



تعلم برنامج
articulate
STORYLINE2

بناء المحتوى الإلكتروني التفاعلي

النسخة الإلكترونية الثانية 2015

زهير ناجي خليف
جامعة انديانا - الولايات المتحدة الأمريكية

تعليم برنامج Articulate Storyline لبناء المحتوى الإلكتروني التفاعلي

زهير ناجي خليف

جامعة انديانا -الولايات المتحدة الامريكه

تدقيق تقني:

أ.كفاح خندقجي

تدقيق لغوي:

أ. كفاح خندقجي

أ.حنان عياد

مراجعته لغويه:

محمد سماره

تصميم الغلاف:

أيمن يحيى

حقوق الطبع والنشر: يسمح باستخدام الكتاب لتقديم الدورات التدريبية وورشات العمل الخاصة بتطوير المحتوى الإلكتروني التفاعلي، ويسمح كذلك بتداول الكتاب بين المتعلمين من خلال النسخ وإعادة 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 الأولى

الفصل الأول

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

الفصل الثاني

26	إضافة المحتوى للشريحة
26	انواع المحتوى التعليمي
27	إستخدام شريط الزمن
28	نشاط (5): إضافة محتوى وإستكشاف شريط الزمن
28	إعادة تسمية الكائنات على الشريط
28	إعادة ترتيب الكائنات على شريط الزمن
29	تأمين الكائنات على شريط الزمن
29	توسيع الكائنات المجمعه
30	تغيير توقيت عرض وإخفاء الكائنات على الشريط
33	التعامل مع الصوت في شريط الزمن
34	نشاط(6): تطبيقات على شريط الزمن
35	تطبيقات على بناء المقررات الإلكترونيه
35	إنشاء شريحة بسيطه
37	نشاط(7): إنشاء شريحة جديدة واضافة محتوى
38	مزامنة الصوت مع حركة النص

41	تسجيل الصوت
42	التعامل مع النص
42	لوحة التمرير
45	ملاحظات الشرائح
47	نشاط(8): إنشاء مشروع جديد

الفصل الثالث

48	التعامل مع الكائنات
48	ادراج الصوت
51	اضافة لقطة من الشاشة ScreenShot
52	اضافة الشخصيات Characters
55	ادخال الاشكال Adding Shapes
60	اضافة منطقة التكبير Adding Zoom
61	التعامل مع تأثير Panning
64	التعامل مع كائنات الميديا
64	اضافة ملفات الفيديو
76	اضافة ملفات الفلاش
79	اضافة الصوت
88	ادراج كائن ويب
90	نشاط (9) : انشاء مشروع بسيط من ملفات الميديا
91	ادراج تسجيلات الشاشة
100	تحرير تسجيلات الشاشة
102	التعامل مع مؤشر الماوس
107	تصدير تسجيلات الشاشة

نشاط (10): انشاء ماده تدريبيه حول برنامج Microsoft Word

الوحده الثانيه

الفصل الاول: التعامل مع التفاعليه في البرنامج

111	التعامل مع الحالات States
116	التعامل مع المشغلات Triggers
119	ادراج مشغل بسيط
121	تحرير المشغلات
122	نسخ ولصق المشغلات
123	اضافة الطبقات
124	اعادة تسمية الطبقات
124	تغيير خصائص الطبقات
125	طبقة الأساس Base Layer
126	إخفاء الكائنات عن طبقة الاساس
127	إعادة ترتيب الطبقات
127	نشاط (11): انشاء مشروع باستخدام المشغلات والطبقات
128	إنشاء قائمه مخصصه

- 130 إنشاء القائمة المنسدلة
135 إضافة المفكره Notepad
137 نشاط (12): ادراج مفكرة على الشرحه

الفصل الثاني: الكائنات التفاعليه

- 138 اضافة ارتباط تشعبي
140 التعامل مع الازرار
141 تنسيق الازرار
143 التحكم في نمط الزر
143 التحكم في لون التعبئة
144 ترتيب الازرار
145 ازرار الراديو
146 اضافة مجموعة زر Adding Button Set
147 اضافة النقاط الساخنة Adding Hotspots
150 بناء فيديو تفاعلي
154 اضافة العلامات Adding Markers
159 اضافة حقول ادخال البيانات Entry Text

الفصل الثالث: التعامل مع المتغيرات

- 164 انواع المتغيرات
167 التحكم في الانتقال الى الشرائح من خلال المتغيرات
169 استخدام المتغير صح/ خطأ للتحكم في تغيير التصميم
172 اضافة المتغير الرقمي
174 إنشاء عداد بسيط
177 استخدام المتغير الرقمي لعرض عدد الكائنات
183 اضافة متغير نصي

الفصل الرابع

- 185 التعامل مع الشكل الحر Free Form
186 السحب والافلات Drag & Drop
196 إنشاء مشغل فيديو قائم على السحب والافلات
199 إظهار مزيد من المعلومات بواسطة السحب والافلات
202 الاختيار المفرد Pick One
204 الاختيار المتعدد Pick Many
205 ادخال النص
208 ادخال النقاط الساخنة

الوحده الثالثه

الفصل الاول

- 212 بناء الاختبارات الالكترونيه
212 فئات وانواع الاسئله
213 بناء سؤال اختبار جديد
220 اضافة شرحه نتيجة الاختبار

226	التعامل مع الاستبيانات في البرنامج
229	التعامل مع بنك الاسئلة
238	نشاط(15): انشاء اختبار الكتروني
238	استخدام شريحة الماستر للتغذية الراجعة
247	نشاط (16) شريحة مخصصه للتغذية الراجعة
249	استيراد المحتوى من مصادر مختلفه
249	استيراد من العروض التقديمية

الفصل الثاني

250	التعامل مع المشغل Player
251	اختيار خصائص المشغل
253	ترتيب تبويب المشغل
255	اختيار الشعار والتحكم للمشغل
256	التحكم في قائمة المشغل واعادة ترتيب العناصر في القائمة
257	تغيير المسافة البادئة للعناصر في القائمة
259	ازالة العناصر من القائمه
259	ادخال العناصر في المشروع
260	احتواء عناوين الشرائح من بنك الاسئلة
262	اضافة المصادر الى المشغل Resources
264	تحرير واعادة ترتيب المصادر
265	اضافة المصطلحات Glossary
267	تحرير المصطلحات
268	اعادة استخدام قائمة المصادر في مقررات اخرى
268	التحكم في الالوان والتأثيرات للمشغل
270	التحكم في لغة عرض النصوص
271	التحكم في اعدادات المستعرض
272	تغيير سلوك استئناف المشغل
272	تمكين دعم اللغة العربية
273	حفظ التعديلات على المشغل
275	تطبيق الحركة للنص والشرائح
275	اضافة الحركة الانتقالية للشرائح
276	معاينة ونشر المشروع
279	المراجع

إهداء

الى روح والدي ووالدتي المغفور لهما بإذن الله

الحاج ناجي غنام خليف

الحاجة نجيه حمدان خليف

قناة اليوتيوب التعليمية لتعليم برنامج ARTICULATE STORYLINE لتصميم المحتوى الإلكتروني وكتاب توظيف برنامج ARTICULATE STORYLINE لتصميم المحتوى الإلكتروني 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 هنا](#) (يتم تحديثه باستمرار)

موقع التواصل الاجتماعي والدعم الفني المباشر: [انقر هنا](#)

لتحميل تحديثات الكتاب: تفضل [بالنقر هنا](#)

وما ابذل من جهد وتقديم مساعدة واستشارة لطالبيها واي تحديثات للمواقع والكتاب اعتبره وقفنا لله تعالى عن روح والدي " ناجي غنام خليف " المتوفي يوم الجمعة 4-7-2014 الموافق 6 رمضان 1435. ووالدتي " نجيه يحيى خليف " المتوفاة يوم الخميس 5-3-2015. أسأل الله العلي القدير ان يتغمدهما برحمته ويغفر لهما ويدخلهما جنته باذن الله. ما اريده فقط الدعاء لهما بالمغفرة والرحمة ----- ثواب الفاتحة على ارواحهم الطاهرة.

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

بما لا شك فيه بأن التطور المتسارع للتكنولوجيا قد ساهم في انتشار واسع وملحوظ للتعليم عن بعد في معظم أنحاء العالم، وقد واكبه تطورا في مستويات التفاعل والتنوع في استخدام عناصر الملمتديا لدمجها في تصميم المحتوى التعليمي الإلكتروني للتعليم 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 متمركزا حول الطالب. حيث أنه للوصول إلى محتوى الكتروني يساهم في زيادة دافعية المتعلمين للتعليم 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 يجذب 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 بأمرس 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، أملين 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

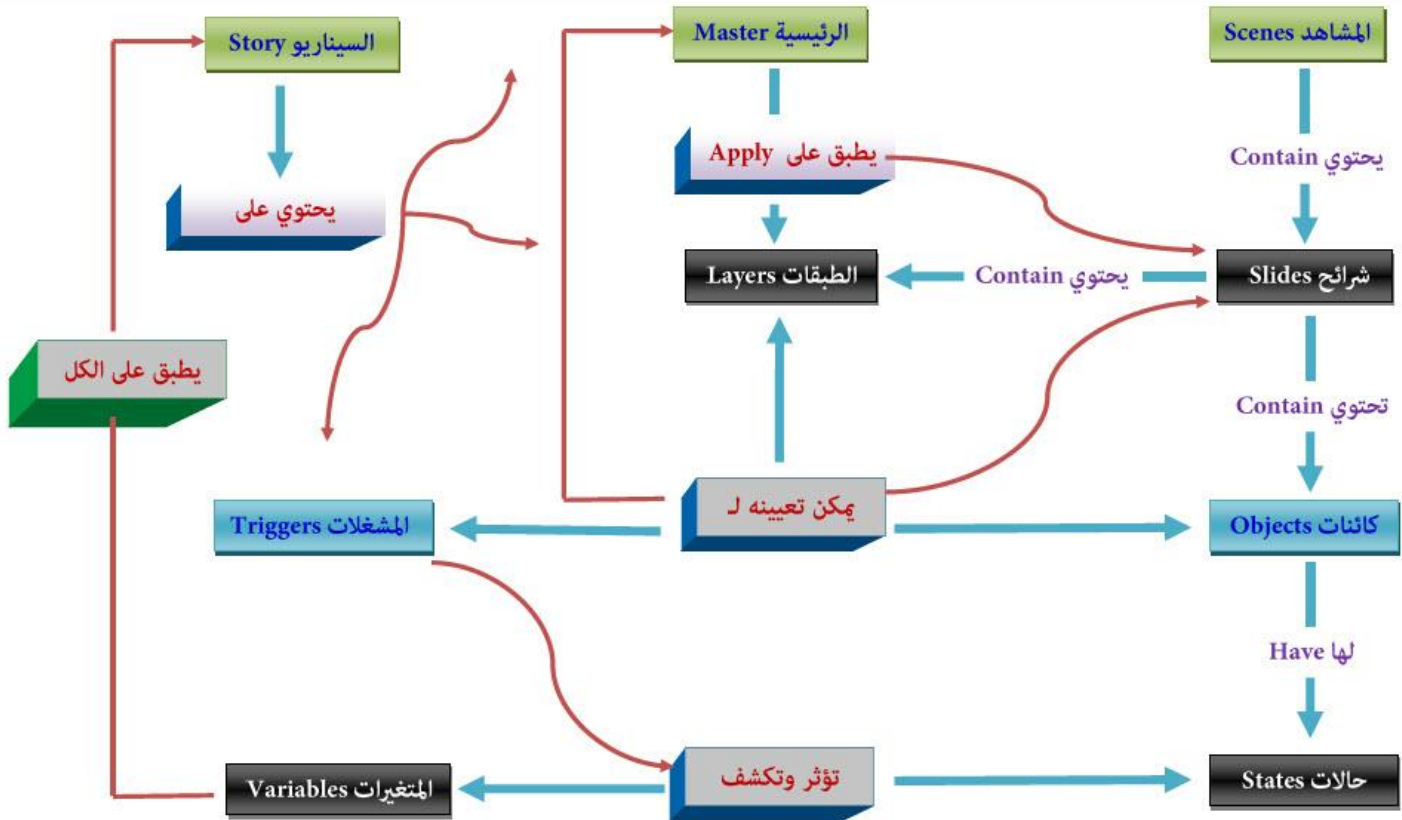
زهير ناجي خليف

جامعة انديانا-الولايات المتحدة الامريكية

Instructional Systems Technology

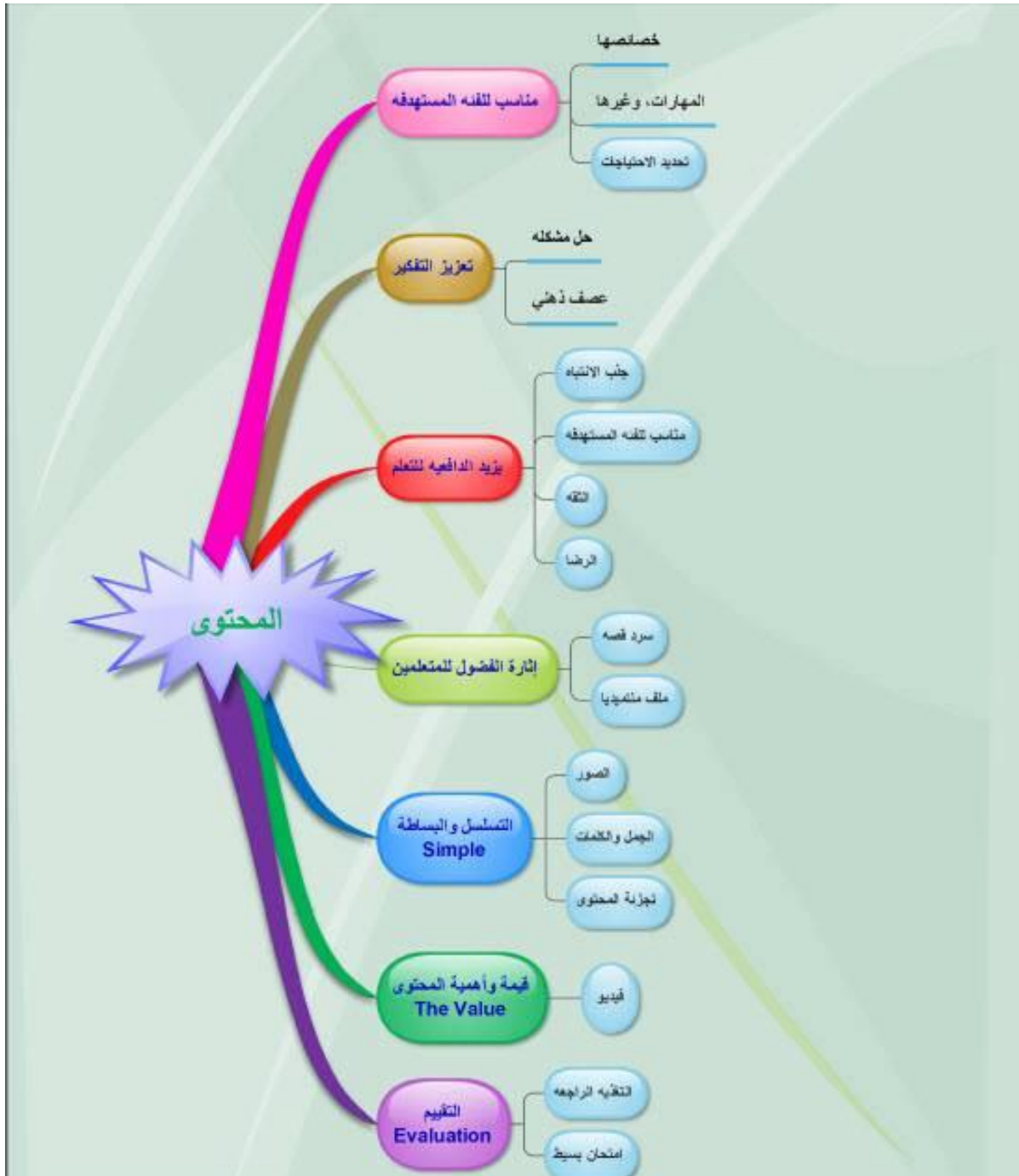
ملخص الكتاب

الهدف الاساسي من الكتاب تزويد الفئة المستهدفة بالمهارات الاساسية لتصميم محتوى إلكتروني تفاعلي باستخدام برنامج Articulate Storyline حيث تم توضيح المهارات بشيء من التفصيل، ومن اجل ان تعم الفائدة أقدم في هذا الملخص تحليلا لمكونات المحتوى الإلكتروني الذي سنقوم 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 إلكتروني تفاعلي يفضل استخدام المكونات كافة من اجل تحقيق الاهداف المرجوة منها.



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

الخارطة المفاهيمية لتصميم المحتوى التعليمي



أمثلة على محتوى إلكتروني تفاعلي تم تصميمه باستخدام Articulate Storyline

يوجد على الموقع الرسمي مجموعة من الأمثلة التي تم تصميمها باستخدام إمكانيات البرنامج

الجدول الدوري:

http://demos.articulate.com/showcase/periodic_table/story.html

مجموعة من الأمثلة

<https://www.articulate.com/products/storyline-showcase.php>

يعتبر برنامج Articulate Storyline احدى البرامج الهامة في تأليف ونشر الدروس الالكترونية والمحتوى الالكتروني التفاعلي فهو 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 الالكترونية.

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.
- القدرة 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 التفاعلية.
- سهولة اضافة خاصية السحب والافلات التفاعلية.
- استيراد ملفات العروض التقديمية.
- امكانية نشر المقرر بصيغ متعددة.

الحصول على البرنامج

يمكنك الحصول على نسحه تجريبية من البرنامج من خلال [زيارة موقع الشركه الرسمي](#) وإذا اردت الحصول على نسحه كامله [انقر هنا](#) (إذا 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 نقول لك أن هذه الأداة أفضل في بناء محتوى إلكتروني تفاعلي من الأداة الأخرى ولكننا سوف نساعدك في اختيار المناسب من خلال تزويدك بجدول مقارنة بين الأدوات (Adobe Captivate & Articulate Storyline) وذلك 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 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.

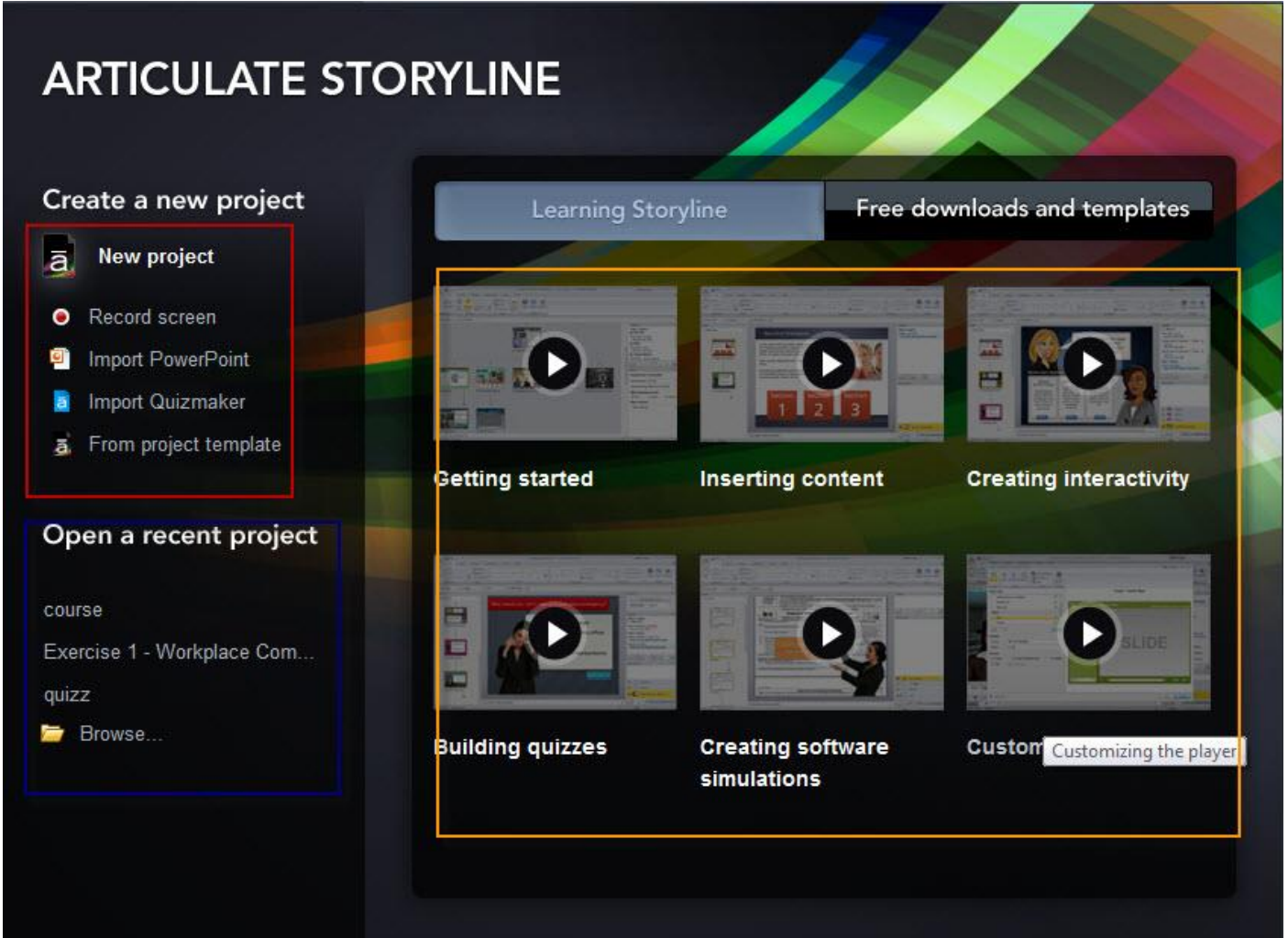
جدول المقارنة بين البرنامجين

[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/

من قائمة ابدأ أنقر مرتين على رمز البرنامج، يقوم البرنامج بتشغيل الشاشة الرئيسية في كل مرة عندما تدخل إليه، على اليسار لشاشة التشغيل تُظهر قائمة عليها خمسة خيارات حيث تستطيع من خلالها النفاذ إلى مكونات البرنامج. توفر الشاشة خيارات لإنشاء مشاريع جديدة، فتح المشاريع القائمة، استيراد المحتويات التي تم أنشاؤها مسبقاً في PowerPoint أو Quizmaker، بالإضافة إلى ذلك ستجد سلسلة من الدروس الأساسية والمتقدمة في كيفية الاستفادة من إمكانيات البرنامج في بناء محتوى إلكتروني 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:

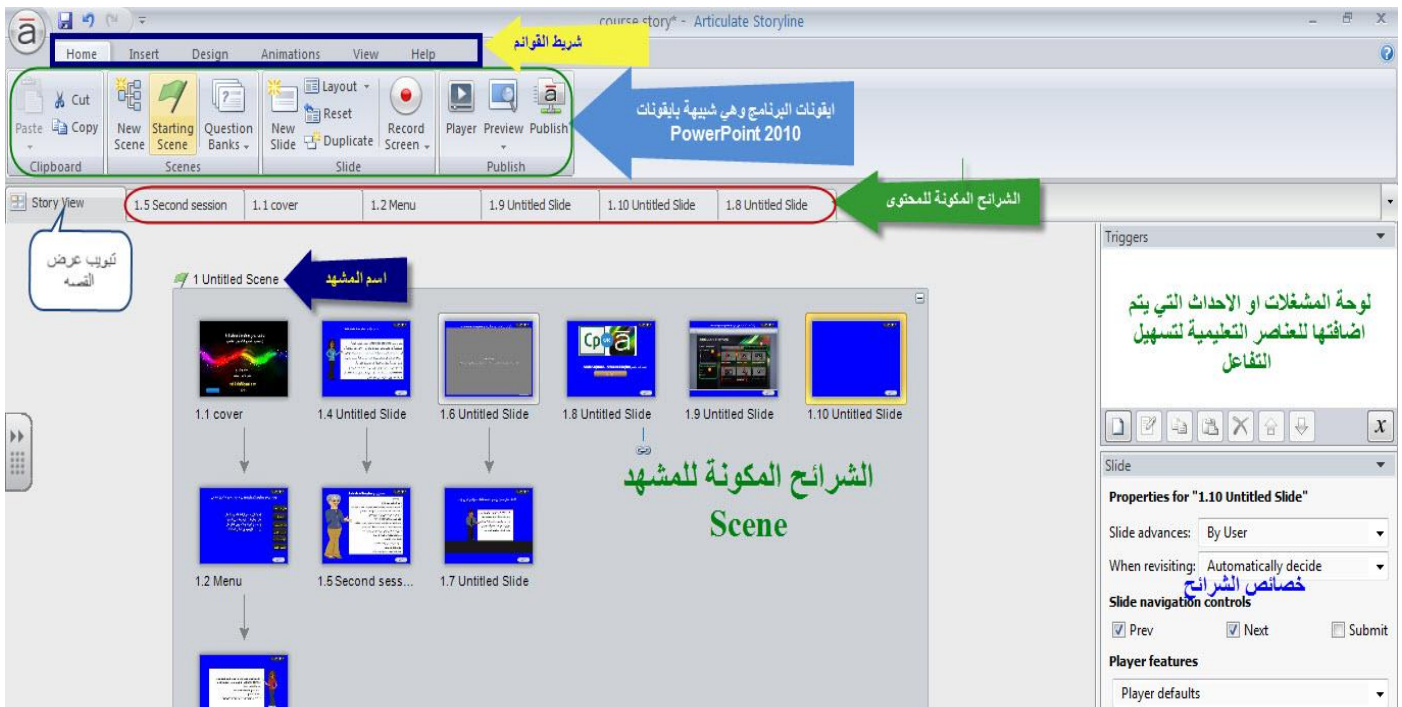
- * إنشاء سيناريو خال من المحتوى والتنسيق. أنقر على إنشاء مشروع جديد **New Project** وهو أفضل الخيارات إذا أردت أن تقوم بإنشاء محتوى إلكتروني من نقطة الصفر ومن تصميمك الخاص.
- * إنشاء سيناريو جديد يحتوي على نصوص وتنسيقات كنت قد قمت بإنشائها سابقاً بواسطة برنامج العروض التقديمية أو صانع الاختبارات أنقر 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 القوالب الجاهزة المتوفرة في البرنامج. تستطيع التعديل عليها لاحقاً، انقر على **From Project Template**.

بالإضافة إلى ما تقدم تستطيع العودة إلى المشاريع التي قمت بإنشائها سابقاً 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 اسم 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**

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 Articulate 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.

المشاهد Scenes:

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.

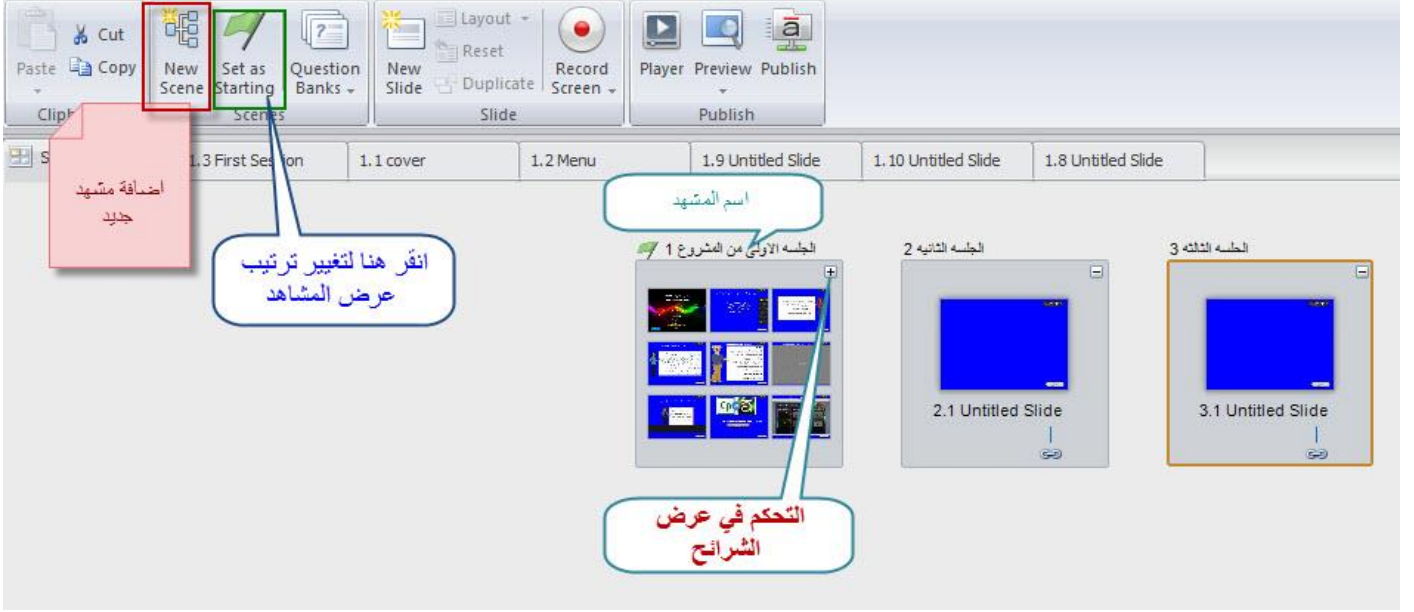
فكرة



تستطيع التحكم في شريط الأدوات لمكونات الواجهة الرئيسية وذلك من خلال إخفاء أو إظهار ذلك بالنقر على الزر 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، أنظر إلى الصورة التالية:



التحكم في المشاهد في حالة عرض السيناريو Managing Scenes in Story View

من خلال الخيارات المتوفرة في عرض السيناريو نستطيع التحكم في المشهد وذلك:
 * تمدد او تقلص Expand/Collapse المشهد وذلك من خلال النقر على ايقونة السهم الصغير او من خلال النقر بالزر الأيمن للماوس على المشهد واختيار الخيار المناسب كما في الصورة التاليه:

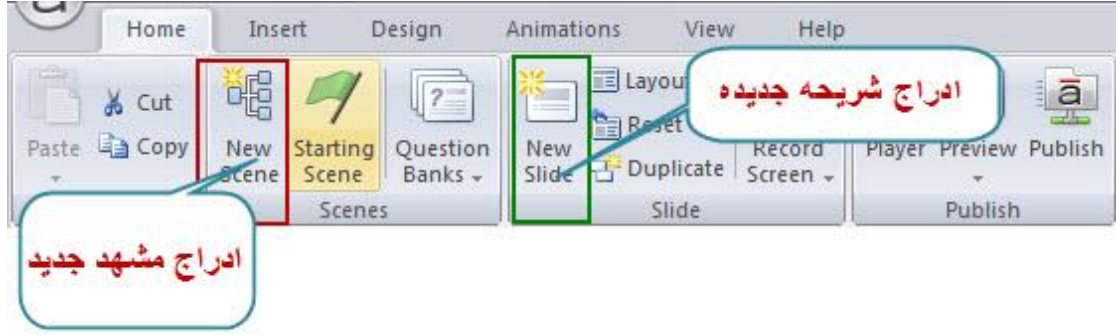
* حذف المشهد delete

* نسخ، قص، لصق، وتكرار المشهد duplicate

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





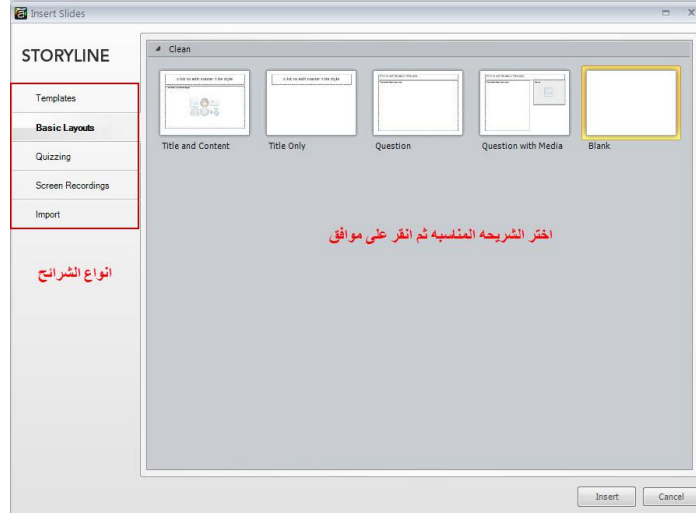
- للعمل في منطقة عرض السيناريو يمكنك القيام بما يلي:
- ✦ اختيار الشريحة التي تريد مشاهدة المعلومات عنها حيث يتم عرض المعلومات في لوحة خصائص الشريحة الموجودة على يمين الشاشة.
 - ✦ انقر نقرا مزدوجا لفتح الشريحة لاجراء التعديل
 - ✦ يمكنك التحكم بحجم المظهر (تكبير او تصغير) من خلال النقر على [Expand/Collapse](#)

التحكم في إرساء او عدم إرساء النوافذ في البرنامج Dock/Undock (أضف صورته)
تتيح هذه الخاصية بالسماح للمصمم في تغيير مواقع النوافذ الموجودة على الشاشة الرئيسي للبرنامج مثل:

- ✦ نافذة المشاهد في حالة عرض الشرائح.
 - ✦ نافذة الحالات [States](#)
 - ✦ نافذة الملاحظات [Notes](#)
 - ✦ نافذة الترايحرز [Triggers](#)
 - ✦ لوحة طبقات الشريحة [Slide Layers](#)
- للتحكم في النافذة من خلال [Dock/Undock](#) اتبع الخطوات التالية:

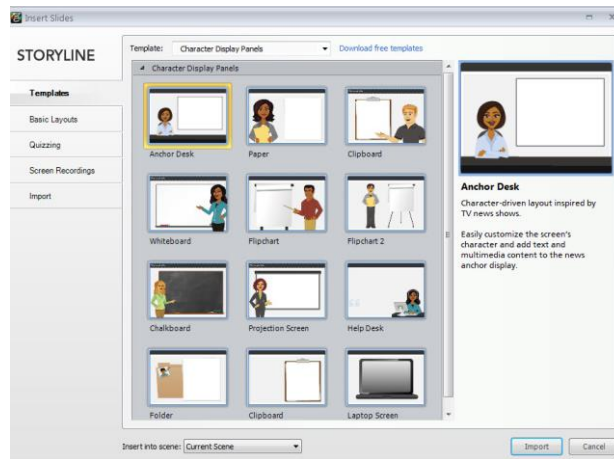
التعامل مع الشرائح

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

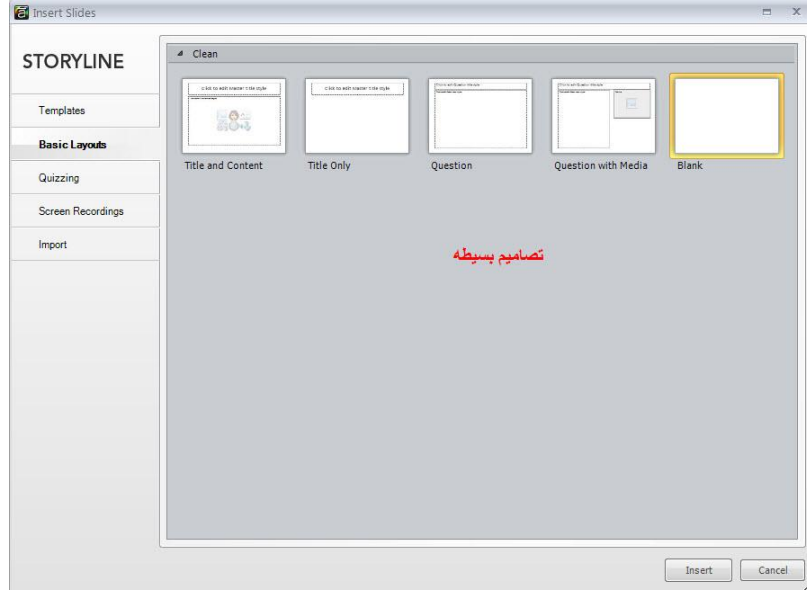


فيما يلي وصفا لخيارات الشرائح في البرنامج:

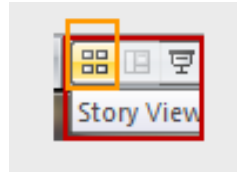
- القوالب الجاهزة **Template** التي يمكنك الاستفادة من القوالب الجاهزة وإعادة تصميمها بما يناسب مقررك الإلكتروني، سيساهم ذلك في توفير الوقت والجهد. يوجد نوعين من القوالب **Template**:
- هناك قوالب تكون موجودة مسبقا داخل البرنامج
- قوالب يتم تحميلها من موقع الشركة أو قوالب يقوم المستخدم بتصميمها.



- 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 التصميمات الموجودة لها أو أن تقوم بتصميم شريحة حسب احتياجاتك



- شرائع الاختبارات: **Quizzing** يتيح لك البرنامج إدراج شرائع لوضع أسئلة اختبار إلكتروني، 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 الانتقال من العرض العادي **Normal View** إلى عرض السيناريو **Story View**
- الوضع التقليدي أنه بمجرد تشغيل البرنامج يتم الانتقال 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 غالباً تعمل في الوضع العادي على شريحة محددة وهو يشبه العمل على شرائح العروض التقديمية، تستطيع الوصول إلى العرض العادي إما من خلال النقر مزدوجاً 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، أنظر إلى الصورة التالية:

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



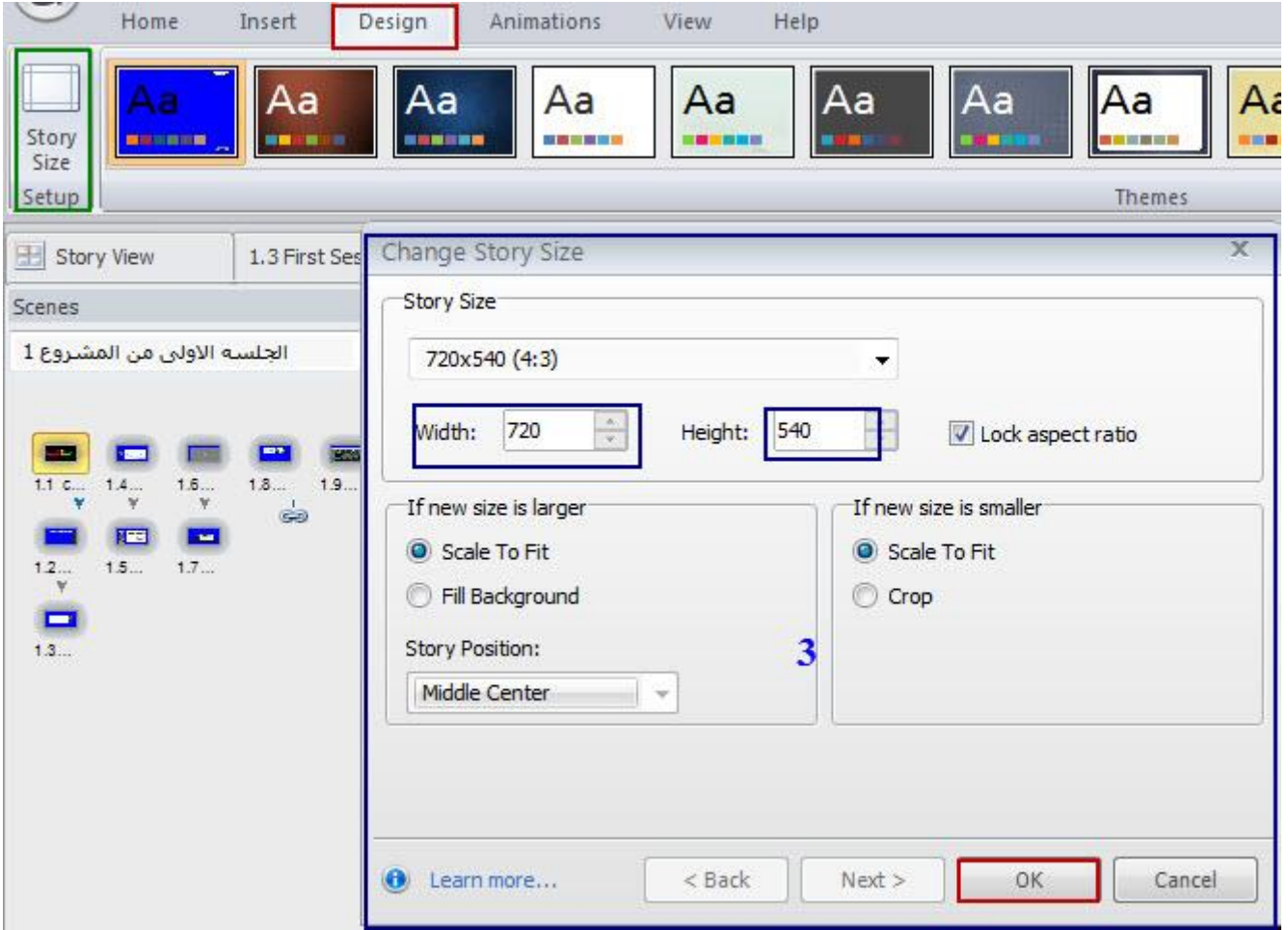
Activity

نشاط (2): عصف ذهني

فكر 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 بأنه سيساهم في توفير الوقت والجهد بالإضافة إلى ضبط الجودة للمقرر. من النقاط الواجب أخذها بعين الاعتبار عند تعديل الشرائح هو ضبط حجم الشريحة: الحجم الافتراضي للشاشة هو 720 X 540 بيكسل حيث تستطيع التحكم بالزيادة أو النقصان 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، عمل التعديلات اللازمة قبل البدء بالتصميم.

خيارات ضبط الحجم

Activity 

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

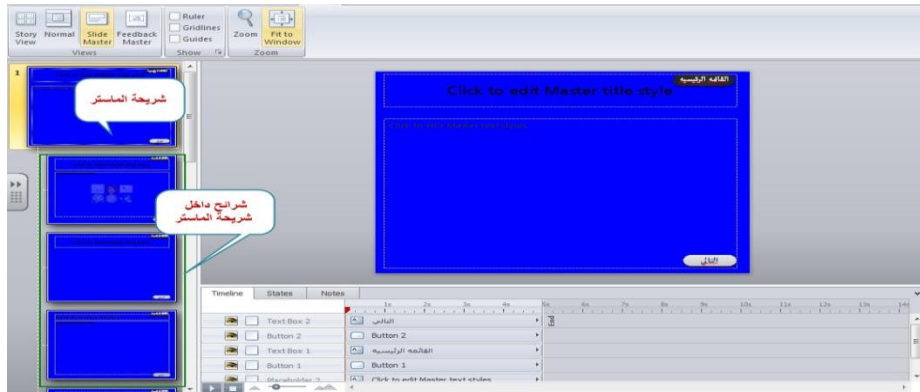
يقدم البرنامج العديد من الميزات لمساعدتك في التصميم المخصص للشرائح سواء كان التصميم للشرائح العادية أو لشريحة الماستر. العديد من الخيارات يمكن الاستفادة منها في التصميم مثل: القوالب الجاهزة، الخلفيات، الخطوط، الالوان. يمكنك تصميم الشريحة من نقطة الصفر أي ستقوم بالتصميم من الألف إلى الياء. ومن أجل توفير الوقت والجهد يفضل دائماً تصميم شريحة تطبيق على جميع شرائح المشروع وهي شريحة الماستر **Master Slide**.
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 وتكون هذه الشريحة هي 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.

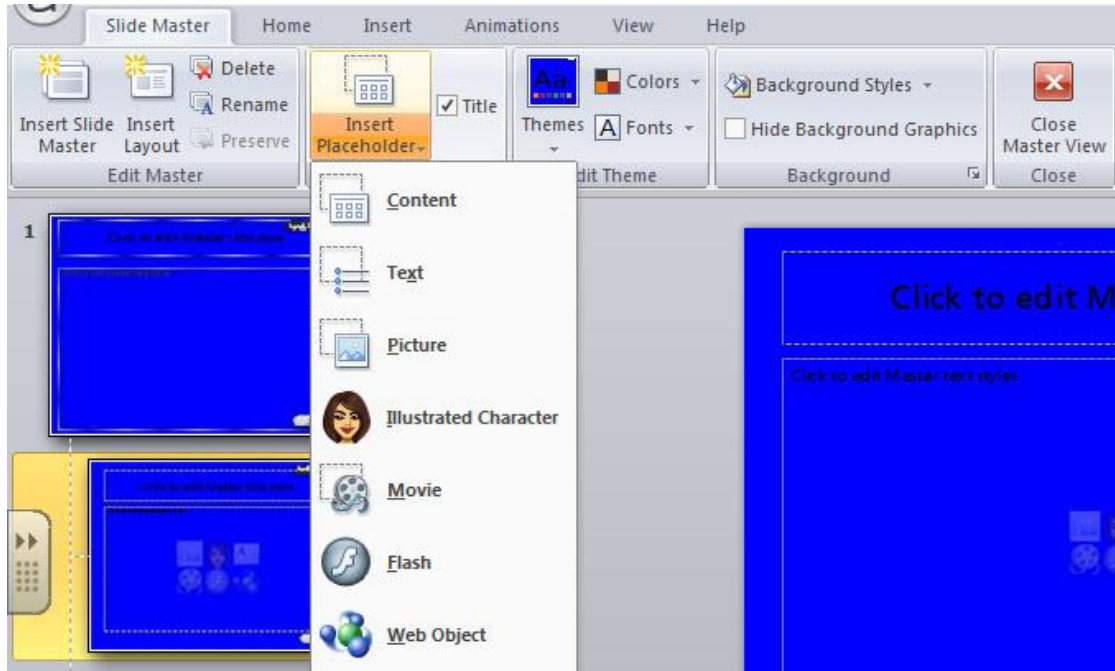
للموصل إلى شريحة الماستر (الرئيسية): أنقر على قائمة **View----->Slide Master**



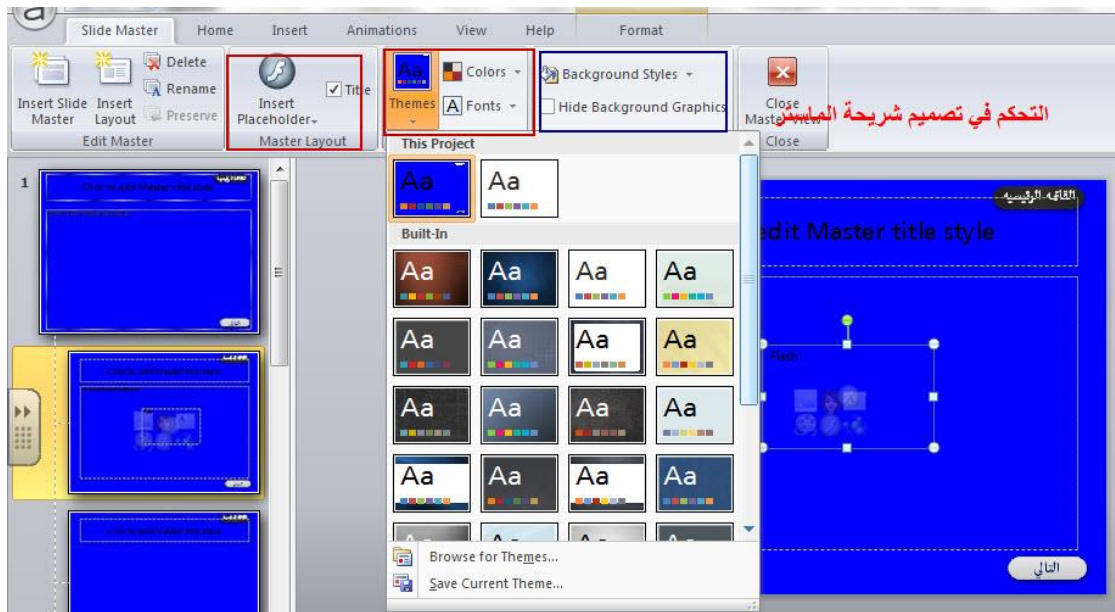
عند النقر على **Master Slide** ستظهر النافذة التالية



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:



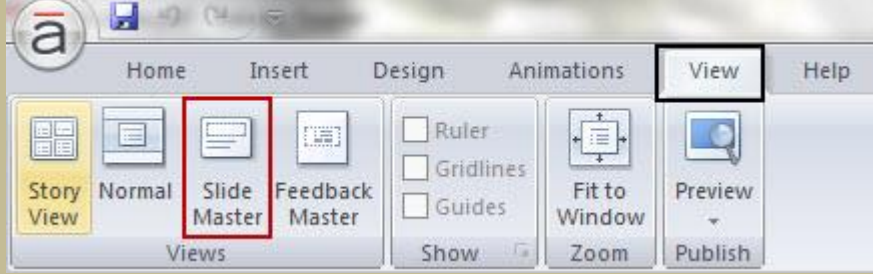
يمكنك تصميم الشريحة الرئيسية باستخدام قائمة **Design** والقوالب بالإضافة إلى ألوان الخلفية وهي شبيهة بالخطوات المستخدمة في تصميم شرائح العروض التقديمية





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

القائمة الرئيسية

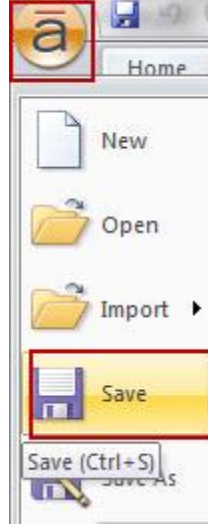
Click to edit Master title style

Click to edit Master text styles

التالي

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**



Activity

نشاط 4: إنشاء مشروع جديد

أنشئ مشروع جديد باسم **Course** على أن يكون حجم الشريحة **540 x 720** بيكسل، خزن المشروع على سطح المكتب وذلك من أجل سهولة الوصول إليه حيث يتطلب منك إجراء التعديلات لاحقا عليه، مراعي 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 الانتقال إلى العرض العادي، ومن ثم تم التطرق إلى مفهوم شريحة الماستر وكيفية تصميمها - وأخيرا كيفية ضبط إعدادات الشريحة والتحكم بحجمها وحفظها للعودة إليها 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 في 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 أنتباههم 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:-

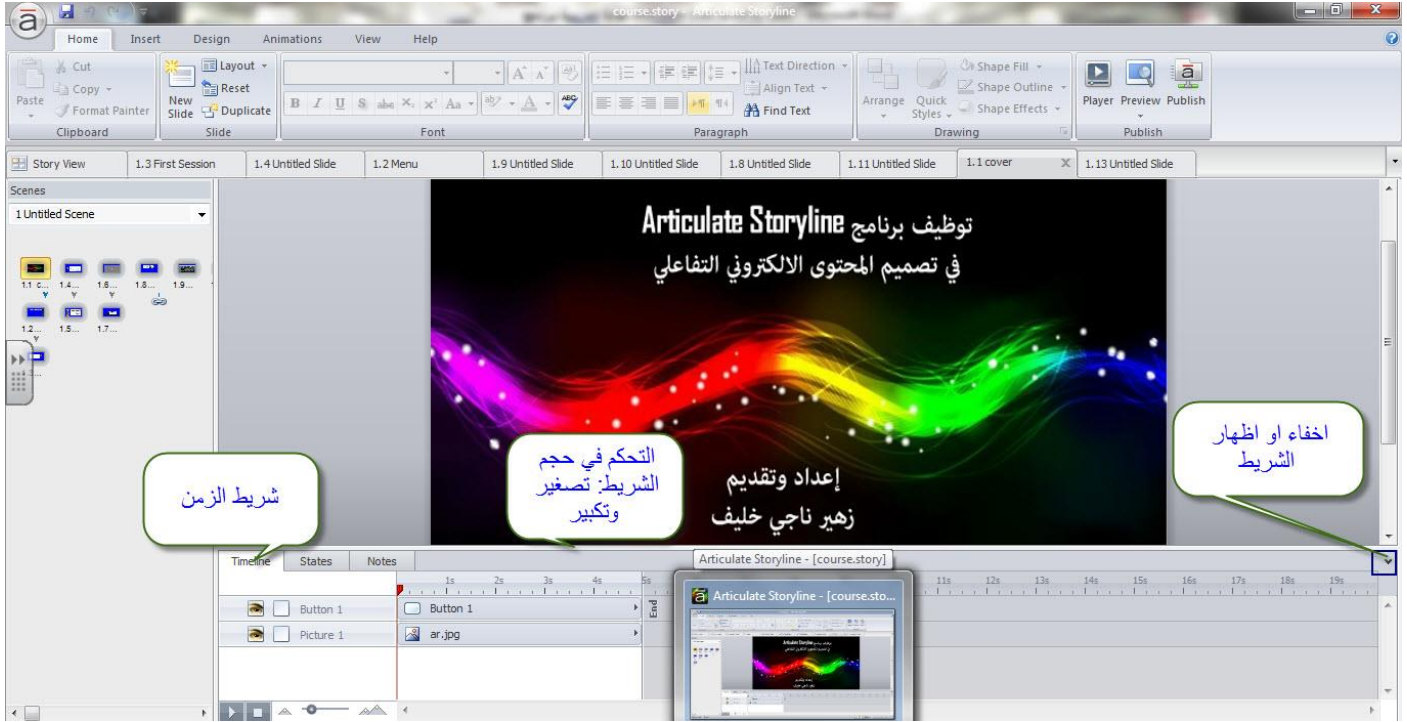
* محتوى ثابت حيث توجد عدة خيارات لإضافة هذا النوع من المحتوى مثل: صورة، ملفات صوت، فيديو، فلاش، نصوص، أشكال، شخصيات وغيرها

* 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

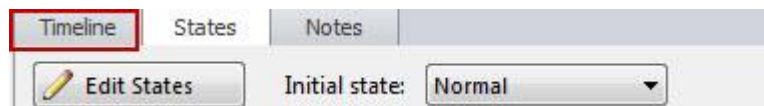
يقع شريط الزمن في الجزء السفلي من واجهة البرنامج الرئيسية وهو أسفل الشريحة مباشرة، يستخدم الشريط في ترتيب وتحريك العناصر التعليمية الموجودة على الشريحة، وكذلك يستخدم للتحكم بالفترة الزمنية لعرض تلك العناصر. يظهر مع شريط الزمن أيضا حالات العناصر بالإضافة إلى الملاحظات، أنظر إلى الصورة التالية:



- إذا 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-



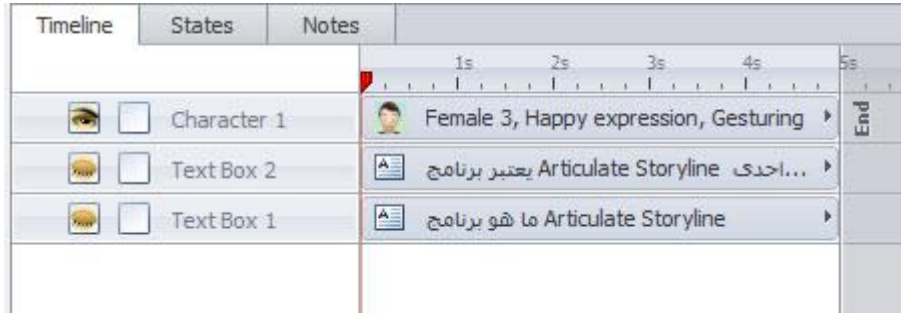
- 3- النقر على تبويب شريط الزمن: أحيانا يكون العمل على حالات العناصر ولعرض شريط الزمن أنقر على تبويب Timeline أنظر إلى الصورة



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:

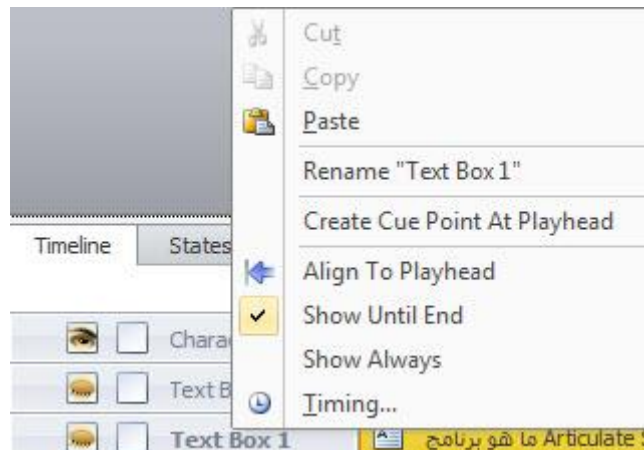


نشاط 5: إضافة محتوى واستكشاف شريط الزمن

أضف نص و صورة بالإضافة إلى ثلاثة مستطيلات واكتب عليها: الجلسة الأولى، الجلسة الثانية، الجلسة الثالثة بالتوالي. ثم قم باستعراض شريط الزمن واكتب أسماء 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. إعادة تسمية كائن، أنقر نقرا مزدوجا فوق الاسم الحالي له (أو أنقر بزر الماوس الأيمن واختر إعادة تسمية)، حيث يفتح حقل نص قابل للتعديل. ثم اكتب إسما سهل الإستعمال لهذا الكائن، ثم اضغط 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.



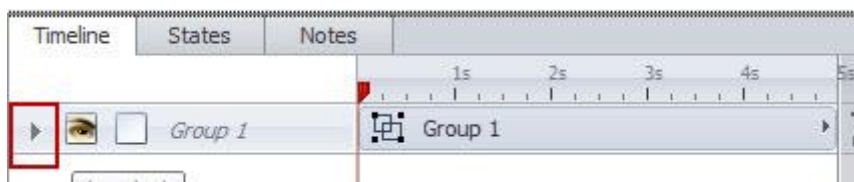
إغلاق - تأمين العناصر - Locking Objects

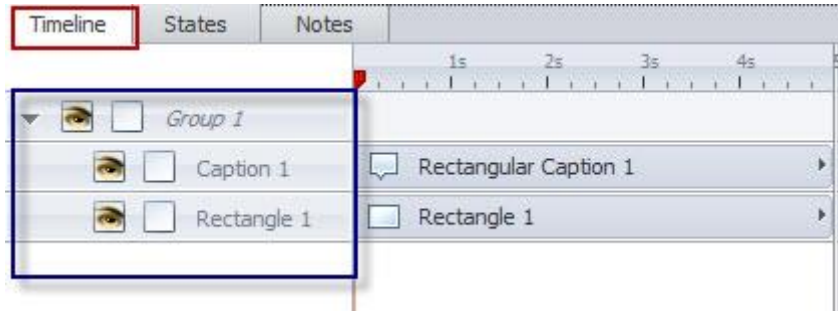
أثناء العمل على الشريحة، يمكنك إغلاق وتأمين العناصر ويقصد بذلك أنك لا تستطيع تحريكها أو تعديلها عن قصد أو غير قصد أثناء العمل مع العناصر الأخرى. تأمين العناصر له أهمية كبيرة وخاصة عندما يكون لدينا عناصر كثيرة على الشاشة. لقفل كائن، أنقر المربع الفارغ على يسار اسمه على خط الزمن. سيظهر رمز القفل، مما يدل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



توسيع الكائنات المجمعة Expanding grouped objects

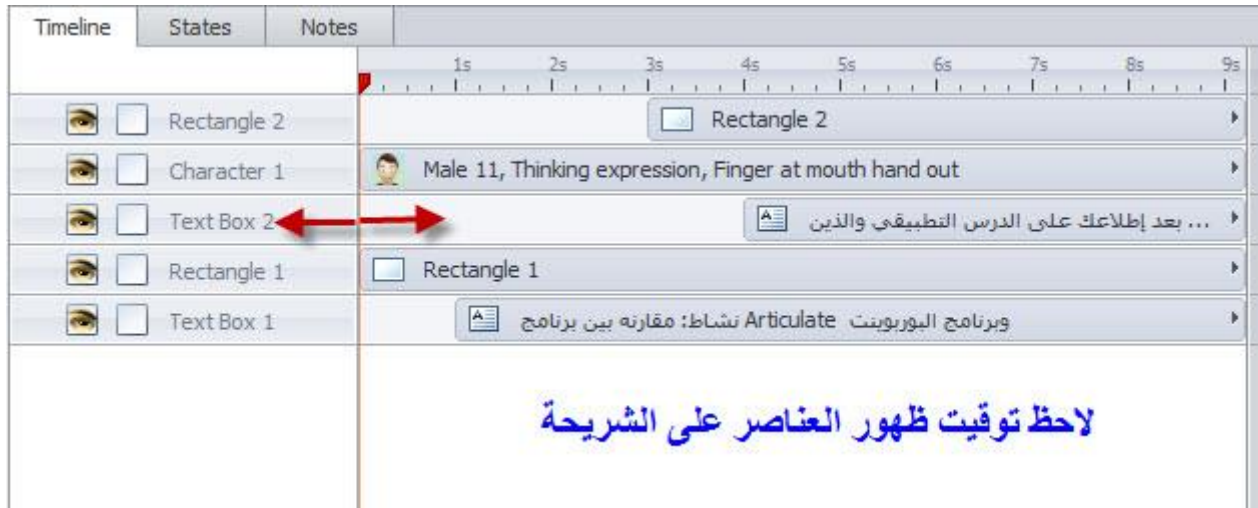
عندما نقوم بتجميع مجموعة عناصر مع بعضها البعض فإنه يتم عرضها على شكل كائن واحد على شريط الزمن. يتيح لنا شريط الزمن توسيع المجموعة للعمل على الكائنات بشكل فردي في شريط الزمن. ويساعدنا ذلك في إعادة تسمية، إعادة ترتيب، أو تحريك كل عنصر في المجموعة على حدة. لتوسيع الكائنات المجمعة، أنقر فوق المثلث الذي يظهر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





تغيير توقيت الكائنات على الشريط

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

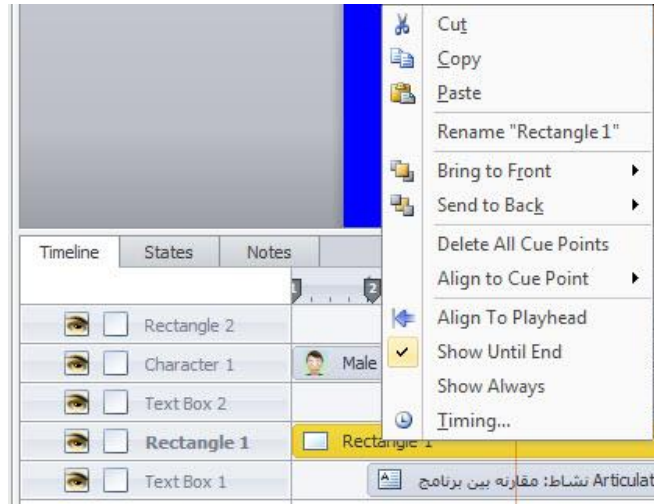


-ضع مؤشر الماوس تحت المؤشر الأحمر حيث تلاحظ تغيير مؤشر الماوس ثم حرك إلى اليسار أو اليمين بمقدار الزمن الذي تريده.

-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).

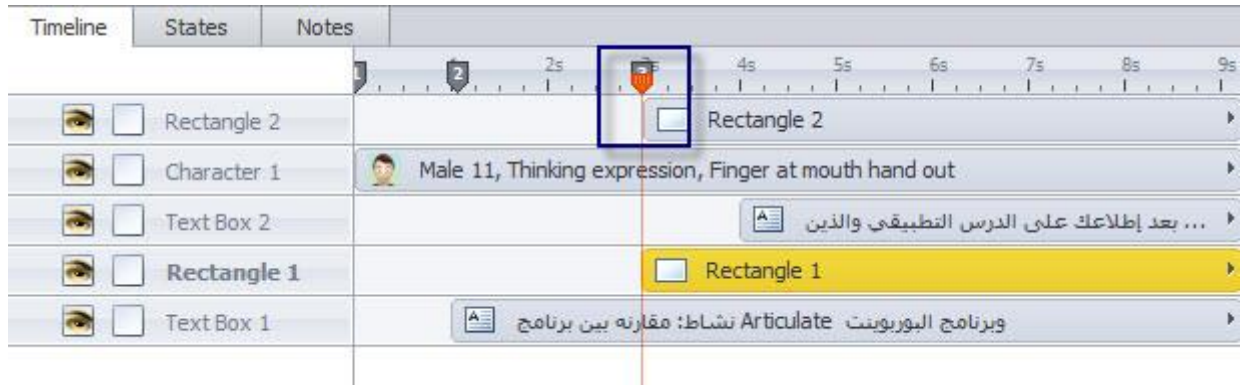
-يوجد في شريط الزمن خيارات إضافية وهي تعتبر خيارات متقدمة وغالبا تستخدم عندما تقوم بمزامنة الصوت مع المحتوى الموجود في الشريحة وسيتم تطبيق هذه المهارات لاحقا في درس منفصل ولكن ذلك لا يمنع الإشارة إليها هنا :

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.



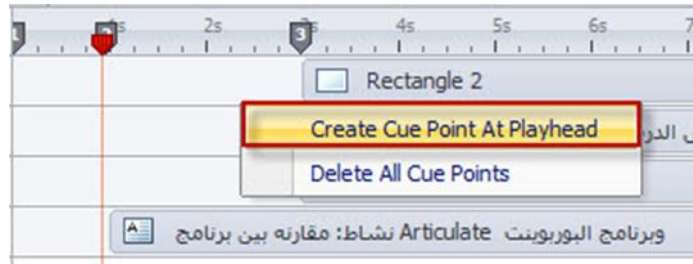
خاصية محاذاة النقطة Align to Cue Point

ويقصد بها تلميحات لتحريك جسم الكائن على طول الشريط إلى أن تصل إلى النقطة Cue التي قمت بتحديدتها 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.



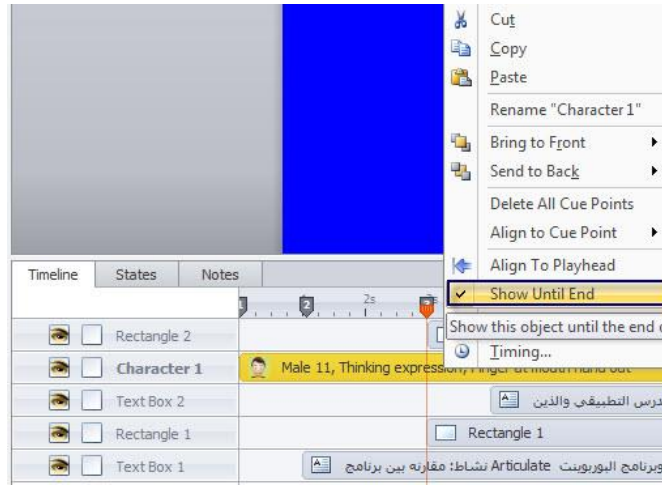
إدارة نقاط التلميحات Manage Cue Points

بداية اعلم أنك تستطيع حذف أو إضافة 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 أو تحريكها لليسار أو اليمين

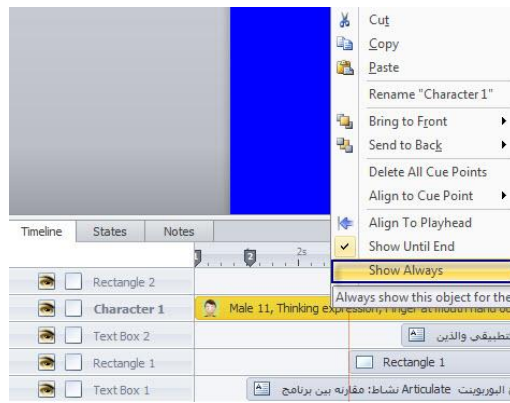


التلميحات

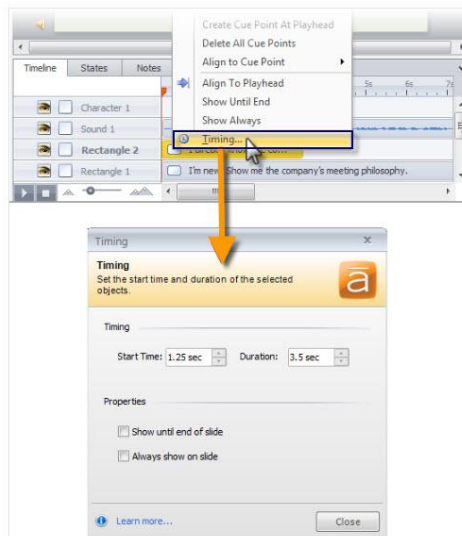
1- العرض للنهاية Show Until End : وهي عرض الكائن لغاية نهاية عرض الشريحة



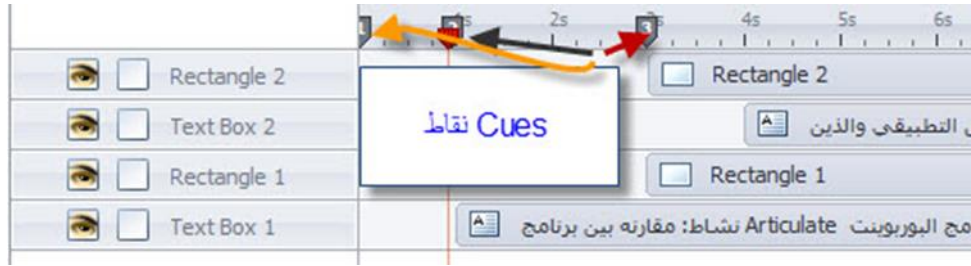
2- العرض دائما: عرض الكائن طوال عرض الشريحة



3 - التوقيت Timing يسمح بتحديد وقت البدء والمدة الزمنية للعرض

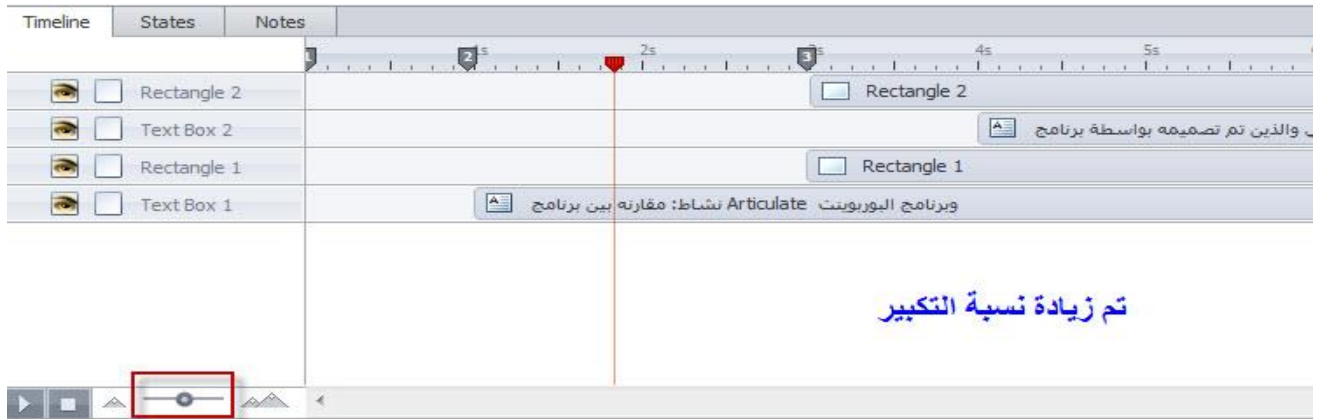


وتسمح نقاط **Cue** بمحاذاة الكائنات بدقة على شريط الزمن. فهي مفيدة في مزامنة الرسوم المتحركة الخاصة لتظهر في أوقات محددة. أنظر إلى وضع النقاط في الشريط الزمني



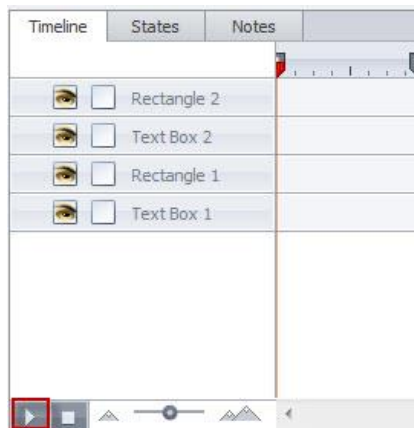
4 - تكبير منظر شريط الزمن Zooming

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



معاينة الشريحة من خلال شريط الزمن:

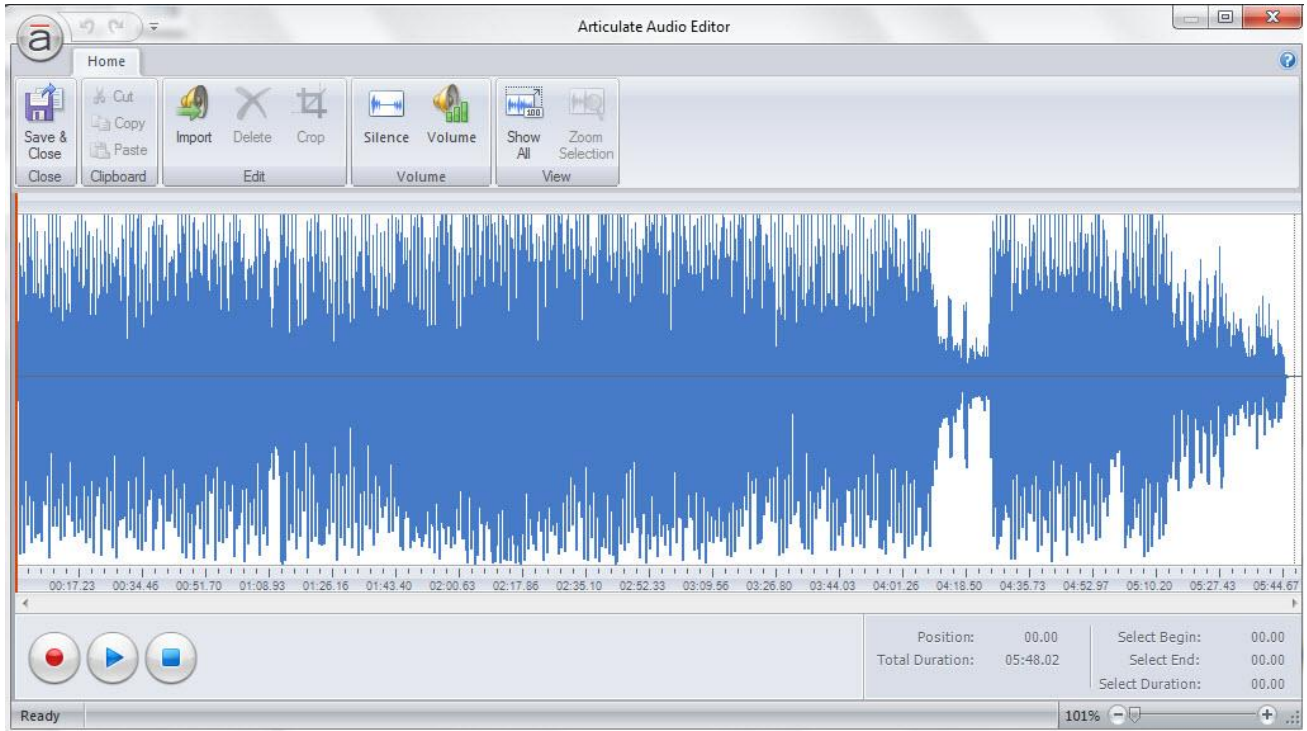
تستطيع معاينة الشريحة من خلال النقر على زر تشغيل الموجود في شريط الزمن حيث يبدأ المؤشر الأحمر بالحركة



العمل على الصوت في شريط الزمن

يوجد خيارين للتعامل مع الملفات الصوتية يوفرها شريط الزمن:

* عند النقر بالزر الأيمن للماوس على محرر الصوت **"Audio 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.

Activity

نشاط 6: تطبيقات على شريط الزمن

في الملف السابق والذي قمت بإنشائه، قم بالخطوات التالية:
من قائمة التصميم حدد حجم الشريحة وليكن 540 x 720 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

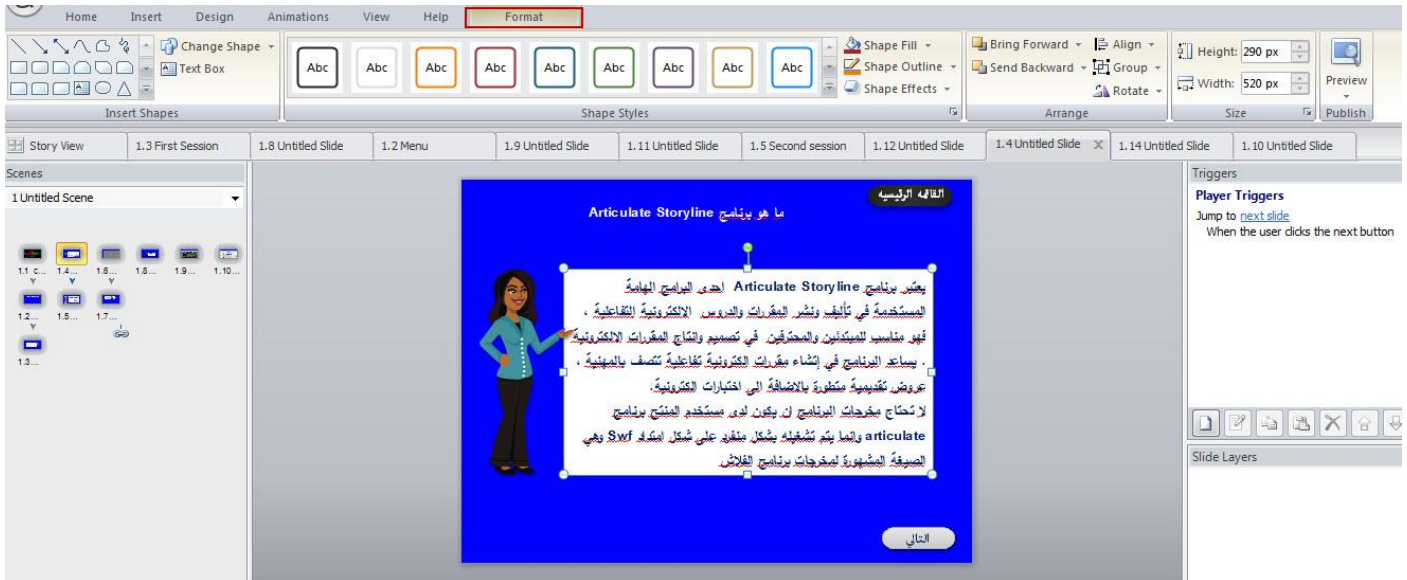
بناء المقررات الإلكترونية هو مزيج من إضافة المحتوى التعليمي الذي يشمل الأشكال التالية صورة ، صوت، فلم فيديو، شخصيات،.... ومن ثم خلق عناصر تفاعلية له .
من خلال فتح قائمة **Insert** ستظهر العديد من الأيقونات. إن عملية إدراج الأشكال والنصوص، وغيرها من الكائنات على شريحة ما يشبه إدراج هذه الكائنات ضمن معالج 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:



إضافة محتوى ثابت
Static

إضافة محتوى تفاعلي

بعد إدراج الكائنات على الشريحة يمكنك تحريرها وتغيير إعداداتها بالإضافة إلى تغيير التنسيق وذلك بالنقر نقرًا مزدوجًا على الكائن المراد تغيير تنسيقه ثم إختار 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.

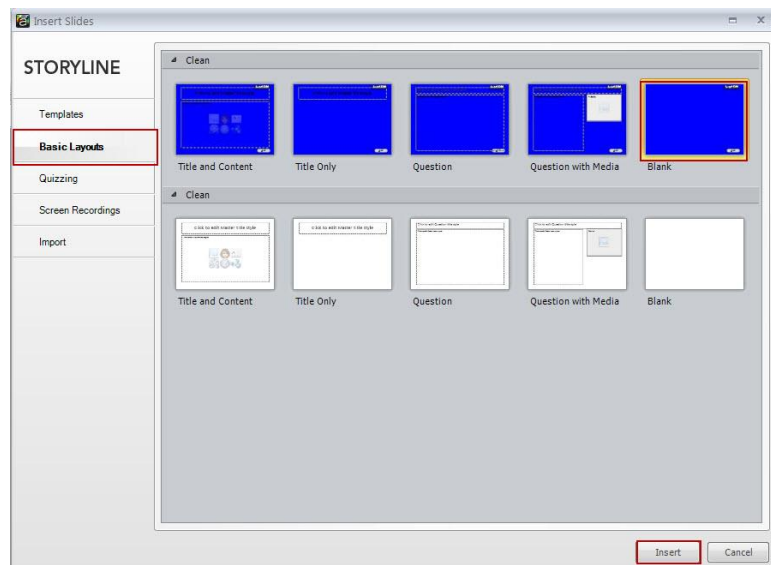
إنشاء شريحة بسيطة

سنقوم بإنشاء شريحة تتكون من نص وصورة وأشكال بالإضافة إلى ثلاث أيقونات سيتم تحويلها لاحقاً 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** إختار شريحة فارغة بالنقر عليها مرتين كما في الصورة التالية:

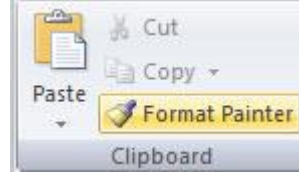


* قم بتغيير خلفية الشريحة وذلك من خلال قائمة **Design** ثم إختار **Background Styles** واختر اللون المناسب أو التصميم المناسب

* أنقر على قائمة **Insert** إختار 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.
- غير إعدادات المستطيل من خلال تغيير لون التعبئة ولون الخط.
- * انقر على زر **ctrl** ومع زر الماوس الأيسر إلى أسفل ثم اسحب المستطيل من أجل عمل نسختين واكتب على كل مستطيل الجهاز القضي والدوراني، سوف نستخدم هذه المستطيلات كأزرار لاحقاً.
- * غير 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.

