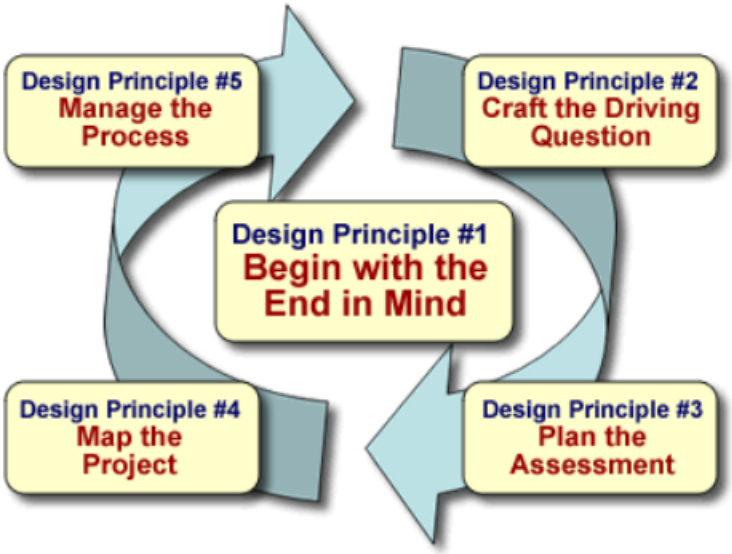
اعتبارات تصميم التعلم القائم على المشروعات

عمليًا، يعني الأمر بالنسبة للمدرس تصميم عدد من الأنشطة للطلاب لكي ينفذوها من أجل حل سؤال أو الإجابة عليه. وتقدم أنشطة المشروع في 'منتج'، عادة ما يكون عرضًا عامًا من نوع ما، سواء كان ملصقًا، أو عرضًا على برنامج باوربوينت، أو منتجًا، إلخ. وللقيام بذلك، ثمة عدد من قضايا التصميم في حاجة إلى أخذها في الاعتبار. يشرح الرسم في الاسفل هذا الأمر.



١. حدد الأهداف/ المعايير لجزئية العمل التي يحتاج تصميم المشروع أن يلبيها جنبًا إلى جنب مع 'المنتج' الذي سينفذه الطلاب.
٢. أنشئ سؤالاً معقدًا مفتوحًا يشغل اهتمام الطلاب وفضولهم بحيث تكون إجابته 'دافعًا' لنشاط الطلاب. ويمكنك أن تستغل الطلاب في إنشائه.
٣. خطط ونبه الطلبة إلى الكيفية التي سيتم بها تقييم بحثهم، فإذا كان المنتج سيخضع للتصحيح، على سبيل المثال، فاسمح للطلاب بمعرفة معايير التصحيح قبل البدء في التنفيذ.
٤. قدم لهم قائمة بالأنشطة المطلوبة للإجابة على السؤال 'الدافع' وإنشاء 'المنتج'.
٥. كن ميسرًا بدلاً من مجرد مدرس تقليدي، وقاوم إغراء الإجابة على أسئلة الطلاب، بل وجههم في الاتجاه الذي يمكنهم فيه العثور على الإجابة. وأدِر العملية لتضمن بقاء المشروع في المسار والغرض المخططين له.

من شأن تكنولوجيا المعلومات والاتصالات أن تدعم التعلم القائم على المشروعات، كما يمكن أن تظهر فائدة أدوات العرض الإلكترونية في تقارير الإفادة. ويمكن أيضًا استخدام المجسات الإلكترونية لجمع البيانات العلمية، فضلاً عن التليفونات المحمولة والكاميرات في جمع الصور الثابتة والمتحركة. ويجب أن يكون الناتج الأسمى هو سعي الطلاب في الإجابة على السؤال وإظهار الفهم الحقيقي.

لاحظ أيضًا اختلاف التعلم القائم على المشروعات عن العمل الجماعي التقليدي من خلال دراسة الرسم أدناه.

"Doing Projects" vs. Project-Based Learning