



## الدليل الاسترشادي لإنتاج المحتوى التعليمي الرقمي



# المقدمة

يعد مجال المحتوى التعليمي الرقمي من المجالات الرئيسية في تطبيق التمكين الرقمي في التعليم، وتحرص وزارة التربية والتعليم على تأهيل المعلمين والطلبة لتصميم أنواع مختلفة من المحتوى التعليمي الرقمي وفقاً للمعايير العالمية من خلال مختلف البرامج التدريبية، ويتم متابعة وتقييم إنتاج المعلمين والطلبة من المحتوى التعليمي الرقمي ونشر الإنتاج المتميز كموارد تعليمية مفتوحة OER في موقع مكتبي الرقمية، والبوابة التعليمية لتعظيم الاستفادة.

ولضمان كفاءة وجودة الإنتاج الوطني من المحتوى التعليمي الرقمي من الناحية التربوية والتقنية تم إعداد هذا الدليل الإسترشادي استكمالاً لدليل معايير إنتاج المحتوى التعليمي الرقمي ، ليترشد به المعلمون والطلبة عند إنتاجهم للمحتوى التعليمي الرقمي، حيث يتضمن الدليل مجموعة أدوات لإنتاج أنواع مختلفة من المحتوى التعليمي الرقمي هي: وحدة التعلم الرقمية، القصة الرقمية، الإنفوغرافييك، الفيديو التعليمي، الرسومات التعليمية، تجارب المختبرات الافتراضية، الموقع التعليمي، الاختبارات الرقمية، ووحدة التعلم الرقمية للطلبة الموهوبين، ووحدة التعلم الرقمية لذوي صعوبات التعلم، وتضم كل أداة معايير للإنتاج في مجالين أساسين: المجال التربوي والمجال التقني، وفقاً لمقياس درجة تحقق كل مؤشر.

ويأتي هذا الدليل بعد إصدار وزارة التربية والتعليم دليل معايير إنتاج المحتوى التعليمي الرقمي في عام ٢٠١٥ ، والذي ضم معايير ومؤشرات عامة لإنتاج المحتوى التعليمي الرقمي، وكانت الحاجة ملحة لدليل تخصصي لأنواع المختلفة من المحتوى التعليمي الرقمي، تماشياً مع متطلبات تطبيق التمكين الرقمي في التعليم ، ومواكبة للمعايير العالمية.



# المحتوى التعليمي الرقمي



# المحتوى التعليمي الرقمي

المحتوى التعليمي الرقمي هو مواد تعليمية يتم تقديمها عبر وسائط رقمية مثل شبكة الإنترنت أو وسائط التخزين الرقمية مثل الأقراص الصلبة، ويمكن أن تكون في صورة ملفات نصية أو ملفات وسائط متعددة "صوت، صور، وفيديو".

## أنواع المحتوى التعليمي الرقمي

هناك أنواع مختلفة من المحتوى التعليمي الرقمي من أبرزها:

التعريف	أنواع المحتوى التعليمي الرقمي	الرقم
هي محتوى تعليمي رقمي يتم تصميمه لتحقيق هدف تعليمي معين، ويمكن إعادة استخدامه في مواقف تعليمية مختلفة.	وحدة التعلم الرقمية Digital Learning Object	1
هي فيلم قصير يدور حول حدث أو شخص أو مكان، وفقاً لسيناريو قصة واقعية أو خالية، ويتم فيها دمج الوسائط المتعددة مثل الرسوم، الصوت، الفيديو، وغيرها لتحقيق أهداف تعليمية محددة.	القصة الرقمية Digital Storytelling	2
هو فن تحويل البيانات والمعلومات والمفاهيم المعقدة إلى صور ورسوم مشوقة، يمكن فهمها بسهولة ووضوح، دون الحاجة إلى قراءة الكثير من النصوص.	الإنفو جرافيك Infographic	3
هو مجموعة من اللقطات المشاهد المصورة تُجمع في مقطع قصير بحيث تؤدي إلى تحقيق هدف تعليمي معين.	الفيديو التعليمي Educational Video	4
هي مواد بصرية تصمم لتوضيح المحتوى التعليمي وتيسيره وإبراز تفاصيله ومساعدة المتعلم على تعلم المحتوى بسهولة.	الرسومات التعليمية Educational Graphics	5



# أنواع المحتوى التعليمي الرقمي

هناك أنواع مختلفة من المحتوى التعليمي الرقمي من أبرزها:

التعريف	أنواع المحتوى التعليمي الرقمي	الرقم
هي بيئة تفاعلية يتم فيها إجراء التجارب العلمية بشكل يحاكي التجربة الحقيقية، حيث تعوض النقص في الإمكانيات المخبرية الحقيقية، وتمكن المتعلم من تنفيذ التجارب الخطرة أو ذات التكلفة العالية أو التي تتطلب وقتاً وبمرونة وسهولة.	تجارب المختبرات الافتراضية Virtual Labs	6
هو مجموعة من صفحات Web مرتبطة بعضها البعض، وتحتوي على مواد تعليمية تعزز عملية التعلم، ويمكن الوصول إليها عبر شبكة الانترنت من خلال الحواسيب والهواتف النقالة.	الموقع التعليمي Educational Website	7
هي مجموعة من الأسئلة المتنوعة "اختيار متعدد، الصواب والخطأ، التوصيل، الترتيب، إكمال الفراغ، وغيرها"، يتم تصميمها بواسطة إحدى الأدوات الرقمية، وتعمل على قياس مستوى أداء المتعلم وتصحح آلياً.	الاختبارات الرقمية Digital Quizzes	8
هي محتوى تعليمي رقمي يتم تصميمه لتحقيق هدف تعليمي معين للطلبة الموهوبين، ويمكن إعادة استخدامه في مواقف تعليمية مختلفة، والطلبة الموهوبون هم الطلبة الذين يملكون قدرات وإمكانيات غير عادية وأداءهم تميز في مختلف المجالات.	وحدة التعلم الرقمية للطلبة الموهوبين Digital Learning Object For Gifted Students	9
هي محتوى تعليمي رقمي يتم تصميمه لتحقيق هدف تعليمي معين للطلبة ذوي صعوبات التعلم، ويمكن إعادة استخدامه في مواقف تعليمية مختلفة، والطلبة ذوي صعوبات التعلم هم الذين لديهم اضطرابات ملحوظة في واحدة أو أكثر من العمليات العقلية الأساسية، المتضمنة في فهم اللغة أو استخدامها شفهياً، أو كتابياً، أو الهجاء، أو الحساب، أو التفكير.	وحدة التعلم الرقمية لذوي صعوبات التعلم Digital Learning Object For Learning Disabilities Students	10



## **فالمجالان الأساسيان لتقييم المحتوى التعليمي الرقمي هما:**

### **• المجال التربوي:**

ويشتمل على معايير خاصة بدقة وموضوعية المحتوى التعليمي الرقمي وارتباطه بالأهداف التعليمية، ولملاءمته لخصائص المتعلم، وتضمنه نشاطات تعلم وتغذية راجعة تثري خبرات المتعلم، ومن أبرز معايير المجال التربوي: الأهداف التعليمية، المحتوى التعليمي، نشاطات التعلم، احتياجات المتعلمين، أساليب التقييم، التغذية الراجعة، وغيرها.

### **• المجال التقني:**

ويشتمل على معايير خاصة بتشغيل المحتوى التعليمي الرقمي والتنقل فيه، وجودة التصميم، وعناصر الوسائط المتعددة المتوفرة فيه، ومن أبرز معايير المجال التقني: التشغيل والتنقل، التصميم، الخطوط، الصور، الفيديو، الصوت، وغيرها.



# وحدة التعلم الرقمية



## وحدة التعلم الرقمية

### أولاً: المجال التربوي

الرقم	المعيار
	الأهداف التعليمية
1	تشتمل وحدة التعلم الرقمية على هدف تعليمي محدد.
2	يتواافق الهدف التعليمي مع أهداف المنهج الدراسي.
3	يصاغ الهدف التعليمي صياغة سلوكية صحيحة.
	المحتوى التعليمي
4	يتتسق المحتوى التعليمي مع الهدف التعليمي.
5	يخلو المحتوى التعليمي من الأخطاء العلمية.
6	يخلو المحتوى التعليمي من الأخطاء اللغوية.
7	تكون لغة المحتوى التعليمي واضحة.
8	يتضمن المحتوى التعليمي معلومات حديثة.
9	يتضمن المحتوى التعليمي توضيحات وأمثلة تسهل عملية التعلم.
10	يثيري المحتوى التعليمي المنهج الدراسي.
11	تثيري الوسائل المتعددة المحتوى التعليمي.
12	يخلو المحتوى التعليمي مما يثير التعصب الديني أو العرقي أو الطائفي.
13	يراعي المحتوى التعليمي حقوق الملكية الفكرية وتوثيق المصادر المستخدمة.
14	يرخص المحتوى التعليمي برخصة مفتوحة . Creative Commons
	نشاطات التعلم
15	تتضمن وحدة التعلم الرقمية نشاط تعلم يحقق هدف التعلم.
16	يتميز نشاط التعلم بالتفاعلية.
17	يتضمن نشاط التعلم مصادر للبحث والتعلم.
18	يتم تقديم التغذية الراجعة للمتعلم بعد تنفيذه لنشاطات التعلم.