Activity

نشاط 7: إنشاء شريحة جديدة وإضافة محتوى

- أدرج شريحة من القوالب الجاهزة ولتكن شريحة Flipchart، ثم نفذ 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:



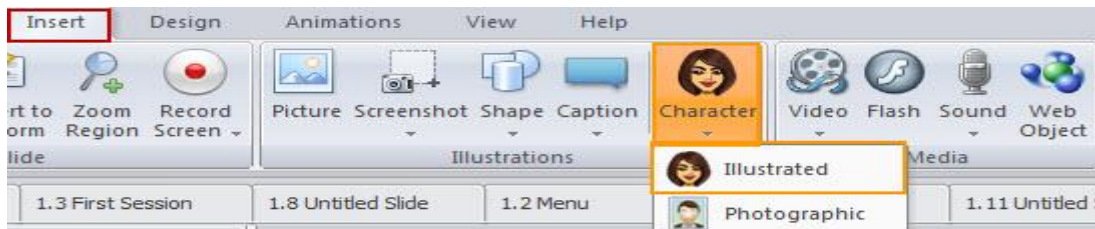
- حدد صورة الموظف والمستطيل ثم قم بتجميعها عن طريق الضغط على **Ctrl + G**.
- أعد تسمية هذه المجموعة من المجموعة 1 من اسم **groupl** في الشريط الزمني إلى اسم موظف مثلاً.
- إدراج مربع نص واكتب فيه : تعلم برنامج Articulate
- إعادة تسمية مربع النص من مربع نص 1 إلى تعلم وذلك في شريط الزمن.
- إدراج شكل مستطيل

- أنقر بزر الأيمن للماوس، إختار 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

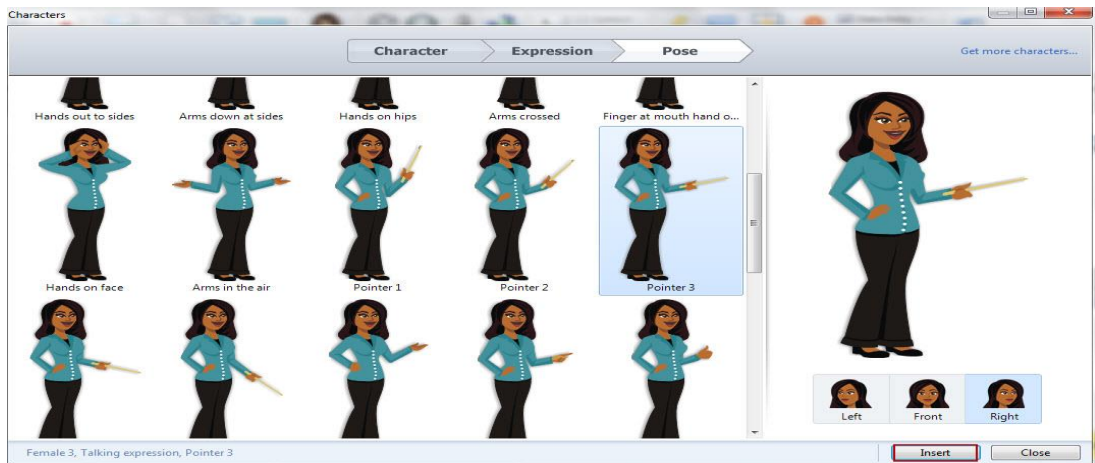
مزامنة الصوت مع حركة النص

عرضنا سابقا كيفية إضافة محتوى مكون من نص، صورة، ومجموعة كائنات متنوعه، والآن سنقوم بتوضيح كيفية مزامنة الصوت مع النص المتحرك على الشريحة بالإضافة إلى تسجيل ملف صوتي ومن ثم تحريك الكائنات من خلال إستخدام شريط الزمن. سنقوم بإدراج شخصية من **Character** والتي سنقوم بتوضيح دورها لاحقا لنبداً بشريحة فارغة، من قائمة **Insert** ، ثم من قائمة **Design** غير إعدادات الشريحة من حيث الحجم والخلفية يمكنك استخدام التصميم الجاهز كما تراه مناسباً.

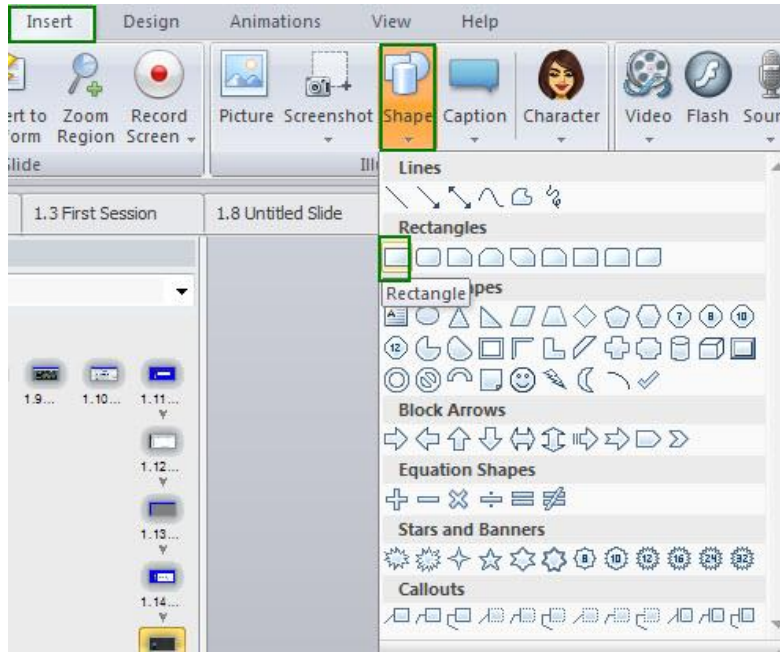
- أدخل شخصية **Character** وذلك من خلال **Character** -----> **Insert**



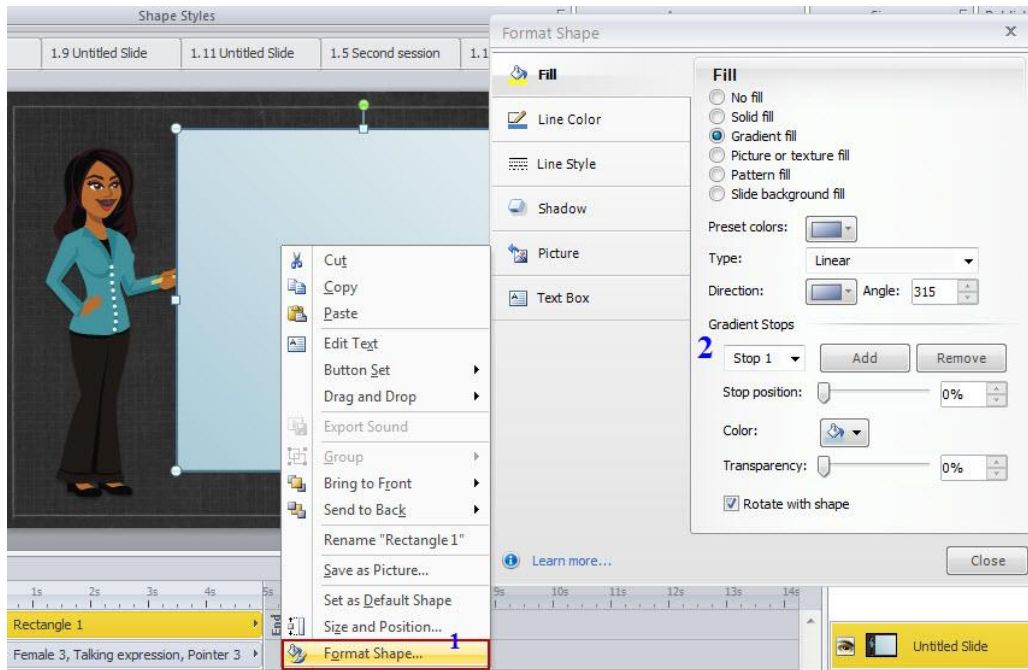
من القائمة العناصر إختار الشخصية المناسبة والوضعية المناسبة للمحتوى ولتكن شخص يحمل مؤشر ويلتفت إلى جهة اليمين ثم أنقر عليه نقرتين أو أنقر (insert)



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



- انقر 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 الأيمن على الكائن واختيار تغيير الاسم وليكن **Text**

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

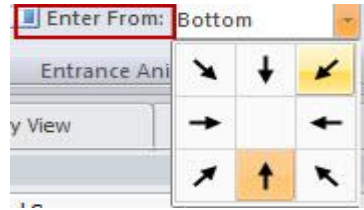
- إدراج مربع نص من قائمة **Insert** ثم نكتب كلمة **(=lorem???)** وذلك من أجل تكبير مربع النص تلقائيا ثم نقوم بكتابة نص يتكون من ثلاث فقرات. يمكنك عمل نسخ من ملف ورد ولصقه في مربع النص ثم نقوم بتعديل النص من حيث ضبط الخط، لونه، حجمه



سنقوم الآن بإضافة الحركة للنص وذلك من خلال قائمة Animations

- أنقر على مربع النص من أجل تحديده
- أنقر على قائمة Animations ستظهر الأيقونات (أنظر إلى الصورة التالية ثم أنقر على الأيقونات المقابلة للأرقام الموجودة على الصورة)

- إختار Fly In -----By First Level Paragraph



- ثم أنقر على الدخول Enter لاختيار مكان الدخول
- أنظر إلى شريط الزمن تجد أنه تغير وأصبح الكائن مقسم إلى ثلاث طبقات

Timeline	States	Notes
		1s 2s 3s 4s 5s 6s 7s
▼	☐	Text Box 1
	☑	... يقوم البرنامج بتشغيل الشاشة الرئيس
	☑	... سيناريوو حال من المحتويات والتنسيق ان
	☑	... عرض السيناريو عبارة عن مفهوم جديد
	☐	Character 1
		Female 3, Talking expression, Pointer 3

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

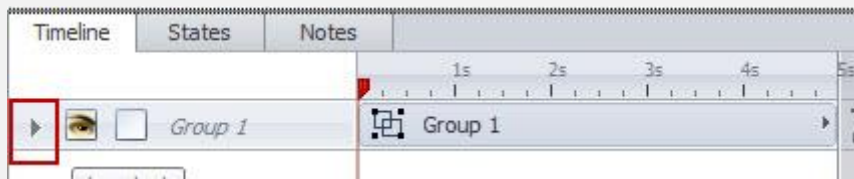
- غير ظهور واختفاء الشخصية لتبدأ بعد الثانية الثانية وتختفي عند الثانية السابعة.

- أيضا غير ظهور الفقرات لتبدأ الأولى عند الثانية الأولى، الفقرة الثانية تظهر عند الثانية الثالثة أما الفقرة الثالثة لتظهر عند الثانية الخامسة، أنظر الصورة



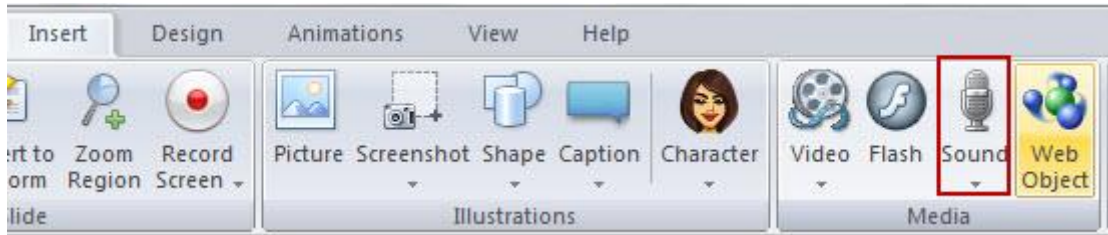
إنتبه

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 مجموعته وخاصة تلك الكائنات التي تكون مرتبطة مع بعضها البعض. لتجميع الكائنات قم بالخطوات التالية
- حدد الكائنات ثم بالزر الأيمن للماوس أنقر عليها وإختر Group



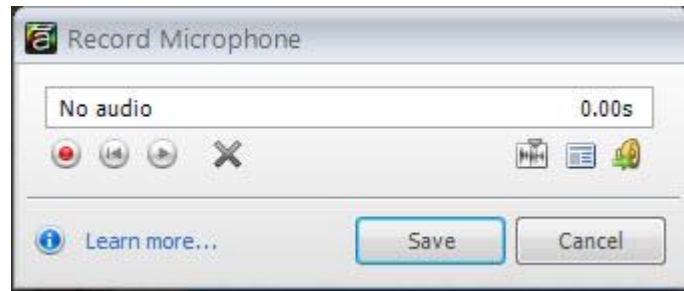
تسجيل الصوت

- أنقر على Sound -----> Insert



ستظهر شاشة التسجيل

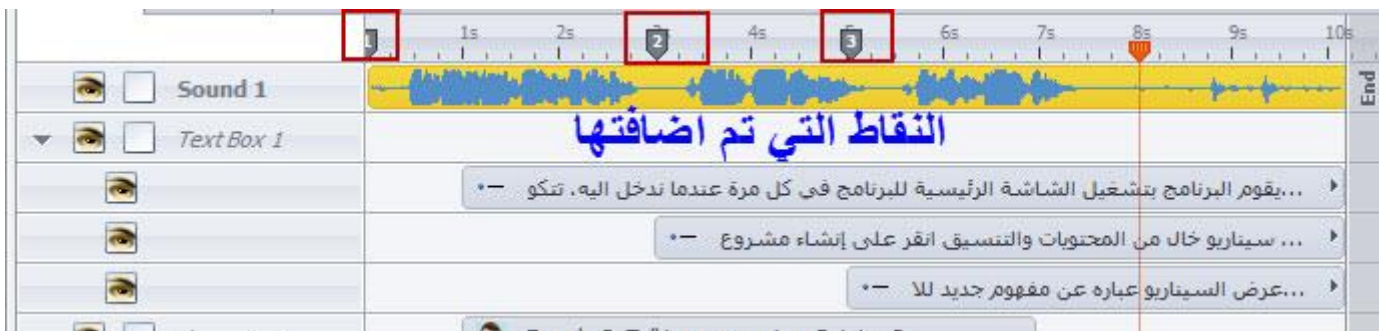
حيث تختار تسجيل الصوت كما يلي



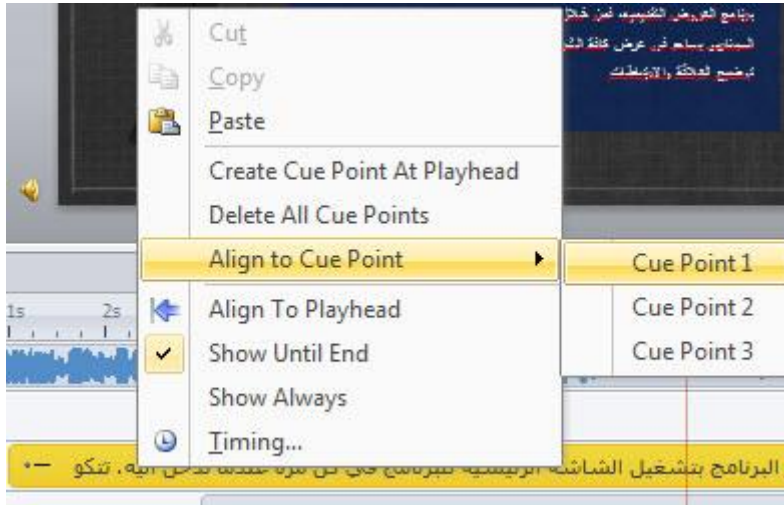
تقوم بتسجيل الصوت المراد إدخاله وليكن بداية كل فقرة ثم أنقر على **Save** سيتم إدراج الملف الصوتي في طبقة منفصلة في شريط الزمن اسمها **Sound** كما يلي



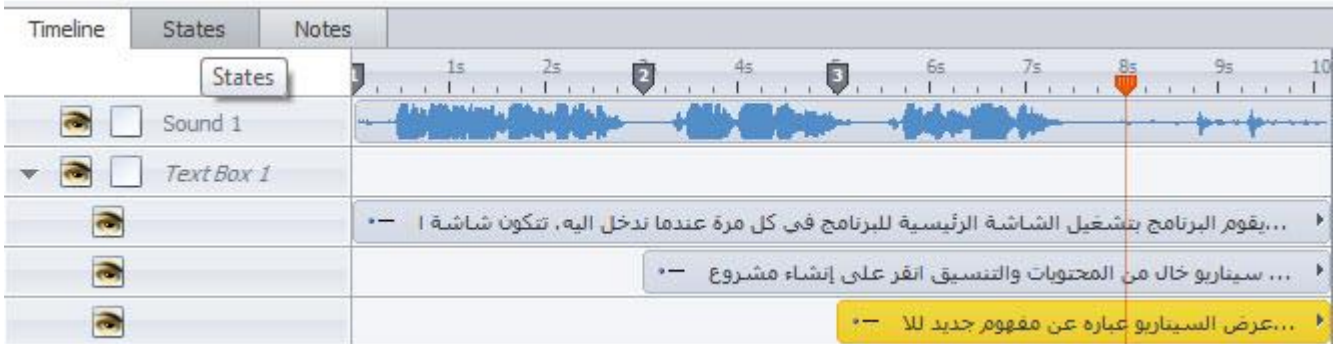
- تقوم الآن بإضافة نقاط **Cue** لشريط الزمن وذلك بالنقر بتحديد المكان ثم النقر على حرف **C** في لوحة المفاتيح سيصبح شريط الزمن كما يلي



- 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

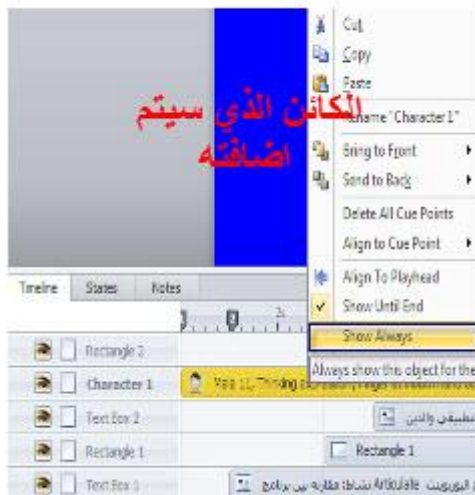
لوحة التمرير Scrolling Panel

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 أداة تمرير داخل أداة، 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:

- انقر على قائمة Insert ----- Scrolling Panel ثم انقر على Scrolling Panel



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



إضافة الكائنات إلى شريط التمرير

- اسحب الكائن الموجود على الشريحة وضعه داخل أداة 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 المؤشر إلى سهم رباعي الرؤوس، انقر واسحب لوحة التمرير إلى المكان الذي تريده. سيتم تحريك الكائنات التي قمت بإضافتها إلى اللوحة.
- إزالة الكائنات من لوحة التمرير
- اختر الكائن الموجود داخل اللوحة
- اسحب الكائنات بعيداً عن اللوحة



فكرة

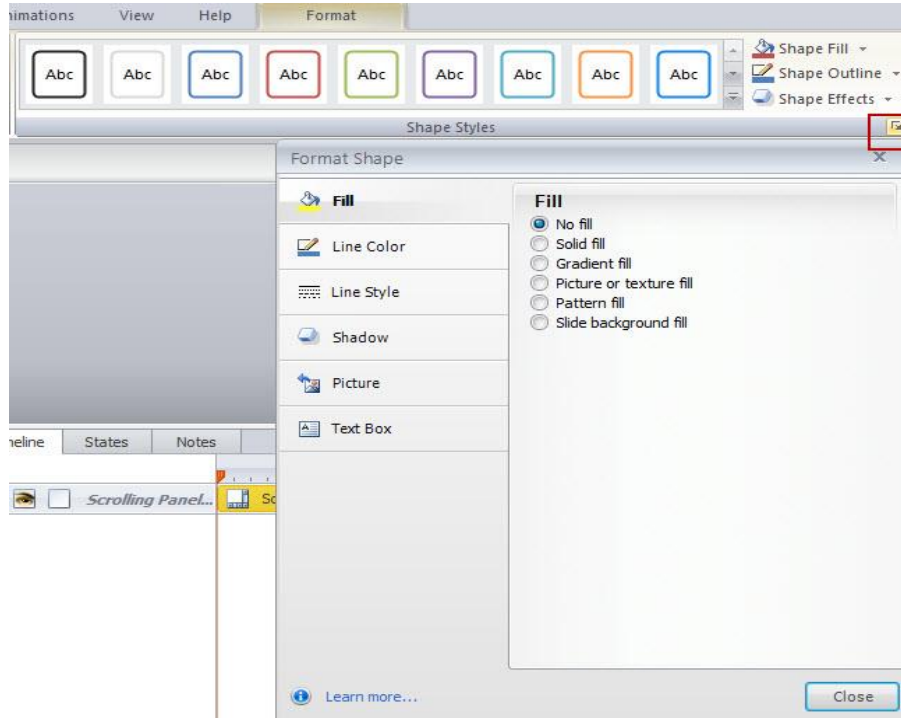
إذا واجهتك صعوبة في رؤية أو تحديد الكائن المطلوب، يمكنك الاستفادة من شريط الزمن لفك المجموعة واختيار الكائن الموجود داخل اللوحة أنظر إلى الصورة التالية:



تطبيق التنسيق على لوحة التمرير

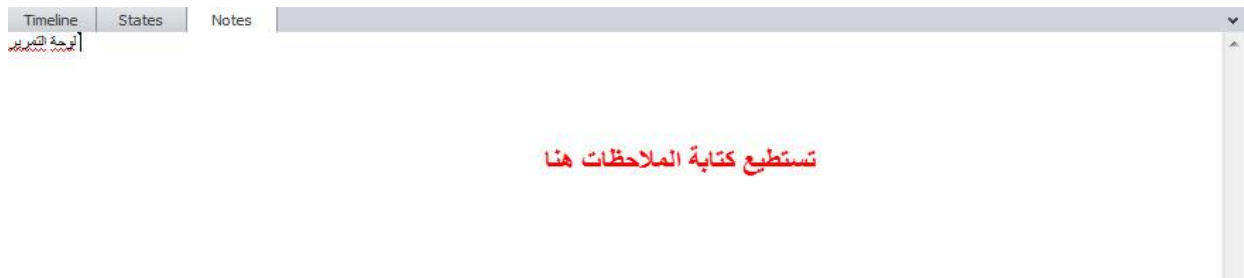
- بشكل عام تكون لوحة التمرير شفافة، ولكننا نستطيع إجراء وتعديل التنسيق وذلك كما يلي:
- اختر لوحة التمرير

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

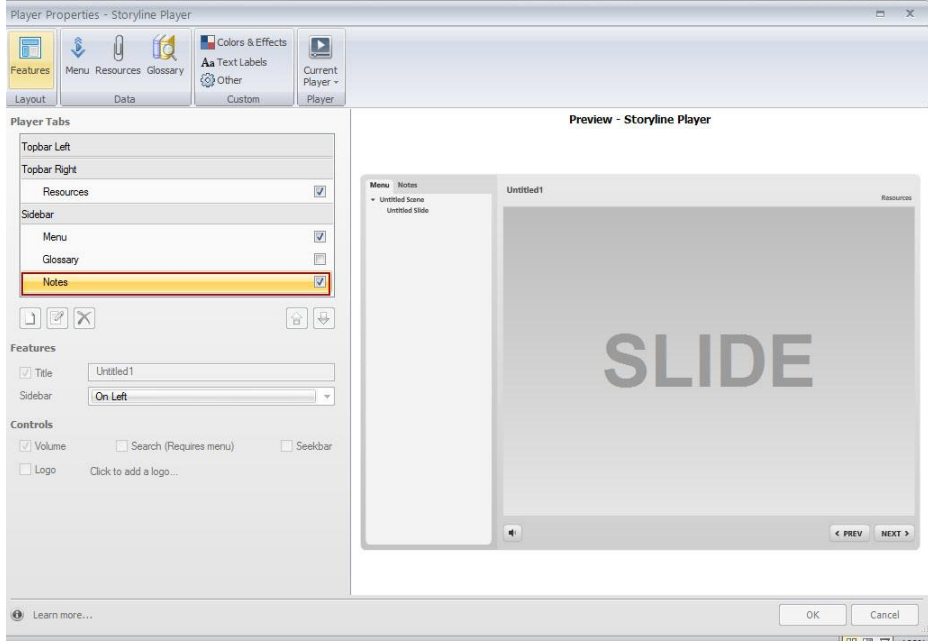


ملاحظات الشرائح Slide Notes

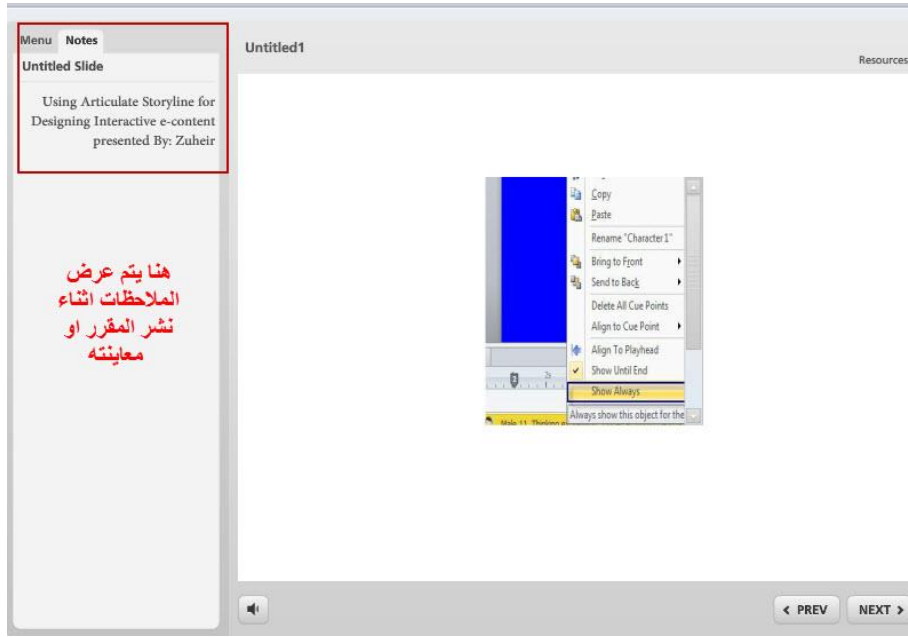
- برنامج Articulate يسمح بإضافة ملاحظات إلى حد شريحة مثل النصوص، تعليق سرد أو تعليمات تتعلق بمحتويات كل شريحة. تكمن أهمية الملاحظات في إضافة المزيد من المعلومات حول موضوع ما يتم معالجته في الشريحة. لإضافة الملاحظات إلى شريحة ما: - عندما تكون في الصفحة الواجهة الرئيسية لعرض السيناريو، أنقر نقرا مزدوجا 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 العربية فإن البرنامج لا يظهرها كنص وإنما على شكل حروف لذلك يفضل أن تقوم باستخدام بعض البرامج لكتابة الملاحظات

- من شاشة تشغيل البرنامج أنشئ مشروع جديد يتكون من ثلاث شرائح على أن تقوم بإدراج شريحة من القوالب الجاهزة ثم نفذ الخطوات التالية:
- أعد تسمية المشهد **Scene** إلى **First session** وكذلك أعد تسمية الشرائح كما يلي: **Introduction, Objectives, Menu**
 - اختر 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 النض من شريط الزمن.
 - غير 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
 - إفظ المشروع باسم **Course.story**

التعامل مع الكائنات على الشرائح

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

إدراج الصور Picture

تلعب الصور دوراً مهماً في تعزيز التعلم لما توفره من معلومات بصرية هامة 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.

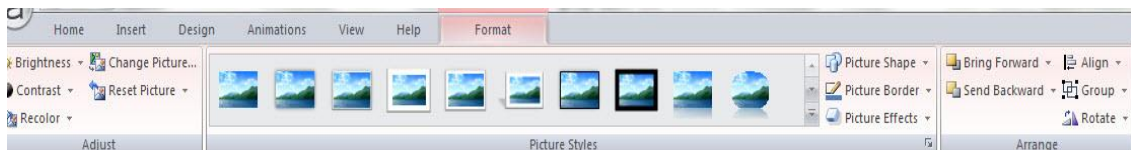


علماً بأن برنامج **Articulate Storyline** يدعم امتدادات الصور التالية: **BMP**

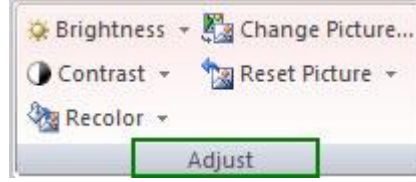
- EMF ○
- GIF ○
- GFA ○
- JFIF ○
- JPE ○
- JPG ○
- JPEG ○
- PNG ○
- TIF ○
- TIFF ○
- WMF ○

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

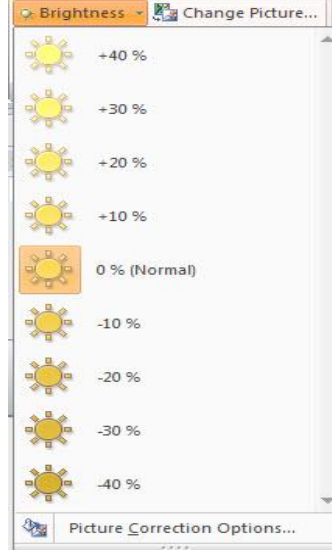
- أنقر على الصورة المراد تغيير خصائصها نقرأ مزدوجاً حيث يتم تفعيل قائمة **Format**
- اختر الخصائص التي تريد تغييرها



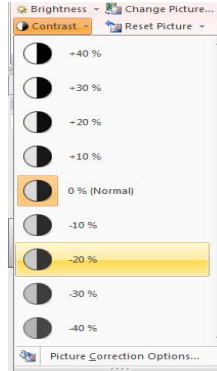
لضبط الصورة يمكنك العمل على القسم الخاص بذلك من قائمة **Format**



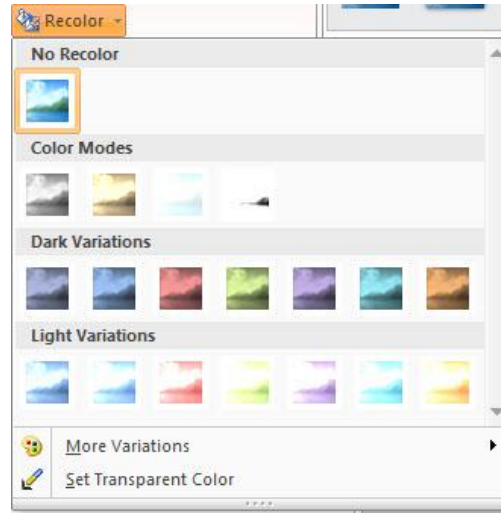
حيث أن السطوع " Brightness " أنقر على القائمة المنسدلة له حيث ستظهر مجموعة من الخيارات اختر المناسب منها



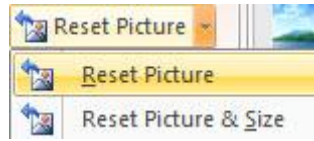
التباين: " Contrast " أنقر على هذا الخيار واختار واحدا من الخيارات المدرجة على شريط التباين



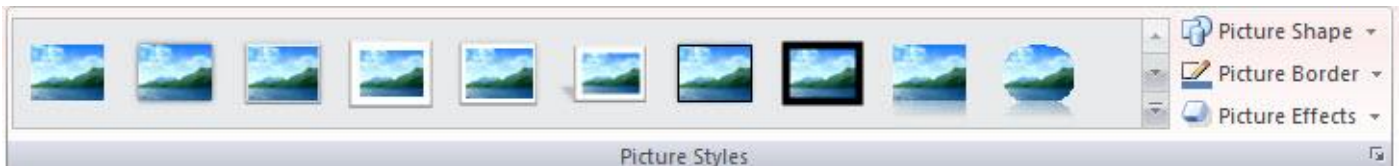
التلوين " color " : أنقر لاختيار لون جديد. إذا لم تشاهد اللون الذي تريده، اختر مزيد من الألوان **More Variations** المختلفة بحيث يمكنك الاختيار من ألوان إضافية. يمكنك أيضا اختيار مجموعة ألوان شفافة إذا كنت تريد أن تجعل جزء محدد من الصورة شفاف، على أساس لونه.



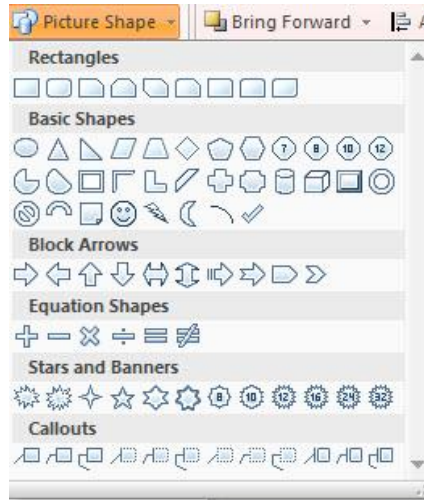
تغيير الصورة "change color" : أنقر فوق هذا الخيار إذا كنت ترغب في تغيير الصورة الحالية لصورة مختلفة. اي تطبيقات قمت سابقا بتطبيقها على الصورة السابقة سيتم تطبيقها على الصورة الجديدة تلقائيا. إعادة تعيين الصورة Rest Picture : أنقر فوق هذا الخيار للعودة إلى خصائص الصورة الأصلية مثل : حجمها ومظهرها الأصلي، 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



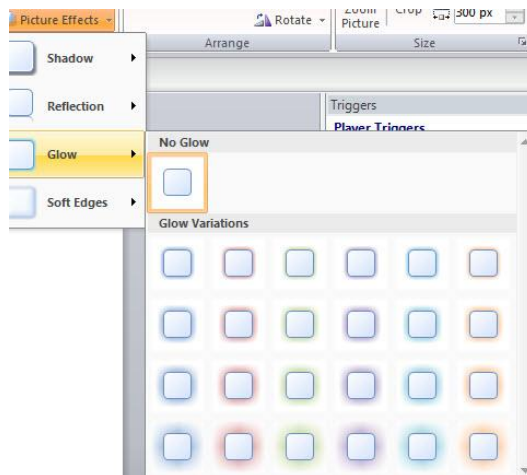
- أنماط الصور الموجودة مسبقا توفر علينا الوقت والجهد من أجل تغيير سرعة ظهور الصورة. أنقر فوق أحد الصور المصغرة في أنماط الصور، يمكنك توسيع القائمة للاختيار وذلك بالنقر على المثلث الصغير الموجود في الشريط العمودي أسفل يمين القسم " شكل الصورة Picture shape" : أنقر فوق هذا الخيار ثم حدد شكل التغيير شكل 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**

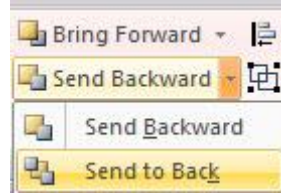
من خلال قسم ترتيب وتنظيم الصور في قائمة **Format**



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



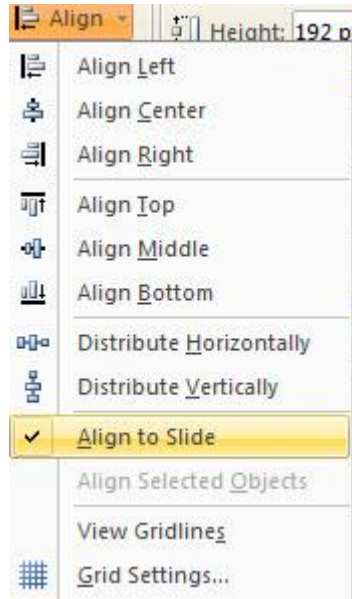
إرسال إلى الخلف "Bring Forward" : أنقر فوق هذا الخيار لإرسال كائن إلى الخلف طبقة واحدة على الشريحة، أو لإرسال الكائن إلى طبقة الخلف.



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.

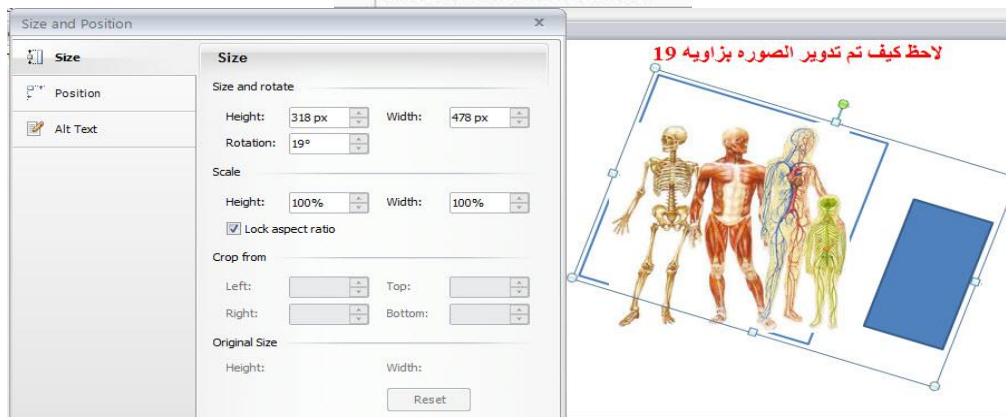
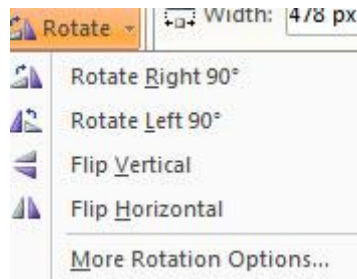
محاذاة " Align " : نستخدم هذا الخيار لمحاذاة الكائنات مع بعضها البعض، أو لمحاذاة الكائنات مع الشريحة نفسها. أنقر فوق محاذاة واختر إما محاذاة إلى الشريحة أو محاذاة إلى كائنات المحددة.



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**

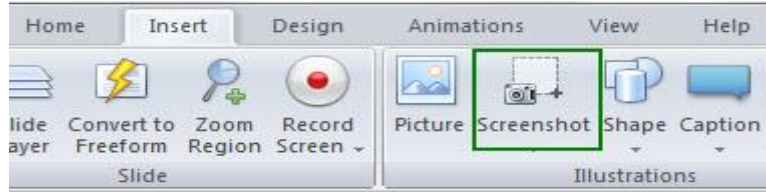
تدوير الصورة "Rotate": أنقر على الخيار لتدوير الكائن . من القائمة المنسدلة اختر عملية الدوران بزاوية أو بشكل أفقي أو عمودي



إضافة لقطه من الشاشة Screenshot

توفر اداة لقطه من الشاشة Screenshot طريقة سهلة لإضافة لقطات من الشاشة إلى الشريحة دون الحاجة لفتح برامج وتطبيقات جديدة، لإضافة لقطه:

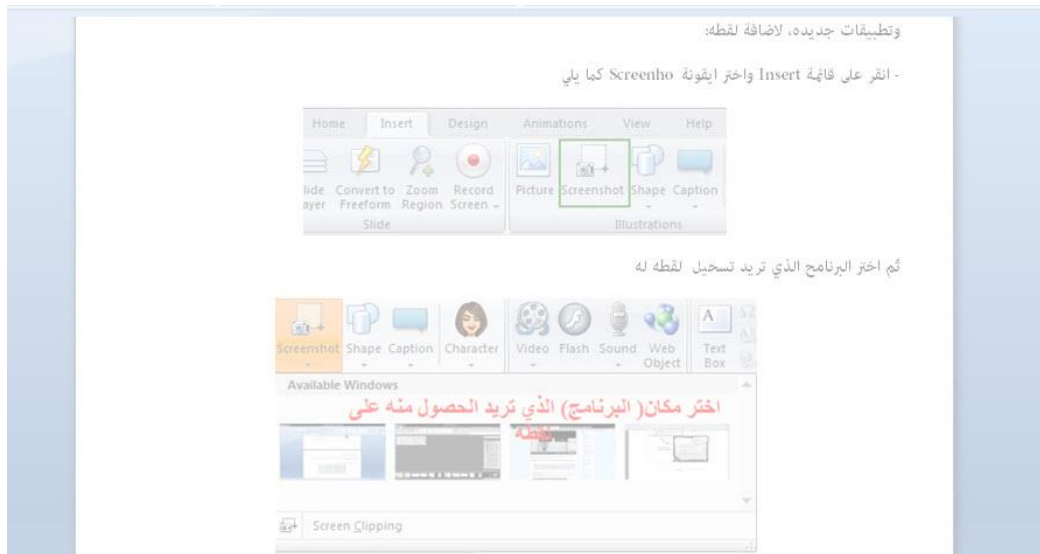
- أنقر على قائمة **Insert** وإختر أيقونة **Screenshot** كما يلي



ثم إختار البرنامج الذي تريد تسجيل لقطه له



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



بعد إضافة اللقطه 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

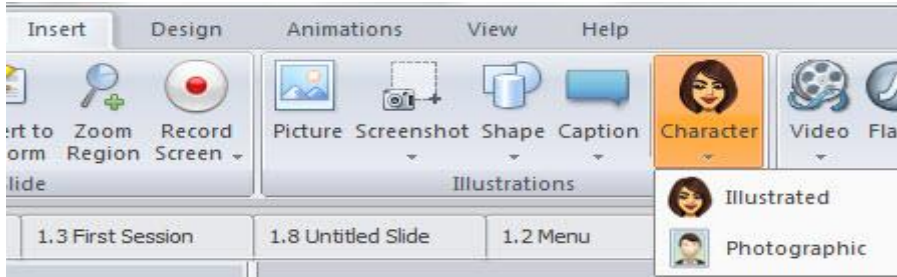
يوفر البرنامج مجموعة من الشخصيات المدمجة التي يمكن إضافتها إلى الشريحة. تضيفي الحزم الحيوية والحياة للمقرر لأنها تحتوي على خيارات متنوعة. يوجد خيارين للشخصيات:

- الشخصية المصورة Photographic Characters

- الشخصية التوضيحية 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:

- انقر على قائمة Insert ثم انقر على أيقونة Characters



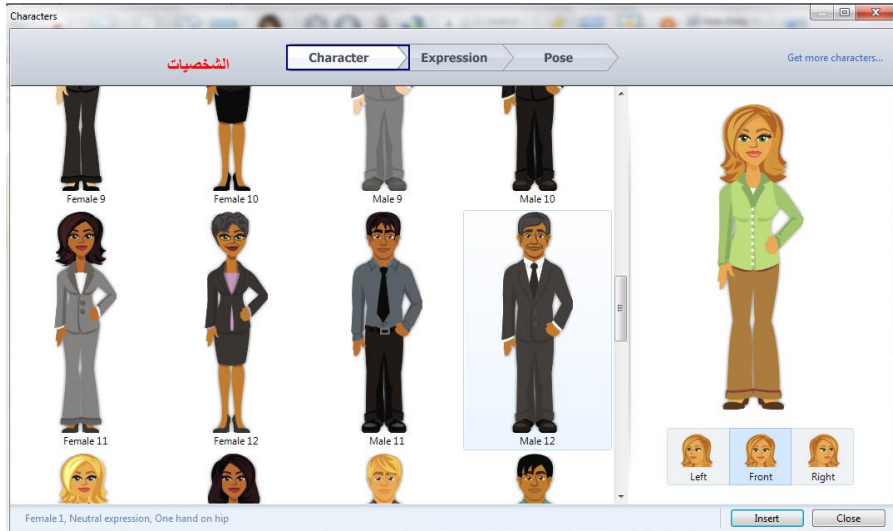
- اختر نوع الشخصية هل تريدها مصورة أم توضيحية؟

- ستظهر لديك نافذة الشخصيات حيث نلاحظ أنها تتكون من ثلاثة أقسام

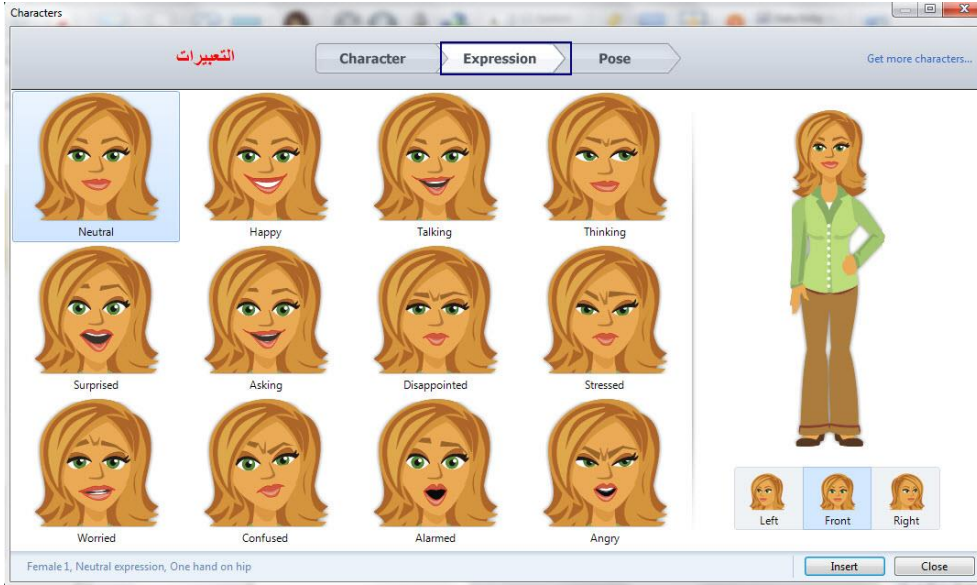
- الشخصية "character" : حيث تختار الشخصية سواء ذكر أم أنثى

- تعبير "Expression" : يفطر، سعيد، عصبى، يتكلم،

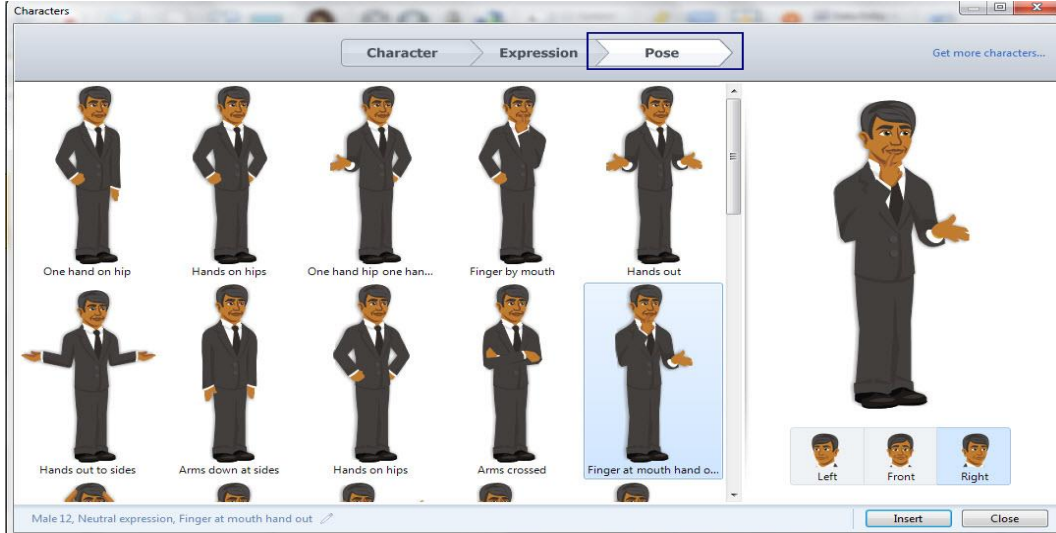
- التصنع- هيئة الحضور "Pose" : كيفية وقوفه،



التعبيرات



التصنع Pose

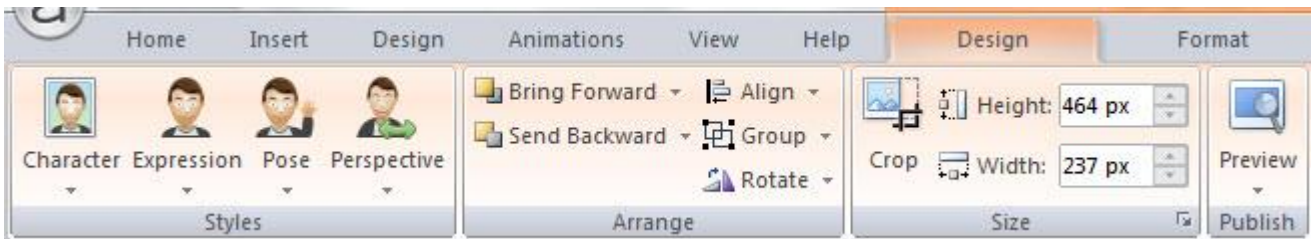


- بعد اختيار الشخصية والتعبير والتصنع، يمكنك اختيار إلى أين ينظر هل إلى اليسار أم الأمام أم إلى اليمين وذلك من أقصى يمين الشاشة ثم انقر **Insert**.

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:

- انقر نقرا مزدوجا على الشخصية 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 انقر 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

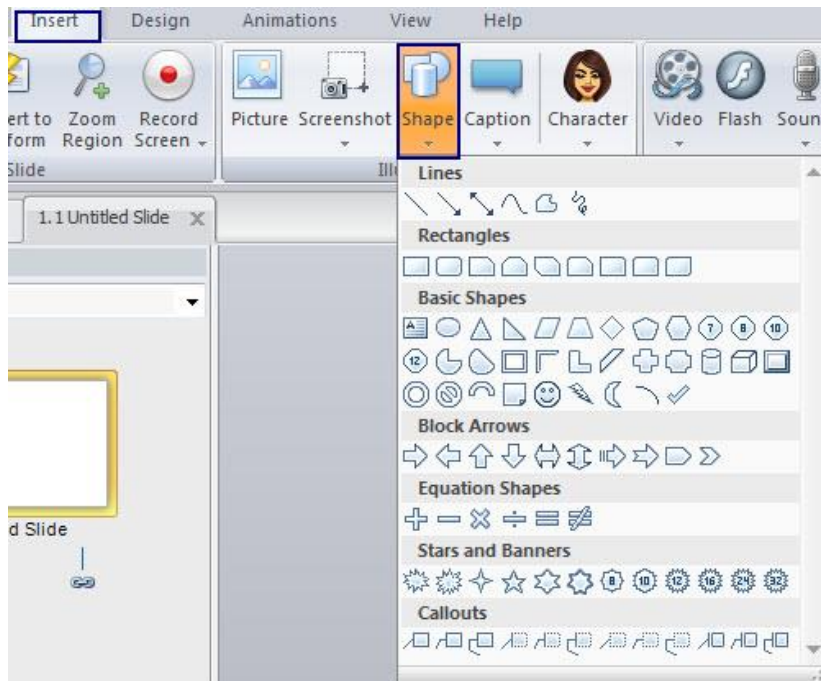
ملاحظة :

يمكنك تطبيق إعدادات 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.

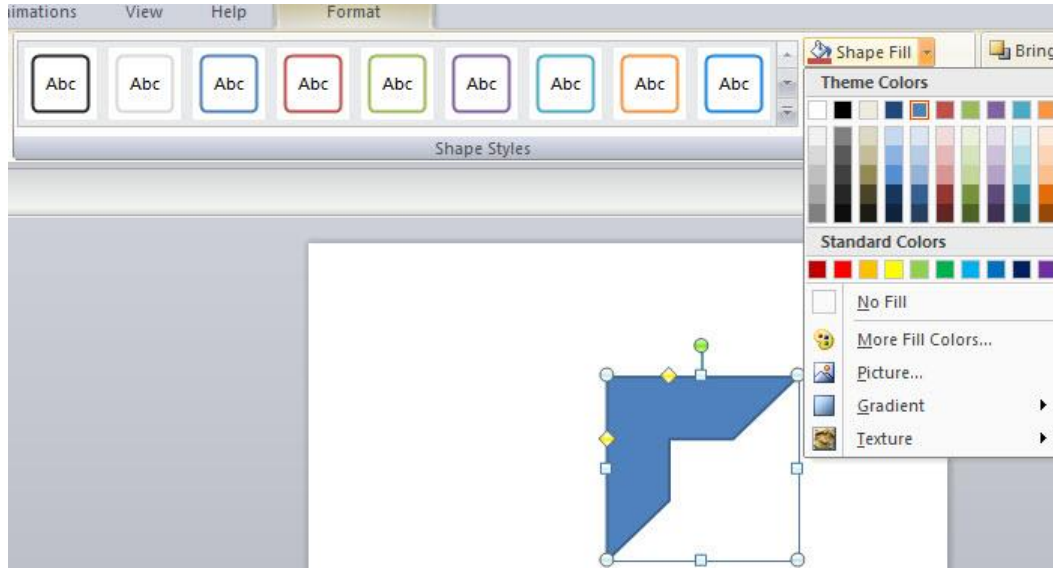
إدخال الأشكال "Adding shapes"

رسم الأشكال على الشريحة يساهم في تصميم الشريحة وجعلها أكثر جاذبية سواء من خلال الألوان أو الحركات التي سنتعلمها لاحقاً. بشكل عام تقسم الأشكال التي يوفرها البرنامج إلى أشكال عشوائية وأشكال منتظمة. لرسم شكل ما على الشريحة:

- انقر على قائمة [Insert----> Shapes](#) وإختر الشكل المناسب



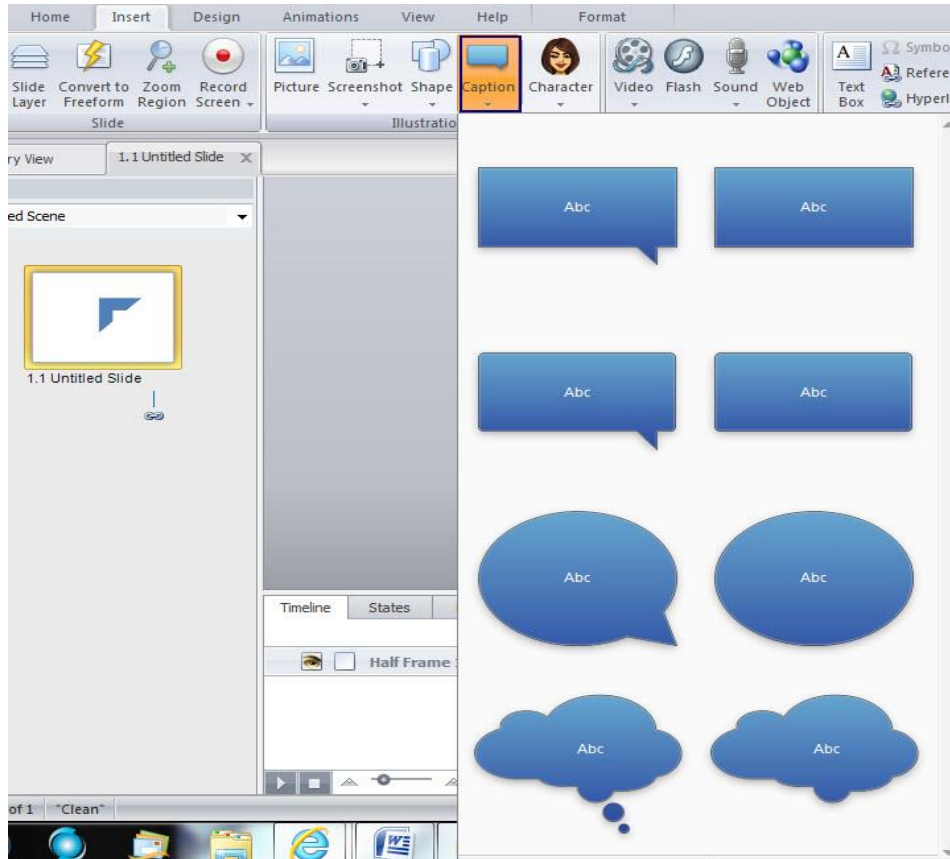
- بعد رسم الشكل على الشريحة يمكنك تغيير الإعدادات الخاصة به من حيث لون التعبئة، لون الحدود الخارجية أو إضافة مربع نص والكتابة عليه



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



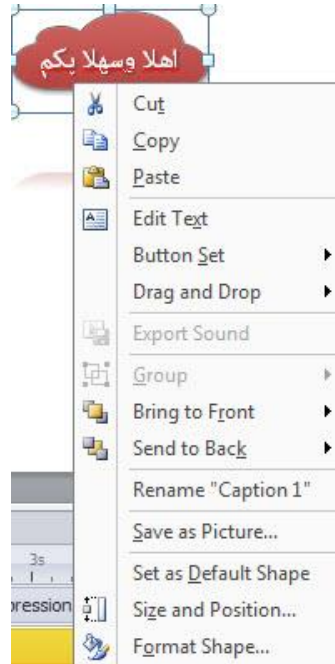
- أنقر على الشكل المناسب لإضافته، ثم أرسمه في الشريحة، تستطيع الكتابة على الشكل دون الحاجة إلى إضافة مربع نص وهذه يعتبر إحدى الفروقات مع الأشكال **shapes**
- ستبدو الشريحة كما يلي



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

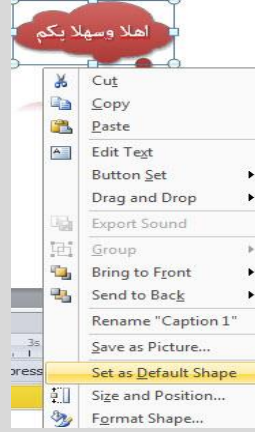


- يمكنك تغيير شكل الشروحات من خلال تحديد الكائن واستخدام الأدوات الموجودة في قائمة **Format**، أو أنقر فوق علامة التبويب الصفحة الرئيسية لضبط خصائص النص.
- لتغيير تنسيق الشكل، أو الحجم أو الموضع، أنقر بالزر الأيمن للماوس على الشكل



ملاحظة

إذا قمت بتطبيق بعض التنسيقات في مقرنك الحالي وأردت استخدامه في المستقبل في مواضع أخرى، انقر 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

إضافة نص نستخدم قائمة **Text Box**-----> **Insert**، بشكل عام ما ينطبق على الصور والأشكال **Shapes Captions** 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.



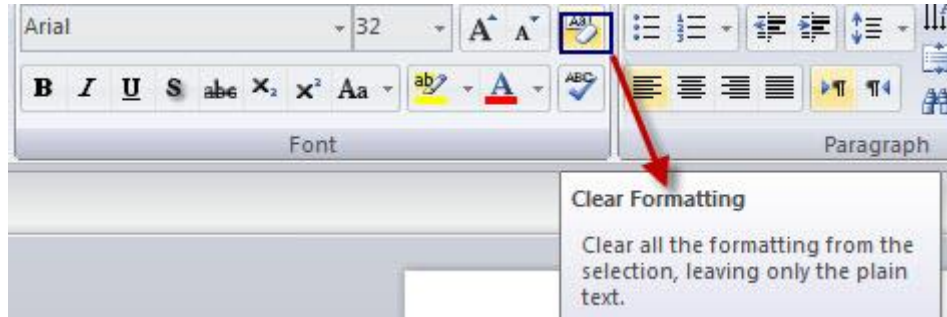
ملاحظات للتعامل مع أدوات تحرير الخط

- 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 وتنسيقها 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

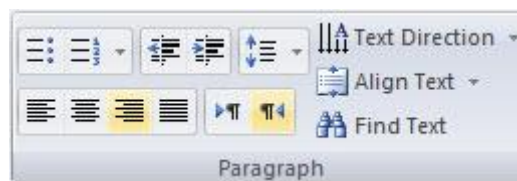
- * غامق: **Ctrl+B**
- * مائل: **Ctrl+I**
- * تحته خط: **Ctrl+U**
- * إضافة ارتباط تشعبي: **Ctrl+K**

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.

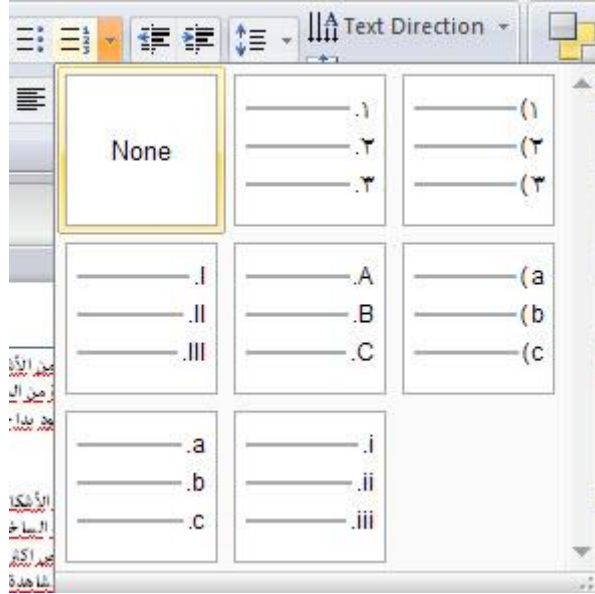
تغيير السمات يشمل:

- 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 واحدة 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:

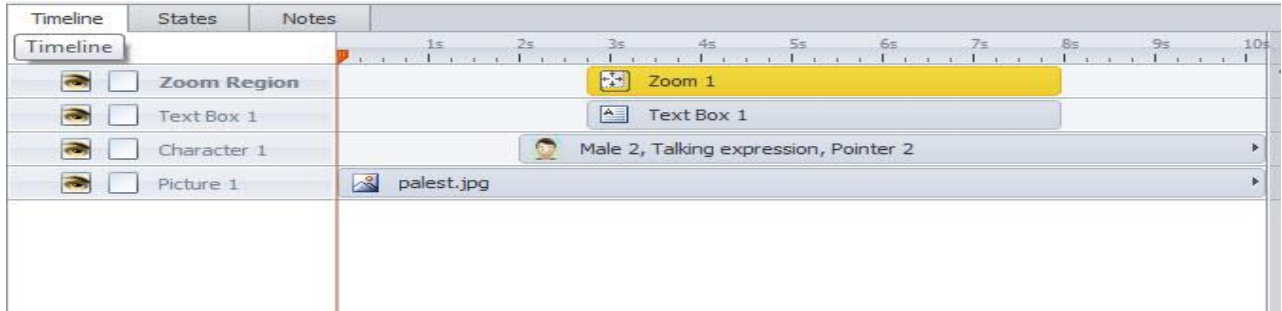
- انقر على قائمة **Insert** ثم انقر على أيقونة **Zoom Region**



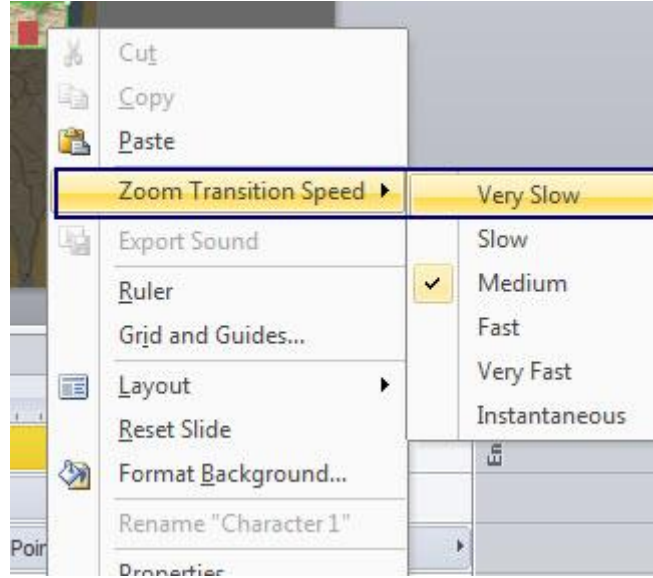
- سيظهر مربع بلون أخضر، أنقر على إحدى زوايا المربع من أجل تصغيره وتحديد منطقة التكبير.



- بعد الانتهاء من ضبط حجم منطقة التكبير، للخروج من وضع تحرير التكبير أنقر على أي نقطة في منطقة التضمين 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 مثلاً



تحرير وحذف منطقة التكبير

- لتغيير حجم أو موضع الجزء المراد تكبيره، أنقر عليه (سيظهر على الشريحة محاطا بخط المستطيل الأخضر)، اسحب مقابض زوايا 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

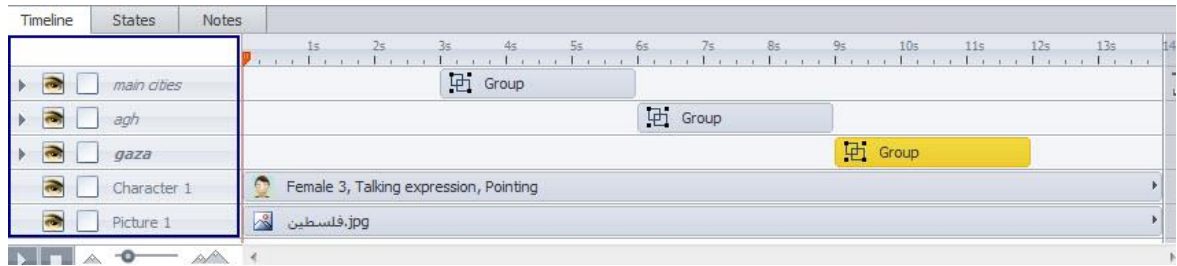
فيما سبق تم تقديم شرحا لكيفية إدراج منطقة تكبير على جزء محدد من الكائنات الموجودة في الشريحة، وسيتم استكمال هذا المجال بتقديم توضيحا لكيفية إدراج مجموعة من مناطق التكبير المتتالية والتي يطلق عليها تأثير **Panning** تسمح هذه الطريقة بإنشاء حركة وتوجيه المتعلمين للتركيز على نقاط محددة على الشريحة حيث يتم 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 والانتهاؤ 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:



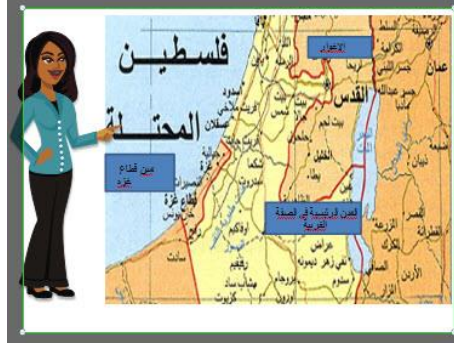
- على شريط الزمن قم بإجراء تغيير لمواضيع النص الذي تم اضافتها



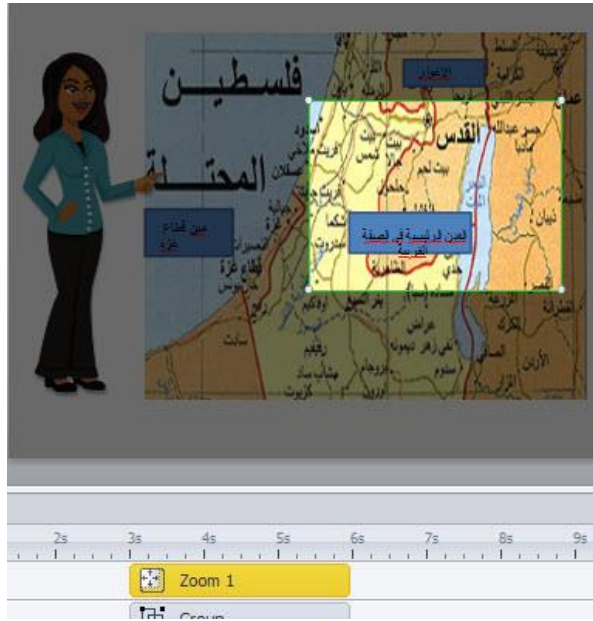
- أنقر على [Zoom Region](#) Insert ----->



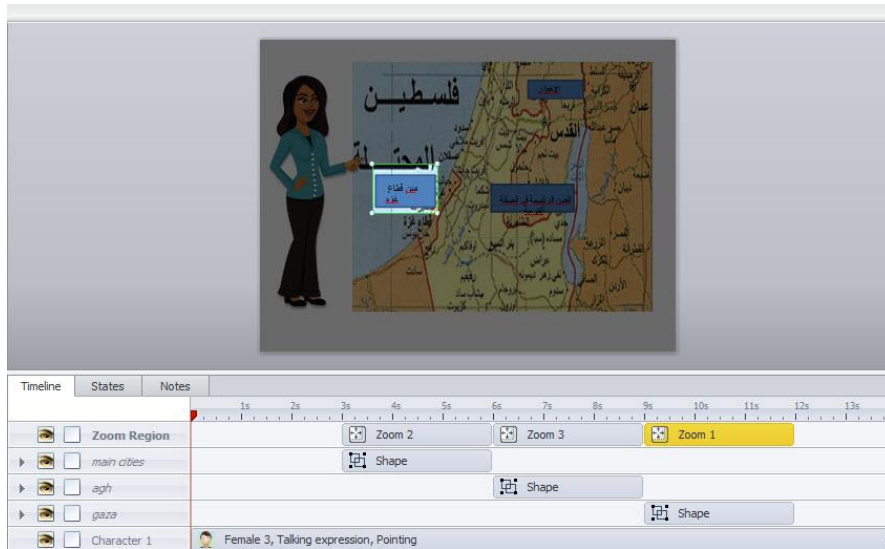
- بعد النقر على منطقة التكبير سوف يظهر مربع حول الكائن كما يظهر بالصورة أدناه :



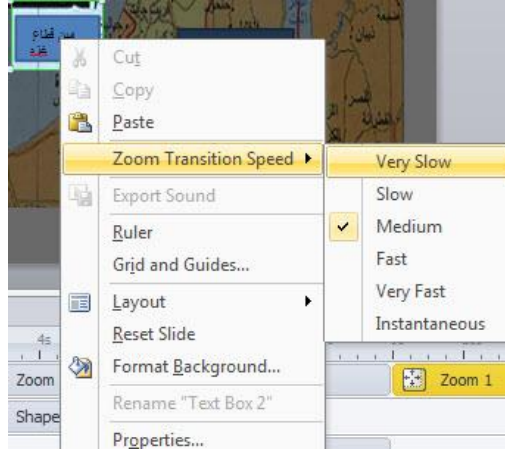
- قم بتصغير المنطقة حسب الحاجة، وضعها في مكانها المناسب، ثم قم بضبط وقت ظهورها مع النص لعرضه في وقت واحد وذلك من خلال شريط الزمن.



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

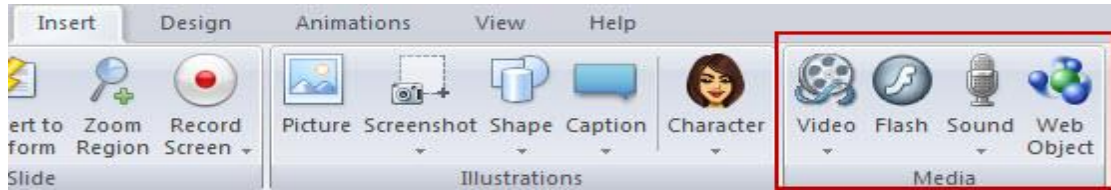


- الخطوة النهائية هي ضبط السرعة لمنطقة التكبير وذلك بالنقر بالزر الأيمن للماوس على كل منطقة على حدة ثم اختر السرعة المناسبة وتكون مثلا بطيئة جدا، كما يلي:



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

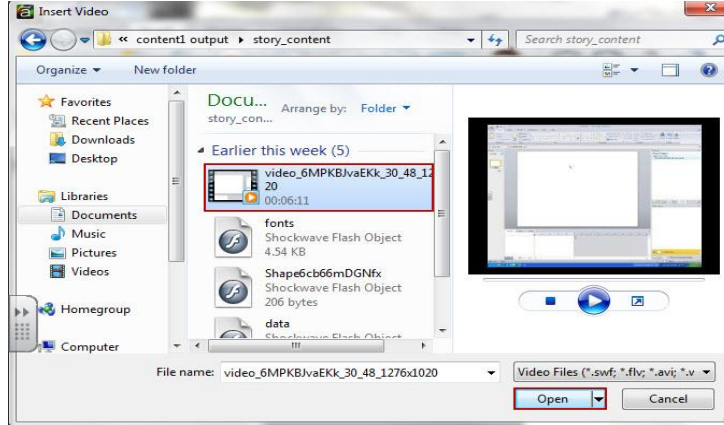
يدعم البرنامج العديد من صيغ ملفات الفيديو مثل **MP4**، **FLV**، **SWF** حيث يقوم تلقائيا بتحويل الصيغ إلى الامتداد **MP4**، نستطيع إضافة ملفات الفيديو من جهاز الحاسوب، مواقع الإنترنت أو من كاميرا **Webcam**. الصيغ التالية سيتم تحويلها تلقائيا إلى **MP4**: **3GP**، **3G2**، **MP4**، **AVI**، **ASF**،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

إضافة ملف فيديو أنقر على فيديو حيث توجد ثلاثة خيارات:

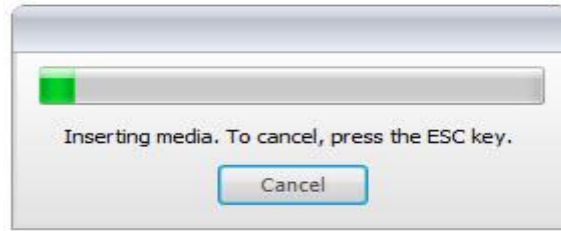
- فيديو من ملف
- من موقع أنترنت
- تسجيل كاميرا **Webcam**



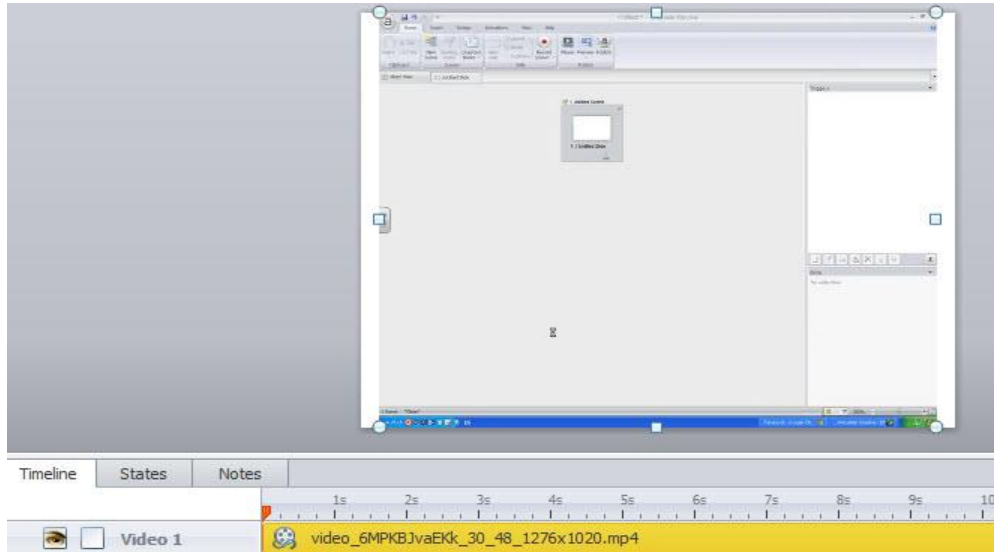
- * إضافة فيلم فيديو من ملف:
- افتح نافذة إدراج الملف إلى الشريحة



- 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

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

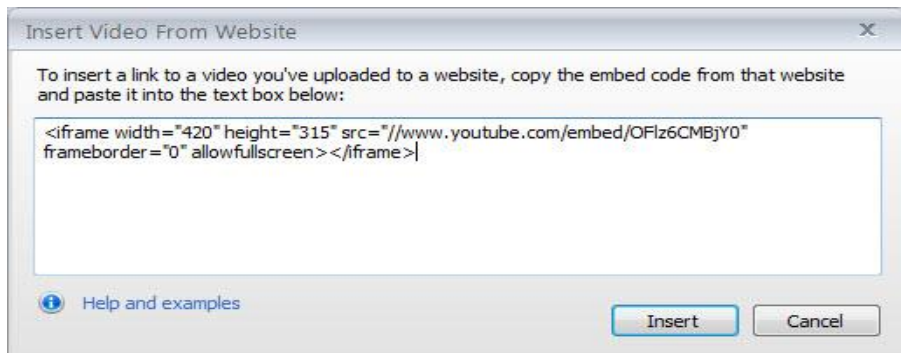
تكون أفلام الفيديو متزامنة تلقائياً مع الشريحة ويظهر أيضاً في شريط الزمن.

* 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

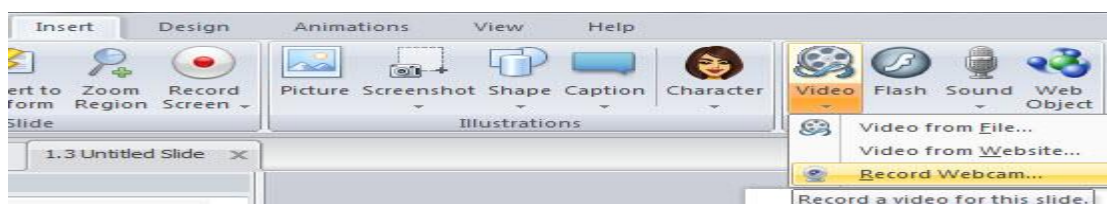
- للحصول على كود التضمين لأي ملف فيديو من موقع يوتيوب أنقر على كلمة مشاركة ----- تضمين
- فيلم الفيديو بعد تضمين رابطته إلى الشريحة



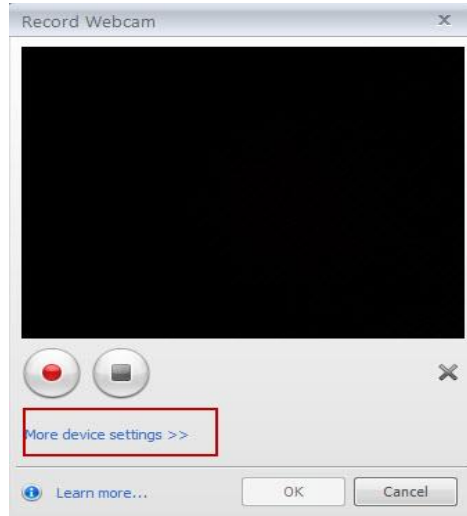
تسجيل الفيديو من كاميرا ويب Webcam

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

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



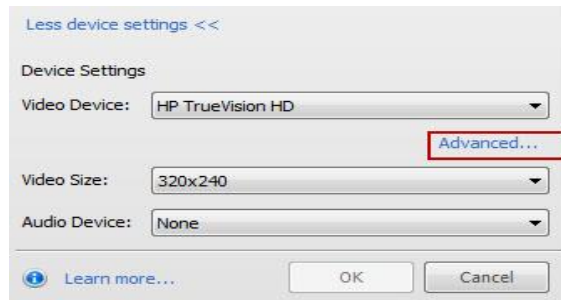
- قبل اختيار كاميرا التسجيل، أنقر على إعدادات الجهاز



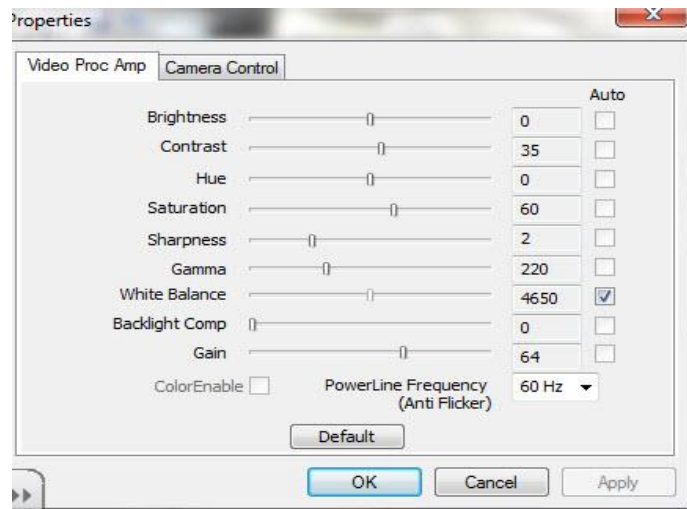
حدد من القائمة كل من:

- نوع الكاميرا التي سيتم استخدامها.

