جامعـــة البعـــث

كليـــة التربيـــة

الفصل الثاني /2023/

15

حاسوب تربوي

م3 عملي

دبلوم تدمر

د. رنا حسن

صفحتنا على الفيس بوك : مكتبة كلية التربية – جامعة البعث - 2022

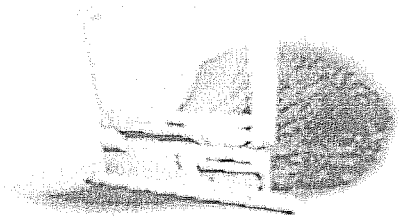
مركز تصوير كلية التربية /الطابق الأرضي

مقررات كلية التربية -دورات – ملخصات – تصوير وطباعة (ملون وعادي)

صور شخصية – قرطاسية

تنسيق وطباعة حلقات بحث – طباعة مشاريع تخرج

مراحل تصميم برنامج حاسوبي تعليمي :



يتم تصميم أي برنامج حاسوبي تعليمي وفق المراحل التالية المتسلسلة:

١- مرحلة **التحليل** (تحليل نظام التعلم والتعليم.)

٢- مرحلة **التصميم** (صياغة النظام على شكل **إطارات** تعليمية- تعلمية).

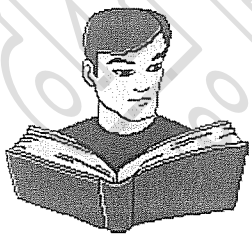
٣- **مرحلة البرمجة** (كتابة البرنامج الحاسوبي برمجياً بواسطة إحدى لغات البرمجة).

٤- مرحلة **التجريب** (تجريب البرنامج الحاسوبي).

٥- مرحلة **التقويم** (تقويم البرنامج الحاسوبي).

المرحلة ١ :التحليل (تحليل نظام التعلم والتعليم) و تتضمن الخطوات التالية:

- أولاً: **استقراء الواقع**.



و يتم في هذه الخطوة استقراء الواقع من ناحية المتعلم ومن ناحية المقرر،إذ نقوم بتحديد المشكلات والصعوبات العامة في تعليم المقرر مراعين المكونات التالية:

- **مستوى المتعلمين** المعرفي الحالي و المتوقع من تعلم البرنامج الحاسوبي.
- **الخصائص العمرية** للمتعلمين.
- **طبيعة المقرر** من حيث ارتباطه بالسنوات الدراسية السابقة.
- الصعوبات التي نتجت عن **فقد بعض المعلومات** في المقرر.

● ثانياً: **وضع الأهداف السلوكية.**

الأهداف السلوكية هي تحويل أهداف تعلم درس إلى أغراض محددة في سلوك المتعلم النهائي **(أي ما يتوقع أن يقوم به في نهاية الدرس)**.

تصاغ الأهداف السلوكية:

- لبيان **السلوك النهائي** المتوقع في نهاية الدرس.
- لوضع **الشروط** المستخدمة في الاختبار التحصيلي وفي نهاية التعلم.
- لوضع **معيار** لتقدير تحصيل المتعلم.

● ثالثاً: **تحليل المحتوى.**

حلل *المحتوى* إلى نقاط تعليمية ، بحيث كل إطار تعليمي يجب أن يحتوي نقطة تعليمية (مفهوم أو تعريف أو معلومة)

ويجب عليك في هذه الخطوة القيام بالأعمال التالية:

- **حلل** *محتوى* المقرر إلى **مفرداته الأولية** من مفاهيم.
- **رتب** محتوى المقرر **وفق التسلسل المنطقي** للمقرر.
- **رتب** المادة التعليمية من **البسيط إلى المركب** ومن **السهل إلى الصعب.**
- **راجع** محتوى المقرر **في ضوء أهداف الدرس** وأغراضه والمستوى المعرفي والعمري للمتعلمين.
- اجرد **المهارات** المطلوب تعليمها و تعلمها ووضعها بقائمة.

● رابعاً: **ترتيب المعطيات وترقيمها:**

- *قدم* **المعلومات الترميمية** *التي تراها ضرورية ولم يوفرها محتوى المادة-الدراسية.*

- قم بإعداد كشف **بالمعلومات السابقة** *التي يستفيد منها المتعلم واجعل هذه المعلومات على شكل فقرات صغيرة وبلغة سهلة و بسيطة.*

-أجرد **الوسائط المتعددة** *المستخدمة واجردها من حيث كفايتها من حيث الكم و النوع، وحدد أمكنتها ونوعها في كل موقع.*

● خامساً: **وضع التقويم.**

يجب التأكد من احتواء المادة التعليمية الأهداف السلوكية لمفردات و مهارات المحتوى.

ويجب أن نضع أمامنا الإجابة على الأسئلة التالية:

- هل تقيس الأسئلة مستويات معرفية متقدمة؟
- هل تعنى الأسئلة بجوانب التعلم المهاري؟
- هل ثمة أسئلة تثير التفكير لدى المتعلم؟
- هل توجه الأسئلة التلاميذ إلى الابتكار و الإبداع؟

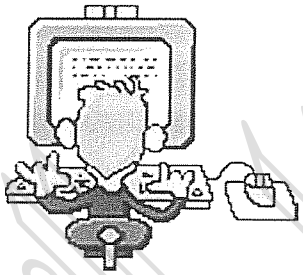
- هل تتدرج الأسئلة من السهل إلى الصعب؟
- هل تراعي الأسئلة الفروق الفردية بين التلاميذ؟
- هل تتسم الأسئلة بالوضوح ودقة الصوغ؟
- هل تثير الأسئلة دوافع المتعلمين نحو التعلم؟

ويجب التأكد من احتواء المادة التعليمية الأهداف السلوكية لمفردات و مهارات المحتوى من خلال أساليب التقويم:

- ❑ صح أو خطأ
- ❑ اختيار من متعدد
- ❑ التصنيف
- ❑ المزاوجة أو المطابقة
- ❑ التسلسل أو الترتيب

المرحلة ٢: صياغة النظام على شكل إطارات تعليمية.

نحدد في هذه الخطوة مكونات كل إطار تعليمي(أي ما تحتويه كل شاشة أثناء العرض)



المرحلة ٣: كتابة البرنامج الحاسوبي برمجياً:

تتم البرمجة بأحد برامج الوسائط المتعددة وأشهرها الأثروير.

يجب أن يراعى في هذه الخطوة:

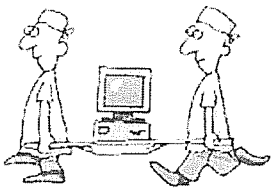
١. *عدم عرض كمية كبيرة من المعلومات أو المثيرات(نص و أ صوت،صور متحركة،..) في شاشة واحدة كي لاتشتت ذهن المتعلم .*
٢. **لا تقتصر** *في عرض المعلومات* **على الشكل النصي** *بل نوّع في ذلك* **(رسم ، حركة ،صوت ، فيديو ، صور متحركة....)**
٣. *نوّع أيضاً في طرق الاستجابة* **(اختيار من متعدد،إكمال فراغ، صح أو خطأ،المزاوجة أو المطابقة،...)**

المرحلة ٤: تجريب البرنامج الحاسوبي:

وفيها يتم مراجعة البرنامج لتصحيح الأخطاء المكتشفة أثناء تجريب البرنامج.

ويراعى في هذه المرحلة كل مما يلي:

- يجرب البرنامج لإنجاز برنامج حاسوبي ينافس معلماً خبيراً ويحقق علاقة بين المتعلم و الحاسوب تنتفي فيها الأخطاء.
- إن أفضل حكم على البرنامج هو المتعلم الذي يعلمك كيف تعلم.
- إن تكرار أخطاء عدد من المتعلمين يدل على خطأ في التصميم.



المرحلة ٥: تقويم البرنامج الحاسوبي:

وفيها يتم مراجعة البرنامج لتصحيح الأخطاء المكتشفة أثناء تجريب البرنامج.

