سلسلة الكتب التعليمية للأساتذة و المعلمين

تعلم برنامج HotPotatos

HotPotatos en Arabe

تأليف و تنسيق الأستاذ امبارك محبوب

إهـــــــــــــــداء

اهدي هذا الكتاب إلى إخواني و زملائي في العمل؛
إلى الأساتذة الكرام، الذين يتحدون الصعاب، مسلحين بإيمانهم بالرسالة النبيلة التى يحملونها و الأمانة الجليلة الملقاة على عاتقهم؛
إلى الذين يربون الأجيال الصاعدة أحسن تربية؛
إلى الذين يعلمون الحروف و يرفضون أن يكونوا أسيادا؛
إلى الذين يهدفون إلى التغيير؛
تغيير الظلام بالنور؛
وتغيير الجهل بالعلم؛
إلى الذين يشتغلون في صمت، و لا ينتظرون من الزمن أن ينصفهم؛
إلى الذين أبت ضمائرهم إلا أن تبقى مستيقظة؛
إلى كل أستاذ و معلم و مربي ظل وسيظل شامخا أمام الرياح العاتية؛
أهدي هذا الكتاب إلى روح الفقيد الأستاذ عبد النبي؛
الذي شاركنا لحظات التعلم الذاتي و العصامي؛
أهدي هذا الكتاب إلى روح الفقيد الأستاذ عبد النبي ؛
الذي اشتغل في صمت و فارقنا في لحظة صمت دون أن ينصفه الزمن؛
إلى كل الذين لا يزالوا يكابدوا من أجل نشر العلم و تطوير طرق التدريس؛
إلى الأساتذة المجددين

تقـــــــــــــــــديم

عزيزي الأستاذ
أقدم لك هذا الكتاب المتواضع، و المخصص لتعلم الإشتغال على برنامـــــــج Hotpotatos البطاطس الساخنة، بغيـة إعداد و خلق دروس و تمارين و تقويمات بيداغوجية، يمكن استعمالها واستغلالها في العملية التعليمية التعلميـــة.
لقد تبلورت هذه الفكرة وجاهدنا في إخراجها للوجود، رغبة منا في إغناء المكتبة العربية بكتـب عربية تعليميـــــة لبرامج معلوماتية نحتاجها في اشتغالنا اليومي في الفصل الدراسي، ومن جهة أخرى، محاولة منا للارتقـــــــاء بمنظومتنا التربوية وجعلها تواكب التطور الرقمي الـــــذي وصل إليه الغرب، و الذي يجتاحنا دون أن يترك لنـــــا خيارا للانخراط فيه.
إن الطفرة المعلوماتية والرقمية الحالية، اكتسحت كل الميادين والمجالات بما فيها الميـــــــدان التربوي و الذي يعانـي أصلا من نظم وطرق تعليمية تقليدية حان الوقت لتطويرها ولإدمـــــاج مضامين بيداغوجية رقمية حديثة لتـــــدارك التأخير الذي يعانيه (الميدان التربوي) ولتجـــاوز بعض العقبات التي تواجهه (التواصل مع التلميذ / ربح الوقت / الجودة).
و قد غذا هذا أمرا مستعجلا ومفروضا نظرا لارتباط الميدان التربوي بمختلف الميادين الأخرى.
إذ لا يعقـــل أن يتم تخريج الطلبة كأساتذة ومهندسين و أطباء و حتى عمال نظافة، وهـــــــم لا يستطيعون تشغيل جهاز حاســـــــوب أو الاشتغال على برامجه المعلوماتية المختلفة، علما أنهم مقبلين على توظيف هذه التكنولوجيا الحديثة في عملهـم شاءوا أو كرهوا.
من هذا المنطلق، سعينا كأساتذة مجددين ومطورين لطرق ونظم التدريس، إلى استغلال هـــــذه التكنولوجيـــــــــا
وإدماجها في العملية التعليمية التعلمية، ومن هذا المنطلق نظمنا تكوينات للسادة الأساتذة في هـذا البرنامج و برامج أخرى، وأعددنا هذا الكتاب ليكون سندا و دعما لها (التكوينات).
ورغبة منا في تقاسم العلم والمعرفة مع زملائنا الأستاذة أينما كانوا في وطننا العربي، وإيمانا منا بتظافر الجهـود والتعاون لتطوير نظامنا التعليمي العربي، نشرنا هذا الكتاب على شبكـــــــــة الإنترنيت، ليتسنى لكل مهتم و مهتمـــــــة مطالعته و الإستفادة منه، بل و تصحيحه و تنقيحـــه والتعديل علية و إعادة نشره.
و نشير إلى أنه (الكتاب) لا يمثل الطريقة الصحيحة والمطلقة لتعلم البرنامج، بل هو نتيجـــــــة تجربتنا الشخصيـــــة والعصامية و التي أردنا مشاركة الجميع لها، كما أنه يحتوي على أخطـاء إملائية و نحوية و تعبيرية، نلتمس منكم العذر لارتكابها عن غير قصد، وندعوكم بصدر رحـب إلى تصحيحها و تنقيحها. (يمكنكم الحصول على ملـــف الوورد عبر مراسلتنا على الإيميـــل التالي **MAHBOUB1978@GMAIL.COM**).
كما نشير إلى أنه كتاب مجاني الاستعمال والتصحيح والتوزيع والطبع والنشر، و لا يمكـــــن استغلاله تجاريا كالبيع مثلا إلا بموافقة خطية منا شخصيا، متعهدين أن ريعه سيخصص لدعـــم المجهودات الرامية لنفس الهدف المنشـود من تأليفه و نشره.
و الله المعين

الأستاذ امبارك محبوب

الفهرست

العنوان
إهداء.....02
تقديم.....03
الفهرست

المحور الأول

تثبت البرنامج و خلق الإختصار

1.1- تثبت برنامج Hotpotatos 06
2.1- التعامل الأول مع النسخة المحمولة.....06
3.1- فك الضغط عن النسخة المحمولة.....07
4.1- نقل مجلد البرنامج إلى مجلد برامج الويندوز.....09
5.1- خلق إختصار للبرنامج ونقله إلى سطح المكتب.....12

المحور الثاني

التشغيل و الإعداد الأولى لبرنامج Hotpotatos (البطاطس الساخنة)

1.2- تشغيل برنامج Hotpotatos (البطاطس الساخنة).....14
2.2- تغيير لغة واجهة Hotpotatos (البطاطس الساخنة).....15
3.2- تسجيل برنامج Hotpotatos (البطاطس الساخنة).....17

المحور الثالث

الإشتغال ببرنامج Hotpotatos (البطاطس الساخنة)

الجزء الأول : برنامج JQuiz

1.1.3- تشغيل JQuiz و التعرف على واجهته.....19
2.1.3- خلق مشروع/تسجيل مشرع في JQuiz.....20
3.1.3- خلق صفحة الويب/معاينة صفحة الويب/معاين المشروع في JQuiz.....21
4.1.3- الأنماط أو الستايلات في JQuiz.....23
1.4.1.3- نمط QCM في JQuiz.....23
2.4.1.3- نمط Quiz في JQuiz.....23
3.4.1.3- نمط Hybride في JQuiz.....24
4.4.1.3- نمط Multi-séléction في JQuiz.....25
1.5.1.3- التمارين بالعربية في JQuiz.....26
2.5.1.3- تغيير النقطة الجزائية إلى /20 في JQuiz.....31
6.1.3- نافذة إعدادات صفحة الويب في JQuiz.....39
1.6.1.3- التبويب Titre/Consignes في إعدادات صفحة الويب في JQuiz.....41
2.6.1.3- التبويب Messages في إعدادات صفحة الويب في JQuiz.....42
3.6.1.3- التبويب Boutons في إعدادات صفحة الويب في JQuiz.....44
4.6.1.3- التبويب Apparence في إعدادات صفحة الويب في JQuiz.....46
5.6.1.3- التبويب Minuteur في إعدادات صفحة الويب في JQuiz.....48
6.6.1.3- التبويب Autres في إعدادات صفحة الويب في JQuiz.....48
7.1.3- إدراج الصور في JQuiz.....51
8.1.3- إدراج الأصوات في JQuiz.....57
9.1.3- إدراج الفيديو في JQuiz.....61
10.1.3- إدراج الروابط في JQuiz.....66

المحور الثالث

الإشتغال ببرنامج Hotpotatos (البطاطس الساخنة)

الجزء الثاني : برنامج JClose

1.2.3- تشغيل JCloze و التعرف على واجهته.....68
2.2.3- خلق التمارين ذات الفراغات في JCloze.....69

3.2.3- نافذة إعدادات صفحة الويب في JCloze.....72
4.2.3- التبويب Titre/Consigne في نافذة إعدادات صفحة الويب في JCloze.....73
5.2.3- التبويب Boutons في نافذة إعدادات صفحة الويب في JCloze.....74
6.2.3- التبويب Messages في نافذة إعدادات صفحة الويب في JCloze.....75
7.2.3- التبويب Autres في نافذة إعدادات صفحة الويب في JCloze.....76
8.2.3- زر التلميح Indice في JCloze.....78
9.2.3 - تغيير النقطة الجزائية (معيار التقييم) إلى 20/ في JCloze.....80

المحور الثالث

الإشتغال ببرنامج Hotpotatos (البطاطس الساخنة)

الجزء الثالث: برنامج JMatch

1.3.3- تشغيل JMatch و التعرف على واجهته.....82
2.3.3- خلق تمارين الربط في JMatch.....83
3.3.3- نافذة إعدادات صفحة الويب في JMatch.....86
4.3.3 - تغيير النقطة الجزائية (معيار التقييم) إلى 20/ في JMatch.....88

المحور الثالث

الإشتغال ببرنامج Hotpotatos (البطاطس الساخنة)

الجزء الرابع: برنامج JMix

1.4.3- تشغيل JMix و التعرف على واجهته.....90
2.4.3- خلق تمارين إعادة الترتيب في JMix.....90
3.4.3- نافذة إعدادات صفحة الويب في JMix.....94
4.4.3- التمارين العربية في JMix.....96
5.4.3- تغيير النقطة الجزائية (معيار التقييم) إلى 20/ في JMix.....98

المحور الثالث

الإشتغال ببرنامج Hotpotatos (البطاطس الساخنة)

الجزء الخامس: برنامج JCross

1.5.3- تشغيل JCross و التعرف على واجهته.....99
2.5.3- خلق شبكة الكلمات المتقاطعة في JCross.....99
3.5.3- خلق شبكة الكلمات المتقاطعة أوتوماتيكيا في JCross.....102
4.5.3- نافذة إعدادات صفحة الويب في JCross.....103
5.5.3- شبكة الكلمات المتقاطعة العربية في JCross.....104
6.5.3- تغيير النقطة الجزائية (معيار التقييم) إلى 20/ في JCross.....104

المحور الثالث

الإشتغال ببرنامج Hotpotatos (البطاطس الساخنة)

الجزء السادس : برنامج The Masher

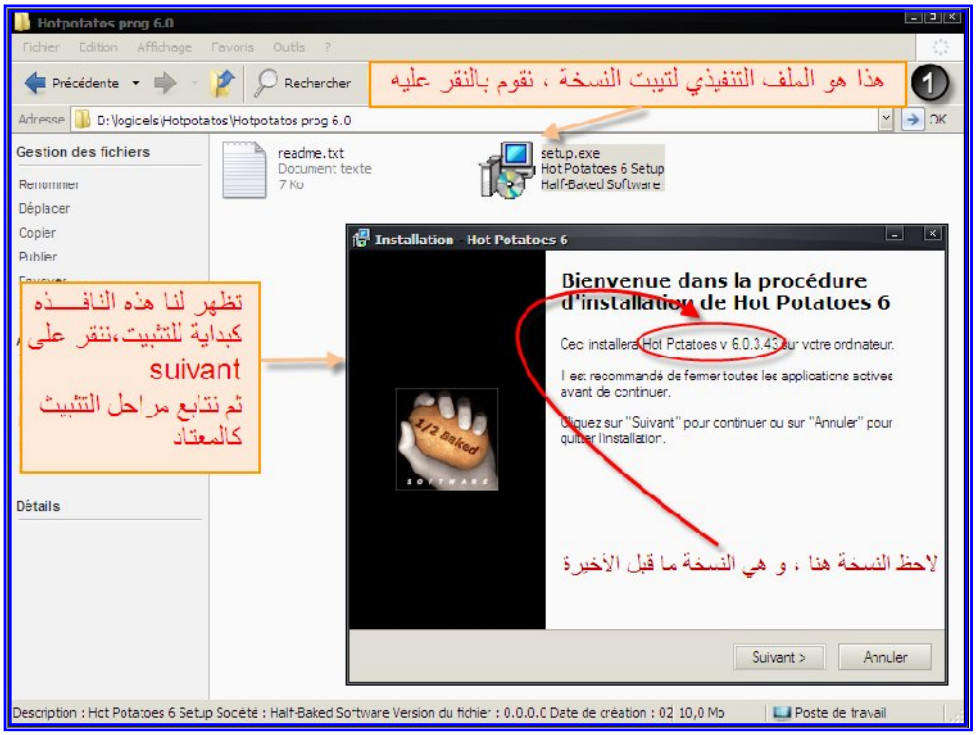
1.6.3- تشغيل The Masher و التعرف على واجهته.....105
2.6.3- خلق تجميعة التمارين في The Masher.....106

المحور الأول

تثبت البرنامج و خلق الإختصار

1.1- تثبت برنامج Hotpotatoes :

لتثبيت البرنامج، نتبع الطريقة الكلاسيكية و العادية ،شأنه كشأن جل البرامج و التي نثبتها على الويندوز،وذلك بالنقر مرتين على ملف البرنامج التنفيذي،ثم إتباع مراحل التثبيت بعد قراءتنا للرسائل و التي توجه عبرها... ننهج هذه الطريقة عندما نريد تثبيت النسخة (Hotpotatoes v6.0.3.43) و هي النسخة ما قبل الأخيرة.
الصورة التالية تبين جزءا من هذه المرحلة.



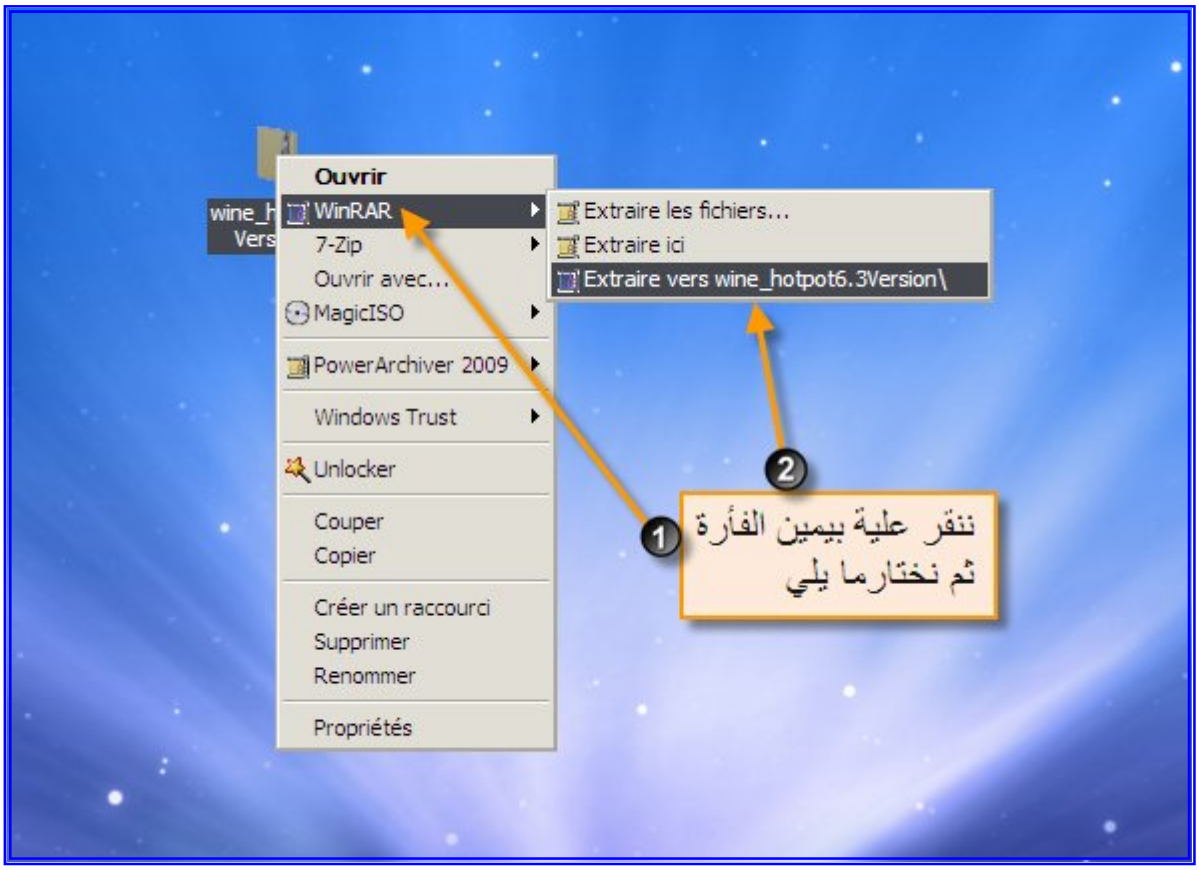
أما بالنسبة للنسخة الأخيرة من البرنامج (Hotpotatoes v6.3.0.0) و هي النسخة المعتمدة بداية من شهر يناير2009 ،نلاحظ أنها نسخة محمولة أي أنها لا تحتاج إلى تنصيب أو تثبيت ، و بالتالي يمكن و ضعها على القرص الصلب ثم الاشتغال عليها مباشرة ، كما يمكن حملها علة مفتاح USB و الاشتغال عليها في أي جهاز حاسوب آخر دون الحاجة إلى التثبيت.

2.1- التعامل الأول مع النسخة المحمولة:

الفكرة هنا هي تفادي كل ما يمكن أن يضر هذه النسخة أو يتسبب في مسحها أو مسح أحد ملفاتها الأساسيـــــة و بالتالي فقد و جب الاحتفاظ بالنسخة الأصلية في مكان آمن ، ثم و ضع النسخة التي سنشتغل عليها في مكان آمن مع خلق اختصار إليها، نتابع الشرح التالي و الذي يبين هذه المراحل.
بعد حصولنا على النسخة الأخيرة من البرنامج، نلاحظ أنها مضغوطة، و هذا يتطلب منا برنامج لفك الضغط كبرنامج الوينرار مثلا

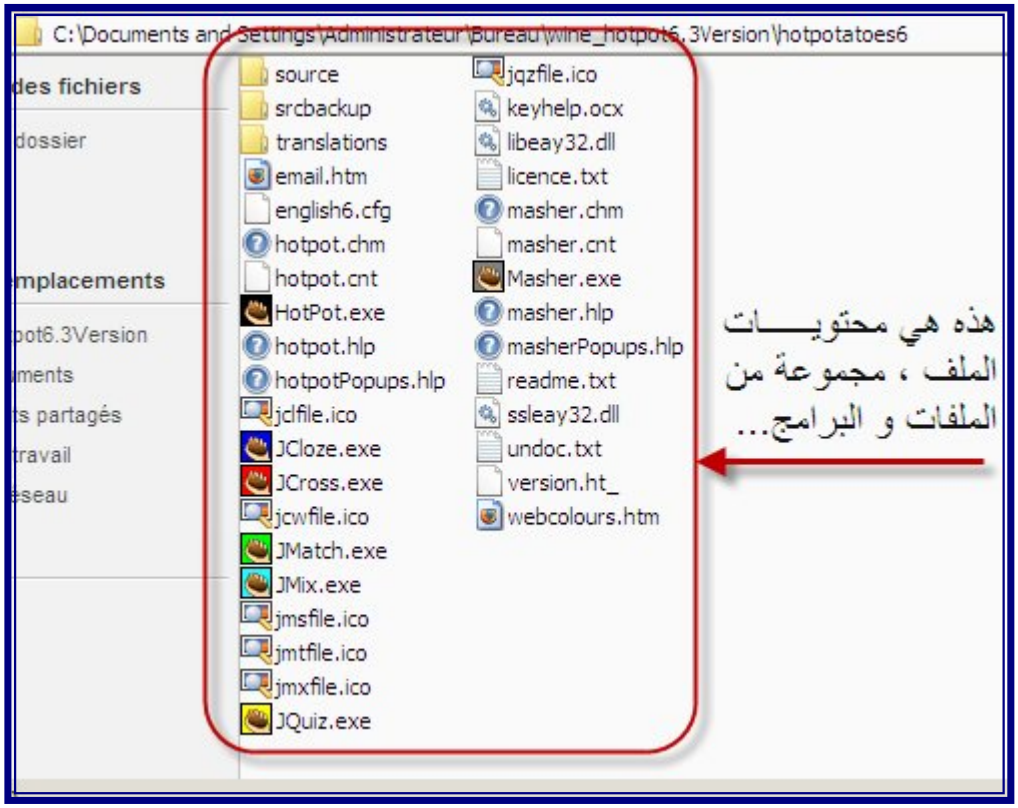
3.1- فك الضغط عن النسخة المحمولة:

نفك الضغط عن النسخة المحمولة، وذلك بالنقر بيمين الفأرة على الملف المضغوط ثم نختار من القائمة التي ستظهر برنامج الوينرار ثم نختار فك الضغط هنا.

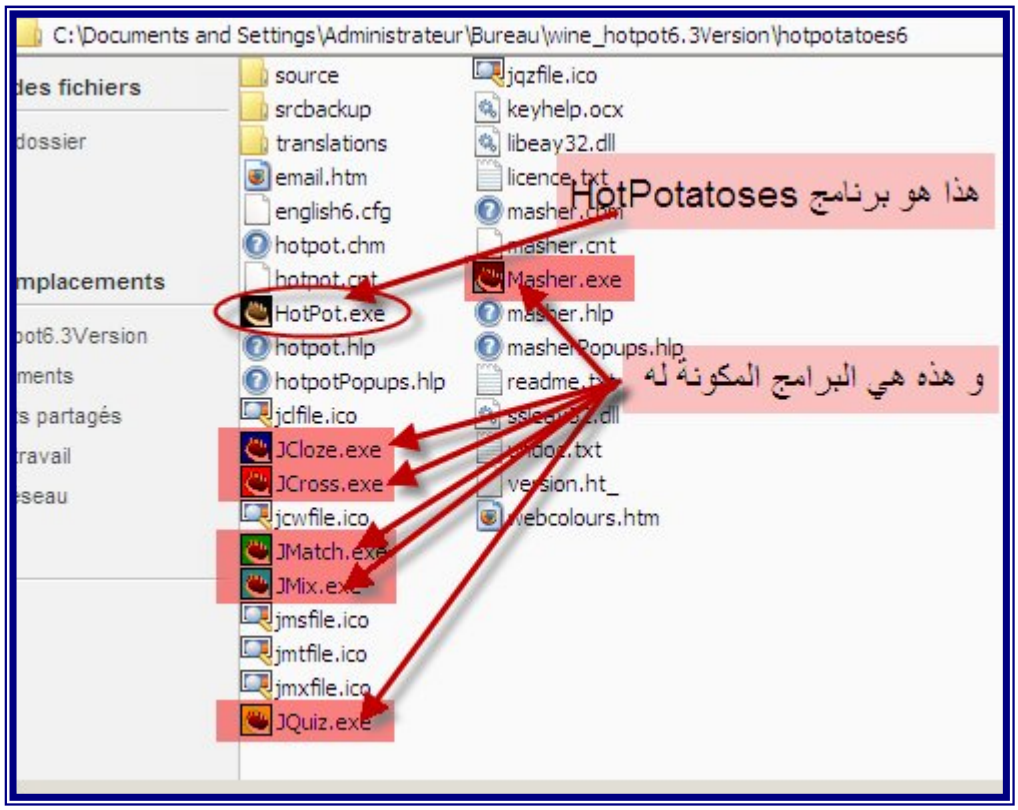


نلاحظ ظهور مجلد جديد، ما هو إلا نتيجة فك الضغط طبعا، ندخل إليه.

بعد دخولنا لهذا المجلد، سنجد كل المجلدات و الملفات والبرامج و الإيقونات وغيرها من الأمور التي يحتاجها Hotpotatoes للتشغيل .



من بين هذه الملفات ن نلاحظ تواجد برنامج Hotpotatoes العام، ثم نجد مجموعة أخرى من البرامج المكونة له (تسمى تقنيا بالمصوغات) و هي (JCloze,JMatch, JCrsoo,JQuiz,JMix,Mashers)
لكي نشتغل ببرنامجنا بشكل سلس ، فإننا نشغل دوما Hotpotatose و لا نشغل البرامج الأخرى المكونة له لماذا؟
لأننا و بكل بساطة يمكننا تشغيلها من هذا الأخير عبر إختصارات يوفر لنا على و واجهته .



4.1- نقل مجلد البرنامج إلى مجلد برامج الوينداوز:

الآن و بعد تعرفنا على كيفية فك الضغط ثم معرفة برنامج Hotpotatoes المستهدف من بين البرامج المكونة له، سنمر إلى مرحلة نقل مجلد البرنامج إلى مكان آخر غير سطح المكتب ثم كيفية خلق إختصار له على سطح المكتب.

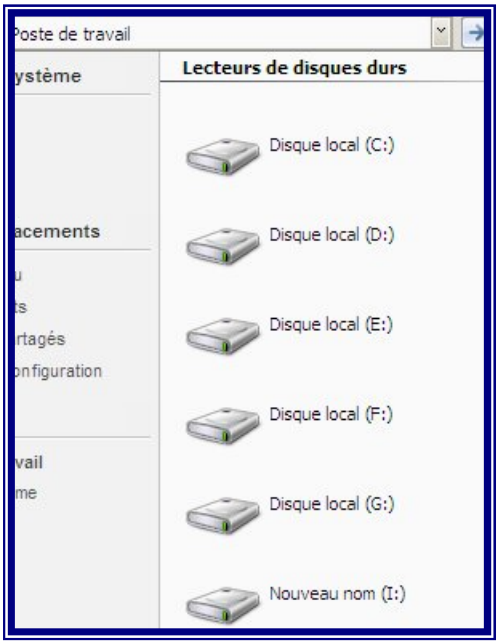
كما قلنا سابقا ،بأن هذه النسخة محمولة و لا تحتاج إلى تثبيت و يمكن وضعها في أي مكان ثم تشغيلها ، إلا أنـــه و لكي تكون الأمور مضبوطة جيدا ، فإننا عادة ما نتفادى و ضع هذه النسخة في أي مكان إذ أن ذالك قد يعرضها للحذف أو عدم الانتباه لها ن و بالتالي فإننا سنضعها في المجلد الذي يضم كل البرامج المثبتة على الوينـــــداوز و المسمي مجلد برامج الوينداوز Programmes files ،بعدها نخلق إختصارا لبرنامج Hotpotatoes وننقله إلى سطح المكتب، هكذا يمكننا تشغيل هذا البرنامج بشكل سريع و سهل و آمن من الحذف أو عدم الإنتباه له .

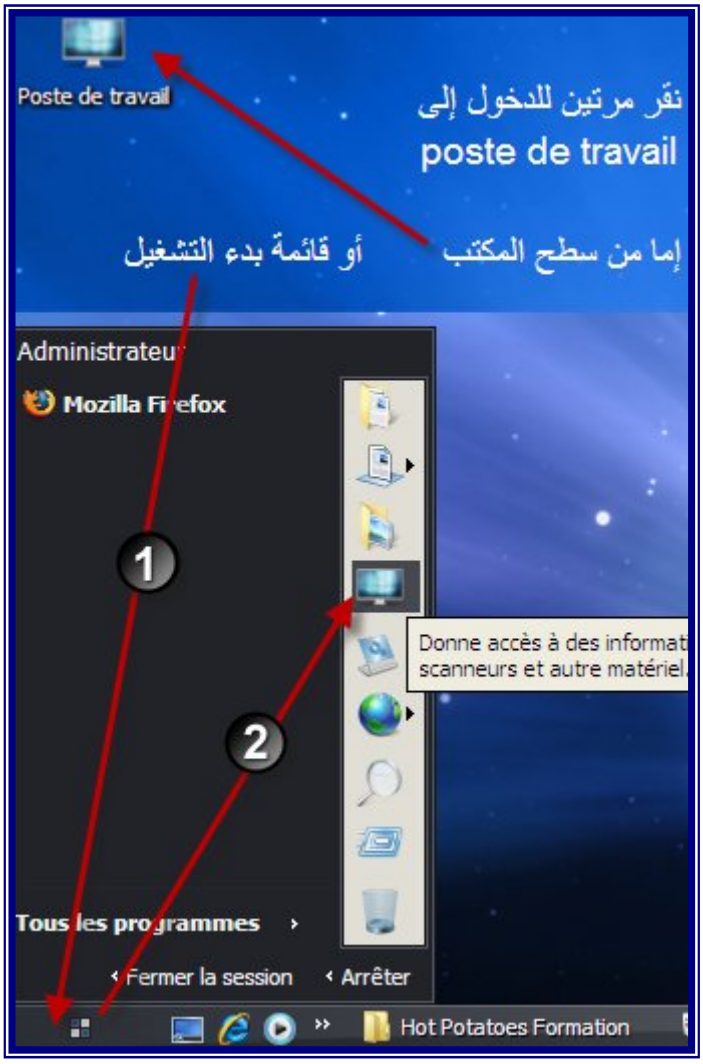
نحتفظ بالنسخة الأصلية و التي مازالت مضغوطة، في مكان آمن، لأننا قد نحتاجها لاحقا أو إذا أردنا تمريرها لأحد زملائنا في العمل.

عملنا سيكون على النسخة المفكوك ضغطها، ننقر عليها بالزر الأيمن للفأرة (كليك يمين) ثم من القائمة التي ستظهر نختار **قص.**

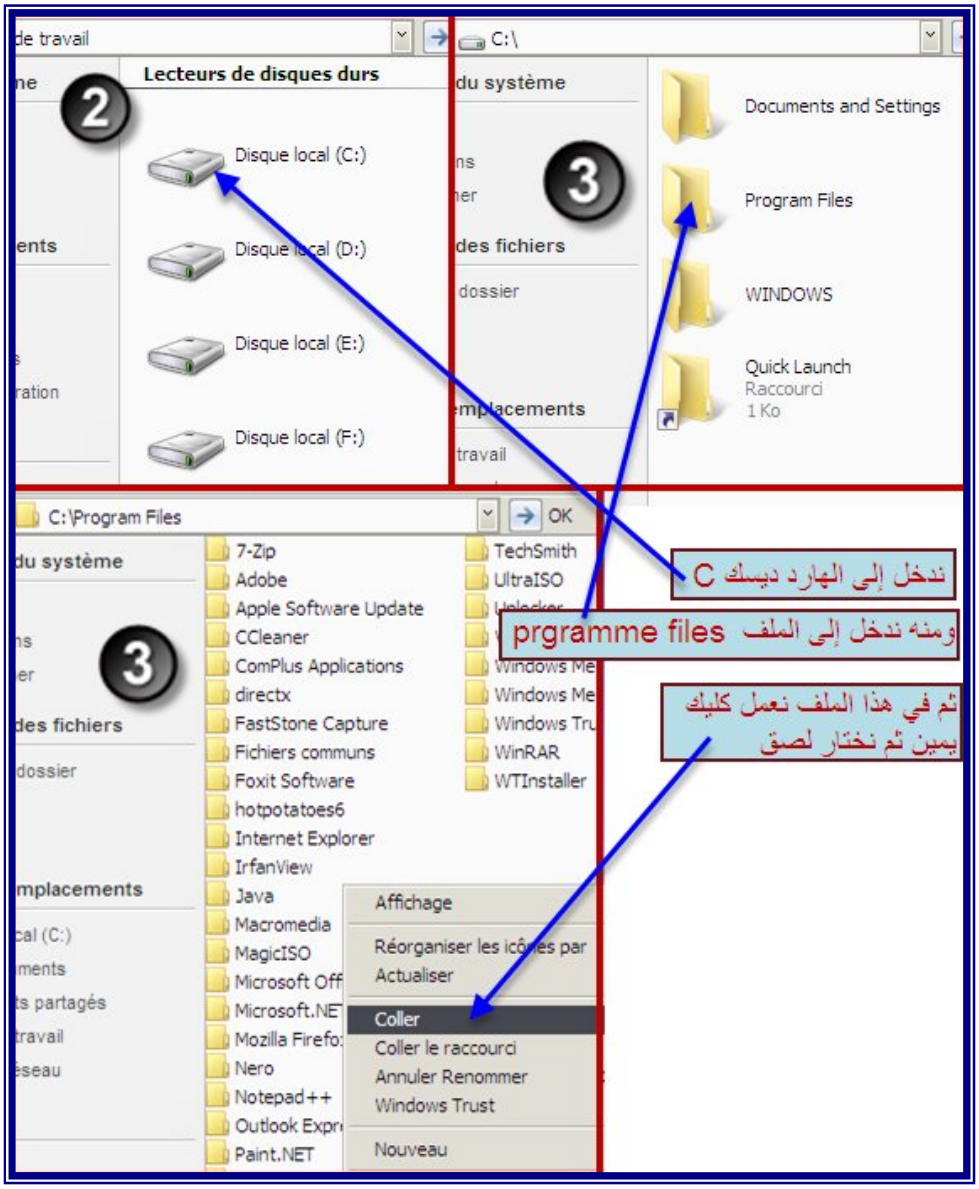
نذهب إلى القرص الصلب (البارتيشن) C و هو الذي يضم الوينداوز، إما عبر الـــــــــــــــــــــــــزر Démarrer ثم Poste de travail أو بالنقر مرتين على Poste de travail من على سطح المكتب إذا كانت إيقونته متواجدة هناك.

بعد الدخول إلى Poste de travail حتما سنجد هناك الأقراص الصلبة (البارتيشنات) واحد أو إثنان أو أكثر من ذلك ، كل على حسب تقسيمه للقرص الصـــــلب الأصلي.
لاحظ مثلا كم لدينا من بارتيشن في هذه الحالة

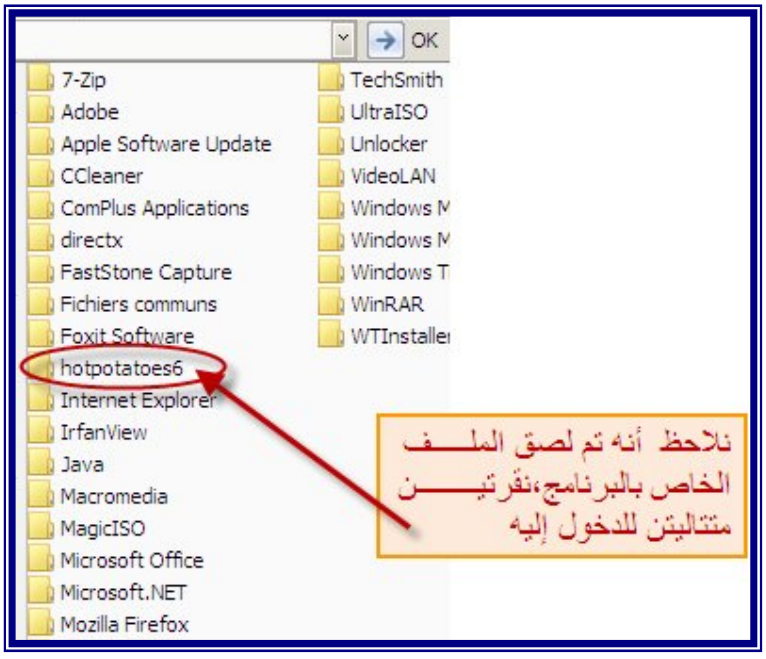




بعد دخولنا إلى البارتيشن C نلاحظ مجموعة من المجلدات، نختار منها مجلدا يحمل إسم Programmes files ندخل إليه ، بدوره سنجد بداخله مجموعة أخرى من المجلدات، و هي المجلدات الخاصة بالبرامج المثبتة علـــى الوينداوز.
ننقر بالزر الأيمن للفأرة (كليك يمين) على مكان فارغ هناك، لا ينبغي النقر بالزر اليمن للفأرة على مجلد ما، بل على مكان فارغ ثم من القائمة التي ستظهر نختار **لصق**.



الآن قمنا بنقل مجلد البرنامج من المكان الذي كان فيه سابقا، إلى مجلد برامج الوينداوز بنجاح.



5.1- خلق إختصار للبرنامج ونقله إلى سطح المكتب:

سنمر الآن إلى عملية خلق الاختصار و نقله إلى سطح المكتب.

نتمم المرحلة و ذلك بالدخول إلى مجلد برنامج Hotpotatoes.

طبعا سنجد فيه كل البرامج و الملفات و الإيقونات التي تعرفنا عليها سابقا ، نختار برنامـــــــــج Hotpotatos و ينبغي أن نكون حذرين من التشابه الذي قد يحصل بينه و بين ملف آخر يحمل نفس الإسم، ننقر بالزر الأيمـــن للفأرة عليه (كليك يمين)، ثم نختار من القائمة التي ستظهر **خلق إختصار Créer un raccourci**

نلاحظ ظهور ملف جديد يحمل نفس الإسم و يتميز عن الأصلي بتواجد علامة الاختصار عليه

كليك يمين على هذا الإختصار ، ثم نختار **قص**

نعود إلى سطح المكتب، ثم كليك يمين و نختار **لصق**

و هكذا نكون قد إنتهينا من هذه العمليات و التي همت كيفية التعامل الولي مع برنامجHotpotatoes من قبيل فك الضغط و معاينة محتويات مجلد البرنامج ثم نقله إلى مجلد برامج الويندوز ثم إنشاء إختصار له على سطح المكتب، أشير إلى أن هذه العمليات لا نجريها عندما نريد تشغيل البرنامج كل مرة، بل مرة واحدة فقط ، اللهم إذا إقتضت الظروف.

ملاحظة أخرى و هي أن برنامجنا إسمه Hotpotatoes و معناها بالعربية البطاطس الساخنة، و هو إسم بسيط جميل و يفتح الشهية ،..... شهية العمل.

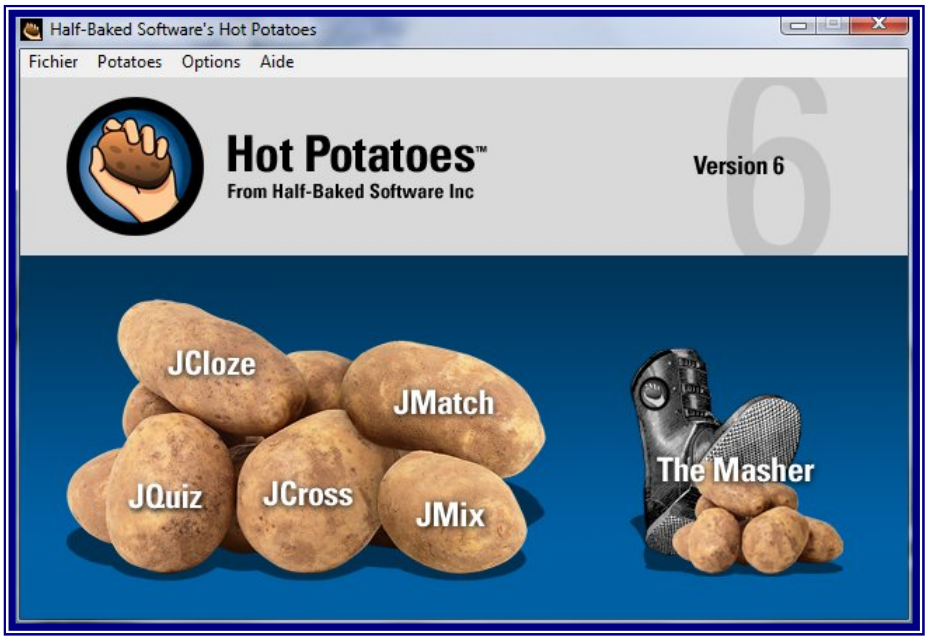
المحور الثاني

التشغيل و الإعداد الأولى لبرنامج Hotpotatoes (البطاطس الساخنة)

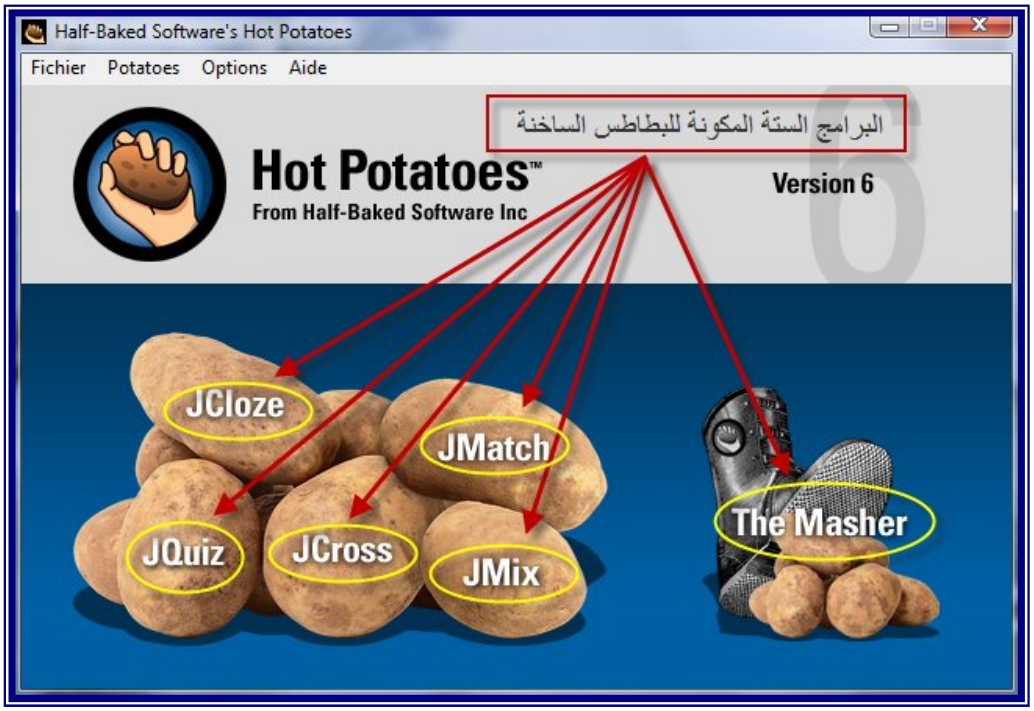
1.2- تشغيل برنامج Hotpotatoes (البطاطس الساخنة):

ننقر مرتين متتاليتين على إيقونة البطاطس الساخنة المتواجدة على سطح المكتب، فيشتغل البرنامج و تظهر لنا الواجهة التالية

ملاحظة: قد تظهر لك نوافذ أخرى قبل هذه الواجهة و الأكيد أنها نوافذ قد تتطلب منك اختيار لغة البرنامـــــج أو أمور من هذا القبيل ، كل ما عليك هو قراءة الرسالة المتضمنة ثم تطبيق الخيار المناسب لك أو يمكنك قبول الاقتراح الافتراضي و انتظار الشرح الذي سيأتي في المراحل التالية.

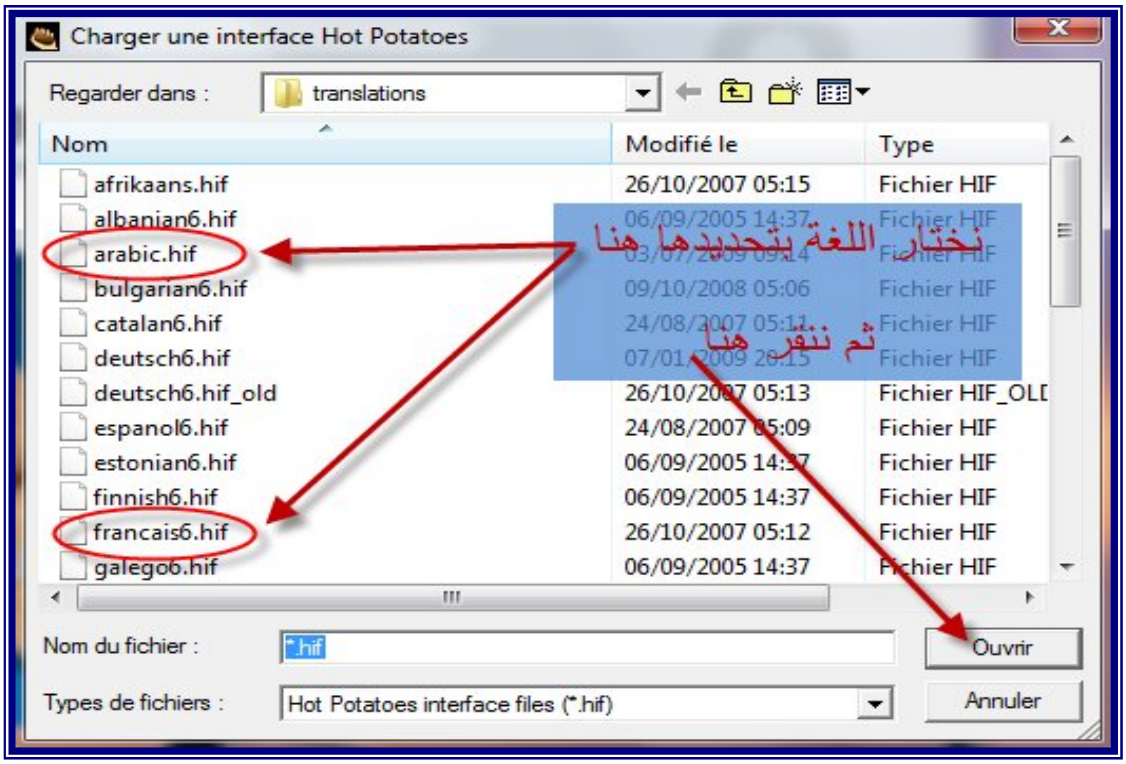


و هي واجهة تضم مجموعة من الاختصارات للبرامج الستة المكون للبطاطس الساخنة، إضافة إلى قوائم علوية فرعية، تمكننا من الولوج إلى خدمات أخرى ، نستعرضها باختصار عبر الشرح التالي



2.2- تغيير لغة واجهة Hotpotatoes (البطاطس الساخنة):

من بين أهم خصائص البطاطس الساخنة، انه يقدم لنا واجهته بلغات عدة، من بينها الفرنسية و العربيـــــــــــة.
بكل بساطة ، يمكننا تغيير لغة و اجهة البطاطس الساخنة إنطلاقا من القوائم العلوية و ذلك مـــــــــــــــن القائمة Option ثم Interface ثم changer une interface ثم نكمل العملية بكل بساطة.
بعدها سينفتح مجلد معين يحتوي على الملفات الخاصة باللغات المدمجة سنختار منه اللغة الفرنسية لأنها الأنسب لنا حاليا ولأنها المعتمدة في هذا الشرح، و يمكن اختيار اللغة العربية من نفس المجلد ،بالنسبة لاختيار اللغـــة الفرنسية يجب الإنتباه إلى التشابه الحاصل بينها و بين اللغة الفنلندية في الإسم .



