

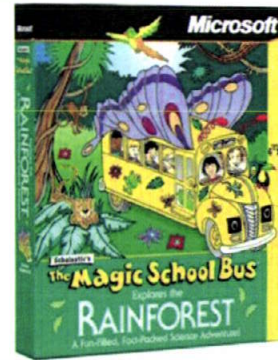
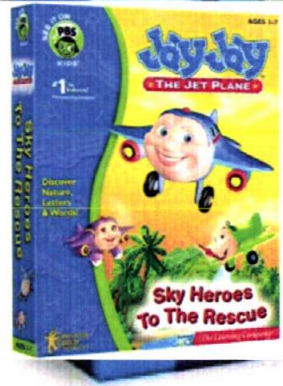
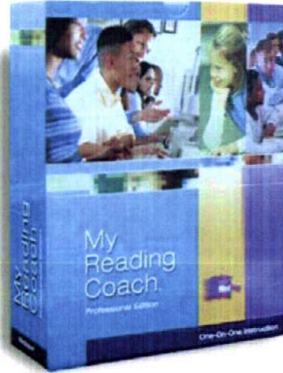
Microsoft Office PowerPoint 2007



إنتاج البرمجيات التعليمية باستخدام برنامج باور بوينت



البرمجية التعليمية Educational Software



هي المادة التعليمية الموضوعة في صورة إلكترونية على الحاسب الآلي لتوضيح فكرة معينة بالرسوم والصور والبيانات والنصوص والصوت والفيديو بشكل تفاعلي جذاب.

بعض برامج التأليف Multimedia Authoring Programs



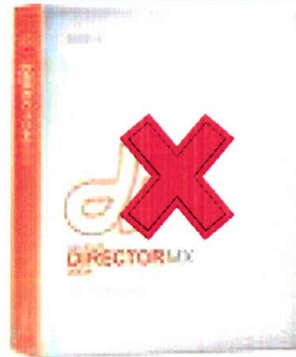
Macromedia Director •

Hyperstudio •

Adobe Authorware •



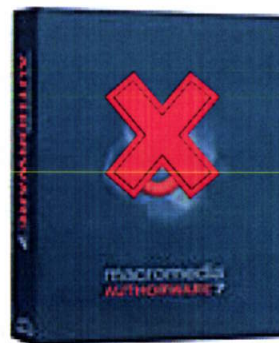
بعض برامج التأليف Multimedia Authoring Programs



• *Macromedia* ~~X~~ *Director*




• ~~X~~ *perstudio*



• *Adobe* ~~X~~ *thorware*

بديل برامج التأليف



 Microsoft
Office PowerPoint 2007

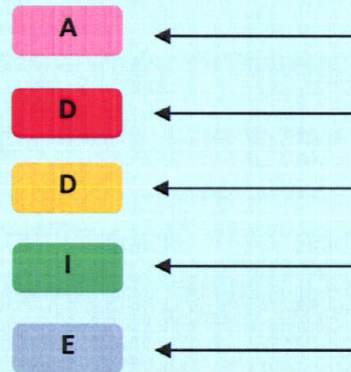
مايكروسوفت باورپوينت

*Microsoft
PowerPoint*

النموذج العام لتصميم التعليم ADDIE



يتكون النموذج العام لتصميم التعليم ADDIE Model من خمس مراحل رئيسة، وهي كالآتي:



التحليل Analysis

التصميم Design

التطوير Development

التنفيذ Implementation

التقويم Evaluation

خطوات تصميم البرمجية التعليمية

Designing an Educational Software



مرحلة الإنتاج
والتوزيع

مرحلة التصميم

مرحلة التخطيط



خطوات تصميم البرمجية التعليمية

Designing an Educational Software



مرحلة الإنتاج
والتوزيع

مرحلة التصميم

مرحلة التحليل



خطوات تصميم البرمجية التعليمية



أولاً: مرحلة التحليل

١- تقدير الاحتياجات

٢- تحديد الأهداف العامة

٣- تحديد الأهداف الإجرائية

٤- تحديد المحتوى وتنظيمه

٥- تحديد المتطلبات السابقة

٦- التقويم البنائي

فالبرمجية التعليمية تصمم لإشباع
حاجة لدى المتعلمين لا تستطيع
المواد التعليمية الأخرى تحقيقها.

