المملكة العربية السعودية
وزارة التعليم العالي
جامعة الملك سعود
كلية المعلمين
مركز التدريب وخدمة المجتمع

حقيبة تدريبية

التأليف الإلكتروني

(حقيبة المدرب)

إعداد

د.أحمد بن عبدالله الدريويش

أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد
ورئيس وحدة التطوير والجودة بالكلية

١٤٣١هـ

بعض المصطلحات المستخدمة في البرنامج:

قبل البدء بالتعرف على برنامج CourseLab يجدر بنا التعرف على بعض المصطلحات المستخدمة في البرنامج لكي يسهل التعامل معها منها :

كورس Course:

مجموعة دروس في موضوع واحد، ويقصد به هنا الموضوع الرئيسي الذي يتكون من وحدة أو أكثر من الوحدات التعليمية.

فصل Chapter:

باب أو فصل تعلي مي، ويقصد به هنا المجلد الذي يضم وحدة أو أكثر من وحدات موديل Module.

موديول Module:

وحدة تعليمية مصغرة، (قسم صغير من موضوع واسع)، وهي مكونات الكورس، فكل كورس لابد أن يحتوي على وحدة أو أكثر.

الإطار Frame:

إطار عرض ، فكل شريحة تتكون من إطار يوضح المادة أو فريم واحد على الأقل، ويمكن إضافة الإطارات للشريحة الواحدة.

الخط الزمني Timeline:

الخط الزمني للعرض، وهو عبارة عن حقل مجدول بمسطرة زمنية في أعلاه لتوضيح التوقيت الزمني لعرض الكائنات التعليمية والعناصر المكنونة لنافذة العرض .

الكائنات التعليمية Learning Object:

الكائنات التعليم ية التي يمكن إدراجها إلى الإطار ، وهي النصوص المكتوبة، والنصوص المسموعة، والمؤثرات الصوتية، والصور الثابتة، والصور المتحركة، وا لرسوم الثابتة، والرسوم المتحركة.

وعند إدراج كائن في برنامج CourseLab يقوم البرنامج بتسمية الكائن، فيقوم بوضع ثلاثة حروف الأولى من كلمة كائن Object ويقوم أيضاً بإعطائه رقم تسلسلي، فيكون اسم الكائن مكون من الحروف OBJ والرقم التسلسلي مثل (OBJ_13)، (OBJ_25)، (OBJ_108) وهكذا.

شريحـــــــــــة :Slide

شريحة العنـــوان :Title – Slide

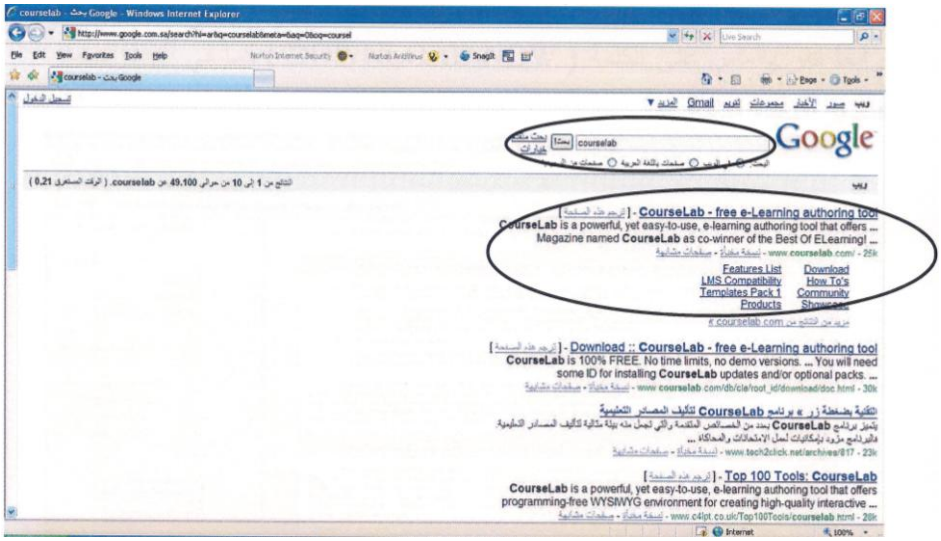
الشريحة الرئيسـية :Master – Slide

شرائح العـــرض :Normal – Slide

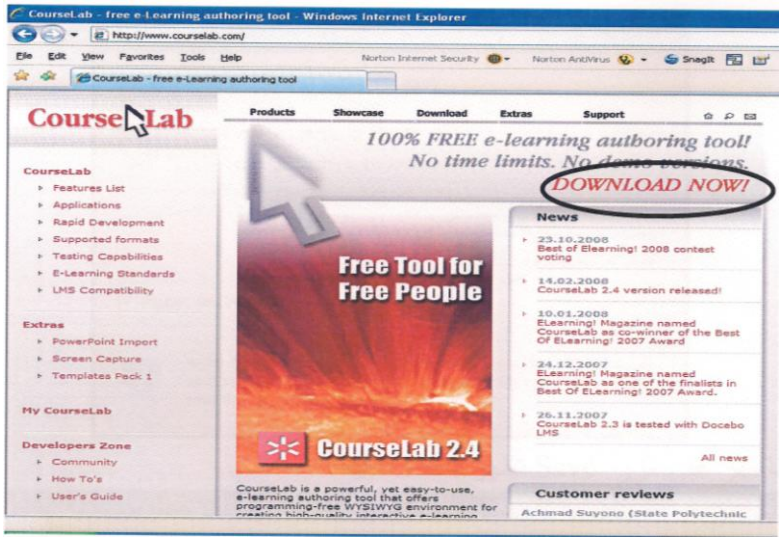
الحصول على برنامج CourseLab :

بما أن برنامج CourseLab من البرامج المجانية لذا فإنه يمكن الحصول عليه من خلال شبكة الإنترنت وذلك بإتباع الخطوات التالية:

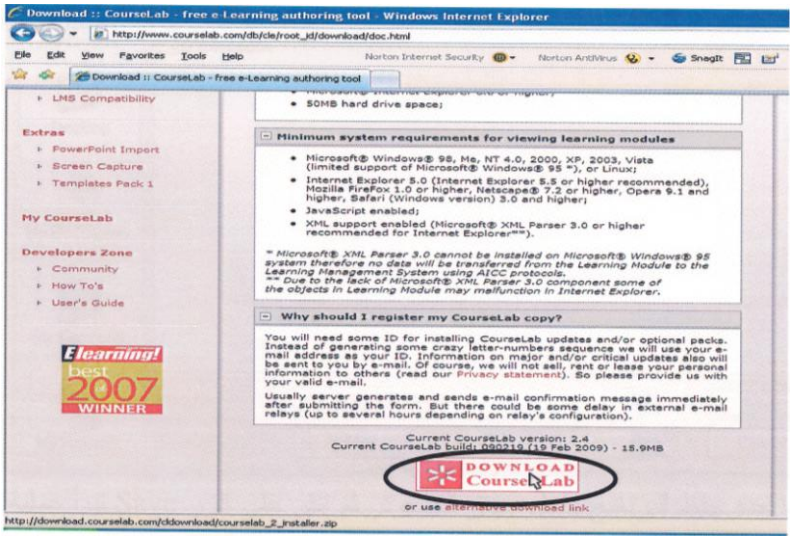
١ -من خلال محرك البحث المفضل لديك قم بكتابة اسم البرنامج CourseLab في مربع البحث ثم أنقر بحث، تظهر لك النتيجة كما في الشكل التالي.



٢ -قم بالضغط على رابط الموقع الرسمي لبرنامج CourseLab وهو (http://www.courselab.com) ليظهر لك موقع البرنامج كما في الشكل التالي:

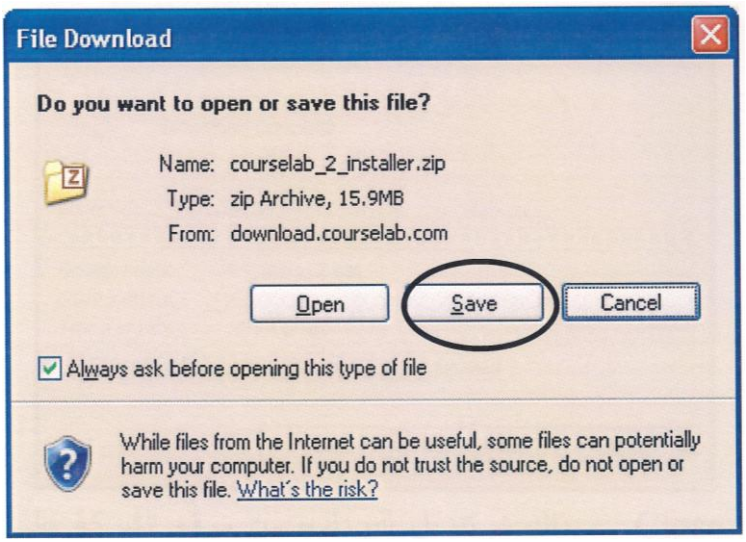


٣ -قم بالنقر على كلمة (download now) لتحميل البرنامج كما في الشكل التالي :

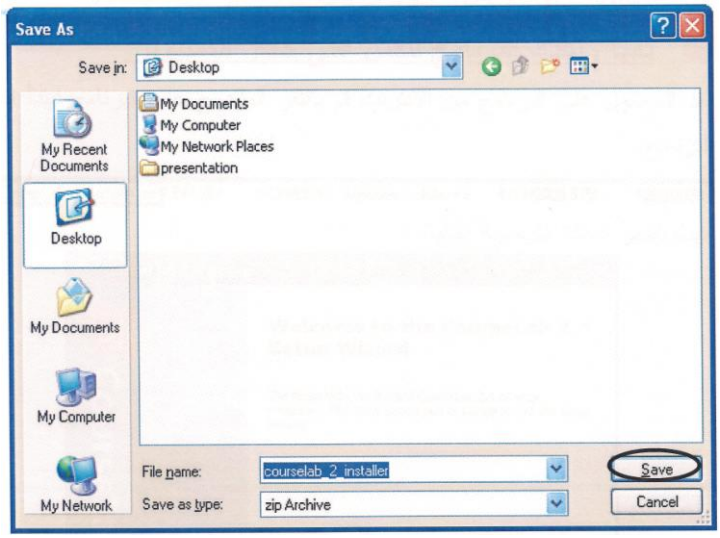


٤ -في منتصف الصفحة تقريباً تظهر لك هذه العبارة

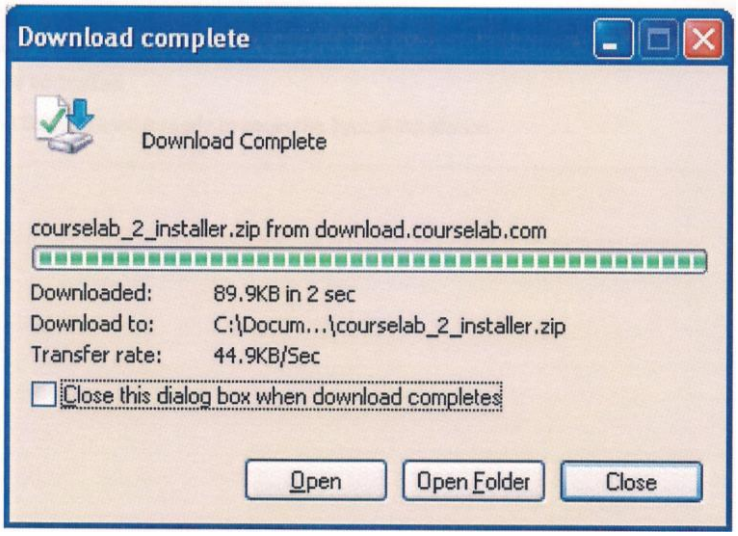
قم بالنقر عليها لتذهب إلى النافذة التالية:



٥ -أنقر على كلمة (Save) لحفظ البرنامج على جهازك وحينها تظهر لك النافذة التالية :



٦ -حدد مكان حفظ البرنامج داخل جهازك ثم أنقر على كلمة (Save) لتبدأ عملية تنزيل البرنامج من الانترنت إلى جهازك حتى يكتمل التحميل وتظهر النافذة التالية :

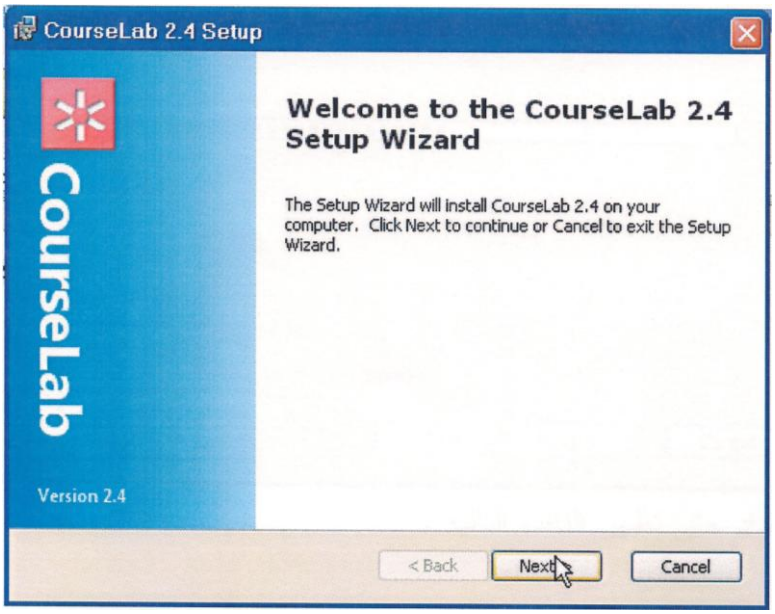


٧ -أنقر على (Close) وبذلك تكون أكملت تنزيل البرنامج في جهازك ، ولتتمكن من تشغيل البرنامج لابد من عمل الإعدادات اللازمة لذلك.

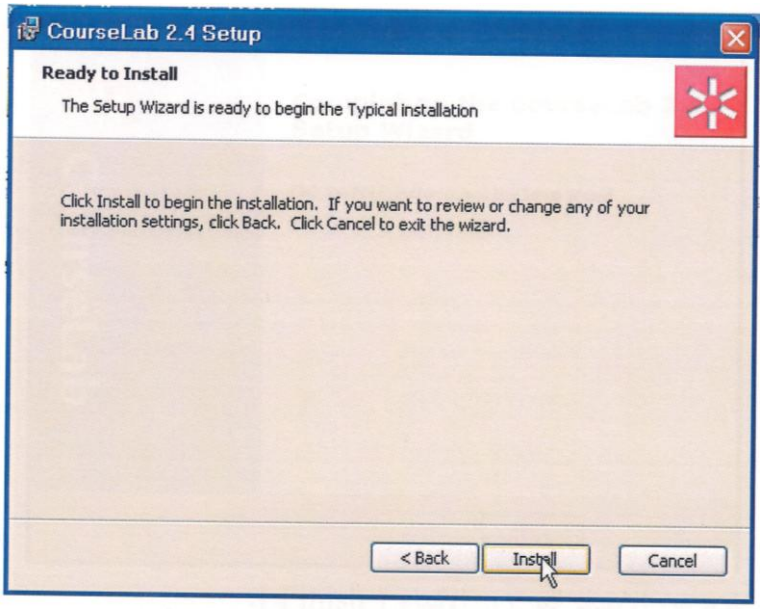
إعداد برنامج CourseLab :

بعد الحصول على البرنامج من الإنترنت وتنزيله على جهاز الحاسب الخاص بك قم بإعداد البرنامج للعمل بإتباع الخطوات التالية:

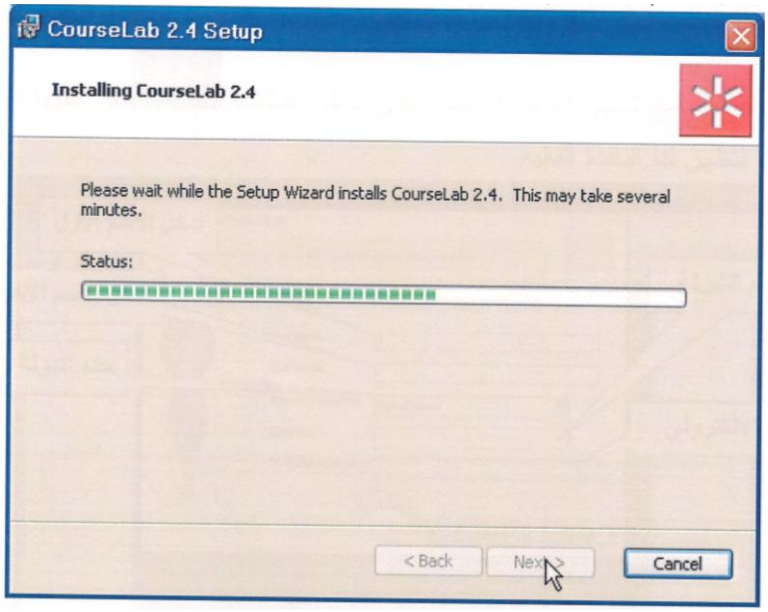
١ -قم بالنقر المزدوج على البرنامج، حيث تظهر لك الشاشة الترحيبية التالية :



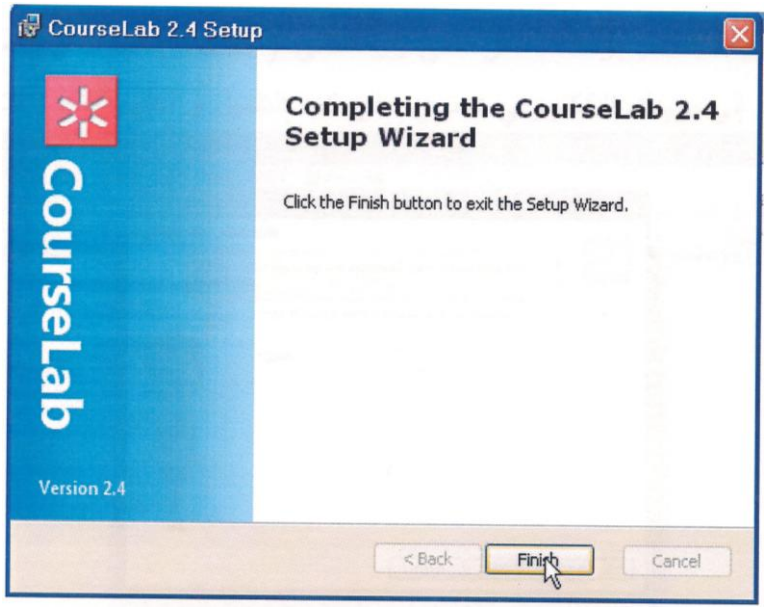
٢ -قم بالنقر على (Next) لتظهر لك النافذة التالية:



