

تأليف المحتوى الرقمي

التاريخ:

محاضرة رقم 1 الفصل الأول

* مفهوم المحتوى الرقمي *

عبارة عن محتوى أنشئ في شكل بيانات رقمية تُعرف بالوسائط الرقمية
ويأتي في أشكال عديدة مثل (صور - صوت - فيديو - رسومات متحركة -
رسوم)

بيانات رقمية
تحويل من الصحيفة التماثلية
Analog إلى صحيفة ثنائية

* من أمثلة المحتوى الرقمي:

1. المحتوى الإلكتروني نشره على شبكة الإنترنت

مثل Google

2. المحتوى الموجود على المنصات مثل Zoom, Teams, Google Classroom.

3. الكتاب الإلكتروني

* أشكال المحتوى الرقمي:

1. القصص الرقمية الإلكترونية

2. المدونات

3. الانفوجرافيك

4. الفيديو

5. الصور الرقمية

6. الملفات الصوتية

7. البورتلات

8. النشرات البريدية الإلكترونية

9

10. Webinar "جاءه ندوات"

11. استطلاعات الرأي الرقمية

12. "تقديرات الإنترنت"

13. المنشورات المتداولة على وسائل التواصل الاجتماعي

14. الاقتباسات

المنشورات

* مقارنة بين المحتوى الرقمي والمحتوى التقليدي *

وجه المقارنة	المحتوى الرقمي	المحتوى التقليدي
المفهوم	المضمون الرقمي	وعاء معلومات في شكل الواقع له مثل الكتب الورقية والصور المطبوعة والشرائح

تُعتبر كفاءة أشكال التقييم التي
يملأنا لوصولنا على المعلومات واعرف

وجه المقارنة	المحتوى الرقمي	المحتوى التقليدي
المفهوم	مجموعة من البيانات والمعلومات التي يتم تخزينها ومعالجتها رقمياً.	المحتوى الذي له وجود مادي في العالم الحقيقي (وعاء مادي)
الشكل	المدونات - الفيديو - البودكاست الملفات الصوتية - الرسومات البيانية مراحل البرمجيات - الخطط محتوى تفاعلي المقالات الإلكترونية - الكتب الإلكترونية	الزائد - الصور - الكتاب الورقي - البرقيات
المميزات	١ سهولة الوصول إليه عبر الإنترنت ٢ التديبات المستمرة له ٣ تنوع أشكال المحتوى ٤ التفاعل فيه أعلى من التقليدي ٥ لا يحتاج إلى مساحات عالية للتخزين	١ غير مجهد للعين ٢ أقل التلفة ٣ يحتفظ بالمعلومات أطول فترة ممكنة ٤ تنوع م أشكال المحتوى
العيوب	١ مجهد للعين ٢ تعرضه للتلف بشكل أعلى	١ صعوبة الوصول للمعلومة ٢ يحتاج مساحات كبيرة للتخزين

أشكال المحتوى الرقمي:

تتعدد أنواع المحتوى الرقمي المنتشر بين الناس في السنوات الأخيرة مثل
الفيديو، البودكاست، الأغاني، مقاطع الفيديو، تقييمات المنتجات،
تعليمات القراءة، المحادثات اليومية، النشرات الإخبارية، الأسئلة والأجوبة،
التقارير، الكتب الإلكترونية، النسخ الإلكترونية، المجلات الإلكترونية، السماعات،
الصور، الخرائط، القصص المصورة.

١١. التدوين Blogging :-

للتدوين يبدأ بالتدوين يجب أن يكون لديك مونة .
عبارة عن مذكرات إلكترونية أو موقع تقوم بإنشائه لعرض المعلومات مرتبة
وتمنياً حسب تاريخ النشر .

لها اللذين الأشكال :

١٢ منظم تعرف المدونات أثناء تصفحك لها سبيل تبارك من الأحداث إلى الأقدم .

١٣ موضعها تسمح للذين كاتب واحد في المشاركة بعمليات التدوين .

١٤ البعض يسمح للقارئ بإضافة إليه في تعليق أسفل كل مقالة .

ظهرت المدونات في تسعينيات القرن الماضي كوسيلة عنده البعض للتعبير عن

الآراء السياسية في ذلك الوقت ، والنسبت تلك المدونات شهرة واسعة

وعند قراءتها بالملايين .

و حسب الإحصائيات التي نشرت في Inbound Value في سنة ٢٠٢٠ فإن أكثر

من هم ليس تدوينية تنشر كل يوم و ٤٣٪ من مسوقين ال B2B (شركة إلى أخرى)

يقولون بأن التدوين هو المصدر الأكثر أهمية للمحتوى .

١٥ تنقسم المدونات إلى قسمين :

١٦ التدوينات الطويلة :-

يقول البعض بأنها تبلغ ٥٠٠ كلمة بينما يقول آخرون ٣٥٠٠ ، المحتوى الطويل

يضم الكثير من المعلومات وبالتالي يساعد في حل مشاكل أكثر للجمهور ، كما

يذهب خبراء ال SEO تحسين محركات البحث أن المدونات الطويلة تحصل على

ترتيب أفضل من صفحات نتائج محركات البحث .

١٧ التدوينات القصيرة :-

وهي التي تبلغ كم الأقصوى من الكلمات ٥٠٠ كلمة ، ويمكن أن تصل إلى

٥٠٠ كلمة .

في حقيقة التدوينات القصيرة أقل ظهوراً في محركات البحث ، ويمكن العدى

فيها أن تكون دقيقة ومميزة وجيدة بما يكفي للفت انتباه الجمهور .

١٢ الانفوجرافيكس Infographics :-

- هو عملية تحويل البيانات والمعلومات على صورة رسومية يسهل فهمها بوضوح.

- يعتبر أحد أهم الأنواع في صناعة المحتوى المرئي Visual Content

١٣ الفيديوهاات Videos :-

- معظمنا يفضل الفيديوهاات في التعبير عن المحتوى، فهي تظل تلحظنا

في الذكرة مدة أطول نسبة من الزمن، كما يمكنك التحكم فمدة الفيديو حسب

متطلباتك التي فكل أن تكون تسويقية تعليمية أو تجارية أو غير ذلك.

١٤ الكتب الإلكترونية E-books :-

- هو أي كتاب متوفر بشكل رقمي.

- يمكن أن يحتوي على نفس العناصر الموجودة في الكتاب الخاري بها في

ذلك المحتويات والمضام والصور والرسومات والبيانات والمراجع وغيرها.

- هو اختصار لـ Electronic Book

- تتلوه الكتب الإلكترونية من محتوى ليس لا يهل عن ... آ للفت

- يفضل دائماً إنشاء نسخ PDF و HTML من كتابك الإلكتروني، يمكنك إضافة

مقاطع الفيديو والصوت إلى إصدار HTML.

١٥ البودكاست Podcast :-

- هي عبارة عن ملفات صوتية رقمية تستخدم لمشاركة المعلومات، وهي ذو

تألفته معقولة للقراءة مع تصنيف التسويق الأخرى.