خطوات تصميم البرمجية التعليمية

أولاً: مرحلة التخطيط

١- تقدير الاحتياجات

٢- تحديد الأهداف العامة

٣- تحديد الأهداف الإجرائية

٤- تحديد المحتوى وتنظيمه

٥- تحديد المتطلبات السابقة

٦- التقويم البنائي

حيث يتم تحويل الاحتياجات التعليمية للطلاب إلى أهداف عامة للبرنامج.



خطوات تصميم البرمجية التعليمية

أولاً: مرحلة التخطيط

١- تقدير الاحتياجات

٢- تحديد الأهداف العامة

٣- تحديد الأهداف الإجرائية

٤- تحديد المحتوى وتنظيمه

٥- تحديد المتطلبات السابقة

٦- التقويم البنائي

حيث يتم تحويل الهدف العام إلى مجموعة من الأهداف الإجرائية التي تحتوي كل منها على نقطة واحدة بسيطة يمكن قياسها.



خطوات تصميم البرمجية التعليمية

أولاً: مرحلة التخطيط

١- تقدير الاحتياجات

٢- تحديد الأهداف العامة

٣- تحديد الأهداف الإجرائية

٤- تحديد المحتوى وتنظيمه

٥- تحديد المتطلبات السابقة

٦- التقويم البنائي

أ. تحديد المحتوى: بناء على الأهداف العامة والإجرائية التي تم تحديدها، يتم تحديد واختيار المحتوى من مصادر مختلفة.

ب. تنظيم المحتوى:
الطريقة المنطقية
الطريقة التاريخية
الطريقة السيكلوجية
الطريقة الذاتية



خطوات تصميم البرمجية التعليمية



أولاً: مرحلة التخطيط

١- تقدير الاحتياجات

٢- تحديد الأهداف العامة

٣- تحديد الأهداف الإجرائية

٤- تحديد المحتوى وتنظيمه

٥- تحديد المتطلبات السابقة

٦- التقويم البنائي

أي تحديد المهارات والمعارف التي
يجب أن تتوفر في المتعلم قبل
استخدامه للبرمجية.

خطوات تصميم البرمجية التعليمية



أولاً: مرحلة التخطيط

١- تقدير الاحتياجات

٢- تحديد الأهداف العامة

٣- تحديد الأهداف الإجرائية

٤- تحديد المحتوى وتنظيمه

٥- تحديد المتطلبات السابقة

٦- التقويم البنائي

التقويم المستمر لكل خطوة من
الخطوات التي ينتهي المصمم من
إعدادها

- ☒ Excellent
- ☐ Very good
- ☐ Good
- ☐ Average
- ☐ Poor

خطوات تصميم البرمجية التعليمية

Designing an Educational Software



خطوات تصميم البرمجية التعليمية



ثانياً: مرحلة التصميم

١ - إعداد السيناريو في صورته الأولية

٢ - تصميم الإطارات

٣ - تحديد أنماط الاستجابة والتغذية الراجعة

٤ - التقويم البنائي

ويتضمن السيناريو كل ما يظهر على الإطار / الشاشة في لحظة معينة من صورة، ونص مكتوب، ورسوم متحركة وثابتة، ولقطات فيديو.

