

יישומי מחשב 2- כלים ללמידה מתוקשבת

مرشد المعلم – تطبيقات الحاسوب

لمسار 10-12 سنة تعليمية

أدوات التّعلم الرّقمي

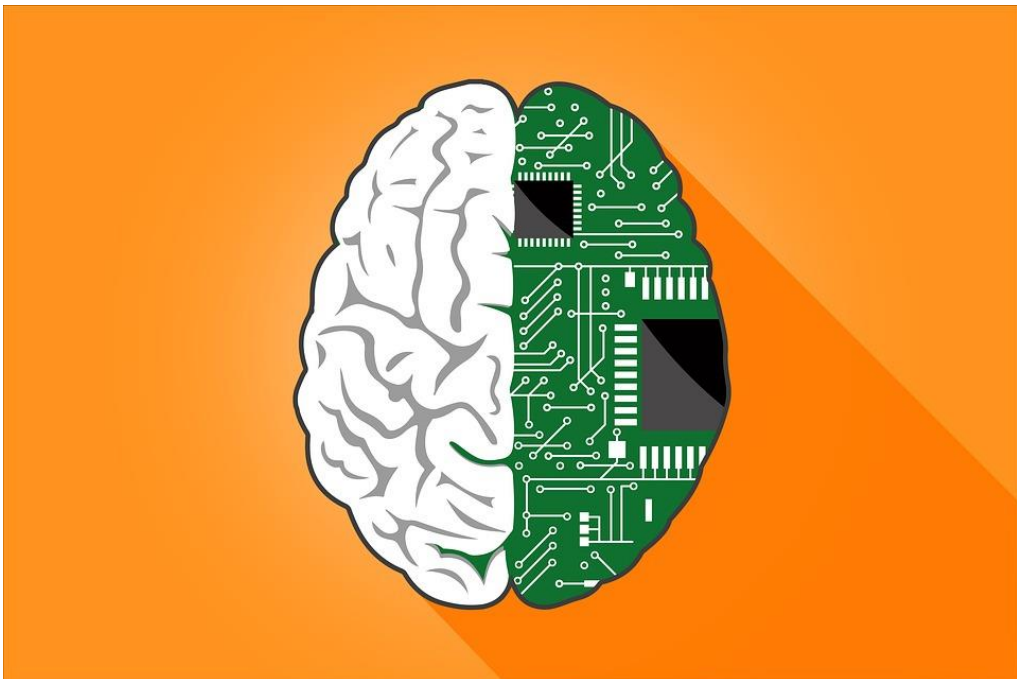
المحوسب

الوحدة 2

كتابة: ركيقت هاميري شابيرو

## الفهرس

3	الفكرة المركزية من البرنامج
8	البرنامج التعليمي – جدول مُرَكِّز
9	طرائق التقييم
11	الوحدة 1 – أدوات التعلّم الشخصي والجماعيّ
18	الوحدة 2 – أدوات عرض الموادّ التعليمية
24	الوحدة 3 – أدوات البحث في جوجل
26	الوحدة 4 – أداة البحث والمِلاحة
31	الوحدة 5 - جوجل كأداة للتعلّم المشترك
37	الوحدة 6 – مخازن المعلومات المجانية



## الفكرة المركزية من البرنامج

نرحب بالمشاركين في البرنامج الجديد - الوحدة الثانية من تطبيقات الحاسوب:

### أدوات التعلّم المحوسب

الفكرة الموجهة في هذا البرنامج هي إكساب تلاميذنا مهارات رقمية، نحن بحاجة إليها في العالم الذي نعيش فيه.

المستقبل هنا! في الماضي درّس المعلم تلاميذه كيف يستعملون المسطرة أو القاموس أو الآلة الحاسبة. وظيفته اليوم هي تعليم تلاميذه استعمال الأدوات الرقمية لغرض إعدادهم ليكونوا مواطنين محوسبين في هذا العالم.

في هذا البرنامج نتعرّف ونتعلّم:

- أدوات للتعلّم الشخصي والجماعي: أدوات من شأنها المساهمة في عملية التعلّم، ومراجعة المادة، وتلخيص المواد، وحفظ المواد، والتعلّم الفعّال.
- أدوات لعرض معلومات لاستخدامها لتنفيذ مهام مختلفة.
- أدوات للتعلّم المشترك وللبحث وللتفتيش عن معلومات.

### ما العلاقة بين التعلّم المحوسب وسيرورة التعلّم في "هيا"؟

تلاميذنا بحاجة إلى توجيه في عملية تعلّمهم - وكما قيل، اقتباس من الإنكليزية: "أعط سمكة لشخص، يسدّ بها جوعه ليوم واحد؛ علّمه صيد السمك، فسيشبع طيلة حياته".

وفعلاً، "نريد تعليم أولادنا صيد السمك"، لا بل أكثر من هذا، فنحن نأمل أن يتمكّنوا من بناء صنّارتهم بشكل مستقلّ.

بإمكان الأدوات الرقمية في تطبيقات الحاسوب المساهمة في سيرورة التعلّم في جميع المسارات، سواءً أكانت شخصية أم جماعية.

وكما تعرفون، ففي مواضيع المسارات 8-10 سنوات تعليمية، فبالإضافة إلى الامتحانات، يتوجّب على التلاميذ إعداد منتج كجزء من التقييم البديل. التعلّم على الأدوات الرقمية من شأنه إضفاء تنوع على طرائق التعلّم، وطرائق جمع المعلومات وعرضها.

تلاميذ "هيا" الذين يتعلّمون في مسار 12 سنة تعليمية، (المسار العادي)، تُطلّب منهم كتابة مهمّة في موضوع المدنيّات، وعمل في موضوع شخصي، أو تعلّم البحث في

مجال الجغرافيا. إنَّ التَّعرّف على الأدوات الرّقميّة في البحث، وعرض المعلومات، والمشاركة والتّنظيم، سيساهم بشكل كبير في تحسين عمل التّلاميذ.

بالرّغم من أنّ تلاميذنا - على ما يبدو - قد وُلدوا وبحوزتهم هواتف ذكيّة، إلاّ أنّ هنالك الكثير من الوسائل التّكنولوجيّة التي لا يعرفونها، ووظيفتنا هي توجيههم إلى هذه المجالات.

فيما يلي مقطعٌ من كتيّب أصدرته وزارة التّربية والتّعليم، يتطرّق إلى موضوع التّنوّر الرّقمي.

يوضّح النّص أهميّة الأمور، ويحدّد تعريفاتٍ مختلفة. في نهاية المقطع يوجد رابط للكتيّب الكامل.



يتميّز القرن الـ21 بتأثيرات بعيدة المدى للتّكنولوجيا الرّقميّة على وسائل الاتّصال، وعلى التّعبير، وعلى التّنظيم والإبداع لكلّ شخص. من خلال استخدام الأدوات الرّقميّة على مستوى الفرد، يُلقِي بظلاله على البيئية القريبة والبعيدة في جميع مجالات الحياة.

غيّرت التّكنولوجيا الطّرائق التي نبحثُ بواسطتها عن المعلومات وننظّمها وننتجها

وننشُرُها؛ والتي بواسطتها نوّسّ العلاقات الاجتماعيّة ونحافظ عليها؛ وبواسطتها نحصل على خدمات المواطن من الدّولة، ونُشارك في اتّخاذ القرارات المصيريّة؛ وبواسطتها نتعلّم مع شركاء آخرين ونعمل معهم، بغضّ النّظر عن البُعد أو النّقافة؛ وبواسطتها نوثّر ونشارك بصورة فعّالة في المجتمع العالميّ الغنيّ بالتّكنولوجيا.

للتّكنولوجيا تأثيرات عديدة على التّربية على المستوى العالميّ، وعلينا كمعلّمين تقليص الفجوات الموجودة من خلال استخدام مهارات متيسّرة للاندماج في حياة العصر الرّقمي.

في الماضي، كان الاعتقاد السائد أنّ "المولودين الرّقميين" (digital native) الذين خرجوا إلى العالم مُشبعين بالتّكنولوجيا، يطورون مهارات رقميّة بالفطرة، بشكل مشابه لاكتساب لغة الأمّ. إلاّ بعض الباحثين في هذا المجال، في عصرنا الحاضر، يقترحون التّمييز بين المستويات المختلفة للمهارات الرّقميّة، والتي تُنسبُ إلى "المتعلّمين الرّقميين".

אֻצְףּ אֶלַי זֶלֶק, אֲנִי הֵנָּה לֶקְוֵה בֵּין הַמְּתַלְמְּדִים מִן כְּלָל אִסְתְּהָלָק הַמַּעֲלֹמָת בְּאֻסְטָה  
הָאֲדָוָת הַרְּקֻמִּיָּה, וּבֵין אֲוֵלֶיךָ הַאֲדִין בְּאִיזָפָה אֶלַי אִסְתְּהָלָק הַמַּעֲלֹמָת, מֵהֵם יִשָּׂרְקֹן  
בִּי אִינְתָּאָהָ, וַיִּבָּדְרוֹן וַיִּסָּהֲמוֹן בְּבוֹרָה כָּמֹלֶה בִּי הַחַיֵּז הַרְּקֻמִּי.

הַהַדְפָּה מִן הַבְּרֻנָּה הַתְּלִמִּיָּה הַזֶּה, הוּא חֶסֶר הַקְּוֵה הַרְּקֻמִּיָּה הַקָּאָמֶה בֵּין "הַמְּסְתַחֲדָם  
הַמְּסְתְּהֵלֶק" וּבֵין "הַמְּסְתַחֲדָם הַמְּנִיחַ".

בִּי אִיִּרְאֵל, תִּפְרַח וְזָרָה הַתְּרִבִּיָּה וְהַתְּלִמִּים (מִנְדָּה 2001) "בְּרֻנָּה מֵלֵאָמֶה הַתְּרִבִּיָּה  
לְהַקְּרָן הַ21", לְתָהִיל חֶרֶיבִיָּהָ לְהַעֲמֵל וְלְהַתְּלֵם וְלְהַעֲשֵׂה בִּי בֵּינֵהּ מְחֻסְבֵּה בִּי הָעֶסֶר  
הַרְּקֻמִּי. יִפְרַח הַבְּרֻנָּה 3 מְגָלָת:

- הַמְּדֻרָה כְּמֻנְטָמֶה מְחֻסְבֵּה.
- תְּחִסִּין סִירוֹרָת הַתְּלִמִּים-הַתְּלֵם-הַתְּקִיבִים.
- תְּפֻוּר תְּנֹר תִּכְנֹלֹגִי וְרֻקֻמִּי.

יִרְוֹךְ הַבְּרֻנָּה לְמֵהָרָת מְטֻלֹבֶה בִּי הַקְּרָן הַ21, בִּי בֵּינֵהּ גְּנִיָּה בְּאֻסְטָל הַתְּכְנֹלֹגִיָּה  
כְּאִיבְדָּע וְהַתְּגִידִים, וְהַתְּפִקִיר הַנָּאֻדִים, וְהַתְּלֵם הַזָּאֲתִי, וְחֶלֶל הַקְּצָאִיָּה, וְאִתְּחָד הַקְּרָרָת  
וְהָעֲמֵל זְמַן תָּאֻקֵּם.



المهارات التي تم اختيارها لهذا البرنامج:

**تنوّر التكنولوجيا المحوسبة** – القدرة على استخدام حكيم ومتنوّع للوسائل الرقمية للتعلّم والعمل وللعيش كمواطن رقمي. المواطن الرقمي الماهر بإمكانه حلّ مشكلات في بيئة رقمية، واستغلال أفضليّات الأدوات الرقمية، لا بل إظهار وعي كافٍ لأخطار هذه الأدوات ومحدوديّتها.

**تنوّر الوسط الرقمي** – القدرة على تحديد الموقع، والنّقد، وإدراك معلومات لمخطّطات بيانية ديناميّة وفهمها، ومواقع الإنترنت، والأفلام القصيرة، والصّور الرقمية، والمحاكيّات، والمباريات، وألعاب الحاسوب، وغير ذلك. ينشُر المبتكر نتاجه المرئيّ في وسائل الإعلام الرقمية مثلاً: في المواقع، وفي المدوّنات، وفي قنوات اليوتيوب. المتعلّم الذي ينكشف على وسائل البيئة الرقمية مُدركٌ لتأثير المناورات المختلفة على أحاسيسه، فيفعل رقابة ذاتية لمواجهةها. بما أنّ الجزء الأكبر من المعلومات الموجودة في البيئة الرقمية هو مرئيّ، فإنّ تحقيق السيطرة على الأمور المرئية وتطوير أسلوب ناقد تجاهها، هو أمرٌ في غاية الأهميّة لمستهلكي المعلومات ومُنْتجِها.

**التعاون والمشاركة في البيئة الرقمية** – القدرة على التعاون مع شركاء بعيدين من خلال السيطرة على أدوات هادفة متنوّعة، من شأنها تسهيل مهامّ الكتابة المشتركة (مثلاً: مدوّنة، ويكي، Office online). يتجلّى العمل المشترك عندما نكون قادرين على إنشاء علاقات مع شركاء بسهولة، وإيجاد أطراف مهتمّة، وأهداف مشتركة لخلق العلاقة معهم- وكلّ هذا من خلال استخدام منظومات اتّصال متنوّعة اجتماعية في بيئة رقمية. التّحكّم والسيطرة على مهارات الخلق، وتطوير وصيانة علاقات عمل مشتركة في البيئة المحوسبة، هي كلّها حاجاتٌ ضرورية في منظومة العمل العالمية.

