نماذج لاستراتيجيات التدريس الذكية في ضوء خبرات بعض الدول

.Models of smart teaching strategies in light of some countries experiences

د. دلال عبد الله الربيعة - أستاذ مساعد بمعاهد البيان لإعداد المعلمات –الرياض-المملكة العربية السعودية

Email: dalal-70@hotmail.com

ملخص الدراسة

يحظى التعليم باهتمام بالغ من قبل جميع الدول والمجتمعات، لما له من أثر على رقيها وتطورها وتقدمها العلمي، ولما يُلقى على عاتقه من مهمة تلبية احتياجات عملية التنمية من القوى والكوادر البشرية المؤهلة علمياً والمزودة بالمهارات الفنية رفيعة المستوى، فقد شهد في الربع الأخير من القرن الماضي ، تحولاً جذريا في استراتيجيات التدريس وأنماط التعليم ومجالاته، فهذا التطور أتاح الفرصة لتحسين أساليب التدريس والتي من شأنها أن توفر المناخ الفعال الذي يساعد على إثارة اهتمام الطلاب وتحفيزهم ومواجه ما بينهم من فروق فردية بأسلوب فعال، بالتالي تحقيق أهداف التعليم بأكثر كفاءة وأقل وقت وجهد، فقد أصبح التعليم ذو الجودة العالية مطلباً أكثر من أي وقت مضى بالعمل على الاستثمار البشري بأقصى طاقة ممكنة وذلك من خلال تطوير المهارات البشرية، بغية الوصول إلى مخرجات تنسجم ومتطلبات سوق العمل والتطور الاقتصادي والاجتماعي والسياسي المنشود. فهذه الدراسة سلطت الضوء على نماذج لبعض استراتيجيات التدريس الذكية من خلال تجارب الدول الناجحة في استراتيجيات التدريس الذكية.

الكلمات المفتاحية: التدريس الذكي، الاستراتيجيات

Abstract :Education is of great interest to all countries and societies, because of its impact on its sophistication, development and scientific progress, and because of the task of meeting the needs of the development process of scientifically qualified human forces and cadres equipped with high technical skills, witnessed in the last quarter of the last century, Aradical shift in teaching strategies, teaching patterns and areas, this development has provided an opportunity to improve teaching methods that will provide an effective climate that helps to arouse and motivate students and confront individual differences in an effective manner, thereby achieving the goals of education more efficiently, less time and effort, High-quality education has become more demand than ever by working to make human investment as much as possible through the development of human skills, in order to reach outcomes consistent with the requirements of the labour market and the desired economic, social and political development. This study highlighted models of some smart teaching strategies through successful state experiences in smart teaching strategies.

Keywords: smart teaching, strategies

المقدمة ومشكلة البحث:

يشهد العالم تطوراً نوعيًا وكميًا في مجالات تقنية المعلومات والاتصالات من خلال استخدام الشبكة العنكبوتية العالمية للمعلومات من أجل الرقي بمستويات التعليم، وأحدثت هذه التحولات العالمية تطورًا في العمليات التعليمية وخاصة طرائق التدريس والتدريب، وظهور آليات واستراتيجيات حديثة في طرق اكتساب المعارف والمهارات، وأصبح بالإمكان توظيف تقنية المعلومات والاتصالات في تطوير التعليم.

فقد أصبحت إعادة النظر في بنية التعليم ومناهجه وأهدافه ضرورة حتمية لمواجهة التحديات التي يفرضها العصر، وهذه الضرورة تستدعي تحول التعليم من الجمود إلي المرونة، ومن التجانس إلي التنوع، ومن ثقافة الحد الأدنى إلي ثقافة الإتقان والجودة والابتكار، ومن ثقافة التسليم إلي ثقافة التقويم، ومن التعلم محدود الأمد إلى التعلم مدى الحياة .بمواكبة المتطلبات الحديثة والتقنيات المتاحة، مثل التعليم الإلكتروني والتعليم الذي يعتمد على الأنترنت (برسولي وعبدالصمد،٢٠١٩م) .

لذلك كان من الضروري الاهتمام بالمهارات التقنية لمعلم اليوم وتقديم تنمية مهنية وأكاديمية؛ لذا يعد تمكين المعلم من تصميم استراتيجيات ذكية أمرًا مهمًا لتحقيق أهداف مهام الأنشطة التعليمية المرتبطة بموضوع المتعلم، كما يحقق المشاركة البناءة بين طرفي العملية التعليمية (المعلم-المتعلم)، ويوفر ذلك فرص الابتكار المترقبة من المتعلمين، ويتوقف ذلك على رؤية المعلم الثاقبة، والتي تأتي من تبني بعض استراتيجيات التدريس الذكية ،كما أكدت على ذلك دراسة(جناني،٢٠١٨م)و(أبا الخيل، ٢٠١١م) بضرورة الاهتمام ببرامج إعداد المعلم وتضمين استراتيجيات التدريس الذكية في برامج الاعداد لتخريج معلمين مؤهلين للرقي بمستويات التعليم. .

