جامعة السلطان قابوس

كلية التربية

قسم المناهج و طرق التدريس

مقررالتدريب الميداني

الورقة التأملية

التنوع في التدريس

اعداد: أنس سالم الحكماني.

الرقم الجامعي: 135615
اشراف الدكتور: عبد الله الهنائي.
الفصل: ربيع 2026

المقدمة

إن تنوع طرائق وأساليب التدريس يمثل جوهر الممارسة التربوية الفعالة، حيث يمكن المعلم من تلبية احتياجات المتعلمين باختلاف قدراتهم واهتماماتهم وخلفياتهم. وفي هذا السياق، يؤكد الإطار المفاهيمي لكلية التربية على أهمية إعداد معلمين قادرين على التخطيط لتجارب تعليمية مرنة وشاملة، ترتكز على مبادئ التعلم النشط، والتفكير التأملي، والاستفادة من نتائج البحوث التربوية الحديثة، فالتنوع في التدريس ليس مجرد استخدام استراتيجيات متعددة، بل هو تعبير عن فهم عميق لكيفية تعلم الطلبة، وحرص دائم على توفير بيئة تعليمية عادلة ومحفزة للجميع.

اسم المشروع	نشاط المنهج التكنلوجي (وحدة الشبكات)
رمز المقرر	CUTM3408
مشرف المقرر	د عبد الله الهنائي
العام الأكاديمي	خريف2023
الملاحق	رابط العمل

وصف العمل

المشروع عبارة عن تصميم نشاط تعليمي تفاعلي رقمي باستخدام برنامج "PowerPoint"، يستهدف وحدة "الشبكات" لطلاب الصف التاسع (الفصل الدراسي الأول). تم بناء المحتوى بأسلوب التشعيب التفاعلي، حيث يتضمن شرحاً لمفاهيم الشبكات وأنواعها (الشخصية، المحلية، المدنية، والواسعة) ومزاياها، متبوعاً بأسئلة تقويمية فورية تقدم تغذية راجعة مباشرة (إجابة صحيحة/خاطئة) مع تعزيز إيجابي أو توجيه لإعادة التعلم.

أهداف المشروع

- توظيف تكنولوجيا التعليم في تبسيط مفاهيم شبكات الحاسوب المعقدة.
- تفعيل دور المتعلم في التحكم بمسار تعلمه الذاتي من خلال الواجهات التفاعلية.
- تقديم تغذية راجعة فورية تعزز من استيعاب الطالب وتصحح مساره التعليمي مباشرة.
- تطوير مهارة التصميم التعليمي الرقمي التي تدمج بين المحتوى العلمي والوسائط التفاعلية.

أسباب اختيار المشروع

تم اختيار هذا النشاط لقدرته العالية على كسر رتابة التلقين التقليدي، خاصة في مواضيع تقنية دسمة مثل "طرق توصيل الأجهزة" و"الموجات الكهرومغناطيسية". كما أنه يوفر حلاً مثالياً لمراعاة السرعات المختلفة للطلاب في الفهم، مما يجعل التعلم تجربة شخصية ممتعة تزيد من دافعية الطالب نحو مادة تقنية المعلومات.

علاقة المشروع بمحور التنوع في التدريس

يرتبط هذا المشروع ارتباطاً وثيقاً بمبدأ التنوع، حيث أنه لا يقدم المعلومة بنمط واحد، بل يجمع بين النص والصورة والتفاعل الحركي عبر الأزرار. استخدام أسلوب "التعلم المبرمج" داخل العرض يراعي الفروق الفردية؛ فالطالب الذي يخطئ يتم توجيهه لإعادة قراءة المعلومة، بينما ينتقل الطالب المتمكن لموضوعات أكثر تقدماً. هذا التعدد في المسارات يجسد مرونة التدريس المطلوبة لتلبية احتياجات كافة المتعلمين.