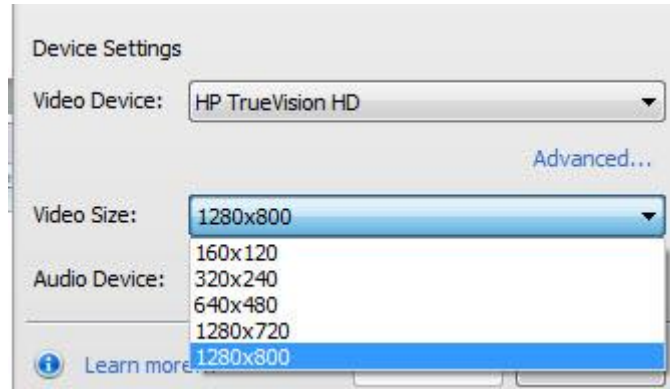
- الإعدادات المتقدمة وذلك من أجل ضبط دقة التصوير والصوت



كما في الصورة التالية



- غير حجم الفيديو وذلك من القائمة المنسدلة لحجم الفيديو



- اضبط إعدادات الصوت

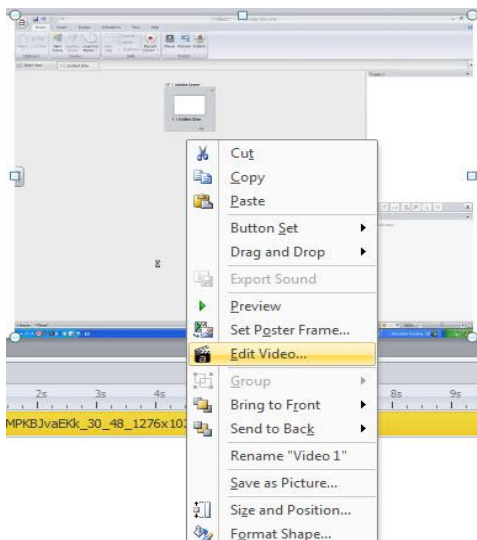


- أنقر على الزر الأحمر لبدء التسجيل بواسطة الكاميرا بعد الانتهاء من التعديل يمكنك معاينة العمل من خلال النقر على زر تشغيل، في حال أردت إدخال الفيلم إلى الشريحة أنقر على زر موافق حيث سيظهر الفيلم على الشريحة كما يلي:



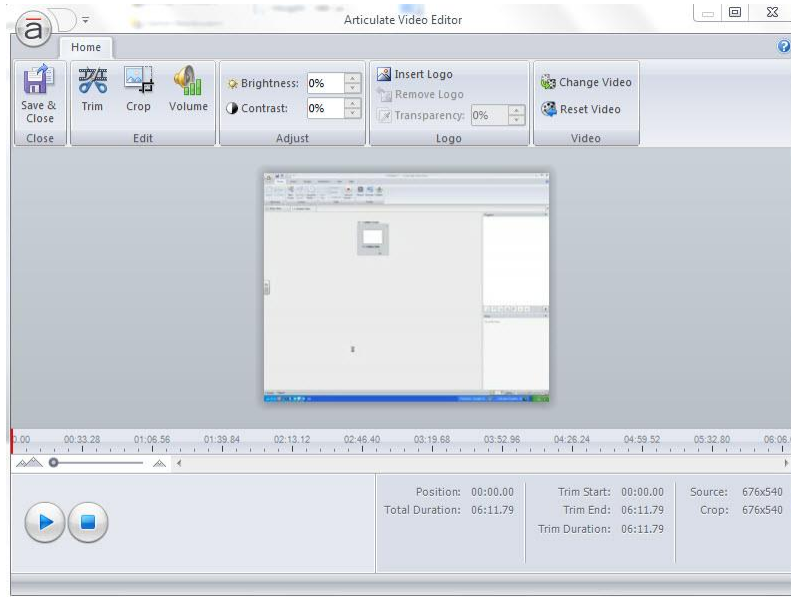
تحرير الفيديو Editing Video

نستطيع تحرير الفيديو 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 توضيحاً 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:

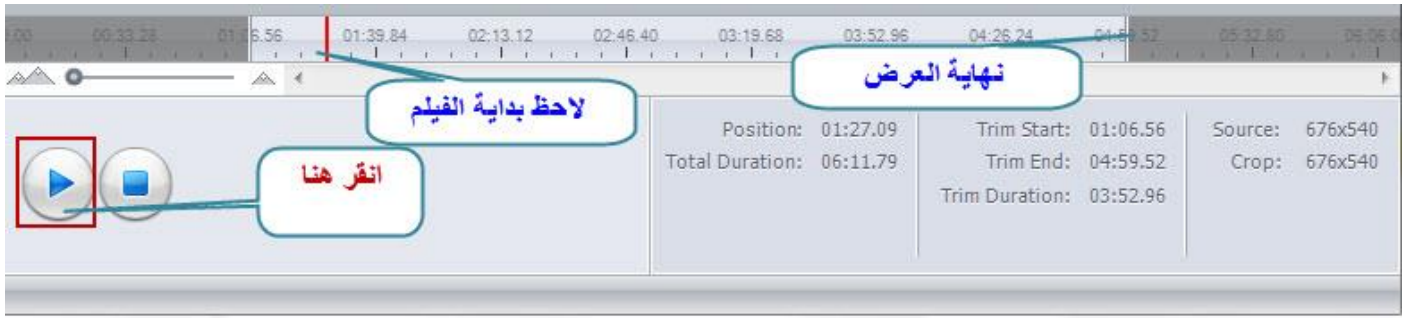
- أنقر على أيقونة **Trim** في شريط الأدوات في محرر الفيديو



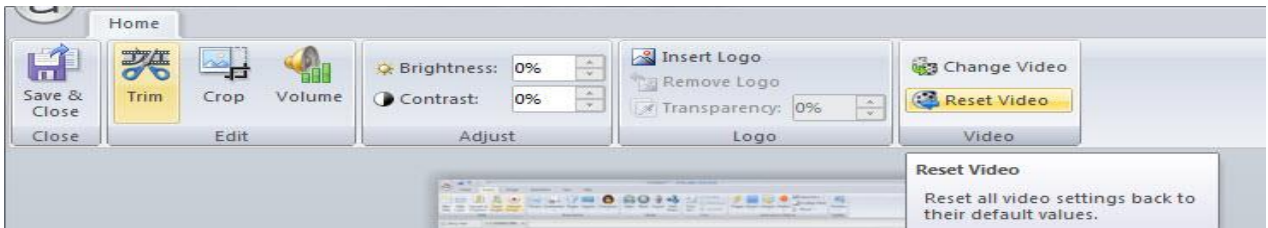
- بعد النقر على الأيقونة نلاحظ تغيير في شريط الزمن الخاص بالفيديو وظهور حدود للتحكم بالفيلم (سحب الحدود: تكبير أو تصغير) من أجل التحكم في بداية ونهاية الفيديو



- 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**

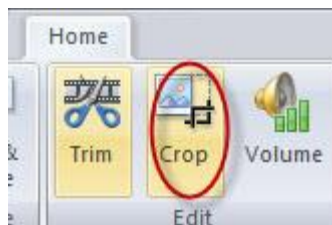


- بعد الانتهاء من التعديلات أنقر على أيقونة **Save & Close** الموجودة في أقصى يسار شريط أدوات تحرير الفيديو حيث ستظهر نافذة تشير إلى تقدم تحرير الفيلم

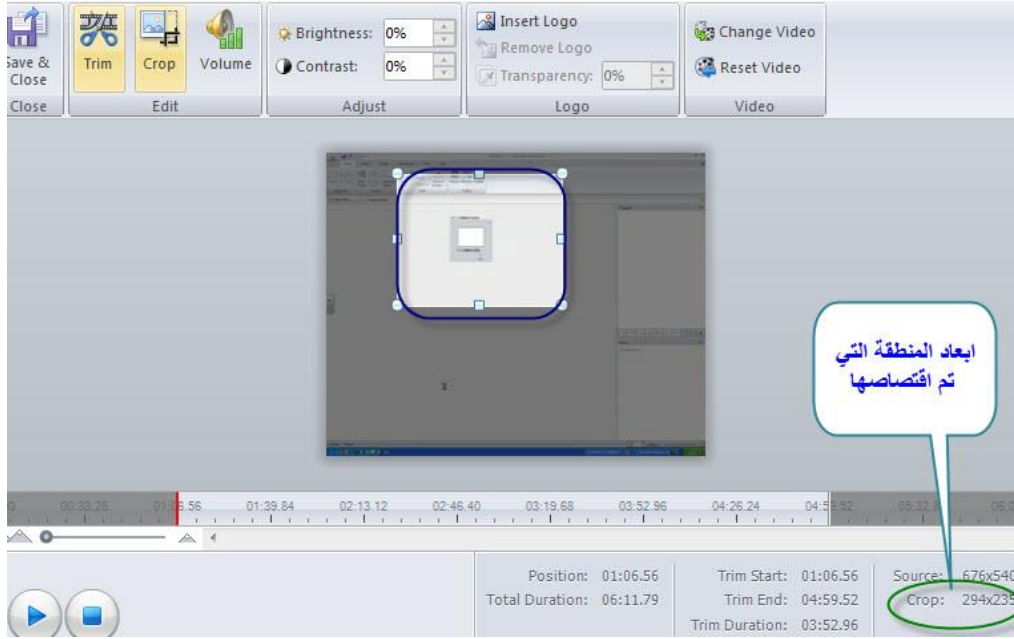


قص الفيديو **Cropping a Video** (تغيير العرض والطول)

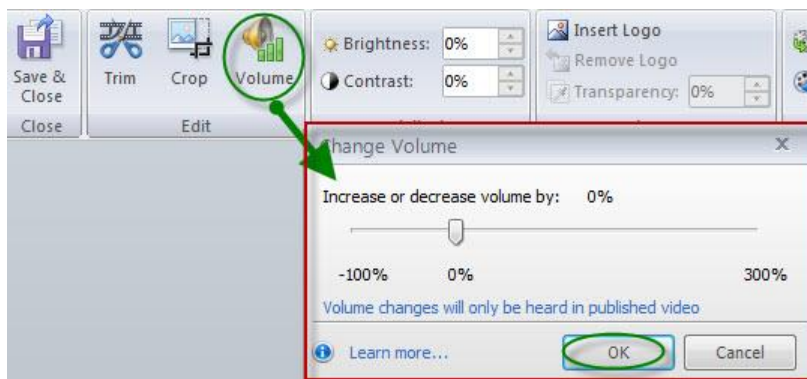
تسمح أداة الاقتصاص **Crop** من التحكم في طول وعرض الفيديو، نلجأ إلى هذه الخاصية لحصر المشاهد المراد عرضها وذلك يتم التخلص من بعض المعلومات (الشوائب) التي تعمل على تشتيت المتعلم، وتساعدنا أيضاً في التحكم في أبعاد الفيلم في منطقة محددة منه. وللقيام بذلك:
- أنقر على أيقونة **Crop** شريط أدوات تحرير الفيديو



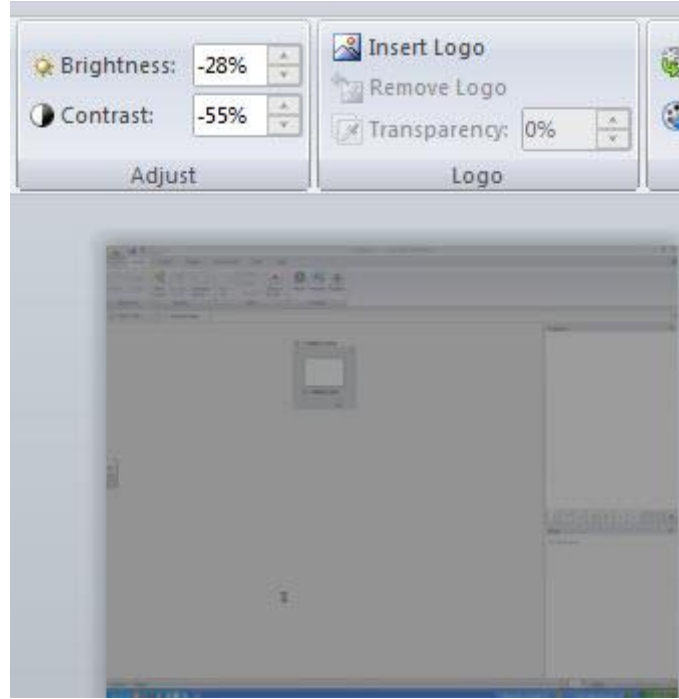
- سيظهر مربع يمكنك التحكم في حجمه من خلال المقابض الموجودة على زوايا المربع، كذلك يمكنك التحكم في موضعه لاختيار المنطقة التي تريد قصها.



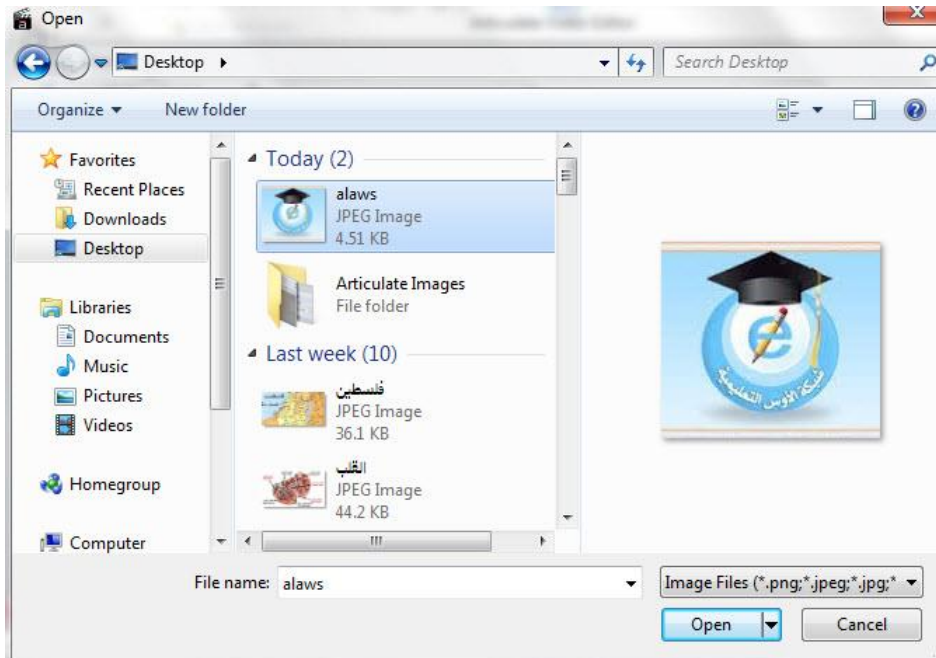
- أثناء العمل على قص الفيديو، يفضل أن تقوم بمراقبة أبعاد المنطقة التي تقوم بتحديدتها وهي **crop dimensions** من أجل تحديد المنطقة بدقة.
- إذا أردت التراجع عن عملية القص، كما تعلمنا سابقاً أنقر على أيقونة **Reset Video** الموجودة في شريط أدوات تحرير الفيلم، للخروج والعودة إلى العرض العادي أنقر **Save & 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 قادراً على سماع الصوت بعد التعديل إلا بعد حفظ التغييرات وإغلاق النافذة والعودة إلى الشريحة.



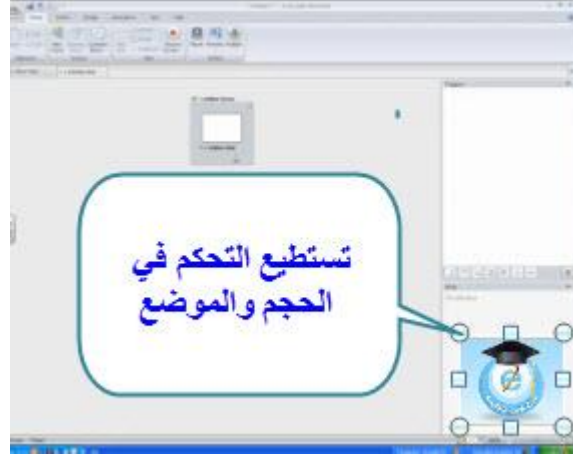
- لضبط السطوع أو التباين، استخدم الحقول الموجودة أمام كل منها لزيادة النسبة المئوية حيث ستلاحظ التغييرات مباشرة كما في الصورة:



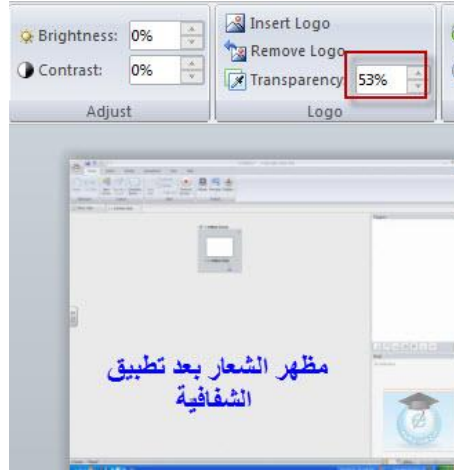
- للتراجع عن تعديل السطوع أو التباين أنقر على أيقونة **Reset Video** وللخروج أنقر على أيقونة **Save & Close**
- إضافة شعار أو علامة مائية للفيديو **Adding a logo or watermark**
- يتيح برنامج **Articulate** لنا إضافة شعار أو علامة مائية بسهولة للمنتج وذلك من خلال ايقونات شريط تحرير الفيديو كما يلي:
- أنقر على أيقونة إدخال **logo** حيث سيظهر مربع حوار لاختيار الصورة المناسبة لتكون شعار ثم أنقر على فتح **Open**



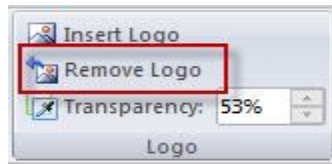
- لاحظ الصورة (الشعار) على فيلم الفيديو حيث يمكنك التحكم في حجمها وموضعها.



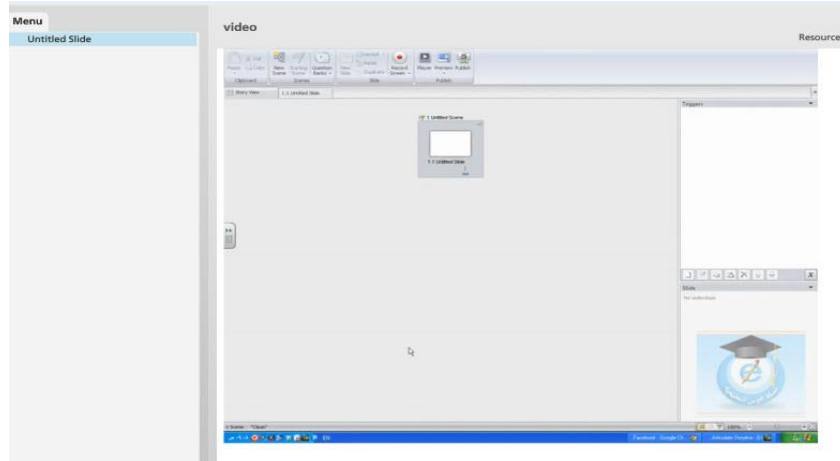
- تستطيع التحكم بنسبة الشفافية للشعار



- لإزالة الشعار أنقر على أيقونة Remove logo



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

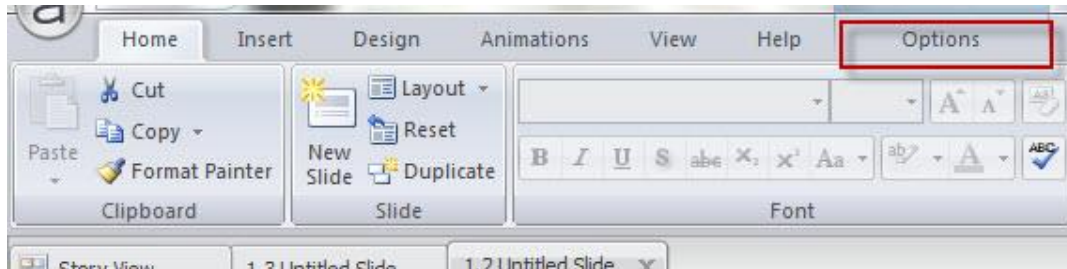


ملاحظه

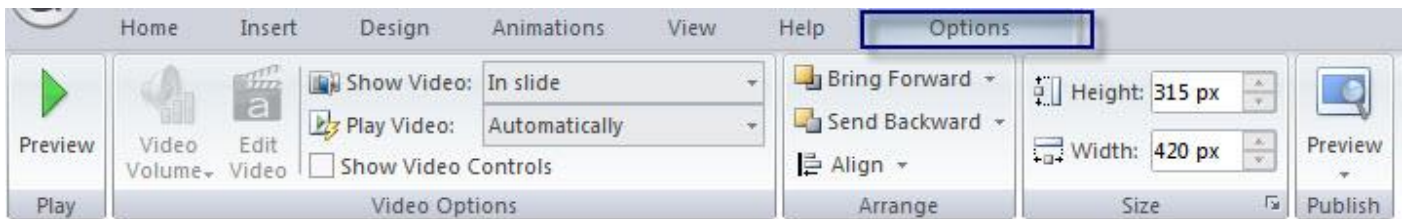
لا تستطيع إضافة أي صورة لتكون شعار في الفيديو. الامتدادات للصور المسموح أن تكون شعارا هي: PNG ، JPEG ، JPG ، GIF ، BMP. لا تستطيع أن تضيف أكثر من شعار في الفيديو

ضبط خصائص الفيديو

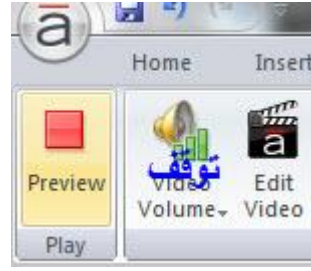
- لضبط إعدادات الفيديو المدمج أو الذي تم تضمينه من موقع انترنت، قم بما يلي:
- اختر الفيديو من على الشريحة وذلك بالنقر عليه.
- أنقر على قائمة الخيارات **Options**.



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



- المعاينة **Preview**: عند النقر على زر **preview** من تشغيل الفيديو



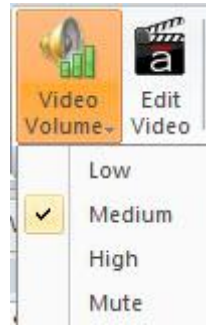
ضبط صوت الفيديو

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.

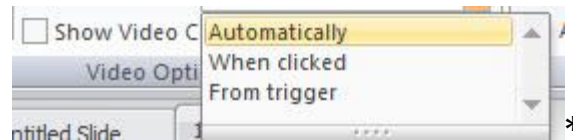
عالي: يرفع مستوى الصوت إلى 150% من الأصلي.



- 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.

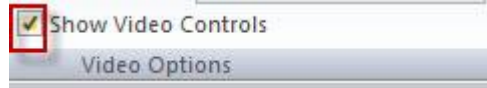


- تشغيل الفيديو **play video**: يوجد ثلاثة خيارات لتشغيل الفيديو وهي:



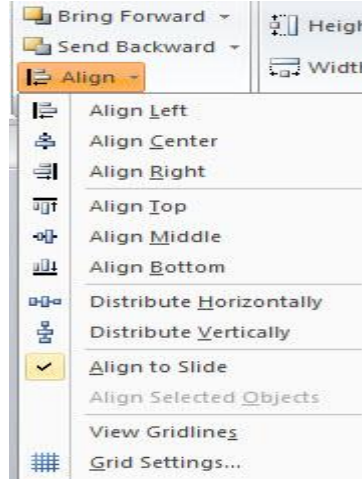
- * تلقائيا: تشغيل الفيديو/ سيتم تشغيل الفيديو تلقائيا عندما يصل شريط الزمن في الشريحة إلى نقطة بداية كائن الفيديو
- * عند النقر: يتم تحديد هذا الخيار للتحكم ببدء تشغيل الفيديو حيث يقوم المستخدم بالنقر.
- * من الأحداث **Triggers**: حيث يتم ربط تشغيل الفيديو بحدوث حدث ما سيتم توضيح ذلك لاحقا عند شرح **Triggers**.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

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

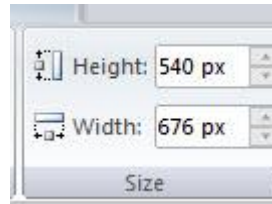


- ترتيب الفيديو مع الكائنات الأخرى

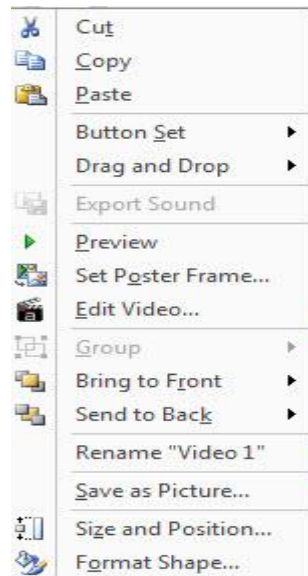
أنقر **Align** فتظهر القائمة المنسدلة المبينة كما يأتي: يمكنك وضع الفيديو في الأمام أو الخلف بالنسبة للكائنات الأخرى.



- تغيير حجم الفيديو: وذلك من خلال التحكم بالطول والعرض

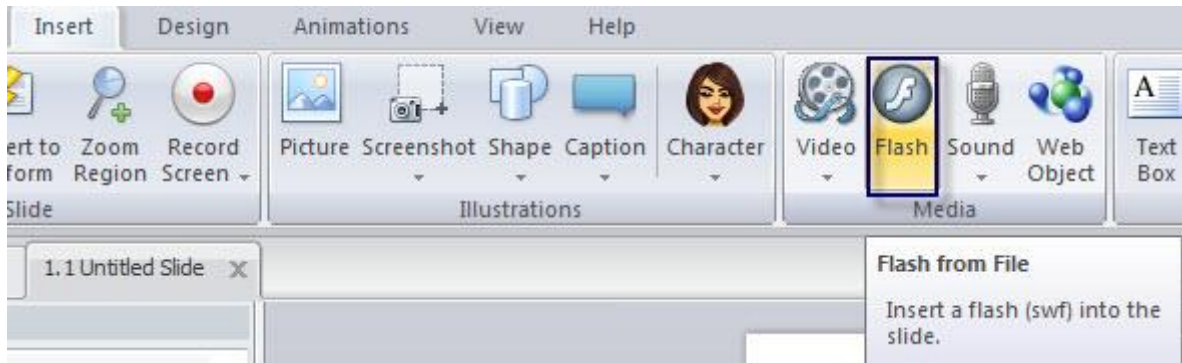


تذكر خيارات إضافية من خلال النقر بالزر الأيمن للماوس.

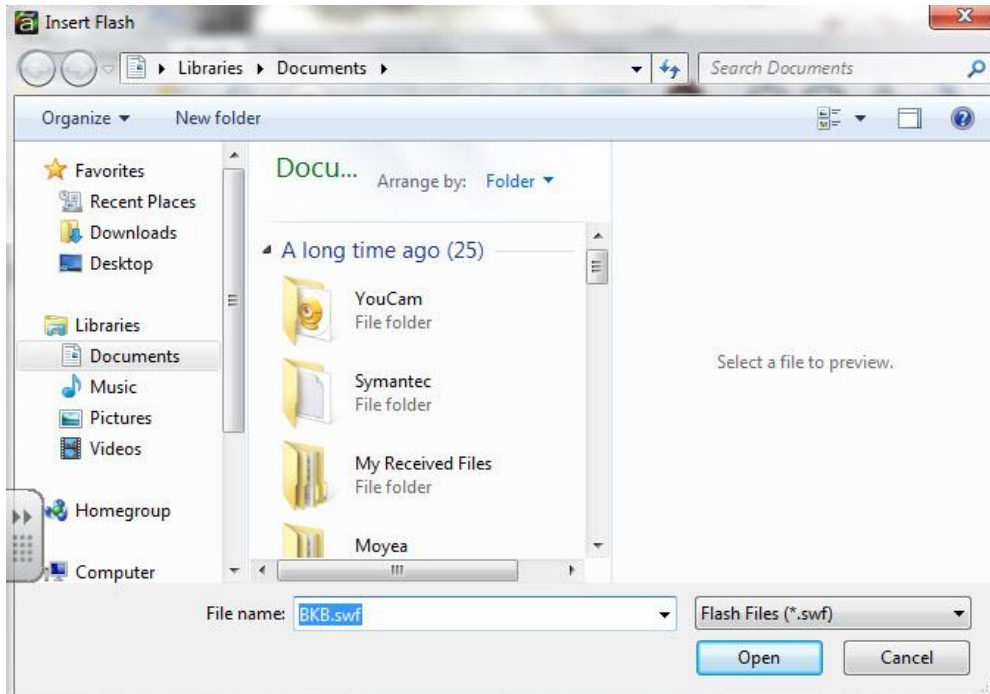


إضافة ملفات الفلاش Add Flash Files

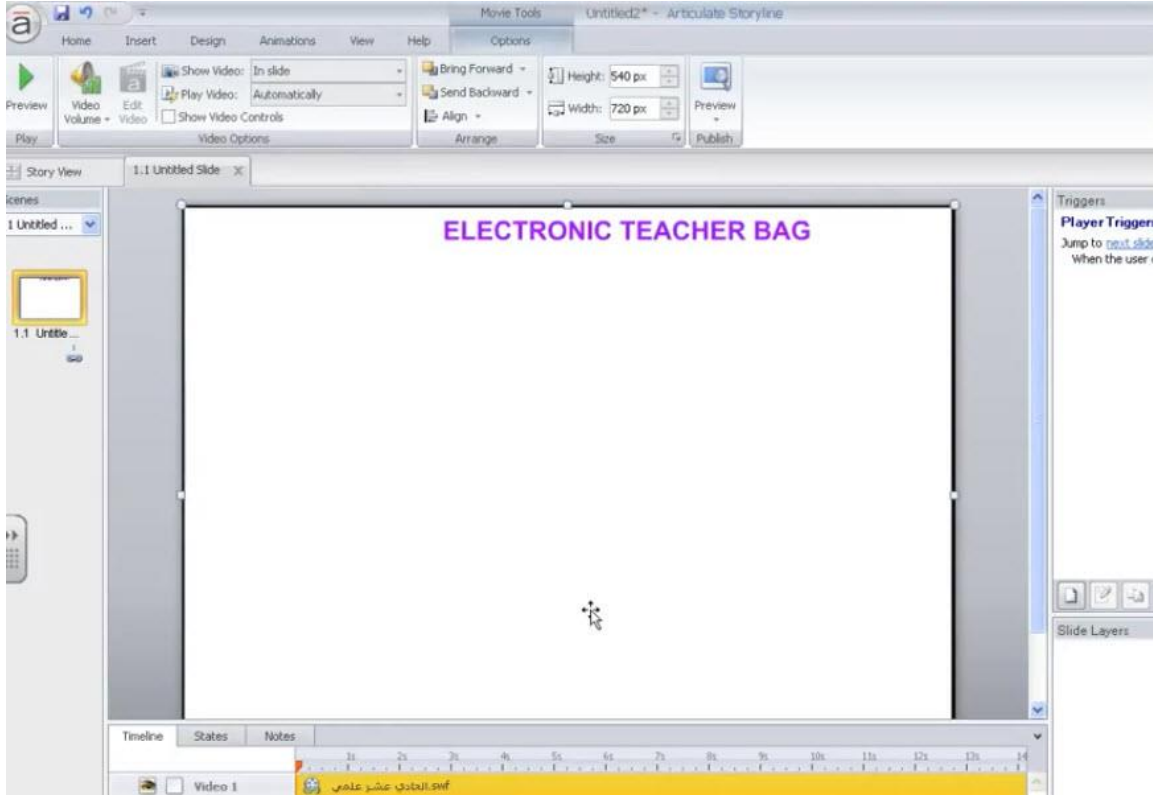
يتيح برنامج Articulate إضافة الملفات التي امتدادها swf والتي يطلق عليها أيضا ملفات الفلاش بكل سهولة إلى الشرائح مما يزيد من متعة المقرر الإلكتروني لما تحتويها هذه الامتدادات من تفاعلية وجذب إنتباه المتعلمين. بشكل عام تقسم ملفات الفلاش إلى قسمين: ملفات تفاعلية والتي تتطلب من المتعلم تفاعلا معها كالإبحار مثلا أو تشغيل لعبة ما أو تجربة ما، أما الملفات الأخرى فهي ملفات فلاش وليست تفاعلية تشبه نوعا ما ملفات الفيديو. تستطيع إضافة ملفات الفلاش بطريقتين حسب نوعها، إذا كانت تفاعلية ويتطلب تشغيلها منفصلا عن الشريحة استخدم طريقة Insert >Flash أو Insert >Video فيديو كملف فيديو. إذن لدينا ملف فلاش تفاعلي نقوم بإضافته من خلال Insert >Flash



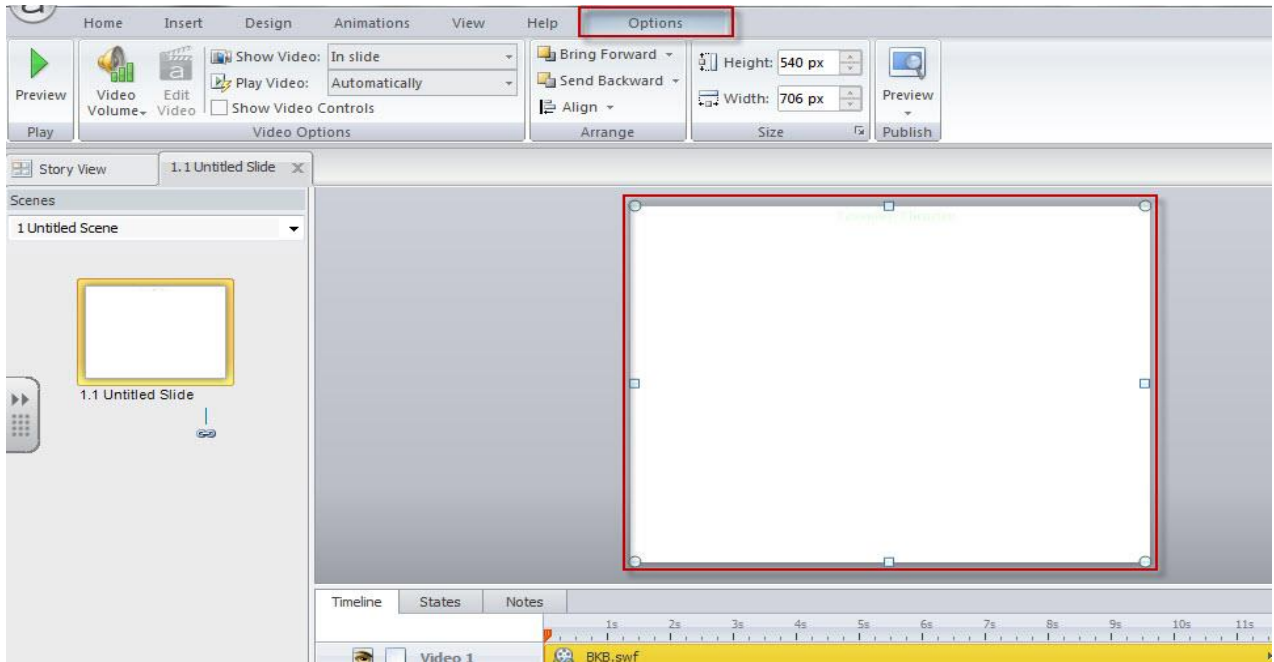
ستظهر نافذة حوار لاختيار الملف من جهاز



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



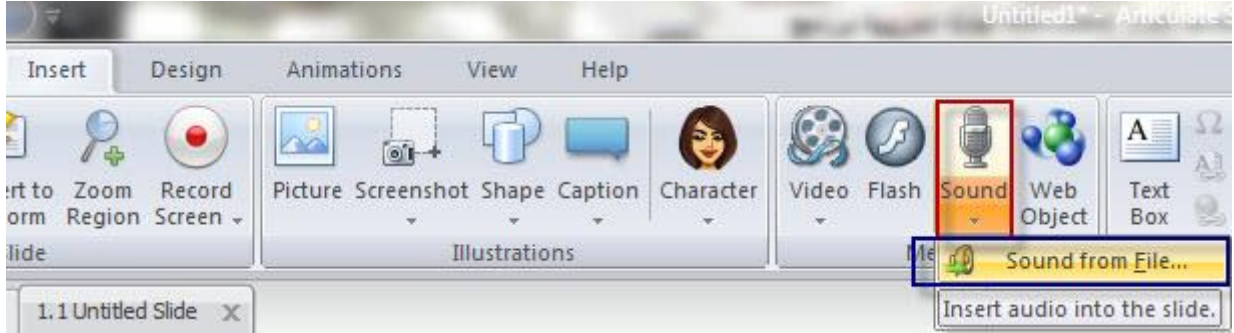
- في حال عدم ظهور الفلاش على الشريحة أنقر بالزر الأيمن للماوس واختر **Set Poster Frame** من أجل اختيار إطار للفلاش.
- ضبط خصائص الفلاش**
- أنقر بالماوس على الفلاش على الشريحة.
 - نلاحظ فتح قائمة الخيارات **Options** وظهور شريط الأدوات والذي يشبه إلى حد كبير خيارات الفيديو حيث نستطيع التحكم بالفلاش باستثناء إضافة شريط التحكم في عرض الفلاش



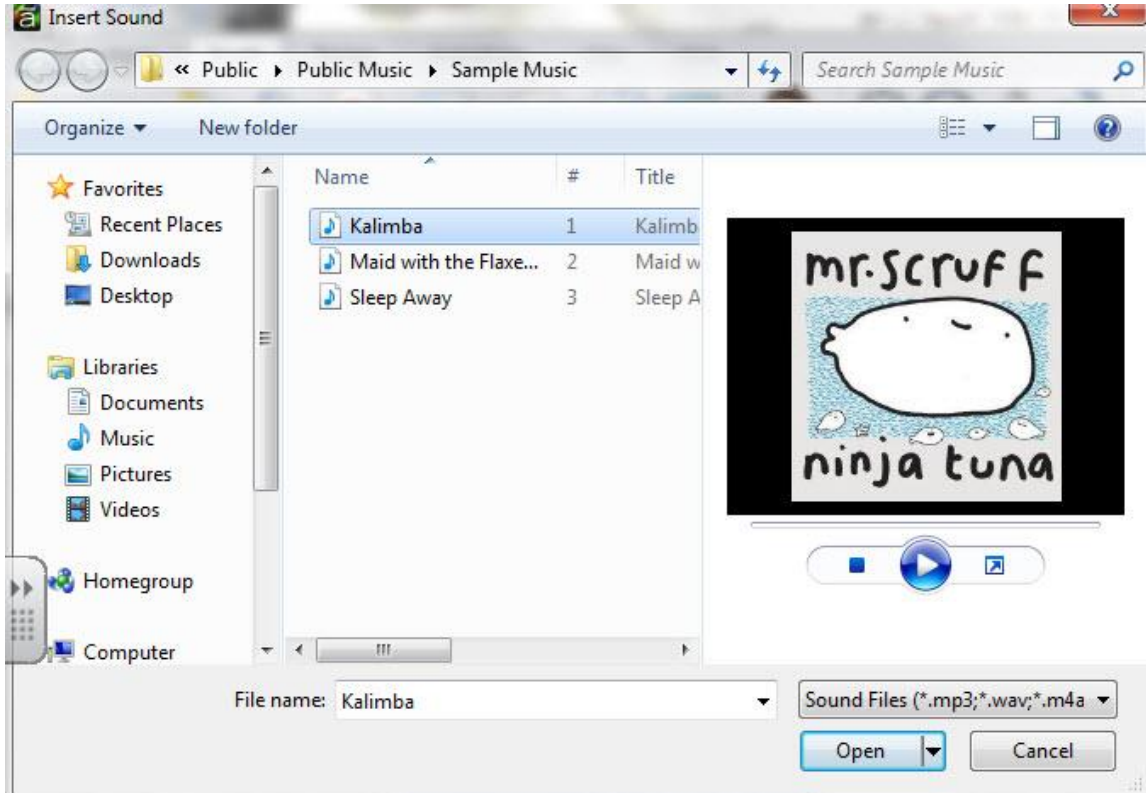
إضافة الصوت Adding Sound

يتيح البرنامج ثلاثة طرق لإضافة ملفات الصوت:

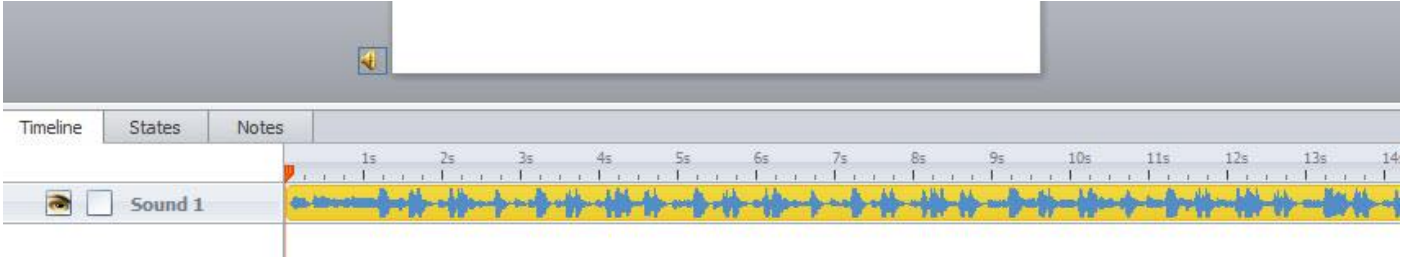
- إدراج ملف صوت من جهاز الحاسوب.
 - تسجيل صوت بواسطة المايكروفون.
 - استيراد شرائح من مصادر متنوعة مثل العروض التقديمية أو منتجات Articulate مثل Presenter, Engage, Quizzmaker والتي تحوي ملفات صوتيه. وسيتم فيما يلي توضيح كل طريقة من هذه الطرق.
- * إدراج ملف صوت من جهاز الحاسوب
- أنقر على قائمة **Insert** ثم أنقر على القائمة المنسدلة الموجودة في أيقونة الصوت



- إختار 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

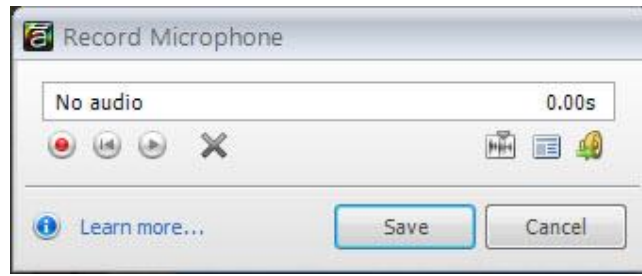


مع ملاحظة أن البرنامج يدعم مجموعة من امتدادات الصوت، منها:

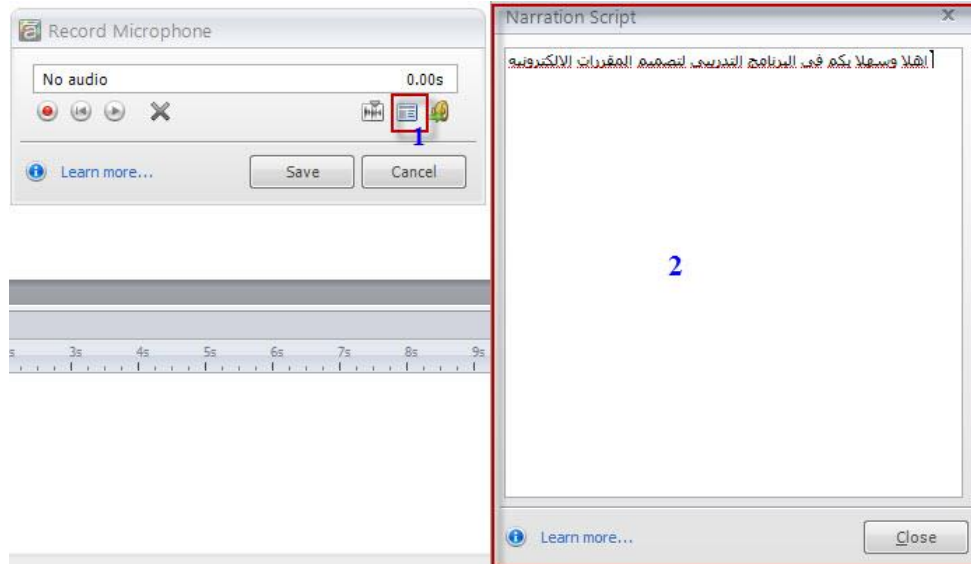
AAC, AIF, AIFF, MP3, WAV, M4A, OGG, WMA

* إدراج ملف الصوت من التسجيل Record Microphone

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

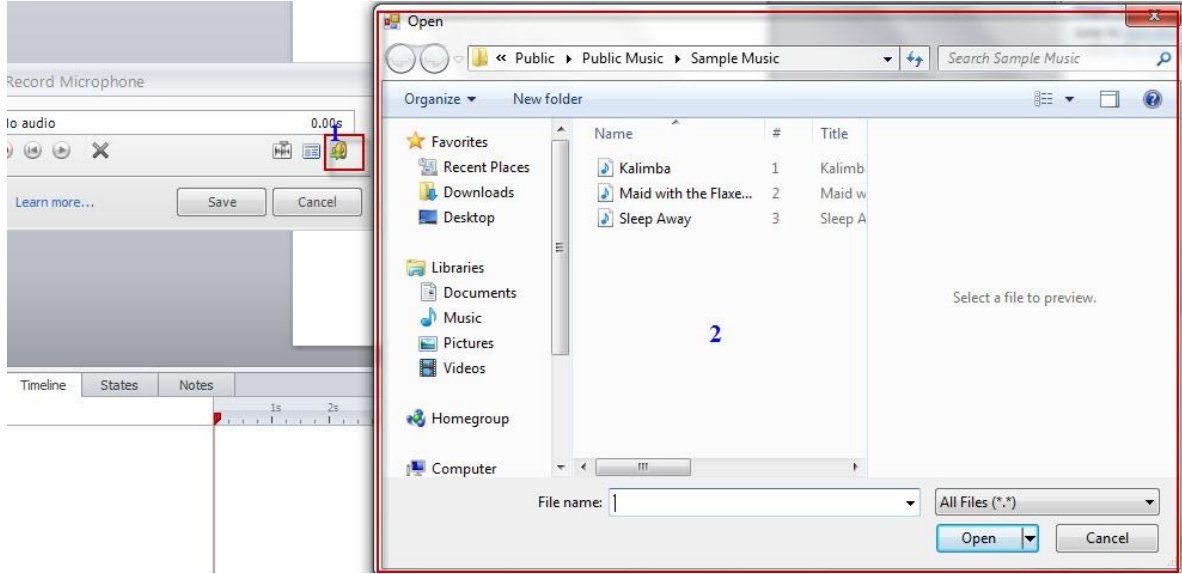


- قبل البدء بالتسجيل يفضل أن تقوم بكتابة السكريبت في المربع الخاص مما يسهل عليك تسجيل المعلومات بدقة، وافتح مربع السكريبت، انقر على أيقونة سكريبت رقم 1 في الصورة التالية:



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



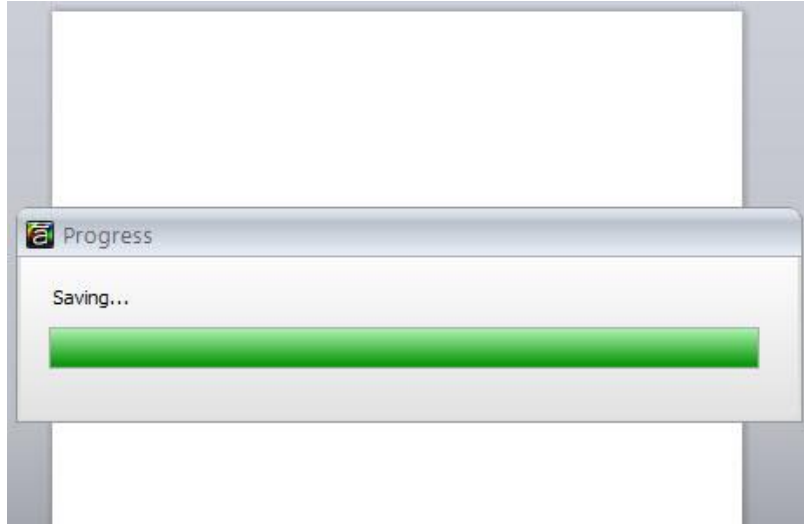
عندما تكون جاهزا للتسجيل أنقر على الزر الأحمر في نافذة التسجيل، تلاحظ الفترة الزمنية للتسجيل وكذلك يمكنك إيقاف التسجيل في اي وقت تشاء



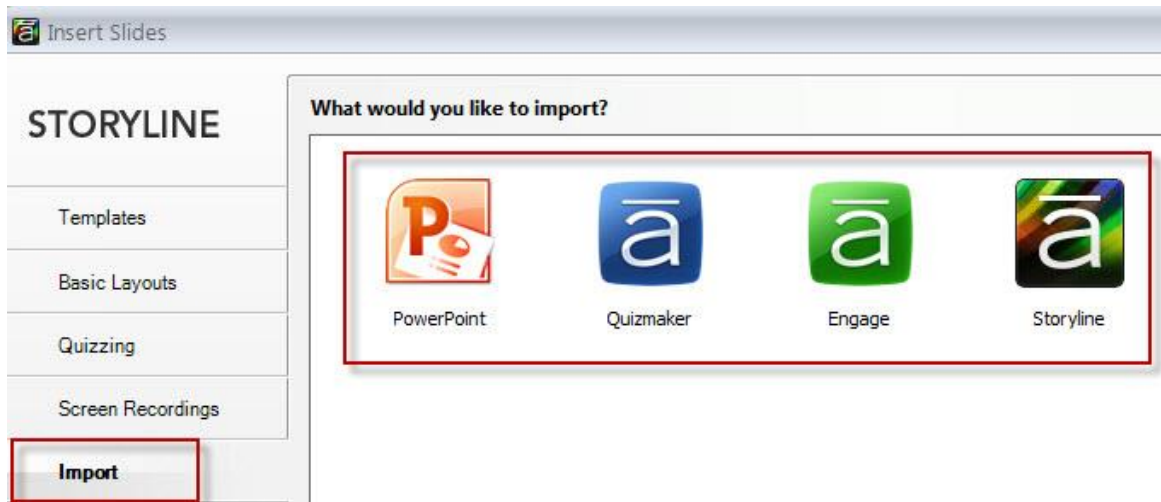
- بعد انتهاء التسجيل، يمكنك الاستماع إلى الصوت، وكذلك يمكنك حذف التسجيل، أنظر إلى الصورة التالية



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

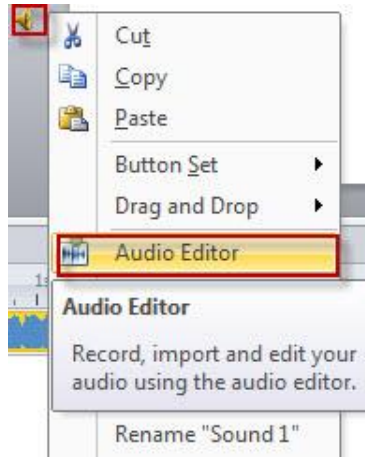


* استيراد الشرائح من مصادر مختلفة، لقد تطرقنا إلى هذا الموضوع عندما قمنا بتوضيح التعامل مع الشرائح وللتذكير فقط، لاستيراد شرائح من مصادر مختلفة:
- أنقر على [Insert-----> New slide](#)

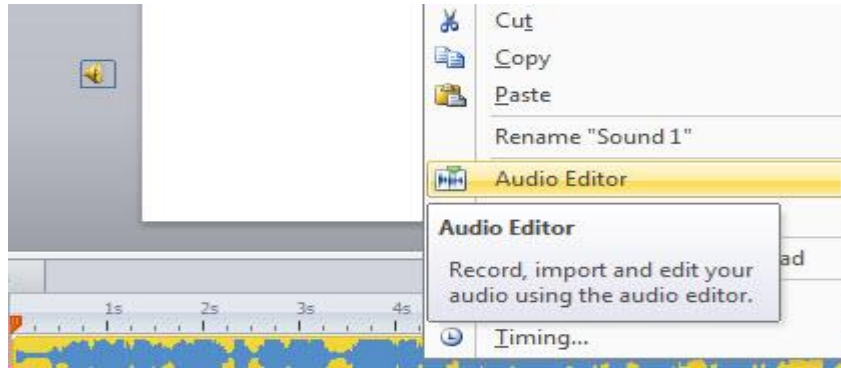


تحرير ملفات الصوت

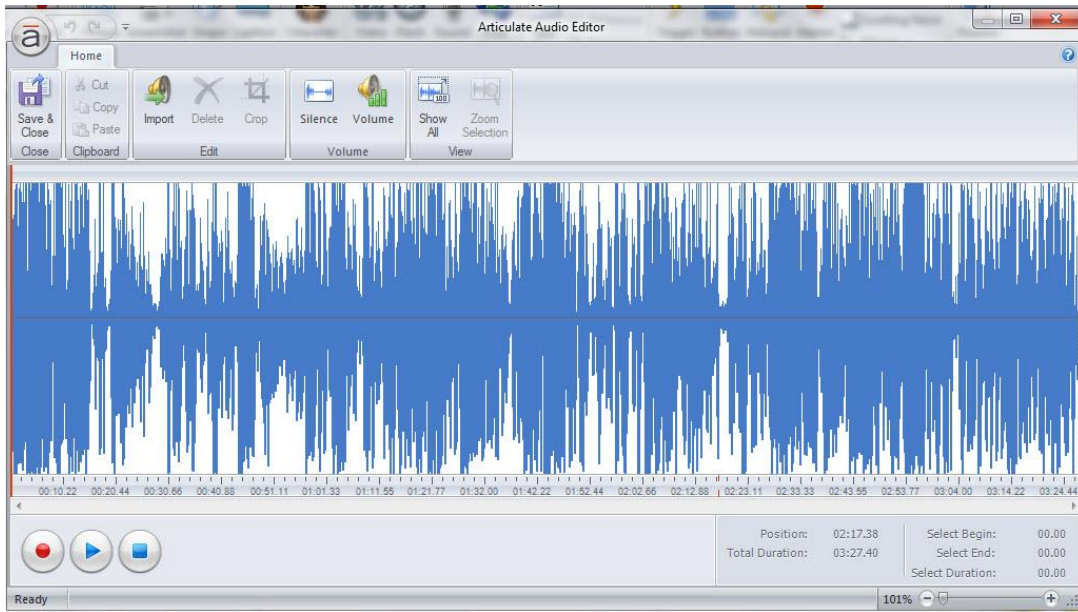
تستطيع تحرير ملفات الصوت التي تم إضافتها إلى شرائح البرنامج في أي وقت تشاء وذلك باستخدام محرر الصوت المدمج في البرنامج، لتفعيل محرر الصوت توجد عدة طرق:
- أنقر بالزر الأيمن للماوس على صورة السماع في المنطقة غير المرئية واختر [Audio Editor](#)



أو بالنقر بالزر الأيمن للماوس على شريط الزمن واختار **Audio Editor**



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

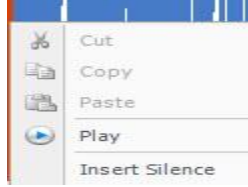


معاينة الصوت **Previewing Sound**

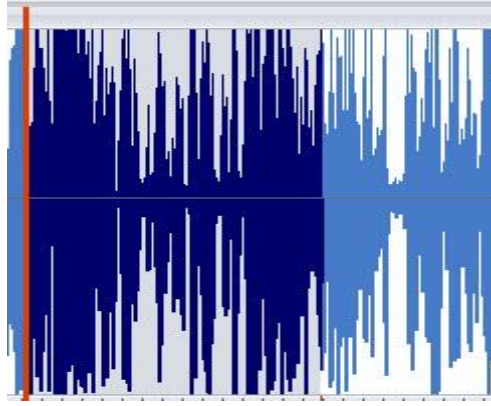
- تستطيع معاينة سماع الصوت وذلك من خلال أزرار تشغيل، وإيقاف مؤقت الموجودة في أسفل الشاشة



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



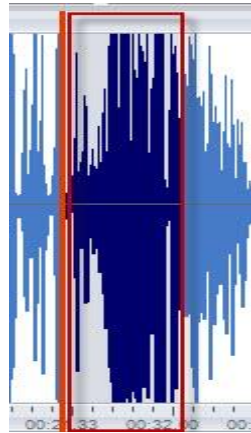
للاستماع إلى جزء محدد من التسجيل، يمكنك من خلال تحريك الخط العمودي الأحمر لتحديد المنطقة



لاحظ أن المنطقة التي باللون الأزرق هي التي يتم الاستماع لها

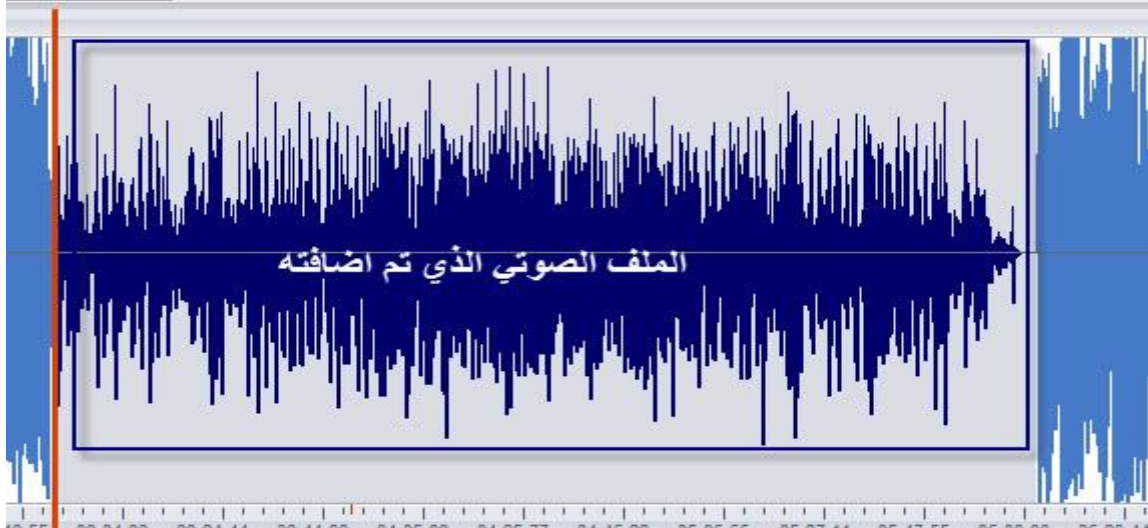
إضافة ملف صوتي: ويتم بالتسجيل أو بالاستيراد من الجهاز

- حدد المنطقة المراد إضافة صوت جديد أو ملف صوت جديد لها، ثم انقر على الزر الأحمر للتسجيل أو للاستيراد، وليكن مثلا إضافة ملف صوت جديد عند الثانية 20، اتبع الخطوات التالية:
- ضع الخط الأحمر عند تلك النقطة.
- انقر على الزر الأحمر للتسجيل وبعد ذلك على زر **save** حيث تلاحظ إدراج الصوت الجديد كما يلي (المستطيل الأحمر)

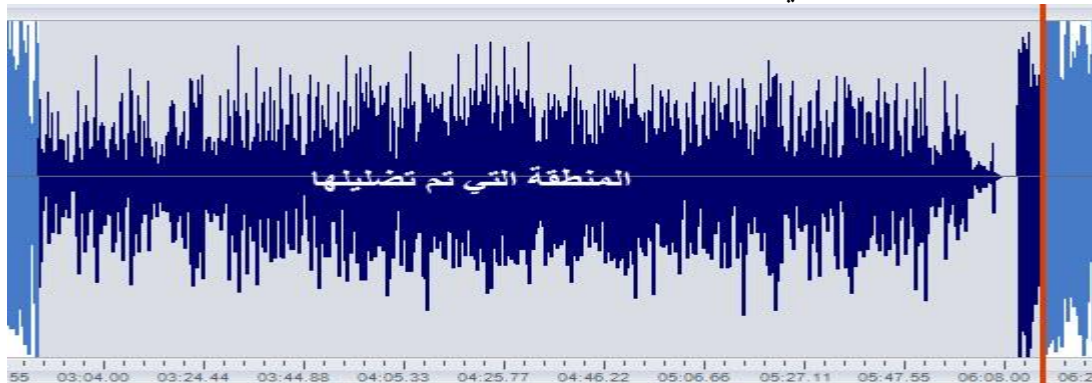


لاستيراد ملف صوت من الجهاز نتبع الخطوات التي تم شرحها سابقا ولكن لإضافة الملف في مكان محدد على شريط

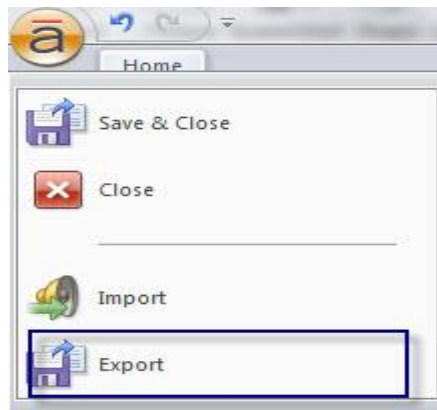
الزمن، حدد تلك النقطة ولتكن عند الدقيقة 2:50



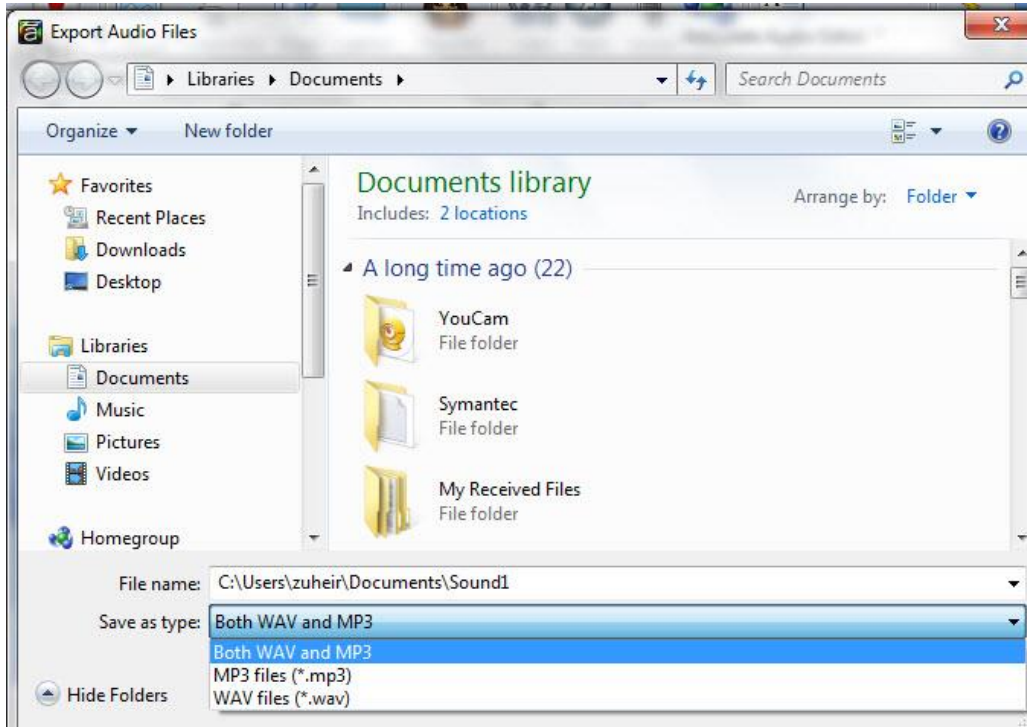
بنفس الخطوات نستطيع استبدال جزء من الملف وذلك بتحديد المنطقة وذلك بسحب الخط الأحمر بالماوس إلى اليسار أو اليمين حيث يتم تضليل المنطقة كما في الصورة التالية:



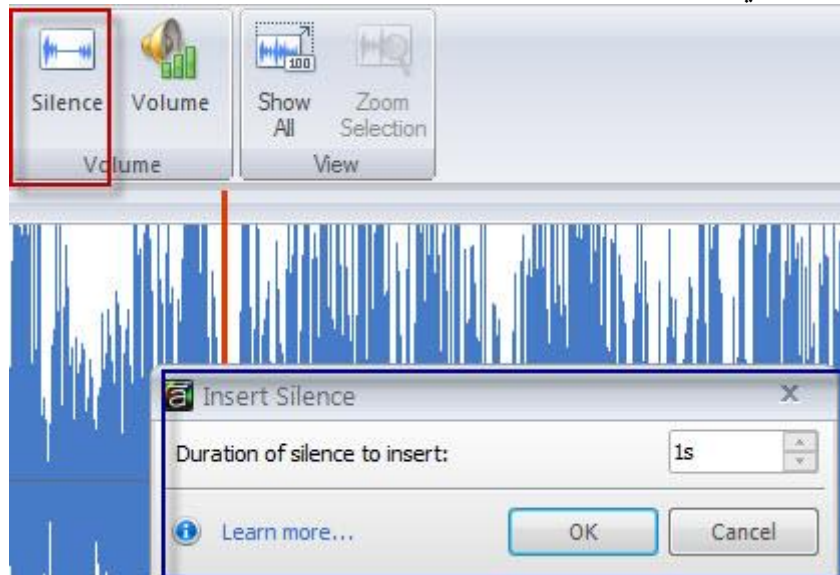
نستطيع نسخ، لصق، وقص المنطقة المحددة من خلال استخدام أيقونات التحرير: نسخ، لصق، وقص. بالإضافة إلى ذلك يمكننا عمل تصدير للملف للاحتفاظ به واستخدامه لاحقا وذلك بالنقر على زر **Articulate** في شاشة محرر الصوت واختيار **Export**



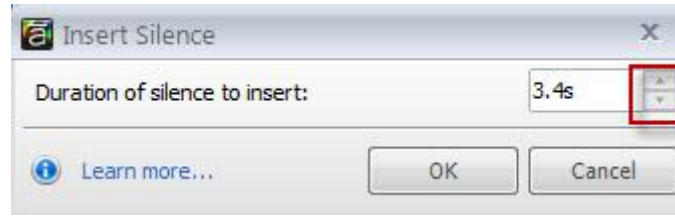
فتظهر نافذة لتخزين الملف والصيغ المرغوبة



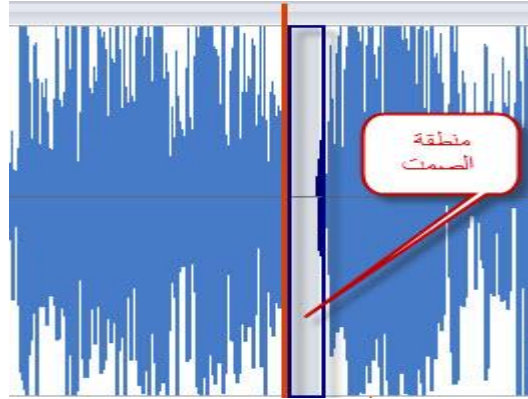
- من خيارات تحرير الصوت نستطيع إضافة الصمت **Silence** للملف وذلك من أجل تعزيز الصياغة وذلك كما يلي:
- حدد المنطقة المراد إدخال الصمت لها وذلك بوضع المؤشر الأحمر في المكان المحدد.
- أنقر على أيقونة **Silence** في شريط الأدوات حيث تلاحظ ظهور مربع حوار لتحديد الفترة الزمنية للصمت



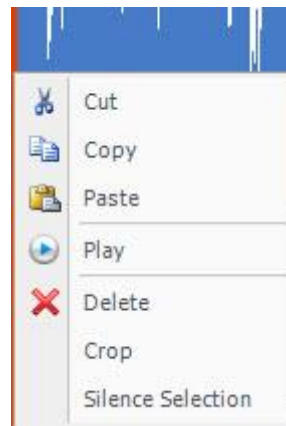
- أنقر على الأسهم الصغيرة لتحديد الفترة الزمنية بعد ذلك أنقر على موافق



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 علماً 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:

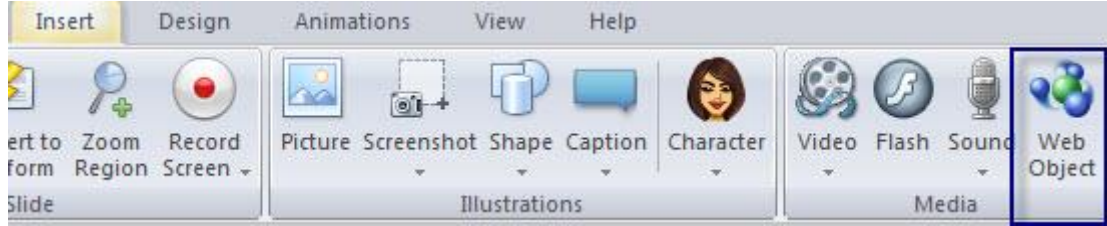
<http://youtu.be/-XojWNyVfU0>

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، ألعاب تعليمية، أفلام فيديو أو مواد إثرائية أخرى.

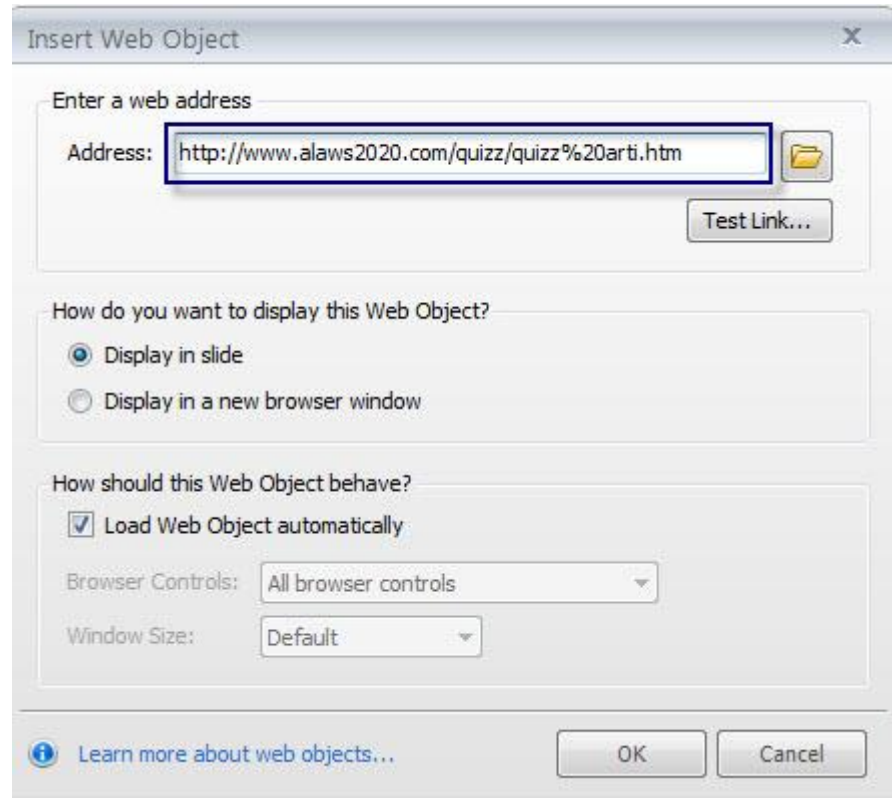
لإضافة كائن ويب:

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

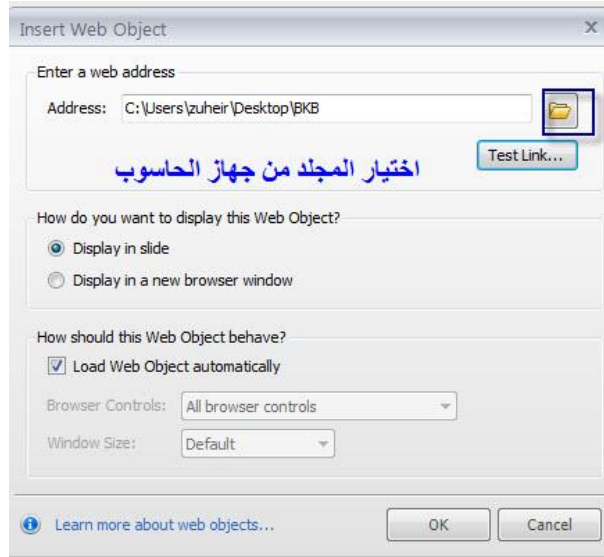


توجد طريقتين لإضافة كائن ويب:

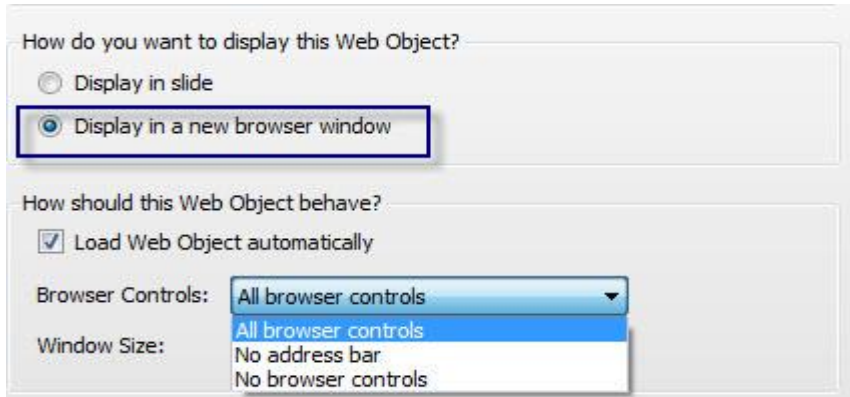
1- من خلال موقع انترنت بحيث يتم إدخال الرابط.



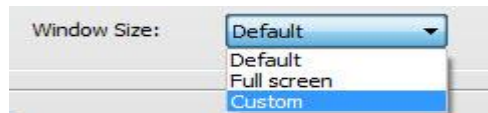
2- اختيار من جهاز الحاسوب الخاص بك بحيث تقوم بفتح المجلد الذي يحتوي على ملف **Index.htm**



للتأكد من دقة الرابط أنقر على أيقونة فحص الرابط **Text Link** الموجودة 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 تلقائياً وذلك إذا أردت أن يتم التحميل دون أي تفاعل مع المستخدمين، وإذا أردت أن يتم التحميل فقط عندما ينقر المستخدم إلغ 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.

Activity

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

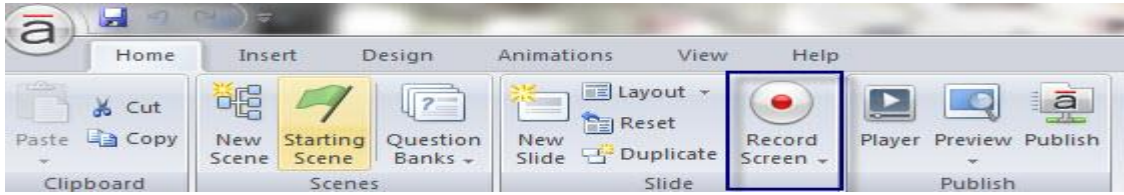
الخطوة الأولى: تشغيل التسجيل

يمكن تشغيله بثلاثة طرق:

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



2- من شاشة عرض السيناريو يمكنك تشغيله



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

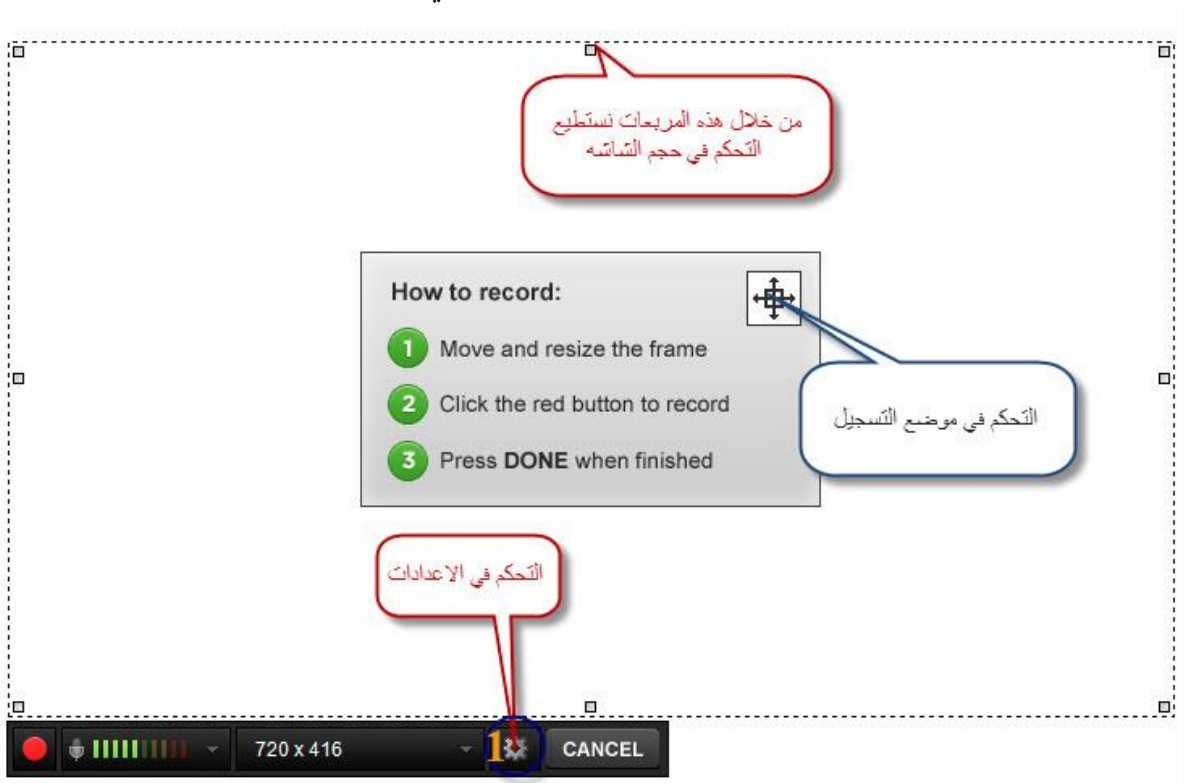


4- عندما نقوم بإضافة شريحة جديدة بالطرق العادية، وعند ظهور صندوق الحوار لإضافة الشريحة انقر على **Recordings**



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.

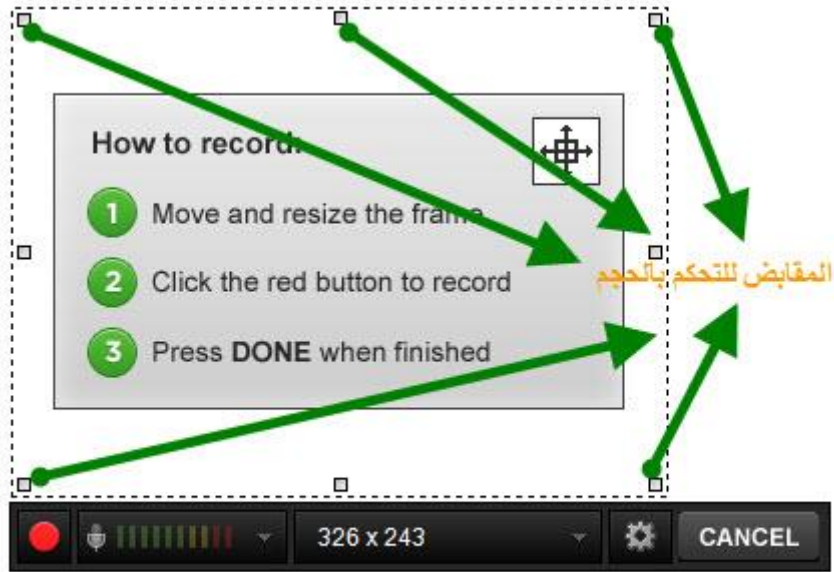


خيارات Options:

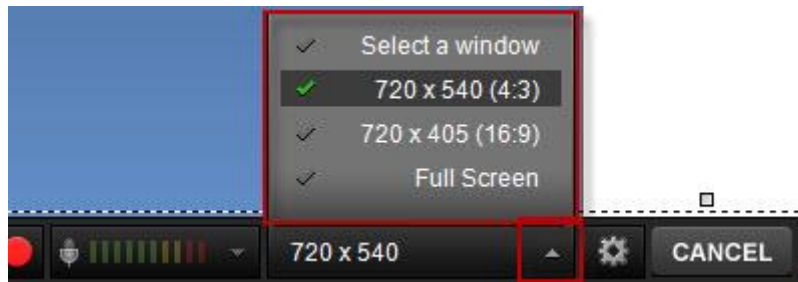
تحرك النافذة في منطقة تسجيل: إذا كنت ستقوم بتسجيل محاكاة للبرامج أو برنامج يتضمن العديد من النوافذ، يفضل أن تضع إشارة في المربع لاختياره لتتمكن من التقاط جميع النوافذ بدقة.
رمز النظام: إذا رغبت بظهور شعار **Articulate Storyline** على التسجيل الذي تقوم به اختر المربع، وإذا كنت لا ترغب برؤية الرمز قم بإلغاء تحديد الخانة، بعد ذلك انقر 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



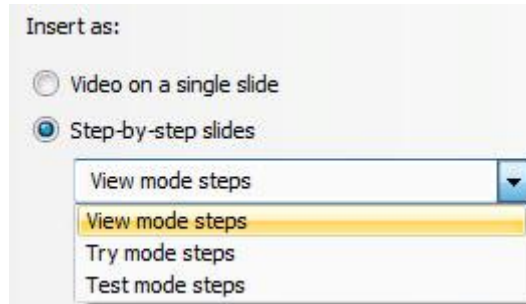
ولاعتماد التسجيل أنقر على أيقونة **Done** ولحذف التسجيل أنقر على أيقونة الحذف في شريط التسجيل
الخطوة الرابعة: إدخال التسجيل إلى الشريحة
بعد النقر على أيقونة **Done** سيظهر شريط يشير إلى تقدم معالجة التسجيل



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 توضيحاً 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؟

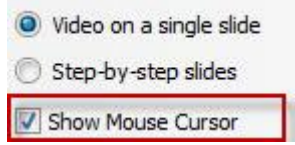
الإجابة على أي من الأسئلة السابقة يحدد طريقة إدخال التسجيل.

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

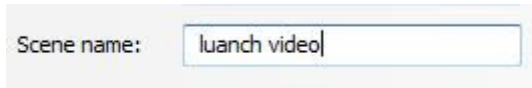
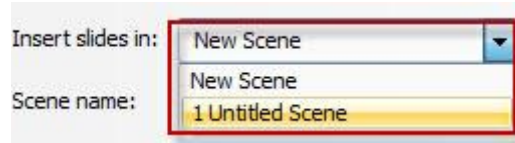
في حال أردت أن يكون التسجيل فقط لتوضيح حدوث عمل ما دون أي تفاعل من قبل المستخدم سوف نستخدم هذا الخيار، فبعد تحديد هذا الخيار يجب تحديد كل من:

- 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؟ تلقائياً: يتم إدراج التسجيل في مشهد جديد، لتحديد المكان أنقر على القائمة المنسدلة الموجودة أمام Insert slide



بعد ذلك أنقر على

كذلك يمكنك إعادة تسمية المشهد Scene

Insert ليتم إدراج الفيديو على الشريحة

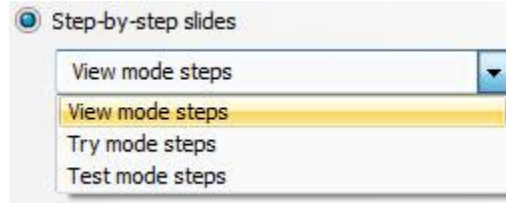
سوف نعود لاحقاً لتوضيح كيفية تحرير الفيديو بعد الانتهاء من توضيح الخيارات الأخرى لإدخال التسجيل

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 متاحاً للاستفادة منه لاحقاً إذا أردت إدراج التسجيل كفيديو على الشريحة.

