العوامل المؤثّرة في اختيار الوسيلة التعليميّة..

1. • الكم الهائل من الوسائل المتاحة في البيئة المحليّة والخارجيّة
2. • التفاوت الكبير بين المتعلّمين من ناحية القدرات والاستعدادات والميول.
3. • الأهداف المتعدّدة التي نسعى لتحقيقها في الموقف التعليمي.
4. • تنوّع مواصفات الوسائل من حيث المزايا والعيوب
5. • عدم وجود وسيلة تعليمية معيّنة تصلح للاستخدام في كلّ الأحوال، ولتدريس الأهداف التعليميّة كافّة.

أخطاء يقع فيها المعلّم عند اختيار الوسيلة التعليميّة

1

- اختيار الوسيلة المتوفرة في المدرسة بغض النظر عن مناسبتها لمحتوى الدرس.

2

- اختيار الوسيلة دون مراعاة خصائص الطلاب العمريّة، والدراسيّة والاجتماعيّة.

3

- اختيار وسيلة قد لا تكون ذات علاقة بموضوع الدرس، ولكن يتم اختيارها بغرض الترفيه.

أخطاء يقع فيها المعلّم عند اختيار الوسيلة التعليميّة

4

- التركيز على وسائل بعينها دون التفكير في وسائل أخرى.

5

- اختيار الوسيلة الأحدث دون النظر إلى مناسبتها لمتغيّرات الموقف التعليمي.

6

- اختيار الوسيلة اعتمادًا على عنوانها لمطابقتها عنوان الدرس دون مراجعة المضمون.

معايير اختيار البرمجية التعليمية

- تـوفّر المواصـفات الفنيـة والجـودة التقنيّـة فـي البرمجية.

- تـوفّر إمكانـات العـرض النـاجح البرمجية من حيث المكـان والأجهـزة والصلاحيّة.

- تـوفّر البرمجيـة فـي صـورة جـاهزة أو قابلـة للتعـديل أو إمكانيّـة إنتاجها بسهولة.

• المعايير العلميّة

1

- أن تكون البرمجيةالأكثر إسهاماً في تحقيق الأهداف التدريسيّة.

2

- صحّة المحتوى العلميّ للبرمجية ومطابقتها للواقع.

3

- أن تكون الأكثر ملاءمة لخصائص المتعلّمين.

4

- أن تعمل على تنفيذ استراتيجيّة التدريس.

5

- أن تسهم في زيادة قدرة الطالب على التأمل والملاحظة والتفكير العلمي.

خطوات اختيار البرمجية التعليمية

الاطّلاع على أهداف الدرس وأنشطته

- وذلك حتى يتمكّن المعلّم من اختيار البرمجية المثلى، حيث **يجب عليه أن**:

1

- يحدّد نوع مفردة الدرس المطلوب تعلّمها والتي تشمل:
(الحقائق الإجراءات، المفاهيم، التعريفات، العلاقات، البنى النظرية، المهارات العقليّة والحركيّة، والميول والاتجاهات).

2

مستوى الأداء المتوقّع من الطلبة، والظروف التي يتمّ فيها الأداء.

3

تحديد إجراءات تدريس المفردة.

تحديـد مواصـفات البرمجيـة التعليميّـة المطلوبة

تتمّ عمليّة تحديد المواصفات من خلال الإجابة عن الأسئلة التالية:

1. • ما المعلومات المطلوب توفّرها في البرمجية؟
2. • ما مستوى تفصيل المعلومة في البرمجية؟
3. • ما نوع البرمجية وفقًا للحواس المستقبلة للوسيلة؟
4. • ما درجة واقعيّة البرمجية؟