طبعا سيسألنا البرنامج إن كنا نريد اعتماد هذه اللغة في كل البرامج الأخرى في البطاطس الساخنة، سنقبل ذلك.
و إن طلب منا إعادة تشغيل البرنامج نوافق على ذلك أيضا.

3.2- تسجيل برنامج Hotpotatoes (البطاطس الساخنة):

من الأمور الهامة و التي ينبغي تنفيذها بعد تثبيت البرنامج و إعداد اللغة المناسبة لواجهته، **التسجيل**.

ما هو التسجيل ؟

بكل بساطة هو جعل هذه النسخة باسمك الخاص.

و هذه الخدمة مجانية و بسيطة للغاية ،فبعد أن كان التسجيل بالنسبة للنسخ السابقة ، يقتضي الولوج إلى الموقع الرسمي للبرنامج و وضع طلب التسجيل هناك ،ثم يصلك مفتاح التسجيل عبر رسالة بالبريد الإلكتروني، تم الاستغناء عن ذلك في النسخة الأخيرة، و أصبح التسجيل يتم بشكل بسيط و دون إدخال أي مفتاح .

ما فائدة التسجيل ؟

سأعطي مثالا بسيطا يبين فائدة و أهمية التسجيل:

نفترض أنك أعددت تمرينا يتضمن السؤال التالي : أين يوجد برج إيفل الشهير ؟

و اقترحنا على التلميذ مجموعة من الأماكن ليختار إحداها، هنا يكمن الفرق، البرنامج الغير مسجل يمكننا من اقتراح 4 أماكن فقط، أما البرنامج المسجل فيمنحك إمكانية تقديم عدد أكثر من ذلك من الاقتراحات.

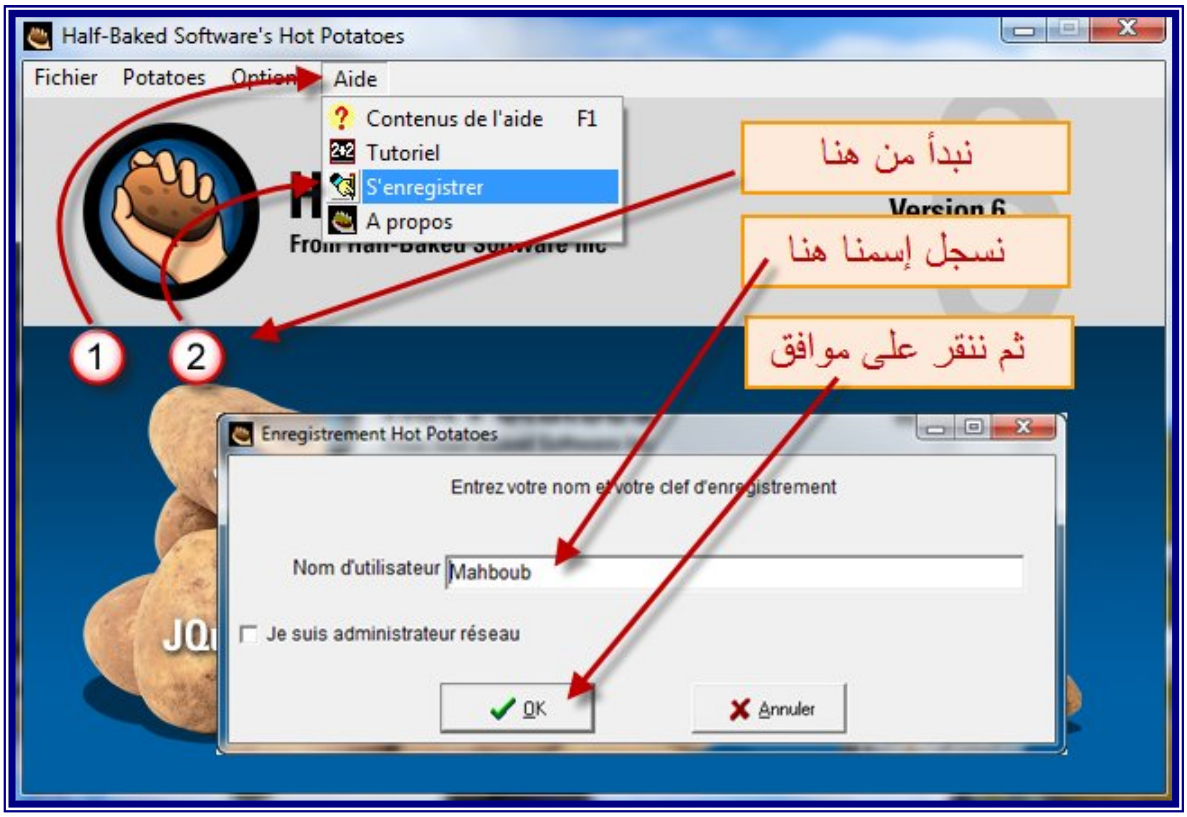
مثال آخر:

قدمت للتلميذ فقرة نصية تتحدث عن البراكين، ثم مررت لتقديم أسئلة تقوم مدى استيعابه و فهمه للفقرة، البرنامج الغير مسجل يمنحني إمكانية تقديم سؤال و احد فقط مرافق للفقرة النصية في حين أن البرنامج المسجل يمنحني إمكانية تقديم أكثر من سؤال.

مثال أخير:

عندما أنتهي من إعداد التمارين ، يمكنني رفعها على موقع على شبكة الإنترنيت لكي يستفيد منها كل التلاميذ و ذلك إما بتحميلها أو الاشتغال عليها مباشرة على النت ، البرنامج الغير مسجل لا يضمن حقوقي كمنتج لهذه التمارين و تبقى مجهولة المصدر ربما ، أما البرنامج المسجل فيضمن هذه الحقوق و ذلك عبر إدماج الإسم المسجل به البرنامج في الكود المصدري لصفحة الويب .

نمر الآن لعملية تسجيل البطاطس الساخنة، و هي عملية بسيطة للغاية ، حيث أختار من القوائم العلوية Aide ثم s'Enregistrer ثم نكتب إسمنا الخاص في مربع الحوار الذي سيظهر ثم نوافق على ذلك



و يمكننا التأكد من أن عملية التسجيل مرت بنجاح، على الشكل التالي

المحور الثالث

الإشتغال ببرنامج Hotpotatoes (البطاطس الساخنة)

الجزء الأول : برنامج JQuiz

1.1.3- تشغيل JQuiz و التعرف على واجهته:

يمكننا JQuiz من إنجاز تساؤل Quistionnaire ذو إجابات قصيرة و محدودة ، و المقصود بذلك ، أنك كمعد للتمرين ، ستضع السؤال ثم تقترح على المتلقي مجموعة من الأجوبة المقترحة أحدها صحيح ، وكل ما على التلميذ هو قراءة السؤال، فهمه ثم تحديد الجواب الصحيح و المناسب له . و في صيغة أخرى ،عليه تحرير الجواب الصحيح داخل خانة معدة لهذا الغرض.

هنا تجدر الإشارة حول بعض الأمور التقنية و المرتبطة بهذه العملية ، فالبرنامج يعتمد على المقارنة بين الجواب المدخل من قبل التلميذ و الجواب الصحيح المحدد من قبل المبرمج ن آخذا بعين الإعتبار كل التفاصيل الدقيقة المحيطة بالجواب الصحيح السالف الذكر (الفواصل ، النقط ، العوارض...) و عليه ينبغي تفادي تحديد أجوبة صحيحة طويلة أو تتضمن فواصل و رموز و عوارض ، أمثلة:

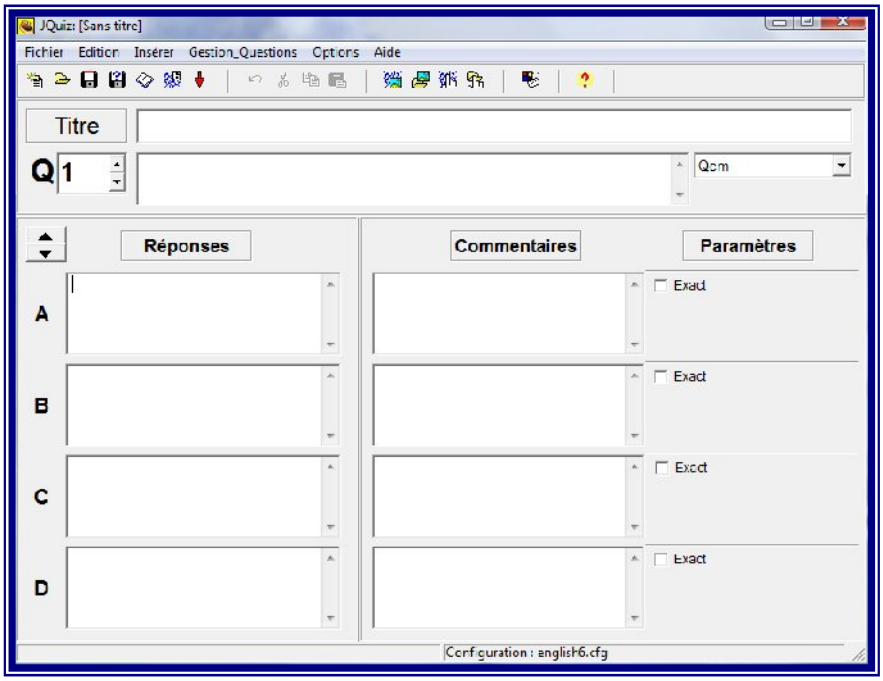
كتاب ليست هي **كتـــــاب**

احمد يلعب ليست هي **أحمد،يلعب**

و هناك أمثلة عديدة لا يتسع المجال لذكرها و لكن يتسع المجال للتجربة و البحث عنها ،

يمكننا JQuiz كذلك من تقديم التمرين للتلميذ على مجموعة من الصيغ أو الأشكال أو الستايل Styles إن صح التعبير.فهناك الستايل المتميز بعرض السؤال مرفوقا بالأجوبة المقترحة من طرف المبرمج ، إحداها صحيـح ، وهناك الستايل المتميز بعرض السؤال مرفوقا بخانة فارقة لكي يحرر فيها التلميذ الجواب الصحيح ، مع إمكانية الحصول على مساعدة و المتمثلة في عرض الحرف الأول من الجواب الصحيح ، و هكذا ..و هناك ستايلات أخرى سيتم التطرق لها في حينها.

قبل المرور إلى التطبيقات العملية على هذا البرنامج ، أشير إلى أن التجربة سيدة الموقف، فكل ما سيتم شرحـــه هنا خاضع لمنطق التجربة من طرفكم ، و يبقى دون أهمية إذا لم يتم تجربته عبر تطبيقات عدة ،لأنها الكفيلـــة بتبيان الصحيح من شرحي و المتعثر منه ، و عبرها يمكنكم اكتشاف أمور عدة غابت عن بالي أو لم أفهمها جيدا فعذرا منكم إن أخطأت في أمر ما أو أغفلت عن شيء آخر، و هنيئا لكم على ما سنضاف على رصيدكم المعرفي و العملي.

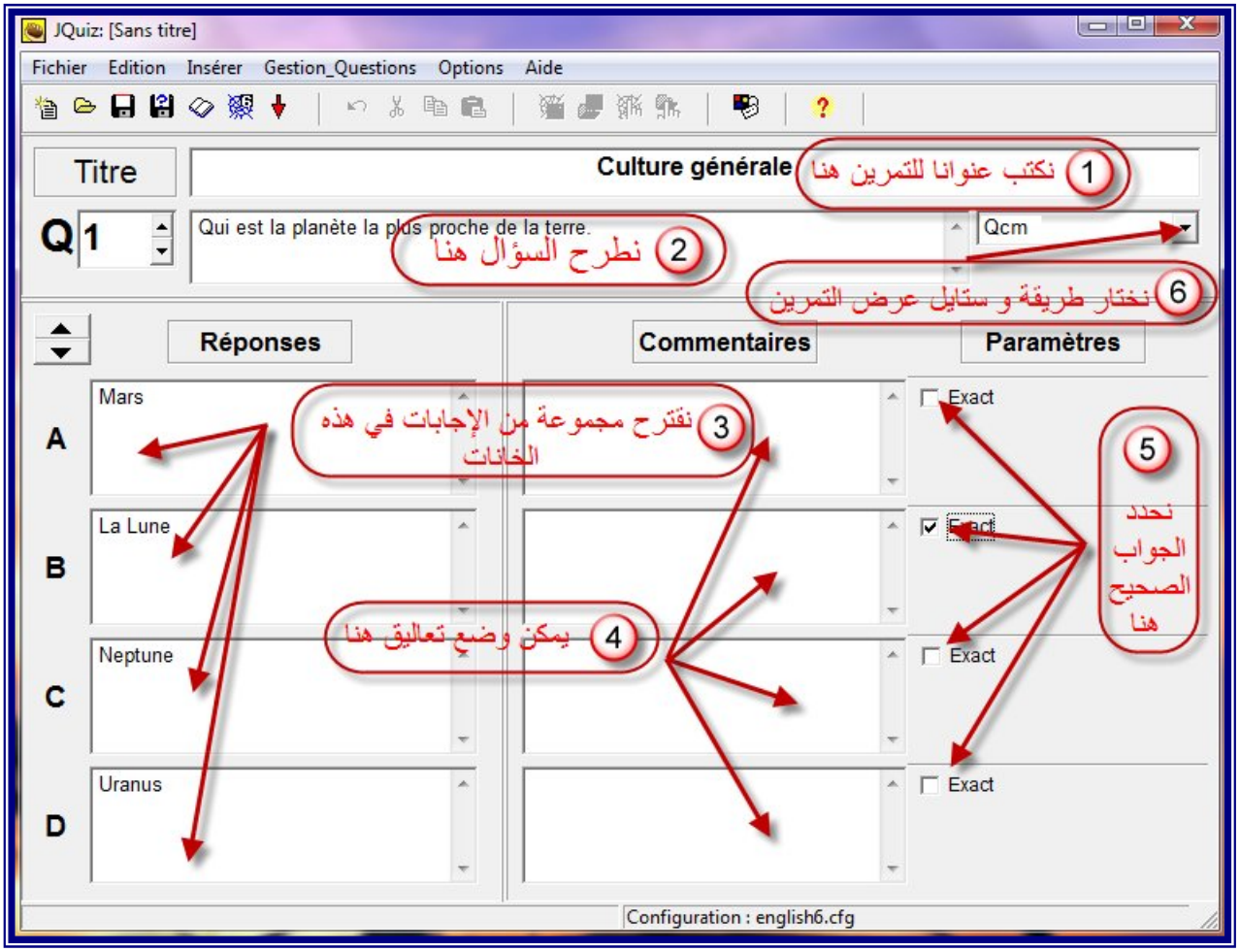


نمر الآن لتشغيل البرنامج ، نقوم بتشغيل البطاطس الساخنة إنطلاقا من إيقونته على سطـــح المكتب، تظهر لنـــــا الواجهـة المشروحة سابقا، ننقر علـــــى برنامج JQuiz ، و المعـلوم أن إيقونته و إسمه ظاهرين علـــــى هذه الواجهـــــة.

و الملاحظ أن JQuiz سيشتغل ، و تبقى البطاطس الساخنـــــة مشتغلة كذلك ، لدي الخيار فـــي إغلاقها أو تركها مشتغلـــــة إن كنت سأحتاجها لتشغيل برنامـج آخر.

تظهر لنا واجهة JQuiz علـى الشكل التالي.

في ما يلي شرح مقتضب لهذه الواجهة ، إستعملنا فيه سؤالا بسيطا ، مرفوقا بأربع إجابات قصيرة و محددة إحداها صحيحة



2.1.3- خلق مشروع/تسجيل مشرع في JQuiz:

يخلق المشروع في JQuiz بشكل أوتوماتيكي عند تشغيل البرنامج ، و لا شك انك قد لاحظت ذلك في الصورتين السابقتين أعلاه، و إذا أردت خلق مشروع جديد ، فإنه و بكل بساطة و كما اعتدنا في جل البرامج ، نتجه إلى القوائم العلوية ثم ننقر على Fichier ثم ننقر على Nouveau ، أما إذا أردت فتح مشروع قديم كنت قد إشتغلت عليه و سجلته سابقا ، فمن نفس القائمة سأختار Ouvrir.

بعد خلقنا لمشروع الجديد و بعد ملئنا للخانات المناسبة ، و ضع السؤال ثم اقتراح الأجوبة و تحديد الجواب الصحيح منها ثم اختيار ستايل عرض التمرين على التلميذ(في حالتنا المبدئية هذه سنختار ستايل QCM)

ينبغي أن نفكر و قبل كل شيء في تسجيل المشروع ، و هذا أمر طبيعي و مهم لتفادي ضياع المشروع بفعل غير مقصود كانقطاع التيار الكهربائي مثلا أو غلق للوينداوز بشكل مفاجئ أو.....

تسجيل المشروع يتم و فق امتدادات(extensions) مختلفة تخص كل برنامج على حدة مثلا الإمتداد (*.jmt) يخص برنامج JMatch و الإمتداد (*.jqz) يخص برنامج JQuiz .

نتبع الطريقة المعتادة ككل البرامج لتسجيل المشروع ، نتجه للقوائم العلوية ، ثم ننقر على Fichier ثم نختار enregistrer sous ثم نختار المكان المناسب والذي نرغب في تسجيل المشروع فيه ، كبارتيشن من القرص الصلب مثلا أو مفتاح USB ، بعدها نمنحه إسما و الذي ينبغي أن يكون بسيطا و ذو معنى ثم نختار Enregistrer .

ملاحظة : يفضل أن يتم خلق مجلد خاص لتسجيل المشروع و تفادي تسجيل في أي مكان .

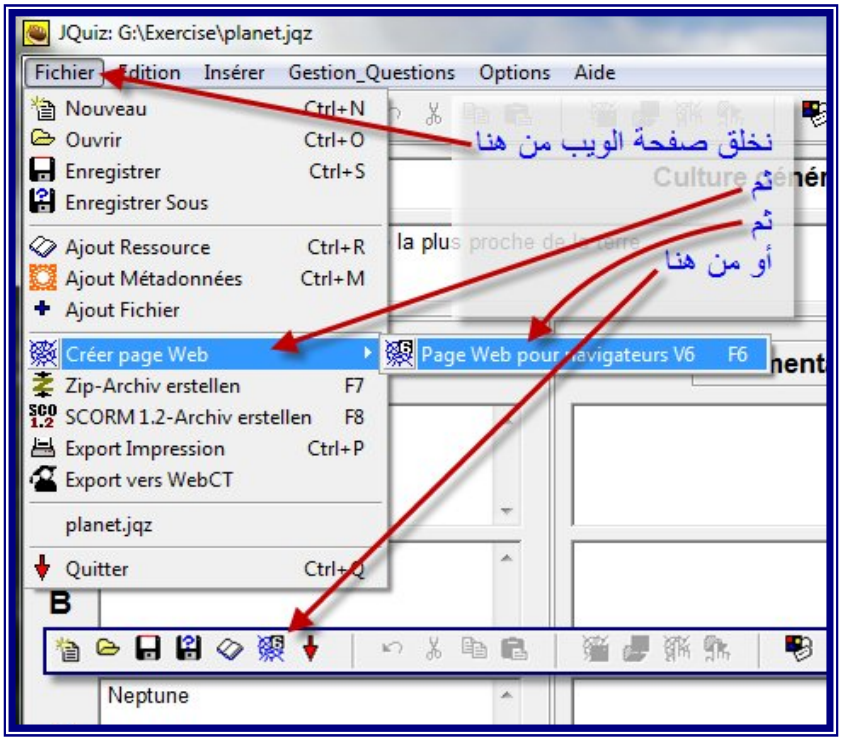
ملاحظة: يمكن النقر على هذه الإيقونة و المتواجدة على عارضة القوائم لتسجيل المشروع

3.1.3- خلق صفحة الويب/معاينة صفحة الويب/معاين المشروع في JQuiz:

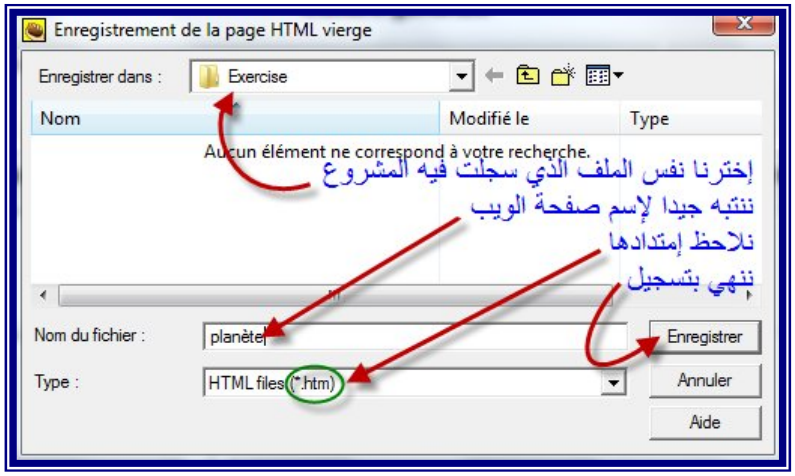
إن خلق صفحة الويب أو معاينة صفحة الويب أو معاين المشروع في JQuiz هي نفسها،كيف ذلك ؟
عندما ننجز تمرينا ما في برنامج البطاطس الساخنة ، فإن النتيجة النهائية أو ما يقدم للتلميذ هو صفة ويب بصيغة HTML . تحمل كل الأسئلة التي وضعناها و الأجوبة المقترحة ، و في حالة البرامج الأخرى من البرامـــــــج المكونة للبطاطس الساخنة ، نحصل على صفحة ويب تحمل أمورا مغايرة ،إذن كيف نخلق هذه الصفحة ؟
بكل بساطة نختار من القوائم العلوية قائمة **Fichier** ثم نختار من القائمة المنسدلـــــــــة Créer page web ثم نختار Page web pour navigateur v6

أو ننقر على الإيقونة

أو ننقر على المتاح F6 في الملمس Le clavier .

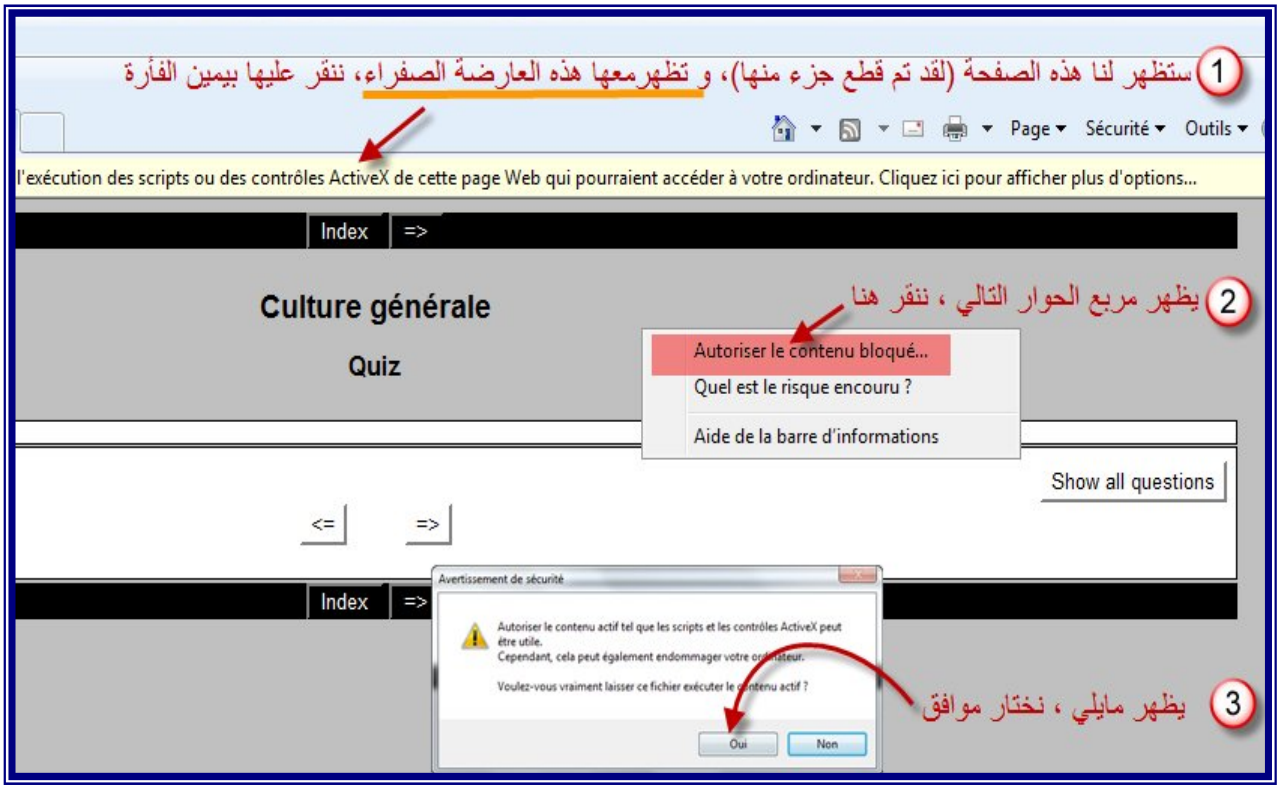


تنفتح نافذة يطلب مني البرنامج من خلالها تسجيل هذه الصفحة ، نختار مكانا معينا ثم نمنحها إسما دالا ، وهـــذه هي نفس المراحل التي شرحناها سابقا حول كيفية تسجيل المشروع في البطاطس الساخنة، و تجب الإشارة إلـــى أنه ينبغي أن يكون إسم صفحة الويب بالأحرف اللاتينية و لا يتضمن فراغا بداخله و لا يتضمن رمـــــــــــوزا أو علامات كمثل التي نستعرضها هنا ، مثال: # { [+ % ? §

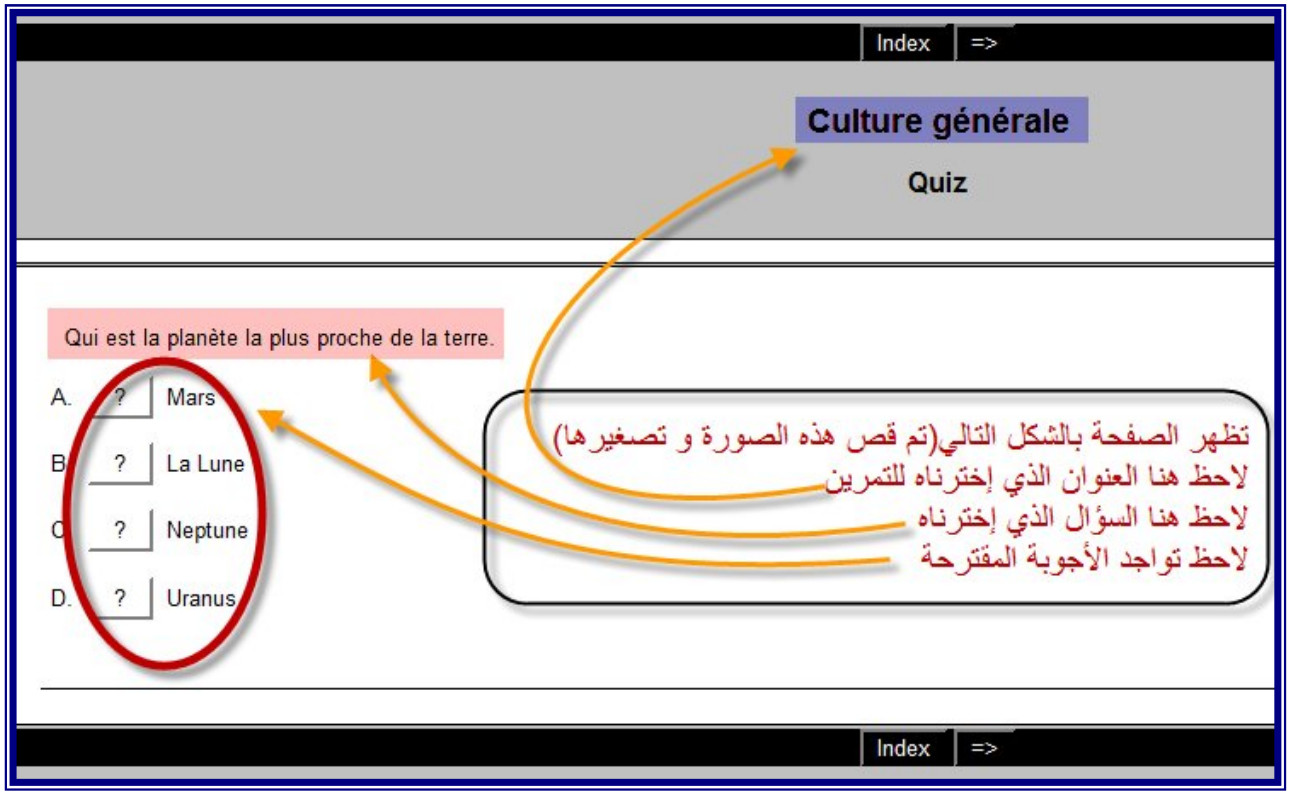


بعد تسجينا لصفحة الويب ، سنتلقى تقريرا يفيدنا بأن صفحة الويب خلقت بنجاح ، ثم يقترح علي إما معاينتـــــها أو رفعها إلى موقع على شبكة الإنترنيت أو عدم فعل أي شيء ، فنختار رؤيتها في متصفح الإنترنيت لـــــــدي. تعرض صفحة الويب .

نشير هنا إلى أن الويندواز يقوم بتعطيل Bloquer مجموعة من الأوامر التفاعلية التي كانت ستنفذ عبـــــــر صفحــة الويب ، وهذا من أمور الحماية و المحافظة على النظام و هي أمور تقنية برمجية لا داعي للخوض فيها الآن. و بما أننا نعرف أن هذه الأوامر المعطلة ما هي إلا التفاعلية التي يحتوي عليها التمرين الذي أنجزنـــــــاه فإننا سنمنحها التصريح بالتنفيذ .Autorisation d'exécution.
كليك يمين على العارضة الصفراء التي ظهرت في أعلى صفحة الويب ، ثم نختـــار autoriser les fichiers bloqués
و نختار موافق إذا طلب مني ذلك.



و هكذا ستظهر صفحة الويب كاملة بالتفاعلية التي يتضمنها التمرين ، الآن كل ما على التلميذ هو قراءة السؤال جيدا ثم اختيار الجواب المناسب و الصحيح و ذلك بالنقر علية من الأجوبة المقترحة ، بعد ذلك يقوم المتصفح بالمقارنة بين الجواب الذي اختاره التلميذ و الجواب الصحيح المحدد من قبل المبرمج، ثم يقوم بعملية حسابية و يعرض بعدها النقطة المناسبة و التي سنتطرق لها في موضوع خاص إنشاء الله.
ملاحظة : تذكروا أننا اخترننا سابقا ستايل QCM وهو الستايل المتميز تقديم السؤال و عرض كل الأجوبة المقترحة على التلميذ لكي ختار الصحيح منها.



4.1.3- الأنماط أو الستايلات في JQuiz:

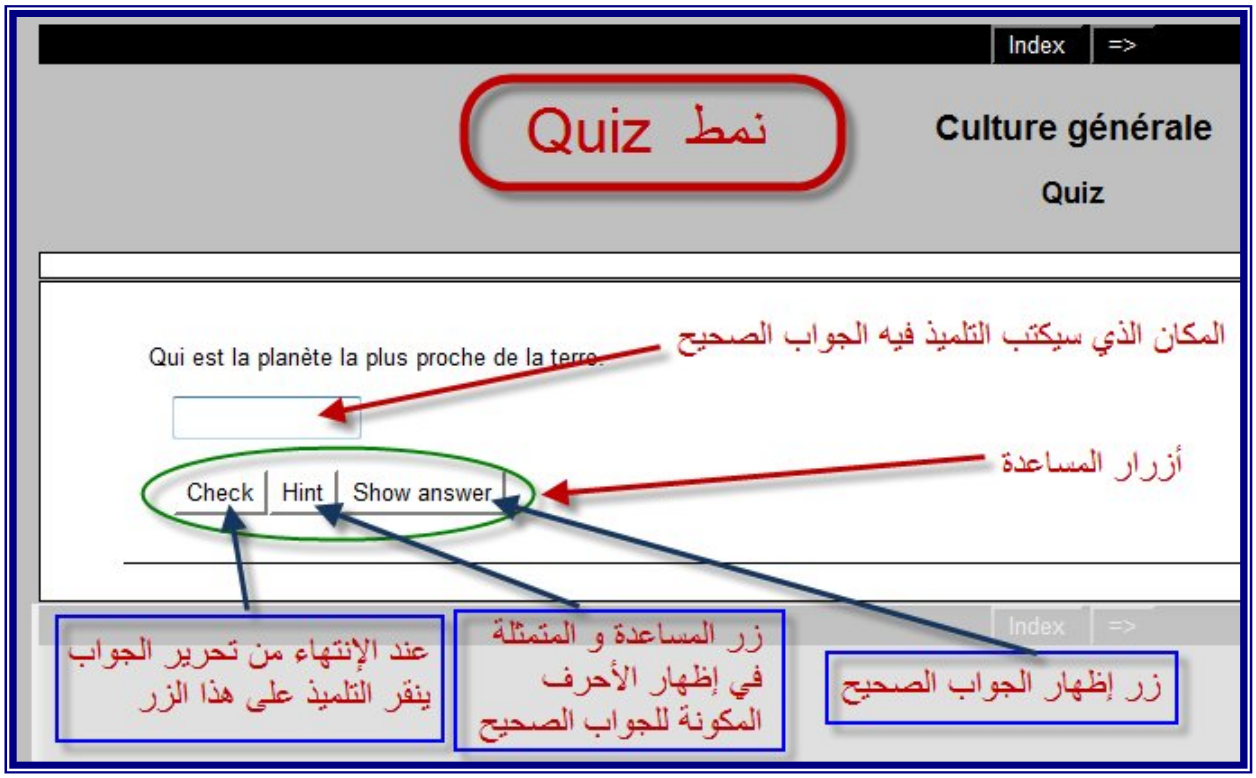
ماذا يحدث لو اخترنا ستايل آخر ؟
في الحقيقة لن يحدث تغير كبير .
عنوان التمرين سيظل كما هو، السؤال كذلك، و الأجوبة المقترحة ستبقى في قاعدة البيانات الخاصة بالبرنامج ما سيتغير هو طريقة تقديم ذلك للتلميذ.

1.4.1.3- نمط QCM في JQuiz:

و هو النمط الذي تطرقنا له سابقا ، و يمكنك مراجعة الصور أعلاه و الشروحات المرافقة لها.

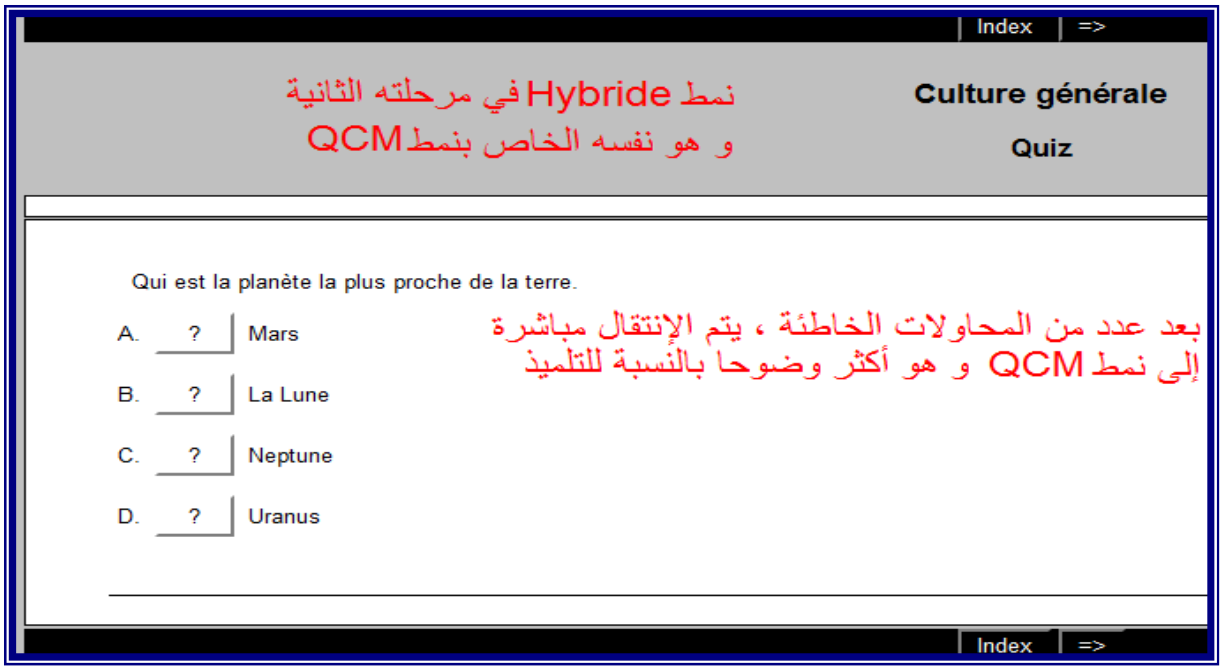
2.4.1.3- نمط Quiz في JQuiz:

يقدم هذا النمط واجهة للتمرين تحتوي على السؤال المطروح ومكانا فارغا أسفله ، أعد لكي يحرر فيه التلميذ الجواب الصحيح ، هنا سنستحضر الفرق بين هذه النمطين حيث في QCM يطرح السؤال مرفوقا بالأجوبة المقترحة ظاهرة للعيان ، أما في نمط Quiz فيطرح السؤال مرفوقا بمكان لتحرير الجواب الصحيح فيه وعلى التلميذ تذكر الجواب الصحيح و كذا تفادي أي خطا كتابي قد يحصل معه ، هنا نعرف الآن لماذا ينبغي اقتراح أجوبة قصيرة ومحددة و لا تحتوي على فواصل أو ما شابه ذلك، حيث نبتعد عن كل ما قد يغيب عن بال التلميذ من الأمور الشكلية أو البسيطة ، كما يقدم هذا النمط زرا يمكن التلميذ من الحصول على مساعدة و المتمثلة في إظهار الحرف الأول من الجواب الصحيح ، و إذا نقر عليه ثانية سيظهر له الحرف الثاني و هكذا دواليك كما يقدم له النمط زرا آخر يمكنه من إظهار الجواب الصحيح إذ لم تسعفه الذاكرة في تذكر الجواب الصحيح و أخيرا هناك زر يتوجب النقر عليه إذا انتهى من تحرير الجواب .
لاحظ الصورة أسفله و التي تبين نموذجا للتمرين السابق بهذا النمط



3.4.1.3- نمط Hybride في JQuiz:

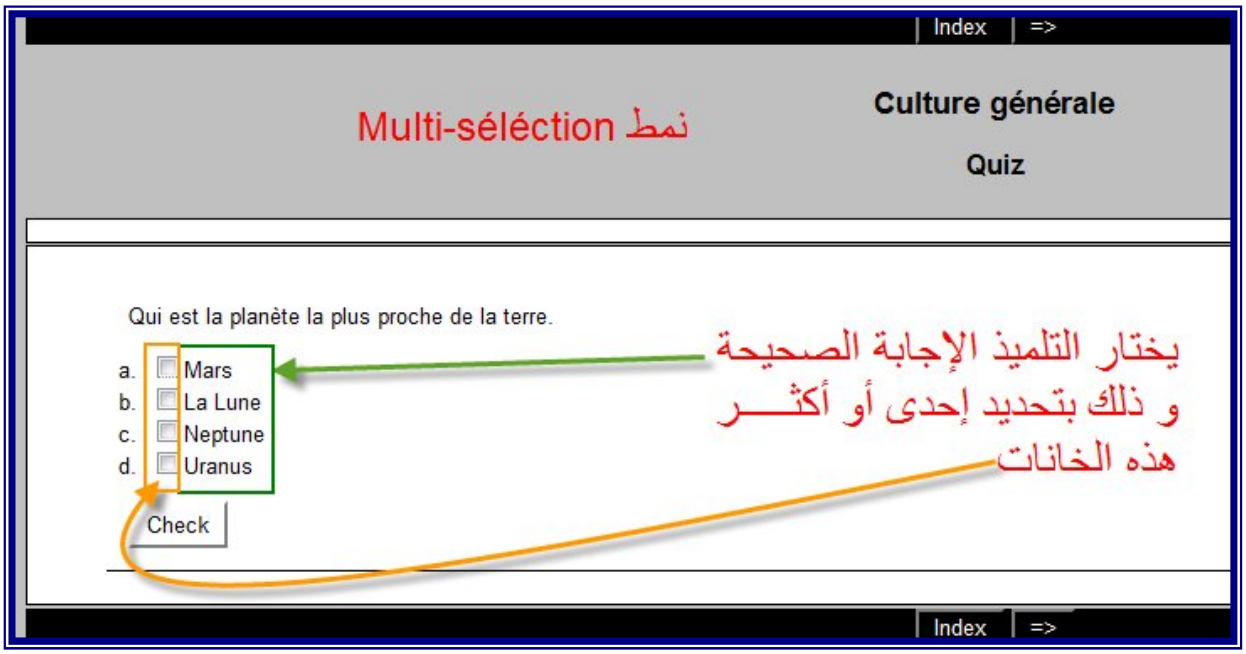
هو تركيب بين النمطين السالفي الذكر QCM و Quiz حيث تعرض صفة التمرين على الشكل الثاني Quiz مما يتوجب على التلميذ تحرير الجواب الصحيح في الخانة المعدة لذلك دون خطأ ثم النقر على زر التحقق من الجواب ، بعدها تتم المقارنة و عرض النقطة كما ذكرنا سالفا، فإذا كانت الإجابة صحيحة فأهلا و سهلا بالنقطة المشرفة ، أما إذا كانت الإجابة غير صحيحة فيمنحه البرنامج فرصة ثانية (في الشروحات اللاحقة سنرى كيف يمكننا تحديد عدد هذه الفرص) ، و إذا أعاد التلميذ تحرير جواب آخر غير صحيح يتم الانتقال أوتوماتكيا إلى نمط QCM و هو النمط الذي يظهر للتلميذ كل الأجوبة المقترحة و يمنحه فرصة الاختيار، و الهدف من هذا النمط هو امتحان قوة و ذاكرة التلميذ على مستوى المعرفة و الكتابة فإن خانته الذاكرة الإملائية فإن البرنامج ينتقل إلى النمط الذي يظهر له الكتابات الصحيحة دون أخطاء.



4.4.1.3- نمط Multi-séléction في JQuiz:

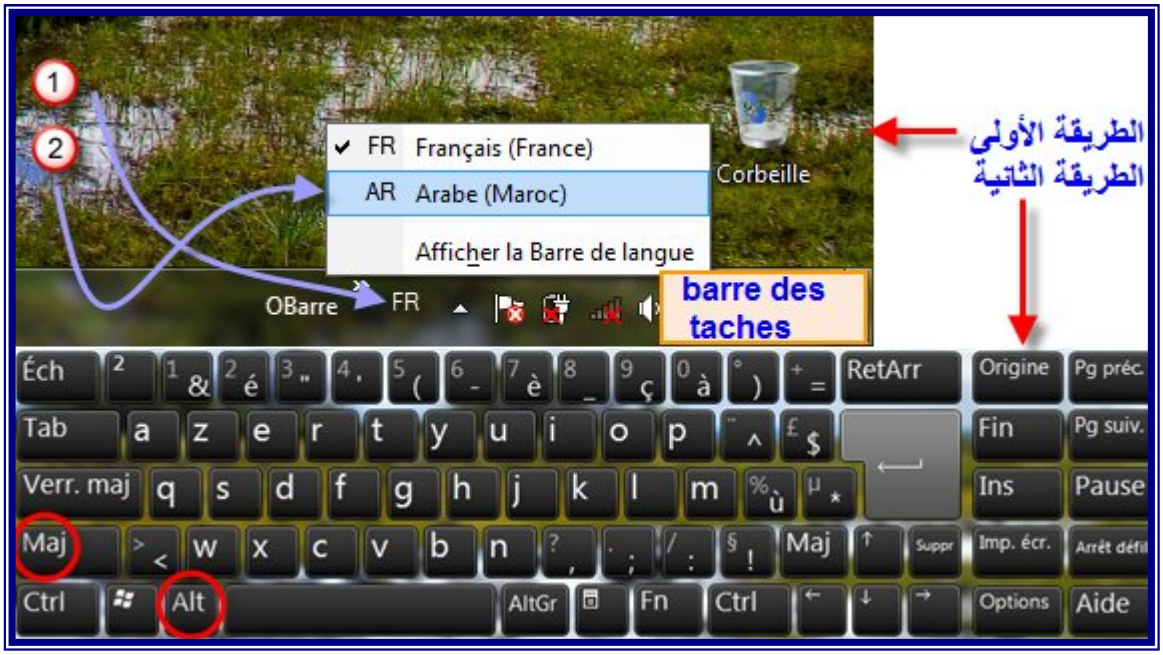
هو نمط يعرض على التلميذ صفحة التمرين على شكل خانات صغيرة للتحديد Case à cocher محاذيـــــــة للأجوبة المقترحة ، مما يتوجب على التلميذ قراءة السؤال ثم تحديد الجواب أو الأجوبة صحيحة بوضح إشـــارة في الخانة المحاذية لها ، ويمكننا هذا النمط من تحديد أكثر من جواب صحيح لنفس السؤال ....

