

Webinar

التحول التقني



محاضرة بعنوان:

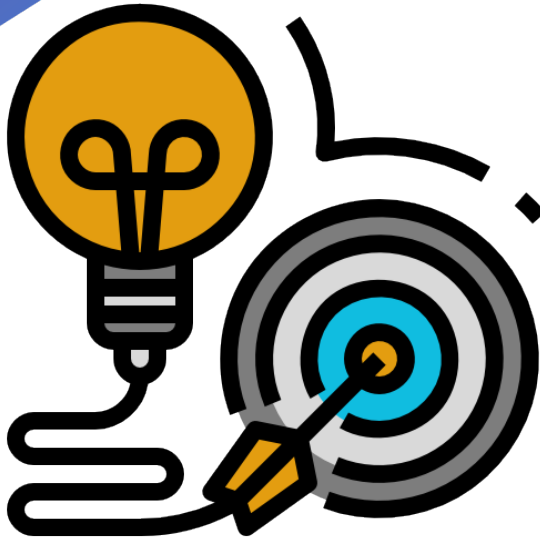
الرحلات المعرفية عبر الويب Web Quest

تقديم : موسى محمد الشخي

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



- ماهية الرحلات المعرفية عبر الويب
- أهمية الرحلات المعرفية عبر الويب
- دورها في تنمية مهارات التفكير العليا
- تمكين المشاركين من تصميم الرحلات المعرفية



مخطط البرنامج



1. الفقرة الأولى: مفهوم الرحلة المعرفية عبر الويب
2. الفقرة الثانية: تصميم سيناريو لرحلة معرفية
3. الفقرة الثالثة : إنتاج رحلة معرفية عبر الويب



في ظل التطور العلمي والتقدم التقني والمهني بات من الضروريّات على كل فردٍ أو مؤسسة إيجاد طرائق وأساليب تتفق وهذا التطور الهائل في مختلف المجالات.



مفهوم الرحلة المعرفية عبر الويب

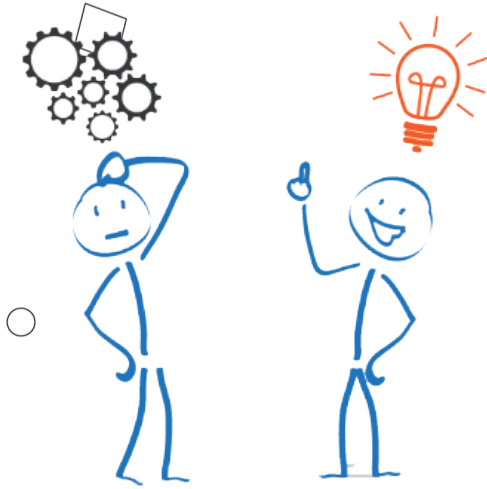
1



الفقرة التدرجية الأولى



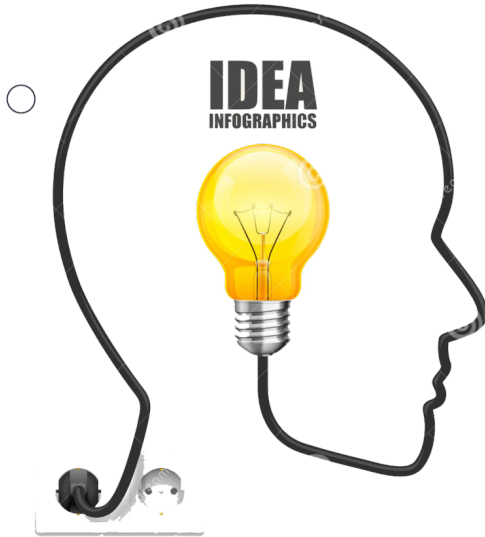
مفهوم الرحلات المعرفية



هي "نشاط تعليمي يقوم على توظيف الإنترنت بمصادره المختلفة، بشكل يساعد المتعلم على البحث والتقصي والتفكير من أجل مساعدته على اكتساب المعرفة والمهارة في جو ممتع ومشوق ونشط" (قطيط, 2011).

