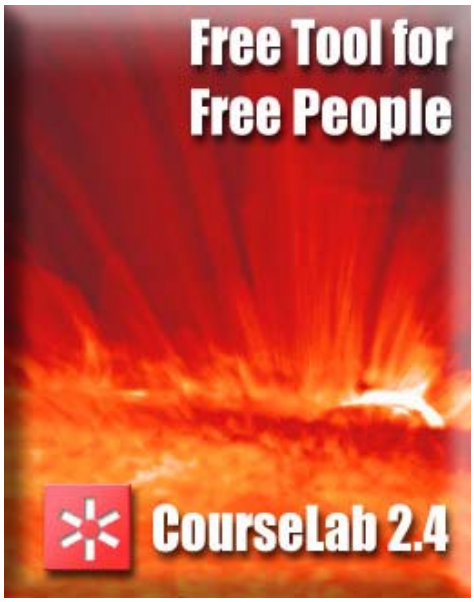
برنامج تدريبي
لإعداد وتصميم ونشر مقررات التعليم الإل ك تروني
وفق معيار س ك ورم



إعداد

أخصائي التعليم الإل ك تروني
أ.مصطفى أحمد غزيل

أخصائية التعليم الإل ك تروني
أ. نوف محمد السيف

تعريب : أ. مصطفى أحمد غزيل

إشراف

مر ك ز تقنية المعلومات

اسم الموضوع

إعداد وتصميم ونشر مقررات التعليم الإلكتروني وفق معيار **سكورم** .

الهدف العام :

إكساب المتدربين المهارات الفنية والتربوية لإعداد وتصميم ونشر محتوى مقررات التعليم الإلكتروني وربطه بنظام التعليم الإلكتروني (**تدارس**) أو استعماله منفصلاً .

الأهداف الخاصة :

يتوقع من المتدرب في نهاية البرنامج التدريبي أن يكون قادراً على :

١. أن يعرف مفهوم التصميم التعليمي .
٢. أن يعد نموذج لتصميم مقرر تعليمي .
٣. أن يصمم مقرر تعليمي .
٤. أن يصمم وحدة تعليمية .
٥. أن يصمم دروس في الوحدة التعليمية .
٦. أن يصمم صفحات في الدروس .
٧. أن يربط المحتوى الذي قام بتصميمه في **كورس لاب** (Course Lab) مع نظام **تدارس**.

المستهدفون من البرنامج :

أعضاء هيئة التدريس في جامعة الملك سعود .

الأساليب التدريبية :

- محاضرات .
- ورش عمل .
- معمل الحاسب الآلي للتدريب.
- أوراق عمل وأنشطة.

التقويم :

استمارة لتقويم أنشطة المتدرب في مجال التصميم التعليمي وفي مجال نشر المقرر الدراسي على أنظمة إدارة المحتوى .

مدة البرنامج: ٣ ساعات تدريبية

مقدمة:

مرحباً بك عزيزي المستخدم في برنامج Course Lab ، هذا البرنامج يساعدك في بناء وتكوين المقررات الدراسية في صورة مقررات إلكترونية ، حيث يمكنك تحويل المقررات الدراسية من صورتها التقليدية إلى صورة مقررات إلكترونية تستطيع التعامل معها من خلال نظم التعليم الإلكتروني .

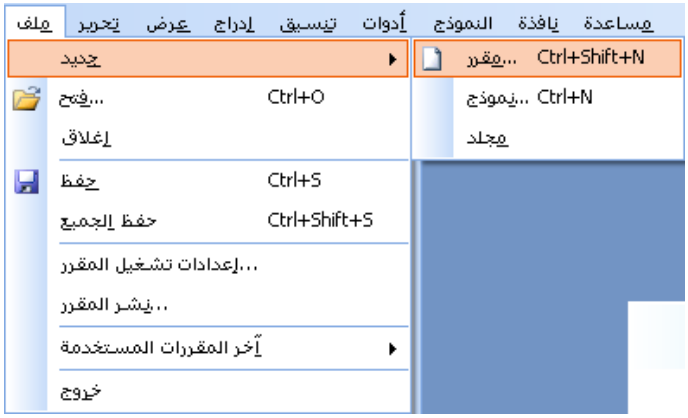
يستخدم برنامج Course Lab لإنشاء وإعداد محتويات المناهج أو المقررات الدراسية والتدريبية ، حيث يتم من خلاله إنشاء الدروس والمحاضرات وإعداد الصفحات الخاصة بها في هيئة صفحات إنترنت ، مع إمكانية بناء التدريبات أو التمارين على كل درس .

ومن أهم ما يميز برنامج Course Lab :

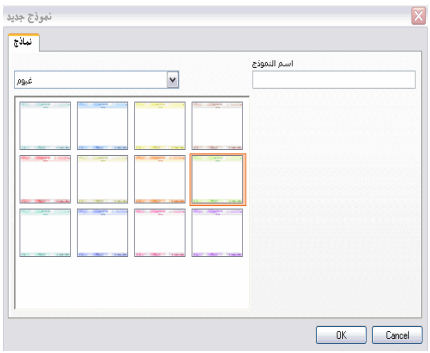
- من أقوى البرامج لإنشاء مقرر تعليم الكتروني اعتماداً على المعيار سكورم .
- لا يحتاج أي مهارات برمجية لإنشاء المقرر .
- يعتمد بناء أي مقرر على استخدام مجموعة من الأغراض الموجهة .
- (open object model) و التي تقدم إمكانية استيراد مجموعات من الكائنات الجاهزة .
- يمتلك إمكانية الكائنات المتحركة .

أولاً : إنشاء مقرر جديد

- من قائمة ملف (File) اختر جديد (New) -- مقرر Course :

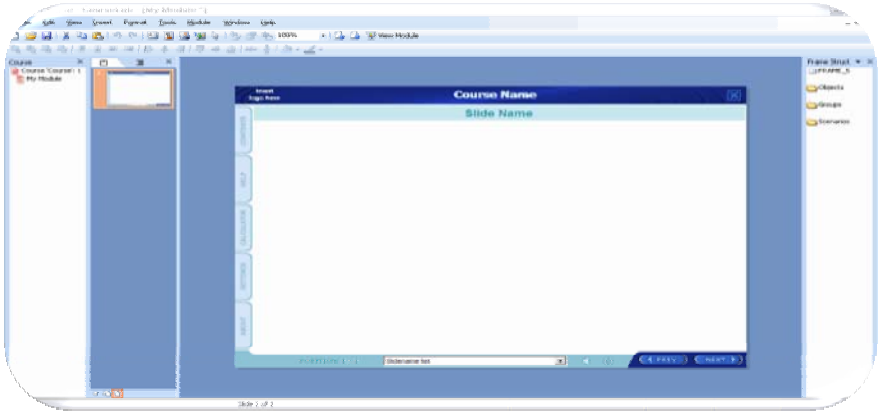


- سوف تفتح لك العديد من النوافذ ، اتبع الخطوات التالية لإنشاء المحتوى الجديد :



- اضغط Next
- اكتب اسم الملف -- Course
- اكتب اسم المجلد -- My Course
- حدد مكان التخزين -- C: Courses
- اضغط Next .
- اكتب اسم النموذج My Module
- حدد نمط النموذج الموحد لصفحات المقرر وليكن Standard .
- اضغط Next ثم Finish .

- وبذلك يكون قد تم إنشاء المقرر بنجاح ، ويظهر القالب بالشكل التالي :



ملحوظة :

بعد الانتهاء من إنشاء المقرر يقوم البرنامج آلياً بإنشاء شجرة بشرائح المقرر ، تظهر في الجانب الأيسر من الشاشة وتحتوي على اسم الملف الذي يتضمن داخله اسم النموذج الذي تم إنشائه وبداخله شرائح المقرر الأساسية .

ثانياً:ترتيب الشرائح وطريقة عرضها

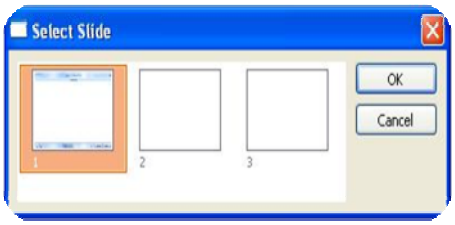
- عرض الشرائح ..

- قسم الشرائح العادي(Normal): - و يتضمن شرائح (slides) المقرر الرئيسية يتم تحديدها وتحديد محتوياتها	- قسم العنوان(Title) : و يتضمن الشريحة الأولى للمقرر أثناء العرض.	- قسم الرئيسة (Master) : و يتضمن الشرائح (slides) الفرعية التي ترتبط بالشرائح الرئيسية الموجودة في قسم الـ (Normal) ، و يمكن وجود أكثر من (Master) حيث يمكن تحديد (Master) خاص لكل شريحة .

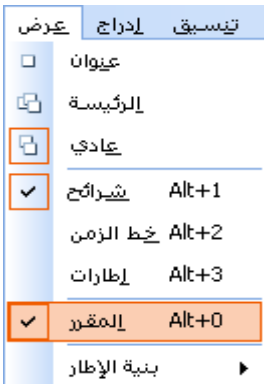
لاحظ : كل شريحة فرعية قد تتكون من عدة شرائح أخرى تسمى إطار Frame كل إطار له تصميم مختلف عن الآخر

- لتغيير اسم الشريحة: اضغط بالزر الأيمن في لوحة الشرائح العادي(Normal) على الشريحة المحددة ثم اختر "تغيير الاسم "

- اضغط بالزر الأيمن على أحد الشرائح في لوحة الشرائح العادي(Normal) ثم اختر الرئيسة (Master)، فتظهر النافذة التالية و التي تتضمن الـ (Masters) الموجودة ضمن النموذج الحالي .



- ممكن أن تتألف الشريحة (slide) من أكثر من إطار(Frame) ، و عند اختيار (Master) معين للشريحة (slide) يتم إسقاط إعدادات الـ (Master) على جميع الـ (Frames) التي تشكل الـ (slide) ، و لعرض الـ (Frames) التابعة لكل (slide) .



الفرق بين الشريحة (slide) و الإطار (Frame)

١. إن الإطار هو عبارة عن شريحة تتبع الشريحة الأم التي ربطت بها.