مثال : حدد من بين المدن التالية، الساحلية منها : مراكش –الصويرة- آسفي – مكناس ، نلاحظ أن الجـــواب الصحيح في هذه الحالة يحتوي على مدينتين ، يعني تحديدهما معا ، و هذا أمر لا يمكن تحقيقه لا في هذا النمـــط علما أن النقطة الجزائية الكاملة تتوجب تحديد المدينتين معا و ليس إحداهما فقط .....



1.5.1.3- التمارين بالعربية في JQuiz:

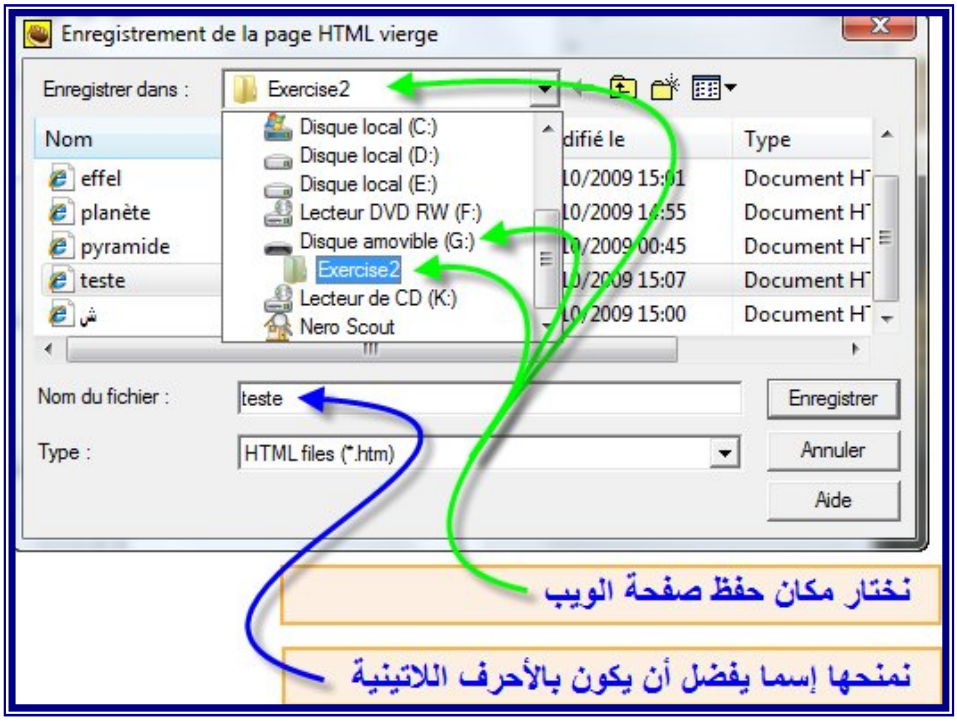
يمكننا برنامج JQuiz من خلق تمارين باللغة العربية (هنا لا أتحدث عن تعريب واجهة البرنامج) و يتم ذلـك بشكل بسيط و سهل للغاية ، فكل ما عل فعله هو تغيير لغة الكتابة إلى العربية إنطلاقا من عارضة المهـــــام أو مباشرة من الملمس Clavier .(الصورة التالية تبين ذلك)

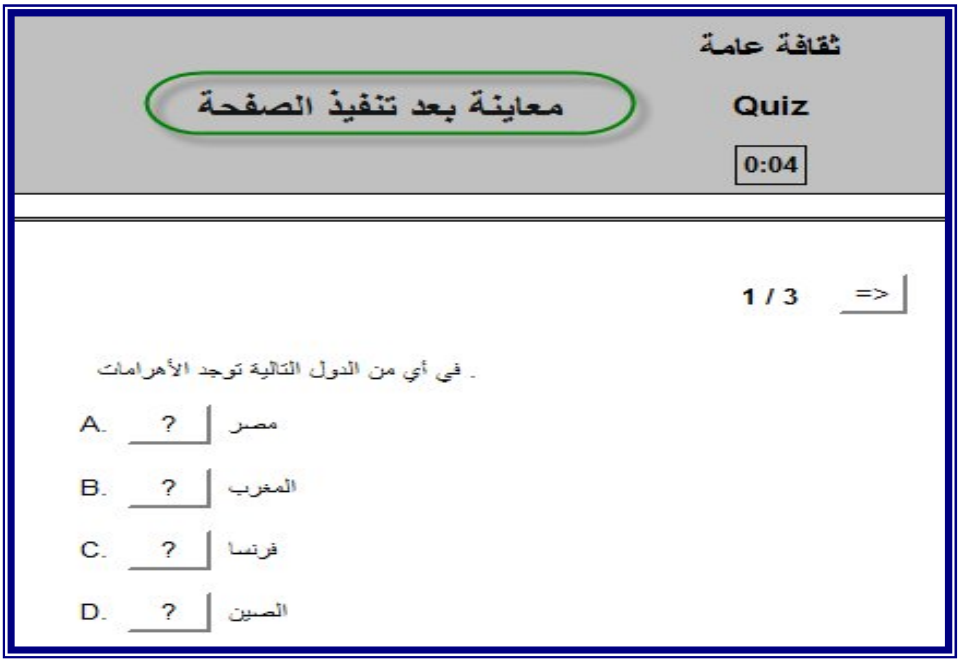


ثم تحرير العنوان و السؤال و الأجوبة المقترحة و كل ما سبق شرحـــــــــه.

بعد إعدادنا للتمرين و فق ما رأينا سابقا ، نسجل المشروع ثم نمر إلى خلق صفحة الويب حسب ما أ سلفنا الذكر نشير هنا إلى أنه من الأفضل أن نمنح إسما لصفحة الويب بالأحرف اللاتينية رغم أنها تتضمن تمرينـــــــــــا باللغـــــة العربية ..لماذا؟

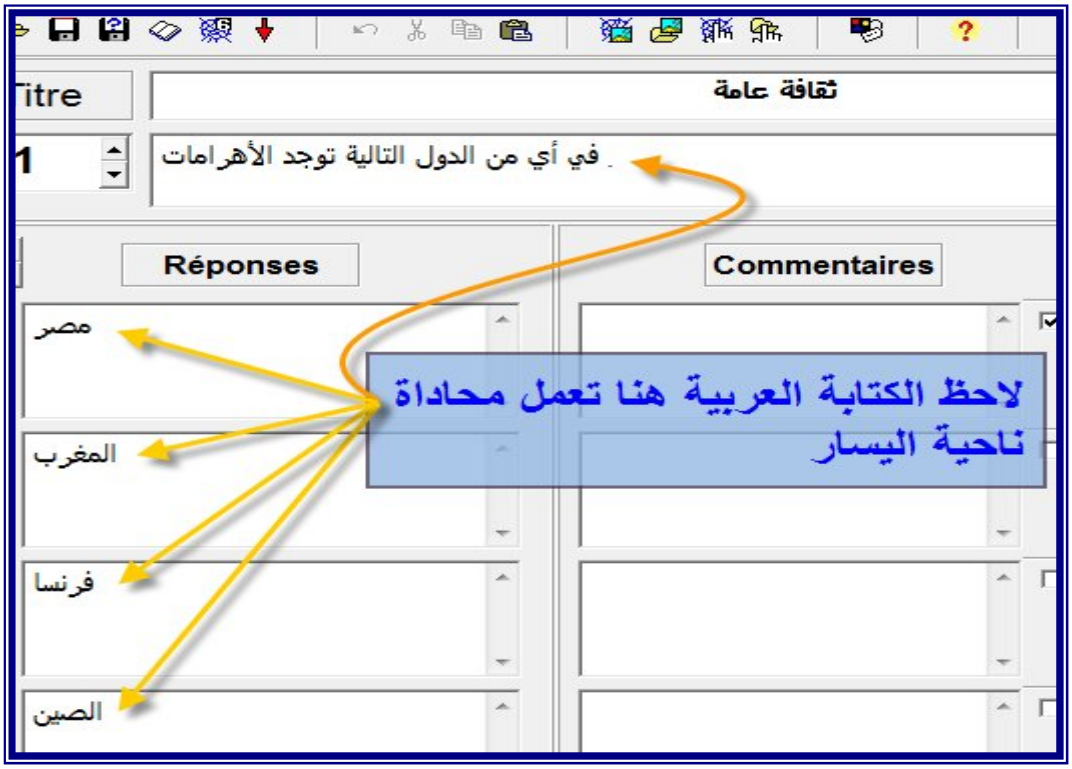
يمكن تسميتها بالأحرف لعربية ولكن بالأحرف اللاتينية أسلم تفاديا لأخطاء برمجية قد تظهر لاحقا إذا تم دمج هذه الصفحة في برنامج لا يدعم اللغة العربية أو موقع من هذا القبيل.



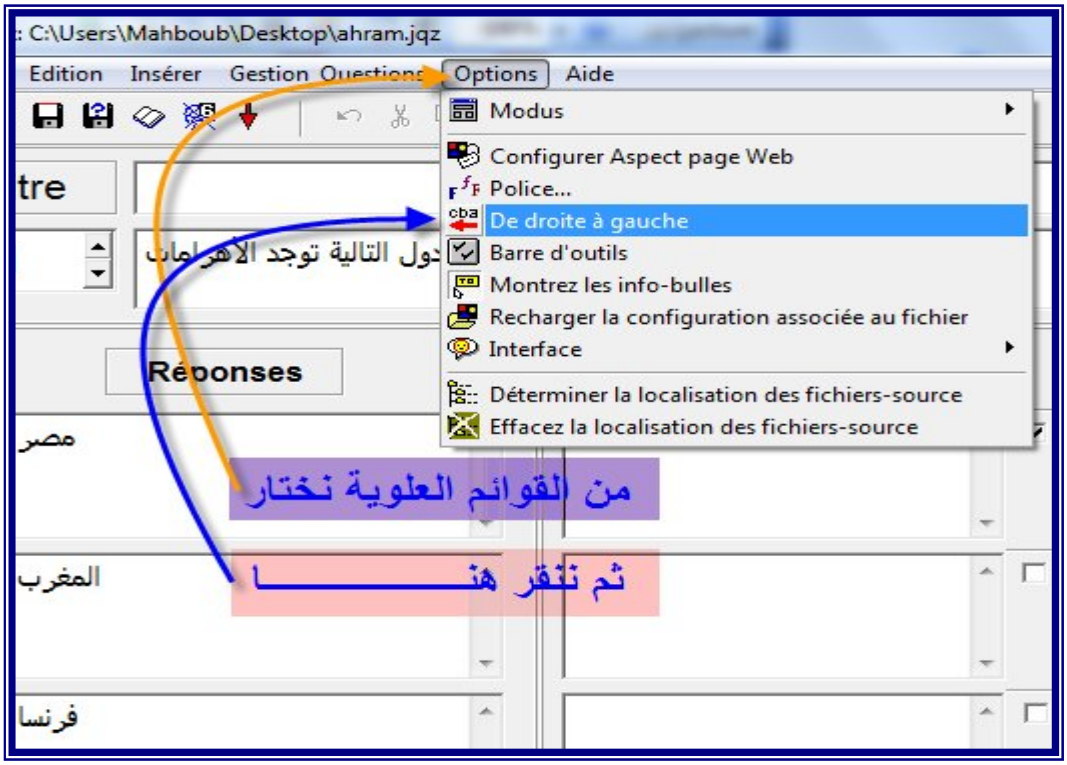


من خلال المعاينة أعلاه ، يتبين لنا ظهور الكتابة العربية دون مشكل أو أخطاء، ونلاحظ أن محاذاة السـؤال المطروح و الأجوبة المقترحة له ، لا تزال إلـى اليسار، شخصيا أعتقد أن ذلك لا يشكل أي عائق على فهـم و إدراك التلميذ ، لكن يمكن معالجة ذلك بتعديل بسيـط جدا يتم في نافذة إعدادات صفحة الويب و التي سيتـم التطرق لها بشكل مفصل جدا إبتداءا من الصفحة 39 .

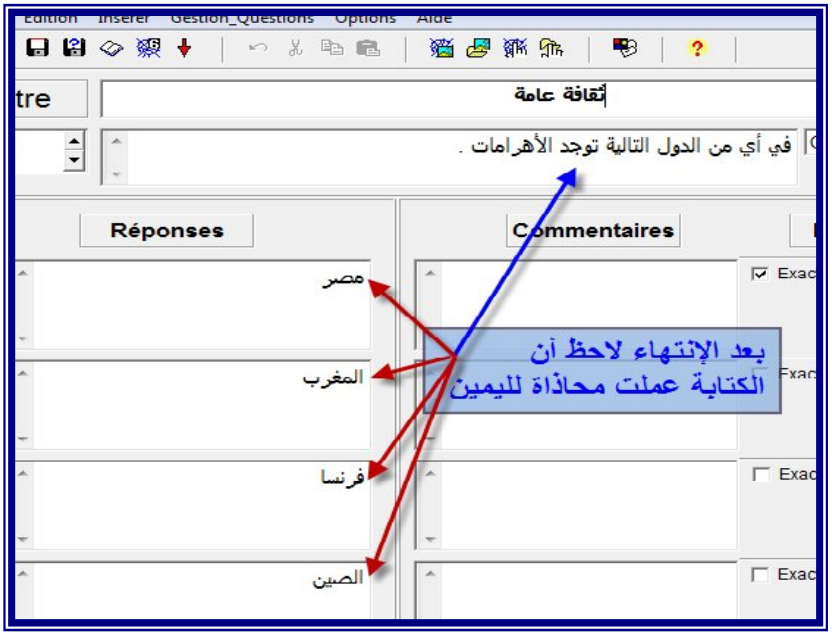
أما على مستوى الاشتغال في البرنامج، وأثناء ملئنا للخانات الخاصة بوضع السؤال و الأجوبة المقترحة لـه فإننا نلاحظ أن الكتابة تحاذي اليسار دوما، هذا كذلك أمر لا يشكل أي عائق بالنسبة لنا ، ويمكن معالجـته بالطريقة التالية لو أردنا



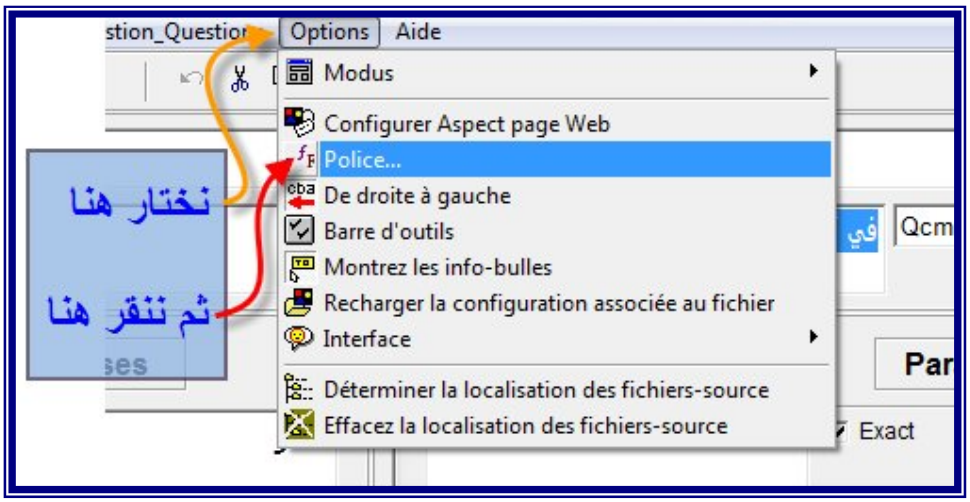
انطلاقا من القوائم العلوية ، نعمل تغيير للمحاذاة بالشكل التالي

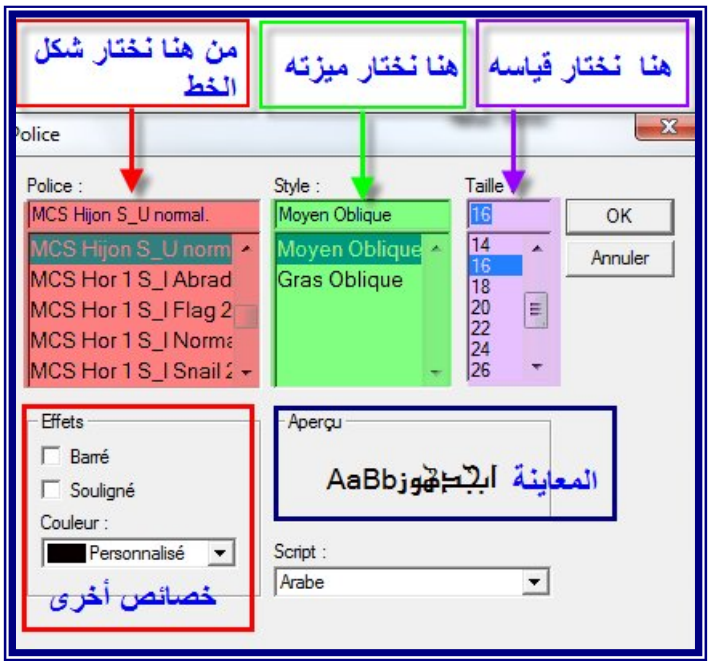


بعد هذا التعديل ، نلاحظ أن الكتابات العربية قد أصبحت تحاذي ناحية اليمين ، نشير هنا إلى أن هذه المحـــــاذاة متعلقة بواجهة البرنامج فقط و لا تتعلق بالنتيجة النهائية على صفحة الويب و التي يمكننا تغيير محاذاتها بالطريقة الأخرى و التي أشرنا لها سابقا (الصفحة 27).
نعاين صفحة الويب انجدها كالتالي ، المثال أسفله

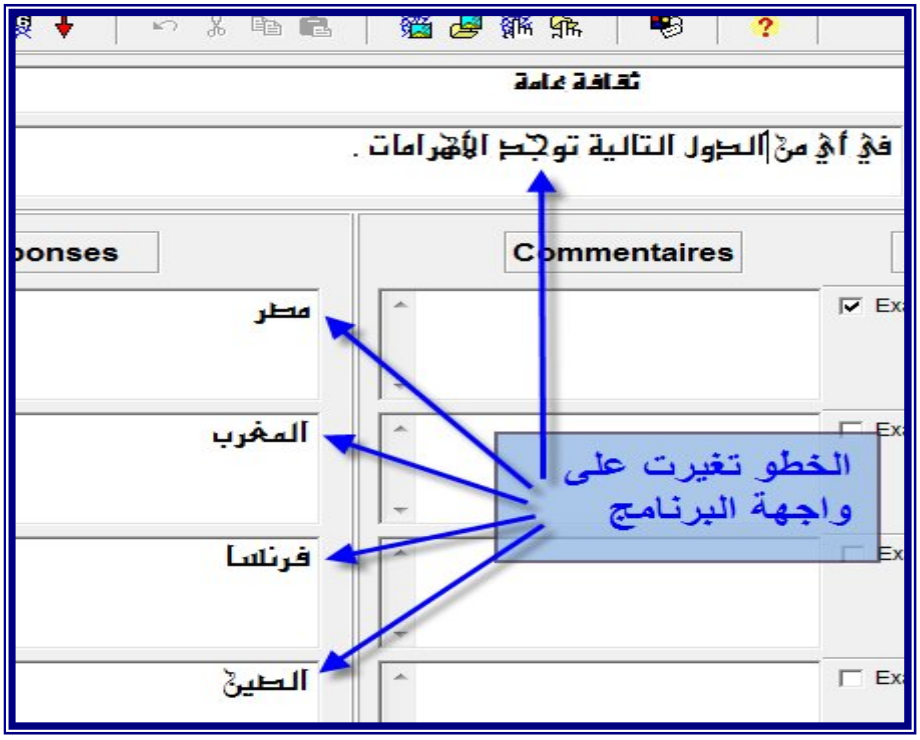


كما يمكننا تغيير أشكال الخطوط (les fonts) ، ولو أن هذه العملية لدينا ملاحظة عليها .نمر أولا إلى تغيير الخطوط ، يتم ذلك من نفس القائمة السابقة Options ثم Police كما يلي

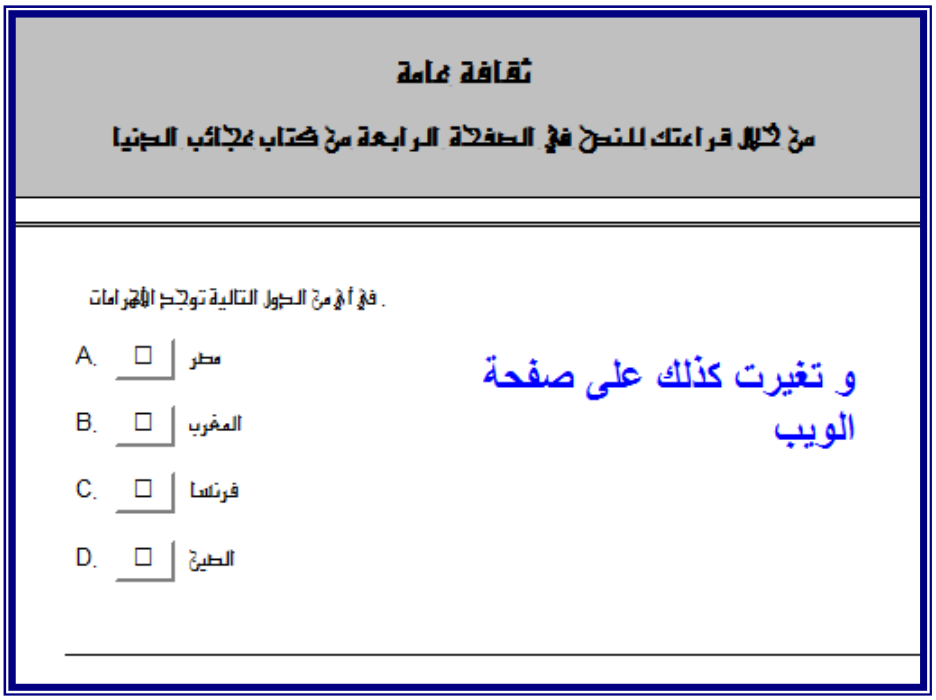




بعد اختيارنا لشكل الخط الذي نراه مناسبا و بعد النقر على الزر موافق ، تتغير أشكال الخطوط على واجهـــــــة البرنامج، لاحظ المثال التالي في حالتنا هذه



بعد معاينة صفحة الويب، نجد أن أشكال خطوطها تغيرت كذلك بالشكل نفسه الذي اخترناه



ملاحظتنا على هذه العملية و التي من المستحب تفادي إجراءها ، هي أن المشكل يكمن في توفر شكل الخط الـذي اخترته ، في الحاسوب المستقبل للتمرين ، إذ يمكن أن ابحث عن خطوط عربية جميلة ثم أثبتها على حاسوبـــــي الشخصي ، و أختار هذه الخطوط للتمرين الذي أنجزته رغبة في إضفاء الجمالية و الجاذبية عليه ، و لكن عندما أسلم التمرين للتلميذ أو أنشره على شبكة الإنترنيت ، يتفا جئ المستفيد من التمرين من عدم ظهور هذه الخطـــوط و بالتالي فالأفضل هو اختيار أشكال الخطوط العربية الأكثر تواجدا و الأكثر شعبية ك Arabic Transparent أو Andalus أو ترك الأمور دون تغيير.

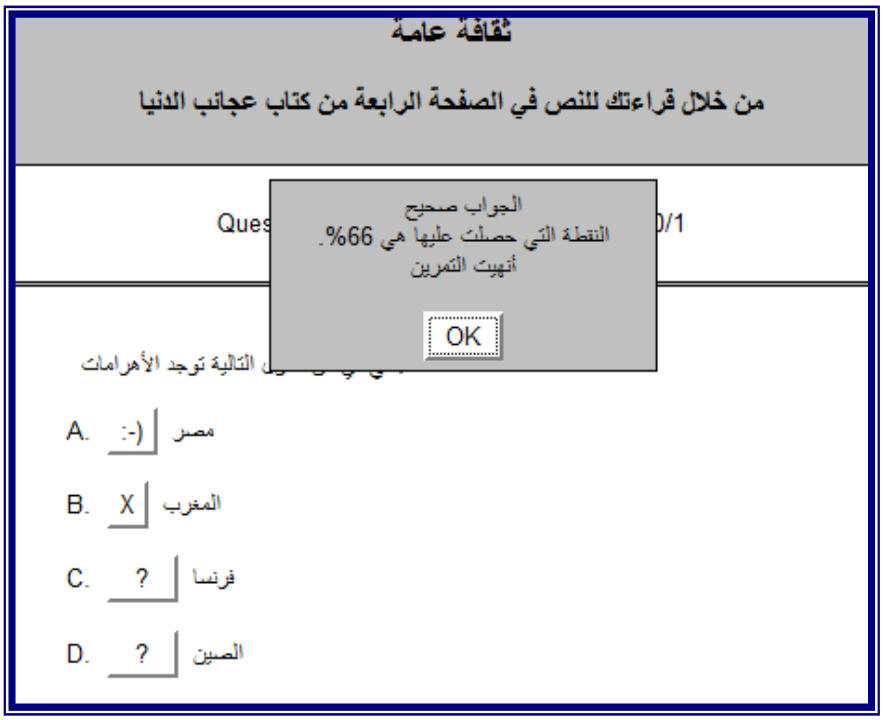
2.5.1.3- تغيير النقطة الجزائية إلى /20 في JQuiz:

من الأمور المحفزة للتلميذ و التي من شأنها جلب اهتمامه الكامل للاشتغال على التمرين ، مسألة التقييم أو النقطة التي تمنح له عند الانتهاء من التمرين ، طبعا وضع مبرمجو البطاطس الساخنة قواعد و نظم متكاملة لحساب هذه النقطة ، يتداخل فيها عدد الأسئلة بعدد الأجوبة المقترحة بمحاولات التلميذ بالنسبة المخصصة للجواب...و أمـور أخرى لا داعي للإثقال عليكم بها ما دام الهدف هنا هو التعامل المحدود مع البرنامج و المتمثل في تعلم مـــــا نحتاجه في الوقت الراهن فقط.

ماذا لدينا هنا إذن ؟

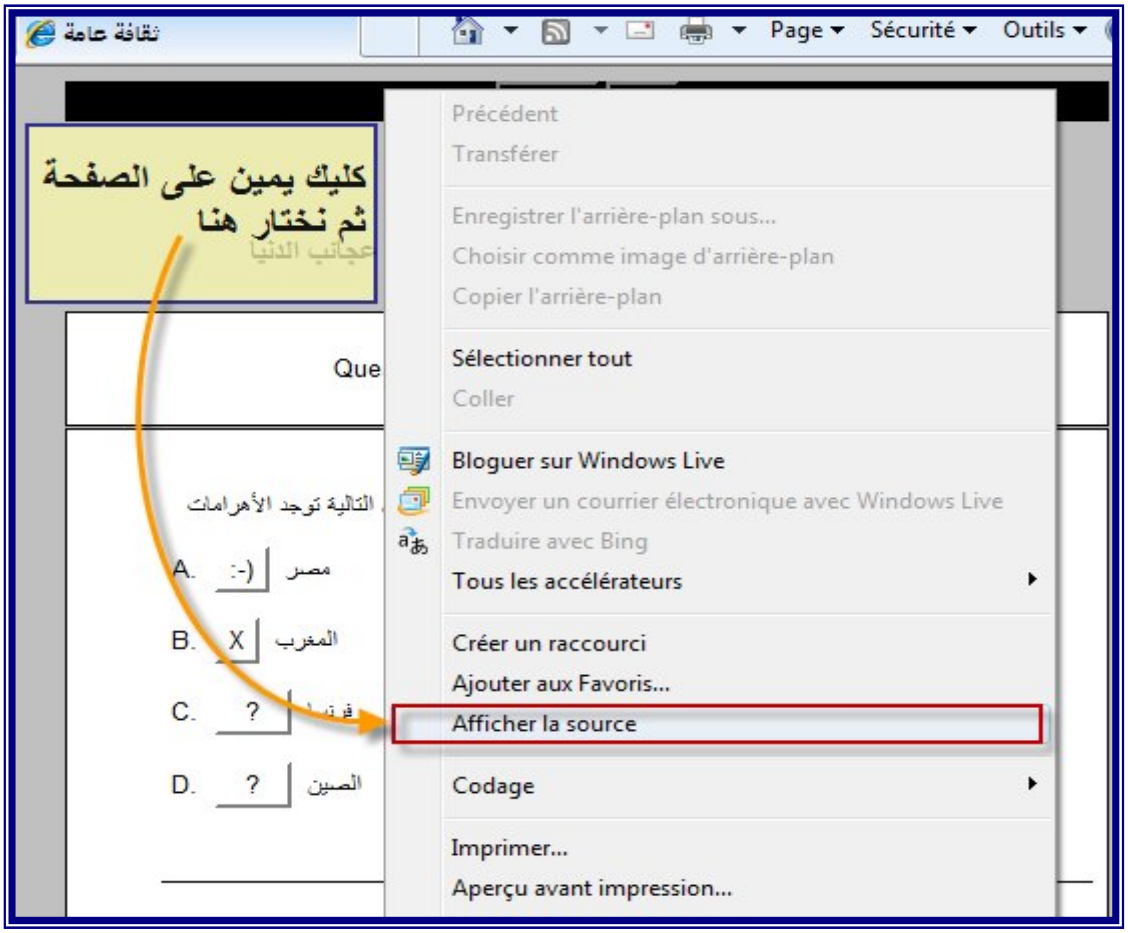
لدينا معيار تنقيط يعتمد على حساب النسبة المئوية للجواب الصحيح و بالتالي نرى هذه الرسالة

في هذا المثال قمنـا باختيار الجـــواب الصحيح في النقرة الأولى

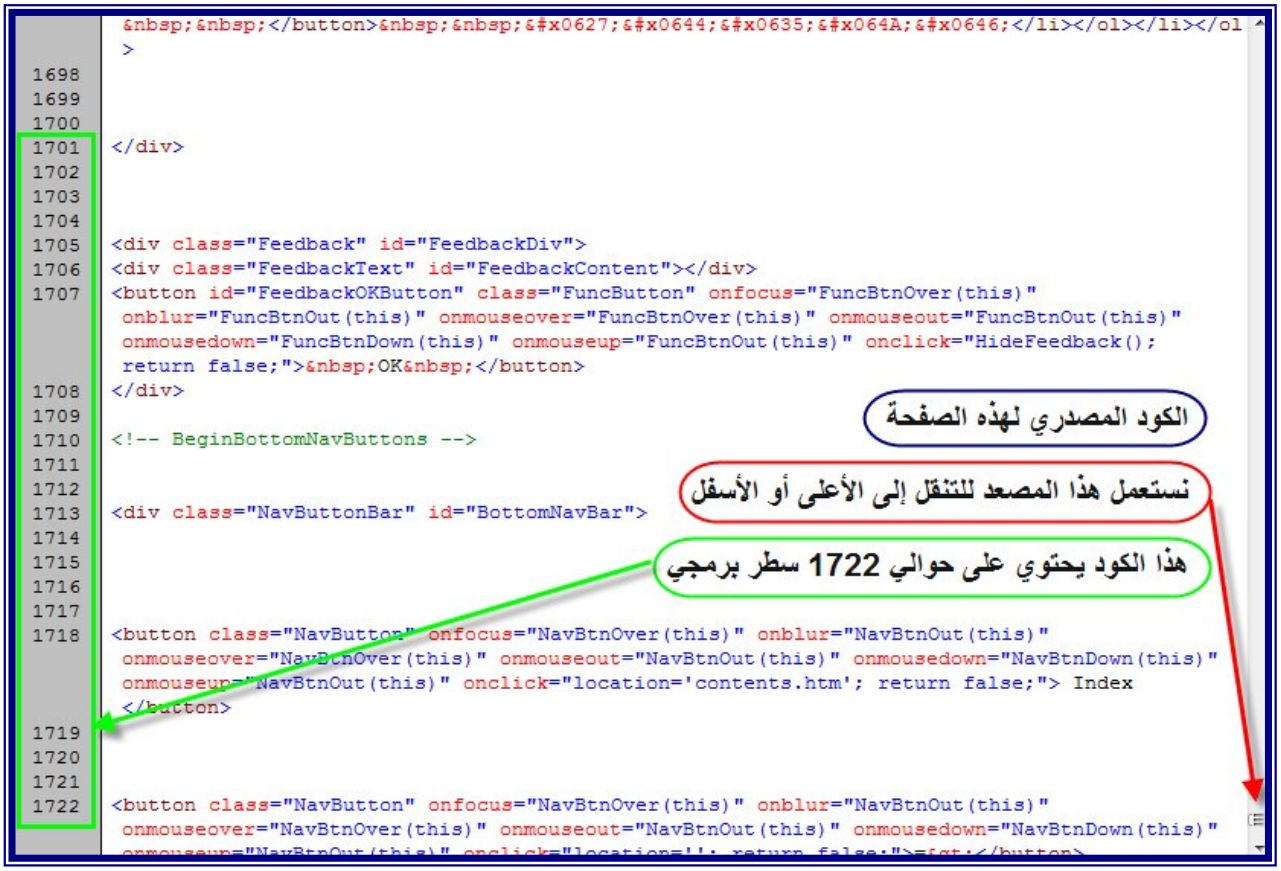


في هذا المثال قمنـا باختيار الجـــواب الصحيح في النقرة الثانية مما يؤثـــر طبعا على قيمـــة التقييم

و لكي يتماشى هذا المعيار مع نظامنا التقييمي و المتميز بمنح نقطة عشرينية (x/20)
فإننا سنجري تعديلا على الشفرة المصدرية أو الكود المصدري لصفحة الويب le Code source
و ينبغي أن نعلم أننا هنا ، نطرق بابا يؤدي إلى طريق لا نهاية لها و بحر لا قرار له ، و معنى كلامنا هذا أننـــا ندخل إلى ما يسمى لغة البرمجة le langage de programmation أي أنك ستتعلم التحدث إلى هذا الجهاز و الذي هو أمامك (الحاسوب) بلغته الخاصة . الأمر ربما أشبه بالتحدث إلى طفل في الثانية أو الثالثة من عمـــره فلن تتحدث معه بما تفهمه أنت و لكن و لكي تتواصل معه ، فإنك تجد نفسك مجبرا على التحدث معه بما يفهمـــه هو .
طبعا نحن لن نتعلم لغة البرمجة في هذا الكتاب إذ أنه مخصص لتعلم البطاطس الساخنة، ولكن تقاطعت الطـرق و جدنا أنفسنا مجبرين على تقديم هذا التوضيح لمن أراد تغيير دفة الإقلاع و الاتجاه نحو جنس آخر وهو اللغات البرمجية و التي تتعدد و تختلف أنواعها.....
سأورد الأمور بشكل مبسط
تعرفنا مما سبق على أن التمرين يتم إنجازه في البطاطس الساخنة، ثم نحصل في النتيجة النهائية على صفحـــة ويب ، تختزن بين طياتها كل الأسئلة التي أدرجناها و الأجوبة المقترحة و نظام التنقيط و الأزرار التي تعطينـــا رسائل متنوعة و مختلفة و التي بدورها تؤدي مهام مختلفة عند النقر عليها، الأمر أشبه بمتاهة كبيرة .
من يتحكم في تنظيم كل هذا و ينفذ كل هذه الأوامر؟
الجواب المبدئي هو التردد للتفكير قليلا..... ثم كلمة **الويندوز** ثانية ؛
في الحقيقة هناك منظومة متكاملة تتداخل في هذه العملية كل يقدم شقا منها ، و تسمـــــــى **بالأكواد** les codes هذه الأكواد تشكل ما يسمى باللغة البرمجية و هي لغة الآلة التي نعتمد عليها، و أهمها بالنسبة لنـــــــا في الوقت الراهن لغة الإتش تي إم إل HTML ، لغة صفحات الويب الناتجة عن البطاطس الساخنة.
هل يمكنني تعلم هذه اللغة؟
نعم ، هناك كتب و برامج تعليمية خاصة بهذه اللغة و لغات أخرى إن شئت جولة بسيطة على شبكـــة الإنترنيت توفر لك ما تشاء، لكن تعلمها ليس بالأمر السهل، فهي كما لو أنك تريد تعلم لغة أجنبية أخرى كالإنجليزيـــــــة أو الألمانية أو ...تتطلب منك وقتا و مجهودا وإصرارا و تطبيقا.
كيف ألج إلى لغة صفحة الويب الخاصة بالبطاطس الساخنة (الكود المصدري/الشفرة المصدرية)؟
تنقر على صفحة الويب بالزر الأيمن للفأرة ، ومن القائمة المنسدلة تختار Afficher la source



يظهر الكود المصدري للصفحة ، والذي يتضمن يتحكم بكل دقة و ثبات في كل لأسئلة التي أدرجناها و الأجوبة المقترحة و نظام التنقيـــط و الأزرار التي تعطينـــا رسائل متنوعة و مختلفة و التي بدورها تؤدي مهام مختلفة عند النقر عليها. معاينة للكود المصدري



بعد تعرفنا على جزء بسيط من هذا العالم الجديد ، نمر الآن لبيت القصيد ، إنطلاقا من هذا الكود يمكننا التعديـــل هنا على طريقة إظهار النقطة ، ومن هنا يمكننا تغييرها من النسبة المئوية إلى النقطة العشرينية .

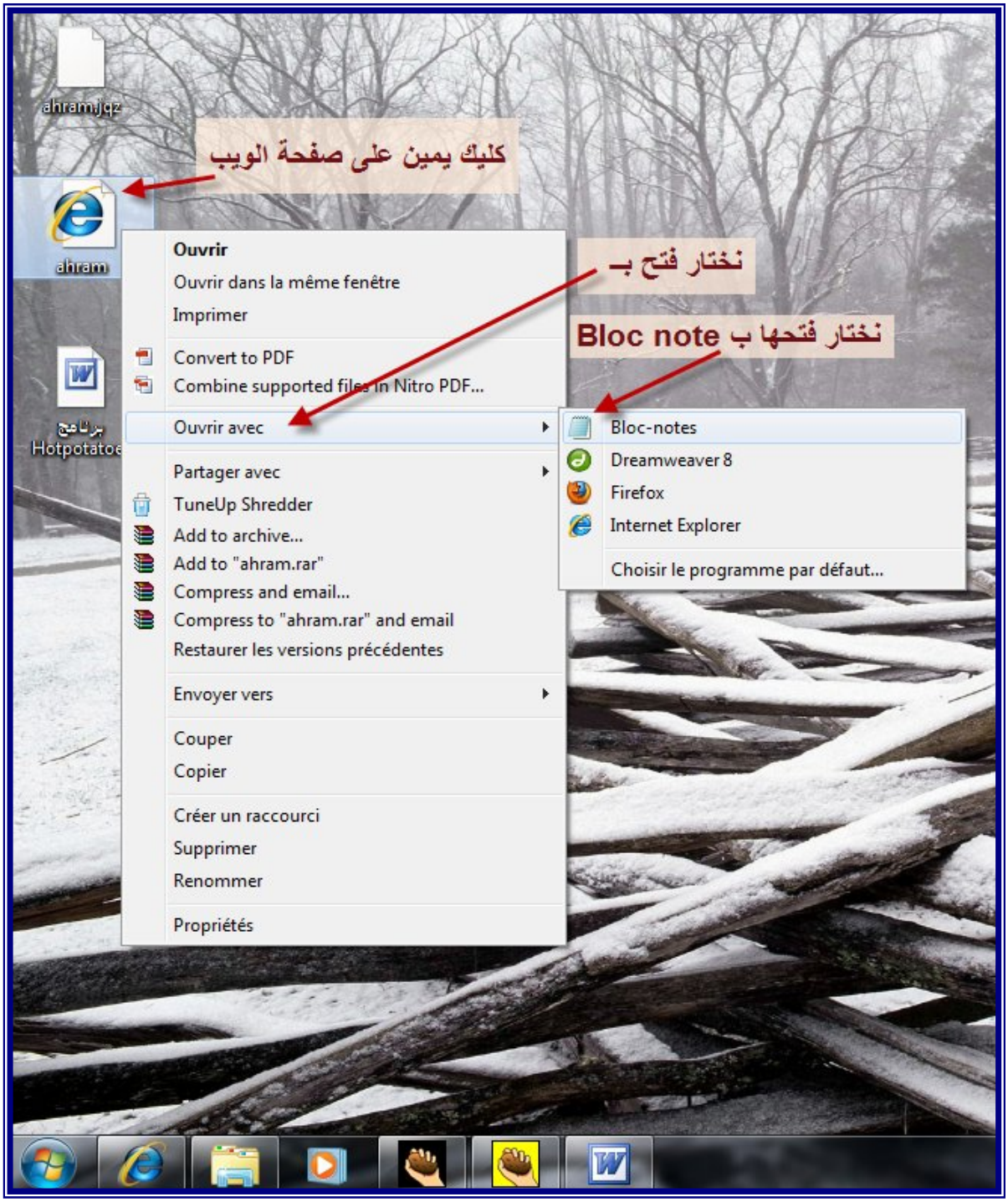
بالنسبة لمحترفي هذه اللغة البرمجية ، يمكنهم إنجاز ذلك عبر طرق أخرى قد تبدأ من واجهة البرنامج ، أما نحن فسنبحث عن السطر البرمجي الخاص بهذه العملية ثم التعديل عليه ، و ينبغي الانتباه إلى أن كل تعديل **و لو كـــان حذف فاصلة أو نقطة أو حرف مهمل** ، فإن ذلك سيضر بصفحة الويب ، و من شأنه أن يهد بناها من أساسه ، لـذا وجب التنبيه.

سنذهب إلى صفحة الويب خاصتنا ، في حالتنا هذه ، فهي موجودة على سطح المكتب.

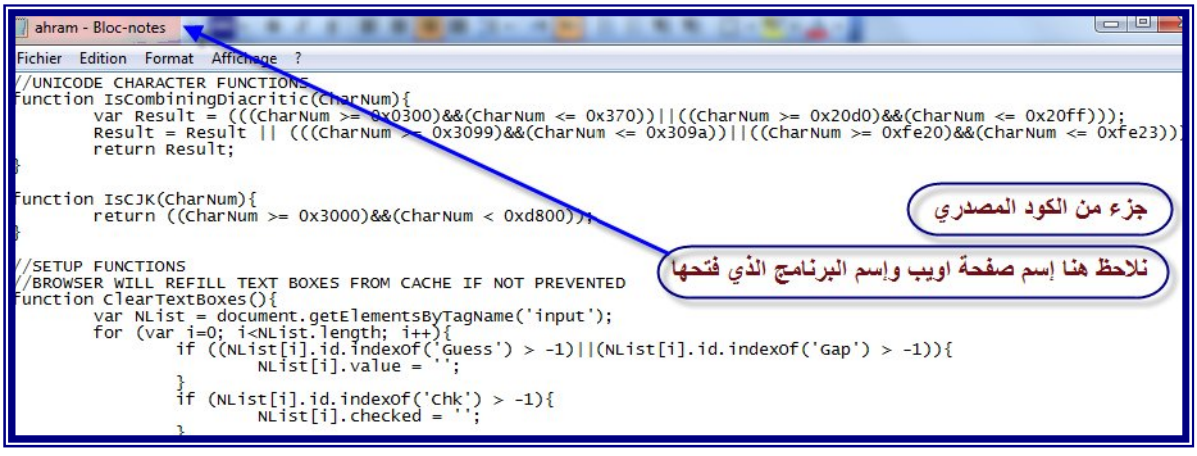
ننقر عليها بالزر الأيمن للفارة ن ثم نختار فتح بواسطة ، ثم نختار برنامجا يقوم بتحرير أكواد HTML و التعديل عليها. من بين البرامج المضمونة و التي ترفق مع الوينداوز و تثبت معه بشكل أوتوماتيكي ن برنامج Bloc note و برنامج Word Pad

و هناك برامج الأخرى ، و هذا بالنسبة لمن لديهم دراية ببرامج تحرير صفحات الويب ، برنامـــــــــــــج Dreamweaver و FrontPage و Adobe Golive .....