**تنوّر المعلومات في البيئة الرقمية** (أن تعرف كيف تبحث في عصر تعاظّم المعلومات) – تساهم أدوات رقمية متنوّعة في تطبيق متكامل لسيرورة معلوماتية، وتشمل خمس مراحل:

1. تشخيص الحاجة إلى المعلومات.
2. تحديد المعلومات وإيجادها.
3. تقييم المعلومات.
4. معالجة المعلومات ودمجها في المُنْتَج.
5. إشهار المُنْتَج المعلوماتي.

تتمحور الوحدة التعليمية الثانية من هذا البرنامج التعليمي، حول حصر مواقع المعلومات وإيجادها، ومعالجة المعلومات ودمجها في المُنْتَج، ونشر نتاج المعلومات. (سيتمّ تدريس المركّبات الأخرى في برامج أخرى)

إنّ تنوّر القراءة والكتابة في بيئة رقمية (لم يعد مجرد ورقة وقلم رصاص).

יִתְלַב תְּנוֹר הַקְרֵאָה וְהַכְּתָבָה בִּיְבִיטָה רִמְיִית הַקְרֵאָה, וְהִינְתָּח, וְהַמְשָׂרָכָה בִּי נִסְּ  
פִּאֻק מִתְשַׁעֵב רִמְיִי, וּמִתְעַדֵּד הַרְוֵאֵב, בְּתַפְעָלוֹת תְּבִאֲדִלִיית וּמִתְעַדֵּדָה וְסִאֵל הַאֲתָסָל.  
יִסְתַּחַד הַמִּתְנוֹר אֲהֵזָה רִמְיִית מִתְעַדֵּדָה הַתְּפִיבִיקָת לְעִרֻס הַקְרֵאָה וְהִינְתָּח נִסְּ, מוֹגֵה מִן  
קִיֵּל נִסְּ רִמְיִי זִי רִוֵּאֵב, וְיִשְׁכֵּל נִסְּא מִתְעַדֵּדָה וְסִאֵל הַאֲתָסָל בִּי מִן חֵלָל אֲדוֹת  
רִמְיִית מִנְּאִסֵּב, וְיַחְוֵל עִרוּסָא מִחְלָפָה לְנִסְּ אִלֵּי אֲשָׁכָל עִרוּס מִרְגוּב בִּיבָה,  
וְיִדְיֵר סִיגָא מִחְלָפָה לְנִסְּ הַרִמְיִי, וְיִלָּאֵם שֵׁכֵל הַכְּתָבָה לְמִרְסֵל אֵלֵיבֵם, וְיִחְרַג אֵילָנָא  
רִמְיִיא.



הַנִּסְּ מִנְּקוֹל עֵן **"הַתְּנוֹר הַתְּכְנֹלוֹגִית הַרִמְיִית"** תְּפִיבֵות כְּפֵאוֹת וּמַעֲרָפָה מְטוּבָה לְמִתְעַלֵּם  
בִּי הַקְרֵן ה־21, וְזָרָה הַתְּרִבִיית וְהַתְּעִלִּים.

## البرنامج التعلیمی - أدوات التعلّم المحسب

الموضوع	المضامين الأساسية	عدد الساعات	التقييم
<b>الوحدة 1</b> أدوات التعلّم الشخصي والجماعي قُبيل الامتحان	بناء ألعاب معلومات عامة بواسطة Playbuzz triventy ، kahoot إعداد مخزن لمصطلحات بواسطة Quizlet للتوسّع: Grammarly – a better way to write	10	15% تقييم داخلي من قِبيل المعلم (إعداد مخزن من 8-10 مصطلحات لموضوع تم اختياره، أو إعداد لعبة معلومات عامة 5-8 أسئلة في موضوع نختاره)
<b>الوحدة 2</b> أدوات عرض المواد التعليمية	شعار (إعلان) رقمي - Smore ، ، canva ، Piktochart Befunky ، Typographyeditor معرض رقمي - Artsteps إعداد أفلام قصيرة - Biteable ، Powtoon (التعليمات في موقع هيللا)	6-8	15% تقييم داخلي من قِبيل المعلم (إعداد شعار (إعلان) في موضوع تعليمي نختاره، أو إعداد فيلم قصير مع ملاحظات/أسئلة مبنية في جسم الفيلم القصير)
<b>الوحدة 3</b> أداة البحث والتوجيه	بحث في مواقع، وتخطيط رحلات بواسطة Google earth توجيه وبناء مسار بواسطة Google map	10	70% امتحان تطبيقي خارجي (يُطلب إعداد وثيقة مشتركة بواسطة چوجل سلايد أو چوجل دوکس وتشمل: مسارًا للرحلة في مدينة كبيرة من العالم.
<b>الوحدة 4</b> أداة لمشاركة المعلومات وحفظها	Google drive, google docs, google sheets, google slides, google forms	10	توصية لزيارة متحف في المدينة التي تم اختيارها. بناء استمارة - Goolge form معدة للسائح عن المسار والمتحف).
<b>الوحدة 5</b> مخازن المعلومات المجانية	Art and culture by google توسّع: Google books	5	
<b>الوحدة 6</b> أداة لإشهار المعلومات ونشرها	توسّع: قناة يوتيوب، بناء موقع Google site، مدونة	2	



## طرائق التقييم

### يشمل البرنامج 6 وحدات تعليمية

- أ. أدوات التعلّم الشخصي والجماعي.
- ب. أدوات عرض الموادّ التعليمية.
- ج. أداة البحث والتّوجيه.
- د. أداة مشاركة وأدوات لحفظ المعلومات.
- هـ. مخازن مثنوية مجانية للمعلومات.
- و. وحدة توسّع: أدوات لإشهار المعلومات ونشرها.

### طريقة التقييم في البرنامج:

**30% تقييم داخلي** يتم تنفيذها من قبل المعلم عن المضامين التي تُدرّس في الوحدات 1 و 2.

يمنح التقييم الداخلي المتعلّم أدوات عملية بشكل يُتيح الرّبط بين أدوات لتعليمها في برنامج هيليا بصورة عملية. يتم استخدام جزء من الوحدات التعليمية من برنامج التّعليم لأحد مواضيع التّدریس للتلميذة، وإعداد أدوات تدريسية، والتكرار، وتعزيز الذاكرة عن هذه المضامين.

### أ. 15% مهمة تقييم في نهاية الوحدة التعليمية الأولى على المتعلّم إعداد:

1. لعبة معلومات عامة من 5-8 أسئلة على الأقلّ عن موضوع يتعلّمه في أحد مجالات التّخصص (مثلاً: التاريخ، والمدنيّات، والجغرافيا، والدين، وما شابه ذلك). على المتعلّم اختيار أداة للعبة من ضمن الأدوات التي تعلّمها.
2. مخزن كلمات (باللغة الإنكليزية أو أية لغة أجنبية أخرى) أو قاموس مصطلحات يشمل 8-10 مصطلحات على الأقلّ في "كوبز لايت". وتؤخّد المضامين من دراسته للمواضيع التي يتعلّمها (مثل: اللغة الإنكليزية، والعربية، والتاريخ، والمدنيّات، والجغرافيا، والدين، وما شابه ذلك).

### ب. 15% مهمة تقييم في نهاية الوحدة التعليمية الثانية، على المتعلّم إعداد:

1. فيلم قصير/شعار رقمي لعرض موضوع يتعلّمه. يؤخّد المضمون من أحد المواضيع التي يتعلّمها (مثل: اللغة الإنكليزية، والعربية، والتاريخ، والمدنيّات، والجغرافيا، والدين، وما شابه ذلك).

تناسب هذه المهمة تلخيص وحدة تعليمية، وعرض موضوع شخصي، ومهمة لتقييم داخلي في موضوع "نحتضن العالم"، وفي التربية المالية، وفي الجغرافيا لمستوى 10 سنوات تعليمية، وفي مهمة تنفيذية في موضوع المدنيّات، وفي تعلّم أساليب البحث في موضوع الجغرافيا، وفي غير ذلك.

## 70% امتحان تطبیق خارجي

یتّم تنفیذه من قِبَل ممتحن خارجي، يفحص المضامين التي تُدرّسُ في الوحدات 3-6  
یتّم إجراء الامتحان باستخدام حاسوب موصول بشبكة الإنترنت.  
في الامتحان، يُطلب من المتعلمين تنفيذ المهام التالية:

- استخلاص معلومات من Google earth
- كتابة مسار بواسطة Google map
- إعداد معرض باستخدام Google art and culture
- بناء استمارة Google form عن المعرض الذي تمّ إعداده.
- عرض جميع المعلومات التي تمّ جمعها، في عرض شرائح بواسطة چوجل سلايد. (المهام أ-د)
- عرض أدوات محوسبة يعرفها، ووصف كفيّة مساهمة هذه الأدوات في سيرورة التّعلم.

مضامين للتّعلم	المنتج	التّقييم الداخليّ - من قِبَل المعلم
بناء ألعاب لمعلومات عامة، Playbuzz ، triventy ،kahoot إعداد مخزن مصطلحات بواسطة Quizlet توسّع: Grammarly – a better way to write	15% تقييم داخليّ من قِبَل المعلم (إعداد مخزن ل-8-10 مصطلحات في موضوع يختارونه أو إعداد لعبة معلومات عامّة من 5-8 أسئلة في موضوع بحسب اختياره)	الوحدة 1- أدوات التّعلم الشّخصيّ والجماعيّ قبيل الامتحانات
شعار رقميّ - Smore ،Piktochart ، Befunky ،Typographyeditor ،canva معرض رقميّ - Artsteps إعداد أفلام قصيرة - Biteable ، Powtoon (إرشادات في موقع هيللا)	15% تقييم داخليّ من قِبَل المعلم (إعداد شعار رقميّ في موضوع تعليميّ حسب اختياره، أو إعداد فيلم قصير من ملاحظات/أسئلة داخل الفيلم القصير)	الوحدة 2 - أدوات عرض الموادّ التّعليميّة
70% امتحان تطبيقيّ خارجيّ (إعداد وثيقة مشتركة في چوجل سلايد أو چوجل دوكس وتشمل: مسارًا لرحلة في مدينة كبيرة في العالم. توصيلة لزيارة متحف في المدينة المختارة. بناء استمارة - Goolge form للسائح عن المسار والمتحف).	70% امتحان تطبيقيّ خارجيّ	تقييم خارجيّ

## الوحدة 1- أدوات التعلّم الشّخصيّ والجماعيّ

أهداف الوحدة:

1. التّعرف على الأدوات بالمستوى التقنيّ.
2. فهم القيمة الإضافية لأدوات التعلّم الشّخصيّ والجماعيّ.
3. أفكار لفعاليّات مع التلاميذ.
4. مهمّة: بناء لعبة في موضوع يدرّسه المعلّم، تشمل شرح القيمة الإضافية للعبة.

الموضوع	المضامين الأساسية	عدد الساعات	التقييم
أدوات التعلّم الشّخصيّ والجماعيّ	بناء ألعاب لمعلومات عامّة، Kahoot، Playbuzz، triventy إعداد مخزن مصطلحات بواسطة Quizlet توسّع: Grammarly – a better way to write	10	15% تقييم داخليّ من قبل المعلّم (إعداد مخزن لـ 8-10 مصطلحات في موضوع يختارونه، أو إعداد لعبة معلومات عامّة من 5-8 أسئلة في موضوع بحسب اختياره)

يتعلّم التلاميذ في هذه الوحدة عن أدوات تمكّنهم من التقدّم في سيرورة التعلّم. يتعلّم كلّ تلميذ، على الأقلّ، عن أداة واحدة من نوع لعبة المعلومات العامّة، وأداة واحدة من إعداد مخزن المصطلحات. على المعلّم أن يعرض أمام التلاميذ الأدوات المختلفة، وأن يعطيهم الخيار لاختيار الأدوات الملائمة لعملهم.

الهدف من الوحدة هو كشف التلاميذ على أدوات محوسبة تساعد في تعليمهم في المواضيع المختلفة.

