

أثر برنامج تدريبي في تنمية بعض المهارات التقنية لدى عينة من معلمي الحلقة الأولى للتعليم الأساسي

*مي العمري **أ.د. محمد موسى ***د.امنة شعبان

ملخص

هدف البحث إلى تعرف أثر برنامج تدريبي في تنمية بعض المهارات التقنية لدى عينة من معلمي الحلقة الأولى، وتعرف الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي من خلال بطاقة ملاحظة لمهارات التخزين السحابي على غوغل درايف Google Drive، ومهارة استخدام برنامج ارتكليت ستوري لاين (Articulate Storyline) في تصميم شرائح تفاعلية، واعتمد البحث المنهج شبه التجريبي، حيث تم تطبيق البحث على (20) معلم ومعلمة، وقد تم اختيار العينة بطريقة مقصودة، وبعد تطبيق البرنامج على أفراد العينة وتطبيق بطاقة الملاحظة، تم التوصل إلى النتائج الآتية:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 بين متوسط الدرجات في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة مهارات التخزين السحابي على غوغل درايف.

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارة استخدام برنامج ارتكليت ستوري لاين (Articulate Storyline) لتصميم الدروس التفاعلية

وفي ضوء النتائج قدّم البحث مجموعة من المقترحات منها: تعزيز المهارات التقنية المتعلقة بالتخزين السحابي على جوجل درايف ومهارات برنامج ارتكليت ستوري لاين (Articulate Storyline) لدى المعلمين وتشجيعهم على توظيفها في العملية التعليمية، توفير فرص التدريب التي تحسن من اكتساب المعلمين للمهارات التقنية، توفير الحوافز التي تدعم اكتساب المعلمين للمهارات التقنية.

* طالبة دكتوراه في جامعة حمص – قسم تربية الطفل
** أستاذ دكتور في كلية التربية – جامعة حمص-قسم تربية الطفل
*** مدرس في كلية التربية – جامعة طرطوس

الكلمات المفتاحية: برنامج تدريبي – المهارات التقنية – معلمي الحلقة الأولى – التعليم الأساسي

The impact of a training program on developing some technical skills among a sample of first-cycle teachers

*Mai Al-Omari ** Professor Dr. Muhammad Musa *** Amna Shaaban

Abstract

The aim of the research was to identify the effect of a training program in developing some technical skills among a sample of first-cycle teachers, and to identify the differences between the average scores of the experimental group in the pre- and post-applications through an observation card for cloud storage skills on Google Drive, and the skill of using the program (Articulate Storyline) in designing interactive slides. The research adopted the quasi-experimental approach, as the research was applied to (20) male and female teachers. The sample was chosen intentionally, and after applying the program to the sample members and applying the observation card, the following results were reached: There are statistically significant differences at the 0.05 level between the mean scores in the pre- and post-test of the Google Drive cloud storage skills observation card.

There are statistically significant differences between the mean scores of the experimental group in the pre- and post-test of the Articulate Storyline skill observation card.

In light of the results, the research presented a set of proposals, including: enhancing the technical skills related to cloud storage on Google Drive and the skills of the Articulate Storyline program among teachers and encouraging them to employ them in the educational process, providing training opportunities that improve teachers' acquisition of technical skills Providing incentives that support teachers' acquisition of technical skills.

PhD student at Al-Baath University - Department of Child Education *

Professor at the College of Education - Al-Baath University - Department of Child Education **

Lecturer at the Faculty of Education - Tartous University ***

Keywords: Training Program – Technical Skills – First Cycle Teachers – Basic Education

1- مقدمة البحث:

إن التطور التكنولوجي المتسارع يفرض تحديات جديدة على قطاع التعليم، ويجعل من دمج التقنيات الحديثة في المناهج ضرورة حتمية لضمان جودة التعليم ومخرجاته، فقدرة المعلم على استخدام الأدوات الرقمية بكفاءة لم تعد مجرد إضافة، بل أصبحت عنصراً أساسياً في بناء بيئة تعليمية تفاعلية ومبتكرة. ويُعدُّ المعلم المتمكن تقنياً محوراً رئيسياً في إعداد جيل قادر على مواجهة متطلبات المستقبل وتحدياته، فقد تطور دور المعلم ليتجاوز التلقين والإلقاء، ليصبح مصمماً تربوياً يوظف جميع معطيات التقنية لخدمة الأهداف التعليمية، كما أن استخدام المعلم لتقنيات التعليم يساهم في نشر أكبر قدر من التعليم لأكبر عدد من المتعلمين وبأفضل طريقة ممكنة، بالإضافة إلى تنمية المعرفة والمهارات العلمية لديه.

حيث ركز Johnson (2013) على مجموعة من المهارات التقنية التي يجب على المعلمين اكتسابها والتدرب عليها، والمتمثلة في استخدام الموارد التقنية التي توفرها جهة العمل بما في ذلك أجهزة الحاسب المحمول، وتصميم أنشطة التعلم باستخدام التقنيات المتاحة، وتقييم المتعلمين ونشر أعمالهم عبر الانترنت ليطلع عليها أقرانهم وأولياء الأمور، وأكدت دراسة مرزوق (2015) على تنمية المهارات التقنية لدى المعلمين قبل الخدمة، بينما ركزت دراسة الشتيوي (2017) على تنمية المهارات التقنية لدى المعلمات لأهميتها البالغة في العملية التعليمية.

في هذا الإطار، ومع سعي وزارة التربية والتعليم في الجمهورية العربية السورية لدمج المهارات التقنية في التعليم، ومع الأهمية الكبيرة لمرحلة التعليم الأساسي التي تُعدُّ أساساً للمراحل اللاحقة، وأصبح تدريب المعلمين أثناء الخدمة أمراً ضرورياً (وزارة التربية، 2011، 158). فالتطورات العلمية جعلت من مواكبة المعلمين لكل ما هو جديد أمراً حتمياً، وهو ما يؤكد مفهوم النمو المهني المستمر الذي تحدث عنه Beach (2018) والذي النمو لم يعد يقتصر على برامج تعليمية تقليدية، بل أصبح يدعو إلى اعتماد برامج تتناسب في توازنها بين الجانبين النظري والتطبيقي،

وتراعي احتياجات المتدربين، وتساعدهم على اكتساب المزيد من المعارف والمهارات التي تسهم في رفع مستواهم الفكري والمهني.

ولذا سعت الباحثة لبناء برنامج تدريبي يهدف إلى تنمية بعض المهارات التقنية لدى عينة من معلمي الحلقة الأولى للتعليم الأساسي.

2- مشكلة البحث:

يشير ظهور المهارات التقنية في العملية التعليمية إلى دمج التكنولوجيا في التعليم، مما يؤدي إلى تغيير في أساليب التدريس والتعلم، حيث فتح هذا الدمج آفاقاً جديدة للمتعلمين والمعلمين على حد سواء، من خلال توفير أدوات وتقنيات مبتكرة لتعزيز العملية التعليمية وتطوير المهارات اللازمة للقرن الحادي والعشرين، بهدف خدمة الحاجات الأساسية للمتعلم وإكسابه مهارات التعلم الذاتي، والدافعية للتعلم المستمر (PARVIN, 2017, 160)، وقد شهدت المناهج التربوية السورية تطوراً متسارعاً في بنائها من خلال خطة شملت تطوير المناهج في كافة مراحلها، وسعت جاهدة لإدخال تقنيات الحاسوب والانترنت إلى المدارس، مما استدعى الاهتمام بتأهيل وتدريب المعلمين عن طريق الدورات التدريبية التي لا تزال غير قادرة على تلبية احتياجات المعلمين المتزايدة وذلك حسب دراسة حقي وحاكمة (2022)، وقد تمّ الاطلاع على نتائج الدراسات والبحوث السابقة التي أكدت على أهمية تنمية المهارات التقنية لدى المعلمين بسبب افتقارهم إليها كدراسة علام (2012)، عبد المجيد (2013)، الشططي (2017)، وعبد الحكيم (2023)

كما جاءت توصيات المؤتمرات وأبرزها المؤتمر العلمي الثالث لكلية التربية في جامعة دمشق (2003)، الذي أكد على ضرورة إتقان المعلم للمهارات التقنية التي تمكنه من التواصل مع المعلمين ضمن إطار المواقف التعليمية المختلفة، بالإضافة إلى توصيات المؤتمر التربوي النفسي الذي عقد في دمشق أيضاً في (2009) والذي أكد على ضرورة إعادة النظر ببرامج إعداد المعلمين لتصبح أكثر وظيفية.

وقامت الباحثة بإجراء دراسة استطلاعية على عينة عشوائية قوامها (15) معلم ومعلمة من معلمي الحلقة الأولى للتعليم الأساسي، حيث تمّ تطبيق استبانة المهارات التقنية (الملحق رقم 2)، وذلك بهدف التعرف على مدى استخدام المعلمين للمهارات التقنية، وقد بينت النتائج أن (75.4%) من المعلمين لديهم استخدام قليل للمهارات التقنية، بالمقابل فإن نسبة المعلمين الذين لديهم استخدام

متوسط لا تتجاوز (18.3%)، أما الذين يستخدمون المهارات بشكل كبير بلغت نسبتهم (6.3%)، وقد يعزى ذلك إلى ضعف برامج إعداد المعلمين في المؤسسات التربوية قبل وأثناء الخدمة، إضافة إلى افتقار هذه البرامج إلى التطبيقات والتدريبات العملية في التدريب، مما يفقدها القدرة على تحقيق الأهداف التي وضعت من أجلها، وهذا ما دفع الباحثة إلى تطبيق برنامج تدريبي، في محاولة منها لتنمية بعض المهارات التقنية لدى معلمي الحلقة الأولى، وفي ضوء ما سبق تتحدد مشكلة البحث في السؤال الآتي:

ما أثر برنامج تدريبي في تنمية بعض المهارات التقنية لدى عينة من معلمي الحلقة الأولى للتعليم الأساسي؟
أسئلة البحث:

- ما المهارات التقنية الواجب توفرها لدى معلمي التعليم الأساسي فيما يخص غوغل درايف Google Drive، واستخدام برنامج ارتكليت ستوري لاین (Articulate Storyline)؟
 - ما صورة البرنامج التدريبي لتنمية المهارات التقنية لدى المعلمين؟
 - ما أثر البرنامج في تنمية المهارات التقنية لدى المعلمين؟
- 3- أهمية البحث :

تتجلى أهمية البحث في الجوانب الآتية:

1. أهمية المهارات التقنية التي تُعدّ من المهارات الضرورية في العملية التعليمية الحديثة، التي تُعزّز من فاعلية المعلم وتُثري التجربة التعليمية للمتعلمين.
2. قد يساعد المعلمين من التعرف على أهمية غوغل درايف (Google Drive) الذي يوفر بيئة عمل تعاونية متكاملة، تُمكنهم من تنظيم المحتوى التعليمي، ومشاركة الموارد مع المتعلمين والزملاء، وبرنامج ارتكليت ستوري لاین (Articulate Storyline) الذي يُمكن المعلمين من إنتاج محتوى تعليمي إلكتروني تفاعلي ومُخصص، يتجاوز حدود العروض التقديمية التقليدية.
3. من الممكن أن يساهم في تطوير المهارات التقنية لمعلمي الحلقة الأولى الأمر الذي ينعكس إيجاباً على سلوك المتعلمين ويُشجعهم على التعلم.

4. قد يُساهم البرنامج التدريبي المقترح في البحث في رفع كفاءة المعلمين، مما ينعكس إيجاباً على جودة التعليم ومخرجاته، ويُعزّز من قدرة المنظومة التعليمية على تحقيق أهداف التنمية المستدامة

4- أهداف البحث:

- تحديد المهارات التقنية الواجب توفرها لدى معلمي الحلقة الأولى من التعليم الأساسي فيما يخص غوغل درايف Google Drive، واستخدام برنامج ارتكليت ستوري لاين (Articulate Storyline)
- إعداد مقياس لقياس المهارات التقنية لدى معلمي الحلقة الأولى
- تصميم برنامج تدريبي لتنمية المهارات التقنية لدى معلمي الحلقة الأولى.
- تعرف الفروق في المهارات التقنية (مهارات التخزين السحابي على غوغل درايف Google Drive - مهارة استخدام برنامج Articulate Storyline في تصميم شرائح تفاعلية) قبل وبعد تنفيذ البرنامج .
- تعرف أثر البرنامج في تنمية المهارات التقنية (مهارة التخزين السحابي على غوغل درايف Google Drive - مهارة استخدام برنامج Articulate Storyline في تصميم شرائح تفاعلية) لدى المعلمين.

5- فرضيات البحث :

- لا توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة 0.05 بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارات التخزين السحابي على غوغل درايف Google Drive.
- لا توجد فروق ذات دلالة احصائية مستوى دلالة 0.05 بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارة استخدام برنامج Articulate Storyline في تصميم شرائح تفاعلية.

6- حدود البحث :

- الحدود الزمانية: الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2025/2024 في الفترة الزمنية الواقعة بين 2025/4/6 ولغاية 2025/5/12
- الحدود المكانية: مركز أكاميا للكمبيوتر
- الحدود البشرية : معلمي الحلقة الأولى من التعليم الأساسي في مدينة حماه.
- الحدود الموضوعية: المهارات التقنية (مهاراة التخزين السحابي على غوغل درايف Google Drive - مهارة تصميم شرائح تفاعلية باستخدام برنامج Articulate Storyline)

7- مصطلحات البحث :

البرنامج : مجموعة الأنشطة المنظمة والمخططة التي تهدف إلى تطوير معارف وخبرات واتجاهات المتدربين؛ والتي تساعد على تجديد معلوماتهم ورفع كفاءتهم الإنتاجية وحل مشكلاتهم وتطوير أدائهم في عملهم (مصطفى، 2005، 36).

وتُعرف الباحثة البرنامج التدريبي إجرائياً بأنه: سلسلة من الخطوات المنظمة محددة الأهداف والمحتوى والوسائل وأساليب التقويم وتتضمن هذه الخطوات مجموعة من الإجراءات والأنشطة والممارسات والمهام المنظمة؛ التي يستخدمها القائم على عملية التدريب والتي تستهدف تكوين خبرات مترابطة في المجال التقني، على هيئة برنامج يضم مجموعة من التطبيقات والمهارات التقنية لتنمية مهارات معلمي الحلقة الأولى في مجال التخزين السحابي ، وبرنامج Articulate Storyline لتصميم الشرائح التفاعلية.

وتعرف المهارة بأنها: نوع من الأداء يقوم به الفرد بسهولة وكفاءة ودقة مع اقتصاد في الوقت والجهد، سواء كان هذا الأداء عقلياً أو اجتماعياً أو حركياً. (عبدالمجيد، 2013، 25)

عرفتها مرزوق (2015) بأنها امتلاك المعلم أو المعلمة القدرة على استخدام التقنية الحديثة التي تشتمل على الأجهزة أو البرامج أو الوسائل التعليمية الرقمية بكفاءة عالية. وتحقيق أفضل مستويات الفهم والمعرفة مع توفير الوقت والجهد الذي يبذله المعلم، ونقل البيئة المدرسية إلى بيئة فعالة وجاذبة.

المهارة التقنية إجرائياً: القدرة على استخدام مهارة التخزين السحابي(Google Drive - استخدام البريد الالكتروني) ومهارة تطبيق ارتكليات ستوري لاين في التخطيط والتنفيذ والتقويم بهدف توفير الوقت والجهد الذي يبذله المعلم في العملية التعليمية، وإضفاء الجاذبية التحفيزية على بيئة الصف

الدراسي، وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها المعلم في بطاقة الملاحظة للمهارات التقنية التي قامت الباحثة بإعدادها.

8- الاطار النظري

أولاً: مفهوم التدريب وأهميته:

يعرفه السكارنة (2011) بأنه: عملية مخططة، مستمرة ومنظمة تهدف إلى تنمية مهارات وقدرات الفرد وزيادة معلوماته وتحسين سلوكه واتجاهاته بما يمكنه من أداء وظيفته بكفاءة وفعالية. أما القطيفان فقد عرفها بأنها: "مجموعة المعارف والمهارات والاتجاهات والأنشطة التي يحتاجها المعلم لتدارك جوانب القصور والعجز في أدائه لعمله ليقوم به بكفاءة وفعالية." (القطيفان، 2020، 13).

بينما عرفها كل من نجم وأبو دية بأنها: "جميع الأنشطة والفعاليات التي يرى المعلم أنه بحاجة إليها للوصول إلى التكون المهني المتكامل، مما يمكنه من امتلاك مهارات تساعد على تطوير كفاياته وتحسين أدائه في مهنته (نجم وأبو دية، 2020، 52)

أنواع التدريب التربوي :

صنف الباحثون أنواع البرامج التدريبية بحيث شملت جميع المستويات وبحسب المتغيرات في العملية التدريبية :

📌 التدريب حسب مراحل الأهداف: وهو على أنواع:

- التدريب التكميلي: يهدف هذا التدريب إلى استكمال الناقص الناتج عن مرحلة إعداد المعلم؛ وقد يكون هذا النقص في الجانب الأكاديمي أو الجانب المسلكي.
- التدريب العلاجي: وذلك لمعالجة ضعف في إحدى الكفايات التي يجب أن تتوفر لدى المعلم.
- التدريب التجديدي: وذلك لمسايرة المستجدات العلمية والتربوية.
- التدريب للأعمال والمهام الجديدة: وذلك عندما يرشح المعلم لعمل تربوي آخر خارج حجرة الدراسة.
- التدريب الإنعاشي: وهو التدريب الذي يقدم للمعلم في أثناء الخدمة لإنعاشه بمزيد من المعارف والمهارات: إلى جانب تطوير الاتجاهات الإيجابية نحو العمل التربوي (الأحمد، 2004، 26).

التدريب من حيث الشكل:

- التدريب النظامي: ويتم وفق نظام محدد أي يتم تدريب المعلمين وفق هذا النظام بناء على الحاجات التدريبية للمعلمين، إن أهم ما يميز هذا النوع من التدريب وجود مراكز ثابتة للتدريب وأساتذة متخصصون وبرامج متنوعة، لذلك فإن هذا النوع يعطي شيء من الاستقرار.
- التدريب غير النظامي: وهذا التدريب يتم عن طريق إعلان أحد المراكز عن دورة للمعلمين في أحد المجالات؛ فيلتحق بهذه الدورة من يريد دون أن تراعى الحاجات التدريبية للمعلم. (المرجع السابق، 27)
- يعتمد البحث الحالي على برنامج تدريبي مصمم لتنمية بعض المهارات التقنية لدى عينة من معلمي الحلقة الأولى وفق منهجية تركز على الجانب التطبيقي والعملي من خلال تقسيم التدريب إلى جلسات متسلسلة، تبدأ بتقديم المفاهيم الأساسية لكل أداة، ثم الانتقال إلى مهام عملية وتدريب عملي يتيح للمتدربين تطبيق المهارات المكتسبة بشكل مباشر.

ثانياً: المهارات التقنية للمعلم:

المهارات التقنية للمعلم، هي مجموعة القدرات التي تمكنه من استخدام الأدوات والتقنيات الرقمية المختلفة في العملية التعليمية، سواء في تخطيط الدروس، أو تنفيذها، أو تقييمها، بالإضافة إلى مهارات التواصل الفعال عبر الإنترنت واستخدام المنصات التعليمية بشكل أكثر تفصيلاً (اندرأوس، 2012، 53).