- تشير الأبحاث إلى أن ٥١٪ من المستهلكين في الولايات المتحدة الأمريكية

يفضلون الاستماع إلى أشرطة البودكاست على قراءة المدونات، الذين تزيد

أعمارها عن ١٢ عاماً.

- لصناعة محتوى بودكاست، كل ما تحتاجه هو جهاز كمبيوتر، ميكروفون،

برنامج لتعديل التسجيلات.

محاضرة (١)

* أنواع المحتوى الرقمي:

- ١٢ محتوى تعليمي - دور التعليم للطلاب.
- ١٤ محتوى ترفيهي - محتوى للأطفال وتعرضهم بالسلوكيات السلبية
- له (خارج المحتوى التعليمي المخصص عليهم).
- ١٣ محتوى تسويقي (تجاري) - دعاية لمنتج معين.

* أهمية المحتوى الرقمي:

- ١٢ مواءمة التطور الحديث فيساعد على الإبداع.
- ١٤ سهولة الوصول وقلة التكلفة.
- ١٣ يساعد على التعلم الذاتي.
- ١٤ نشر الثقافة بآثار واسعة.
- ١٥ هو عمود ومركزة أساسية في عملية التسويق.

* خطوات إنشاء محتوى رقمي:

- ١٢ تحديد الفئة العمرية لمعرفة الخصائص والمستوى العقلي والخرف للطلاب.
- ١٤ تحديد الهدف (تعليمي - ترفيهي - تسويقي)، ويجب أن يتناسب مع الفئة العمرية.
- ١٣ تصميم المحتوى وإعداده (يجب التنوع في المصادر لتأثير من مصداقية المعلومة).
- ١٤ الترويج - أي عمل تسويقي للمحتوى ونشره.
- ١٥ مناسبة سلوكيات المحتوى مع الهدف (الوسائط).
- ١٦ تقديم الفيديوهات لتقييم محتوى هادف.
- ١٧ مراجعة وإضافة الصور - الفيديوهات - ملفات صوتية للمحتوى (تنوع المحتوى).
- له (يراعى أن لا يطن ذلك على الهدف الأساسي).
- ١٨ استخدام كلمات مفتاحية للوصول للمحتوى.
- ١٩ تسع وتكثيف المحتوى الرقمي.

* الجزء الثاني من الدراسة العملي *

* لفتح برنامج Articulate storyline 2.0 :

- قائمة Start ← All program ← Articulate ^{مجلد}

Articulate Storyline 2.0

* لا نبدأ مشروع جديد :

النقر مرتين في الشاشة الافتتاحية ليصبح البرنامج جاهز للعمل.

New project

قائمة Storyline 2.0

* لإدراج مربع نص والتأنيق فيه :

chunk

- تبويب Insert "إدراج" ← القطعة Text ← الرمز Text box

← رسم مربع النص على الشاشة ← ادخل نص داخل مربع النص

* لإدراج شكل والتأنيق فيه :

- تبويب Insert ← القطعة Illustrations ← الرسم Shape

← ارسم الشكل على الشاشة ← ادخل نص داخل Shape

* لإدراج حقل إدخال بيانات نصية :

- تبويب Insert ← القطعة Control ← اختر Interactive Object

← من جزء Data Entry ← اختر Text Data Entry

* لإدراج حقل إدخال البيانات الرقمية :

- تبويب Insert ← القطعة Control ← اختر Interactive object

← من جزء Data Entry ← اختر Numeric Data Entry

* لا نبدأ وتعيين المتغيرات النصية لإدخالها باسم الطالب :

نافذة المشتعلات Triggers ← اضغط مرتين على Text Entry

← من مربع حوار Trigger wizard اضغط more

من مربع حوار Variables حدد (اسم المتغير - نوع المتغير "نص")

← اضغط OK ليتم تعيين المتغير

← للمتغيرات الرقمية نفس الخطوات مع تعيين نوع المتغير إلى رقم Number

وعند فتح نافذة المشتعلات اضغط مرتين على Numeric Entry

بعد الانتهاء من إعداد العرض، نحتاج إلى تسجيل الدخول للاختبار.

تبويب Insert ← القطعة Control ← اختر Interactive object

← من جزء Button اختر الرمز Button 1

← لا نضافة مشغل:

من نافذة المشغلات اضغط على Add Trigger، تظهر نافذة عمل:

- Action اختيار إجراء الانتقال، إلى شرحية
- Slide اختيار الشريحة المراد الانتقال إليها
- When حدد حدث عندما يضغط المستخدم
- object حدد التأثير المراد الضغط عليه

← اضغط OK

* لتنسيق الكائنات يتم ذلك من تبويب تنسيق Format

* لتنسيق الشكل:

- من تبويب Format ← من القطعة Shape style اختر الرمز

Shape Styles

- Shape Fill تغيير لون خلفية الشكل
- Shape Outline تغيير سمك ولون الحدود الخارجية
- Shape Effect تغيير التأثيرات على الشكل

* لتنسيق النصوص يتم ذلك من تبويب القائمة الرئيسية Home

* لتنسيق النص:

• من تبويب Home ← من القطعة Text اختر الرمز:

Font لاختيار نوع الخط

12 لاختيار حجم الخط

A* للتصغير

A للتكبير

I جعل الخط مائل

B جعل الخط عريض أو سميك

U جعل الخط مائل

* تنسيق الفقرات ومحاذاة واتجاه النص، من تبويب القائمة الرئيسية Home
* لتنسيق الفقرات ومحاذاة النص:

من تبويب Home ← من الفقرة paragraph اختر الرمز:

• لضبط محاذاة النص في الوسط

• لضبط محاذاة النص في اليمين

• لضبط محاذاة النص في اليسار

• لضبط اتجاه النص من اليمين لليسار

• لضبط اتجاه النص من اليسار لليمين

* لإضافة مربع نص للشرح مفتاح **Ctrl + T**

* للانتقال لسطر جديد داخل مربع النص **Enter**

* يمكنك إضافة نص لمربع النص من خلال **نقل أو نسخ النص Cut or Copy**

من مكانه الآخر **والصق داخل مربع النص Paste**

* لحصل نسخة كمربع النص أو العناصر الأخرى **Ctrl** مع **السحب لأسفل**

* لتطبيق التنسيقات على كلمة:

قم بتجديدها أو **النقر المزدوج** أو **انقر داخل الكلمة**

* لتطبيق التنسيقات على فقرة:

حدد الفقرة **بالنقر ثلاث فقرات** على أحد كلمات الفقرة

* لتطبيق التنسيقات على كل النص الموجود داخل مربع النص:

قم **بالنقر على حيد مربع النص** تجديده أولاً

* لتجديده أكثر من عنصر لتطبيق التنسيقات عليهم:

استخدم مفتاح **Ctrl** أو مفتاح **Shift** مع النقر

* لجعل تنسيقات مربع النص هي التنسيقات الافتراضية لأما مربع نص يستعمل صفايته:

قم **بالنقر بزر الفأرة الأيمن** على **مربع النص** ، تظهر قائمة مختصرة

اختر منها أمر **Set as Default text box**

* لمعاينة الشريحة أو المشهد أو المشروع زر **Preview**

الفصل الثالث Story line

مكونات Articulate Storyline

- هو برنامج حاسوبي لتصميم العروض التفاعلية.
- سهل الاستخدام من حيث إعداد راج الوسائط الثابتة والتفاعلية.
- سهل النشر والتشغيل عبر البرنامج نفسه، أو عرضها بمشغلات الفيديو.
- ومتصفح الإنترنت يمكن تفاعل.
- دعم اللغة العربية.
- لا تشغيل جزئياً لبرنامج كاسيو.
- دعم اللغات المكتوبة من اليمين إلى اليسار كـ اللغة العربية.