5

- ما زمان ومكان عرض البرمجية؟

6

- ما الأجهزة المطلوبة لعرض أو تنفيذ البرمجية؟

7

- ما الأنشطة المطلوب من المتعلّمين ممارستها عند استخدام البرمجية؟

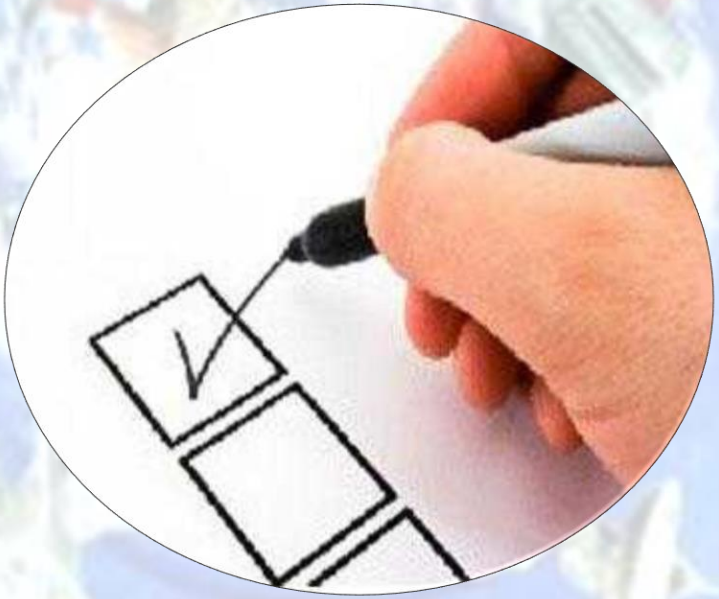
8

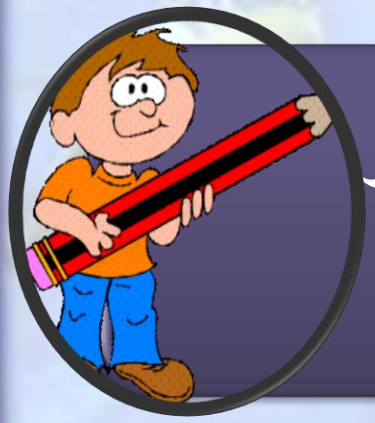
- هل تقدّم البرمجية تغذية راجعة للطلاّب، وما نوع هذه التغذية؟

اقتراح بدائل الوسائل التعليميّة التي تسهم في تحقيق أهداف الدرس

1	2	3	4
• يحدّد المعلّم عددًا من الوسائل التعليميّة التي تسهم في تنفيذ الدرس على أن تحمل كلّ وسيلة المواصفات المطلوبة.	• يذكر المعلّم نبذة قصيرة عن الوسائل التي وقع عليها الاختيار في دفتر التحضير بحيث يحدّد في خانات منفصلة مضمون النشاط والزمن اللازم، وتنظيم الطلاّب ومكان التدريس.	• يمكن الاستعانة بدليل المعلّم الذي عادة ما يتضمّن عددًا من بدائل الوسائل التعليميّة التي يمكن الاستعانة بها لتدريس الدروس المماثلة.	• الاستعانة بالنشرات المساعدة التي تصدرها إدارات الوسائل التعليميّة بوزارات التربية والتعليم أو شركات إنتاج الوسائل التعليميّة.

تقويم البرامج التعليميّة





تتم عمليّة التقويم استنادًا إلى المعايير العلميّة والشكليّة

وذلك من خلال الإجابة عن الأسئلة التالية:

- هل أسهمت البرمجية في تحقيق أهداف االدرس

- هل ساعدت البرمجيةعلى توضيح مفردات الدرس

- هل كانت البرمجية ملائمة لمستوى الطلاب العمريّ والمعرفيّ

- هل ساعدت البرمجيةعلى جذب انتباههم وإثارة اهتمامهم بموضوع الدرس

- هل توافرت في البرمجية المواصفات العلميّة والفنيّة المطلوبة

- هل كانت البرمجيةالأكثر فائدة والأقلّ كلفة

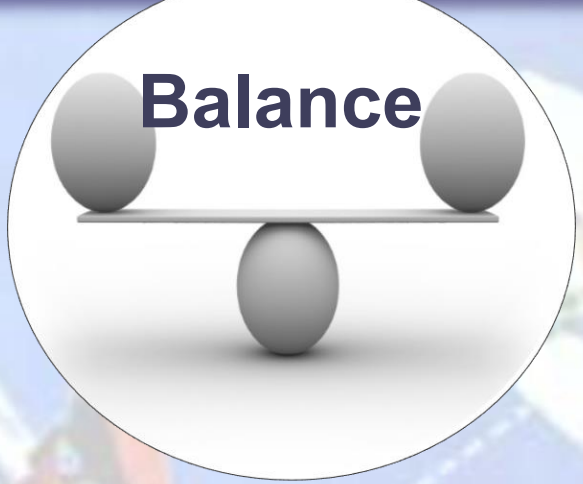
- هل يمكن استخدام البرمجية مرّات عديدة

- هل خلت البرمجية من العيوب والأخطاء العلميّة

من الممكن أن يتمّ التقييم أثناء الدرس أو بعد انتهائه، كما يمكن أن يتم بالاستعانة بذوي الكفاءة في مجال البرامج التعليميّة.

