



الحاسوب

الجزء الأول



٩

الصف التاسع



الجزء الأول

الصف التاسع

١٤٣٩ هـ / ٢٠١٨ م



إدارة المناهج والكتب المدرسية

الحاسب

الجزء الأول

الصف التاسع



الناشر

وزارة التربية والتعليم

إدارة المناهج والكتب المدرسية



يتم إصدار المناهج والكتب المدرسية استجابة لآرائكم وملاحظاتكم على هذا الكتاب عن طريق العنوانين الآتيين:

هاتف : ٨ - ٤٦١٧٣٠ ، فاكس : ٤٦٣٧٤١٩ ، ص. بـ : ١٩٣٠ ، الرمز البريدي : ١١١١٨ ،

أو بوساطة البريد الإلكتروني: Sciencs.Division@moe.gov.jo



قررت وزارة التربية والتعليم تدريس هذا الكتاب في جميع مدارس المملكة الأردنية الهاشمية، اعتباراً من العام الدراسي ٢٠١٥/٢٠١٦م، وذلك بموجب قرار مجلس التربية والتعليم رقم (٢٠١٥/٣٩). تاريخ (٢٠١٥/٣/٢٦م).

الحقوق جميعها محفوظة لوزارة التربية والتعليم
الأردن - عمان - ص ب (١٩٣٠)

رقم الإيداع لدى دائرة المكتبة الوطنية

(٢٠١٥/٥/٢٠٩٣)

ISBN: 978-9957-84-638-1

أشرف على تأليف هذا الكتاب كل من:

د. نضال عبدالرحمن يوسف
رحاب مصطفى الدويري

د. هائل حسن عفاصة
أ.د. أنجه أحمد هديب

وقام بتأليف كل من:

ليلى محمد العطوي
إسماعيل محمد أبو شخيم

هبة عبدالكريم بوهوش
فهدى عيسى تليان

التحرير العلمي: بسام يونس جرجيس
التحرير اللغوي: عبد الرحيم عبدالله بشارات
التصميم: زياد عبدنان مهيار
التحريرو الفني: نرمين دارة العزة
الإنتاج: سليمان أحمد الخلايلة

دقق الطباعة وراجعتها: ليلى محمد العطوي

٢٠١٥هـ/١٤٣٦

٢٠١٦ - ٢٠١٨

الطبعة الأولى
أعيدت طباعته

قائمة المحتويات

الموضوع

الصفحة

٥

الوحدة الأولى: الحاسوب والمجتمع

٦

الدرس الأول: التمدجة والمحاكاة.

١١

الدرس الثاني: الحكومة الإلكترونية.

١٧

الدرس الثالث: مفهوم التعلم الإلكتروني وأنواعه.

٢٠

الدرس الرابع: أدوات التعلم الإلكتروني.

٣١

الدرس الخامس: فوائد التعلم الإلكتروني ومميزاته ومعيقاته.

٣٦

الدرس السادس: الفئات المستهدفة في التعلم الإلكتروني.

٤١

الوحدة الثانية: صناعة الأفلام

٤٢

الدرس الأول: الفيلم ومكوناته.

٤٧

الدرس الثاني: بدء العمل في برنامج صانع الأفلام.

٥٦

الدرس الثالث: تجميع فيلم من مجموعة مقاطع فيديو.

٦٣

الدرس الرابع: التعامل مع الصور.

٧١

الدرس الخامس: المؤثرات الصوتية.

٨٥

الدرس السادس: انتقالات الفيديو وتأثيراته.

٩٢

الدرس السابع: إضافة التصويع إلى الفيلم.

٩٩

الدرس الثامن: مشروع ختامي.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

مقدمة

الحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على خاتم الأنبياء والمرسلين سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين وبعد.

انتشرت وسائل التكنولوجيا الحديثة في عصرنا وقد ساعدت على جمع المعلومات وتحليلها بطريقة سهلة، وأصبح بالإمكان الحصول على المعلومة دون عناء.

وانطلاقاً من خطة التطوير التربوي نحو الاقتصاد المعرفي التي تبنتها وزارة التربية والتعليم، فقد تكون هذا الكتاب من جزأين هما: الجزء الأول يحتوي على الوحدة الأولى (الحاسوب والمحتسب)؛ إذ يتعرف الطالب بعض المفاهيم في التطبيقات الإلكترونية، مثل التمدجة والمحاسبة، والتعلم الإلكتروني والحكومة الإلكترونية مع أهم الخدمات التي تقدمها هذه التطبيقات. والوحدة الثانية (صناعة الأفلام) التي تقدم للطلاب المهارات الأساسية اللازمة لاستخدام البرنامج في صناعة أفلام مقيمة.

والجزء الثاني يحتوي على الوحدة الثالثة (لغة HTML)؛ إذ يتعرف الطالب مكونات هذه اللغة، وآلية تصميم الصفحات الإلكترونية بواسطتها. وجاءت الوحدة الرابعة (برمجة الجداول الإلكترونية Excel 2010)؛ لتوضح كيفية استخدام هذه البرمجة في إنشاء الجداول الإلكترونية وتنسيقها، وتطبيقات بعض المهارات المتقدمة.

وفي الختام نسأل الله العليّ القدير أن يجعل عملنا هذا خالصاً لوجهه الكريم، وينفع به طلابنا الأعزاء.

والله ولي التوفيق

الوحدة الأولى

الحاسوب والمجتمع

أصبح التركيز على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات كبيراً من قبل الحكومات والمؤسسات العامة، وفئات المجتمع المختلفة؛ لذا ظهر العديد من التطبيقات الإلكترونية، مثل الحكومة الإلكترونية (E-Government)، والتعلم الإلكتروني (E-Learning)، وغيرها.

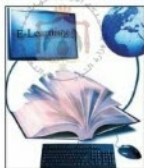
ستعرّف في هذه الوحدة الحكومة الإلكترونية والتعلم الإلكتروني الذي يوفر نمطاً جديداً مؤكثاً العصر المعرفة، وأهم الوسائل في حلّ بعض المشكلات الإدارية، والإحصائية، والعسكرية، والهندسية، والفيزيائية والطبية وغيرها، مثل: التمدّج والمحاكاة (Simulation & Modeling)،



حيث ساهمت التطورات الحديثة في مجالي الحاسبات، وهندسة البرمجيات في توفير تقنيات عالية في محاكاة التطبيقات العلمية، وإعطائها صورة أقرب إلى الواقع.

يتوقّع من الطالب بعد دراسة هذه الوحدة أن:

- يتعرّف دور تكنولوجيا المعلومات في التمدّج والمحاكاة.
- يتعرّف مفهوم الحكومة الإلكترونية.
- يتعرّف أهداف بناء الحكومة الإلكترونية ومتطلباتها.
- يستخدم موقع الحكومة الإلكترونية.
- يتعرّف التشريعات المتعلقة بعمل الحكومة الإلكترونية.
- يتعرّف ماهية التعلم الإلكتروني وأنواعه.
- يتعرّف فوائد التعلم الإلكتروني وسببها.
- يتعامل مع بعض التقنيات المستخدمة في التعلم الإلكتروني.
- يتعرّف المدرسة الافتراضية، والجامعة الافتراضية.
- يستخدم المكتبة الإلكترونية، والكتاب الإلكتروني.
- يتعرّف الفئات التي يستهدفها التعلم الإلكتروني.

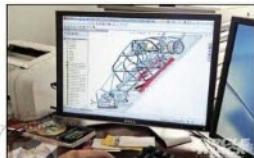


الدَّرْسُ الأوَّلُ التَّمْذِجَةُ وَالْمُحَاكَاةُ (Modeling & Simulation)

أولاً: مفهوم التَّمْذِجَةِ وَالْمُحَاكَاةِ

أصبح جهازُ الحاسوب أداةَ المصمم الأساسية، وسرَّ إبداعه في التَّمْذِجَةِ (Modeling)، التي يُمكنُ تعريفُها بأنَّها تصميمٌ مُجسَّمٌ على جهازِ الحاسوب، يُمَثِّلُ النظامَ الحقيقيَّ من حيثِ الشَّكلِ والغرضِ الذي وُضِعَ لأجله، إذ تُستخدَمُ برامجٌ خاصَّةٌ لإنتاج التصميماتِ الدَّقِيقَةِ والمُعَقَّدَةِ، والرَّسوماتِ ثَلَاثِيَةِ الأبعادِ. ويُعدُّ النموذجُ تعبيراً بسيطاً ومثاليّاً للنظامِ الحقيقيِّ، وهذا النظامُ قد يكونُ موجوداً، أو ما زالَ فكرةً يُنتظرُ تكوينُها. ويبيِّنُ الشَّكلُ (١-١) عمليةَ تصميمِ نموذجٍ باستخدامِ جهازِ الحاسوبِ.

يُخَرَّبُ النموذجُ قبلَ التصنيعِ عن طريقِ المحاكاةِ (Simulation)، وتَهْدَفُ المحاكاةُ إلى تحريصِ النماذجِ عن طريقِ تمثيلِ ذلكِ النموذجِ على الحاسوبِ والتدربِ على عملياتٍ يصعبُ عملُها في مواقفٍ حقيقيةٍ، وتَهْدَفُ المحاكاةُ إلى إنشاءِ مجموعةٍ من المواقفِ أو تمثيلها والتي يمكنُ من خلالها تقليدُ أحداثٍ من واقعِ الحياة ليتيسَّرَ فهمُها والتعرُّفُ على آليةِ عملها ونتائجها المحتملةِ عن قُرْبٍ، وتنشأ الحاجةُ إلى هذا النوعِ من البرامجِ عندما يصعبُ تجسيدُ حدثٍ مُعيَّنٍ في الواقعِ نظراً إلى تكلفيه، أو حاجتهِ إلى إجراءِ العديدِ من العملياتِ المُعَقَّدَةِ أو لخطورتهِ في التطبيقِ.



الشَّكلُ (١-١): تصميمُ النماذجِ باستخدامِ جهازِ الحاسوبِ.

ثانياً: فوائدُ المُحَاكَاةِ

للمحاكاةِ فوائدٌ عديدةٌ منها:

- ١- تُجنَّبُ الأخطارُ في حلِّ المُشكلاتِ؛ إذ يُمكنُ إجراءُ التجاربِ الخطيرةِ، والتي يصعبُ تنفيذُها في الحقيقةِ، أو يمكنُ ارتكابُ أخطاءٍ دونَ أن يترتَّبَ عليها نتائجٌ سيئةٌ.
- ٢- توفيرُ الوقتِ والمالِ؛ لأنَّ التجاربَ الحقيقيةَ تأخذُ وقتاً طويلاً، وإذا فشلتْ فإنَّ كُلفتَها عاليةٌ.
- ٣- توفيرُ المرونةِ في إجراءِ التغيُّراتِ على التجاربِ، وتكرارِها.

النشاط (١-١): فوائد المحاكاة

بالتعاون مع أفراد مجموعتك ناقش الفرق بين العملية التقليدية لإجراء تجربة كيميائية في مختبر المدرسة، وعملية محاكاة هذه التجربة عن طريق برنامج حاسوبي من حيث:

- الأمان
- التكرار
- التكلفة

سجل ما تتوصل إليه في ملف المجموعة، واعرضه على زملائك.

ثالثاً: مجالات استخدام المحاكاة

استُخدم أسلوب المحاكاة بدايةً في المجالات العسكرية؛ إذ يُتعلَّب تطبيق الفرضيات عملياً حدوث كوارث باهظة الثمن؛ مما استوجب التعبير عن الحالة الواقعية عن طريق تكوين أنموذج مماثل بطورٍ مشابهٍ للحقيقة، ولكن سرعان ما انتقل هذا الأسلوب إلى الحياة المدنية بتطبيقات هائلة في مجالات مختلفة هي:

١- محاكاة ظروف الطيران: يُهدف إلى تدريب الطيارين على قيادة الطائرات في بداية حياتهم العملية، وزيادة مهاراتهم للتعامل مع تأثيرات الطقس المختلفة سواء أكانت بالطيران المدني أم الحربي في جو آمن للحفاظ على أرواحهم، وتجنب حدوث كوارث جوية. انظر الشكلين (١-٢) و (١-٣).



الشكل (١-٣): منظر داخلي لجهاز يُماثل غرفة القيادة في الطائرة.

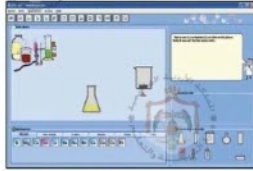


الشكل (١-٢): محاكاة الطيران.



٢- محاكاة التجارب العلمية :

تفتقر كثير من المدارس إلى المختبرات العلمية المجهزة بجميع الإمكانيات اللازمة لإجراء التجارب العلمية، ويوجد برامج محاكاة التجارب العلمية يُصبح الحاسوب مختبراً تجريبياً في الوقت الذي يُعَدُّ الحصول على الأجهزة اللازمة لعمل مختلف التجارب أمراً صعباً لأغلب المدارس. ويُبين الشكل (٤-١): محاكاة تجربة كيميائية؛ إذ يُمكنك الاطلاع عليها، وتحييها عن طريق برنامج يُسمى، وموقعه (Virtual Chemistry Lab)



الشكل (٤-١): محاكاة تجربة كيميائية.

على شبكة الإنترنت

(<http://chemistry.dortikum.net>).

٣- المحاكاة في المجال العسكري :

أدى التقنيُّ المتزايد في جميع الأسلحة والمعدات العسكرية، وما ترتب عليه من ارتفاع أسعارها، وزيادة تكاليف تشغيلها إلى الحاجة الملحة لاستخدام المحاكاة للتغلب على مشكلة استخدام مساحات كبيرة من الأرض للتدريب عليها بالذخيرة الحية. وقد حدث تقدّم كبير في نصيبات المحاكاة، فأصبح بالإمكان قيادة الطائرة بصورة شبه ناعمة، دون ركنها، وعلم كيفية قيادة الدبابة، أو مركبة القتال دون أن تُركّب، واكتساب مهارات القتال، كالزّمامية دون ذخيرة حية. ويبيّن الشكل (٥-١) محاكاة الزّمامية؛ ممّا يقلّل التكلفة المادية اللازمة لتوفير أسلحة وذخائر، وكذلك يقلّل من احتماليّ الحوادث التاجمة عن الزّمامية على أرض الواقع.



الشكل (٥-١): محاكاة الزّمامية.

٤- محاكاة العمليات والتجارب التووية :



الشكل (٦-١): محاكاة التفجيرات التووية.

مثال ذلك التفجيرات الاختبارية للأسلحة التووية التي كانت تُجرى تحت الأرض، والتي حظرتُها حالياً المعاهدات الدولية، فأصبحت تُجرى إلى العالم الافتراضي للمحاكاة بحواسيب عملاقة لتفادي الأخطار الكبيرة الناتجة عن هذه التفجيرات في الواقع. ويبيّن الشكل (٦-١) محاكاة التفجيرات التووية.

٥- محاكاة قيادة السيارات :



الشكل (٧-١): محاكاة قيادة السيارات.

تهدف محاكاة قيادة السيارات إلى تقليل من الازدحام في الشوارع، والخطر المحتمل عند تعلم القيادة الحقيقية، وتوفير نفقات الوقود، والتدريب على القيادة أثناء هطول الأمطار والضباب وفي الظلام، وتمكن المتدربين أيضاً من استعادة المشاهد الخاصة بالأخطاء التي يرتكبها السائقون، وهو ما يتيح لهم سرعة التعلم، وتكرار

التدريبات؛ ليتمكن من التخلص منها جميعاً، ويبيّن الشكل (٧-١) محاكاة قيادة السيارات.

٦- محاكاة العمليات الجراحية والإسعاف :



الشكل (٨-١): محاكاة عملية طبية (عملية الليزك للعيون).

تهدف إلى تقليل الأخطاء الطبية البشرية والتكلفة المأزمة لتوفير مستلزمات التدريب. ويبيّن الشكل (٨-١) محاكاة عملية معالجة طول النظر، أو قصره في العين البشرية (الليزك).

و تُستخدَمُ المُحاكاةُ في تدريب الفريق الطَّيِّ والتَّمرِيزيِّ عن طريق تمثيل ما يحدثُ في
غُرَفِ الإسعافِ والعملياتِ الجراحية. انظر الشَّكْلَ (٩-١) والذي يبيِّن برنامجًا حاسوبيًا
لتدريب الكوادر الطَّبية.



الشَّكْلُ (٩-١): مُحاكاةُ تدريب فريق طبيٍّ وتَمرِيزيٍّ.



مُضِيَّةٌ لِلْبَحْثِ

استعن بشبكة الإنترنت للبحث عن مجالاتٍ أخرى غير التي ذُكرت في الدَّرسِ لاستخدامِ
المُحاكاة، واعرض ما تتوصلُ إليه أمامَ زملائك، في الصفِّ..

أَسْلَةُ الدَّرْسِ

- ١- وضح لمقصودِ: التَّمْدِجِ، المُحاكاةِ.
- ٢- ما الهدفُ من عمليةِ المُحاكاةِ؟
- ٣- اذكرُ فوائدَ المُحاكاةِ.
- ٤- عدِّدْ أربعاً من المجالاتِ التي تُستخدَمُ فيها المُحاكاةُ.
- ٥- ما مبرراتُ إجراءِ محاكاةٍ لقيادةِ السَّيَّارةِ لتكونَ أفضلَ من إجرائها في الواقعِ؟

أسامة طالب في الصّف التاسع يُحبّ متابعة الأخبار من المواقع الإخبارية الإلكترونية، وبينما هو يقرأ جذب انتباهه الخبر الآتي: "تولّى المملكة الأردنية الهاشمية اهتماماً كبيراً للتّخلّص إلى التعاملات الإلكترونية الحكومية بتطبيقها برنامج الحكومة الإلكترونية". لم يُعرف أسامة المقصود بالحكومة الإلكترونية، ولمساعدته سوّض في هذا الدّرس مفهوم الحكومة الإلكترونية، وبيّن متطلبات بنائها، وأهدافها، والقضايا المُتعلّقة بها.

أولاً: مفهوم الحكومة الإلكترونية

نظراً للتّقدّم العلميّ والتّغيّرات الاقتصادية الكبيرة، وظهور التعاملات الإلكترونية، بما تملكه تكنولوجيا المعلومات من عناصر القوة وفرض التّغيير في أنماط العمل، والإدارة في الدّوائر الحكومية لرفع كفاءة الأداء وكسب المال والوقت والجهد ولتمكين المواطنين من مناقشة السياسات عن طريق الحوار المباشر، ودعم اتخاذ القرار، وصياغة السياسات على نحو متفهم أكثر للمواطنين واحتياجاتهم؛ نشأت فكرة الحكومة الإلكترونية التي تُعدّ نظاماً حديثاً تبنّاه الحكومات وذلك عن طريق الاستخدام التكامليّ الفاعل لجميع تقنيات المعلومات، والاتّصالات لتسهيل التعاملات وتسريعها بدقة داخل المؤسسات الحكومية مع تلك الجهات التي تربطها بالأفراد وقطاعات الأعمال.