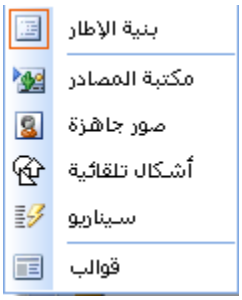
٢. يمكن تعيين فترة زمنية لعرض كل إطار (Frame).

تنويه :

- عند إنشاء شريحة جديدة يقوم البرنامج تلقائياً بإعطاء اسم للشريحة .
- لاحظ انه عند إضافة شريحة فرعية جديدة فإنها تأخذ تصميم آخر شريحة رئيسية .
- في حال رغبتك بتغيير الاسم لأحد الشرائح الرئيسية اضغط على الشريحة في لوحة الشرائح بالزر الأيمن واختر الخيار المعرف (Identifier) .

ملاحظة هامة :

١. يجب أن يبدأ الاسم بحرف وليس برقم أو رمز خاص كما يمكن أن يحتوي على أرقام.
٢. تغيير الاسم يتطلب منك تعديل العلاقات والأحداث المتعلقة بهذه الشريحة .
٣. يجب أن يكون الاسم منفرداً لكل الشرائح والإطارات والمواضيع داخل الوحدة.



ثالثاً:استعراض الكائنات في لوحة المهام

أ: مكتبة المصادر Object Library

شخصية تمثيلية	- شخصيات متحركة يمكن من خلالها تحديد حركات معينة بناء على أحداث معينة في الإطار **لاحظ :** هذه الأداة مصممة ببرنامج الفلاش لذا يجب أن يكون مشغل الفلاش مثبت على جهاز ك . - عند اختيار Wait for return action لا يعود الشخص إلى وضعه السابق إلا من خلال حدث جديد ، كما يمكن إضافة أحداث أخرى للكائن من خلال لوحة الأحداث فينفذها بالترتيب .
بالونات	- بالونات حوار لتحديد مفهوم معين عند الوقوف على مكان معين يعرض البالون معلومات معينه ، كما يمكن تحديد لون واتجاه السهم ونص الرسالة داخل البالون وحجم إطار البالون .

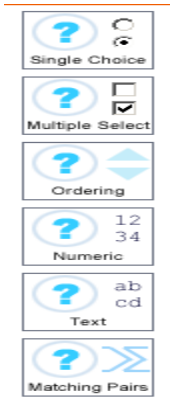
تصميم 	مجموعة من الكائنات تستخدم للتصميم : - Gradient areas : تستخدم للتصميم ويتم وضعها في مساحة العمل . - Click Area : تستخدم لتحديد مكان النقر في الإطار وتكون شفافة أو ملونة ويمكن تحديد مساحة الوميض وزمنه ودرجة الشفافية ولون الإطار من الخصائص . - Notifier : يستخدم لجذب انتباه المتعلم لجزء من الإطار وهناك ٣ أشكال منها وهي السهم أو المستطيل الشفاف أو الملون.
روابط 	- External File : يمكن إدراج ملفات خارجية إلى إطار العمل من خلال الضغط المزدوج على External File أو بالضغط والسحب إلى مساحة العمل فتظهر أيقونة على مساحة العمل ولتحديد الملف اضغط مزدوجا على الأيقونة أو اضغط بالزر الأيمن للفأرة واختر Properties وحدد مكان الملف وعنوانه وموقعه وطريقة النقر - External URL : يمكن إدراج عنوان موقع انترنت كما هو في External File كما يمكنك تحديد شكل الأيقونة للرابط وعنوان الموقع وحجم النافذة التي يظهر بها وما يظهر في مستعرض الانترنت وما لا يظهر. - IFRAME : عرض الملف أو موقع الانترنت على مساحة العمل داخل الإطار وليس في مستعرض الانترنت مستقلا عن إطار العمل الحالي كما سبق.
نموذج	- Text Field: إدخال النص إلى الكائن أثناء عمل البرنامج ، ويستخدم لكتابة نص طويل . - Hidden Text Field : يستخدم لإخفاء النص كأن تدخل كلمة المرور مثلا . - Text Area : يستخدم لكتابة نص طويل ، وفي علامة التبويب Display حيث يتم التحكم في شكل الكائن والنص وكيفيه الكتابة وهل سيكمل النص تلقائيا عند الوصول إلى نهاية السطر أم يكمل مع ظهور شريط التمرير الأفقي . - Checkbox : يمكن تحديد الشكل الذي يظهر به صندوق الاختيار فنحدد أولا النص الذي يصف الصندوق والهامش واتجاه صندوق الاختيار هل يمين أم يسار .

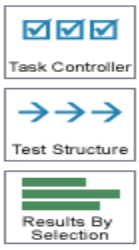
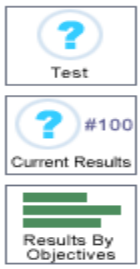
	- Group of Radio Buttons : يتم إضافة خيار جديد بالضغط على علامة + وتحديد النص وتحديد القيمة وحالتها مختارة أم لا ، في علامة التبويب Display يمكن تحديد الشكل الذي يظهر به صندوق الاختيار فنحدد أولا الهامش واتجاه صندوق الاختيار هل يمين أم يسار . - Drop-down Menu : تشبه السابقة في خصائصها . - Button : زر أمر حدد نص هذا الزر في نافذة خصائص وفي علامة التبويب Display نحدد شكل الزر .

قوائم 	- Bulleted List : يستخدم لإنشاء قائمة عناصر يمكن التنقل من العنصر الأول ثم الثاني وهكذا باستخدام زر التالي ، كما يمكن إضافة العناصر والتحكم في شكل القائمة . - Simple : نفس السابقة مع اختلاف الشكل . - Standard : نفس السابقة مع اختلاف الشكل - Standard Block : نفس الكائن السابق إلا أنه يعرض كل القوائم مرة واحدة في إطار واحد. - Standard Item : نفس الكائن السابق إلا أنه يعرض قائمة واحدة فقط. - Simple Item : نفس الكائن السابق مع اختلاف الشكل .
وسائط متعددة	- Flash : كائن الفلاش يعرض ملفات فلاش (لاحظ لابد من وجود مشغل الفلاش على جهازك ليعمل العرض بشكل صحيح) . - Shockwave : يستعمل لتشغيل أفلام Adobe Shockwave التي تأخذ الامتداد .dcr وهو اكبر حجما واقل شهرة من فلاش ولابد من وجود مشغل له على جهازك . - Video : يقوم بتشغيل ملفات الملتيميديا المختلفة مع ملاحظة ضرورة وجود مشغل الملتيميديا مثبت على الجهاز .

- Java Applet : يمكن إضافة برامج جافا إلى الشريحة ويجب أن يكون على الجهاز برنامج الجافا حتى يعمل العرض ومن الخصائص من علامة التبويب Files نحدد أرشيف ملف الجافا و class ملف البدء وفي علامة التبويب Parameter يمكن تحديد الهامش الطولي والهامش العرضي (المسافة بين إطار الكائن وبرنامج الجافا المعروض) ، alternate text النص الذي يعرض للمستخدم في حالة عدم وجود الجافا على الجهاز ، applet parameters معاملات للـ applet تحتاجها قبل البدء ، وفي علامة التبويب Java نحدد برنامج الجافا الموجود على الجهاز (Sun or Microsoft) .	
١. Start Module : زر يظهر عند بدء تحميل النموذج و بعد التحميل يمكن الضغط على الزر لإعادة التحميل مرة أخرى . ٢. Title-Slide Popup : تستخدم عند الضغط عليها لعرض وصف النموذج أو تستخدم كمساعده لتوضيح أمر ما .	عنوان Start Module Title-Slide Popup

- كائنات الملاحة (الإبحار) تمكنك من الإبحار بين الشرائح والإطارات ومعظمها لها إمكانات محدودة فيجب الانتباه عند استخدامها . ١. Navigation Menu : يمكنك الانتقال بين الشرائح المختلفة باختيارها من قائمة الشرائح . ٢. Current Position : يمكنك تحديد رقم الشريحة الحالية من مجمل الشرائح ويمكن أن توضع على الشريحة الرئيسية لتظهر على كل الشرائح . ٣. Contents tab : تبويب المحتويات يقوم بعرض شرائح النموذج لكي تختار الشريحة التي يتم الانتقال إليها كما يمكن أن يوضع في الشريحة الرئيسية ليظهر في كل الشرائح الأخرى. ٤. Help tab : في علامة تبويب Parameters نحدد نص العنوان لصفحة المساعدة ونص المساعدة في الصفحة . ٥. Calculator tab : علامة تبويب الحاسبة تظهر الآلة الحاسبة . ٦. Settings tab : علامة تبويب الإعدادات تعرض إعداد النموذج الحالي ، و يجب أن يوضع على الشريحة الرئيسية . ٧. About tab : علامة التبويب التعريفية . ٨. Next Button : زر التالي للانتقال إلى الشريحة التالية . ٩. Previous Button : زر التحرك للشريحة السابقة كما في Next Buttone .	أدوات الملاحة

	١٠. Slide Name : يعرض اسم الشريحة الحالية وفي نافذة الخصائص يمكنك تحديد اللون والخط وحجمه كما تتعامل مع النصوص العادية . ١١. Sound Button : لإيقاف وتشغيل الصوت . ١٢. Close Module Button : كائن زر الإغلاق للنموذج . ١٣. Replay Slide Button : زر إعادة تشغيل الشريحة . ١٤. Simple Progress Bar : تشير إلى رقم الشريحة المعروضة من جميع الشرائح في النموذج . ١٥. Extended Progress Bar : مثل السابقة تماما ويضاف عليها عدد الشرائح المعروضة إلى عدد الشرائح الكلي . ١٦. Help Popup Window : زر المساعدة يعرض شرح للنموذج أو الشريحة . ١٧. Contents Popup Window : يعرض شرائح النموذج . ١٨. Frame Navigator : يستخدم في التنقل بين إطارات الشريحة الواحدة داخل النموذج . ١٩. Comments Object : كائن التعليقات والملاحظات على الشريحة يعرض تعليقات مؤلف الشريحة داخلها . ٢٠. Comments Tab Object : كائن تبويب الملاحظات والتعليقات يعرض التعليقات مثل الكائن السابق تماما .
نافذة منبثقة 	- نافذة نصية نحصل عليها بالنقر على رابط أو زر للحصول على نافذة بها تعليمات وهي تشبه بالون الحوار إلى حد ما إلا أنها لا تغلق تلقائيا ولكن يتم غلقها من قبل المستخدم . ١. Relief : نافذة حوار تضاف إلى مساحة العمل لتوضيح مفهوم معين . ٢. Standard : كما في العنصر السابق .
أسئلة 	- تحوي عدد من الأسئلة وهي : ١. Single Choice الاختيار الوحيد : يمكنك اختيار عنصر واحد فقط صحيح من قائمة من الاختيارات . ٢. Multiple Select الاختيارات المتعددة : كما في الكائن السابق . ٣. Ordering ترتيب العناصر : في هذا النوع يتطلب من المستخدم ترتيب العناصر بشكل صحيح . ٤. Numeric رقم الإجابة الصحيح : يجب إدخال رقم الإجابة الصحيح . ٥. Textالفراغ النصي : يتطلب من المستخدم كتابة الإجابة الصحيحة . ٦. Matching Pairs الأزواج المتماثلة (صل) : يتطلب من المستخدم ربط المجموعة الأولى بالمجموعة الثانية .
محاكاة	- تمكننا من إنشاء اختبار للأحداث المتسلسلة الصحيحة ، وتشتمل : ١. Task controller : يحتوي على السيناريو الصحيح لخطوات المهام التفاعلية كما انه لا يظهر للمستخدم . ٢. Test Structure : لإيضاح حالة المعلومات حول اكتمال التمرين ولا يوضع غير كائن واحد فقط لكل شريحة .