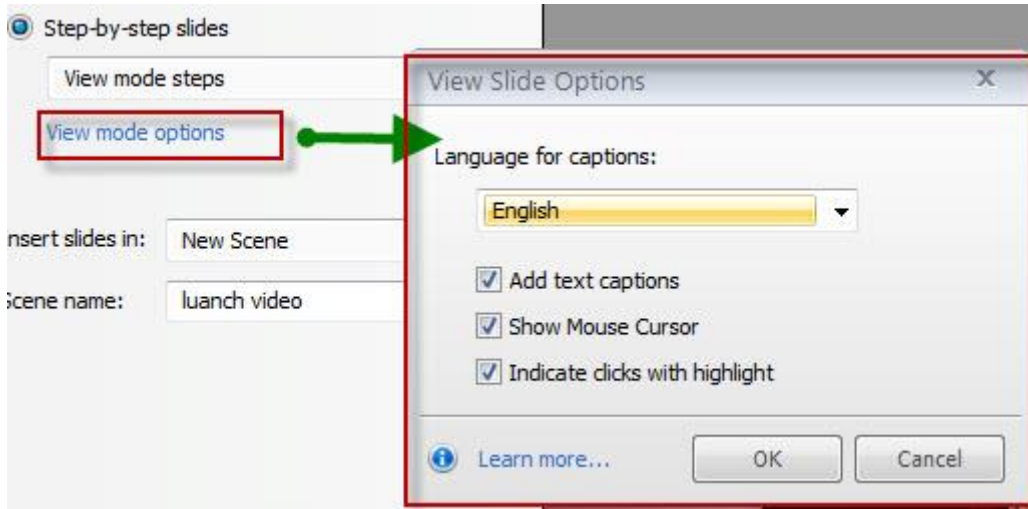
عند اختيار طريقة ادخال التسجيل كخطوة -خطوة يجب تحديد طريقة العرض، لتبدأ بأول خيار:

- 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

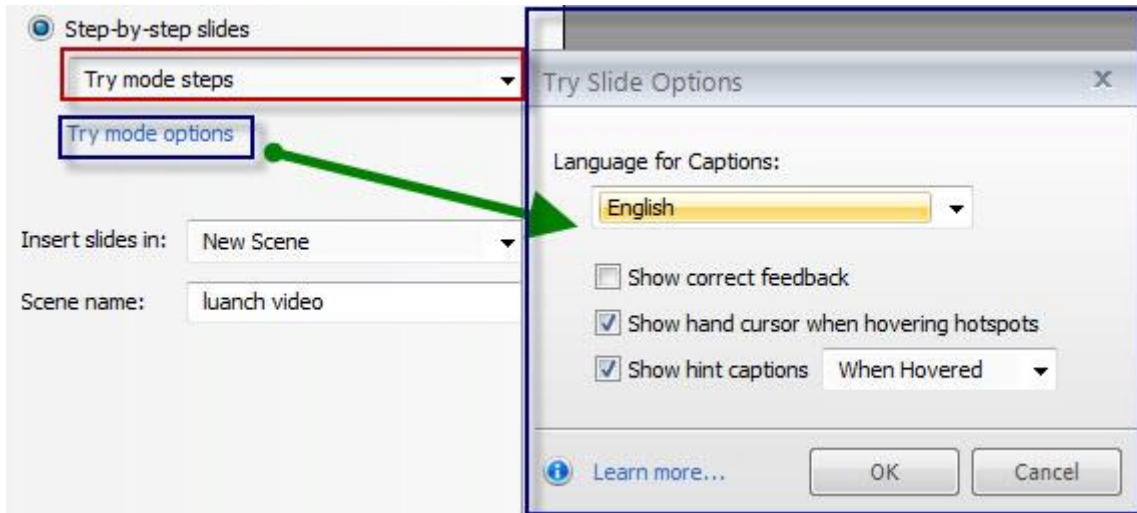


- تحديد اللغة: أنقر على القائمة المنسدلة لاختيار اللغة التي ستظهر على التعليق.
- إذا كنت تفضل عدم إدراج تعليق، قم بإلغاء تحديد خانة الاختيار: إضافة تعليق النص.
- إذا كنت تفضل عدم عرض مؤشر الفأرة في شاشة التسجيل، قم بإلغاء تحديد خانة الاختيار: إظهار مؤشر الفأرة.
- إذا كنت تفضل عدم تسليط الضوء على نقرات الماوس في شاشة تسجيل، قم بإلغاء تحديد خانة الاختيار: الإشارة إلى النقرات مع تسليط الضوء. يقصد بتسليط الضوء: مجرد مستطيل شبه شفاف، 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:



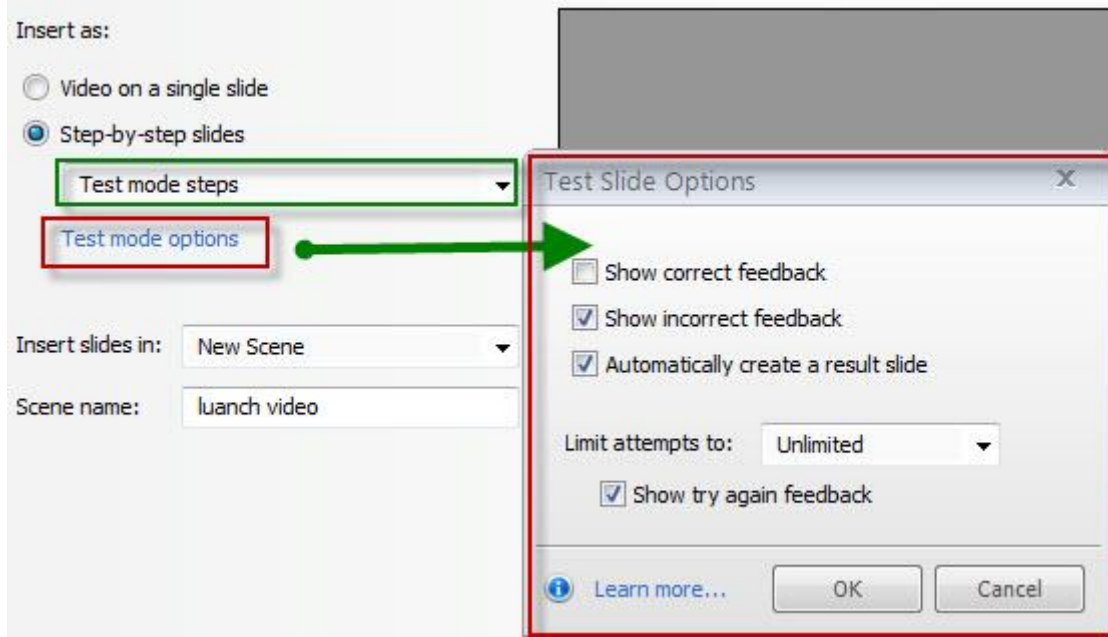
- تحديد اللغة: أنقر على القائمة المنسدلة لاختيار اللغة التي ستظهر على التعليق.
- إذا كنت ترغب في تضمين التغذية الراجعة للإجابات الصحيحة، حدد خانة الاختيار: إظهار التغذية الراجعة للإجابات الصحيحة.
- إذا كنت ترغب في إظهار مؤشر اليد عند التحريك فوق المناطق الساخنة Hotspots، حدد خانة الاختيار بالنقر عليها، 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 استخدام 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



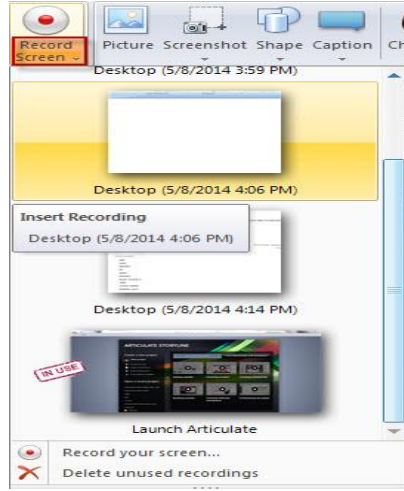
- إذا كنت ترغب في تضمين التغذية الراجعة للإجابات الصحيحة، حدد خانة الاختيار: إظهار التغذية الراجعة.
- إذا كنت تفضل عدم عرض التغذية الراجعة للإجابات الخاطئة، قم بإلغاء تحديد خانة الاختيار إظهار التغذية الراجعة للإجابات الخاطئة.
- يمكنك السماح للبرنامج بإنشاء شريحة لعرض نتيجة الاختبار تلقائياً عن طريق تحديد خانة الاختيار إنشاء شريحة النتيجة تلقائياً، أو يمكنك إلغاء تحديد خانة الاختيار هذه إذا كنت ترغب في إضافة شريحة النتيجة مخصصة لاحقاً.
- تحديد عدد المحاولات من خلال فتح القائمة المنسدلة واختيار العدد من 1 إلى 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 أيضاً تحديد مكان إدراج التسجيل هل سيكون في مشهد جديد ام المشهد الحالي؟ وإذا كان مشهد جديد غير 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 تلقائياً وذلك من خلال محرر Action Fine Tuning سيتم شرحه لاحقاً

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 إعادة تسجيل حيث يمكننا فقط إدراج نفس تسجيل الشاشة أكثر مره من خلال استخدام الخيارات المختلفة. أسرع طريقة لإضافة تسجيل الشاشة، انقر على السهم المنسدل في الجزء السفلي من زر تسجيل الشاشة



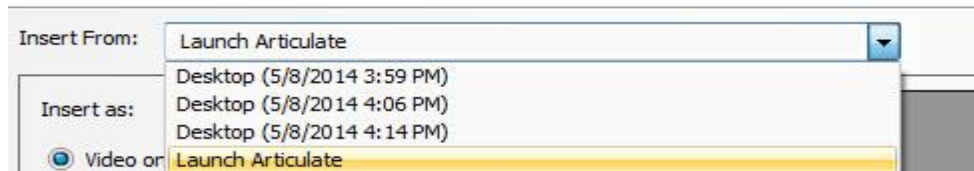
بعد ذلك حدد كيفية استخدام هذا التسجيل: فيديو- خطوة -خطوة وتحديد الخيارات

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

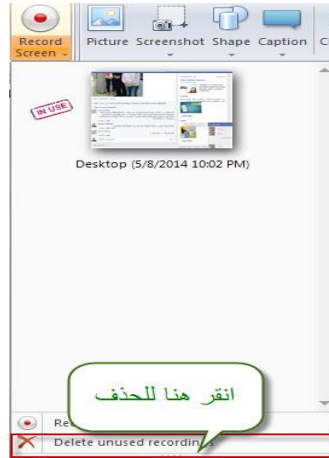
ملاحظة

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.

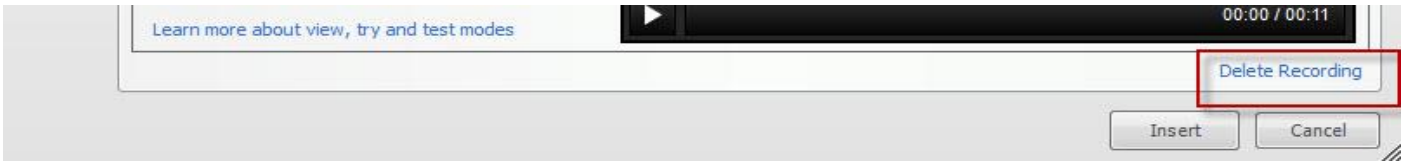
* استيراد كامل المشروع حيث يسمح بسحب تسجيل الشاشة بأكملها ولكن يمكننا استيراده كفيديو أو كخطوة -خطوة على الشرائح.

حذف تسجيلات الشاشة Deleting Screen Records

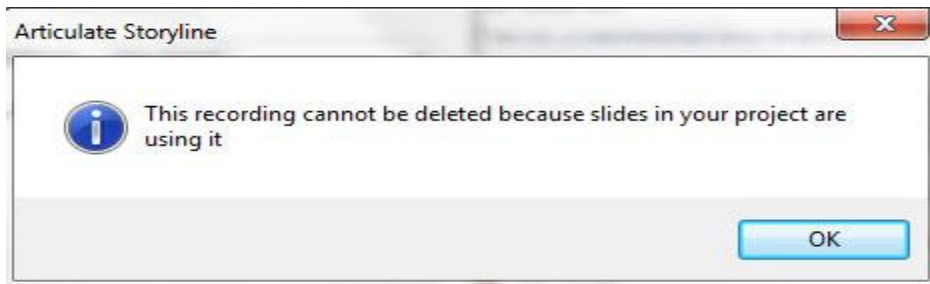
يمكنك حذف تسجيلات الشاشة في أي وقت وبسرعة وخاصة الملفات التي لم يتم استخدامها في المشروع، للقيام بذلك:
- أنقر على القائمة المنسدلة الموجودة على أيقونة Record



كذلك يمكنك أيضا حذف التسجيلات من مربع حوار إضافة الشريحة عند النقر على [Screen Recordings](#)، أنقر على [Delete Recordings](#)



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



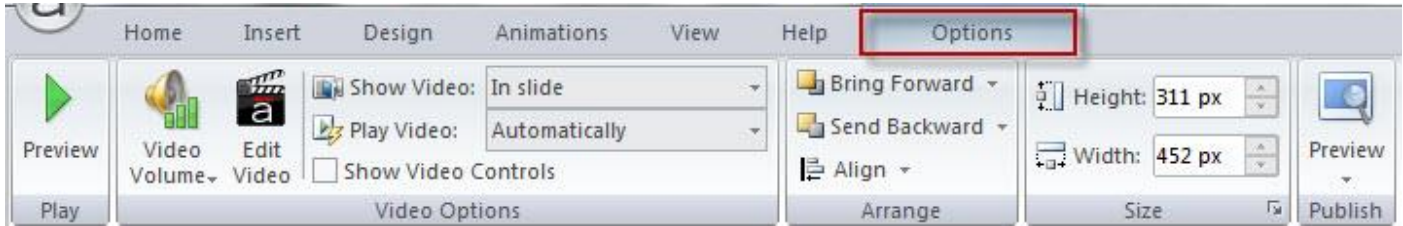
تحرير تسجيلات الشاشة Editing Screen Recordings

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 تقوم بتحرير الفيديو بشكل عام. على سبيل المثال تستطيع التحكم في كيفية تشغيله: تلقائياً، عند النقر على زر، أو من خلال المشغلات Triggers وكذلك التحكم في حجم الصوت. للقيام بتحرير الفيديو:

- أنقر نقراً مزدوجاً 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 سابقاً

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

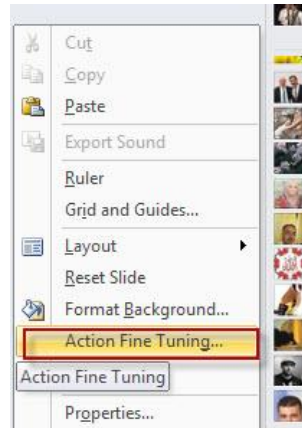
تحرير خطوة -خطوة على الشرائح step-by-step on slides

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 سابقاً بتوضيح كيفية تحرير التلميحات Captions.

يمكنك أيضاً 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 الجزء إذا كان مكرراً في الشرائح الأخرى. من الأمور التي تستطيع التحكم فيها أيضاً، هي التعديل أو التغيير على إطارات البداية والنهاية لكل شريحة وهي مفيدة عندما نريد تحرير شريحة حدث بها خطأ أثناء التسجيل، وللتقيام بذلك:

- أنتقل إلى الشريحة التي تريد التعديل عليها.

- أنقر بالزر الأيمن للماوس على أي منطقة منها حيث ستظهر القائمة المنسدلة التالية، اختر منها Action Fine Tuning



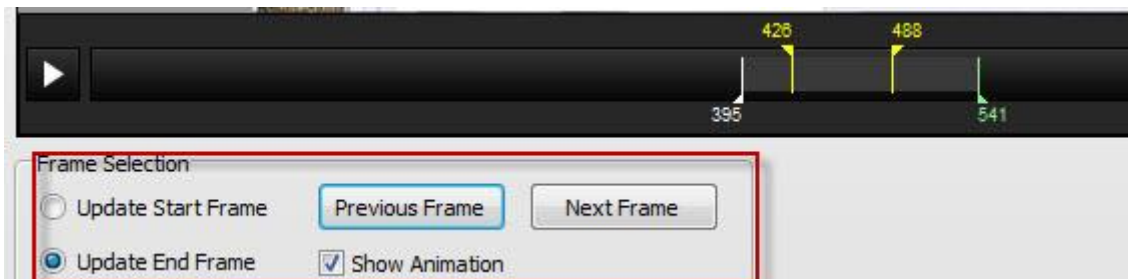
حيث سيظهر الشريط التالي أسفل الشريحة ومنه تستطيع ضبط إطارات البداية والنهاية وهي أسرع طريقة للقيام بذلك



- 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 محددة، 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

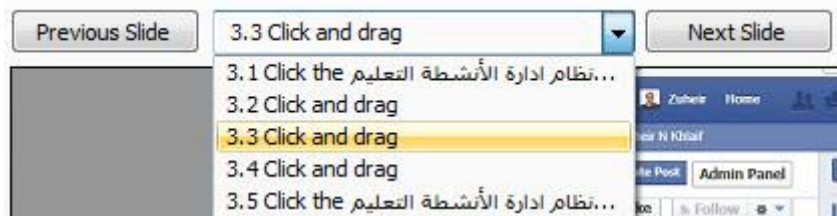


إذا أردت التراجع عن تعديل إطارات النهاية والبداية/ أنقر على زر **Reset Original Timing**

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 لتعريف 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 ماس واحد في الطبقة الرئيسية ولا يمكن إضافة أكثر من مؤشر.

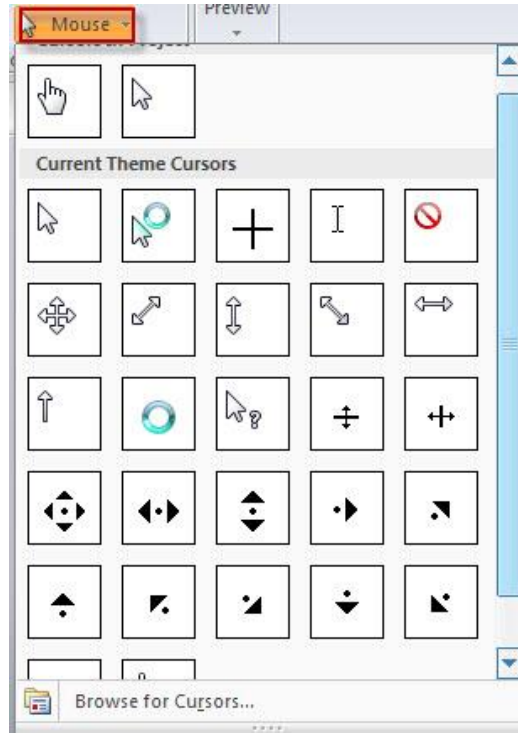
إدراج المؤشر إلى الشرائح يدويا

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 إليها.
- فتح قائمة **Insert**-
- إختار زر الماوس



- أنقر على القائمة المنسدلة الموجودة عند أيقونة الماوس

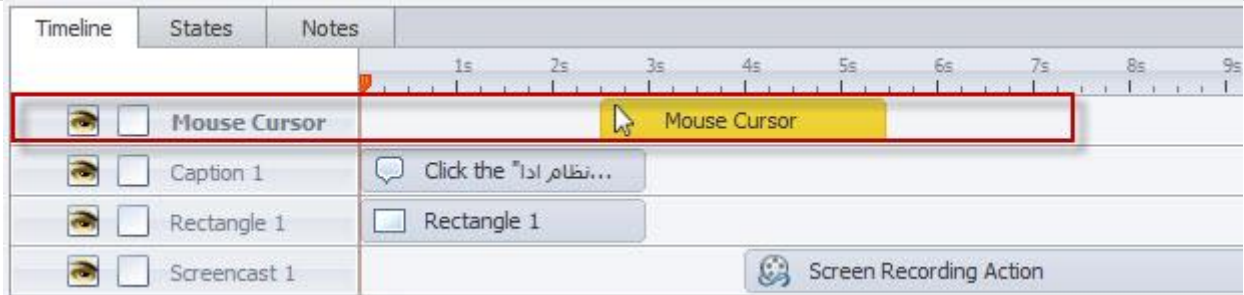


استبدال مؤشر الماوس

- إذا أردت تغيير نمط المؤشر:
- إختار كائن مؤشر الماوس في الشريحة



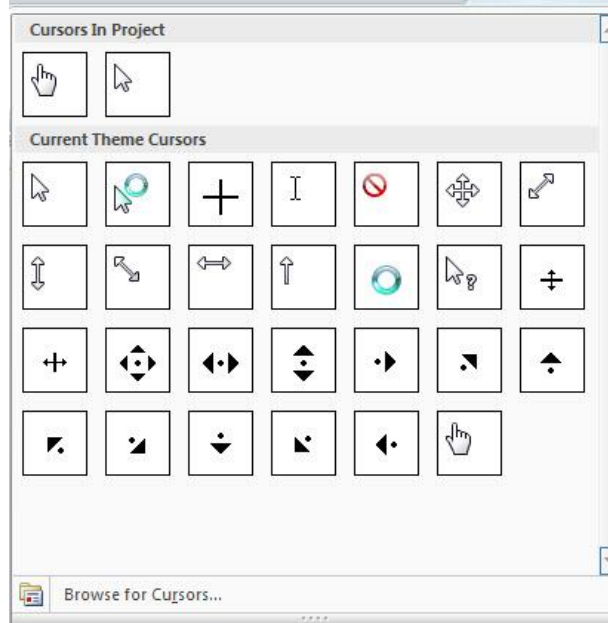
ملاحظة: إذا تعذر عليك مشاهدة الكائن أنقر على طبقة الماوس في شريط الزمن.



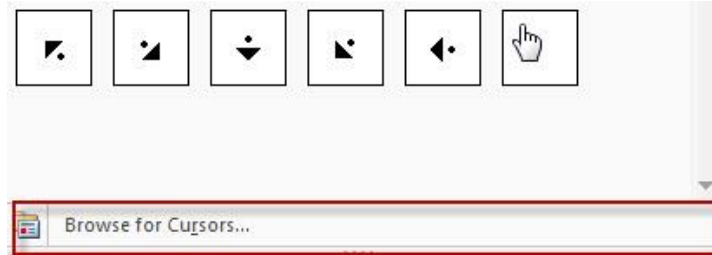
- أنقر نقرا مزدوجا على الكائن حيث سيفتح قائمة تنسيق وتحتوي على مجموعة من الايقونات التي نستخدمها في إعادة تنسيق المؤشر، إختار نمط المؤشر المطلوب



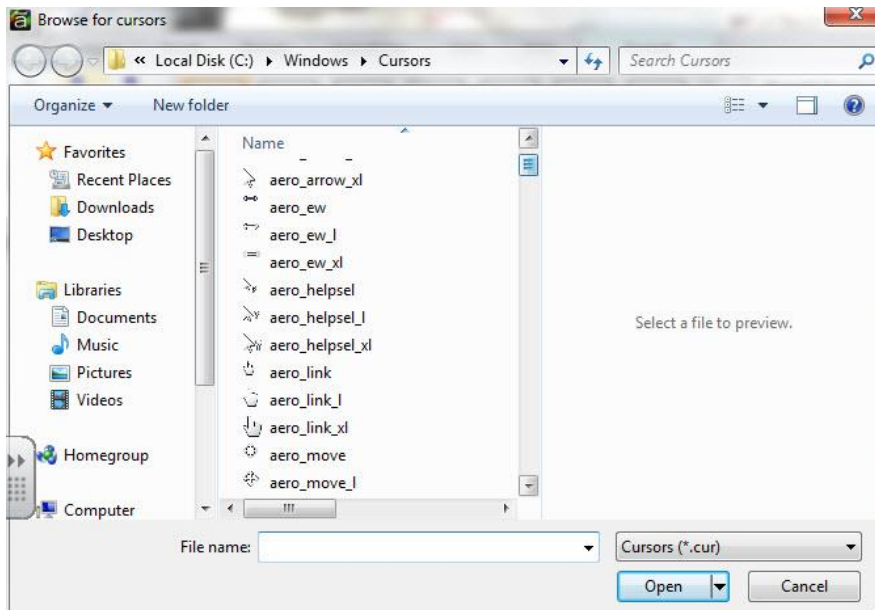
لتوسيع قائمة الخيارات أنقر فوق السهم



أو استعرض الأنماط وذلك بالنقر على **Browse for Cursor**

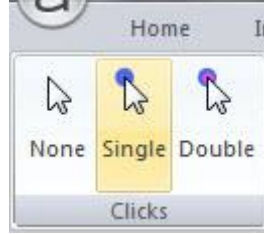


هذا يسمح لك أن تختار أي من المؤشرات الافتراضية المتاحة على نظام ويندوز



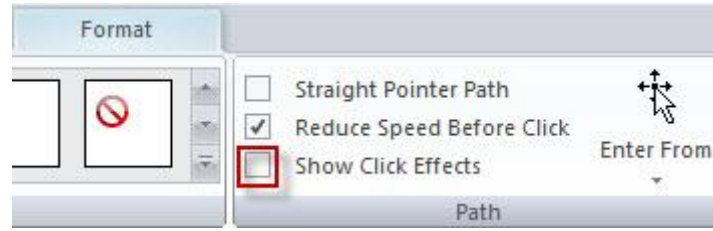
تغيير أو إزالة صوت النقر على الماوس

- يصدر عن الماوس صوت نقرة أو نقرتين عند الوصول إلى نهاية المسار، يمكنك التحكم في الصوت بالحدف وذلك كما يلي:
- إختار مؤشر الصوت على الشريحة.
 - أنقر على قائمة التنسيق **Format**.
 - إختار حسب ما تريد: بدون، نقره از نقرتين.



إيقاف المؤثرات البصرية للماوس **Turning off the visual click effect**

- افتراضيا، عند نشر المشروع في برنامج Articulate يتم إضافة تأثير الماوس على شكل دائرة صغيرة متحركة. إذا كنت تريد تجاهل تأثير نقرة قم بما يلي:
- اختيار مؤشر الماوس على الشريحة
 - أنقر فوق قائمة التنسيق،
 - إلغاء تحديد المربع المجاور لمشاهدة اضغط الأثر.



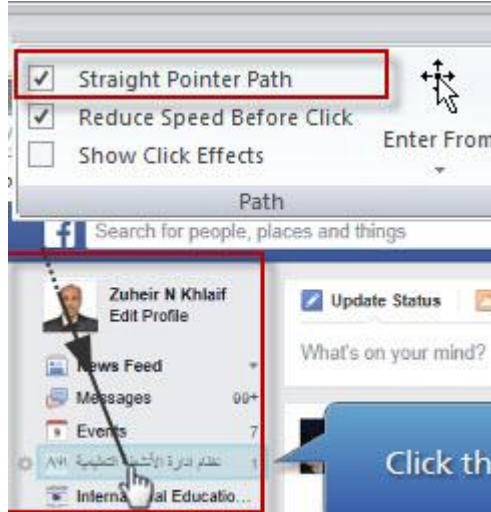
تغيير مسار الماوس **Change Mouse's Path**

- 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:

- إختار 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** إختار المربع من أجل أن يكون المسار مستقيماً، ستلاحظ أنه تم تغيير المسار إلى خط مستقيم تلتانيا كما في الصورة التالية

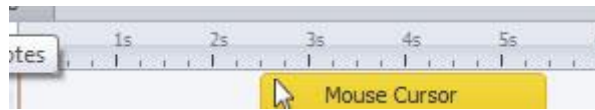


يمكنك أيضا التحكم بطريقة دخول السهم إلى الشريحة وذلك من خلال النقر على القائمة المنسدلة الدخول من



تغيير بداية حركة الماوس، وسرعة 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:

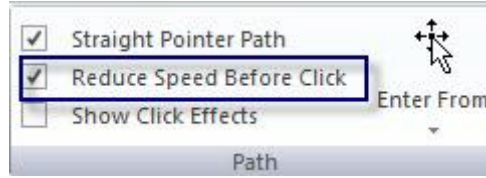
- على الشريط الزمني حدد الماوس



- 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، إختار المربع الموجود أمام تقليل **Reduce**

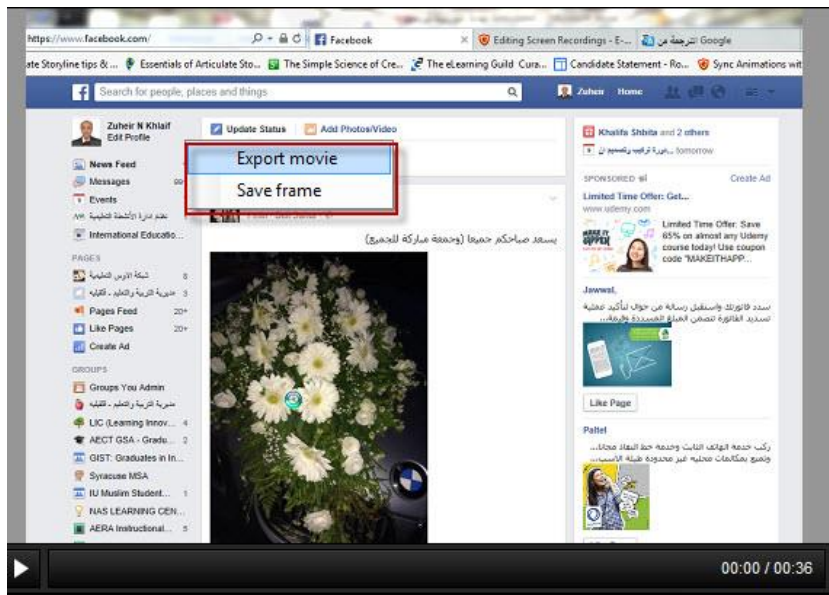


تصدير تسجيلات الشاشة Exporting Screen Recordings

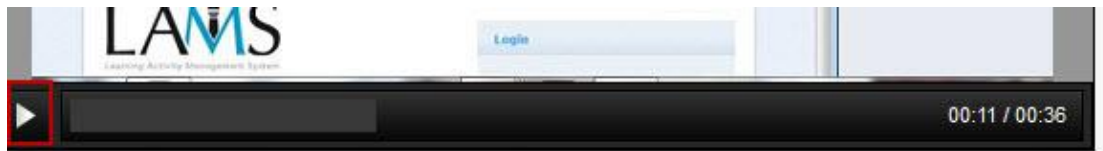
يمكنك تصدير نسخة من تسجيلات الشاشة كأفلام فيديو بصيغة MP4، بالإضافة إلى حفظ الأطارات الفردية للمشروعات مسجورة. نستفيد من هذه الطريقة في توفير الوقت والجهد لإعادة استخدام المحتوى مرة أخرى في مشاريع جديدة. توجد طريقتين لتصدير تسجيلات الشاشة في البرنامج، وحيث أنهما مختلفتين، سوف يتم البحث في تفاصيل كل طريقة على حدة:

* استخدام مربع حوار الإدخال الشرائح الجديدة

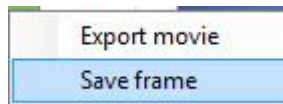
للوصول إلى مربع حوار إدراج شاشة جديدة لإدارة تسجيلات الشاشة انقر على القائمة المنسدلة في الجزء السفلي من زر تسجيل الشاشة ثم حدد التسجيل المراد تصديره. عند فتح مربع الحوار حدد الفيلم المراد استيراده وانقر بالزر الأيمن للماوس وإختر **Export movie**



لحفظ جزء من الفيديو كصورة PN، انقر على زر **Play** لمعاينة الفيديو

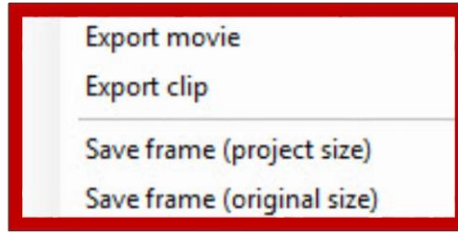


- انقر بالزر الأيمن للماوس على منطقة العرض وإختر **Save Frame**



* 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. وعند 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 انقر بالزر الأيمن للماوس فوق وإختر **Action Fine Tuning**. تلاحظ وجود مجموعة من الخيارات:



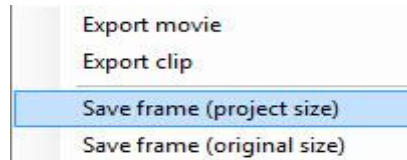
- تصدير الفيلم: لتصدير الفيديو بصيغة MP4، انقر بالزر الأيمن للماوس فوق منطقة المعاينة، بعد ذلك حدد مكان تخزين الفيلم.

- تصدير المقطع: لتصدير المقطع بصيغة MP4، انقر 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.

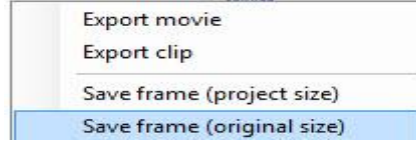
حفظ الإطار (حجم المشروع)

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 انقر 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. استخدم زر التشغيل / الإيقاف المؤقت لتحديد موقع الإطار الذي تريد حفظه. ثم انقر بالزر الأيمن للماوس فوق منطقة المعاينة من النافذة، وحدد حفظ الإطار (الحجم الأصلي).



Activity

نشاط 10: إنشاء مادة تدريبية 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:

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

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 والمشغلات 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 العمل Action 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 الأحداث للكائنات
- إضافة Triggers للأزرار
- استعراض أُل Triggers الموجودة في البرنامج
- إضافة Triggers للشرائح

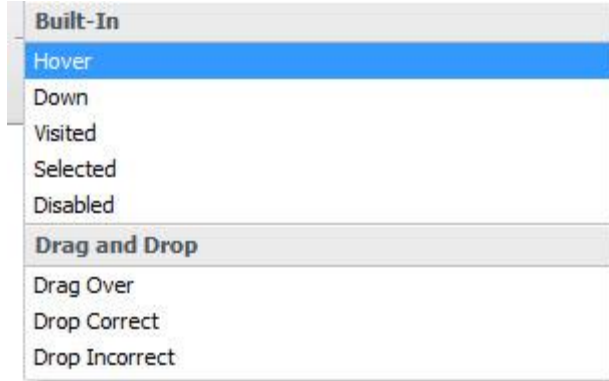
التعامل مع الحالات، المشغلات والطبقات Triggers, Layers, States

إضافة الحالات Adding States

يسمح البرنامج بإضافة الحالات لمجموعة متنوعة من الكائنات مثل: الصور، الأشكال، التلميحات، الشخصيات، والأزرار حيث 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 تغيير افتراضي إلى لون اختاري من قبل المصمم. إن تغيير 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 تلقائياً 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 يدوياً وهي غالباً ما تستخدم عند إدخال المستخدم، مثل النقر بالماوس، وأحياناً 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 وللتقيام 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:

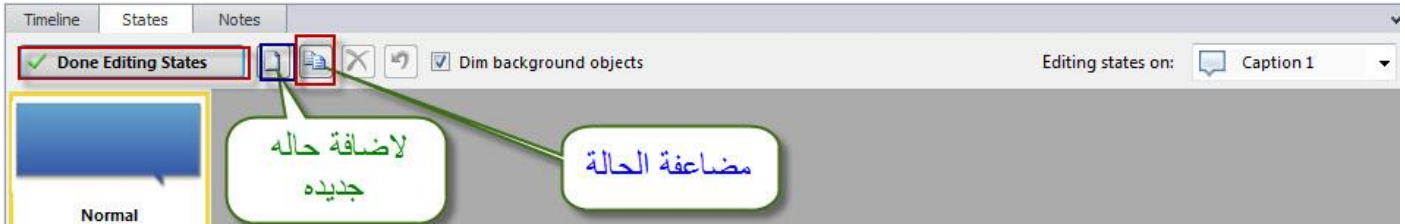
- انقر على زر **Edit States** الموجود في أعلى الحالات كما في الصورة السابقة.



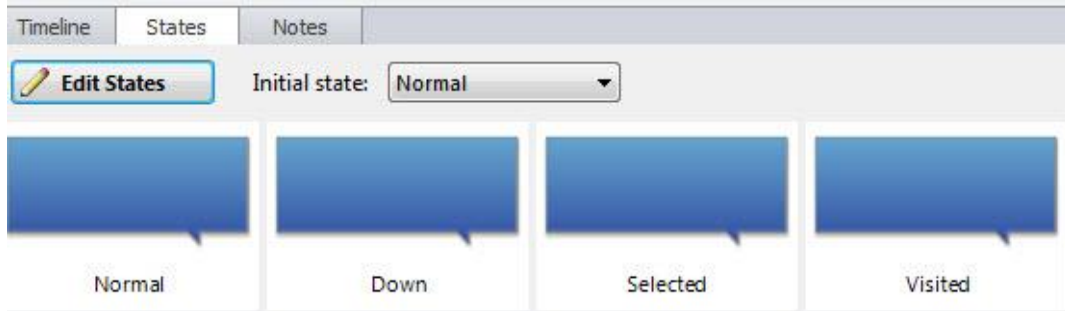
- انقر على أيقونة **Add state** حيث يظهر مربع حوار لتسمية الحالة أو الاختيار من القائمة المنسدلة للحالات المدمجة في البرنامج



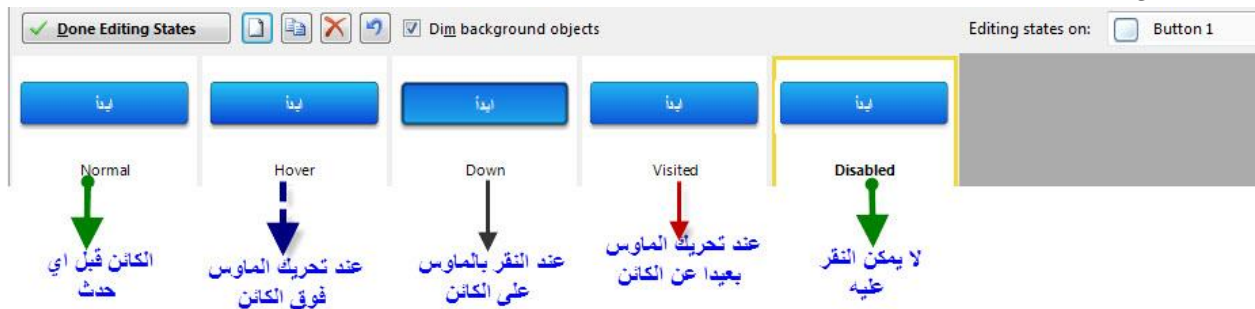
بعد إضافة الحالة إلى شريط الحالات يمكنك: مضاعفة الحالة، حذفها أو التراجع عنها.



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



حيث أن معنى كل حاله

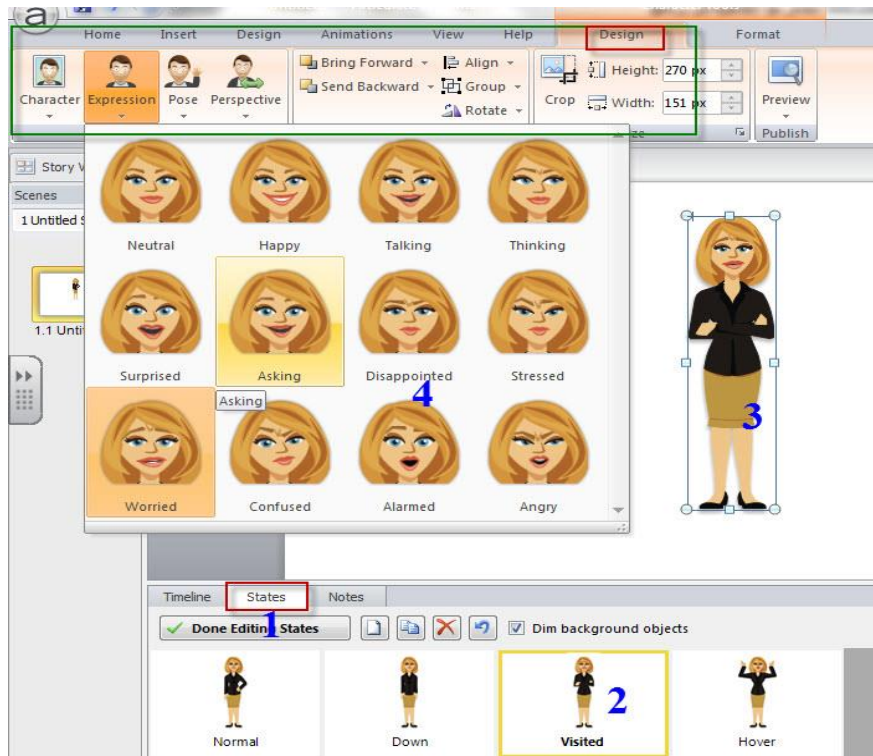


تحرير ظهور الحالات Editing the appearance of states

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:

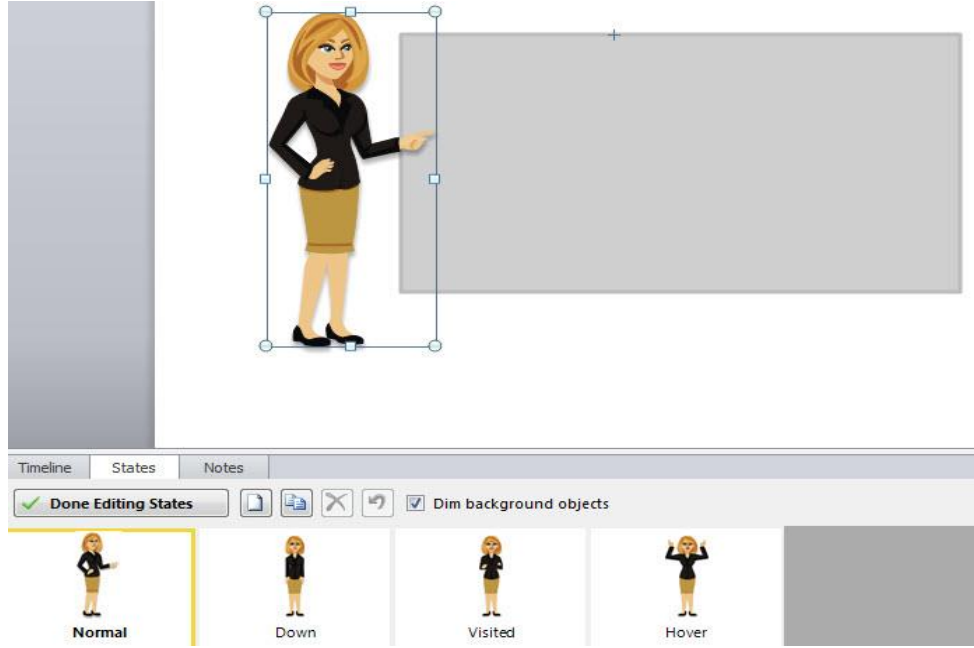
- انقر على الكائن الذي تريد تحرير حالته.
- انقر على زر **Edit States** في لوحة شريط الزمن.
- اختر الحالة التي تريد تحريرها: نعدل، تغيير،..
- انقر نقرا مزدوجا عليها في الشاشة حيث ستلاحظ ظهور قائمة التنسيق أو التصميم حسب الكائن المراد تحريره



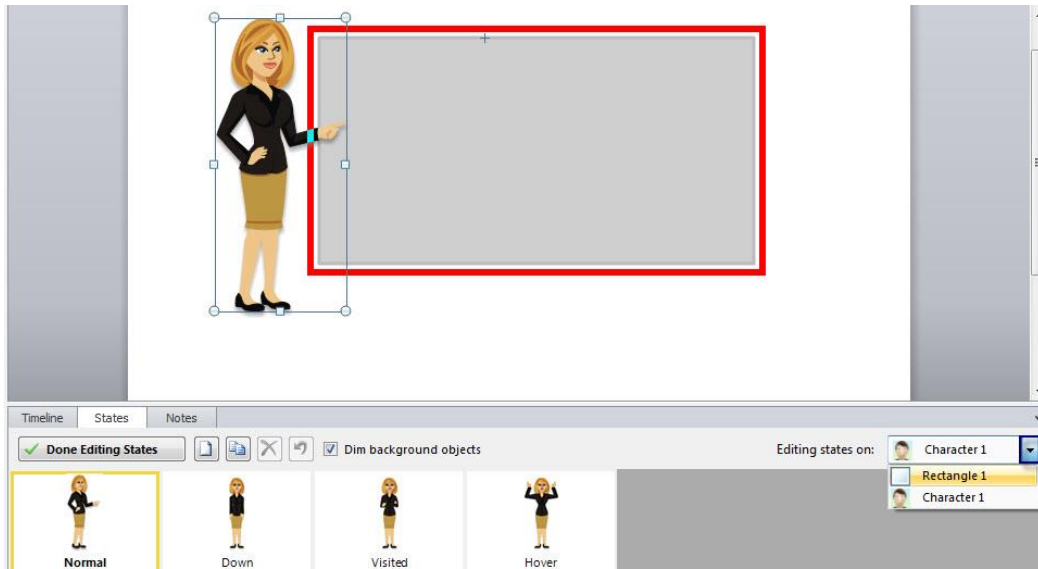
إذا أردت التراجع عن التعديل انقر على السهم الأزرق.



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

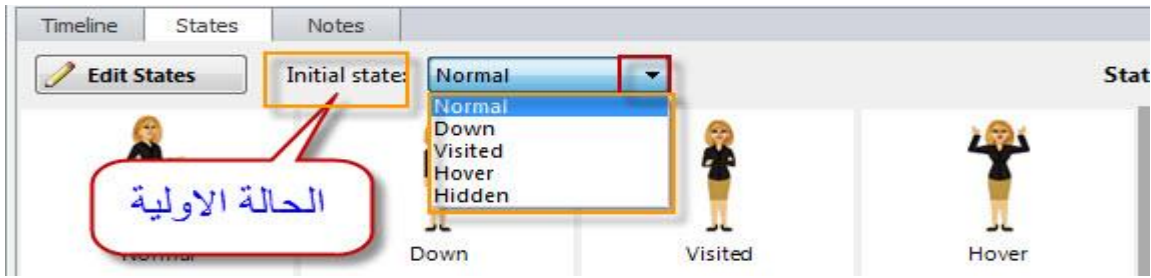


استخدم القائمة المنسدلة الموجودة في قائمة States لتنقل بين الكائنات المراد تحرير حالاتها، وذلك لتوفير الوقت والجهد أثناء تحرير حالات الكائنات، فعند وضع الماوس على إحدى الكائنات يتم وضع إطار احمر عليه في الشريحة من اجل تحديد موضعه فيسهل التعرف عليه.



تحديد الحالة الأولية للكائن Initial State

- عندما يكون للكائن أكثر من حالة، نحتاج لتحديد أي حالة ستكون الحالة الأولية لذلك الكائن. افتراضياً، 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.



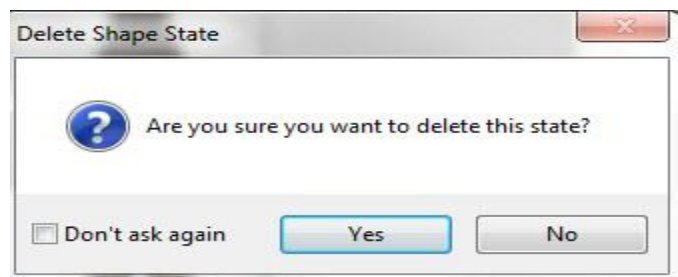
ملاحظة

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

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 لأي كائن لتحكم 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 إلى الطبقات الفرعية.

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

ترتيب المشغلات Triggers مهم جدا لأنه يتم معالجتها بالتتابع في ترتيب الظهور من الأعلى إلى الأسفل حيث إن وجود المشغلات بترتيب خاطئ سيؤدي إلى نتائج غير متوقعة، وبشكل عام نستطيع تنظيم تنفيذ الأوامر بناء على نوع الشرائح الموجودة 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 "Click Action" يتم تنفيذ الأمر بنفس الترتيب للأوامر الموجودة على لوحة Triggers.

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

- الانتقال من شريحة إلى أخرى
 - فتح صفحة ويب
 - إرسال إجابة اختبار
 - تشغيل الفيديو: 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:
المشغل Triggers هي ما يتم إضافته للكائن أو على الشريحة لتشغيل حدث ما.
توضيح الصورة التالية المفاهيم الأساسية التي تتعامل بها Triggers في برنامج Articulate Storyline.



توضيح عمل المشغلات في البرنامج

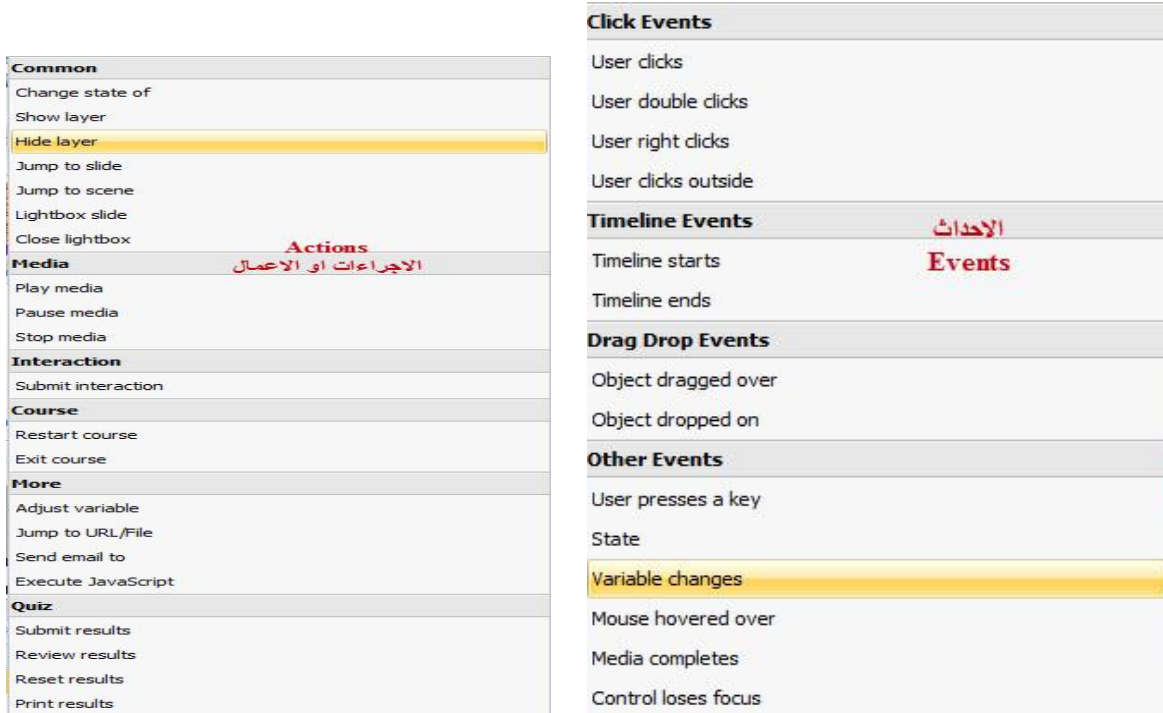
Triggers in Articulate Storyline



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 سنتقوم بتوضيح كل حدث وفعل في معالج المشغلات Triggers Wizard.

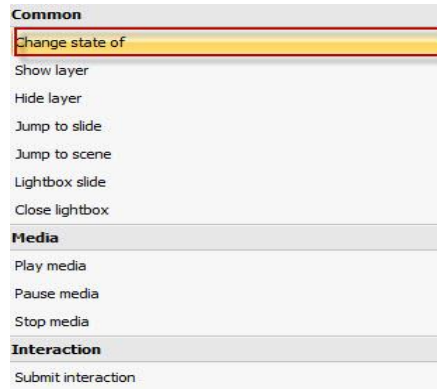
إضافة Triggers

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

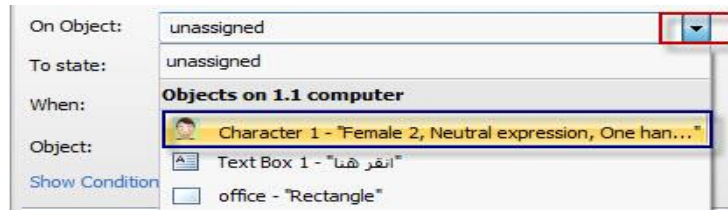


- من معالج المشغل اختر ما يلي:

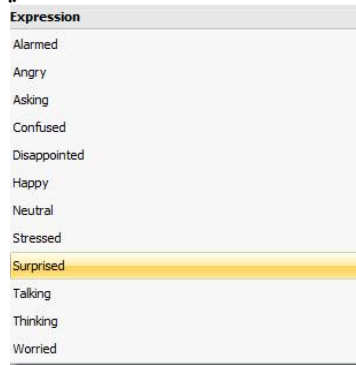
* الفعل Action: من القائمة المنسدلة اختر Change State of



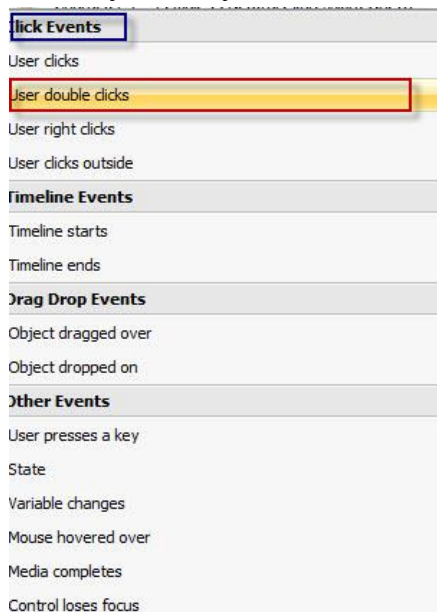
* اختر الكائن: من القائمة المنسدلة للكائن **On Object** اختر **Character 1**



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

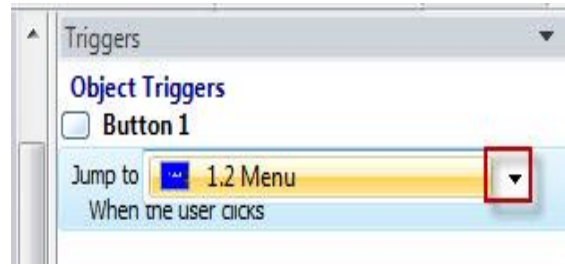
تعد عملية تحرير المشغلات من العمليات السهلة في البرنامج، ويتم ذلك من خلال لوحة المشغلات Triggers Panel، وللقيام بذلك اتبع الخطوات التالية:

- انقر نقرا مزدوجا على المشغل في لوحة المشغلات Triggers حيث يتم فتح نافذة تحرير 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 المشغلات **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.
- نسح 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 مليميديا أو نص. إضافة طبقة للشريحة:

- اختر الشريحة التي تريد إضافة طبقة لها.

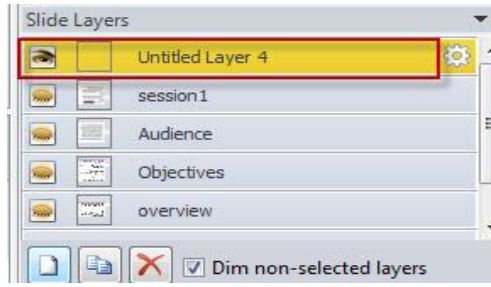
- انقر على قائمة **Insert** واختر **Slide Layer**



- أو انقر على زر إضافة طبقة في لوحة الشريحة



- ستظهر طبقة 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 طبقة 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:

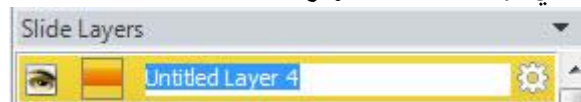
- اختر الطبقة من لوحة الطبقات ثم انقر فوق تبويب الشريط الزمني حيث ستظهر الطبقة في الشريط وتستطيع التحكم في بداية ظهورها واختفاؤها، كما في الصورة التالية:



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.



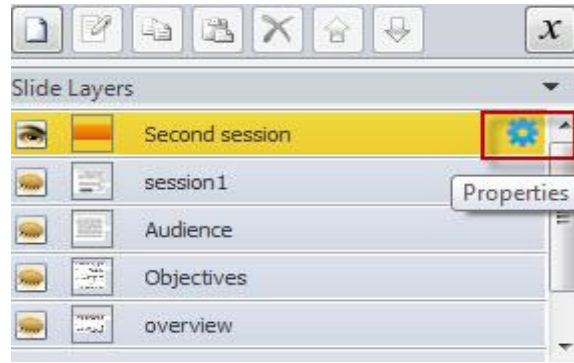
- اكتب الاسم الجديد للطبقة ثم اضغط على مفتاح الإدخال في لوحة المفاتيح أو انقر بالماوس لاعتماد الاسم الجديد.



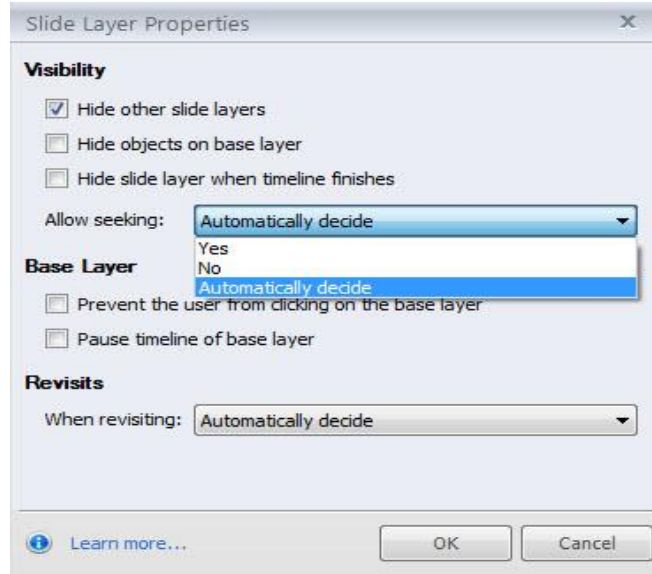
تغيير خصائص الطبقات

يتيح البرنامج إمكانية تحديد خصائص كل طبقة على حده 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.

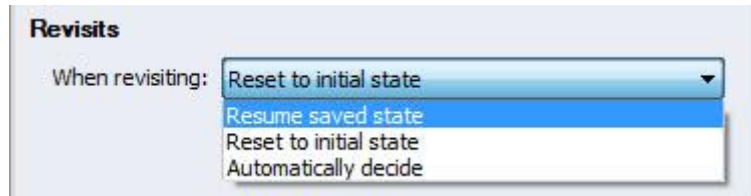
طبقة الأساس Base Layer

يوجد خيارين في هذا القسم:

- منع المستخدم من النقر على طبقة الأساس: وهذا يمنع المتعلم من استدعاء الأزرار الموجودة على الطبقة، كذلك الارتباطات التشعبية، 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 التحكم في سلوك الكائنات إذا قام المتعلم بزيارة الطبقة مرة أخرى حيث يوجد ثلاثة 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 سيقدر 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:

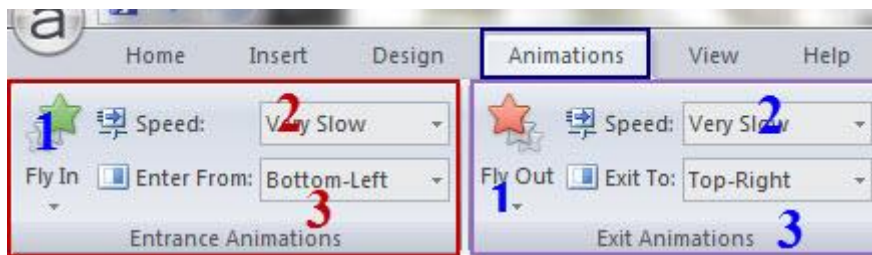
- حدد الطبقة التي تريد إخفاء بعض كائنات الطبقة الرئيسية عنها.
- انقر على مكونات الطبقة الأساسية من شريط الزمن.
- انقر على صورة العين الموجودة على يسار الكائنات من اجل إخفائها أو انقر مرة أخرى من اجل إظهارها، انظر إلى الصورة التالية:



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 وإظهارها من جديد انقر مرة أخرى لتظهر العين من جديد.

Activity

نشاط 10: إنشاء مشروع باستخدام المشغلات والطبقات

- أنشئ مشروعا يتكون من ثلاثة شرائح على ان تتكون كل شريحة من ثلاث طبقات ثم قم بما يلي:
- ادخل الى شريحة الماستر واطفئها أيقونتين: التالي والسابق واربطها مع بقية الشرائح من خلال اضافة المشغلات Triggers.
 - أضف نص الى الشريحة الاولى وايقونة اربطها مع طبقات الشريحة الاولى.
 - اضع 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**

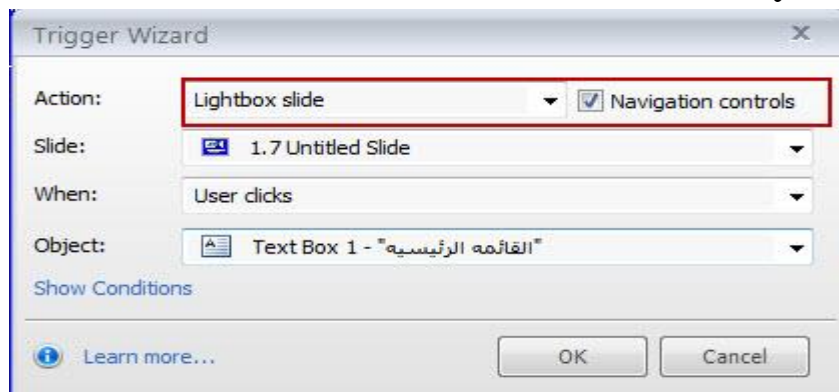
إنشاء قائمه مخصصه Create Customize Menu

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 الإلكتروني. 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 **When** : **User Clicks**
- 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 وتكن: **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 الأشكال وارسمه على أيقونة مقدمة.

* أضف نص داخل المستطيل، حرّك السهم والمستطيل ليلاصق الأيقونه، بحيث 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:

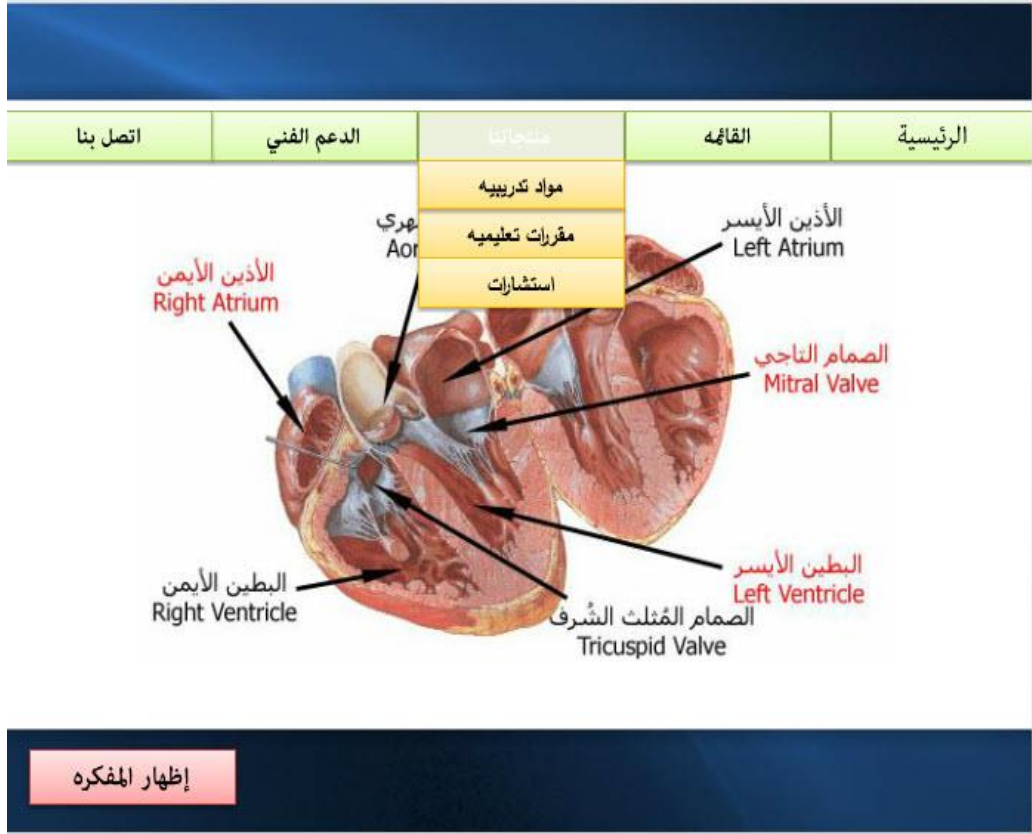
The screenshot shows the Articulate Storyline interface. The main slide has a blue background with white and yellow text. The text reads: "توظيف برنامج Articulate Storyline في تصميم المحتوى الإلكتروني التفاعلي" (Using Articulate Storyline program in designing interactive electronic content). Below this, there are instructions: "لمعرفة المزيد عن المادة التدريبية انقر على الأيقونات الموجودة على اليمين وللبدء في البرنامج التدريبي انقر على زر التالي الموجود في أسفل الشاشة" (For more information about the training material, click on the icons on the right and to start the training program, click on the next button at the bottom of the screen). On the right side, there is a vertical menu with buttons: "معلومات عامه", "الأهداف", "الفئة المستهدفة", "الجلسه الأولى", "الجلسه الثانيه", and "الجلسه الثالثه". The top right corner shows a "القائمة الرئيسية" (Main Menu) button. The right-hand panel shows the "Triggers" section with "Object Triggers" and a list of buttons (Button 1 to Button 6) with their respective actions (Show layer overview or Objectives) and conditions (When the user clicks).

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

The screenshot shows the final slide in the Articulate Storyline software. The slide has a blue background with a white box in the center. The text inside the box reads: "توظيف برنامج Articulate Storyline في تصميم المحتوى الإلكتروني التفاعلي" (Using Articulate Storyline program in designing interactive electronic content). Below this, there are instructions: "لمعرفة المزيد عن المادة التدريبية انقر على الأيقونات الموجودة على اليمين وللبدء في البرنامج التدريبي انقر على زر التالي الموجود في أسفل الشاشة" (For more information about the training material, click on the icons on the right and to start the training program, click on the next button at the bottom of the screen). On the right side, there is a vertical menu with buttons: "معلومات عامه", "الأهداف", "الفئة المستهدفة", "الجلسه الأولى", "الجلسه الثانيه", and "الجلسه الثالثه". The top right corner shows a "القائمة الرئيسية" (Main Menu) button. At the bottom left, there is a "معاينة المفكره" (Preview the idea) button, and at the bottom right, there is a "التالي" (Next) button.

إنشاء القائمة المنسدلة Drop-Down List

فمننا بتوضيح كيفية استخدام المشغلات والطبقات الفرعية سابقاً، 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، وللتقيام بذلك تتبع الخطوات التالية:



- افتح المشروع الذي تريد إدراج قائمه منسدلة له.
- ادخل إلى شريحة الماستر وغير 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 غير 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: **call us، support، products، menu** على التوالي.

* غير خصائص كل طبقة بحيث يتم إظهار الطبقات الأخرى عندما تكون في كل طبقة كما يلي: (لتعديل خصائص الطبقات، انظر إلى 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



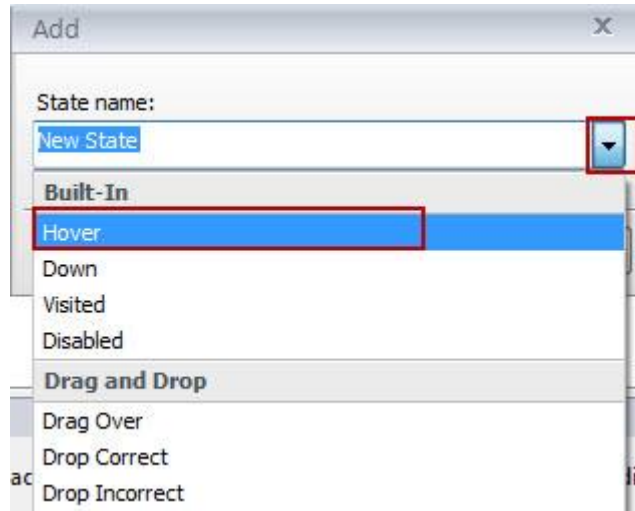
* كرر الخطوات السابقة لجميع الطبقات

في الطبقة الأساسية **Base Layer**

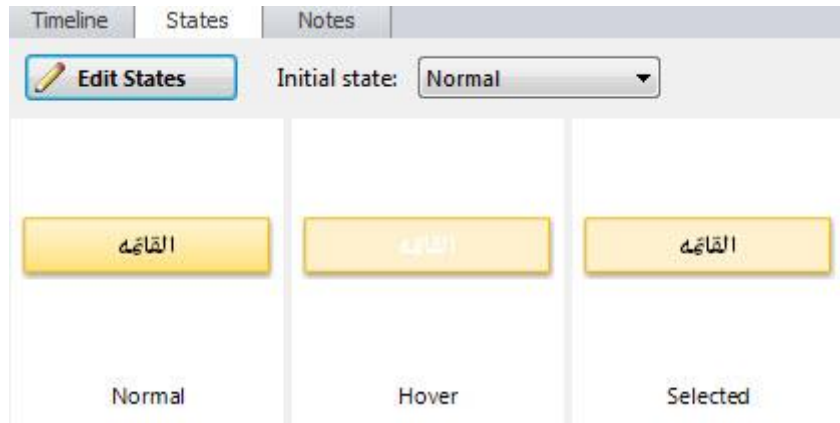
* انقر على أيقونة القائمة، ومن شريط الزمن انقر على الحالات **.States**.

- انقر على زر **Edit states**.

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



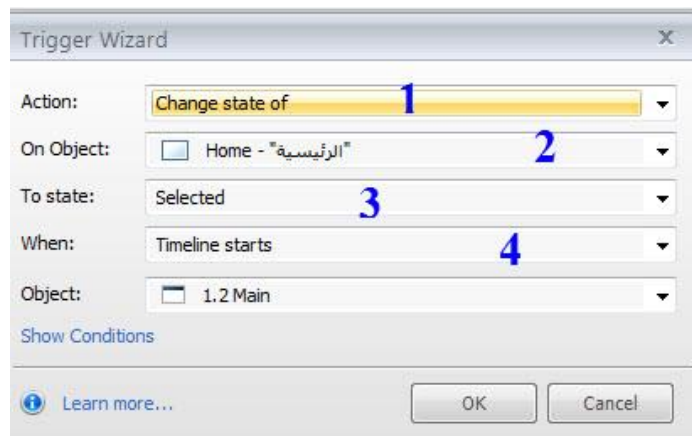
- كرر الخطوة السابقة وأضف حالة **Selected** حيث يصبح لدينا الآن ثلاث حالات: **Selected**، **Hover**، **Normal** كما يلي:



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 **Triggers** -----> **Insert** 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 تلقائياً في لوحة المشغلات Triggers حيث تكون بالترتيب كما يلي



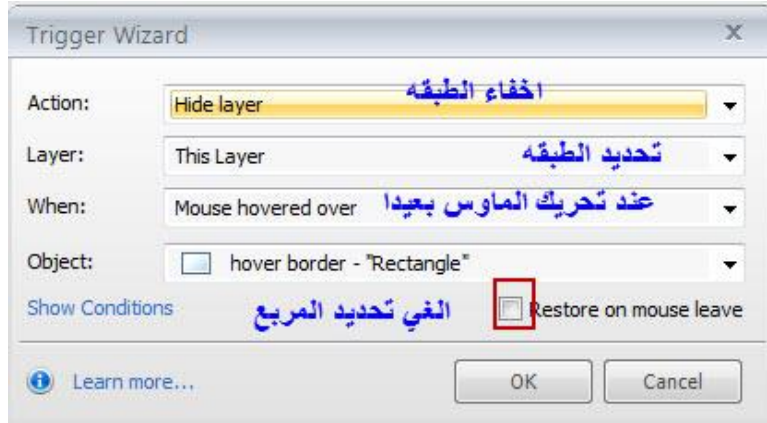
العودة إلى الطبقات الفرعية

سنقوم الآن بإنشاء طبقات فرعية إضافية من أجل الإبحار فيها بعد النقر عليها من القائمة المنسدلة حيث سنقوم بإضافة 12 طبقته موزعة كما يلي:

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

كيفية إضافة المشغلات Triggers لمكونات طبقة القائمة Menu:

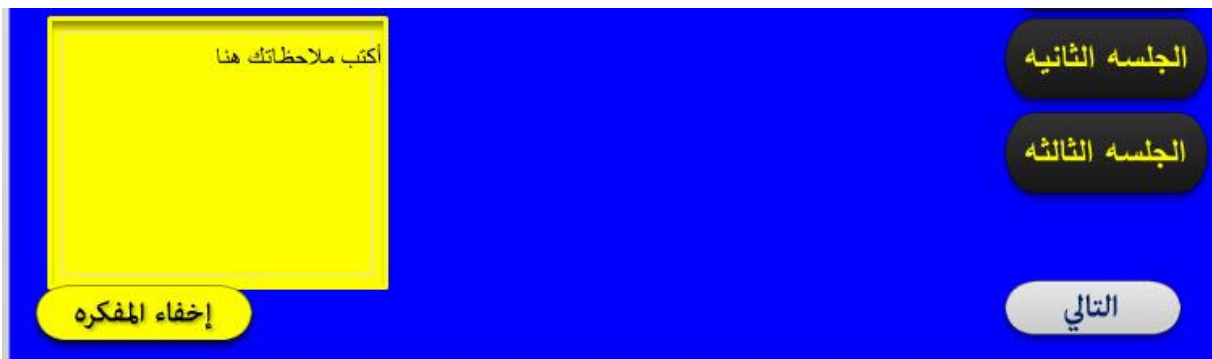
- انقر على أيقونة ثامن أساسي ثم أضف Trigger لربطها مع طبقة ثامن أساسي وغير الحالة لها من تبويب الحالات كما تعلمنا سابقا.
- أضف Triggers لكل من تاسع أساسي ومرحلة ثم غير الحالات لها.
- بعد ذلك أدرج مستطيل وارسمه فوق الأيقونات الثلاث ثم غير التنسيق وذلك بجعله بدون تعبئة وبدون حدود
- من أيقونة ترتيب اجعل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



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

إضافة المفكرة Notepad

إضافة مفكرة Notepad إلى المقرر الإلكتروني 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 المعوقات 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 JavaScript حيث يمكنهم برمجة حفظ وإرسال وطباعة الملاحظات. الصورة التالية توضح المفكرة في إحدى المقررات الموجودة على الانترنت:

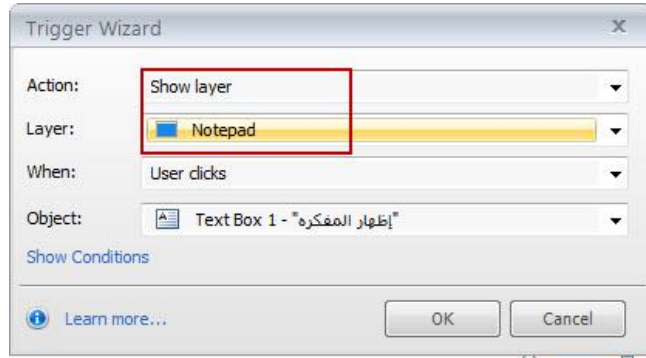


لإضافة مفكرة، تتبع الخطوات التالية:

- 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 غير التنسيق القياسية

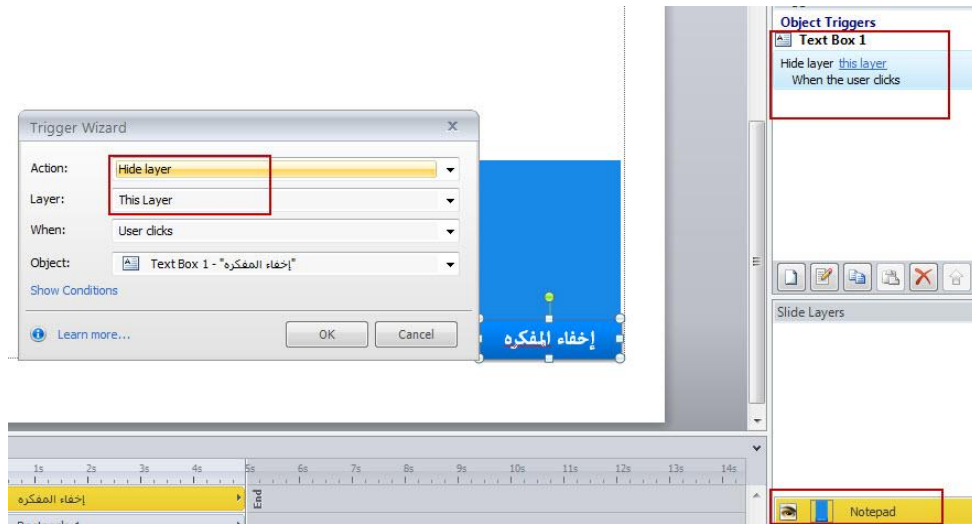
إظهار المفكرة

- أضف طبقة 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 **Shapes -----> Insert**، 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**.



إظهار المفكرة

- انسخ أيقونة إظهار المفكرة، ثم انقر على طبقة **Notepad** واعمل لصق للأيقونة وغير 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 غير التنسيقات باختيار نفس لون التعبئة لخلفية المفكرة وبدون حدود



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



Activity

نشاط 11: إدراج مفكرة على شريحة

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

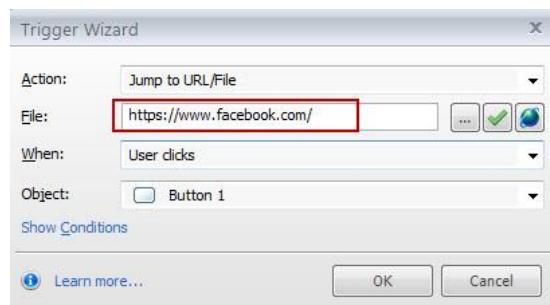
مساعدة: أضف زر التحكم على شريحة الماستر. ثم قم بإنشاء شريحة جديده واضف اليها مربع ادخال النص Entry Data- Text


الكائنات التفاعلية Interactive Objects

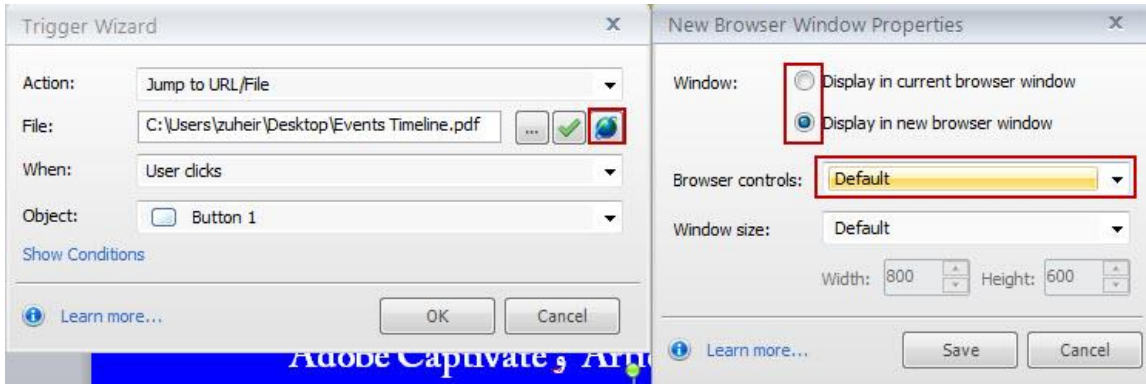
- نستطيع جعل أي كائن يتم إضافته على الشرائح تفاعلي وذلك من خلال توظيف إمكانيات البرنامج، ومع ذلك فقد تم تصميم مجموعة من الكائنات لتكون تفاعليو تم دمجها في البرنامج. وهذه الكائنات هي:
- **الارتباطات التشعبية: Hyperlink** الارتباطات التشعبية تسمح بإنشاء ارتباطات للنص مع إجراء واحد أو أكثر.
 - **الأزرار Buttons**: تأتي الأزرار في البرنامج مع الحالات التفاعلية التي تم إنشاؤها في البرنامج وهذه الحالات هي: **Hover**، **Down**، **Visit**،
 - **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 نقطة 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 التشعبية. 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 تشعبية مخصصة مثل القفز أو الانتقال إلى شريحة أو إلى مشهد آخر 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 أيقونة الاستعراض  لتحديد كيفية احتواء النافذة للملف أو الموقع عند فتحه حيث تستطيع تحديد أين سيتم فتح الموقع او الملف هل في النافذة الحالية ام فتحه في نافذة جديدة؟ 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:

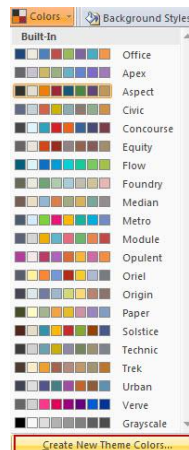
يمكننا تنسيق لون النص للارتباط التشعبي من خلال قائمة تنسيق التصميم للمقرر وهذه الطريقة شبيهة بتغيير

خصائص الارتباط التشعبي في برنامج العروض التقديمية. 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.

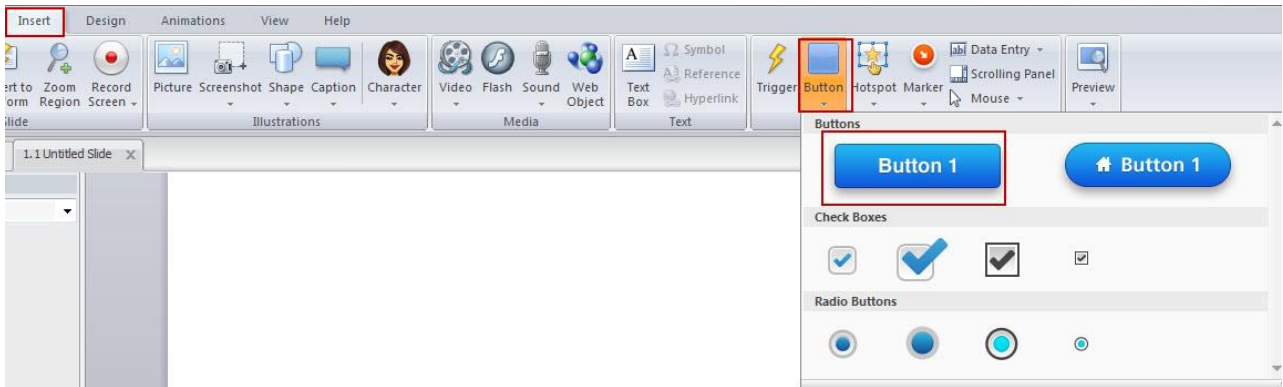
التعامل مع الأزرار:

تعتبر الأزرار وسيلة سهلة لإضافة التفاعل في المقررات الإلكترونية. 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:



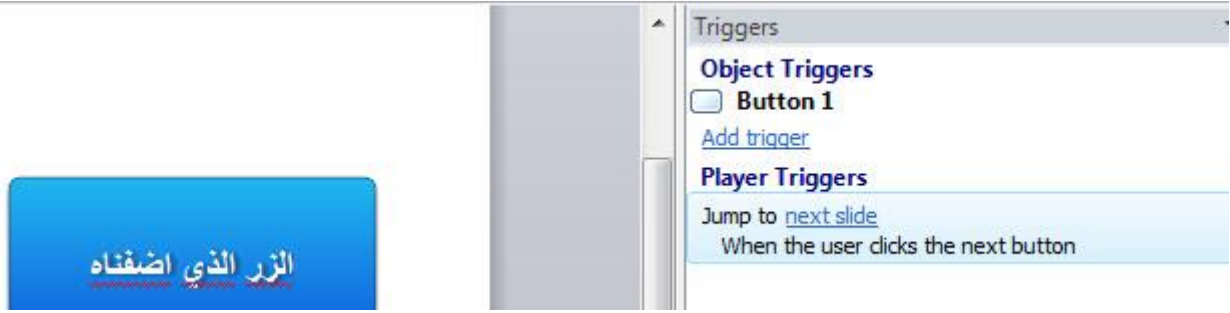
إضافة الأزرار : Adding Buttons :

إدراج 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 أجل تفعيل عمل لأزرار. يمكننا إضافة كل من التالية للأزرار:

- **إضافة المشغلات Triggers:** تسمح المشغلات Triggers ببناء وإنشاء إجراءات من أجل 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 الأزرار إلى التفاعل حر Freeform:** يوفر البرنامج طرق متنوعة لإضافة التفاعلية للمحتوى من هذه الطرق هي الاستفادة من أداة Freeform والتي تعمل 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 فإنه 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:

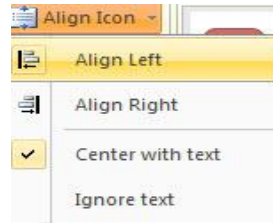
- انقر على قائمة تنسيق لإظهار شريط الأدوات، نلاحظ من الشريط العديد من الأدوات والخيارات التي تعتمد على نمط الزر.