فلا بدّ أنّك شاهدت والدك أو أحد أقاربك أثناء إنجاز مُعاملة حكومية كاستخراج شهادة ميلاد، أو تجديد جواز سفر، أو دفع مخالفة مُرورية، وغيرها مما يضطرنا إلى الالتزام بوقت بعيد العمل الرّسميّ للمكاتب الحكومية، والتّنقل من مكتب إلى آخر، واستغراق الوقت والجهد في محاولة إنجاز المُعاملة، بينما تمكّنك الحكومة الإلكترونية من إنجاز معاملاتك من أيّ مكان، وفي أيّ وقت، وأنّ تدفع إلكترونيّاً، وهذا يوفرّ الجهد والوقت، ففكرة الحكومة الإلكترونية تمنح آخر ما توصل إليه العلم من تطبيقات وأفكار وبرنامج مع شبكة الإنترنت التي تشهد ارتفاعاً في مُعدّلات الاستخدام؛ مما يعني وصول معظم الناس إليها، ولذا فإنّ شبكة الإنترنت هي أقوى أدوات النشر، وأكثرها قدرة على تقديم الخدمات الإلكترونية.

وتسابق معظم الدول في تطوير أدائها الحكومي، والأردن كسائر الدول يسعى لخدمة جميع المؤسسات الحكومية، ونشر الثقافة الإلكترونية ونسبة بين موظفي الحكومة والمواطنين والمقيمين، وتعمل الدولة على تطوير سياساتها العامة بما يتوافق ومتطلبات العصر الجديد، وعلى تطوير الآليات والوسائل التقنية المستخدمة لمتابعة تطبيق تلك السياسات عن طريق جميع الأنشطة الحكومية والخدمات المعلوماتية جميعاً في موقع واحد على شبكة الإنترنت، وهو موقع الحكومة الرسمي.

ويبين الشكل (١-١٠) موقع حكومة المملكة الأردنية الهاشمية الإلكتروني وعنوانه: (www.jordan.gov.jo).



الشكل (١-١٠): موقع الحكومة الأردنية الإلكتروني.

النشاط (٢-١): الخدمات الإلكترونية للحكومة

الأردنية الإلكترونية

تعاون مع أفراد مجموعتك لإجراء الآتي:

- ادخل إلى الموقع الرسمي للحكومة الأردنية الإلكتروني.

- تعرّف الخدمات الإلكترونية التي تُقدّم للمواطنين والمقيمين، والزّائرين، وقطاع الأعمال والمستثمرين.
- اعرض ما تتوصّل إليه أمام زملائك في الصفّ.



النشاط (١-٣): الخدمات الإلكترونية لمواقع



حكومية إلكترونية أجنبية وعربية

تعاون مع أفراد مجموعتك لإجراء الآتي:

- ادخل إلى مواقع الحكومات الإلكترونية الآتية:

عنوان الموقع	موقع الحكومة الإلكتروني
http://www.government.ae	الموقع الحكومي الإلكتروني للإمارات العربية المتحدة
http://www.gov.sg	الموقع الحكومي الإلكتروني لسنغافورة

- تعرّف على خدماتها الإلكترونية.

- اكتب تقريراً عن ذلك.

ثانياً: مُتطلبات بناء الحكومة الإلكترونية

حتى يتسنى لأيّ حكومة التحول إلى حكومة إلكترونية فلا بدّ من توافر مُتطلبات عديدة أهمّها:

- ١- تأمين البنية التحتية للاتصالات مثل: الشبكات، وخطوط شبكة الإنترنت.
- ٢- التحول من الشكل التقليدي إلى الشكل الآلي أيّ حوسبة مؤسسات الدولة عن طريق تحويل جميع معلومات ومعاملات الحكومة الورقية إلى إلكترونية.
- ٣- تعاون القطاعين العام والخاص لدعم التطبيقات المتعددة للحكومة الإلكترونية.
- ٤- توفير الموارد البشرية المؤهلة لاستخدام تقنيات المعلومات.



- ٥- تحديد المعلومات والبيانات والنماذج الواجب إدخالها إلى مستودع البيانات الخاص بالمؤسسات بصورة دقيقة، وتحديثها باستمرار.
- ٦- المحافظة على الخصوصية، لضمان ثقة الجمهور في الحكومة الإلكترونية، والإقبال على التعامل معها، ووضع تشريعات واضحة لحفظ الخصوصية، وما يتعلق بتحديد كيفية استخدام المعلومات عن طريق شبكة الإنترنت.

النشاط (٩-٤): تطبيق بعض خدمات الحكومة الأردنية الإلكترونية

ابحث في موقع الحكومة الأردنية الإلكتروني للمساعدة في الحالات الآتية:

- تريد إحدى الأمهات تسجيل ابنها في الصف الأول، بين لها الوثائق المطلوبة والإجراءات.
- يريد أحد طالبي التوظيف الاستفسار عن ترتيبه التنافسي في ديوان الخدمة المدنية، بين له كيفية الاستفسار عنه.
- يود شخص دفع مستحقات ضريبية لدائرة ضريبة الدخل، بين له طريقة الدفع الإلكتروني للمستحقات الضريبية دون الحاجة إلى مراجعة الصندوق في الدائرة أو البنوك، مع إمكانية الحصول على سند الدفع إلكترونياً.

ثالثاً: أهداف الحكومة الإلكترونية

تسعى الحكومة الإلكترونية لتحقيق أهداف عديدة، منها:

- ١- إنجاز المعاملات بسرعة فائقة لتوفير الوقت والجهد والمال.
- ٢- إنجاز المعاملات بوسائل إدارية متعددة، والابتعاد عن الإجراءات المعتادة (الروتين).
- ٣- الوصول بالخدمات الحكومية إلى جميع أنحاء الدولة.
- ٤- الارتقاء بثقافة المواطنين وتوعيتهم عن طريق تشجيعهم على استخدام وسائل التكنولوجيا الحديثة.
- ٥- عرض المعلومات بشفافية أمام المواطنين؛ إذ يمكن تعرف اتجاهات الحكومة في تقديم الخدمات والأخبار للمواطنين.

النشاط (١-٥): دراسة حالة

بالتعاون مع أفراد مجموعتك، اكتب تقريراً تبيين عن طريقه أثر تطبيق الحكومة الإلكترونية على النواحي الآتية:

● نظام المواصلات.

● الأحوال المدنية.

اعرض ما تتوصل إليه أمام زملائك.

النشاط (١-٦): دعوة لزيارة موقع إلكتروني

أجر الآتي:

● زُر موقع الحكومة الأردنية الإلكتروني الرسمي (www.jordan.gov.jo).

● انقر رابط مركز الإعلام.

● زُر معرض الفيديو.

● اطلع على فيديو "إنجازات برنامج الحكومة الأردنية الإلكترونية".

رابعاً: التشريعات والحكومة الإلكترونية

إن حماية الحقوق الفردية والجماعية تتطلب التزام الحكومة الإلكترونية بشريعات قانون تقنية المعلومات، ومن أهمها:

١- حماية الخصوصية (Privacy):

هي حماية البيانات الشخصية المخزنة في نظم المعلومات من أخطار الاختراق.

٢- حماية حقوق الملكية الفكرية (Copyright):

هي حماية المعلومات وبرامج الحاسوب من أخطار القرصنة المُمثلة بالنسخ غير المصرح به والتقليد، والمتاجرة بالنسخ المُقلدة، أو إعادة انتاجها دون ترخيص.

٣- الحماية من جرائم الحاسوب (Computer Crimes):

هي حماية المعلومات من أخطار الأفعال الإجرامية التي تُعتمد جهاز الحاسوب وسيلة للجريمة، أو هدفاً، أو بيئة لها.

٤- حماية المعاملات الإلكترونية :

هي حماية الإجراءات التي تحدث بوسائل إلكترونية بين طرفين أو أكثر، مثل التشريعات الخاصة بحماية بطاقات الائتمان عند استخدامها.

مضية للبحث

ابحث في أهم ما عالجته القانون الأردني بخصوص منع جرائم الحاسوب، ثم اعرض ما تتوصل إليه أمام زملائك في الصف.

أسئلة الدرس

- ١- وضح المقصود بالحكومة الإلكترونية، وأعط مثالا عليها.
- ٢- ما أهداف تطبيق مشروع الحكومة الإلكترونية؟
- ٣- ما متطلبات التحول من حكومة تقليدية إلى حكومة إلكترونية؟
- ٤- صلي العبارات في العمود الأول بالمصطلح المناسب لها في العمود الثاني:

المصطلح	العبارة
حماية الخصوصية	حماية المعلومات، وبرامج الحاسوب من أخطار الفيروسات الممتثلة بالنسخ غير المصرح به والتقليد، والمتاجرة بالنسخ المقلدة، أو إعادة إنتاجها دون ترخيص.
حماية المعاملات الإلكترونية	حماية البيانات الشخصية المخزنة في نظم المعلومات.
حماية حقوق الملكية الفكرية	حماية الإجراءات التي تحدث بوسائل إلكترونية بين طرفين أو أكثر.

في ظلِّ التَّموُّلِ المُتسارعِ للمعرفة الناتجِ عن ثَوْرَةِ المَعْلُومَاتِ الَّتِي نَعِيشُهَا، أَصْبَحَ العَالَمُ يَعْيشُ ثَوْرَةً عِلْمِيَّةً وَتِكْنُولُوجِيَّةً كَبِيرَةً، كَانَتْ لَهَا نَاقِصٌ عَلَى مُخْتَلِفِ جَوَانِبِ الحَيَاةِ، وَأَصْبَحَ التَّعَلُّمُ يَحْتَاجُ إِلَى أَسَالِيْبٍ وَنَمَازِجٍ تَعْلِيمِيَّةٍ جَدِيدَةٍ لِمُوَاجَهَةِ العَدِيدِ مِنَ التَّحْدِيَّاتِ عَلَى المُسْتَوَى العَالَمِيِّ مِنْهَا: زِيَادَةُ الطَّلَبِ عَلَى التَّعَلُّمِ بِالنِّزَامِ مَعَ وَجُودِ نَقْصٍ فِي عَدَدِ المَوْثِقَاتِ التَّعْلِيمِيَّةِ، وَزِيَادَةُ كَمِّ المَعْلُومَاتِ فِي جَمِيعِ فُرُوعِ المَعْرِفَةِ المُخْتَلِفَةِ، فَضْلًا عَنْ ضَرُورَةِ الاسْتِفَادَةِ مِنَ التَّطَوُّرَاتِ التَّقْنِيَّةِ فِي مَجَالِ التَّرْبِيَةِ وَالتَّعْلِيمِ، فَظَهَرَ نَمُودَجُ التَّعَلُّمِ الإِلِكْتَرُونِيِّ؛ لِتُسَاعِدِ المُتَعَلِّمَ عَلَى التَّعَلُّمِ فِي المَسَاحَاتِ وَالزَّمَانِ المُنَاسِبِينَ لَهُ عَنْ طَرِيقِ مَحْتَوًى تَقَاعُلِيٍّ، يَعْتمَدُ عَلَى الوَسَائِلِ المُتَعَدِّدَةِ: (نُصُوصٍ، وَصَوْتٍ، وَصُورَةٍ، وَحَرَكَةٍ)، وَيُقَدِّمُ عَنْ طَرِيقِ وَسَائِلٍ إِلِكْتَرُونِيَّةٍ، كَالْحَاسُوبِ وَشَبَكَةِ الإِنْتَرْنِتِ وَغَيْرِهَا؛ لِذَا فَإِنَّ التَّعَلُّمَ الإِلِكْتَرُونِيَّ يُعَدُّ نَمَطًا جَدِيدًا مِنْ أَنْمَاطِ التَّعَلُّمِ، فَرَضَتْهُ التَّغْيِيرَاتُ الْعِلْمِيَّةُ وَالتَّكْنُولُوجِيَّةُ الَّتِي يَشْهَدُهَا الْعَالَمُ الْيَوْمَ، وَلَمْ تَعُدِ الطَّرِيقُ وَالْأَسَالِيْبُ التَّقْلِيدِيَّةُ قَادِرَةً عَلَى مَسَافِرِهَا؛ لِذَا أَصْبَحَتْ الْحَاجَةُ مُلِحَّةً لَتُنِي نَوْعًا آخَرَ مِنَ أَنْوَاعِ التَّعَلُّمِ، وَهُوَ التَّعَلُّمُ الإِلِكْتَرُونِيَّ.

أَوَّلًا: تَعْرِيفُ التَّعَلُّمِ الإِلِكْتَرُونِيِّ

التَّعَلُّمُ الإِلِكْتَرُونِيَّ طَرِيقَةٌ لِلتَّعَلُّمِ بِاسْتِخْدَامِ آتِيَّاتِ الْإِتِّصَالِ الْحَدِيثَةِ مِنَ حَاسُوبٍ، وَشَبَكَاتٍ، وَوَسَائِلٍ مُتَعَدِّدَةٍ، كَالصَّوْتِ، وَالصُّورَةِ، وَالرَّسُومَاتِ، وَمَكْتَبَاتِ إِلِكْتَرُونِيَّةٍ، وَمَوَاقِعِ الإِنْتَرْنِتِ، سِوَا مَا كَانَ عَنْ بُعْدٍ أَوْ فِي الْعُرْفَةِ الصَّفِيَّةِ.

وَبِاسْتِخْدَامِ التَّعَلُّمِ الإِلِكْتَرُونِيِّ يَتَجَاوَزُ مَفْهُومُ التَّعْلِيمِ وَالتَّعَلُّمِ جُدْرَانِ الْعُرْفَةِ الصَّفِيَّةِ، وَيُتَبَخَّرُ لِلتَّعَلُّمِ دَعْمٌ، وَمُسَاعَدَةٌ الْمُتَعَلِّمِ فِي أَيِّ وَقْتٍ وَمَكَانٍ.

ثَانِيًا: أَنْوَاعُ التَّعَلُّمِ الإِلِكْتَرُونِيِّ

يُمْكِنُ تَصْنِيفُ التَّعَلُّمِ الإِلِكْتَرُونِيِّ مِنْ حَيْثُ نِزَامُهُ وَجُودِ المُشَارِكِينَ فِي عَمَلِيَّةِ التَّعَلُّمِ الإِلِكْتَرُونِيِّ إِلَى نَوْعَيْنِ هُمَا: التَّعَلُّمُ الإِلِكْتَرُونِيُّ الْمُتَزَامِنُ (الْمَبَاشَرُ)، وَالتَّعَلُّمُ الإِلِكْتَرُونِيُّ غَيْرُ الْمُتَزَامِنِ (غَيْرُ الْمَبَاشَرِ).

١- التعلُّم الإلكتروني المتزامن (Synchronous E-learning) :

هو التعلُّم الذي يحتاج إلى دخول المتعلمين والمُعلِّم في الوقت نفسه إلى الموقع الإلكتروني لإجراء النقاش بين الطلاب أنفسهم، وبين المُعلِّم الذي يُعدُّ قائد العملية التعليمية، والمُيسِّر لها.

ويحدث التخابُّط في اللحظة نفسها بأشكالٍ ثلاثة هي:

- أ - الكتابي: حيث يكتب الشخص ما يُريد، والشخص المقابل يردُّ عليه في اللحظة نفسها.
- ب- الصوتي: حيث يستمع كل طرف إلى الآخر مباشرة (صوتيًّا فقط).
- ج- المرئي: حيث يستمع كل طرف إلى الآخر ويراه مباشرة (صوتيًّا وصوريًّا).

ويتمنَّع التعلُّم الإلكتروني المتزامن بمجموعة من الإيجابيات من أهمها: حصول المتعلِّم على تغذية راجعة فورية، وتقليل التكلفة، والاستغناء عن الذهاب إلى المدرسة، وأمَّا أهم سلبيَّاته فالالتزام بأوقات الدروس، وحاجته إلى أجهزة حديثة، وشبكة اتصالات جيدة.

٢- التعلُّم الإلكتروني غير المتزامن (Asynchronous E-learning) :

هو التعلُّم الذي لا يحتاج إلى وجود المُعلِّم والمتعلمين في الوقت نفسه، إذ يستطيع الأشخاص الاتصال في ما بينهم بشكلٍ غير مباشر، دون اشتراط لوجودهم في الوقت ذاته باستخدام:

- أ - البريد الإلكتروني (E-Mail) إذ تكون الرسالة والردُّ كتابيًا.
- ب- البريد الصوتي (Voice-Mail) إذ تكون الرسالة، والردُّ صوتيًا.

ويمكنُ توظيف بعض تقنيات التعلُّم الإلكتروني مثل: المواقع الإلكترونية، والشبكة الداخلية، والأفلام الرقمية، والأقراص المدمجة؛ ليحصل المتعلِّم على دروسه وفق برنامج يتناسب وظروفه، وهذا النوع من التعلُّم يعزِّز التعلُّم الذاتي إذ يكون المتعلِّم قائد العملية التعليمية.

ويتمنَّع التعلُّم الإلكتروني غير المتزامن بمجموعة من الإيجابيات من أهمها: أنَّ المتعلِّم يحصل على المادة العلمية حسب الأوقات الملائمة له، ويستطيع إعادة دراسة المادة

والرجوع إليها إلكترونياً كلما احتاج لذلك، وأما سلباً فاهمها عدم استطاعة المتعلم الحصول على تغذية راجعة فورية من المعلم؛ فهو يفتقر إلى التفاعل بين المعلم والمتعلم.

مصححة للمناقشة

هل نعتقد أن التعلم الإلكتروني سيكون بديلاً للتعليم التقليدي؟ ناقش ذلك مع أفراد مجموعتك.

أسئلة الدرس

١- فارق بين التعلم الإلكتروني المتزامن، وغير المتزامن من حيث:

أ - الالتزام بوقت محدد للدراسة.

ب- التفاعل بين المعلم والمتعلم.

ج- التقنيات المستخدمة في التعلم.

٢- أكمل ما يأتي:

أ - من إيجابيات التعلم الإلكتروني غير المتزامن:

ب- من سلبيات التعلم الإلكتروني المتزامن:

ج- فائد العملية التعليمية في التعلم الإلكتروني غير المتزامن هو

د - فائد العملية التعليمية في التعلم الإلكتروني المتزامن هو

الدرس الرابع أدوات التعلم الإلكتروني

يستخدم التعلم الإلكتروني العديد من الأدوات والتقنيات الإلكترونية في سبيل تحقيق أهدافه، ومن هذه التقنيات ما هو متاح بأسعار مقبولة للأفراد والمؤسسات الصغيرة مثل الأقراص المضمجة، وشبكة الإنترنت والشبكات الداخلية. ومنها ما هو مكلف مثل المؤتمرات المرئية. وفي ما يلي عرض موجز لبعض التقنيات المستخدمة في التعلم الإلكتروني:

أولاً: أقراص الفيديو الرقمية (DVD)، والأقراص المضمجة (CD-ROM)

تُجهز المادة التعليمية على أقراص الفيديو الرقمية، أو الأقراص المضمجة، وتعدد أشكال المادة التعليمية المخزنة، إذ يمكن أن تكون على شكل فيلم مرئي، أو صور متحركة، أو على شكل مجموعة من الصور المرفقة بالصور. وتعد موسوعة إنكارتا (Encarta) مثالاً على استخدام تقنية (DVD) أو (CD-ROM)، ويغرض الشكل (١-١١) مثالاً على استخدام موسوعة إنكارتا للحصول على توضيح بالصورة لصناعة التحل العسل.



الشكل (١-١١): مثال من موسوعة إنكارتا.