	
اختبارات 	١. Test : يستخدم لعمل اختبار من عدة أنواع من الأسئلة كما مر بنا في المجموعة السابقة ، Current Results : تستخدم لعرض نتيجة التقدم الحالي للمستخدم وما حققه من نقاط كما يعرض النقاط الكلية للأهداف . ٢. Results by objectives : كائن يعرض نتائج أهداف متعددة ، ويمكنك أن تضيف الأهداف المراد عرض نتائجها ويتم اختيار عرضها بالنسبة المئوية .
مربعات نص 	١. Shadow : صندوق نص له ظل . ٢. Relief : مثل الكائن السابق إلا أنها إذا كان النص اكبر من الحجم المخصص للكائن يظهر أشرطة تمرير للوصول إلى النص . ٣. Simple : تجمع بين خصائص الكائنين السابقين .

ب : صور جاهزة Clip Art

- يمكنك من خلالها إدراج أي قصاصة فنية أو ملف صورة موجود على جهازك من خلال الضغط على Browser في الأسفل .

ج : الأشكال التلقائية Autoshapes

- تتضمن العديد من الأشكال التلقائية كما هو الحال في برنامج الوورد على سبيل المثال : (خطوط الرسم ، الأشكال الأساسية ، الأسهم الممتلئة ، المخططات الانسيابية ، وسائل الشرح والنجوم والشعارات ...) .

د : السيناريو Scenarios

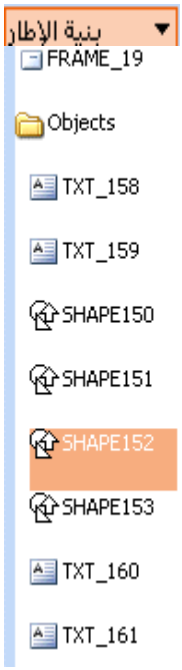
- يستخدم لبناء التفاعلات بين كائنات متعددة ، وتمكن مؤلف القرص من التحديد الناجح للمعاملات وتملأ الشريحة بطريقة صحيحة بالرغم من أن نفس المهمة يمكن انجازها بوضع نص و صورة و تحديد علاقات بينهم فاستخدام السيناريوهات يسرع من العملية ، كما أن هناك نوعان منها المعقد Complex والبسيط Simple .

هـ: القوالب Templates

- تتضمن القوالب المختلفة التي يوفرها البرنامج وهناك أنواع مختلفة منها الغيوم clouds والفارغة empty والقياسي standard وغيرها كثير ..

تنويه: بنية (هيكل) الإطار Frame Structure

- عبارة عن شجرة تتضمن كل ما يحتويه النموذج من ملفات ونصوص وصور ..... الخ .



رابعاً : مهام بعض التأثيرات مع الكائنات المختلفة

الأحداث والتأثيرات	متى تحدث ؟
Beforedisplay	- يحدث بعد حدوث حدث الشريحة الأساسي .
Afterdisplay	- يحدث عند الانتهاء من تشغيل آخر كائن في قائمة **frame** ، قبل حدوث حدث **end display** الخاص بالشريحة الأخيرة .
On click	- يحدث عند النقر على زر الفأرة .
Ondblclick	- يحدث عند النقر المزدوج على الفأرة والفترة بين النقرتين هي التي سوف توضح إن كانت هي نقرة واحدة أم نقرتين.
Onlmousedow	- يحدث عند النقر على الزر الأيسر للفأرة .
Onlmouseup	- يحدث عند ترك النقر على الزر الأيسر للفأرة .

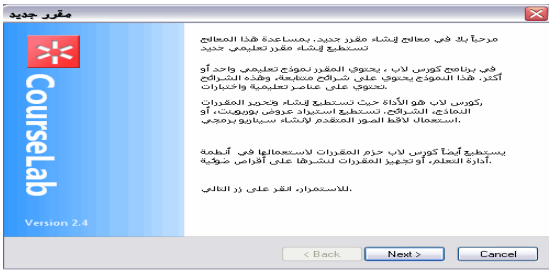
Onrmousedown	- يحدث عند الضغط على الزر الأيمن للفأرة .
Onrmouseup	- يحدث عند ترك الضغط على الزر الأيمن للفأرة .
Onmouseover	- يحدث عندما يكون مؤشر الفأرة على حدود الكائن.
onmouseout	- يحدث عندما يكون مؤشر الفأرة خارج حدود الكائن.
Ondrop	- يحدث عند سحب الكائن ثم تركه ، الكائن الذي سوف يجرى عليه الأحداث هو الثاني.
Beforedisplay	- يحدث قبل تشغيل الكائن الحالي.
Afterdisplay	- يحدث بعد الانتهاء من تشغيل الحدث.
onsuccess	- يحدث إذا كانت الإجابة صحيحة .
onfailure	- يحدث إذا كانت الإجابة خاطئة .
onattempt	- يحدث مع عدد المحاولات .
RETERN	- الانتقال إلى الشريحة عند تنفيذ الحدث **call** .
EXTERNAL URL	- تمكن المصادر الخارجية المفتوحة من المشاركة في العمل ، وتتم كتابة الرابط الخاص بالعمل لتتم المشاركة .
ROTATE-START	- يدور الكائن حول نفسه كالنجمة ، ويحدده مجموعة عناصر : ١. **Object Id** : تعريف الكائن الذي سوف يدور وهذا المعرف إما أن نختاره من **select object dialog** بالنقر على **next** أو أن يدخل ضمن النص . ٢. **ANGLE** : يحدد الزاوية واتجاهاتها بالدرجات (ولا يسمح هنا إلا بالأرقام) ، لاحظ : القيمة الموجبة سيكون باتجاه عقارب الساعة أما القيمة السالبة فستكون بعكس اتجاه عقارب الساعة . ٣. **DURATION** : يعرف وقت الدوران بالثواني ، القيمة صفر تشير إلى لحظة بدأ الدوران.
ROTATE-START	- لإيقاف الدوران .
CALL	- يتم من خلالها استدعاء أحد الشرائح .
CHECKHIT	- يتم من خلالها استدعاء أحد الكائنات الفرعية الموجودة في أحد الشرائح .
DELAY	- تقوم بتأخير حدوث حدث ما .
DISPLAY	- لعرض كائن معين أو شريحة معينة .
GOTO	- للذهاب إلى مكان معين في العمل .
METHOD	- لتحديد طريقة عمل أحد الكائنات .
PRINT	- لإجراء أمر طباعة .

تطبيق

كيف أستطيع إنشاء درس باستخدام برنامج CourseLab

مقدمة : إنشاء مقرر جديد و صفحة العنوان ..

- افتح البرنامج من خلال أيقونة البرنامج على سطح المكتب ، أو من خلال الدخول على قائمة إبدأ واختيار البرنامج من قائمة البرامج .



(١)

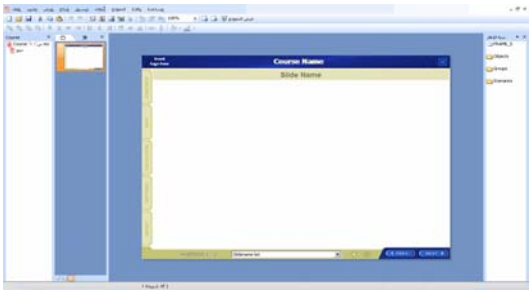
- من قائمة ملف اختر > جديد > مقرر ، سوف تفتح لك النافذة (١) .
- اضغط على Next > تفتح لك النافذة الثانية كما في الصورة (٢)

(٢)

- اكتب اسم المقرر ، واسم المجلد وحدد مساراً لحفظ المقرر الجديد > اضغط Next .

(٣)

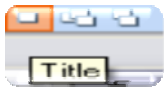
- اكتب اسم النموذج (أنواع الفعل) ، ثم حدد قالب معين للنموذج ، لاحظ : يمكنك اختيار أحد النماذج المختلفة من القائمة المنسدلة > اضغط Next > اضغط Finish . الصورة (٣) .



(٤)

- سوف يكون الشكل النهائي بعد إنشاء المقرر ، كما في الصورة (٤) .

١. في البداية قم بإعداد صفحة العنوان من خلال النقر على



، لنبدأ معاً بناء صفحة العنوان من خلال الخطوات التالية :

٢. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Design ، اختر العنصر Gradient واسحبه إلى شريحة العنوان .

٣. انقر نقراً مزدوجاً على المربع الملون لتفتح لك النافذة (Gradient Area) الصورة (٥) ، من خلالها قم بتغيير لون الكائن في Color 1 و Color 2 إلى اللون الأسود ، بالضغط على المربع الصغير بجوارها صورة (٦) ، ثم اضغط تطبيق ثم موافق .

٤. اسحب عنصراً آخر كالسابق واتبع معه نفس الخطوات وحدد اللون الأبيض .

