جامعة العربي بن مهيدي – أم البواقي-
كلية العلوم الاجتماعية والانسانية
قسم العلوم الاجتماعية

السنة الجامعية: 2025 – 2026
المستوى: أولى ماستر.
التخصص:علم النفس التربوي
المدة: ساعة ونصف

يوم : 2026/05./14

الإجابة النموذجية لامتحان السداسي الثاني الدورة العادية في مادة: الوسائط البيداغوجية

السؤال الأول: (04نقاط)

1) تعريف الحمل المعرفي: هو مقدار الجهد الذهني الذي يبذله المتعلم لمعالجة المعلومات أثناء التعلم .وهو يشبه "الوزن العقلي" الذي تحمله الذاكرة العاملة عند التعامل مع معلومات جديدة. 1ن
2) التلعيب (**Gamification**) :هو توظيف عناصر وأساليب اللعب، مثل النقاط والشارات والمستويات ولوحات الصدارة، داخل البيئات التعليمية التقليدية بهدف زيادة دافعية المتعلمين وتشجيعهم على المشاركة الفعالة وتحسين التفاعل مع التعلم، دون تحويل المحتوى التعليمي إلى لعبة كاملة 1ن.
3) الواقع الافتراضي**VR: (Virtual Reality)** بيئة رقمية ثلاثية الأبعاد تحاكي الواقع بشكل كامل، حيث يتمكن المتعلم من التفاعل مع عناصرها بشكل مباشر، مما يولد شعورا بالوجود داخل البيئة التعليمية 1ن .
4) الواقع المعزز **AR:(Augmented Reality)** تقنية تضيف عناصر رقمية إلى البيئة الواقعية؛ مما يتيح للمتعلمين التفاعل مع المعلومات بشكل ملموس ومباشر دون الانفصال عن الواقع الفعلي. 1ن

السؤال الثاني: (06 نقاط)

في ضوء نظرية الحمل المعرفي،تعد مبادئ تصميم الوسائط البيداغوجية من الأسس المهمة التي تساعد على تحسين التعلم وتقليل العبء المعرفي لدى المتعلمين، لأنها تراعي محدودية الذاكرة العاملة وكيفية معالجة المعلومات. ومن أهم هذه المبادئ:

1) مبدأ التماسك: يقوم هذا المبدأ على حذف كل العناصر غير الضرورية داخل الوسائط التعليمية، مثل الصور الزخرفية، الموسيقى غير المرتبطة بالمحتوى، أو المعلومات الجانبية غير المهمة. ويهدف ذلك إلى تقليل تشتيت انتباه المتعلم، لأن كثرة العناصر الزائدة تؤدي إلى استنزاف موارده المعرفية؛ لذلك فإن تقديم محتوى بسيط ومركز يساعد المتعلم على التركيز على المعلومات الأساسية وفهمها بشكل أفضل، مما يقلل الحمل المعرفي الخارجي ويحسن جودة التعلم.1.5 ن

2) مبدأ الإشارة : ينص هذا المبدأ على ضرورة إبراز المعلومات المهمة داخل الوسائط التعليمية باستعمال وسائل مثل الألوان، الأسهم، الخط العريض، أو الترقيم. ويستند هذا المبدأ إلى توجيه الانتباه الإدراكي، حيث تساعد الإشارات البصرية المتعلم على التعرف بسرعة على الأفكار الأساسية وتنظيم المعلومات وربطها ببعضها، كما تقلل هذه الإشارات من الجهد الذهني المبذول في البحث عن المعلومات المهمة، مما يسهل الفهم والاستيعاب1.5 ن.

3) مبدأ التقارب المكاني: يقضي هذا المبدأ بضرورة وضع النصوص والرسوم أو الشروحات المرتبطة بالقرب من بعضها البعض، مثل وضع أسماء أجزاء الشكل داخل الرسم نفسه بدل وضعها في مكان منفصل، ويساعد ذلك المتعلم على الربط المباشر بين النص والصورة دون الحاجة إلى التنقل بين مصادر مختلفة للمعلومات؛ مما يقلل التشتت ويخفف العبء المعرفي. وبالتالي يصبح التعلم أكثر وضوحا وسهولة.1.5 ن

4) مبدأ التجزئة: يقوم هذا المبدأ على تقسيم المحتوى التعليمي إلى أجزاء صغيرة ومتسلسلة بدلا من تقديمه دفعة واحدة، خاصة في الفيديوهات والعروض التعليمية. ويساعد هذا التقسيم المتعلم على معالجة كل جزء وفهمه تدريجيا، لأن الذاكرة العاملة لا تستطيع استيعاب كمية كبيرة من المعلومات في وقت واحد، كما يسمح للمتعلم بالتعلم حسب سرعته الخاصة، مما يزيد التركيز ويقلل الإرهاق الذهني.1.5 ن

السؤال الثالث: (05نقاط)

أسهمت الوسائط التفاعلية في إحداث تحول نوعي في مفهوم الدافعية داخل العملية التعليمية، حيث لم يعد دورها يقتصر على تشجيع المتعلم وتحفيزه فقط، بل أصبحت تسهم في إعادة بناء طبيعة الدافعية نفسها بطريقة أعمق وأكثر فاعلية. ويتضح ذلك من خلال عدة جوانب:

1) التحول من الدافعية الخارجية إلى الدافعية الداخلية: أتاحت الوسائط التفاعلية بيئات تعليمية قائمة على الاستكشاف والتجريب والمشاركة، مما جعل المتعلم يتعلم بدافع الاهتمام والرغبة الذاتية في الفهم، وليس فقط من أجل الحصول على درجات أو مكافآت خارجية؛ وبذلك أصبح التعلم أكثر متعة وارتباطا بحاجات المتعلم وميوله.1 ن
2) تعزيز الكفاءة الذاتية: توفر الوسائط التفاعلية تغذية راجعة فورية وإمكانية التعلم الذاتي، مما يساعد المتعلم على معرفة أخطائه وتصحيحها مباشرة. وهذا يولد لديه شعورا بالقدرة على النجاح والإنجاز، ويعزز ثقته بنفسه وإيمانه بكفاءته في التعلم.1ن
3) تنمية دافعية الإنجاز: تعتمد العديد من الوسائط التفاعلية على التحديات والمراحل والمستويات، وهو ما يدفع المتعلم إلى الاستمرار في التعلم وتحقيق أهداف تعليمية متتالية، كما يشعر المتعلم بالرغبة في التفوق وتجاوز الصعوبات؛ مما يقوي لديه دافعية الإنجاز.1ن
4) تعميق المعالجة المعرفية : تفرض الأنشطة التفاعلية على المتعلم التفكير والتحليل واتخاذ القرار بدلا من الاكتفاء بالتلقي السلبي للمعلومات، كما تساعده على ربط المعارف الجديدة بخبراته السابقة؛ مما يؤدي إلى بناء فهم أعمق وأكثر استيعابا للمحتوى التعليمي1ن .
5) تنمية الدافعية الاجتماعية: وفرت البيئات الرقمية التفاعلية فرصا للتعلم التعاوني والتواصل مع الآخرين، مما يعزز الشعور بالانتماء والمشاركة. وهذا يولد لدى المتعلم دافعية قائمة على التفاعل الاجتماعي وتبادل الخبرات مع زملائه.1ن

السؤال الرابع: (05نقاط)

تسهم المعايير البيداغوجية في ضمان فعالية الوسائط السمعية والبصرية التعليمية، لأنها تجعلها أكثر قدرة على تحقيق الأهداف التعليمية وتسهيل الفهم والاستيعاب لدى المتعلمين؛ فالوسائط التعليمية الناجحة لا تعتمد فقط على الجوانب التقنية أو الجمالية، بل على احترام الأسس التربوية والمعرفية. ويتضح ذلك من خلال ما يلي:

1) تحديد الأهداف التعليمية : يساعد تحديد الأهداف التعليمية على توجيه تصميم الوسائط نحو نتائج واضحة، سواء كانت معرفية أو وجدانية أو سلوكية. فمثلا: عند إعداد فيديو تعليمي حول الجهاز الهضمي، يجب تحديد ما إذا كان الهدف هو التعرف على أعضاء الجهاز الهضمي أو فهم وظيفة كل عضو. وهذا يجعل المحتوى أكثر تنظيما ووضوحا. 1 ن
2) ملائمة خصائص المتعلمين: تزداد فعالية الوسائط عندما تراعي عمر المتعلمين ومستواهم المعرفي والفروق الفردية بينهم. فمثلا يختلف تصميم فيديو موجه للأطفال في المرحلة الابتدائية عن فيديو موجه لطلبة الجامعة من حيث اللغة وطريقة العرض والرسوم المستخدمة.0.5 ن
3) تنظيم المحتوى وتسلسله : يعتمد التعلم الفعال على تقديم المعلومات بشكل تدريجي، من البسيط إلى المركب ومن العام إلى الخاص. فمثلا في درس الجهاز الهضمي يتم أولا التعريف بالأعضاء الرئيسية، ثم شرح وظيفة كل عضو، وبعدها توضيح مسار عملية الهضم 0.5 ن.
4) التكامل بين الصوت والصورة: يسهم التكامل بين القناتين السمعية والبصرية في تعزيز الفهم وترسيخ المعلومات. فمثلا: أثناء شرح عملية الهضم، يتم عرض حركة الطعام داخل الجهاز الهضمي بالصورة مع شرح صوتي متزامن، مما يساعد على الفهم السريع 0.5 ن.

5) الاقتصاد في استخدام المؤثرات: يساعد تجنب المؤثرات الكثيرة والزخارف غير الضرورية على الحفاظ على تركيز المتعلم وتقليل الحمل المعرفي. فمثلا: استخدام رسوم واضحة وألوان بسيطة يكون أكثر فاعلية من إضافة مؤثرات مشتتة لا تخدم الهدف التعليمي0.5 ن.

6) التفاعل والتغذية الراجعة: تزداد فعالية الوسائط عندما تسمح بمشاركة المتعلم من خلال الأسئلة والأنشطة والتغذية الراجعة الفورية. فمثلا :بعد شرح الدرس يمكن عرض سؤال تفاعلي حول وظيفة المعدة مع تصحيح فوري للإجابة0.5 ن.

7) وضوح الرسالة التعليمية: يساعد التركيز على فكرة واحدة في كل جزء من الدرس على تجنب التشويش والحشو. فمثلا: تخصيص جزء لشرح وظيفة المعدة فقط ثم الانتقال إلى الأمعاء يجعل التعلم أكثر وضوحا 0.5 ن.

8) الجودة التقنية والإخراج: تؤثر جودة الصوت والصورة بشكل كبير في نجاح الوسائط التعليمية. فمثلا: وضوح الصور التشريحية والصوت النقي يساعدان المتعلم على متابعة الشرح بسهولة. 0.5 ن

9) التحكم في الزمن التعليمي: يساعد تقسيم المحتوى إلى وحدات قصيرة على الحفاظ على تركيز المتعلم وتقليل الإرهاق الذهني. فمثلا: تقسيم درس الجهاز الهضمي إلى مقاطع قصيرة لكل عضو يكون أكثر فعالية من فيديو طويل يعرض كل المعلومات دفعة واحدة.0.5 ن

اسم ولقب الأستاذ

أ.د وسيلة زروالي

بالتوفيق