



جامعة طنطا

كلية التربية النوعية

قسم تكنولوجيا التعليم

# أدوات تأليف المحتوى الرقمي



إعداد دكتورة

زينب خيري أحمد العجيزي

## رسالة برنامج تكنولوجيا التعليم

### وثيقة اعتماد تحديث رسالة برنامج تكنولوجيا التعليم

تم اعتماد تحديث رسالة برنامج تكنولوجيا التعليم في  
مجلس قسم تكنولوجيا التعليم يوم الثلاثاء الموافق 2023/9/5  
ومجلدوم الأربعاء الموافق 2023/9/13.

### وتنص رسالة برنامج تكنولوجيا التعليم بعد التحديث على:

يلتزم برنامج تكنولوجيا التعليم بتوفير بيئة تربوية  
تراعى الفروق الفردية لإعداد أخصائي تكنولوجيا التعليم متميز  
علميا ومهنيا وفنيا مواكب متطلبات سوق العمل التكنولوجي  
وقادر على الإسهام في تطوير مجال تكنولوجيا التعليم والمنافسة  
البحثية وخدمة المجتمع لتحقيق أهداف التنمية المستدامة.

### أهداف برنامج تكنولوجيا التعليم

وتنص أهداف برنامج تكنولوجيا التعليم بعد التحديث  
على:

- 1- الارتقاء بجودة أداء الكوادر البشرية من أخصائي تكنولوجيا التعليم للعمل في المؤسسات التعليمية ومراكز التعليم الإلكتروني في مجال تكنولوجيا التعليم.
- 2- رفع كفاءة المنظومة التعليمية لزيادة القدرة التنافس أكبة المستجديات ذات العلاقة بالتخ ن خلال تحديث وتطوير البرامج التعليمية وأساليب وأدوات التعليم في مؤسسات التعليم الجامعي وما قبل الجامعي.
- 3- الريادة في البحث العلمي والتميز والابتكار في مجالات تكنولوجيا التعليم.
- 4- تفعيل الشراكات المجتمعية في ضوء أهداف التنمية المستدامة من خلال رفع وعى الطلاب في المشاركة في أنشطة خدمة المجتمع، والتطوير التكنولوجي.
- 5- وضع آلية للتحسين المستمر فى جميع عناصر العملية التعليمية والبحثية لتدويل برنامج تكنولوجيا التعليم.

## قائمة المحتويات

الصفحة	الموضوع
2	<b>الفصل الأول</b> <b>المحتوى الرقمي</b>
11	المحتوى الرقمي
12	الفرق بين المحتوى الرقمي والتقليدي
14	أشكال المحتوى الرقمي
20	أنواع المحتوى الرقمي
21	أهمية المحتوى الرقمي
22	خطوات إنشاء المحتوى الرقمي
-28 103	<b>الفصل الثاني</b> <b>المقررات الالكترونية الرقمية</b>
31	مفهوم المقررات الالكترونية الرقمية
34	مبررات استخدام المقررات الالكترونية الرقمية
35	أهمية المقررات الالكترونية الرقمية

## قائمة المحتويات

الصفحة	الموضوع
3	أنواع الـ الإلكترونية الرقمية
44	مكونات المقرر الإلكتروني الرقمي
67	خصائص المقررات الإلكترونية الرقمية
74	مميزات المقررات الإلكترونية الرقمية
77	مواصفات المقرر الإلكتروني الرقمي الجيد
83	خطوات إعداد المقرر الإلكتروني الرقمي
86	معايير تصميم وإنتاج المقررات الإلكترونية الرقمية
-105 128	<b>الفصل الثالث</b> <b>Articulate Storyline</b>
106	برنامج Articulate Storyline
106	مميزات برنامج Articulate Storyline
108	واجهة البرنامج
111	إدراج المحتوى في البرنامج التفاعلي

## قائمة المحتويات

الصفحة	الموضوع
1	إدراج الـ
113	إدراج الأشكال
114	إدراج الشخصيات
115	إدراج الفيديو
119	أفلام الفلاش Flash
120	إدراج الصوت
124	إضافة مربعات العناوين للشريحة
124	لقطات الشاشة Screenshot
126	معاينة الشرائح
128	نشر المشروع

## قائمة المحتويات

الصفحة	الموضوع
-1	<b>الفصل الرابع</b>
133	<b>المراحل الانتقالية والحركات</b>
	<b>للشرايح</b>
131	إضافة حركة لدخول وخروج الكائنات
133	إضافة المراحل الانتقالية للشرايح
-136	<b>الفصل الخامس</b>
153	<b>أدوات التفاعل داخل</b>
	<b>المحتوى الرقمي</b>
138	الأزرار Buttons
141	إضافة التفاعل للزر
144	مجموعات الأزرار
146	المناطق الساخنة
147	الارتباط التشعبي
150	السمات

## قائمة المحتويات

الصفحة	الموضوع
1	نشر الم رقمي
-154	<b>الفصل السادس</b> <b>الاختبارات الإلكترونية</b> <b>باستخدام برنامج storyline</b>
155	مفهوم الاختبارات الإلكترونية
156	أهمية الاختبارات الإلكترونية
156	مميزات الاختبارات الإلكترونية
158	الحلول المقترحة للتغلب على عيوب الاختبارات الإلكترونية
159	أشكال الاختبارات الإلكترونية
160	العناصر المكونة للاختبارات الإلكترونية
163	مراحل تصميم الاختبارات الإلكترونية
167	تصميم أسئلة الصواب والخطأ باستخدام برنامج Story Line 2.0



## قائمة المحتويات

الصفحة	الموضوع
1	تصميم الاختيار من متعدد باستخدام برنامج Story Line
180	تصميم أسئلة المزاوجة باستخدام برنامج Story Line
186	تصميم أسئلة إعادة الترتيب باستخدام برنامج Story Line
191	تصميم شريحة نتائج الاختبار الإلكتروني باستخدام برنامج Story Line
196	أسئلة الفصل الأول والثاني
198	أسئلة الفصل الثالث والرابع
201	أسئلة الفصل الخامس والسادس
205	المراجع

## الفصل الأول



# الفصل الأول

## المحتوى الرقمي

### الأهداف الإجرائية

عزيزى الطالب بعد الانتهاء من دراسة هذا الفصل يجب أن تكون قادراً على أن:

- 1- تُعرف مفهوم المحتوى الرقمي.
- 2- تميز بين المحتوى الرقمي والتقليدى.
- 3- يحدد مميزات المحتوى الرقمي.
- 4- يذكر شكلين للمحتوى الرقمي.
- 5- يعدد أنواع المحتوى الرقمي.
- 6- يحدد خطوات إنشاء محتوى رقمى.
- 7- يستنتج أهمية المحتوى الرقمي.

## مقدمة

في هذه الأيام، لا يمكنك نقر نقرة واحدة بالماوس دون التعثر في المحتوى الرقمي. يُعرف أيضاً الوسائط الرقمية، المحتوى ليد كلمات على الصفحة، بل إنه صوت، فيديو، صور، وأكثر من ذلك بكثير! أهمية المحتوى الرقمي تتزايد باستمرار.

ويأتي المحتوى الرقمي بأشكال عديدة، من ملفات النص والصوت ومقاطع الفيديو إلى الرسومات والرسوم المتحركة والصور.

إن صناعة المحتوى الرقمي التعليمي ليست رفاهية وإنما ضرورية لأن المناهج خفت وهجها وافتقدت للممارسات والفنون.

فقد كان المعلم على مدار مئات السنين هو الشخص الوحيد المنوط به عملية التعليم داخل الفصل وكذلك إعداد الأنشطة والوسائل المعنية للمتعلمين.

ومع ظهور التعليم الإلكتروني والتعلم عن بعد واعتمادها في كثير من الدول والمؤسسات التعليمية كبديل معتمد للتعليم الرسمي.

## المحتوى الرقمي

المحتوى الرقمي وهو أي محتوى أنشئ في شكل بيانات رقمية، يُعرف باسم الوسائط الرقمية، ويأتي بأشكال عديدة، من ملفات النص والصوت ومقاطع الفيديو إلى الرسومات والرسوم المتحركة والصور. وغالبا ما يشار إلى البيانات المتاحة

للتحميل أو المشاركة على الوسائط الإلكترونية،  
مثل الكتاب الإلكتروني، أو مشاركات الفيسبوك.



### ما الفرق بين المحتوى الرقمي والتقليدي؟

المحتوى التقليدي يقصد به كافة الأشكال  
التقليدية التي يمكننا الحصول منها على المعلومات  
والمعارف مثل الكتب الورقية المطبوعة والصور

الفوتوغرافية والموسيقى المسجلة على شرائط الكاسيت والفيديو المسجل على شرائط الفيديو وإذا ما تم تحويل هذا المحتوى إلى صيغة ثنائية وحفظها في شكل رقمي أصبح محتوى رقمياً.

## مفهوم المحتوى الرقمي

المحتوى الرقمي هو معلومات أو مواد معرفية متاحة على الانترنت أو على وسيط رقمي (الجوال والأجهزة المحمولة وجهاز الحاسوب وما إلى ذلك)، سواء كانت مكتوبة، مسموعة، مرئية أو عبارة عن رسومات أو برامج في شتى المواضيع والتخصصات.



## أشكال المحتوى الرقمي

تتعدد أنواع المحتوى الرقمي المنتشر بين الناس في السنوات الأخيرة مثل الانفوجرافيك، البودكاست، الأغاني، مقاطع الفيديو، المنتجات، تعليقات القراء، المحادثات اليومية، النشرات الإخبارية، الأسئلة والأجوبة، التغريدات، الكتب الإلكترونية، الألعاب الإلكترونية، المجالات الإلكترونية، المدونات، الصور، الخرائط، القصص المصورة، وغيرها سنذكر بعضها فيما يلي:

### 1) التدوين Blogging

التدوين والذي يطلق عليه بالإنجليزية Blogging، لكي تبدأ بالتدوين يجب أن يكون



لديك مدونة! المدونة أو الـ Blog عبارة عن مذكرات إلكترونية أو موقع تقوم بإنشائه لعرض المعلومات مرتبة زمنياً حسب تاريخ النشر، ولها الكثير من الأشكال! منها من تعرض المدونات أثناء تصفحك لها بشكل تنازلي من الأحدث إلى الأقدم. وبعضها تسمح لأكثر من كاتب واحد في المشاركة بعملية التدوين، والبعض يسمح للقارئ بإضافة رأيه في تعليق أسفل كل مقالة.

ظهرت المدونات في تسعينيات القرن الماضي كوسيلة عند البعض للتعبير عن الآراء السياسية في ذلك الوقت، واكتسبت تلك المدونات شهرة واسعة وعدد قرائها بالملايين.

وحسب الإحصائيات التي نشرت في Inbound Value في سنة ٢٠٢٠ فإن أكثر

من ٥ ملايين تدوينة تنشر كل يوم، و ٤٣٪ من مسوقين الـ B2B (من شركة إلى أخرى) يقولون بأن التدوين هو المصدر الأكثر أهمية للمحتوى.

تنقسم                   ات إلى قسمين:

### - التدوينات الطويلة

يقول البعض بأنها تبلغ ١٥٠٠ كلمة بينما يقول آخرون ٣٥٠٠، المحتوى الطويل يضم الكثير من المعلومات وبالتالي يساعد في حل مشاكل أكثر للجمهور ، كما يذهب خبراء الـ SEO تحسّين محركات البحث أن المدونات الطويلة تحصل على ترتيب أفضل في صفحات نتائج محركات البحث.

### - التدوينات القصيرة

وهي التي يبلغ الحد الأقصى من كلماتها ١٠٠٠ كلمة، ويمكن أن تصل إلى ٢٥٠ كلمة.

في الحقيقة التدوينات القصيرة أقل ظهوراً في محرر حث، ويمكن التحدي فيها في ن دقيقة ومميزة وجيدة بما يكفي للفت انتباه الجمهور.

## 2) الانفوجرافيك Infographics

الانفوجرافيك هو عملية تحويل البيانات والمعلومات إلى صور ورسوم يسهل فهمها بوضوح، يعتبر الانفوجرافيك أحد أهم الأعمدة في صناعة المحتوى المرئي.(Visual Content)

وتبين الدراسات أن المستخدمين يتذكرون ٦٥٪ من المعلومات التي تعرض على شكل

انفوجرافيك، كما أنه يساعد في تحسين القراءة بنسبة تفوق الـ ٥٠٪.

### (3) الفيديوهات Videos

ننا يفضل الفيديوهات في المحتوى، فهي تظل محفورا في الذاكرة مدة طويلة نسبياً من الزمن، كما يمكنك التحكم في مدة الفيديو حسب متطلباتك التي يمكنها أن تكون تسويقية، تعليمية، أو تجارية أو غير ذلك.

### (4) الكتب الإلكترونية E-books

EBook هو اختصار لكتاب الكتروني Electronic Book، وتتكون الكتب الإلكترونية من محتوى كبير لا يقل عن ١٠٠٠ كلمة، ويشير

الكتاب الإلكتروني إلى أي كتاب متوفر بشكل رقمي.

يمكن أن يحتوي الكتاب الإلكتروني على نفس — الموجودة في الكتاب الع ما في ذلك المحتويات والفصول والصور، والرسوم البيانية، والمراجع، وغيرها.

يفضل دائما إنشاء نسختي PDF و HTML من كتابك الإلكتروني، يمكنك إضافة مقاطع الفيديو و الصوت إلى إصدار الـ HTML .

## 5) البودكاست Podcast

البودكاست هي عبارة عن ملفات صوتية رقمية تستخدم لمشاركة المعلومات، وهي ذو تكلفة معقولة بالمقارنة مع تقنيات التسويق الأخرى.

تشير الأبحاث إلى أن ٥١٪ من المستهلكين في الولايات المتحدة الأمريكية يفضلون الاستماع إلى أرشيفات البودكاست على قراءة المدونات، الذين تزيد أعمارها عن ١٢ عامًا.

لصناعة محتوى بودكاست، كل ما تحتاجه هو جهاز كمبيوتر وميكروفون وبرنامج لتعديل التسجيلات.

## أنواع المحتوى الرقمي

يمكننا القول أن أنواع المحتوى الرقمي

هي:

-المحتوى الترفيهي.

-المحتوى التعليمي/التثقيفي.

-المحتوى التسويقي.

## أهمية المحتوى الرقمي

المحتوى الرقمي مهم جداً خصوصاً في ظل  
الطفرات التكنولوجية والذكاء الاصطناعي  
فالمحتوى الجيد سوف يساعدك على:

- تثقيف الجمهور والقراء حول الموضوعات  
والقضايا العلمية.

-يساعد في زيادة المصداقية للمحتوى العلمي  
المقدم.

-المحتوى هو أساس لكل الاستراتيجيات  
التسويقية.

- المشاركة على منصات التواصل بسهولة.
- الحصول على روابط من مواقع خارجية.
- المساعدة في البحث من خلال محركات البحث.

## خطوات المحتوى الرقمي



### 1) تحديد الجمهور المستهدف

يقصد بها تحديد الفئة العمرية المستهدفة أي الجمهور المراد تقديم المحتوى له وتحديد خصائصه ومعرفة خبراته السابقة ومراعاة



خلفياتهم المعرفية السابقة، فهي أهم خطوة لإنشاء محتوى رقمي جيد يحقق الهدف المرجو منه.

## (2) تحديد الأهداف

ما نؤكد على أهمية تحديد  
في بداية أي مشروع أو عملية حتى لو كانت تلك  
العملية هي إنشاء محتوى رقمي فيجب عليك  
تحديد الغرض من هذا المحتوى وما هي الأهداف  
المراد تحقيقها من خلاله.

## (3) محتوى هادف

إنشاء محتوى نافع وبجودة عالية، في إطار  
ذلك يجب أن يكون كل جزء من أجزاء المحتوى  
الخاص بك نافعاً وصالحاً للاستخدام من قبل

الجمهور، حين يكون المحتوى ناجحاً يسهل الاقتباس منه ومشاركته مع الآخرين .

#### 4) الترويج

الترويج للمحتوى الخاص  
وسائل التواصل الاجتماعي، أو استخدام الترويج المدفوع أو إعلانات الدفع عند النقر.

#### 5) الصور والوسائط المتعددة

استخدم الصور والوسائط المتعددة لدعم المحتوى المقدم، أثبت بعض الدراسات التي أجرتها MDGAdvertising، أن المحتوى المعزز بالصور والوسائط المتعددة يحصل على ٩٤٪ من إجمالي المشاهدات في المتوسط، كما أن ٦٧٪ من المستهلكين يعتبرون أن الصور المتقنة

أكثر أهمية من معلومات العلامة التجارية التي تسوق له.

## (6) تحسين نتائج محركات البحث SEO

ن تخمين الكلمات التي سـ م  
باستخدامها في مقالاتك بشكل عشوائي حاول  
الاستعانة بأدوات البحث عن الكلمات  
المفتاحية الأكثر استخداماً لاكتشاف الكلمات  
الأكثر رواجاً في منطقتك والوصول السريع  
لجمهور أوسع.

تعتبر عملية البحث هذه أحد أشكال تحسين  
محركات البحث الـ SEO العديدة، إليك أهمها:

- التحسين التقني
- التحسين الداخلي

- التحسين الخارجي
- بحث الكلمات المفتاحية

**ملحوظة:** ( SEO ) هي

اختصاراً (Search engine optimization)

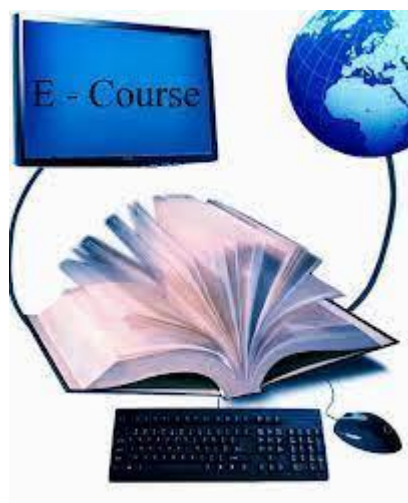
هو عملية تطوير المواقع والصفحات لتكون مناسبة مع متطلبات محركات البحث التي تريد استخدامها مثل Google أو Bing، والهدف من هذه العملية أن تواصل الظهور في صفحات نتائج البحث الأولى للكلمات والمصطلحات الرئيسية المستخدمة من العملاء المحتملين للشركات والمشروعات والأنشطة التجارية .

## 7) التتبع والتحديث

تتبع المحتوى وتحديثه بشكل مستمر،  
المحتوى الناجح لا ينتهي فقط عند صناعته أو  
كتابته المحتوى للتأكد من أنك في ق  
الصحيح جزء لا يتجزأ من الخطط الاستراتيجية  
المعتمدة، من المهم أيضا مراقبة ترتيبك  
في محركات البحث وأن تهدف باستمرار إلى  
تحسين ذلك.

# الفصل الثاني

## المقررات الرقمية



## الفصل الثانى

### الأهداف الإجرائية

عزيزى الطالب بعد الانتهاء من دراسة هذا الفصل يجب أن تكون قادراً على أن:

- 1- تُعرف مفهوم المقرر الرقْمى.
- 2- تميز بين المقرر الرقْمى والتقليدى.
- 3- يحدد مميزات المقرر الرقْمى.
- 4- يعدد أنواع المقررات الرقْمية.
- 5- يطبق مواصفات إنشاء مقرر رقْمى.
- 6- يستنتج أهمية المقررات الرقْمية.

## مقدمة

يتميز العصر الحالي بالتغيرات السريعة الناجمة عن التقدم العلمي والتكنولوجي وتقنية المعطى والذي أدت إلى ضرورة العملية التعليمية والتربوية لهذه التغيرات حتى تستطيع مواجهة المشكلات التي قد تنجم عنها مثل الانفجار المعرفي و الانفجار السكاني، وهو ما أدى إلى ظهور التعلم الإلكتروني و الذي بدوره أدى إلى استبدال المقررات التقليدية بمقررات إلكترونية.

فالمقرر الإلكتروني هو أحد التطبيقات الهامة الناتجة من دمج تكنولوجيا المعلومات وتكنولوجيا الاتصالات واستخدامهما في العملية التعليمية. فهناك العديد من المؤسسات التعليمية



التي تسمح لطلابها بدراسة بعض البرامج التعليمية والحصول على درجات عملية من خلال دراسة بعض المقررات التعليمية الإلكترونية.