٣ -أنقر على أيقونة (Install) لتظهر لك النافذة التالية:



٤ -تستمر عملية الإعداد حتى تظهر النافذة التالية:

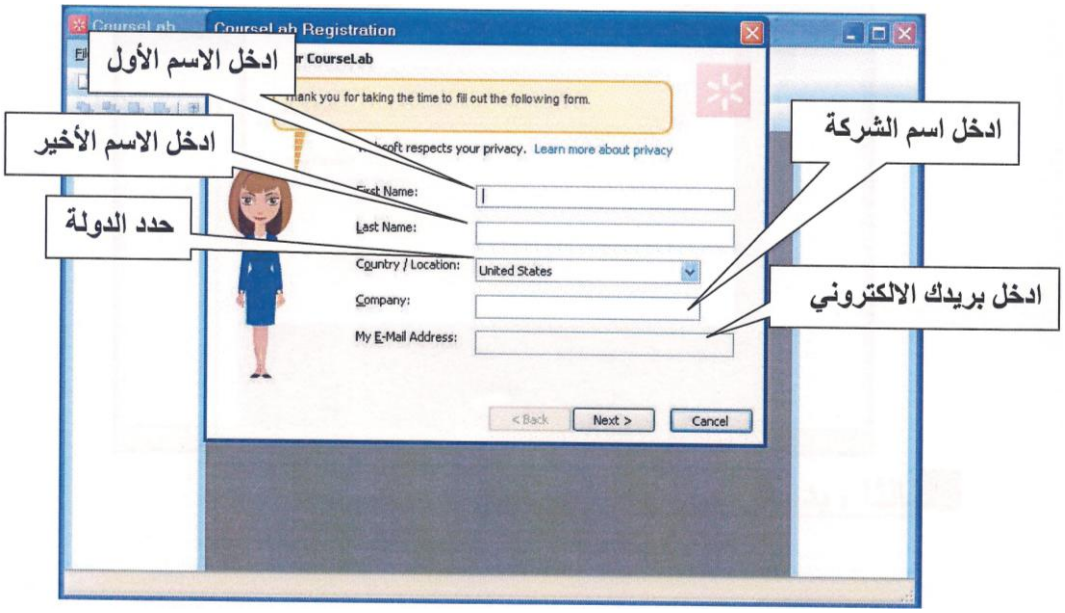


٥ -انتهى البرنامج من عملية الإعداد انقر فوق أيقونة (Finish) لإنهاء الإعدادات.

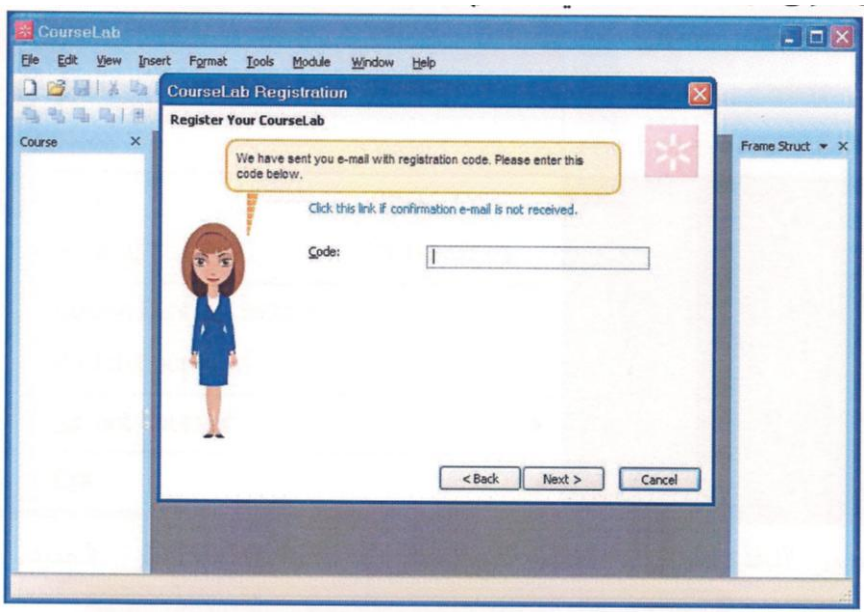
تسجيل برنامج CourseLab :

بعد الانتهاء من إعداد البرنامج للعمل ستظهر لك أيقونة البرنامج على سطح المكتب قم بتسجيل البرنامج متبعاً الخطوات التالية:

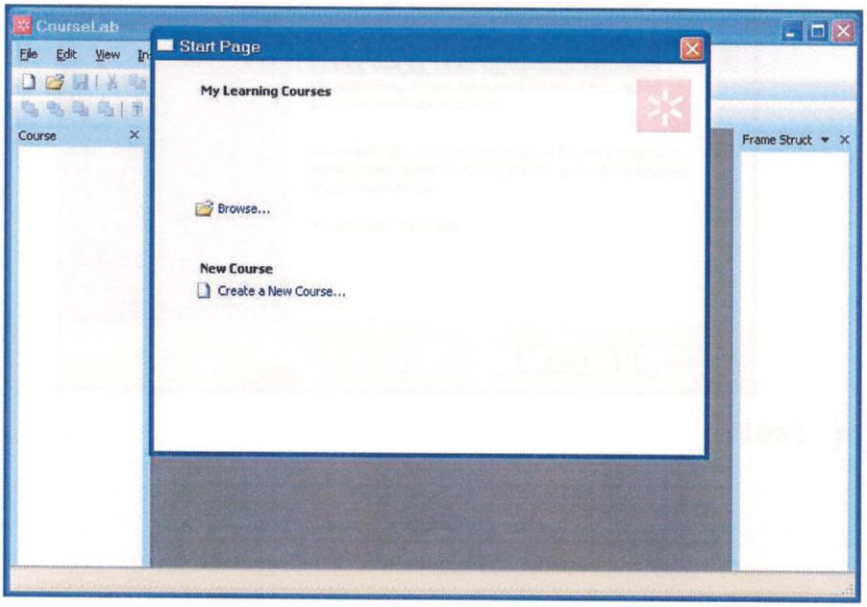
١ -قم بالنقر المزدوج على أيقونة البرنامج الموجودة على سطح المكتب، حيث تظهر لك النافذة التالية:



٢ -قم بتعبئة البيانات المطلوبة ثم انقر على أيقونة (Next)، حيث سيقوم البرنامج بإرسال رسالة بريدية على البريد الذي قمت بإدخاله في الشاشة السابقة تحتوى الرسالة على كود تفعيل البرنامج وتظهر لك النافذة التالية:

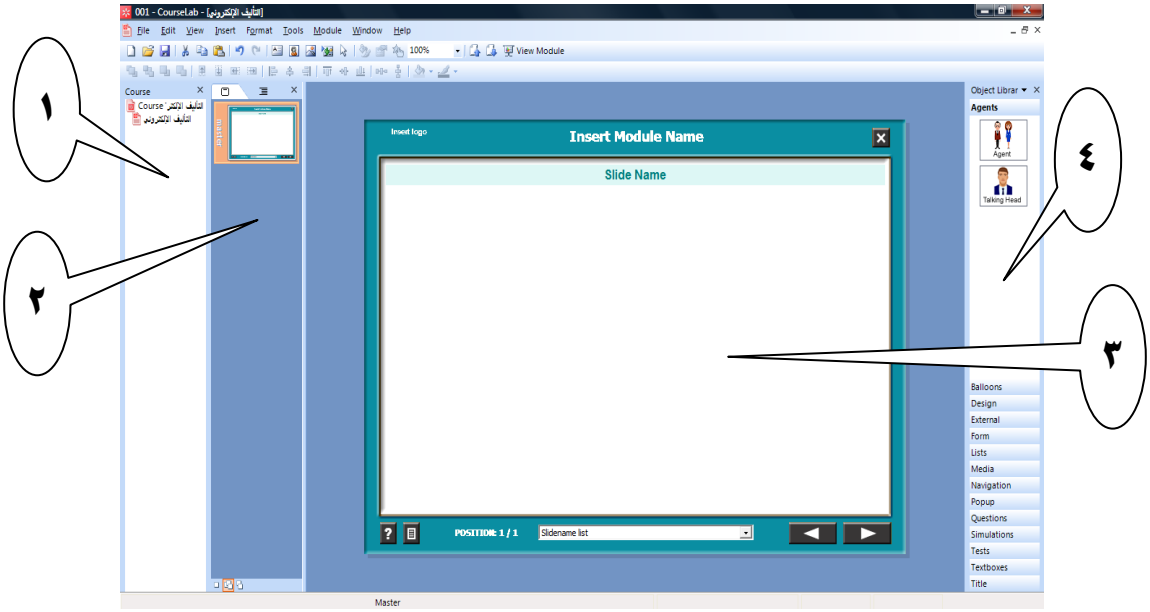


٣ -قم بإدخال كود التفعيل في المكان المخصص له، ثم انقر على أيقونة (Next) حيث تظهر لك النافذة التالية والتي تبين لك أن البرنامج تم تفعيله ويمكنك العمل بالبرنامج .



الشاشة الرئيسية لبرنامج CourseLab:

عند بداء تشغيل برنامج CourseLab تظهر الشاشة الرئيسية التي يمكن تقسيمها إلى أربعة أجزاء هي:



١ –الهيكل التنظيمي للبرنامج ويضم اسم الفصل (Chapter) واسم الوحدة (Module).

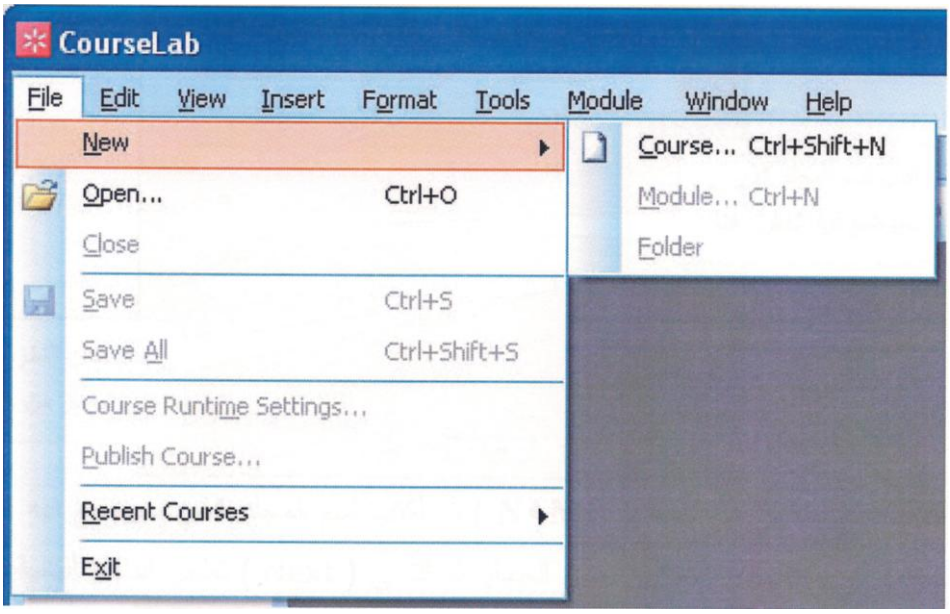
٢ –يمثل عرض للشرائح التي يضمها البرنامج التعليمي .

٣ –حقل العمل الرئيسي.

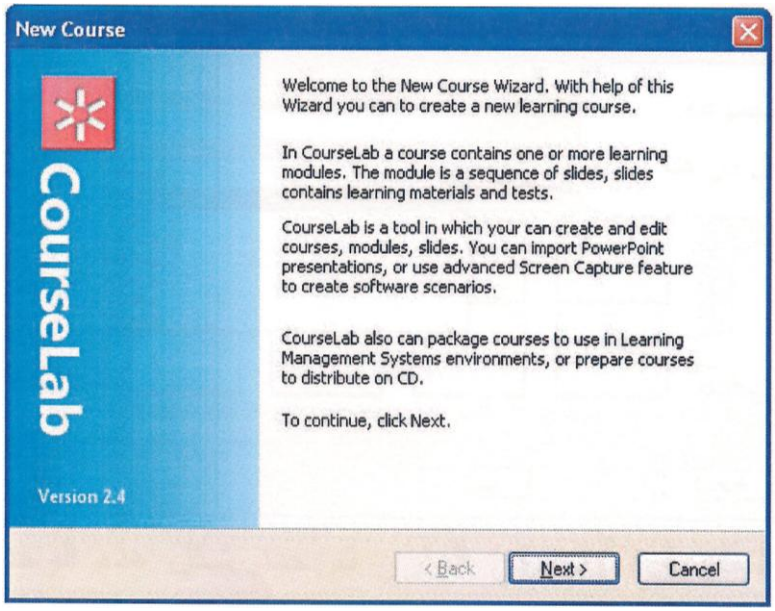
٤ – الوصول السريع للعديد من الأوامر والخيارات التفاعلية.

بداية العمل ببرنامج CourseLab :

عند بداء تشغيل برنامج CourseLab تظهر شاشة البداية، من قائمة (File) اختر جديد (New) ثم اختر درس جديد (Course) كما في الشكل التالي:

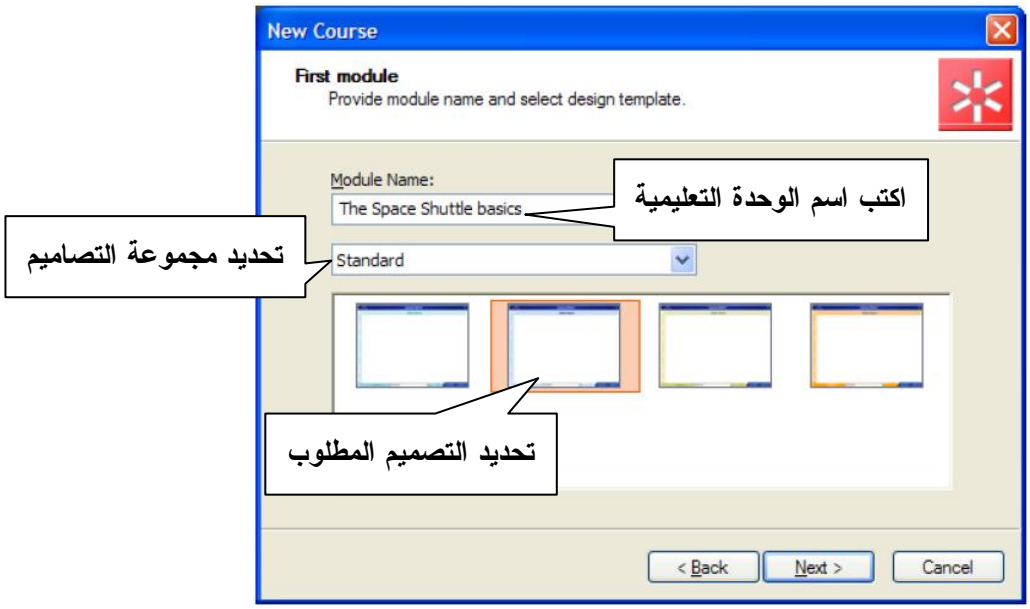


تظهر النافذة الترحيبية التالية أنقر على أيقونة التالي (Next) للاستمرار:

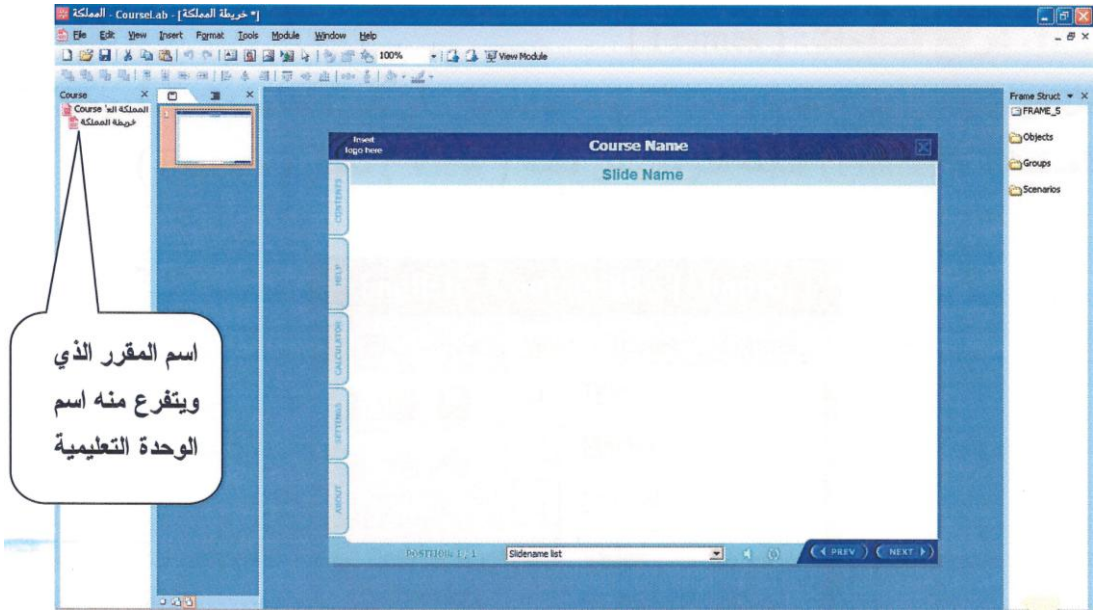


تظهر لك النافذة التالية:

اكتب اسم المقرر في خانة الاسم (Name) ثم اكتب اسم المجلد الذي سيوضع فيه المقرر الجديد ثم حدد مكان تخزين المجلد في جهازك ثم أنقر على أيقونة التالي (Next) تظهر لك النافذة التالية:



اكتب اسم الوحدة التعليمية ثم حدد مجموعة التصاميم التي تريد النسق على منوالها، ثم حدد الشكل العام للوحدة التعليمية وبعدها أنقر على أيقونة (Next)، بعد إنهائك لهذه الخطوة تكون قد أنشأت مقرر جديد كما في الشكل التالي:



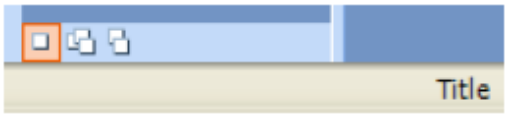
بعد الانتهاء من إنشاء المقرر يقوم البرنامج آلياً بإنشاء شجرة بالوحدات التعليمية للمقرر، تظهر في الجانب الأيسر م ن النافذة، فالمقرر يقسم إلى وحدات تعليمية والوحدات التعليمية تقسم إلى دروس والدروس تتكون من عدة صفحات.