# وحدة التعلم الرقمية

## احتياجات المتعلمين

تثير وحدة التعلم الرقمية دافعية المتعلمين نحو التعلم.

19

تراعي وحدة التعلم الرقمية التمايز بين المتعلمين.

20

تراعي وحدة التعلم الرقمية متطلبات ذوي الاحتياجات الخاصة.

21

## أساليب التقييم

تضمن وحدة التعلم الرقمية سؤالاً واحداً على الأقل لتقييم مدى تحقيق المتعلم للهدف التعليمي.

22

تقدم وحدة التعلم الرقمية التغذية الراجعة للمتعلم بعد تفريده للتقييم.

23

## ثانياً: المجال التقني

### التشغيل والتنقل

يمكن تشغيل وحدة التعلم الرقمية على الأجهزة المتنقلة والثابتة والهواتف الذكية.

24

يتم بسهولة الدخول والخروج من وإلى وحدة التعلم الرقمية.

25

يتم التنقل بسهولة بين أجزاء وحدة التعلم الرقمية.

26

### التصميم

تصمم شاشات وحدة التعلم الرقمية بشكل جذاب.

27

تناسق ألوان تصميم شاشات وحدة التعلم الرقمية.

28

### الخطوط

يتميز الخط في وحدة التعلم الرقمية بالوضوح.

29

يتم مراعاة الفروق بين أحجام العناوين الرئيسية والفرعية والمتن.

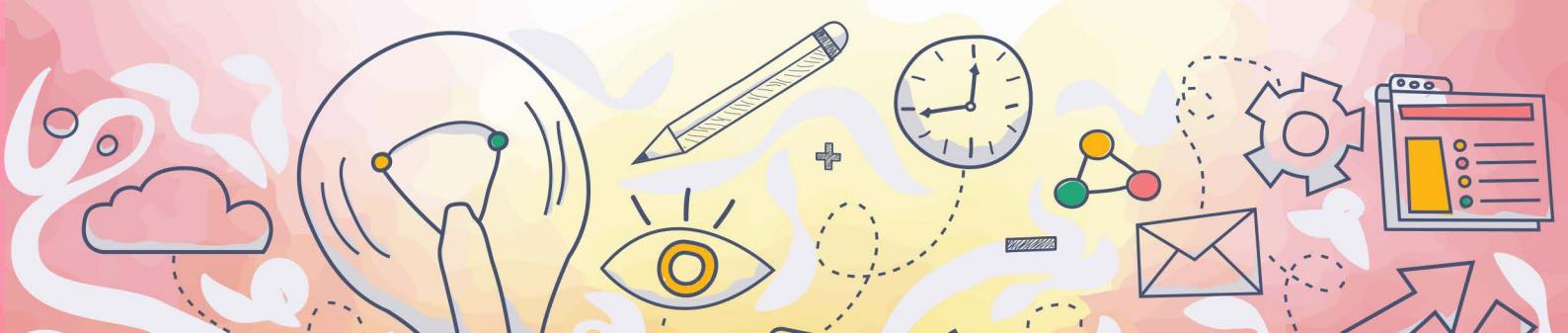
30

ترك مسافات مقبولة بين السطور.

31

يتباين لون الخط عن لون الخلفية.

32



## وحدة التعلم الرقمية

	الصور
تسهم الصور في تحقيق هدف التعلم.	33
تعبر الصور عن المحتوى التعليمي.	34
تكون الصور ذات جودة.	35
	الفيديو
يسهم الفيديو في تحقيق هدف التعلم.	36
يراعي جودة الفيديو.	37
يراعي ألا تزيد مدة عرض الفيديو عن ٣ دقائق.	38
يتاح للمتعلم التحكم في عرض الفيديو.	39
يتوفّر زر للخروج من الفيديو.	40
يراعي توافر برامج تشغيل للفيديو.	41
	الصوت
يتنااسب الصوت مع المحتوى التعليمي.	42
يتاح للمتعلم التحكم بالصوت.	43
يتزامن الصوت مع عناصر المحتوى التعليمي.	44
يتميز التعليق الصوتي بسلامة النطق ومخارج الحروف.	45



# معايير القصة الرقمية



## معايير القصة الرقمية

### أولاً: المجال التربوي

الرقم	المعيار	الأهداف التعليمية
		المحتوى التعليمي
1	تشتمل القصة الرقمية على هدف تعليمي محدد.	يتوافق الهدف التعليمي مع أهداف المنهج الدراسي.
2		يصاغ الهدف التعليمي صياغة سلوكية صحيحة.
3		يوجد عنوان مناسب للقصة الرقمية يوضح الغرض منها.
4		تضمن القصة مقدمة مشوقة.
5		تجزأ القصة الرقمية إلى أحداث قصيرة متراقبة.
6		تعرض أحداث القصة بشكل منطقي متسلسل.
7		تعرض أحداث القصة بشكل مشوق.
8		يكون واضحًا من خلال الأحداث زمان ومكان حدوث القصة.
9		تلعب الشخصيات دوراً واضحاً في توصيل الأفكار في القصة الرقمية.
10		يحقق محتوى القصة الرقمية الهدف التعليمي.
11		يخلو محتوى القصة الرقمية من الأخطاء العلمية.
12		يخلو محتوى القصة الرقمية من الأخطاء اللغوية.
13		تكون لغة محتوى القصة الرقمية واضحة.
14		يثيري محتوى القصة الرقمية المنهج الدراسي.
15		تثيري الوسائل المتعددة محتوى القصة الرقمية.
16		خلو محتوى القصة الرقمية مما يشير التعصب الديني أو العرقي أو الطائفي.
17		تضمن القصة خاتمة تبين المغزى من القصة الرقمية.
18		تراعي القصة الرقمية حقوق الملكية الفكرية وتوثيق المصادر المستخدمة.
19		ترخص القصة الرقمية برخصة مفتوحة .Creative Commons
20		تدرج معلومات عن الجهة المنتجة للقصة الرقمية.
21		



## معايير القصة الرقمية

### احتياجات المتعلمين

تثير القصة الرقمية دافعية المتعلمين نحو التعلم.

22

تراعي القصة الرقمية التمايز بين المتعلمين.

23

تراعي القصة الرقمية متطلبات ذوي الاحتياجات الخاصة.

24

### أساليب التقييم

تضمن القصة الرقمية سؤالاً واحداً على الأقل لتقييم مدى تحقيق المتعلم للهدف التعليمي.

25

تقدم القصة الرقمية التغذية الراجعة للمتعلم بعد تفريده للتقييم.

26

## ثانياً: المجال التقني

### التشغيل والتنقل

يمكن تشغيل القصة الرقمية على الأجهزة المتنقلة والثابتة والهواتف الذكية.

27

يراعي توافر برامج تشغيل القصة الرقمية.

28

يتاح بسهولة الدخول والخروج من وإلى القصة الرقمية.

29

يتاح التنقل بسهولة بين مشاهد القصة الرقمية.

30

يمكن التحكم في عرض القصة الرقمية من خلال شريط التحكم.

31

يراعي ألا تزيد مدة عرض القصة الرقمية عن ٣ دقائق.

32

يتوفّر زر للخروج من القصة الرقمية.

33

### التصميم

تصمم القصة الرقمية بشكل جذاب.

34

تناسب ألوان تصميم مشاهد القصة الرقمية.

35

يراعي في تصميم القصة الرقمية الجوانب الجمالية بصورة معتدلة بحيث لا تشتت انتباه المتعلم.