النشاط (١-٧): استخدام موسوعة إنكارتا أجر الآتي:

- استخدام موسوعة إنكارتا لتعرّف أعضاء جسم الإنسان الداخليّة، وموقعها بالجسم، عن طريق اللعب.
- حرك الفأرة فوق صورة العضو الداخليّ، والموجودة على يسار صورة جسم الإنسان، وسيظهر اسمه.
- اسحبهُ إلى مكانه الصحيح في الجسم لتحصل على العلامة.



ثانياً: الشبكة الداخلية (Intranet)

تشوُّع الحواسيب المكوّنة لهذه الشبكة على مساحة جغرافيّة محدودة، فداخل مبنى، أو مجموعة من المباني المتقاربة، مثل الشبكة الموجودة في مختبر مدرستك، وترتبط أجهزة الحاسوب في الشبكة الداخليّة في المؤسسة نفسها، وتستخدم وزارة التربية والتعليم في الأردن هذه التقنية، حيث أنشأت منظومة التعلّم الإلكتروني (EduWave)، وموقعها الإلكتروني هو (www.elearning.jo)، وهذا يسمح للمعلّم مثلاً أن يرسل واجباً لطلاب محددين، كما يبيّن الشكل (١-٢)، ويمكن للطلبة تسليم حلّ الوظيفة إلى المعلّم.



الشكل (١-١٢): الوظائف على منظومة التعلم الإلكتروني.

ثالثاً: شبكة الإنترنت

تُقدّم شبكة الإنترنت خدمات تعليمية بطرق متعددة هي:

١- المواقع التعليمية:

تُقدّم المواد الدراسية عن طريق مواقع المؤسسات التعليمية؛ إذ يكون الدخول متاحاً للمتعلمين في أي وقت، ويمكن لهذه المواقع أن توفر تعليماً تفاعلياً عن طريق البرامج المقدمة عليها. ويمثل الشكل (١-١٣) موقع www.w3schools.com الذي يوفر دروساً في بعض علوم الحاسوب، ولغاب البرمجة.



الشكل (١-١٣): موقع (w3schools).

النشاط (١-٨): تعلّم اللغة العربية عن طريق الإنترنت

أجر الآتي:

- ادخل إلى الموقع الآتي لتعليم اللغة العربية (http://www.alarabeyya.com)، فنظّم:
- المسارات الثلاثة الميسّة في الشكل الآتي:
- ادخل إلى المسار الإعدادي.
- ادخل إلى الدروس المحوسبة.
- من مكتبة الدروس التعليمية اختر الصف التاسع.
- تابع التدريبات المعوّنة.



٢- المدرسة الافتراضية (Virtual School):

هي مدرسة شبيهة بالمدرسة التقليدية من حيث وجود المعلمين والطلبة، ولكنها على شبكة الإنترنت، ولا ترتبط الاستفادة من خدماتها بزمان أو مكان بل على عدد من التقنيات مثل المؤتمرات المرئية وغيرها من تقنيات التعلم الإلكتروني؛ إذ يستطيع الطلبة الدخول إلى موقع المدرسة الإلكتروني عن طريق الإنترنت، وتعرف المواد الدراسية المتوفرة.

وقد أقيم في الأردن مشروع ناجح في مجال التعلم الإلكتروني، وهو المدرسة العربية، وموقعها هو (www.schoolarabia.net)، وتوفّر هذه المدرسة بيئة تعليمية تفاعلية

مجاناً للدارسين العرب، وذلك عن طريق تقديم منهاج مدرسي مطوّر، والتركيز على المهارات المرتبطة بتكنولوجيا المعلومات. ويمثل الشكل (١-١٤) الموقع الإلكتروني للمدرسة العربية.



الشكل (١-١٤): الموقع الإلكتروني للمدرسة العربية.

النشاط (١-٩): المدرسة الافتراضية

أجر الآتي:

- زُر الموقع الإلكتروني للمدرسة العربية.
- تعرّف أهداف المدرسة، والمواد الدراسية المتوفرة على الموقع.

النشاط (١-١٠): دعوة لزيارة

أجر الآتي:

- ادخُل إلى موقع المدرسة العربية.
- انقر على رابط المعرض العلمي.
- من ركن الفيزياء - المستوى الخامس - شاهد المفاعل النووي الانشطاري.



النشاط (١-١١): مَوقِعُ مَدْرَسَةِ فُلُورِيدَا الْإِفْتَرَاضِيَّةِ أَجْرُ الْآتِي:

- زُرْ مَوقِعَ مَدْرَسَةِ فُلُورِيدَا الْإِفْتَرَاضِيَّةِ. وَعُتَوَانُهَا (www.flvs.net).
- قَارِنْ بَيْنَ مَوقِعِ مَدْرَسَةِ فُلُورِيدَا الْإِفْتَرَاضِيَّةِ وَمَوقِعِ الْمَدْرَسَةِ الْعَرَبِيَّةِ الْإِلِكْتَرُونِيَّةِ.



٣- الجامعة الافتراضية (Virtual University):

هي الجامعة التي تُقدِّمُ السَّوَادَ الدَّرَاسِيَّةَ عَنْ طَرِيقِ الْإِنْتَرْنَتِ، وَمِثَالُ ذَلِكَ جَامِعَةُ فِينِكْسِ الْإِفْتَرَاضِيَّةِ، وَمَوْعِفُهَا (www.phoenix.edu)، فَهِيَ تُقَدِّمُ الْعِدِيدَ مِنْ الْبَرَامِجِ الدَّرَاسِيَّةِ فِي مُخْتَلَفِ الْمَسْتَوِيَّاتِ إِلَى الطُّلُبَةِ حَوْلَ الْعَالَمِ. إِذْ يَسْتَطِيعُ الطُّلُبَةُ حُضُورَ الْمَحَاضِرَاتِ عَنْ طَرِيقِ هَذَا الْمَوْقِعِ مِنْ أَيِّ مَكَانٍ وَفِي أَيِّ زَمَانٍ، وَيُؤَمِّنُ الشَّكْلَ (١-١٥) الْمَدْفَعَةَ الرَّبْعِيَّةَ الْآتِيَةَ.



الشَّكْلُ (١-١٥): الْمَوْقِعُ الْإِلِكْتَرُونِيُّ لِجَامِعَةِ فِينِكْسِ الْإِفْتَرَاضِيَّةِ.



وكمثال من واقع الجامعة الافتراضية العربية، يمكنك الاطلاع على الشكل (١٦-١)، والذي يبين الموقع الإلكتروني للجامعة الافتراضية التونسية وعنوانها (www.uvt.rnu.tn).



الشكل (١٦-١): الموقع الإلكتروني للجامعة الافتراضية التونسية.

النشاط (١٢-١): الجامعة الافتراضية.

أجر الآتي:

- زُر الموقع الإلكتروني للجامعة الافتراضية، والموقع الإلكتروني للجامعة التونسية الافتراضية.
- تعرّف التخصصات الموجودة في كلّ منهما.

رابعاً: المكتبة الإلكترونية

تعتمد المكتبة الإلكترونية على تخزين محتوياتها من كتب، ودوريات، ومجلات على حواريّ، فهي تعتمد على التقنيات الحديثة وفي مقدمتها الإنترنت وخدماتها لتطوير البحث العلمي، وهذه المكتبة تُسهّل الحصول على المراجع العلمية المختلفة، وتتيح لمستخدميها وسائل آليّة للبحث والاسترجاع لتسهيل الوصول لمحتواها.

وكمثال على المكتبة الإلكترونية، نستخدم موقع الوراق الإلكتروني (www.alwaraq.net), في البحث عن كتاب "رياض الصالحين"، انظر الشكل (١٧-١).



الشكل (١-١٧): موقع الوراق.

تُحدّد مجال البحث: أسماء الكتب، ثم نكتب اسم الكتاب الذي نبحث عنه، ونقرّ على رابط البحث، فتظهر نتيجة البحث الموضّحة في الشكل (١-١٨).



الشكل (١-١٨): نتائج عمليّة البحث.

وبالتقرّ على الرابط الذي يمثّل اسم الكتاب تظهر معلومآت الكتاب كما في الشكل (١-١٩).



الشكل (١-١٩): معلومآت الكتاب.

ثم التفر على رابط (اقرأ الكتاب) فيظهر الكتاب المبيّن في الشكل (١-٢٠)؛ إذ يظهر الفهرس،
و محتويات الكتاب.



الشكل (١-٢٠): كتاب (رياض الصالحين) إلكترونيًا.

النشاط (١-١٣): المكتبة الإلكترونية

رُز موقع جامعة العلوم الإسلامية العالمية (www.wise.edu.jo)، ثم انقر على رابط
المكتبة الإلكترونية، وأبحث في فهرس المكتبة عن الكتب التي تتطرق للمواضيع الآتية:
التعلم الإلكتروني، والحكومة الإلكترونية، والموارد البشرية.



ولمكتبات الإنترنت فوائدٌ عديدةٌ منها:

- ١- نُشرُ المراجع العلميّة؛ ليستفيدَ منها الباحثون، والطلّبةُ عامّةً.
- ٢- تخفيضُ تكاليفِ الحصولِ على المعلوماتِ والمراجع العلميّة.
- ٣- توفيرُ الوقتِ المُستهلَكِ في الحصولِ على المعلوماتِ والمراجع.

وتكوّن المكتبة الإلكترونيّة من مجموعة كتبٍ إلكترونيّة، والكتاب الإلكتروني هو كتابٌ في صيغةٍ رقميّةٍ يمكنُ قراءتهُ عن طريقِ جهازِ الحاسوب، ويُستخدَمُ على نحوٍ واسعٍ في التعلّم الإلكتروني، إذ تكوّنُ مقرراتُ التعلّم الإلكتروني كتابًا إلكترونيّةً يمكنُ الحصولَ عليها بطرقٍ عديدةٍ وتحميلها على الحاسوب الشخصي، وذلكَ بالنّظرِ على رابطِ التّحميل، ثمّ قراءتها في ما بعدُ، أو قراءتها من الموقعِ دونَ تحميلها.

يُبينُ الشّكلُ (١-٢١) مجلّةَ فرسانِ مؤنّةِ المُتوافرةِ على موقعِ القيادة العامّةِ للقوات المُسلّحةِ الأردنيّةِ (www.jaf.mil.jo)، ويمكنُ فتحها عن طريقِ رابطِ المكتبة الإلكترونيّة، ثمّ اختيارِ مجلّةِ فرسانِ مؤنّة.



الشّكلُ (١-٢١): موقعِ مجلّةِ فرسانِ مؤنّة.

ومن أهمّ ميزاتِ الكتبِ الإلكترونيّة:

- ١- سهولةُ البحثِ عن معلوماتٍ محدّدة؛ ممّا يوفّرُ الجهدَ البشريّ.
- ٢- انخفاضُ تكلفَةِ الكتابِ المنشورِ إلكترونيًّا عن الكتابِ المطبوعِ الَّذي يحتاجُ إلى نفقاتِ الطّباعة، والتّوزيع، والشّحن.

- ٣- توفير الخبر المكاني فلا نحتل الكتب الإلكترونية حيزاً في المنزل، فيمكن أن تُخزن على جهاز الحاسوب الشخصي للمستخدم، أو في قرص مُدمج واحد، أو أي وسيلة تخزين أخرى.
- ٤- سهولة تعديل، وتحديث الكتب الإلكترونية؛ إذ لا نحتاج عند تحديثها لإعادة طباعتها.
- ٥- اختصار الوقت والجهد على الباحث.

ومع هذه الميزات إلا أن الكتب الإلكترونية تواجه بعضاً من الصعوبات التي تحد من انتشارها الواسع؛ إذ إن بعضها يتطلب برمجيات خاصة، وقراءة لأوقات طويلة من شاشة جهاز الحاسوب؛ مما يؤثر سلباً على التاحة الصحية للقاري، وعلى التاحة الاجتماعية؛ بسبب العزلة، وغياب التفاعل الاجتماعي.

النشاط (١-٤): الكتاب الإلكتروني

زُر المواقع الآتية:

www.kutub.info من ركن الانترنت حمل كتاب (شرح برنامج Skype).

www.aljecs.com من رابط كتب إسلامية-العقيدة والفقه والدعوة حمل كتاب

(دليل المسلم في أحكام الصلاة).

مضيفة لصفحة

هل تعتقد أن الكتاب الإلكتروني سيحل محل الكتاب الورقي؟ ناقش ذلك مع زملائك في الصف.

أسئلة الدرس

- ١- ما فوائد المكتبة الإلكترونية؟
- ٢- اذكر ثلاثاً من التقنيات المستخدمة في التعلم الإلكتروني.
- ٣- بين الصعوبات التي تحد من انتشار الكتاب الإلكتروني.

الدّرس الخامس فوائد التّعلّم الإلكتروني، ومميزاته ومعيقاته

التّعلّم الإلكتروني كغيره من طُرق التّعلّم الأخرى له فوائد عديدة، إلا أنّه يواجهُ مصاعبَ تحدّد من سرعة انتشاره، وسنعرّف في ما يأتي فوائد التّعلّم الإلكتروني ومميزاته ومعيقاته.

أولاً: فوائد التّعلّم الإلكتروني

لهذا النوع من التّعلّم فوائد عديدة، من أهمّها:

- ١- توسيع قاعدة المشاركين في العمليّة التعليميّة.
 - ٢- تقليل كلفة التّعلّم والتعليم على الأفراد والحكومات.
 - ٣- نشر العلم في أماكن كان يصعب الوصول إليها، ممّا يساعد في رفع سويّة المجتمع.
 - ٤- يؤمّن التّعلّم الإلكتروني إمكانيّة التّعلّم المستمرّ مدى الحياة.
 - ٥- يؤمّن التّعلّم الإلكتروني إمكانيّة التّعلّم المُعتمد على الذات.
 - ٦- تقليل الأعباء الإداريّة بالنسبة للمعلّم.
- فالتّعلّم الإلكتروني يتيح للمعلّم تقليل الأعباء الإداريّة، التي تأخذ منه وقتاً طويلاً، مثل: استلام الواجبات، ومتابعة أنشطة الطّلبة الفرديّة، ممّا يؤدي إلى تركيزه على عمليّة التّعلّم والتعليم، ومن الأمثلة على ذلك الأنشطة، والواجبات الإلكترونيّة التي يؤمّنها النظام، والتي تُسلّم وتُصحّح على نحو تلقائيّ.
- ٧- تقليل الرّهبة والخجل لدى المتعلّم.
- فالتّعلّم الإلكتروني يؤمّن ظروفَ تعلّم مُناسبة للطّلبة الذين يخشون مشاركة أفكارهم وآرائهم مع الآخرين عن طريق توفيره بيئةً تعليميّة تتصف بالخصوصيّة؛ إذ لا يخشى الطالب أن يُوصف بالغباء إذا كانت آراؤه خاطئة.

للتعلّم الإلكتروني العديد من المميزات منها:

١- المرونة:

يوفر التعلّم الإلكتروني مرونة عالية للمتعلمين من حيث وقت التعلّم، ومكانه ومحتوى المادة العلمية المراد تعلّمها، وسرعة التعلّم، وذلك حسب رغبة المتعلّمين، وقدراتهم، وإمكاناتهم، إذ يستطيع المتعلّم الدخول إلى الموقع الذي يُقدّم خدمة التعلّم الإلكتروني في أيّ وقت ومن أيّ جهاز، والبدء في عملية التعلّم من المستوى الذي يناسبه، ويمكن للمتعلم أن يعيد الدرس؛ ليتحقّق له الفهم، ويقدم التعلّم الإلكتروني حلولاً ناجحة للمشاكل التي تُسبّب من غياب الطلاب عن دروسهم، إذ يستطيع الطالب الغائب الحصول على ما فاتّه من الدروس بسهولة، على نحوٍ موازٍ لزملائه الحاضرين، فلا ينقطع عن العملية التعليمية.

٢- تعلّم مُمتع:

يقدم التعلّم الإلكتروني للطالب تفاعلاً شخصياً، فهو يوفر بيئة مُمتعة للطالب بعيداً عن الملل الذي يحصل نتيجة عملية التلقين، ويشجّعهُ عندما يُصيب، ويساعده في اكتشاف أخطائه عندما يُخطئ، ويدبّرهُ ليتجاوز مواطن الضعف دون حساسية أو خجل، ويقدم المفاهيم على نحوٍ مرئيٍّ ومسموع؛ ممّا يجعل استيعاب هذه المفاهيم أمراً سهلاً وممتعاً؛ لأنّه يعتمد مبدأ تعدّد الحواس، ويظهر هذا التعلّم كأنّه تعلّم شخصيٍّ ذاتيٍّ.

٣- التحديث المُستمرّ للمحتوى:

من غير المُمكن تحديث الكتب المقرّرة للدراسة في أقلّ من سنتين، أو ثلاث سنوات، بينما يُمكن تحديث المواد العلمية الإلكترونية المُستخدمة في التعلّم الإلكتروني على نحوٍ مُباشر، وبكلفة منخفضة.

٤- مراعاة الفروق الفردية

يراعي التعلّم الإلكتروني الفروق الفردية بين الطلاب؛ فهو يساعد على بناء القدرات الشخصية والفردية للمتعلمين حسب قدراتهم واهتماماتهم المعرفية ويساعد الطالب

الضعيف على مشاهدة الدرس متى يشاء ولمرات عديدة، كذلك فإن هذا التعلم يناسب الطالب المثقوق؛ إذ يستطيع هذا الطالب مشاهدة دروس أخرى مرتبطة به، والحصول على معلومات إضافية حوله، وبذلك فهو يسير حسب سرعة المتعلم.

٥- ربط الطلبة مع مصادر المعرفة مباشرة :

يُحسّن التعلم الإلكتروني من تواصل الطلبة مع بعضهم بعضاً عن طريق توفير وسائل اتصال متعددة وسهلة الاستخدام مثل: مجالس النقاش، والبريد الإلكتروني، وغرف الحوار؛ مما يحفز الطلاب على المشاركة والتفاعل مع المواضيع المطروحة، ويزيد التواصل قدرة المتعلمين على العمل الجماعي المتوجه من قبل المعلمين، ويمكن ربط الطلبة مع مصادر المعرفة مباشرة، عن طريق الإنترنت؛ إذ يستطيع الطلبة الحصول على المعلومات على نحو سريع ومحدث. والشكل (٢٢-١) يبين طريقة التواصل بالبريد الإلكتروني على منظومة (EduWave). والشكل (٢٣-١) يبين إحدى وسائل التواصل الإلكتروني بين الطلبة عن طريق الإنترنت باستخدام برنامج (Skype).



الشكل (٢٢-١): التواصل الإلكتروني بالبريد الإلكتروني عن طريق منظومة التعلم الإلكتروني.



الشكل (١١-٢٣): التواصل الإلكتروني بالصوت والصورة عن طريق الإنترنت باستخدام برنامج (Skype).

ثالثاً: المميزات

يواجه التعلّم الإلكتروني بعض المميزات والصعوبات التي تُحد من انتشاره واستخدامه، ويمكن تلخيص هذه المميزات وهي:

١- الحاجة إلى أدوات وخدمات تقنية:

يحتاج تطبيق التعلّم الإلكتروني إلى الوسائل المتعددة والحواسيب والشبكات التي تربط بينها، وإلى الخدمات المرافقة لهذه الأجهزة، مثل: خدمة الصيانة والتطوير. ولا يمكن للطلبة الاستفادة من التعلّم الإلكتروني دون أن تتوفر لديهم أجهزة الحاسوب.

