

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

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

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

تطبيقات الأجهزة الذكية	الألعاب التعليمية
الفيديو التعليمي	التعلم الذاتي

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

تطبيقات الأجهزة الذكية	الألعاب التعليمية
الواقع الافتراضي	الفيديو التعليمي

7- من مزايا الألعاب التعليمية:

الخوف من الوقوع بالخطأ	تثير الدافعية للكرهية
غير مفيدة	جاذبة للانتباه

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

الواقع الافتراضي	مقاطع الفيديو التفاعلية
الألعاب التعليمية	الأفلام التعليمية والوثائقية

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 :

التعلم بالترفيه

الواقع الافتراضي

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

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