articulate
STORYLINE
تعلم برنامج
articulate
STORYLINE
لبناء المحتوى الإلكتروني التفاعلي
زهير ناجي خليف
جامعة انديانا - الولايات المتحدة الامريكية
النسخة الالكترونية الاولى 2014

تعلم برنامج Articulate Storyline لبناء المحتوى الالكتروني التفاعلي

زهير ناجي خليف

جامعة انديانا - الولايات المتحده الامريكيه

النسخه الالكترونية الاولى 2014

تدقيق تقني:

أ.كفاح خندقجي

تدقيق لغوي:

أ. كفاح خندقجي

أ.حنان عياد

مراجعه لغويه :

محمد سماره

تصميم الغلاف :

أيمن يحيى

حقوق الطبع والنشر: يسمح باستخدام الكتاب لتقديم الدورات التدريبية وورشات العمل الخاصة بتطوير المحتوى الالكتروني التفاعلي، ويسمح كذلك بتداول الكتاب بين المتعلمين من خلال النسخ واعادة النشر بشرط ان يتم الاشارة الى مؤلف الكتاب.

القسم

أقسم بالله العلي العظيم انني سوف أقوم باستخدام محتويات الكتاب والمهارات الموجودة فيه في تصميم مواد تعليمية مفيدة ترضى الله ولا استخدمها فيما لا يرضى الله، والله على ما أقول شهيد.

المحتويات

الوحدة الاولى

الفصل الاول

إهداء	7
مقدمه	8
ملخص الكتاب	9
الخارطه المفاهيميه لتصميم المحتوى الالكتروني	10
تعريف برنامج Articulate Storyline	11
ميزات البرنامج	11
مقارنه بين برنامجي Articulate Storyline & Adobe Captivate	12
تشغيل البرنامج	15
واجهة البرنامج الرئيسية	16
نشاط 1	16
عرض السيناريو Story View	17
التعامل مع الشرائح	19
عرض الشرائح (العرض العادي Normal View)	20
نشاط (2) عصف ذهني	21
الاعدادات العامة للشرائح	21
نشاط (3): تغيير اعدادات الشريحه	22
التصميم المخصص للشريحه	22
حفظ المشروع	25
نشاط(4): إنشاء مشروع جديد	25

الفصل الثاني

إضافة المحتوى للشريحه	26
انواع المحتوى التعليمي	26
إستخدام شريط الزمن	27
نشاط (5): إضافة محتوى وإستكشاف شريط الزمن	28
إعادة تسمية الكائنات على الشريط	28
إعادة ترتيب الكائنات على شريط الزمن	28
تأمين الكائنات على شريط الزمن	29
توسيع الكائنات المجمعه	29
تغيير توقيت عرض وإخفاء الكائنات على الشريط	30
التعامل مع الصوت في شريط الزمن	33
نشاط(6): تطبيقات على شريط الزمن	34
تطبيقات على بناء المقررات الالكترونيه	35

إنشاء شريحه بسيطه	35
نشاط(7): إنشاء شريحه جديدة واضافة محتوى	37
مزامنة الصوت مع حركة النص	38
تسجيل الصوت	41
التعامل مع النص	42
لوحة التمرير	42
ملاحظات الشرائح	45
نشاط(8): إنشاء مشروع جديد	47
الفصل الثالث	
التعامل مع الكائنات	48
ادراج الصوت	48
اضافة لقطة من الشاشة ScreenShot	51
اضافة الشخصيات Characters	52
ادخال الاشكال Adding Shapes	55
اضافة منطقة التكبير Adding Zoom	60
التعامل مع تأثير Panning	61
التعامل مع كائنات الميديا	64
اضافة ملفات الفيديو	64
اضافة ملفات الفلاش	76
اضافة الصوت	79
ادراج كائن ويب	88
نشاط (9) : انشاء مشروع بسيط من ملفات الميديا	90
ادراج تسجيلات الشاشة	91
تحرير تسجيلات الشاشه	100
التعامل مع مؤشر الماوس	102
تصدير تسجيلات الشاشه	107
نشاط (10): انشاء ماده تدريبيه حول برنامج Microsoft Word	
الوحده الثانيه	
الفصل الاول: التعامل مع التفاعليه في البرنامج	
التعامل مع الحالات States	111
التعامل مع المشغلات Triggers	116
ادراج مشغل بسيط	119
تحرير المشغلات	121
نسخ ولصق المشغلات	122
اضافة الطبقات	123

اعادة تسمية الطبقات	124
تغيير خصائص الطبقات	124
طبقة الأساسBase Layer	125
إخفاء الكائنات عن طبقة الاساس	126
إعادة ترتيب الطبقات	127
نشاط (11) : انشاء مشروع باستخدام المشغلات والطبقات	127
إنشاء قائمه مخصصه	128
إنشاء القائمة المنسدلة	130
إضافة المفكره Notepad	135
نشاط (12): ادراج مفكرة على الشريحه	137
الفصل الثاني: الكائنات التفاعليه	
اضافة ارتباط تشعبي	138
التعامل مع الازرار	140
تنسيق الازرار	141
التحكم في نمط الزر	143
التحكم في لون التعبئة	143
ترتيب الازرار	144
ازرار الراديو	145
اضافة مجموعة زر Adding Button Set	146
اضافة النقاط الساخنة Adding Hotspots	147
بناء فيديو تفاعلي	150
اضافة العلامات Adding Markers	154
إضافة حقول ادخال البيانات Entry Text	159
الفصل الثالث: التعامل مع المتغيرات	
انواع المتغيرات	164
التحكم في الانتقال الى الشرائح من خلال المتغيرات	167
استخدام المتغير صح/ خطأ للتحكم في تغيير التصميم	169
إضافة المتغير الرقمي	172
إنشاء عداد بسيط	174
إستخدام المتغير الرقمي لعرض عدد الكائنات	177
إضافة متغير نصي	183
الفصل الرابع	
التعامل مع الشكل الحر Free Form	185
السحب والافلات Drag & Drop	186
إنشاء مشغل فيديو قائم على السحب والافلات	196

إظهار مزيد من المعلومات بواسطة السحب والافلات	199
الاختيار المفرد Pick One	202
الاختيار المتعدد Picl Many	204
ادخال النص	205
ادخال النقاط الساخنه	208
الوحده الثالثه	
الفصل الاول	
بناء الاختبارات الالكترونيه	212
فئات وانواع الاسئله	212
بناء سؤال اختبار جديد	213
إضافة شريحة نتيجة الاختبار	220
التعامل مع الاستبيانات في البرنامج	226
التعامل مع بنك الاسئله	229
نشاط(15): انشاء اختبار الكتروني	238
استخدام شريحة الماستر للتغذيه الراجعه	238
نشاط (16) شريحه مخصصه للتغذيه الراجعه	247
استيراد المحتوى من مصادر مختلفه	249
استيراد من العروض التقديمية	249
الفصل الثاني	
التعامل مع المشغل Player	250
اختيار خصائص المشغل	251
ترتيب تبويب المشغل	253
اختيار الشعار والتحكم للمشغل	255
التحكم في قائمة المشغل واعادة ترتيب العناصر في القائمة	256
تغيير المسافة البادئة للعناصر في القائمة	257
ازالة العناصر من القائمه	259
ادخال العناصر في المشروع	259
احتواء عناوين الشرائح من بنك الاسئله	260
اضافة المصادر الى المشغل Resources	262
تحرير واعادة ترتيب المصادر	264
اضافة المصطلحات Glossary	265
تحرير المصطلحات	267
اعادة استخدام قائمة المصادر في مقررات اخرى	268
التحكم في الالوان والتأثيرات للمشغل	268
التحكم في لغة عرض النصوص	270

التحكم في اعدادات المستعرض 271
تغيير سلوك استئناف المشغل 272
تمكين دعم اللغة العربيه 272
حفظ التعديلات على المشغل 273
تطبيق الحركة للنص والشرائح 275
اضافة الحركه الانتقالية للشرائح 275
معاينة ونشر المشروع 276
المراجع 279

إهداء

الى روح والدي المغفور له بإذن الله

الحاج ناجي غنام خليف

قناة اليوتيوب التعليمية لتعليم برنامج ARTICULATE STORYLINE لتصميم المحتوى الالكتروني وكتاب توظيف برنامج ARTICULATE STORYLINE لتصميم المحتوى الالكتروني التفاعلي بالاضافة الى موقع التدريب عن بعد للبرنامج والمتوفر على الرابط التالي:

تفضل بالدخول الى التدريب عبر الانترنت الخاص بالكتاب

وللوصول الى قناة اليوتيوب الخاصة في البرنامج تفضل من هنا

لتحميل الأمثلة التطبيقية على البرنامج تفضل بالنقر هنـــا (يتم تحديثه باستمرار)

لتحميل تحديثات الكتاب: تفضل بالنقر هنـــا

وما ابذل من جهد وتقديم مساعدة واستشارة لطالبيها واي تحديثات للمواقع والكتاب اعتبره وقفا لله تعالى عن روح والدي ناجي غنام خليف المتوفي يوم 4-7-2014 الموافق 6 رمضان 1435.

أسأل الله العلي القدير ان يتغمده برحمته ويغفر له ويدخله جنته باذن الله ما اريده فقط الدعاء له بالمغفرة والرحمة ------ ثواب الفاتحه على روحه الطاهره

آملا منكم تعميم الكتاب لتعم الفائدة وليستفيد منه اكبر عدد ممكن من طالبي العلم

مقدمة

مما لا شك فيه بأن التطور المتسارع للتكنولوجيا قد ساهم في انتشار واسع وملحوظ للتعلم عن بعد في معظم أنحاء العالم، وقد واكبه تتطورا في مستويات التفاعل والتنوع في استخدام عناصر الملتميديا لدمجها في تصميم المحتوى التعليمي الإلكتروني للتعلم عن بعد، لأنه يشكل حجر الأساس في التعلم الإلكتروني (التعلم عن بعد)، ويعتبر مدى تفاعل المتعلمين مع المقرر التعليمي ومشاركتهم في تنفيذ أنشطته التعليمية مقياسا لنجاحه في تحقيق الأهداف التي وجد من أجلها.

ومن أهم صعوبات التعلم الإلكتروني ندرة توفر محتوى الكتروني تفاعلي يتمركز حول الطالب. حيث أنه للوصول إلى محتوى الكتروني يساهم في زيادة دافعية المتعلمين للتعلم وتعزيز مشاركتهم ويحافظ على استمرارية التفاعل لا بد وقبل البدء في تصميمه القيام بكتابة السيناريو الذي يأخذ بالاعتبار مجموعة من المواصفات والمعايير المبينة في الخارطة المفاهيمية المرفقة، كما يتطلب استخدام طرق ووسائل وأدوات وبرامج فعالة لتعزيزه آخذا بالتغيرات والتطورات الحديثة بعين الاعتبار.

ومن الملاحظ وجود العديد من البرمجيات التي تستخدم في تصميم وصناعة المقررات الإلكترونية ولكل مميزاته وخصائصه، في هذا الكتاب سنقدم شرحا مفصلا لأحد البرامج الهامة والذي يحبذ استخدامه بشكل كبير في تصميم المحتوى الإلكتروني التفاعلي حيث أن البرنامج التدريبي "Articulate Storyline" يعتبر من البرامج المميزة ذات الكفاءة العالية في هذا المجال، ولأننا في الوطن العربي بأمس الحاجة لمثل هذه البرمجيات سنقدم شرحا مفصلا عنه باللغة العربية لإفادة المصممين المحترفين وغير المحترفين ولإثراء المكتبة العربية أيضا بكل ما هو مفيد.

ولتعميم الفائدة، تم إنشاء قناة على اليوتيوب من أجل تقديم العديد من المهارات من خلال فيديوهات لتقديم شروحات عملية للبرنامج، للاطلاع على الفيديوهات المسجلة، آملين زيارة موقع القناة على الرابط التالي:

https://www.youtube.com/channel/UChRsCPUM9WPuzfgoVTkMTgw

بالإضافة إلى إنشاء موقع للتدريب عن بعد، يمكنك عزيزي المصمم زيارة الموقع على الرابط التالي: أنقر هنا

ولأي استفسار : راسلنا عبر الإيميلات

زهير ناجي خليف

zuh.khlaif@gmail.com
zkhlaif@indiana.edu
Facebook: Zuheir N Khlaif

كفاح خندقجي

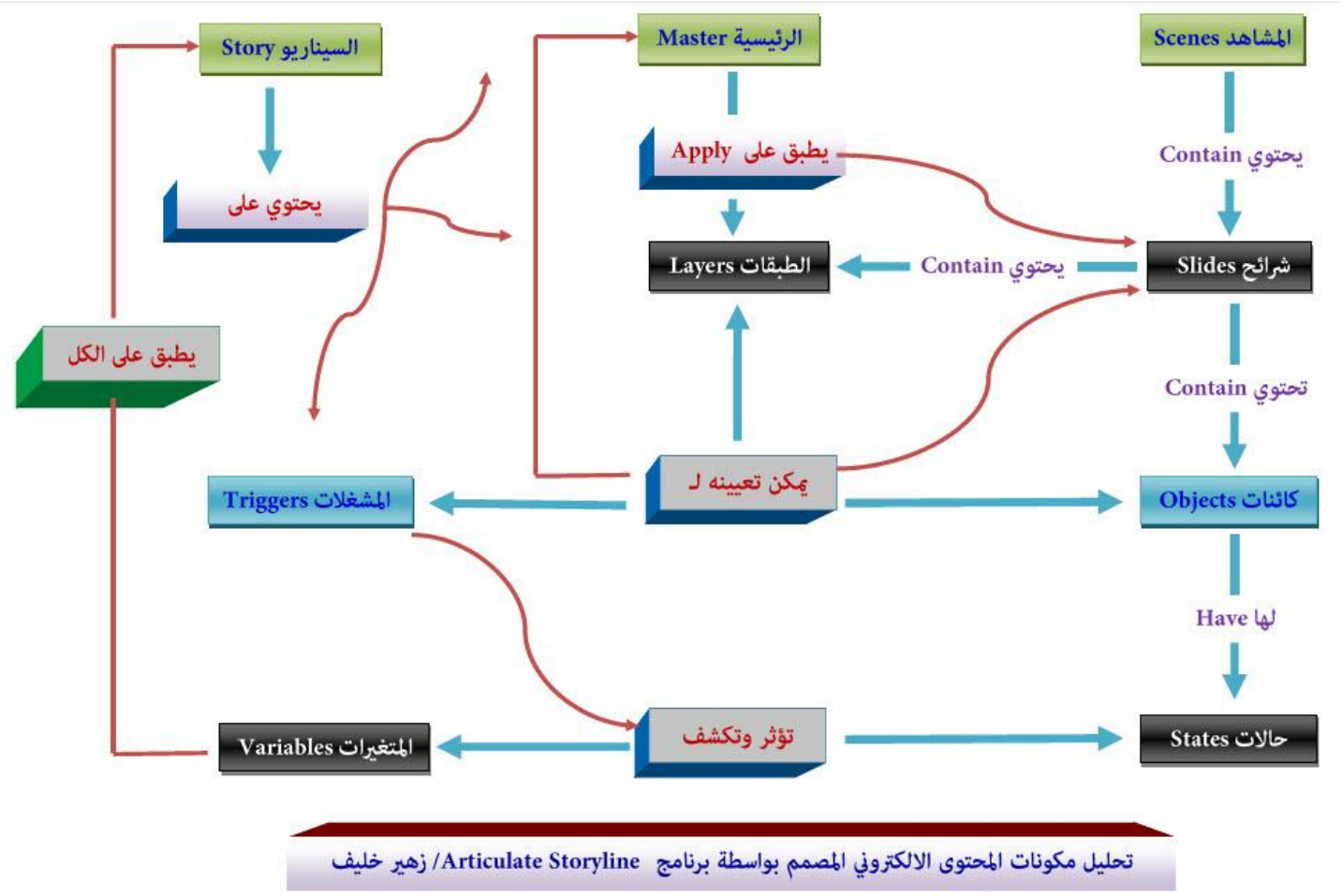
kifah.s.k@gmail.com

واقبلوا فائق احترامي وتقديري

زهير ناجي خليف
جامعة انديانا- الولايات المتحده الامريكيه
Instructional Systems Technology

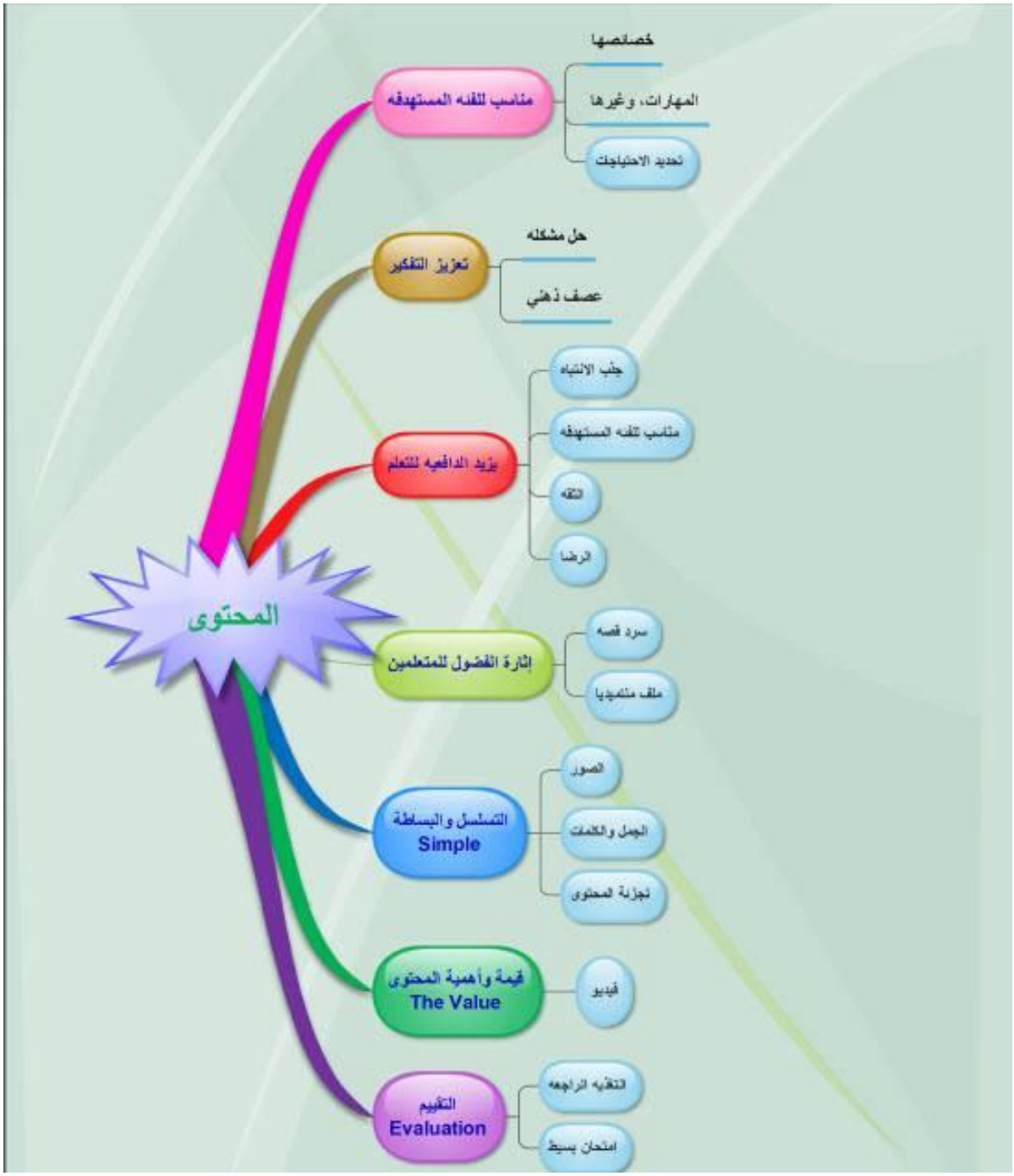
ملخص الكتاب

الهدف الاساسي من الكتاب تزويد الفئة المستهدفة بالمهارات الاساسية لتصميم محتوى الكتروني تفاعلي باستخدام برنامج Articulate Storyline حيث تم توضيح المهارات بشيء من التفصيل، ومن اجل ان تعم الفائدة اقدم في هذا الملخص تحليلا لمكونات المحتوى الالكتروني الذي ستقوم بتصميمه بواسطة البرنامج. فمن خلال الشكل التالي تستطيع تحديد مكونات المقرر وكيفية ترابط تلك المكونات مع بعضها البعض، ليس شرطا اساسيا استخدام جميع المكونات ولكن وبما اننا نتكلم عن محتوى الكتروني تفاعلي يفضل استخدام المكونات كافة من اجل تحقيق الاهداف المرجوة منها.



تحليل مكونات المحتوى الالكتروني المصمم بواسطة برنامج Articulate Storyline/ زهير خليف

الخارطة المفاهيمية لتصميم المحتوى التعليمي



ما هو برنامج Articulate Storyline؟

يعتبر برنامج Articulate Storyline احدى البرامج الهامة في تأليف ونشر الدروس الالكترونية والمحتوى الالكتروني التفاعلي فخو مناسب للمبتدئين والمحترفين في تصميم وانتاج المقررات الالكترونية . يساعد البرنامج في بناء المحتوى الالكتروني والمقررات الالكترونية التفاعلية التي تتصف بالمهنية العالية بالاضافة الى العروض التقديمية المتطورة وكذلك الاختبارات الالكترونيه.

مخرجات البرنامج لا تحتاج ان يكون للمتعلم او الفئات المستهدفة برنامج Articulate Storyline لانه يتم تشغيله بشكل منفرد على شكل Swf وهي الصيغة المشهورة لمخرجات برنامج الفلاش.

خصائص البرنامج

يمتاز البرنامج بالعديد من الخصائص التي تميزه عن بقية أدوات تأليف ونشر المقررات الالكترونية، من هذه الميزات:

- سهولة التأليف
- سهولة استخدام واجهة المستخدم
- قوالب جاهزة كثيرة يمكن استخدامها في بناء الاختبارات الالكترونية.
- توفر الشخصيات المتنوعة المدمجة في البرنامج حيث يمكن الاستفادة منها في شرح المقرر الالكتروني.
- القدؤة على استيراد المحتوى من المشاريع والتطبيقات الاخرى.
- التقاط الصور من الشاشة Screenshot.
- سهولة التفاعل عبر استخدام المشغلات، المتغيرات، الشريط الزمني، وطبقات الشرائح.
- مرونة تصميم الاختبارات الالكترونية
- توفر خيارات متنوعة لاختيار نمط اسئلة الاختبارات الالكترونية.
- تسجيل لقطات فيديو مباشرة دون الحاجة الى ادوات وبرامج اضافية.
- يدعم اللغات المكتوبة من اليمين الى اليسار كاللغة العربية.
- مشاركة القوالب التفاعليه.
- سهولة اضافة خاصية السحب والافلات التفاعلية.
- استيراد ملفات العروض التقديمية.
- امكانية نشر المقرر بصيغ متعددة.

الحصول على البرنامج

يمكنك الحصول على نسخه تجريبية من البرنامج من خلال زيارة موقع الشركه الرسمي

واذا اردت الحصول على نسخه كامله انقر هنا (اذا لم يعمل الرابط ارجو التواصل معنا عبر الايميلات من اجل تزويدكم بالنسخه.

مقارنة بين برنامج Adobe Captivate وبرنامج Articulate Storyline

هنالك العديد من الاستفسارات والأسئلة حول برنامجي Adobe Captivate و Articulate Storyline من أهمها :

أيهما أفضل لصناعة وتصميم المحتوى الإلكتروني؟ أيهما أفضل لتصميم الأنشطة الإلكترونية المتنوعة؟

الجواب هو: يتوقف عليك أنت عزيزي المصمم، فأنت سيد الموقف وأنت أعلم من أي شخص آخر في الأنشطة التي ستقوم بتضمينها في المحتوى الإلكتروني. لن أقول لك أن هذه الأداة أفضل في بناء محتوى الكتروني تفاعلي من الأداة الأخرى ولكنني سوف أساعدك في اختيار المناسب من خلال تزويدك بجدول مقارنة بين الأداتين (Adobe Captivate & Articulate Storyline ذلك لإبراز النقاط التي يمكن أن تأخذها في الاعتبار والتي قد تساعدك على أن تقرر بنفسك الأداة الأفضل لتلبية الاحتياجات الخاصة بتصميمك.

كلا البرنامجين يستخدمان في صناعة المحتوى الإلكتروني التفاعلي وتوجد بينهما العديد من الخصائص المشتركة. تسمح هذه الأدوات للمستخدم بالتقاط الفيديو، إنشاء المحاكاة التجريبية للبرامج والتطبيقات الأخرى والتي تستطيع توظيفها في العملية التعليمية، تصميم الاختبارات وإنشاء محتوى قائم على السيناريو، بالإضافة إلى استخدامه في تقديم شروح لبرنامج Macromedia Captivate ، ومن الخصائص المهمة أنك تستطيع تحويل المنتج إلى شكل ملف Pdf تفاعلي أي تضمين ملفات فيديو أو ملفات فلاش داخل المحتوى الإلكتروني حيث يتم عرض الفيلم أو الحركات وكأنها على موقع الإنترنت بحيث تحتاج لتشغيل هذه الخاصية برنامج Adobe Acrobat Reader الإصدار التاسع فما فوق.

جدول المقارنة بين البرنامجين

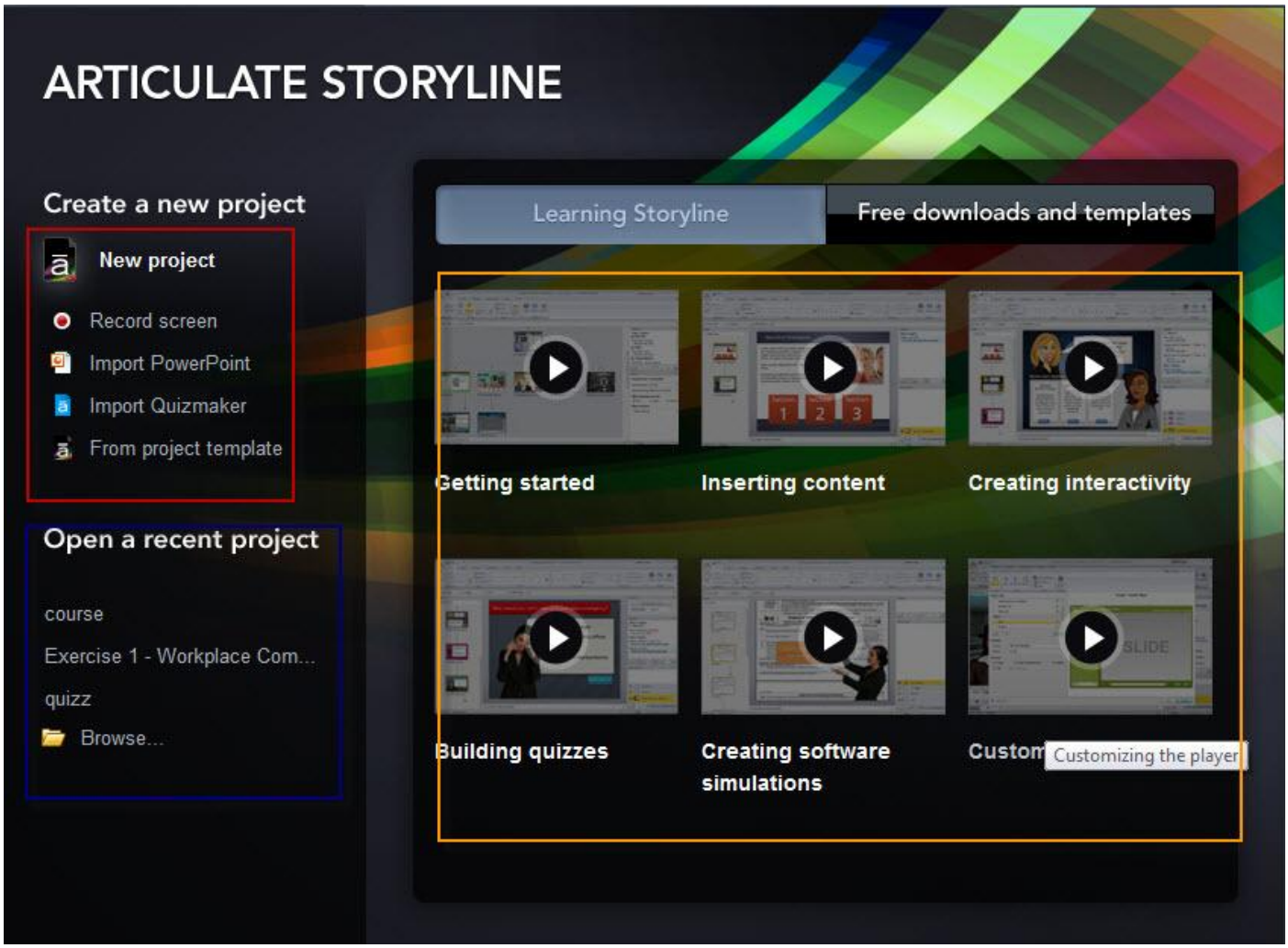
المصدر : أنقر هنا

Feature	Captivate 7	Storyline
PowerPoint Import	Yes	Yes
Import Engage/Quizmaker Content	No	Yes
Integrated with Photoshop, Dreamweaver, Flash Pro, Audition and Edge	Yes	No
Ability to Import Video Into Slides	Yes (Ability to synchronize with multiple slides)	Yes
Publish to YouTube	Yes	No
Text to Speech Functionality	Yes	No
HTML5 Export/Publishing	Yes	Yes
Publish to iPad	Yes, (With Adobe Captivate App Packager)	Yes (With Articulate Mobile Player)
PPT to HTML5 and Retain all animations and transitions	Yes	No
Export to Word	Yes	Yes
Export to CD	Yes	Yes
SCORM 1.2	Yes	Yes
SCORM 2004	Yes	Yes
AICC	Yes	Yes
Multi SCO Packager	Yes	No
Tin Can API Support	Yes	Yes (With Articulate Mobile Player)
Customizable Player/TOC	Yes	Yes
Ability to Create Project Templates	Yes	Yes
Themes	Yes	No
Widgets	Yes	No
Animation/Transition Effects	Yes	Yes
Scripting	Yes (Advanced Actions)	Yes (Triggers)
Export of Advanced Actions	Yes	No
Variables	Yes (Text variables)	Yes (Text, Numeric and Boolean)
Ability to Execute JavaScript	Yes	Yes
Slide Layers	No (Although you can accomplish layer like functionality with the timeline)	Yes
Timeline	Yes	Yes
Non-Linear Development (Branching)	Yes	Yes
Lightbox Slides	No	Yes
Basic Drawing Tools	Yes	No
Smart Shapes	Yes	Yes
Zoom Areas	Yes	Yes
Full Motion Video Recording	Yes	Yes
Creation of Demos and Simulations	Yes	Yes
Import of Flash Animations	Yes	Yes
Markers	No	Yes
Project Library	Yes	No
Master Slides	Yes	Yes (Very similar to PowerPoint)
Notes	Yes	Yes
Text Animations	Yes	Yes

Feature	Captivate 7	Storyline
Effects	Yes (Filters, Shadows, Rotations, Motion Path, etc)	Yes, similar to PowerPoint Styles and Effects
Text Captions with Multiple Styles	Yes (Captivate provides more, but Storyline captions are easier to customize)	Yes
Buttons	Yes (Captivate provides more, but Storyline buttons are easier to customize)	Yes
Audio Recording	Yes	Yes
Web Objects	Yes (In Course Web Browsing)	Yes
In course YouTube Video Streaming	Yes	No
Built In Slide Styles	Yes	Yes
Object Style Manager	Yes	No
Glossary	Yes (Available as an Interaction)	Yes
States	No	Yes
Character Library	Yes	Yes
Preformatted Interaction Slides	Yes	Yes
Customizable Preloaders	Yes (Gallery is available, you can also create your own if you know Flash)	No
Question Pools/Banks	Yes	Yes
Support for GIFT Format	Yes	No
Learner Notes (Allows learners to enter notes while taking course)	Yes	No
Math Equation Editor	Yes	No
Quiz Question Types		
Multiple Choice	Yes	Yes
True False	Yes	Yes
Fill In the Blank	Yes	Yes
Short Answer	Yes	Yes
Matching	Yes	Yes
Hot Spot	Yes	Yes
Sequence	Yes	Yes
Drag and Drop	Yes (Allows one-to-many relation, multiple correct answer combination)	Yes
Free Form Question Slide	No	Yes
Rating Scale/Survey	Yes	Yes (Storyline has multiple Survey Question Options)
Random Question Slide	Yes	Yes
Available on Windows and Mac	Yes	No (But can be run on Bootcamp)
Price	$899.00 (or Subscription)	$1,398.00
Vendor	www.adobe.com	www.articulate.com
Blog	http://blogs.adobe.com/captivate/	http://www.articulate.com/rapid-elearning/

تشغيل البرنامج Launching Program

من قائمة ابدأ أنقر مرتين على رمز البرنامج، يقوم البرنامج بتشغيل الشاشة الرئيسية للبرنامج في كل مرة عندما تدخل إليه، على اليسار تُظهر شاشة التشغيل قائمة بأربعة أجزاء حيث تستطيع من خلالها النفاذ إلى مكونات البرنامج. توفر الشاشة خيارات لإنشاء مشاريع جديدة، فتح المشاريع القائمة، واستيراد المحتويات التي تم أنشاؤها مسبقا في PowerPoint أو Quizmaker. بالإضافة إلى ذلك ستجد سلسلة من الدروس الأساسية والمتقدمة في كيفية الاستفادة من امكانيات البرنامج في بناء محتوى الكتروني تفاعلي وكذلك مجموعة من القوالب الجاهزة والتي تستطيع تحميلها على جهاز الحاسوب الخاص بك.



إنشاء سيناريو جديد

يتيح هذا البرنامج إنشاء سيناريو جديد بطرق مختلفة منها:

* إنشاء سيناريو خال من المحتويات والتنسيق أنقر على إنشاء مشروع جديد New Project وهو أفضل الخيارات إذا أردت أن تقوم بإنشاء محتوى الكتروني من نقطة الصفر ومن تصميمك الخاص.

* إنشاء سيناريو جديد يحتوي على نصوص وتنسيقات كنت قد قمت بإنشائها سابقا بواسطة برنامج العروض التقديمية أو صانع الاختبارات أنقر على زر استيراد بوربوينت Import PowerPoint أو Import Quizmaker.

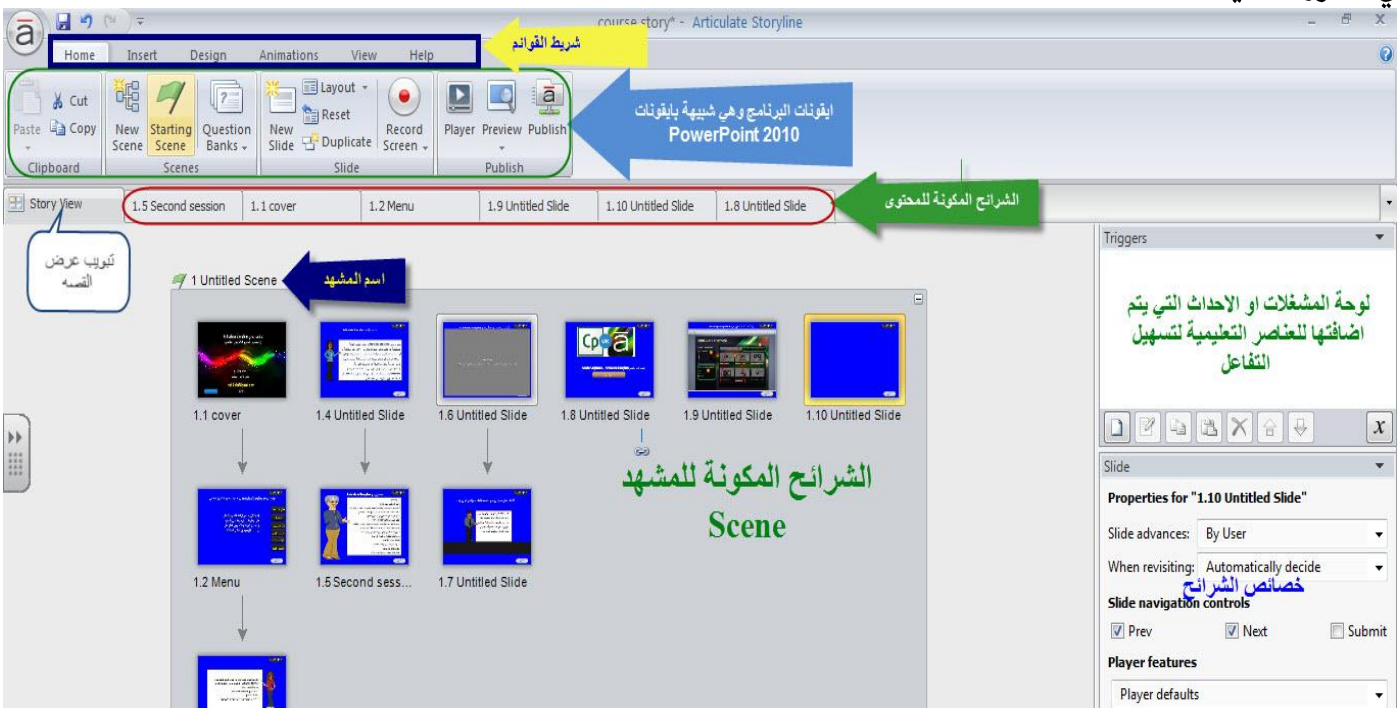
* إنشاء نماذج محاكاة لإحدى البرمجيات وتسجيل حركات الشاشة أنقر على Record Screen

* إنشاء محتوى يعتمد على قوالب جاهزة وتقوم أنت بالتعديل عليها لاحقا أنقر على From Project Template.

بالإضافة إلى ما تقدم تستطيع العودة إلى المشاريع التي قمت بإنشائها سابقا من خلال النقر على اسم المشروع أو فتحه بالضغط على أيقونة استعراض Browse.

واجهة البرنامج الرئيسية Main Interface

لنقم باختيار فتح مشروع سابق تم أنشاؤه بالبرنامج، بعد النقر على إسم المشروع، ستشاهد الواجهة الرئيسية للبرنامج كما في الصورة التالية:



هذا هو المظهر العام لواجهة البرنامج عند الدخول إليه، ربما يتساءل البعض هل سيكون المظهر العام للشاشة الرئيسية نفس المنظر لو اخترنا الخيارات الأخرى، نعم بالتأكيد ستكون نفس المكونات مع اختلاف في وجود المشهد Scene.
نطلق على هذا المنظر بمعاينة السيناريو Story View

نشاط 1

بالاعتماد على الصورة السابقة، أكتب أهمية عرض السيناريو Story View في البرنامج من وجهة نظرك.

عرض السيناريو Story View

عرض السيناريو عبارة عن مفهوم جديد يشير إلى الانتقال من Articulate Studio إلى Articulat Storyline وهو يشبه إلى حد كبير خاصية فارز الشرائح في برنامج العروض التقديمية، فمن خلال الصورة السابقة تلاحظ أن عرض السيناريو يساهم في عرض كافة الشرائح التي يتكون منها المشروع بالإضافة إلى توضيح العلاقة والارتباطات بين هذه الشرائح وذلك من خلال الخطوط والأسهم التي تصل الشرائح مع بعضها البعض، فمن لمحة بسيطة على المشهد تستطيع الحصول على صورة شاملة لمكونات المشروع.

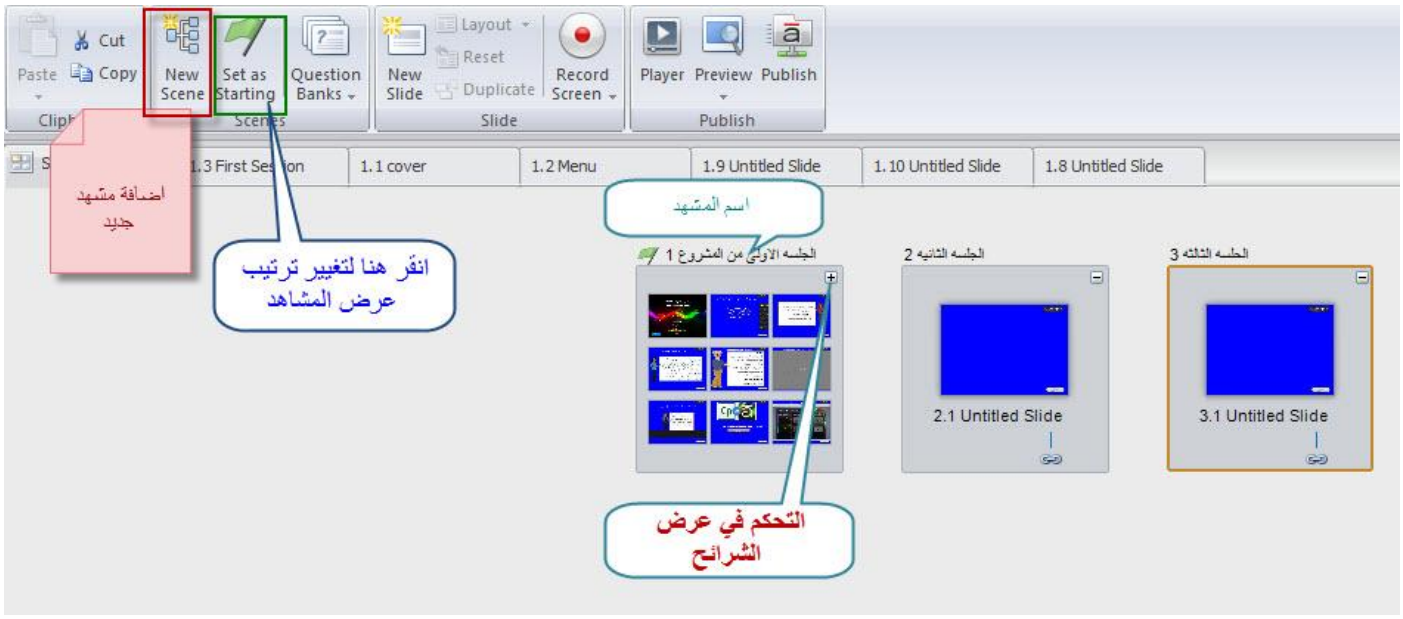
يتم تنظيم الشرائح داخل مجموعة يطلق عليها بالمشهد scene، يساعد المشهد في تنظيم المحتوى بصريا من خلال تنظيمها في أجزاء صغيرة متماثلة منطقيا. تلعب المشاهد " Scenes " دورا مهما في بناء القوائم في المشروع حيث أن كل مشهد افتراضي يعتبر قائمة منسدلة مما يساعد في بناء نظام الإبحار Navigation للمشروع، من هذا المنطلق نستطيع المشاهدة بوضوح كيفية تدفق المحتوى من شريحة إلى أخرى، فكلما زاد المشروع حجما وتعقيدا تزداد أهمية عرض السيناريو وتصبح أداة لا مفر منها لتنظيم وإدارة محتوى المشروع.

فكرة

تستطيع التحكم في شريط الأدوات لمكونات الواجهة الرئيسة وذلك من خلال إخفاء أو إظهار وذلك بالنقر على الزر الأيمن للماوس في أي مكان واختر منها تصغير الشريط.

الصورة التالية توضح عرض ثلاثة سيناريوهات مكونة للبرنامج لاحظ وجود العلم الأخضر على الزاوية العليا من جهة اليسار يشير أن بداية المشروع ستكون من هنا وبالإمكان تغيير بداية السيناريو

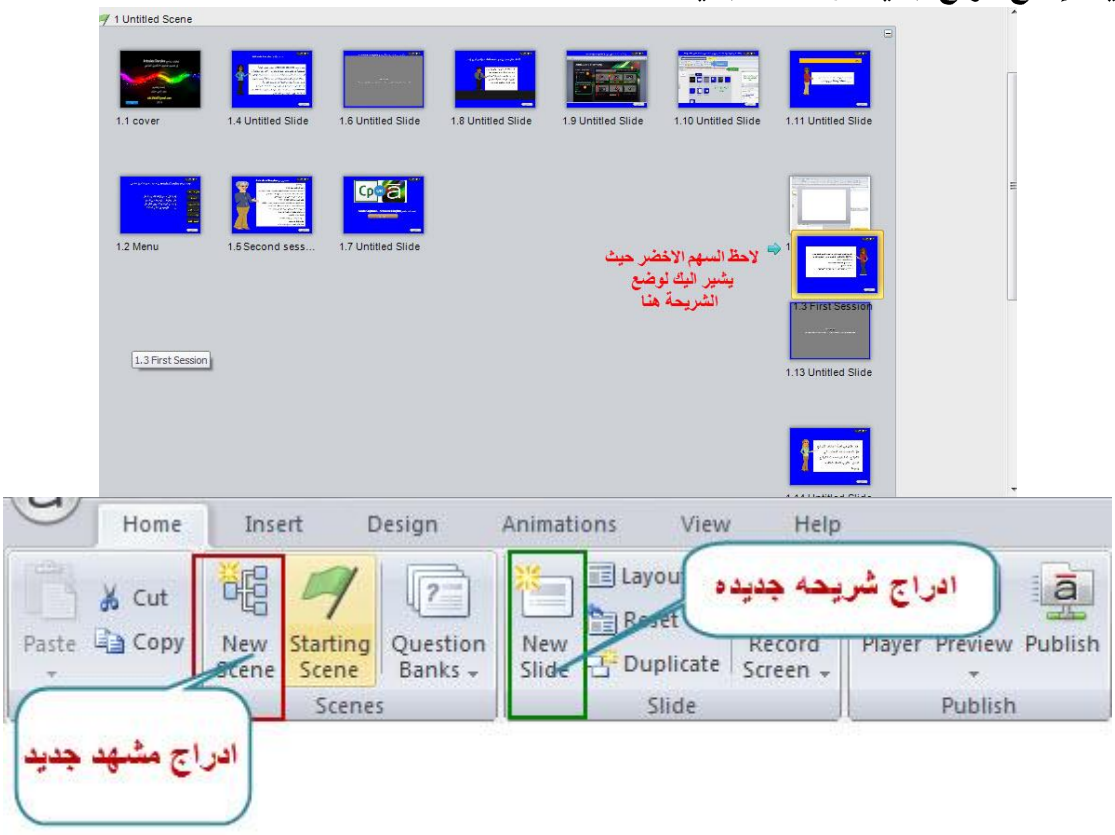
من خلال شاشة عرض السيناريو نستطيع التحكم في العديد من الخصائص وأيضا نستطيع إضافة مشاهد جديدة New Scene، شريحة جديدة، التنقل في عرض المشاهد، أنظرإلى الصورة التالية:



تنظيم الشرائح في عرض السيناريو Story View

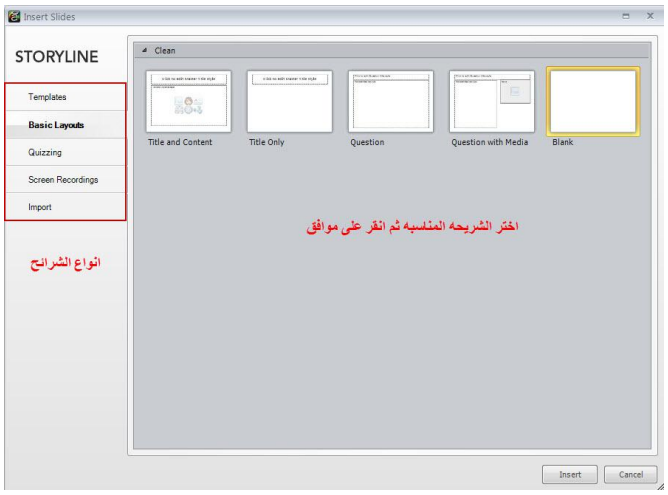
تستطيع إعادة ترتيب الشرائح وتنظيمها عندما تكون في شاشة عرض السيناريو حيث يمكنك:-

- إعادة تسمية الشرائح والمشاهد الموجودة لديك.
- نقل الشريحة من مشهد إلى مشهد آخر وذلك بالنقر على الشريحة المراد نقلها وسحبها إلى المكان الجديد ثم الإفلات.
- كذلك يمكنك تبديل وإعادة ترتيب الشرائح الموجودة في المشهد الواحد بنفس الطريقة السابقة .
- يمكنك أيضا إدراج شرائح جديدة ومشاهد جديدة



التعامل مع الشرائح

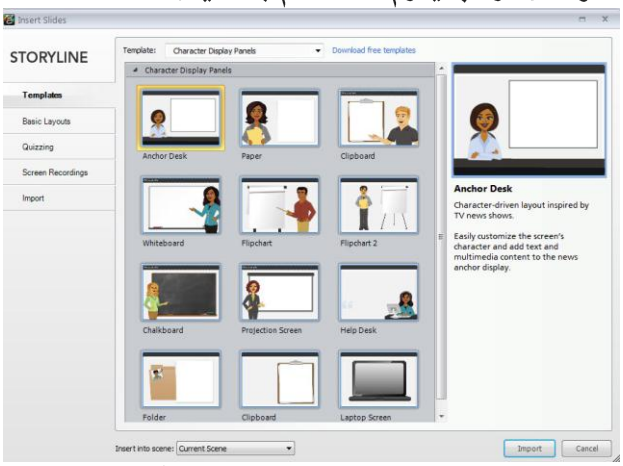
يمتاز برنامج Articulate بسهولة إضافة المحتوى من خلال إضافة شرائح جديدة. لإدراج شرائح جديدة استخدم قائمة Insert------> New slide ستظهر نافذه جديدة تحتوي على العديد من الخيارات مثل شرائح تخطيط بسيط، قوالب جاهزة، اختبارات، تسجيل الشاشة وغيرها.



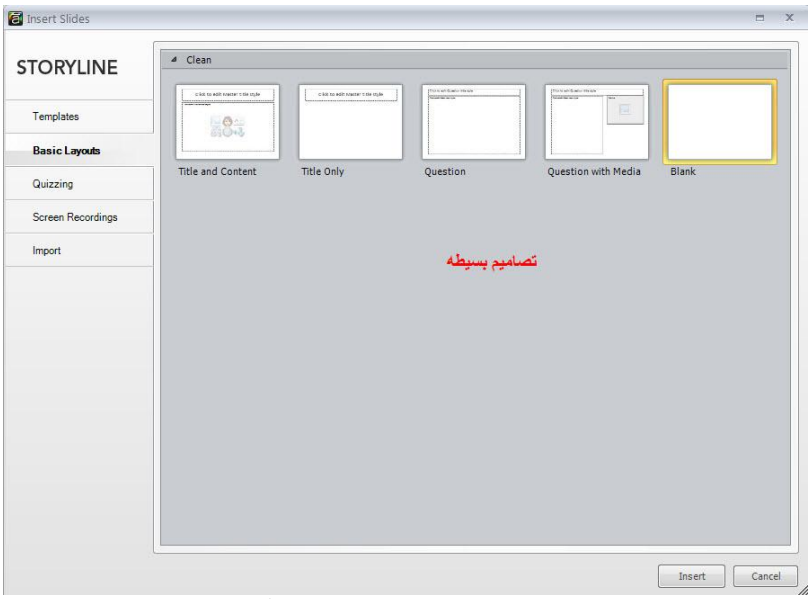
فيما يلي وصفا لخيارات الشرائح في البرنامج:

• القوالب الجاهزة التي يمكنك الاستفادة من القوالب الجاهزة وإعادة تصميمها بما يناسب مقررك الإلكتروني، سيساهم ذلك في توفير الوقت والجهد. يوجد نوعين من القوالب:

- هناك قوالب تكون موجودة مسبقا داخل البرنامج
- قوالب يتم تحميلها من موقع الشركة أو قوالب يقوم المستخدم بتصميمها.



• شرائح ذات التخطيط البسيط Basic Layout : تتوفر هذه الشرائح على أساس الشرائح التي يتم تصميمها في المشروع أو حسب تصميم شريحة الماستر حيث يمكنك الاستفادة من التصاميم الموجودة لها أو أن تقوم بتصميم شريحة حسب احتياجاتك



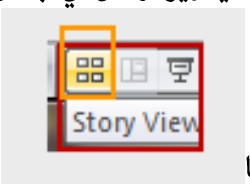
• شرائح الاختبارات Quizzing : يتيح لك البرنامج إدراج شرائح لوضع أسئلة اختبار الكتروني، يوجد العديد من الأسئلة المتنوعة والتي يمكنك إدراجها ضمن مقررك الإلكتروني. سيتم تخصيص جزء من المادة التدريبية لتصميم الاختبارات الإلكترونية.

• تسجيلات الشاشة Screen Recording: تستطيع تسجيل فيلم فيديو بسيط من الشاشة يوضح كيفية تنفيذ مهمة ما أو إنشاء محاكاة لإحدى برامج الحاسوب

• استيراد ملفات Import : مثل استيراد ملفات العروض التقديمية، أو اختبارات جاهزة.

كيفية الإنتقال من العرض العادي Normal View إلى عرض السيناريو Story View

الوضع التقليدي أنه بمجرد تشغيل البرنامج يتم الإنتقال إلى عرض السيناريو ولكن في بعض الحالات نحتاج للعمل في

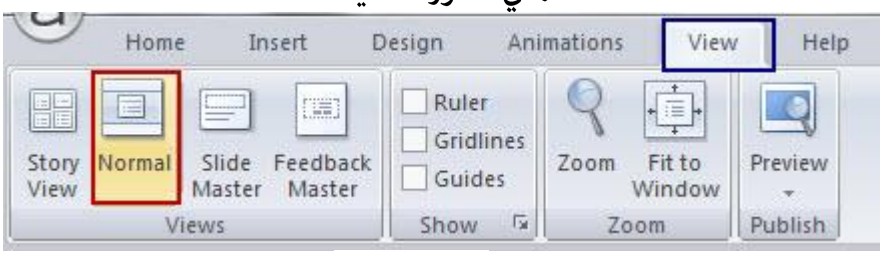


العرض العادي والعودة إلى عرض السيناريو ، توجد عدة طرق من أهمها

في أسفل الشاشة من جهة اليمين توجد أيقونة تشبه أيقونة فارز الشرائح أنقر عليها أو أنقر على قائمة View ----> Story View تستطيع تغيير اسم المشهد وذلك بالنقر على العنوان الخاص به.

العرض العادي (عرض الشرائح Normal Slide)

عند بدء العمل في مشروعك فإنك غالبا تعمل في الوضع العادي على شريحة محددة وهو يشبه العمل على شرائح العروض التقديمية، تستطيع الوصول إلى العرض العادي إما من خلال النقر مزدوجا على المشهد Scene المراد العمل عليه أو من خلال قائمة View -------> Normal View كما في الصورة التالية:



أو من خلال النقر على أيقونة الشريحة في أسفل الشاشة

عندما تكون في العرض العادي يمكنك العودة إلى عرض السيناريو كما اسلفنا سابقا، أنظرإلى الصورة التالية:

في كلا الحالتين نجد أسفل الشاشة من جهة اليمين شريط التكبير والتصغير والذي يستخدم في تكبير أو تصغير الشاشة

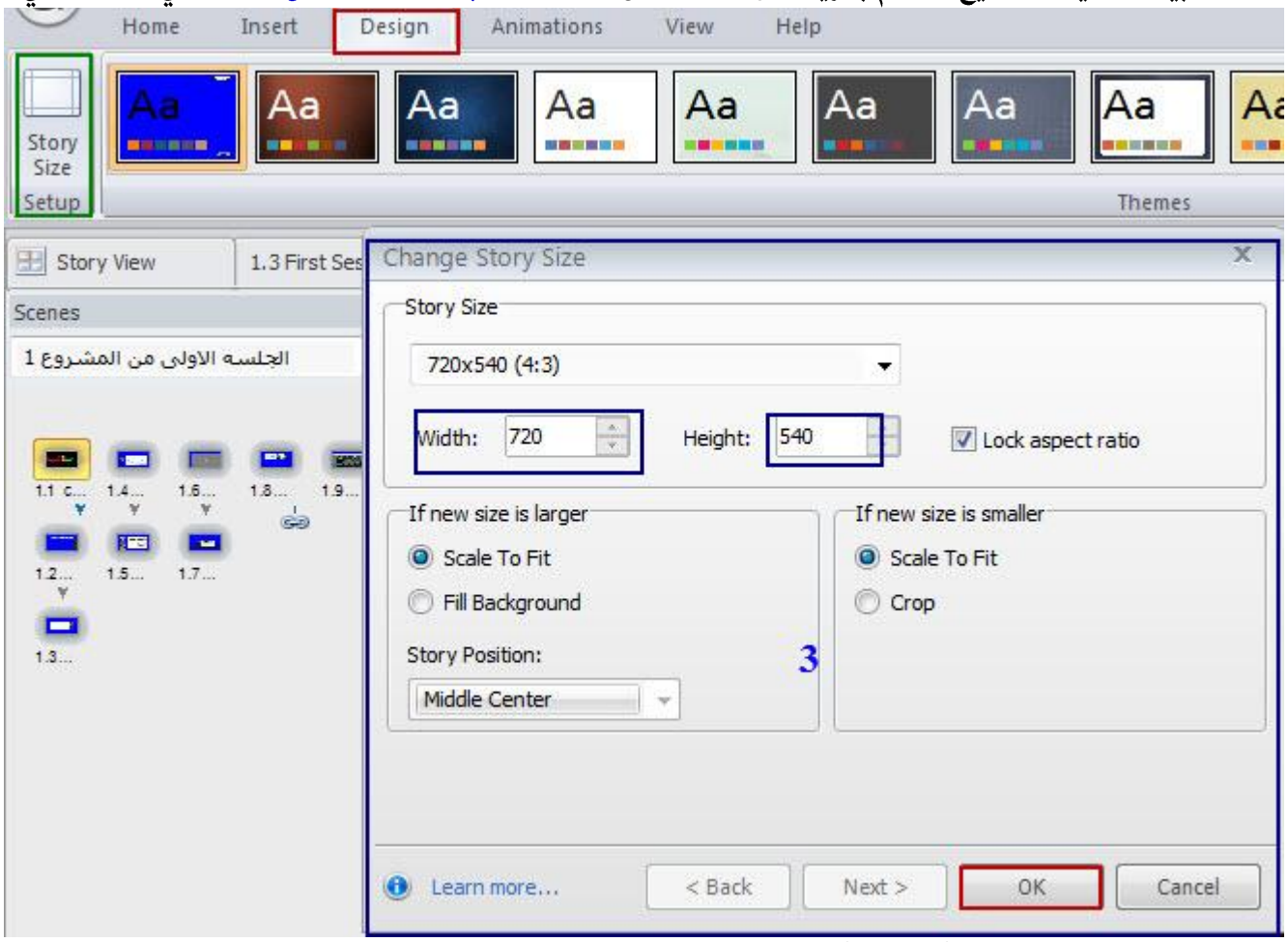
نشاط (2): عصف ذهني

فكّر مليا في أهمية إعدادات الشرائح قبل البدء بتصميم ووضع المحتوى على الشريحة علما بأن إعدادات الشرائح تشمل: الطول، العرض، الخلفية، حجم الخطوط ،.....

الإعدادات العامة للشرائح قبل وضع المحتوى

قبل البدء بوضع المحتوى وتصميمه على الشرائح لا بد من القيام بضبط إعدادات الشرائح وذلك من خلال التحكم في الطول والعرض للشريحة بالإضافة إلى خلفية الشريحة والخطوط المستخدمة عليها. إن ضبط إعدادات الشرائح قبل البدء فعليا بتصميم المحتوى الإلكتروني لا شك بأن هذا سيساهم في توفير الوقت والجهد بالإضافةإلى ضبط الجودة للمقرر.

من النقاط الواجب أخذها بعين الإعتبار عند تعديل الشرائح هو ضبط حجم الشريحة : الحجم الافتراضي للشاشه هو 720 X 540 بيكسل حيث تستطيع التحكم بالزيادة أو النقصأن من خلال Design-------> Story Size كما في الشكل التالي



بعد فتح قائمة تصميم Design أنقر على أيقونة Story Size حيث تظهر نافذة إعدادات التحكم، تستطيع التحكم في كل خاصية على حدة من خلال الأسهم الصغيرة، بعد اختيار الحجم المناسب أنقر على موافق لاعتماد ال إعدادات الجديدة.

يمكنك ضبط حجم الشريحة في أي وقت، ولكن من الأفضل القيام بذلك قبل إضافة المحتوى، لأن أي تعديل على الشريحة بعد إضافة المحتوى ربما يؤدي إلى إختلاف التصميم مما يترتب على ذلك إعادة العمل على تصميم الشريحة من جديد وإعادة ترتيب محتواها ليناسب التغييرات الجديدة، ولتوفير الوقت والجهد، إعمل التعديلات اللازمة قبل البدء بالتصميم.

نشاط 3: تغيير إعدادات الشريحة

بالاعتماد على مهارة تغيير إعدادات حجم الشريحة، أنشئ شريحة جديدة ثم أضف نص وصورة ثم غيّر إعدادات الشريحة إلى 450 X 450

التصميم المخصص للشريحة

يقدم البرنامج العديد من الميزات لمساعدتك في تصميم مخصص للشرائح سواء كأن التصميم للشرائح العادية أو لشريحة الماستر، العديد من الخيارات يمكن الاستفادة منها في التصميم مثل: القوالب الجاهزة، الخلفيات، الخطوط، الالوان. يمكنك تصميم الشريحة من نقطة الصفر أي ستقوم بالتصميم من الألف إلى الياء. ومن أجل توفير الوقت والجهد يفضل دائما تصميم شريحة تطبق على جميع شرائح المشروع وهي شريحة الماستر.

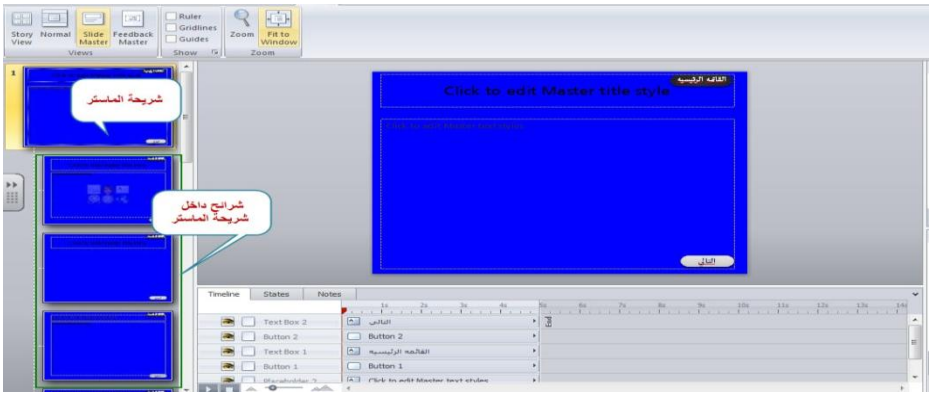
تصميم الشريحة الرئيسية (الماستر)

وظيفة شريحة الماستر في برنامج Articulate تشبه وظيفتها في برنامج العروض التقديمية، توفر الكثير من الوقت والجهد من خلال توفير تصميم واحد لجميع الشرائح. تقوم الفكرة على تصميم وبناء المحتوى والأنشطة لعدة شرائح في شريحة واحدة وهي الشريحة الرئيسية أو ما يطلق عليها بشريحة الماستر. وإذا أردنا إجراء تغيير على الشريحة يتم التعديل فقط على الشريحة الرئيسية دون الحاجة إلى الذهاب إلى الشرائح الأخرى.

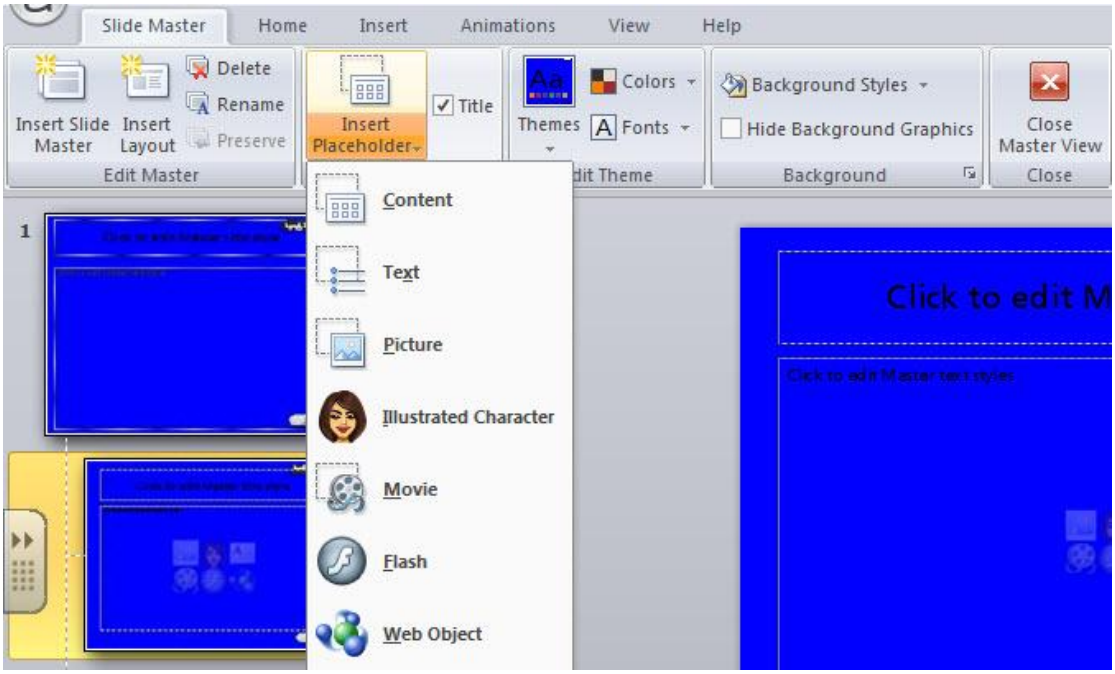
يمكننا تصميم شريحة رئيسية واحدة (ماستر) أو أكثر للمشروع الواحد حيث تحتوي كل واحدة منها على عدد من الشرائح التي نستطيع إجراء التعديل عليها باستخدام مختلف الأدوات الشائعة.

للوصول إلى شريحة الماستر (الرئيسية): أنقر على قائمة View--------->Slide Master

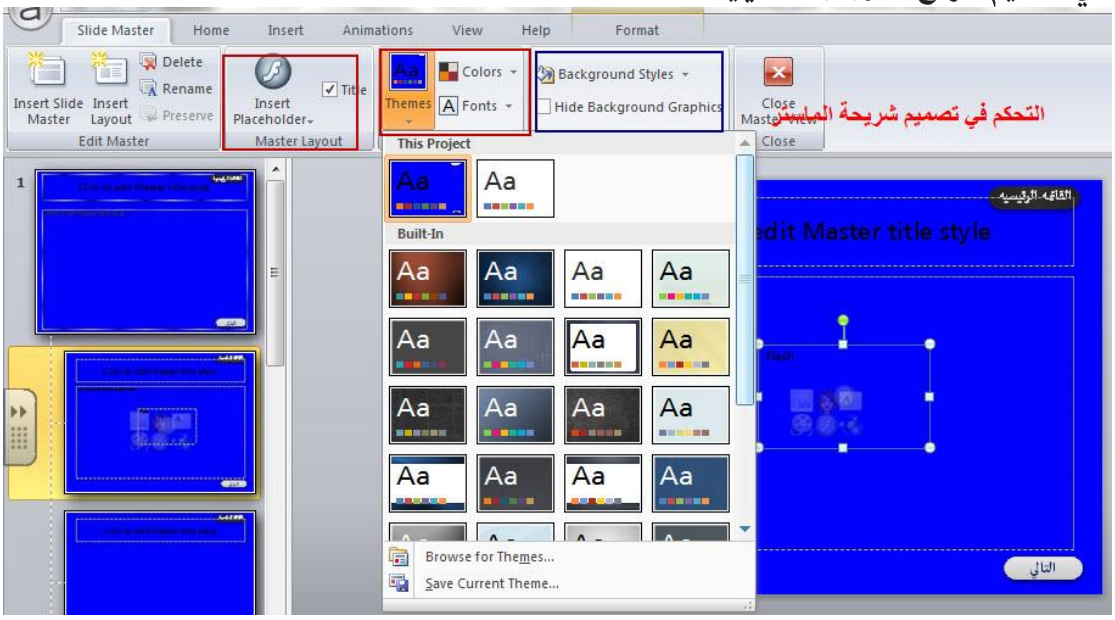
عند النقر على Master Slide ستظهر النافذة التالية



يمكننا إضافة مكان لوضع المحتوى بداخل شريحة الماستر وهو **Placeholder** ويتم تعديل الإعدادات لقبول أنواع مختلفة من المحتوى مثل: النص، الصور، الشخصيات المصورة، أفلام فيديو ، فلاش، أو كائنات شبكة الإنترنت. كذلك يمكن تنسيقه باستخدام كافة التنسيقات القياسية. لإضافة **placeholder** أنقر على **Slide Master** حيث ستظهر مجموعة أيقونات كما في الصورة التالية:

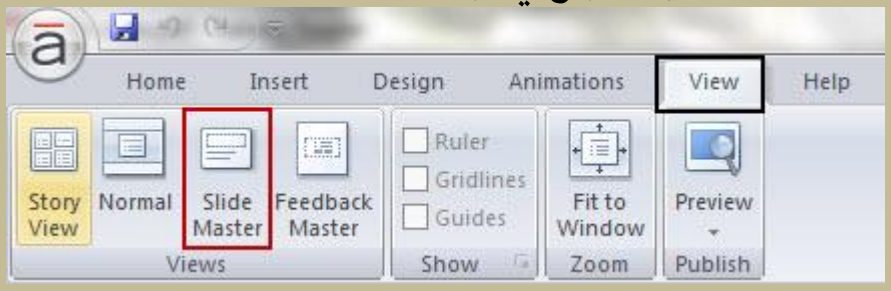


يمكنك تصميم الشريحة الرئيسية باستخدام قائمة **Design** والقوالب بالإضافة إلى الوان الخلفية وهي شبيهة بالخطوات المستخدمة في تصميم شرائح العروض التقديمية



فكرة

قبل البدء بتصميم المحتوى على الشريحة يفضل أن تقوم بتصميم شريحة الماستر وهو شبيه بالماستر الموجود في برنامج PowerPoint ولتصميم الماستر أنقر على View---->Slide Master. نقوم بإضافة أزرار للإبحار بالإضافة إلى قائمة المحتويات والخلفية للشرائح في شريحة الماستر



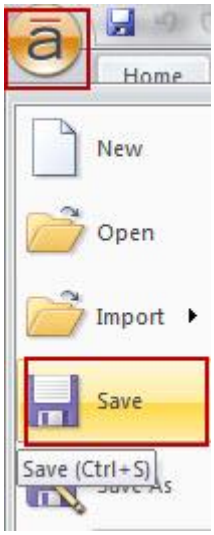
أنظر إلى شريحة الماستر للمقرر التدريبي

حفظ المشروع Saving Project

تخزين المشروع من أجل العودة إليه لعرضه أو لاحقا لإجراء أي تعديل أو إضافات. توجد طريقتين للقيام بذلك:

1- أسرع طريقة لحفظ المشروع هو الضغط على ctrl+S ، إذا كانت هذه أول مرة تقوم بحفظ المشروع، سيظهر مربع حوار يطلب اختيار إسم الملف ومكان التخزين بعد إدخالهما أنقر موافق.

2- من القائمة الرئيسية للبرنامج أنقر على Save



نشاط 4: إنشاء مشروع جديد

Activity

أنشئ مشروع جديد باسم Course على أن يكون حجم الشريحة 720 x 540 بيكسل، خزن المشروع على سطح المكتب وذلك من أجل سهولة الوصول إليه حيث يتطلب منك إجراء التعديلات لاحقا عليه، مراعيا ما يلي:

1- اسم المشهد Scene Name: Chapter 1

2- اسم الشريحة: Slide Name: Exercise 1

ملخص

في الجزء الأول من المادة التدريبية تم توضيح المكونات الأساسية لواجهة البرنامج بالإضافة إلى توضيح الواجهة الرئيسية لتشغيل البرنامج والخيارات المتوفرة بها. كذلك تم توضيح المقصود بعرض السيناريو وكيفية الوصول إلى عرض السيناريو ثم الأنتقال إلى العرض العادي، ومن ثم تم التطرق إلى مفهوم شريحة الماستر وكيفية تصميمها. وأخيرا كيفية ضبط إعدادات الشريحة والتحكم بحجمها وحفظها للعودة اليها لاحقا.

الجزء الثاني

إضافة المحتوى إلى الشريحة

عند إنشاء مشروع جديد، ستظهر لك الشاشة الرئيسية للبرنامج محتوية على شريحة فارغة واحدة ومشهد واحد فقط، من هنا تبدأ مرحلة التفكير بتصميم جذاب لمشروع تعلم الكتروني قائم على التفاعلية وجذب الإنتباه وذلك لتحقيق الأهداف التربوية المرجوة من مقررك الإلكتروني.

ليس من الضروري أن يكون عملك ومشروعك من الألف إلى الياء من تصميمك وحدك ربما تحصل على بعض العناصر التعليمية من شبكة الإنترنت العالمية، يمكنك استخدامها وتضمينها مقررك إذا كانت ذات علاقة مباشرة به ولكن عليك أن تقدر جهد الآخرين، عليك أن تشير إلى أن هذا العنصر التعليمي حصلت عليه من إحدى المواقع الإلكترونية مع الإشارة إلى صاحب العمل الرسمي، تأكد تماما أن (الأمانة العلمية) لن تنقص من قيمتك شيئا بالعكس فهذا سيزيدك احتراما وتقديرا من قبل طلابك ومستخدمي منتجك.

في هذا الجزء من البرنامج التدريبي، ستكون قادرا بعون الله على:

- العمل مع الجدول الزمني Timeline
- إدراج محتوى تعليمي على الشريحة
- التعامل مع الشرائح وعرض السيناريو
- التحكم في تصميم مقررك خلال الشرائح الرئيسية، الخلفيات، الألوان والخطوط
- تحريك الكائنات على شريحة

* التحكم في الحركة الانتقالية للشرائح

- استخدام زر المعاينة Preview لمعاينة الشرائح قبل نشرها

إن بناء المقررات الإلكترونية التفاعلية في برنامج Articulate Storyline عبارة عن مزيج من إضافة المحتوى وخلق عناصر تفاعلية مع هذا المحتوى، حيث يوفر البرنامج العديد من العناصر التفاعلية تزيد من دمج المتعلمين مع المحتوى وتساهم أيضا في جذب أنتباهم والمحافظة عليه طوال حالة التعلم للمقرر الدراسي.

مع التذكير أن المحتوى التعليمي ممكن أن يشمل: نصوص، صور، ملفات ملتميديا بالإضافة إلى إستيراد ملفات بوربوينت.

أنواع المحتوى التعليمي الذي يمكن إضافتها إلى الشرائح

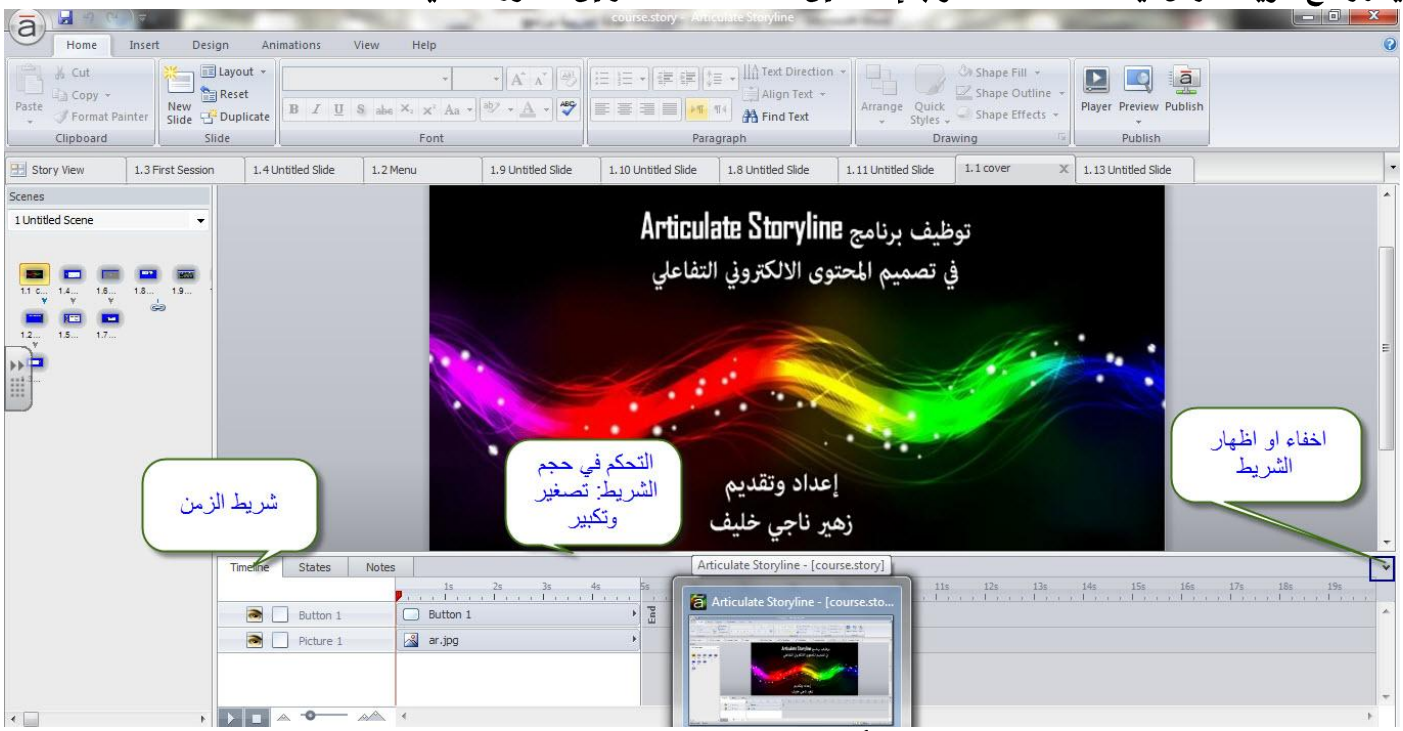
يقسم المحتوى الذي يتم إضافته للشرائح إلى قسمين :-

* محتوى ثابت حيث توجد عدة خيارات لإضافة هذا النوع من المحتوى مثل: صورة، ملفات صوت، فيديو، فلاش، نصوص، أشكال، شخصيات وغيرها

* محتوى تفاعلي: مثل Triggers، الأزرار، المحددات، وغيرها. تستطيع تحويل أي محتوى من الثابت إلى التفاعلي وذلك من خلال توظيف هذه الخيارات، سيكون معظم عملنا في المشروع من خلال قائمة إدراج Insert. كما ترون في الصورة أدناه، يمكنك إدراج الشرائح؛ محتوى ثابت مثل الصور، والفيديو، والنص؛ ويمكنك إدراج عناصر التفاعلية. سوف نعود لاحقا لتوضيح التعامل مع أنواع مختلفة من المحتوى خلال الدروس القادمة.

استخدامات شريط الزمن Timeline

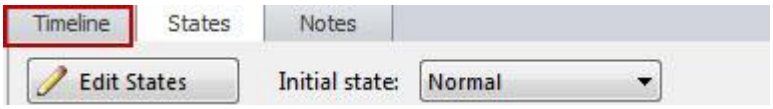
يقع شريط الزمن في الجزء السفلي من واجهة البرنامج الرئيسية وهو أسفل الشريحة مباشرة، يستخدم الشريط في ترتيب وتحريك العناصر التعليمية الموجودة على الشريحة، وكذلك يستخدم للتحكم بالفترة الزمنية لعرض تلك العناصر.
يظهر مع شريط الزمن أيضا حالات العناصر بالإضافة إلى الملاحظات، أنظر إلى الصورة التالية:



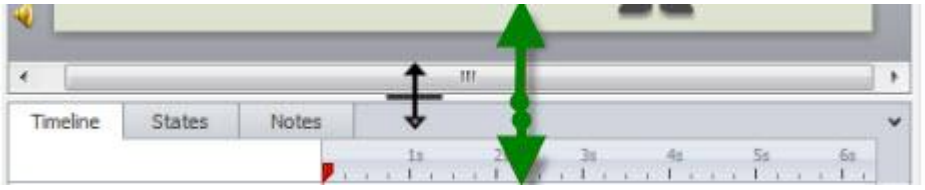
اذا لم تتمكن من مشاهدة شريط الزمن، تستطيع أن تظهره من خلال:

1- النقر على السهم الموجود في الجهة اليمنى من الشريط كما في الصورة التالية:

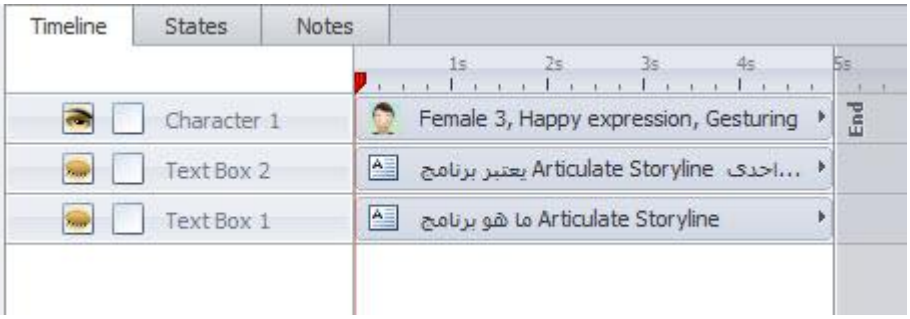
2- النقر على تبويب شريط الزمن: أحيانا يكون العمل على حالات العناصر ولعرض شريط الزمن أنقر على تبويب Timeline أنظر إلى الصورة



يوجد العديد من المهارات التي تستطيع تعلمها وتنفيذها لتسهيل العمل بشريط الزمن، فمنها على سبيل المثال لا الحصر: التحكم في حجم الشريط أو توسيع الشريط لجعله أسهل للعمل ومشاهدة جميع العناصر الموجودة عليه، كذلك يمكنك جعل الشريط أصغر من أجل توفير مساحة أكبر للشريحة.
للقيام بذلك، حرّك الماوس ما بين منطقة الشريط والشريحة ستجد أن مؤشر الماوس اختلف وأصبح على شكل خطين متوازيين، إسحب حدود وصولا إلى توسيع لوحة الجدول الزمني، أو اسحب الحدود وصولا إلى جعل لوحة الزمن أصغر، أنظر إلى الصورة التالية:



كذلك تستطيع إظهار أو إخفاء العناصر من منطقة العمل حيث نستخدم هذه الخاصية عندما نقوم بوضع الكائنات فوق بعضها البعض أو قريبة من بعضها البعض مما يصعب علينا العمل. لاحظ لإخفاء العناصر من على الشريحة أنقر على العين الموجودة بالقرب من إسم العنصر وإذا أردت إظهاره أنقر مرة أخرى سوف يظهر العنصر أنظر إلى الصورة التالية:



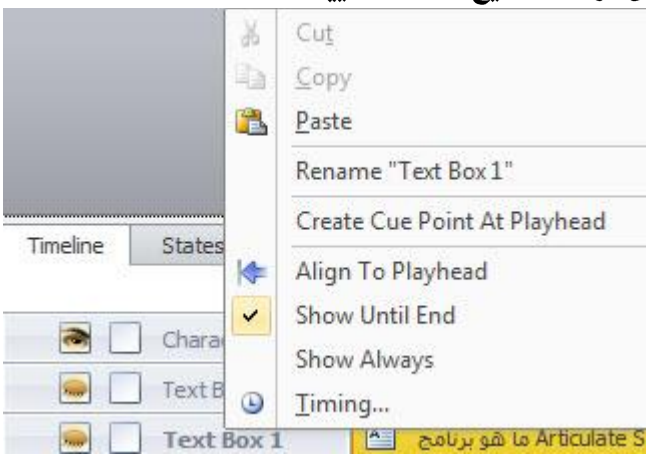
نشاط 5: إضافة محتوى واستكشاف شريط الزمن

أضف نص وصورة بالإضافةإلى ثلاثة مستطيلات واكتب عليها: الجلسة الأولى، الجلسة الثانية، الجلسة الثالثة بالتوالي.

ثم قم باستعراض شريط الزمن واكتب اسماء العناصر الموجودة في الشريط وما العلاقة بينهما؟

إعادة تسمية العناصر Renaming

إعادة تسمية العناصر الموجودة على الشريحة لها دور هام وحيوي عندما نقوم بإضافة الأحداث أو ما يسمى المشغلات Triggers من أجل تسهيل التعرف إليها. لإعادة تسمية كائن، أنقر نقرا مزدوجا فوق الاسم الحالي له (أو أنقر بزر الماوس الأيمن واختر إعادة تسمية)، حيث يفتح حقل نص قابل للتحرير. ثم اكتب إسما سهل الإستعمال لهذا الكائن، ثم إضغط على مفتاح Enter على لوحة المفاتيح لحفظ التغيير.



إعادة ترتيب العناصر Rearranging objects

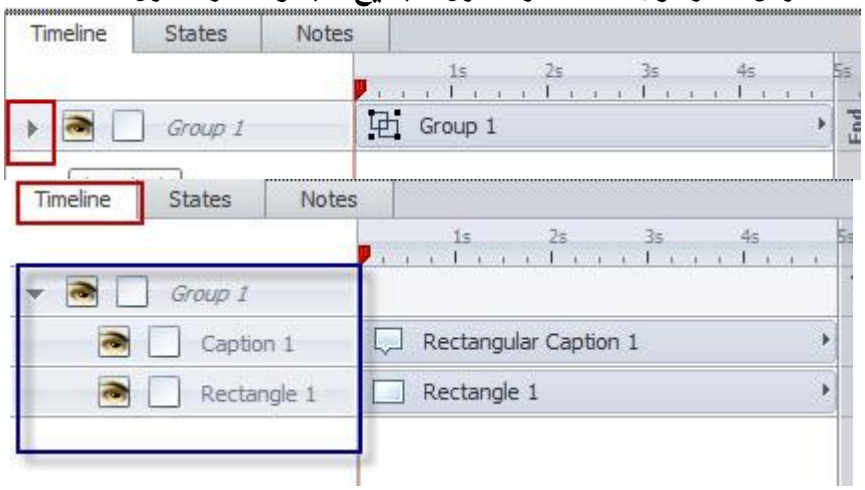
سيتم ترتيب مكونات الشريحة على شريط الزمن بما فيها النصوص، الصور، ملفات الفيديو وغيرها، يسمح شريط الزمن لك بإعادة ترتيب العناصر كما تشاء وذلك من خلال النقر على العنصر المراد نقله حيث يصبح لونه أصفر وتتغير إشارة الماوس، قم بالتحريك إلى أعلى أو أسفل كما تشاء.

إغلاق - تأمين العناصر Locking Objects

أثناء العمل على الشريحة، يمكنك إغلاق وتأمين العناصر ويقصد بذلك أنك لا تستطيع تحريكها أو تعديلها عن قصد أوغير قصد أثناء العمل مع العناصر الأخرى. تأمين العناصر له أهمية كبيرة وخاصة عندما يكون لدينا عناصر كثيرة على الشاشة. لقفل كائن، أنقر المربع الفارغ على يسار اسمه على خط الزمن. سيظهر رمز القفل، مما يدل على أن الكائن قد تم في مكان مغلق. لفتح كائن (تحريره)، أنقر فوق رمز القفل.

توسيع الكائنات المجمعة Expanding grouped objects

عندما نقوم بتجميع مجموعة عناصر مع بعضها البعض فإنه يتم عرضها على شكل كائن واحد على شريط الزمن. يتيح لنا شريط الزمن توسيع المجموعة للعمل على الكائنات بشكل فردي في شريط الزمن. ويساعدنا ذلك في إعادة تسمية، إعادة ترتيب، أو تحريك كل عنصر في المجموعة على حدة. لتوسيع الكائنات المجمعة، أنقر فوق المثلث الذي يظهر إلى اليسار من المجموعة خط الزمن. أنقر فوق المثلث مرة أخرى لتجميع المجموعة مرة أخرى.



تغيير توقيت الكائنات على الشريط Changing Time

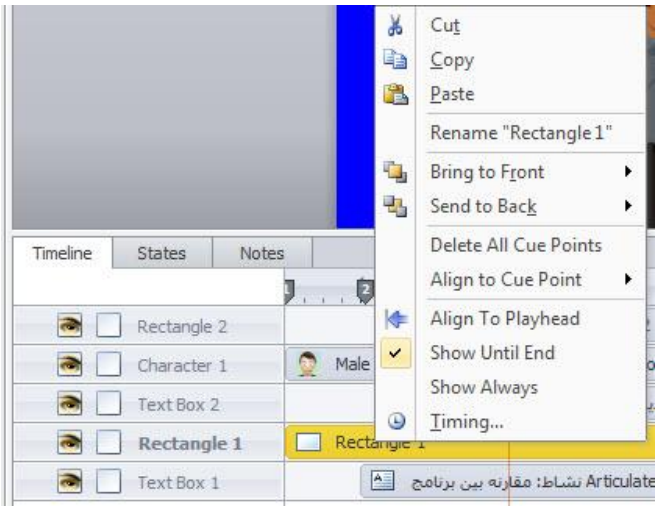
من خلال هذه الخاصية تستطيع التحكم في ظهور واختفاء العنصر على الشريحة وحتى مدة ظهوره على الشريحة من خلال تحريك مؤشر الزمن. في الصورة التالية نلاحظ اختلاف أوقات ظهور العناصر على الشريحة

-ضع مؤشر الماوس تحت المؤشر الأحمر حيث تلاحظ تغيير مؤشر الماوس ثم حرك إلى اليسار أو اليمين بمقدار الزمن الذي تريده.

-يمكنك أيضا ضبط الفترة الزمنية لعرض أو اختفاء الكائن. للقيام بذلك، اسحب الحافة اليمنى من هذا الكائن على طول الخط الزمني حتى تصل إلى النقطة التي تريد أن تختفي (أو تحريك الخروج).

-يوجد في شريط الزمن خيارات إضافية وهي تعتبر خيارات متقدمة وغالبا تستخدم عندما تقوم بمزامنة الصوت مع المحتوى الموجود في الشريحة وسيتم تطبيق هذه المهارات لاحقا في درس منفصل ولكن ذلك لا يمنع الإشارة إليها هنا :

أنقر بالزر الأيمن للماوس على أي كائن في شريط الزمن وذلك لفتح القائمة المنسدلة التي تحتوي على العديد من الخصائص والتي يمكنك أن تستخدمها في ضبط الكائنات على شريط الزمن.

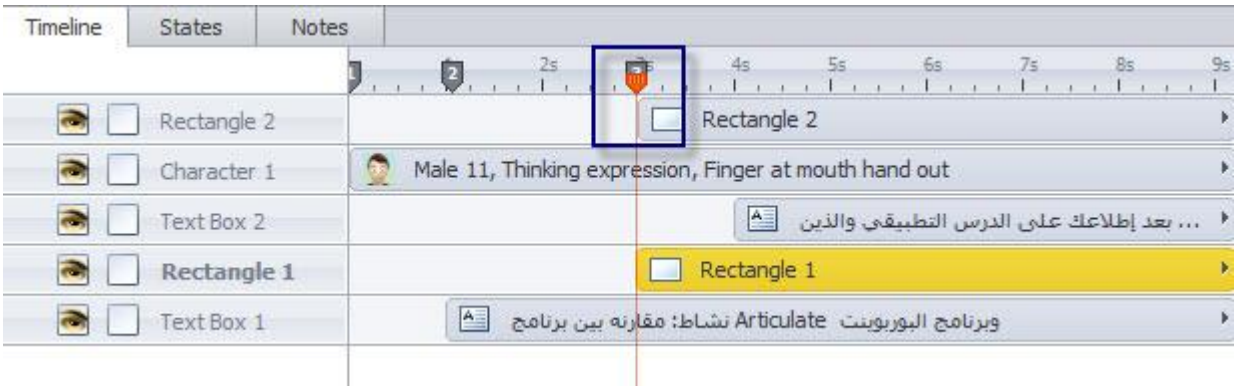


خاصية محاذاة النقطة Align to Cue Point

ويقصد بها تلميحات لتحريك جسم الكائن على طول الشريط إلى أن تصل إلى النقطة Cue التي قمت بتحديدها وهذه غالبا تستخدم كما ذكرت سابقا لمزامنة الصوت مع المحتوى على الشريحة.

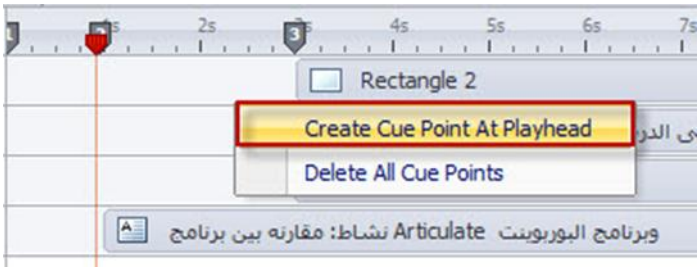
خاصية Align to Playhead

وهي الترتيب مع الخط العمودي الأحمر الموجود في شريط الزمن.



إدارة نقاط التلميحات Manage Cue Points

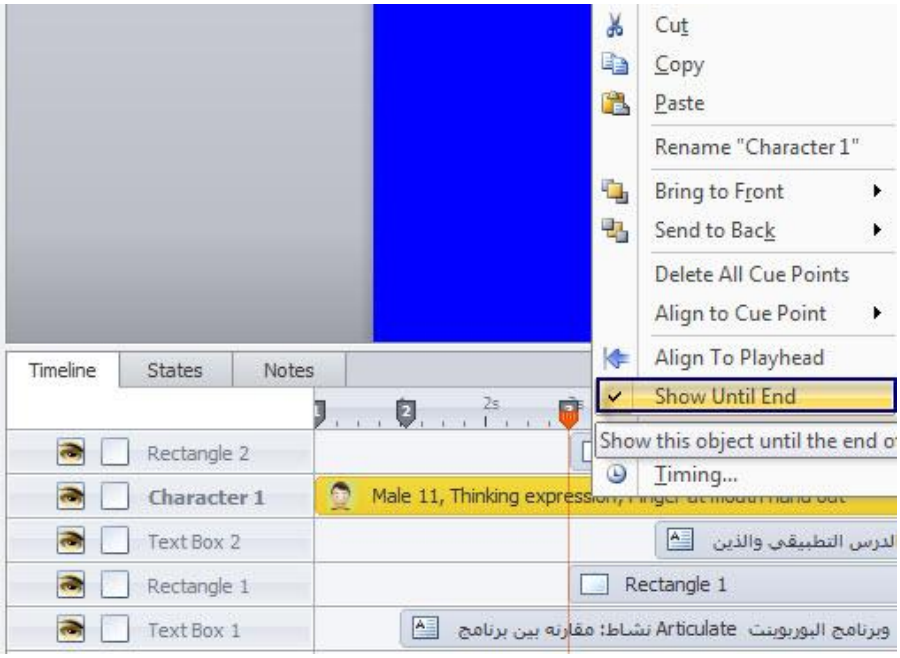
بداية اعلم أنك تستطيع حذف أوإضافة نقاط Cue جديدة وذلك بالنقر بالزر الأيمن للماوس في أي مكان تختاره في شريط الزمن لإظهار النافذة الظاهرة أدناه. فمثلا إذا أردت حذف نقطة محددة أنقر عليها بالزر الأيمن للماوس وإختر حذف. وتستطيع أيضا تحريك النقاط وتغيير مواضعها من خلال الضغط عليها أوتحريكها لليسار أو اليمين



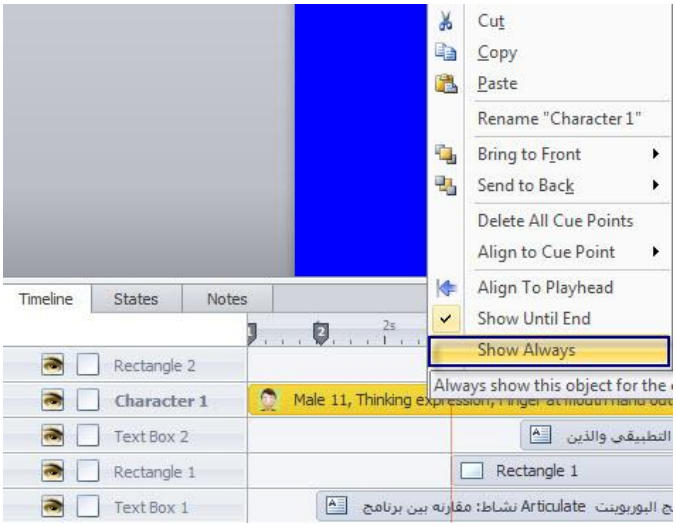
التلميحات

1- العرض للنهاية Show Until End :

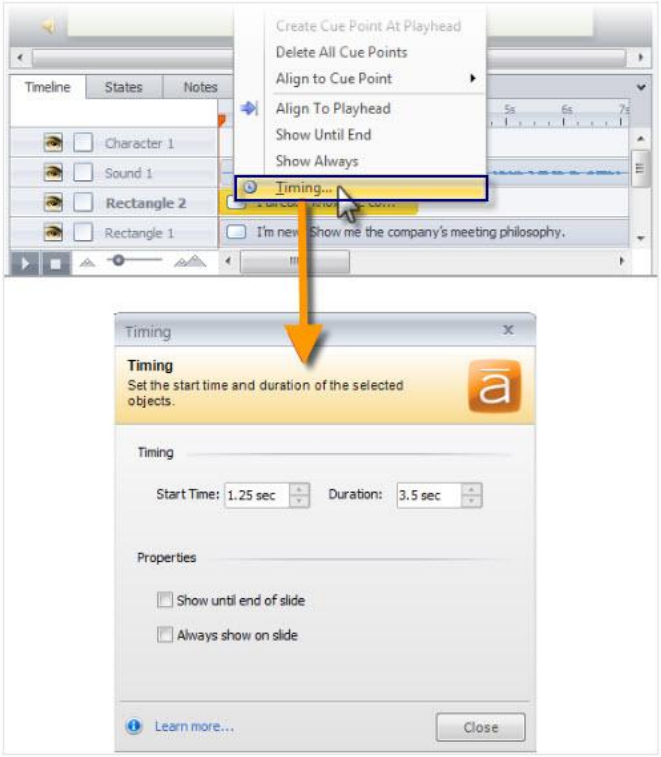
وهي عرض الكائن لغاية نهاية عرض الشريحة



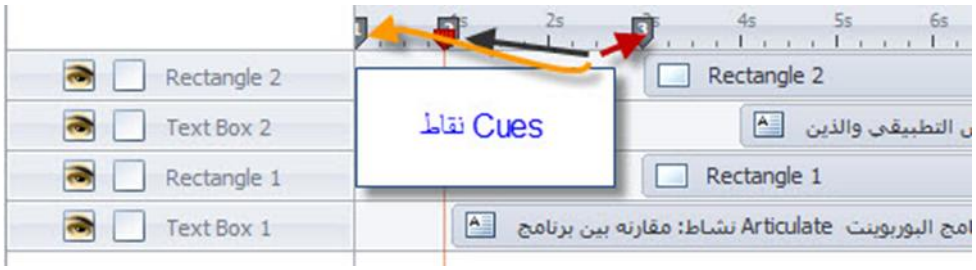
2- **العرض دائما:** عرض الكائن طوال عرض الشريحة



3 - **التوقيت Timing** يسمح بتحديد وقت البدء والمدة الزمنية للعرض

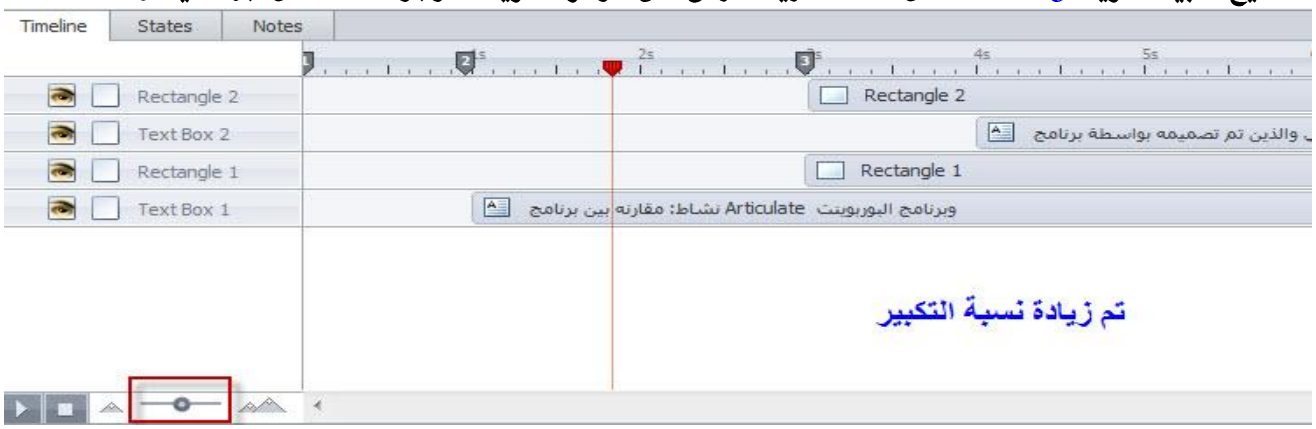


وتسمح نقاط **Cue** بمحاذاة الكائنات بدقة على شريط الزمن. فهي مفيدة في مزامنة الرسوم المتحركة الخاصة لتظهر في أوقات محددة. أنظر إلى وضع النقاط في الشريط الزمني



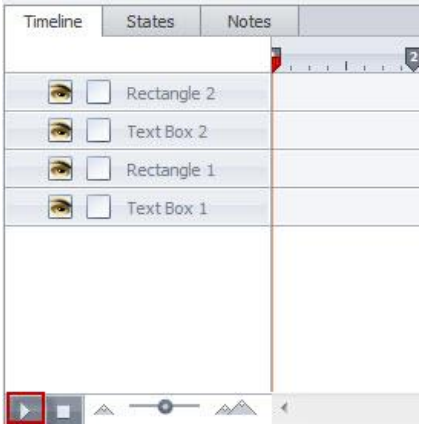
4 - تكبير منظر شريط الزمن Zooming

تستطيع تكبير الشريط Zooming من خلال تحريك الزالق على مؤشر الشريط الموجود أسفله من جهة اليسار



معاينة الشريحة من خلال شريط الزمن:

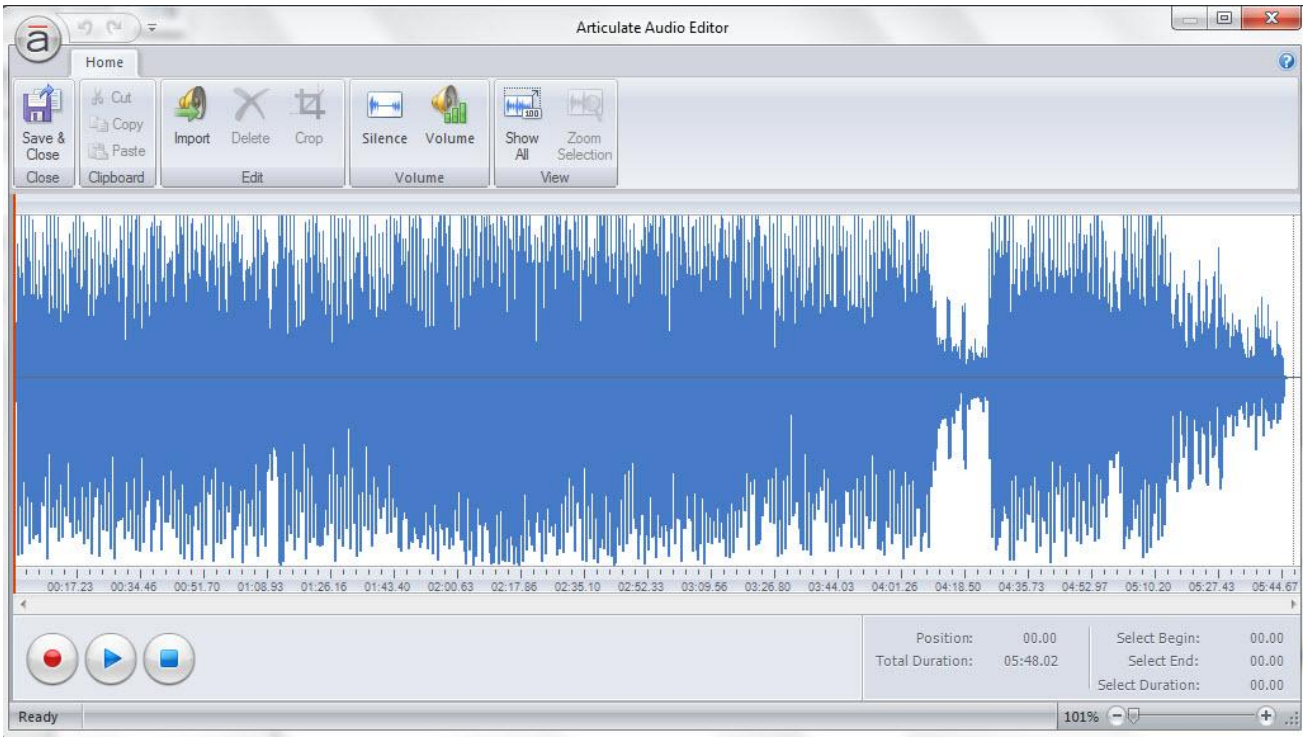
تستطيع معاينة الشريحة من خلال النقر على زر تشغيل الموجود في شريط الزمن حيث يبدأ المؤشر الأحمر بالحركة



العمل على الصوت في شريط الزمن

يوجد خيارين للتعامل مع الملفات الصوتية يوفرها شريط الزمن:

* عند النقر بالزر الأيمن للماوس على محرر الصوت "Audu Editor" سنشاهد تحرير الصوت



عند فتح المحرر سوف تظهر نافذة تحرير الصوت وسوف نقوم بتوضيحها لاحقا

* اما الخيار الثاني فهو استيراد ملفات صوتية فعند النقر عليه ستظهر شاشه والتي تستطيع من خلالها اختيار الملف الصوتي والذي تم تخزينه سابقا

ملاحظة

التعامل مع ملفات الفيديو ستكون بنفس الطريقة في التعامل معها كالملفات الصوتية، وكما ذكرت سابقا سوف نقوم بتطبيقات عملية عليها من حيث إدراجها وتحريرها.

نشاط 6: تطبيقات على شريط الزمن

Activity

في الملف السابق والذي قمت بإنشائه، قم بالخطوات التالية:

من قائمة التصميم حدد حجم الشريحة وليكن 720 x 540 ولتكن الخلفية لون أخضر. أضف شريحة من القالب الجاهزة ثم قم بتغيير أسماء الكائنات في شريط الزمن كما تعلمت سابقا

الجزء الثالث

تطبيقات على بناء المقررات الإلكترونية

بناء المقررات الإلكترونية هو مزيج من إضافة المحتوى التعليمي الذي يشمل الأشكال التالية صورة ، صوت، فلم فيديو، شخصيات،.... ومن ثم خلق عناصر تفاعلية له .

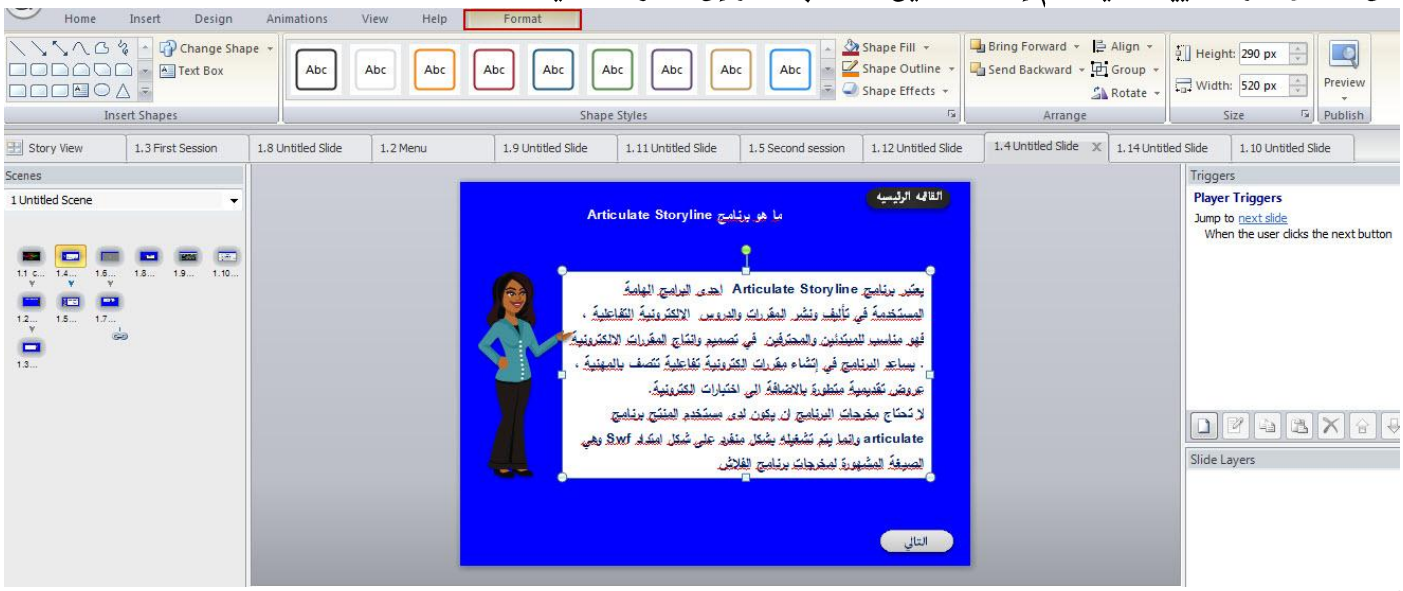
من خلال فتح قائمة Insert ستظهر العديد من الأيقونات. إن عملية إدراج الأشكال والنصوص، وغيرها من الكائنات على شريحة ما يشبه إدراج هذه الكائنات ضمن معالج النصوص، إكسل، وبرنامج العروض التقديمية.

عند النقر على قائمة Insert سوف تظهر الأيقونات المتنوعة والتي نستطيع استخدامها في إضافة المحتوى، فكما ذكرنا سابقا برنامج Articulate يوفر نوعين من المحتوى: ثابت وتفاعلي ونستطيع تحويل أي محتوى ثابت إلى تفاعلي من خلال الخيارات التي يتيحها البرنامج وسوف يتم توضيحها لاحقا. أنظر إلى قائمة Insert في الصورة التالية:

اضافة محتوى ثابت
Static

اضافة محتوى تفاعلي

بعد إدراج الكائنات على الشريحة يمكنك تحريرها وتغيير إعداداتها بالإضافة إلى تغيير التنسيق وذلك بالنقر نقرا مزدوجا على الكائن المراد تغيير تنسيقه ثم إختر التنسيق المناسب أنظر إلى الصورة التالية:



أكثر التعديلات شيوعا التي قد نجريها على الكائنات في الشريحة هي:

- تغيير الشكل: مفيد إذا كنت ترغب في تغيير شكل كائن إلى شكل آخر
- أنماط سريعة: وسيلة سهلة لتغيير لون التعبئة والخط، الخطوط العريضة، وتأثير الشكل. وخيارات الالوان تعتمد على موضوع التصميم الحالي.