لعصر الحالي أصبح الاعتدال المقررات الإلكترونية ضرورة ملحة، فكثير من الطلاب قد تحول ظروف عملهم أو سفرهم دون الحضور والانتظام في الفصل الدراسي في أوقات محددة، وقد ساعدت المقررات الإلكترونية الي حد كبير للتغلب على مثل هذه المشكلات.

### مفهوم المقررات الرقمية

المقررات الرقمية هي عبارة عن مواد تعليمية تمثل جزءاً أساسياً من بيئة التعلم الإلكتروني وهي تشمل أساليب متنوعة لشرح المعلومات والدروس المدعمة بعناصر الوسائط

المتعددة التفاعلية التي يمكن استدعائها من الإنترنت.

يعرفه السيد أبو خطوة بأنه مادة تعليمية

إلّكتر تعددة الوسائط، تقدم م ل الكمبيوتر وشبكة الإنترنت، مع توفير التفاعل المتزامن وغير المتزامن بين المتعلمين وكل من المحتوي وأقرانهم ومعلميهم.

يؤكد الغريب زاهر على أن المقررات

الإلّكترونية طريقة لتقديم المقررات أو الوحدات الدراسية للمتعلمين من خلال مستحدثات تكنولوجيا عديدة، كشبكة الإنترنت وما تحتويه من مكتبات إلكترونية آليات بحث والشبكات المحلية والحاسب ووسائطه المتعددة من صوت وصورة ورسوم، سواء كان من بعد أو في الفصل

المدرسي، وفيه يمكن التفاعل بين المعلم والمتعلمين من جهة وبين المتعلمين وبعضهم البعض من جهة أخرى.

تعرف **معية الأمريكية للتدريب** **ر**  
American Society for Training &  
Development بأنها أي نوع من المقررات  
التعليمية التي يتم نقلها باستخدام برنامج كمبيوتر  
أو عبر شبكة الإنترنت.

يتناول هذا الكتاب المقرر الإلكتروني  
الرقمي على أنه مجموعة من الدروس الإلكترونية  
التي تتكامل فيها الوسائط المتعددة لتقديم المحتوى  
التعليمي للطلاب وإنتاج الاختبارات الإلكترونية  
في ضوء مجموعة من المعايير القياسية لإنتاج  
تلك المقررات.

## مبررات استخدام المقررات الرقمية

تتمثل في وجود مبررات تربوية واقتصادية واجتماعية سنتناولها بالتوضيح فيما يلي:

### - م تربوية

تتمثل في الانفجار المعرفى والكم الهائل للمعلومات المتاحة في أي وقت وأى مكان، والتحدى العلمى والتقنى الذى يواجه المجتمعات فمن يمتلك التقنية يضمن البقاء، وتزايد أعداد المتعلمين الراغبين في التعلم وعدم توافر الإمكانيات المتاحة لهم يجعلهم يفكرون في التعلم الالكترونى.

### - الضغوط الاقتصادية

تتمثل في زيادة تكلفة التعليم وتماقص دعم  
الحكومي وضعف الموارد والإمكانات المحلية ،  
فأصبحت المقررات الالكترونية أسهل ووتغلبت  
على تلك المشكلة.

### - مبررات اجتماعية

تتمثل في زيادة الطلب الاجتماعي على  
التعليم في الوقت التي تعجز عنه المؤسسات  
التعليمية عن تلبية ذلك مما ساعد على انتشار  
المقررات الالكترونية.

### أهمية المقررات الرقمية

تتمثل أهمية المقررات الرقمية في أنها:

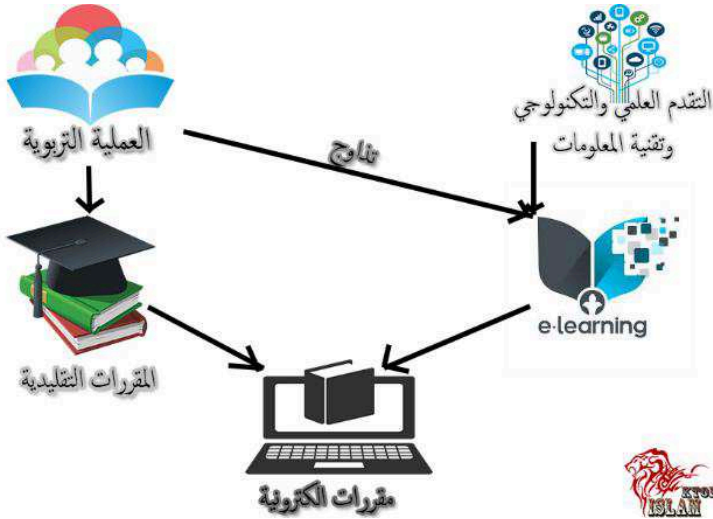
- تتيح للطلاب التركيز على تعلم المحتوى  
والتعلم البناء النشط بدلاً من تذكر المعلومات.

- متاح يومياً لمدة ٢٤ ساعة ولا يتأثر بأيام العطلات، فهو غير محدد يزمان أو مكان مما يتيح للطالب استخدامه في أي مكان في العالم، وفي أي وقت.
- يـ الطالب استخدام المقرر الإلكتروني عدة مرات والإطلاع على المادة العلمية للمقرر والمحاضرات باستمرار.
- يلعب الطالب دوراً إيجابياً وفعال في المقرر الإلكتروني.
- يمكن للطالب أن يصل باستمرار لأحدث المعلومات في موضوعات المقرر.
- يتيح للطالب الفرصة لتعلم المحتوي بالإضافة إلى تعلم مهارات الكمبيوتر.

- توفير مزيد من الوقت للمعلم لمتابعة وتوجيه الطلاب.
- إمكانية تطبيق واستخدام المعلم لطرق تدريس متعددة مثل المحاكاة والتعلم بالاستكشاف ، و لمبني علي الخبرة... الخ..
- يمكن للمعلم تصميم واستخدام تدريبات واختبارات تساعد على تشخيص صعوبات التعلم التي قد يعاني منها بعض الطلاب أثناء دراسة المقرر الإلكتروني، كما يمكنه تقديم بعض التدريبات والأنشطة البديلة التي تساعد الطالب التغلب علي هذه الصعوبات.
- يمكن للمعلم إعداد وتطبيق وتصحيح الاختبارات والتكليفات بسهولة، كما يمكنه الحصول علي إحصائيات عن مدي تقدم كل

## طالب في العملية التعليمية.

- إمكانية مراجعته وتعديل وتحديث وتطوير المقرر الإلكتروني بشكل أسهل وأسرع
- م ما يتم في التعليم التقليدي.
- يمكن لأولياء الأمور الاطلاع على المحتوى العلمي المقدم لأبنائهم وكذلك على نتائج أبنائهم بشكل دوري.





## أنواع المقررات الإلكترونية الرقمية

- يمكن تحديد نوعين أساسيين للمقررات الإلكترونية وهما

(١) المقررات الإلكترونية (غير معتمدة على الإنترنت).

هي عبارة عن مواد تعليمية تقدم من خلال الأقراص المدمجة تعتمد في تصميمها على الوسائط المتعددة بأشكالها المختلفة، ويتم التفاعل فيها بين الطالب والبرمجية التعليمية فقط ويسير الطالب فيها وفقاً لسرعته في التعلم، وهي أكثر الأنواع شيوعاً، ولا تحتاج من الطالب، إلا مهارات كمبيوترية بسيطة.

ومن أهم خصائص هذا النوع من المقررات الإلكترونية

- التجول بسهولة داخل المحتوى التعليمي للبرمجية من خلال وسائل إبحار متنوعة أدوات رسومية) تتيح للطالب التنقل بين الأجزاء المختلفة للمحتوي.
- إت سارات تعلم مختلفة للطا قاً لقدراته، وطرق متعددة للتفاعل مع المحتوى التعليمي، وتوفير نظام تقويم بنائي يمكن من خلاله تحديد مستوي الطالب بشكل مستمر أثناء عملية التعلم.
- يمكن للطالب التحكم في البرمجية التعليمية من حيث المحتوى المعروض، ووقت الاستجابة، واختيار أساليب المساعدة، وأنماط التدريب المختلفة المتوفرة في البرمجية التعليمية.

- عرض المحتوى التعليمي بشكل أفضل  
باستخدام الوسائل المتعددة التي تتوفر في  
المقررات الإلكترونية والتي تفتقدها المقررات  
التقليدية التي تقدم من خلال الكتاب المدرسي  
أ عي.

## (٢) مقررات إلكترونية معتمدة على الإنترنت:

هي المقررات التي يتم تصميمها ونشرها  
على شبكة الإنترنت ويعتمد إنتاجها على أشكال  
مختلفة من الوسائط المتعددة، كما تتضمن  
ارتباطات داخلية وخارجية بمواقع ومقررات  
أخرى تتعلق بموضوع المقرر.

**خصائص المقررات الإلكترونية المعتمدة على  
الإنترنت ما يلي:**

- توفير مصادر كثيرة ومتنوعة مرتبطة بالمحتوي التعليمي يمكن للطلاب الوصول إليها من خلال بيئة التعلم الإلكترونية أو من خلال زياره مواقع ويب ذات صلة بالمقرر الـ .

- تقديم خدمات تعليمية تدعم الاتصال والتعاون بين الطلاب وبعضهم البعض، وبينهم وبين المعلم من خلال وسائل اتصال متنوعه مثل البريد الإلكتروني E-mail، وغرف الحوار Chatting Rooms وهو ما لا تحققه المقررات الإلكترونية غير المعتمدة على الإنترنت.

- إمكانية تقديم أنشطة تعليمية مصاحبة للمقرر الإلكتروني تتكامل مع عملية التعلم، كما أن

الأنشطة التي يقوم بها الطالب داخل هذا النوع من المقررات غير محددة، لأنها تعتمد على الاتصال بالإنترنت.

- إمكانية التواصل مع زملاء ومعلمين آخرين  
ف ص، كما يمكن التواصل

المختصين في مجال المقرر الإلكتروني.

- سهوله تغيير وتعديل وتطوير المقرر الإلكتروني المعتمد علي شبكة الإنترنت مقارنة بالمقررات الإلكترونية الغير معتمدة على الإنترنت والتي تتصف بالثبات والاستقرار في المحتوى.

- التمرکز يكون حول الطالب بينما في المقررات الإلكترونية غير المعتمدة على الإنترنت يكون التمرکز فيها حول البرمجية.

- إمكانية حصول الطالب علي تعزيز فوري من زملائه أو من المعلم علي عكس المقرر الإلكتروني غير المعتمد على الإنترنت والذي يحصل فيه الطالب علي التعزيز من البرمجية.
- إتاحة فرصة للطالب للبحث والتعلم من المعلومات التي يحتاجها عبر كم غير محدود من المعلومات على شبكة الإنترنت.

### مكونات المقرر الإلكتروني الرقمي

يتكون المقرر الإلكتروني المعتمد على شبكة الإنترنت من مجموعة من المكونات التي تتيح للطالب أن يتواصل ويتفاعل مع المعلم ومع زملائه من الطلاب وإن يتطلع ويشترك في

المعلومات الخاصة بالمقرر، وتنقسم المكونات إلى أساسين وهم:

**الأساس الأول:** الجانب التربوي الذي يشتمل على  
العنا                      الية

## 1- أهداف التعلم Learning Objectives:

تكمن أهمية تحديد أهداف التعلم العامة والتعليمية في اعتبارها دليل لعملية تخطيط المقرر من خلال تجزئته لوحدات تعليمية، وتحديد واختيار الخبرات التعليمية والأنشطة والإجراءات المناسبة لعملية التقويم، كما أنها تعين اتجاه التعلم ونتائجه، وما سيكون المتعلم قادرًا عليه بانتهاء عملية التعلم.

## 2 . مقدمة المقرر Course Introduction:

2- عبارة عن معلومات خاصة بالمقرر يحدد فيها المسؤول عن المقرر الموضوعات التي سيدرسها المتعلمين في المقرر، والمتطلبات القبلية كشرط للتسجيل في المقرر والتي يجب تو لم لدي المتعلم قبل البدء في عمل لتحديد نقطة بدء التعلم، وأيضا المتطلبات التقنية المتمثلة في المعلومات التقنية والدعم الفني، وطريقة وأساليب التقويم التي ستتبع داخل المقرر، والمواد والأنشطة التعليمية الخاصة بالمقرر.

### 3- خريطة المقرر Course Map

تقنية رسومية تزود المتعلم بمفاتيح تساعد على تعرف محتويات المقرر والأجزاء التي يتكون منها. وعادة ما تتضمن عددًا من العناصر



الأساسية، من أبرزها: عنوان الموديول أو الوحدة الدراسية، وعنوان الدرس والأهداف التعليمية ومفردات المحتوى محل التدريس (الموضوعات)، والأنشطة والواجبات.

محتوى المقرر	
الموديول الأول	
الدرس الأول	
الأهداف	بعد الانتهاء من دراسة هذا الدرس، يتوقع من الطالب أن يكون قادرا على:
	1.
	2.
الموضوعات	.....
الأنشطة	.....
الواجبات	.....

شكل (6) نموذج لخريطة المقرر

#### 4- المخطط التدريسي: Planned Teaching

تصور منظومي بعده مسئول المحتوى أو المصمم التعليمي. بغرض استخدامه في تنفيذ عملية التدريس. وعادة ما تتضمن المخططات التدريسية على عدد من العناصر الأساسية، من أبرز جوانب الدرس ومفردات الـ ، وأنشطة التعلم، والوقت المخصص لتنفيذها، وطريقة التنفيذ.

## 5-محتوي المقرر Course Document

تضع الجهة المسؤولة عن تقديم المقرر المادة العلمية التي تشكل محتوى المقرر، وتحدد تسلسل الموضوعات التي يدرسها المتعلمين، ويتكون محتوى المقرر من المادة العلمية مكتوبة على شكل قراءات وواجبات ومحاضرات وقائمة

بالمصطلحات ومذكرات منع وصلات تقود  
المتعلم إلى موضوعات المقرر المختلفة.

## 6 - النشاطات والتدريبات & Activities

### E ses

تختلف النشاطات من المصادر بأنها تهدف إلى  
تقييم تحصيل الطلاب وتحسين التحصيل عن  
طريق القيام بأنشطة تتطلب مشاركتهم، ومن  
أمثلتها حل التمارين، وزيارة مواقع متصلة  
بموضوع الدرس وإرسال رسائل الكترونية،  
ومواصلة التواصل الإلكتروني من خلال  
المنتديات الجوارية وتقارير المهام والمشاريع أو  
الواجبات الاستبيانات والتقييمات والاختبارات  
الاختبارات الذاتية في نهاية كل جزء.

## 7. الملخصات والخلاصات & Summaries

### Conclusions

مراجعة مختصرة للمقرر ووحداته  
و در هناك عدة طرق الصياغة المل ،  
منها: أسلوب النقاط المتعددة كأهداف أقل  
عمومية، أو أسلوب الأسئلة أو الخرائط الذهنية  
... إلخ تذكر فيه أهم عناصره.

## 8. أدوات التقويم Evaluation Tools

تقوم الجهة المسؤولة عن تقديم المقرر  
بتحديث وتعديل ومعاينة الاختبارات والاستبيانات  
التي تم تصميمها باستخدام الية إعداد الاختبار.

## 9. أجندة التقويم Evaluation Calendar:

عبارة عن جدول زمني للتقويم الدراسي على هيئة مربعات يبين الشهر واليوم والتاريخ، ويمكن استخدامه لتحديد مواعيد الاختبارات والتسجيل والاجتماعات ومواعيد تسليم الواجبات.

## 10 . التكاليفات والواجبات & Assignments

**Homework** صفحات مصممة ليطلع فيها المتعلمين على الاختبارات والتكاليف الخاصة بالمقرر ويتم تقييم المتعلم بناءً على النشاط الذي يبذل من خلال التفاعل مع المحتوى وأستاذ المادة من خلال الواجبات الدخول على المقرر واستخدامه وتوظيفه لأدوات التفاعل والتواصل التي يتيحها المقرر.

## 11 - الاختبارات بأنواعها: Tests Type

تشتمل على أساليب متنوعة منها استبيانات التقييم الذاتي والاختبارات قصيرة الفورية أو الاختبارات الذاتية - الكلية والجزئية، والاختبارات البنائية والاختبارات القبلية والا**ل**ا البعدية .. إلخ التي تقدم للم**ع** تحديد طريقة التقييم والدرجات وأسلوب الرج**ع** المناسب المخصص لكل نوع.

## 12 - نتائج التقييم Evaluation Results:

تتضمن نتائج تقييم المتعلمين جانبين الجانب الأول يتمثل في جمع معلومات عن مستوى تحصيل المتعلم كميا وكيفيا لمحتوى المقرر، وتزويده مع المسئول بتدريس المقرر بالرج**ع** المناسب بهدف تحسين عملية التعليم والتعلم بينما يتمثل الجانب الثاني في جمع معلومات عن آراء

المتعلمين في المقرر الإلكتروني ومتي ملائمة  
شكل المقرر وتصميمه، ومدي ملائمة أساليب  
التقويم المتبعة.

## 13 المصطلحات: Glossary

يتكون المقرر الإلكتروني من مجموعة  
دروس ويحتوي كل درس علي مصطلحات  
ومفاهيم واختصارات لابد من توضيحها من  
خلال مسرد قاموس خاص بمصطلحات  
وتعريفات الدرس ويتيح هذا القاموس أو المسرد  
إمكانية التصفح أبجديا أو حسب ترتيب تسلسل  
الوحدات والدروس أو وفق تاريخ الإنشاء.

## 14 - المراجع والمصادر External Links & Resources

تتكون من قائمة بمواقع الانترنت ذات الصلة  
بالمقرر سواء التي تم الاسترشاد بها أو الاقتباس  
منها مع إمكانية وجود تعليق مصاحب لكل موقع  
لتوضيح علاقته بالمقرر.

## 15 - المصادر الإضافية Additional Sources

مصادر تعليمية تمكن المتعلم من الوصول  
لمعلومات إضافية التطوير معارفه ومهاراته  
وتلبية احتياجاته.

### الأساس الثاني: الجانب التقني

يشتمل الجانب التقني على عدة عناصر،  
وليس بالضرورة احتواء جميع المقررات عليها،



ومنها: 1 - الصفحة الرئيسية للمقرر Course

## Homepage

تشبه الصفحة الرئيسية للمقرر غلاف كتاب، وتمثّل الانطلاق إلى باقي أجزاء ، وتحتوي على مجموعة من الأزرار التي تعرض أهداف ومحتويات المقرر وأدواته واسمه.

## 2. الصفحات الشخصية Home Pages تمثل

السيرة الذاتية للجهة المسؤولة عن تقديم المقرر وتتضمن صفحات شخصية للمعلم أو للمتعلمين، حيث يضع فيها الشخص صورته وما يشاء من المعلومات عن نفسه ويستطيع القائم بتدريس المقرر والمتعلمين الآخرون الاطلاع على الصفحات الشخصية لبعضهم البعض.

### 3 - المشاركون Participations:

تحتوي المعلومات عن المشاركين في تدريس المقرر الإلكتروني على الساعات المكتة عناوين البريد الإلكتروني الة بهم، ونبذة مختصرة عن كل أستاذ، أو إداري أو الهيئة المعاونة أو أستاذ زائر ذي علاقة بالمقرر.

### 4 - دليل إرشادي إلكتروني Technical Support:

يقدم الدليل الإرشادي إجابات حول استفسارات وأسئلة المتعلمين، ويعطي وصفا مفصلاً لجميع مكونات المقرر الإلكتروني، كما يحتوي علي دليل تعليمي إلكتروني Tutorial يوضح للمتعلمين طريقة استخدام المقرر من خلال

تزويدهم بالتعليمات والإرشادات التي توجههم  
للسير داخل المقرر وتدريبهم عليه خطوة خطوة.

