إجابات أسئلة أقيم تعلمي

تفاعل الإنسان مع أجهزة الحاسوب

المعرفة: أوظف في هذا الدرس ما تعلمته من معارف في الإجابة عن الأسئلة الآتية:

السؤال الأول:

أوضح المقصود بكل مما يأتي:

1- تفاعل المستخدم مع جهاز الحاسوب.

تفاعل المستخدم مع جهاز الحاسوب: مجال للدراسة التي تعنى بكيفية تفاعل المستخدمين مع أجهزة الحاسوب وهو يهدف إلى تحسين واجهات المستخدم، وجعل التفاعل مع أدوات التكنولوجيا ووسائلها أكثر بدهية وراحة للمستخدمين.

2- واجهة المستخدم.

واجهة المستخدم: جزء من نظام التشغيل أو التطبيق، يتفاعل معه المستخدم مباشرة، تشمل هذه الواجهة جميع العناصر التي تلزم المستخدم للتفاعل مع جهاز الحاسوب، مثل: الأزرار، والقوائم والنوافذ، والرموز.

السؤال الثاني:

أعدد طرائق تفاعل المستخدم مع جهاز الحاسوب.

- التفاعل التقليدي ممثلاً في لوحة المفاتيح والفأرة، والشاشة.
- التفاعل باللمس ممثلاً في شاشات اللمس، ولوحات اللمس.
- التفاعل الصوتي باستخدام تقنية تعرف الصوت.
- التفاعل عن طريق الإيماءات ممثلاً في تعرف الإيماءات.
- التفاعل البصري ممثلاً في تعرف ملامح الوجه، وتتبع حركات العين.

المهارات: أوظف مهارات التفكير الناقد والبحث الرقمي والتواصل الرقمي في الإجابة عن الأسئلة الآتية:

السؤال الأول:

أشرح الفرق بين واجهة المستخدم الرسومية (GUI) وواجهة المستخدم النصية (CLI).

- واجهة المستخدم الرسومية: تُستخدم هذه الواجهة في أنظمة التشغيل، مثل: Windows()، و (MacOS) ، وهي تُسهّل عملية التفاعل عن طريق النوافذ والأيقونات والقوائم.
- واجهة المستخدم النصية: تعتمد هذه الواجهة في عملها على الأوامر النصية التي يكتبها المستخدم، وهي شائعة الاستخدام في أوساط المطورين ومسؤولي النظام.

السؤال الثاني:

أبحث في المصادر الإلكترونية الموثوقة في شبكة الإنترنت عن كيفية توظيف تقنيات تفاعل المستخدم مع جهاز الحاسوب في تحسين تفاعل الطلبة في الأنشطة التعليمية، ثم أقترح طرائق عملية يمكن تنفيذها في البيئة التعليمية لتحقيق هذا الهدف.

تُسهم تقنيات تفاعل المستخدم مع الحاسوب، مثل شاشات اللمس، والأوامر الصوتية، والواقعين الافتراضي والمعزز، في تحسين تفاعل الطلبة من خلال جعل التعلم أكثر تفاعلية وتشويقًا.

طرائق عملية:

- استخدام الألواح الذكية لتمكين الطلبة من التفاعل المباشر مع المحتوى.
- تطبيق الأوامر الصوتية للوصول السريع إلى المعلومات وتشجيع التعلم الذاتي.
- دمج الواقع الافتراضي والمعزز لتوفير تجارب تعليمية واقعية وممتعة.
- تطوير منصات تعليمية تفاعلية مثل لتعزيز المشاركة والتفاعل داخل الصف.

القيم والاتجاهات:

أستخدم تطبيقات الحاسوب (معالج النصوص، والعرض التقديمي، وصانع الأفلام) في عمل قاموس المفردات الحاسوب التي تعلمتها في هذه الوحدة باللغة العربية واللغة الإنجليزية، بحيث تساعد الطلبة المعاقين (الصم والأكفاء) على تعلم هذه المفردات.