إنشاء شريحة بسيطة

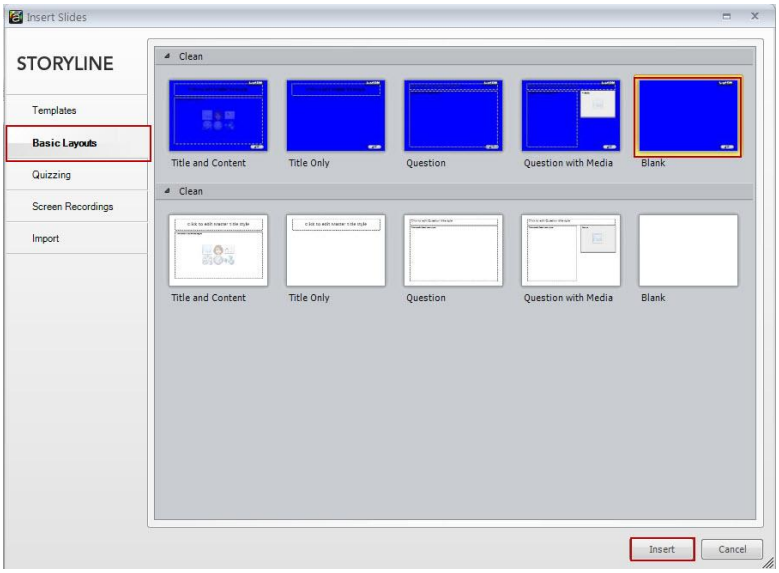
سنقوم بإنشاء شريحة تتكون من نص وصورة وأشكال بالإضافة إلى ثلاث أيقونات سيتم تحويلها لاحقا إلى أزرار لتستخدم في الإبحار والانتقال من شريحة إلى أخرى في المقرر الإلكتروني. بشكل عام ستكون الشريحة كما هو موضح أدناه

الخطوات

ابدأ مشروعك الخاص بفتح البرنامج بالنقر عليه مرتين ثم اختيار **New Project**

سيتم ظهور شريحة مصغرة أنقر مرتين عليها لفتحها، أو إدراج شريحة جديدة فارغة من قائمة **Insert**

إختر شريحة فارغة بالنقر عليها مرتين كما في الصورة التالية :



* قم بتغيير خلفية الشريحة وذلك من خلال قائمة **Design** ثم إختر **Background Styles** واختر اللون المناسب أو التصميم المناسب

* أنقر على قائمة **Insert** إختر إدراج صورة ثم اختر الصورة من المجلد المخصص لها لديك.

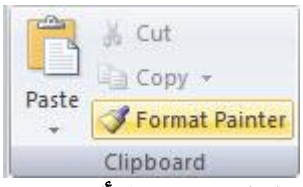
* أدرج مربع نص من **textBox** لكتابة العنوان وإضافة نص آخر في يمين الشريحة.

* أضف مستطيل من **Shapes** واكتب في الشكل: الجهاز العصبي.

غيّر إعدادات المستطيل من خلال تغيير لون التعبئة ولون الخط.

* أنقر على زر **ctrl** ومع زر الماوس الأيسر إلى أسفل ثم اسحب المستطيل من أجل عمل نسختين واكتب على كل مستطيل الجهاز الهضمي والدوراني، سوف نستخدم هذه المستطيلات كأزرار لاحقا.

* غيّر حجم الخط وشكل الخط وتطبيق نمط شكل التدرج ضمن علامة التبويب تنسيق. أنظر إلى الشكل التالي من أجل إضافة التنسيق للكائنات.

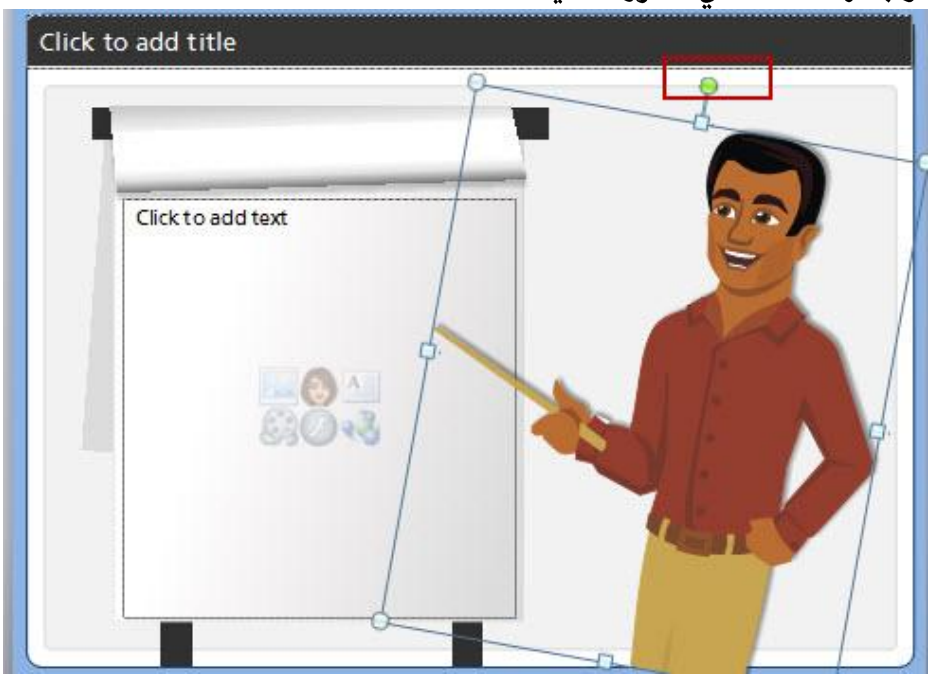


أصبح لدينا الآن شريحة تحتوي على محتوى بسيط، كرر المحاولة أكثر من مرة من أجل إتقان المهارة قبل الانتقال إلى مهارات متقدمة.

نشاط 7: إنشاء شريحة جديدة وإضافة محتوى

أدرج شريحة من القوالب الجاهزة ولتكن شريحة Flipchart، ثم نفّذ الخطوات التالية

- قم بتغيير حجم صورة الشخص الموجود على الشريحة لجعلها كبيرة، ثم اعمل على تدوير الصورة وذلك بالنقر على المقبض الأخضر لها واجعلها مائلة كما في الصورة التالية:



- حدد صورة الموظف والمستطيل ثم قم بتجميعها عن طريق الضغط على Ctrl + G.
- أعد تسمية هذه المجموعة من المجموعة 1 من اسم groop1 في الشريط الزمني إلى اسم موظف مثلا.
- إدراج مربع نص واكتب فيه : تعلم برنامج Articulate
- إعادة تسمية مربع النص من مربع نص 1إلى تعلم وذلك في شريط الزمن.
- إدراج شكل مستطيل
- أنقر بزر الأيمن للماوس، إختر تنسيق الشكل وتغيير السمات التالية :

** تغيير تعبئة الشكل إلى الأزرق.

** إدارة الشكل.

* اكتب ثلاثة أسطر عن برنامج Articulate مع تعديل الخط وشكله ولونه.

* أضف ثلاث كائنات من Shapes

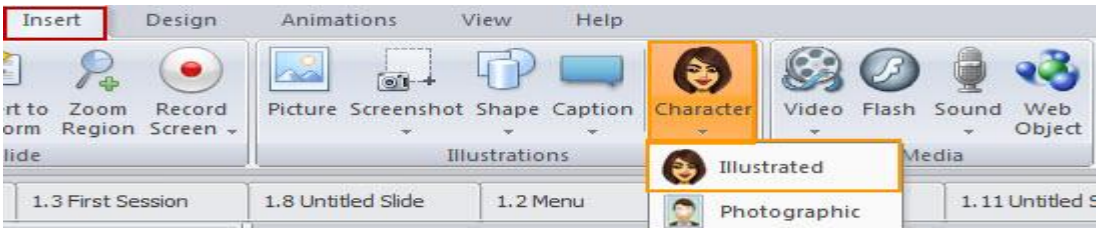
** تغيير شفافية الشريحة 60 في المئة. ثم أنقر على إغلاق مع حفظ التغييرات

مزامنة الصوت مع حركة النص

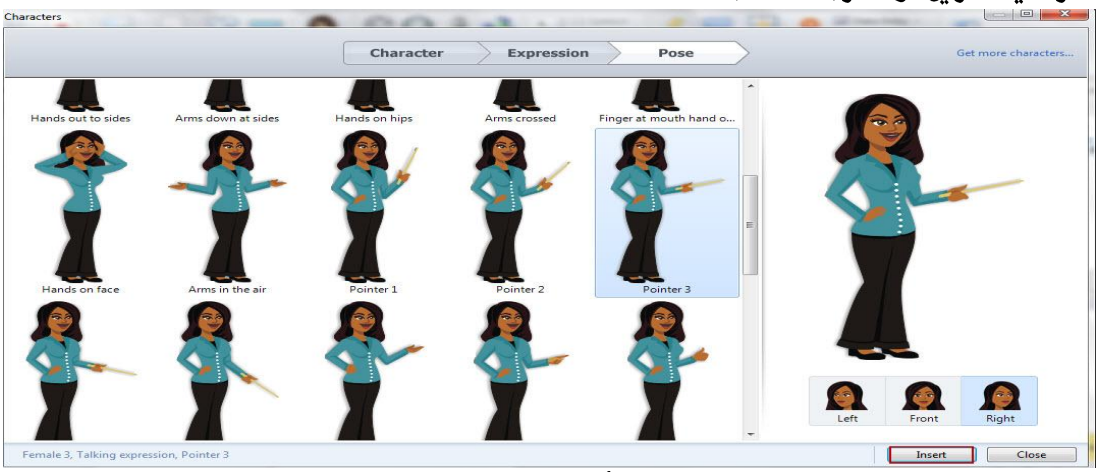
عرضنا سابقا كيفية إضافة محتوى مكون من نص، صورة، ومجموعة كائنات متنوعه، والأن سنقوم بتوضيح كيفية مزامنة الصوت مع النص المتحرك على الشريحة بالإضافةإلى تسجيل ملف صوتي ومن ثم تحريك الكائنات من خلال إستخدام شريط الزمن. سنقوم بإدراج شخصية من Character والتي سنقوم بتوضيح دورها لاحقا

لنبدأ بشريحة فارغة، من قائمة Insert ، ثم من قائمة Design غيّر إعدادت الشريحة من حيث الحجم والخلفيه يمكنك استخدام التصاميم الجاهزه كما تراه مناسبا.

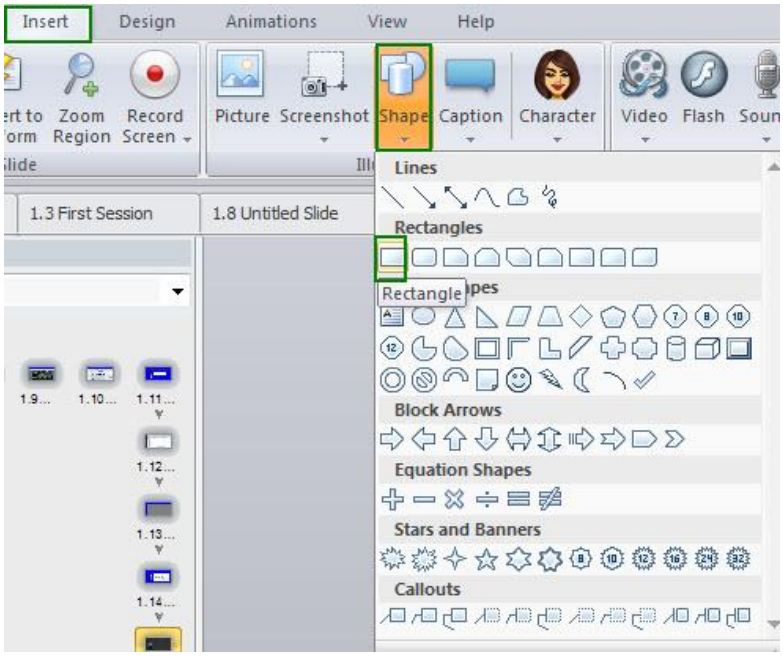
- أدخل شخصية Character وذلك من خلال Insert ----------> Character



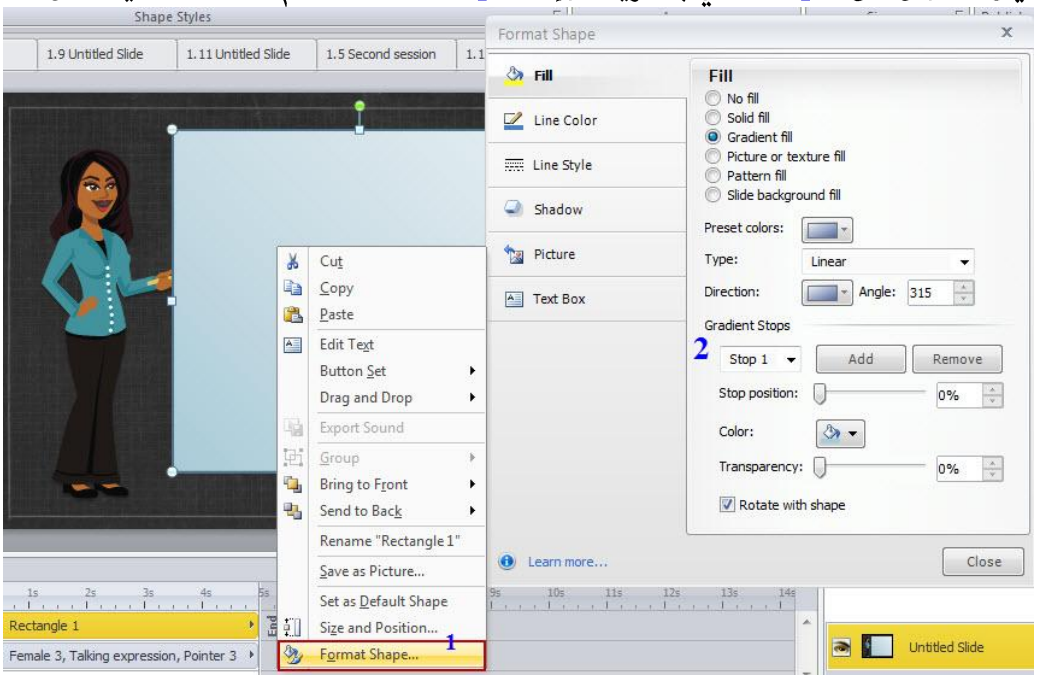
من القائمة العناصر إختر الشخصية المناسبة والوضعية المناسبة للمحتوى ولتكن شخص يحمل مؤشر ويلتفت إلى جهة اليمين ثم أنقر عليه نقرتين أو أنقر(insert)



- ادرج شكل مستطيل من Insert ------->shapes ثم أنقر نقرا مزدوجا عليه لتغيير الإعدادات من حيث التعبئة ولون الحدود الخارجية



- أنقر بالزر الأيمن للماوس على shape الذي بالشريحة وإختر Format Shape ثم نختار الشفافية لتكن 36% ثم موافق



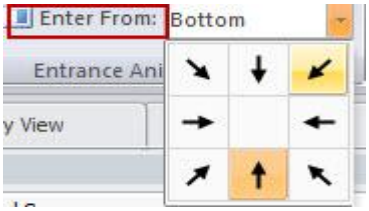
- نقوم بتغيير اسم المربع في شريط الزمن كما تعلمنا سابقا وذلك بالنقر بالزر الأمن على الكائن واختيار تغيير الاسم وليكن Text

- إعادة ترتيب الكائنات من شريط الزمن من أجل أن تظهر صورة المؤشر فوق مربع النص.

- إدراج مربع نص من قائمة Insert ثم نكتب كلمة ؟؟؟=lorem() وذلك من أجل تكبير مربع النص تلقائيا ثم نقوم بكتابة نص يتكون من ثلاث فقرات. يمكنك عمل نسخ من ملف ورد ولصقه في مربع النص ثم نقوم بتعديل النص من حيث ضبط الخط، لونه، حجمه

سنقوم الأن بإضافة الحركة للنص وذلك من خلال قائمة Animations

- أنقر على مربع النص من أجل تحديده
- أنقر على قائمة Animations ستظهر الأيقونات (أنظرإلى الصورة التالية ثم أنقر على الايقونات المقابلة للارقام الموجودة على الصورة)
- إختر Fly In ---------By First Level Paragraph



- ثم أنقر على الدخول Enter لاختيار مكان الدخول
- أنظرإلى شريط الزمن تجد أنه تغير وأصبح الكائن مقسمإلى ثلاث طبقات

من خلال شريط الزمن نستطيع تغيير وقت ظهور واختفاء الكائنات من على الشريحة وذلك بتحريك الكائنات على شريط الزمن:

- غيّر ظهور واختفاء الشخصية لتبدأ بعد الثانية الثانية وتختفي عند الثانية السابعة.
- أيضا غيّر ظهور الفقرات لتبدأ الأولى عند الثانية الأولى، الفقرة الثانية تظهر عند الثانية الثالثة أما الفقرة الثالثة لتظهر عند الثانية الخامسة، أنظر الصورة

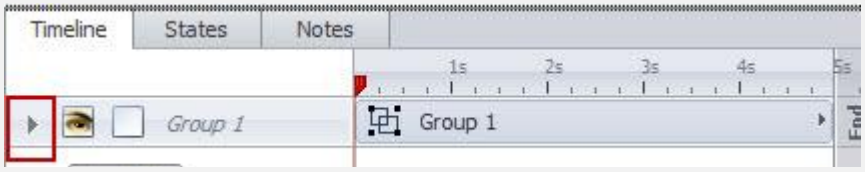
إنتبه

عند تغيير زمن الظهور أو اختفاء الكائن من شريط الزمن لن يظهر أو يختفي هذا إلا عند الزمن المحدد .

تجميع الكائنات Grouping Objects

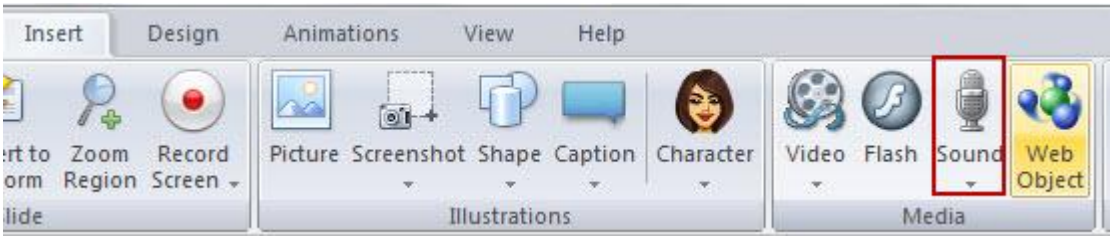
نستطيع تنظيم الكائنات على الشرائح وذلك من خلال تجميع الكائنات مع بعضها البعض ضمن مجموعة واحدة أو أكثر من مجموعه وخاصة تلك الكائنات التي تكون مرتبطة مع بعضها البعض. لتجميع الكائنات قم بالخطوات التالية

- حدد الكائنات ثم بالزر الأيمن للماوس أنقر عليها وإختر Group



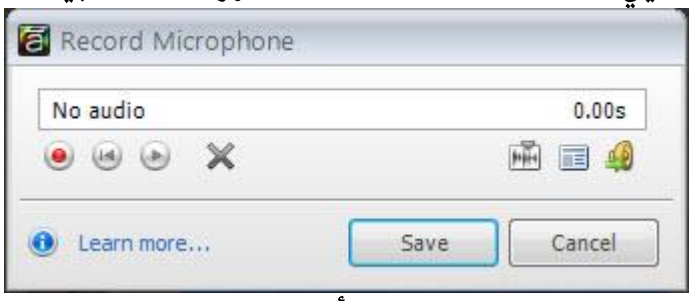
تسجيل الصوت

- أنقر على Sound -------> Insert



حيث تختار تسجيل الصوت كما يلي

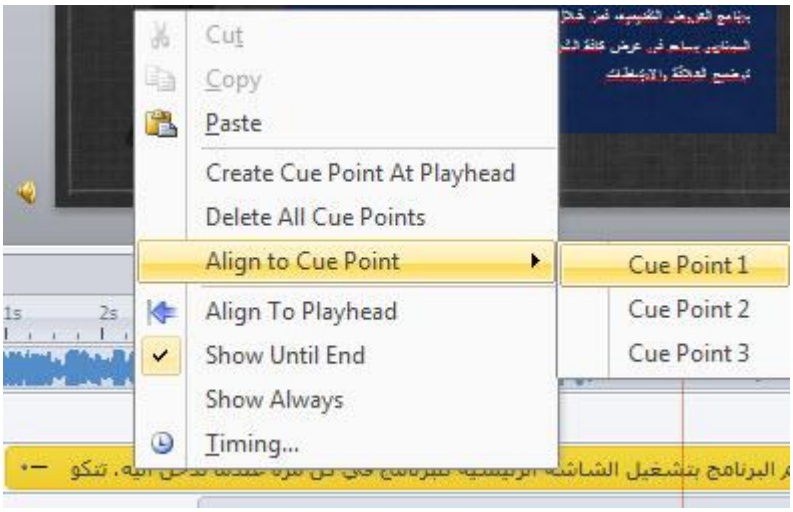
ستظهر شاشة التسجيل



تقوم بتسجيل الصوت المراد إدخاله وليكن بداية كل فقرة ثم أنقر على Save سيتم إدراج الملف الصوتي في طبقة منفصلة في شريط الزمن اسمها Sound كما يلي

- تقوم الأن بإضافة نقاط Cue لشريط الزمن وذلك بالنقر بتحديد المكان ثم النقر على حرف C في لوحة المفاتيح سيصبح شريط الزمن كما يلي

- تقوم بمحاذاة الكائنات وهي الفقرات النصية مع النقاط Cues وذلك بالنقر بالزر الأيمن للماوس على الكائن واختيار Align Object to Cue Point ثم نختار النقطة المخصصة



نقوم بتكرار الخطوة السابقة لجميع النقاط وبعد الإنتهاء نجد أنه تم محاذاة الكائن(النص) مع نقطة Cue كما يلي

نقوم بمعاينة العمل وسنجد أن الصوت يكون متزامن مع عرض الفقرات الثلاث.

التعامل مع النص

لقد لاحظت خلال قيامك بعملية إضافة النص إلى الشريحة بقيامك بالنسخ واللصق أو بالطباعة المباشرة عليها .إن عملية إضافة النص تشبه إلى حد كبير التعامل مع النص في برنامج العروض التقديمية سواء كان ذلك من حيث تغيير التنسيق ، وغيره.....، وما يميز برنامج Articulate هنا توفر الوظائف الإضافية التالية:

* لوحة التمرير Scrolling Panel
* ملاحظات الشرائح Slide Notes

لوحة التمرير Scrolling Panel

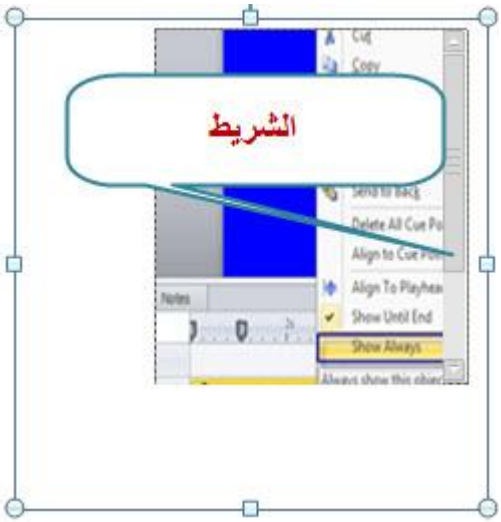
ميزة لوحة التمرير تساعد في عرض الصور الكبيرة، كميات كبيرة من النص، أو غيرها من الأشياء التي لا تناسب بشكل جيد داخل مساحة الشريحة المحدودة، ولكن دون استهلاك مساحة كبيرة من الشريحة. تسمح أداة التمرير المتعلمين على التمرير عموديا بحيث يمكن أن يشاهد المحتوى الموجود بداخلها. يمكننا إضافة العديد من الكائنات المتنوعة في أداة التمرير مثل: صور، لقطات ، أشرطة الفيديو ،الأشكال و التسميات ، وعلامات، وشخصيات، عناصر الأنترنت، ومربعات النص، أزرار، والنقاط الساخنة، حقول إدخال البيانات والكائنات. ولكن لا يمكننا وضع اداة تمرير داخل اداة، فعند زيادة النص أكثر مما هو مسموح سيظهر شريط التمرير حيث يكون المتعلم قادرا على التمرير عموديا وافقيا لمشاهدة كامل النص. يمكننا إضافة العديد من لوحات التمرير في الشريحة الواحدة. لإضافة لوحة تمرير تتبع الخطوات التالية:

- أنقر على قائمة Insert ------ Scrolling Panel ثم أنقر على Scrolling Panel

- ستتغير إشارة الماوس عند وضعها على الشاشة وتصبح على شكل إشارة +
- أنقر على الماوس وحرك على الشاشة لرسم لوحة التمرير

إضافة الكائنات إلى شريط التمرير

- اسحب الكائن الموجود على الشريحة وضعه داخل اداة التمرير
- سيظهر شريط التحريك_ التمرير - لاحظ الصورة التالية



التحكم في أداة التمرير

يمكنك تغيير حجم أو نقل لوحة التمرير قبل أو بعد وضع الكائنات في داخلها وذلك باتباع الخطوات التالية:

- اختر لوحة التمرير بالنقر عليها حيث تجد أن إشارة الماوس تغيرت واصبحت على شكل .
- تغيير حجم اللوحة، اسحب أحد مقابض تغيير الحجم لجعل لوحة أكبر أو أصغر .
- نقل لوحة التمرير، حرك الماوس على اللوحة بعد تحديدها وعندما يتغير المؤشرإلى سهم رباعي الرؤوس، أنقر واسحب لوحة التمرير إلى المكان الذي تريده. سيتم تحريك الكائنات التي قمت بإضافتها إلى اللوحة.

إزالة الكائنات من لوحة التمرير

- إختر الكائن الموجود داخل اللوحة
- اسحب الكائنات بعيدا عن اللوحة

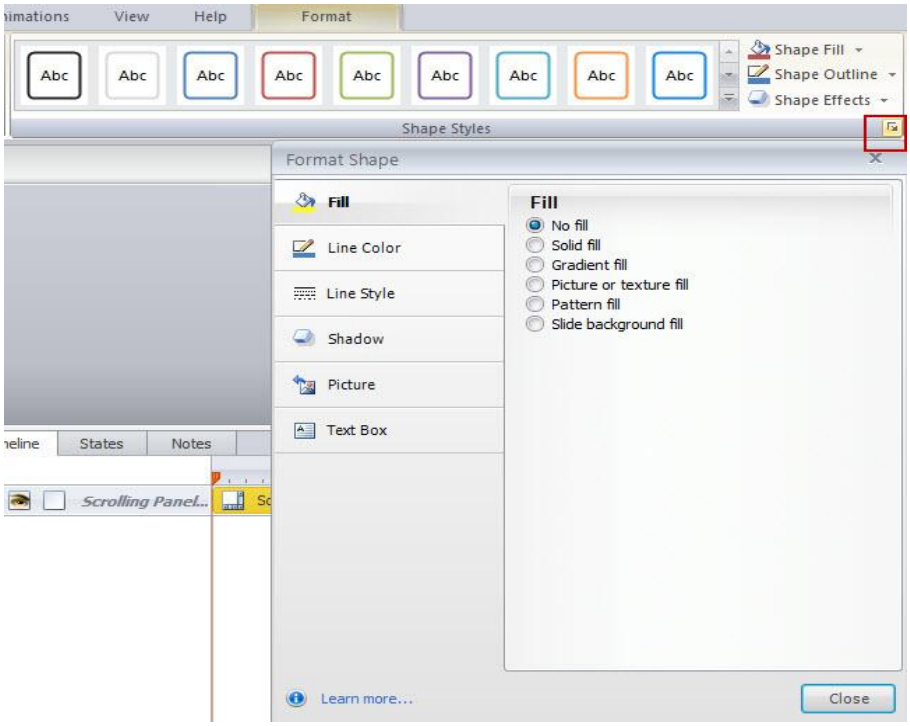
فكرة

إذا واجهتك صعوبة في رؤية أو تحديد الكائن المطلوب، يمكنك الاستفادة من شريط الزمن لفك المجموعة واختيار الكائن الموجود داخل اللوحة أنظر إلى الصورة التالية:

تطبيق التنسيق على لوحة التمرير

بشكل عام تكون لوحة التمرير شفافة، ولكننا نستطيع إجراء وتعديل التنسيق وذلك كما يلي:

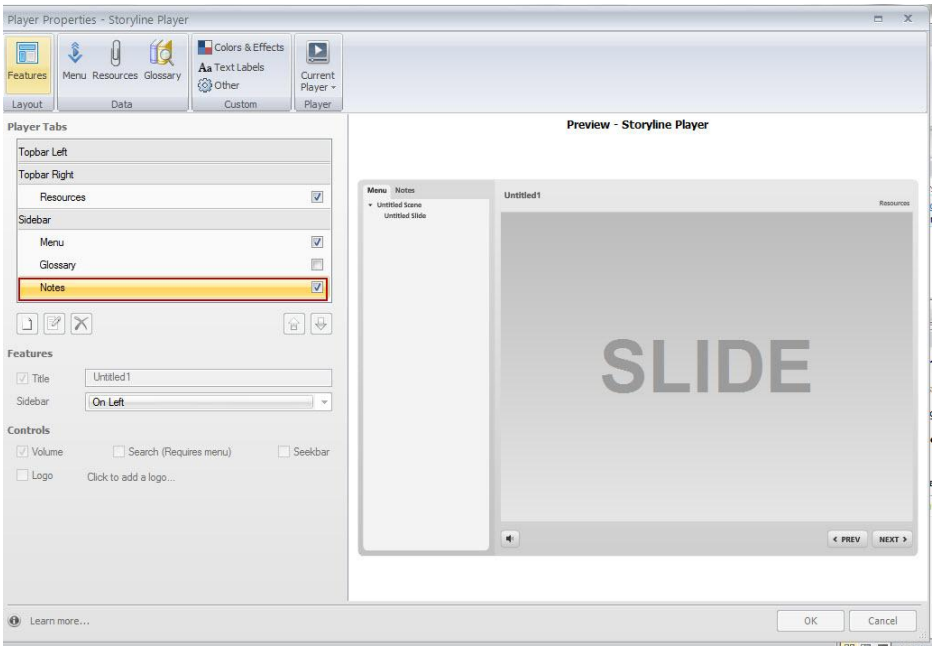
- إختر لوحة التمرير
- أنقر على قائمة التنسيق Format-
- إختر على النمط المناسب لك من الأشكال الجاهزة أو إختر لون التعبئة ولون الخطوط العريضة الخاصة باستخدام الخيارات على الشريط. يمكنك النقر فوق السهم الصغير في الركن الأيمن السفلي من الشريط للوصولإلى نافذة تنسيق الشكل كما في الصورة



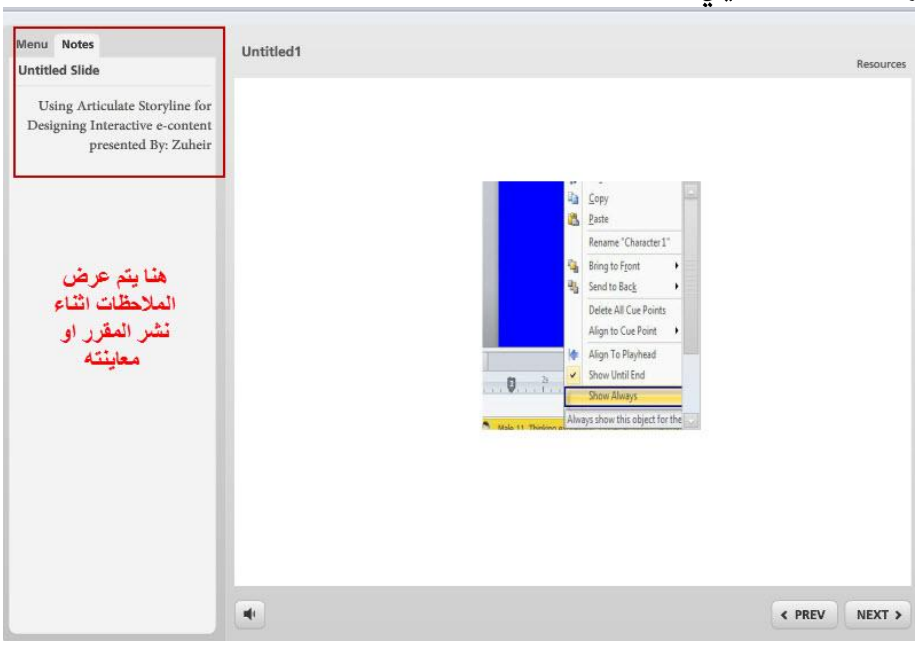
ملاحظات الشرائح Slide Notes

برنامج Articulate يسمح بإضافة ملاحظات إلى كل شريحة مثل النصوص، تعليق سرد أو تعليمات تتعلق بمحتويات كل شريحة. تكمن أهمية الملاحظات في إضافة المزيد من المعلومات حول موضوع ما يتم معالجته في الشريحة.
لإضافة الملاحظات إلى شريحة ما: - عندما تكون في الصفحة الواجهة الرئيسية لعرض السيناريو، أنقر نقرا مزدوجا على الشريحة المراد إضافة ملاحظات لها حيث سيتم فتح الشريحة في العرض العادي، أما اذا كنت في العرض العادي حدد الشريحة المراد إضافة ملاحظات لها .
- توجد لوحة الملاحظات مع شريط الزمن أنقر عليها

يمكنك تنسيق الملاحظات وذلك باستخدام العديد من خيارات تنسيق النص والفقرة من القائمة Home، مثل:
نوع الخط، حجم الخط، السمك، الميلان، وضع خط أسفله، إضافة النقاط، ترقيم ، المحاذاة.
اذا لم تظهر الملاحظات أثناء عرض الشريحة، أنقر على Player ثم ضع إشارة صح في المربع الصغير الموجود أمام Notes كما في الصورة التالية :



عند المعاينة ستظهر الملاحظات كما يلي



عندما نقوم بكتابة الملاحظات باللغة العربيه فإن البرنامج لا يظهرها كنص وإنما على شكل حروف لذلك يفضل أن تقوم باستخدام بعض البرامج لكتابة الملاحظات

نشاط 8: إنشاء مشروع جديد

من شاشة تشغيل البرنامج أنشئ مشروع جديد يتكون من ثلاث شرائح على أن تقوم بإدراج شريحة من القوالب الجاهزة ثم نفّذ الحطوات التالية:

- أعد تسمية المشهد Scene إلى First session وكذلك أعد تسمية الشرائح كما يلي: Introduction, Objectives, Menu
- إختر تصميم مناسب للشرائح وذلك من قائمة Design.
- أغلق طبقة الخلفيه Background.
- أضف نص ، صور، ملف صوتي، شخصية من Character وكذلك أشكال متنوعه .
- أعد تسمية الكائنات في شريط الزمن.
- تحكم في دخول النص من شريط الزمن.
- غيّر زمن دخول كل كائن من الكائنات الموجودة في شريط الزمن.
- في الشريحة الثالثة أضف تعليق على الشريحة وكذلك لوحة تمرير.
- أضف في شريط الزمن 3 نقاط Cues في طبقة ملف الصوت.
- قم بتحرير النص الموجود في الشرائح
- إحفظ المشروع باسم Course.story

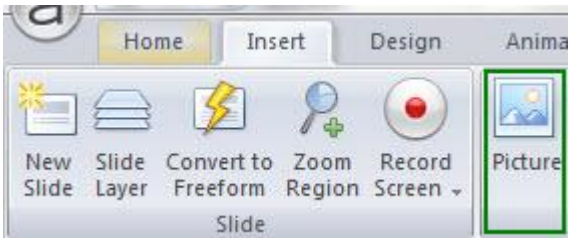
التعامل مع الكائنات على الشرائح

لمعرفة كيفية تحويل المحتوى الثابت إلى محتوى الكتروني تفاعلي، لا بد أولا من توضيح كيفية التعامل مع الكائنات بمختلف أنواعها، ويقصد بالتعامل: الإدراج والتحريك، والنقل ، وكما ذكرنا سابقا نستطيع إدراج كائنات متنوعة على نفس الشريحة بمعنى يمكننا إضافة نص، صورة، شخصية، ملف صوتي، ملف فيديو وهكذا على الشريحة الواحدة، حسب ما يتطلب تحضيرالشريحة علميا وتربويا.

إدراج الصور Picture

تلعب الصور دورا مهما في تعزيز التعلم لما توفره من معلومات بصرية هامه تساعد في تقريب المفاهيم والمصطلحات، لذلك تضمين المقرر الإلكتروني بالصور يعتبر من الحاجات الملحة لتحقيق الأهداف التربوية. لإدراج صورة إلى الشريحة تتبع الخطوات التالية:

- أنقر على قائمة Insert لإدراج الصورة
- أنقر على أيقونة Picture لاختيار الصورة المراد إدراجها على الشريحة من المجلد المحفوظة به.



علما بأن برنامج Articulate Storyline يدعم امتدادات الصور التالية: BMP،

- EMF
- GIF
- GFA
- JFIF
- JPE
- JPG
- JPEG
- PNG
- TIF
- TIFF
- WMF

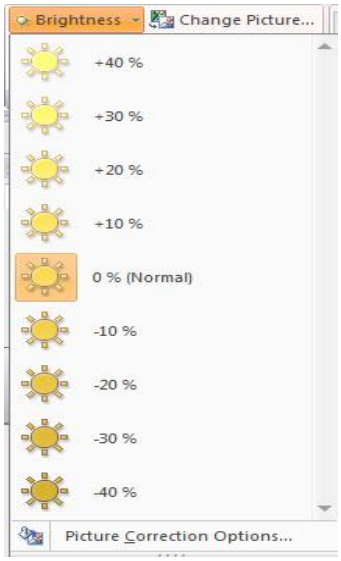
بعد إدراج الصورة إلى الشريحة يمكنك ضبط خصائصها حيث يوجد العديد من الأدوات لاستخدامها في تحسين الصورة وذلك كما يلي:

- أنقر على الصورة المراد تغيير خصائصها نقرا مزدوجا حيث يتم تفعيل قائمة Format
- اختر الخصائص التي تريد تغييرها

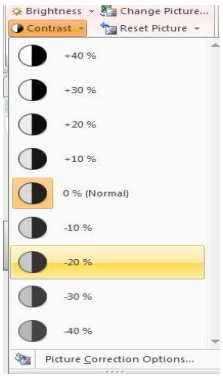
لضبط الصورة يمكنك العمل على القسم الخاص بذلك من قائمة Format

حيث أن

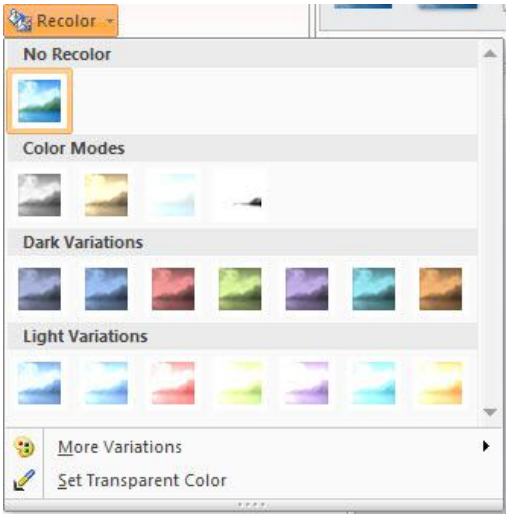
السطوع " Brightness " أنقر على القائمة المنسدلة له حيث ستظهر مجموعة من الخيارات اختر المناسب منها



التباين "Contrast": أنقر على هذا الخيار واختار واحدا من الخيارات المدرجة على شريط التباين



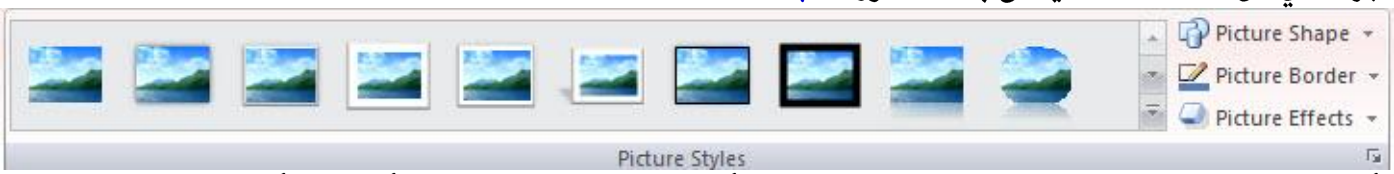
التلوين " color " : أنقر لاختيار لون جديد. إذا لم تشاهد اللون الذي تريده، اختر مزيد من الألوان More Variations المختلفة بحيث يمكنك الاختيار من ألوان إضافية. يمكنك أيضا اختيار مجموعة ألوان شفافة إذا كنت تريد أن تجعل جزء محدد من الصورة شفاف ، على أساس لونه.



تغيير الصورة "change color" : أنقر فوق هذا الخيار إذا كنت ترغب في تغيير الصورة الحالية لصورة مختلفة. اي تطبيقات قمت سابقا بتطبيقها على الصورة السابقة سيتم تطبيقها على الصورة الجديدة تلقائيا.

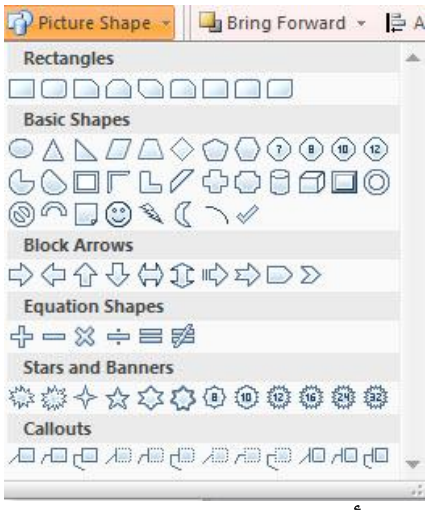
إعادة تعيين الصورة (Rest Picture) : أنقر فوق هذا الخيار للعودة إلى خصائص الصورة الأصلية مثل : حجمها ومظهرها الأصلي، أنقر فوق المثلث الصغير المجاور لخيار إعادة تعيين الصورة ثم اختر إعادة تعيين الصورة والحجم . ملاحظة أن إعادة تعيين الصورة والحجم استعادة أي مناطق من الصورة تم قصها .

الجزء الثاني من قائمة Format يتعلق بنمط الصورة Picture Style



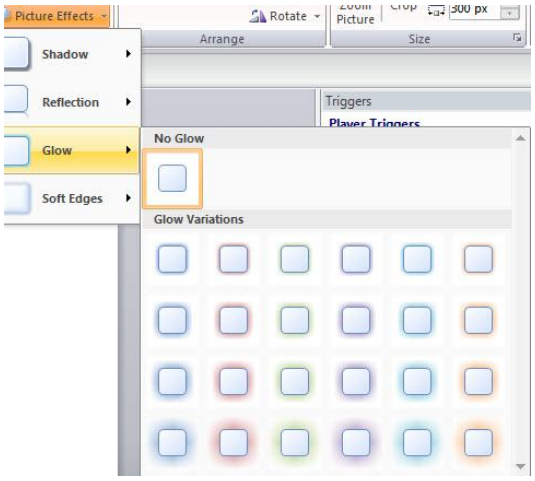
- أنماط الصور الموجودة مسبقا توفر علينا الوقت والجهد من أجل تغيير سرعة ظهور الصورة. أنقر فوق أحد الصور المصغرة في أنماط الصور، يمكنك توسيع القائمة للاختيار وذلك بالنقر على المثلث الصغير الموجود في الشريط العمودي أسفل يمين القسم

" شكل الصورة Picture shape ": أنقر فوق هذا الخيار ثم حدد شكل التغيير شكل الصورة.



حدود الصورة "picture shape" : أنقر فوق هذا الخيار لتطبيق الحدود المختلفة على الصورة. تستطيع التحكم في ألوان الحدود الخارجية وذلك بالنقر على اللون المراد تطبيقه على الصورة، يمكنك أيضا تغيير سمك الحدود عن طريق تحديد الوزن، أو اختيار نمط الحدود.

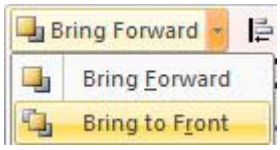
تأثيرات الصور "Picture Effect": أنقر فوق هذا الخيار لتطبيق الظل، الانعكاس، توهج، أو حواف ناعمة..



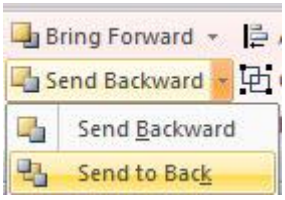
ترتيب الصور Picture Arrange

من خلال قسم ترتيب وتنظيم الصور في قائمة Format

- إحضار إلى الأمام " Bring Forward " : أنقر على الخيار لفتح القائمة المنسدلة وإختر اما جعل الكائنإلى الأمام طبقه واحده أو ارسالإلى الأمام



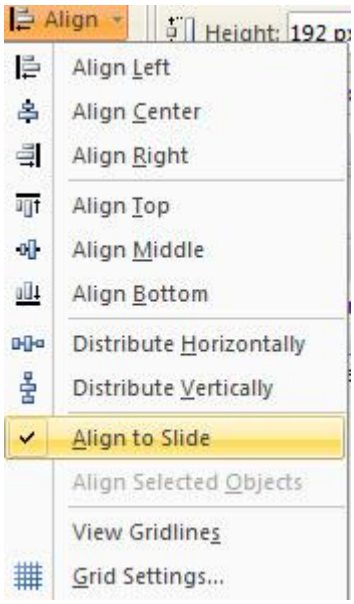
إرسال إلى الخلف "Bring Forward" : أنقر فوق هذا الخيار لإرسال كائن إلى الخلف طبقة واحدة على الشريحة، أو لإرسال الكائن إلى طبقة الخلف.



فكرة

بالإضافة إلى الخيارين المذكورين أعلاه، يمكننا إعادة ترتيب وتنظيم الكائنات ومنها الصور الموجودة على الشرائح من خلال شريط الزمن. لمزيد من التفاصيل، تفضل بالعودة إلى شريط الزمن للاطلاع على كيفية إعادة ترتيب الكائنات.

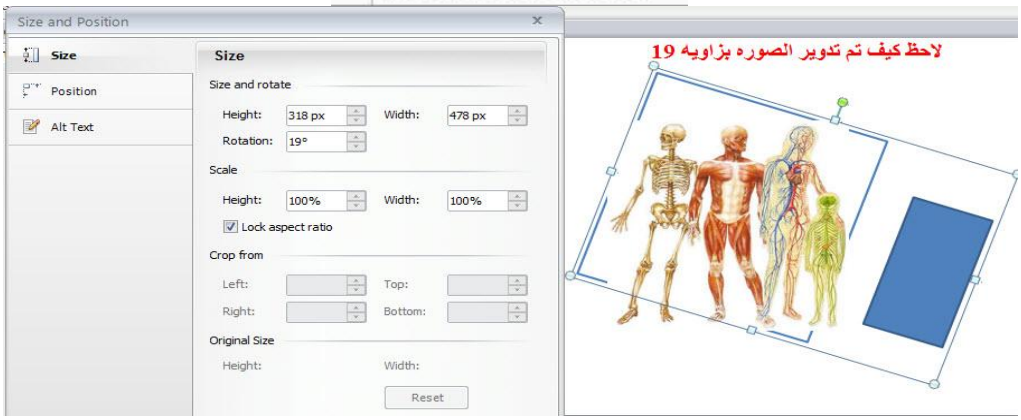
محاذاة " Align " : نستخدم هذا الخيار لمحاذاة الكائنات مع بعضها البعض، أو لمحاذاة الكائنات مع الشريحة نفسها. أنقر فوق محاذاة واختر إما محاذاة إلى الشريحة أو محاذاة إلى كائنات المحددة.



إذا قمنا بتحديد أكثر من كائن على الشريحة سوف يتم تفعيل خيار الترتيب بالنسبة للكائنات الأخرى. كذلك يمكنك محاذاة الصورة إلى اليسار، اليمين أو الوسط، الأعلى.

التجميع "Group ": هي خاصية تسمح لك بنقل، تغيير الحجم، تدوير، قلب وتغيير أي سمات أخرى لمجموعة كائنات في الوقت نفسه ويتم التعامل مع المجموعة كأنها كائن واحد ويمكنك فك التجميع بالنقر على Ungroup

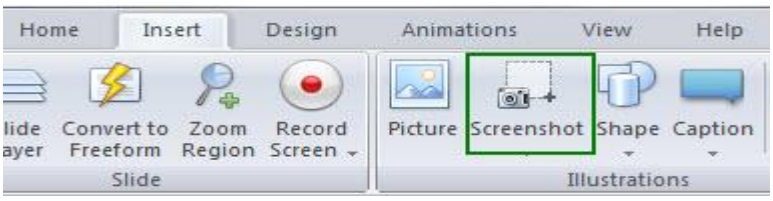
تدوير الصورة "Rotate ": أنقر على الخيار لتدوير الكائن . من القائمة المنسدلة اختر عملية الدوران بزاوية أو بشكل أفقي أو عمودي



إضافة لقطه من الشاشة Screenshot

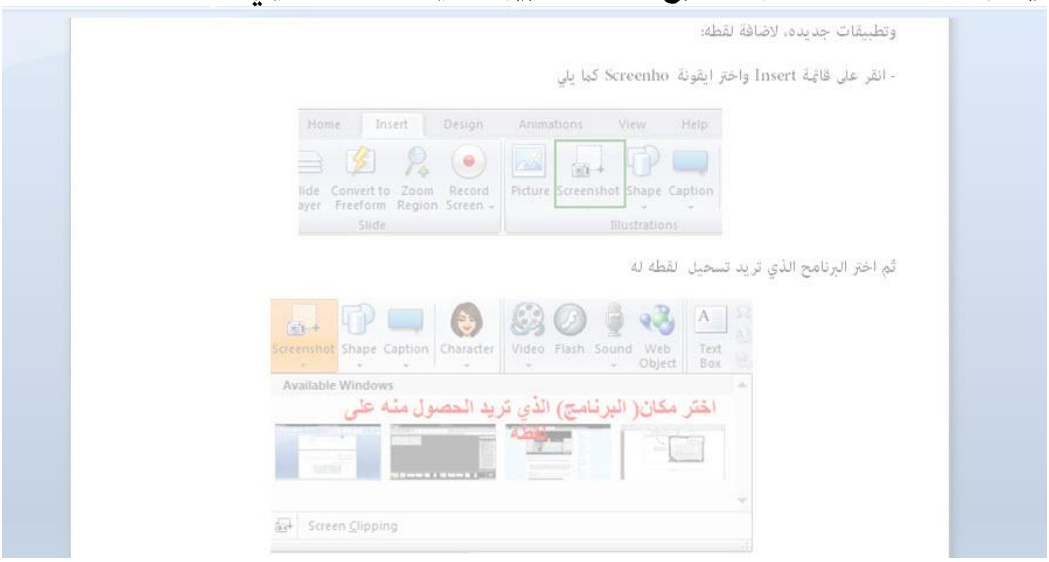
توفر اداة لقطه من الشاشة Screenshot طريقة سهلى لإضافة لقطات من الشاشةإلى الشريحة دون الجاجة لفتح برامج وتطبيقات جديدة، لإضافة لقطه:

- أنقر على قائمة Insert وإختر أيقونة Screenshot كما يلي



ثم إختر البرنامج الذي تريد تسجيل لقطة له

اذا قمت باختيار screen clipping سوف تصبح شاشة الكمبيوتر لديك معتمه كما يلي



بعد إضافة اللقطة إلى الشريحة سيتم التعامل معها على أنها صورة وبالتالي تستطيع إجراء التعديل بما تشاء بالإضافة إلى ضبطها كما تم شرحه سابقا، كذلك ينطبق الحال على إضافة الشخصيات Character والتي سيتم شرحها فيما بعد.

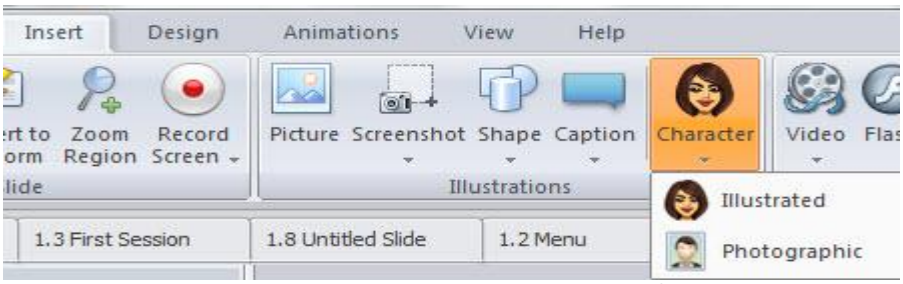
إضافة الشخصيات Characters

يوفر البرنامج مجموعة من الشخصيات المدمجة التي يمكن إضافتها إلى الشريحة. تضفي الحزم الحيوية والحياة للمقرر لأنها تحتوي على خيارات متنوعة. يوجد خيارين للشخصيات:

- الشخصية المصورة Photographic Characters
- الشخصية التوضيحيه Illustrated

كل منهما يحتوي على شخصيات من الذكور وشخصيات نسائية في مجموعة متنوعة من تسريحات الشعر المختلفة، والملابس، والتعبيرات. لإضافة شخصية إلى شريحة، تتبع الخطوات التالية:

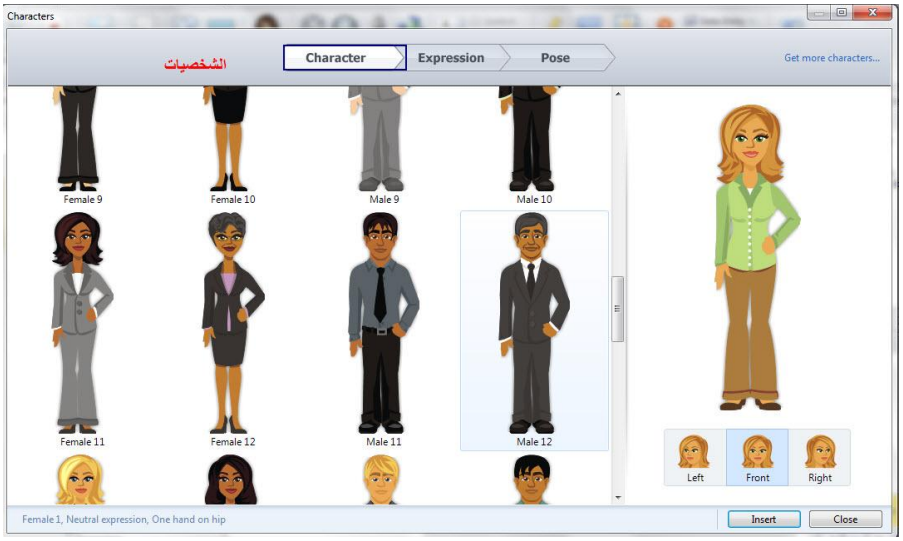
- أنقر على قائمة Insert ثم أنقر على أيقونة Characters



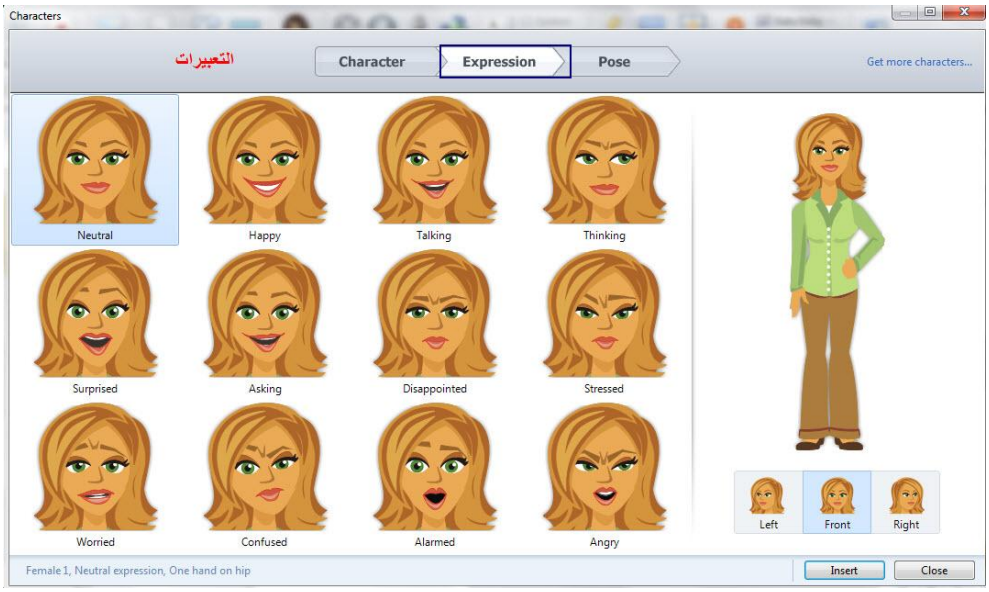
- اختر نوع الشخصية هل تريدها مصورة أم توضيحيه؟

ستظهر لديك نافذة الشخصيات حيث نلاحظ أنها تتكون من ثلاثة أقسام

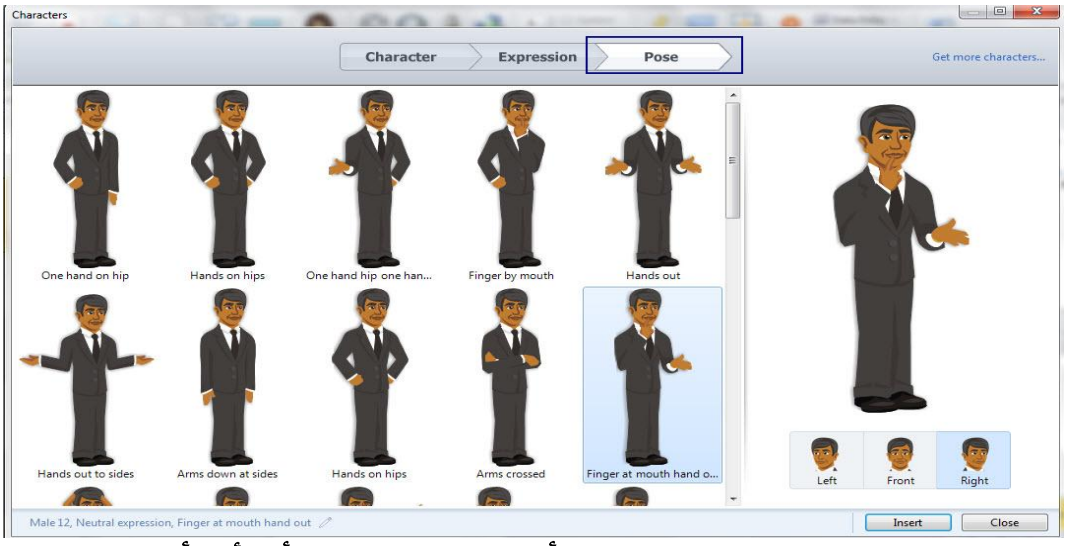
- الشخصية " character" : حيث تختار الشخصية سواء ذكر أم أنثى
- تعبير " Expression" : يفطر، سعيد، عصبي، يتكلم .....
- التصنع- هيئة الحضور "Pose" : كيفية وقوفه.....



التعبيرات



التصنع Pose

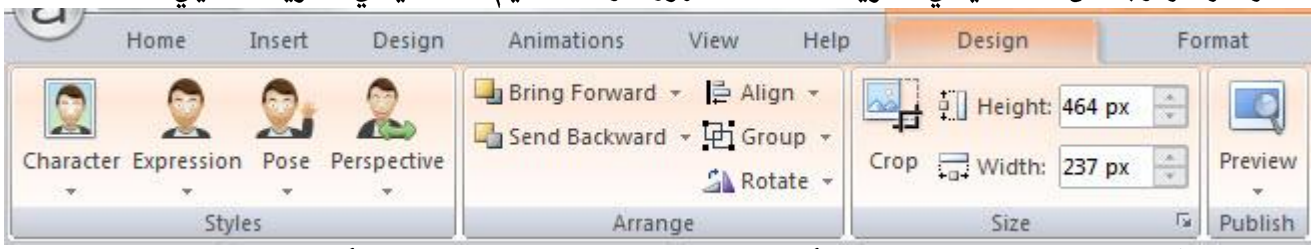


- بعد اختيار الشخصية والتعبير والتصنع، يمكنك اختيار إلى أين ينظر هل إلى اليسار أم الأمام أم إلى اليمين وذلك من أقصى يمين الشاشة ثم أنقر **Insert**.

تغيير نمط الشخصية" Shanging the Style of a character "

بعد إدخال الشخصية إلى الشريحة يمكنك إجراء التعديلات عليها كما ذكرنا في تعديل الصور واللقطات المسجلة للشاشة، للقيام بذلك:

- أنقر نقرا مزدوجا على الشحصية في الشريحة، ستلاحظ ظهور أدوات تصميم الشخصية في الشريط كما يلي :



- استخدم الأزرار في منطقة النمط من شريط أدوات التصميم حيث يمكنك إجراء تعديل أو تغيير الشخصية وكذلك التصنع والتعبيرات والاتجاه فقط أنقر على الأسهم الموجودة أسفل كل شخصية

- تستطيع إجراء التعديلات على الشخصيات مثل:
- إحضارها إلى الأمام أو الخلف وذلك بصورة مباشرة من الشريحة أو من خلال شريط الزمن.
- محاذاة بالنسبة للشريحة أو بالنسبة للكائنات الموجودة على الشريحة
- التجميع مع الكائنات الأخرى
- التدوير

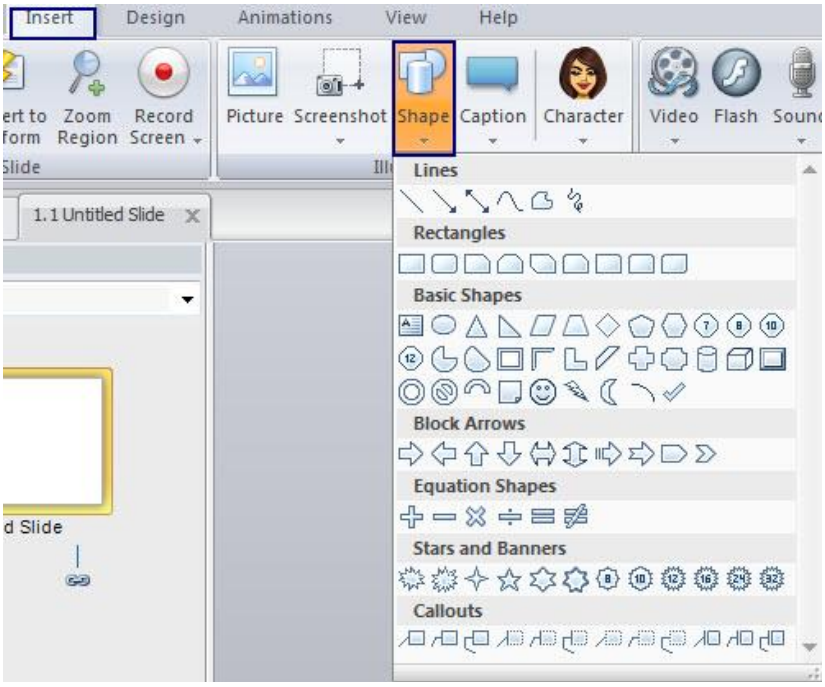
ملاحظة :

يمكنك تطبيق إعدادت وضبط الصور على الشخصيات للتحكم فيها وسوف نعود مرة أخرى للشخصيات عندما نتعامل مع تصميم المحتوى التفاعلي Interactive Content وعند التعامل مع المشغلات Triggers، وأثناء التعامل مع الطبقات والحالات.

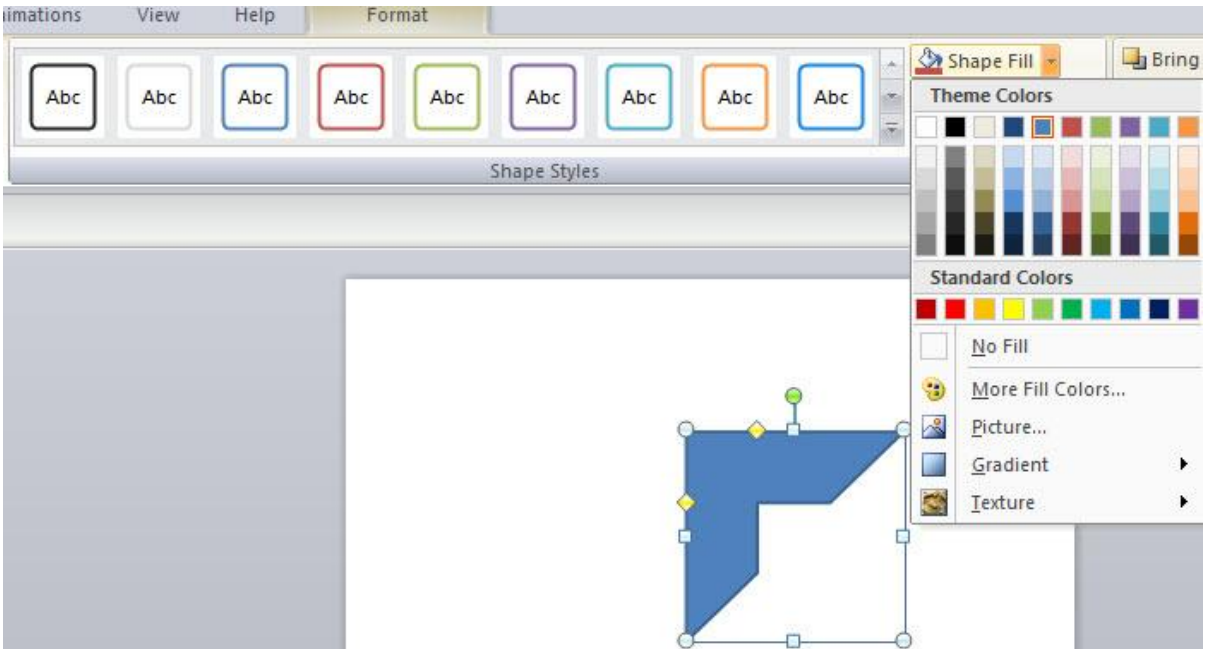
إدخال الأشكال "Adding shapes" :

رسم الاشكال على الشريحة يساهم في تصميم الشريحة وجعلها أكثر جاذبية سواء من خلال الالوان أو الحركات التي سنتعلمها لاحقا. بشكل عام تقسم الاشكال التي يوفرها البرنامجإلى اشكال عشوائية واشكال منتظمه. لرسم شكل ما على الشريحة:

- أنقر على قائمة Insert----> Shapes وإختر الشكل المناسب



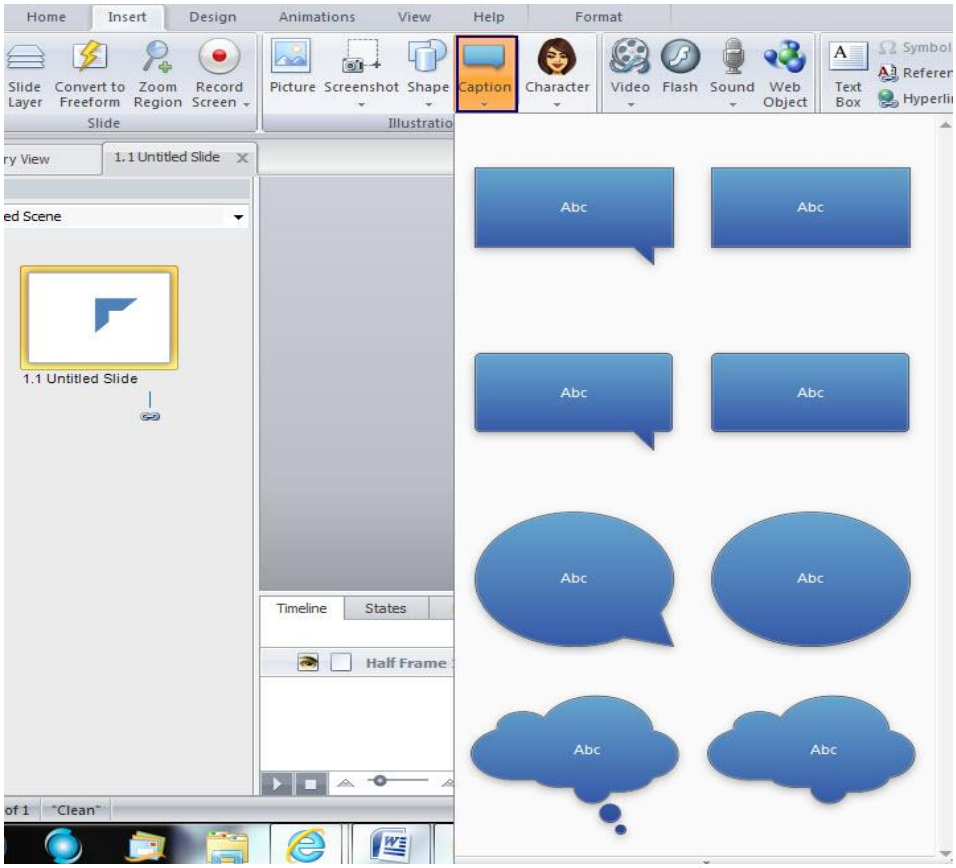
- بعد رسم الشكل على الشريحة يمكنك تغيير الإعدادات الخاصة به من حيث لون التعبئة، لون الحدود الخارجية أو إضافة مربع نص والكتابة عليه



إضافة الشروحات "Adding Caption"

الأشكال التوضيحية لتقديم الشروحات تمنحنا طريقة سريعة وسهلة لإنشاء شروحات. فيما يلي نقدم شرحا توضيحيا لكيفية اضافتها:

- أنقر على قائمة **Insert ------> Caption**



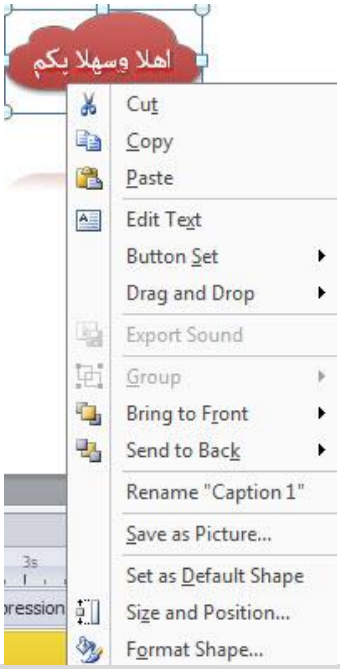
- أنقر على الشكل المناسب لإضافته، ثم أرسمه في الشريحة، تستطيع الكتابة على الشكل دون الحاجة إلى إضافة مربع نص وهذه يعتبر إحدى الفروقات مع الأشكال **shapes**

- ستبدو الشريحة كما يلي

- لتحديد لون التعبئة: أنقر نقرا مزدوجا على الشكل حيث يتم فتح قائمة **Format** كما يلي:

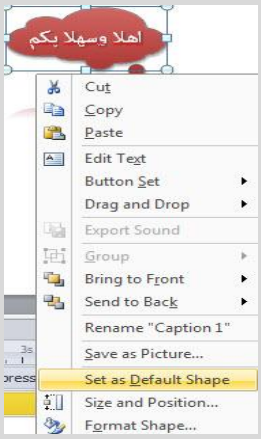
- يمكنك تغيير شكل الشروحات من خلال تحديد الكائن واستخدام الأدوات الموجودة في قائمة Format، أو أنقر فوق علامة التبويب الصفحة الرئيسية لضبط خصائص النص.

لتغيير تنسيق الشكل، أو الحجم أو الموضع، أنقر بالزر الأيمن للماوس على الشكل



ملاحظة

إذا قمت بتطبيق بعض التنسيقات في مقررك الحالي وأردت استخدامه في المستقبل في مواضع أخرى، أنقر بالزر الأيمن للماوس واختر Set As a default Shape أي سنستخدمه كشكل افتراضي وهذا يساهم في تشكيل بنك تنسيقات خاصة بك ويوفر الوقت والجهد.



كما تعلمنا سابقا أثناء التعامل مع الصور، تستطيع أيضا التحكم في خصائص الأشكال Captions وتغيير خصائصها من حيث تغيير الشكل، التنسيق، التعبئة، الإرسال إلى الخلف أو الأمام، الدورات، التجميع، نمط الشكل، -----

التحكم في سمات النص

لإضافة نص نستخدم قائمة Insert------> Text Box، بشكل عام ما ينطبق على الصور والأشكال Captions Shapes ينطبق أيضا على مربع نص حيث نستطيع تغيير سمات الخط وإعادة تحريره وتسميته. سوف أقدم ملخص سريع للتحكم في سمات الخط Text Attributes. من خلال القائمة الرئيسية Home نستطيع التعديل على النص حيث أن الأدوات المتاحة في الوضع العادي مألوفة لمستخدمي برامج الأوفيس والعروض التقديمية، من أهم هذه الأدوات:

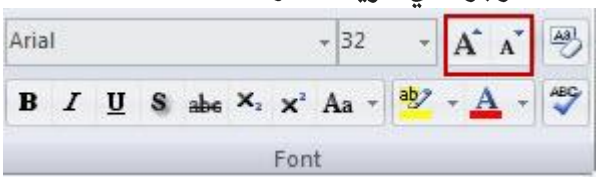
- اختيار الخط
- حجم النص

سمات النص مثل غامق، مائل، تسطير، الظل، يتوسطه خط، منخفض، مرتفع، كذلك يمكنك استخدام زر التدقيق الإملائي لإجراء التدقيق الإملائي لأي مربع نص قمت بإدراجه في جميع أنحاء المشروع.

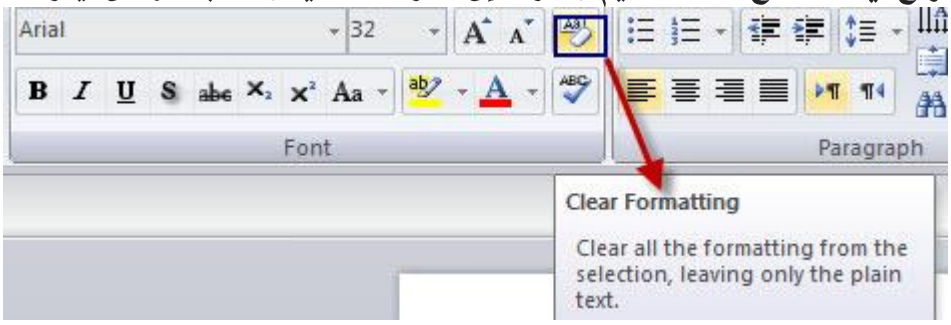
ملاحظات للتعامل مع أدوات تحرير الخط

- حرّك الماوس فوق أدوات الخط وذلك من أجل معرفة وظيفة كل أيقونة.
- يمكنك تطبيق التنسيق على النص كله مرة واحدة ويمكنك أيضا تجزأة النص وتحريره إلى أجزاء كل على انفراد، وذلك من خلال تحديد الجزء المراد تطبيق التنسيق عليه.

- إذا أردت تطبيق التنسيق على كل شيء داخل مربع النص، ما عليك سوى اختيار المربع المحيط من مربع النص نفسه.
- يمكنك تحديد مربعات نص متعددة على شريحة و تنسيقها معا. وذلك من خلال الضغط على مفتاح Ctrl والماوس ثم اختر التنسيق المطلوب
- استخدم ايقونات تكبير وتصغير الخط الموجودة في شريط الأدوات



-الألوان المتاحة والموجودة في قائمة اختيار اللون تكون محددة من خلال ألوان سمة المقرر والتي تم تحديدها سابقا عندما قمت بتصميم الشرائح، يمكنك مسح هذا التصميم والعودة إلى الألوان التلقائية وذلك بالنقر على أيقونة Clean Format



- ملاحظة: يمكنك استخدام اختصارات لوحة المفاتيح من أجل تنسيق النسق لتوفير الوقت والجهد

- غامق: Ctrl+B
- مائل: Ctrl+I
- تحته خط : Ctrl+U
- إضافة ارتباط تشعبي: Ctrl+K

التحكم في سمات الفقرة "Paragraph Attributes "

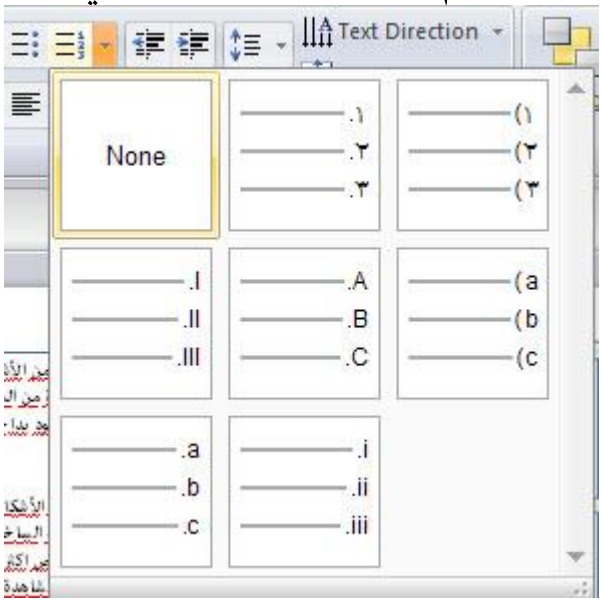
باستخدام أدوات تنسيق الفقرة الموجودة في القائمة الرئيسية، نستطيع تخصيص سمات محتويات مربع النص كليا أو من خلال العمل على كل فقرة بشكل منفرد. أدوات الفقرة متوفرة في القائمة الرئيسية سواء كنا في العرض العادي أو شريحة الماستر.

تغيير السمات يشمل:

- تطبيق التعداد النقطي
- التحكم في المسافة البادئة: زيادة أو نقصان
- التحكم في تباعد الأسطر عن بعضها البعض
- تغيير طريقة ضبط النص_ يمين ، يسار، وسط
- تغيير محاذاة مربع النص العمودي، إتجاه النص

ملاحظات حول التعامل مع أدوات تحرير الفقرة

- مرر الماوس فوق أدوات الفقرة وذلك من أجل معرفة وظيفة كل أيقونة.
- يمكنك تطبيق التنسيق على كامل الفقرة مرة واحده ويمكنك أيضا تجزأة النص وتحرير الأجزاء كل على انفراد، وذلك من خلال تحديد الجزء المراد تطبيق التنسيق عليه.
- إذا أردت تطبيق التنسيق على كل شيء داخل مربع النص، ما عليك سوى اختيار المربع المحيط من مربع النص نفسه.
- إذا كان لديك أكثر من فقرة يمكنك اختيار نظام التعداد من أجل ترقيمها كما يلي:



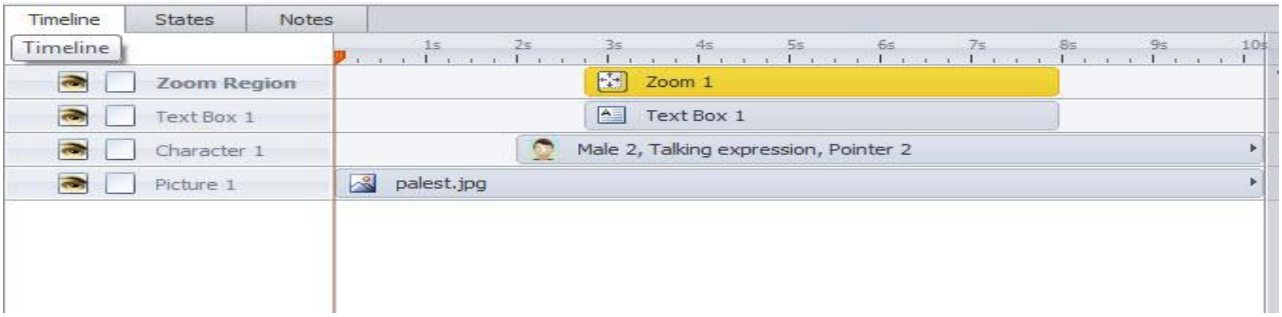
- يمكنك استخدام اختصار لوحة المفاتيح من أجل تغيير التنسيق بشكل أسرع وذلك كما يلي:
  - توسيط : Ctrl+E
  - محاذاة لليسار : Ctrl+L
  - محاذاة لليمين: Ctrl+R

التعامل مع منطقة التكبير (Zoom)

في هذا الجزء سوف نقوم بتوضيح كيفية إدراج خاصية التكبير لتكبير جزء محدد من الكائن. تسمح منطقة التكبير بإعطاء المتعلمين فكرة عن قرب عن جزء محدد من الكائن خلال لحظة معينة من مدة الشريحة. إن استخدام منطقة التكبير تعمل على جذب انتباه المتعلم سواء تم استخدامها في جزء معين من صورة، أو نص، أو مقطع فيديو.
لنفرض أن لديك صورة لخريطة فلسطين وتريد أن تقدم توضيحا لأهمية ومكانة مدينة القدس ثم تقارن نابلس بمدينة أريحا مثلا، استخدم خاصية التكبير من أجل جذب الانتباه وإبراز هذه المدن من على الخارطة حسب ما يلزم أثناء الشرح.
ميزة التكبير هو أيضا أداة قوية لخلق إحساس بسيناريوهات التعليم الإلكتروني، فعلى سبيل المثال، إذا كان لديك شخصية في السيناريو تحتاج إلى اتخاذ قرار مهم، يمكننا استخدام ميزة التكبير للتكبير على وجه الشخصية لوصف كيفية التفكير لاتخاذ القرار. بالإضافة إلى ذلك نستطيع إضافة العديد من مناطق التكبير على الشريحة الواحدة للحصول على تأثير متتابع، ولكن يجب أن تكون نسبة التكبير متساوية حتى لا يحدث تداخل بين المناطق.
إضافة خاصية التكبير إلى جزء محدد من الكائن، تتبع الخطوات التالية:
- أنقر على قائمة **Insert** ثم أنقر على أيقونة **Zoom Region**

- سيظهر مربع بلون أخضر، أنقر على إحدى زوايا المربع من أجل تصغيره وتحديد منطقة التكبير.

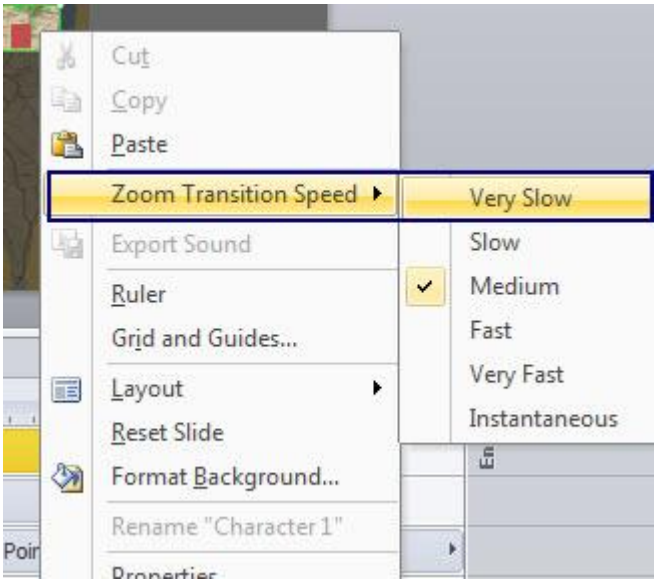
- بعد الانتهاء من ضبط حجم منطقة التكبير، للخروج من وضع تحرير التكبير أنقر على أي نقطة في منطقة التضليل حيث تظهر منطقة التكبير بلون أخضر كما في الصورة.
- سيظهر كائن التكبير على شريط الزمن، يمكنك إعادة ضبط زمن ظهور وإخفاء الكائن كما يلي:



- لتغيير بدء تشغيل التكبير، اسحب الحد إلى اليمين أو اليسار في الجدول الزمني، أو اسحب العنصر التكبير بأكملها إلى أي نقطة على شريط الزمن.

ضبط سرعة ظهور واختفاء التكبير

- مناطق التكبير التي يتم إضافتها إلى الشريحة تكون سرعتها الافتراضية متوسطة، يمكننا إعادة ضبط السرعة لتكون أسرع أو أبطأ أو أن تكون لحظية.
- لتغيير السرعة، أنقر بالزر الأيمن للماوس على التكبير في الشريحة واختر من القائمة المنسدلة سرعة بطيئة مثلا



تحرير وحذف منطقة التكبير

- لتغيير حجم أو موضع الجزء المراد تكبيره، أنقر عليه (سيظهر على الشريحة محاطا بخط المستطيل الأخضر)، اسحب مقابض زويا المستطيل لتغيير الحجم، أو أنقر واسحب المنطقة بأكملها لتغيير الموقع.
- إذا لم تتمكن من رؤية أو تحديد منطقة التكبير، أنقر على شريط الزمن واختر طبقة zoom حيث يتم تحديدها في الشريحة مباشرة.
- لحذف منطقة التكبير، حدد المنطقة واضغط على مفتاح الحذف من لوحة المفاتيح.

التعامل مع تأثير Panning

فيما سبق تم تقديم شرحا لكيفية إدراج منطقة تكبير على جزء محدد من الكائنات الموجودة في الشريحة، وسيتم استكمال هذا المجال بتقديم توضيحا لكيفية إدراج مجموعة من مناطق التكبير المتتالية والتي يطلق عليها تأثير

Panning، تسمح هذه الطريقة بإنشاء حركة وتوجيه المتعلمين للتركيز على نقاط محددة على الشريحة حيث يتم اختيار جزء أو عدة أجزاء لجذب انتباه المتعلم، يتم ذلك من خلال وضع مناطق التكبير على شريط الزمن وبشكل متتالي وكذلك يمكنك التحكم بزمن العرض والانتهاء وسرعة العرض.

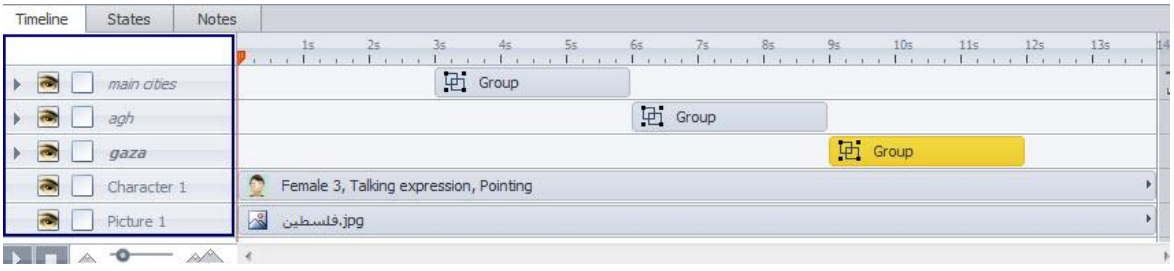
لإنشاء هذا التأثير، يفضل في البداية أن تقوم بتجهيز الشريحة من خلال إضافة الكائنات عليها، ويمكنك أيضا إضافة نص للظهور المتتالي عند التكبير.

خطوات إجراء التكبير المتتالي Panning

- قم بإدراج صورة، شخصية إلى منطقة الشريحة ولتكن الصورة خارطة فلسطين.
- قم بتعديل الأسماء للكائنات في شريط الزمن.
- من شريط الزمن قم بتحديد الفترة الزمنية الكلية لعرض الشريحة ولتكن مثلا 12 ثانية.
- حدد المناطق التي يتطلب تكبيرها على الخارطة، (استمرار Ctrl مع الضغط على المناطق المراد تحديدها)
- أضف نص من أجل تقديم شرح عن تلك المناطق.
- قم بتغيير زمن الظهور والاختفاء لكل كائن تم وضعه على شريط الزمن حسب الحاجة لتوضيح المحتوى.

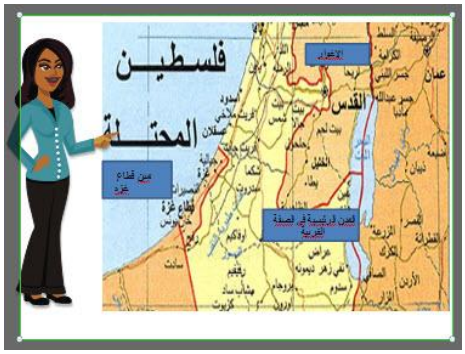
أنظر إلى الصورة التالية:

- على شريط الزمن قم بإجراء تغيير لمواضيع النص الذي تم اضافتها

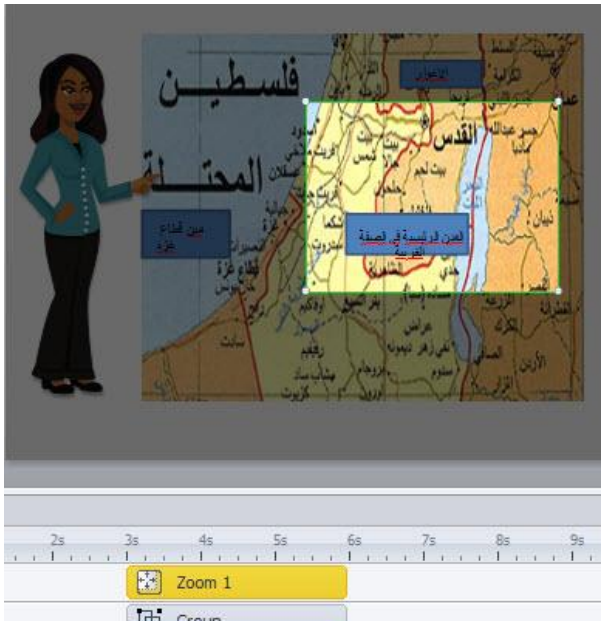


- أنقر على Insert ------>Zoom Region

- بعد النقر على منطقة التكبير سوف يظهر مربع حول الكائن كما يظهر بالصورة أدناه :

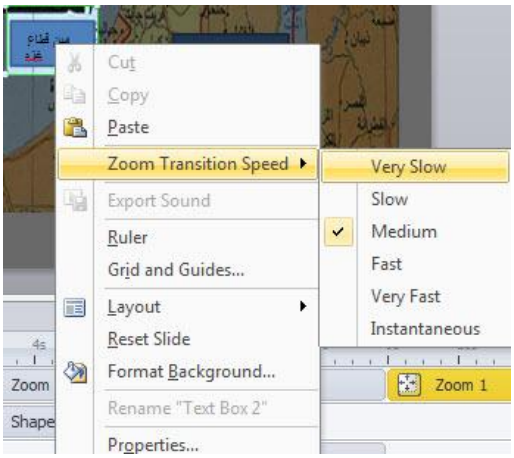


- قم بتصغير المنطقة حسب الحاجة، وضعها في مكانها المناسب، ثم قم بضبط وقت ظهورها مع النص لعرضه في وقت واحد وذلك من خلال شريط الزمن.



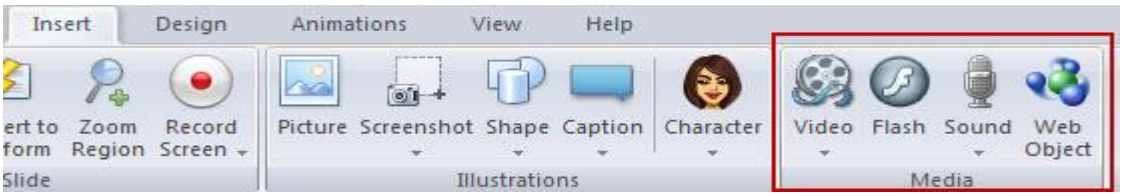
- كرر الخطوة السابقة مع بقية المناطق المراد إظهارها بحركة التكبير حيث في النهاية نحصل على الشكل التالية

- الخطوة النهائية هي ضبط السرعة لمنطقة التكبير وذلك بالنقر بالزر الأيمن للماوس على كل منطقة على حدة ثم اختر السرعة المناسبة ولتكن مثلا بطيئة جدا، كما يلي:



التعامل مع كائنات الميديا

يوفر البرنامج إمكانية إضافة ملفات الميديا إلى البرنامج وذلك من خلال قائمة Insert ثم اختيار عنصر الميديا الذي نريد إدراجه على الشريحة:



إضافة ملفات الفيديو

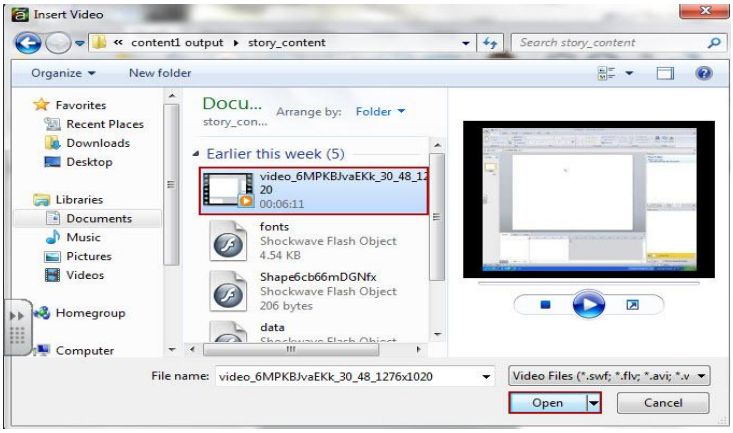
يدعم البرنامج العديد من صيغ ملفات الفيديو مثل SWF، FLV، MP4 حيث يقوم تلقائيا بتحويل الصيغ إلى الامتداد MP4، نستطيع إضافة ملفات الفيديو من جهاز الحاسوب، مواقع الإنترنت أو من كاميرا Webcam. الصيغ التالية سيتم تحويلها تلقائيا إلى MP4: 3G2، 3GP، ASF، AVI، DV، M1V، M2V، M4V، MOV،MPE، MPEG، MPG، QT، WMV.

لإضافة ملف فيديو أنقر على فيديو حيث توجد ثلاثة خيارات:

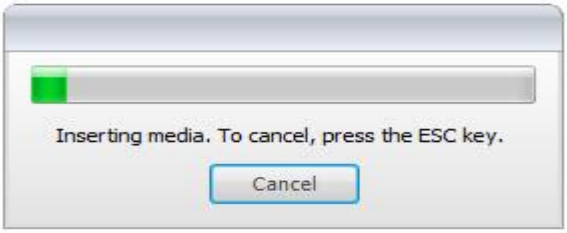
- فيديو من ملف
- من موقع أنترنت
- تسجيل كاميرا Webcam

* إضافة فيلم فيديو من ملف:

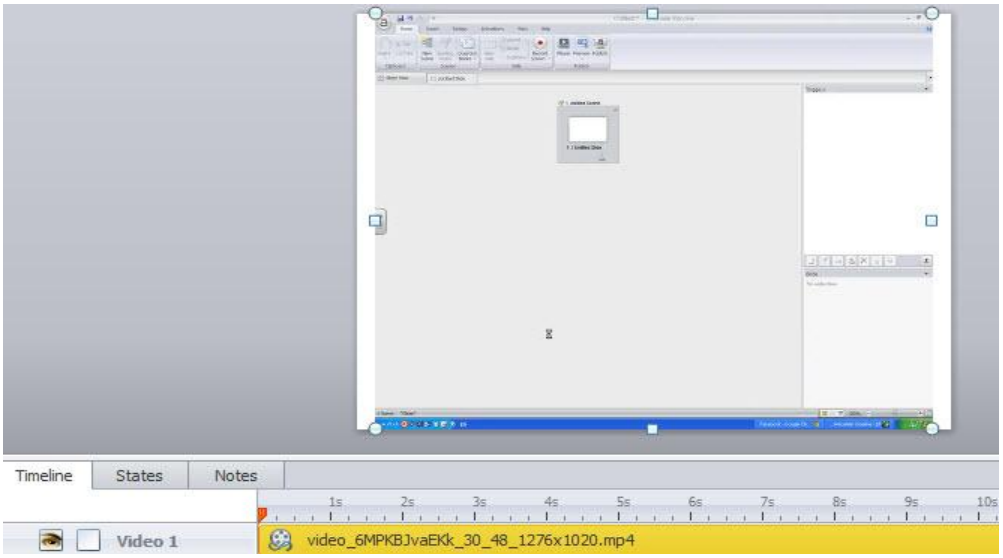
- افتح نافذة إدراج الملف إلى الشريحة



- بعد النقر موافق، ستظهر شاشة تشير إلى تقدم إدراج الملف إلى الشريحة.



- نلاحظ أنه تم إدراج الفيلم على الشريحة وكذلك تم إنشاء طبقه للكائن(الفيديو) على شريط الزمن



فكرة

اذا واجهتك مشكله في مشاهدة حاضنة فيلم الفيديو أنقر بزر الماوس الأيمن فوق العنصر ، ثم اختر تعيين إطار Set Poster Frame ثم اختر الصورة المناسبة.

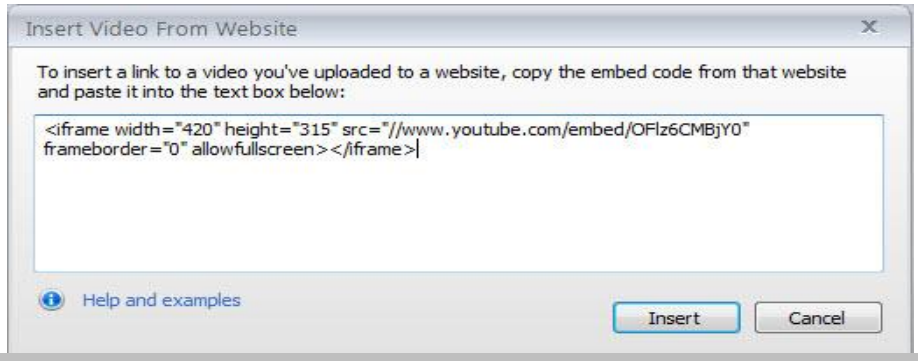
تكون أفلام الفيديو متزامنة تلقائيا مع الشريحة ويظهر أيضا في شريط الزمن.

* إدراج ملف فيديو من موقع أنترنت

يسمح البرنامج بتضمين ملفات فيديو من مواقع الأنترنت التي من تشمل موقع اليوتيوب

- أنقر على قائمة Insert -------> Video----------> from website

حيث يظهر مستطيل يطلب لصق كود التضمين، بعد لصقه أنقر على Insert



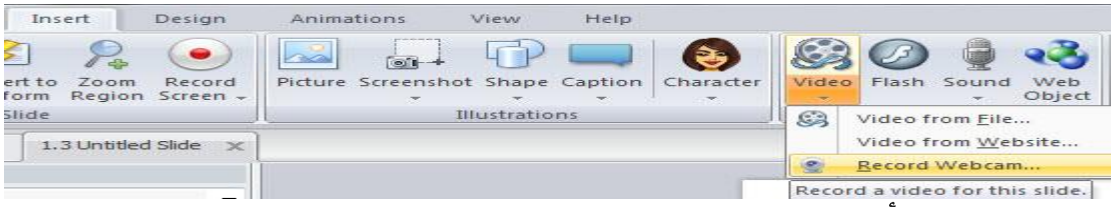
ملاحظه

- لحصول على كود التضمين لأي ملف فيديو من موقع يوتيوب أنقر على كلمة مشاركة ------- تضمين
- فيلم الفيديو بعد تضمين رابطه إلى الشريحة

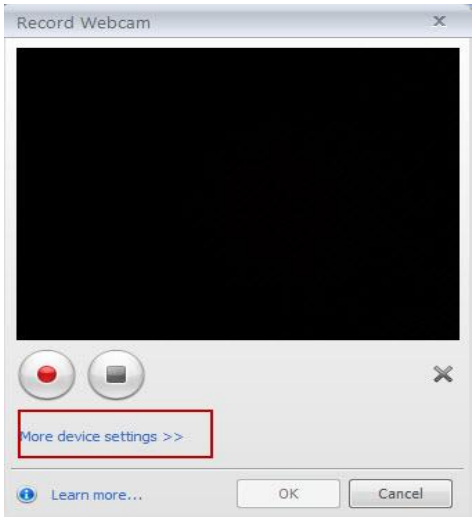
تسجيل الفيديو من كاميرا ويب Webcam

يسمح البرنامج باستيراد فيلم فيديو يتم تسجيله بواسطة كاميرا ويب Webcam، وللقيام بذلك:

- أنقر على قائمة Insert----------> Video------> Record Webcam

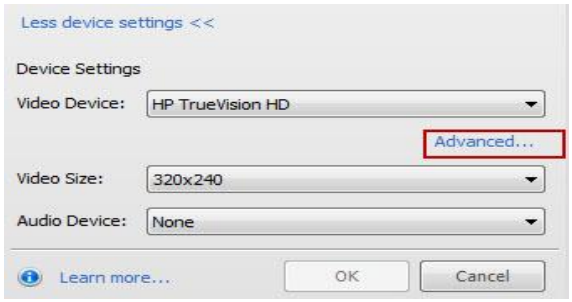


- قبل اختيار كاميرا التسجيل، أنقر على إعدادات الجهاز

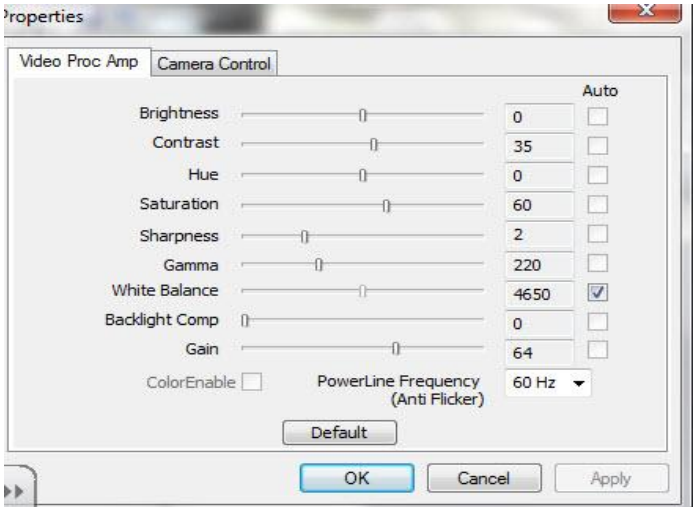


حدد من القائمة كل من:

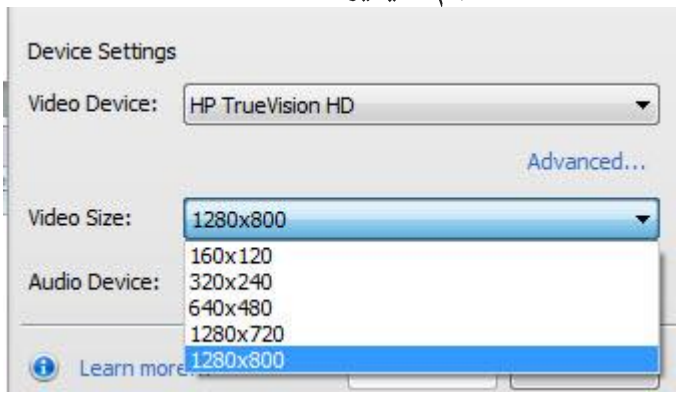
- نوع الكاميرا التي سيتم استخدامها.
- الإعدادات المتقدمة وذلك من أجل ضبط دقة التصوير والصوت



كما في الصورة التالية

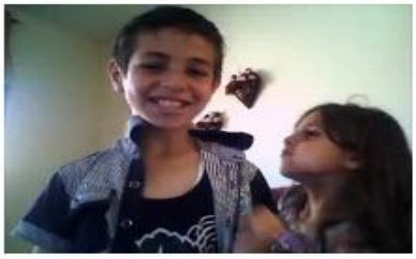


- غيّر حجم الفيديو وذلك من القائمة المنسدلة لحجم الفيديو



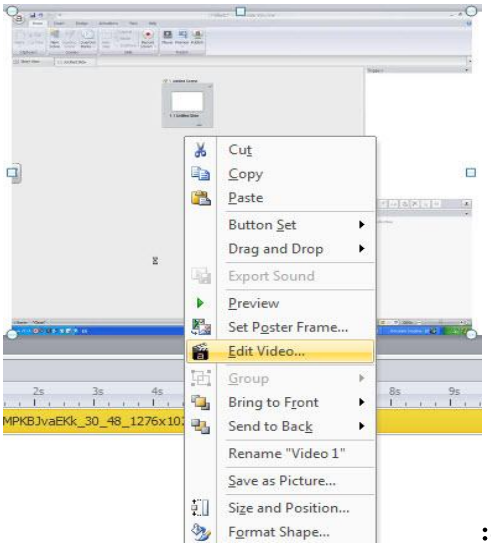
- اضبط إعدادات الصوت

- أنقر على الزر الأحمر لبدء التسجيل بواسطة الكاميرا بعد الانتهاء من التسديل يمكنك معاينة العمل من خلال النقر على زر تشغيل، في حال أردت إدخال الفيلم إلى الشريحة أنقر على زر موافق حيث سيظهر الفيلم على الشريحة كما يلي:

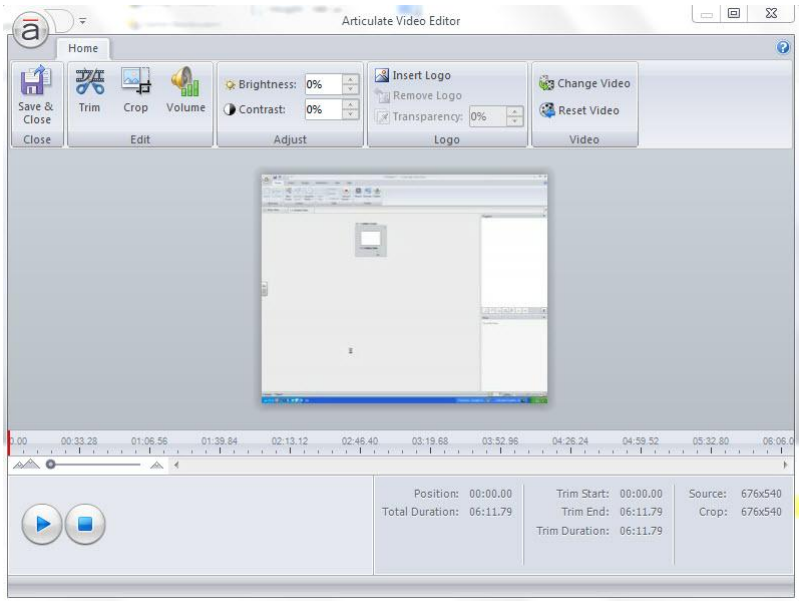


تحرير الفيديو Editing Video

نستطيع تحرير الفيدو الذي تم إضافته على الشريحة في أي وقت وذلك من خلال محرر الفيديو. بعد إضافة الفيديو أنقر بالزر الأيمن للماوس على الفيديو حيث تظهر القائمة التالية:



حيث يتم تشغيل قائمة تحرير الفيديو من خلالها نستطيع تغيير الخصائص التالية: الحكم، ضبط السطوع والتباين، إضافة عارض، قص أجزاء منه، وسيتم توضيحا لكل جزء من هذه الأجزاء



فيما يلي توضيح الخيارات الواردة في نافذة تحرير الفيديو

تهذيب الفيديو a video Trimming

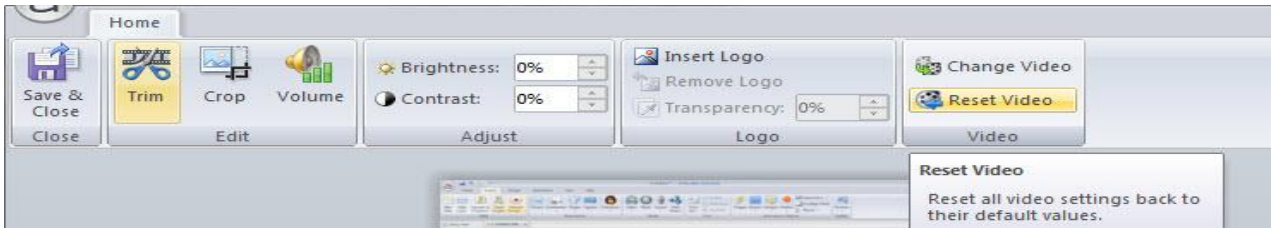
تستطيع التحكم في عرض الفيديو بشكل كامل أو جزء منه وذلك من خلال استخدام خاصية التهذيب أو التقليم والمعروفة باسم Trimming وللقيام بذلك:

- أنقر على أيقونة Trim في شريط الأدوات في محرر الفيديو

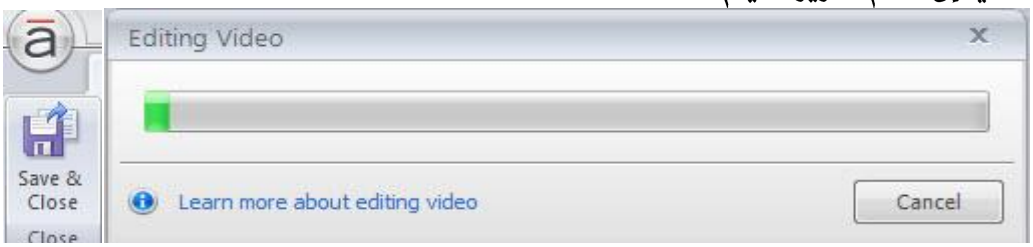
- بعد النقر على الأيقونة نلاحظ تغيير في شريط الزمن الخاص بالفيديو وظهور حدود للتحكم بالفيلم (سحب الحدود: تكبير أو تصغير) من أجل التحكم في بداية ونهاية الفيديو

- عندما تقوم بسحب وإفلات نقطة البداية والنهاية للفيلم، راقب ماذا يحدث لنقطة بداية التهذيب والفترة الزمنية للعرض، سيساعدك ذلك في معرفة بداية العرض ونهايته.
- عاين ما قمت به من خلال النقر على زر تشغيل

- إذا أردت التراجع عن تهذيب الفيلم والعودة إلى الفيلم الأصلي قبل أي تعديل عليه أنقر على أيقونة **Reset Video**



- بعد الانتهاء من التعديلات أنقر على أيقونة **Save & Close** الموجودة في أقصى يسار شريط أدوات تحرير الفيديو حيث ستظهر نافذة تشير إلى تقدم تحرير الفيلم

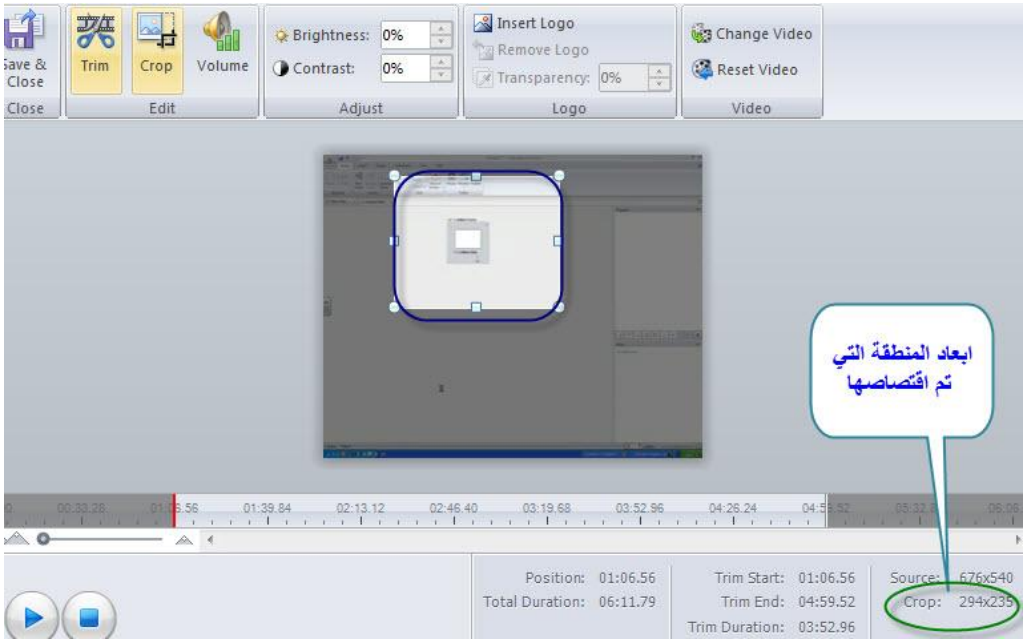


قص الفيديو Cropping a Video (تغيير العرض والطول)

تسمح أداة الاقتصاص **Crop** من التحكم في طول وعرض الفيديو، نلجأ إلى هذه الخاصية لحصر المشاهد المراد عرضها وذلك يتم التخلص من بعض المعلومات (الشوائب) التي تعمل على تشتيت المتعلم، وتساعدنا أيضا في التحكم في أبعاد الفيلم في منطقة محددة منه. وللقيام بذلك:

- أنقر على أيقونة **Crop** شريط أدوات تحرير الفيديو

- سيظهر مربع يمكنك التحكم في حجمه من خلال المقابض الموجودة على زوايا المربع، كذلك يمكنك التحكم في موضعه لاختيار المنطقة التي تريد قصها.