36



## معايير القصة الرقمية

الخطوط	
يتميز الخط في القصة الرقمية بالوضوح.	37
يتبادر لون الخط عن لون الخلفية.	38
تترك مسافات مقبولة بين السطور.	39
الصور	
تسهم الصور في تحقيق هدف القصة الرقمية.	40
تعبر الصور عن شخصيات القصة الرقمية والزمان والمكان.	41
تكون الصور ذات جودة.	42
الصوت	
يتميز الصوت بالوضوح.	43
يتنااسب الصوت مع محتوى القصة الرقمية.	44
يتزامن الصوت مع مشاهد القصة الرقمية.	45
يتميز التعليق الصوتي بسلامة النطق ومخارج الحروف.	46
يتاح للمتعلم التحكم بالصوت.	47



# معايير الإنفوجرافيك



## معايير الإنفوجرافيك

### أولاً: المجال التربوي

الرقم	المعيار	الأهداف التعليمية
		المحتوى التعليمي
1	يحقق الإنفوجرافيك هدفاً تعليمياً محدداً.	يتوافق الهدف التعليمي مع أهداف المنهج الدراسي.
2		يوجد عنوان مناسب للإنفوجرافيك يوضح الغرض منه.
3		يتتسق المحتوى التعليمي للإنفوجرافيك مع الهدف التعليمي.
4		يجزأ المحتوى التعليمي للإنفوجرافيك إلى أجزاء متراقبطة تحقق هدف التعلم.
5		يكون محتوى الإنفوجرافيك مختصراً ومبسطاً.
6		يبسط الإنفوجرافيك المحتوى التعليمي.
7		يحول الإنفوجرافيك المعلومات والمفاهيم المعقدة إلى صور مشوقة.
8		يساعد الإنفوجرافيك على تعلم المحتوى دون الحاجة إلى قراءة الكثير من النصوص.
9		يخلو المحتوى التعليمي للإنفوجرافيك من الأخطاء العلمية.
10		يخلو المحتوى التعليمي للإنفوجرافيك من الأخطاء اللغوية.
11		تكون لغة المحتوى التعليمي للإنفوجرافيك واضحة.
12		يتضمن الإنفوجرافيك معلومات حديثة.
13		تثري الوسائل المتعددة الإنفوجرافيك.
14		يسهم المحتوى التعليمي للإنفوجرافيك في إثراء المنهج الدراسي.
15		يخلو الإنفوجرافيك مما يثير التعصب الديني أو العرقي أو الطائفي.
16		



## معايير الإنفوجرافيك

المحتوى التعليمي	
يراعي الإنفوجرافيك حقوق الملكية الفكرية وتوثيق المصادر المستخدمة.	17
يرخص الإنفوجرافيك برخصة مفتوحة مثل Creative Commons.	18
تدرج معلومات عن الجهة المنتجة للإنفوجرافيك.	19
احتياجات المتعلمين	
يشير الإنفوجرافيك دافعية المتعلمين نحو التعلم.	20
يراعي الإنفوجرافيك التمايز بين المتعلمين.	21
يراعي الإنفوجرافيك متطلبات ذوي الاحتياجات الخاصة.	22

## ثانياً: المجال التقني

التشغيل	
يمكن تشغيل الإنفوجرافيك على الأجهزة المتنقلة والثابتة والهواتف الذكية.	23
يكون ملف الإنفوجرافيك بإحدى الصيغ المعروفة.	24
التصميم	
يراعي بساطة التصميم.	25
يراعي توزيع عناصر الإنفوجرافيك بشكل متوازن ضمن مساحة التصميم.	26
يتميز الإنفوجرافيك بالجودة.	27
يتميز الإنفوجرافيك بالوضوح.	28
يكون للألوان في الإنفوجرافيك مدلول تعليمي.	29
يراعي التباين والاتساق في الألوان.	30
ترتبط عناصر الإنفوجرافيك بترتيب منطقي يقود المتعلم من العنصر إلى العنصر التالي.	31



## معايير الإنفوجرافيك

الخطوط	
يتميز الخط في الإنفوجرافيك بالوضوح.	32
تُستخدم ثلاثة أنواع من الخطوط على الأكثـر في الإنفوجرافيك.	33
يتباين لون الخط عن لون الخلفية.	34
يتبع نظام واحد في كتابة العناوين الرئيسية والفرعية.	35
الصور والرموز	
تسهم الصور والرموز في تحقيق هدف التعلم.	36
تعبر الصور والرموز المستخدمة عن محتوى الإنفوجرافيك.	37
تكون الصور والرموز ذات جودة.	38
تناسب مساحة محاذاة الصور والرموز مع بقية عناصر الإنفوجرافيك.	39
تشغل الصور والرموز مساحة تخزينية بسيطة.	40
يُراعى حقوق النشر للصور.	41



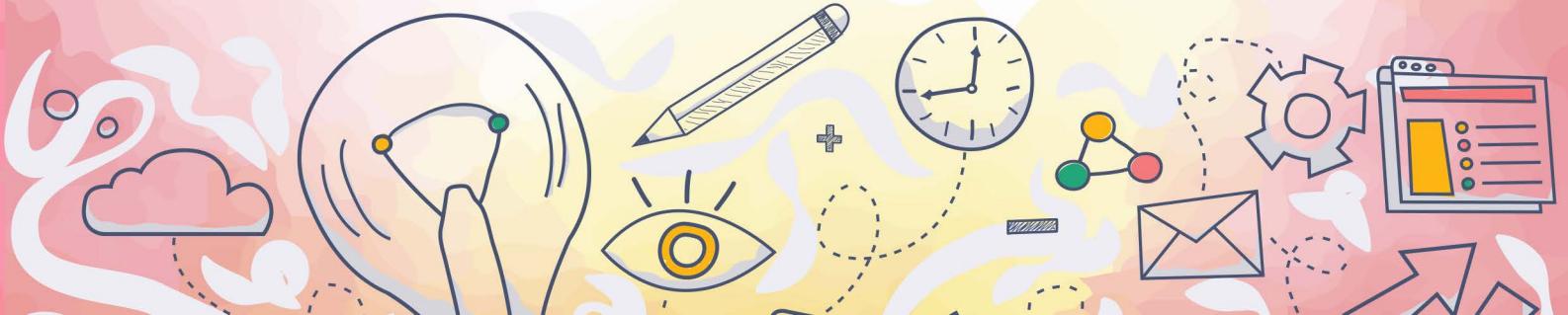
# معايير الفيديو التعليمي



## معايير الفيديو التعليمي

### أولاً: المجال التربوي

الرقم	المعيار
الأهداف التعليمية	
المحتوى التعليمي	
1	يشتمل الفيديو التعليمي على هدف تعليمي محدد.
2	يتواافق الهدف التعليمي مع أهداف المنهج الدراسي.
3	يصاغ الهدف التعليمي صياغة سلوكية صحيحة.
4	يوجد عنوان محدد للفيديو التعليمي يوضح الغرض منه.
5	يحقق محتوى الفيديو التعليمي الهدف التعليمي.
6	يخلو محتوى الفيديو التعليمي من الأخطاء العلمية.
7	يخلو محتوى الفيديو التعليمي من الأخطاء اللغوية.
8	تكون لغة محتوى الفيديو التعليمي واضحة.
9	يتضمن محتوى الفيديو التعليمي معلومات حديثة.
10	يتضمن محتوى الفيديو التعليمي توضيحات وأمثلة تسهل عملية التعلم.
11	يثير محتوى الفيديو التعليمي المنهج الدراسي.
12	تثير الوسائل المتعددة محتوى الفيديو التعليمي.
13	يخلو محتوى الفيديو التعليمي مما يثير التعصب الديني أو العرقي أو الطائفي.
14	يراعي الفيديو التعليمي حقوق الملكية الفكرية وتوثيق المصادر المستخدمة.
15	يرخص الفيديو التعليمي برخصة مفتوحة .Creative Commons
16	تدرج معلومات عن الجهة المنتجة للفيديو التعليمي.



## معايير الفيديو التعليمي

### نشاطات التعلم

يتضمن الفيديو التعليمي نشاط تعلم يحقق هدف التعلم.

17

يتميز نشاط التعلم بالتفاعلية.

18

يتم تقديم التغذية الراجعة للمتعلم بعد تنفيذه لنشاطات التعلم.

19

### احتياجات المتعلم

يتضمن الفيديو التعليمي مقدمة مشوقة.

20

يشير الفيديو التعليمي دافعية المتعلمين نحو التعلم.

21

يراعي الفيديو التعليمي التمايز بين المتعلمين.

22

يراعي الفيديو التعليمي متطلبات ذوي الاحتياجات الخاصة.

23

### أساليب التقييم

يتضمن الفيديو سؤالا واحدا على الأقل لتقييم مدى تحقيق المتعلم للهدف التعليمي.

24

يقدم الفيديو التعليمي التغذية الراجعة للمتعلم بعد تنفيذه للتقييم.

25

## ثانياً: المجال التقني

### التشغيل والتنقل

يمكن تشغيل الفيديو التعليمي على الأجهزة المتنقلة والثابتة والهواتف الذكية.

26

يكون الفيديو التعليمي بإحدى الصيغ المعروفة لملفات الفيديو.

27

يراعي توافر برامج تشغيل الفيديو.

28

يتم بسهولة الدخول والخروج من وإلى الفيديو التعليمي.

29

يتم التنقل بسهولة بين أجزاء الفيديو التعليمي.

30

يمكن التحكم في عرض الفيديو من خلال شريط التحكم.

31

يراعي ألا تزيد مدة عرض الفيديو عن ٣ دقائق.

32

يتوفر زر للخروج من الفيديو.

