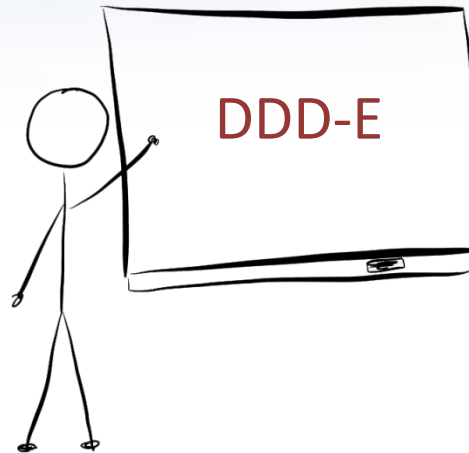


نموذج DDD-E لتصميم و تطوير مشاريع الوسائط المتعددة

المحاضرة الثانية

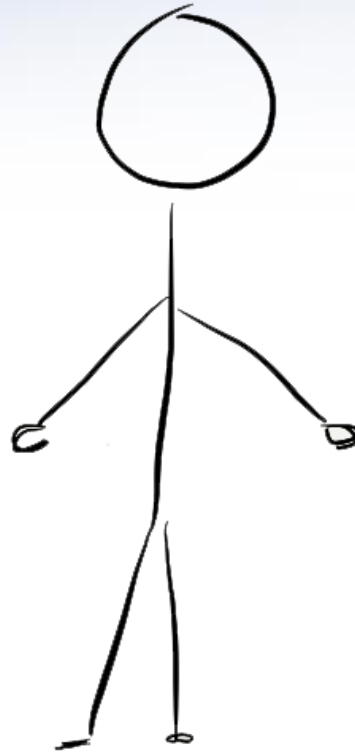


ماذا احتاج لتصميم مشروع وسائط متعددة؟

أدوات مجردة

نظريات التعلم

نموذج تصميم تعليمي



أدوات مادية

أجهزة

برامج

قلم / ورقة

ماذا احتاج لتصميم مشروع وسائط متعددة



التصميم التعليمي

هو الإطار الفكري أو التصور العقلي الذي يصف العمليات (المراحل/ الإجراءات) وما بينها من علاقات متبادلة و التي يسير عليها المصمم التعليم لتصميم منظومة تعليم ما كمشاريع الوسائط المتعددة.*

نموذج DDD-E

D	Decide
D	Design
D	Develop
E	Evaluate

مراحل نموذج DDD-E

- المرحلة الأولى: اتخاذ القرار.
- المرحلة الثانية: التصميم.
- المرحلة الثالثة: التطوير.
- المرحلة الرابعة: التقييم.

اتخاذ القرار

تحديد أهداف المشروع

التفكير الإبداعي بالمحتوى

إجراء البحث

التصميم

رسم المخططات الإنسيابية

تحديد تصميم الشاشة

إنشاء لوحات القصة

التطوير

الصوت

الفيديو

الرسومات

الحركة

كتابة البرنامج

التقييم

التقييم

التقييم

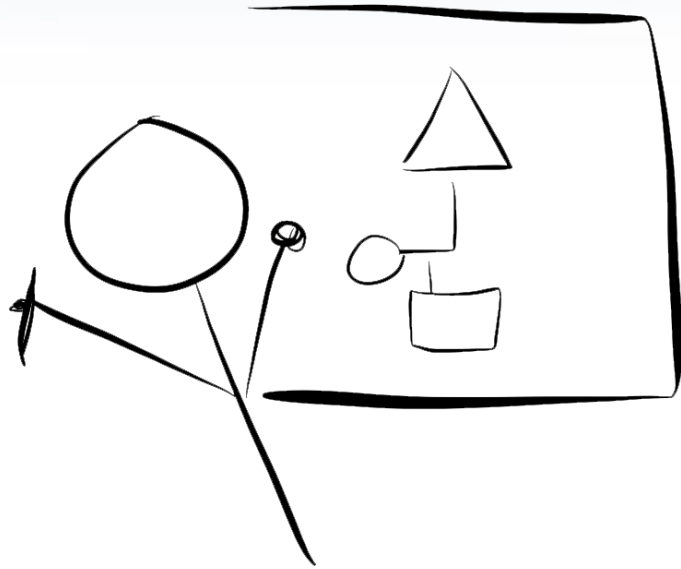
مراحل نموذج DDD-E

- مراحل النموذج قد تتداخل و تحدث في تسلسل مختلف.
- التقييم يكون في جميع المراحل و في نهاية المشروع.

(ابدأ و النهاية في عقلك)

ستيفن كوفي

- في هذه المرحلة يتم تحديد الأهداف بدقة.



- وضع الخطوط العامة للمحتوى.
- المخططات الانسيابية.
- تصميم الشاشة.
- لوحات القصة.



- انتاج الصور
- الرسوم المتحركة
- تسجيل الصوت
- انتاج الفيديو الرقمي
- برامج التأليف

ينقسم تقييم مشاريع الوسائط المتعددة إلى نوعين: التقييم الأولي أو المبدئي و هذا يكون خلال مراحل النموذج (اتخاذ القرار التصميم و التطوير).
و النوع الآخر هو التقييم الكلي أو الشامل ويكون في نهاية المشروع.

