بريكان مسفر آل دحيم

٤٣٦١٠٦٩٨٠

ملخص الفصل الثاني من *كتاب استخدام الوسائط المتعددة في التعليم(التصميم-الإنتاج-التقييم)*

عنوان الفصل: نموذج لتصميم وتطوير مشاريع الوسائط المتعددة (من ص٣٩-ص٦٠)

الملخص

يدور هذا الفصل حول نموذج DDD-E لتصميم وتطوير مشاريع الوسائط المتعددة ونظرة عامة حول هذا النموذج تبين الحاجة لوجود نموذج عند البدء في تصميم وتطوير مشاريع الوسائط المتعددة ودور المعلم والطالب في هذا النموذج بشكل عام ومراحل نموذج DDD-E وهي اتخاذ القرار والتصميم والتطوير والتقييم والأدوار المناطة بالمعلم والطالب في كل مرحلة من هذه المراحل وشرح أدوارهم بالتفصيل في كل مرحلة وفوائد ومنافع نموذج DDD-E للطلاب والمهارات المعرفية التي سيحققونها في كل مرحلة .

النقد والانطباعات:

بدأ الكاتب بنظرة عامة عن أهمية التخطيط لتحقيق التعليم الجيد بشكل عام وتزداد هذه الأهمية في مشاريع إنتاج الوسائط المتعددة، وبالفعل يعتبر التخطيط أمراً ضرورياً في العملية التعليمية كما هو في جميع مجالات الحياة وفي مشاريع الوسائط المتعددة أو في المشاريع بشكل عام أعتقد أنه أمراً حتمياً لابد منه.

قدم الكاتب نموج DDD-E كنموذج للمشاريع التقنية، وأنه يوفر إطار عام لمراحل إنشاء مشاريع الوسائط المتعددة ويتكون هذا النموذج من ٤ مراحل وهي اتخاذ القرار والتصميم والتطوير والتقييم، ومما أعجبني أن الكاتب وضح دور المعلم والطالب في كل مرحلة، وأن علمية التقييم تتم في جميع المراحل وفي كل عملية وليس في المرحلة النهائية فقط .

-**مرحلة اتخاذ القرار**: تعتبر هذه المرحلة من أهم المراحل في مشاريع الوسائط المتعددة فلابد من معرفة أهداف المشروع وهل مشروع الوسائط المتعددة هو الطريقة المثلى لتحقيق نتائج التعلم المطلوبة وبالفعل نرى الكثير من المعلمين يجعل استخدام التقنية هدف وليس وسيلة وقد يكون هناك طرق أكثر فائدة، ومن الأشياء المهمة في مرحلة اتخاذ القرار تقييم مهارات الطلاب الحاسوبية وأيضا إبلاغ الطلاب بطرق تقييم مشاريعهم، مثلاً في مجال تعليم الحاسب عند تصميم برنامج بأي لغة أو إنشاء تطبيق للأجهزة الذكية لابد من شرح تلك البرامج لهم ومن ثم الطلب منهم إنشاء مشروع مع تحديد كيفية التقييم، كذلك توزيع الطلاب في مجموعات وتحديد أدوارهم ولابد من

تبادل الأدوار بين الطلاب حتى تعم الفائدة وبعدها يتم إعطاء الطلاب فرصة للتفكير والبحث في المشروع بشكل عام.

-**مرحلة التصميم** : في هذه المرحلة يقدم المعلم إرشادات وقوالب عامة للتصميم ويقوم الطلاب بوضع الخطوط العامة وإنشاء المخططات الانسيابية وتصميم الشاشة وكتابة لوحة القصة وتشكل هذه المرحلة ٥٠% من الزمن المخصص لإنجاز المشروع وهذه المرحلة لابد من بذل الجهد والوقت الكافي لها حتى لا يهدر الوقت في المرحلة القادمة فمثلاً في مجال الحاسب وعند كتابة برنامج لابد من رسم المخطط الانسيابي وهذا المخطط له دور في توضيح سير البرنامج بطريقة صحيحة ، وأعتقد أن لوحة القصة تمثل الجزء الأهم في التصميم ومحور مشروع الوسائط المتعددة .

-**مرحلة التطوير**: بعد الانتهاء من عملية التصميم تأتي عملية التطوير وإنتاج عناصر الوسائط المتعددة وفي هذه المرحلة لابد من التأكد من مهارات الطلاب في التعامل مع أدوات التطوير ولابد من إعطاء الطلاب التوجيهات المناسبة لهم في حال كان المشروع سينشر بشكل عام أم لا حتى يتم إعطاء الطلاب لمعايير النشر، في مجال البرمجة تعتبر هذه الخطوة هي كتابة البرنامج باللغة المطلوبة وقبلها يجب التأكد من أنه تم تدريس الطلاب هذه اللغة وطريقة كتابة برامجها وطرق تعريف المتغيرات فيها حتى إذا وصلوا لهذه المرحلة يكون باستطاعتهم كتابة البرنامج.

-**التقييم** : هناك تقييم مرحلي ونهائي وهذا سيعطي المشروع قوة في مخرجه النهائي فإذا كان المعلم يعطي الطلاب تقييم وتغذية راجعة في كل مرحلة فإن هذا سيعزز من قوة المشروع، أيضاً الطلاب سيقيمون أنفسهم ذاتياً ومدى تقدمهم في المشروع وهذا سيحقق اكتمال المشروع في أفضل صورة .

-**فوائد نموذج DDD-E** : لهذا النموذج فوائد كثيرة حيث أنه يجعل من علمية التعلم عملية نشطة قائمة على المتعلم وهو أفضل من استخدام التقنية كأداة عرض فقط ولكن هذا النموذج يجعل من الطلاب منتجين للمعرفة وهذا سيحقق بقاء أثر التعلم .

-أرى أن هذا الفصل كان مناسباً لعرض بعض نماذج التصميم التعليمي والحديث عنها بشكل مختصر ومن ثم التوسع في نموذج DDD-E .

-في مشاريع الوسائط المتعددة أو في التعلم بالقائم على المشاريع بشكل عام أرى أنه من المهم نشر الطلاب لمشاريعهم لأن هذا سيعزز من إنتاجهم للمعرفة وجعلهم مساهمين في نشرها وهذا سيعزز من ثقتهم بأنفسهم، فمثلا موقع سكراتش يتيح للمستخدمين مشاركة مشاريعهم مع الآخرين ولو طبق الطلاب ذلك لكان أفضل .

المرجع: ليفرز، كارين،وبروان،آن.(٢٠٠٩).*استخدام الوسائط المتعددة في التعليم(التصميم-الإنتاج-التقييم)*(عبدالوهاب قصير ،مترجم).حلب:دار شعاع للنشر والعلوم.