مثال:

- بناء أحيّة معلومات عامّة عن حقوق المواطن في موضوع المدنيّات. بناء مخزن للمصطلحات في موضوع الأدب.
- بناء مخزن كلمات جديدة في اللّغة الإنكليزيّة (أو أيّة لغة أجنبيّة يتعلّمها) بواسطة Quizlet
- ممارسة كتابة إنشاء أو رسالة باللّغة الإنكليزيّة بواسطة Grammarly

### مراحل التعلیم:

1. ممارسة ممتعة للأداة - يعدُّ المعلم لعبة كمثل للتلميذ، أو يستخدم لعبة موجودة.
2. ممارسة تقنية للأداة - فتح حساب، والتعرّف على الوظائف الأساسية.
3. محادثة وتفكير مشترك عن كيفية تقديم المساعدة للتلميذ في سيرورة تعلمه (الاستعداد للامتحان، تلخيص المادة، إعداد مسابقة لزملائه لغرض التمرّن، وما شابه ذلك). ناقشوا الحسنات والسيّئات مع التلاميذ.
4. "ما الذي اكتسبته من كلّ هذا" - شرح عن المهارات، وتطبيق المفاهيم التي يمارسها التلميذ في هذه الأداة (تلخيص، التمييز بين ما هو جوهريّ وما هو هامشيّ، كتابة نصّ بلغته، طرح أسئلة عن المادة، مراجعة وممارسة لمصطلحات، وما شابه ذلك).
5. مهمة كتمرين - يختار التلميذ الأداة المفضّلة لديه في أحد مواضيع دراسته (ليس من مجال آخر)، ويعدُّ لعبة معلومات عامّة من 5-8 أسئلة، أو مخزن مصطلحات، أو مخزن كلمات من 8-10 بطاقات بواسطة Quizlet.
6. التعلّم ضمن مجموعات - يمارس التلميذ اللعبة التي أعدّها مع زملائه، من خلال تطبيقات في الحاسوب، أو في أيّ مجال أعدّ منه لعبته. بعد اللعبة الجماعية، يجب إجراء تغذية مرتدة (feedback) مع التلاميذ، ومعاينة هذه التجربة التعليمية بهذا الأسلوب.
7. 15% تقييم داخليّ - بعد الإنهاء من إنجاز المهامّ، يقيم المعلم المنتج لكلّ تلميذ.



## **Kahoot**

**Kahoot!** هو عبارة عن منصة مجانية لل- تعلم المستند إلى

لعبة

بمساعده، بالإمكان بناء مسابقة من أسئلة متعدّدة الخيارات مع استعمال صور وأفلام قصيرة. تتيح هذه اللعبة عمليّة تعلم فيها تحدّي، وعرضًا للمعرفة، وتلخيص موادّ تعليميّة، والاستعداد للامتحان.

[رابط لموقع Kahoot](https://kahoot.com) [/https://kahoot.com](https://kahoot.com)

فيلم قصير إرشاديّ لكيفيّة استعمال برنامج Kahoot 4:16

فيلم قصير إرشاديّ لكيفيّة بناء مسابقة Kahoot 1:27

### **مهمة للتّمرّن:**

أعدّوا مسابقة قصيرة فيها 5-8 أسئلة بموضوع أثار اهتمامكم. (من أحد المضامين التّعليميّة التي تدرسونها الآن: المدنّيات، والجغرافيا، والأدب، وما شابه ذلك)، أو في موضوع عامّ مثل فريق كرة قدم، أو مكان في العالم، أو غير ذلك).

**هل تعلم؟** كانت الانطلاقة في شهر آب 2013 في النّرويج، واليوم هناك أكثر من 50 مليون ممارس لهذه اللعبة من 180 دولة).

بإمكان كلّ مستخدم بناء لعبة في أيّ موضوع، ولطبقاتٍ عمريّة مختلفة.

يمكن تشغيل اللعبة من أيّ جهاز، مثل الحاسوب أو الحاسوب النّقّال، أو التّابلت والهواتف الذّكيّة.

## Playbuzz



Playbuzz – הוא מועדון יתחבן בנא מסיבקות ומשרכתה פי השבכות הועמעיّة.

[رابط لموقع Playbuzz](https://www.playbuzz.com)

[/https://www.playbuzz.com](https://www.playbuzz.com)

[الرابط للموقع، وفيه إرشاد لبناء مسابقت على مراحل Playbuzz](#)

بالإمكان ببناء أنواع مختلفة من المسابقت:

1. Flip Card – بطاقات – بطاقة تفاعليّة تعرض قالبًا لـ "قبل" و"بعد". يرى المستخدم صورة. يكشف الضغط على الصورة نصًا أو صورة أخرى.  
[فيلم قصير إرشادي لبناء Flipcard](#)  
يناسب تلخيص موضوع مثل: 5 أمور يجب حفظها عن...
2. Gallery Quiz – مسابقة صور – بطاقة بأسلوب اختيار من المعروض. مسابقة مرئيّة تعرض صورًا، وعلى المستخدم اختيار الصورة المناسبة من بنك للصور. مثلًا: اختر الصور التي تمثل أماكن في إسرائيل.  
مناسب لتركيز المعلومات المرئيّة.
3. Personality Quiz – مسابقة عن الميزات الشخصيّة – يتيح القالب عرض أسئلة وأجوبة على شكل صور أو نصوص، وعلى المستخدم اختيار الإجابة الصحيحة. في نهاية المسابقة يُظهر المردود عدد الإجابات الصحيحة.  
مناسب كمسابقة تلائم كلّ موضوع أو تلخيصًا لموضوع.
4. Trivia – قالب لمسابقة معلومات عامّة يتألف من أسئلة متعدّدة الإجابات، مع إمكانية إضافة صور وأفلام قصيرة ومعلومات بعد اختيار الإجابة الصحيحة.  
يناسب عرضًا لموضوع أو تلخيصه.
5. Ranked List – تدرّيج تراكمي – قالب لبناء استطلاع للرأي مبني من صور أو نصوص، تتمّ حتلتنتها بحسب تدرّيج المتصفّحين.  
يناسب فحص المعرفة الصّقيّة - "حكمة الجماهير"، أو بناء استطلاع للرأي في موضوع معيّن.
6. Poll – استطلاع للرأي – قالب مبني من صورة أو نصّ. بعد اختيار المتصفّحين للإجابة ونشرها، يمكن مشاهدة تدرّيج بقيّة المتصفّحين.  
يناسب فحص المعرفة الصّقيّة - "حكمة الجماهير"، أو بناء استطلاع للرأي في موضوع معيّن.
7. List – عرض قائمة. قالب لعرض أغراض. تشمل نصًا أو صورًا أو أفلامًا قصيرة.  
يناسب قائمة مصطلحات في موضوع معيّن.

## مهمة للتمرن:

أعدوا نوعاً واحداً من المسابقات من ضمن الـ7 إمكانيات في موضوع تعليمي.

## هل تعلم؟

**Playbuzz** هو موقع لمحتويات يعرض على أصحاب المواقع، والمدونات، والأعمال، والماركات، والمضامين الضخمة تعزيز حركة وحجم متصفح الإنترنت المتصفح لمواقعهم، والوصول إلى ملايين المستخدمين من خلال تذيوت مضامين فيروسية.

أنتجت الشركة منصة لإتاحة بناء محتوى فيروسي يمكن تذيوته داخل مواقع الإنترنت، أو في تطبيقات الهواتف الذكية، مثل استطلاعات للرأي، ومسابقات، ومضامين تفاعلية أخرى.

اشتهرت خدمة الـPlaybuzz بفضل الصفة الفيروسية التي يتميز بها في الشبكات الاجتماعية. تجذب المحتويات ملايين المتصفح المميزين شهرياً.

بشكل مخالف لمواقع محتويات أخرى، والتي تبني مضامينها بنفسها، في Playbuzz يُبنى المستوى من قبل المستخدمين بواسطة شبكة من المشاركين من بينها غالبية شركات الإعلان مثل MTV، والتلفزيون البريطاني، AOL، وقناة نشرة الأحوال الجوية، و Yahoo!، وآلاف المشاركين<sup>[1]</sup>. يتيح الموقع لكل شخص إدخال هذه المحتويات في كل موقع أو تطبيق.

إعداد- شاول أولمرت من إسرائيل. (نقلاً عن ويكيبيديا)



## Triventy

أداة تتيح ربط المسابقات واستطلاعات الرأي وإعداد أسئلة من ضمن مخزن موجود داخل الموقع. يمكن الإجابة عن الأسئلة بواسطة الحاسوب أو الهاتف الذكي. بالإمكان إضافة رمز لكل سؤال، وحقيقة أخرى تظهر بعد الكشف عن الإجابة.

<http://www.triventy.com/> رابط لموقع Triventy

رابط لفيلم قصير إرشادي لـTriventy

## مهمة للتمرن:

أعدوا مسابقة قصيرة من 5-10 أسئلة عن موضوع تتعلمونه، وترغبون في حفظه ومراجعته قبل الامتحان.

هل تعلم؟ بعد الانتهاء من إعداد مسابقة Triventy يمكن دعوة تلاميذ آخرين لإضافة أسئلة أخرى للمسابقة، بواسطة رابط لغرض تعزيز مخزن الأسئلة للمراجعة.

Quizlet

## Quizlet

Quizlet - هو موقع يستخدم كأداة مساعدة للتعلّم. من خلاله، بالإمكان بناء بطاقات لتكرارية حفظ المصطلحات وإعادتها. يتيح الموقع من البطاقات بناء امتحانات للحفظ، وألعابًا لتكرارية الحفظ.

[رابط للفيلم القصير - Quizlet](#)

### مهمة للتمرّن:

اختراروا قائمة لمصطلحات من المادّة التي تتعلّمونها (من الجغرافيا، والمدنيّات، والأدب، مخزن كلمات باللّغة الإنكليزيّة، وما شابه ذلك). أعدّوا 10 بطاقات لمصطلحات تساعدكم في تكرارية حفظ الموضوع.

هل تعلم؟ عندما بلغ أندرو ساترلاند الـ15 من عمره سنة 2005 كان عليه أن يحفظ غيبًا أسماء 111 حيوانًا باللّغة الفرنسيّة. أثار هذا فيه الرّغبة لبناء برنامج يتيح له إمكانيّة تعلّم مصطلحات غيبًا وحفظها.

في سنة 2007 أسّست الشركة، وتمّ إطلاق موقع Quizlet.

الموقع مجانيّ، إلاّ أنّه يقترح على المستخدمين امتلاك رزمة تمكّنهم من شطب الإعلانات، وبناء عدد غير محدود من المجموعات، وطواقم للتعلّم. متيسّر في أجهزة الآيفون والهواتف الخليويّة الأخرى.

في سنة 2017 وصل عدد الرّزم التّعليميّة لأكثر من 140 مليون رزمة، وحوالي 20 مليونًا من المستخدمين الفعّالين. وموقعه عالميًا في المكان 616 بحسب تدرّج أليكسا.



للتوسّع:



### Grammarly – a better way to write

Grammarly – عبارة عن برنامج يتيح إعداد فحوصات لغوية، وأخطاء إملائية، وأخطاء نحوية، وأخطاء في الأسلوب، والنسخ من مصادر المعلومات.

تعمل من خلال الكروم (chrome) وموجودة كتطبيق أندرويد و iOS.

هناك إمكانية لإدخالها لميكروسوفت أوفيس، ولنوافذ الميكروسوفت الكروم.

يمكن فتح حساب مجاني، وفيها إمكانيات للتوسّع مقابل دفع مبلغ معين.

تناسب التمرّن على الكتابة باللغة الإنكليزية.

تمّ تطويرها على يد أليكس شافنكو وماكس ليتفين في كيبف، وتمّ نشرها سنة 2009.

[فيلم قصير يشرح عن ماهية البرنامج Grammarly Better Writing with Grammarly](#)

[رابط إرشادي لكيفية استخدام Grammarly](#)

مهمة للتمرّن:

حملوا التطبيق على الحاسوب أو على الهاتف الذكي، وحاولوا كتابة إنشاء أو رسالة باللغة الإنكليزية.

## الوحدة 2 – أدوات عرض المواد التعليمية

أهداف الوحدة:

1. التعرف على الأدوات بالمستوى التقني.
2. فهم القيمة الإضافية للأدوات لعرض المادة التعليمية.
3. مهمة: إعداد شعار رقمي في موضوع يتم اختياره، أو إعداد فيلم قصير مع أسئلة/ملاحظات تعليمية داخل الفيلم القصير.

أدوات عرض المادة التعليمية	شعار رقمي – Smore ، Piktochart ، Typographyeditor ، canva Befunky Artsteps – معرض رقمي تحرير أفلام قصيرة – Biteable ، Powtoon (الإرشادات في موقع هيل)	6-8	15% تقييم داخلي من قبل المعلم (إعداد شعار رقمي في موضوع يتم اختياره، أو فيلم قصير مع ملاحظات/أسئلة داخل الفيلم القصير)
----------------------------	---	-----	--

يتعلم التلاميذ في هذه الوحدة عن أدوات عرض المادة التعليمية. يتعلم كل تلميذ على الأقل عن أداة واحدة من نوع الشعار، وواحدة من نوع تحرير الأفلام القصيرة. ننصح بعرض الأدوات المختلفة أمام التلاميذ، وإعطائهم الخيار لاختيار الأدوات المناسبة لعملمهم.

الهدف من هذه الوحدة، هو كشف التلاميذ على أدوات عرض المعلومات التي من شأنها مساعدتهم في كتابة عمل في موضوع شخصي، وتعلم البحث، ومهمة تنفيذية في موضوع المدنيات، ومهام للتقييم الداخلي في مواضيع المسار، بمستوى 10 سنوات تعليمية.

على سبيل المثال:

- إعداد شعار رقمي كمنتج لتعلم البحث في موضوع الجغرافيا.
- إعداد فيلم قصير لصور مصطلحات كأداة مساعدة لحفظ وتذكر الأفلام المحررة.
- إدخال أسئلة لفيلم قصير في موضوع التاريخ، كأداة للتدريس لمجموعات أو عرض موضوع تعليمي.