اتخاذ القرار

Decide

Decide

اتخاذ القرار



العصف الذهني

• تحديد الموضوع

المطلوب:

اكبر قدر من الأفكار

تقييم الفكرة غير مسموح

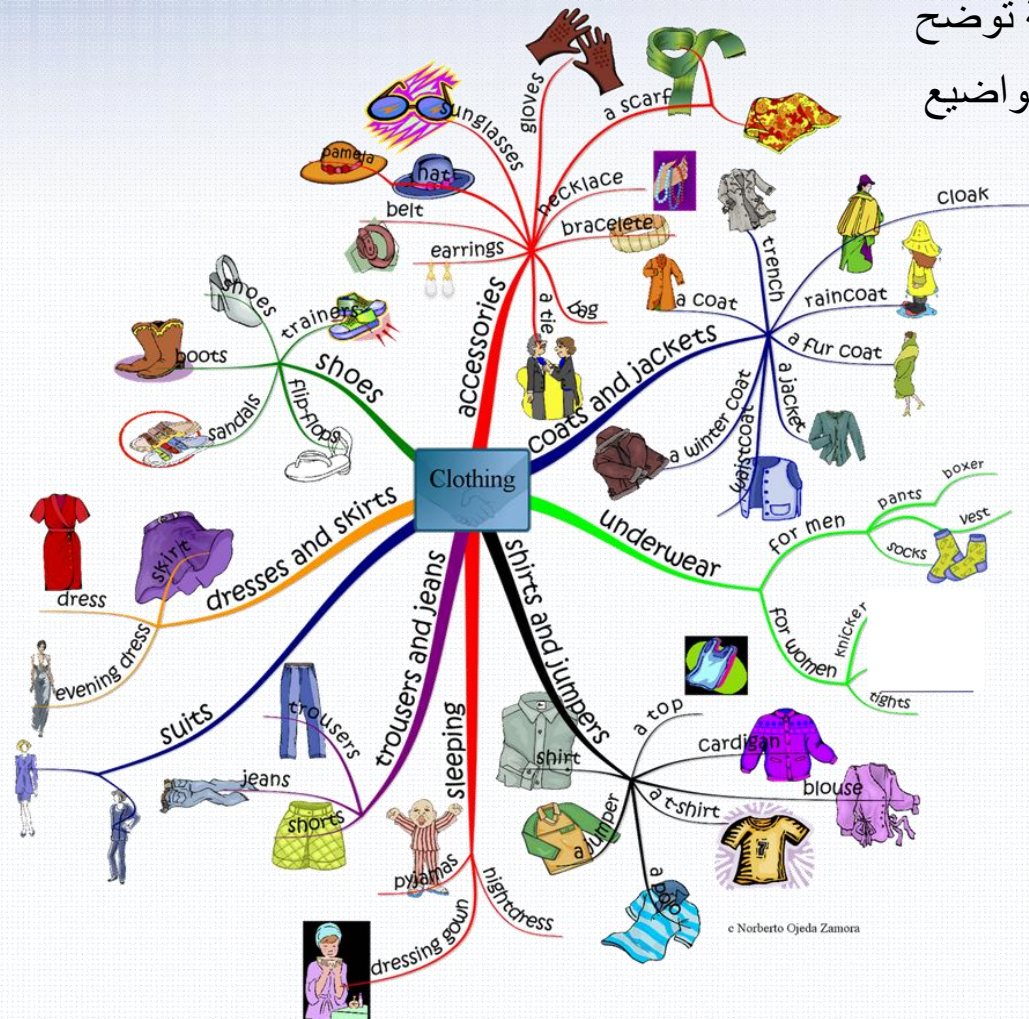
الأفكار الغريبة مرحب بها

- وثيق الصلة بالطالب
- تحديد مصادر (البرامج - مراجع - قوى بشرية)
- تحديد الوقت المناسب لإتمام المشروع
- التكلفة
- مناسب للفئة المستهدفة

Decide

اتخاذ القرار

مثال على خريطة ذهنية توضح
الموضوع الرئيسي والمواضيع
الفرعية

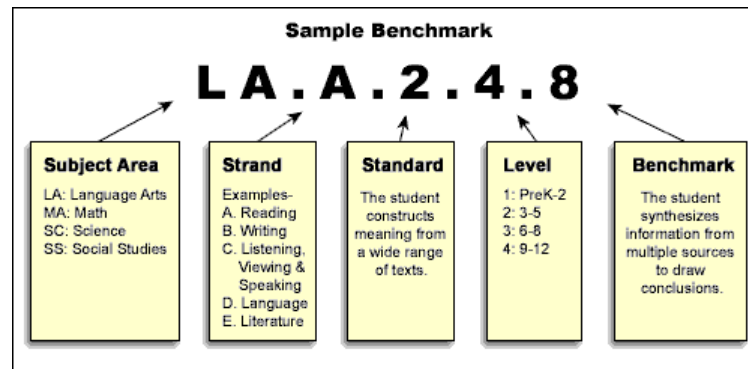


Decide

اتخاذ القرار

• تحديد المعايير

ما هو المعيار؟



[The Sunshine State Standards](#)

[National Educational Technology Standards](#)

- تحديد الغايات
- تحديد العناصر الفرعية
- تحديد المهارات السابقة و السلوك المدخلي لدى المتعلم.
- تحديد الأهداف السلوكية.
- تحديد طريقة التقييم.
- هيئة المشروع (برمجية- معتمد على الويب).
- تحديد أعضاء فريق الوسائط المتعددة.

أعضاء فريق الوسائط المتعددة.

أدواره في مشروع الوسائط المتعددة	عضو الفريق
• تنظيم أعضاء الفريق. • وضع الجداول الزمنية. • تتبع سير العملية.	مدير المشروع
• تحديد تخطيط الشاشة. • إنشاء المخططات الإنشائية. • وضع تصميم المشروع على شكل لوحة قصة.	المصمم التعليمي
• إنشاء الرسوميات. • إنشاء الحركة.	فنان الرسوميات
• تسجيل وتحرير المواد الصوتية.	اختصاصي الإنتاج
• إنتاج البرنامج. • تنقيح واختيار البرنامج.	مؤلف البرنامج

شكراً لكم