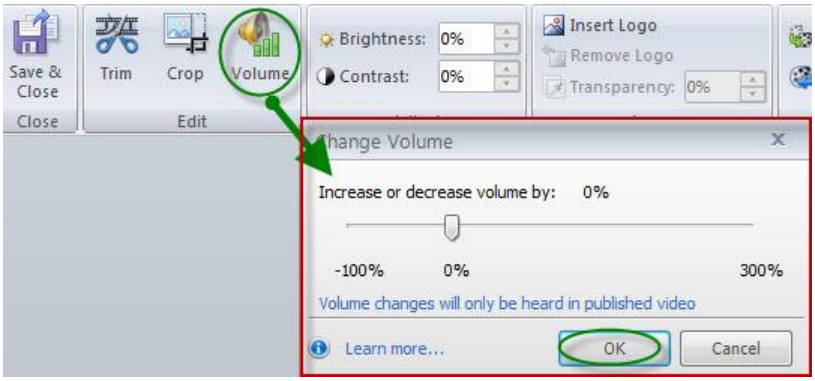
- أثناء العمل على قص الفيديو، يفضل أن تقوم بمراقبة أبعاد المنطقة التي تقوم بتحديدها وهي **crop dimensions** من أجل تحديد المنطقة بدقة.

- إذا أردت التراجع عن عملية القص، كما تعلمنا سابقا أنقر على أيقونة **Reset Video** الموجودة في شريط أدوات تحرير الفيلم، للخروج والعودة إلى العرض العادي أنقر **Save & Close**.

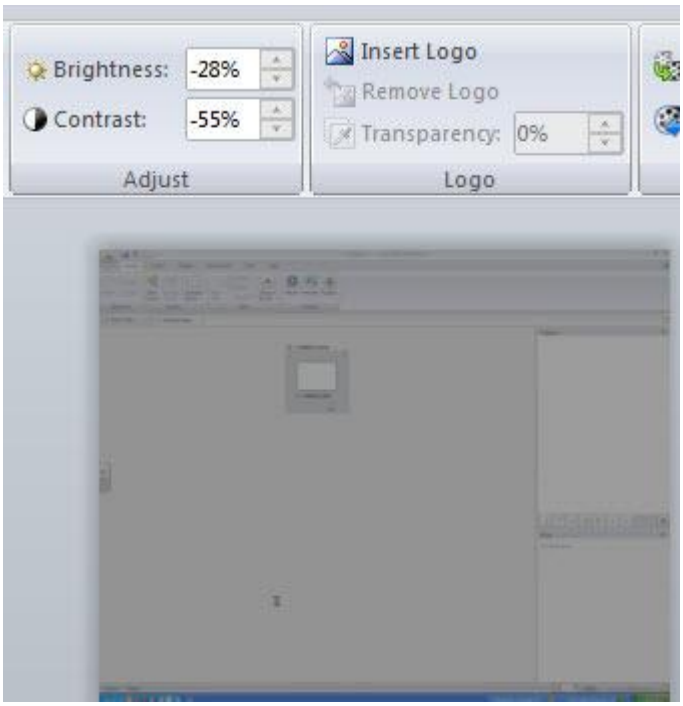
التحكم في: الصوت، السطوع، التباين لفيلم الفيديو

نستطيع تحسين فيلم الفيديو من خلال التحكم بالصوت من خلال زيادة أو خفض مستوى الصوت وضبط كل من السطوع والتباين لفيلم الفيديو.

- لضبط حجم الصوت، أنقر على أيقونة الصوت في شريط أدوات تحرير الفيديو حيث ستظهر مربع حوار للتحكم في الصوت، أنقر فوق زر التحكم في الصوت، واستخدم شريط التمرير لزيادة أو تقليل النسبة المئوية. لن تكون قادرا على سماع الصوت بعد التعديل إلا بعد حفظ التغييرات وإغلاق النافذة والعودة إلى الشريحة.



لضبط السطوع أو التباين، استخدم الحقول الموجودة أمام كل منها بزيادة النسبة المئوية حيث ستلاحظ التغييرات مباشرة كما في الصورة:

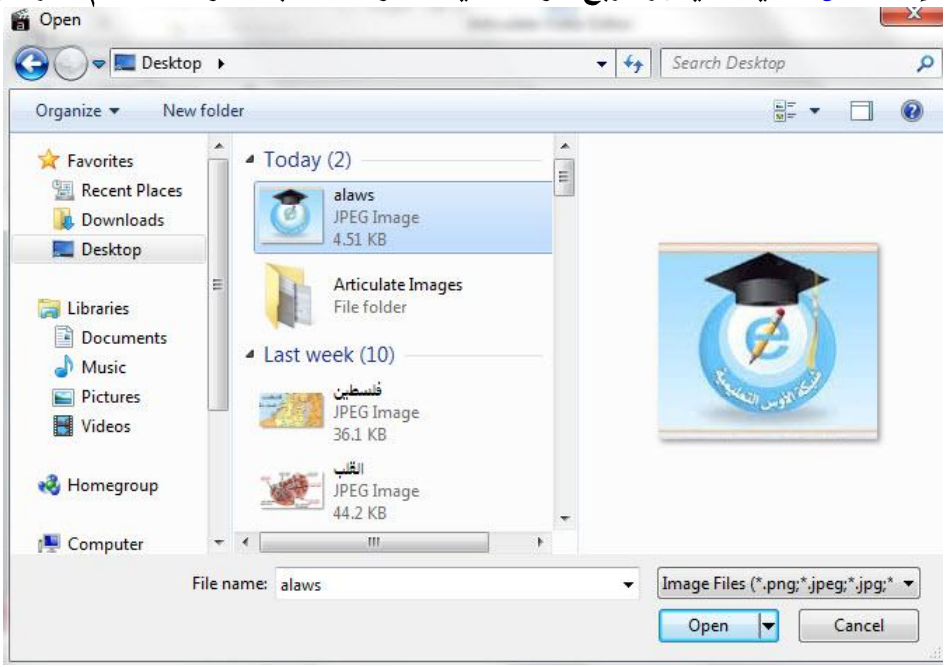


للتراجع عن تعديل السطوع أو التباين أنقر على أيقونة Reset Video وللخروج أنقر على أيقونة Save & Close

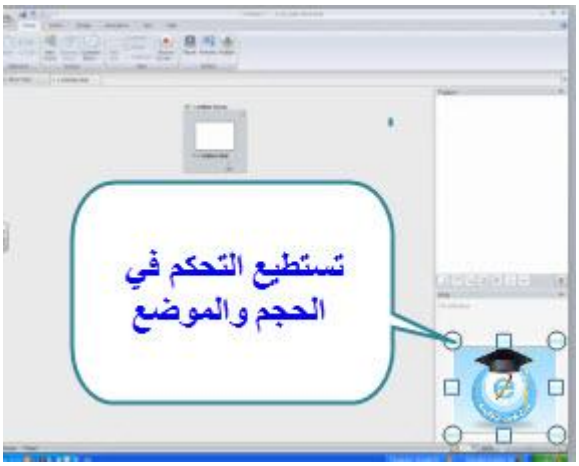
إضافة شعار أو علامة مائية للفيديو Adding a logo or watermark

يتيح برنامج Articulate لنا إضافة شعار أو علامة مائية بسهولة للمنتج وذلك من خلال ايقونات شريط تحرير الفيديو كما يلي:

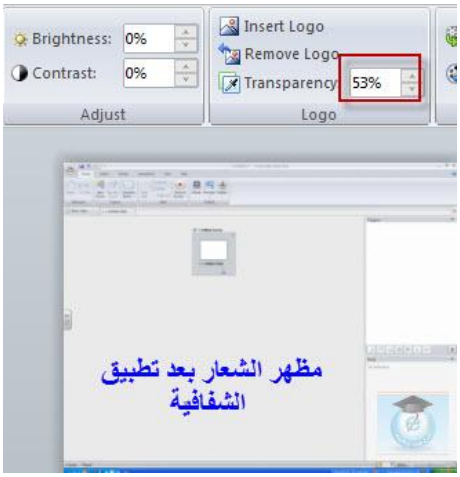
- أنقر على أيقونة إدخال logo حيث سيظهر مربع حوار لاختيار الصورة المناسبة لتكون شعار ثم أنقر على فتح Open



- لاحظ الصورة (الشعار) على فيلم الفيديو حيث يمكنك التحكم في حجمها وموضعها.

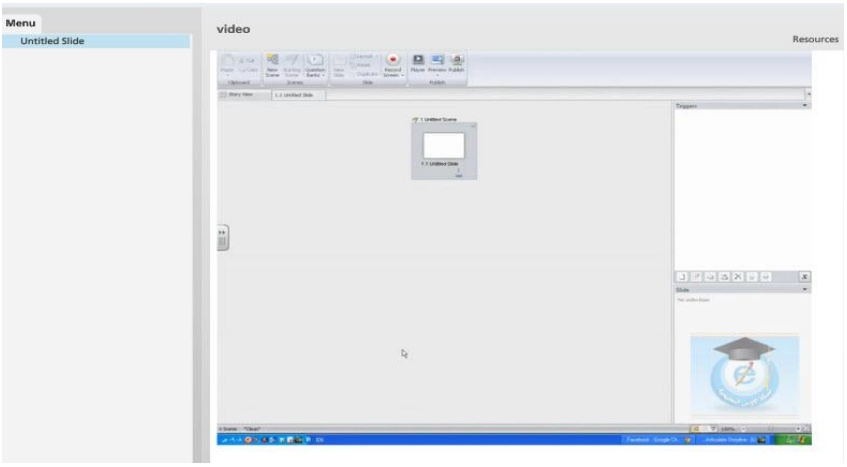


- تستطيع التحكم بنسبة الشفافية للشعار



- لإزالة الشعار أنقر على أيقونة Remove logo

للخروج من محرر الفيديو أنقر على Save & Close للعودة إلى شريحة الفيديو، لن تتمكن من مشاهدة الشعار الا بعد معاينة العمل أو نشره، أنقر على زر Preview للمعاينة حيث سنشاهد الشعار الذي قمنا بإضافتها إلى الفيديو.



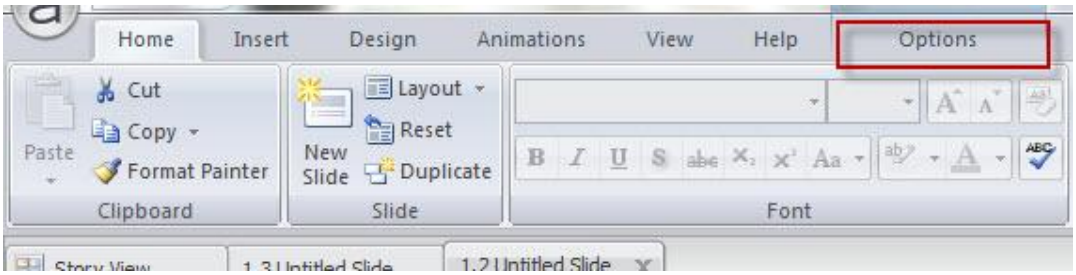
ملاحظه:

لا تستطيع إضافة أي صورة لتكون شعار في الفيديو، الامتدادات للصور المسموح أن تكون شعارا هي: PNG ، JPEG ، JPG ، GIF ، BMP. لا تستطيع أن تضيف أكثر من شعار في الفيديو

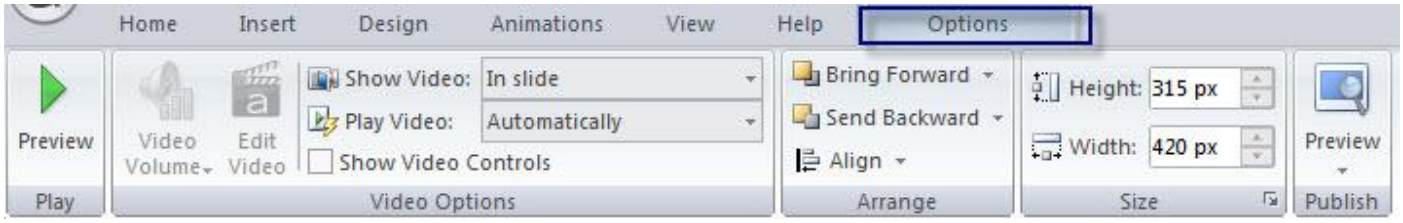
ضبط خصائص الفيديو

لضبط إعدادات الفيديو المدمج أو الذي تم تضمينه من موقع انترنت، قم بما يلي:

- اختر الفيديو من على الشريحة وذلك بالنقر عليه.
- أنقر على قائمة الخيارات Options.



- ستظهر مجموعة أيقونات في شريط قائمة الخيارات Options وهي كما يأتي:



- المعاينة Preview: عند النقر على زر preview يتم تشغيل الفيديو

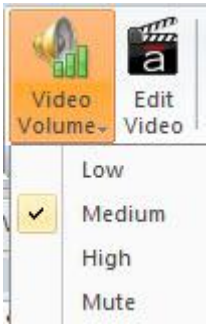
ضبط صوت الفيديو

يستخدم هذا الخيار لتغيير الحجم النسبي للفيديو حيث أن هذا الخيار غير متاح للفيديو الذي يتم إدراجه من موقع أنترنت، تتوفر مجموعة خيارات:

منخفض: يخفض مستوى الصوت إلى 50٪ من الأصلي.

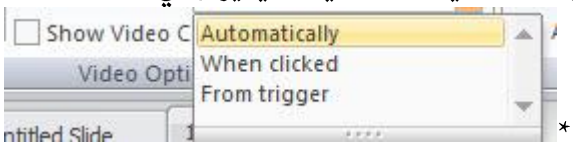
المتوسط: تعيين وحدة التخزين في 100٪، وهذا يعني أنه لا يوجد تغيير في حجم الأصلي. هذا هو الخيار الافتراضي.

عالي: يرفع مستوى الصوت إلى 150٪ من الأصلي.



- تحرير الفيديو **Edit Video**: لفتح شريط أدوات تحرير الفيديو وهي متنوعة وتم الحديث عنها سابقا بالتفصيل.
- عرض الفيديو **show Video**: تحديد مكان عرض الفيديو في الشريحة أو من خلال فتح نافذة جديدة، غالبا نختار داخل الشريحة.

- تشغيل الفيديو **play video**: يوجد ثلاث خيارات لتشغيل الفيديو وهي:



* تلقائيا: تشغيل الفيديو/: سيتم تشغيل الفيديو تلقائيا عندما يصل شريط الزمن في الشريحة إلى نقطة بداية كائن الفيديو
* عند النقر: يتم تحديد هذا الخيار للتحكم ببدء تشغيل الفيديو حيث يقوم المستخدم بالنقر.
* من الأحداث **Triggers**: حيث يتم ربط تشغيل الفيديو بحدوث حدث ما سيتم توضيح ذلك لاحقا عند شرح **Triggers**.

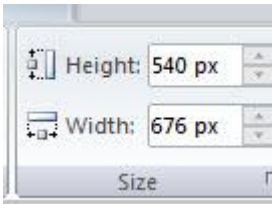
- إظهار عناصر التحكم في الفيديو:

لتشغيل شريط مشغل الفيديو يمكنك إضافته باختيار المربع الصغير، علما بأن هذا الخيار غير متاح للفيديو الذي يتم إدراجه من ويب أو من اليوتيوب.

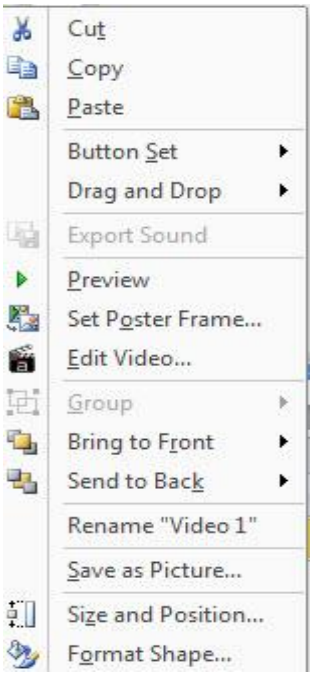
- ترتيب الفيديو مع الكائنات الأخرى

أنقر **Align** فتظهر القائمة المنسدلة المبينة كما يأتي: يمكنك وضع الفيديو في الأمام أو الخلف بالنسبة للكائنات الأخرى.

- تغيير حجم الفيديو: وذلك من خلال التحكم بالطول والعرض



تذكر خيارات إضافية من خلال النقر بالزر الأيمن للماوس.



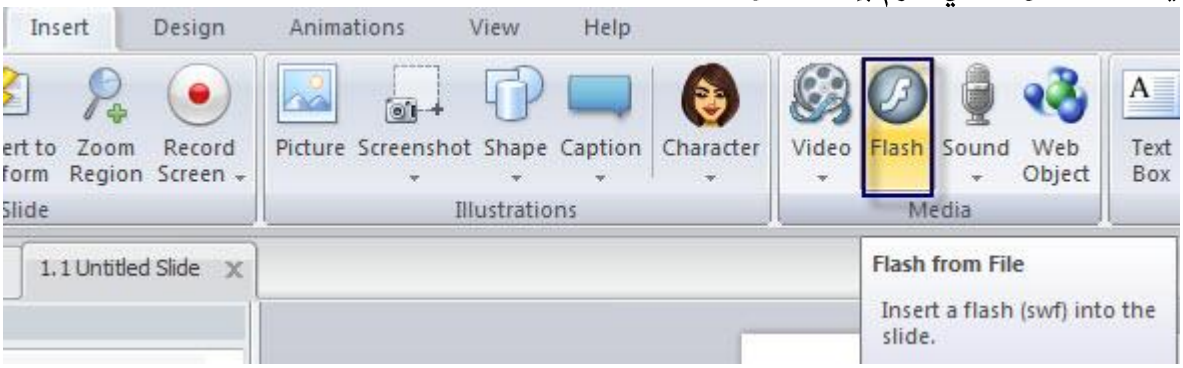
إضافة ملفات الفلاش Add Flash Files

يتيح برنامج Articulate إضافة الملفات التي امتدادها swf والتي يطلق عليها أيضا ملفات الفلاش بكل سهولة إلى الشرائح مما يزيد من متعة المقرر الإلكتروني لما تحتويها هذه الامتدادات من تفاعلية وجذب إنتباه المتعلمين. بشكل

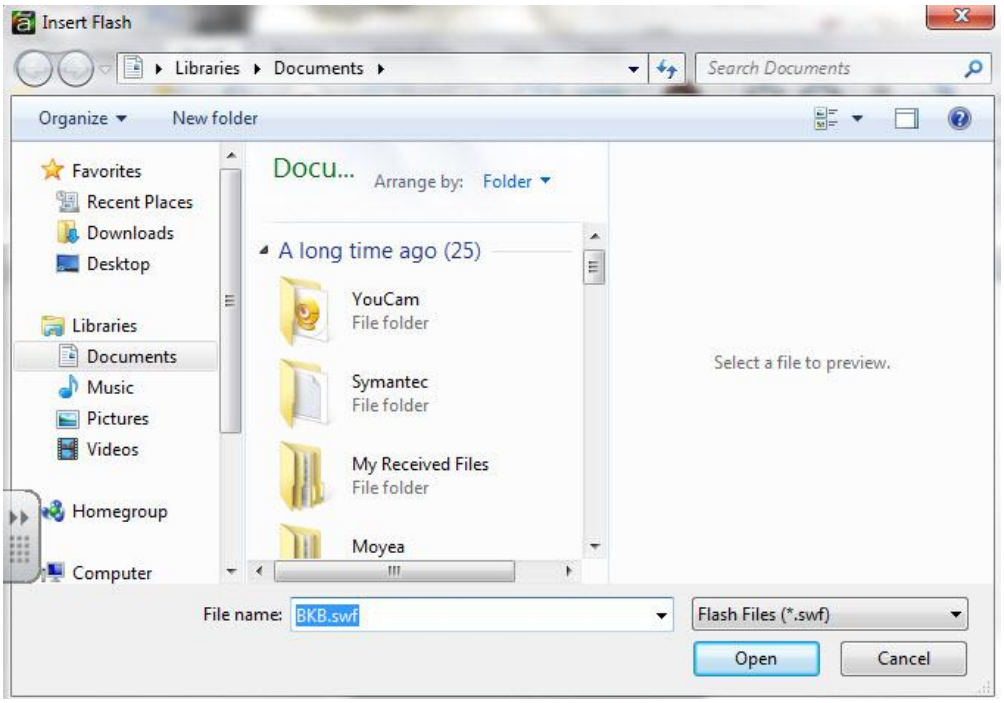
عام تقسم ملفات الفلاش إلى قسمين: ملفات تفاعلية والتي تتطلب من المتعلم تفاعلا معها كالإبحار مثلا أو تشغيل لعبة ما أو تجربة ما، أما الملفات الأخرى فهي ملفات فلاش وليست تفاعليه تشبه نوعا ما ملفات الفيديو.

تستطيع إضافة ملفات الفلاش بطريقتين حسب نوعها، إذا كانت تفاعلية ويتطلب تشغيلها منفصلا عن الشريحة استخدم طريقة **Insert ------->Flash** وأما إذا كانت غير تفاعلية أدخلها كملف فيديو **Insert ------->Video**.

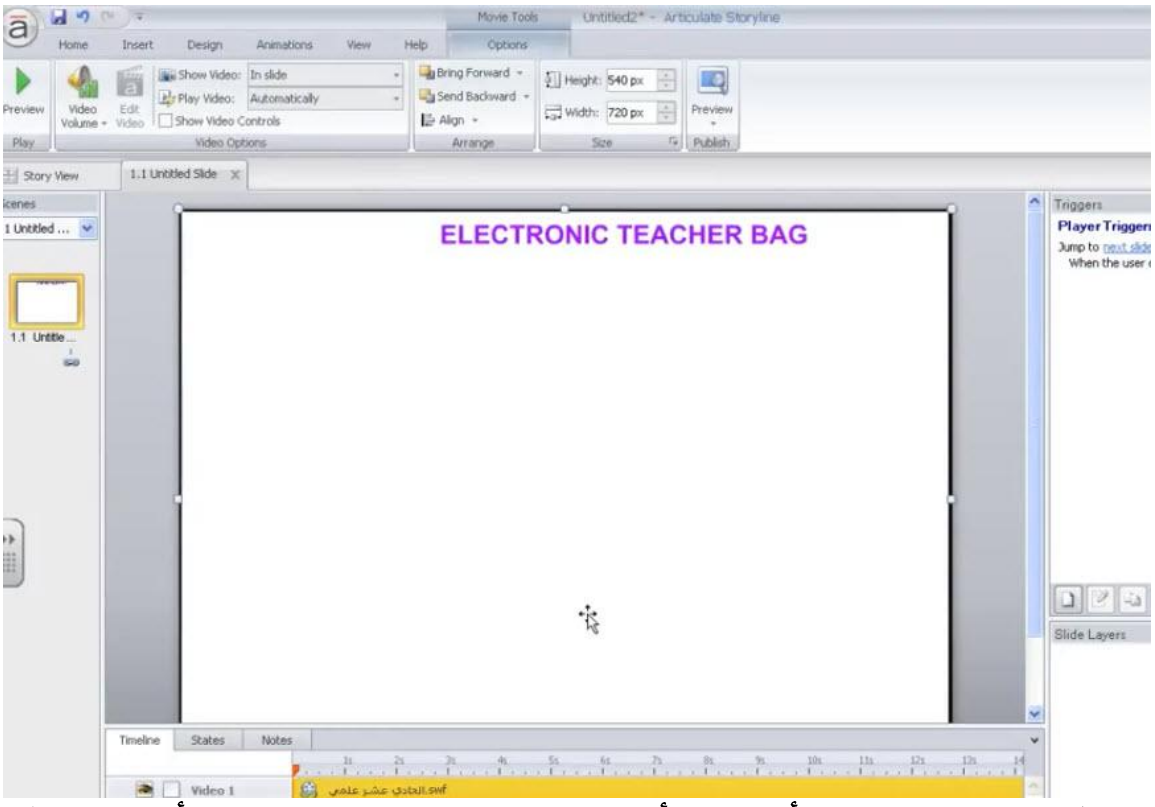
إذن لدينا ملف فلاش تفاعلي نقوم بإضافته من خلال **Insert---------->Flash**



ستظهر نافذة حوار لاختيار الملف من جهاز



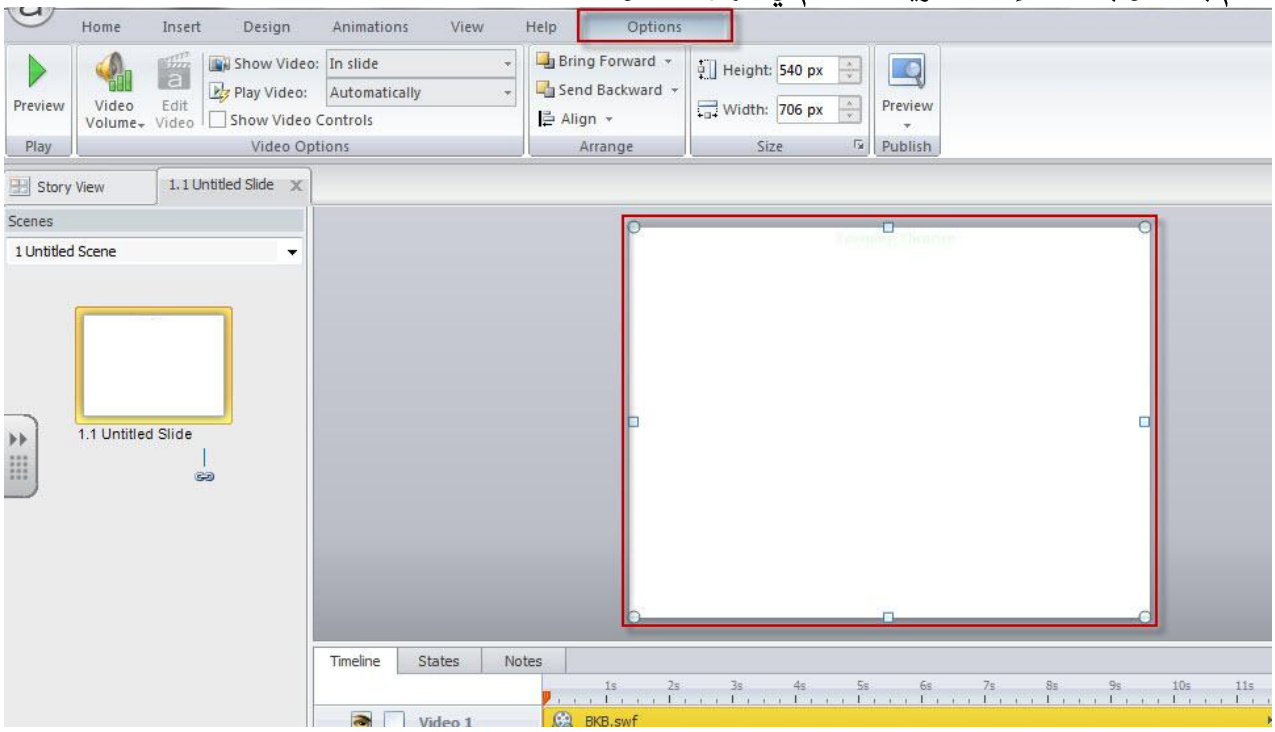
- بعد اختيار الملف سيظهر على الشريحة وكذلك على شريط الزمن.



في حال عدم ظهور الفلاش على الشريحة أنقر بالزر الأيمن للماوس واختر Set Poster Frame من أجل اختيار إطار للفلاش.

ضبط خصائص الفلاش

- أنقر بالماوس على الفلاش على الشريحة.
- نلاحظ فتح قائمة الخيارات Options وظهور شريط الأدوات والذي يشبه إلى حد كبير خيارات الفيديو حيث نستطيع التحكم بالفلاش باستثناء إضافة شريط التحكم في عرض الفلاش



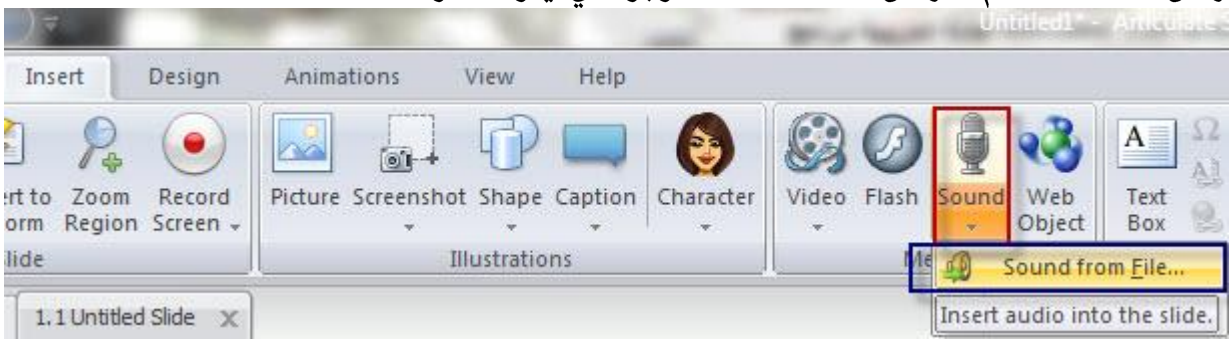
إضافة الصوت Adding Sound

يتيح البرنامج ثلاثة طرق لإضافة ملفات الصوت:

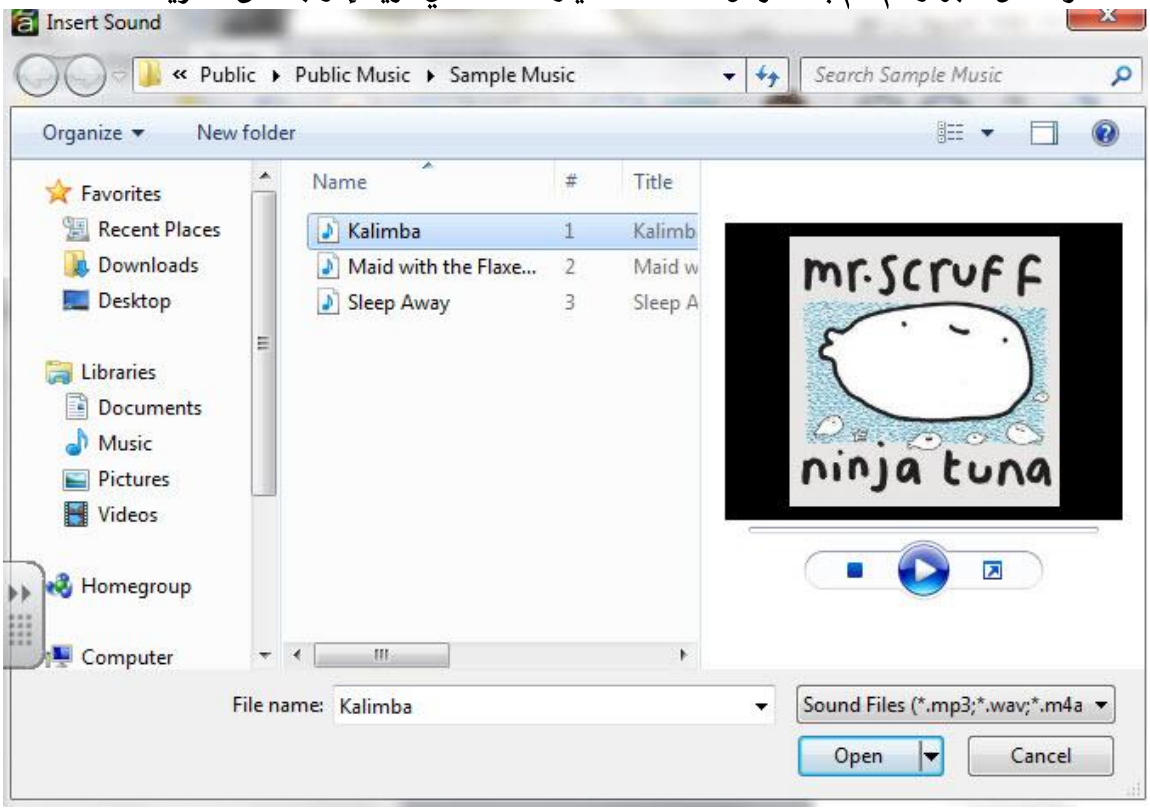
- إدراج ملف صوت من جهاز الحاسوب.
- تسجيل صوت بواسطة المايكروفون.
- استيراد شرائح من مصادر متنوعة مثل العروض التقديميه أو منتجات Articulate مثل : Presenter, Engage, Quizzmaker والتي تحوي ملفات صوتيه. وسيتم فيما يلي توضيح كل طريقة من هذه الطرق.

* إدراج ملف صوت من جهاز الحاسوب

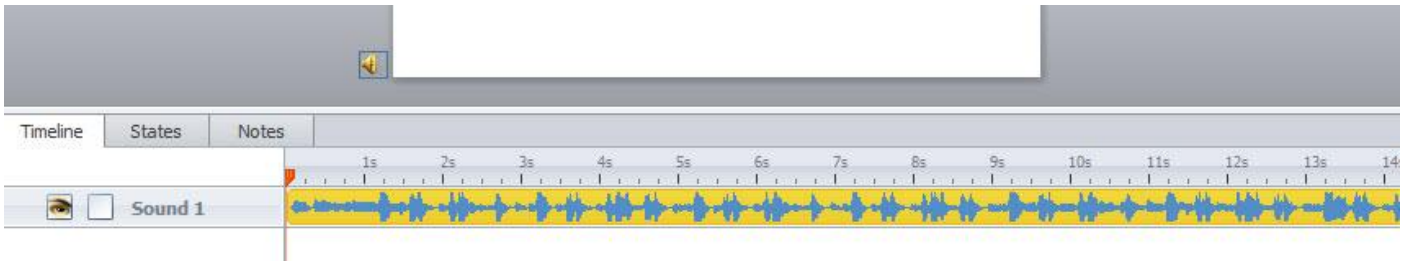
- أنقر على قائمة Insert ثم أنقر على القائمة المنسدلة الموجودة في أيقونة الصوت



- إختر ملف صوت من الجهاز ثم قم باستعراض الملفات لاختيار الملف الذي تريد إدراجه على الشريحة



سيتم إدراج ملف الصوت على شريط الزمن مع ظهور أيقونة سماعة خارج المنطقة المرئية من الشريحة

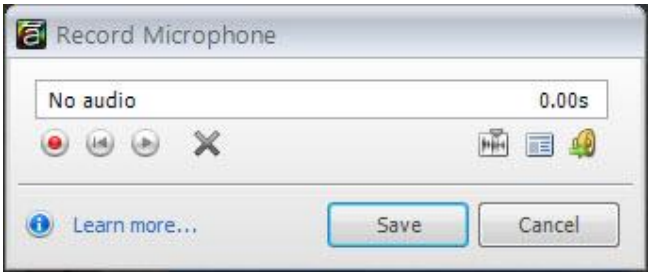


مع ملاحظة أن البرنامج يدعم مجموعة من امتدادات الصوت، منها:

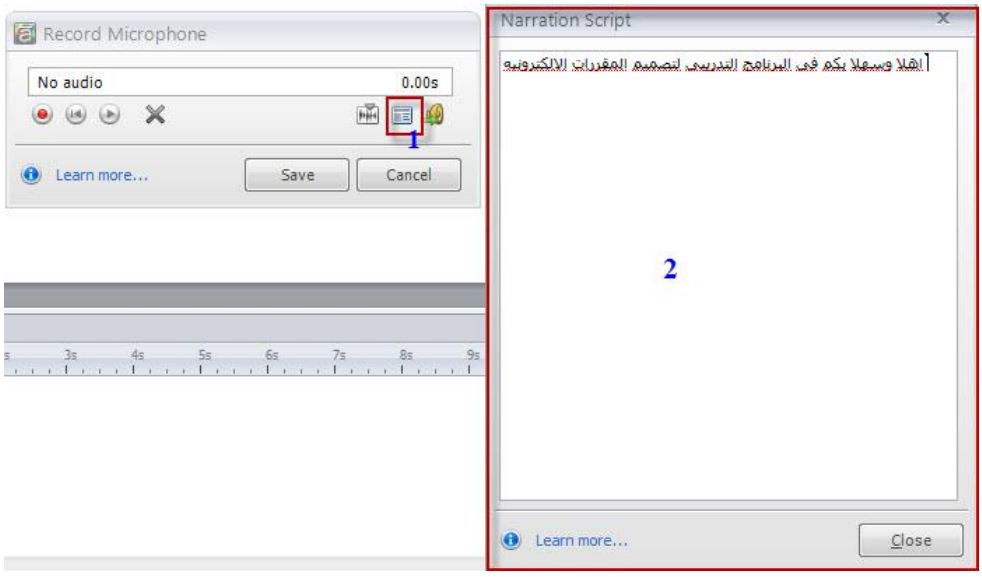
AAC, AIF, AIFF,MP3, WAV, M4A, OGG, WMA

* إدراج ملف الصوت من التسجيلRecord Microphone

- أنقر على قائمة Insert ثم إختر من القائمة المنسدلة للصوت Record Microphone حيث تظهر نافذة التسجيل وبها مجموعة من الخيارات

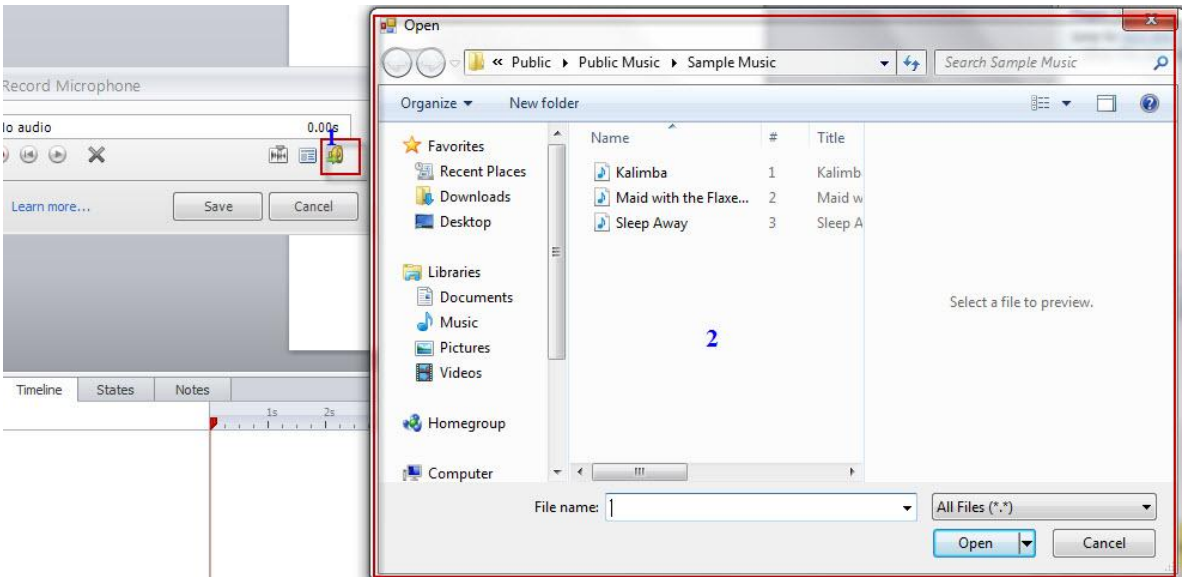


- قبل البدء بالتسجيل يفضل أن تقوم بكتابة السكريبت في المربع الخاص مما يسهل عليك تسجيل المعلومات بدقه، ولفتح مربع السكريبت ، أنقر على أيقونة سكريبت رقم 1 في الصورة التالية:



يمكنك أيضا لصق النص في المربع ومن ثم إغلاق مربع السكريبت

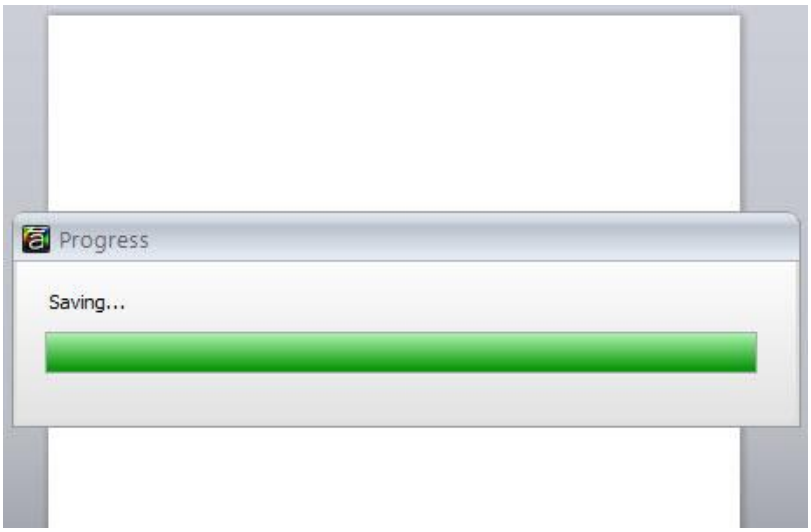
- من نافذة تسجيل الصوت يمكنك أيضا استيراد ملف صوتي من جهاز الحاسوب وذلك بالنقر على أيقونة Import



عندما تكون جاهزا للتسجيل أنقر على الزر الأحمر في نافذة التسجيل، تلاحظ الفترة الزمنية للتسجيل وكذلك يمكنك ايقاف التسجيل في اي وقت تشاء

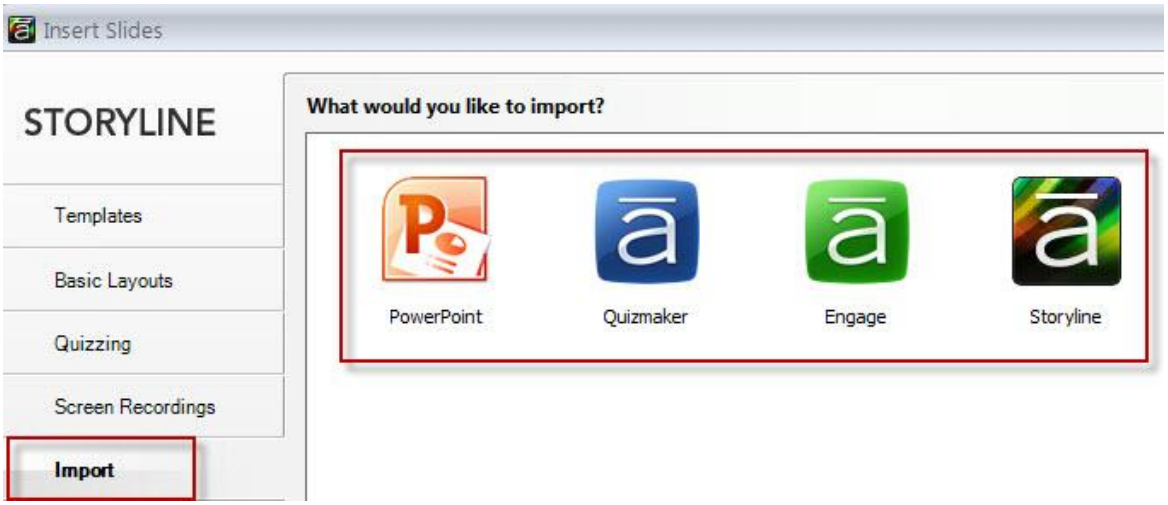
- بعد انتهاء التسجيل، يمكنك الاستماع إلى الصوت، وكذلك يمكنك حذف التسجيل، أنظر إلى الصورة التالية

لإدخال الملف إلى الشريحة أنقر على حفظ حيث نلاحظ شريط تقدم معالجة الملف لوضعه على الشريحة وفي شريط الزمن.



* استيراد الشرائح من مصادر مختلفة، لقد تطرقنا إلى هذا الموضوع عندما قمنا بتوضيح التعامل مع الشرائح وللتذكير فقط، لاستيراد شرائح من مصادر مختلفة:

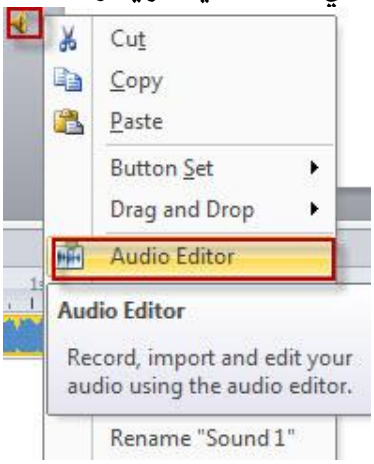
- أنقر على **Insert-------> New slide**



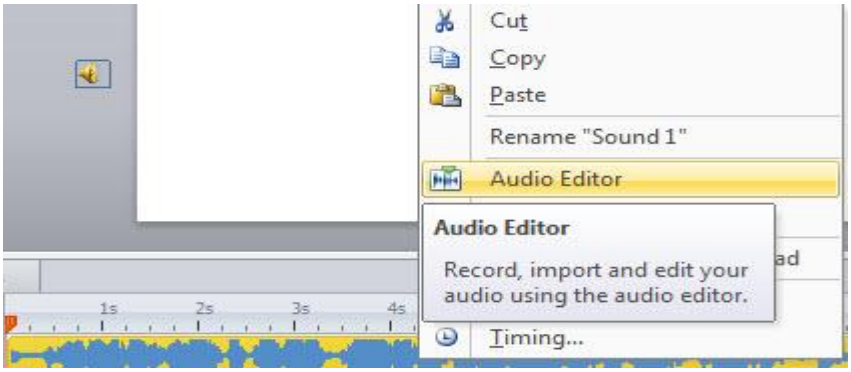
تحرير ملفات الصوت

تستطيع تحرير ملفات الصوت التي تم إضافتها إلى شرائح البرنامج في أي وقت تشاء وذلك باستخدام محرر الصوت المدمج في البرنامج، لتفعيل محرر الصوت توجد عدة طرق:

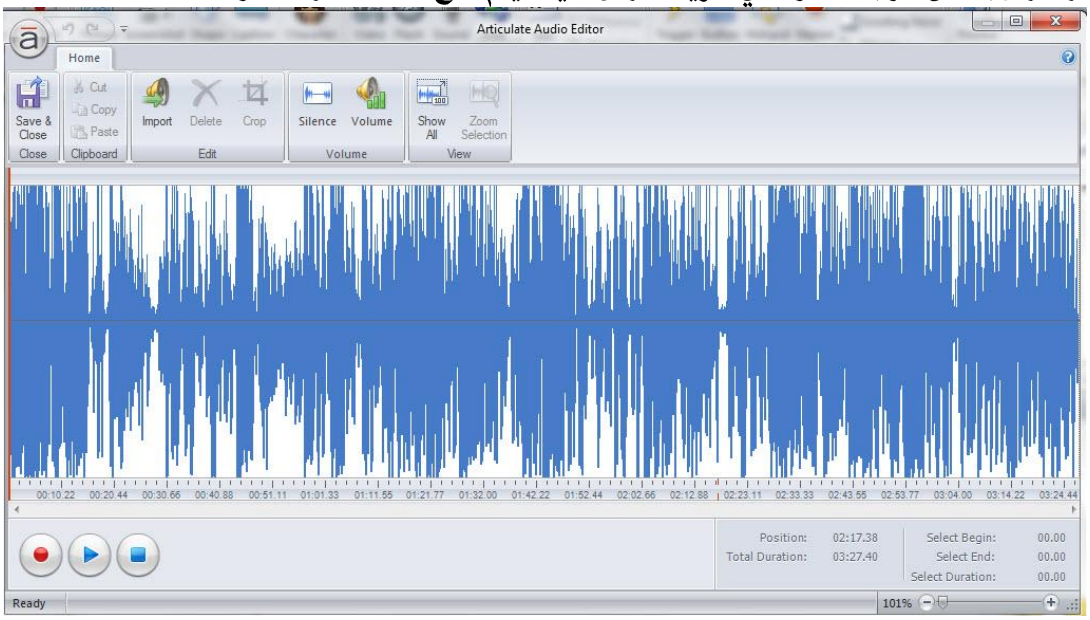
- أنقر بالزر الأيمن للماوس على صورة السماعة في المنطقة غير المرئية واختر **Audio Editor**



أو بالنقر بالزر الأيمن للماوس على شريط الزمن واختر Audio Editor



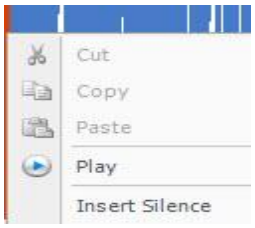
أو بالنقر نقرا مزدوجا على موجة الصوت في شريط الزمن حيث يتم فتح نافذة محرر الصوت



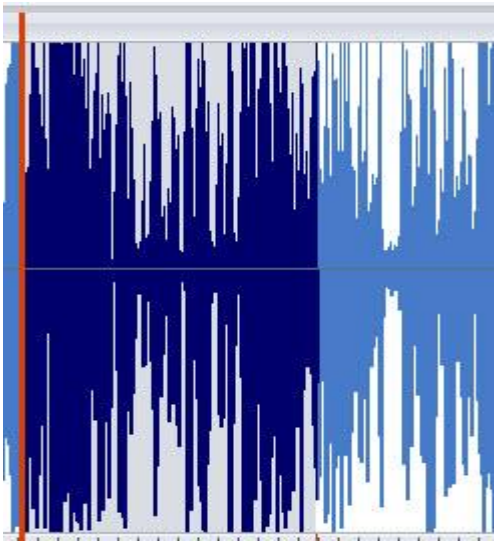
معاينة الصوت Previewing Sound

- تستطيع معاينة سماع الصوت وذلك من خلال أزرار تشغيل، وإيقاف مؤقت الموجودة في أسفل الشاشة

أو من خلال النقر بالزر الأيمن للماوس على موجه الصوت في الشريط الزمني واختيار تشغيل Play



للاستماع إلى جزء محدد من التسجيل، يمكنك من خلال تحريك الخط العمودي الأحمر لتحديد المنطقة



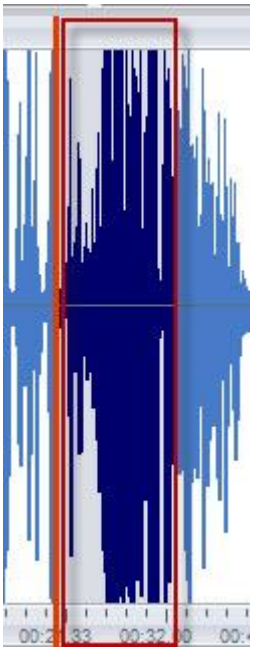
لاحظ أن المنطقة التي باللون الأزرق هي التي يتم الاستماع لها

إضافة ملف صوتي: ويتم بالتسجيل أو بالاستيراد من الجهاز

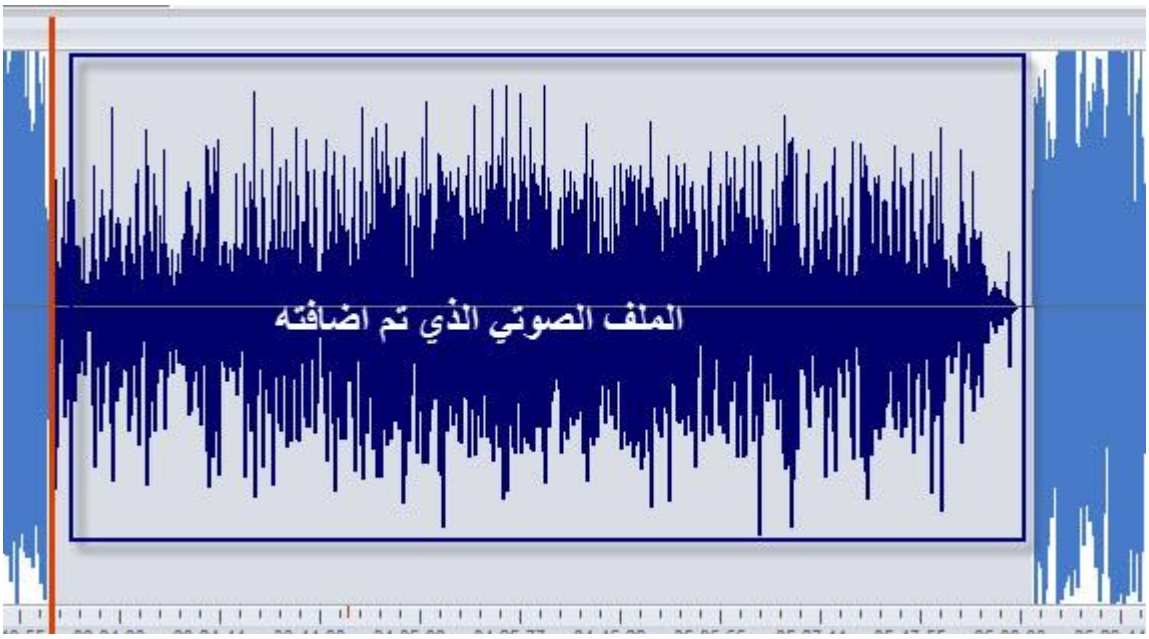
- حدد المنطقة المراد إضافة صوت جديد أو ملف صوت جديد لها، ثم أنقر على الزر الأحمر للتسجيل أو للاستيراد، وليكن مثلا إضافة ملف صوت جديد عند الثانية 20، اتبع الخطوات التالية:

- ضع الخط الأحمر عند تلك النقطة.

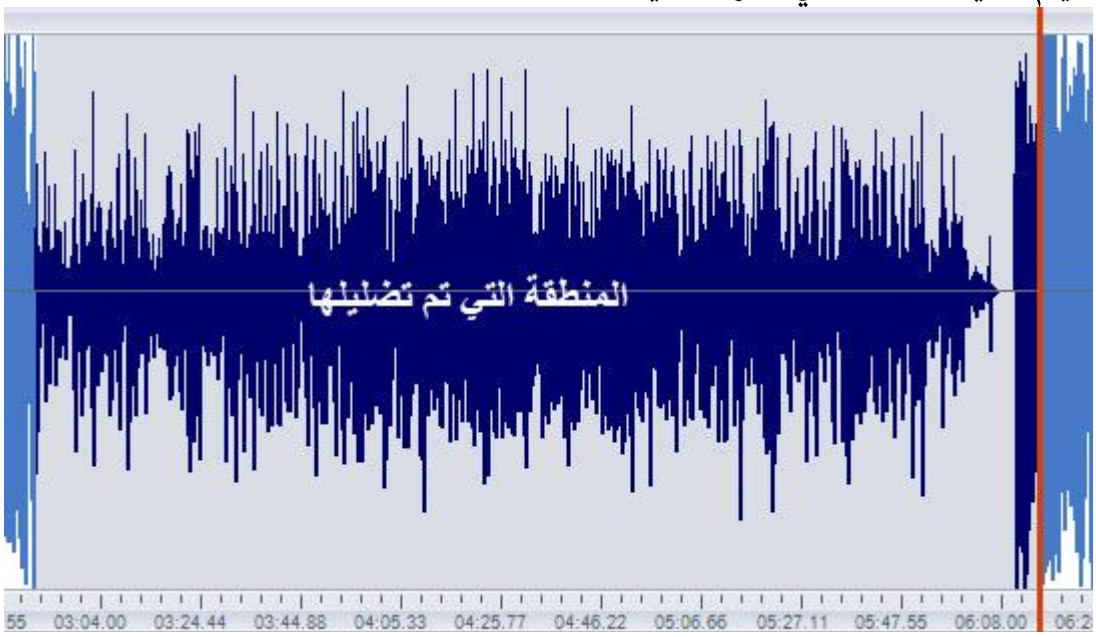
- أنقر على الزر الأحمر للتسجيل وبعد ذلك على زر save حيث تلاحظ إدراج الصوت الجديد كما يلي (المستطيل الأحمر)



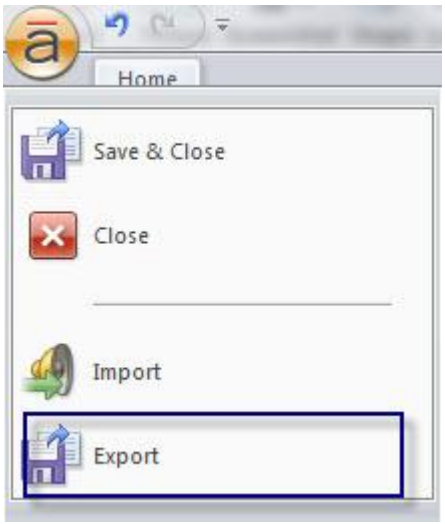
لاستيراد ملف صوت من الجهاز نتبع الخطوات التي تم شرحها سابقا ولكن لإضافة الملف في مكان محدد على شريط الزمن، حدد تلك النقطة ولتكن عند الدقيقة 2:50



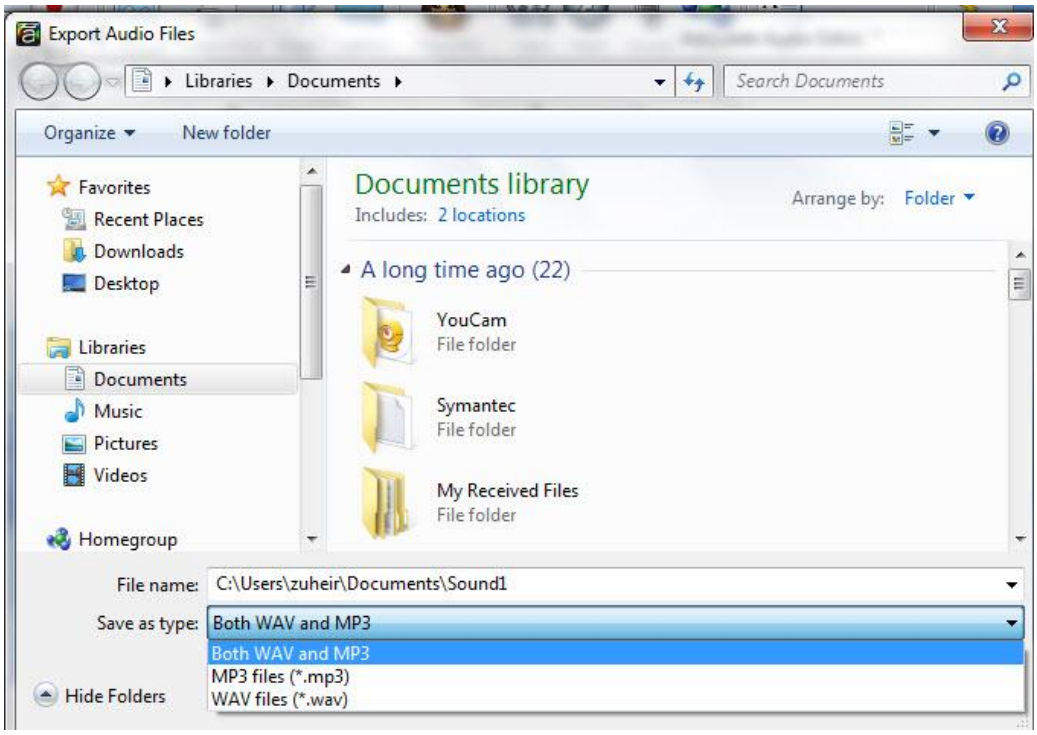
بنفس الخطوات نستطيع استبدال جزء من الملف وذلك بتحديد المنطقة وذلك بسحب الخط الأحمر بالماوس إلى اليسار أو اليمين حيث يتم تضليل المنطقة كما في الصورة التالية:



نستطيع نسخ، لصق، وقص المنطقة المحددة من خلال استخدام أيقونات التحرير: نسخ، لصق، وقص.
بالإضافة إلى ذلك يمكننا عمل تصدير للملف للاحتفاظ به واستخدامه لاحقا وذلك بالنقر على زر **Articulate** في شاشة محرر الصوت واختيار **Export**

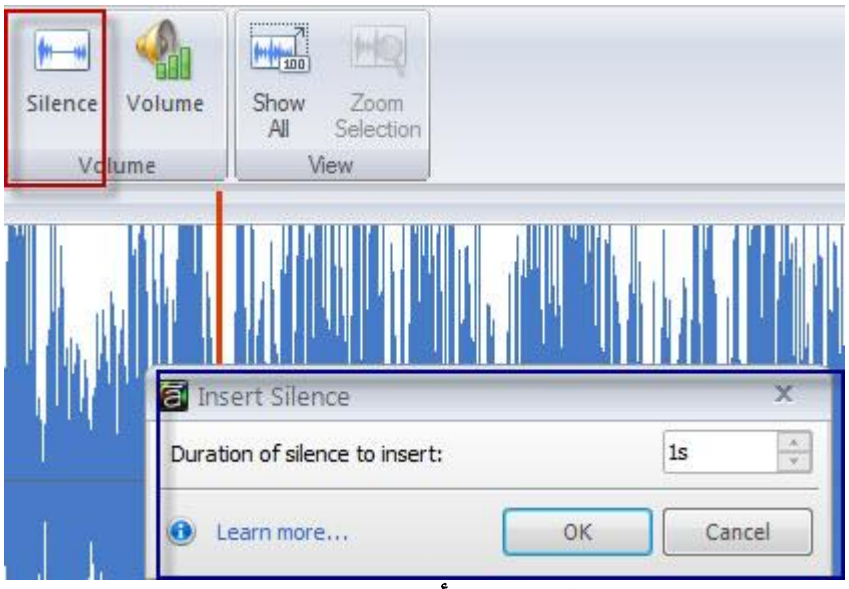


فتظهر نافذة لتخزين الملف والصيغ المرغوبة

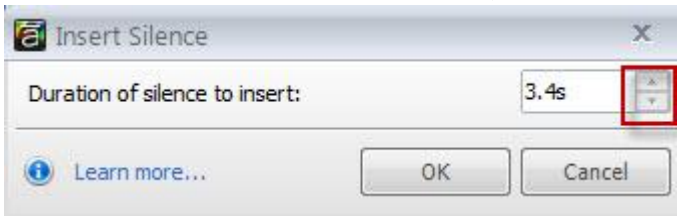


من خيارات تحرير الصوت نستطيع إضافة الصمت **Silence** للملف وذلك من أجل تعزيز الصياغة وذلك كما يلي:

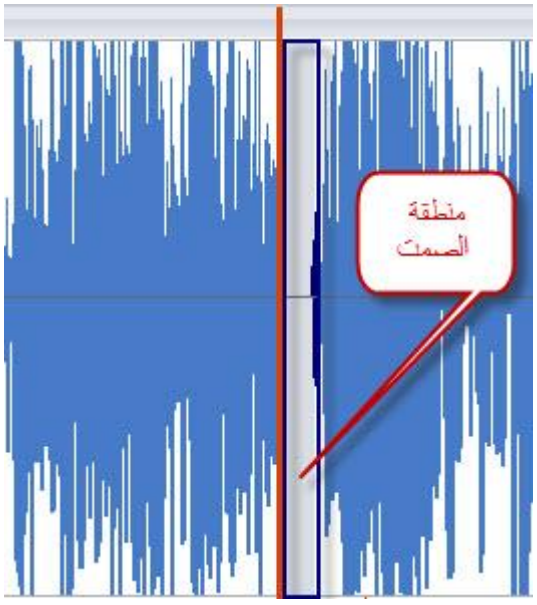
- حدد المنطقة المراد إدخال الصمت لها وذلك بوضع المؤشر الأحمر في المكان المحدد.
- أنقر على أيقونة **Silence** في شريط الأدوات حيث تلاحظ ظهور مربع حوار لتحديد الفترة الزمنية للصمت



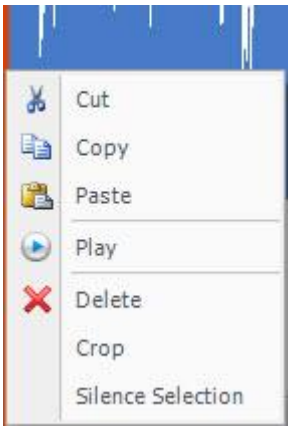
- أنقر على الأسهم الصغيرة لتحديد الفترة الزمنية بعد ذلك أنقر على موافق



سوف تلاحظ منطقة فارغة من موجات الصوت



كذلك يمكنك إضافة منطقة الصمت بالنقر بالزر الأيمن للماوس على المنطقة المراد إضافة الصمت إليها



لحفظ التغييرات والعودة إلى الشريحة الرئيسة أنقر على Save & Close

ملاحظة

للمشاهدة عن قرب كيفية تحرير ملفات الصوت أنقر على الرابط التالي علما بأن هذا الملف من قناة اليوتيوب الخاصة بشرح برنامج Articulate

http://youtu.be/GTuaYVFfS0w

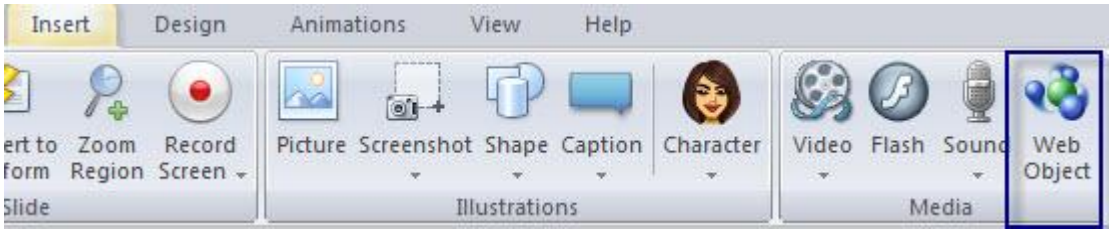
استخدام أدوات الصوت: أدوات الصوت المستخدمة في هذه المهمة هي نفس الأدوات المستخدمة في تحرير الصوت للمزيد من التفاصيل أنقر على الرابط التالي لمشاهدة الفيديو:
http://youtu.be/-XojWNyVfU0

إدراج كائن ويب Web Object

يمنح البرنامج طريقة نوعية في الاستفادة من الموارد المتوفرة على شبكة الإنترنت لدمجها في المقرر الإلكتروني سواء كانت تلك الموارد منشورة على شبكة الأنترنت أو من خلال توفر تلك العناصر على جهاز الحاسوب. إدراج كائنات الويب في المقرر تعتبر وسيلة قوية لتعزيز المقررات الإلكترونية سواء كانت تلك العناصر تطبيقات على الإنترنت، العاب تعليمية، أفلام فيديو أو مواد إثرائية أخرى.

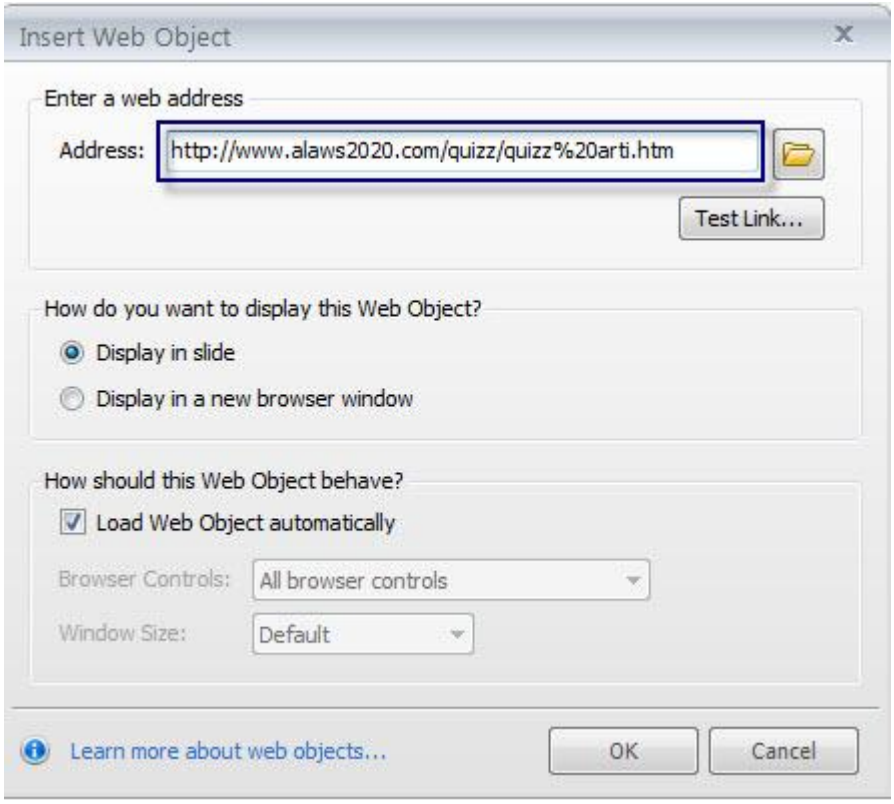
لإضافة كائن ويب:

- أنقر على قائمة Insert--------> Web Object

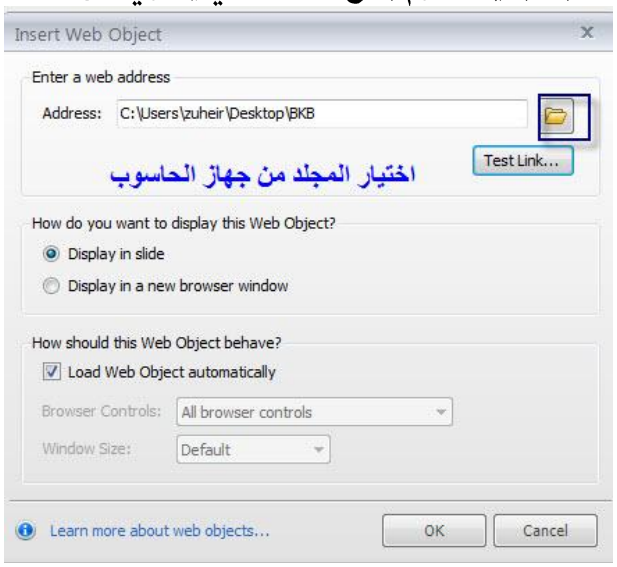


توجد طريقتين لإضافة كائن ويب:

1- من خلال موقع انترنت بحيث يتم إدخال الرابط.

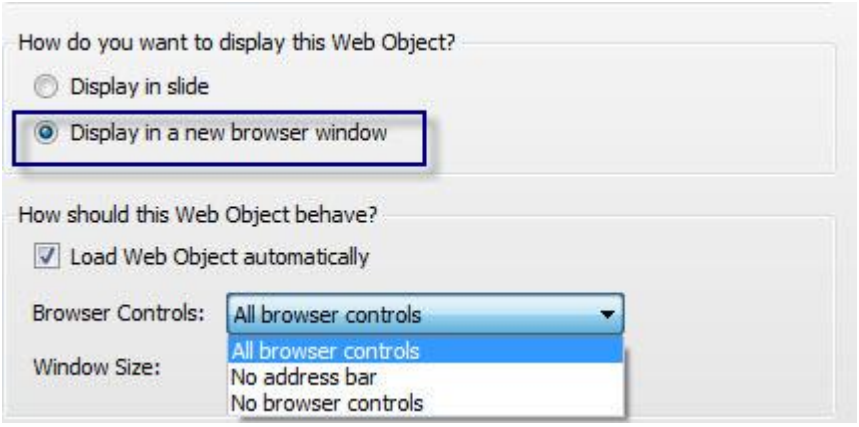


2-اختيار من جهاز الحاسوب الخاص بك بحيث تقوم بفتح المجلد الذي يحتوي على ملف Index.htm

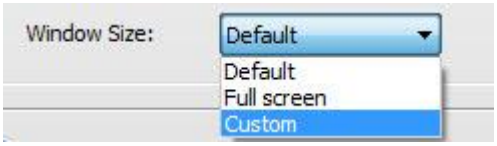


للتأكد من دقة الرابط أنقر على أيقونة فحص الرابط Text Linkالموجودة أسفل العنوان.

لتحديد طريقة عرض الكائن، اختر أحد الخيارين: عرض داخل الشريحة أو في نافذة جديدة وذلك بالنقر على الدائرة الموجودة أمام كل خيار.



- أنقر تحميل الكائن تلقائيا وذلك إذا أردت أن يتم التحميل دون أي تفاعل مع المستخدمين، وإذا أردت أن يتم التحميل فقط عندما ينقر المستخدم إلخ تحديد المربع من خلال النقر بالماوس عليه مرة أخرى.
- عند اختيار العرض في نافذة جديدة سيتم تفعيل مجموعة من الخيارات:
* تفعيل التحكم في المستعرض حيث توجد ثلاث خيارات
* تفعيل التحكم في حجم النافذة



إذا اخترت مخصص سيتم تفعيل تحديد العرض والطول كما يلي

بعد ذلك أنقر على موافق

في حال عدم اختيار التحميل التلقائي، يفضل أن تقوم بوضع صورة ذات علاقة بمحتوى كائن الويب من أجل أن يعرف المستخدمون محتويات الكائن.

نشاط 8: إنشاء مشروع بسيط من ملفات الميديا

قبل البدء بتنفيذ المشروع/ نرجو منك العمل على تجهيز المواد التالية التي ستقوم باستخدامها في تصميم المشروع(يمكنك تغيير مواضيع المواد المطلوبة حسب تخصصك أو حسب المقرر الذي تريد تصميمه)

- ملف من اليوتيوب حول جسم الإنسان.
- تسجيل صوتك حول أجهزة جسم الإنسان.
- ملفات فلاش حول تتعلق بجسم الإنسان
- صفحة إنترنت حول جسم الإنسان.

خطوات العمل

- أضف مجموعة شرائح: 4 شرائح .
- أضف الكائنات المذكورة أعلاه على أن يتم إدراج كائن واحد في كل شريحة.
- استخدم المهارات التي تعلمتها في التعامل مع الميديا.
- إحفظ المشروع باسم body.story.

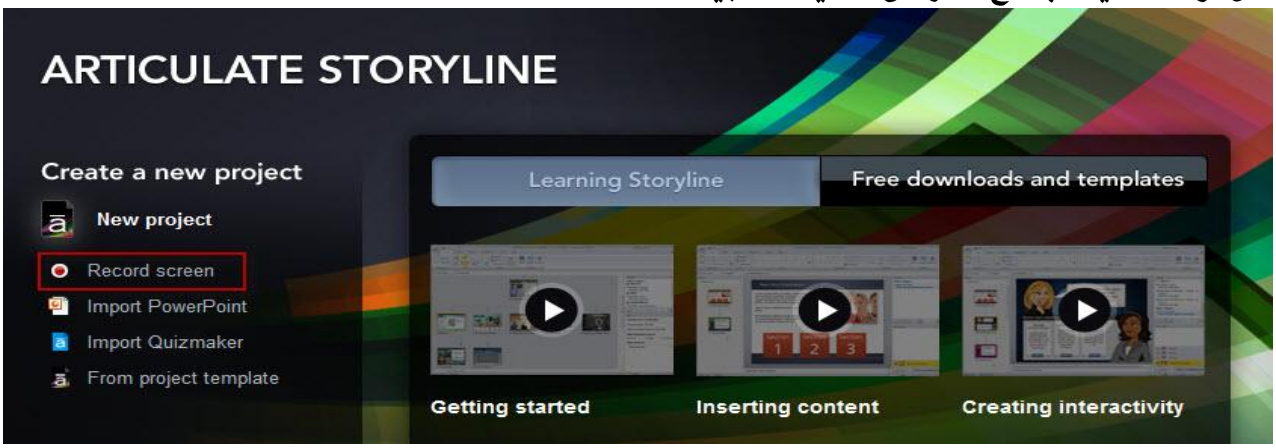
إدراج تسجيلات الشاشة Adding Screen Records

خطوات تسجيل الشاشة

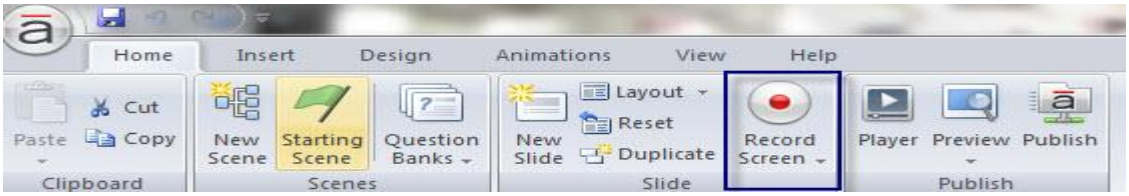
الخطوة الأولى: تشغيل التسجيل

يمكن تشغيله بثلاثة طرق:

1- من لوحة تشغيل البرنامج، أنقر على تشغيل التسجيل Record Screen:



2- من شاشة عرض السيناريو يمكنك تشغيله

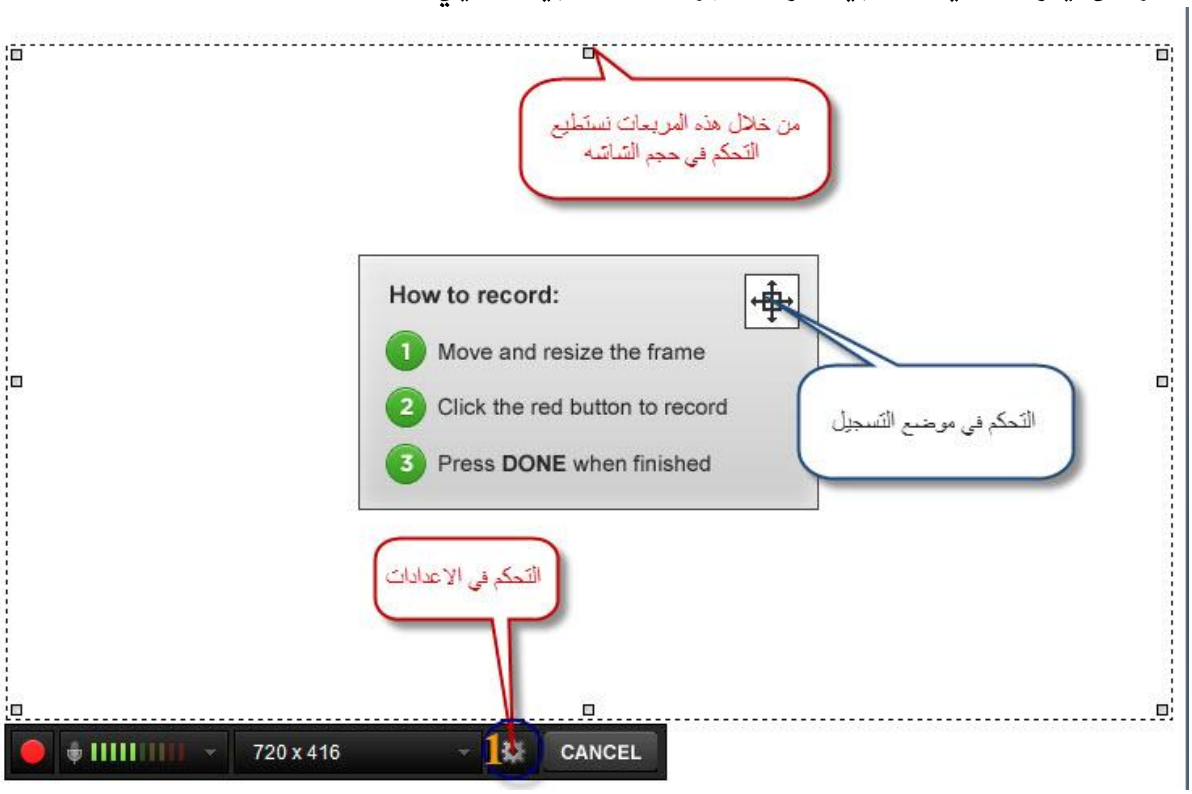


3-من قائمة Insert -------Record Screen

4-عندما نقوم بإضافة شريحة جديدة بالطرق العادية، وعند ظهور صندوق الحوار لإضافة الشريحة أنقر على Screen Recordings

الخطوة الثانية: تحديد خيارات التسجيل

عند النقر على أيقونة تشغيل التسجيل سوف تظهر شاشة التسجيل كما يلي:



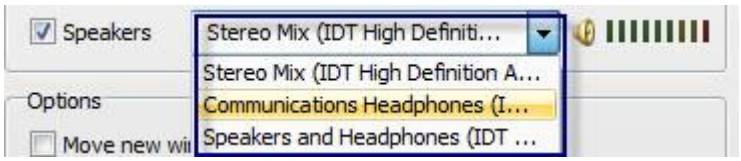
- أنقر على الأيقونة المسننة رقم (1) في الصورة العليا، ستظهر الصورة التالية:

الاختصارات Shortcuts: استخدم الحقول التالية لتعيين اختصارات لوحة المفاتيح لاستخدامها في إيقاف أو استئناف التسجيل. لتعديل الحقول ضع مؤشر الماوس في الحقل المراد تغييره ثم اكتب الأمر الجديد وهكذا.

تسجيل الصوت Sound Recording:

الميكروفون Microphone: إذا كنت ترغب في تسجيل الصوت من ميكروفون أثناء التسجيل، حدد خانة الاختيار الميكروفون بالماوس. ثم استخدم القائمة المنسدلة لتحديد الميكروفون الذي تريد استخدامه للتسجيل.

مكبرات الصوت Speakers: حدد خانة السماعات إذا كنت ترغب استخدام مكبرات الصوت ثم من القائمة المنسدلة حدد الجهاز المطلوب.



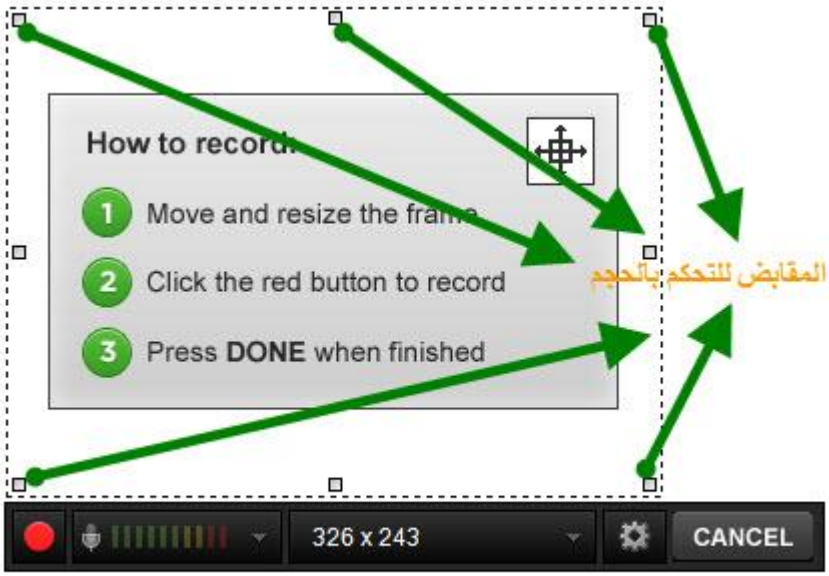
خياراتOptions:

تحرك النافذة في منطقة تسجيل: إذا كنت ستقوم بتسجيل محاكاة للبرامج أو برنامج يتضمن العديد من النوافذ ، يفضل أن تضع إشارة في المربع لاختياره لتتمكن من التقاط جميع النوافذ بدقة.

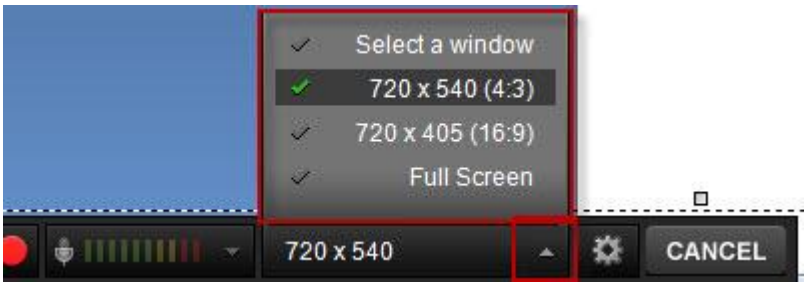
رمز النظام: إذا رغبت بظهور شعار Articulate Storyline على التسجيل الذي تقوم به اختر المربع، و إذا كنت لا ترغب برؤية الرمز قم بإلغاء تحديد الخانة، بعد ذلك أنقر على موافق.

التحكم في الحجم وموضع نافذة التسجيل

لتغيير حجم نافذة التسجيل، ستجد على المستطيل المتقطع مجموعة من المربعات الصغيرة والتي تسمى المقابض حيث يمكنك تصغير أو تكبير المنطقة بسحب تلك الخطوط إلى الداخل أو الخارج



يمكنك أيضا تحديد حجم النافذة من خلال شريط التسجيل أنقر على السهم الموجود أمام أبعاد النافذة واختر القياس المناسب



لتغيير مكان نافذة التسجيل أنقر عليها بالماوس في الوسط ثم حركها للمنطقة التي تريدها
-لاختيار مايكروفون التسجيل، أنقر على القائمة المنسدلة الموجودة أمام الزر الأحمر وإختر المايكروفون المناسب ويمكنك أيضا استخدام بدون صوت من خلال النقر على **No Audio**

الخطوة الثالثة: التسجيل

- أنقر على الزر الأحمر –بدء التسجيل -

– أنقر على Pause - لإيقاف التسجيل

ولاعتماد التسجيل أنقر على أيقونة **Done** ولحذف التسجيل أنقر على أيقونة الحذف في شريط التسجيل

الخطوة الرابعة: إدخال التسجيل إلى الشريحة

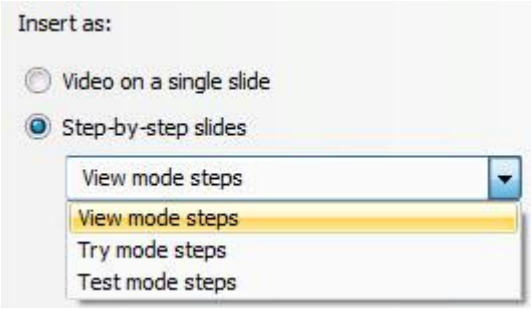
بعد النقر على أيقونة Done سيظهر شريط يشير إلى تقدم معالجة التسجيل

ستظهر شاشة جديدة حيث نستطيع تغيير الإسم واختيار طريقة إدخال التسجيل إلى الشريحة.

لاحظ من الصورة السابقة وجود أكثر من خيار لإدخال التسجيل إلى الشريحة حيث توجد الخيارات التالية:

* فيديو في شريحة واحدة.
* خطوة -خطوة في عدة شرائح متتالية ويوجد لها ثلاثة خيارات.
* إدخال التسجيل بجميع الخيارات

فيما يلي توضيحا لكل طريقة من هذه الطرق وبيان الفرق بينها وأهميته للمحتوى الإلكتروني.



اختيار طريقة إدخال التسجيل إلى الشرائح يعتمد على الغرض من التسجيل هل تريد أن يكون تفاعلي؟ هل تريد أن يكون مجرد عملية عرض؟ هل تريد أن يكون محاكاة لبرنامج ما؟

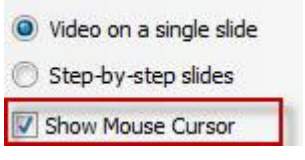
الإجابة على أي من الأسئلة السابقة يحدد طريقة إدخال التسجيل.

ملاحظة: يمكنك ادخال التسجيل على الشرائح باستخدام خيار واحد أو أكثر أو حتى كل الخيارات.

إدخال التسجيل: فيديو على شريحة واحدة Video on Single Slide

في حال أردت أن يكون التسجيل فقط لتوضيح حدوث عمل ما دون أي تفاعل من قبل المستخدم سوف نستخدم هذا الخيار، فبعد تحديد هذا الخيار يجب تحديد كل من:

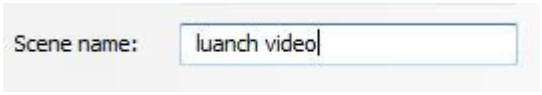
- هل نريد ظهور حركة الماوس للمستخدم اذا كانت الإجابة نعم، اختر الخيار Show mouse cursor واذا كانت لا إلغ



التحديد وذلك بالنقر على المربع الصغير.

كذلك يجب عليك تحديد أين سيتم إدراج التسجيل هل في المشهد الحالي أم مشهد جديد؟ تلقائيا: يتم إدراج التسجيل في مشهد جديد، لتحديد المكان أنقر على القائمة المنسدلة الموجودة أمام **Insert slide**

كذلك يمكنك إعادة تسمية المشهد **Scene**



بعد ذلك أنقر على **Insert**

ليتم إدراج الفيديو على الشريحة

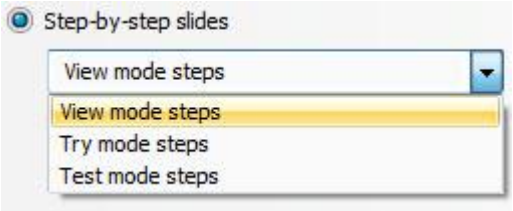
سوف نعود لاحقا لتوضيح كيفية تحرير الفيديو بعد الأنتهاء من توضيح الخيارات الأخرى لادخال التسجيل

شرائح خطوة - خطوة Step- by- step Slides

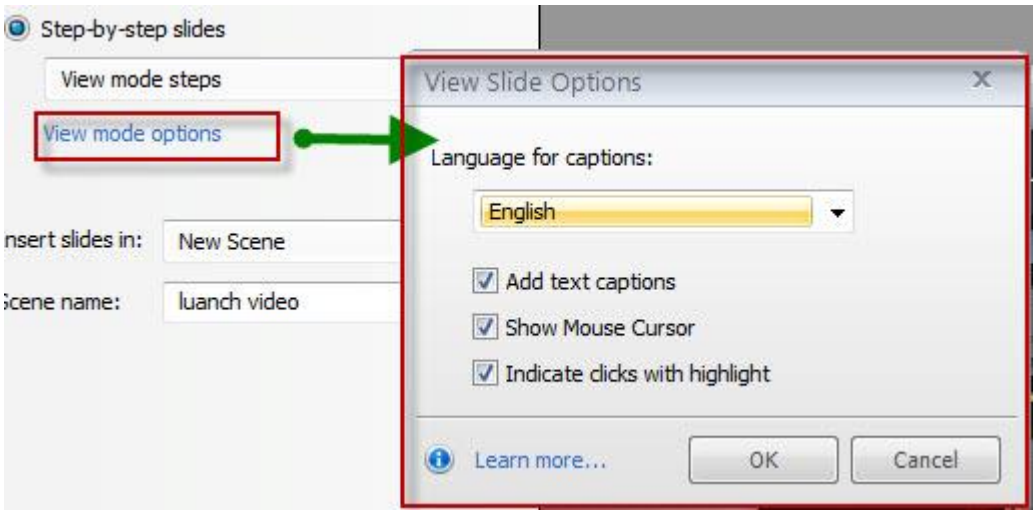
ملاحظة: عند إدخال التسجيل شرائح خطوة بخطوة، لن يتم استخدام الصوت الذي تم تسجيله مع تسجيل حركات الشاشة، سيتم فقط عرض الخطوات خطوة خطوة على الشرائح. ولكن يكون الصوت متاحا للاستفادة منه لاحقا إذا أردت إدراج التسجيل كفيديو على الشريحة.

عند اختيار طريقة ادخال التسجيل كخطوة -خطوة يجب تحديد طريقة العرض، لتبدأ بأول خيار:

- طريقة عرض الخطوات View Mode steps



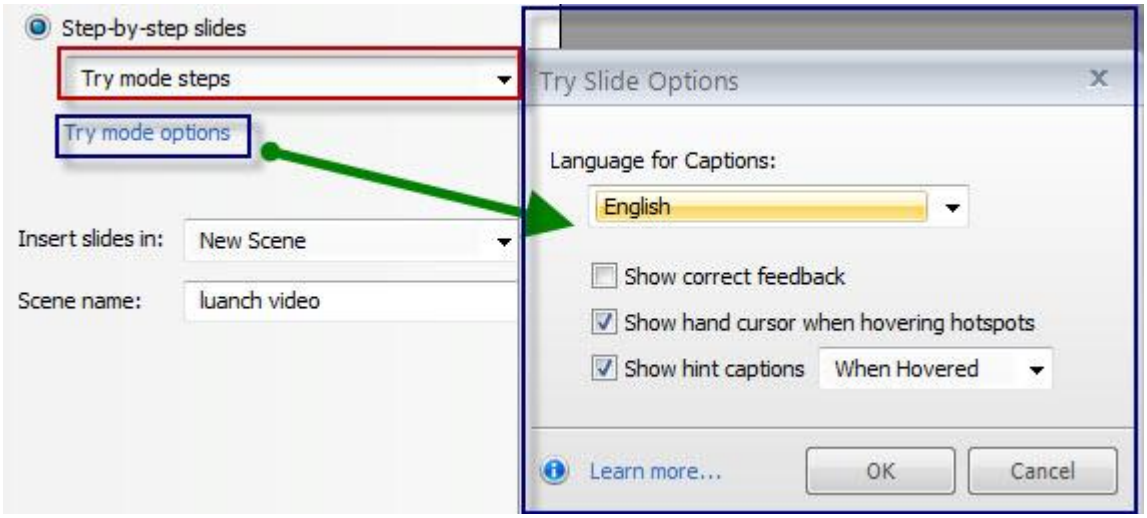
تسمح هذه الطريقة بإدراج تسجيل الشاشة كدليل للمستخدمين لتوضيح كيفية حدوث عمل ما وهي ليست تفاعلية لا تتطلب أي تفاعل مع المستخدمين وهي شبيهة بالفيديو ولكن دون صوت. عند تحديد هذه الطريقة يجب تحديد خيارات الطريقة وذلك بالنقر على **view mode options**



-تحديد اللغة: أنقر على القائمة المنسدلة لاختيار اللغة التي ستظهر على التعليق.
- إذا كنت تفضل عدم إدراج تعليق، قم بإلغاء تحديد خانة الاختيار: إضافة تعليق النص.
- إذا كنت تفضل عدم عرض مؤشر الفأرة في شاشة التسجيل، قم بإلغاء تحديد خانة الاختيار : إظهار مؤشر الفأرة.
- إذا كنت تفضل عدم تسليط الضوء على نقرات الماوس في شاشة تسجيل، قم بإلغاء تحديد خانة الاختيار: الإشارة إلى النقرات مع تسليط الضوء. يقصد بتسليط الضوء: مجرد مستطيل شبه شفافة، يساعد على توجيه انتباه المستخدم إلى منطقة معينة من الشاشة سيتم النقر عليها.
أنقر على زر موافق عند الانتهاء من تعديل الخيارات.

* طريقة تجربة الخطوات Try mode steps

يسمح البرنامج بإدخال التسجيل إلى الشاشة كأداة لتقييم المستخدم ولكن بدون علامات حيث يستطيع المستخدم اختبار معلوماته ومهاراته في برنامج ما. عند اختيار هذه الطريقة لا تنسى من تحديد خيارات العرض كما في الصورة التالية:



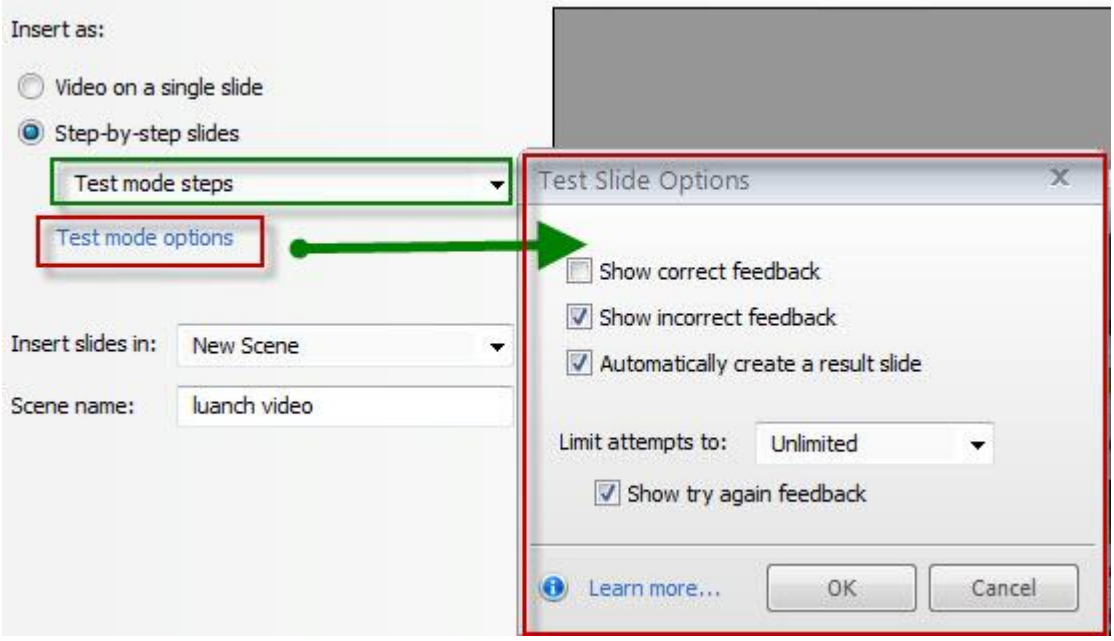
-تحديد اللغة: أنقر على القائمة المنسدلة لاختيار اللغة التي ستظهر على التعليق.
- إذا كنت ترغب في تضمين التغذية الراجعة للإجابات الصحيحة، حدد خانة الاختيار: إظهار التغذية الراجعة للإجابات الصحيحة.

- إذا كنت ترغب في إظهار مؤشر اليد عند التحريك فوق المناطق الساخنة Hotspots، حدد خانة الاختيار بالنقر عليها، وفي حال لا ترغب قم بإلغاء إشارة (صح) من المربع.
- إذا كنت لا تريد عرض التسميات التوضيحية، قم بإلغاء تحديد خانة الاختيار مشاهدة التلميح. يمكنك استخدم القائمة المنسدلة المقابلة لتحديد متى يجب أن تظهر التسميات: عندما يقوم المستخدم بتحريك الماوس على النقاط الساخنة، أو دائما.

أنقر على زر موافق عند الانتهاء من تعديل الخيارات الخاصة بك.

* طريقة اختبار الخطوات Test Mode steps

تسمح هذه الطريقة بإدراج التسجيل على الشرائح كاختبار تفاعلي، أنقر على الخيارات لتحديدها



- إذا كنت ترغب في تضمين التغذية الراجعة للإجابات الصحيحة، حدد خانة الاختيار: إظهار التغذية الراجعة.
- إذا كنت تفضل عدم عرض التغذية الراجعة للإجابات الخاطئة، قم بإلغاء تحديد خانة الاختيار إظهار التغذية الراجعة للإجابات الخاطئة.
- يمكنك السماح للبرنامج بإنشاء شريحة لعرض نتيجة الاختبار تلقائيا عن طريق تحديد خانة الاختياري إنشاء شريحة النتيجة تلقائيا، أو يمكنك إلغاء تحديد خانة الاختيار هذه إذا كنت ترغب في إضافة شريحة النتيجة مخصصة لاحقا.
- تحديد عدد المحاولات من خلال فتح القائمة المنسدلة واختيار العدد من 1 - 10
- يمكنك عرض التغذية الراجعة في حال سمحت بتكرار المحاولة

أنقر على زر موافق عند الانتهاء من تعديل الخيارات الخاصة بك .

بعد تحديد طريقة عرض التسجيل يتطلب منك أيضا تحديد مكان إدراج التسجيل هل سيكون في مشهد جديد ام المشهد الحالي؟ وإذا كان مشهد جديد غيّر اسم المشهد ثم أنقر على زر Insert

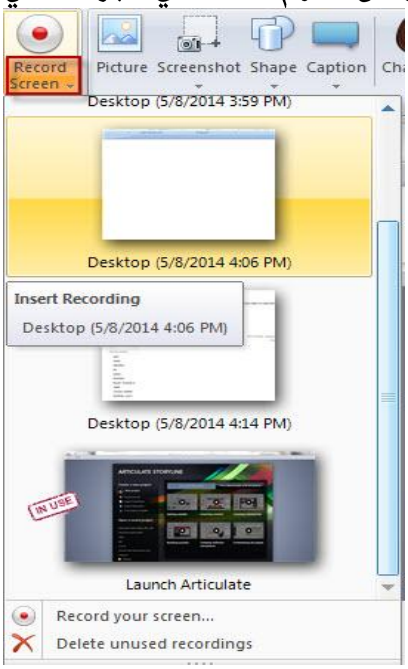
ملاحظه هامه:

بعد إدراج تسجيل الشاشة خطوة -خطوة، يمكنك تحرير التسجيل وذلك كإضافة وتحرير وحذف الشرائح، ويمكنك تعديل التسميات التوضيحية، والنقاط الساخنة، حقول إدخال البيانات، وطبقات التغذية الراجعة، وحركات الماوس التي يتم أنشاؤها تلقائيا وذلك من خلال محرر Action Fine Tuning سيتم شرحه لاحقا

إدراج تسجيلات مسبقة إلى الشرائح

يحتفظ البرنامج بتسجيلات الشاشة بأكملها ويسمح بإعادة استخدامها أكثر من مرة مما يوفر الوقت والجهد. فعلى سبيل المثال، لإدراج تسجيل الشاشة كدليل وتقييم لا نحتاج إلى اعادة تسجيل حيث يمكننا فقط إدراج نفس تسجيل الشاشة أكثر مره من خلال استخدام الخيارات المختلفة.

أسرع طريقة لإضافة تسجيل الشاشة، النقر على السهم المنسدل في الجزء السفلي من زر تسجيل الشاشة

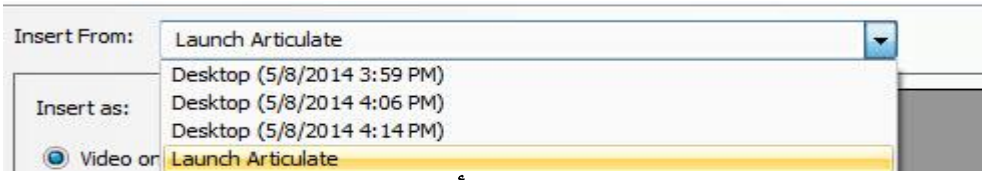


بعد ذلك حدد كيفية استخدام هذا التسجيل: فيديو- خطوة - خطوة وتحديد الخيارات

طرق أخرى يمكن استخدامها في إدراج تسجيل الشاشة:

-إنتقل إلى القائمة الرئيسية في الصفحة الرئيسية **Home** وأنقر فوق شريحة جديدة **New Slide**،أو من خلال قائمة **Insert** --**New slide**

- من صندوق الحوار لإدراج شريحة، أنقر على تسجيلات الشاشة **Screen Recordings**



- بعد اختيار التسجيل، حدد كيف تريد عرضه على الشريحة ثم أنقر إدخال **Insert**
- اختر مكان إدراج التسجيل داخل المشهد الحالي أو مشهد جديد.
- أعد تسمية التسجيل

بعد ذلك أنقر على إدراج

ملاحظة:

إذا كنت ترغب في إدراج تسجيل شاشة من مشاريع مختلفة، قم بالخطوات التالية:

* تصدير الفيلم من المصدر إلى الامتداد MP4 ومن ثم اعمل استيراد إلى الشرائح. باستخدام هذه الطريقة سيكون بالإمكان إدراجه فقط على شكل ملف فيديو على الشريحة ولا يمكنك إدراجه على شكل خطوة - خطوة على الشرائح.

* استيراد كامل المشروع حيث يسمح بسحب تسجيل الشاشة بأكملها ولكن يمكننا استيراده كفيديو أو كخطوة -خطوة على الشرائح.

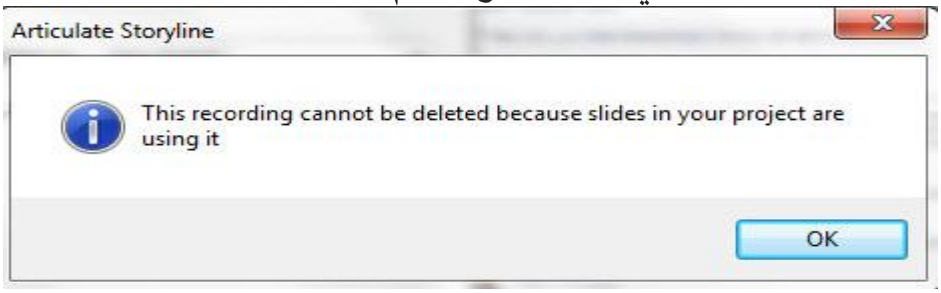
حذف تسجيلات الشاشة Deleting Screen Records

يمكنك حذف تسجيلات الشاشة في أي وقت وبسرعة وخاصة الملفات التي لم يتم استخدامها في المشروع، للقيام بذلك:

- أنقر على القائمة المنسدلة الموجودة على أيقونة Record

كذلك يمكنك أيضا حذف التسجيلات من مربع حوار إضافة الشريحة عند النقر على Screen Recordings، أنقر على Delete Recordings

في حال كانت احدى التسجيلات مستخدمه في إحدى الشرائح لن يتم حذفه وسوف تظهر الرسالة التالية:



تحرير تسجيلات الشاشة Editing Screen Recordings

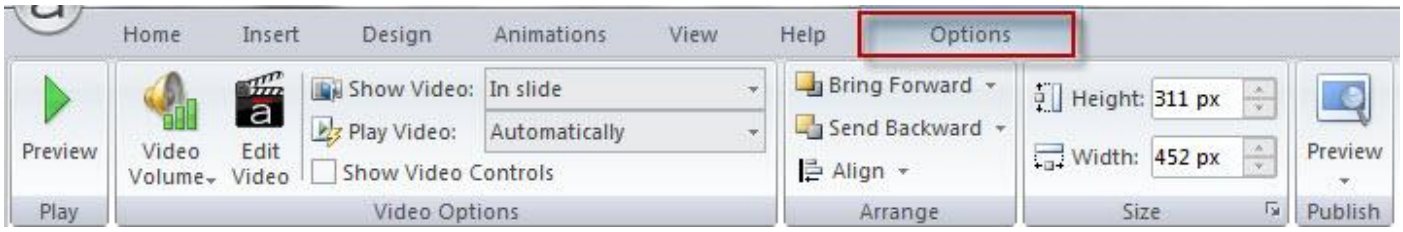
بعد تسجيل الشاشة وإدراجها على الشرائح، يمكنك العودة إليها والعمل على تحريرها بطرق مختلفة حسب طريقة إدراجها على الشرائح.

فيديو على الشريحة Video on a slide

عند إدراج تسجيل الشاشة كفيديو على شريحة واحدة، يمكنك تحرير الفيديو باتباع الخطوات التي تستخدمها عندما نقوم بتحرير الفيديو بشكل عام. على سبيل المثال تستطيع التحكم في كيفية تشغيله: تلقائيا، عند النقر على زر، أو من خلال المشغلات Triggers وكذلك التحكم في حجم الصوت.

للقيام بتحرير الفيديو:

- أنقر نقرا مزدوجا على الفيديو على الشريحة أو على شريط الزمن حيث يتم تفعيل قائمة الخيارات Options



كذلك يمكنك استخدام نافذة محرر الفيديو **Video Editor** والذي تم شرحه سابقا

للمزيد عن كيفية تحرير تسجيل الشاشة--- أنظر شرح تحرير الفيديو في موضوع التعامل مع الميديا

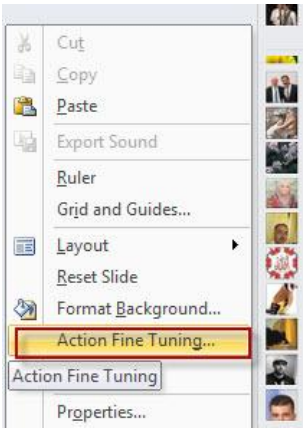
تحرير خطوة -خطوة على الشرائح step- by- step on slides

بعد القيام بإدراج التسجيل على الشاشة كخطوة - خطوة، يمكنك تحرير الفيديو وذلك بإضافة وحذف الشرائح والتعديل عليها وكذلك يمكنك التعديل على التلميحات **Captions** والمناطق الساخنة **Hotspots**، وحركات الماوس، وقد تم سابقا بتوضيح كيفية تحرير التلميحات **Captions**.

يمكنك أيضا إضافة مزيد من الكائنات على كل شريحة في طريقة العرض خطوة- خطوة. إذا أردت إخفاء جزء من الشريحة وخاصة فيما يتعلق بالمعلومات الشخصية عندك أو إخفاء اعلان ما، يمكنك تغطية ذلك الجزء بصورة أو شكل ما لونه يطابق لون الخلفية مع ملاحظة استخدام نفس الشكل واللون لتغطية هذا الحزء إذا كان مكررا في الشرائح الأخرى.

من الأمور التي تستطيع التحكم فيها أيضا، هي التعديل أو التغيير على إطارات البداية والنهاية لكل شريحة وهي مفيدة عندما نريد تحرير شريحة حدث بها خطأ أثناء التسجيل، وللقيام بذلك:

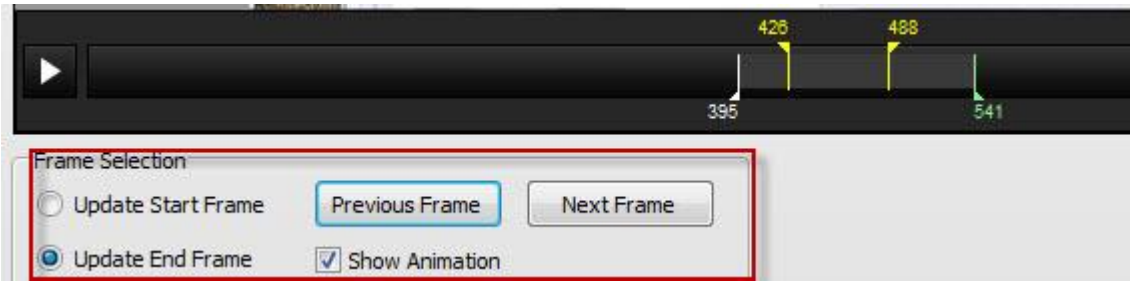
- أنتقل إلى الشريحة التي تريد التعديل عليها.
- أنقر بالزر الأيمن للماوس على أي منطقة منها حيث ستظهر القائمة المنسدلة التالية، إختر منها **Action Fine Tunning**



حيث سيظهر الشريط التالي أسفل الشريحة ومنه تستطيع ضبط إطارات النهاية والبداية وهي أسرع طريقة للقيام بذلك

- أنقر بالماوس على الجهة التي تريد تغييرها حيث يتغير شكل الماوس إلى سهمين كما في الصورة التالية

- كما تلاحظ أن هذه الطريقة ليست دقيقة لضبط البداية والنهاية عند نقطة محدده، لضبط الإطارات بشكل أدق، استخدم خيارات اختيار الإطار الموجودة أسفل الشريحة حيث يتوفر خيارين: تحديث إطار البداية وتحديث إطار النهاية



- تستطيع استخدام زر **Play** لمعاينة العمل

إذا أردت التراجع عن تعديل إطارات النهاية والبداية/ أنقر على زر **Reset Original Timing**

وللموافقة على التعديل أنقر على موافق **Ok**

إذا أردت إجراء تغييرات على الشرائح الأخرى، استخدم القائمة المنسدلة الموجودة في أعلى النافذة حيث يمكنك اختيار الشريحة السابقة، التالية، أو من القائمة المنسدلة.