وتسمح استراتيجيات التدريس الذكية بالمناقشة والاستكشاف، وبناء المفاهيم بطريقة ذات معنى، وفهم العلاقات بين السياقات التي تدخل في المشكلات الحياتية، والمشاريع التي تناسب خصائصهم العمرية وتلبي احتياجاتهم التعليمية، وتنعكس عليهم بالمنفعة كما يسمح لهم بالابتكار من خلال فرص واقعية يمهد لها بتعميق المعرفة لديهم، ثم تطبيقها من خلال ربطها بالمشكلات والقضايا ذات الصلة بالواقع المعاصر، ومن خلال مهام الأنشطة التعليمة النوعية لموضوعات التعلم.

كما أكدت دراسة(العبود،٢٠٢١) و(Gorder ،2008)، (برسولي وعبدالصمد،٢٠١٩) أن استراتيجيات التدريس الذكية أضحى خياراً ضرورياً لكل دولة تقدر بوعي ما للقطاع التربوي من أهمية بالغة في ازدهار المجتمع وتطوره التنموي، وبديلًا لا يمكن الاستغناء عنه ليس في الظروف الاستثنائية، كما هو الآن لمواجهة تداعيات جائحة "كوفيد ١٩"، لكن أيضاً للوصول إلى مخرجات تنسجم ومتطلبات سوق العمل والتطور في جميع المجالات.

لذلك هدفت هذه الدراسة على التعرف على نماذج لاستراتيجيات التدريس الذكية في ضوء تجارب بعض الدول

أسئلة الدراسة:

السؤال الرئيس: ما نماذج استراتيجيات التدريس الذكية في ضوء تجارب بعض الدول؟

ويتفرع من هذا السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

ما مفهوم استراتيجيات التدريس الذكية؟

ما خبرات الدول في استراتيجيات التدريس الذكية؟
ما نماذج استراتيجيات التدريس الذكية ؟

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى التعرف على مفهوم استراتيجيات التدريس الذكية ، وتناول خبرات الدول في تطبيق استراتيجيات التدريس الذكية والاستفادة منها ومن ثم ذكر نماذج من استراتيجيات التدريس الذكية

أهمية الدراسة:

تسليط الضوء على الدور الذي يلعبه تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في الارتقاء بجودة التعليم من خلال اعتماد استراتيجيات تدريس ذكية تتناسب مع معطيات العصر وحاجاته، إعادة النظر في برامج إعداد المعلمين بما يواكب مع طبيعة العصر الحديث وما يشهده من تطور تكنولوجي في استراتيجيات التدريس، الاستفادة من خبرات الدول في تطبيق استراتيجيات التدريس الذكية.

حدود الدراسة:

حدود الدراسة الموضوعية هي نماذج لاستراتيجيات ذكية في ضوء تجارب بعض الدول

مفهوم استراتيجيات التدريس الذكية

استراتيجيات التدريس هي سياق من أساليب وطرق التدريس وتقنيات تنشيط الفصل الدراسي المتغيرة حسب معايير عدة، لعل أهمها هو الموقف التدريسي.

أشار (قنديل،٢٠٠٠) أن استراتيجيات التدريس هي سياق من طرق التدريس الخاصة والعامة المتداخلة والمناسبة لأهداف الموقف التدريسي، والتي يمكن من خلالها تحقيق أهداف ذلك الموقف بأقل الإمكانات، وعلى أجود مستوى ممكن.

إنها أسلوب المعلم في تدريسه للمواد وفي طريقه لتحقيق الأهداف التعليمية المرجوة، إنها كذلك الوسائل والأدوات والإجراءات التي يستخدمها لمساعدته في مَهمته، إنها أيضا الجو العام داخل الفصل الدراسي المساعد على الوصول -بشكل منظم ومتسلسل- إلى مُخرجات تعليمية مقبولة في ضوء الإمكانات المتاحة.

ويعرفها (زيتون،٢٠٠٣) بأنها خطوات التعلم المخطط التي يتبعها المعلم داخل الفصل الدراسي أو خارجه لتدريس محتوى أو موضوع درسي معين بغية تحقيق أهداف محددة سلفاً،وينضوى هذا الأسلوب على مجموعة من المراحل والخطوات والإجراءات المتتابعة المتناسقة فيما بينهما،المنوط بالمعلم والطلاب القيام بها في أثناء سير تدريس ذاك المحتوى.