ويجب على المبرمج في هذه الخطوة الإجابة على الأسئلة التالية:

- هل يراعي البرنامج المستوى المعرفي للمتعلمين؟
- هل يراعي البرنامج قدرات المتعلمين؟
- هل راعى أسلوب الانتقال المبرمج(لا يترك الإطار قبل إتقانه)؟
- هل تسهم التغذية الراجعة في إتقان معلومات البرنامج؟
- هل جرى تجريب فاعلية الوسائط المتعددة؟
- هل صيغت عبارات البرنامج بلغة عربية سليمة؟
- هل أهداف البرنامج قابلة للتحقيق؟
- هل يكفي الوقت المخصص للبرنامج لتحقيق الأهداف؟
- هل يدفع البرنامج المتعلمين إلى التفكير الإيجابي؟
- هل يستفيد الطلبة الضعاف من البرنامج أكثر من غيرهم؟
- هل تقدم التغذية الراجعة في كل إطار؟

تصميم برنامج حاسوبي وفق خوارزمية التعلم الذاتي:

يتم وفق مراحل تصميم برنامج حاسوبي والتي تعلمناها سابقاً وتكون مرحلة التصميم كما يلي

المرحلة ٢ :التصميم (صياغة النظام على شكل إطارات تعليمية)

تشكيل خوارزميات التعلم

يراعى في هذه المرحلة الامور التالية:

- كل إطار تعليمي يتكون من فكرة أو خطوة في الخوارزمية.
- القصد من الإطارات التعليمية هو إتاحة الفرصة للمتعلم لأن يضبط نفسه بنفسه عن طريق **الإشراط** الذي يعزز استجابتة ويقربه من الهدف الخاص بكل إطار.
- يتشكل سلوك المتعلم بواسطة البرنامج حسب **سرعته الذاتية**.
- لا ينتقل المتعلم من إطار إلى آخر إلا إذا كانت إجابته صحيحة وبالتالي نصل مع المتعلم في خوارزمية التعلم الذاتي إلى **إتقان التعلم**.

- التقدم في الإطارات يجب أن يكون **بطيء نسبياً** وفق **خطوات صغيرة**.

لأن الخطوة الكبيرة تزيد من احتمال الخطأ وتجعل الهدف بعيد وغير واضح.

- يجب ألا يكون التقدم بطيئاً جداً حتى لا يجعل البرنامج مملاً ورتيباً.
- ويجب ألا يكون أسرع بكثير من استطاعة المتدرب على حل المشكلة.

مكونات الإطار التعليمي:

- **المعلومة** *(المثير).*

حيث يمكن عرض المعلومة بطريقة جذابة وذلك بالاعتماد على الوسائط المتعددة في الحاسوب (صوت، صورة، صورة متحركة، *فيديو، ...)*

- **سؤال** *عن المعلومة المعروضة.*
- **إجابة المتعلم** *عن السؤال المطروح.*
- **التغذية الراجعة** *للمتعلم بنوعيها:*

التغذية الراجعة الإيجابية لتعزيز التعلم

التغذية الراجعة السلبية لتصحيح التعلم

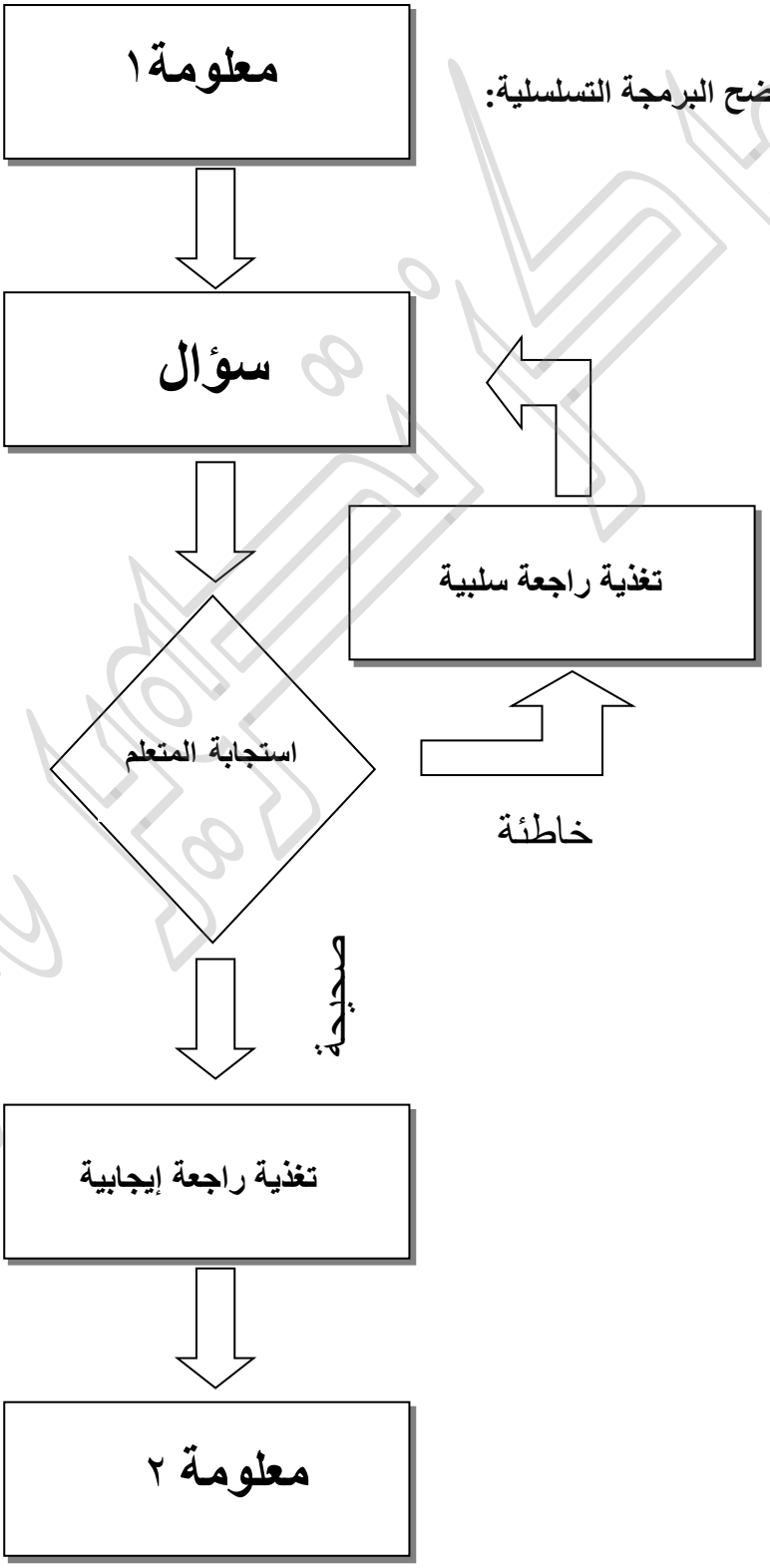
- **وضع نتائج تفاعل المتعلم بتقرير عام.**
- **متابعة السلسلة** *في البرنامج بالانتقال إلى الإطار التالي.*

تبنى هذه الخطوة وفق خوارزمية التعلم الذاتي - برمجة تسلسلية أو تفرعية.

