اللقاء الحادي عشر

التفكير التأملي – البرمجيات التعليمية

الثلاثاء | 18/8/2026

أريج محمد عثمان علان

9240346

مناهج وأساليب تدريس باللغة الإنجليزية

الأستاذ الدكتور منصور الوريكات

اللقاء الحادي عشر الثلاثاء | 18/8/2026

التحديث المستمر للبرمجيات التعليمية

تناول هذا اللقاء أهمية التحديث المستمر للبرمجيات التعليمية، حيث أدركت أن إنتاج البرمجية التعليمية لا ينتهي بمجرد الانتهاء من تصميمها وتطبيقها، بل تحتاج إلى مراجعة وتطوير مستمرين للتأكد من قدرتها على مواكبة احتياجات المتعلمين والتغيرات التقنية. فالتكنولوجيا التعليمية مجال متغير باستمرار، وأي برنامج لا يخضع للتطوير قد يفقد فاعليته مع مرور الوقت. ويؤكد Alessi and Trollip (2001) أن تقويم البرمجيات التعليمية وتطويرها يمثل مرحلة أساسية لضمان جودة المنتج التعليمي وتحسين تجربة التعلم.

مفهوم البرمجيات التعليمية ومن يقوم بإنتاجها

ساعدني هذا اللقاء على توضيح مفهوم البرمجيات التعليمية، فهي ليست مجرد برامج حاسوبية، وإنما أدوات تم تصميمها بهدف تحقيق أهداف تعليمية محددة من خلال تقديم المحتوى والتفاعل والأنشطة بطريقة منظمة. وقد أدركت أن إنتاج هذه البرمجيات ليس مسؤولية شخص واحد فقط، بل هو عمل تشاركي يضم مجموعة من المختصين مثل مصمم التعليم، وخبير المحتوى، والمبرمج، والمصمم، والمقيم؛ لأن نجاح البرمجية يعتمد على التكامل بين الجانب التربوي والتقني (Alessi & Trollip, 2001).

أنواع البرمجيات التعليمية القائمة على أنماط التدريس

ناقش اللقاء أنواع البرمجيات التعليمية التي ترتبط بطريقة التدريس المستخدمة، ومن أبرزها:

* التدريس الخصوصي (Tutorial): يقدم المحتوى للمتعلم بصورة منظمة مع شرح وتقويم.
* التدريب والممارسة (Drill and Practice): يركز على تكرار المهارات للوصول إلى الإتقان.
* المحاكاة (Simulation): توفر بيئة مشابهة للواقع تسمح للمتعلم بالتجربة دون مخاطر.
* الألعاب التعليمية (Instructional Games): تستخدم اللعب كوسيلة لزيادة الدافعية وتحقيق أهداف تعليمية.
* حل المشكلات: تساعد المتعلم على التفكير والتحليل واتخاذ القرارات.

وقد جعلني هذا التصنيف أدرك أن اختيار البرمجية لا يجب أن يعتمد على حداثة التقنية، وإنما على الهدف التعليمي وطبيعة المحتوى والمهارة التي نريد تنميتها.

مراحل إنتاج البرمجيات التعليمية

من الأفكار المهمة التي تناولها اللقاء مراحل إنتاج البرمجيات التعليمية، حيث تمر عملية الإنتاج بعدة مراحل مترابطة تبدأ بمرحلة التصميم، والتي يتم فيها تحديد الأهداف والمحتوى والفئة المستهدفة والاستراتيجيات

التعليمية. ثم تأتي مرحلة الإعداد التي تشمل جمع المصادر وتجهيز المواد التعليمية، وبعدها كتابة السيناريو الذي يحدد تسلسل العرض والتفاعل المتوقع من المتعلم.

بعد ذلك يتم الانتقال إلى التنفيذ، ثم التجريب للتأكد من كفاءة البرمجية واكتشاف المشكلات، ثم التطوير بناءً على نتائج التجربة، وأخيرًا التطبيق الفعلي. وقد أوضح لي هذا التسلسل أن إنتاج البرمجية التعليمية عملية منظمة تحتاج إلى التخطيط والتقويم المستمر وليس مجرد كتابة برنامج حاسوبي (Gagné et al., 2005).