بعد الانتهاء من التعديلات المطلوبة أنقر على زر **OK** للعودة إلى الشريحة الرئيسية.

التعامل مع مؤشر الماوس

مؤشر الماوس هو كائن يمكننا استخدامه على أي شريحة لتصوير حركة وتأثير الماوس. يمكننا أيضا تضمين الصوت وعمل الزر الأيمن للماوس. يعتبر مؤشر الماوس وسيلة سهلة لتعزيز المقررات التي تشمل عروض من البرمجيات أو تطبيقات الويب. توجد طريقتين لإضافة مؤشر الماوس إلى الشرائح:

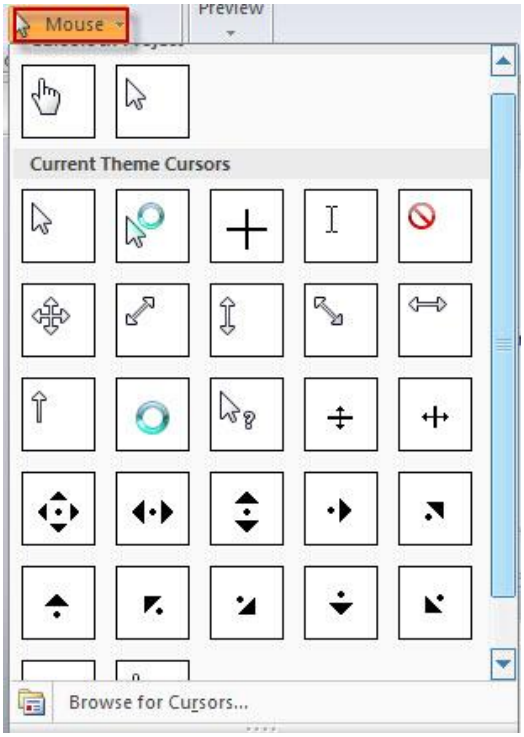
1-يدويا: من قائمة Insert ويتم استخدام هذه الطريقة عندما نقوم ببناء محاكاة لبرنامج ما من خلال أيقونة Screenshot
2-من خلال Screen Recording يتم إدخال مؤشر الماوس تلقائيا فعندما نقوم بإدراج تسجيل الشاشة سواء كان فيديو أو خطوة -خطوة سيتم إدراج المؤشر تلقائيا إلى الشرائح لتوضيح حركة الماوس.
يمكنك تحرير مؤشر الماوس في أي وقت تشاء سواء تم إدخال المؤشر تلقائيا بواسطة البرنامج عند القيام بتسجيل الشاشة أو يدويا، كذلك تستطيع غزالة الصوت أو تأثير الماوس. كل شريحة تحتوي على مؤشر ماوس واحد في الطبقة الرئيسية ولا يمكن إضافة أكثر من مؤشر .

إدراج المؤشر إلى الشرائح يدويا

البرنامج يضيف مؤشر الماوس على الشرائح تلقائيا عند إدراج تسجيل الشاشة، ولكن يمكننا أيضا إدراج المؤشر يدويا وذلك كما يلي:

- الذهاب إلى الشريحة المراد إدراج مؤشر الماوس اليها.
- فتح قائمة Insert-
- إختر زر الماوس

- أنقر على القائمة المنسدلة الموجودة عند أيقونة الماوس

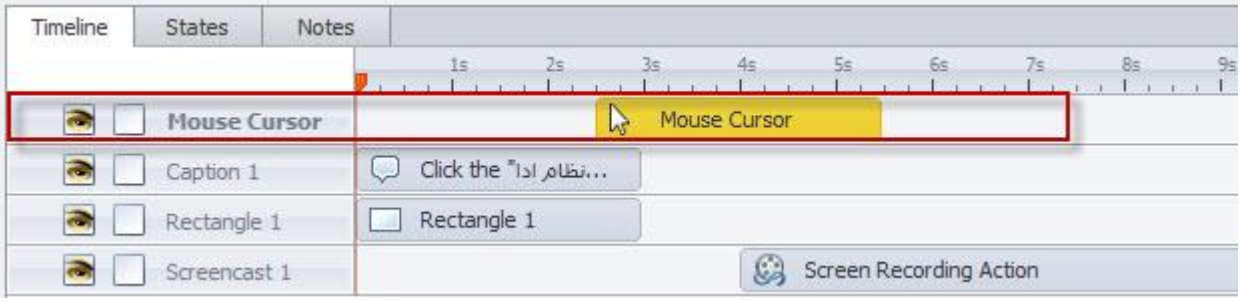


استبدال مؤشر الماوس

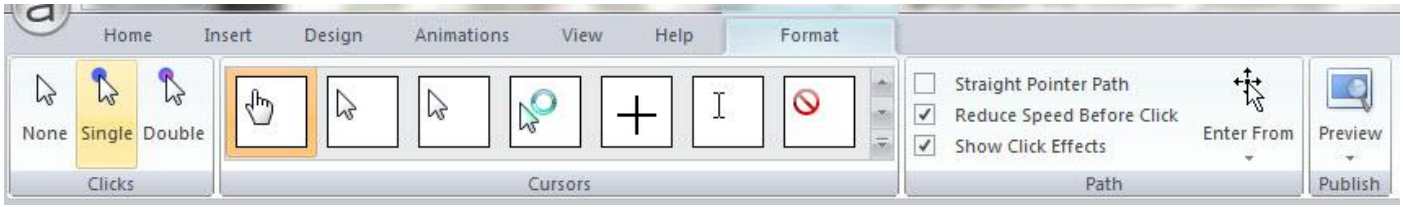
إذا أردت تغيير نمط المؤشر:

- إختر كائن مؤشر الماوس في الشريحة

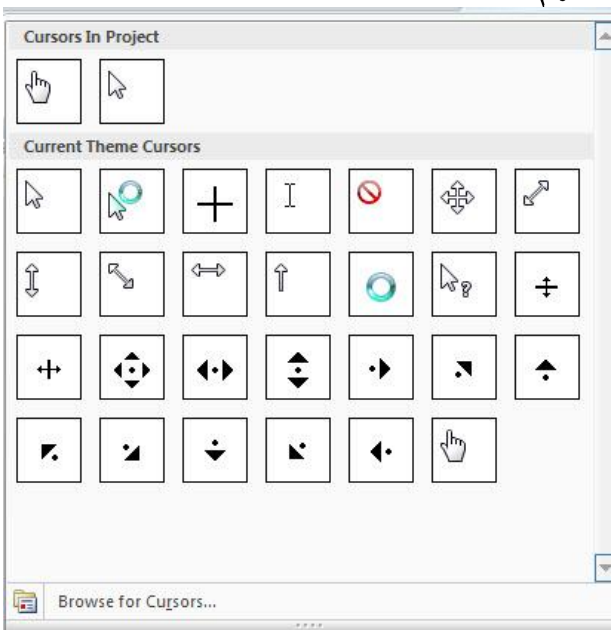
ملاحظة: إذا تعذر عليك مشاهدة الكائن أنقر على طبقة الماوس في شريط الزمن.



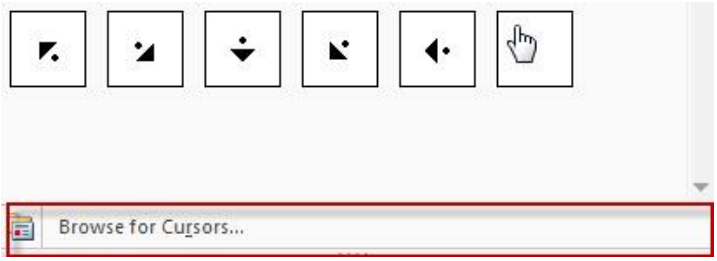
- أنقر نقرا مزدوجا على الكائن حيث سيفتح قائمة تنسيق وتحتوي على مجموعة من الايقونات التي نستخدمها في إعادة تنسيق المؤشر، إختر نمط المؤشر المطلوب



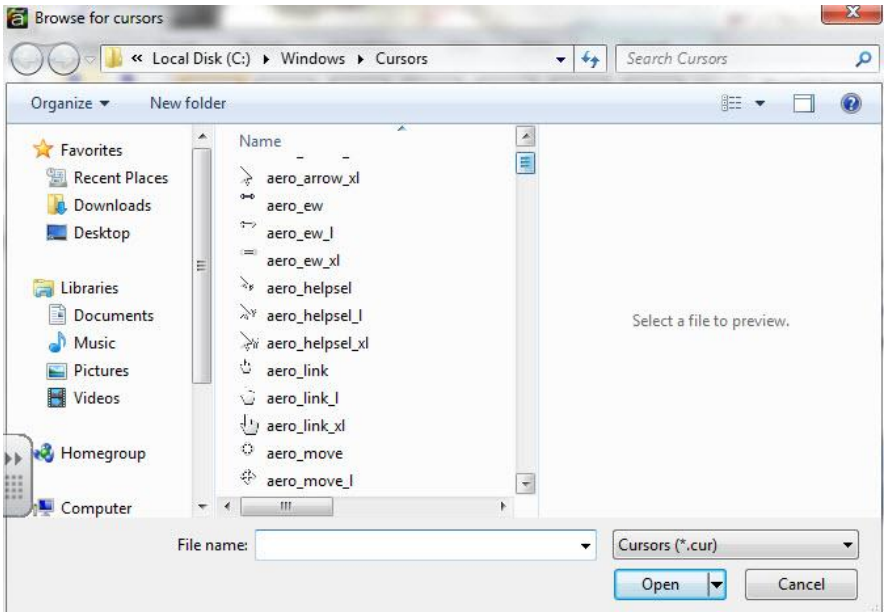
لتوسيع قائمة الخيارات أنقر فوق السهم



أو استعرض الأنماط وذلك بالنقر على Browse for Cursor



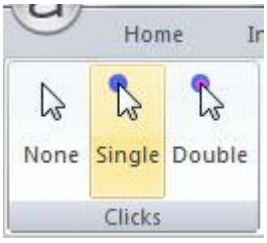
هذا يسمح لك أن تختار أي من المؤشرات الافتراضية المتاحة على نظام ويندوز



تغيير أو إزالة صوت النقر على الماوس

يصدر عن الماوس صوت نقرة أو نقرتين عند الوصول إلى نهاية المسار، يمكنك التحكم في الصوت بالحذف وذلك كما يلي:

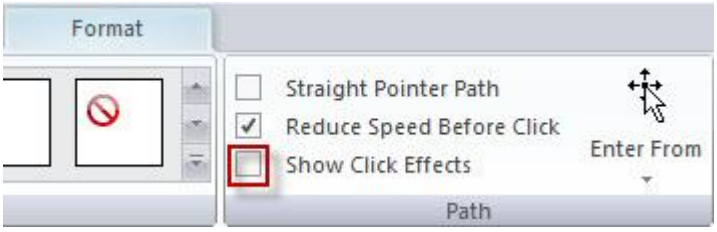
- إختر مؤشر الصوت على الشريحة.
- أنقر على قائمة التنسيق **Format**.
- إختر حسب ما تريد: بدون، نقره از نقرتين.



إيقاف المؤثرات البصرية للماوس Turning off the visual click effect

Articulate يتم إضافة تأثير الماوس على شكل دائرة صغيرة متحركه . إذا كنت افتراضيا، عند نشر المشروع في برنامج تريد تجاهل تأثير نقرة قم بما يلي:

- اختيار مؤشر الماوس على الشريحة
- أنقر فوق قائمة التنسيق،
- إلغاء تحديد المربع المجاور لمشاهدة اضغط الأثر.

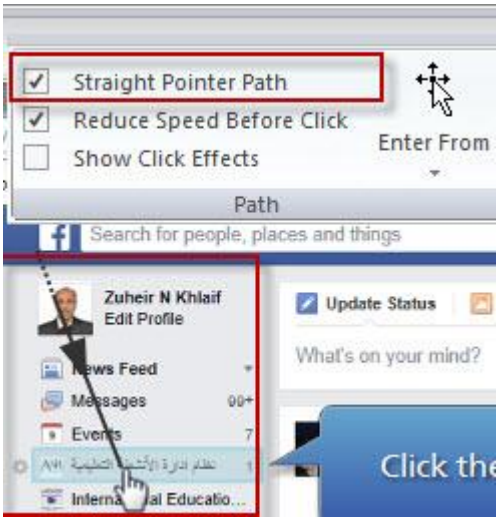


تغيير مسار الماوس Change Mouse's Path

عند النقر على مؤشر الماوس في الشريط الزمني سوف يظهر خط أسود في نهايته سهم يشير السهم إلى إتجاه حركة الماوس هذا يطلق عليه مسار الماوس

لتغيير المسار:

- إختر الماوس على الشريحة، أو في شريط الزمن.
- بمجرد تحديده، سترى إتجاه مسار الماوس على الشريحة ويمثلها خط أسود والسهم أنظر إلى الصورة العليا
- من قائمة التنسيق Format إختر المربع من أجل أن يكون المسار مستقيم، ستلاحظ أنه تم تغيير المسار إلى خط مستقيم تلقائيا كما في الصورة التالية

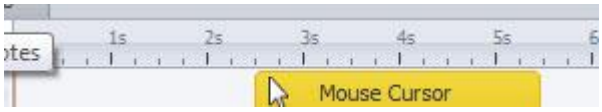


يمكنك أيضا التحكم بطريقة دخول السهم إلى الشريحة وذلك من خلال النقر على القائمة المنسدلة الدخول من

تغيير بداية حركة الماوس ، و سرعة الحركة، وسرعة قبل النقر

عندما تحتوي الشريحة على كائن مؤشر الماوس، يبقى الماوس مدة معينة من الزمن. من خلال شريط الزمن يمكننا تغيير بدء الحركة للماوس وكذلك الفترة الزمنية لاختفائه بالإضافة إلى ذلك يمكنك التحكم في سرعة الظهور والاختفاء ولتنفيذ ذلك:

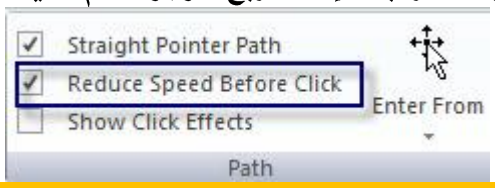
- على الشريط الزمني حدد الماوس



- ضع مؤشر الماوس على الجهة اليسرى للكائن حيث تلاحظ تغيير المؤشر ويصبح على شكل سهم برأسين
- اسحب الحد الأيسر من الكائن إلى نقطة ما على جدول زمني لتكون نقطة بداية الحركة.

وبنفس الطريقة تستطيع التحكم في نهاية الحركة اسحب إلى جهة اليمين

إذا كنت تريد أن يكون عمل الماوس قبل النقر ابطأ، إختر المربع الموجود أمام تقليل Reduce



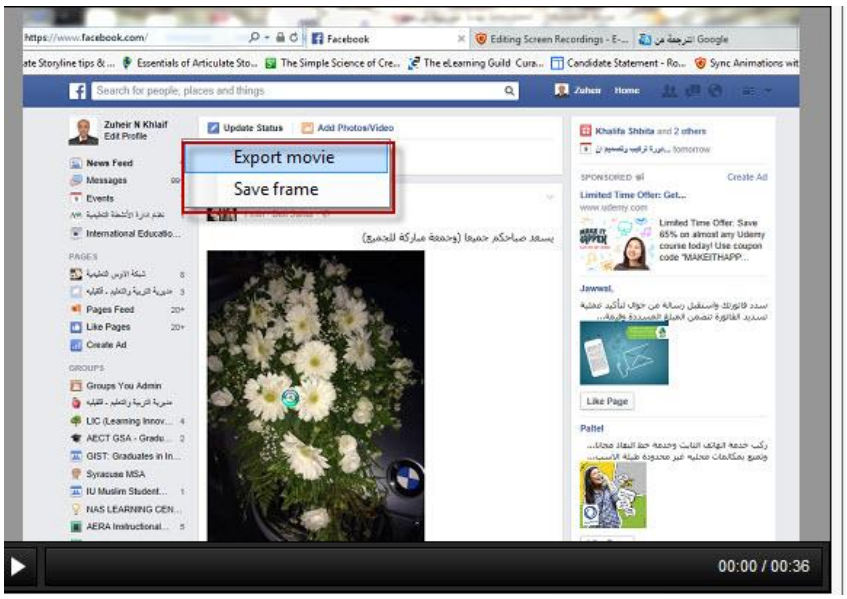
تصدير تسجيلات الشاشة Exporting Screen Recordings

يمكنك تصدير نسخة من تسجيلات الشاشة كأفلام فيديو بصيغة MP4، بالإضافة إلى حفظ الاطارات الفردية للشرائح مصور. نستفيد من هذه الطريقة في توفير الوقت والجهد لإعادة استخدام المحتوى مرة أخرى في مشاريع جديدة.

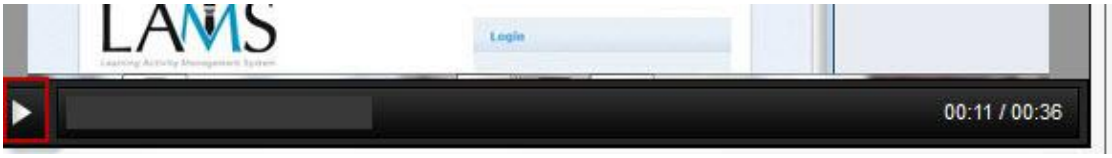
توجد طريقتين لتصدير تسجيلات الشاشة في البرنامج، وحيث أنهما مختلفتين، سوف يتم البحث في تفاصيل كل طريقة على حدة:

* استخدام مربع حوار إدخال الشرائح الجديدة

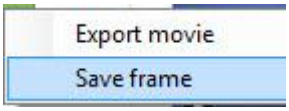
للوصول إلى مربع حوار إدراج شاشة جديدة لإدارة تسجيلات الشاشة أنقر على القائمة المنسدلة في الجزء السفلي من زر تسجيل الشاشة ثم حدد التسجيل المراد تصديره. عند فتح مربع الحوار حدد الفيلم المراد استيراده وأنقر بالزر الأيمن للماوس وإختر Export movie



لحفظ جزء من الفيديو كصورة PN، أنقر على زر Play لمعاينة الفيديو



- أنقر بالزر الأيمن للماوس على منطقة العرض واختر Save Frame

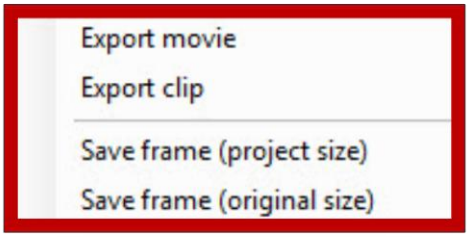


* طريقة Use the Action Fine Tuning editor

تسمح هذه الطريقة بتغيير إطار البداية والنهاية لكل شريحة في طريقة شرائح خطوة- خطوة من تسجيلات الشاشة. بالرغم من ذلك نستخدم المحرر في تصدير تسجيلات الشاشة مع وجود بعض الميزات الإضافية التي لا تتوفر في مربع حوار إدراج الشرائح والذي تم شرحه سابقا.

ميزه هذه الطريقة هي عند تصدير الفيلم ، يمكنك اختيار إما تسجيل كامل أو مقطع محدد. و عند حفظ إطار الفردية كصورة، يمكنك أن تختار إما لحفظه بنفس الحجم كما يظهر في المشروع أو نفس حجم التسجيل الأصلي. سيكون المحرر متاحا فقط لتسجيلات الشاشة التي يتم إدراجها في الشرائح خطوة - خطوة. لا ينطبق هذا على تسجيلات الشاشة التي يتم إدراجها فيديو على شريحة واحدة .

لتصدير تسجيلات الشاشة، أنتقل إلى أية شريحة في المشروع التي هي جزء من تسجيل الشاشة خطوة بخطوة، ثم أنقر بالزر الأيمن للماوس فوق وإختر Action Fine Tuning. تلاحظ وجود مجموعة من الخيارات:



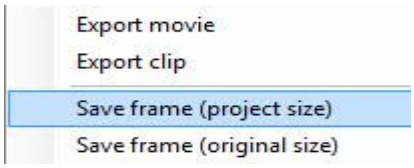
- تصدير الفيلم: لتصدير الفيديو بصيغة MP4، أنقر بالزر الأيمن للماوس فوق منطقة المعاينة، بعد ذلك حدد مكان تخزين الفيلم.

- تصدير المقطع: لتصدير المقطع بصيغة MP4، أنقر بالزر الأيمن للماوس فوق منطقة المعاينة، بعد ذلك حدد مكان تخزين المقطع. إذا اردت تعديل إطارات البداية والنهاية للمقطع قبل التصدير، استخدم الماوس لسحب العلامات لليسار أو اليمين لتحديد المقطع على شريط الزمن.

ملاحظه: تم توضيح طريقة التحكم في اطارات البداية والنهاية سابقا.

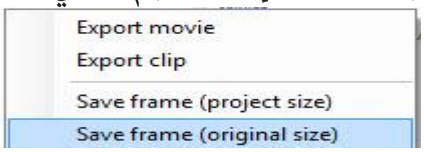
حفظ الإطار (حجم المشروع):

لحفظ الإطار من التسجيل على هيئة صورة PNG في نفس الحجم كما يظهر على الشريحة، استخدم زر التشغيل / الإيقاف المؤقت لتحديد موقع الإطار الذي تريد حفظه. ثم أنقر بالزر الأيمن للماوس فوق منطقة المعاينة في النافذة، وحدد حفظ الإطار (حجم المشروع).



حفظ الإطار (الحجم الأصلي)

إذا كان التسجيل أصلا في حجم مختلف عن الطريقة التي يظهر الشريحة، يمكنك أيضا حفظ الإطار كصورة PNG في حجمها الأصلي. استخدام زر التشغيل / الإيقاف المؤقت لتحديد موقع الإطار الذي تريد حفظه. ثم أنقر بالزر الأيمن للماوس فوق منطقة المعاينة من النافذة، وحدد حفظ الإطار (الحجم الأصلي).



نشاط 10: إنشاء ماده تدريبيه حول Microsoft Word

أنشئ مشروع لتعليم طلبة الصف الخامس مكونات الواجهة الرئيسية لبرنامج Microsoft Word من خلال استخدام مهارة تسجيل الشاشة Screen Record على أن لا يتجاوز التسجيل 5 دقائق ثم:

- إدرج التسجيل كأداة غير تفاعلية فقط لتوضيح مبدأ عمل ما في مشهد جديد وإختر اسم المشهد Video
- إدرج التسجيل كأداة تقييم ليتفاعل الطلبة معها.
- إدرج التسجيل كأداة اختبار مع التحكم في مؤشر الماوس
- تحكم في تنسيق التلميحات Captions التي تظهر على الشاشة
- احتفظ بالتسجيلات للعمل عليها في مشاريع قادمه
- احفظ جزء من الفيديو والصور على شكل MP4 و PNG
- احفظ المشروع باسم record.story

الوحده الثانيه

الفصل الاول: التعامل مع التفاعلية في برنامج Articulate Storyline

في الجزء الأول من المادة التدريبية قمنا بتوضيح كيفية التعامل مع المحتوى الثابت Static والأدوات المتنوعة في إضافته، سنتناول في هذا الجزء كيفية إضافة المحتوى التفاعلي والاستفادة من الأدوات التي يوفرها البرنامج في تصميم محتوى الكتروني قائم على التفاعلية وجذب الاهتمام للمتعلمين، في الواقع سوف نستخدم العديد من الأدوات التي تم شرحها في الجزء السابق من اجل إضافة التفاعلية لها. على سبيل المثال ، سوف نعود إلى عناصر الميديا لشرح كيفية بناء فيديو تفاعلي.

يمتاز برنامج Articulate Storyline بوجود ميزتين هامتين في صلب بيئة التأليف: الحالات States و المشغلات Triggers. الحالات تتحكم في طريقة ظهور الكائن على الشرائح أما المشغلات Triggers فلها القدرة على إضافة الأحداث للمقرر. إن دمج هاتين الخاصيتين سيساهم في خلق بيئة تفاعلية لانهائية. التفاعلية هي حدوث الحدث، نادر جدا أن يكون هناك تفاعلية دون أحداث.

من الأمثلة على التفاعلية، عند النقر على زر ما سيؤدي إلى الانتقال إلى الشريحة التالية. يعرف البرنامج الزر على انه الكائن Object، ويعرف النقر أو لمس الزر على انه الحدث event والانتقال إلى الشريحة الجديدة هو العمل Action. أحيانا يحدث العمل نتيجة تحقق شرط ما وليس من خلال تفاعل المستخدم. فعلى سبيل المثال، أحيانا انتقال الشريحة (الكائن) تلقائيا إلى الشريحة التالية (العمل)عند انتهاء الزمن(الحدث). ربما تجد صعوبة في فهمها بشكل نظري ولكن عند التطبيق العملي ستجد كل شيء بسيط بإذن الله.

سنتناول في هذا الجزء أساسيات إضافة العملAction إلى المقرر: تفاعل المستخدم أو الحدث الشرطي بالإضافة إلى التحكم في ظهور وسلوك الكائنات، بعد الانتهاء من هذا الجزء ستكون قادرا على:

- تغيير الحالة State لأي كائن.
- إدراج حالات جديدة وتحريرها.
- التحكم في حالات كائن ما.
- إضافة ارتباط تشعبي للكائن.
- إضافة أزرار وتغيير حالتها.
- إضافة الإحداث للكائنات
- إضافة Triggers للأزرار
- استعراض أل Triggers الموجودة في البرنامج
- إضافة Triggers للشرائح

التعامل مع الحالات، المشغلات والطبقات States, Triggers, Layers

إضافة الحالات Adding States

يسمح البرنامج بإضافة الحالات لمجموعة متنوعة من الكائنات مثل: الصور، الأشكال، التلميحات، الشخصيات، والأزرار حيث أنها تعطي وجهات نظر مختلفة عن نفس الكائن وذلك من خلال المشغلات Triggers التي يتم إضافتها للمحتوى. تعمل الحالات على تغيير مظهر الكائنات وهي طريقة رائعة لتوفير توضيحات وتغذية راجعة بصرية للمتعلمين.

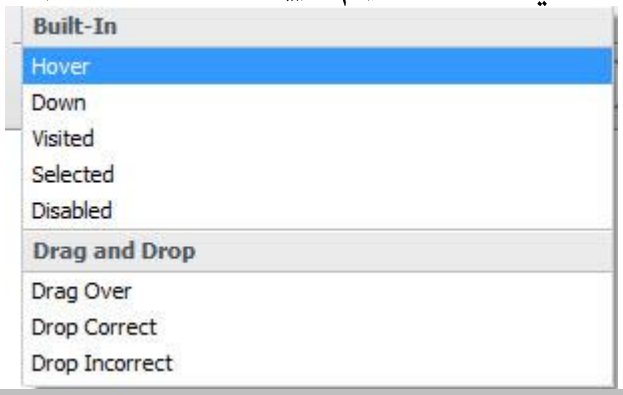
تستخدم الحالات في:

- إضافة التوهج إلى الكائنات: صور- أزرار عند النقر عليها أو تحريك الماوس عليها.
- الإشارة إلى مدى التقدم في المقرر لإنهائه.
- القوائم المنبثقة لتقديم توضيح ما عند تحريك الماوس فوقها.

الحالات تساهم في تغيير مظهر الكائن. عند النقر على زر أو التحرك فوقه سوف يتغير (اللون (المظهر، حسب الإعدادات التي تم إدخالها سابقا) هو في الواقع تغير افتراضي إلى لون اختاري من قبل المصمم. إن تغير الحالة يحدث حسب نوع العمل سواء من خلال تفاعل المستخدم بالنقر أو حدوث عمل مشروط.

تطبق الحالات على جميع الكائنات دون استثناء حيث انه لكل كائن حالة واحدة افتراضية يطلق عليها **Normal** وهو ما تشاهده قبل تطبيق أي حدث **event** للحصول على العمل **action** التي تحدثها المشغلات **Triggers**.

يوجد 8 حالات مدمجة في البرنامج حيث يتم تشغيلها تلقائيا ولسنا بحاجة إلى ربطها مع الأحداث، على سبيل المثال عندما نقوم بتحريك الماوس فوق الكائن فانه في حالة **Hover** يتم تغيير الحالة دون الحاجة إلى **Triggers**



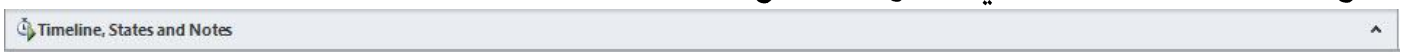
ملاحظة:

تستطيع إنشاء الحالات المخصصة يدويا وهي غالبا ما تستخدم عند إدخال المستخدم، مثل النقر بالماوس، وأحيانا من خلال المشغلات المشروطة.

فتح لوحة شريط الزمن، الحالات والملاحظات

لإدارة والتحكم في الحالات **States** في برنامج **Articulate Storyline** ، نحتاج إلى فتح لوحة شريط الزمن والتي تحتوي على الحالات والملاحظات وللقيام بذلك:

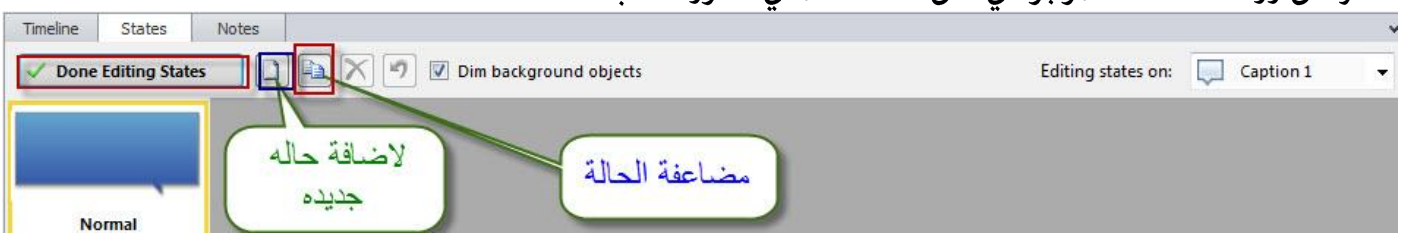
- اختر الكائن الذي تريد التعديل على حالته أو إدخال حاله جديدة
- افتح لوحة شريط الزمن كما تعلمنا في موضوع التعامل مع شريط الزمن.



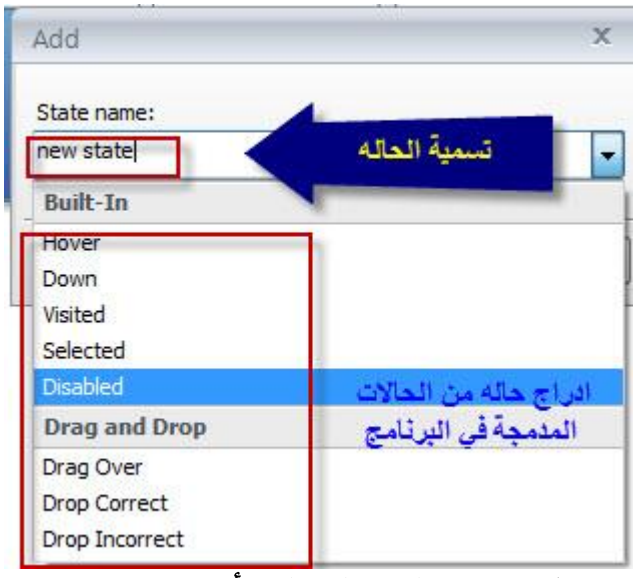
- عند فتح شريط الزمن انقر على تبويب States

نلاحظ من الصورة السابقة أن الحالة العادية والتلقائية للكائن هي **Normal** حيث نستطيع إضافة حالات جديدة للكائن وذلك بإتباع الخطوات التالية:

- انقر على زر **Edit States** الموجود في أعلى الحالات كما في الصورة السابقة.

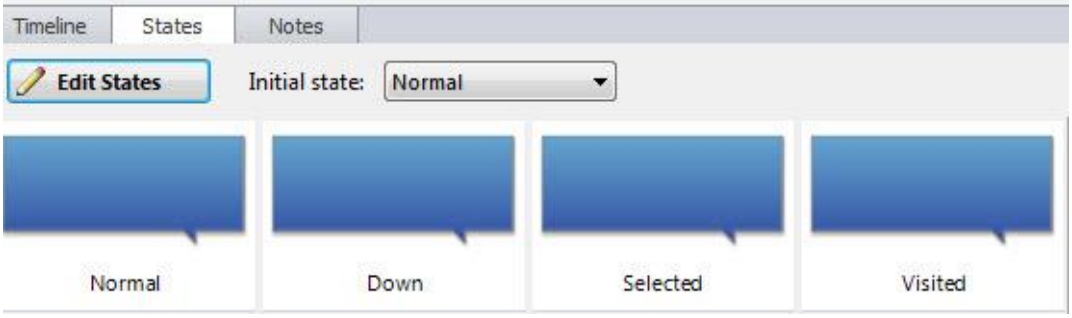


- انقر على أيقونة Add state حيث يظهر مربع حوار لتسمية الحالة أو الاختيار من القائمة المنسدلة للحالات المدمجة في البرنامج

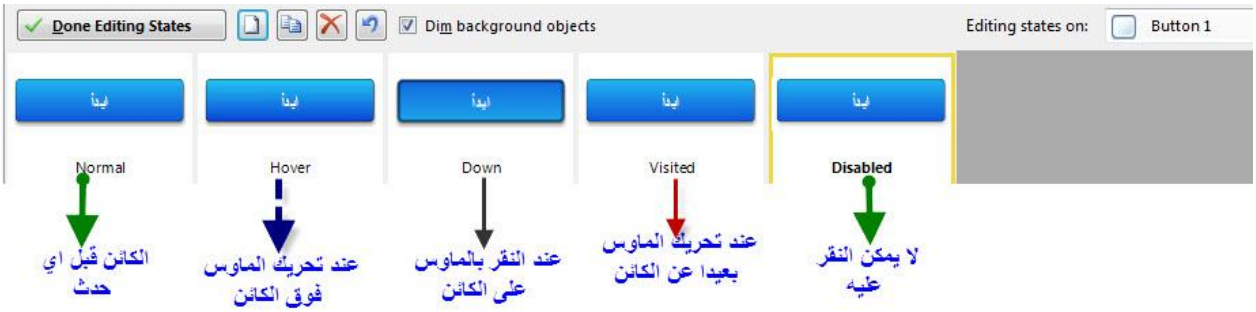


بعد إضافة الحالة إلى شريط الحالات يمكنك: مضاعفة الحالة، حذفها أو التراجع عنها .

- بعد الانتهاء من إضافة الحالات/ انقر على Done Editing States حيث نلاحظ الحالات كما في الصورة التالية.



حيث أن معنى كل حاله

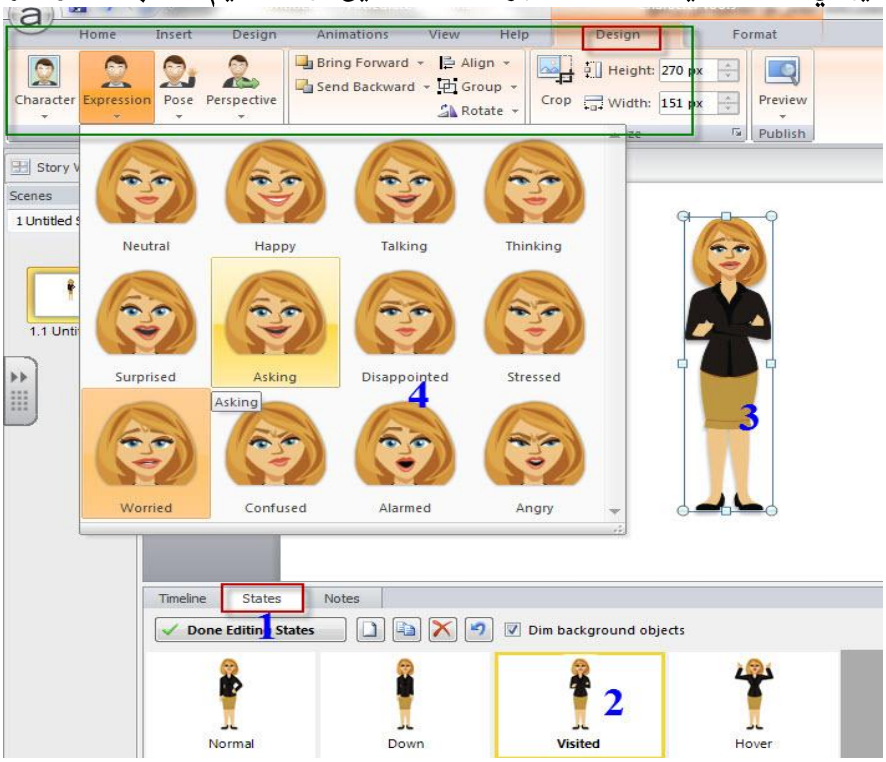


تحرير ظهور الحالات Editing the appearance of states

يمكنك تغيير مظهر أي حالة باستخدام كل أوامر التنسيقات القياسية بما في ذلك الخط واللون، ، وحجم الخط، والمحاذاة، وهكذا. ليس فقط أن يكون لكل حالة التنسيقات الخاصة بها، وإنما يكون لها كائنات إضافية مرتبطة بها مثل الأصوات والرسوم المتحركة.

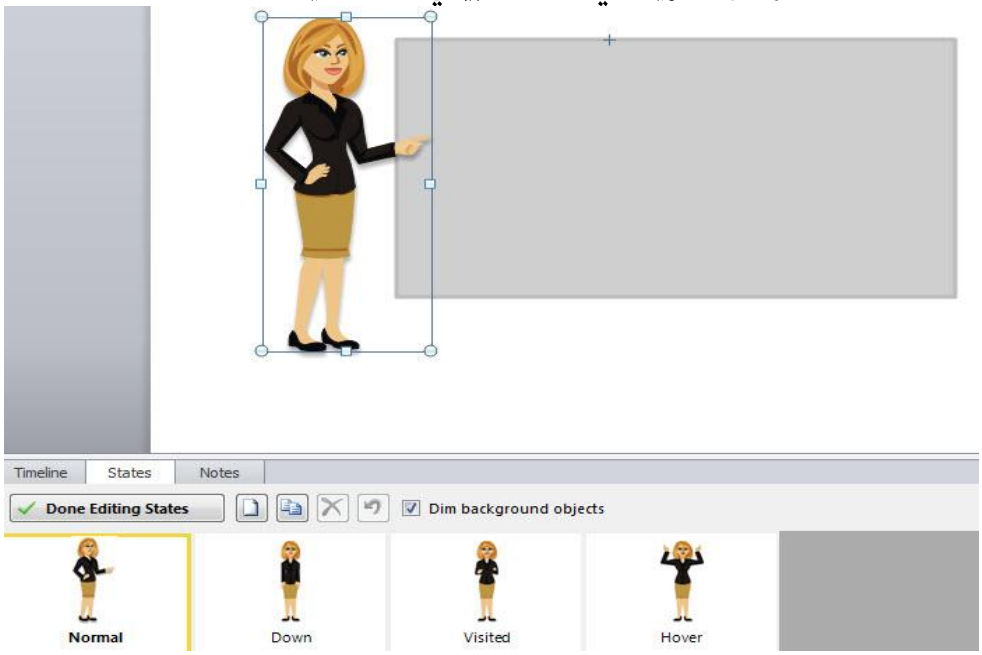
يمكنك تغيير مظهر أي حالة في أي وقت تشاء سواء كان النص، الصورة، الشكل والحجم وغيرها، للقيام بذلك:

- انقر على الكائن الذي تريد تحرير حالاته.
- انقر على زر Edit States في لوحة شريط الزمن.
- اختر الحالة التي تريد تحريرها: نعدل، تغيير،.....
- انقر نقرا مزدوجا عليها في الشاشة حيث ستلاحظ ظهور قائمة التنسيق أو التصميم حسب الكائن المراد تحريره

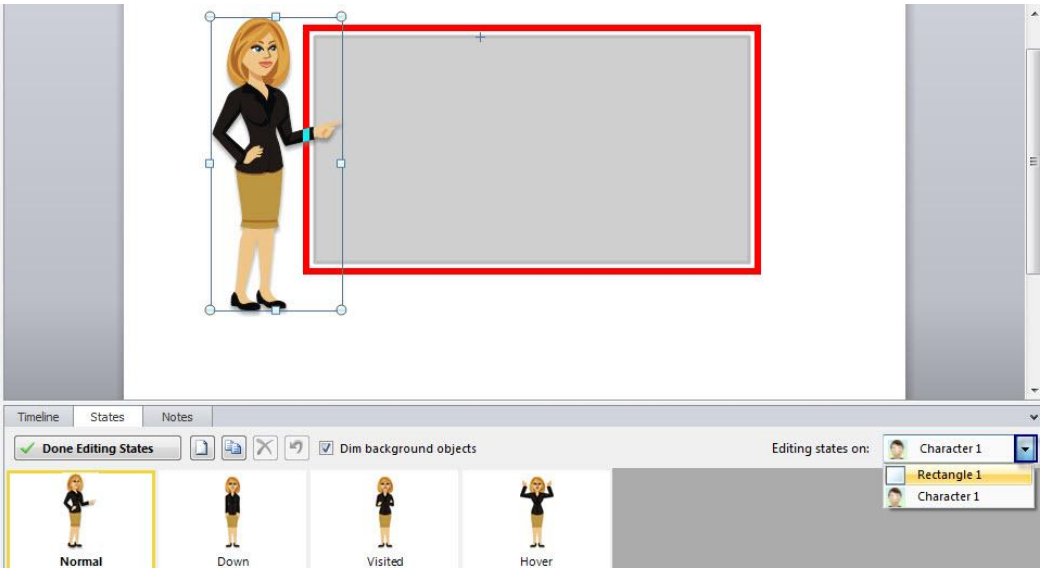


إذا أردت التراجع عن التعديل انقر على السهم الأزرق.

افتراضيا، تكون الكائنات الأخرى على الشريحة خافتة أثناء تحرير كائن معين. يمكنك إلغاء تحديد المربع الصغير Dim Background لعرض كافة العناصر على الشريحة في ضعها الطبيعي أثناء تحرير حالة كائن.



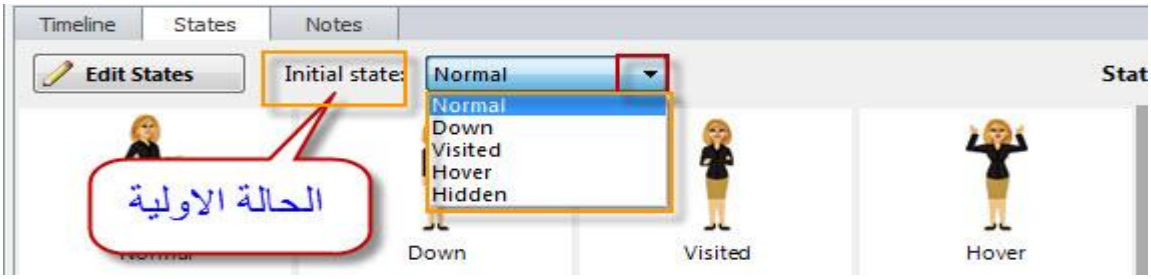
استخدم القائمة المنسدلة الموجودة في قائمة States لتنقل بين الكائنات المراد تحرير حالاتها، وذلك لتوفير الوقت والجهد أثناء تحرير حالات الكائنات، فعند وضع الماوس على إحدى الكائنات يتم وضع إطار احمر عليه في الشريحة من اجل تحديد موضعه فيسهل التعرف عليه .



تحديد الحالة الأولية للكائن Initial State

عندما يكون للكائن أكثر من حالة، نحتاج لتحديد أي حالة ستكون الحالة الأولية لذلك الكائن. افتراضيا، الحالة الأولية للكائن هي حالة Normal. ومع ذلك، يمكنك اختيار أي حالة أخرى لتكون الأولية كما يلي:

- انقر على الكائن في الشريحة لتحديده.
- من لوحة الحالات، افتح القائمة المنسدلة للحالة الأولية.



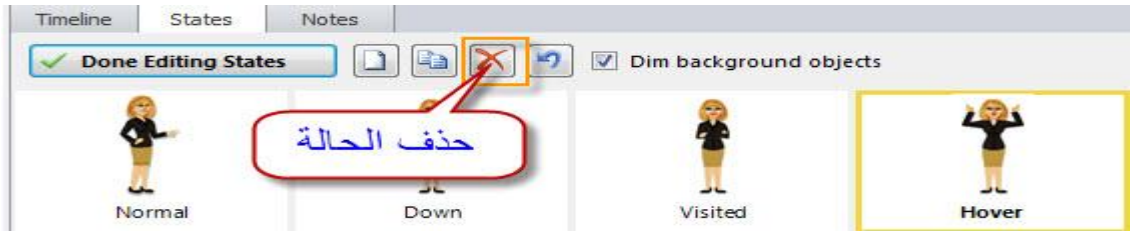
ملاحظة:

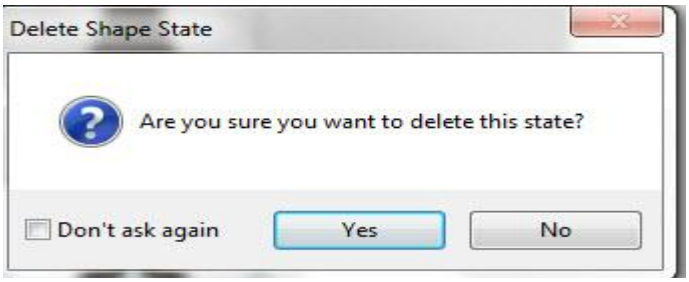
يمكنك تحديد الحالة الأولية للكائن أن يكون مخفيا Hidden وهذا يعني أن الكائن لن يظهر على الشريحة حتى يتفاعل المستخدم مع المحتوى الموجود على الشريحة

حذف الحالات Delete States

لحذف حالة من كائن:

- انقر على أيقونة تحرير الحالات Edit States
- حدد الحالة التي تريد حذفها.
- من شريط تحرير الحالة، انقر على أيقونة X لحذفها
- يظهر مربع لتأكيد حذف الحالة انقر نعم Yes





بعد الانتهاء من التعديل، انقر على Done Editing States

التعامل مع المشغلات Triggers

المشغلات Triggers في البرنامج تساهم في خلق بيئة تفاعلية للمقرر بكل سهولة. ويعنى تعيين المشغلات Triggers لآي كائن التحكم في الحدث مثلا: الانتقال من شريحة إلى أخرى، تشغيل فيديو، إظهار أو إخفاء الطبقات، تغيير حالة الكائن،

نستطيع تطبيق المشغلات على جميع الكائنات: أزرار، شخصيات، أشكال، صور، فيديو، ملفات فلاش، دون الحاجة إلى كتابة الكود في السطر المخصص سوف تتعامل فقط مع قوائم منسدلة لإضافة المشغلات.

يسمح البرنامج بإضافة أكثر من Trigger على الكائن الواحد، حيث يمكننا إضافة Trigger إلى جميع أنواع الشرائح المتوفرة في البرنامج بالإضافة الى الطبقات الفرعية.

إن عملية تنظيم تنفيذ الأوامر لها دور مهم جدا في تسلسل عرض المقرر الالكتروني،حيث يتم تنفيذ أوامر المشغلات عندما يتفاعل المستخدم مع المقرر بعد نشره، ولكن كيف يتم ترتيب تنظيم تنفيذ الأوامر؟

ترتيب المشغلات Triggers مهم جدا وذلك لأنه يتم معالجتها بالتتابع في ترتيب الظهور من الأعلى إلى الأسفل حيث إن وجود المشغلات بترتيب خاطئ سيؤدي إلى نتائج غير متوقعه, و بشكل عام نستطيع تنظيم تنفيذ الأوامر بناء على نوع الشرائح الموجود عليها الأمر فمثلا:

* عندما تكون المشغلات Triggers على الشريحة الرئيسية" الماستر" سيتم تنفيذ الأوامر في البداية وبعد ذلك الأوامر الموجودة على الشرائح الأخرى.

* إذا كان لدينا أكثر من أمر على الكائن الواحد لنفس الحدث Action " Click " يتم تنفيذ الأمر بنفس الترتيب للأوامر الموجودة على لوحة Triggers.

نستخدم Triggers كلما كان هناك حاجة لخلق عمل Action ، ومن أهم استخداماتها:

- الانتقال من شريحة إلى أخرى
- فتح صفحة ويب
- إرسال إجابة اختبار
- تشغيل الميديا: صوت أو مقطع فيديو .

يتم عرض أل Triggers في لوحة المشغلات حيث يتم تنظيمها ضمن ثلاث مجموعات وهي:

- مشغلات الشرائح Slide Triggers : بداية ونهاية شريط الزمن.
- مشغلات الكائنات Objects Triggers: حالات الكائنات أو التفاعل مع الكائنات.
- مشغلات التشغيل Player Triggers: أزرار التشغيل، أزرار التوقف، وزر إرسال submit.

إن دليلك في إضافة الأحداث هو مربع حوار إضافة المشغلات Triggers, حيث يتم:

- تحديد ماذا سيحدث
- أين سيحدث
- متى سيحدث

الصورة التالية تختصر عمل Triggers

لوحة المشغلات Triggers Panel

عندما نقوم بإضافة Trigger إلى كائن ما على الشريحة يتم نسخ هذا الأمر في لوحة إل Triggers حيث تتكون اللوحة من الأقسام التالية

وكما نلاحظ فإن كل مشغل يتكون من الحدث event والعمل Action. كذلك نستطيع التحكم في المشغلات من خلال اللوحة من خلال التنقل أو الحذف أو التعديل وسيتم توضيح ذلك لاحقا.

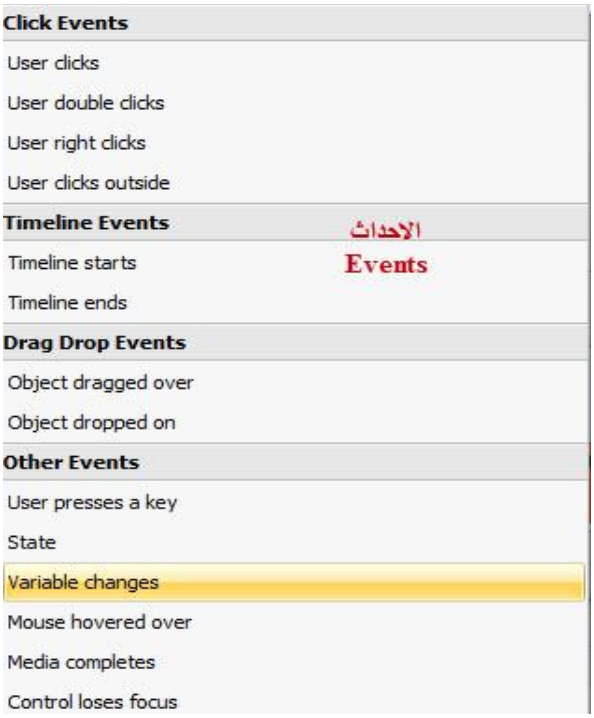
ما هي أل Triggers

المشغلات Triggers والإجراءات Actions لها دور مهم جدا في بناء التفاعلية، وسنقدم هنا فكره تفصيلية عن مبدأ عمل أل Triggers ولكن قبل ذلك لا بد من توضيح المفاهيم التالية:

المشغلات Triggers هي ما يتم إضافته للكائن أو على الشريحة لتشغيل حدث ما .
توضح الصورة التالية المفاهيم الأساسية التي تتعامل بها Triggers في برنامج Articulate Storyline.

ملاحظة: يوجد في البرنامج 14 نوعا مختلفا من الأحداث التي يمكننا توظيفها في تنشيط المشغلات Triggers وعندما يتم تفعيلها ينتج عنها 22 عملا يمكن الاستفادة منها.

الصور التالية توضح الأحداث events, والإجراءات Actions التي تنتج عنها:



كيفية إدراج مشغل بسيط Simple Triggers

بعد توضيح مفهوم المشغلات سوف نقوم بتوضيح كيفية إضافة مشغل بسيط إلى الشريحة علما بأننا سنقوم بتوضيح كل حدث وفعل في معالج المشغلات Triggers Wizard.

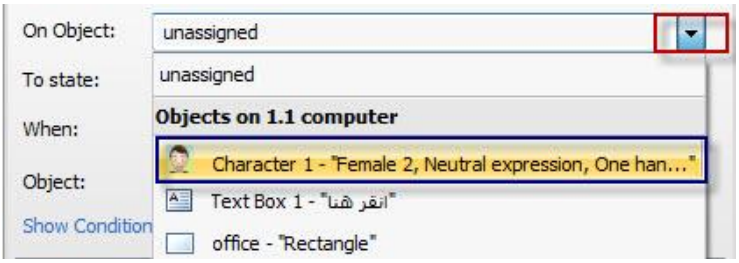
لإضافة Triggers

- أدرج شخصيه إلى الشريحة/ ثم غيّر الاسم في شريط الزمن إلى Character.
- أدرج مستطيل من الأشكال، ثم غيّر الاسم في شريط الزمن إلى start.
- انقر على قائمة Insert واختر منها Triggers

- من معالج المشغل اختر ما يلي:

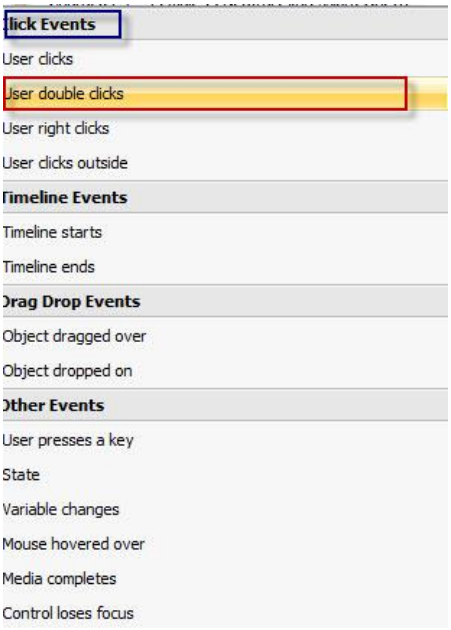
* الفعل Action : من القائمة المنسدلة اختر Change State of

* اختر الكائن: من القائمة المنسدلة للكائن On Object اختر Character 1

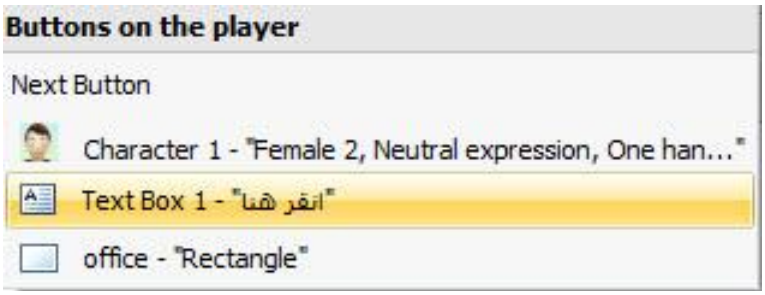


* حدد الحالة الجديدة للكائن: من القائمة المنسدلة To state اختر الحالة التي تريدها ولتكن Surprised

* حدد الحدث حتى نحصل على العمل : من قائمة event اختر عند النقر User click



* حدد المكان أو الهدف Object اختر الزر : انقر هنا



بعد ذلك انقر موافق OK ، لاحظ انه تم نسخ المشغل في لوحة المشغلات Triggers Panel

ثم انقر على أيقونة معاينه Preview لمعاينة العمل.

الآن أصبح لدينا زر تفاعلي بسيط يقوم بتغيير حالة الكائن الشخصية، وستكون عملية إضافة أي مشغل مشابهة لما قمنا به قبل قليل.

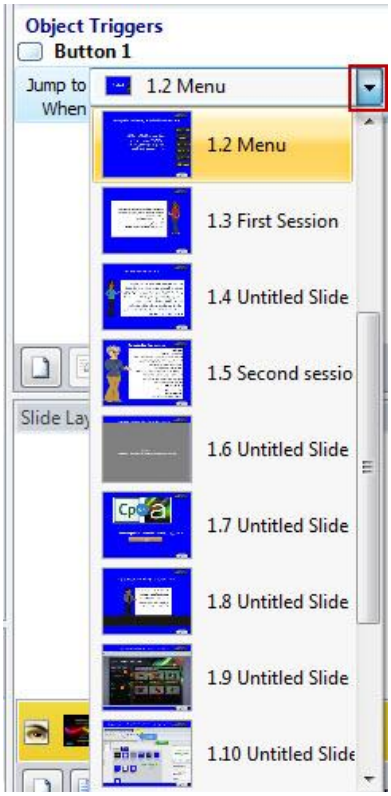
- ماذا سيحدث؟ (الإجراءات)
- أين سيحدث؟ (شريحة، طبقه، كائن، ....)
- متى سيحدث؟ (انتهاء شريط الزمن، النقر، تحقيق شرط ما ،....)

تحرير المشغلات Editing Triggers

تعد عملية تحرير المشغلات من العمليات السهلة في البرنامج،و يتم ذلك من خلال لوحة المشغلات Triggers Panel، وللقيام بذلك اتبع الخطوات التالية:

- انقر نقرا مزدوجا على المشغل في لوحة المشغلات Triggers حيث يتم فتح نافذة تحرير أل Triggers حيث يمكنك إجراء التعديل كما تشاء من النافذة.

في لوحة المشغلات، ستجد البنود القابلة للتعديل باللون الأزرق، انقر عليها حيث ستفتح القائمة المنسدلة واختر منها إجراء التعديل .



كذلك يمكنك التعديل عليها من خلال أيقونة التعديل الموجودة في أسفل لوحة ألمشغلات Triggers، وذلك باختيار المشغل المراد التعديل عليه في اللوحة ثم النقر على الأيقونة.

نسخ ولصق المشغلات Copying and pasting Triggers

عند التعامل مع عدد كبير من المشغلات ومن اجل توفير الوقت والجهد يفضل استخدام أدوات النسخ واللصق للمشغلات الحالية للكائنات الجديدة، تتوفر هذه الأدوات في لوحة المشغلات حيث نجدها في أسفل اللوحة بجانب إضافة مشغل جديد وتحرير المشغلات

وللقيام بذلك:

- انقر على المشغل المراد نسخه ثم انقر على أيقونة نسخ المشغل الموجودة في لوحة المشغل كما في الصورة السابقة، كذلك يمكنك استخدام لوحة المفاتيح وذلك بالنقر على ctrl+ C. توجد أيضا طريقة أخرى لنسخ المشغلات وهي من خلال نسخ أو تكرار الكائن الذي يحتوي على مشغل Triggers.
- ضع إشارة الماوس في المكان الذي تريد لصق المشغل فيه ثم انقر على أيقونة لصق، يمكنك استخدام لوحة المفاتيح Ctrl+ V ، يمكننا أيضا لصق المشغل لعدة كائنات بنقرة واحدة وذلك عندما نريد تطبيق نوع محدد من أنواع المشغلات على مجموعة من الكائنات وذلك كما يلي:
- نقوم بإنشاء المشغل كما تعلمنا سابقا.
- نسخ المشغل الذي تم إنشاؤه.
- انقر على كائنين من الكائنات الموجودة لديك وذلك بالنقر على ctrl والماوس.
- اعمل لصق للمشغل وذلك إما بالضغط ctrl +V أو استخدام أيقونة لصق في لوحة المشغلات وذلك من اجل لصق المشغل للكائنات حيث تلاحظ انه تم إضافته إلى الكائنات في اللوحة.
- اعمل تحديث أو تعديل للمشغلات من اجل تشغيلها والانتقال إلى الطبقات الصحيحة

إضافة الطبقات Adding Layers

تسمح طبقات الشرائح في عرض محتوى إضافي إلى الشريحة وذلك بهدف توضيح بعض المفاهيم أو زيادة تفاعل الطلبة مع المحتوى. عند إضافة الطبقات تستطيع أيضا إضافة المشغلات لها وإضافة محتوى متنوع سواء صور أو ملتيميديا أو نص.

لإضافة طبقة للشريحة:

- اختر الشريحة التي تريد إضافة طبقة لها.
- انقر على قائمة Insert واختر Slide Layer

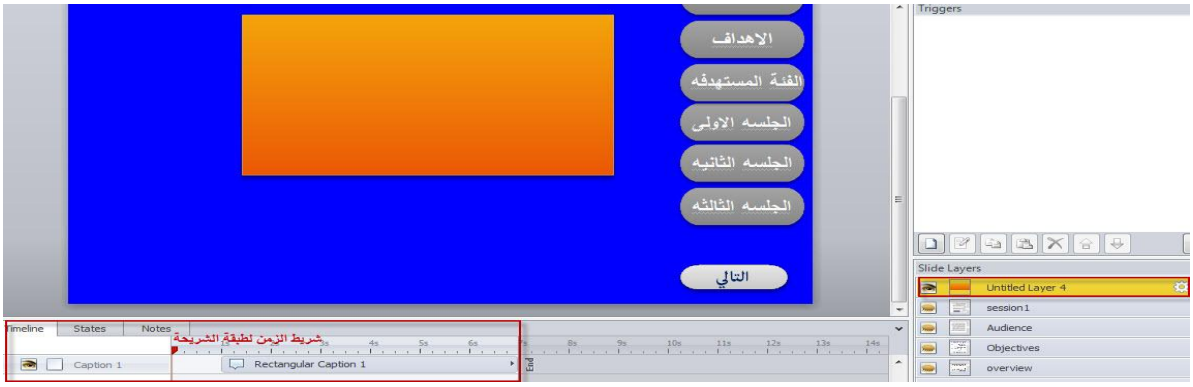
- أو انقر على زر إضافة طبقه في لوحة الشريحة

- ستظهر طبقه جديدة باسم تلقائي حيث يمكنك تغيير اسمها وإضافة المحتوى إليها حيث يكون موقعها في أعلى الطبقات

نستطيع إضافة العديد من الطبقات للشريحة الواحدة وذلك بالنقر على أيقونة إضافة طبقه جديدة.

بمجرد إضافة طبقة للشريحة، نستطيع إدراج الكائنات عليها وكأنها الطبقة الأساسية في الشريحة. بالإضافة إلى ذلك يمكننا أيضا التحكم في الفترة الزمنية لعرض مكونات الطبقة من خلال شريط الزمن. للقيام بذلك:

- اختر الطبقة من لوحة الطبقات ثم انقر فوق تبويب الشريط الزمني حيث ستظهر الطبقة في الشريط وتستطيع التحكم في بداية ظهورها واختفاؤها، كما في الصورة التالية:

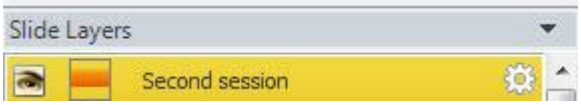


إعادة تسمية الطبقات Rename

يتم تسمية الطبقات تلقائيا بأسماء غير معنونة مع رقم ولكن من اجل تسهيل التعامل معها أثناء إضافة المشغلات يجب إعادة تسميتها بحيث يعكس ذلك الاسم محتواها، لإعادة تسمية الطبقات:

- انقر نقرا مزدوجا على اسم الطبقة في لوحة طبقات الشرائح.

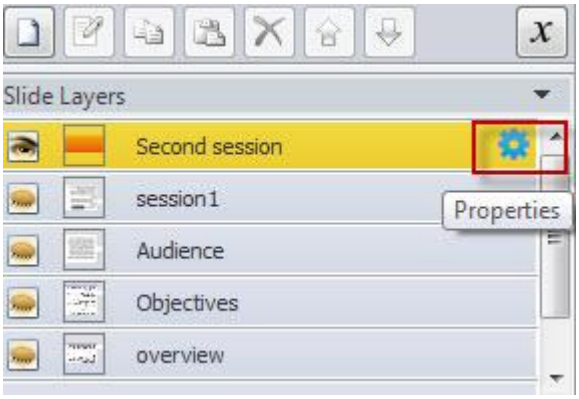
- اكتب الاسم الجديد للطبقة ثم اضغط على مفتاح الإدخال في لوحة المفاتيح أو انقر بالماوس لاعتماد الاسم الجديد.



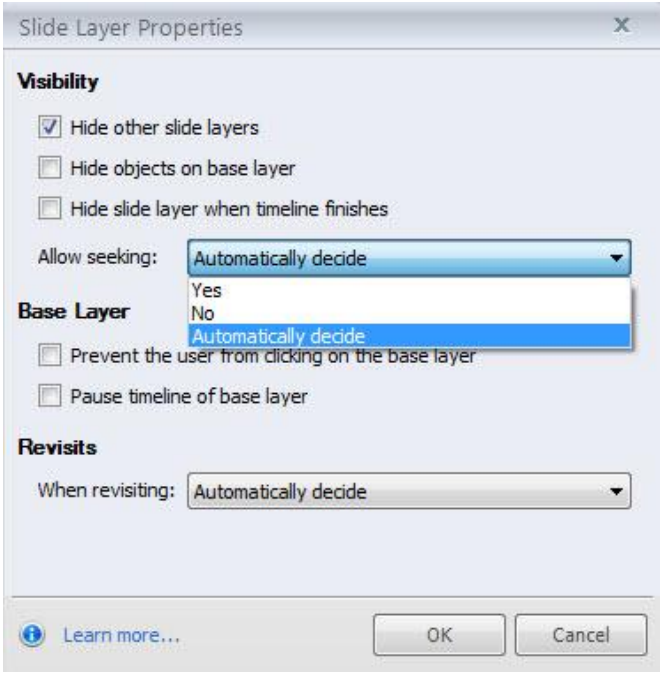
تغيير خصائص الطبقات

يتيح البرنامج إمكانية تحديد خصائص كل طبقه على حدى وكذلك التحكم في سلوك الطبقات، للقيام بذلك:

- انقر بالماوس على العجل المسنن الموجود على أقصى يمين اسم الطبقة



ستظهر نافذة خصائص الطبقة حيث يمكنك البدء بتعديل الخصائص كما تشاء.



من الصورة السابقة نلاحظ أن نافذة الخصائص للطبقة تتكون من ثلاثة أقسام:

* الرؤية Visibility
* الطبقة الأساسية Base Layer
* إعادة الزيارة Revisits

الرؤية Visibility

تحتوي هذه الخاصية على مجموعة من الخصائص التي تستطيع تطبيقها على الطبقات وهي:

- إخفاء طبقات الشريحة الأخرى : عند اختياره يجعل طبقات الشريحة الأخرى غير مرئية عند ظهور الطبقة التي نعمل عليها، لاحظ الصورة التالية:

- إخفاء الكائنات على الطبقة الاساسيه : يعمل هذا الخيار على إخفاء جميع الكائنات من الطبقة الأساسية باستثناء كائنات الطبقة الحالية.

- إخفاء طبقة الشريحة عند انتهاء الشريط الزمني : يخفي الطبقة الحالية عند انتهاء زمن التشغيل على شريط الزمن.

- السماح بظهور شريط التقدم Seeking Bar: إذا كان شريط التحكم الموجود على الشريحة اختر من القائمة المنسدلة نعم إذا أردت أن يكون الشريط فعالا وإذا كنت لا تريد أن يكون فعالا اختر الخيار الثاني وهو لا No. إظهار الشريط مفيد وخاصة إذا كانت الطبقة تحتوي على فيديو، صوت أو رسوم متحركة، وذلك من اجل السماح للمتعلمين التحكم بتشغيل الكائن أو التوقف المؤقت أو إعادة التشغيل أو التقديم.

ملاحظة: إذا ترك الخيار تلقائيا، سيسمح البرنامج في البحث على الطبقة إذا تم اختيار الخيارات التالية: إخفاء الكائنات عن طبقة الأساس، منع المستخدم من النقر على طبقة الأساس ، أو إيقاف شريط الزمن لطبقة الأساس.

طبقة الأساس Base Layer

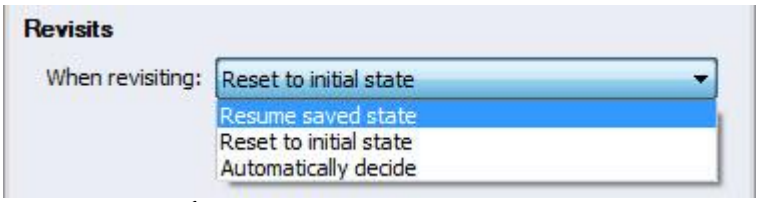
يوجد خيارين في هذا القسم:

- منع المستخدم من النقر على طبقة الأساس: وهذا يمنع المتعلم من استدعاء الأزرار الموجودة على الطبقة، كذلك الارتباطات التشعبيه، أو المشغلات الأخرى الموجودة على طبقة القاعدة عندما تكون الطبقة الحالية مرئية.

- إيقاف شريط الزمن لطبقة الأساس: سيؤدي إيقاف شريط الزمن إلى إيقاف الرسوم المتحركة، الصوت والفيديو وغيرها عندما تكون الطبقة الحالية مرئية. وعند إخفاء الطبقة الحالية يتم تشغيلها كالمعتاد.

إعادة الزيارة Revisits

تتيح هذه الخيارات إمكانية لتحكم في سلوك الكائنات إذا قام المتعلم بزيارة الطبقة مرة أخرى حيث يوجد ثلاث خيارات:



- استئناف الحالة المحفوظة Resume saved state : نستخدم هذا الخيار إذا أردنا استئناف التشغيل من عند النقطة التي توقفنا عندها سابقا.

- إعادة تعيين إلى الحالة الأولية : نستخدم هذا الخيار إذا كنا نريد دائما إعادة تعيين الطبقة إلى الحالة الأولية إذا قام المتعلمين بزيارتها - مرة أخرى، وهذا يعني انه إذا قام المتعلم بزيارة الطبقة سيتم إعادة تشغيلها من بداية الشريط الزمني وسيتم تشغيل أي كائنات تفاعلية من البداية أيضا.

- تلقائيا : هذا هو الخيار الافتراضي ، البرنامج سيقرر استئناف تشغيل الطبقة من عند النقطة التي انتهى عندها المستخدم أو إعادة الطبقة إلى حالتها الأولية عند عرض الطبقة. التفسير المنطقي : إذا كانت الطبقة تحتوي على كائنات بسيطة فقط و / أو الصوت ولكن ليست تفاعلية، سيتم تعيين إعادة التشغيل من بداية الشريط الزمني في كل مرة يدخل المتعلم. ولكن إذا كانت الطبقة تحتوي على عناصر تفاعلية ، مثل أزرار أو أي كائنات أخرى تتضمن حالات مختلفة للكائن،فان البرنامج يستأنف الجدول الزمني عند النقطة التي غادر عندها المتعلم.

إخفاء كائنات معينة موجودة على الطبقة الأساسية Base Layer

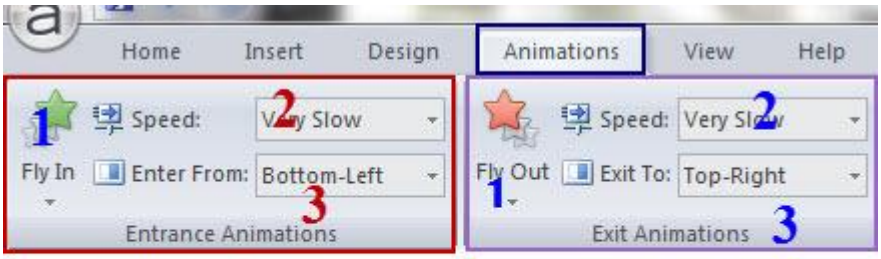
من خلال خصائص الطبقة نستطيع إخفاء جميع الكائنات الموجودة على الطبقة الأساسية لشريحة، برنامج Articulate يسمح بإخفاء كائنات من على الطبقة الأساسية ويسمح في نفس الوقت بإظهار كائنات أخرى عندما تكون الطبقة مرئية، وللقيام بذلك:

- حدد الطبقة التي تريد إخفاء بعض كائنات الطبقة الرئيسية عنها.
- انقر على مكونات الطبقة الأساسية من شريط الزمن.
- انقر على صورة العين الموجودة على يسار الكائنات من اجل إخفائها أو انقر مرة أخرى من اجل إظهارها، انظر إلى الصورة التالية:

تغيير المرحلة الانتقالية للطبقات

نستطيع تطبيق الحركة الانتقالية للطبقات أثناء دخولها أو خروجها وكذلك التحكم في سرعة الانتقال وجهة الدخول للقيام بذلك اتبع الخطوات التالية:

- حدد الطبقة التي تريد تغيير الحركة الانتقالية لها من لوحة طبقات الشريحة.
- من قائمة الحركات Animations، اختر طريقة الدخول، السرعة، والاتجاه.
- اختر طريقة الاختفاء من الشريحة، السرعة والاتجاه.



الدخول الخروج

إعادة ترتيب الطبقات

يتم عرض الطبقات الفرعية للطبقة الأساسية للشريحة عليها، نستطيع تحريك وإعادة ترتيب الطبقات وذلك من خلال تحديد الطبقة المراد نقلها بالنقر بالماوس عليها وتحريكها إلى المكان الجديد.

إخفاء وإظهار الطبقات: تستطيع إظهار وإخفاء الطبقات وذلك من خلال النقر بالماوس على صورة العين كما أسلفنا سابقا الموجودة على يسار الكائن في شريط الزمن ولإظهارها من جديد انقر مرة أخرى لتظهر العين من جديد.

نشاط 10: إنشاء مشروع باستخدام المشغلات والطبقات

Activity

أنشئ مشروعا يتكون من ثلاثة شرائح على ان تتكون كل شريحه من ثلاث طبقات ثم قم بما يلي:

- ادخل الى شريحة الماستر واضف اليها أيقونتين: التالي والسابق واربطها مع بقية الشرائح من خلال اضافة المشغلات Triggers.
- أضف نص الى الشريحة الاولى وايقونة اربطها مع طبقات الشريحه الاولى.
- اضف ملفات ميديا وفيديو وصوت في كل طبقة
- ادرج كائنات أشكال معينه الى طبقات الشريحة الثانية
- كرر الخطوات السابقة للشريحة الثانية.
- تحكم في تنسيق التلميحات Captions التي تظهر على الشاشة
- احفظ المشروع باسم trig.story

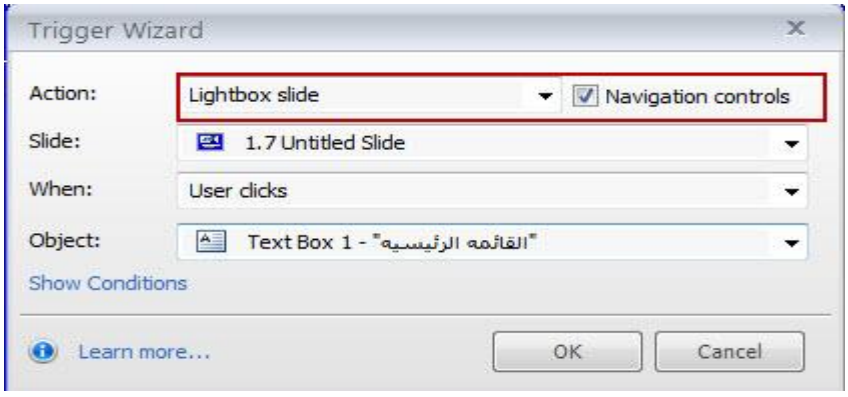
إنشاء قائمه مخصصه Create Customize Menu

بعد أن قمنا بشرح وتوضيح كيفية التعامل مع الطبقات والمشغلات Triggers في البرنامج، سنقوم في هذا التدريب بتوضيح كيفية استغلال هاتين الميزتين المتوفرتين في البرنامج لإنشاء قائمة رئيسية في المحتوى من اجل تسهيل مهمة المتعلم في استكشاف المقرر الالكتروني. توفير قائمة مخصصة من تصميمك يساعد في جعل خصوصية المقرر أكثر مهنية.

لإنشاء قائمه مخصصه، تتبع الخطوات التالية:

- افتح المقرر الذي تريد إنشاء قائمه رئيسية له.
- أضف شريحة جديدة للمقرر وضعها في أي مكان في المقرر وذلك كما تعلمنا سابقا من خلال Insert-------> New Slide وأطلق عليها Menu
- ادخل إلى الشريحة الرئيسية " الماستر" من خلال قائمة Insert -------> Slide Master
- أضف مربع نص إلى شريحة الماستر وليكن في أعلى الشريحة من جهة اليمين: استخدم التنسيقات القياسية لإجراء التعديلات على المربع من حيث لون النص، حجمه، نوع الخط ولون التعبئة

- انقر على أيقونة القائمة الرئيسية وذلك لإضافة مشغل Trigger لها وذلك من خلال Insert -----> Triggers
- من نافذة معالج المشغلات Triggers نقوم باختيار:
- الفعل Action : lightbox slide
- الشريحة Slide : Menu
- عندما User Clicks: When
- الكائن Object: القائمة الرئيسية



- بعد ذلك قم بإدخال الإيقونات إلى شريحة القائمة Menu وذلك كما يلي:

* أضف مربع نص ثم اكتب بداخله كلمه ترحيبية.
* أضف مربع نص واكتب بداخله: مقدمه، ثم عدل عليه باستخدام التنسيقات القياسية كما تعلمنا سابقا في التعامل مع النص.
* اعمل 5 نسخ من الايقونه وذلك بالضغط على مفتاح ctrl من لوحة المفاتيح مع النقر بالماوس والسحب.

* عدّل النص الموجود على كل أيقونه بحيث يكون: الأهداف، الفئة المستهدفة، الجلسة الأولى، الجلسة الثانية، الجلسة الثالثة.

- من لوحة طبقات الشرائح Slide Layer Panel ، أضف 6 طبقات وذلك بالنقر على أيقونة إضافة طبقات .

- اعد تسمية الطبقات ولتكن: overview, objects, audience, first session, second session, third session

- حرر الطبقة الأولى (Overview) وذلك بالنقر عليها ثم:

* غيّر صفات الطبقة بحيث يتم إخفاء الكائنات عن الطبقة الأساسية.

* أضف شكل مستطيل من الشكل وارسمه في الشريحة.

* أضف سهم من قائمة الإشكال وارسمه على أيقونة مقدمة.

* أضف نص داخل المستطيل ، حرّك السهم والمستطيل ليلامسا الايقونه، بحث يكون منظر الطبقة كما يلي:

- انقر على الطبقة الأساسية Basic Layer.

- انقر على أيقونة معلومات عامة وذلك لإضافة Triggers.

- من قائمة Triggers. Insert--------- اضف المشغل بحيث يتم عرض طبقة overview كما يلي:

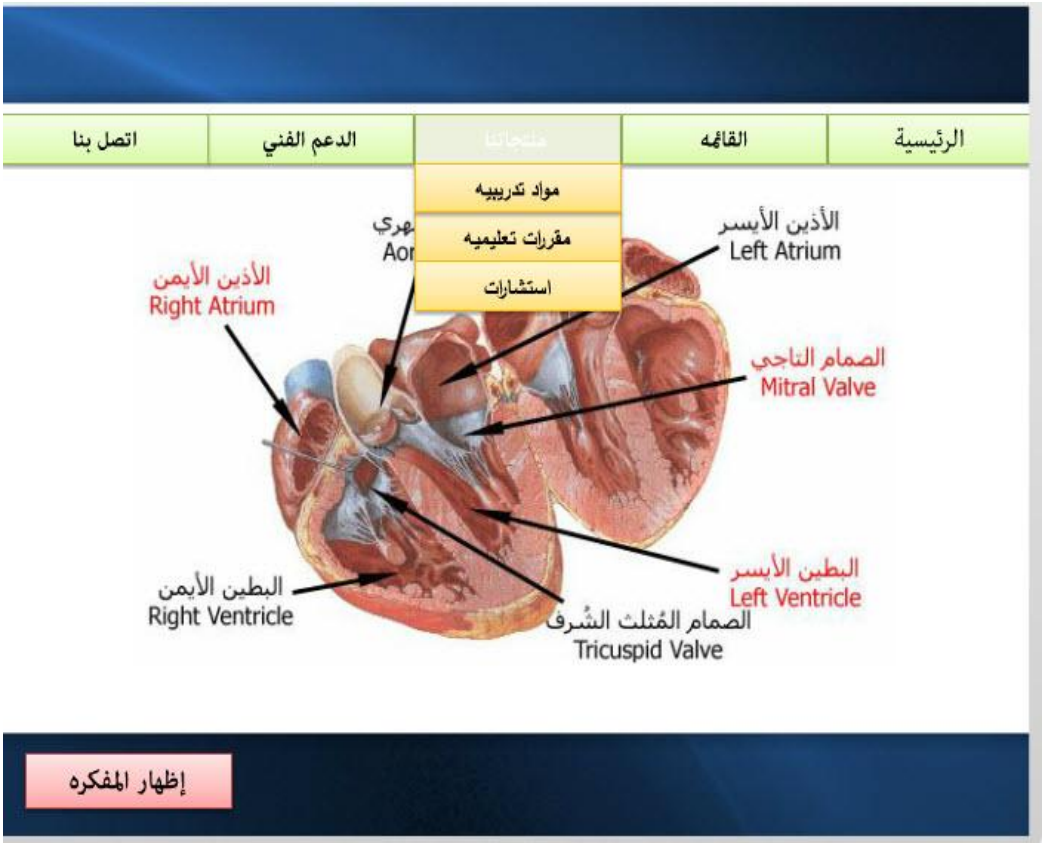
- كرر الخطوات السابقة مع جميع الطبقات ثم أضف المشغلات لكل أيقونه موجودة في شريحة القائمة حيث تكون الشريحة كما يلي:

- انقر على زر Preview لمعاينة العمل ثم انقر على أيقونة القائمة الرئيسية حيث ستكون كما يلي :

إنشاء القائمة المنسدلة Drop-Down List

قمنا بتوضيح كيفية استخدام المشغلات والطبقات الفرعية سابقا، في هذا الجزء من المادة التدريبية سوف نقوم بتوضيح كيفية دمج المشغلات مع الطبقات لبناء مخرجات ذات معنى وهو كيفية بناء قوائم منسدلة بالاعتماد عليهما. نقوم ببناء القوائم المنسدلة في حال كان لدينا الكثير من المعلومات لتقديمها للمتعلمين، ولكن لا نريد اكتظاظها على الشاشة.

المبدأ الأساسي لإنشاء هذا النوع من القوائم يقوم على الاستفادة من المشغلات Triggers والطبقات، وللقيام بذلك تتبع الخطوات التالية:



- افتح المشروع الذي تريد إدراج قائمه منسدلة له.
- ادخل إلى شريحة الماستر وغيّر تصميم الشريحة من خلال قائمة تنسيق Format- اختر التصميم المناسب.
- انتقل من عرض شريحة الماستر إلى العرض العادي وذلك بالنقر على قائمة View------> Normal slide
- أضف مربع نص وذلك من قائمة Insert ------>Text Box ثم غيّر التنسيقات القياسية: تحرير الخط، لون التعبئة، الحدود الخارجية. ثم اكتب في مربع النص: الصفحة الرئيسية
- اعد تسمية الكائن في شريط الزمن وليكن Home.
- أنشئ 4 أيقونات من أيقونة الصفحة الرئيسية وذلك بالضغط بالماوس عليها مع ctrl.
- حرر النص في كل أيقونة واكتب بداخلها على سبيل المثال: القائمة، منتجاتنا، الدعم الفني، اتصل بنا

في لوحة طبقات الشرائح Slide Layers Panel

- انقر على أيقونة إضافة طبقات وأضف 4 طبقات، ثم قم بما يلي:

* اعد تسمية الطبقات كما يلي: menu, products, support, call us على التوالي.
* غيّر خصائص كل طبقة بحيث يتم إظهار الطبقات الأخرى عندما تكون في كل طبقه كما يلي:(لتعديل خصائص الطبقات، انظر الى موضوع التعامل مع الطبقات في البرنامج)

* انتقل إلى طبقة Menu وأضف مربع نص واكتب بداخله: ثامن أساسي، ثم نسق الخط والتعبئة للمربع، انسخ المربع نسختين ثم عدل النص في المربع الثاني والثالث ثم حرك المربعات وضعها أسفل أيقونة القائمة حيث يصبح لديك الشكل التالي

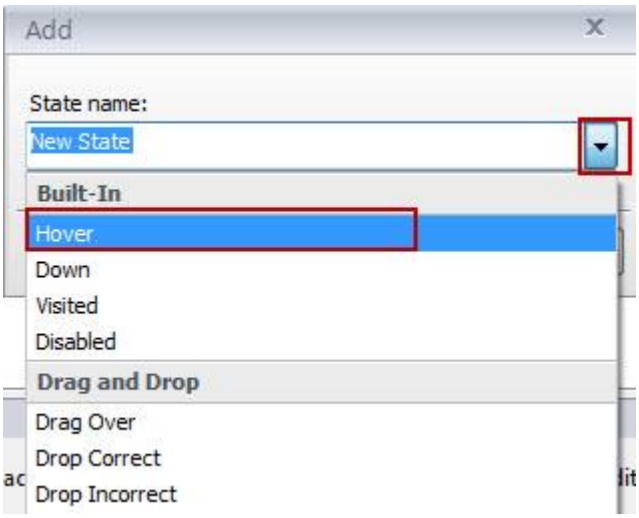
- كرر الخطوات السابقة لجميع الطبقات

في الطبقة الأساسية Base Layer

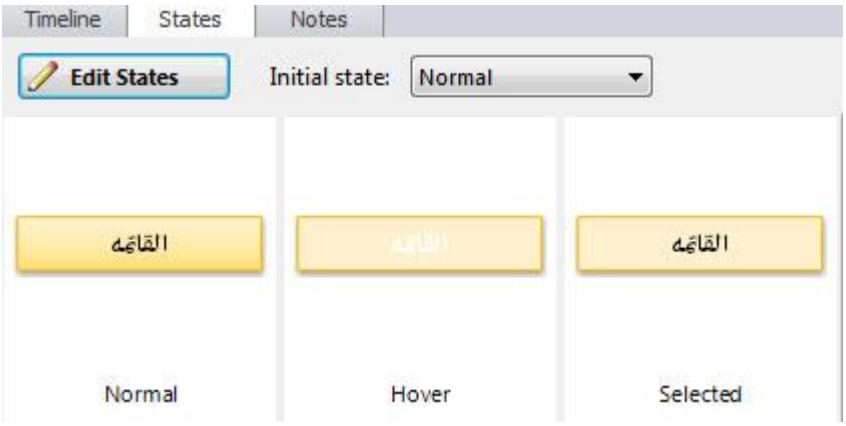
* انقر على أيقونة القائمة، ومن شريط الزمن انقر على الحالات States .

- انقر على زر Edit states .

- أضف حالة للأيقونة وذلك بالنقر على زر إضافة حالة واختر من القائمة المنسدلة للحالات Hover



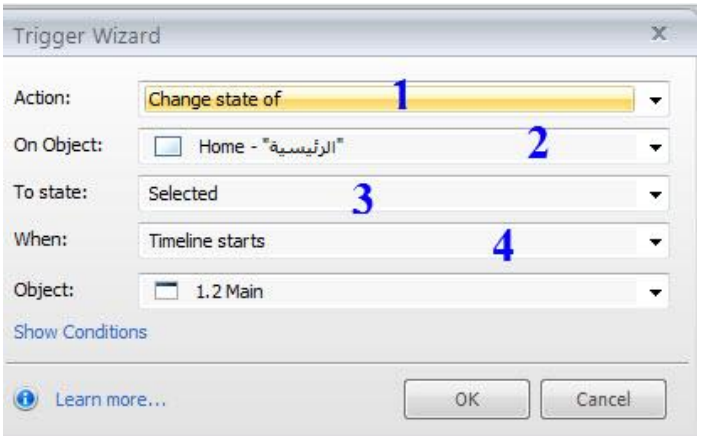
- كرر الخطوة السابقة وأضف حالة Selected حيث يصبح لدينا الآن ثلاث حالات: Normal, Hover, Selected كما يلي:



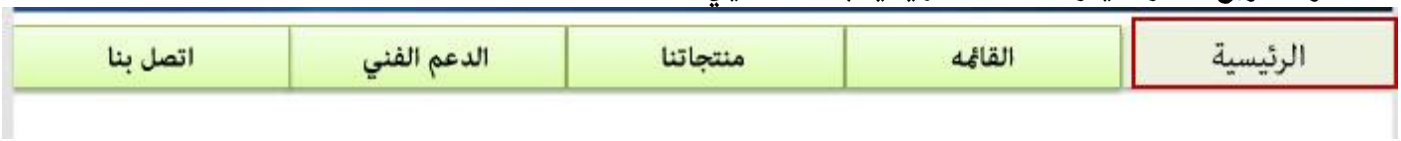
لجعل الحالات الأخرى باهتة كما في الصورة العليا: انقر نقرا مزدوجا على الحالة المراد تعديل لون التعبئة ثم من التنسيقات غير لون التعبئة وكذلك الخط.

- إضافة Triggers إلى الشريحة وذلك كما يلي:

تقوم بالنقر على أية منطقة فارغة في الشريحة ثم تقوم بإضافة Triggers من خلال قائمة Insert -------> Triggers وذلك من اجل تغيير حالة أيقونة الصفحة الرئيسية حيث سيتم اختيار حالتها selected .



عند نشر المشروع ستكون أيقونة الصفحة الرئيسية باهتة كما يلي



- أضف Triggers إلى الأيقونات الموجودة في الشريط كما يلي:

القائمة: menu

منتجاتنا: products

الدعم الفني: Support

اتصل بنا: Call us

الرئيسية: الطبقة الأساسية.

سيتم إضافة هذه المشغلات Triggers تلقائيا في لوحة المشغلات Triggers حيث تكون بالترتيب كما يلي

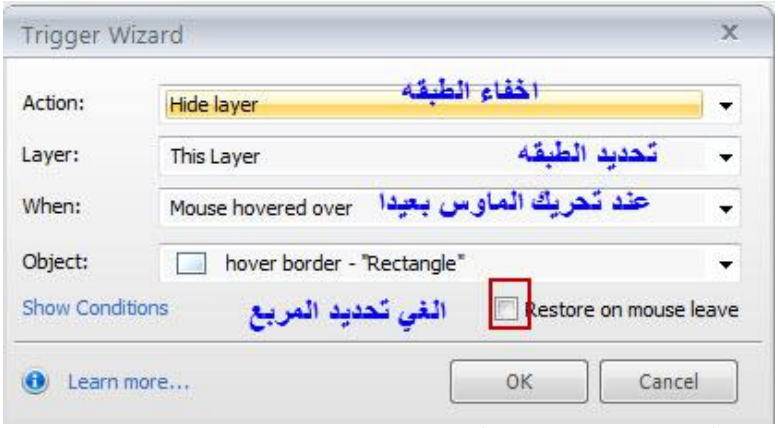
العودة إلى الطبقات الفرعية

سنقوم الآن بإنشاء طبقات فرعية أضافية من اجل الإبحار فيها بعد النقر عليها من القائمة المنسدلة حيث سنقوم بإضافة 12 طبقه موزعة كما يلي:

- 3 طبقات للقائمة : ثامن أساسي، تاسع أساسي، مرحله.
- 3 طبقات لمنتجاتنا: مقررات تعليمية، دورات تدريبيه، استشارات.
- 3 طبقات للدعم الفني: قناة اليوتيوب، الفيس بوك، منتديات الحوار.
- 3 طبقات للاتصال بنا/ بريد الكتروني، Skype والهاتف.

كيفية إضافة ألمشغلات Triggers لمكونات طبقة القائمة Menu :

- انقر على أيقونة ثامن أساسي ثم أضف Trigger لربطها مع طبقة ثامن أساسي وغيّر الحالة لها من تبويب الحالات كما تعلمنا سابقا.
- أضف Triggers لكل من تاسع أساسي ومرحلة ثم غيّر الحالات لها.
- بعد ذلك أدرج مستطيل وارسمه فوق الأيقونات الثلاث ثم غيّر التنسيق وذلك بجعله بدون تعبئة وبدون حدود
- من أيقونة ترتيب اجعل المستطيل في الخلف.
- أضف إليه Trigger من اجل إخفاء الأيقونات عندما نبعد مؤشر الماوس عنها .

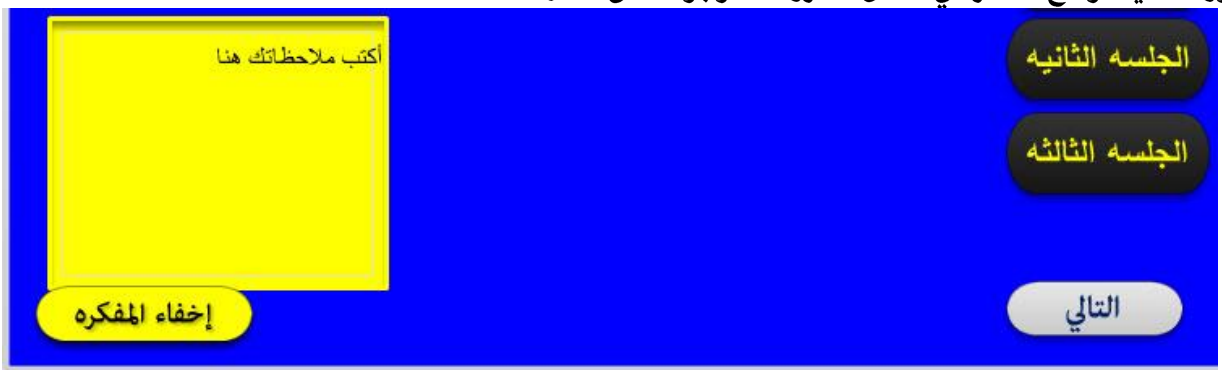


كرر الخطوة السابقة لجميع الأيقونات من تفعيل الأزرار بها من اجل الإبحار والاستمتاع بالمحتوى التعليمي.

إضافة المفكرة Adding Notepad

إضافة مفكرة Notepad إلى المقرر الالكتروني ستساهم في زيادة التفاعل ما بين المتعلم والمحتوى حيث أن المتعلم يستطيع أن يقوم بكتابة ملاحظاته حول المادة، وأيضا يمكنه العودة إليها لاحقا. يستطيع المتعلم التحكم بظهور وإخفاء المفكرة خلال استعراض المقرر .إن من أهم المعيقات التي تواجه المفكرة أن البرنامج لا يوجد فيه خيارات لحفظ أو طباعة أو إرسال الملاحظات وهذا يعتبر من سلبيات البرنامج. يمكننا تجاوز هذه المشكلة وخاصة الأشخاص الذين لديهم مهارات متقدمة في البرمجة في Java Script حيث يمكنهم برمجة حفظ وإرسال وطباعة الملاحظات.

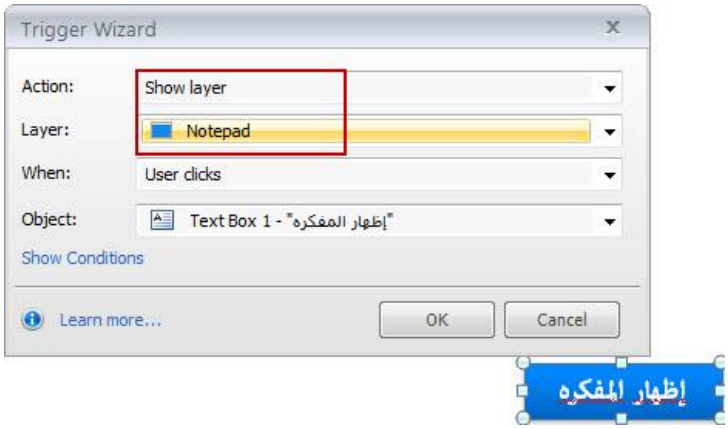
الصورة التالية توضح المفكرة في احدى المقررات الموجودة على الانترنت:



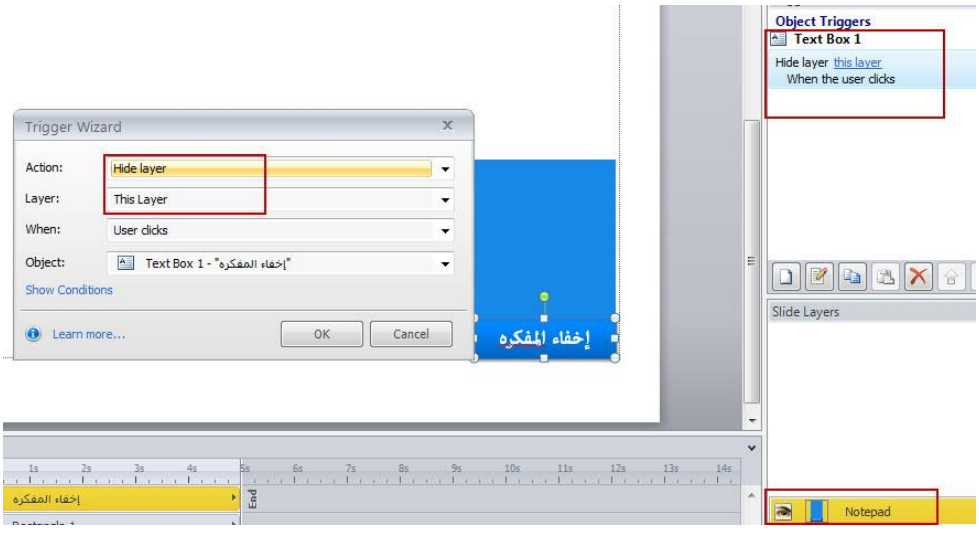
لإضافة مفكرة، تتبع الخطوات التالية:

- افتح المشروع المراد إنشاء مفكرة بداخله.
- انتقل إلى شريحة الماستر Master Slide وذلك من خلال قائمة View -------> Slide Master
- أضف مربع نص إلى شريحة الماستر وأكتب عليه: إظهار المفكرة، ثم غيّر التنسيقات القياسية

- أضف طبقه جديدة في لوحة طبقات الشريحة، وذلك بالنقر على زر إضافة طبقة واعد تسميتها إلى Notepad ، ثم تحكم في خصائصها بحيث يتم إظهار الكائنات الموجودة على الطبقة الأساسية.
- أضف مستطيل من الأشكال Insert ------> Shapes ، اختر لون التعبئة اللون الأزرق وبدون حدود خارجية ثم اسحب المستطيل وضعه فوق أيقونة إظهار المفكرة.
- انقر على طبقة الأساس Base Layer ثم انقر على أيقونة إظهار المفكرة وذلك من اجل إضافة Trigger لها وذلك من خلال Insert ------> Trigger .



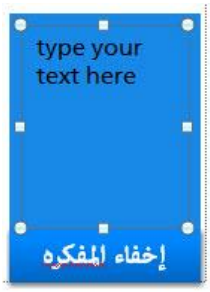
- انسخ أيقونة إظهار المفكرة، ثم انقر على طبقة Notepad واعمل لصق للأيقونة وغيّر النص إلى إخفاء المفكرة .
- أضف Trigger من اجل إخفاء المفكرة .



- أضف مربع إدخال بيانات Entry data : نص وذلك كمايلي:

* من قائمة Insert انقر على أيقونة Entry Data ومن القائمة المنسدلة اختر Text

- ارسم مستطيل على المفكرة ثم غيّر التنسيقات باختيار نفس لون التعبئة لخلفية المفكرة وبدون حدود



- غير النص واكتبه باللغة العربية حيث يصبح شكل المفكرة كما يلي

نشاط 11: إدراج مفكرة على شريحه

Activity .

بالاعتماد على المهارات التي تعلمتها سابقا في كيفية اضافة مفكره، أضف مفكرة على شريحة بحيث تظهر فقط على شريحة كامله.

مساعدة: أضف زر التحكم على شريحة الماستر، ثم قم بإنشاء شريحة جديده واضف اليها مربع ادخال النص Entry Data- Text

الكائنات التفاعلية Interactive Objects

نستطيع جعل أي كائن يتم إضافته على الشرائح تفاعلي وذلك من خلال توظيف إمكانيات البرنامج، ومع ذلك فقد تم تصميم مجموعة من الكائنات لتكون تفاعليو تم دمجها في البرنامج. وهذه الكائنات هي:

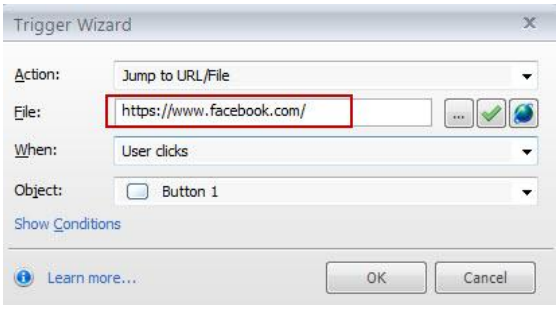
- الارتباطات التشعبية Hyperlink: الارتباطات التشعبية تسمح بإنشاء ارتباطات للنص مع إجراء واحد أو أكثر .
- ألأزرار Buttons: تأتي الأزرار في البرنامج مع الحالات التفاعلية التي تم إنشاؤها في البرنامج وهذه الحالات هي: Down, Visit, ،Hover
- مربعات التحقق وأزرار الراديو: تستخدم هذه الكائنات في النماذج المخصصة أو الاختبارات.
- النقاط الساخنة Hotspots : النقاط الساخنة هي أشكال تفاعلية لا يستطيع الطالب رؤيتها في المقرر المنشور، ولكن يستطيع مشاهدتها في بيئة التأليف . يوجد مع كل نقطه ساخنة مشغل واحد وغالبا يتم وضعه على جزء محدد من الكائن الذي نريد من المتعلم النقر عليها.
- علامات (محددات) Markers : المتعلم يحرك الماوس أو ينقر على منطقة ما بحيث يظهر إطار منبثق يحتوي على نص أو كائن ميديا.
- صناديق إدخال البيانات Data Entry : هو مربع إدخال النص حيث يستطيع أن الطالب الكتابة في المربع. يتيح هذا الخيار إمكانية حفظ المعلومات لاستخدامها في وقت لاحق في المقرر.
- الأسئلة Quizzes : لبناء وتصميم الاختبارات التي يتم إضافتها في المقرر لتقييم أداء المتعلمين أو لتقييم المادة التدريبية.

إضافة ارتباط تشعبي Hyperlink

يستخدم البرنامج المشغلات Triggers لإضافة الارتباطات التشعبيه. افتراضيا، يقوم البرنامج بعمل ارتباط تشعبي لنص ما مع موقع انترنت" ويب" أو مع ملف محلي" من جهاز الحاسوب" بالرغم من ذلك نستطيع إنشاء ارتباطات تشعبيه مخصصه مثل القفز أو الانتقال إلى شريحة أو إلى مشهد أخر من خلال استخدام المشغلات Triggers.

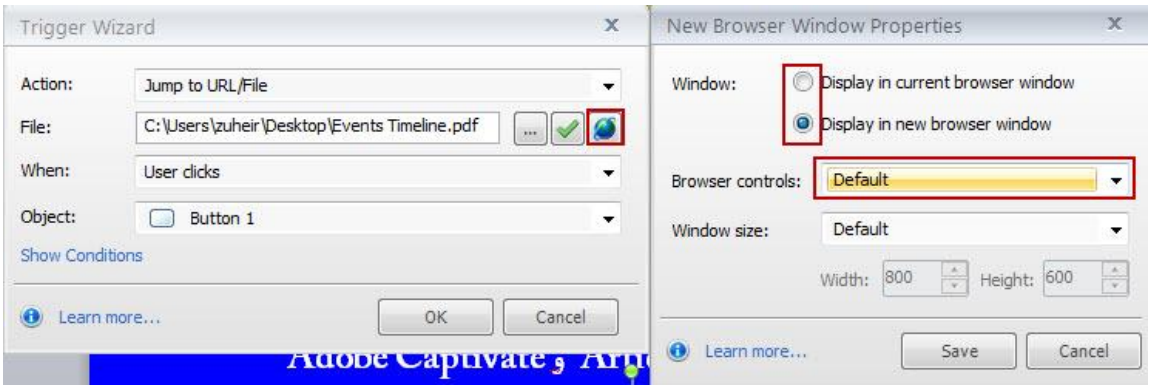
لإضافة ارتباط تشعبي إلى موقع انترنت، تتبع الخطوات التالية:

- حدد النص الذي تريد إنشاء ارتباط تشعبي له.
- انقر على قائمة Insert ثم Hyperlink حيث يتم فتح نافذة معالج المشغلات Triggers



- في خانة الملف File أضف رابط الموقع.
- إذا أردت إضافة ملف من جهاز انقر على أيقونة استعراض Browse لاختيار الملف
- انقر على ايقونة الاستعراض لتحديد كيفية احتواء النافذة للملف أو الموقع عند فتحه

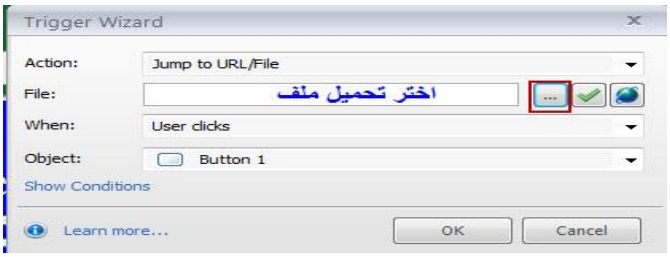
حيث تستطيع تحديد اين سيتم فتح الموقع او الملف هل في النافذة الحالية ام فتحه في نافذة جديده؟ كذلك التحكم في المستعرض وحجم النافذة.



- انقر موافق OK

لإضافة ارتباط تشعبي لربط وثيقة

- اختر النص المراد إنشاء ارتباط تشعبي له.
- من قائمة Insert اختر زر ارتباط تشعبي Hyperlink
- من معالج المشغلات، اختر تحميل ملف Load File



اختر الملف الذي تريد تحميله ثم انقر على فتح open ثم انقر على أيقونة الاستعراض لتحديد خصائص النافذة .

- بعد إدراج الملف، انقر على موافق OK.

تنسيق الارتباط التشعبي :

يمكننا تنسيق لون النص للارتباط التشعبي من خلال قائمة تنسيق التصميم للمقرر وهذه الطريقة شبيهة بتغيير خصائص الارتباط التشعبي في برنامج العروض التقديميه. وللقيام بذلك:

1. اختر قائمة تصميم Design ثم انقر على القائمة المنسدلة للألوان.
2. إذا كنت تستخدم في المقرر لون افتراضي، ولا تريد تغيير اللون الأصلي، انقر على إنشاء لون سمه جديدة Create New Theme Color.

. إذا كان المشروع يستخدم لون مخصص وتريد تحرير ذلك، انقر بالزر الأيمن للماوس واختر تحرير.
4. حدد لون الارتباط التشعبي في القائمة وقم بتغييره.

التعامل مع الأزرار:

تعتبر الأزرار وسيلة سهلة لإضافة التفاعل في المقررات الالكترونية. توجد أشكال متنوعة من الأزرار التي تأتي مع البرنامج فمنها: المستطيل، البيضاوي، يتم تهيئتها مسبقا مع ستة حالات (عادي، تحزيم، أسفل، زار، يمكننا حالات خاصة كما تعلمنا في موضوع التعامل مع الحالات.

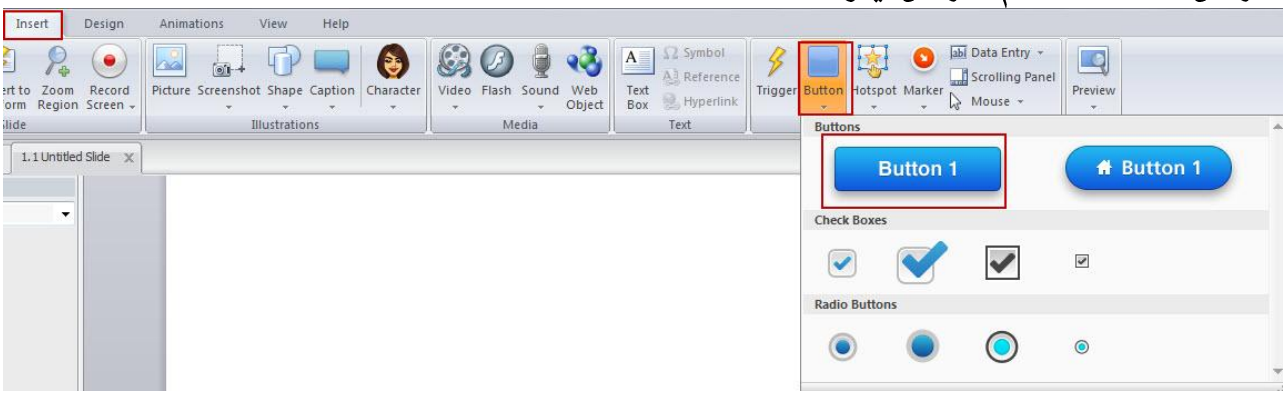
نستطيع التعديل على تصميم وتنسيق الألوان في الأزرار وذلك من خلال قائمة **Format** كذلك يمكننا إعادة ضبط الحجم والنقل من مكان إلى آخر في الشرائح.

يوجد أربعة أنماط من أزرار الاختيار وأربعة أنماط من أزرار الراديو وهي كما يلي:

إضافة الأزرار Adding Buttons :

لإدراج زر إلى الشرائح في البرنامج، اتبع الخطوات التالية:

- انقر على قائمة **Insert** ثم انقر على أيقونة **Buttons**



- اختر الزر الذي تريد إدراجه على الشريحة.
- انقر الماوس واسحبه على الشريحة لرسم الزر.

نلاحظ انه بمجرد رسم الزر على الشريحة يتم إنشاء مشغل له في لوحة المشغلات

إضافة النص إلى الزر:

نستطيع إضافة نص للزر دون الحاجة إلى إدراج مربع نص، حيث يمكننا الكتابة عليه مباشرة حيث يصبح النص جزء من الزر وذلك بالنقر بالماوس على الزر. يمكننا تعديل النص وتحريره بنفس الخطوات التي كنا نتبعها في تنسيق مربع نص. فلتغيير إعدادات الخط والفقرة، حدد الزر واستخدام الخيارات في قائمة الصفحة الرئيسية. ولتغيير محاذاة النص، وخيارات الاحتواء التلقائي، وإعدادات الهوامش، انقر بالزر الأيمن للماوس فوق الزر، اختر تنسيق الشكل، وحدد علامة التبويب مربع نص.

تفعيل الأزرار:

بمجرد إدراج زر واحد أو أكثر على الشريحة ، يمكننا استخدام أدوات التفاعل المتوفرة في البرنامج من اجل تفعيل عمل لأزرار. يمكننا إضافة كل من التالية للأزرار:

- إضافة المشغلات Triggers : تسمح المشغلات Triggers ببناء وإنشاء إجراءات من اجل تفاعل المتعلمين مع المحتوى. فعند إدراج زر ما على الشريحة وتريد عند النقر على الزر من قبل المتعلمين الانتقال إلى طبقة جديدة فما على المستخدم فعله فقط النقر على الزر. أو ربما كنت تريد أن ينتقل المتعلم إلى شريحة جديدة، أو فتح URL، أو عرض صندوق الاختبار. يمكن إنشاء العديد من الإجراءات بسهولة من خلال إضافة المشغلات Triggers تطبيقها على الأزرار.

- تحويل ألأزرار إلى التفاعل حر Freeform: يوفر البرنامج طرق متنوعة لإضافة التفاعلية للمحتوى من هذه الطرق هي الاستفادة من أداة Freeform والتي نعمل من خلالها على تحويل الكائنات الثابتة إلى كائنات تفاعلية. يمكنك القيام بذلك باستخدام تحويل كائن ما إلى freeform .

- تحويل الأزرار إلى مجموعة زر : إذا قمت بإضافة أزرار متعددة للشريحة وتريد من المتعلمين اختيار زر واحد فقط من تلك، يمكنك تحويلها إلى مجموعة زر . مجموعات الزر تسمح بجعل الكائنات تتصرف مثل أزرار الراديو - إذا اختار المتعلم زر واحد من المجموعة فانه أي زر من الأزرار الأخرى في المجموعة تصبح غير مختارة. نستطيع إضافة أكثر من مجموعة أزرار على الشريحة الواحدة، يستطيع المتعلم اختيار زر واحد من كل مجموعة للتفاعل معه.