### المراحل التعلیمیة:

1. ممارسة الأداة بصورة ممتعة – يعرض المعلم أمام التلميذ مثالاً لكل أداة.
2. تعلم الأمور التقنيّة لكل أداة – فتح حساب، والتعرّف على الوظائف الأساسيّة، وتنزيل تطبيقات عند الحاجة.
3. حوار وتفكير مشترك عن كفيّة مساهمة الأداة في تعلم التلميذ (لعرض منتج للعمل، والاستعداد للامتحان، وتلخيص المادّة، ولعرض معلومات للمراجعة، وما شابه ذلك).
4. "ما الذي اكتسبته من كلّ هذا" – الشرح عن المهارات ومكاسب الفهم التي يمارسها التلميذ من خلال استعماله لهذه الأداة (منتج ذو قيمة جماليّة، ومرئيّ؛ التعبير عن المهارات المختلفة من القراءة والكتابة ما شابه ذلك).
5. مهمّة للتّمرن – يُحضّر التلميذ شعارًا رقميًّا في أحد المواضيع التي يتعلّمها (أو من أيّ مجالٍ آخر)، أو يحرّر فيلمًا قصيرًا مع ملاحظات/أسئلة داخل الفيلم القصير في موضوع يتعلّمه.
6. التعلّم في إطار مجموعات – يعرض التلميذ الأداة أمام المعلم، والمجموعة ذات الصلة بالموضوع. بعد العرض، يجب إجراء تغذية مرتدة قصيرة مع التلاميذ ومعاينة تجربة التعلّم بهذا الأسلوب. أسئلة للتغذية المرتدة: ما الجديد الذي تعلمته من جانب المضمون؟ ماذا تعلمت عن نفسي كمتعلّم؟ ما الذي ساعدني؟ ما هي الصّعوبات التي واجهتني؟
7. 15% تقييم داخليّ – عند الانتهاء من تنفيذ المهام، يقيم المعلم مُنتج التلميذ.

## Piktochart



عبارة عن أداة رقمية لعرض مرئي لمعلومات بشكل واضح وجذاب.

بمساعدة هذه الأداة، بالإمكان بناء مخطّط بيانيّ لمعلومات **Infographics** – عرض مرئيّ لمعلومات وأفكار بشكل واضح وجذاب.

بالإمكان بناء شعارات، وعروض لشرائح، وبوستر، وتقارير. يستند العمل في هذه الأداة إلى استخدام قوالب جاهزة في مجالات متعدّدة. بالإمكان إرفاق خرائط لدول، ورسوم بيانيّة، ومخطّطات.

**التّسجيل:** يجب الانتساب. بالإمكان التّسجيل بواسطة حساب چوجل أو الفيس بوك أو فتح حساب في الموقع، وتأكيده بالبريد الإلكترونيّ.

**انتبه!!** تمكّنا الأداة من المشاركة فقط. لا تتيح طباعة المادّة.

[رابط لفيلم قصير إرشاديّ piktichart7](http://piktichart7)

[رابط لموقع piktochart](http://piktochart)

[رابط للكتالوج التّربويّ لوزارة التّربية والتّعليم - piktochart](http://piktochart)

**مهمّة للتّمرن:** أعدوا شعارًا يعرض 2-3 من حقوق الإنسان والمواطن، أو شعارًا يعرض هويّة دولة عالية معيّنة، أو شعارًا يقارن بين قصّتين قصيرتين أو بين نظامين وما شابه ذلك.

هل تعلم؟ لقد تمّ تطوير تطبيق **Piktochart** على يد جوا إي شانغ وأندريه زغية في مدينة بنانغ في ماليزيا سنة 2012. انتسب للتّطبيق في السنة الأولى 170000 مستخدم. اليوم، سنة 2018، هناك أكثر من 11 مليون مستخدم لهذا التّطبيق من كلّ أرجاء العالم.

## Canva



عبارة عن أداة رقمية تتيح تصميم دعوات، وعروض شرائح، وكولاج صور، وبوسترات، وشعارات، وغير ذلك.

يتيح برنامج **Canva** استخدام قوالب جاهزة، وإضافة صور من مخزن مينيّ أو من الحاسوب، واختيار نصّ مُصمّم، وأيقونات، وأدوات تجميل، وإطارات مصمّمة، وغير ذلك.

**التّسجيل:** يجب التّسجيل.

**انتبه!!** تتيح هذه الأداة مشاركة المنتج فقط. لا تتيح طباعة المادّة. هذه الأداة مناسبة للعمل الجماعيّ. بإمكان متلقّي عرض الشّرائح إضافة معلومات وصور.

[فیلم قصیر إرشادیّ - عرض معلومات بصورة مرئیة بواسطة Canva](#)

[رابط للموقع www.canva.com](http://www.canva.com)

[رابط للكتالوج التربويّ لوزارة التربية والتعليم - canva](#)

هل تعلم؟ تمّ تطوير Canva على يد الأستراليّة ميلاني باركينس. تعلّمت وهي في عمر الـ19 سنة فنّ التصميم التّخطيطيّ، وكانت محببة من مدى تعقيدات البرامج في هذا المجال. كانت تبلغ من العمر 22 سنة عندما سافرت إلى كاليفورنيا للفت أنظار أحدهم في هذا المجال. اليوم أكثر من 10 مليون شخص من 179 دولة يستخدمون برنامج Canva. سنة 2018 عندما كانت في عمر الـ30 سنة، أصبحت قيمة شركتها حوالي مليار دولار.

مهمّة للتّمرن: أعدوا كولاژًا لصور أو بوسترًا يُلخّص موضوعًا تعليميًا، أو بطاقة تهنئة مصمّمة، أو دعوة لمناسبة.

## Poster Maker

## Typographyeditor

أداة لبناء شعارات وملصقات إعلانيّة (بوستر) مصمّمة

تتيح هذه الأداة تصميم الخلفيّة، والإطار، الزّخرفة، وصورًا من مخزن موجود في الموقع. بالإمكان حفظ الشّعار ومشاركته.

[رابط للموقع https://www.postermaker.com](https://www.postermaker.com)

[رابط لفيلم قصير إرشاديّ لـ Typographyeditor](#)

[رابط للكتالوج التربويّ](#)

مهمّة للتّمرن: أعدوا شعارًا في موضوع جودة البيئة، والسيّاقة الآمنة، وغلافًا لكتاب.



## Artsteps

معرض رقميّ

أداة رقميّة تتيح بناء معرض افتراضيّ من صور، ومعلومات، وأفلام قصيرة. بالإمكان ترتيب الصّور على "جدران" داخل

"غرف". بإمكان المُشاهد التَّجَوُّل بمساعدة الفأرة، والمشاهدة عن قُرب، والحصول على معلومات إضافية عن كلِّ صورة.

بالإمكان بناء معرض واحد ثابت فيه حتَّى 30 صورة.

[رابط لفيلم قصير مُرشِد للمستخدم لـ artsteps](#)

[رابط للموقع www.artsteps.com](http://www.artsteps.com)

[رابط للكتالوج التَّربويّ](#)

مهمّة للتمرن: اختيار لصور تصف قصّة، أو حدثًا تاريخيًا، أو فصلًا من كتاب العهد القديم، أو موضوعًا في الجغرافيا، وما شابه ذلك.



## **Befunky**

تصميم شعارات من داخل قوالب، وتحرير صور، وبناء ملصقة (كولاج) وبطاقات تهنئة.

[رابط لفيلم قصير إرشاديّ لـ befunky](#)

[رابط للموقع /https://www.befunky.com/create](https://www.befunky.com/create)

[رابط للكتالوج التَّربويّ befunky](#)

مهمّة للتمرن: إعداد ملصقة (كولاج) تُلخّص موضوعًا من كتاب العهد القديم، أو الأدب، أو الجغرافيا، أو تصميم شعار في موضوع المدنيّات، أو في التَّربية المروريّة.

أدوات أخرى ننصح بها لعرض المعلومات، موجودة في موقع "هילה" تحت عنوان:  
أدوات لعرض المعلومات- إرشادات من قبّل هدار شرعابي – مركزة تكنو-بداغوغيا

**Smore** – شعار رقمي

**Biteable** – أفلام قصيرة للصّور المتحرّكة

**Powtoon** - أفلام قصيرة للصّور المتحرّكة

### الوحدة 3- أدوات البحث في جوجل

أهداف الوحدة:

1. التّعرف على الأدوات المختلفة.
2. الممارسة العملية لأدوات جوجل المختلفة.
3. فهم القيمة الإضافية للأدوات كأدوات بحث، ولعرض المعلومات، ولمشاركة المعلومات، وللعمل ضمن مجموعات.
4. التّعرف على مهمة التقييم الخارجي - الامتحان التطبيقي الخارجي.

70% امتحان تطبيقي خارجي	10	ملاحة وبناء مسار بواسطة Google map بحث مواقع وتخطيط رحلات بواسطة Google earth	أداة البحث
	5	Art and culture by google Google books	مخازن معلومات مجانية
	10	Google drive, google docs, google sheets, google slides, google forms	أداة مشاركة للمعلومات وحفظها

**Google's mission is to organize the world's information  
and make it universally accessible and useful**

مترجم للعربية

مهمة جوجل هي تنظيم المعلومات العالمية وجعلها متاحة وقابلة للاستخدام في جميع أرجاء العالم

في عصرنا اليوم، أصبحت أدوات جوجل جزءًا لا ينفصل عن سيرورة التعلّم، والبحث، وعرض المعلومات وتنظيمها.

ما هو تصوّركم عن الرؤيا المستقبلية لجوجل؟

هل لديكم أيّ تقدير لمقدار تدخّل جوجل في حياتنا؟

حاولوا تخيل حياتنا بدون جوجل وأدواته...



إدًا، هیّا بنا نغوص فی أعماق چوجل ونكتشف کیف أنه هو وأدواته قادرون علی مساعدتنا فی سیرورة أبحاثنا، وفی عرض المعلومات ومشاركتها، وفی إثراء معرفتنا.

## ماذا تعرفون عن چوجل؟

أدخلوا إلى المسابقة من خلال الرّابط التّالي، وافحصوا [مسابقة playbuzz](#)

مقالة للإثراء: [المستقبل حسب تصوّر چوجل](#)

هل تعلم؟

چوجل هو العدد الأكثر شهرةً بین الأعداد . Googol .  $10^{100}$  (10 للقوة 100 ) أي 1 وعلی یمینه 100 صفر.

كان هذا العدد مصدر إلهام لمؤسّسي شركة چوجل.

[ما هو رقم چوجل - الموسوعة یوریکا](#)

أيّ أدوات من چوجل تعرفون؟

حاولوا أن تعدّوا بالصّوت أو بالكتابة الأدوات التي تعرفونها من چوجل.

أدخلوا إلى المسابقة التّالية، وأجيبوا عن الأسئلة [رابط للمسابقة: أيّ الأدوات تعرفونها من چوجل؟](#)

هل تريدون معرفة المزيد؟ أدخلوا [إلى الرّابط التّالي](#) وشاهدوا بعض الأدوات. لچوجل منتجات وتطبيقات.

**انتبه!! لحظة قبل البداية.**

لكي تستخدموا أدوات چوجل، علیكم أولاً فتح حساب فی چوجل.

كلّ تلميذ بحاجة لأن يكون لديه حساب فی چوجل، لكي يتمكّن من إجراء الامتحان التّطبيقيّ الخارجی.

ساعدوا التّلاميذ فی تذكّر اسم المستخدم والرّقم السّريّ، لكي يتمكّنوا من استخدام حسابهم.

[رابط لفيلم قصير إرشاديّ لفتح حساب فی چوجل - إفرات معطوف](#)

[رابط إرشاديّ لفتح حساب Gmail في جوجل](#)

(كلّ تلميذ في حوزته هاتف android لديه حساب في جوجل)

## الوحدة 4 - أدوات البحث والمِلاحة



### Google earth

جوجل كوكب الأرض عبارة عن برنامج يتيح مشاهدة صور الأقمار الاصطناعية التي تحتوي على معلومات جغرافية ضخمة. متاح للجمهور منذ سنة 2005.

مدن كبيرة وعديدة (بالأساس في الدول المتطورة)، يمكن مشاهدتها بجودة عالية، وكذلك البنايات، والبيوت، والسيّارات، وحتى الأشخاص.

يتيح البرنامج أيضًا البحث عن عناوين في كلّ العالم.

جوجل العارض للشوارع وبالإنكليزية (Google Street View) : هو خدمة تقدّمها شركة جوجل كجزء من Google Maps و Google Earth تُتيح مشاهدة صور شاملة (بانوراما) من مواقع عديدة في شوارع الكثير من مدن العالم. تُتيح الخدمة "التجول"، بصورة افتراضية، داخل شوارع المدن والنظر إلى جميع الاتجاهات، وكأنّ المُشاهد نفسه يمشي في الشارع.

(منقول عن- جوجل ويكيبيديا)



بالإضافة إلى مشاهدة سطح الكرة الأرضية، فبالإمكان أيضًا مشاهدة السماء بواسطة Google sky ، ومشاهدة القمر بواسطة Google moon وحتى مشاهدة المريخ بواسطة Google Mars.

Google Earth - يُستخدم كأداة تعليمية وتدرّسية وتقييمية.