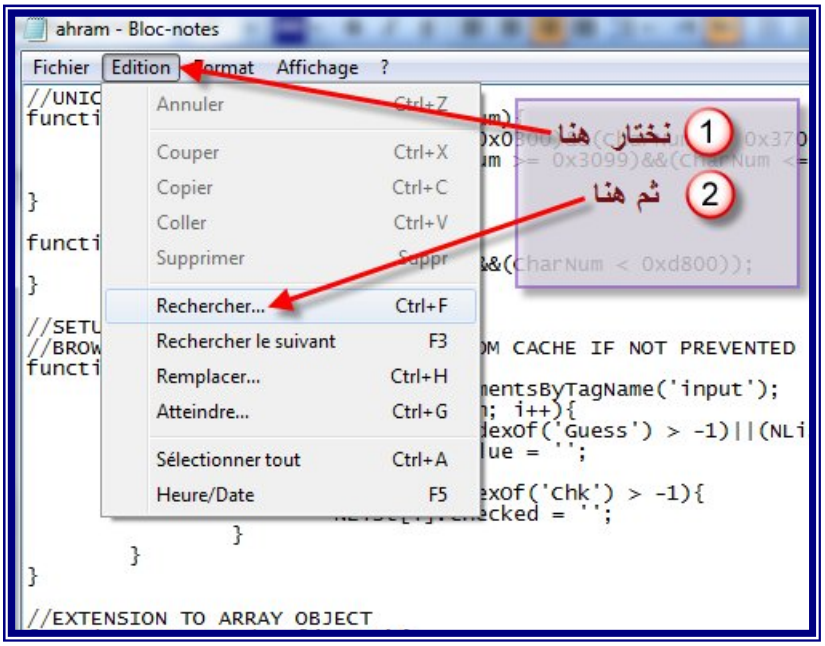
ملاحظة : إذا لم يتواجد برنامج Bloc Note في القائمة المنسدلة ، حاول مع choisir un autre programme ثم ابحث عن bloc note أو Word pad

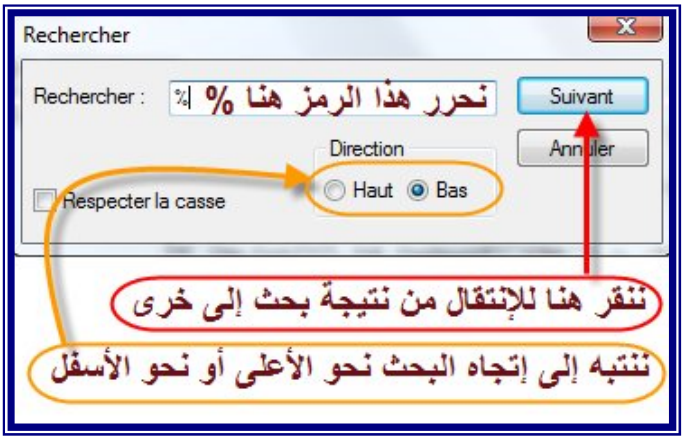


في الصورة أسفله نلاحظ أن الكود المصدري لصفحة الويب فتح بواسطة Bloc Note

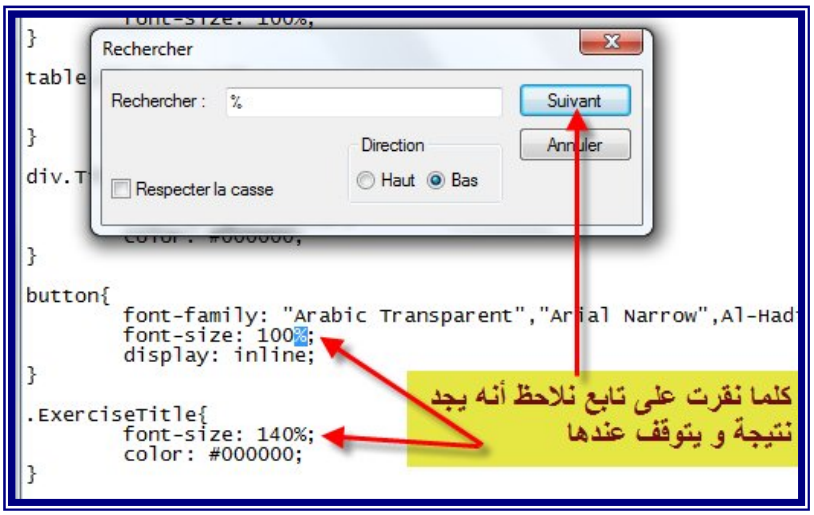


نحث الآن عن السطر البرمجي الخاص بمعيار نقطة التقييم
من القوائم العلوية ل bloc note نختار Edition ثم Rechercher تنفتح نافذة صغيرة نحرر فيها رمز النسبة المئوية % ثم نبدأ البحث باستعمال زري الأسفل أو الأعلى . تابع الصور





بعد تحديدنا لإعدادات البحث المطلوبة ،نبدأ بالنقر على الزر Suivant و نلاحظ أنه كلما عثر محرك البحث على رمز النسبة المئوية % في جملة ما أو عبارة أو سطر ..... يتوقف منتظرا ما سأفعله، ننقر مرة أخرى عليه ليستمر البحث

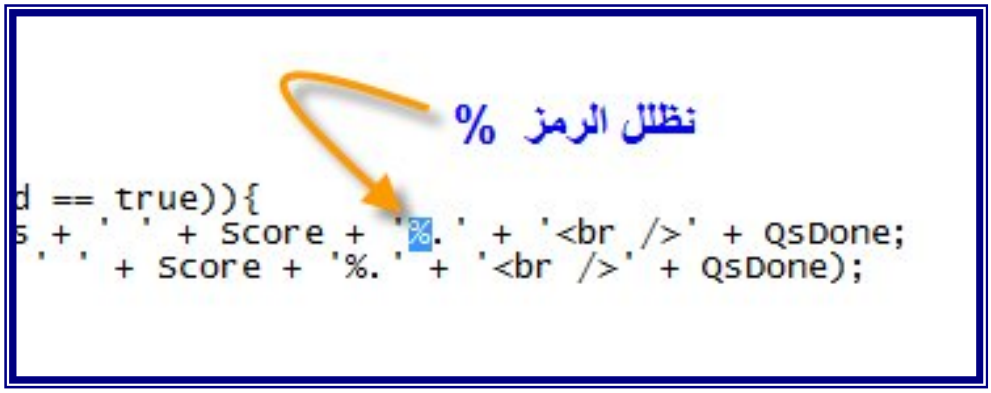


ما لذي أبحث عنه بالضبط ؟
سؤال وجيه، نحن نبحث عن سطر برمجي يتضمن العبارة التالية أو ما شابهها

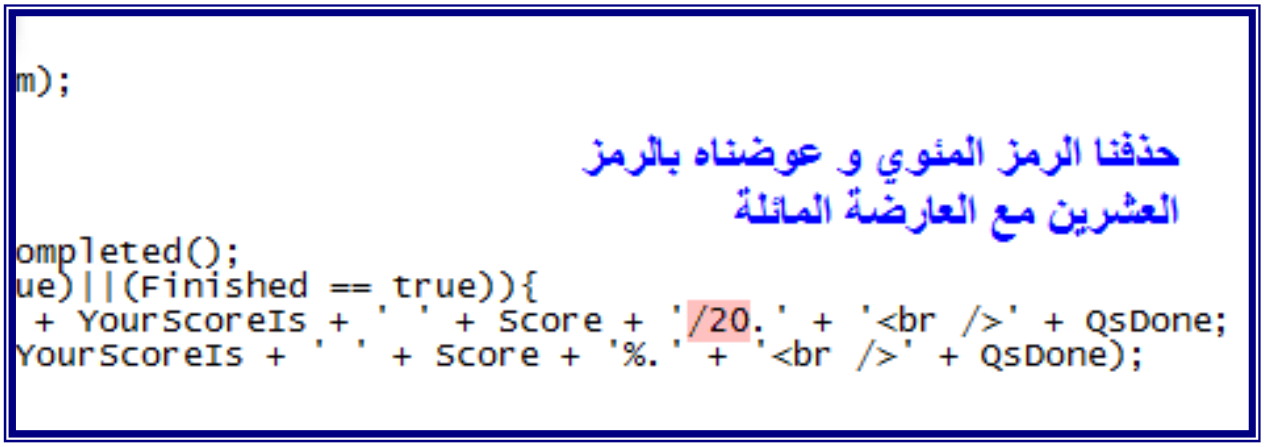
```
                CalculateOverallScore();
For 6.2.2.1
                var QsDone = CheckQuestionsCompleted();
                if ((ContinuousScoring == true)||(Finished == true)){
                        Feedback += '<br />' + YourScoreIs + ' ' + Score + '%.' + '<br />' + QsDone;
                        WriteToInstructions(YourScoreIs + ' ' + Score + '%.' + '<br />' + QsDone);
                }
                else{
                        WriteToInstructions(QsDone);
                }
        }
```

لاحظ هذا السطر البرمجي و الكلمات المفتاح الخاص به و التي من خلالها نفهم ان هذا السطر هو المسؤول عن معيار التقييم

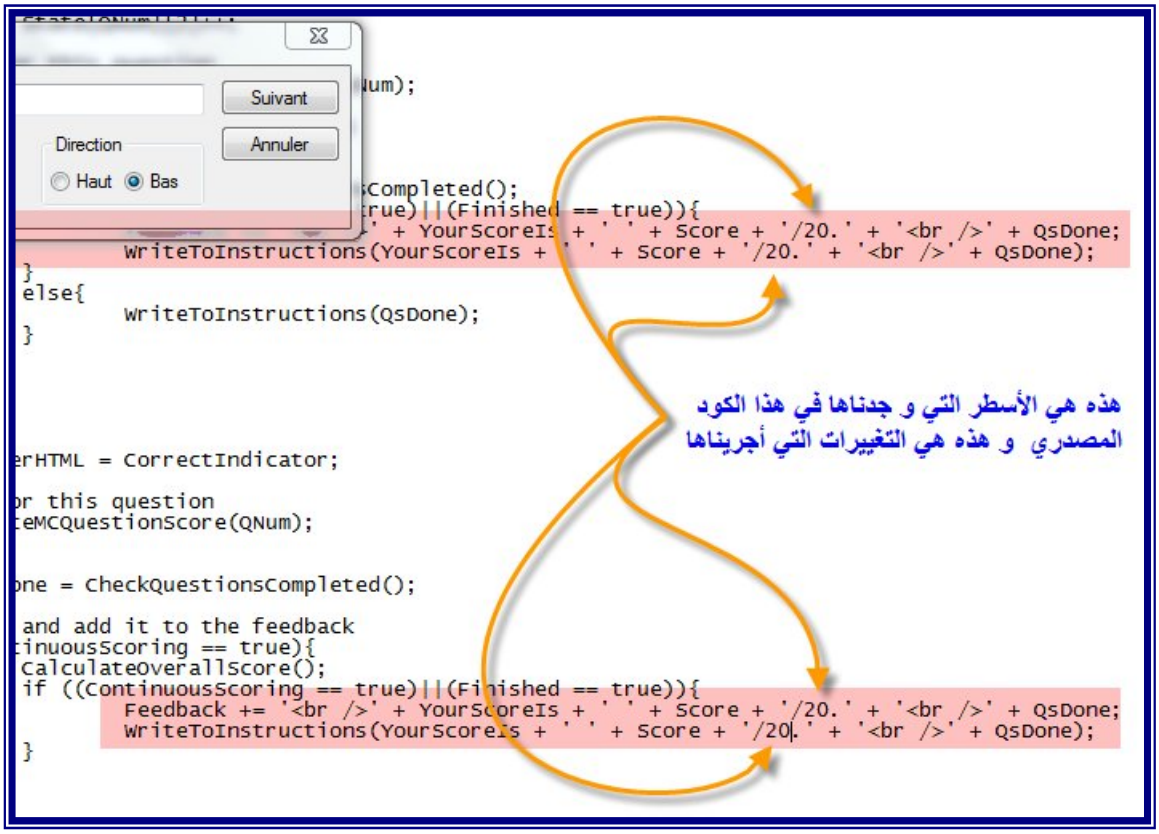
بعد تمعننا جيدا لهذا الكود، سنعثر على سطرين متتاليين (الصورة أعلاه) و سنعر كذلك على سطرين آخريـــن مثلهما (قد تختلف هذه العملية من برنامج إلى آخر من البطاطس الساخنة) **كن دقيقا في بحثك**
بعد تحديدنا لهذه السطر البرمجية و معرفتها جيدا ، سنمر على التغيير عليها، التغيير بسيط جدا ، بقدر ما ينبغي أن يكون حذرا مع الفواصل و النقط المحيطة به، سنغير الرمز % (لوحده فقط هناك فاصلة علوية قبله و نقطة من بعده) ، نغيره بـــ 20/ لاحظ الصور
نحدد الرمز % و ذلك بتظليله لوحده



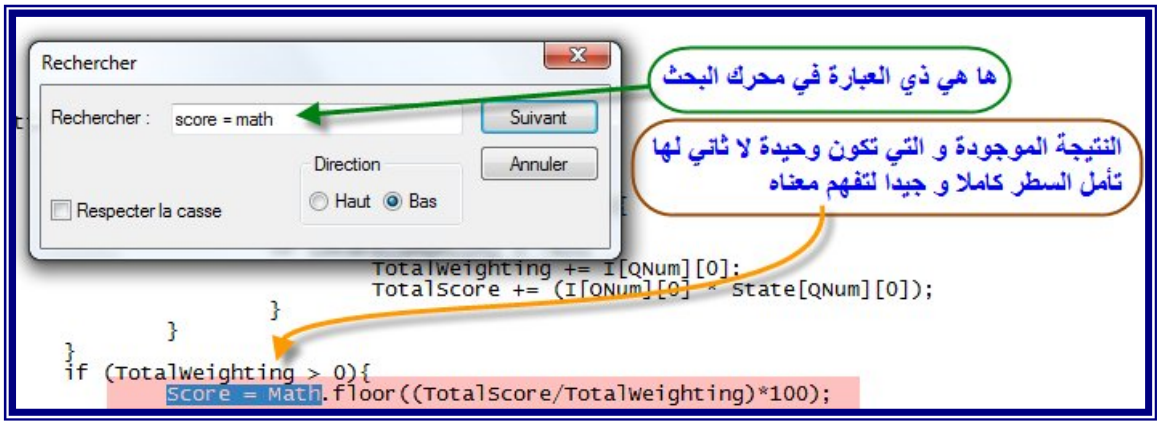
نمسحه ثم نعوضه بالرمز 20/ مع الانتباه إلى الفاصلة العلوية التي قبله و النقطة التي بعده



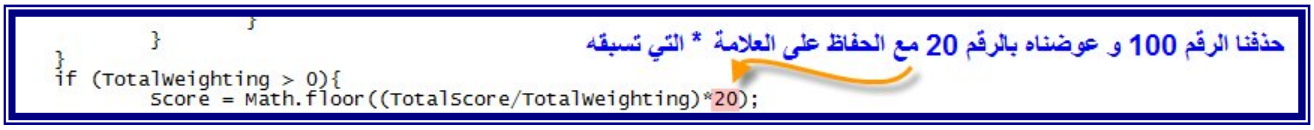
بعد إتمامنا بنجاح لهذه العملية ، سنكررها على الأسطر الثلاثة المتبقية (حسب عدد الأسطر التي وجدنا و كما قلنا يمكن لهذه الأسطر أن تختلف حسب كل برنامج من البرامج المكونة للبطاطس الساخنة و حسب نوعية التمريـــن و النمط المختار)



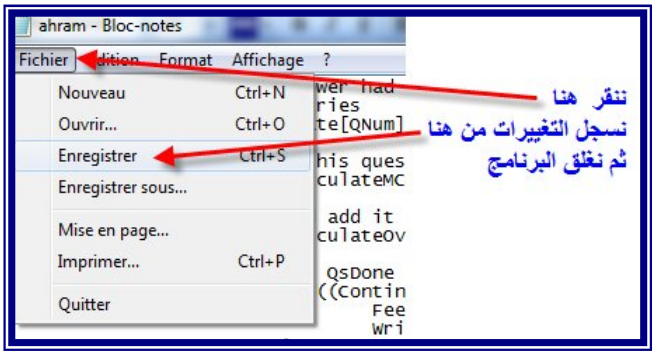
بعد القيام بهذه التغييرات ، سنطبق نفس العملية مرة ثانية ، نبحث عن العبارة التالية أو ما شابهها ، و الملاحظ أننا سنجد واحد فقط



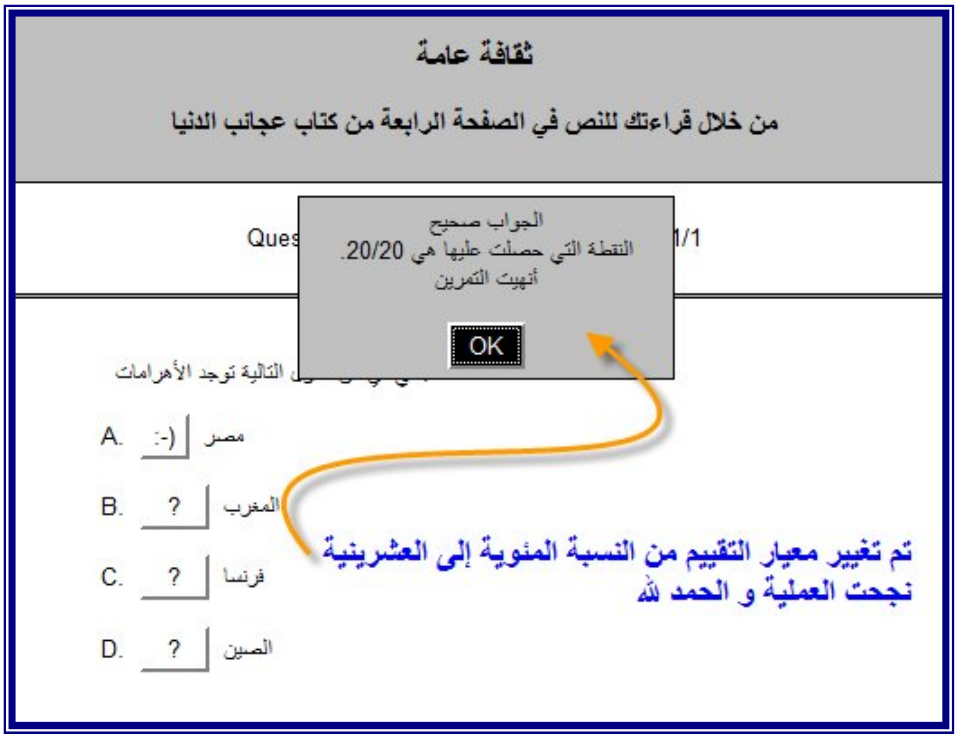
نعوض الرقم 100 بالرقم 20



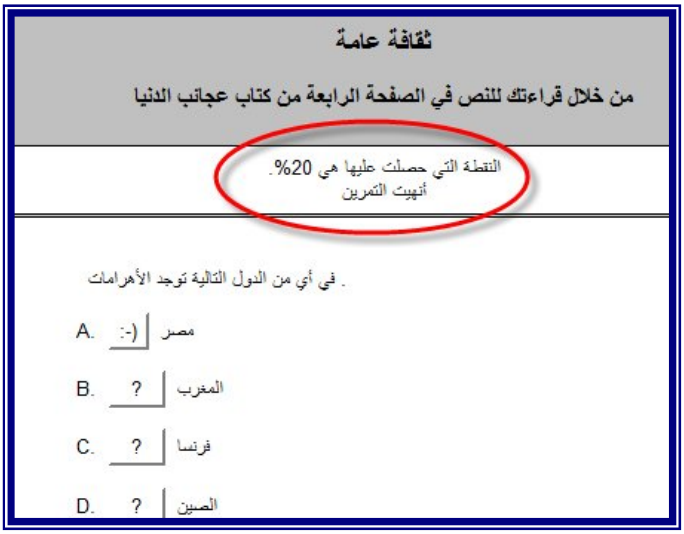
هكذا نكون قد إنتهينا من هذه المرحلة ، سنجل الملف الآن و ذلك إنطلاقا منالقوائم العلوية لـ Bloc note ثـــــم نغلقه



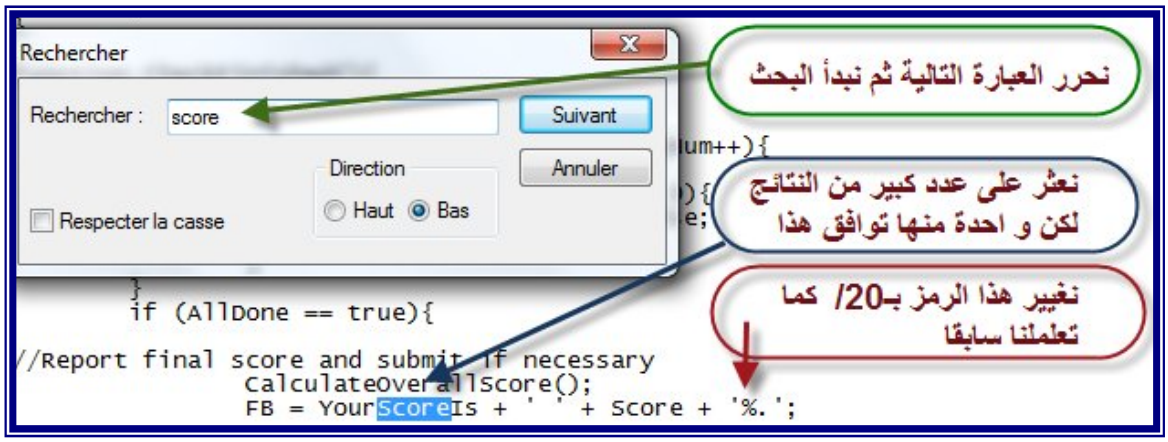
معاينة لصفحة الويب بعد إجراء التغييرات



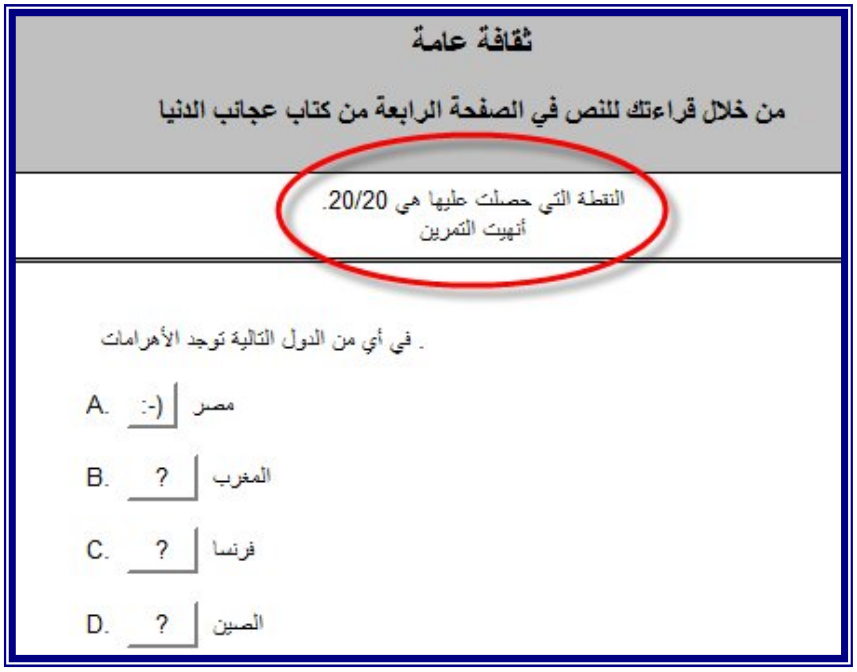
ملاحظة: إذا قمنا بالتعديل على التمرين مرة ثانية في البطاطس الساخنة ، ثم عملنا معاينة لصفحة الويب مـــــرة أخرى ، فإننا سنكون مجبرين على إعادة كل هذه المراحل مرة ثانية ، وبالتالي فالأفضل أن نترك هذه العمليـــــة حتى نكمل التمرين و ننتهي منه نهائيا . يعني آخر مرحلة هي مسالة تغيير معيار التقييم.
ملاحظة: أحيانا قد تتبقى هذه الرسالة ، وهي تظهر بعد نقرنا على زر OK نعم **(لاحظ في الصورة أعلاه ثم أسفله)**



كما في نفس المراحل السابقة ، نفتح صفحة الويب بـ Bloc Note ، ثم نفتح محرك البحث ، نحرر فيه عبـــــارة Score ثم نبدأ في البحث حتى نعثر على السطر البرمجي التالي ، فنغيره بما يناسب (تابع الصور)



نسجل الملف ثم نغلق البرنامج، نعاين صفحة الويب ن و بعد الإجابة الصحيحة و النقر على الزر نعم OK نجد الرسالة قد تغيرت



6.1.3- نافذة إعدادات صفحة الويب في JQuiz:

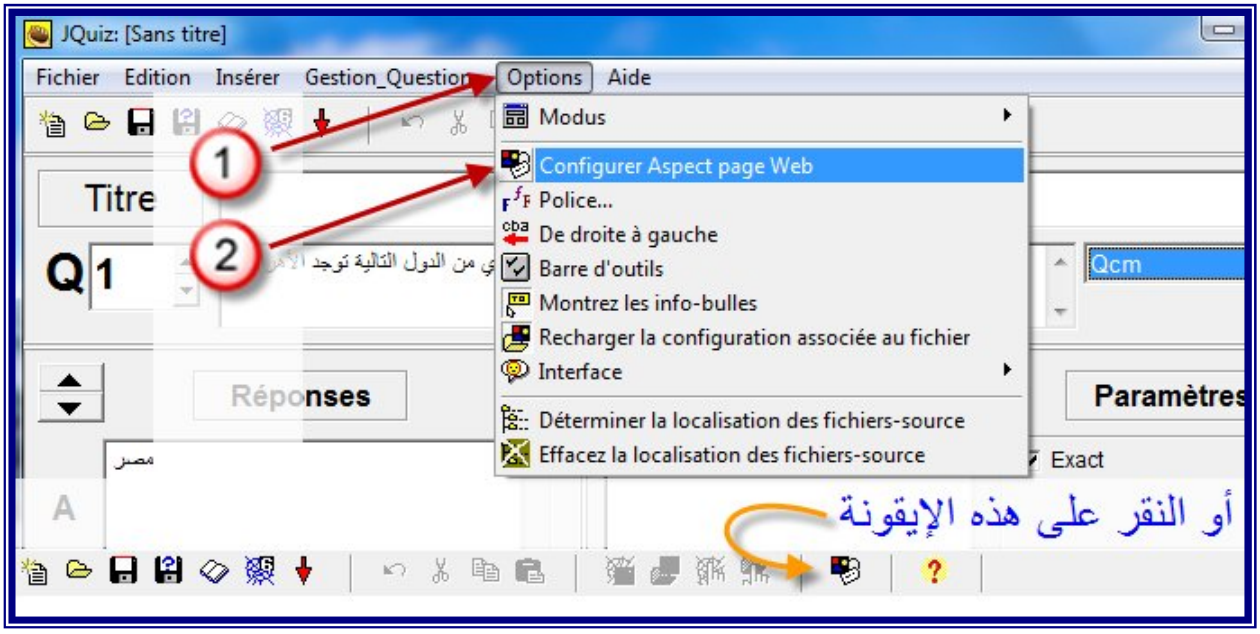
بعد إتمامنا بنجاح لهذه المراحل من الشرح لا شك أنكم الآن قادرين على خلق تمرين بهذا البرنامج، و لا شـــك في أنكم قد لاحظتم مجموعة من الأزرار و الرسائل و الكلمات ،التي تعرض على صفحة الويب بين الفينـــــة و الأخرى ، وقد تساءلتم عن جدواها أو كيفية حذفها أو تعديلها .هنا سأجيبكم عن هـــــذه التساؤلات إنشاء الله في الحقيقة ،هذه أمور متعلقة بإعدادات صفحة الويب و لا يمكن التحكم فيها إنطلاقا من واجهة البرنامج، بـــل يقتضي الأمر الولوج إلى نافذة خاصة بهذه الإعدادات . تسمى **نافذة إعدادات صفحة الويب**.

كيف سألج إلى نافذة إعدادات صفحة الويب ؟

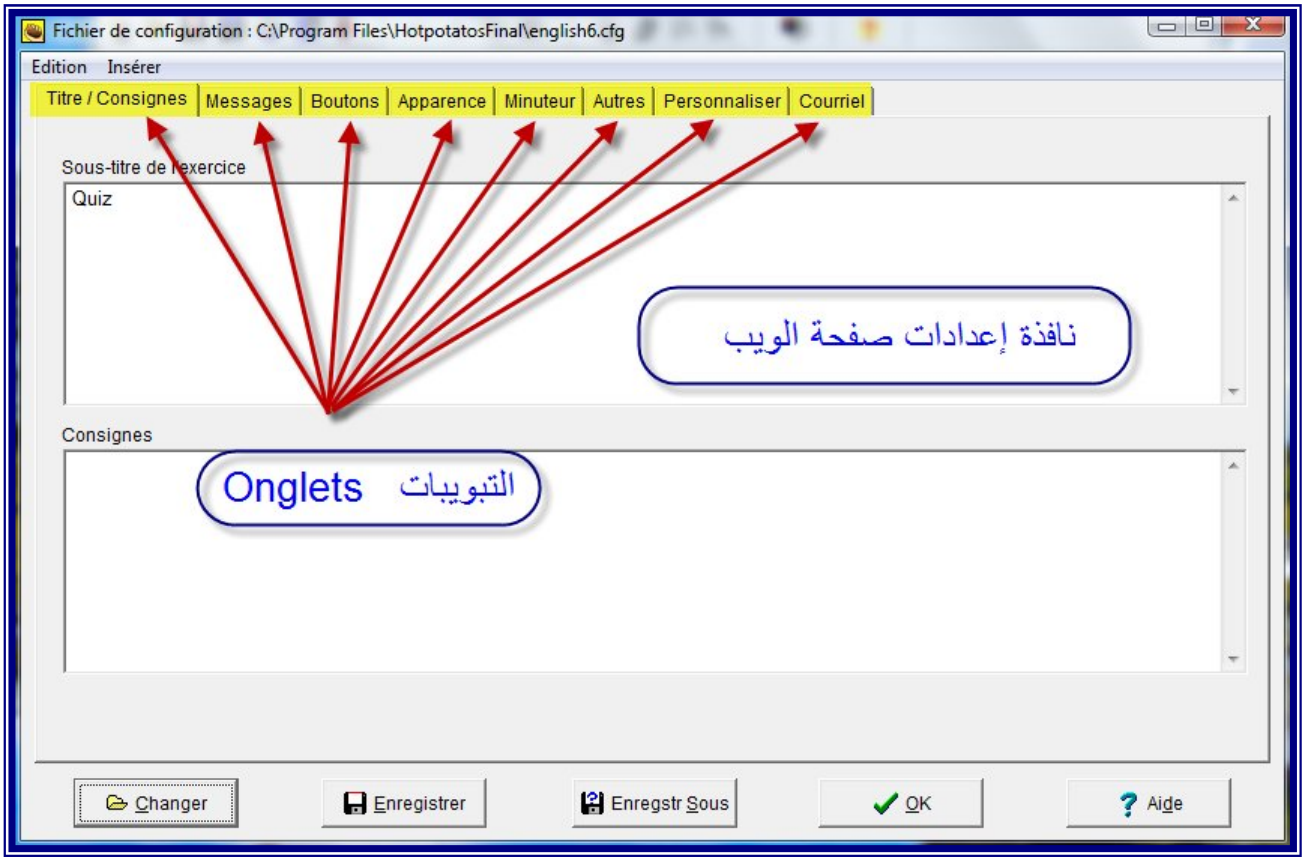
إنطلاقا من القوائم العلوية ، نختار القائمة Option ثم من القائمة المنسدلة نختار

Configurer la page web

أو ننقر على المتواجدة على عارضة الإيقونات. (لاحظ الصورة أسفله)



تظهر لنا نافذة إعدادات صفحة الويب التالية .
طبعا لن يم شرحها بالكامل ن و لكننا سنقتصر على الأمور المهمة و التي تتحكم مباشرة في كل ما يتواجد علـــى صفحة الويب .



الملاحظة الأولى هو أن هذه النافذة تتضمن مجموعة من التبويبات Onglets . كل تبويب يجمع أو يختص بشـق معين من العمليات أو الأمور البرمجية، شرحنا هنا سيخص كل تبويب على حدة ن على أساس ما تم الاتفـــــاق عليه سابقا. وهو تجربة كل الاختيارات و الشروح و معاينتها في كل مرة على صفحة الويب مع ملاحظ الفـــرق الذي سيحصل و تدوين ذلك كملاحظات يتم الاستفادة منها لاحقا.

1.6.1.3- التبويب Titre/Consignes في إعدادات صفحة الويب في JQuiz:

يقدم هذا التبويب مساحة (المساحة الأعلى) نستطيع إفراغها من الكتابة التي تتضمنها ، ثم نعاين صفحة الويب ،ذلك لن يضر شيئا، كما أستطيع (و هذا هو الهدف) تحرير نص بداخلها أستثمره كعنوان فرعي للتمرين أو كملاحظات و إرشادات أوجهها للتلميذ .

كما يقدم لي مساحة ثانية (المساحة السفلى) تؤدي نفس الغرض و ينطبق نفس الشرح السابق عليها .في الصورتين التاليتين ، ستلاحظ أين حررنا النصين ، كما ستلاحظ أين ظهرا على صفحة الويب ، ومن هنا يمكنك الخروج باستراتيجيه ما حول كيفية استثمار ذلك .

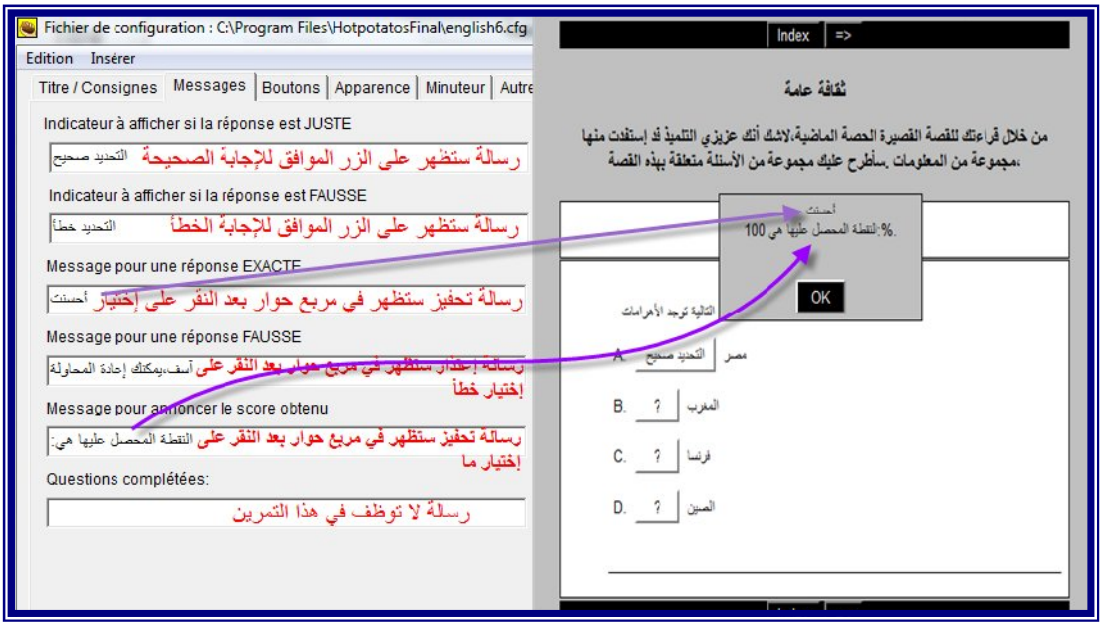
2.6.1.3- التبويب Messages في إعدادات صفحة الويب في JQuiz:

يتضمن هذا التبويب كل ما يتعلق بالرسائل و الملاحظات التي نريد توجيهها للتلميذ عند اشتغاله على صفحـــــة الويب و هي رسائل تفاعلية و فق ما ينقر عليه التلميذ ، كالرسالة التي تظهر عند نقره على الزر الخاصة باعتماد الإجابة واحتساب النقطة الجزائية .

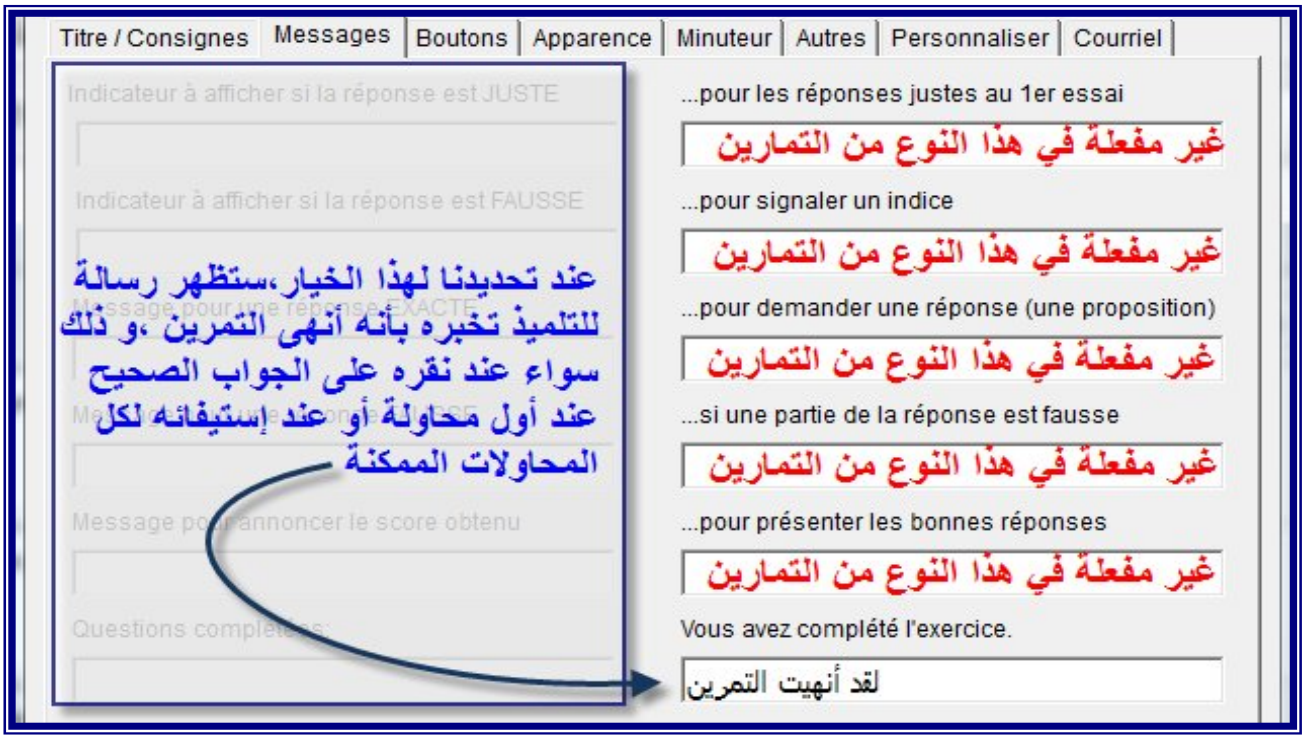
و قد نصادف في هذا التبويب أماكن مخصصة لتوجيه رسائل معينة لكنها لا تظهر على صفحة الويب ، في الواقع هذا المكان هو فعلا مخصص لتوجيه رسالة ما ، لكن غير قابلة للظهور في هذا البرنامج (JQuiz) من البرامـج المكونة للبطاطس الساخنة لعد توافقيتها مع خصوصيا تمارينه. بل ستظهر على صفحات الويب الخاصة برنامـج JMix أو JClose مثلا ...

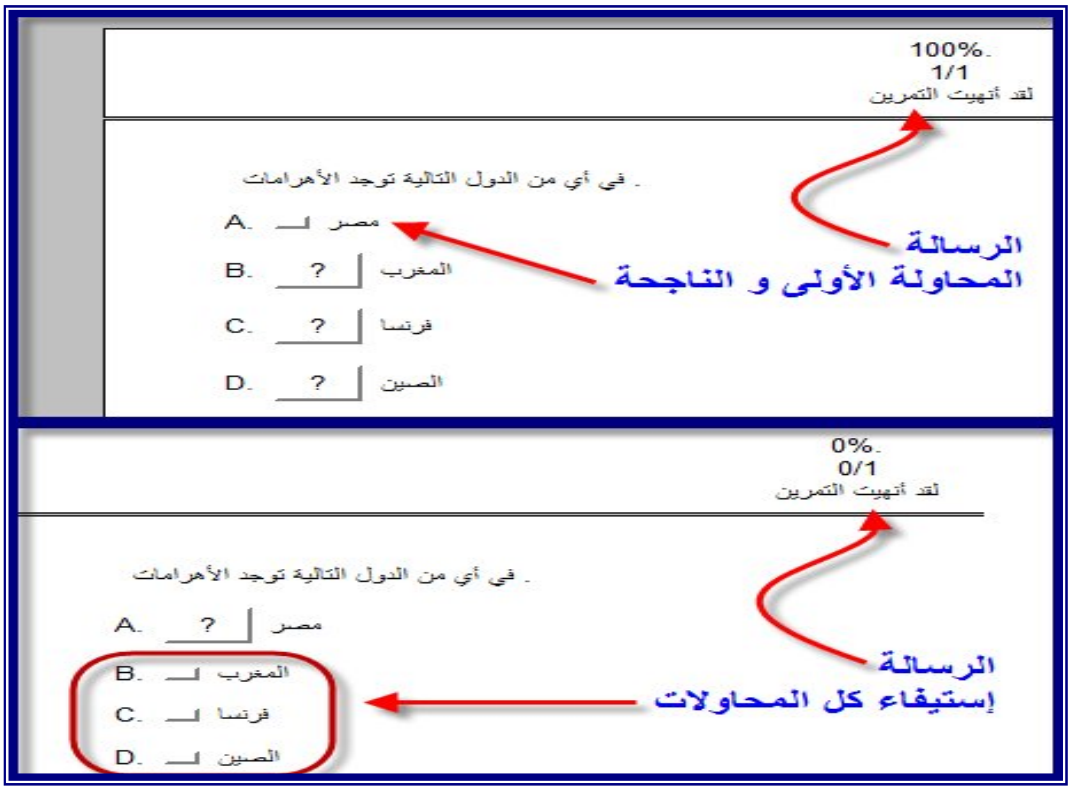
تابع معنا هذا الشرح المختصر و الذي حاولنا من خلاله وضع شروحات مناسبة و أدرجنا صورا توضيحيـــــة تقارن التغيرات المدخلة في نافذة إعدادات صفحة الويب مع ما سيظهر على صفحة الويب .

Fichier de configuration : C:\Program Files\HotpotatosFinal\english6.cfg
Edition Insérer
Titre / Consignes Messages Boutons Apparence Minuteur Autres
Indicateur à afficher si la réponse est JUSTE
التحديد صحيح
رسالة ستظهر على الزر الموافق للإجابة الصحيحة
Indicateur à afficher si la réponse est FAUSSE
التحديد خطأ
رسالة ستظهر على الزر الموافق للإجابة الخطأ
Message pour une réponse EXACTE
أحسنت
رسالة تحفيز ستظهر في مربع حوار بعد النقر على إختيار
Message pour une réponse FAUSSE
آسف،يمكنك إعادة المحاولة
رسالة إعتذار ستظهر في مربع حوار بعد النقر على إختيار خطأ
Message pour annoncer le score obtenu
النقطة المحصل عليها هي:
رسالة تحفيز ستظهر في مربع حوار بعد النقر على إختيار ما
Questions complétées:
رسالة لا توظف في هذا التمرين
نافذة إعدادت صفحة الويب
صفحة الويب ، لاحظ أين ظهرت الرسائل
Index =>
مجموعة من المعلومات .سأطرح عليك مجموعة من الأسئلة متعلقة بهذه القصة
النقطة المحصل عليها هي 66%.:
0/1
A. مصر التحديد صحيح
B. المغرب التحديد خطأ
C. ? فرنسا
D. ? الصين


Fichier de configuration : C:\Program Files\HotpotatosFinal\english6.cfg
Edition Insérer
Titre / Consignes Messages Boutons Apparence Minuteur Autre
Indicateur à afficher si la réponse est JUSTE
التحديد صحيح
رسالة ستظهر على الزر الموافق للإجابة الصحيحة
Indicateur à afficher si la réponse est FAUSSE
التحديد خطأ
رسالة ستظهر على الزر الموافق للإجابة الخطأ
Message pour une réponse EXACTE
أحسنت
رسالة تحفيز ستظهر في مربع حوار بعد النقر على إختيار
Message pour une réponse FAUSSE
آسف،يمكنك إعادة المحاولة
رسالة إعتذار ستظهر في مربع حوار بعد النقر على إختيار خطأ
Message pour annoncer le score obtenu
النقطة المحصل عليها هي:
رسالة تحفيز ستظهر في مربع حوار بعد النقر على إختيار ما
Questions complétées:
رسالة لا توظف في هذا التمرين
Index =>
ثقافة عامة
من خلال قراءتك للقصة القصيرة الحصة الماضية،لاشك أنك عزيزي التلميذ قد إستفدت منها
مجموعة من المعلومات .سأطرح عليك مجموعة من الأسئلة متعلقة بهذه القصة
أحسنت
النقطة المحصل عليها هي 100 %.
OK
التالية توجد الأهرامات
A. مصر التحديد صحيح
B. ? المغرب
C. ? فرنسا
D. ? الصين

آسف يمكنك المحاولة إعادة المحاولة
OK
Show all questions
1 / 3 =>
في أي من الدول التالية توجد الأهرامات .
A. ? مصر
B. ? المغرب
C. ? فرنسا
D. ? الصين
Message pour une réponse FAUSSE
...si une partie de la réponse es
آسف يمكنك المحاولة إعادة المحاولة
Message pour annoncer le score obtenu
...pour présenter les bonnes ré





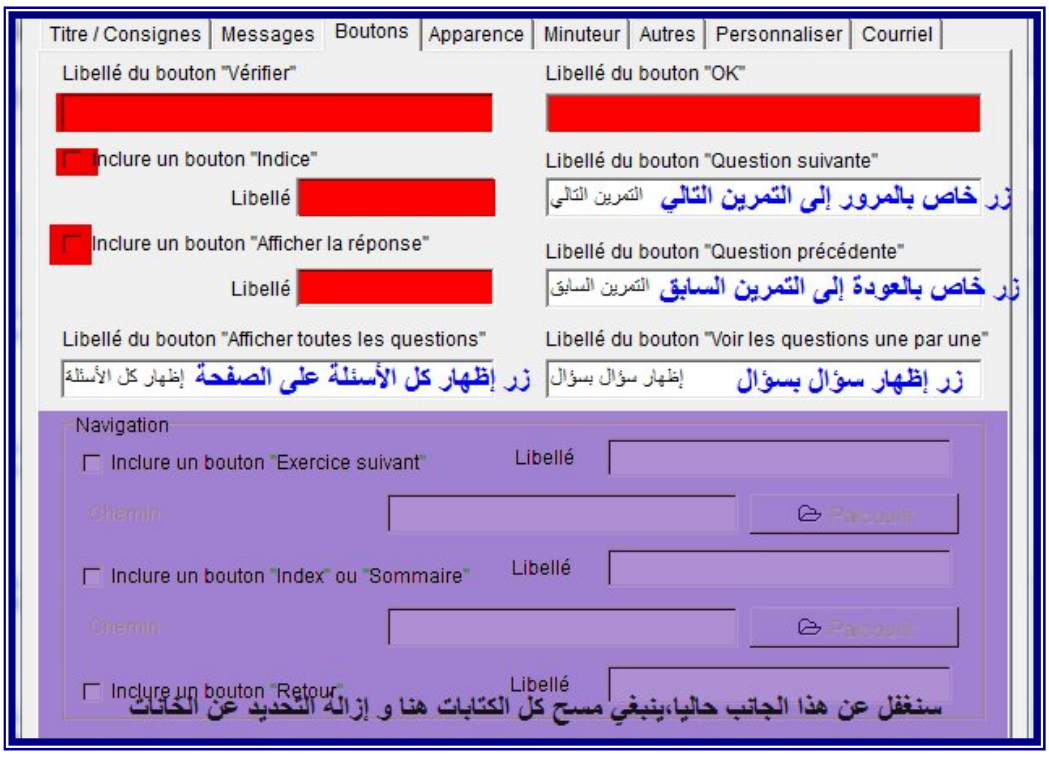
3.6.1.3- التبويب Boutons في إعدادات صفحة الويب في JQuiz:

يختص هذا التبويب بالتعديل على الأزرار التي تظهر على صفحة الويب ، من حيث الأسماء التي تمنح لهـــــا أو الرابط التي تؤدى عند النقر عليها .