خطوات تصميم البرمجية التعليمية

ثانياً: مرحلة التصميم

١- إعداد السيناريو في صورته الأولية

٢- تصميم الإطارات

٣- تحديد أنماط الاستجابة والتغذية الراجعة

٤- التقويم البنائي

رقم الإطار	الجانب المرني	الجانب المسموع	وصف الإطار
١	- صورة	- المؤثرات الصوتية	- وصف كيفية ظهور الإطار (ظهور كامل - تدريجي)
٢	- نص		
٣	- سؤال	- أصوات المحادثة	- كيفية التفاعل بين المتعلم وبين الإطار
أ٣	- إجابة		
ب٣	- تغذية راجعة		- تحديد زمن عرض الإطار
١٦	- نص أساسي		
	- ٤ أزرار فرعية		
	- زر أساسي	-----	
	- عنوان الشرحية		

خطوات تصميم البرمجية التعليمية



ثانياً: مرحلة التصميم

١ - إعداد السيناريو في صورته الأولية

٢ - تصميم الإطارات (شاشات العرض)

٣ - تحديد أنماط الاستجابة والتغذية الراجعة

٤ - التقويم البنائي

وهو كل ما يظهر أمام المتعلم في لحظة معينة، وسوف يتفاعل معه، وكل القوائم والأزرار المرسومة مع مراعاة المعايير الفنية والتعليمية.

خطوات تصميم البرمجية التعليمية



ثانياً: مرحلة التصميم

١- إعداد السيناريو في صورته الأولية

٢- تصميم الإطارات (شاشات العرض)

٣- تحديد أنماط الاستجابة والتغذية الراجعة

٤- التقويم البنائي

موقع العنوان الرئيسي

موقع (صورة - رسوم - لقطات فيديو)

موقع العنوان الفرعي

موقع نص مكتوب

موقع أدوات التحكم في الصورة المعروضة أعلاه

موقع أزرار التحكم في الشاشة

مثال لتصميم إطار أو شاشة عرض

خطوات تصميم البرمجية التعليمية



ثانياً: مرحلة التصميم

١ - إعداد السيناريو في صورته الأولية

٢ - تصميم الإطارات (شاشات العرض)

٣ - تحديد أنماط الاستجابة والتغذية الراجعة

٤ - التقويم البنائي

تصنيف شاشات العرض:

١ - شاشة التعريف بالبرمجية

٢ - شاشة المقدمة

٣ - شاشة الأهداف

٤ - شاشة القائمة

٥ - شاشة العرض

٦ - شاشة الأمثلة والتمارين والتدريبات

٨ - شاشة المساعدة

٩ - شاشة التغذية الراجعة

١٠ - شاشة النهاية أو الخاتمة

خطوات تصميم البرمجية التعليمية



ثانياً: مرحلة التصميم

١ - إعداد السيناريو في صورته الأولية

٢ - تصميم الإطارات (شاشات العرض)

٣ - تحديد أنماط الاستجابة والتغذية الراجعة

٤ - التقويم البنائي

تصنيف شاشات العرض:

١ - شاشة التعريف بالبرمجية

٢ - شاشة المقدمة

٣ - شاشة الأهداف

٤ - شاشة القائمة

٥ - شاشة العرض

٦ - شاشة الأمثلة والتمارين والتدريبات

٨ - شاشة المساعدة

٩ - شاشة التغذية الراجعة

١٠ - شاشة النهاية أو الخاتمة

خطوات تصميم البرمجية التعليمية



ثانياً: مرحلة التصميم

١ - إعداد السيناريو في صورته الأولية

٢ - تصميم الإطارات (شاشات العرض)

٣ - تحديد أنماط الاستجابة والتغذية الراجعة

٤ - التقويم البنائي

أ- تحديد طريقة استجابة المتعلم:

بالفأرة – بلوحة المفاتيح – بلمس الشاشة

ب- تحديد نمط التغذية الراجعة:

- يتم إبلاغه بصحة إجابة المتعلم أو خطئها

- أم يتم التعليق على إجابة المتعلم أيضاً

خطوات تصميم البرمجية التعليمية



ثانياً: مرحلة التصميم

١ - إعداد السيناريو في صورته الأولية

٢ - تصميم الإطارات (شاشات العرض)