مكونات واجهة البرنامج

- (1) شريط القوائم Menu bar
- (2) شريط الأدوات وتبويباتها.
- (3) لوحة المشغلات Triggers
- (4) لوحة طبقات الشريحة Slide Layers
- (5) لوحة مسح العمل.
- (6) عمود الشرائح.
- (7) شريط الزمن Timeline

نافذة المشغل player :- (المشغل يوفر خيارات اللغة والقائمة والألوان ...)

أعداد اللغة Text Labels :-

نختار اللغة من مستطيل اللغة Language

أعداد الألوان Color and Effects :-

نختار اللون من القائمة Color Scheme

أعداد السمات Features :-

لوحة القائمة حدد السمات

ولذلك المصطلحات والملاحظات والموارد

٤٤ اعداد القائمة Menu :-

من خلالها يتم :-

- اقلهم في قائمة العرف / إعادة المسقوت للشرعية وترتيبها /

التي صرافة / حذف

٤٥ اعداد الملفات المرفقة Resources :-

من خلالها يتم :-

- واصرافة الملفات الى غير انها قبل المشروع رى الكتاب مثلاً

- تكتب عنوان الملف ، اختياره من كتابه وادراجه

من ضمن الملفات على حاسب

بواسطة رابط انترنت

٤٦ اعداد المصطلحات Glossary :-

يتم كتابة المصطلح في مستطيل Term

٤٧ حفظ التنسيق Current Player :-

لحفظ التغييرات والعودة اليها

* يوفر برنامج Storyline من قائمة Insert العديد من أدوات وادراج الوسائط

* لا يدراج صور :-

١ من تبويب Insert - اختراصة picture

أو اضغط Ctrl + J

٢ يظهر مربع حوار اختونه الصورة

يتم ضبط خصائص الصورة من تبويب Format

* يدعم البرنامج امتدادات الصور :-

bmp / Emf / Gif / JFif / Jpg / Jpeg / Png / Tif / Tiff / wmf

إعداد دراج شكل:

١٢. من تبويب Insert ← اختر أداة Shapes .

١٣. اختر الشكل ثم ارسمه بالشريحة .

١٣. يمكن الكتابة داخل الشكل مباشرة .

Edit Text انقر بزر الفأرة الأيمن على الشكل ثم اختر أمر

من القائمة المخصصة .

← يمكن التحكم بتنسيق الشكل من قائمة Format .

إعداد دراج شخصية:

١٢. من تبويب Insert ← اختر أداة شخصيات Character .

١٣. اختر نوع الشخصية (مصورة أم توضيحية) .

١٣. تظهر نافذة الشخصية Character ، ويصل 4 اختيارات .

الشخصية Character ← نوع الشخصية .

التعبير Expression ← تعبيرات الشخصية .

الحالة Pose ← حالة أو وضع الشخصية ، انشاهد منظر

الشخصية (يمين ، يسار ، أمثلة) .

١٤. بعد ضبط الخيارات اضغط زر Insert .

إعداد دراج فيديو:

١٢. من تبويب Insert ← اختر أداة Video (من القطع Media) .

١٣. تظهر قائمة يصل 3 خيارات .

Video From File الخيار الأول إعداد دراج فيلم فيديو من ملف

لـ عند النقر عليه ، يظهر مربع حوار Insert Video ، اختر الملف

ثم اضغط زر Open .

Video From Website الخيار الثاني إعداد دراج فيلم فيديو من موقع ويب

لـ إضافة فيديو باسم موقع اليوتيوب أو جوجل أو غيره .

لـ عند النقر عليه ، يظهر مربع حوار Insert Video From website

لمشاركة مقطع فيديو:

١. انقر على مشاركة Share أسفل الفيديو.

٢. اختر Embed ثم انسخ الكود

٣. قم بلصقه في المربع كود السابغ ثم انقر Insert

Record Webcam

(الاحتيل الثالث) تسجيل فيديو من كاميرا الويب

لـ يمكن تسجيل فيديو باستخدام كاميرا الويب وإدراج بالشرح.

لـ عند النقر عليه يظهر مربع حوار Record Webcam

- لبدء التسجيل انقر على الزر الأحمر

- لإنهاء التسجيل انقر على الزر الأزرق

ثم اضغط OK لإدراج الفيديو للشرح.

More device Settings

لضبط خيارات الكاميرا قبل التسجيل انقر على

Record Webcam في المربع كود السابغ

بضبط خصائص فيلم الفيديو

١. انقر على مقطع الفيديو

٢. يظهر تبويب Option به مجموعة خيارات:

Preview - معاينة (تشغيل / إيقاف) الفيديو

video Volume - التحكم في مستوى الصوت

Edit video - التعديل على الفيلم من خلال محرر الفيديو

Show video Control - إظهار تخطيط عناصر التحكم / تشغيل الفيديو

SWF

* يوفر البرنامج إمكانية إدراج أفلام الفلاش والملفات ذات الامتداد

لا صفاة التفاعلية للمحتوى

* تنقسم ملفات الفلاش لنوعين:

(المخ الأول) ملفات غير تفاعلية:

لا تحتاج لتفاعل المتصفح معها

يمكن إدراجها من خلال إدراج فيلم فيديو

النوع الثاني: ملفات تفاعلية:

- تحتاج لتفاعل المتعلم معها.
- يمكن إدراجها من خلال إدراج فيلم فلاش.

خطوات إدراج فيلم فلاش:

1. من تبويب Insert → اختر Flash.
2. يظهر للمربع كوابر Insert Flash → اختر ملف الفلاش ثم Open.

* يمكن البرنامج إدراج ملفات صوتية لتوظيفها داخل المقرر الرقمي.

خطوات إدراج صوت:

1. من تبويب Insert → اختر أداة Sound.
2. تظهر قائمة، بكل خيارين:

أولاً : إدراج ملف صوت من ملف Sound From File

- عند النقر عليه، يظهر للمربع كوابر Insert Sound

- اختر ملف الصوت ثم انقر Open.

بعد إدراج ملف الصوت، تظهر أيقونة سماعة خارجة الشريحة،

يمكن معاينة الصوت من خلال الضغط المزدوج عليها.

ثانياً : تسجيل ملف الصوت بالمايكروفون Record Microphone

- عند النقر عليه، يظهر للمربع كوابر Record Microphone

لتسجيل الصوت.

- لبدء التسجيل انقر على الزر الأسود، يتحول إلى زر إيقاف

لمعاينة ملف الصوت قبل إدراجها انقر الزر لتسجيل.