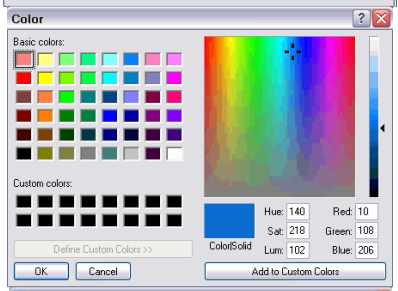
٥. من القائمة > إدراج > اختر صورة من ملف ، حدد صورة مناسبة من جهازك لإدراجها في صفحة العنوان .

٦. من القائمة > إدراج > اختر مربع نص ، أو من خلال الضغط على الزر الأيمن للفأرة ثم تحرير النص .

٧. انقر نقراً مزدوجاً على مربع النص لتفتح لك نافذة تحرير النص ، اكتب عنوان المقرر وليكن (الأفعال - الصف الرابع الابتدائي). صورة (٧)

(٥)

(٦)



(٧)

بذلك ، تم الانتهاء من إنشاء الصفحة الأولى للمقرر والتي تمثل عنوان المقرر .

أولاً : إنشاء شرائح المقرر .. الجزء الأول

١. (الشريحة الأولى) .. عنوان الدرس ..

- لنبدأ معاً بناء شرائح المقرر من خلال الخطوات التالية :

١. سوف نحدد الشريحة الأولى كمقدمة تتضمن عنوان الدرس .

٢. قم بإدراج صورة من قائمة إدراج أو من أيقونة إدراج صورة في شريط الأدوات في أعلى الشريحة اختر صوره مناسبة كخلفية للشريحة ، قم بتغيير حجمها من خلال سحب حدود الصورة حتى تتلاءم مع حدود الشريحة ، يمكنك إدراج أكثر من صورة كما تريد . صورة (١)

(١)

٣. من القائمة > إدراج > اختر مربع نص ، أو من خلال أيقونة إدراج نص في شريط الأدوات في أعلى الشريحة انقر نقراً مزدوجاً على مربع النص لتفتح لك نافذة تحرير النص ، اكتب عنوان الدرس وليكن (الفعل الماضي). صورة (٢)

(٢)

٤. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Navigation ، اختر العنصر Next slide واسحبه إلى الشريحة في الأسفل ، هذا العنصر سوف يمكننا من الانتقال إلى الصفحة الفعلية للدرس . صورة (٣)

لاحظ : يمكنك تحديد شكل الزر في وضعه الطبيعي وعند مرور الفأرة عليه وعند عدم التمكن من الضغط عليه كأن تكون في الشريحة الأخيرة وعند الضغط عليه على الترتيب

(٣)

٥. من القائمة > ملف > اختر حفظ ، أو من خلال أيقونة حفظ في شريط الأدوات في أعلى الشريحة ليتم حفظ العمل الذي قمت به .

بذلك ، تم الانتهاء من إنشاء الشريحة الأولى للمقرر والتي تمثل عنوان الدرس .

٢. (الشريحة الثانية) .. محتويات الدرس ..

- لنبدأ معاً بناء شرائح المقرر من خلال الخطوات التالية :

١. سوف تتضمن الشريحة الثانية محتويات الدرس .

٢. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Design ، اختر العنصر Gradient واسحبه إلى شريحة العنوان .

٣. انقر نقراً مزدوجاً على المربع الملون لتفتح لك النافذة (Gradient Area) ، من خلالها قم بتغيير لون الكائن في Color 1 و Color 2 إلى اللون الأزرق والأبيض على التوالي ، بالضغط على المربع الصغير بجوارها ، ثم اضغط تطبيق ثم موافق . صورة (١)

٤. من القائمة > إدراج > اختر مربع نص ، انقر نقراً مزدوجاً على مربع النص لتفتح لك نافذة تحرير النص ، اكتب عنوان الشريحة وليكن (الفعل الماضي). صورة (٢)

٥. قم بإدراج مجموعة من الصور تمثل أيقونات ترتبط ببقية شرائح الدرس ، من أيقونة إدراج صورة اختر الصور ، يمكنك إدراج أكثر من صورة كما تريد . صورة (٣)

٦. قم بإدراج مربع نص بالقرب من كل صورة تم إدراجها ، انقر نقراً مزدوجاً على مربع النص لتفتح لك نافذة تحرير النص ، اكتب عنواناً يمثل عنوان الشريحة التي سوف يتم الربط معها ولتكن (القطعة ، الشرح ، القاعدة ، فائدة ، تدريبات) على سبيل المثال . صورة (٤)

٧. سوف تقوم الآن بربط كل صورة تم إدراجها بالشريحة التي تمثلها ، ولكن قبل ذلك عليك بإدراج الشرائح أولاً وتسميتها بالاسم المناسب ليتم ربطها بشكل صحيح .

٨. لإدراج شريحة جديدة : من قائمة إدراج اختر شريحة جديدة أو من لوحة الشرائح اضغط بالزر الأيمن للفأرة ثم اختر شريحة جديدة فيتم إضافة شريحة جديدة .

(١)

(٢)

(٣)

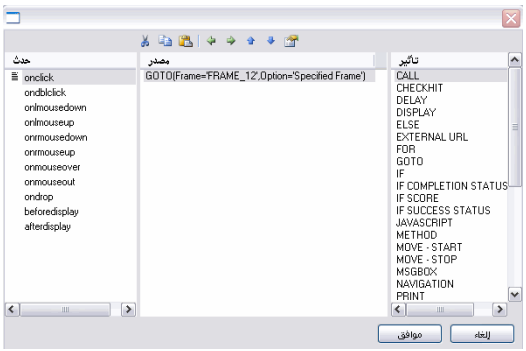
(٤)

(٥)

٩. عليك الآن بتغيير أسماء الشرائح الجديدة التي أضفتها ، ويمكنك عمل ذلك من خلال الضغط بالزر الأيمن للفأرة على كل شريحة واختيار تغيير الاسم ، افعل ذلك مع جميع الشرائح التي أضفتها لتغيير الاسم . صورة (٥)

١٠. تبقى الآن ربط كل صورة بالشريحة المناسبة لها ، ويمكنك عمل ذلك من خلال الضغط بالزر الأيمن للفأرة على كل صورة واختيار تأثيرات ، سوف تفتح لك النافذة كما في الصورة (٦) اختر من قائمة الأحداث في اليسار الحدث (onclick) أي عند النقر ، بعد ذلك اختر من قائمة التأثيرات في اليمين التأثير (GOTO) سوف يعرض لك الشفرة البرمجية في قائمة مصدر ، انقر نقراً مزدوجاً عليها لتفتح لك نافذة GOTO ، قم بتحديد الشريحة المناسبة من خلال Frame ، ثم حدد الخيار Specified Frame > موافق > موافق . صورة (٧)

(٦)



(٧)

١١. كرر ذلك مع بقية الصور التي أدرجتها ، وفي كل مرة تأكد من اختيار الشريحة المناسبة مع كل صورة ليتم الربط بشكل صحيح .

١٢. من خلال Navigation ، اختر العنصر Close Module واسحبه إلى الشريحة في الأسفل ، هذا العنصر سوف يمكننا من الخروج من الدرس . صورة (٨)

(٨)

١٣. عليك الآن بحفظ العمل الذي قمت به ، للانتقال إلى الدرس التالي .

بذلك ، تم الانتهاء من إنشاء الشريحة الثانية للمقرر والتي تمثل محتويات الدرس .

ثانياً : إنشاء شرائح المقرر .. الجزء الثاني

١. (الشريحة الثالثة) .. القطعة ..

١. سوف نحدد الشريحة الثالثة (القطعة) تتضمن نصاً وصورة .

٢. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Design ، اختر العنصر Gradient واسحبه إلى شريحة القطعة .

٣. انقر نقراً مزدوجاً على المربع الملون لتفتح لك النافذة (Gradient Area) ، من خلالها قم بتغيير لون الكائن في Color 1 و Color 2 إلى اللون الوردي والأبيض على التوالي ، بالضغط على المربع الصغير بجوارها ، ثم اضغط تطبيق ثم موافق . صورة (١)

(١)

٤. من القائمة > إدراج > اختر مربع نص ، انقر نقراً مزدوجاً على مربع النص لتفتح لك نافذة تحرير النص ، اكتب نص القطعة الذي تريد ، وقم بإجراء التنسيق المطلوب . صورة (٢)

(٢)

٥. قم بإدراج الصور التي تريد من أيقونة إدراج صورة اختر الصور ، يمكنك إدراج أكثر من صورة كما تريد . صورة (٣)

(٣)

بذلك ، تم الانتهاء من إنشاء الشريحة الثالثة للمقرر والتي تمثل - القطعة .

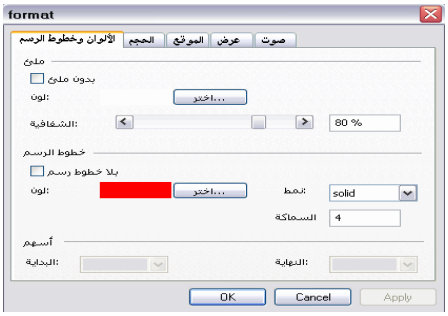
٢. (الشريحة الرابعة) .. الشرح ١ ..

١. سوف نحدد الشريحة الرابعة لشرح الدرس .

٢. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Design ، اختر العنصر Gradient واسحبه إلى شريحة الشرح ١ ، ثم انقر نقراً مزدوجاً على المربع الملون لتفتح لك النافذة (Gradient Area) ، من خلالها قم بتغيير لون الكائن في Color 1 و Color 2 إلى اللون الأخضر والأبيض ، بالضغط على المربع الصغير بجوارها ، ثم اضغط تطبيق ثم موافق ، كرر ذلك واختر اللون البرتقالي والأبيض . صورة (١)

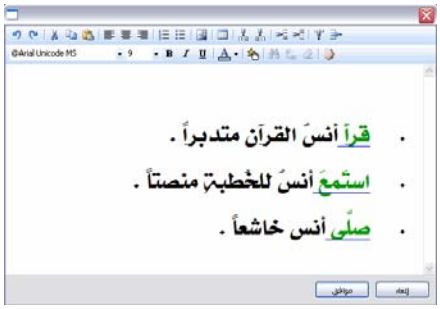
(١)

٣. من خلال الأشكال التلقائية في أعلى اليمين اختر Basic Shapes ، اختر العنصر المستطيل واسحبه إلى الشريحة ، انقر بزر الفأرة اليمين واختر تنسيق الشكل التلقائي ، سوف تفتح لك نافذة format ، في القائمة (ملئ) حدد الشفافية ٨٠ % ، وفي قائمة خطوط الرسم اختر اللون الأحمر ، وحدد النمط Solid والسماكة ٤ ، ثم اضغط Apply ثم OK . صورة (٢) انقر بزر الفأرة اليمين واختر تحرير النص ، اكتب الجمل الثلاث كما في الصورة (٣) .