## 5. السجل الإحصائي للمقرر Course tics

يقدم السجل الإحصائي للمقرر الإلكتروني  
إحصائيات على تكرار استخدام المتعلمين بكل  
مكون من مكونات المقرر، وتستطيع الجهة  
المسئولة عن تقديم المقرر أن تطلع علي  
الصفحات التي زارها المتعلمين بكثرة  
والوصلات التي استخدموها، وأوقات استخدام  
المتعلمين للموقع، وأوقات عدم واستخدامهم له.

## 6 - سجل الدرجات GradeBook

يسمح للمتعلمين بالاطلاع على نتائجهم ودرجاتهم، من خلال تدون الدرجات وتوزيعها على كل وحدة في المقرر، والقدرة على استخدام المتعلمين لكل أداة إلكترونية من أدوات المقرر.

## 7 . البريد الإلكتروني المركزي : Email: Center

يستطيع المتعلم من خلاله ارسال رسائل خاصة به إلى أستاذ المقرر أو مجموعة من زملائه المشاركين في المقرر.

## 8- لوحة الإعلانات Announcement

تضع الجهة المسؤولة عن تقديم المقرر وسائل مكتوبة تتعلق بالمقرر، تخبر المتعلمين بمواعيد الاختبارات والإجازات والتقويم.

## 9. غرفة الحوار Chat Room

يستطيع المتعلمين المسجلين في المقرر من التواصل مع بعضهم البعض في أي وقت محدد، ويمكن استخدام "غرفة الحوار" للاتصال بالزملاء. وإرسال رسائل إلى المعلم والزملاء.

## 10 - لوحة النقاش Discussion Board:

يقوم أستاذ المقرر والمتعلمين بكتابة رأس الموضوع ويطلق عليه خيط الموضوع أو كتابة فقرة، ويستطيع المتعلمين والأستاذ من رؤية ما كتبه الآخرون والتعليق عليه ويمكن رؤية عدد المتعلمين الذين سجلوا ردود فعلهم على كل موضوع ويمكن إرفاق أي ملف لأي موضوع.

## 11 - أدوات الاتصال بالمقرر Course of

### Communication Tools

عبارة عن استخدام أي وسيلة توفر التواصل والتف بين المعلم والمتعلم أو بين بعضهم البعض من خلال أدوات التأليف والتفكير الذاتي، ومنها: لوحات المشاركة والمحادثات الصفية والبريد الإلكتروني، ومحررات الويب التشاركية الويكي والمدونات والشبكات الاجتماعية والمناقشة الإلكترونية.

## 12 . الملفات المشتركة Shared files

عبارة عن مجموعة من الملفات أو المجلدات القابلة للمشاركة على الشبكة سواء كانت شبكة الإنترنت أو أية شبكة محلية، لتتاح لجميع المتعلمين المسجلين بالمقرر، ويمكن للتعلم

تحميلها على جهاز الكمبيوتر الخاص به وقراءتها  
أو مشاهدتها، ونسخها أو تخزينها، وطباعتها،  
كما يمكنه تعديلها. وقد تكون في صورة ملفات  
ووثائق نصية، أو صوتية، أو صور، أو أوراق  
العم

### 13 - صفحة المذكرات: Page notes

قد تتضمن بعض المقررات الإلكترونية  
صفحة تمكن المتعلم من تدوين أفكاره وملاحظاته  
وتعليقاته على موضوعات المقرر تعرف بصفحة  
المذكرات أو الملاحظات. كما يمكن للجهة  
المسئولة عن إنتاج المقرر أو المعلم بعض  
الواجبات.

## 14 . لوحة التحكم Control Panel

تحتوي أدوات التحكم على جميع أدوات التحرير اللازمة لتحديد التفاصيل الدقيقة التي يتكوّن المقرر الإلكتروني، وتمكّن التحكم أستاذ المقرر من القيام بما يلي:

\* تغيير الإعلانات، إضافة النصوص إرفاق الوثائق وإنشاء المجلدات.

\* تسجيل المتعلمين الذين سوف يستخدمون المقرر الإلكتروني، وتوزيعهم على مجموعات وفق المشاريع التي سيقومون بها لاحقاً.

\* وضع وإدارة الاختبارات والاطلاع عليها، وتحرير درجات المتعلمين الموجودة في سجل درجات ومتابعة الإحصائيات الخاصة بالمقرر .



\*الحصول على المساعدة والعثور على إجابات  
على الأسئلة أو حلول للصعوبات التي يواجهها  
المتعلم في استخدام المقرر الإلكتروني.

## 15 يم والشكل sign & Shape

يجب مراعاة الاعتبارات الخاصة بالشكل  
النهائي والصفحات المكونة للمقرر الإلكتروني،  
ليتميز بالبساطة في تصميم واجهة التفاعل  
الخاصة به، وتوفير مساحات فارغة بين الأجزاء  
المعروضة، وتجنب استخدام أجزاء أو أشرطة  
متحركة أو وامضة، وتجنب استخدام الأصوات  
والموسيقى التلقائية. ليستطيع المتعلم من خلالها  
أن يتعامل مع المقرر بشكل تفاعلي، فالشاشات  
المصممة بطريقة جيدة تساعد على تحقيق أهداف  
التعلم، وتعمل على جذب انتباه المتعلمين،

وتحفزهم على التفاعل مع المقرر دون إرتباك أو تعب، لذا يجب الاهتمام بالتصميم البصري الشاشات من الناحية التقنية، حتى تتحقق الأهداف التي صممت من أجلها.

## 16. الخطوط Fonts

لقراءة النصوص من الشاشة بسهولة يجب مراعاة عدم استخدام خط أسفل النص لكي لا يختلط الأمر على المستخدم المتعلم مع الوصلات، ويفضل استخدام الخطوط الداكنة بحذر، والتقليل من استخدام الألوان، واستخدام خطوط رقيقة يمكن للعين قراءتها بثبات على خط أفقي واستخدام خطوط سوداء على خلفية بيضاء وليس العكس.

## 17 . الإبحار Navigation

يتطلب تصميم وإنتاج المقرر الإلكتروني  
توافر أدوات تتيح للمتعلم القفز إلى الأجزاء التي  
يرغب راسستها. وخريطة للدرس لـ ر  
الإبحار والتجول داخل المقرر، وتوضيح  
العلاقات بين الصفحات، بحيث تمكن المستخدم /  
المتعلم من القفز بسهولة إلى أي جزء يرغب  
بالاضطلاع عليه.

## 18 - الوسائط المتعددة Multimedia:

حيث يوفر المقرر الإلكتروني تنوعاً  
للسائط من نصوص مكتوبة أو منطوقة،  
ومؤثرات صوتية، ورسومات خطية بكافة  
أنماطها، وصور متحركة وصور ثابتة ومقاطع  
فيديو ... إلخ . والتي تتكامل مع بعضها البعض

لتحقيق أهداف تعليمية محددة، ولتقديم محتوى تعلم يتناسب وتنوع أنماط وأساليب التعليم والتعلم، ولتقديم مصادر متنوعة من المعلومات بأشكال مختلفة تساعد على توفير فرص تعلم بشك . ويجب علي مصمم المقرر ام الملفات الأكثر شيوعا الإتاحة الفرصة للمتعلمين لمشاهدة هذه الملفات دون اللجوء إلى استخدام برامج جديدة ربما لا تكون متاحة لديهم.

## 19 . حزم المحتوي Content Packaging:

إن معايير دمج ونشر المقرر الإلكتروني، تسمح وتسهيل للمطور / المعلم باستيراد وتصدير والتعامل مع الملفات ومشاركة المحتويات والأنشطة التعليمية الإلكترونية، وذلك بجمعها في ملف واحد مضغوط يتفق مع المعايير العالمية.

## 20 . حقوق التأليف والنشر Copywrite

تشمل حقوق الاسم، والملكية الفكرية سواء كانت المجلدات ورقية أو إلكترونية. حيث تنح قوق البيع والنسخ والتعديل م بصاحبها. وقد يقدم المقرر الإلكتروني بعض من المصادر مفتوحة المصدر Open Source التي تتيح للمستخدم حق النسخ وإمكانية التعديل، وإعادة النشر والتوزيع الحر مع الاحتفاظ ببعض الحقوق مثل حقوق الملكية الفكرية.

### خصائص المقررات الإلكترونية الرقمية

لتصميم مقرر الكتروني رقمي ناجح ويحقق الأهداف التي وضعت له، لابد من وجود مجموعة من الخصائص التي تساعد في الموائمة

بين محتواه وخصائص المتعلمين الموجه لهم  
المقرر فمن الخصائص التي تميز المقرر  
الإلكتروني ما يلي:

### أولاً: الانتباه

يمكن تصميم المقررات الإلكترونية  
التفاعلية من إضافة مجالات وأنشطة فردية  
وجماعية تعمل على جذب انتباه المتعلمين على  
مختلف مستوياتهم وأنماط تعلمهم. وهذا ما نادت  
به نظريات التعلم، مثل نظرية بياجيه فهي تعمل  
على إثارة الدافعية للتعلم، وهذا ما يجب على  
المصمم التعليمي مراعاته عند تحويل المقررات  
التقليدية إلى مقررات إلكترونية رقمية.

## ثانياً: التحكم والسيطرة

أصبح المتعلم في عصر التكنولوجيا الرقمية مسئولاً مسؤولية شبه تامة عن عملية تعلمه، والموجه والميسر لعملية التعلم معا لها، فالمقرر الإلكتروني يوفر للمتعلم التعلم تبعاً للخطو الذاتي له والتحكم والسيطرة في عملية تعلمه، فالمقرر الإلكتروني يفيد المتعلمين بطيء التعلم وسريعي التعلم.

## ثالثاً: إضافة أبعاد متنوعة للمحتوي التعليمي

يعتمد محتوى المقرر الإلكتروني الرقمي على التفاعلات المختلفة لعناصر الوسائط المتعددة الثابتة والمتحركة، وهذا التنوع يضيف بعداً حيويًا للمحتوي الإلكتروني لا يتوفر في المقررات التقليدية. فالمقصود بإضافة الأبعاد

الجديدة المتنوعة للمحتوي مثل المرونة المسموح بها للمتعلّم في إضافة ما يراه مناسباً ومرتبطة بالمحتوي الإلكتروني من ملفات وسائط متعددة متنوعة كالFLASH، ومقاطع الفيديو، أو تطبيقات الجاف الخ.

#### رابعاً: المرجعية Authority

تشتمل على معلومات عن المقرر ومؤلف المقرر، وأيضاً تشتمل على المراجع التي أعد المقرر منها، إضافة إلى حقوق الملكية الفكرية للمؤلف.





## **خامسا: الدقة والموثوقية & Accuracy & Reliability**

تعني دقة وصحة المعلومات التي يتضمنها محتد رر، وخلوها من الأخطاء، و ج ذلك من خلال قائمة المراجع التي ترفق مع المقرر.

## **سادسا: الموضوعية Objectivity**

تعني أن تكون المعلومات التي يقدمها المقرر تتسم بالموضوعية وعدم التحيز.

## **سابعا: الوضوح الحداثة Currency**

تعني حداثة ووضوح الموضوعات والعناصر التي يتضمنها المقرر الإلكتروني،

وأيضاً حداثة المراجع المستخدمة بالمقرر،  
وخلوها من الغموض.

### **ثامناً: التغطية الشمول Coverage**

الشمولية في عرض الموضوعات  
المتضمنة للمحتوي، وتغطية المعلومات لكافة  
الموضوعات داخل المحتوى الإلكتروني.

### **تاسعاً: التنوع Variety**

تعني تنوع مصادر التعلم والمواد التعليمية داخل  
المقرر الإلكتروني لما يتضمنه من وسائط متعددة  
منها النصوص، والأشكال التوضيحية،  
والرسومات، ومقاطع الفيديو، والفلاشات  
والصور. ويعني أيضاً التنوع في درجات /  
مستوي عرض المعلومة على المتعلم.

## عاشرا: التفاعلية Interactivity

تعني إمكانية التحكم في عرض أجزاء المقرر الإلكتروني والتفاعل مع هذه الأجزاء مما يعمل زيادة الدافعية والإنجاز لعملية

## حادي عشر: التعزيز والدافعية (التدعيم)

يوفر التعليم الإلكتروني طرقًا لتعزيز أداء المتعلم وطرقا لزيادة دافعيته والتعزيز يكون بصورة إلكترونية، فالتعزيز يكون من قبل المقرر الإلكتروني أو المعلم أو المتعلمين أو من قبل المتعلم نفسه ويعد من أفضل أنواع التعزيز الذاتي لأنه يعمل كموجه قوي لعملية التعلم.

## مميزات المقررات الإلكترونية الرقمية

تتمثل مميزات المقررات الإلكترونية في إثراء عملية التعليم والتعلم فيما يلي:

- 1- أ- أي القابلية للتحديث والتغيير .
- 2- التتابع المنطقي للمحتوي المقدم مع إمكانية تغيير هذا الترتيب وفق متطلبات المتعلم.
- 3- التركيز على المعلومات المقدمة داخل المقرر، وذلك من خلال الأنشطة ومصادر التعلم المختلفة المتضمنة للمقرر.
- 4- تقدم فرصا تعليمية تساهم في الارتقاء بمستوى أداء المتعلم، وتزويد من دافعيته لإنجاز مهام التعلم.
- 5 -توفر بيئة تعلم تفاعلية تدعم التعاون والتشارك داخل مجتمعات التعلم، وتخلص من القيود

الروتينية للعملية التعليمية كالتقيد البدني،  
والجداول الدراسية والتسجيل في المقرر، وتسليم  
التكاليفات ...إلخ.

6- ت يد من وسائل وأدوات التوا ن  
المتعلم والمعلم، مثل: المحادثة أو البريد  
الإلكتروني، وبين المتعلمين وبعضهم البعض من  
خلال المنتدى / الويكي أو المدونات، كما تكسبه  
مهارات التعامل مع المستحدثات.

7 -توافر اختبارات ذاتية وتكوينية متضمنة  
للمقرر.

8- ضمان حقوق الملكية للمحتوي العلمي.

9- سهولة الإضافة والحذف من المحتوى من قبل مصمم المقرر، بخلاف المقرر الورقي الذي يتميز بصعوبة التحديث المستمر نظرا لتكاليفه.

10- المقرر بطرق متعددة للالتواصل والتواصل بين المعلم والمتعلم، وبين المتعلم ومحتوي المقرر، وبين المتعلمين وبعضهم البعض على الشبكة بخلاف المقرر الورقي الذي ينعدم به التفاعل.

11- تتيح الفرصة للمتعلم بالاتصال بكم هائل من المعلومات من خلال شبكة الإنترنت مما يثري العملية التعليمية.

12- تعدد أساليب وإستراتيجيات التعليم والتعلم الإلكتروني المعتمد عليها، مثل:

المحاضرة التفاعلية العصف الذهني الإلكتروني،  
المناقشة والحوار، ... إلخ.

13- الأنشطة الإثرائية غير محدودة داخل المقرر  
بخلا ر التقليدي الورقي.

14- توافر الرجوع للمتعلّم من خلال وسائل  
التواصل المتاحة به.

15. إضافة أسلوب مستحدث للتعلم يعمل على  
زيادة التحصيل للمتعلّم وإثراء العملية التعليمية.

### **مواصفات المقرر الإلكتروني الرقمي الجيد**

هناك بعض المواصفات التي ينبغي أن تتوافر في  
المقرر الإلكتروني، والتي تتمثل في احتوائه على:

## أولاً: المواصفات الأولية

- \* عنوان واضح مرتبط بالموضوع.
- \* مقدمة واضحة تساهم في فهم الموضوع.
- \* هد واضح للمقرر.
- \* أهداف تعليمية مصاغة صباغة سليمة.
- \* مصادر متنوعة ملحقه.

## ثانياً: تنظيم المحتوى

- \* يحتوي على جدول يوضح الموضوعات داخل المقرر.
- \* موضوعات المقرر مسلسلة ومنظمة منطقياً.
- \* احتواء المقرر على موضوعات رئيسة وفرعية.
- \* الاتساق بين الموضوعات للمحتوى.



\* توافر تفاعل بين المتعلم والمحتوي العلمي  
وسائل الاتصال على ضوء طبيعة المقرر.

### ثالثاً: اللغة المستخدمة

\* وض      يماث الاستخدام ومصاغة بب  
\* استخدام جمل، وكلمات واضحة وقصيرة.  
\* خلو المحتوى من التحيز.

### رابعاً: محتوى المقرر

\* يحتوي علي أهداف تعليمية تغطي موضوعات  
المحتوي.  
\* ارتباط المحتوى بالأهداف المرجوة منه.  
\* تقسيم المحتوى على هيئة موديولات  
\* تناسب عدد الأهداف العامة مع محتوى المقرر.

\*تناسب عدد الأهداف التعليمية مع محتوى كل موديول.

\*المحتوي خال من الأخطاء اللغوية والإملائية.  
يتناسد وي المقرر مع مستوى المتعلم

\*يتسم المحتوى بالدقة والحدثة والمنطقية.

\*المحتوي مزود بمراجع ومصادر علمية دقيقة.  
\*يحتوي المقرر علي قاموس المصطلحات التي يتضمنها المقرر.

### خامسا: الأنشطة

\*الأنشطة تشجع التفكير الابتكاري.

\*الأنشطة منظمة بمنطقية من البسيط إلى المركب.  
\* عدد الأنشطة بالمقرر كافية لدراسة المقرر وتدعيم التعلم.

\*الأنشطة قابلة للتطبيق.

### سادسا: مصادر التعلم

\*المواد التعليمية والمصادر المرفقة مناسبة  
للمقرر.

\*المواد التعليمية والمصادر المرفقة مناسبة  
لخصائص المتعلمين.

\*المواد التعليمية والمصادر المرفقة واضحة  
وحديثة ومرتبطة بالمحتوى.

\*المواد التعليمية والمصادر المرفقة تفاعلية ذات  
قيمة مضافة.

\*المواد التعليمية والمصادر المرفقة مناسبة لطبيعة  
المقرر.

## سابعا: التقييم

\*تناسب عدد الأسئلة مع محتوى موديولات المقرر.

\*تناسد الأسئلة مع محتوى كل مودي

\*المقرر يحتوي علي اختبار قبلي بعدي كل موديول يحتوي علي اختبار قبلي بعدي.

\*تناسب نوعية الأسئلة مع طبيعة المقررات الإلكترونية.

\* تزويد أدوات التقييم للأداء بتعليمات وتوقعات واضحة.

\*التكليفات والواجبات بالمقرر مناسبة.

\*تنوع أدوات وطرق تقييم الأداء بالمقرر.

## خطوات إعداد المقرر الإلكتروني الرقمي

توجد مجموعة من الخطوات التي يجب إتباعها عند تصميم مقرر رقمي وهي:

1- ت د وتنظيم المحتوى التعليمي  
سيتضمنه المقرر الإلكتروني.

2- تحديد المعلومات العامة المرتبطة بالمقرر  
والتي يمكن وضعها كتوصيف للمقرر مثل  
المؤلف، وتاريخ النشر، وتاريخ التحديث  
...الخ).

3- تصميم المقرر وفقاً لمبادئ التصميم.

4- تنفيذ وإنتاج المقرر وفقاً للتصميم الذي سبق  
تحديده باستخدام أحد برامج إنتاج المحتوى  
الإلكتروني (مثل Articulate Storyline)

أو بإحدى لغات برمجة صفحات الويب (مثل  
(HTML).

5- حفظ المقرر ونشره بالصيغة النهائية التي  
تسمح بالتعامل معه في بيئات التعلم  
الإلكتروني، وحفظ السجلات الأخرى التي  
تحتوي على معلومات المقرر.

6- حجز مساحة تخزينية للمقرر لرفعه علي موقع  
المؤسسة التعليمية - إن وجد أو رفعه من  
خلال إحدى شركات مزودي خدمة الإنترنت،  
والحصول علي عنوان المقرر (URL) عبر  
شبكة الإنترنت.

7- رفع المقرر من جهاز الكمبيوتر الشخصي إلي  
خادم الويب Web Server ، وهو ما يطلق  
عليه نشر المقرر عبر شبكة الإنترنت ويمكن

مشاهدته من خلال كتابه عنوان المقرر  
(URL) التي تم الحصول عليه من مزود  
خدمة الإنترنت في متصفح الويب (مثل)  
Google Chrome Internt  
Explorer...الخ).