٢- غياب التفاعل المباشر بين المعلم والطلّاب:

لا يوفر التعلّم الإلكتروني الالتقاء وجهًا لوجه بين الطّالِب ومُعلِّمه، أو بين الطّالِب وزملائه، فوجود المتعلّم أمام المعلم يجعله يتلقى رسائل عديدة في اللحظة نفسها عن طريق تعابير الوجه، ولغة الجسم، والوصف، والإشارة، واستخدام الأيماء، وغيرها من طرق التفاهم والتخاطب التي لا يستطيع التعلّم الإلكتروني تمثيلها على نحو طبيعي.

٣- صعوبة تقييم الطلبة :

عندما تحدث العملية التعليمية بالكامل عن طريق التعلم الإلكتروني؛ يصعب على المعلمين تقييم طلابهم؛ لصعوبة التأكد من أن الطالب نفسه قد أدى هذا الامتحان، أو عمل على إنجاز المطلوب منه.

٤- الحاجة إلى تدريب المعلمين :

بعض المعلمين غير قادرين على التعليم باستخدام التعلم الإلكتروني؛ لذا فهم بحاجة إلى تدريب وتأهيل للتعامل مع التعلم الإلكتروني، وهذا التدريب بحاجة إلى كلفة إضافية.

صعوبة تحديد المشقة

من معوقات التعلم الإلكتروني صعوبة تقييم المتعلمين، اقترح حلولاً لهذه المشكلة.

أسئلة الدرس

- ١- وضح المقصود بالمروية التي يوفرها التعلم الإلكتروني.
- ٢- ما الفائدة الأكثر أهمية للتعلم الإلكتروني، راجع ٩.
- ٣- بين التحديات التي تواجه التعلم الإلكتروني.

الدّرسُ السّادسُ الفئاتُ المستهدفةُ في التعلّم الإلكتروني

يناسبُ التعلّم الإلكتروني العديدَ من فئات المجتمع التي لا تستطيع الالتحاق بالعمليّة التعليميّة التقليديّة لظروفٍ مُختلفةٍ كندني الدّخل، وعدم القُدرة على الالتزام بحضور المُحاضرات، وفي ما يأتي بعض هذه الفئات:

أولاً: فئات المجتمع المختلفة الذين فالتهم فرص التعلّم

وهُم الفئات التي حالت الظروف الاجتماعيّة أو الاقتصاديّة أو الجغرافيّة أو السياسيّة، دون توفّر فرص التعلّم لهم، وبعد أن أزيلت هذه المعيقات أصبحَت هذه الفئات راغبة في التعلّم، إلّا أنّ التعلّم التقليديّ لم يعد يلائمهم، والتعلّم الإلكتروني بما يتّسع به من مرونة يعيد الأمل لدى الكثير ممن يرغبون في التعلّم فهو يَسمحُ لهم بالتعلّم إلى جانب ممارستهم المهنة والأعمال التي اعتادوها مثل الزراعة أو التجارة أو غيرها.

ثانياً: ربات البيوت

أتاح التعلّم الإلكتروني إمكانيّة مواصلة التعلّم لربات البيوت دون أن يخرجن، إذ أصبح بالإمكان اتّعلّم إلكترونياً في البيت. لاحظ الشّكل (١-٢٤)، ومع مرور الوقت سيصبح التعلّم الإلكتروني الأسلوب الأمثل لإزالة المُعيقَات أمام تعلّم المرأة في جميع مراحل التعلّم.



الشّكل (١-٢٤): ربات البيوت والتعلّم الإلكتروني.

في عصر المعرفة الذي تسعى فيه كلُّ المنظّماتِ توظيفَ التكنولوجيا الحديثة، تسعى المؤسساتُ جاهدةً إلى تعظيم الاستفادة من مواردها البشرية معتمدةً على رأس مالها الفكري والمعرفي لمواجهة التغيرات السريعة.

وكلُّ منظّمةٍ تحتاج إلى موظفين من ذوي الخبرة والمهارة؛ لتتمكن من تحقيق أهدافها والحفاظ على مكانتها في السوق، وهنا تبرز أهمية التدريب المستمر من أجل التحسين والتطوير، فالتدريب يُساعد على زيادة مستوى أداء الموظفين لأعمالهم، ويؤدي إلى زيادة الإنتاج سواء أكان كمياً أم نوعاً. والتعلّم الإلكتروني يُساعد المؤسسات على تحقيق أهدافها، ويُحقق للأفراد طموحاتهم. انظر الشكل (٢٥-١).



الشكل (٢٥-١): الموظفون والتعلّم الإلكتروني.

رابعاً: ذوة الاحتياجات الخاصة

تطلّح فئة ذوي الاحتياجات الخاصة إلى متابعة تعليمها، لكن ظروف الإعاقة المختلفة كالإعاقة السمعية، أو البصرية، أو الحركية أو غيرها وقفت حائلاً دون ذلك، والتعلّم الإلكتروني حلٌّ مناسبٌ لهذه المشكلة. فمثلاً: فئة الإعاقة البصرية تستطيع مع أجهزة الحاسوب التي تعمل باللمس، والتي توفر أجهزة الاستماع والقراءة والكتابة، وطابعات بريل، وتوفر برامج كثيرة تهدف إلى مساعدتهم على التعلّم من خلال تحويل الكلام المكتوب إلى كلام مسموع عن طريق جهاز الحاسوب؛ مما ييسّر لهم أمر التعلّم. وفئة الإعاقة السمعية تستخدم من برامج الوسائط المتعددة التي تركز على الرؤية، وعلى أقراص الفيديو التعليمية التي تستخدم لغة الإشارة، فتوفر برامج تعمل على ترجمة الكلام المسموع إلى نص مكتوب يُخزّن في جهاز الحاسوب؛ مما يسهّل تعلّمهم، كما يساعد التعلّم الإلكتروني الفئة التي تعاني الإعاقة الحركية، ويُخفّف عنهم غناء لتقليل طلبها للعلم، ومن لم يستطع منهم التحكّم في مسك القلم عند الكتابة، كحالات الشلل النصفي، أو الشلل الدماغية، كان استخدام التعلّم الإلكتروني معيّنًا، وميسرًا له نظرًا



الشكل (١-٢٦): ذوو الاحتياجات الخاصة والتعلّم الإلكتروني.

إلى إمكانية توفير برامج تُتيح للشخص تحريك الفأرة بحركة الرأس، وتتيح حركة العين عن طريق الكاميرا دون استخدام اليدين أبداً.

ويوفّر التعلّم الإلكتروني للموهوبين - وهم إحدى فئات ذوي الاحتياجات الخاصة - مرونة بالتقدّم حسب مستوى ذكائهم، ويوفّر لهم برامج تعليمية تلائم قدراتهم العقلية العالية.

مضيفة للبحث

ابحث عن فئات أخرى في المجتمع يُمكن أن تستفيد من التعلّم الإلكتروني.

أسئلة الذريس

- ١- عدّد ثلاث فئات تستفيد من التعلّم الإلكتروني.
- ٢- وضح كيف يخدم التعلّم الإلكتروني ربات البيوت.
- ٣- أيّ الفئات المستهدفة أكثر استفادة من التعلّم الإلكتروني، برأيك؟
- ٤- ناقش الشكل الآتي، ثمّ ابحث عن الأسئلة التي تله:



أ - ما الفئة المستهدفة في التعلّم الإلكتروني؟

ب- وضح كيف يخدم التعلّم الإلكتروني هذه الفئة.

أسئلة الوحدة

- ١- أجب بنعم أو لا عما يلي:
 - أ - يوفر التعلم الإلكتروني للأفراد إمكانية التعلم المستمر مدى الحياة.
 - ب - فشل عملية محاكاة تجربة يترتب عليه تكلفة عالية.
 - ج - لا يمكن تحديث المواد العلمية الإلكترونية.
 - د - تطبيق الحكومة الإلكترونية له أثر إيجابي في العلاقات الإنسانية والاجتماعية.
 - هـ - التعلم الإلكتروني غير المباشر يتطلب تحديث موعدي مسبق لعملية التعلم.
- ٢- ما علاقة النمذجة بالمحاكاة؟ بين ذلك عن طريق مثال.
- ٣- اذكر أهم التشريعات الخاصة بالحكومة الإلكترونية.
- ٤- عرف المدرسة الافتراضية، واذكر مثالاً عليها.
- ٥- اذكر أربعاً من فوائد التعلم الإلكتروني.
- ٦- قارن بين المدرسة الإلكترونية الافتراضية والمدرسة التقليدية من حيث: الفئات المستهدفة، ومكان التعلم، ووقت التعلم، وسرعة التعلم.
- ٧- اذكر أنواع التعلم الإلكتروني التي تعلمتها في هذه الوحدة.
- ٨- وضح المقصود بحماية حقوق الملكية الفكرية.
- ٩- قارن بين الكتاب الإلكتروني، والكتاب التقليدي من حيث: تكلفة النشر والتوزيع، وسهولة القراءة، وإمكانية التحديث، وإمكانية البحث.
- ١٠- بين معوقات التعلم الإلكتروني.

تقويم ذاتي

بعد دراسة الوحدة الأولى وتنفيذ الأنشطة وقضايا البحث والمناقشة الواردة خلالها، ما
 (أدرك أنك أن تقوم نفسك ذاتيا لتحديد نقاط الضعف لديك، ثم حاول إيجاد الحلول المناسبة.

الرقم	المجال	ممتاز	جيد جدًا	جيد	ضعيف
١	أعرف النمذجة.				
٢	أعرف المحاكاة.				
٣	أميز بين النمذجة والمحاكاة.				
٤	أدرك فوائد المحاكاة.				
٥	أذكر مجالات لاستخدام المحاكاة.				
٦	أعدّد مبررات استخدام المحاكاة.				
٧	أطرح أمثلة على استخدام النمذجة والمحاكاة.				
٨	أعرف الحكومة الإلكترونية.				
٩	أذكر متطلبات بناء الحكومة الإلكترونية.				
١٠	أدرك أهداف الحكومة الإلكترونية.				
١١	أدرك التشريعات الخاصة بالحكومة الإلكترونية.				
١٢	أوضح المقصود بالتعلم الإلكتروني.				
١٣	أميز أنواع التعلم الإلكتروني.				
١٤	أتعامل مع التقنيات المستخدمة في التعلم الإلكتروني.				
١٥	أوضح المقصود بالمدرسة الافتراضية.				
١٦	أقارن بين المدرسة الافتراضية والمدرسة التقليدية.				
١٧	أعرف الجامعة الافتراضية.				
١٨	أوضح المقصود بال مكتبة الإلكترونية.				
١٩	أوضح المقصود بالكتاب الإلكتروني.				
٢٠	أستخدم المكتبة الإلكترونية.				
٢١	أستخدم الكتاب الإلكتروني.				
٢٢	أدرك فوائد التعلم الإلكتروني ومعيقاته.				
٢٣	أعدّد الفئات المستهدفة في التعلم الإلكتروني.				
٢٤	أدرك أهمية التعلم الإلكتروني لذوي الاحتياجات الخاصة.				

الوَخْدَةُ الثَّانِيَّةُ

صناعة الأفلام Film Making



هل تمنيت يوماً أن تُنشئَ فيلمًا يُجسّدُ بعضَ اللحظاتِ الجميلة التي مرّت بك، ولا تزال عالقةً في خيالك وذاكرتك؟ وهل فكّرت يوماً أن بعضَ القضايا المهمة في الحياة بحاجة إلى عرضها كشريط أكثر من مرّة؟

لقد أصبح هذا الأمر ممكناً في عصر التكنولوجيا والمعلومات؛ إذ ساعدت الوسائل التكنولوجية الحديثة في الحصول على المعلومة، وتخزينها بطريقة سهلة، والاستفادة منها في عمل أفلام مفيدة وشائقة.

ستتعرف في هذه الوحدة أحد البرامج المستخدمة في صناعة الأفلام، وهو برنامج صنّاع الأفلام.



Windows Movie Maker 2.6

ويُتوقّع من الطالب في نهاية هذه الوحدة أن:

- يتعرّف العناصر المكوّنة للأفلام، وطُرُق الحصول عليها.
- يتعرّف الشاشة الرئيسية للبرنامج، وكيفية التعامل معها.
- يُفرّق بين المجموعات، والمشرّوعات والأفلام.
- يُنشئَ فيلمًا من مقاطع فيديو.
- يتعامل مع الصور والأصوات بفاعليّة.
- يستخدم المؤثرات بفاعليّة.
- يستخدم تأثيرات الفيديو بفاعليّة.
- يُنتجَ فيلمًا متكاملًا باستخدام البرنامج.



الدَّرْسُ الأولُ الفِيلْمُ ومكوّناته

حامد طالب يحبّ التصوير، ويسعى دائماً لالتقاط صورٍ مُعبّرة، لنشرها على لوحة المدرسة، ويستخدم لذلك آلة التصوير الرقمية (Camera) مرّةً، وهاتفه مرّةً أخرى، وبينما كان يلتقط الصور في ساحة المدرسة جذب نظره عدم اهتمام الطلاب بالنظافة؛ فساء الأمر، وقرّر أن يبحث فيه، ويحاول تغييره، فاستشار أصدقائه، فأشاروا عليه بعمل فيلم عن الموضوع وعرضه في حفلة المدرسة، واقتروا استخدام برنامج صانع الأفلام، ولكنه ليس خيراً فيه.

سنحاول في هذه الوحدة مُساعدة حامد على حلّ مشكلته بطريقة بسيطة وجَميلة.

أولاً، ما الفيلْم؟ وما مكوّناته؟

يُعَدّ الفيلْم فناً يُعبّر عن ثقافة مُعيّنة، وهو إحدى وسائل الاتصال المُستخدمة لأغراض مُختلفة قد تكون تعليميّة، أو إرشاديّة، أو إعلاميّة، أو غير ذلك، ويُمكن تعريف الفيلْم بأنّه مجموعة من الصور المُتسلسلة المُعبّرة عن موضوع أو مشكلة، أو ظاهرة، تُدمج مع نصوص ومؤثرات صوتيّة، ومقاطع فيديو بطريقة فاعلة لإيصال فكرة واضحة. ويُمكن إنشاء الأفلام عن طريق تقنيات الرّسوم المتحركة، والبرامج الحاسوبية.

والشّكل (١-٢) يبيّن بعض المصادر التي يُمكن أن نحصل منها على مكونات الفيلْم الأساسية.



الشّكل (١-٢): بعض مصادر الحصول على

المكوّنات المُستخدمة لإنتاج الفيلْم.

فكّر

هل هناك مصادر
أخرى للحصول
على العناصر
المكوّنة للفيلْم؟

ثانياً: طرق الحصول على الوسائط

يتكوّن الفيلم من صور، ومقاطع فيديو، وملفات صوتية تُسمّى الوسائط، ويمكن أن تحصل عليها بطرق عديدة. وفي ما يأتي توضيح لكيفية الحصول على الصور من الإنترنت والهاتف.

١- استخدم أحد مُحركات البحث مثل (Google) للبحث عن الموضوع، كالآتي:

أ - اكتب النص المراد البحث عنه في خانة البحث مع تحديد نوع الملف (صور) كما يظهر في الشكل (٢-٢).



الشكل (٢-٢): البحث عن الصورة من الإنترنت.

ب- اختر الصورة المناسبة بالتفكير عليها، ثم افتح الموقع الذي **فكر** يحتوي على هذه الصورة.



ج- احفظ الصورة في مجلد خاص لسهولة الرجوع إليها، وذلك بالتفكير فوق الصورة على الزر الأيمن واختيار حفظ الصورة باسم **Save Picture As...** في الشكل (٢-٣).



د - حدّد الموقع الذي تريد الحفظ فيه والاسم، واختَر Save كما يظهر في الشكل (٣-٢).



الشكل (٣-٢): حفظ الصورة.

٢- الحصول على الصور من الهاتف، وهنا نحتاج إلى وصلة (USB) خاصة به.

أ - وصل الهاتف في جهاز الحاسوب يظهر شكل مشابه للشكل (٤-٢).

ب- انقر على (فتح الجهاز لعرض الملفات)

تظهر  Open device to view files using Windows Explorer

نافذة ذاكرة التخزين، كما يظهر في

الشكل (٤-٢).



الشكل (٤-٢): فتح ملف من ذاكرة الهاتف.



الشكل (٢-٥): نافذة ذاكرة التخزين.

- ج- انقر على الأيقونة  تظهر الملفات المخزنة على الهاتف.
- د - اختر الملف المطلوب، واحفظه على ذاكرة الحاسوب.

ملاحظة

يمكن الحصول على الملفات الصوتية، أو مقاطع الفيديو من الإنترنت أو الهاتف بالطرق السابقة نفسها. وهنا يمكن استخدام امتداد الملف أثناء البحث خاصة في الملفات الصوتية مثل (.mp3).



الخطا (٢-١): الحصول على الوسائط

بالتعاون مع زملائك في المجموعة طبق الآتي:

- اختر أحد المواضيع الآتية لإنشاء مشروع فيلم وهي:
 - أ- المناطق الأثرية في الأردن
 - ب- السياحة في الأردن
 - ج- الهاشميون.
- استخدم الإنترنت في مدرستك أو الهاتف (إن أمكن) للحصول على الوسائط (صور، أو أصوات، أو مقاطع فيديو) المناسبة للموضوع واحفظها في مجلد باسم (الأردن) على جهازك ضمن المجلد (Pictures).
- ناقش وزملائك خصائص الصور التي جمعت.
- سجل خطوات العمل في ملف المجموعة.

يجب الالتزام بأخلاقيات البحث في الإنترنت التي تعلمتها من قبل.

جرب بنفسك

- ◀ استخدم آلة التصوير الرقمية أو جهاز هاتف لالتقاط صور من البيئة المدرسية.
- ◀ أوصلي آلة التصوير الرقمية بجهاز الحاسوب.
- ◀ احفظ الصور التي جمعتها في مجلد خاص.
- ◀ سجل ملاحظاتك في ملف المجموعة.

أسئلة الدرس

- ١- ما الفيلم؟ وما مكوناته؟
- ٢- عدد المصادر التي يمكن استخدامها للحصول على الوسائط.
- ٣- اعتماداً على إجابة السؤال الثاني، أي هذه المصادر تُستخدم لكل حالة من الحالات الآتية، مفسراً إجابتك:
 - أ - إعداد مشروع فيلم لحفلة تخرجك من المدرسة.
 - ب - إعداد مشروع فيلم يتحدث عن عجائب الدنيا السبعة.
 - ج - إعداد مشروع فيلم عن أنشطة المدرسة في نهاية العام.
- ٤- ما وظائف الأيقونات الآتية:

Save Picture As ...



Open device to view files using Windows Explorer

ذاكرة تخزين الهاتف



22940 free of 1.26 GB

الدرس الثاني بدء العمل في برنامج صانع الأفلام

يُعَدُّ برنامج صانع الأفلام أحد البرامج السهلة لإنتاج الأفلام، ويتميز هذا البرنامج بخصائص عديدة، يمكنك من العمل على العديد من العمليات مثل: تعديل مقاطع الفيديو، وتصميم البومات الصور التي تحمل أحلى ذكريات الطفولة أو الرحلات أو المناسبات، وتصميم العروض والأفلام الدراسية، وتصميم الأفلام الوثائقية وإنتاجها وغيرها.