(٢)

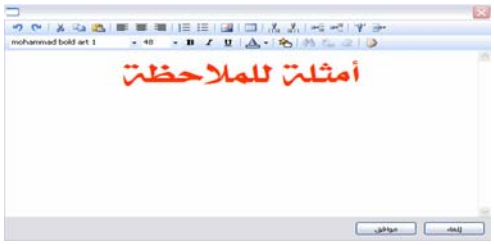
٤. ستقوم الآن بربط الفعل مع الشريحة الخامسة (الشرح ٢) في كل مرة تكتب الجملة قم بتظليل الفعل الماضي واختر من القائمة أيقونة التأثير ، سوف تفتح لك نافذة الأحداث اختر من قائمة الأحداث في اليسار الحدث (onclick) ، بعد ذلك اختر من قائمة التأثيرات التأثير (GOTO) سوف يعرض لك الشفرة البرمجية ، انقر نقراً مزدوجاً عليها لتفتح لك نافذة GOTO ، قم بتحديد الشريحة الخامسة (الشرح ٢) من خلال Frame ، ثم حدد الخيار Specified Frame > موافق > موافق .



(٣)

٥. كرر ذلك مع بقية الأفعال ، وتأكد من الربط الصحيح .

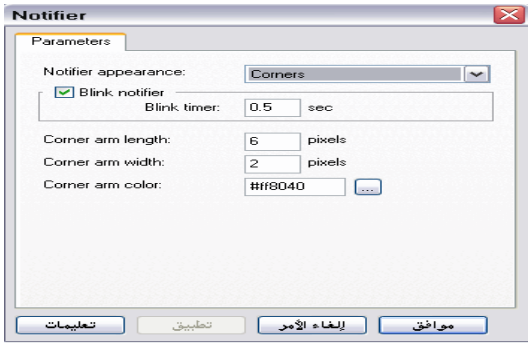
٦. من القائمة > إدراج > اختر مربع نص ، انقر نقراً مزدوجاً على مربع النص لتفتح لك نافذة تحرير النص ، اكتب عنوان الشريحة (أمثلة للملاحظة) ، وقم بإجراء التنسيق المطلوب . صورة (٤).



(٤)

٧. قم بإدراج بعض الصور لتنسيق الشريحة ، وذلك من خلال أيقونة إدراج صورة واختيار الصور التي تريد .

٨. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Design ، اختر العنصر Notifier واسحبه إلى الشريحة ، سوف يعرض لك كائن مربع انقر عليه نقر مزدوجاً لتفتح لك نافذة خصائص الكائن ، يمكنك من خلالها تغيير شكل ظهور الكائن اختر الشكل corners ، كما يمكنك تحديد الارتفاع والعرض من خلال هذه النافذة وتحديد لون الكائن ، اضغط على تطبيق ثم موافق .



(٥)

لاحظ : يمكنك تغيير أبعاد الكائن من الشريحة نفسها بالنقر على الكائن وسحب أحد الزوايا .

٩. كرر هذه الخطوة مرتين ، ثم قم بوضعها كإطار على الأفعال الماضية في كل جملة ، كما ذكرنا سابقاً يمكن تغيير حجم الكائن ليتناسب مع حجم الكلمة أو الكائن الآخر الذي تريد احتواءه . صورة (٦)

(٦)

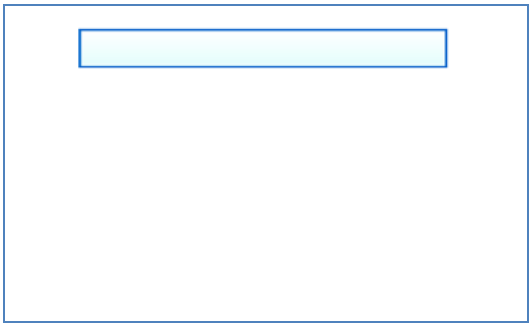
بذلك ، تم الانتهاء من إنشاء الشريحة الرابعة للمقرر والتي تمثل - الشرح ١ .

٣. (الشريحة الخامسة) .. الشرح ٢ ..

١. سوف نحدد الشريحة الخامسة لتكملة شرح الدرس .

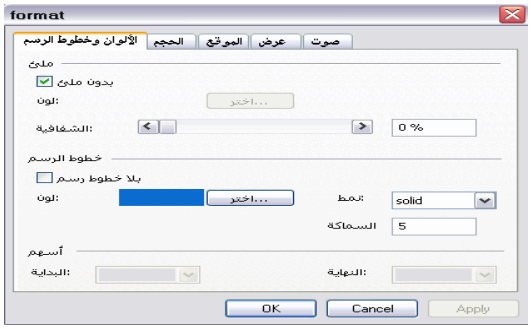
٢. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Design ، اختر العنصر Gradient واسحبه إلى شريحة الشرح ١ ، ثم انقر نقراً مزدوجاً على المربع الملون لتفتح لك النافذة (Gradient Area) ، من خلالها قم بتغيير لون الكائن في Color 1 و Color 2 إلى اللون الأزرق والأبيض على التوالي ، بالضغط على المربع الصغير بجوارها ، ثم اضغط تطبيق ثم موافق . صورة (١)

(١)



٣. اضغط بزر الفأرة اليمين على الكائن السابق واختر تنسيق مصدر ، في تبويب الألوان وخطوط الرسم حدد اللون الأزرق لخطوط الرسم ونوع الخط Solid والسماكة ٥ ثم اضغط Apply ثم OK . الصورة (٢)

(٢)



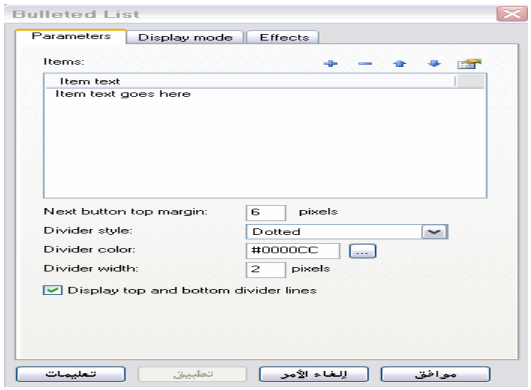
٤. من القائمة > إدراج > اختر مربع نص ، انقر نقراً مزدوجاً على مربع النص لتفتح لك نافذة تحرير النص ، اكتب الأفعال الماضية التي كتبتها في الشريحة الرابعة ، وقم بإجراء التنسيق المطلوب . صورة (٣).

(٣)

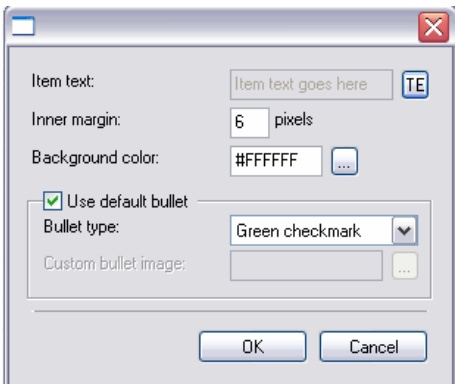
٥. قم بإدراج بعض الصور لتنسيق الشريحة ، وذلك من خلال أيقونة إدراج صورة واختيار الصور التي تريد .

٦. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Lists ، اختر العنصر Bulleted واسحبه إلى شريحة الشرح 2 ، من خلالها يمكن التنقل من العنصر الأول ثم الثاني وهكذا باستخدام زر التالي ، انقر نقراً مزدوجاً على الكائن لتفتح لك نافذة الخصائص الخاصة بهذا الكائن. صورة (٤)

(٤)



٧. قم بالضغط على إشارة الجمع للبدء في إضافة الفقرات ، سوف تفتح لك نافذة من خلالها تستطيع كتابة الفقرات التي تريد وذلك بالضغط على الأيقونة الصغيرة TE يفتح لك محرر النصوص اكتب الفقرة الأولى ثم اضغط موافق ، كما يمكنك تحديد علامة الفقرة من خلال Bullet Type اضغط OK ثم Apply ثم OK . صورة (٥)

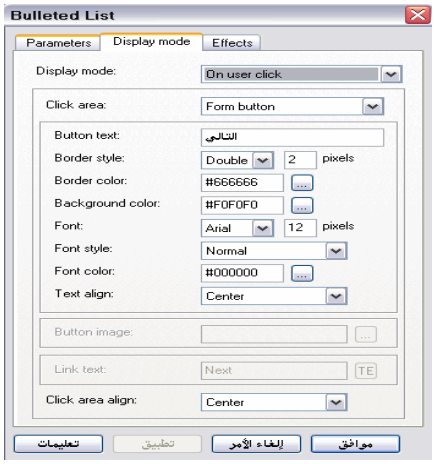


(٥)

٨. كرر هذه الخطوة حتى تنتهي من كتابة جميع الفقرات

٩. بعد ذلك انتقل إلى التبويب الثاني في الخصائص والذي يمثل طريقة العرض Display Mode ، هناك ٣ خيارات في الصندوق المركب وهي كالتالي :

١. On user click يتم التنقل إلى القائمة الجديدة بان يضغط المستخدم على زر التالي ويمكن في هذا الاختيار التحكم في شكل الزر .
٢. Delayed auto يتم عرض القوائم تلقائيا بعد مدة زمنية يتم تحديدها .
٣. On external call لا تعرض القائمة إلا باستخدام طرق وأحداث معينة ويمكن جعل القائمة الأولى تعرض تلقائيا .



(٦)

١٠. اختر الخيار الثاني Delayed auto وغير Button text إلى التالي ثم اضغط OK . صورة (٦)

١١. باختيار علامة التبويب Effect يمكنك تحديد الحركة التي تظهر بها القوائم ومدتها الزمنية.

١٢. عليك الآن بحفظ العمل الذي قمت به ، للانتقال إلى الدرس التالي .

بذلك ، تم الانتهاء من إنشاء الشريحة الخامسة للمقرر والتي تمثل - الشرح ٢ .