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:

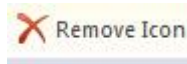


- اختر الزر ثم اختر الأيقونة المناسبة
- لإعادة ترتيب الزر، انقر على القائمة المنسدلة لترتيب **Align** واختر منها المكان الذي تريده

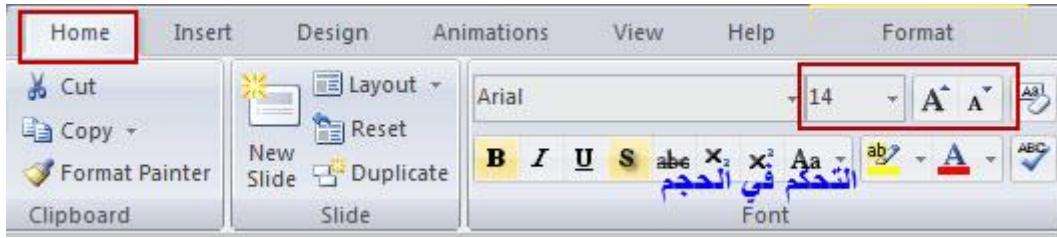


حيث أن:

- خيارات محاذاة لليسار واليمين تحدد أين ستظهر الأيقونة على جهة اليسار أم اليمين للنص الموجود على الزر.
- خيار الوسط مع النص: يتم ترتيب النص والأيقونة في وسط الزر إذا تم تجميعهما معاً. 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 الأيقونة **Icon Color** واختر اللون المناسب



- ✦ لإزالة الأيقونة انقر على إشارة **X** الموجودة أسفل لوحة ألوان الأيقونة
- ✦ حجم الأيقونة: عندما نقوم بإضافة أيقونة إلى الزر فإن 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**

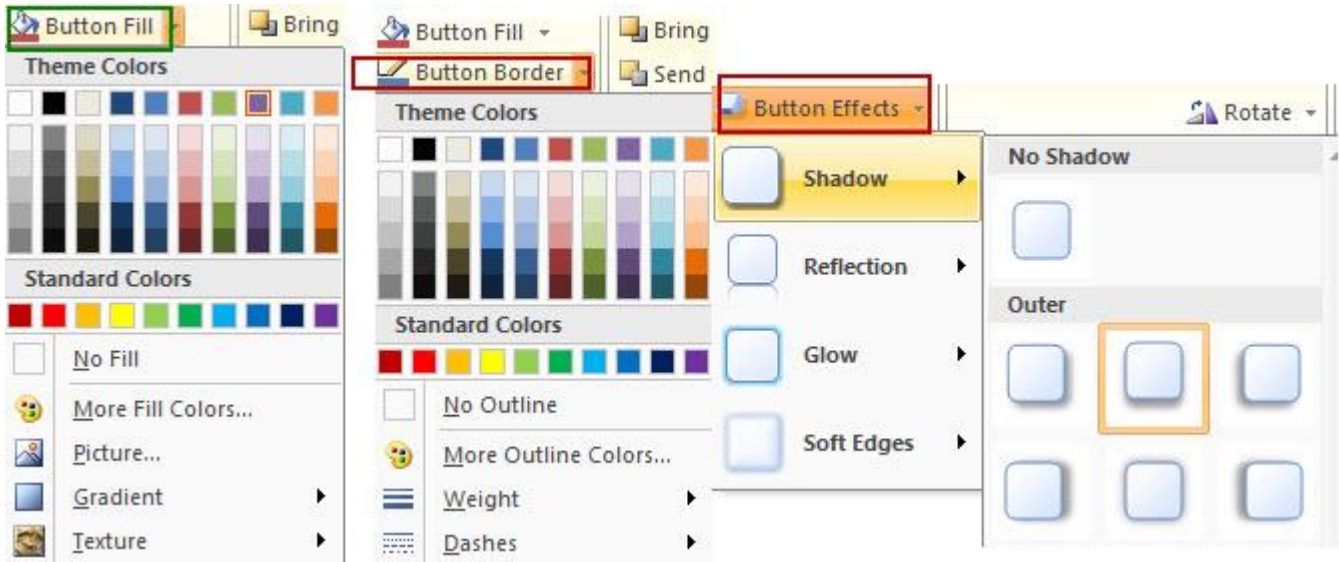


- اختر التصميم المناسب لك حيث يتم تغيير النمط مباشرة على الشريحة.

* التحكم في لون التعبئة، لون الحدود الخارجية والتأثيرات:

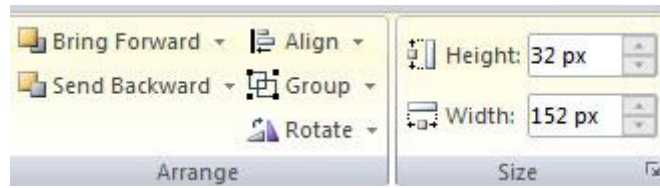
نستطيع التحكم في لون التعبئة للزر وكذلك لون الحدود الخارجية ويمكننا أيضا إزالة الحدود وذلك من خلال القوائم

المنسدلة في نمط الأزرار **Button Styles**



* التحكم في ترتيب الزر، التجميع، الدوران:

كما تعلمنا سابقاً 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:

- يلي:

- ن انقر 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 غالباً 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 سابقاً. لتغيير التنسيق، انقر نقراً مزدوجاً 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 مسبقاً 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. خانة الاختيار وأزرار الراديو تشمل أيضاً حالات محددة وهي تشمل ما اختاره المتعلم أو نقر عليه.

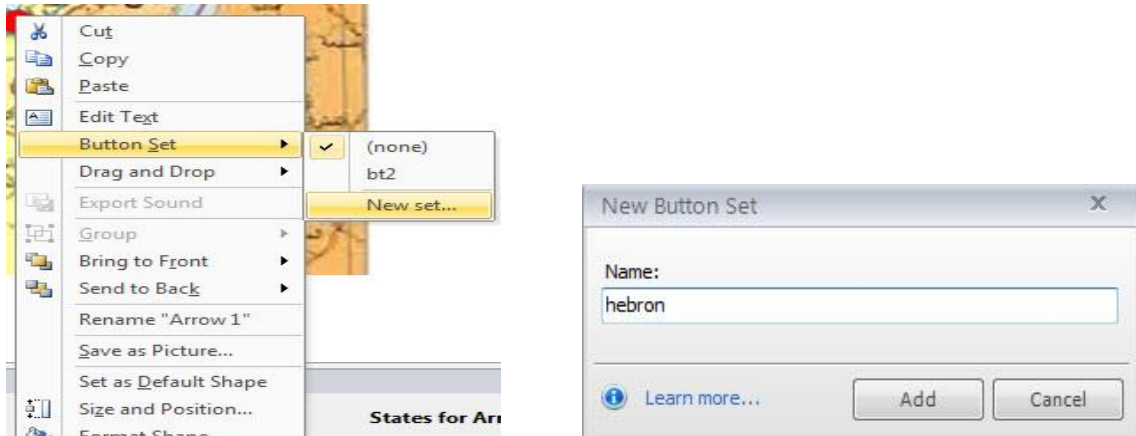
إضافة مجموعة زر Adding Button Set

في إطار تصميم وبناء التفاعلية في البرنامج، تتيح خاصية مجموعة زر إلى امكانية 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 الأشكال 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 تحريك فوق الكائن ثم نضيف صورة

- نقوم بإضافة حالة جديدة ولتكن مختارة **selected**

- انقر على زر **Done Editing states**

يكون شكل الشريحة كما يلي:



- كرر الخطوات السابقة لإضافة مجموعة عند مدينة غزة 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.

أي من الشخصيات التالية يعمل ممرضا



إضافة 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 نريد 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:

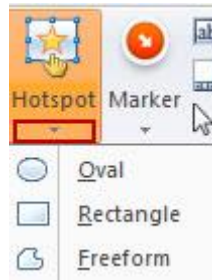
يمكنك إضافة نقطة ساخنة Hotspot على أي كائن من اجل إعطاء المزيد من المعلومات حول موضوع ما أو للتركيز على جزء ما من ذلك الكائن.

لإدراج كائن نقطة ساخنة، اتبع الخطوات التالية:

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



- انقر على أيقونة Hotspot لفتح القائمة المنسدلة لاختيار 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 أنه سيكون مخفيا عند نشر المقرر.



تغيير حجم، تدوير، وتغيير مكان النقطة الساخنة:

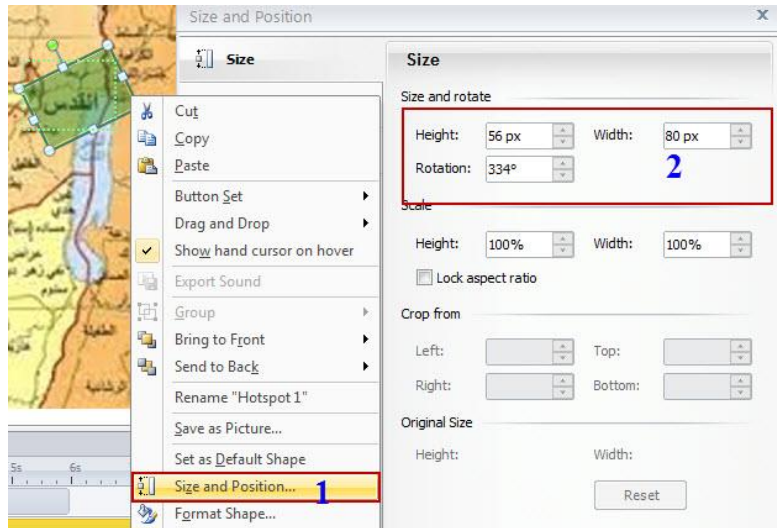
بعد إضافة النقطة الساخنة إلى الكائن على الشريحة يمكنك تغيير حجمه وتدويره ونقله من مكان إلى آخر وللتقيام بذلك ،
تتبع الخطوات التالية:
- انقر على النقطة الساخنة حيث يتغير الشكل كما يلي ثم انقر عليه ستلاحظ تغيير إشارة الماوس وتصيح على شكل سهم ذو رأسين



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

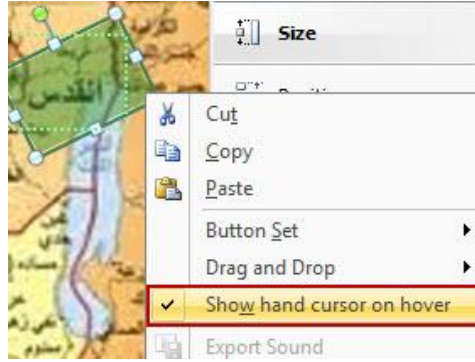


توجد طريقة أخرى يمكنك تغيير الحجم، تدوير، وإعادة موضع النقطة الساخنة هو بالزر الأيمن للماوس فوقه حيث ستظهر القائمة المنسدلة اختر الحجم والموضع، ستظهر نافذة جديدة، غير الحجم والموضع من النافذة:



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

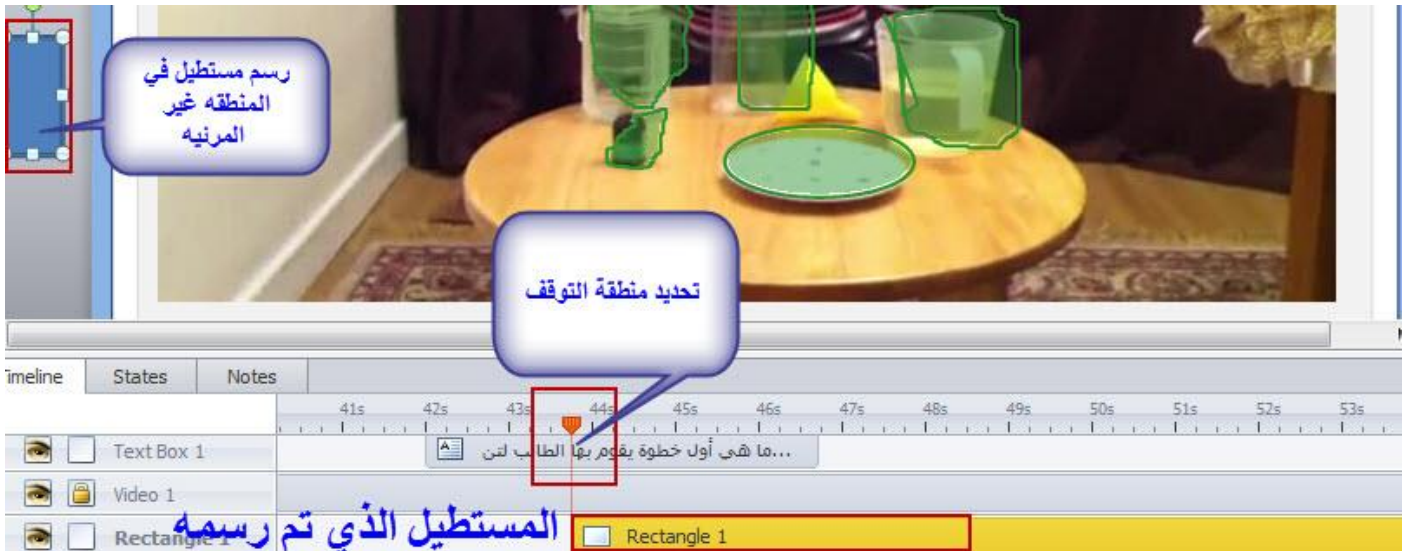
تعتبر ملفات الفيديو بشكل عام غير تفاعلية في التعليم الإلكتروني بمعنى أن الطالب لا يستطيع التفاعل مع المحتوى. يوفر البرنامج إمكانيات متقدمة في تحويل ملفات الفيديو العادية إلى ملفات فيديو تفاعلية وذلك من خلال خيارات النقاط الساخنة **Hotspots** والمشغلات **Triggers** أي بدمج هاتين الميزتين يمكننا إنشاء 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**

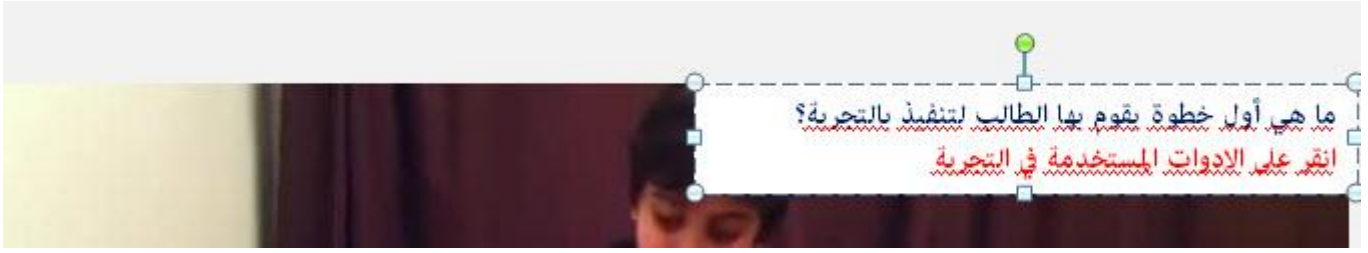
- لإيقاف الفيديو نقوم بما يلي:

* 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:



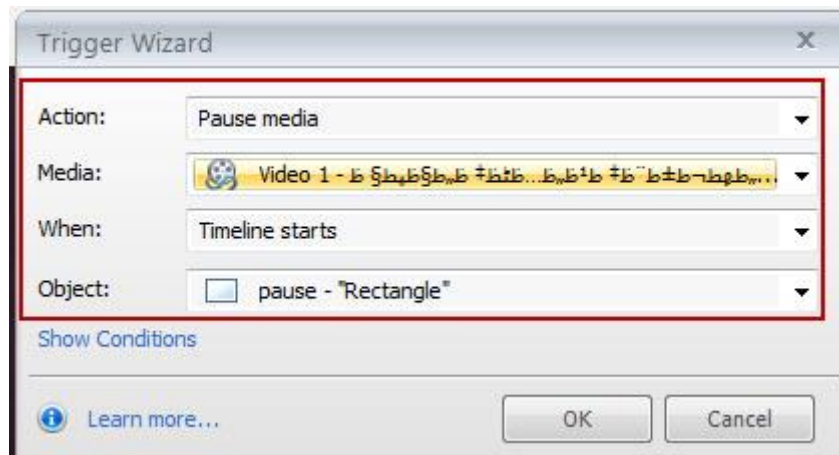
- نقوم بإضافة مربع نص ونكتب عليه السؤال مع التعليمات بحيث يظهر قبل توقف الفيديو ويختفي قبل تشغيل الفيلم مرة أخرى ويمكننا فعل ذلك من خلال شريط الزمن، يتم وضع السؤال في مكان بارز على الفيديو.



- 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** لتأكد 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:

نقاط ساخنة بعد اضافة الادوات

Timeline States Notes

37s 38s 39s 40s 41s 42s 43s 44s 45s 46s 47s 48s 49s 50s 51s 52s 53s 54s 55s 56s 57s 58s

Hotspot 5
Hotspot 4
Hotspot 3
Hotspot 2
Hotspot 1
Text Box
question
pause

Freeform Hotspot 5
Freeform Hotspot 4
Oval Hotspot 3
Freeform Hotspot 2
Freeform Hotspot 1
Rectangle

ظهور النقاط الساخنة مع بداية توقف الفيديو

السؤال يظهر قبيل التوقف

- 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.

water
liq
fawar
oil
Projection Screen

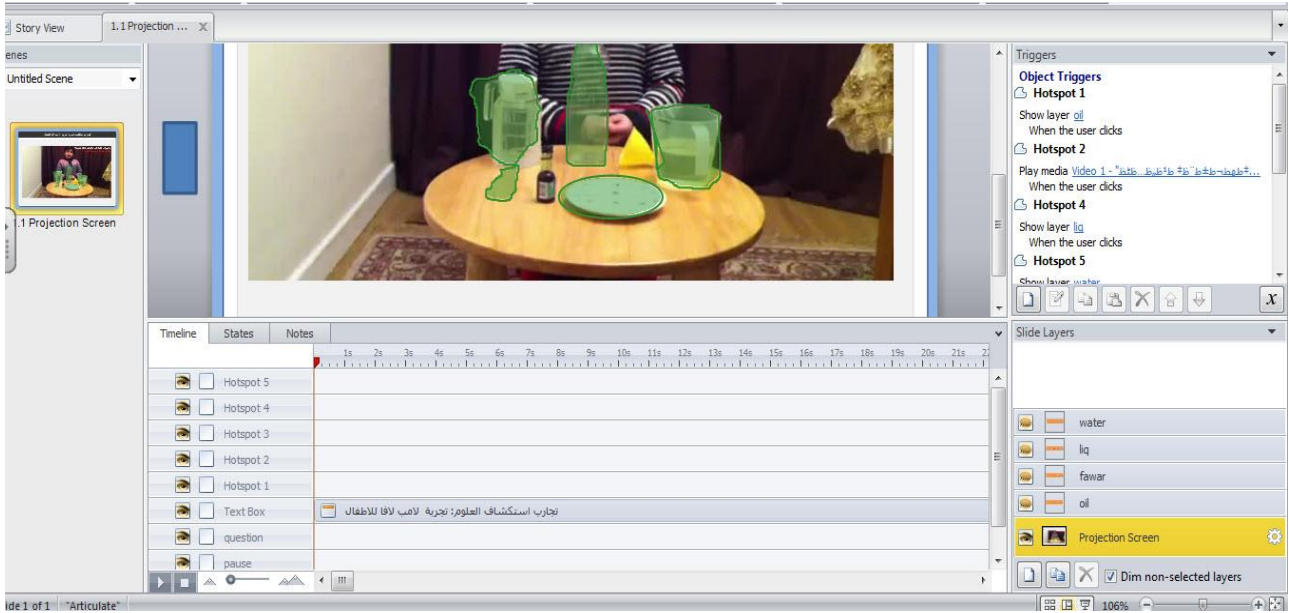
- نقوم بإضافة مربع نص في كل طبقه ووضعه بالقرب من الأداة الخاصة به وذلك من اجل إظهاره عندما ينقر المستخدم عليه.

اضافة الفوار ليست الخطوة الاولى حاول مرة اخرى

Triggers
Object Triggers
Rectangle 1
Hide layer this layer
When the user hovers the mouse over

Slide Layers
water
liq
fawar
oil
Projection Screen

- نعود إلى الطبقة الأساسية ونربط النقاط الساخنة مع الطبقات من خلال Triggers أما الإجابة الصحيحة فيتم اختيار الحدث لها تشغيل الفيديو 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:

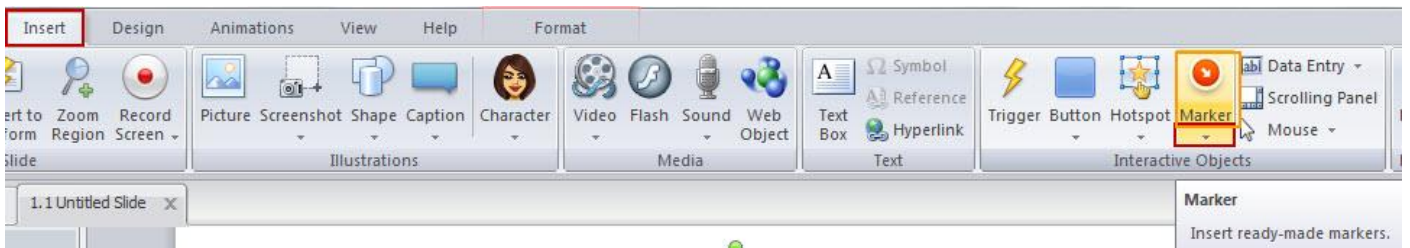


ننصحك بالاطلاع على شرح الفكرة من خلال الفيديو الخاص بهذه الفعالية والموجودة على قناة اليوتيوب الخاصة بشرح برنامج Articulate Storyline [انقر هنا](#)

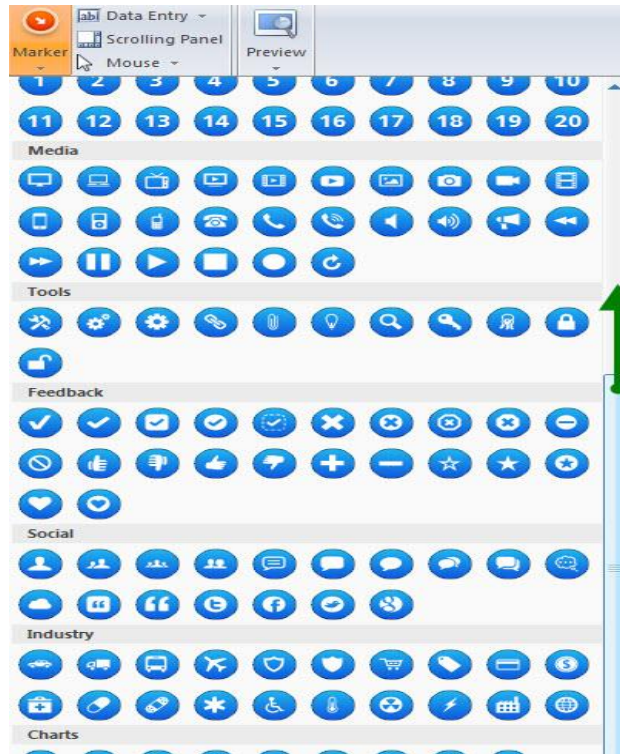
إضافة العلامات Adding Markers

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 واحدة 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:

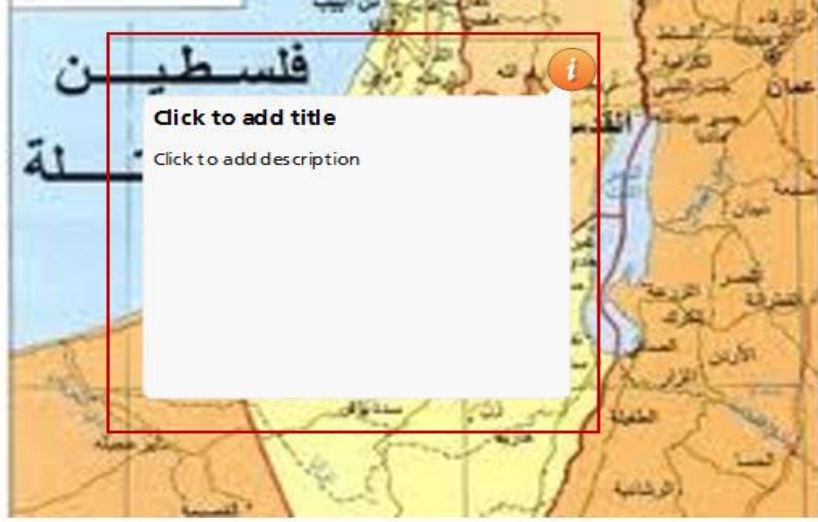
- انقر على قائمة **Insert** ثم انقر على أيقونة **Markers**



- 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

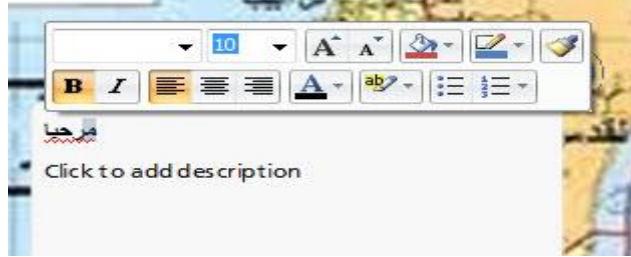


- اختر الأيقونة المناسبة، ثم انتقل إلى الشريحة حيث ستلاحظ تغيير مؤشر الماوس ويصبح على شكل +
- بمجرد أن تقوم برسم الأيقونة على الشريحة سيتم إظهار رمز العلامة مع المستطيل والذي سيتم إضافة المحتوى إليه مثل: العنوان والنص الوصفي. افتراضيا، يظهر العنوان عندما يحرك المتعلم الماوس فوق العلامة، ويظهر النص كامل 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.



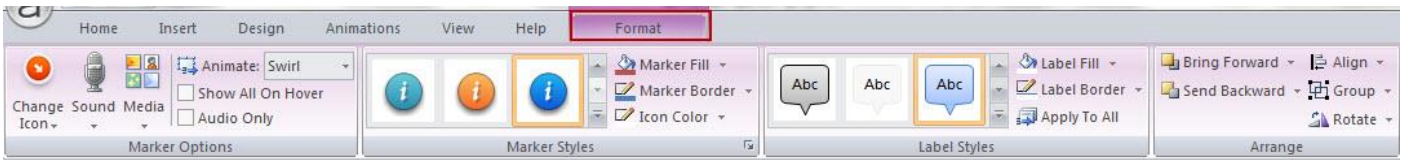
تغيير حجم التسمية وموضعها:

- نستطيع تغيير الحجم الافتراضي لمربع النص الوصفي " التسمية " وكذلك مكانه بحيث يكون الحجم مناسباً 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:



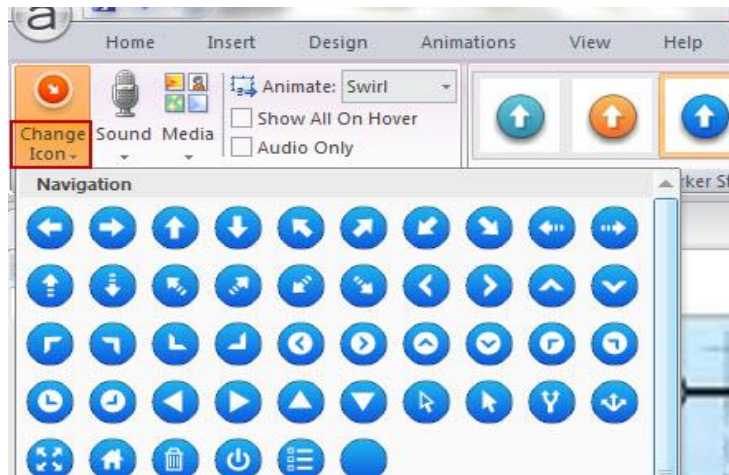
لتغيير الموضع، انقر على الأيقونة واسحبها إلى الموضع الجديد
تنسيق أيقونة العلامة:

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:

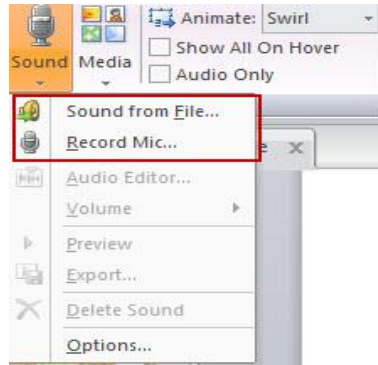
يحتوي البرنامج على مكتبة ضخمة تحتوي على أيقونات متنوعة للاختيار منها حيث يمكنك تغيير الأيقونة في أي وقت تشاء، لتغيير الأيقونة، انقر السهم الموجود بجانب **Change Icon** حيث ستظهر الأيقونات كما يلي، اختر منها الأيقونة المناسبة حيث يظهر التغيير مباشرة على الشريحة.



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 مسبقا أو تسجيل صوت -



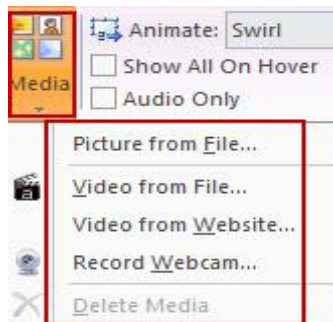
للمزيد من التفاصيل يمكنك العودة إلى موضوع التعامل مع الميديا في البرنامج.

- 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.



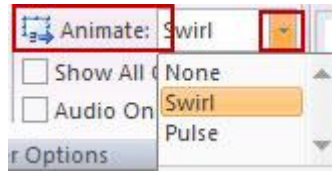
- اختر أي من الخيارات التالية:

- * 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:

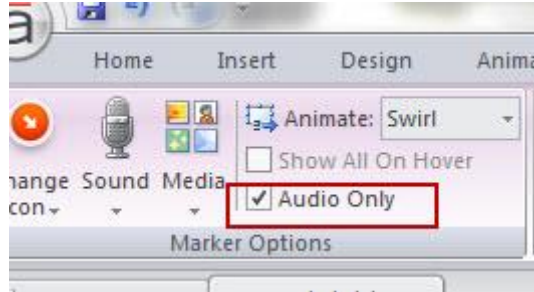
- يضيف البرنامج حركة دورانية تلقائية للعلامات التي يتم إضافتها للمقرر. يستطيع المتعلم مشاهدة الحركة عندما يتم نشر المقرر، للتعديل على حركة الأيقونة تتبع الخطوات التالية:
- من شريط الأدوات، انقر على تحريك **Animate**



- من القائمة المنسدلة اختر نمط مختلف للحركة أو اختر بدون حركة **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 الأيقونة:

- عندما تقوم 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 الأيقونة



إضافة حقول إدخال البيانات Adding Data Entry

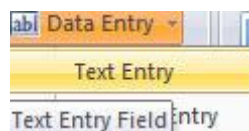
يسمح البرنامج بجمع معلومات عن المتعلمين وتخزينها في متغيرات حيث يقوم المتعلمين بمليء الحقول بمتغيرات ومعلومات حول المتعلمين مثل: اسم المتعلم، التخصص، أفكار المتعلم حول موضوع ما. حقول إدخال البيانات تقبل المحتوى النصي والرقمي حيث نستطيع إضافة العديد من الحقول على الشريحة الواحدة. هناك ثلاثة عناصر يجب 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 واحدة. لإدراج حقول إدخال البيانات تتبع الخطوات التالية:

- انقر على قائمة **Insert** ثم انقر على أيقونة **Entry Data**

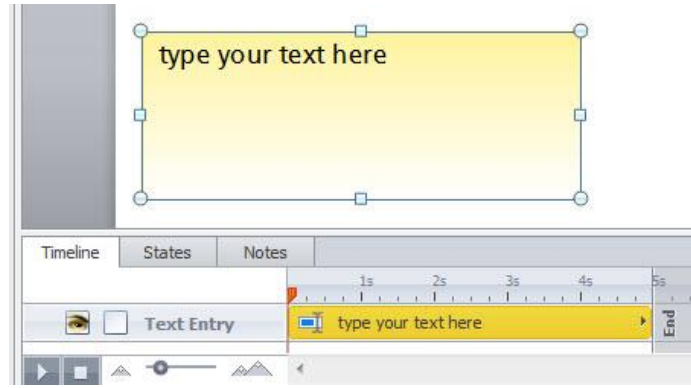


- انقر على السهم الموجود أمام إدخال البيانات **Entry data**، نلاحظ وجود خيارين وهما: إدخال نص وإدخال رقم



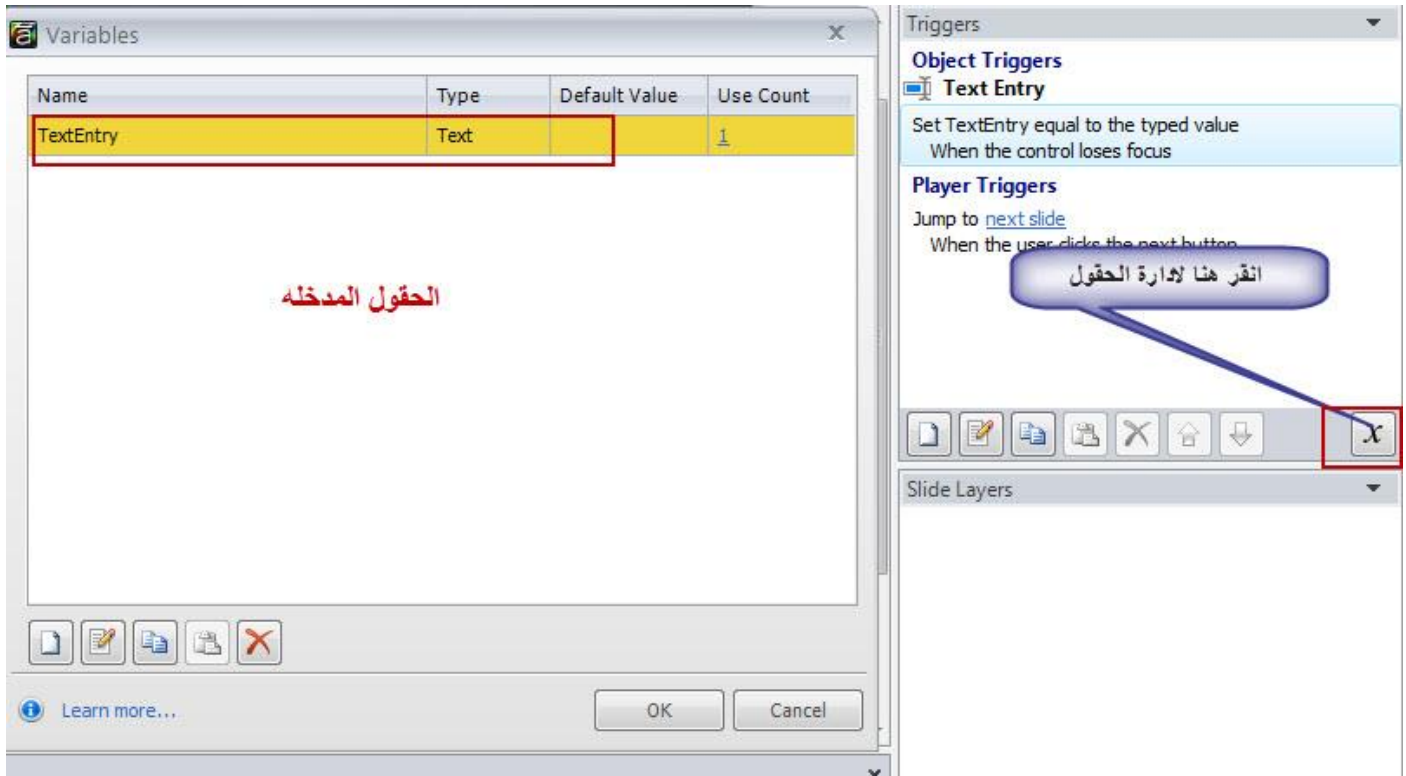
- انقر على إدخال نص **Text**

- 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، 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**



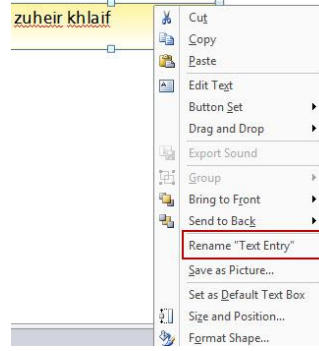
* يقوم البرنامج بإنشاء مشغل **Trigger** في لوحة المشغلات حيث يقوم بتعريف المتغير، واحتواء البيانات التي تم إدخالها في المتغير عندما يفقد المتعلم عنصر التحكم (النقر بعيداً عن حقل الإدخال)

إعادة تسمية حقل إدخال البيانات:

عند إدراج حقل إدخال البيانات على الشريحة، سوف يتم إضافته على شريط الزمن باسم افتراضي حيث يمكننا تغيير الاسم إلى اسم سهل أو يدل على 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:

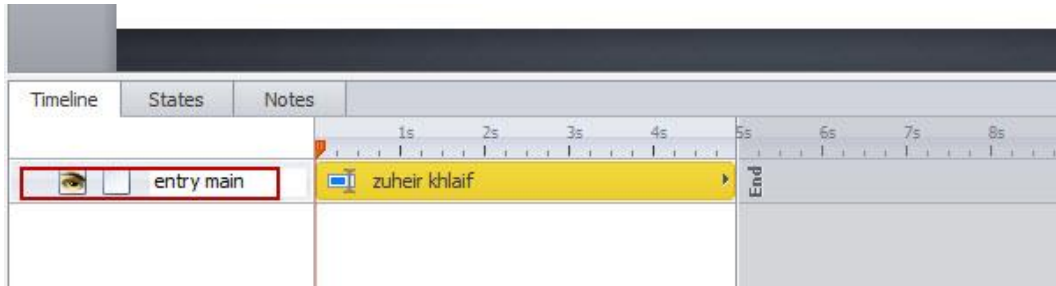
- النقر بالزر الأيمن للماوس على الكائن واختيار إعادة التسمية من القائمة المنسدلة التي تظهر.



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 أجل قبول الاسم الجديد.



تغيير اسم المتغير :Changing Variable's Name

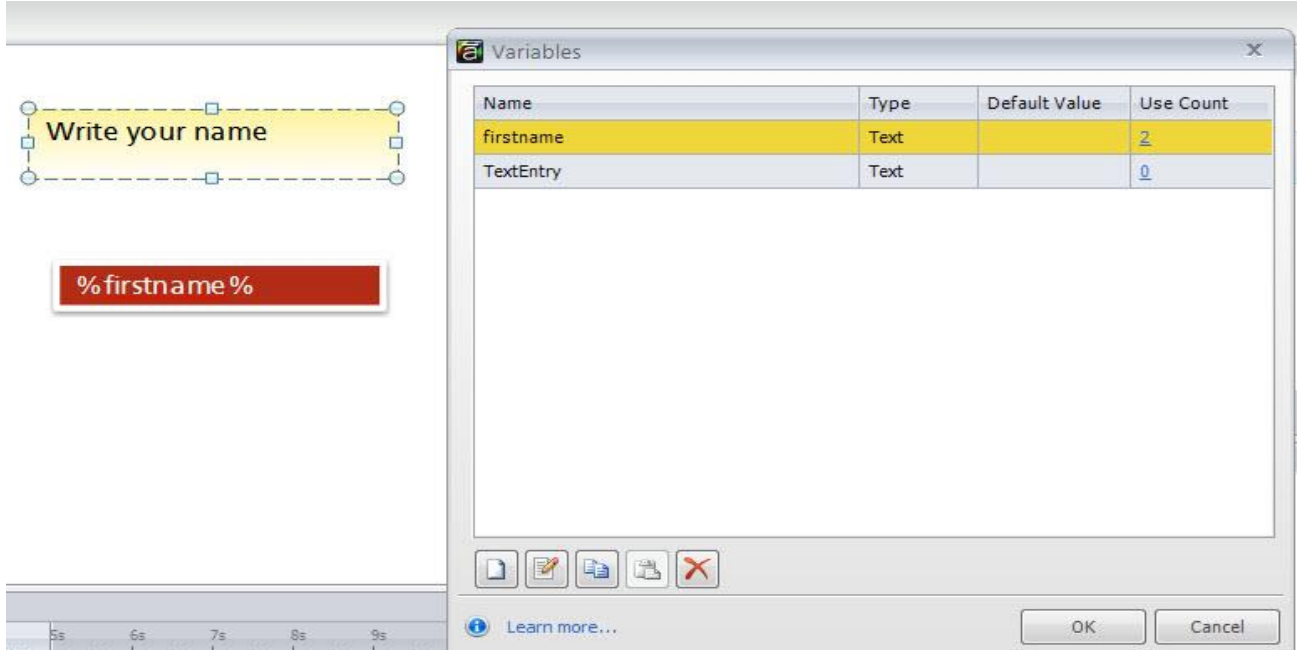
عند إدراج حقل إدخال البيانات، سيتم تعيين الاسم الافتراضي بغض النظر عن نوع البيانات سواء كانت نصي أو رقمي إلى المتغير **Variable** ولكن إذا كان لدينا على الشريحة الواحدة أكثر من متغير فإننا بحاجة إلى إعادة تسمية المتغير ليكن مناسب لطبيعة البيانات المدخلة مثل الاسم، التخصص، تاريخ الميلاد وغيرها، وللقيام 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 أجل 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 أجل 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 محتوى ديناميكي بناء على هذه البيانات. تعتبر المتغيرات وسيلة سهلة لإضافة التفاعلية الشرطية للمحتوى الإلكتروني. ولتوضيح مبدأ عمل المتغيرات في البرنامج: عندما يقوم المتعلم بكتابة اسمه يتم تخزين الاسم مؤقتاً 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 الإلكترونية تسمح بوجود خيارات لانهائية في لبناء التفاعلية والاستجابة في التعلم الإلكتروني.

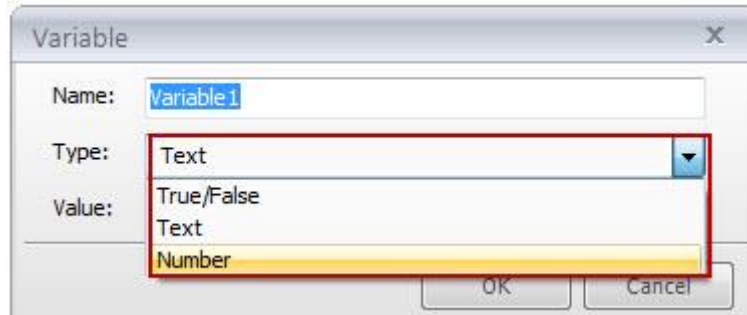
أنواع المتغيرات Types of Variables

توجد ثلاثة أنواع من المتغيرات المتاحة في البرنامج:

- **صواب/ خطأ True/ False**: يطلق عليها أيضاً بالمتغيرات المنطقية، وهي تكون واحدة 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 رقمية حيث يمكننا القيام بالعمليات الحسابية بسيطة (جمع، طرح، ضرب، وقسمه). يستخدم المتغير غالباً لضبط عدد المحاولات، أو لجمع العلامات في الاختبارات الإلكترونية، أحياناً نقوم بتصميم فاعلية في الشريحة تعتمد على المتغيرات الرقمية.

- **النص Text**: يحتوي المتغير على نصوص وأرقام علماً 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 فإنه 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:

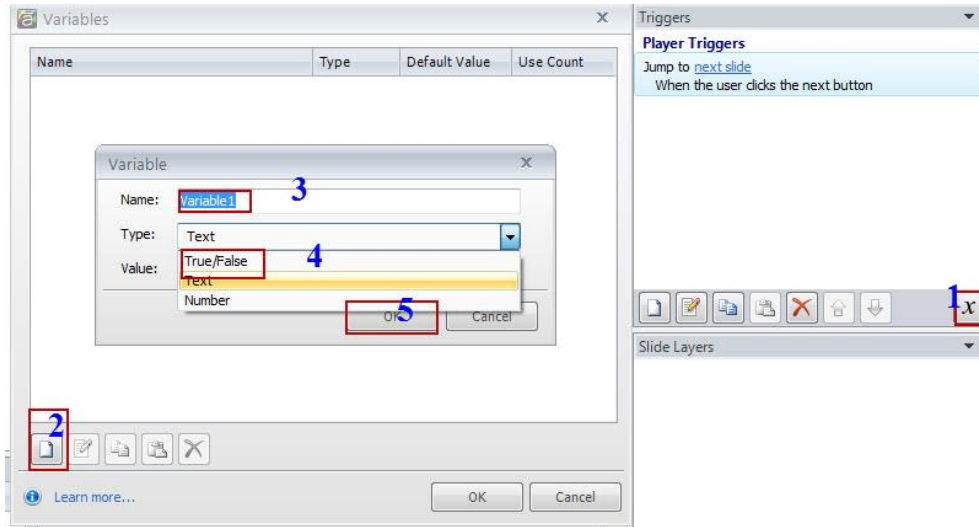
المتغير صواب/ خطأ يعمل كما يبدو من اسمه أي أن القيم ممكن أن تكون صواب أو خطأ. يوجد العديد من الحالات التي نقوم باستخدام هذا المتغير فيها:

- إكمال المشهد أو الشريحة: ضبط متغير القسم الأول لصح عندما ينهي المتعلم شريحة محددة، على سبيل المثال 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 بما يلي:

- 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 **adjustable Variable :Action**
 - * المتغير **Agree :Variable-**
 - * **Operator**: الحفاظ على الإعداد الحالي
 - * **Value** القيمة ثم حدد **True**
- انظر إلى الصورة التالية:

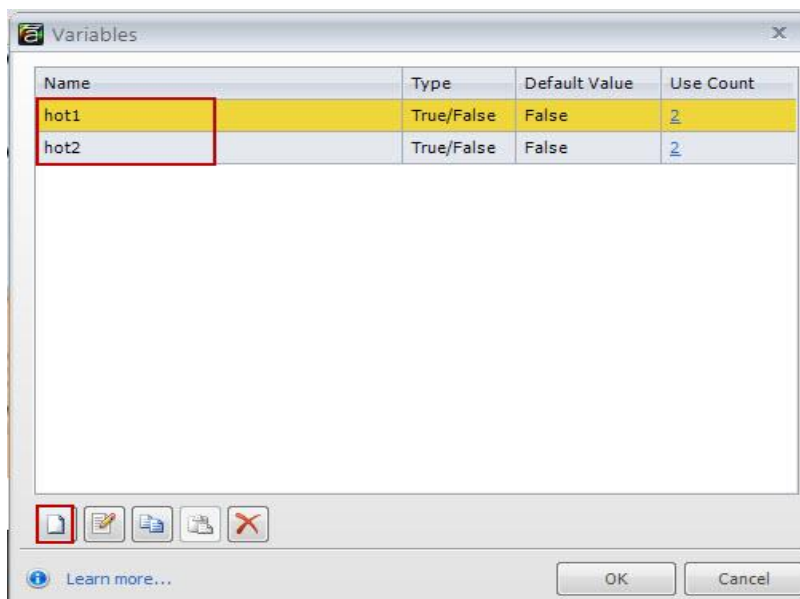


- نكرر الخطوات السابقة للزر الثاني مع تعديل اختيار خطأ بدل صواب.

التحكم في الانتقال إلى الشرائح الأخرى من خلال المتغيرات

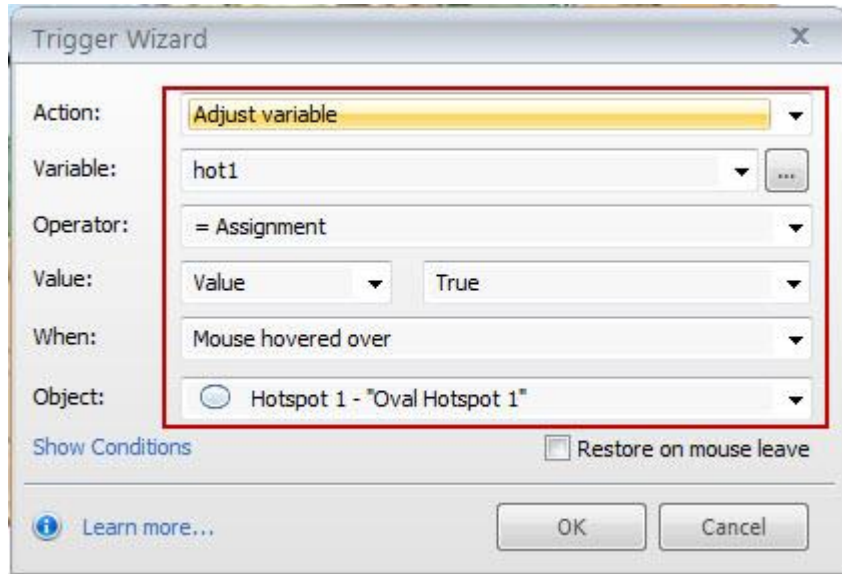
نستطيع التحكم في الانتقال من شريحة إلى أخرى من خلال إضافة المتغير صواب / خطأ لأي كائن تفاعلي يتم إضافته إلى الشريحة، في التطبيق التالي سوف أقوم بدمج إدراج المتغيرات مع النقاط الساخنة من اجل تعطيل زر الانتقال للتالي إلا بعد اختيار النقاط الساخنة الموجودة على الشريحة. لدينا المثال التالي وهو صورة لخارطة 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.

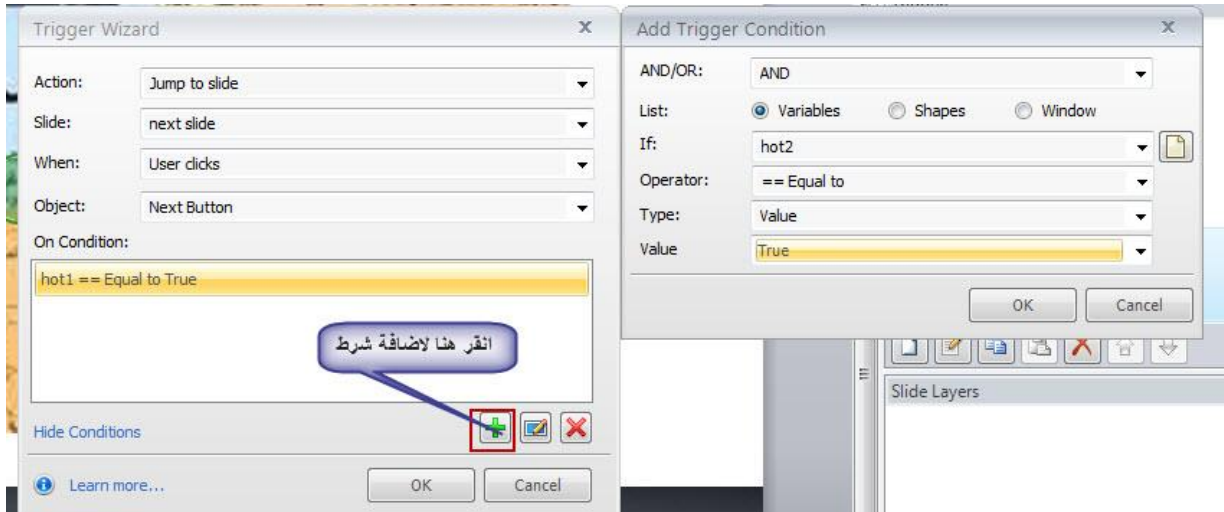


- نقوم بإضافة المشغلات للنقاط الساخنة كما تعلمنا سابقا في كيفية التعامل مع النقاط الساخنة

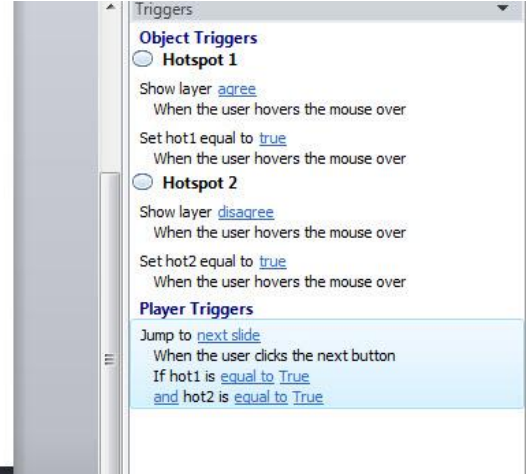
- انقر على النقطة الساخنة الأولى، ثم أضف مشغل جديد لها ومن معالج المشغلات اختر الخيارات كما هو موضح في الصورة التالية:



- كرر الخطوة السابقة للنقطة الساخنة الثانية
 - أضف مشغل للمريحة 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.



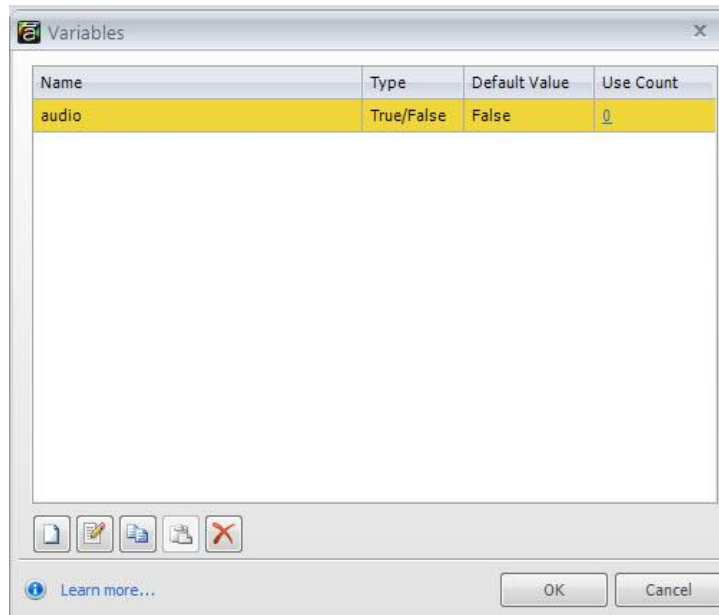
- كرر الخطوة السابقة لإضافة الشرط الثاني المتعلق بالنقطة الساخنة الثانية بعد ذلك انقر موافق حيث نلاحظ وجود المشغلات في اللوحة.



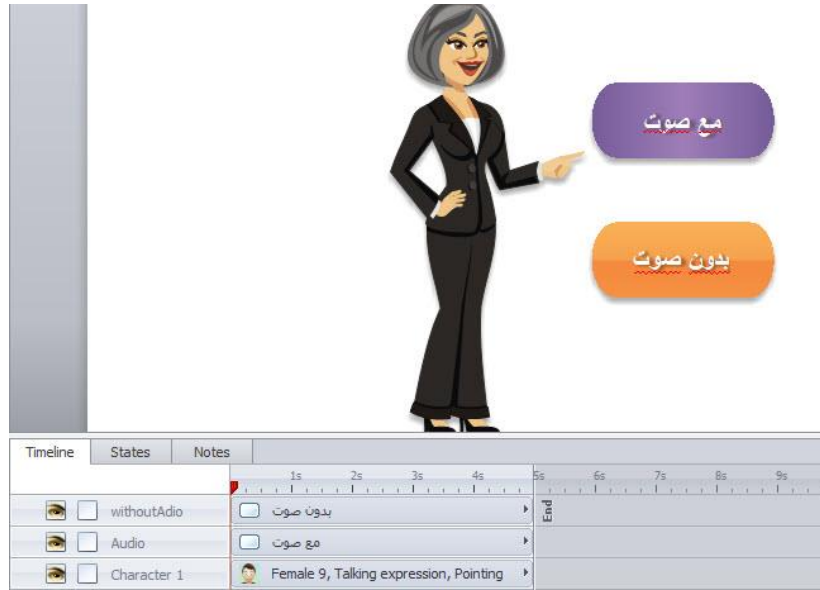
استخدام المتغير صواب/ خطأ True/ False للسماح للمتعلمين بالتحكم في تغيير التصميم:

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 الإلكتروني. للقيام بذلك اتبع الخطوات التالية:

- * إنشاء متغير صواب/ خطأ
- انقر على زر إدارة المتغير X الموجود في لوحة المشغلات.
- انقر على أيقونة إضافة متغير.
- اعد تسمية المتغير إلى Audio واختر نمط المتغير صواب/ خطأ ثم اختر الحالة الأولية لتكون 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 غير اسم الكائنات إلى Without audio·Audio



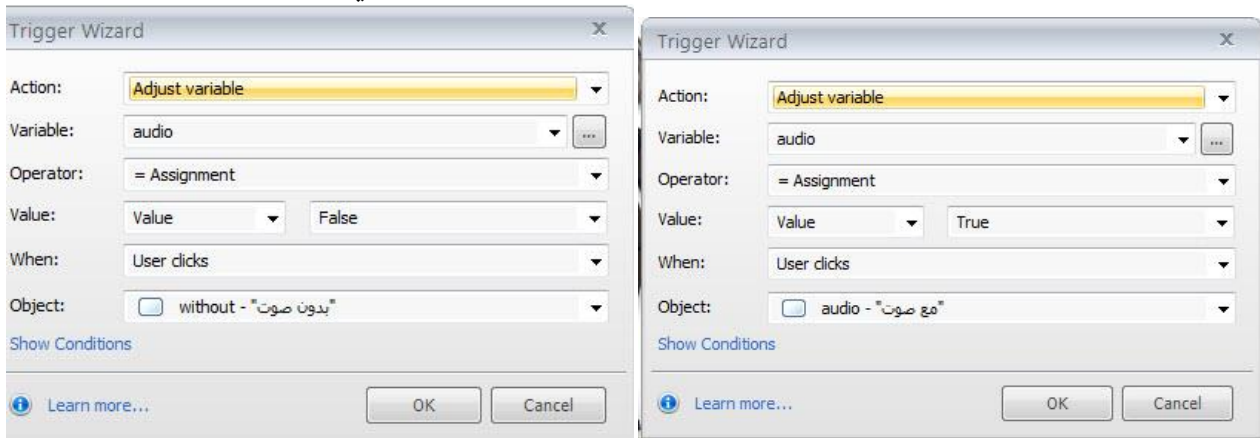
* إضافة المشغلات لضبط المتغيرات:

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.

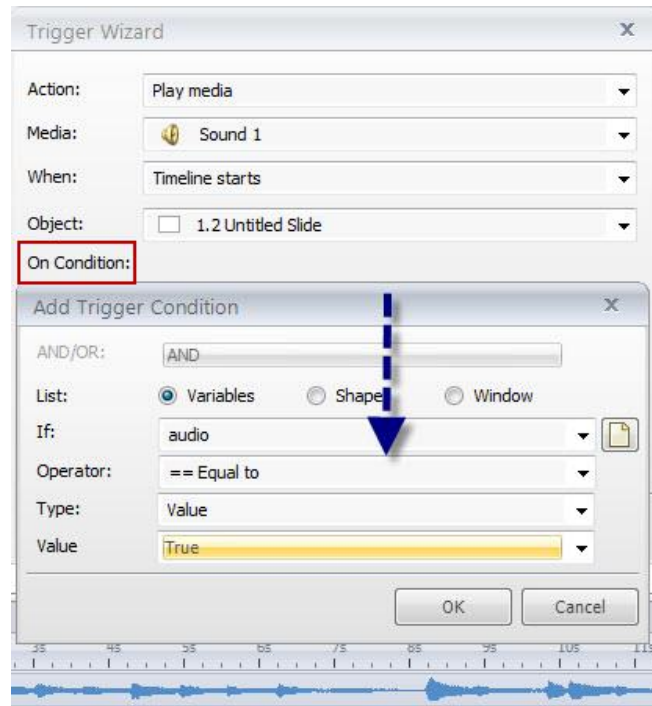
- نضيف مشغل القفز إلى الشريحة التالية للزر الثاني " بدون صوت "

إضافة المشغلات للشريحة التي تحتوي على الصوت

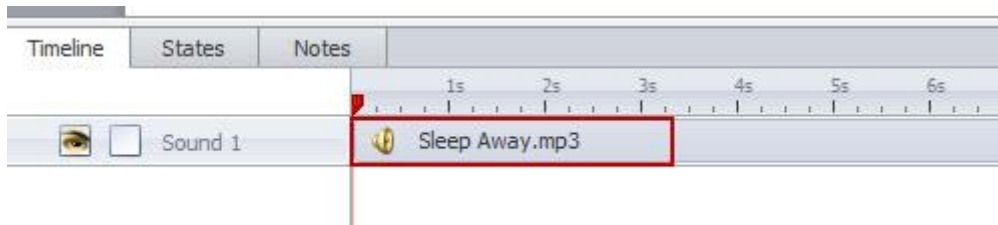
- انقر بالماوس على الشريحة التي تحتوي على ملف الصوت (في حال لم يكن عليها ملف صوت يمكنك إضافة الملف الصوتي من الملفات المخزنة على جهازك أو تسجيل صوت باستخدام المايكروفون) ستجد ملف الصوت في شريط الزمن على شكل موجه كما يلي:



- انقر على قائمة **Triggers** -----> **Insert** وذلك من اجل إضافة مشغل لتشغيل الفيديو، واختر:
- الحدث **Action**: تشغيل الفيديو
- الفيديو: **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:



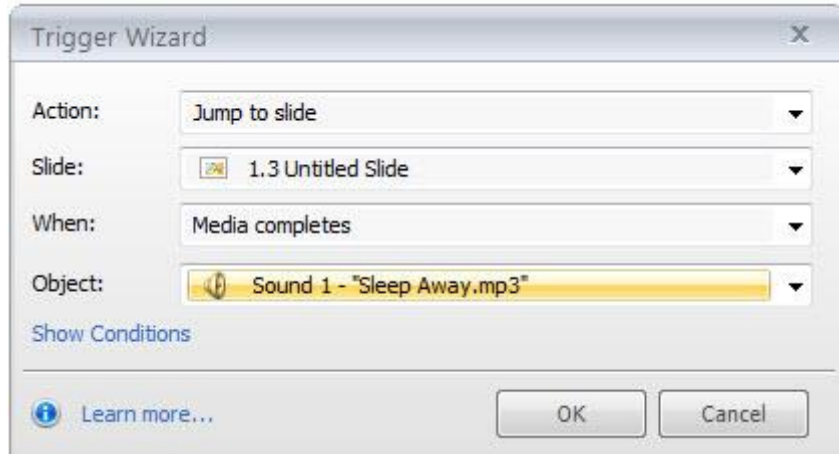
نقوم بإضافة مشغل آخر للشريحة من اجل الانتقال إلى الشريحة التالية بعد الانتهاء مع تشغيل الملف الصوتي وذلك كما يلي:

الحدث: القفز إلى الشريحة التالية

الشريحة: التالي

عندما: إكمال تشغيل الفيديو **Media Completes**

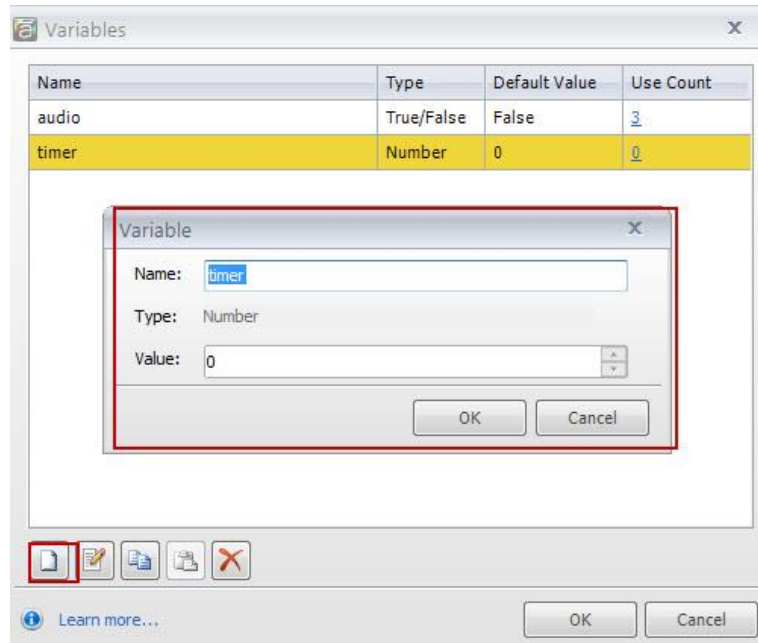
الكائن: ملف الصوت



ثم انقر موافق، بعد ذلك انقر على [Preview----- Entire Project](#) للمعاينة

إضافة المتغير الرقمي Adding Numeric Variable

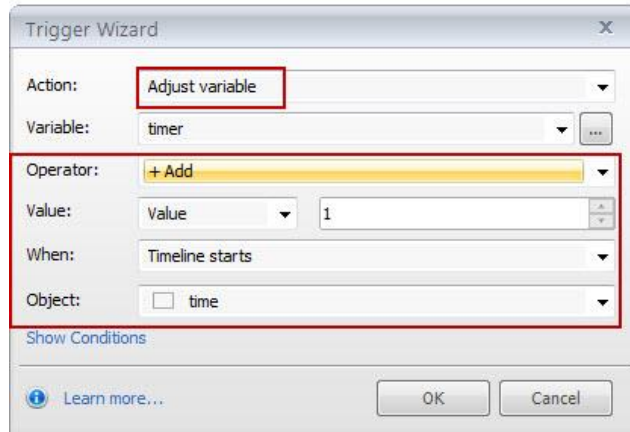
- يستخدم المتغير الرقمي في العديد من التطبيقات التي نريد إضافتها إلى المقررات الإلكترونية مثل عدد المحاولات، العمليات الحسابية البسيطة، الألعاب التعليمية التي نقوم ببنائها في البرنامج. سوف أقوم بتوضيح مثال عملي نستخدمه كثيرا في برامج التدريب عن بعد والبرامج التدريبية القائمة على التدريب الذاتي. التطبيق 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



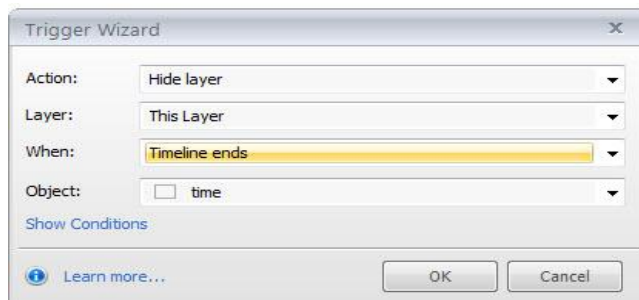
- نقوم بإضافة طبقة جديدة للشريحة وذلك بالنقر على زر إضافة طبقه ثم نعيد تسميتها إلى **Time** وتكون الفترة الزمنية لها **1** ثانيه وذلك من خلال ضبط شريط الزمن



- نقوم بإضافة المشغلات التالية للطبقة:
- * مشغل يعمل على زيادة الزمن بمقدار **1** ثانية 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.



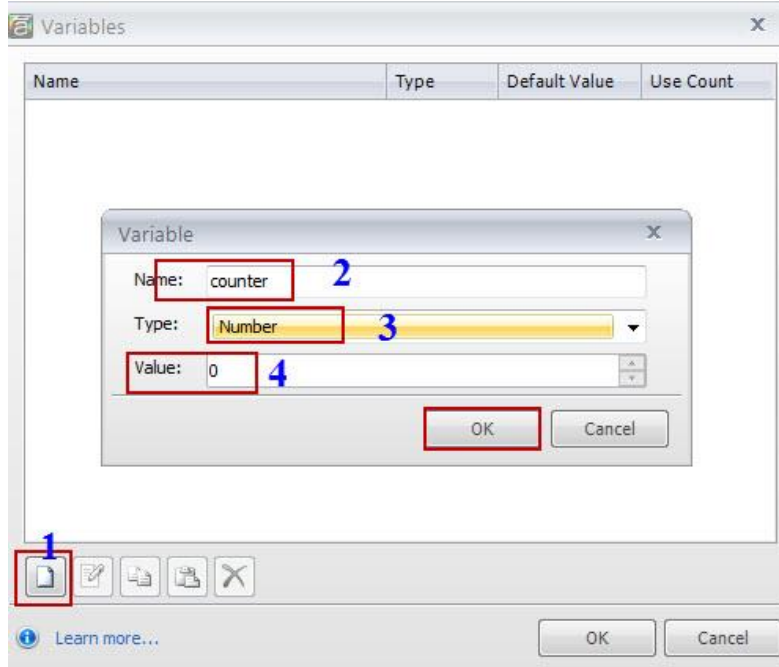
- نقوم بإضافة مرجع **Reference** لعرض الزمن المستغرق في كل شريحة
- نستطيع أيضا عرض الزمن لكل شريحة بنفس الخطوات وبالتالي الوقت المستغرق لجميع شرائح المشروع.

إنشاء عداد بسيط

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

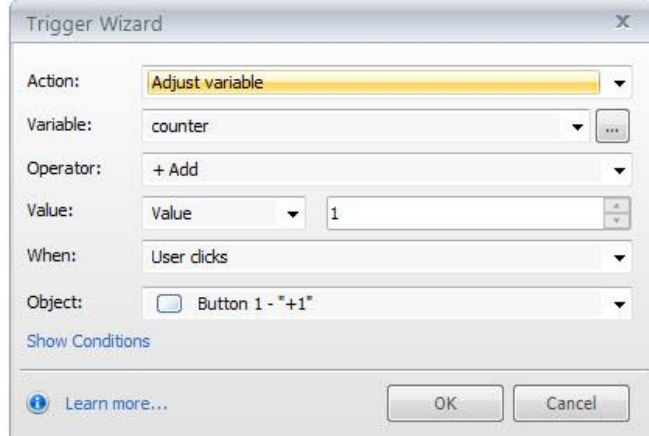


- من نافذة المتغيرات، انقر على إضافة متغير جديد على أن تقوم بإعادة تسمية المتغير إلى **counter** والنوع رقمي والقيمة الأولية صفر، ثم انقر موافق



- 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

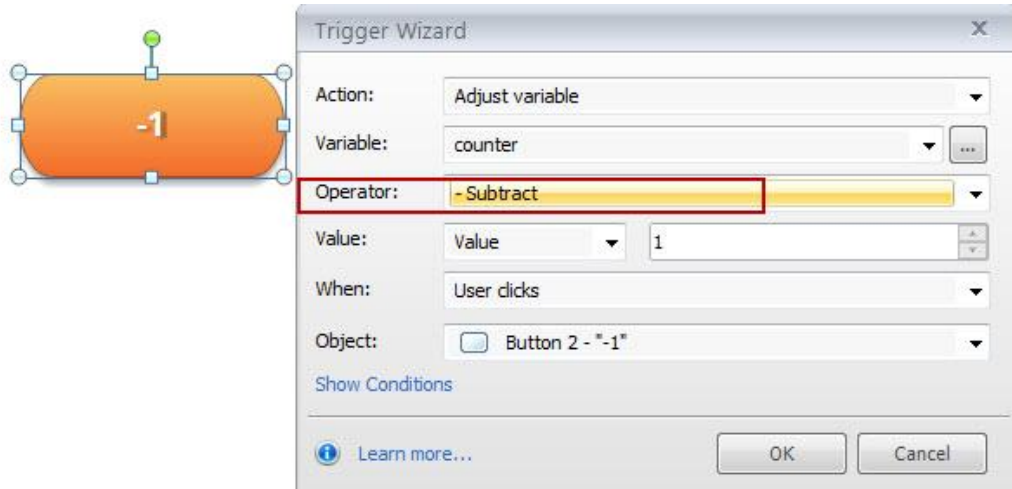


- إدخال إشارة للمتغير لعرض القيم
- انقر على **Insert -----> Text Box** ثم ارسم مربع نص على الشريحة، ضع إشارة الماوس في مربع النص
- انقر على **Insert -----> Reference** ثم اختر المتغير **Counter** حيث ستشاهد ان اسم المتغير بين إشارتي %

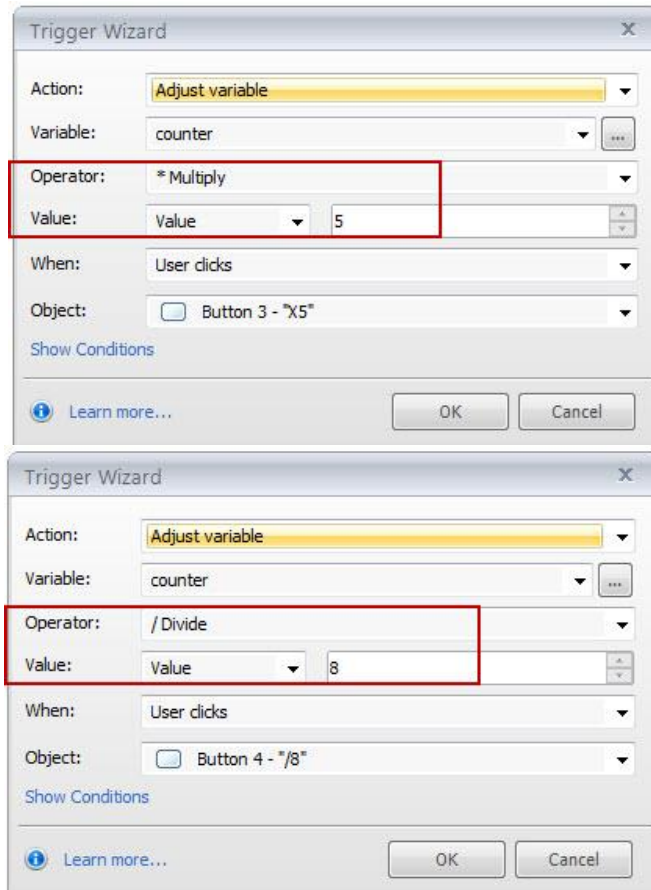


طرح القيمة: Subtract

- يمكننا جعل المتغير يتناقص بدل الزيادة وذلك من خلال إضافة زر جديد للشريحة والتعديل على المشغل كما يلي :
- انسخ الزر الموجود لديك.
- عدل على الاسم وليكن **1-**
- تقوم بالتغيير على المشغل كما يلي:

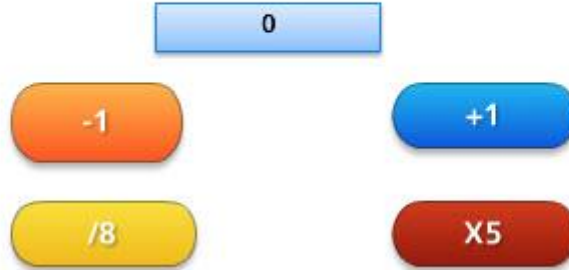


لإضافة الضرب والقسمة نقوم بنسخ الأزرار الموجودة لدينا ولصقها على الشريحة ثم نقوم بالتعديل على المشغلات للأزرار كما في الصور التالية:



بعد نشر المشروع ستكون الشريحة كما يلي

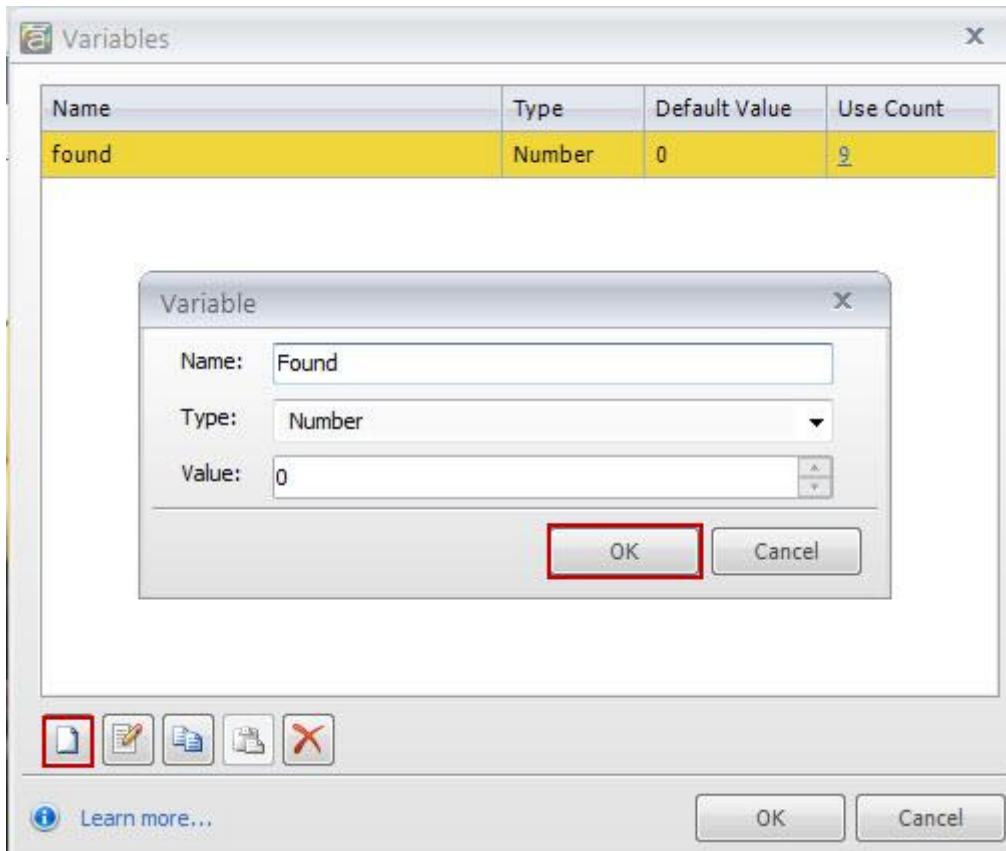
العمليات الحسابية الأربعة



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.



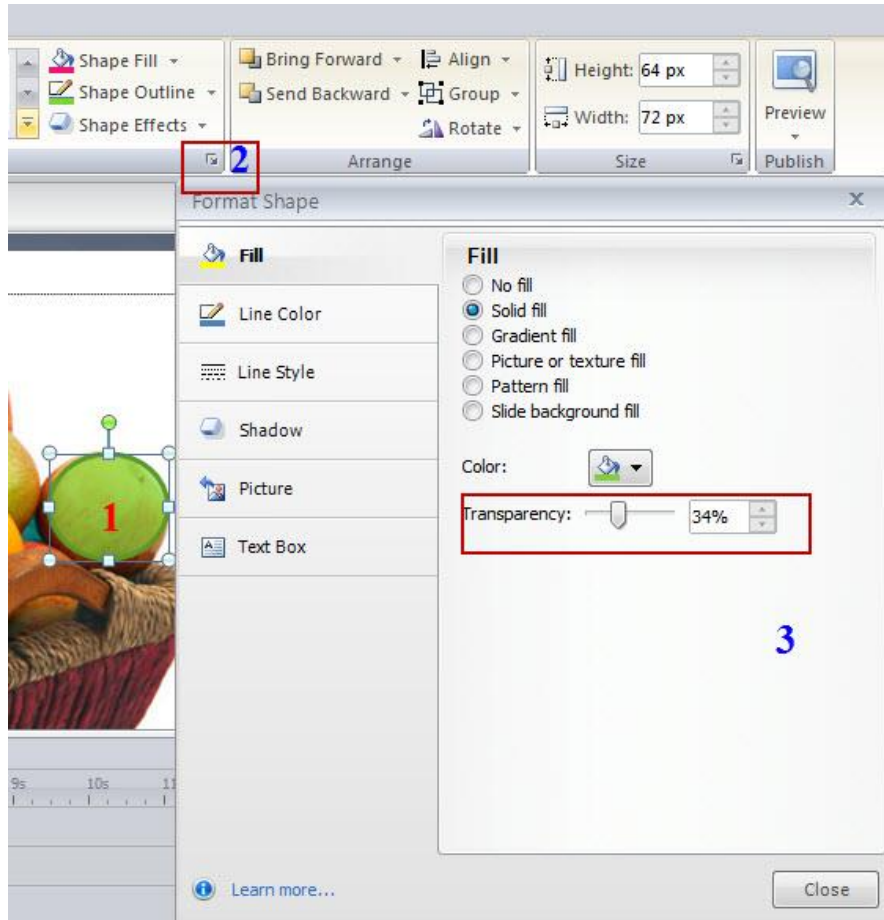
- أضف طبقتين يتم إعادة تسميتهما إلى : **Done, attempt Again** من اجل تزويد المتعلم بالتغذية الراجعة حيث نقوم بإدراج مربع نص في طبقة **Done** ونكتب بداخله عبارة تشجيعية



- 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%**



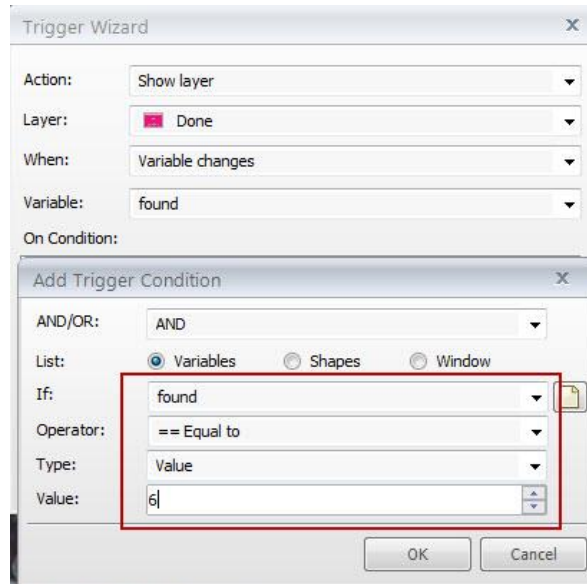
- كرر الخطوة السابقة لجميع الأشكال التي تقوم برسمها حيث سيكون الشريط الزمن كما يلي:

<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Oval 5	<input type="radio"/> Oval 5	▶
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Scribble 1	<input checked="" type="radio"/> Scribble 1	▶
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Oval 4	<input type="radio"/> Oval 4	▶
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Oval 3	<input type="radio"/> Oval 3	▶
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Oval 2	<input type="radio"/> Oval 2	▶
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Oval 1	<input type="radio"/> Oval 1	▶
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Rectangle 1	<input type="checkbox"/> Rectangle 1	▶

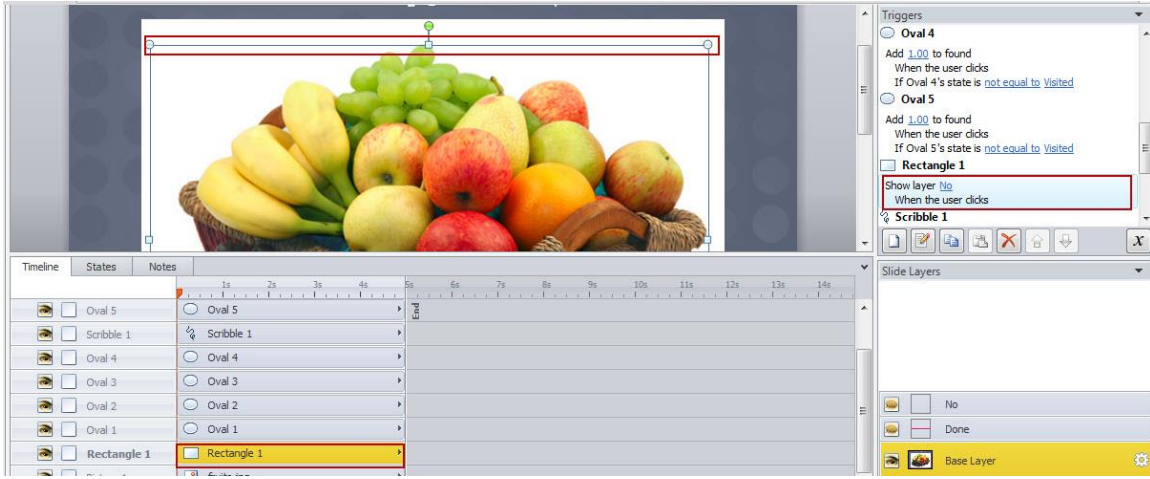
- إضافة مربع نص ونكتب السؤال ثم نقوم بإعادة تغيير التنسيقات القياسية من القائمة الرئيسية.
- انقر على مربع نص مرة أخرى وذلك من أجل إدراج الإشارة للمتغير ثم انقر على [Reference](#) -----> [Insert](#)



- 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:

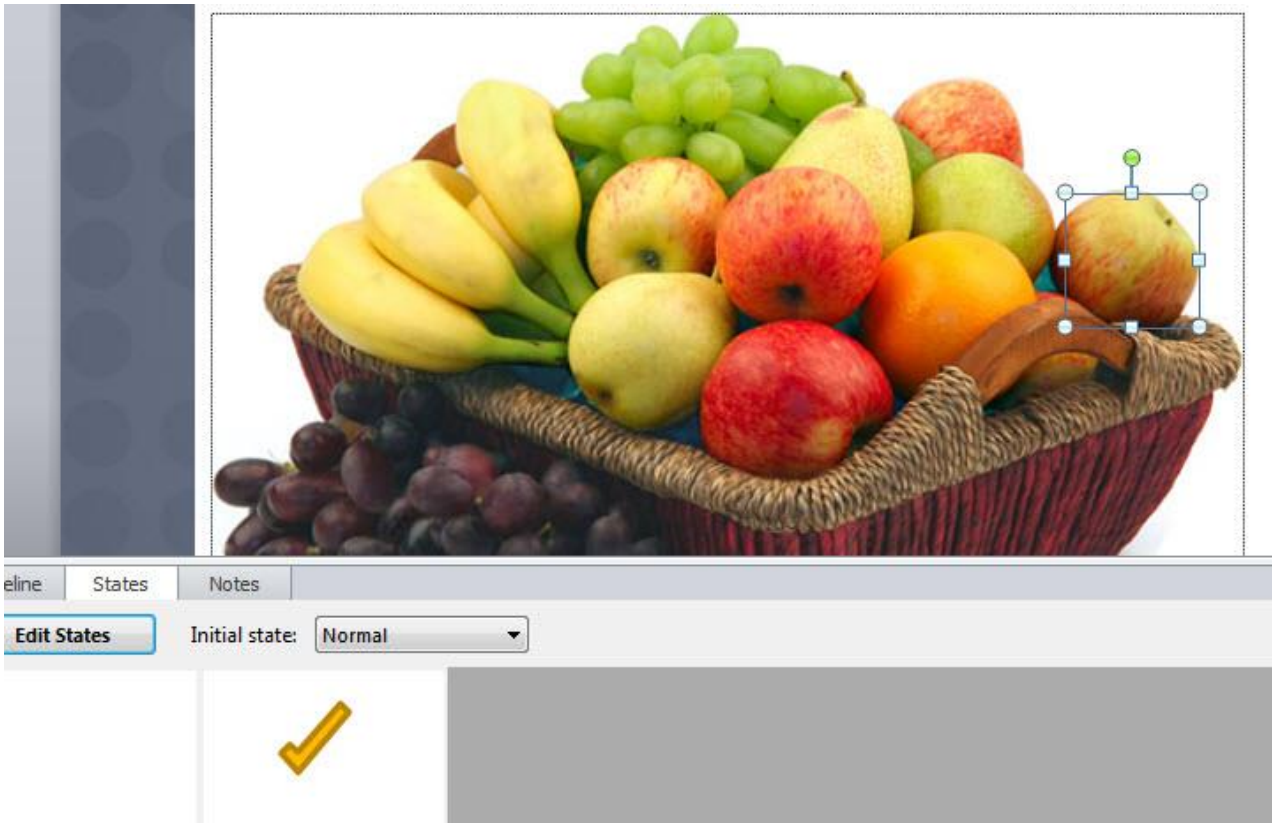


- أضف شكل مستطيل لتغطية الصورة بالكامل ثم غيّر التنسيقات القياسية ليكون شفاف **100%** وبدون حدود خارجية.
- أضف مشغل للمستطيل من اجل إظهار الطبقة حاولة مرة أخرى **Attempt again** ثم اعد ضبط مكان الشكل بحيث يكون أسفل طبقات الأشكال التي تم رسمها حول حبات التفاح



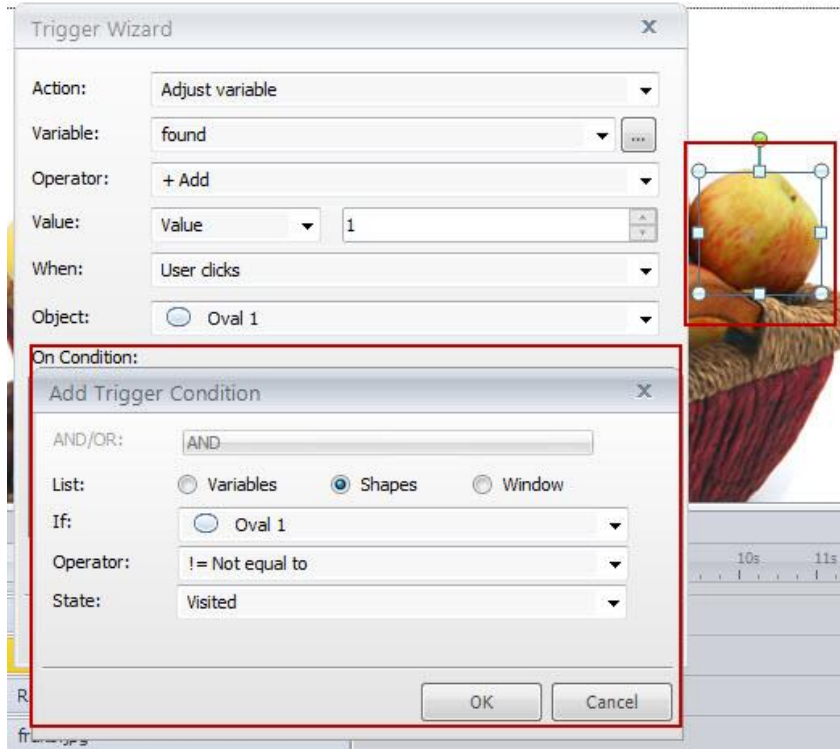
- ضبط الحالات للأشكال على الشريحة:

- * 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 التفتاح في الصورة.