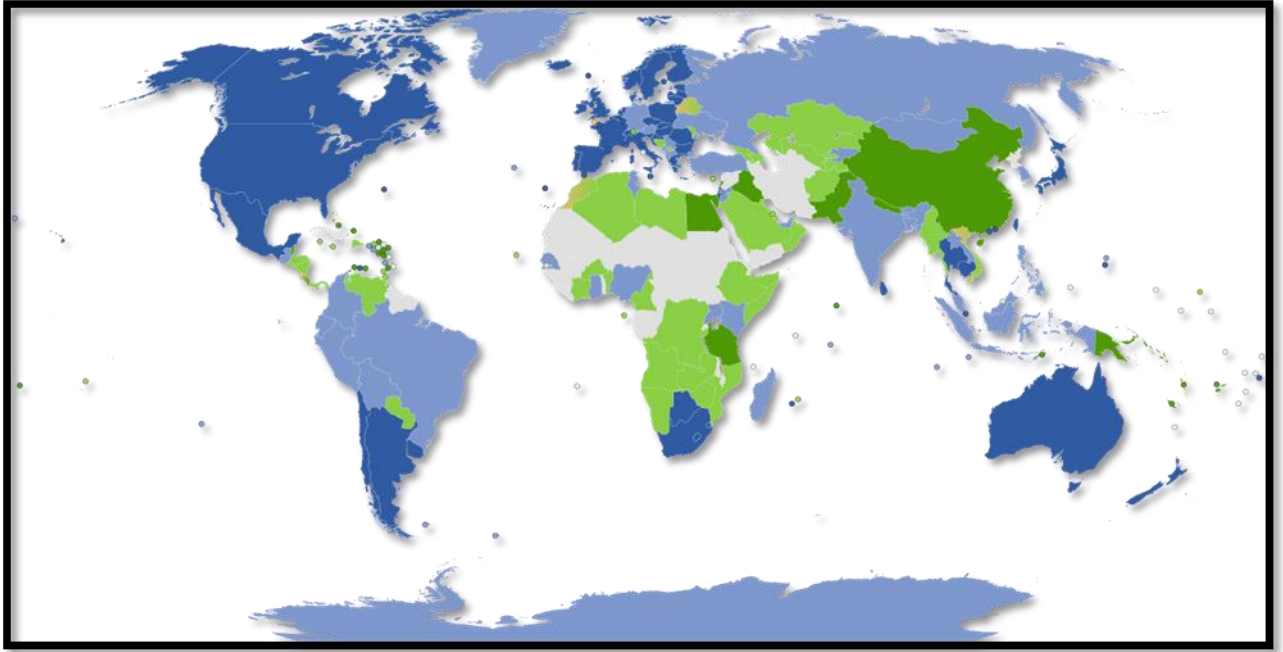
إلى جانب ردود الأفعال الإيجابية التي أثارها مبادرة جوجل لتصوير كلّ العالم، فقد أُسمعت أيضًا ادّعاءات بحجّة اقتحام خصوصية من يتمّ تصويرهم، وجمع معلومات عن أشخاص، والتّصوير بدون إذن أو موافقة.

[رابط لفيلم قصير إرشاديّ ل-Google earth](#)

(في الفيلم القصير الإرشاديّ، نرى استخدامات غير مطلوبة من تلاميذنا في هذه المرحلة. هذا الفيلم القصير هو للإثراء فقط).

### خريطة مشروع Google street مُحتملن بحسب معطيات نيسان 2017

- دول فيها التّغطية كاملةً تقريبًا.
- دول فيها التّغطية جزئيّة.
- دول من المخطّط أن تكون التّغطية فيها كاملة أو جزئيّة (بشكل رسمي).
- دول من المخطّط أن تكون التّغطية فيها كاملة أو جزئيّة (بشكل غير رسمي).
- دول تُعرّض منها أعمال أو مواقع سياحيّة مختارة فقط.
- دول لا تغطية موجودة فيها ولا تخطيط لتغطية.



لماذا توجد فروق في مستوى تغطية چوجل للشّارع، بين أماكن مختلفة في العالم؟



## Google map

أداة رقمیة تتيح عرض خرائط لصور الأقمار الاصطناعیة، وصور من الجو للعالم كله في ثلاث حالات: قمر اصطناعي، وسطح الأرض، وخريطة.

بالإمكان بناء خرائط شخصیة مع طبقات من المعلومات، ورموز مناسبة، وصور، وأفلام قصيرة، ومسارات.

لكي نبحث عن خرائط في جوجل، لا حاجة لفتح حساب. لكي نبني خريطة شخصیة تتضمن معلومات، على المستخدم فتح حساب في جوجل.

[رابط لفيلم قصير إرشادي عن Google maps](#)

الفيلم من إعداد إفرات معطوف

<https://www.youtube.com/watch?v=K4UQ6bDslml>

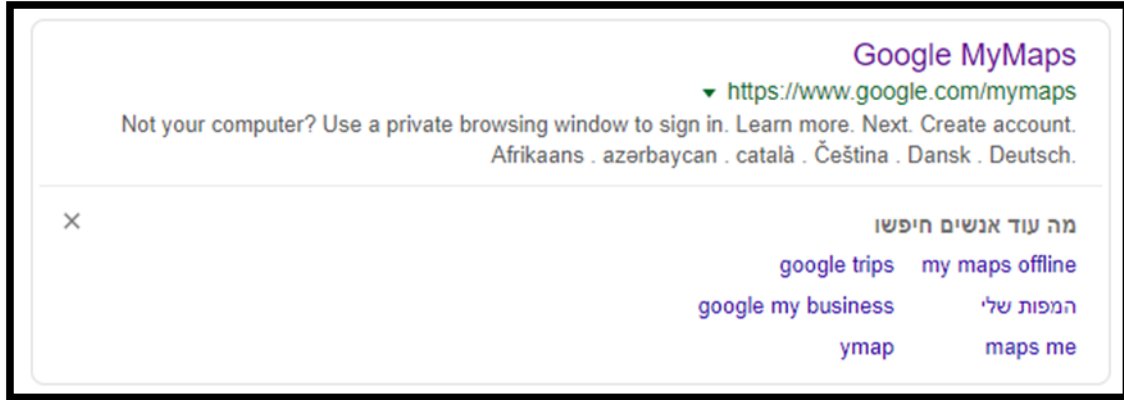
[رابط للصفحة الإرشادية من الكتالوج التربوي لوزارة التربية والتعليم](#)

### مهام للتمرّن:

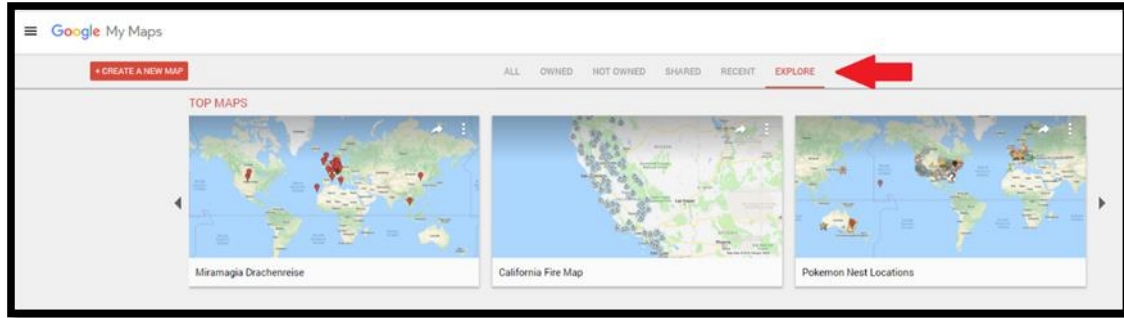
1. "طيروا" إلى مكان ذكر في أخبار الأيام الأخيرة. لهذا الغرض، ادخلوا إلى موقع "[جوجل أخبار العالم](#)" من هذا الرابط، أو من مواقع إخبارية أخرى.
  - حاولوا تحديد المكان/الدولة/المدينة على الخريطة.
  - شاهدوا الصور والأفلام القصيرة المرتبطة بالخريطة.
  - أخرجوا للتمرّن بمساعدة "الرجل الأصفر"، وتمتعوا برحلة ثلاثية الأبعاد.
  - كتلخيص، اكتبوا ثلاثة أشياء اكتشفتموها في المكان، والتي أثارت اهتمامكم.
2. "طيروا" إلى مدينة/مكان حاز على إعجابكم، وترغبون في زيارته.
  - في مدن عديدة، تظهر بطاقة بجانب الشاشة فيها نقاط مهمة. أوصوا بها متصفحين آخرين.
  - اكتبوا أسماء 5 مواقع مهمة، يوصي بزيارتها جوجل كوكب الأرض في المدينة التي تجولتم فيها.
  - نصيحة: في جوجل كوكب الأرض، يمكن التّجول ومشاهدة أدقّ التفاصيل، وخصوصاً في دول العالم المتطورة. للتعرف على هذه الأداة، ننصح باختيار مدينة في دولة متطورة.
3. فكّروا كيف يمكن لأداة كهذه مساعدتكم في عملية التّعلم. كيف يمكن دمجها في إعداد المهام؟

## היָא בנא נַחַג לנבַחַת ונתַעַרַף עַלִי הָאָדָאָ: My maps

אָדַחַל לִי Google my maps



אָדַחַל לַלְבַחַת אוֹ Explore וּבַחַת עַן חַרְאֻט תַּחִיר אַהַמַּמַּכּ.

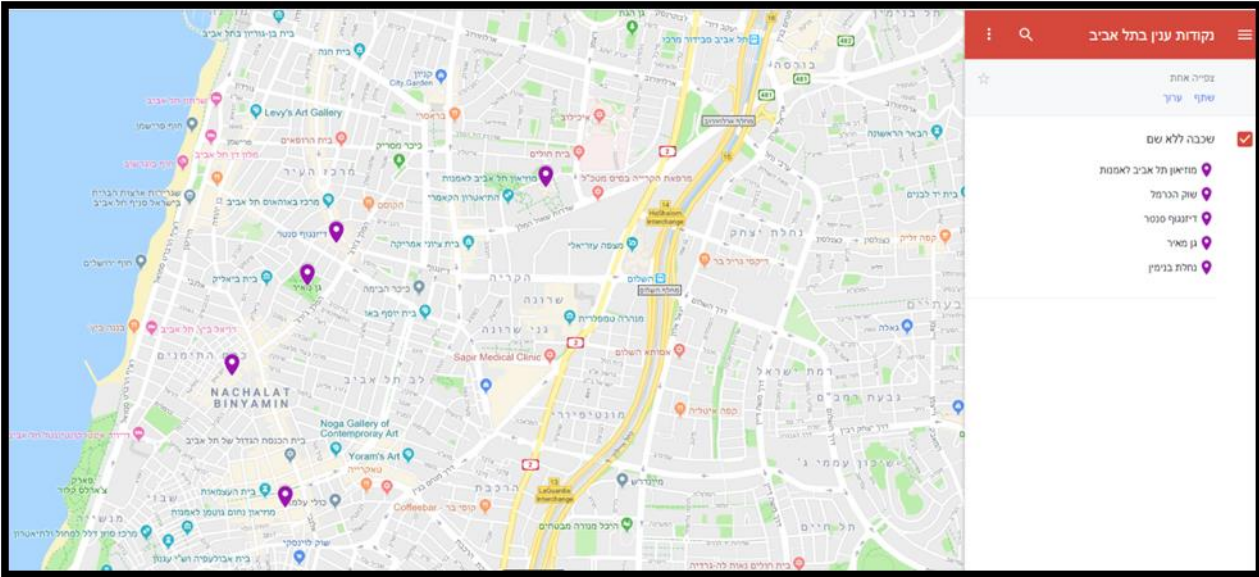


### מַהַמַּ לַלְמַרְן mymaps:

1. אָדַחַל לִי MYmaps וּאֶחַר הָאִמְכַאִיָּה: אִינִי חַרְיֶטָה גַּדִּידָה / Create a new map  
הַזֶּה הָאָדָאָ תַּתִּיחַ לַנָּא בְּנֵא טַבִּיקָה מִן הָמַעֲלֻמַּת עַלִי הַחַרְיֶטָה וּמַשַּׁרְכַתְהָ.
2. עַלִיכַ בְּנֵא חַרְיֶטָה שַׁחֲשִׂיָּה. בְּאִמְכַאִי הָאֶחַתְיָר מִן קַאנְמָה מַוַּאזִיעַ מַוּדָה אוֹ אִזְפַּא מַוּזֻעַ חַאֲסַּ בַּכּ.
3. אֶפְכַר לַחַרְאֻט שַׁחֲשִׂיָּה:

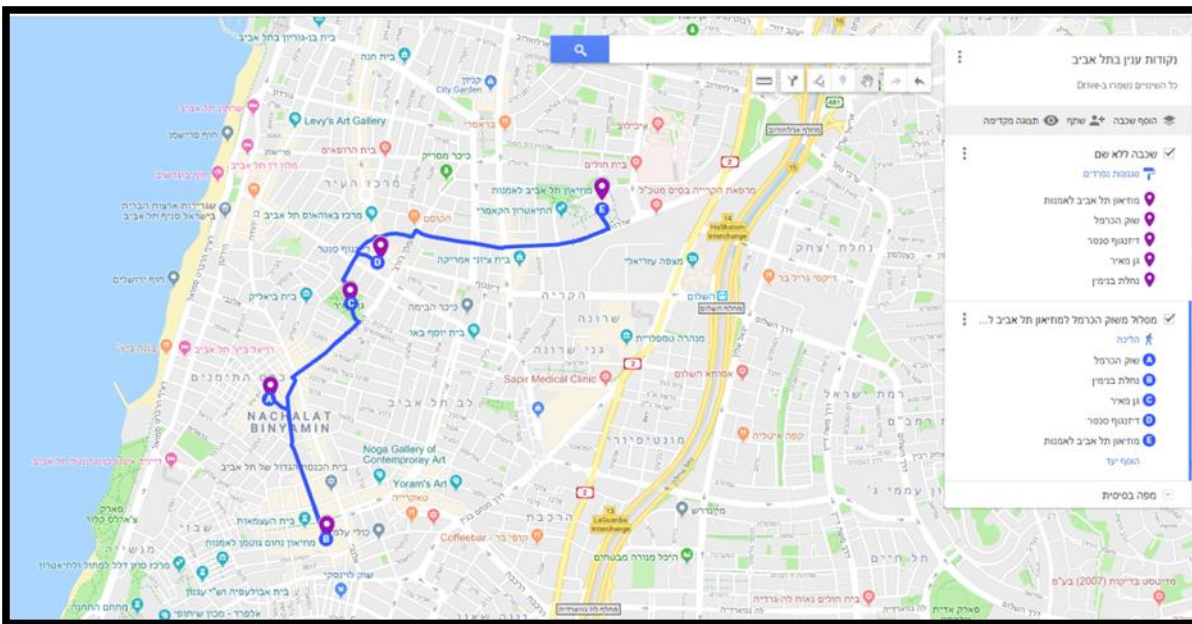
- "אִמְכַן פִּי חַיָּאִי"
- "אֶחַדַּת תַּרְיֶחִיָּה"
- "עַאנְלְתִי"
- "רַחֲלַת לַאֶכְתַּשַּׁף הָעַאֲלַם"
- קַטַּב/פִּילַם – מַסִּירָה שַׁחֲשִׂיָּה/ הָמְכַאִן הַאֲדִי שַׁהַד אֶחַדַּת הַקַּשָּׂה
- "רַחֲלַת" אִמְכַן זַרְתְּהָ, אִמְכַן אֶרֶב פִּי זִירַתְהָ.

### מטל לخریطة فیها 5 مواقع أثارَت اهتمامی فی مدینة تل-أبیب فی Google map



### 4. إعداد مسار (مشيًا على الأقدام أو بالسيارة) بين المواقع باستخدام Google map

- أضف مسارًا.
  - أدخل الموقع إلى مسار منطقي.
- أنظر الصورة. مثال:



### 5. فکروا: کیف یمكن دمج هذه الأداة فی مواضيع التعلّم الخاصّة بکم.

## أدوات التعلّم المُشترك - الوحدة 5

ما هو التعلّم المشترك؟

ینمو التعلّم المشترك من خلال نموذج فكريّ بنائيّ، ومن خلال سلوك اجتماعيّ تربويّ تجاه عملية التعلّم. استناداً هذا وذاك، فإنّ التفكير والتعلّم يتطوّران من خلال العلاقة الاجتماعية التربويّة.

تُرقيّ العلاقة الاجتماعية-التربويّة التعلّم الذي يستند إلى ثقافة المشاركة، والتعاون، والتعاطف، والاحترام المتبادل، ويسير وفقاً لقواعد يتمّ الاتفاق عليها من قبل المجموعة، ويتمّ تحقيقها من خلال ممارسة عملية مناسبة.

يطوّر التعلّم المشترك إحساساً ذا أهميّة لدى المشاركين، لأنه يتطرق إلى الممارسة العملية في بيئة اجتماعية-تربويّة، تتناسب مع حياة المتعلّم، وتكون ذات قيمة له كإنسان.

من خلال المشاركة، ومراقبة فعاليّات الزملاء، وترسيخ العلاقات المتبادلة، يبني المتعلّم معرفته ويطوّر مهاراته داخل الفعاليّة نفسها. يمكن للفعاليّة أن تكون بحثاً، أو حلّاً للقضايا، أو إرشاداً من زميل، أو تحضير عرض شرائح، أو بناءً، أو اختراعاً، أو غير ذلك.

توفّر البيئات الرقمية حيزاً اجتماعياً-تربوياً، يدعم تنوع التفاعلات المشتركة. لهذه البيئات رصيد تعليميّ واسع، وتشمل إمكانيّات متنوّعة من قنوات الاتّصال، والتوثيق، والمشاركة، والنمّجة، والبناء المشترك، والوصول إلى مصادر عديدة، والوصول على الدّعم من العالم خارج الصّف (من المُختصّين)، واستخدام أدوات التفكير والإبداع والتصميم المتنوّعة.

منقول عن : ["ما هو التعلّم المشترك"](#) من الغيوم التربويّة لوزارة التربية والتعليم.

یُعزّز التّعلّم المشترك مكانة الفرد داخل المجموعة، والمجموعة كقوة تعليمية مُنتجة. يُتيح تطوير أفكار من خلال استخلاص الميزات الخاصة لكلّ عضو في المجموعة. إنّ ثقافة التّعلّم التّأزريّ، تُطوّر التّفكير الإبداعي والتّعلّم ذا المعنى، وتُعبد الطّريق أمام أفكار ومبادرات جديدة.

التّعاون هو أساس عملية الخلق والتّجدد في جميع المجالات، ويُشكّل جزءاً من الثقافة، وأساساً للممارسات اليومية. إنّ عملية تدويت التّعلّم المشترك ودمجه في النمط الحياتيّ الروتينيّ داخل المدرسة، هو في حدّ ذاته هدف مهمّ ومركزيّ لتعزيز قدرات خريجي المنظومة التّربوية، للمشاركة في النهج العالميّ الديناميّ المُشترَك.

التّعلّم المشترك هو تعلّم بصحبة الرّفقة، وتعلّم منفرد في إطار مجموعات تعلّم بمرافقة مجموعات عمل، وعطاء ومساندة بصورة متبادلة في بيئة من النّقة المتبادلة بين الرّملاء. تتيح هذه النّقة تعاوناً بين جميع المشاركين بحسب قدرات كلّ فرد وإمكانيّاته.

يمكن تحقيق التّعلّم المُشترَك - جزئياً أو بالكامل - بصورة محوسبة، وتتمّ إدارتها بصورة تفاعلية وبمبادرة شخصية من المتعلّمين كجزءٍ فعّال من عملية بناء المعرفة في عملية التّعلّم. يُتيح التّعاون والمشاركة في التّعلّم في بيئة تفاعلية محوسبة، وباستخدام أدوات مشتركة، عملية توازن مثيرة بين مدارس موجودة في أماكن مختلفة من البلاد والعالم.

نقلًا عن: [التّعلّم المُشترَك](#) الغيم التّربوية لوزارة التّربية والتّعليم



## الأدوات المشتركة لچوجل: الوحدة 5



### چوجل درايف

تطبيق الوثائق لچوجل ( Google Docs ) هو أسرع وأسهل طريقة لمشاركة الوثائق، والتلخيصات، والجدول، والوظائف البيئية بصورة محوسبة مع الزملاء والمعلمين، مع إمكانية مشاركة تحريرها بزمن حقيقي، وإضافة ملاحظات (جيد بشكل خاص لفحص الوظائف)، وأرشيف للنسخ لإرسال المقولة: "أكل الكلب دروسي" إلى سلة المهملات.

هذه الخدمة تمكن المستخدمين من تخزين الوثائق والصُور والأفلام داخل مقدّم الخدمات الخاصّ بچوجل- بحيث يكون بمقدورهم الوصول إليها من الحاسوب، أو التّابليت، أو الهاتف الذّكيّ، أو من خلال أيّ جهاز آخر موصول بالإنترنت. يتيح تطبيق چوجل درايف المشاركة وتزامن الوثائق بين عدّة مستخدمين.

الأفضلية الأساسية في هذه الخدمة، هي إمكانية إعداد وثيقة بمشاركة عدد من المستخدمين في الوقت نفسه. تشمل الخدمة، من ضمن ما تشمله، إمكانيات مثل: مشاركة مضمون مع الآخرين، وإضافة ردود فعل، أو إعداد ملقّات موجودة. كذلك تستغلّ هذه الخدمة قدرة البحث المتطوّر لچوجل لغرض إيجاد وثائق، وبإمكانه البحث بحسب الكلمات المكتوبة داخل الوثيقة نفسها.

منقول عن مدوّنة عامي سلانت ["المعرفة والفضول الرّقمي"](#)

[نقلًا عن چوجل ويكيبيديا](#)

چوچل درايف <https://www.google.com/drive/> [موقع معلومات وإرشاد للاستعمال:](#)

لكي تفتحوا ملفاً من چوچل درايف، يتوجب عليكم فتح حساب في چوچل- لمن لديهم gmail الدخول متاح عن طريقه، وعلى الآخرين فتح حساب في المرة الأولى.

عنوان چوچل درايف (لن لديهم gmail بإمكانهم الدخول من لائحة البريد الإلكتروني):  
<http://drive.google.com>

لن ليس لديه حساب في چوچل، عليه الضغط على السطر الأزرق "التسجيل لحساب چوچل جديد"/"create an account" وتعبئة -لمرة واحدة- تفاصيل ورقم مرور (رقم سرّي).

إذا، كيف يتم التسجيل للخدمة والشروع في حفظ الملفات؟

للبدء بتحميل الملفات وتنفيذ عمليات إضافية، ادخلوا إلى أسيئة Drive

1. إدارة الملفات داخل چوچل درايف عملية سهلة، ومشابهة لإدارة الملفات في صندوق بريد چوچل. من الجهة العلوية اليسرى، بإمكانكم إضافة ملفات بواسطة زرّ "Create".

2. بمساعدة الزرّ الرمادي، بإمكانكم إدارة وتنظيم ملفات داخل چوچل درايف نفسه، تمامًا مثل بناء ملفات وماركات داخل صندوق چوچل الخاصة بك.

هذا كلّ ما في الأمر! بإمكانكم الشروع في تحميل الملفات المهمة الخاصة بالشبكة، أو بإعداد ملفات مشتركة مع زملائكم، والأهمّ من كلّ هذا، هو التوقف عن إرسال رسائل إلكترونية، تشمل ملفات مهمة، إلى بريك الإلكتروني. في المرة القادمة، اسحبوا - بكلّ بساطة - الملف إلى ملفّ چوچل درايف في حاسوبكم، أو عن طريق أسيئة چوچل درايف من خلال كرّاسة التصفح.

[منقول عن موقع: عامي سلانت "المعرفة والفضول الرقمي"](#)

[إرشاد لاستعمالات](#) [مختلفة](#) [في](#) [چوچل](#) [درايف](#)

## كيف نبني وثائق مشتركة، وما هي استعمالاتها المفيدة؟

### Google Docs, Google Shits, Googl slides

نتشرف بمعرفة:

نتعرف على أدوات جوجل الأخرى Google Docs, Google Sheets, Google slides

أنتم مدعوون للدخول إلى [الرابط التالي](#)، ومشاهدة كيف يعرض جوجل الأدوات التالية:

أنتم مدعوون إلى مشاهدة الفيلم القصير لشرح: [كيف نبني وننتشارك وثائق في جوجل درايف؟](#)

[من بحاجة للأوفيس؟ جوجل دوكس ، نتشرف بالمعرفة!](#) إرشاد استخدام جوجل دوكس وحفظ ملفات وورد.

3. لنفكر: ما هي الأفضليات في العمل مع أدوات جوجل؟ ما هي أفضليات استخدام أدوات مشتركة؟ في أي مجالات العلوم أو المهام التعليمية يمكن دمجها؟

الضغط على "الشارة" يفتح رابط إرشاد عن الأداة:



رابط إرشادي عن

جوجل شيتس



رابط إرشادي عن

جوجل سلايدس



رابط إرشادي عن

جوجل دوكس

[رابط للكتالوج التربويّ تجدون فيه إرشادات لأدوات جوجل المشتركة عن هذا الفصل](#)

## Google forms



عبارة عن أداة رقميّة تُتيح جمع المعلومات، وإدارة لوائح الأحداث، وإعدادًا سريعًا لاستفتاء قصير، وبناء امتحان قصير يُمكن فيه مُسبقًا تقييم عدد النقاط، وإعطاء علامات بصورة ذاتيّة، وتنفيذ العديد من العمليّات الأخرى. يمكن تصميم الاستمارة من تشكيلة كبيرة من التّصاميم المبنية، وإضافة صورة من الإنترنت أو من الحاسوب. تتيح هذه الأداة اختيارًا من مجموعات متنوّعة من الأسئلة، بدءًا من الأسئلة متعدّدة الخيارات، وانتهاءً بقوائم مفتوحة وسلّم خطّي.

يمكن أيضًا إضافة صور وأفلام قصيرة من YouTube والتّنقّل ما بين الأسئلة والصفحات.

يتمّ جمع ردود الفعل عن استطلاعات الرّأي، بصورة منظّمة وذاتيّة، مع معلومات عن ردود في زمن حقيقيّ ومخطّطات.

وعلى العكس من ذلك، فيمكن عرض معطيات داخل Google Shits لإجراء تحليل معمّق.

يمكن إضافة صور للاستمارة، وكذلك مشاركين لإعداد الاستمارة.

