Classification of Educational Software Screens

يمكن تصنيف شاشات البرمجية بصفة عامة إلى الأنواع الأساسية التالية:

- شاشة التعريف بالبرمجية

عادة توضح موضوع البرمجية.

وقد توضح أيضاً اسم المنفذ والمصمم والمراجع والمشرف والسيناريست...

- شاشة المقدمة

والتى تكون عبارة عن شاشة واحدة أو أكثر، حيث يتم من خلال شاشات هذا الجزء:

- التعريف بموضوع البرمجية
- تشويق المتعلم للبرمجية وموضوعها

- شاشة القائمة

تتكون عادة من شاشة واحدة أو أكثر، ويمكن عن طريقها أن يتحكم المتعلم فى سير الدرس، وعادة ما تتكون من مجموعة من الأزرار أو القوائم المنسدلة حيث يتم عن طريق اختياراتها تدفق بقية شاشات البرمجية، هذا وتعتبر هذه الشاشة من ناحية أخرى مرآه تعكس ما تحتويه البرمجية من دروس وموضوعات.

- شاشة القائمة

تشمل عادة على الاختيارات الرئيسية التالية:

- التعريف بموضوع البرمجية.
- الأهداف الخاصة بالدرس.
- ملخص لموضوعات أو فقرات الدرس.
- عرض الدرس.
- تقويم آداء المتعلم.
- إمكانية الخروج من البرنامج.

- شاشة العرض

تتكون عادة من مجموعة متنوعة من الشاشات، والتى يتم من خلالها عرض المواد التعليمية من خلال المشاركة الفعالة من قبل المتعلم، مع إتاحة الفرصة له للقيام بالعديد من الأنشطة، مع ضرورة احتوائها على بعض الصور الثابتة والمتحركة والرسوم التوضيحية ولقطات الفيديو اللازمة للشرح والتوضيح وإتاحة الفرصة للاستيعاب النشط والفعال.

- شاشة الأمثلة والتمارين والتدريبات

عادة تكون مجموعة متنوعة من الشاشات، والتى يتم من خلالها عرض الأمثلة والتمارين والتدريبات المتنوعة مع ضرورة التركيز على تنوع التغذية الراجعة والتى تتضمن عادة: رسالة، صوت، أشكال، رسوم متحركة، لقطة فيديو،... الخ على أن تكون معبرة عن الإجابة الصحيحة والخاطئة على حد سواء.

- شاشة التقويم

عادة تكون مجموعة متنوعة من الشاشات، والتى يتم من خلالها عرض مفردات الاختبار بهدف التقويم أو التشخيص أو الإتقان، والتى ينبغى أن تكون متنوعة قدر المستطاع وحسب نوع الاختبار المستهدف مع ضرورة العمل على عرض نتيجة الطلاب عليها بشكل واضح.

- شاشة المساعدة

من شأنها أن تعين التلميذ على فهم بعض العروض أو الأمثلة أو التمارين أو التدريبات، حالة إخفاق التلميذ فى ذلك.

- شاشة تغذية راجعة

تتكون عادة من شاشة واحدة فى كل حالة تغذية راجعة، وتحتوى على التغذية الراجعة المطلوبة للاستجابات الصحيحة والخاطئة على حد سواء، والتى يمكن أن تكون نصاً مقروءاً أو مسموعاً أو صورة ثابتة معبرة أو متحركة أو لقطة فيديو.

- شاشة النهاية أو الخاتمة

تتكون عادة من شاشة واحدة أو أكثر، وهى التى عادة ما تودع المتعلم ببعض الكلمات الرقيقة التى تحفزه على معاودة العمل والتعلم من خلال البرمجية مرة أخرى، أو تتيح له الفرصة للعودة مرة أخرى للعمل بالبرمجية، إذا ما كان قد اختار الخروج من البرمجية بطريقة عفوية وبدون قصد، وقد تتيح له أن يقضى بعض الوقت مع لعبة بسيطة هادفة لها علاقة بموضوع البرمجية.