تشمل المهارات التقنية للمعلم:

- استخدام الأدوات الرقمية: القدرة على استخدام برامج العروض التقديمية (مثل PowerPoint أو Google Slides)، ومعالجة النصوص (مثل Word)، والجداول الإلكترونية (مثل Excel)، وبرامج التصميم والمونتاج .
- استخدام المنصات التعليمية: إتقان التعامل مع منصات إدارة التعلم (مثل Google Classroom أو Moodle) والمنصات التعليمية التفاعلية .

- **التواصل الفعال عبر الإنترنت:** القدرة على استخدام البريد الإلكتروني ووسائل التواصل الاجتماعي بفعالية في التواصل مع الطلاب وأولياء الأمور .
 - **تطوير المحتوى الرقمي:** القدرة على تصميم وإنتاج مواد تعليمية رقمية جذابة، مثل مقاطع الفيديو التعليمية، والملفات الصوتية، والتمارين التفاعلية .(السعدني، 2011، 233)
 - **استخدام مصادر التعلم عبر الإنترنت:** القدرة على البحث عن المعلومات والمواد التعليمية الموثوقة على الإنترنت واستخدامها بفعالية .
 - **التقويم الإلكتروني:** القدرة على استخدام الأدوات الرقمية لتقييم أداء الطلاب، سواء من خلال الاختبارات الإلكترونية أو الواجبات الرقمية أو الاستبيانات.
 - **التفكير النقدي وحل المشكلات الرقمية:** القدرة على تحليل المعلومات الرقمية وتقييمها، وحل المشكلات التي قد تواجه الطلاب في استخدام التقنيات.
 - **التكيف مع التكنولوجيا المتغيرة:** القدرة على مواكبة التطورات التكنولوجية والتعلم المستمر لاستخدام التقنيات الجديدة في التعليم. (الأحمد، 2004، 150) (الشططي، 2017، 156)
- وبالتالي نستطيع القول بأن المهارات التقنية للمعلمين تشمل القدرة على استخدام التكنولوجيا في العملية التعليمية، مثل استخدام برامج العروض التقديمية، والتعامل مع الأجهزة الذكية، كما تشمل هذه المهارات القدرة على التواصل الفعال عبر البريد الإلكتروني واستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي في التعليم .

أهمية المهارات التقنية للمعلم:

- تحسين جودة التعليم: تساهم المهارات التقنية في توفير بيئة تعليمية أكثر تفاعلية وجاذبية للطلاب.
- تسهيل عملية التدريس: تساعد المعلم على توفير الوقت والجهد في إعداد الدروس وتقديمها .
- تنمية مهارات الطلاب: تساعد الطلاب على اكتساب مهارات القرن الحادي والعشرين، مثل مهارات التعلم الرقمي والتفكير النقدي .

- التواصل الفعال مع الطلاب: تمكن المعلم من التواصل مع الطلاب بشكل فعال عبر الإنترنت، حتى في حالة التعلم عن بعد.
- مواكبة التطورات: تساعد المعلم على مواكبة التطورات التكنولوجية المتسارعة في مجال التعليم (كنعان، الونوس، ديب، 2022، 25)، (PARVIN,2017,155)
- المهارات التقنية اللازمة للمعلم:

🌈 أولاً: التخزين السحابي:

هو نموذج حوسبة سحابية يتيح تخزين البيانات والملفات على الإنترنت من خلال مُزود الحوسبة السحابية الذي يمكن الوصول إليه من خلال الإنترنت العام أو اتصال شبكة خاص مخصص لذلك (Johnson,2013,84)، ويتولى المُزود تخزين خوادم التخزين والبنية التحتية والشبكة، وإدارتها والاحتفاظ بها بأمان بهدف ضمان الوصول إلى البيانات عند الحاجة إليها على نطاق غير محدود تقريباً وبسعة مرنة.

أهمية الحوسبة السحابية ومزاياها :

وقد ذكرت الشيتي (2013) بعضاً من مميزات الحوسبة السحابية في المؤسسات التعليمية وفي:

- تمكن المستخدم من الدخول على ملفاته وتطبيقاته من خلال السحابة دون الحاجة لتوفر التطبيق في جهاز المستخدم، بالتالي تقل المخاطر الأمنية وموارد الأجهزة المطلوبة.
- الاستفادة من الخادمت الكبيرة في إجراء العمليات المعقدة التي قد تتطلب أجهزة بمواصفات عالية.
- تقليل التكاليف وذلك من خلال تقليل عدد الأجهزة الخاصة بالبنية التحتية، وتوفير عدد العاملين في صيانة الأجهزة والبرمجيات في المؤسسة.
- تتضمن البنية المعمارية الحالية للحوسبة السحابية توافر مراكز للبيانات والتي تكون قادرة على تقديم الخدمة للعملاء الموجودين على مستوى العالم ككل.
- لا تمتلك غالبية مؤسسات التعليم عن بعد الموارد والبنية التحتية المطلوبة لتشغيل تطبيقات التعليم الإلكتروني وشراء الإصدارات الحديثة والتي تتطور بشكل سريع. لذلك فإن استخدام

تقنية الحوسبة السحابية يساعد هذه المؤسسات على استخدام الإصدارات الحديثة من الأجهزة والبرامج.

أشهر تطبيقات التخزين السحابي:

غوغل درايف: هو من أشهر تطبيقات الحوسبة السحابية مقدمة من شركة غوغل لتخزين الملفات باختلاف أنواعها. تعطي مساحة تخزينية مجانية قرابة 15 جيجا، ويمكن الوصول إلى هذه الملفات من أي مكان من خلال شبكة الإنترنت. أو الأجهزة المختلفة. وتعتمد على سيرفرات جوجل (Leung,2018,24).

المميزات والخدمات المتاحة على غوغل درايف (Google Drive):

- تصنيف وتنظيم الملفات في مجلدات مخصصة.
- خاصية الحفظ التلقائي.
- سعة تخزينية كبيرة.
- إمكانية تمييز الملفات المهمة. لسهولة وسرعة الوصول إليها.
- يدعم العديد من صيغ الملفات المختلفة.
- خاصية البحث السريع والمتقدم عن الملفات أو الأشخاص.
- إمكانية إنشاء المستندات ومشاركتها مع الآخرين وإمكانية الرد والتعليق عليها. (Thomas, Ricardo, and Zaigham,2018,125-127).

🌈 ثانياً: برنامج Articulate Storyline

هو برنامج حاسوبي لتصميم الدروس التفاعلية، يحتوي العديد من الأيقونات المهمة لعمل المعلم، وتقديم العروض التقديمية التفاعلية والتسجيلات والاختبارات، وهو سهل الاستخدام من حيث إدراج الوسائط الثابتة والتفاعلية، ونشرها وتشغيلها عبر البرنامج نفسه، أو عرضها بمشغلات الفيديو ومتصفح الإنترنت بشكل تفاعلي، وهو برنامج داعم للغة العربية لا يشغل حيزاً كبيراً على جهاز الحاسوب (اندروس، 2012، 38).

ويعرفه السعدي (2011) بأنه الأداة التي تُمكنك من إنشاء و تصميم الدروس الإلكترونية بطريقة تفاعلية وجذابة، دون الحاجة إلى إتقان لغات برمجة.

استخدامات برنامج "ارتكيوليت ستوري لاين" (Articulate Storyline)

لقد حدد محمود (2015) استخدامات برنامج Articulate Storyline في النقاط الآتية:

- ❖ يستخدم برنامج "ارتكيوليت ستوري لاين" (Articulate Storyline) بشكل أساسي في تصميم وإنشاء دورات تدريبية إلكترونية تفاعلية وجذابة، دون الحاجة إلى كتابة كود
- ❖ يمكن استخدامه في إنشاء محتوى متنوع مثل النصوص، الصور، الفيديوهات، وحتى تسجيلات الشاشة، بالإضافة إلى تصميم الاختبارات التفاعلية.
- ❖ استخدام القوالب، دمج الوسائط المتعددة، وتطوير التعلم الإلكتروني هي من أفضل الممارسات لاستخدام Articulate Storyline بفعالية

ثالثاً : دور برنامج "ارتكيوليت ستوري لاين" (Articulate Storyline) في العملية التعليمية

:

يعد برنامج **Articulate Storyline** أداة قوية في العملية التعليمية، حيث يتيح للمدرسين تصميم دروس تفاعلية وجذابة دون الحاجة إلى خبرة في البرمجة، يساهم البرنامج في تحسين جودة التعليم من خلال تقديم محتوى تعليمي تفاعلي، واختبارات مخصصة، ومحاكاة للواقع (Çakır,2016,15)

وتتمثل أهمية برنامج Articulate Storyline في العملية التعليمية فيما يلي:

- **تصميم دروس تفاعلية:** يتيح البرنامج للمدرسين إنشاء دروس تفاعلية باستخدام مجموعة متنوعة من العناصر والوسائط، مما يجعل التعلم أكثر متعة وجاذبية للطلاب .
- **محاكاة للواقع:** يتيح البرنامج إنشاء محاكاة للبيئات التعليمية المختلفة، مما يساعد الطلاب على تطبيق ما تعلموه في سياقات واقعية .
- **توفير الوقت والجهد:** يمكن للمدرسين استخدام قوالب جاهزة لتسريع عملية تصميم الدروس التفاعلية، مما يوفر لهم الوقت والجهد .

- **جعل المحتوى متعدد الوسائط:** يمكن دمج النصوص والصور والفيديوهات والرسوم لجعل المحتوى التعليمي أكثر ثراء وتنوعاً (Wuryaningsih & et,2019,133)
 - **تعزيز التفاعل والمشاركة:** تشجع الدروس التفاعلية الطلاب على المشاركة الفعالة في العملية التعليمية .
 - **تلبية احتياجات التعلم المختلفة:** يمكن تخصيص الدروس لتلبية احتياجات الطلاب المختلفة، سواء كانوا يتعلمون بشكل فردي أو في مجموعات .
 - **تطوير مهارات الطلاب:** يساهم البرنامج في تطوير مهارات الطلاب في استخدام التكنولوجيا والتعامل مع المحتوى التفاعلي. (عبد الحكيم، 2023 ، 836)
- وترى الباحثة أن برنامج "ارتكبوليت ستوري لاين" (Articulate Storyline) لتصميم الدروس التفاعلية يعتبر أداة قيمة للمعلمين والمصممين التعليميين، حيث يساعدهم على تصميم محتوى تعليمي تفاعلي وفعال، مما يعزز جودة العملية التعليمية ويحسن تجربة التعلم للطلاب
- الدراسات السابقة :
- دراسة السعدني (2011) السعودية:
- بعنوان : برنامج تدريب الكتروني مقترح لتنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية لدى معلمي الصفوف الأولية

سعت هذه الدراسة التعرف على فعالية برنامج تدريب إلكتروني مقترح لتنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية لدى معلمي الصفوف الأولية يقدم لهم عبر الإنترنت من خلال بحث الفروق في مهارات توظيف الألعاب التعليمية بين مجموعتين من معلمي الصفوف الأولية بالمملكة العربية السعودية، تم اختيارهم من خمسة من مدارس مدينة الرياض وعددهم أربعون معلماً مقسمون إلى مجموعتين ليتم تدريبهم وفقاً لطريقتي التدريب الإلكتروني عبر الإنترنت والتدريب المعتاد، وذلك باستخدام المنهج شبه التجريبي وفقاً لمتغير نمط التدريب المتبع في تنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية في الموقف التعليمي عبر بناء قائمة بمهارات توظيف الألعاب التعليمية المراد إكسابها لمعلمي الصفوف الأولية، و تحديد احتياجاتهم التدريبية، حيث أظهرت النتائج فعالية برنامج

التدريب الإلكتروني المقترح في تنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية عبر الإنترنت لدى معلمي الصفوف الأولية عينة الدراسة مقارنة بنمط التدريب المعتاد وجها لوجه.

دراسة كاكرا واكتاي: (Aktay & Çakır, 2016) (تركيا)

Primary school principals' experiences with smartphone apps.

بغنوان: تجارب مديري المدارس الابتدائية مع تطبيقات الهواتف الذكية.

هدفت هذه الدراسة لمعرفة تجارب مدراء المدارس الابتدائية مع استخدام تطبيقات أجهزة الهواتف الذكية، وهو بحث كفي تم اختيار العينة بطريقة عمدية والتي تكونت من مدراء المدارس الابتدائية الذين يستخدمون الهواتف الذكية بنظام أو تطبيقات الأندرويد، وبلغ عددهم 10 منهم أنثى واحدة، كما تم جمع البيانات من خلال المسح باستخدام الأسئلة المفتوحة: وأشارت الدراسة أن معظم المدراء وجدوا أن تطبيقات الهواتف الذكية فعالة في إمكانية الوصول للمعلومات وتخزينها واختصار الوقت واجتتاب الوقوع في الخطأ. بينما ذكر بعضهم أنه قد يترتب عليه بعض السلبيات والتي تتمثل في تعذر الوصول إلى ما يحتاجه الشخص، وإدمان تلك التطبيقات، والشعور بالكسل عند محاولة التعلم باستخدام التطبيقات .

دراسة ورنقش وآخرون (Wuryaningsih et al, 2019) (أندونيسيا)

Effects of Web-Based Learning and F2F Learning on Teachers Achievement in Teacher Training Program in Indonesia

بغنوان: آثار التعلم عبر الإنترنت والتعلم وجهاً لوجه على إنجازات المعلمين في برنامج تدريب المعلمين في إندونيسيا

هذه الدراسة هدفت لمعرفة تأثير استخدام التعلم القائم الويب سايت (الإنترنت) على درجات المعلمين وذلك في برنامج التدريب. هذه الدراسة شبه تجريبية وكان المشاركون (115 ذكور، 189 إناث) معلم في إندونيسيا، استخدمت الدراسة اختبار قامت وزارة التربية بتطويره حيث تكون من 30 عنصر من اختيار من متعدد (10 أسئلة تربوية و 20 سؤال مهني) حيث تم إجراء الاختبار

في نهاية برنامج التدريبي، وأشارت النتائج إلى أن نموذج التعلم القائم على الإنترنت فعال جداً وله تأثير جيد على أداء المعلمين، كما أن أداء المعلمات (الإناث) كان أفضل من الذكور.

دراسة عبد الحكيم (2023) مصر:

بعنوان : فاعلية برنامج تدريبي قائم على المستحدثات التكنولوجية لتنمية بعض مهارات التحول الرقمي لدى معلمي المرحلة الابتدائية

هدف البحث إلى تعرف فاعلية برنامج تدريبي قائم على المستحدثات التكنولوجية لتنمية بعض مهارات التحول الرقمي لدى معلمي المرحلة الابتدائية، تكونت مجموعة البحث من (20) معلماً ومعلمة، استخدم البحث المنهج التجريبي تصميم المجموعة الواحدة ذات القياسين القبلي والبعدي، تم اعداد قائمة ببعض مهارات التحول الرقمي المطلوب تنميتها لدى معلمي المرحلة الابتدائية، تم تصميم البرنامج التدريبي، وفي ضوء قائمة المهارات السابق إعدادها، تم بناء أداتي البحث وهما اختبار تحصيلي لقياس الجانب المعرفي لمهارات التحول الرقمي المتعلقة بالبرنامج، وبطاقة ملاحظة لملاحظة الأداء العملي لمهارات التحول الرقمي المتعلقة بالبرنامج، طبقت أدوات البحث قبلها وبعدياً على مجموعة البحث. وتوصلت نتائج البحث الى وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسطي درجات عينة البحث بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي، هذا يؤكد فاعلية البرنامج التدريبي القائم على المستحدثات التكنولوجية لتنمية بعض مهارات التحول الرقمي لدى معلمي المرحلة الابتدائية، وجاءت توصيات البحث بضرورة تصميم برامج تدريبية لتنمية مهارات القرن الحادي والعشرين لدى المعلمين أثناء الخدمة، ضرورة توفير بنية تعليمية ملائمة لتطبيق التحول الرقمي في جميع المدارس، الاستفادة من البرنامج التدريبي المعد للبحث الحالي في تدريب المعلمين في جميع المراحل التعليمية

التعقيب على الدراسات السابقة :

ما استفادت الباحثة من الدراسات السابقة : تم اعتماد المنهجية العلمية التي استخدمتها الدراسات السابقة في صياغة المشكلة، وكتابة الفرضيات ، معالجة ومناقشة النتائج، كما تمّ الاستفادة في بناء أدوات البحث، فبعد الاطلاع على معظم هذه الدراسات تم إعداد بطاقة الملاحظة للمهارات التقنية، كما أن الاطلاع على النتائج التي توصلت إليها تلك الدراسات ساعد الباحثة على توظيفها في نتائج الدراسة الحالية.

تشابهت الدراسة مع الدراسات السابقة: من حيث العينة فاقترنت معظم الدراسات السابقة على معلمي الحلقة الأولى، كما تشابهت بأن جميع الدراسات السابقة هدفت إلى تنمية مهارة من المهارات التقنية مع اختلاف نوع المهارة، وأيضاً توافقت من حيث المنهج فاستخدمت الدراسة الحالية المنهج شبه التجريبي كما في دراسة السعدني (2011) ودراسة ورنقش وآخرون (2019)

اختلفت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة : اختلفت في إعداد أدوات الدراسة فالدراسة الحالية استخدمت بطاقة ملاحظة خاصة بالمهارات التقنية والتي اقتصرت على (غوغل درايف - مهارة تصميم الشرائح التفاعلية) لمعلمي الحلقة الأولى، دراسة السعدني (2011) قائمة بمهارات توظيف الألعاب التعليمية المراد إكسابها لمعلمي الصفوف الأولية وتحديد احتياجاتهم التدريبية، دراسة كاكر واكتاي (2016) استخدمت المسح باستخدام الأسئلة المفتوحة، دراسة ورنقش وآخرون (2019) استخدمت اختبار اختيار من متعدد ، حين اعتمدت دراسة عبد الحكيم (2023) اعداد قائمة ببعض مهارات التحول الرقمي، كما اختلفت في مكان التطبيق فالدراسة الحالية تم تطبيقها في مدينة حماه في سوريا.

اجراءات البحث:

منهج البحث: تم استخدام المنهج شبه التجريبي في هذا البحث، والذي يعرف بأنه ذا تصميم على مجموعة واحدة تسمى المجموعة التجريبية يُختبر بقياس قبلي وآخر بعدي (أبو علام ، 2018)، والذي يهتم بدراسة تأثير المتغير المستقل على المتغير التابع، نظراً لمرونته ولكونه يهتم بضبط المتغيرات الخارجية ذات الأثر على المتغير التابع (مراد، 2005).

مجتمع البحث وعينته: بلغ المجتمع الأصلي (2049) معلماً ومعلمة من معلمي الحلقة الأولى في المدارس الحكومية من مرحلة التعليم الأساسي (الحلقة الأولى) في مدينة حماة للعام الدراسي 2024/2025، وتعزي الباحثة اختيارها لمعلمي الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، كون المعلم هو المصدر الرئيسي للمعرفة والإرشاد بالنسبة للمتعلمين في هذه المرحلة، فقدره المعلم على توظيف الأدوات الرقمية بفعالية تؤثر بشكل مباشر على كيفية تفاعل المتعلمين مع المحتوى

التعليمي والتكنولوجي، إضافةً لإدراكهم لها كأداة للتعلم لا للترفيه فقط، وبالتالي يمكن أن يكون التعلم ممتعاً وتفاعلياً.

