تقييم لعبة تعليمية إلكترونية	جامعة الملك سعود King Saud University	أ. رانيه الحصيني
أسماء الطالبات في المجموعة : الرقم التسلسلي [ ]..... [ ]..... [ ]..... [ ].....	إنتاج واستخدام الوسائل التعليمية ٢٥٠ وسل	الأسبوع الثامن ٢٧ / ١٤٣٦/٥هـ اليوم ..... الشعبة ..... الدرجة ___ ٢٠

المعيار	التوزيع	الدرجة المستحقة	ملاحظات
١- تحقيق البرمجية للأهداف المحددة	١		
٢- يتناسب المحتوى وأسلوب عرضه مع الفئة المستهدفة	١		
٣- وجود شاشة التعريف باللعبة	١		الهدف العام –الفئة المستهدفة، الأهداف السلوكية - من نحن
٤- وجود شاشة البداية (الرئيسة)	١		اسم اللعبة - مساعدة – خروج- إضافة لأزرار المحتوى
٥- وجود شاشة المقدمة	١		أنشودة – شخصية كرتونية – قصة صوتية – فيديو مع صوت
٦- وجود شاشات اللعب	١		
٧- وجود شاشات للتغذية الراجعة	١		
٨- وجود شاشة المساعدة	١		تشرح وظائف الأزرار وطرق التنقل
٩- وجود شاشة النهاية أو الخاتمة	١		
١٠- استخدام الوسائط المتعددة بشكل وظيفي في اللعبة.	٢		صور- فيديو- اصوات
١١- المحتوى صحيح علمياً وحديثاً	١		
١٢- سلامة اللغة المستخدمة	١		
١٣- استخدام الألوان (للخلفية والكتابة والصور) الواضحة والمناسبة والمتناسقة	٠,٥		
١٤- جميع الارتباطات التشعبية تعمل بشكل صحيح	١		
١٥- تعطيل الانتقال للشريحة التالية عن طريق الفأرة	١		
١٦- خيارات الواجهة والأزرار ثابتة في مكانها مع تغيير الشاشات	١		التالي – السابق – الرئيسية -خروج
١٧- حداثة الفكرة والإبداع في اللعبة .	٠,٥		
١٨- حفظ العمل كعرض شرائح على CD مع جميع الوسائط المستخدمة في مجلد واحد	١		
١٩- كتابة البيانات كاملة على غلاف الـ CD مع تصميم الغلاف بشكل جذاب	١		
٢٠- كتابة البيانات كاملة على الـ CD	١		