* يمكن الاستعانة بكتابة النص الذي لتسجيله لتسهيل تسجيل المعلومات بدقة.

* يمكن استيراد ملف صوت.

* للانتقاء من تسجيل الصوت، اختر زر Save.

- * منبج خفض الصوت :-
- انقر على زر السماعة ، ثم أيقونة options ، ثم أيقونة Preview ← معاينة (تشغيل / إيقاف) الصوت .
- منبج مستوى الصوت ← Sound volume .
- Audio editor ← كسب تقديرات على الصوت .
- Change Sound ← استبدال ملف الصوت بآخر .
- Export Sound ← تصدير نسخة من ملف الصوت .

* يمكن إدراج ملفات صوت من خلال Import ، أو تدوير على ملفات صوت من برنامج أخرى .

* بالإضافة مميزات كما في الشرائح :-

- ١ من أيقونة Insert ← اختر أداة Caption
- ٢ اختر الشكل ، ثم أكتب النص المطلوب داخل المربع .

* يمكن إضافة لقطات الشاشة في المقعد دومر كإضافة لبرنامج خارجي .

* الإدراج لقطة للشاشة :-

١ من أيقونة Insert ← اختر أداة Screen Shot .

٢ تظهر قائمة بـ ٤ خيارات :-

١ خيار (الأفول) ، إدراج لقطة لأحد النوافذ المتوفرة أو التطبيقات المفتوحة Available window

٢ تظهر أيقونات مصغرة للنوافذ ، انقر على النافذة المراد أخذ لقطة لها .

٣ خيار (النافذة) ، إدراج لقطة للشاشة حالياً Screen clipping

٤ عند النقر عليه ، يصبح الشاشة مربعة اللون ، ويحول شكل المؤشر إلى (+) .

٥ قم بالسحب لتغيير المساحة التي ستظهر كلقطة للشاشة .

Preview

معاينة الشرائح :-

أجراء الخاصية هناك ثلاث خيارات :-

١ فتح الأيقونة Preview ، بكل خيارات التالية :-

This Slide ← معاينة شريحة واحدة (الشريحة الحالية)

This Scene ← معاينة وحدة كاملة شراؤها

Entire project ← معاينة كامل التصميم بوحدة

٢ عندما جرد المعاينة تظهر واحدة جديدة بكل :-

Close preview ← إغلاق المعاينة عند الانتهاء

Select ← معاينة شريحة معينة من التصميم

Replay ← معاينة المعاينة للشريحة أو المشهد التصميم

Edit slide ← العودة لتحرير وتعديل الشريحة

Publish

نشر المشروع :-

١ من القائمة Home افتح الأيقونة Publish ، اختر أحد خيارات التالية :-

٢ للنشر على الإنترنت ، صنع عنوان التصميم وعصفت وممكن الحفظ

وطريقة العرض . ← web

٣ للنشر على الإنترنت بموقع خاص بإدارة المحتوى متركة البرنامج Articulate Online.

٤ للنشر بشكل مباشر على أنظمة إدارة المحتوى LMS . ← LMS

٥ للتسجيل على قرص CD . ← CD

٦ للنشر ملف Word ، يظهر كمل شاشات البرنامج على الصفحات ؟ Word

٧ ثم احفظ الملف Publish .

الفصل الرابع

* لابد من التشابه الى أن تكون الحركة التي يتم إضافتها حركة مبروسة تعبانية لتحقيق الهدف الذي وضعت من أجله.

* سميات الحركات والمراحل الانتقالية :-

١٢. تنفس روح المحتوى التعليمي.

١٣. تعمل على جذب انتباه المتعلمين.

١٤. إقناع أثر المعلم.

١٥. تستخدم في الكثير من مواقف التعلم.

* يتم التعامل مع الحركات والمراحل الانتقالية للمشروع من خلال تبويب **Animation**.

* يحتوي برنامج **Storyboard** على ملاحظة تشتمل على العديد من التأثيرات الحركية لدخول وخروج الكائنات التي يمكن إعدادها داخل الشرائح.

* إضافة حركة لدخول الكائنات :-

١٦. حدد الخصائص المراد بإضافة حركة إليها.

١٧. انقر على قائمة حركة **Animations**.

١٨. انقر على القائمة المسجلة الخاصة بحركة **Animation** (done) الموجود بقسم

Entrance Animation من سطر الأوامر.

١٩. اختر أحد التأثيرات الموجودة.

٢٠. باستخدام أزرار **Speed** يمكن التحكم في سرعة حركة الكائن

(بطيء جداً - بطيء - متوسطة - سريعة - سريعة جداً).

٢١. باستخدام أزرار **Enter From** يمكن تغيير اتجاه دخول الكائن إلى الشاشة.

* إضافة حركة لخروج الكائنات :-

- يتم ذلك بتكرار تلك الخطوات السابقة، ولكن من خلال جزء **Exit Animation**

من قائمة الحركة **Animation**.

• لتطبيق التأثيرات الانتقالية للعناصر التي تحتوي الكائنات المجمعة:

١. في الشريط الزمني Timeline ، انقر على السهم الصغير الموجود بجوار الكائنات المجمعة .

٢. تظهر العناصر ثم يتم التعامل مع كل عنصر على حدة ، بالإضافة التأثيرات المرحوة عليه .

• المراحل الانتقالية للشرائح:

- تعتبر عملية تضمين عبارة حيوية للمحتوى إلى الشرائح بواسطة كنها الانتباه .

- لتبني الموجودة في Power point .

• إضافة المراحل الانتقالية:

١. التأكد من اختيار الطبقة الأساسية Base Layer من لوحة الشرائح .

٢. الوقوف على الشريحة المراد إضافة لها .

٣. انقر على قائمة حركة Animation .

٤. اختر حركة الانتقالية من القائمة المسجلة بإخل قسم

Transition to This Slide

لأنه (تحتوي على الخيارات من كبركات الانتقالية) .

٥. نحدد سرعة حركة الانتقالية بامر Speed

لهم (بطيئة جدًا - بطيئة - متوسطة - سريعة - سريعة جدًا) .

٦. يمكن تطبيق حركة الانتقالية الواحدة على جميع الشرائح باختيار

الشريط Apply To All .

الفصل الخامس

أدوات التفاعل تتمثل في:

الأزرار - المنطق الساكنة - علامات - حقول إدخال البيانات - لوحات
القرار - الارتباطات الشجرية - مجموعات الأزرار.

أولاً: الأزرار Buttons:

* يوفر البرنامج مجموعة أزرار جاهزة متنوعة الأشكال والتفاعل بطريقة سهلة وسريعة.

خطوات إضافة زر للواجهة:

١٢ من تبويب Insert ، اختار أداة Button .

١٣ تظهر قائمة منسدلة بملء أشكال متنوعة:

١٢ الأزرار القياسية Button (المستطيل والمثلثي)

١٤ أنماط سريعة الاختيار Check Boxes

١٥ أنماط لأزرار الاختيار Radio Buttons

١٦ اختار أحد الأنماط السابقة ثم اسحب بالفأرة لرسمه على الشاشة.