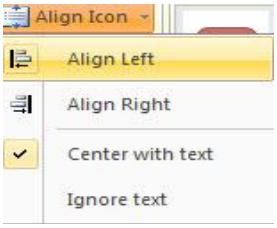
تنسيق الأزرار Formatting Buttons:

يتيح البرنامج التحكم في مظهر الأزرار وذلك من خلال خيارات التنسيق التي يوفرها البرنامج. لإجراء تعديل على تنسيق الزر:

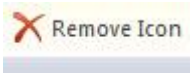
- انقر على قائمة تنسيق لإظهار شريط الأدوات، نلاحظ من الشريط العديد من الأدوات والخيارات التي تعتمد على نمط الزر.

من خلال الصورة السابقة نستطيع اختيار الأنماط التي نريدها من الأدوات وكذلك اختيار أيقونة الزر.
يوفر البرنامج أكثر من 100 أيقونة نستطيع إضافتها لأي زر في أي وقت نشاء سواء مع نص أو بدون نص. سوف أقوم بتوضيح أهمية كل مجموعة من الخيارات الموجودة من اليسار إلى اليمين فيما يلي:

- اختر الزر ثم اختر الأيقونة المناسبة
- لإعادة ترتيب الزر، انقر على القائمة المنسدلة لترتيب Align واختر منها المكان الذي تريده



حيث أن:
- خيارات محاذاة لليسار واليمين تحدد أين ستظهر الايقونه على جهة اليسار أم اليمين للنص الموجود على الزر.
- خيار الوسط مع النص: يتم ترتيب النص والأيقونة في وسط الزر إذا تم تجميعهما معا. أي خيارات لترتيب النص على الزر يتم من خلال الأدوات الموجودة في القائمة الرئيسية والتي نطلق عليها التنسيقات القياسية.
- خيار تجاهل النص: يتم محاذاة الأيقونة إلى جهة اليسار أو اليمين من دون أي اعتبارات للنص الموجود على الزر.
* لتغيير لون الرمز، انقر على القائمة المنسدلة للون الايقونه Icon Color واختر اللون المناسب



- لإزالة الأيقونة انقر على إشارة X الموجودة أسفل لوحة ألوان الايقونه
- حجم الأيقونة: عندما نقوم بإضافة أيقونة إلى الزر فان حجمها يعتمد على حجم الخط المطبق على الزر. لتغيير الحجم انقر على قائمة الصفحة الرئيسية واستخدم أدوات تنسيق الخط وخاصة الحجم وذلك كما يلي:

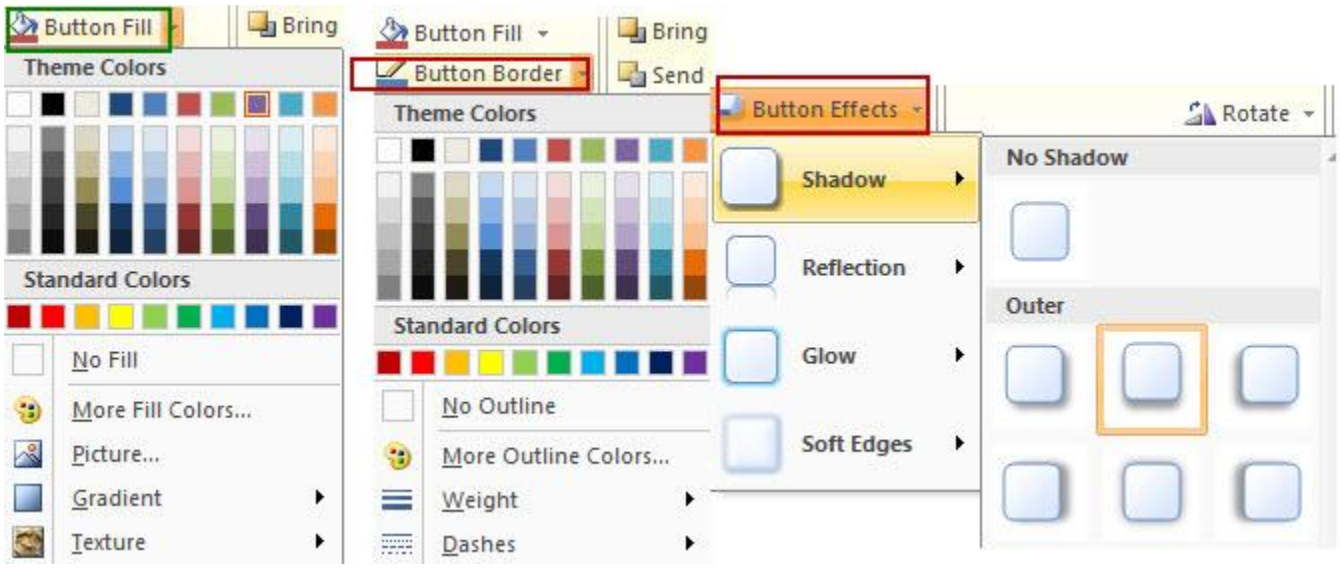
التحكم في نمط الزر

لتغيير نمط الزر، انقر على Format ثم افتح القائمة المنسدلة الموجودة في Button Styles

- اختر التصميم المناسب لك حيث يتم تغيير النمط مباشرة على الشريحة.

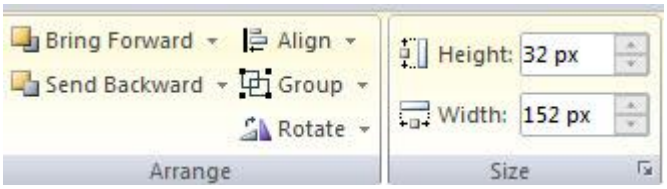
* التحكم في لون التعبئة، لون الحدود الخارجية والتأثيرات:

نستطيع التحكم في لون التعبئة للزر وكذلك لون الحدود الخارجية ويمكننا أيضا إزالة الحدود وذلك من خلال القوائم المنسدلة في نمط الأزرار Button Styles



*** التحكم في ترتيب الزر، التجميع، الدوران:**

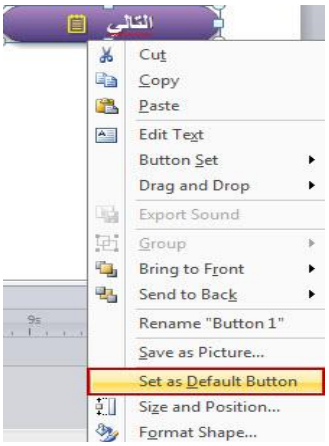
كما تعلمنا سابقا أثناء التعامل مع الكائنات تستطيع التحكم في الكائن من حيث الترتيب ومكان وجوده في يسار، يمين أو وسط الشريحة وكذلك يمكننا عمل تدوير له من خلال القائمة المنسدلة للتدوير .



تغيير خصائص الزر الافتراضية :

عندما نقوم بتصميم مواصفات زر بخصائص معينة ونريد تطبيق هذه الخصائص على جميع الأزرار في المشروع، نقوم بما يلي:-

- ننقر بالزر الأيمن للماوس على الزر.
- ستظهر القائمة المنسدلة، نختار منها **set as a default button** .

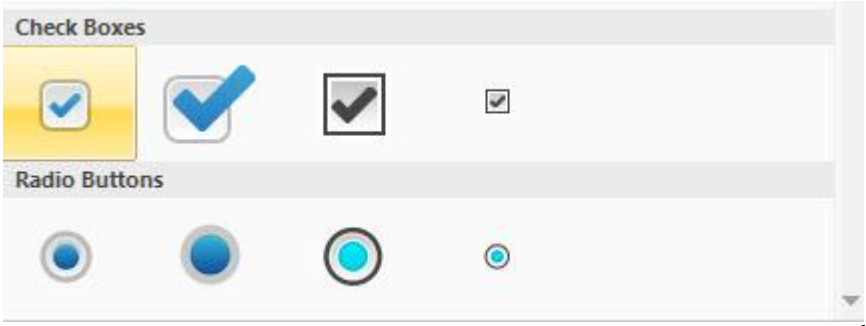


ملاحظة

التعامل مع إضافة أزرار الراديو وخانات الاختيار يشبه إلى حد كبير التعامل مع إضافة أي زر إلى الشريحة حيث أن أزرار الراديو وخانات الاختيار هي كائنات فردية التفاعل يمكننا إضافتها لإنشاء نموذج مخصص أو سؤال.

لإضافة خانة الاختيار أو أزرار الراديو نقوم بما يلي:

- انقر على قائمة **Insert-------> Buttons**



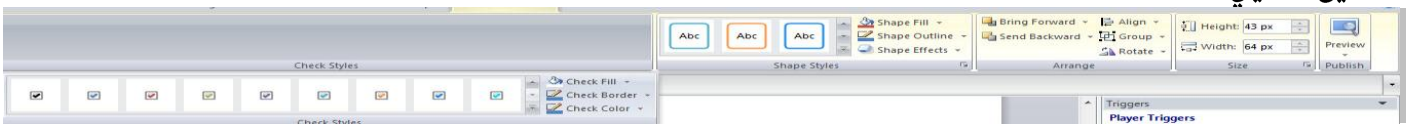
- حدد خانة الاختيار أو زر الخيار الذي تريده.
- انقر على الشريحة لوضع الزر.
- تطبيق جميع الخيارات على هذا النوع من الأزرار مثل: تفعيل الأزرار، وتنسيقها شبيه بالأزرار العادية

ملاحظة :أزرار الراديو وخانات الاختيار لا تأتي معها المشغلات وهي غالبا لا تحتاج إلى مشغلات فقط تكون الحالة هي الأساس للتعامل معها.

تنسيق الأزرار:

تنسيق الأزرار يشبه إلى حد كبير تنسيق النمط الأول من الأزرار والذي قمنا بشرحه سابقا.

لتغيير التنسيق، انقر نقرا مزدوجا على الأيقونة على الشريحة حيث سيتم فتح قائمة التنسيق ويتم عرض شريط أدوات التنسيق كما يلي:



حالات الأزرار المتزامنة مع الزر:

عند إدراج زر على الشريحة يأتي مع بعض الحالات مسبقة التصميم، تتحكم هذه الحالات في مظهر الزر عند تحريك الماوس فوق الزر،أو النقر عليه.

الحالات التي تم بناؤها في البرنامج تعتمد على نوع الزر الذي تم إدراجه.

الحالات التي تشملها الأزرار كل من: العادي، التحريك فوق الزر، إلى أسفل وحالة التعطيل.

خانات الاختيار وأزرار الراديو تشمل أيضا حالات محدده وهي تشمل ما اختاره المتعلم أو نقر عليه.

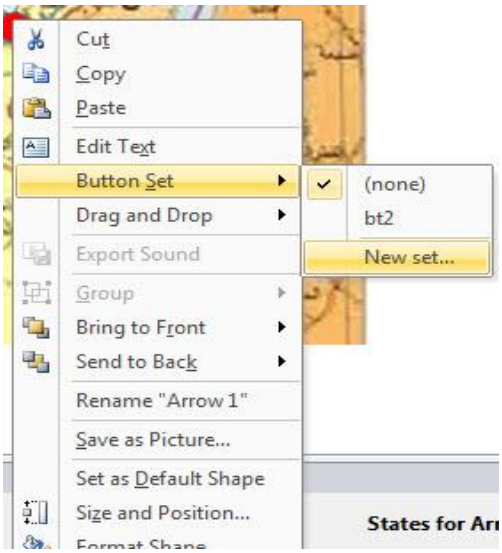
إضافة مجموعة زر Adding Button Set

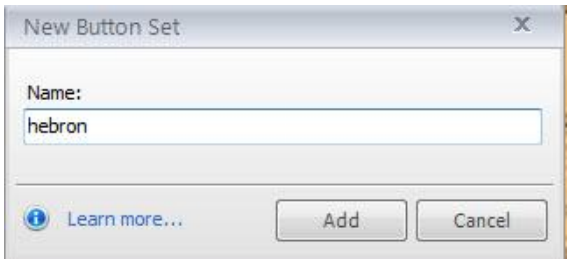
في إطار تصميم وبناء التفاعلية في البرنامج، تتيح خاصية مجموعة زر إلى امكاتية إنشاء تفاعل في المقررات من خلال السماح للمتعلم باختيار كائن واحد من مجموعة من الكائنات. تعمل الخاصية بشكل جيد مع الأزرار الجاهزة والتي تم دمجها في البرنامج بالإضافة إلى إمكانية العمل بقية الكائنات مثل: الصور ، لقطات الشاشة، الأشكال ، التعليقات ، الشخصيات وغيرها.

على سبيل المثال ، دعونا نقول لكم لقد أدرجت ثلاثة أحرف على الشريحة الخاصة بك ، وتريد المتعلم لاختيار واحد (فقط) من الثلاثة. إذا قمت بتشغيل الشخصيات إلى مجموعة الزر ، ثم عندما يختار المتعلم أي من الأحرف الثلاثة، أي الحرف المحدد حاليا سوف تصبح تلقائيا غير محددة.

لتوضيح هذه الخاصية سوف أقوم بتطبيقها على مثال: لنفترض انه لدينا خريطة فلسطين، وأريد إبراز بعض المعلومات عن مناطق محددة، سوف أقوم بالخطوات التالية لإضافة مجموعة زر:

- إدراج خارطة فلسطين على الشريحة.
- إدراج شكل سهم وذلك من الإشكال الموجودة في Shapes على المنطقة المراد إبرازها.
- نقوم بتعديل التنسيقات القياسية للشكل
- انقر بالزر الأيمن للماوس على الشكل الذي تم إضافته واختر Button Set ومنها سمي المجموعة.





- نقوم بتعديل حالة الكائن وإضافة حالة نحريك فوق الكائن ثم نضيف صورة
- تقوم بإضافة حالة جديدة ولتكن مختارة selected
- انقر على زر Done Editing states

يكون شكل الشريحة كما يلي:

- كرر الخطوات السابقة لإضافة مجموعة عند مدينة غزه حيث سيكون شكل الصورة بعد المعاينة كما يلي:

تطبيق آخر على مجموعة زر

- أضف ثلاثة كائنات إلى الشريحة ولتكن ثلاث شخصيات متنوعة.
- أنشئ لكل شخصيه طبقه باسمها وليكن: احمد، يوسف، سعاد.
- أضف Triggers للشخصيات لربطها مع الطبقات.
- حدد الشخصيات الموجودة على طبقة الأساس .
- بالزر الأيمن للماوس انقر عليها واختر Button Set ثم اعد تسمية المجموعة.
- ادخل على الحالات لكل شخصية للتعديل عليها.
- قم بمعاينة العمل وانقر على أية شخصية للانتقال إلى الطبقة الخاصة به.

اضافة النقاط الساخنة Adding Hotspots

تعتبر النقاط الساخنة Hotspots إحدى الكائنات التفاعلية التي يمكننا استخدامها بدل الأزرار عندما يكون لا حاجة لإضافة كائنات مرئية. تضاف النقاط الساخنة إلى الشريحة وتكون استجابتها شبيهة بالأزرار ولكن دون حالات مرئية أي انه لا يوجد لها خيارات لإضافة أو تعديل الحالات.

تستخدم النقاط الساخنة عندما نريد إضافة معلومات إضافية أو الانتقال إلى شريحة جديدة. النقاط الساخنة مفيدة بشكل خاص عندما تريد توفير محفزات وتحوم على مزدوجا فوق المشغلات التي تنفيذ إجراء، مثل عرض معلومات إضافية أو الانتقال إلى شريحة أخرى. النقاط الساخنة هي أيضا فعالة جدا في سيناريوهات السحب والإفلات. تكون أيضا

مفيدة عندما يكون لدينا صورة تحتوي على أشكال غير منتظمة. النقاط الساخنة يمكن أن تكون بأشكال مختلفة ومتنوعة يمكن إضافتها على كائنات الشرائح الأخرى.

إدراج نقطة ساخنة Hotspot:

يمكنك إضافة نقطة ساخنة Hotspot على أي كائن من اجل إعطاء المزيد من المعلومات حول موضوع ما أو للتركيز على جزء ما من ذلك الكائن.

لإدراج كائن نقطة ساخنة، اتبع الخطوات التالية:

- أدرج صوره أو أي كائن من اجل إدراج نقطة ساخنة عليها.
- من قائمة Hotspot <-------- Insert أدرج النقطة الساخنة

- انقر على أيقونة Hotspot لفتح القائمة المنسدلة لاحتيار الشكل الذي تريد رسمه على الكائن كنقطة ساخنة

- اختر الشكل المناسب ثم ارسمه على المنطقة التي تريدها سيظهر شكل أخضر شبه شفاف لتمثيل النقطة الساخنة على الشريحة. على الرغم من أنه واضح في منطقة التأليف إلا انه سيكون مخفيا عند نشر المقرر.

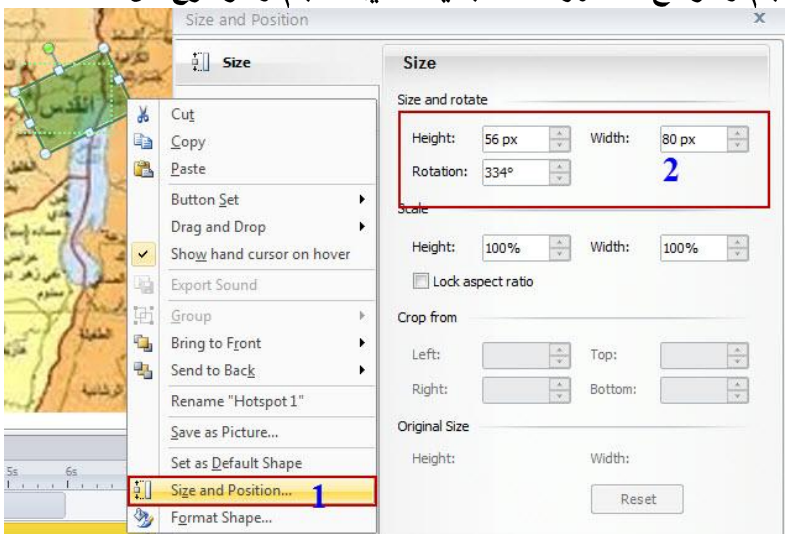
تغيير حجم، تدوير، وتغيير مكان النقطة الساخنة:

بعد إضافة النقطة الساخنة إلى الكائن على الشريحة يمكنك تغيير حجمه وتدويره ونقله من مكان إلى آخر وللقيام بذلك ، اتبع الخطوات التالية:

- انقر على النقطة الساخنة حيث يتغير الشكل كما يلي ثم انقر عليه ستلاحظ تغيير إشارة الماوس وتصبح على شكل سهم ذو رأسين

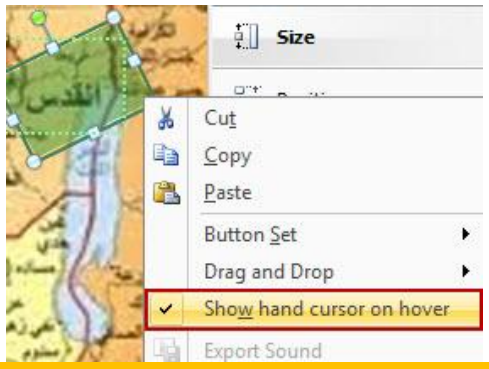
ولتغيير الموضع، انقر بالماوس على وسط النقطة وحركها إلى المكان الجديد على الكائن.
ولتدوير النقطة ، ضع مؤشر الماوس على المقبض الأخضر ستلاحظ نغير شكل الماوس إلى سهم دائري حرك الشكل بالمقدار الذي تريده.

توجد طريقة أخرى يمكنك تغيير الحجم، تدوير، وإعادة موضع النقطة الساخنة هو بالزر الأيمن للماوس فوقه حيث ستظهر القائمة المنسدلة اختر الحجم والموضع، ستظهر نافذة جديدة، غيّر الحجم والموضوع من النافذة:



إظهار أو إخفاء مؤشر الماوس عند تحريكه فوق نقطة ساخنة :

يتغير مؤشر الماوس المستخدم من المؤشر السهم إلى مؤشر اليد عند تحريكه فوق النقطة الساخنة. تغيير إشارة الماوس أمر مهم جدا من اجل تعريف المتعلمين بوجود منطقة للنقر على الشاشة، يمكنك إلغاء خيار عرض مؤشر الماوس عند التحريك فوق النقطة الساخنة وذلك كما يلي:



بناء فيديو تفاعلي Interactive Video

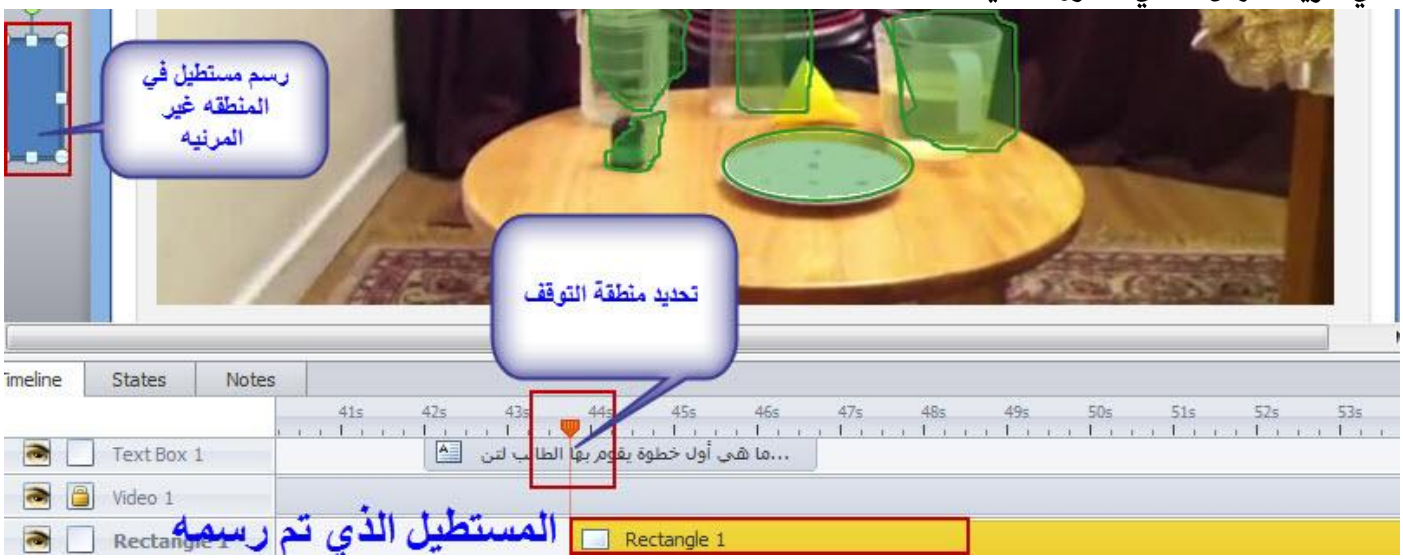
تعتبر ملفات الفيديو بشكل عام غير تفاعلية في التعليم الالكتروني بمعنى أن الطالب لا يستطيع التفاعل مع المحتوى. يوفر البرنامج إمكانيات متقدمه في تحويل ملفات الفيديو العادية إلى ملفات فيديو تفاعلية وذلك من خلال خيارات النقاط الساخنة Hotspots والمشغلات Triggers أي بدمج هاتين الميزتين يمكننا إنشاء فيديو تفاعلي. الفكرة الأساسية في عملية التحويل هي أن يتم إيقاف تشغيل الفيديو عند نقطة معينة بحيث يظهر سؤال نقوم بكتابته، ولكي يتم إعادة تشغيل الفيديو يجب على المتعلم أن ينقر أو يختار الإجابة الصحيحة من على الشاشة وهي جزء من الفيديو. وللقيام بذلك اتبع الخطوات التالية:

- أدرج الفيديو إلى الشريحة وذلك من خلال Insert ------> Video

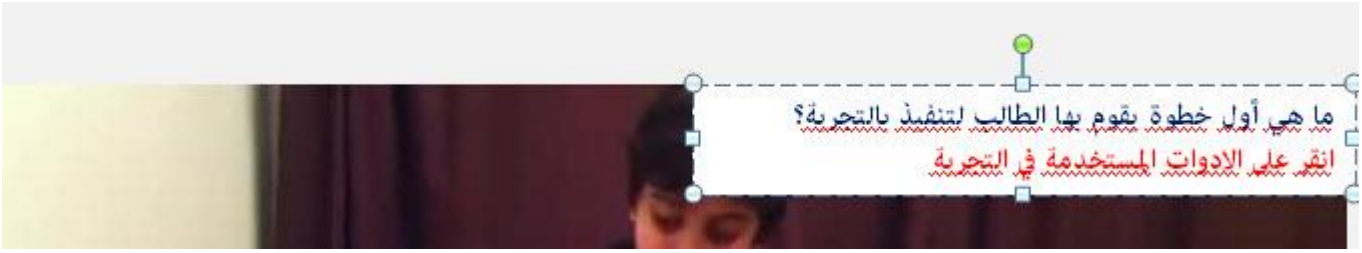
- لإيقاف الفيديو نقوم بما يلي:

* تحديد النقطة (الزمن على شريط الزمن) التي سيتوقف عندها الفيديو وذلك بالنقر بالماوس على شريط الزمن حيث يظهر رأس التشغيل الأحمر عند الزمن وهو في مثالنا 44 ثانيه كما في الصورة.

* نقوم بإضافة مستطيل من خلال Insert -------> Shapes في المنطقة الغير مرئية من الشاشة وسوف نلاحظ إدراج طبقة له في شريط الزمن كما في الصورة التالية:

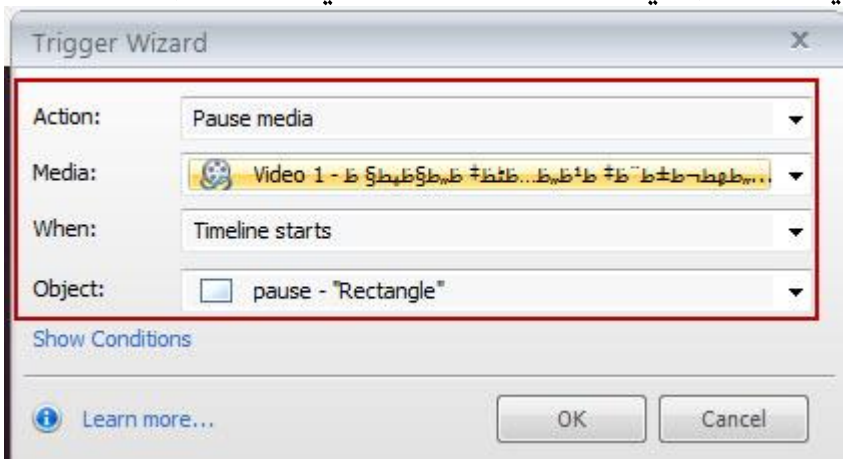


- نقوم بإضافة مربع نص ونكتب عليه السؤال مع التعليمات بحيث يظهر قبل توقف الفيديو ويختفي قبل تشغيل الفيلم مرة أخرى ويمكننا فعل ذلك من خلال شريط الزمن، يتم وضع السؤال في مكان بارز على الفيديو.



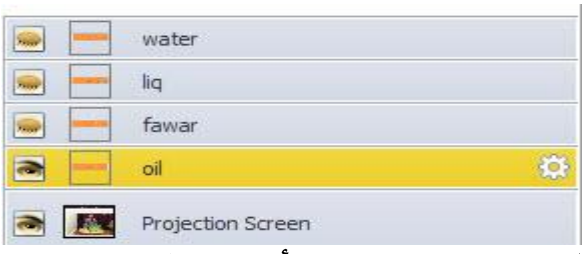
- نعدّل اسم الطبقة في شريط الزمن ولتكن Question وكذلك نتحكم بزمن ظهور وإخفاء النص من شريط الزمن

- انقر على المستطيل الذي تم إضافته في المنطقة الغير مرئية ومن ثم ادخل مشغل Trigger وذلك من خلال ---- Insert
Trigger-> من اجل إيقاف تشغيل الفيديو على أن يكون:
الحدث Action : توقف الفيديو Pause Media
الميديا: حدد الفيديو من القائمة المنسدلة
متى: عند تشغيل شريط الزمن للكائن.
الكائن: المستطيل والذي قمنا بتسميته في شريط الزمن بـ pause كما في الصورة التالية

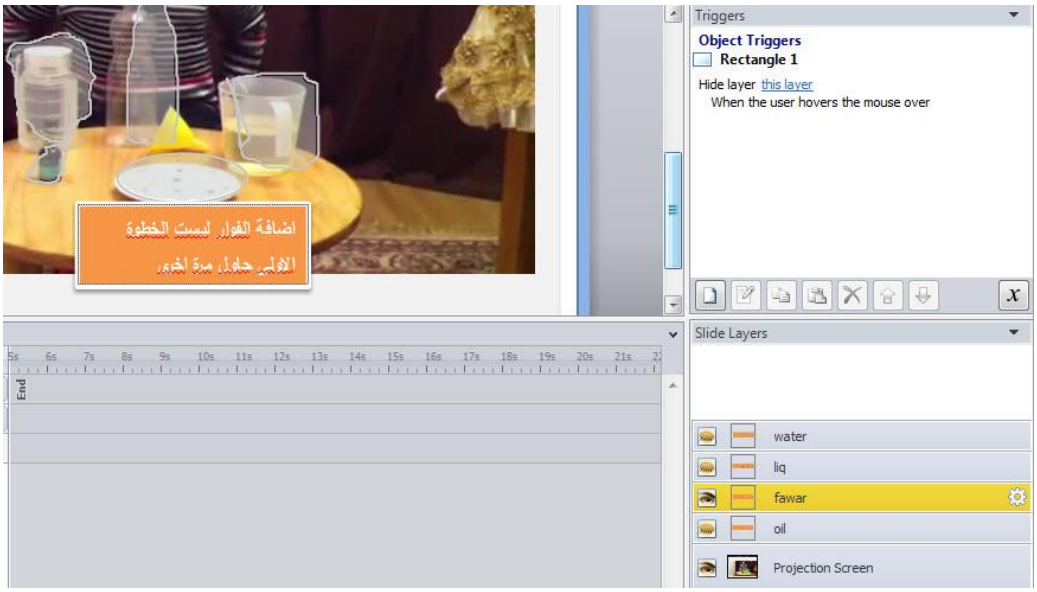


- نقوم بمعاينة العمل من خلال النقر على أيقونة preview للتأكد من توقف الفيديو عند الوصول إلى بداية كائن المستطيل.
- نعود مرة أخرى إلى الشريحة لإضافة النقاط الساخنة إلى أدوات التجربة وذلك كما يلي:
* من قائمة Insert انقر على السهم الموجود أسفل أيقونة Hotspots لاختيار شكل النقطة وحيث أن أشكال الأدوات غير منتظمة نقوم باختيار الشكل الحر 'Free Form.
* نقوم برسم نقاط ساخنة حول الأدوات المستخدمة في التجربة حيث تصبح بعد الرسم " إضافة " النقاط الساخنة" على أن تبدأ النقطة الساخنة عند بداية توقف تشغيل الفيديو، لاحظ الصورة التوضيحية التالية:

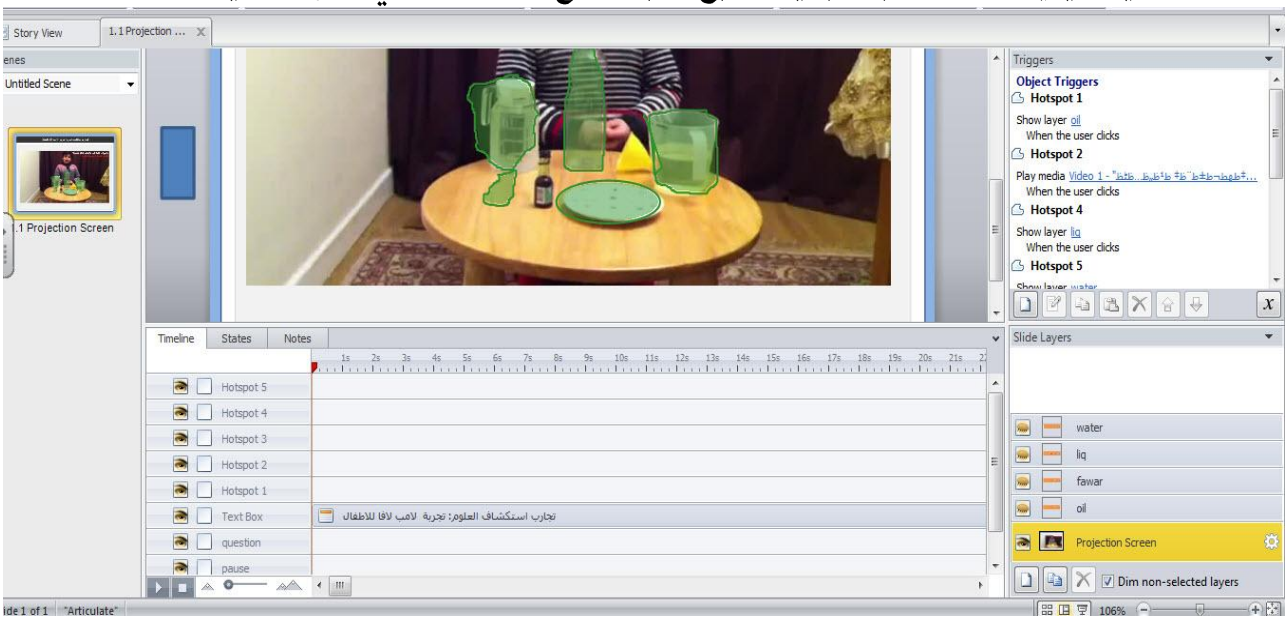
- نقوم بإدراج 4 طبقات وذلك في لوحة طبقات الشرائح من خلال النقر على إضافة طبقه، ثم نقوم بتغيير خصائص كل طبقة على حده بحيث يتم إظهار الكائنات الموجودة على الطبقات الأخرى مع اختيار توقف شريط الزمن للطبقة الأساسية.



- نقوم بإضافة مربع نص في كل طبقه ووضعه بالقرب من الأداة الخاصة به وذلك من اجل إظهاره عندما ينقر المستخدم عليه .



- نعود إلى الطبقة الأساسية ونربط النقاط الساخنة مع الطبقات من خلال **Triggers** أما الإجابة الصحيحة فيتم اختيار الحدث لها تشغيل الميديا من اجل المتابعة، بحيث تصبح الطبقات مع المشغلات كما في الصورة التالية :



لمنع النقر الخاطئ على الفيديو وإيقاف تشغيله سوف نقوم بإضافة حاجز بين إشارة الماوس والفيديو وذلك من خلال إضافة نقطه ساخنة على جميع الشريحة كما يلي :

ننصحك بالاطلاع على شرح الفكرة من خلال الفيديو الخاص بهذه الفعالية والموج على قناة اليوتيوب الخاصة بشرح برنامج Articulate Storyline ----- انقر هنا

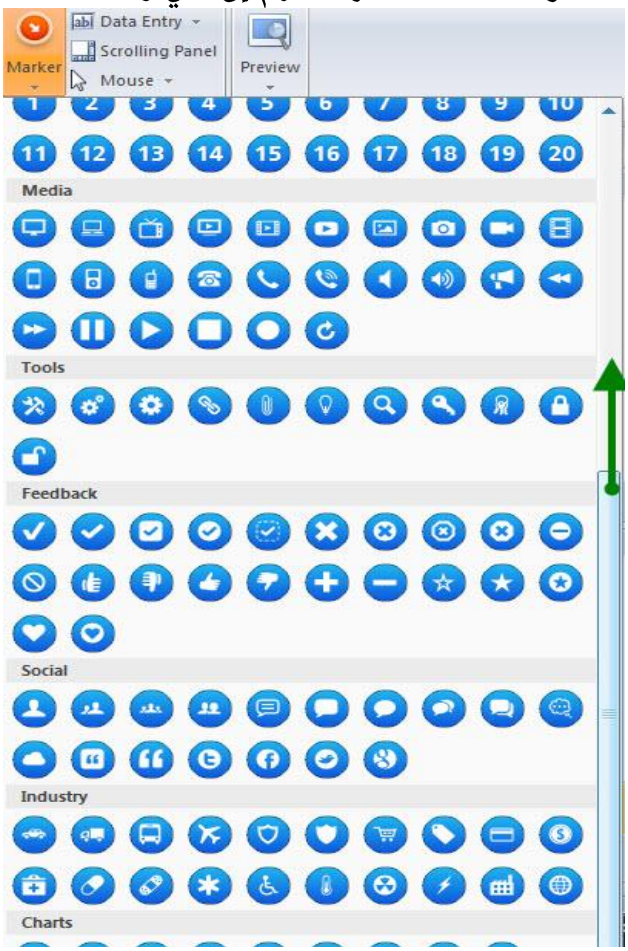
إضافة العلامات Adding Markers

العلامات Markers هي كائنات تفاعلية تتكون من قسمين: من زر تسميته A وقائمه منبثقة يطلق عليها(B). افتراضيا، عندما يقوم المتعلم بتحريك الماوس فوق العلامة Marker يظهر عنوان النص وعند النقر عليه تظهر المعلومات كاملة . العلامات في البرنامج توفر طريقة سهلة وسريعة لعرض معلومات سواء أكان بالتحريك أو بالنقر عليها. يمكننا إضافة علامة في أي مكان على شريحة، وعندما يشاهد المتعلمين المقرر بعد نشره يمكنهم تحريك الماوس فوق العلامة والنقر عليها لعرض مزيدا من المعلومات المخفية. نستطيع إضافة محتوى متنوع في القائمة المنبثقة سواء كان نص، صور، فيديو وغيرها، كذلك يمكننا إضافة أكثر من علامة واحده على الشريحة الواحدة.

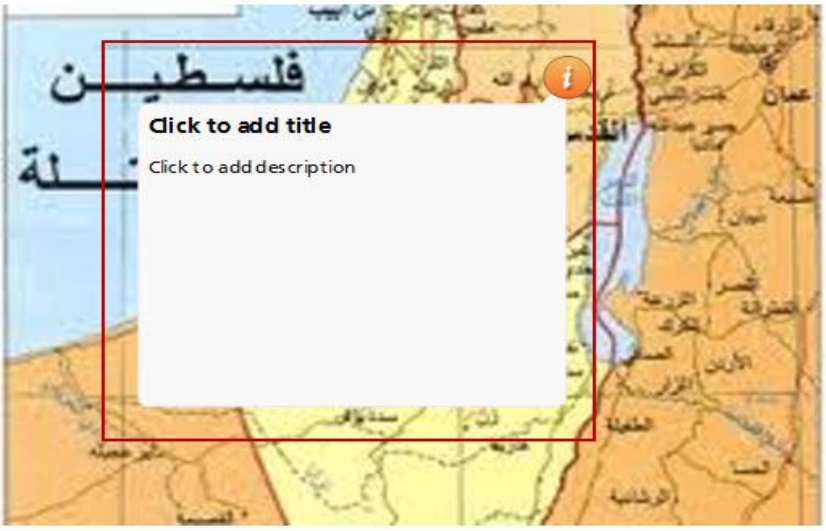
تستخدم العلامات Markers عندما نريد تقديم معلومات جديدة أو إضافية للمحتوى أو عندما نريد تقليل حجم المحتوى على الشاشة مما يتيح للمتعلم التفاعل مع الكائنات الموجودة على الشريحة للكشف عن محتوياتها. ولإضافة العلامات Markers تتبع الخطوات التالية:

- انقر على قائمة Insert ثم انقر على أيقونة Markers

- افتح القائمة المنسدلة لاستعراض أشكال العلامات Markers انقر على السهم الموجود أسفل الكلمة حيث سيتم فتح نافذة جديدة تحتوي على أيقونات متنوعة للعلامات ، حرك السهم إلى اعلي وأسفل لاستكشاف المزيد من الأيقونات

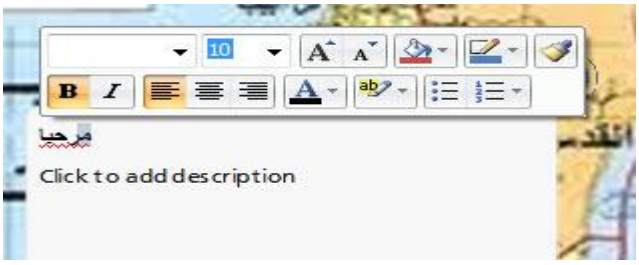


- اختر الايقونه المناسبة، ثم انتقل إلى الشريحة حيث ستلاحظ تغيّر مؤشر الماوس ويصبح على شكل +
- بمجرد أن نقوم برسم الأيقونة على الشريحة سيتم إظهار رمز العلامة مع المستطيل والذي سيتم إضافة المحتوى إليه مثل: العنوان والنص الوصفي. افتراضيا، يظهر العنوان عندما يحرك المتعلم الماوس فوق العلامة، ويظهر النص كامل عند النقر عليه ويمكننا التحكم في هذا السلوك من خلال إعدادات العلامة والتي سوف نقوم بتوضيحها لاحقا .



تحرير النص :

عند إضافة العنوان والنص الوصفي سيتم استخدام الخصائص الافتراضية للنص المستخدم في المشروع. إذا كنت ترغب في استخدام تنسيقات مختلفة للنص، يمكنك تغييرها مباشرة أو يمكنك تغيير كافة الخصائص في المشروع من خلال قائمة التنسيق.



تغيير حجم التسمية وموضعها:

نستطيع تغيير الحجم الافتراضي لمربع النص الوصفي " التسمية" وكذلك مكانه بحيث يكون الحجم مناسبا للمحتوى وأيضا موضعه مناسب على الشريحة، للقيام بذلك"

- انقر على العلامة الموجودة على الشريحة، تستطيع التحكم في الحجم من خلال المقابض التي تظهر عند اختيار العلامة كما يلي:

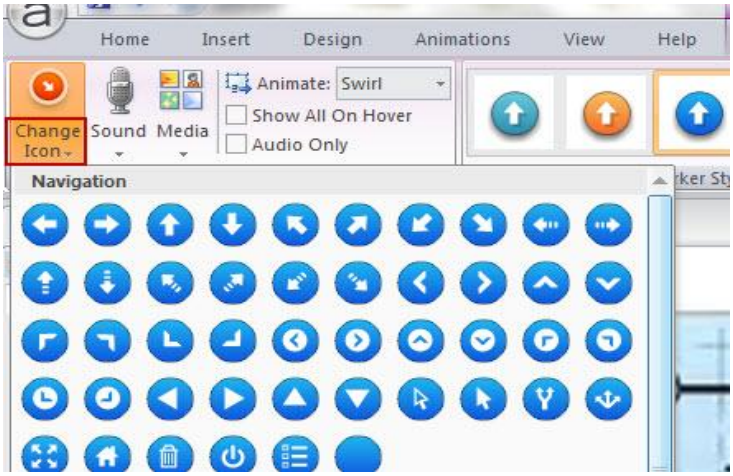
لتغيير الموضع، انقر على الأيقونة واسحبها إلى الموضع الجديد

تنسيق أيقونة العلامة:

لفتح شريط أدوات التنسيق، انقر نقرا مزدوجا على أيقونة العلامة في الشريحة، يحتوي الشريط على العديد من الخصائص والخيارات التي يمكننا تطبيقها على الأيقونة، حيث سيظهر الشريط كما يلي:

* تغيير الأيقونة:

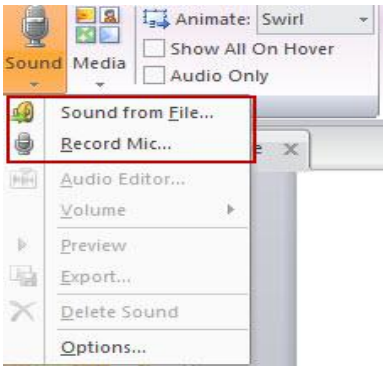
يحتوي البرنامج على مكتبة ضخمه تحتوي على أيقونات متنوعة للاختيار منها حيث يمكنك تغيير الأيقونة في أي وقت تشاء، لتغيير الأيقونة، انقر السهم الموجود بجانب Change Icon حيث ستظهر الأيقونات كما يلي، اختر منها الأيقونة المناسبة حيث يظهر التغيير مباشرة على الشريحة.



إضافة الصوت للعلامة Adding Sound to a Marker:

نستطيع إضافة ملفات الصوت المسجلة مسبقا إلى العلامة ويمكننا أيضا تسجيل صوت جديد لإضافته إلى العلامة، وللقيام بذلك:

- انقر أيقونة Sound في شريط أدوات التنسيق.
- ستظهر القائمة المنسدلة للصوت ويمكنك اختيار ملف صوت مسبق او تسجيل صوت –



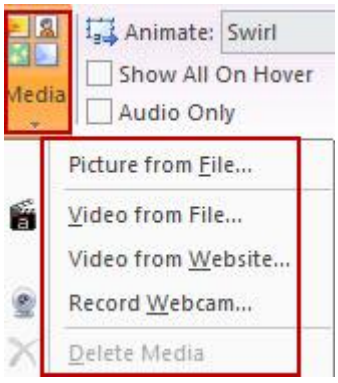
للمزيد من التفاصيل يمكنك العودة إلى موضوع التعامل مع الميديا في البرنامج.

- اختيار صوت من ملف: يسمح استيراد مقطع صوتي موجود مسبقا على جهازك. سوف يسمع المتعلمون الصوت عند النقر على العلامة أو عند تحريك الماوس فوقها.
- تسجيل مايكروفون: يسمح بالتسجيل وحفظ الصوت داخل العلامة.
- خيارات: لاختيار جهاز التسجيل وتشغيل الصوت وكذلك يمكننا التعديل على مستويات تسجيل الصوت.

إضافة فيديو أو صورة إلى العلامة Adding a picture or a video to a maker:

يمكننا إضافة صورة أو فيلم فيديو إلى العلامة وذلك كما يلي:

- انقر على العلامة.
- من شريط أدوات التنسيق انقر على ميديا حيث ستلاحظ وجود عدة خيارات لإدخال الصور والفيديو.



- اختر أي من الخيارات التالية:

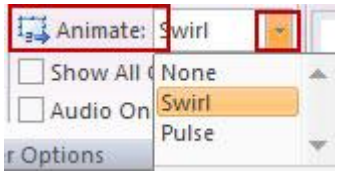
* صورة من ملف: يسمح بإدراج الصور التي تم تخزينها على الحاسوب.
* فيديو من ملف: يسمح بإدراج الأفلام التي تم تخزينها على الجهاز سابقا.
* فيديو من موقع ويب: يسمح بإدراج أفلام الفيديو الموجودة على مواقع شبكة الانترنت مثل اليوتيوب وغيرها.
* من كاميرا ويب Webcam : يسمح بإدراج الفيديو من كاميرا ويب.

للمزيد من التفاصيل عن تحرير افلام الفيديو، الصور وغيرها يمكنك العودة إلى الجزء الأول من المادة التدريبية والذي يتعلق بكيفية تنسيق الكائنات على الشرائح في البرنامج.

* تغيير حركة العلامة Marker's Animation:

يضيف البرنامج حركه دورانيه تلقائية للعلامات التي يتم إضافتها للمقرر. يستطيع المتعلم مشاهدة الحركة عندما يتم نشر المقرر، للتعديل على حركة الأيقونة تتبع الخطوات التالية:

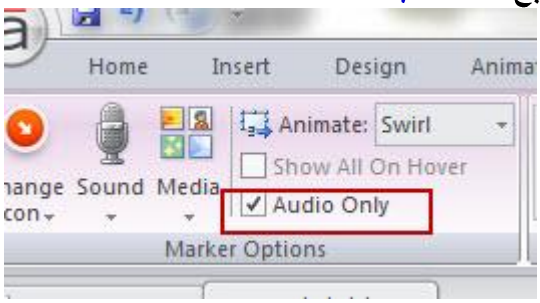
- من شريط الأدوات، انقر على تحريك Animate



- من القائمة المنسدلة اختر نمط مختلف للحركة أو اختر بدون حركه None

جعل العلامة صوت فقط :

إذا كنت ترغب في أن تكون العلامة فقط صوت دون ظهور العنوان أو النص بحيث يظهر صوت فقط عند النقر أو التحريك عليها، للقيام بذلك اختر مربع Only Sound



التحكم في لون التعبئة، لون الحدود الخارجية، ولون الايقونه :

عندما نقوم بإدراج علامة Marker إلى الشرائح، يكون لون التعبئة الافتراضي أزرق والحدود الخارجية أيضا بلون أزرق.

من خلال قائمة التنسيق نستطيع التعديل على اللون والتعبئة الافتراضي للعلامة وذلك من خلال:

- النقر على خيارات أنماط الايقونه

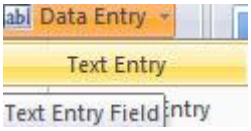
إضافة حقول إدخال البيانات Adding Data Entry

يسمح البرنامج بجمع معلومات عن المتعلمين وتخزينها في متغيرات حيث يقوم المتعلمين بملىء الحقول بمتغيرات ومعلومات حول المتعلمين مثل: اسم المتعلم، التخصص، أفكار المتعلم حول موضوع ما. حقول إدخال البيانات تقبل المحتوى النصي والرقمي حيث نستطيع إضافة العديد من الحقول على الشريحة الواحدة. هناك ثلاثة عناصر يجب علينا أخذها بعين الاعتبار عند التعامل مع حقول إدخال البيانات:

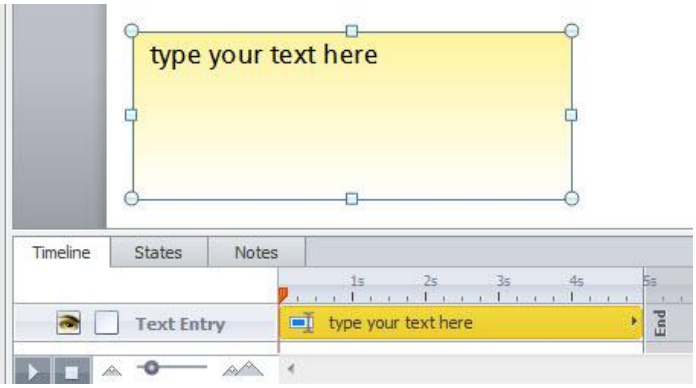
* الصندوق الذي سيقوم المتعلم بكتابة المعلومات بداخله.
* المشغلات Triggers التي ترسل المعلومات التي تم طباعتها إلى المتغير.
* النقطة المرجعية لعرض المادة المدخلة أو المتغير. افتراضيا يتم ذلك بالنقر بعيدا عن مربع إدخال البيانات ولكن بالرغم من ذلك إلا انه يتطلب نقرة واحده. لإدراج حقول إدخال البيانات تتبع الخطوات التالية:

- انقر على قائمة Insert ثم انقر على أيقونة Entry Data

- انقر على السهم الموجود أمام إدخال البيانات Entry data، نلاحظ وجود خيارين وهما: إدخال نص وإدخال رقم



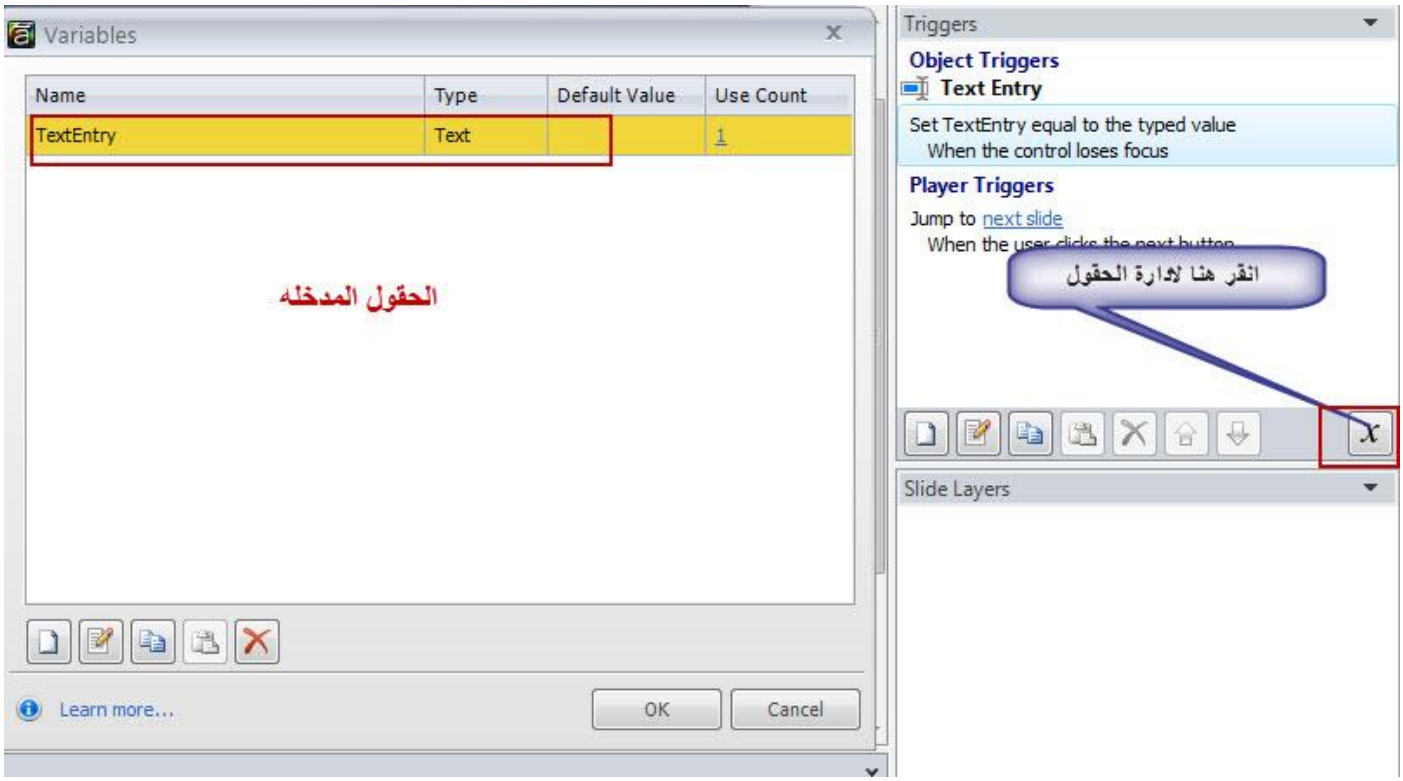
- انقر على إدخال نص Text
- نقوم برسم الحقل على الشريحة، حيث نلاحظ إدراج الحقل أيضا في شريط الزمن



من خلال المقابض الموجودة على حقل الإدخال نستطيع التحكم في حجمه بالزيادة أو النقصان وذلك باستخدام الماوس.

بعد إدراج الحقل إلى الشريحة، يحدث أمران:

- يقوم البرنامج بإنشاء متغير لاحتواء البيانات. سيكون المتغير إما نص إذا قمت باختيار إدخال نص أو رقمي إذا اخترت حقل إدخال رقمي. تستطيع التحكم في جميع المتغيرات التي قمت بإدخالها في المشروع من خلال زر إدارة المتغيرات الموجود لوحة المشغلات Triggers



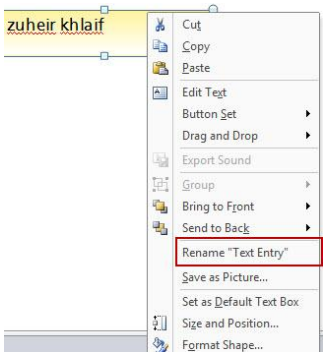
* يقوم البرنامج بإنشاء مشغل Trigger في لوحة المشغلات حيث يقوم بتعريف المتغير، واحتواء البيانات التي تم إدخالها في المتغير عندما يفقد المتعلم عنصر التحكم(النقر بعيدا عن حقل الإدخال)

إعادة تسمية حقل إدخال البيانات :

عند إدراج حقل إدخال البيانات على الشريحة، سوف يتم إضافته على شريط الزمن باسم افتراضي حيث يمكننا تغير الاسم إلى اسم سهل أو يدل علي المحتوى.إن تسمية الكائنات على شريط الزمن لها دور هام عند إضافة المشغلات Triggers أو ربطها مع الكائنات الأخرى على الشريحة.

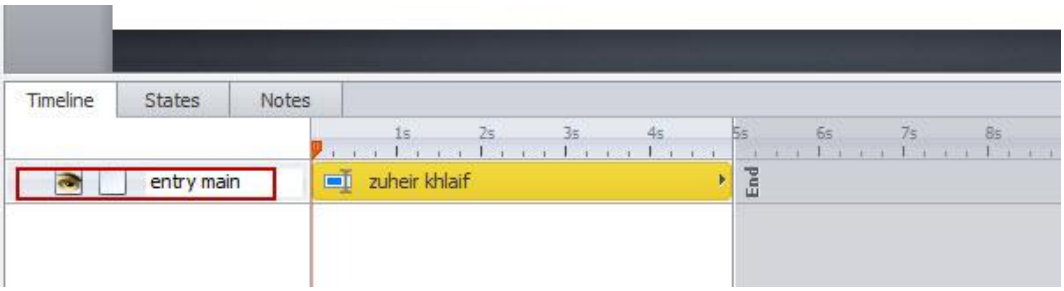
توجد طريقتين لإعادة تسمية حقل إدخال البيانات وذلك كما يلي:

- النقر بالزر الأيمن للماوس على الكائن واختيار إعادة التسمية من القائمة المنسدلة التي تظهر.



عند النقر على إعادة التسمية ستظهر نافذة جديدة ادخل الاسم الجديد ثم انقر موافق

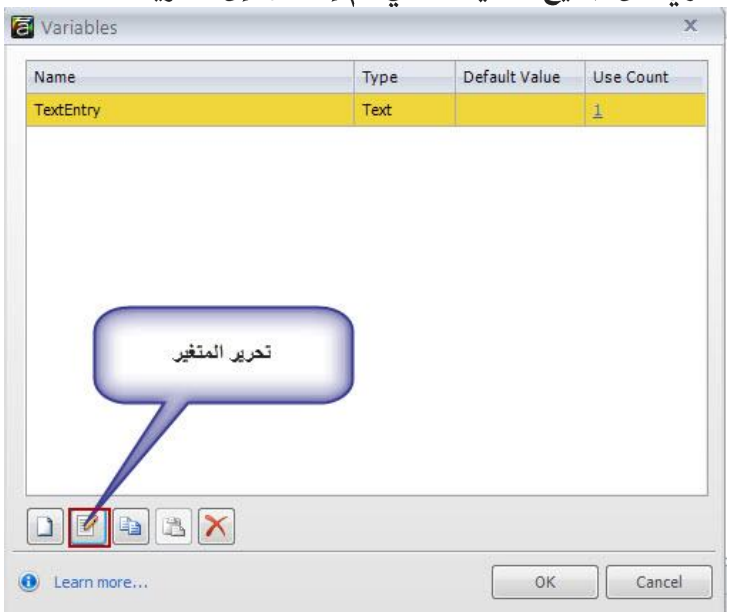
أما الطريقة الثانية فهي من خلال النقر على اسم الكائن في شريط الزمن حيث نقوم بكتابة الاسم الجديد ثم النقر على مفتاح الإدخال Enter أو النقر بالماوس على أي مكان في الشريحة من اجل قبول الاسم الجديد .



تغيير اسم المتغير Changing Variable's Name:

عند إدراج حقل إدخال البيانات، سيتم تعيين الاسم الافتراضي بغض النظر عن نوع البيانات سواء كانت نصي أو رقمي إلى المتغير Variable ولكن إذا كان لدينا على الشريحة الواحدة أكثر من متغير فإننا بحاجة إلى إعادة تسمية المتغير ليكن مناسب لطبيعة البيانات المدخلة مثل الاسم، التخصص، تاريخ الميلادوغيرها،وللقيام بذلك اتبع الخطوات التالية:

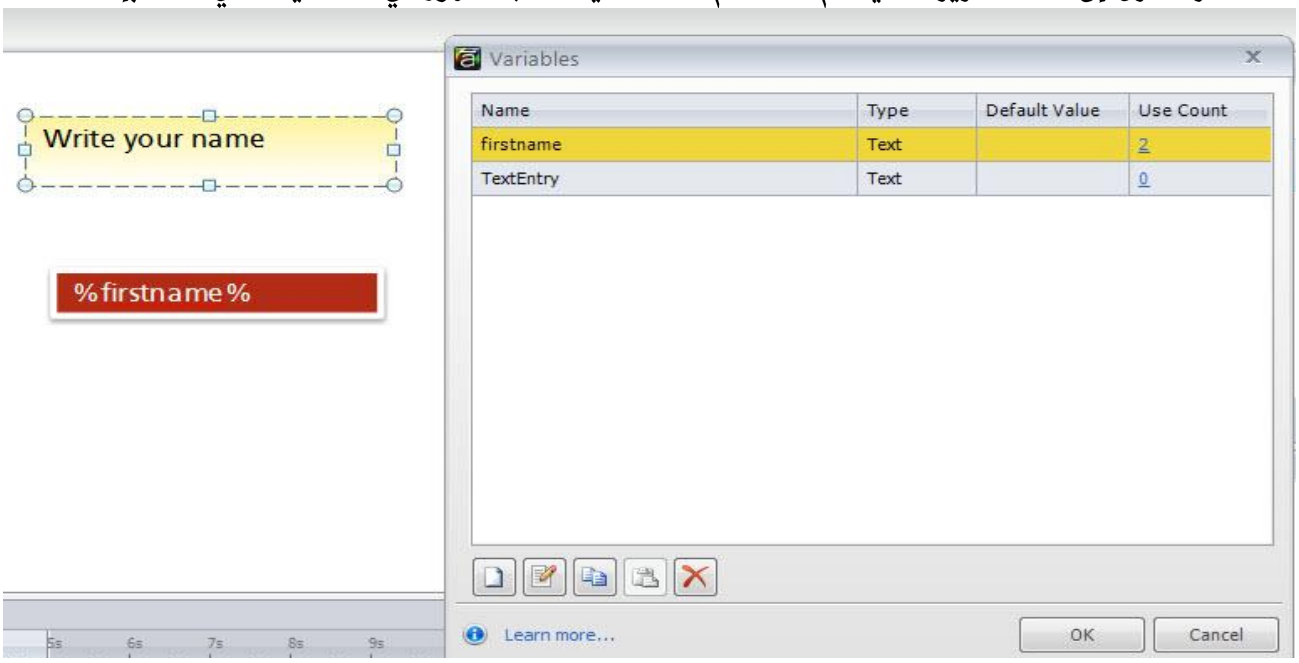
- انقر على أيقونة إدارة المتغيرات الموجودة في أسفل لوحة المشغلات وهي الرمز X
- سيتم فتح نافذة جديدة تحتوي على جميع المتغيرات التي تم إضافتها إلى الشريحة.



استخدام مرجعية المتغير لعرض البيانات التي ادخلها المستخدم :

باستخدام مرجع متغير لعرض البيانات التي أدخلها المستخدم في مكان ما. يتم عرض البيانات التي يتم جمعها من المتعلمين وهي البيانات التي قام المتعلمون بإدخالها في أي مكان في الشريحة ولكننا نحتاج إلى إدراج مرجعية Reference للمتغير من اجل التحكم بعرض البيانات في مكان ما على الشريحة. للقيام بإدراج مرجعيه، اتبع الخطوات التالية:

- بعد إدراج الحقل على الشريحة.
- أنشئ مكان لاحتواء النص الذي سيتم كتابته من قبل المستخدم وليكن مربع نص.
- ضع مؤشر الماوس في المربع الذي تريد اظهر ما يكتبه المستخدم
- ادخل مرة أخرى إلى نافذة تحرير المتغير، ثم اختر اسم الحقل، حيث ستجد ظهوره في المستطيل الذي قمت بإضافته.



- انقر على أيقونة preview من اجل المعاينة، وإدخال الاسم سيتم عرضها في المكان المخصص انظر إلى الصورة التالية:

يقوم البرنامج بإدراج اسم المتغير في مكان عرض البيانات المدخلة، بين إشارة النسبة المئوية كما في الصورة السابقة بغض النظر عن طبيعة مكان عرض البيانات سواء كان زر، شكل، أو تلميحات تظهر الإشارات فقط عندما نكون في بيئة التأليف بينما عندما يتم نشر المشروع يتم استبدال اسم المتغير وعلامة النسبة المئوية بالبيانات التي يتم إدخالها.

ملاحظة

يمكنك تنسيق النص في مكان العرض بالطريقة التي تريدها، وذلك باستخدام خيارات التنسيق في القائمة الرئيسية. التنسيق الذي يتم تطبيقه على النص في مكان العرض سيتم تطبيقه أيضا على القيمة الفعلية للمتغير عند عرضه للمستخدمين أثناء التشغيل.

تغيير تنسيق النص:

بعد إدراج حقل إدخال البيانات على الشريحة، نستطيع تغيير تنسيق النص من حيث تغيير لون الخط، حجمه وغيرها باستخدام أدوات التنسيق القياسية، وللقيام بذلك:

- اختر حقل إدخال البيانات الذي تم إضافته.
- انقر على قائمة **Home**، استخدم أدوات التنسيق الموجودة وهي: لون الخط، حجمه، المحاذاة ، ترتيب، نمط الخط وغيرها.

تطبيق التأثيرات والأنماط على حقل إدخال البيانات:

- انقر على حقل إدخال البيانات على الشريحة.
- انقر على قائمة تنسيق **Format**.
- اختر أي من أنماط الأشكال الجاهزة **Shape Styles** سيتم تغيير النمط تلقائيا على الشريحة.

كذلك يمكنك تغيير تأثيرات الشكل من القائمة المنسدلة للتأثيرات **Shape Effects**

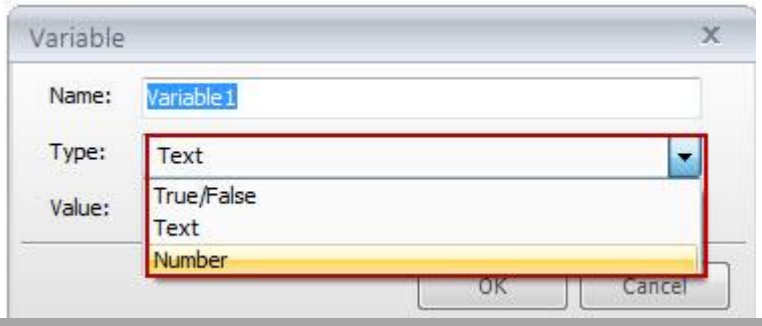
التعامل مع المتغيرات Variables

المتغيرات هي وسيلة لتذكر المعلومات مثل اسم المتعلم أو البيانات الرقمية التي يتم إدخالها من قبل المتعلمين، ثم عرض محتوي ديناميكي بناء على هذه البيانات. تعتبر المتغيرات وسيلة سهلة لإضافة التفاعلية الشرطية للمحتوى الالكتروني.
ولتوضيح مبدأ عمل المتغيرات في البرنامج: عندما يقوم المتعلم بكتابة اسمه يتم تخزين الاسم مؤقتا في متغير لاستخدامه في وقت لاحق في متغير خصص لاحتواء البيانات التي يدخلها المتعلم . يطلق على المتغير الجديد اسم المرجع أو Reference.
يوفر البرنامج عدة طرق لوضع المعلومات المدخلة في متغير منها: إدخال من قبل المتعلم مثل إدخال الاسم أو أي بيانات، إما الطريقة الأخرى وضع قيمة افتراضية للمتغير مثل متغيرات صواب/ خطأ حيث يمكن ضبط هذا المتغير حسب الحدث الذي يقوم به المتعلم. إن استخدام المتغيرات في المقررات الالكترونية تسمح بوجود خيارات لانهائية في لبناء التفاعلية والاستجابة في التعلم الالكتروني.

أنواع المتغيرات Types of Variables

توجد ثلاثة أنواع من المتغيرات المتاحة في البرنامج:

- صواب/ خطأ True/ False: يطلق عليها أيضا بالمتغيرات المنطقية ،وهي تكون واحده من إحدى الحالتين: إيقاف أو تشغيل كائن ما على العكس من المتغيرات الرقمية أو النصية. يستخدم هذا المتغير في تبديل الأزرار عندما يدخل المتعلم البيانات أو الكشف عن نشاطات المتعلم في المقرر مثل: مكان المستخدم في المقرر، أو الحاجة إلى إقرار المستخدم لاتفاق ما.
- رقمي Numeric: يحتوي المتغير فقط على قيم رقميه حيث يمكننا القيام بالعمليات الحسابية بسيطة (جمع، طرح، ضرب، وقسمه). يستخدم المتغير غالبا لضبط عدد المحاولات، أو لجمع العلامات في الاختبارات الالكترونية، أحيانا نقوم بتصميم فاعلية في الشريحة تعتمد على المتغيرات الرقمية.
- النص Text: يحتوي المتغير على نصوص وأرقام علما بأنه لا يمكننا القيام بالعمليات الحسابية باستخدام هذا المتغير وذلك لأنه يتعامل مع جميع المدجلات على أنها نصوص وليست أرقام.



ملاحظات:

1- المتغير الواحد لا يمكن أن يحتفظ بأكثر من نوع واحد من البيانات ولتوضيح ذلك عندما نطلب من المتعلمين إدخال أسمائهم الأولى فانه يحتفظ بتلك الأسماء وإذا قاموا بإدخال بيانات جديدة يتم تحديث القديمة الجديدة أي يتم استبدالها.

2 - المتغيرات وحالات الكائنات متشابهة إلا أن الحالات تحمل معلومات أو بيانات لكائن ما على الشريحة الواحدة في حين أن المتغيرات تحمل بيانات ومعلومات عن المشروع بالكامل.

تستخدم المتغيرات عندما نريد:

- تذكر اسم طالب.
- حساب عدد المرات التي تم النقر فيها على الزر.
- العمليات الحسابية البسيطة.

بينما الحالات والمشغلات تستخدم في معرفة أي من الكائنات تم النقر عليها .

الخطوات الأساسية للتعامل مع المتغيرات:

يوجد ثلاث خطوات للتعامل مع المتغيرات:

1- تسمية المتغير: إنشاء وتسمية المتغير.

2- اختيار نوع المتغير وذلك من القائمة المنسدلة لأنواع المتغيرات.

3- اختر القيمة: مقيمة البداية للبيانات(نص، رقمي، صواب/ خطأ)

إضافة المتغيرات:

إضافة متغير صواب / خطأ:

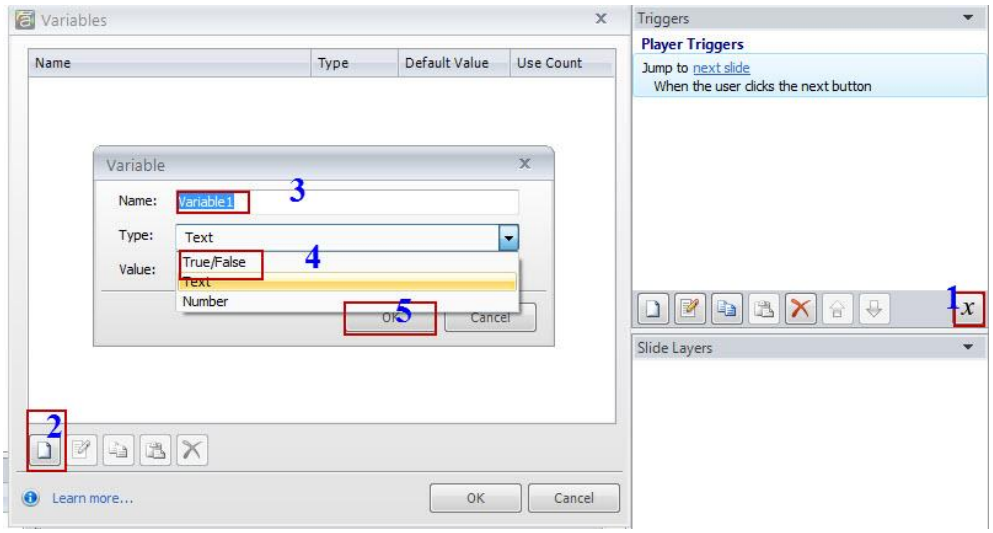
المتغير صواب/ خطأ يعمل كما يبدو من اسمه أي أن القيم ممكن أن تكون صواب أو خطأ. يوجد العديد من الحالات التي نقوم باستخدام هذا المتغير فيها:

- إكمال المشهد أو الشريحة: ضبط متغير القسم الأول لصح عندما ينهي المتعلم شريحة محدده ، على سبيل المثل الشريحة الخامسة.

- الموافقة: ضبط زر الموافقة على صواب عندما ينقر المتعلم على زر إرسال. سيتم توضيح هذه الاستخدامات من خلال أمثلة تطبيقية.

لإضافة متغير، تتبع الخطوات التالية:

- انقر على رمز X في لوحة المشعلات Triggers
- انقر على أيقونة إضافة متغير في نافذة إدارة المتغيرات.
- اعد تسمية المتغير.
- اختر نوع المتغير، في هذه الحالة سيكون صواب / خطأ.
- ثم انقر موافق



إدراج إشارة للمتغير Adding a reference to the variable :

إدراج إشارة للمتغير ليس ضرورة يتطلب التعامل معها ولكن لضبط عرض البيانات المدخلة يفضل الاستفادة من هذه الميزة. يمكننا إدراج المرجع في أي شريحة من شرائح المشروع دون الحاجة إلى أن يكون فقط في الشريحة التي يوجد بها المتغير. من خلال إدراج إشارة للمتغير نستطيع التحقق من عمل المتغير. لإدراج إشارة للمتغير قم بمايلي:

- أدرج شكل من الإشكال على الشريحة.
- انقر على إدارة المتغيرات في المقرر واختر المتغير الذي تريد إضافة إشارة له
- انقر على موافق، ستجد اسم المتغير بين إشارتي النسبة المئوية كما يلي :

ضبط المتغير بواسطة المشغلات

لقد قمنا بإنشاء المتغير صواب/ خطأ وقمنا أيضا بإنشاء أزرار ، الآن سوف نقوم بتوضيح كيفية إدراج المشغلات للأزرار لضبط المتغير. للقيام بذلك :

- انقر على الزر المراد إضافة مشغل Trigger له حيث ستلاحظ المشغل في لوحة المشغلات.
- انقر نقرا مزدوجا على المشغل حيث سيتم فتح نافذة معالج المشغلات.
- من معالج المشغلات، حدد كل من:

* الحدث Action: adjustable Variable
* المتغير Variable- Agree :
* Operator: الحفاظ على الإعداد الحالي
* Value: تغيير القيمة ثم حدد True

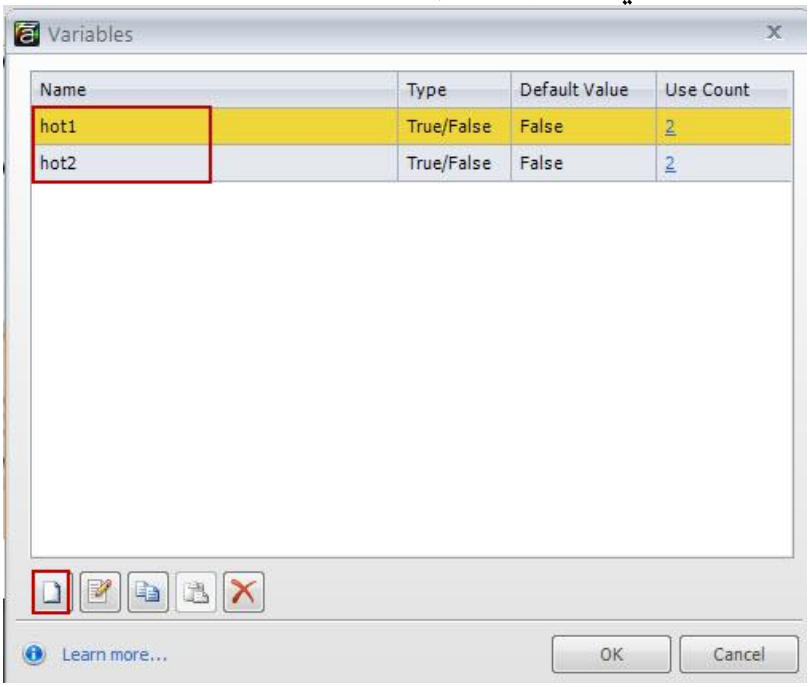
انظر إلى الصورة التالية:

- نكرر الخطوات السابقة للزر الثاني مع تعديل اختيار خطأ بدل صواب.

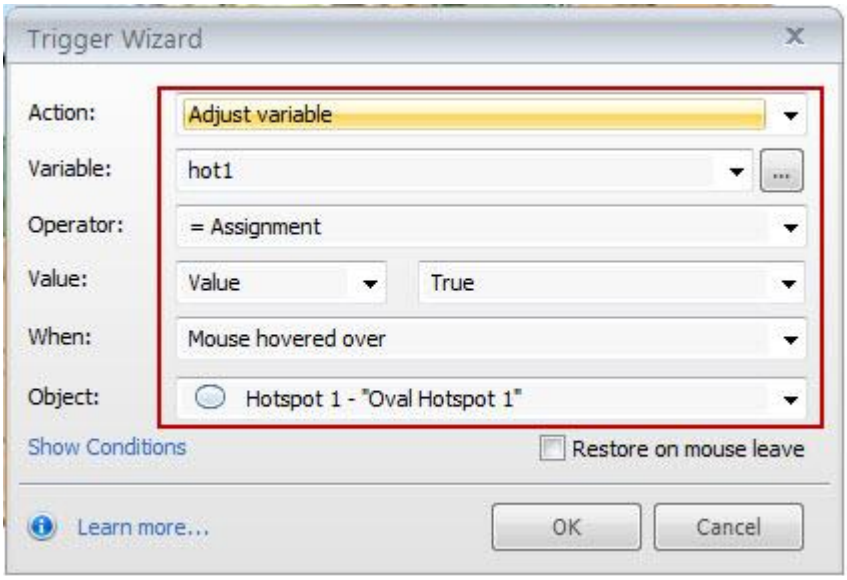
التحكم في الانتقال إلى الشرائح الأخرى من خلال المتغيرات

نستطيع التحكم في الانتقال من شريحة إلى أخرى من خلال إضافة المتغير صواب / خطأ لأي كائن تفاعلي يتم إضافته إلى الشريحة، في التطبيق التالي سوف أقوم بدمج إدراج المتغيرات مع النقاط الساخنة من اجل تعطيل زر الانتقال للتالي إلا بعد اختيار النقاط الساخنة الموجودة على الشريحة. لدينا المثال التالي وهو صورة لخارطة فلسطين، عليها نقاط ساخنة عدد 2 لإضافة متغيرات التحكم اتبع الخطوات التالية:

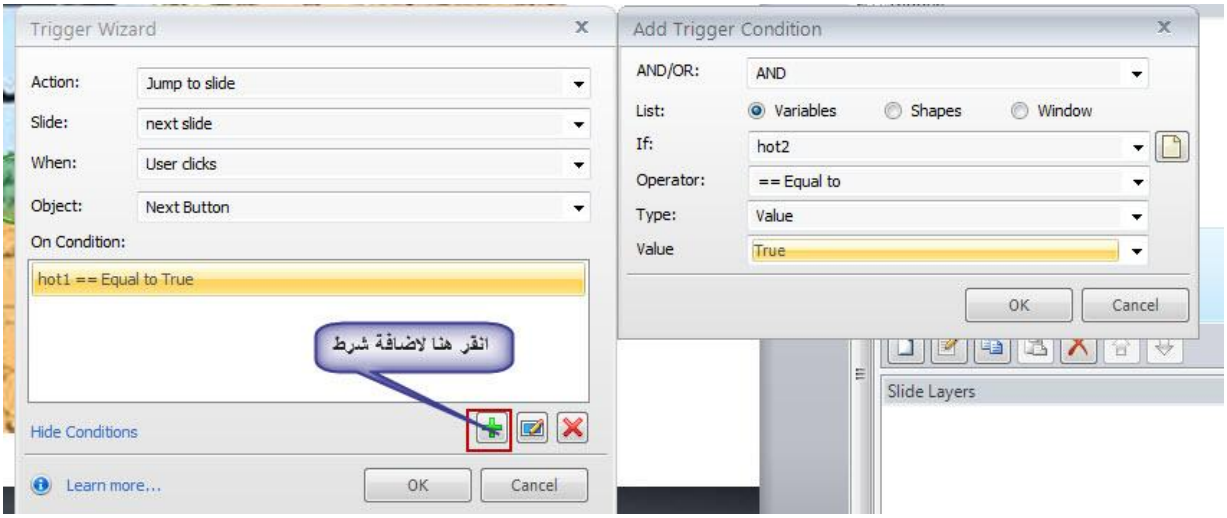
- انقر على زر إدارة متغيرات المشروع الموجود في لوحة المشغلات.
- انقر على أيقونة إضافة متغير ثم اعد تسميته إلى **Hot 1**، النوع: **True/ False** ولتكن القيمة الأولية **False** ، ثم انقر موافق.
- أضف متغير آخر وليكن اسمه **Hot2** أي أننا نضيف متغيرات بعدد النقاط الساخنة بعد ذلك انقر موافق.



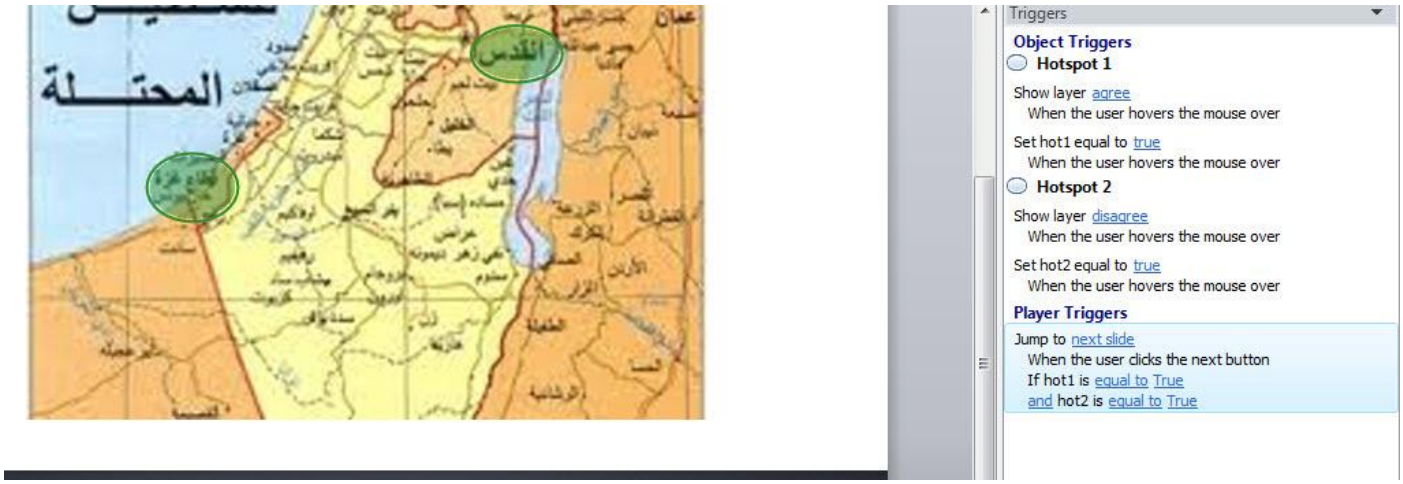
- نقوم بإضافة المشغلات للنقاط الساخنة كما تعلمنا سابقا في كيفية التعامل مع النقاط الساخنة
- انقر على النقطة الساخنة الأولى، ثم أضف مشغل جديد لها ومن معالج المشغلات اختر الخيارات كما هو موضح في الصورة التالية:



- كرر الخطوة السابقة للنقطة الساخنة الثانية
- أضف مشغل للشريحة وذلك من اجل التحكم في انتقالها إلى الشريحة التالية حيث نريد إضافة انتقال مشروط
- انقر على عرض الشرط **Show condition** حيث سيتم ظهور نافذة جديدة.



- كرر الخطوة السابقة لإضافة الشرط الثاني المتعلق بالنقطة الساخنة الثانية بعد ذلك انقر موافق حيث نلاحظ وجود المشغلات في اللوحة.

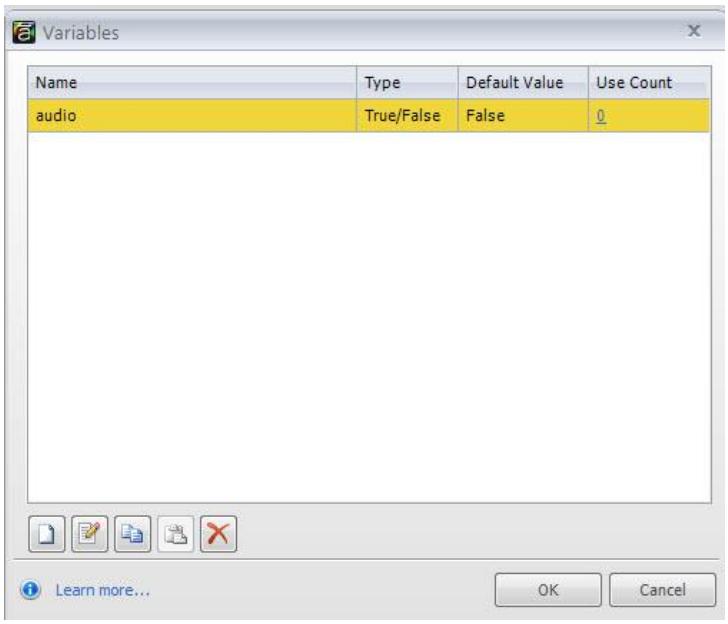


استخدام المتغير صواب/ خطأ True/ False للسماح للمتعلمين بالتحكم في تغيير التصميم:

نستطيع استخدام المتغير True/ False في العديد من التطبيقات التي نستطيع توظيفها في بناء مقرر تفاعلي، من هذه التطبيقات السماح للمتعلمين بالتحكم في تشغيل أو تعطيل الصوت في المقرر الالكتروني. للقيام بذلك اتبع الخطوات التالية:

* إنشاء متغير صواب/ خطأ

- انقر على زر إدارة المتغير X الموجود في لوحة المشغلات.
- انقر على إيقونة إضافة متغير.
- اعد تسمية المتغير إلى Audio واختر نمط المتغير صواب/ خطأ ثم اختر الحالة الأولية لتكن False



* إضافة شريحة جديدة في بداية المقرر

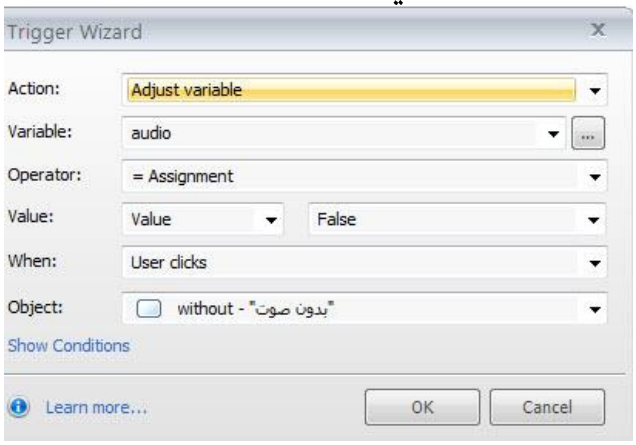
- انقر على إدراج شريحة جديدة.
- أضف إلى الشريحة زرين واكتب عليهما الأول : مع صوت، والثاني بدون صوت
- في شريط الزمن غيّر اسم الكائنات إلى Audio, Without audio

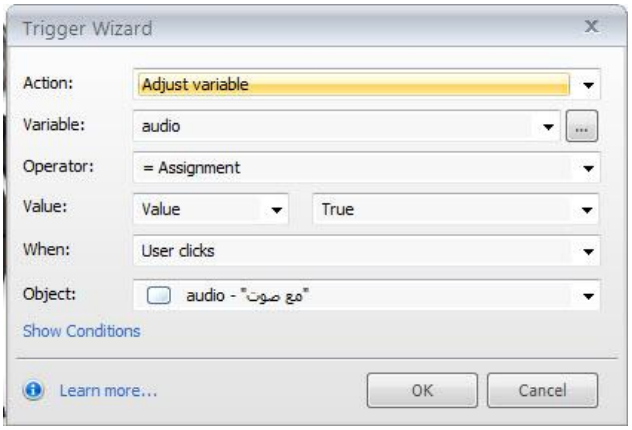
* إضافة المشغلات لضبط المتغيرات:

المتغير **Audio** والأزرار **without Audio**و **Audio** جاهزة، سنقوم الآن بإضافة المشغلات لضبط المتغير والأزرار بالإضافة إلى الشريحة التي يوجد عليها ملف الصوت.

المشغل على الزر الأول: مع صوت

- انقر على الزر " مع صوت"
- انقر على قائمة **Insert** ثم **Triggers** وأضف المشغلات للأزرار وفق ما هو موجود في الصور أدناه



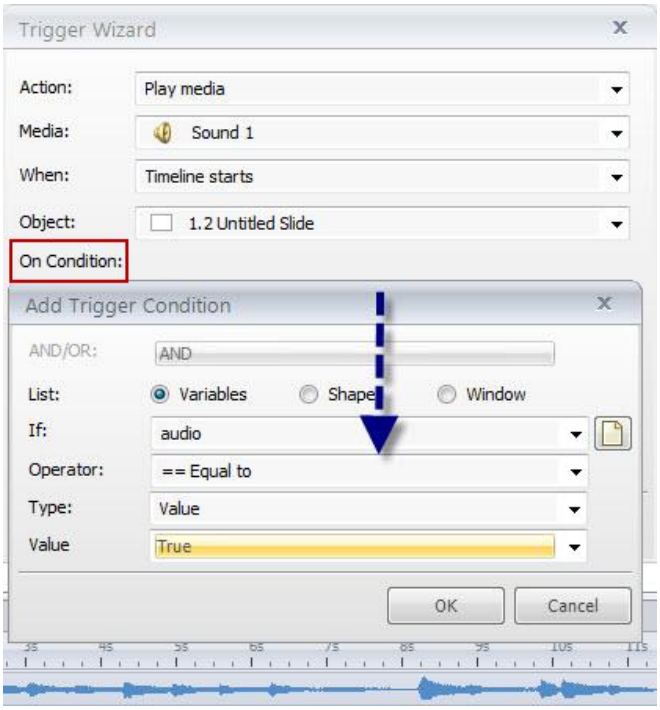


- نعود الآن إلى زر مع الصوت وتضيف إليه مشغل القفز إلى الشريحة التالية وذلك على اعتبار أن الخيار الأول متصل مع تشغيل الملف الصوت.
- نضيف مشغل القفز إلى الشريحة التالية للزر الثاني " بدون صوت"

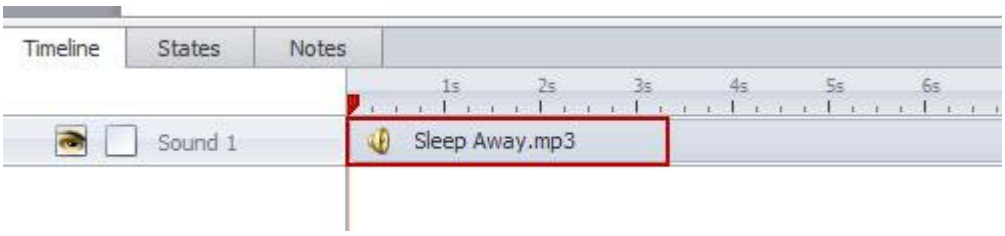
إضافة المشغلات للشريحة التي تحتوي على الصوت

- انقر بالماوس على الشريحة التي تحتوي على ملف الصوت (في حال لم يكن عليها ملف صوت يمكنك إضافة الملف الصوتي من الملفات المخزنة على جهازك أو تسجيل صوت باستخدام المايكروفون) ستجد ملف الصوت في شريط الزمن على شكل موجه كما يلي :

- انقر على قائمة Triggers ------> Insert وذلك من اجل إضافة مشغل لتشغيل الميديا، واختر:
- الحدث Action: تشغيل الميديا
- الميديا: Sound1 اسم الملف
- عند تشغيل شريط الزمن
- الكائن: اسم الطبقة
- انقر على Show Case لاختيار الشرط، انظر إلى الصورة التالية



بعد النقر على موافق، سنجد أن شريط الزمن للملف تغير فبدل ان يكون على شكل موجو كما كان سابقا أصبح على شكل اسم ملف كما يلي:



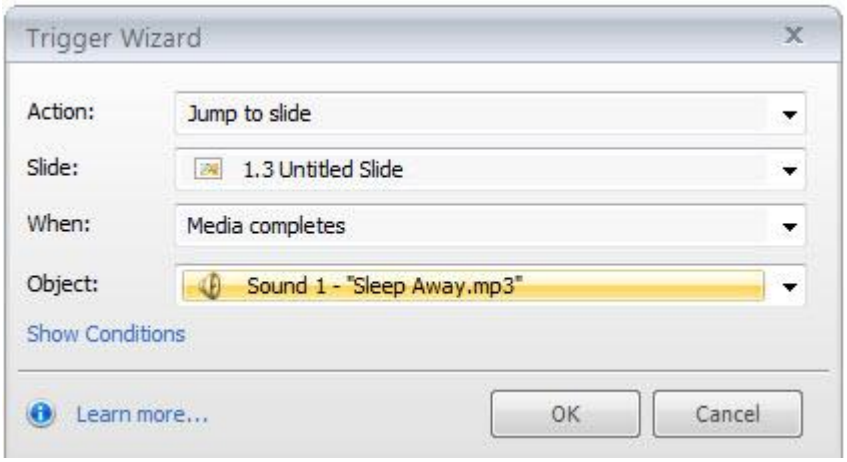
نقوم بإضافة مشغل آخر للشريحة من اجل الانتقال إلى الشريحة التالية بعد الانتهاء مع تشغيل الملف الصوتي وذلك كما يلي:

الحدث: القفز إلى الشريحة التالية

الشريحة: التالي

عندما: إكمال تشغيل الميديا Media Completes

الكائن: ملف الصوت

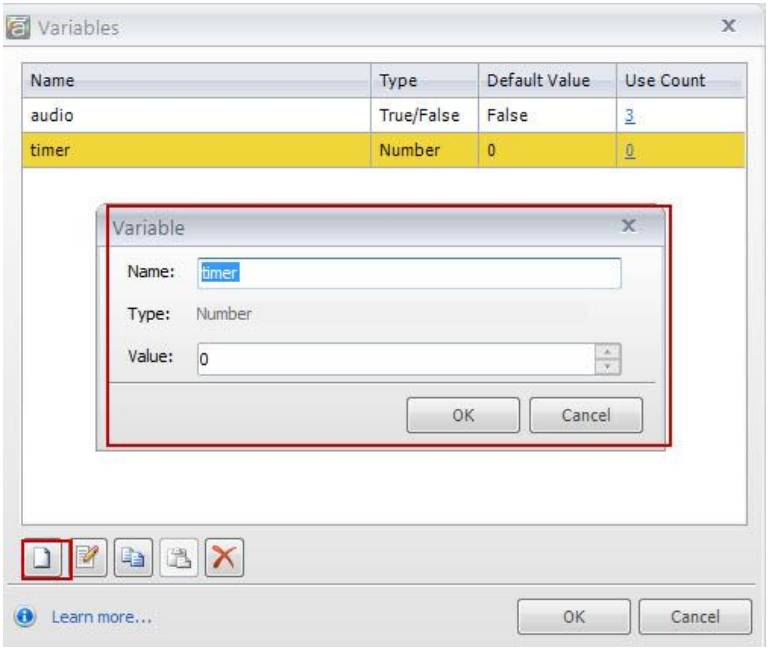


ثم انقر موافق، بعد ذلك انقر على Entire Project. -------Preview للمعاينة

اضافة المتغير الرقمي Adding Numeric Variable

يستخدم المتغير الرقمي في العديد من التطبيقات التي نريد إضافتها إلى المقررات الالكترونية مثل عدد المحاولات، العمليات الحسابية البسيطة، الألعاب التعليمية التي نقوم ببنائها في البرنامج. سوف أقوم بتوضيح مثال عملي نستخدمه كثيرا في برامج التدريب عن بعد والبرامج التدريبية القائمة على التدريب الذاتي. التطبيق التالي عبارة عن عداد لحساب الفترة الزمنية التي يستغرقها المتعلم في الشريحة الواحدة أو في المشروع بشكل عام. وللقيام بذلك، اتبع الخطوات التالية:

- نقوم بإدراج شريحة في بداية المشروع.
- إضافة متغير وذلك من خلال النقر على زر إدارة المتغيرات في المشروع.
- اعد تسمية المتغير إلى Time على أن يكون رقمي وتكون القيمة الأولية له صفر.
- انقر موافق بعد ذلك



- نقوم بإضافة طبقة جديدة للشريحة وذلك بالنقر على زر إضافة طبقه ثم نعيد تسميتها إلى Time وتكون الفترة الزمنية لها 1 ثانيه وذلك من خلال ضبط شريط الزمن

- نقوم بإضافة المشغلات التالية للطبقة:

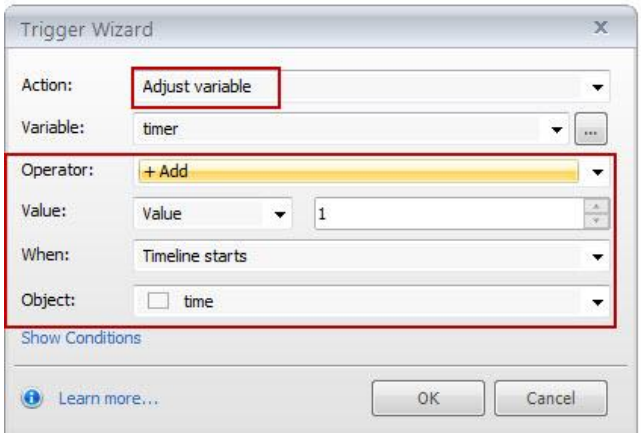
* مشغل يعمل على زيادة الزمن بمقدار 1 ثانيه وذلك:

- انقر على قائمة Insert ------> Triggers

- اختر adjust Variable من القائمة المنسدلة لمعالج المشغلات.

- اختر المتغير Time،

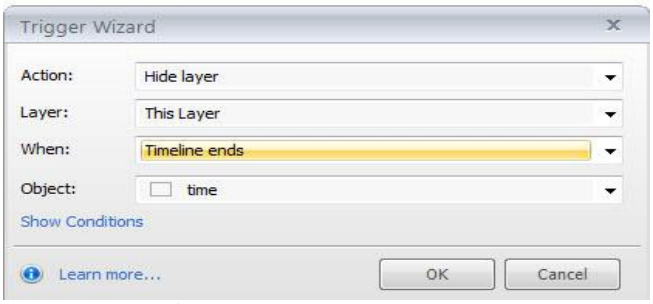
- انظر إلى الصورة التالية :



- أضف مشغل لإخفاء الطبقة عندما ينتهي شريط الزمن وذلك كما يلي:

* انقر على زر أضف مشغل Trigger

* من القائمة المنسدلة للمشغل اختر Hide Layer ثم تابع كما في الصورة التالية:



- أضف مشغل لإظهار الطبقة عندما ينتهي شريط الزمن الخاص بها، يجب أن يكون ترتيب المشغلات كما يلي:

إضافة رقم واحد للزمن ثم يليه إخفاء الطبقة عند انتهاء شريط الزمن ثم إظهار الطبقة مرة أخرى.

العمل على الطبقة الأساسية Base Layer:

نقوم بإضافة المشغلات التالية إلى الطبقة:

* ضبط المتغير على 0 عندما يبدأ شريط الزمن للشريحة.

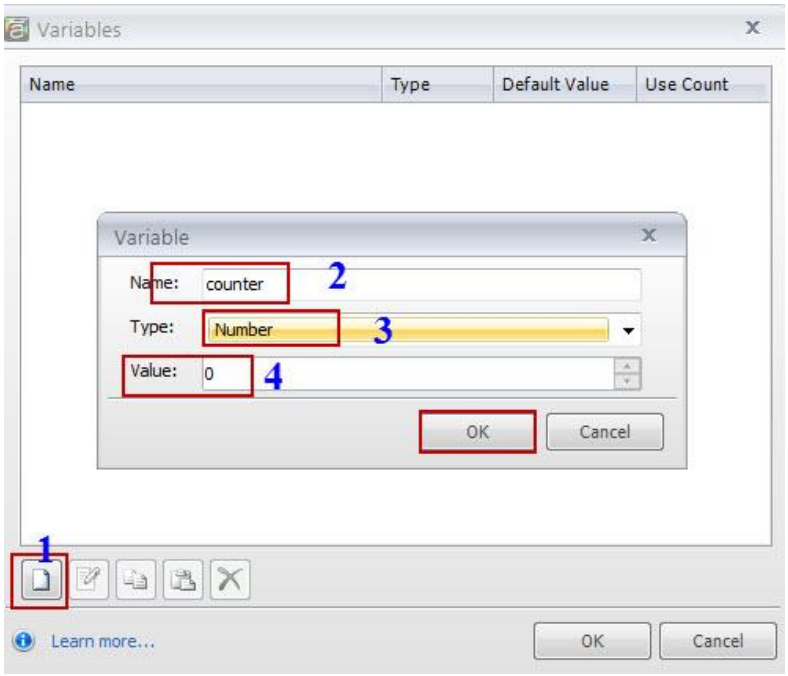
* إظهار الطبقة عندما يبدأ شريط الزمن للشريحة.

- نقوم بإضافة مرجع Reference لعرض الزمن المستغرق في كل شريحة
نستطيع أيضا عرض الزمن لكل شريحة بنفس الخطوات وبالتالي الوقت المستغرق لجميع شرائح المشروع.

إنشاء عداد بسيط

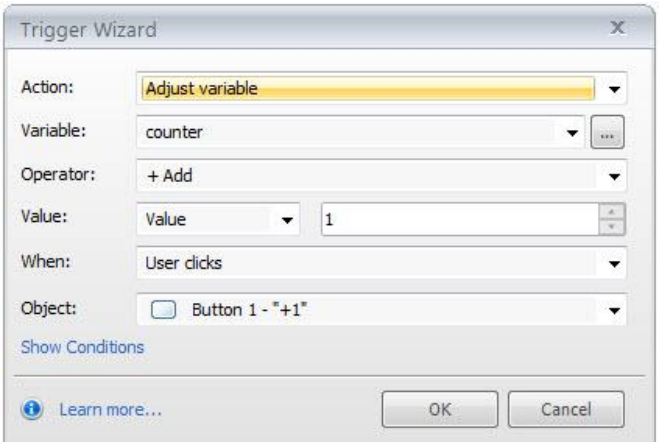
من خلال البرنامج نستطيع بناء متغير يقوم بالجمع والطرح لمجموعة من المتغيرات الرقمية، وللقيام بذلك:
- إنشئ متغير جديد وذلك من خلال النقر على أيقونة إدارة المتغيرات في المشروع الموجودة في لوحة المشغلات

- من نافذة المتغيرات، انقر على إضافة متغير جديد على أن تقوم بإعادة تسمية المتغير إلى counter والنوع رقمي والقيمة الأولية صفر، ثم انقر موافق



بعد أن قمنا بإنشاء المتغير، سوف نقوم بإضافة المشغلات من اجل زيادة أو طرح القيم العددية:
* جمع المتغير بمقدار 1
- إدراج زر على الشريحة
- إدراج مشغل للزر :-

1. **Action**: Adjust variable
2. **Variable**: Counter
3. **Operator**: +Add
4. **Value**: Value 1
5. **When**: User clicks
6. **Object**: Button 1
7. Click OK

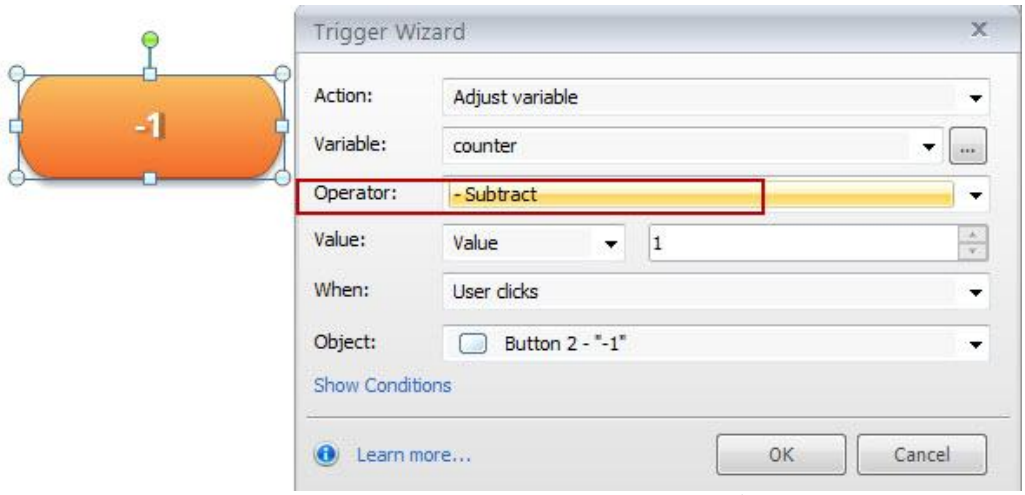


- إدخال إشارة للمتغير لعرض القيم
- انقر على **Insert** ---------> **Text Box** ثم ارسم مربع نص على الشريحه، ضع اشارة الماوس في مربع النص
- انقر على **Insert** -------> **Reference** ثم اختر المتغير **Counter** حيث ستشاهد ان اسم المتغير بين إشارتي %

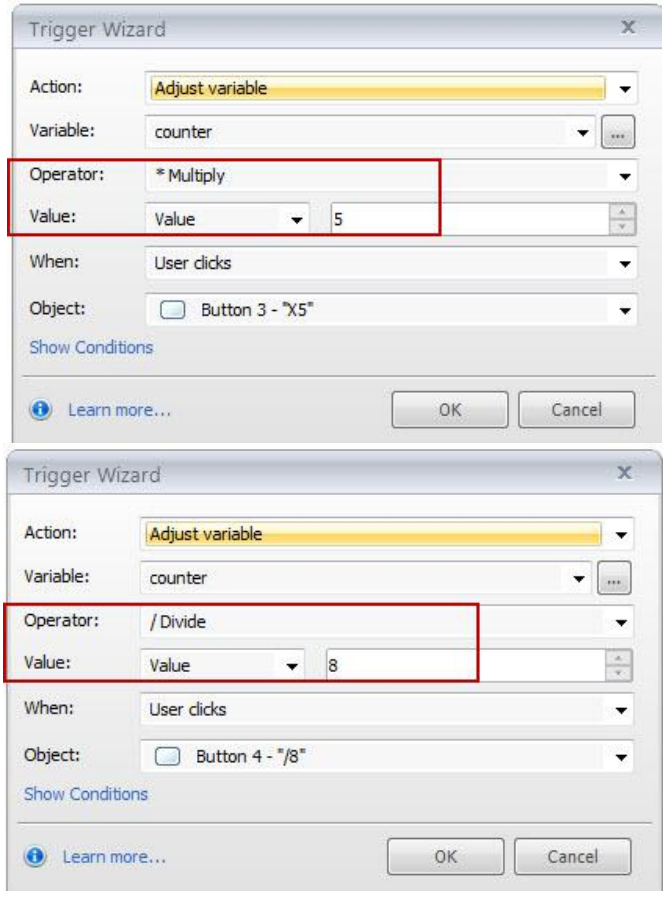
طرح القيمة Subtract:

يمكننا جعل المتغير يتناقص بدل الزيادة وذلك من خلال إضافة زر جديد للشريحة والتعديل على المشغل كمايلي :

- انسخ الزر الموجود لديك.
- عدل على الاسم وليكن -1
- تقوم بالتغير على المشغل كما يلي:



لإضافة الضرب والقسمة نقوم بنسخ الأزرار الموجودة لدينا ولصقها على الشريحة ثم تقوم بالتعديل على المشغلات للأزرار كما في الصور التالية :



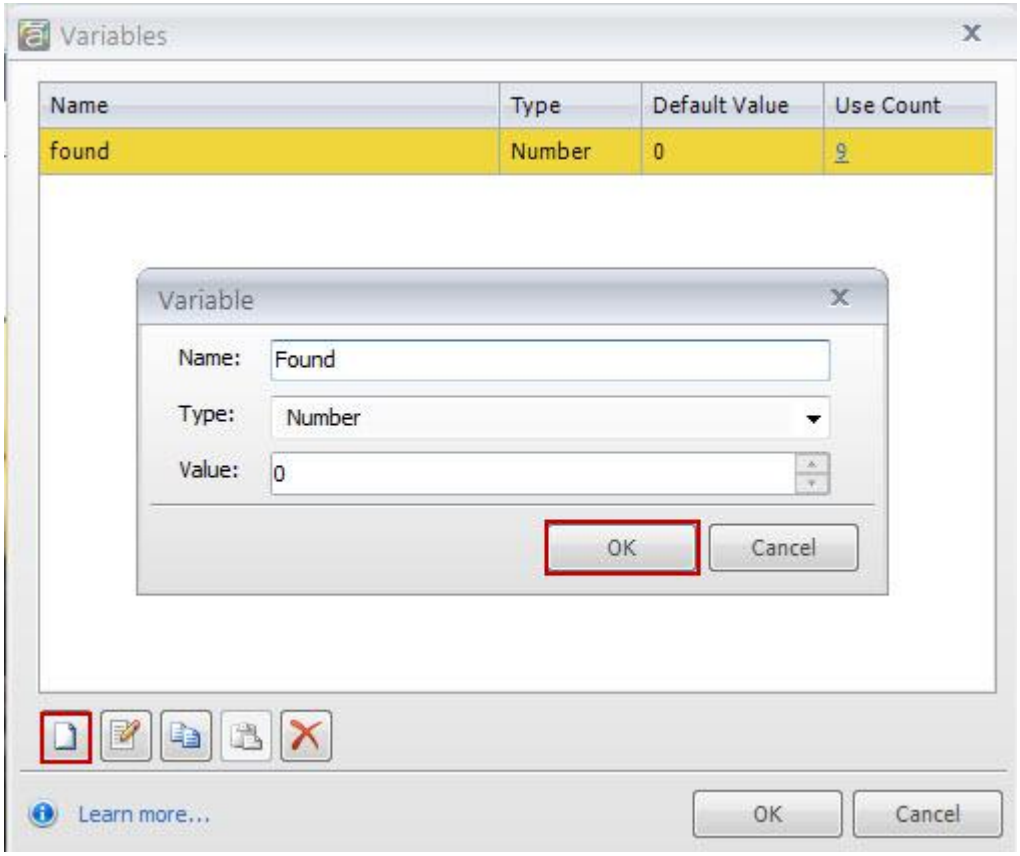
بعد نشر المشروع ستكون الشريحة كما يلي

استخدام المتغير الرقمي لعرض عدد الكائنات التي تم إيجادها:

في المثال التطبيقي سوف أقوم بتوضيح كيفية بناء نشاط تفاعلي باستخدام المتغير الرقمي الذي سيكون دوره في عد الكائنات التي يجدها الطالب وذلك للإجابة عن سؤال يتم وضعه على الصورة.