أنواع الشرائح في برنامج CourseLab :

هناك ثلاثة أنواع للشرائح في برنامج CourseLab هي:

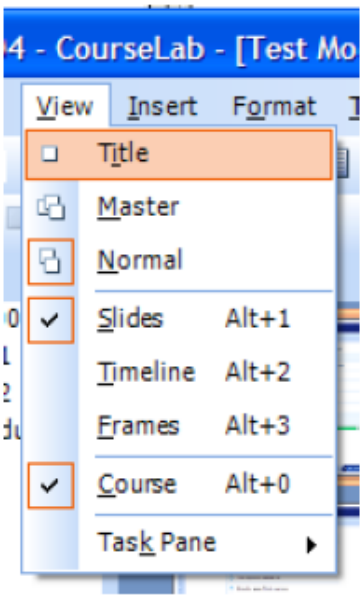
١ – شريحة العنوان (Title):

وهي أول شريحة تظ هر للمتعلم عند عرض البرنامج وتكون عبارة عن عنوان البرنامج



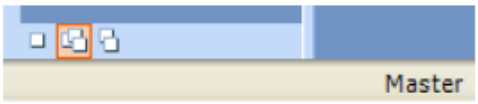
التعليمي.

ويمكن إدراجها من قائمة عرض (View) واختيار عنوان (Title).



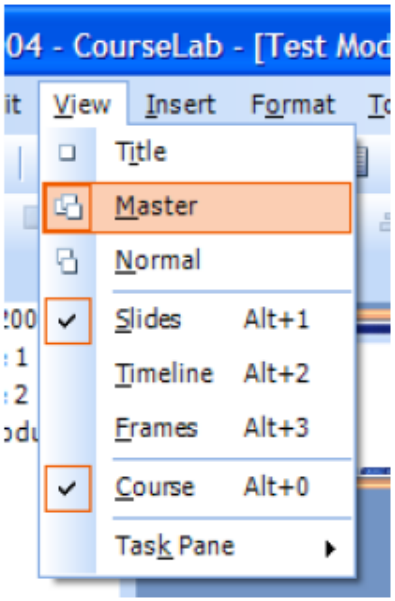
٢ – الشريحة الرئيسية (Master):

وهي شريحة رئيسية بالنسبة لشرائح العرض بعدها، فتصميم هذه الشريحة يطبق على شرائح العرض التي تندرج تحتها، ويمكن إنشاء أكثر من شريحة رئيسية ويندرج تحتها



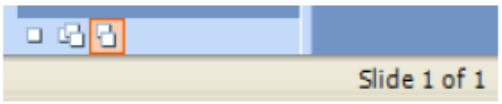
العديد من شرائح العرض.

ويمكن إدراجها من قائمة عرض (View) واختيار رئيسية (Master).



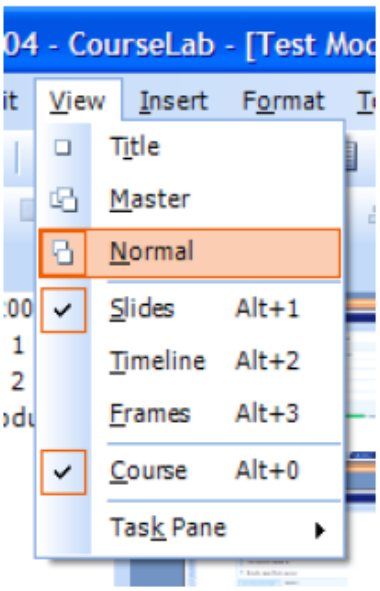
٣ -شريحة العرض (Normal):

يحتوي هذا النوع من الشرائح على الكائنات التعليمية المكونة للدرس، وبجموع هذه الشرائح



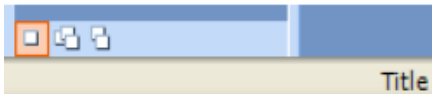
يتكون الدري التعليمي.

ويمكن إدراجها من قائمة عرض (View) واختيار العرض (Normal).

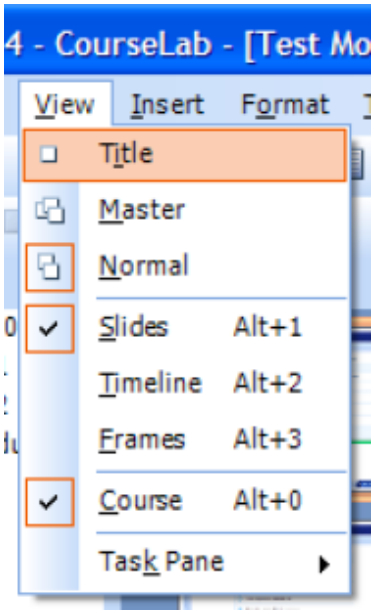


شريحة العنوان:

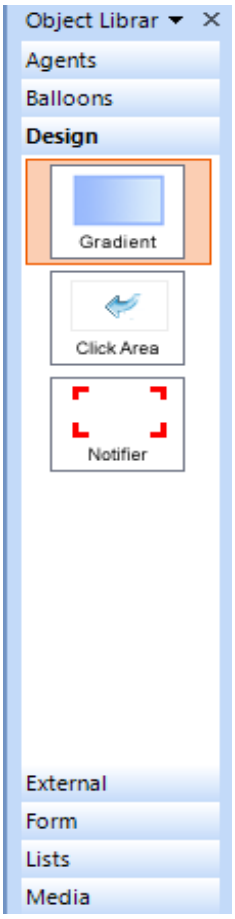
للدخول إلى شريحة العنوان والقيام بتعديلها يمكن إتباع الخطوات التالية :



٦ –قم بالدخول إلى شريحة العنوان من خلال النقر على أو من قائمة عرض (View) واختيار عنوان (Title) كما في الشكل التالي:

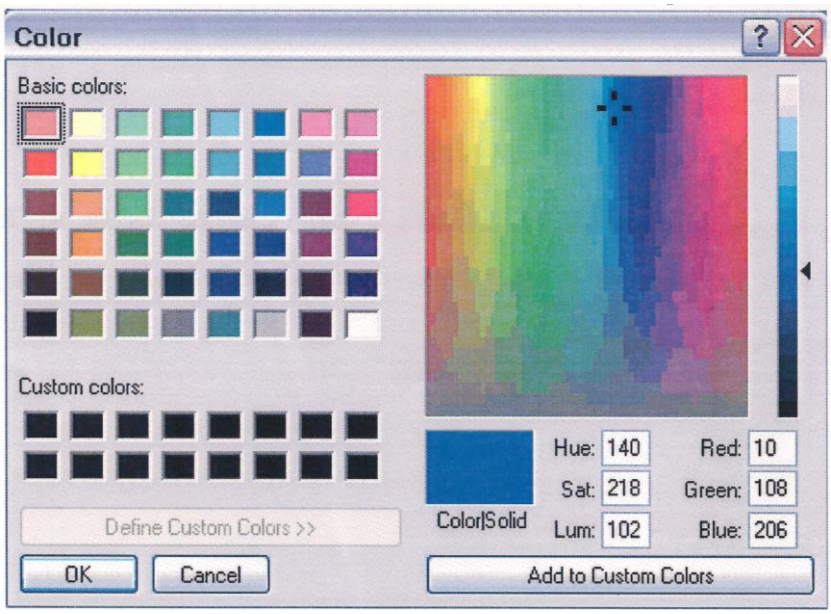


٧ –من مكتبة المصادر على يمين الشاشة اختر (Design) واختر منه العنصر (Gradient) واسحبه إلى شريحة العنوان.

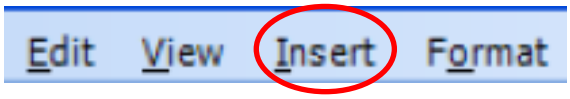


٨ –أنقر نقراً مزدوج على المربع ا لملون لتفتح لك نافذة (Gradient Area) كما في الشكل التالي:

٩ –من خلال النافذة السابقة قم بتغيير لون الكائن في (Color1) و(Color2) إلى اللون الذي تختاره، وذلك بالنقر على المربع الصغير أمامها لتظهر لك لوحة الألوان، ثم أنقر فوق أيقونة موافق (OK):

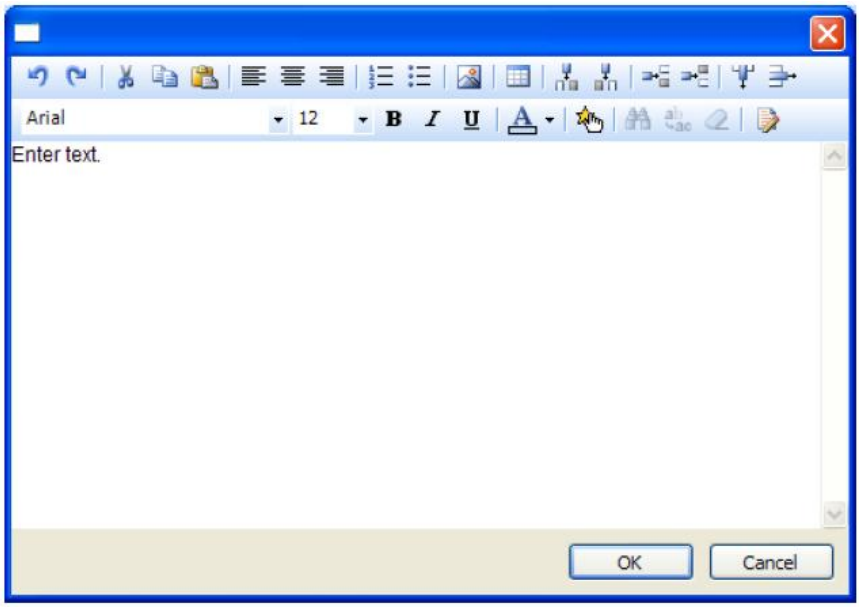


١٠ – من القائم ة المنسدلة اختر إدراج (Insert)



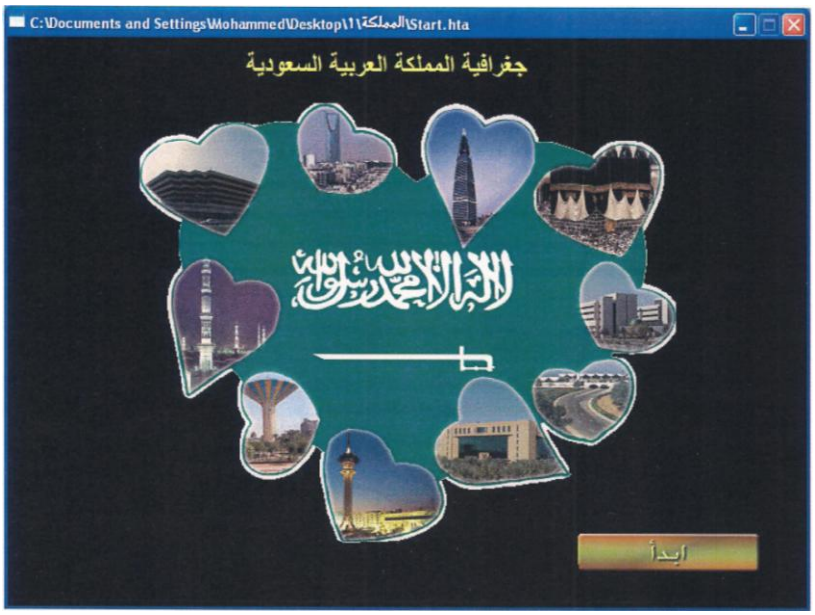
ومنها اختر صورة من ملف (Picture From File) أو من شريط الأدوات أختر إدراج صورة من ملف حدد صورة مناسبة من جهازك لإدراجها في شريحة العنوان.

١١ - لتحرير النصوص في شريحة العنوان أنقر نقراً مزدوجاً على مربع النص لتظهر لك نافذة تحرير النص، قم بكتابة العنوان الرئيسي والمرحلة الدراسية :



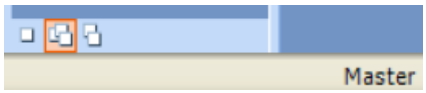
١٢ - بنهاية الخطوة السابقة تكون قد أنهيت التعديلات على شريحة العنوان، ومن الأمثلة على صفحة العنوان ما يلي.

C:\Users\قسم تقنيات التعليم\Desktop\002\1\Start.hta
علوم الصف الثاني المتوسط
أجهزة جسم الإنسان
START MODULE

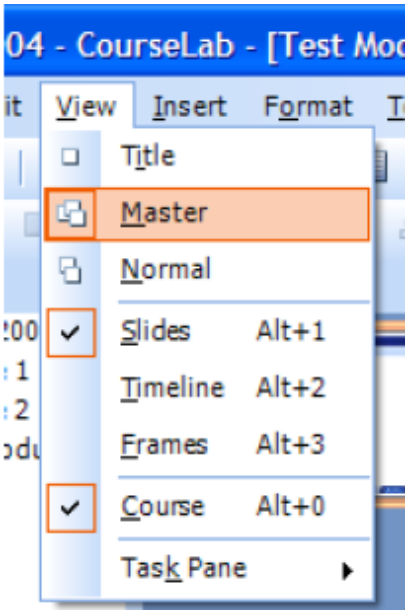

C:\Documents and Settings\Mohammed\Desktop\1\المملكة\Start.hta
جغرافية المملكة العربية السعودية
ابدأ

الشريحة الرئيسية:

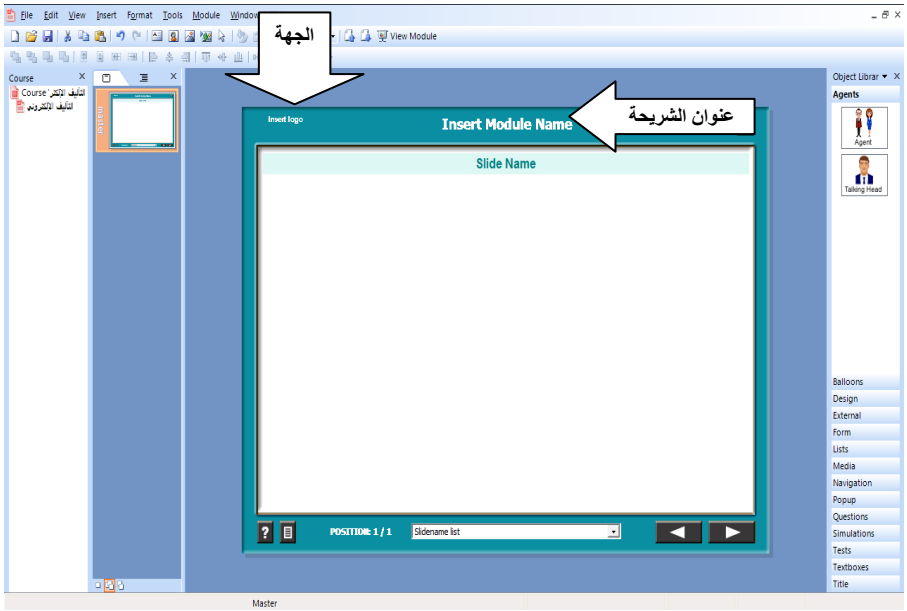
يمكن الدخول للشريحة الرئيسية وإجراء التعديلات عليها بإتباع الخطوات التالية :

١ –قم بالدخول إلى الشريحة الرئيسية من خلال النقر على 

أو من قائمة عرض (View) واختيار عنوان (Master) كما في الشكل التالي.



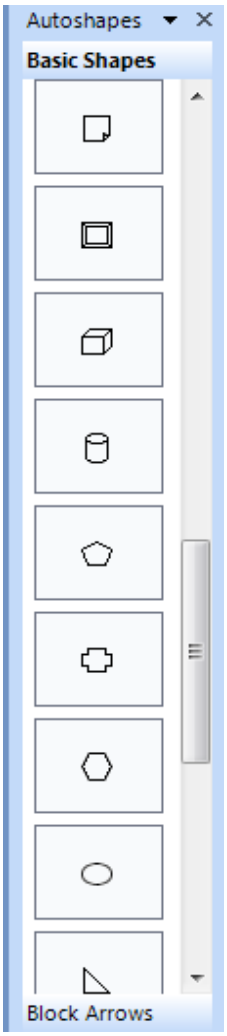
٢ –ستظهر لك الشريحة الافتراضية التي تم اختيارها من التصاميم التلقائية، كما في التالي :

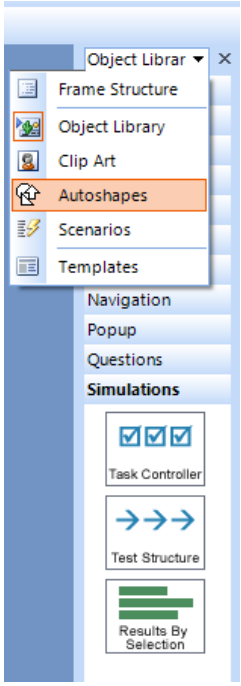


٣- يمكن التعديل على مكونات الشريحة الرئيسية من خلال إدراج صورة من القائمة المنسدلة (Insert) أو من شريط الأدوات أختر

إدراج صورة من ملف حدد صورة مناسبة من جهازك والتي تمثل مجموع الأزرار للصفحة الرئيسية للبرنامج، ويمكن تحرير النص داخل الشكل ليحتوي كل شكل على عنصر من عناصر البرمجية.

٤- ويمكن من خلال اختيار الأشكال التلقائية في البرنامج إدراج شكل وكتابة النص داخله ليكون الأيقونات الرئيسية للبرنامج.





٥- قم بتعديل العنوان الرئيسي في الشريحة من خلال النقر المزدوج على العنوان الرئيسي لتظهر لك نافذة النص فقم بكتابة عنوان البرمجية (يمكن استخدام اللغة العربية).

