**التكليف الأول**

**اسم الطالب:** محمود مصطفي الشحات

**القسم العلمي:** اعداد معلم حاسب الي

**السكشن:** 3

**البرمجية التعليمية:**

مجموعة مترابطة من شاشات الكمبيوتر التي تقدم المحتوي التعليمي في صورة وسائط متعددة (نص – صوت – صورة – حركة) متكاملة مع إتاحة الفرصة للمتعلم بالتحكم في استعراضها، والتفاعل مع محتوياتها من أجل تحقيق أهداف تعليمية محددة كل على حسب قدراته وإمكاناته

**تصنيف البرمجيات التعليمية:**

**1- برمجيات التدريب والممارسة**

يستهدف استخدام برمجيات التدريب والممارسة مساعدة الطالب على الاستذكار والتدرب على مهارات تعلم سبق وأن تعرف عليها في مواقف تعليمية

**2- برمجيات المحاكاة**

يقصد بالمحاكاة عملية تمثيل أو نمذجة أو إنشاء مجموعة مواقف تمثيلاً أو مشابهه للموقف الفعلي بما يسهم في تسهيل عرضها والتعمق فيها لاستكشافها والتعرف على نتائجها عن قرب

**3- برمجيات الألعاب التعليمية والتلعيب**

تعتبر برمجيات الألعاب التعليمية والألعاب الرقمية المحفزة "التلعيب" ذات أهمية كبري في جذب انتباه الطلاب واكسابهم المفاهيم المختلفة، كما يمكن استخدام برامج الألعاب التعليمية في جميع المقررات ولمختلف المستويات العمرية والعقلية.

**4- برمجيات لغة الحوار (الذكاء الاصطناعي)**

تمثل برمجيات لغة الحوار الذكاء الاصطناعي) نوعا هاما من البرمجيات التي تعتمد على التفاعل Interaction بين الطالب والكمبيوتر بواسطة التحاور باستخدام اللغة الطبيعية

**5- برمجيات حل المشكلات**

تعتمد برمجيات حل المشكلات على أساس تنمية مهارات البحث العلمي ومهارات التفكير الناقد والتفكير الابتكاري لحل المشكلات والقضايا العلمية واستخدامها في مواقف حياتية أخرى عبر اختيار الطالب البرمجية المناسبة لمشكلته ويقوم بحلها من خلاله عبر مساعدته في اتخاذ القرار السليم في المواقف الحياتية التي يتعرض لها في الواقع الفعلي

**6- برمجيات التعليم الخصوصي**

يتيح هذا النمط تقديم وعرض مفاهيم علمية لم يسبق للطالب دراستها، حيث تحل البرمجيات محل الاستاذ الخصوصي حيث يتم تصميم البرنامج لعرض المادة العلمية خطوة خطوة ومن ثم طرح الأسئلة للتأكد من أن الطالب قد اكتسب المفاهيم والمهارات التي تم طرحها من خلال دراسة الموديول المستهدف

**نظريات التعلم المتعلقة باستخدام البرمجيات التعليمية:**

تسعى نظريات التعلم الى محاولة فهم وتفسير ظاهرة وسلوك تعلم من وجهة نظر خاصة بها بهدف صياغة مبادى وقوانين عامة لضبط السلوك وتوجيهه. وفي هذا الإطار يعتمد تصميم وإنتاج البرمجيات التعليمية على نظريات تعلم تسهم تفسير كيفية حدوث التعلم، لذا ينبغي الاهتمام بتطوير بنية الهيكل العام للبرمجيات على الفلسفات العلمية المستمدة من نظريات التعلم التي يتم الاعتماد عليها في طريقة في تصميم

البرمجيات التعليمية

وفيما يلي اهم نظريات التعلم المتعلقة باستخدام البرمجيات التعليمية:

النظرية السلوكية - النظرية المعرفية - النظرية البنائية - نظرية انماط التعلم

**مواد التعلم الرقمي:**

* الكتب الدراسية والمقالات
* مواقع الويب
* العروض التقديمية
* الصوت والفيديو والمواد السمعية
* الرسوم المحركة والمحاكاة