33



## معايير الفيديو التعليمي

التصميم	
يراعي جودة الفيديو التعليمي.	34
يصمم الفيديو التعليمي بشكل جذاب.	35
تناسق ألوان تصميم مشاهد الفيديو التعليمي.	36
يراعي في تصميم الفيديو الجوانب الجمالية بصورة معتدلة بحيث لا تشتبه انتباه المتعلم.	37
الخطوط	
يتميز الخط في الفيديو التعليمي بالوضوح.	38
يتباين لون الخط عن لون الخلفية.	39
تترك مسافات مقبولة بين السطور.	40
الصور	
تسهم الصور في تحقيق هدف التعلم.	41
تعبر الصور عن المحتوى التعليمي.	42
تكون الصور ذات جودة.	43
الصوت	
يكون الصوت واضحًا.	44
يتناسب الصوت مع محتوى الفيديو التعليمي.	45
يتزامن الصوت مع مشاهد الفيديو.	46
يتاح للمتعلم التحكم بالصوت.	47
يتميز التعليق الصوتي بسلامة النطق ومخارج الحروف.	48
يتم تجنب السرعة في التعليق الصوتي.	49
تكون موسيقى الخلفية أقل شدة من التعليق الصوتي.	50
تناسب الموسيقى موضوع الفيديو التعليمي.	51



# معايير الرسومات التعليمية



## معايير الرسومات التعليمية

### أولاً: المجال التربوي

الرقم	المعيار
الأهداف التعليمية	
المحتوى التعليمي	
1	يحقق الرسم التعليمي هدفاً تعليمياً محدداً.
2	يتواافق الهدف التعليمي مع أهداف المنهج الدراسي.
3	يوجد عنوان محدد للرسم التعليمي يوضح الغرض منه.
4	يعالج الرسم التعليمي فكرة واحدة رئيسة.
5	يتتسق محتوى الرسم التعليمي مع الهدف التعليمي.
6	يسimplifies الرسم التعليمي المحتوى.
7	يزيل الرسم التعليمي التفاصيل الضرورية للمحتوى.
8	يساعد الرسم التعليمي على تعلم المحتوى.
9	يثري الرسم التعليمي المنهج الدراسي.
10	يخلو محتوى الرسم التعليمي من الأخطاء العلمية.
11	يخلو محتوى الرسم التعليمي من الأخطاء اللغوية.
12	تكون لغة محتوى الرسم التعليمي واضحة.
13	يتضمن الرسم التعليمي معلومات حديثة.
14	تثير الوسائل المتعددة الرسم التعليمي.
15	يخلو الرسم التعليمي مما يثير التتعصب الديني أو العرقي أو الطائفي.
16	يراعي الرسم التعليمي حقوق الملكية الفكرية وتوثيق المصادر المستخدمة.
17	يرخص الرسم التعليمي برخصة مفتوحة .Creative Commons
18	تدرج معلومات عن الجهة المنتجة للرسم التعليمي.



## معايير الرسومات التعليمية

### احتياجات المتعلمين

يثير الرسم التعليمي دافعية المتعلمين نحو التعلم.	19
يراعي الرسم التعليمي التمايز بين المتعلمين.	20
يراعي الرسم التعليمي متطلبات ذوي الاحتياجات الخاصة.	21

### ثانياً: المجال التقني

#### التشغيل والتنقل

يمكن تشغيل ملف الرسم التعليمي على الأجهزة المتنقلة والثابتة والهواتف الذكية.	22
يكون ملف الرسم التعليمي بإحدى الصيغ المعروفة لملفات الرسومات.	23
يشغل الرسم التعليمي مساحة تخزينية ليست كبيرة.	24

#### التصميم

يصمم الرسم التعليمي بالشكل الذي يعبر عن المحتوى التعليمي.	25
يتميز الرسم التعليمي بالجودة.	26
يتميز الرسم التعليمي بالوضوح.	27
يصمم الرسم التعليمي بالشكل الذي يبرز أجزاءه العلمية.	28
يراعي في تصميم الرسم التعليمي الجوانب الجمالية مع عدم تشتيت انتباه المتعلم.	29
يكون للألوان في الرسم التعليمي مدلول تعليمي.	30
يراعي الاتساق والتباين في الألوان.	31
يستخدم مفتاح للرسم التعليمي.	32



## معايير الرسومات التعليمية

### عناصر الرسم التعليمي

يتم التركيز على العناصر الرئيسية للرسم التعليمي واستبعاد التفاصيل غير الضرورية.	33
يختلف العنصر الرئيس عن العناصر المحيطة به في الشكل أو الحجم أو اللون.	34
ترتبت عناصر الرسم التعليمي بترتيب منطقي يقود المتعلم من العنصر إلى العنصر التالي.	35
ترتبت عناصر الرسم التعليمي في اتجاه حركة العين من العناصر الأكثر أهمية إلى الأقل أهمية.	36
يتم اختيار مقاسات لعناصر الرسم التعليمي بالشكل الذي يعكس الواقع.	37
الخطوط	
تتميز الخطوط في الرسم التعليمي بالوضوح.	38
تُستخدم ثلاثة أنواع من الخطوط على الأكثر في الرسم التعليمي.	39
يتبادر لون الخط عن لون الخلفية.	40



# معايير تجربة المختبرات الافتراضية



## معايير تجارب المختبرات الافتراضية

### أولاً: المجال التربوي

الرقم	المعيار	الأهداف التعليمية
1	تشتمل التجربة الافتراضية على هدف تعليمي محدد.	يتوافق الهدف التعليمي مع أهداف المنهج الدراسي.
2	يصاغ الهدف التعليمي صياغة سلوكية صحيحة.	
3		
التجربة الافتراضية		
4	يوجد عنوان محدد للتجربة الافتراضية.	
5	تحقق التجربة الافتراضية الهدف التعليمي.	
6	تخلو التجربة الافتراضية من الأخطاء اللغوية.	
7	تخلو التجربة الافتراضية من الأخطاء العلمية.	
8	تكون خطوات تنفيذ التجربة الافتراضية متسلسلة وواضحة.	
9	تتضمن التجربة الافتراضية معلومات حديثة.	
10	تُثري التجربة الافتراضية المنهج الدراسي.	
11	تُثري الوسائل المتعددة التجربة الافتراضية.	
12	تعد التجربة الافتراضية امتداداً للتجربة الحقيقة وليس بديلاً عنها.	
13	تنفذ التجربة الافتراضية لصعوبة تنفيذها في المختبر الحقيقي.	
14	تعوض التجربة الافتراضية النقص في الإمكانيات المخبرية الحقيقة.	
15	Creative Commons .	
16	تدرج معلومات عن الجهة التي نفذت التجربة الافتراضية.	

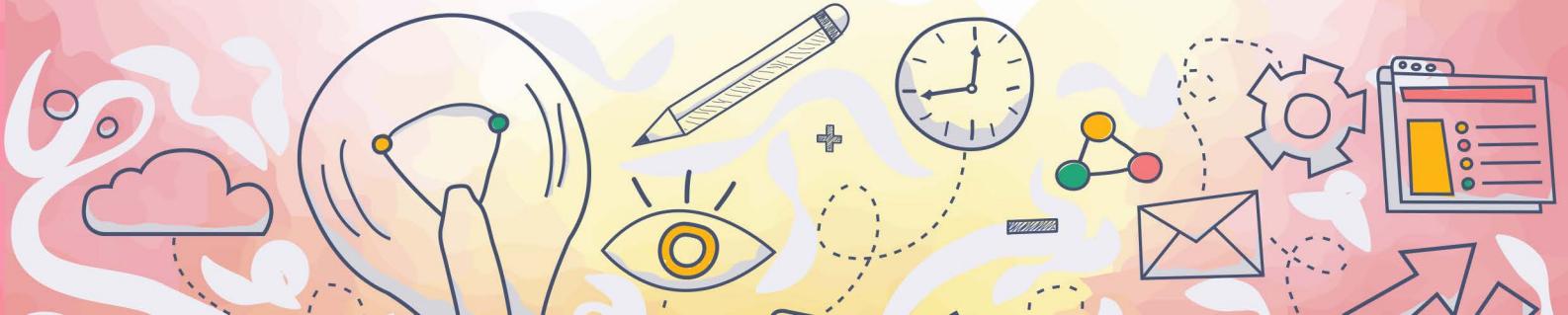


# معايير تجارب المختبرات الافتراضية

احتياجات المتعلمين	
تثير التجربة الافتراضية دافعية المتعلمين نحو التعلم.	17
تراعي التجربة الافتراضية التمايز بين المتعلمين.	18
تراعي التجربة الافتراضية متطلبات ذوي الاحتياجات الخاصة.	19
تنمي التجربة الافتراضية مهارات مخبرية لدى المتعلمين.	20
أساليب التقييم	
تضمن التجربة الافتراضية أسئلة متسلسلة للتوصل إلى الاستنتاج من التجربة.	21
يتم توضيح الاستنتاج في نهاية التجربة الافتراضية.	22

## ثانياً: المجال التقني

التشغيل والتنقل	
يمكن تشغيل التجربة الافتراضية على الأجهزة المتنقلة والثابتة والهواتف الذكية.	23
يتم بسهولة الدخول والخروج من وإلى التجربة الافتراضية.	24
يتم التنقل بسهولة بين أجزاء التجربة الافتراضية.	25
الخطوط	
يتميز الخط في التجربة الافتراضية بالوضوح.	26
يتباين لون الخط عن لون الخلفية.	27
الصور	
تسهم الصور في تحقيق هدف التعلم للتجربة الافتراضية.	28
تكون الصور في التجربة الافتراضية ذات جودة.	29