ستعرف في هذا الدرس إلى كيفية تشغيل البرنامج، والأجزاء المختلفة في شاشته الرئيسية، وكيفية التعامل معها.

أولاً: تشغيل البرنامج

يمكن تشغيل البرنامج بتطبيق الخطوات الآتية:

- ١- انقر على زر (Start).
- ٢- اختر جميع البرامج (All Programs).
- ٣- اختر برنامج صانع الأفلام (Windows Movie Maker) عندها تظهر الشاشة الرئيسية، الموضحة في الشكل (٢-٦).

جرب بنفسك

شغل البرنامج بطرق أخرى، وسجل الخطوات في ملف المجموعة.



الشكل (٢-٦): الشاشة الرئيسية.

ثانياً: أجزاء الشاشة

تتكوّن شاشة البرنامج من أجزاءٍ ينشأه بعضها مع البرامج التي تعلّمتها من قبل، مثل: برنامج (Word) وتختلف في البعض الآخر، ومن هذه الأجزاء:

١- المجموعات (Collections):

تظهر فيها العناصر التي ستؤدّد للعمل مثل: مقاطع فيديو، أو صور، أو مقاطع صوتية، ويعرض باختيار التثبيت ، أو عن طريق السهم  المجموعات .

٢- نافذة مهام الفيلم (Movie Tasks):

تحتوي على الأوامر المستخدمة في العمل، فيمكن عن طريقها استيراد مقاطع الفيديو، أو

الصُّور، أو المقاطع الصوتية، كذلك يمكن إجراء التعديلات على الفيلم وتخزينه. ويمكن إظهارها بالنقر على زر .

٣- شريط المشروع (لوحة العمل/ الفترة الزمنية):

عند إنشاء المشروع وتحريره، يمكن عرضه بطريقتي لوحة العمل (Storyboard) أو الفترة الزمنية (Timeline)، ويمكن التنقل بينهما عن طريق النقر على: ، أو .

النشاط (٢-٢): أجزاء الشاشة

بالتعاون مع زملائك في المجموعة طُبِّقِ الآتي:

- شغل برنامج صانع الأفلام.
- استعرض اللوائح ومحتوياتها.
- تنقل بين المجموعات والمهام مُستخدِماً اللوائح أو التوبيات.
- تنقل بين  و ، ولاحظ تأثيرهما على الشاشة.

٤- لوحة العمل (Storyboard):

تُعَدُّ (لوحة العمل) طريقة العرض الافتراضية في هذا البرنامج، ويساعدك استخدام لوحة العمل على مشاهدة تسلسل المقاطع (الصُّور أو مقاطع الفيديو) في المشروع وترتيبها. وتسمح طريقة العرض هذه أيضاً بمشاهدة أية تأثيرات فيديو، أو انتقالات فيديو أُضيفت. (ستعرف عليها في ما بعد). كذلك يمكن معاينة جميع المقاطع في المشروع.

٥- الفترة الزمنية (Timeline):

يساعدك استخدام (الفترة الزمنية) على مُراجعة توقيت المقاطع الموجودة في المشروع أو تعديلها. واستخدام أزرار الفترة الزمنية:                         

أ - فيديو (Video): يسمَح مَسَارُ (فيديو) بمشاهدة مقاطع الفيديو، أو الصُّور، أو العناوين التي عَمِلَتْ على إضافتها إلى المشروع. وعند توسيع مسار الفيديو بالنقر على إشارة [E]، يظهر مَسَارُ (الانتقال) ومَسَارُ (الصوت).

ب - الانتقال (Transition): يسمَح مَسَارُ (الانتقال) بمشاهدة آية انتقالات فيديو، (مستعرض) عليها في ما بعد) أُضيفَتْ إلى الفترة الزمنية.

ج - الصَّوْت (Audio): يسمَح مَسَارُ (الصوت) بمشاهدة ملفِّ الصَّوْتِ المضمَّن في آية مقاطع فيديو عَمِلَتْ على إضافتها إلى المشروع. وإذا عَمِلَتْ على حذف ملفِّ الصَّوْتِ عن هذا المسار، سيُزال مقطع الفيديو أيضًا من مسار (فيديو).

د - الصوت/الموسيقى (Audio/Music): يسمَح مَسَارُ (الصوت/الموسيقى) بمشاهدة ملفَّات، أو مقاطع الصَّوْتِ التي عَمِلَتْ على إضافتها إلى المشروع حيثُ يظهر اسم مقطع الصَّوْتِ على هذا المسار، ويمكن أيضًا إضافة مقاطع فيديو إلى هذا المسار في حال إرادتك تشغيل الصَّوْتِ المُرافق للفيديو فقط.

هـ - تراكب العنواين (Title Overlay): يُظهر هذا المسار أي كلمات تُضاف إلى عناصرِ الفيلم، حيثُ يمكن تحديد مكان الكتابة، ومُدَّتها.

٦- نافذة العرض (Display Window):

تُستخدم لمعاينة مقاطع الفيديو، أو الفيديو كاملاً أثناء العمل لرؤية التأثيرات التي أضفتها، وتحتوي على أزرار التحكم المُبيَّنة في الجدول (٢-١):

الجدول (٢-١): أزرار التحكم في نافذة العرض.

زُرُّ التشغيل.	
زُرُّ إيقاف التشغيل.	
زُرُّ إرجاع الفيلم إلى بدايته.	
زُرُّ تقديم الفيلم، أجزاء صغيرة من المقطع (إطار frame).	
زُرُّ إرجاع الفيلم، أجزاء صغيرة من المقطع (إطار frame).	
زُرُّ تقديم الفيلم إلى نهايته.	

النشاط (٢-٣): استخدام أزرار الشاشة ومسارات (لوحة الفترة الزمنية)

بالتعاون مع زملائك في المجموعة وبمساعدة معلمك طبق الآتي:

- انقر على (استيراد صور) من نافذة (مهام الفيلم).
 - حدد الصور التي تريدها من مجلد (الأردن)، ثم انقر (استيراد).
 - اسحب الصور إلى (لوحة العمل).
 - استعرض الصور على (لوحة العمل) واستعرضها في (لوحة الفترة الزمنية)، ولاحظ الفرق بينهما.
 - ثقل بين مسارات (لوحة الفترة الزمنية)، وتعرف وظائفها.
 - ثقل بين أزرار (نافذة العرض) وتعرف عملها.
- سجل ملاحظاتك في ملف المجموعة.

ثالثاً: المشروع والفيلم

تبدأ عملية إعداد الفيلم بتهيئة المشروع، وذلك باستيراد العناصر المكونة للمشروع، ثم إضافة التأثيرات الصوتية والانتقالية ثم استعراضه وبعد ذلك حفظه، وعند الانتهاء من جميع التعديلات اللازمة، والتأكد أن المشروع أصبح جاهزاً للعرض يُحفظ بصيغة فيلم. والجدير بالذكر أن المشروع يُحفظ باسم ملف ذي الامتداد (.mswm) أما الفيلم فيُحفظ بالامتداد (.wmv). ويمكن باستخدام ملف المشروع إجراء أي تعديلات على مكوناته، حيث يُحتفظ بترتيب المقاطع التي أُضيفت إلى شريط المشروع، بالإضافة إلى أي تأثيرات أُخرى عملت عليها. أما ملف الفيلم فلن تستطيع إجراء أي تعديلات عليه الا باستخدام تقنيات ستعرف عليها في ما بعد.

وفي ما يلي عرض لخطوات حفظ المشروع:

١- اختر الأمر حفظ المشروع باسم (Save Project As) من قائمة ملف (File).

٢- اكتب اسم الملف واختر حفظ (Save).

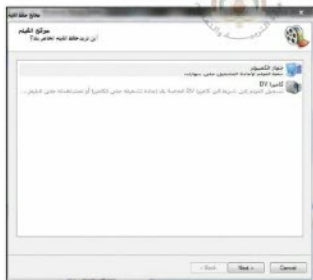
الشكل (٢-٧) يوضح خطوات حفظ المشروع (لاحظ الامتداد عند خانة نوع الملف).



الشكل (٢-٧): حفظ المشروع.

أما إذا أردت حفظه كفيلم فاتبِ الخطوات الآتية:

- ١- اختر الأمر حفظ ملف فيلم (Save Movie File) من لائحة ملف (File)، سيظهر الشكل (٢-٨).
- ٢- اختر موقع الحفظ (جهاز الكمبيوتر). وبعدها التالي (Next).



الشكل (٢-٨): تحديد موقع الحفظ.

٣- حدّد اسم الفيلم ومكان حفظه، وبعدها (Next) المُبيّن في الشّكل (٢-٩).



الشّكل (٢-٩): تحديد مكان الحفظ.

٤- تظهر نافذة تحديد جودة الفيلم حدّد أفضل جودة تُمّ انقر (Next) كما يظهر في الشّكل (٢-١٠).



الشّكل (٢-١٠): تحديد جودة الفيلم.

٥- بعد الانتهاء من الحفظ انقر (Finish)، كما يظهر في الشكل (٢-١١).



الشكل (٢-١١): إنهاء الحفظ.

رابعاً: إنهاء العمل

بعد الانتهاء من العمل على المشروع أو الفيلم يُغلق البرنامج باختيار الأمر إنهاء (Exit) من لائحة ملف (File).



النشاط (٢-٤): حفظ المشروع

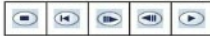
بالتعاون مع زملائك في المجموعة طبق الآتي:

- احفظ المشروع الذي أنشأته في النشاط السابق باسم (الأردن).
- احفظ المشروع السابق بصيغة فيلم باسم (الأردن).
- أغلق البرنامج.

سجل ملاحظتك في ملف المجموعة.

أسئلة الدرس

- ١- عدّد معيّنات برنامج صانع الأفلام.
- ٢- ما الفرق بين المشروع والفيلم؟ وما امتداد كل منهما؟
- ٣- حدّد وظائف الأزرار الآتية:



- ٤- إذا كنت مسؤولاً عن تطوير برنامج صانع الأفلام فما الأزرار التي تقترح إضافتها لنافذة العرض؟ ولماذا؟
- ٥- وضح الفرق بين لوحة العمل، والفترة الزمنية.
- ٦- ادلاء الفراغات الآتية بما يناسبها:
 - أ - من مكونات الشاشة الرئيسة للبرنامج و.....
 - ب- طريقة العرض الافتراضية في برنامج صانع الأفلام هي
 - ج- يُستخدم مسار الصوت في لوحة عرض الفترة الزمنية ل.....
 - د - عند إدراج ملف صوتي لمقاطع الفيديو، أو الصور، يظهر في مسار
 - هـ - نافذة العرض هي

٣- اختر الملف المطلوب، ثم اضغط زر استيراد (Import)، فتظهر صورة مصغرة للمقطع في جزء المجموعات، وتظهر نافذة تبين نسبة عملية الاستيراد والزمن المتبقي لها كما في الشكل (٢-١٣).



كيف يمكن إلغاء
استيراد المقطع؟

الشكل (٢-١٣): استيراد مقاطع فيديو.

- ٤- انقر على رمز المقطع، واسحبهُ إلى شريط المشروع في الأسفل.
- ٥- كرر ما سبق بالتسوية للمقاطع الأخرى التي تريد استيرادها، ثم أعد ترتيبها في لوحة (الفترة الزمنية) باستخدام خاصية السحب والإفلات.
- علماً أن صيغ الفيديو التي يتقبلها برنامج صانع الأفلام هي:

(.wmv, .wmv2, .mpg, .mpeg, .mpe, .mp2v, .mp2, .mlv, .avi, .asf)

أما إذا كان لديك فيديو بصيغة أخرى، فعليك تحويلهُ أولاً باستخدام بعض البرامج مثل (Total Video Converter).

- ٦- إذا أردت عرض الفيلم الذي جُمع انقر على زر التشغيل في نافذة العرض، أو اختر تشغيل المقطع (Play Clip)، من لائحة (Play) كما يظهر في الشكل (٢-١٤).



الشكل (٢-١): عرض فيلم مكون من مقاطع فيديو.



النشاط (٢-٥): استيراد مقطع فيديو

بالتعاون مع زملائك في المجموعة طوّق الآتي:

- استورد مقاطع فيديو عديدة مخزنة على جهازك يمكن الاستفادة من (Sample Videos).
- اسحب المقاطع إلى لوحة العمل، ثم الفترة الزمنية ونقل بينهما.
- أعد ترتيب المقاطع في لوحة الفترة الزمنية حسب ما تراه مناسباً.
- اعرض الفيلم في نافذة العرض.
- احفظ المشروع باسم مشروع.

ثانياً: تحرير مقطع فيديو

يوفر برنامج صانع الأفلام إمكانيّة إجراء عمليّات تحرير مختلفة على الفيلم مثل: تقسيم الفيديو، دمج مقاطع الفيديو، وقصّ مقطع الفيديو. وفي ما يأتي شرحٌ لكيفية عمل كل منها:

١- تقسيم الفيديو:

يُمكن تقسيم الفيديو إلى قسمين، وهذا يُفقد في إدراج صورة ثانية، أو مقطع مختلف وسط المقطعين. ولعمل ذلك، طُبِّق الخطوات الآتية:

أ - اختر لوحة الفترة الزمنية من شريط المشروع.

ب - شغل مقطع الفيديو، كما تعلمت من قبل.

ج - أوقف المقطع باستخدام زر إيقاف مؤقت (⏸) في نافذة العرض عند المكان الذي تريد تعديله.

د - اضغط على زر التقسيم (⏏) في نافذة العرض أو اختر انقسام (Split) من لائحة مقطع (Clip) كما يظهر في الشكل (٢-١٥). لاحظ انقسام الفيديو، إلى قسمين من المكان الذي حُدّد.



الشكل (٢-١٥): تقسيم مقطع فيديو.

٢- دمج مقاطع الفيديو:

بمكّن دمج مقطعي فيديو مُتتالين، وذلك بتطبيق الخطوات الآتية:

- أ - حذِّدِ المقطع الأول، ثم انقرْ بالفأرة مع استمرارِ الضَّغْطِ على مفتاح (CTRL) واختبرِ المقطعَ الذي يليه.
- ب - منْ لائحةِ مقطع (Clip) اخترِ الأمرَ عَم (Combine)، ستلاحظُ أنَّ المقطعين قد أصبحا جزءاً واحداً كما يظهرُ في الشكل (٢-١٥).

ب- حدّد المقطع المطلوب.

ج- ضع مؤشر الفأرة على أحد طرفي المقطع، لتظهر مقابض القص ذات اللون الأحمر،
ثم اضغط باستمرار على الفأرة مع السحب إلى جهة اليمين أو اليسار، لتصل إلى
المقدار المطلوب، ثم أفلت الفأرة.

فكر

عند الحاجة إلى قص مقطع من وسط الفيديو، نعمل أولاً على تقسيم
الفيديو عند النقطة التي نرغب في قصها، ثم نعمل على قص المقطع،
كما في الخطوات التي تقدّمت.

هل يمكن إعادة
المقاطع التي
قُصّت؟

الشاح (٢-٣): تحرير مقطع فيديو

بالتعاون مع أفراد مجموعتك طُبّي الآتي:

- اختر أحد مقاطع الفيديو في (مشروع) واقسمه إلى قسمين.
- ادمج المقطعين مرة أخرى.
- احذف أجزاء من المقطع.
- شغل المقطع مرة أخرى، ولاحظ الفرق.

جرب بنفسك

◀ استورد مقطع فيديو.

◀ قسم المقطع إلى مقطعين.

◀ احذف أجزاء من نهاية المقطع الأول.

◀ ضمّ المقطعين مرة أخرى، (ماذا لاحظت؟)

◀ سجّل ملاحظاتك في ملف المجموعة.

١- حدّد اللائحة التي تحتوي على كلِّ من الأوامر الآتية:

أ - ضم

ب - تقسام

ج - تشغل المقطع

٢- بين العبارات الصحيحة من العبارات الخاطئة في ما يأتي:

أ - عندّ نجميع مقاطع فيديو عديدة وسحبها إلى لوحة العمل لا يمكن تغيير ترتيبها.

ب - يمكن تقسيم مقطع الفيديو إلى أكثر من قسمين باختيار الأمر (انقسام) من تبويب (مقطع).

ج - يُستخدم الأمر ضمّ لدمج مقطعين من الفيديو لتصبح مقطعًا واحدًا.

د - لا يمكن إعادة الأجزاء التي أخفيت من مقاطع الفيديو.

هـ - يمكن استيراد فيديو كمقطع واحد، أو مقطعين.

٣- سجلّ مقاطع فيديو عديدة للبيئة المدرسية مُستخدِمًا الوسيلة المتوفرة في مدرستك، ثمّ حمّل الملفات على جهازك، واجمع مقاطع الفيديو، واستخدم العمليات اللازمة (القص، والدمج، التقسيم) لانتاج فيديو عن المدرسة، واحفظه بصيغة فيلم، واعرضه أمام الطّلاب.

الدرس الرابع التعامل مع الصور

بعد أن تعرّفنا الوسائط وطريقة جمعها وحفظها على جهازك، سنتعرّف إلى الطريقة الصحيحة للتعامل معها في المشروع لإنتاج فيلم متكامل.

أولاً: استيراد الصور

يمكن أن تبدأ فيلمك بمجموعة من الصور المخزنة على جهازك، أو في وحدة تخزين خارجية، ولاستيراد الصور إلى جزء المجموعات طبق الخطوات الآتية:

١- انقر على استيراد صور (Import pictures)

من نافذة مهام الفيلم (Movie Tasks)، فظهر نافذة استيراد ملف الميئة في الشكل (٢-١٧).



الشكل (٢-١٧): استيراد صورة.

٢- حدّد امجلّد الذي يحتوي على الصّور في خانة (Look in)، ثمّ حدّد الصّورة أو الصّور المطلوبة بالتّفسير عليها، وبعدها اختر استيراد **استيراد**، عندها تُعرّض الصّور في المجموعات وأي صورة تُحدّدّها تُعاين في نافذة العرّض المبيّنة في الشّكل (٢-١٨).



الشّكل (٢-١٨): عرّض الصّور في نافذة العرّض.

يتعامل برنامج صانع الأفلام مع بعض أنواع ملفات الصّور وهي:

(.bmp ، .dib ، .emf ، .gif ، .jfif ، .jpe ، .jpeg ، .jpg ، .png ، .tif ، .tiff).

أمّا إذا كنت تُريد استيراد أنواع أخرى، فعليك العمل على تحويلها أولاً إلى أحد الأنواع السّابقة باستخدام أحد برامج تحويل الصّور.

مضية للبحث

استخدم شبكة الإنترنت في مدرستك للعمل على ما يأتي:

♦ ابحث عن مجموعة من الصّور، وحدّد نوع كلّ منها، وبيّن المقبول منها في برنامج صانع الأفلام، وخزّنه على جهازك.

♦ ابحث عن أسماء بعض البرامج التي تُستخدم لتغيير نوع الصّور.

♦ ابحث عن أفضل أنواع الصّور للحصول على درجة وضوح أفضل.