نخلص مما سبق أن استراتيجية التدريس هي خطوات إجرائية منتظمة ومتسلسلة بحيث تكون شاملة ومرنة ومراعية لطبيعة المتعلمين، والتي تمثل الواقع الحقيقي لما يحدث داخل الصف من استغلال لإمكانات متاحة، لتحقيق مخرجات تعليمية مرغوب فيها.

ومع التغيرات التي طرأت على العالم تغيرت طرق تدريس الطلاب داخل الفصول الدراسية بشكل يتوافق مع الأوضاع الجديدة. و من أهم هذه التغيرات استخدام استراتيجيات تعليم حديثة تتناسب مع تطورات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، والاستفادة من الموارد المتاحة من شبكات اتصالات وتطور في إمكانيات الأجهزة الذكية الأمر الذي ساعد على استخدام استراتيجيات تدريس ذكية.

تعتمد استراتيجيات التدريس الذكية على دمج طُرق التدريس التقليدية بتقنيات حديثة كالهاتف المحمول، والشبكة اللاسلكية، والحواسيب؛ لتمكين المتعلمين من التفاعل مع الآخرين في العالم الرقمي، وبذلك فإن الطالب يتعلم من العالم الحقيقي باستخدام موارد رقمية (onchwari and keenqwe,2016)

لعل من أهم مبدأ في الاستراتيجيات المستخدمة في التعلم الذكي هي إلغاء فكرة الاعتماد الكامل على الكتب الورقية كمصدر وحيد للمعلومات الدراسية، كما أنه يقوم على تغيير أسلوب الاختبارات والتقييم والتقليدية واستبداله بأساليب قائمة على النشاطات العَملية التي تُنمّي لدى الطالب المهارات الحياتية الضرورية من التعليم.

فالتعلم القائم علي التدريس الذكي أصبح ضرورة حتمية لتطوير النظم التعليمية في ظل المستحدثات العصرية، حيث إنها تراعي الفروق الفردية عن طريق عرض المعلومات المراد تعلمها بأكثر من استراتيجية تعليمية حسب مستوي وقدرة الطالب علي التعلم وتوفر له كل ما يحتاج إليه من وسائل وأنشطة تعليمية مما قد يساعد علي تنمية العديد من المنتجات التعليم(برسولي وعبدالصمد ،٢٠١٩م)

تجارب الدول في استراتيجيات التدريس الذكية

تجربة فلندا:

تجتمع الخبرة الفنلندية في مجال التكنولوجيا والألعاب مع التميز الفنلنديّ في مجال التعليم لتحقيق النجاح . كما تجتمع الخبرة الفنلندية والولع بألعاب الهاتف النقال مع التفوق في التعليم لتحقيق النجاح أيضًا. ولديها أمثلة للألعاب مثل بكسل المهارات "SkillPixels" والعشرة قرود "١٠"monkeys، والألعاب التي تختلف عن هذه وتلك أمثال الطيور الغاضبة.."Angry Birds"

ويقول هاري كتامو، مصمم لعبة بكسل المهارات"SkillPixels" ، الذي فازت المكونات الرياضية لفكرته (والتي يُطلق عليها حاليًا اسم "الرياضيات للطفل الذكي") بلقب أفضل لعبة تعليمية رقمية لعام ٢٠١٣ من المركز الفنلندي للتعليم الإلكتروني: "أظن أنه حين تجتمع التقاليد الفنلندية الخاصة بالتعليم وبتصميم اللعب، ستكون النتيجة واحدة من الباقات التنافسية التي تفوق الخيال".

كما يضيف كتامو قائلاً: "عندما كنت أعمل معلمًا في أواخر التسعينيات من القرن العشرين، أدركت أنه عندما يُعَلِّم أحد الأطفال طفلاً آخر فإن الاثنين يتعلمان. غير أن العيب الوحيد في ذلك الأمر يكمن في أن الأطفال قد ينقلون معلومات خطأ لبعضهم البعض. لذا، فعندما يُعَلِّمون شخصيات لعبتهم الافتراضية، فإنهم هم أيضًا يتعلمون.

"وبالطبع إذا نقلت لشخصيات اللعبة أي معلومات خطأ، فلن يضيرهم شيء. كما يمكن، في الواقع، استخدام تلك الحالات كبيانات في تحليلات التعلم التفصيلية."وقد أثبتت الدراسة التي أجريت على لعبة بكسل المهارات "SkillPixels"تحسنًا في التعلم بنسبة أعلى من ٥٠٪ في موضوعات معينة، كنتيجة للعب لمدة ساعتين فحسب.

