

مقدمة :



إن حدائق الحيوانات من الأماكن المثيرة للزيارة حيث تتيح للزائرين مشاهدة الحيوانات بأنواعها المختلفة ، والتعرف على مظاهر تكيفها للعيش في بيئاتها الطبيعية ، ولكن لاتتاح لجميع الأشخاص زيارة تلك الحدائق . إلا أنه وفي الآونة الأخيرة انتشرت حدائق الحيوانات الافتراضية بصورة كبيرة جدا على شبكة الإنترنت ، وقامت العديد من الحدائق بإنشاء مواقع لها بحيث يمكن زيارتها من خلال الإنترنت وأهم ما يميز الحدائق الافتراضية أنها توفر عليك

السفر لمسافات بعيدة ، وتفتح أبوابها للزوار من جميع أنحاء العالم في أي وقت يناسبهم . كما أنه في حدائق الحيوانات الافتراضية لا حاجة لاستخدام أقفاص تحمي الزوار والحيوانات من إيذاء بعضهم بعضا ، ولا يهتم مصممي حدائق الحيوانات الافتراضية بتصميم بيئات يتحكم فيها المناخ وتحاكي البيئات الطبيعية . أليس رائعا أن تتمكن من مشاهدة جميع حيوانات حديقة ما وأنت في بيتك أو في مكتبة محلية ؟ ، وفي هذا المشروع ستكون عضوا في فريق يقوم بالتخطيط لتصميم حديقة حيوانات افتراضية على الإنترنت ، تخيل كيف يمكن أن تكون حديقة الحيوانات ؟ فكر كيف يمكنك أن تضيفي جوا من المتعة والإثارة على زوار هذه الحديقة ؟ وكيف ستقوم بتنظيمها ؟ . ما الصور والأصوات والرسوم المتحركة ولقطات الفيديو التي يمكن أن توظفها لتعزيز مشروعك ؟ يجب أن تحتوي حديقتك على المعلومات الوافية لتزويد الزائرين بها ، مع مراعاة أن تكون طرق عرض الصور جميلة وجذابة . يمكنك تصفح نماذج من الحدائق الافتراضية على المواقع

التالية : <http://www.lawrencegoetz.com/zoo/> و <http://library.thinkquest.org/11922> .

التخطيط :

يفضل أن تقسم حديقتك إلى عدة أقسام مثلا " الحيوانات التي تعيش في الصحراء " ، " الحيوانات التي تعيش في البحار " ، " الطيور " ، " الحيوانات المهددة بالانقراض " وغيرها . قم بعملية عصف ذهني مع أعضاء مجموعتك لتحديد أهداف تصميم الحديقة الافتراضية وقوموا بوضع عدد من الأسئلة الأساسية التي تساعدكم في البحث . إن اختياركم لموضوع محدد سيساعدكم في تحديد وتوجيه البحث .



الاستفادة من مشاركة الآخرين :



أعلن حديقتك الافتراضية على موقع **Journal Zone** الخاص بالمدرسة ، وتذكر دائما أن العمل في بيئة تعاونية أفضل من العمل بمفردك ، حيث تساعدك ملاحظات واقتراحات الآخرين كثيرا في التركيز وسرعة انجاز العمل بالجودة المطلوبة ، وتأكد من أن تشارك كمساهم وقم بالإدلاء بملاحظاتك ومقترحاتك للآخرين حول المشاريع التي يقومون بها ، ولاتكن مجرد متلق لأفكار الآخرين .

مصادر المعلومات :

يوجد العديد من المصادر التي يمكن الحصول منها على المعلومات المناسبة ، مثل الكتب المطبوعة والموسوعات العلمية، ويتوفر على شبكة الإنترنت معلومات هائلة عن أنواع كثيرة من الحيوانات . استخدم مهارات البحث المتقدم للحصول على تلك المعلومات واختيار المناسب منها . إن تحديدك لأهداف إنشاء حديقة الحيوانات سيساعدك ويوجهك نحو البحث عن المعلومات المطلوبة . كما أن الرسوم المتحركة ولقطات الفيديو متوفرة على شبكة الإنترنت ، قم بتوثيق مصادر المعلومات ، وتأكد من اختيارك لمصادر موثوقة يمكن الرجوع إليها .



خيارات التطبيق :



بعد تحديد أهداف تصميم الحديقة الافتراضية والحصول على المعلومات اللازمة عليك أن تحدد كيف ستبني نشاطك ، سيكون في مجموعتك العديد من الطلاب المتميزين بمهارات معينة ، فهناك الرسام وهناك من يجيد عمليات البحث ومن يستطيع التلاعب بالأصوات وابتكار مقطوعات مسموعة لخلق جو مناسب ، كما يوجد بينكم المبرمج الجيد الذي يجيد استخدام برامج الوسائط المتعددة وإنشاء الرسوم المتحركة . ينبغي أن يشترك جميع أعضاء المجموعة في اختيار البرنامج الذي يروونه مناسباً ويساعدهم على توصيل الأفكار الأساسية للمستخدمين . استمع إلى اقتراحات أعضاء المجموعة واعملوا معاً بشكل تعاوني ، على رئيس الفريق أن يقوم بتعيين الدور المناسب لكل عضو من أعضاء المجموعة بحسب مهاراته كما أن عليه تعيين محرر ومنسق للمشروع .

تنظيم المعلومات :

قد يرغب زائرو حديقتك الافتراضية في مشاهدة حيوان معين من دون أن يضطروا إلى التنقل عبر قائمة طويلة من العروض للوصول إلى هدفهم ، اتبع عملية عصف ذهني مع أعضاء مجموعتك لتحديد أفضل نظام تصفح يمكن استخدامه في تصميم الحديقة ، وأين ستضع القوائم وأيقونات التصفح ؟ هل يمكن للزائر استخدام خاصية البحث **Search** للحصول على معلومة معينة ؟ ما خدمات التصفح الأخرى التي يمكنك تقديمها ؟



التجريب والمراجعة :

فور انتهائك من تصميم حديقتك الافتراضية قم بتجربة استخدامها مع مجموعة من زملائك ، احرص على عدم إعطاء الطلاب أية توجيهات ، واركز الفرصة لهم لاستكشاف الحديقة بشكل طبيعي ، وذلك لكي تتعرف على الصعوبات التي قد يواجهها الزائر الحقيقي . اترك الفرصة للحديقة لكي تعبر عن نجاحها أو فشلها . سجل ملاحظاتك والمشكلات التي واجهها زملاؤك ومقترحاتهم لحلها ، ثم ابدأ عملية المراجعة والتطوير . بعد الانتهاء من العمل اطلب من المعلم تحديد الوقت المناسب لعرض النشاط على زملائك.