach ثم

Upload From This device

8. للدخول الى الاجتماع meeting :

نجد في الرابط : Calendar أو Posts داخل Class

ثم اضغط Join

ملحوظة : الطرفان المشاركون في الفيديو لن يسمعا المحاضرة تسجل أم لا

Mute mic , Close Cam (مهم)

9. Share Content به اختيارين :

1. Share Screen - هنا يكون من الحاجة بقفل سوار في التميز أو على الجهاز

البحر عليه لو دخل على راي حاجة

2. Share window (أفضل من Share Screen) - مشاركة نافذة واحدة

فقط مثل power point

* لو غاير أسأل سؤال ، بضر يقين :-

rise hand ١١ Chat Box ١٢

* member = الأعضاء الموجودة في الاجتماع

* مكات وجود التسجيل للمحاضرة :-

١١ داخل Chat المحاضرة " الاجتماع " (ليس المكات الأساسية)

١٢ Files " الملفات " (المكات الأساسية)

* تنزيل التسجيل على الحصار :-

من ☐ بجانب التسجيل ، اختر اضغط على واختر Download now

* لتنظيم الملفات وتنظيمها حسب المادة :-

من Files اختر New Folder

* لمضيف لادون تنظيم (لملفات هيقدم مع بعضها في Files بيوت تقسيم) :-

من Files اختر uploads

الفصل الأول

أهمية التعليم الرقمي:

١. التوسع في الوصول إلى التعليم.
٢. التكامل مع التكنولوجيا الحديثة.
٣. تعزيز التفاعل والتواصل.
٤. توفير الوقت والسوار.
٥. تعزيز التعليم التفاعلي والإبداع.
٦. دعم التعلم المستدام.
٧. المرونة في التعليم.
٨. تطوير مهارات التعلم الذاتي.
٩. إدارة اللوائح والموارد (حيث يوفر خياراً بديلاً في حالات كوفيد).
١٠. تشجيع العمل الجماعي.
١١. سهولة التقييم وتحليل الأداء.
١٢. تعزيز التعليم المستمر مدى الحياة.

أمثلة لأدوات التعليم الرقمي:

١. منصات التعليم الإلكتروني (MS Team, Google Classroom).
٢. التطبيقات التفاعلية (Quizlet, Kahoot).
٣. الأدوات الإبداعية (Prezi, Canva).

تحديات التعليم الرقمي:

١. الفجوة الرقمية.
٢. قلة التدريب.
٣. الانقطاع عن التفاعل الواقعي.
٤. الإلهاء الرقمي.

منصات لتعليم الاستدامة عبر التعليم الرقمي:

١. تعزيز البنية التحتية.
٢. التدريب المستمر.
٣. تصميم محتوى جذاب.
٤. التوازن الرقمي.

تطور التكنولوجيا في التعليم:

- ١ التعليم التقليدي واعتماد الوسائل البسيطة - السبورة - الكتاب - الطباشير
 - ٢ ظهور الأجهزة التعليمية الأولى . أجهزة العرض المنوثة Overhead projectors
 - ٣ التحول إلى الحوسبة . في الثمانينات والتسعينات
 - ٤ ظهور الإنترنت . في أواخر التسعينات ، وظهرت مواقع مثل Wikipedia
 - ٥ التعليم الإلكتروني E-Learning مع بداية القرنين الحادي والعشرين
 - ٦ التعليم عبر الأجهزة المحمولة مثل Duolingo و Coursera
 - ٧ التكنولوجيا التفاعلية . ظهرت السبورات الذكية وأجهزة العرض التفاعلية
 - ٨ التعلم الشخصي باستخدام الذكاء الاصطناعي مثل ChatGPT
 - ٩ الواقع الافتراضي والواقع المعزز VR & AR
 - ١٠ التعليم عبر الألعاب Gamification . باستخدام تطبيقات مثل Classcraft
 - ١١ التعليم عبر الروبوتات والإنترنت الأشياء
 - ١٢ التعليم باستخدام منصات التواصل الاجتماعي مثل YouTube ، TikTok
 - ١٣ ظهور تقنيات التعلم التكيفي مثل Classroom ، Teams
- ## أثر التكنولوجيا على التعليم:

١ تكسيه جودة التعليم

٢ زيادة التفاعل

٣ توفير الوقت والجهد

تحديات التكنولوجيا في التعليم:

١ الفجوة الرقمية

٢ الأمان الإلكتروني

٣ الاعتماد التكنولوجي

تعريف المنصات الرقمية:

- أداة قوية تساهم في تحسين مختلف جوانب الحياة
- بيئات إلكترونية تعتمد على التكنولوجيا كمصدر لتوفير محتوى رقمي يمكن الوصول إليه عبر الإنترنت