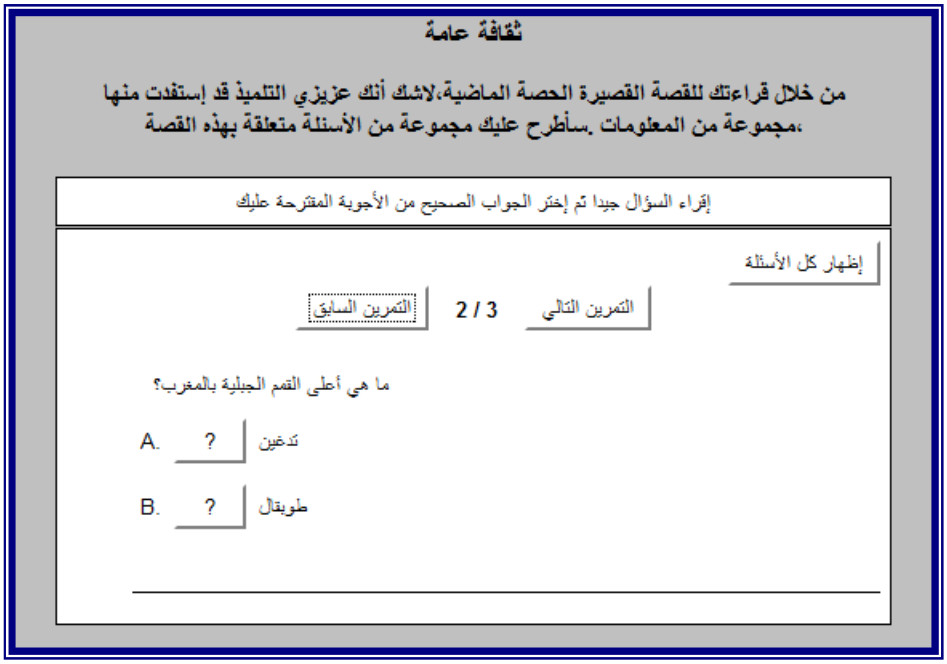
و كما سبق الإشارة إليه في التبويب السابق فإننا سنصادف أزرارا في هذا التبويب تخص برامج أخرى مـــــن البرامج المكونة للبطاطس الساخنة ، و بالتالي فالأفضل هو مسح النصوص التي تحتويها هذه الخانات و إزالـــة التحديد عن تفعيلها .كما تجب الإشارة إلى أننا سنغفل عن جانب مهم من هذا التبويب و لن يتم شرحه ، و هـــو جانب خاص بخلق الروابط بين صفحات ويب متعددة ، وسيتم تخصيص محور خاص به إنشاء الله ، رغبة فـــي تنظيم هذه الشروحات .

لكي نفهم و نطبق الشروحات التالية بشكل سليم و فعال، ينبغي أولا خلق تمرين يحتوي على أكثـــــــــــر من سؤال ، و يتأتى ذلك بالنقر على الزر **إضافة سؤال آخر إلى التمرين الحالي .** في الصورة جانبـــــــــه نلاحـــــظ تمرينا واحدا يتضمـــن ثلاثة أسئلة. كما يظهر الزر الـــــذي نعتمد عليه لإضافة سؤال آخر.
مع اختيار نمط QCM

الآن سندخل إلى نافذة إعدادات صفحة الويب ثم نتوجه إلى التبويب Boutons و نقوم بمسح الكلمات التاليـــــة و نزيل التفعيل من على الخانات المبينة . لأنها و بكل بساطة لن تظهر و لن تفيدنا في صفحة الويب الخاصة بهذا النمط البرنامج JQuiz و بالتحديد النمط QCM. و لكن إذا إخترنا نمط Quiz ينبغي تفعيلها و ملء خاناته بما يناسب ذلك من العبارات راجع الصفحة 23 و 24 لتعاين الأزرار التي ستظهر و من تم يمكنك إيجاد العبارات المناسبة لها



بعد إتمامنا لهذه العمليات و بعد نقرنا على زر المعاينة، تظهر لنا صفحة الويب و عليها الأزرار التي عدلنا علـى نصوصها ، و التي تؤدي الروابط المشروحة .

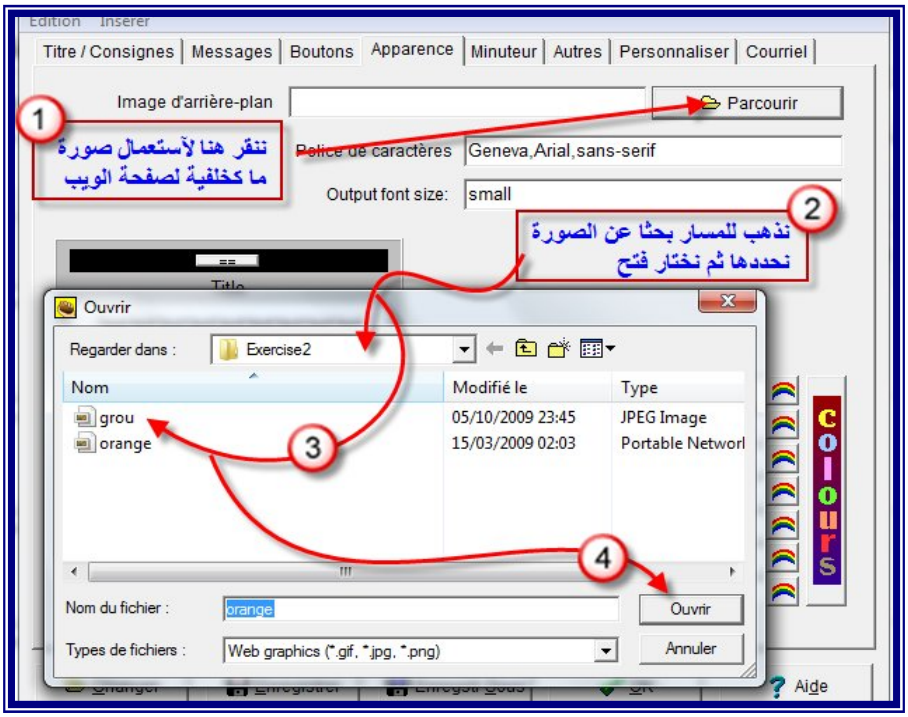


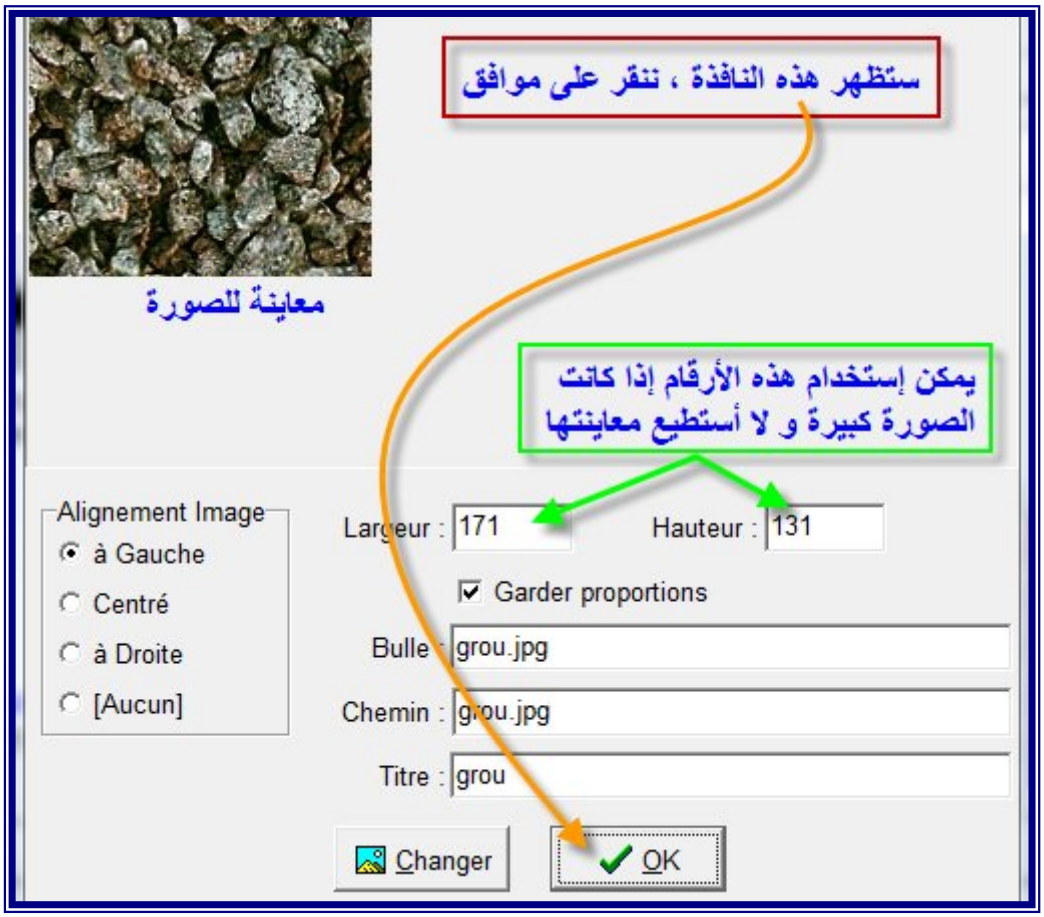
4.6.1.3- التبويب Apparence في إعدادات صفحة الويب في JQuiz:

يمنحني JQuiz إمكانية التعديل على الشكل الكرافيكي لصفحة الويب و ذلك بتغيير و تعديل الألوان الافتراضية و الخلفية و أمور شتى.

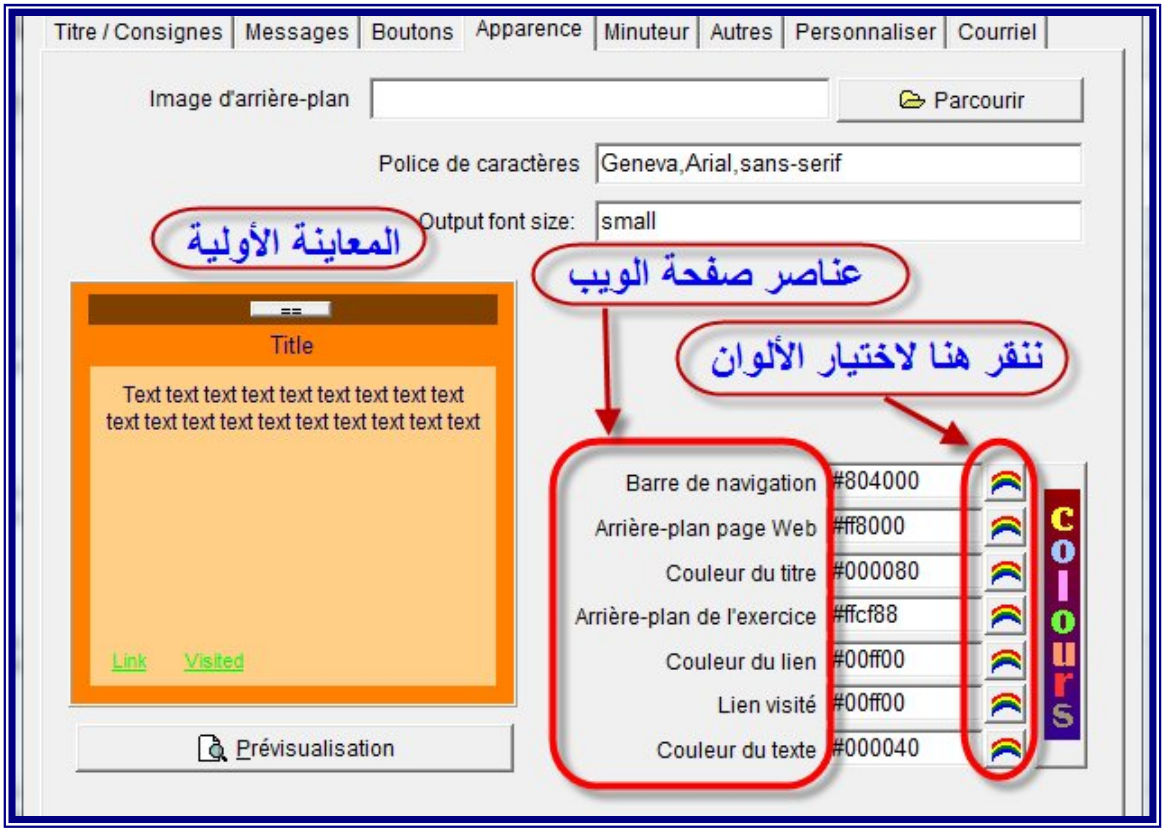
هنا سندون بعض الملاحظات : يمكنا الاعتماد على هذا التبويب لإجراء هذه التعديلات ، كما يمكن بالنسبـــــــة للمحترفين ، فعل الشيء نفسه ، بل و أكثر ، و ذلك بالدخول إلى الكود المصدري Code Source لصفحة الويب و إجراء التعديلات وفقا للغة البرمجة HTML.

و يمكننا جعل صورة أو خامة ما ، كخلفية لصفحة الويب .و هذا أمر سهل و بسيط لا يقتضي سوى النقر علـــى الزر **Parcourir** ثم البحث عن الصورة أو الخامة وإتمام العمليات الكلاسيكية للتغيير.مع العلم و هذا أمـــــــر ضروري ، أنه ينبغـــــي الحرص على و ضع هذا العنصر المستعمل كخلفية في المجلد الذي يتضمن صفـــحة الويب جنبا إلى جنب ، و أينما حلت و ارتحلت الصفحة وجب إرفاقها بهذا العنصر!!





أما الجانب الأسفل من هذا التبويب ،فهو خاص بالتعديل على ألوان الكتابة و النصوص و عوارض الإبحار ...
يمكن إدخال قيمة **إيكزاديسمال** في الخانة الرقمية الخاصة لاختيار اللون (عند النقر على الزر Colours) ستظهر صفحة تحتوي على مجموعة ألوان مرفقة بقيم الإيكزاديسمال الموافقة لها.
كما يمكن النقر على زر يفتح نافذة خاصة باختيار اللون بشكل مباشر ، في حين يمكنني الجانب الأيسر مـــــن المعاينة الأولية للتغييرات التي ستطرأ على صفحة الويب .



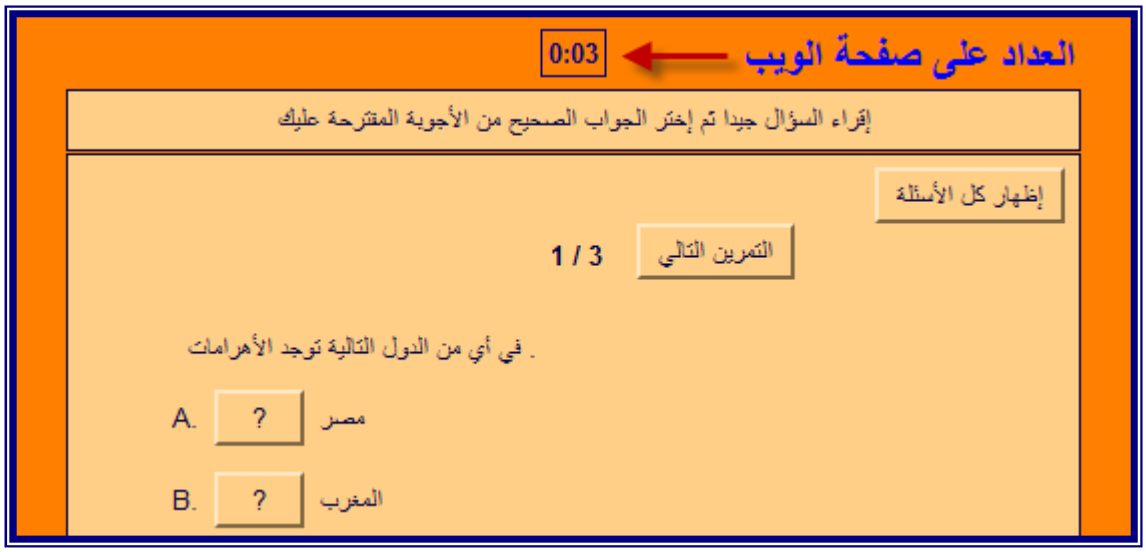
5.6.1.3- التبويب Minuteur في إعدادات صفحة الويب في JQuiz:

من الأمور الجميلة في JQuiz إمكانية وضع عداد يمنح للتلميذ وقتا محددا قبل إيقاف التمرين ، و يمكن استثمار هذه الخاصية لجعل التلميذ يتقيد بوقت محدد أثناء الإجابة .

لتشغيل هذه الخاصية و تحديد الوقت الذي نراه كافيا للإجابة ن نؤشر على الخانة

Limiter la durée de l'exercice

ثم نحدد قيمة للدقائق و أخرى للثواني ، مع كتابة رسالة ستظهر لدي انتهاء الوقت المحدد ، و الملاحظ أنه و حتى بعد انقضاء الوقت ، يمكن للتلميذ أن يستمر في الإجابة ، و لكن النقطة الجزائية لن تمنح له .

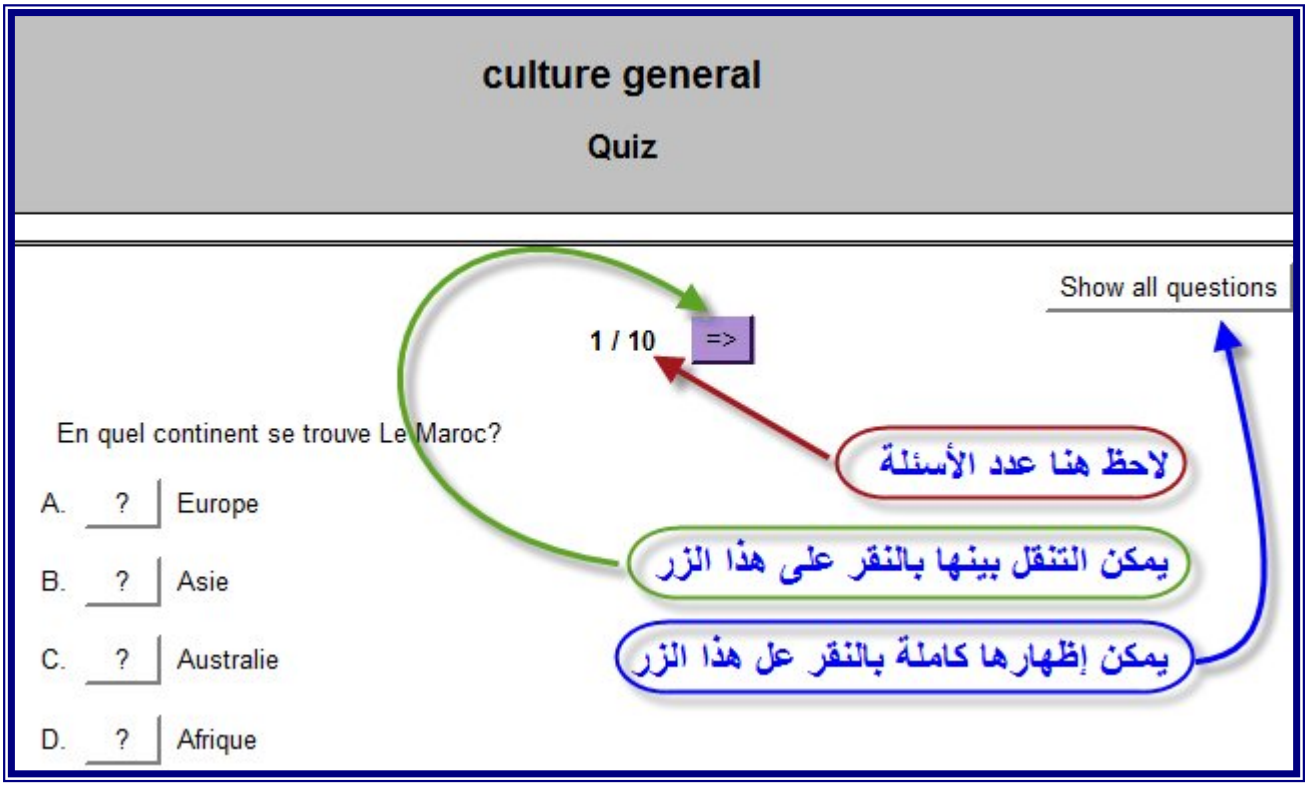


6.6.1.3- التبويب Autres في إعدادات صفحة الويب في JQuiz:

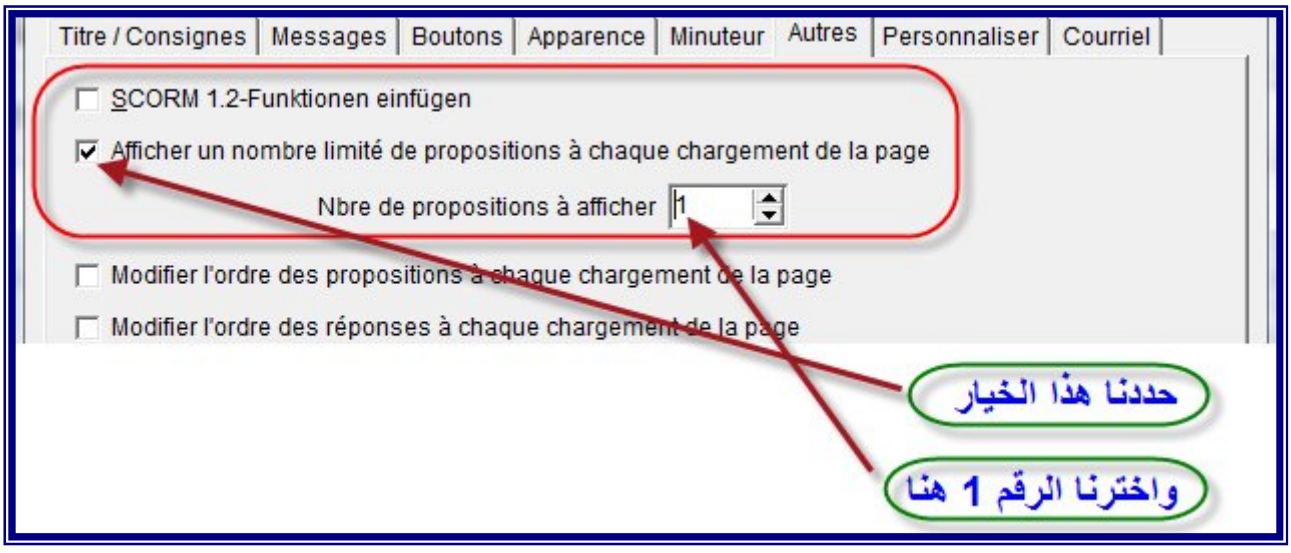
يخص هذا التبويب كل ما يتعلق بالأسئلة المدرجة في التمرين الحالي ، و هنا أتحدث في حالة التمرين المتضمن أكثر من سؤال ، حيث يمكننا هذا التبويب من الإبقاء على الطريقة الافتراضية للتمرين و المتمثلة في عرض كل الأسئلة على صفحة الويب (الصورة أعلاه تمثل ذلك ، حيث يظهر لنا زر عند النقر عليه ستظهر كل الأسئلة على الصفحة ، و يمكنني زر آخر سيظهر في هذه الحالة من العودة إلى النمط الذي يظهر سؤال واحد مع إمكانية الانتقال إلى الأسئلة الأخرى بنقرة زر) .

يمكنني هذا التبويب من الإبقاء على هذه الطريقة أو طريقة أخرى تتميز بظهور سؤال واحد فقط ، دون التمكن من الانتقال إلى الأسئلة الأخرى ، إلا في حالة عمل **تحيين** لصفحة الويب Actualisation de la page web

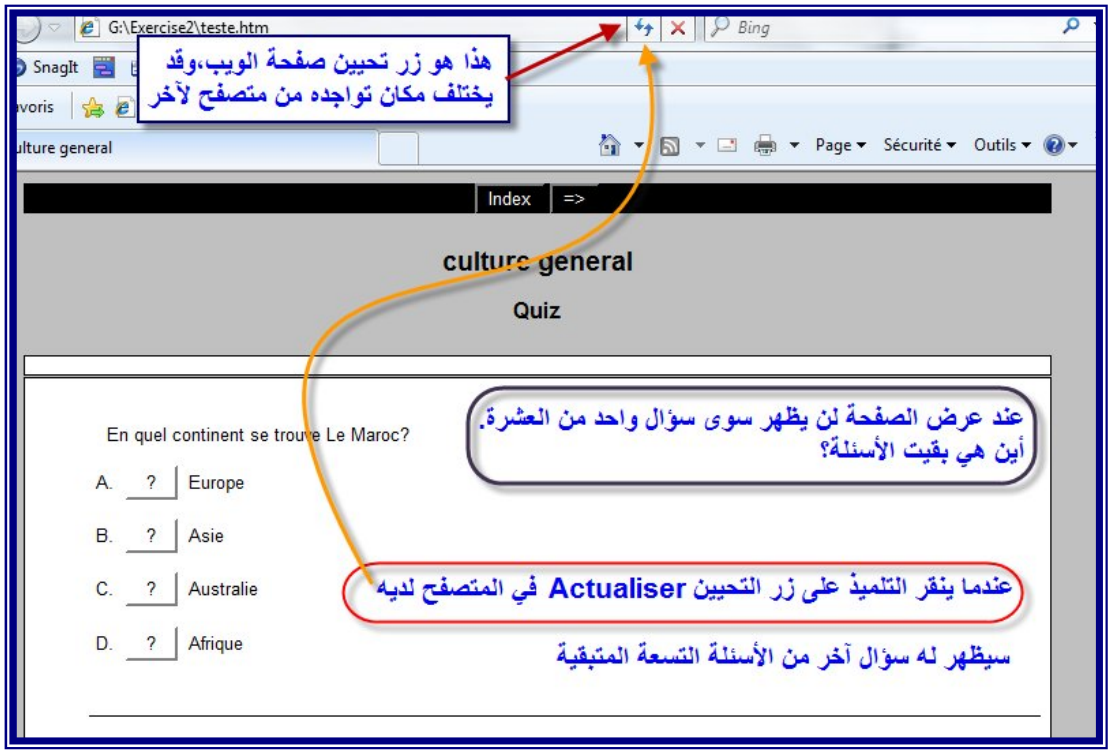
فالمعلوم أنه يمكننا تحيين صفحة الويب و بالتالي يعاد تحميل التمرين مرة أخرى (يمكن أن يستغل ذلك كتحايل على التمرين و نتيجته) .
ونجد اختيارات أخرى في هذا التبويب تمكن من تغيير ترتيب الأسئلة أو الأجوبة المقترحة أو هما معا عند كل تحيين للصفحة.
و يتضمن هذا التبويب الخاصية التي تحدد عدد مرات المحاولات الغير ناجحة من قبل التلميذ قبل المرور على النمط الثاني من نمط Hybride.
و طبعا هناك اختيارات أخرى لن يتم التطرق لها نظرا لأنها لا تهمنا في الوقت الراهن أو لأنها تتطلب احترافية أكثر للتعامل معها. نمر الآن لتقديم أمثلة تطبيقية عما شرحناه أعلاه.
نخلق تمرينا يحتوي على 10 أسئلة ، نسجل المشروع أولا ثم نعاين صفحة الويب ، نراها كما يلي .



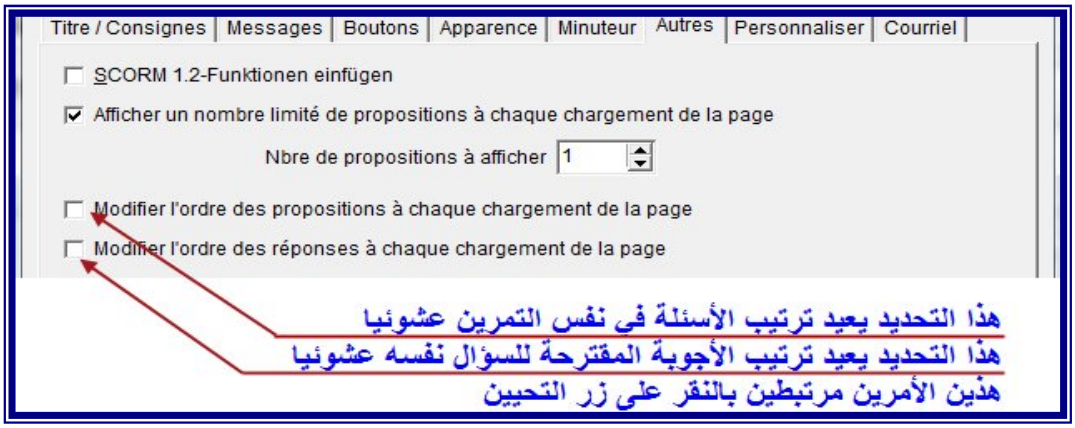
نحدد الاختيار التالي في نافذة إعدادات صفحة الويب



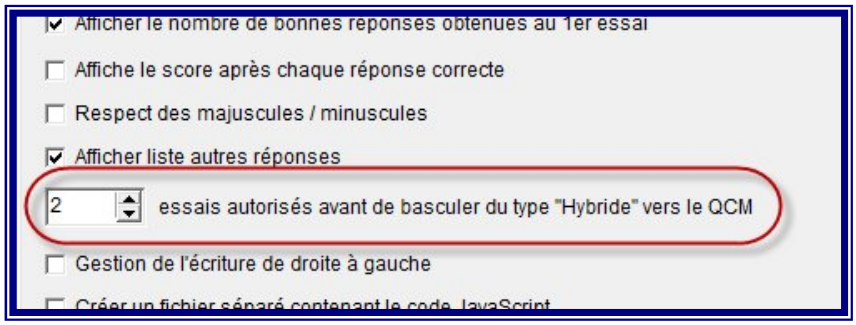
نعاين صفحة الويب ، نلاحظ ظهور سؤال و احد فقــط (وهو متعلق باختيار رقم 1 في الصورة في الأعلى)،علما أن الصفحة تحتوي على 10 أسئلة ، أين ذهبت البقية إذن ؟
بما أننا اخترنا هذه الخاصية، فلن يظهر سوى سؤال واحد فقط، و إذا نقرنا على زر تحيين الصفحة سيظهـــــــر سؤال آخر من التسعة المتبقية و هكذا دواليك.



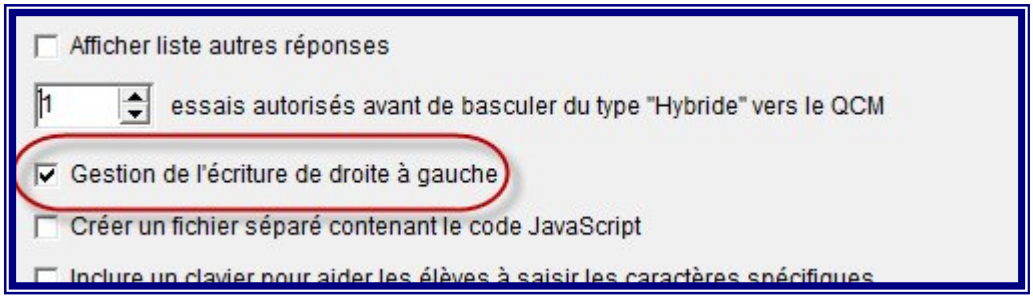
يمكن استثمار هذه العملية لخلق تنوعيه و جاذبية أكثر للتمرين و مقاومة الملل الناتج عن التكرار.
إذا حددنا إحدى الخانتين (المبينتين في الصورة أسفله) أو كلتيهما فإن ذلك سيؤدي إلى إعادة ترتيب الأسئـــــــلة أو الأجوبة المقترحة لها ، عند كل تحيين للصفحة .



في المثال أسفله ، يمكننا تحديد رقم معين ، يعتبر عدد المحاولات الخطأ المدخلة من قبل التلميذ قبل المرور إلى نمط QCM في Hybride (راجع الصفحة 22)



هنا يمكننا عمل محاذاة لليمين للأسئلة المعروضة على صفحة الويب ، وهي خاصية مهمة بالنسبة للتماريـــــن العربية



و هناك مجموعة أخرى من الخصائص و الاختيارات في هذه الصفحة و التي أغفلنا عنها إما لأنها لا تهمنا في الوقت الراهن أو لأنها تتطلب الإلمام بلغات برمجية أخرى للتعامل معها .

7.1.3- إدراج الصور في JQuiz:

تمكنني البطاطس الساخنة من إدراج الصور و ملفات الملتيميديا في صفحة الويب مما يزيد من رونقها و جمالـها و يضيف إليها ميزات أخرى توظف لجعل الإشتغال عليها أمرا ممتعا ، و بما أننا نحصل على ملف صفحة ويـب ذم كود مصدري تتداخل فيه لغة HTML و لغة Java ، فينبغي التعامل مع هذه الملفات الدخيلة بقدر مـــــن الاحتراف و الحيطة ، وقد يتطلب الأمر الاستعمال القبلي لبرامج تحرير الصور أو الصوت أو...لإعداد هـــذه الملفات قبل توظيفها في البرنامج .

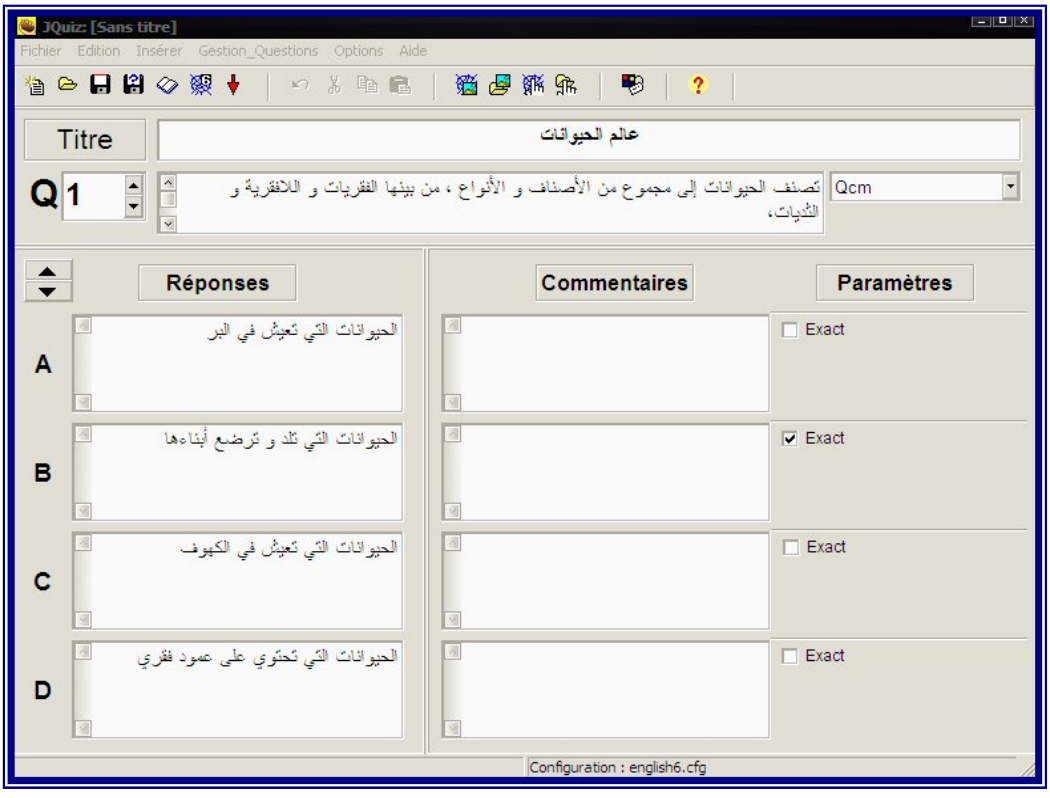
في المثال الحالي سنتطرق إلى كيفية إدراج الصور في برنامج JQuiz ؛

رأينا فيما سبق كيفية إدراج صورة كخلفية لصفحة الويب (راجع الصفحة 32)، و أشرنا إلى أمر هام و هـــو ضرورة وضع الصورة المستعملة كخلفية في نفس المجلد جنبا إلى جنب مع صفحة الويب. و ينبغي تطبيق هذا المعطى مع كل الصور أو ملفات الملتيميديا التي سنستعملها في صفحتنا الويب .لماذا؟

لأن الكود المصدري الخاص بصفحة الويب ، يقوم بخلق رابط بين الصفحة و الملف المستعمل (صورة مثلا) فإن و جد هذا الملف جنبا على جنب مع الصفحة ، فسيقوم بإظهارها عليها ، أما إذا لم يجد هذا الملف في نفس المجلـد الذي توجد به الصفحة فلن يظهرها طبعا.

نمر الآن لتطبيق ذلك.

خلقنا التمرين التالي

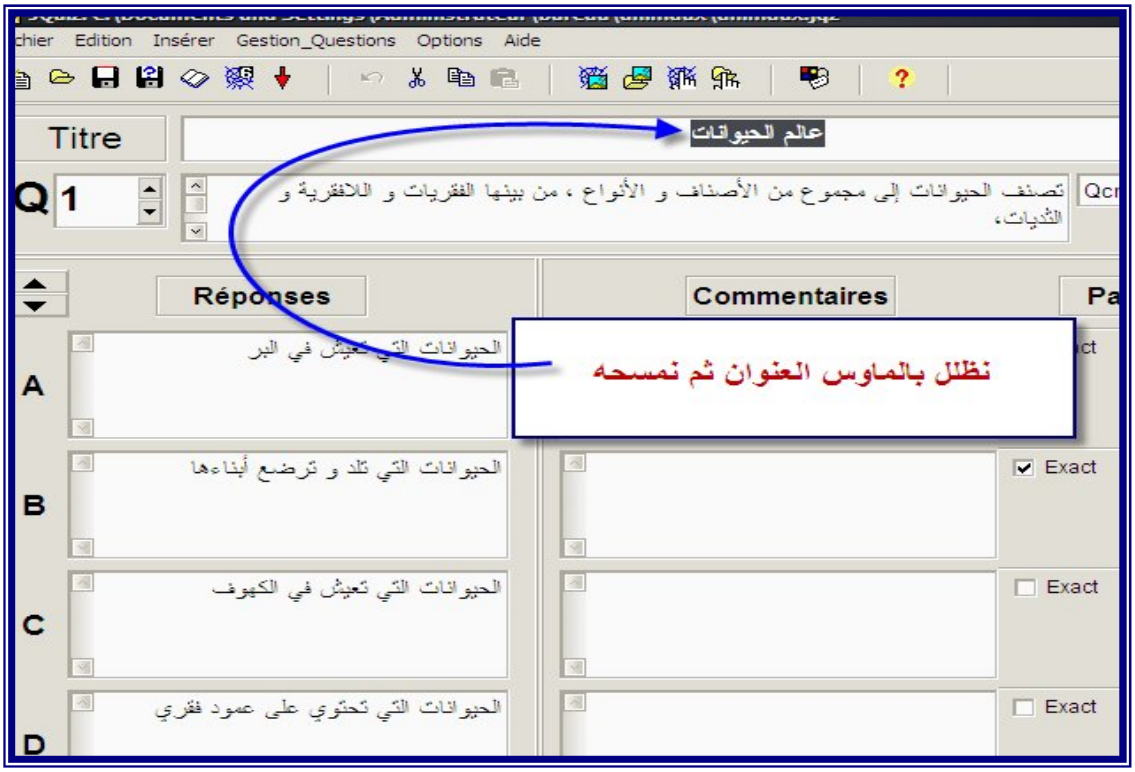


نلاحظ معاينة لصفحة الويب الخاصة به لاحظ ذلك عنوان التمرين و مكان تواجده (عالم الحيوانات)

الآن سنقوم بتعديل بسيط ،حيث سندرج صورة تحل محل هذا العنـــوان (عالم الحيوانات) . و قد اعتمدنا علـــى برنامج الفوتوشوب لإعداد هذه الصورة و إبداعها بشكل يتناسب و رؤيتنـا لها.

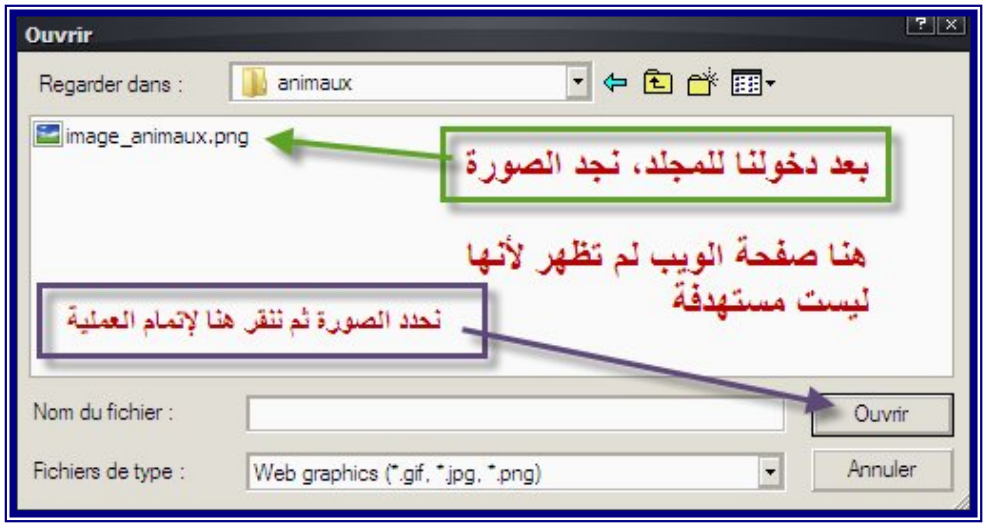
الصورة المنجزة

إدراج الصورة سيتم على الطريقة التالية، نمسح عنوان التمرين أولا ،



ثم نحرص على أن يكون المؤشر الخاص بالكتابة لا يزال متواجدا بهذه الخانة ، ثم ننقر على إيقونة **إدراج صورة** إنطلاقا من مكان محدد، و هي متواجدة في عارضة الإيقونات

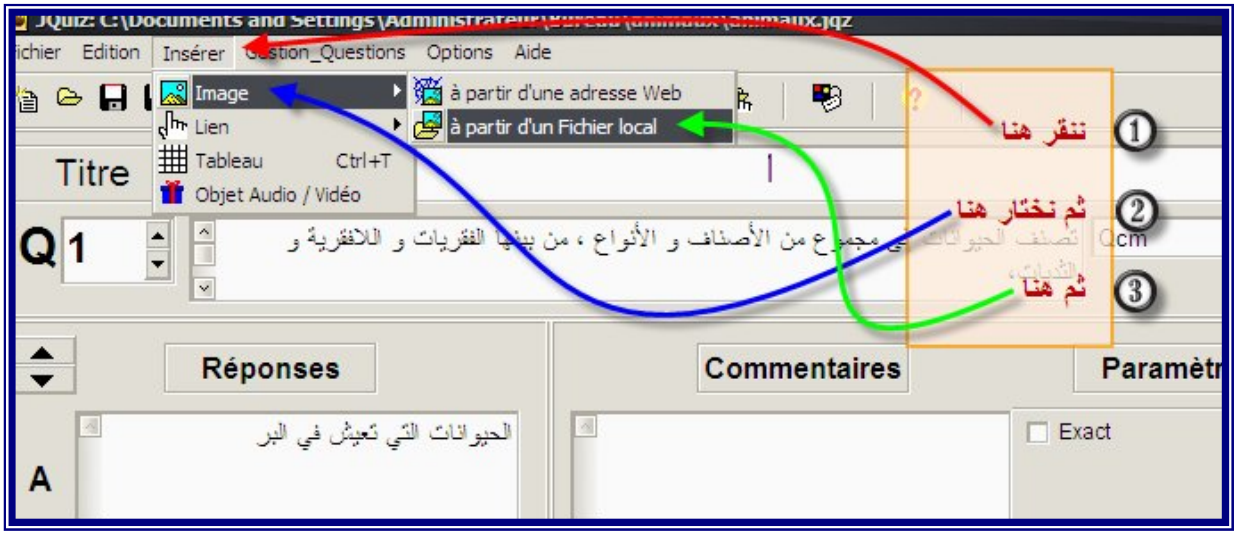
و نتمم العمليـة كالمعتاد مع ضرورة التذكير بأن الصورة ينبغي أن تكون في نفس المجلد الذي يتضمن صفحـــــة الويب .