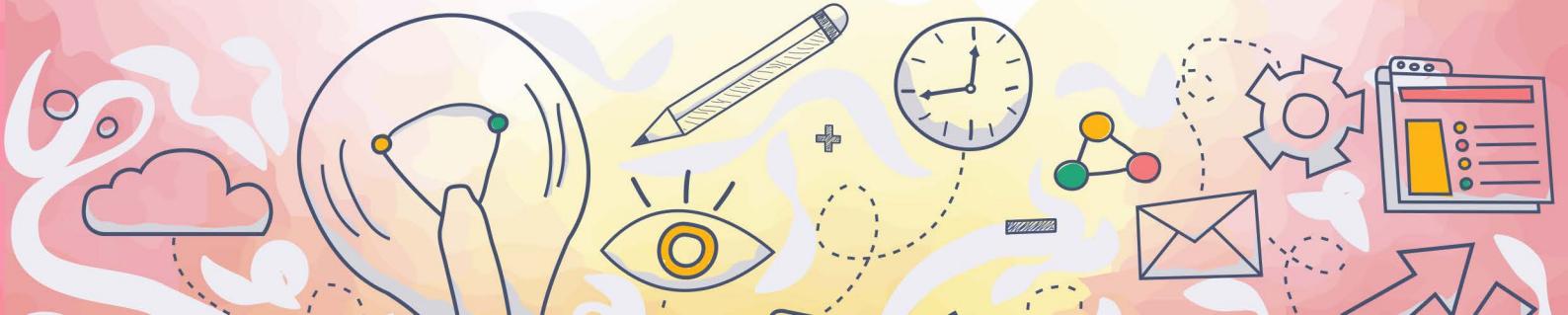
## معايير الموقع التعليمي



# معايير الموقـع التعليمـي

## أولاً: المجال التربوي

الرقم	المعيار
	الأهداف التعليمية
1	يشتمل المـوقع التعليمـي على الأهداف التعليمـية.
2	تـتوافق الأهداف التعليمـية مع أهداف المنـهج الدراسي.
3	تصـاغ الأهداف التعليمـية صـياغـة سـلوـكـية صـحيـحة.
المحتوى التعليمـي	
4	يتـسقـ المـحتـوى التعليمـي للمـوقـع مع الأهداف التعليمـية.
5	يجـرأـ المـحتـوى التعليمـي للمـوقـع إـلـى فـقـرات قـصـيرـة مـتـرـابـطـة تـحـقـقـ أـهـدـافـ التـعـلـمـ.
6	يتـضـمـنـ المـحتـوى التعليمـي للمـوقـع مـعـلومـاتـ حـدـيثـةـ.
7	يـخلـوـ المـحتـوى التعليمـي للمـوقـع مـنـ الأـخـطـاءـ الـعـلـمـيـةـ.
8	يـخلـوـ المـحتـوى التعليمـي للمـوقـع مـنـ الأـخـطـاءـ الـلـغـوـيـةـ.
9	تـكـونـ لـغـةـ المـحتـوى التعليمـي للمـوقـع وـاضـحةـ.
10	يتـضـمـنـ المـحتـوى التعليمـي للمـوقـع تـوضـيـحـاتـ وـأـمـثلـةـ تـسـهـلـ عـمـلـيـةـ التـعـلـمـ.
11	يـثـريـ المـحتـوى التعليمـي للمـوقـع المـنهـجـ الـدـرـاسـيـ.
12	تـثـريـ الوـسـائـطـ الـمـتـعـدـدةـ الـمـحتـوىـ الـعـلـيـمـيـ للمـوقـعـ.
نشـاطـاتـ التـعـلـمـ	
13	يتـضـمـنـ المـوقـعـ التعليمـيـ نـشـاطـاتـ تـعـلـمـ تـحـقـقـ الأـهـدـافـ الـعـلـيـمـيـ للمـوقـعـ.
14	تـتـمـيـزـ نـشـاطـاتـ التـعـلـمـ بـالـتـفـاعـلـيـةـ.
15	تـتـنـاسـبـ نـشـاطـاتـ التـعـلـمـ مـعـ خـصـائـصـ الـمـتـعـلـمـينـ.
16	تـتـنـوعـ نـشـاطـاتـ التـعـلـمـ بـيـنـ نـشـاطـاتـ فـرـديـةـ وـجـمـاعـيـةـ.



# معايير الموقع التعليمي

## احتياجات المتعلمين

يثير المحتوى التعليمي للموقع دافعية المتعلمين نحو التعلم.	17
يراعي الموقع التعليمي التمايز بين المتعلمين.	18
يدعم الموقع التعليمي الخبرات السابقة للمتعلمين.	19
يراعي الموقع التعليمي متطلبات ذوي الاحتياجات الخاصة.	20

## استراتيجيات التعلم

يعتمد الموقع التعليمي على استراتيجيات تعلم متنوعة.	21
تتمرّك عملية التعلم حول المتعلم.	22
يسمح الموقع التعليمي للمتعلم بدراسة المحتوى التعليمي في الأوقات المناسبة له.	23
يوفر الموقع التعليمي فرص التعلم التعاوني للمتعلمين من خلال أدوات التواصل المتوفرة.	24
يتّمرّ التفاعل مع المتعلم عن طريق وسائل التواصل الرقمية.	25

## مصادر التعلم

يتضمن الموقع التعليمي مصادر متنوعة للبحث والتعلم.	26
ترتبط مصادر التعلم بالمحتوى التعليمي للموقع.	27

## أساليب التقييم

يتضمن الموقع التعليمي أسئلة لتقييم مدى تحقيق المتعلم للأهداف التعليمية.	28
تصاغ أسئلة التقييم بشكل واضح يفهمه المتعلم.	29
يكون التقييم مستمرًا متلازماً مع عملية التعليم والتعلم.	30
يحتوي الموقع التعليمي على اختبارات موضوعية ذاتية التصحيح.	31



# معايير الموقع التعليمي

## التغذية الراجعة

يتم تقديم التغذية الراجعة للطالب بعد تفيذه لنشاطات التعلم.

32

يتم تقديم التغذية الراجعة للطالب بعد تفيذه للتقييم.

33

تكون التغذية الراجعة فورية.

34

يتتنوع أسلوب تقديم التغذية الراجعة للمتعلمين.

35

## التوثيق

يراعي الموقع التعليمي حقوق الملكية الفكرية وتوثيق المصادر المستخدمة.

36

يرخص الموقع التعليمي برخصة مفتوحة .Creative Commons

37

## الموضوعية

يخلو الموقع التعليمي مما يثير التعصب الديني أو العرقى أو الطائفى.

38

يخلو الموقع التعليمي من الإعلانات الخارجية غير المتعلقة به.

39

## المرجعية

تتوفر معلومات عن الجهة التعليمية المقدمة للموقع مثل الاسم، العنوان، رقم الهاتف.

40

تتوفر عناوين التواصل مع القائمين على الموقع مثل البريد الإلكتروني، وحساب وسائل التواصل الاجتماعي.

41

يعرض الموقع تاريخ آخر تحديث له.

42



## معايير الموقع التعليمي

### ثانياً: المجال التقني

التشغيل والتنقل	
يمكن تشغيل الموقع التعليمي على الأجهزة المتنقلة والثابتة والهواتف الذكية.	45
يتم بسهولة الدخول والخروج من وإلى الموقع التعليمي.	46
يتم التنقل بسهولة في الموقع التعليمي.	47
يتضمن الموقع التعليمي زر العودة إلى الصفحة الرئيسية.	48
يراعي وضوح وظيفة أزرار التنقل للمتعلم.	50
يتوافر محرك للبحث داخل الموقع التعليمي.	51
الروابط	
يتم تميز الروابط بلون مختلف.	52
يتغير لون الرابط الذي تم استخدامه من قبل.	53
يُراعي التقليل من الرابط في المقطع الواحد لضمان عدم التشتبث.	54
تعمل الروابط دون مشكلات.	55
تصميم الصفحات	
تعرض المعلومات في الصفحة بوضوح وتتدفق منطقياً.	56
يتم تجنب حشو صفحات الموقع بالمحظى.	57
يراعي في تصميم الصفحات الجوانب الجمالية بصورة معتدلة بحيث لا تشتبث انتباه المتعلم.	58
يراعي التقليل من استخدام أشرطة التمرير Scroll Bars في الصفحة.	59
يراعي ثبات التصميم والتنسيق في جميع الصفحات.	60
يتم اختيار مقاسات وأحجام ثابتة في عرض عناصر الموقع التعليمي.	61