المثال التالي عبارة عن سؤال يجب على الطالب الإجابة عليه وهو: كم عدد حبات التفاح الموجودة في السلة؟ لبناء النشاط، اتبع الخطوات التالية:

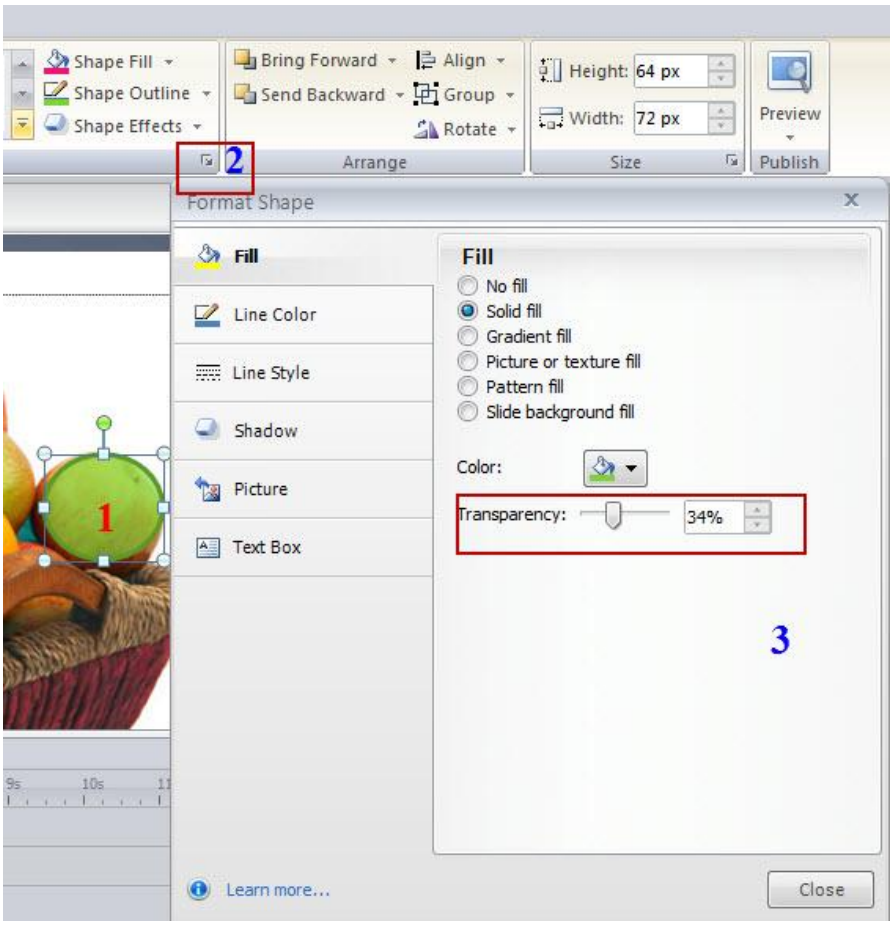
- أدرج صورة سلة الفواكه، أعد تسمية الصورة إلى **Fruit**.
- أضف متغير رقمي وذلك من خلال النقر على زر إدارة المتغيرات في لوحة المشغلات.



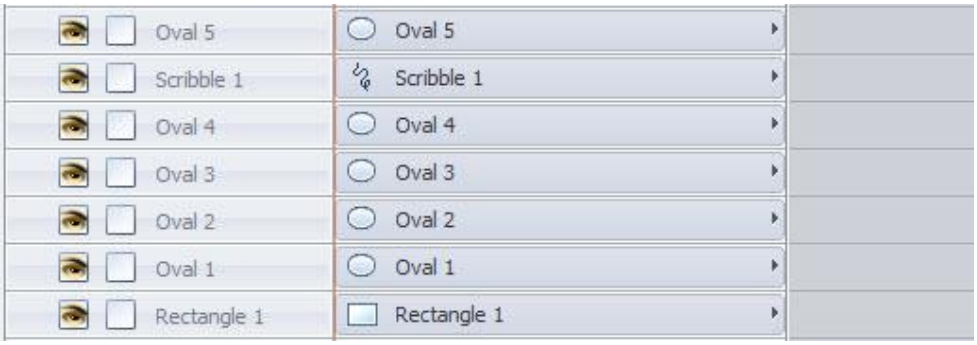
- أضف طبقتين يتم إعادة تسميتهما إلى : Done, attempt Again من اجل تزويد المتعلم بالتغذية الراجعة حيث نقوم بإدراج مربع نص في طبقة Done ونكتب بداخله عبارة تشجيعية

- أضف مربع نص للطبقة " حاول مرة أخرى" واكتب عليه تغذية راجعه عليها

- انقر على الطبقة الأساسية Base Layer ثم أضف أشكال على حبات التفاح الموجودة داخل الوعاء
- من قائمة Format غير تنسيق الشكل وذلك بجعله بدون حدود خارجية والشفافية 100%

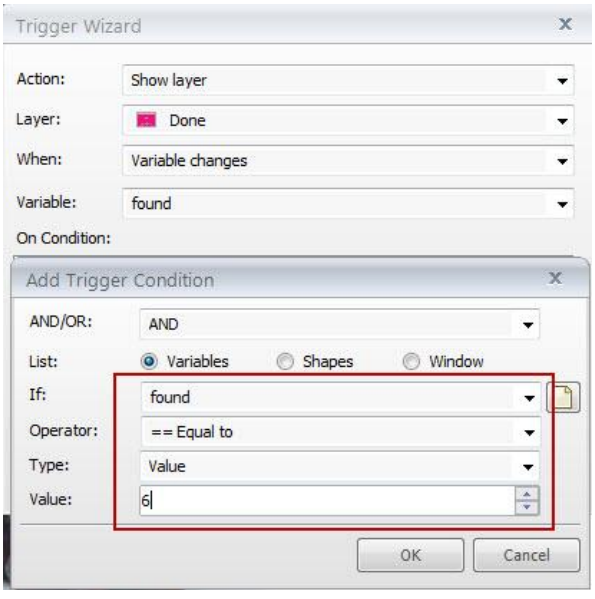


- كرر الخطوة السابقة لجميع الأشكال التي تقوم برسمها حيث سيكون الشريط الزمن كما يلي :

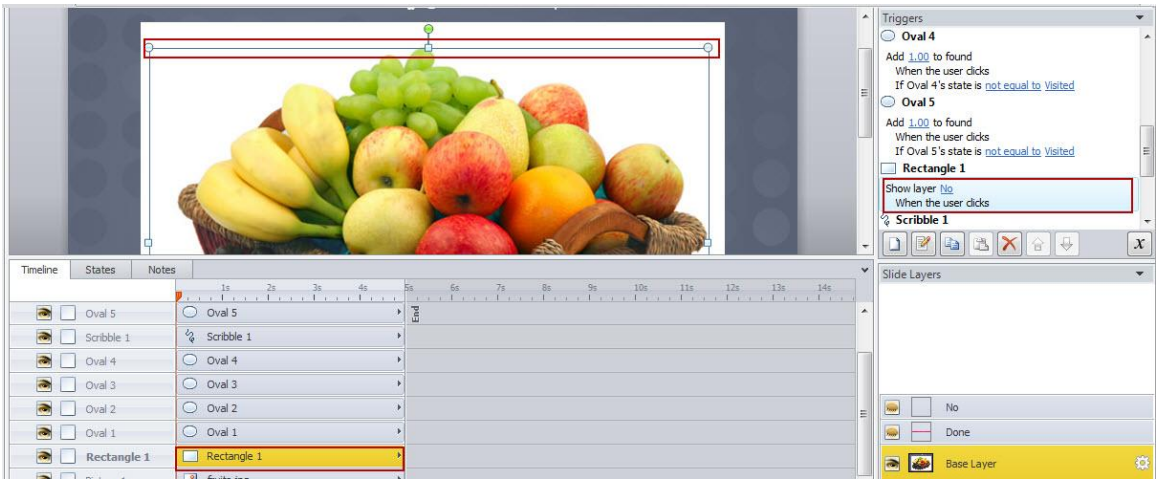


- إضافة مربع نص ونكتب السؤال ثم نقوم بإعادة تغير التنسيقات القياسية من القائمة الرئيسية.
- انقر على مربع نص مرة أخرى وذلك من اجل إدراج الإشارة للمتغير ثم انقر على **Insert -----> Reference**

- أضف إلى الشريحة مشغل Trigger من اجل عرض الطبقة Done وذلك بالنقر على أيقونة إضافة مشغل الموجودة في لوحة المشغلات على أن يتم الانتقال إلى الطبقة Done عندما تكون الإجابة 6
انظر إلى الصورة التالية :

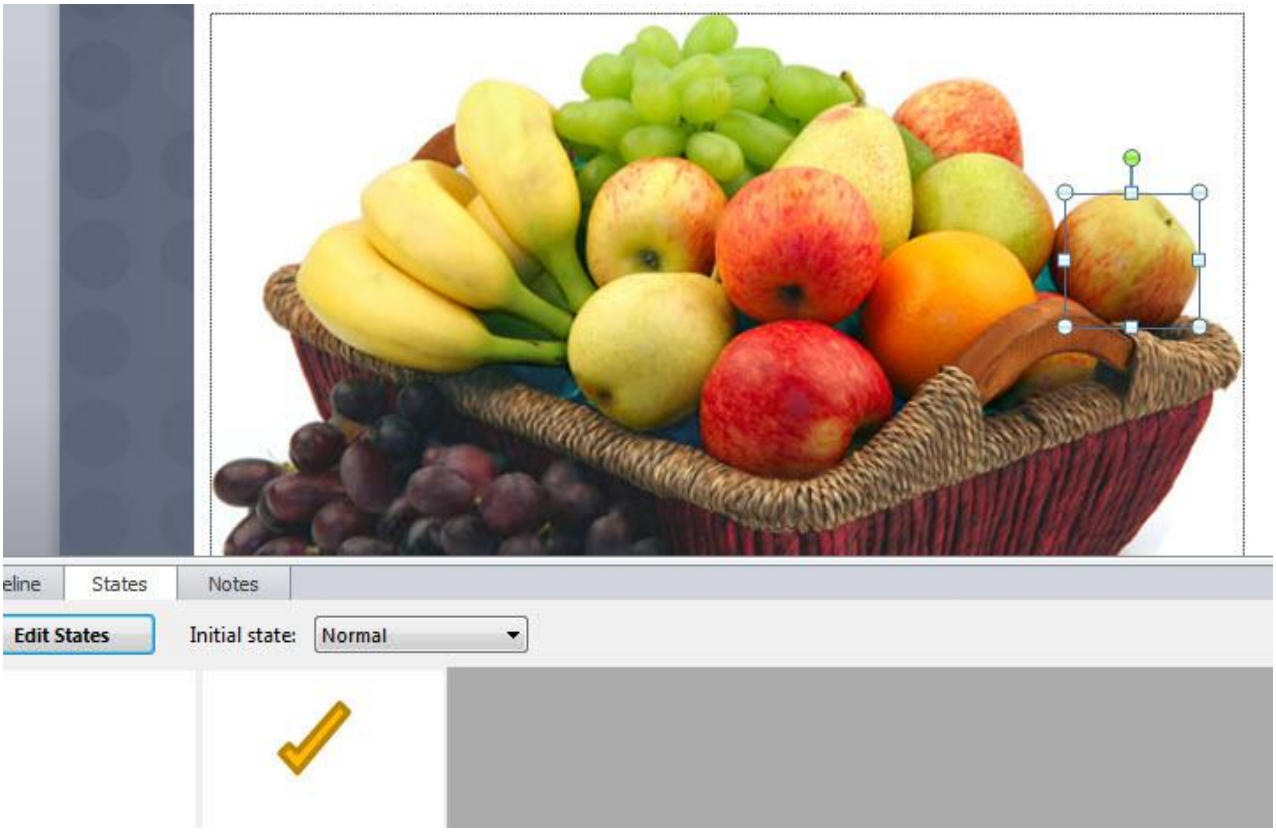


- أضف شكل مستطيل لتغطية الصورة بالكامل ثم غيّر التنسيقات القياسية ليكون شفاف 100% وبدون حدود خارجية.
- أضف مشغل للمستطيل من اجل إظهار الطبقة حاولة مرة أخرى Attempt again ثم اعد ضبط مكان الشكل بحيث يكون أسفل طبقات الأشكال التي تم رسمها حول حبات التفاح



- ضبط الحالات للأشكال على الشريحة:

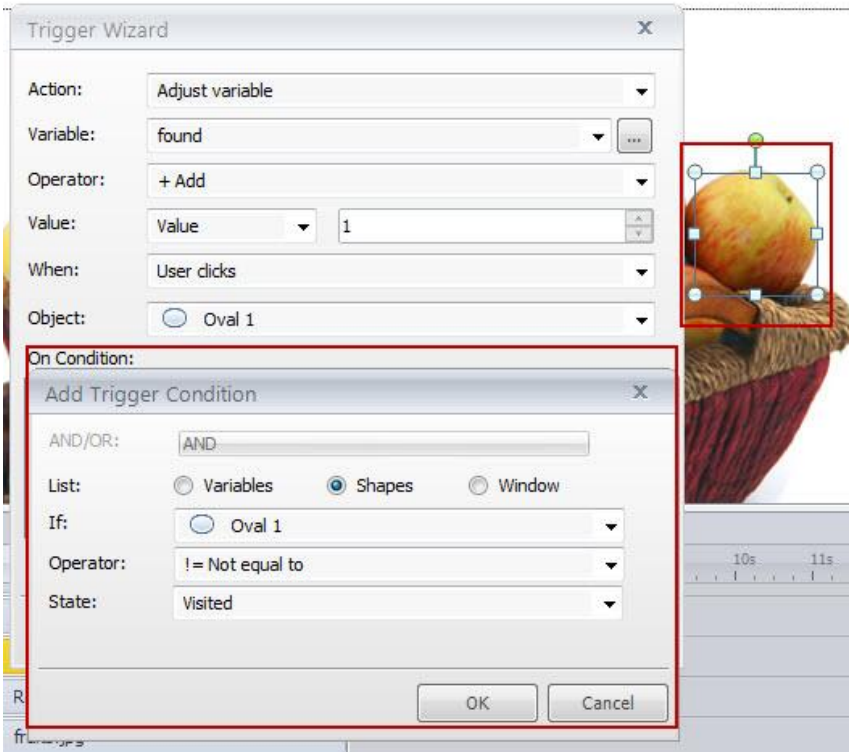
* انقر على الشكل على الشريحة وليكن Oval 1
* انقر على تبويب الحالات في شريط الزمن ثم انقر على زر تحرير الحالة.
* انقر على زر إضافة حاله واختر من القائمة المنسدلة Visited
* أضف شكل إشارة صح من الإشكال كما يلي:



- كرر الخطوات السابقة لجميع الأشكال التي تم رسمها حول التفاح في الصورة.

إضافة المشغلات إلى الأشكال التي تم رسمها حول التفاح وذلك كما يلي:

- انقر على الشكل ثم أضف مشغل له من قائمة Insert ----> Trigger انظر إلى الصورة التالية:



- **كرر الخطوة السابقة في إضافة المشغلات لجميع الأشكال التي تم رسمها حول حبات التفاح، بعد الانتهاء من ذلك، انقر على أيقونة معاينة المشروع أو قم بنشر المشروع حيث ستجد الصفحة الرئيسية للمشروع كما يلي :**

اضافة متغير نصي Adding Text Variable

يستخدم المتغير في العديد من التطبيقات داخل البرنامج حيث نستطيع من خلال الطلب من المتعلمين بإدخال أسمائهم أو بياناتهم الشخصية بالإضافة إلى كتابة الملاحظات أو الاقتراحات حول موضوع ما وذلك باستخدام المفكرة Notepad حيث يتم تخزين البيانات في المرجع للمتغير ويتم لاحقا استرجاع تلك البيانات ولتوضيح ذلك:

يمكننا في الشريحة الأولى الطلب من المتعلمين إدخال أسمائهم وفي الشريحة الثانية يمكننا تصميم شريحة للترحيب بهم مع ذكر أسمائهم ويمكننا أيضا في الاختبارات الالكترونية أن نقوم بإصدار شهادة لهم بأنهم اجتازوا الامتحان من اجل تعزيز عملية التعلم وتشجيع الطلبة عليها. وللقيام بذلك تتبع الخطوات التالية:

* إضافة حقل إدخال البيانات:

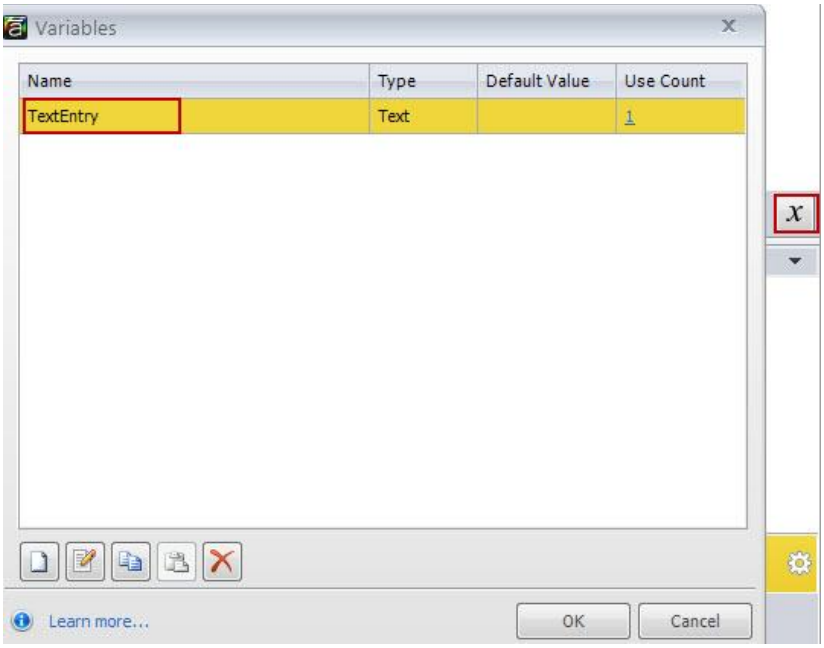
- انقر على Insert------> Data Entry ------> Text Entry

- انقر على الشريحة ثم ارسم حقل الإدخال
- اكتب النص التالي في الحقل: من فضلك اكتب اسمك الأول
- غيّر التنسيقات القياسية للنص وذلك من القائمة الرئيسية مثل: المحاذاة، اللون، حجم النص، لونه

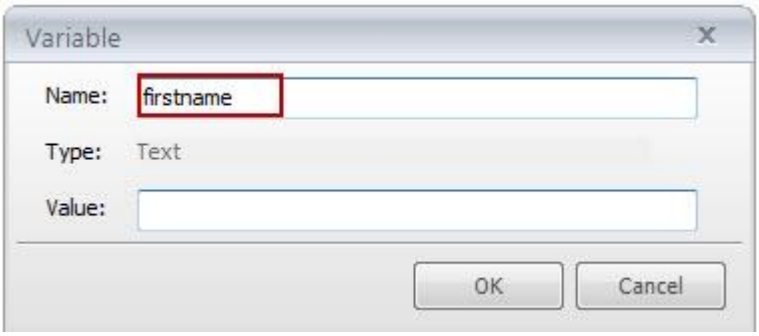
لقد قمنا بإنشاء المتغير الأول ولكن بدون مشغلات Triggers، ما سنقوم به الآن ربط المشغل مع المتغير من اجل معرفة تأثير المشغل عليه. بالنظر إلى لوحة المشغلات نجد البرنامج قام بإنشاء متغير باسم Text Entry وقام تلقائيا بإنشاء مشغل في اللوحة .

تحرير اسم المتغير:

- انقر على زر X إدارة المتغيرات في المشروع الموجودة في أسفل لوحة المشغلات
- في نافذة المتغيرات ستجد اسم المتغير Entry Text



- انقر نقرا مزدوجا على اسم المتغير ثم ادخل اسم المتغير الجديد واترك القيمة فارغة ثم انقر موافق لاعتماد التغييرات



إضافة المرجعية للمتغير:

بعد أن قمنا بضبط إعدادات المتغير، سيكون الآن جاهزا لاستقبال البيانات والمعلومات التي سيتم إدخالها من قبل المتعلمين، ولكننا سنقوم بإدراج مكان لاحتواء تلك البيانات وهو مرجع Reference وذلك كما يلي:

- انقر علىInsert ------> Shapes------> Text Box
- ارسم الشكل على الشريحة.
- انقر مرة أخرى على Insert ----> Reference

ستلاحظ أن اسم المتغير سيكون هكذا %firstname%

نستطيع إعادة ضبط تنسيق المرجع وذلك من خلال التنسيقات القياسية التي نستخدمها عادة في ضبط النص.

التعامل مع الشكل الحر في البرنامج Free Form

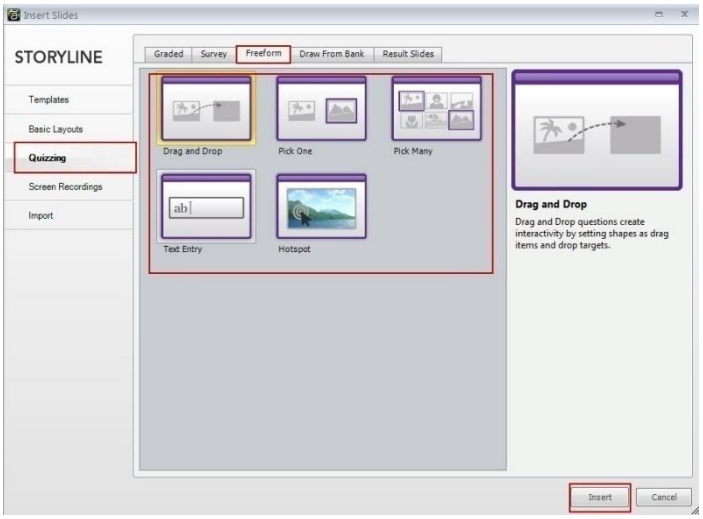
يسمح البرنامج بتحويل المحتوى الموجود أو الشرائح التي تم تصميمها إلى محتوي تفاعلي وذلك باستخدام أداة الشكل الحر Free Form والتي نستطيع من خلالها تحويل الصور، الشخصيات، الأشكال وغيرها إلى محتوى تفاعلي مثل السحب والإفلات، رسومات متعددة الخيارات أو أي نوع من أنواع التفاعل في البرنامج.

يتم تحويل الأشكال بعد إضافتها إلى الشرائح وذلك من خلال النقر على أيقونة Free Form الموجودة في قائمة Insert.

وللقيام بذلك، اتبع الخطوات التالية:

- انقر على قائمة Insert ثم انقر على أيقونة Free Form

أو من خلال إدراج شريحة جديدة--- انقر على تبويب Quizzing ثم تبويب Free Form حيث نجد في كلا الحالتين مجموعة خيارات للشكل الحر



وهذه الخيارات هي:

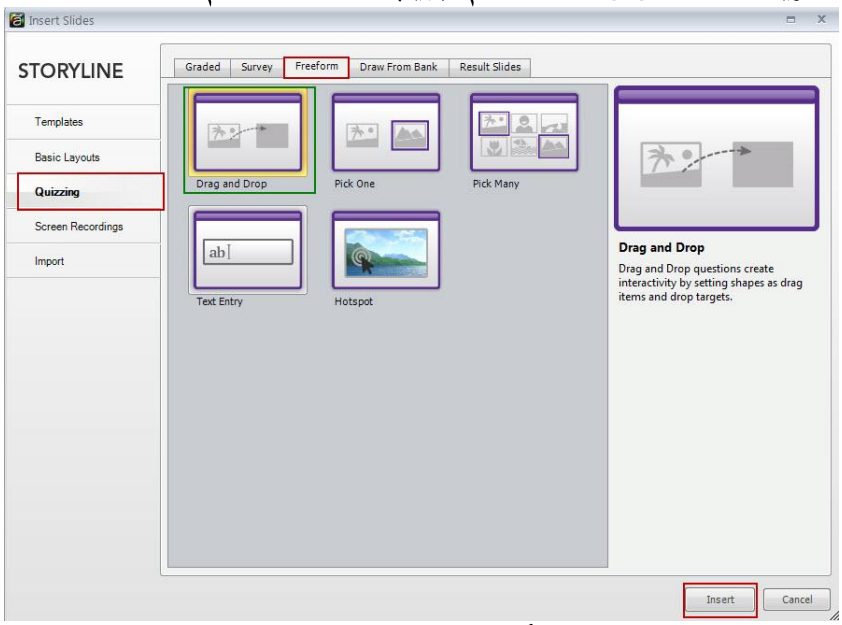
- السحب والإفلات Drag - Drop
- اختر واحد Pick One
- اختر العديد Pick Many
- إدخال النص Entry Text
- النقاط الساخنة Hotspots
- اختصارات المفاتيح Shortcut Keys

سنقوم بتوضيح كل واحد من الخيارات السابقة بأمثلة تطبيقية لاحقا

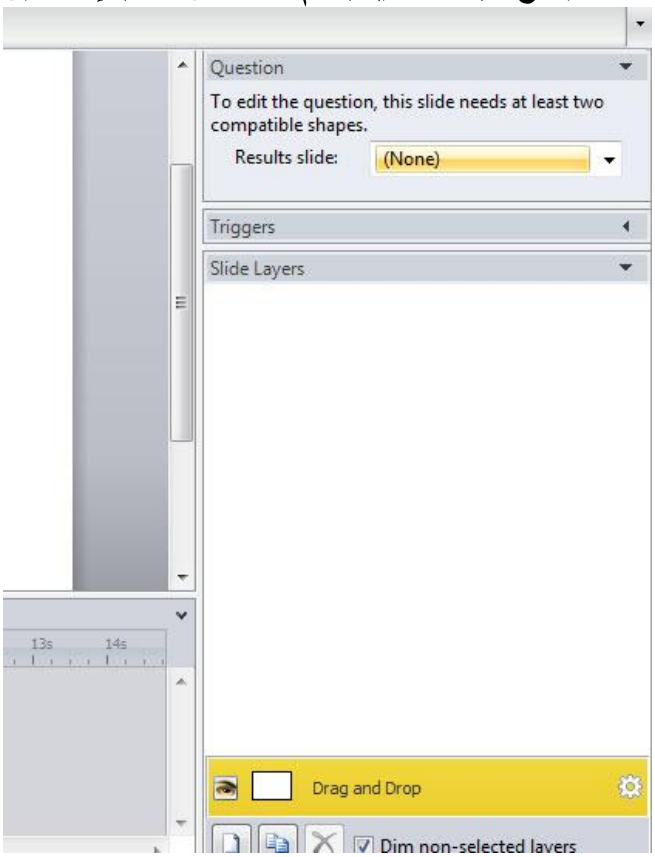
خيار السحب والإفلات Drag and Drop:

السحب والإفلات الحر يسمح بإضافة التفاعل إلى الكائنات الموجودة على الشريحة من خلال تعيين الكائنات التي سيتم سحبها وتعيين مكان الإفلات حيث يمكن أن تكون ضمن الاختبارات الالكترونية وتحسب عليها علامة أو بدون علامة كورقة عمل. نستطيع تحويل شريحة قائمة عليها مجموعة من الكائنات إلى السحب والإفلات الحر أو يمكننا إنشاء شريحة من نقطة الصفر. سنقوم في البداية بتوضيح كيفية إنشاء شريحة من نقطة الصفر:

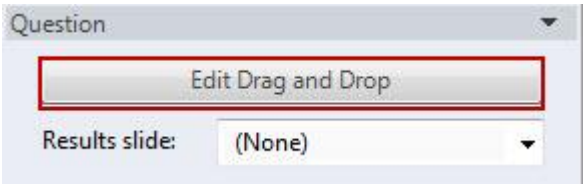
- انقر على أيقونة New Slide لإدراج شريحة.
- ستظهر شريحة إضافة شريحة ، انقر على Quizzing ثم تبويب Free Form ثم اختر Drag and Drop



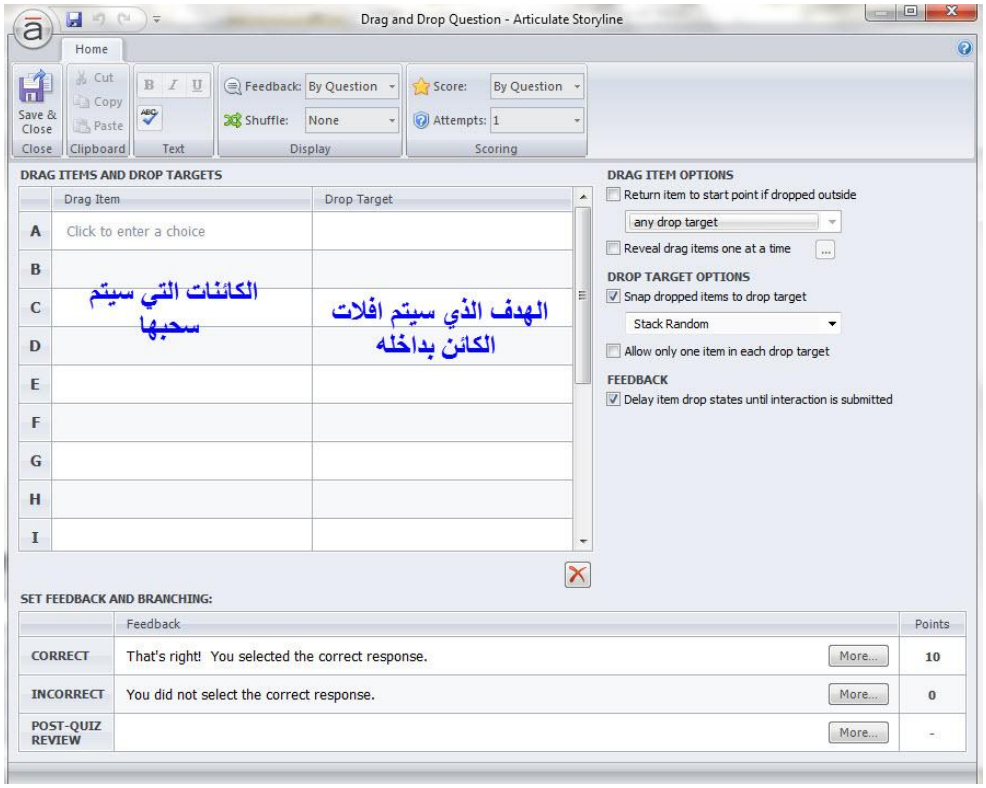
- انقر على زر Insert حيث ستلاحظ إدراج طبقه أساسيه باسم Drag Drop بالإضافة إلى ظهور صفحة السؤال .



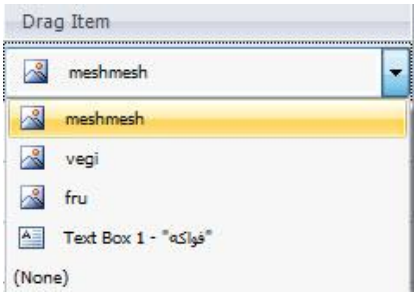
- أضف الكائنات إلى الشريحة ثم غير اسم الكائنات على شريط الزمن حيث ستلاحظ أن أيقونة تحرير السؤال تم تفعيلها



- انقر على تحرير السحب والإفلات حيث ستلاحظ ظهور نافذة تحرير الخيار



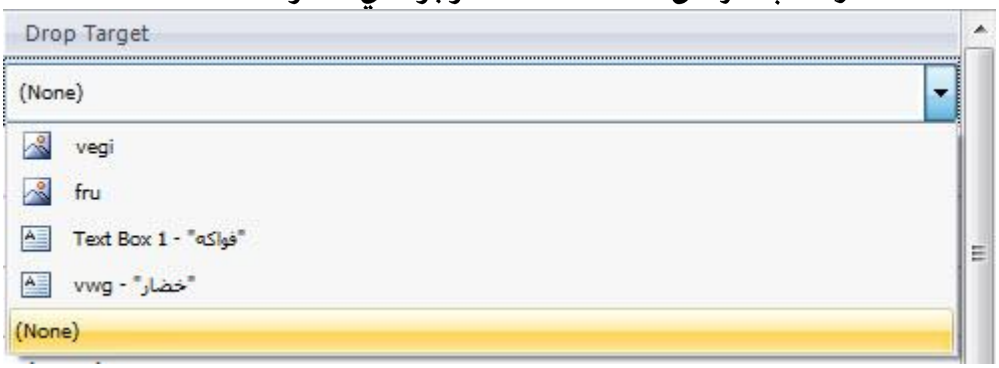
- اختر الكائنات التي ستقوم بسحبها وذلك بالنقر على القائمة المنسدلة الموجودة في عمود **Drag Item**



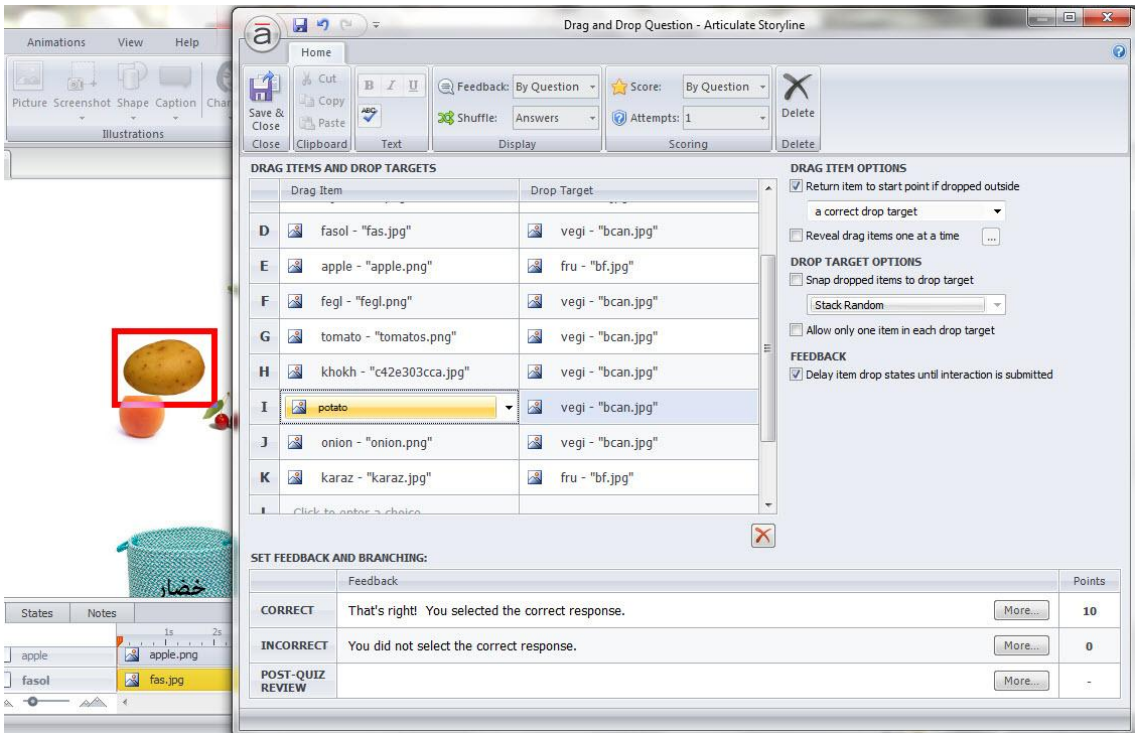
- كرر الخطوة السابقة لجميع الكائنات الموجودة التي تريد سحبها

	Drag Item	Drop Target
A	meshmesh - "mesh.png"	(None)
B	jazar - "جزر.jpg"	(None)
C	injas - "hk.png"	(None)
D	fasol - "fas.jpg"	vwg - "خضار"
E	apple - "apple.png"	(None)
F	fegl - "fegl.png"	(None)
G	tomato - "tomatos.png"	(None)
H	khokh - "c42e303cca.jpg"	(None)
I	potato - "potato.jpg"	(None)

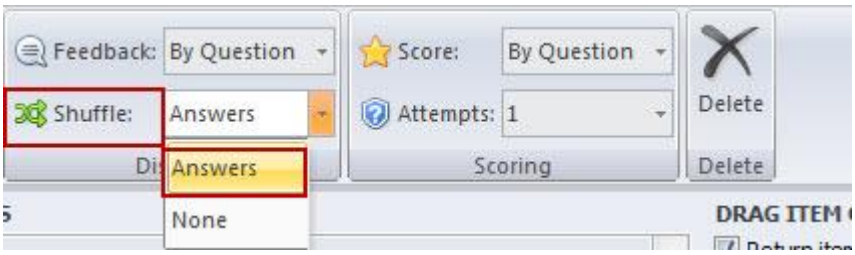
- اختر مكان إفلات الكائنات وذلك بالنقر على القائمة المنسدلة الموجودة في العمود



- كرر الخطوة لجميع الكائنات باختيار مكان الإفلات حيث يصبح عمودي السحب والإفلات كما يلي:

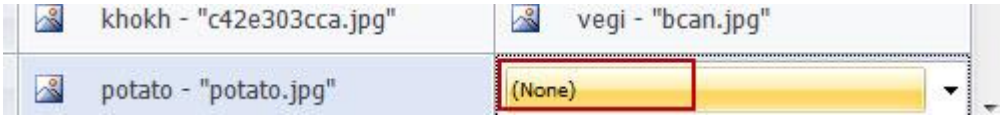


- استخدم خاصية تبديل الترتيب **Shuffle** وذلك بالنقر على القائمة المنسدلة الموجودة أمامها واختر تبديل ترتيب الإجابات

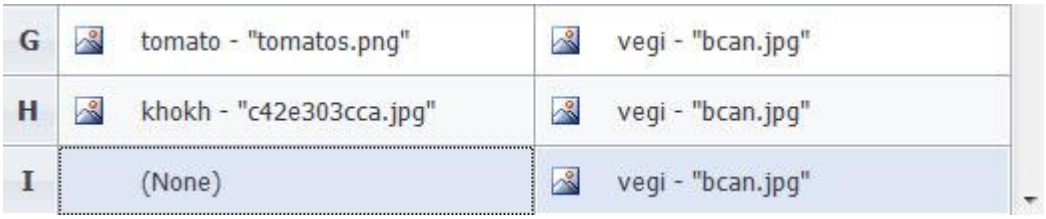


يجب علينا اخذ مجموعة من النقاط بعين الاعتبار عند تحديد عناصر السحب والإفلات:

- كل بند من بنود السحب يمكن أن يكون لهدف واحد في الإفلات وبالرغم من ذلك يمكننك تحديد أكثر من هدف لإفلات الكائن به.
- يمكننا جعل كائن تم سحبه أن لا يتم إفلاته في مكان محدد بحيث نختار من قائمة إفلات البند بلا None



وكذلك نستطيع تحديد هدف الإمكان بلا سحب وذلك باختيار بلا في عمود السحب.

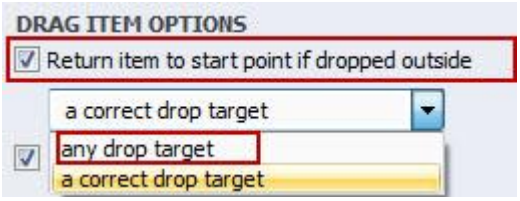


- نستطيع حذف أي كائن من الكائنات الموجودة في أي من العمودين وذلك بتحديد الكائن المراد حذفه ثم النقر على أيقونة X

تحديد خيارات الكائنات التي تم سحبها :

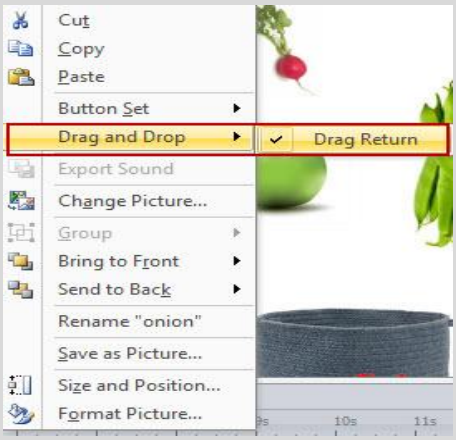
على الجانب الأيمن لنافذة تحرير خيار السحب والإفلات توجد العديد من الخيارات لكل منها حيث نستطيع من خلالها تغيير سيناريو سلوك السحب والإفلات.

* إعادة الكائن إلى نقطة البدء إذا تم إفلاته خارج الهدف المحدد: اختر المربع إذا أردت إجبار الكائن على العودة إلى نقطة البداية إذا تم إفلات الكائن في الهدف الخطأ أو خارج أي هدف/ استخدم القائمة المنسدلة الموجودة أسفل المربع من اجل اختيار متى سيتم إعادة الكائن إلى الوضع الأولي: هل عندما يتم إسقاطه خارج الهدف الصحيح أم أي هدف؟ طبعا في حالتنا عندما يتم إفلاته في خارج الهدف الصحيح.



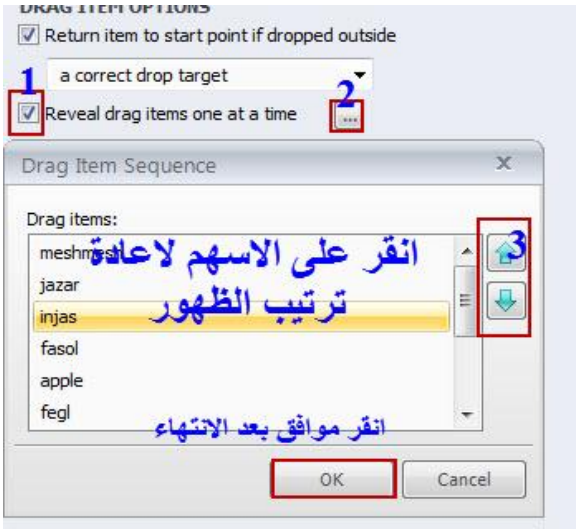
ملاحظه:

إذا أردت أن تعود بعض البنود إلى موضعها الأصلي ولا تريد عودة الكائنات الأخرى على نفس الشريحة إلى موضعها السابق حدد هذا الخيار ثم انقر على زر حفظ وإغلاق الموجود على شريط الأدوات للخروج من نافذة تحرير السحب والإفلات. انتقل إلى الشريحة الرئيسية وبالزر الأيمن للماوس انقر على الكائن الذي لا تريد أن يعود إلى الوضع السابق واختر من القائمة المنسدلة Drag and Drop -----> Drop Return ثم أزل إشارة الصح



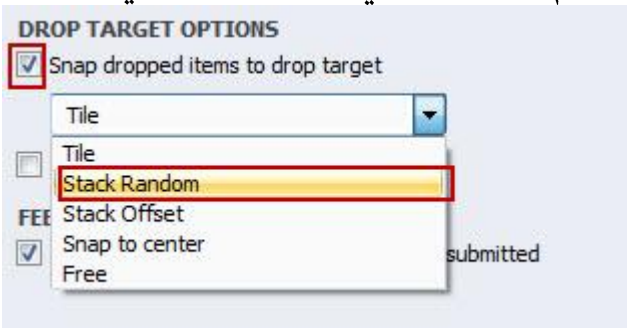
كشف البنود التي تم سحبها مرة واحده Reveal Drag Items at one Time

اختر المربع إذا أردت أن يتم إظهار البنود التي يتم سحبها بعد أن يتم إفلات البند السابق في الهدف المحدد، ثم اختر من الزر الموجود أمام Reveal Drag---- من اجل ترتيب ظهور البنود



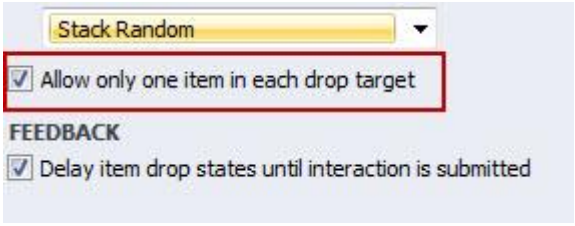
خصائص هدف الإفلات Drop Target Options

إذا أردت أن يتم إسقاط البنود في الأهداف المحددة كما قام المصمم بترتيبها على الشريحة اختر المربع الصغير ثم انقر على القائمة المنسدلة من اجل تحديد أن يتم تكديس البنود في الهدف بشكل عشوائي أو بشكل متوازي.



خاصية السماح بكائن واحد في كل هدف إفلات:

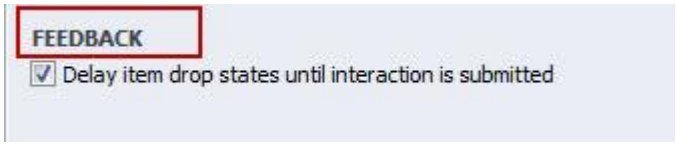
اختر مربع الاختيار إذا أردت تحديد أن يحتوي كل هدف إفلات على كائن واحد فقط، فعندما يقوم المتعلم بإفلات كائن آخر في الهدف الذي يحتوي على كائن سيتم إحلال الكائن الجديد بدل القديم.



التغذية الراجعة Feedback:

تأخير حالات إفلات الكائن حتى يتم إرسال التفاعل

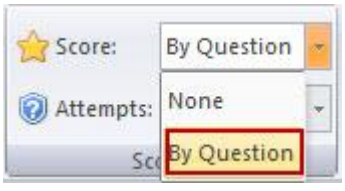
يستخدم هذا الخيار مع الكائنات التي يوجد لها حالات للإجابة الصحيحة أو غير الصحيحة حيث أننا لا نريد ظهور الحالات إلا بعد أن ينقر المستخدم على زر إرسال submit، مما يساعد المتعلمين في معرفة إذا كانت الإجابة على السؤال صحيحة أو خاطئة قبل إرسال الإجابة. بينما إذا رغبت في تقديم تغذية راجعة للمتعلم يفضل عدم اختيار المربع.



إدخال العلامة Enter the Score

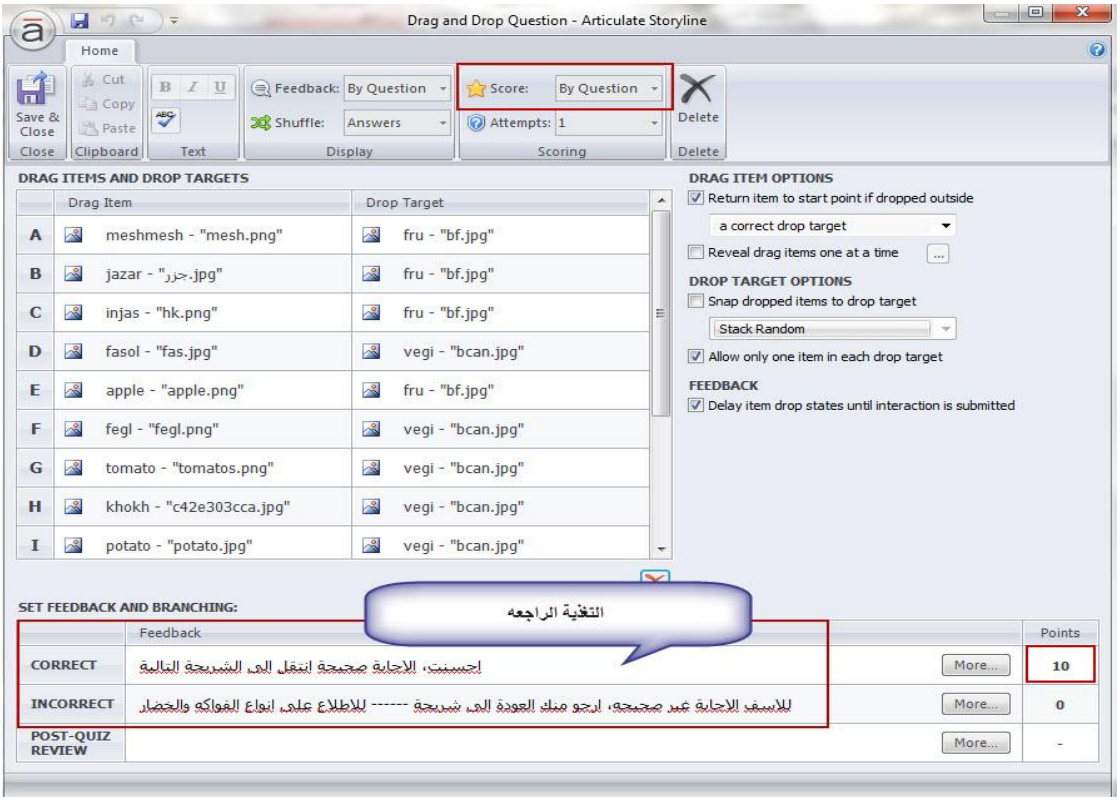
من القائمة المنسدلة الموجودة أمام العلامة اختر السؤال By Question وهو افتراضي حيث يسمح لنا بإضافة علامة للإجابة الصحيحة والإجابة الخاطئة.

أما إذا اخترنا بلا None يحذف هذا الخيار أي معلومات عن العلامات سواء كانت للإجابة الصحيحة أو الخاطئة ويحذف كذلك الحاجة إلى تزويد المتعلم بالتغذية الراجعة للإجابة الصحيحة أو الخاطئة.



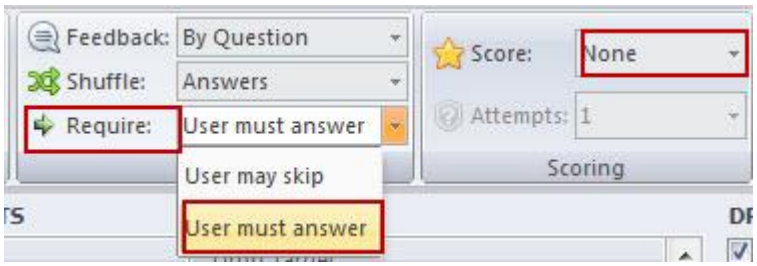
ينشئ البرنامج رسالة واحدة للتغذية الراجعة ويمكننا إعادة تحريرها لتكون مناسبة للمقرر وما نريد تقديمه للمتعلم.

عندما نقوم باختيار إدخال العلامة بالسؤال سوف يمكننا إدخال العلامة للسؤال في حال كانت الإجابة صحيحة وكذلك العلامة في حال كانت الإجابة خاطئة كما في الصورة التالية :



جعل السؤال إجباريا إو اختياريا (بدون علامة):

يتم تفعيل هذا الخيار في حال قمنا باختيار العلامة (بلا) أي أننا قمنا ببناء سؤال بدون علامة حيث يمكننا منح المتعلم إمكانية القفز عن السؤال أو أن يكون مطلوبا للإجابة على السؤال.



كما أسلفت إذا قمنا بتفعيل العلامة لن يظهر هذا الخيار

تحديد خيارات التغذية الراجعة والتنقل في المقرر Options for Feedback and Branching:

يتيح البرنامج إمكانية تزويد المتعلمين بالتغذية الراجعة بعد الإجابة عن سؤال ما وكذلك إمكانية التنقل في المقرر من جزء إلى آخر بالاعتماد على الإجابة.

- اختر من القائمة المنسدلة للتغذية الراجعة إحدى الخيارات التالية:

- بالسؤال By Question: يتيح لك هذا الخيار إمكانية تزويد المتعلم بالتغذية الراجعة والانتقال في المقرر بالاعتماد على إجابة السؤال. بالنسبة للأسئلة التي يكون لها علامات يمكننا إضافة تغذية راجعه للإجابة الصحيحة والخاطئة من اجل تعزيز عملية التعلم، أما إذا كان السؤال بدون علامة يتم إظهار رسالة واحدة للتغذية الراجعة ونستطيع التعديل عليها.

- بلا None: إذا كنا لا نريد إظهار التغذية الراجعة ولا نريد نقل المتعلم غالى جزء آخر من المقرر، نقوم باختيار هذا الخيار من القائمة المنسدلة .

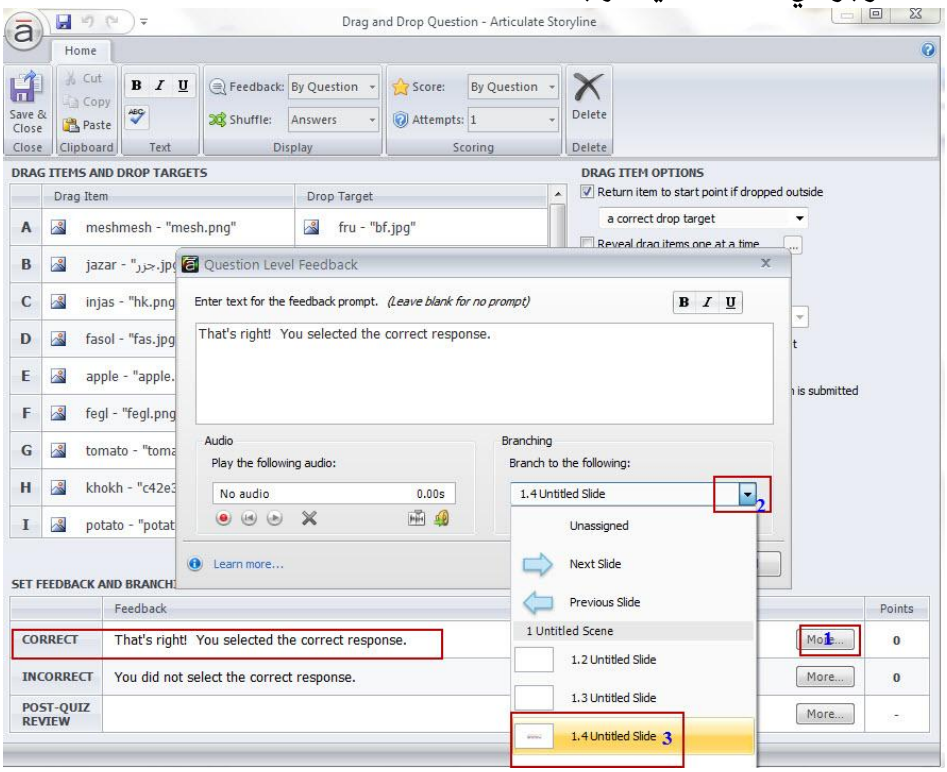
التعديل على التغذية الراجعة Editing Feedback:

إذا كنت تفضل عرض التغذية الراجعة للمتعلمين، يمكنك تحرير النص في خانة التغذية الراجعة الموجودة في أسفل نافذة السؤال.

بالنسبة للأسئلة التي عليها علامات يمكننا إضافة خيار معاينة التغذية الراجعة بعد الانتهاء من الإجابة حيث تظهر التغذية الراجعة في شريحة إظهار النتيجة حيث يظهر خيار معاينة السؤال.

بالنسبة للتنقل بين أقسام المقرر الالكتروني بالاعتماد على إجابات المتعلمين، تلقائيا سيتم نقل المتعلمين بعد الانتهاء من الإجابة إلى الشريحة التالية، ولكن يمكننا التحكم في ذلك ونقل المتعلم إلى شريحة أخرى أو جزء آخر من المقرر وذلك كما يلي:

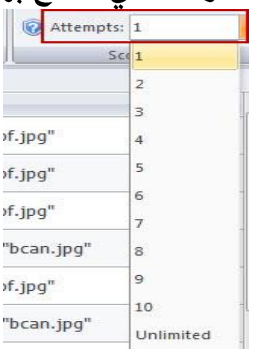
- انقر على زر More الموجود في خانة التغذية الراجعة.



بالإضافة إلى التغذية الراجعة النصية نستطيع تقديم التغذية الراجعة بالصوت مما يزيد من جذب انتباه المتعلم وأحيانا نستخدم هذا الخيار لتوضيح مفهوم ما خاصة عندما تكون الإجابة خاطئة، للمزيد من التفاصيل حول تسجيل الصوت ، **ارجع إلى التعامل مع الميديا في البرنامج.**

ضبط عدد المحاولات للإجابة

من القائمة المنسدلة لعدد المحاولات، اختر عدد المحاولات التي تسمح بها للمتعلم في المحاولة للإجابة عن السؤال

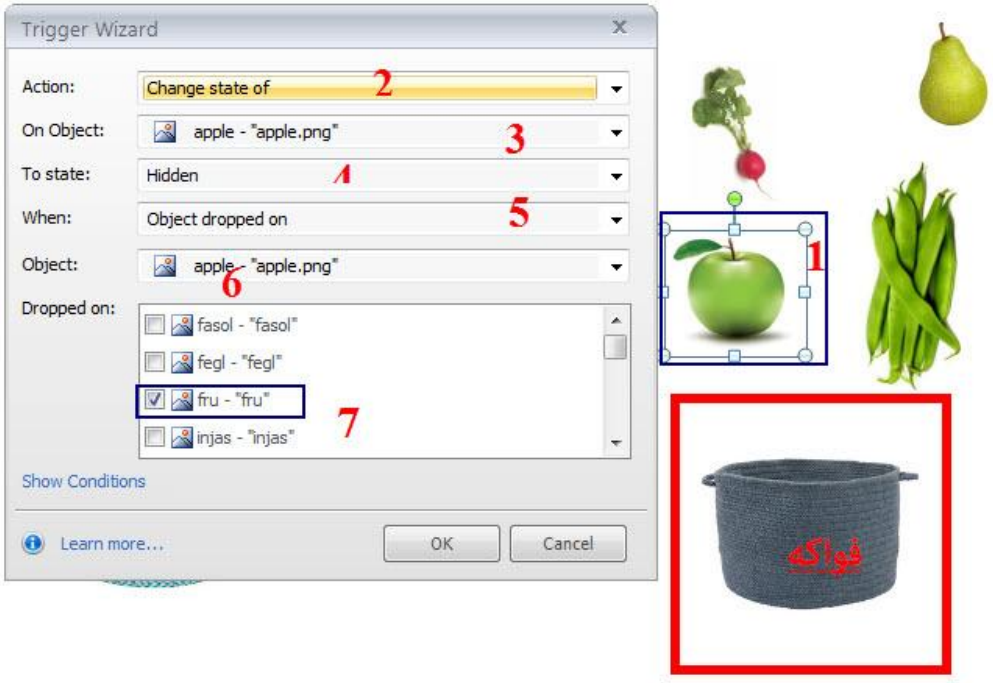


بعد الانتهاء من ذلكن انقر على أيقونة حفظ وإغلاق للعودة إلى الشريحة العادية

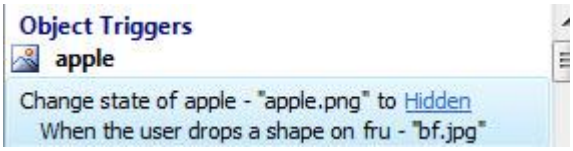
إخفاء الكائنات بعد إفلاتها في الهدف:

بعد أن قمنا بترتيب الكائنات وتحديد الأهداف التي سيتم إفلاتها بداخلها سنجد انه عند إفلات أي كان سوف يبقى ظاهرا فوق الهدف، وللتغلب على هذه المشكلة سوف نقوم باستخدام المشغلات لإخفاء الكائنات بعد إفلاتها، وللقيام بذلك اتبع الخطوات التالية:

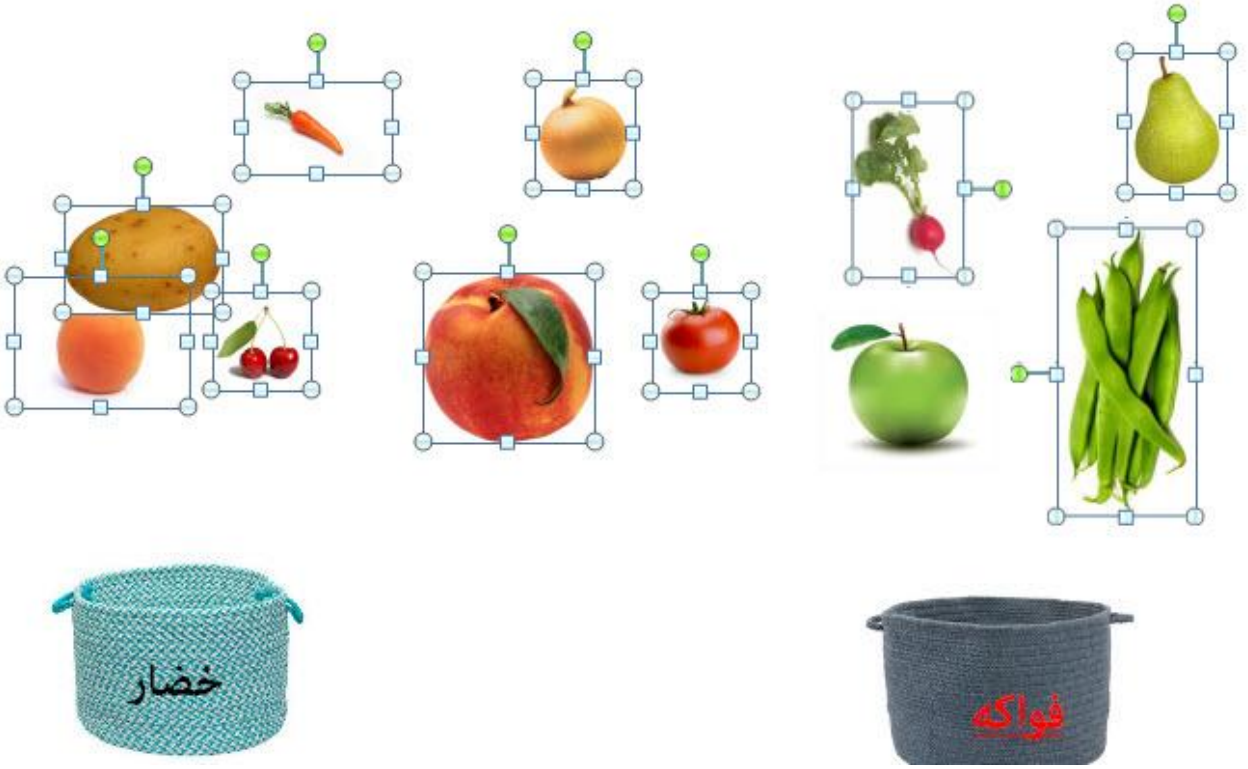
- انقر على الكائن الذي تريد إخفاؤه.
- انقر على أيقونة إضافة مشغل جديد الموجودة في لوحة المشغلات حيث ستظهر نافذة معالجة المشغلات، اختر منها الأحداث والإجراءات كما هو موضح في الصورة التالية :



ستجد انه تم إضافة المشغل إلى اللوحة كما يلي :



- بالنقر على أيقونة نسخ المشغل الموجود في لوحة المشغلات، انسخ المشغل، ثم اختر جميع الكائنات الموجودة على الشريحة من خلال: النقر على مفتاح Ctrl مع الماوس .



- الصق المشغل الذي قمت بنسخه سابقا ومن ثم عدل عليه ليلائم الكائنات حيث ستظهر لوحة الكائنات كما يلي

- بعد ذلك انقر على أيقونة معاينة لمشاهدة العمل كاملا

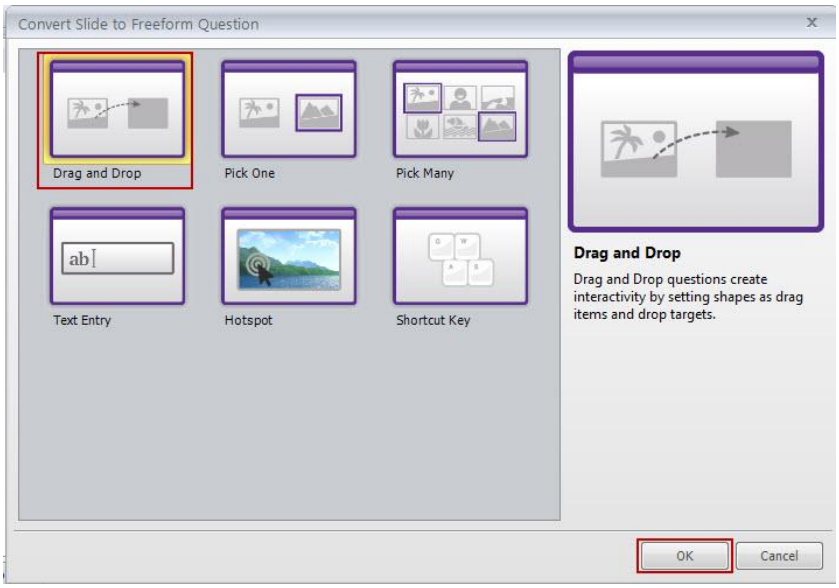
إنشاء مشغل فيديو قائم على السحب والإفلات في البرنامج

تتيح خاصية الشكل الحر Free Form إضافة العديد من التطبيقات التفاعلية في البرنامج من تلك التطبيقات: كشف معلومات إضافية، تشغيل ملفات الفيديو من خلال السحب والإفلات، سيناريو التطبيق التالي قائم على وجود ملفين فيديو في طبقتين مختلفتين لنفس الشريحة، عندما يقوم المتعلم بسحب وإفلات زر تشغيل الفيديو سيتم تشغيل الفيديو تلقائيا، وعندما يقوم بسحب وإفلات الزر الثاني في نفس الهدف سوف يتم إيقاف تشغيل الفيديو القديم وتشغيل الفيديو الجديد على نفس الشريحة، للقيام بذلك، اتبع الخطوات التالية:

- أضف شريحة جديدة من خلال النقر على قائمة Insert ------> New slide.
- أضف إلى الشريحة زر وذلك من خلال Insert -------> Buttons ثم أعد تسمية الزر في شريط الزمن
- أضف نص للزر واستخدم التنسيقات القياسية الموجودة في القائمة الرئيسية Home .
- انقر على مفتاح CTRL مع الماوس واسحب الزر من اجل إنشاء نسخه جديدة منه.
- أضف طبقه جديدة وذلك بالنقر على زر إضافة طبقه الموجود في لوحة طبقات الشريحة واعد تسميتها " Lva"
- ارسم مستطيل على الطبقة أمام الأزرار من خلال Insert ----->Shapes
- انسخ الطبقة من خلال النقر على أيقونة Duplicate الموجودة في اللوحة ثم اعد تسمية الطبقة الجديدة باسم Science
- للعودة إلى الشريحة الرئيسية انقر على Base Layer
- أضف مستطيل أسفل الأزرار الموجودة على الشريحة واكتب عليه" ضع الزر هنا "

تحويل الشريحة إلى شكل حر Free Form

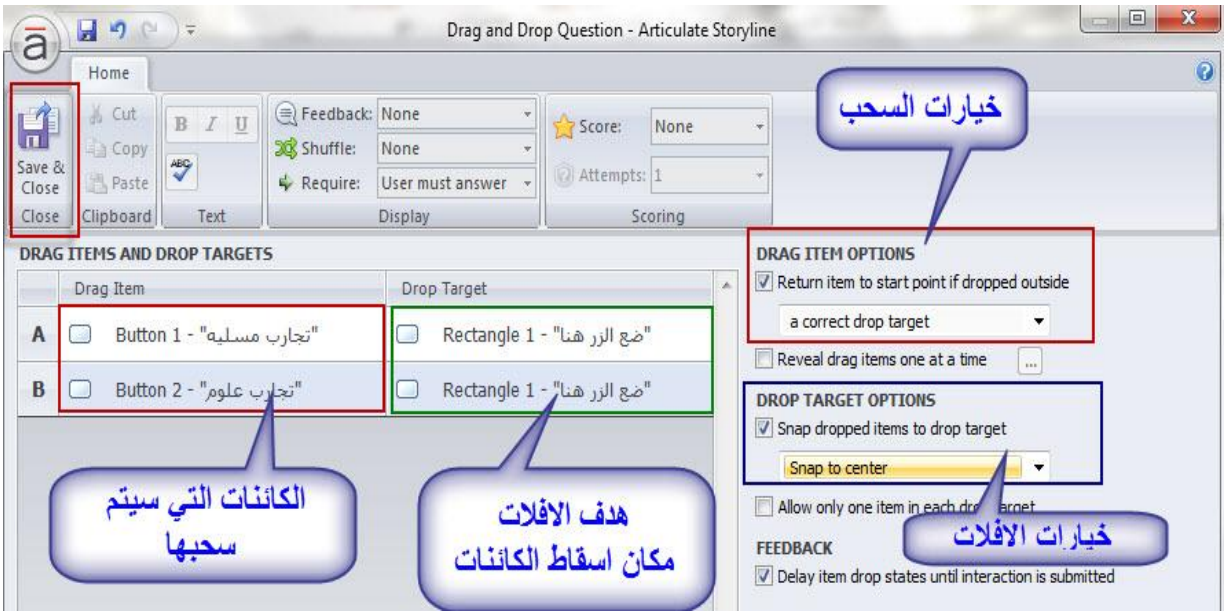
- انقر على قائمة Insert واختر أيقونة Convert to Free Form.
- اختر من نافذة الشكل الحر: Drag and Drop



ثم انقر على موافق حيث سيتم فتح نافذة تحرير خيار Drag and Drop من خلالها نستطيع القيام بما يلي:

- تحديد الكائنات التي سيتم سحبها وأيضا تحديد مكان الهدف لإفلات الكائنات
- تحديد خيارات الكائنات التي سيتم سحبها بحيث نختار إعادة الكائن إلى مكانه الأصلي إذا سقط في مكان آخر
- من القائمة المنسدلة للخيار نختار " الهدف الصحيح a correct target
- نحدد أيضا خيارات الهدف بحيث يتم إسقاط الكائن في الوسط ، ثم انقر على أيقونة Save & Close

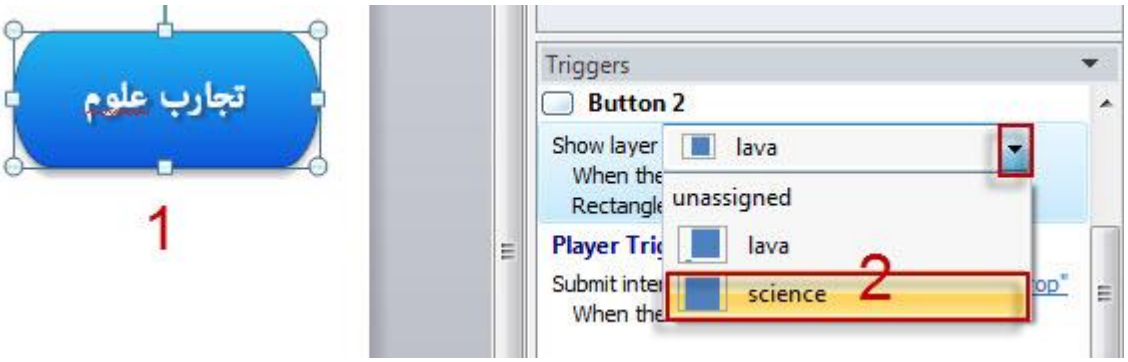
انظر إلى الصورة التالية :



إضافة المشغلات للأزرار:

- انقر على الزر الأول
- انقر على قائمة Insert ثم أيقونة Triggers (يمكنك بعد النقر على الزر النقر على أيقونة إضافة مشغل في لوحة المشغلات)
- من نافذة معالج المشغلات، أضف المشغل للزر كما في الصورة التالية :

- نكرر الخطوة السابقة للزر الثاني أو يمكننا نسخ المشغل بالنقر على أيقونة النسخ الموجودة في لوحة المشعلات ثم نختار الزر الثاني ومن ثم لصق المشغل مع تعديل اسم الطبقة ليكون science



- إعادة تصميم الأزرار

عندما نقوم بسحب الزر إلى مكان الهدف فانه يصبح مكان الزر بلون الشريحة ومن اجل إضفاء مزيدا من المهنية للعمل، سوف نقوم بإضافة أشكال نقوم بوضعها خلف الأزرار وذلك على الشريحة الرئيسية " الماستر"

- مكان الهدف: نقوم بتعديل الشكل وذلك كما يلي:
- نقوم بتحديد الشكل.
- نختار لون التعبئة لون ابيض وبدون حدود خارجية.
- نقوم باختيار قائمة التأثيرات للشكل ونختار منها Shadow بحيث يصبح الشكل كما يلي :

- بالنسبة للأزرار سوف نقوم بإضافة مستطيل ورسمه فوق الأزرار ومن ثم قص الشكل ووضعه في شريحة الماستر وذلك كما يلي:

- انقر على قائمة View------> slide Master
- اعمل لصق للأزرار
- من قائمة Format غير التنسيقات القياسية للون التعبئة وان تكون الأزرار بدون حدود خارجية

ثم انتقل إلى الشريحة العادية، اعمل معاينة للعمل ولاحظ التغيير

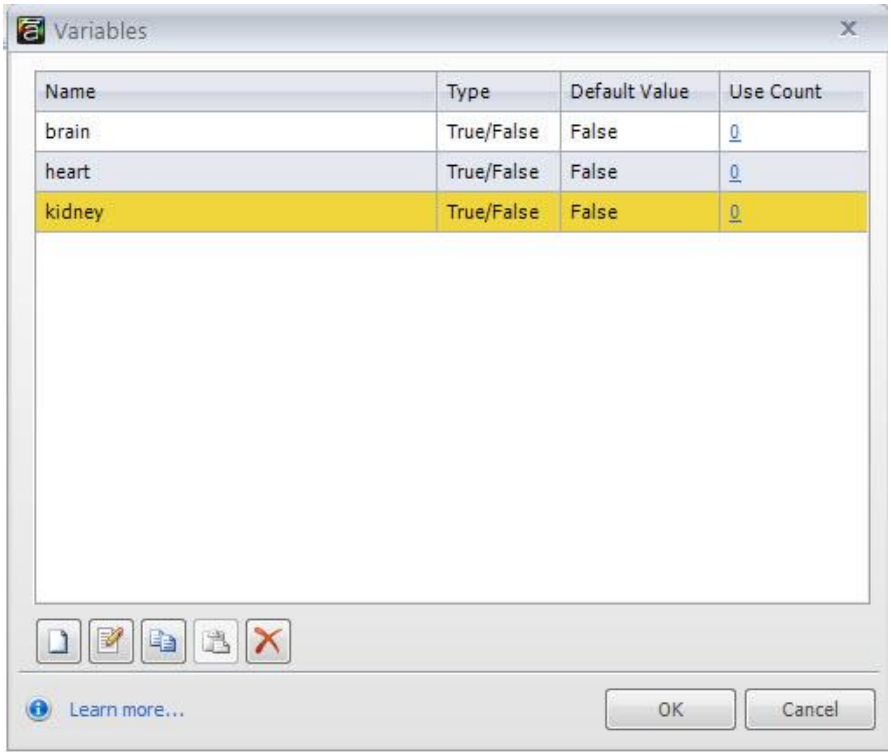
نقوم بإضافة مستطيل ووضعه أمام الأزرار ثم نقوم بضبط التنسيقات القياسية بحيث يصبح شكل الشريحة كما يلي

إظهار مزيد من المعلومات باستخدام خاصية السحب والإفلات:

يتيح البرنامج العديد من الخصائص للتفاعل ما بين المتعلم والمحتوى ولكننا أحيانا نحتاج إلى مزيد من ذلك التفاعل، من خلال استغلال العديد من الخصائص المتوفرة في البرنامج نستطيع تخصيص كيفية عرض المزيد من المعلومات أو معلومات لها علاقة بالكائنات التي يتم التفاعل معها على الشريحة من بين هذه الطرق استغلال خاصية المتغيرات مع خاصية السحب والإفلات. يقوم السيناريو على انه عندما يقوم المتعلم بسحب وإفلات كائن في مكان ما يتم إظهار

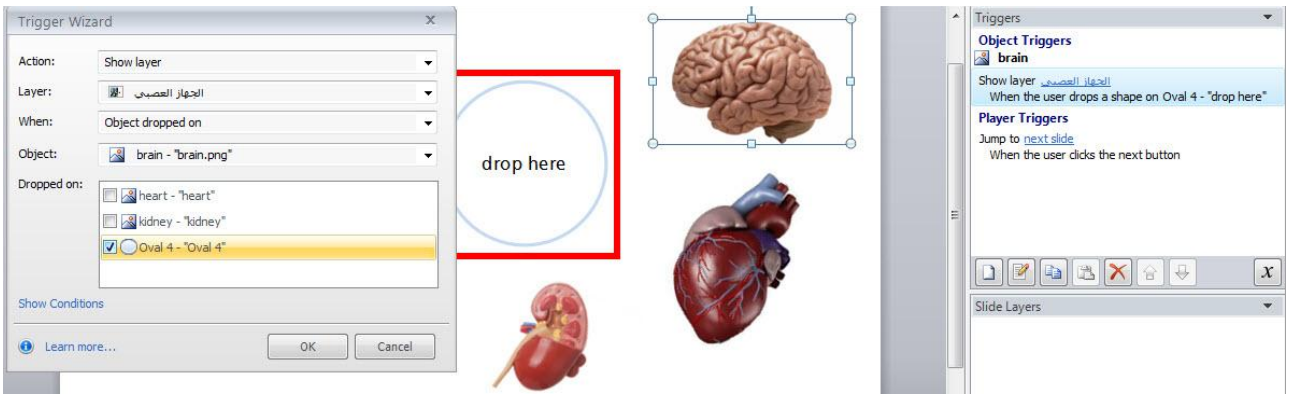
معلومات إضافية عن الكائن لو لها علاقة به، ويمكننا أن تكون هذه المعلومات على شكل ملفات فيديو أو صور أو نص أو صوت. للقيام بذلك :

- أضف شريحة جديدة للمشروع.
- أدرج ثلاث صور لها علاقة بجسم الإنسان: الدماغ، القلب، الكلية حيث أن الصور لها علاقة بكل من: الجهاز العصبي، الجهاز الدوراني، والجهاز البولي.
- نقوم بإدراج ثلاث متغيرات وذلك بالنقر على زر إدارة المتغيرات في المشروع على أن يكون نوع المتغير True/False ثم انقر على موافق/ انظر إلى الصورة التالية:

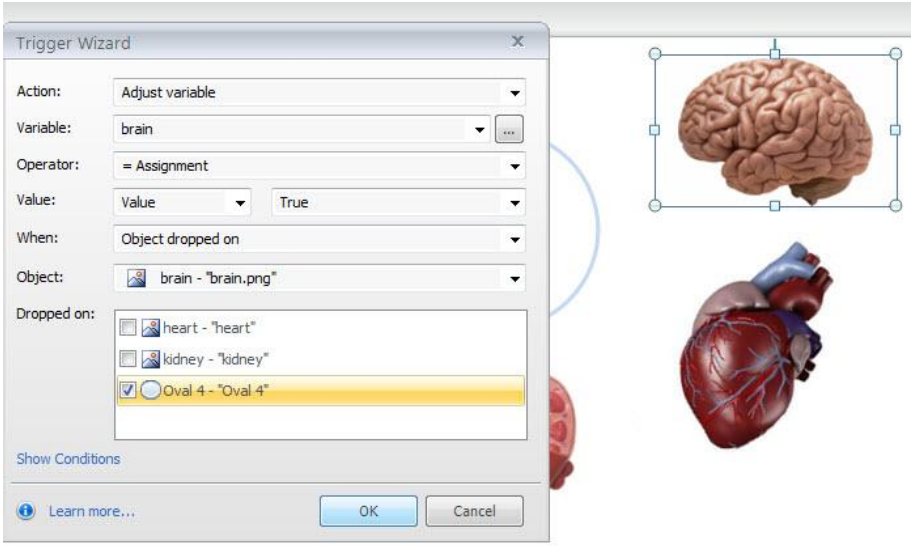


- نقوم بإدراج ثلاث طبقات على أن تكون أسماؤها كما يلي: الجهاز العصبي، الجهاز الدوراني، الجهاز البولي
- انقر على طبقة الجهاز العصبي وأضف فيديو عن الدماغ أو أي فيديو له علاقة بالجهاز العصبي.
- انقر على الطبقة الأساسية ، ثم اختر صورة الدماغ وأضف المشغلات التالية:

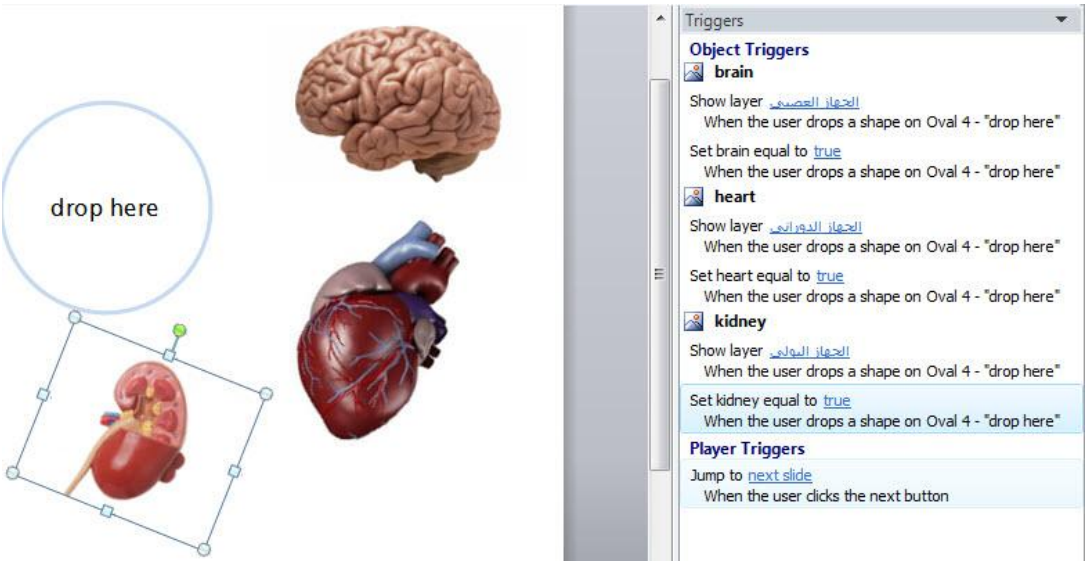
* إظهار طبقة الدماغ وذلك عندما يتم إفلات صورة الدماغ في مكان الهدف



- ثم أضف مشغل لتغيير المتغير إلى صح True عند إفلات الكائن في مكان الهدف المحدد

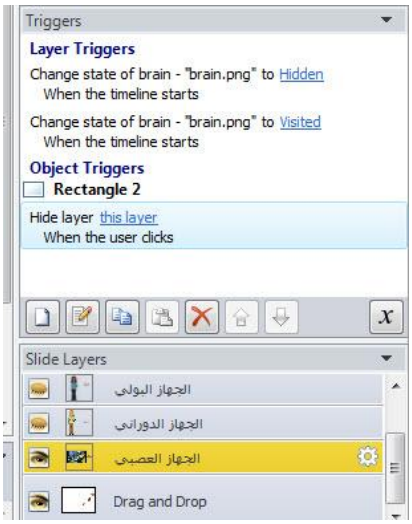


- كرر الخطوة السابقة لبقية الكائنات: القلب والكلية وذلك بنسخ المشغلات ولصقها لكل كائن حيث تصبح لوحة المشغلات للشريحة كما يلي:



العمل على الطبقات الفرعية

- أضف المشغلات التالية لطبقة الجهاز العصبي:



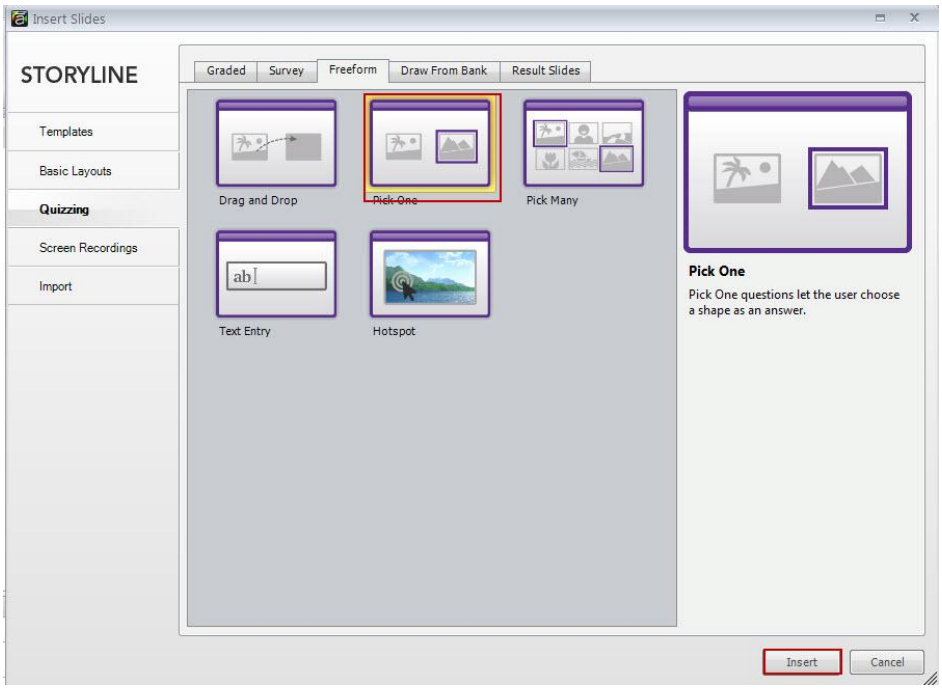
- كرر الخطوة السابقة لبقية الطبقات ومن ثم احفظ المشروع
- انقر على أيقونة Preview لمعاينة المشروع

الاختيار المفرد Pick One

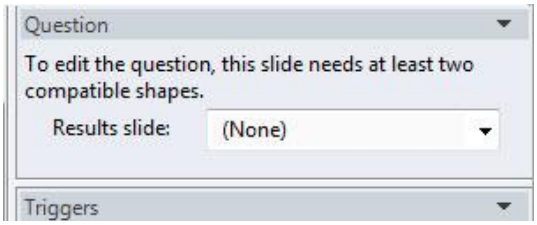
كما ذكرنا سابقا إن تحويل المحتوى إلى الشكل الحر يحتوى على خمسة أنماط متنوعة تساعد في إنشاء محتوى الكتروني تفاعلي، بعد أن قمنا بتوضيح النمط الأولى وهو السحب والإفلات سوف نقوم فيما يلي بتوضيح النمط الثاني وهو اختيار واحد Pick One. يسلك هذا النمط تقريبا نفس سلوك أسئلة الاختيار المتعدد مع وجود بعض الاختلافات حيث أن الاختيار من متعدد يعتمد على استخدام النصوص في حين أن هذا النمط يمكننا استخدام الصور، الأشكال، والتسمية وغيرها. لإنشاء اختيار واحد في الشكل الحر ، اتبع الخطوات التالية:

* إنشاء الشريحة لإضافة اختيار واحد

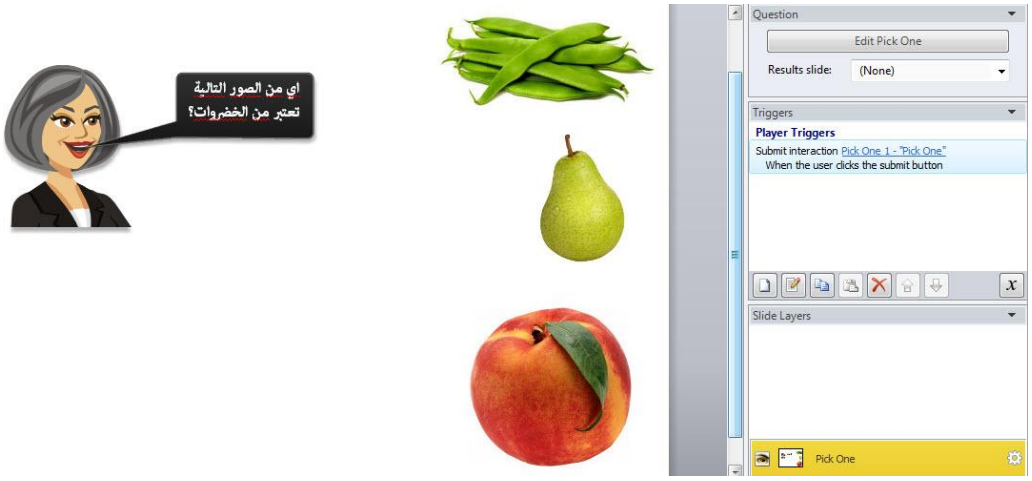
أضف شريحة وذلك كما تعلمنا سابقا سواء من خلال قائمة Insert ------> New slides-------> Quizzing---> Free form أو من خلال قائمة Insert ------> Convert to free Form



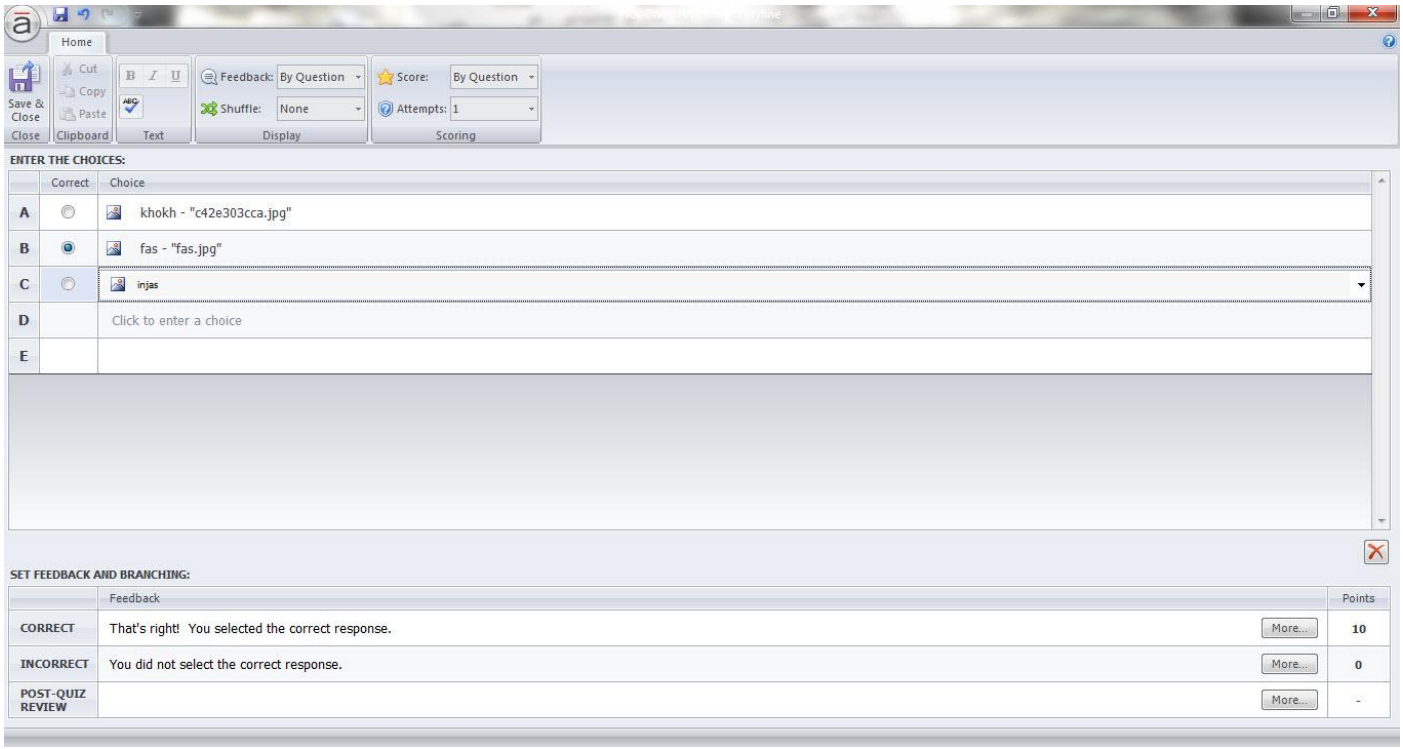
بعد اختيار Pick One انقر على زر إدخال Insert سننتقل إلى الشريحة العادية ولكن مع بعض التغيرات حيث يطلب إدخال كائنات من اجل تحرير الشريحة.
سوف تحتاج إلى إضافة الكائنات إلى الشريحة من اجل استخدامها كخيارات. يتيح البرنامج للمتعلم معرفة ذلك من خلال عرض رسالة في لوحة السؤال والتي تنص "لتحرير المسألة، هذه الشريحة تحتاج على الأقل إلى اثنين من الأشكال.



نلاحظ بعد إدخال الكائنات تفعيل زر تحرير الخاصية كما يلي:



- انقر على زر Edit Pick One ، ثم ادخل خيارات الإجابة وحدد الإجابة الصحيحة . نلاحظ أن نافذة التحرير تشبه نافذة تحرير Drag and Drop مع وجود بعض الفر وقات البسيطة وخاصة فيما يتعلق بالتغذية الراجعة وإدخال العلامات.

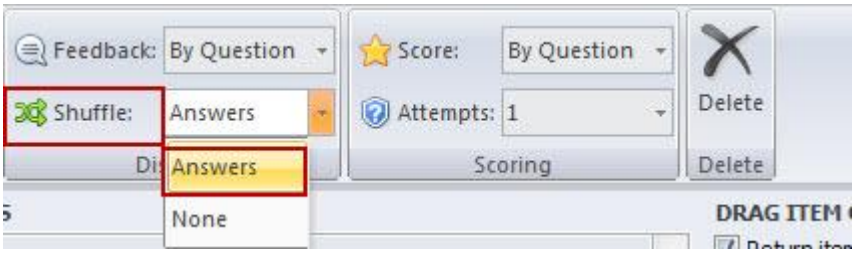


ملاحظة هامه:

نافذة تحرير خيارات الشكل الحر Free Form تشبه نافذة تحرير وإضافة الأسئلة أو الاختبارات الالكترونية مع ملاحظة أننا من خلال الشكل الحر نقوم بتصميم أوراق عمل وليست اختبارات لهذا السبب لن نقوم بتفعيل خيارات إدخال العلامات أو التغذية الراجعة وسنعود إليها لاحقا عندما نتعامل مع الاختبارات الالكترونية .

نستطيع إضافة المزيد من التفاعل للشريحة من خلال الأدوات المتوفرة في نافذة التحرير وكذلك تزويد المتعلمين بالتغذية الراجعة، من بين تلك الخصائص إعادة ترتيب الكائنات عند كل مرة يدخل المتعلم على الشريحة وذلك كما يلي:

- النقر على القائمة المنسدلة الموجودة أمام **Shuffle** واختر تبديل ترتيب الإجابات



للمزيد من التفاصيل حول نافذة التحرير ، **يمكنك العودة الى خاصية السحب والإفلات Drag and Drop .**

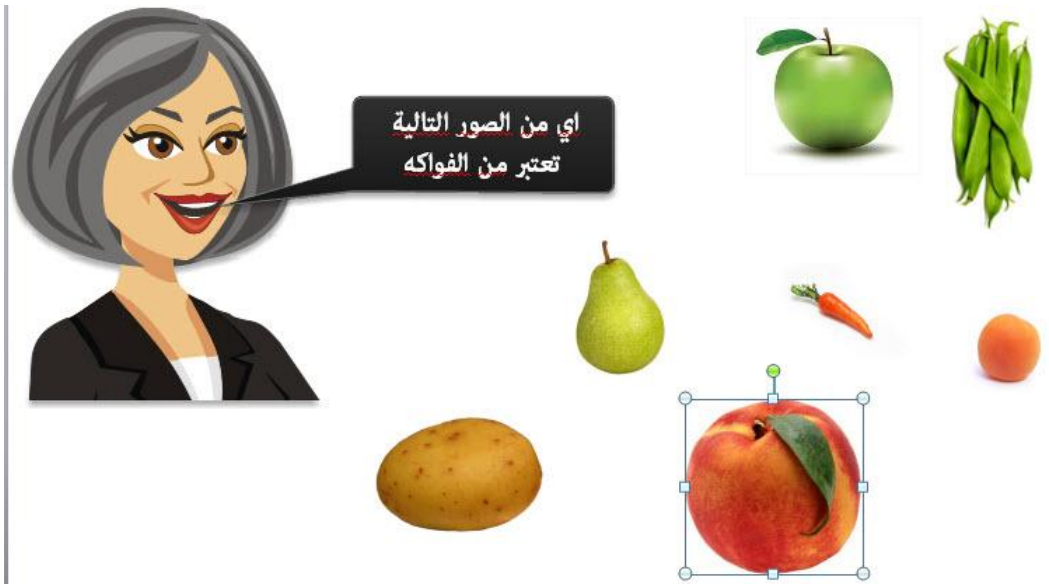
اختيار العديد Pick Many:

لا تقل أهمية هذه الخاصية عن بقية خصائص الشكل الحر مع وجود فارق مع أسئلة الاختبارات المتعددة والتي تقتصر فقط على كلمات نصيه في حين أن الاختيار من متعدد في الشكل الحر تعتمد على الصور، الأشكال، والتسميات وغيرها.

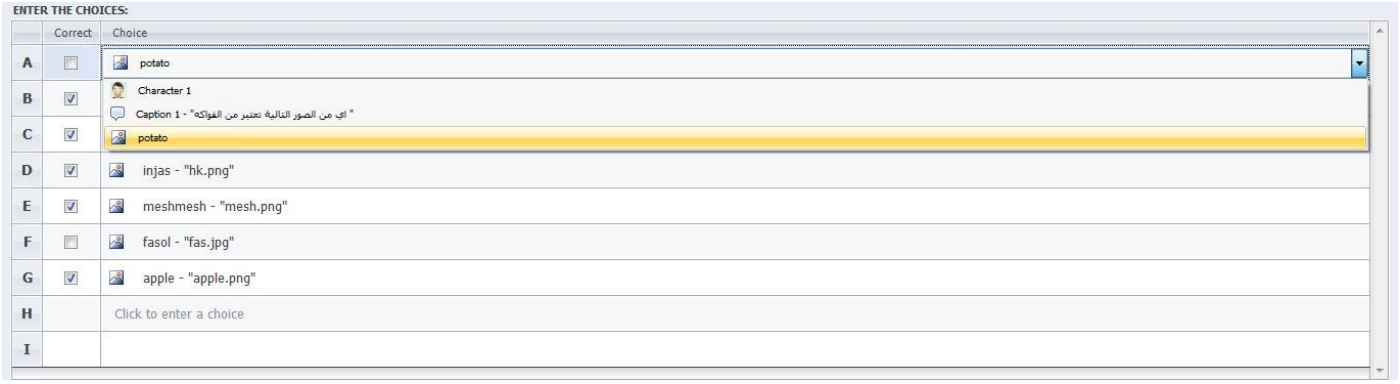
لإضافة اختيار من متعدد نقوم بنفس الخطوات السابقة التي قمنا بها لإضافة السحب والإفلات أو الاختيار المفرد .

- انقر على **Insert New Slide** ثم اختر من **Quizzing** تبويب الشكل الحر **Free Form** .

- أضف الكائنات إلى الشريحة من اجل تفعيل خاصية تحرير النافذة



- نقوم بتحديد خيارات الإجابة وتحديد الإجابات الصحيحة كما يلي :



ثم انقر على أيقونةSave & Close للعودة إلى الشريحة الرئيسية

- انقر على أيقونة Preview لمعاينة العمل

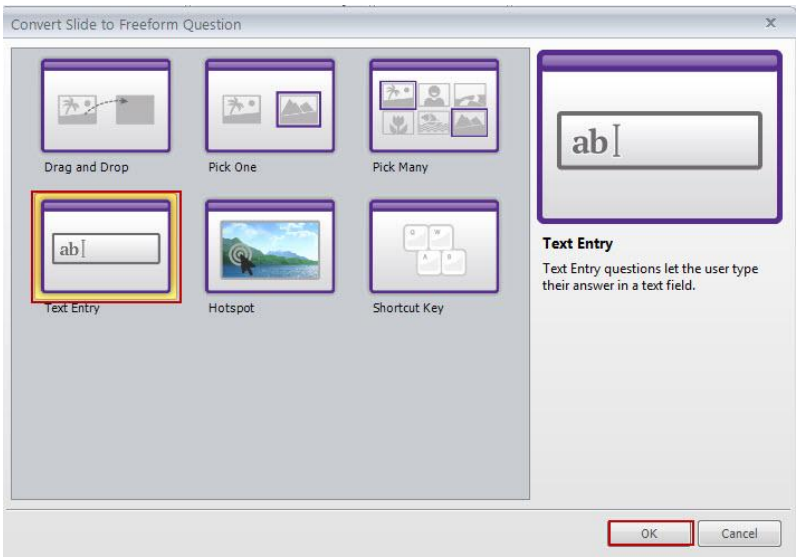
إدخال النص Entry Text

يسمح البرنامج بتصميم حقل إدخال النص من قبل المتعلم للإجابة عن أي سؤال يتم طرحه في المقرر. سوف نقوم بتوضيح كيفية إنشاء هذا الخيار في الشكل الحر.

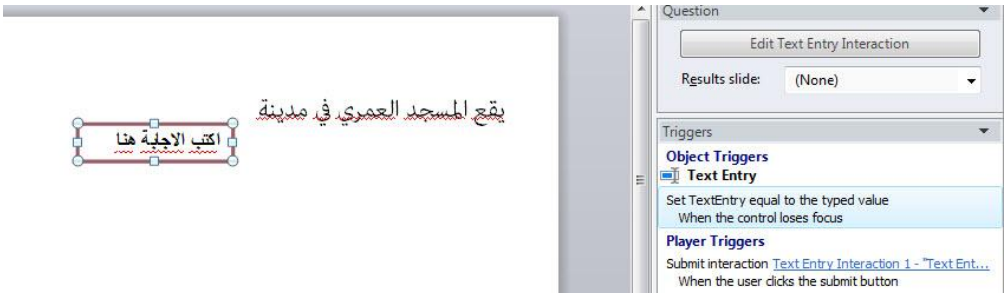
- انقر على قائمة Insert ----> New slide-------> quizzing------. Free Form حيث ستظهر النافذة تحتوى على مجموعة خيارات من بينها خيار إدخال النص.

- انقر على أيقونة إدخال النص ثم على زر Insert

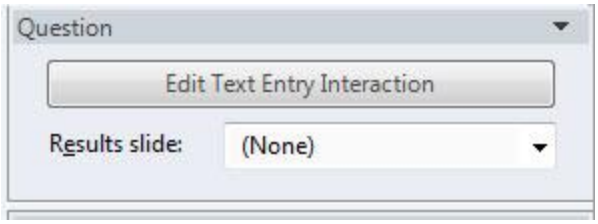
أو يمكنك من خلال النقر على قائمة Insert -------> Convert to Free Form



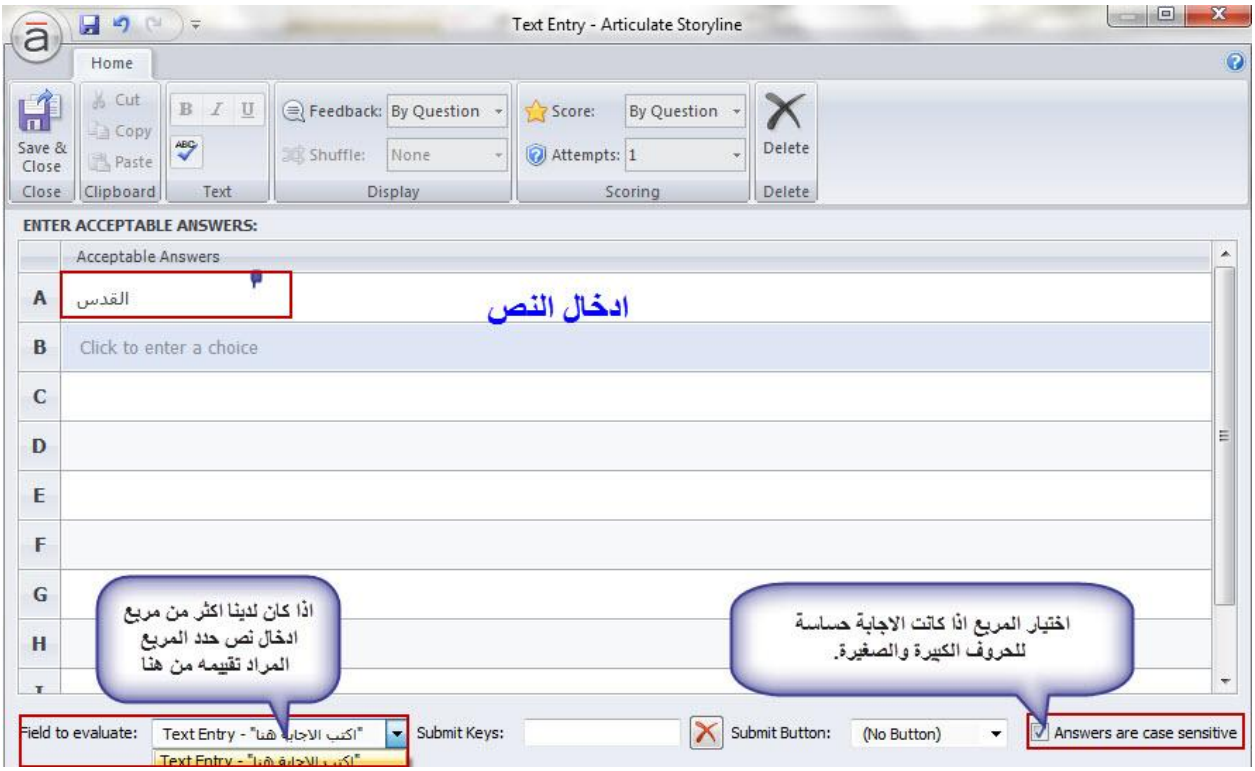
يمكننا إدخال أكثر من حقل إدخال النص على الشريحة الواحدة ولكن لا يتم تقييم إلا مربع واحد.
بعد النقر على زر إدخال سوف تظهر النافذة التالية بحيث لا نستطيع إجراء تحريرها إلا بعد أن نقوم بإدخال نص مقبول.
- ادخل نص وليكن القدس ثم انقر على أيقونة **Save & Close** للانتقال إلى الشريحة الرئيسية.
- سنجد في الشريحة مربع نص يطلب ادخل النص



- لتحرير المربع، انقر على زر **edit text entry**



عند فتح نافذة تحرير الحقل تأكد من إعدادات الإجابة خاصة فيما يتعلق بأهمية كتابة الحروف كبيرة أو صغيرة وخاصة إذا كانت الإجابة باللغة الانجليزية، تأكد من تحديد اختيار المربع الصغير **Answers are sensitive case**. إذا كان لدينا أكثر من مربع إدخال نص يجب علينا اختيار أي من تلك المربعات سيتم تقييمها وذلك من خلال النقر على القائمة المنسدلة عند الحقل للتقييم **Field to Evaluate**



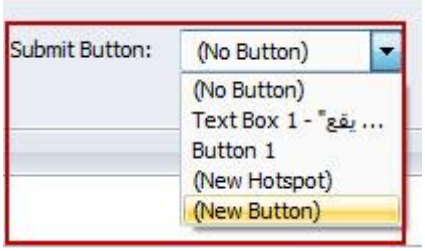
التحكم في طريقة إرسال النص :

تلقائيا، يتيح البرنامج إرسال النص الذي يدخله المتعلم من خلال النقر على زر إرسال **submit** ويستخدم هذا الزر أيضا في إرسال إجابة الطلبة من اجل تقييم الإجابة، بالرغم من ذلك يمكننا التحكم في عملية الإرسال وذلك إذا رغبنا بعدم استخدام هذا الزر . وللقيام بذلك:

* استخدام مفاتيح إرسال **Submit Keys** : استخدم حقل مفاتيح الإرسال المتوفر في نافذة تحرير الخاصية حيث يمكننا ذلك من خلال وضع إشارة الماوس في الفراغ والنقر على المفاتيح الذي نريد استخدامه كمفتاح إدخال حيث نلاحظ ظهور اسم المفتاح في الفراغ كما يلي:

تستطيع حذف المفتاح في أي وقت وذلك من خلال النقر على إشارة **X** الموجودة أمام الحقل .

* استخدام أزرار إرسال: من خلال القائمة المنسدلة نستطيع تحديد الزر الذي نريد استخدامه لإرسال النص المدخل. يمكننا جعل زر الإرسال على شكل نقطة ساخنة على الشريحة وذلك من خلال القائمة المنسدلة لتحديد الزر أو النقطة الساخنة على الشريحة. إذا كان لدينا بالفعل زر أو نقطة ساخنة على الشريحة، وسوف تظهر في القائمة المنسدلة، مما يعني أننا نستطيع تحديد زر موجود أو نقطة لتقديم إجابة المتعلمين.

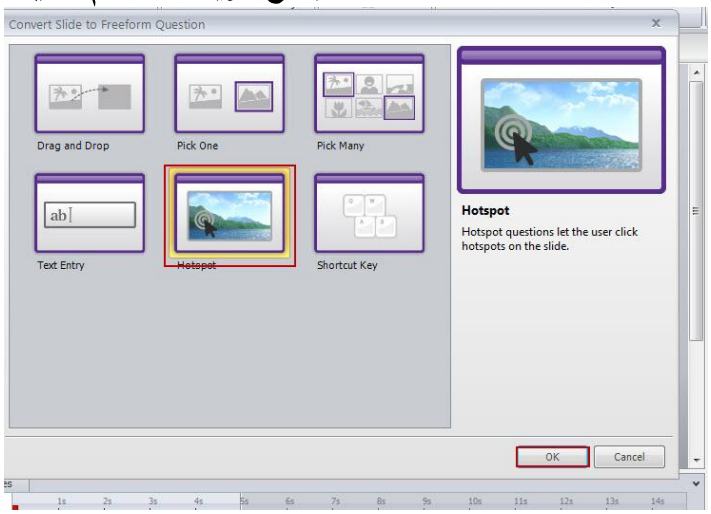


كما أسلفنا سابقا إننا نستخدم الشكل الحر في بناء أوراق العمل أي المهمات التي تكون بدون علامات وبالتالي لا داعي لإدخال العلامات سنقوم بتوضيحها لاحقا عندما نتناول التعامل مع الاختبارات الالكترونية وما ينطبق على العلامات ينطبق على التغذية الراجعة للمتعلمين وأيضا الإبحار في المقرر بناء على إجابات المتعلمين.

إدخال النقاط الساخنة Hotspots

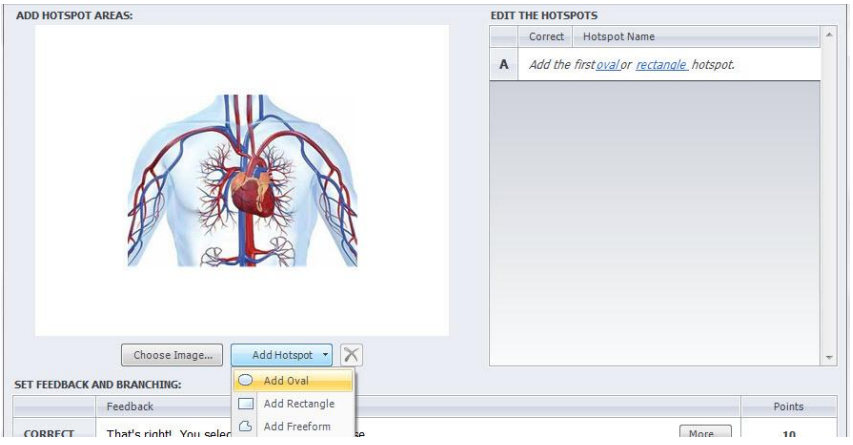
يتيح البرنامج إضافة النقاط الساخنة على الصور في الشريحة وتقديم التغذية الراجعة وفق تفاعل المتعلمين مع تلك النقاط. لإنشاء نقاط ساخنة سوف نتبع الخطوات السابقة والتي قمنا بها أثناء التعامل مع السحب والإفلات، الاختيار المفرد، متعدد الخيارات وغيرها، أي أننا نستطيع إضافة نقطة ساخنة من الصفر وذلك بإتباع الخطوات التالية:

- إدراج النقطة الساخنة من خلال Convert free form أو من إدراج شريحة ومن ثم اختيار Free Form

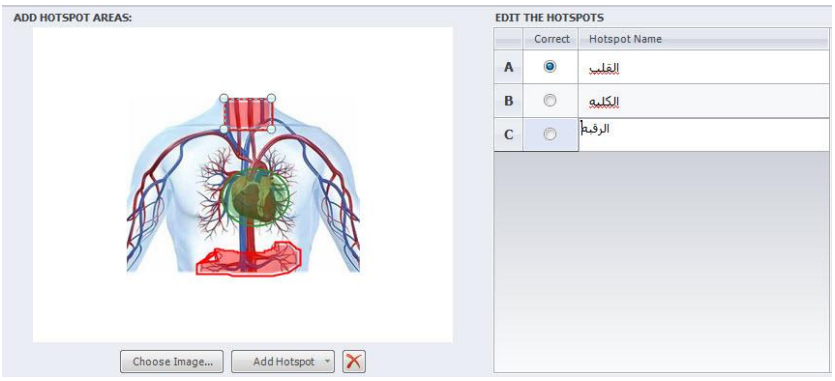


سيتم إضافة شريحة جديدة إلى المشروع بالإضافة إلى ظهور نافذة إضافة الصورة حيث نقوم بالنقر على زر إضافة الصورة .