إضافة المشغلات إلى الأشكال التي تم رسمها حول التفاح وذلك كما يلي:
- انقر على الشكل ثم أضف مشغل له من قائمة **Trigger** ----> **Insert** 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:



إضافة متغير نصي Adding Text Variable

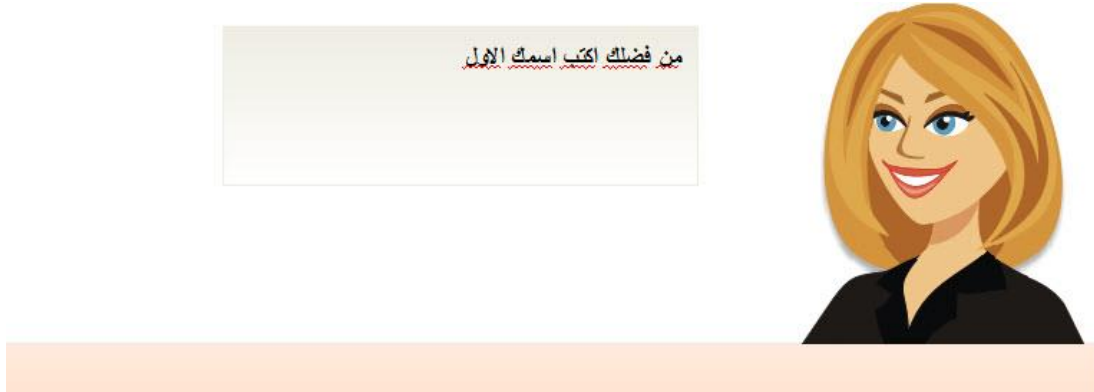
يستخدم المتغير في العديد من التطبيقات داخل البرنامج حيث نستطيع من خلال الطلب من المتعلمين بإدخال أسمائهم أو بياناتهم الشخصية بالإضافة إلى كتابة الملاحظات أو الاقتراحات حول موضوع ما وذلك باستخدام المفكرة **Notepad** حيث يتم تخزين البيانات في المرجع للمتغير ويتم لاحقاً استرجاع تلك البيانات ولتوضيح ذلك: يمكننا في الشريحة الأولى الطلب من المتعلمين إدخال أسمائهم وفي الشريحة الثانية يمكننا تصميم شريحة للترحيب بهم مع ذكر أسمائهم ويمكننا أيضاً في الاختبارات الإلكترونية أن نقوم بإصدار شهادة لهم بأنهم اجتازوا الامتحان من أجل 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
- غير التنسيقات القياسية للنص وذلك من القائمة الرئيسية مثل: المحاذاة، اللون، حجم النص، لونه

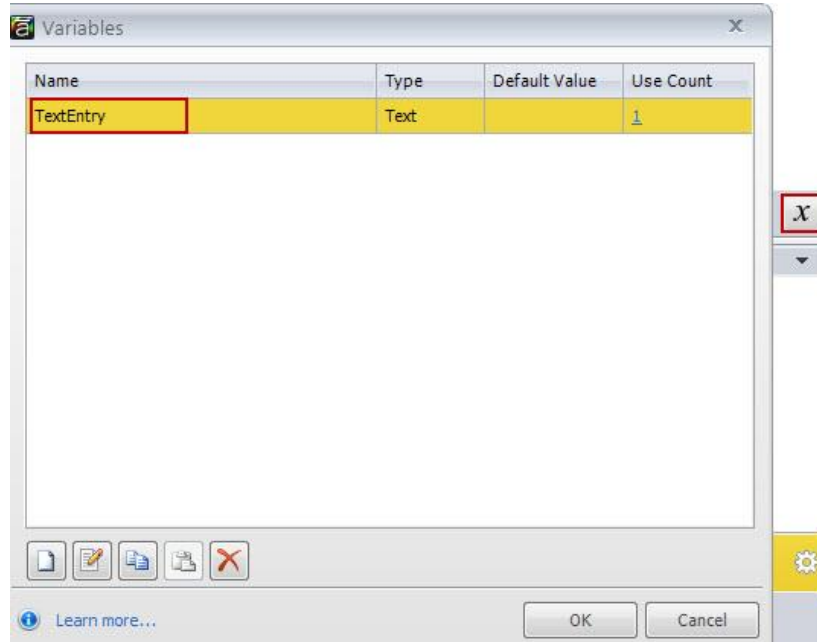


لقد قمنا بإنشاء المتغير الأول ولكن بدون مشغلات **Triggers**، ما سنقوم به الآن ربط المشغل مع المتغير من أجل معرفة تأثير المشغل عليه. بالنظر إلى لوحة المشغلات نجد البرنامج قام بإنشاء متغير باسم **Text Entry** وقام تلقائياً بإنشاء مشغل في اللوحة.

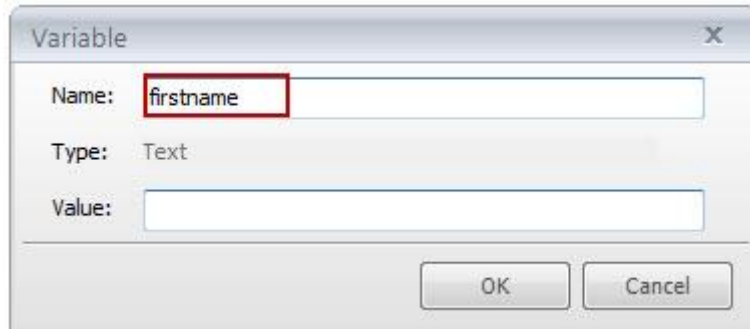


تحرير اسم المتغير:

- 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 على **Text Box** > Shapes > Insert
 - ارسم الشكل على الشريحة.
 - انقر مرة أخرى على **Reference** > Insert
 - ستلاحظ أن اسم المتغير سيكون هكذا **%firstname%**
 - نستطيع إعادة ضبط تنسيق المرجع وذلك من خلال التنسيقات القياسية التي نستخدمها عادة في ضبط النص.

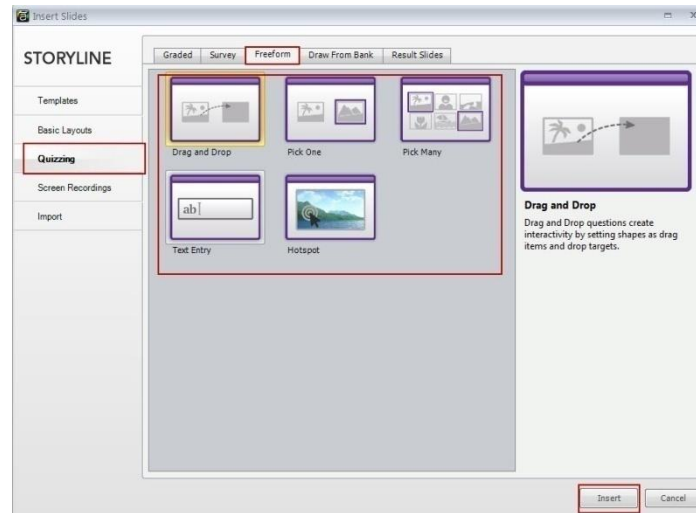
التعامل مع الشكل الحر في البرنامج Free Form

يسمح البرنامج بتحويل المحتوى الموجود أو الشرائح التي تم تصميمها إلى محتوى 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**. وللتقيام 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**

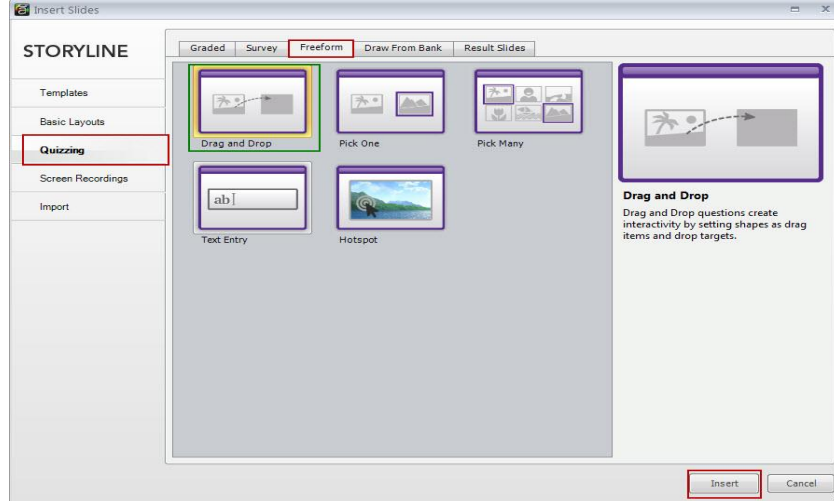
سنقوم بتوضيح كل واحد من الخيارات السابقة بأمثلة تطبيقية لاحقاً

خيار السحب والإفلات Drag and Drop:

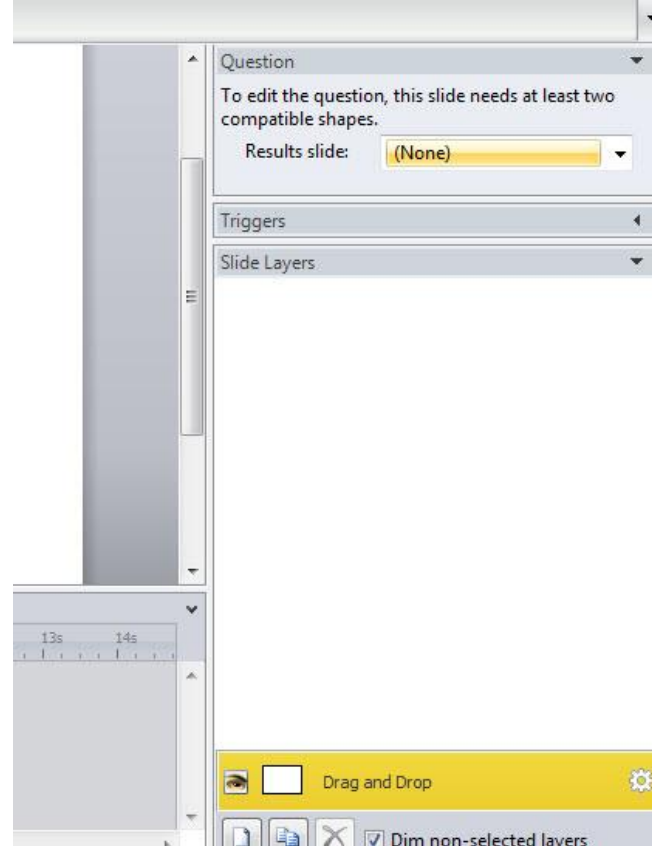
السحب والإفلات الحر يسمح بإضافة التفاعل إلى الكائنات الموجودة على الشريحة من خلال تعيين الكائنات التي سيتم سحبها وتعيين مكان الإفلات حيث يمكن أن تكون ضمن الاختبارات الإلكترونية وتحسب عليها علامة أو بدون علامة كورقة عمل. نستطيع تحويل شريحة قائمة عليها مجموعة من الكائنات إلى السحب والإفلات الحر أو يمكننا 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**



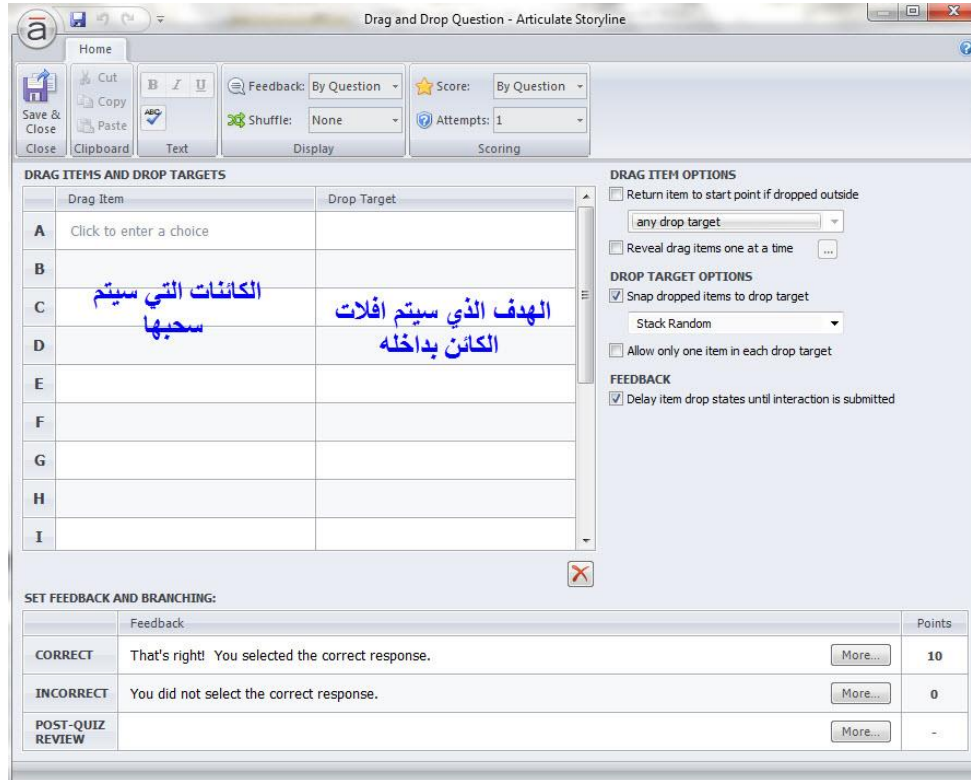
- انقر على زر **Insert** حيث ستلاحظ إدراج طبقه أساسيه باسم **Drag Drop** بالإضافة إلى ظهور صفحة السؤال.



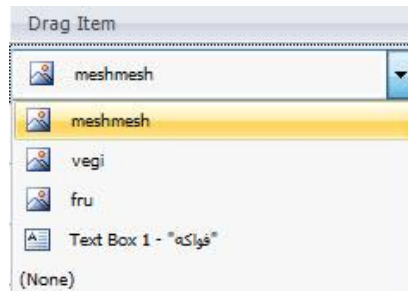
- أضيف الكائنات إلى الشريحة ثم غير اسم الكائنات على شريط الزمن حيث ستلاحظ أن أيقونة تحرير السؤال تم تفعيلها



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



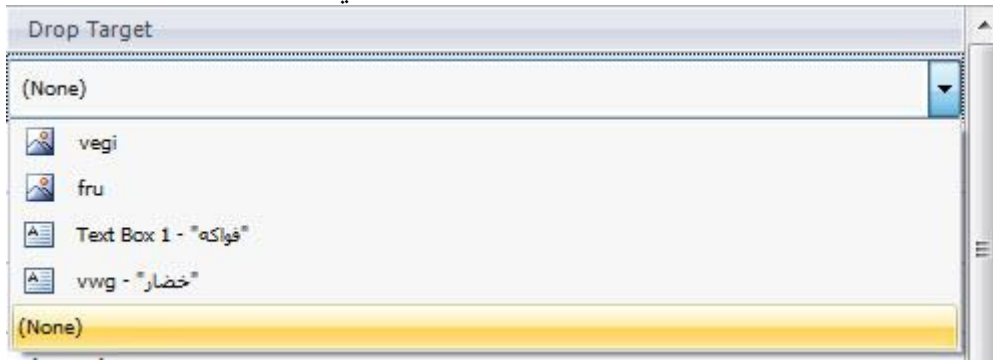
- اختر الكائنات التي ستقوم بسحبها وذلك بالنقر على القائمة المنسدلة الموجودة في عمود Drag Item



- 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 - "fehl.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:

Drag Item	Drop Target
D fasol - "fas.jpg"	vegi - "bcan.jpg"
E apple - "apple.png"	fru - "bf.jpg"
F fegl - "fehl.png"	vegi - "bcan.jpg"
G tomato - "tomatos.png"	vegi - "bcan.jpg"
H khokh - "c42e303cca.jpg"	vegi - "bcan.jpg"
I potato - "potato.jpg"	vegi - "bcan.jpg"
J onion - "onion.png"	vegi - "bcan.jpg"
K karaz - "karaz.jpg"	fru - "bf.jpg"

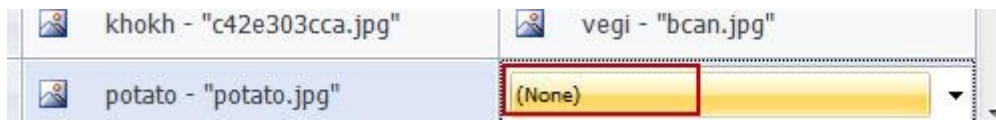
Feedback	Points
CORRECT That's right! You selected the correct response.	10
INCORRECT You did not select the correct response.	0
POST-QUIZ REVIEW	-

- 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 يمكنك تحديد أكثر من هدف لإفلات الكائن به.

- يمكننا جعل كائن تم سحبه ألا 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.

G	tomato - "tomatos.png"	vegi - "bcan.jpg"
H	khokh - "c42e303cca.jpg"	vegi - "bcan.jpg"
I	(None)	vegi - "bcan.jpg"

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

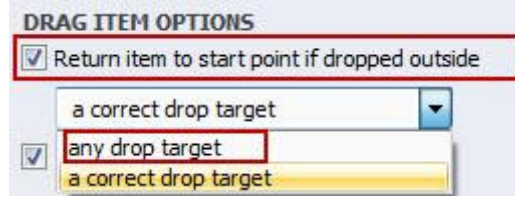


تحديد خيارات الكائنات التي تم سحبها:

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

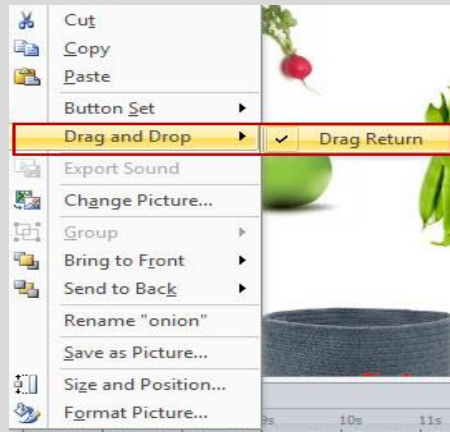
* إعادة الكائن إلى نقطة البدء إذا تم إفلاته خارج الهدف المحدد: اختر المربع إذا أردت إجبار الكائن على العودة إلى نقطة البداية إذا تم إفلات الكائن في الهدف الخطأ أو خارج أي هدف/ استخدم القائمة المنسدلة الموجودة أسفل المربع من اجل

اختيار متى سيتم إعادة الكائن إلى الوضع الأولي: هل عندما يتم إسقاطه خارج الهدف الصحيح أم أي هدف؟ طبعاً في حالتنا عندما يتم إفلاته في خارج الهدف الصحيح.



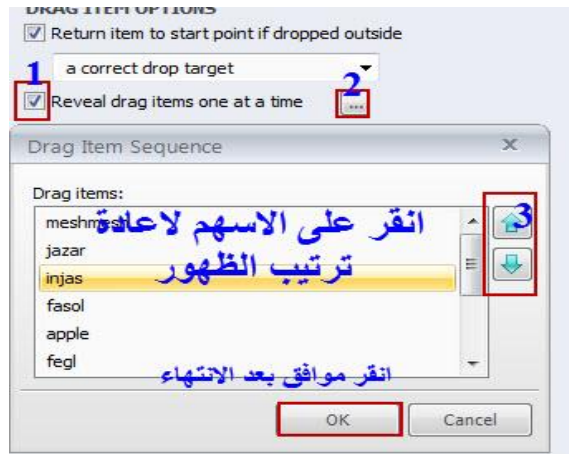
ملاحظه:

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 Drop -----> Drag and Drop Return ثم أزل إشارة الصح



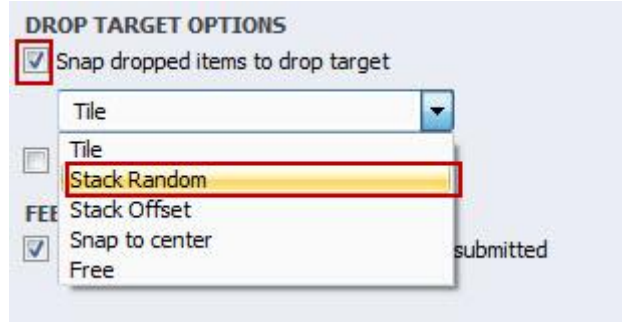
كشف البنود التي تم سحبها مرة واحده **Reveal Drag Items at one Time**

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



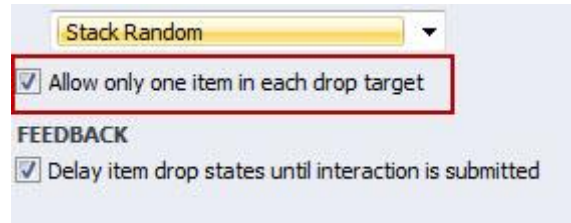
خصائص هدف الإفلات Drop Target Options

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:

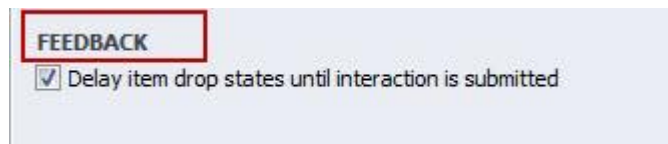
اختر مربع الاختيار إذا أردت تحديد أن يحتوي كل هدف إفلات على كائن واحد فقط، فعندما يقوم المتعلم بإفلات كائن آخر في الهدف الذي يحتوي على كائن سيتم إحلال الكائن الجديد بدل القديم.



التغذية الراجعة Feedback:

تأخير حالات إفلات الكائن حتى يتم إرسال التفاعل

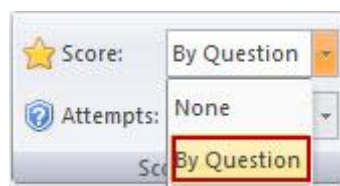
يستخدم هذا الخيار مع الكائنات التي يوجد لها حالات للإجابة الصحيحة أو غير الصحيحة حيث أننا لا نريد ظهور الحالات إلا بعد أن ينقر المستخدم على زر إرسال submit، مما يساعد المتعلمين في معرفة إذا كانت الإجابة على السؤال صحيحة أو خاطئة قبل إرسال الإجابة. بينما إذا رغبت في تقديم تغذية راجعة للمتعلم يفضل عدم اختيار المربع.



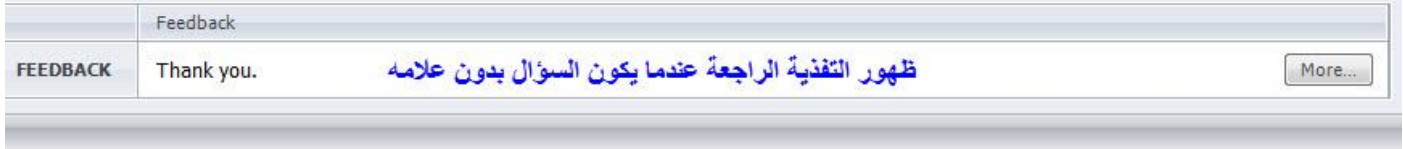
إدخال العلامة Enter the Score

من القائمة المنسدلة الموجودة أمام العلامة اختر السؤال By Question وهو افتراضي حيث يسمح لنا بإضافة علامة للإجابة الصحيحة والإجابة الخاطئة.

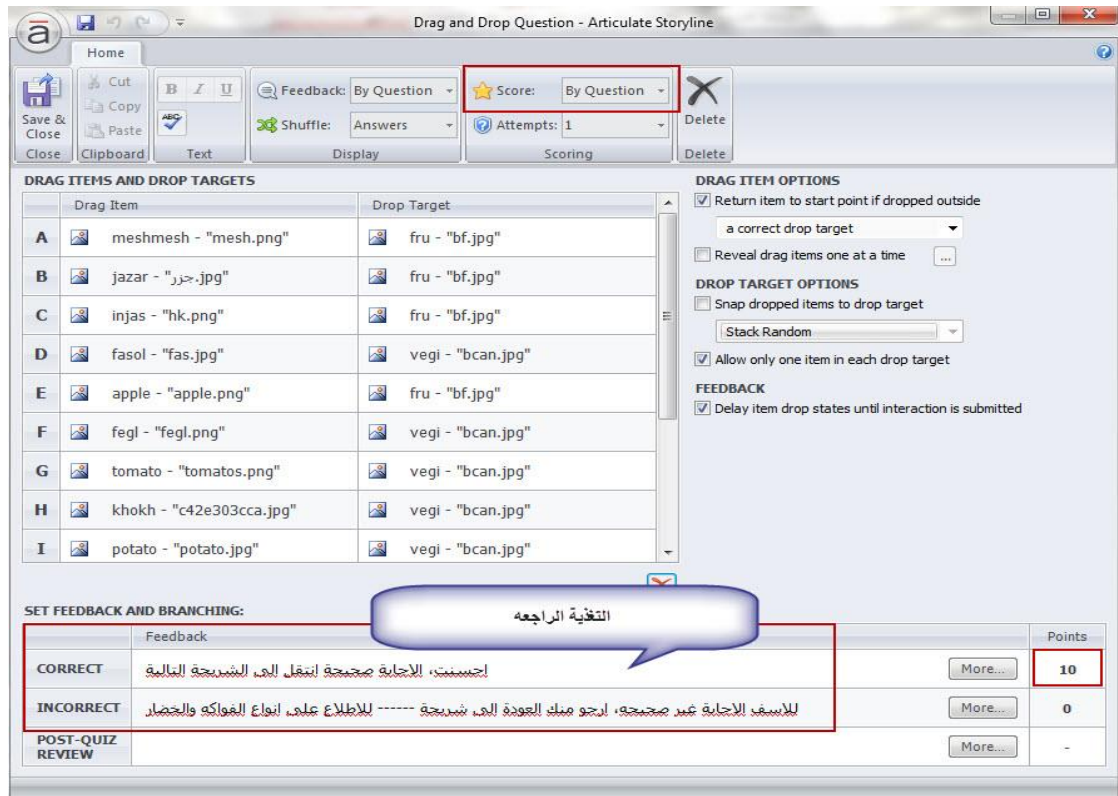
أما إذا اخترنا بلا None يحذف هذا الخيار أي معلومات عن العلامات سواء كانت للإجابة الصحيحة أو الخاطئة ويحذف كذلك الحاجة إلى تزويد المتعلم بالتغذية الراجعة للإجابة الصحيحة أو الخاطئة.



ينشئ البرنامج رسالة واحدة للتغذية الراجعة ويمكننا إعادة تحريرها لتكون مناسبة للمقرر وما نريد تقديمه للمتعلم.

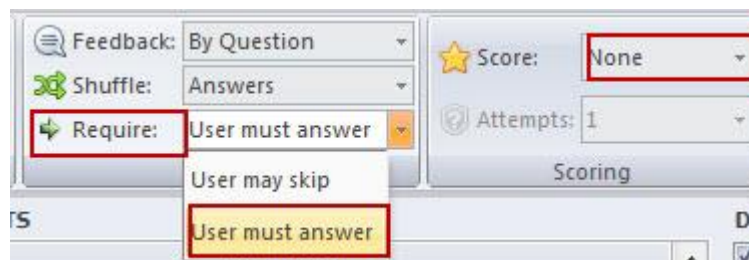


عندما نقوم باختيار إدخال العلامة بالسؤال سوف يمكننا إدخال العلامة للسؤال في حال كانت الإجابة صحيحة وكذلك العلامة في حال كانت الإجابة خاطئة كما في الصورة التالية:



جعل السؤال إجباريا أو 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 By Question:

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 راجعة للإجابة الصحيحة والخاطئة من أجل 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.

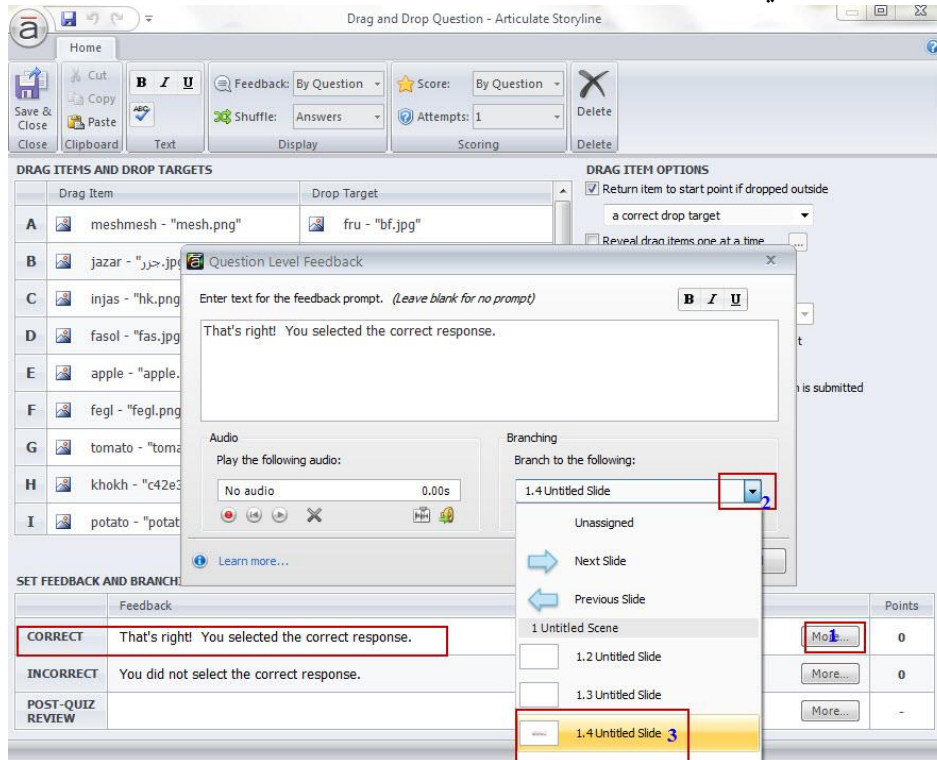
التعديل على التغذية الراجعة Editing Feedback:

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 الإلكتروني بالاعتماد على إجابات المتعلمين، تلقائياً 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:

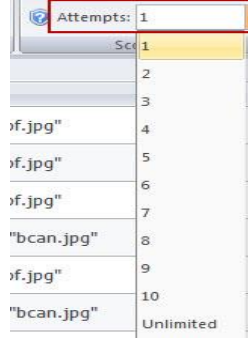
- انقر على زر **More** الموجود في خانة التغذية الراجعة.



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 ذلك انقر على أيقونة حفظ وإغلاق للعودة إلى الشريحة العادية

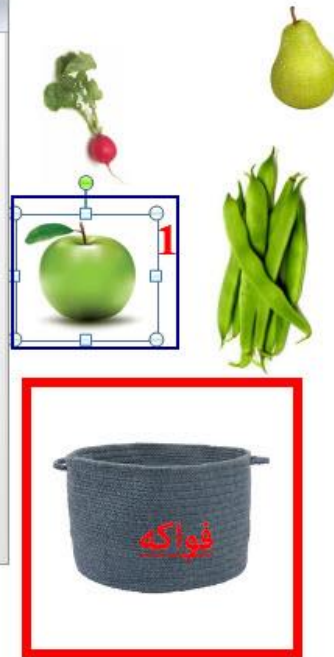
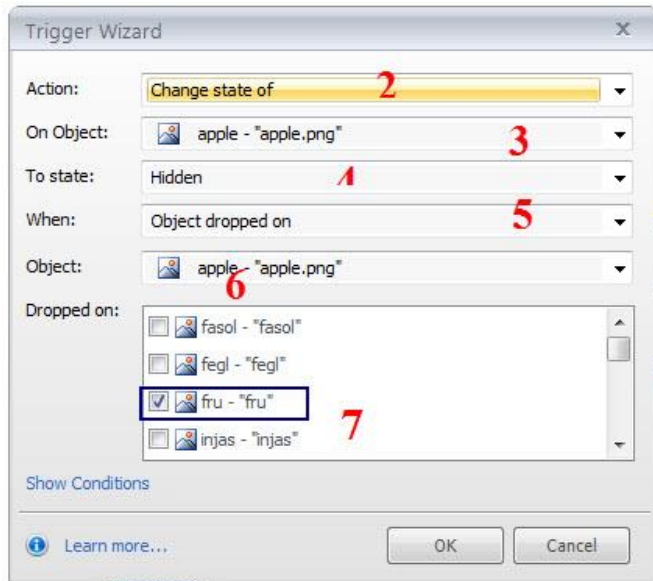


إخفاء الكائنات بعد إفلاتها في الهدف:

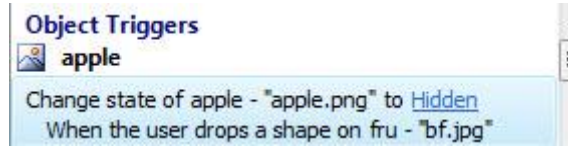
بعد أن قمنا بترتيب الكائنات وتحديد الأهداف التي سيتم إفلاتها بداخلها سنجد انه عند إفلات أي كان سوف يبقى ظاهرا فوق الهدف، وللتغلب على هذه المشكلة سوف نقوم باستخدام المشغلات لإخفاء الكائنات بعد إفلاتها، وللقيام بذلك اتبع الخطوات التالية:

- انقر على الكائن الذي تريد إخفاؤه.

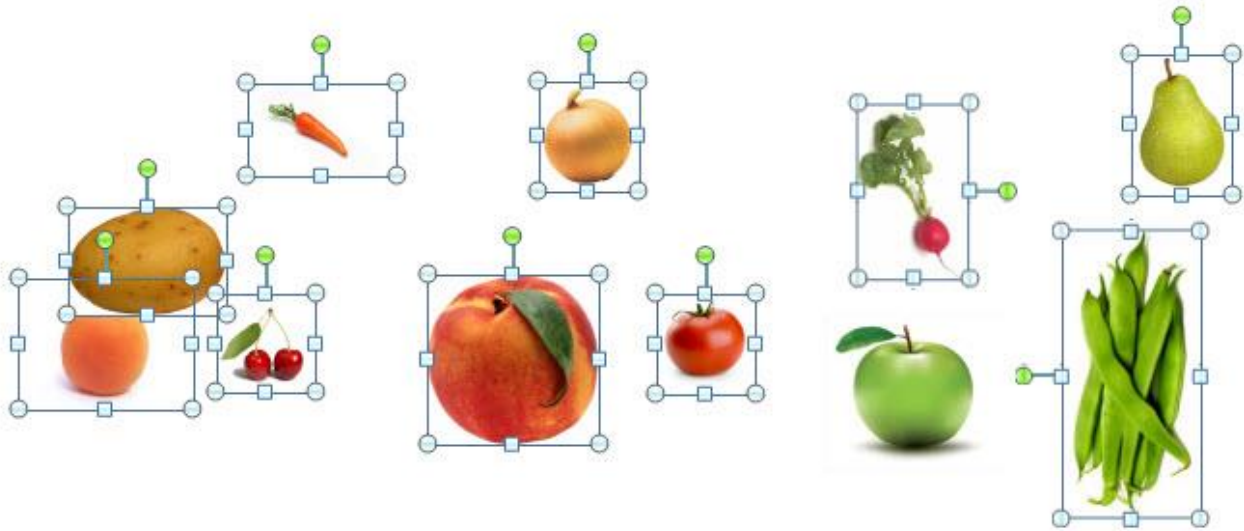
- انقر على أيقونة إضافة مشغل جديد الموجودة في لوحة المشغلات حيث ستظهر نافذة معالجة المشغلات، اختر منها الأحداث والإجراءات كما هو موضح في الصورة التالية:



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

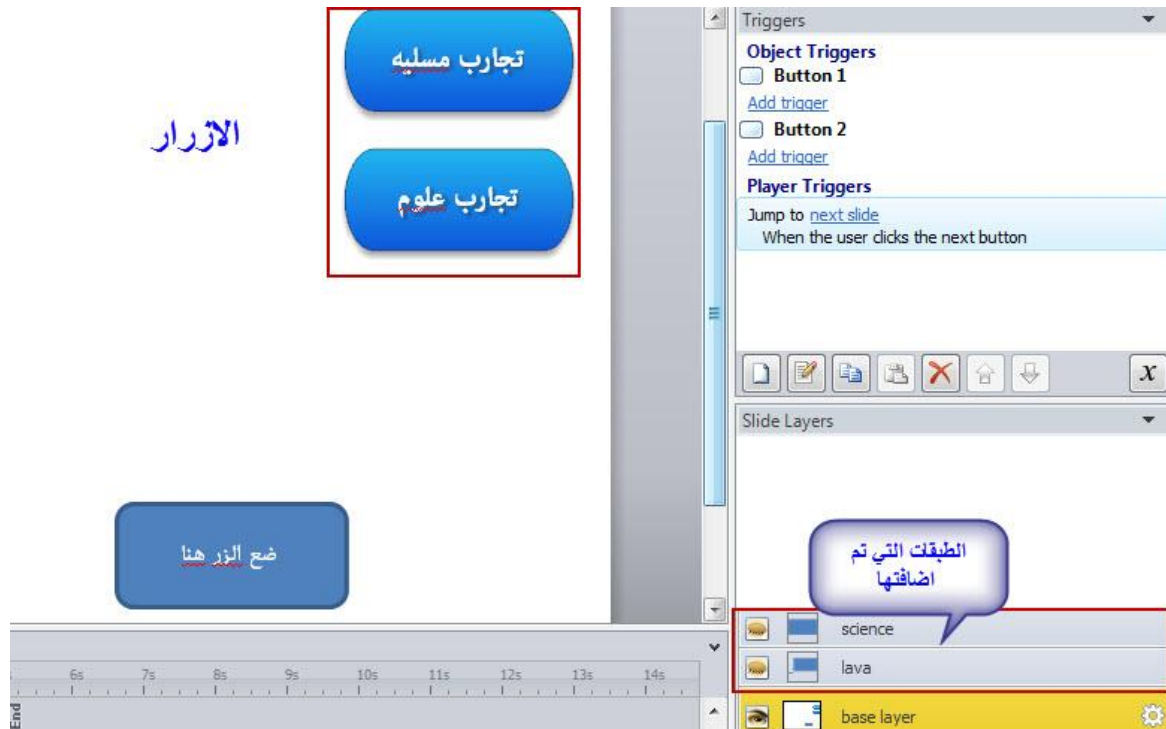


- بعد ذلك انتقل على أيقونة معاينة لمشاهدة العمل كاملا

إنشاء مشغل فيديو قائم على السحب والإفلات في البرنامج

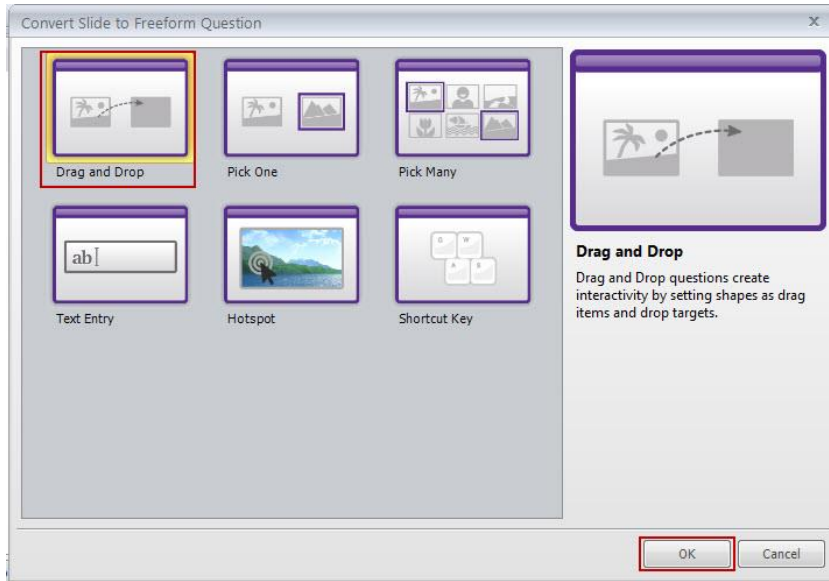
تتيح خاصية الشكل الحر **Free Form** إضافة العديد من التطبيقات التفاعلية في البرنامج من تلك التطبيقات: كشف معلومات إضافية، تشغيل ملفات الفيديو من خلال السحب والإفلات، سيناريو التطبيق التالي قائم على وجود ملفين فيديو في طبقتين مختلفتين لنفس الشريحة، عندما يقوم المتعلم بسحب وإفلات زر تشغيل الفيديو سيتم تشغيل الفيديو تلقائياً، 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 نسخته الجديدة منه.
- أضف طبقته جديدة وذلك بالنقر على زر إضافة طبقته 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:

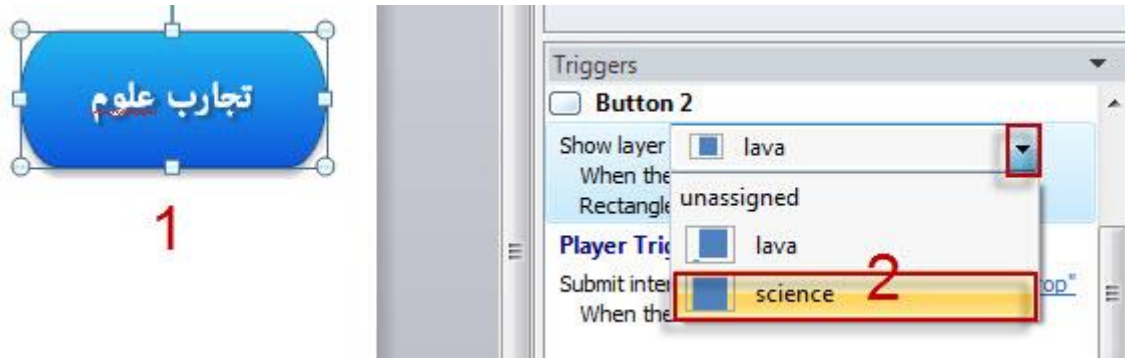


إضافة المشغلات للأزرار:

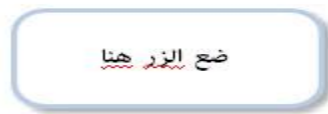
- انقر على الزر الأول
- انقر على قائمة **Insert** ثم أيقونة **Triggers** (يمكنك بعد النقر على الزر النقر على أيقونة إضافة مشغل في لوحة المشغلات)
- من نافذة معالج المشغلات، أضف المشغل للزر كما في الصورة التالية:



- نكرر الخطوة السابقة للزر الثاني أو يمكننا نسخ المشغل بالنقر على أيقونة النسخ الموجودة في لوحة المشغلات ثم نختار الزر الثاني ومن ثم لصق المشغل مع تعديل اسم الطبقة ليكون **science**

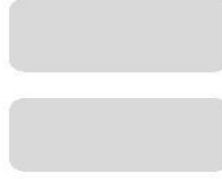


- إعادة تصميم الأزرار
- عندما نقوم بسحب الزر إلى مكان الهدف فإنه يصبح مكان الزر بلون الشريحة ومن أجل إضفاء مزيداً من المهنية للعمل، سوف نقوم بإضافة أشكال نقوم بوضعها خلف الأزرار وذلك على الشريحة الرئيسية " الماستر "
- مكان الهدف: نقوم بتعديل الشكل وذلك كما يلي:
- نقوم بتحديد الشكل.
- نختار لون التعبئة 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



مكان الزر

تجارب علوم

تجارب مسليه

نقوم بإضافة مستطيل ووضعه أمام الأزرار ثم نقوم بضبط التنسيقات القياسية بحيث يصبح شكل الشريحة كما يلي



مكان عرض الفيديو

تجارب مسليه

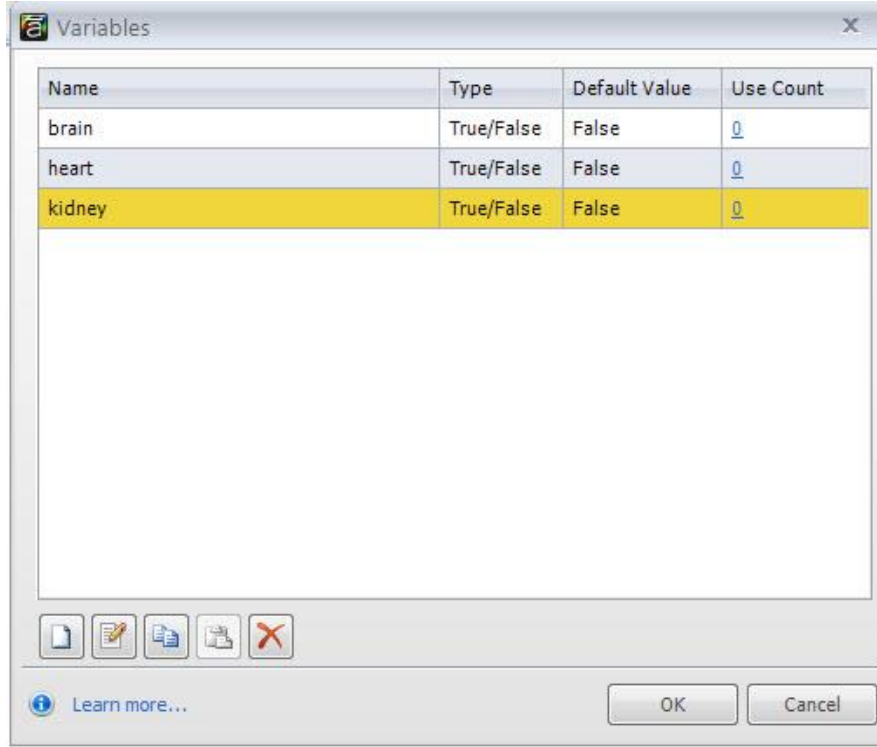
تجارب علوم

ضع الزر هنا

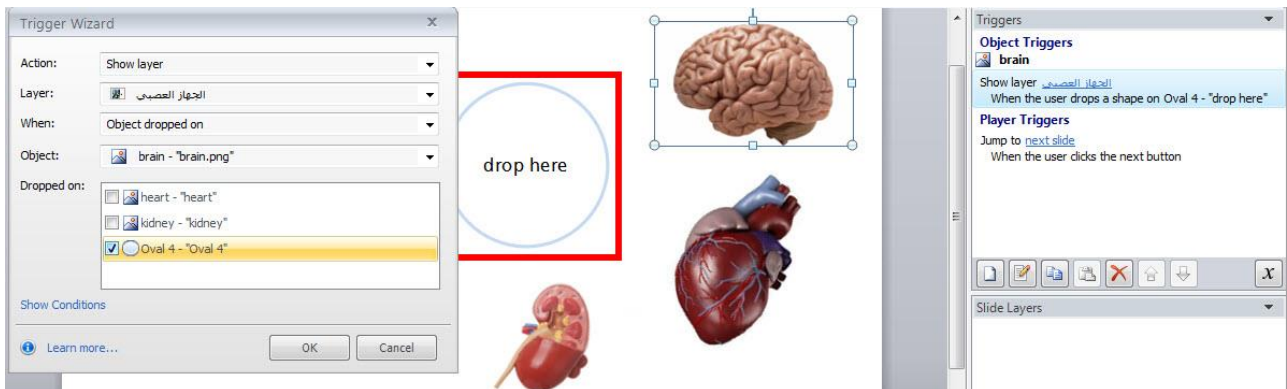
إظهار مزيد من المعلومات باستخدام خاصية السحب والإفلات:

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:

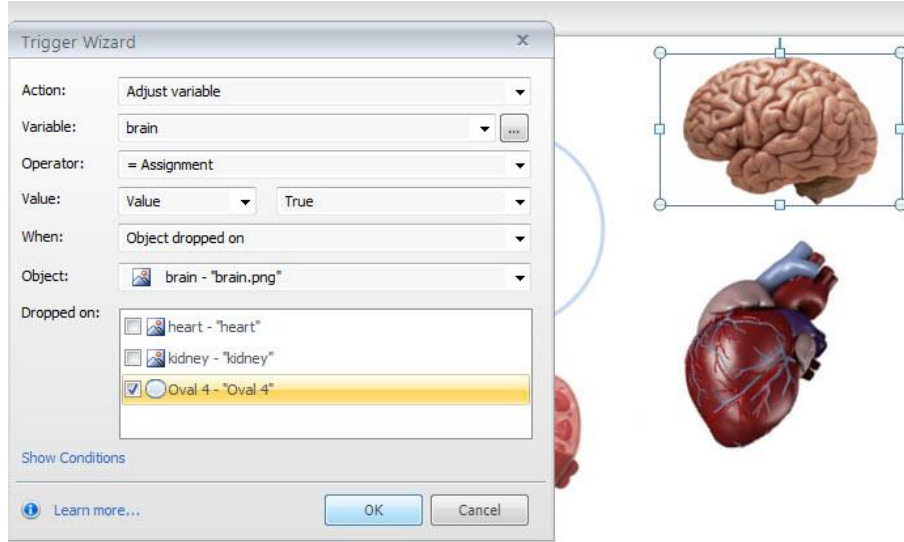
- أضيف شريحة جديدة للمشروع.
- أدرج ثلاث صور لها علاقة بجسم الإنسان: الدماغ، القلب، الكلية حيث أن الصور لها علاقة بكل من: الجهاز العصبي، الجهاز الدوراني، والجهاز البولي.
- نقوم بإدراج ثلاث متغيرات وذلك بالنقر على زر إدارة المتغيرات في المشروع على أن يكون نوع المتغير **True/False** ثم انقر على موافق/ انظر إلى الصورة التالية:



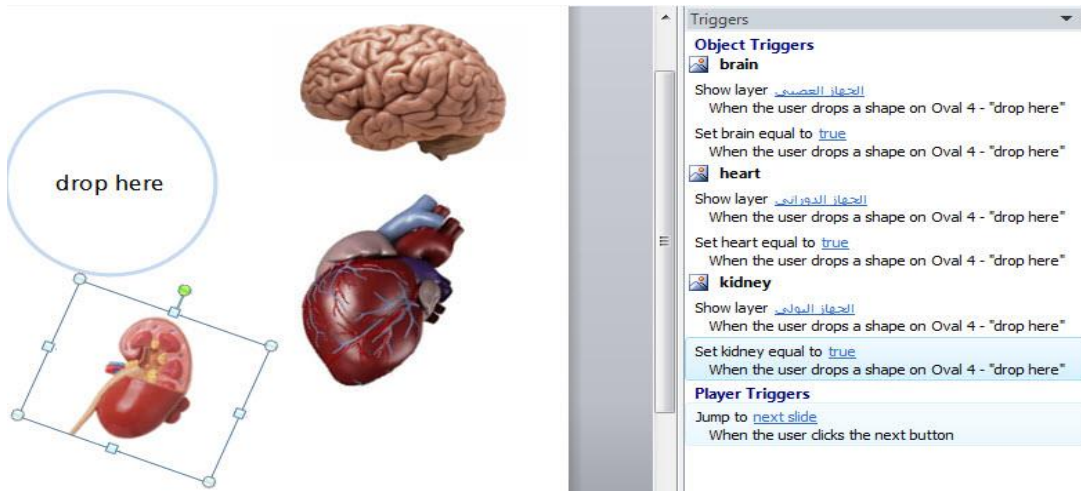
- نقوم بإدراج ثلاث طبقات على أن تكون أسماؤها كما يلي: الجهاز العصبي، الجهاز الدوراني، الجهاز البولي
- انقر على طبقة الجهاز العصبي وأضف فيديو عن الدماغ أو أي فيديو له علاقة بالجهاز العصبي.
- انقر على الطبقة الأساسية، ثم اختر صورة الدماغ وأضف المشغلات التالية:
- * إظهار طبقة الدماغ وذلك عندما يتم إفلات صورة الدماغ في مكان الهدف



- ثم أضيف مشغل لتغيير المتغير إلى صح **True** عند إفلات الكائن في مكان الهدف المحدد

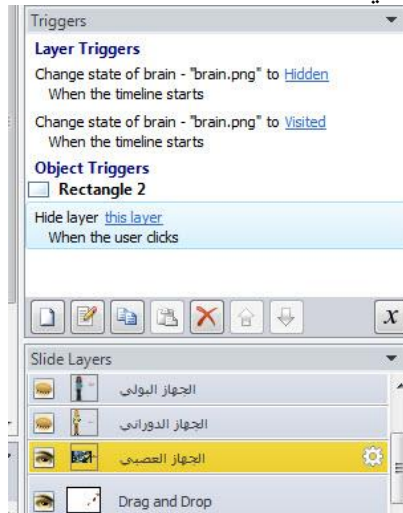


- كرر الخطوة السابقة لبقية الكائنات: القلب والكلى وذلك بنسخ المشغلات ولصقها لكل كائن حيث تصبح لوحة المشغلات للمشريحة كما يلي:



العمل على الطبقات الفرعية

- أضيف المشغلات التالية لطبقة الجهاز العصبي:



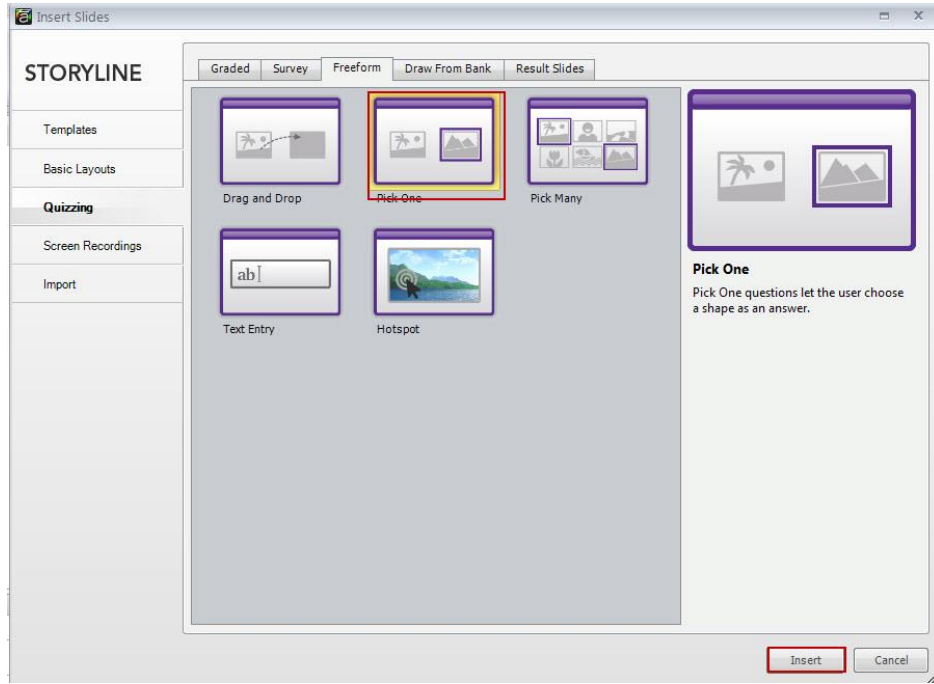
- كرر الخطوة السابقة لبقية الطبقات ومن ثم احفظ المشروع
- انقر على أيقونة **Preview** لمعاينة المشروع

الاختيار المفرد Pick One

كما ذكرنا سابقا إن تحويل المحتوى إلى الشكل الحر يحتوي على خمسة أنماط متنوعة تساعد في إنشاء محتوى الكتروني تفاعلي، بعد أن قمنا بتوضيح النمط الأولي 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:

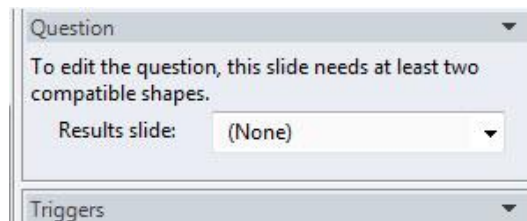
* إنشاء الشريحة لإضافة اختيار واحد

أضف شريحة وذلك كما تعلمنا سابقا سواء من خلال قائمة **Free Quizzing** > **New slides** > **Insert** form أو من خلال قائمة **Convert to free Form** > **Insert**

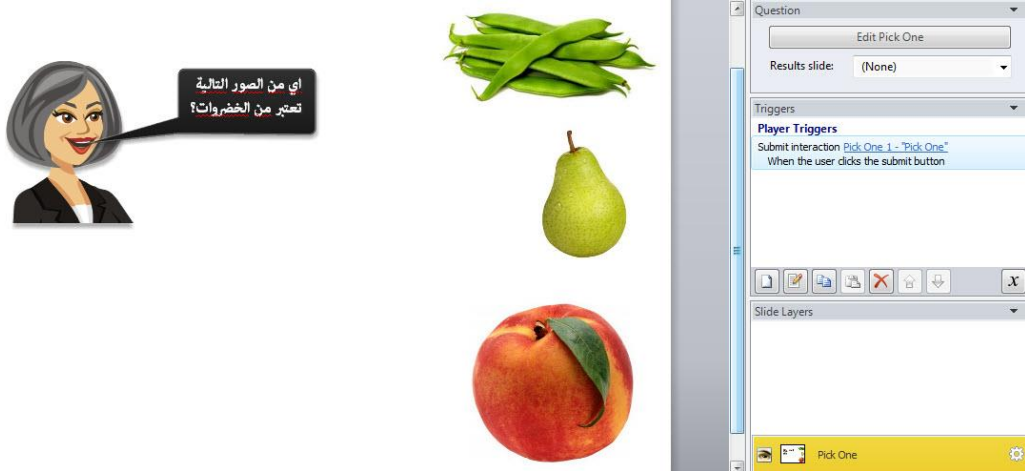


بعد اختيار **Pick One** انقر على زر إدخال **Insert** سننتقل إلى الشريحة العادية ولكن مع بعض التغييرات حيث يتطلب إدخال كائنات من اجل تحرير الشريحة.

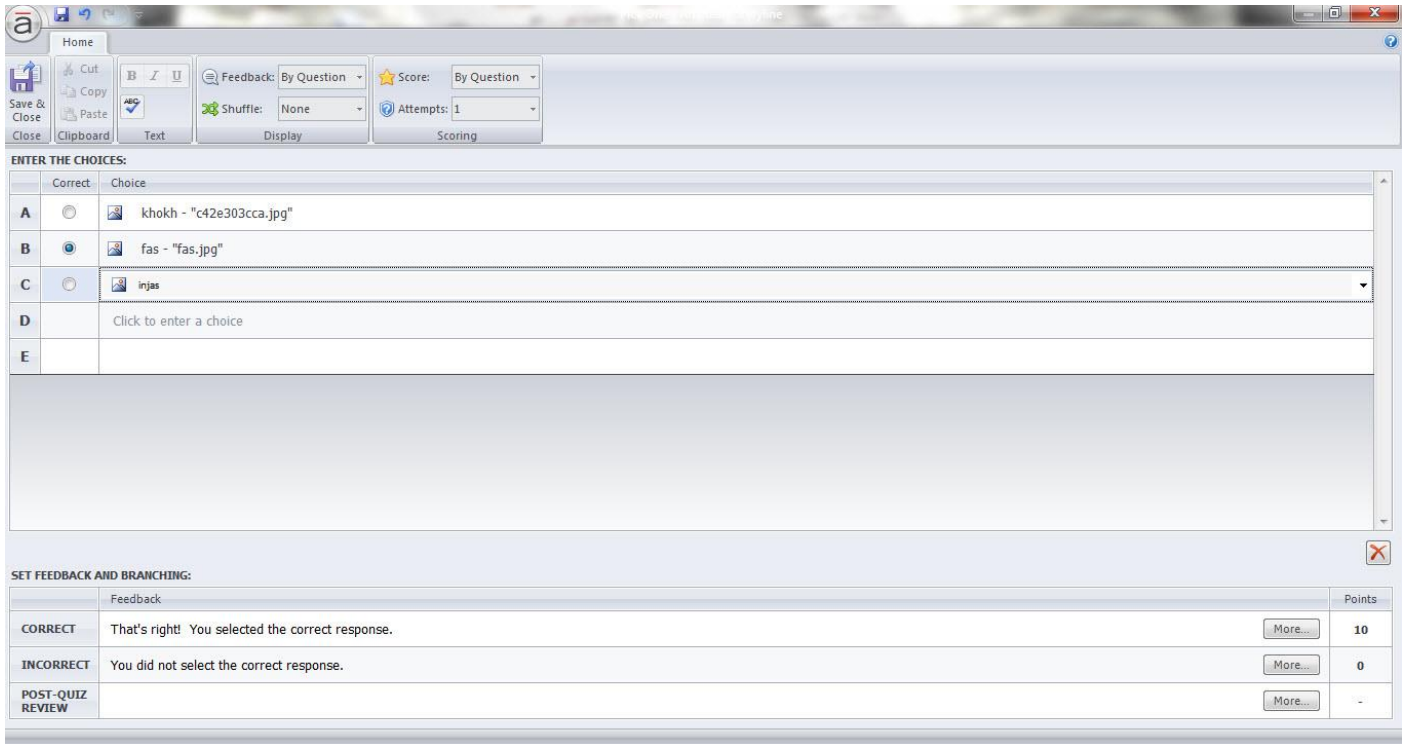
سوف تحتاج إلى إضافة الكائنات إلى الشريحة من اجل استخدامها كخيارات. يتيح البرنامج للمتعلم معرفة ذلك من خلال عرض رسالة في لوحة السؤال والتي تنص "لتحرير المسألة، هذه الشريحة تحتاج على الأقل إلى اثنين من الأشكال.



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 الفروقات البسيطة وخاصة فيما يتعلق بالتغذية الراجعة وإدخال العلامات.



ملاحظة هامة

نافذة تحرير خيارات الشكل الحر Free Form تشبه نافذة تحرير وإضافة الأسئلة أو الاختبارات الإلكترونية 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 لاحقاً عندما نتعامل مع الاختبارات الإلكترونية.

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** واختار تبديل ترتيب الإجابات

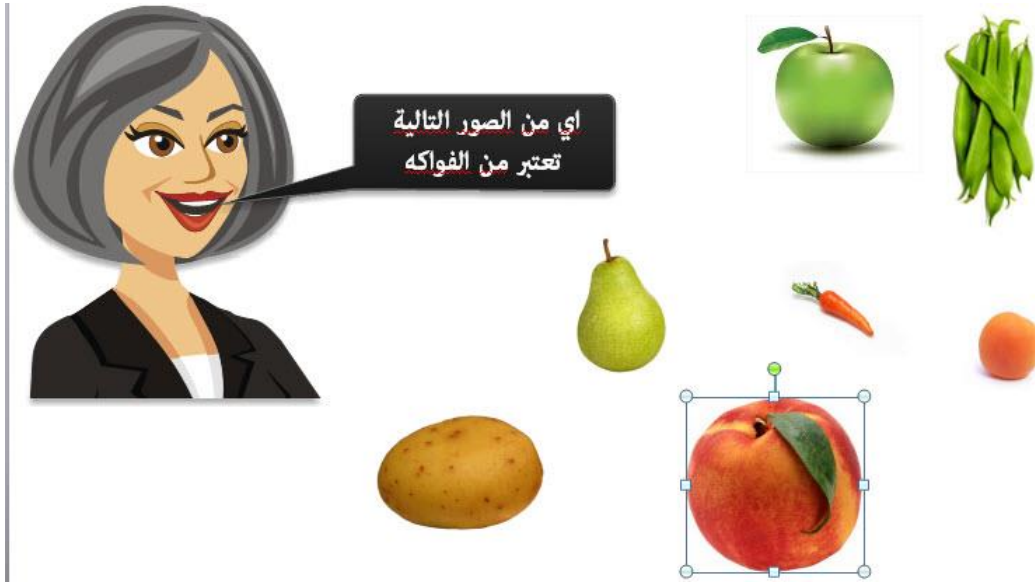


للمزيد من التفاصيل حول نافذة التحرير، يمكنك العودة الى خاصية السحب والإفلات **Drag and Drop**.
اختيار العديد **Pick Many:**

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



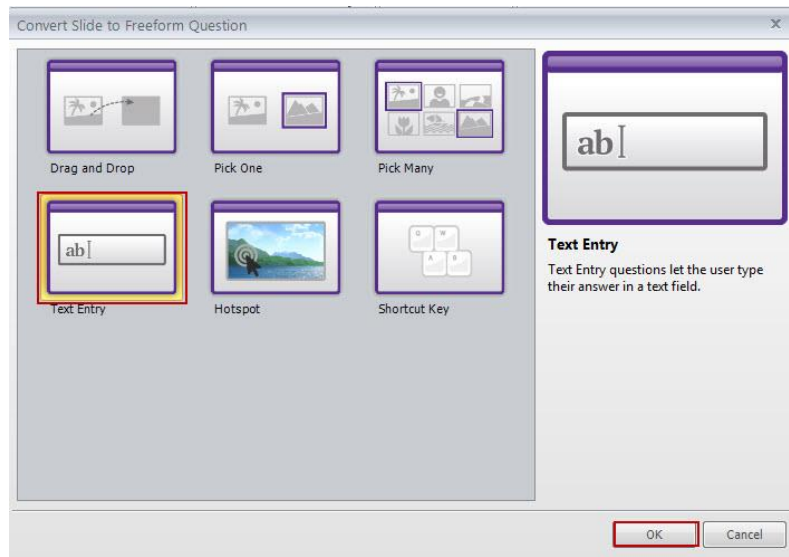
- نقوم بتحديد خيارات الإجابة وتحديد الإجابات الصحيحة كما يلي:

ENTER THE CHOICES:	
Correct	Choice
<input type="checkbox"/>	potato
<input checked="" type="checkbox"/>	Character 1 Caption 1 - "أي من الصور التالية تعتبر من الفواكه"
<input checked="" type="checkbox"/>	potato
<input checked="" type="checkbox"/>	injas - "hk.png"
<input checked="" type="checkbox"/>	meshmesh - "mesh.png"
<input type="checkbox"/>	fasol - "fas.jpg"
<input checked="" type="checkbox"/>	apple - "apple.png"
	Click to enter a choice

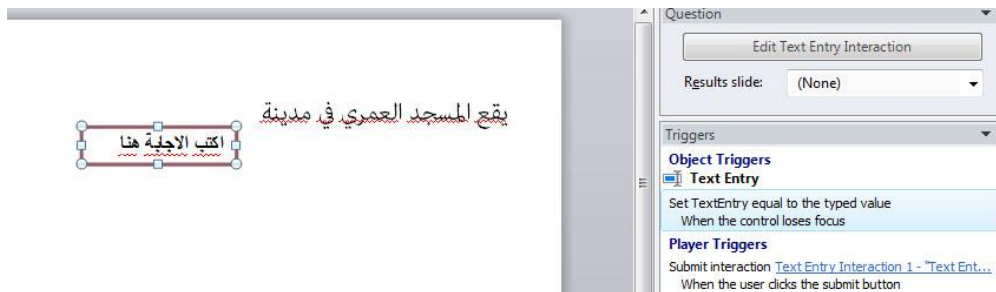
ثم انقر على أيقونة **Save & Close** للعودة إلى الشريحة الرئيسية
- انقر على أيقونة **Preview** لمعاينة العمل

إدخال النص Entry Text

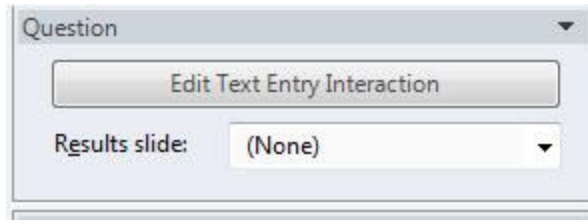
يسمح البرنامج بتصميم حقل إدخال النص من قبل المتعلم للإجابة عن أي سؤال يتم طرحه في المقرر. سوف نقوم بتوضيح كيفية إنشاء هذا الخيار في الشكل الحر.
- انقر على قائمة **Free Form** ----> **quizzing**-----> **Insert ----> New slide**-----> **Free Form** حيث ستظهر النافذة تحتوي على مجموعة خيارات من بينها خيار 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:

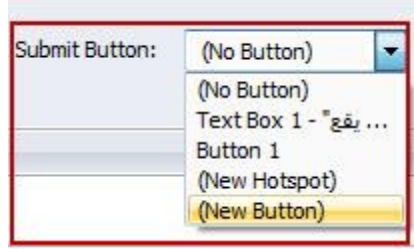
تلقائياً، يتيح البرنامج إرسال النص الذي يدخله المتعلم من خلال النقر على زر إرسال **submit** ويستخدم هذا الزر أيضاً في إرسال إجابة الطلبة من اجل تقييم الإجابة، بالرغم من ذلك يمكننا التحكم في عملية الإرسال وذلك إذا رغبتنا بعدم استخدام هذا الزر. وللقيام بذلك:

* 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.

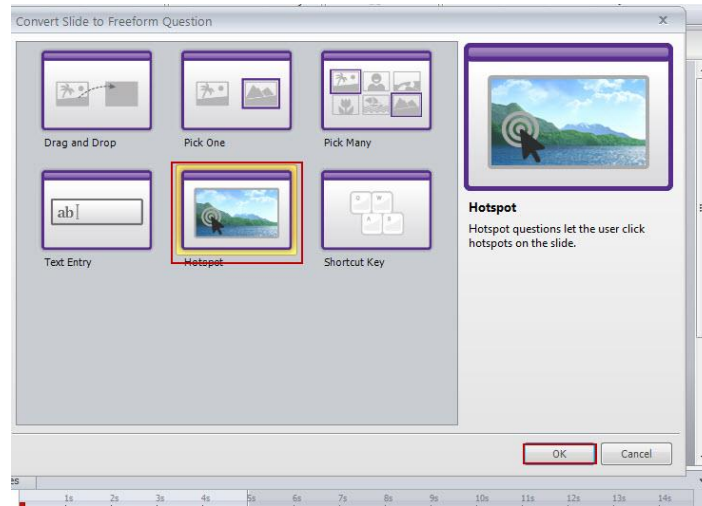


كما أسلفنا سابقا إننا نستخدم الشكل الحر في بناء أوراق العمل أي المهمات التي تكون بدون علامات وبالتالي لا داعي لإدخال العلامات سنقوم بتوضيحها لاحقا عندما نتناول التعامل مع الاختبارات الإلكترونية وما ينطبق على العلامات ينطبق على التغذية الراجعة للمتعلمين وأيضا الإبحار في المقرر بناء على إجابات المتعلمين.

إدخال النقاط الساخنة Hotspots

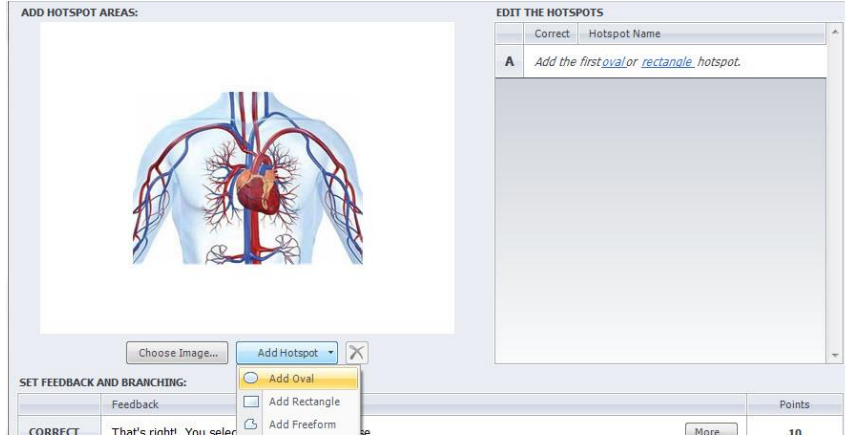
يتيح البرنامج إضافة النقاط الساخنة على الصور في الشريحة وتقديم التغذية الراجعة وفق تفاعل المتعلمين مع تلك النقاط. لإنشاء نقاط ساخنة سوف نتبع الخطوات السابقة والتي قمنا بها أثناء التعامل مع السحب والإفلات، الاختيار المفرد، متعدد الخيارات وغيرها، أي أننا نستطيع إضافة نقطة ساخنة من الصفر وذلك بإتباع الخطوات التالية:

- إدراج النقطة الساخنة من خلال **Convert free form** أو من إدراج شريحة ومن ثم اختيار **Free Form**

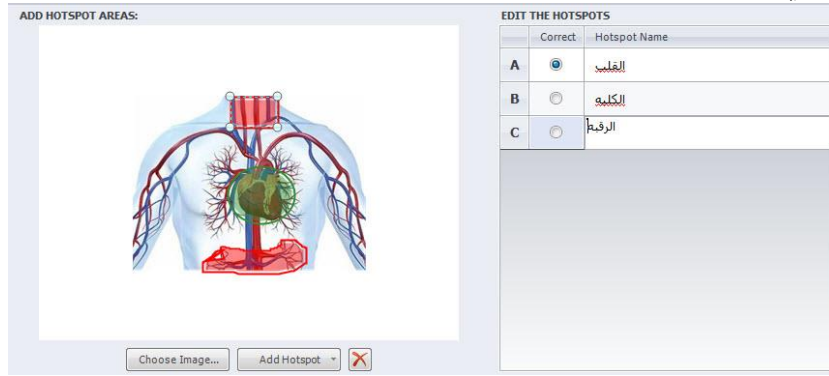


سيتم إضافة شريحة جديدة إلى المشروع بالإضافة إلى ظهور نافذة إضافة الصورة حيث نقوم بالنقر على زر إضافة الصورة.

- أضف النقاط الساخنة للصورة حيث يمكننا إضافة أكثر من نقطة وذلك بالنقر على زر **Add Hotspots** واختار منها شكل النقطة الساخنة



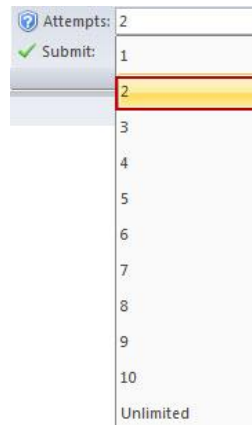
- بعد إضافة النقاط الساخنة نقوم بتحديد الإجابة الصحيحة للسؤال، كذلك نستطيع تحرير اسم النقاط الساخنة وذلك بالنقر نقرا مزدوجا على اسمها في الإجابات ومن ثم إدخال الاسم الجديد. انظر إلى الصورة التالية:



- 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:

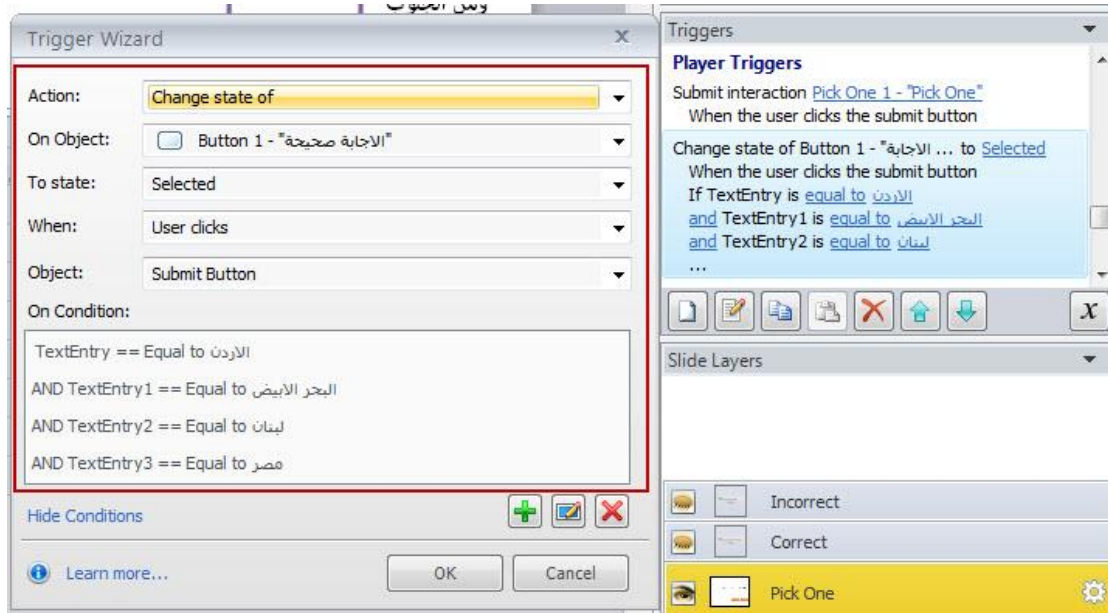
يتيح البرنامج العديد من الخصائص التي نستخدمها في تطوير المحتوى الإلكتروني التفاعلي، يعتمد سيناريو التطبيق الحالي على تكليف المتعلمين تعبئة الفراغ من أجل الوصول إلى الإجابة الصحيحة حيث أن نمط السؤال يعتمد إضافة متغيرات ونمط الاختيار الفردي في الشكل الحر. للقيام ببناء التطبيق:

- 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

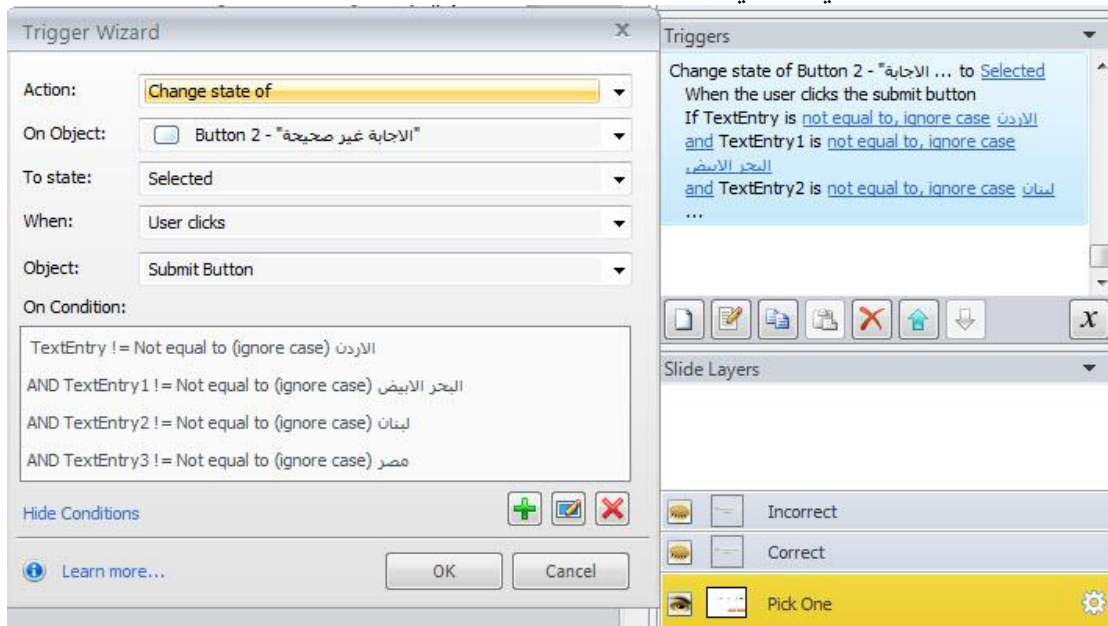
- أدرج زرین وذلك بالنقر على قائمة **Buttons > Insert -----> Buttons** ثم قم بإضافة نص لك من الزرين.
- قم بتحويل الشريحة إلى الشكل الحر وذلك بالنقر على **Insert -----> Convert to Free Form**
- اختر نمط **Pick One** من أنماط الشكل الحر ثم قم بإضافة الخيارات وهي الأزرار كما في الصورة التالية:

ENTER THE CHOICES:	
Correct	Choice
<input checked="" type="radio"/>	Button 1 - "الإجابة صحيحة"
<input type="radio"/>	Button 2 - "الإجابة غير صحيحة"
<input type="radio"/>	Click to enter a choice

- 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 الإلكترونية

نحتاج في تصميم المحتوى الإلكتروني الى تصميم الاختبارات الإلكترونية او الأنشطة الإلكترونية من اجل تقييم مستوى المتعلمين وتقديم التغذية الراجعة لهم أثناء عملية التعلم.