بعد إتمامنا للعملية و بعد اختيارنا للمعاينة ، تظهر صفحة الويب بهذا الشكل، لاحظ جيدا أن العنوان اختفـــــــى و حلت محله الصورة.

ماذا يحدث لو لم أمسح العنوان؟
بكل بساطة، سيظهر العنوان و الصورة معا، لكن علي أن استخدم زر Entrer لكي يكون العنوان في الأعـــــلى و الصورة أسفله كعملية تنظيمية.
لاحظ المثال

ملاحظة:
يمكن إدراج الصورة بنفس المراحل السابقة و لكن هذه المرة إنطلاقا من القوائم العلوية، لاحظ المثال



يمكننا استغلال هذه الخاصية الفريدة ، لإضافة صور أخرى و في أماكن مختلفة ، في المثال التالي ستلاحظ أننـــا أدرجنا صورة جنبا إلى جانب مع الأجوبة المقترحة، كل شيء ممكن ، لكن ينبغي التفكير في مدى أهميـــــة ذلك و ما الجدوى من توظيفه طبعا.
يمكنك استثمار هذا المثال حسب ما تراه مناسبا كقيمة مضافة للتمرين.

Réponses
Commentaires
Paramètr
"img src="bird.GIF" alt="bird.GIF>
"title="bird" width="80
<height="80"></img
لاحظ هذا المثال الآخر حيث و ضعت صورة أسفل الجواب المقترح
الحيوانات التي تلد و ترضع أبناءها
"img src="bird.GIF" alt="bird.GIF>
"title="bird" width="80
Exact
طبعا ننقر على المفتاح Entrer اولا لكي يتم وضع الصورة أسفل الكتابة، انظر هنا
الحيوانات التي تعيش في الكهوف

المعاينة

تصنف الحيوانات إلى مجموع من الأصناف و الأنواع ، من بينها الفقريات و اللافقرية و النبات،ما المقصود بالنبات
A.
?
الحيوانات التي تعيش في البر
B.
?
الحيوانات التي تلد و ترضع أبناءها
C.
?
الحيوانات التي تعيش في الكهوف
لاحظ اين ظهرت الصور
أسفل الجواب المقترح

8.1.3- إدراج الأصوات في JQuiz:

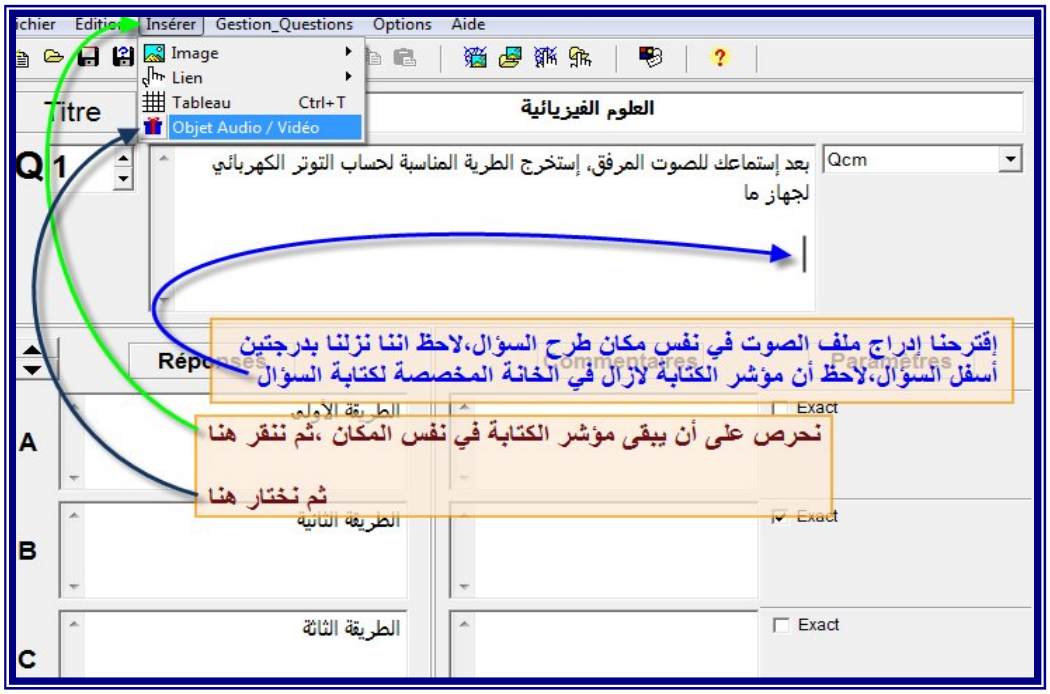
يمكننا إضافة ملفات الصوت إلى التمارين في برنامج البطاطس الساخنة بالسهولة نفسها كما أضفنـــــــــا ملفات الصور. فقط هناك اختلاف بسيط بينهما و المتمثل في أن الحاسوب المستقبل لهذه التمارين و المتضمنة لملفـات الصوت هذه، ينبغي أن يكون مجهزا ببطاقة الصوت و التعريفات و البرامج الكافية لتشغيل هذه الملفات الصوتيـة إذ يتعذر تشغيل ملف صوتي بدون بطاقة صوت و برنامج مناسب و هذا أمر جاري به العمل ، الأمر الثاني هـو نوع ملف الصوت، كما نعلم هناك مجموعة من أنواع ملفات الصوت ك MP3- WMA- OGG- RM .... هنا ينبغي اعتماد ملف صوتي يمكن تشغيله و قراءته من طرف برامج قراءة ملفات الصوت كنوع MP3 و الذي يعتبر الأكثر شعبية.

قبل توظيفنا لملف الصوت في تمريننا ،نطرح التساؤل التالي ، ما الغرض من هذا التوظيف؟

هل تم لملء فراغ ما ؟ أو لإضافة جاذبية للصفحة ؟ أو لخلق نوع جديد من التواصل مع التلميذ ؟

في المثال التالي، نطرح تجربة جديدة، وهي خلق تمرين يقتضي من التلميذ الاستماع إلى نص بدل قراءته، ثـــم يمر للإجابة عن السؤال المطروح ، و هي تجربة قصد الاستئناس و الدعوة إلى ابتكار أساليب جديدة للتعـــــــلم و التقويم . بقدر ما هي هنا مثال شخصي لدراسة هذا النوع من التطبيق .

نوظف ملف الصوت التالي في تمريننا يتم حسب الطريقة التالية،



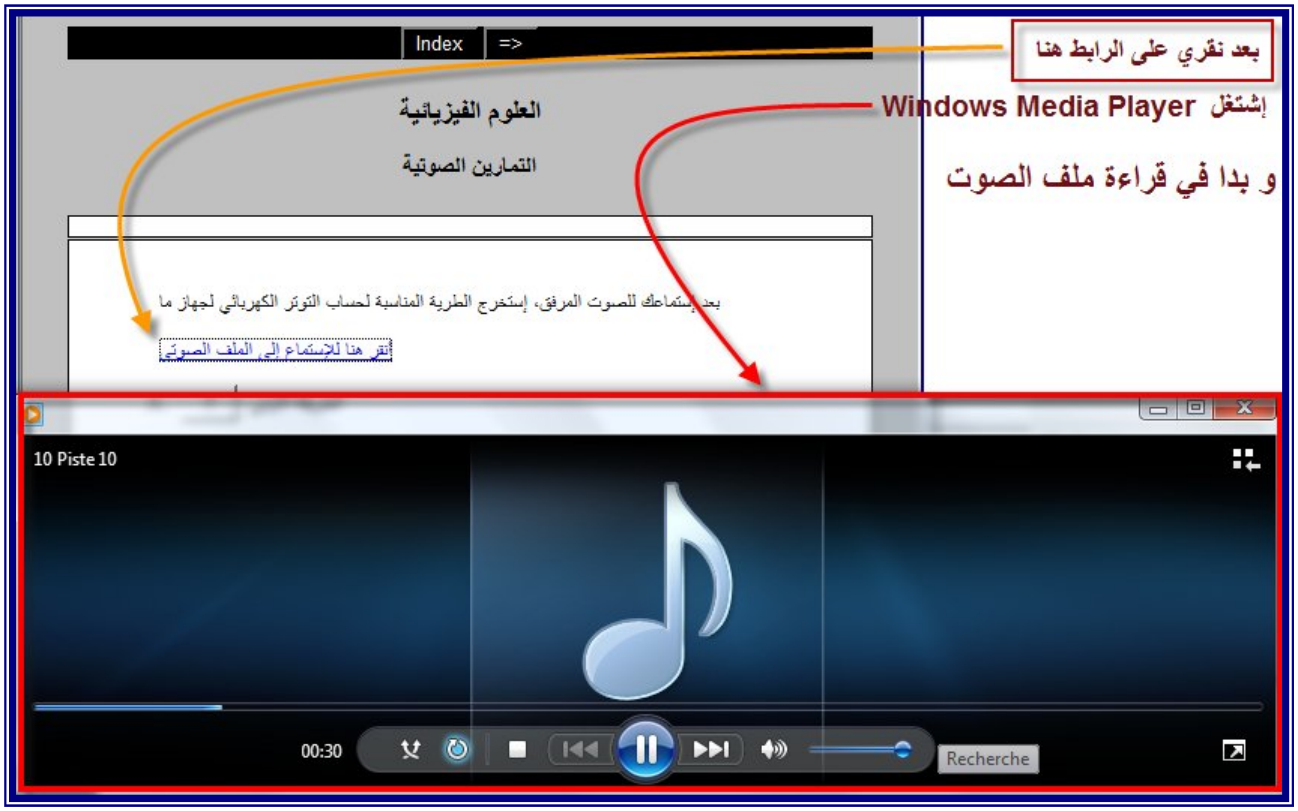
تنفتح النافذة التالية فنختار ما يلي

تنفتح نافذة البحث عن ملف الصوت، و كما سبق الإشارة إليه ، نبغي أن يتواجد هذا الملف في نفس المجلد و الذي يتضمن صفحة الويب

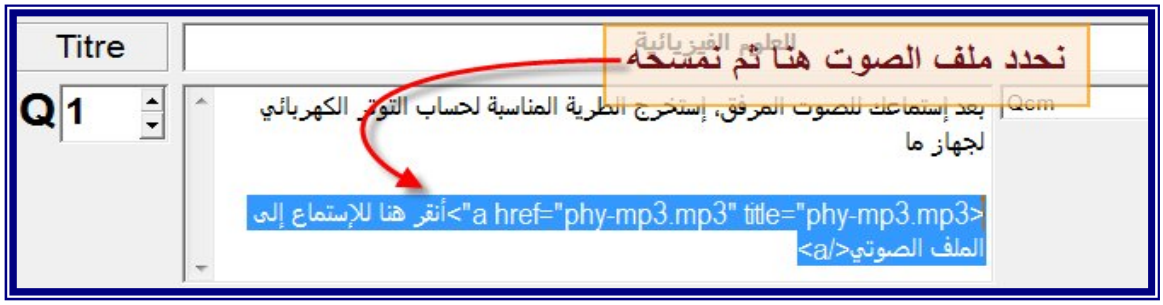
بعد النقر على الزر Ouvrir تظهر النافذة التالية ،نتمم بما يلي

طبعا هناك بعض الإختيارت في هذه النافذة سنعود لشرحها هنا.
بعد نقرنا على زر موافق،ثم معاينتنا لصفحة الويب ن ستظهر هذه الأخيرة على الشكل التالي أسفله، لقد تم تحميل رابط للصوت على صفحة الويب ، (يظهر أسفل السؤال المطروح) طبعا غيرنا إسمه بما رأيناه مناسبا.
ما الذي سيحدث عندما ينقر التلميذ على هذا السؤال؟
سيتم تحميل الصوت ، ثم سيشتغل وفقا للبرنامج الافتراضي على الحاسوب، قد يكون قارئ ملفات الصوت الخاص بالوينداوز **ويندوز ميديا بلاير** أو قد يكون **كويك تايم** أو **وين آب**، حسب الإعدادات الافتراضية.

في حلتنا هذه ، لاحظ أن **وينذاوز ميديا بلاير** هو من اشتغل لقراءة ملف الصوت
ملاحظة:
شخصيا اسمي هذه **بقراءة الصوت الخارجية لصفحة الويب** ؛ ومعنى ذلك أن البرنامج القارئ للملف، يشتغـــل بشكل مستقل ، منفتحا في نافذته الخاصة.



في الطريقة التالية ،سنفعل خاصية بسيطة من شأنها أن تعدل طريقة تشغيل الملف ، تفعيل هذه الخاصية يتم خلال مرحلة إدراج الصوت ، لذا سنعيد العملية من جديد ، و ذلك بمسح ملف الصوت من الخانة التي أدرج فيها ثـــم نعيد حمله من جديد.



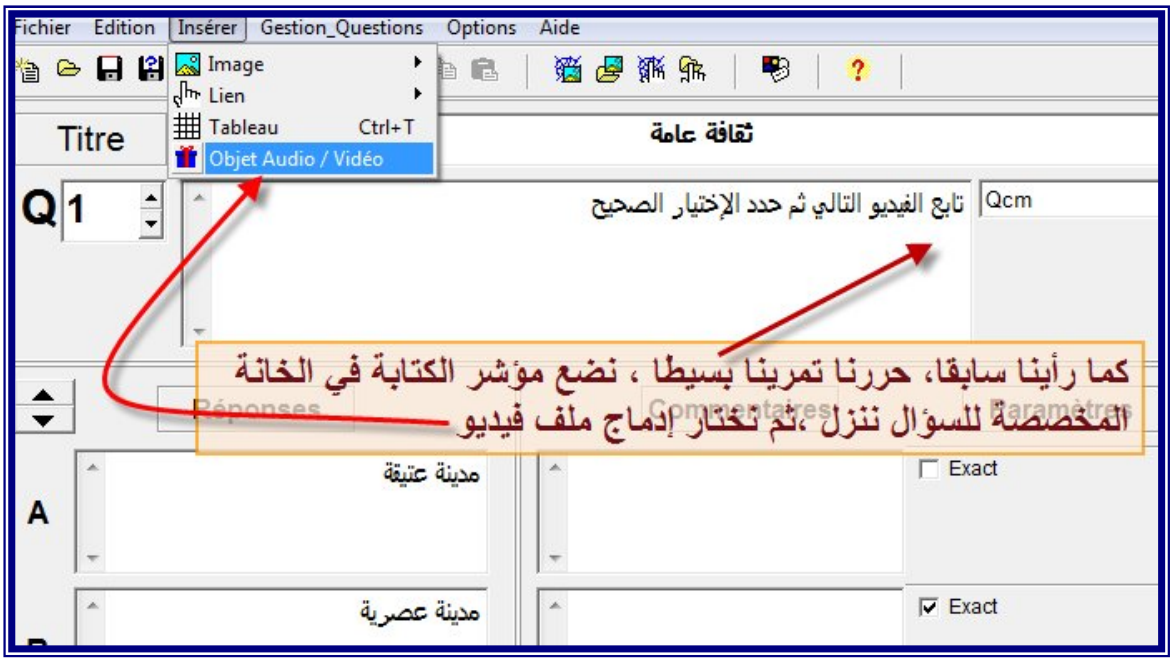
في النافذة التي تحدد معلومات ملف الصوت ، و التي أخذت عنها فكرة في الشرح السابق، لاحظ أننا نقرنا علـــى زر Ajouter Windows Media Player
ثم تمت إضافة البرنامج على الخانة على اليمين

بعد إتمام العمليات و معاينة صفحة الويب ،نلاحظ ظهور ما يلي على صفحة الويب

ما الذي حصل؟
في الحقيقة و دون الدخول في تفاصيل معقدة ، أدمجنا **الكوديك** ا الخاص بالميديا بلايير والذي يشغل ملـــــــف الصوت **إم بي ثري** ، مع المتصفح الذي يشغل صفحة الويب و الذي هو إنترنيت إكسبلورر. وذلك لتفـــــــادي تشغيل الصوت بواسطة الميديا بلايير في نافذة مستقلة، لأن الذي سيحصل الآن هو ما إن ننقر على الـــــــزر الخاص بالقراءة ن حتى يشتغل الصوت دون الحاجة لظهور نافذة مستقلة للميديا بلايير .
ملاحظة :
يمكن إضافة الكويك تايم أو الريال بلايير أو الثلاثة معا ، علما أن المصفح سيشغلها حسب تواجدها بالحاســـوب و حسب الأولويات التي حددناها.
شخصيا اسمي هذه **بقراءة الصوت الداخلية لصفحة الويب** ؛ ومعنى ذلك أن البرنامج القارئ للملف ، يشتغـــل بشكل مدمج في صفحة الويب ، و لا ينفتح في نافذته الخاصة.

9.1.3- إدراج الفيديو في JQuiz:

يمكننا إضافة ملفات الفيديو إلى التمارين في برنامج البطاطس الساخنة بالسهولة نفسها كما أضفنـــــــا ملفـات الصور و الصوت. و لكن الأمر هنا يقتضي منا معرفة شاملة و عامة لأنواع ملفات الفيديو و المشغلات الأنســب لها ، ثم من بين هذه المشغلات ما المتوافق منها مع نظم الإنترنيت و متصفحاتها، الأمر قد يبدو لنا معقـــــــدا و مستعصيا ،و لكن ما إن نخوض غمار هذه التجربة هذا يبدأ اللبس و الإبهام يتضح أمامنا بشكل جلي ، علمـــا. الملاحظ أن ملفات الفيديو لها أهمية كبيرة في جلب الاهتمام أكثر و الرفع من قيمة صفحة الويب بشكل أو بآخـــر ،واستثمارها هنا لا يغدوا إلا أن يكون عاملا مهما و قيمة إضافية لها وزنها ... لكي لا أطيل الحديث ،نمـــــــر الآن للتطبيق . ما قيل عن ملفات الصوت و عن طريقة إدماجها في التمرين ، نفسه سنعيد تكراره هنا مع فـــارق بسيط و هو مراعاة الحجم ، لا ينبغي اعتماد فيديوهات طويلة المدة و كبيرة الحجم ، ينبغي دوما تطبيق قاعدة ما قل و دل مع اعتماد فيديوهات من نوع SWF أو Move مع الإشارة إلى ضرورة توفر مشغلاتها علـــــــى الحاسوب طبعا ، فالنوع SWF يشغل من قبل Flash Player و النوع Move يشغل من قبـــــــــــل Quick Times . لماذا هذين النوعين ؟
نظرا لحجمها و الذي عادة ما يتميز الصغر(مع مراعاة مدة الفيديو الزمنية و قياسات أبعاده).
لإمكانية دمجهما في المتصفح أو ما أسميه شخصيا بالقراءة الداخلية.
ندرج هنا مثالا ناجحا تمت تجربته من طرفنا شخصيا على ملف فيديو من نوع فلاش **Animation Flash**



انطلاقا من معاينتنا لصفحة الويب ، نلاحظ أن ملف الفيديو و الذي هو من نوع فلاش ، اشتغل تلقائيا دون الحاجة للنقر على الرابط ، هذا الأخير الذي لن يظهر على صفحة الويب ،ماذا يحدث لو أننا اخترنا عدم إدماج الكوديـــك في المتصفح ، أي أننا لو أردنا أن يشتغل الفيديو بشكل مستقل؟
في هذه الحالة سيظهر الرابط، وعند النقر عليه سيشتغل الفيديو في المتصفح بعد أن يفتح صفحة أخرى مستقلة ، و هذا يتوجب منه (المتصفح) أن تحتوي على ما يسمى ب **Plug In Flash Player**.
وهذا مثال آخر تمت تجربته على نس الملف وهو من نوع Move
نضيف ملف الفيديو و الكوديك إلى المتصفح ،

معاينة صفحة الويب

لاحظ عدم ظهور الرابط، ثم اشتغال ملف الفيديو على المتصفح بشكل مباشر

قراءة داخلية للفيديو

نعيد نفس التجربة ، مع عدم اختيار إضافة الكوديك إلى المتصفح ، ثم نعاين الصفحة .

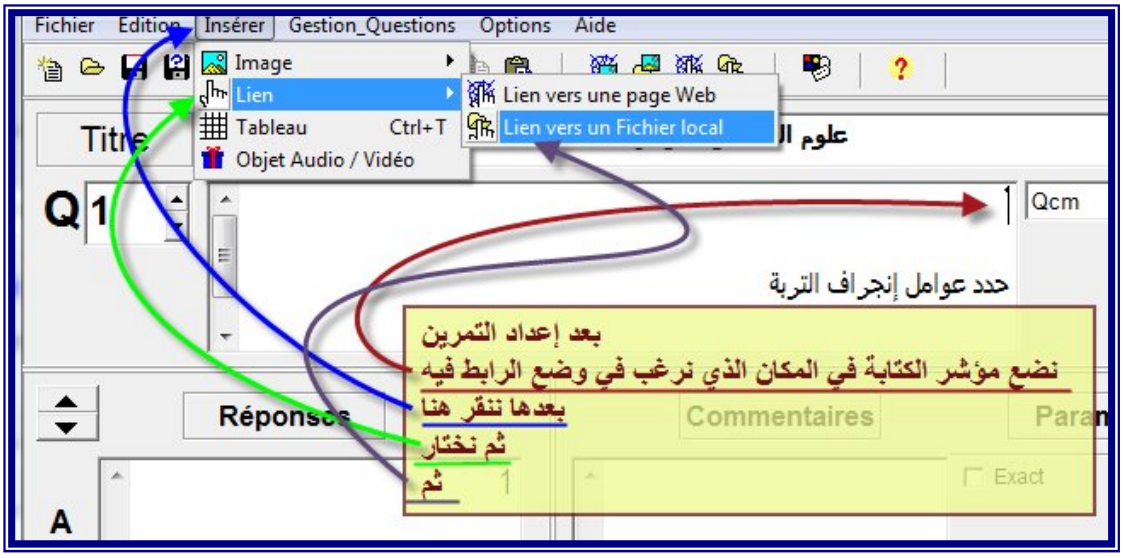
نلاحظ ظهور الرابط على صفحة الويب ظن عند النقر عليه ينفتح برنامج كويك تايم ليبدأ في قراءة ملف الفيديو **قراءة خارجية للفيديو** ، علما أنه و في حالتنا هذه ن يعتبر برنامج كويك تايم هو البرنامج الافتراضي لتشغيل ملفات الفيديو من نوع Move

و هذه أمثلة أخرى أضعها هنا بإيجاز رغبة في التوضيح أكثر، و قد تم تطبيقها بنفس الطرق السابقة الذكر

لاشك ونحن نحدثك عن هذه الأنواع من الملفات ، أنك تساءلت عن كيف أحصل على ملف SWFأو Move في الحقيقة هذا موضوع يطول الحديث فيه وكلما تحدثنا عنه كلما وجدناه ممتعا للغاية و غير ممل ،لا يمكنني هنا أن أتحدث عنه لأنه ليس بيت القصيد و إن تقاطع فعلا مع موضوعنا، لأنه يستوجب كتابا خاصا به ، و سأحـــاول إنشاء الله إعداده عما قريب ، ما أنصح به هو الالتجاء إلى برنامج أو برامج محولات الأنساق les convertisseurs و هي برامج عادة ما تكون صغيرة الحجم و استعمالها سهل و بسيط للغاية ، تقـــــــوم بتحويل ملف من نسق أو نوع إلى آخر مثل التحويل من WMV إلى SWF أو أنواع أخرى.
من بين هذه البرامج SWF convert - Total vidéo convert - Vidéo convert mater
Magic Vidéo Converter و هذه صورة لأحدها مع شرح مختصر جدا

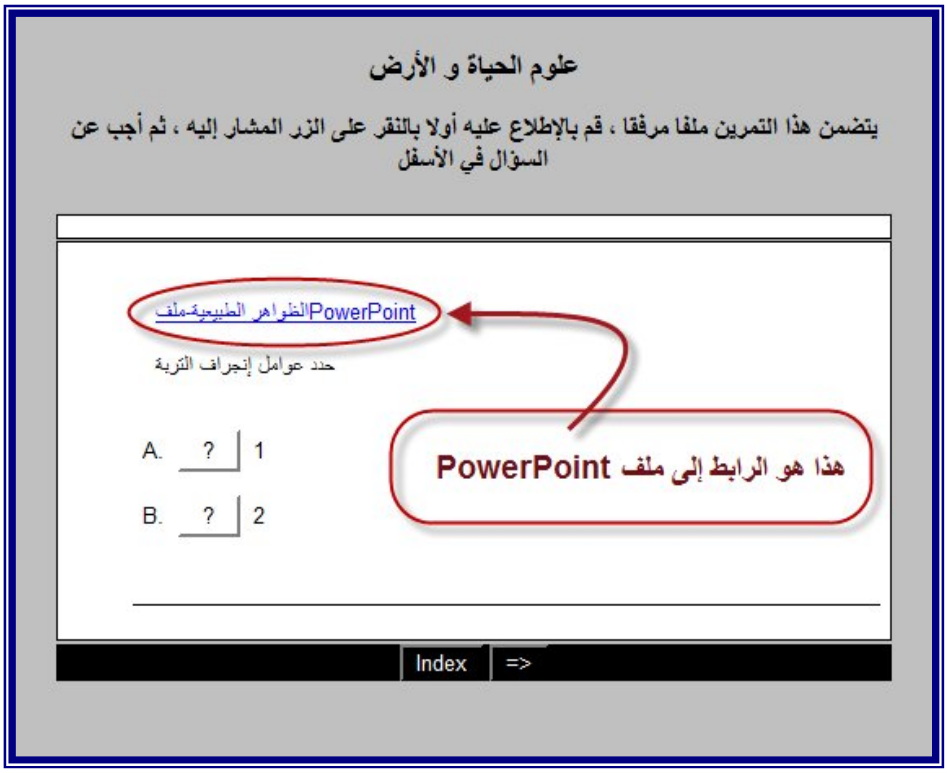
10.1.3- إدراج الروابط في JQuiz:

تمكنني البطاطس الساخنة من إدراج روابط على صفحة الويب ، يؤدي النقر عليها إلى تنفيذ ما تتضمنه هـــــذه الروابط . يمكن وضع رابط لملف صوت أو لملف فيديو أو لصورة أو لملف وورد أو لموع معين أو....
وكما سبق أن قلنا ، فإن أي ملف اعتمدنا له رابطا على صفحة الويب ، ينبغي وضع هذا الملف في نفس المجلـــد المتضمن للصفحة،
مثال : لدي ملف عرض PowerPoint ، يمكن أن أضع رابطا لهذا العرض على صفحة الويب لكي تتـــــــم مشاهدته من طرف التلميذ، لكن نبغي أولا و ضع هذا العرض PowerPoint في نفس المجلد حيث توجـــــــد الصفحة ،هكذا نضمن تشغيل هذا الملف عند النقر على الرابط. ونحافظ على هذه القاعدة مع كل الملفات.
يمكن أن نضع روابط لملفات صوت أو فيديو، و في حالة النقر على هذه الروابط سيتم تشغيل هذه الملفات بشكـل مستقل حسب البرامج المعتمدة لتشغيلها افتراضيا.
طريقة إضافة رابط كالتالي



طبعا تنفتح النافذة التي ألفناها و الخاصة بالبحث عن مكان الملف، بعد تحديد الملف ثم الموافقة ،تظهر النافـــــذة التالية و التي من خلالها يمكننا اختيار اسم للرابط و الذي سيظهر على صفحة الويب مع إمكانية اختيار صـــورة صغيرة لهذا الرابط أو عدم ذلك

بعد الانتهاء من العمليات الإعدادية لهذا الرابط، نعاين صفحة الويب .و الملاحظ هنا عند النقر على الرابـــــــط تظهر نافذة تخيرني بين تسجيل الملف أو فتحة، نختار ما نراه مناسبا لنـــا



الآن و بعد أن طبقنا هذه العملية بنجاح ن وبعد تمكننا من إدراج رابط لملف PowerPoint على صفحة الويـــب لاشك أنك الآن قادر على إدراج روابط لملفات مختلفة و في أماكن مختلفة من صفحة الويب، يمكنك إدراج رابـط لصفحة ويب مثلا أو لكتاب PDF أو لملف إكسل .....كل ما عليك الحرص عليه ،هو وضع هذه الملفات جنبـــا إلى جنب مع صفحة الويب في نفس المجلد.

المحور الثالث

الإشتغال ببرنامج Hotpotatos (البطاطس الساخنة)

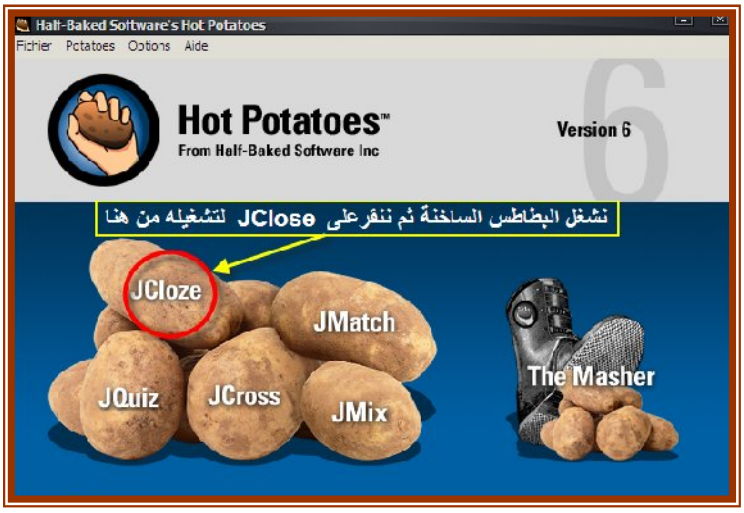
الجزأ الثاني : برنامج JClose

1.2.3- تشغيل JCloze و التعرف على واجهته:

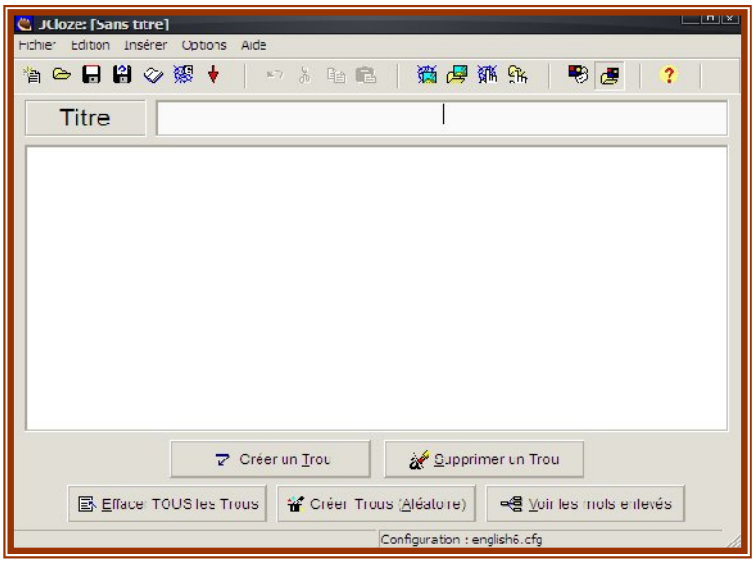
يعد JClose أحد برامج البطاطس الساخنة، وهو برنامج مختص بخلق تمارين تحتوي على أماكن فارغـــــــة des éxercices à trous كالفقرات النصية و المتضمنة لأماكن فارغة على التلميذ ملئها بما يناسب ذلك مـــن العبارات، و بهذا الاختصاص،يشكل JCloze تكاملا بينه و بين بقية برامج البطاطس الساخنة و التي يمنح تنوعا للتمارين التي نخلقها بهذه التجميعة.

شرحنا لهذا البرنامج،سيتم بالشكل المعتاد و المعتمد على الصور، لما لها من أثر كبير و نجاعة فائقة في إختصار الحديث و إيصال المعلومة بشكل لا لبس فيه. فقط نشير إلى أننا لن نعيد تكرار شرح بعض الأمور ، و التي نحـن متأكدين بأنكم قد استوعبتموها جيدا ، وغدوتم قادرين عل تطبيقها بالكامل دون تعثر أو أخطاء، وفي حالـــــــة استعصاء ذلك عليكم ، المرجو البحث عنه و مراجعته من خلال الصفحات السابقة من الكتاب و الله المعين.

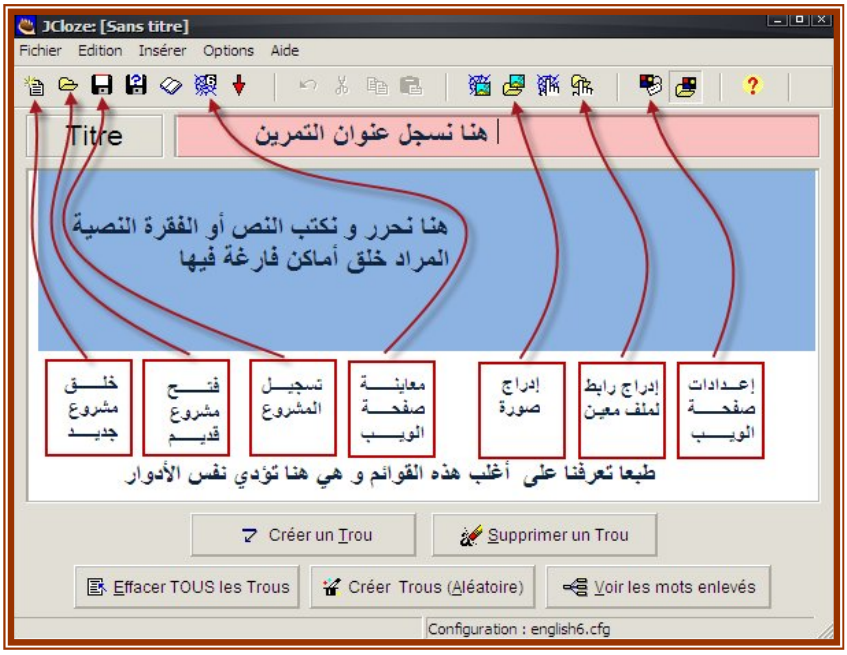
يمكننا تشغيل هذا البرنامج بالنقر عليه في واجهة البطاطس الساخنة بعد تشغيل هذه الأخير

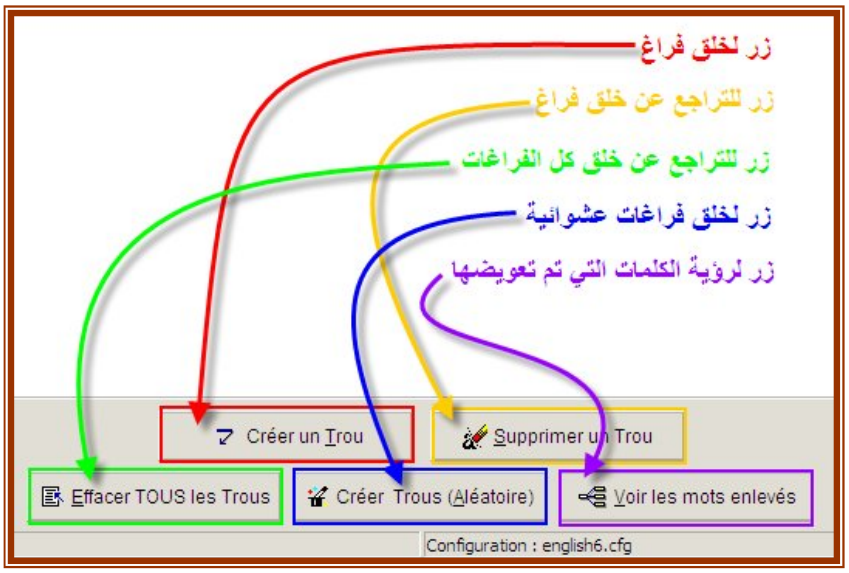


فتظهر لنا واجهة البرنامج كالشكل التالي، و هي واجهة بسيطة و سهلة التعامل



و في ما يلي شرح سريع و مختصر للخانات و الخصائص المميزة لهذه الواجهة.





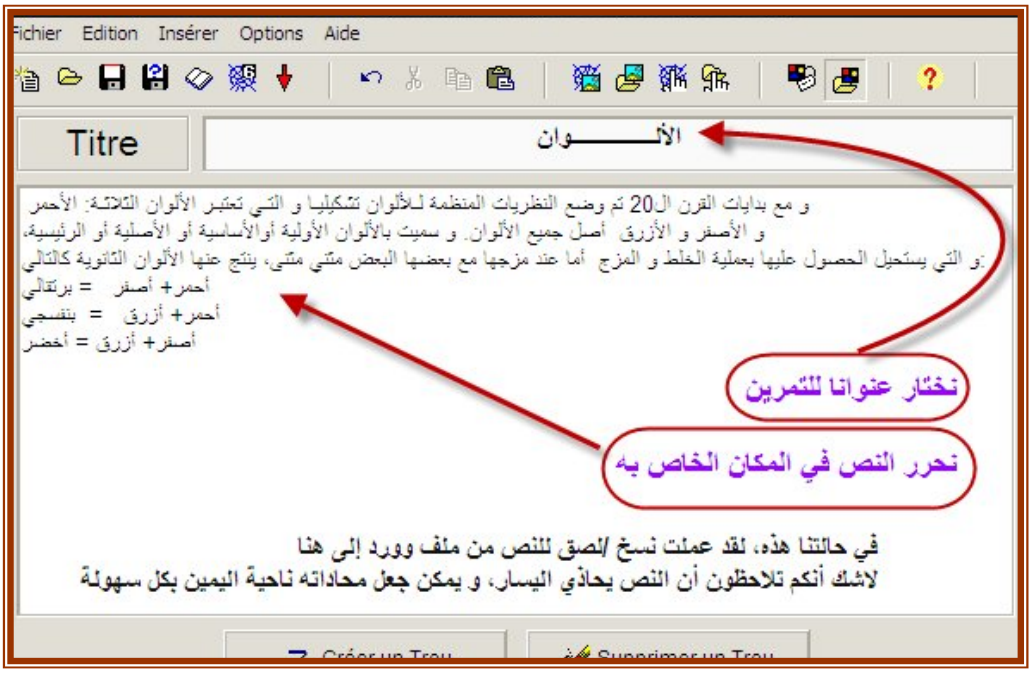
2.2.3- خلق التمارين ذات الفراغات في JCloze:

نمر الآن إلى إنجاز تطبيق عملي، سنقدم شرحا لتمرين باللغة العربية، و المطلوب منكم، مسايرة الشرح هنـــا بتطبيق مماثل، سأقترح نصا بسيطا يتناول موضـــــوع الألوان و الذي من خلاله سترون كيفية التعامل مـــع JCloze .

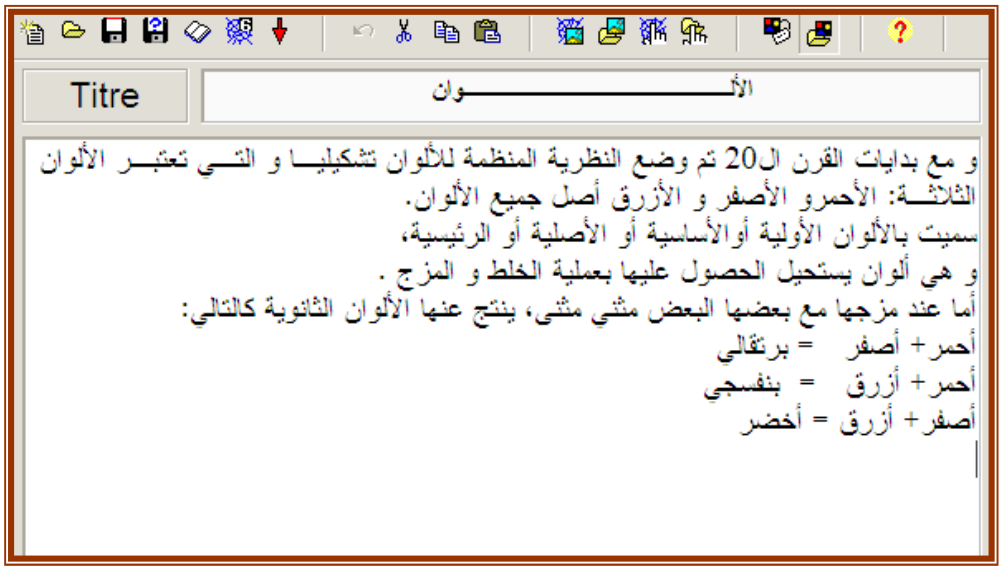
لدينا النص التالي:

و مع بدايات القرن ال20، تم وضع النظرية المنظمة للألوان تشكيليا و التي تعتبر الألوان الثلاثة: الأحمر والأصفر والأزرق أصل جميع الألوان.
سميت بالألوان الأولية أوالأساسية أو الأصلية أو الرئيسية.
و هي ألوان يستحيل الحصول عليها بعملية الخلط و المزج.
أما عند مزجها مع بعضها البعض مثني مثني، فينتج عنها الألوان الثانوية كالتالي:
أحمر+ أصفر = برتقالي
أحمر+ أزرق = بنفسجي
أصفر+ أزرق = أخضر

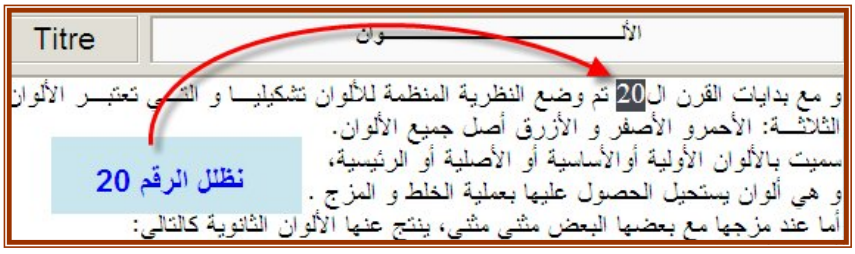
نحرر النص في المكان المخصص له أو نعمل copier/coller له إنطلاقا من ملف وورد أو.....



يظهر النص هنا محاذيا لليسار. يمكن جعل محاذاته لليمين كما رأينا سابقا (راجع الصفحة 28 و 29)
لاحظ النتيجة هنا، بعد أن عملنا محاذاة لليمين و غيرنا نوع الخط إلى Arabic Transparent
ثم زدنا في قياس الحروف إلى 14 .

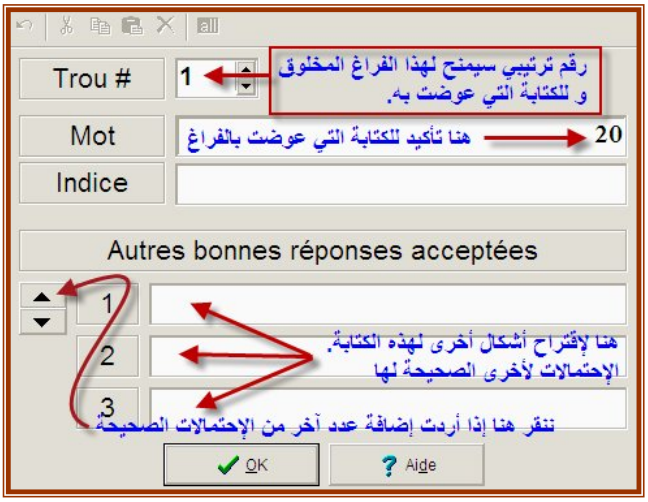


لا تنسى **تسجيل المشروع** في مجلد خاص بمشاريع JCloze وذلك تجانب لفقدانه نتيجة طارئ ما.
نمر الآن لعملية خلق الفراغات، نشير هنا إلى أنه لا ينبغي أن تتم هذه العملية عشوائيا، بل الأمر يتوجـــــــب إستهذاف الكلمات و المصطلحات **المفتاح** ، أي التي أريد تقييم التلميذ في شأنها ، ولكم واسع النظر في هذا الأمر.
في حالتنا هذه، نود تقييم التلميذ حول القرن الذي عرف وضع نظرية الألوان و الإسم الذي منح لها.
تابع الصور

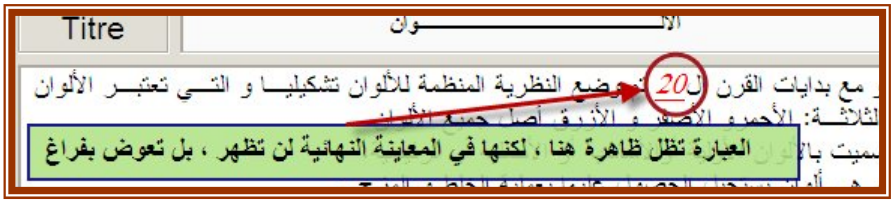


نحرص على بقاء الرقم أو العبارة مظللة، ننقر على الزر الخاص بخلق فراغ.