## معايير تصميم وإنتاج المقررات الإلكترونية الرقمية

الالتزام بمعايير تصميم وإنتاج المقررات  
الإلكترونية من العوامل الأساسية للنجاح في التعلم  
القائم على شبكة الإنترنت بشكل عام، ونجاح  
المقرر الإلكتروني بشكل خاص في تحقيق أهدافه  
فيما يلي بعض المعايير والمبادئ الهامة التي

يجب مراعاتها عند تصميم وإنتاج المقرر الإلكتروني وهي كما يلي..

## 1. المرجعية Authority

- تحديد اسم المؤسسة التعليمية المقدمة للمقرر التعليمي.

- تحديد اسم الناشر أو المؤلف، ومؤهلاته، وعنوانه، وبريده الإلكتروني وتليفونه.

- تحديد أسماء فريق العمل من مؤلفين أو مبرمجين ومؤهلاتهم ذكر المراجع والمصادر التي استخدمت في بناء محتوى المقرر.

- تقييم المقرر المقدم بشكله النهائي واعتماده من قبل الجهات الأخرى المسؤولة.

- مراعاة حقوق الطبع والنشر.



## ٢ - معلومات عامة عن المقرر Course

### Information

\* تحديد اسم المقرر الذي يتم نشره على شبكة الإنترنت.

\* تحديد أهداف المقرر الذي يتم تصميمه ونشره على شبكة الإنترنت.

\* تحديد بيانات وشروط الالتحاق بالمقرر الإلكتروني.

\* عمل سجل خاص لكل طالب تسجل فيه بياناته وعدد مرات دخوله والزمن المستغرق في كل مره.

\* تحديد المتطلبات القبلية لدراسة المقرر الإلكتروني.

\* احتواء المقرر علي خريطة خاصة بالمقرر  
Course Map توضح جميع أجزائه.

### 3- تصميم المحتوى للمقرر Content Design

- \* ارتباط المحتوى بالأهداف التعليمية للمقرر.
- \* تركيز محتوى المقرر على الكفايات المعرفية والمهارية المحددة التي يتضمنها المقرر الدراسي.
- \* تغطيه المحتوى لكافة الأهداف والأفكار والمفاهيم والسلوكيات المتضمنة في المقرر.
- \* الترابط والتكامل بين الخبرات التي يقدمها محتوى المقرر.
- \* مراعاة التنظيم والتسلسل المنطقي في عرض محتوى المقرر.
- \* سلامه المحتوى من الناحية العلمية واللغوية.
- \* خلو المحتوى من أخطاء التكرار.

\* تنظيم المحتوى في شكل خطي متتابع وفق خطوات متتابعة ومنظمة.

\* تجزئه المحتوى إلى فقرات قصيرة مترابطة تحقق أهداف التعلم.

\* توا توى المقرر مع خصائص الم .

#### 4- تصميم الوسائط المتعددة Design

#### Multimedia

#### (1) معايير النصوص (Text)

- ظهور النصوص على الشاشة بشكل واضح.
- استخدام ثلاثة أنماط من الخطوط كحد أقصى.
- استخدام ثلاث أحجام من الخطوط كحد أقصى.
- النصوص صحيحة لغوياً، وواضحة المعاني.
- استخدام الخطوط سهلة القراءة والمريحة للعين.

- حجم خط العناوين الرئيسية أكبر من حجم خط العناوين الفرعية.
- تباين لون خط النصوص مع لون الخلفية.
- العناوين والفقرات قصيرة ومعبره مع استخدام علام قيم في الكتابة بشكل صحيح.
- تجنب استخدام الخطوط غير المألوفة أو المزخرفة في كتابة المتن داخل المقرر.
- تجنب المبالغة في تمييز النص أو استخدام أكثر من وسيلة تمييز بشكل متجاوز.
- محاذاة النص لليمين لتحديد نقطه تبدأ عندها العين في القراءة.
- تجنب استخدام الفقرات الطويلة.
- تتبع نظام واحد في كتابه العناوين الرئيسية والفرعية.

## (ب) معايير الصور والرسوم الثابتة Images & Graphics

- تعبر الصورة أو الرسم عن مضمون المحتوى التعليمي للمقرر.
- الرسم التوضيحي واضح وبسيط قدر الإمكان.
- تجنب استخدام الصور المزدحمة بالتفاصيل.
- الألوان في الصور والرسومات تتسم بالواقعية.
- استخدام الصور والرسوم الثابتة بشكل وظيفي حسب الحاجة التعليمية إليها.
- عدم المبالغة في استخدام الرسوم والصور.
- عدم استخدام الصور التي استُخدمت في تصويرها الخدع والفلاتر التي تظهر الأشياء على غير حقيقتها.

- مراعاة التناسق والتوازن بين الصور والرسوم والنصوص.
- وضع الصورة داخل إطار حتى لا يتشتت الانتباه.

## (ج) معايير الفيديو والرسوم المتحركة Video & Animation

- \* لقطة الفيديو تكون قصيرة بحيث لا يزيد عن ٣٠:٢٥ ثانية.
- \* استخدام اللقطات وثيقة الصلة بمحتوي المقرر.
- \* يمكن للمتعلم إيقاف عرض لقطات الفيديو وإعادة العرض عند الحاجة.
- \* تجنب احتواء الشاشة على أكثر من لقطة فيديو.
- \* الإقلال من استخدام لقطات الفيديو قدر الإمكان لأنها تسبب بطء تحميل المقرر.

\* مراعاة التزامن بين الصوت والصورة في لقطة الفيديو.

\* ينبغي أن تكون الصور المتحركة واضحة وبسيطة قدر الإمكان.

\* يجب أن يكون حجم الصور المتحركة

\* استخدام الصور المتحركة في التغذية الراجعة

Feedback

### (د) معايير الصوت Sound

- يجب أن يكون الصوت واضحاً.

- تناسب الصوت مع الوظيفة المصاحب لها.

- تجنب استخدام الموسيقى والمؤثر الصوتي في

نفس الوقت.

- التزامن سماع الصوت مع النصوص المكتوبة.

- قدره المتعلم على إيقاف وضبط مستوى الصوت.

- تجنب استخدام الصدى مع الصوت Echo.

- تجنب المبالغة في استخدام الصوت.

- استخدام الصوت في التغذية الراجعة Feedback.

- المؤثرات الصوتية ينبغي أن تكون طبيعية وقريبه قدر الإمكان من الطبيعة.

- بداية المؤثرات الصوتية بالتدرج واختفاؤها بالتدرج.

- يجب أن تناسب سرعة الصوت خصائص المتعلمين.

- اختلاف صوت التعزيز السلبي عن التعزيز الإيجابي.



## ٥- تصميم أدوات الإبحار (التصفح) في المقرر

### Navigation

- الانتقال ببساطة وسهولة بين عناصر محتوى المقرر.
- استخدام وتوظيف الخرائط البسيطة لعرض محتويات المقرر.
- ثبات موضع أدوات التصفح داخل صفحات المقرر.
- احتواء جميع الصفحات على زر العودة إلى الصفحة الرئيسية.
- استخدام أسهم اليمين واليسار للتنقل بين الصفحات.
- استخدام أدوات تصفح رسومية مثل الأيقونات الرسومية.

- بساطه أدوات التصفح وملاءمتها لخصائص المتعلمين.
- توضع جميع أزرار التصفح في شريط أفقي أسفل الشاشة.
- التقليل من الارتباطات التشعبية النصية في الفقرة الواحدة لضمان عدم التشتت.
- استخدم الارتباطات التشعبية لعمل فهرس قائمة المحتويات وقوائم الاختيار.

## 6- تصميم الروابط Links

- ينبغي أن يشتمل المقرر علي روابط لمصادر تعلم مناسبة.
- يجب تمييز الرابط بلون مختلف أو وضع خط أسفله.

- ينبغي أن تكون الروابط الموجودة بالمقرر صحيحة.
- احتواء الروابط على عنوان نصي واضح.
- - تغيير لون الرابط الذي تم استخدامه من قبل.
- الروابط الرئيسية محددة وثابتة في كل صفحات الموقع.
- إمكانية استخدام الصور كروابط أو وصلات.
- ينبغي أن تكون المعلومات التي يتم الانتقال إليها من خلال الرابط صحيحة ودقيقة علميا ولغويا.
- الروابط تغطي كافة جوانب المقرر.

## 7- الموضوعية Objectivity

- لا يتخلل المقرر أي تعصب لنوع أو لجنس أو ديانة أو عرق.
- عدم التحيز لمصادر معينه التي يتم الاعتماد عليها في إعداد محتوى المقرر
- خلو موقع المقرر من الإعلانات أو الدعاية.
- احتواء المقرر على اختبارات موضوعيه ذاتية التصحيح بحيث تعرض نتيجة استجابة المتعلم بمجرد الإجابة عنها.
- عرض محتويات المقرر بشكل موضوعي.
- البعد عن إدراج الصور والرموز والشعارات التي تظهر الانتماءات.

## 8- الإتساق Consistency

- توحيد تصميم الصفحات خلال المقرر بأكمله.

- توحيد أسلوب تقديم المساعدة Help في كافة أجزاء المقرر.
- توحيد أسلوب صياغة المقرر.
- توحيد التغذية الراجعة المستخدمة خلال المقرر بأكمله.
- توحيد أماكن عرض وأحجام عناصر المحتوى غير النصية كالصور والرسومات المتحركة حتى لا تشتت المتعلم.
- توحيد صياغة الاختبارات البنائية والاختبارات النهائية داخل المقرر.

## 9- إمكانية الوصول Accessibility

- وظيفة كل أيقونة أو زر واضحة وبديهية للمتعلمين.

- يحتوي المقرر على قائمة محتويات تفصيلية مشتمله على أهداف المقرر والمخرجات التعليمية.
- ربط كل صفحة بسابقتها وببداية الوحدة وبداية المقرر.
- ضرورة توفر روابط لربط أجزاء المقرر مع بعضها البعض.
- ينبغي توفير فهرس لعرض الكلمات الرئيسية أو الموضوعات.

## 10- المساعدة والتوجيه Orientation and

### Help

- تقديم إرشادات وتعليمات تساعد المتعلم في التعامل مع المقرر.
- وضوح تعليمات المقرر لدي المتعلم.

- تقديم توجيهها أو تلميحا نصيا عند حدوث خطأ من المتعلم.
- توضيح ماهية الخطأ وسبب حدوثه وما يمكن أن يفعله المتعلم عند حدوث الخطأ.
- تقديم تعليمات مساعده في حاله فشل المتعلم في عمليه التقويم البنائي.
- عمليات التوجيه والمساعدة مستمرة في جميع أجزاء المقرر.
- عبارات المساعدة والتوجيه يجب أن تكون عبارات محدده وبسيطة وقصيرة.

## ١١ - الحداثة والمعاصرة Modernity and modernization

- ينبغي أن يعرف المتعلم آخر مره تم فيها تحديث المقرر.

- مراعاة الحداثة في محتوى المقرر.
- توضيح عدد مرات التحديث والتنقيح.
- مصادر التعلم المستخدمة من روابط وكتب ومواقع علميه حديثه ومعاصره
- تعديل وتغيير وتحديث المحتوى بصورة منتظمة.
- التحقق من صلاحية الروابط وما إن انتهت صلاحية بعضها.



## الجزء الثاني



استخدام  
**Articulate  
StoryLine 2**  
في  
تصميم وإنتاج  
البرمجيات  
التعليمية

## الفصل الثالث

### برنامج Story Line

#### الأهداف الإجرائية

عزيزى الطالب بعد الانتهاء من دراسة هذا الفصل يجب أن تكون قادراً على أن:

1- تذكر مكونات واجهة برنامج

.Story Line

2- تميز بين الكائنات المختلفة للمحتوى

الرقمي التي يمكن إضافتها بالشريحة.

3- يحدد مميزات البرنامج.

4- تصمم درس تعليمي باستخدام

البرنامج.

5- تصمم اختبار الكرتوني باستخدام

البرنامج.

## مقدمة

برنامج [Articulate Storyline](#) هو برنامج حاسوبي لتصميم الدروس التفاعلية، يحتوي العديد من الأيقونات المهمة لعمل المعلم، وتقديم [العروض التقديمية](#) والتسجيلات والاختبارات، ول الاستخدام من حيث إدراج الوسائط الثابتة والتفاعلية، ونشرها وتشغيلها عبر البرنامج نفسه، أو عرضها بمشغلات الفيديو ومتصفح الإنترنت بشكل تفاعلي، وهو برنامج داعم للغة العربية لا يشغل حيزاً كبيراً على جهاز الحاسوب.

### مميزات برنامج Articulate Storyline

- سهولة استخدام واجهة البرنامج وتشغيله.
- سهولة تصميم العروض التقديمية.
- توفر قوالب جاهزة يمكن استخدامها في إنشاء الاختبارات الإلكترونية التفاعلية.

- توفر شخصيات متنوعة مدمجة في البرنامج حيث يمكن الاستفادة منها في شرح المحتوى الإلكتروني التفاعلي.
- سهولة إدراج العناصر والوسائط في البرنامج.
- على استيراد المحتوى من المش والتطبيقات الأخرى.
- تصوير الشاشة Screenshot
- سهولة التفاعل واستخدام المشغلات Triggers ، المتغيرات، الشريط الزمني، وطبقات الشرائح.
- مرونة تصميم الاختبارات الإلكترونية التفاعلية.
- توافر خيارات متنوعة لاختيار نمط أسئلة الاختبارات الإلكترونية.
- تسجيل لقطات فيديو مباشرة دون الحاجة إلى أدوات وبرامج إضافية.
- دعم اللغات المكتوبة من اليمين إلى اليسار كاللغة العربية.

- مشاركة القوالب التفاعلية.
- سهولة إضافة خاصية السحب والإفلات التفاعلية.
- استيراد ملفات العروض التقديمية.
- إمكانية نشر الدروس بصيغ متعددة.
- تضمينه في صفحات الإنترنت.

### واجهة البرنامج:

تتضمن واجهة البرنامج العناصر الآتية:

- شريط القوائم Menu bar
- شريط الأدوات وتبويباتها.
- لوحة المشغلات Triggers
- لوحة طبقات الشريحة Slide Layers
- لوحة مسرح العمل.
- عمود الشرائح.
- شريط الزمن Time Line



## المشغل Player

يوفر البرنامج واجهة مستقلة تتضمن خيارات اللغة والقائمة ونظام الألوان ونظام الأزرار "التالي، السابق" من أجل تصميم سيناريو مناسب للشاشات.

- **إعداد اللغة Text Labels:** اختر اللغة العربية

من مستطيل اللغة. Language

- **إعداد الألوان Color and Effects:** اختر

اللون المناسب من القائمة Color Scheme

- **إعداد السمات Features** حدد

المربعات ☒ عند الرغبة في إظهار القائمة،

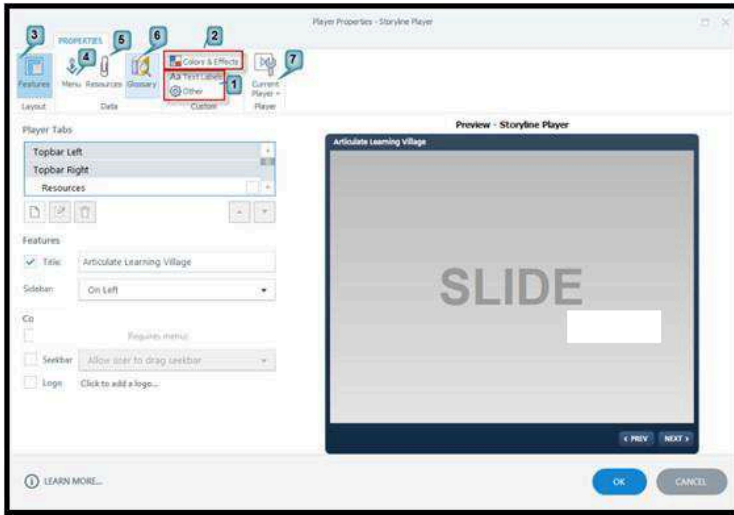
والمصطلحات، والملاحظات، والموارد في المشروع.

- إعداد القائمة Menu: من أجل التحكم في قائمة العرض، إعادة تسمية، ترتيب الشرائح، الإضافة،

- إعداد الملفات المرفقة Resources : حدد الملفات التي ترغب في إضافتها للمشروع (كتاب مثلاً)، ثم اكتب عنوان الملف، واختر مكان إدراجه، إما بواسطة رابط إنترنت أو عبر اختياره من ضمن الملفات المخزنة على الحاسوب.

- إعداد المصطلحات Glossary: اكتب المصطلح في مستطيل Term.

- حفظ التنسيق Current Player: من أجل حفظ التغييرات والعودة إليها عند الحاجة.



الشكل ٦ - ١

## إدراج المحتوى في البرنامج التفاعلي

يوفر برنامج Articulate Storyline من قائمة (Insert)، العديد من أدوات إدراج الوسائط ومنها: (النص - الصور - الفيديو - الصوت - الأشكال - الشخصيات ... وغيرها).

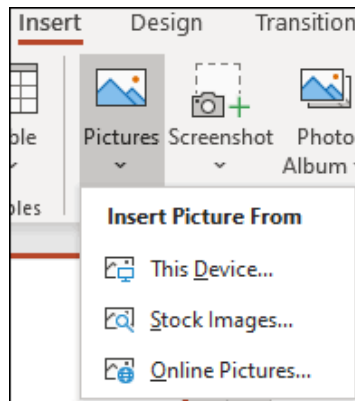


## إدراج الصور:



- انقر تبويب Insert واختر أداة Picture أو اضغط (Ctrl+ j)
- يظهر مربع حواري اختر منه الصورة المطلوبة.
- يمكنك ضبط خصائص الصورة من تبويب

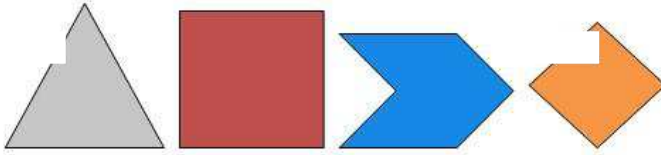
## Format



### ملحوظة:

يدعم البرنامج امتدادات الصور bmp – Emf-Gif -Jfif-  
Jpg-Jpeg-Png- Tif- Tiff- Wmf-

### إدراج الأشكال



- انقر تبويب Insert واختر أداة Shapes
- تظهر مجموعة أشكال متنوعة اختر الشكل المناسب وارسمه بالشريحة.
- يمكنك كتابة نص داخل الشكل مباشرة انقر بزر الفأرة الأيمن على الشكل واختر أمر Edit Text من القائمة المختصرة.