البرمجة التسلسلية:

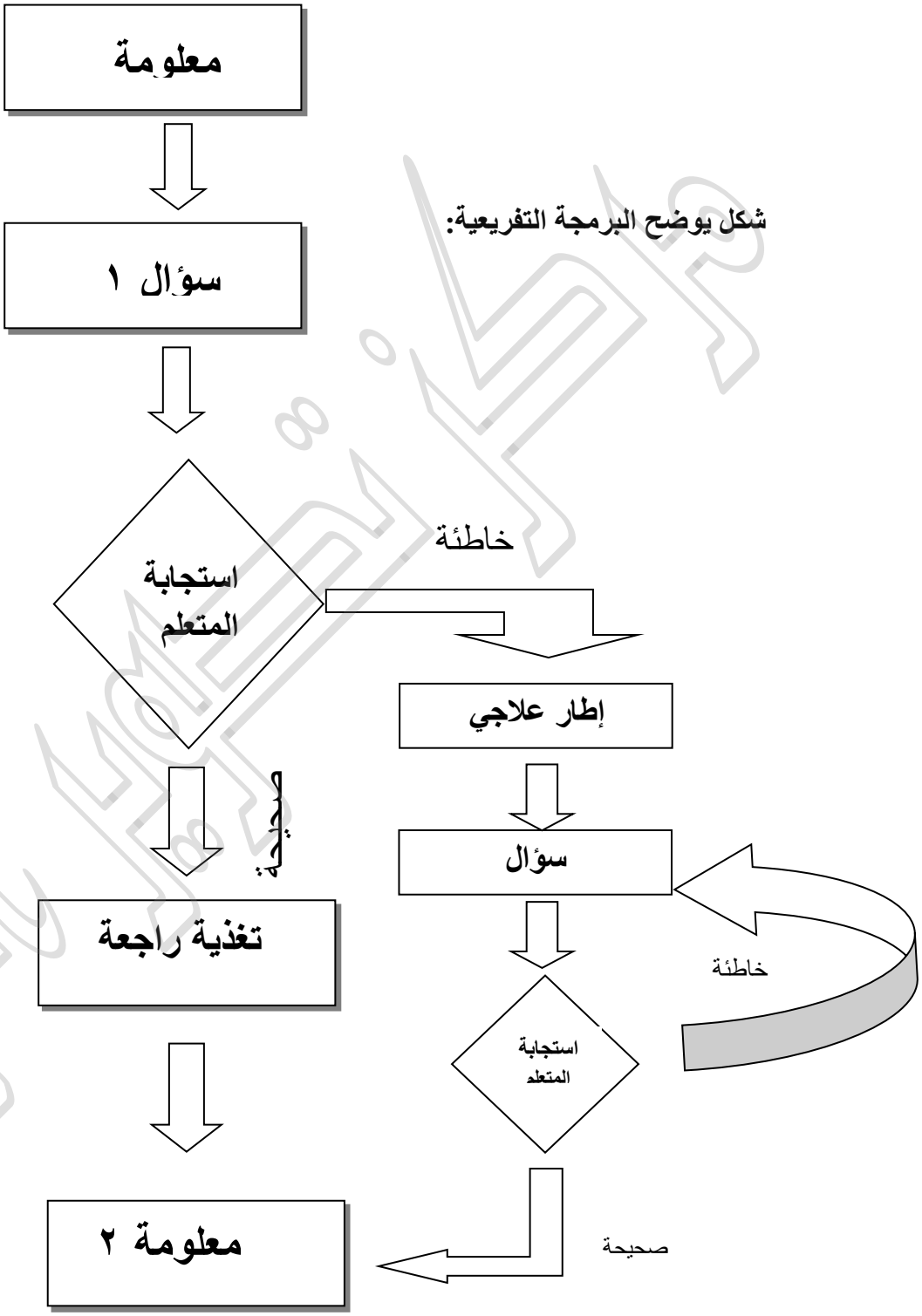
هي الانتقال بالمتعلم إلى السؤال مرة أخرى في حال كانت استجابته خاطئة.

شكل يوضح البرمجة التسلسلية:



أما البرمجة التفريعية: فهي الانتقال بالمتعلم - في حال الاستجابة الخاطئة - إلى **إطار علاجي** يقدم له المعلومة بشكل أبسط إذ يفترض المصمم أن المتعلم لم يستوعب المعلومة بشكلها الأول لذلك أجاب إجابة خاطئة ثم ينتقل إلى سؤال آخر أبسط.

شكل يوضح البرمجة التفريعية:



الجلسة الثانية **عملي الحاسوب التربوي – س3 مناهج**

الأهداف:

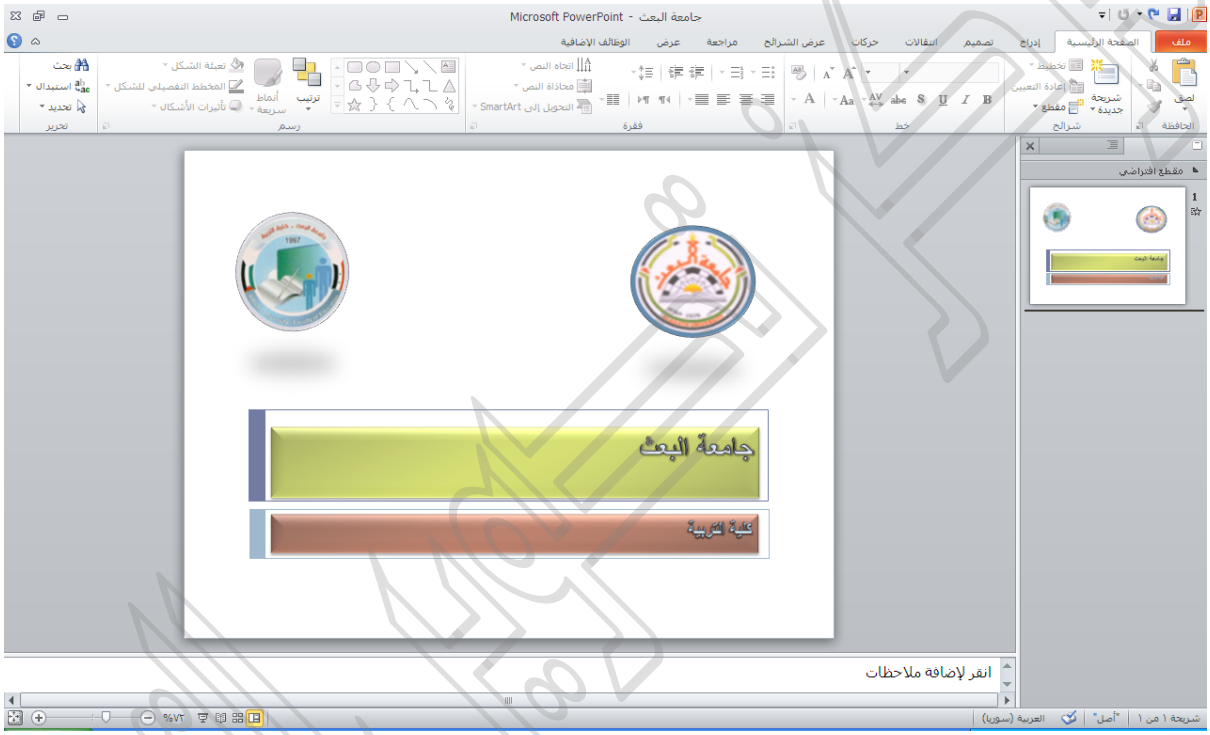
يتوقع من الطالب في نهاية الجلسة:

1- أن يقوم بإعداد شريحة عنوان وعنوان فرعي.
2- أن يطبق الأنماط السريعة على العنوان والعنوان الفرعي.
3- أن يطبق تأثيرات الأشكال على الأنماط السريعة.
4- أن يغير لون الخلفية.
5- أن يدرج صورة تتعلق بموضوع الشريحة.
6- أن يدرج صورة متحركة (gif).
7- أن يدرج ملف صوتي إلى الشريحة.
8- أن يقوم بإخفاء أيقونة الصوت أثناء العرض.
9- أن يدرج شريحة جديدة تحوي جدولاً.
10- أن يدرج شريحة جديدة تحتوي فيديو.
11- أن يغير تصميم الشرائح.
12- أن يضيف مراحل انتقالية للشرائح.
13- أن يدرج التاريخ في جميع الشرائح.
14- أن يدرج رقم الصفحة في جميع الشرائح.
15- أن يدرج عبارة "معلم صف" إلى جميع الشرائح كتذييل للصفحة.
16- أن يقوم بعرض الشرائح ابتداءَ من الشريحة الحالية.
17- أن يقوم بعرض الشرائح من بداية العرض.
18- أن يقوم بإنهاء العرض.
19- أن يحفظ الملف كعرض تقديمي عادي.
20- أن يحفظ الملف كعرض شرائح.