**التّسجيل** - لبناء استمارة داخل Google Forms على المستخدم الدّخول عن طريق حساب جوجل.

**المشاركة** - بالإمكان إضافة مشاركين لإعداد استمارة، إذا كانوا أصحاب حساب جوجل فقط. للإجابة عن أسئلة الاستمارة، لا حاجة لفتح حساب في جوجل. تتمّ المشاركة بواسطة الضّغط على العرض، ومشاركة الرّابط النّاتج.

[فيلم قصير إرشاديّ عن جوجل فورمز](#)

[رابط لموقع الكتالوج التّربويّ](#)

### مهمّتان للتّمرّن:

1. ابنوا استمارة في موضوع تختارونه: مضمون تعليميّ أو استطلاع للمواقف، وأعطوا الفرصة لزملائكم للإجابة عنه.
2. أدخلوا لتحليل المعطيات، وحاولوا عرض النّتائج بواسطة رسوم بيانيّة.

[فكرة لمشاركة بين أدوات جوجل: مرشد لكيفية إدارة قوائم مشترياتكم بواسطة جوجل شيتس](#)

## الوحدة 6 – مخازن المعلومات المجانية

### Google art and culture



مشروع جوجل آرت – مشروع الفنون الخاص بجوجل، هو موقع يتيح مشاهدة الأعمال الفنيّة، وإجراء جولة ملموسة وحسيّة داخل متاحف ومواقع تاريخيّة في جميع أنحاء العالم. يمكن الاقتراب من الصُور باستخدام "zoom in" حتّى تتسنى رؤية أدقّ التفاصيل مثل أثر فرشاة الرّسّام، وكأنّنا نقترّب من التّحفه الفنيّة بعدسة مكبّرة. يشمل هذا المشروع أكثر من 150 متحفًا.

بالإمكان تشكيل مجموعة فنيّة خاصّة ومشاركتها. بالإمكان إجراء بحث بحسب اسم الفنّان، واسم المتحف، وبحسب الزّمن واللّون. فهو يتيح للتّلاميذ أساليب بحث واكتشاف، وتوسيع آفاقهم العالميّة.

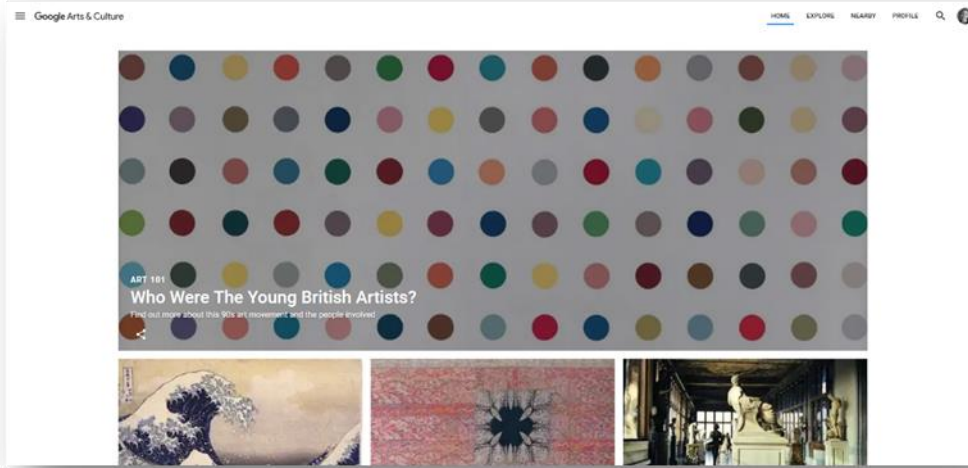
شاهدوا فيلم قصيرًا إرشاديًّا- كيف نستخدم مشروع جوجل للفنون:

[فيلم قصير إرشاديّ لكيفيّة استخدام Google art and culture](#)

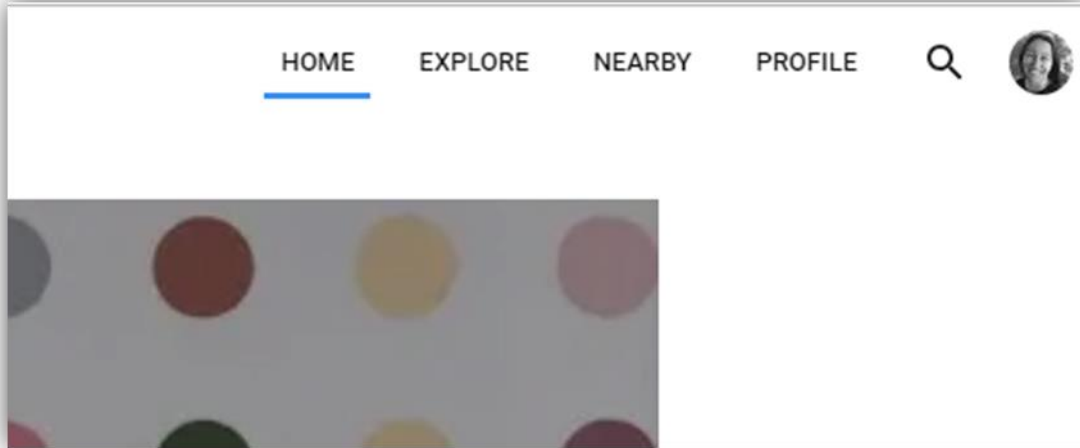
[جوجل للفنون والثّقافة](#)  
[كيف يعمل برنامج جوجل للفنون والثّقافة](#)  
[The art project](#)

### مهمّة للتمرّن:

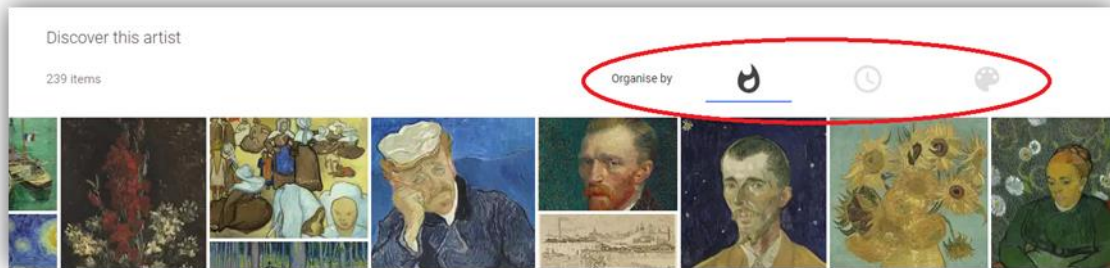
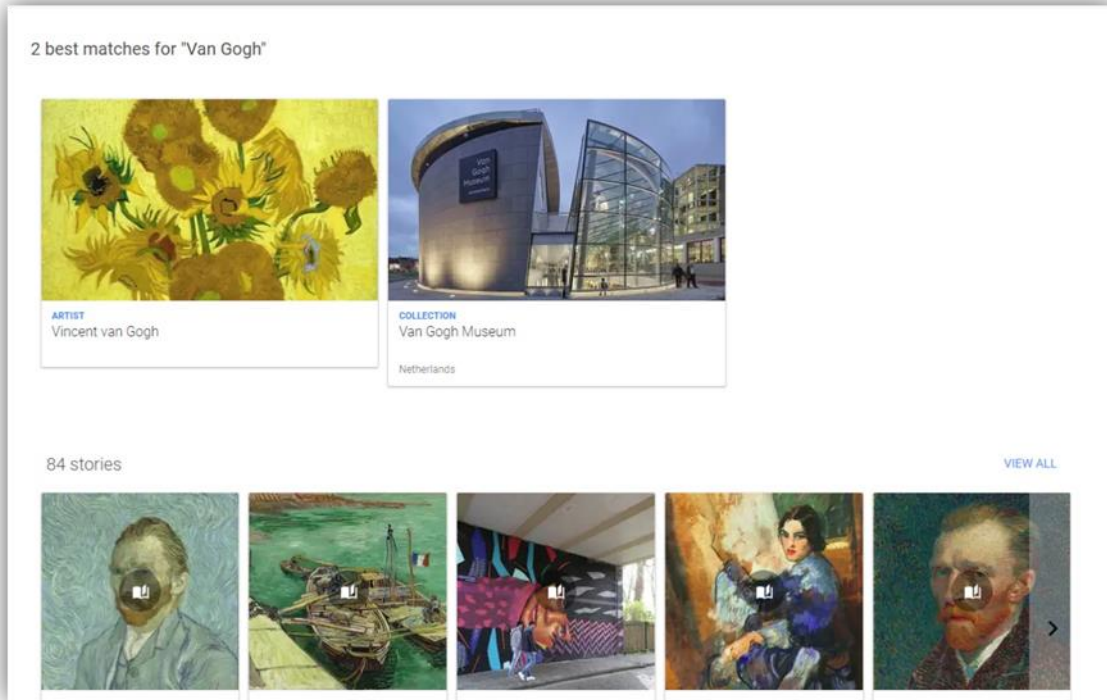
1. أدخلوا إلى برنامج Google art and culture لصفحة البيت.
2. انتبهوا- أنتم تدخلون، بينما حساب چوجل الخاصّ بكم يبقى مفتوحًا.



3. ابحثوا عن موضوع يهتمكم، أو تجولوا بمتعة.

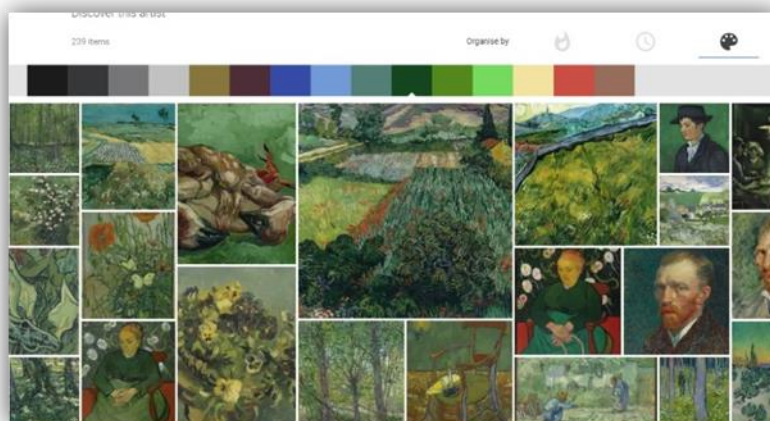


4. حاولوا إجراء بحث عن موضوع أثار اهتمامكم.
5. بإمكانكم التأكد من أنّ تصنيف الصُّور وارد وفقاً للونها، أو لاسم الفنّان، أو المتحف، وما شابه ذلك.



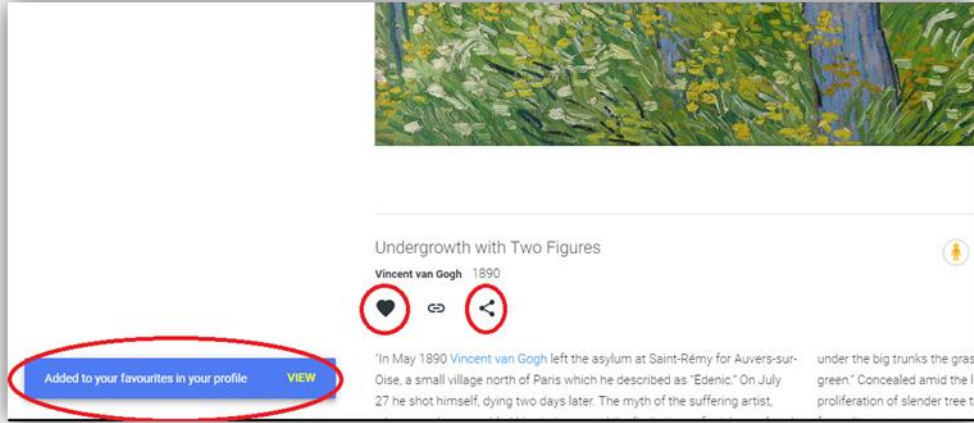
انتبهوا- بإمكانكم أيضاً تصنيف الصور بحسب شعبيتها، أو بحسب ترتيبها الزمني، أو بحسب لونها.

في الصورة التالية كمثال - تم تصنيف الصور بحسب اللون الأخضر الداكن الموجود في جميعها.

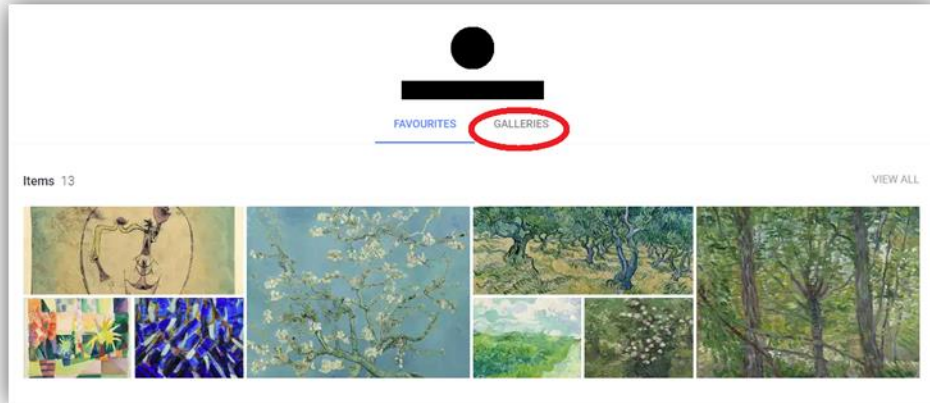


6. خلال الجولة، اختاروا الصُّور التي حازت إعجابكم، وأضيفوها إلى زاوية الـ Favorite الخاصة بكم.