### ملحوظة:

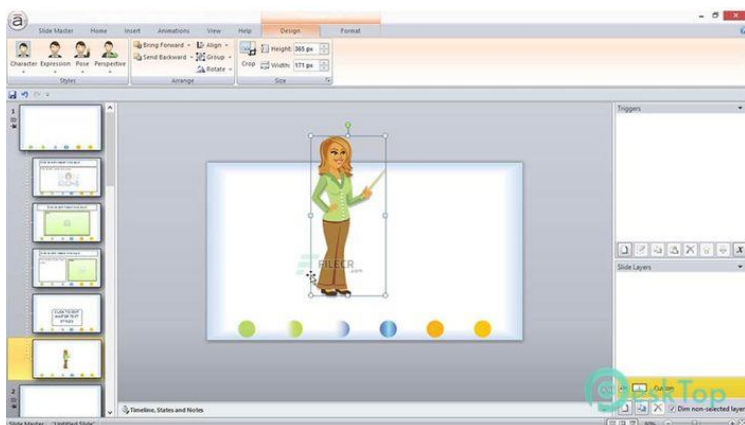
يمكنك التحكم في تنسيق الشكل من قائمة Format

## إدراج الشخصيات:



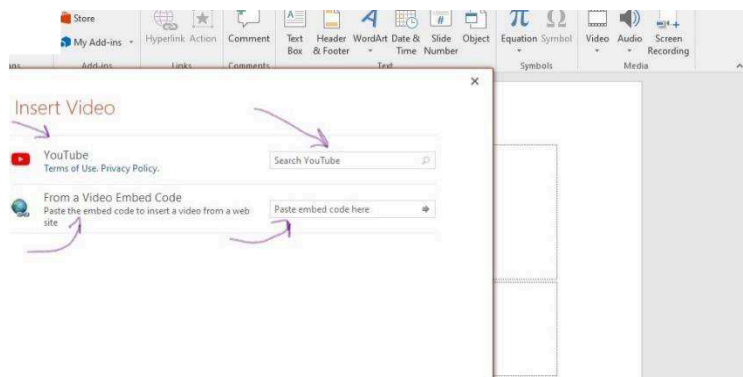
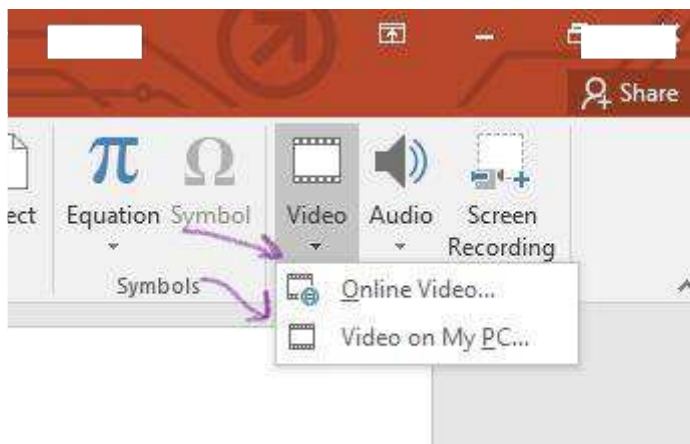
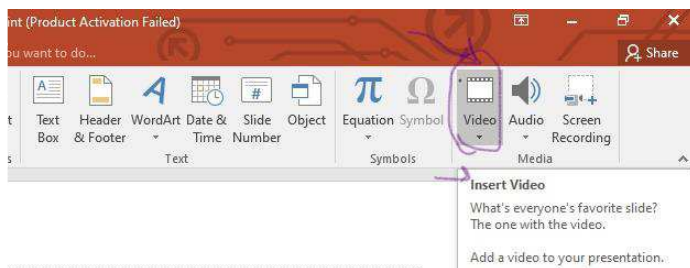
- انقر تبويب (Insert) اختر منه أداة شخصيات (Character)
- اختر نوع الشخصية مصورة أم توضيحية.
- تظهر نافذة الشخصية Character ويمكنك التحكم فيها من خلال أربع اختيارات كالتالي
- الشخصية Character: لتختار نوع الشخصية.
- التعبير Expression: لتختار أحد تعبيرات الشخصية.

- الحالة Pose: لتختار حالة أو وضع الشخصية واختيار اتجاه نظر الشخصية لليمين أو اليسار أو للأمام.
- اضبط خيارات الشخصية ثم انقر زر Insert فيتم الشخصية في الشريحة.



## إدراج الفيديو:

- انقر تبويب (Insert) اختر منه أداة video



- تظهر قائمة منسدلة بها 3 خيارات وهى:
- الاختيار الأول: إدراج فيلم فيديو من ملف Video

### From File

- بالنقر عليه يظهر مربع حوارى (Insert Video) لف الفيديو ثم انقر زر open
- الاختيار الثانى: إدراج فيلم فيديو من موقع ويب

### (Video from Website)

- يتيح البرنامج إضافة فيديو من موقع اليوتيوب أو جوجل وغيرها عند النقر على هذا الاختيار يظهر المربع الحوارى Insert video from website

### ملحوظة:

لتضمين مقطع فيديو من يوتيوب مثلا انقر على زر مشاركة (Share) أسفل الفيديو ثم اختر Embed فيظهر كود الفيديو قم بنسخه ولصقه في المربع الحوارى السابق ثم انقر زر Insert

- الاختيار الثالث: تسجيل فيديو من كاميرا الويب  
Record Webcam يمكنك تسجيل فيديو باستخدام كاميرا الويب وإدراجه بالشريحة.
- عند النقر عليه يظهر مربع حوار Record We لبدء التسجيل انقر على زر ولإنهاء التسجيل انقر زر الأزرق ثم ok لإدراج الفيلم في الشريحة.
- ملحوظة: لضبط خيارات الكاميرا قبل التسجيل انقر على More device settings في المربع الحوارى السابق.
- ضبط خصائص فيلم الفيديو
- انقر على مقطع الفيديو فيظهر تبويب Option وبه مجموعة خيارات لضبط خصائص الفيديو
- Preview: معاينة (تشغيل/ إيقاف) الفيديو
- Video volume: التحكم في مستوى الصوت.
- Edit Video: إجراء تعديلات على الفيلم من خلال محرر الفيديو.

- Show video control: إظهار شريط عناصر التحكم / مشغل الفيديو.



## أفلام الفلاش Flash

يوفر البرنامج إمكانية إدراج أفلام الفلاش الملفات ذات الامتداد (SWF) لإضفاء التفاعلية والحيوية لتدعيم محتوى مقرر ك الإلكتروني الرقمي.

تنقسم ملفات الفلاش لنوعين هما:

**النوع الأول:** ملفات غير تفاعلية وهي لا تحتاج لتفاعل



المتعلم معها، ولذلك يمكنك إدراجها في الشريحة من خلال إدراج فيلم فيديو من ملف كما ذكرنا من قبل.

**النوع الثاني:** ملفات تفاعلية وهي التي تحتاج لتفاعل المتعلم معها يمكن إدراجها في الشريحة من خلال إدراج فيلم فلاش.

### خطوات إدراج فيلم فلاش في الشريحة

- انقر تبويب insert واختر منه Flash.
- يظهر المربع الحواري insert flash، اختر ملف الفلاش ثم انقر زر open

### إدراج الصوت:



يمكنك البرنامج من إدراج ملفات صوتية لتوظيفها داخل المقرر الرقمي.

لإدراج ملف صوت في الشريحة اتبع الخطوات

التالية:

- 1- انقر تبويب Insert واختر منه أداة Sound
- 2- تظهر قائمة منسدلة تحتوي على خيارين لإدراج ملف صوتي كالتالي:

\* إدراج ملف صوت من ملف Sound from File

-عند النقر على هذا الاختيار يظهر المربع الحواري Insert Sound فقم باختيار ملف الصوت ثم انقر زر Open

- يتم إدراج ملف الصوت في الشريحة وتظهر أيقونة سماعة خارج الشريحة يمكنك معاينة الصوت من خلال الضغط المزدوج عليها.

- تسجيل ملف الصوت بالميكروفون Record Microphone

- عند النقر على هذا الاختيار يظهر المربع الحواري Record Microphone لتسجيل الصوت.

- لبدء التسجيل انقر على الزر الأحمر، فيتحول إلى زر إيقاف لمعاينة ملف الصوت قبل إدراجه انقر الزر تسجيل.

- كما يمكن الاستعانة بكتابة النص الذي ستسجله لتسهيل تسجيل المعلومات بدقة من خلال النقر على أيقونة فتظهر نافذة لكتابة النص.

-بالإضافة إلى إمكانية استيراد ملف صوت بالنقر للانتهاء من تسجيل ملف الصوت انقر زر Save ليتم إدراج الملف في الشريحة.



## ٢ - ضبط خصائص ملف الصوت

لضبط خصائص ملف الصوت اتبع الخطوات التالية:

\* انقر على رمز السماع في المنطقة المجاورة للشريحة،  
فيظهر Options وبه مجموعة من الأدوات بط  
خصائص الملف:

Preview: معاينة (تشغيل / إيقاف) الصوت.

Sound volume: ضبط مستوى الصوت.

Audio editor: عمل تعديلات على الصوت.

Change sound: استبدال ملف الصوت بآخر.

Export Sound: تصدير نسخة من ملف الصوت.

ملحوظة: يمكن إدراج ملفات صوت من خلال Import  
تحتوى على ملفات صوت من برامج أخرى.

## إضافة مربعات العناوين للشريحة:

\* انقر تبويب insert واختر منه أداة Caption

\* تظهر مجموعة أشكال مربعات العناوين اختر منها الشكل المناسب

\* اكتب النص المطلوب داخل مربع العناوين.

## لقطات الشاشة Screenshot

يمكنك إضافة لقطات للشاشة في مقرر ك الرقمي دون الحاجة لبرنامج خارجي.

لإدراج لقطة للشاشة في الشريحة اتبع الخطوات:

- انقر تبويب Insert واختر منه أداة Screenshot



- تظهر قائمة منسدلة بها خيارين:
- الاختيار الأول: إدراج لقطة لأحد النوافذ المتوفرة أو التطبيقات المفتوحة (Available window)
- تظهر أيقونات مصغرة للنوافذ أو البرامج والتطبيقات المفتوحة.
- انقر على أيقونة النافذة أو التطبيق المطلوب إدراج لقطة له في الشريحة فيتم إدراج لقطة له.

## • الاختيار الثاني: إدراج لقطة للشاشة حالياً ( Screen Clipping)

- عند النقر على هذا الاختيار تجد الشاشة أصبحت معتمة اللون ويتحول شكل المؤشر إلى (+) قم لتحديد المساحة التي ستظهر كلقطة، عند انتهائك من السحب يتم إدراج هذه اللقطة في الشريحة.

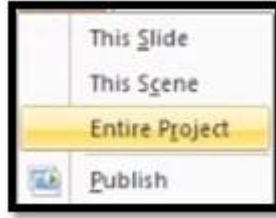
## معاينة الشرائح Preview

يوفر البرنامج أيقونة خاصة لمعاينة المشروع، ولإجراء المعاينة هناك ثلاث خيارات ولكل منها أهميته.



الأيقونة : وتوفر الخيارات This Slide لمعاينة شريحة واحدة (الشريحة الحالية).

و This Scene : لمعاينة الوحدة كاملة بشرائحها،  
Entire Project : ولمعاينة كامل التصميم بوحداته



- وعند معاينة تفتح واجهة جديدة للبرنـ ق
- مشاهدة ما تم تصميمه، وتتضمن هذه الواجهة:
- إغلاق المعاينة Close Preview عند الانتهاء.
  - معاينة شريحة معينة من التصميم.
  - معاودة المعاينة للشريحة أو للمشهد الواحد أو للتصميم بالكامل.
  - العودة إلى تحرير وتعديل الشريحة.





## نشر المشروع Publish

لنشر التصميم، افتح الأيقونة Publish من القائمة (Home) واختر أحد أشكال خيارات النشر الآتية:

- للنشر على الإنترنت ضع عنوان التصميم  
ه ثم اختر مكان حفظه وطريقة عر
- للنشر على الإنترنت بموقع خاص بإدارة محتوى  
شركة البرنامج.
- للنشر بشكل مباشر على أنظمة إدارة المحتوى  
(LMS).
- للتسجيل على قرص CD
- للنشر بملف Word بشكل يظهر كامل شاشات  
البرنامج على الصفحات.
- ثم اضغط الأمر (Publish)

## الفصل الرابع

# المراحل الانتقالية والحركات للشرائح

### الأهداف الإجرائية

عزيزى الطالب بعد الانتهاء من دراسة هذا الفصل يجب أن تكون قادراً على أن:

- 1- تطبق المراحل الانتقالية بين الشرائح التي صممتها من قبل.
- 2- تميز بين الحركات المختلفة التي يوفرها البرنامج.
- 3- تتحكم في زمن الحركة الانتقالية.
- 4- تصمم درس تعليمي باستخدام البرنامج.

## الحركات والمراحل الانتقالية للشرائح

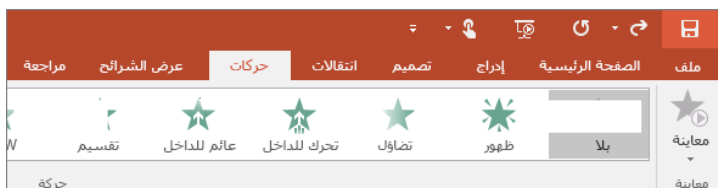
### Animation and Slide Transitions

#### مقدمة

أهمية الحركات والمراحل الانتقالية

تضيف روح للمحتوي التعليمي الذي يتم تقديمه، كما أنها تعمل على جذب انتباه المتعلمين وبقاء أثر التعلم، ويمكن استخدامها في كثير من مواقف التعلم مثل توضيح كيفية إجراء أحد التجارب الكيميائية أو سرد لأحد الحكايات أو القصص. الخ، ولكن لا بد من الانتباه إلى أن تكون الحركة التي يتم إضافتها حركة مدروسة بعناية لتحقيق الهدف الذي وضعت من أجله.

يمكن التعامل مع الحركات والمراحل الانتقالية للشرائح  
من خلال تبويب Animation.



## أولاً: إضافة حركة لدخول والخروج الكائنات

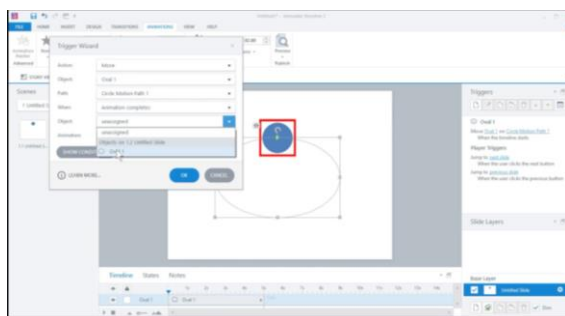
يحتوي برنامج Storyline على مكتبة تشتمل على العديد من التأثيرات الحركية لدخول وخروج الكائنات (صور وأشكال وتلميحات ونص وشخصيات وأفلام...الخ) التي يمكن إدراجها داخل الشرائح.

### \*إضافة حركات لدخول الكائنات

يمكن إضافة حركة لدخول (ظهور) الكائنات على الشريحة من خلال:

1- حدد العنصر المراد إضافة حركة إليه.

- 2- انقر على قائمة حركة Animations
- 3- انقر على القائمة المنسدلة الخاصة بزر حركة Entrance (None)-Animate الموجود بقسم Animation من شريط الأدوات، ثم اختر أحد الحركية الموجودة بتلك القائمة.
- 4- باستخدام القائمة المنسدلة الخاصة بأمر Speed يمكن التحكم في سرعة حركة الكائن (بطيئة) جدا بطيئة - متوسطة - سريعة - سريعة جدا)
- 5- يمكن تحديد اتجاه دخول الكائن إلى الشريحة وذلك من القائمة المنسدلة الخاصة بأمر Enter From



## إضافة حركات لخروج الكائنات

يُتيح برنامج Storyline أيضاً إضافة تأثيرات حركية لخروج الكائنات من الشريحة، وذلك بتكرار نفس الخطوات السابقة، ولكن من خلال جزء Exit Animation من قائمة الحركة

### ملحوظة

بالنظر إلى الشريط الزمني Timeline البرنامج Storyline تجد بعض الكائنات المجمعة (يوجد سهم صغير بجانب الكائن الذي يحوي عناصر أخرى بداخله) فكيف يمكن تطبيق التأثيرات الانتقالية للعناصر التي تحتويها تلك الكائنات المجمعة؟

يتم ذلك من خلال النقر على السهم الصغير الموجود بجوار الكائنات المجمعة حيث تلاحظ ظهور العناصر التي يحتويها هذا الكائن، وبمجرد ظهور تلك العناصر يتم التعامل مع كل عنصر على حده وذلك

بإضافة التأثيرات المرجوة له.

## ثانياً: إضافة المراحل الانتقالية للشرائح

حد كبير المراحل الانتقالية تعتبر عملية إضافة المراحل الانتقالية للشرائح من مميزات برنامج line التي تُضفي جمالاً وحيوية ي الإلكتروني، ووسيلة لجذب انتباه المستخدمين، وهي تشبه إلى للشرائح في برنامج العروض المتقدمة Power Point ويتم إضافتها من خلال الخطوات الآتية:

1- الوقوف على الشريحة التي نريد تطبيق الحركة عليها مع ضرورة التأكد من اختيار الطبقة الأساسية Base Layer من لوحة الشرائح.

2- انقر على قائمة الحركة Animation

3- اختر الحركة الانتقالية المناسبة للشريحة من القائمة المنسدلة الموجودة بقسم Transition to This

Slide والتي تحتوي علي العديد من الحركات

الانتقالية التي يوفرها برنامج Storyline

4- تحديد سرعة الحركة الانتقالية من القائمة المنسدلة

الخاصة بأمر Speed (بطيئة جدا - بطيئة -

متد - سريعة - سريعة جدا)

5- يمكن تطبيق الحركة الانتقالية الواحدة على جميع

الشرائح وذلك باختيار الأمر Apply to All





## الفصل الخامس

### أدوات التفاعل داخل

### المحتوى الرقمي

#### الأهداف الإجرائية

عزيزي الطالب بعد الانتهاء من دراسة هذا الفصل يجب أن تكون قادراً على أن:

- 1- تضيف أضرار للشرائح التي صممها من قبل.
- 2- تدرج Hotspot للشرائح التي صممها من قبل.
- 3- تضيف ارتباط تشعبي لأحد الكائنات في الشريحة.

## التعامل مع أدوات التفاعل (المحتوي التفاعلي)

### Dealing with Interactive Tools

#### مقدمة

يتناول هذا الفصل التعامل مع أدوات التفاعل، وذلك بعد أن درسنا أدوات المحتوى الثابت للشرائح، فسوف نستعرض في هذا الفصل أدوات التفاعل التي يتيحها البرنامج لإضافة التفاعل إلى المقررات الإلكترونية وهي الأزرار، مجموعات الأزرار المناطق الساخنة، علامات، حقول إدخال البيانات لوحات التمرير، ويختتم الفصل بالارتباطات التشعبية. وفيما يلي سوف نتناول هذه الأدوات بالتفصيل.

## أولاً: الأزرار Buttons

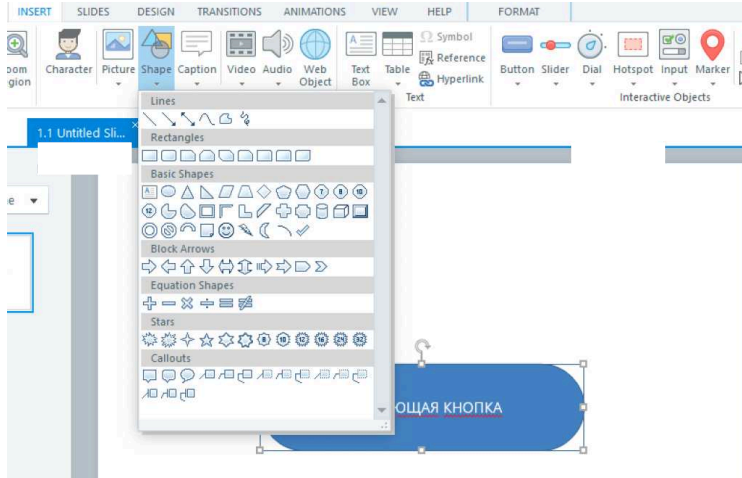
يوفر البرنامج مجموعة من الأزرار الجاهزة المتنوعة الأشكال، بالإضافة التفاعل بطريقة سهلة وسريعة لمقررك الإلكتروني.

### \* إضافة زر للشريحة

لإضافة زر للشريحة اتبع الخطوات التالية:

- انقر تبويب Insert واختر منه أداة Button
- تظهر قائمة منسدلة بأشكال الأزرار المتاحة بالبرنامج تتنوع بين لزر القياسي Buttons المستطيل والبيضاوي، وأنماط مربعات الاختيار Check Boxes وأنماط لأزرار الاختيار Radio Buttons
- اختر أحد الأنماط وليكن زر بيضاوي واسحب بالفأرة لرسمه في الشريحة.

- ثم أضف نص للزر من خلال النقر عليه وكتابة النص الذي تريده مباشرة.