♦ اكتب تقريراً توضح فيه خطوات العمل والنّاتج التي تتوصّل إليها.

ثانياً: استخدام الصور في الفيلم

يمكن استخدام الصور التي استوردتها لعمل مقطع فيديو، أو إدراجها بين مقاطع فيديو موجودة، وذلك عن طريق سحب الصورة بالفأرة إلى لوحة العمل أو القصة الزمنية، كما يظهر في الشكل (٢-١٩).



الشكل (٢-١٩): عرض الصور في لوحة العمل.

وإذا أردت إعادة ترتيب الصور يجب أولاً أن تعرضها في لوحة القصة الزمنية، ثم استخدم خاصية السحب والإفلات، كما يظهر في الشكل (٢-٢٠).



الشكل (٢-٢٠): إعادة ترتيب الصور

ولحذف صورة من المجموعات، انقر عليها بالفأرة لتحديدها، ثم اضغط على مفتاح (Delete)، علماً أن الصورة إذا حذفت من المجموعة لا تُحذف من لوحة العمل وتبقى جزءاً من الفيديو عند العرض كما يظهر في الشكل (٢١-٢).



الشكل (٢١-٢): حذف صورة من المجموعات.

ولحذف صورة من لوحة العمل أو الفترة الزمنية، حددها بالفأرة ثم اضغط مفتاح (Delete)، علماً أن حذفها من لوحة العمل أو الفترة الزمنية يُخرجها من العرض، كما يظهر في الشكل (٢٢-٢).



الشكل (٢٢-٢): حذف صورة من لوحة العمل أو الفترة الزمنية.

النشاط (٢-٧): التعامل مع الصور

بالتعاون مع زملائك في المجموعة طبق الآتي:

- استورد مجموعة من الصور التي حفظتها من قبل على جهازك.
- اسحب الصور إلى لوحة العمل أو الفترة الزمنية.
- أعد ترتيب الصور في لوحة العمل أو الفترة الزمنية.
- احفظ المشروع باسم (المشروع الأول).
- احذف بعض الصور من المجموعات، أو من لوحة العمل، ولاحظ الفرق. سجل ملاحظتك في ملف المجموعة.

وتستطيع التحكم في فترة إظهار الصورة بين المقاطع، على النحو الآتي:

١- اختر لوحة الفترة الزمنية.

٢- حدد الصورة في شريط المشروع.

٣- ضع مؤشر الفأرة على أحد طرفي الصورة؛ لتظهر المقابض ذات اللون الأحمر، ثم اضغط باستمرار على الفأرة مع السحب إلى جهة اليمين أو اليسار؛ لتصل إلى مقدار الفترة الزمنية المطلوبة، ثم أفلت الفأرة، كما يظهر في الشكل (٢-٢٣).



الشكل (٢-٢٣): التحكم في فترة إظهار الصورة.

ثالثاً: التقاط صورة من مقطع فيديو

إذا أردت التقاط صورة من فيديو ألتقط أو استورد في برنامج صانع الأفلام، فإن ذلك يتم بالتأبع الخطوات الآتية:

- ١- استورد الفيديو الذي تريد التقاط صورة منه، واسحبهُ إلى لوحة العمل أو الفترة الزمنية.
- ٢- أوقف تشغيل الفيديو عند الجزء الذي تريد التقاط الصورة عنده. كما يظهر في الشكل (٢-٢٤).



الشكل (٢-٢٤): التقاط صورة من مقطع فيديو.

- ٣- انقر فوق أخط الصورة من المعاينة (Take Picture From Preview) من قائمة أدوات (Tools). أو انقر زر التقاط صورة (Still) على نافذة العرض، تظهر نافذة حفظ الصورة، حدد اسم الملف الصورة وانقر على حفظ (Save) كما يظهر في الشكل (٢-٢٥).



الشكل (٢-٢): حفظ صورة من مقطع فيديو.

النشاط (٢-٨): التقاط صورة من مقطع فيديو

بالتعاون مع زملائك في المجموعة طُبق الآتي:

- استورد صوراً من وحدة تخزين خارجية، واسحبها إلى لوحة العمل أو الفترة الزمنية.
- عدّل الفترة الزمنية لكل صورة.
- استورد مقطع فيديو من جهازك، أو من وحدة تخزين خارجية.
- التقط بعض الصور المكونة للفيديو، وخزنها على جهازك (ماذا نلاحظ؟)
- احفظ المشروع باسم (المشروع الثاني) وأغلق البرنامج.
- سجل ملاحظتك في ملف المجموعة.

أسئلة الدرس

١- ما أنواع ملفات الصور التي يتقبلها برنامج صانع الأفلام؟

٢- اجمع عددًا من الصور عن المسجد الأقصى، ثم أنشئ مشروع فيلم باسم (الأقصى في العيون). طيِّق ما تعلمته من التعامل مع الصور (تغيير الترتيب، الحذف، تعديل الفترة الزمنية)، احفظ المشروع بصيغة فيلم، واعرضه أمام الطلاب.



الدَّرْسُ الْخَامِسُ المؤَثَّرَاتُ الصَّوْتِيَّةُ

يوفرُ برنامجُ صانع الأفلام إمكانيَّةَ إضافةِ مؤثَّراتٍ صوتيَّةٍ على الفيلم، ويُعتبرُ الصَّوتُ من العناصرِ المهمَّةِ التي يجبُ إدراجها إلى الفيلم لتزيدهُ جمالاً وفائدةً؛ فالتحكُّمُ بالصَّوتِ ووقتِ ظهوره ومستوياته يساعدُ في إيصالِ الفكرةِ على نحوٍ مناسبٍ، لذا سنتعرَّفُ في هذا الدَّرْسِ إلى كيفيةِ إدراجِ الصَّوتِ والتعاملِ معه.

أولاً: استيرادُ صوتٍ أو موسيقى

لإدراجِ ملفٍ صوتيٍّ لمشروعِ الفيلم اتبعِ الخطواتِ الآتية:

١- أظهرِ لوحةَ الفترة الزمنية.

٢- استوردَ ملفَ الصَّوتِ كما تعلَّمتَ من قبلٍ في استيرادِ الفيديو والصَّور، وعندها يظهرُ ملفُ الصَّوتِ في جزءِ المجموعاتِ، كما يظهرُ في الشَّكلِ (٢- ٢٦).



الشَّكلُ (٢- ٢٦): استيرادُ مقطعٍ صوتيٍّ

٣- انقر على ملف الصوت الموجود في جزء المجموعات واسحبته إلى مسار (الصوت / الموسيقى) في لوحة الفترة الزمنية.

٤- انقر على كتلة الصوت من مسار (الصوت / الموسيقى) واسحبته يميناً أو يساراً إلى الموقع المناسب ليترافق مع المقطع، أو الصورة المناسبة كما يظهر في الشكل (٢-٢٧).



الشكل (٢-٢٧): نقل الملف الصوتي إلى مسار (الصوت أو الموسيقى).

وهناك بعض الأنواع لملفات الصوت التي يتقبلها برنامج صانع الأفلام وهي:

.wma، .asf، .aiff، .aif، .m4a، .wav، .mp3

كما يمكن استخدام ملفات الفيديو التي تتضمن الصوت كملف صوتي في برنامج صانع الأفلام.

النشاط (٢-٩): إدراج ملف صوتي

بالتعاون مع أفراد مجموعتك طبق الآتي:

- شغل برنامج صانع الأفلام.
- افتح المشروع الذي حفظته من قبل باسم (المشروع الأول).
- استورد ملفًا صوتيًا مخزنًا على جهازك.
- اسحب الملف إلى لوحة الفترة الزمنية.
- اعرض مشروع الفيديو في نافذة العرض، ولاحظ بداية المقطع الصوتي ونهايته. سجل ملاحظتك في ملف المجموعة.

ثانيًا: تعديل الملف الصوتي

لحذف جزء من بداية مقطع الصوت أو نهايته اتبع الخطوات الآتية:

- ١- حدد ملف الصوت المطلوب.
- ٢- ضع مؤشر الفأرة على أحد طرفي المقطع الصوتي، لتظهر المرباض ذات اللون الأحمر، ثم انقر باستمرار على الفأرة مع السحب إلى جهة اليمين أو اليسار، لتوسيع كتلة الصوت أو تضيقها لتصل إلى المقدار المطلوب، ثم أفلت الفأرة. كما يظهر في الشكل (٢-٢٨).



الشكل (٢-٢٨): تعديل الملف الصوتي.

إذا كَانَ لِهَلْمَكْ يَحْتَوِي عَلَى مَقْطَعٍ فِيدِيو يُمَكِّنُ كَتْمَ الصَّوْتِ المَرَاقِي لَهُ وَإِدْرَاجَ صَوْتٍ خَارِجِيٍّ لِيَعْمَلَ مَعَ المَقْطَعِ ، وَذَلِكَ بِالتَّغَرُّ عَلَى كِتَابَةِ الصَّوْتِ بِسُرِّ الْغَارَةِ الْأَمِينِ وَاخْتِيَارِ الْأَمْرِ كَتْمِ (Mute) مِنَ اللَّاحِظَةِ الَّتِي تَظْهَرُ فِي الشَّكْلِ (٢-٢٩).



الشكل (٢-٢٩): كتف الملف الصوتي.

جَزَاءُ بِنَفْسِكَ

- ▶ استورد مقطع فيديو محفوظًا من قبل.
- ▶ انقل الملف إلى لوحة الفترة الزمنية.
- ▶ انقل الملف إلى مسار (الصوت / الموسيقى) في أسفل شريط المشروع.
- ▶ سجل ملاحظتك في ملف المجموعة.

النشاط (٢- ١٠): تعديل ملف صوتي

بالتعاون مع أفراد مجموعتك صي الآتي:

- افتح (المشروع الأول)
- استورد ملف فيديو محفوظ على جهازك.
- اسحب الملف إلى لوحة الفترة الزمنية، وأدرجه بين صور المشروع.
- اكتم الصوت المرافق لملف الفيديو.
- احذف أجزاء من بداية الملف الصوتي الذي أدرجته من قبل، ومن نهايته.
- اعرض الفيلم في نافذة العرض، وسجل ملاحظتك.

ثالثاً: العمل مع الصوت

يُسمح برنامج صانع الأفلام العمل مع الصوت بطرق متعددة تتضمن سرد الفترة الزمنية، وضبط مستوى الصوت وضبط مستوى الصوت للمقطع الصوتي، وفي ما يأتي توضيح لكيفية عملها:

١- سرد الفترة الزمنية:

ويُقصد بها إضافة سرد صوتي يتزامن مع مقاطع الفيديو، أو الصور التي تظهر على مسار الفيديو للفترة الزمنية، ونُصِف هذا السرد المشهد، أو الحدث في فيلمك أثناء تشغيله بكلماتك وصوتك، فنعني ميزة خاصة للفيلم. وهنا يجب توفر معدات الصوت الخاصة بإدخال الصوت وإخراجه .

ولإضافة (سرد صوتي) اتبع الخطوات الآتية :

أ - اختر طريقة عرض الفترة الزمنية.

ب- انقل مؤشر إعادة التشغيل إلى الموضع الذي تريد بدء تسجيل الصوت عنده.

ج- انقر على أداة سرد الفترة الزمنية  فيظهر الشكل (٢- ٣٠) ويحتوي الخيار

الآتية:



الشكل (٢-٣): سُرَّةُ الفِترَةِ الرَّسْمِيَّةِ.

- ١- بدءُ السُرَّةِ: انقرزْ للبدءِ في التقاطِ السُرَّةِ الصَّوْتِيَّ، ثُمَّ ابدأِ الحديثَ لِتُسجِّلَ صَوْتُكَ.
- ٢- إيقافُ السُرَّةِ: انقرزْ لإيقافِ عمليةِ تسجيلِ الصَّوْتِ.
- ٣- مستوى الإدخال: ضبطُ حجمِ الصَّوْتِ الَّذِي تُنقِطُ. عندَ اختيارِ مُستوى الإدخالِ، حدِّدْ مستوىً في اتِّجاهِ الجزءِ العلويِّ من مُنْزَلَقِ مستوى الإدخالِ دونَ دخولِ المُنْطِقَةِ ذاتِ اللَّسُونِ الأحمرِ، الَّتِي يُمَيِّزُهَا الخُطُّ الثَّانِي من أعلى؛ لِأَنَّهُ إِذَا عَيَّنَّ مُستوى الالتقاطِ إلى المُستوى المنخفضِ سيكونَ الصَّوْتُ الَّذِي تَمَّ التقاطُهُ منخفضاً جداً، ويصعبُ سَماعُهُ. وعندَ تعيينِ مستوى الالتقاطِ إلى المُستوى العاليِ سيكونَ الصَّوْتُ عالياً جداً.

د - انقرزْ على إظهارِ خياراتِ أكثرَ يَظهرُ الشَّكْلُ (٢-٣١)، حيثَ يمكنكُ إجراءَ الآتي:



الشكل (٢-٣١): إظهارُ خياراتِ سُرَّةِ الفِترَةِ الرَّسْمِيَّةِ.

١- حدّد خاتمة الاختيار (كتم السماعيات) الظاهرة في الشكل (٢-٣٢) لكم مكبرات الصوت، ولمنع إعادة تشغيل صوت من مقطع فيديو على الفترة الزمنية بصوت أعلى من السماعيات أثناء سرد الفترة الزمنية. ويمنع ذلك النقاط الصوتية غير المرغوب فيها في السرد الخاص.

٢- حدد مقدار الوقت اللازم للسرد وذلك بطريقتين:

أ - إذا كانت خانة الاختيار تقيد السرد بالمساحة الحرة المتوفرة على مسار الصوت / الموسيقى محددة، اسرد الفترة الزمنية حتى ينتهي حد الوقت المحدد في خانة الوقت المتوفر.

ب- إذا كانت خاتمة الاختيار تقييد السود بالمساحة الحرة المفردة على مسار الصوت / الموسيقى غير محددة، انظر فوق إيقاف السود بعد الانتهاء من سرد المحتويات على الفترة الزمنية. انظر الشكل (٢-٣٢).



الشكل (٢-٣٢): تحديد وقت التردد الضوئي.

هـ - بعد انتهاء الفترة الزمنية التي حدّدتها أو عند إقاف السرد يظهر صندوق حوار حفظ ملف وسألت عندها تستطيع كتابة اسم السرد الصوتي في مربع اسم الملف (File name)، ثم انقر فوق حفظ (Save)، كما يظهر في الشكل (٢-٣٣).

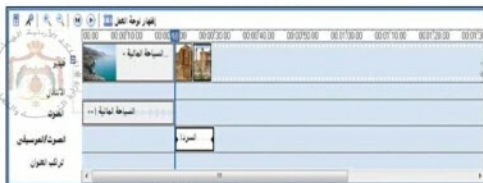




الشكل (٢-٣٣): حفظ السرد الصوتي.

لاحظ أن السرد يُخزّن تلقائيًا في مُجلّد (Narration) بامتداد (WMA).

يُسوّد السرد الصوتي الذي عُمِلت على التقاطه تلقائيًا إلى المجموعة الحالية ويُضاف إلى النقطة الموجودة على مسار (الصوت / الموسيقى) التي بدأ عندها السرد أولاً، كما يظهر في الشكل (٢-٣٤).



الشكل (٢-٣٤): موقع السرد الصوتي.

النشاط (٢-١١): العمل مع الصوت

بالتعاون مع أفراد مجموعتك طبق الآتي:

- حدد مكاناً مناسباً على لوحة الفترة الزمنية، انقر على أداة (سرد الفترة الزمنية)
- حدد خانة تقييد السرد بالمساحة الحرة المتوفرة على مسار (الصوت / الموسيقى)، ولاحظ الوقت المتوفر.
- ابدأ السرد الصوتي. ولاحظ الوقت المتوفر.
- تحكم بمستوى إدخال السرد على نحو مناسب.
- احفظ السرد باسم السرد ٢ ولاحظ الفترة الزمنية.
- اعرض الفيلم في نافذة العرض، ولاحظ السرد الصوتي ومدى مناسبة الفيلم.
- احذف السرد الصوتي.
- ادخّل سرداً صوتياً آخر دون تحديد خانة تقييد السرد بالمساحة الحرة المتوفرة على مسار (الصوت / الموسيقى).
- حدد خانة كتبه الشباعات، ماذا تلاحظ؟
- انقر إيقاف السرد واحفظه باسم السرد ٣، ولاحظ الوقت الذي يُحدد في خانة التقييد السرد سجل ملاحظتك في ملف المجموعة.

٢- ضبط مستويات الصوت:

وهو ضبط مستويات الصوت المنفرد، إذ تستطيع التحكم بارتفاع الصوت عند التشغيل وعندما يكون لديك صوت يظهر في مسارات (الصوت) و(الصوت / الموسيقى) على الفترة الزمنية. كما أن (ضبط مستويات الصوت) يُحدد أي الأصوات يكون أعلى من الآخر عند تشغيله في الفيلم.

أضبط مستويات الصوت، اتبع الخطوات الآتية:

- ١ - من لائحة أدوات، انقر فوق مستويات الصوت، سيظهر صندوق مستويات الصوت المبيّن في الشكل (٢-٣٥).

ب- لزيادة مستوى الصوت للصوت الموجود على مسار (الصوت / الموسيقى)، اسحب مربع التمرير باتجاه (صوت / موسيقى).

ج- لزيادة مستوى الصوت للصوت الموجود على مسار (الصوت) (الموجود كجزء من مقطع الفيديو اسحب مربع التمرير باتجاه صوت من فيديو.

د - انقر فوق الأيقونة  لإغلاق نافذة مستويات الصوت. والشكل (٢-٣٥) يوضح ذلك.



الشكل (٢-٣٥): ضبط مستويات الصوت.

٣- ضبط مستوى الصوت للمقطع الصوتي:

يستخدم هذا لضبط مستوى الصوت لمقطع الصوت فقط، أو الجزء الصوتي من مقطع الفيديو. وهذا متاح لضبط صوت المقاطع، إذ يمكن سماعها بوضوح أو عدم سماعها، استناداً إلى مستوى الصوت الذي تحدده.

لفيضي مستوى الصوت للمقطع الصوتي اتبع الخطوات الآتية:

١. حدّد المقطع الصوتي ثم اختر الصوت من اللائحة المقطع.
٢. اختر (مستوى الصوت) من القائمة التي تظهر، سيظهر صندوق حوار مستوى الصوت للمقطع الصوتي.

ج- اسحب مربع التمرير يميناً أو يساراً لتحديد مستوى الصوت الذي تريده.

د - يمكنك كتم الصوت باختيار كتم.

هـ - انقر فوق الزرّ (موافق) لإغلاق مربع الحوار مستوى الصوت للمقطع الصوتي. كما يظهر في الشكل (٢-٣٦).



الشكل (٢-٣٦): ضبط مستوى الصوت للمقطع الصوتي.



- ◀ افتح (المشروع الأول).
- ◀ اضبط مستوى الصوت المرافق لمقطع الفيديو دون استخدام اللوائح.
- ◀ لاحظ الفرق بين موافقي وإلغاء الأمر وإعادة تعيين المبيته في صندوق الحوار.
- سجل ملاحظتك في ملف المجموعة.