هي أنشطة تربوية تعتمد بشكل كبير على البحث والتقصي في مواقع الإنترنت بهدف الوصول للمعلومة بأسرع وقت وجهد, بحيث تهدف إلى تنمية المهارات الذهنية المختلفة لدى الطلاب مثل مهارة الفهم والتحليل والتركيب والتقويم.

فكرة الرحلات المعرفية



- ✓ يعود ابتكار فكرة الرحلات المعرفية إلى الدكتور بيرني دودج, في عام 1995م.
- ✓ وهو نشاط يعد من قبل المعلم ويُعطى للطلاب نشاط صفي أو لا صفي.
- ✓ يقوم من خلاله الطالب بالقراءة والتحليل وتجميع المعلومات باستخدام شبكة الإنترنت.
- ✓ البحث في المصادر التي وفرها له المعلم مسبقاً.
- ✓ تتبع الرحلات المعرفية في الأغلب نمطاً موحداً, ولكن تختلف في موضوعها.

أهمية الرحلات المعرفية



1 تنمي مهارات التعلم الذاتي
البناء

2 تساعد على تحقيق أهداف تعليمية
محددة

3 تشجع على العمل الجماعي
التعاوني

4 تعمل على تعزيز التعامل مع مصادر
المعرفة

5 تطوير قدرات المتعلم البحثية والاستكشافية



6 الاستفادة القصوى من التقنيات الحديثة

7 التعمق في مجال البحث عن المعلومة.

8 الاستخدام الآمن لشبكة الإنترنت.

9 تحويل الواجبات لعمل استكشافي.

10 بناء المعرفة لدى الطالب بطريقة

سلسلة.



عناصر بناء الرحلة المعرفية



1. المقدمة
2. المهام
3. الإجراءات
4. المصادر
5. التقييم
6. الخاتمة



أولاً : المقدمة

1. يتم فيها التمهيد لفكرة النشاط أو المهمة.
2. إعطاء فكرة واضحة عن الموضوع.
3. تقديمها بطريقة جذابة ومشوقة وبعبارات محفزة.
4. تحوي تشويقاً للطلاب على البحث والاكتشاف.



ثانياً : المهمة

1 المرور بمراحل الرحلة المعرفية كاملة

2 بعد إنجازها يتمكن الطالب من إتقان أهداف الدرس.

2 بمعنى آخر هي سؤال الواجب أو النشاط.

هي أسئلة أو أنشطة يُطلب أداءها من قبل الطلاب من خلال المرور بمراحل الرحلة المعرفية كاملة



أنواع المهمات



- إعادة الصياغة.
- التجميع.
- التحقق و التتبع.
- مهمات الصحفي.
- التصميم.
- الحوار والتفاوض.
- الخطابة والإقناع.
- المهمات التحليلية.



يتم في هذه المرحلة وصف الطريقة المثلى لإنجاز المهمة المطلوبة

3



2

- وصف خطوات وقواعد العمل وصفاً تفصيلياً.
- يشمل كافة الخطوات التي يتوجب على الطالب اتباعها لإتقان المهمة.
- منذ البداية وحتى اتمامها

1



رابعاً: المصادر

في هذه المرحلة يتم توفير المصادر التعليمية التي من خلالها سيتمكن الطالب من أداء المهمة بشكل صحيح.

1 أن تكون هذه المصادر من اختيار المعلم

2 ملائمة للفئة العمرية وأمنة وذات ثقة.



خامساً: التقييم

في هذه المرحلة يضع المعلم للطلاب المعايير التي سيقيم بناءً عليها أداءه ومدى إتقانه للمهمة.

1 توضح للطلاب ما المطلوب منه أداءه بالضبط.

2 غالباً تكون على شكل جدول معايير.

3 ومن خلال المعايير يتضح للطلاب كيف سوف يقيم



سادساً: الخاتمة



تحتوي الخاتمة على:

- ملخص لمضمون النشاط الذي قام به الطالب والهدف العام منه.
- تذكر الطالب بالمهارات والمعارف التي تم اكتسابها من هذه الرحلة.
- التحفيز على إتمام المهمة والاستفادة من نتائجها والبحث في جوانب أخرى متعلقة بها.