معايير تقويم البرمجيات التعليمية

كان من الجوانب المهمة في اللقاء الحديث عن معايير تقويم البرمجيات التعليمية، حيث لا يكفي أن تكون البرمجية جذابة من الناحية التقنية، بل يجب أن تحقق مجموعة من المعايير التعليمية والفنية.

ومن أبرز هذه المعايير:

* مناسبة البرمجية للفئة المستهدفة.
* وضوح الأهداف التعليمية.
* تنظيم المحتوى وتسلسله.
* مناسبة الاستراتيجيات التعليمية المستخدمة.
* توفير أنشطة تفاعلية.
* تقديم تغذية راجعة للمتعلم.
* سهولة الاستخدام وجاذبية التصميم.
* توفير وسائل عرض متنوعة.
* إمكانية التقويم والمتابعة.

وقد أدركت أن جودة البرمجية التعليمية لا تقاس بشكلها الخارجي فقط، وإنما بقدرتها على تحقيق تعلم فعلي وتقديم تجربة تعليمية مناسبة للطالب.

المعايير التعليمية والاتصالية في البرمجيات

أضافت الصور المعروضة في اللقاء جانبًا مهمًا يتعلق بالمعايير التعليمية والاتصالية، حيث تشمل المعايير التعليمية تحديد الفئة المستهدفة، والأهداف الدقيقة، والاستراتيجيات المناسبة، وتنظيم المحتوى، والأنشطة، والتعلم التفاعلي، والتقويم المستمر.

أما المعايير الاتصالية فتتعلق بطريقة تقديم الرسالة التعليمية، مثل وضوح الاتصال بين المتعلم والبرنامج، تنوع وسائل العرض، عدم تشتيت الانتباه، زيادة الدافعية والحماس، وتوفير فرص التغذية الراجعة والمشاركة. وهذا جعلني أرى أن تصميم البرمجية التعليمية يشبه تصميم عملية تواصل متكاملة بين المتعلم والمحتوى.

اللقاء الحادي عشر الثلاثاء | 18/8/2026

ملف الإنجاز وأهميته

في نهاية اللقاء تناول الدكتور موضوع ملف الإنجاز (Portfolio)، حيث أوضح أهميته في جمع وتنظيم الأعمال والمهام التي تعكس تطور المتعلم خلال المقرر. وقد جعلني ذلك أدرك أن ملف الإنجاز لا يمثل مجرد تجميع للواجبات، وإنما وسيلة للتأمل والتقييم الذاتي وإظهار النمو في المعرفة والمهارات.

كما أن ملف الإنجاز يساعد المتعلم على متابعة تقدمه، وتنظيم أعماله، وربط الجانب النظري بالتطبيق العملي، وهو ما يجعله أداة مهمة في التقويم الحديث القائم على متابعة عملية التعلم وليس فقط قياس النتيجة النهائية (Barrett, 2007).

ما يحتاج إلى تطوير

بعد هذا اللقاء، أحتاج إلى تطوير معرفتي بمراحل تصميم وإنتاج البرمجيات التعليمية بصورة عملية، إضافة إلى تعلم كيفية استخدام معايير التقويم للحكم على جودة أي برنامج تعليمي. كما أحتاج إلى تحسين قدرتي على بناء ملف إنجاز منظم يعكس التعلم والتطور وليس مجرد حفظ الأعمال.

رؤيتي الشخصية والخطوات المستقبلية

خرجت من هذا اللقاء بقناعة أن البرمجية التعليمية الناجحة هي نتيجة توازن بين التصميم التربوي والتقني. فوجود التكنولوجيا وحده لا يضمن نجاح التعلم، وإنما المهم هو كيفية تصميمها وتوظيفها وفق أهداف واضحة.

وفي المستقبل سأركز على فهم نماذج تصميم التعليم بشكل أعمق، وتطبيق معايير التقويم عند استخدام أي أداة رقمية، إضافة إلى الاهتمام ببناء ملف إنجاز يعكس تطوري العلمي والمهني بصورة مستمرة.

المراجع (**APA 7**)

Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). Multimedia for learning: Methods and development (3rd ed.). Allyn & Bacon.

Barrett, H. C. (2007). Researching electronic portfolios and learner engagement. Journal of Adolescent & Adult Literacy, 50(6), 436–449.

Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). Principles of instructional design (5th ed.). Wadsworth.

Skinner, B. F. (1954). The science of learning and the art of teaching. Harvard Educational Review, 24(2), 86–97.