ثالثاً : إنشاء شرائح المقرر .. الجزء الثالث

١. (الشريحة السادسة) .. القاعدة ..

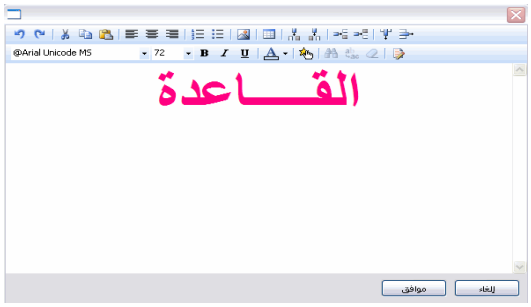
١. سوف نحدد الشريحة السادسة لشرح القاعدة .

٢. من القائمة > إدراج > اختر مربع نص ، انقر نقراً مزدوجاً على مربع النص لتفتح لك نافذة تحرير النص ، اكتب عنوان الشريحة (القاعدة) ، وقم بإجراء التنسيق المطلوب . صورة (١).

٣. قم بإدراج بعض الصور لتنسيق الشريحة ، وذلك من خلال أيقونة إدراج صورة واختيار الصور التي تريد . صورة (٢)

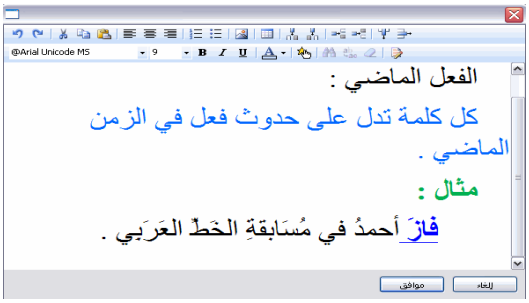
٤. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Textboxes ، اختر الكائن Shadow واسحبه إلى الشريحة ، انقر نقراً مزدوجاً بزر الفأرة ، سوف تفتح لك نافذة Shadow Textbox ، في التبويب Main box اضغط على الأيقونة TE لكتابة النص ، أكتب النص وقم بتنسيقه كما في الصورة (٣) .

٥. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Balloons، اختر الكائن Idea واسحبه إلى الشريحة ، انقر نقراً مزدوجاً بزر الفأرة ، سوف تفتح لك نافذة Idea Balloos ، حدد لون خلفية البالون ولون الحدود ثم اضغط على الأيقونة TE بجانب Balloon text لكتابة النص ، أكتب النص وقم بتنسيقه كما في الصورة (٤) .



(١)

(٢)



(٣)

(٤)

٦. ستقوم الآن بربط الفعل مع البالون الذي تم إدراجه ، قم بتظليل الفعل (فاز) ثم اختر من القائمة أيقونة التأثير ، سوف تفتح لك نافذة الأحداث اختر من قائمة الأحداث في اليسار الحدث (onmouseover) ، بعد ذلك اختر من قائمة التأثيرات التأثير (DISPLAY) سوف يعرض لك الشفرة البرمجية ، انقر نقراً مزدوجاً عليها لتفتح لك نافذة DISPLAY ، قم بتحديد كائن البالون من خلال Object > موافق > تطبيق > موافق . صورة (٥)

(٥)

بذلك ، تم الانتهاء من إنشاء الشريحة السادسة للمقرر والتي تمثل - القاعدة .

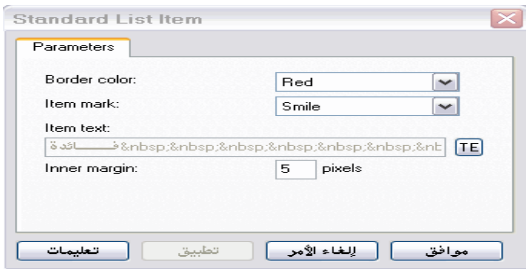
٢. (الشريحة السابعة) .. فائدة ..

١. سوف نحدد الشريحة السابعة لكتابة فائدة .

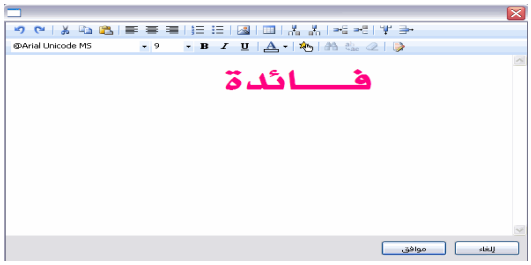
٢. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Lists ، اختر العنصر Standard item واسحبه إلى شريحة فائدة ، انقر نقراً مزدوجاً على الكائن لتفتح لك نافذة الخصائص الخاصة بهذا الكائن حدد لون الإطار وفي الجزء item text اضغط على الأيقونة TE لكتابة العنوان فائدة ، وقم بتنسيقه كما في الصورة (٢)

٣. قم بإدراج بعض الصور لتنسيق الشريحة ، وذلك من خلال أيقونة إدراج صورة واختيار الصور التي تريد . صورة (٣)

٤. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Textboxes ، اختر الكائن Shadow واسحبه إلى الشريحة ، انقر نقراً مزدوجاً بزر الفأرة ، سوف تفتح لك نافذة Shadow Textbox ، في التبويب Main box اضغط على الأيقونة TE لكتابة النص ، أكتب النص وقم بتنسيقه كما في الصورة (٤) .



(١)



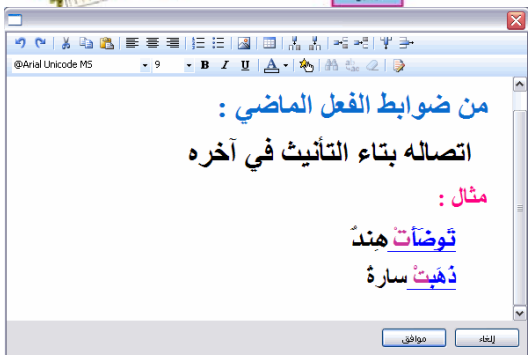
(٢)

(٣)

٥. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Popup، اختر الكائن Standard واسحبه إلى الشريحة ، انقر نقراً مزدوجاً بزر الفأرة ، سوف تفتح لك نافذة Relife popup window، حدد لون الكائن اللون الأزرق ثم اضغط على الأيقونة TE بجانب Header text لكتابة العنوان الفعل الماضي ، أكتب النص في window text وقم بتنسيقه . صورة (٤)

(٤)

٦. تبقى لك ربط الأفعال الماضية بهذا الكائن بحيث بمجرد النقر على الفعل يعرض لك رسالة صغير تتضمن المعلومات التي كتبتها في هذا الكائن ، قم بتظليل الفعل ثم اختر من القائمة أيقونة التأثير ، سوف تفتح لك نافذة الأحداث اختر من قائمة الأحداث في اليسار الحدث (onclick) ، بعد ذلك اختر من قائمة التأثيرات التأثير (DISPLAY) سوف يعرض لك الشفرة البرمجية ، انقر نقراً مزدوجاً عليها لتفتح لك نافذة DISPLAY ، قم بتحديد كائن Popup من خلال Object > موافق > تطبيق > موافق . صورة (٥)



(٥)

بذلك ، تم الانتهاء من إنشاء الشريحة السابعة للمقرر والتي تمثل - فائدة .

رابعاً : إنشاء شرائح المقرر .. الجزء الرابع

١. (الشريحة الثامنة) .. التدريبات ..

(١)

١. سوف نحدد الشريحة الثامنة للتدريبات .

٢. لاحظ : سوف استخدم في هذه الشريحة صورة تم تصميمها خارج البرنامج تتضمن قسمين من التمارين وزر الرجوع ، كل ما سأقوم به هو ربط الأقسام بشرائح الأسئلة ، من القائمة > إدراج > اختر صورة من ملف ، سأختار الصورة التي تم تصميمها مسبقا ، لاحظ : سأقوم بتغيير أبعاد الصورة حتى توافق حجم الشريحة . صورة (١).

ستقوم الآن بربط القسمين بشرائح الأسئلة التالية ، من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Design، اختر الكائن Click Area واسحبه إلى الشريحة ، طابق هذا الكائن بكل قسم بسحب حدود الكائن حتى يكون مطابقاً تماما لكل مربع في الصورة ، كرر ذلك مرة أخرى للقسم الآخر من الصورة ، وكذلك مع زر (رجوع) .

٣. قم بالنقر على القسم الأول ثم اختر من القائمة أيقونة التأثير ، سوف تفتح لك نافذة الأحداث اختر من قائمة الأحداث في اليسار الحدث (onclick) ، بعد ذلك اختر من قائمة التأثيرات التأثير (GOTO) سوف يعرض لك الشفرة البرمجية ، انقر نقراً مزدوجاً عليها لتفتح لك نافذة GOTO ، قم بتحديد شريحة السؤال الأول (الشريحة ٩) > موافق > موافق .

٤. كرر هذه الخطوة مع القسم الثاني لربطه مع شريحة السؤال الثاني (الشريحة ١٠) .

٥. كرر هذه الخطوة مع زر الرجوع ولكن هذه المرة حدد الشريحة الثانية (محتويات الدرس) ضمن الشفرة البرمجية .

بذلك ، تم الانتهاء من إنشاء الشريحة الثامنة للمقرر والتي تمثل - التدريبات .

٢. (الشريحة التاسعة) .. السؤال الأول ..

١. سوف نحدد الشريحة التاسعة للسؤال الأول .