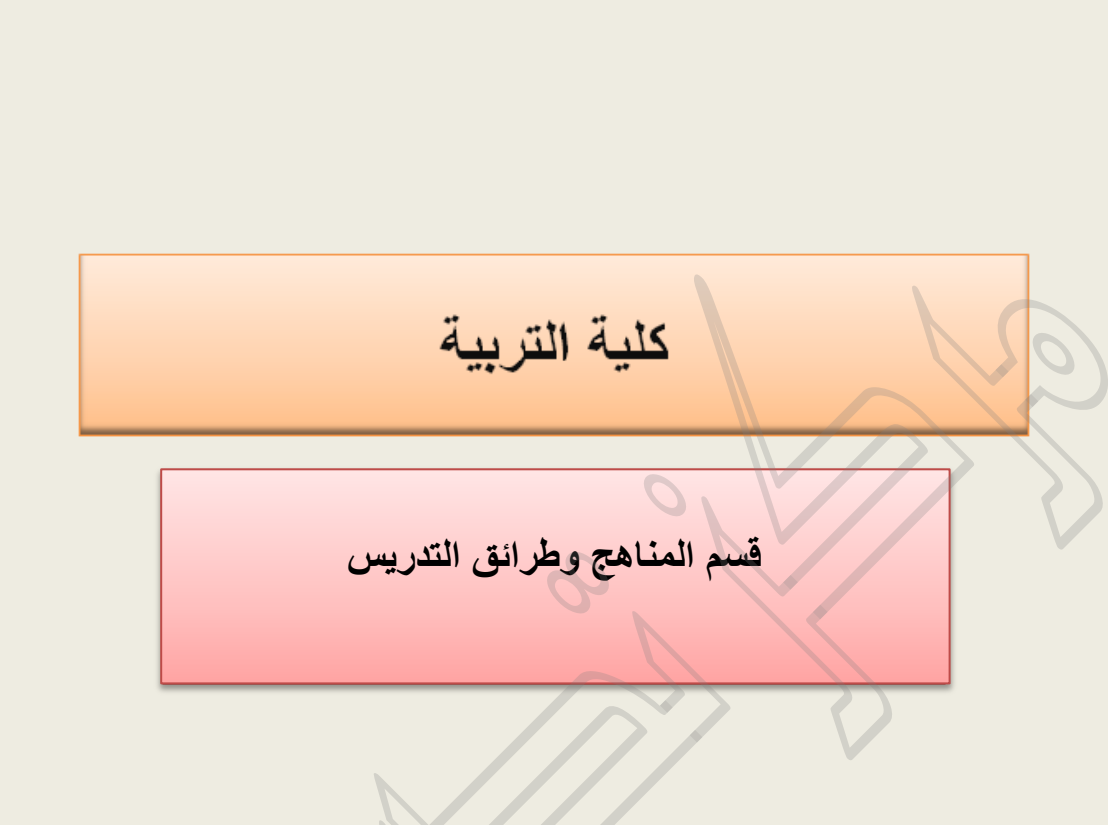
ذكرنا في الخطوة الثالثة أن كتابة البرنامج الحاسوبي برمجياً تتم بواسطة أحد *برامج الوسائط المتعددة مثل PowerPoint وفيما يلي سنتعرف على*

برنامج العروض التقديمية PowerPoint 2010

العرض التقديمي هو مجموعة من الشرائح التي يمكن أن تحتوي نصوصاً و رسوماً بيانية وصور وجداول ورسومات ورسوم متحركة وأشكال مختلفة , والتي يمكنك عرضها بواسطة الحاسوب أو جهاز العرض أو كصفحة ويب.

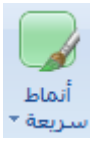


نريد تصميم شريحة كما في الشكل التالي:



الإجراءات:

نكتب في مربع العنوان الرئيسي عبارة "كلية التربية " وفي مربع العنوان الفرعي عبارة " قسم المناهج وطرائق التدريس "

- **لتطبيق الأنماط السريعة** (وهي تنسيقات مسبقة الإعداد):
  - نحدد مربع العنوان الرئيسي أو الفرعي
  - ننقر على الأداة 

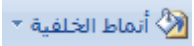
ونختار أحد الأنماط الجاهزة.

- **ولتطبيق أحد تأثيرات الأشكال**

ننقر على السهم الموجود في الأداة

ونختار إحداها.

- **ولتغير لون خلفية الشريحة**

ننقر على تبويب **[تصميم]** ثم ننقر على الأداة 

ثم نختار أحد الأنماط.

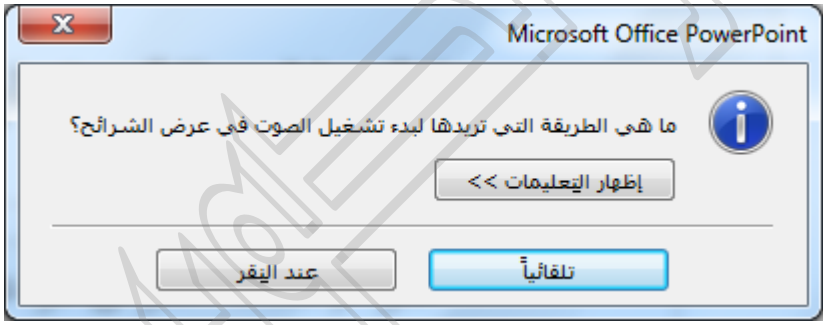
- **لإدراج صورة (ثابتة أو متحركة (gif))**

- ننقر من تبويب [**إدراج**]على الأداة

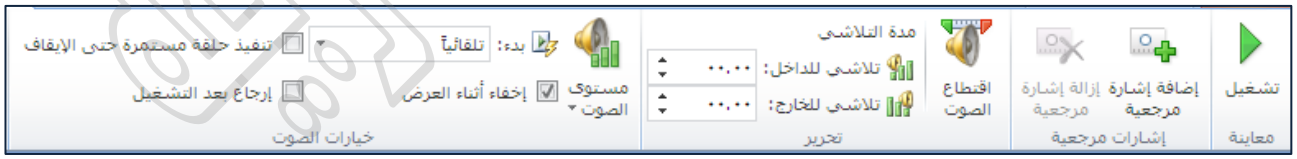
ثم نحدد مكان الصورة ثم ننقر زر فتح.

