JUPITER PRIME

Consulting • Training • Advisory

جوبيتر برايم للاستشارات والتدريب

كتيّب الدورة

دورة تصميم التعلم المدمج لفرق التدريب

info@jupiterprime.uk

jupiterprime.uk

مسجّلة في المملكة المتحدة والمملكة العربية السعودية

دورة تصميم التعلم المدمج لفرق التدريب

دورة تصميم التعلم المدمج لفرق التدريب دورة تدريبية مدتها أسبوع لمصممي التعليم وأخصائيي التعلم والتطوير ومنسقي التدريب، يخرج منها المشارك بمخطط رحلة تعلم مدمج جاهز لمبادرة حقيقية في جهته. فالعمل الهجين وتقلص الوقت المتاح بعيدا عن مواقع العمل جعلا اختيار مزيج الوسائط قرارا استراتيجيا لا تفصيلا تنفيذيا. وتقدم جوبيتر برايم للتدريب هذه الدورة في تصميم التعلم المدمج.

لماذا يهم تصميم التعلم المدمج الآن

تتشكل ممارسة التعلم المدمج اليوم تحت ثلاثة ضغوط: قوى عاملة موزعة بين المكاتب والمواقع الميدانية والعمل عن بعد، ومديرون مباشرون يطلبون تقليل ساعات الغياب عن العمل، ومنصات تعلم ترصد كل تفاعل داخل الوحدات الذاتية. الجهة التي ترتب الوسائط بقصد واضح ترى المعرفة تنتقل إلى الميدان، أما الجهة التي تنقل العروض التقديمية إلى الإنترنت كما هي فتشهد انخفاض نسب الإكمال وتلاشي المهارات خلال أسابيع. وتستند الدورة إلى نموذج ADDIE لتصميم التعليم التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم ونموذج Kirkpatrick لتقييم التدريب بمستوياته الأربعة.

المستفيدون من تصميم التعلم المدمج

- من يحولون أهداف التعلم إلى تسلسل من الأنشطة الحضورية والافتراضية والذاتية
- من يختارون الوسيط المناسب لكل هدف ويبررون اختيارهم أمام رعاة المبادرات
- من ينسقون الفصول الافتراضية والدفعات والتسجيل في المنصات عبر المواقع
- من ييسرون الجلسات وينتقلون بين القاعة والفصل الافتراضي ضمن رحلة واحدة
- من يهيئون مسارات التعلم وشروط الإكمال والمتطلبات المسبقة في المنصات

تستفيد وحدة التعلم أكثر حين يحضر منها مصمم وميسر ومسؤول منصة معا، لأن كل قرار في المخطط يمس الأدوار الثلاثة.

قدرات تصميم التعلم المدمج

يتدرب المشاركون على مطابقة الأهداف مع الوسائط وبناء رحلات تحافظ على انتباه المتعلم عبر أسابيع.

- تقييم الأهداف التي تحتاج إلى ممارسة أو نقاش أو نقل معلومات — اختيار الوسيط أمام الرعاة
- تصميم رحلة متسلسلة من الإعداد المسبق والجلسات الحية والمتابعة المتباعدة — وقت المتعلم وتفرغه من مديره
- تحديد أنشطة الفصل الافتراضي التي تبقي المشاركين فاعلين أمام الكاميرا — إحاطة الميسرين
- بناء وحدات ذاتية بأسئلة تحقق تغذي الجلسات الحية — تهيئة المنصة
- تطبيق أساليب الدفعات ومجتمعات التعلم للحفاظ على التفاعل بين الجلسات — الإكمال ونقل الأثر
- اختبار الرحلة وفق مستويات Kirkpatrick قبل الإطلاق — خطة تقييم متفق عليها مع أصحاب المصلحة

مصطلحات تصميم التعلم المدمج الأساسية

- التعلم المدمج — مزيج مخطط من الأنشطة الحضورية والافتراضية الحية والذاتية يخدم مجموعة واحدة من أهداف التعلم.
- الوسيط التعليمي — القناة التي يقدم بها النشاط، مثل القاعة أو الفصل الافتراضي أو الوحدة الإلكترونية أو المهمة الميدانية.
- الفصل المقلوب — أسلوب يدرس فيه المتعلم المحتوى قبل الجلسة الحية ويستثمر وقت الجلسة في التطبيق والنقاش.
- رحلة التعلم — التسلسل المرتب للأنشطة ونقاط التواصل والتحقق الذي يمر به المتعلم من التسجيل حتى التطبيق.
- التعلم المتزامن — أنشطة يشارك فيها المتعلمون والميسر في الوقت نفسه، داخل القاعة أو عبر الإنترنت.
- الممارسة المتباعدة — العودة إلى المحتوى في جلسات قصيرة على فترات لتقوية التذكر ونقله إلى العمل.