ويعلق كتامو قائلاً:"نحن بالطبع شغوفون ومهتمون بالأبعاد التحفيزية التي تكمن وراء اللعب التعليمية". هذا، ويعتمد منهج لعبة بكسل المهارات "SkillPixels" على النظريات العلمية الخاصة بالتعلم المفاهيميّ، ويمكن تطبيقها على أي مادة دراسية (بيرد،٢٠١٣م)

تجربة دولة الإمارات العربية المتحدة:

عملت وزارة التربية والتعليم بدولة الإمارات على توفير منظومة تعلم ذكية ومنصات رقمية، عالية الجودة، بجانب التطوير المستمر في المناهج الدراسية بمعايير تعلم وطنية، وسياسة تقييمية قائمة على القياس من أجل التعلم، وأعلى درجات الجودة لتحاكي أفضل الممارسات العالمية، فضلاً عن توفير مسارات تعليمية متنوعة تدعم قدرات ومهارات الطلبة، وتسهم في تحقيق استراتيجية الدولة لتشجيع ثقافة الإبداع والابتكار من خلال إكساب الطلبة مهارات القرن الحادي والعشرين، وحفزهم على التحلي بالأفكار الجديدة التي تتصل بالواقع، وتستشرف المستقبل للمساهمة في إيجاد الحلول الجذرية المستدامة للقضايا الحيوية، وتحسين القدرة على التنافسية، ودعم الحكومة الذكية؛ سعيًا لمواكبة التطورات العالمية، والنهوض بالتعليم والدفع به إلى آفاق واسعة من التميز والريادة والتنافسية.(موقع وزارة التربية والتعليم الإماراتية)

وذكرت(حلاوة،٢٠٢٠م) أنه من ضمن الاستراتيجيات التي تبنتها الوزارة استراتيجية الرحلات الافتراضية التعليمية تسهم الرحلات المدرسية الافتراضية في إثراء العملية التعليمية وتحفيز أداء الطلاب نحو مزيد من التميز، وتمدهم بحصيلة علمية ومعلوماتية تفيدهم على صعيد المواد الدراسية أو في الحياة العامة، فيما حددت وزارة التربية والتعليم الإمارتية أكثر من ١٤١ وجهة منها وجهات افتراضية وطنية، ووجهات افتراضية عالمية ،و تعزز الرحلات معارف الطلبة من خلال ارتباطها بالمناهج الدراسية، بالإضافة إلى أنها تعمل على تنمية مهارات الطلبة وقدراتهم من خلال الاطلاع على التاريخ العالمي والتاريخ البشري والتطورات التكنولوجية العالمية ضمن المصادر الافتراضية المنوعة، فضلاً عن تعزيز قيم التسامح والمواطنة العالمية الإيجابية لدى الطلبة عبر إتاحة مصادر ووجهات افتراضية مثل المعالم التاريخية والثقافية والدينية المتنوعة لمختلف الشعوب. وذكرت الشامسي، الوكيل المساعد لقطاع الرعاية والأنشطة في وزارة التربية والتعليم: إن الرحلات الميدانية أو الافتراضية تعد جزءاً لا يتجزأ من العملية التعليمية وتسهم في بناء شخصية الطالب وتعزز مبدأ التعلم الذاتي القائم والاعتماد على النفس ، وتمكين الطلبة من التعرف إلى الاتجاهات المستقبلية من خلال أنشطة مباشرة أو افتراضية تتكامل مع المناهج الدراسية ، كما تعد مصدراً للتحفيز وزيادة دافعية الطلبة، وتوظيف أوقاتهم في رحلات تعمل على تنمية مهارات التفكير العليا، وتتيح للطالب الحصول على المعلومات التي يريدها حسب الزمان والمكان المناسب للطالب، وأوضحت أن الوزارة أضافت الرحلات الافتراضية ضمن الدليل الإلكتروني للرحلات في المدرسة الإمارتية الذي يعد مرجعاً أساسياً للمدارس لتنفيذ الرحلات، تماشياً مع الظروف الحالية وللاستفادة من توجه العديد من الوجهات المحلية والعالمية التي أضافت الزيارات الافتراضية والأنشطة المرتبطة بها على منصاتها الإلكترونية، مما أضفى على الرحلات بعداً عالمياً جديداً غنياً بالمحتوى الثقافي والعلمي والفني. ولفتت إلى أن الوزارة أتاحت وجهات عالمية افتراضية لتعزيز التنوع الثقافي والمعرفي والعلمي لدى الطلبة، وتوظيف أوقات الطلبة في التعرف إلى مصادر تعليمية وثقافية وترفيهية جديدة ومفيدة وشيقة وأوضحت أن الرحلات المدرسية تعمل على ترسيخ قسم الولاء والانتماء للوطن من خلال زيارة المتاحف والمنشآت التنموية المختلفة والاطلاع على حجم النهضة الحضارية التي تشهدها الدولة في جميع المجالات الحيوية. وأشارت إلى أن الرحلات المدرسية تفتح مدارك الطالب الإماراتي