- **لإدراج ملف صوتي:**
  - ننقر على تبويب [**إدراج**]
  - ننقر على الأداة

  - يظهر مربع حوار نحدد من خلاله مكان الملف الصوتي المطلوب ثم ننقر زر (فتح)
  - يظهر مربع حوار لتحديد طريقة بدء تشغيل الملف الصوتي أثناء العرض(تلقائياً, أو عند النقر)



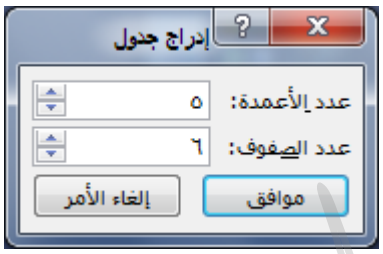
- **لإخفاء أيقونة الصوت أثناء العرض**
  - ننقر على أيقونة الصوت
  - ننقر على قائمة أدوات الصوت
  - نفعل الأمر إخفاء أثناء العرض. كما في الشكل:



- **لإدراج شريحة جديدة تحتوي جدولاً** ننقر على الأداة **شريحة جديدة** في تبويب **الصفحة الرئيسية** (أو نضغط على المفتاحين Ctrl,M معاً)

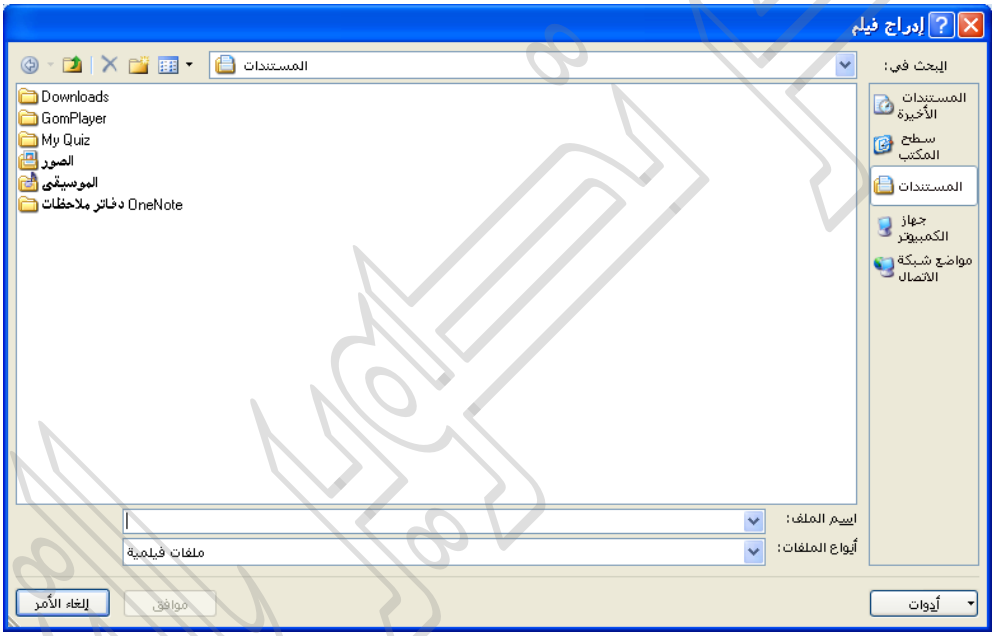
ثم ننقر على الأيقونة

قتظهر نافذة إدراج جدول, نحدد عدد الأعمدة وعدد الصفوف المطلوبة.

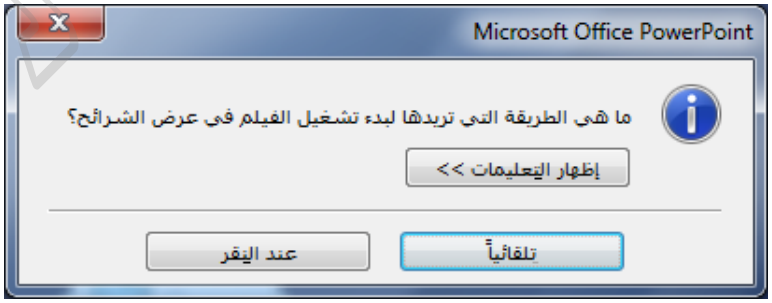


- **لإدراج شريحة جديدة تحتوي مقطع فيديو** نضغط (Ctrl+M)

ثم ننقر على الأيقونة ← يظهر مربع حوار إدراج فيلم

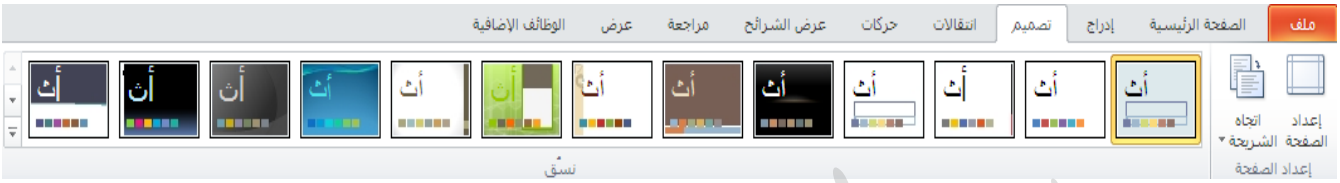


نفتح المجلد الموجود فيه الفيلم المراد إدراجه, نحدد الفيلم ← فتح ← يظهر مربع حوار لتحديد طريقة عرض الفيلم.



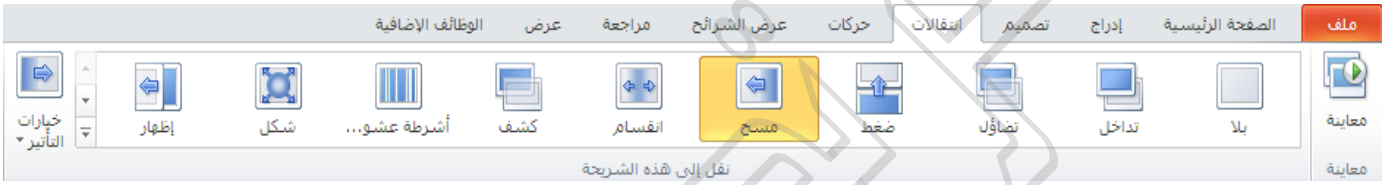
- **لتغيير تصميم الشرائح:**

نفتح تبويب **تصميم** ← ثم نختار أحد التصاميم الجاهزة



- **لإضافة مراحل انتقالية للشرائح:**

نفتح تبويب [**انتقالات**] ثم نختار أحد المراحل الانتقالية



- **لإدراج التاريخ في جميع الشرائح:**

  - من تبويب [**إدراج**] ننقر على أيقونة التاريخ

  - يظهر مربع حوار رأس وتذييل الصفحة.
  - نفعل خيار(تحديث تلقائي) لعرض التاريخ الحالي عند كل عرض.
  - نختار نوع التقويم هجري أو غربي كما في مربع الحوار التالي:

ملاحظة:

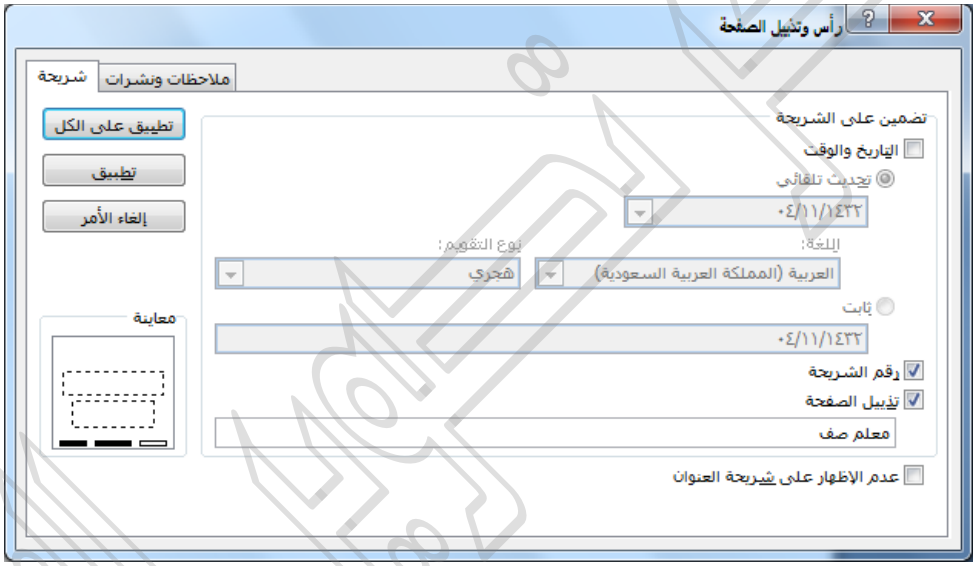
في حال أردنا إظهار تاريخ يظهر بشكل ثابت عند كل عرض نفعل الخيار(ثابت) ونكتب التاريخ الذي نريده.