قصيرة المدى

- تتراوح مدتها من يوم إلى بضعة أيام.
- غالباً الهدف منها الوصول إلى مصادر المعلومات.
- مقتصرة على مادة واحدة.
- تتطلب عمليات ذهنية بسيطة.
- تستعمل مع المبتدئين في استخدام التقنية.

طويلة المدى

- تتراوح مدتها من أسبوع إلى شهر.
- تتمحور حول عمليات ذهنية متقدمة.
- تقدم نتائجها على شكل عروض, بحوث, أوراق عمل.
- تتطلب العمل على برامج حاسوبية.



تقييم جودة الرحلات المعرفية



1. أصالة الفكرة.
2. إبداعية المهمة أو المهام.
3. ارتباط المهمة بالمحتوى التعليمي.
4. التفصيل في عرض الإجراءات.
5. تنوع المصادر والمراجع.
6. وضوح وعدالة التقييم.
7. ملائمة الرحلة المعرفية للفئة المستهدفة.
8. تشجيع على العمل التعاوني.
9. التنظيم والجاذبية والإبداع في الإخراج.



مقياس تقييم رحلة معرفية

المعيار	ممتاز	جيد	مقبول
١- أصالة الفكرة	فكرة حديثة	فكرة حديثة ولكن متكررة	فكرة تقليدية
٢- إبداعية المهمة أو المهام	مهمة تثير جميع مستويات التفكير لدى الطالب	مهمة مباشرة ولا تتطلب مهارات تفكير عليا	مهمة يمكن استبدالها بسؤال مباشر
٣- المهمة مرتبطة بالمحتوى التعليمي	المهمة مرتبطة بالمحتوى وتغضيه بشكل كامل	المهمة مرتبطة بالمحتوى ولكن لا تغطيه بشكل كامل	المهمة غير مرتبطة بالمحتوى التعليمي
٤- التفصيل في عرض الإجراءات	إجراءات متنوعة وتفصيلية وواضحة	إجراءات غير واضحة وناقصة	إجراءات مختصرة وعامة جدا
٥- تنوع المصادر الإلكترونية	مصادر متنوعة ومرتبطة بالموضوع وشاملة	مصادر محدودة وغير كافية وتقليدية	المصادر غير مفيدة
٦- وضوح التقييم وعدالته	معايير محددة تحتوي على مقاييس الأداء	معايير محددة ولكن لا تحتوي على مقاييس الأداء	معايير عامة وغير واضحة
٧- التصميم العام للرحلة	جمال العرض وشمولية المعلومات ووضوحها	عرض تقليدي	عرض غير واضح وغير منظم
٨- الرحلة تناسب الفئة المستهدفة والموضوع	محتوى العرض ولغة الكتابة يناسب الفئة المستهدفة والموضوع	العرض واللغة غير ملائمين للفئة المستهدفة أو الموضوع	العرض واللغة غير ملائمين للفئة المستهدفة والموضوع
٩- الرحلة تشجع على العمل التعاوني	يتطلب حل المهام التعاون الكامل بين أفراد المجموعة	لا يمكن أن يضمن المعلم دور كل طالب في أداء المهمة	المهمة لا تتطلب العمل التعاوني لإنجازها



تصميم سيناريو لرحلة معرفية

2



الفقرة التدريبية الثانية



مفهوم التصميم التعليمي المنظم

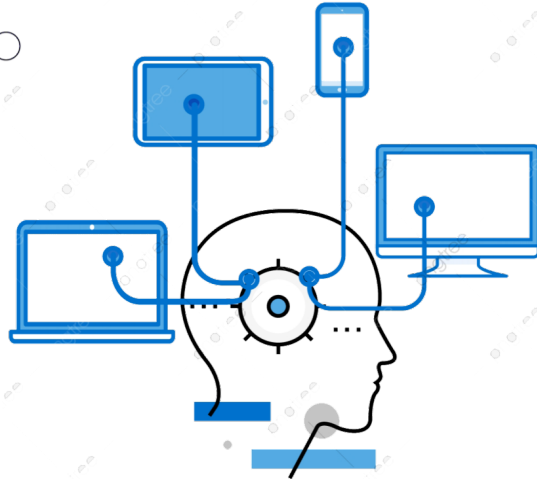
عملية منهجية تعكس ترجمة مبادئ التعلم وخطته إلى المواد التعليمية والأنشطة ومصادر المعلومات والتقييم.