- أضف النقاط الساخنة للصورة حيث يمكننا إضافة أكثر من نقطة وذلك بالنقر على زر Add Hotspots واختر منها شكل النقطة الساخنة



- بعد إضافة النقاط الساخنة نقوم بتحديد الإجابة الصحيحة للسؤال، كذلك نستطيع تحرير اسم النقاط الساخنة وذلك بالنقر نقرا مزدوجا على اسمها في الإجابات ومن ثم إدخال الاسم الجديد. انظر إلى الصورة التالية:



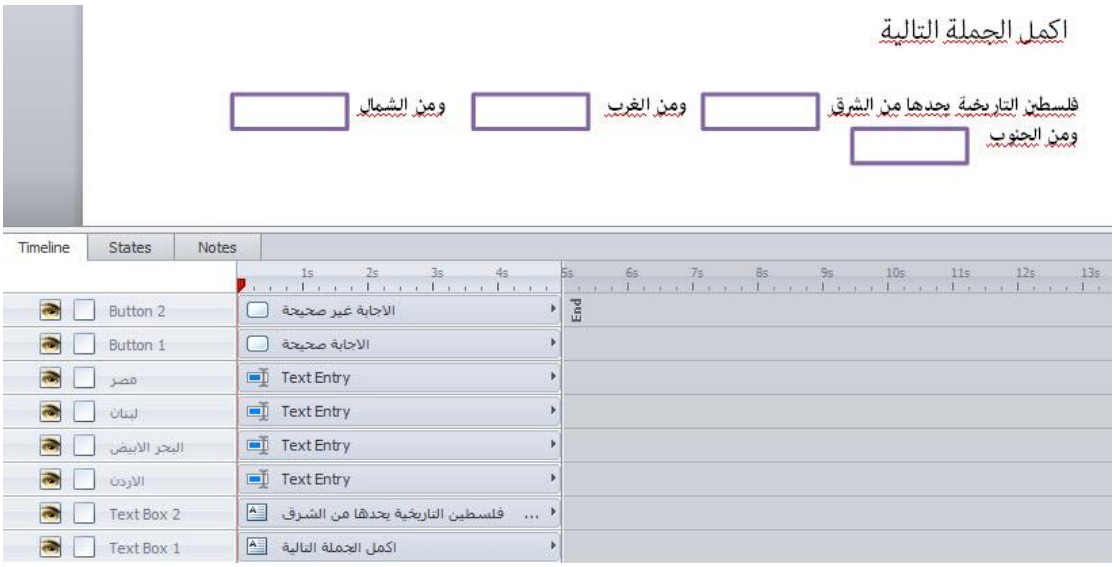
- للتحكم بطريقة إرسال الإجابة انقر على أيقونة إرسال Submit في شريط أدوات تحرير النقاط الساخنة واختر من القائمة المنسدلة الطريقة المناسبة

وللتحكم في عدد المحاولات للإجابة انقر على القائمة المنسدلة أمام Attempts واختر العدد المناسب منها

كيفية تقييم أسئلة تعبئة الفراغات المتعددة في برنامج Articulate Storyline :

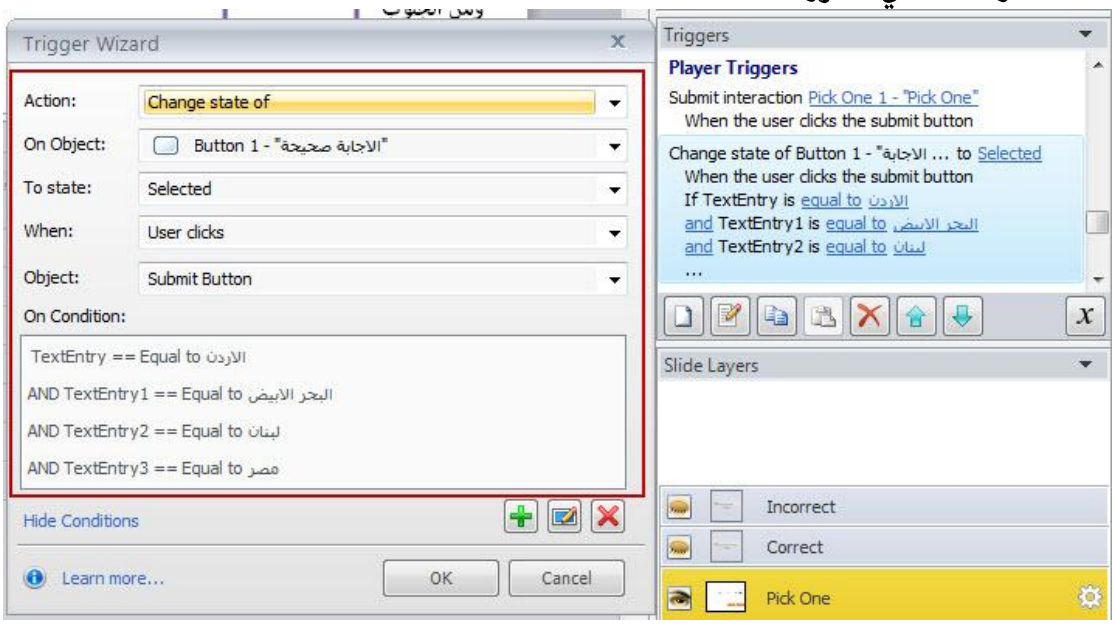
يتيح البرنامج العديد من الخصائص التي نستخدمها في تطوير المحتوى الالكتروني التفاعلي، يعتمد سيناريو التطبيق الحالي على تكليف المتعلمين تعبئة الفراغ من اجل الوصول إلى الإجابة الصحيحة حيث أن نمط السؤال يعتمد إضافة متغيرات و نمط الاختيار الفردي في الشكل الحر. للقيام ببناء التطبيق:

- أضف شريحة كما تعلمنا سابقا.
- أدرج مربع نص ثم أضف نص السؤال أو المحتوى مع الأخذ بعين الاعتبار الفراغات التي تريد تعبئتها.
- أدرج حقل إدخال نص Entry Text وذلك بالنقر على القائمة Insert------- Entry Data واختر من القائمة المنسدلة Text
- أدرج 4 حقول لإدخال النص ثم اعد تسمية الحقول في شريط الزمن

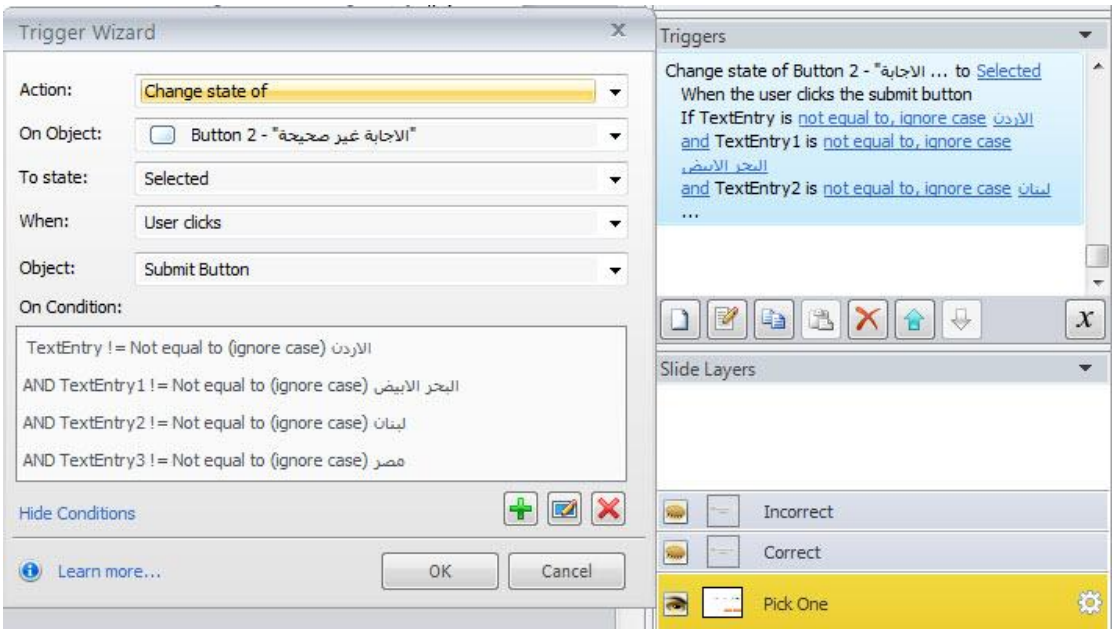


- أدرج زرين وذلك بالنقر على قائمة **Insert ------> Buttons** ثم قم بإضافة نص لك من الزرين .
- قم بتحويل الشريحة إلى الشكل الحر وذلك بالنقر على **Insert -------> Convert to Free Form**
- اختر نمط **Pick One** من أنماط الشكل الحر ثم قم بإضافة الخيارات وهي الأزرار كما في الصورة التالية:

- انقر على أيقونة **Save & Close** للعودة إلى الشريحة الرئيسية.
- أضف المشغلات وذلك كما في الصور:



ثم نقوم بإضافة المشغلات للزر الثاني كما في الصورة التالية:



- انقر على أيقونة **Preview** للمعاينة

بناء الاختبارات الالكترونيه

نحتاج في تصميم المحتوى الالكتروني الى تصميم الاختبارات الالكترونية او الانشطة الالكترونية من اجل تقييم مستوى المتعلمين وتقديم التغذية الراجعة لهم أثناء عملية التعلم.

في النظام التقليدي يتم اعداد وبناء الاختبارات في نهاية كل وحده دراسية (جزء من المنهج الدراسي) ولكن في البرنامج لا يقتصر بناء الاختبارات على نهاية الوحدة التعليمية ولا داعي للانتظار لانتهاء المقرر الدراسي من اجل اجراء الاختبار فمن خلال امكانيات البرنامج نستطيع بناء السؤال في اي وقت نشاء وتجميع النتائج في شريحة واحدة في نهاية المادة التدريبية أو المقرر الالكتروني وهذه المرونة من المزايا التي يتمتع بها البرنامج في بناء الاختبارات الالكترونية.

في هذا الجزء من المادة التدريبية سوف تكون قادرا على:

- معرفة أنواع اسئلة الاختبارات التي يمكن انشاؤها في البرنامج او التي تم انشاؤها سابقا.
- إنشاء وتحريراسئلة اختبارات الكترونيه
- ضبط وتنسيق اسئلة الاختبارات
- * ضبط التغذية الراجعة
- تحويل محتوى ثابت الى اختبارات تفاعليه
- عرض وتخصيص التغذية الراجعة ونتائج الاختبارات.

فئات وأنواع الأسئلة في البرنامج:

يوجد ما يزيد عن 20 نوعا من الاسئلة التي نستطيع بناؤها في البرنامج. تقسم الاسئلة الموجودة في البرنامج الى ثلاثة فئات:

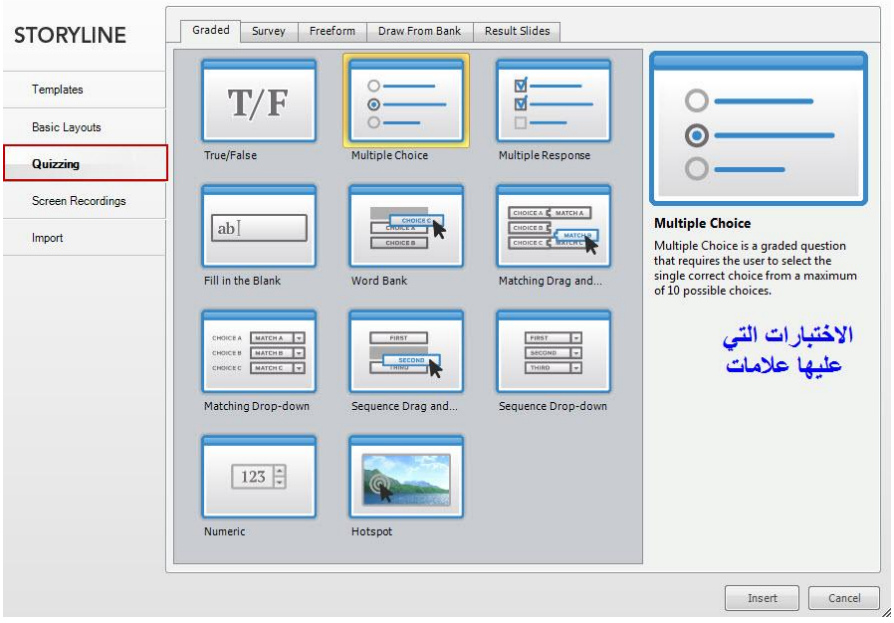
* أسئلة اختبارات عادية : عليها علامات بحيث تكون اجبارية وعلى المتعلم الاجابة على الاسئلة المطروحة سواء صح او خطأ او الاختيار المتعدد وغيره مع وجود تغذية راجعه يتم تقديمها للمتعلم وفق اجابته عليها.

* الاستبيانات: اسئلة محدده وجدت لجمع المعلومات حول المتعلمين او موضوع ما ولا يوجد عليها علامات .

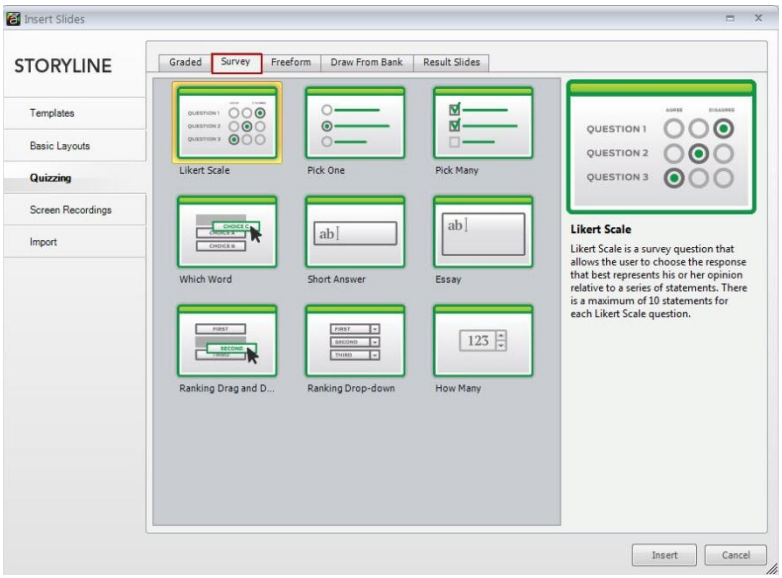
* الشكل الحر Free Form : تم التطرق اليها سابقا في الجزء الثاني من المادة التدريبية ومن خلالها نستطيع تحويل المحتوى الثابت إلى محتوى تفاعلي.

كل فئة من فئة الاسئلة تحتوي على مجموعة من الاسئلة المتنوعة حيث اننا قمنا سابقا بتوضيح النوع الثالث اما النوع الاول والثاني فسوف نتناوله في هذا الجزء من المادة التدريبية.

الصورة التالية توضح انواع الاسئلة المتوفرة في كل فئه من فئات الاسئله.



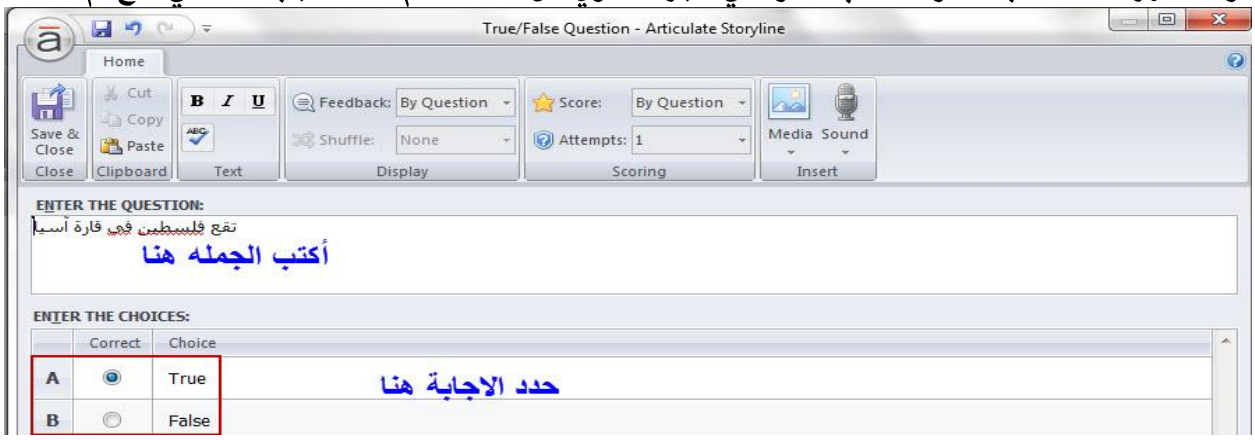
اما انواع فئة الاستبيان فهي في الصورة التالية:



سنقوم لاحقا بتوضيح كل نوع من انواع الاسئلة الموجودة في هذه الفئات.

بناء سؤال اختبار جديد:

- انقر على أيقونة شريحة جديده وذلك من خلال Insert------> New Slide
- انقر على تبويب Quizzing------> Graded
- اختر احد أنواع الأسئلة المتوفرة في هذه الفئة وليكن نمط صح/ خطأ True/ False وذلك بالنقر على زر Insert
- سوف تظهر نافذة لكتابة السؤال، اكتب السؤال في الجزء العلوي من النافذة، ثم حدد الاجابة هل هي صح ام خطأ.

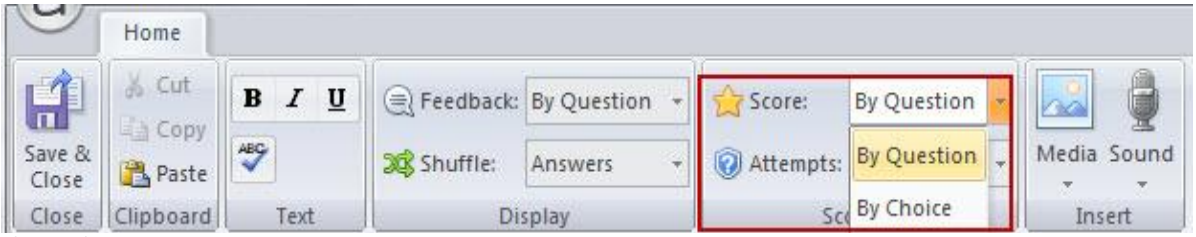


- نستطيع التحكم في خصائص السؤال من حيث إضافة:

* العلامه Score
* جعل السؤال اجباريا او اختياريا
* التغذية الراجعه Feedback.
* اعادة ترتيب الاجابات Shuffle: بعض انواع السؤال والبعض الاخر لا يتم تفعيل هذا الخيار وخاصة نمط الاسئله صح / خطأ
* عدد المحاولات
* اضافة الصوت أو الميديا للسؤال.

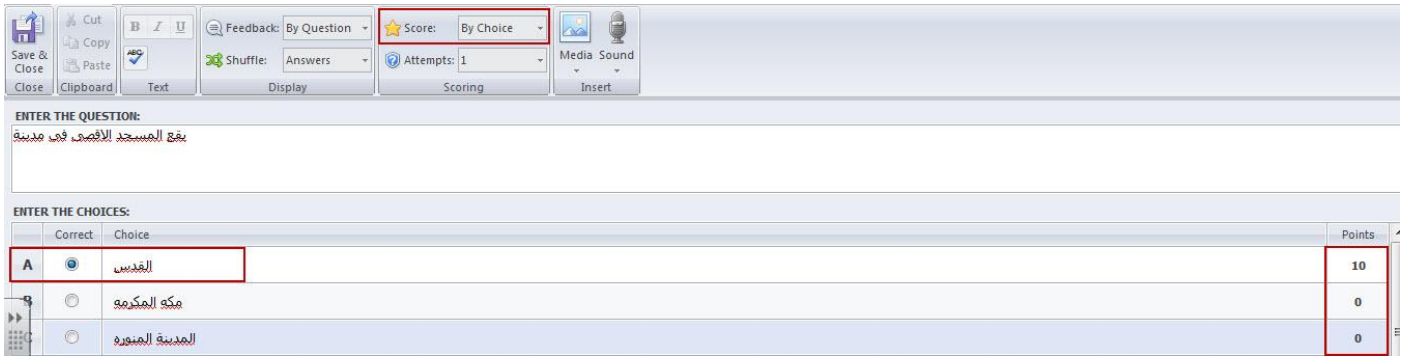
إضافة العلامة للسؤال:

عندما نقوم ببناء سؤال اختبار عليه علامة لاحتسابها في نهاية الاختبار الالكتروني لا بد من اخذ كيفية إدخال العلامة هل من خلال السؤال أو الاختيار بعين الاعتبار.



- الخيار By Question الخيار التلقائي : حيث يتيح لك المجال لإدخال العلامة للسؤال إذا كانت الإجابة صح أو خطأ.
- الخيار By Choice : يتيح لك إدخال العلامة لكل خيار بشكل فردي وهو متاح للأسئلة متعددة الخيارات وأسئلة بنك الأسئلة.

لاحظ عندما نقوم بتفعيل خيار العلامة بالاختيار يتم تفعيل اضافة العلامات لكل خيار من خيارات الاجابة وكذلك يجب تحديد الاجابة الصحيحة



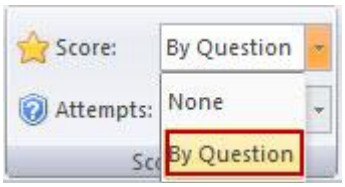
- لتعديل العلامة مقابل كل اختيار، انقر على عمود النقاط Points ثم استخدم الاسهم الى اعلى او اسفل لزيادة العلامة او تقليلها

لاحظ أن موقع عمود النقاط يختلف باختلاف طريقة ادخال العلامة فلو كان الاختيار الاول " بالسؤال" سيكون موقع عمود النقاط أسفل النافذه كما يلي :

ادخال العلامه Enter the Score:

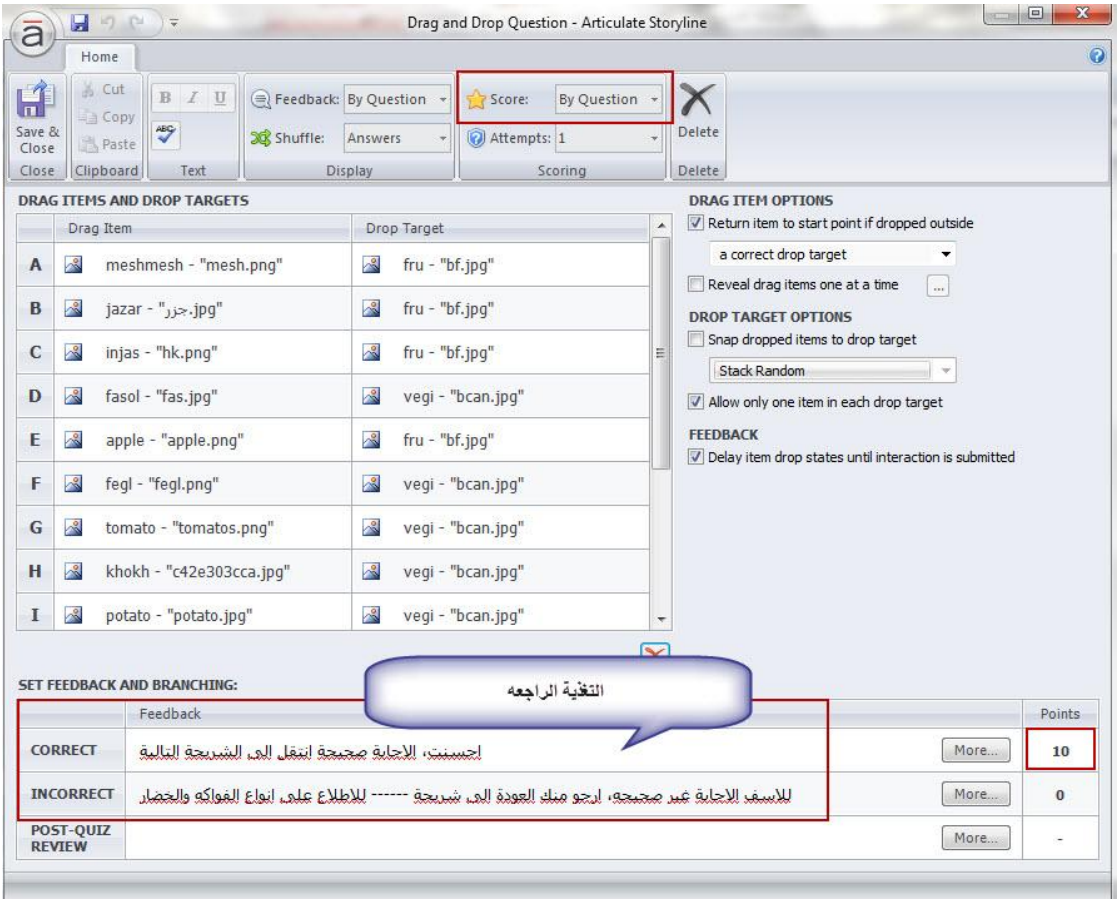
من القائمة المنسدلة الموجودة امام العلامة اختر السؤال By Question وهو افتراضي حيث يسمح لنا باصافة علامة للاجابة الصحيحة والاجابة الخاطئة.

اما اذا اخترنا بلا None يحذف هذا الخيار أي معلومات عن العلامات سواء كانت للإجابة الصحيحة او الخاطئة ويحذف كذلك الحاجة الى تزويد المتعلم بالتغذية الراجعة للإجابة الصحيحة أو الخاطئة.



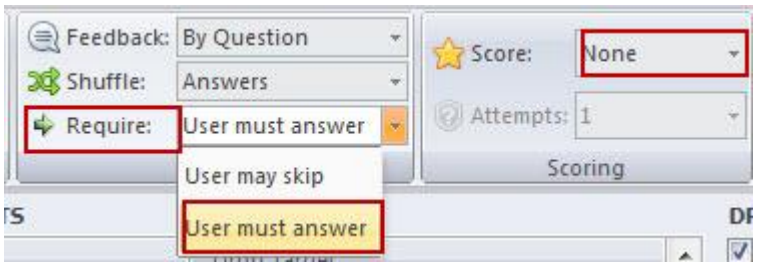
ينشئ البرنامج رسالة واحدة للتغذية الراجعة ويمكننا اعادة تحريرها لتكون مناسبة للمقرر وما نريد تقديمه للمتعلم.

عندما نقوم باختيار ادخال العلامة بالسؤال سوف يمكننا ادخال العلامة للسؤال في حال كانت الاجابة صحيحة وكذلك العلامة في حال كانت الاجابة خاطئة كما في الصورة التالية:

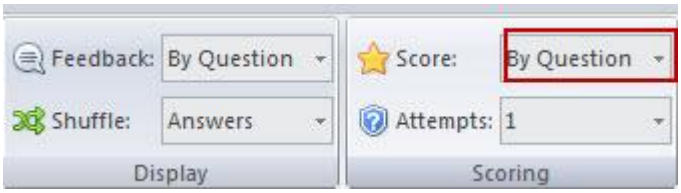


* جعل السؤال إجباريا أو اختياريا:

يتيح البرنامج امكانية السماح للمتعلم بالقفز عن السؤال او ان يجبر المتعلم على الاجابة عن السؤال وذلك من خلال تفعيل الخيار **Require** واختيار الخيار المناسب وذلك في نمط اسئلة الشكل الحر والتي لا يوجد عليها علامة او اسئلة الاستبيان اما اذا كان للسؤال علامة فلا يتم تفعيل هذا الخيار. يتم تفعيل هذا الخيار في حال قمنا باختيار العلامة (بلا) أي أننا قمنا ببناء سؤال بدون علامة حيث يمكننا منح المتعلم امكانية القفز عن السؤال او ان يكون مطلوبا للاجابة على السؤال.



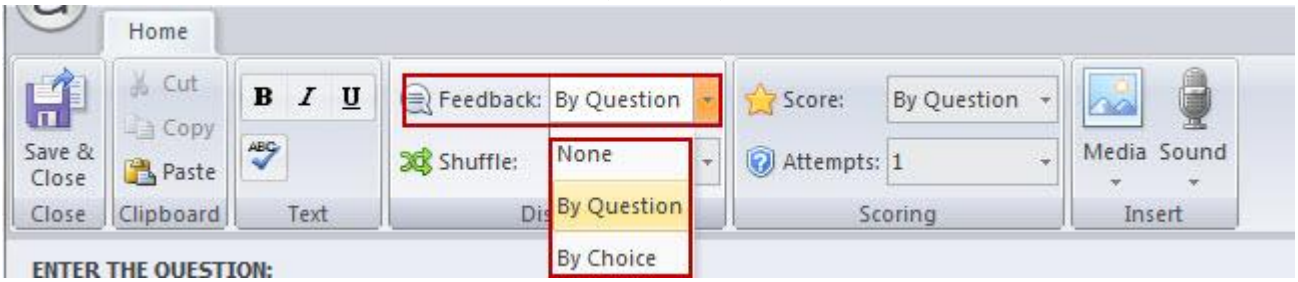
كما أسلفت إذا قمنا بتفعيل العلامه لن يظهر هذا الخيار



تحديد خيارات التغذية الراجعة والتنقل في المقرر : Options for Feedback and Branching:

يتيح البرنامج إمكانية تزويد المتعلمين بالتغذية الراجعة بعد الاجابة عن سؤال ما وكذلك امكانية التنقل في المقرر من جزء الى آخر بالاعتماد على الإجابة.

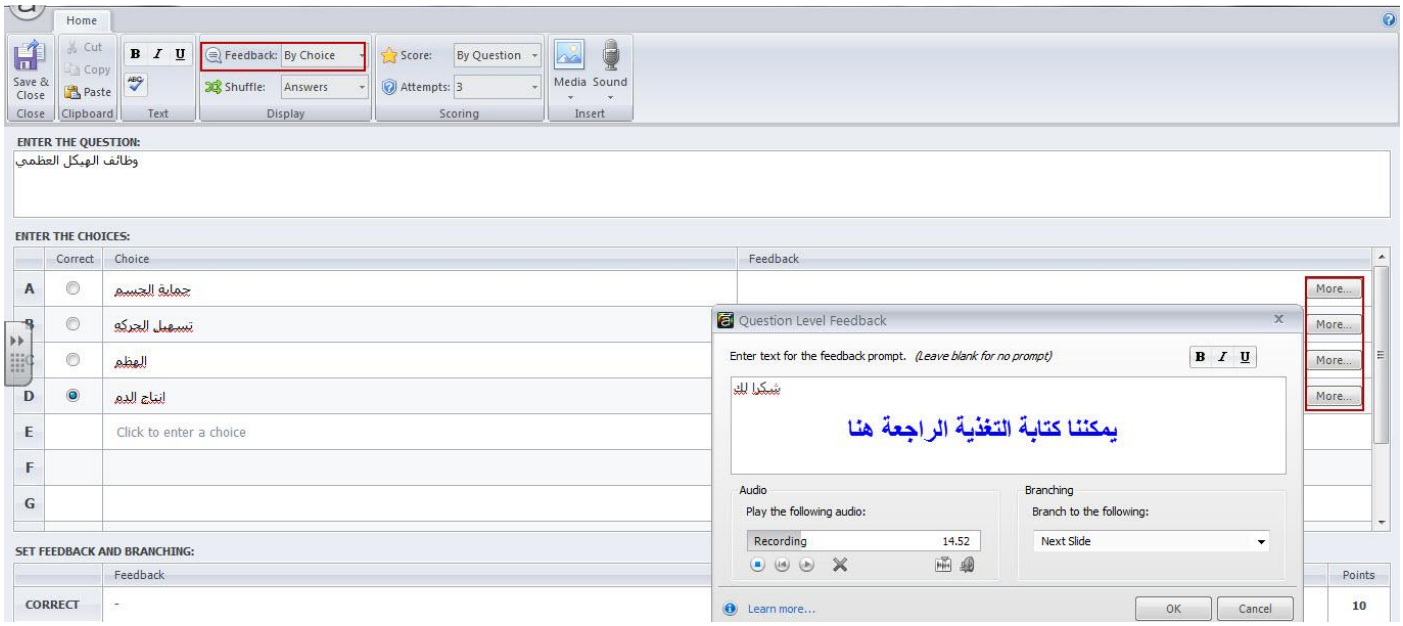
- اختر من القائمة المنسدلة للتغذية الراجعة إحدى الخيارات التالية:



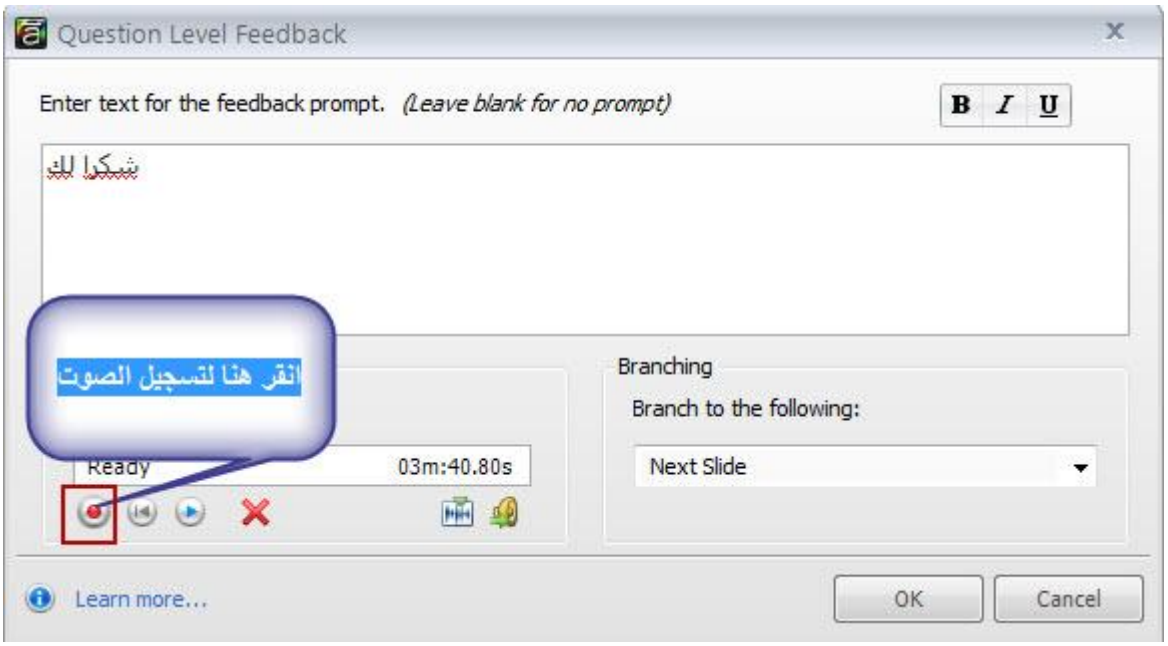
- بالسؤال By Question: يتيح لك هذا الخيار امكاتية تزويد المتعلم بالتغذية الراجعة والانتقال في المقرر بالاعتماد على اجابة السؤال. بالنسبة للاسئلة التي يكون لها علامات يمكننا اضافة تغذية راجعه للاجابة الصحيحة والخاطئة من اجل تعزيز عملية التعلم، اما اذا كان السؤال بدون علامة يتم اظهار رسالة واحدة للتغذية الراجعة ونستطيع التعديل عليها.

- بلا None: اذا كنا لا نريد اظهار التغذية الراجعة ولا نريد نقل المتعلم الى جزء اخر من المقرر، نقوم باختيار هذا الخيار من القائمة المنسدلة .

- بالاختيار By Choice: يتيح لنا هذا الخيار إمكانية إعداد تغذية راجعة لكل خيار من خيارات الاجابة بشكل فردي، هذا الخيار متوفر فقط لمجموعة محدودة من الاسئله وهي الاختيار المتعدد، الاختيار الفردي، بنك الاسئلة وأي كلمة .... عندما نقوم بتفعيل خيار التغذية الراجعة بخيارات الاجابة سيتم اضافة ايقونة جديده مقابل كل خيار كما في الصورة التالية



- انقر على أيقونة More حيث يتم فتح تافذة جديدة لكتابة التعليق او اضافة تعليق صوتي وذلك بالنقر على زر تسجيل الصوت



التغذية الراجعة بالصوت تساهم في زيادة جذب انتباه المتعلم واحيانا ربما نستخدم هذا الخيار لتوضيح مفهوم ما خاصة عندما تكون الاجابة خاطئة، للمزيد من التفاصيل حول تسجيل الصوت ، ارجع الى التعامل مع الميديا في البرنامج.

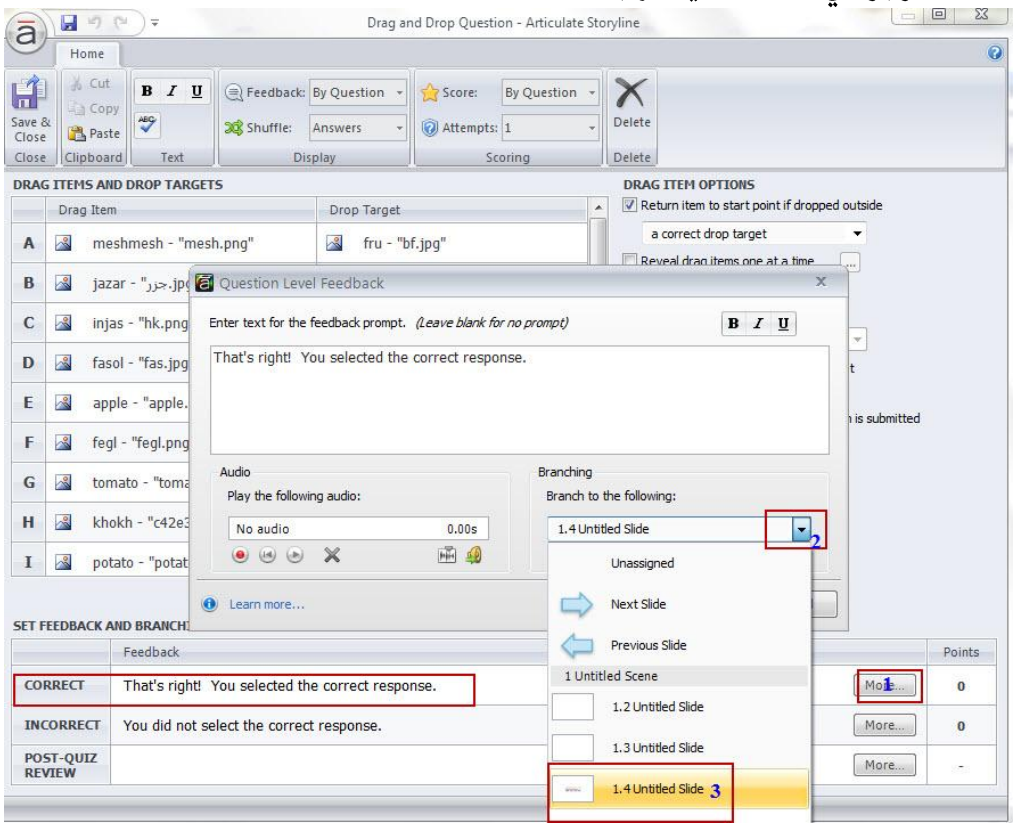
التعديل على التغذية الراجعه Editing Feedback

اذا كنت تفضل عرض التغذية الراجعة للمتعلمين، يمكنك تحرير النص في خانة التغذية الراجعة الموجودة في اسفل نافذة السؤال.

بالنسبة للاسئلة التي عليها علامات يمكننا اضافة خيار معاينة التغذية الراجعة بعد الانتهاء من الاجابة حيث تظهر التغذية الراجعة في شريحة اظهار النتيجة حيث يظهر خيار معاينة السؤال.

بالنسبة للتنقل بين اقسام المقرر الالكتروني بالاعتماد على اجابات المتعلمين، تلقائيا سيتم نقل المتعلمين بعد الانتهاء من الاجابة الى الشريحة التالية، ولكن يمكننا التحكم في ذلك ونقل المتعلم الى شريحة اخرى او جزء اخر من المقرر وذلك كما يلي:

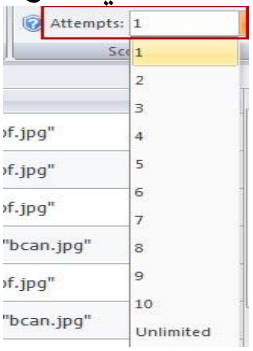
- انقر على زر More الموجود في خانة التغذية الراجعة.



ضبط عدد المحاولات للاجابه :

افتراضيا، يمنح البرنامج محاولة واحدة لكل سؤال. ولكن إذا كانت الإجابة غير صحيحة، يمكنك ان تمنحهم فرصة لإعادة المحاولة.

- استخدم القائمة المنسدلة لتحديد عدد المحاولات من خلال اختيار عدد من المحاولات، أو تعيينها إلى غير محدود إذا كنت تريد منح المتعلمين الاستمرار في المحاولة حتى تحديد الاجابة الصحيحة.
- من القائمة المنسدلة لعدد المحاولات، اختر عدد المحاولات التي تسمح بها للمتعلم في المحاولة للاجابة عن السؤال



بعد الانتهاء من ذلك انقر على ايقونة حفظ واغلاق للعودة إلى الشريحة العادية

ملاحظه:

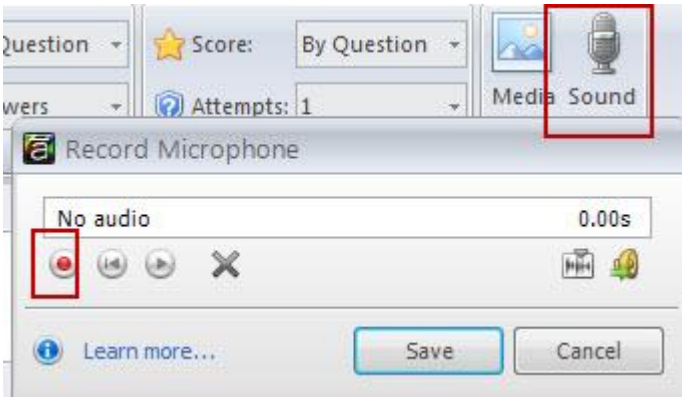
اذا قمنا بتفعيل خيار المحاولات سيقوم البرنامج باضافة زر "حاول مرة أخرى" في حقل التغذية الراجعة في نافذة تحرير السؤال. التغذية الراجعة ستظهر إذا كانت إجابة المتعلم غير صحيحة. يمكنك إجراء تغييرات على التغذية الراجعة في محرر السؤال أو، عند الرجوع إلى العرض العادي في الشريحه.

إضافة الميديا والصوت للأسئلة:

نستطيع اصافة الميديا وهي الصور وملفات الفيديو من الجهاز الى السؤال وذلك بالنقر على ايقونة الميديا الموجودة في نافذة تحرير السؤال

كما نشاهد في الصورة السابقة نستطيع اضافة كل من صورة او ملف فيديو إلى السؤال.

وكذلك نستطيع إضافة ملف صوتي اما من الجهاز او تسجيل التعليمات للاجابة عن السؤال وذلك بالنقر على ايقونة **Sound**



للعودة الى الوضع العادي انقر على ايقونة **Save & Close** .

سنشاهد على الشريحة كل من نص السؤال والصورة التي تم اضافتها وكذلك الملف الصوتي في شريط الزمن حيث يمكننا اعادة ضبط ترتيب عرض المكونات

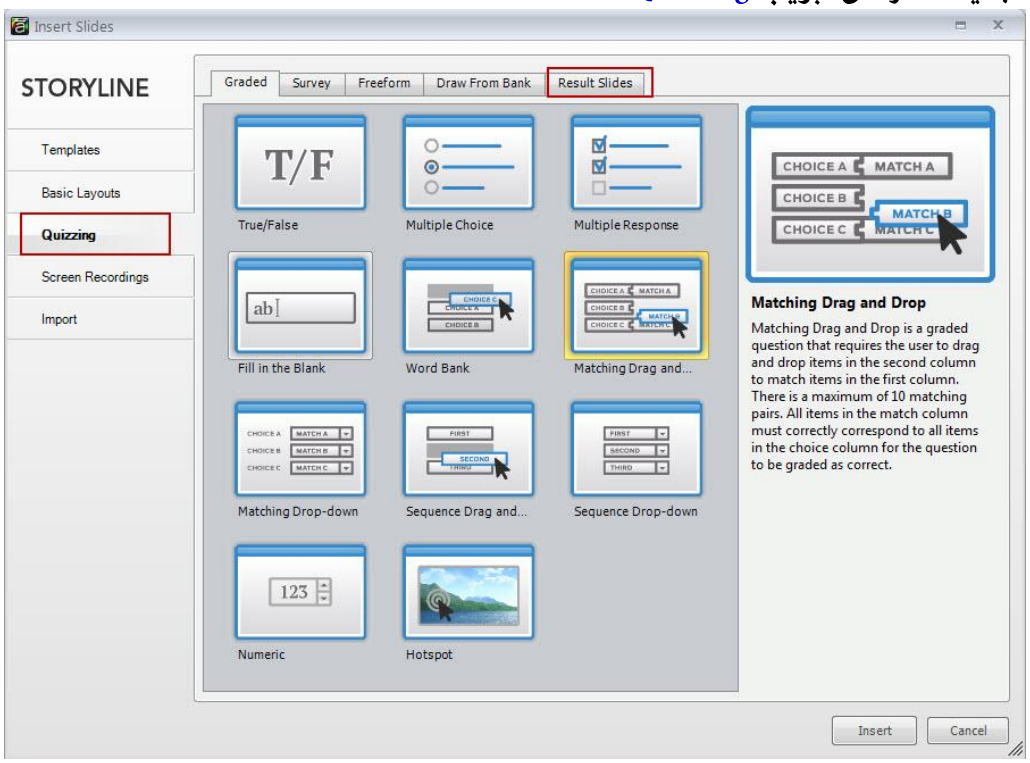
إضافة شرائح نتيجة الاختبار Adding Result Slides

تسمح شرائح نتيجة الاختبار بمعرفة اداء المستخدم والمهارات التي اكتسبها في المقرر الالكتروني من خلال عرض وتحليل نتائج الاختبار حيث نستطيع ربط جميع الاسئلة في مع شرائح النتيجة من اجل الحصول على نتيجة الاختبار. يتيح كذلك البرنامج امكانية استخدام شرائح متعددة النتائج في نفس المقرر وكذلك نستطيع الحصول على العلامة النتهائية التي حصل عليها المتعلم من خلال ربط شرائح الاحتبار مع بعضها البعض.

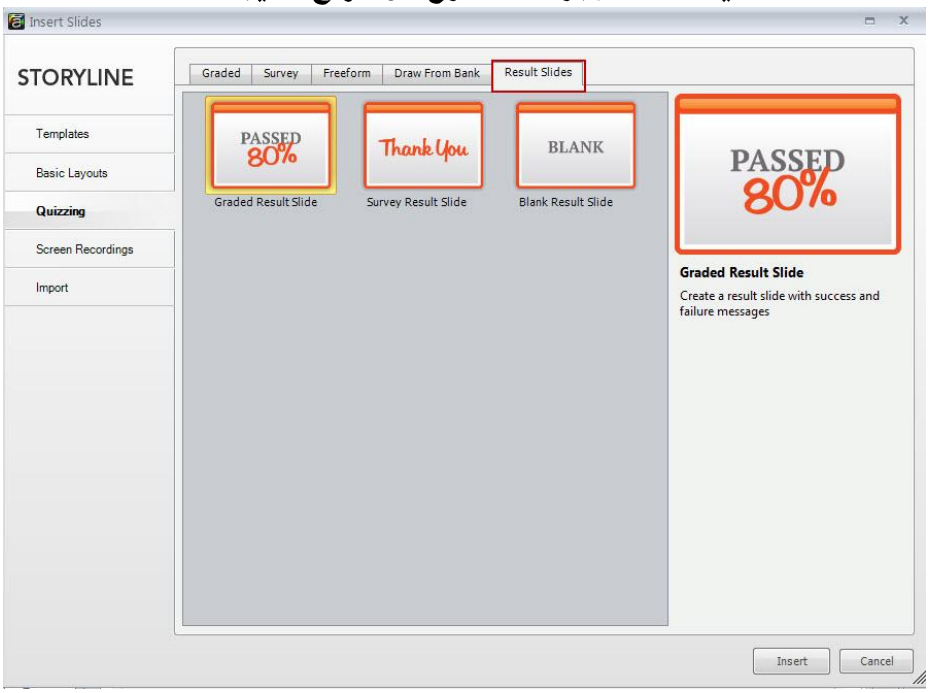
لإنشاء شريحة النتيجة، اتبع الخطوات التالية:

- انقر على قائمة Insert ----------> New Slide

- من النافذة الجديدة انقر على تبويب Quizzing



- انقر على تبويب Result Slides حيث نلاحظ وجود ثلاث انواع من شرائح النتيجة

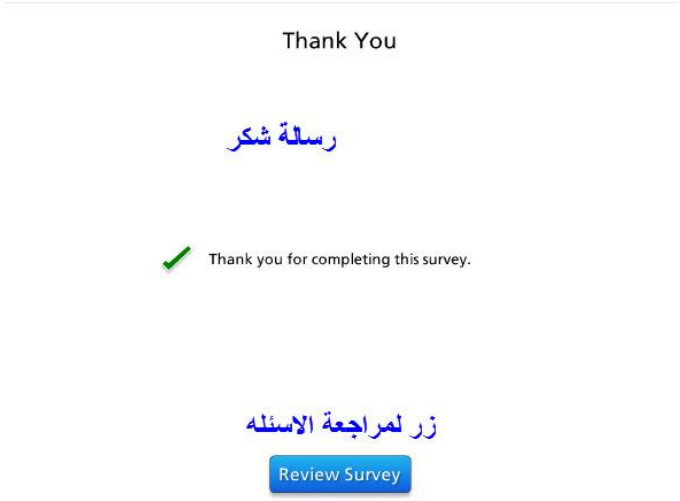


الاختيار الذي تقوم بتحديده سيحدد العناصر الافتراضية التي سيتم اظهارها على شرائح النتيجة. وبالرغم من ذلك، فاننا نستطيع التحكم في العناصر التي يتم اظهارها على الشرائح وجعلها مخصصة. وفيما يلي شرح لانواع شرائح النتيجة التي تظهر في نافذة إدراج شرائح النتيجة:

* شرائح نتائج الاسئلة التي عليها علامات وهي تحتوي على العناصر التالية: نتيجة المستخدم، علامة النجاح، والزر الذي يتيح للمستخدمين استعراض الأسئلة واجاباتها

فكما نلاحظ من الصورة العليا، يقوم البرنامج باظهار رسالة حول ما اذا نجح المستخدم في الاختبار او فشل وذلك على طبقات منفصلة من الشرائح. نستطيع التحكم في الرسائل التلقائية وذلك من خلال اعادة تحرير طبقة الشريحة المناسبة.

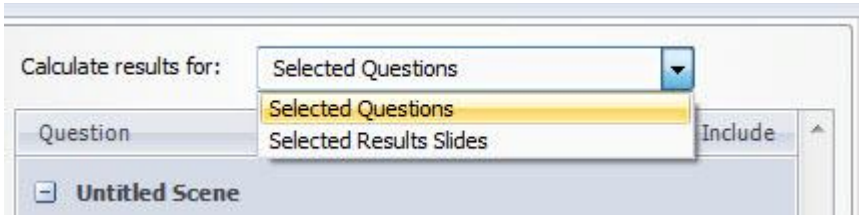
* شرائح نتيجة الاستبيان: تشتمل الشريحة على زر يسمح باستعراض الاسئلة بالاضافة الى عبارة شكرا لك.



*شرائح النتيجة الفارغة: يحتوي على زر يسمح للمستخدم بمراجعة الاسئله.
لادخال اي نوع من انواع شرائح النتيجة، اختر الشريحة ثم انقر على زر **Insert** حيث ستظهر نافذة خصائص الشريحة من خلالها نستطيع اختيار الاسئلة التي سنقوم بتضمينها على الشريحة ، تحديد علامة النجاح وغيرها.

*** تحديد الأسئلة التي سيتم تعقبها:**

- انقر على القائمة المنسدلة الموجودة امام : حساب النتيجة لـ **Calculate result for** يوجد خيارين: الاسئلة وشرائح النتيجة

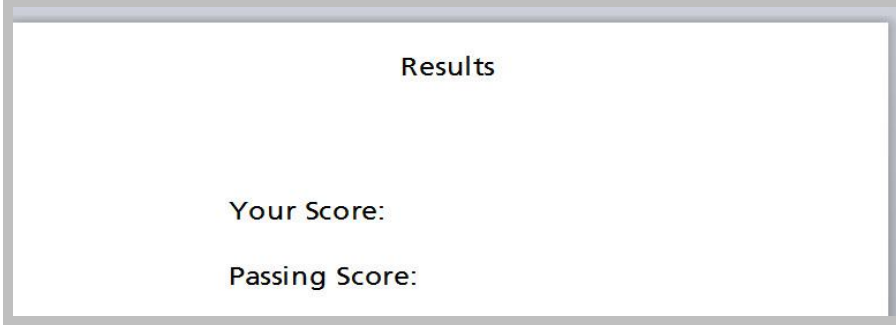


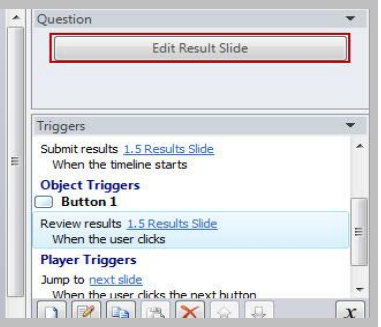
- استخدم قائمة المربعات الصغيرة لاختيار الاسئلة التي تريد تعقبها وذلك من خلال النقر على المربع بالماوس. في حال عدم توفر اسئلة في الشريحة يمكنك انشاء شرائح النتائج وتستطيع العودة اليها لاحقا لاجراء التعديل واضافة الاسئلة اليها.

ملاحظه:

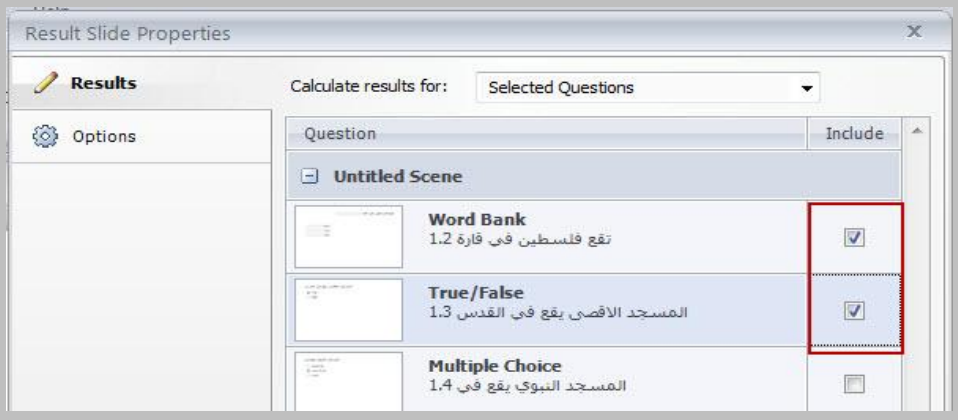
اذا اردت إنشاء شريحة النتيجة أولا والأسئلة لاحقا، يمكنك استخدام عدة طرق لاضافة الاسئلة الى شريحة النتائج التي تم انشاؤها سابقا من هذه الطرق:

- انتقل الى شريحة النتيجة في المشروع، انقر فوق زر Edit Result Slide



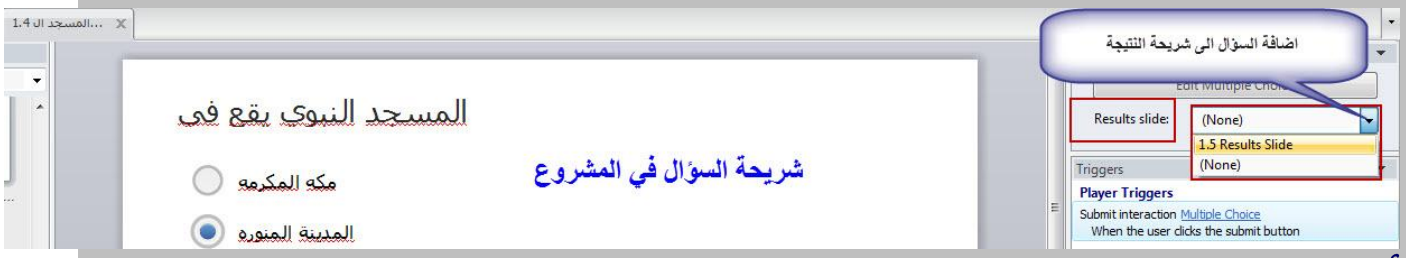


حيث سيتم فتح نافذة تحرير النتيجة، اختر الأسئلة التي تريد تعقبها



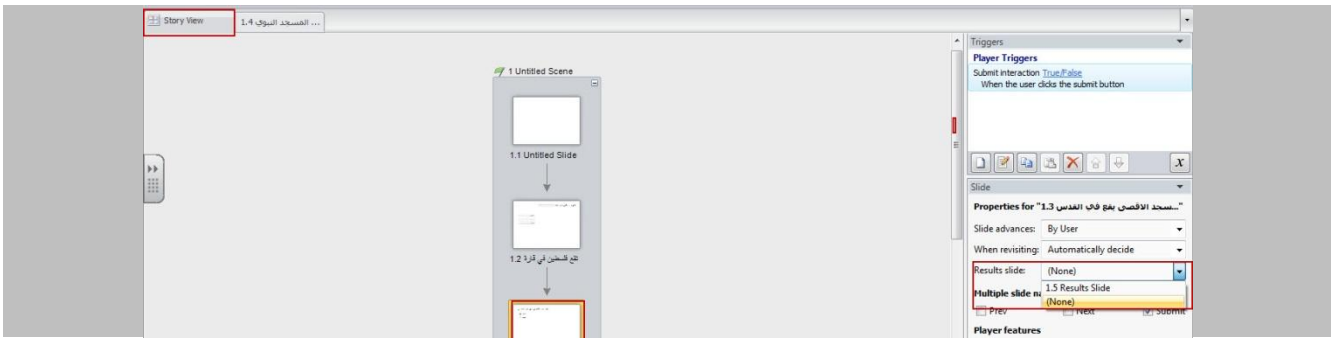
او

انتقل إلى شريحة السؤال في ملف المشروع الذي تريد إضافته إلى شريحة النتيجة ، استخدام القائمة المنسدلة لشرائح النتيجة لاختيار الشريحة المناسبة لتضمين السؤال بها.



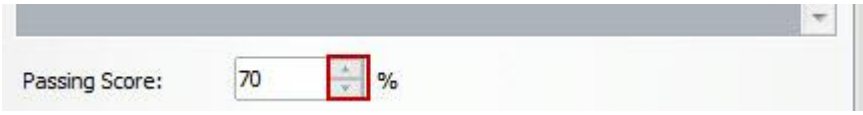
أو

الذهاب الى عرض السيناريو Story View ثم حدد شريحة السؤال الذي تريد اضافته الى شريحة النتيجة ثم اختر الشريحة من القائمة المنسدله لشرائح النتيجة



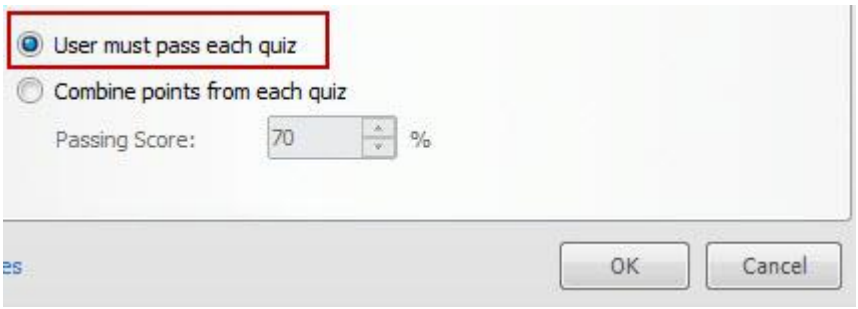
تحديد علامة النجاح

عندما نقوم بتعقب اسئلة عليها علامة، يفترض ان نقوم بتحديد علامة النجاح للسؤال وذلك من خلال التحكم في الاسهم الصغيرة بالزيادة او النقصان كما يلي:

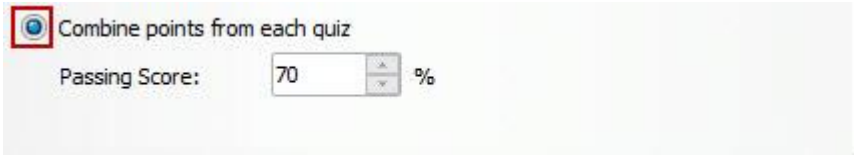


كذلك نستطيع التحكم ايضا في علامة النجاح لمجموعة من شرائح النتيجة والتي تم ربطها مع بعضها البعض حيث نستطيع التحكم في كل من:

يجب ان ينجح المستخدم في كل اختبار: حدد هذا الخيار اذا اردت ان ينجح المستخدم في كل اختبار منفرد للحصول على النتيجة النهائية ناجح واذا فشل في اختبار سوف يفشل في النتيجة النهائية.



* الجمع بين النقاط لكل اختبار:حدد هذا الخيار إذا كنت تريد جمع العلامات من الشرائح المختارة مع بعضها البعض واعادة تقييمها كنتيجة واحده. في هذه الحالة في حال فشل المستخدم في اختبار او اكثر سيتم اعتماد النتيجة النهائية انه ناجح.



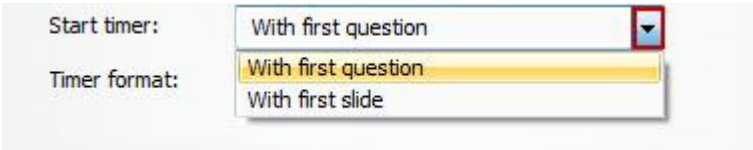
عند الجمع بين شرائح متعدده للنتيجة في شريحة النتيجة الرئيسية، يجب على المتعلمين زيارة كل شريحه من شرائح النتائج المتعقبه والا سوف يبتم اعتبار المقرر غير منتهي Incomplete .

تمكين المؤقت Enable Timer :

يعتبر هذا الخيار اختياريا، ولتفعيل هذا الخيار في التحكم في عرض ونهاية الاختبار، للقيام بذلك:

- تأكد من ان خيار القائمة المنسدلة لحساب النتيجة على تعقب الاسئلة.
- اختر عدد الدقائق الانتهاء

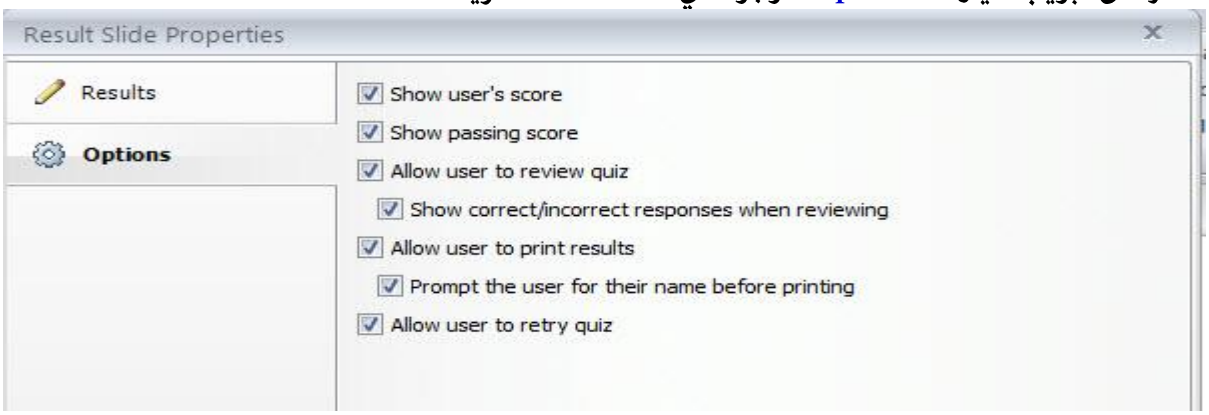
- استخدم محدد التوقيت بتحديد موعد بدء المؤقت حيث تتوفر عدة خيارات:
- مع السؤال الاول: بدء المؤقت بالعمل عندما يصل المستحدم السؤال الاول
- مع الشريحة الاولى: يبدأ بالعمل عند تشغيل شريط الزمن للشريحة الاولى بغض النظر هل تحتوي على أسئلة أم لا.



- استخدام المؤقت لتحديد مظهره للمستخدم حيث توجد عدة خيارات:
- الزمن المنتهي من الزمن الكلي
- عدم اظهار الزمن
- انتهى
- المتبقي

خيارات شريحة النتيجة Options

نستطيع اضافة العديد من الخيارات لشرائح النتيجة مثل: طباعة النتيجة، مراجعة الاسئلة، اعادة الاختبار وغيرها وذلك من خلال النقر على تبويب خيارات Options الموجودة في نافذة اضافة الشريحة



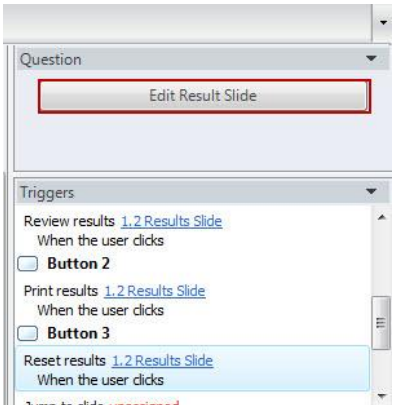
سنلاحظ وجود العديد من الخيارات التي يمكننا تفعيلها حيث سأقوم بتوضيح اهمية كل خيار فيما يلي:

- عرض علامة المستخدم: اذا قمنا بتحديد هذا الخيار سيتم عرض نسبة المتعلم بالإضافة إلى النقاط التي حققها. يستخدم البرنامج المتغيرات في تعقب النسبة المئوية للمتعلم والنقاط التي حققها حيث يمكنك استخدام هذه المتغيرات في أي مكان في داخل المقرر الالكتروني كذلك يمكنك انشاء المتغيرات الخاصة بك.
- عرض علامة النجاح: عند تحديد هذا الخيار، سيقوم البرنامج بعرض نسبة النجاح والنقاط اللازمه للنجاح على الشريحه
- السماح للمستخدم بمراجعة الاختبار: عند تحديد الخيار سيسمح بظهور زر استعراض الاختبار لتظهر، والذي يسمح للمستخدمين العودة الى الاختبار ومراجعة الإجابات. كذلك تستطيع التحكم في ظهور الاجابات الصحيحة والخاطئة

- السماح للمستخدم بطباعة النتائج: تحديد هذا الخيار سيمكن المستخدم من طباعة النتائج التي تظهر على الشريحه. إذا حددت هذا المربع، يمكنك أيضا وضع علامة في المربع الذي يليه من اجل اضافة اسم المستخدم على الورقة قبل الطباعه.
- السماح للمستخدم إعادة المحاولة: تحديد هذا الخيار يتيح للمستخدمين عدد لانهائي من المحاولات للاجابة عن الاسئله .

تحرير شرائح النتيجة :

لاجراء اي تعديل على شرائح النتائج بعد تغيير الخيارات واضافة الاسئلة يتم من خلال النقر على زر تحرير شريحة النتيجة الموجود على أقصى يسار الشريحة.

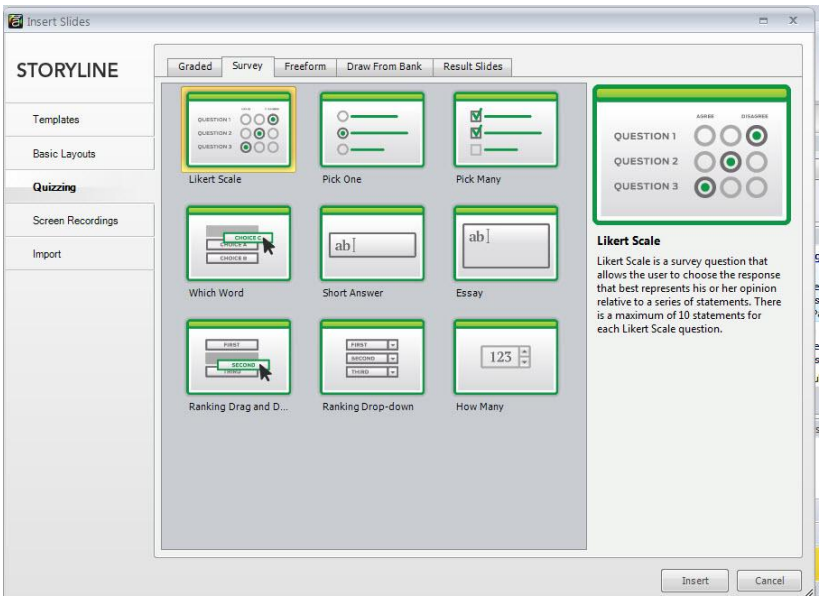


التعامل مع الاستبيانات في البرنامج

يتيح البرنامج إمكانية تصميم استبيان ونشره بشتى الطرق المستخدمة في البرنامج من اجل جمع معلومات عن موضوع ما او الحصول على أراء المتعلمين حول قضية تربوية. تختلف اسئلة الاستبيانات عن اسئلة الاختبارات الالكترونية انه لا يتم رصد علامات للأسئلة.

لبناء استبيان تتبع الخطوات التالية:

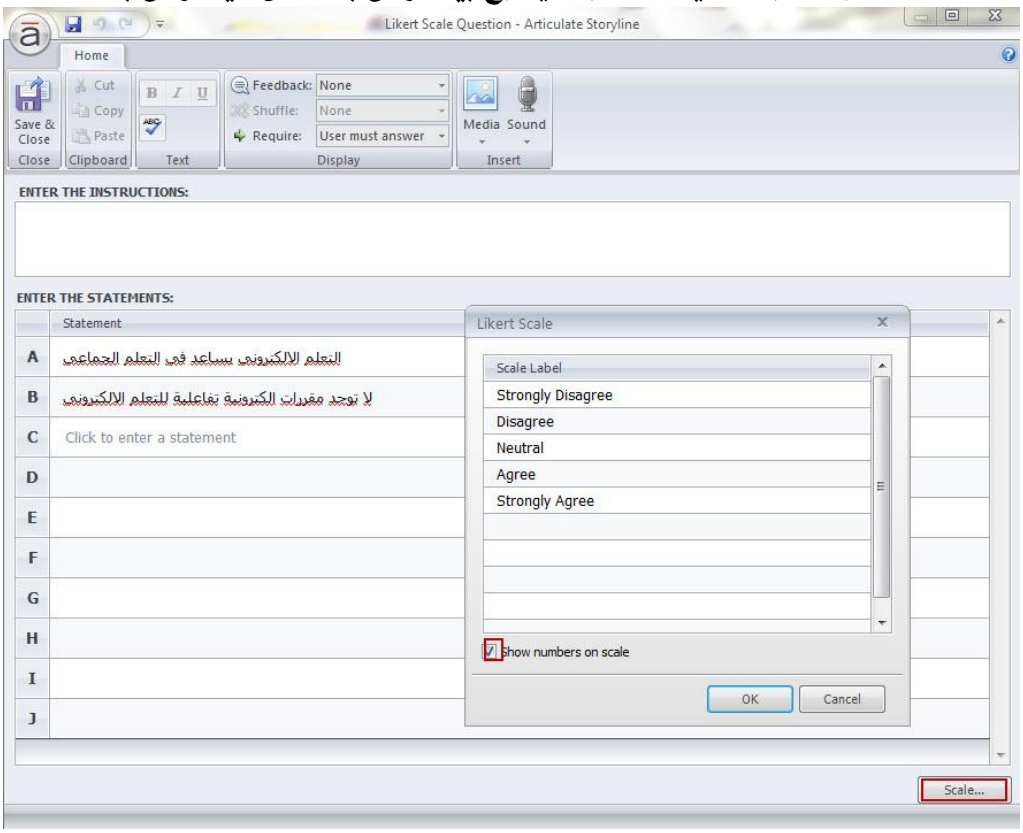
- انقر على قائمة Insert --------> New slide
- انقر على تبويب Quizzing ثم انقر على تبويب Survey



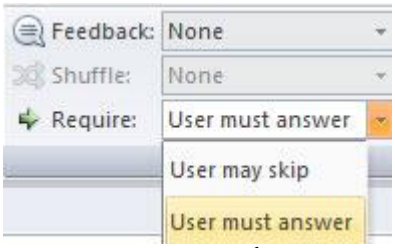
من نافذة إدراج أسئلة الاستبيان نلاحظ وجود 9 انماط من الاسئلة ، لاضافة اي نمط من الانماط انقر عليه ثم انقر على زر **Insert**

نقوم بإدراج نمط أسئلة ليكارت

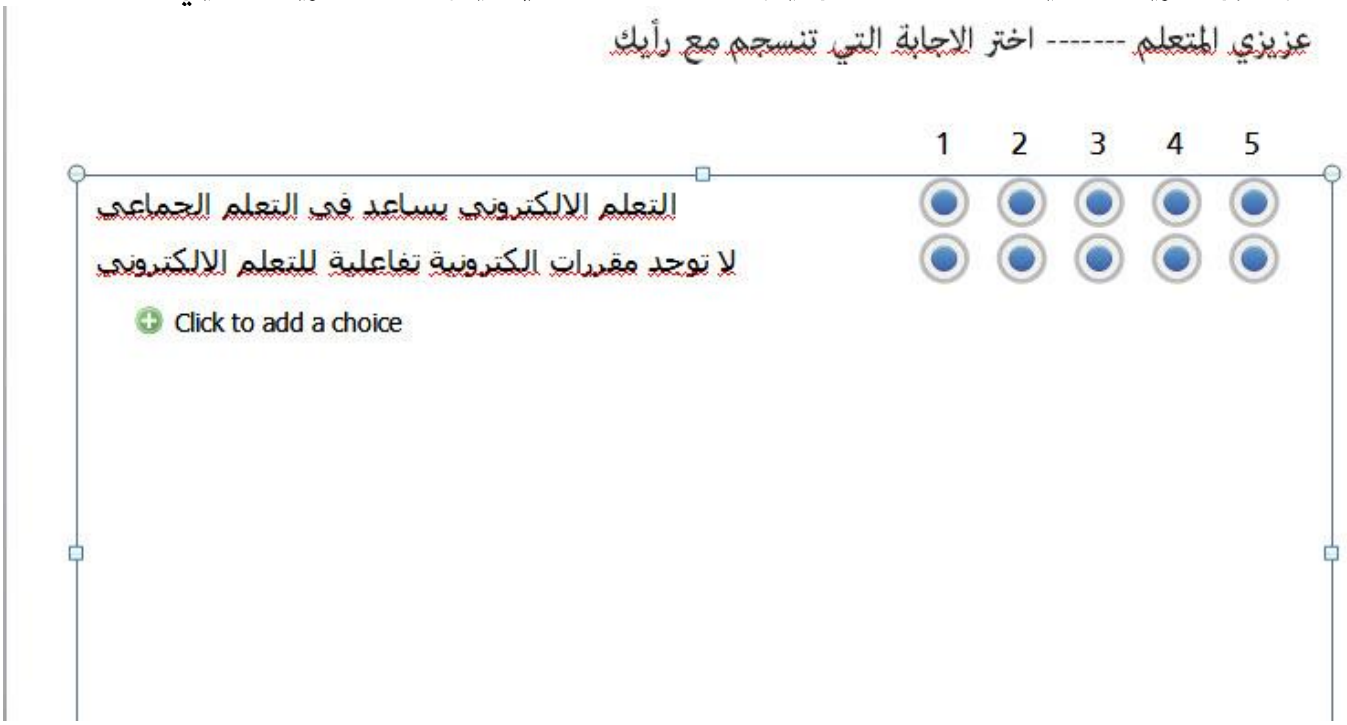
- ستظهر نافذة تحرير السؤال.
- اكتب تعليمات الاستبيان
- ادخل الجمل الى الحقول المخصصه
- انقر على زر **Scale** لاضافة وزن الجمل حيث ان المجال يتراوح بين موافق بشدة الى غير موافق بشدة



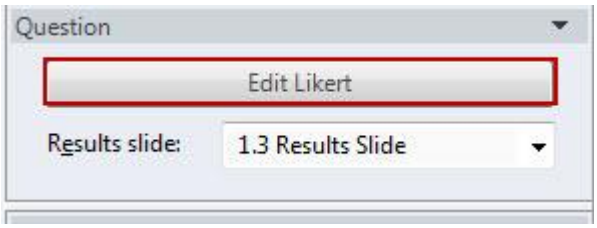
كما نلاحظ من النافذة انه لا يوجد علامات لادخالها وكذلك نستطيع التحكم في التغذية الراجعة وتحديد ما اذا كان السؤال اجباريا ام اختياريا من خلال قائمة **Required**



يمكنك العودة إلى الشريحة العادية من خلال النقر على أيقونة **Save & Close** حيث يكون شكل الشريحة كما يلي:



لتحرير الاستبيان انقر على زر **Edit Likert**



التعامل مع اسئلة الاختبارات نمط الشكل الحر

للتعامل مع هذا النمط من الاسئلة--- ارجو العودة الى موضوع التعامل مع الشكل الحر والذي تم شرحه سابقا

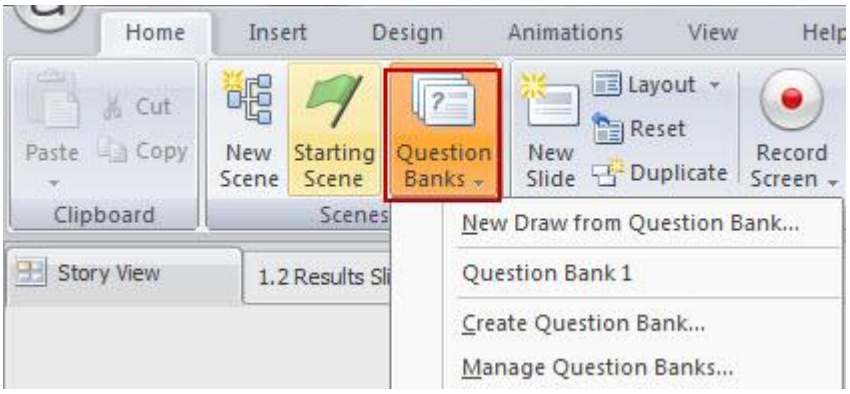
التعامل مع بنك الأسئلة في البرنامج

تستخدم بنوك الأسئلة في البرنامج لادارة مجموعة من الاسئلة حيث تستخدم لتسهيل استخدام الاسئلة وتجميعها لاعادة استخدامها مرة اخرى. تستخدم بنوك الاسئلة لتخزين شرائح الاسئلة. شرائح بنك الاسئلة لا تكون مرئية للمتعلمين عند نشر المقرر، فقط الشرائح التي يتم ادراجها سيتم عرضها.

بناء بنك الاسئلة

افتراضيا، يحتوي البرنامج على بنك اسئلة حيث يكون فارغا الى اضافة الاسئلة او استيرادها من احدى الملفات الموجودة على الجهاز. يمكننا انشاء بتك اسئلة كما نشاء وذلك باتباع الخطوات التالية:

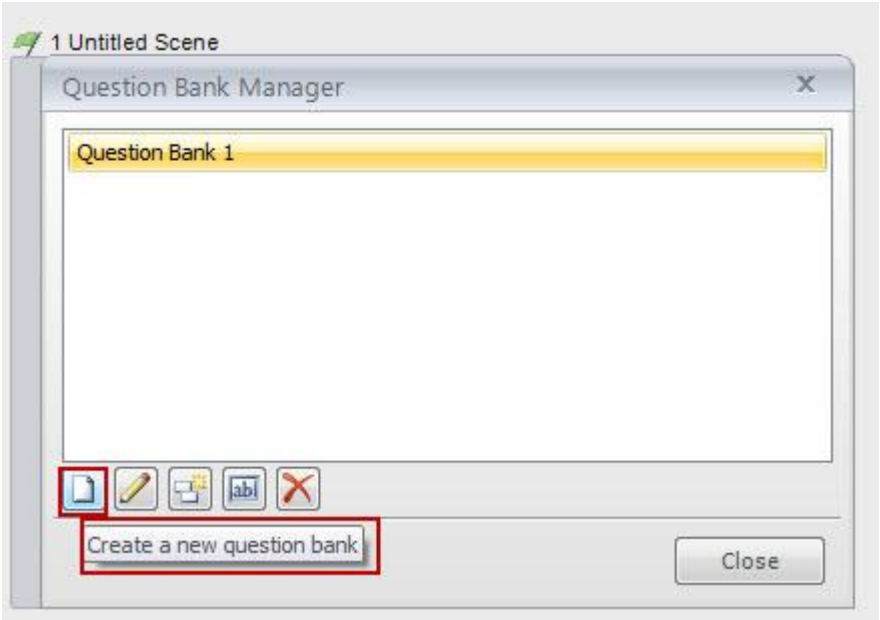
- انتقل الى عرض السيناريو Story View .
- انقر على السهم الصغير الموجود في ايقونة Bank Questions



من خلال هذه الأيقونة والقائمة المنسدلة المرافقة لها القيام بالعمليات التالية:

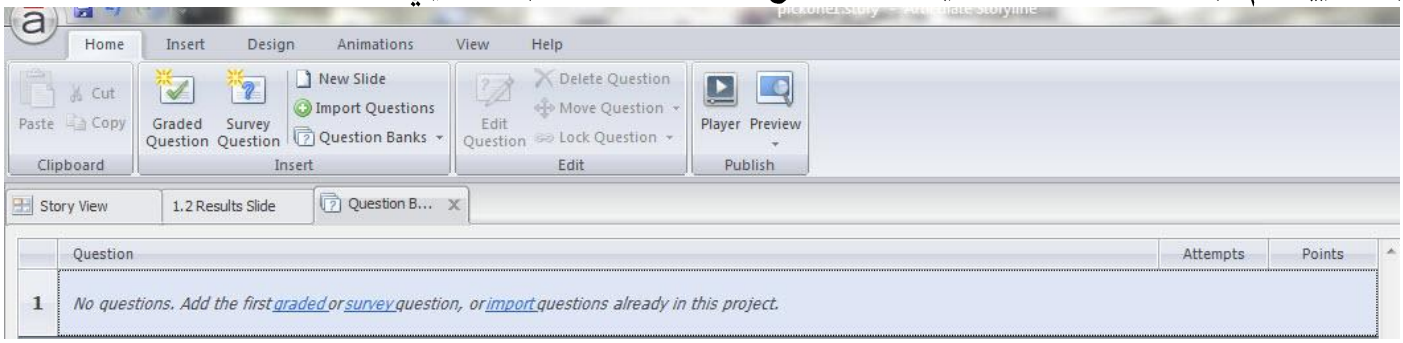
* إدراج أسئلة من بنك الأسئلة.
* إدارة بنك الأسئلة.
* الانتقال مباشرة إلى البنك الأول للأسئلة.

سنقوم بانشاء بنك اسئلة جديد من نقطة الصفر لذلك انقر على انشاء بنك اسئلة Create Question Bank او من خلال النقر على إدارة بنك الأسئلة واختيار إنشاء بنك اسئلة

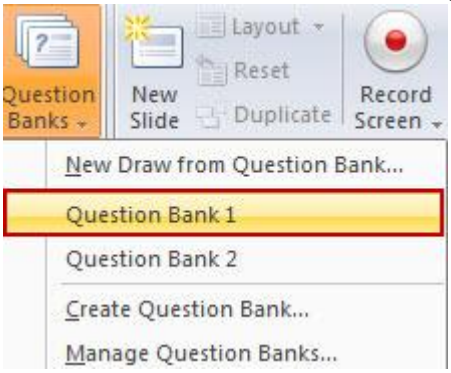


أو من خلال مضاعفة بنك الاسئلة ومن ثم اعادة تسميته كما تشاء.

بعد تغيير اسم البنك انقر اغلاق Close حيث ستلاحظ فتح نافذة اضافة اسئلة البنك كما يلي:



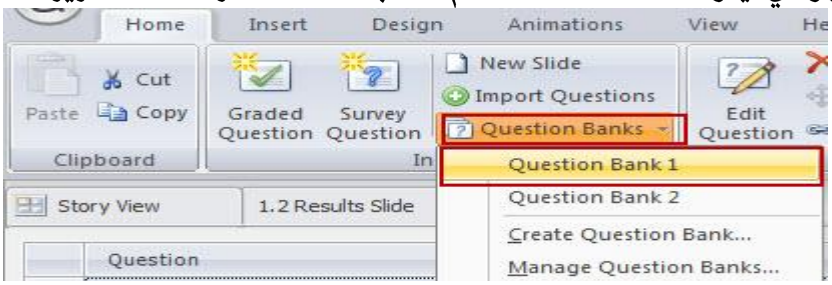
يمكننا إضافة أسئلة متنوعة عليها علامات او اسئلة استبيان او استيراد اسئلة من ملفات سابقه كذلك يمكنك القيام بتحرير بنك الاسئلة الافتراضي الموجود في البرنامج وذلك من خلال اختياره من القائمة المنسدلة



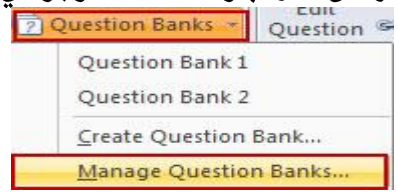
فتح بنك الأسئلة لتحريره:

نحتاج في البداية إلى فتح بنك الاسئلة لتحريره حيث توجد عدة طرق لفتح البنك وهي:

* عندما نكون في عرض السيناريو Story View اذهب الى قائمة الرئيسية Home ثم انقر عليها.
* انقر على السهم الموجود في ايقونة Question Bank ثم اختر بنك الأسئلة المراد فتحه لتحريره.



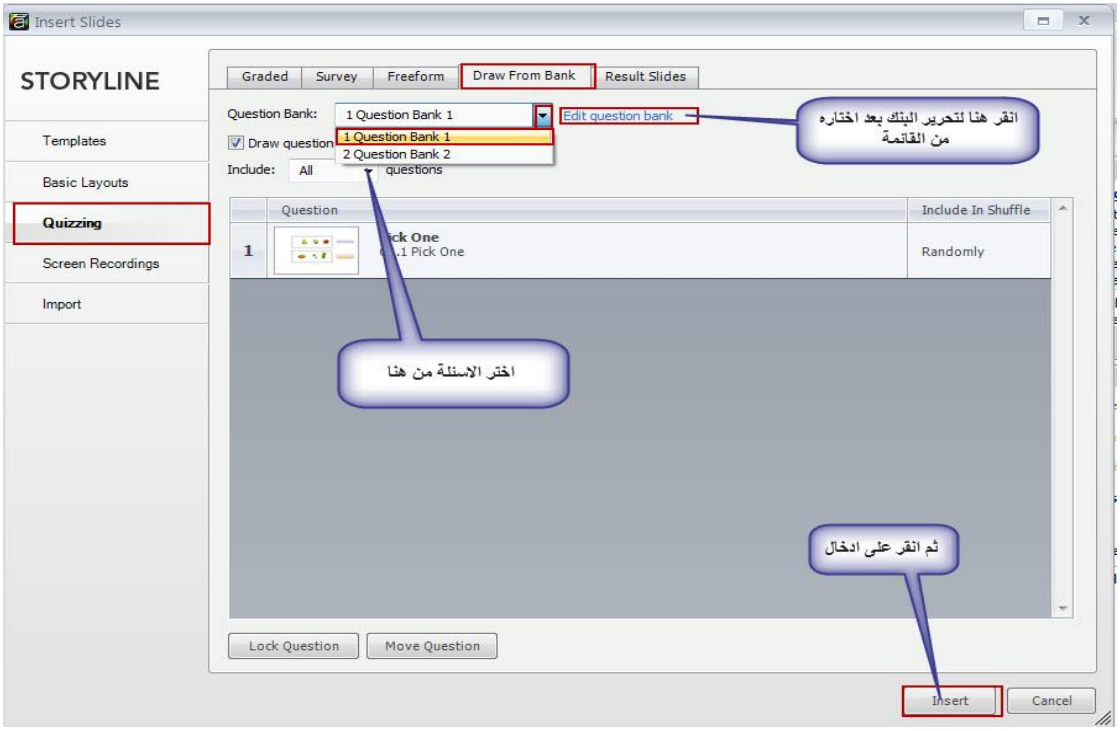
كذلك يمكنك فتح بنك الاسئلة من خلال النقر على ادارة بنوك الاسئلة الموجود في القائمة المنسدلة لبنك الاسئلة



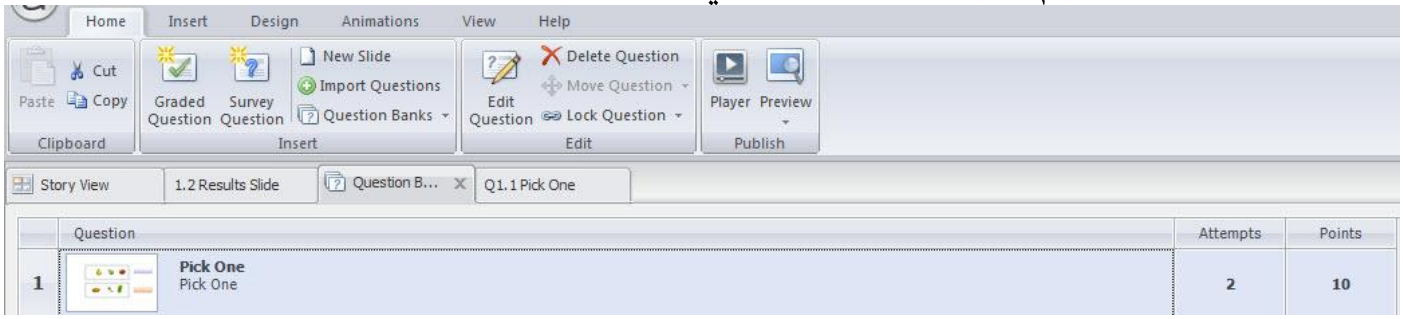
ومن النافذة التي تظهر انقر على اسم البنك ثم انقر على ايقونة تحرير البنك

كذلك نستطيع تحرير بنك الاسئلة من خلال ادراج شريحة جديدة وذلك كما يلي:

- انقر على قائمة Insert ------ >New Slide ثم انقر على تبويب Quizzing .
- انقر على تبويب Draw from Question Bank ثم قم بتحديد البنك من القائمة وكذلك الاسئلة التي تريد تضمينها ثم انقر على edit question bank انظر الى الصورة التالية :



- بعد النقر على زر Insert سيتم تفعيل ايقونات التحرير كما في الصورة التالية:



حيث نستطيع القيام بما يلي أثناء تحرير البنك:

* نسخ، لصق، وقص

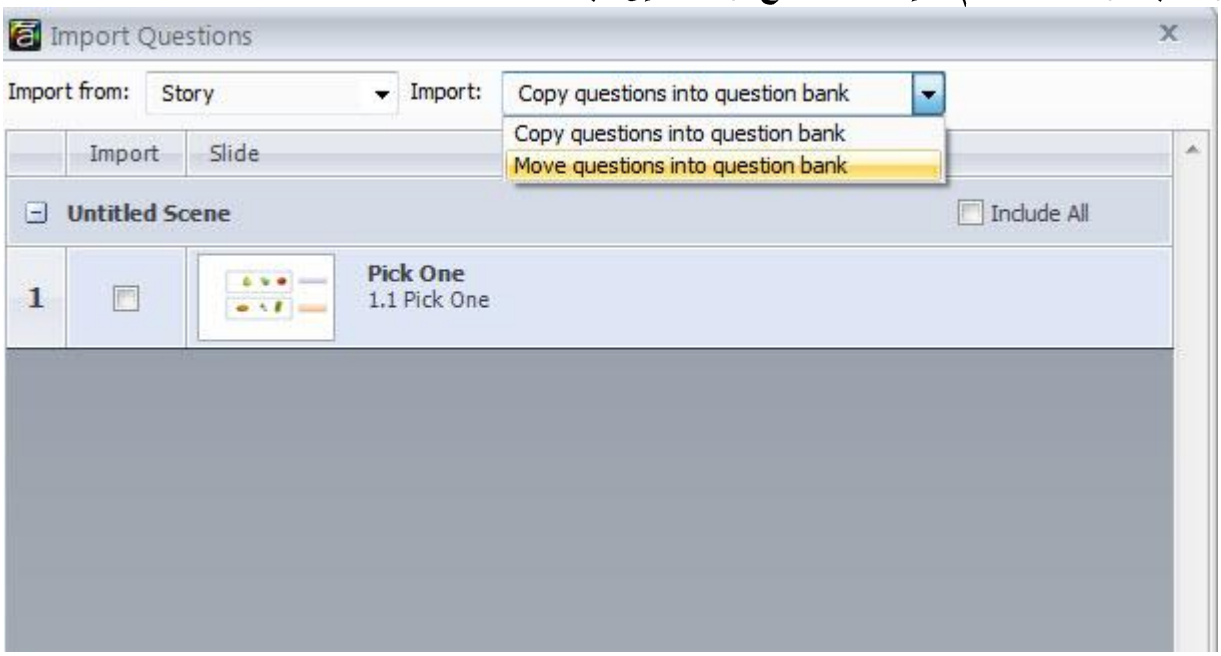
تستخدم ازرار هذه الادوات في مضاعفة السؤال او تكرار السؤال واعادة استخدامه في بنك الاسئلة. كذلك تستخدم هذه الازرار في نسخ ونقل الأسئلة من المشهد الحالي إلى بنك الاسئلة او العكس مما يسهل علينا العمل في بناء الاختبارات.

* اسئله عليها علامات Graded Questions : يسمح لك هذا الخيار ببناء اسئلة عليها علامات في البنك، للتفاصيل يمكنك العودة الى بناء الاحتبارات الالكترونية والذي تم شرحه سابقا.

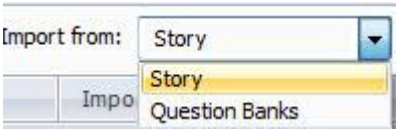
* اسئلة استبيانات: يسمح بانشاء اسئلة استبيان بدون علامات.

* شريحة جديده New Slide : تسمح لنا بإدراج شرائح للمحتوى الجديد أو شرائح اسئلة من مصادر متنوعة بما في ذلك القوالب الجاهزة الموجودة في البرنامج، تخطيطات الشرائح الأساسية .

* استيراد الاسئلة Import Questions: نستطيع استيراد الاسئلة من مشروع موجود في البرنامج او من بنك اسئلة تم انشاؤه سابقا. وكذلك التحكم ما إذا أردنا النسخ أو النقل إلى البنك.

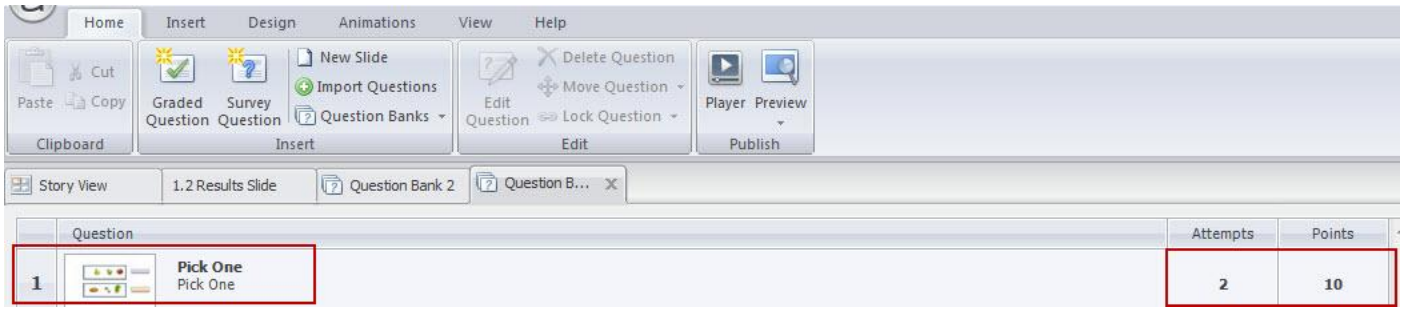


من النافذة السابقة نستطيع تحديد مكان الاستيراد وذلك بالنقر على القائمة المنسدلة امام Import from



وكذلك التحكم في عملية الاستيراد هل تريد نقل الاسئلة الى بنك الاسئلة ام نسخها. ثم نقوم بتحديد الاسئلة التي سيتم نقلها الى البنك وذلك بالنقر على مربع include ثم اختر الشرائح التي تريد استيرادها عن طريق وضع علامة في المربع الصغير الموجود على يسار الصور المصغرة للشرائح .

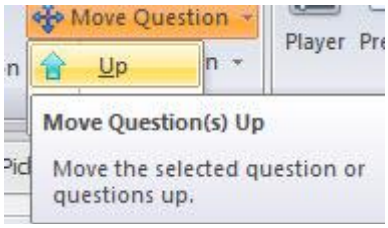
ثم انقر على زر موافق حيث ستلاحظ وجود السؤال في نافذة البنك مع المعلومات الخاصة بالسؤال مثل العلامة وعدد المحاولات



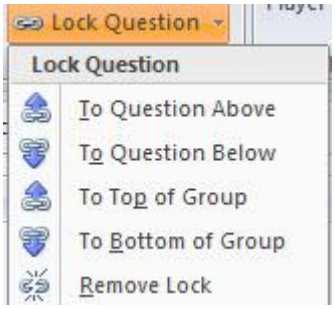
* **تحرير السؤال Edit Question**: يسمح لنا بتحرير السؤال بحيث يفتح نافذة تحرير السؤال الذي تم اختياره.

كذلك نستطيع حذف السؤال من البنك بالنقر على ايقونة **Delete Question**

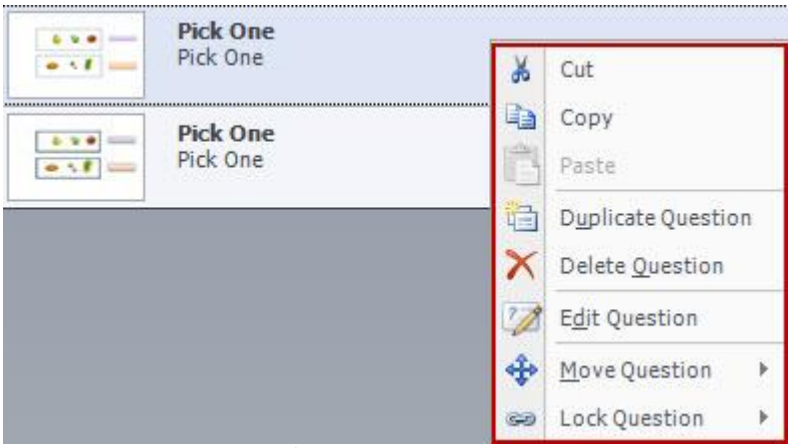
* التحكم في تحريك السؤال الى اعلى او الى اسفل وذلك من اجل صبط ترتيب الاسئلة



إغلاق الأسئلة: القائمة المنسدلة لاغلاق الاسئلة تسمح باغلاق السؤال المحدد او شريحة المحتوى مما يساعد في التحكم بطريقة ادراج السؤال على الشريحة حيث يمكننا التحديد من القائمة كيفية الاغلاق الى أعلى أو أسفل المجموعة

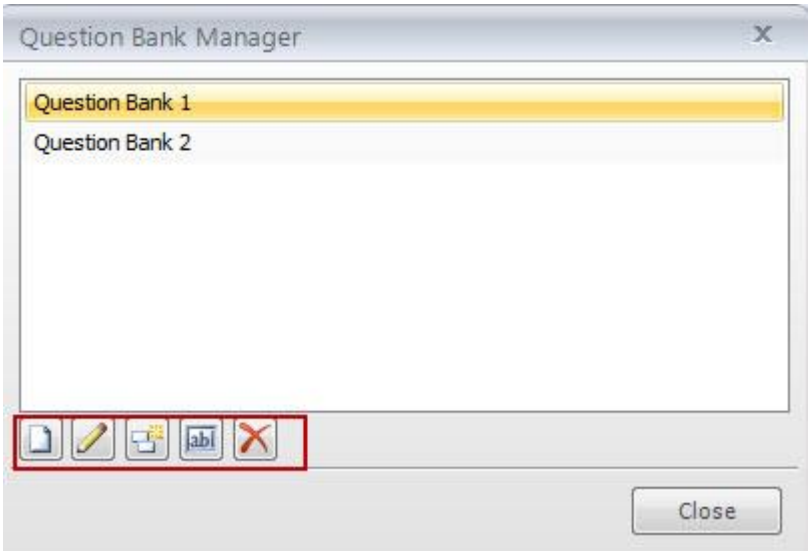


نستطيع استخدام طريقة الزر الايمن للماوس من اجل تحرير اسئلة محددة من البنك وذلك بالنقر بالزر الأيمن للماوس على السؤال



يمكننا التحكم وتحرير المشغلات الموجودة في لوحة المشغلات في بنك الأسئلة وذلك من خلال النقر نقرا مزدوجا على المشغل أو بالنقر على أيقونة تحرير

ادارة بنك الاسئلة



حيث تتوفر الايقونات التالية:

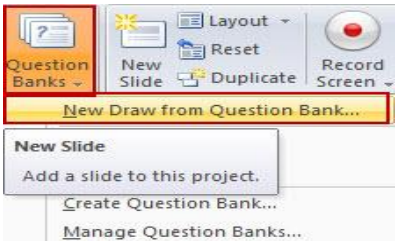
* انشاء بنك جديد.
* تحرير بنك الاسئلة وذلك من خلال اختيار البنك ثم النقر عليه.
* مضاعفة بنك الاسئلة الذي تم اختياره.
* اعادة تسمية البنك وذلك بالنقر نقرا مزدوجا عليه
* حذف بنك الاسئلة.

سحب الأسئلة من البنك:

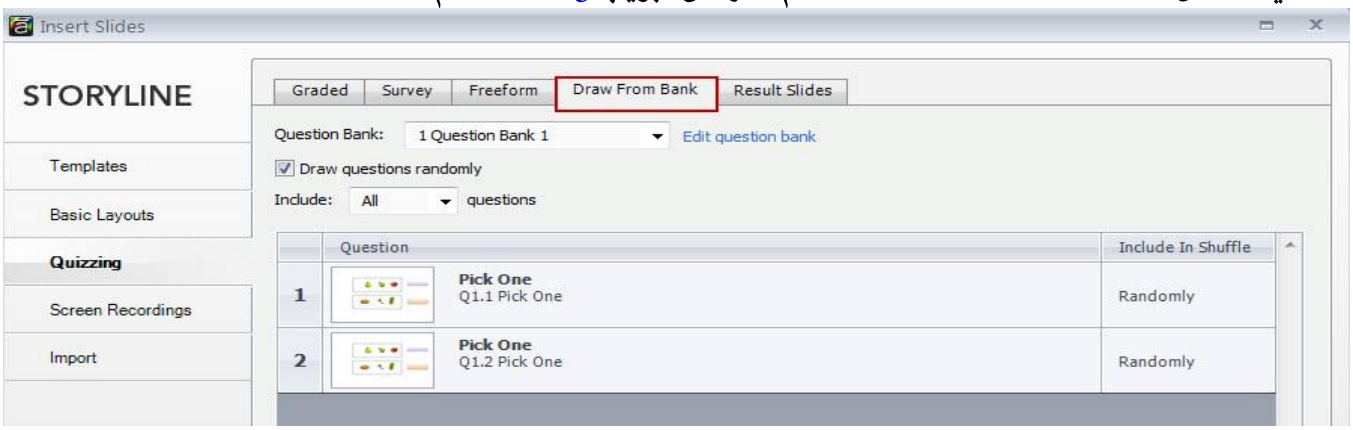
بعد الانتهاء من إضافة بنك الأسئلة والذي يحتوي على سؤال واحد على الأقل , يمكنك سحب السؤال الى مشاهد مختلفة من المقرر الالكتروني وكذلك يمكنك اعادة استخدامه عدة مرات في داخل المشهد او في مشاهد مختلفة من المقرر الالكتروني.

بنك الأسئلة يساهم في توفير الوقت والجهد في تصميم الاختبارات الالكترونية. وللاستفادة من الاسئلة الموجودة في بنك الاسئلة اتبع الخطوات التالية:

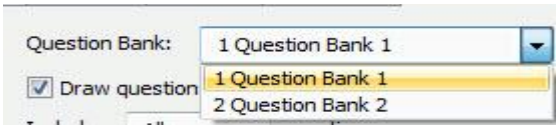
- انتقل الى عرض السيناريو Story View
- انقر على السهم الصغير الموجود في ايقونة بنك الاسئلة.
- انقر على New Draw from Question Bank



كذلك يمكنك من خلال Insert ----->New Slide ثم انقر على تبويب Quizzing ثم Draw from a Question Bank

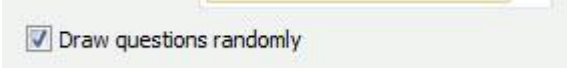


- انقر على القائمة المنسدلة لبنك الاسئلة لاختيار البنك



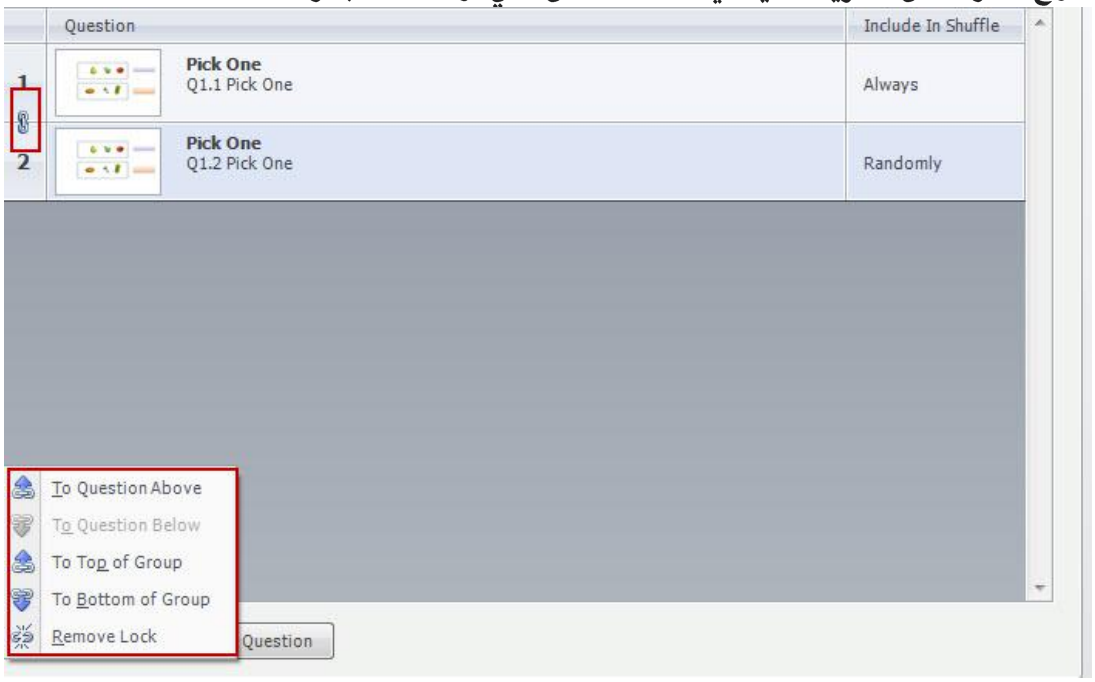
اذا اردت التعديل على السؤال انقر على Edit Question Bank

اذا رغبت بان يتم عرض الاسئلة على الشريحة في البرنامج عشوائيا، اختر المربع الصغير Randomly

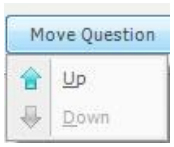


عندما نقوم بتحديد الخيار عشوائيا، نقوم باختيار تضمين جميع الاسئلة لادراجها على الشرائح ويمكننا استخدام القائمة المنسدلة الموجودة بجانب كل سؤال من اجل تحديد خصائص كل سؤال لوحده.

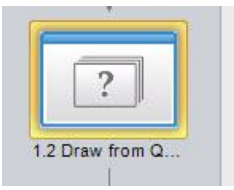
استخدم زر قفل السؤال الموجود في أسفل النافذة لقفل السؤال المحدد أو الشريحة التي تحتوي على السؤال. يؤثر ذلك على كيفية ادراج السؤال على الشريحة حيث يمكننا الاقفال الى اعلي أو أسفل المجموعة.