أهمية المشروع في تعزيز فهمي للعمل وتنمية التفكير والمعرفة

أسهم هذا العمل في تعميق معرفتي بكيفية هندسة الدروس تقنياً لتكون "محورة حول المتعلم". تعلمت من خلاله أن التنوع في التدريس يتطلب تخطيطاً دقيقاً لردود الأفعال المحتملة من الطلاب. كما نمى المشروع مهاراتي في الربط بين علم النفس التربوي (التعزيز الفوري) وبين الأدوات الرقمية، مما جعلني أكثر قدرة على تحويل المنهج الجامد إلى نشاط حيوي وتفاعلي.

الفرصة لتحسين العمل

- إضافة مقاطع فيديو توضيحية لعملية انتقال البيانات داخل البنيات المختلفة (الخطية والحلقية) لتعزيز التصور البصري.
- دمج أدوات تقييمية أكثر شمولية مثل الاختبارات القصيرة المرتبطة بقواعد بيانات لتعقب أداء الطالب بدقة.
- تطوير النشاط ليعمل عبر المتصفحات والهواتف الذكية لضمان سهولة الوصول إليه في أي وقت ومكان.

اسم المشروع	الخطط التدريسية
رمز المقرر	CUTM4600
مشرف المقرر	د عبد الله الهنائي
العام الأكاديمي	ربيع 2026
الملاحق	رابط العمل

وصف العمل:

يتمثل هذا العمل في إعداد الخطط التدريسية اليومية المنفذة خلال فترة التدريب الميداني لطلاب الصف الخامس بمدرسة العقدة. ركزت الخطط على درس "لبنات الاستشعار" في برنامج (Scratch 3)، وتضمنت تحديد أهداف واضحة، واستخدام تمهيد تفاعلي عبر برنامج (Wordwall)، بالإضافة إلى تصميم أنشطة عملية لبرمجة "لعبة المتاهة".

أهداف المشروع:

- تطوير كفاءة التخطيط الدراسي اليومي بما يتوافق مع المنهج العماني.
- تطبيق استراتيجيات تدريس متنوعة (العصف الذهني، الحوار، التعلم بالعمل) لتعزيز الممارسة المهنية.
- تمكين الطلاب من مهارات حل المشكلات برمجياً من خلال أنشطة تطبيقية واقعية.

أسباب اختيار المشروع:

تم اختيار هذا العمل لكونه يمثل التطبيق العملي المباشر لما تم دراسته نظرياً. التخطيط لدرس "لبنات الاستشعار" منحني وعياً أعمق بأهمية التدرج والتقويم المستمر، كما مكنني من ممارسة دور المعلم الموجه الذي يدير التنوع داخل مختبر الحاسوب.

علاقة المشروع بالمحور (التنوع في التدريس):

تتجسد العلاقة في تنويع الاستراتيجيات المستخدمة داخل الخطة (تعلم نشط، تعلم ذاتي، نشاط إثرائي وعلاجي). تضمنت الخطة مراعاة صريحة للفروق الفردية من خلال تخصيص أنشطة للطلبة المجيدين وأخرى داعمة للذين يواجهون صعوبة مما يضمن وصول المعلومة البرمجية لجميع الطلاب بأساليب مختلفة.

أهمية المشاريع في تعزيز فهمي للعمل وتنمية التفكير والمعرفة

لقد ساهمت هذه المشاريع في بناء شخصيتي المهنية كمعلم "متأمل"؛ حيث تعلمت أن التنوع في التدريس ليس خياراً بل ضرورة لإشراك جميع الطلاب. طورت هذه الأعمال مهاراتي في التصميم التعليمي الرقمي وفي هندسة المواقف الصفية التي تحفز التفكير الإبداعي لدى الطلاب، خاصة في مجالات البرمجة والشبكات.