design

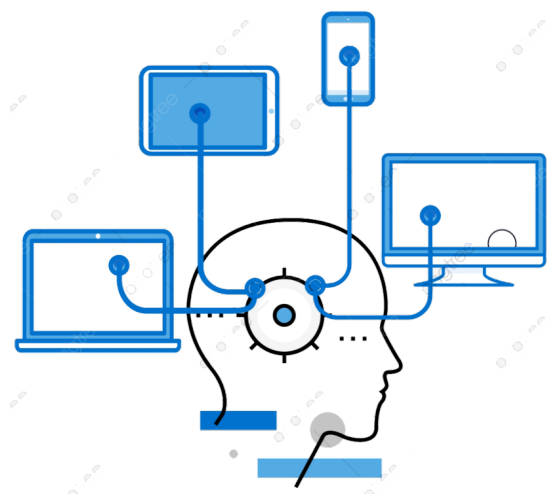


الافتراضات

1. أن يكون لدى المصمم فكرة واضحة حول ما ينبغي أن يتعلمه الطالب كنتيجة للتعليم.
2. أفضل التعليم هو الذي يتسم بالفاعلية (Effectiveness) والكفاءة (Efficiency) وجذب الإنتباه (Appealing).
3. يمكن أن يتعلم الطلاب من تقنيات مختلفة، ولذا فإن التدريس المباشر ليس دائماً ضرورياً للتعليم.

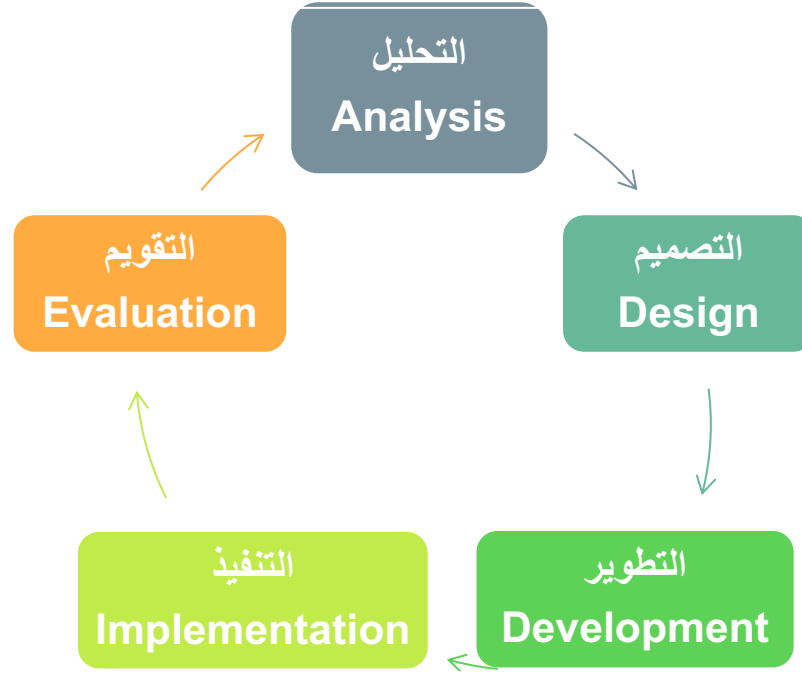


الافتراضات



4. توجد مبادئ للتعليم تنطبق على جميع الأعمار وجميع المجالات الدراسية.
5. ينبغي أن تشمل عملية التقويم، تقويم التدريس وكذلك تقويم أداء المتعلم.
6. يجب أن يقوم المتعلمون بناء على مدى تحقيقهم للأهداف بدلاً من تقويمهم في ضوء أداء أقرانهم الطلاب.
7. ينبغي أن يتوافر انسجام بين الأهداف ونشاطات التعلم والتقويم وخصائص المتعلمين والسياق التعليمي.

نموذج ADDIE للتصميم التعليمي



التحليل

هي مرحلة تقدير الحاجات أو تحديد المشكلة التعليمية الموجودة، ثم تحويل هذه الحاجات إلى أهداف دراسية محددة.