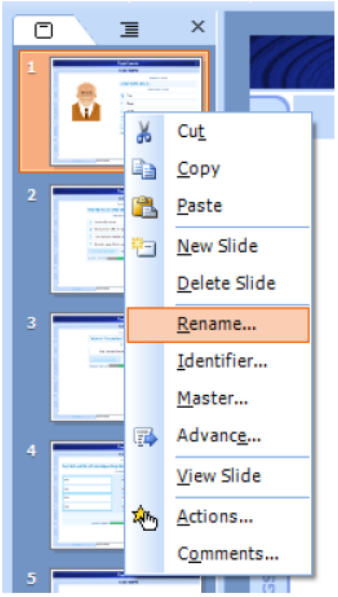
٦ -ويمكن تغيير اسم الجهة التي يتبع لها البرنامج (أسم إدارة التعليم، أو الوزارة، أو المدرسة، أو الجامعة ...إلخ) من خلال النقر المزدوج على اسم الجهة عندها سيظهر مربع النص فيمكنك من خلاله كتابة الاسم الذي تريد.

٧ -بعد الانتهاء من الخطوات السابقة ستكون الشريحة الرئيسية على النحو التالي .

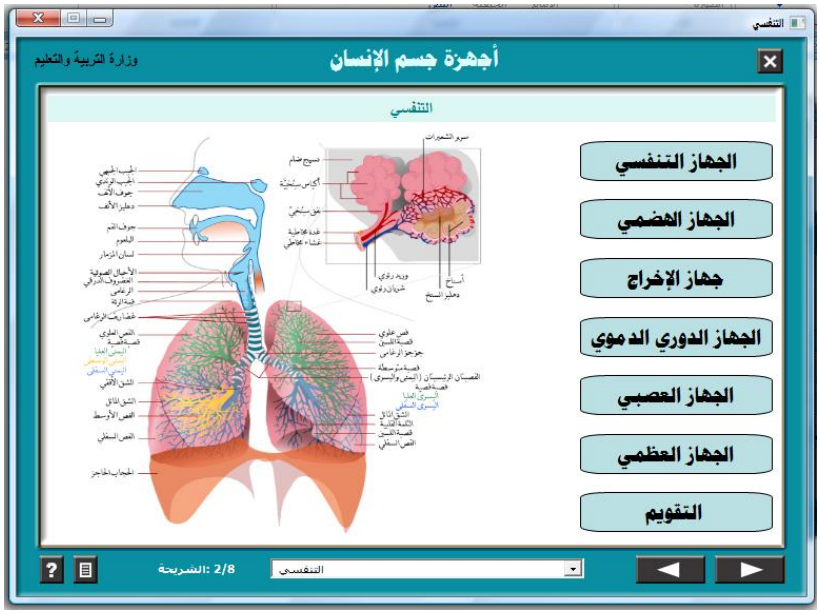
إنشاء الشرائح:

لإنشاء الشرائح المكونة للبرنامج التعليمي نقوم بإتباع الخطوات التالية :

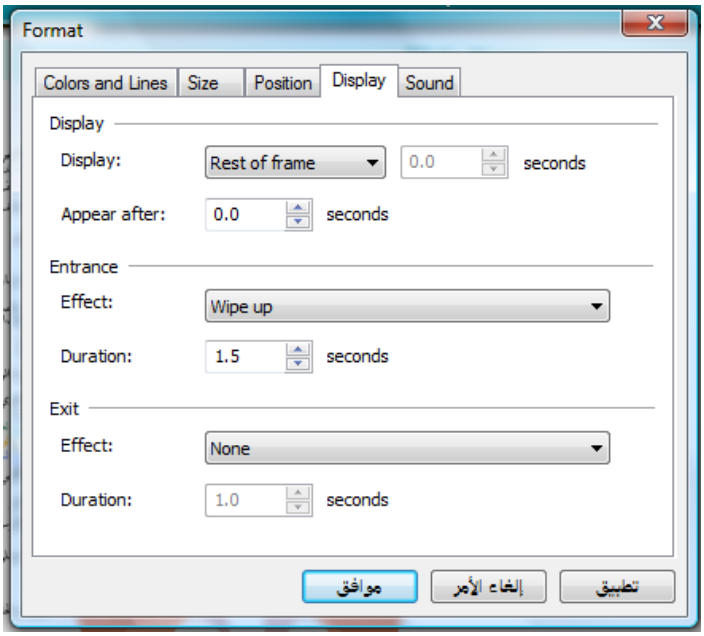
١ –قم بتغيير اسم الشريحة الأولى بالضغط على زر الفارة الأ يمن ثم اختيار (Rename) سيفتح لك نافذة يمكن من خلالها تغيير اسم الشريحة كما في الشكل التالي :



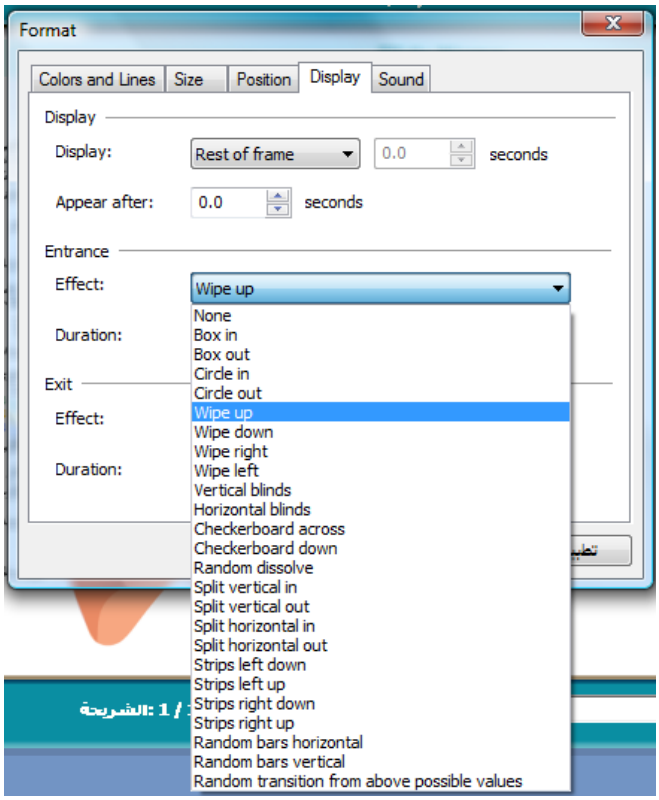
٢ –قم بإدراج صورة من القائمة المنسدلة (Insert) ومنها اختر صورة من ملف (Picture From File) أو من شريط الأدوات أختر إدراج صورة من ملف حدد الصورة المناسبة للشريحة الأولى، قم بتغيير حجمها ليتناسب مع مساحة الشريحة .



٣ –لاختيار طريقة عرض الصورة المدرجة قم بالنقر المزدوج على الصورة لتفتح لك النافذة التالية:

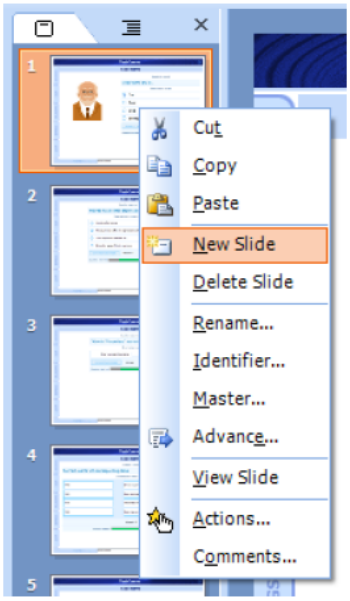


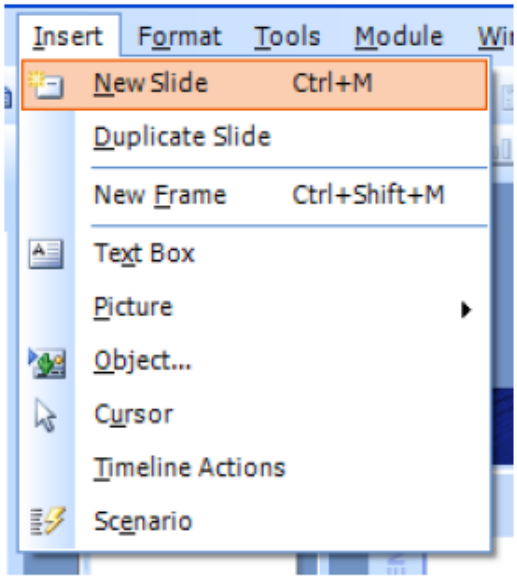
٤ –من تبويب (Display) حدد حركة الدخول من (Effect) ستظهر لك قائمة من الحركات، حدد حركة الدخول المناسبة:



٥ -من القائمة المنسدلة ملف (File) اختر حفظ (Save)، أو من شريط الأدوات انقر على أيقونة حفظ لتم حفظ العمل الذي قمت به.

٦ -لإدراج شريحة جديدة قم باختيار شريحة جديدة (New Slide) من قائمة إدراج (Insert)، أو قم بالضغط على زر الفارة الأيمن أثناء وجود المؤشر على الشريحة الأولى واختر شريحة جديدة، كما في الشكل:





٧ -قم بتغيير اسم الشريحة، وإدراج صورة مناسبة كما فعلت في الشريحة الأولى .

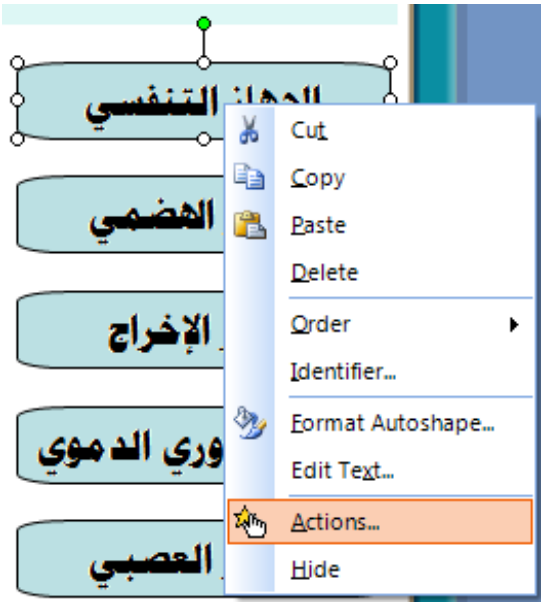
٨ -قم باختيار حركة دخول مناسبة للصورة، ثم احفظ ما قمت به .

٩ -كرر هذه الخطوات على الشرائح الباقية حتى تكمل الدرس الإلكتروني الذي تريد تصميمه.

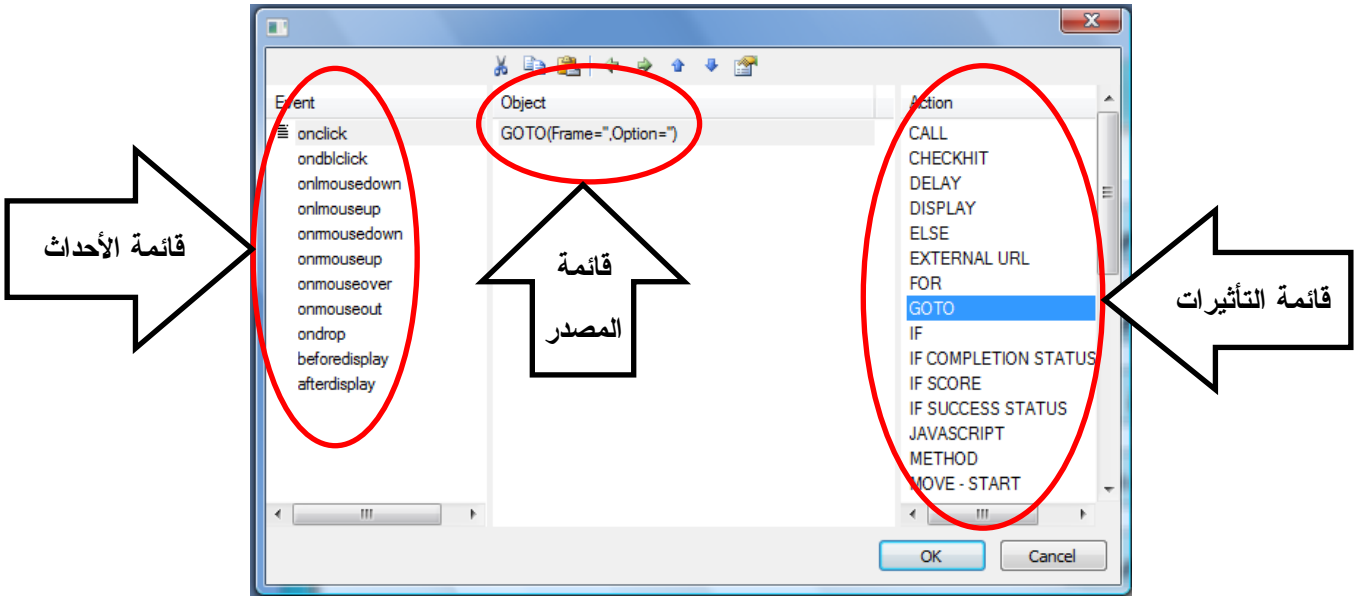
ربط الشرائح:

من خلال الأنشطة السابقة قمنا بإنشاء الصفحة الرئيسية للبرنامج والصفحات التي تحتوي الدرس الإلكتروني، في هذه المرحلة سنقوم بربط العناوين في الشريحة الرئيسية بالشرائح التي تخص كل عنوان وذلك بإتباع الخطوات التالية:

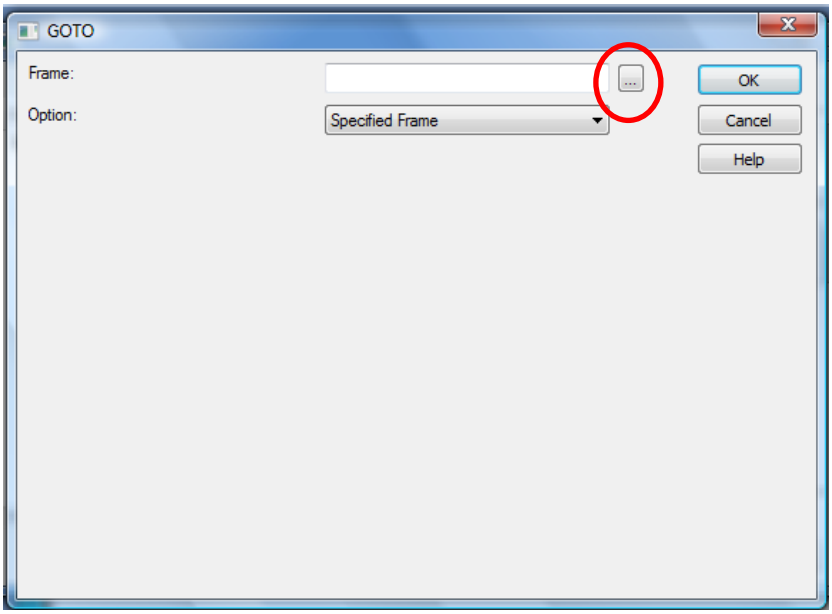
١ –قم بفتح الشريحة الرئيسية، ثم اضغط على الزر الأيمن للفارة والمؤشر على الأيقونة التي تمثل العنوان الأول ثم اختيار حركة (Action) كما في الشكل التالي:



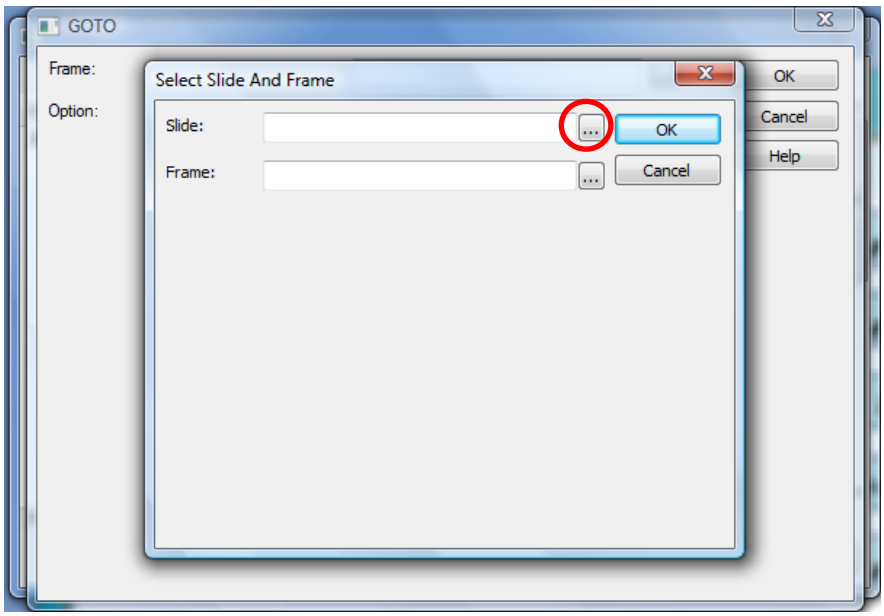
٢ –ستظهر لك نافذة الحركة، وهي تحتوي على العديد من التأثيرات والأحداث، كما في الشكل التالي:



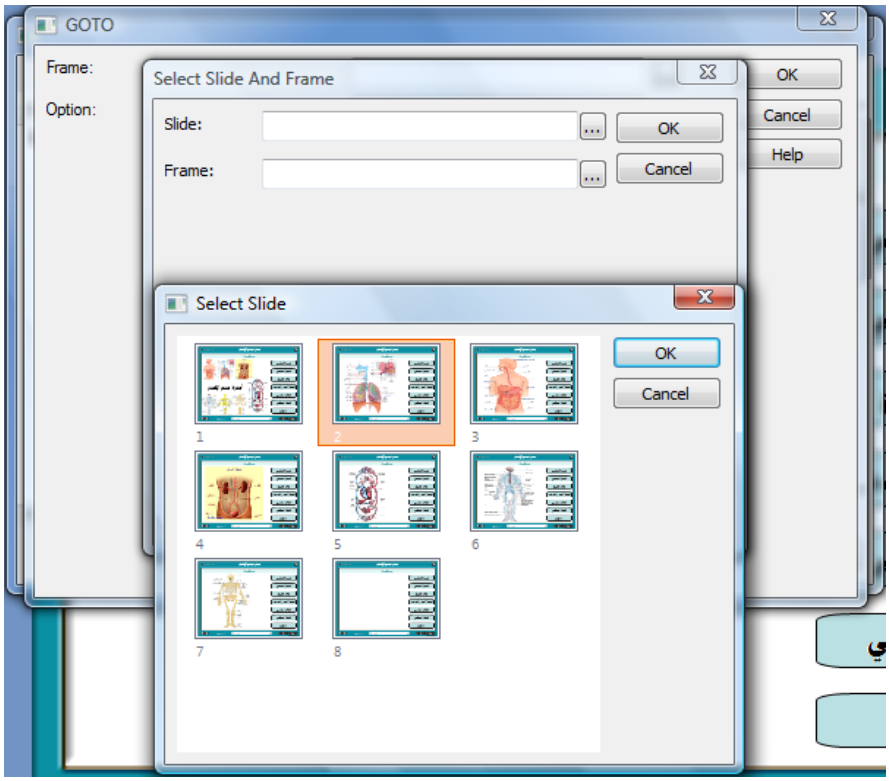
٣ -أختر من قائمة الأحداث على الجهة اليسرى عند النقر (Onclick) ثم اختر من قائمة التأثيرات على اليمين التأثير اذهب إلى (GOTO) سوف تظهر شفرة برمجية في قائمة المصدر (Object)، انقر على الشفرة نقراً مزدوج لتظهر لك نافذة التأثير (GOTO) كما في الشكل التالي:



٤ -حدد الخيار (specified Frame) في التبويب (Option)، ثم حدد الشريحة التي تريد ربطها بالأيقونة من خلال الضغط على (Frame) ستظهر لك النافذة التالية:



٥ -انقر على الخيارات (Slide) لتظهر لك جميع الشرائح في البرنامج كما في الشكل التالي :



٦ -قم باختيار الشريحة ثم انقر على أيقونة موافق على جميع الأطر ليتم الربط بين الأيقونة والشريحة الخاصة بها.