رابعاً: إضافة تأثيرات صوتية

يتيح برنامج صانع الأفلام إضافة تأثيرات صوتية أساسية إلى ملف وعك تريد من جماله ومدى تأثيره. وتتضمن التأثيرات الصوتية ما يأتي:

- كتم: لا يكون الصوت قيد التشغيل، ولا يمكن سماعه أثناء إعادة التشغيل.
- ظهور: تزايد الصوت تدريجياً؛ ليصل إلى مستوى التشغيل الأعلى.
- اختفاء: انخفاض الصوت تدريجياً؛ ليصل إلى مستوى لا يمكن سماعه.

ولإدراج تأثيرات الصوت اتبع الخطوات الآتية:

- ١- حدد المقطع الصوتي في لوحة العمل أو الفترة الزمنية.
- ٢- اختر الصوت من لائحة مقطع.
- ٣- حدد التأثير المناسب من القائمة التي تظهر. انظر الشكل (٢-٣٦).

علماً بأنه يحتفظ بتأثيرات الصوت عند عملك على التقسيم، أو القص، أو النسخ، أو النقل لقطعة من الصوت، أو الموسيقى. فعلى سبيل المثال: إذا عملت على إضافة تأثير الصوت (ظهور)، ثم قشمت المقطع فهذا التأثير يطبق على كلا المقطعين، وكذلك إذا ضمنت مقطعي صوت، فإن تأثيرات الصوت المقترنة بالمقطع الأول تطبق على المقطع الجديد الذي تم ضمه، ونزاًل تأثيرات الصوت الخاصة بالمقطع الثاني.



النشاط (٢-١٢): إضافة تأثيرات صوتية
بالتعاون مع أفراد مجموعتك طبق الآتي:

- افتح المشروع الأول
- أدرج تأثيراً صوتياً من خلال (ظهور) على الصوت المرافق لمقطع الفيديو.
- شغل المقطع، ولاحظ تأثير الصوت.
- أدرج تأثيراً صوتياً من خلال (اختفاء) على الصوت المرافق لمقطع الفيديو.
- شغل المقطع، ولاحظ تأثير الصوت.
- قسم مقطع الفيديو إلى قسمين ثم عرضه في نافذة العرض، ولاحظ التأثير الصوتي.
- ضم المقطعين إلى مقطع واحد ولاحظ التأثير الصوتي.
- احفظ المشروع بعد التعديلات.
- سجل ملاحظتك في ملف المجموعة.

أَسْئَلَةُ الدَّرْسِ

- ١- ما أهمية إدراج الصَّوت لمقطع فيديو أو فيلم؟
- ٢- أين يُحفظ السَّرْدُ الصَّوتِي؟ وما امتدادُ الملفِّ المُخْرَج؟
- ٣- تأملِ الشكلَ الآتي ثُمَّ أجِبْ عنِ الأسئلةِ التي تليه:



- أ - ما نوعُ جهازِ الصَّوتِ المُستخدَم؟
 - ب - ما مصدرُ إدخالِ الصَّوتِ المُستخدَم؟
 - ج - ما دلالةُ الوقتِ الصَّوْفَرِ ١٧:٠٠:٠٠؟
 - د - ما التَّعْيِيرُ الذي يَحدثُ على السَّرْدِ إذا ألغِيَ الاختيارُ تقييدَ السَّرْدِ بالمساحةِ الخَرةِ المُتوفِّرة؟
 - هـ - ما أهميَّةُ تحديدِ الاختيارِ كَعم السَّماعاتِ؟
 - و - ما التَّعْدِيلُ الذي يَحدثُ إذا تحرَّكَ مُربِّعُ التَّمريرِ في مستوى الإدخالِ إلى مُستَوًى أَقلِّ؟
- ٤- أنشئ مشروعاً بعنوانِ الصَّدَاقَةِ، ثُمَّ اجمَع صَوْرًا، ومَقاطَعِ فيديو، وملفاتَ صَوْتِيَّة، ثُمَّ نَسِجْ الملفاتَ على نَحوٍ مُناسِبٍ في المشروع، ثُمَّ أضفْ سَرْدًا صَوْتِيًّا، واستخدمْ تأثيراتِ الصَّوتِ المناسبةِ، ثُمَّ احفظِ المشروعَ بصيغَةِ فيلمٍ، واعرضْهُ أمامَ الطُّلابِ.

تعلمت المهارات الأساسية لتكوين الفيلم من إدراج الصور، ومقاطع الفيديو، والأصوات والتعامل معها، ولكن لإنهاء الفيلم لابد من إضافة لمسات جمالية مُعبّرة، ونستطيع عمل ذلك عن طريق إدراج انتقالات الفيديو، وإضافة التأثيرات الخاصة للفيديو.

أولاً: انتقال الفيديو

يتحكم انتقال الفيديو في كيفية تشغيل الفيلم، وكيفية التّقلّب بين عناصره. فيمكنك إضافة انتقال بين صورتين، أو مقطعي فيديو، أو عنوانين، (ستعرف عليها في ما بعد). ويُشغّل الانتقال قبل انتهاء المقطع بينما يستعدّ المقطع الآخر للتشغيل. علماً بأن برنامج صانع الأفلام يحتوي على العديد من الانتقالات التي يمكنك إضافتها إلى مشروعك، وتُخزّن في مجلد "انتقالات الفيديو" في جزء "المجموعات".

١ - إضافة انتقال فيديو

لإضافة انتقال فيديو اتبع الخطوات الآتية:

- أ - حدّد العنصر الثاني من مقطعي الفيديو، أو الصورتين المراد إضافة انتقال بينهما.
 - ب - انقر فوق انتقالات الفيديو من اللوحة أدوات. تظهر مجموعة انتقالات الفيديو.
 - ج - حدّد الانتقال المطلوب، ثم اختر إضافة إلى الفترة الزمنية أو لوحة العمل من اللوحة مقطع.
- يُضاف الانتقال مباشرة إلى لوحة العمل أو الفترة الزمنية المُبيّنة في الشكل (٢-٣٧).



الشكل (٢-٣٧): إضافة انتقال فيديو.

النشاط (٢-١٣): إدراج انتقال فيديو

بالتعاون مع زملائك في المجموعة طبق الآتي:

- افتح (المشروع الأول)
- أضف انتقالات مختلفة إلى الفيديو بين الصور في المشروع في لوحة العمل.
- نقل بين لوحة العمل والفترة الزمنية، ولاحظ كيف يظهر انتقال الفيديو في كل منهما.
- اعرض الفيديو في نافذة العرض، ولاحظ الانتقالات الفيديو.

جرب بنفسك

- ◀ أظهر انتقالات الفيديو من مجموعة تحرير فيلم.
- ◀ اسحب انتقال الفيديو من المجموعات إلى لوحة العمل أو الفترة الزمنية.

ب- تغيير مُدة انتقال الفيديو:

تحدّد الفترة الزمنية لعرض انتقال الفيديو تلقائياً في برنامج صانع الأفلام بمُدّة مقدارها ثانية ورُبّع الثانية (١,٢٥). وإذا أردت تغيير الفترة الزمنية لعرض الانتقال على مسار الانتقال الخاص بالفترة الزمنية، طبق إحدى الخطوات الآتية مُستعيناً بالشكل (٢-٣٨):

أ- لزيادة مُدة انتقال الفيديو، اسحب بداية الانتقال نحو بداية الفترة الزمنية.

ب- لخفض مُدة انتقال الفيديو، اسحب بداية الانتقال نحو نهاية الفترة الزمنية.



الشكل (٢-٣٨): تغيير مُدة انتقال الفيديو.

ج- إزالة انتقال الفيديو:

يمكن إزالة انتقال الفيديو، وذلك بتطبيق الخطوات الآتية:

- أ - حدّد خليّة الانتقال التي تتضمن الانتقال الذي تريد إزالته على لوحة العمل أو على الفترة الزمنية، انقر فوق الانتقال الذي تريد إزالته على مسار "الانتقال".
- ب- انقر فوق حذف من الأتاحة تحريك.



النشاط (٢-١٤): التعديل على انتقال الفيديو

بالتعاون مع زملائك في المجموعة طبق الآتي:

- افتح (المشروع الأول)
- عدّل الفترة الزمنية لانتقال الفيديو بالسحب والإفلات.
- أرّل بعض اسقاطات الفيديو.
- اغرض الفيديو في (نافذة العرض)، ولا حظ أثر التعديلات التي أجريتها.
- سجل ملاحظتك في ملف المجموعة.



من لائحة أدوات اختر خيارات ومنها اختر خيارات متقدمة.

عُدّل القيمة في خانة مُدّة الصّورة.

عُدّل القيمة في خانة مُدّة الانتقال.

اعرض الفيديو في نافذة العرض، وسجل ملاحظتك.

حدّد انتقال الفيديو الذي تريد حذفه، ثم اضغط (Delete) من لوحة المفاتيح.

ثانياً: تأثيرات الفيديو

يُحدّد تأثير الفيديو كيفية عرض مقطع الفيديو، أو الصّورة، أو العنوان في مشروعتك وفيلمك النهائي. كما يتيح إضافة تأثيرات خاصّة إلى الفيلم؛ فتأثير الفيديو يُطبّق على المدة أكملها التي يستغرقها عرض مقطع الفيديو، أو الصّورة، أو العنوان في الفيلم. وهذه التأثيرات تظهر في مجلد "تأثيرات الفيديو" في جزء "المجموعات".

لإضافة تأثيرات الفيديو طي الخطوات الآتية:

- حدّد مقطع الفيديو، أو الصّورة التي تريد إضافة تأثير الفيديو لها من لوحة العمل أو الفترة الزمنية.

- انقر فوق (تأثيرات فيديو) من اللائحة أدوات.

- انقر فوق تأثير الفيديو الذي تريد إضافته في جزء "المجموعات".

- من اللائحة مقطع، انقر فوق إضافة إلى الفترة الزمنية أو إضافة إلى لوحة العمل.

والشكل (٢-٣٩) يوضح كيف يظهر تأثير الفيديو.

٣- في (التأثيرات المعروضة)، انقر فوق التأثير الذي تريد إزالته، ثم انقر فوق إزالة.

النشاط (٢-١٥): تأثيرات الفيديو

بالتعاون مع زملائك في المجموعة، افتح (لمشروع الأول) وطبّق الآتي:

- اعرض تأثيرات الفيديو باستخدام الأداة أدوات.
 - أضف تأثيرات فيديو للصور في لوحة العمل أو الفترة الزمنية.
 - اعرض الفيديو في نافذة العرض؛ ولاحظ تأثيرات الفيديو.
 - أزل بعض تأثيرات الفيديو التي أدرجتها.
 - استخدم التحريك إلى الأعلى و التحريك إلى الأسفل ولاحظ تأثيرهما.
- سجل ملاحظتك في ملف المجموعة

جرب بنفسك



- ◀ اختر عرض تأثيرات الفيديو من تحرير فيلم.
- ◀ اسحب التأثير الذي تريد إضافته إلى الصورة أو المقطع على (لوحة العمل أو الفترة الزمنية).
- ◀ حدّد التأثير الذي تريد إزالته ثم اضغط (Delete).



أسئلة الدرس

- ١- ما انتقال الفيديو؟ وما أهميته؟
- ٢- اكتب اسم اللوحة التي تحتوي على الأوامر الآتية:
 - أ - تأثيرات الفيديو.
 - ب- انتقالات الفيديو.
 - ج- الصوت.
 - د - الفيديو.
 - هـ - إضافة إلى لوحة العمل.
- ٢- تأمل الشكل الآتي ثم أجب عن الأسئلة التي تليها:



- أ - ما التأثير المطبق فعلياً على الصورة أو المقطع؟
- ب- كيف يمكن إزالة هذا التأثير؟
- ج- كيف يمكن إضافة التأثير (إخفاء إلى الأبيض)؟
- د - هل يمكن تطبيق أكثر من تأثير على الصورة؟

الدَّرْسُ السَّابِقُ إضافةُ التَّصوِصِ إلى الفِيلمِ

يُتيحُ برنامجُ صانِعِ الأفلامِ إضافةَ التَّصوِصِ إلى الصُّورِ التي يتضمَّنُها الفِيلمُ مثلَ العناوينِ والملاحظاتِ، وذلكِ بِساعِدٍ في توضيحِ الفِكرَةِ، كما يُتيحُ إضافةَ أسماءِ المشرفينِ على الفِيلمِ لتوثيقِهِ.

ستعرِّفُ في هذا الدَّرْسِ كَيْفِيَّةَ إضافَتِها بِطَرِيقَةٍ مُناسِبَةٍ تَحْدِثُ مُعرَضَ الفِيلمِ.

أولاً: العناوينُ والمشرفون

تُضافُ العناوينُ في بِدَايَةِ الفِيلمِ، وبِمَكْنُ كذلكِ إضافةُ بعضِ التَّعليقاتِ لِترافِقَ عَرْضِ الصُّورِ أوِ المقاطعِ المكوِّنةِ للفِيلمِ، أمَّا أسماءُ المشرفينِ فتُضافُ في نِهايَةِ الفِيلمِ.

لإضافةِ عنوانٍ أوِ أسماءِ المشرفينِ طَبِّقِ الخُطُواتِ الآتيةَ:

١- حدِّدِ المقطعَ واختَرِ العناوينَ والمشرفينَ مِنَ القائمةِ أدوَابَ، فيظهِرُ الشَّكْلُ (٢-٤١).

أين تريد إضافة عنوان؟

إضافة عنوان جديد إلى الفيلم

إضافة عنوان قبل المقطع المحدد في الفترة الزمنية.

إضافة عنوان على المقطع المحدد في الفترة الزمنية.

إضافة عنوان بعد المقطع المحدد في الفترة الزمنية.

إضافة أسماء المشرفين في نهاية الفيلم.

الرجاء الانتباه

الشَّكْلُ (٢-٤١): إضافة عنوان للمقطع فيديو.



وكما نلاحظ في الشكل (٢-٤١) يُوفّر البرنامج خيارات عديدة لإضافة العناوين، وهي:

أ - إضافة عنوان في بداية الفيلم

يُتيح هذا الخيار إضافة عنوان إلى الفيلم بوصفه مقدمة، ويظهر العنوان على الخلية الأولى من لوحة العمل، وأما في عرض الفترة الزمنية فيظهر العنوان كأول مقطع على مسار «الفيديو» الخاص بالفترة الزمنية.

ب- إضافة عنوان قبل المقطع المحدد في الفترة الزمنية

في هذه الحالة يجب تحديد المقطع أو الصورة التي تريد إضافة عنوان قبلها، وإذا كنت في عرض لوحة العمل، يظهر العنوان قبل الخلية المحددة من لوحة العمل، وأما في عرض الفترة الزمنية فيظهر العنوان قبل المقطع المحدد على مسار «الفيديو» الخاص في الفترة الزمنية.

ج- إضافة عنوان على المقطع المحدد في الفترة الزمنية

وفي هذه الحالة يضاف العنوان على مقطع الفيديو، أو الصورة المحددة من قبل، ويجب أن تكون في عرض الفترة الزمنية، حيث يظهر العنوان على مقطع الفيديو المحدد على مسار «تراكب العنوان» الخاص في الفترة الزمنية.

د - إضافة عنوان بعد المقطع المحدد في الفترة الزمنية

تُستخدم هذه الخاصية لإضافته نص حتمي إلى المقطع المحدد من قبل أو بوصفه مقدمة إلى المقطع الآتي من الفيلم، وهنا يظهر العنوان في خلية منفصلة بعد المقطع المحدد.

هـ - إضافة أسماء المشرفين في نهاية الفيلم.

مضيق للمناقشة

ناقش مع زملائك في المجموعة أهمية اختيار العناوين المناسبة للمقاطع المكوّنة للفيلم، وأنّ استخدامهما في المكان المناسب على جمال الفيلم.

- ٢- انقر فوق أحد الارتباطات استنادًا إلى المكان الذي تريد إضافة العنوان عليه في صفحة (أين تريد إضافة عنوان؟). فيظهر الشكل (٢-٤٢).



الشكل (٢-٤٢): إدخال عنوان.

- ٣- أدخل النص أو العنوان، في المربع المخصص في الصفحة (أدخل نصًا للعنوان).
- ٤- انقر فوق (تغيير حركة العنوان)، تظهر صفحة (اختيار حركة العنوان)، فحدد حركة عنوان من القائمة المبينة في الشكل (٢-٤٣).



الشكل (٢-٤٣): تغيير حركة العنوان.

- ٥- انقر فوق (تغيير خط ولون النص)، تظهر صفحة (تحديد خط ولون العنوان)، فتستطيع من الأدوات الظاهرة في الشكل (٢-٤٤) تحديد نوع الخط، ولونه وحجمه وتنسيقه، ولون الخلفية والشفافية، ووضع العنوان.



الشكل (٢-٤٤): تحديد خط العنوان ولونه.

- ٦- انقر فوق (نم)، أضف العنوان للفيلم). وبذلك أضيف العنوان إلى الفيلم.

النشاط (٢-١٦): إضافة العناوين وأسماء

المشرفين إلى الفيلم

بالتعاون مع أفراد مجموعتك طبق الآتي:

- افتح (المشروع الأول).
- أضف العناوين المناسبة إلى مواقع مختلفة، وحدد تنسيقها وحركتها.
- تنقل بين لوحة العمل، والفترة الزمنية، ولاحظ كثرة ظهور العناوين في كل منها.
- أضف أسماء أفراد مجموعتك في نهاية الفيلم.
- اعرض الفيلم في نافذة العرض، ولاحظ العناوين، ومدى تناسقها للفيلم ومناسبتها.

ثانياً: اجراء تغييرات على العنوان

قد تحتاج إلى إجراء تغييرات على عنوان أضفتَه إلى الفيلم كالتعديل أو الحذف أو الإضافة، أو تغيير حركته، أو تنسيقاته، إضافة إلى إمكانية تغيير مدّة عرضِهِ.

لتحرير العنوان طَبِّقِ الخطوات الآتية:

- ١- حدّد العنوان الذي تريد تحريره على لوحة العمل أو الفترة الزمنية.
- ٢- انقر فوق (تحرير العنوان) من اللوحة تحرير، تظهرُ صفحة (أدخل نصاً للعنوان). راجع الشكل (٢-٤٢).
- ٣- عدّل النص الذي تريد عرضه بوصفه عنواناً على الصفحة (أدخل نصاً للعنوان).
- ٤- إذا كنت تريد تغيير حركة العنوان، انقر فوق تغيير حركة العنوان، ثم حدّد حركة عنوان من القائمة على الصفحة (اختيار حركة العنوان).
- ٥- إذا كنت تريد تغيير ألوان النص والخط، انقر فوق (تغيير خط ولون النص)، ثم اختر الخط ولونه، والتنسيق، ولون الخلفية والشفافية، وحجم الخط والوضع لنص العنوان على الصفحة (تحديد خط ولون العنوان)، بالطريقة نفسها التي تعلمتها من قبل.

لتغيير مدّة العنوان:

- ١- حدّد طريقة العرض (الفترة الزمنية).
- ٢- حدّد العنوان الذي تريد تغيير مدّة عرضِهِ.
- اسحب مِقْبَضِ القطعِ النّهاية نحو نهاية الفترة الزمنية؛ لزيادة مدّة تشغيل العنوان.
- اسحب مِقْبَضِ القطعِ البداية نَحْوَ نهاية الفترة الزمنية؛ لتخفيض مدّة تشغيل العنوان.