١٧ لإضافة نص للزر انقر عليه ثم اكتب النص الذي تريده مباشرة.

تنسيق الزر:

يجب تنشيط الزر أولاً بالنقر عليه.

بعد تنشيطه، يظهر تبويب Format به مجموعة أدوات للتنسيق مثل:

أداة When clicked ← إضافة مشغل للزر عند النقر عليه.

أداة align icon ← ضبط محاذاة.

أداة icon color ← تغيير لون الأيقونة في الزر.

أداة remove icon ← حذف الأيقونة من الزر.

ملاحظة: لتنسيق مربع الاختيار أو زر الاختيار اتبع نفس خطوات تنسيق الزر القياسي.

- * لتنسيق نص أو أزرار من الأزرار المختلفة استخدم تبويب **Home**.
- * لجعل الإعدادات التي قمت بها هي الإعدادات الافتراضية للأزرار:
- 1. انقر على الزر **Button** بالزر الأيمن للفأرة.
- 2. من القائمة المختصرة اختر **Set As Default Button**.

إضافة التفاعل للزر:

- يمكن إضافة التفاعل للزر بعدة طرق، منها:
- 1. إضافة مشغل **Trigger** للزر.
- 2. تستخدم لتحديد طريقة تفاعل المتعلم مع المحتوى.
- مثال: انقر على الزر للانتقال للشريحة التالية أو تشغيل ملف صوتي.
- 3. تحويل الزر إلى التفاعل **FreeForm interaction**.
- 4. يتيح البرنامج إمكانية تحويل المحتوى الخاص بالزر إلى تفاعل، بحيث يمكن تحويل الصور والنصوص وغيرها إلى كائنات تفاعلية.
- 5. تحويل الأزرار لمجموعة أزرار **Button Set**.
- 6. في عند تفعيلها، تسمح للمتعلم باختيار زر واحد فقط، كما يحدث في حالة التفاعل مع أزرار الاختيار.

* يوفر البرنامج مجموعة من حالات الزر بشكل تلقائي كعدد شكل الزر عند تفاعل معه المتعلم.

* حالات الزر **Button**:

1. حالات الأزرار القياسية:

Normal ← الوضع الطبيعي للزر

Down ← الضغط عليه لأسفل

Hover ← المرور فوقه

visited ← ما نشاهده المتعلم بعد الضغط على الزر. الزر هنا

Disabled ← غير متاحه

١٢ حالات أزرار الاختيار Radio Buttons ومربعات الاختيار Check Boxes

يتوفر لها نفس حالات الأزرار القياسية فيما عدا حالة visited ،

يتوفر لها حالة Selected عنه اختيار الزر أو النقر عليه (وهذه الحالة

لا تتوفر للأزرار القياسية)

ل من من الآخر الحالات هتبقى كما تـ

Normal في الوضع الطبيعي للزر

Down في الضغط عليه لأسفل

Hover في المرور فوقه

Selected في عنه اختيار الزر أو النقر عليه (الفرق هنا

Disabled في عدم تاحتها

* يمكنك إضافة مشغلات للأزرار وتغيير حالات وإضافة حالات جديدة لها

ثانياً: مجموعات الأزرار Button Set

- يتيح البرنامج إمكانية التعامل مع مجموعة كائنات كأعلى مجموعة أزرار اختيار

Radio Buttons

- يمكن إضافة مجموعة من الصور والأشكال وعلى المتعلم أن يختار واحداً فقط

ولا يسمح له باختيار أكثر من واحد منها.

* خطوات إضافة مجموعة أزرار للشرحية:

١. أمثلة ثلاثة أشكال للشرحية

٢. حدد الأشكال من خلال السحب أو بالضغط على مفتاح Shift

٣. انقر بالزر الأيمن على الأشكال المحددة، من القائمة المختصرة اختر

أمر Button Set

٤. تظهر قائمة قوائم اختر منها أمر Button Set 1 (الاسم الافتراضي

للمجموعة الجديدة) أو اختر أمر New Set لتحدد اسم للمجموعة

٥. يظهر المربع الجوى New Button Set ، أكتب اسم المجموعة ثم انقر

زر Add

٨. قم بنقل مخاينة للشرعية.

بعد المخاينة:

عند النقر، لا يسمح إلا باختيار شكل واحد فقط ويصبح كصورة النشيط.
 ٩. وعند اختيار شكل آخر ينتقل النشيط له.

* في حالة عدم وجود مجموعة أنماط للشكل لا يمكنه اختيار شكل واحد، ولكنه يتم اختياره لثمن شكل مخافينشطه حياً.

١٠. المناطق الساخنة Hot spots:

- يوفر البرنامج طريقة التفاعل بإنشاء Hotspots للشكل، وعند المرور بالفأرة عليه تتحول إلى شكل يد، وعند الضغط عليه ينتقل للشرعية أخرى.

* خطوات إنشاء Hotspots:

١. من تبويب Insert اختر أداة Hotspot.

٢. من القائمة المنسدلة، اختر شكل المنطقة الساخنة (بضئى - المستطيل - الشكل كرو).

٣. حدد أحد الصور بالشرعية، ثم ارسم مساحة ساخنة عليها.

* يمكن نقل Hotspot عند طريق سحبها من مكان لآخر.

* يمكن تغيير مساحة Hotspot من خلال سحب أحد مقايض الحجم للمنطقة الداخلة أو الخارج.

* إعادة تسمية Hotspot:

١. انقر الزر الأيمن للفأرة على Hotspot.

٢. اختر أمر Rename Hotspot.

٣. يظهر مربع حوارى لكتابة الاسم كبد.

* حذف Hotspot:

انقر عليها لحذفها ثم اضغط Delete.

طريقة الارتباط التشعبي Hyperlink

- 1- تتيح للتعلم الانتقال إلى المكان الذي يريه بمجرد النقر.
- 2- هناك أنواع المشغلات Triggers.
- 3- عند النقر على كلمة أو كلمة يتم الانتقال إلى أحد الشرائح أو المظاهر.
- 4- أو فتح صفحة ويب أو أحد الملفات.

خطوات إنشاء ارتباط تشعبي لأحد الكلمات في مربع

- 1- حدد الكلمة المطلوب إنشاء ارتباط تشعبي لها.
- 2- من تبويب Insert -> اختار أداة Hyperlink.
- 3- أو انقر بالزر الأيمن على الكلمة واختار Hyperlink.
- 4- أو انقر على مفتاح $Ctrl + K$ من لوحة المفاتيح.
- 5- يظهر المربع حوار Wizard Trigger، يمكنك من خلاله إجراء ما يلي:

Link Text - تغيير النص المطلوب عمل ارتباط له

Action - تغيير وجهة الارتباط عند النقر على الكلمة الخاصة بـ مثل:

- 1- الانتقال إلى شريحة Jump to Slide.
- 2- الانتقال لمشهد Jump to Scene.
- 3- فتح ملف أو موقع ويب Jump to URL / File.
- 4- File -> لفتح ملف أو موقع ويب انقر على Browse.
- 5- في حالة كتابة موقع ويب لفتحه

من خلال النقر على علامة صح

- 6- يوضح الخيارات اضغط OK، يظهر النص بلون مختلف ووقت ظهوره.