- **عينة البحث:** اقتصر البحث على عينة مقصودة من معلمي الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، بلغ عددهم (20) معلم ومعلمة ممن أكملوا دورة تدريبية واحدة على الأقل في مجال الحاسوب، من المدارس الآتية وهي مدرسة (عمر يحيى فرجي - عبد الكريم الرجب، ذات النطاقين ، محدثة عدنان المالكي، طاهر الشعار) وتمّ تحديد المدارس السابقة بسبب قربها من مركز التدريب، إضافة إلى أنها تعتمد الدوام الصباحي الأمر الذي يساعد في تحديد أيام وأوقات التدريب.

أدوات البحث :

تتضمن أدوات البحث :

أولاً: قائمة المهارات التقنية الواجب توفرها لدى معلمي التعليم الأساسي فيما يخص غوغل درايف Google Drive، واستخدام برنامج ارتكليت ستوري لاين (Articulate Storyline) لإنشاء المحتوى التفاعلي

هدف القائمة: هدفت القائمة إلى تحديد المهارات التقنية الواجب توفرها لدى معلمي التعليم الأساسي فيما يخص غوغل درايف Google Drive، واستخدام برنامج ارتكليت ستوري لاين (Articulate Storyline)

مصادر بناء القائمة: تم الاطلاع على بعض الدراسات والأدبيات التربوية المرتبطة بكل من مهارة التخزين السحابي غوغل درايف Google Drive، واستخدام برنامج ارتكليت ستوري لاين (Articulate Storyline) إنشاء المحتوى التفاعلي كدراسة أحمد (2017)، محمود (2012)، اشتملت قائمة المهارات في صورتها الأولية على (7) مهارات رئيسة يندرج تحتها (50) مهارة فرعية.

صدق الأداة: عرضت القائمة في صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين للتأكد من صدقها الظاهري، وإبداء آرائهم وأخذ الملاحظات، وبناء على الملاحظات تمّ دمج المحور الأول والثاني ضمن محور واحد، وحذف بعض البنود المكررة ضمن المحاور، وإعادة صياغة بعضها الآخر.

الصدق البنوي بطريقة الاتساق الداخلي: قامت الباحثة بحساب الصدق التكويني للأداة من خلال إيجاد معامل الارتباط بيرسون بين كل بند في قائمة المهارات، والدرجة الكلية لها، وذلك بعد توزيع القائمة على (40) معلماً ومعلمة من معلمي الحلقة الأولى للتعليم الأساسي وقد تمّ استبعادهم من العينة الكلية للبحث من خلال الجدول الآتي:

الجدول (1) معامل الارتباط بيرسون بين كل بند في قائمة المهارات، والدرجة الكلية							
المهارة	معامل الارتباط	المهارة	معامل الارتباط	المهارة	معامل الارتباط	المهارة	معامل الارتباط
1	0.77	12	0.82	23	0.80	34	0.80
2	0.81	13	0.78	24	0.88	35	0.75
3	0.79	14	0.82	25	0.79	36	0.83
4	0.85	15	0.79	26	0.82	37	0.86
5	0.76	16	0.85	27	0.85	38	0.79
6	0.83	17	0.79	28	0.79	39	0.82
7	0.75	18	0.85	29	0.83	40	0.86
8	0.88	19	0.73	30	0.81	41	0.84
9	0.75	20	0.81	31	0.77	42	0.78
10	0.84	21	0.84	32	0.89		
11	0.78	22	0.74	33	0.75		

من خلال الجدول السابق يتبين ان القائمة تتمتع بالصدق التكويني فجميع البنود كانت بين ($0.7 - 0.89$)

ثبات قائمة المهارات: تم حساب ثبات قائمة المهارات بطريقة ألفا كرونباخ للتأكد من ثبات قائمة المهارات التقنية وبحساب معادلة الثبات ألفا كرونباخ وفق الجدول الآتي:

الجدول (2) قيم معاملات ثبات قائمة المهارات			
ثبات ألفا كرونباخ	مهارة التخزين السحابي	أرتكليت ستوري لاین لتصميم الشرائح التفاعلية	القائمة ككل
	0.86	0.91	0.89

نلاحظ من الجدول أن ثبات القائمة مرتفع حيث بلغت قيمة ألفا كرونباخ للقائمة 0.89

وبذلك أصبحت القائمة بصورتها النهائية تشمل (6) مهارات أساسية، (3) مهارات لغوغل درايف Google Drive و (3) مهارات أساسية لبرنامج ارتكليت ستوري لاين (Articulate Storyline) تتضمن القائمة (42) مهارات فرعية وهي موزعة كما في الجدول الآتي بصورتها النهائية:

الجدول (3) المهارات الأساسية والفرعية للتخزين السحابي على غوغل درايف Google Drive

الرقم	المهارة الأساسية	المهارة الفرعية	الرقم	المهارة الأساسية	المهارة الفرعية
1	إدارة	تنظيم المحتوى التعليمي	12		إضافة تعليقات
2	الملفات والمجلدات	إنشاء مجلدات واضحة ومنظمة للدروس، والمشاريع الطلابية.	13		إضافة اقتراحات لمراجعة أعمال الطلاب.
3	وانشاء المستندات	تصنيف الملفات باستخدام الألوان أو النجوم لسهولة الوصول إليها	14		ضبط إعدادات المشاركة بدقة، مثل إعطاء صلاحيات "الاطلاع فقط" أو "التعديل" لملف معين.
4		إنشاء المستندات	15		إنشاء روابط مشاركة عامة أو خاصة
5		تعديل المستندات	16	استخدام غوغل فورمز (Forms)	القدرة على إنشاء قوالب (Templates) للمستندات والمهام التعليمية.
6		القدرة على نقل الملفات بين المجلدات	17		تصميم نماذج جوجل (Google Forms) لإنشاء اختبارات
7		القدرة على نسخ الملفات بين المجلدات	18		تصحيح الاختبارات بشكل آلي
8		إنشاء عروض تقديمية في Google Slides	19		تقديم تغذية راجعة فورية للطلاب.
9		إضافة صوراً متحركة ووسائط متعددة.	20		تضمين (Embed) المستندات أو العروض التقديمية في مواقع الويب
10		تطبيق دوال بسيطة في Google Sheets لتنظيم درجات الطلاب	21		استخدام خاصية "البحث المتقدم"
11	المشاركة والتعاون	استخدام Google Docs لإنشاء مستندات تعاونية	22		تصفية الملفات حسب النوع، أو المالك، أو الكلمات المفتاحية

الجدول (4) المهارات الأساسية والفرعية لبرنامج ارتكليت ستوري لاين (Articulate Storyline) لإنشاء المحتوى التفاعلي

1	تصميم الشرائح الأساسية	إنشاء مشروع Articulate Storyline جديد	11	إضافة "طبقة" (Layer): قم بإنشاء طبقة جديدة على الشريحة	إضافة التفاعلات الأساسية
2		تغيير حجم المشروع إلى أبعاد مناسبة	12	إضافة محفز لفتح الطبقة	

إضافة محفز لإخفاء الطبقة.		13	إضافة شريحة فارغة جديدة إلى المشروع.	3
إدراج مقطع فيديو قصير على شريحة جديدة.		14	تغيير تخطيط الشريحة إلى تخطيط فارغ (Blank Layout).	4
إضافة محفز لتشغيل/إيقاف الفيديو		15	إنشاء شريحة رئيسية بسيطة.	5
إنشاء تفاعل سحب وإفلات (Drag-and-Drop)		16	إضافة عنوان ونص توضيح إلى الشريحة.	6
تخصيص رسالة تغذية راجعة لتفاعل السحب والإفلات.		17	إدراج صورة ذات صلة بالمحتوى (من مكتبة Articulate)	7
إنشاء متغير نصي بسيط، واعرض قيمته على الشريحة (مثلاً: اسم الطالب).		18	إدراج زر (Button) على الشريحة	8
معاينة المشروع (Preview): للتأكد من عمل جميع التفاعلات بشكل صحيح.	تصدير المحتوى	19	جعل الزر ينتقل إلى الشريحة التالية عند النقر عليه.	9
نشر المشروع في مجلد على جهاز الكمبيوتر.		20	إضافة "شكل" (Shape) وتغيير حالته (State)	10

وبذلك تمت الاجابة على السؤال ما المهارات التقنية الواجب توفرها لدى معلمي التعليم الأساسي فيما يخص غوغل درايف Google Drive، واستخدام برنامج ارتيكليت ستوري لاين (Articulate Storyline) وبناء على ماسبق يمكن بناء بطاقة الملاحظة وفق قائمة المهارات السابقة.

ثانياً: بطاقة ملاحظة الاختبار الادائي القبلي/ البعدي المتعلقة بالمهارات التقنية :

قامت الباحثة بإعداد بطاقة الملاحظة لقياس المهارات التقنية لدى معلمي الحلقة الأولى من التعليم الأساسي في مدينة حماة، تعمل بطاقة الملاحظة في هذا البحث بوصفها سلّم تصحيح للاختبار الأدائي (القبلي والبعدي) الموضح في نهاية البحث، بمعنى أن بطاقة الملاحظة ليست مستقلة عن الاختبار الأدائي، لذلك جاءت على شكل قوائم شطب/ أو قوائم مراجعة للاختبار الأدائي، تم تطبيق بطاقة الملاحظة ذاتها (قبل و بعد) تطبيق البرنامج التدريبي على المعلمين في مركز أقاميا للكمبيوتر.

بحيث يكون لكل بند من البنود مستويان للتحقق (يؤدي المهارة/ لا يؤدي المهارة)، ويعطى المفحوص إذا أدى المهارة درجة، وإذا لم يؤدي المهارة حصل على صفر، وقد تم بناء بطاقة الملاحظة وفق الآتي:

هدف بطاقة الملاحظة: هدفت البطاقة إلى قياس مدى امتلاك معلمي الحلقة الأولى للمهارات التقنية، وذلك قبل وبعد تطبيق البرنامج التدريبي، لبيان فاعليته في تنمية المهارات التقنية (المحددة في البرنامج التدريبي).

- **مصادر بطاقة الملاحظة:** تم اعتماد المصادر الآتية في إعداد بطاقة الملاحظة:
- قائمة المهارات التقنية الواجب توفرها لدى معلمي التعليم الأساسي فيما يخص غوغل درايف Google Drive، واستخدام برنامج ارتكليت ستوري لاين (Articulate Storyline)
- عدد من الدراسات السابقة المتعلقة بالمهارات التقنية كدراسة أبوهلال ومنصور (2023)، منور وأبوديه (2020)، المفرج، المطيري وحمادة (2007) تم صياغة عبارات بطاقة الملاحظة بحيث تصف الأداء المطلوب ملاحظته بكل دقة، وتمثل كل عبارة أداء مباشر للمطلوب في الاختبار الأدائي.

جرت عملية الملاحظة في أثناء تطبيق المعلمين للمهارات المحددة في الاختبار القبلي والبعدي. توضع علامة (√) لمن يؤدي المهارة بشكل صحيح في خانة (يؤدي المهارة)، وتوضع علامة (X) عندما لا يؤدي المفحوص المهارة بشكل صحيح في خانة (لا يؤدي المهارة).
وصف بطاقة الملاحظة

تتضمن بطاقة الملاحظة جزئيين وفيما يلي عرض لكيفية بنائها والاجراءات المتعلقة من صدقها وثباتها :

- 1- القسم الأول : يحتوي على مقدمة تعريفية بأهداف البحث ونوع المعلومات التي يراد جمعها من أفراد عينة البحث، والتعهد باستخدامها لأغراض البحث العلمي.
- 2- القسم الثاني: المهارات الأساسية:
- المهارة الأولى : مهارة التخزين السحابي و تتضمن (الدخول إلى غوغل - استخدام غوغل درايف Google Drive)

- المهارة الثانية : مهارة استخدام تطبيق أرتكليت ستوري لاین (Articulate Storyline) لتصميم الشرائح التفاعلية.

الجدول (5) بطاقة الملاحظة ومحاورها وأبعادها					
المهارة	الرقم	البند	المهارة	الرقم	البند
Google Drive	1	أنشئ حساب جوجل (Gmail) جديد بنجاح	Articulate Storyline	20	استورد الملفات من برنامج ميكروسوفت
	2	سجل الدخول إلى غوغل درايف من خلال حساب جوجل.		21	أضف الصور
	3	رفع ملف واحد على الأقل إلى غوغل درايف		22	أضف الشخصيات
	4	أنشئ مجلدات رئيسية وفرعية بشكل منظم.		23	أضف الصوت المناسب للشخصية
	5	حمل مجلد من جهاز الكمبيوتر لـ (GoogleDrive)		24	نسق الصور والشخصيات
	6	عرض الملفات داخل (Google Drive)		25	طبق الاستايلات الجاهزة
	7	نقل الملفات والمجلدات داخل غوغل درايف		26	اضاف ملف فلاش
	8	نسخ الملفات والمجلدات داخل غوغل درايف		27	اضاف مقاطع الفيديو
	9	استخدم ميزة البحث للعثور على ملف محدد.		28	استخدم أدوات الصوت
	10	شارك مجلد أو ملف مع زميل بصلاحيّة "عارض".		29	نسّق الشريط الزمني
	11	شارك مجلد أو ملف مع زميل بصلاحيّة "محرر"		30	استخدم الطبقات لإنشاء تفاعل
	12	أنشئ اختبار قصير باستخدام نماذج جوجل.		31	أنشئ مشغل بسيط
	13	أضف أسئلة اختيار من متعدد		32	استورد الملفات من برنامج صانع الاسئلة
	14	أضف سؤال صح وخطأ.		33	استورد الملفات من مشروع ستوري لاین
	15	حوّل النموذج إلى اختبار يتم تصحيحه تلقائياً.		34	صمم سؤال من نوع "صح وخطأ".
	16	أنشئ مشروع جديد		35	خصص رسالة التغذية الراجعة (Feedback) للسؤال.
	17	اختار المقاس المناسب		36	أضف شريحة النتائج (Result Slide)
	18	أضف شرائح جديدة		37	نشر ورفع المشروع
	19	نظّم الشرائح في مشاهد			

وتتكون بطاقة الملاحظة من عدد من البنود تم توزيعها على المهارتين وبذلك يكون العدد الكلي للبنود (37) بند مقسمة إلى من (1- 15) مهارة التخزين السحابي، من (16-37) لبرنامج ستوري لاين لتصميم الشرائح التفاعلية

الخصائص السيكمترية لبطاقة الملاحظة :

1- صدق الأداة : تمّ التأكد من صدق بطاقة الملاحظة بالطرق الآتية:

صدق المحتوى : وتم التحقق منه باستخدام مفهوم صدق المحكمين، حيث عُرضت بطاقة الملاحظة في صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين، وذلك لإبداء الرأي وأخذ الملاحظات، والوقوف على مدى وضوح التعليمات والبنود، ومدى ملائمتها للهدف الذي أعدت لقياسه تم حذف وإضافة بعض البنود وإعادة صياغة بعضها الآخر، وقد تم إجراء التعديلات في ضوء الملاحظات التي أبدتها المحكمون

الصدق البنوي بطريقة الاتساق الداخلي: لاستكمال إجراءات صدق، وثبات بطاقة الملاحظة قامت الباحثة بسحب عينة عرضية من معلمي الحلقة الأولى من التعليم الأساسي في مدارس مدينة حماة، بلغ عدد أفرادها (15) معلماً ومعلمة، وهي خارج العينة الأساسية للدراسة، ثم قامت بحساب الصدق التكويني للأداة من خلال إيجاد معامل الارتباط بيرسون بين كل بند من بنود بطاقة الملاحظة مع الدرجة الكلية لبطاقة الملاحظة، والجدول الآتي يبين معاملات الارتباط:

الجدول (6) معامل الارتباط بين كل بند من بنود بطاقة الملاحظة مع المجال الذي ينتمي إليه								
المجال	البند	معامل الارتباط	المجال	البند	معامل الارتباط	المجال	البند	معامل الارتباط
مهارة التخزين السحابي غزل دراف	1	**0.881	تصميم الشرائح التفاعلية (Articulate Storyline)	14	0.960	تصميم الشرائح التفاعلية (Articulate Storyline)	27	**0.828
	2	**0.903		15	0.951		28	**0.825
	3	**0.809		16	**0.922		29	**0.847
	4	**0.850		17	**0.824		30	**0.918
	5	**0.829		18	**0.911		31	**0.849
	6	**0.858		19	**0.888		32	**0.965
	7	**0.877		20	**0.958		33	**0.922
	8	**0.950		21	**0.941		34	**0.942
	9	**0.962		22	**0.962		35	**0.959
	10	**0.960		23	**0.941		36	**0.826

**0.951	37	**0.804	24	**0.947	11
		**0.965	25	**0.953	12
		**0.960	26	**0.949	13

**Correlation is significant at the 0.01 level (2- tailed) *Correlation is significant at the 0.05 level (2- tailed)

يتضح من الجدول السابق أن قيم معاملات ارتباط كل بند من البنود موجبة ودالة احصائياً عند مستوى دلالة (0.01)

ثبات بطاقة الملاحظة : تم حساب ثبات المقياس بطريقتين:

- ألفا كرونباخ (Cronbach Alpha)

للتأكد من ثبات بطاقة الملاحظة تم حساب الثبات بطريقة الاتساق الداخلي وبحساب معادلة الثبات ألفا كرونباخ (Cronbach Alpha) لكل محور من بطاقة الملاحظة، كما تمّ حساب معامل الثبات لكل البنود كما في الجدول الآتي:

الجدول (7) معامل الثبات لكل البنود بطريقة ألفا كرونباخ (Cronbach Alpha)									
البند	ألفا كرونباخ	البند	ألفا كرونباخ	البند	ألفا كرونباخ	البند	ألفا كرونباخ	البند	ألفا كرونباخ
1	0.78	9	0.84	17	0.80	25	0.82	33	0.84
2	0.82	10	0.79	18	0.78	26	0.88	34	0.77
3	0.79	11	0.80	19	0.85	27	0.75	35	0.82
4	0.85	12	0.86	20	0.83	28	0.83	36	0.86
5	0.77	13	0.75	21	0.81	29	0.81	37	0.80
6	0.81	14	0.82	22	0.83	30	0.80		
7	0.83	15	0.84	23	0.86	31	0.85		
8	0.76	16	0.80	24	0.77	32	0.79		

إن قيم معامل الثبات تتراوح بين 0.75-0.88 مما يدل على أن بنود بطاقة الملاحظة تتمتع بدرجة ثبات عالية.

- الثبات بطريقة التجزئة النصفية : تم حساب معامل ثبات التجزئة النصفية للبطاقة والجدول

الآتي يوضح النتائج

الجدول (8) قيم معاملات ثبات بطاقة الملاحظة

التجزئة النصفية	ثبات ألفا كرونباخ	مهارة التخزين السحابي
0.816	0.988	

0.830	0.994	مهارة استخدام تطبيق أرتيكليت ستوري لاين (ArticulateStoryline) لتصميم الشرائح التفاعلية
-------	-------	---

يتضح من الجدول السابق أن قيم كل من ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية مرتفعة، مما يدل على أن بطاقة الملاحظة صالحة للتطبيق.

