تلخيص الفصل الثاني : نموذج لتصميم وتطوير مشاريع الوسائط المتعددة من ٣٩- ٦٠

من كتاب استخدام الوسائط المتعددة في التعليم (التصميم-الإنتاج- التقييم)

نظرة عامة

التعليم الجيد يتضمن التخطيط والتخطيط الجيد له أهمية كبيرة في مشاريع الوسائط المتعددة فهو يوفر الوقت-يقلل نسبة الإخفاق-يؤدي إلى مخرجات جيدة

نموذج DDD-E

هو نموذج معد لرسم الخطوات التمهيدية العامة للمشاريع ويمكن تعديله وتوسيعه يتضمن أربعة مراحل : مرحلة اتخاذ القرار – مرحلة التصميم – مرحلة التطوير – مرحلة التقييم

النقد

أشار المؤلف إلى نموذج (DDD-E) وأنه يتكون من الخطوات الأربع لرسم الخطوط التمهيدية العامة للمشاريع والجيد أنه أشار إلى أن هذا الخطوات قد تمتد وتتوسع بحسب المشروع ليلبي كافة الاحتياجات ولو أنه أشار إشارة سريعة موجزة لبعض النماذج الأخرى حتى يكون للقارئ علم بهذه النماذج والفروق بينها وإمكانية التعديل عليها .

في عملية اتخاذ القرار لم يشر المؤلف إلى التأكد من الإمكانيات المادية والبرمجية ومدى توفرها في المدارس والعمل بما هو موجود منها ، أيضاً أشار إلى مراعاة المهارات الأساسية للحاسب الآلي التي يمتلكها الطلاب لكنه لم يشر إلى معرفة المعلم لرغبات الطلاب واتجاهاتهم وقدراتهم حول المشاريع المراد تنفيذها أو العمل عليها .

يذكر المؤلف أن المجموعات تتكون من طالبين إلى ستة طلاب ومن المهم توزيع الطلاب في مجموعات وتثبيت هذه المجموعات وأعضاءها والواقع أنه قد يتبدل أعضاء هذه المجموعات في مراحل أخرى نظرا لميولهم واتجاههم ولأن لايحدث ملل بينهم .

في مرحلة التفكير الجماعي الإبداعي بالمحتوى كان بودي لو ذكر تحفيز الطلاب للتفكير الإبداعي وإعطاءهم مكافئات على ذلك وإشعال روح التنافس فيما بينهم

المراجع

- كارين، ليفرز ترجمة:قصير،عبدالوهاب.(٢٠٠٩) ***استخدام الوسائط المتعددة في التعليم (التصميم-الإنتاج-التقييم)***، شعاع للنشر والعلوم، سوريه -حلب