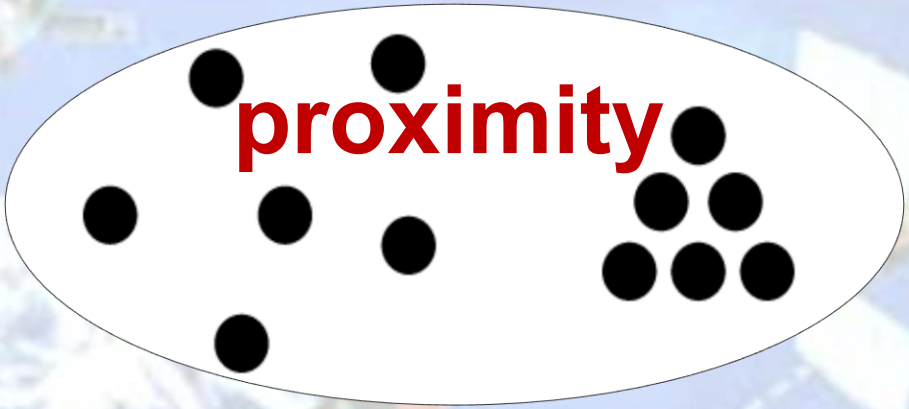
مبادئ تصميم البرمجية التعليميّة واستخدامها

التـــوزان

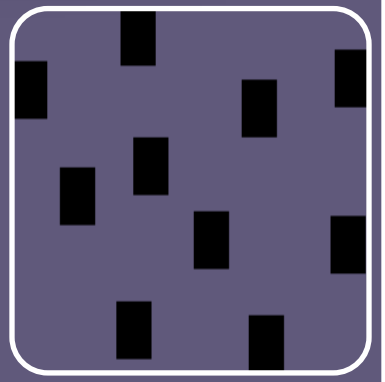


التوازن: هو أن تكون عناصر الصورة أو الرسالة مرتّبة متكافئة حتى لا يبدو للرائي أنّ أحد العناصر أو مجموعة منها ترجح بالأخريات، ولكن يجب أن نستدرك أنّ بعض المصمّمين يقصدون لهدف من أهداف التعليم أن يجعلوا العناصر أوجزء منها غير مرتّب ؛ وذلك لإثارة ردود أفعال معيّنة.

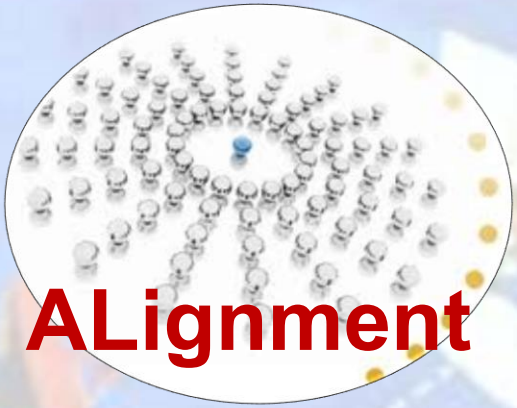
التقـــارب



أن تكون العناصر قريبة من بعضها، حيث يخلق ذلك نوعًا من الوحدة والترابط تسهّل الانتباه إليها وإدراك الصلة بينها، ومن ناحية أخرى فإنّ البعد يوحي بالعكس تمامًا.



الاتّساق- الاستواء على الخطوط المستقيمة



اصطّفاف العناصر متساوية تحدّها الخطوط المستقيمة يجعل من اليسر رؤيتها وإدراك العلاقات بينها، ودون هذا الاتّساق تكون عناصر الرسالة في حالة فوضى كاملة يتعذّر معها إدراك الأشياء.

التكرار والثبات

Repetition/ Consistency

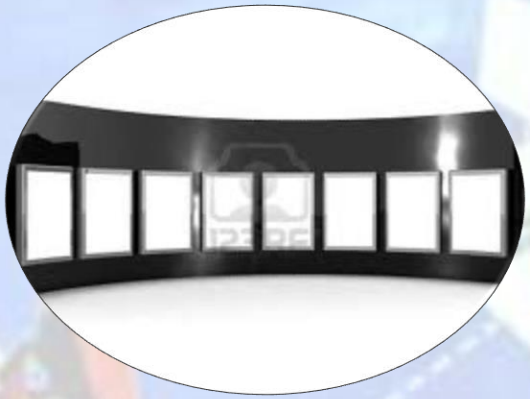
على المصمّم أن يجتهد في استخدام الرموز والأشكال والأحجام نفسها كلما دعت الضرورة لذلك، حيث إنّ تكرار العناصر وثباتها بنفس الشكل يجعل المشاهد ينقاد إليها بسهولة اعتمادًا على خبرته السابقة معها؛ الأمر الذي يسهّل عليه التنقّل في العناصر الأخرى وفهمها.