7. يتم تنفيذ هذه العملية بواسطة تأشير إشارة القلب أسفل الصورة (انتبهوا- عندما تضغطون على القلب، تظهر رسالة مفادها أنّ الصورة قد تمّ نقلها إلى المُفضَّلات لديك ((Favorites)



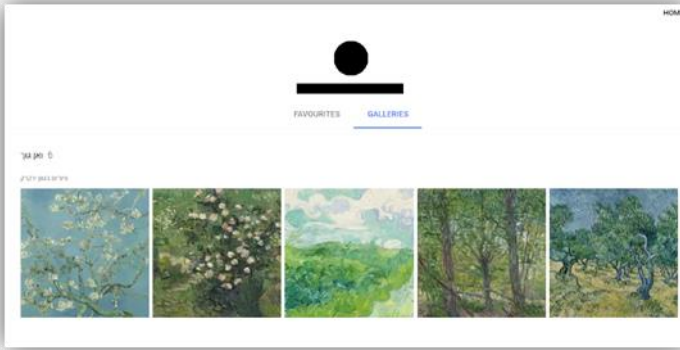
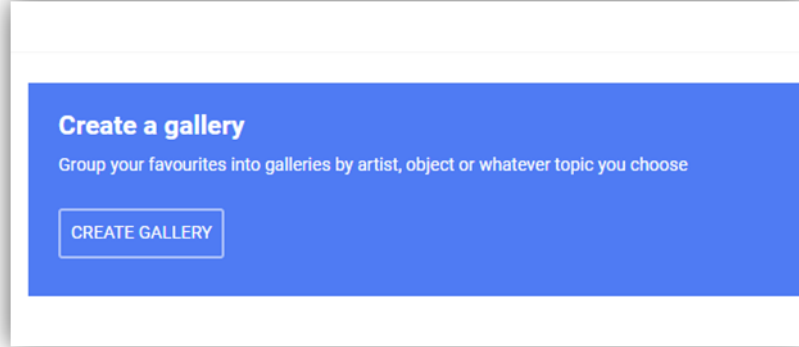
8. عندما تختارون 10 صُور على الأقل، اضغطوا على Profile وعندها يكون بإمكانكم رؤية الصُّور التي تمّت الإشارة إليها.



9. أدخلوا إلى الخيار Galleries وابدأوا ببناء معرض بحسب موضوع معيّن، بواسطة الصُّور التي اخترتموها.

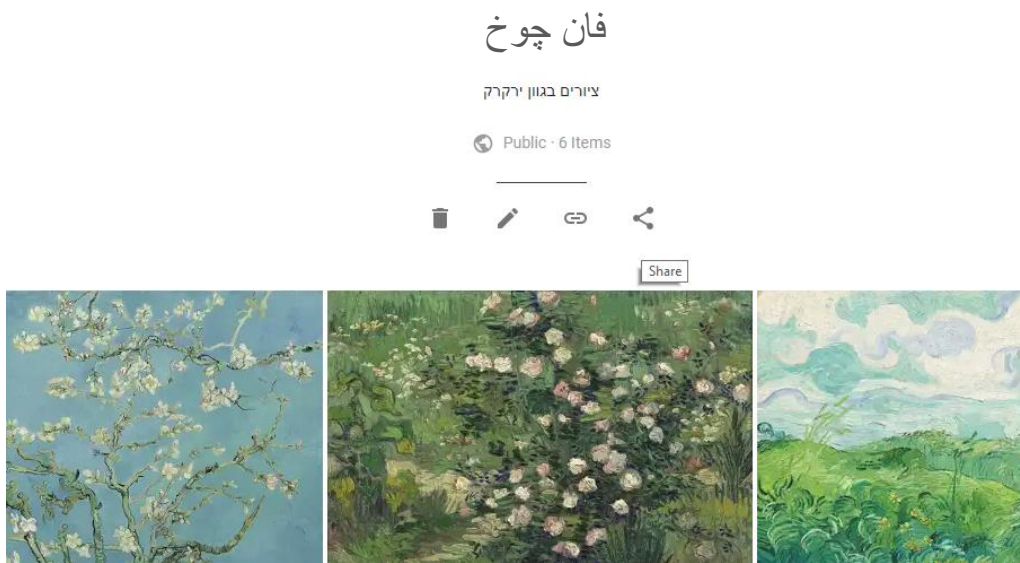


10. اضغطوا على Create Gallery ونفذوا التعليمات التي تظهر أمامكم.



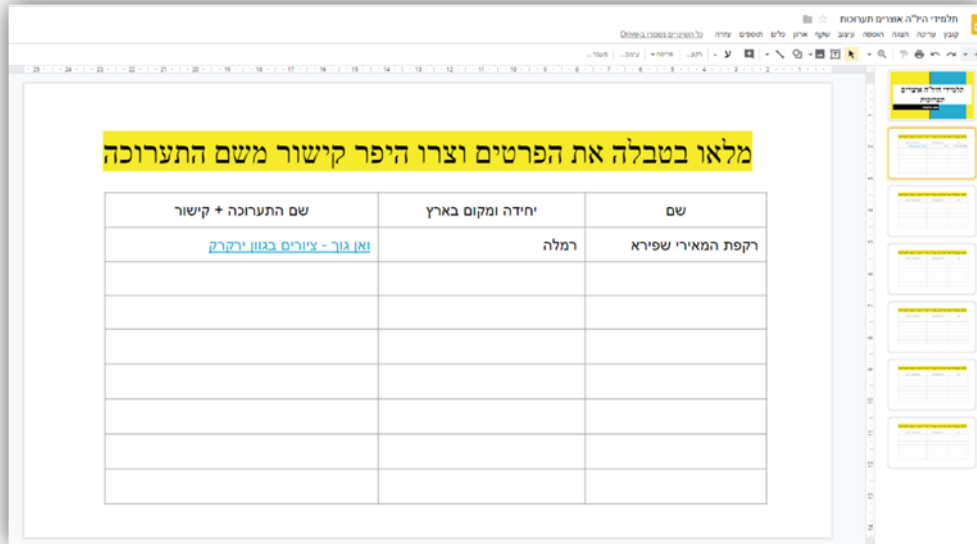
11. في النهاية، تظهرُ  
الثلاثة التالية كمثل (مع  
الصّور التي تمّ اختيارها).  
بالضّغط على الصّور، تظهرُ  
شاشة تتيح استخدام رابط  
معين.

12. بالضّغط على الرّابط، يُصبحُ بإمكانكم اختيار المشاركة بوسائل مختلفة.



فيما يلي الرّابط للمعرض الذي أعدته: فان جوخ – صور باللون الأخضر

אתם מדעוֹן למشاركة المعرض الذي أعدتموه، في عرض الشرائح المشترك ضمن معرض  
تلاميذ "هيلا" من خلال الرابطة: [تلاميذ هيلا يخزنون المعارض](#)



The screenshot shows a presentation slide with a table. The title of the slide is "מלאו בטבלה את הפרטים וצרו היפר קישור משם התערוכה" (Fill in the table with the details and create a hyperlink from the exhibition). The table has three columns: "שם" (Name), "יחידה ומקום בארץ" (Unit and location in Israel), and "שם התערוכה + קישור" (Exhibition name + link). The first row contains the following data: "רקפת המאירי שפירא" (Rakipat Ma'iri Shapira) in the first column, "רמלה" (Ramla) in the second column, and "ואנוור - צורים בנוו ירקרק" (Vanoor - Zorim Benuo Yarkark) in the third column. The rest of the table is empty.

שם	יחידה ומקום בארץ	שם התערוכה + קישור
רקפת המאירי שפירא	רמלה	<a href="#">ואנוור - צורים בנוו ירקרק</a>

في حالة لم يبقَ هناك مكانٌ داخل الشرائح، أضيفوا شريحة جديدة مع إضافة الرابطة الخاصّ بكم.

## تقرير حول الموضوع:

فنّ البحث: تعرّفوا على جوجل آرت

تتيح أداة جوجل البحث بصورة بديهية عن عوالم المضامين المتعلقة بالفن والتاريخ والثقافة الشعبية، وهناك أيضًا تطبيق لذلك.

Ynet تاريخ النشر: 20.07.16 , 12:44

طرح جوجل يوم أمس (الثلاثاء) من جديد أداة ثقافية مثيرة: Culture & Google Arts، والتي تتيح بحث مضامين مرئية ذات علاقة بمجال الفنون، والتاريخ، والثقافة العالمية. بالإضافة لموقع متيسر ومُصمّم، فبالإمكان تحميل تطبيق ملائم لمنظومة التشغيل الخاص بأندرويد و-iOS. هذا المشروع من إنتاج المؤسسة الثقافية لشركة جوجل، والذي نجح في خلق تعاون مع مؤسسات ثقافية وفنية كبرى ومعروفة عالمياً، وأتاح للمستخدمين إمكانية الوصول بصورة واسعة إلى الأعمال الفنية للفنانين، وإلى المؤسسات، وإلى صور من مجالي الثقافة والفنون.

تتيح هذه الأداة البديهية البحث بصورة مستقلة، وكذلك الانكشاف على مضامين موزعة بشكل خاص: مثلاً، يمكن البحث عن أعمال فنية بحسب اللون، والتنقل في المحور الزمني لفنانين معينين ومراقبة تطوّرهم الفني، أو ببساطة، الاستعانة بـ "دايلي دايجست" الذي يزود أخبار هذه الأعمال عبر التاريخ.

في منطقة المشاريع، يمكن إيجاد فئات مهمة مثل: "فنون الشارع"، أو "نساء عبر التاريخ"، أو "ثقافة سوداء"، بينما نجد في صفحة "المشاركين" المؤسسات المختلفة التي شاركت في هذا المشروع الطموح الخاص بجوجل.

أسوةً بأدوات أخرى، فهنا أيضًا يمكن اختيار قاعة كونسيرت، أو متحف، أو مؤسسة ثقافية أخرى لـ Google ، والخروج بجولة افتراضية داخلها. وفعلاً، فكما في ضمن الإمكانيات المثيرة الأخرى، يمكن هنا البحث والاكتشاف وفقاً لتقسيم وسائل الاتصال (الميديا).

Street View- يمكن هنا إيجاد أعمال فنية بكلّ بنية أو تصميم ممكن. بدايةً من الذهب، ومروراً بالورق وبالرسومات الزيتية، والشايش، والبردي، وحتى قصاصات الصحف.

[Ynet رابط للتقرير](#)



## לתוּסַע: צוּגל ללכּתב

פי צוּגל-כּתב ימכּן הבחּת ענ נכּוּס חרָה מן הכּתב, והכּוּסוּל עלּי אִשּׂרָת תּזכּיר ללנכּוּס, וכּתּי מּשָׂהדָה כּפּחָת הכּתב, בּשּׂרּט אֵן יכּוּן הכּתב זמּן פּנֵה "מּתּיּסֵר ללכּמּיַע" - Public Domain.

פי חָלָה עּדּם תּמּכּן מן ערּז הכּתב בּאכּמּלּה, בּסּבּיב חּקוּק הנָּאשּׂר, אוּ אֵן מּסּחּה לּמּ ינּתּהּ עּדּוּ, יוּגֵהּ צוּגל המּסּתּחּדּמּינ לּאבּתּיַעָה פי מּתּאגּר מּחּוּסבּה אוּ מּתּאגּר חּקּיַיִתּהּ.

לצוּגל עּלָאקָת מּע אֵכּתּר מן 30000 נָּאשּׂר פי כּמּיַע אֵנְאֵה העָלמּ, ומּנּד סּנֵה 2010 פּעֵלּת צוּגל האֵדָא "צוּגל-כּתב" בּאלּגֵה העבּרּיַתּ אַיְכּוּ.

שָׂהדוּא פּיּלמָא קּסּיּרָא יַערּז "צוּגל-כּתב"

[Introducing Google eBooks](#)

[פּיּלמ קּסּיּר אִרּשָׂדַי ענ צוּגל-כּתב](#)

[How to use google books](#)

כּיַפ נּכּלּ אֵלּי הַזֵּה האֵדָא? לּכּי נּכּלּ אֵלּי אֵדָא צוּגל-כּתב, נּכּתּב "Google books" פי מּחּרֵכּ הבּחּת צוּגל.

שָׂהדוּא פּיּלמָא אִרּשָׂדַיָא קּסּיּרָא ענ צוּגל-כּתב. [Google books tutorial](#)

אֵגּרּוּא בּחּתָא ענ כּתּב בּמוּאזּיַע מּעֵינֵה תּדּרּסוּנְהָא, ומּארּסוּא חּפּז הכּתב פי "מּכּתּבּתּכּם האַסּאֵת" פי צוּגל.

סּוּאָל: מָא המּפּיַד והַכּיַד פי הַזֵּה? בּמָאזָא נּסּתּחּדּם הַזֵּה האֵדָא?

פי אַיֵה מּגָלָת תּלְמַם/ תּוּרָת תּלְמּיַתּ, ימכּן האַסּתּעָנָה בּהַזֵּה האֵדָא?

**נּתּמּנּי לּכּם המּתּעָה והַנּגָח!**