## معايير الموقع التعليمي

### ثانياً: المجال التقني

الخطوط	
يتميز الخط في الموقع التعليمي بالوضوح.	62
تُستخدم ثلاثة أنواع من الخطوط على الأكثر داخل الموقع التعليمي.	63
يتبادر لون الخط عن لون الخلفية.	64
تترك مسافات مقبولة بين السطور.	65
يتم مراعاة الفروق بين أحجام العناوين الرئيسية والفرعية والمتن.	66
يتبع نظام واحد في كتابة العناوين الرئيسية والفرعية.	67
يراعى محاذاة النص حسب اللغة.	68
الصور	
تسهم الصور في الموقع التعليمي في تحقيق هدف التعلم.	69
تعبر الصور عن المحتوى التعليمي.	70
تكون الصور ذات جودة.	71
تناسب مساحة محاذاة الصور مع بقية عناصر الموقع التعليمي.	72
تشغل الصور مساحة تخزينية بسيطة.	73
يراعى عدم المبالغة في استخدام الصور.	74
يراعى حقوق النشر للصور.	75



## معايير الموقعي التعليمي

### ثانياً: المجال التقني

الفيديو	
يسهم الفيديو في الموقعي التعليمي في تحقيق هدف التعلم.	76
يراعي جودة الفيديو.	77
يراعي توافر برامج تشغيل للفيديو.	78
يراعي ألا تزيد مدة عرض الفيديو عن ٣ دقائق.	79
يتيح للمتعلم التحكم في عرض الفيديو.	80
يتتوفر زر للخروج من الفيديو.	81
يشغل الفيديو مساحة تخزينية بسيطة.	82
يراعي حقوق النشر لمقاطع الفيديو.	83
الصوت	
يتناصف الصوت مع المحتوى التعليمي.	84
يتيح للمتعلم التحكم بالصوت.	85
يتزامن الصوت مع عناصر المحتوى التعليمي.	86
يتميز التعليق الصوتي بسلامة النطق ومخارج الحروف.	87
تستخدم الصيغ القياسية المتعارف عليها في ملفات الصوت.	88
يراعي حقوق النشر لمقاطع الصوت.	89
يشغل الصوت مساحة تخزينية بسيطة.	90



# معايير الاختبار الرقمي



# معايير الاختبار الرقمي

## أولاً: المجال التربوي

الرقم	المعيار
الأهداف التعليمية	
1	يقيس الاختبار الرقمي أهدافاً تعليمية محددة.
2	تتوافق الأهداف التعليمية مع أهداف المنهج الدراسي.
أسئلة الاختبار الرقمي	
3	تقيس أسئلة الاختبار الرقمي مدى تحقيق المتعلم للأهداف التعليمية.
4	تخلو أسئلة الاختبار الرقمي من الأخطاء العلمية.
5	تخلو أسئلة الاختبار الرقمي من الأخطاء اللغوية.
6	تصاغ أسئلة الاختبار الرقمي بلغة واضحة يفهمها المتعلم.
7	تنتنوع أسئلة الاختبار الرقمي من حيث درجة الصعوبة.
8	يتضمن الاختبار الرقمي أسئلة تقيس مهارات التفكير العليا.
9	تنتنوع أسئلة الاختبار الرقمي "الاختيار المتعدد، التوصيل، الترتيب، إكمال الفراغ، وغيرها".
10	تحرص درجة مناسبة لكل سؤال.
11	تستخدم الوسائل المتعددة في الاختبار الرقمي بحسب الحاجة لها في كل سؤال.
12	يخلو الاختبار الرقمي مما يثير التعصب الديني أو العرقي أو الطائفي.
13	يراعي الاختبار الرقمي حقوق الملكية الفكرية وتوثيق المصادر المستخدمة.
14	.Creative Commons يرخص الاختبار الرقمي برخصة مفتوحة
15	تدرج معلومات عن الجهة المنتجة للاختبار الرقمي.



# معايير الاختبار الرقمي

## احتياجات المتعلمين

يشير الاختبار الرقمي دافعية المتعلمين نحو التعلم.

16

يراعي الاختبار الرقمي التمايز بين المتعلمين.

17

يدعم الاختبار الرقمي الخبرات السابقة للمتعلمين.

18

يراعي الاختبار الرقمي متطلبات ذوي الاحتياجات الخاصة.

19

## التغذية الراجعة

يتم تقديم التغذية الراجعة للمتعلم بعد تفيذه للاختبار الرقمي.

20

تكون التغذية الراجعة فورية.

21

يتتنوع أسلوب تقديم التغذية الراجعة للمتعلمين.

22

يعرض الاختبار الرقمي درجة المتعلم على كل سؤال.

23

يعرض الاختبار الرقمي درجة المتعلم الكلية بعد إنتهاء الاختبار.

24

## ثانياً: المجال التقني

### التشغيل والتنقل

يمكن تشغيل الاختبار الرقمي على الأجهزة المتنقلة والثابتة والهواتف الذكية.

25

يتم بسهولة الدخول والخروج من وإلى الاختبار الرقمي.

26

يتم التنقل بسهولة بين أسئلة الاختبار الرقمي.

27

يتضمن الاختبار الرقمي زر العودة إلى الصفحة الرئيسية.

28

### التصميم

تصمم شاشات الاختبار الرقمي بشكل جذاب.

29

تناسق ألوان تصميم شاشات أسئلة الاختبار الرقمي.

30



# معايير الاختبار الرقمي

## ثانياً: المجال التقني

الخطو <sup>ت</sup>
31 يتميز الخط في الاختبار الرقمي بالوضوح.
32 يتم مراعاة الفروق بين أحجام العناوين الرئيسية والفرعية والمتن.
33 ترك مسافات مقبولة بين السطور.
34 يتبادر لون الخط عن لون الخلفية.
الوسائل المتعددة (الصور، الفيديو، والصوت)
35 يكون الغرض من استخدام الوسائل المتعددة (الصور، الفيديو، والصوت) واضحاً في الأسئلة المرتبطة بها.
36 تكون الوسائل المتعددة ذات جودة.
37 تشغل الوسائل المتعددة مساحة تخزينية بسيطة.
38 يتاح للمتعلم التحكم في عرض الفيديو.
39 يراعي ألا تزيد مدة عرض الفيديو عن ٣ دقائق.
40 يتوفر زر للخروج من الفيديو.
41 يتاح للمتعلم التحكم بالصوت.
42 يتزامن الصوت مع السؤال المرتبط به.
43 يتميز التعليق الصوتي بسلامة النطق ومخارج الحروف.
44 تستخدم الصيغ القياسية المتعارف عليها في ملفات الوسائل المتعددة.



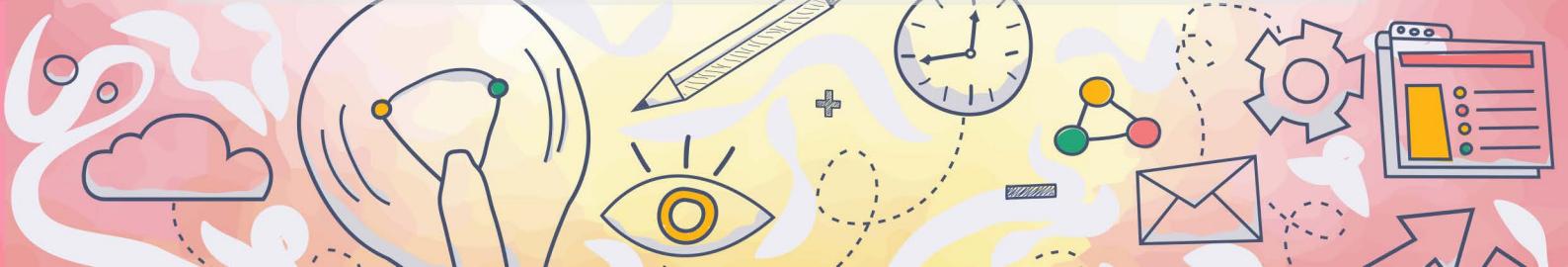
# معايير وحدة التعلم الرقمية للطلبة الموهوبين



# معايير وحدة التعلم الرقمية للطلبة الموهوبين

## أولاً: المجال التربوي

الرقم	المعيار
الأهداف التعليمية	
المحتوى التعليمي	
1	تناسب ألوان تصميم شاشات أسئلة الاختبار الرقمي.
2	يتواافق الهدف التعليمي مع أهداف البرنامج الدراسي للطلبة الموهوبين.
3	يصاغ الهدف التعليمي صياغة سلوكية صحيحة.
4	يتتسق المحتوى التعليمي مع الهدف التعليمي.
5	ينمي المحتوى التعليمي القدرات العقلية للطلبة الموهوبين.
6	يتواافق المحتوى التعليمي مع السمات السلوكية للطلبة الموهوبين.
7	ينمي المحتوى التعليمي مهارات التفكير العليا لدى الطلبة الموهوبين.
8	ينمي المحتوى التعليمي مهارات التفكير الإبداعي لدى الطلبة الموهوبين.
9	يوفر المحتوى التعليمي فرص تربية مهارات التعلم الذاتي لدى الطلبة الموهوبين.
10	يوفر المحتوى التعليمي فرص تربية مهارات البحث العلمي لدى الطلبة الموهوبين.
11	يخلو المحتوى التعليمي من الأخطاء العلمية.
12	يخلو المحتوى التعليمي من الأخطاء اللغوية.
13	تكون لغة المحتوى التعليمي واضحة.
14	يتضمن المحتوى التعليمي معلومات حديثة.
15	يعمق المحتوى التعليمي المعرفة لدى الطلبة الموهوبين.
16	يثير المحتوى التعليمي البرنامج الدراسي للطلبة الموهوبين.
17	تثير الوسائط المتعددة المحتوى التعليمي.
18	يخلو المحتوى التعليمي مما يثير التتعصب الديني أو العرقي أو الطائفي.
19	يراعي المحتوى التعليمي حقوق الملكية الفكرية وتوثيق المصادر المستخدمة.
20	يرخص المحتوى التعليمي برقاقة مفتوحة Creative Commons.
21	تدرج معلومات عن الجهة المنتجة لوحدة التعلم الرقمية للطلبة الموهوبين.