٢. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Design ، اختر العنصر Gradient واسحبه إلى شريحة السؤال الأول ، ثم انقر نقراً مزدوجاً على المربع الملون لتفتح لك النافذة (Gradient Area) ، من خلالها قم بتغيير لون الكائن في Color 1 و Color 2 إلى اللون الأحمر والأبيض ، بالضغط على المربع الصغير بجوارها ، ثم اضغط تطبيق ثم موافق ، كرر ذلك واختر اللون الأخضر والأبيض . صورة (١)

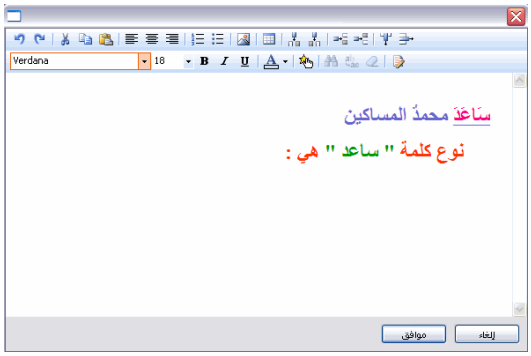
(١)

٣. قم بإدراج بعض الصور لتنسيق الشريحة ، وذلك من خلال أيقونة إدراج صورة واختيار الصور التي تريد . صورة (٢)

(٢)

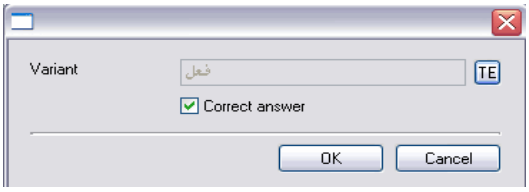
٤. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Questions ، اختر العنصر Single Choice واسحبه إلى شريحة السؤال الأول ، ثم انقر نقراً مزدوجاً على الكائن لتفتح لك النافذة (Single choice question) ، من خلال التبويب Question انقر على TE في Question text واكتب صيغة السؤال كما في الصورة (٣) ثم اضغط موافق

(٣)



٥. في نفس التبويب في الجزء Variants اضغط على علامة الإضافة + لإضافة الخيارات ، ستفتح لك نافذة صغيرة من خلالها يمكنك إدخال كل خيار على حده ، اضغط على TE واكتب الخيار الأول وليكن (اسم) ثم موافق ، وهذا الخيار لا يمثل الإجابة الصحيحة لذلك لا تضع علامة أمام Correct answer فقط اضغط OK . صورة (٤)

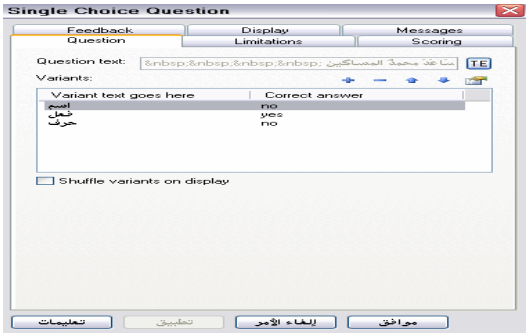
(٤)



٦. كرر هذه الخطوة مع الخيارات الأخرى ، مع ملاحظة وضع إشارة عند Correct answer في حال تمت كتابة الإجابة الصحيحة .

٧. بعد الانتهاء من جميع الخيارات ، اضغط تطبيق ثم موافق .

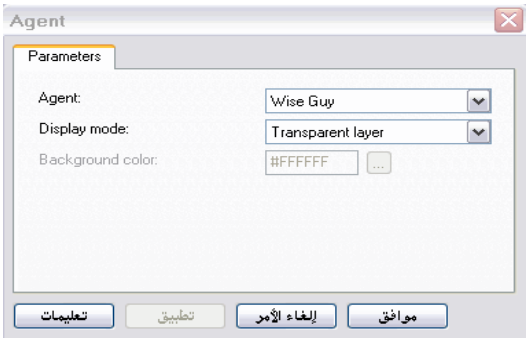
الصورة (٦)



(٥)

٨. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Agents ، اختر العنصر Agents واسحبه إلى شريحة السؤال الأول ، ثم انقر نقراً مزدوجاً عليه ، يمكنك اختيار الشخصية (Guy أو Girl) وهنا سنختار Guy ، بعد ذلك حدد طريقة العرض من خلال Display mode ، ثم اضغط تطبيق ثم موافق .

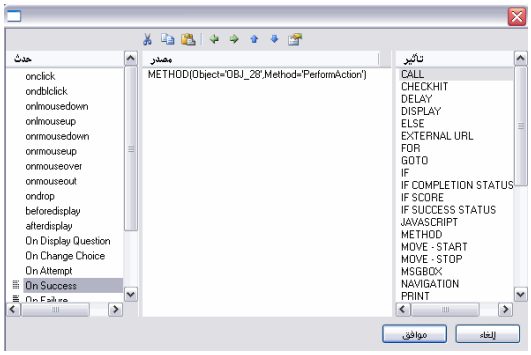
صورة (٦)



(٦)

٩. الآن سنقوم بربط الحدث بالشخصية ، في حال تمت الإجابة بشكل صحيح فإن هذه الشخصية سوف تصفق ، ويمكنك عمل ذلك كما يلي :

- انقر على كائن السؤال ثم اختر من القائمة أيقونة التأثير ، سوف تفتح لك نافذة الأحداث اختر من قائمة الأحداث في اليسار الحدث (On Success) ، بعد ذلك اختر من قائمة التأثيرات التأثير (METHOD) سوف يعرض لك الشفرة البرمجية ، انقر نقراً مزدوجاً عليها لتفتح لك نافذة METHOD ، قم بتحديد الشخصية من خلال Object ، ثم اضغط موافق ثم موافق . صورة (٧)



(٧)

بذلك ، تم الانتهاء من إنشاء الشريحة التاسعة للمقرر والتي تمثل - السؤال الأول .

٣. (الشريحة العاشرة) .. السؤال الثاني ..

١. سوف نحدد الشريحة التاسعة للسؤال الثاني .

٢. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Design ، اختر العنصر Gradient واسحبه إلى شريحة السؤال الأول ، ثم انقر نقراً مزدوجاً على المربع الملون لتفتح لك النافذة (Gradient Area) ، من خلالها قم بتغيير لون الكائن في Color 1 و Color 2 إلى اللون الأصفر والأبيض على التوالي ، بالضغط على المربع الصغير بجوارها ، ثم اضغط تطبيق ثم موافق ، كرر ذلك واختر اللون الأزرق والأبيض . صورة (١)

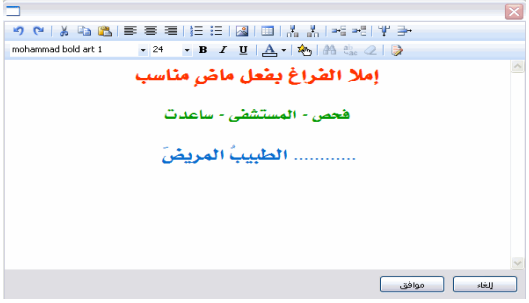
(١)

٣. قم بإدراج بعض الصور لتنسيق الشريحة ، وذلك من خلال أيقونة إدراج صورة واختيار الصور التي تريد . صورة (٢)

(٢)

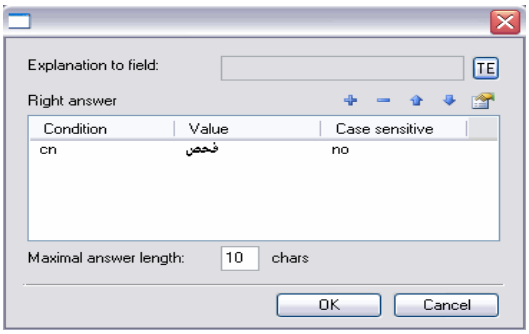
٤. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Questions ، اختر العنصر Text واسحبه إلى شريحة السؤال الثاني ، ثم انقر نقراً مزدوجاً على الكائن لتفتح لك النافذة (Text Fill-in Blank Question) ، من خلال التبويب Question انقر على TE في Question text واكتب صيغة السؤال كما في الصورة (٣) ثم اضغط موافق .

(٣)

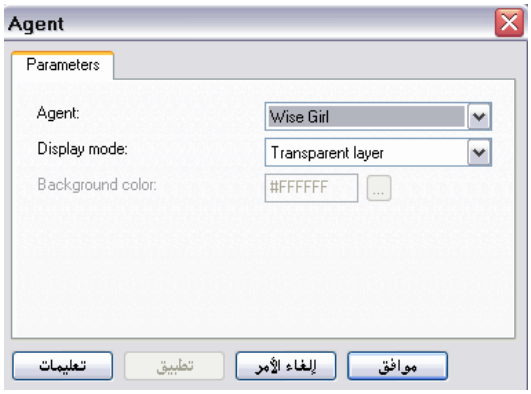


٥. في نفس التبويب في الجزء Variants اضغط على علامة الإضافة + لإضافة الإجابة الصحيحة ، ستفتح لك نافذة صغيرة من خلالها يمكنك إدخال الإجابة الصحيحة ، اضغط على علامة الإضافة + لإضافة الإجابة الصحيحة في الجزء Condition اختر Exactly equal وفي الجزء Value اكتب الإجابة الصحيحة ، ثم اضغط OK ثم تطبيق ثم موافق . الصورة (٤)

(٤)



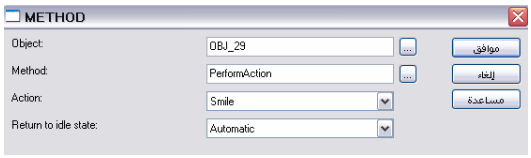
٦. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Agents ، اختر العنصر Agents واسحبه إلى شريحة السؤال الأول ، ثم انقر نقراً مزدوجاً عليه ، يمكنك اختيار الشخصية (Guy أو Girl) وهنا سنختار Girl ، بعد ذلك حدد طريقة العرض من خلال Display mode ، ثم اضغط تطبيق ثم موافق . صورة (٥)



(٥)

٧. الآن سنقوم بربط الحدث بالشخصية ، في حال تمت الإجابة بشكل صحيح فإن هذه الشخصية سوف تبتسم ، ويمكنك عمل ذلك كما يلي :

- انقر على كائن السؤال ثم اختر من القائمة أيقونة التأثير ، سوف تفتح لك نافذة الأحداث اختر من قائمة الأحداث في اليسار الحدث (On Success) ، بعد ذلك اختر من قائمة التأثيرات التأثير (METHOD) سوف يعرض لك الشفرة البرمجية ، انقر نقراً مزدوجاً عليها لتفتح لك نافذة METHOD ، قم بتحديد الشخصية من خلال Object ، وحدد Action (Smile) ثم اضغط موافق ثم موافق . صورة (٦)



(٦)

بذلك ، تم الانتهاء من إنشاء الشريحة العاشرة للمقرر والتي تمثل - السؤال الثاني .

٤. (الشريحة الحادية عشر) .. المرفقات ..

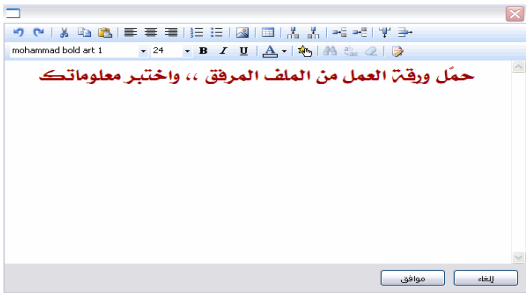
١. سوف نحدد الشريحة الحادية عشر للمرفقات .