* خصائص المنصات الرقمية:

١. التوافق عبر الإنترنت
٢. التفاعلية
٣. التكامل مع الأدوات الرقمية الأخرى
٤. سهولة الاستخدام
٥. الاعتقاد بالبيانات

* أنواع المنصات الرقمية:

١. منصات التعليم الرقمي (Moodle, Teams, Google Classroom)
٢. منصات التواصل الاجتماعي (LinkedIn, Instagram, Facebook)
٣. منصات التجارة الإلكترونية (Shopify, eBay, Amazon)
٤. منصات العمل عن بعد (Zoom, Trello, Slack)
٥. منصات الترفيه الرقمية (Youtube, Spotify, Netflix)

* أهمية المنصات الرقمية:

١. تعزيز التواصل
٢. دعم التعلم والعمل
٣. توفير الوقت والموارد
٤. تحسين الفعالية والإنتاجية

* تحديات استخدام المنصات الرقمية:

١. الأمان والخصوصية
٢. الفجوة الرقمية
٣. التشتت والإدمان

* أمثلة على منصات التعليم الرقمية:

١. Moodle
٢. منصة مفتوحة المصدر، تستخدم لإدارة التعليم والتعلم عبر الإنترنت
٣. Google Classroom
٤. منصة مجانية توفرها Google لتسهيل إدارة الفصل الرقمية
٥. Microsoft Teams For Education
٦. جزء من حزمة Microsoft 365، وتوفير بيئة تعليمية تفاعلية
٧. Edmodo
٨. تركز على إنشاء المجتمعات التعليمية تفاعلية بين الطلاب والمعلمين

٦ Black board

منصة مقدمة تستخدم في الجامعات والليات

٧ Kahoot

مركز على التعلم من خلال الألعاب

٨ Schoology

منصة شاملة لإدارة العملية التعليمية

٩ Coursera

تقدم دورات تدريبية عبر الإنترنت بالتعاون مع جامعات عالمية

١٠ Canvas

مركز على توفير تجربة تعليمية مرنة وسهلة الاستخدام

١١ Future Learn

تقدم دورات قصيرة بالتعاون مع جامعات ومؤسسات تعليمية

ليرفح دراسة العمل التكنولوجية شامل سؤال وقال نزل كفاءته (الميزات)

فدى موجود في اللاب

١٢ ~~خوالت استخدام الإنترنت في التعليم~~

١٣ الوصول إلى الموارد التعليمية

١٤ تنوع المصادر

١٥ التعليم المفتوح (يوفر موارد مجانية ويسمح بالتعليم الذاتي للطلاب)

١٦ التعليم المتخصص (دعم مصادر تعلم مطلات بملية (لا يوجد في المنهج التعليمي)

١٧ تحديث المعلومات باستمرار

ب- التعلم التفاعلي والتعاوني

١٨ التعلم التفاعلي (توفر أدوات تفاعلية وتقنيات مثل الواقع الافتراضي VR)

١٩ التعلم القائم على المشروعات (يسهل العمل على مشاريع جماعية باستخدام أدوات

مثل Google Docs , Miro , Trello)

٢٠ التعلم التعاوني (يسمح بتبادل المعرفة والخبرات)

٢١ الفضول الافتراضية (حصر الوقت عبر بعد)

٢٢ تحسين التقييم والمتابعة

* أمثلة عملية لاستخدام الإنترنت في التعليم :

- ١ البحث عن المعلومات .
- ٢ المشاركة في ورش العمل والندوات .
- ٣ الاستفادة من المنصات التعليمية .
- ٤ المشاركة في المنتديات التعليمية .

* التحديات والمشكلات المرتبطة باستخدام الإنترنت في التعليم :

١ التحديات التقنية :

- ١ نقص البنية التحتية .
- ٢ الأخطاء التقنية .
- ٣ تفاوت المهارات التقنية .
- ٤ تكاليف التكنولوجيا .
- ٥ قضايا الخصوصية والأمان .

٢ حائز البيانات الشخصية (جمع البيانات قد يفرض على الاحترام) :

٣ المهجبات الإلكترونية :

٤ الوعي الأمني (قلة الوعي يؤدي إلى زيادة المخاطر) :

٥ خصوصية في بيئة التعليم عبر الإنترنت :

٦ السجل الرقمي قد يشهد خصوصية الطلاب والمعلمين :

٧ مشاركة المحتوى المتخصص بشكل غير مقصود :

* استراتيجيات للتغلب على التحديات :

١ تحسين البنية التحتية .

٢ تعزيز المهارات التقنية .

٣ تحسين سياسات الأمان .

٤ تنظيم القوائم والرقابة .