تطبيق بطاقة الملاحظة:

- تم تطبيق بطاقة الملاحظة قبلياً في مركز أفايا للكمبيوتر خلال الفترة من 2025/4/6 وحتى 2025/4/8 لحساب الدرجات القبليّة في الأداء للمهارات المتضمنة بالبرنامج، وجرى حساب الدرجات ورصدها تمهيداً لمعالجتها احصائياً.

- تم تطبيق بطاقة الملاحظة بعدياً في مركز أفايا للكمبيوتر خلال الفترة من 2025/5/10 حتى 2025/5/12 لحساب الدرجات البعدية في الأداء للمهارات المتضمنة بالبرنامج، وجرى حساب الدرجات ورصدها تمهيداً لمعالجتها احصائياً.

وفي كل من التطبيق القبلي والبعدى تم الاستعانة بإحدى الزميلات المتخصصات في تقنيات التعليم بالملاحظة بعد أن دربتها الباحثة على استخدام بطاقة الملاحظة.

تصميم البرنامج التدريبي:

فلسفة البرنامج: لنظريات التربوية التي اعتمدها البرنامج

يعتمد هذا البرنامج التدريبي على مجموعة من النظريات الحديثة في مجال التعليم والتدريب، وهي كالتالي:

1. النظرية البنائية والتي تعتمد أن التعلم عملية نشطة يبني فيها المتعلم معرفته بنفسه من خلال التجربة والتفاعل، تم تطبيقها في البرنامج من خلال تشجيع المعلمين على بناء مشاريعهم الخاصة، مثل تصميم عروض تقديمية تفاعلية واختبارات إلكترونية، بدلاً من تلقي المعلومات بشكل سلبي.
2. نظرية التعلم الاجتماعي: المبدأ الأساسي: التعلم يحدث من خلال الملاحظة والتقليد والتعاون مع الآخرين، تم تطبيقها في البرنامج: من خلال أدوات مثل غوغل درايف لتسهيل العمل الجماعي والمشاريع التعاونية، مما يسمح للمعلمين بتبادل الخبرات والأفكار.
3. النظرية الاتصالية: والتي تنص على أن التعلم هو القدرة على بناء شبكات واتصالات بين الأفراد ومصادر المعلومات المختلفة، تطبيقها في البرنامج: يعتمد البرنامج على أدوات تسمح

بالاتصال والمشاركة، مما يعزز فكرة أن التعلم مستمر ويتجاوز حدود الدورة التدريبية، هذه النظريات تشكل الأساس الفكري للبرنامج، وتضمن أنه تجربة تعليمية متكاملة تهدف إلى تمكين المعلم في العصر الرقمي.

الأسس التي يستند عليها البرنامج: يستند البرنامج إلى مجموعة من الأسس وهي:

- الاعتماد على المهارات التقنية المناسبة للمعلمين.
- ترجمة المهارات إلى أهداف تدريبية؛ يؤدي إنجازها إلى تنمية المهارات التقنية لدى المعلمين المتدربين.
- مراعاة مبدأ الاستمرارية عند تنظيم محتوى البرنامج؛ بحيث يتم تقديم المعلومات بصورة تدريجية؛ تيسر فهم المحتوى وتجنب تكرار المعلومات وتداخلها.
- مراعاة التنوع في المصادر التعليمية وطرق التدريب.
- التركيز على إيجابيات المعلمين ونشاطهم؛ وذلك من خلال الممارسة والتدريب على أداء مجموعة من الأنشطة المتنوعة والتي تركز على المهارات الأساسية للمهارات التقنية أثناء مشاركتهم في المناقشة أو التدريب.

مكونات البرنامج:

تم بناء البرنامج في ضوء الخطوات العلمية المتبعة في بناء البرامج التربوية وفق الخطوات الآتية:

أهداف البرنامج: تم تحديد الهدف العام لهذا البرنامج بالسعي إلى تنمية بعض مهارات التقنية لدى المعلم؛ ولكي يتحقق هذا الهدف؛ فإنه يتطلب تحقيق الأهداف الفرعية الآتية:

- تنمية مهارة التخزين السحابي و تتضمن (الدخول إلى غوغل انشاء بريد الكتروني- استخدام غوغل درايف(Google Drive))
- تنمية مهارة استخدام تطبيق أرتكليت ستوري لاين (Articulate Storyline) لتصميم الشرائح التفاعلية

محتوى البرنامج : تم مراعاة الأمور الآتية في اختيار محتوى البرنامج:

- مناسبة المحتوى للأهداف التي يسعى البرنامج لتحقيقها .

- أن تكون موضوعات البرنامج مرتبطة بالمهارات التقنية للمعلم في المواقف التعليمية التي يتعرض لها.
- اعتماد استراتيجيات حديثة للتعامل مع المتدربين خلال تنفيذ البرنامج.
- تنظيم الموضوعات وتوزيعها على شكل جلسات تدريبية بلغ عدد الجلسات (12) جلسة بواقع جلسة في اليوم الواحد وبمدة زمنية (2) ساعة في الجلسة الواحدة موزعة على (12) يوم، ويتخلل كل جلسة فترة استراحة تتراوح مدتها (15) دقيقة، تم تطبيق البرنامج في مركز أكاميا للكمبيوتر وذلك خارج أوقات الدوام الرسمي كما تم الاعتماد على بعض أيام العطل الرسمية

الجدول (9) محتوى الجلسات التدريبية		
رقم الجلسة	التاريخ	موضوع الجلسة
تم تطبيق بطاقة الملاحظة قبلياً من 2025/4/6 وحتى 2025/4/8		
1	الأربعاء 2025/4/9	تعارف وتعريف بالبرنامج التدريبي
2	السبت 2025/4/12	إعداد حساب جوجل
3	الثلاثاء 2025/4/15	أساسيات غوغل درايف وإدارة الملفات
4	الخميس 2025/4/17	إنتاج المحتوى التعليمي عبر تطبيقات غوغل
5	الأحد 2025/4/20	التقييم الرقمي والمهارات المتقدمة
6	الأربعاء 2025/4/23	مقدمة في Articulate Storyline والواجهة الرئيسية
7	السبت 2025/4/26	إضافة وتنسيق المحتوى
8	الثلاثاء 2025/4/29	تصميم الشريحة التفاعلية إضافة الشخصيات
9	الخميس 2025/5/1	بناء الاختبارات والتقييمات
10	السبت 2025/5/3	خيارات النشر والمراجعة النهائية للبرنامج
11	الثلاثاء 2025/5/6	مشروع تطبيقي تعاوني متكامل لتصميم شرائح تفاعلية لأحد الدروس
12	الخميس 2025/5/8	جلسة ختامية (مراجعة + تطبيقات)
تم تطبيق بطاقة الملاحظة بعدياً من 2025/5/10 حتى 2025/5/12		

الطرائق والاستراتيجيات المستخدمة في تنفيذ البرنامج التدريبي:

تتضمن طرائق تنفيذ البرامج التدريبية عدة أساليب وتقنيات تهدف إلى نقل المعرفة والمهارات للمتدربين وتحقيق أهداف التدريب تشمل هذه الطرق العروض التقديمية، والمناقشات، والعصف الذهني، والتدريب العملي، والتدريب عبر الإنترنت، وسيتم استخدام الطرائق الآتية في البرنامج التدريبي:

- العروض التقديمية: تعتبر وسيلة شائعة لنقل المعلومات والمعارف للمتدربين، وغالبًا ما تتضمن شرحًا للمفاهيم والأسس النظرية .
- المناقشات: والتي تتيح للمتدربين فرصة تبادل الآراء والأفكار حول موضوع معين، مما يعزز التفاعل والفهم .
- العصف الذهني: والذي يشجع على توليد الأفكار الإبداعية وحل المشكلات من خلال مشاركة المتدربين في اقتراح حلول لمشكلة معينة .
- التدريب العملي: يركز على الممارسة والتطبيق العملي للمهارات المكتسبة، مما يعزز من قدرة المتدربين على أداء المهام المطلوبة بكفاءة .
- التدريب عبر الإنترنت: يوفر مرونة كبيرة للمتدربين، حيث يمكنهم الوصول إلى المواد التدريبية والمشاركة في الأنشطة التدريبية في أي وقت ومن أي مكان .
- التعلم التعاوني: من خلال تقسيم المتدربين إلى مجموعات وتوزيع مهام على كل مجموعة ثم مناقشة ما تم التوصل إليه.

الأنشطة التدريبية : تم مراعاة الشروط الآتية عند تحديد أنشطة البرنامج :

- أن تكون الأنشطة مناسبة لمحتوى البرنامج وأهدافه.
- إعدادها بشكل يثير الدافعية لدى المعلم ويحثه على إنجاز المهام المطلوبة .
- أن تكون متنوعة و ممكنة التحقق في ضوء الإمكانيات المتاحة.
- الوسائل والمواد التعليمية: تعددت الوسائل المختارة لتنفيذ البرنامج : (جهاز عرض ، حاسوب، هاتف محمول ، إنترنت ، أوراق عمل، أقلام ملونة ..)

الأسلوب الذي يقوم عليه البرنامج التدريبي:

يقوم البرنامج التدريبي على أسلوب التدريب والعمل الجماعي مع المعلمين، لما له من مزايا في إثارة التفكير وإنتاج الأفكار الإبداعية، وتعزيز التعاون وتنمية العلاقات بين المعلمين، وأسلوب

الورش التدريبية حيث تحتوي كل جلسة أكثر من محتوى و على المعلم القيام بها، بالإضافة إلى تقديم المادة العلمية على شكل نماذج ورقية متعلقة بكل من المهارات المراد اكتسابها.

الوسائل المستخدمة في تنفيذ البرنامج التدريبي:

تنوعت الوسائل التدريبية المستخدمة في البرنامج التدريبي لتشمل أساليب مختلفة لنقل المعرفة والمهارات للمندربين، تشمل هذه الوسائل المحاضرات، المناقشات، الألعاب التدريبية، التدريب العملي، والتعلم الإلكتروني . كما تستخدم وسائل مساعدة مثل الشرائح، والملصقات، والسبورات، وأجهزة الكمبيوتر، السبورة، الأقلام ، شاشة عرض، انترنت، وحتى المحاكاة لتعزيز التجربة التدريبية ، كما يتضمن استمارات تقويم ، ودروس مطبوعة ورقياً.

أساليب التقويم :

التقويم القبلي: تم قبل البدء بتطبيق البرنامج من خلال تطبيق بطاقة الملاحظة وذلك خلال الفترة 2025/4/6 وحتى 2025/4/8.

التقويم المرحلي : تم القيام به بعد تقديم كل محتوى من محتويات الجلسات التدريبية، من خلال مجموعة من الأسئلة التي يتم فيها استخدام الحاسب أو الهاتف المحمول، والتي تتطلب إما اجابات فردية أو جماعية .

التقويم النهائي: تم تطبيق التقويم النهائي للبرنامج بعد الانتهاء من كافة الجلسات من خلال تطبيق بطاقة ملاحظة على المتدربين خلال الفترة 2025/5/10 حتى 2025/5/12.

إعداد البرنامج بصورته النهائية :

بعد الانتهاء من تصميم البرنامج عُرض على مجموعة من المحكمين، وبناء على توجيهاتهم تم إجراء بعض التعديلات تضمنت: إعادة ترتيب الأهداف السلوكية لتحقيق تسلسل منطقي، واستبعاد البعض منها والتي لم تتوافق مع محتوى الجلسات، تم إدراج جلسة افتتاحية لتعزيز التفاعل وكسر الجليد بين المشاركين. بالإضافة إلى ذلك، تم التدقيق اللغوي لتصحيح الأخطاء. وقد أخذت الباحثة جميع هذه الملاحظات بعين الاعتبار لضمان أن البرنامج يأخذ شكله النهائي قبل مرحلة التطبيق

إجراءات التطبيق النهائية الميدانية:

بعد الانتهاء من إعداد أدوات البحث نفذت التجربة وفق الآتي:

تم تطبيق بطاقة الملاحظة على المجموعة التجريبية والتي بلغ عدد أفرادها (20) معلم/ة وذلك بتاريخ 2025/4/6 وحتى 2025/4/8

تم تطبيق البرنامج التدريبي على أفراد المجموعة التجريبية بمعدل جلسة في اليوم (2) ساعة واستراحة لمدة (15) دقيقة خلال الفترة 2024/4/9 ولغاية 2025/5/8

بعد الانتهاء من تنفيذ البرنامج تم تطبيق بطاقة الملاحظة خلال الفترة 2025/5/10 حتى 2025/5/12 على أفراد العينة التجريبية واستخراج الدرجات من أجل القيام بالمعاملات الاحصائية.

الأساليب الاحصائية :

لتحقيق أهداف الدراسة وتحليل البيانات التي تمّ تجميعها، فقد تمّ استخدام العديد من الأساليب الاحصائية المناسبة باستخدام الحزم الاحصائية للعلوم الاجتماعية (Spss).

1- اختبار (ت) للمجموعات المترابطة وذلك مع فروض الدراسة .

2- معامل ألفا كرونباخ للتأكد من الثبات للأدوات .

3- تم استخدام معادلة كوهن للتحقق من الأثر.

نتائج البحث :

النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى : لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارات التخزين السحابي

على غوغل درايف Google Drive

للتحقق من الفرضية تم استخدام قانون ت لعينتين مترابطتين وجاءت النتائج كما يلي:

الجدول (10) نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارات التخزين السحابي على غوغل درايف Google Drive							
المهارات	التطبيق	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "T"	مستوى الدلالة	حجم الأثر
الدخول على موقع غوغل	القبلي	20	2.60	0.432	2.897	دال عند 0.01	0.897
	البعدي	20	2.95	0.388			
استخدام غوغل درايف	القبلي	20	2.61	0.381	2.883	دال عند 0.01	0.892
	البعدي	20	2.96	0.368			

نلاحظ من الجدول السابق وجود فروق دالة احصائياً عند مستوى دلالة (0.01) وهي أقل من (0.05) بين متوسط درجات أفراد عينة البحث، وهذا يعني رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة التي تنص على: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 بين متوسط الدرجات في التطبيق القبلي والبعدى لبطاقة الملاحظة مهارات التخزين السحابي على غوغل درايف.

كما يتضح من الجدول ارتفاع درجات المعلمات في التطبيق البعدى عن درجاتهم في التطبيق القبلي في مهارات الدخول على موقع غوغل، حيث بلغ متوسط درجات التطبيق البعدى (2.95)، بينما بلغ متوسط درجات التطبيق القبلي (2.60)، بينما يبين الجدول ارتفاع درجات التطبيق البعدى عن التطبيق القبلي في استخدام غوغل درايف، حيث بلغ متوسط الدرجات في التطبيق البعدى (2.96)، بينما بلغ التطبيق القبلي (2.61)، مما يدل على وجود فروق دالة احصائياً عند مستوى دلالة (0.05)

وقد يعزى ذلك التحسن الذي طرأ على أفراد عينة البحث إلى أن تركيز أهداف البرنامج التدريبي على المهارات التقنية، الأمر الذي ساعد على انغماس المتدربين في أداء المهارات التقنية ومن ثم الاحتفاظ بها، كما أن تصميم البرنامج يتضمن أهداف ومحتويات تقنية تخصصية تتعلق بمجالات التخزين السحابي، إضافة إلى تركيز البرنامج على الممارسة العملية أكثر من العرض النظري، فضلاً عن تركيز موضوعات البرنامج على الربط بين المهارات التقنية و كيفية تطبيقها في المواقف التربوية مما عزز فعالية البرنامج التدريبي في تنمية المهارات التقنية المتعلقة بالتخزين السحابي على غوغل درايف (الدخول إلى موقع غوغل - استخدام غوغل درايف).

وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة السعدني (2011) التي بينت فعالية برنامج التدريب الإلكتروني المقترح في تنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية عبر الانترنت وتتفق مع نتيجة دراسة كل من كاترينا فالكنر وريبيكا فيفيان (2018) والتي بينت أهمية البرامج في تنمية وتعزيز التطوير المهني للمعلمين

ولتعرّف حجم الأثر: تمّ حساب الأثر باستخدام معادلة كوهن والذي يرمز له ب d، حيث يعتبر صغيراً عند القيمة (0.2)، ومتوسطاً عند القيمة (0.5) وكبيراً عند القيمة (0.8) ويلاحظ من

الجدول السابق أن قيمة الأثر كانت كبيرة، ويمكن تفسير ذلك بأنه تم تصميم البرنامج بطريقة تراعي اهتمامات المتدربين وعدم اهمالها أدى إلى وجود دافعاً قوياً لدى المتدربين، مما أدى إلى نجاح البرنامج الأمر الذي انعكس إيجاباً على تحسن المهارات التقنية لديهم .

الفرضية الثانية : لا توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارة استخدام برنامج ارتكليت ستوري لاين (Articulate Storyline) لتصميم الشرائح التفاعلية .

للتحقق من الفرضية تم استخدام قانون ت لعينتين مترابطتين وجاءت النتائج كما يلي:

الجدول (11) نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارة استخدام برنامج ارتكليت ستوري لاين (Articulate Storyline) لتصميم الشرائح التفاعلية						
المهارات	التطبيق	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "T"	مستوى الدلالة
مهارات تطبيق أرتكليت ستوري لاين (Articulate Storyline)	القبلي	20	2.76	0.551	2.653	دال عند 0.01
	البعدي	20	2.91	0.229		
حجم الأثر						0.874

نلاحظ من الجدول السابق وجود فروق دالة احصائياً عند مستوى دلالة (0.01) وهي أقل من (0.05) بين متوسط درجات أفراد عينة البحث، وهذا يعني رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة التي تنص على: توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لبطاقة ملاحظة مهارة استخدام برنامج ارتكليت ستوري لاين (Articulate Storyline) لتصميم الشرائح التفاعلية .

كما يتضح من الجدول ارتفاع درجات عينة البحث في التطبيق البعدي عن درجاتهم في التطبيق القبلي في مهارات الدخول على تطبيق ارتكليت ستوري لاين (Articulate Storyline) لتصميم الشرائح التفاعلية، حيث بلغ متوسط درجات التطبيق البعدي (2.91)، بينما بلغ متوسط درجات التطبيق القبلي (2.76) ، مما يدل على وجود فروق دالة احصائياً عند مستوى دلالة (0.05) كما بلغ حجم الأثر للبرنامج التدريبي (0.874)، وهو حجم تأثير كبير وبذلك يوجد فاعلية للبرنامج التدريبي في تنمية مهارات تطبيق أرتكليت ستوري لاين

وقد يعزى ذلك إلى أن البرنامج التدريبي يركز على مهارات برنامج أرتكليت ستوري لاين باعتبارها من المهارات الأساسية لمعلم الحلقة الأولى والتي يحتاجها في العملية التعليمية، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة محمود (2015) و دراسة احمد (2017).