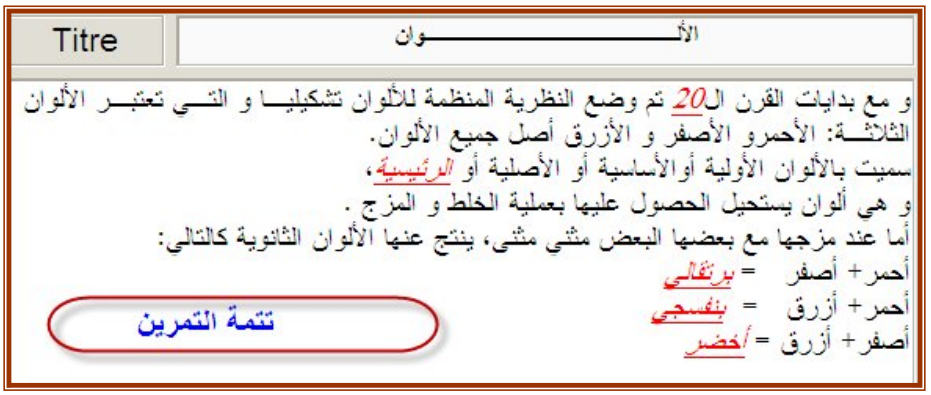
مباشرة بعد النقر على زر خلق الفراغ أو بالأحرى تعويض العبارة المظللة بفراغ، ستظهر لنا النافذة التاليـــة و هي نافذة تزودنا بمعلومات عن العملية التي نحن بصدد إنجازها. و تمكن من بإجراء بعض الإعـــــدادات الأخرى.منها اقتراح بعض العبارات (الإحتمالات) الأخرى و التي تعتبر بالنسبة لي كمبرمج صحيحة إذا تـــم إدخالها من قبل التلميذ. لاحظ في حالتنا هذه، أننا لم نحدد احتمالات أخرى صحيحة (21 أو 22 أو 23 مثلا) بـــل حصرت القيمة الوحيد و الصحيحة هي 20 .(الصورة)



بعد النقر على موافق، سيظهر لنا التمرين كالتالي.



بعد تطبيقنا بنجاح لهذه العمليات، نعتقد الآن أنكم أصبحتم قادرين على خلق الفراغ، إذن نتمم التمرين بنفس المراحل، لاحظ النتيجة النهائية



طبعا بعد تسجيلنا للمشروع، و بعد نقرنا على زر معاينة صفحة الويب و التي بدورها تتطلب منا تسجيلها.
(نسجلها في نفس المجلد و يفضل أحرفا لاتينية) نعاينها كالتالي

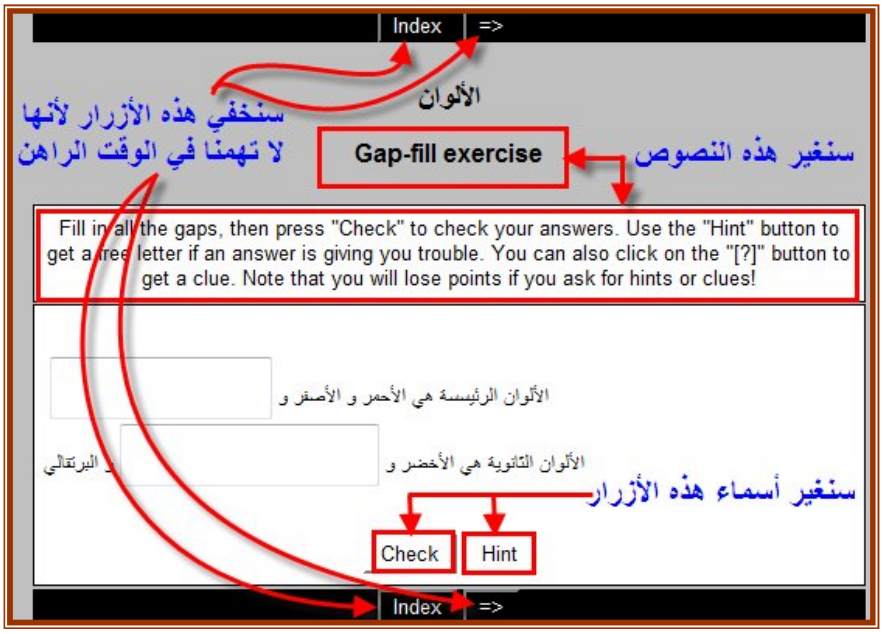
ستطرحون مجموعة من التساؤلات لدى هذه المعاينة الأولية، لا تستعجلوا لأننا سنقوم بتوضيح كل ما يخـــــص الإشتغال على JClose شيئا فشيئا.
نعين الصفحة فنفهم طبيعة التمارين المنجزة بـJClose ،حيث يتضح لنا أن الكلمات التي ظللناها و جعلنا منـــها فراغات، لا تظهر على صفحة الويب، بل تحل محلها، خانة تتوجب من التلميذ تحرير نص فيها ، وطبعـــــــــا المقصـود هنا هو تحرير الجواب الصحيح أو تتمة لما سبق.

3.2.3- نافذة إعدادات صفحة الويب في JCloze:

حسنا ، سنمر الآن إلى تمرين عربي آخر ، بسيط ، لا يحتوي على فراغات أكثر لكي نفهم الأمور الإعداديـــــة الخاصة بـJClose. و بالتحديد كل ما يهم صفحة الويب.

هذه الصورة التمرين الذي خلقت، يمكنك تحرير مثله إن شئت و الإشتغال عليه.
نسجل المشروع، نسجل صفحة الويب ثم نعاينها لتظهر بهذا الشكل ، و مما سبق شرحه ، تمكننا نافذة إعـــدادات صفحة الويب من تعديل و تغيير و تكييف كل ما يظهر على صفحة الويب، والكل يعلم الآن كيف نلج إلى هـــذه النافذة، إذن و انطلاقا منها، سنغير كل ما أطرنا عليه (على صفحة الويب) من الإنجليزية إلى العربية ، طبعـــا بمـــا يناسب من الكلمات و العبارات. و لربما ستكتشف الاختلاف البسيط بين نافذة إعدادات صفحة الويـــــب في JClose و JQuiz لاحظ الصورة والإطارات...

4.2.3- التبويب Titre/Consigne في نافذة إعدادات صفحة الويب في JCloze:



نلج إلى نافذة إعدادات صفحة الويب ثم نغير ما يلي

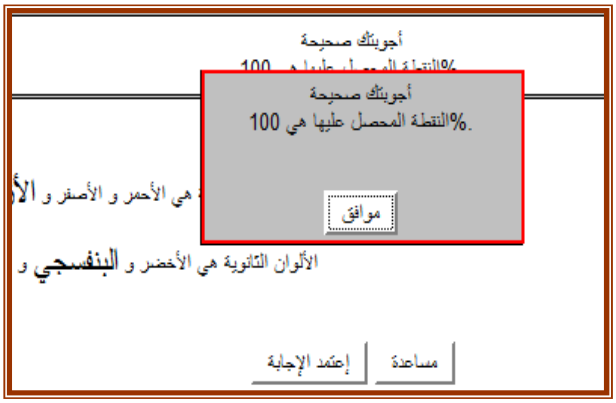
بعد الموافقة على هذه التعديلات ، و بعد معاينة صفحة الويب ، نراها بهذا الشكل.
يمكنك المقارنة بين الصورتين لفهم الأمر عن قرب أكثر. ، مبروك عليكم نجاح هذه المرحلة

5.2.3- التبويب Boutons في نافذة إعدادات صفحة الويب في JCloze:

نمر إلى التعديل التالي، دائما في نافذة إعدادات صفحة الويب.

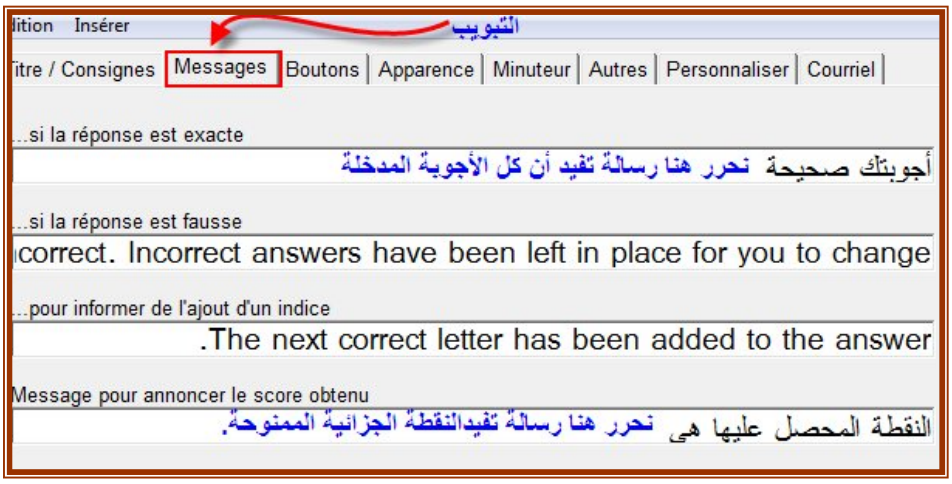
بعد الموافقة على التعديلات، نعاين الصفحة التي ستظهر كالتالي

العبارة(موافق) تخص زرا سيظهر بعد ملء حقول الكتابة بالعبارات المناسبة ثم النقر على الزر (أعتمد الإجابة) أنظر الصورة، كما يمكنك القيام بتجربة تطبيقية.



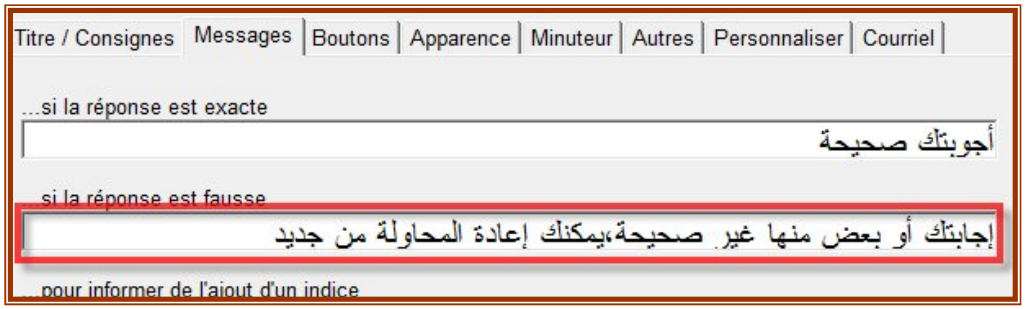
6.2.3- التبويب Messages في نافذة إعدادات صفحة الويب في JCloze:

نمر الآن للتبويب Messages و الذي كما قلنا، خاص بالرسائل التي تظهر بعد النقر على الأزرار.
لا شك أنك لاحظت أنه و خلال النقر على الزر أعتمد الإجابة (في حالة كانت الإجابات كلها صحيحة) ، تظهر رسالة تمنح للتلميذ النقطة الجزائية ، و تتضمن كذلك رسالة تفيد أن كل أجوبته صحيحة (الصورة السابقة)
لاحظ كيف و أين نحرر هذه الرسائل (الصورة أسفله)

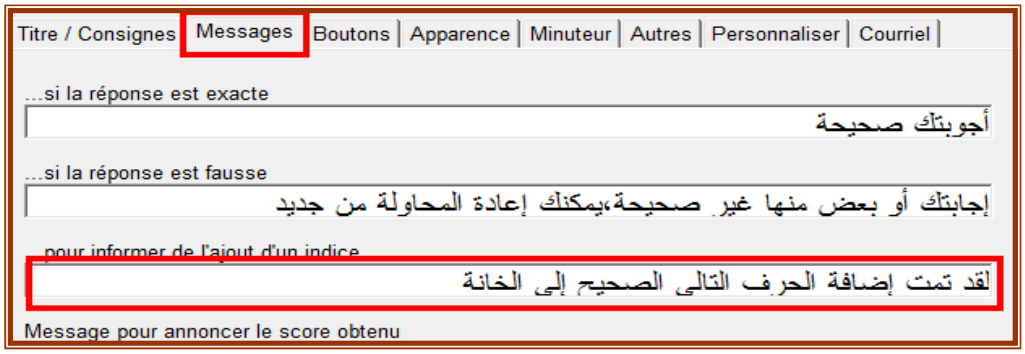


أما في حالة إذا كانت بعض أو كل الأجوبة المدخلة غير صحيحة، تظهر رسالة أخرى تفيد ذلك (الصورة)

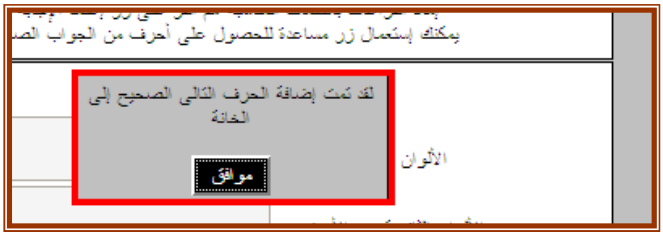
في نفس التبويب ، نعدل على هذه الرسالة.



أما إذا نقر التلميذ على زر المساعدة، فسيتم إضافة الحرف الأول الصحيح إلى الخانة المستهدفة، وإذا نقر ثانية يضاف الحرف الثاني....و في كل مرة ستظهر رسالة تفيد ذلك، نعدل عليها من هنا و في نفس التبويب.



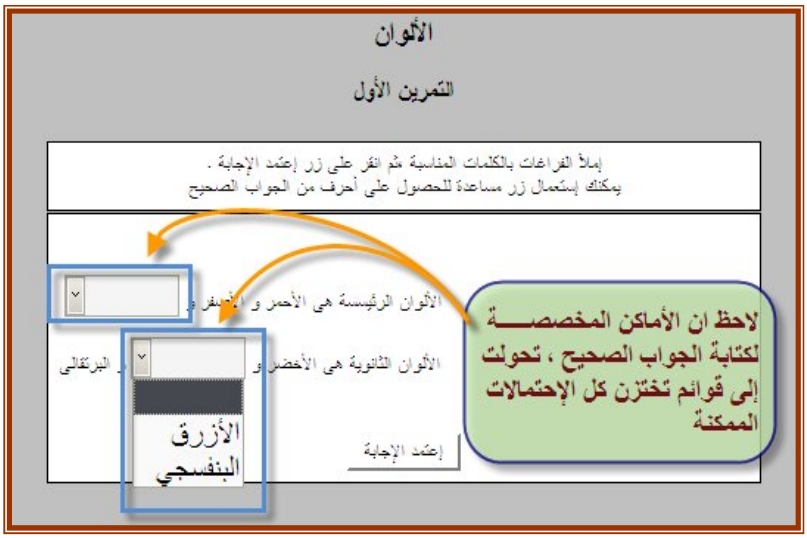
معاين الرسالة بعد النقر على الزر مساعدة



7.2.3- التبويب Autres في نافذة إعدادات صفحة الويب في JCloze:

يمكننا من خلال هذا التبويب، تفعيل مجموعة من الخصائص المميزة لطريقة إجابة التلميذ على السؤال أو الأسئلة المطروحة ، كما يمكننا إضافة و سائل مساعدة جديدة من شأنها أن تعين التلميذ على تفادي بعض العقبات أثناء اشتغاله على التمرين، أول خاصية يمكننا تفعيلها هي تغيير طريقة تعامل التلميذ مع تحرير الجواب حيث أنه يتوجب عليه كتابة ذلك في الخانة المخصصة لهذا الغرض، لكننا يمكننا تغيير ذلك إلى أخرى لتفادي الكتابة و ما قد تطرح من صعوبات، و هي خاصية القوائم المنسدلة Les menu déroulanst .

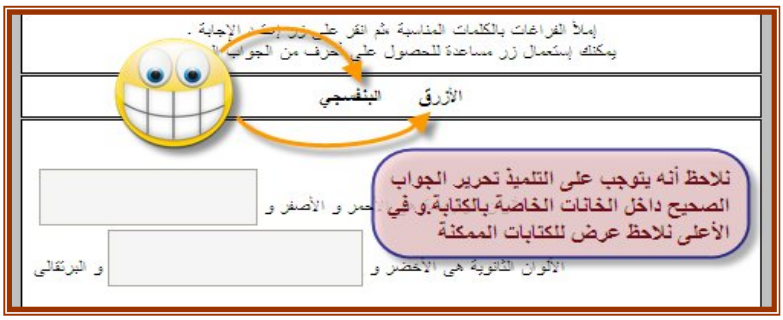
و بعد معاينتنا لصفحة الويب ، نلف ما يلي



حيث أن التلميذ لم يعد مضطرا لكتابة الجواب داخل الخانة، ولكن كل ما عليه الآن هو النقر على السهم في أيسر القائمة، فتنفتح أمامه قائمة تحتوي على مجموعة من الكلمات و التي ما هي إلا الكلمات و العبارات التي جعلناها فراغات أثناء برمجة التمرين (جميعها)، يمكنك القول أن هذه الخاصية لتفادي المشاكل التي قد تنتج عن سوء أو نسيان الحروف الصحيحة و الكاملة لما ينبغي أن يكتب.

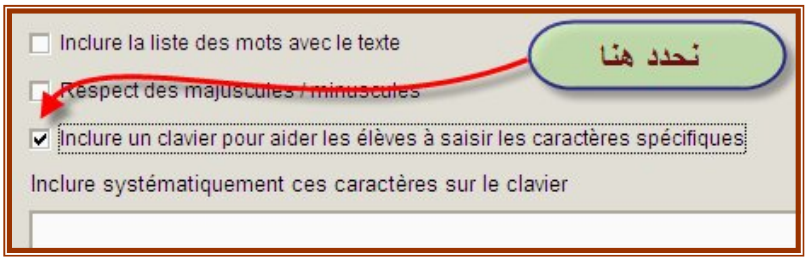
من المساعدات التي يمكننا تقديمها للتلميذ، من خلال هذا التبويب، هذه الخاصية

المعاينة



إذا فضلنا اعتماد هذه الخاصية كوسيلة مساعدة للتلميذ، فإنه من المستحسن تعديل النص الموجود في الأعلـــى بشكل يذكر التلميذ بأنه يمكنه اختيار الإجابة من بين الكلمات المعروضة أمامه.(النص هو المتضمن للعبارة " إملأ الفراغات بالكلمات المناسبة ، ثم انقر على زر أعتمد الإجابة....") و يمكن له استعمال عملية نسخ/لصق ، و يفضـل عدم تفعيل زر مساعدة و الذي يضيف الحرف الأول الصحيح إلى الخانة المستهدف، إذ أن الكلمات أمامه و لا جدوى من تكرار الأمر نفسه.

من أدوات المساعدة و تسهيل استعمال هذا التمرين من قبل التلميذ ، إمكانية عرض الحروف الأبجدية على صفحة الويب، وذلك ليتسنى له النقر عليها واحدا تلو الآخر لكتابة الإجابة . طبعا ليست جميع الحروف الأبجدية ،و لكن التي تشكل الكلمات الصحيحة فقط، نفعل هذه الخاصية كما يلي



المعاينة

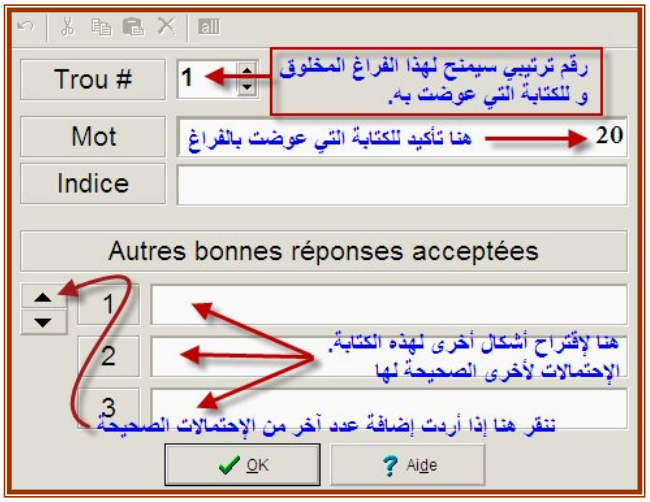
طبعا لم نشرح جميع الخصائص، و كما أشرنا سابقا ، تبقى أبحاثكم و تجاربكم على هذه الخصائص،أهم شـــيء و هي السبيل الأمثل لتعلم و اكتشاف كل خبايا البرنامج.

تبقى لدينا ملاحظة أخيرة حول هذا التبويب، نوردها لكم بالصورة التالية

8.2.3- زر التلميح Indice في JCloze:

نعود هنا لأمر غاب عن بالنا وتداركناه الآن.و يخص زرا آخر، يقدم مساعدة للتلميذ و يحفزه على تذكر الجواب الصحيح . (راجع الصفحة 72).

ذكرنا بأنه و مباشرة بعد تظليل العبارة المستهدفة و النقر على زر خلق فراغ، تظهر لنا نافذة تزودنا بتقرير يتضمن معلومات عن هذا الفراغ من قبيل الكلمة التي تحولت إلى فراغ و الرقم الممنوح لها و....

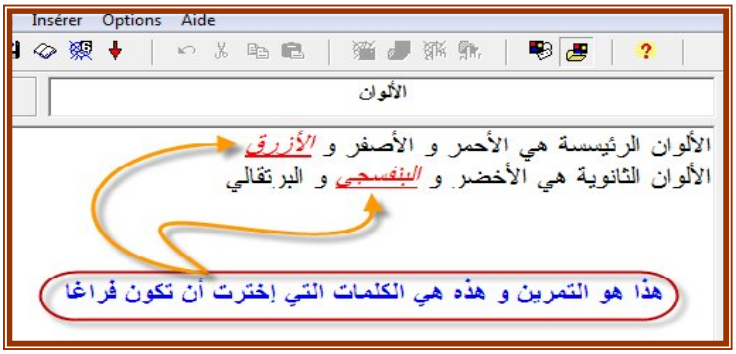


صورة للنافذة

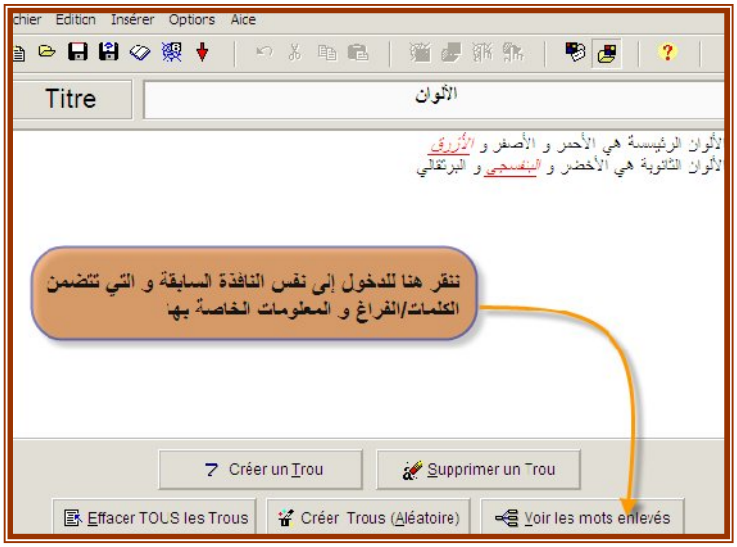
طيب الأمر فهمناه، لكن هناك حقل بقي فارغا عنوانه (Indice) . ما وظيفته؟

يمكننا تحرير عبارة أو في هذا الحقل ، من شأنه الدفع بالتلميذ لتذكـر الجواب الصحيح. لن يظهر هذا المحتـوى على صفحة الويب في بادئ الأمر، بل سيظهر هناك زر صغير بجانب الخانة المخصصة لتحرير الجواب، وإذا نقر التلميذ عليه ،حينها سيظهر المحتوى.و في حالة ما إذا قررت إدراج هذه المساعدة، من الأفضل أن أشيـــر للتلميذ انه يمكن له استغلالها. و أشير إلى أنه يتوجب تفعيل ظهورها علـــى صفحة الويب إنطلاقا من التبويـب boutons في نافذة إعدادات صفحة الويب .

تابع معنا الشرح المصور و الذي طبقته على التمرين السابق.



هذا هو التمرين، طبعا يمكنك الآن تدبر الأمور الأخرى

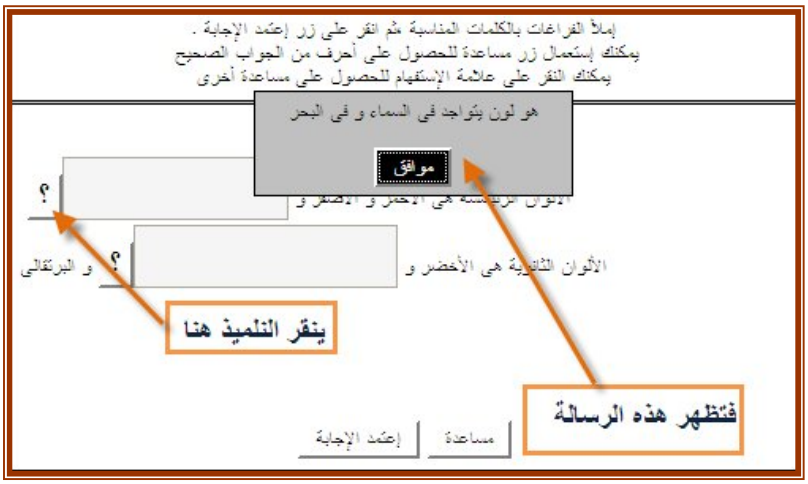


بعد النقر على الزر Voir les mots enlevés طبعا ستظهر لنا النافذة التالية

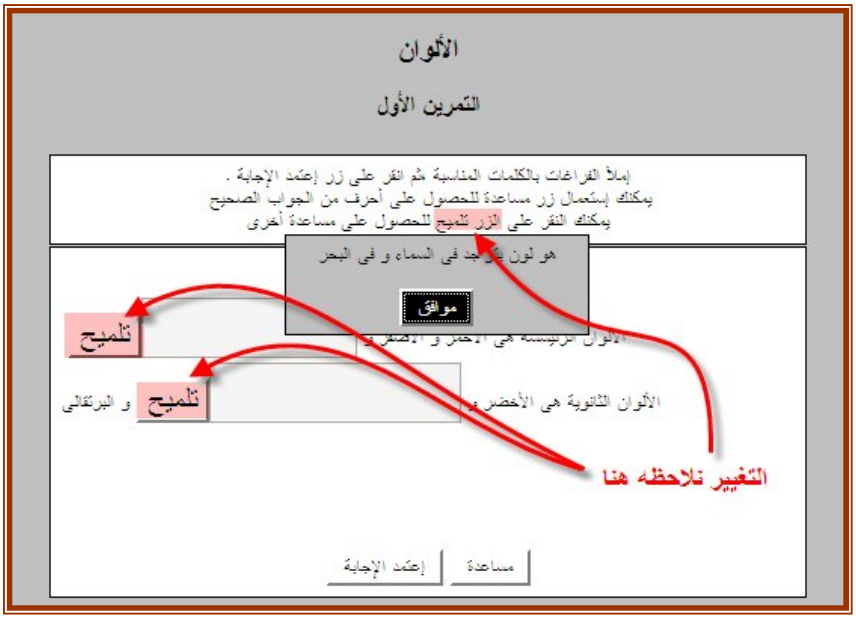
بما أن الكلمة /الفراغ هي (الأزرق)، سنقترح الإيحاء التالي "هو لون يتواجد في السماء و في البحر!! "
(إيوا غير لي مل بغاش يفهم دابا !!!!!!)
ننـقر على ok ثم نتوجـه إلى نافذة إعدادات صفحـة الويـب، و بالضبط التبويب boutons، ثم نفعل الخيـــــار التالي مع إرفاقه بعبارة أو رمز مناسب.

الآن سنعاين صفحة الويب

طبعا إذا و جد التلميذ صعوبة في معرفة الجواب الصحيح، سيضطر إلى استعمال وسائل المساعدة، إذا نقر على الزر (مساعدة) سيظهر له الحرف الأول من الكلمة الصحيحة، نعرف ذلك، لكن إذا استعمل وسيلة المساعـــدة الجديدة و ذلك بنقره على علامة الاستفهام، ما الذي سيحصل؟
ستظهر الرسالة التالية



وهذا مثال آخر،نفس التمرين و الإعدادات فقط غيرت علامة الاستفهام بعبارة تلميح و ذلك في المكان المخصص لها في نافذة إعدادات صفحة الويب



9.2.3 - تغيير النقطة الجزائية (معيار التقييم) إلى 20/ في JCloze:

تحدثنا سابقا عن معيار التقويم في البطاطس الساخنة، وأشرنا بأنه يمنح للتلميذ نقطة تعمد على النسبة المئوية المحصل عليها من خلال حساب الإجابات الصحيحة و الأخرى الخطأ مع الأخذ بعين الإعتبار الاحتمالات المطروحة والنقرات و النسبة الممنوحة لكل اقتراح و....و...

يمكنك مراجعة الصفحة 32 لمعرفة أكثر عن ذلك الأمر و كيفية تغييره، لن نطيل الشرح هنا، لأننا افترضنا بأنكم قد أنجزتم الأمر، لكن لا بأس من تذكير و إعطاء أمثلة توضيحية بالصور لما أنجزناه على تمريننا.

إخترنا فتح صفحة الويب ب Bloc note أو Word Pade

بحثنا عن الرمز % ، طبعا هنا العشرات منه في هذا الكود المصدري، لكن هناك حتما هناك سطر وحيد يماثل هذا (السطر البرمجي الثاني في الصورة أسفله) ، نعرف الآن ماذا سنغير.و نعرف أننا سنبحث عن سطر برمجي آخر يتضمن عبارة Score = Math ، لحسن الحظ ،هذين السطرين متقاربين في الكود المصدري لهذه الصفحة (لاحظ ذلك في الصورة)، نعتقد الآن أنه لديك تصور واضح حول ما ستبحث عنه وكيف ينبغي أن يكون، مما يوفر عليك مجهودا إضافية ن تأكد جيد أنك عثرت على نفس الشيء ثم غير ما نحن بصدد شرحه بكل دقة و في كل مرة، قم بتسجيل الملف ثم معاينة الصفحة، و إذا أعدت معاينة الصفحة إنطلاقا من JClose ،عليك إعادة تغيير المعيار من جديد في الكود المصدري .

```
1190  //Calculate the total score
1191      var TotalScore = 0;
1192      for (i=0; i<State.length; i++){
1193          TotalScore += State[i].ItemScore;
1194      }
1195      TotalScore = Math.floor((TotalScore * 100)/I.length);
1196
1197  //Compile the output
1198      Output = '';
1199
1200      if (AllCorrect == true){
1201          Output = Correct + '<br />';
1202      }
1203
1204      Output += YourScoreIs + ' ' + TotalScore + '%.<br />';
1205      if (AllCorrect == false){
1206          Output += Incorrect;
1207      }
```

السطر البرمجي الأول

طبعا سنغير هذه القيم و الرموز

السطر البرمجي الثاني

```
1190  //Calculate the total score
1191      var TotalScore = 0;
1192      for (i=0; i<State.length; i++){
1193          TotalScore += State[i].ItemScore;
1194      }
1195      TotalScore = Math.floor((TotalScore * 20)/I.length);
1196
1197  //Compile the output
1198      Output = '';
1199
1200      if (AllCorrect == true){
1201          Output = Correct + '<br />';
1202      }
1203
1204      Output += YourScoreIs + ' ' + TotalScore + '/20.<br />';
1205      if (AllCorrect == false){
1206          Output += Incorrect;
```

بعد التغيير أصبحت هكذا، إنتبه لحذف للفواصل او النقط

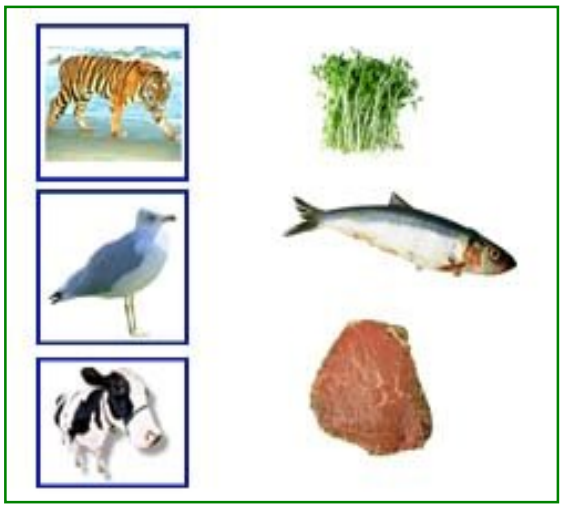
المحور الثالث

الإشتغال ببرنامج Hotpotatos (البطاطس الساخنة)

الجزأ الثالث: برنامج JMatch

1.3.3- تشغيل JMatch و التعرف على واجهته:

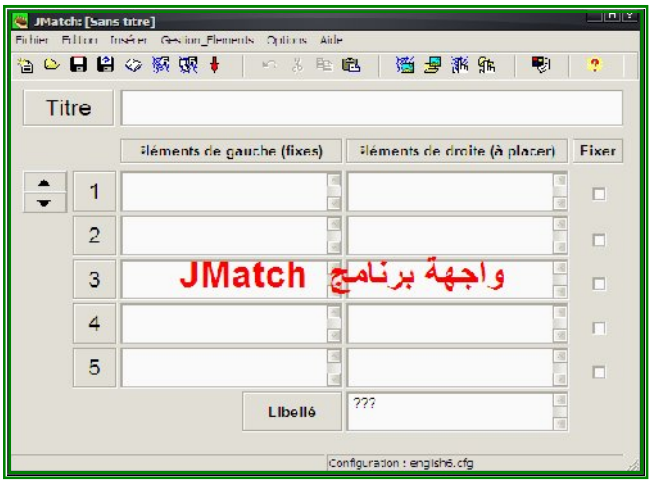
يختص برنامج JMatch بإنجاز تمارين الربط و أو ما يصطلح عليه باللغة الفرنسية ب Jeu d'association و المقصود هنا، تلك التمارين التي لا تطرح سؤال/جواب بل تقدم لنا عناصر يتوجب الربط فيما بينها وفق مفهوم ما، كالصورة التي تعبير عن معنى معين،و كل ما عليك هو ربطها بالمعنى المناسب لها، إنها أمور نوظفها عادة أثناء الحصص الدراسية لقياس مدى استيعاب التلميذ للدرس أو للكشف عن التعثرات التي تحتاج إلى تصحيح....



تأمل جيدا الصورة في الجانب، يمكن أن تكون جزءا من تمرين يقدم للتلميذ، و قد صادفنا شخصيا مجموعة من التمارين على هذه الشاكلة، المطلوب من التلميذ هو إيجاد صلة ما ، تربط الصور على الجانب الأيمن بالتي على الأيسر، و الصلة هنا هي نوع السلسلة الغذائية لكل حيوان من الحيوانات الموجودة على اليسار.

صورة أخرى تبين لنا نموذج لتطبيق تمريني قدم لتلميذ ، ليقوم مكتسباته حول درس لـه علاقة بالمهن و أدواتها.

تعرفنا ومن خلال المثالين السالفي الذكر،على بعض التمارين التي نصادفها في الكتب و المقررات الدراسية والتي تستعمل للشرح أو التقويم والغرض من إعطائنا لهذه الأمثلة ،هو تقريبكم من إدراك ما يمكن إنجازه ببرنامج JMatch ،تقريبا نفس الشيء و لو أن الأمر سيتغير من حيث الشكل لا الجوهر، في JMatch و هذا بسبب ما تفرضه علينا طرق الإشتغال على البرامج المعلوماتية .عموما يمكن القول أنه يمكن لنا أن ننجز تمرينا مشابها للمثال الأول ، لكن التلميذ لن يقوم برسم خط يربط بين السمكة و النورس مثلا،و لكنه سيقوم بسحب السمكة للنورس دليلا على الرابط الذي يجمعهما ، و في المثال الثاني ، سننجز التمرين، لكن التلميذ لن يشطب على جميع العبارات تاركا (من أدوات الكاتب)، بل يقوم باختيار هذه العبارة مباشرة من قائمة منسدلة.
هذه هي طبيعة التمارين التي ننجزها اعتمادا على JMatch .نتمنى لكم التوفيق و النجاح في تعلم JMatch.
نشغل البرنامج JMatch بالنقر على إسمه على الواجهة الرئيسية للبطاطس الساخنة، تظهر لنا واجهته كالتالي.



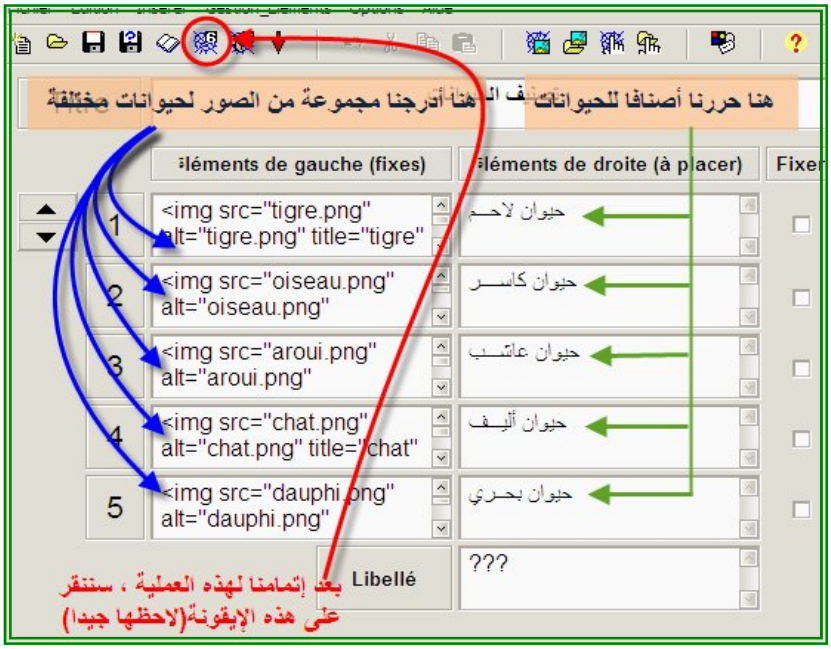
في ما يلي شرح مختصر و سريع لهذه الواجهة

طبعا الأمور الأخرى و التي لم تشرح في الصورة أعلاه، تبقى أمور دون تغيير و كما ألفناها في البرامج الأخرى. المستجد فيها، هو أننا نلاحظ أن هناك إيقونتان لخلق صفحة الويب و سنتعرف على الاختلاف بينهما من خـلال التطبيقات اللاحقة.

2.3.3- خلق تمارين الربط في JMatch:

أولا، لاحظ أننا أعددنا هذه الصور ببرنامج لتحرير الصور ، بحيث أن قياساتها متساوية وتظهر حيوانات مختلفة و بشكل جلي ذات أسماء تدل عليها أو على الغرض من توظيفها

بعدها نقوم بخلق المشروع في JMatch ثم نقوم بإدراج هذه الصور بنفس الطرق التي تعرفنا عليها سابقا، في الخانات التي على اليسار، أما في الخانات اليمنى فنحرر كلمات أو جمل (حسب رؤيتنا للتمرين).

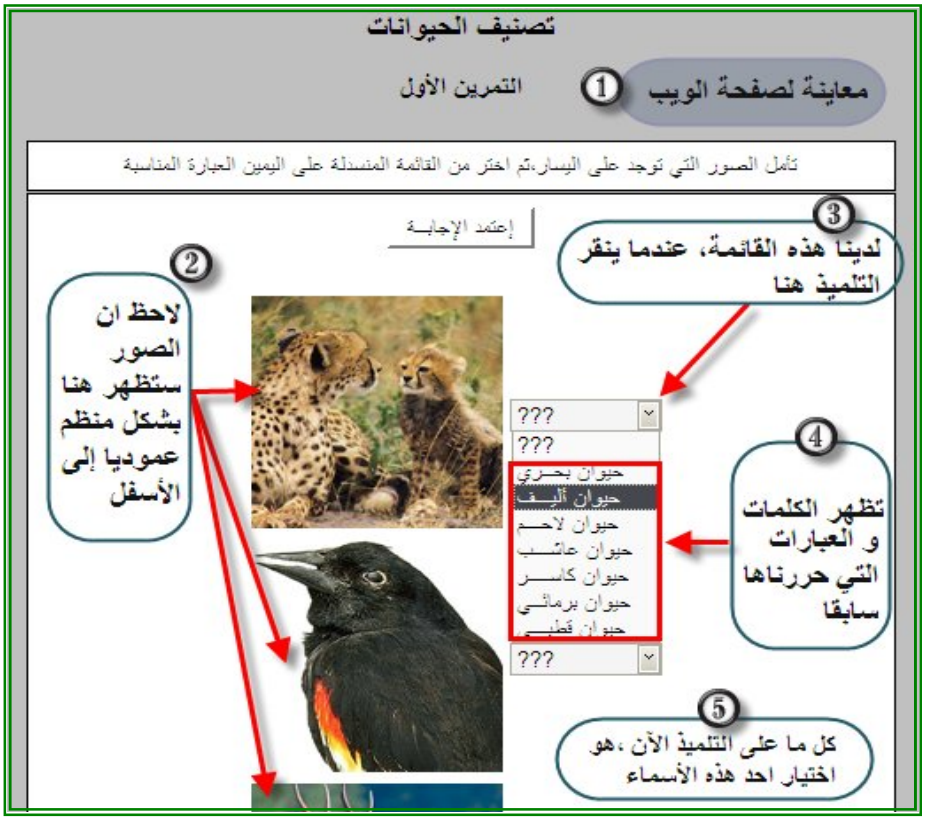


طبعا نسجل المشروع، ثم نمر الآن لخلق صفحة الويب، نتوقف هنا لنشير إلى المستجد حول هذه العملية، إذا كنا قد ألفنا أن خلق صفحة الويب يتم بالنقر على الإيقونة المسؤولة عن ذلك في العارضة في الأعلى، فإننا هنا نجد هنا في JMatch إيقونتان، كليهما ستخلقان صفحة ويب، لماذا لدينا إيقونتان مادام أننا سنحصل على نفس النتيجة ألا و هي صفحة ويب؟

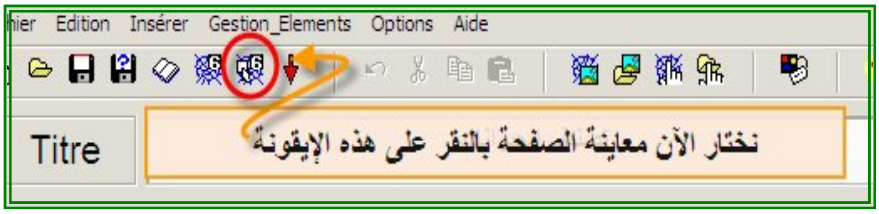
لأن هناك اختلاف بين هذين الصفحتين في الشكل

الإيقونة الأولى تخلق صفحة تتميز بالقوائم المنسدلة، و الإيقونة الثانية تخلق صفحة تتميز بخاصية السحب و الإفلات Drag"n"Drop

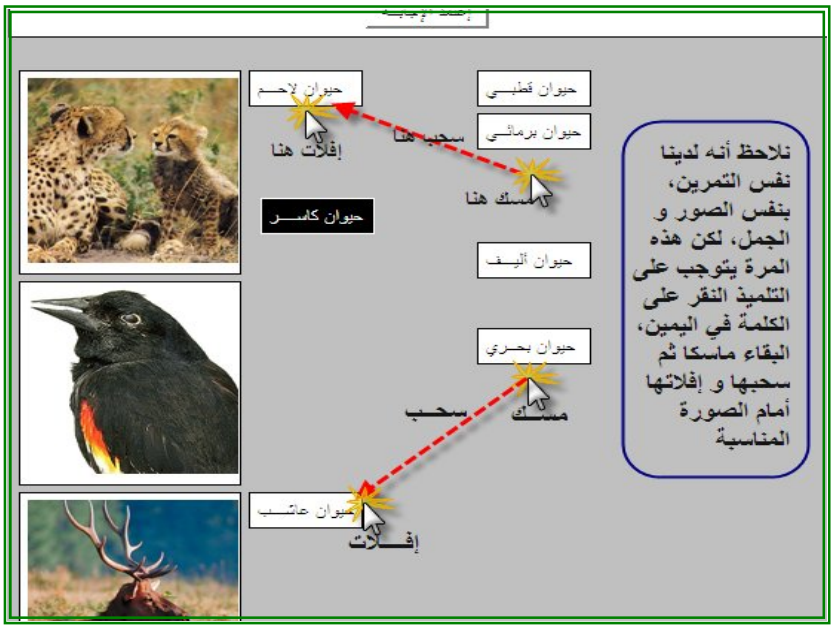
تابع الأمثلة التالية، الصفحة التالية نخلقها بالنقر على الإيقونة في اليسار(كما هو مبين في الصورة في الأعلى)



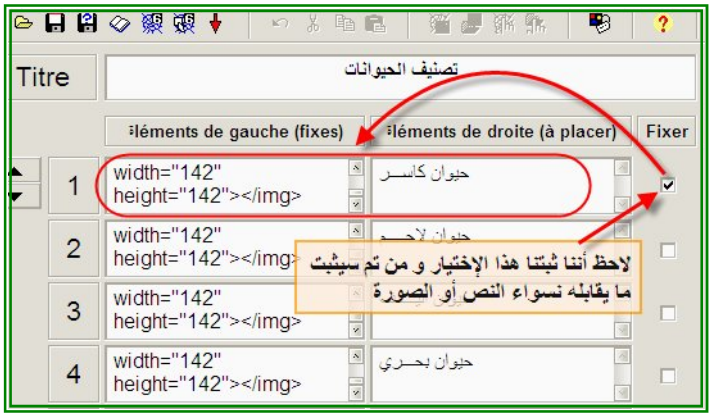
أعتقد أن الفكرة هنا سواء الخاصة بالتمرين أوالإشتغال عليه واضحة، ينقر التلميذ على الزر في القائمة المقابلة للصورة، تنفتح أمامه القائمـــــــة المنسدلة، يختار جوابا صحيحا، وعند الانتهاء من كل الاختيارات يقوم بالنقر على الزر أعتمد الإجابة.
طبعا لم نقم بشرح كيف و أين نحرر السؤال أو الإرشاد الموجه للتلميذ في الأعلى و كيف و أين نعدل على الزر ليتضمن عبارة أعتمد الإجابة، لأنكم قد احترفتم الأمر من خلال البرامج و الشروحات السابقة.
في المثال التالي ،سنعود لنفس التمرين في JMatch ، و نختار خلق صفحة الويب بالنقر على الإيقونة الثانيـــة و المتواجدة على اليمين (أنظر الصورة)



حينها سنعاين صفحة الويب بشكل ثان، يتميز بخاصية السحب و الإفلات Drag"n"Drop
ملاحظة : إذا ارتأينا اعتماد هذا النمط من الصفحات، فمن الأفضل استعمال صور قليلة و ذات القياسات صغيرة.
الفكرة هنا هي ظهور التمرين كاملا على شاشة الحاسوب و تفادي ظهور المصعد .(إذا كانت العناصر كثيـــرة على صفحة الويب يظهر مصعد جانبي يمكن من الانتقال لأعلى الصفحة أو أسفلها)



نعود مرة أخرى لواجهة البرنامج، نلاحظ أقصى اليمين مجموعة من الخانات الخاصة بالتأشيرCase à cochée و تصلح هذه الخانات إذا أردت أن أثبت اختيار ما، يعني إظهار حالته الصحيحة كعينة أو لغرض ما.
في المثال التالي، أعددنا التمرين (التمرين نفسه)ن ثم حددنا تثبيت الخانة الأولى، ويوافقها النص (حيوان كاسر) و الصورة التي تتضمن (نسر) انظر الصورة

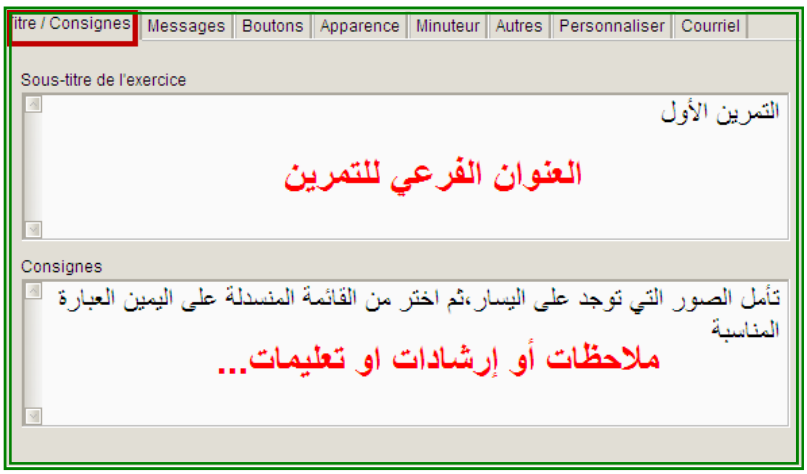


لاحظ المعاينة الأولى و هي لصفحة من نوع القوائم المنسدلة

لاحظ المعاينة الثانية و هي لصفحة من نوع السحب و الإفلات.