وتطور مهاراته العمية والحياتية والسلوكية من خلال الاطلاع على أماكن وثقافات جديدة، وتعريفه بالبيئات الموجودة في المجتمع القيم والعادات السائدة فيه، بالإضافة إلى تطوير قدرات الطلبة العقلية وتنمية المهارات الفنية والعملية والاجتماعية، وهي تعد وسيلة ناجحة لقضاء وقت الفراغ بصورة إيجابية وبناءة تعود بالفائدة على مداركهم.

ومن أنواع الرحلات الافتراضية كما جاء في الدليل الالكتروني للرحلات الافتراضية في موقع الوزارة (جولة افتراضية داخل برواز دبي) يتم من خلال هذه الجولة الافتراضية التعرف على دبي القديمة ودبي المستقبل، و(جولة افتراضية داخل مركز الفضاء ناسا) بأمريكا.(موقع وزارة التربية والتعليم الإمارتية)

الفصل الثالث: نماذج من استراتيجيات التدريس الذكية

الرحلات الافتراضية:

الرحلات الافتراضية من أهم استراتيجيات التدريس الذكية وهي عبارة عن بيئة مناسبة يتفاعل فيها الطلاب من خلال الإنترنت. وهي تشمل على عدة وسائط مختلفة ومتنوعة مثل الصوت، والصورة، والنصوص. والمقاطع الصوتية وهي تتيح للمعلمين أن يجمعوا كافة المعلومات التي يرغبون في الحصول عليها، وذلك لأنها تساهم في تنمية مهارات الطلبة كما أنها تتيح للطلبة التعلم في بيئة آمنة وجذابة وافتراضية

وتعتبر شبكة الإنترنت وسيلة مناسبة للمعلم والمتعلم لتقديم رحلات ميدانية افتراضية تحاكي البيئة الحقيقية، والتي من خلالها يكتسب المتعلم خبرات ومعارف قد يصعب تحقيقها من خلال الرحلات التقليدية. (حسن، ٢٠١١)

على الرغم من أهمية الرحلات التعليمية التقليدية إلا أنها تواجه تحديات وصعوبات كثيرة من أهمها خوف المعلمين وأولياء الأمور من إجراءات الأمن والسلامة أثناء الرحلة، أو عدم وجود دعم مادي لتنفيذ مثل هذه الرحلات، فمن هنا دعت الحاجة لتنفيذ الرحلات الافتراضية.

تُعرف الرحلات الافتراضية كما عرفها خميس (٢٠١٦) بأنها بيئة تفاعلية متاحة عبر الإنترنت، وتمثل محاكاة لأي مكان باستخدام صور بانورامية، وتشتمل على وسائط متعددة مثل النص والصورة والمؤثرات الصوتية، والمقاطع الصوتية، وتتيح للمتعلم الحصول على المعلومات التي يريدها، بحيث تساهم في تنمية المهارات التي يحتاجها.

وتهدف الرحلات الافتراضية إلى انتقال المتعلم إلى بيئة افتراضية عبر الإنترنت؛ ليكتسب بذلك تجارب ومعلومات وخبرات، والتي لا يمكن توفيرها عبر بيئة الصف العادية، مما يساهم في تنمية مهارات البحث والاستكشاف لدى المتعلم.

تتميز الرحلات الافتراضية بعدة إيجابيات كما تراها حسن (٢٠١١) وسأوجزها فيما يلي:

إمكانية عرض رحلات لأماكن يصعب الوصول إليها؛ إما لبعدها مثل القطب الجنوبي والكواكب، أو لخطورة الوصول لها مثل البراكين.

تنمية التعلم الذاتي ومهارات البحث والاستكشاف لدى المتعلم.

إمكانية القيام بهذه الرحلات في أي وقت وأي مكان، مع إمكانية تنفيذ الرحلة أكثر من مرة، وبذلك نوفر الجهد والوقت والمال.

توفير بيئة آمنة وشيقة وممتعة وجاذبة للتعلم.

وسيلة مناسبة للمتعلمين من ذوي الاحتياجات الخاصة، فهي تسمح لهم بالتحرك في البيئة الافتراضية بسهولة وباستخدام الأدوات التقنية المناسبة.

تزويد المتعلم ببيئة تشبه البيئة الحقيقية من حيث الإحساس بالمشي مما يضفي عليها جو من الواقعية.