في ضوء النتائج السابقة يمكن وضع مجموعة من المقترحات:

✚ تعزيز المهارات التقنية المتعلقة بالتخزين السحابي على جوجل درايف ومهارات برنامج ارتكليت ستوري لاين (Articulate Storyline) لدى المعلمين وتشجيعهم على توظيفها في العملية التعليمية.

✚ توفير فرص التدريب التي تحسن من اكتساب المعلمين للمهارات التقنية (انشاء حساب على غوغل درايف - انشاء بريد الكتروني- تطبيقات برنامج ارتكليت ستوري لاين(ArticulateStoryline)).

✚ توفير الحوافز التي تدعم اكتساب المعلمين للمهارات التقنية.

✚ اجراء تقويم مستمر لواقع اكتساب مهارات المعلمين مهارات انشاء حساب على غوغل درايف والبريد الالكتروني - ومهارات برنامج ارتكليت ستوري لاين(Articulate Storyline) .

المراجع:

المراجع باللغة العربية :

- أبو علام، رجاء . (2018). **مناهج البحث في العلوم النفسية والتربوية**، دار النشر للجامعات ، القاهرة
- أبوهلال، سوسن ، منصور، عثمان. (2023). **درجة ممارسة معلمات الصفوف الثلاثة الأولى لمهارات القرن الحادي والعشرين من وجهة نظرهن. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 59-76**
- الأحمد ، خالد طه . (2004) . **إعداد المعلم وتدريبه**، منشورات جامعة دمشق ، كلية التربية.
- أندراوس ، رامي جمال . (2012). **الإدارة التربوية الفاعلة ومدرسة المستقبل** ، دار عالم الكتب الحديثة ، عمان .

- السكارنة، بلال.(2011). تحليل وتحديد الاحتياجات التدريبية، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع .
- حقي،شكرية، حاكمة، نورا. (2022). برنامج تدريبي مقترح قائم على الاحتياجات التدريبية لمعلمي الحلقة الأولى من التعليم الأساسي في ضوء مناهج الرياضيات المطورة، مجلة جامعة حماة، 13(5)،ص 85-107.
- السعدني، محمد عبد الرحمن . (2011). تدريب إلكتروني مقترح لتنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية. الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية ، 209- 243 .
- الشطيبي، فهد، (2017). واقع استخدام تطبيقات الحوسبة الحاسوبية في تدريس مقرر العلوم. مجلة الثقافة الرقمية ، 17(113)، 105-170.
- عبد الحكيم ، منى ، (2023). فاعلية برنامج تدريبي قائم على المستحدثات التكنولوجية لتنمية بعض مهارات التحول الرقمي لدى معلمي المرحلة الابتدائية، المجلة التربوية لكلية التربية بسوهاج، 116(116)، 805-880 .
- عبد المجيد ، أحمد، (2013). استخدام نظام التعلم الإلكتروني في تدريب الطلاب المعلمين بكلية التربية جامعة الملك خالد لتنمية مهارات التواصل الإلكتروني وإنتاج المواد التعليمية الرقمية. المجلة التربوية الدولية المتخصصة ، 2(11)، 1038 - 1063 .
- علام، إسلام ، (2012). فاعلية برنامج تدريبي عبر الانترنت في تنمية بعض مهارات استخدام تطبيقات الويب لدى عينة من معلمي الحلقة الاعدادية ، مجلة كلية التربية ، 3(36)، 9 - 71 .
- القطيفان، محمد . (2020). الاحتياجات التدريبية اللازمة لمعلمي المرحلة الأساسية العليا في ضوء متطلبات اقتصاد المعرفة من وجهة نظر المشرفين التربويين والمعلمين، جامعة الشرق الأوسط ،عمان، الأردن.
- كنعان،سمر، الونوس، رويده، ديب،ريم،(2022).واقع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية لدى معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في مدينة حمص.مجلة جامعة حمص، المجلد(44)،العدد (36)، الصفحات11-46.

- محمود ، ابراهيم، (2015)، أثر التفاعل بين نوع التدريب الالكتروني عن بعد ونمط الاسلوب المعرفي المعتمد- المستقل في وحدة مقترحة لتنمية مهارات انتاج الاختبارات الالكترونية، دار المنظومة، 4(162)، 299 – 384.
 - مراد، صلاح، سليمان، أحمد. (2005). الاختبارات والمقاييس في العلوم النفسية والتربوية، دار الكتاب الحديث ، ط2 ، القاهرة .
 - مرزوق ، سماح ، (2015). برنامج الكتروني لتنمية بعض المهارات التكنولوجية للطلبة المعلمة برياض الأطفال عبر الويب ، مجلة الدراسات النفسية والتربوية، 9(1)، 124-137 .
 - المفرج، بدرية ،المطيري، عفاف،حمادة،محمد. (2007). الاتجاهات المعاصرة في إعداد المعلم وتنميته مهنيًا. الكويت: وزارة التربية، قطاع البحوث التربوية والمناهج.
 - منور، نجم، أبو ديه ، دنيا. (2020). الاحتياجات التدريبية لمعلمي الصف الأول الابتدائي في مدارس وكالة الغوث في محافظات غزة، مجلة الجامعة الاسلامية للدراسات التربوية والنفسية، الصفحات 48-80.
 - المؤتمر العلمي التربوي النفسي، كلية التربية ، جامعة دمشق ، 25-27 تشرين الأول 2003 تحت عنوان: نحو استثمار أفضل للعلوم النفسية التربوية في ضوء تحديات العصر .
 - المؤتمر العلمي الثالث لكلية التربية ، جامعة دمشق ، 28-29 نيسان 2003 تحت عنوان: المستلزمات النفسية التربوية لمرحلة التعليم الأساسي في ضوء الاتجاهات الحديثة.
 - وزارة التربية السورية. (2016). وثيقة الاطار العام للمنهاج في سوريا. دمشق: وزارة التربية السورية.
 - وزارة التعليم العالي في الجمهورية العربية السورية. (2011). الخطة الوطنية لتطوير برامج التعليم العالي ومناهجه. دمشق: قطاع العلوم التربوية.
- المراجع باللغة الانكليزية :
- PARVIN, I. (2017). A Conceptual Framework of Virtual Interactive Teacher Training through Open and Distance Learning for the Remote

- Areas English Teachers of Bangladesh. **Turkish Online Journal of Distance Education (TOJDE)**, 18(1), 157–165.
- Beach, P., Martinussen, R., Poliszczuk, D., & Willows, D. (2018). A Window into the Classroom: Examining the Use of Virtual Classrooms in Teacher Education. **Contemporary Issues in Technology & Teacher Education**, 18(3), 578–600.
 - Çakır, R., & Aktay, S. (2016). Primary school principals' experiences with smartphone apps. **Journal of Education and Training Studies**, 4(12), 14–20.
 - Johnson, D. (2013). Technology Skills Every Teacher Needs. **Technology–Rich Learning**, 70(6), 84–85.
 - Leung, J. (2018). Discovering Utilization Patterns in An Online K–12 Teacher Professional Development Platform: Clustering and Data Visualization Methods. **Quarterly Review of Distance Education**, 19(3), 17–37
 - Murray, M. C., & Pérez, J. (2015): Informing and performing: A study comparing adaptive learning to traditional learning, Informing Science: **the International Journal of an Emerging Transdiscipline**, vol(18),pp 111–125.
 - Thomas Erl, Ricardo Puttini, and Zaigham Mahmood. (2013). Cloud Computing: Concepts, Technology & Architecture. **Prentice Hall**,p120–135
 - Wuryaningsih, W., Susilastuti, D. H., Darwin, M., & Pierewan, A. C. (2019). Effects of Web–Based Learning and F2F Learning on Teachers Achievement in Teacher Training Program in Indonesia.

International Journal of Emerging Technologies in Learning,
14(21), 123–147.

الملاحق:

ملحق (1) قائمة بأسماء السادة المحكمين لأداة البحث

م	اسم المحكم	الاختصاص	مكان العمل
1	د. أحمد الكنج	علم نفس تربوي	كلية التربية- جامعة حماه
2	د. باسل أحمد	اللعبة عند الأطفال	كلية التربية- جامعة حمص
3	د. خولة علي	التوجيه التربوي في التعليم الأساسي	كلية التربية- جامعة حمص
4	د. دارين سوداح	مناهج وطرائق التدريس	كلية التربية- جامعة حماة
5	د. رزان المرعي	تقويم تربوي	كلية التربية- جامعة حمص
6	د. رفيف سلامة	التوجيه التربوي في رياض الأطفال	كلية التربية- جامعة حمص
7	د. شكرية حقي	مناهج وطرائق التدريس	كلية التربية- جامعة حماة
8	د. عبد الغفور الأسود	مناهج تربوية	كلية التربية- جامعة حمص
9	د. علي حربا	تقنيات تعليم	كلية التربية- جامعة حماة
10	د. محمد إسماعيل	مناهج تربوية	كلية التربية- جامعة حمص
11	د. منال مرسي	رياض أطفال وتعليم ابتدائي	كلية التربية - جامعة حمص
12	د. يوسف شاهين	أنشطة علمية	كلية التربية- جامعة طرطوس

الملحق (2) استبانة المهارات التقنية التي طبقت على المعلمين للتعرف على مدى استخدامها

للمهارات التقنية

الزملاء والزميلات:

تحية طيبة :

تقوم الباحثة بإعداد بحث بعنوان " أثر برنامج تدريبي في تنمية بعض المهارات التقنية لدى عينة من معلمي الحلقة الأولى للتعليم الأساسي "

وقد قامت ببناء استبانة المهارات التقنية، والتي تهدف لتحديد استخدام المعلمين للمهارات التقنية، لذا أرجو التكرم بقراءة الفقرات والاجابة عليها بصورة موضوعية؛ علما بأن المعلومات بهدف البحث العلمي.

- وتعني المهارات التقنية للمعلم، هي مجموعة القدرات التي تمكنه من استخدام الأدوات والتقنيات الرقمية المختلفة في العملية التعليمية، سواء في تخطيط الدروس، أو تنفيذها، أو تقويمها، بالإضافة إلى مهارات التواصل الفعال عبر الإنترنت واستخدام المنصات التعليمية بشكل أكثر تفصيلاً.

- تشمل المهارات التقنية للمعلم:
- استخدام الأدوات الرقمية: وهي القدرة على استخدام برامج العروض التقديمية (مثل PowerPoint أو Google Slides)، ومعالجة النصوص (مثل Word)، واستخدام المنصات التعليمية: إتقان التعامل مع منصات إدارة التعلم (مثل المنصات التعليمية التفاعلية، والتواصل الفعال عبر الإنترنت: القدرة على استخدام البريد الإلكتروني ووسائل التواصل الاجتماعي بفعالية في التواصل مع الطلاب وأولياء الأمور، واستخدام مصادر التعلم عبر الإنترنت: القدرة على البحث عن المعلومات والمواد التعليمية الموثوقة على الإنترنت واستخدامها بفعالية.
- التقويم الإلكتروني: القدرة على استخدام الأدوات الرقمية لتقييم أداء الطلاب، سواء من خلال الاختبارات الإلكترونية أو الواجبات الرقمية أو الاستبيانات.

ولكم جزيل الشكر

الجزء الأول: البيانات الأساسية

الجنس: (ذكر/أنثى)

سنوات الخبرة في التدريس: (أقل من 5 سنوات، 5 - 10 سنوات، 11 - 15 سنوات، أكثر من 15 سنة)
الدورات التدريبية المتبعة في مجال الحاسوب (دورة - اثنان - ثلاثة - أكثر)

الرقم	العبارة	الدرجة		
		كبيرة	متوسطة	قليلة
1	استخدام محركات البحث للبحث عن معلومات			
2	استخدام برامج تحرير النصوص (مثل Word)			
3	استخدام برامج الجداول الإلكترونية (مثل Excel)			
4	استخدام برامج العروض التقديمية (مثل PowerPoint)			
5	استخدام البريد الإلكتروني للتواصل المهني			
6	استخدام تطبيقات الهواتف الذكية في العملية التعليمية			
7	تصميم عروض تقديمية تفاعلية			
8	استخدام مقاطع فيديو تعليمية جاهزة			
9	إنشاء مقاطع فيديو تعليمية قصيرة بنفسه			
10	استخدام منصات تعليمية إلكترونية			
11	استخدام التخزين السحابي، Google Drive			
12	إنشاء اختبارات أو أوراق عمل تفاعلية عبر الإنترنت			

أثر برنامج تدريبي في تنمية بعض المهارات التقنية لدى عينة من معلمي الحلقة الأولى للتعليم الأساسي

13	استخدام الألعاب التعليمية الرقمية مع الطلاب		
14	توجيه الطلاب لإنشاء مشاريع رقمية (مثل فيديو)		
15	استخدام وسائل التواصل الاجتماعي للتواصل مع أولياء الأمور		
16	استخدام البرامج التي تسمح بإنشاء اختبارات للمتعلمين (Quizizz)		
17	استخدام تطبيقات لإنشاء خرائط ذهنية أو رسوم بيانية		
18	استخدام أدوات التعاون الرقمي في المشاريع الجماعية		
19	استخدام برامج لمراقبة تقدم الطلاب وتقييم أدائهم		
20	استخدام الكاميرا أو الميكروفون لتوثيق الأنشطة التعليمية		
21	أطلب من المتعلمين البحث عن المعلومات في مصادر رقمية موثوقة		

الملحق (3) نتائج استبانة المهارات التقنية التي طبقت على المعلمين للتعرف على مدى استخدامهم

للمهارات التقنية

الاستبانة :

الرقم	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة		
				كبيرة	متوسطة	قليلة
1	استخدام محركات البحث للبحث عن معلومات	2.15	0.65	10%	30%	60%
2	استخدام برامج تحرير النصوص (مثل Word)	2.05	0.70	10%	35%	55%
3	استخدام برامج الجداول الإلكترونية (مثل Excel)	1.40	0.55	5%	20%	75%
4	استخدام برامج العروض التقديمية (مثل PowerPoint)	1.65	0.75	5%	25%	70%
5	استخدام البريد الإلكتروني للتواصل المهني	2.30	0.80	10%	40%	50%
6	استخدام تطبيقات الهواتف الذكية في العملية التعليمية	1.25	0.45	10%	25%	65%
7	تصميم عروض تقديمية تفاعلية	1.75	0.80	2.5%	12.5%	85%
8	استخدام مقاطع فيديو تعليمية جاهزة	1.10	0.35	5%	10%	85%
9	إنشاء مقاطع فيديو تعليمية قصيرة بنفسه	1.35	0.50	0.5%	30%	65%
10	استخدام منصات تعليمية إلكترونية	1.30	0.40	5%	10%	85%
11	استخدام التخزين السحابي، Google Drive	1.25	0.45	0.5%	12.5%	85%
12	إنشاء اختبارات أو أوراق عمل تفاعلية عبر الإنترنت	1.05	0.25	15%	10%	75%
13	استخدام الألعاب التعليمية الرقمية مع الطلاب	1.20	0.45	0%	5%	95%
14	توجيه الطلاب لإنشاء مشاريع رقمية (مثل فيديو)	1.15	0.30	5%	15%	80%
15	استخدام وسائل التواصل الاجتماعي للتواصل مع أولياء الأمور	1.05	0.20	5%	25%	70%
16	استخدام البرامج التي تسمح بإنشاء اختبارات للمتعلمين (Quizizz)	1.00	0.00	0%	1%	90%

17	استخدام تطبيقات لإنشاء خرائط ذهنية أو رسوم بيانية	1.35	0.55	75%	10	15%
18	استخدام أدوات التعاون الرقمي في المشاريع الجماعية	1.10	0.30	80%	15%	5%
19	استخدام برامج لمتابعة تقدم الطلاب وتقييم أدائهم	1.05	0.25	90%	2.5%	5%
20	استخدام الكاميرا أو الميكروفون لتوثيق الأنشطة التعليمية	1.00	0.00	85%	10%	5%
21	أطلب من المتعلمين البحث عن المعلومات في مصادر رقمية موثوقة	1.45	0.60	65%	30%	5%
		1.37	0.51	75.4%	18.3%	6.3%

الملحق (4) الاختبار الأدائي: لغوغل درايف و أرتكليت ستوري لايّن لإنشاء شرائح تفاعلية :

أولاً غوغل درايف :

1. أنشئ حساب جوجل (Gmail) جديد ، ثمّ سجل الدخول إلى غوغل درايف من خلال حساب جوجل .
قم برفع ملف واحد على إلى غوغل درايف من سطح المكتب .
2. أنشئ مجلدات رئيسية وفرعية بشكل منظم ثمّ حملّ مجلد من جهاز الكمبيوتر لـ (GoogleDrive)
قم بعرض الملفات داخل (Google Drive)، وأبدأ بنقل الملفات والمجلدات داخل غوغل درايف، أجزى عملية نسخ
الملفات والمجلدات داخل غوغل درايف، واستخدم ميزة البحث للعثور على ملف محدد.
3. شارك مجلد أو ملف مع زميل بصلاحيّة "عارض" ثم بصلاحيّة "محرر"
4. أنشئ اختبار قصير باستخدام نماذج جوجل، و أضف أسئلة اختيار من متعدد، وسؤال صح وخطأ من اختيارك.
5. حوّل النموذج إلى اختبار يتم تصحيحه تلقائياً.

ثانياً: أرتكليت ستوري لايّن لإنشاء شرائح تفاعلية

- 1- أنشئ مشروع جديد باستخدام ارتكليت ستوري لايّن، ثمّ قم بتسميته ، واحفظه على سطح المكتب، ثم غير حجم الشريحة (1024 x 768 بكسل).
- 2- أضف شريحة فارغة جديدة إلى المشروع، ثم خطط الشريحة إلى تخطيط فارغ (Blank Layout)، وأنشئ شريحة رئيسية بسيطة تحتوي على شعار أو عنوان ثابت، ثم أضف عنواناً ونصاً توضيحياً إلى الشريحة (مثلاً: "أحرف الجر").
- 3- ادرج صورة ذات صلة بالمحتوى (من مكتبة Articulate أو من جهازك) إلى الشريحة، ثم أدرج زر (Button) على الشريحة (لتكبير و تصغير الصور)، وأضف شخصية (انثى تقرأ أحرف الجر)
- 4- أضف "محفز" (Trigger) يجعل الزر ينتقل إلى الشريحة التالية عند النقر عليه.
- 5- قم بإنشاء طبقة جديدة على الشريحة (مثلاً: "طبقة معلومات إضافية") وأضف إليها نصاً قصيراً، وأضف محفز لفتح الطبقة ثمّ أضف محفز لإخفاء الطبقة.

