



تصميم وإنتاج البرمجيات التعليمية

الفصل الرابع

إعداد

محمود مصطفى الشحات



تصميم التعلم النقال

الأجندة

تعريف التعلم النقال

1

تطوير وصول عبر الأجهزة المحمولة

2

استخدام الأجهزة المحمولة في الفصول الدراسية

3

أفضل الممارسات المقترحة

4

الأجندة

أنواع وتنسيقات محتويات الأجهزة المحمولة

5

تصميم أنشطة الأجهزة المحمولة للتعليم المدمج

6

سياسة إحضار أجهزة المحمول الشخصية

7

معايير إنتاج واستخدام الوسائط التعليمية

8



تعريف التعلم النقال:-

هو العمليات الشخصية والعامة لمحاولة المعرفة من خلال الاستكشاف والمحادثة عبر سياقات متعددة بين الأفراد والتقنيات التفاعلية

تطوير الوصول عبر الأجهزة المحمولة :

تصميم متجاوب :-

هو امتداد لسياسة **BYOD** إذا اعتمدت مؤسسة تعليمية **BYOD**، فهذا يعني أن المتعلمين سيستخدمون الأجهزة المحمولة مثل الهواتف الذكية للوصول إلى محتوى التعلم والتقييم

تصميم التطبيق :-

البديل للتصميم المتجاوب هو تصميم التطبيقات الخاصة بالأنظمة الأساسية للأجهزة..
وأبرزها الكمبيوتر اللوحي والهواتف المحمولة

تطبيق Blackboard:-

هذا التطبيق يُمكن المتعلمين من الاستجابة لاحتياجاتهم العاجلة ويساعدهم علي التخطيط ويوفر للمتعلمين طريقة بديهية لمشاهدة الدورات والتفاعل معها..

lms BB Open:

يسمح للمؤسسات بالوصول إلي منصتها من الأجهزة المحمولة وإكمال المهام يركز أسلوب التصميم التقليدي او لا علي إنشاء مقرر دراسي تم تصميمه لشاشة جهاز كمبيوتر أو الكمبيوتر المحمول

استخدام الأجهزة المحمولة في الفصول الدراسية عبر الإنترنت

يركز أسلوب التصميم التقليدي أولاً على إنشاء مقرر دراسي تم تصميمه لشاشة جهاز كمبيوتر سطح المكتب أو الكمبيوتر المحمول، على أمل أن يعمل على الأجهزة الأخرى أيضاً وإذا لم يعمل، يتم تنفيذ الاستراتيجيات لتعديل المحتوى ليناسب الأجهزة الأخرى. وفي المقابل، يعتبر التصميم الذي يلبي الاحتياجات هو التوجه الذي يلبي احتياجات "الجهاز المحمول أولاً"

أفضل الممارسات المقترحة

مشغل الفيديو

التخطيط

البنية

مستجيب

أفضل الممارسات المقترحة

المحمول أولاً

HTML5

أنواع التنسيقات ومحتويات الأجهزة:-

قوائم عناوين

المستندات النصية
والعروض
التقديمية

أنواع التنسيقات ومحتويات الأجهزة:-

الاختبارات

الوسائط

تصميم نشاط الأجهزة المحمولة للتعلم المدمج:-

استخدام الأجهزة المحمولة في التعلم المدمج يُنظر إليه من قِبل هيئة التدريس في التعليم الرقمي بطريقتين متعارضتين..

الجانب الإيجابي: انه يمكن أن تكون الأجهزة المحمولة خارج الفصول الدراسية دعمًا هائلًا لنهج التعلم المدمج

والجانب السلبي: انه يمكن أن تعمل الأجهزة المحمولة كعنصر إلهاء داخل الفصول الدراسية..

١٤ تصميم النشاط الإبداعي:-

تستخدم الأجهزة المحمولة بطرق إبداعية. وتعد الاستفادة من الأجهزة المحمولة في إجراء استطلاعات الرأي واحدة من أنجح الاستخدامات الإبداعية للتعلم بالأجهزة المحمولة.. حيث يلعب استطلاع الرأي دور وسيلة التقييم والحصول علي الملاحظات من المتعلمين في بيئة التعلم المباشر باستخدام الوسائل التعليمية..

تشمل بعض الفوائد الملموسة لاتباع هذه الأساليب ما يلي:

- 1 توضيح التعلم
- 2 تشجيع المشاركة النشطة
- 3 إبداء الملاحظات
- 4 الأغلبية الصامتة
- 5 الخيارات في الفصول الدراسية
- 6 التقدير

سياسة إحضار أجهزة المحمول الشخصية:-

❖ حيث تتيح هذه السياسة للمتعلم إمكانية التمتع بحرية الاختيار فيما يتعلق بالجهاز الذي يريد استخدامه لتمكين التفاعل مع المحتوى..

❖ يستفيد المتعلمون من ميزات أخرى مثل:-

- التعلم الذاتي
- انخفاض تكاليف التدريب:
- الوصول في أي وقت ومن أي مكان
- التعلم باستخدام الأجهزة المحمولة

التحديات التي يواجهها أسلوب BYOD أو الأجهزة المحمولة الشخصية:-

اتساق التجارب
التعليمية

الدعم الفني

الأمن

تكافؤ فرص
الوصول

معايير انتاج وإستخدام الوسائط التعليمية في بيئة التعلم النقال:-

حيث تعتمد علي مجموعة من المعايير وهي:

النصوص

1

الصور الثابتة

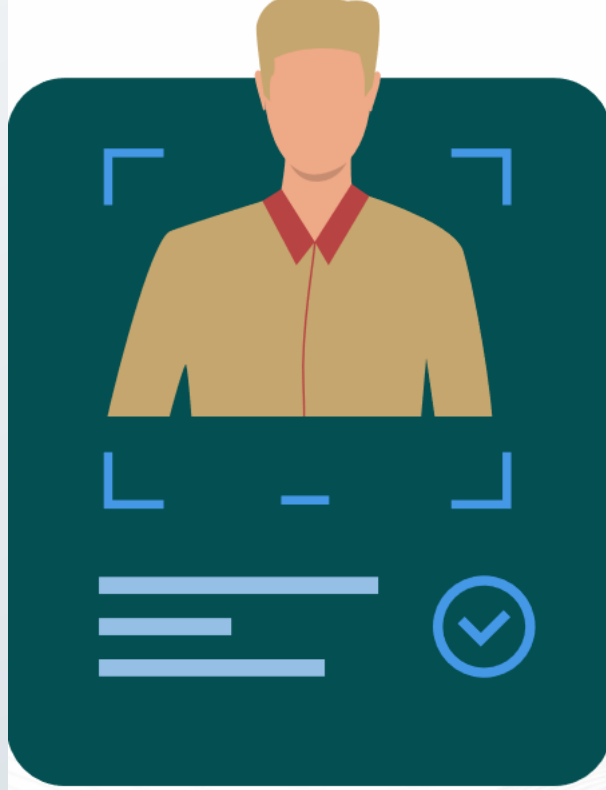
2

لقطات الفيديو

3

الملفات الصوتية

4



الخلاصة