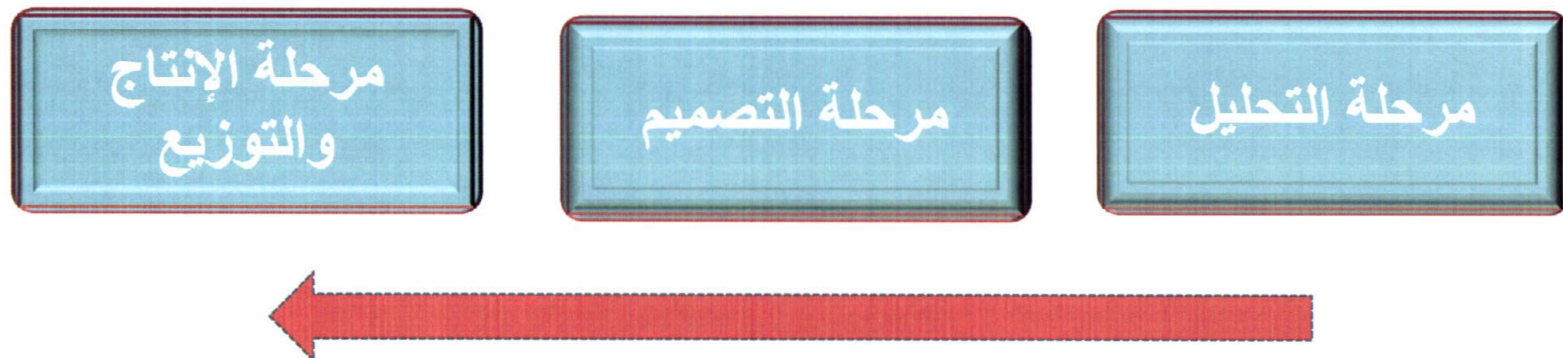
٣ - تحديد أنماط الاستجابة والتغذية الراجعة

٤ - التقويم البنائي

ويتم في كل خطوة من خطوات تصميم السيناريو حيث يتم التعديل والتطوير بناء على آراء المختصين

خطوات تصميم البرمجية التعليمية

Designing an Educational Software



خطوات تصميم البرمجية التعليمية



ثالثاً: مرحلة الإنتاج والتوزيع

١ - تحديد متطلبات الإنتاج

٢ - تجهيز الوسائط المتعددة المطلوبة

٣ - إنتاج البرنامج في صورته المبدئية

٤ - التقويم البنائي للبرنامج

٥ - البرنامج في صورته المبدئية

٦ - النشر والتوزيع

حيث يتم تجهيز الأدوات والأجهزة
اللازمة لذلك وتحديد برنامج
التأليف المناسب مثل

PowerPoint, FrontPage

خطوات تصميم البرمجية التعليمية

ثالثاً: مرحلة الإنتاج والتوزيع

١ - تحديد متطلبات الإنتاج

٢ - تجهيز الوسائط المتعددة المطلوبة

٣ - إنتاج البرنامج في صورته المبدئية

٤ - التقويم البنائي للبرنامج

٥ - البرنامج في صورته المبدئية

٦ - النشر والتوزيع

وذلك بجمع الجاهز منها وانتقائها من الإنترنت أو بإنتاجها بدقة إن لم تكن متوفرة.

وتوضع كل الوسائط في مجلد واحد "Folder" حتى تسهل عملية الإنتاج. ويتم وضع هذا المجلد مع البرنامج في نفس وسيلة التخزين.

خطوات تصميم البرمجية التعليمية



ثالثاً: مرحلة الإنتاج والتوزيع

١ - تحديد متطلبات الإنتاج

٢ - تجهيز الوسائط المتعددة المطلوبة

٣ - إنتاج البرنامج في صورته المبدئية

٤ - التقويم البنائي للبرنامج

٥ - البرنامج في صورته المبدئية

٦ - النشر والتوزيع

وذلك بتطبيق تصميم الإطارات إطار
بإطار مع التأكد من ربط الإطارات
والتفرعات.

