|  |
| --- |
| إرشادات تصميم البرمجيات التعليمية |
| تتصف البرمجيات التعليمة الجيدة بخصائص و مواصفات تتناسب و الأهداف التربوية المرغوب تحقيقها لدى فئة الطلبة المستهدفة نقدمها فيما يلي في صورة إرشادات ينبغي أتباعها عند تصميم البرمجية التعليمية، و هي على النحو التالي: |
| وضوح العنوان: |
| يجب أن تبدأ البرمجية بعرض عنوان الدرس ليسهل على الطالب التعرف على الموضوع المراد تعلمه. |
| وضوح الأهداف التعليمية: |
| يجب أن تحتوي البرمجية على الأهداف السلوكية المراد تحقيقها و أن تكون مصاغة بوضوح و مرتبطة بالمادة العلمية التي تحتويها البرمجية. |
| وضوح التعليمات و الإرشادات: |
| التي يجب أن يتبعها المتعلم لاستخدام البرمجية التعليمية و ذلك بأن يكون هناك تفسير للرموز و المفاتيح المستخدمة في البرمجية إن وجدت. |
| مراعاة الفروق الفردية للمتعلمين: |
| و يتم ذلك من خلال مراعاة خصائص المتعلمين المقدمة لهم هذه البرمجية و يكون هذا في مرحلة التحليل أحدى مراحل تصميم البرمجية التعليمية. |
| تشويق المتعلم و مشاركته: |
| يجب أن تحتوي البرمجية على الوسائط المتعددة التي تجذب المتعلم  و تجعله متفاعل بنشاط أثناء عملية التعلم. |
| الابتعاد عن الحشو اللغوي الذي يؤدي إلى الملل: |
| يجب أن تكتب المادة التعليمية بوضوح و دون تكرار و بأسلوب شيق بعيداً عن الرتابة و الملل. |
| تفعيل دور الطالب: |
| يجب أن يكون دور الطالب بارز و كبير من خلال ما تحويه من اختبارات و تدريبات و أنشطه و عرض بعض المثيرات التي تشجع الطالب على قراءة المادة التعليمية المعروضة. |
| تنوع الاختبارات و التدريبات: |
| يجب أن تحتوي البرمجية على أنواع مختلفة من الاختبارات التي تناسب أهداف البرمجية. |
| التحكم بالشاشة: |
| من خصائص البرمجيات التعليمية الجيدة أن يتحكم الطالب بالبرمجية من حيث الانتقال من شاشة إلى أخرى حسب رغبته أو الخروج من البرمجية متى أراد ذلك. |
| التغذية الراجعة: |
| يجب أن توفر البرمجية التعليمية الجيدة تغذية راجعة فورية للمتعلم سواء كانت إجابته صحيحة أو خاطئة. |
| التعزيز: |
| يعد التعزيز شكلاً من أشكال التغذية الراجعة و يكون على شكل الفاظ ( صح ، احسنت ، ممتاز ...). |

المصدر:

http://www.eclassgate.com/