التباين

contrast

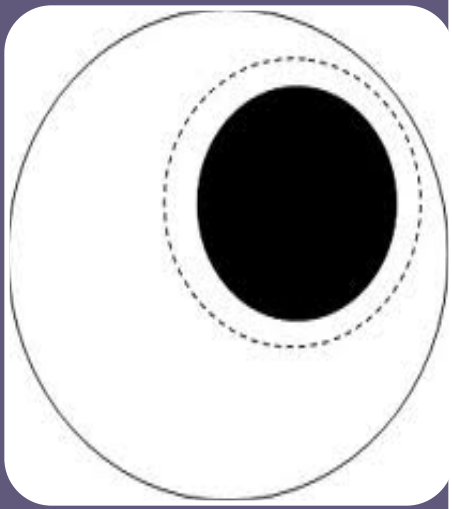
يعين التباين على الإدراك، فالعنصر الصغير يدرك بسهولة إذا وضع بجانب العنصر الكبير، واللون الأبيض يدرك بسهولة إذا وضع الى خلفية سوداء أو العكس..

المسافات البيضاء بين النصوص والصور



White Space

إذا كانت المعلومات مزدحمة فوق بعضها البعض فإنّ الطالب لن يتمكّن من سبرها، والإبحار في قراءتها، فالمسافات البيضاء بين الرموز الكتابيّة تسهّل على العين القراءة والالتقاط.



مهارات التعليم المرئي

ينظر إلى مهارات التعليم المرئي، من زاويتين:

- المصمّم (المعلّم).
- المتعلّم

من زاوية المصمّم يجب مراعاة الأمور التالية:

1- جـودة التصـميم للمسـاهمة فـي تطـوير مهـارة التعـرّف والتفاعـل مـع المثيرات البصريّة.

تتمثّل جودة التصميم، في:

- الترتيب
- التناسق بين العناصر
- تأكيد بعض العناصر ذات الأهميّة الخاصّة
- اختيار الألوان الواقعيّة

2- المساهمة الفعّالة في تحقيق الهدف التعليميّ.

3- المساهمة في تنمية الإحساس بالجمال وحبّ الفنّ والإبداع.

من زاوية المتعلّم، فالمهارة في التعليم المرئي، تعني :

المهارة في فكّ رموز الصورة وتفسيرها وفهم المحتوى المقصود.

التعبير عن المحتوى المطلوب لغويًّا، أو على الأقلّ حضور كلّ المعاني التي قصدها المرسل في نفس المستقبل واستثارتها.

المواصفات التي تجعل عمليّة التصميم أمراً مهنيًّا ممتعًا:

1. البساطة وعدم التعقيد.
2. صحّة المعلومات وسلامة اللغة المستخدمة.
3. إمكانيّة الحذف والإضافة للبرمجية في مراحل الإنتاج الفعليّ.
4. حساب الزمن الذي يستغرقه عرض المادّة وما يصاحبها من أنشطة.

مخطط العروض البصريّة

Storyboard/ Script

هو مخطط مبدئي لإعداد الوسيلة التعليميّة يسبق التنفيذ أو الأداء الفعليّ، يعتبر بمثابة نسخة ورقيّة أوليّة(المخطط العامّ الخطّي) المتسلسل، والذي يحتوي على مجموعة من الأنشطة منها:

أنشطة مخطّط العروض البصريّة

الشخصيّات التي ستقوم بالأدوار- إن وجدت - ودور كلّ شخصيّة.

القصّة أو الحوار أو التعليق والصور المتوافقة معه.

مقترح بالمناظر الكاملة لكلّ موقف تتطلّبه الخبرة المقصودة

مقترح بالمناظر الفرعيّة المتشعّبة من المناظر الكاملة والأدوار البشريّة المرتبطة معها – إن وجدت -

مذكّرة خاصّة بالإنتاج لكلّ صورة (الخلفية، عمق الميدان، اتّجاه المتحدّثين، ترتيبهم داخل الإطار، اللقطة القريبة، اللقطة البعيدة)....

المؤثّرات الصوتيّة العامّة الخاصّة بكلّ مشهد أو موقف.

أنشطة مخطّط العروض البصريّة

تحديد مواضع التغيير أو نهاية كلّ مجموعة من المشاهد/ الصور المرتبطة بمفهوم واحد.

اقتراح الترتيب الذي ستقدّم به كلّ قصّة متسلسلة.

بعض مواطن استخدام هذا المخطّط

- قبل البدء بعرض الشرائح والأفلام المتحرّكة وأفلام الفيديو والمسرحيات ...
- لإعداد شفافيّات جهاز العرض العلويّ.
- للإعداد المبدئي للمواقع الشبكيّة في الإنترنت.

يشار إلى أنّ هذا التخطيط مبدئي؛ أيْ أنّه قابل للتعديلات المستمّرة قبل الأداء الفعليّ بالغرفة الصفيّة...

عناصر إنتاج العرض البصري