نموذج لتصميم وتطوير مشاريع الوسائط المتعددة (٦٠-٣٩)

نظرة عامة :

في ظل التطورات الحديثة للأجهزة المحمولة وأجهزة الاتصالات المتنقلة وتطور تطبيقاتها التي ساهمت في تطوير وانتشار الوسائط المتعددة نجد أن المعلمين استخدموها في دروسهم اليومية لما تتميز به هذه الوسائط من توضيح المفاهيم التي يصعب شرحها ولهذا أشار ليفرز (٢٠٠٩) في كتابه الطريقة المثلى لتصميم مشاريع الوسائط المتعددة بحيث تحقق الأهداف المطلوبة والبعد عن العشوائية في تصميمها مما سيوفر التخطيط الجيد والوقت، وقد وضع نموذجا للمشاريع مكونا من أربعة مراحل يتشارك فيها المعلم والطالب في تصميم مشروعه.

نموذج DDD-E:

يجب علينا قبل طرح أي مشروع وسائط تعليمية أن نطرح السؤال التالي: ماذا أحتاج لتصميم الوسائط المتعددة ؟ فنجد أنه يجب توفير التالي :أولا أدوات مادية (أجهزة – برامج) ثانيا :اطار نظري (نظريات التعلم – نموذج تصميم تعليمي -المادة التعليمية.) وتركيزنا منصب في هذا الباب على التصميم التعليمي وقدأشار العامري(٢٠١٦) في دراسته بأنه عملية مخططة ومنظمة لتخطيط العملية التعليمية والتي يتضمن المراحل (التحليل , التصميم , التطوير ,التنفذ, التقييم) ولتنفذ مشروع الوسائط المتعددة وضع ليفرز نموذج مقترح معد أساسا لرسم الخطوط الاساسية لمشاريع الوسائط المتعددة والمتكون من أربع مراحل:

أولا : اتخاذ القرار وفي هذه المرحلة يتم التخطيط للفعاليات والأنشطة للمعلمين والطلاب وقد أشار ليفرز أن هذه المرحلة تعتبر القاعدة الأساسية للمشروع وتتأثر بكثير من المتغيرات مثل اختيار المحتوى والامكانات التقنية المتوفرة وفي هذه المرحلة يقوم المعلم بالعديد من الأنشطة مثل تحديد المعايير التربوية والفنية وأهداف الدرس وتقسيم الطلاب لمجموعات بحيث تشمل كل مجموعة على مدير يقوم بالتنظيم وآخر مسؤول عن التصميم وتخطيط الشاشات وطالب مسؤول عن التسجيل والتحرير وطلاب مسؤولين عن إنشاء الرسومات وانتاج البرامج . أما بالنسبة للطالب في هذه المرحلة وبعد تقسيمهم من قبل المعلم يقومون بطرح الأفكار الابداعية ويبحثون حول المحتوى فمثلا لو كان موضوع المشروع عن وحدات الادخال فسيقومون بالبحث عن آخر المستجدات في هذا المجال وتجميع الصور وعمل مقارنات بين التقنيات القديمة والحديثة في هذا المجال وطريقة استخدامها من قبل المجتمع.

ثانيا: التصميم فنجد في هذه المرحلة يقوم المعلم بعرض مجموعة من القوالب التي تساعد الطالب في عملية التصميم وتوفر له عناء البحث عن هذه لقوالب وبعد اختياره للقالب المناسب يقوم بإنشاء المخططات الانسيابية وتحديد طريقة طرحه للمحتوى وتصميم وتخطيط الشاشة بما يناسب موضوعه ولا بد من المعلم في هذه المرحلة أن يقيم طلابه على التصميم المبدئي وهل هو مناسب لتحقق أهداف الموضوع ونجد كثير من البرامج التي تخدم عملية