في النظام التقليدي يتم اعداد وبناء الاختبارات في نهاية كل وحدة دراسية (جزء من المنهج الدراسي) ولكن في البرنامج لا يقتصر بناء الاختبارات على نهاية الوحدة التعليمية ولا داعي للانتظار لانتهاج 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 الإلكتروني وهذه المرونة من المزايا التي يتمتع بها البرنامج في بناء الاختبارات الإلكترونية.

في هذا الجزء من المادة التدريبية سوف تكون قادرا على:

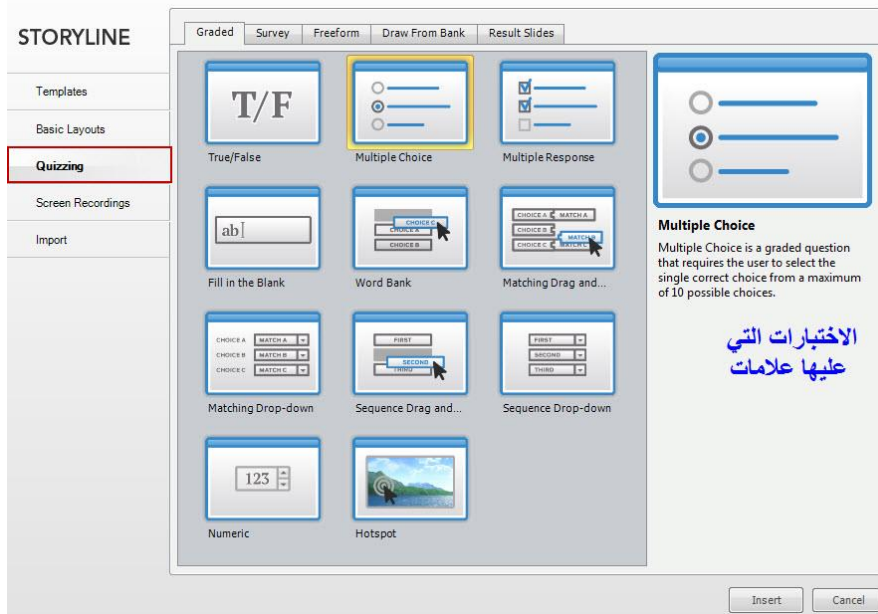
- معرفة أنواع اسئلة الاختبارات التي يمكن انشاؤها في البرنامج او التي تم انشاؤها سابقا.
- إنشاء وتحرير اسئلة اختبارات الكترونيه
- ضبط وتنسيق اسئلة الاختبارات
- * ضبط التغذية الراجعة
- تحويل محتوى ثابت الى اختبارات تفاعليه
- عرض وتخصيص التغذية الراجعة ونتائج الاختبارات.

فئات وأنواع الأسئلة في البرنامج:

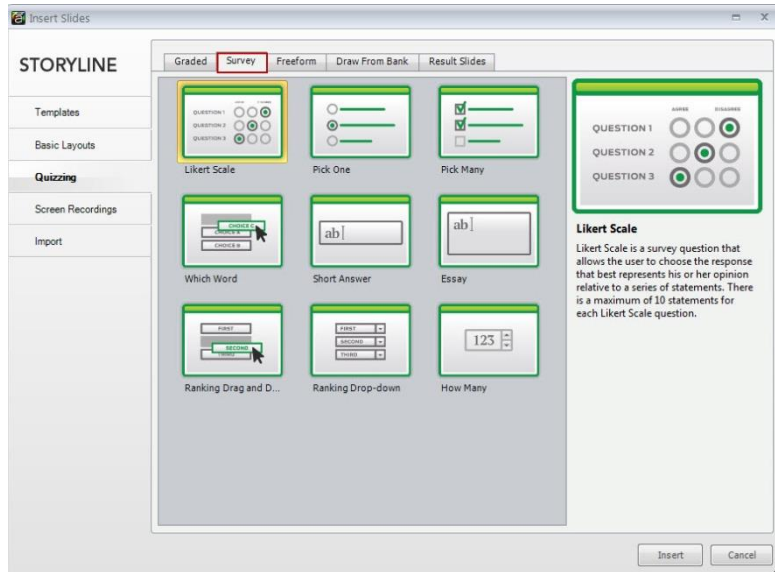
يوجد ما يزيد عن 20 نوعا من الاسئلة التي نستطيع بناؤها في البرنامج. تقسم الاسئلة الموجودة في البرنامج الى ثلاثة فئات:

- * **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 فئة من فئات الاسئلة.



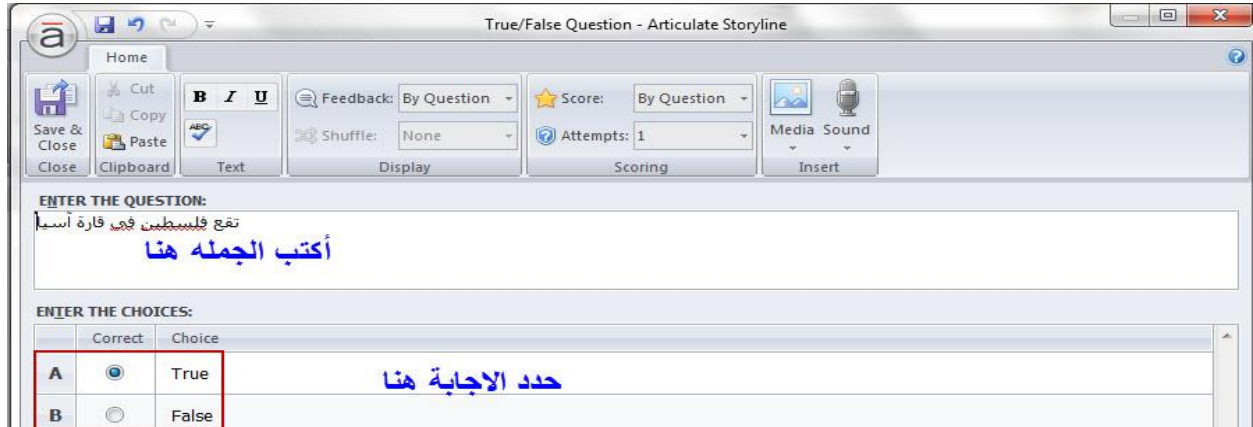
اما انواع فئة الاستبيان فهي في الصورة التالية:



سنقوم لاحقاً بتوضيح كل نوع من أنواع الاسئلة الموجودة في هذه الفئات.

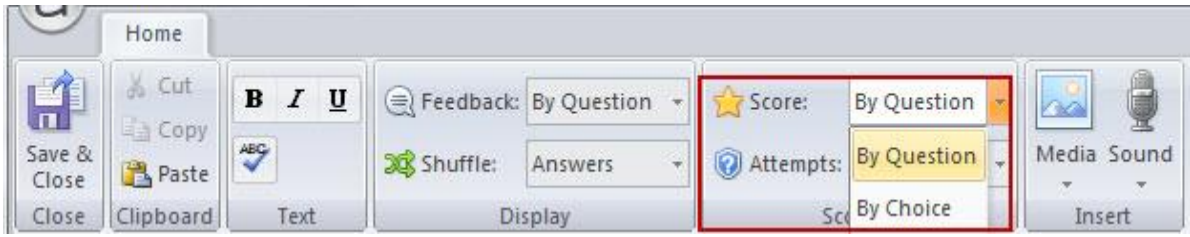
بناء سؤال اختبار جديد

- انقر على أيقونة شريحة جديدة وذلك من خلال **Insert-----> New Slide**
- انقر على تبويب **Graded-----> Quizzing**
- 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.

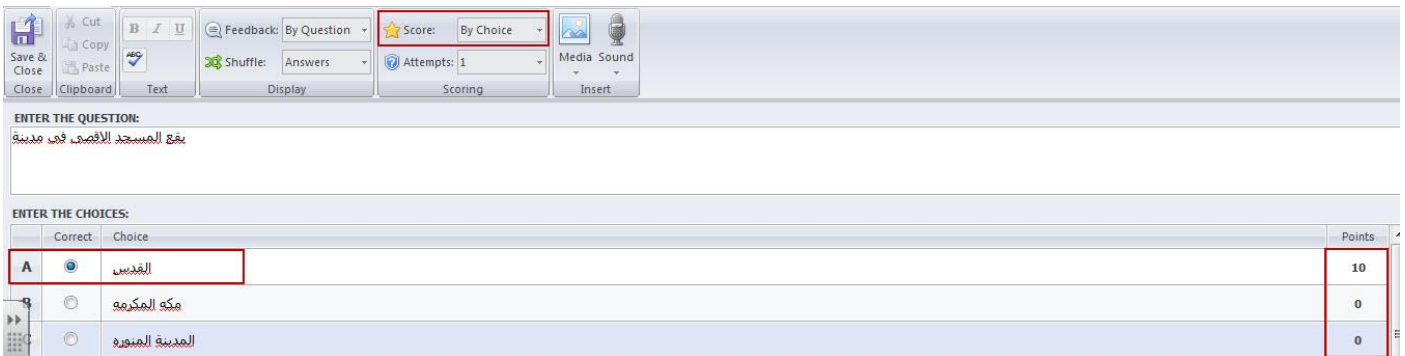


- نستطيع التحكم في خصائص السؤال من حيث إضافة:

- * العلامة **Score**
- * جعل السؤال اجباريا او اختياريا
- * التغذية الراجعة **Feedback**.
- * اعادة ترتيب الاجابات **Shuffle**: بعض انواع السؤال والبعض الاخر لا يتم تفعيل هذا الخيار وخاصة نمط الاسئلة صح / خطأ
- * عدد المحاولات
- * اضافة الصوت أو الفيديو للسؤال.
- إضافة العلامة للسؤال:
- عندما نقوم ببناء سؤال اختبار عليه علامة لاحتسابها في نهاية الاختبار الإلكتروني لا بد من اخذ كيفية إدخال العلامة هل من خلال السؤال أو الاختيار بعين الاعتبار.



- الخيار **By Question** الخبار 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 تقوم 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 أسفل لزيادة العلامة او تقليلها

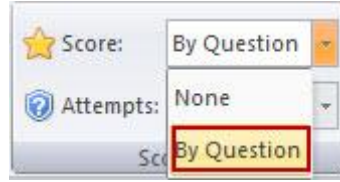


- لاحظ أن موقع عمود النقاط يختلف باختلاف طريقة ادخال العلامة فلو كان الاختيار الاول " بالسؤال " سيكون موقع عمود النقاط أسفل النافذه كما يلي:



ادخال العلامة: Enter the Score

- من القائمة المنسدلة الموجودة امام العلامة اختر السؤال **By Question** وهو افتراضي حيث يسمح لنا باضافة علامة للاجابة الصحيحة والاجابة الخاطئة.
- اما إذا 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 إعادة تحريرها لتكون مناسبة للمقرر وما نريد تقديمه للمتعلم.

Feedback	
FEEDBACK	Thank you. ظهور التغذية الراجعة عندما يكون السؤال بدون علامه More...

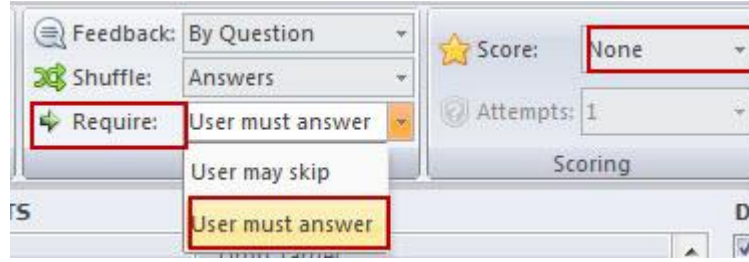
عندما نقوم باختيار ادخال العلامة بالسؤال سوف يمكننا ادخال العلامة للسؤال في حال كانت الاجابة صحيحة وكذلك العلامة في حال كانت الاجابة خاطئة كما في الصورة التالية:

SET FEEDBACK AND BRANCHING:

	Feedback	Points
CORRECT	اجسنت، الاجابة صحيحة إنتقل الي الشريحة التالية	10
INCORRECT	للاسف الاجابة غير صحيحة، ارجو منك العودة الي شريحة ----- للاطلاع على انواع الفواكه والخضار	0
POST-QUIZ REVIEW		-

* 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 إذا 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 منع المتعلم امكانية القفز عن السؤال او ان يكون مطلوبا للاجابة على السؤال.



كما أسلفنا إذا قمنا بتفعيل العلامة لن يظهر هذا الخيار

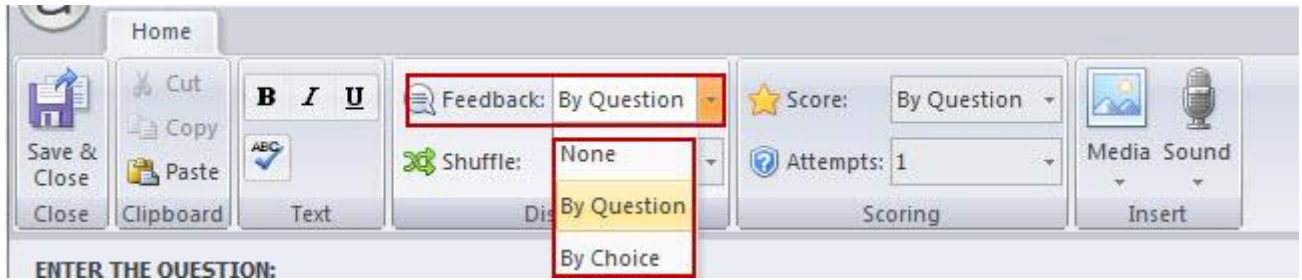


تحديد خيارات التغذية الراجعة والتنقل في المقرر: Options for Feedback and:

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 والتنقل في المقرر بالاعتماد على إجابة السؤال. بالنسبة للأسئلة التي يكون لها علامات يمكننا إضافة تغذية راجعة للإجابة الصحيحة والخاطئة من أجل 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 إلى جزء آخر من المقرر، نقوم باختيار هذا الخيار من القائمة المنسدلة.

- بالاختيار **By Choice**: يتيح لنا هذا الخيار إمكانية إعداد تغذية راجعة لكل خيار من خيارات الإجابة بشكل فردي، هذا الخيار متوفر فقط لمجموعة محدودة من الأسئلة وهي الاختيار المتعدد، الاختيار الفردي، بنك الأسئلة وأي كلمة عندما نقوم بتفعيل خيار التغذية الراجعة بخيارات الإجابة سيتم إضافة أيقونة جديدة مقابل كل خيار كما في الصورة التالية

- انقر على أيقونة **More** حيث يتم فتح نافذة جديدة لكتابة التعليق او اضافة تعليق صوتي وذلك بالنقر على زر تسجيل الصوت

التغذية الراجعة بالصوت تساهم في زيادة جذب انتباه المتعلم وأحيانا 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.

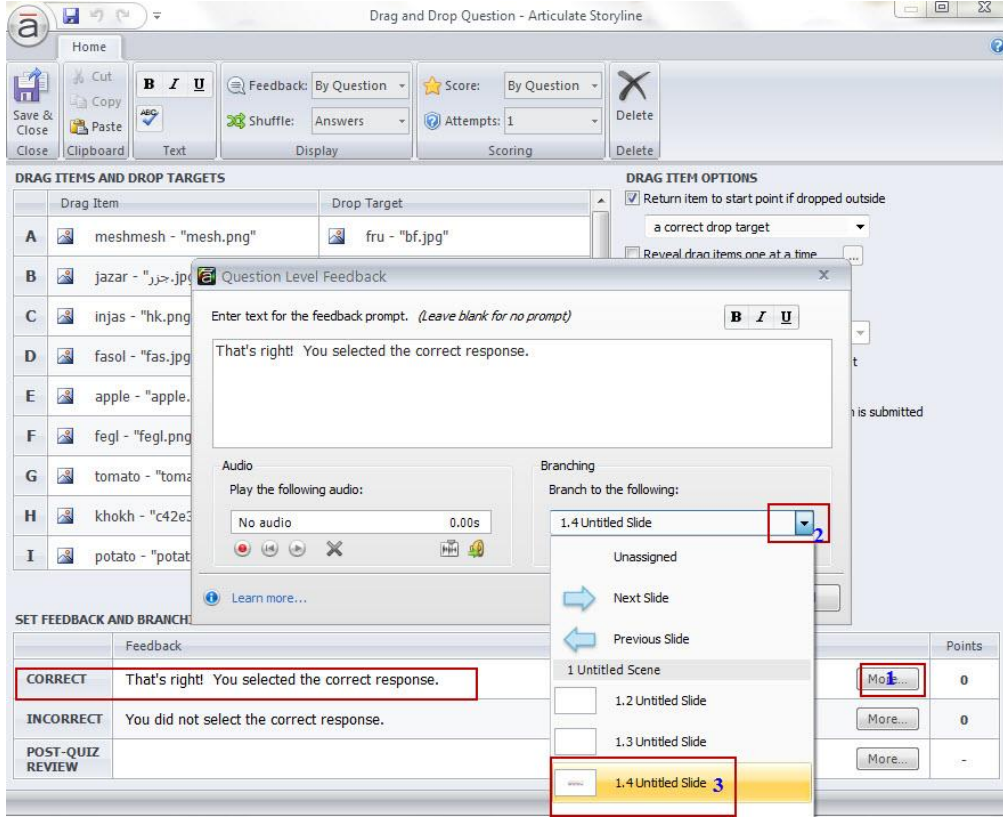
التعديل على التغذية الراجعة

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 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 الإلكتروني بالاعتماد على اجابات المتعلمين، تلقائياً 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 للاجابة:

افتراضياً، 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 منع 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



ملاحظته:

إذا قمنا بتفعيل خيار المحاولات سيقوم البرنامج بإضافة 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 الشريحة.

إضافة الفيديو والصوت للأسئلة:

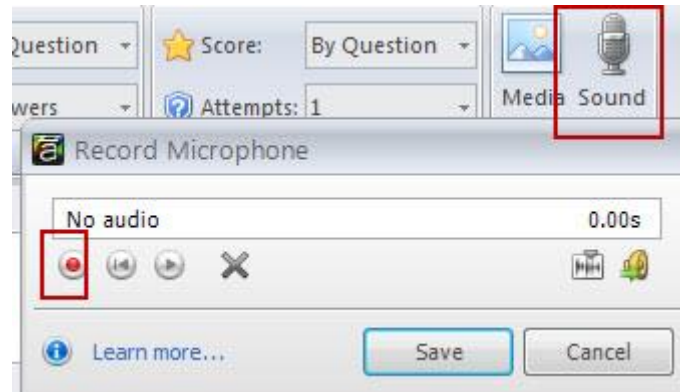
نستطيع إضافة الفيديو والصوت وهي الصور وملفات الفيديو من الجهاز إلى السؤال وذلك بالنقر على أيقونة الفيديو الموجودة في نافذة تحرير السؤال



كما نشاهد في الصورة السابقة نستطيع إضافة كل من صورة أو ملف فيديو إلى السؤال.



وكذلك نستطيع إضافة ملف صوتي إما من الجهاز أو تسجيل التعليمات للإجابة عن السؤال وذلك بالنقر على أيقونة **Sound**



للعودة إلى الوضع العادي انقر على أيقونة **Save & Close**.

سنشاهد على الشريحة كل من نص السؤال والصورة التي تم إضافتها وكذلك الملف الصوتي في شريط الزمن حيث يمكننا إعادة ضبط ترتيب عرض المكونات

يقع المسجد الأقصى في مدينة

القدس

إريحا

نابلس



Timeline States Notes

Timeline	States	Notes
Sound 1		
Picture 1	1) طوقيط ط 1.jpg	
Text Box		يقع المسجد الأقصى في مدينة
Word Bank Drop...		Word Bank Drop Spot
Word Bank 1		Word Bank

إضافة شرائح نتيجة الاختبار Adding Result Slides

تسمح شرائح نتيجة الاختبار بمعرفة اداء المستخدم والمهارات التي اكتسبها في المقرر الإلكتروني 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 النهائية التي حصل عليها المتعلم من خلال ربط شرائح الاختبار مع بعضها البعض.

لإنشاء شريحة النتيجة، اتبع الخطوات التالية:

- انقر على قائمة **Insert** -----> **New Slide**

- من النافذة الجديدة انقر على تبويب **Quizzing**

Insert Slides

STORYLINE

Templates

Basic Layouts

Quizzing

Screen Recordings

Import

Graded Survey Freeform Draw From Bank **Result Slides**

T/F True/False

Multiple Choice

Multiple Response

Fill in the Blank

Word Bank

Matching Drag and...

Matching Drop-down

Sequence Drag and...

Sequence Drop-down

Numeric

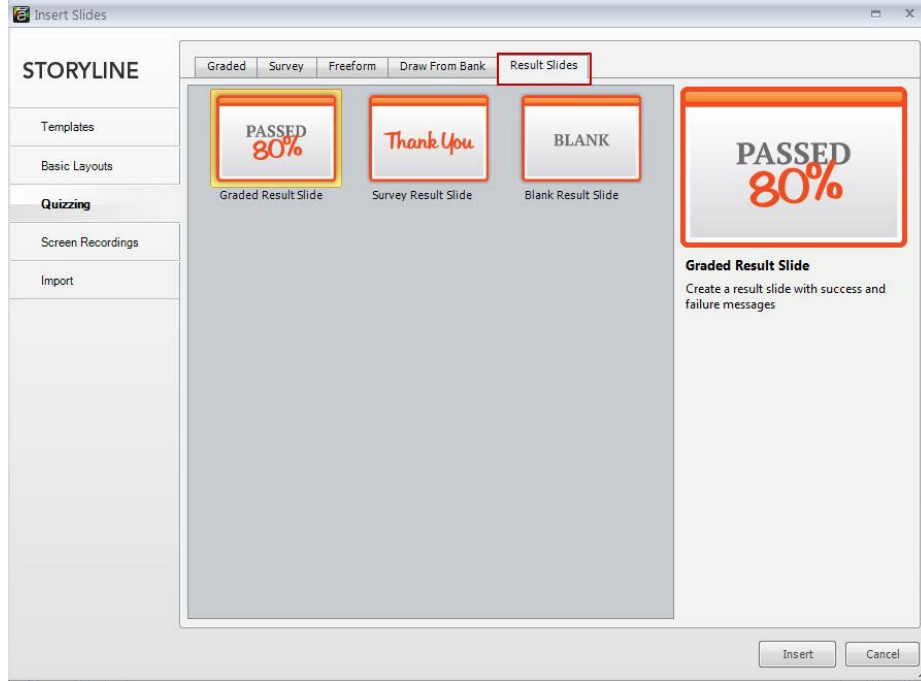
Hotspot

Matching Drag and Drop

Matching Drag and Drop is a graded question that requires the user to drag and drop items in the second column to match items in the first column. There is a maximum of 10 matching pairs. All items in the match column must correctly correspond to all items in the choice column for the question to be graded as correct.

Insert Cancel

- انقر على تبويب Result Slides حيث نلاحظ وجود ثلاث أنواع من شرائح النتيجة



الاختيار الذي تقوم بتحديدده 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 الشرائح 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 إذا 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: تشمل الشريحة على زر يسمح باستعراض الاسئلة بالاضافة الى عبارة شكرا لك.

Thank You

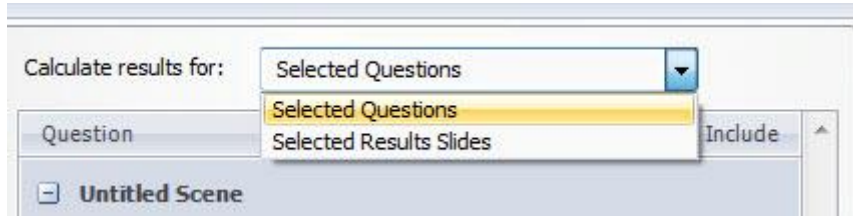
رسالة شكر

✓ Thank you for completing this survey.

زر لمراجعة الاسئلة

Review Survey

*شرائح النتيجة الفارغة: يحتوي على زر يسمح للمستخدم بمراجعة الاسئلة. 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



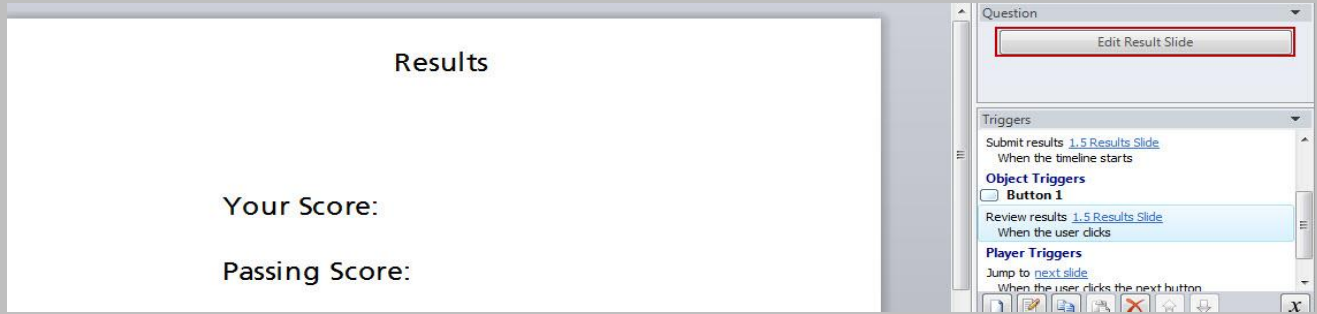
- استخدم قائمة المربعات الصغيرة لاختيار الاسئلة التي تريد تعقبها وذلك من خلال النقر على المربع بالماوس. في حال عدم توفر اسئلة في الشريحة يمكنك انشاء شرائح النتائج وتستطيع العودة اليها لاحقا لاجراء التعديل وازافة الاسئلة اليها.



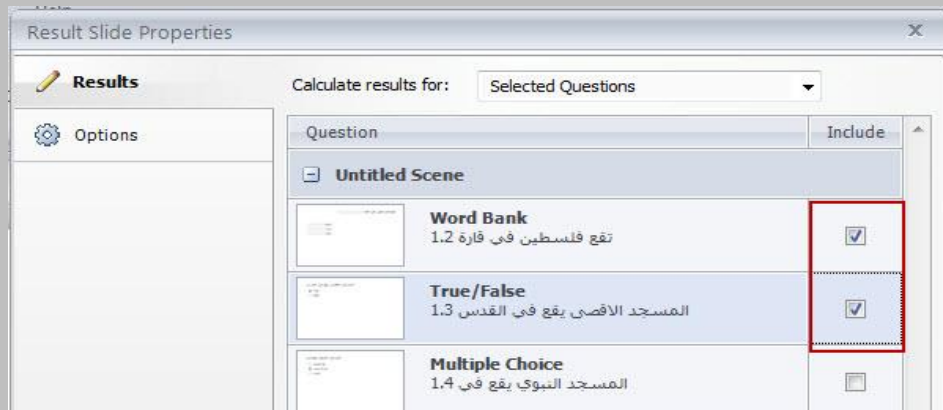
ملاحظه:

إذا اردت إنشاء شريحة النتيجة أولاً والأسئلة لاحقاً، يمكنك استخدام عدة طرق لإضافة الأسئلة الى شريحة النتائج التي تم انشاؤها سابقاً من هذه الطرق:

- انتقل الى شريحة النتيجة في المشروع، انقر فوق زر Edit Result Slide

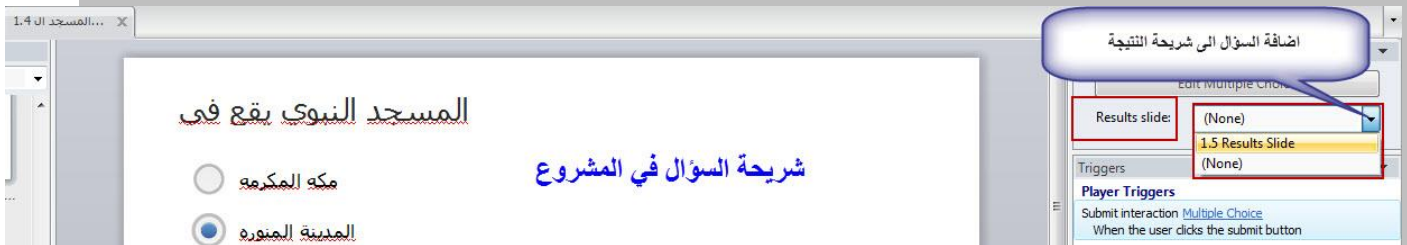


حيث سيتم فتح نافذة تحرير النتيجة، اختر الأسئلة التي تريد تعقبها



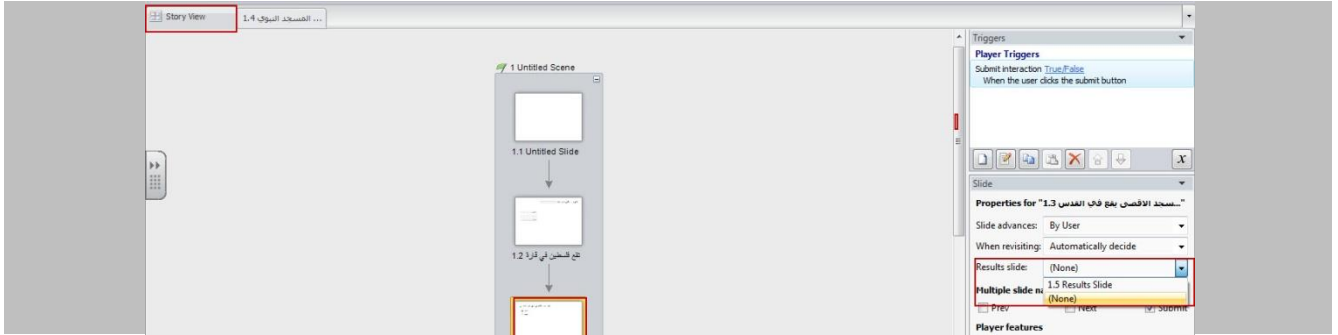
أو

انتقل إلى شريحة السؤال في ملف المشروع الذي تريد إضافته إلى شريحة النتيجة ، استخدام القائمة المنسدلة لشرائح النتيجة لاختيار الشريحة المناسبة لتضمين السؤال بها.



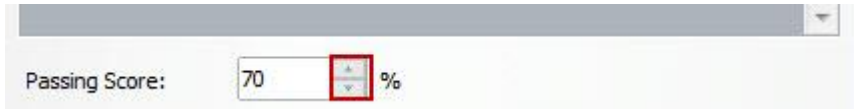
أو

الذهاب الى عرض السيناريو Story View ثم حدد شريحة السؤال الذي تريد اضافته الى شريحة النتيجة ثم اختر الشريحة من القائمة المنسدلة لشرائح النتيجة



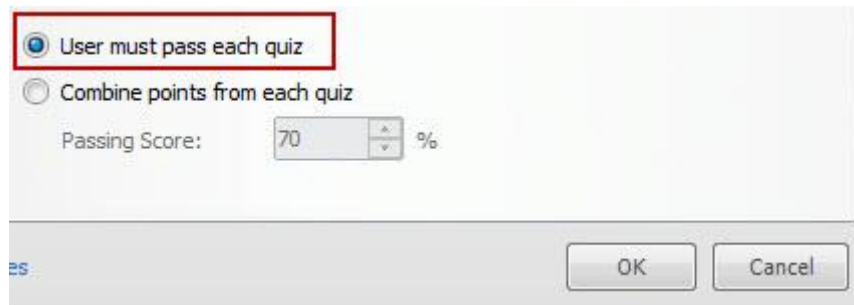
تحديد علامة النجاح

عندما نقوم بتعقب اسئلة عليها علامة، يفترض ان نقوم بتحديد علامة النجاح للسؤال وذلك من خلال التحكم في الاسم الصغيرة بالزيادة او النقصان كما يلي:

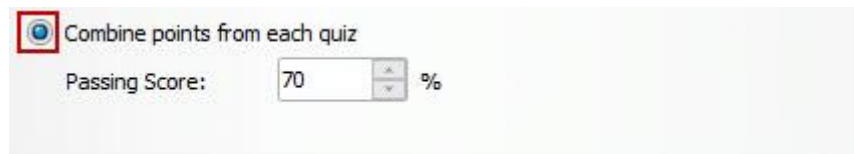


كذلك نستطيع التحكم ايضا في علامة النجاح لمجموعة من شرائح النتيجة والتي تم ربطها مع بعضها البعض حيث نستطيع التحكم في كل من:

يجب ان ينجح المستخدم في كل اختبار: حدد هذا الخيار إذا 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 أكثر سيتم اعتماد النتيجة النهائية انه ناجح.



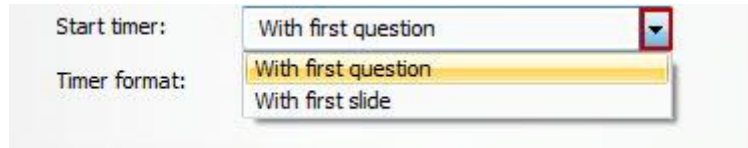
عند الجمع بين شرائح متعددة للنتيجة في شريحة النتيجة الرئيسية، يجب على المتعلمين زيارة كل شريحة من شرائح النتائج المتعقبه والا سوف ييتم اعتبار المقرر غير منتهي **Incomplete**.

تمكين المؤقت Enable Timer:

- يعتبر هذا الخيار اختياريًا، 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



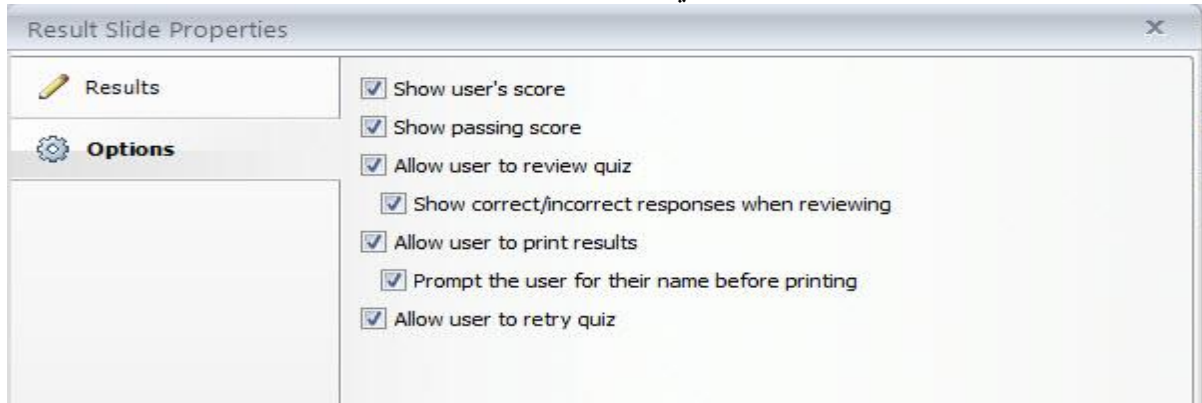
- استخدم محدد التوقيت بتحديد موعد بدء المؤقت حيث تتوفر عدة خيارات:
- مع السؤال الاول: بدء المؤقت بالعمل عندما يصل المستخدم السؤال الاول
- مع الشريحة الاولى: يبدأ بالعمل عند تشغيل شريط الزمن للشريحة الاولى بغض النظر هل تحتوي على أسئلة أم لا.



- 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



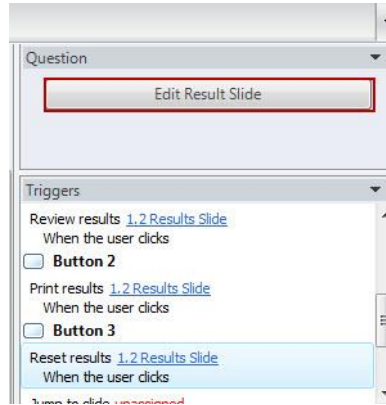
- سنلاحظ وجود العديد من الخيارات التي يمكننا تفعيلها حيث سأقوم بتوضيح اهمية كل خيار فيما يلي:
- **عرض علامة المستخدم:** اذا قمنا بتحديد هذا الخيار سيتم عرض نسبة المتعلم بالإضافة إلى النقاط التي حققها. يستخدم البرنامج المتغيرات في تعقب النسبة المئوية للمتعلم والنقاط التي حققها حيث يمكنك استخدام هذه المتغيرات في أي مكان في داخل المقرر الإلكتروني كذلك يمكنك انشاء المتغيرات الخاصة بك.
- **عرض علامة النجاح:** عند تحديد هذا الخيار، سيقوم البرنامج بعرض نسبة النجاح والنقاط اللازمه للنجاح على الشريحة
- **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 الشريحة. 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 الاسئلة.



تحرير شرائح النتيجة:

- لاجراء اي تعديل على شرائح النتائج بعد تغيير الخيارات واطافة الاسئلة يتم من خلال النقر على زر تحرير شريحة النتيجة الموجود على أقصى يسار الشريحة.

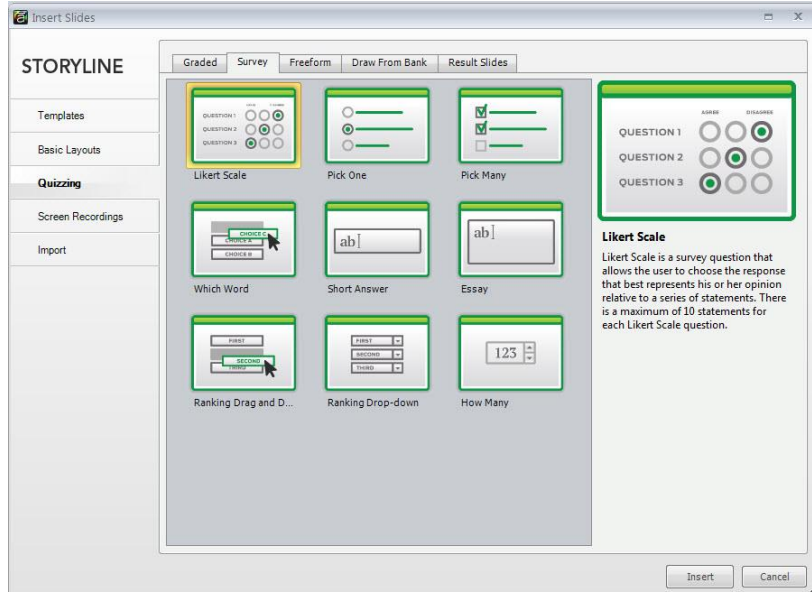


التعامل مع الاستبيانات في البرنامج

- يتيح البرنامج إمكانية تصميم استبيان ونشره بشتى الطرق المستخدمة في البرنامج من اجل جمع معلومات عن موضوع ما او الحصول على آراء 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 [New slide](#) -----> Insert
- انقر على تبويب [Quizzing](#) ثم انقر على تبويب [Survey](#)



من نافذة إدراج أسئلة الاستبيان نلاحظ وجود 9 أنماط من الاسئلة، لاضافة اي نمط من الانماط انقر عليه ثم انقر على زر

Insert

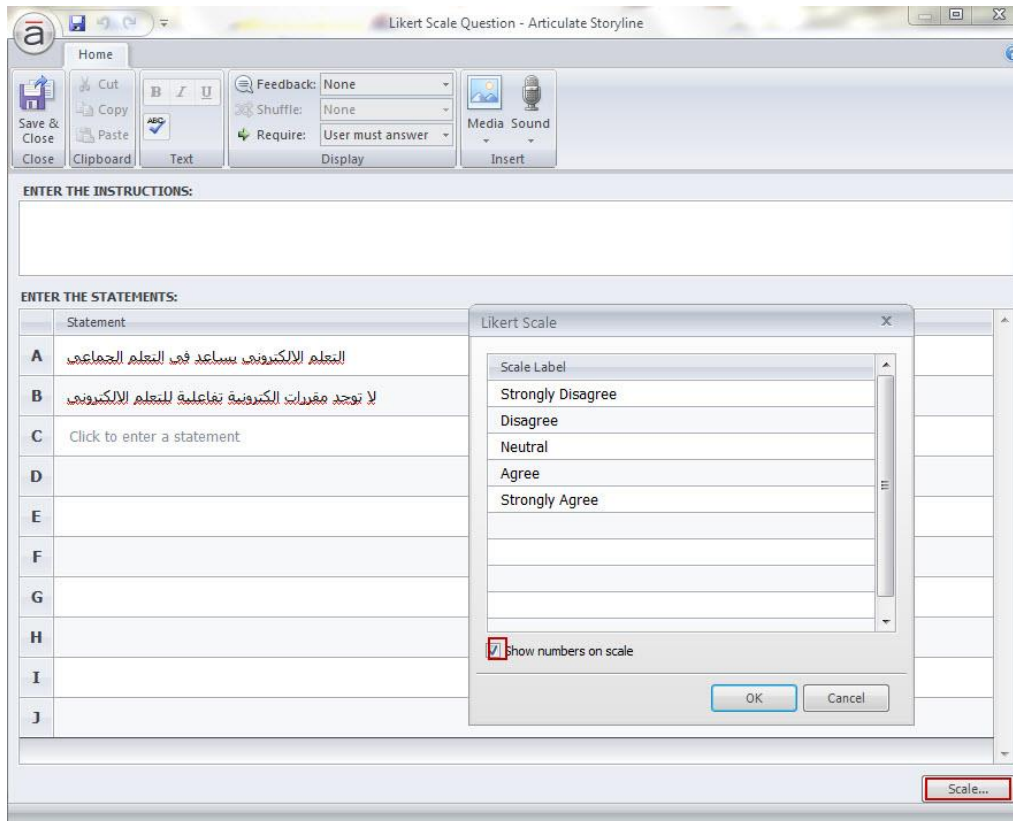
نقوم بإدراج نمط أسئلة ليكارت

- ستظهر نافذة تحرير السؤال.

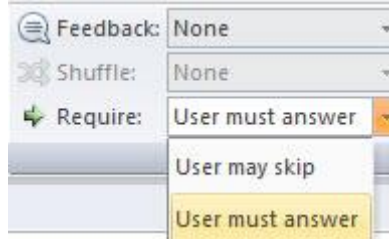
- اكتب تعليمات الاستبيان

- ادخل الجمل الى الحقول المخصصة

- 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 إذا كان السؤال اجباريا ام اختياريا من خلال قائمة Required

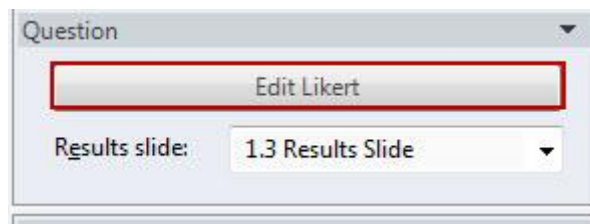


يمكنك العودة إلى الشريحة العادية من خلال النقر على أيقونة Save & Close حيث يكون شكل الشريحة كما يلي:

عزيزي المتعلم ----- اختر الإجابة التي تنسجم مع رأيك

	1	2	3	4	5
التعلم الإلكتروني يساعد في التعلم الجماعي	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
لا توجد مقررات الكترونية تفاعلية للتعلم الإلكتروني	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
+ Click to add a choice					

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

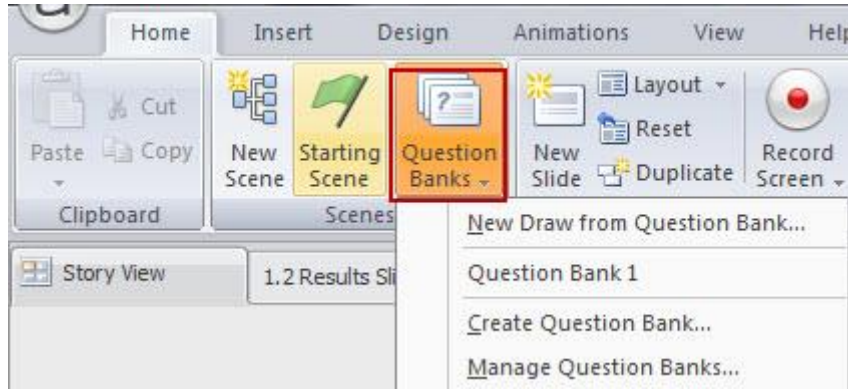
تستخدم بنوك الأسئلة في البرنامج لإدارة مجموعة من الأسئلة حيث تستخدم لتسهيل استخدام الأسئلة وتجميعها لإعادة استخدامها مرة أخرى. تستخدم بنوك الأسئلة لتخزين شرائح الأسئلة. شرائح بنك الأسئلة لا تكون مرئية للمتعلمين عند نشر المقرر، فقط الشرائح التي يتم إدراجها سيتم عرضها.

بناء بنك الأسئلة

افتراضياً، يحتوي البرنامج على بنك أسئلة حيث يكون فارغاً إلى إضافة الأسئلة أو استيرادها من إحدى الملفات الموجودة على الجهاز. يمكننا إنشاء بنك أسئلة كما نشاء وذلك باتباع الخطوات التالية:

- انتقل إلى عرض السيناريو **Story View**.

- انقر على السهم الصغير الموجود في أيقونة **Bank Questions**



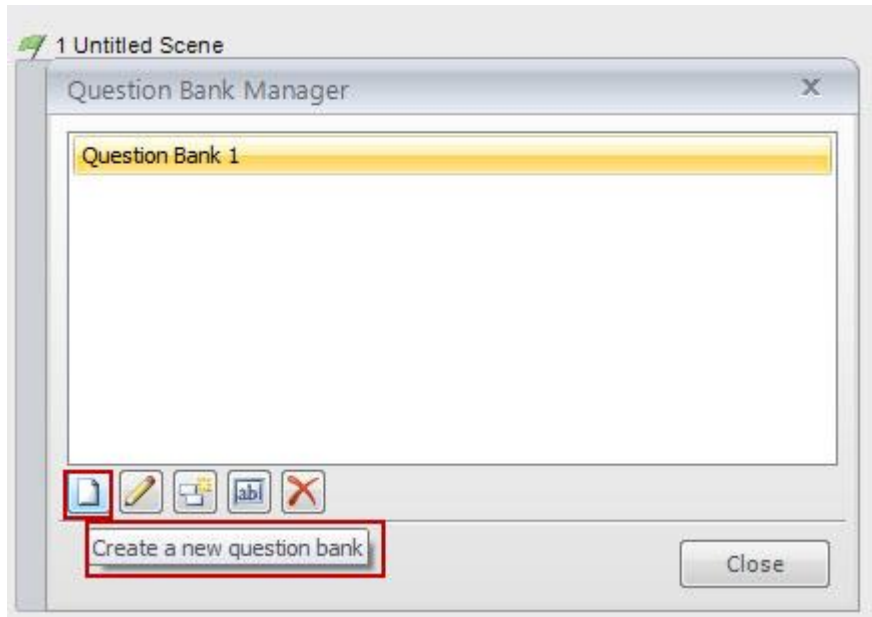
من خلال هذه الأيقونة والقائمة المنسدلة المرافقة لها القيام بالعمليات التالية:

* إدراج أسئلة من بنك الأسئلة.

* إدارة بنك الأسئلة.

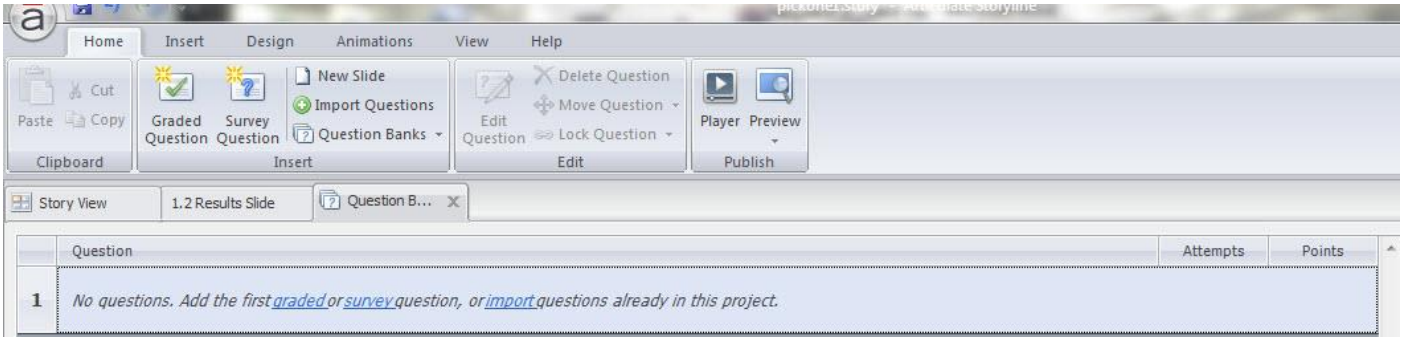
* الانتقال مباشرة إلى البنك الأول للأسئلة.

سنقوم بإنشاء بنك أسئلة جديد من نقطة الصفر لذلك انقر على إنشاء بنك أسئلة **Create Question Bank** أو من خلال النقر على إدارة بنك الأسئلة واختيار إنشاء بنك أسئلة

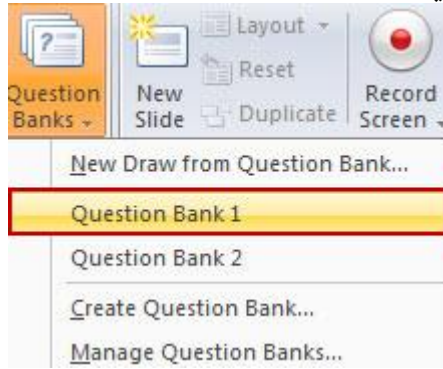


أو من خلال مضاعفة بنك الأسئلة ومن ثم إعادة تسميته كما تشاء.

بعد تغيير اسم البنك انقر إغلاق **Close** حيث ستلاحظ فتح نافذة إضافة أسئلة البنك كما يلي:

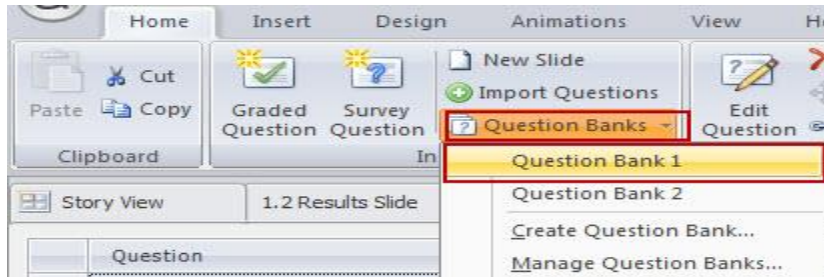


يمكننا إضافة أسئلة متنوعة عليها علامات أو أسئلة استبيان أو استيراد أسئلة من ملفات سابقة كذلك يمكنك القيام بتحرير بنك الأسئلة الافتراضي الموجود في البرنامج وذلك من خلال اختياره من القائمة المنسدلة

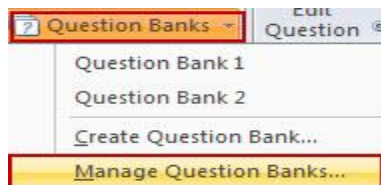


فتح بنك الأسئلة لتحريره:

نحتاج في البداية إلى فتح بنك الأسئلة 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.



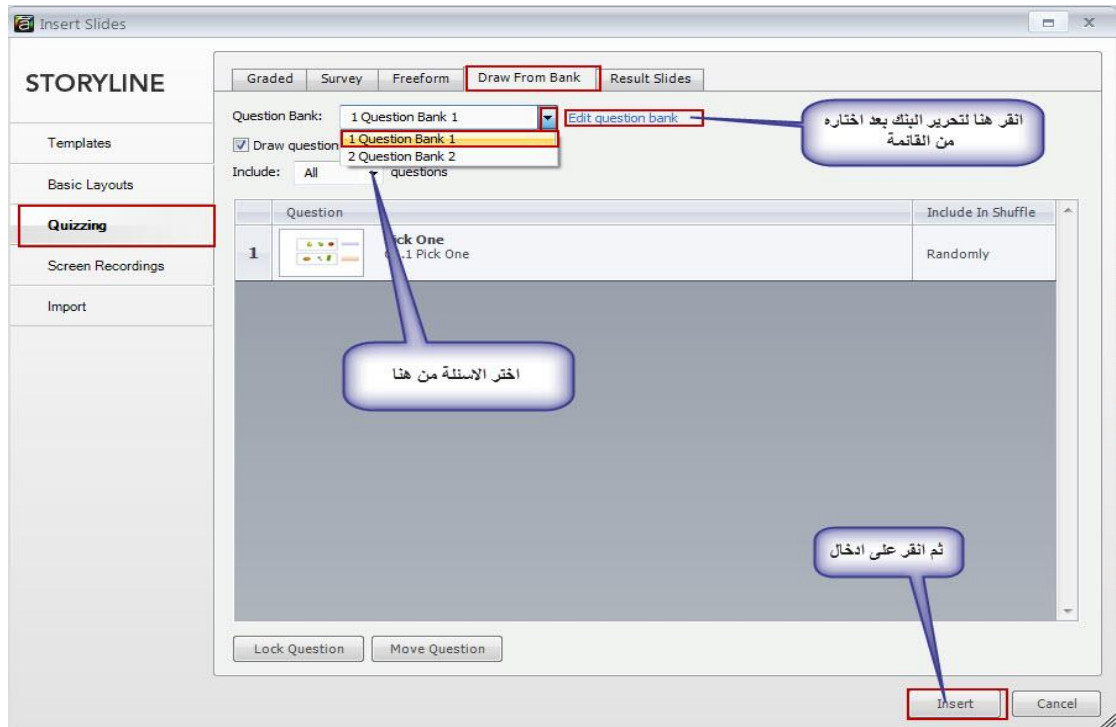
كذلك يمكنك فتح بنك الأسئلة من خلال النقر على ادارة بنوك الاسئلة الموجود في القائمة المنسدلة لبنك الاسئلة



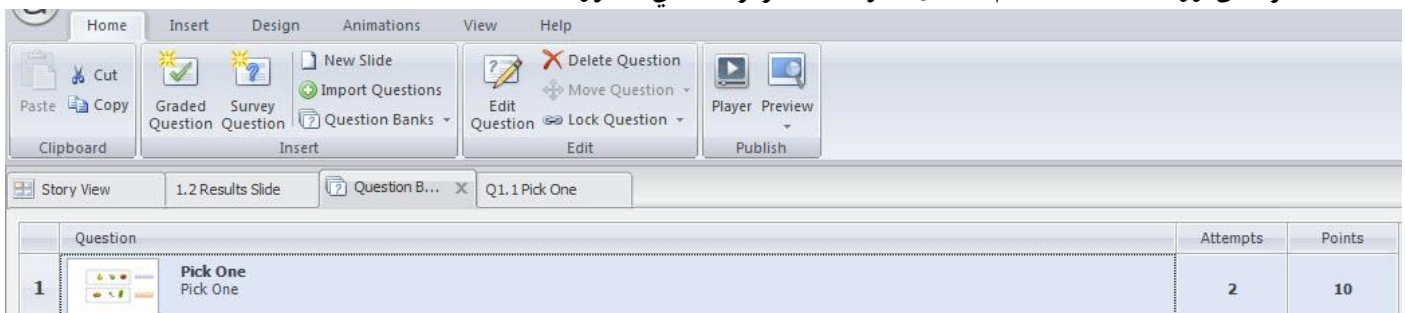
ومن النافذة التي تظهر انقر على اسم البنك ثم انقر على ايقونة تحرير البنك



- كذلك نستطيع تحرير بنك الاسئلة من خلال ادراج شريحة جديدة وذلك كما يلي:
- انقر على قائمة **New Slide** > **Insert** 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**

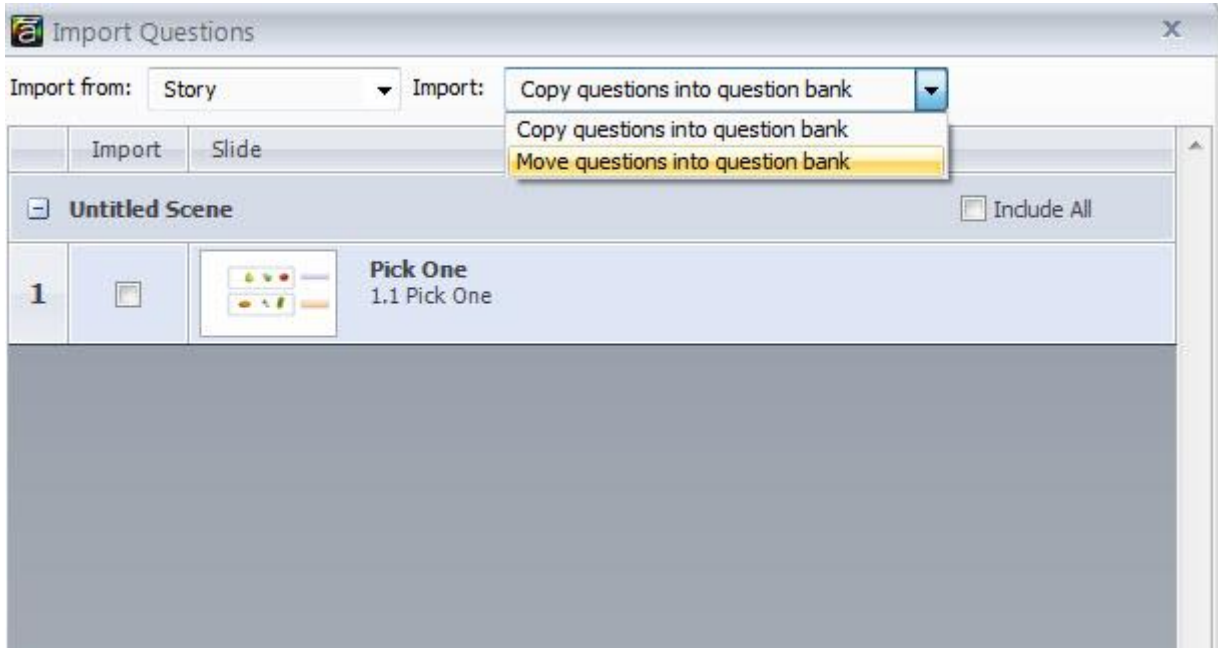
تستخدم ازرار هذه الادوات في مضاعفة السؤال او تكرار السؤال واعادة استخدامه في بنك الاسئلة. كذلك تستخدم هذه الازرار في نسخ ونقل الأسئلة من المشهد الحالي إلى بنك الاسئلة او العكس مما يسهل علينا العمل في بناء الاختبارات.

* اسئله عليها علامات **Graded Questions**: يسمح لك هذا الخيار ببناء اسئلة عليها علامات في البنك، للتفاصيل يمكنك العودة الى بناء الاختبارات الالكترونية والذي تم شرحه سابقا.

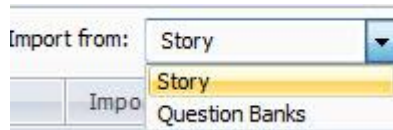
* اسئلة استبيانات: يسمح بانشاء اسئلة استبيان بدون علامات.

* 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.

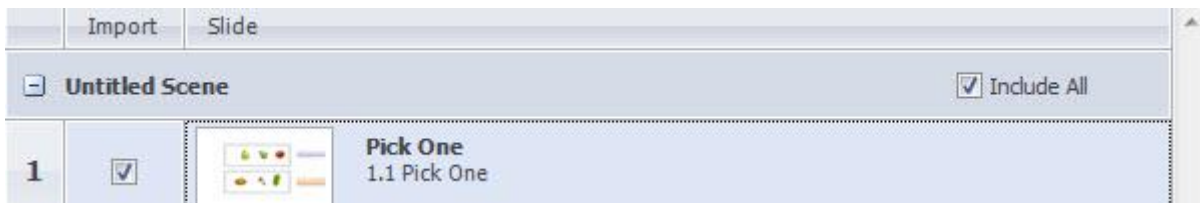
* استيراد الاسئلة **Import Questions**: نستطيع استيراد الاسئلة من مشروع موجود في البرنامج او من بنك اسئلة تم انشاؤه سابقا. وكذلك التحكم ما إذا أردنا النسخ أو النقل إلى البنك.



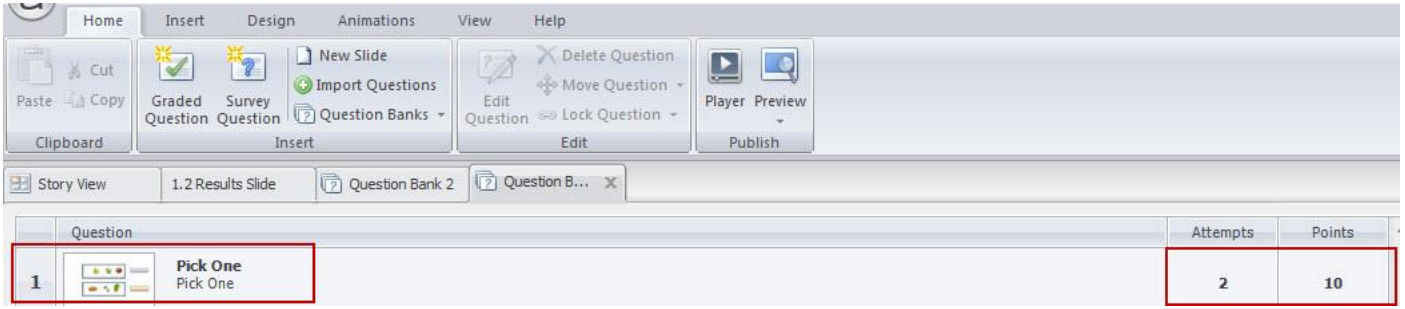
من النافذة السابقة نستطيع تحديد مكان الاستيراد وذلك بالنقر على القائمة المنسدلة امام **Import from**



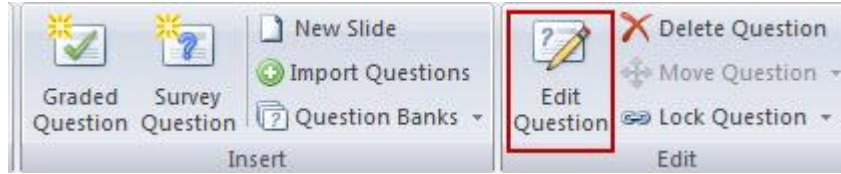
وكذلك التحكم في عملية الاستيراد هل تريد نقل الاسئلة الى بنك الاسئلة ام نسخها. ثم نقوم بتحديد الاسئلة التي سيتم نقلها الى البنك وذلك بالنقر على مربع **include** ثم اختر الشرائح التي تريد استيرادها عن طريق وضع علامة في المربع الصغير الموجود على يسار الصور المصغرة للشرائح.



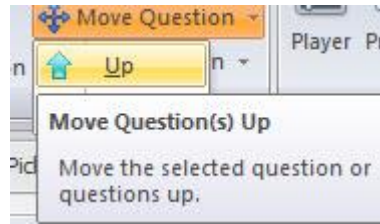
ثم انقر على زر موافق حيث ستلاحظ وجود السؤال في نافذة البنك مع المعلومات الخاصة بالسؤال مثل العلامة وعدد المحاولات



* تحرير السؤال **Edit Question**: يسمح لنا بتحرير السؤال بحيث يفتح نافذة تحرير السؤال الذي تم اختياره.



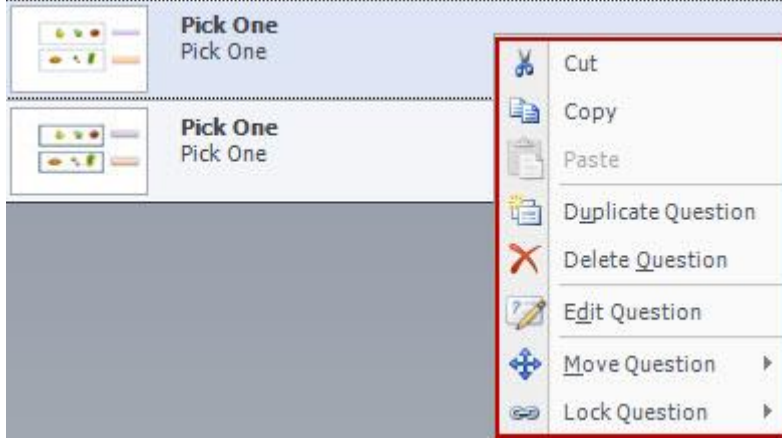
كذلك نستطيع حذف السؤال من البنك بالنقر على ايقونة **Delete Question**
* التحكم في تحريك السؤال الى اعلى او الى أسفل وذلك من اجل صبط ترتيب الاسئلة



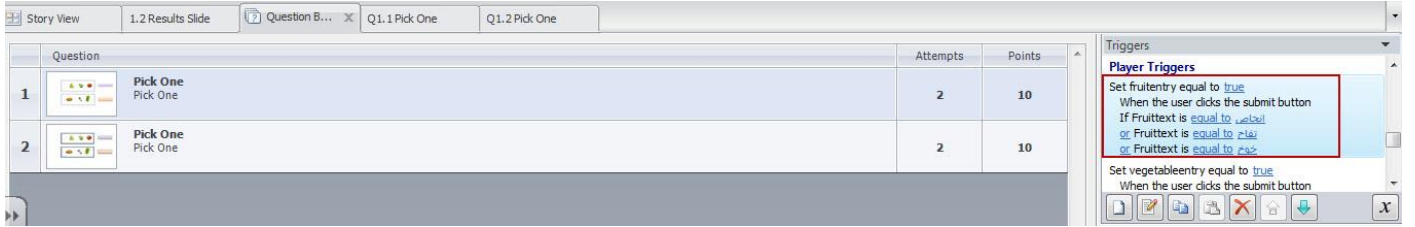
إغلاق الأسئلة: القائمة المنسدلة لاجلاق الاسئلة تسمح باغلاق السؤال المحدد او شريحة المحتوى مما يساعد في التحكم بطريقة ادراج السؤال على الشريحة حيث يمكننا التحديد من القائمة كيفية الاغلاق الى أعلى أو أسفل المجموعة



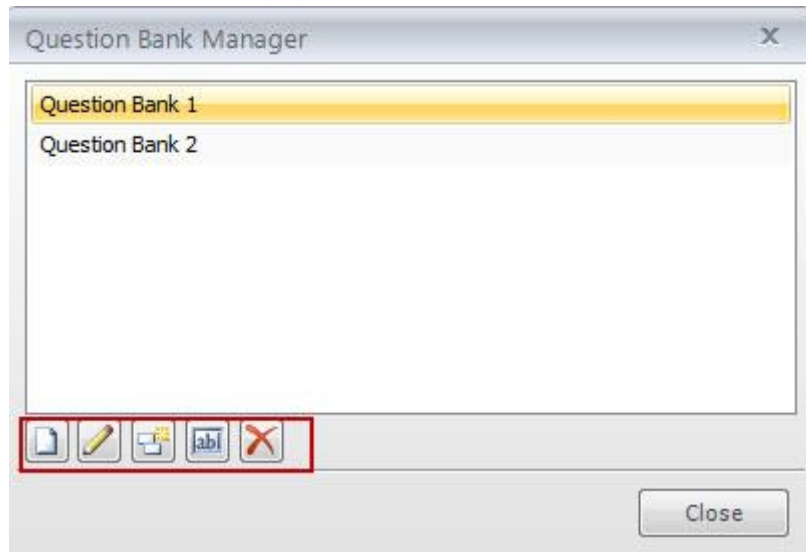
نستطيع استخدام طريقة الزر الايمن للماوس من اجل تحرير اسئلة محددة من البنك وذلك بالنقر بالزر الأيمن للماوس على السؤال



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



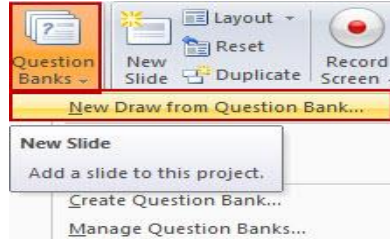
حيث تتوفر الايقونات التالية:

- * 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.

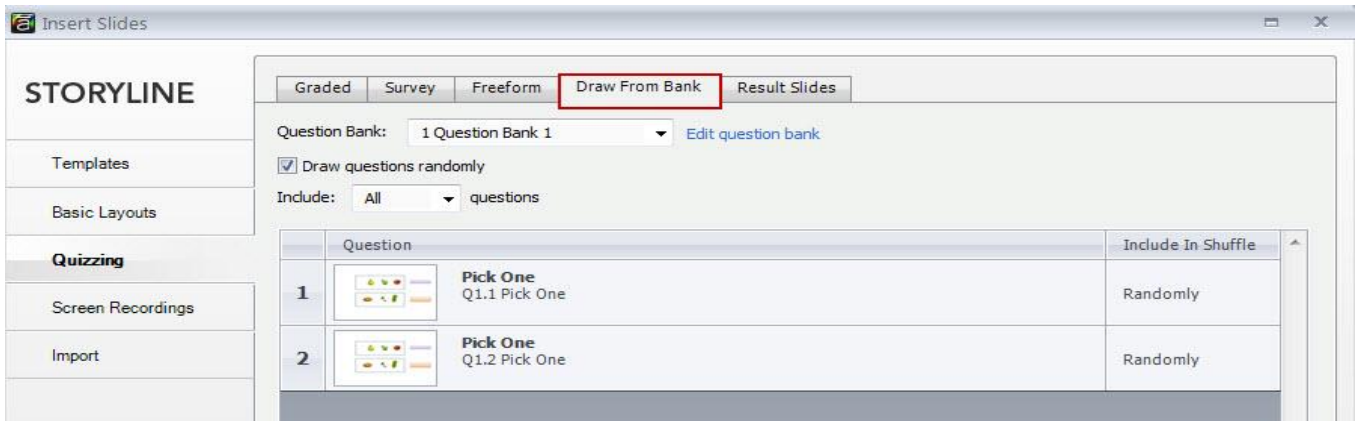
سحب الأسئلة من البنك:

بعد الانتهاء من إضافة بنك الأسئلة والذي يحتوي على سؤال واحد على الأقل يمكنك سحب السؤال الى مشاهد مختلفة من المقرر الإلكتروني وكذلك يمكنك إعادة استخدامه عدة مرات في داخل المشهد او في مشاهد مختلفة من المقرر الإلكتروني. بنك الأسئلة يساهم في توفير الوقت والجهد في تصميم الاختبارات الإلكترونية. وللإستفادة من الاسئلة الموجودة في بنك الاسئلة اتبع الخطوات التالية:

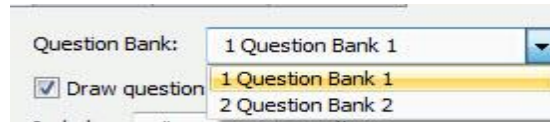
- انتقل الى عرض السيناريو **Story View**
- انقر على السهم الصغير الموجود في ايقونة بنك الاسئلة.
- انقر على **New Draw from Question Bank**



كذلك يمكنك من خلال **Insert ---->New Slide** ثم انقر على تبويب **Quizzing** ثم **Draw from a Question Bank**



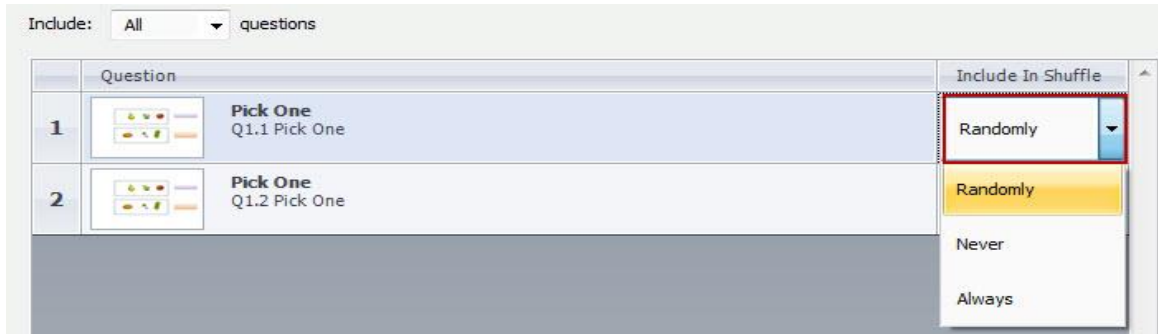
- انقر على القائمة المنسدلة لبنك الاسئلة لاختيار البنك



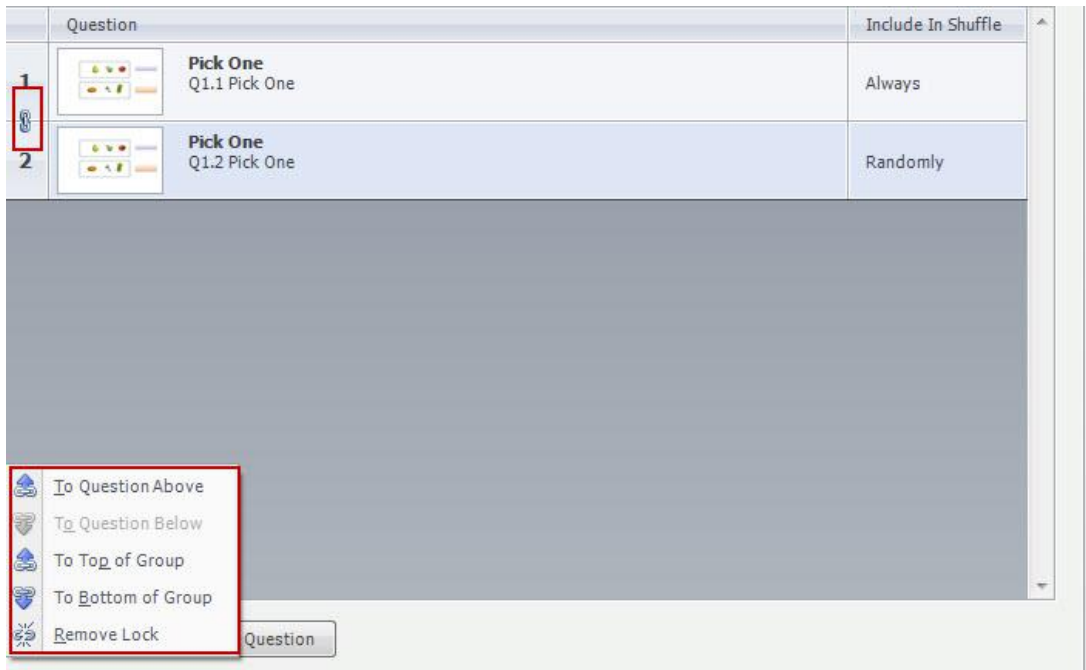
إذا اردت التعديل على السؤال انقر على **Edit Question Bank**
إذا رغبت بان يتم عرض الاسئلة على الشريحة في البرنامج عشوائيا، اختر المربع الصغير **Randomly**

Draw questions randomly

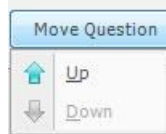
عندما نقوم بتحديد الخيار عشوائيا، نقوم باختيار تضمين جميع الاسئلة لادراجها على الشرائح ويمكننا استخدام القائمة المنسدلة الموجودة بجانب كل سؤال من اجل تحديد خصائص كل سؤال لوحده.



استخدم زر قفل السؤال الموجود في أسفل النافذة لقفّل 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**



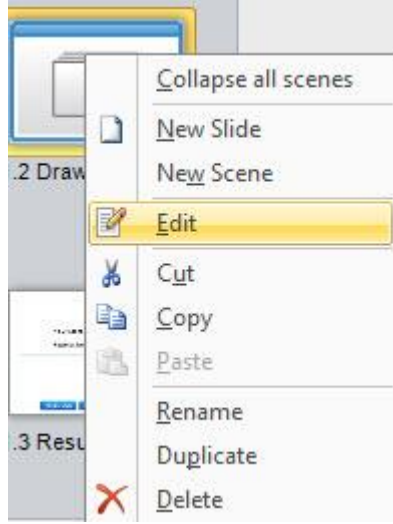
بعد الانتهاء من الاعدادات انقر على زر **Insert** لسحب الاسئلة ووضعها على الشريحة إذا كنت في عرض السيناريو ستظهر الشريحة التي تم سحب الاسئلة اليها كما يلي:



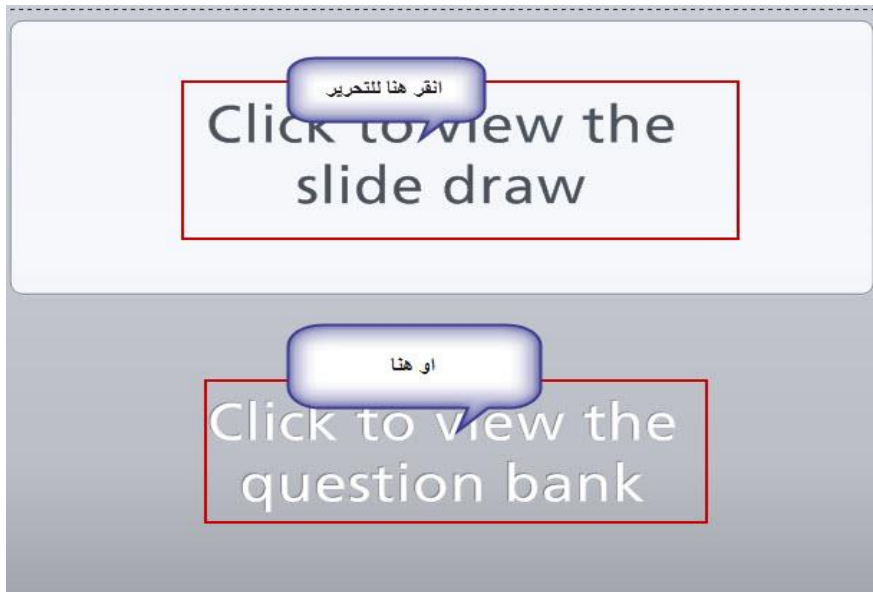
ويكون مظهر الشريحة كما يلي



يمكننا تحرير بنك الأسئلة وكذلك الأسئلة التي تحتويها من خلال النقر بالزر الأيمن للماوس على شريحة بنك الأسئلة في Story View



او بالنقر على المستطيلات الموجودة على شريحة بنك الأسئلة



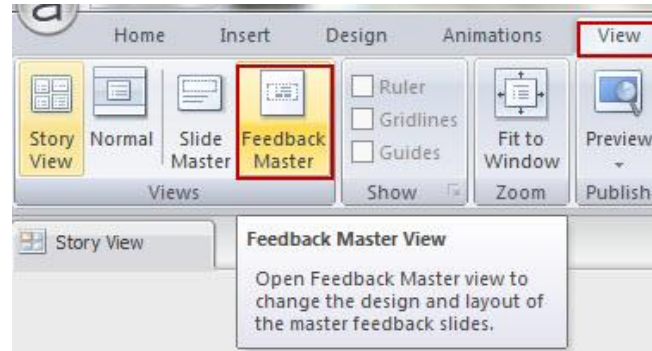
- أنشئ اختبارا إلكترونيا يتكون من ثلاثة أنماط من الاسئلة بحيث يحتوي كل نمط على ثلاثة اسئلة متنوعة منه اي ان مجموع عدد اسئلة الاختبار (9 اسئلة) : اختبار عليه علامات و اسئلة استبيان واخير اسئلة الشكل الحر على ان يتم:
- * ادراج نصوص وصور متنوعة
 - * ادراج افلام فيديو وصور.
 - * تزويد المتعلمين بالتغذية الراجعة: النصية والصوتية

استخدام الشرائح الرئيسية للتغذية الراجعة Using Feedback Master

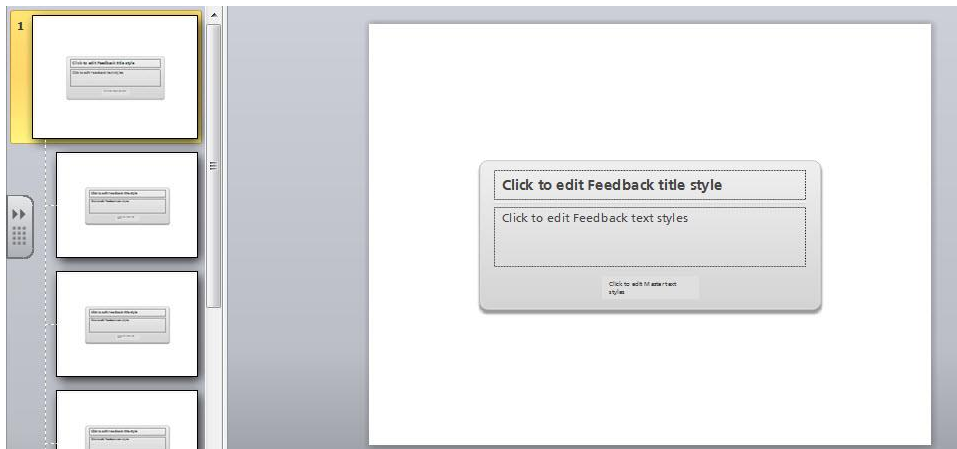
تسمح الشريحة الرئيسية للتغذية الراجعة بتصميم الإطار العام لطبقات التغذية الراجعة مثل: اللون، النص، الخلفية والكائنات التي سيتم وضعها على الطبقة. تساهم شرائح التغذية الراجعة في توفير وقت وجهد المصمم فلا يحتاج إلى إعادة تصميم كل طبقة من طبقات التغذية الراجعة، التعامل مع الشرائح الرئيسية للتغذية الراجعة الى حد كبير جدا التعامل الشرائح الرئيسية "الماستر".

