الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات
الفصل الدراسي الثاني
الوحدة الثانية - الدرس الأول: التعلم بالترفيه

اختر الإجابة الصحيحة من بين البدائل الآتية وذلك بالضغط على الإجابة الصحيحة:

1- هو تقديم عملية التعليم للمتعلمين في قالب من التسلية والمتعة والفائدة:

التعلم الذاتي	التعلم الممل
التعلم بالترفيه	التعلم بالأقران

2-من مزايا التعلم بالترفيه:

محدودية التفكير	عدم القدرة على حل المشكلات
زيادة القدرة على التفكير الابداعي	انخفاض الدافعية للتعلم

3-واحدة من الآتية ليست من مزايا التعلم بالترفيه:

زيادة الدافعية للتعلم	تطوير مهارات التفكير من خلال الألعاب
زيادة القدرة على التفكير الابداعي	اشراك حاسة واحدة في عملية التعليم

4-واحدة من الآتية تعتبر من طرائق التعلم بالترفيه باستخدام التكنولوجيا:

الواقع الافتراضي	الحوار والمناقشة
التعلم المباشر	حل المشكلات

LIVEWORKSHEETS

5-واحدة من الآتية ليست من طرائق التعلم بالترفيه باستخدام التكنولوجيا:

الألعاب التعليمية	تطبيقات الأجهزة الذكية
التعلم الذاتي	الفيديو التعليمي

6-من طرائق التعلم بالترفيه تعتمد بشكل مباشر على التجربة والخطأ لاكتشاف النتائج والتعلم بطريقة ممتعة:

الألعاب التعليمية	تطبيقات الأجهزة الذكية
الفيديو التعليمي	الواقع الافتراضي

7-من مزايا الألعاب التعليمية:

تثير الدافعية للكراهية	الخوف من الوقوع بالخطأ
جاذبة للانتباه	غير مفيدة

8-مواد تعليمية يتم عرضها من خلال فيديو أو محاضرة تعليمية قصيرة نسبياً تتيح للمتعلم التفاعل معها:

مقاطع الفيديو التفاعلية	الواقع الافتراضي
الأفلام التعليمية والوثائقية	الألعاب التعليمية

LIVEWORKSHEETS

الحوسبة وتكنولوجيا المعلومات
الفصل الدراسي الثاني
الوحدة الثانية - الدرس الأول: التعلم بالترفيه

صل بين طريقة التعلم بالترفيه باستخدام التكنولوجيا والصورة المعبرة عنها :

الألعاب التعليمية

الواقع الافتراضي

تطبيقات الأجهزة الذكية

أكمل الفراغ بسحب الإجابة الصحيحة إلى المكان المناسب :

الواقع الافتراضي | **التعلم بالترفيه**

1- هو تقديم عملية التعليم للمتعلمين في قالب من التسلية والمتعة والفائدة. _____

2- هي تجربة توفرها تطبيقات الحاسوب وتعتمد فيها على تقنيات المحاكاة التفاعلية _____

LIVEWORKSHEETS