

ورقة عمل (2)

الوحدة الثالثة :أتعلم من التقنية
(توظيف التقنية للتعلم والتعليم)



إستراتيجية فجوة المعلومات

اسم الطالبة:

برامج الألعاب التعليمية

تعليم المتعلم من خلال تقديم نماذج مشابهة لمواقف في الحياة الواقعية

برامج التدريب والممارسة

تقديم معلومات جديدة للمتعلم ليتعلمها ذاتياً وبدون وجود مساعده .

أكملي الجدول واسحبي من الأعلى

البرنامج	وصفه
برامج التدريس الخصوصي	
	دمج عملية التعلم باللعب
برامج المحاكاة	
	سلسلة من الأمثلة والتطبيقات والتمارين لتدريب المتعلم

اختراري الإجابة الصحيحة فيما يأتي :

١. منصة اجتماعية مجانية , توفر بيئة آمنة لتعان المعلم مع طلابه.	أ- منصة نفهم	ب- دابلبورڊ Dabbleboard	ج- إدمودو Edmodo	د- المستشعرات الرقمية
٢. تستخدم المؤسسات التعليمية كالمدارس والجامعات ومراكز التدريب لتقديم مقرراتها وإدارتها عبر الأنترنت :	أ- منصة نفهم	ب- إدمودو	ج- اكاديمية التحرير	د- نظام مدارس.

معلمة المادة : هاجر الملحم