

نموذج إجابة مادة الحاسب الآلى فى التخصص ثالثة رياضيات عام

ج1: الإرشادات اللازمة لمعلم الرياضيات عند استخدام الكمبيوتر كمساعد تعليمى (10 درجات)

- 1- يجب توضيح الأهداف التعليمية التى سيحققها البرنامج للتلاميذ.
- 2- يجب إخبار الطالب بالمدة الزمنية للبرنامج.
- 3- ينبغي تزويد التلاميذ بأهم المفاهيم والخبرات التى يتعلمونها من البرنامج.
- 4- ينبغي تحديد المواد والوسائل التعليمية التى يستخدمها الطالب أثناء دراسته للبرنامج.
- 5- ينبغي تعريف الطلاب بكيفية تقويمهم.
- 6- تسليم كل طالب النسخة المناسبة للبرنامج خاصة فى برامج التدريب والمران ، الألعاب التعليمية ، المعلم الخصوصى).
- 7- ينبغي شرح خطوات استخدام هذا البرنامج.
- 8- ينبغي أن نوضح للطلاب كيفية التعزيز لإجاباتهم والتغذية الراجعة.

ج2: عيوب برنامج المعلم الخصوصى: (10 درجات)

- 1- يخسر التلميذ التفاعل بينه وبين المعلم.
- 2- يحجب التلاميذ من التفاعل مع بعضهم البعض.
- 3- يحرم التلاميذ من الابتكار وتقديم حلول أخرى.
- 4- يتطلب ان يكون لدى التلاميذ مهارات فى استخدام الحاسب .
- 5- هذا البرنامج مكلف جدا.
- 6- يتطلب وقت فى اعداده.
- 7- يحتاج الى خبراء ومتخصصين فى البرمجة.
- 8- يتطلب تشجيع التلاميذ على الاعتماد على النفس.

ج3 : خطوات اعداد برنامج الألعاب التعليمية (5 درجات)

- 1- تحديد الهدف من اللعبة

- 2- تحديد المحتوى العلمى من مفاهيم ومهارات رياضية
- 3- تحديد شكل اللعبة
- 4- تصميم اللعبة من خلال مبرمج وتحديد أساليب التعزيز
- 5- تجريب اللعبة وتقويمها.

مزايا استخدام برنامج الألعاب التعليمية (5 درجات)

- 1- يثير الدافعية والانتباه.
- 2- ييسر تعلم المفاهيم والمهارات.
- 3- يحقق المنافسة بين الطالب ونفسه والطلاب مع بعضهم .
- 4- ينمى التفكير والعمليات المعرفية المختلفة.
- 5- يساعد على إتقان تعلم المفهوم أو المهارة.
- 6- يوفر التسلية والإثارة للتلاميذ .
- 7- يزود التلاميذ بخبرات أقرب الى الواقع العملى.

خصائص اللعبة التعليمية الكمبيوترية (5 درجات)

- 1- المقاصد أو الهدف أى لابد أن يكون للبرنامج هدف يسعى إليه .
- 2- القواعد (Rules) أى البرنامج يتضمن قواعد معينة ينبغى الالتزام بها .
- 3- المنافسة لابد ان يكون هناك منافسة بين الكمبيوتر والمتعلم او المتعلم وشخص آخر.
- 4- التحدى ينبغى أن تتضمن اللعبة تحدى للطالب كى يثير انتباهه وتفكيره.
- 5- التسلية والإثارة

ج4 استخدامات برنامج التدريب والمران يستخدم فى التدريب على مهارات معينة

(درجتين)

خطوات إعدادة واستخدامه (3 درجات)

- 1- تقديم المعلم للدرس بالطريقة التقليدية.
- 2- التدريب على الدرس ومهاراته باستخدام الكمبيوتر.
- 3- تقديم التغذية الراجعة والتعزيز.

مميزات برنامج التدريب والمران (6 درجات)

- 1- الإثارة والجاذبية وذلك باستخدام الألوان والأصوات والحركات.
- 2- يسهل التدريب على المهارات.
- 3- يقدم تعزيز يزيد من دافعية التلميذ.
- 4- يساعد على إتقان المفاهيم والمهارات.
- 5- يقدم تغذية راجعة للتلاميذ.
- 6- يوفر وقت وجهد المعلم فى التدريب على المهارات.
- 7- يراعى الفروق الفردية بين الطلاب من خلال تنويع الأسئلة ومستويات صعوبتها.
- 8- يعالج مشكلة الخوف والقلق عند التلاميذ.
- 9- أنه أسلوب مشوق للتدريب على المهارات والمفاهيم.

ج5 تقنيات الانترنت فى التعليم (9 درجات)

- 1- البريد الالكتروني.
 - 2- القوائم البريدية .
 - 3- نظام مجموعات الأخبار
- وتستخدم هذه التقنيات والأدوات فى نقل المعلومات بين المعلم والطلاب وبين الطلاب بعضهم البعض ، بين مدراء وعمداء الكليات والوزارات مع بعضهم البعض.
- 4- الشبكة العنكبوتية WWW وهى مركز معلومات منتشر عالميا لعرض وثائق متصلة ببعضها بواسطة ما يسمى بـ (hiber text line) وروابط الوثائق الفائقة وكل من هذه الوثائق تسمى صفحة ويب (home page) ، وهذه التقنية تسهل الحصول على المعلومات ويمكن استخدام الشبكة العنكبوتية فى التعليم على الويب ، ووضع دروس التعلم الذاتى للتلاميذ ويمكن للمعلمين والمشرفين والإدارات المختلفة أن يصمموا موقع خاص بهم لنشر النتائج واللوائح والأخبار الجديدة .
 - 5- برامج المحادثة عبر الانترنت مثل skype , twitter , face وهذه البرامج تسمح بالتواصل بالصوت والصورة والكتابة فى نفس الوقت ، وتصلح للتعليم عن بعد ، وأيضا فى الاجتماعات مثل اجتماع رئيس الجامعة مع العمداء فى مكاتبهم.

مع التوفيق د سامية