خطوات تصميم البرمجية التعليمية



ثالثاً: مرحلة الإنتاج والتوزيع

١ - تحديد متطلبات الإنتاج

٢ - تجهيز الوسائط المتعددة المطلوبة

٣ - إنتاج البرنامج في صورته المبدئية

٤ - التقويم البنائي للبرنامج

٥ - البرنامج في صورته المبدئية

٦ - النشر والتوزيع

أ- عرض البرنامج على المختصين
وإجراء التعديلات

ب- تجريب البرنامج على عينة
مماثلة للعينة المستهدفة بهدف جمع
آرائهم وإجراء التعديلات المناسبة

خطوات تصميم البرمجية التعليمية



ثالثاً: مرحلة الإنتاج والتوزيع

١ - تحديد متطلبات الإنتاج

٢ - تجهيز الوسائط المتعددة المطلوبة

٣ - إنتاج البرنامج في صورته المبدئية

٤ - التقويم البنائي للبرنامج

٥ - البرنامج في صورته النائية

٦ - النشر والتوزيع

يتم تجربة البرنامج على بعض أجهزة الحاسوب الأخرى للتأكد من عمله مع إجراءات التعديلات عند اكتشاف أي خطأ.

خطوات تصميم البرمجية التعليمية



ثالثاً: مرحلة الإنتاج والتوزيع

١ - تحديد متطلبات الإنتاج

٢ - تجهيز الوسائط المتعددة المطلوبة

٣ - إنتاج البرنامج في صورته المبدئية

٤ - التقويم البنائي للبرنامج

٥ - البرنامج في صورته المبدئية

٦ - النشر والتوزيع

أ- نسخ البرنامج على أقراص مدمجة
CD ROM

ب- كتابة البيانات التالية على القرص:
اسم مؤلف البرنامج - عنوان
البرنامج أو الوحدة التعليمية - الفئة
المستهدفة - نظام التأليف المستخدم.

ج- كتابة البيانات التالية داخل غلاف
القرص: حجم الملفات - خطوات
تشغيل البرنامج - البرمجيات
المطلوبة لتشغيله

Microsoft Office PowerPoint 2007



سيتم شرح التالي على واجهة برنامج
:MICROSOFT OFFICE POWERPOINT 2007

- طريقة إدراج رابط تشعبي
- طريقة إيقاف التنقل بين الشرائح عن طريق الفأرة
- طريقة توقيت التنقل بين الشرائح
- طريقة تخزين ملف باور بوينت كعرض
- طريقة منع التعديل على الملف المخزن

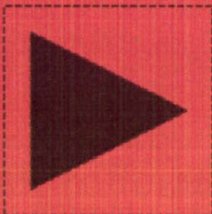
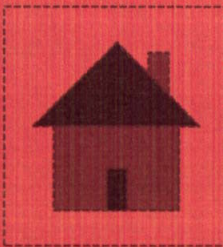
مع مجموعتك المكونة من ٢-٣
طالبات:

١- قبل حلول الأسبوع القادم قومي
 بتنفيذ مرحلتي التحليل والتصميم
 بالإضافة إلى الخطوة ١ و ٢ من
 مرحلة الإنتاج والتوزيع (ما عدا
 خطوة السيناريو).

٢- احضري ما قمت بعمله مطبوعاً
 على ورق A4 ليتم مناقشته ولا
 تنسي كمبيوترك المحمول وجميع
 الوسائط المتعددة التي ستحتاجينها
 لإنتاج البرمجية التعليمية (مخزنة
 على حاسبك أو على قرص
 مضغوط CD).

٣- ستقومين مع زميلاتك بباقي
 خطوات مرحلة الإنتاج والتوزيع في
 المعمل مع حماية الملف من التعديل.

المطلوب منك بالأسبوع القادم (مدة التطبيق: أسبوعين)



خروج