هي مرحلة تحديد المشكلة أو الفجوة الموجودة وتحديد كافة أسبابها وطرق علاجها. وتشمل على:

1. تحليل المشكلة (تقدير الحاجات).
2. تحليل المهمة.
3. تحليل خصائص المتعلمين.
4. تحليل السياق (الإمكانات)



التصميم

هي عملية ترجمة التحليل إلى خطوات واضحة قابلة للتنفيذ، وذلك عن طريق وضع المخططات والمسودات الأولية لتطوير المنتج التعليمي.

تشمل مرحلة التصميم على:

1. صياغة الأهداف التعليمية سلوكياً وترتيب تسلسلها.
2. تصميم الأنشطة وتسلسل التعلم.
3. تحديد الاستراتيجيات التعليمية المناسبة.
4. اختيار نوع التقنيات التعليمية المناسبة.
5. إعداد أدوات التقويم.
6. رسم سيناريو للمنتج التعليمي على ورق.



نشاط 3

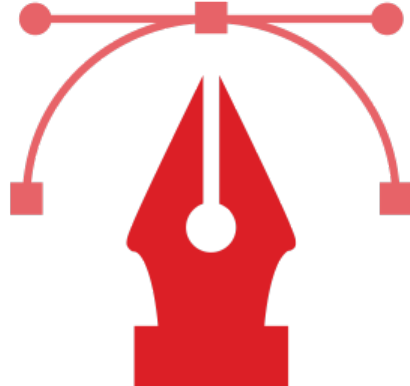
صمم الرحلة المعرفية بالاستناد إلى بيانات مرحلة التحليل والمحتوى التعليمي الذي لديك.

1. حدد الأهداف السلوكية التي ترغب من طلابك تحقيقها بعد إتمام الرحلة المعرفية.
2. صُنِّع المهمة أو المهام (السؤال الرئيس والأسئلة الفرعية في الرحلة المعرفية).
3. حدد الإجراءات والخطوات الواجب اتباعها لتنفيذ المهمة بنجاح.
4. اختر نوع التقنيات التعليمية والمصادر المناسبة لتطوير الرحلة المعرفية وتنفيذها.
5. أعد مقياس التقييم الذي ستقيّم الطلاب بناء عليه بعد انتهائهم من أداء المهمة.



رسم السيناريو الخاص بالرحلة المعرفية

1. تصميم صفحة الغلاف.
2. تصميم صفحة المقدمة.
3. تصميم صفحة المهمة.
4. تصميم صفحة الإجراءات.
5. تصميم صفحة المصادر.
6. تصميم صفحة التقييم.
7. تصميم صفحة الخاتمة.



التطوير



✓ يتم في هذه المرحلة إنتاج الحل بشكل فعلي بحث يتم تحويل الخطة المكتوبة على الورق إلى درس أو منتج حقيقي مادي قابل للاستخدام.

✓ خلال هذه المرحلة يتم تطوير المحتوى وكل الوسائل التعليمية التي ستستخدم فيه وأي مواد أخرى داعمة مثل البرامج.



التنفيذ

في هذه المرحلة يتم تنفيذ الدرس أو المنتج في أرض الواقع على عينة حقيقية سواء كانوا متعلمين أو متدربين. كما يتطلب في هذه المرحلة جمع بيانات التقويم التكويني ومراقبة مدى فاعلية الدرس أو المنتج المستخدم. وتشمل على:

1. التطبيق أو التجريب الفردي.
2. التطبيق أو التجريب مع مجموعات.
3. التطبيق أو التجريب في مكان الاستخدام الفعلي.



التقويم

في هذه المرحلة يتم استخدام البيانات التي تم جمعها في مرحلة التنفيذ للحكم على مدى كفاءة وفاعلية المنتج ومن ثم تقويمه وتطويره من جديد.

كذلك يتم في هذه المرحلة اختبار وتقييم تعلم المتعلمين تقويماً نهائياً للتأكد من فاعلية الدرس أو المنتج.

تشمل على :

1. تقويم تحصيل المتعلم أو المتدرب.
2. تقويم خطة التصميم التعليمي وتقويم المنتج بشكل عام.