٢. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Design ، اختر العنصر Gradient واسحبه إلى شريحة السؤال الأول ، ثم انقر نقراً مزدوجاً على المربع الملون لتفتح لك النافذة (Gradient Area) ، من خلالها قم بتغيير لون الكائن في Color 1 و Color 2 إلى اللون الأزرق والأبيض على التوالي ، بالضغط على المربع الصغير بجوارها ، ثم اضغط تطبيق ثم موافق . صورة (١)

(١)

٣. من القائمة > إدراج > اختر مربع نص ، انقر نقراً مزدوجاً على مربع النص لتفتح لك نافذة تحرير النص ، اكتب النص كما في الصورة (٢) ، وقم بإجراء التنسيق المطلوب .

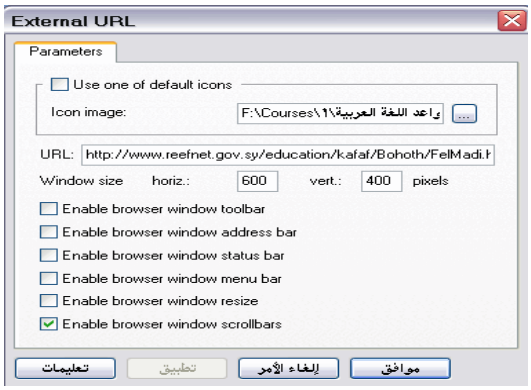
(٢)



٤. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر External ، اختر العنصر External File واسحبه إلى شريحة المرفقات ، ثم انقر نقراً مزدوجاً عليه ، قم بتحديد الملف من جهازك من خلال الأيقونة المربعة في الجزء File ، اكتب اسماً للملف في الجزء Caption ، ثم اضغط تطبيق ثم موافق . الصورة (٣)

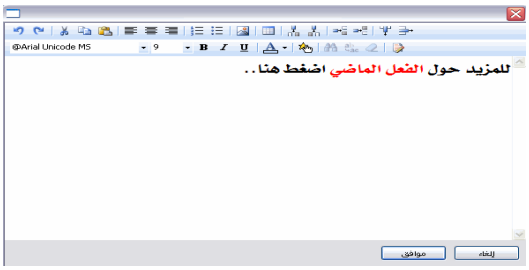
(٣)

٥. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر External ، اختر العنصر External URL واسحبه إلى شريحة المرفقات ، ثم انقر نقراً مزدوجاً عليه ، قم بكتابة الرابط في الجزء URL ، يمكنك تغيير شكل الأيقونة من خلال الجزء icon image واختيار صورتك التي تريد من جهازك ، ثم اضغط تطبيق ثم موافق . صورة (٤)



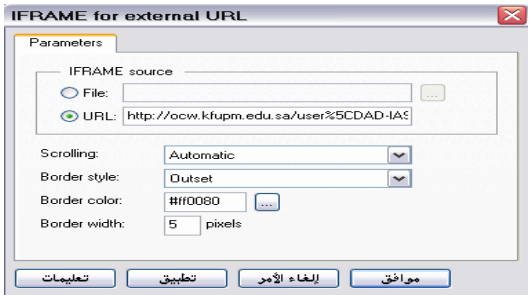
(٤)

٦. من القائمة > إدراج > اختر مربع نص ، انقر نقراً مزدوجاً على مربع النص لتفتح لك نافذة تحرير النص ، اكتب النص كما في الصورة (٥) ، وقم بإجراء التنسيق المطلوب .



(٥)

٧. من خلال مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر External ، اختر العنصر IFRAME واسحبه إلى شريحة المرفقات ، ثم انقر نقراً مزدوجاً عليه ، قم بكتابة الرابط في الجزء URL ، ثم اضغط تطبيق ثم موافق . صورة (6)



(٦)

بذلك ، تم الانتهاء من إنشاء الشريحة الحادية عشر للمقرر والتي تمثل - المرفقات .

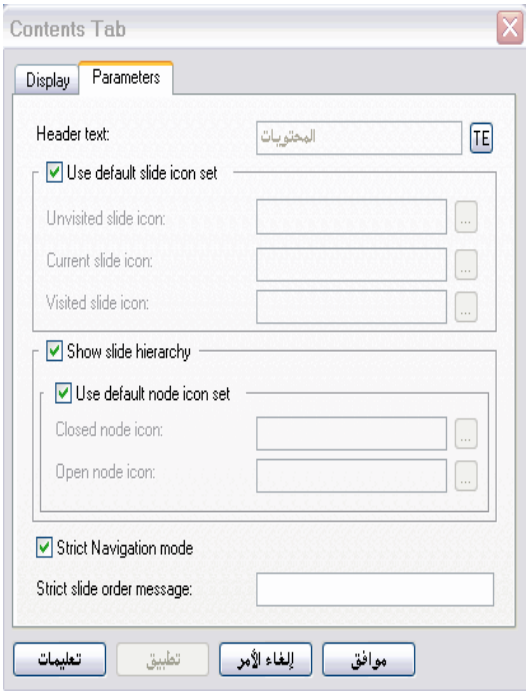
خامساً: عرض محتويات المقرر ومعلومات حول العمل

١. أولاً : انتقل إلى طريقة عرض الشرائح Master من خلال الضغط على الأيقونة في الأسفل .

٢. في هذا المقرر نحتاج فقط إلى شريحتين رئيسيتين ، الشريحة الأولى تتضمن محتويات المقرر ومعلومات حول العمل ، ليتم التوصل إليها في أغلب شرائح المقرر ، والأخرى ستكون فارغة فقد نحتاجها في بعض الشرائح .

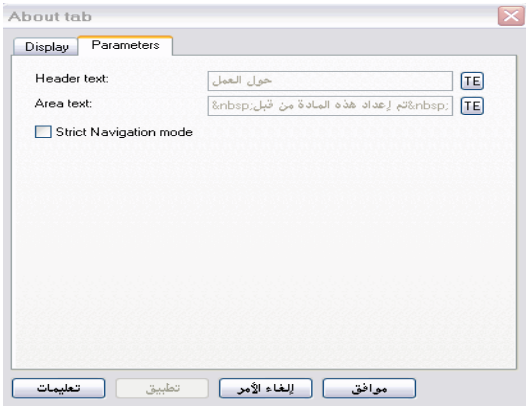
٣. الشريحة الأولى ، من مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Navigation ، اختر العنصر CONTENTS واسحبه إلى الشريحة الأولى ، ثم انقر نقراً مزدوجاً عليه لتفتح لك النافذة (Contents Tab) ، من خلالها في التبويب Parameters قم بتغيير Header text واكتب (المحتويات) ثم تطبيق ثم موافق . صورة (١)

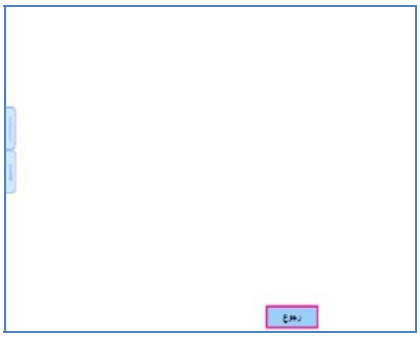
(١)

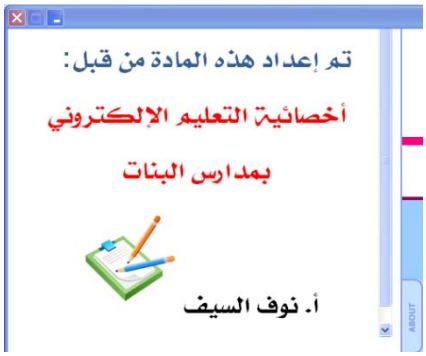


٤. من مكتبة المصادر في أعلى اليمين اختر Navigation ، اختر العنصر ABOUT واسحبه إلى الشريحة الأولى ، ثم انقر نقراً مزدوجاً عليه لتفتح لك النافذة (About Tab) ، من خلالها في التبويب Parameters قم بتغيير Header text واكتب (حول العمل) وفي التبويب Area text اكتب معلومات عن معد العمل ، ثم تطبيق ثم موافق . صورة (٢)

(٢)







سادساً: عرض المقرر ونشره

- طرق عرض المقرر :

١. لمشاهدة النموذج والشرائح اختر (النموذج - عرض النموذج) ، أو من شريط الأدوات اختر عرض النموذج أو الضغط على زر F5 من لوحة المفاتيح .

٢. لإضافة نموذج جديد اختر (ملف – جديد – نموذج) ، أو من اللوحة Course اضغط على الزر الأيمن للفأرة واختر (جديد – نموذج) .

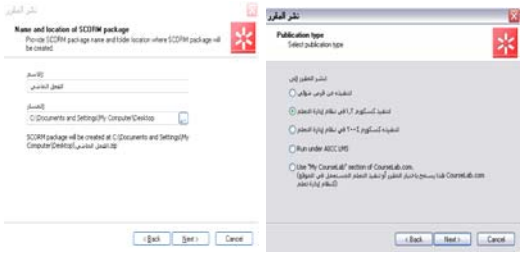
٣. لإضافة مجلدات جديدة للمقرر اختر (ملف – جديد – مجلد) أو من اللوحة Course اضغط على الزر الأيمن للفأرة واختر (جديد – مجلد) .

٤. يمكن ترتيب المجلدات أو النماذج بالسحب والإفلات فيما بينها داخل اللوحة Course ويتم وضع العنصر في نهاية القائمة المسحوب إليها .

- خطوات نشر المقرر :

- من قائمة ملف اختر نشر المقرر ، سوف تفتح لك النافذة التالية .
- اضغط Next للاستمرار ، في النافذة التالية أدخل عناصر المقرر ، المعرف والوصف ، ثم اضغط Next . صورة (١)
- اختر نوع النشر (سكورم ١,٢ في نظام إدارة التعلم) ثم اضغط Next .
- اكتب اسماً لحفظ السكورم وحدد مكان الحفظ ثم اضغط Next . صورة (٢)
- سوف يقوم بالتأكيد عليك لبدأ النشر اضغط على Next لبدأ النشر . صورة (٣)

(١)


(٢)

(٣)