- **لإدراج رقم الصفحة في جميع الشرائح:**
  - من تبويب [**إدراج**] ننقر على الأداة

  - يظهر مربع حوار رأس وتذييل الصفحة
  - نفعل الخيار (رقم الشريحة)

- **ولإضافة عبارة إلى تذييل الصفحة:**

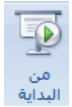
نفعل الخيار تذييل الصفحة ثم نكتب داخل الحقل النص الذي نريد كما في مربع الحوار:



- **لعرض الشرائح ابتداءً من الشريحة الحالية:**

نفتح تبويب [**عرض الشرائح**] ثم ننقر على الأداة

(أو نحدد الشريحة المراد بدء العرض منها ثم نضغط المفتاحين **Shift,F5** معاً)

- **لعرض الشرائح ابتداءً من الشريحة الأولى** ننقر على الأداة 

(أو نضغط المفتاح **F5**)
- **لإنهاء العرض** نضغط المفتاح **Esc**

- **لحفظ الملف كعرض تقديمي عادي:**

ننقر على قائمة ملف ← حفظ باسم ← نكتب اسم الملف في حقل اسم الملف ← حفظ

- **لحفظ الملف كعرض تقديمي يفتح دوماً بطريقة العرض التقديمي** (أي تشغيل العرض التقديمي دون تشغيل البرنامج)
  - ننقر على قائمة ملف
  - نختار الأمر (حفظ باسم)
  - نختار من الحقل حفظ بنوع الخيار:(Power Point Show)← حفظ

الجلسة الثالثة: **عملي الحاسوب التربوي – س3 مناهج**

الأهداف:

يتوقع من الطالب في نهاية الجلسة أن:

1- أن يصمم شريحة تحوي سؤالاً وأربع إجابات (خيارات).

2- أن يصمم شريحة تحوي تغذية راجعة إيجابية مناسبة (تعزيز التعلم).

3- أن يصمم شريحة تحوي تغذية راجعة سلبية (تصحيح التعلم).

4- أن يقوم بإخفاء الشريحتين الخاصتين بالتغذية الراجعة.

5- أن يضيف ارتباطاً تشعبياً يربط الإجابة الصحيحة مع الشريحة ذات التغذية الراجعة الإيجابية.

6- أن يضيف 3 ارتباطات تشعبية تربط كل إجابة خاطئة مع الشريحة ذات التغذية الراجعة السلبية.

7- أن يضيف إلى الشريحة التي تحوي التغذية الراجعة السلبية زر عودة إلى شريحة السؤال.

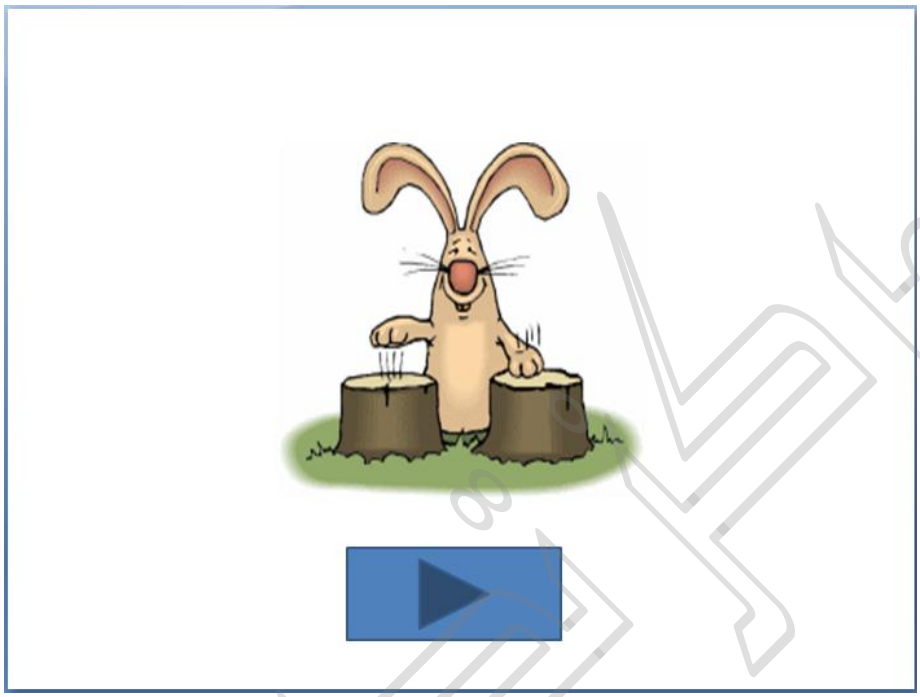
8- أن يضيف إلى الشريحة التي تحوي التغذية الراجعة الإيجابية زر للانتقال إلى الشريحة التالية.

نريد تصميم شريحة تحوي سؤالاً وأربع خيارات كما في الشريحة التالية:

في حال أجاب التلميذ إجابة خاطئة تظهر له الشريحة التالية:

وعند النقر على السهم تتم العودة إلى آخر شريحة تم عرضها (أي شريحة السؤال)

و في حال أجاب التلميذ إجابة صحيحة تظهر له الشريحة التالية:



وعند النقر على السهم يتم الانتقال إلى الشريحة التالية (شريحة تحوي معلومة جديدة)

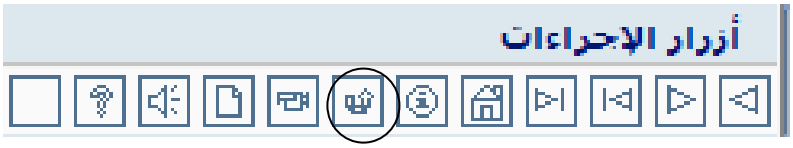
الإجراءات:

ندرج شريحة جديدة ونكتب نص السؤال, ثم ندرج أربعة مربعات نص تمثل الخيارات الأربع للسؤال.

ندرج شريحة جديدة وندرج بداخلها التغذية الراجعة السلبية المناسبة (تصحيح التعلم) صورة متحركة أو فيديو .

ثم ننقر على تبويب [إدراج] ← ننقر على الأيقونة

← ثم نختار الزر من أزرار الإجراءات (وظيفة هذا الزر عند النقر عليه أثناء العرض هي العودة إلى الشريحة الأخيرة المعروضة)



نقوم برسم الزر داخل الشريحة بواسطة السحب والإفلات فتظهر النافذة التالية:

انقر موافق.

الآن نقوم بإخفاء الشريحة :

بأن ننقر بزر الفأرة الأيمن على الشريحة في المخطط التفصيلي في يمين الشاشة ← إخفاء الشريحة.

ثم ندرج شريحة جديدة وندرج بداخلها التغذية الراجعة الإيجابية (تعزيز التعلم)(صورة أو صورة متحركة أو فيديو أو عبارة مكتوبة بواسطة WordArt...)

ثم ننقر على تبويب [إدراج] ← ننقر على الأيقونة

← ثم نختار الزر من أزرار الإجراءات (وظيفة هذا الزر هي الانتقال إلى الشريحة التالية عند النقر عليه أثناء عرض الشرائح)

نقوم برسم الزر داخل الشريحة بواسطة السحب والإفلات فتظهر النافذة التالية:

انقر موافق.

الآن نقوم بإخفاء الشريحة :

بأن ننقر بزر الفأرة الأيمن على الشريحة في المخطط التفصيلي في يمين الشاشة ← إخفاء الشريحة.