للرحلات الافتراضية عدة أنواع وهي كالتالي:(ياسمين،٢٠١٤م)،

الرحلات الافتراضية القائمة على النص :وهي الرحلات التي تعتمد على عرض مفصل للرحلة من خلال استخدام النصوص، ويعتبر هذا النوع من أبسط أنواع الرحلات الافتراضية، وأقلها تكلفة حيث أنه لا يستخدم أدوات بصرية.

الرحلات الافتراضية القائمة على الصوت :ويعتمد هذا النوع على المقاطع الصوتية، من خلال عرض محتوى يتضمن مؤثرات صوتية مثل صوت أمواج البحر، أو صوت خطوات الأقدام.

الرحلات الافتراضية القائمة على الفيديو :تعتمد هذه الرحلات على بيئة تقنية مصورة بالفيديو تكون محاكية للبيئة الحقيقية، عن طريق عمل فيلم فيديو، ويتميز هذا النوع باحتوائه على تعليقات نصية وصوتية.

الرحلات الافتراضية البانورامية :وهي تقنية تعتمد على ربط مجموعة من الصور ذات الدقة العالية بشكل متسلسل، بحيث يعطي مجموعها مشاهد بانورامية بزاوية ٣٦٠ درجة، ويقدم المحتوى في شكل ثلاثي الأبعاد، تسمح للمتعلم بتحريكها بعدة اتجاهات، وكذلك تسمح بتكبير وتصغير هذه المشاهد.

الرحلات الافتراضية ثلاثية الأبعاد :يعتمد هذا النوع على مجموعة من المشاهد الثلاثية الأبعاد، أي مشاهد حركية ثلاثية الأبعاد، تتيح للمتعلم التحكم في عناصر الجولة والتفاعل معها مثل المشي من مكان لآخر وكأنه يتحرك في بيئة حقيقية محاكية للواقع.

الرحلات الافتراضية التزامنية :ويعتبر هذا النوع من أكثر الأنواع تشويقًا وجذبًا، حيث يعتمد على الدمج بين الرحلة القائمة على الفيديو والبانورامية، وهذا النوع من الرحلات يتيح للمتعلم التجول في بيئة ثلاثية الأبعاد محاكية للبيئة الحقيقية، من خلال استخدام أدوات الجولة، وتعتبر من أكثر أنواع الرحلات الافتراضية تكلفة.

ومهما تعددت أنواع الجولات فإن تفعيلها في التعليم يتطلب تحديد الهدف من استخدامها وربطها بالمحتوى وطريقة التدريس، وقد يعتمد المعلم على أحد الأنواع حسب الإمكانيات المتوفرة له.

لقد عددت خميس (٢٠١٦) خطوات متعددة لبناء رحلة افتراضية تعليمية وهي كما يلي:

تحديد مجال الرحلة الافتراضية مثل جولة لمتحف أو لدولة.

اختيار نوع الرحلة الافتراضية وفق الجولات المتاحة عبر الانترنت، والتي سبق تناولها مثل: رحلة بانورامية أو ثلاثية الأبعاد.

تحديد المحتوى الذي سيتم تناوله من خلال الرحلة الافتراضية، بحيث تحقق أهداف المقرر.

تنفيذ الرحلة الافتراضية ومناقشة المتعلمين أثناءها بما يحقق الأهداف المعرفية والوجدانية والمهارية لديهم.

تنفيذ تقويمات تكوينية ونهائية من قبل المعلم بهدف قياس مدى تحقق الأهداف التعلمية.

ومن المناسب أن يوظف المعلم مهارات التفكير الناقد، من خلال طرح عدة أسئلة بعد الرحلة الافتراضية تتطلب من المتعلم استخدام مهارات التفكير العليا لحلها، بحيث تنمي مهارة التعلم الذاتي للمتعلم ومهارة البحث والاستكشاف.
من المهم أن تتناسب الأنشطة التي تقدم من خلال الرحلات الافتراضية مع المحتوى المخطط له، وكذلك من الجيد أن تتناسب مع قدرات الفئة المستهدفة حتى يتمكنوا من تنفيذ هذه الأنشطة ويحدث بالتالي التفاعل المطلوب.

استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية:

في السنوات الأخيرة بدأت الأبحاث بالتركيز على أهمية تعزيز العملية التعليمية من خلال استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لكونها أسلوباً جذاباً لتعليم الطلاب بسبب قدرتها على توليد الحماس وإيصال الأفكار للتلاميذ.

و برز ظهور الألعاب التعليمة في بداية الثمانينيات ومع التقدم التكنولوجي والتطور التقني الكبير في ضوء الانفجار المعرفي دعت الحاجة إلى ابتكار استراتيجيات تعليم جديدة وحديثة قادرة على مواكبة العصر ومنها توظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم (سبتي،٢٠١٦) كما أن استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس جعل عملية التعلم أكثر جاذبية وأضافت المتعة للعملية التعليمية.