تغيير لون نص Hyperlink

- 1- من تبويب Design -> اختار أداة Color.
- 2- من سمات أنماط الألوان Color Themes، اختر السمة أو قم بإنشاء سمة جديدة فتظهر المربع حوار Color Themes.
- 3- من أمر Design، اختار أداة Color.
- 4- يظهر المربع حوار Create new Theme colors، اختار اللون.
- 5- من خانة Name، أكتب اسم لهذه السمة ثم اختر Save.

* تغيير وجهة الارتباط التشغيل:

١٢ انقر على الارتباط في لوحة المشغلات ، يظهر بالعمق الذي اخترت و تحته خط.

١٣ حدد الوجهة الجديدة التي تريدها .

* تغيير نوع وجهة الارتباط (التغيير من فتح ملف الى الانتقال لشيء):

١٤ انقر على الارتباط في لوحة المشغلات .

١٥ انقر النول هذا المشغل .

١٦ يظهر المربع كجاري Trigger wizard ، اختر منته الوجهة الجديدة .

* تأثير الارتباط لا يظهر في الخاينة ، يلزم نشر المشروع لكي تعمل .

* حذف Hyperlink :

انقر عليه في لوحة المشغلات و يتم حذفه .

* السمات Themes :

١٧ حتى Storyline على العديد من السمات مثل power point .

* خطوات تطبيق السمات على المحتوى:

١٨ من قائمة تصميم Design

١٩ مجموعة من السمات المدمجة ضمن البرنامج .

٢٠ لرؤية باقي السمات ، انقر على السهم الموجود على يسار السمات .

٢١ انقر بزر الفأر الأيسر على السمة المراد تطبيقها .

* نشر المشروع الرقمي:

٢٢ المرحلة النهائية (الخاينة والنشر) .

٢٣ ينتج البرنامج العديد من الصيغ لنشر المحتوى كما يلي:

٢٤ Web ← لنشر الموقع انترنت

٢٥ Articulate ← النشر الموقع

٢٦ LMS ← النشر لنظم إدارة المحتوى

٢٧ CD ← النشر على أسطوانات

- (٥) word في النشر لبرامج كتابة الالفاظ
(٦) النشر ل iPad وصفحات HTML5

* معاينة المشروع Previewing The project

هذه عملية معاينة الأهمية، حيث يتم من خلالها مراجعة الشكل النهائي للمشروع ومطابقته للشكل المطلوب.

* لمعاينة المشروع كاملاً

انقر على زر معاينة Preview في شريط الأدوات.

* لمعاينة جزء من المشروع

للمعاينة الشريحة الحالية في انقر على مفتاح $Ctrl + F12$

للمعاينة المستعرض كإلى في $Shift + F12$

انقر على القائمة المنسدلة من زر معاينة Preview واختر جزء

المراد معاينته (الشريحة الحالية This Slide - المستعرض كإلى

This Scene - المشروع Entire Project)

الفصل السادس

* الاختبارات الإلكترونية

هذه عملية تقوم مسطرة ومقننة تهدف إلى قياس أداء الطالب إلكترونياً باستخدام

أحد برامج تصميم الاختبارات سواء بطريقة مترامنة أو غير مترامنة.

يتم تقسيم اختبار يتم انشاؤه للطالب بشكل مختلف فيه الأسئلة عبر الاختبار

المقنن لطالب آخر حيث تنتج الأسئلة بطريقة عشوائية.

لتسهم في توفير وقت وجه المعلم في بنك الأسئلة.

تنتج نسخ مختلفة من الاختبارات من خلال بنك الأسئلة المخزن.

أهمية الاختبارات الإلكترونية:

بالنسبة للطلاب:

- سهولة إجراء الاختبار.
- يظهر سؤال واحد فقط بكل صفحة.
- يوجد دليل يبين الأسئلة التي أجاب عليها الطالب والتي لم يجب عليها.
- سهولة العودة لها.
- توفر للطالب نتيجة الاختبار.

بالنسبة للمعلم:

- تكوين بنك أسئلة خاص بالسفر يساهم على تطوير وسهولة تصميم الاختبار.
- اختيار الجزئي الذي يفضله الاختبار من المقرر.
- اختيار مستوى صعوبة الأسئلة.
- تصحيح الإلكترونيات وفوريًا.
- توفير المصداقية والموضوعية.

مميزات الاختبارات الإلكترونية:

- الموضوعية التامة.
- سهولة قياس نتائجها إلكترونياً.
- الشمولية (تغطي جميع مفردات المقرر).
- تستقيم في قياس قدرات الطلاب المختلفة.
- توفر اتصال مباشر والتفاعل مع الطالب.
- يمكن تطبيقها في أي مكان وزمان.
- تحتفظ بسجل لكل طالب آلياً للرجوع إليه.
- الثبات والدقة.
- لها إجابة محددة.
- يتم تصحيحها إلكترونياً.
- لا تتأثر بذاتية المصحح.

• عيوب الاختبارات واقتراح حل لها:

أ. المشكلة → حدوث عطل في الأجهزة والبرمجيات أثناء أداء الاختبار.

الحل → تجنب الأجهزة قبل إجراء الاختبار.

إجراء الصيانة الدورية لها.

توفير البرمجيات المتقدمة لتنفيذها بكفاءة.

مراقبة أجهزة الاختبارات والبرامج بدقة.

ب. المشكلة → الغش أثناء أداء الاختبار سواء من مصادر تعليمية على الإنترنت أو من الآخرين.

الحل → توفير طرق للمراقبة مثل الكاميرات وأداة مراقبة الشاشة Loom.

عرض أسئلة الاختبار بطريقة عشوائية.

تغيير ترتيب اختبارات الإجابة الخاصة بكل سؤال.

ج. المشكلة → قد يحدث اختراق للاختبارات الإلكترونية.

الحل → اتخاذ إجراءات أمنية مثل تفعيل جدران الحماية وبرامج Antivirus.

• أشكال الاختبارات الإلكترونية:

(١) أسئلة الصح والخطأ. (٢) أسئلة الاختيار من متعدد.

(٣) الإجابات المتعددة. (٤) أسئلة المقارنة.

(٥) أسئلة ملئ الفراغات. (٦) أسئلة المزاوجة.

• يعتمد بناء الاختبارات الإلكترونية على الأوعية الإلكترونية خاصة الشبكات.

• العناصر المكونة للاختبارات الإلكترونية:

أ. محتوى الاختبار:

يتضمن: - أشكال الأسئلة - عددها - زمن الاختبار - تعليمات الاختبار.

المساعدة الفنية - أدوات التفاعل - التقنية المراجعة - أنماط استجابة المتعلم.

إعادة المحاولة.

١٢ استخدام الوسائط المتعددة :-

• وهو عبارة عن نسيج من النص والصوت وجرافيك (الرسوم الثابتة والمتحركة) في نظام متكامل.

• عند إضافة التفاعلية، يصبح الوسائط المتعددة التفاعلية.