# معايير وحدة التعلم الرقمية للطلبة الموهوبين

نشاطات التعلم	
تتضمن وحدة التعلم الرقمية نشاطات تعلم تحقق هدف التعلم.	22
تتضمن وحدة التعلم الرقمية نشاطاً لمنتج إبداعي.	23
تنمي نشاطات التعلم مهارات التفكير الإبداعي عند الطالب الموهوب.	24
تنمي نشاطات التعلم بالتفاعلية.	25
تتضمن نشاطات التعلم مصادر للبحث والتعلم.	26
يتم تقديم التغذية الراجعة للطالب الموهوب بعد تنفيذه لنشاطات التعلم.	27
تثير التغذية الراجعة فضول الطالب الموهوب للتوسيع والتعمق في المحتوى الرقمي.	28
احتياجات المتعلمين	
تثير وحدة التعلم الرقمية دافعية الطالب الموهوب نحو التعلم.	29
تنمي وحدة التعلم الرقمية الدوافع الداخلية نحو الإنجاز عند الطالب الموهوب.	30
تنمي وحدة التعلم الرقمية الاحتياجات الشخصية للطالب الموهوب.	31
تراعي وحدة التعلم الرقمية التمايز بين الطلبة الموهوبين.	32
أساليب التقييم	
تتضمن وحدة التعلم الرقمية أسئلة لتقييم مدى تحقيق الطالب الموهوب للهدف التعليمي.	33
تنمي أسئلة التقييم مهارات التفكير العليا عند الطالب الموهوب.	34
تقديم وحدة التعلم الرقمية التغذية الراجعة للطالب الموهوب بعد تنفيذه للتقييم.	35



# معايير وحدة التعلم الرقمية للطلبة المهووبين

## ثانياً: المجال التقني

التشغيل والتنقل	
يمكن تشغيل وحدة التعلم الرقمية على الأجهزة المتنقلة والثابتة والهواتف الذكية.	36
يتم بسهولة الدخول والخروج من وإلى وحدة التعلم الرقمية.	37
يتم التنقل بسهولة بين أجزاء وحدة التعلم الرقمية.	38
التصميم	
تصمم شاشات وحدة التعلم الرقمية بشكل جذاب.	39
تناسق ألوان تصميم شاشات وحدة التعلم الرقمية.	40
الخطوط	
يتميز الخط في وحدة التعلم الرقمية بالوضوح.	41
يتم مراعاة الفروق بين أحجام العناوين الرئيسية والفرعية والمتن.	42
ترك مسافات مقبولة بين السطور.	43
يتبادر لون الخط عن لون الخلفية.	44
الصور	
تسهم الصور في تحقيق هدف التعلم.	45
تعبر الصور عن المحتوى التعليمي.	46
تكون الصور ذات جودة.	47



# معايير وحدة التعلم الرقمية للطلبة الموهوبين

الفيديو	
يسهم الفيديو في تحقيق هدف التعلم.	48
يراعي جودة الفيديو.	49
يراعي ألا تزيد مدة عرض الفيديو عن ٣ دقائق.	50
يتاح للطالب الموهوب التحكم في عرض الفيديو.	51
يتوفر زر للخروج من الفيديو.	52
يراعي توافر برامج تشغيل للفيديو.	53
الصوت	
يتنااسب الصوت مع المحتوى التعليمي.	54
يتاح للطالب الموهوب التحكم بالصوت.	55
يتزامن الصوت مع عناصر المحتوى التعليمي.	56
يتميز التعليق الصوتي بسلامة النطق ومخارج الحروف.	57



# معايير وحدة التعلم الرقمية لذوي صعوبات التعلم



# معايير وحدة التعلم الرقمية لذوي صعوبات التعلم

## أولاً: المجال التربوي

الرقم	المعيار	الأهداف التعليمية
1	تشتمل وحدة التعلم الرقمية لذوي صعوبات التعلم على هدف تعليمي محدد.	يتتوافق الهدف التعليمي مع الكفاية المحددة لذوي صعوبات التعلم.
2		يُصاغ الهدف التعليمي صياغة سلوكية صحيحة.
3		يتتسق المحتوى التعليمي مع الهدف التعليمي.
4		يجزأ المحتوى التعليمي إلى فقرات قصيرة متراقبة تحقق هدف التعلم.
5		يُصاغ المحتوى التعليمي في جمل قصيرة.
6		تكون لغة المحتوى التعليمي سهلة لذوي صعوبات التعلم.
7		يتضمن المحتوى التعليمي توضيحات وأمثلة تسهل عملية التعلم لذوي صعوبات التعلم.
8		يعرض المحتوى التعليمي بأساليب مختلفة كنص مقتروء ونص مسموع.
9		يعرض المحتوى التعليمي بأسلوب مشوق.
10		تثري الوسائل المتعددة المحتوى التعليمي لذوي صعوبات التعلم.
11		يخلو المحتوى التعليمي من الأخطاء العلمية.
12		يخلو المحتوى التعليمي من الأخطاء اللغوية.
13		يتضمن المحتوى التعليمي معلومات حديثة.
14		يساعد المحتوى التعليمي على تحقيق الكفايات لذوي صعوبات التعلم.
15		يخلو المحتوى التعليمي مما يثير التعصب الديني أو العرقي أو الطائفي.
16		يراعي المحتوى التعليمي حقوق الملكية الفكرية وتوثيق المصادر المستخدمة.
17		يرخص المحتوى التعليمي برخصة مفتوحة . Creative Commons
18		تدرج معلومات عن الجهة المنتجة لوحدة التعلم الرقمية لذوي صعوبات التعلم.
19		



# معايير وحدة التعلم الرقمية لذوي صعوبات التعلم

## أولاً: المجال التربوي

النشاطات العلاجية	
تتضمن وحدة التعلم الرقمية نشاطات علاجية لذوي صعوبات التعلم تحقق هدف التعلم.	20
تميز النشاطات العلاجية بالتفاعلية.	21
يصاغ النشاط العلاجي بأسلوب بسيط.	22
يركز النشاط العلاجي على مطلوب واحد فقط.	23
يراعي التدرج في مستوى النشاطات العلاجية من السهل إلى الصعب.	24
يتم تقديم التغذية الراجعة الفورية لذوي صعوبات التعلم بعد تنفيذ النشاط العلاجي.	25
احتياجات المتعلم	
تشير وحدة التعلم الرقمية دافعية ذوي صعوبات التعلم نحو التعلم.	26
تراعي وحدة التعلم الرقمية التمايز بين ذوي صعوبات التعلم.	27
أساليب التقييم	
تتضمن وحدة التعلم الرقمية أسئلة لتقييم مدى تحقيق ذوي صعوبات التعلم للهدف التعليمي.	28
يركز سؤال التقييم على مطلوب واحد فقط.	29
تصاغ أسئلة التقييم بعبارات بسيطة ومحددة.	30
يكون التقييم مستمراً خلال وحدة التعلم الرقمية.	31
يعطى ذوي صعوبات التعلم أكثر من فرصة لإعادة الإجابة.	32
يتم تقديم التغذية الراجعة الفورية لذوي صعوبات التعلم بعد تنفيذ التقييم.	33
تناسب مستوى التغذية الراجعة مع استجابة ذوي صعوبات التعلم.	34



# معايير وحدة التعلم الرقمية لذوي صعوبات التعلم

## ثانياً: المجال التقني

التشغيل والتنقل	
يمكن تشغيل وحدة التعلم الرقمية لذوي صعوبات التعلم على الأجهزة المتنقلة والثابتة والهواتف الذكية.	35
يتم بسهولة الدخول والخروج من وإلى وحدة التعلم الرقمية.	36
يتم التنقل بسهولة بين أجزاء وحدة التعلم الرقمية.	37
التصميم	
تصمم شاشات وحدة التعلم الرقمية لذوي صعوبات التعلم بشكل جذاب.	38
تعرض في كل شاشة جزئية تعليمية محددة.	39
تناسق ألوان تصميم شاشات وحدة التعلم الرقمية.	40
الخطوط	
يتميز الخط في وحدة التعلم الرقمية بالوضوح لذوي صعوبات التعلم.	41
يتم مراعاة الفروق بين أحجام العناوين الرئيسية والفرعية والمتن.	42
ترك مسافات مقبولة بين السطور.	43
يتباين لون الخط عن لون الخلفية.	44
الصور	
تسهم الصور في تحقيق هدف التعلم.	45
تعبر الصور عن المحتوى التعليمي.	46
تكون الصور ذات جودة.	47