يجب علينا الآن ربط الإجابات الأربع (أي الخيارات) مع شريحة التغذية الراجعة المناسبة:

أنقر بزر الفأرة الأيمن على مربع النص الذي يمثل الإجابة الصحيحة ← ارتباط تشعبي← انقر على الخيار (**مكان في هذا المستند**) ← حدد الشريحة المراد الانتقال إليها عند النقر على مربع النص الصحيح والتي هي شريحة التغذية الراجعة الإيجابية)

ثم أنقر بزر الفأرة الأيمن على الصورة التي تمثل الإجابة الخاطئة الأولى ← ارتباط تشعبي← انقر على الخيار (**مكان في هذا المستند**) ← حدد الشريحة المراد الانتقال إليها عند النقر على الصورة والتي هي شريحة التغذية الراجعة السلبية) ,كرر هذا الإجراء مع كل من الصورتين اللتين تمثلان الإجابتين الخاطئتين.

المخططات

تساعد المخططات في عرض البيانات وتمثيلها بصرياً بطرق تساعد على فهم البيانات أكثر وتساعد على دوام تذكر هذه البيانات.

وفيما يلي سنتعرف على المخططات العمودية

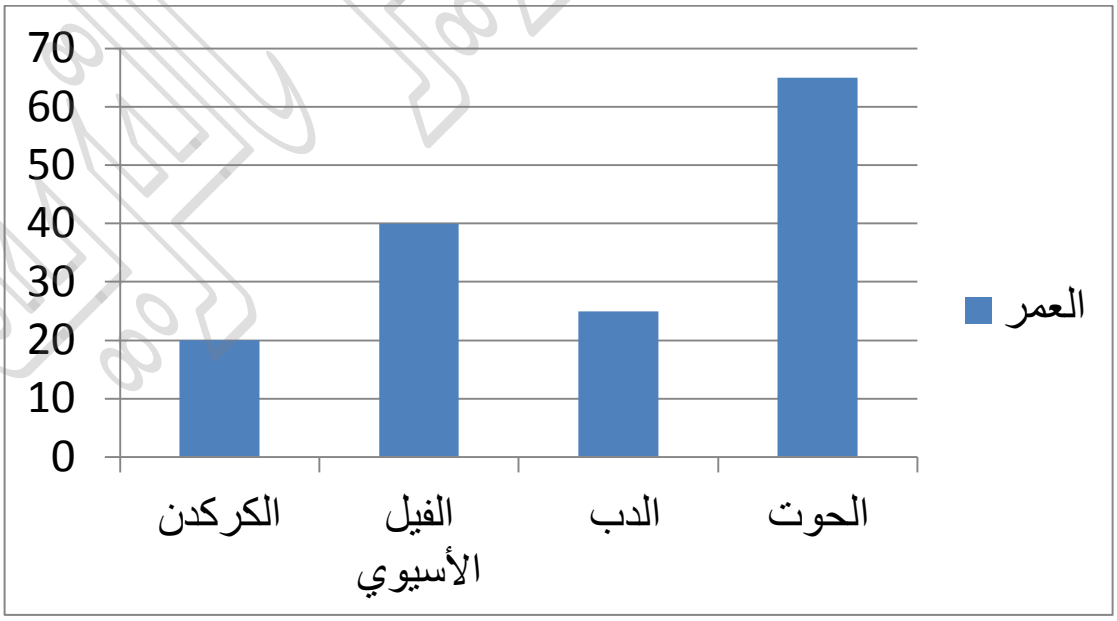
المخططات العمودية

تعتبر المخططات العمودية مفيدة في عرض البيانات التي تغيرت خلال فترة من الزمن أو لتوضيح المقارنات بين العناصر.

ففي المخططات العمودية، يتم تنظيم **الفئات** بشكل نموذجي على طول المحور الأفقي **والقيم** (السلاسل)على طول المحور العمودي.

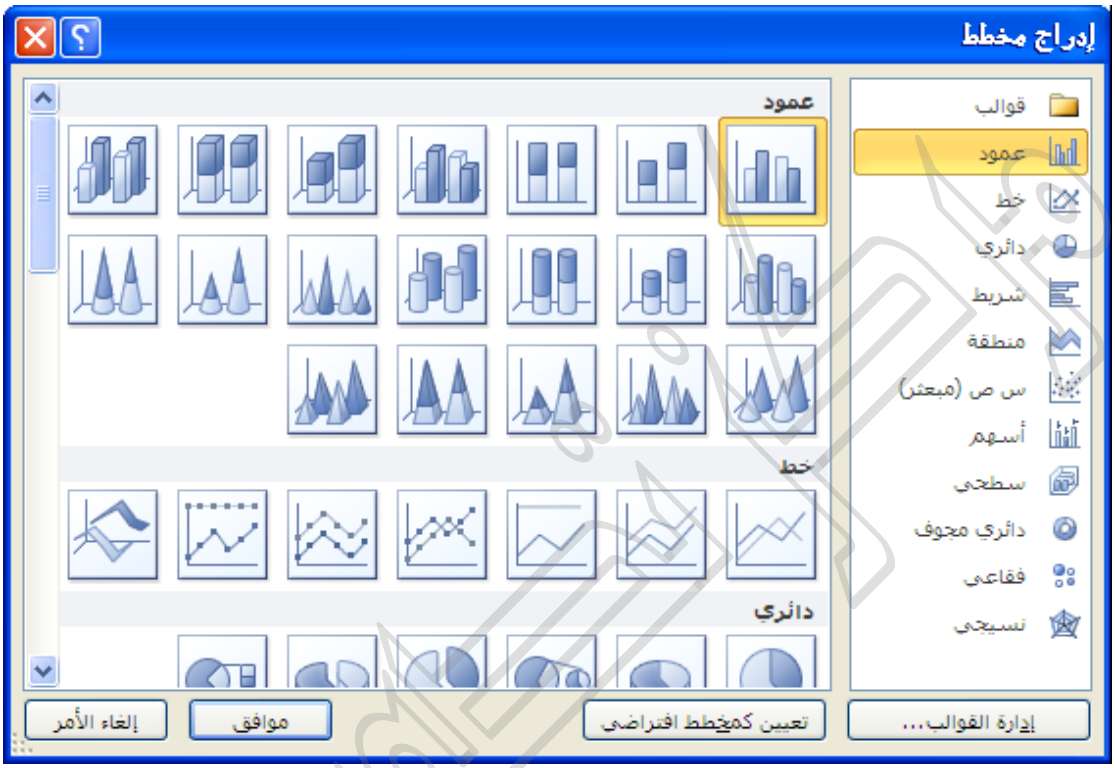
مثال:

الشكل التالي يبين تمثيلاً بيانياً يقارن بين أعمار بعض الحيوانات



ولتصميم مثل هذا المخطط في برنامج Microsoft PowerPoint 2010 نقوم بما يلي:

- ننقر على قائمة **إدراج**, ثم من مجموعة رسومات توضيحية ننقر على مخطط
- ليظهر مربع حوار **إدراج مخطط**



- نختار النوع (عمود) ثم ننقر على زر موافق.
- عندها يفتح برنامج الجداول الإلكترونية إكسل بشكل جزئي لتحرير المخطط.
- نعيد ملء الجدول الموجود كما يلي:

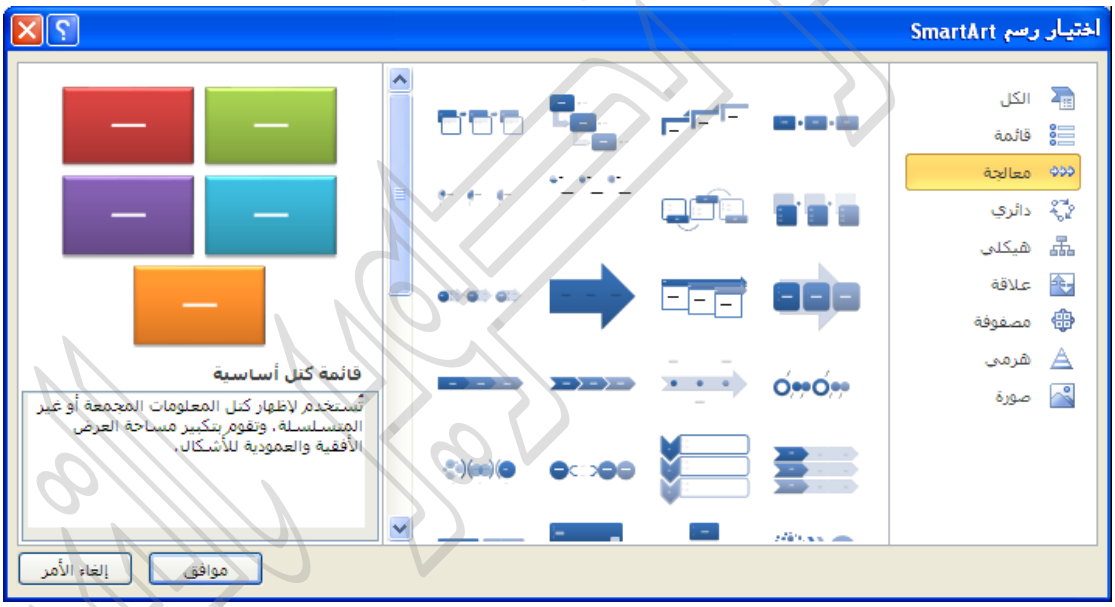
	A	B
		الحمر
	الكركدن	20
	الفيل الأسيوي	40
	الدب	25
	الحوت	65

- ثم نقوم بإغلاق برنامج الإكسل.

رسوم SmartArt

1. انقر على قائمة **إدراج**، ثم أنقر في المجموعة **رسومات توضيحية** فوق **SmartArt**.

2. في المعرض **اختيار رسم SmartArt**، انقر فوق **معالجة مثلاً**، ثم انقر معالجة أساسية ، ثم انقر فوق **موافق**.

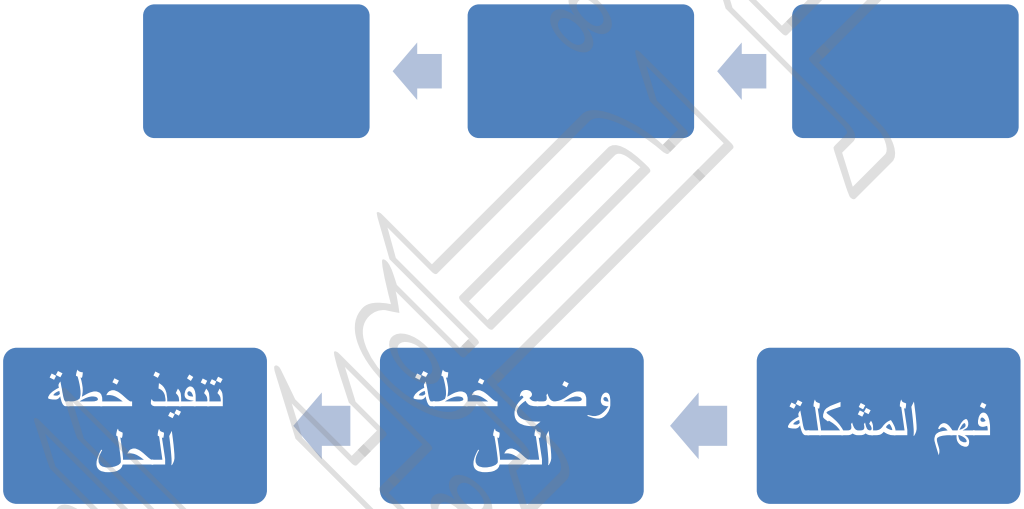


3. لإدخال النص، نفذ أحد الإجراءات التالية:

- انقر داخل مربع في رسم SmartArt، ثم اكتب النص الذي تريده.
- انقر فوق **[النص]** في جزء "النص"، ثم اكتب النص الذي تريده.
- من مجموعة إنشاء رسم أنقر على (من اليمين إلى اليسار)

ملاحظة:

إذا كان جزء النص غير مرئي، فانقر فوق عنصر التحكم الموضح بالشكل التالي:



لإضافة مربع حوار إلى رسم SmartArt

1. انقر فوق رسم SmartArt الذي تريد إضافة مربع إليه.
2. انقر فوق المربع الموجود الذي يوجد بالقرب من المكان الذي تريد إضافة المربع الجديد فيه.
3. ضمن **أدوات SmartArt**، من علامة التبويب **تصميم**، في المجموعة **إنشاء رسم**، انقر فوق السهم الموجود ضمن **إضافة شكل**، ثم قم بأحد الإجراءات التالية:

ملاحظة

في حالة عدم ظهور علامتي التبويب **أدوات SmartArt** أو **تصميم**، فتأكد من أنك قمت بتحديد رسم SmartArt. قد تحتاج إلى النقر نقراً مزدوجاً فوق رسم SmartArt لتحديده، ولفتح علامة التبويب **تصميم**.

- لإدراج مربع مثل المربع المحدد، ولكن بعده، انقر فوق **إضافة الشكل بعد**.
- لإدراج مربع مثل المربع المحدد، ولكن قبله، انقر فوق **إضافة الشكل قبل**.

حذف مربع حوار

لحذف مربع، انقر فوق حد المربع الذي تريد حذفه، ثم اضغط على DELETE.

تغيير ألوان رسم SmartArt

يمكنك تطبيق مجموعات ألوان مشتقة من ألوان النُسق على المربعات الموجودة في رسم SmartArt.

1. انقر فوق رسم SmartArt الذي تريد تغيير اللون الخاص به.
2. ضمن **أدوات رسم SmartArt**، من علامة التبويب **تصميم**، في المجموعة **أنماط SmartArt**، انقر فوق **تغيير الألوان**.

في حالة عدم ظهور علامتي التبويب **أدوات SmartArt** أو **تصميم**، فتأكد من أنك قمت بتحديد رسم SmartArt. قد تحتاج إلى النقر نقراً مزدوجاً فوق رسم SmartArt لتحديده، ولفتح علامة التبويب **تصميم**.

3. انقر فوق مجموعة الألوان التي تريدها.

ملاحظة:

عندما تقوم بوضع المؤشر فوق نمط سريع، يمكنك مشاهدة كيف تؤثر الألوان في رسم SmartArt.

الأشكال

مثال:

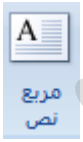
نريد تصميم شريحة كالشريحة التالية:

- **لإدراج الشكل:**

ننقر على تبويب [**إدراج**]

ننقر على الأيقونة

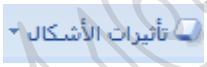
ثم نختار من فئة نجوم وشعارات الشكل المطلوب.

وللكتابة داخل الشكل نقوم بإدراج مربع نص 

من تبويب [إدراج]

ثم نرسم مربع النص داخل الشكل ونكتب في داخله

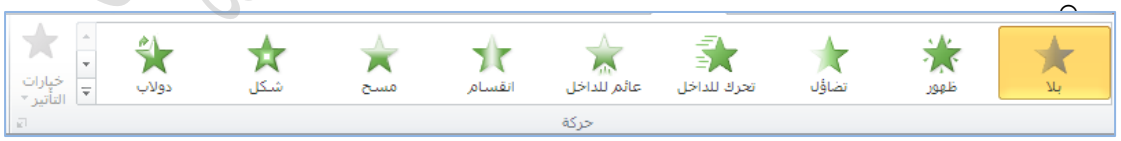
- **لإضافة تأثيرات للشكل:**

نحدد الشكل ثم ننقر من تبويب **تنسيق** على الأيقونة 

تأثيرات الأشكال

ثم نختار التأثير المطلوب (توهج, انعكاس,....

- **لإضافة حركة للشكل (أو لأي كائن** من **أي شريحة):**
  - نحدد الشكل
  - ننقر على تبويب **[حركات]**
  -



  - نختار نوع الحركة (تحرك للداخل مثلاً)
  - نختار نوع التأثير من **خيارات التأثير.**