* تأثير التعليم الرقمي على الأداء الأكاديمي :

١ تحسين التفاعل والمشاركة .

٢ تعزيز الفهم الواسع للمواد .

٣ زيادة معدلات النجاح .

٤ دعم التعليم المخصص .

أهداف النجاح في هذا المجال، يجب التركيز على:

- ١٢ تحسين البنية التحتية التقنية.
 - ١٣ توفير التدريب اللازم للمعلمين والطلاب.
 - ١٤ تصميم مناهج تعليمية تستفيد من إمكانيات التكنولوجيا.
- أهداف مستقبل التعليم الرقمي:

- ١٢ التعلم المخصص Personalized Learning
- ١٣ التعلم المدمج Blended Learning
- ١٤ الواقع الافتراضي والمعزز VR & AR
- ١٥ التعليم القائم على الألعاب Game-Based Learning
- ١٦ استخدام الروبوتات والمساعدات الذكية.
- ١٧ التعليم اللامركزي Decentralized Education
- ١٨ التعلم مدى الحياة Life Long Learning

أهداف تحسين استخدام التكنولوجيا في التعليم:

- ١٢ تحسين البنية التحتية التقنية.
- ١٣ تطوير محتوى تعليم رقمي عالي الجودة.
- ١٤ تعزيز تدريب المعلمين.
- ١٥ ضمان الأمان الرقمي والحماية.
- ١٦ تشجيع البحث والابتكار.
- ١٧ تعزيز الوصول للجميع.
- ١٨ تقييم الفعالية باستمرار.

أهداف تطبيقات تكنولوجيا التعليم الحديثة:

١٢ Google classroom

- إنشاء مهام وإعلانات للصفود الفردية.
- إرفاق عروض شرائح أو روابط.
- عندما يكمل الطالب العمل، يتم حفظه تلقائياً في مجلدات داخل Google Drive.

١٢ Apple classroom :-

يسمح للمعلمين بمراقبة ما يفعله الطلاب على أجهزة Apple والتحكم فيه.

١٣ Seesaw :-

يساعده على مراقبة الوالدين على اطلاع.

يعتبر مدفظة عبر الإنترنت.

يمكن للطلاب تحميل أفضل الأعمال لمشاركتها مع أولياء أمورهم.

يمكن للمدرسين إضافة أمثلة على نقاط قوة الطلاب.

١٥ Classtree :-

يربط بين المعلمين والطلاب وأولياء الأمور.

يتصرف بالحيثاء كمنصة وسائط اجتماعية.

١٦ Figment AR :-

يمكن من خلاله التلاعب بالعالم من حولك ، وإضافة كائنات ثلاثية الأبعاد.

من فئة تطبيقات الواقع المخزّن.

تتميز من منصات التعليم الذائق عبر الإنترنت :-

١٧ أكاديمية خات :-

منصة عبر الإنترنت توفر تعليم مجاني في الرياضيات والعلوم وعلوم الكمبيوتر.

١٨ Coursera :-

تتميز بدورات من جامعات حول العالم.

يتيح التعلم وفقاً لسرعة الفرد مع جداول زمنية مرنة.

١٩ Duolingo :-

منصة تتيح تعلم لغة جديدة مجاناً.

٢٠ Lynda من LinkedIn :-

رسوم غير مجانية

تقدم مجموعة متنوعة من الدورات التدريبية حول موضوعات مختلفة.

٢١ Udemy :-

تقدم مجموعة متنوعة من الدورات حول العديد من الموضوعات منها ما هو مجاني.

ومنها مدفوع ، توجه بعض المسارات باللغة العربية.

نموذج التصميم التعليمي ADDIE

يتكون من المراحل الخمسة التالية:

١ التحليل	Analysis	٢ التصميم	Design
٣ التطوير/ الإنتاج	Development	٤ التنفيذ	Implementation
٥ التقييم	Evaluation		

١ التحليل Analysis

- تحديد الموضوع.
- تحليل المصمات التعليمية ووصف تفصيلي لها.
- تحليل خصائص المتعلمين.
- تحليل الموارد والقيود في البيئة التعليمية.

٢ التصميم Design

- صياغة الأهداف السلوكية.
- تحليل المعارف إلى وحدات صغيرة.
- تصميم الوسائط.
- تحديد الأنشطة.
- تصميم أدوات القياس.

٣ التطوير

- ملاحظة سلوك الطلاب أثناء تجربة المحتوى.

٤ التطبيق

- بعد إدخال التعديلات والمعالجة في التجربة يصبح المحتوى معداً للتطبيق.

٥ مرحلة التقييم

- عملية مستمرة من بداية التصميم إلى ما بعد التطبيق الفعلي.