تصميم التعلم المدمج يوما بيوم

اليوم 1: مبررات المزج بين الوسائط

- اتجاهات القوى العاملة الهجينة — أين يستطيع المتعلمون الحضور فعليا
- تصنيف أهداف التعلم — معرفة أو مهارة أو تغيير سلوك
- مرحلة التحليل في ADDIE — قيود الوقت والميزانية وإمكانية الوصول
- خريطة توقعات أصحاب المصلحة — أولويات الراعي والمدير والمتعلم
- تدقيق الدورات الحالية — أي الجلسات تصلح للتحويل إلى المدمج

اليوم 2: اختيار الوسائط وترتيبها

- مصفوفة اختيار الوسيط — مطابقة الأهداف مع القاعة أو الفصل الافتراضي
- تصميم الفصل المقلوب — نقل المحتوى إلى ما قبل الجلسة الحية
- أنماط تسلسل الرحلة — الإعداد المسبق والجلسة الأساسية والمتابعة المتباعدة
- ميزانية وقت المتعلم — الموازنة بين عبء التعلم ومتطلبات التشغيل
- فحص الإتاحة والأجهزة — الوصول إلى عاملي الورديات والميدان

اليوم 3: العناصر الافتراضية الحية والحضورية

- أنواع أنشطة الفصل الافتراضي — الاستطلاعات والغرف الفرعية واللوحات البيضاء
- دورا المنتج والميسر — إدارة سلسة للجلسات عبر الإنترنت
- مختبرات الممارسة في القاعة — تخصيص الوقت الحضوري لبناء المهارات
- تجهيز القاعة الهجينة — صوت متكافئ للمتعلمين عن بعد وفي الموقع
- دليل الميسر للتقديم المدمج — انتقال منسق بين الوسائط

اليوم 4: المحتوى الذاتي واستدامة التفاعل

- لوحة القصة للوحدة الذاتية — تقسيم المحتوى إلى وحدات قصيرة
- أسئلة التحقق والتفرع — توظيف النتائج في الجلسات الحية
- تهيئة مسار التعلم — المتطلبات المسبقة وقواعد الإكمال في المنصات
- أساليب مجتمع الدفعة — نقاش الأقران بين الجلسات
- نقاط تواصل المديرين — محادثات توجيه تدعم نقل الأثر

اليوم 5: التطبيق على مخطط التعلم المدمج

- خطة تقييم Kirkpatrick — مقاييس الانطباع والتعلم والسلوك والنتائج
- تطبيق مصفوفة الوسائط — إعادة تصميم دورة حقيقية من جهة المشارك
- تطبيق أنماط التسلسل — جدول زمني لرحلة من ستة أسابيع
- تطبيق أساليب التفاعل — مراجعة الأقران لمسودات الرحلات
- مخطط التعلم المدمج — خريطة الرحلة النهائية والأدوار والمقاييس

تطبيق تصميم التعلم المدمج بعد الدورة

- تطبيق مصفوفة اختيار الوسيط على دورة حضورية قائمة وعرض الرحلة المعاد تصميمها على راعيها.
- إطلاق دفعة تجريبية من المخطط تتضمن جلسة فصل مقلوب واحدة ورصد نتائج المستويين الأول والثاني في نموذج Kirkpatrick.

أسئلة حول تصميم التعلم المدمج

ما تصميم التعلم المدمج ولماذا يهم الآن؟

تصميم التعلم المدمج هو الجمع المخطط بين الأنشطة الحضورية والافتراضية الحية والذاتية في رحلة واحدة. ويهم الآن لأن الفرق الهجينة وضيق الجداول يجعلان الدورات أحادية الشكل صعبة الحضور سريعة النسيان، بينما يدعم المزج المتسلسل التذكر والتطبيق.

ما الأدوار الأكثر استفادة من دورة تصميم التعلم المدمج؟

يستفيد أكثر مصممو التعليم وأخصائيو التعلم والتطوير ومنسقو التدريب ومسؤولو المنصات. فكل منهم يشكل جزءا مختلفا من الرحلة، والأساليب المشتركة تقلل إعادة العمل.

كيف يختلف تصميم التعلم المدمج عن دورة تطوير التعلم الإلكتروني؟

يحدد تصميم التعلم المدمج كيف تتكامل الوسائط عبر الرحلة. أما دورة تطوير التعلم الإلكتروني فتركز على بناء وحدات رقمية منفردة بأدوات التأليف. وهنا تكون الوحدات الذاتية مكونا واحدا إلى جانب الجلسات الافتراضية والحضورية.

ماذا تعود به من دورة تصميم التعلم المدمج؟

تعود بمخطط تعلم مدمج لدورة حقيقية: مصفوفة مطابقة الأهداف بالوسائط، والجدول الزمني للرحلة، وأدوار الميسر والمنتج، ونقاط التفاعل، وخطة تقييم وفق Kirkpatrick تعرضها على الرعاة.

تصميم التعلم المدمج: الطريق إلى الأمام

يوجه مخطط التعلم المدمج أولا قرار الراعي بشأن مقدار وقت المتعلم الذي ينتقل من القاعة إلى الأنشطة الافتراضية والذاتية. ويستخدمه المصممون والميسرون ومسؤولو المنصات لبناء الرحلة وجدولتها. وبعد الدفعة الأولى تستحق خيارات الوسائط مراجعة جديدة في ضوء أدلة المستويين الثاني والثالث، مع تعديل المواضع التي توقف فيها المتعلمون أو تجاوزوا المحتوى.