٧ -كرر العملية على بقية الأيقونات في الشريحة الرئيسية .

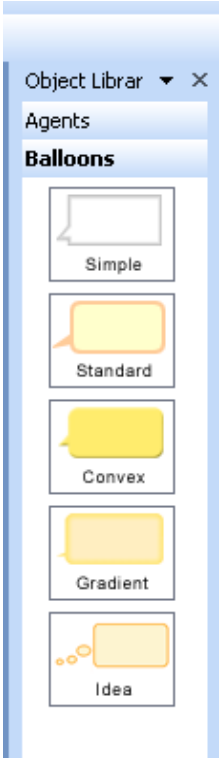
٨ -قم بحفظ عملك وذلك من خلال القا ئمة المنسدلة ملف (File) اختر حفظ (Save)، أو من شريط الأدوات انقر على أيقونة حفظ .

إضافة البالونات التوضيحية:

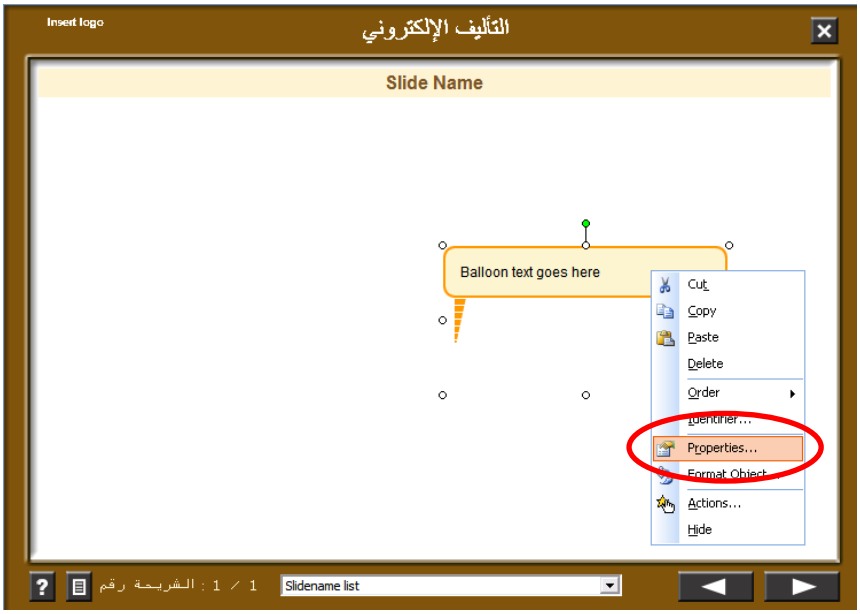
في بعض الدروس التعليمية يحتاج المتعلم لشرح بسيط عن بعض أجزاء الدرس الظاهرة على الشاشة، وهذا الشرح أو العنوان يكون بسط بحيث لا يحتاج لفتح شاشة جديدة أو تفرع من الشاشة المعروضة، لذا يمكن عرضه باستخدام البالونات التوضيحية والتي تحوي معلومة يسيرة عن الجزء المراد شرحه.

ولإضافة هذه البالونات والتحكم في ظهورها وإخفائها نتبع الخطوات التالية:

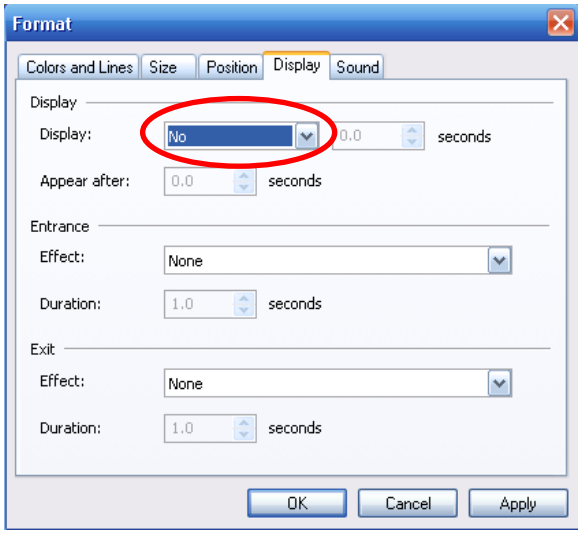
١ -من تبويب Balloons اختر الشكل المناسب للمادة العلمية التي تعدها، وأضفه إلى الشاشة التي تريد وذلك بسحبه وإفلاته، وهناك خمسة أشكال للبالونات كما في الشكل التالي:

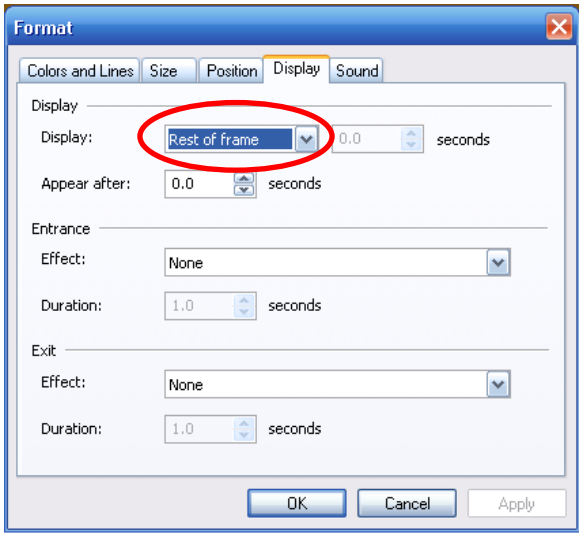


٢ -يمكن تحرير النص المراد كتابته داخل البالون وتنسيقه باختي ار الخط والحجم والتأثيرات الإضافية على النص، والتحكم بلون البالون ومكان السهم المنبثق منه وذلك بالدخول على شاشة التحكم بالبالون Properties كما في الشكل التالي:

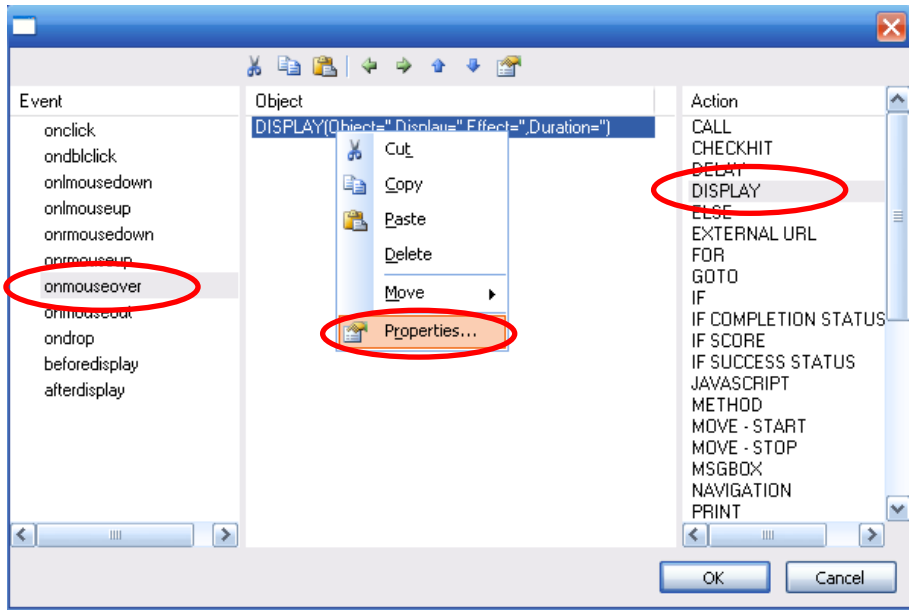


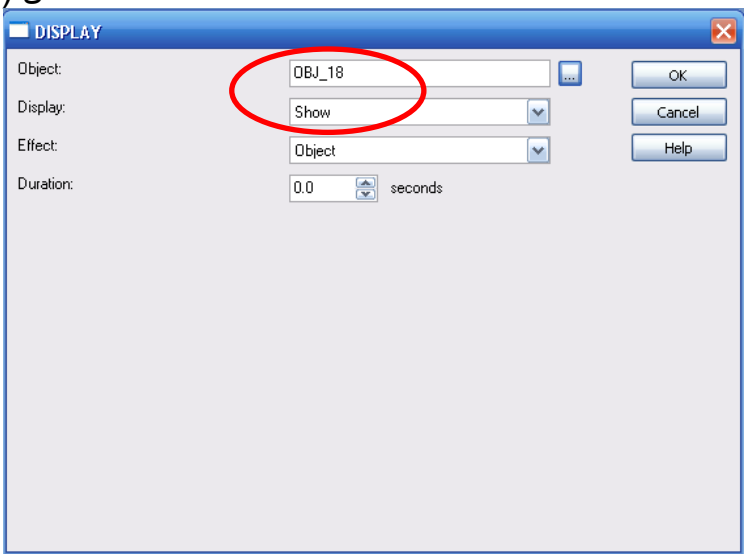
٣ –نقوم بتغيير حالة البالون إلى حالة غير مرئي افتراضياً، وذلك بالدخول على ته يئة الكائن Format Object بالنقر على زر الفارة الأيمن، ثم من تبويب Display نغير الحالة من Rest of frame إلى No وبذلك يكون الكائن وهو البالون مخفي افتراضياً.



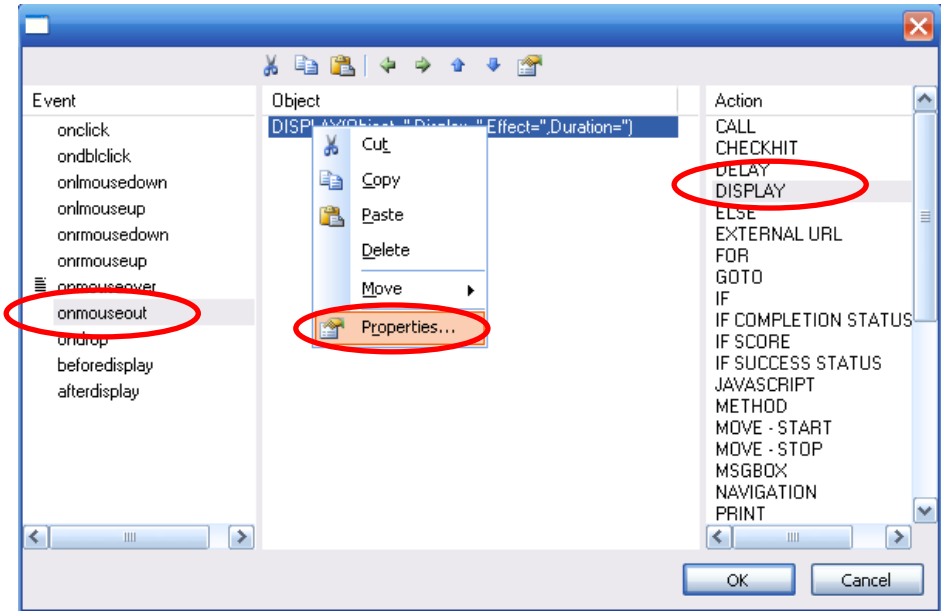


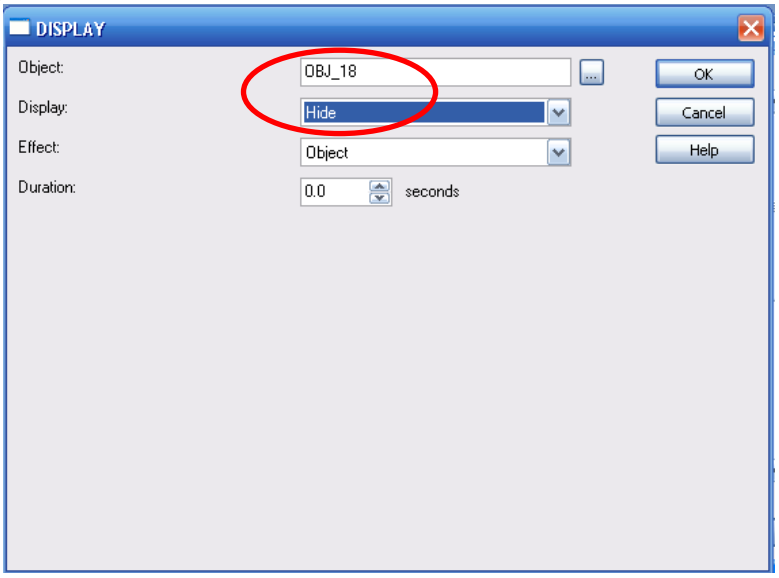
٤ -نضيف الجزء المراد ربط البالون به، سواء كان هذا الجزء نص كتابي، أو كائن افتراضي، أو جزء من رسم أو خريطة، ثم نقوم بإضافة تأثير عليه وذلك بربطه مع البالون بحيث يظهر البالون إذا مر المؤشر داخل حدود الكائن، كما في الشكل التالي :





٥ -ولجعل البالون يختفي إذا خرج المؤشر خارج حدود الكائن نتبع الخطوات التالية :





٦ -تكرر الخطوات السابقة مع جميع البالونات التي نريد إضافتها، ويمكن أستخدام البالونات مع الخرائط كما في المثال التالي:

No name
Insert logo
التأليف الإلكتروني
No name
تركيا
الشريحة رقم : 1/2
No name

No name
Insert logo
التأليف الإلكتروني
No name
إيطاليا
الشريحة رقم : 1/2
No name

No name
Insert logo
التأليف الإلكتروني
No name
روسيا
الشريحة رقم : 1/2
No name

استخدام النوافذ المنبثقة:

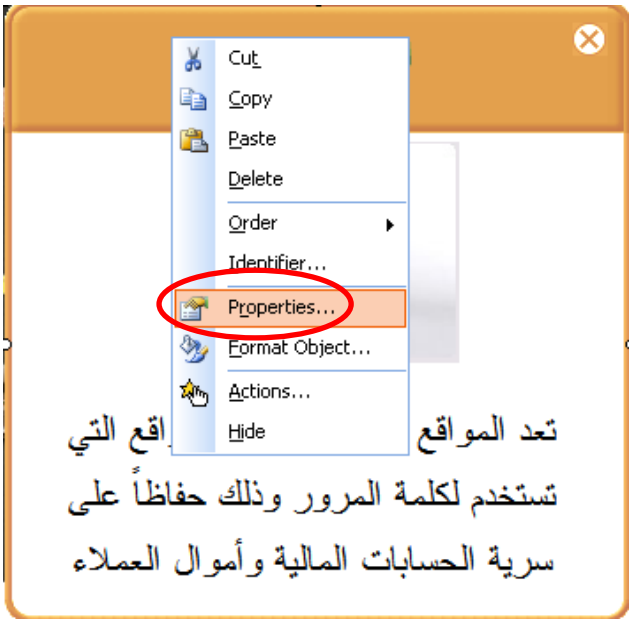
تستخدم النوافذ المنبثقة لعرض شرح تفصيلي و تفسيرات مختلفة للجزء من النص المعروض على الشريحة الأساسية، وتستخدم النوافذ المنبثقة عندما يكون النص المراد عرضه أكبر حجماً من النصوص المستخدمة في البالونات التوضيحية، وتمتاز هذه النوافذ المنبثقة المستخدمة في برنامج CourseLab بثلاث ميزات، أولها احتوائها على نصوص كبيرة، وكذلك احتوائها على عنوان للنافذة المنبثقة، وأخيراً يمكن إغلاقها بالنقر على X في أعلى النافذة.