فتح الشريحة الرئيسية للتغذية الراجعة:

- انقر على قائمة **View** ثم انقر على ايقونة **Feedback Master**



ستظهر الإعدادات السابقة التي قمت بها في العمود الموجود على جهة اليسار، في حال لم تقم سابقا بإنشاء الشريحة سوف تظهر الإعدادات التلقائية لشريحة الماستر للتغذية الراجعة.



إنشاء الشريحة الرئيسية للتغذية الراجعة والتخطيطات 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 شكراً لك حيث ان الشريحة الرئيسية تكون أكبر من الشرائح الداخلية.

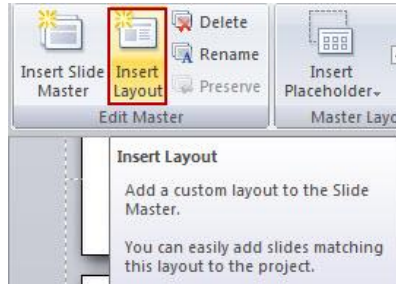


تحتوي شرائح التخطيط **Layout** على جميع خصائص شريحة الماستر، ومع ذلك نستطيع التحكم في خصائص كل شريحة بشكل فردي، فعلى سبيل المثال نستطيع تصميم شريحة الإجابة الصحيحة على شكل صور ونصوص ايجابيه في حين يكون تصميم شريحة الاجابة الخاطئة على شكل كائنات تحتوي على الاجابة الصحيحة لتصحيح اجابة المتعلم.

نستطيع انشاء المزيد من طبقات التغذية الراجعة في المشروع الواحد، وذلك من خلال النقر على ايقونة **Insert Slide Master**

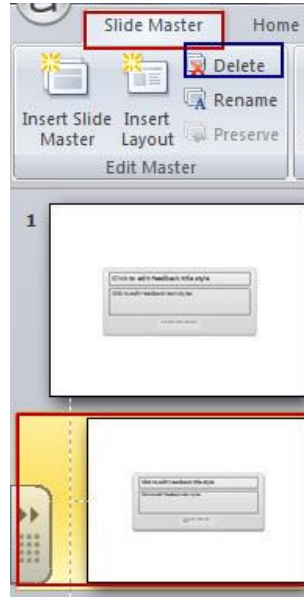


كذلك نستطيع اضافة المزيد شرائح التخطيط لكل ماستر وذلك من خلال النقر على ايقونة **Insert Layout** حيث ستظهر الشريحة الجديدة في نهاية العمود الذي يحتوي على الشرائح.



إدارة شريحة الماستر والتخطيطات:

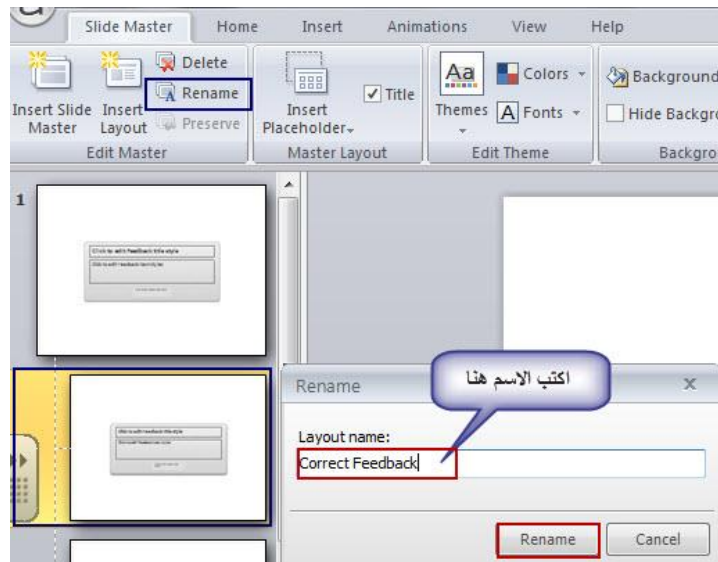
نستطيع التحكم في العديد من خصائص الشريحة الرئيسية للماستر وشرائح التخطيطات مثل: الحذف * Delete: وذلك بتحديد شريحة Layout المراد حذفها ثم النقر على ايقونة Delete



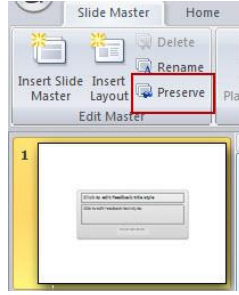
إعادة التسمية Rename:

يفضل إعادة تسمية الشريحة الرئيسية للتغذية الراجعة أو شريحة التخطيط من أجل سهولة معرفتها بحيث يعكس الاسم محتوى الشريحة وخاصة عندما نريد استخدام العديد من شرائح الماستر أو الشرائح الأخرى في المشروع، لإعادة تغيير الاسم لشريحة ما، اتبع الخطوات التالية:
* اختر الشريحة.

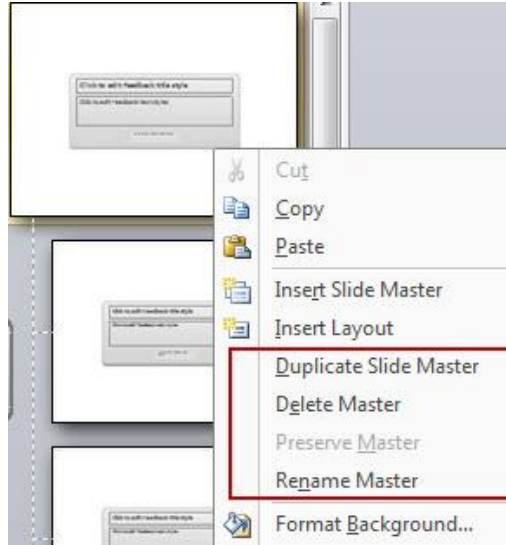
* انقر على ايقونة Rename ثم ادخل الاسم الجديد انظر إلى الصورة التالية



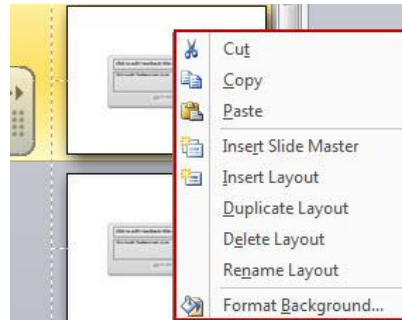
المحافظة على الشريحة Preserve: أحيانا عندما نقوم بتصميم شريحة ماستر للتغذية الراجعة ولا نريد استخدامها مباشرة في المشروع نستطيع المحافظة عليها لاستخدامها لاحقا وذلك من خلال النقر على ايقونة Preserve الموجودة في شريط أدوات شريحة الماستر



كذلك نستطيع التحكم في هذه الخصائص من خلال النقر بالزر الايمن للماوس على الشريحة الرئيسية او شريحة التخطيط



شريحة التخطيط Layout



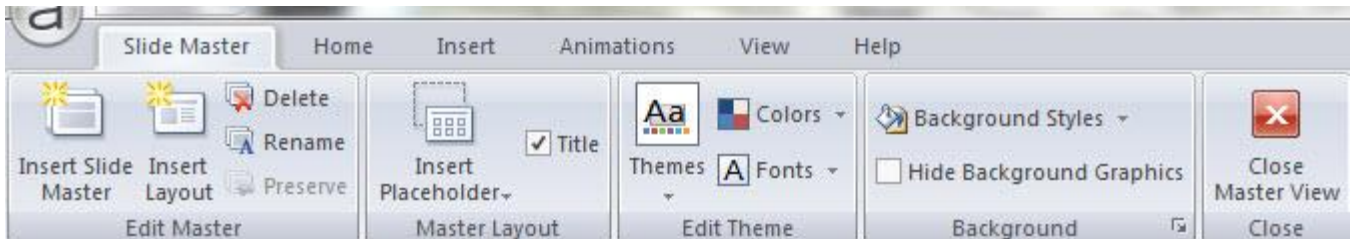
تصميم الشريحة الرئيسية للتغذية الراجعة

يمكننا الوصول الى تصميم مثالي وجذاب للشريحة الرئيسية من خلال استخدام ثلاث قوائم رئيسية لذلك وهي:

* الرئيسية Home.

* الحركة Animations.

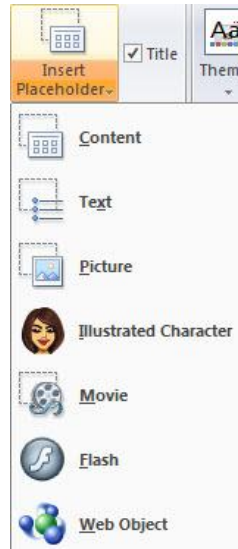
* ادخال Insert



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



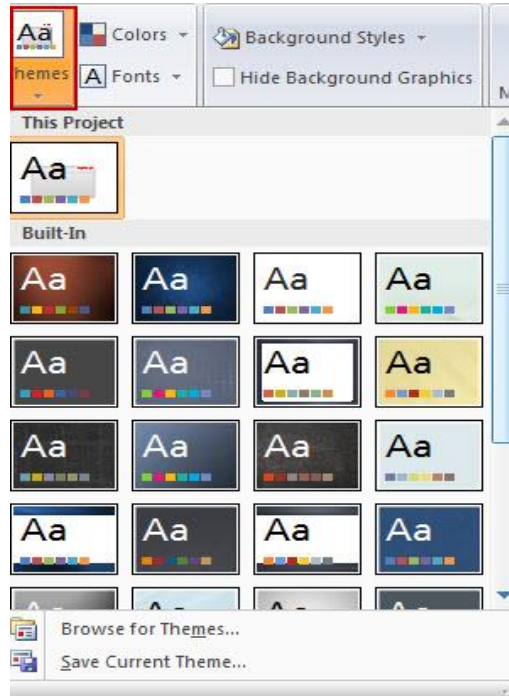
ثم نقوم برسم الحاوية داخل شريحة التغذية الراجعة كما يلي:



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 أسفل كلمة Colors ثم اختر اللون المناسب ويمكنك انشاء لون خاص للتصميم من خلال النقر على Create New Color Theme الموجود أسفل 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 الشريحة.



لإنشاء خط مخصص في الشريحة انقر على [Create Custom Font Theme](#) الموجود في أسفل اللوحة.

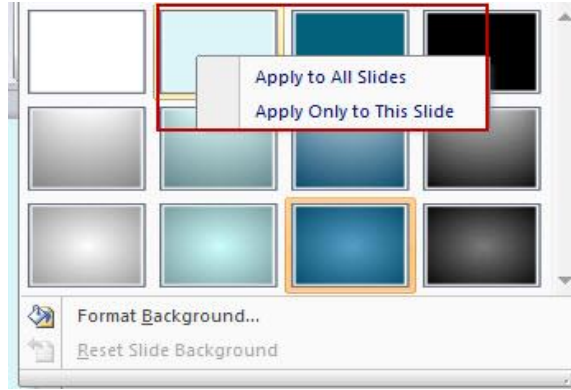
التحكم في الخلفية Background:

انقر على القائمة المنسدلة لانماط الخلفية حيث تلاحظ فتح القائمة التي تحتوي على انماط مختلفة من الخلفيات كما في الصورة التالية:

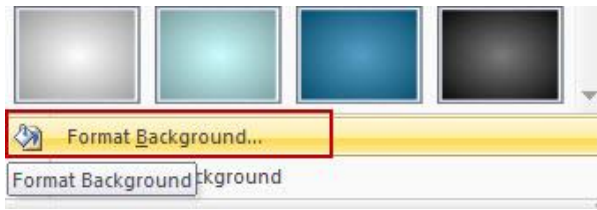


- نستطيع معاينة كيفية ظهور الخلفية على الشريحة وذلك من خلال تحريك الماوس عليها.
- نستطيع تطبيق الخلفية على الشريحة الرئيسية وبالتالي تطبيقها على جميع الشرائح الفرعية وذلك من خلال اختيار الخلفية المناسبة.

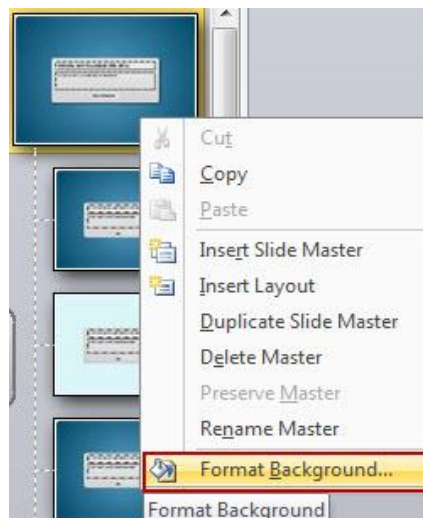
ملاحظة: إذا أردت تطبيق الخلفية على شريحة واحدة فقط، انقر على الخلفية بالزر الايمن للماوس واختر تطبيق على هذه الشريحة فقط



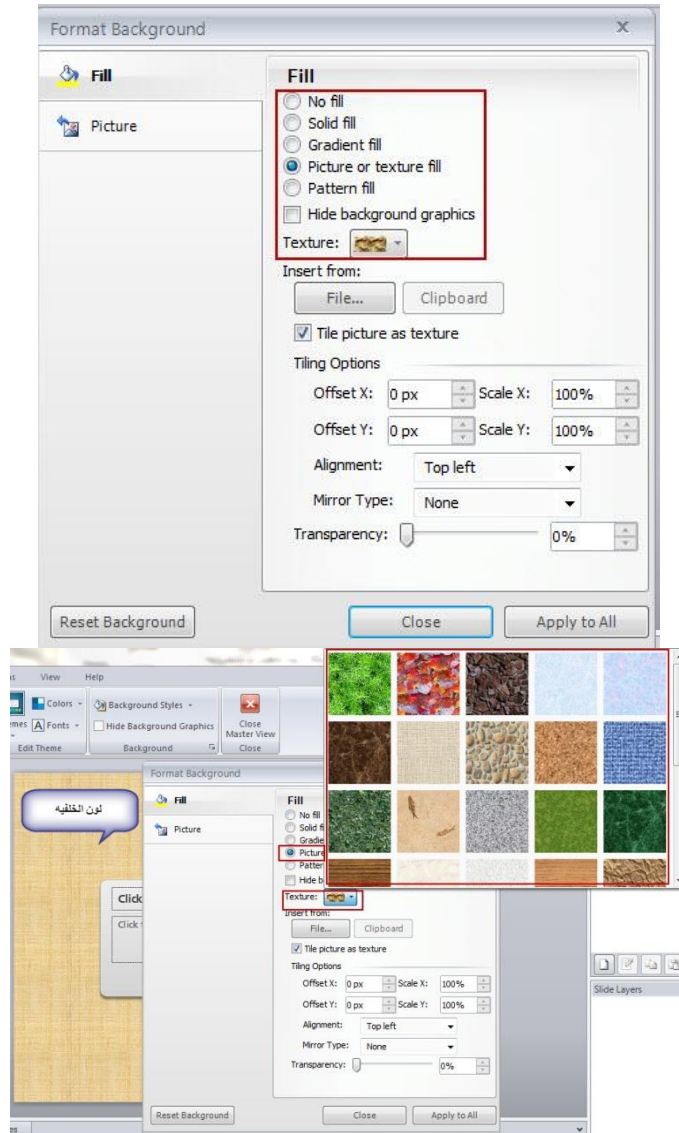
- فكما نلاحظ يوجد خيارين: تطبيق على جميع الشرائح، وتطبيق على الشريحة الحالية.
- من اجل خصخصة نمط الخلفية، انقر على **Format Background** الموجودة في أسفل لوحة انماط الخلفية



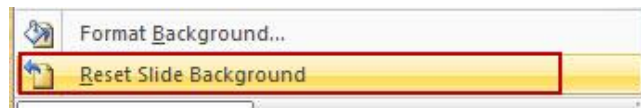
كذلك يمكنك الوصول إلى **Format Background** انقر بالزر الايمن للماوس على شريحة الماستر او اي من الشرائح الفرعية



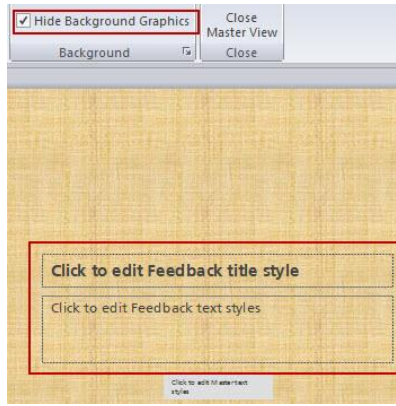
عند النقر عليها ستظهر نافذة جديدة ثم استخدام الخيارات الموجودة في ملئ **Fill** وصوره **Picture** من اجل التحكم في نمط الخلفية



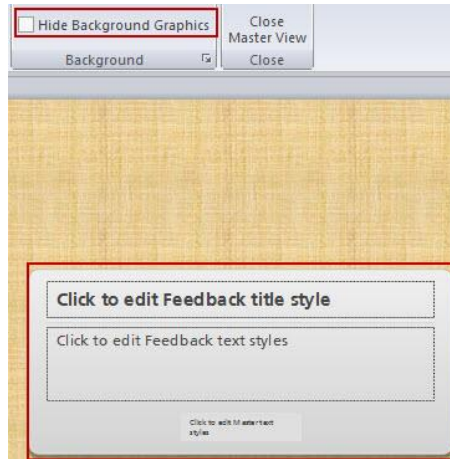
إذا أردت التراجع عن اعدادات الخلفية انقر على **Reset Background** للعودة الى الاعدادات الافتراضية لشريحة الماستر أو الشرائح الفرعية.



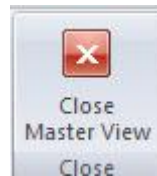
للتحكم في الجرافيك الموجودة على الشريحة من حيث الاظهار او الاخفاء، اختر المربع الصغير من اجل اخفاء الجرافيك الموجودة على الخلفية



لاحظ الفرق عندما لا نقوم باخفاء الحرافيك الموجودة على الخلفية



لإغلاق شريحة الماستر والعودة الى العرض العادي انقر على ايقونة اغلاق **Close Master Slide**



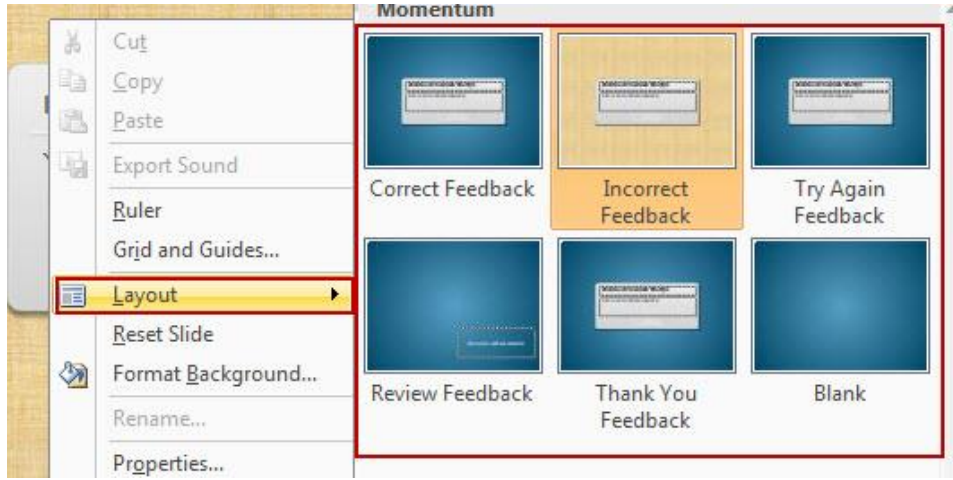
تطبيق التخطيط على طبقات التغذية الراجعة:

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 الشريحة، ثم انقر على **Layout** واختر التخطيط المناسب



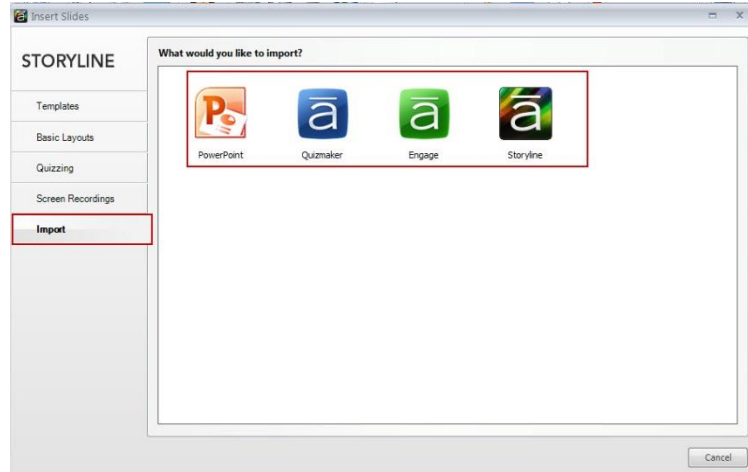
Activity

نشاط 10: إنشاء شرائح مخصصة للتغذية الراجعة

ارجع الى نشاط إنشاء اختبار الكتروني رقم 9 ثم قم بتصميم شريحة ماستر للتغذية الراجعة وغير الاعدادات للشرائح الفرعية من حيث لون الخط، الخلفية، نوع الخط.

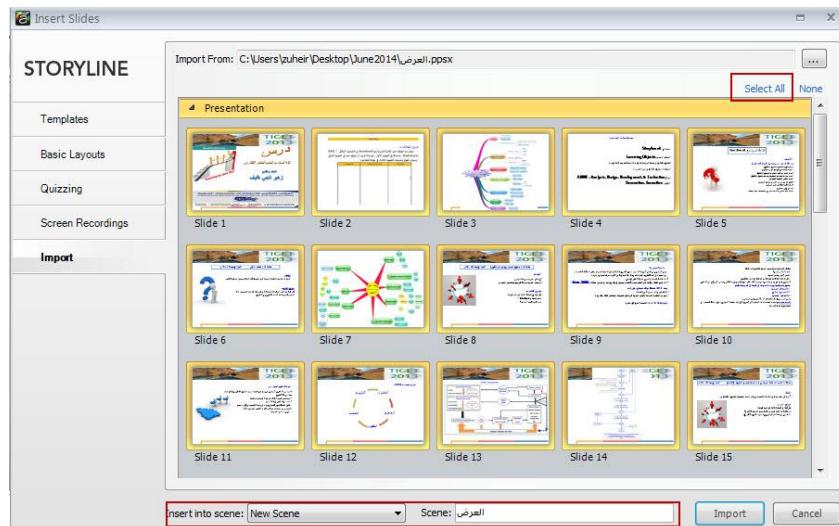
استيراد المحتوى من مصادر مختلفة Importing Content from Various Sources

يتيح البرنامج إمكانية استيراد المحتوى من العديد من المصادر المتنوعة مثل صانع الاسئلة وبرنامج العروض التقديمية بالإضافة 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

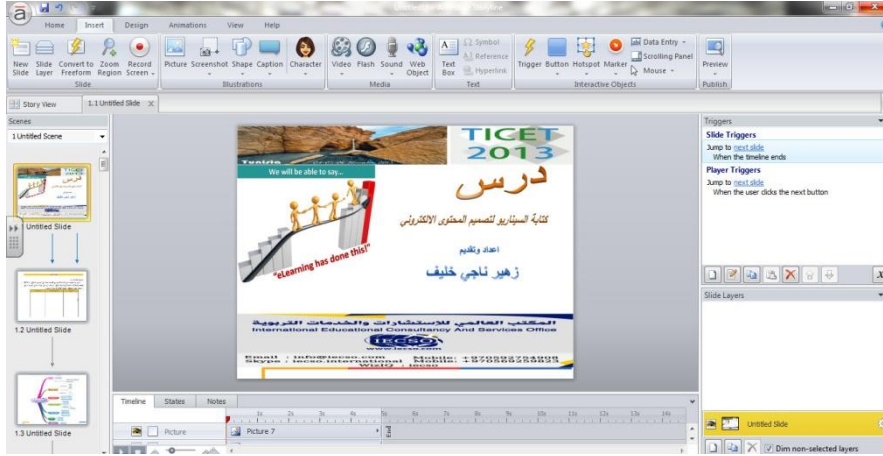


الاستيراد من العروض التقديمية Power Point:

- انقر على أيقونة Power Point حيث يتم فتح نافذة حوار لاختيار الملف من الجهاز او من مكان تخزينه
- بعد اختيار الملف سيقوم البرنامج بالبداة 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

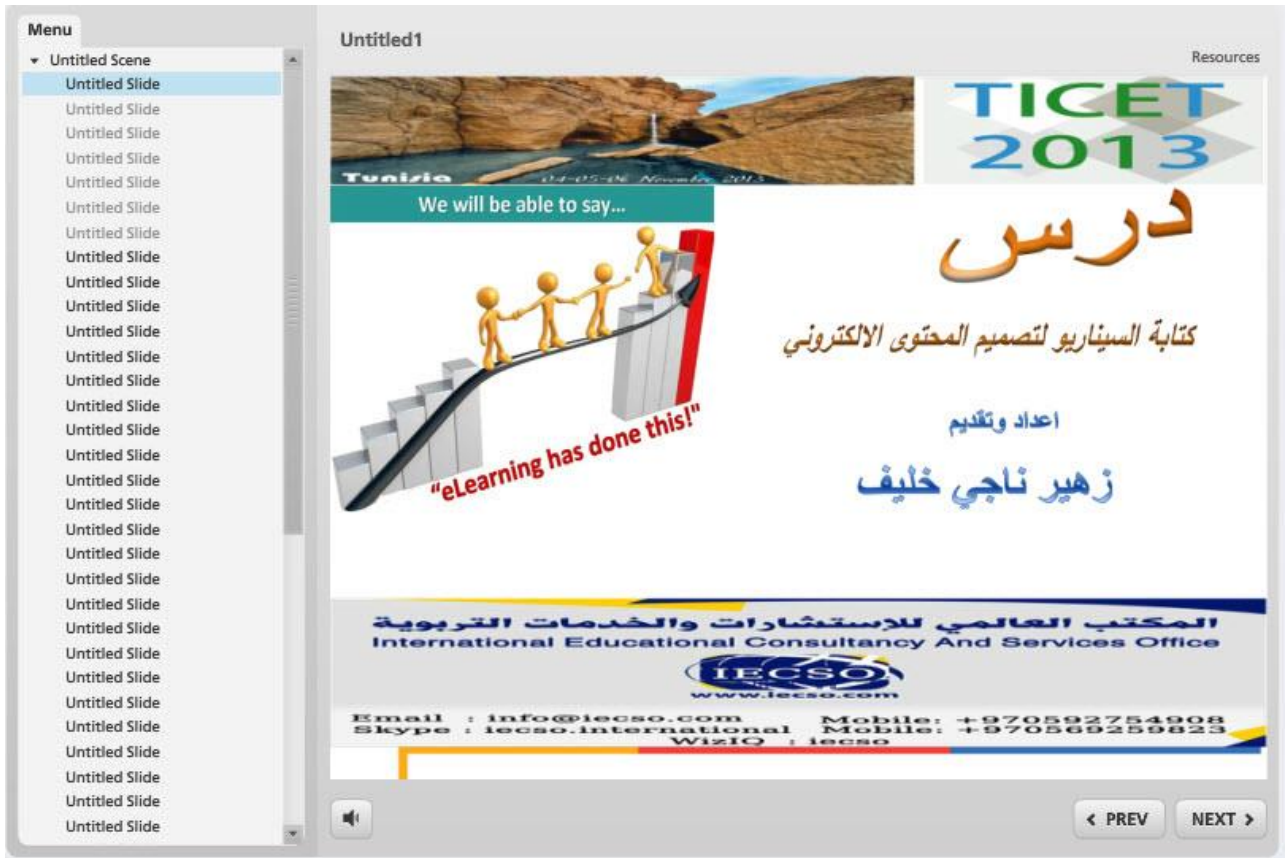


بعد ذلك انقر على **Import** سيتم استيراد الشرائح الى البرنامج وتكون الواجهة الرئيسية للبرنامج بعد استيراد شرائح البوربوينت كما يلي:



التعامل مع مشغل البرنامج

نستخدم مصطلح المشغل **Player** في برنامج **Articulate Storyline** للدلالة على مظهر محيط الشرائح حيث يشتمل على العديد من الأزرار مثل: القائمة، ملاحظات الشريحة، 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 بالإضافة الى التحكم في الالوان للمشغل

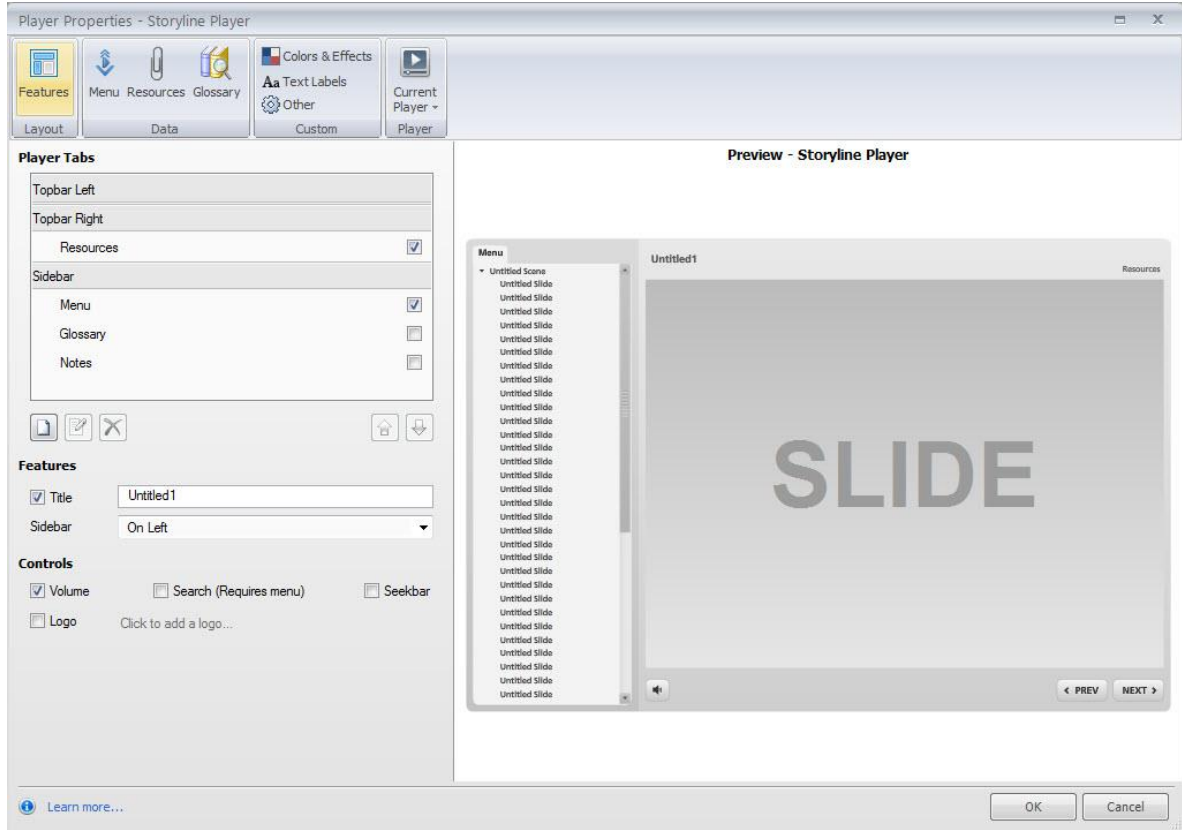


من خلال توظيف الخيارات الموجودة في البرنامج نستطيع التحكم في مظهر المشغل كما نريد وذلك باتباع الخطوات التالية:

- انقر على قائمة **Home** ثم على ايقونة **Player**



ستظهر نافذة خصائص المشغل، من خلالها نستطيع تخصيص اي جانب من الجوانب التي نريد ظهورها او اخفائها عن الشريحة.



اختيار خصائص المشغل

عند ظهور نافذة المشغل سيتم تفعيل أيقونة الخصائص تلقائياً حيث يمكننا التحكم في مظهر الشريحة ومعاينة التغيير من خلال **Preview** وذلك من خلال التحكم في الخصائص الموجودة على يسار الشاشة ومراقبة التغييرات التي تحدث على الشريحة في جهة اليمين.

يظهر تبويب المشغل على الجهة اليسرى من أعلى، نستطيع التحكم بها بوضعها من أعلى او في جهة اليمين على شريط الشريحة. وللقيام بذلك، اتبع الخطوات التالية:

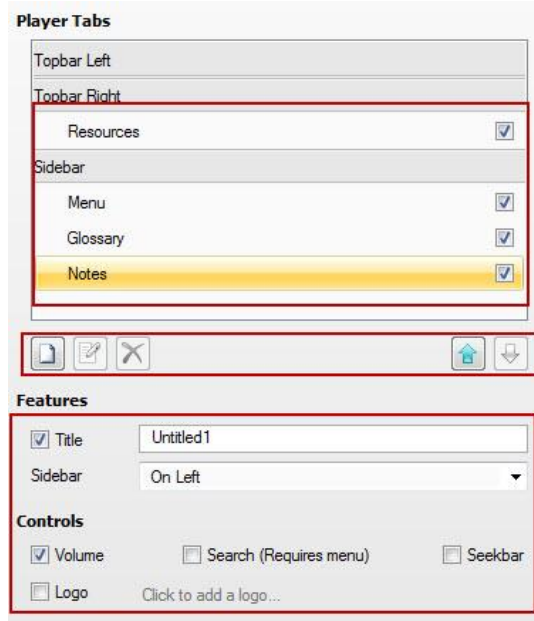
- انقر على تبويب المشغل **Player Tab** حيث تلاحظ وجود أربعة مربعات صغيرة تتحكم في كل من:

* القائمة **Menu**

* المصادر **Resources**

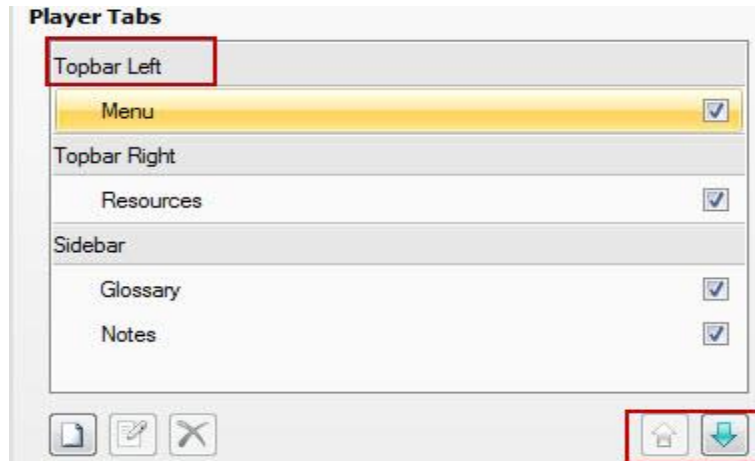
* الملاحظات **Notes**

* 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 أكثر من تبويب في كل موضع وذلك كما يلي:

* اختر التبويب المراد التحكم به من خلال النقر عليه بالماوس.

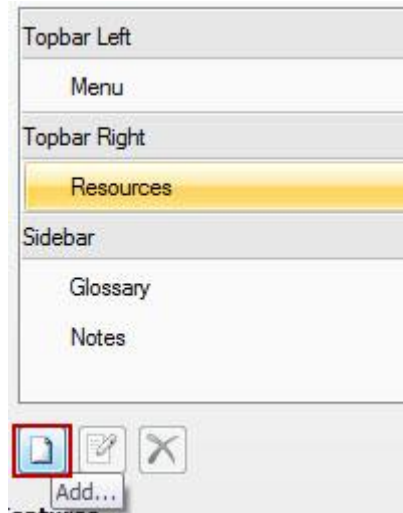
* استخدم الاسهم الموجودة للتحريك الى اعلى او الى أسفل



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 لاجل اظهارها على الشرائح في المشروع، للقيام بذلك:

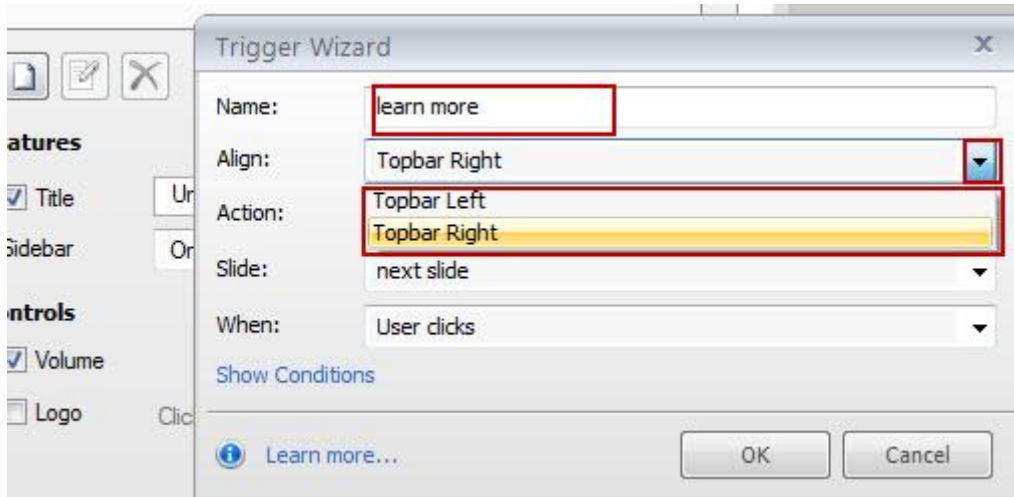
- انقر على ايقونة اضافة تبويب الموجودة في أسفل لوحة المشغل



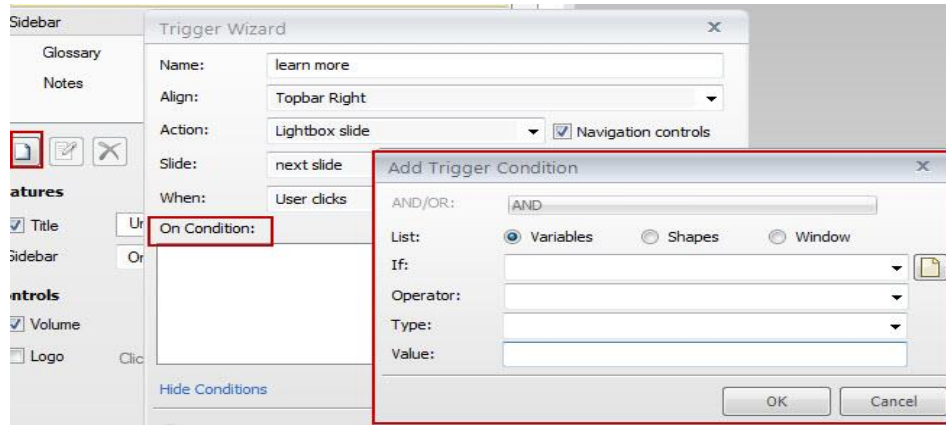
حيث ستظهر نافذة معالج المشغلات **Triggers**، قم بالخطوات التالية:

* اكتب اسم التبويب وذلك في حقل الاسم

* استخدم حقل الترتيب لضبط مكان ظهور التبويب الجديد وذلك من خلال القائمة المنسدلة



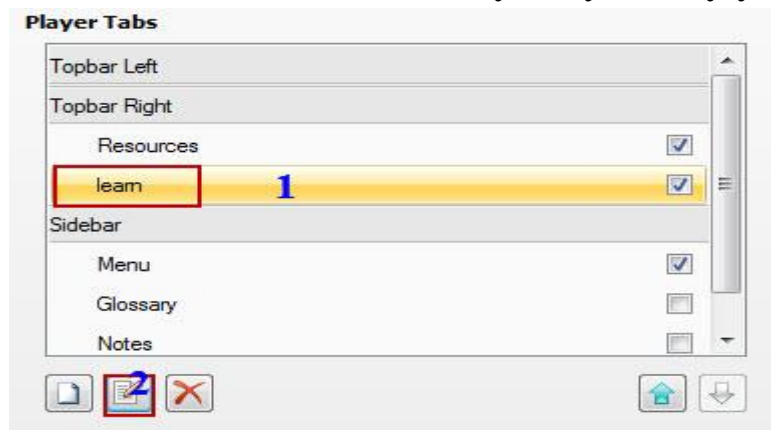
* استخدم حقل الحدث من اجل تحديد ماذا سيحدث وذلك من خلال النقر على القائمة المنسدلة الموجودة امامه حيث يمكنك اختيار ما تشاء من الاحداث وكذلك اضافة شروط للحدث كما تعلمنا سابقا اثناء شرح التعامل مع المتغيرات والمشغلات.



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 أسفل لوحة التبويب



- ستظهر نافذة معالجة المشغلات حيث تستطيع التعديل عليه من خلال النافذة

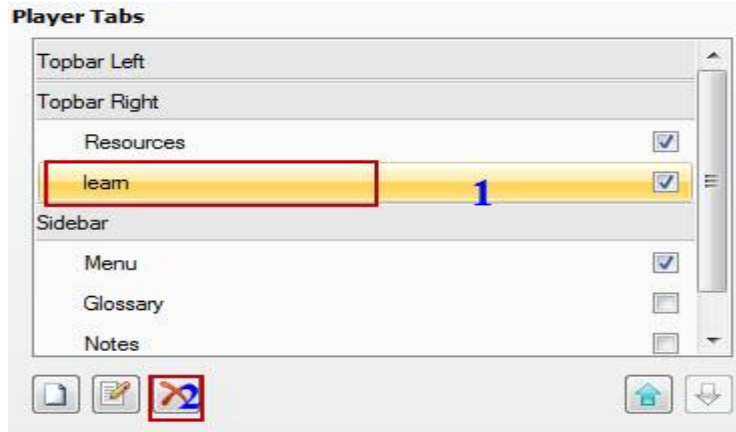
ملاحظة: تكون خاصية تحرير التبويب مفعلة فقط للتبويبات التي يتم انشاؤها وليست التي تكون مدمجة في البرنامج.

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 أسفل 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.



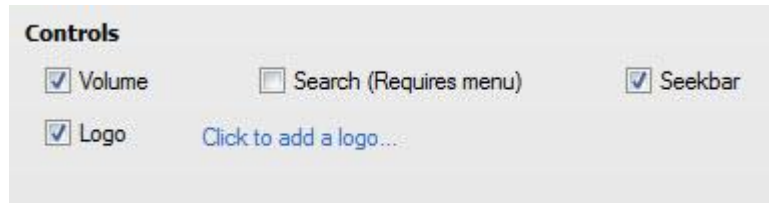
اختيار الشعار والتحكم

منطقة التحكم في المشغل هي المنطقة التي تحتوي على أدوات التحكم وكذلك اضافة الشعار للمقرر الإلكتروني. نستطيع 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 التغييرات التي تم إجراؤها، انقر على ايقونة **Current Player** ثم اختر من القائمة المنسدلة **Save**

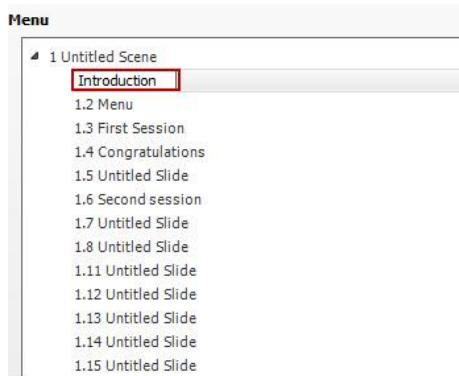


التحكم في قائمة المشغل

عندما نقوم بمعاينة المشروع أو نشره فإننا نلاحظ أسماء الشرائح وكذلك أسماء 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**



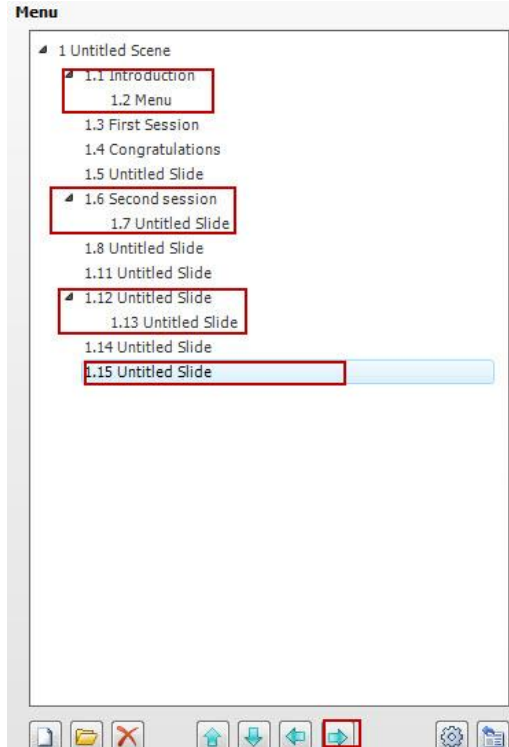
إعادة ترتيب العناصر في القائمة

نستطيع إعادة ترتيب وتنظيم العناصر الموجودة في القائمة من خلال الاسهم الموجودة أسفل القائمة حيث نقوم بتحديد العناصر المراد نقلها ومن ثم الضغط على الاسهم الى اعلى او اسفل، يسار، يمين

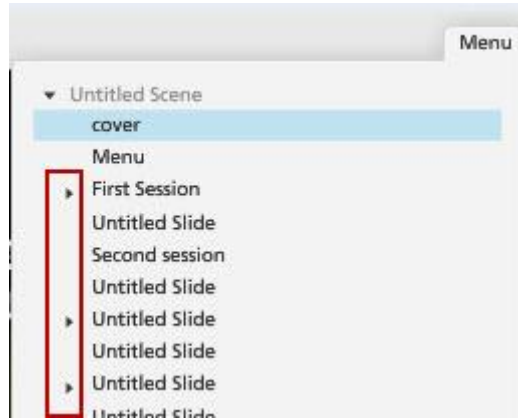


تغيير المسافة البادئة للعناصر الموجودة في القائمة

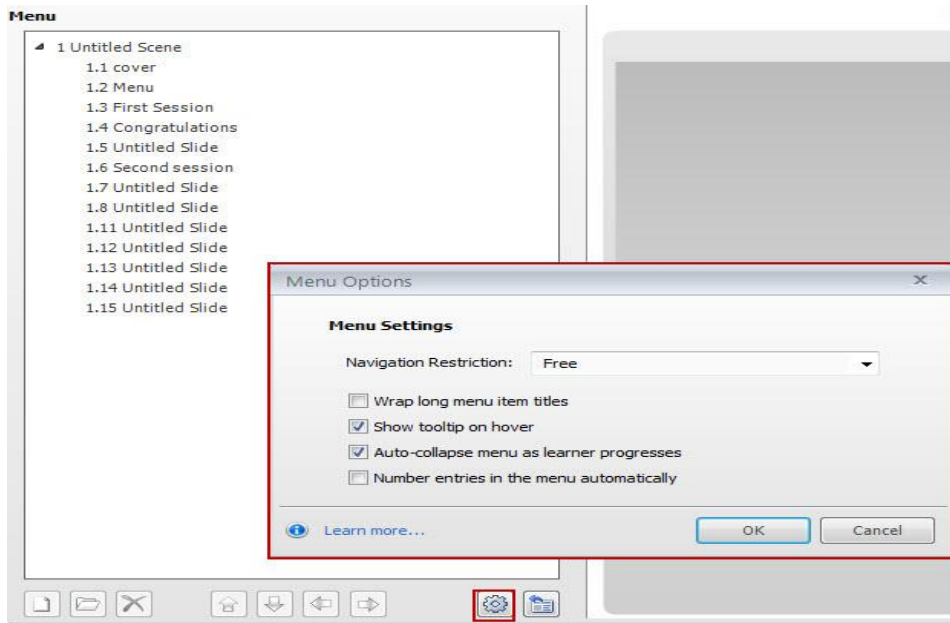
- طريقة اخرى للتحكم في منظر وشكل القائمة وهي التحكم في مستويات المسافة البادئة للعناصر حيث نستطيع التحكم بها لتكون على شكل هرمي.
- تساهم مستويات المسافة البادئة في تقديم لمحة عن المحتويات المكونة للمقرر. للقيام بذلك اتبع الخطوات التالية:
- انقر على العنوان المراد تغيير المسافة البادئة له.
 - انقر على 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

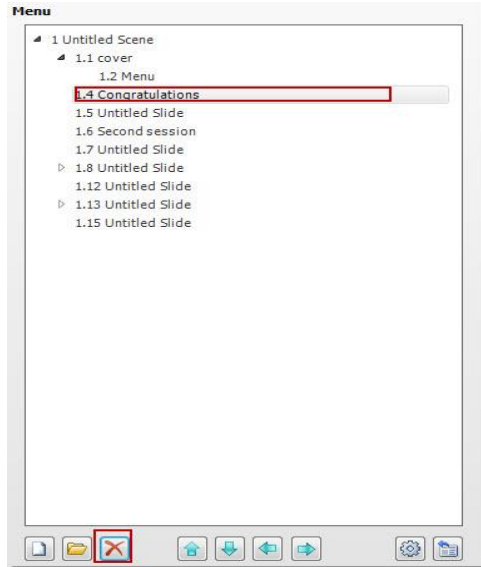


ملاحظة: لإخفاء العناوين الفرعية في القائمة بحيث لا تظهر عند نشر المشروع انقر بالماوس على المثلث الصغير الموجود امام العنوان



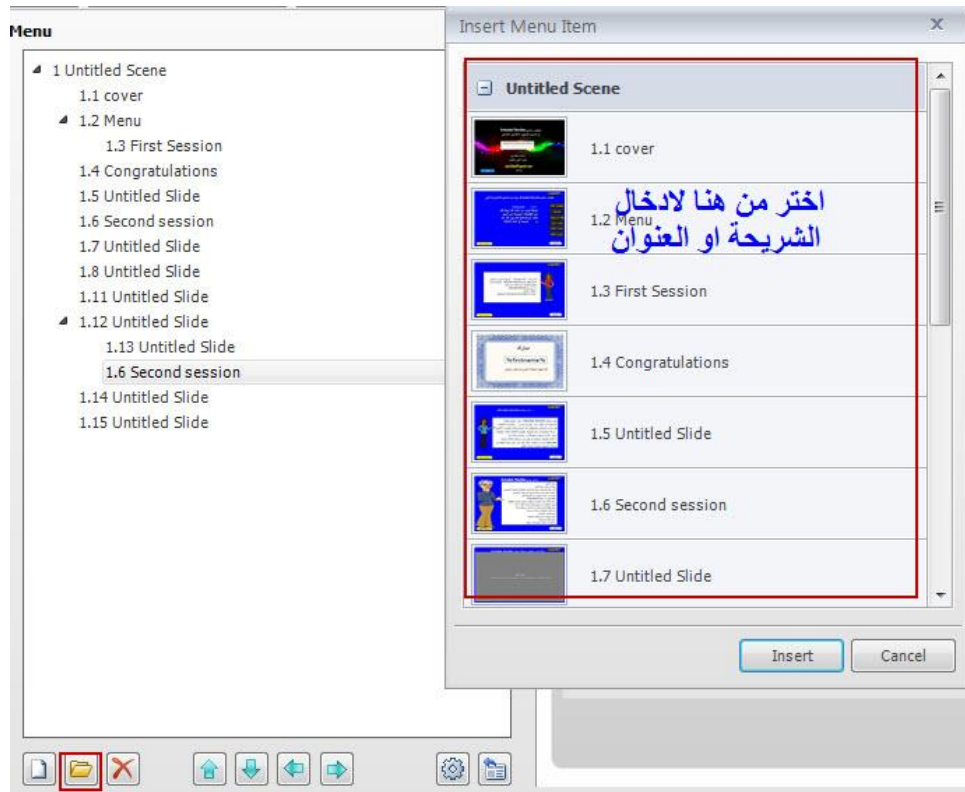
إزالة العناصر من القائمة

لإزالة أي عنصر من القائمة انقر على العنصر ثم على ايقونة Delete



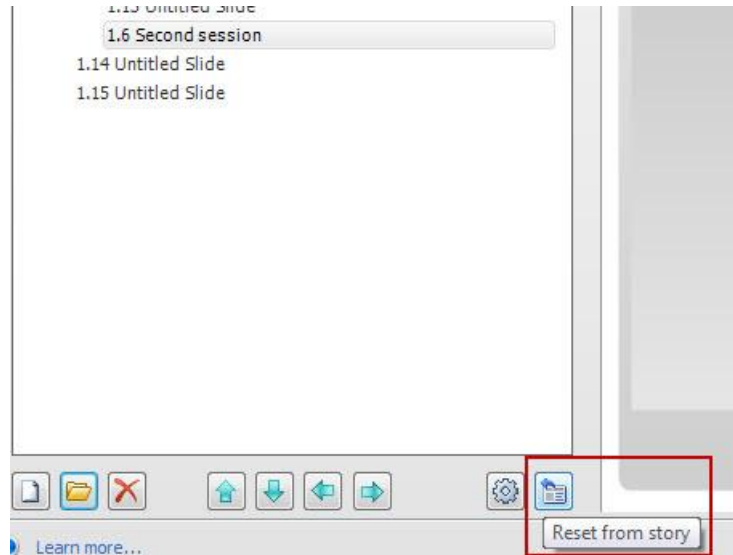
إدخال العناوين من المشروع

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 إضافة عنوان جديد الى القائمة وذلك بالنقر على ايقونة اضافة عنوان جديد **New Heading**



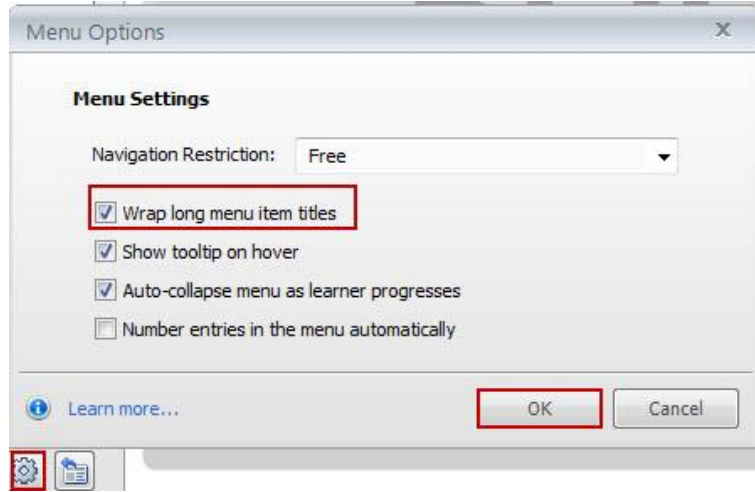
احتواء عناوين الشرائح التي يتم سحبها من بنك الاسئلة عندما نقوم بسحب اسئلة من بنك الاسئلة فإننا نستطيع إظهار عناوين الشرائح التي تم سحبها من بنك الأسئلة وذلك من خلال:

- 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

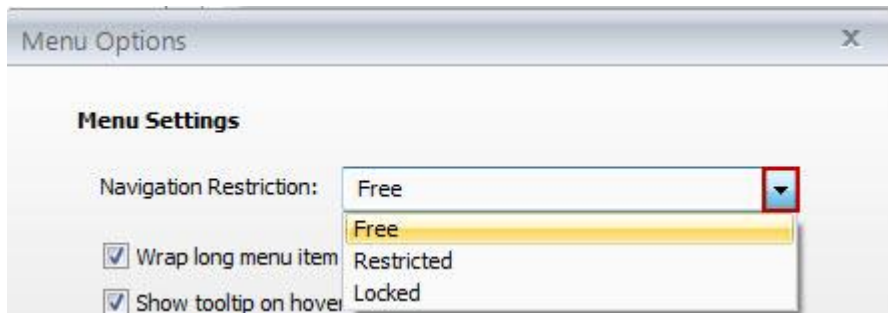
أحيانا تحتوي القائمة على عناوين طويلة للشرائح ومن اجل المحافظة على تنسيق القائمة يمكننا اضافة خاصية تلميحات للعناوين او عمل التفاف لها وذلك من خلال النقر على العجل المسنن الموجود في لوحة الخصائص، ثم اختيار المربع الصغير الموجود على يسار **Wrap long titles**



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 الإضافية نستطيع التحكم في طريقة الإبحار في المقرر الإلكتروني وذلك بالنقر على القائمة المنسدلة الموجودة أمام تحديد الإبحار **Navigation Restrictions**



حيث نلاحظ ثلاثة خيارات وهي:

* **الإبحار 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 سابقاً، لكنهم لا يستطيعون استخدام القائمة للقفز إلى الأمام أو تخطي الشرائح.

* **الإبحار المؤمن:** وهذا يعني أن المتعلمين يقومون باستعراض الشرائح بالترتيب كما تم تصميمها في البرنامج دون القدرة على القفز إلى الأمام أو تخطي شرائح

لحفظ التغييرات على إعدادات المشغل والعودة إلى 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 الإلكتروني بحيث يستطيع المتعلم استخدام هذه المصادر وقتما يشاء من اجل عرض معلومات مرجعية، مواد مساندة للمحتوى، مواقع ذات صلة، او اي معلومات اضافية اخرى لها علاقة بالمحتوى. بالاضافة الى ما ذكر من أكثر الاستخدامات الشائعة للمصادر هي تزويد المتعلمين بنسخة مطبوعة من الشرائح المقرر. تستعمل 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 لإضافة وصف المصادر



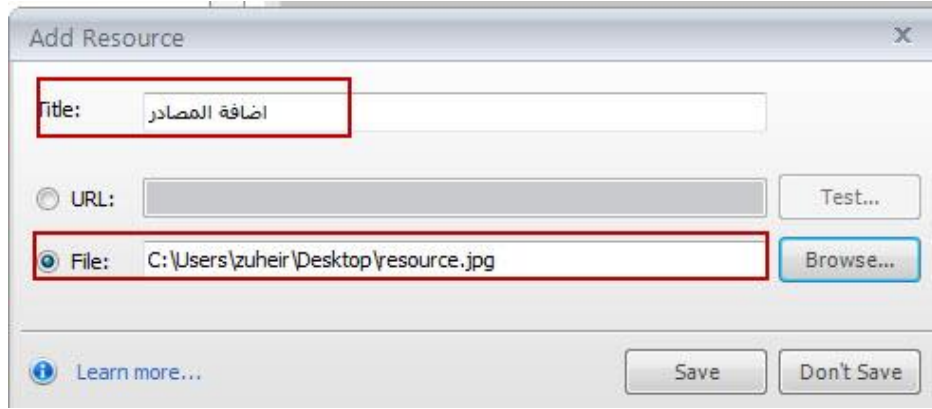
- أنقر على رابط [Click here to add resource items](#)



- في النافذة الجديدة نستطيع القيام بما يلي:
 - * إضافة عنوان المصدر.
 - * إضافة رابط موقع الانترنت حيث نستطيع فحص صلاحية الرابط من خلال النقر على **Test**
 - * إضافة ملف من الجهاز
- بعد تحديد ذلك انقر على حفظ
لإضافة مزيد من المصادر انقر على ايقونة إضافة مصدر موجود في أسفل لوحة المصادر



حيث ستظهر النافذة الجديدة التالية ثم اضع عنوان ومصدر جديد عبارته عن ملف مرفق



بعد الانتهاء من حفظ التعديلات سوف تظهر المصادر في اللوحة كما يلي



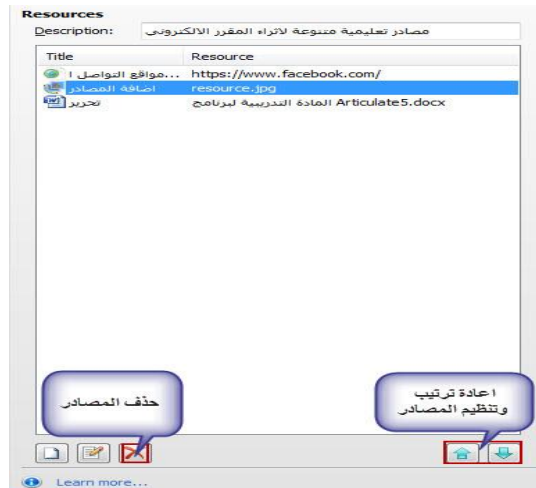
تحرير وإعادة ترتيب وحذف المصادر

بعد إضافة المصادر نستطيع تحريرها وذلك من خلال النقر على أيقونة تحرير الموجودة أسفل لوحة المصادر



حيث ستظهر نافذة التحرير حيث تستطيع تغيير المصدر إذا كان رابط انترنت او ملف بعد التعديل انقر موافق.

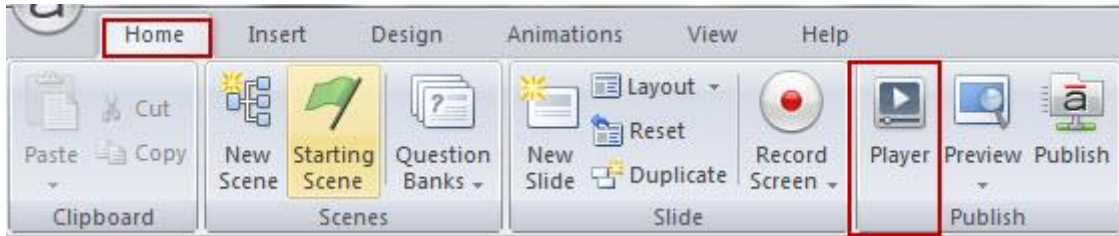
- حذف المصادر
- انقر على المصدر المراد حذفه.
- انقر على زر delete



المصادر التي تمت إضافتها إلى المشروع يمكننا إعادة استخدامها مرة أخرى 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 إلى القائمة

بعد النقر على الايقونة سوف تظهر نافذة اضافة المصطلحات والتعريفات الى القائمة، ولاضافتها يمكنك النقر في وسط النافذة او على ايقونة **Add** الموجودة أسفل 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.

Glossary Term

Term: التعلم الإلكتروني

Definition: هو طريقة للتعليم باستخدام آليات الاتصال الحديثة من حاسبات وشبكات ووسائط متعددة من صوت وصورة ، ورسومات ، واليات بحث ، ومكتبات إلكترونية، وكذلك بوابات الإنترنت سواءً كان عن بعد أو في الفصل الدراسي.

Save Don't Save

- لإضافة مصطلح جديد نقوم بالنقر مرة أخرى على ايقونة اضافة ونكرر الخطوة السابقة حيث يتم ترتيب المصطلحات في القائمة كما يلي:

Glossary

التعلم الإلكتروني:
هو طريقة للتعليم باستخدام آليات الاتصال الحديثة من حاسبات وشبكات ووسائط متعددة من صوت وصورة ، ورسومات ، واليات بحث ، ومكتبات إلكترونية، وكذلك بوابات الإنترنت سواءً كان عن بعد أو في الفصل الدراسي.

السيناريو :
الدليل الذي يقود فريق العمل الذي يقوم بإنشاء البرمجية التعليمية أو المقرر الإلكتروني، والمسؤول عن كتابة السيناريو التعليمي هو المصمم التعليمي.

المصطلحات التي تم اضافتها

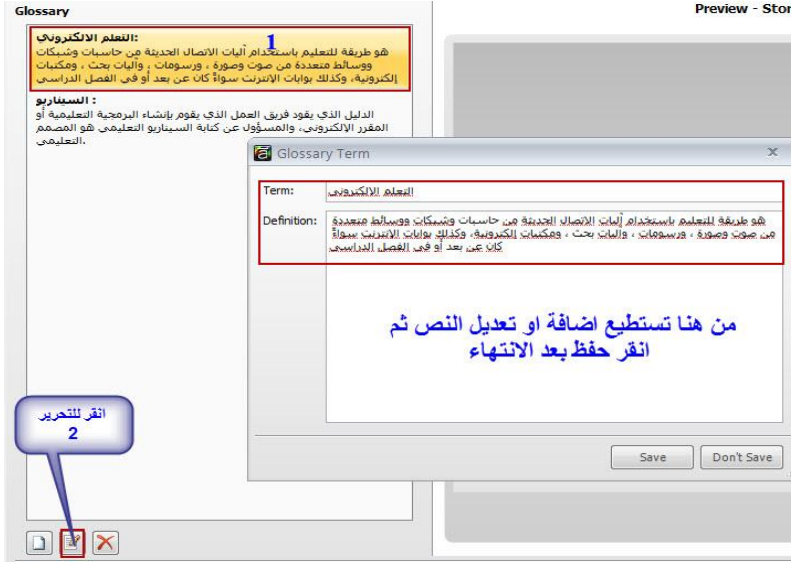
Save

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 تقوم بنشر المقرر



إعادة استخدام القائمة في مقررات أخرى

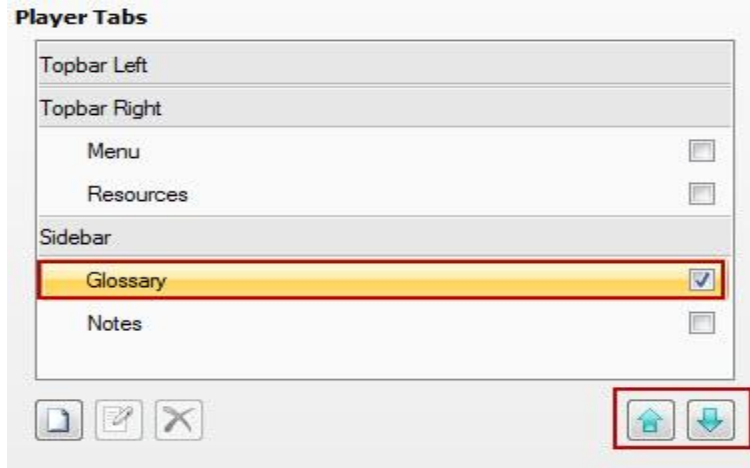
عندما نقوم بإضافة قائمة مصطلحات الى المشروع، سوف يتم حفظها في المقرر وليس في المشغل، وبمعنى اخر اذا قمنا بحفظ المشغل واستخدامه في مشروع اخر لن يتم تشغيل قائمة المصطلحات.

إذا اردت استخدام قائمة المصطلحات في مقرر اخر يمكنك ذلك من خلال حفظ المشروع الموجود بداخله القائمة كقالب حيث يمكنك استخدامه لاحقاً. عندما تريد تصميم مشروع جديد استخدم القالب وبالتالي تستطيع استخدام قائمة المصطلحات المتوفرة به، حيث يمكنك التعديل على المصطلحات وتحريرها كما ذكرنا سابقاً.

للتحكم بظهور وإخفاء قائمة المصطلحات، انقر على ايقونة الخصائص للمشغل ثم حدد المربع الصغير الموجود امام **Glossary** لظهورها وإخفائها الغي التحديد.

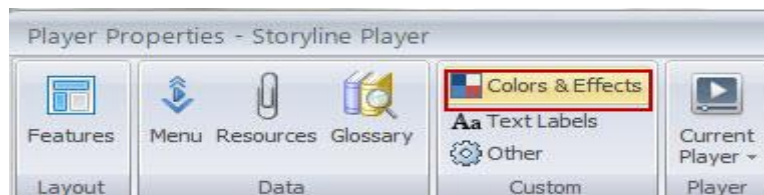
لإظهار القائمة لشريحة محددة يمكنك من خلال التحكم في اعدادات الشريحة المتقدمة والتي سوف نقوم بتوضيحها لاحقاً.

وكذلك نستطيع التحكم في مكان الظهور من اعلى، في جهة اليمين او اليسار



التحكم في الالوان والتأثيرات للمشغل:

نستطيع التحكم في ألوان 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:

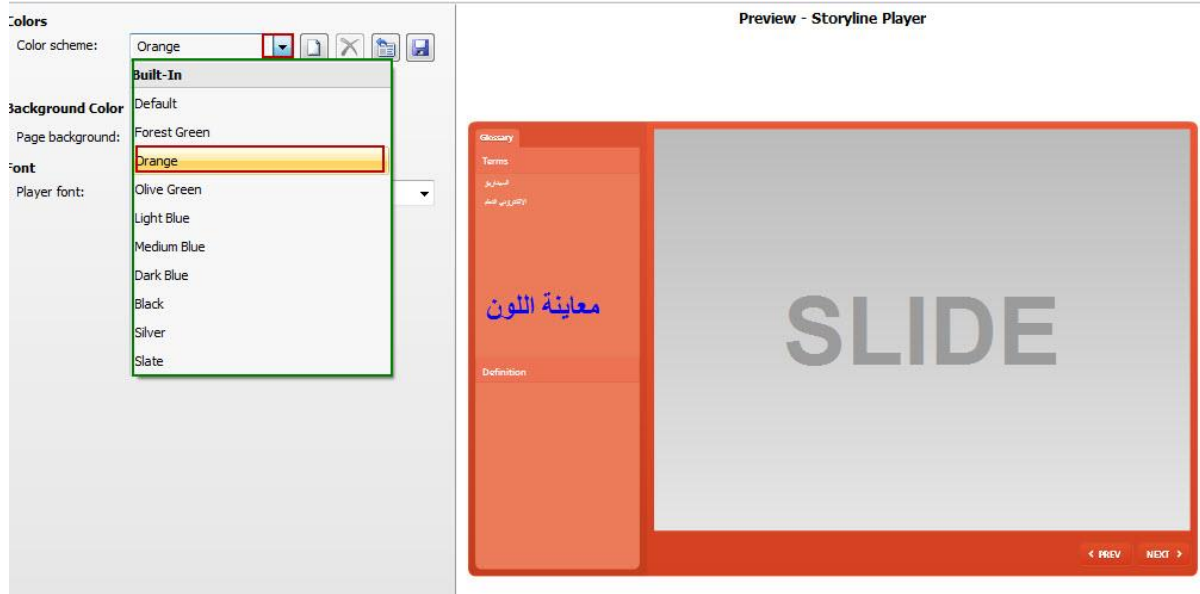
* الالوان

* 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 أكثر 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



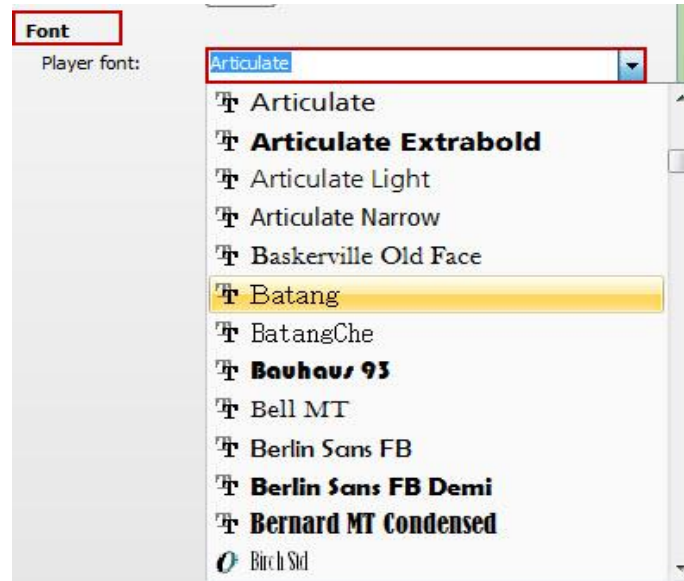
* تغيير لون الخلفية

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

	Buttons/Messages	Custom Text
1	and	and
2	Check To Include Header	Check to include
3	Clear Search Button	Clear and return to Menu
4	Continue	تابع
5	Correct Feedback Title	صح
6	Correct Response	Correct Response
7	Definition Accessibility Text	definition
8	Enter name	Enter name
9	Enter your name in the field below:	Enter your name in the field below:
10	Filter Button	Filter

التحكم في إعدادات المستعرض

للتحكم في الإعدادات المتقدمة للمشغل وخاصة خصائص المستعرض انقر على ايقونة Others



ستظهر نافذة جديدة تحتوي على ثلاثة اقسام

Browser Settings

Browser size: Resize browser to fill screen

Player size: Lock player at optimal size

Launch player in new window (creates launch page)

Display window with no browser controls

Allow user to resize browser

Resume

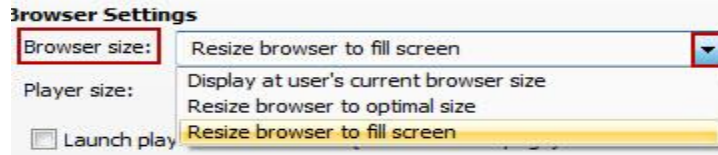
On restart: Prompt to resume

When running in LMS, ignore Flash cookie

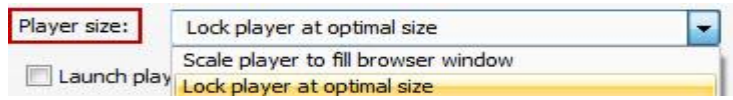
Text is read from:

Right to left

- * خصائص المستعرض التي نستطيع من خلالها التحكم في حجم المستعرض حيث يوجد ثلاثة خيارات:
 - اعدادات المستعرض الموجودة لدى المتعلم.
 - اعدادات مخصصة للمستعرض
 - العرض في كامل الشاشة

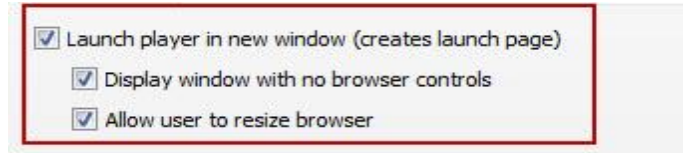


- * حجم المشغل Player size: التحكم في حجم المشغل حيث يوجد خيارين:
 - ضبط المشغل لمليء نافذة العرض
 - الحجم المثالي



* تشغيل المشغل في نافذة جديدة:

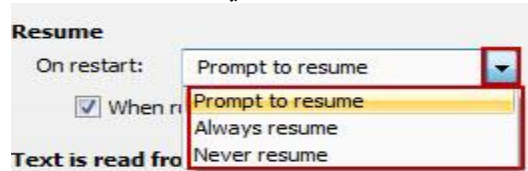
- عند تحديد هذا الخيار يمكننا تحديد خيارات متقدمة للعرض في نافذة جديدة مثل:
 - العرض في نافذة جديدة بحيث لا تحتوي على ادوات التحكم في العرض
 - السماح للمتعلم بضبط المستعرض من حيث الطول والعرض



تغيير سلوك استئناف تشغيل المشغل:

يقصد بذلك التحكم في كيفية سلوك المشغل فعندما يقوم المتعلم بزيارة المقرر الإلكتروني أكثر 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.



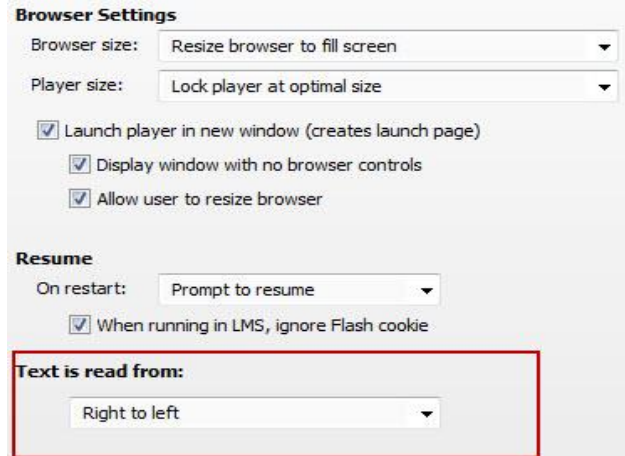
تمكين دعم اللغة العربية من اليمين إلى اليسار:

افتراضيا، يتم عرض اللغة في البرنامج من اليسار الى اليمين، ولكننا احيانا عند استخدام اللغة العربية في المقرر الإلكتروني 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:

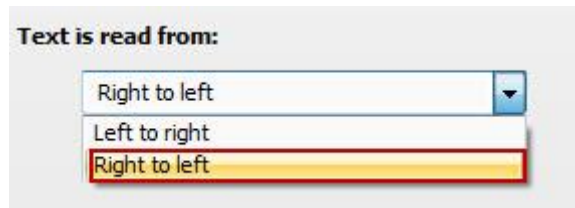
- انقر على قائمة Player Home----->

- انقر على أيقونة **Others** الموجودة في شريط الخصائص.



- انقر على القائمة المنسدلة الموجودة أسفل **Text read from----**

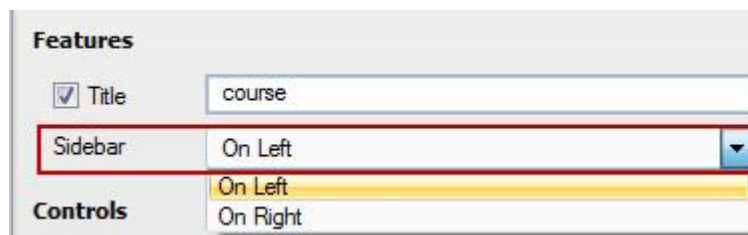
- اختر من القائمة **Right to left**



إذا كنت تستخدم في المقرر خاصية الشريط الجانبي للمشغل والذي يحتوي على القائمة، المصطلحات وغيرها، يمكنك التحكم في ظهوره جهة اليسار او اليمين وذلك من خلال:

- انقر على أيقونة **Features**.

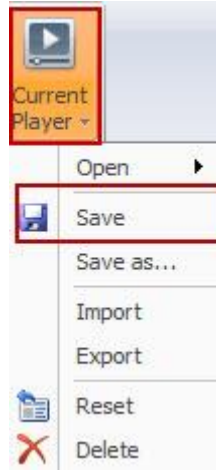
- انقر على القائمة المنسدلة الموجودة أسفل الشريط الجانبي **Sidebar** واختر الخيار المناسب



حفظ التعديلات على المشغل

لحفظ التعديلات التي قمت بها على المشغل في مشغل منفصل للاستفادة منه لاحقاً في المقررات الأخرى 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

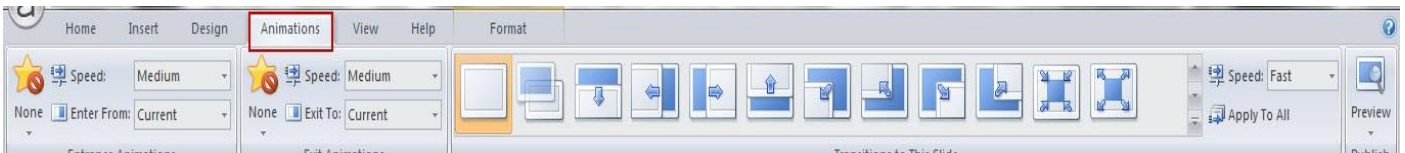
إضافة الحركة والمراحل الانتقالية للشرائح تعتبر من الميزات المتقدمة للبرنامج والتي تستخدم في اضافة الحيوية للمقرر الإلكتروني فهي شبيهة بالحركات المخصصة والمراحل الانتقالية للشرائح في برنامج العروض التقديمية. لأجل ذلك يجب ان يتم استخدامها بشكل مدروس ووفق استراتيجية واضحة من اجل تحقيق الاهداف المرجوة من استخدامها كجذب الانتباه وزيادة إنخراط المتعلم في المقرر الإلكتروني. 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



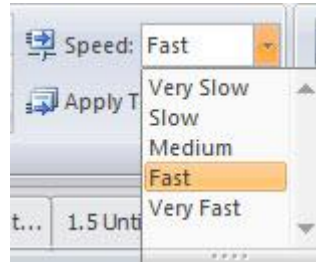
اضافة الحركة لدخول وخروج الكائن بالاضافة الى مزامنة الحركة: **قم بالاطلاع على موضوع: مزامنة حركة النص مع الصوت**
اضافة الحركة الانتقالية للشرائح ولطبقات الشرائح

تساهم الحركة الانتقالية للشرائح وطبقاتها جذب انتباه المتعلم من خلال اسلوب عرض المقرر الإلكتروني. 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:

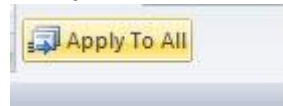
- انتقل الى الشريحة التي تريد تطبيق الحركة الانتقالية عليها. تأكد من اختيار الطبقة الاساسيه Base Layer في لوحة الشرائح اذا كنت تريد تطبيق الحركة على الشريحة نفسها، واذا اردت تطبيق الحركة على الطبقات الفرعية للشريحة، اختر الطبقة من لوحة الشرائح.
- انقر على قائمة الحركة Animation.
- من خيارات الانتقال الى هذه الشريحة Transition to this slide، اختر من القائمة المنسدلة الحركة الانتقالية التي تريد تطبيقها على الشريحة.



- استخدم القائمة المنسدلة لتحديد سرعة الحركة الانتقالية



- لتطبيق الحركة الانتقالية الحالية على جميع شرائح المشروع، انقر على Apply to All

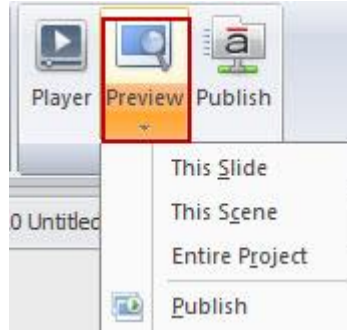


- كذلك نستطيع تطبيق الحركة الانتقالية على شرائح الماستر وشرائح التغذية الراجعة وذلك من خلال إتباع الخطوات التالية:
- انقر على قائمة العرض View ثم انقر على ايقونة Master Slide
- انقر على قائمة Animation ثم اختر الحركة الانتقالية المناسبة
- بعد الانتهاء من التعديلات وإدخال الحركة الانتقالية للشرائح، انقر 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 الإلكتروني، الخطوة التالية والمهمة والتي لا تقل اهميته عن البناء هي نشر المحتوى وتحديد طريقة وصول المتعلمين الى المقرر. في الواقع توجد عدة خيارات من اجل نشر المشروع وهي:

* النشر لموقع انترنت

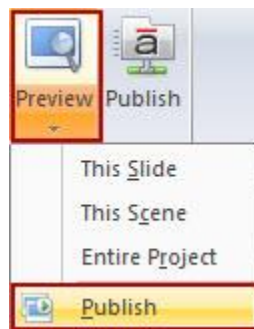
* النشر لموقع Articulate

* النشر على CD

* النشر على Word

* النشر لل iPad او HTML5

لنشر المقرر باستخدام اي طريقة من الطرق المدمورة 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 وباللّٰه التّوفيق

* الكتب الاجنبية

- 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/>



تأليف
زهير ناجي خليف
جامعة انديانا - الولايات الأمريكية المتحدة

وقفا عن روح والدي ووالدتي الحبيبتين

تصميم
زهير ناجي