وتوصف الألعاب التعليمية على أنها مواقف (استراتيجيات) أو ألعاب منطقية. وفي هذه المواقف يقوم الحاسوب بتوفير الدعم والاقتراحات للطالب خلال محاولته الوصول إلى مواقف أو استراتيجيات معينة، وتتميز هذه البرمجيات التعليمية بعنصر التسلية والتشويق والإثارة وزيادة الدافعية عند المتعلم (إبراهيم الفار،٢٠٠٢)

فقد عُرفت الألعاب االتعليمية الإلكترونية بأنها "أداة تعليمية تمزج بين التعلم والترفيه عن طريق تقديم محتوى تعليمي له أهداف تعليمية وتربوية محددة في إطار تنافسي وممتع يتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية الإلكترونية لتنمية المفاهيم والمهارات المعرفية" (حجاب، ٢٠١٥، ص.١٧٢). وتكمن أهمية استخدام استراتيجية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحفيز التركيز والانتباه لدى المتعلم، بالإضافة أنها تثير التأمل والتفكير وتحسين التحصيل الدراسي، وتنمية الاستعداد لديه للتعلم وإكساب المهارات الجديدة وتشجع على نقل المعرفة بين المتعلمين ونشرها ورغبتهم في الحصول على المعلومات، بناء شخصية الطالب وتحقيق التكامل بين وظائفه الاجتماعية , العقلية , الانفعالية، وتنمي المهارات الاجتماعية خاصة مهارة اتخاذ القرار, مهارة حل المشكلات.، إذ تعد الألعاب الإلكترونية أدوات تعليمية قوية؛ لأنها تخلق بيئة تعليمية متكاملة تركز على المتعلم وتطور مهاراته المعرفية (أبو الجربوع،٢٠١٦)و(جابر، ٢٠٢٠)
قد يواجه استخدام استراتيجية الألعاب الإلكترونية عدد من التحديات؛ ومن أبرزها عدم قدرة المعلم على إدارة الفصل في حال استخدام الألعاب الإلكترونية، واعتقاد بعض المعلمين أن المراحل العمرية للطلاب لا تتناسب مع استخدام الألعاب الإلكترونية، وضعف التعامل مع برامج التصميم بسبب ضعف المهارات التقنية للمعلمين، والنظرة السلبية للمعلمين اتجاه الألعاب الإلكترونية، وكذلك قد يستغرق كتابة وتصميم سيناريو اللعبة وقتًا طويلاً، والتعقيد في بعض الألعاب يأخذ وقتاً وجهدا من المعلم في الشرح والطالب في الفهم والتنفيذ (جابر، ٢٠٢٠، السليمان، ٢٠١٨).

في ضوء ما يؤكده واقعنا المعاصر ولتحقيق الدور الحقيقي للمعلم في استخدام استراتيجية الألعاب الإلكترونية ، فكان لابد لوزارات وإدارات التعليم الاهتمام بالألعاب الإلكترونية وتدريب المعلم على كيفية إنتاجها وتوظيفها؛ لمواكبة المنهج التربوي القائم على الألعاب لتحقيق الأهداف المتنوعة لجميع جوانب نمو المتعلم، والعمل على تصميم وإنتاج ألعاب إلكترونية جديدة تتفق مع خصائص المتعلمين النفسية في مجالات مختلفة وبأساليب وشكليات مختلفة، وإنشاء مراكز تصميم وتطوير الألعاب الإلكترونية التي تتوافق مع مخرجات التعليم المطلوبة، وهذا يتوافق مع رؤية ٢٠٣٠ في تأهيل كوادر وطنية ذات كفاءة عالية وتعزيز الإمكانات الرقمية وتوفير تعليم يتوافق مع مهن المستقبل الرقمي..

توصيات الدراسة:

أهمية إجراء المزيد من الدراسات والبحوث التطبيقية؛ للتأكد من فعالية بعض النماذج من استراتيجيات التدريس الذكية.

ضرورة مراعاة مطوري المناهج والمدرسين عند تطوير المناهج وتدريسها للطلبة من حيث استخدام استراتيجيات التدريس الذكية التي ثبتت فعاليتها وتحقيقها للأهداف ،مثل استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية والرحلات الافتراضية.