ويكمن الغرض الرئيس للنوافذ المنبثقة هو عرض المعلومات المختصرة في الشاشة الرئيسة بشكل أكثر تفصيلاً، يمكن للمتعلم أن يطلع عليها بمجرد النقر على الجزء المختصر الذي يشير إليها في الشاشة الرئيسة، ولاستخدام النوافذ المنبثقة نتبع الخطوات التالية:

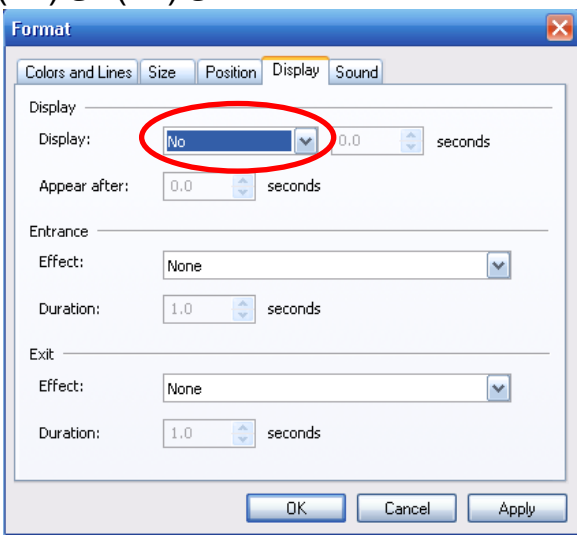
١ -نصمم الشاشة الرئيسة في البرنامج، ونضع فيها ما يعزز الشرح من صور ورسوم وخلافها:

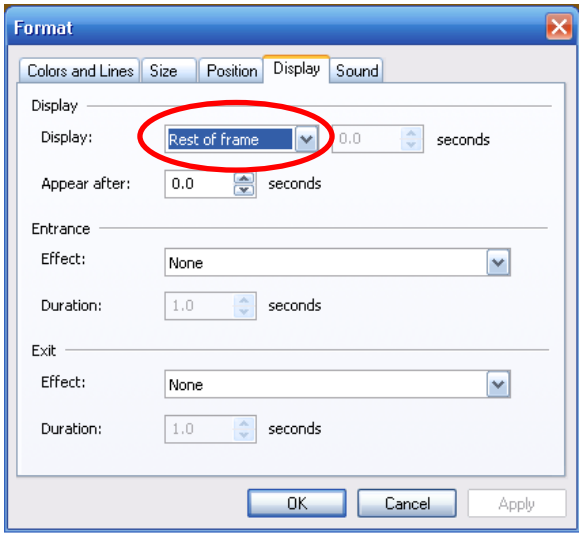
٢ -قم باختيار النافذة المنبثقة المناسبة حسب الهدف التعليمي الذي تريد تحقيقه، وذلك من تبويب Popup حيث يوجد نوعين من النوافذ المنبثقة، قم بسحب النافذة المناسبة وإفلاتها في الشاشة الرئيسة.

٣ -يمكن تحرير النص المراد كتابته داخل النافذة المنبثقة وتنسيقه باختيار الخط والحجم والتأثيرات الإضافية على النص، والتحكم بلون النافذة وذلك بالدخول على شاشة التحكم بالنافذة Properties كما في الشكل التالي:

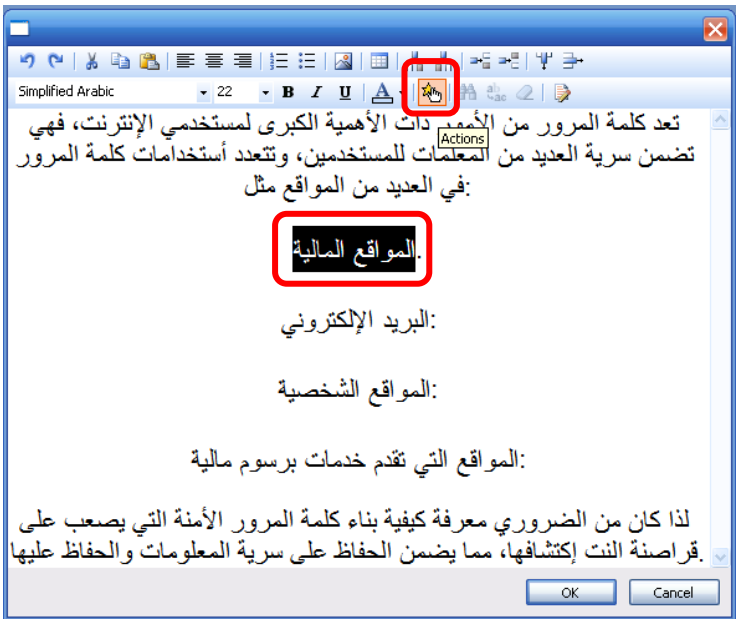


٤ –نقوم بتغيير حالة النافذة إلى حالة غير مرئي افتراضياً، وذلك بالدخول على تهيئة الكائن Format Object بالنقر على زر الفارة الأيمن، ثم من تبويب Display نغير الحالة من Rest of frame إلى No وبذلك تكون النافذة مخفي افتراضياً.

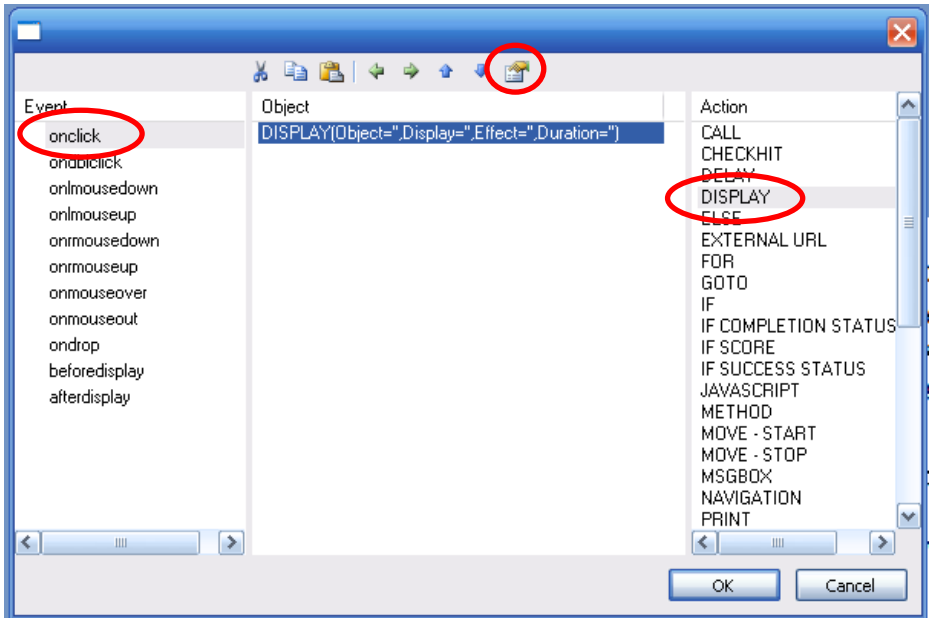


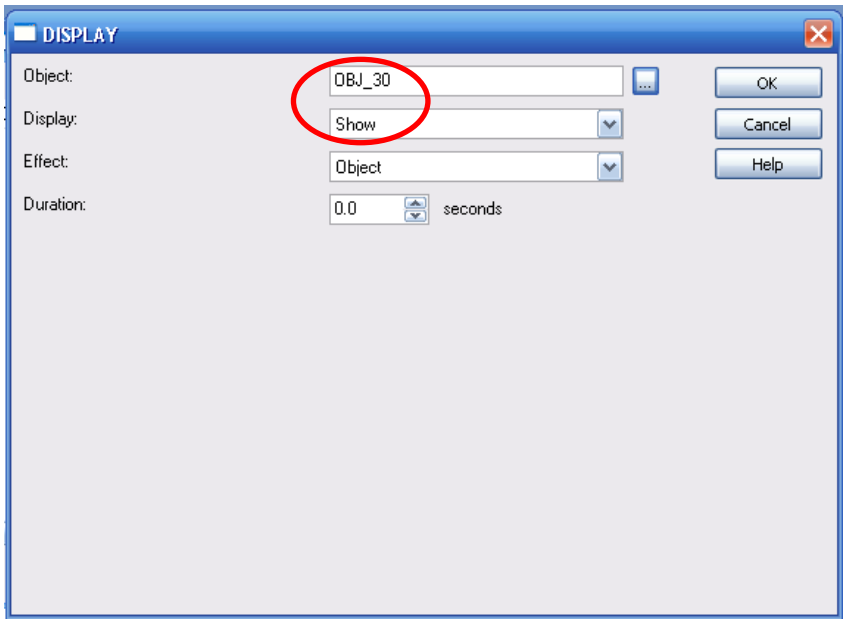


٥- نحدد النص في الشريحة الرئيسة المراد ربطه بالنافذة المنبثقة، وذلك بفتح نافذة تحرير النص وتظليل النص المطلوب وإدخال حركة عليه كما في الشكل التالي:



٦ -تختار الأمر بالنقر على الزر الفارة والحدث إظهار الكائن وربطه بالنافذة المنبثقة، كما في الشكل التالي:

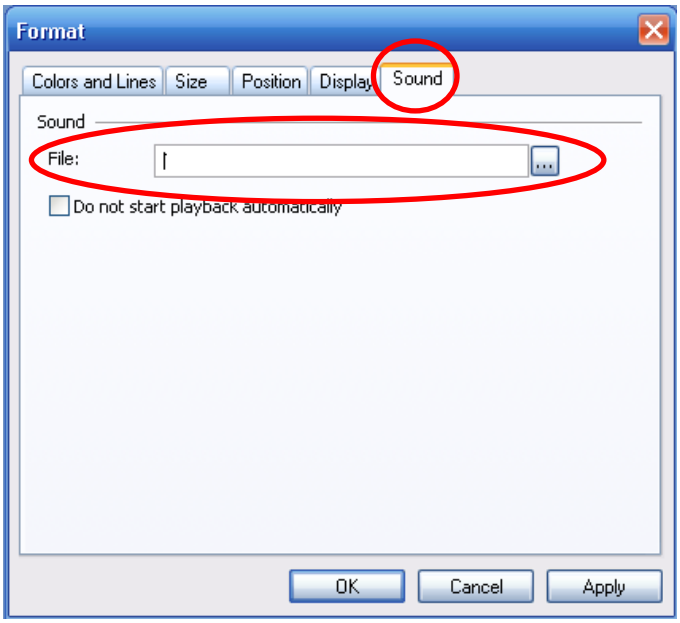




٧- بنهاية هذه الخطوة نكون قد ربطنا النص المراد شرحه بنافذة منبثقة بها نصوص وصور شارحة للنص الرئيس، عند النقر على النص الرئيس تظهر النافذة المنبثقة، ويمكن إغلاق النافذة بالنقر على X في أعلاها.

٨- يمكن ربط النافذة المنبثقة مع كائن (صورة أو رسم توضيحي أو غيره) وبذلك تظهر النافذة عندما ينقر المتعلم على الكائن لتبين له معلومات أكثر تفصيلاً عن هذا الكائن .

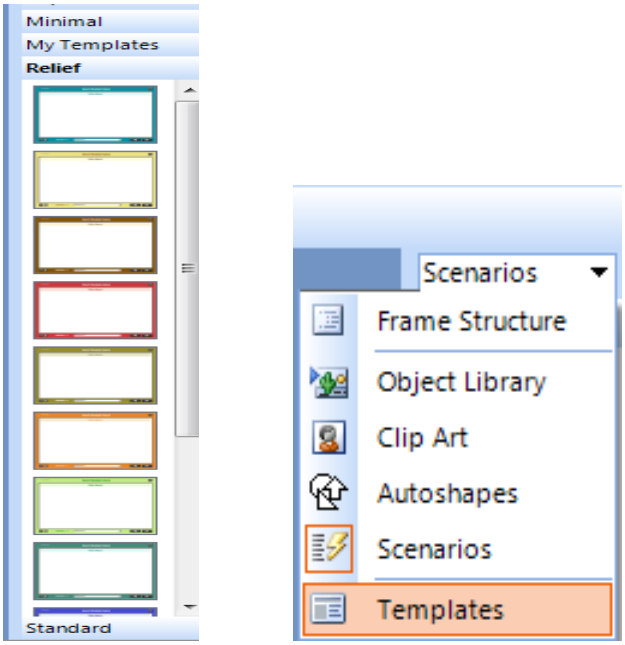
٩- كما يمكن إضافة الصوت مع النص المعروض في النافذة المنبثقة وذلك بتسجيل الصوت ثم إدراجه مع النافذة بتحديد ملف الصوت من تبويب صوت، كما في الشكل التالي :



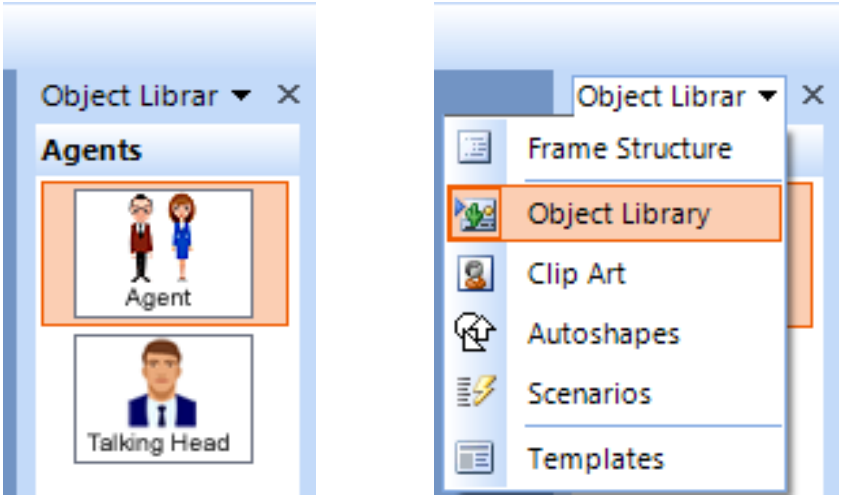
بناء الأسئلة التقويمية:

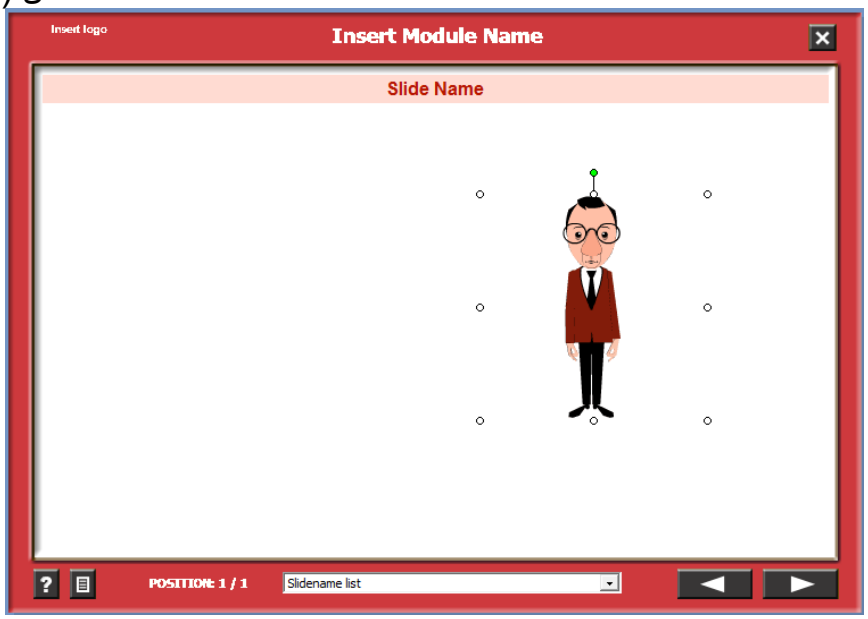
يمكنك برنامج CourseLab من بناء الأسئلة الموضوعية داخل البر نامج التدريب وذلك بكل سهولة ويسر، ويمكنك أيضاً من وضع التعزيز السلبي والإيجابي لكل سؤال، ويمكن أيضاً إضافة شخصية كرتونية لتساعد في عملية التعزيز، ولبناء الأسئلة نتبع الخطوات التالية :

١ -قم بإدراج شريحة رئيسية جديدة من خلال التبويب (Templates) اختيار التصميم المناسب لشرائح الأسئلة كما في الشكل التالي :



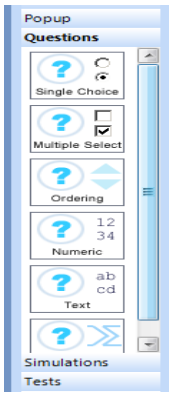
٢ -لإضافة شخصية كرتونية للشريحة نفتح التبويب (Object Library) ونختار منها (Agents) تظهر شخصيات كرتونية اختر شخصية مناسبة وأضفها إلى الشريحة بالنقر المزدوج عليها.

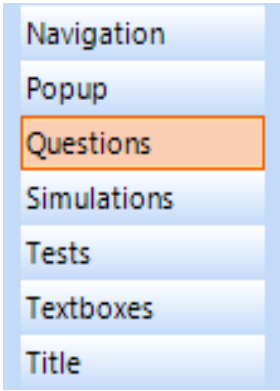


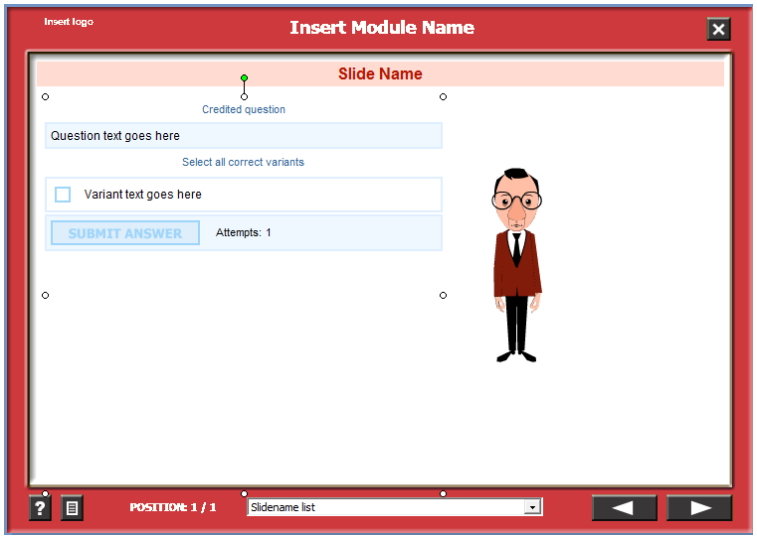


٣ -يمكن التحكم بنوع الشخصية الكرتونية بالنقر المزدوج عليها لتظهر نافذة (Agent) ويمكن أيضا تحديد حالة عرض الشخصية (شفافة، خلف الكائنات في الشريحة، أمام الكائنات في الشريحة) ويمكن التحكم بلون المساحة المحيطة بالشخصية الكرتونية.