## تنسيق الزر

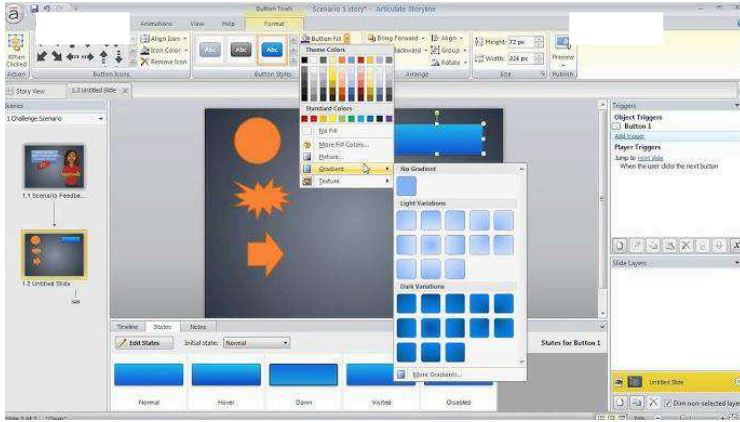
\* انقر الزر لتنشيطه فيظهر تبويب Format وبه مجموعة أدوات للتنسيق:

-أداة when clicked: إضافة مشغل للزر عند النقر عليه.

-أداة align icon: ضبط محاذاة

-أداة icon color: تحديد لون الأيقونة الزر

-أداة remove icon: حذف الأيقونة من الزر



ملحوظة

\* لتنسيق مربع الاختيار أو زر الاختيار اتبع الخطوات السابقة لتنسيق الزر القياسي.

\* لتنسيق نص أى زر من الأزرار المختلفة استخدم تبويب Home واتبع خطوات تنسيق النص كما سبق مع مربع النص.

\* لتجعل الإعدادات التي قمت بها هي الإعدادات الافتراضية للأزرار، انقر على الزر tton ر الأيمن للفأرة، ومن القائمة المختصرة اختر أمر Set As Default Button

### إضافة التفاعل للزر

يمكنك إضافة التفاعل للزر من خلال عدة طرق ومنها ما يلي:

\*إضافة مشغل Trigger للزر: فمن خلالها يمكن إنشاء إجراءات تحدد طريقة تفاعل المتعلم مع المحتوى على سبيل المثال في حالة قيام المتعلم بالنقر على الزر يتم الانتقال للشريحة التالية، أو تشغيل ملف صوت أو إنهاء الدرس.....الخ.

\*تحويل الزر إلى التفاعل الحر Freeform interaction :يتيح البرنامج إمكانية تحويل المحتوى الثابت إلى تفاعلي بحيث يمكن تحويل الصور والنصوص والأشكال وغيرها إلى كائنات تفاعلية.

\*تحويل رار لمجموعة أزرار ton Set ي حالة إضافتك لمجموعة من الأزرار على الشريحة وتريد من المتعلم أن يختار إحداها فقط، فعليك تحويلها إلى مجموعة أزرار فتسمح للمتعلم باختيار زر واحد منها فقط، كما يحدث في حالة التعامل مع أزرار الاختيار.

### \* حالات الزر Button States

عند إضافة زر للشريحة فإن البرنامج يوفر له مجموعة من الحالات بشكل تلقائي تحدد شكل الزر عندما يتفاعل معه المتعلم بالطرق المختلفة مثل الضغط

عليه لأسفل Down، المرور فوقه Hover، تختلف الحالات وفقاً لنوع الزر كما يلي:

- تتوفر للأزرار القياسية الحالات: الوضع الطبيعي للزر Normal الضغط عليه لأسفل Down ، المرور فوقه r ما يشاهده المتعلم بعد الضغط Visited، تعطيل الزر / عدم إتاحتة Disabled.

- تتوفر الأزرار الاختيار Radio Buttons : ومربعات الاختيار Check Boxes حالات الأزرار القياسية فيما عدا حالة Visited ، ويتوفر لها الحالة Selected عند اختيار الزر أو النقر عليه. وهذه الحالة (Selected) لا تتوفر للأزرار القياسية.

### ملحوظة

- يمكنك إضافة مشغلات للأزرار، وتعديل الحالات وإضافة حالات جديدة لها (سيتم شرح ذلك تفصيلاً في الفصل التالي).



## ثانياً: مجموعات الأزرار Button Set

من إحدى طرق التفاعل التي يتيحها البرنامج إمكانية التعامل مع مجموعة كائنات كأنها مجموعة أزرار اختيار Radio Buttons. فعلى سبيل المثال يمكنك إضافة مجموع صور الأشكال الشخصية للعناوين... وغيرها، وعلى المتعلم أن يختار إحداها فقط ولا يسمح له باختيار أكثر من واحد منها.

### \* إضافة مجموعة أزرار للشريحة

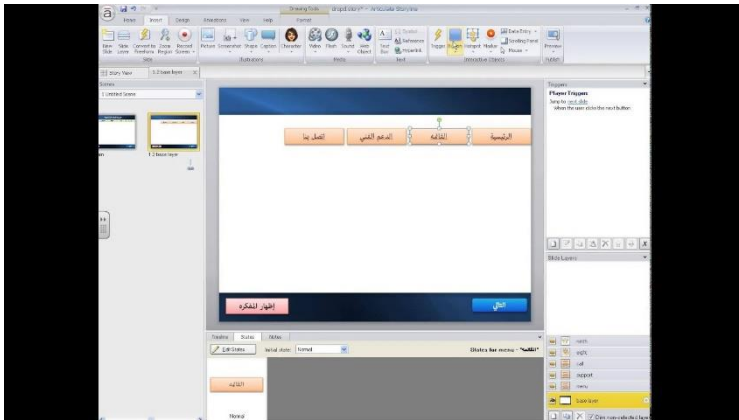
لإضافة مجموعة أزرار للشريحة اتبع الخطوات التالية: -  
أضف ثلاثة أشكال للشريحة لتحويلها لمجموعة أزرار.  
- حدد الأشكال من خلال السحب أو بالضغط على مفتاح Shift.

- انقر بالزر الأيمن على الأشكال المحددة، ومن القائمة المختصرة اختر أمر Button Set تظهر منه قائمة فرعية اختر منها أمر Button set 1 وهو الاسم الافتراضي

للمجموعة الجديدة أو اختر أمر New set... لتحدد اسم  
للمجموعة.

- يظهر المربع الحواري New Button Set، قم بكتابة  
اسم للمجموعة ثم انقر زر Add

- قم بـ دينة للشريحة وحاول النقر على أكل  
من هذه الأشكال فتجد أن المجموعة لا تسمح إلا باختيار  
شكل واحد فقط ويصبح هو النشط، وفي حالة اختيار شكل  
آخر ينتقل التنشيط له. ولكن في حالة عدم وجود مجموعة  
أزرار للأشكال لا يمكن اختيار شكل واحد ولكن يتم اختيار  
أكثر من شكل معا فينشطون جميعا.



### ثالثاً: المناطق الساخنة Hotspots

يوفر البرنامج طريقة التفاعل داخل المقرر الرقمي عن طريق انشاء Hotspots تتمثل في بعض الأشكال التي يمكنها بالشريحة، وعند المرور بالفأرة عليها تتحول لشكل يد عند عليها تنتقل لشريحة أخرى.

- انقر تبويب Insert اختر منه أداة Hotspot
- اختر من القائمة المنسدلة شكل المنطقة الساخنة (بيضاوي- المستطيل – الشكل الحر) ثم حدد أحد الصور بالشريحة مثلاً وارسم مساحة ساخنة عليها.

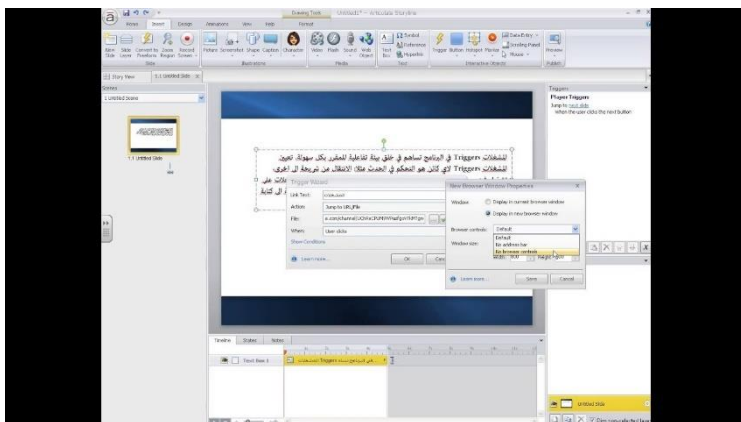
#### ملحوظة:

- \*يمكن نقل Hotspot عن طريق سحبها من مكان لآخر.
- \*يمكن تغيير مساحة Hotspot من خلال سحب أحد مقابض التحجيم للمنطقة للداخل أو الخارج.

\* يمكنك إعادة تسمية Hotspot انقر بالزر الأيمن للفأرة على Hotspot واختر أمر Rename Hotspot يظهر مربع حوارى لكتابة الاسم الجديد.

\* يمكنك حذف Hotspot بتحديدھا بالنقر علیھا واضغط delete

## الارتباط التشعبي Hyperlink



## إضافة Hyperlink لنص في الشريحة

تتيح للمتعلم الانتقال إلى المكان الذي يحدده بمجرد النقر، فالارتباطات التشعبية Hyperlinks هي أحد أنواع

المشغلات Triggers التي تقوم بإنشائها في البرنامج بحيث عند نقر المتعلم على أحد الكلمات أو جزء من الكلمة أو أحد الكائنات بالشريحة يتم الانتقال إلى أحد الشرائح أو المشاهد الأخرى أو فتح صفحة ويب أو أحد الملفات.

اتبع ال **التالية لإنشاء ارتباط تشعبي لأ**  
**ت**  
**في مربع:**

\* حدد الكلمة المطلوب إنشاء ارتباط تشعبي لها.

\* انقر تبويب Insert واختر منه أداة Hyperlink أو انقر بالزر الأيمن على الكلمة واختر منه أمر Hyperlink أو انقر على مفتاحي CTRL+K من لوحة المفاتيح

\* يظهر المربع الحواري Trigger Wizard يمكنك من خلاله إجراء ما يلي:

- Link Text: تغيير النص المطلوب عمل ارتباط له.  
- Action: تحديد وجهة الارتباط عند النقر على الكلمة المحددة الانتقال شريحة Jump to slide - الانتقال لمشهد

Jump to scene - فتح ملف أو موقع ويب  
.URL/File

File: في حالة أن تكون وجهة الارتباط هي فتح ملف أو موقع ويب انقر على زر استعراض Browse لتحديد الملف وفي ألية موقع ويب لفتحه ، يمكنك ف الموقع لاختياره من خلال النقر على علامة صح.

\*اضبط الخيارات السابقة ثم انقر زر ok.

\*يظهر النص الذي أنشأت ارتباط تشعبي له بلون مختلف وتحت خط.

### \* تغيير لون نص Hyperlink

- انقر تبويب Design واختر منه أداة Color

- تظهر سمات أنظمة الألوان Color Themes اختر السمة التي تريدها، أو قم بإنشاء سمة جديدة تختار فيها لون نص الارتباط وذلك من خلال اختيار أمر Design واختر منه أداة Color

- يظهر المربع الحوارى Create New Theme Colors  
قم باختيار اللون الذى تريده للارتباط التشعبى.

- اكتب اسم لهذه السمة الجديدة فى خانة Name، ثم انقر  
زر Save

### \* تغيير الارتباط التشعبى

لتغيير وجهة الارتباط التشعبى الذى أنشأته اتبع الخطوات  
التالية:

- انقر على الارتباط فى لوحة المشغلات يظهر باللون  
الذى اخترته من قبل وتحت خط وحدد الوجهة الجديدة  
التي ترغبها.

- لتغيير نوع وجهة الارتباط مثل التغيير من فتح ملف /  
موقع إلى الانتقال الشريحة انقر على الارتباط فى لوحة  
المشغلات ثم انقر التحول هذا المشغل، فيظهر المربع  
الحوارى Trigger Wizard فقم باختيار الوجهة  
الجديدة.

ملحوظة:

- عند إجراء معاينة لاختبار هذه الارتباطات ستجد أن الارتباطات لا تعمل في حالة المعاينة، فتحتاج إلى نشر للمشروع Publish لتتمكن من عملها.
- لحذف Hyperlink انقر عليه في لوحة المشغلات فيتم

ح

## السمات Themes

يحتوي برنامج Storyline على العديد من السمات التي يمكن الاستعانة بها كتلك الموجودة داخل برنامج العروض التقديمية ولمعرفة استخدام وتطبيق تلك السمات على المحتوى التعليمي الرقمي يمكن إتباع الخطوات التالية:

- اضغط على قائمة تصميم Design حيث تظهر مجموعة من السمات Themes المدرجة ضمن البرنامج، ولرؤية باقي السمات يتم النقر على السهم الموجود على يسار تلك السمات.
- انقر بزر الفأرة الأيسر على السمة المراد تطبيقها.



## نشر المشروع الرقمي

بعد الانتهاء من تصميم وإنتاج المحتوى التعليمي الإلكتروني بالشكل المطلوب، تأتي المرحلة النهائية والأكثر أهمية وهي مرحلة معاينة ونشر المحتوى إلى بيئة الاستخدام الفعلي، ويتيح Storyline العديد من الصيغ والأشكال  
يمكن نشر المحتوى عليها حيث تتعدد صيغ نشر المحتوى كما يلي:

- النشر لموقع انترنت Web

- النشر الموقع Articulate

-النشر لنظم إدارة المحتوى LMS

- النشر على أسطوانة CD

-النشر لبرنامج كتابة الملفات Word

-النشر للـ ipad وصفحات HTML5

## معاينة المشروع Previewing The Project

تعتبر عملية معاينة المشروع قبل نشره للمستخدمين عملية في غاية الأهمية، حيث يتم من خلالها مراجعة الشكل النهائي للمشروع، والتأكد من عدم حاجته إلى أي تعديلات أو إضـاد إذا مطابقته للشكل المطلوب.

### معاينة المشروع كاملاً

بالنقر على زر معاينة Preview في شريط الأدوات.

### معاينة جزء من المشروع

يقصد بها معاينة الشريحة الحالية، ويمكن عن طريق

-النقر على مفتاحي Ctrl+f12 من لوحة المفاتيح. (معاينة الشريحة الحالية Slide).

- النقر علي مفتاحي Shift + F12 من لوحة المفاتيح. (معاينة المشهد الحالي Scene).

-النقر على القائمة المنسدلة من زر معاينة Preview  
الموجود بشريط الأدوات واختيار الجزء الذي نريد معاينته  
حيث أنه يحتوي علي العديد من الاختيارات (الشريحة  
الحالية -المشهد الحالي – المشروع).

## الفصل السادس

### الاختبارات الالكترونية

### باستخدام برنامج storyline

#### الأهداف الإجرائية

عزيزي الطالب بعد الانتهاء من دراسة هذا الفصل يجب أن تكون قادراً على أن:

- 1- تميز بين أنواع الأسئلة الموضوعية.
- 2- تصمم سؤال اختيار من متعدد.
- 3- تصمم سؤال صواب وخطأ.
- 4- تصمم اختبار إلكتروني جيد.

## أولاً: مفهوم الاختبارات الإلكترونية

هى عملية تقويم مستمرة ومقننة تهدف إلى قياس أداء الطالب إلكترونياً عن طريق استخدام أحد برامج الكمبيوتر لتصميم الاختبارات سواء تم ذلك بطريقة متزامنة أو غير متزامنة. سوء المعايير البنائية لتصميم الاختبارات الإلكترونية.

يعرفها نبيل عزمي (2014، 222) بأنها "الاختبارات المقدمة عن طريق الكمبيوتر، حيث يتم تقديم اختبار يتم إنتاجه لكل طالب بشكل تختلف فيه الأسئلة عن الاختبار المقدم لطالب آخر حيث تنتج الأسئلة بطريقة عشوائية من بنك للأسئلة مخزن داخل البرنامج، ومن هنا تسهم في توفير وقت وجهد كبير بالنسبة للمعلم فى تصميم اختبارات مختلفة فى بنودها كلها أو بعضها أو فى ترتيب بنودها بحيث تنتج نسخاً مختلفة فى كل مرة يطلب فيها إنتاج نسخة اختبار".

## ثانياً: أهمية الاختبارات الإلكترونية بالنسبة للمعلم والطالب

وتمثل الاختبارات الإلكترونية أهمية كبيرة للطالب والمعلم على حد سواء:

**\*بالنسبة للطالب:** تتمثل أهميتها في سهولة إجراء الاختبار، بحيث أنه سؤال واحد فقط للإجابة عليه بكفاءة، وليس عدد كبير من الأسئلة في صفحة واحدة، ووجود دليل يبين الأسئلة التي أجاب عليها الطالب والتي لم يجب عليها، وسهولة العودة لها، وتوفر له نتيجة الاختبار.

**\* أما بالنسبة للمعلم:** فتتمثل أهميتها في تكوين بنك للأسئلة خاص بالمقرر مما يساعد على تطويره وسهولة تصميم الاختبار، وذلك باختيار الجزء الذي يغطيه الاختبار من المقرر وباختيار مستوى صعوبة الأسئلة، وتصحيح إلكترونياً وفورياً مما يوفر المصداقية والموضوعية.

## ثالثاً: مميزات الاختبارات الإلكترونية

تتميز الاختبارات الإلكترونية الموضوعية بالثبات والدقة ولها إجابة محددة، ويتم تصحيحها إلكترونياً، ولا تتأثر بذاتية

المصحح، ويمكن توضيح تلك المميزات كما حددها كل من (سالي وديع، 2005، 220-226)، (الغريب زاهر، 2009، 412)، (حسناء الطباخ، 2014)، (Roohr, K., & Sireci, S., 2017)، (أمين صلاح الدين، ريهام الغول، 2019، 231):

- الموضوعية التامة، وسهولة قياس ثباتها إلكترونياً.
- الشمولية، فهي تغطي جميع مفردات المقرر.
- يمكن استخدامها في قياس قدرات الطلاب المختلفة.
- توفر الاختبارات الإلكترونية الاتصال المباشر والتفاعلية مع الطالب.
- يمكن تطبيقها في أي مكان وزمان.
- الاحتفاظ بسجل لكل طالب آلياً للرجوع إليه عند الحاجة.

## رابعاً: الحلول المقترحة للتغلب على عيوب الاختبارات الإلكترونية

وبالرغم من المميزات السابقة التي تتميز بها الاختبارات الإلكترونية، إلا أن هناك بعض المعوقات والمشكلات التي قد تواجهها أثناء توظيفها في العملية التعليمية ومن هذه المشكلات ما يلي:

- حدوث عطل في الأجهزة والبرمجيات أثناء أداء الاختبار: وبالتالي يجب تجريب الأجهزة قبل إجراء الاختبار لتجنب حدوث الأعطال عند أداء الاختبار، ولابد من إجراء الصيانة الدورية لها، وتوفير البرمجيات المتقدمة لتنفيذها بكفاءة، ومراقبة أجهزة الاختبارات والبرامج بدقة لتجنب حدوث الأعطال.

- الغش أثناء أداء الاختبار سواء من مصادر تعليمية على الانترنت أو من الآخرين: وبالتالي لابد من توفير طرق للمراقبة مثل تفعيل أدوات المراقبة مثل الكاميرات وأداة مراقبة الشاشة (Loom)، وعرض أسئلة الاختبار بطريقة



عشوائية، وتغيير ترتيب اختبارات الاجابات الخاصة بكل سؤال.

- قد يحدث اختراق للاختبارات الإلكترونية: لذا يجب الحفاظ على أمن وسلامة وسرية الاختبارات وإجابات الطلاب ختراق عن طريق اتخاذ إجراءات لتفعيل الجدران النارية وبرامج "Antivirus" (نبيل عزمى، 2014، 228).

### خامسا: أشكال الاختبارات الإلكترونية

- تسهل البرامج الكمبيوترية إنشاء اختبارات إلكترونية ذات أسئلة وفق معايير عالمية وتطبيقها على الطلاب في المواقع التعليمية، ولذلك تتنوع أشكال الاختبارات الإلكترونية الموضوعية، وقد ذكر كل من (الغريب زاهر، 2009، 413)، (عادل خضر، 2019، 77-85)، (أمين صلاح الدين، ريهام الغول، 2019، 230-231) تلك الأشكال ومن أهمها ما يلي:

- أسئلة الصح والخطأ.
- أسئلة الاختيار من متعدد.
- الإجابات المتعددة.
- أسئلة المقارنة.
- لى الفراغات.
- أسئلة المزاوجة.