الاهتمام بالبرامج التدريبية لإعداد المعلم بغية إلمامه باستراتيجيات التدريس الذكية

ضرورة توفير متطلبات وأدوات تنفيذ مهام الأنشطة التعليمية قبل الشروع في المراحل التنفيذية لاستراتيجيات التدريس الذكية

المراجع:

- أباالخيل ،ميمونة صالح(٢٠١١م).معوقات استخدام استراتيجيات التدريس الحديثة لمعلمات الاقتصاد المنزلي في المرحلة المتوسطة من وجهة نظر المعلمات والمشرفات التربويات، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية،كلية العلوم الاجتماعية ،رسالة ماجستير غير منشورة.
- أبو جربوع، أمل عبد الله. (٢٠١٨) .*أثر توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي بغزة* ، رسالة ماجستير منشورة، جامعة الأزهر بغزة
- برسولي ،فوزية وعبدالصمد، سميرة.(٢٠١٩م)، توظيف التكنولوجيا للإرتقاء بجودة التعليم العالي : مدخل نظم التعليم الذكية، ملفات الأبحاث في الاقتصاد والتيسير، مارس ٢٠١٩م.
- بيرد،تيم(٢٠١٣م)،تطبيقات تعليمية فلندية ليست مجرد لعبة، من موقع هذه فلندا ،استرجع في ١٤٤٣/٧/٥هـ
- جابر، سامر. (٢٠٢٠). دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم .*المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، (٤٩)، ١٥٩ – ١٦٧
- جناني، حسين شنين (٢٠١٨). معوقات استعمال الاستراتيجيات الحديثة في تدريس الادب والنصوص في المرحلة المتوسطة من وجهة نظر مدرسي اللغة العربية،مجلة كلية التربية جامعة واسط، العدد ٣٠.
- حجاب، أنوار أحمد عبد اللطيف شعبان. (٢٠١٥). فعالية برنامج تدريبي إلكتروني لتنمية مهارات إنتاج الألعاب الإلكترونية التعليمية لدى أخصائي تكنولوجيا التعليم .*مجلة القراءة والمعرفة*، (165)، 165-196
- حسن، رحاب. (٢٠١١). معايير بناء الجولات الافتراضية عبر الانترنت. تكنولوجيا التربية – دراسات وبحوث: الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، ١٢٥ – ١٥٢
- حلاوة،رحاب.(٢٠٢٠م)،الرحلات المدرسية الافتراضية ..إثراء للعملية التعليميةوتحفيز على التميز، مقالفي مجلة البيان الإلكترونية،www.albayan.ae/across-the-uae/education/2020-10-14-1.3985813
- خميس، خميس. (٢٠١٦). فاعلية برنامج مقترح قائم على الجولات الافتراضية عبر الويب في تدريس الجغرافيا لتنمية أبعاد الثقافة الجغرافية لدى طلاب المرحلة الإعدادية. دراسات عربية في التربية وعلم النفس: رابطة التربويين العرب، ع٧٣، ٧١ – ١٠٩
- رؤية ٢٠٣٠ المملكة العربية السعودية (٢٠١٦). *في رؤية المملكة العربية السعودية* ٢٠٣٠ https://vision2030.gov.sa/ar/themes/4 .
- سبتي، عباس. (٢٠١٦). مشروع الألعاب الإلكترونية في المناهج المدرسية .*شبكة الألوكة*.
- https://www.alukah.net/social/0/101822/
- السليمان، بدر سلمان حمد. (٢٠١٨). تفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في المناهج الدراسية: المعوقات والممكنات من وجهة نظر معلمي المدارس السعودية .*الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية*، (٣٥)، ١٧٩-١٩٩
- العبود، إبراهيم.(٢٠٢١م)،توجهات متعلمي اللغة العربية الناطقين بلغات أخرى نحو استخدام الاستراتيجيات الحديثة القائمة على التعليم الإلكتروني :دراسة ميدانية ، مجلة كلية التربية ،أسيوط
- الفار، إبراهيم (٢٠٠٢). استخدام الحاسوب في التعليم، دار الفكر للنشر والتوزيع،الأردن
- https://www.alukah.net/social/0/101822/
- فيصل،ياسمين(٢٠١٥)،فاعلية برنامج رحلات افتراضية في تنمية مهارة الإعتماد على النفس لدى أطفال الروضة، المجلة العلمية للجمعية المصرية للكمبيوتر التعليمي،ص٩٣-١٠٩
- قنديل، يس(٢٠٠٠م)، التدريس وإعداد المعلم ، دار النشر الدولي، الرياض
- وزارة التربية والتعليم بالإمارات العربية المتحدة تاريخ الزيارة ١٤٤٣/٧/٥هـ نبذة عن الوزارة(moe.gov.ae)
- Gorder, Lynette Molstad(2008): "A Study of Teacher Perceptions.of Instructional Technology Integration in the Classroom" Delta Pi Epsilon Journal, Summer 2008.
- onchwari and keenqwe(2016). Handbook of Research on Active Learning and the Flipped Classroom Model in the Digital Age