إنتاج الرحلة المعرفية

3



الفقرة التدريبية الثالثة

1. موقع كويست جاردن (Quest Garden)



QuestGarden

where great WebQuests grow

Home

Member Login

About QuestGarden

Search for Examples

Register for a Free Trial

Subscribe

Contact Us

News



Price cut! Subscriptions to QuestGarden are now available for \$9.95! Engage your students for weeks for the price of a

Welcome to Our New Server!

You might see no difference at all, or (ideally) things may see snappier. Over the next few days there are likely to be small glitches caused by the fact that moving to our new host also meant moving to newer versions of PHP and MySQL. Please report any errors you encounter by writing on our [Contact Page](#) and we'll squash them quickly.

Guided Inquiry Made Semi-Easy

The WebQuest model has been around since 1995 when I developed it for use in a course at San Diego State University. The goal then, and now, was to create lessons that make good use of the web, engage learners in applying higher level thinking to authentic problems, and use everyone's time well. Since that beginning, one of the ongoing challenges has been to make it faster and easier for teachers to do all these things. QuestGarden is the end result of those 22 years of effort.

— Bernie Dodge, PhD

Who is this Site For?



If you're looking for a way to go beyond rote learning and disengaged learners. this is the place for you. QuestGarden is useful for pre-service teachers, working teachers, and the professional developers and teacher educators who work with them. The lessons created on this site are available for use by educators everywhere. Instructors of courses and workshops can request that a **group page** be set up so that participants can dive

Featured WebQuest



The Wicked Witch is Dead by Nichole Fratoni, West Virginia University.

Other Useful Sites

[WebQuest.org Portal](#)
[Copyright-Friendly Media](#)
[Cooperative Learning Cente](#)
[Jigsaw Classroom](#)
[21st Century Skills](#)
[San Diego State University](#)

Original CSS design by Andrea Viklund



2. موقع زونال (Zunal Website)

The screenshot shows the Zunal website interface. At the top, there is a navigation bar with the following elements: ZUNAL.COM, a search icon, Browse, Help, Questions?, Login, and Register. Below the navigation bar, the page is divided into three main sections:

- WEBQUEST MENU:** A vertical list of subjects including Art Music, Business/Economics, English/Language, Foreign Language, Health/PE, Life, Skills/Careers, Mathematics, Professional Skills, Science, Social Studies, Technology, User Profiles, WebQuest Search, and a WEBQUEST SEARCH button at the bottom.
- WELCOME TO ZUNAL:** A central banner with a blue background and white text that reads: "ZUNAL is a FREE web-based software for creating WebQuests in a short time without writing any HTML codes!". It features a "FREE" badge and navigation arrows.
- MOST VISITED:** A section displaying two featured webquests:
 - The Life And Times Of William Shakespeare!**: A webquest about William Shakespeare. It includes a portrait of Shakespeare, a description, and statistics: Subject: English / Language Arts | Grade: 9-12 | Author(s): Caroline Tanner | Views: 3,853,338 | Favorited: 417 | Reviews: 5 stars (10).
 - La Adolescencia**: A webquest about adolescence. It includes a photo of children and a description: "En esta Unidad de Indagación intentaremos conocer las principales características de una etapa importante y muy próxima en nuestras vidas". Subject: Social Studies | Grade: 9-12.

On the right side of the page, there are two user profile boxes:

- RANDOM USER:** Profile for K. Dilyara, a member from Russia since July 2018.
- RANDOM WEBQUEST:** Profile for an Actor, Talent, Model, etc...



إنتاج رحلة معرفية

<https://sites.google.com/>

3. موقع Google site

موقع إلكتروني بلا عنوان

عنوان صفحتك

تغيير الصورة

نوع الخزان

4. برنامج PowerPoint



نشكركم على حضوركم معنا في

Webinar

التحول التقني

خبير أو متخصص تقني وتملك الوقت
والشغف لنشر خبراتك

انضم كمدرّب

في ويبينار التحول التقني

altqniah.sa/go/WebinarTR



تابع جديدنا

@altqniah

للإجابة عن استفساراتكم

webinars@altqniah.sa

التحول التقني
TechTrans