• يتم ربط هذه الوسائط ببعضها عبر رابط **العقد**.

١٣ تتبع الأداء والاحتفاظ :-

• تقديم التوجيه والمساعدة الفنية للطلاب.

• تسجيل الأنشطة التي يقوم بها الطلاب.

١٤ حساب درجة الأسئلة :-

• يتم تصحيح الأسئلة آلياً بمجرد أن يجيب الطالب على السؤال.

• تقوم الدرجة لتغذية راجعة للطلاب.

• يتم حفظ الدرجة بالبرنامج.

١٥ دعم السجلات التعليمية :-

• تزويد هياكل الدرجات الكلية للطلاب.

• تزويد هياكل أنشطة الطلاب أثناء التعلم.

١٦ الأمن والسرية :-

يجب تأمين الاختبار بحيث لا يطالع عليها إلا المعلم والطالب عند أداء الاختبار.

تسبرو إلى سرية مادة الاختبار ومعلوماته والطالب والفرقة المسيرة.

١٧ مراحل تصميم الاختبارات الإلكترونية :-

(١٣) إنتاج الاختبار

(١٤) التصميم

(١٥) التحليل

(١٦) التطبيق

(١٧) النشر والتوزيع الإلكتروني

(١٨) تقويم الاختبار الإلكتروني

كل مرحلة فيها خطوات من ص ١٦٧ إلى

١٦٩

١٨ مرحلة التحليل :-

• تحديد الهدف العام للاختبار.

• تحديد خصائص المتعلمين.

• تحليل الأهداف في إطار السلوكية.

- تخفيض بيانات متفقد البرمجية.
- تقليل الحاجة التعليمية إلى عناصر.
- تقليل الواقع التكنولوجي للمؤسسة.
- كثرة متطلبات تصميم وتطبيق الاختبار.

أما مرحلة التصميم:

- صياغة الأهداف السلوكية وكثيرة الوزن العنصر لمستويات تعلم.
- إعداد جدول المواصفات للأسئلة.
- كتابة أسئلة اختبار.
- كثرة تقنيات الاختبار وأساليب المساعدة.
- كثرة زمن الاختبار الذي.
- اختيار أشكال أسئلة الاختبار.
- اختيار نمط الاستجابة.
- اختيار الوسائط المتعددة التي سيتم دمجها في الاختبار.
- كثرة أساليب التغذية الراجعة (الفورية - المرحلة).
- اختيار أدوات التفاعل.

* برنامج تصميم وانتاج الاختبارات الإلكترونية

أ) البرامج المتخصصة لتصميم وانتاج الاختبارات الإلكترونية

New Support School	برنامج
Articulate Quiz maker	برنامج
Hot Potatoes	برنامج
Quiz Builder	برنامج
TC Exam	برنامج
Articulate Storyline	برنامج

ب) البرامج الخاصة بتصميم وانتاج الاختبارات بجانب تصميم الموقع الإلكتروني

Adobe Captivate	برنامج
Author Ware	برنامج
Course Lab	برنامج
Course Builder	برنامج
Articulate Quiz maker	برنامج
Adobe Flash	برنامج

* الحاجة أسئلة الصواب والخطأ (صح/خطأ) نعم لا ، موافق/غير موافق.

* مميزات أسئلة الصواب والخطأ:

- موضوعية في التقويم.

- لا تستغرق جهداً في تصحيحها.

- شاملة نسبياً.

- سهولة الوضع والصيانة.

- مناسبة لقياس كفاية توحدها.

* عيوب أسئلة الصواب والخطأ:

- عالية التحمين

- يجب أن يكتب الطالب تبريراً لاجابة للصواب أو الخطأ.

- لا تقيس العلاقات بين المفاهيم.

قواعد بناء أسئلة الصواب والخطأ:

١. يجب أن يتضمن السؤال فترة واحدة رئيسية ومهمة.
٢. يجب أن تكون العبارة قصيرة.
٣. استخدام لغة سهلة وبسيطة.
٤. المساواة في الطولين العبارات الخاطئة والعبارات الصحيحة.
٥. تجنب العبارات التي تحتوي على انضغاط، الإمكان.

خطوات ادراج شرائح أسئلة الصواب والخطأ:

١. من تبويب Insert من القطة Slide اختر New Slide
٢. اختر من تبويب Quizzing من نافذة Insert Slides
٣. اختر تبويب Graded ثم اختر ☐ T/F

خطوات ضبط الشرحية أسئلة الصواب والخطأ:

١. اختر Form view لتضمين شرحية السؤال من نافذة Question
 ٢. ادخل نص السؤال من خانة Enter The Question
 ٣. عدل نص إجابة السؤال من خانة Choice
- الخطأ → الصواب

٤. حدد الإجابة الصحيحة بوضع العلامة ☐ أمام الاختيار الصحيح من خانة Correct

خطوات تحديد درجة سؤال الصواب والخطأ:

- خصص درجة الإجابة الصحيحة Correct والإجابة الخاطئة incorrect من خانة points

خطوات تعيين التغذية الراجعة لسؤال الصواب والخطأ:

١. اضغط على الزر more ثم من خانة Feedback اضغط التغذية الراجعة
٢. ادخل نص التغذية الراجعة من خانة Enter text for Feedback prompt
٣. نسق نص التغذية الراجعة

٤. ادخل مقطع صوت للتغذية الراجعة من خانة play the following audio

٥. حدد التفرع للمصالح للتغذية الراجعة من خانة Branch to The Following

٦. ثم اضغط OK للتعيين

١٢. لمعانى سرعة السؤال الصواب والخطأ اختر Slide view من فترة

Question

* تنسيق الكائنات على سرعة سؤال الصواب والخطأ

١١. حدد مربع النص للسؤال والاختيارات

١٤. اختر تنسيق Format

١٣. من القطعة Shape style اختر الرمز

Shape Fill لاختيار لون تعبئة النص مربع النص للسؤال والاختيارات

Shape Outline لاختيار سمك ولون حدود الخارجية لمربع النص

Shape Effect لاختيار التأثيرات على سرعة النص

* ضبط مظهر السرعة والتحكم في انتقال سرعة أسئلة الصواب والخطأ

١٢. من نافذة Base Layer اضغط على الرمز

١٢. من نافذة Slide navigation controls حدد الاختيار

☒ prev

☒ Next

☒ Submit

١٣. من خانة Player Features حدد اختيار Custom For The Selected Slides

١٤. حدد بإلغاء الاختيار من Menu ☐

١٥. حدد بإلغاء الاختيار من Resources ☐

١٦. اضغط على OK

* أسئلة الاختيار من متعدد تصاغ في صورة مشكلة وعدم كمال بحيث يكون

هناك إجابة واحدة صحيحة وعدد من الإجابات الخاطئة يطلق عليها المشتتات

Distrotors

* مميزات أسئلة الاختيار من متعدد :-

- مرونة كبيرة

- عنصر التخمين فيها أقل

- تلفت نظر المتعلم إلى صورة التمييز

* يجب بأسئلة اختيار من متعدد:

- تحتاج حجم كبير من إجاباتها.

- يصعب بناؤها.