- 6- خصص رسالة تغذية راجعة (صحيحة/خاطئة) لتفاعل السحب والإفلات، وأنشئ متغير نصي بسيط، واعرض قيمته على الشريحة (مثلاً: اسم الطالب).
- 7- قم معاينة المشروع (Preview): قم بمعاينة المشروع بالكامل للتأكد من عمل جميع التفاعلات بشكل صحيح، وانشر المشروع في مجلد على جهاز الكمبيوتر.
- 8- أضف شريحة سؤال (Question Slide) جديدة إلى المشروع، ثم أنشئ سؤال اختيار من متعدد (Multiple Choice) 3 خيارات إجابة (إحداها صحيحة)، قم بتعديل رسائل التغذية الراجعة (Correct Feedback و Incorrect Feedback) لهذا السؤال.
- 9- أضف سؤال نوع صح وخطأ (مساحة المثلث هي الطول ضرب العرض) وحدد الإجابة الصحيحة
- 10- خصص التغذية الراجعة لسؤال السحب والإفلات: قم بتخصيص رسالة تغذية راجعة (صحيحة/خاطئة) لهذا السؤال، أضف شريحة نتائج (Result Slide): قم بإضافة شريحة نتائج إلى المشروع لعرض نتيجة الاختبار، قم بمعاينة الاختبار بالكامل للتأكد من عمل جميع الأسئلة والتفاعلات والتغذية الراجعة بشكل صحيح، ثم انشر المشروع

جلسات البرنامج التدريبي:

الجلسة الأولى: مقدمة للبرنامج التدريبي ونشاط كسر الجليد

المدة: ساعة و45 دقيقة (105 دقائق)

أهداف الجلسة:

يتوقع من المتدرب في نهاية الجلسة أن:

- يُعرف البرنامج التدريبي
 - يعدد المهارات المتضمنة ضمن البرنامج التدريبي
 - تحديد احتياجاته من البرنامج التدريبي
 - يعدد المهارات الواجب اكتسابها ضمن البرنامج التدريبي
 - يُعرف بشكل مبدئي على غوغل درايف وأرنتكوليت ستوري لاین.
- الطرائق المستخدمة: العصف الذهني – الحوار والمناقشة
- الوسائل: سبورة أو لوح ورقي، أقلام ملونة، جهاز حاسوب وشاشة عرض.

محتوى الجلسة:

أقوم بالترحيب بالمتدربين ثم يليه نشاط كسر الجليد (20 دقيقة): "تطبيق في حقيبي" حيث يقوم كل معلم بمشاركة اسم تطبيق تعليمي أو إبداعي يستخدمه على هاتفه، مع توضيح الفائدة منه.

مقدمة عن البرنامج (30 دقيقة): عرض تقديمي موجز يوضح أهمية البرنامج التدريبي في تطوير المهارات التقنية، مع تقديم لمحة عامة عن غوغل درايف وأرنتكوليت ستوري لاین.

استعراض أهداف الجلسات (25 دقيقة): استعراض الأهداف التفصيلية لكل جلسة من الجلسات القادمة، وفتح باب النقاش حول توقعات المعلمين وما يأملون تحقيقه من البرنامج.
تحديات وتساؤلات (30 دقيقة): مناقشة مفتوحة حول التحديات التي يواجهها المعلمون حالياً في دمج التكنولوجيا، والرد على أي تساؤلات أولية حول البرنامج.

الجلسة الثانية: إعداد حساب جوجل والتعامل مع غوغل درايف

المدة: ساعة و 45 دقيقة (105 دقائق)

الهدف العام: القدرة على اجراء حساب غوغل

الأهداف الإجرائية:

يتوقع من المتدرب في نهاية الجلسة أن:

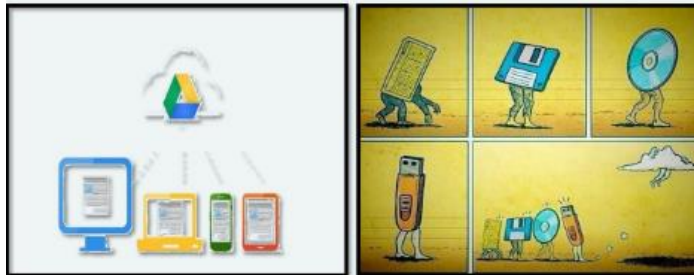
أهداف الجلسة:

- ينشئ حساب على جوجل (Gmail).
- يسجل الدخول إلى غوغل درايف.
- يعدد خيارات استخدام غوغل درايف (عبر الويب أو التطبيق).
- يرفع الملفات الأساسية إلى حسابه.

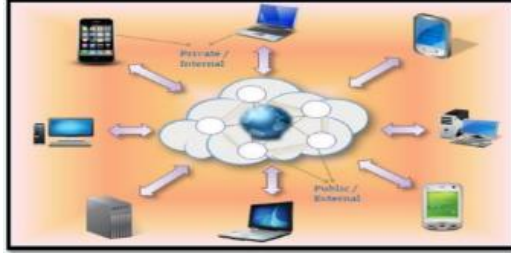
محتوى الجلسة:

مقدمة (15 دقيقة): أبدأ الجلسة بالقاء التحية على المتدربين ثم أتحدث عن هدف الجلسة الحالية، وما سيتم التعرف عليه من محاور وأفكار.

أطلب من المتدربين الجلوس ضمن خمس مجموعات تعلم تعاوني بحيث تضم كل مجموعة (4) من المعلمين وأعرض الصورة التالية على الجهاز العارض.



بعد مناقشة الصورة السابقة أعرض صورة أخرى



ثم أبدأ بشرح أهمية حساب جوجل كإجابة لكل خدماته، مثل دراييف، وكيفية الوصول إليها.

إنشاء حساب جوجل (30 دقيقة):

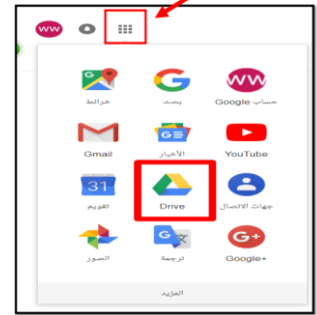
أطلب من كل متدرب الجلوس أمامه شرح خطوات إنشاء حساب بريد إلكتروني جديد على Gmail. توجيه المعلمين بملء البيانات الأساسية (الاسم، تاريخ الميلاد، اسم المستخدم) والتأكيد على أهمية اختيار كلمة مرور قوية تتضمن رموز وأحرف وأرقام.

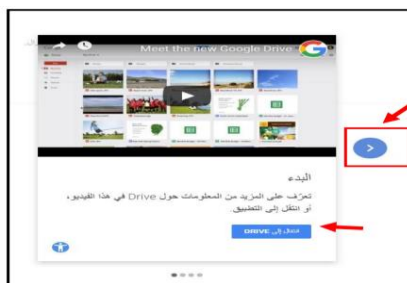
التطبيق العملي (30 دقيقة): قيام المعلمين بإنشاء حساباتهم الخاصة تحت إشراف المدرب. التأكد من قدرتهم على تسجيل الدخول والخروج من الحساب بنجاح.

التعامل مع غوغل دراييف (15 دقيقة): شرح كيفية الوصول إلى غوغل دراييف عبر أيقونة التطبيقات في Gmail،



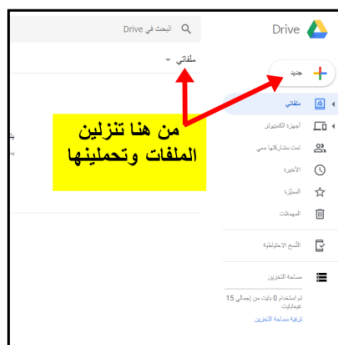
وتوضيح الفرق بين استخدامه عبر الويب وتطبيق سطح المكتب.





النشاط الأول (15 دقيقة):

بعد التعرف على واجهة البرنامج أطلب إليهم تنفيذ الخطوات السابقة عبر الحاسوب الشخصي لكل متدرب للانتقال إلى تحميل الملفات ثم أطلب إلى المتدربين رفع ملف بسيط (مثل صورة أو ملف نصي) من أجهزتهم إلى مجلد في غوغل درايف كخطوة أولى بعد عرض الخطوات على الجهاز العارض



تقويم الجلسة: أطلب من كل متدرب أن يشارك شاشته ويقوم بتسجيل الدخول والخروج بنجاح، ورفع ملف إلى حسابه.

الجلسة الثالثة: أساسيات غوغل درايف وإدارة الملفات

المدة: ساعة و 45 دقيقة (105 دقائق)

أهداف الجلسة:

الهدف العام: التعرف على أساسيات غوغل درايف

الأهداف الإجرائية:

يتوقع من المتدرب في نهاية الجلسة أن:

- يعدد مكونات واجهة غوغل درايف الرئيسية.
- ينشئ مجلدات وتنظيمها بشكل فعال.
- يرفع الملفات وإدارة مساحة التخزين الخاصة به.

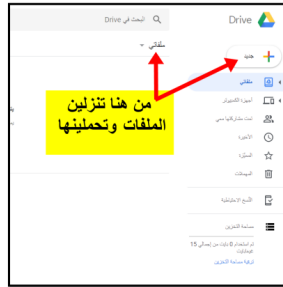
- يشارك الملفات والمجلدات مع تحديد صلاحيات المستخدمين.

الطرائق المستخدمة: التعلم التعاوني- الحوار والمناقشة

الوسائل: جهاز حاسوب لكل معلم، اتصال بالإنترنت وحسابات جوجل نشطة، شاشة عرض للمدرب.

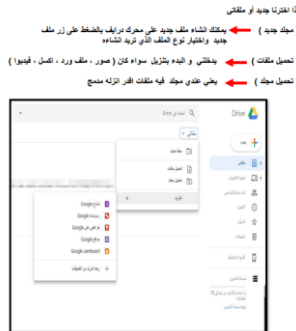
محتوى الجلسة:

مقدمة (15 دقيقة): أبدأ الجلسة بالترحيب على المتدربين واجراء نشاط البالون لاستذكار معلومات الجلسة السابقة، ثم أبدأ بشرح أهداف الجلسة، وأطلب من المتدربين فتح الحواسيب والاتصال بالإنترنت والجلوس ضمن مجموعات .
الواجهة الأساسية (30 دقيقة): أقوم بتوزيع مهمة على كل مجموعة تتلخص في (البحث عن واجهة غوغل درايف، مكوناتها، فوائدها)بعد انتهاء البحث من قبل المجموعات نقوم بمراجعة ما تم تناوله استكشاف واجهة غوغل درايف الرئيسية، والتعرف على "Shared with me، My Drive"، و "Recent".



التطبيق العملي (45 دقيقة):

ثم نقوم بإنشاء مجلد جديد باسم "دروسي" داخله مجلدات فرعية بأسماء المواد
رفع الملفات: رفع ملفات متنوعة (نصية، صور، عروض) إلى المجلدات المنشأة.
أطلب من المتدربين الجلوس ضمن المجموعات والبحث عبر الشبكة عن الفرق بين الصلاحيات محرر وعارض،
نناقش الفرق بين الصلاحيات، ثم نبدأ بالتطبيق العملي، ومشاركة مجلد فرعي مع معلم آخر مع تحديد صلاحيات "محرر" و "عارض".



نقوم بتحميل ملف من سطح المكتب حسب الخطوات الآتية:



مراجعة وتلخيص (15 دقيقة): مراجعة سريعة للمفاهيم الأساسية، وفتح باب الأسئلة، وإعطاء مهمة تحضيرية للجلسة القادمة.

تقويم الجلسة: أطلب من كل معلم أن ينشئ مجلداً باسم "مهمة تدريبية"، وينظم داخله ملفين ومجلداً فرعياً، ثم يشارك المجلد مع المدرب بصلاحيات "محرر".

الجلسة الرابعة: إنتاج المحتوى التعليمي عبر تطبيقات غوغل

المدة: ساعة و45 دقيقة (105 دقائق)

أهداف الجلسة:

الهدف العام: القدرة على انتاج محتوى تعليمي عبر تطبيقات غوغل
الأهداف الاجرائية:

يتوقع من المتدرب في نهاية الجلسة أن:

- يستخدم مستندات جوجل، وجداول البيانات، والعروض التقديمية.
- يتعاون مع زملائه على انشاء مشروع واحد في الوقت الفعلي.
- يستخدم التعليقات والملاحظات لتقديم التغذية الراجعة.
- يُوظف خرائط المفاهيم لتنظيم الأفكار التعليمية.

الطرائق المستخدمة: التعلم القائم على المشاريع، التعلم التعاوني، العمل في مجموعات صغيرة.

الوسائل: جهاز حاسوب لكل معلم، شاشة عرض للمدرب، انترنت

محتوى الجلسة:

مقدمة ومراجعة (15 دقيقة): مراجعة سريعة للجلسة السابقة من خلال نشاط ساعي البريد، ثم نبدأ بعرض أهداف الجلسة الحالية.

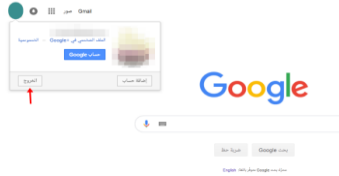
مشروع تعاوني (60 دقيقة):

يُقسّم المعلمون إلى مجموعات تُطلب من كل مجموعة إنشاء "خطة درس رقمية" متكاملة عن أحد دروس الحلقة الأولى واختيار كل مجموعة مادة معينة مع توفر الكتاب باستخدام القرعة على ان تشمل المواد الآتية: (رياضيات - عربي - اجتماعيات - ديانة - علوم) باستخدام مستندات جوجل وجدول بيانات جوجل والعروض التقديمية في جوجل، نقوم بمناقشة كل محتوى من المجموعات وعرضه على الزملاء مع تقديم التوجيهات المناسبة. أعرض على المتدربين فكرة حذف أي فكرة على غوغل درايف من خلال عرض الصورة التالية وتطبيقها

إن طلقنا شيئاً مؤرخاً باستخدام جوجل درايف، فقد تمكننا من استعادة الملف بفكائه من المهملات.
نظر على المهملات Trash
نظر على الملف الذي أرغب في استرجاعه
نظر على استعادة Restore.



كما نقوم بتغيير الصورة الشخصية للحساب من خلال ما يلي:



تطبيق خرائط المفاهيم (15 دقيقة):

بعد انتهاء المشروع ومناقشة المحتوى ، تُشجع كل مجموعة على استخدام أداة "جوجل دراوينغ" (Google

(Drawing) لإنشاء خريطة مفاهيم توضح علاقة تطبيقات غوغل المختلفة بإنشاء خطة الدرس.

مراجعة ومناقشة (15 دقيقة): عرض المشاريع، ومناقشة التحديات التي واجهت المجموعات، والفوائد التي حققتها.

تقويم الجلسة: يتم تقييم الخطة الدراسية الرقمية التي أنشأتها كل مجموعة، مع التركيز على استخدامهم الصحيح لأدوات غوغل المختلفة (المستندات، الجداول، العروض).

الجلسة الخامسة: التقييم الرقمي والمهارات المتقدمة

المدة: ساعة و 45 دقيقة (105 دقائق)

أهداف الجلسة:

الهدف العام: التعرف على التقييم الرقمي

الأهداف الاجرائية:

يتوقع من المتدرب في نهاية الجلسة أن:

- ينشئ من نماذج جوجل اختبار .
- يصمم مهمة تقييم رقمي بسيطة.
- يسجل الخروج من غوغل درايف

الطرائق المستخدمة: الحوار والمناقشة - العصف الذهني - تعلم تعاوني - التعلم عبر الانترنت.
الوسائل: جهاز حاسوب لكل معلم، شاشة عرض للمدرب، انترنت، .

محتوى الجلسة:

مقدمة ومراجعة (15 دقيقة): ألقى التحية على المتدربين ثمّ أبدأ بمراجعة سريعة لما تمّ تعلمه، وعرض أهداف الجلسة الحالية.

نماذج جوجل (30 دقيقة):

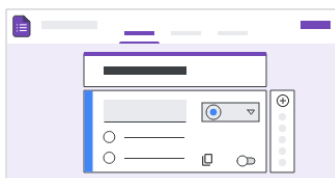
أطلب من المتدربين وضع تصور عن انشاء اختبار على غوغل درايف وأهميته، مع ذكر ايجابيات وسلبيات فكرة الاختبارات الالكترونية وذلك ضمن مجموعات التعلم التعاوني والاستعانة بالانترنت.

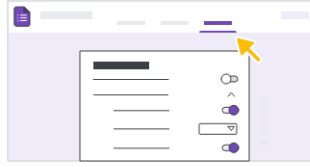
أستمع لاجابات المجموعات وأقوم بتقويمها مع ذكر التعريف المناسب، ثمّ نبدأ بشرح كيفية إنشاء نموذج جديد وتحويله إلى "اختبار" (Quiz).

أوضح أنواع الأسئلة المختلفة (مثل الاختيار من متعدد، الإجابة القصيرة، مربعات الاختيار) وتحديد الإجابات الصحيحة.

شرح كيفية عرض وتحليل إجابات الطلاب تلقائياً.

1. افتح اختبارًا في "نماذج Google"، 2. انقر على رمز إضافة سؤال 3. على يسار عنوان السؤال، اختر نوع السؤال الذي تريده، 4. أدخل سؤالك 5. بالنسبة إلى أنواع الأسئلة السارية، أدخل الإجابات المحتملة 6 . اختيار لتحديد الإجابة الصحيحة أو تحديد النقاط أو تقديم الملاحظات، انقر على مفتاح الإجابة .يرجى مراجعة القسم إضافة أسئلة تحدّد الإجابات والنقاط. ملاحظة :لمنع المستخدمين من عدم الإجابة عن السؤال، فَعِّل الخيار مطلوب.



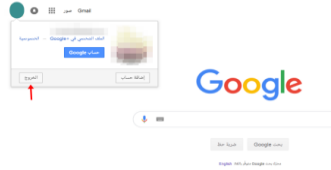


تطبيق عملي (45 دقيقة):

أطلب من المعلمين العمل في مجموعات لإنشاء اختبار قصير بسيط باستخدام "تماذج جوجل" لموضوع دراسي، يُطلب منهم مشاركة الاختبار مع زملائهم لملئه، تُشجع المجموعات على مناقشة كيفية توظيف هذه الأداة في تقييم الطلاب.

خاتمة الجلسات (15 دقيقة): تلخيص شامل للبرنامج التدريبي بأكمله، والإجابة على أي أسئلة متبقية، وفتح باب النقاش حول كيفية تطبيق هذه المهارات في الفصول الدراسية، مع تشجيعهم على الاستمرار في التعلم والتطوير المهني.

للخروج من غوغل درايف نتبع الخطوات الآتية:



تقويم الجلسة: أطلب من كل مجموعة تصميم اختبار قصير من 5 أسئلة وتحويله إلى اختبار يتم تصحيحه تلقائياً، ثم أطلب من المجموعات عرض تقرير بسيط يوضح كيفية تحليل نتائج الاختبار.

الجلسة السادسة: مقدمة في Articulate Storyline والواجهة الرئيسية

المدة: ساعة و 45 دقيقة (105 دقائق)

أهداف الجلسة:

الهدف العام: التعرف على برنامج Articulate Storyline

الأهداف الإجرائية

يتوقع من المتدرب في نهاية الجلسة أن:

- 1- يعرف برنامج Articulate Storyline
- 2- يوضح بأسلوبه الخاص أهمية برنامج Articulate Storyline لتصميم الدروس التفاعلية
- 3- يشغل برنامج Articulate Storyline
- 4- يعدد أقسام واجهة Articulate Storyline
- 5- يعرض شريحة واحدة (الشريحة الحالية)
- 6- ينشئ مشروع جديد.

7- يحفظ المشروع .

الطرائق المستخدمة: الحوار والمناقشة، خرائط المفاهيم، التعلم التعاوني.

الوسائل: جهاز حاسوب لكل معلم مثبت عليه برنامج Articulate Storyline، شاشة عرض للمدرب، انترنت.