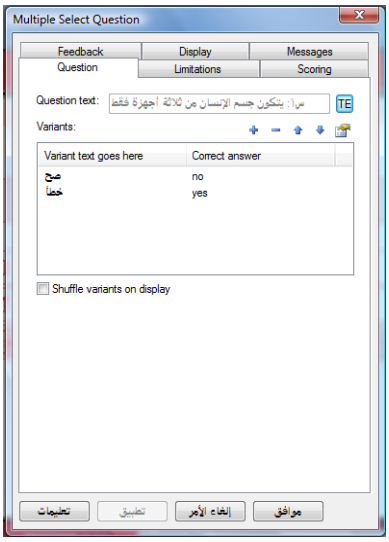
٤ –لإدراج سؤال في الشريحة نفتح التبويب (Questions) من قائمة المهام ومنه نختار نوع السؤال، ولنختار اختيار واحد (Single Choice) بالنقر المزدوج عليه.





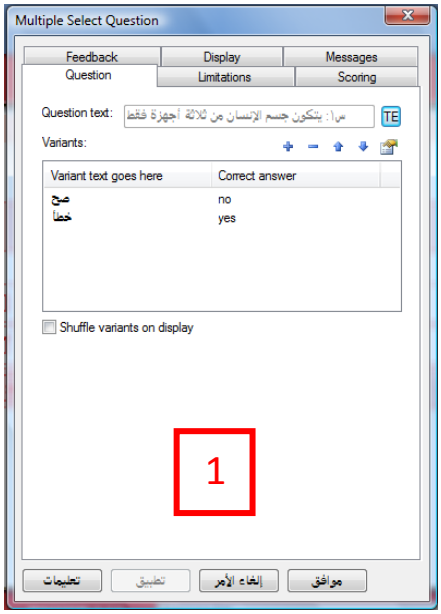


٥ –لكتابة السؤال وخيارات الإجابة قم بالنقر المزدوج على السؤال، لتظهر لك النافذة التالية :

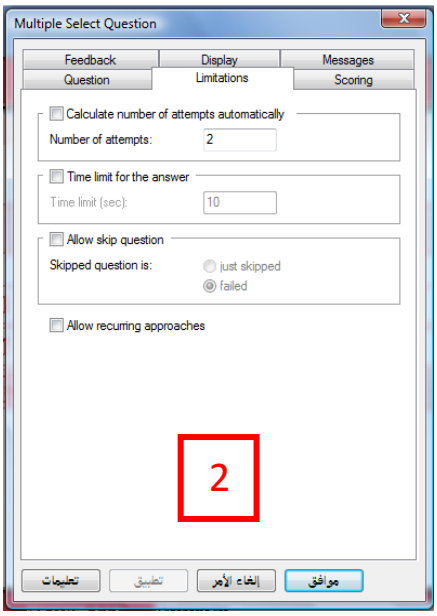


٦ –وهذه النافذة تحتوي على ستة تبويبات على النحو التالي:

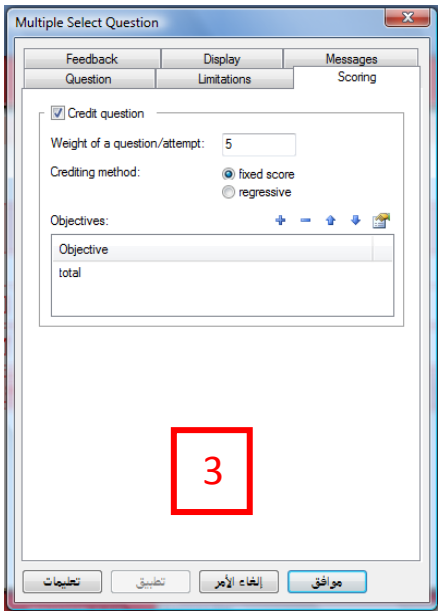
١. تبويب (Questions) لإدخال السؤال وخيارات الإجابة.



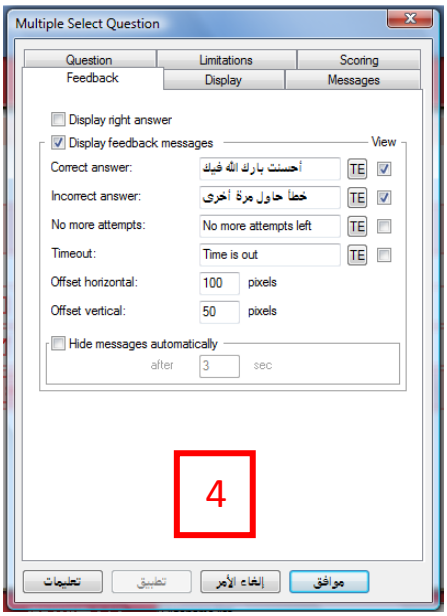
٢. تبويب (Limitations) لتحديد زمن السؤال وعدد محاولات الإجابة.



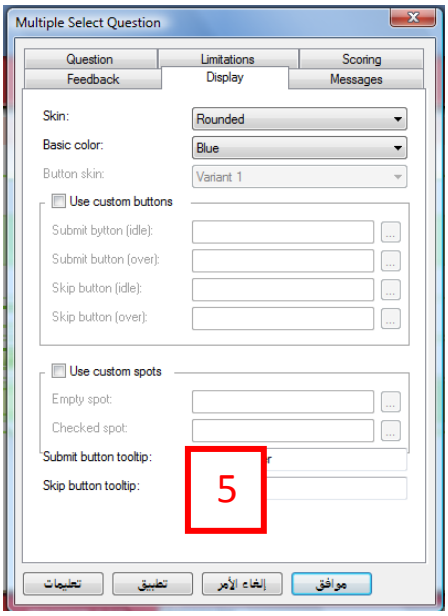
٣. تبويب (Scoring) لتحديد درجة السؤال.



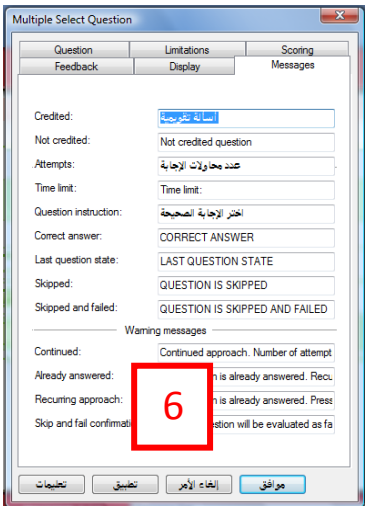
٤. تبويب (Feedback) للتحكم في التعزيز والتغذية الراجعة.



٥. تبويب (Display) لتحديد كيفية عرض السؤال والألوان المستخدمة.



٦. تبويب (Messages) لتحرير العناوين والرسائل التي تعرض في السؤال.

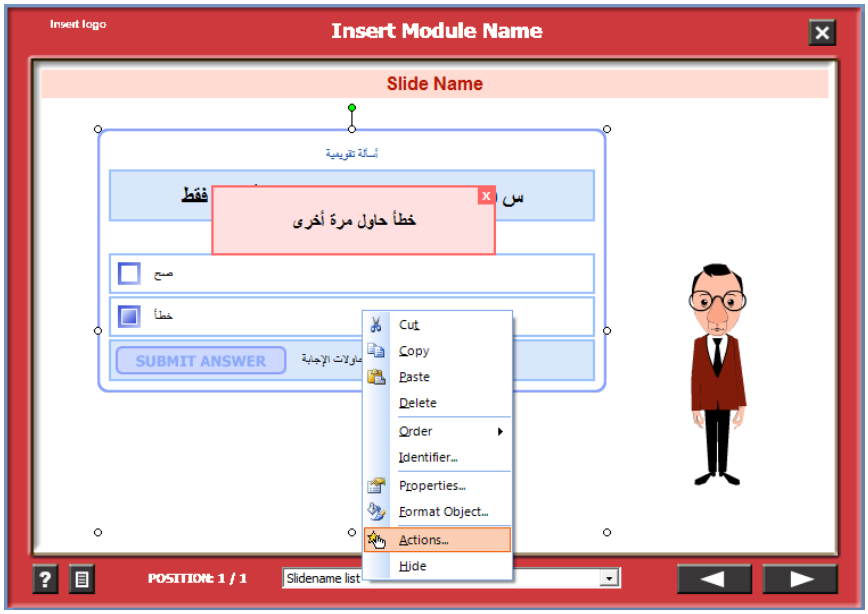


٧ - وبنفس الخطوات السابقة يمكن إدراج الأسئلة المختلفة داخل البرنامج التعليمي.

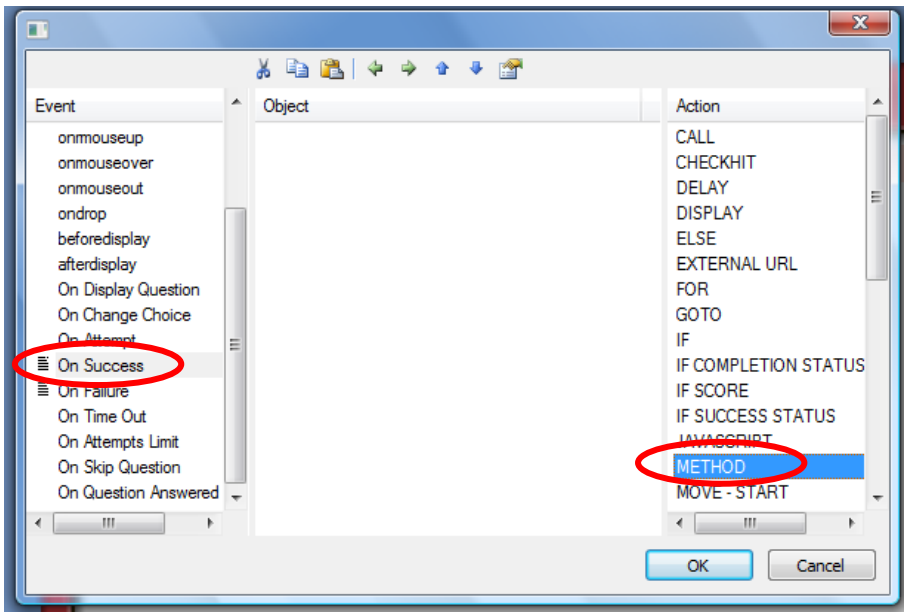
ربط الشخصية الافتراضية باستجابات المتعلمين :

لربط الشخصية الافتراضية باستجابات المتعلمين نقوم بإتباع الخطوات التالية:

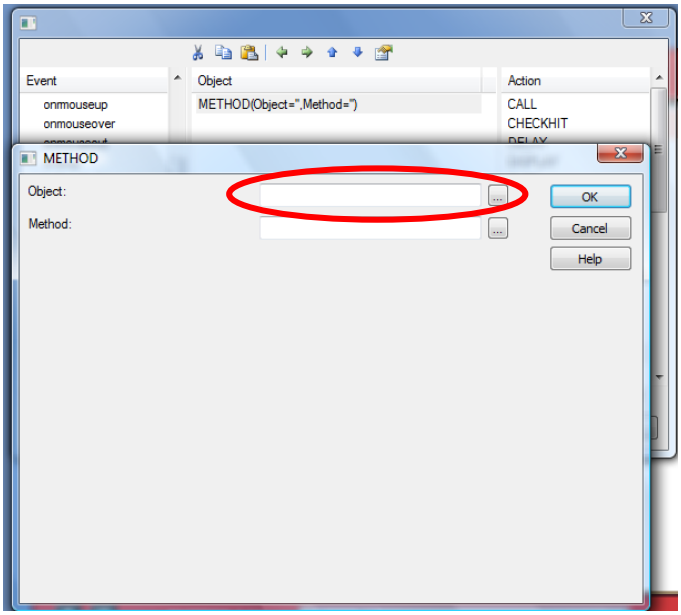
١ -أنقر على السؤال بزر الفارة الأيمن واختر (Actions) كما في الشكل التالي:



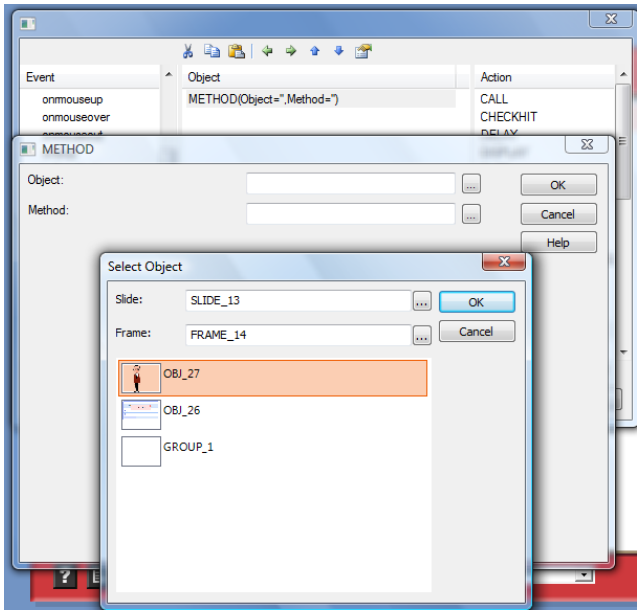
٢ -ستظهر لك نافذة الحركة نختار الحدث عند الإجابة الصحيحة (On Success) ثم نختار الحركة (METHOD) وننقر عليها بقراً مزدوج لتظهر الشفرة البرمجية للحدث .



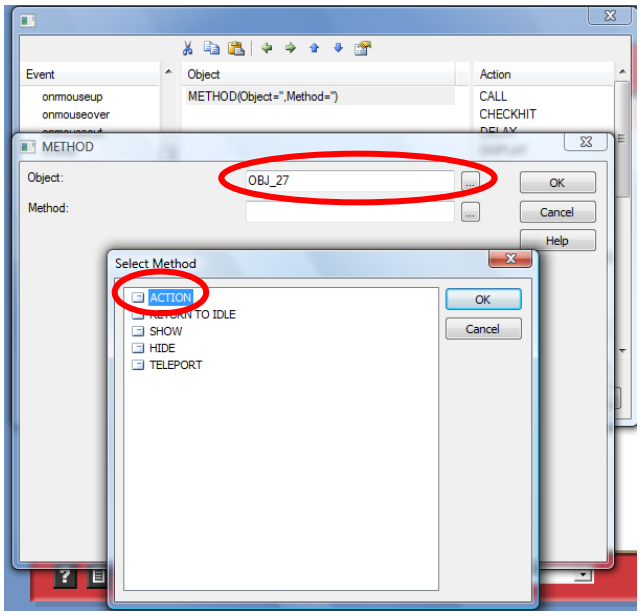
٣ -ننقر على الشفرة البرمجية نقراً مزدوج لتظهر لنا النافذة التالية :



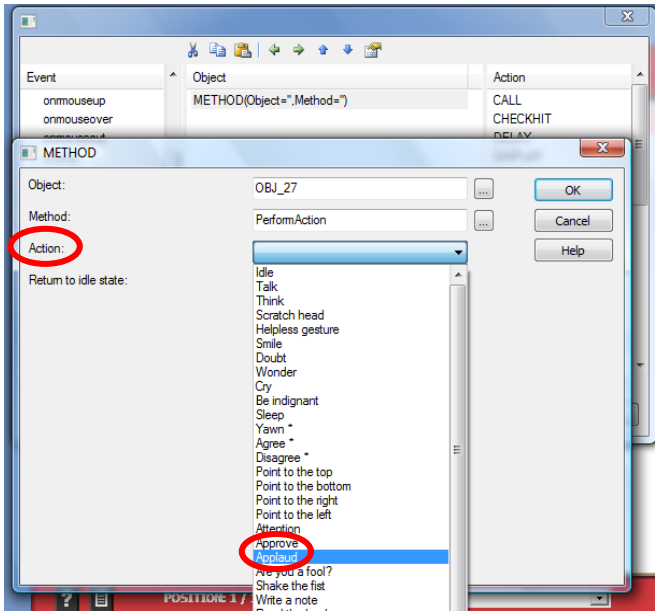
٤ –من الخيار (Object) نحدد الكائن الذي نريد تحريكه كما في لشكل التالي:



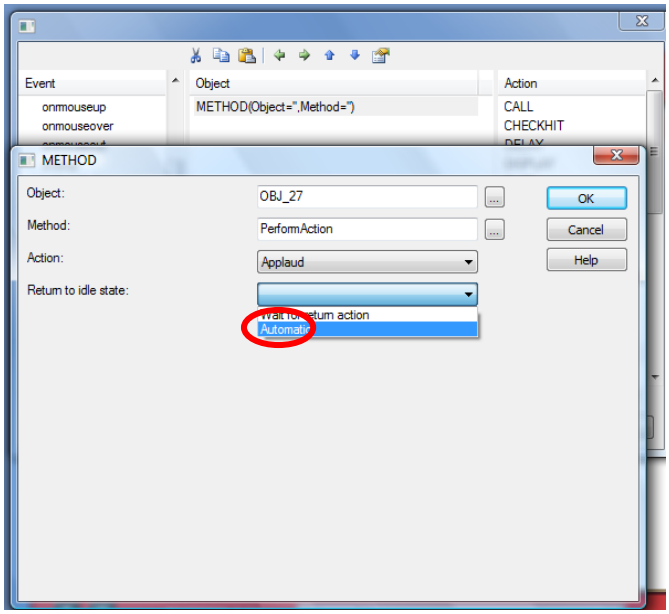
٥ -من الخيار (METHOD) نختار الخيار (Action) كما في الشكل التالي:



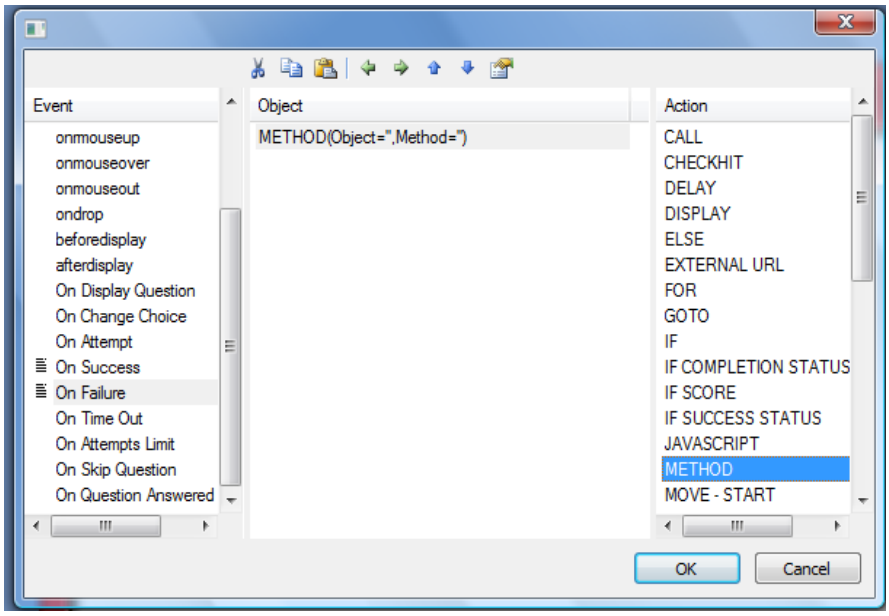
٦ -من أنواع الحركة المدرجة في الخيار (Action) نختار تصفيق (Applaud) كما في الشكل التالي:



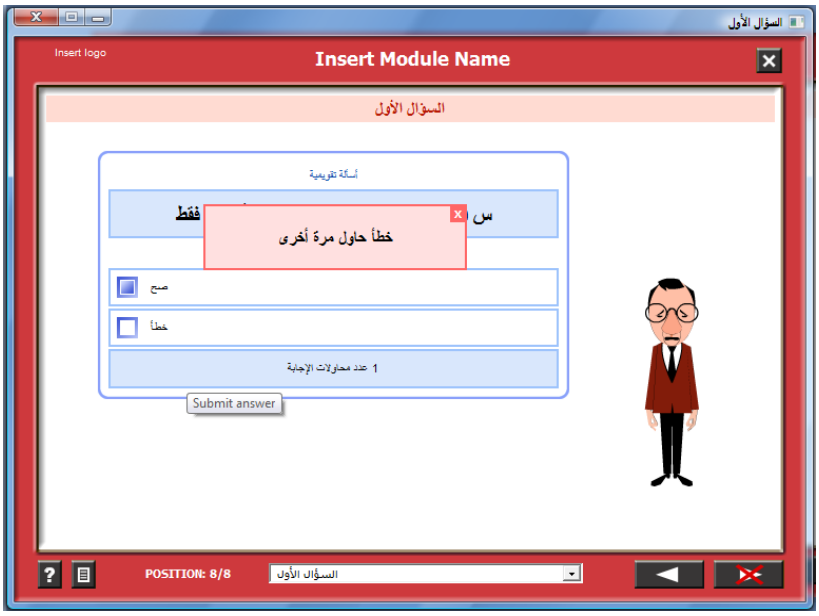
٧ -أما الخيار الأخير والذي يخص بدأ الحركة فنختار (Automatic) ثم ننقر على أيقونة موافق (OK) كما في الشكل التالي:

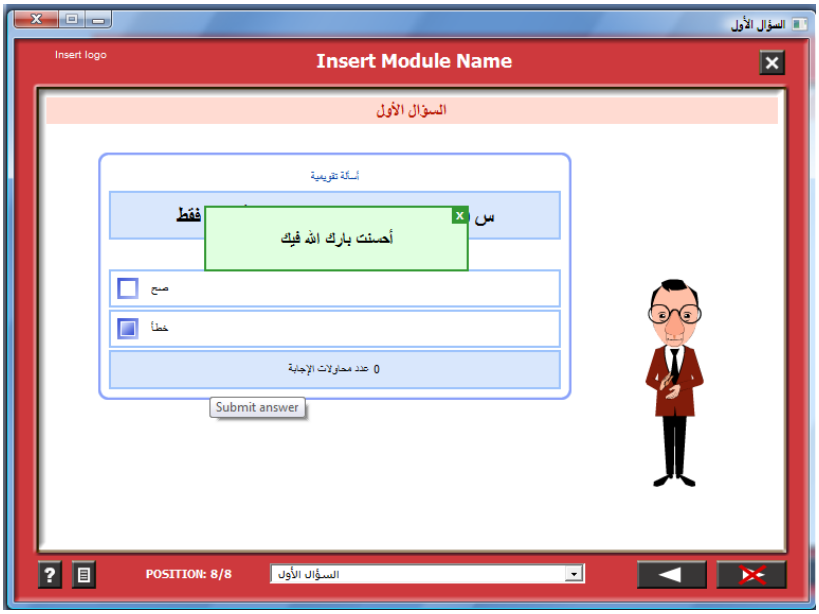


٨ -يمكن إضافة حركة عند الإجابة الخطأ (On Failure) ثم نختار الحركة (METHOD) ونكرر الخطوات السابقة مع اختيار حركة مناسبة للإجابة الخاطئة مثل (بكاء أو حزن).



٩ -بعد الانتهاء من الخطوات السابقة ستكون هناك تغذية راجعة مصحوبة بتعزيز إيجابي وتعزيز سلبي حسب استجابة المتعلم.

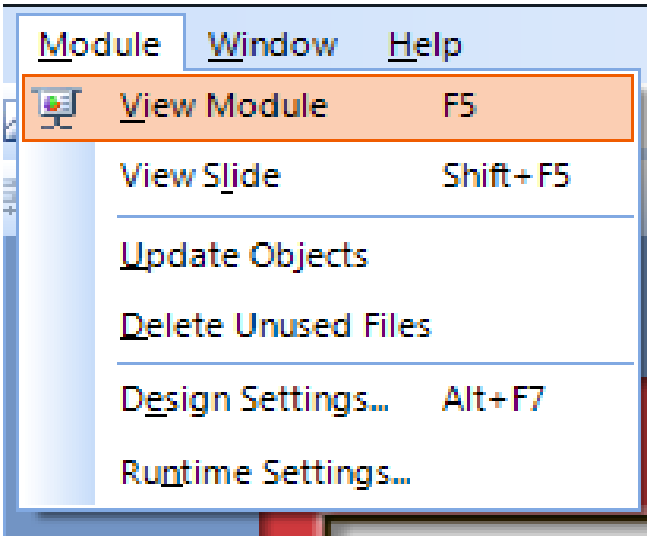




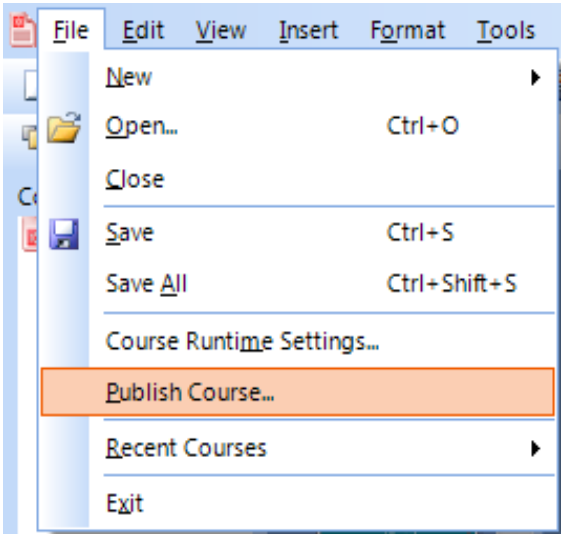
نشر البرنامج التعليمي:

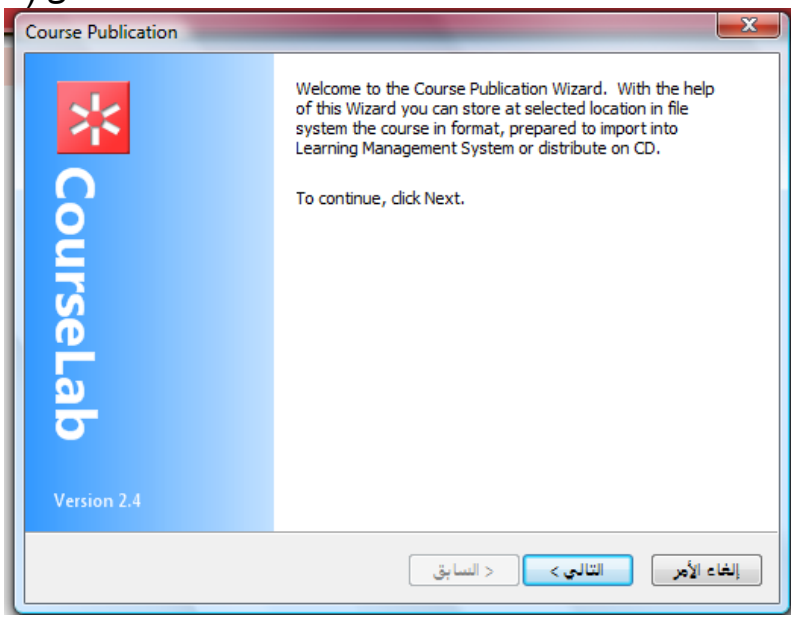
بعد أن تم تصميم جميع الشرائح وتحرير التمارين الخاصة بالبرنامج التعليمي يمكن عرض البرنامج وحفظه ونشرة بعدة صيغ حسب الهدف الذي أنشأ البرنامج من أجله، ويمكن تحقيق ذلك بإتباع الخطوات التالية:

١ -لمراجعة البرنامج التعليمي قبل حفظه ونشره قم بعرض البرنامج وذلك بالدخول إلى قائمة (Module) اختيار (View Module) أو من خلال أيقونة العرض من شريط الأدوات View Module كما في الشكل التالي:

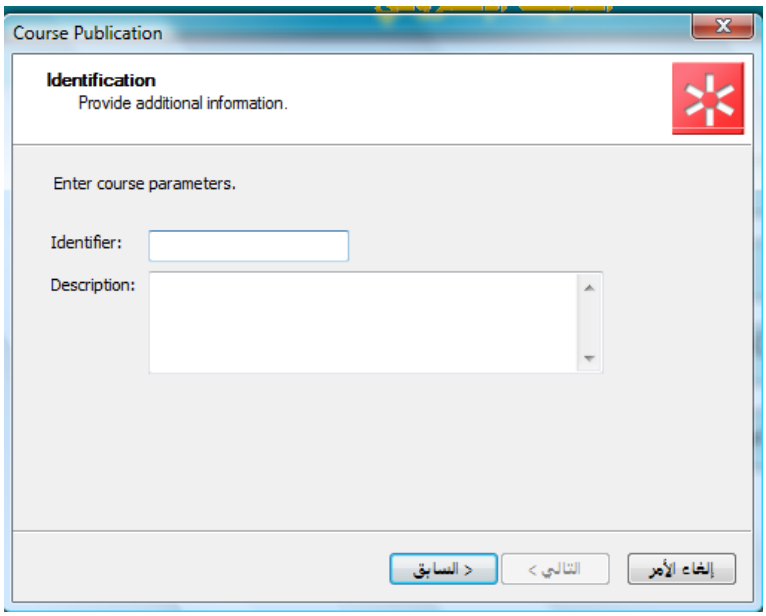


٢ -لنشر البرنامج وحفظه بالصيغة المطلوبة قم بالدخول إلى قائمة (File) ثم اختر (Publish Course) ستظهر لك النافذة التالية:

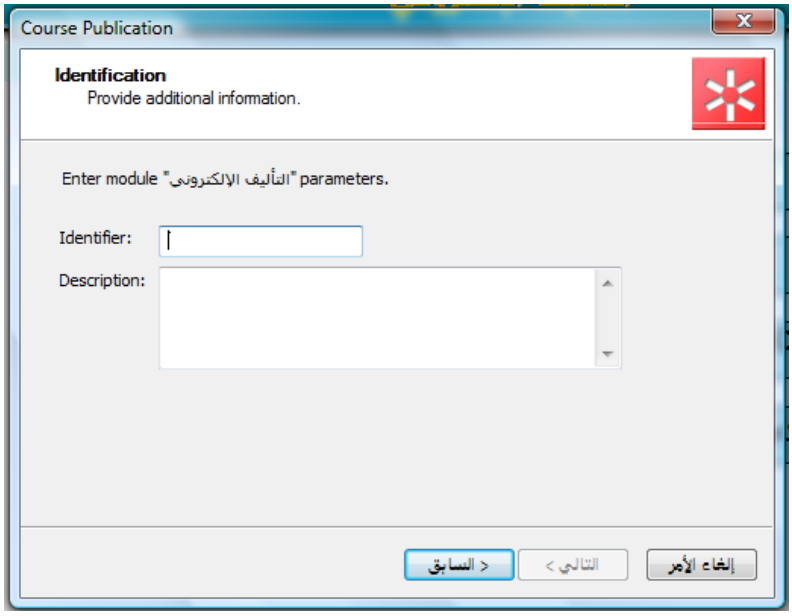




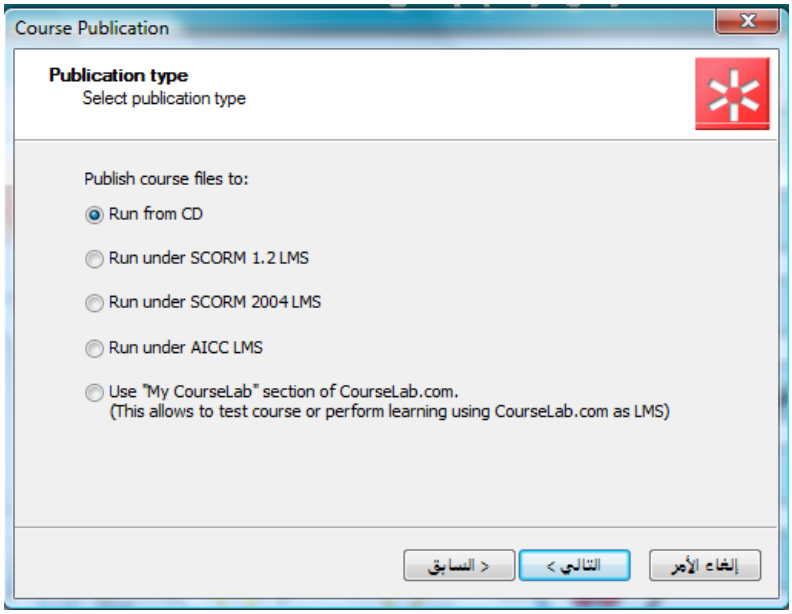
٣ -أنقر على أيقونة التالي (Next) للاستمرار، ستظهر لك نافذة معلومات المقرر وتشمل عنوان المقرر(Identifier) ووصف المقرر (Description) كما في الشكل التالي:



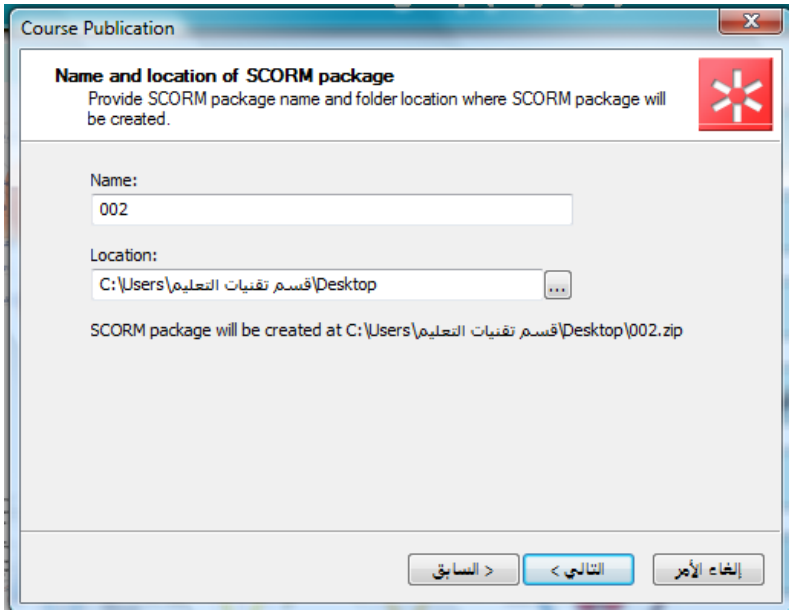
٤ -بعد إدخال معلومات المقرر أنقر على أيقونة التالي (Next) للاستمرار، ستظهر لك نافذة معلومات الدرس ويشمل عنوان الدرس (Identifier) ووصف الدرس (Description) كما في الشكل التالي:



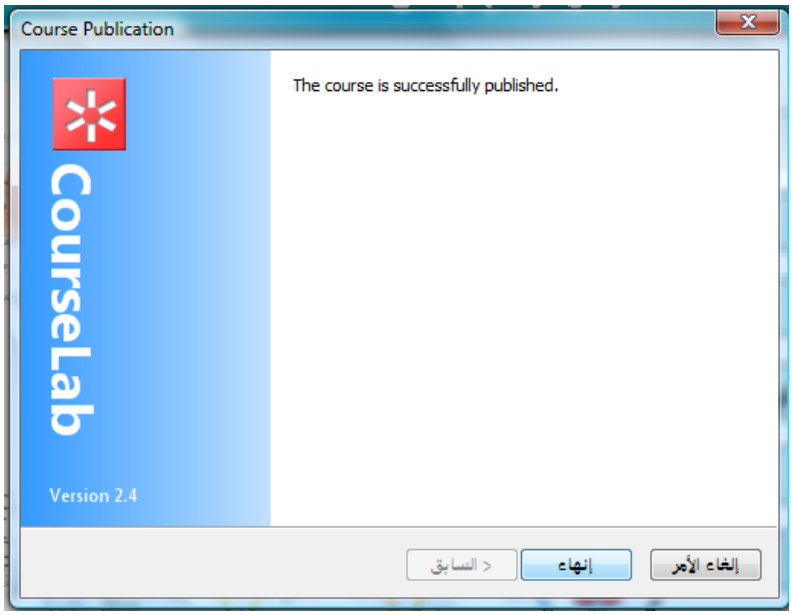
٥ -بعد إدخال معلومات الدرس أنقر على أيقونة التالي (Next) للاستمرار، ستظهر لك نافذة حديد منها نوع نشر البرنامج التعليمي الذي تريد كما في الشكل التالي :



٦ -بعد اختيار نوع النشر هل ع ن طريق CD أم عن طريق نضم إدارة التعليم الإلكتروني أنقر على أيقونة التالي (Next) للاستمرار، ستظهر نافذة حدد من خلالها اسم ومكان حفظ المجلد الذي يحتوي البرنامج بعد نشره، كما في الشكل التالي :



٧ -أنقر على أيقونة التالي (Next) للاستمرار، ستظهر لك النافذة التالية، أنقر على أيقونة إنهاء (Finish) بذلك تكون قد حفظت البرنامج بالصيغة المطلوبة ويمكن نشرة بالوسيلة المحددة .



تم بحمد الله