التصميم مثل برنامج Toon Boom Storyboard Pro v8.1.0.4173 ومن المواقع التي تخدمنا في هذا المجال

http://www.storyboardthat.com/storyboards/umsarahalkhayat/unknown-story

ثالثا: التطوير وتأتي هذه المرحلة بعد الانتهاء من عملية التصميم حيث يتم فيها انتاج الوسائط مثل الصور والفيديو والرسوميات وهنا يأتي دور المعلم بأن يتأكد من مهارات الطلاب على عملية الإنتاج وتوفير الأجهزة والمواقع التي تخدمهم في مجال التصميم ويقترح بعض البرمجيات التي تساعدهم في عملية الإنتاج فمثلا اذا أراد الطالب انتاج موشن جرافيك فهناك من المواقع التي تدعم هذه الوسائط ومنها موقع : https://www.powtoon.com/ وما يميزه سهولة الاستخدام بالنسبة للطالب ومجاني وفي نفس الوقت يستطيع الطالب ربطه مباشرة بموقع اليوتيوب ليشاهده جميع زملاءه في الفصل.ومن البرامج المهمة التي يحتاجها الطالب في مادة الحاسب الآلي وتساعده كثيرا في عمل مشاريع الوسائط المتعددة برنامج Active presenter حيث يقوم بتسجيل الخطوات (فيديو) التي يقوم بها الطالب على جهاز الكمبيوتر وسيتفيد منها الطالب عند شرحه للجزء العملي وشرح البرامج وقد تفوق هذا البرنامج على برنامج كمتازيا بسهولة استخدامه وأنه برنامج مجاني

رابعا: التقييم يعتمد التقييم على الانجاز الذي قام به الطالب في هذا المشروع ويجب أن يكون لدى الطالب ثقافة التقييم في جميع المراحل السابقة فمثلا لو قام بعمل موشن جرافيك يقوم باختباره والتأكد من صحة المعلومات وخلوه من الأخطاء الاملائية وفي هذه المرحلة يجب على المعلم غرس مبدأ النقد بين الطلاب وأن هدفه الرئيسي ليس استنقاص لعمل زملائه وانما من أجل التطوير وأنه يجب تقبل النقد والعمل على احترام رأي الزملاء وما يميز وقتنا الحاضر كثير من الطلاب لديهم القدرة على التعامل مع مواقع التواصل الاجتماعي وكثير من المنصات مثل اليوتيوب فيستطيع الطالب طرح مشروعه للعامة ليحصل على رأي الجمهور في عمله ويستفيد من آرائهم لتطوير مشروعه مستقبلا . ويستطيع الطالب نشر مشروعه في المنصات التعليمية المفتوحة فمثلا ستطلق وزارة التعليم منصة شمس التي ستسمح للطلاب والمعلمين بنشر أعمالهم مما سيثري المحتوى العربي بطريقة علمية وتحت مظلة وزارة التعليم وستكون أعمال الطلاب معروضة على العامة فكل من يدخل الى هذه المنصة لديه صلاحية التقييم وبالتالي سيحصل الطالب على تغذية راجعة من قبل المهتمين وسيستفاد من أعماله مع حفظ الحقوق له.

المراجع:

ليفرز،كارن.(٢٠٠٩)استخدام الوسائط المتعددة في التعليم التصميم-الإنتاج- التقييم (ترجمة المهندس عبدالوهاب قصير).سوريا-حلب: شعاع النشر والعلوم

العامري. (٢٠١٦). تصميم تعليمي تعلمي على وفق استراتيجيات العبء المعرفي وأثره في تحصيل مادة الكيمياء والتفكير البصري لطلاب الصف الرابع العلمي .المؤتمر العلمي الثامن عشر: مناهج العلوم بين المصرية والعالمية – الجمعية المصرية للتربية العلمية – مصر القاهرة: مركز الشيخ صالح كامل – جامعة الأزهر، ٢١٥ – ٢٣٦

نسبة لها كبيرة جداً في هذا
البحث، وهذا أمر مميز جداً