فرص التحسين المستقبلي

- دمج أدوات الذكاء الاصطناعي في الأنشطة التفاعلية لتخصيص التعلم بشكل أدق.
- توسيع نطاق الأنشطة العلاجية في الخطط الدراسية لتشمل وسائط بصرية أكثر تنوعاً.
- استخدام منصات التقييم السحابية لربط نتائج الطلاب بخطط الدروس بشكل فوري.

اسم المشروع	اعداد خطة الوحدة
رمز المقرر	CUTM4600
مشرف المقرر	د عبد الله الهنائي
العام الأكاديمي	ربيع 2026
الملاحق	رابط العمل

وصف العمل

المشروع عبارة عن تخطيط متكامل لوحدة "البرمجة المرئية" باستخدام برنامج (Scratch 3) الموجهة لطلاب الصف الخامس. يتضمن العمل تحديد الأهداف العامة والخاصة لجميع دروس الوحدة الثانية. تم بناء المحتوى التعليمي بحيث يتدرج من التعرف على اللبنات البرمجية (Sensing) إلى التطبيق العملي لبرمجة الكائنات (مثل كائن Crab) لتتفاعل مع بيئتها، مع دمج أنشطة تفاعلية وأدوات تقييم متنوعة.

أهداف المشروع

- تمكين الطلاب من فهم آليات تفاعل الكائنات البرمجية مع بيئتها باستخدام لبنات الاستشعار.

- تطوير مهارات التخطيط المنطقي لدى الطلاب من خلال تصميم وبرمجة لعبة متكاملة.
- بناء مهارة حل المشكلات عبر استكشاف حلول برمجية بديلة للوصول إلى الأهداف.

أسباب اختيار المشروع

تم اختيار هذا المشروع نظراً لأهمية "البرمجة المرئية" في تنمية التفكير الحاسوبي لدى الطلبة. كما أن تصميم "لعبة المتاهة" يمثل تحدياً ممتعاً يجمع بين الجانب الفني (التصميم) والجانب المنطقي (البرمجة)، مما يساعد في جذب اهتمام الطلاب وزيادة دافعيتهم للتعلم من خلال تحويل المفاهيم الجافة إلى منتج ملموس وتفاعلي.

علاقة المشروع بمحور التنوع في التدريس

يرتبط هذا المشروع بمحور التنوع من خلال تقديم "مسارات تعلم مرنة" داخل الحصة الدراسية؛ فالعمل يعتمد على استراتيجية "التوجيه" و"التعلم الذاتي"، مما يسمح للطلاب بالتقدم في برمجة لعبتهم حسب مستواهم التقني. كما يوفر المشروع تنوعاً في الوسائط (بصري، حركي، منطقي) ويراعي الفروق الفردية عبر إتاحة الفرصة للطلاب لتصميم خلفياتهم الخاصة وبرمجة كائناتهم بأساليب مختلفة، مما يضمن مشاركة فاعلة لجميع المتعلمين باختلاف أنماطهم.

أهمية المشروع في تعزيز فهمي للعمل وتنمية التفكير والمعرفة

ساهم هذا العمل في تعميق فهمي لكيفية تبسيط المفاهيم البرمجية المعقدة (مثل لبنات Touching و Repeat until)للطلبة. كما نمى مهاراتي في "التخطيط التدريسي الشامل" الذي يربط بين الأهداف والأنشطة والتقويم. ومن الناحية المعرفية، عزز المشروع قدرتي على تحليل الأخطاء البرمجية الشائعة التي يقع فيها الطلاب وكيفية توجيههم بأسلوب تعليمي يحفز التفكير التأملي لديهم.

فرصة لتحسين العمل

- إدخال "التعلم التعاوني" من خلال مشاريع برمجية مشتركة يتقاسم فيها الطلاب الأدوار بين (مصمم ومبرمج).
- توظيف منصات التقييم الرقمي لتوفير تغذية راجعة فورية حول صحة المقاطع البرمجية التي يبنيها الطلاب.