لإزالة عنوان:

- ١- حدّد العنوان الذي تريد إزالته من الفيلم.
- ٢- انقر فوق حذف من اللوحة تحرير.



النشاط (٢-١٧): تحرير العناوين

بالتعاون مع أفراد مجموعتك طُبِّقِ الآتي:

- عدّلْ تنسيقات العناوين التي أضفتها في النشاط السابق.
- غَيِّرْ حركة العناوين التي اخترتها من قبل.
- غَيِّرْ مُدَّةَ عرض العناوين التي أضفتها.
- احذف بعض العناوين التي أضفتها.
- اعرض الفيلم، ولاحظ التعديلات.
- سجِّلْ ملاحظاتك في ملف المجموعة.



جَرِّبْ بنفسك



- ◀ انقر على إنشاء عناوين وأسماء مشرفين من تحرير فيلم في نافذة مهام الفيلم.
- ◀ اختر طريقة العرض (لوحة العمل) وأضف عنواناً إلى المقطع، ماذا تلاحظ؟
- ◀ حدّد العنوان، ثم انقر على الزرّ الأيمن للقارة وحدّد تحرير عنوان.
- ◀ حدّد العنوان، ثم انقر على الزرّ الأيمن للقارة واختر الأمر (حذف).
- ◀ حدّد مقطعاً وأضف له أكثر من عنوان، ماذا تلاحظ؟
- ◀ سجِّلْ ملاحظاتك في ملف المجموعة.



أسئلة الدرس

- ١- ما أهمية إضافة العناوين وأسماء المشرفين إلى الفيلم؟
- ٢- ما خيارات التنسيق التي يمكن إجراؤها على العنوان؟
- ٣- هل يمكن إضافة أكثر من عنوان إلى المقطع نفسه؟ وضّح إجابتك
- ٤- املاء الفراغ في ما يأتي:
 أ - يمكن إضافة أسماء المشرفين في الفيلم.
 ب- يمكن حذف العنوان باختيار من لائحة
 ج- إذا أردت أن تُضيف عنواناً مترابطاً يجب أن تكون طريقة العرض هي
 د - لتغيير حركة العنوان يُختار من صفحة
 هـ - عند الانتهاء من كتابة العنوان وتنسيقاته وحرّكته نختار
 ٥- أنشئ مشروع فيلم بعنوان (برّ الوالدين)، اجمع الوسائط المناسبة للموضوع، ثم طُبّق ما تعلمته من (تأثيرات صوتية، وتأثيرات فيديو، وانتقالات الفيديو المناسبة للمقاطع والصور)، ثم أضف عناوين وتعليقات مُعبّرة، ثم احفظ المشروع بصيغة فيلم، واعرضه أمام الطلاب.

لقد تعلمت في هذه الوحدة المبادئ الأساسية والمهارات اللازمة لصنع فيلم باستخدام برنامج (Windows Movie Maker)، وقد حان الوقت لتوظيف ما تعلمته لصنع فيلمك الخاص، علمًا أن الهدف الرئيس لهذه الوحدة هو التكامل مع المواد الدرامية الأخرى، وتوظيف مهارات الحاسوب في عمل المشاريع الهادفة.

أولاً: إليك بعض الإرشادات التي تساعدك في صنع فيلمك

- ١ - اختيار الموضوع وتحديد الأفكار المناسبة للمشروع.
- ٢ - جمع عدد من الصور والأفلام التي تخص الموضوع، ثم اختيار (الأفضل) والذي يخدم فكرة الفيلم.
- ٣ - اختيار الملف الصوتي المناسب، أو إدراج سرد صوتي يُضفي على الفيلم ميزة خاصة.
- ٤ - الانتباه لترتيب الصور ضمن الفيلم، وعرضها بطريقة لافتة وجاذبة للانتباه.
- ٥ - إضافة عناوين مختصرة معبرة.
- ٦ - اختيار تأثيرات الفيديو المناسبة والمتناسقة.
- ٧ - اختيار انتقالات فيديو متنوعة ومتناسقة.
- ٨ - إضافة أسماء الممثلين على الفيلم في نهاية الفيلم.
- ٩ - اختيار عنوان مميز ولافت للفيلم.
- ١٠ - تذكر أن المهارات التي تعلمتها في هذه النسخة من البرنامج تساعدك في العمل على برامج أخرى لصناعة الأفلام.

ثانياً: مصادر تساعدك في جمع الصور، ومقاطع الفيديو

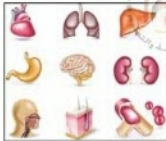
١- محرك البحث Google <http://www.google.com>

٢- الموسوعة العلمية Wikipedia <http://ar.wikipedia.org/>

٣- موقع تعلم <http://www.taalam.tv>

ثالثاً: إليك بعض المواضيع المقترحة، والتي أختيرت من مواضيع الكتب المدرسية للصف التاسع وذلك لمساعدتك في عمل مشاريع لهذه المواد

١- جسم الإنسان:



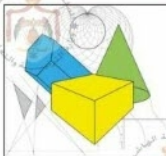
أعدّ فيلماً تعرض الإعجاز العلمي في جسم الإنسان بأنسجه وخلایاه والأجهزة المكوّنة له. والتي تُظهر أنّ العقل السليم في الجسم السليم.

٢- عناية الإسلام للبيئة:



أعدّ فيلماً يتحدّث عن مفهوم البيئة، وكيفية المحافظة عليها، واهتمام الإسلام بالمحافظة على البيئة والثروات النباتية والحيوانية والمرافق العامة.

٣- الهندسة في الرياضيات:



أعدّ فيلماً يتحدّث عن تطابق المثلثات، والتمدد والتشابه والمجسّمات من حيث أنوعها، وكيفية بنائها، وتطبيق التجسيم على حروف اللغة العربية.

٤- السيرة الحضارية للأردن:



أعدّ فيلمًا يتحدث عن الحضارة في الأردن، وأنبرز معالمها، وعن دور المواطن الأردني في المحافظة عليها، وعن أهمية هذه المعالم في دعم الاقتصاد الوطني

Imagine your future, plan your actions

٥- فِلمٌ باللغة الإنجليزية بعنوان



أعدّ فيلمًا باللغة الإنجليزية يتحدث عن أحلامك وطموحاتك المستقبلية، وكيف تخيل نفسك، وماذا ستفعل لتحقيق أحلامك



ملاحظة

هذه بعض المقترحات، ويمكنك الاستعانة بمعلميك للحصول على أفكار جديدة.



أسئلة الوحدة

١- املأ الفراغ في ما يأتي:

- أ - من الوسائط المستخدمة لتكوين الفيلم و
- ب - يمكن الحصول على الوسائط من أو
- ج - من مكونات الشاشة الرئيسية لبرنامج صانع الأفلام و
- د - يظهر مسار الفيديو في طريقة عرض و
- هـ - أي كلمات تُضاف إلى عناصر الفيلم تظهر في مسار و
- و - عند حفظ المشروع في برنامج صانع الأفلام يحفظ بالمتداد و
- ز - من أنواع الصور التي يتقبلها برنامج صانع الأفلام و
- ح - لإضافة سرد صوتي إلى الفيلم يجب أن تكون طريقة العرض هي و
- ط - يمكن ضبط مستويات الصوت التي تظهر في مسارات "الصوت" و "الصوت / الموسيقى" من و
- ي - يمكن إدراج العناوين وأسماء المشرفين من اللائحة و

٢- وضح الخطوات اللازمة للقيام بكل مما يأتي:

- أ - إدراج صورة بين مقطعي فيديو.
- ب - تقسيم مقطع فيديو.
- ج - إضافة سرد صوتي مرافق إلى الفيلم.
- د - إضافة انتقالات فيديو بين مقطعين.
- هـ - إضافة تأثيرات فيديو على الصور.
- و - حذف ملف صوتي.
- ز - كنم الصوت المرافق لمقطع فيديو.
- ح - إضافة عنوان على مقطع من الفيلم.
- ط - زيادة مدة عرض الصورة.
- ي - حفظ الفيلم.

٣- املأ الجدول الآتي باسم الأَلَحِقة التي تحتوي الأوامر الآتية:

الأمر	الأَلَحِقة
تحرير العنوان	
انقسام	
مستويات الصّوت	
تأثيرات الفيديو	
تشغيل الفترة الزمنية	

٤- اذكر وظيفة واحدة لكل من الآتي:

أ - مسار تراكب العنوان.

ب - ضبط مستوى الصّوت لمقاطع الصّوت.

ج - المجموعات.

د - بدء السرد.

هـ - استيراد صور.

٥- ما الفرق بين حفظ مشروع وحفظ فيلم؟

٦- ما الفرق بين تأثيرات الفيديو، وانتقالات الفيديو؟

٧- بين أيّ الجمل الآتية صحيحة، وأيها خاطئة:

أ - لا يمكن دمج مقطع فيديو إذا وُجد انتقال فيديو بينهما.

ب - الصّوت المرافق لمقطع فيديو يظهر في مسار "الصّوت".

ج - لا يمكن إدراج سرد صوتي إذا احتوى الفيلم على مقطع فيديو مُضَعَّن صوتاً.

د - عند حذف الصّورة من لوحة العمل تُحذف من الفيلم، ولا تظهر عند تشغيله في نافذة العرض.

هـ - إذا حُذف الصّوت المرافق لمقطع فيديو في مسار "الصّوت" يُحذف مقطع الفيديو أيضاً.

التقويم الذاتي

بعد دراستك للوحدة الثانية، وتنفيذ الأنشطة الواردة خلالها، أكمل سلم التقدير الآتي لتقويم نفسك ذاتياً ولتحديد نقاط الضعف لديك، وإيجاد الحلول المناسبة:

الرقم	المجال	ممتاز	جيد	ضعيف
١	أعرف الفيلم وأعدّد مكوناته.			
٢	أميز بين المشروع والفيلم.			
٣	أشغل برنامج صانع الأفلام بطريقة صحيحة.			
٤	أذكر أجزاء الشاشة الرئيسة لبرنامج صانع الأفلام.			
٥	أذكر مميزات برنامج صانع الأفلام.			
٦	أتعامل مع شريط المشروع بطريقة صحيحة.			
٧	أتعامل مع المجموعات بطريقة صحيحة.			
٨	أتعامل مع نافذة العرض بطريقة صحيحة.			
٩	أنشئ مشروعاً بسيطاً.			
١٠	أحفظ المشروع بطريقة صحيحة.			
١١	أحفظ المشروع بصيغة فيلم بطريقة صحيحة.			
١٢	أنشئ فيلماً من: تجميع مقاطع الفيديو بطريقة صحيحة.			
١٣	أتعامل مع الصور بطريقة صحيحة.			
١٤	أستخدم ملفات الفيديو بطريقة صحيحة.			
١٥	أستخدم ملفات الصوت بطريقة صحيحة.			
١٦	أضيف المؤثرات للفيلم بطريقة صحيحة.			
١٧	أتعامل مع التنقلات الفيديو بطريقة صحيحة.			
١٨	أتعامل مع تأثيرات الفيديو بطريقة صحيحة.			
١٩	أضيف العناوين وأسماء المشرفين بطريقة صحيحة.			
٢٠	أنشئ فيلماً متكاملًا.			

مَشْرَدُ الْمَصْطَلَحَاتِ

المشروع: هو المرحلة الأولى من الفيلم تُجمَع فيها مكونات الفيلم من صور، ومقاطع فيديو، ومقاطع صوتية، وإجراء التعديلات عليها.

الفيلم (Film): هو مجموعة من الصور المتسلسلة ذات العلاقة عن موضوع، أو مشكلة، أو ظاهرة تُدمج مع نصوص، ومؤثرات صوتية، ومقاطع فيديو بطريقة فاعلة لإيصال فكرة واضحة. الوسائط (Multimedia): هي ملفات تتكوّن من صور، ومقاطع فيديو، وملفات صوتية.

المجموعات (Collections): هي شاشة تُظهر فيها العناصر التي تُستورد لعمل مقاطع فيديو، أو صور، أو مقاطع صوتية.

شريط المشروع (لوحة العمل أو الفترة الزمنية): هو شريط يحتوي على طريقتي عرض الفيلم (لوحة العمل) (Storyboard) أو (الفترة الزمنية) (Timeline).

لوحة عمل (Storyboard): هي طريقة العرض الاختراعية في برنامج صانع الأفلام، تمكّنك من مشاهدة تسلسل المقاطع (صور أو مقاطع فيديو) في المشروع وترتيبها.

الفترة الزمنية (Timeline): هي طريقة العرض التي تمكّنك من مراجعة توقيت المقاطع الموجودة في المشروع أو تعديلها. وتحتوي على أزرار، لتطبيق بعض المهام مثل: تغيير طريقة عرض المشروع، أو تكرير تفاصيل المشروع أو تصغيره، أو تسجيل الحدث، أو ضبط مستويات الصوت.

نافذة العرض (Display Window): هي نافذة تُستخدم لمعاينة مقاطع الفيديو، أو الفيديو كاملاً أثناء العمل لرؤية التأثيرات التي أضفتها، وتحتوي على أزرار التحكم.

النمذجة (Modeling): تصميم مُجسّم يمثل النظام الحقيقي من حيث الشكل والغرض الذي وُضع لأجله.

المحاكاة (Simulation): عملية تمثيل أو إنشاء مجموعة من المواقف تمثيلاً أو تقليداً لأحداث من واقع الحياة.

الحكومة الإلكترونية (E-Government): نسخة افتراضية عن الحكومة الحقيقية وهي نظام أحدث تبنته الحكومات بالاستخدام الشكامل الفاعل لجميع تقنيات المعلومات والاتصالات لتسهيل التعاملات وتسريعها بدقة داخل الجهات الحكومية، وبينها وبين تلك الجهات التي تربطها بالأفراد وقطاعات الأعمال.

التعلم الإلكتروني (Electronic Learning): التعلم الذي يستخدم أجهزة الحواسيب، ووسائل الاتصال الحديثة، مثل: شبكات الحاسوب، ووسائطه، وطرق البحث والمكتبات الإلكترونية، ومواقع الإنترنت، وقد يحدث التعلم الإلكتروني في الغرفة الصفية، أو في أي مكان آخر.

موسوعة إنكارتا (Encarta): موسوعة إلكترونية تقدم كتبا كبيرا من المعلومات على شكل مقالات، وأصوات، وصور ثابتة ومتحركة، وخرائط، وجدول، ووسائط تفاعلية، ويتعامل مع هذا الكم الكبير، والمتنوع من المعلومات عن طريق واجهة استخدام سهلة وبسيطة، وعن طريق ارتباطات تشعبية مثقبة بين مقالات الموسوعة.

التعلم الإلكتروني غير المتزامن (Asynchronous E-learning): وهو التعلم الذي لا يحتاج إلى وجود المتعلمين في الوقت نفسه، إذ يستطيع الأشخاص الاتصال في ما بينهم على نحو غير مباشر، ومن دون اشتراط حضورهم في الوقت نفسه باستخدام وسائل الاتصال التكنولوجية.

التعلم الإلكتروني المتزامن (Synchronous E-learning): التعليم الذي يحتاج إلى دخول المتعلمين في الوقت نفسه إلى الموقع الإلكتروني لإجراء النقاش بين الطلاب أنفسهم وبين المعلم الذي يُعد قائد العملية التعليمية في هذا النوع من التعلم.

الكتاب الإلكتروني (E-Book): كتاب في صيغة رقمية، يُمكن قراءته عن طريق جهاز الحاسوب. وبعض هذه الكتب تكون تفاعلية تحتوي على ارتباطات تشعبية، وتستخدم الوسائط المتعددة. الجامعة الافتراضية (Virtual University): الجامعة التي تُقدم المواد الدراسية عن طريق الإنترنت، على نحو كلي أو جزئي.

المدرسة الافتراضية (Virtual School): مدرسة شبيهة بالمدرسة التقليدية، وهي موجودة على شبكة الإنترنت ولا ترتبط الاستفادة من خدماتها بزمان أو مكان معين، بل تعتمد على

المؤتمرات المرئية، ومواقع الإنترنت، وغيرها من تقنيات التعلم الإلكتروني.

المكتبة الإلكترونية (E-Library): مكتبة تُخزّن محتواها من كتب، ودوريات، ومجلات، وغيرها من معومات على نحو رقمي، وتعتمد على التقنيات الحديثة، وفي مقدمتها شبكة الإنترنت، مع خدماتها بغرض تطوير البحث العلمي، وتسهيل الحصول على المراجع العلمية المختلفة، وتتيح لمستخدميها وسائل آتية للبحث والاسترجاع وذلك لتسهيل الوصول لمحتواها.



قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية

- ١ - د. سلامة عبد العظيم حسين، الحدود في التعليم الإلكتروني مفاهيم نظرية وخبرات عالمية، دار الجامعة الجديدة للنشر، ٢٠٠٨م.
- ٢ - د. وليد سالم محمد الحلفاوي، التعليم الإلكتروني تطبيقات مستحدثة، ط ١، دار الفكر العربي، ٢٠١١م.
- ٣ - د. أحمد علي الراضي، التعليم الإلكتروني، ط ١، دار أصامة للنشر والتوزيع، ٢٠١٠م.
- ٤ - د. عماد أبو شبيب، الحكومة الإلكترونية، المنظمة العربية للتنمية الإدارية، ٢٠١٢م.
- ٥ - محمد صادق إسماعيل، الحكومة الإلكترونية وتطبيقاتها في الدول العربية، ط ١، دار الكتب المصرية، ٢٠١٠م.
- ٦ - رنا أحمد الدباس، الحكومة الإلكترونية، ط ١، دائرة المكتبة الوطنية، ٢٠٠٩م.
- ٧ - عبد الله بن عبد العزيز الموسى، «التعليم الإلكتروني مفهومة خصائصه فوائده عوائقه»، ورقة عمل مقدمة إلى ندوة مدرسة المستقبل، جامعة الملك سعود، الرياض، ١٤٢٣هـ.
- ٨ - د. علي لطفي، «الحكومة الإلكترونية بين النظرية والتطبيق العملي»، بحث مقدم إلى مؤتمر الحكومة الإلكترونية السادس، المنظمة العربية للتنمية الإدارية، دى، ٢٠٠٧.
- ٩ - أحمد عبد الحميد، شرح برنامج Windows Movie Maker للكتابة وتقطيع الفيديو

ثانياً: المراجع الأجنبية

- 1- Buechler John, **Microsoft Windows Movie Maker 2: do amazing things**, Microsoft Press, Redmond, Washington, 1940.
- 2- Kelly, James Floyd, **Getting Started with Windows Live Movie Maker**, Appress, Berkeley, CA, 2010.
- 3- Kent, M., Mike, **Add sound to your movies: a practical guide for the amateur film maker**, Macmillan books for movie makers, Macmillan, London.

ثالثاً: مواقع الإنترنت

- 1- www.wise.edu.jo
- 2- www.elearning.jo
- 3- www.schoolarabia.net
- 4- www.phoenix.edu
- 5- www.yu.edu.jo
- 6- www.jaf.mil.jo
- 7- www.jordan.gov.jo
- 8- www.w3schools.com
- 9- www.microsoft.com

تَمَّ بِحَمْدِ اللَّهِ تَعَالَى