### سادسا: العناصر المكونة للاختبارات الإلكترونية

يعتمد بناء الاختبارات الإلكترونية على الأوعية الإلكترونية، خاصة الشبكات، لذا يتطلب تصميم وإنتاج الاختبار الإلكتروني بشكل جيد أن تتوفر به مجموعة من العناصر، ولقد حدد تلك العناصر كل من (سالى صبحى، 2005، 261-236)، (الغريب زاهر، 2009، 414)، (عبد العزيز طلبة، تسنيم الإمام، 2018، 276-279)، وستوضحها الباحثة فيما يلى:

## (1) محتوى الاختبار:

ويتضمن كل من أشكال الأسئلة، وعددها، زمن الاختبار، تعليمات الاختبار، المساعدة الفنية، أدوات التفاعل والتغذية الراجعة، أنماط استجابات المتعلم، وإعادة المحاولة.

## (2) اسد وسائط المتعددة:

عرف (أمين صلاح الدين، ريهام الغول، 2019، 44) الوسائط المتعددة بأنها “نسيج من النص والصوت والجرافيك (الرسوم الثابتة والمتحركة والفيديو)، في نظام متكامل، وعند إضافة التفاعلية إليها تصبح الوسائط المتعددة التفاعلية، ويتم ربط هذه الوسائط ببعضها عن طريق العقد، بحيث يمكن للمتعلم التنقل والتفاعل والإبحار بها، بسهولة ويسر وهذا يثير دافعية المتعلم"، ويمكن الاستعانة بها في تصميم الاختبار.

## (3) تتبع الأداء والاحتفاظ:

يجب تتبع أداء الطالب بالاختبار وتقديم التوجيه والمساعدة الفنية له، وتسجيل الأنشطة التي يقوم بها في سجل الطالب.

#### (4) حساب درجة الأسئلة:

حيث يتم تصحيح الأسئلة آلياً بمجرد أن يجيب الطالب على السؤال ويدخل إجاباته، تقدم الدرجة كتغذية راجعة له، ويتم جميع الدرجة مع درجات الأسئلة السابقة وحفظ بالبرنامج.

#### (5) دعم السجلات التعليمية:

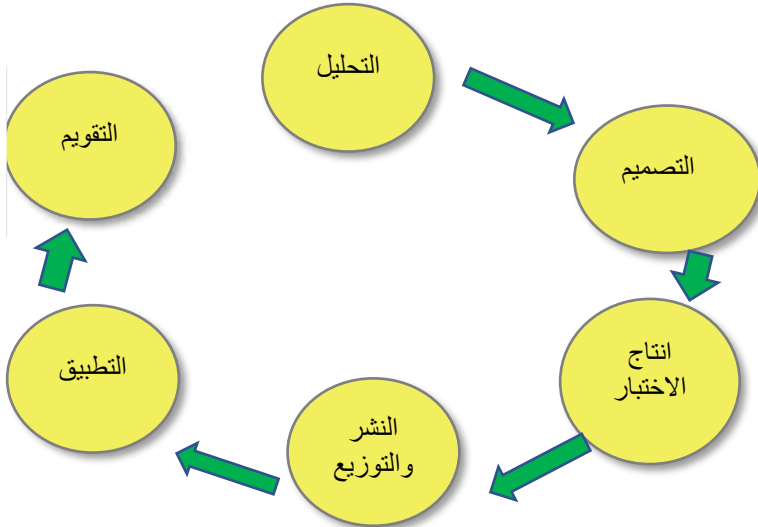
عن طريق تزويدها بالدرجات الكلية للاختبار وأنشطة الطالب أثناء تنفيذها.

#### (6) الأمن والسرية:

وتشير إلى سرية مادة الاختبار والمعلومات المتعلقة به والطالب والفرقة الدراسية، وأمن حفظها ونقلها إلى السجلات والعرض على الشبكات عند الحاجة. ويجب تأمين الاختبارات وقواعد البيانات التي تضم أسئلة الاختبار بحيث لا يطلع عليها إلا المعلم والطالب نفسه عند أدائه للاختبار، وحمايته من برامج الاختراق، أو حدوث تغييرات أو تعديلات عليه.

## سابعاً: مراحل تصميم الاختبارات الإلكترونية

تمر عملية تصميم وإنتاج الاختبارات الإلكترونية بستة مراحل كما ذكرها كل من (الغريب زاهر، 2009، 414-416)، (عبد العزيز طلبة، تسنيم الإمام، 2018، 293-2)، أمين صلاح، ريهام الغول، 19-232)، وهذه المراحل هي: التحليل والتصميم وإنتاج الاختبار والنشر والتوزيع الإلكتروني والتطبيق والتقييم، ويوضح الشكل التالي (20-2) تلك المراحل:



مراحل تصميم الاختبارات الإلكترونية

### \*مرحلة التحليل: وتتضمن تلك المرحلة ما يلي

- تحديد الهدف العام من تصميم الاختبار.
- تحديد خصائص المتعلمين (العقالية والتعليمية والتكنولوجية) المتقدمين للاختبار.
- تحليل الأهداف العامة والسلوكية للاختبار.
- تحديد بيانات منفذ البرمجية ومراجعيه.
- تحليل المادة التعليمية إلى عناصرها والتركيز على أساسياتها لصياغة محتوى الاختبار.
- تحليل الواقع التكنولوجي للمؤسسة التعليمية وتحديد متطلبات تصميم وتطبيق الاختبار من أجهزة وبرامج الاتصال الشبكي والدعم الفني.

### \* مرحلة التصميم: وتتضمن تلك المرحلة ما يلي

- صياغة الأهداف السلوكية وتحديد الوزن النسبي لمستوياتها.
- إعداد جدول المواصفات والوزن النسبي لأسئلة موضوعات التعلم لكل مستوى من مستويات الأهداف.
- كتابة أسئلة اختبار.
- تحديد تعليمات الاختبار وأساليب المساعدة.
- تحديد زمن الاختبار الكلى.

- اختيار أشكال أسئلة الاختبار.
- اختيار أنماط الاستجابة التي سيستخدمها المتعلم.
- اختيار أنواع الوسائط المتعددة التي سيتم إدراجها في الاختبار.
- تحديد أساليب التغذية الراجعة سواء الفورية أو المرجأة.
- اختات التفاعل (مناقشة الإلكترون يد إلكتروني، صفحات ويب،... إلخ).
- تصميم الخريطة الانسيابية للاختبار.
- تصميم سيناريو الاختبار.
- تصميم شاشة واجهة التفاعل الرئيسية.
- تصميم شاشات محتوى الاختبار (التسجيل في الاختبار، الأسئلة والإجابات المحتملة، التغذية الراجعة، التعليمات والمساعدة، وعرض النتائج).
- تصميم الروابط بين مكونات الاختبار وأزرار الانتقال.
- تحديد أسلوب تصحيح الأسئلة وإعلان النتائج.

### \*مرحلة إنتاج الاختبار: ويتم تنفيذ ما يلي بها

- اختيار برامج تأليف برمجية الاختبار.
- تحديد مهام فريق العمل.
- تنفيذ برمجية تصميم الاختبار.
- التجريب الأولى لبرمجية الاختبار الإلكتروني.

- تحكيم برمجية الاختبار بالعرض على المحكمين المتخصصين.
- تطوير برمجية الاختبار فى ضوء آراء السادة المحكمين.
- توثيق برمجية الاختبار الإلكتروني.

### **\*مرحلة النشر والتوزيع الإلكتروني:**

وفى حلة يتم نشر الاختبار إلكترونياً و لى الإنترنت باستخدام أحد نظم إدارة التعلم الإلكتروني LMS ، أو نشره على الأقراص والاسطوانات الرقمية، ونقله وتوزيعه لاستخدامه من قبل الطلاب.

### **\*مرحلة التطبيق:** ويتم فيها تنفيذ ما يلي:

- تطبيق الاختبار الإلكتروني على عينة المجتمع الأصل.
- تجميع بيانات تطبيق الاختبار على الطلاب.
- إعلان نتائج الطلاب إلكترونياً.

### **\* مرحلة تقويم الاختبار الإلكتروني:** ويتم فيها تنفيذ ما يلي

- جمع معلومات التطبيق وتقرير صلاحيته.
- تقرير صلاحية البيئة الإلكترونية للاختبار.
- تقرير صلاحية النقل وتوصيل الاختبار.
- تأمين الاختبار وسريته.



## ثامنا: برامج تصميم وإنتاج الاختبارات الإلكترونية

توجد العديد من البرامج التي يمكن الاستعانة بها في تصميم وإنتاج الاختبارات الإلكترونية: \* ومن هذه البرامج البرامج المتخصصة مثل: برنامج ( Net support hool نامج (Articulate Quiz maker ج (Hot Potatoes)، برنامج (Quiz Builder)، برنامج (TC Exam)، برنامج (Articulate Storyline).

\* برامج عامة تستخدم في إنتاج وتصميم الاختبارات الإلكترونية بجانب تصميم جوانب أخرى كالدروس والمواقع الإلكترونية ومن هذه البرامج برنامج ( Adobe Captivate)، برنامج (Author ware)، برنامج (Course Lab)، برنامج (Course Builder)، برنامج (Articular Quiz Maker)، برنامج (Adobe Flash).

**تصميم الأسئلة الصواب والخطأ باستخدام برنامج Story**

**Line 2.0**

## أولاً: مفهومها

تعد أسئلة الصواب والخطأ من نوع العبارات التى يستجيب لها المتعلم بإحدى الوسائل التالية: ( صح / خطأ )، (نعم / لا)، (موافق- غير موافق)، أو ما شابه ذلك.

## ثانياً:مميزات أسئلة الصواب والخطأ

### تتميز أسئلة الصواب والخطأ بأنها:

- 1-موضوعية فى تقويمها ، ولا تستغرق جهداً فى تصحيحها.
- 2-شاملة نسبياً ، وتغطى أجزاء كبيرة من المحتوى الدراسى الذى تم تعليمه.
- 3-سهلة الوضع والصياغة ، مقارنة بالاختبارات الموضوعية الأخرى.
- 4-مناسبة لقياس الحقائق والمبادئ التاريخية بوجه عام.

### بينما من عيوب أسئلة الصواب والخطأ أنها:

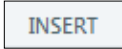

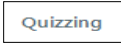

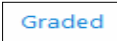

- 1- عالية التخمين ولذلك يحب أن يكتب الطالب تبريره للإجابة الصواب أو الخطأ.
- 2- لا تقيس العلاقات بين المفاهيم.

### ثالثاً: قواعد بناء أسئلة الصواب والخطأ:

- 1- يجب أن تتضمن العبارة أو السؤال فكرة واحدة فقط ، وأن تكون هذه الفكرة رئيسية ومهمة.
- 2- يجب أن تكون العبارات قصيرة مع استخدام لغة سهلة بسيطة.
- 3- يجب أن تكون العبارات الخاطئة والعبارات الصحيحة متساوية في ريباً.
- 4- تجنب العبارات التي تحتوي على النفي بقدر الإمكان.

### إنشاء أسئلة الصواب والخطأ وتنسيقها وضبط درجاتها والتغذية الراجعة

#### رابعاً: إدراج شرائح أسئلة الصواب والخطأ

- 1- انقر على تبويب إدراج 
- 2- اختر لإضافة شريحة جديدة من القطعة Slide 
- 3- اختر تبويب  من نافذة 
- 4- اختر تبويب 
- 5- لإدراج شريحة أسئلة الصواب والخطأ اختر منها 

### خامسا: ضبط شريحة أسئلة الصواب والخطأ

1- إختتر لتصميم شريحة سؤال الصواب والخطأ من نافذة

Question

2-إدخل نص السؤال داخل مربع النص من خانة

Enter the question

question

أنواع التقويم التقويم القبلي

Choice

3-عدل نص إجابة الصواب من خانة

choices

rect Choice



العبارة صحيحة

B



False

Choice

4- عدل نص إجابة الخطأ من خانة




5- حدد الإجابة الصحيحة بوضع العلامة أمام الإختيار





Correct


الصحيح من خانة

### سادسا: تحديد درجة سؤال الصواب والخطأ

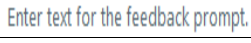
1- خصص درجة  الإجابة الصحيحة  من خانة 


2- خصص درجة  الإجابة الخاطئة من خانة 

### سابعا: تعيين التغذية الراجعة لسؤال الصواب والخطأ

1- اضغط على الزر  لضبط التغذية الراجعة من خانة



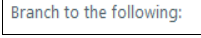
2- أدخل نص التغذية الراجعة من خانة 

3- نسق نص التغذية الراجعة 

4- حدد أو أدخل مقطع الصوت للتغذية الراجعة من خانة



5- حدد التفرع ( الانتقال إلى شريحة محددة ) المصاحب للتغذية

الراجعة من خانة 

6- اضغط على Ok لتعيين إختيارات التغذية الراجعة

لمعاينة شريحة سؤال الصواب والخطأ



7- اختر


Question

من نافذة


ثامنا: تنسيق الكائنات على شريحة سؤال الصواب والخطأ

1- حدد مربع النص للسؤال أو إختيارات الإجابة


2- اختر تبويب تنسيق  ومن القطعة Shape Style

3- اختر الرمز  لتحديد لون تعبئة مربع النص للسؤال أو

إختيارات الإجابة


4- اختر الرمز  لتحديد سمك ولون الحدود الخارجية

لمربع النصوص

5- اختر الرمز  لتحديد التأثيرات على مربعات

النصوص

## تاسعاً: ضبط مظهر الشريحة والتحكم في إنتقال شريحة أسئلة الصواب والخطأ

- 1- إضغط على الرمز  من نافذة Base Layer
- 2- حدد الإختيار ☒ Prev من خانة Slide navigation controls
- 3- حدد الإختيار ☒ Next من خانة Slide navigation controls
- 4- حدد الإختيار ☒ Submit من خانة Slide navigation controls
- 5- حدد الإختيار Custom for the selected slides من خانة  
Player features
- 6- حدد بإلغاء الإختيار من ☐ Menu
- 7- حدد بإلغاء الإختيار من ☐ Resources
- 8- إضغط على الزر ok لتأكيد ضبط مظهر الشريحة والإنتقال بها

## تصميم أسئلة الاختيار من متعدد باستخدام برنامج Story Line

### 2.0

#### أولاً: مفهومها

أسئلة الاختيار من متعدد هي تلك الأسئلة التي تصاغ في صورة وعد من الحلول البديلة بحيث تتضمن البديلة واحدة صحيحة وعدد من الإجابات الخاطئة التي يطلق عليها المشتتات Distractors .

#### ثانياً: مميزات وعيوب أسئلة الاختيار من متعدد

##### مميزات أسئلة الاختيار من متعدد

- أ- مرونتها كبيرة.
- ب- عنصر التخمين فيها أقل من أسئلة الصواب والخطأ.
- ج- تلفت نظر المتعلم إلى ضرورة التمييز.

##### عيوب أسئلة الاختيار من متعدد

- أ- تحتاج جهد كبير في إعدادها.
- ب- يصعب بناؤها.
- ج- لا تصلح لقياس مخرجات التعلم التي تتعلق بالابتكار

#### ثالثاً: قواعد بناء أسئلة الاختيار من متعدد




عند إعداد أسئلة الاختيار من متعدد يلزم إتباع مجموعة قواعد منها:

- 1- يجب أن تصاغ المشكلة بدقة.
  - 2- يجب تجنب صيغة النفي كلما أمكن ذلك.
  - 3- يجب ألا تكون الإجابة الصحيحة أطول بشكل مستمر من البدائل الخاطئة.
- إنشاء أ تيار من المتعدد وتنسيقها وضبط درجاءة المراجعة

رابعاً: إدراج شرائح أسئلة الاختيار من المتعدد

- 1- انقر على تبويب إدراج 
- 2- اختر إضافة شريحة جديدة 
- 3- اختر تبويب  من نافذة 
- 4- اختر تبويب  يظهر شرائح بأنواع الأسئلة
- 5- ادرج شريحة أسئلة  الاختيار من المتعدد

خامساً : ضبط شريحة أسئلة الاختيار من المتعدد

- 1- اختر  لتصميم شريحة سؤال الاختيار من المتعدد

Enter the question

2- ادخل نص السؤال داخل مربع النص

estion

يهدف إلى تحديد نقطة البداية في العملية التنظيمية

Choice

3- غير نص خيارات الإجابة من خانة


oices

Choice

Formative - evaluation

Summative - evaluation

Pre - evaluation

4- تحديد الإجابة الصحيحة بوضع العلامة  أمام الاختيار

Correct

الصحيح من خانة

سادسا: تحديد درجة سؤال الاختيار من المتعدد

Points

من خانة

Correct

الإجابة الصحيحة



1- خصص درجة

Points

من خانة

Incorrect

الإجابة الخاطئة






2- خصص درجة

سابعا: تعيين التغذية الراجعة لسؤال الاختيار من المتعدد

1- اضغط على الزر **MORE...** لضبط التغذية الراجعة من خانة

Feedback

2- أدخل نص التغذية الراجعة من خانة **Enter text for the feedback prompt.**

3- نسق نص التغذية الراجعة **B I U**   

4- حدد لقطع الصوت للتغذية الراجعة


Play the following audio:

Branch to the following:

5- حدد التفرع ( الانتقال إلى شريحة محددة )

المصاحب للتغذية الراجعة من خانة

6- اضغط على **Ok** لتعيين إختيارات التغذية الراجعة

7- اختر  Slide View لمعاينة شريحة سؤال الإختيار من المتعدد و متعدد


Question


الإستجابات من نافذة


**ثامنا: تنسيق الكائنات على شريحة سؤال الإختيار من المتعدد**

1- حدد مربع النص للسؤال أو إختيارات الإجابة

2- اختر تبويب تنسيق **FORMAT** ومن القطعة Shape Style



3- اختر الرمز  لتحديد لون تعبئة مربع النص للسؤال أو إختيارات الإجابة



4- اختر الرمز  لتحديد سمك ولون الحدود الخارجية لمربع النصوص


5- اخت  لتحديد التأثيرات على النصوص

تاسعا: ضبط مظهر الشريحة والتحكم في إنتقال شريحة أسئلة الإختيار من المتعدد


1- إضغط على الرمز  من نافذة 


2- حدد الإختيار  من خانة 

3- حدد الإختيار  من خانة 

4- حدد الإختيار  من خانة

Player features

5- حدد بإلغاء الإختيار من  Menu

6- حدد بإلغاء الاختيار من  Resources

7- أضغط على الزر ok لتأكيد ضبط مظهر الشريحة والانتقال بها

## تصميم أسئلة المزاوجة باستخدام برنامج Story Line 2.0

### أولاً: مفهومها

سئلة المزاوجة من قائمتين متوازيتين تدلى على مجموعة من العبارات وتضم الثانية مجموعة من الاستجابات التى يختار منها الطالب.

### ثانياً: مميزات وعيوب أسئلة المزاوجة

#### تتميز أسئلة المزاوجة بما يلى:

1- سهولة إعدادها وتعتبر شاملة نسبياً وتغضى أجزاء كبيرة من المحتوى

2- انخفاض فرص التخمين من قبل الطلاب.

3- تقيس القدرة على التحليل وإدراك العلاقات و الترابط بين المعلومات الموجودة فى القائمتين.

#### بينما من عيوبها أنها:

1- يتطلب هذا النوع من الأسئلة وجود عدد كاف من العلاقات المترابطة أو المتناظرة فى المادة.

2- تركّز على الحفظ والاستظهار للحقائق.

### ثالثاً: قواعد إعداد أسئلة المزوجة


1- توزيع الإجابة بصورة عشوائية.


2- أن تكون العبارات قصيرة ومتساوية ومتجانسة، وبعيدة عن

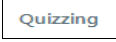
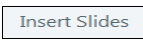
3- أن تكون عبارات المجموعة ( ب ) أكثر عدداً من عبارات المجموعة ( أ ) بفارق واحد ، للتقليل من عامل التخمين في الإجابة.