محتوى الجلسة:

مقدمة عن البرنامج (15 دقيقة): شرح أهمية Articulate Storyline في إنشاء محتوى تفاعلي وتجاوزه لبرامج العروض التقديمية التقليدية.

أبدأ الجلسة بنشاط تمهيدي عن البرنامج، ثم أطلب من المتدربين استخدام الشبكة للبحث عن برنامج Articulate Storyline و أهم استخداماته ، ومميزاته، أدون المعلومات التي استخرجها المتدربون على السبورة، ثم أنتقل لعرض تقديمي يشمل الأفكار الآتية:

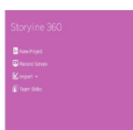
هو برنامج حاسوبي لتصميم الدروس التفاعلية، يحتوي العديد من الأيقونات المهمة لعمل المعلم، وتقديم العروض التقديمية التفاعلية والتسجيلات والاختبارات، وهو سهل الاستخدام من حيث إدراج الوسائط الثابتة والتفاعلية، ونشرها وتشغيلها عبر البرنامج نفسه، أو عرضها بمشغلات الفيديو ومتصفح الإنترنت بشكل تفاعلي، وهو برنامج داعم للغة العربية لا يشغل حيزاً كبيراً على جهاز الحاسوب.

الواجهة الرئيسية (40 دقيقة):

بعد مناقشة اجابات المتدربين أنتقل لعرض الخطوات الآتية لتشغيل البرنامج مع التأكيد على تحميله مسبقاً على أجهزة الحاسوب لدى كل متدرب، أبدأ بتشغيل البرنامج حسب الخطوات الآتية:



- نقوم بالنقر مرتين بالزر الأيمن للفأرة على صورة البرنامج



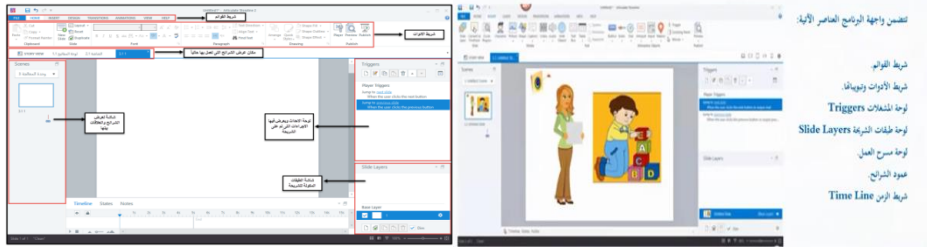
- تظهر صفحة البرنامج من الجانب الأيمن نختار new project كما في الشكل الآتي:

1) عند فتح البرنامج تظهر الواجهة الرئيسية للبرنامج كما في الشكل التالي :



أطلب من المتدربين فتح البرنامج والتعرف على الواجهة الأساسية له ثم أبدأ بشرح واجهة البرنامج باستخدام الجهاز العارض والحاسوب

أثر برنامج تدريبي في تنمية بعض المهارات التقنية لدى عينة من معلمي الحلقة الأولى للتعليم الأساسي



تتضمن واجهة البرنامج العناصر الآتية:

شريط القوائم، Menu bar ، شريط الأدوات وتبويباتها، لوحة المشغلات، Triggers ، لوحة طبقات الشريحة Slide Layers، لوحة مسرح العمل، عمود الشرائح، شريط الزمن Time Line قبل البدء في شرح القوائم والأدوات أطلب إلى المتدربين أن نفرق بين ثلاث أشياء رئيسية وهامة وهي المشهد Scene والشريحة Slide والطبقات Layer فالمشهد يتكون من مجموعة شرائح والشريحة تتكون من مجموعة طبقات وذلك من خلال عرض الخريطة الآتية

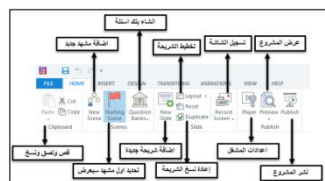


أطلب من كل مجموعة تعلم تعاوني أن تحاول البحث عبر الشبكة عن مكونات كل أداة من الأدوات الموجودة بكل القائمة بعد الاستماع لآراء المجموعات أقدم لهم أوراق مطبوعة تحتوي المعلومات الآتية مع شرح مفصل عن كل منها ثم ننتقل للحاسوب للتعرف على القوائم مباشرة:

لنبدأ بقائمة File



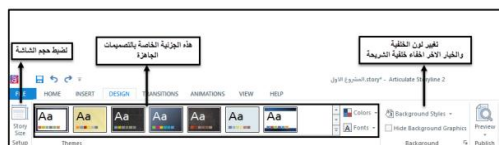
قائمة Home :



قائمة Insert



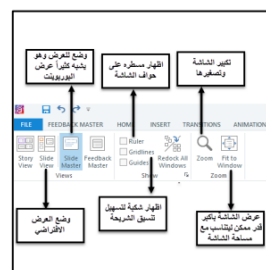
قائمة Design



قائمة Transitions



قائمة View



- لوحة المشغلات :

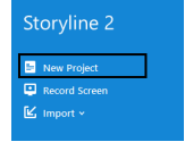
استكشاف الأجزاء الرئيسية للواجهة: الشريط العلوي (Ribbon)، الشرائح، المشاهد، المخطط الزمني (Timeline)، الألواح الجانبية.

إنشاء الشرائح (35 دقيقة):

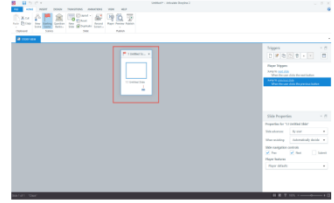
إضافة شرائح جديدة فارغة ومن القوالب الجاهزة، شرح كيفية تغيير تخطيط الشريحة (Layout).
تنظيم الشرائح في مشاهد مختلفة (Scenes) لترتيب المحتوى التعليمي.

1- إنشاء مشروع جديد :

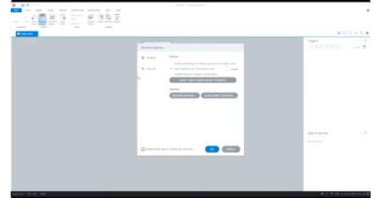
لإنشاء مشروع جديد علينا أوال فتح البرنامج من قائمة أبدا ثم اختيار Project New



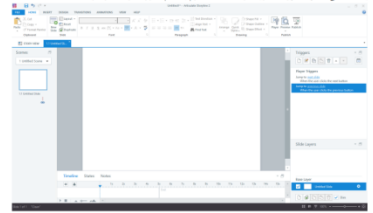
تظهر أمامنا واجهة البرنامج الأساسية وبها مشهد مضاف و معد للعمل



نقوم بحفظ الملف باسم وذلك من قائمة ملف نختار إعدادات ستوري لاین تظهر قائمة نختار منها الخيار الثاني ونحدد التوقيت (1 د) لحفظ التعديلات بشكل تلقائي.



بعد ذلك نقوم بالضغط على المشهد ليظهر كاملاً وبه شريحة مضافة، نقوم بتصميم مشروعنا وحفظه ونشره.



مراجعة وتلخيص (15 دقيقة): تلخيص ما تم تعلمه وفتح باب الأسئلة.

تقويم الجلسة: أطلب من كل معلم إنشاء مشروع جديد، وإضافة مشهدين يحتوي كل منهما على 3 شرائح.

الجلسة السابعة: إضافة وتنسيق المحتوى

المدة: ساعة و 45 دقيقة (105 دقائق)

أهداف الجلسة:

الهدف العام : القدرة على تنسيق محتوى الشرائح ضمن برنامج Articulate

الأهداف الإجرائية:

يتوقع من المتدرب في نهاية الجلسة أن:

- يضيف العناصر المطلوبة للشريحة المختلفة (نصوص، صور، أشكال).
- ينسق الشرائح حسب المطلوب (الألوان، الخطوط، الأحجام).
- يستخدم المعلم مكتبة Articulate لإضافة شخصيات وأيقونات.
- يرتب العناصر على الشريحة.

الطرائق المستخدمة: التعلم التعاوني - العصف الذهني - حوار ومناقشة
الوسائل: جهاز حاسوب لكل معلم، البرنامج التدريبي (ملفات العمل) - إنترنت - شاشة عرض - سبورة .
محتوى الجلسة:

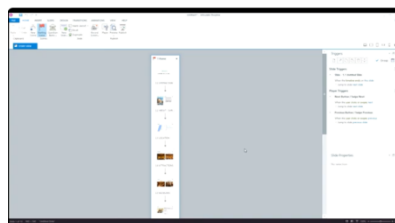
مقدمة (15 دقيقة): مراجعة سريعة لما تم تعلمه، وعرض أهداف الجلسة.

إضافة المحتوى (45 دقيقة):

نبدأ بتشغيل الحاسوب والطلب من كل متدرب فتح البرنامج والدخول إلى العمل السابق، أقوم بالبداة بخطوات إضافة المحتوى بعد توزيع كراسات للمتدربين عن تعريف إضافة المحتوى وخطواتها.
استخدام قائمة "Insert" لإضافة مربعات نص، صور من الجهاز ومن الإنترنت، أشكال (Shapes)، وشخصيات (Characters) من مكتبة Articulate.

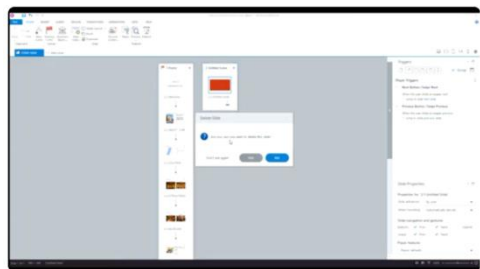
طريقة تصميم المشهد الأول (المقدمة):

أولاً باستيراد أحد العروض التقديمية (بور بوينت) أو نبدأ باختيار أحد الدروس وتصميم مجموعة من الشرائح ضمن المشهد الأول



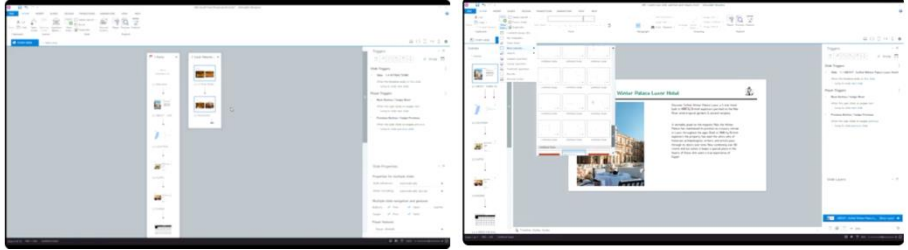
- تقسيم المشروع إلى مشاهد :

أولاً نذهب إلى story view ننقر على new seen فيظهر المشهد الثاني، في حال عدم الحاجة إلى المقدمة أو الشريحة الرئيسية نقوم بحذفها من خلال النقر بالزر الأيمن ونختار Delete (حذف)



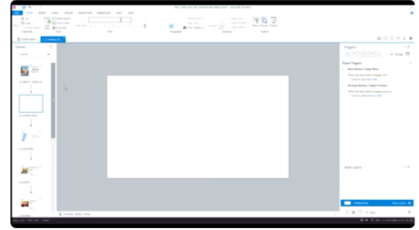
أثر برنامج تدريبي في تنمية بعض المهارات التقنية لدى عينة من معلمي الحلقة الأولى للتعليم الأساسي

نقوم بتسمية المشهد حسب ما يقضيه الدرس، نقوم بتحديد عدد من الشرائح الذي يرغب المعلم بنقلها إلى المشهد الثاني ومن خلال السحب والافلات تتم عملية النقل بظهور السهم الأخضر بجانب المشهد .

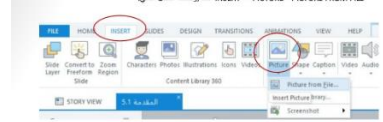


- طريقة اضافة شريحة جديدة مع التصميم :

من خلال التصميمات السابقة نختار تصميم يناسب الدرس وليكن تصميم الشريحة فارغ



لتعديل مكان الشريحة نقوم بالسحب والافلات بزر الفأرة نملاً الشريحة الفراغة حسب الدرس المعطى فمثلاً لإضافة صورة كخلفية : insert-picture- picture from file



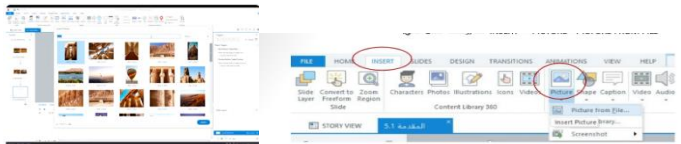
نقوم بضافة الصور والأشكال كما في الشكل الآتي:



- اضافة الصور :

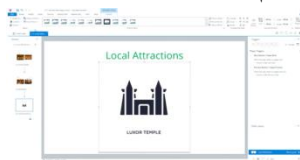
- لاضافة صورة إما من :

- insert – contain library واختار الصورة المناسبة بعد كتابة ما نبحث عنه في مكان البحث كما يلي :



أما إذا كانت الصورة موجودة على جهاز الحاسوب فإننا نختار من:

insert – picture نحدد مكان الصورة ثم موافق



بعد الانتهاء من إضافة المحتوى أطلب من المتدربين البدء بالعمل كل متدرب على حاسوبه واتباع الخطوات السابقة، وإضافة صورة ومحتوى مناسبين.

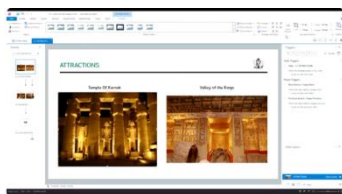
أصحح أعمال المتدربين وننتقل إلى فقرة تنسيق المحتوى

تنسيق المحتوى (30 دقيقة):

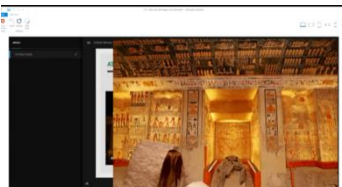
ننتقل إلى تغيير ألوان وحجم الخطوط:

استخدام خيارات التنسيق السريع (Format Painter)، محاذاة وترتيب العناصر على الشريحة باستخدام أدوات المحاذاة.

يمكن إجراء جميع التعديلات على الصورة (تكبير – تصغير – تغيير مكانها – طريقة عرضها.....) من خلال النقر على الصورة ، يتم إضافة زر مكبر للصورة لتعرض بشكل كامل وذلك من خلال تحديد الصورة المطلوبة و والنقر على زر zoom picture فتظهر إشارة zoom أسفل الصورة



للقيام بتجربة عرض الصورة نضغط على زر preview الموجود على يمين الصورة



لإعادة الصورة إلى حجمها الطبيعي نقر بأي مكان خارج الصورة ، كما يمكن تطبيق هذه الخاصية على أكثر من صورة داخل الشريحة الواحدة .

مراجعة وتلخيص (15 دقيقة): مراجعة سريعة للمفاهيم الأساسية، والرد على الأسئلة.

تقويم الجلسة: أطلب من كل معلم تصميم شريحة واحدة تحتوي على عنوان، نص، صورة، وشخصية، مع تنسيق وترتيب جميع العناصر بشكل احترافي.

الجلسة الثامنة: التفاعل والمشغلات (Triggers)

المدة: ساعة و 45 دقيقة (105 دقائق)

أهداف الجلسة:

الهدف العام : القدرة على انشاء تفاعلات ضمن شرائح برنامج أرنكليت ستوري لاين.

الأهداف الاجرائية :

يتوقع من المتدرب في نهاية الجلسة أن:

1- يضيف الشخصيات

2- يعدل على الشخصيات

3- يضيف شكل محدد.

4- ينسق الخط حسب المطلوب

5- يحدد مفهوم الارتباط التشعبي

6- يضيف الارتباطات التشعبية للتنقل بين الشرائح

7- يربط الأداة بالشريحة التالية

8- يضيف مقطع صوتي .

9- يحدد الصوت المدرج (ذكر / انثى)

الطرائق المستخدمة: الحوار والمناقشة- التعلم التعاوني

الوسائل: جهاز حاسوب لكل معلم، أمثلة لسيناريوهات تفاعلية، شاشة عرض، انترنت.

مقدمة (15 دقيقة): أقوم بمراجعة لما تم تناوله في الجلسات السابقة وأعرض فيديو تفاعلي لشرح مفهوم التفاعلية في

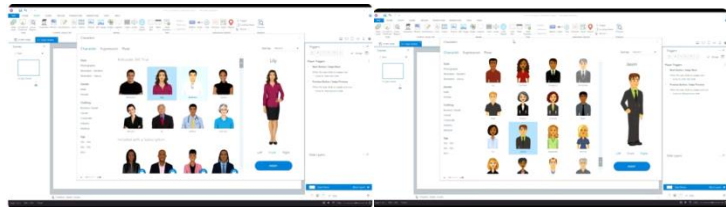
المحتوى التعليمي ثم أطلب من المتدربين صياغة تعريف شامل له من خلال ما تم عرضه، ندون التعريف على

السبورة ويتم التأكيد على أهمية البرنامج في تصميم الدروس التفاعلية وإضفاء روح المتعة والتسلية لدى المتعلم .

نتابع بإضافة المحتوى (45 دقيقة):

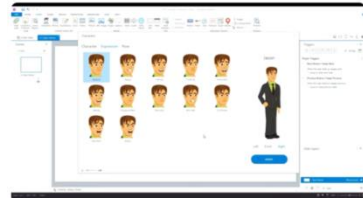
بعد تشغيل الحاسوب وفتح البرنامج أبدأ بإضافة الشخصيات : من قائمة insert – caracar نختار الشخصية

المطلوبة وليكن :

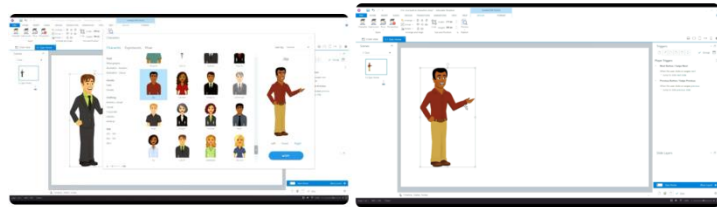


- ثم أشرح طريقة التعديل على الصورة

- إذا أردنا التعديل على شكل الشخصية (طريقة الوقوف - تعابير الوجه) نختار expiration

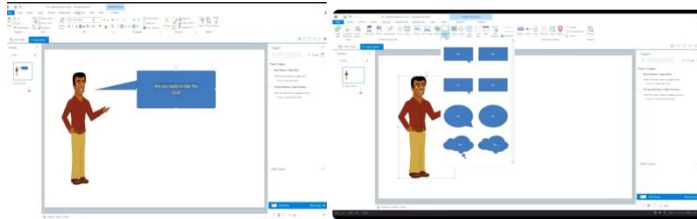


نختار التعبير المناسب ثم نضغط أسفل الشكل على insert تظهر الشخصية على الشريحة ثم نقوم بالتعديلات المرغوبة عليها، في حال أردنا تغيير الشخصية ولم تكن مناسبة للمحتوى نقوم بتحديد الصورة والنقر على الشخصية واختيار الشخصية المناسبة فتظهر بنفس الإعدادات للشخصية السابقة

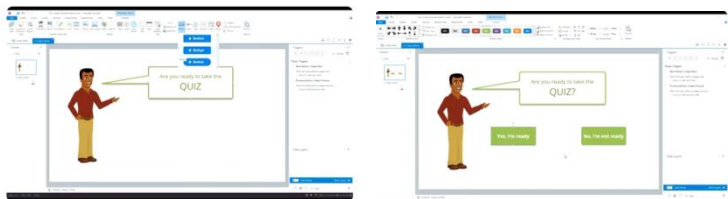


إضافة نص ضمن الأشكال :

من قائمة insert ثم نختار الشكل المناسب بعدها ادراج فيظهر الشكل بجانب الشخصية يمكن الكتابة ضمن الشكل وإجراء كافة التعديلات عليها



إضافة الأزرار : insert - button نختار أحد الخيارات السابقة وليكن الأخير ثم موافق يظهر الزر ونكتب بداخله



بعد الانتهاء من فقرة اضافة الشخصيات أطلب من المتدربين تطبيق ماتم تناوله في الفقرة السابقة على المشروع الذي سبق وأن تم العمل عليه في الجلسات السابقة

الارتباط التشعبي:

أقسم المتدربين إلى مجموعات وأطلب منهم البحث عبر الشبكة عن مفهوم الارتباط التشعبي والفائدة منه، ثم أعرض بعض المعلومات عن الارتباط التشعبي.