## معايير وحدة التعلم الرقمية لذوي صعوبات التعلم

### ثانياً: المجال التقني

الفيديو	
يسهم الفيديو في تحقيق هدف التعلم.	48
يراعي جودة الفيديو.	49
يراعي ألا تزيد مدة عرض الفيديو عن ثلات دقائق.	50
يتاح لذوي صعوبات التعلم التحكم في عرض الفيديو.	51
يتوفر زر للخروج من الفيديو.	52
يراعي توافر برامج تشغيل للفيديو.	53
الصوت	
يتنااسب الصوت مع المحتوى التعليمي.	54
يتاح لذوي صعوبات التعلم التحكم بالصوت.	55
يتزامن الصوت مع عناصر المحتوى التعليمي.	56
يتميز التعليق الصوتي بسلامة النطق ومخارج الحروف.	57



## قائمة المصطلحات



# قائمة المصطلحات

الرقم	المصطلح	التعريف
1	الإنفوغرافيك Infographics	هو فن تحويل البيانات والمعلومات والمفاهيم المعقدة إلى صور ورسوم مشوقة، يمكن فهمها بسهولة ووضوح، دون الحاجة إلى قراءة الكثير من النصوص.
2	الاختبارات الرقمية Digital Quizzes	هي مجموعة من الأسئلة المتنوعة "اختيار متعدد، الصح والخطأ، التوصيل، الترتيب، إكمال الفراغ، وغيرها"، يتم تصميمها بواسطة إحدى الأدوات الرقمية، وتعمل على قياس مستوى أداء المتعلم وتصحيح آلياً.
3	البوابة التعليمية eduNET	هي نظام آلي طورته إدارة نظم المعلومات بوزارة التربية والتعليم؛ يسمح للمعلمين والطلبة وأولياء الأمور الاستفادة من مختلف الخدمات مثل: حلقات النقاش، المحتوى التعليمي الرقمي، المقررات الدراسية، الأنشطة والتطبيقات، وغيرها.
4	الرسومات التعليمية Educational Graphics	هي مواد بصرية تصمم لتوضيح المحتوى التعليمي وتبسيطه وإبراز تفاصيله ومساعدة المتعلم على تعلم المحتوى بسهولة.
5	الفيديو التعليمي Educational Video	هو مجموعة من اللقطات المشاهد المصورة تُجمع في مقطع قصير بحيث تؤدي إلى تحقيق هدف تعليمي معين.
6	القصة الرقمية Digital Storytelling	هي فيلم قصير يدور حول حدث أو شخص أو مكان، وفقاً لسيناريو قصة واقعية أو خيالية، ويتم فيها دمج الوسائل المتعددة مثل الرسوم، الصوت، الفيديو، وغيرها لتحقيق أهداف تعليمية محددة.



# قائمة المصطلحات

التعريف	المصطلح	الرقم
هو متغير كمي أو نوعي قابل للملاحظة والقياس وعلامة دالة على تحقق المعيار.	المؤشر Indicator	7
هو مرجع يستند إليه للحكم على جودة المنتج.	المعيار Standard	8
هو مجموعة من صفحات Web مرتبطة بعضها البعض، وتحتوى على مواد تعليمية تعزز عملية التعلم، ويمكن الوصول إليها عبر الانترنت من خلال الهواتف النقالة.	الموقع التعليمي Educational Website	9
المختبرات الافتراضية هي بيئة تفاعلية يتم فيها إجراء التجارب العلمية بشكل يحاكي التجربة الحقيقية، حيث إنها تعوض النقص في الإمكانيات المخبرية الحقيقية، وتُمكِّن المتعلم من تنفيذ التجارب الخطرة أو ذات التكلفة العالية أو التي تتطلب وقتاً بأمان وبمرونة وبسهولة.	تجارب المختبرات الافتراضية Virtual Labs	10



## قائمة المصطلحات

التعريف	المصطلح	الرقم
هو مبادرة لمجموعة بحوث المحتوى الإلكتروني بمشروع جلالة الملك حمد لمدارس المستقبل؛ يهدف إلى نشر إنتاج المدارس المتميّز والمعتمد من المحتوى التعليمي الرقمي.	موقع مكتبي الرقمية	11
هي محتوى تعليمي رقمي يتم تصميمه لتحقيق هدف تعليمي معين، ويمكن إعادة استخدامه في مواقف تعليمية مختلفة.	وحدة التعلم الرقمية Digital Learning Object	12
هي محتوى تعليمي رقمي يتم تصميمه لتحقيق هدف تعليمي معين للطلبة ذوي صعوبات التعلم، ويمكن إعادة استخدامه في مواقف تعليمية مختلفة، والطلبة ذوي صعوبات التعلم هم الذين لديهم اضطرابات ملحوظة في واحدة أو أكثر من العمليات العقلية الأساسية، المتضمنة في فهم اللغة أو استخدامها شفهياً أو كتابياً، أو الهجاء، أو الحساب، أو التفكير.	وحدة التعلم الرقمية لذوي صعوبات التعلم Digital Learning Object For Learning Disabilities	13
هي محتوى تعليمي رقمي يتم تصميمه لتحقيق هدف تعليمي معين للطلبة الموهوبين، ويمكن إعادة استخدامه في مواقف تعليمية مختلفة، والطلبة الموهوبون هم الطلبة الذين يملكون قدرات وإمكانيات غير عادية تبدو في أدائهم العالية المتميزة في المجال الأكاديمي أو في مجالات أخرى.	وحدة التعلم الرقمية للطلبة الموهوبين Digital Learning Object For Gifted Students	14



# المراجع



## المراجع العربية

- النعيمي، أمل. (٢٠١٦). تصميم بيئة للتعلم المدمج وأثره في تمية الإدراك لتلميذات صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية الدراسات العليا، جامعة الخليج العربي، المنامة، مملكة البحرين.
- جلوب، سمير. (٢٠٠٧). الوسائل التعليمية. مكة المكرمة: دار خالد اللحياني للنشر والتوزيع.
- دليل معايير إنتاج المحتوى التعليمي الرقمي. (٢٠١٥). مملكة البحرين: وزارة التربية والتعليم.
- شحاته، نشوى. (٢٠١٤). تصميم استراتيجية تعليمية مقترحة عبر الويب في ضوء نموذج أبعاد التعلم لتنمية مهارات تطوير القصص الرقمية التعليمية والاتجاه نحوها. مجلة تكنولوجيا التعليم- جمهورية مصر العربية، مج ٢٤، ع ٢٤، ٢٣١-٢٩٢.
- عبدالله، أمانى. الاختبارات الإلكترونية. تاريخ الاستخراج ١٤ فبراير ٢٠١٨، من موقع جامعة المجمعة:  
<https://faculty.mu.edu.sa/aabdalla>
- عثمان، جيلان. (٢٠١٤). فاعلية أنماط استخدام معمل افتراضي مقترن في تمية التحصيل وبعض عمليات العلم في مادة العلوم لدى تلميذ المرحلة الإعدادية. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية، جامعة الإسكندرية، جمهورية مصر العربية.
- محمد، هايدى. المعايير العامة لتصميم الرسوم التعليمية. تاريخ الاستخراج ١٥ أبريل ٢٠١٨، من موقع Haidy Mohamed Blog  
<https://haidymohamed.wordpress.com>
- وثيقة برنامج رعاية الطلبة المتفوقين والموهوبين في المدارس الحكومية. (٢٠١٢). مملكة البحرين: وزارة التربية والتعليم.

## المراجع الأجنبية

- Gorghiu, L.M. (٢٠١٤). Crocodile Chemistry - An Easy Way Of Teaching. Virtual Community Collaborating Space for Science Education. ١٥٧ - ١٤٦.
- Graphic Design- Principles of Design. Retrieved Augusut ٢٠١٨ ,١٩, from Wiki Books Website: [https://en.wikibooks.org/wiki/Graphic\\_Design/Principles\\_of\\_Design](https://en.wikibooks.org/wiki/Graphic_Design/Principles_of_Design)
- ISTE Standards For Students. (٢٠١٦). Retrieved January ٢٠١٨ ,٩, from International Society for Technology in Education Website:  
<https://www.iste.org/standards/for-students>
- Learning Disabilities. (٢٠١٦). Retrieved September ٢٠١٨ ,١٨, from National Joint Committee on Learning Disabilities Website:  
<https://njcld.org>
- Web Development Standards: Technical requirements and specifications. (٢٠١٦). Retrieved July ٢٠١٨ ,١٨, from: <https://www.ocio.gov.nl.ca/ocio/itresources/OCIOWeb-StandardsforGNLWebsites.pdf>

الدليل الإسترشادي  
لإنتاج المحتوى التعليمي الرقمي