مهارات إنشاء أسئلة التوصيل (المزوجة) بنمط السحب والإسقاط وتنسيقها وضبط درجاتها والتغذية الراجعة


رابعاً : إدراج شرائح أسئلة المزوجة ( التوصيل )

1- انقر على تبويب إدراج 

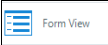

2- اختر إضافة شريحة جديدة 

3- اختر تبويب  من نافذة 


4- اختر تبويب  يظهر شرائح بأنواع الأسئلة


4- إدراج شريحة أسئلة المزوجة ( التوصيل )  نمط السحب والإسقاط

## خامسا: ضبط شريحة أسئلة المزاوجة ( التوصيل )

1- اختر  لتصميم شريحة سؤال المزاوجة ( التوصيل ) من نافذة 



2- إدخال نص السؤال داخل مربع النص   
    
 تم توصيل وظيفة كلا من الاختصارات الآتية عن طريق السحب والإسقاط

3- إدخال نص العبارات أو الرموز من خانة 




4- إدخال نص استجابات الإجابة الصحيحة أمام العبارات من خانة 

Choices		Match	
	+C		نسخ الملفات والمجلدات
B	CTRL+X		نقل الملفات والمجلدات
C	CTRL+Z		لصق الملفات والمجلدات

### سادسا: تحديد درجة سؤال المزاوجة ( التوصيل )

1- خصص درجة  للإجابات الصحيحة  من خانة

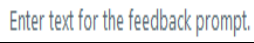
Points


2- خصص درجة  للإجابة الخاطئة  من خانة 

### سابعا: تعيين التغذية الراجعة لسؤال المزاوجة ( التوصيل )

1- اضغط على الزر  لضبط التغذية الراجعة من خانة

Feedback

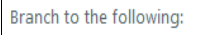
2- أدخل نص التغذية الراجعة من خانة 

3- نسق نص التغذية الراجعة 

4- حدد أو أدخل مقطع الصوت للتغذية الراجعة من خانة


Play the following audio:

5- حدد التفرع ( الانتقال إلى شريحة محددة ) المصاحب للتغذية

الراجعة من خانة 

6- اضغط على Ok لتعيين اختيارات التغذية الراجعة




7- اختر  Slide View لمعاينة شريحة سؤال المزوجة ( التوصيل ) من


نافذة Question


**ثامنا: تنسيق الكائنات على شريحة سؤال المزوجة ( التوصيل )**

1- حدد مربع النص للسؤال أو العبارات والإستجابات

2- اختر  FORMAT ومن القطعة ape Style

3- اختر الرمز  Shape Fill لتحديد لون تعبئة مربع النص للسؤال أو العبارات والإستجابات


4- اختر الرمز  Shape Outline لتحديد سمك ولون الحدود الخارجية للكائنات على الشريحة

5- اختر الرمز  Shape Effect لتحديد التأثيرات على مربعات للكائنات على الشريحة

**تاسعا: ضبط مظهر الشريحة والتحكم في إنتقال شريحة أسئلة المزوجة ( التوصيل )**

1- اضغط على الرمز  من نافذة Base Layer

2- حدد الاختيار  Prev من خانة Slide navigation controls

3- حدد الإختيار  Next من خانة Slide navigation controls

4- حدد الاختيار Custom for the selected slides من خانة

Player features

5- حدد بإلغاء الاختيار من ☐ Menu

6- حدد بإلغاء الاختيار من ☐ Resources

7- إض زر ok لتأكيد ضبط مظهر الشريحة وال

## تصميم أسئلة إعادة الترتيب باستخدام برنامج Story Line 2.0

### أولاً: مفهومها

أسئلة إعادة الترتيب هي تلك الأسئلة التي يعطى الطالب فيها عدد من الخطوات لتنفيذ مهارة ما، ويطلب منه ترتيبها وفق نظام معين.

### ثانياً: مميزات وعيوب أسئلة إعادة الترتيب

#### تتميز أسئلة إعادة الترتيب بما يلي:

- أ- انخفاض فرص التخمين فيها من قبل الطلاب.
- ج- أنها تقيس القدرة على التحليل وإدراك العلاقات.


#### بينما من عيوبها أنها.....


- أ- تحتاج جهد كبير في إعدادها.

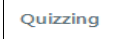
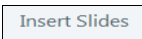
ب- لا تصلح لقياس مخرجات التعلم التي تتعلق بتنظيم الأفكار والابتكار.


## مهارات إنشاء أسئلة إعادة الترتيب وتنسيقها وضبط درجاتها والتغذية الراجعة


### ثالثا رائج أسئلة إعادة الترتيب

1- انقر على تبويب إدراج 


2- اختر إضافة شريحة جديدة 

3- اختر تبويب  من نافذة 

4- اختر تبويب  يظهر شرائح بأنواع الأسئلة

5- إدراج شريحة أسئلة إعادة الترتيب  بنمط السحب والإسقاط

### رابعاً: ضبط شريحة أسئلة إعادة الترتيب

1- اختر  لتصميم شريحة سؤال إعادة الترتيب من نافذة



Enter the question

2- أدخل نص السؤال داخل مربع النص

Question



رتب خطوات كتابة برنامج في VISUAL BASIC 2008

Correct Order




3- أدخل نص الإجابات بترتيبها الصحيح من خانة

Answers
Correct Order
الإعلان عن البرنامج
تخصيص قيم للمتغيرات
استخدام البرنامج


خامسا: تحديد درجة سؤال إعادة الترتيب

1- خصص درجة  للإجابات الصحيحة  من خانة

Points

2- خصص درجة  للإجابة الخاطئة  من خانة 


سادسا: تعيين التغذية الراجعة لسؤال إعادة الترتيب

1- اضغط على الزر  لضبط التغذية الراجعة من خانة

Feedback

Enter text for the feedback prompt.

2- أدخل نص التغذية الراجعة من خانة

3- نسق نص التغذية الراجعة 

4- حدد أو أدخل مقطع الصوت للتغذية الراجعة من خانة

Play the following audio:

5- حدد التفرع ( الانتقال إلى شريحة محددة ) المصاحب للتغذية

Branch to the following:

الراجعة

6- اضغط على Ok لتعيين إختيارات التغذية الراجعة


7- اختر  Slide View لمعاينة شريحة سؤال إعادة الترتيب من نافذة

Question

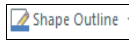
**سابعاً: تنسيق الكائنات على شريحة سؤال إعادة الترتيب**

1- حدد مربع النص للسؤال أو كائن الإجابات


2- اختر تبويب تنسيق  ومن القطعة Shape Style

3- اختر الرمز  لتحديد لون تعبئة مربع النص للسؤال أو

كائن الإجابات



4- اختر الرمز  لتحديد سمك ولون الحدود الخارجية



للكائنات على الشريحة


5- اختر الرمز  لتحديد التأثيرات على مربعات للكائنات على الشريحة

ثامنا: ضبط مظهر الشريحة والتحكم في إنتقال شريحة أسئلة إعادة الترتيب


1- اضغط على الرمز  من نافذة 


2- حدد الإختيار  من خانة 

3- حدد الإختيار  من خانة 

4- حدد الإختيار  من خانة

Player features

5- حدد بإلغاء الإختيار من 


6- حدد بإلغاء الإختيار من 


7- اضغط على الزر ok لتأكيد ضبط مظهر الشريحة والإنتقال بها.

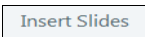
## تصميم شريحة نتائج الاختبار الإلكتروني باستخدام برنامج Story

### Line 2.0


#### أولاً: إدراج شريحة النتائج

1- انقر على تبويب إدراج 

2- اختر شريحة جديدة 


3- اختر تبويب  من نافذة 

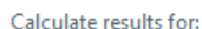
4- اختر تبويب  يظهر أنواع شرائح النتائج

5- إدراج شريحة نتائج 

#### ثانياً - تحديد شرائح الأسئلة لحسابها في شريحة نتائج الاختبار

1- اضغط على تبويب  من نافذة 

2- حدد الاختيار  من خانة



3- حدد ☒ أمام شرائح الأسئلة المراد حساب دراجتها من خانة

Include

### ثالثاً : تحديد نسبة النجاح

1- ادخل نسبة النجاح  % من خانة **Passing Score:**

### رابعاً : تحديد زمن الإختبار

1- حدد الإختيار ☒ End quiz after: للتحكم في انتهاء الإختبار

2- حدد الفترة الزمنية للإختبار  minutes من خانة

☒ End quiz after:

3- حدد الإختيار بداية الوقت منذ  من خانة

Start timer:

4- نسق الميقاتى من الإختيار  من خانة


Timer format:



## خامساً : ضبط خيارات شريحة النتائج

- 1- اختر تبويب  Options من نافذة  Result Slide Properties
- 2- حدد الاختيار  Show user's score لعرض درجة الطالب
- 3- حدد الاختيار  Show passing score لعرض الدرجات المفقودة للطالب
- 4- حدد الاختيار  Allow user to review quiz للسماح للطالب بمعاينة إجابة الأسئلة
- 5- حدد الاختيار  Show correct/incorrect responses when reviewing لعرض الإجابات الصحيحة والخاطئة للطالب
- 6- حدد الاختيار  Allow user to print results لطباعة نتائج الاختبار
- 7- حدد الاختيار  Allow user to retry quiz للسماح للطالب بإعادة الاختبار
- 8- أضغط على الزر ok لتعيين ضبط شريحة النتائج

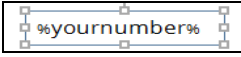
سادساً : تحديد اسم الطالب ورقم جلوسه فى شريحة النتائج

1- انقر على تبويب إدراج 

2- اختر الرمز Textbox  من القطعة Text

3- ارسم مربع النص Textbox على شريحة النتائج 

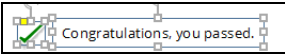
4- ادخل متغير اسم الطالب بالشكل  لعرضه مع النتائج

5- ادخل متغير رقم الطالب بالشكل  لعرضه مع النتائج

سابعاً : ضبط التغذية الراجعة لنتائج الإختبار النهائية

1- اضغط على  من نافذة Slide Layers


2- عدل فى شكل التغذية الراجعة  فى حالة الرسوب


3- عدل في شكل التغذية الراجعة  في حالة النجاح


### ثامناً : تنسيق الكائنات على شريحة نتائج الإختبار

1- حدد مربع النص أو الصور

2- اختر  ونسق القطعة ape Style

3- اختر الرمز  لتحديد لون تعبئة مربعات النصوص

4- اختر الرمز  لتحديد سمك ولون الحدود الخارجية للكائنات على الشريحة

5- اختر الرمز  لتحديد التأثيرات على مربعات للكائنات على الشريحة

تاسعاً : ضبط مظهر الشريحة والتحكم في إنتقال شريحة نتائج الإختبار

1- اضغط على الرمز  من نافذة 

2- حدد الإختيار  من خانة Slide navigation controls

3- حدد الإختيار  من خانة Slide navigation controls

4- حدد الاختيار Custom for the selected slides من خانة

Player features

5- حدد بإلغاء الاختيار Menu ☐

6- حدد بإلغاء الاختيار Resources ☐

7- اضد زر ok لتأكيد ضبط مظهر شريحة التتاء



# أسئلة الفصل الأول والثاني

أجب عن جميع الأسئلة التالية

س1: ع توى الرقمي؟

س2: ما الفرق بين المحتوى الرقمي والتقليدي؟

س3: تناول بالشرح خطوات إنشاء المحتوى الرقمي.

س4: أذكر أهمية المقررات الرقمية؟

س5: قارن بين التدوينات القصيرة والطويلة.

س6: اشرح خصائص المقررات الرقمية.

س7: عدد مميزات المقررات الرقمية.

س8: أكمل العبارات التالية:

- من مميزات المحتوى الرقمي .....
- المحتوى الرقمي له أنواع منها .....

- تتعدد أهمية استخدام المحتوى الرقمي مثل  
.....،.....،.....،.....،.....
- .....،..... من أشكال المحتوى الرقمي.
- الكتب الإلكترونية هي .....  
.....
- يق رافيك .....  
.....
- تعتبر المدونات من .....  
.....
- يعتبر المقرر الرقمي هو.....  
.....
- من مميزات البودكاست.....  
.....
- تتعدد مبررات الحاجة لاستخدام المقررات الرقمية إلى  
.....،.....،.....
- للمقررات الرقمية أنواع كثيرة منها  
.....،.....،.....
- يتكون المقرر الرقمي من .....،.....،.....
- الاتساق بالمقرر الرقمي يعنى.....  
.....
- معيار سكورم .....  
.....
- Home Pages .....  
.....
- عند تصميم صفحات المقرر الرقمي يجب مراعاة  
.....،.....،.....

## أسئلة الفصل

### الثالث والرابع

أجب عن جميع الأسئلة التالية

س1: ضع علامة (v) أو علامة (x) امام كل عبارة مع

تصويب الخطأ

- برنامج Story Line هو برنامج حاسوبي لتصميم الدروس التفاعلية ( )
- لا يمكن تصميم اختبارات إلكترونية تفاعلية باستخدام برنامج Story Line ( )
- يمكن التحكم في قائمة العرض، إعادة تسمية من خلال قائمة File ( )
- يتميز برنامج Story Line بوجود قائمة المشغلات ( )
- يجب أن يحتوى المقرر الرقمي على أنشطة إثرائية تفاعلية. ( )

- لا يمكن تطبيق الحركة الانتقالية الواحدة على جميع الشرائح وذلك باختيار الأمر Apply to All ( )
- Resources نحدد بها الملفات التي ترغب في إضافتها للمشروع ( )
- لإدراج المحتوى الرقمي نختار oto تبويب insert ( )
- لإدراج شخصيات نختار characters من تبويب insert ( )
- لا يمكن معاينة المشروع قبل نشره ( )
- يمكن معاينة المشروع من تبويب preview ( )
- يمكن نشر المشروع على شبكة الويب ( )
- لا يمكن عمل تسجيل للشاشة باستخدام برنامج Story Line ( )

س: أجب عن الأسئلة التالية

س2: اشرح واجهة برنامج Story Line وبم يتميز؟



س3: كيف يمكنك استخدام قائمة المشغلات بالبرنامج.

س4: كيف يمكنك إدراج صورة داخل البرمجة التعليمية؟

س5: نفذ خطوات إدراج شريحة وأضف بها عبارة "الدرس الأول".

س6: إدراج بالشريحة صندوق نص وأكتب به "مرحبا".

س7: قم بتطبيق حركة دخول وخروج شريحتين متتاليتين بالبرنامج.

س8: صمم درس تعليمي باستخدام الوسائط المتعددة (النص- الصورة- صوت- إضافة شخصية المعلم).

س9: اشرح بالصور خطوات إدراج فيديو بإحدى الشرائح للمحتوى التعليمي ببرنامج storyline

س10: اشرح خطوات إضافة زر "ابدأ" بالشريحة.

س11: كيف يمكنك إضافة مشغل لزر "ابدأ".

س12: وضح خطوات إدراج فيلم فلاش في الشريحة.

## أسئلة الفصل

### الخامس والسادس

أجب عن \_\_\_\_\_ لة المقالة التالية

س1: أنشئ زر "السابق" و "التالي" و "القائمة الرئيسية" بإحدى شرائح البرنامج.

س2: أضف المشغلات لهذه الأزرار.

س3: اذكر خطوات إنشاء ارتباط تشعبي لعبارة ما مع الشرح ودعم إجابتك بالصور.

س4: عرف الاختبارات الإلكترونية، مميزاتها.

س5: تحدث عن بعض المشكلات التي قد تواجه الاختبارات الإلكترونية وكيف نتغلب عليها؟

س6: اشرح خطوات إنشاء الاختبارات الإلكترونية.

س7: قارن بين مميزات وعيوب الاختبارات الإلكترونية؟

## س8: اختر الإجابة الصحيحة مما يلي

1- لإنشاء مشروع جديد فى برنامج Story Line نتبع الخطوات.....

- أ- Storyline 2- New project
- ب- Insert-New Project
- ج- Trigger- New Project
- د- Design-New Project

2- لإدراج ال البيانات النصية نتبع الخطوات.....

- أ- Insert- Controls-Text Entry Field
- ب- Insert- Controls-Numeric Entry Field
- ج- View- Controls-Text Entry Field
- د- Format- Controls-Text Entry Field

3- لإنشاء متغير نصي نختار Trigger ثم نحدد حقل إدخال البيانات النصية (Text Entry) ثم .....

أ- نضغط مرتين على Text Entry ثم نختار More من Trigger Wizard  
ثم نحدد اسم ونوع المتغير نصى داخل مربع الحوارى Variables.

ب- نضغط مرتين على Text Entry ثم نختار More من Trigger Wizard  
ثم نحدد اسم ونوع المتغير رقمى داخل مربع الحوارى Variables.  
ج- نضغط مرة على Text Entry ثم نختار More من Trigger Wizard ثم  
نحدد اسم ونوع المتغير نصى داخل مربع الحوارى Variables.

د- نضغط مرتين على Numeric Entry ثم نختار More من Trigger Wizard  
ثم نحدد اسم ونوع المتغير رقمى داخل مربع الحوارى Variables

4- يمكن إنشاء زر الدخول لاختبار الإلكتروني عن طريق.....

- أ- Insert- Controls-Button 1

ب- Design- Controls-Button 1

ج- View- Controls-Button 1

ح- File- Controls-Button 1

5- يمكن إضافة مشغل لزر تسجيل الدخول لاختبار الإلكتروني عن طريق.....

أ- Trigger-Add Trigger-Action ونحدد منها أمر المشغل -

د المراد الانتقال إليها- ثم نحدد من When

عند الضغط عليه - ثم نحدد من Object الكائن المراد الضغط

عليه.

ب- Format-Add Trigger-Action ونحدد منها أمر المشغل -نختار

Slide المراد الانتقال إليها- ثم نحدد من When ماذا يحدث عند

الضغط عليه- ثم نحدد من Object الكائن المراد الضغط عليه.

ج- Design -Add Trigger-Action ونحدد منها أمر المشغل -

نختار Slide المراد الانتقال إليها- ثم نحدد من When ماذا

يحدث عند الضغط عليه.

خ- Insert -Add Trigger-Action ونحدد منها أمر المشغل -نختار

Slide المراد الانتقال إليها- ثم نحدد من When ماذا يحدث عند

الضغط عليه

6- من مميزات أسئلة الصواب والخطأ أنها .....

أ- موضوعية في تقويمها.

ب- صعوبة وضعها وصياغتها.

ج- عالية التخمين.

د- تقيس الابتكار

7- لإنشاء شريحة سؤال صواب وخطأ نتبع الخطوات التالية.....

- أ- Insert- New Slide-Quizzing- Graded- True /False
- ب- Format- New Slide-Quizzing- Graded- True /False
- ج- Design- New Slide-Quizzing- Graded- True /False

د- View- New Slide-Quizzing- Graded- True /False

8- لتحديد الإجابة الصحيحة فى سؤال الاختيار من متعدد نضع العلامة — الاختيار الصحيح فى خانة .....

- أ- Set Feedback
- ب- Choice
- ج- Enter the Question
- د- Points

9- ندخل نص سؤال المزاوجة داخل مربع النص فى الخانة.....

- أ- Set Feedback
- ب- Choice
- ج- Enter the Question
- د- Points

10- يتم تحديد نسبة النجاح فى الاختبار من خانة....

- أ- End Quiz after
- ب- Start Timer
- ج- Passing Score
- د- Format Timer

## المراجع

- أمل السيد الطاهر (2017): تصميم المحتوى الإلكتروني، ط1، القاهرة، دار جوانا للنشر والتوزيع.
- حسن الباتع محمد عبد العاطي (2006): تصميم مقرر عبر الإنترنت من منظورين مختلفين البنائي والموضوعي و ليته في تنمية التحصيل والتفكير النا اه نحو التعلم القائم على الإنترنت لدى طلاب كلية التربية جامعة الإسكندرية، رسالة دكتوراة، كلية التربية، جامعة الإسكندرية.
- حسناء الطباخ ومحمد محمد الهادي (2005): استراتيجية لتطوير وإدارة المحتوى الإلكتروني للمقررات الدراسية بناء على نماذج التعلم المتاحة، والتعلم الإلكتروني وعصر المعرفة، أبحاث ودراسات المؤتمر العلمي الثاني عشر لنظم المعلومات وتكنولوجيا الحاسبات، القاهرة 15-17 فبراير.
- زينب محمد أمين وزينب مصطفى عبد العظيم (2015): المقررات الإلكترونية: الاحتواء والشمول، ط1، الجيزة، المؤسسة العربية للعلوم والثقافة.

<https://maharatech.gov.eg/>