- لا تصلح لقياس مخرجات التعلم التي تتعلق بالاستكشاف.

* بقواعيد أسئلة الاختيار من متعدد:

١. يجب أن يصاغ السؤال بدقة.


٢. يجب تجنب صيغة النفي.

٣. يجب أن تكون الإجابة الصحيحة أطول من شكل مستقر من البيراث خطأ.

* خطوات إعداد شرائح أسئلة الاختيار من متعدد:

١. من تبويب Insert اختر 'New Slide'.

٢. من نافذة Insert Slides اختر تبويب Quiz King.


٣. اختر تبويب Graded ثم أدرج للسؤال .

* ضبط شريحة أسئلة الاختيار من متعدد:

اختر Form view لتصميم شريحة سؤال الاختيار.

ادخل النص داخل مربع النص Enter The question.

غير نص البيانات الإجابة من خانة Choice.

كتابة الإجابة الصحيحة  من خانة Correct.

* كتابة درجة سؤال الاختيار من متعدد:

خصص درجة الإجابة الصحيحة ولخاطئة من خانة points.

منعاً للزمن الليرة: تعيين التقنية الواجبة وتفسير الإجابات.

وضبط مظهر الشريحة لاختبار أسئلة الاختيار نفس خطوات أسئلة الصواب.

أسئلة المزاوجة أو التوحييل: تعتمد على نمط السحب والإسقاط

تتكون من قائمتين متوازيتين:

القائمة الأولى (مجموعة من العبارات)

القائمة الثانية (مجموعة من الاستجابات)

مميزات أسئلة المزاوجة:

سهولة الإعداد

شمولية نسبية مثل الصواب والخطأ

انخفاض فرص التخمين من قبل الطلاب

تقيس القدرة على التحليل وفهم العلاقات والترابط بين المعلومات الموجودة في القائمتين

عيوب أسئلة المزاوجة:

يتطلب وجود عدد كافٍ من العلاقات المترابطة أو المتناظرة في المادة

تركز على حفظ والاستظهار للحقائق

مزايا إعداد أسئلة المزاوجة:

١- توزيع الإجابة بصورة عشوائية

٢- أن تكون العبارات قصيرة ومتجانسة وبجانبها التكميل

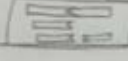
٣- للتقليل من عامل التخمين، يجب أن تكون عبارات المجموعة (ب) أكثر عددًا

من عبارات المجموعة (أ) بمقدار واحد

مزايا شرح أسئلة المزاوجة:

١- من تبويب Insert اختر New slide

٢- من نافذة Insert slides اختر تبويب Quizzing

٣- اختر تبويب Graded ثم ادرج شرح التوصيل  نمط السحب

والإسقاط

خطى شرح التوصيل:

١- من نافذة Question اختر Form view

٢- ادخل نص السؤال في خانة Enter the question

٣- ادخل نص العبارات أو الرموز في خانة Choice

٢٤. ادخل نص الاستجابات الإيجابية الصحيحة أمام العبارات من خانة Match.

للتأليف

تحديد الموجهة - تحسين التقنية الراحدة - تنسيق الكائنات - ضبط مظهر الشريحة - نفس خطوات الاختيار والوصول ونقاط //

× أسئلة إعادة الترتيب - تعتمد على خط السحب والإسقاط.

- نطوي الطاب وفيها عدد من خطوات لتفنيدها مرة ما ويطالب منه ترتيبها وفق نظام معين.

× مميزات أسئلة إعادة الترتيب:

- انخفاض فصوص التخمين.

- تقسيم الفترة على التحليل وإدراك العلاقات.

× عيوب أسئلة إعادة الترتيب:

- تحتاج حجم كبير من إعدادها.

- لا تصلح لقياس مخرجات التعلم التي تتعلق بتنظيم الأفكار والاستدلال.

× خطوات إعداد ارج شرائح أسئلة إعادة الترتيب:

١١. من تبويب Insert اختر Newslide.

١٢. من نافذة Insert Slides اختر تبويب Quizking.

١٣. اختر تبويب Graded ادرج شريحة أسئلة إعادة الترتيب ببط السحب والإسقاط.

× ضبط سرعة أسئلة إعادة الترتيب:

من نافذة Question اختر Form view.

ادخل نص السؤال في خانة Enter the question.

ادخل نص الإجابات بترتيبها الصحيح في خانة Correct order.

The Same :

* خطوات إدراج شريحة النتائج:

١١. من تبويب Insert اختر New slide.
١٢. من نافذة Insert Slides اختر تبويب Quizzing.
١٣. اختر تبويب Result Slides ثم ادراج شريحة نتائج.

Grader Result Slide

* خطوات تقييم شرائح الأسئلة لحسابها في شريحة نتائج الاختبار:

١١. من نافذة Result Slide properties اضغط على تبويب Results.
١٢. من خانة Calculate results for: اختر Selected questions.
١٣. حدد ☒ Include شرائح الأسئلة المراد حساب درجاتها من خانة.

* تقييم نسبة النجاح:

حدد من خانة Passing Score ادخل نسبة النجاح.

* تقييم زمن الاختبار:

١١. للتأكد من انتهاء الاختبار حدد: End quiz after ☒.
١٢. من خانة End quiz after: حدد الفترة الزمنية.
١٣. من خانة Start timer حدد اختيار بداية الوقت من: With first question.

١٤. من خانة Timer Format: نسق المقياس من الاختبار Elapsed out of Total.

* منطقيات شريحة النتائج:

١١. من تبويب نافذة Result slide properties اختر تبويب Options.
١٢. لعرض درجة الطالب ، حدد الاختيار Show user's Score.
١٣. لعرض الدرجات ، افقوة للطالب ، حدد الاختيار Show passing Score.
١٤. للسماح للطالب بمراجعة إجابته الأسئلة ، حدد الاختيار Allow user to review quiz.
١٥. لعرض الاستجابات الصحيحة والخاطئة للطالب ، حدد الاختيار: Show correct / incorrect responses when reviewing.
١٦. لطباعة نتائج الاختبار ، حدد الاختيار Allow user to print results.
١٧. للسماح للطالب بإعادة الاختبار ، حدد الاختيار Allow user to retry quiz.
١٨. اضغط ok.

* تسمية اسم الطالب وفتح دلوته في شريحة النتائج :

Insert

١٢. اختر مربع Text من القطعة اختر الرمز Text box

١٣. ارسم مربع النص على شريحة النتائج

١٤. ادخل متغير اسم الطالب بالشكل لعرضه مع النتائج

%name 1%

١٥. ادخل متغير رقم الطالب بالشكل %yournumber لعرضه مع النتائج

* ضبط التقنية الراحبة لنتائج الاختبارات المفروشة :

١٦. من نافذة Slide Layers اضغط على Failure

١٧. عدل في ستل التقنية الراحبة You did not pass. في حالة الرسوب

١٨. عدل في شكل التقنية الراحبة Congratulations you passed. في حالة النجاح

* تفسير الكائنات على شريحة نتائج الاختبار :

لـ نفس خطوات الأسئلة #

لـ وكذلك سيتم ظهور الشريحة