- **الارتباط التشعبي:** يُعرف الارتباط التشعبي في برنامج Articulate Storyline هو وسيلة لربط عناصر داخل

الدرس أو إلى موارد خارجية، مما يتيح للمتعلم التنقل بين الشرائح أو إلى مواقع ويب خارجية أو ملفات أخرى.

• **الارتباطات التشعبية داخل الدرس:** يمكنك استخدام الارتباطات التشعبية للانتقال من شريحة إلى أخرى داخل

الدرس، أو إلى أجزاء محددة من شريحة معينة. هذا مفيد لإنشاء مسارات تعليمية مخصصة أو لتوفير

معلومات إضافية عند الحاجة.

• **الارتباطات التشعبية إلى موارد خارجية:** يمكنك ربط العناصر في الدرس بمواقع ويب أو ملفات خارجية. هذا

يتيح للمتعلمين الوصول إلى موارد إضافية، مثل مقاطع فيديو أو مقالات أو ملفات قابلة للتنزيل.

استخدامات الارتباطات التشعبية:

❖ **التنقل بين الشرائح:** قم بإنشاء أزرار للانتقال إلى الشرائح السابقة أو التالية، أو إلى شريحة معينة بناءً

على اختيار المتعلم.

❖ **توفير معلومات إضافية:** قم بربط الكلمات الرئيسية أو العبارات في الدرس بمصادر خارجية توفر

معلومات إضافية.

❖ **إضافة تفاعلية:** استخدم الارتباطات التشعبية لإنشاء ألعاب أو اختبارات تفاعلية.

❖ **توجيه المتعلمين إلى موارد خارجية:** قم بربط العناصر في الدرس بمقاطع فيديو أو مواقع ويب ذات

صلة.

أبدأ بتطبيق الارتباط التشعبي على المشروع من خلال الخطوات الآتية

كيفية إنشاء الارتباطات التشعبية:

☒ حدد العنصر الذي تريد ربطه (نص أو صورة أو زر) .

☒ انقر بزر الماوس الأيمن واختر "ارتباط تشعبي".

☒ اختر الوجهة (شريحة داخلية، موقع ويب، ملف خارجي) .

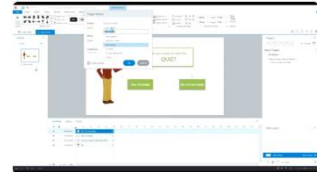
☒ أضف أي نص بديل لغرض الوصولية.

لنعد إلى الشخصيات ونقوم بإضافة ارتباطات تشعبية :

- لربط الزر الأول "yes I'm ready" بالشريحة التالية بالنقر على زر "الأول" تظهر قائمة في الجانب الأيمن "next side" معناه الانتقال إلى الشريحة التالية نقوم بتفعيلها فتظهر قائمة في المنتصف نضغط موافق .



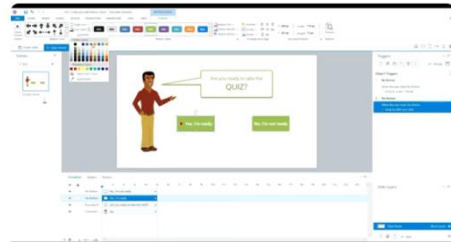
- لتفعيل زر الخروج من البرنامج للزر الثاني "no I'm not ready" بنفس الطريقة السابقة ولكن نختار jump to seen وهي شريحة أخرى ولتكن شريحة البداية "home"



- يمكن إضافة بعض الأشكال بجانب الأزرار لظهار الناحية الجمالية تضغط على الرموز فتظهر القائمة التالية

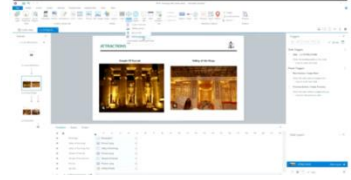


- نختار الشكل المناسب و نجري بعض التعديلات عليه من خلال تحديد نقوم (بتغيير اللون - الشكل - مكان توضع)

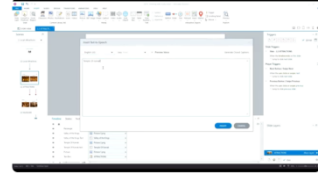
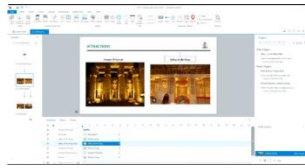


- إضافة صوت :
من قائمة insert نختار odious تظهر قائمة تحوي ثلاثة خيارات وهي :
ملف مسجل مسبقاً
تسجيل ملف

وأخيراً  و texts to speech وهذا الخيار سنتعامل معه.

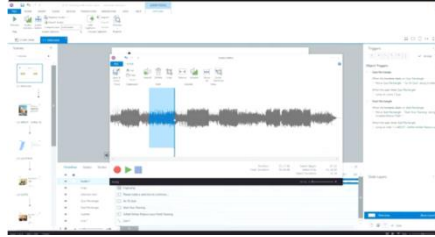


نقوم بتحديد الخيار الأخير فتظهر قائمة نكتب فيها ما نريد أن يظهر على شكل صوت مع تحديد اللغة المطلوبة والصوت (ذكر - أنثى) ويمكن اجراء تجربة للصوت من خلال preview ثم نضغط على insert يظهر ملف الصوت على جانب الصورة



أطلب من المتدربين تطبيق الخطوات السابقة كل متدرب على حاسوبه.

الطبقات (30 Layers دقيقة): شرح مفهوم الطبقات وأهميتها في إنشاء التفاعلات، إنشاء تفاعل "انقر للكشف" (Click to reveal) باستخدام الطبقات، يمكن إضافة ملف صوت لشريحة البداية كترحيب بالمتعلمين أو تمهيد للدرس، يمكن التحكم بحجم الصوت أو اقتصاص جزء من الموسيقى أو الصوت المعروض



مراجعة وتلخيص (15 دقيقة): تلخيص للمفاهيم الأساسية ومناقشة التطبيقات الممكنة في الفصل الدراسي.

تقويم الجلسة: يطلب المدرب من كل معلم تصميم شريحة تحتوي على 3 أزرار، بحيث يؤدي كل زر إلى إظهار طبقة مختلفة تحتوي على معلومات جديدة.

الجلسة التاسعة: بناء الاختبارات والتقييمات

المدة: ساعة و 45 دقيقة (105 دقائق)

أهداف الجلسة:

الهدف العام : القدرة على انشاء اختبار.

الاهداف الاجرائية:

يتوقع من المتدرب في نهاية الجلسة أن:

• يذكر أنواع أسئلة الاختبارات في Articulate Storyline.

• يصمم اختبار قصير (Quiz) من عدة أسئلة.

• يخصص رسائل التغذية الراجعة

• يضيف شريحة النتائج النهائية.

الطرائق المستخدمة: عصف ذهني - تعلم تعاوني - حوار ومناقشة

الوسائل: جهاز حاسوب لكل معلم، أمثلة لمسابقات تعليمية.

محتوى الجلسة:

مقدمة (15 دقيقة): بعد اللقاء التحية على المتدربين ومراجعة أفكار الجلسة السابقة، وأهداف الجلسة الحالية أقوم

بعرض فيديو عم أهمية التقييم الرقمي الفوري للطلاب.

بناء الاختبار (45 دقيقة):

نفتح برنامج أرتكليت ستوري لاین المسبق وتم العمل عليه خلال الجلسات السابقة مع انشاء شريحة جديدة وشرح

خطوات العمل على الاختبار كما يلي:

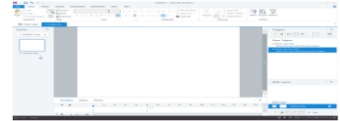
استخدام قائمة "Slides" ثم "Quiz" لإنشاء أنواع أسئلة مختلفة (مثل الاختبار من متعدد، صح أو خطأ).

إدخال الأسئلة والإجابات الصحيحة وتحديد الدرجات.

تخصيص رسائل التغذية الراجعة (Feedback) للإجابات الصحيحة والخاطئة.

خطوات انشاء اختبار الكتروني :

بعد فتح البرنامج تظهر الشاشة التالية:



1- أسئلة صح وخطأ :

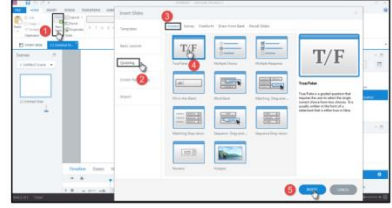
بعد فتح البرنامج وعند الضغط على New slide تظهر شاشة بها مجموعة خيارات على اليمين وأمام كل خيار

مجموعة صور لاختيار منها.



قبل البدء في شرح أنواع الأسئلة دعونا نناقش أنواع الخيارات التي يقدمها البرنامج

ذكرنا سالفاً أنواع الأسئلة في هذا الاختبار لنبدأ بأسئلة الصح والخطأ F/T. لإنشاء سؤال صح وخطأ علينا اتباع الخطوات التالية بالترتيب الظاهر في الصورة من الخطوة رقم 1 إلى الخطوة رقم 5.



ثم نقوم بكتابة رأس السؤال والخيارات وتحديد الإجابة الصحيحة والتعزيز الخاص بالإجابة الصحيحة والاجابة الخاطئة.

ملاحظة: جميع الخطوات التي نجرها على تنسيق السؤال ستتكرر في جميع الأسئلة التي سيتم شرحها لاحقاً. نحدد أيضاً عدد الخيارات المتاحة للطلاب في الإجابة؛ وعدد المحاولات المتاحة في حال أخطأ الطالب في الإجابة.



بعد الانتهاء من إدخال السؤال وضبط إعداداته نقوم بإغلاق الشريحة وإنشاء غيرها حتى ننتهي من هذا النوع من الأسئلة.

يقوم المعلم بتكرار العملية نفسها حسب عدد الأسئلة المراد إضافتها .

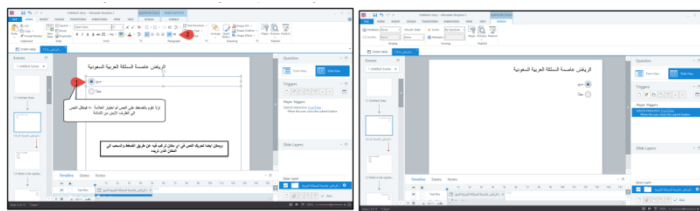
يطلب من كل تدريب إنشاء سؤال حسب اختياره ومن ثم تقويمه .

شريحة النتائج (30 دقيقة):

إضافة شريحة النتائج (Result Slide) وتخصيصها.

شرح كيفية عرض النتيجة النهائية للطلاب.

تنسيق السؤال في شاشة الـ View Slide قد نقابلنا مشكلة وهي عند القيام بكتابة السؤال والخيارات باللغة العربية نجد التنسيق على اليسار والخيارات أيضاً على اليسار لجعلها صحيحة كما في اللغة العربية نقوم بالضغط على الكلمة للكتابة من اليمين لليسار كما في الصورة. بعد الانتهاء من التنسيق تصبح الشاشة كالتالي:



مراجعة وتلخيص (15 دقيقة): مراجعة سريعة للمفاهيم ومناقشة كيفية استخدام الاختبارات في التقييم التكويني.
تقويم الجلسة: أطلب من كل معلم بناء اختبار قصير من 3 أسئلة مع شريحة نتائج، ونشره كملف عمل للمدرب.

الجلسة العاشرة: خيارات النشر والمراجعة النهائية للبرنامج

المدة: ساعة و 45 دقيقة (105 دقائق)

أهداف الجلسة:

الهدف العام : التعرف على المهارات المكتسبة خلال البرنامج التدريبي

يتوقع من المتدرب في نهاية الجلسة أن :

يحدد خيارات نشر المحتوى (Publishing).

ينشر المشروع كمف للويب (Web)

ينشر المشروع لأنظمة إدارة التعلم (LMS).

يحدد أهم النقاط التي تعلمها في Articulate Storyline.

الطرائق المستخدمة: تعلم تعاوني - عصف ذهني - حوار ومناقشة

الوسائل: جهاز حاسوب لكل معلم.

محتوى الجلسة:

مقدمة (15 دقيقة): أقيم بمراجعة محتوى الجلسات السابقة وتحديد أهداف الجلسة الحالية ثم شرح أهمية نشر

المحتوى التعليمي بصيغة قابلة للتشغيل.

خيارات النشر (45 دقيقة):

باستخدام الانترنت أطلب من المتدربين البحث عن الفرق بين النشر للويب، وأنظمة إدارة التعلم (LMS)، والأجهزة

اللوحية (Tablet)

بعد الاستماع لاجابات المجموعات أقدم عرض تقديمي وأوضح الفرق بين طريقتي النشر السابقتين، ثم أشرح

خطوات نشر مشروع بسيط كمف للويب، وكيفية فتح المحتوى في المتصفح.

أطلب من كل متدرب البدء بنشر ملفه الذي تم انجازه خلال الجلسات السابقة مرة كمف ويب، و مرة كأنظمة إدارة التعلم.

المراجعة النهائية (30 دقيقة): مراجعة شاملة لجميع المهارات التي تم تعلمها في Articulate Storyline

تبادل الخبرات والتحديات التي واجهها المعلمون.

خاتمة الجلسات (15 دقيقة): تلخيص شامل للبرنامج التدريبي بأكمله، والإجابة على أي أسئلة متبقية، وفتح باب

النقاش حول كيفية تطبيق هذه المهارات في الفصول الدراسية، مع تشجيعهم على الاستمرار في التعلم والتطوير المهني.

تقويم الجلسة: أطلب من كل معلم نشر المشروع الذي أنشأه في الجلسة السابقة ومشاركة الرابط النهائي.

الجلسة الحادية عشرة: مشروع تطبيقي تعاوني متكامل

المدة: ساعة و 45 دقيقة (105 دقائق)

أهداف الجلسة:

الهدف العام : التعرف على المهارات المكتسبة خلال البرنامج التدريبي

الأهداف الاجرائية :

يتوقع من المتدرب في نهاية الجلسة أن :

- يصمم مشروعاً تعليمياً متكاملًا باستخدام غوغل درايف و Articulate Storyline.
- يتعاون في مجموعات لإدارة المشروع وتوزيع المهام.
- يستخدم مهاراته في Articulate Storyline لإنشاء شرائح تفاعلية وأسئلة تقييم
- يستخدم غوغل درايف لتخزين ومشاركة موارد المشروع.
- ينشر المشروع التعليمي النهائي وعرضه.

الطرائق المستخدمة: التعلم القائم على المشاريع (Project-Based Learning): تطبيق عملي لجميع المهارات في مشروع واحد.

التعلم التعاوني (Collaborative Learning): العمل في فرق لإنشاء محتوى مشترك.

الوسائل: جهاز حاسوب لكل معلم، حسابات جوجل، برنامج Articulate Storyline.

محتوى الجلسة:

مقدمة المشروع (15 دقيقة): شرح المشروع الختامي: "تصميم درس رقمي تفاعلي". يُقسّم المعلمون إلى مجموعات، ويتم تحديد موضوع الدرس (مثال: درس عن دورة حياة النباتات).

مرحلة التخطيط والتعاون (30 دقيقة): تستخدم المجموعات مستندات جوجل للتخطيط للدرس، وكتابة المحتوى، وتوزيع الأدوار. ويستخدمون غوغل درايف لتخزين ومشاركة الموارد التعليمية (صور، نصوص).

مرحلة التطوير (45 دقيقة): يبدأ كل فريق باستخدام Articulate Storyline لبناء الدرس. يتعاونون في إنشاء الشرائح التفاعلية، وإضافة المشغلات، وبناء اختبار قصير باستخدام مهاراتهم التي اكتسبوها.

النشر والعرض (15 دقيقة): يقوم كل فريق بنشر مشروعه التعليمي بصيغة الويب، ثم يعرضه بشكل موجز على باقي المجموعات.

تقويم الجلسة: تقييم المنتج النهائي: يتم تقييم المشروع بناءً على جودته، وتفاعليته، وكيفية توظيفه للأدوات التي تم تعلمها.

الجلسة الثانية عشرة: خاتمة البرنامج وتلخيص المهارات المكتسبة

المدة: ساعة و 45 دقيقة (105 دقائق).

أهداف الجلسة:

الهدف العام : التعرف على المهارات المكتسبة خلال البرنامج التدريبي

الأهداف الاجرائية :

يتوقع من المتدرب في نهاية الجلسة أن :

يحدد المهارات التي تم اكتسابها خلال البرنامج.

يعبر عن رأيه في التحديات التي يمكن أن تواجهه خلال تطبيق المهارات

بيدي رايه في كيفية تطبيق البرنامج التدريبي في العملية التعليمية

يشارك بأفكاره حول كيفية تطوير مشاريعهم التعليمية المستقبلية، يتم جمع التغذية الراجعة النهائية من المشاركين حول البرنامج.

الطرائق المستخدمة: مناقشة مفتوحة، التأمل الذاتي، التفكير في رحلة التعلم- انترنت - حاسوب - شاشة عرض

الوسائل: لوح أبيض أو أداة رقمية للرسم.

محتوى الجلسة:

مراجعة سريعة (30 دقيقة): يُطلب من كل معلم مشاركة أبرز مهارتين اكتسبهما خلال البرنامج، واحدة من غوغل درايف وواحدة من Articulate Storyline.

وذلك من خلال عرضها على شريحة تفاعلية باستخدام ارتكليت ستوري لاين ومناقشتها مع زملائه

مائدة مستديرة (45 دقيقة): مناقشة مفتوحة حول "كيف يمكننا تطبيق هذه المهارات في فصولنا الدراسية؟" مع التركيز على الأمثلة العملية، والصعوبات التي يمكن مواجهتها في الفصل الدراسي

كما أطلب من كل متدرب قام باستخدام إحدى هذه المهارات في الفصل الدراسي عرضها على زملائه للاستفادة من تجاربه

التغذية الراجعة (30 دقيقة): ملء استبيان إلكتروني نهائي لتقييم البرنامج، واقتراح التحسينات الممكنة.

كلمة الختام (15 دقيقة): تقديم الشكر للمشاركين، وتشجيعه