

التمرين الجماعي MT3.5_6: نشاط حل المشكلات

المدة: 20 دقيقة

الابحار في دمج التكنولوجيا في التعلم التجريبي

➤ موضوعي:

لإجراء تحليل نقدي وتطوير استراتيجيات للتغلب على العقبات الشائعة في دمج التكنولوجيا في التعلم التجريبي عبر بيئات مختلفة.

➤ نظرة عامة على النشاط

سينخرط المشاركون في جلسة سريعة لحل المشكلات، وسيعملون في مجموعات صغيرة لمعالجة التحديات المحددة مسبقاً المتعلقة بدمج التكنولوجيا في بيئات التعلم التجريبية. ويتوج النشاط باقتراح حلول عملية ومبتكرة.

➤ خطوات

1. مقدمة (دقيقتان):

- حدد بإيجاز أهداف النشاط وأهمية دمج التكنولوجيا بشكل فعال في التعلم التجريبي لتعزيز النتائج التعليمية.

2. توزيع التحدي (3 دقائق):

- تتلقى كل مجموعة بطاقة تحدي توضح بالتفصيل العوائق المحددة التي تحول دون دمج التكنولوجيا في إعدادات التعلم التجريبي. قد تشمل التحديات قيود الميزانية، ونقص تدريب المعلمين، ووصول الطلاب إلى التكنولوجيا، ومواءمة التكنولوجيا مع أهداف المناهج الدراسية.

3. مناقشة جماعية وتطوير الإستراتيجية (10 دقائق):



- تناقش المجموعات التحدي المخصص لها، مع الأخذ في الاعتبار آثاره وتبادل الأفكار حول الحلول المحتملة. شجعهم على التفكير خارج الصندوق والاستفادة من الأمثلة الواردة في المواد المقدمة أو التجارب الشخصية.
- ويجب أن تعالج الاستراتيجيات هذا التحدي بشكل مباشر، مع الأخذ في الاعتبار الجدوى والتأثير والاستخدام المبتكر للتكنولوجيا.

4. عرض الحلول (4 دقائق):

- لدى كل مجموعة دقيقة واحدة لعرض التحدي والحل المقترح لبقية المشاركين، مع تسليط الضوء على عملية التفكير والنتائج المتوقعة.

5. ردود الفعل والتفكير (دقيقة واحدة):

- اختتم النشاط بتعليقات موجزة من الميسر، مع التركيز على قيمة حل المشكلات الإبداعي والتفكير الاستراتيجي في التغلب على العوائق التي تحول دون دمج التكنولوجيا في التعلم التجريبي.

➤ إرشادات عامة للمدرب:

- قم بإعداد بطاقات التحدي مسبقًا، مع التأكد من أنها ذات صلة ومتنوعة.
- قم بتيسير النشاط للحفاظ على تركيز المناقشات وفعالية من حيث الوقت.
- تقديم تعليقات بناءة على استراتيجية كل مجموعة، وربطها بمبادئ التعلم التجريبي والتكامل التكنولوجي.

➤ تعليمات للمشاركين:

- تعاون بشكل نشط مع أعضاء مجموعتك، واستمع إلى جميع المساهمات.
- التركيز على تطوير حلول عملية ومبتكرة للتحدي.
- كن مستعدًا لتقديم الحل الخاص بك بإيجاز ومقنع.

➤ مثال لبطاقة التحدي:

- التحدي: "تهدف مدرستك إلى دمج تقنية الواقع الافتراضي في المنهج الدراسي ولكنها تواجه قيودًا كبيرة على الميزانية. كيف يمكنك تنفيذ هذه التكنولوجيا بفعالية وبتكلفة معقولة؟"

➤ ملاحظات المدرب:

- تسليط الضوء على أهمية القدرة على التكيف والابتكار والتعاون في دمج التكنولوجيا في الممارسات التعليمية.
- تشجيع المشاركين على مواصلة استكشاف الحلول التكنولوجية التي تعزز التعلم التجريبي، مع الأخذ في الاعتبار التحديات المتنوعة التي قد يواجهونها.

تم تصميم هذا النشاط، **MT3.1_6**، لتعزيز التفكير النقدي والتعاون وحل المشكلات بشكل مبتكر بين المشاركين، وتزويدهم باستراتيجيات للتغلب على التحديات في دمج التكنولوجيا في التعلم التجريبي عبر مختلف البيئات.