يمكننا التحكم في موضع الأسئلة وترتيبها من خلال النقر على زر **Move Question**

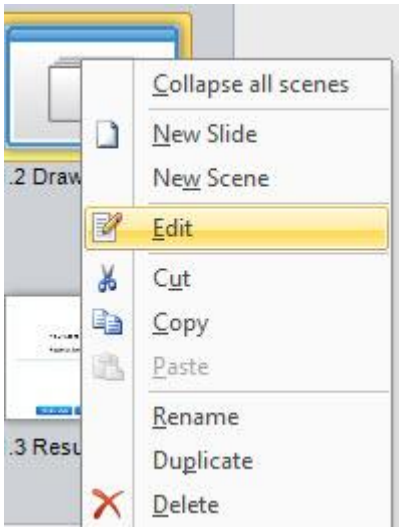


بعد الانتهاء من الاعدادات انقر على زر **Insert** لسحب الاسئلة ووضعها على الشريحة
إذا كنت في عرض السيناريو ستظهر الشريحة التي تم سحب الاسئلة اليها كما يلي :

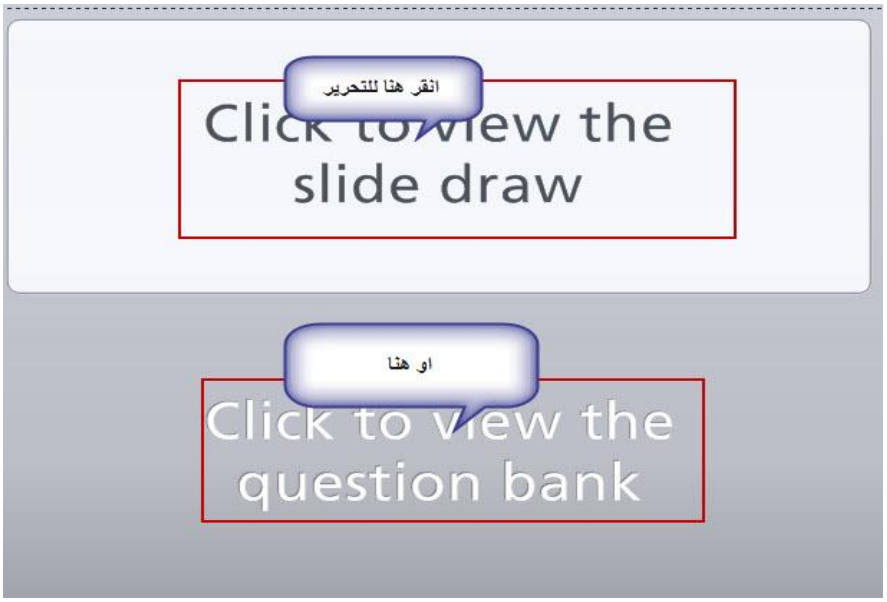


ويكون مظهر الشريحة كما يلي

يمكننا تحرير بنك الأسئلة وكذلك الاسئلة التي تحتويها من خلال النقر بالزر الايمن للماوس على شريحة بنك الاسئلة في Story View



او بالنقر على المستطيلات الموجودة على شريحة بنك الأسئلة



نشاط 9: إنشاء إختبار الكتروني

أنشئ اختبارا الكترونيا يتكون من ثلاثة أنماط من الاسئلة بحيث يحتوي كل نمط على ثلاثة اسئلة متنوعة منه اي ان مجموع عدد اسئلة الاختبار (9 اسئلة) : اختبار عليه علامات و اسئلة استبيان واخير اسئلة الشكل الحر على ان يتم:

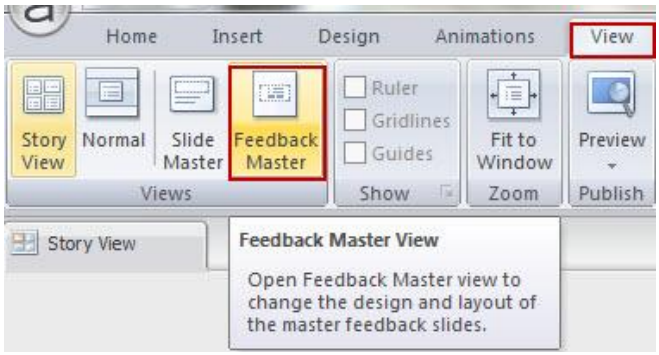
* ادراج نصوص وصور متنوعة
* ادراج افلام فيديو وصور.
* تزويد المتعلمين بالتغذية الراجعه: النصية والصوتية

استخدام الشرائح الرئيسية للتغذية الراجعة Using Feedback Master

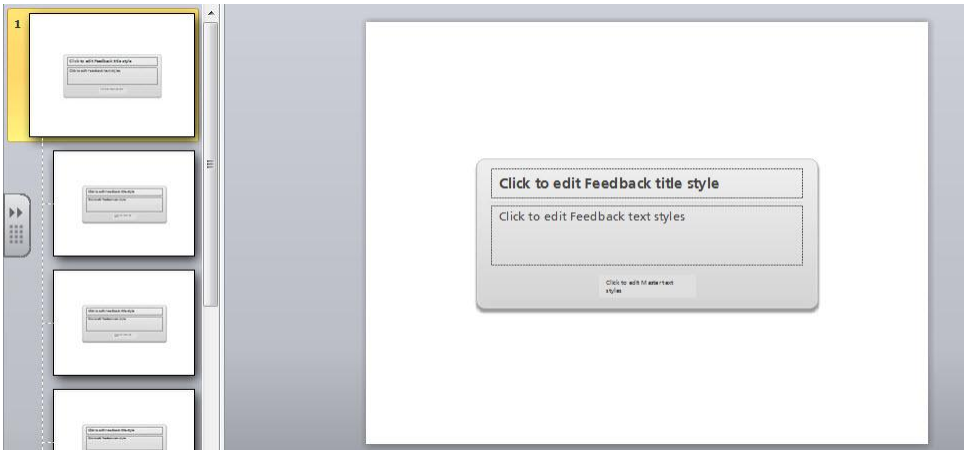
تسمح الشريحة الرئيسية للتغذية الراجعة بتصميم الإطار العام لطبقات التغذية الراجعة مثل: اللون، النص، الخلفية والكائنات التي سيتم وضعها على الطبقه. تساهم شرائح التغذية الراجعة في توفير وقت وجهد المصمم فلا يحتاج إلى اعادة تصميم كل طبقة من طبقات التغذية الراجعه، التعامل مع الشرائح الرئيسية للتغذية الراجعة الى حد كبير جدا التعامل الشرائح الرئيسية" الماستر" .

فتح الشريحة الرئيسية للتغذية الراجعة:

- انقر على قائمة View ثم انقر على ايقونة Feedback Master

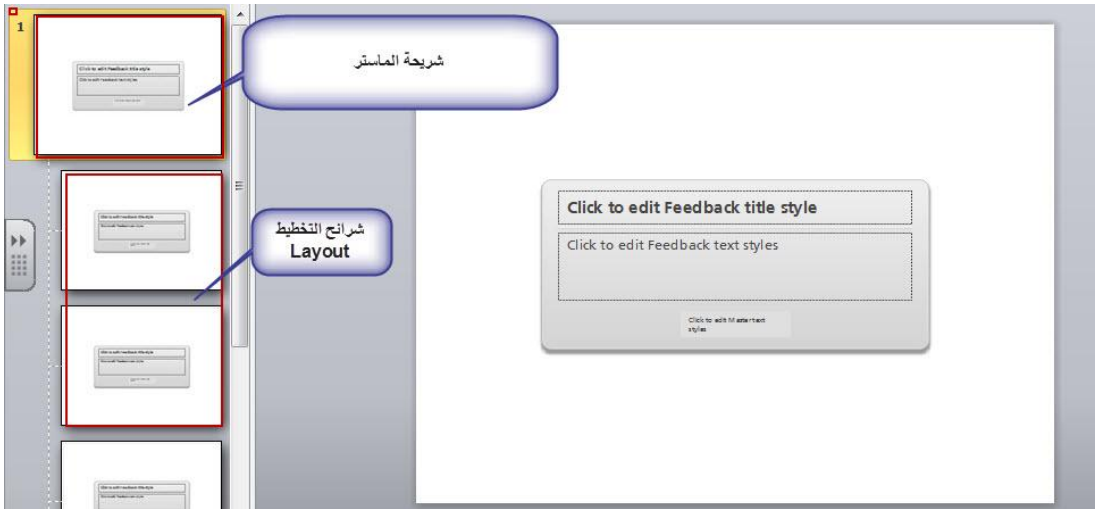


ستظهر الاعدادات السابقة التي قمت بها في العمود الموجود على جهة اليسار، في حال لم تقم سابقا بانشاء الشريحة سوف تظهر الإعدادات التلقائية لشريحة الماستر للتغذية الراجعة.



إنشاء الشريحة الرئيسية للتغذية الراجعة والتخطيطات Creating feedback masters and layouts

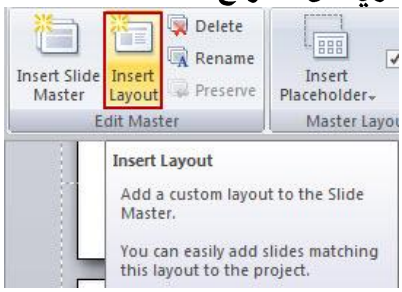
تعتبر الشريحة الرئيسية للتغذية الراجعة عبارة عن مجموعة من التخطيطات لأنواع مختلفة من التغذية الراجعة لعملية التقييم في المقرر الالكتروني، بما في ذلك عبارات صح، خطأ، حاول مرة أخرى، مراجعة الاختبار، أو شكرا لك حيث ان الشريحة الرئيسية تكون اكبر من الشرائح الداخلية.



تحتوي شرائح التخطيط Layout على جميع خصائص شريحة الماستر ، ومع ذلك نستطيع التحكم في خصائص كل شريحة بشكل فردي، فعلي سبيل المثال نستطيع تصميم شريحة الإجابة الصحيحة على شكل صور ونصوص ايجابيه في حين يكون تصميم شريحة الاجابة الخاطئة على شكل كائنات تحتوي على الاجابة الصحيحة لتصحيح اجابة المتعلم.

نستطيع انشاء المزيد من طبقات التغذية الراجعة في المشروع الواحد، وذلك من خلال النقر على ايقونة Insert Slide Master

كذلك نستطيع اضافة المزيد شرائح التخطيط لكل ماستر وذلك من خلال النقر على ايقونة Insert Layout حيث ستظهر الشريحة الجديدة في نهاية العمود الذي يحتوي على الشرائح.



إدارة شريحة الماستر والتخطيطات:

نستطيع التحكم في العديد من خصائص الشريحة الرئيسية للماستر وشرائح التخطيطات مثل:

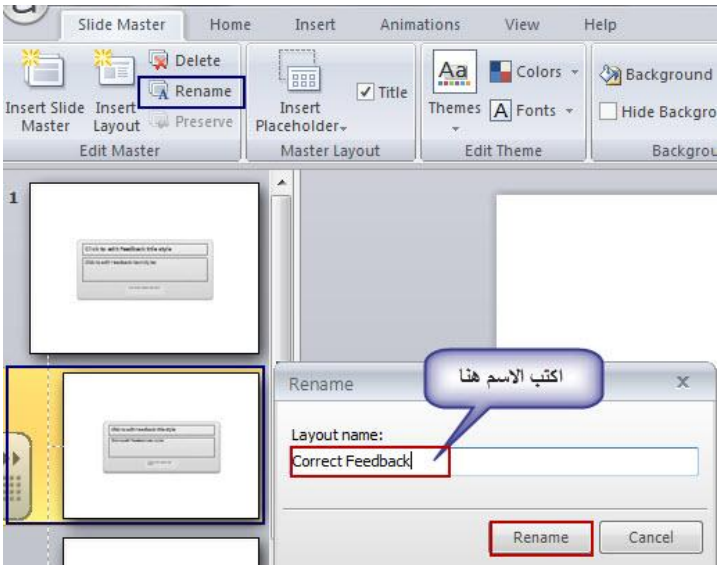
* الحذف Delete: وذلك بتحديد شريحة Layout المراد حذفها ثم النقر على ايقونة Delete

إعادة التسمية Rename :

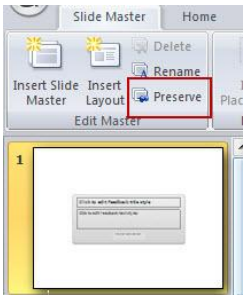
يفضل اعادة تسمية الشريحة الرئيسية للتغذية الراجعة او شريحة التخطيط من اجل سهولة معرفتها بحيث يعكس الاسم محتوى الشريحة وخاصة عندما نريد استخدام العديد من شرائح الماستر او الشرائح الاخرى في المشروع، لاعادة تغير الاسم لشريحة ما، اتبع الخطوات التالية:

* اختر الشريحة.

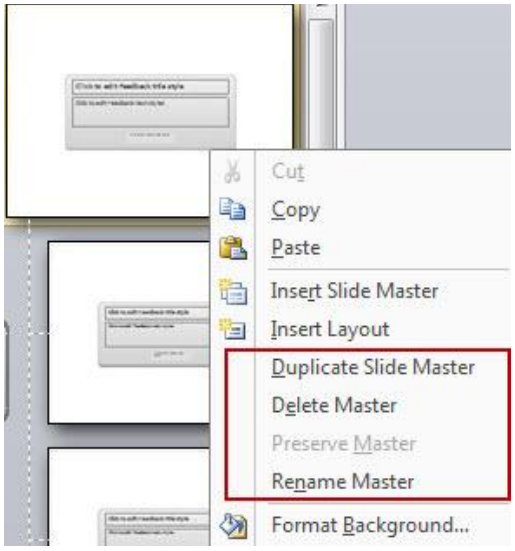
* انقر على ايقونة Rename ثم ادخل الاسم الجديد انظر إلى الصورة التالية



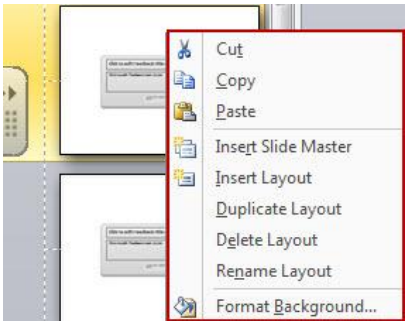
المحافظة على الشريحه Preserve: احيانا عندما نقوم بتصميم شريحة ماستر للتغذية الراجعة ولا نريد استخدامها مباشرة في المشروع نستطيع المحافظة عليها لاستخدامها لاحقا وذلك من خلال النقر على ايقونة Preserve الموجودة في شريط ادوات شريحة الماستر



كذلك نستطيع التحكم في هذه الخصائص من خلال النقر بالزر الايمن للماوس على الشريحة الرئيسية او شريحة التخطيط



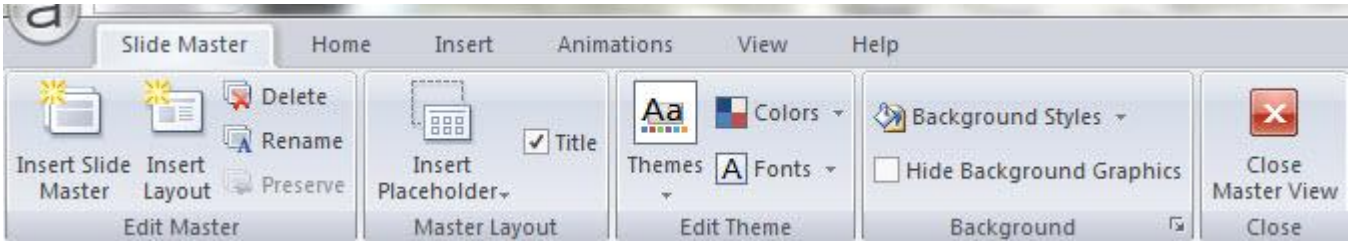
شريحة التخطيط Layout



تصميم الشريحة الرئيسية للتغذية الراجعة

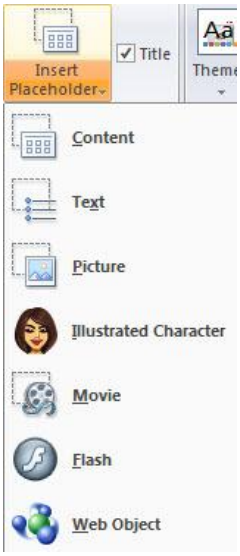
يمكننا الوصول الى تصميم مثالي وجذاب للشريحة الرئيسية من خلال استخدام ثلاث قوائم رئيسية لذلك وهي:

* الرئيسية Home .
* الحركه Animations .
* ادخال Insert



من خلال الأيقونات السابقة تستطيع التحكم في العنوان في الصورة التالية استخدمنا قائمة Insert لتعديل محتويات شريحة الإجابة الصحيحة حيث يمكننا أيضا إضافة صورة أو فيلم فيديو كتغذية راجعه

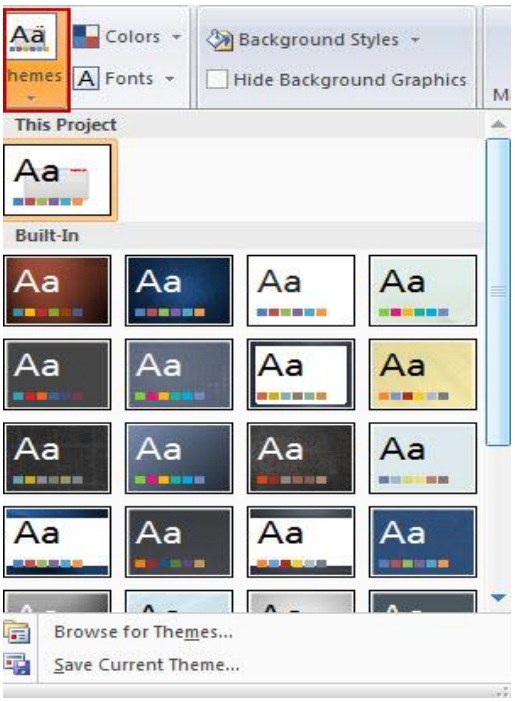
نستطيع أيضا إدراج كائن لاحتواء الكائنات التي سيتم اضافتها الى شرائح التخطيط , فعلى سبيل المثال نستطيع اضافة حاوية لاحتواء ملفات الفيديو او عناصر الانترنت وغيرها وذلك من خلال النقر على القائمة المنسدلة لادخال **Placeholder** ومن ثم اختيار الحاوية المناسبة كما في الصورة التالية



ثم نقوم برسم الحاوية داخل شريحة التغذية الراجعة كما يلي:

نستطيع التحكم في خصائص الحاوية مثل اظهار العنوان للحاوية وذلك باختيار المربع الصغير امام العنوان

* التحكم في **Theme** انقر على القائمة المنسدلة لها من اجل اختيار التصميم المناسب

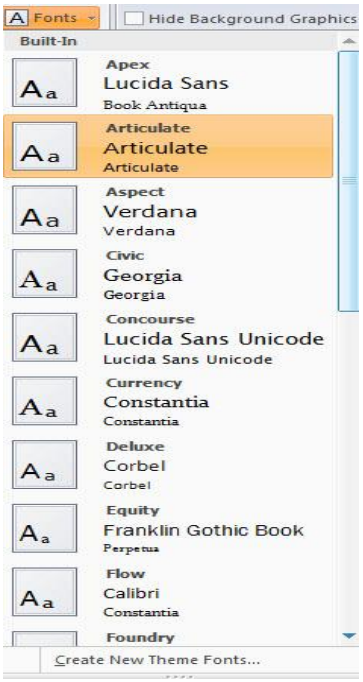


الالوان Colors :

نستطيع التحكم في الالوان من خلال لوحة الالوان او القائمة المنسدلة لها وذلك بالنقر على السهم الموجود على اسفل كلمة Colors ثم اختر اللون المناسب ويمكنك انشاء لون خاص للتصميم من خلال النقر على Create New Color Theme الموجود اسفل اللوحة.

التحكم في الخطوط Fonts

من خلال القائمة المنسدلة للخطوط نستطيع اختيار اللون المناسب وتطبيقه على شرائح التغذية الراجعة وكذلك معاينة مظهر الخطوط على الشريحة. لادراج نمط خط فقط انقر على الخط المراد ادراجه وتطبيقه على الشريحه.



لإنشاء خط مخصص في الشريحة انقر على **Create Custom Font Theme** الموجود في اسفل اللوحة.

التحكم في الخلفية Background :

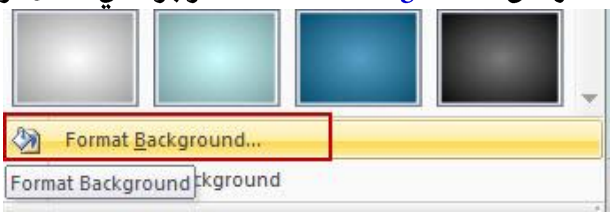
انقر على القائمة المنسدلة لانماط الخلفية حيث تلاحظ فتح القائمة التي تحتوي على انماط مختلفة من الخلفيات كما في الصورة التالية:

- نستطيع معاينة كيفية ظهور الخلفية على الشريحة وذلك من خلال تحريك الماوس عليها.
- نستطيع تطبيق الخلفية على الشريحة الرئيسية وبالتالي تطبيقها على جميع الشرائح الفرعية وذلك من خلال اختيار الخلفية المناسبة.

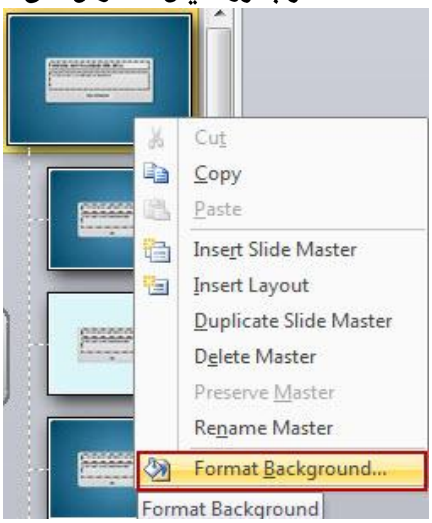
ملاحظة: إذا أردت تطبيق الخلفية على شريحة واحدة فقط، انقر على الخلفيه بالزر الايمن للماوس واختر تطبيق على هذه الشريحة فقط

فكما نلاحظ يوجد خيارين: نطبيق على جميع الشرائح، وتطبيق على الشريحة الحاليه.

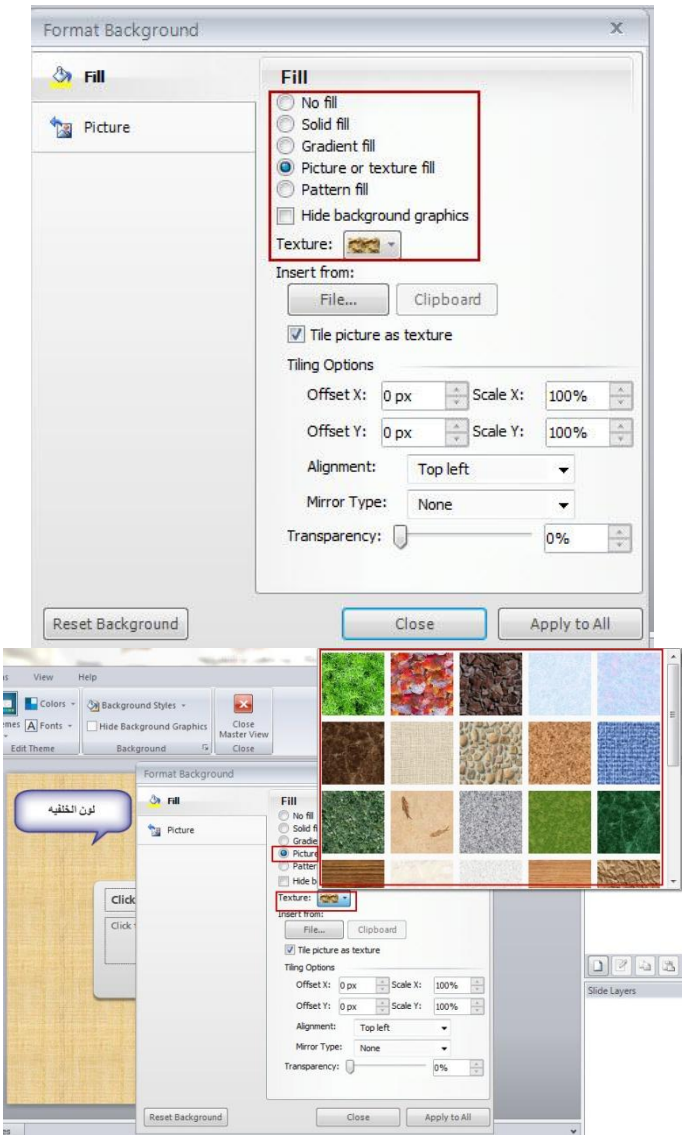
- من اجل خصخصة نمط الخلفية، انقر على **Format Background** الموجودة في اسفل لوحة انماط الخلفية



كذلك يمكنك الوصول إلى **Format Background** انقر بالزر الايمن للماوس على شريحة الماستر او اي من الشرائح الفرعية

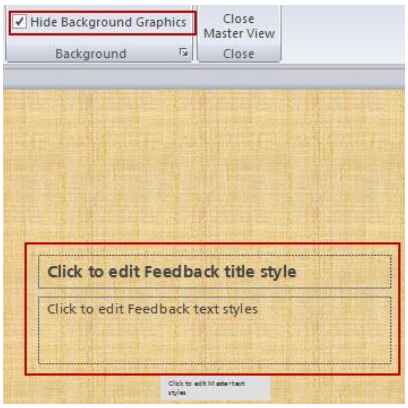


عند النقر عليها ستظهر نافذة جديده ثم استخدام الخيارات الموجودة في ملئ **Fill** وصوره **Picture** من اجل التحكم في نمط الخلفية

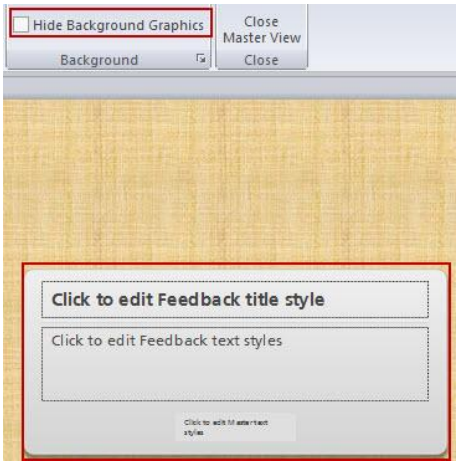


إذا أردت التراجع عن اعدادات الخلفية انقر على **Reset Background** للعودة الى الاعدادات الافتراضية لشريحة الماستر أو الشرائح الفرعية.

للتحكم في الجرافيك الموجودة على الشريحة من حيث الاظهار او الاخفاء، اختر المربع الصغير من اجل اخفاء الجرافيك الموجودة على الخلفية



لاحظ الفرق عندما لا نقوم باخفاء الحرافيك الموجودة على الخلفية



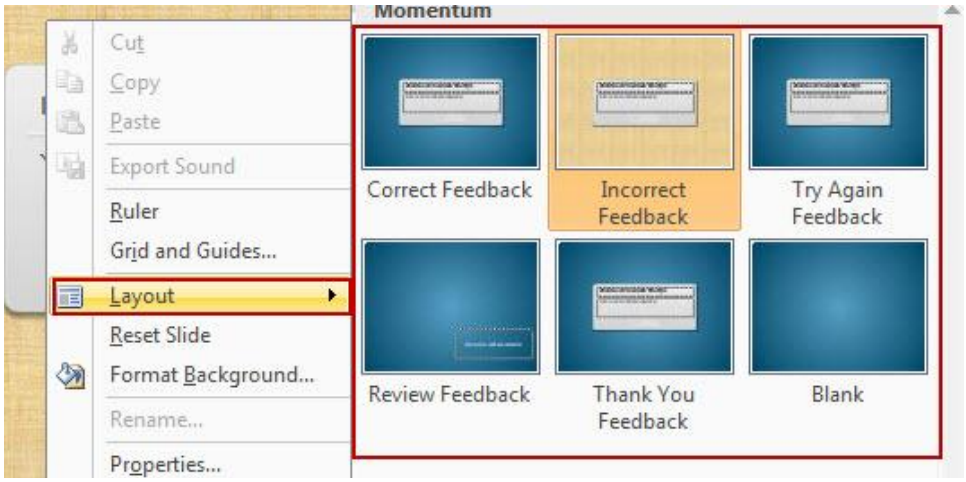
لإغلاق شريحة الماستر والعودة الى العرض العادي انقر على ايقونة اغلاق Close Master Slide

تطبيق التخطيط على طبقات التغذية الراجعة:

بعد ان قمنا بتعديل الاعدادات لشريحة الماستر للتغذية الراجعة والشرائح الفرعية، يمكننا الان تطبيقها على طبقات التغذية الراجعة وذلك من خلال:

- الانتقال الى شريحة الاختبار الذي نريد التحكم في طبقات التغذية الراجعة.
- اختر طبقات احدى طبقات التغذية الراجعة صح، خطأ وغيرها الموجودة في لوحة طبقات الشريحة

- انقر بالزر الايمن للماوس على اي منطقه في الشريحه، ثم انقر على Layout واختر التخطيط المناسب



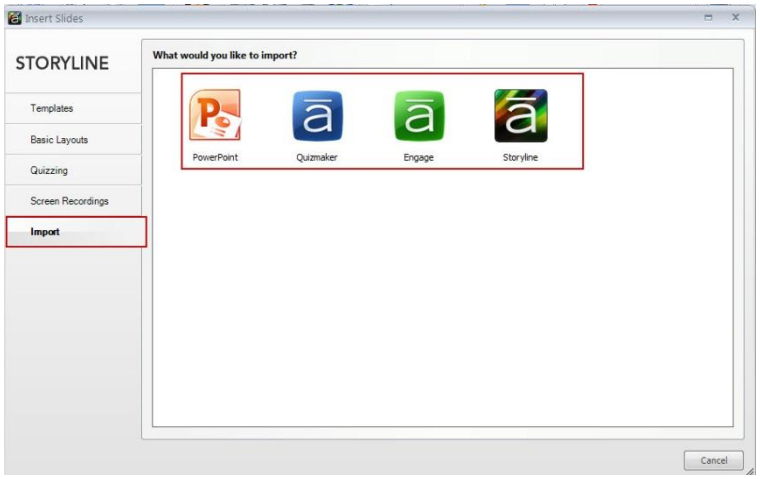
نشاط 10: انشاء شرائح مخصصة للتغذية الراجعة

ارجع الى نشاط إنشاء اختبار الكتروني رقم 9 ثم قم بتصميم شريحة ماستر للتغذية الراجعة وغيّر الاعدادات للشرائح الفرعية من حيث لون الخط، الخلفية، نوع الخط.

استيراد المحتوى من مصادر مختلفة Importing Content from Various Sources

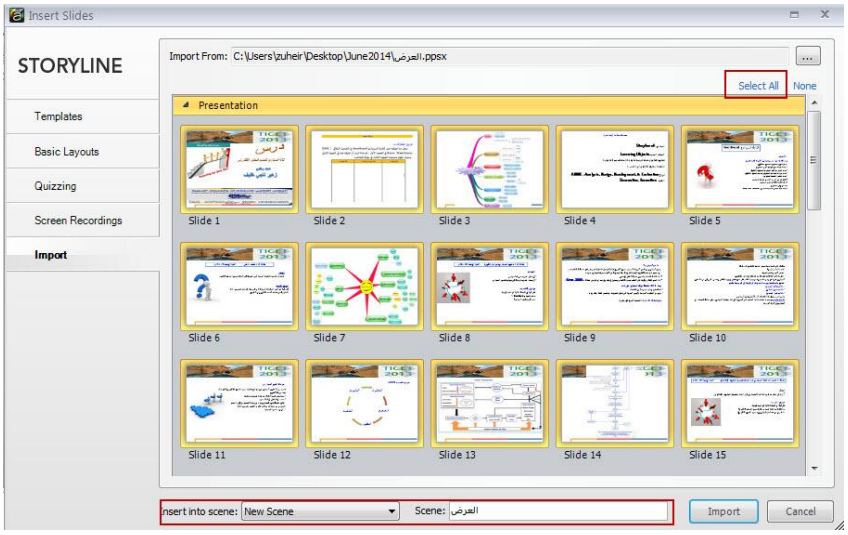
يتيح البرنامج إمكانية استيراد المحتوى من العديد من المصادر المتنوعة مثل صانع الاسئلة وبرنامج العروض التقديمية بالاضافة الى منتجات شركة Articulate.

لاستيراد ملفات من مشاريع سابقة، انقر على قائمة Insert ------> New slide ثم انقر على تبويب Import حيث تلاحظ في النافذة الجديدة المصادر المتنوعة لاستيراد الملفات

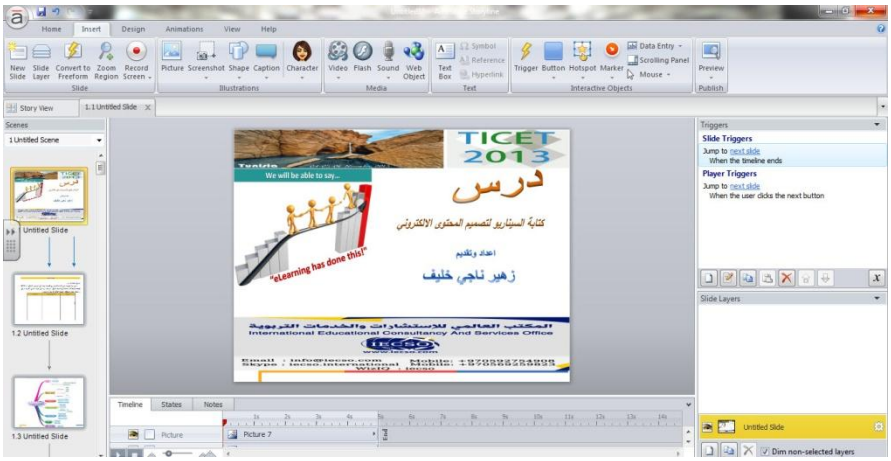


الاستيراد من العروض التقديميه Power Point:

- انقر على أيقونة Power Point حيث يتم فتح نافذة حوار لاختيار الملف من الجهاز او من مكان تخزينه
- بعد اختيار الملف سيقوم البرنامج بالبدء باستيراد الملفات حيث تظهر النافذة التالية بعد الانتهاء حيث نستطيع من خلالها اختيار جميع الشرائح من خلال النقر على Select All وكذلك مكان الاستيراد في نفس المشهد ومن ثم اعادة تسمية المشهد



بعد ذلك انقر على Import سيتم استيراد الشرائح الى البرنامج وتكون الواجهة الرئيسية للبرنامج بعد استيراد شرائح البوربوينت كما يلي:



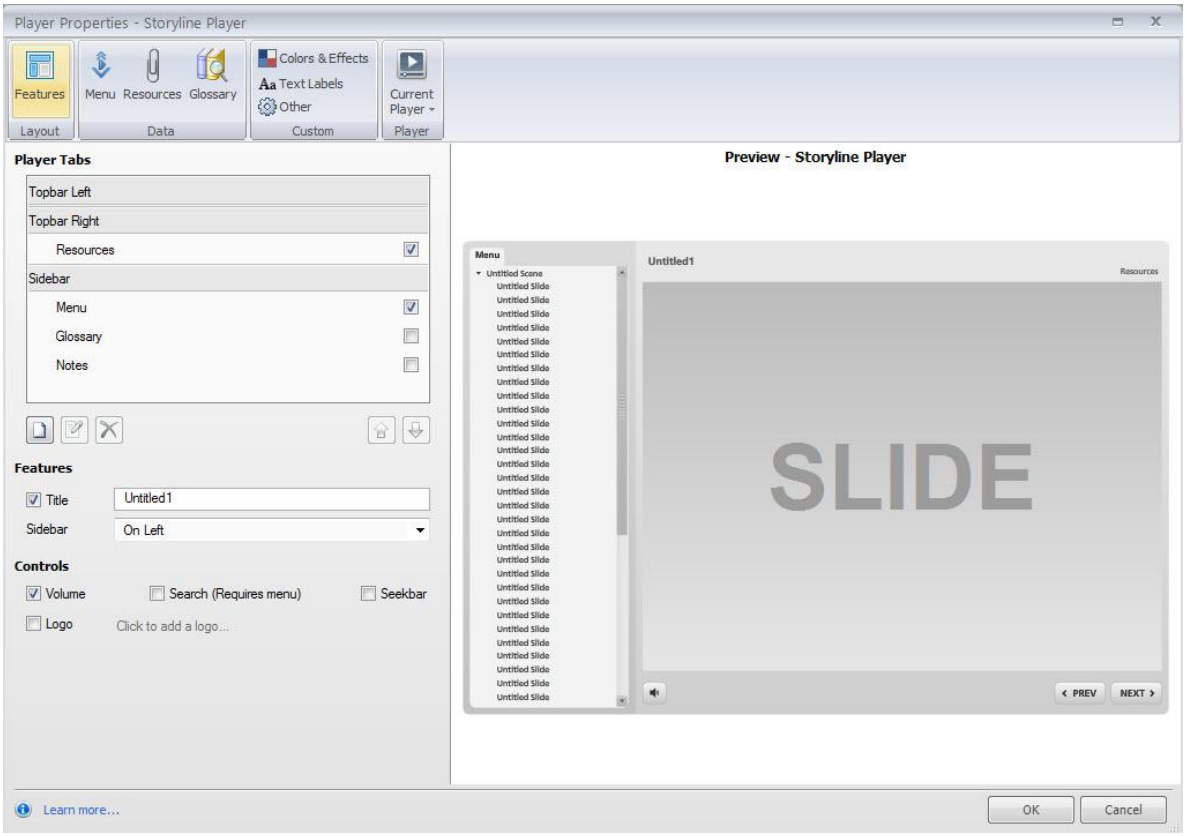
التعامل مع مشغل البرنامج

نستخدم مصطلح المشغل Player في برنامج Articulate Storyline للدلالة على مظهر محيط الشرائح حيث يشتمل على العديد من الازرار مثل: القائمه، ملاخظات الشريحه، مشغل الفيديو، التالي، السابق، المصطلحات، المصادر التعليمية وغيرها. نستطيع التحكم في ظهور واختفاء هذه العناصر وكذلك نستطيع تصميم مظهر مخصص بالاعتماد على الامكانيات المتوفرة في البرنامج بالاضافة الى التحكم في الالوان للمشغل

من خلال توظيف الخيارات الموجودة في البرنامج نستطيع التحكم في مظهر المشغل كما نريد وذلك باتباع الخطوات التالية:

- انقر على قائمة Home ثم على ايقونة Player

ستظهر نافذة خصائص المشغل، من خلالها نستطيع تخصيص اي جانب من الجوانب التي نريد ظهورها او اخفارها عن الشريحه.



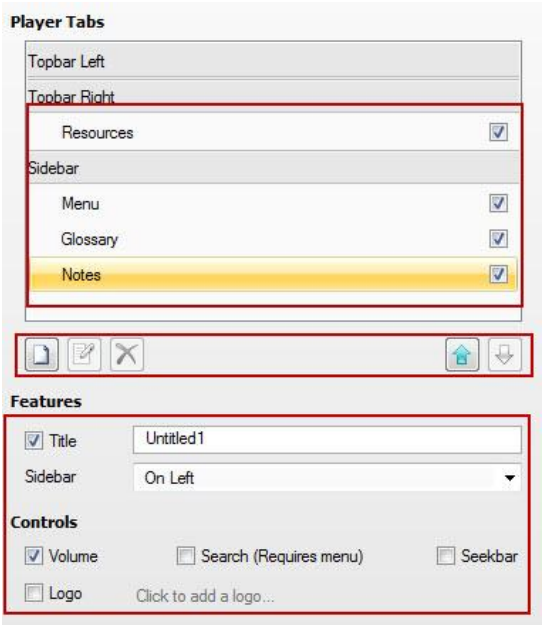
اختيار خصائص المشغل

عند ظهور نافذة المشغل سيتم تفعيل أيقونة الخصائص تلقائيا حيث يمكننا التحكم في مظهر الشريحة ومعاينة التغيير من خلال Preview وذلك من خلال التحكم في الخصائص الموجودة على يسار الشاشة ومراقبة التغيرات التي تحدث على الشريحة في جهة اليمين.

يظهر تبويب المشغل على الجهة اليسرى من أعلى، نستطيع التحكم بها بوضعها من اعلى او في جهة اليمين على شريط الشريحة. وللقيام بذلك، اتبع الخطوات التالية:

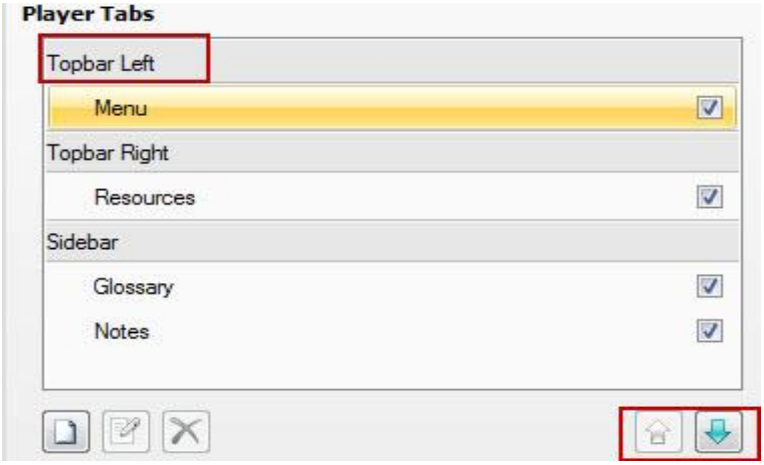
- انقر على تبويب المشغل Player Tab حيث تلاحظ وجود اربع مربعات صغيرة تتحكم في كل من:

* القائمة Menu
* المصادر Resources
* الملاحظات Notes
* المصطلحات Glossary

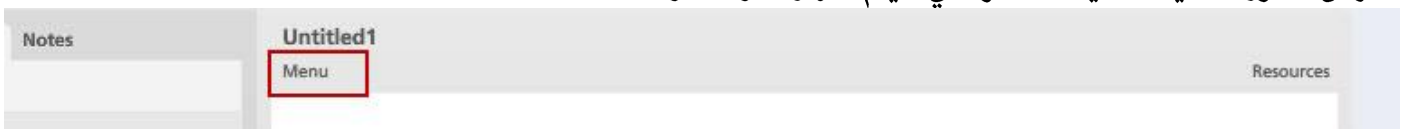


للتحكم في الخيارات الأربعة:

* حدد المربع الصغير الموجود امام كل خيار من اجل التحكم في اظهار الخيار المحدد على الشريحة او الغي التحديد من اجل اخفاؤه عن الشريحة



انظر الى الصورة التالية لتحديد العناصر التي سيتم اظهارها او اخفاؤها



* للتحكم في إخفاء اي من العناصر على الشريحة، نقوم بالغاء التحديد كما يلي

ترتيب التبويب للمشغل :

نستطيع ترتيب وتنظيم مكونات تبويب المشغل بثلاث طرق:

* شريط جانبي
* شريط علوي من جهة اليمين
* شريط علوي من جهة اليسار

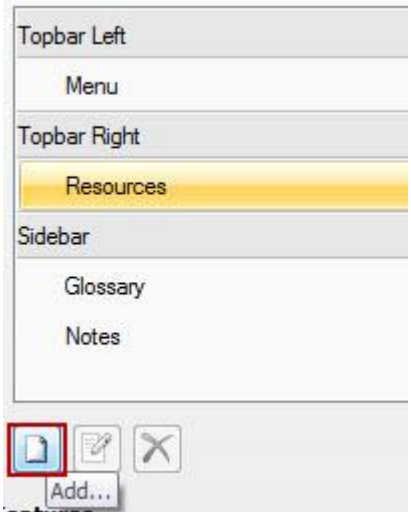
يمكننا وضع اكثر من تبويب في كل موضع وذلك كما يلي:

* اختر التبويب المراد التحكم به من خلال النقر عليه بالماوس.
* استخدم الاسهم الموجودة للتحريك الى اعلى او الى أسفل

اضافة المزيد من التبويبات للمشغل

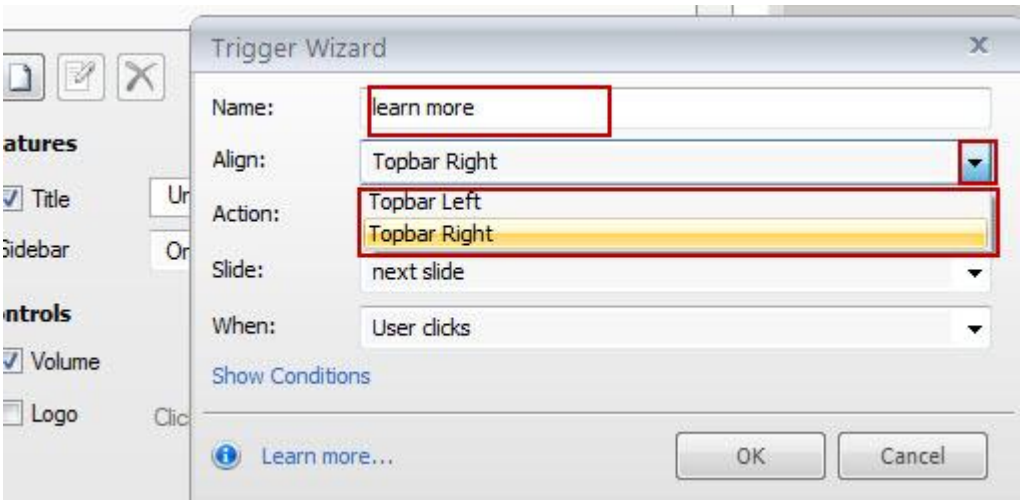
يتيح البرنامج 4 تبويبات يتم اظهارها والتحكم فيها في شرائح المشروع ,وبالرغم من ذلك فإننا نستطيع الاستفادة من امكانيات البرنامج في اضافة المزيد من التبويبات لاظهارها على الشرائح في المشروع، للقيام بذلك:

- انقر على ايقونة اضافة تبويب الموجودة في اسفل لوحة المشغل

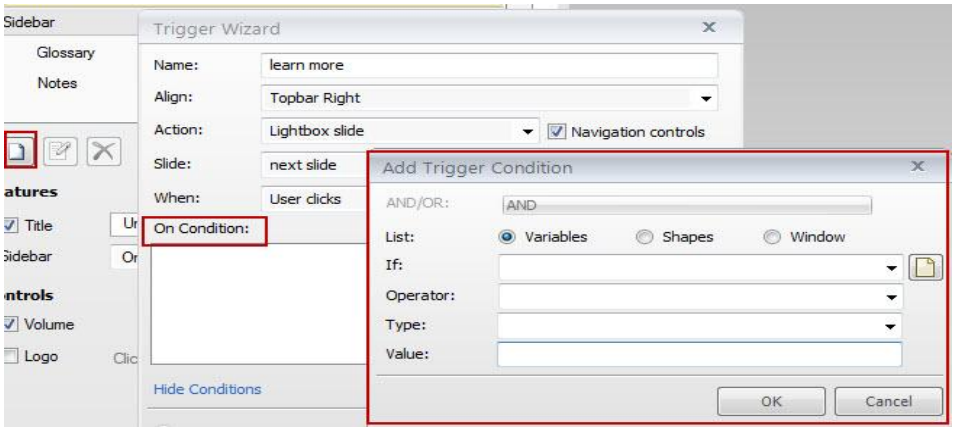


حيث ستظهر نافذة معالج المشغلات Triggers، قم بالخطوات التالية:

* اكتب اسم التبويب وذلك في حقل الاسم
* استخدم حقل الترتيب لضبط مكان ظهور التبويب الجديد وذلك من خلال القائمة المنسدلة



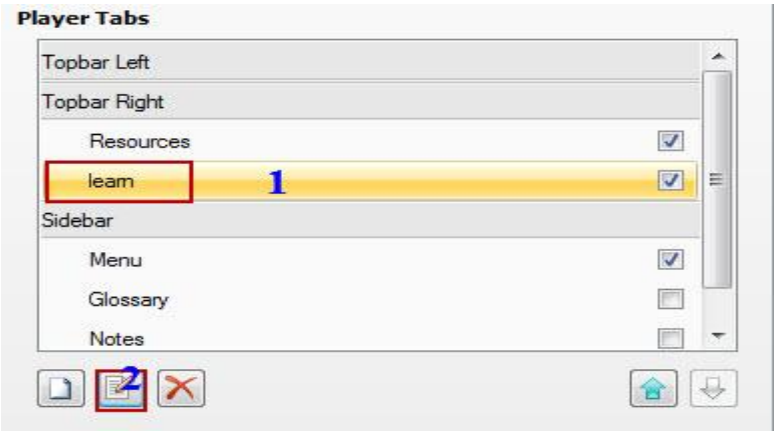
* استخدم حقل الحدث من اجل تحديد ماذا سيحدث وذلك من خلال النقر على القائمة المنسدلة الموجودة امامه حيث يمكنك اختيار ما تشاء من الاحداث وكذلك اضافة شروط للحدث كما تعلمنا سابقا اثناء شرح التعامل مع المتغيرات والمشغلات.



تحرير التبويب Editing Tab :

بعد اضافة اي تبويب فاننا نستطيع تحريره والتعديل عليه من حيث تغيير السلوك وتغيير الاسم، وللقيام بذلك اتبع الخطوات التالية:

- اختر التبويب المراد تحريره والتعديل عليه.
- انقر على ايقونة تحرير الموجودة اسفل لوحة التبويب



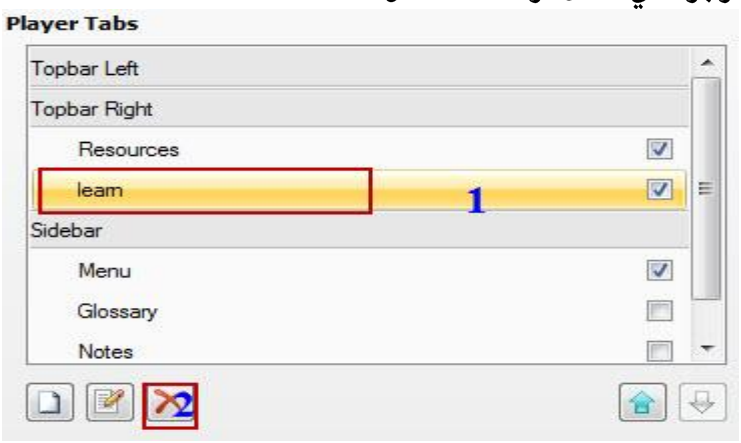
- ستظهر نافذة معالجة المشغلات حيث تستطيع التعديل عليه من خلال النافذة

ملاحظة: تكون خاصية تحرير التبويب مفعلة فقط للتبويبات التي يتم انشاؤها وليست التي تكون مدمجة في البرنامج.

إلغاء التبويب Delete Tab

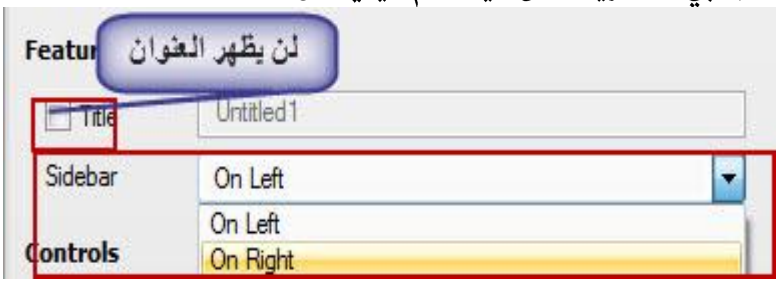
نستطيع حذف اي تبويب نقوم بانشائه في البرنامج وذلك من خلال:

- تحديد التبويب المراد حذفه وذلك بالنقر عليه بالماوس .
- النقر على ايقونة حذف الموجودة في اسفل لوحة الخصائص



اختيار الشريط الجانبي والعنوان

في تبويب الخصائص نستطيع التحكم في إظهار أو إخفاء العنوان وذلك بتحديد أو الغاء تحديد مربع العنوان، وكذلك التحكم في موضع الشريط الجانبي هل نريده على اليسار ام اليمين من خلال القائمة المنسدلة له.



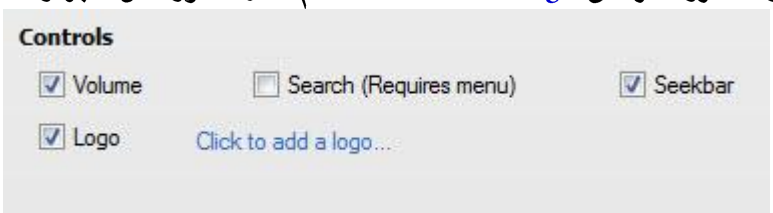
اختيار الشعار والتحكم

منطقة التحكم في المشغل هي المنطقه التي تحتوي على ادوات التحكم وكذلك اضافة الشعار للمقرر الالكتروني. تستطيع التحكم بالصوت وذلك من خلال تحديد مربع **Volume**.

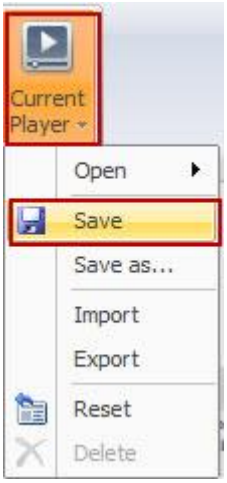
البحث: تفعيل الخيار يسمح للمتعلم بالبحث في المقرر عن مصطلحات او اي موضوع.

شريط التقدم **Seek bar**: عند تفعيله سيحتوي على ازرار: توقف، تشغيل، توقف مؤقت.

اضافة شعار: لاضافة شعار للمقرر انقر على **Click to Add Logo** ثم اختر الصورة من الجهاز



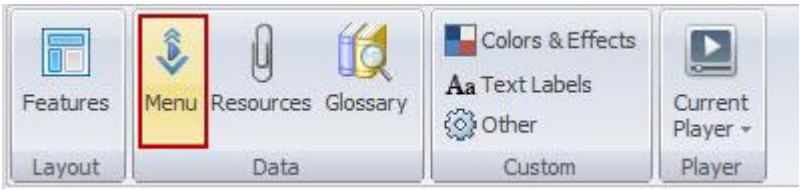
لحفظ التغيرات التي تم إجراؤها ، انقر على ايقونة Current Player ثم اختر من القائمة المنسدلة Save



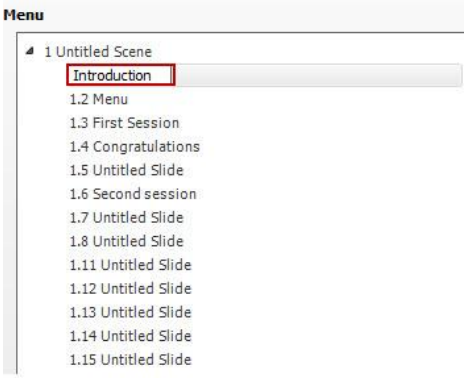
التحكم في قائمة المشغل

عندما نقوم بمعاينة المشروع أو نشره فإننا نلاحظ أسماء الشرائح وكذلك اسماء المشاهد، نستطيع التحكم في نص العنوان للشرائح او المشاهد من خلال خصائص المشغل Player. للقيام بذلك، اتبع الخطوات التالية:

- انقر على ايقونة Menu الموجوده في شريط أدوات المشغل.



حيث نلاحظ ظهور نافذة القائمة والتي تحتوي على عناوين الشرائح وكذلك اسم المشهد. نستطيع تغيير العنوان من خلال النقر نقرا مزدوجا على العنوان المراد تغييره ثم نكتب العنوان الجديد وبعد ذلك نضغط على مفتاح الادخال الموجود في لوحة المفاتيح Enter



اعادة ترتيب العناصر في القائمة:

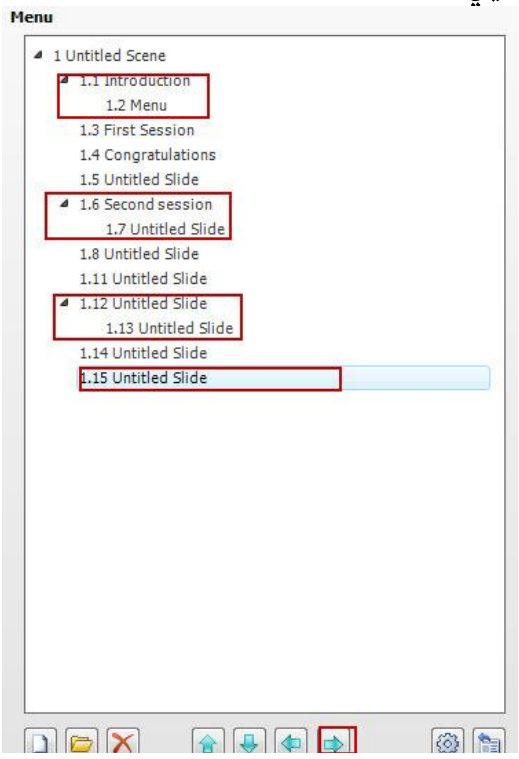
نستطيع إعادة ترتيب وتنظيم العناصر الموجودة في القائمة من خلال الاسهم الموجودة اسفل القائمة حيث نقوم بتحديد العناصر المراد نقلها ومن ثم الضغط على الاسهم الى اعلى او اسفل، يسار ، يمين

تغيير المسافة البادئة للعناصر الموجودة في القائمة

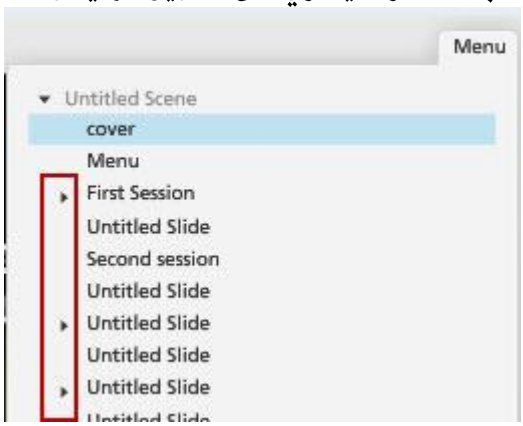
طريقة اخرى للتحكم في منظر وشكل القائمة وهي التحكم في مستويات المسافة البادئة للعناصر حيث نستطيع التحكم بها لتكون على شكل هرمي.

تساهم مستويات المسافة البادئة في تقديم لمحة عن المحتويات المكونة للمقرر. للقيام بذلك اتبع الخطوات التالية:

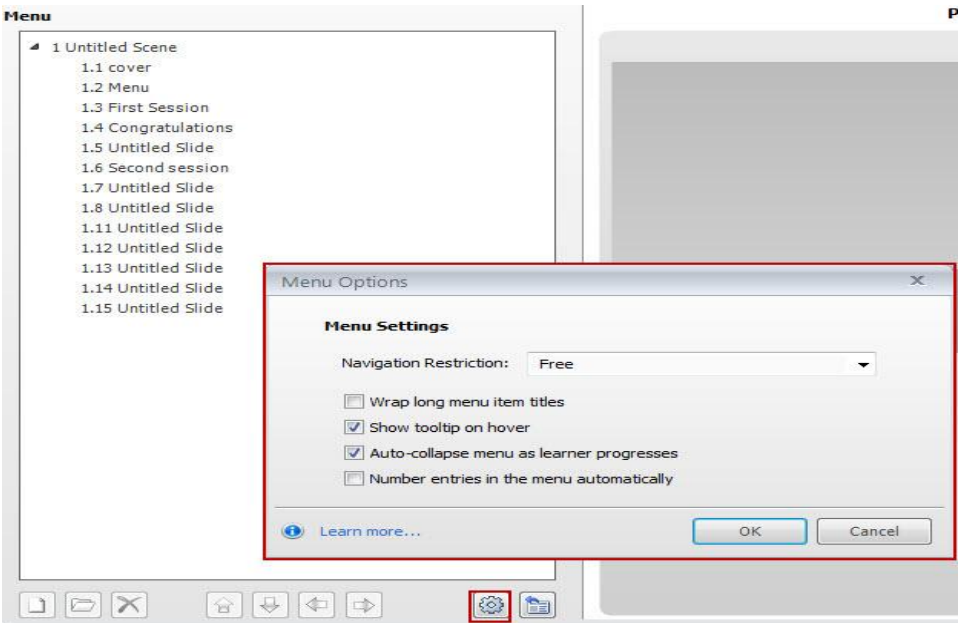
- انقر على العنوان المراد تغيير المسافة البادئة له.
- انقر على السهم لتحريك العنوان كما يلي:



عند نشر المقرر سوف يظهر مثلث بجانب كل عنوان يحتوي على عناوين فرعية ولاستعراضها انقر على المثلث



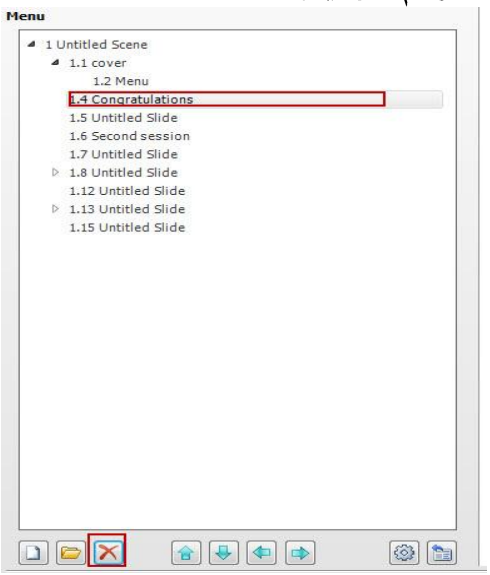
نستطيع إضافة المزيد من الخصائص للقائمة وذلك بالنقر على أيقونة العجل المسنن من أجل تحديد خصائص اضافيه مثل اخفاء القائمة تلقائيا



ملاحظة: لإخفاء العناوين الفرعية في القائمة بحيث لا تظهر عند نشر المشروع انقر بالماوس على المثلث الصغير الموجود امام العنوان

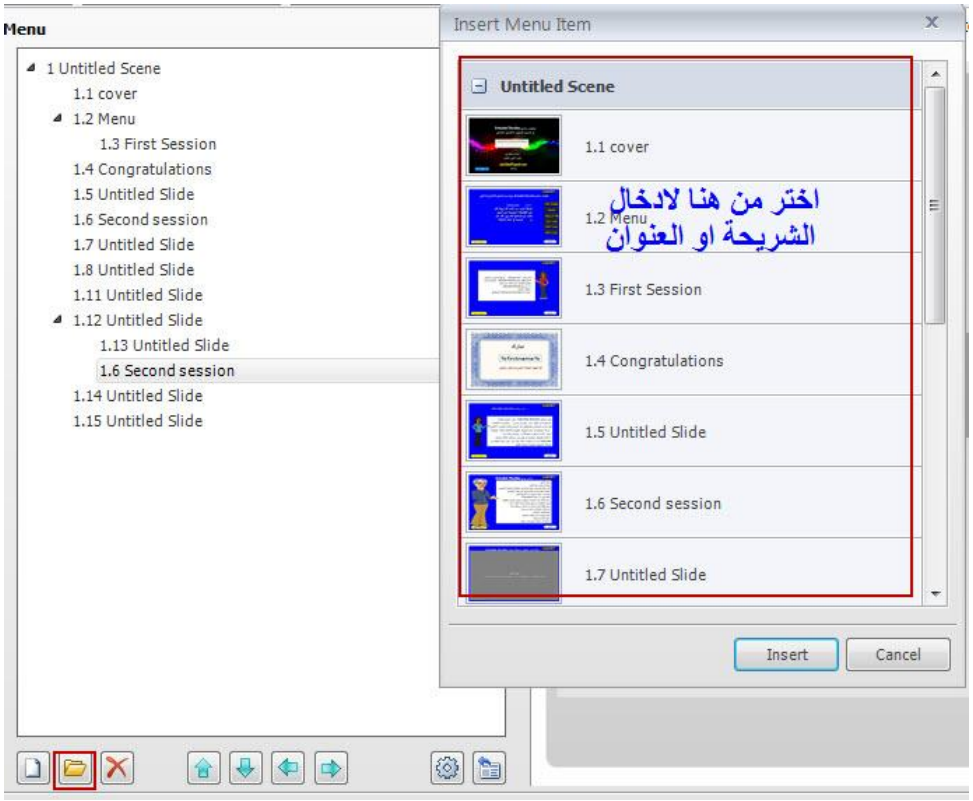
إزالة العناصر من القائمة

لإزالة أي عنصر من القائمة انقر على العنصر ثم على ايقونة Delete



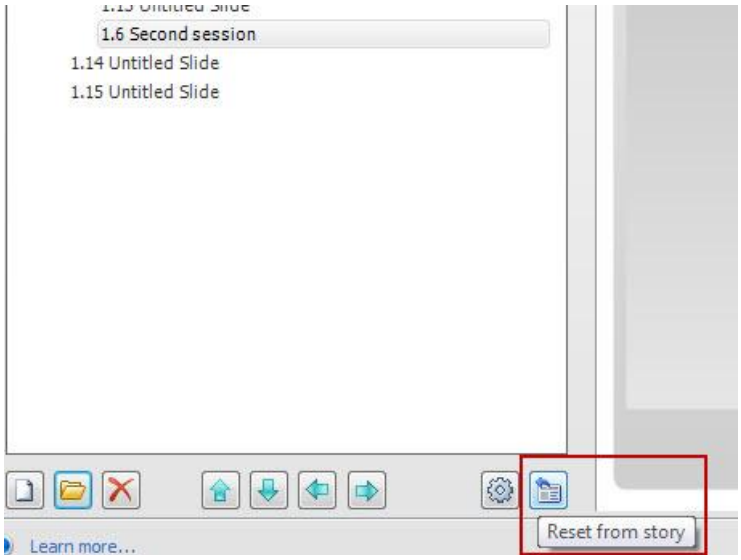
إدخال العناوين من المشروع

نستطيع في اي وقت ادخال عناوين وشرائح جديدة الى المشروع وذلك بالنقر على ايقونة Insert from project الموجودة في أسفل لوحة الخصائص



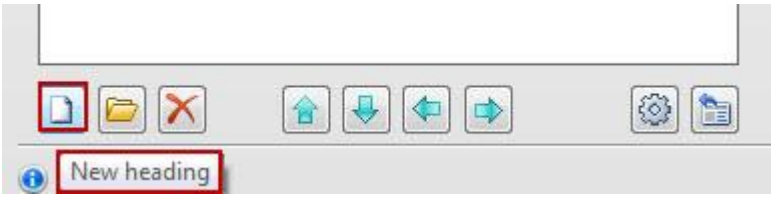
إعادة ضبط القائمة :

يمكننا في أي وقت نشاء إعادة ضبط القائمة الى ما كانت عليه قبل اجراء اي تعديل عليها بحيث تكون القائمة على الإعدادات التلقائية في البرنامج وذلك بالنقر على ايقونة Reset



إضافة عنوان جديد :

نستطيع اضافة عنوان جديد الى القائمة وذلك بالنقر على ايقونة اضافة عنوان جديد **New Heading**



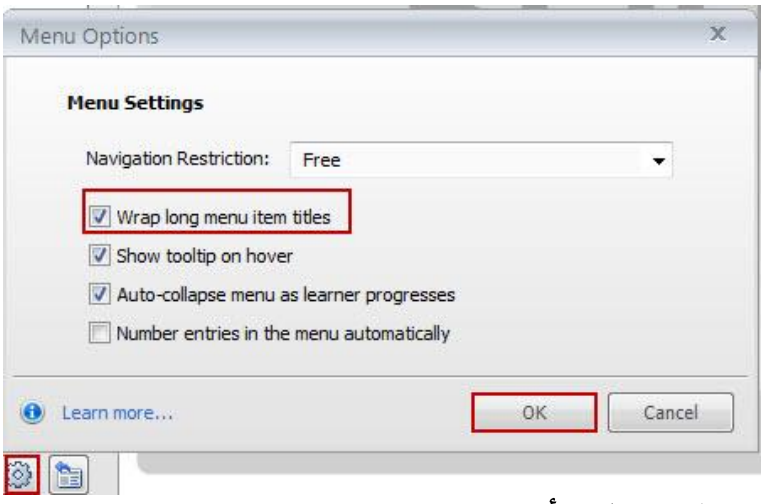
احتواء عناوين الشرائح التي يتم سحبها من بنك الاسئلة

عندما نقوم بسحب اسئلة من بنك الاسئلة فإننا نستطيع إظهار عناوين الشرائح التي تم سحبها من بنك الأسئلة وذلك من خلال:

- النقر على العنوان الذي يمثل شريحة الاسئلة.
- انقر على العجل المسنن الموجود امام العنوان.
- اختر : إظهار العنوان للشرائح، عند نشر المشروع سيظهر عنوان كل شريحة سؤال منفصل في القائمة.

إضافة تلميحات للعناوين الطويلة أو عمل التفاف لها:

أحيانا تحتوي القائمة على عناوين طويلة للشرائح ومن اجل المحافظة على تنسيق القائمة يمكننا اضافة خاصية تلميحات للعناوين او عمل التفاف لها وذلك من خلال النقر على العجل المسنن الموجود في لوحة الخصائص، ثم اختيار المربع الصغير الموجود على يسار **Wrap long titles**



من نفس النافذة نستطيع التحكم في ظهور أو اختفاء العد التلقائي للشرائح من خلال تحديد المربع الصغير الموجود على يسار Number entries.....

تغيير طريقة الإبحار

من خلال نافذة الخيارات الاضافية نستطيع التحكم في طريقة الابحار في المقرر اللكتروني وذلك بالنقر على القائمة المنسدلة الموجودة أمام تحديد الابحار Navigation Restrictions

حيث نلاحظ ثلاث خيارات وهي:

* الابحار بحرية : هذا الخيار يسمح للمتعلمين بالضغط على العناوين في قائمة المقرر للانتقال إلى أي جزء من المقرر في أي وقت.

* تقييد الإبحار: يتيح هذا الخيار للمتعلمين عرض الشريحة الحالية وأية شريحة قد تم عرضها سابقا، لكنهم لا يستطيعون استخدام القائمة للقفز إلى الأمام أو تخطي الشرائح.

* الإبحار المؤمّن: وهذا يعني أن المتعلمين يقومون باستعراض الشرائح بالترتيب كما تم تصميمها في البرنامج دون القدرة على القفز الى الامام او تخطي شرائح

لحفظ التغيرات على اعدادات المشغل والعودة الى العرض العادي انقر على Current Player ثم Save

إضافة الموارد الى المشغل Adding Resources to Player :

تسمح هذه الخاصية الموجودة في البرنامج بإضافة مصادر متنوعة لاثراء المحتوى الالكتروني بحيث يستطيع المتعلم استخدام هذه المصادر وقتما يشاء من اجل عرض معلومات مرجعيه، مواد مساندة للمحتوى، مواقع ذات صلة، او اي معلومات اضافية اخرى لها علاقة بالمحتوى. بالاضافة الى ما ذكر من اكثر الاستخدامات الشائعة للمصادر هي تزويد المتعلمين بنسخة مطبوعة من الشرائح للمقرر. تستمل المصادر على ملفات مرفقة او روابط لمواقع الانترنت ذات علاقة بالمحتوى او مزيجا منهما. لإضافة مصدر، اتبع الخطوات التالية:

- انقر على قائمة Player <-------Home ثم انقر على ايقونة Resources

- بعد النقر على ايقونة المصدر ستظهر نافذة من اجل ادخال وصف المصدر كما يلي :

- انقر على عنوان الوصف لاضافة وصف المصادر

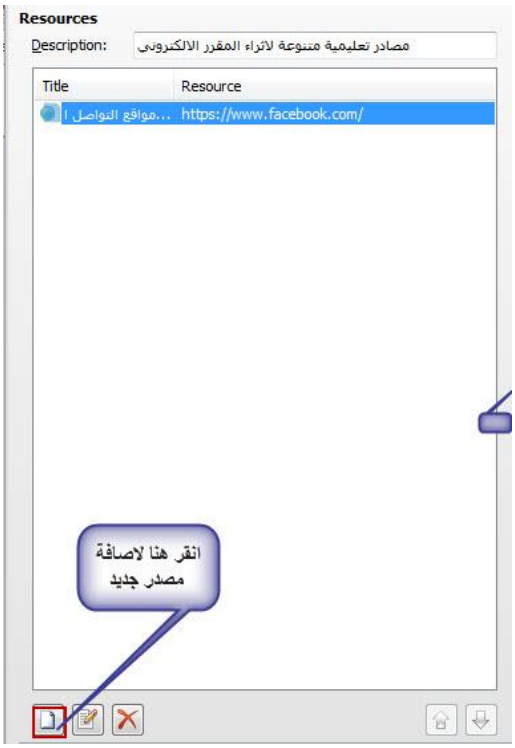
- أنقر على رابط Click here to add resource items

- في النافذة الجديدة نستطيع القيام بما يلي:

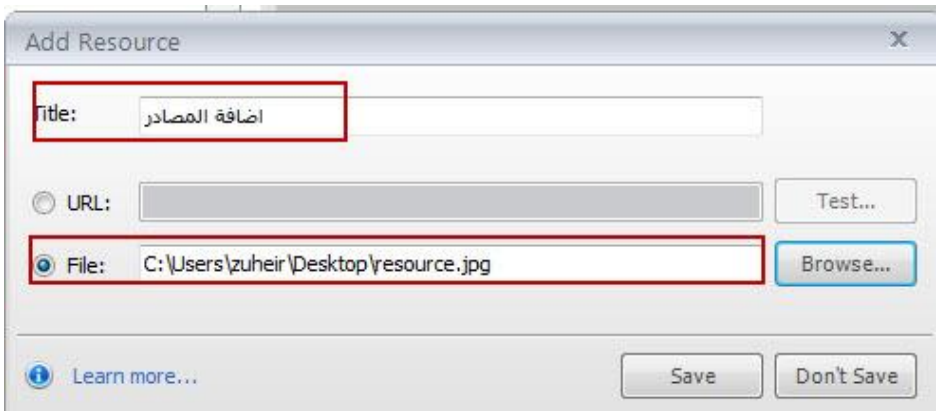
* اضافة عنوان المصدر.
* اضافة رابط موقع الانترنت حيث نستطيع فحص صلاحية الرابط من خلال النقر على Test
* اضافة ملف من الجهاز

بعد تحديد ذلك انقر على حفظ

لاضافة مزيد من المصادر انقر على ايقونة اضافة مصدر موجود في اسفل لوحة المصادر



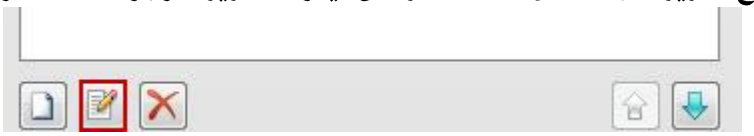
حيث ستظهر النافذة الجديدة التالية ثم اضف عنوان ومصدر جديد عباره عن ملف مرفق



بعد الانتهاء من حفظ التعديلات سوف تظهر المصادر في اللوحة كما يلي

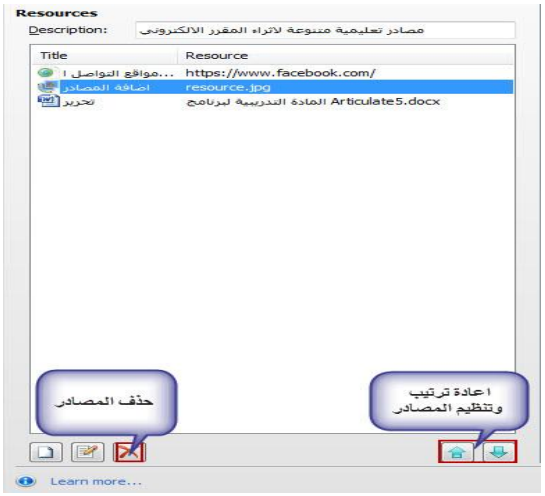
تحرير وإعادة ترتيب وحذف المصادر :

بعد إضافة المصادر نستطيع تحريرها وذلك من خلال النقر على أيقونة تحرير الموجودة أسفل لوحة المصادر



حيث ستظهر نافذة التحرير حيث تستطيع تغيير المصدر اذا كان رابط انترنت او ملف بعد التعديل انقر موافق.

- حذف المصادر
- انقر على المصدر المراد حذفه.
- انقر على زر **delete**



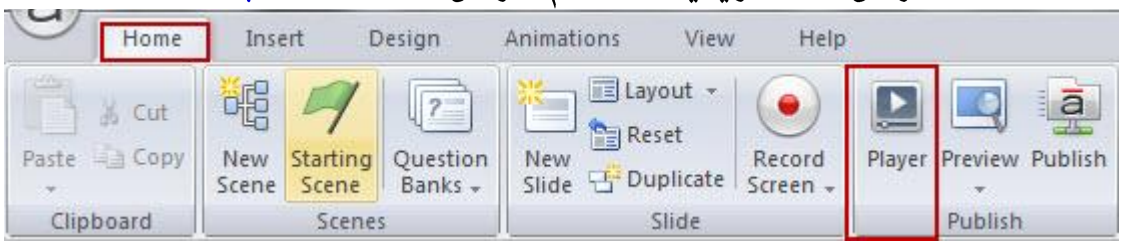
المصادر التي تمت إضافتها إلى المشروع يمكننا إعادة استخدامها مرة اخرى في مشاريع مختلفة حيث انه يتم تخزين المصادر في المشروع وليس في المشغل مما يساهم في توفير الوقت والجهد علينا. من أسهل الطرق لاعادة استخدام المصادر في مشاريع اخرى هو حفظ المشروع كقالب ويمكنك لاحقا فتح القالب واعادة استخدام مكوناته ---- للمزيد من التفاصيل حول القوالب، انتقل الى موضوع التعامل مع القوالب في البرنامج.

بعد الانتهاء من اضافة المصادر انقر على زر OK لاعتماد التغييرات

إضافة المصطلحات إلى المشغل Adding Glossary to the Player

يسمح البرنامج بإضافة قائمة للمصطلحات والتعريفات الموجودة في المقرر مما يساعد المتعلم في فهم المصطلحات الواردة في المقرر. يستطيع المتعلم الوصول إلى القائمة من خلال النقر على تبويب المصطلحات الموجود على المشغل. من اجل بناء قائمة المصطلحات يجب علينا الاخذ بعين الاعتبار المنطقه التي سيتم إظهار المصطلحات عليها في المشغل.

لإضافة قائمة المصطلحات، انقر على القائمة الرئيسية Home ثم انقر على قائمة المشغل Player



من قائمة خصائص المشغل Player انقر على ايقونة المصطلحات Glossary

إضافة المصطلحات والتعريفات الى القائمة

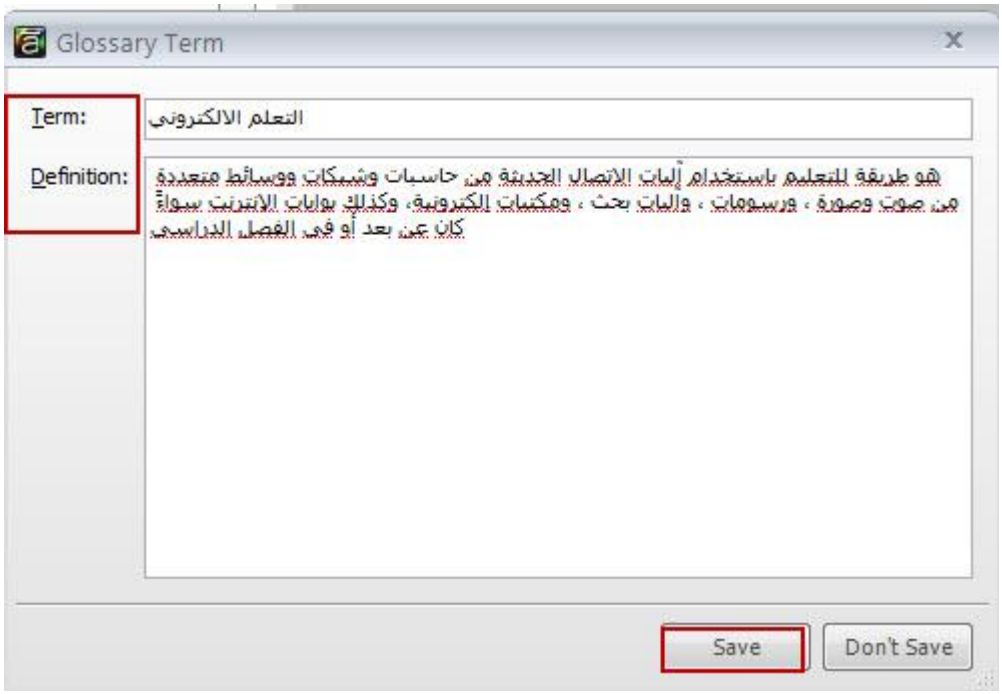
بعد النقر على الايقونة سوف تظهر نافذة اضافة المصطلحات والتعريفات الى القائمة، ولاضافتها يمكنك النقر في وسط النافذة او على ايقونة Add الموجودة اسفل النافذة.

- بعد النقر على اي من الخيارين سوف تظهر نافذة جديدة تتكون من قسمين وهما:

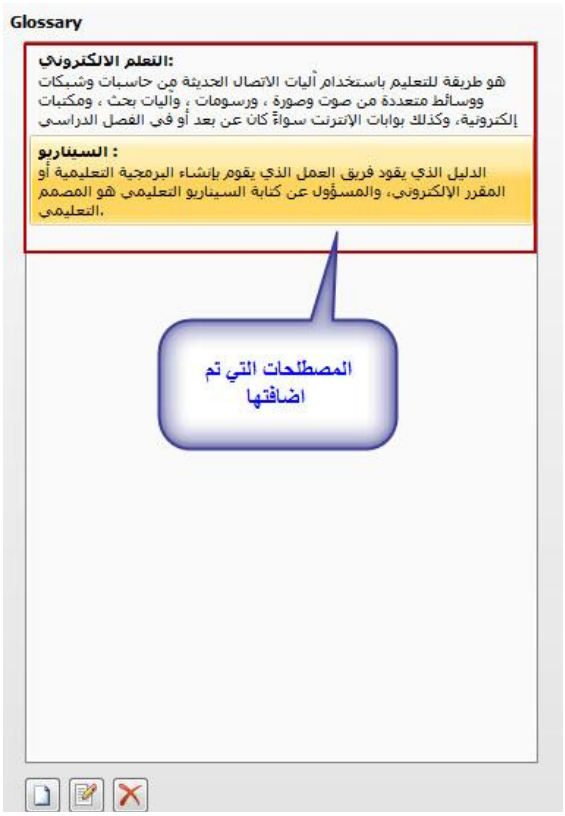
* المصطلح Terms

* التعريف Definition

بعد ادخال المصطلحات وتعريفاتها انقر على زر حفظ من اجل اضافتها الى القائمة.



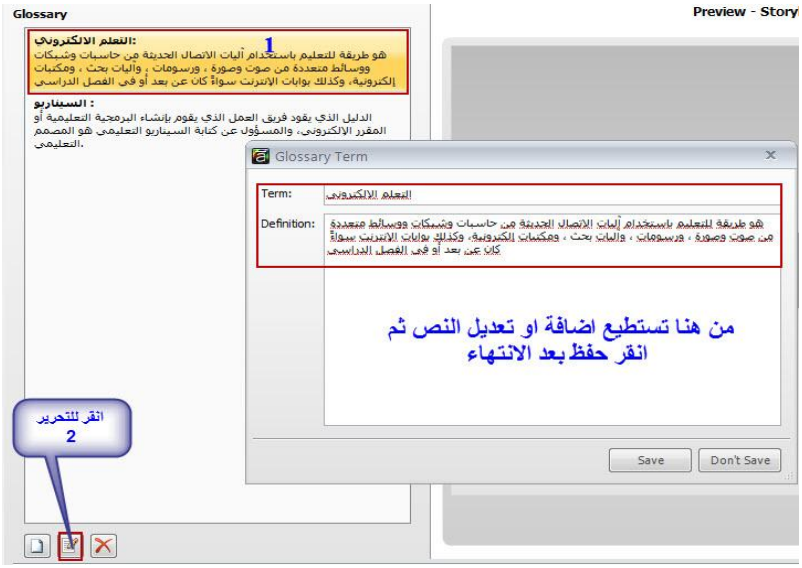
- لإضافة مصطلح جديد نقوم بالنقر مرة اخرى على ايقونة اضافة ونكرر الخطوة السابقة حيث يتم ترتيب المصطلحات في القائمة كما يلي:



تحرير وحذف المصطلحات التي تم إضافتها:

نستطيع تحرير المصطلحات التي تم اضافتها الى القائمة وكذلك حذفها من خلال استخدام الايقونات الموجودة في نافذة المصطلحات، لتحرير المصطلح:

- انقر على المصطلح المراد تحريره.
- انقر على ايقونة تحرير الموجودة أسفل النافذة.



- لحذف المصطلح انقر على ايقونة **Delete** بعد تحديده

بعد اعتماد ادخال المصطلحات، انقر على ايقونة معاينة لمشاهدة كيفية ظهور القائمة عندما نقوم بنشر المقرر

إعادة استخدام القائمة في مقررات أخرى:

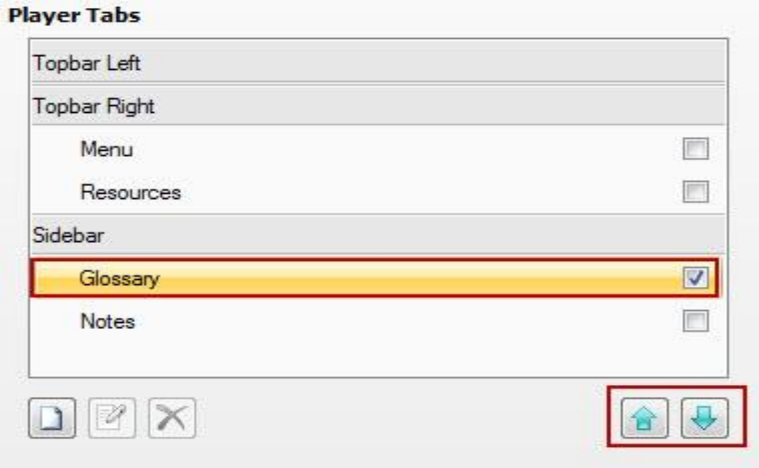
عندما نقوم باضافة قائمة مصطلحات الى المشروع، سوف يتم حفظها في المقرر وليس في المشغل، وبمعنى اخر اذا قمنا بحفظ المشغل واستخدامه في مشروع اخر لن يتم تشعيل قائمة المصطلحات.

اذا اردت استخدام قائمة المصطلحات في مقرر اخر يمكنك ذلك من خلال حفظ المشروع الموجود بداخله القائمة كقالب حيث يمكنك استخدامه لاحقا. عندما تريد تصميم مشروع جديد استخدم القالب وبالتالي تستطيع استخدام قائمة المصطلحات المتوفرة به، حيث يمكنك التعديل على المصطلحات وتحريرها كما ذكرنا سابقا.

للتحكم بظهور واخفاء قائمة المصطلحات، انقر على ايقونة الخصائص للمشغل ثم حدد المربع الصغير الموجود امام Glossary لظهورها ولإخفائها الغي التحديد.

لإظهار القائمة لشريحة محددة يمكنك من خلال التحكم في اعدادات الشريحة المتقدمة والتي سوف نقوم بتوضيحها لاحقا.

وكذلك نستطيع التحكم في مكان الظهور من اعلى، في جهة اليمين او اليسار



التحكم في الالوان والتأثيرات للمشغل :

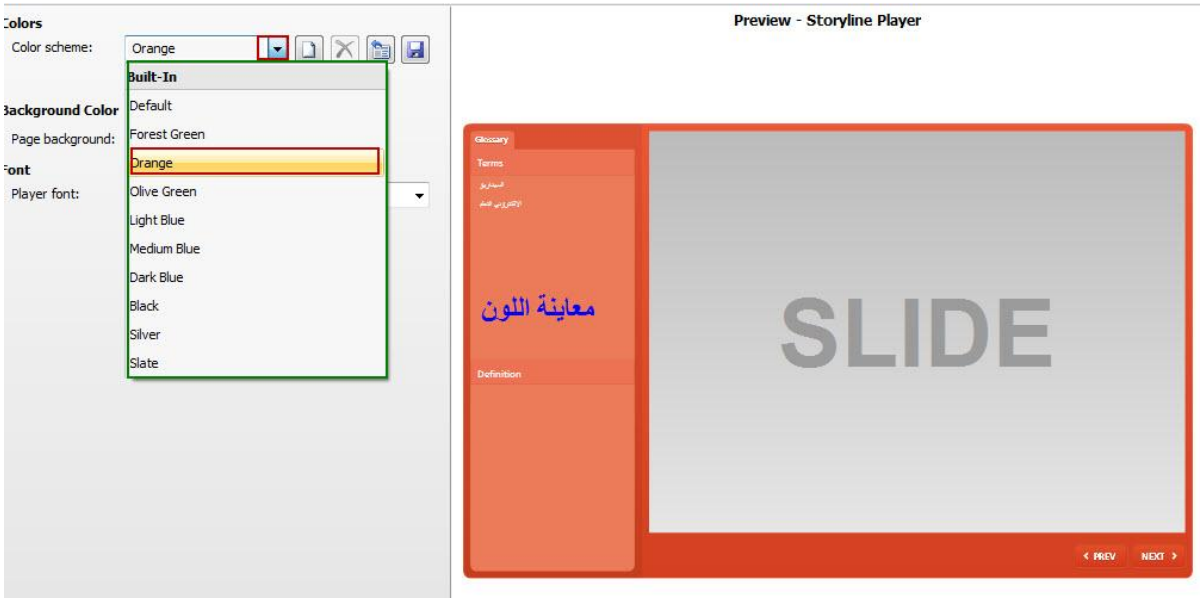
نستطيع التحكم في الوان وتأثيرات المشغل وذلك من خلال النقر على ايقونة الالوان والتأثيرات الموجودة في لوحة الخصائص

فعند النقر عليها سوف تظهر نافذة جديدة نستطيع من خلالها التحكم في :

* الالوان
* لون الخلفية.
* الخطوط.

التحكم في الألوان

لتغيير اللون التلقائي، انقر على القائمة المنسدلة امام الالوان واختر اللون المناسب حيث سيتم معاينة اللون مباشرة



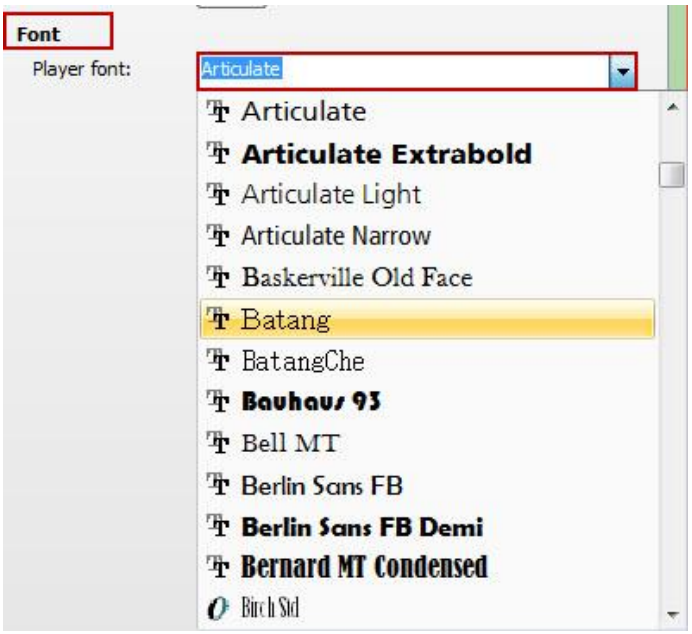
- بعد اختيار اللون المناسب، نستطيع إنشاء اكثر من نسخة منه وذلك بالنقر على ايقونة Duplicate او حذف اللون، وكذلك العودة الى اللون التلقائي بالنقر على ايقونة Reset حيث ان تلك الايقونات موجودة أمام قائمة اللون

* تغيير لون الخلفية

انقر على القائمة المنسدلة الموجودة امام لون الخلفية واختر اللون المناسب

* تغيير نمط الخط:

لتغيير نمط الخط التلقائي في المشغل، انقر على القائمة المنسدلة الموجودة امام الخطوط Fonts واختر النمط المناسب

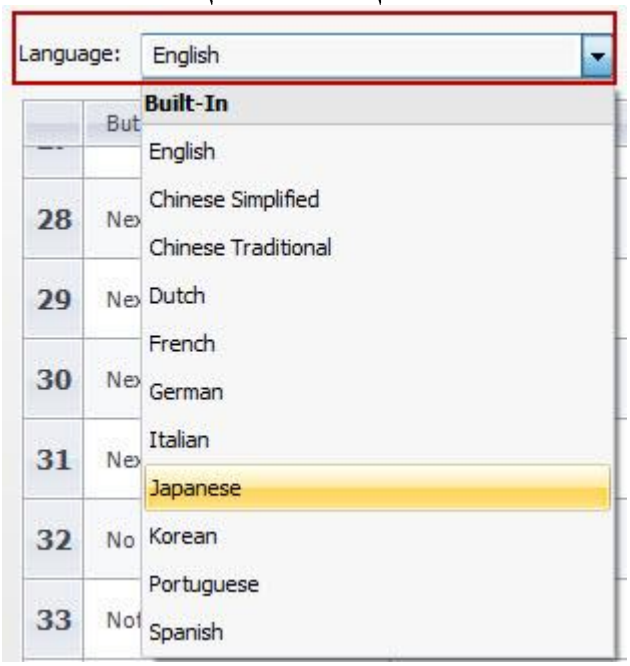


بعد الانتهاء انقر على زر Ok

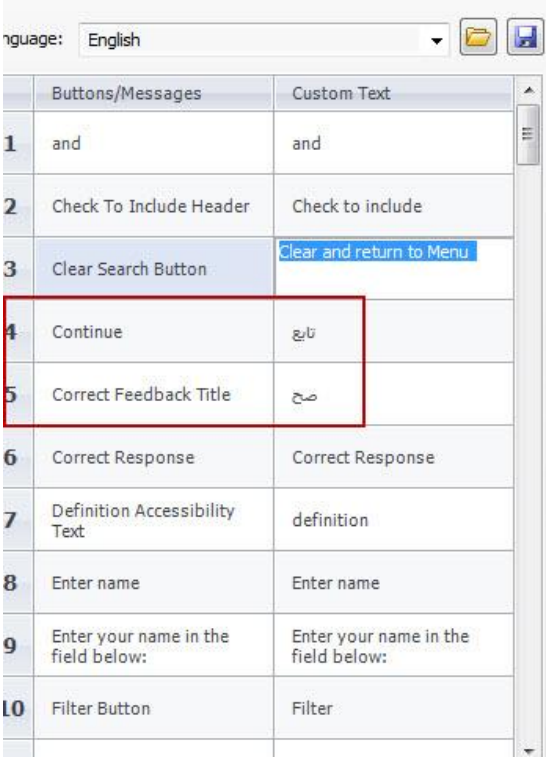
التحكم في لغة عرض النصوص في المشغل:

يحتوي المشغل على العديد من التلميحات وكذلك يمكن إضافة أسماء التبويبات المتوفرة في المشغل حيث أننا نستطيع التحكم في لغة العرض وذلك من خلال النقر على أيقونة Aa Text Label ثم اختيار اللغة المناسبة لإظهار تلك التلميحات .

- لاختيار اللغة، انقر على القائمة المنسدلة الموجودة امام Language ثم اختر اللغة



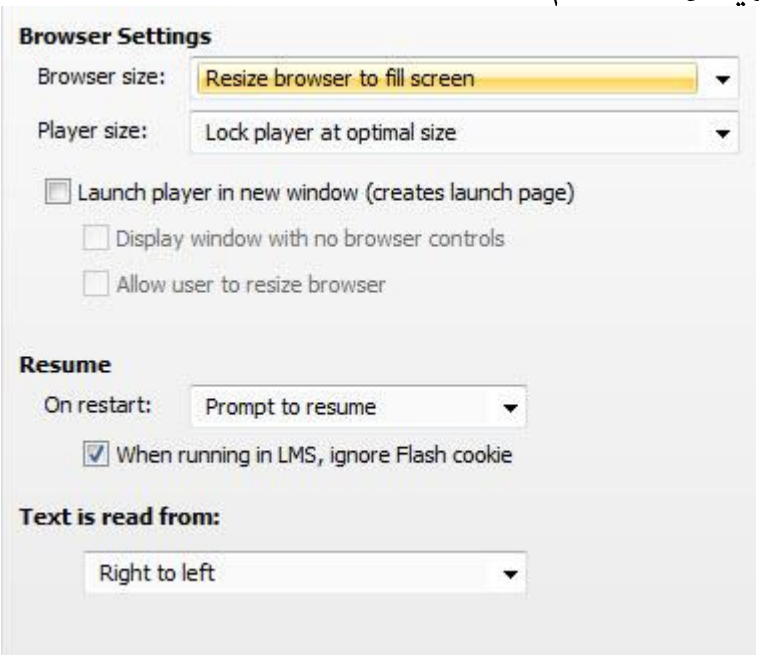
كذلك تستطيع التعديل على المصطلحات الموجودة في القائمة وذلك من خلال النقر نقرا مزدوجا على البند المراد تغييره



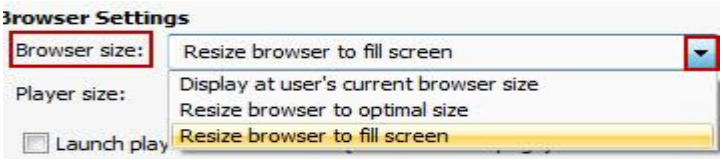
التحكم في إعدادات المستعرض:

للتحكم في الاعدادات المتقدمة للمشغل وخاصة خصائص المستعرض انقر على ايقونة **Others**

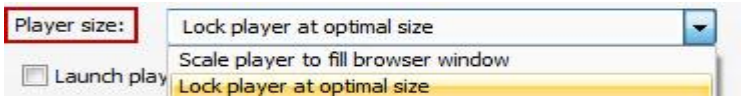
ستظهر نافذة جديدة تحتوي على ثلاثة اقسام



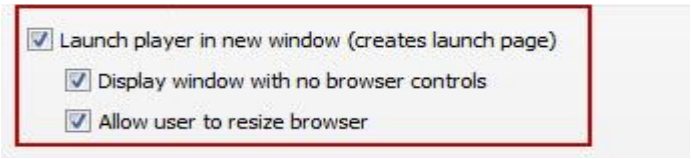
* خصائص المستعرض التي نستطيع من خلالها التحكم في حجم المستعرض حيث يوجد ثلاث خيارات:
- اعدادات المستعرض الموجودة لدى المتعلم.
- اعدادات مخصصه للمستعرض
- العرض في كامل الشاشة



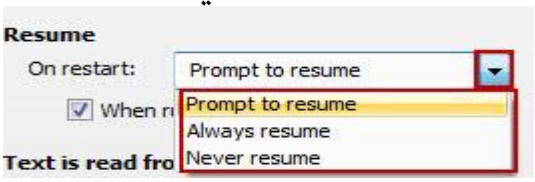
* حجم المشغل Player size :التحكم في حجم المشغل حيث يوجد خيارين:
- ضبط المشغل لملىء نافذة العرض
- الحجم المثالي



* تشغيل المشغل في نافذة جديدة:
عند تحديد هذا الخيار يمكننا تحديد خيارات متقدمة للعرض في نافذة جديدة مثل:
- العرض في نافذة جديدة بحيث لا تحتوي على ادوات التحكم في العرض
- السماح للمتعلم بضبط المستعرض من حيث الطول والعرض

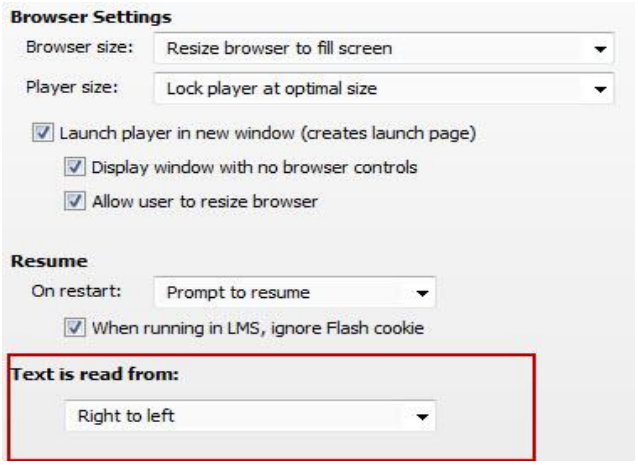


تغيير سلوك استئناف تشغيل المشغل:
يقصد بذلك التحكم في كيفية سلوك المشغل فعندما يقوم المتعلم بزيارة المقرر الالكتروني اكثر من مرة، توجد عدة خيارات لذلك السلوك:
* التشغيل من جديد وكأن المتعلم لم يقم بزيارة المقرر سابقا.
* التشغيل تلقائيا من النقطة التي توقف المتعلم عندها في الزيارة السابقة.
* السماح للمتعلم بالاختيار اما البدء من جديد او من النقطة التي توقف عندها سابقا.

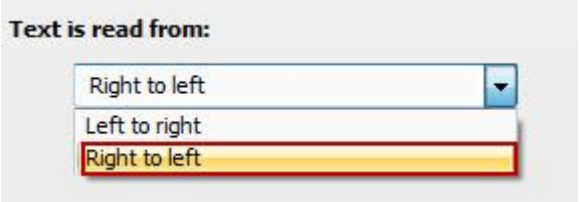


تمكين دعم اللغه العربيه من اليمين إلى اليسار:
افتراضيا، يتم عرض اللغة في البرنامج من اليسار الى اليمين، ولكننا احيانا عند استخدام اللغة العربية في المقرر الالكتروني نحتاج الى ان يتم العرض من اليمين الى اليسار. يمكننا القيام بذلك من خلال تعديل بسيط على المشغل وذلك باستخدام الامكانيات المتوفرة في البرنامج.
للقيام بذلك:

- انقر على قائمة Player ------> Home
- انقر على ايقونة Others الموجودة في شريط الخصائص.

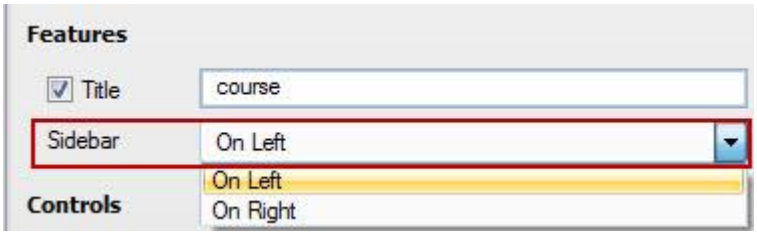


- انقر على القائمة المنسدلة الموجودة أسفل Text read from----
- اختر من القائمة Right to left



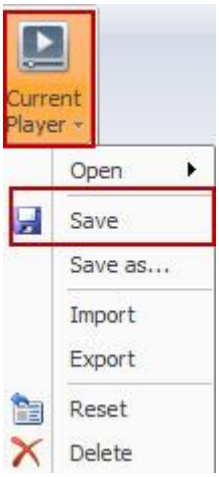
اذا كنت تستخدم في المقرر خاصية الشريط الجانبي للمشغل والذي يحتوي على القائمة، المصطلحات وغيرها، يمكنك التحكم في ظهوره جهة اليسار او اليمن وذلك من خلال:

- النقر على أيقونة Features .
- النقر على القائمة المنسدلة الموجودة اسفل الشريط الجانبي Sidebar واختر الخيار المناسب



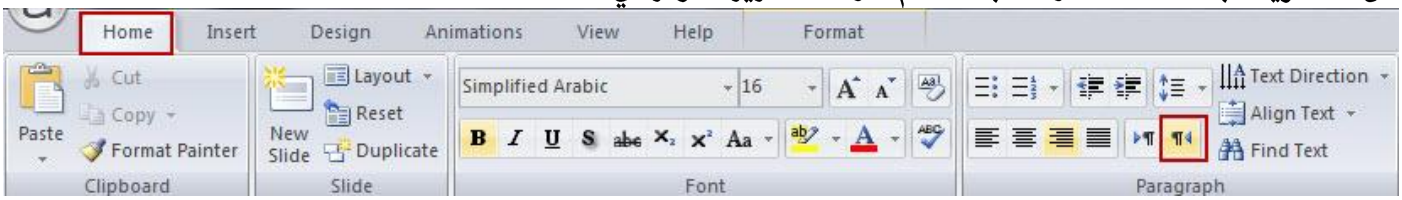
حفظ التعديلات على المشغل

لحفظ التعديلات التي قمت بها على المشغل في مشغل منفصل للاستفادة منه لاحقا في المقررات الاخرى لتوفير الوقت والجهد ، انقر على أيقونة Current Player واختر منها Save



تمكين العرض من اليمين إلى اليسار على الشرائح:

قمنا سابقا بتمكين عرض النص من اليمين الى اليسار في المشروع بشكل عام، وكذلك نستطيع التحكم في عملية العرض للنص على كل شريحة بشكل منفصل وذلك باستخدام أدوات التحرير المتوفرة في قائمة **Home**



تطبيق الحركة للنص والحركة الانتقالية للشرائح في البرنامج

إضافة الحركة والمراحل الانتقالية للشرائح تعتبر من الميزات المتقدمة للبرنامج والتي تستخدم في اضافة الحيوية للمقرر الالكتروني فهي شبيهة بالحركات المخصصة والمراحل الانتقالية للشرائح في برنامج العروض التقديمية. لأجل ذلك يجب ان يتم استخدامها بشكل مدروس ووفق استراتيجية واضحة من اجل تحقيق الاهداف المرجوة من استخدامها كجذب الانتباه وزيادة إنخراط المتعلم في المقرر الالكتروني. من خلال هذه الخاصية نستطيع التحكم في كل من:

* اضافة الحركة لدخول وخروج الكائن.
* مزامنة الحركة
* اضافة الحركة الانتقالية للشرائح ولطبقات الشرائح.

قبل كل شيء، لعرض ايقونات الحركة، انقر على قائمة Animation حيث نلاحظ الايقونات المتنوعة في الشريط

اضافة الحركة لدخول وخروج الكائن بالاضافة الى مزامنة الحركة : قم بالاطلاع على موضوع: مزامنة حركة النص مع الصوت

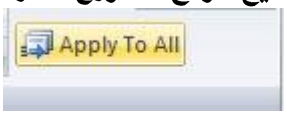
اضافة الحركة الانتقالية للشرائح ولطبقات الشرائح:

تساهم الحركة الانتقالية للشرائح وطبقاتها جذب انتباه المتعلم من خلال اسلوب عرض المقرر الالكتروني. يوفر البرنامج العديد من الخيارات للحركة الانتقالية للشرائح ويمكنك كذلك تحديد حركة مخصصة لكل شريحة مما يزيد من التفاعلية وجذب الانتباه. لتطبيق الحركة الانتقالية للشرائح، اتبع الخطوات التالية:

- انتقل الى الشريحة التي تريد تطبيق الحركة الانتقالية عليها. تأكد من اختيار الطبقه الاساسيه Base Layer في لوحة الشرائح اذا كنت تريد تطبيق الحركة على الشريحة نفسها، واذا اردت تطبيق الحركة على الطبقات الفرعية للشريحه، اختر الطبقة من لوحة الشرائح.
- انقر على قائمة الحركه Animation .
- من خيارات الانتقال الى هذه الشريحة Transition to this slide، اختر من القائمة المنسدلة الحركه الانتقالية التي تريد تطبيقها على الشريحة.

- استخدم القائمة المنسدلة لتحديد سرعة الحركة الانتقالية

- لتطبيق الحركة الحركة الانتقالية الحالية على جميع شرائح المشروع، انقر على Apply to All



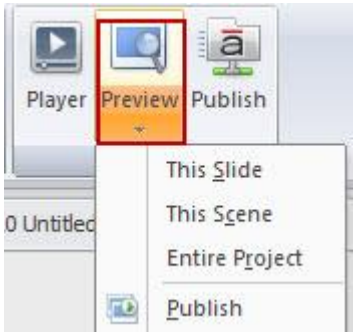
كذلك نستطيع تطبيق الحركة الانتقالية على شرائح الماستر وشرائح التغذية الراجعة وذلك من خلال إتباع الخطوات التالية:

- انقر على قائمة العرض View ثم انقر على ايقونة Master Slide
- انقر على قائمة Animation ثم اختر الحركه الانتقالية المناسبة
- بعد الانتهاء من التعديلات وإدخال الحركة الانتقالية للشرائح ، انقر على Preview لمعاينة العمل.

معاينة ونشر المشروع

لمعاينة المشروع انقر على ايقونة Preview حيث توجد عدة خيارات:

* الشريحه الحاليه
* المشهد الحالي
* المشروع الكلي.



تساعد المعاينة المصمم في مشاهدة منظر المشروع بعد نشره ولكن بعض الميزات لا تعمل اثناء المعاينة لذلك يفضل ان نقوم بنشره المشروع.

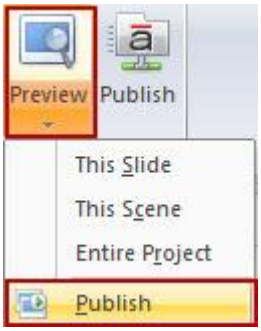
نشر المشروع " المقرر"

بعد الانتهاء من تصميم وبناء المحتوى الالكتروني، الخطوة التالية والمهمة والتي لا تقل اهميتة عن البناء هي نشر المحتوى وتحديد طريقة وصول المتعلمين الى المقرر. في الواقع توجد عدة خيارات من اجل نشر المشروع وهي:

* النشر لموقع انترنت
* النشر لموقع Articulate
* النشر على CD
* النشر على Word

*** النشر لل ipad او HTML5**

لنشر المقرر باستخدام اي طريقة من الطرق المذمورة اعلاه انقر على زر **Publish** الموجودة في قائمة **Preview**



حيث ستظهر النافذة التالية، ادخل كل من:

عنوان المقرر

وصف المقرر

مكان التخزين

ثم انقر على زر **Publish**

هذا وبالله التوفيق

المراجع

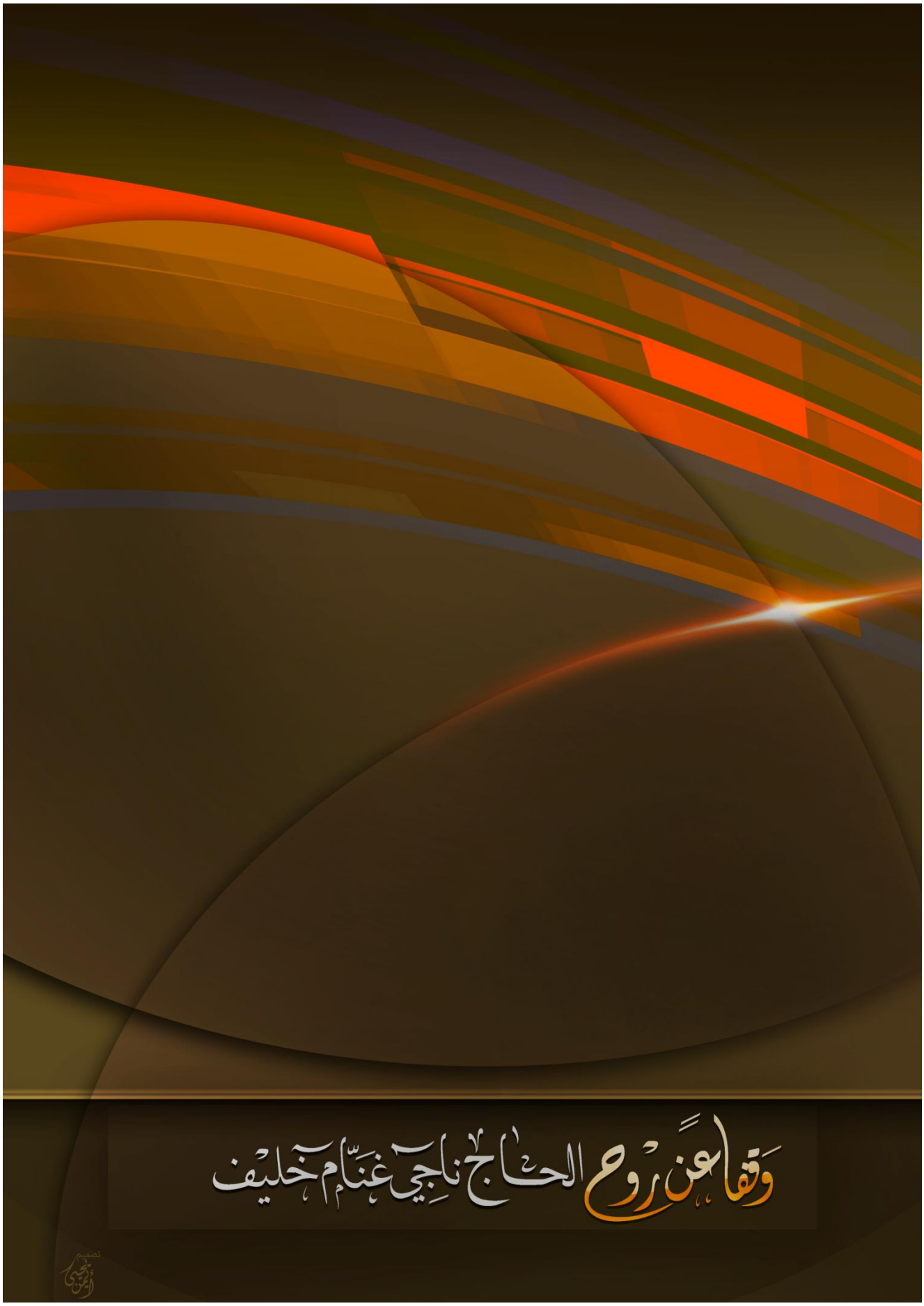
* الكتب الاجنبيه

1- Harnett, S. (2013), Learning Articulate Storyline, Packt
2- Elkind, D. & Pinder, D. (2012), E-Learning Uncovered: Articulate Storyline
3- Mayor, Ph; Flowers, S. & Still, R., Storyline for Starters, 2013

* مواقع الانترنت

افضل موقع للحصول على المزيد من المعلومات حول البرنامج والاصدارات الحديثة هو موقع الشركة الرسمي

https://www.articulate.com/


وقفا عن روح الحاج ناجي غنام خليف