3.3.3- نافذة إعدادات صفحة الويب في JMatch:

سنمر بشكل سريع و مختصر على نافذة إعدادات صفحة الويب الخاصة بJMatch و ذلك لأنكم قد احترفتم التعامل مع هذه النافذة نظرا للتشابه الكبير بينها و بين مختلف البرامج الأخرى المكونة للبطاطس الساخنة



Titre / Consignes
Messages
Boutons
Apparence
Minuteur
Autres
Personnaliser
Courriel
Indicateur à afficher si la réponse est JUSTE
هذا التحديد صحيح
Indicateur à afficher si la réponse est FAUSSE
هذا التحديد خطأ
Message pour annoncer le score obtenu
النقطة المحصل عليها هي:
Message pour une réponse EXACTE
إنتهى التمرين.
Message pour une réponse FAUSSE
للأسف أجوبتك أو بعض منها غير صحيحة، المرجو إعادة المحاولة
إعتمد الإجابة
النقطة المحصل عليها هي: 0%.
للأسف أجوبتك أو بعض منها غير صحيحة، المرجو إعادة المحاولة
موافق
حالة ما إذا سجل هناك خطا
حالة ما إذا كانت كل الإجابات صحيحة
حيوان كاسر
النقطة المحصل عليها هي: 100%.
إنتهى التمرين
موافق

Messages
Boutons
Apparence
Minuteur
Autres
Personnaliser
Courriel
هذا التحديد صحيح
هذا التحديد خطأ
النقطة المحصل عليها هي:
إنتهى التمرين.
للأسف أجوبتك أو بعض منها غير صحيحة، المرجو إعادة المحاولة

Titre / Consignes
Messages
Boutons
Apparence
Minuteur
Autres
Personnaliser
Courriel
Libellé du bouton "Vérifier"
إعتمد الإجابة
Libellé du bouton "OK"
موافق
Libellé du bouton "Suivant" pour Flashcards
Next
Delete
جزء غير مهم حاليا
Navigation
Inclure un bouton "Exercice suivant"
Libellé
<=
Chemin
nextpage.htm
Parcourir
Index
contents.htm
Inclure un bouton "Retour"
=>

Titre / Consignes
Messages
Boutons
Apparence
Minuteur
Autres
Personnaliser
Courriel
ZCORM 1.2-Funktionen einfügen
لتحديد عرض محدود من الإحتمالات
Afficher un nombre limité de propositions à chaque chargement de la page
Nbre de propositions à afficher
1
Modifier l'ordre des propositions à chaque chargement de la page
لإعادة ترتيب الإحتمالات بشكل عشوائي لدى كل تحيين لصفحة الويب

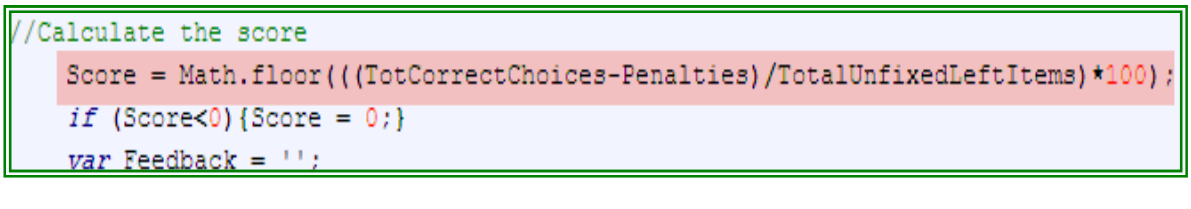
ملاحظة: بخصوص التبويب Autres ، نفترض أنه لدينا تمرين يحتوي 10 عشرة، مما يعني ظهورها كاملـــة على صفحة الويب، لكن إذا فعلنا الخيار(Afficher un nombre limité…) و حددنا رقم 2 مثلا، فإنه لـــن تظهر على صفحة الويب سوى صورتان وإذا قمنا بتحيين صفحة الويب ستظهر صورتان أخريتان من الثمانية المتبقية و هكذا. يمكنك مراجعة الصفحة 49 لأخذ فكرة عامة، عن ذلك فالأمر شبيه إلى حد ما ببرنامج JQuiz.
أما إذا كان التمرين باللغة العربية، فينبغي تحديد الخانة التالية (الصورة)ن وذلك لمحاذاة المحتوى ناحية اليمين.

4.3.3 - تغيير النقطة الجزائية (معيار التقييم) إلى 20/ في JMatch:

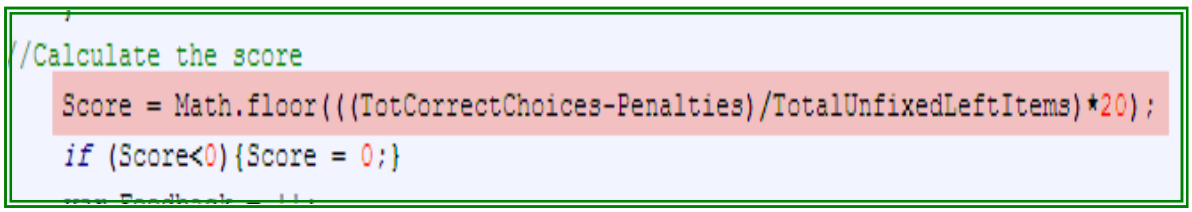
كما أشرنا سابقا، يمكننا إجراء التعديل الخاص بتغيير معيار التقييم من النسبة المئوية إلى النقطة العشرينية و ذلك بالدخول إلى الكود المصدري الخاص بصفحة الويب ، ثم إجراء التعديلات هناك.
نبحث عن الرمز % أو عبارة YourScoreIs أيا شئنا المهم لدينا هو العثور على السطر البرمجي المماثل للتالي

ثم تغير علامة النسبة المئوية ب20/ مع الإنتباه للفاصلة العلوية قبلها و النقطة بعدها.

بعد قيامنا بهذا التغيير ، نعود من جديد للبحث عن السطر البرمجي التالي و المتضمن لعبارة Math.floor
يمكنك البحث عن الإسم Score أوScore = Math أو Math.floor أيهم تشاء، لكن تأكد أنك عثرت على السطر البرمجي المماثل لهذا



نغير الرقم 100 بالرقم 20 ليصبح



```
//Calculate the score
    Score = Math.floor(((TotCorrectChoices-Penalties)/TotalUnfixedLeftItems)*100);
    if (Score<0){Score = 0;}
    var Feedback = '';
```

```
//Calculate the score
    Score = Math.floor(((TotCorrectChoices-Penalties)/TotalUnfixedLeftItems)*20);
    if (Score<0){Score = 0;}
```

النتيجة النهائية بعض عرض صفحة الويب و الإجابة على الأسئلة

ملاحظة:
إذا أعدت معاينة الصفحة إنطلاقا من JMatch ، سيرجع معيار التقييم إلى أصله (النسبة المئوية) و بالتالي يتوجب عليك إعـــادة تغيير المعيار من جديد في الكود المصدري ،أي انـه من الأفضل أن تكون هذه العملية (تغيير معيار التقييم إنطلاقا من الملف المصدري) آخر ما تفعله.

المحور الثالث

الإشتغال ببرنامج Hotpotatos (البطاطس الساخنة)

الجزء الرابع: برنامج JMix

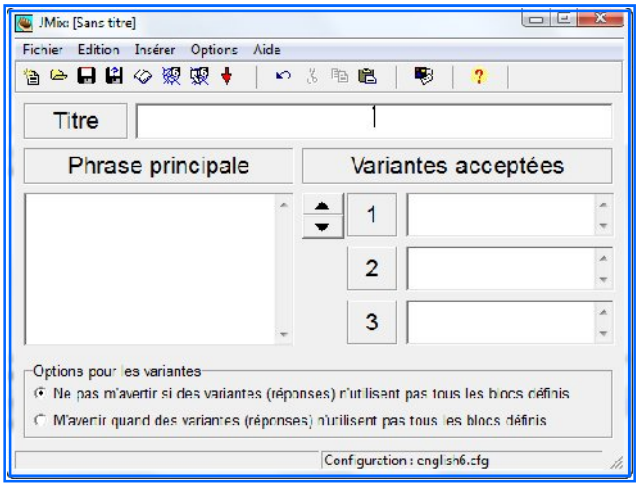
1.4.3- تشغيل JMix و التعرف على واجهته:

من أكثر برامج البطاطس الساخنة سهولة من حيث الاشتغال، وهو خاص بخلق تمارين إعادة ترتيب الجمـــــل Des éxercises de remise en ordre de phrases.

و نصادف هذا النوع من التمارين بكثرة خلال المرحلة الابتدائية من التعليم، تلك المرحلة التي يتعلم فيها التلميـذ كيف يرتب الجمل ترتيبا صحيحا وفق تسلسل زمني أو تسلسل الأحداث أو أمور أخرى من هذا القبيل، وبقليل من التفكير و الخيال يمكن أن نسقط هذه الإستراتيجية على تمارين تخص مراحل متقدمة من التعليم كطرح التسلسـل الزمني لتجربة فيزيائية تتضمن تفاعل مواد كيميائية على شاكلة تمرين بهذا البرنامج.

نتعرف معا على حبة البطاطس هذه.

نشغل البرنامج بالشكل المعتاد فتظهر لنا الواجهة التالية



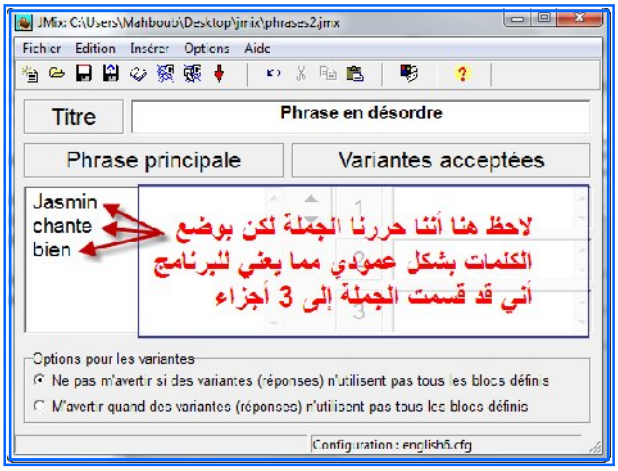
2.4.3- خلق تمارين إعادة الترتيب في JMix:

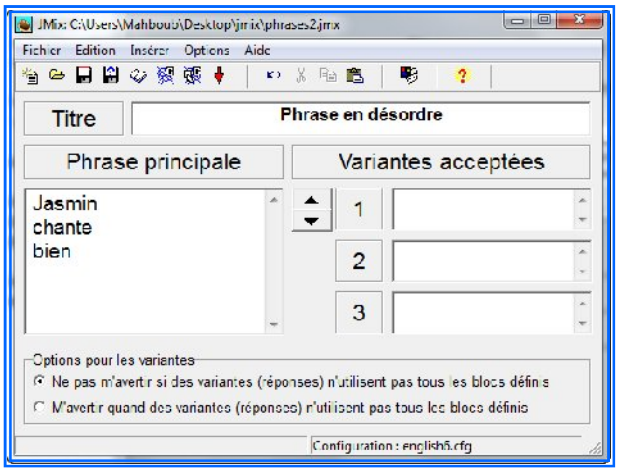
ذكرنا سابقا أن JMix خاص بخلق تمرين يقتضي من التلميذ إعادة ترتيب جملة ترتيبا صحيحا.إذن يتوجب على تحرير الجملة، في حين يقوم البرنامج بعرضها على التلميذ بشكل عشوائي غير مرتب.

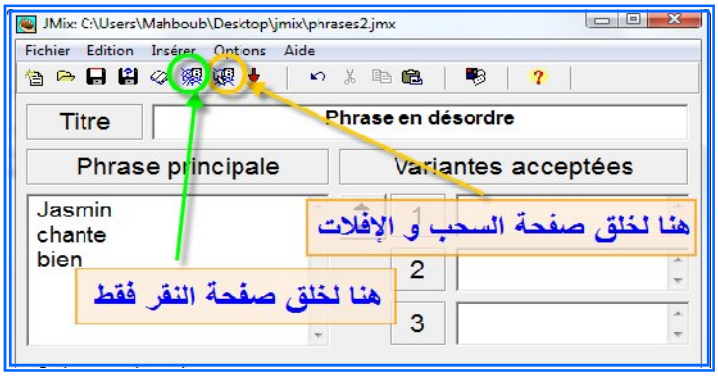
سنبدأ بتمرين بالفرنسية قبل الانتقال للتمرين العربي و ذلك رغبة منا في إيضاح إشكال هام.

نقترح الجملة التالية : (Jasmin chante bien)

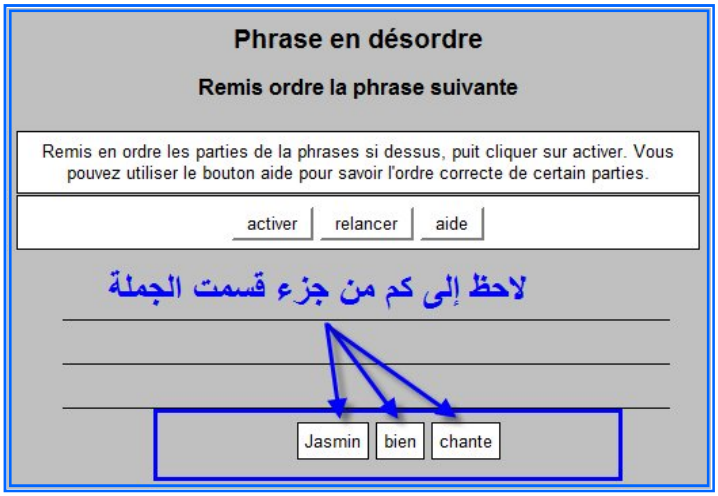
طريقة تحرير الجملة في JMix كالتالي، نقوم بتحريرها في الخانة التي تحمل الاســـم Phrase principale و ذلك بتقسيمها إلى مجموعة من الأجزاء، هذه الأجزاء هي التي سيعرضها JMix بشكل عشوائي و غيـــــر مرتب، أي أني أتحكم في عشوائية العرض بشكل مسبق. لاحظ المثال



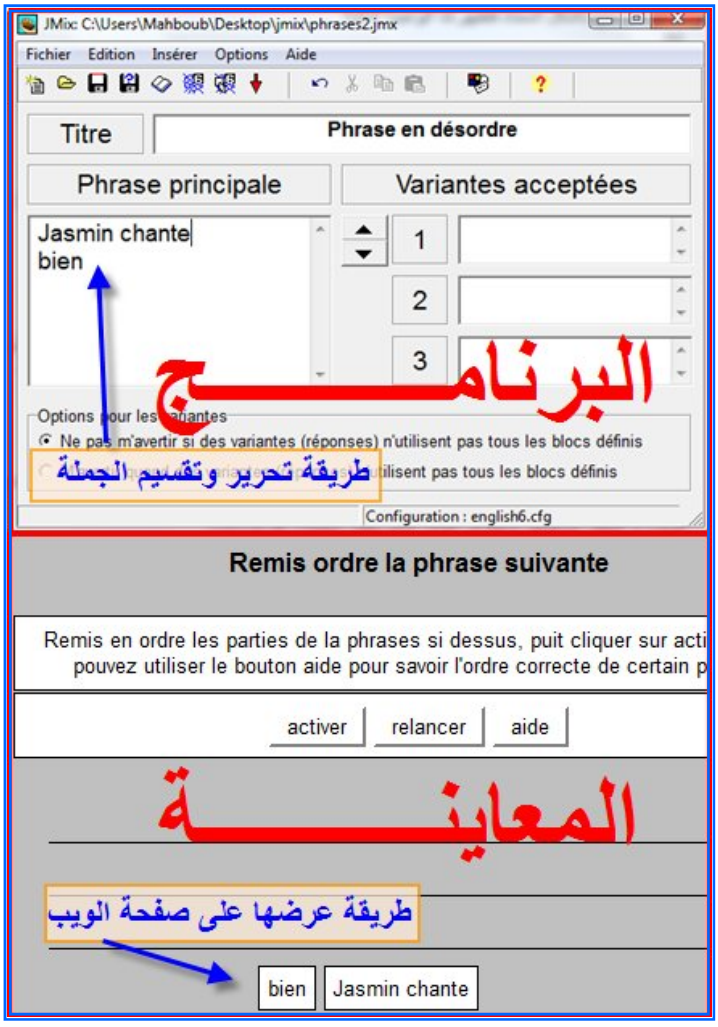




طبعا سنشرح كيفية التعديل على الأزرار و الرسائل ا بعد، نركز الآن على كيفية خلق صفحة الويب الخاصة بالبرنامج JMatch، لاحظ أن هناك إيقونتان لخلق صفحة الويب، الأولى لخلق صفحة ويب تتميز بخاصة بالسحب و الإفلات Drag"n"Drop و الثانية تتميز بخلق صفحة ويب تتميز بالنقر

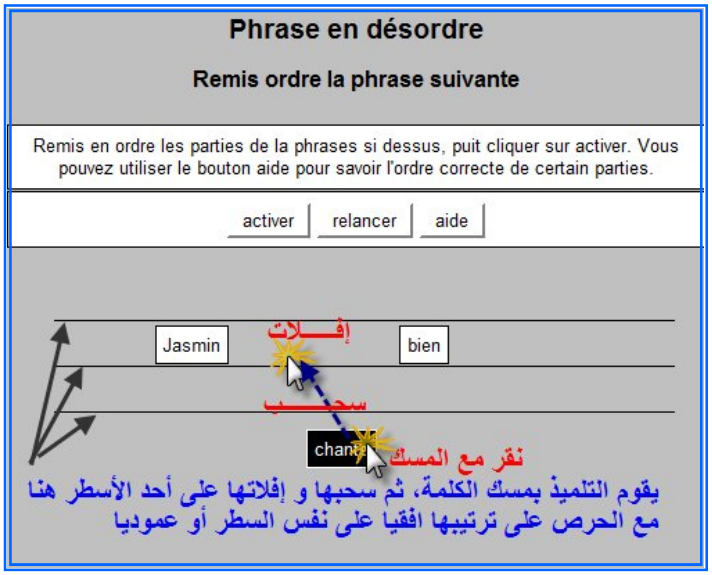


نختار الإيقونة الأولى (السحب و الإفلات) بالنقر عليها، نسجل صفحة الويب، ثم نرى المعاينة كالتالي

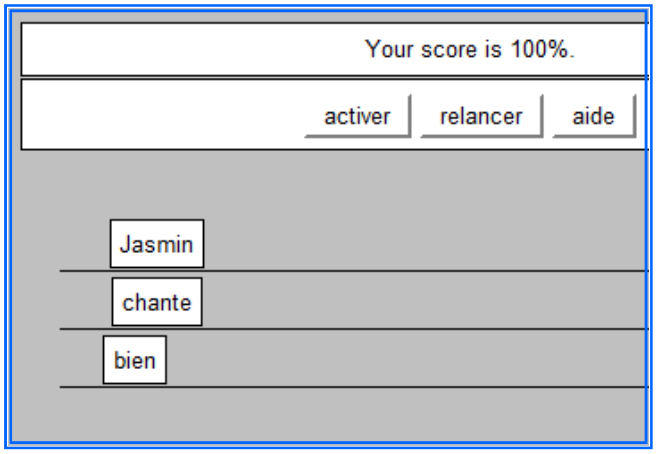


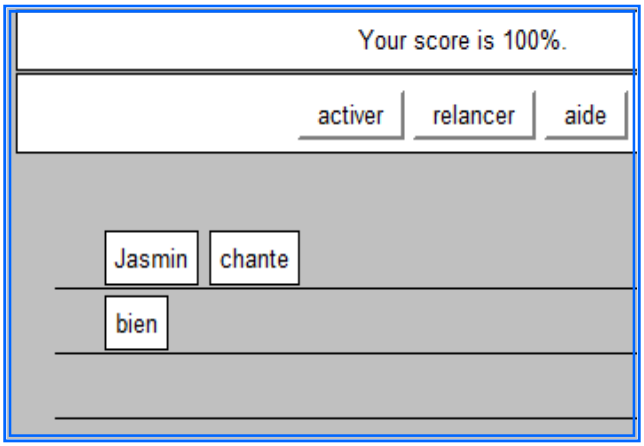
عندما نقارن بين عدد الأجزاء التي قسمت إليها الجملة على صفحة الويب وبين كيفية تحرير الجملة في البرنامج نفهم أنه كلما حررنا الجملة بشكل عمودي فإنه كلما زاد عدد الأجزاء في صفحة المعاينة لعكس صحيح لاحظ في المثال التالي لنفس الجملة و قارنه بالأول

الآن يتوجب على التلميذ إعادة ترتيب الجملة بشكل صحيح و ذلك بالنقر على الكلمة ثم سحبها و بعد ذلك إفلاتها على أحد الأسطر، بما أن الجملة لاتينية الأحرف و فرنسية المعنى، فإن ترتيبها يكون من اليسار إلى اليميـــــن.

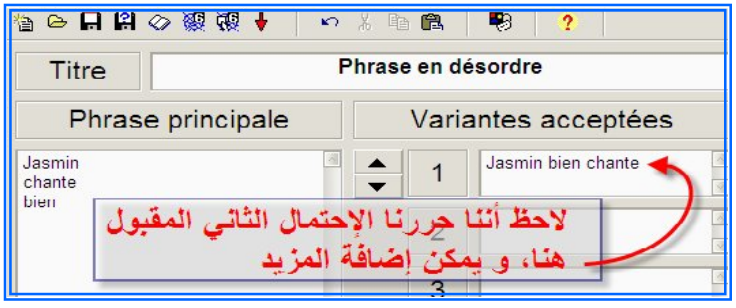


ملاحظات:
تباعد الكلمات عن بعضها البعض في الترتيب لا يطرح مشكل.
يمكن ترتيب الكلمات المكونة للجملة بشكل عمودي أنظر الأمثلة التالية

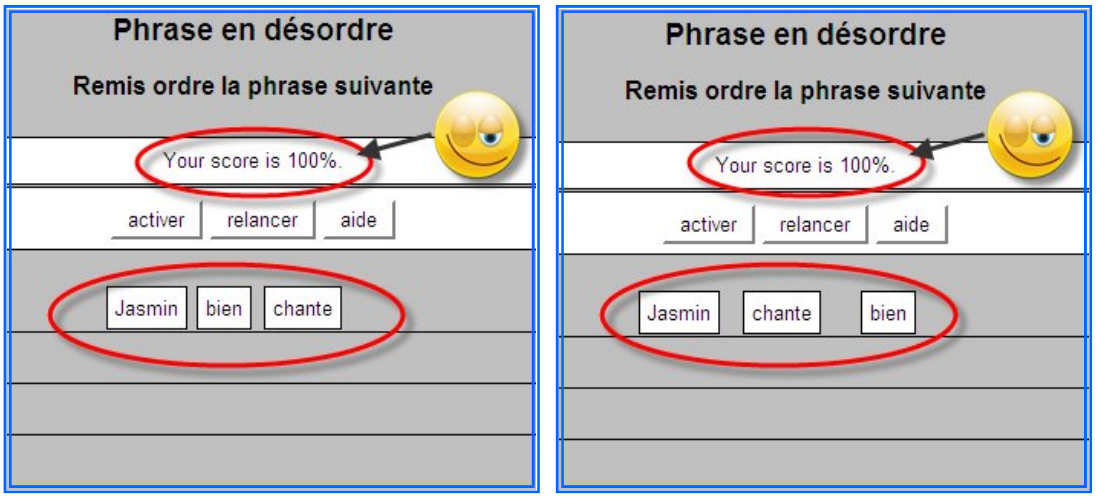




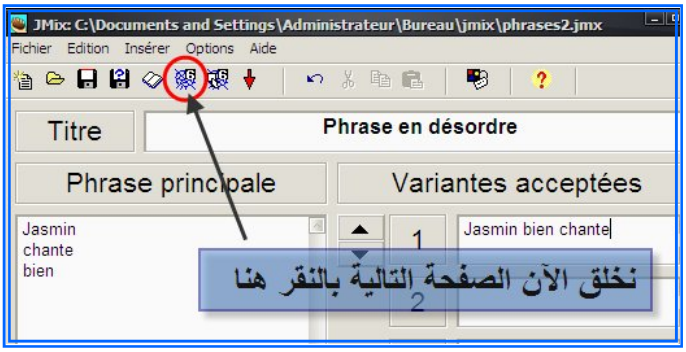
طبعا بعد الانتهاء ، ينقر التلميذ على الزر Activer للتحقق من الجواب الصحيح و لمعرفة النتيجة. كما يمكنـــه النقر على الزر Aide للحصول على مساعدة أو الزر Relancer لإعادة التمرين من جديد.
نمر الآن لأمر مهم والذي قد نحتاجه أثناء إعدادنا للتمرين، هناك خانة على يمين البرنامج تحمل اســـــــــم Variantes acceptées، في هذه الخانة نقوم بتحرير احتمال آخر يعتبر مقبولا و صحيحا إذا تم ترتيب كلمات الجملة على نحوه.
سنعطي مثالا: اعتبرنا أن الجملة التالية صحيحة Jasmin chante bien إذن ينبغي ترتيبها من طرف التلميـذ على هذا الشكل و كل ترتيب مغاير له يعتبر خطأ، نفترض أن الجملة صحيحة على هذا الشكـــــــــــــــــل Jasmin bien chante. إذن ترتيبها من طرف التلميذ على هذا الشكل مقبول و صحيح، في هذه الحالة يتوجب علينا برمجة هذا الاحتمال في البرنامج على أساس أنه مقبول و صحيح و هذا يتم في الخانة السالفة الذكر.تابـــع الشرح التالي



المعاينة التي تثبيت أن الترتيبين مقبولين



بعد تعرفنا على هذه الأمور، تذكروا أننا نعاين الصفحات المتميزة بخاصية السحب و الإفلات و التي نخلقها بالنقر على الإيقونة الأولى (راجع الصفحة 91)
ننتقل الآن إلى الصفحات المتميزة بخاصية النقر فقط و التي نخلقها بالنقر على الإيقونة الثانية، نذكركم بذلك عبر هذا المثال



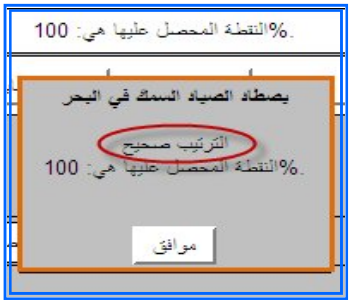
فتظهر لنا صفحة الويب على هذا الشكل، و هو مغاير قليلا للسابق، لكي يعيد التلميذ ترتيب الجملة بشكل صحيح يتوجب عليه النقر على الكلمات بشكل متتالي وفق الترتيب الذي يراه صحيحا و منطقيا. وبما أن الجملة لاتينيـــة الأحرف و فرنسية المعنى، فإن ترتيبها يكون من اليسار إلى اليميـــــن.

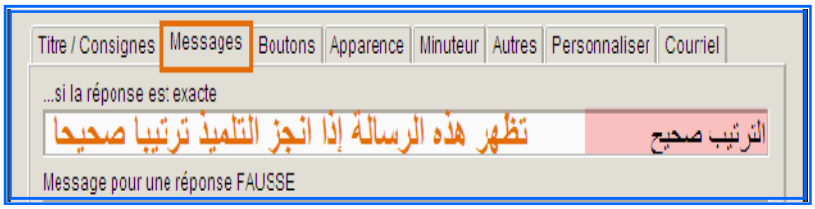
و الملاحظ هنا أنه إذا نقرنا على الزر مساعدة، فإنه ستظهر رسالة تخبرنا بالكلمة الصحيحة و التي يتوجب النقر عليها، دون أن ننسى أن ذلك يخفض نسبة من التقويم.

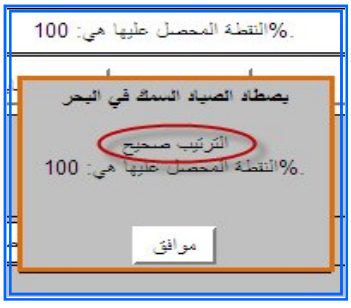
3.4.3- نافذة إعدادات صفحة الويب في JMix:

نتطرق الآن لشرح نافذة إعدادات صفحة الويب الخاصة بJMix و ذلك مختصر نظرا لدرايتكم بها بعـــــــــد الشروحات السابقة.

نلج إلى هذه النافذة بالنقر على إيقونتها على عارضة الإيقونات، نقوم بالتعديلات التالية ثم نعاين صفحة الويب بعد كل تعديل، أنظر الصور و المعاينات جانبها







Titre / Consignes
Messages
Boutons
Apparence
Minuteur
Autres
Personnaliser
Courriel
...si la réponse est exacte
تظهر هذه الرسالة إذا كان جزء من الترتيب غير صحيح.
للأسف الترتيب غير صحيح، المرجو إعادة المحاولة.
مع ظهور هذه الرسالة ايضا
...pour signaler les mots (blocs) correctement placés
الجزء المرتب بشكل صحيح هو:
...pour informer de l'ajout d'un indice

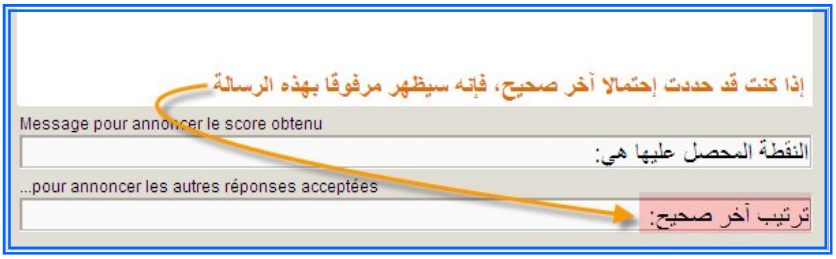
هنا يخبرنا البرنامج بالترتيب الذي أنجزنا(صحيحه و خطأه)
يصطاد الصياد السمك البحر في
للأسف الترتيب غير صحيح، المرجو
إعادة المحاولة.
الجزأ المرتب بشكل صحيح هو:
يصطاد الصياد السمك
موافق
هنا يخبرنل البرنامج
بالجزء الصحيح من
الترتيب

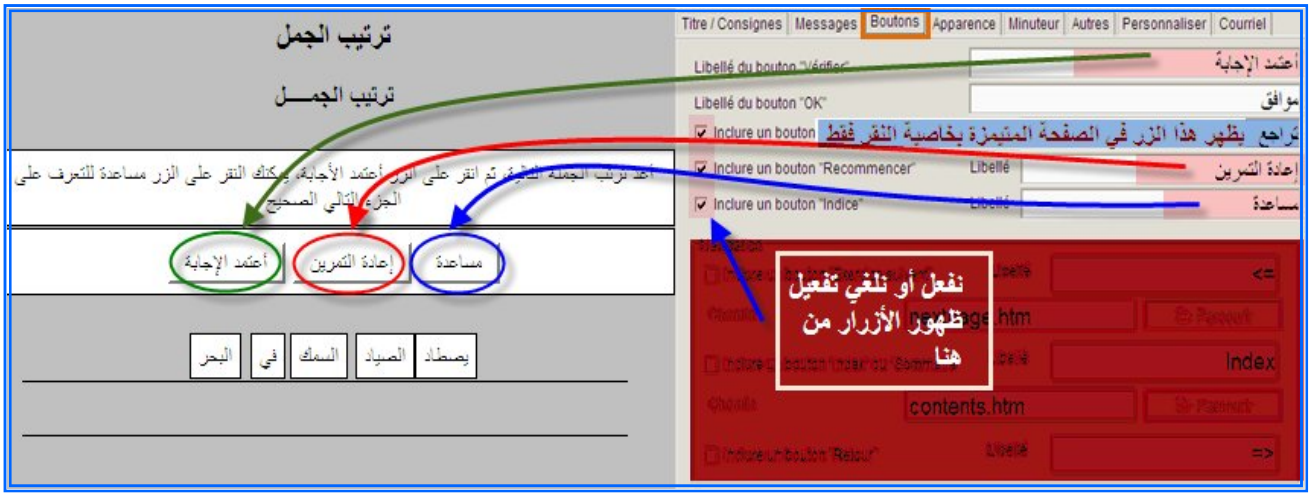
الجزأ الصحيح التالي هو:
يصطاد
موافق
في
الصياد
البحر
السمك
يصطاد

تظهر هذه الرسالة إذا نقرنا على الزر
...pour informer de l'ajcut d'un indice
الجزء الصحيح التالي هو:

هذه الرسالة مرتبط بصفحة الويب المتميزة بالنقر على الكلمات فقط، وتظهر إذا كان مؤشر الماوس فوق الكلمة
أنقر على الكلمة لإضافتها إلى الترتيب

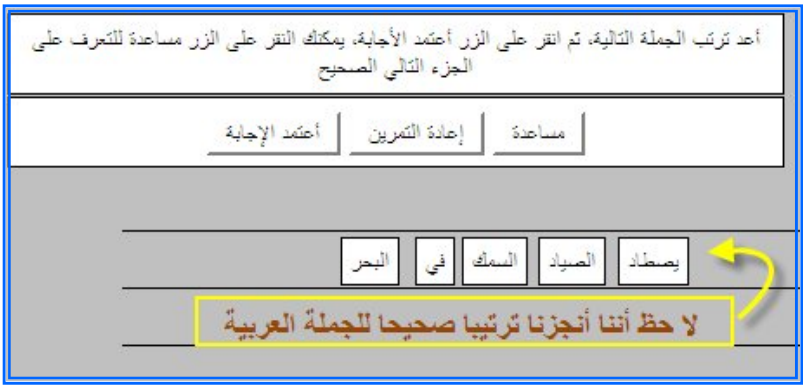
أعد ترتيب الجملة التالية، ثم انقر على الزر أعتمد الأجابة، يمكنك النقر على الزر مساعدة للتعرف على الجزء التالي الصحيح
مساعدة
إعادة التمرين
تراجع
أعتمد الإجابة
البحر الصياد في السمك يصطاد
أنقر على الكلمة لإضافتها إلى الترتيب
لاحظ ظهور الرسالة السالفة الذكر.
لاحظ تواجد مؤشر الماوس فوق الكتابة.





4.4.3- التمارين العربية في JMix:

لا شك وأنكم صادفتم مشكلة البرنامج و المتعلقة بعدم قدرته على تقييم صحيح لتمرين عربي مرتب ترتيبا صحيحا، إذ انه و بالرغم من إنجازنا ترتيبا صحيحا للجملة العربية، فإنه يخبرنا بأن الترتيب غير صحيح.
لا حظ المثال التالي



و عند النقر على الزر أعتمد الإجابة، تظهر لنا الرسالة التالية

هذا المشكل هو برمجي بالأساس و يمكن تفاديه بالتعديل على الكود المصدري لصفحة الويب، لكننا لن نخوض في تفاصيل ستبدو معقدة، بل سنلتف عليه بحيلة بسيطة جدا أثناء كتابتنا للجملة على واجهة البرنامج، و تتمثل هذه الحيلة في تحرير الجملة بشكل مقلوب و ذلك من الأسفل نحو الأعلى، المثال

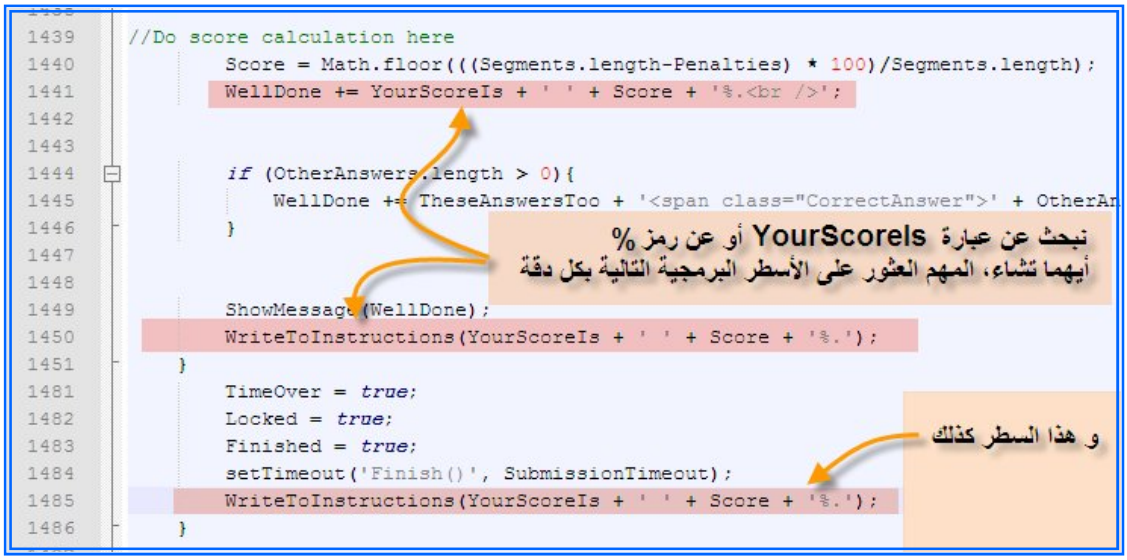
المعاينة

كما يمكن عمل نفس الحيلة بطريقة أخرى، و هي كتابة الجملة مقلوبة كاحتمال آخر صحيح. المثال

طبعا بعد معاينتنا لصفحة الويب سنحصل على نفس النتيجة الموفقة.
أشير إلى أن هذا المشكل مطروح في حالة اختيارنا لصفحة الويب ذات السحب و الإفلات أم إذا اخترنا صفحة ويب ذات النقر على الكلمات فإننا لن نواجهه.

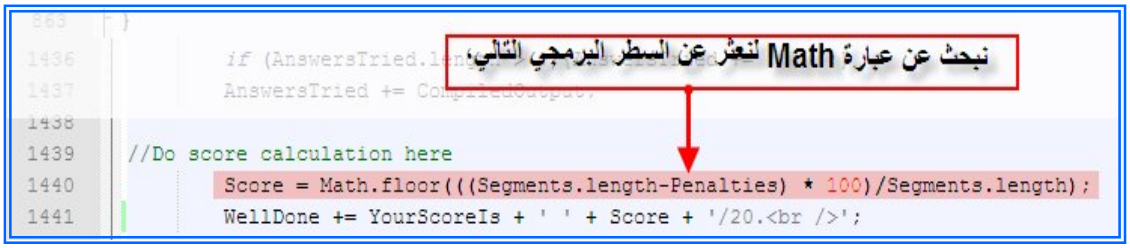
5.4.3- تغيير النقطة الجزائية (معيار التقييم) إلى 20/ في JMix:

نلج إلى الكود المصدري لصفحة الويب (كما رأينا سابقا) ثم نبحث عن الأسطر البرمجية التالية.




```
1439  //Do score calculation here
1440        Score = Math.floor(((Segments.length-Penalties) * 100)/Segments.length);
1441        WellDone += YourScoreIs + ' ' + Score + '%.<br />';
1442
1443
1444        if (OtherAnswers.length > 0){
1445            WellDone += TheseAnswersToo + '<span class="CorrectAnswer">' + OtherAn
1446        }
1447
1448
1449        ShowMessage(WellDone);
1450        WriteToInstructions(YourScoreIs + ' ' + Score + '%.');
1451    }
1481        TimeOver = true;
1482        Locked = true;
1483        Finished = true;
1484        setTimeout('Finish()', SubmissionTimeout);
1485        WriteToInstructions(YourScoreIs + ' ' + Score + '%.');
1486    }
```

و كما نعلم سيتم تغيير الرمز% بالرمز 20/ مع إحترام شروط ذلك،
نعود لنبحث عن السطر البرمجي التالي عبر عبارة Score أو Math أو Score = Math أيا شئنا ، ما يهم هو العثور على سطر برمجي يماثل ما وجدناه. المثال




```
1439  //Do score calculation here
1440        Score = Math.floor(((Segments.length-Penalties) * 100)/Segments.length);
1441        WellDone += YourScoreIs + ' ' + Score + '/20.<br />';
```

ثم نغير الرقم 100 بالرقم 20، نسجل الملف ثم نعمل تحيين لصفحة الويب و نتحقق من أن العملية كللت بنجاح.

المحور الثالث

الإشتغال ببرنامج Hotpotatos (البطاطس الساخنة)

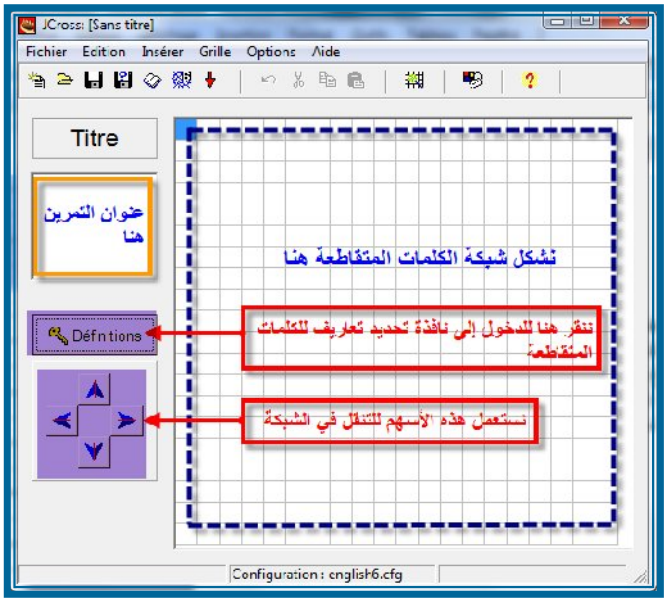
الجزء الخامس: برنامج JCross

1.5.3- تشغيل JCross و التعرف على واجهته:

يختص برنامج JCross بخلق تمارين على شاكلة كلمات متقاطعة ، نعلم بأن هذه الأخيرة تنتشر بشكل كبير في الجرائد و المطبوعات اليومية و الشهرية و... والهدف منها عادة هو كسر الروتين المتمثل في القراءة و متابعة المستجدات، وذلك بمنح مساحة للترويح والاستفادة و أحيانا ملء الفراغ، إلا أنه في JCross فإننا نمنح بعدا آخر لهذه الكلمات المتقاطعة ، وهو بعد بيداغوجي تعليمي ترفيهي تثقيفي، إذ تمكنني هذه البيداغوجيا من جلب انتباه التلميذ و الدفع به إلى الإقبال على التحصيل و المراجعة بطريقة مغايرة لما يألفه.

نبدأ على بركة الله تعلم هذا البرنامج .

نشغل برنامج JCross بالشكل المعتاد، تظهر لنا الواجهة التالية.



2.5.3- خلق شبكة الكلمات المتقاطعة في JCross:

بعد تعرفنا على واجهة البرنامج وأخذنا لفكرة مختصرة عنها، نمر الآن لكيفية الاشتغال على البرنامج و خلق الكلمات المتقاطعة، قبل الإقدام على ذلك، ينبغي أن نفكر أولا في التصور العام و الشامل للتمرين ، إذ لا مجال للاشتغال عليه مباشرة و دون أدنى استعداد أو تحضير للمسودة الأولى لشبكة الكلمات المتقاطعة. إذن نضع المسودة الأولى لشبكة الكلمات المتقاطعة و طبعا نحاول ما أمكن عدم الإكثار من المربعات السوداء، قد نجد صعوبة في ذلك لكن نحاول البحث عن الكلمات المناسبة و التي تملأ الشبكة دون ترك أماكن فارغة كثيرة.

هذه محاولة متواضعة منا باللغة الفرنسية، لاحظ الكلمات الأفقية والعمودية التي حاولنا التوفيق في اختيارها.

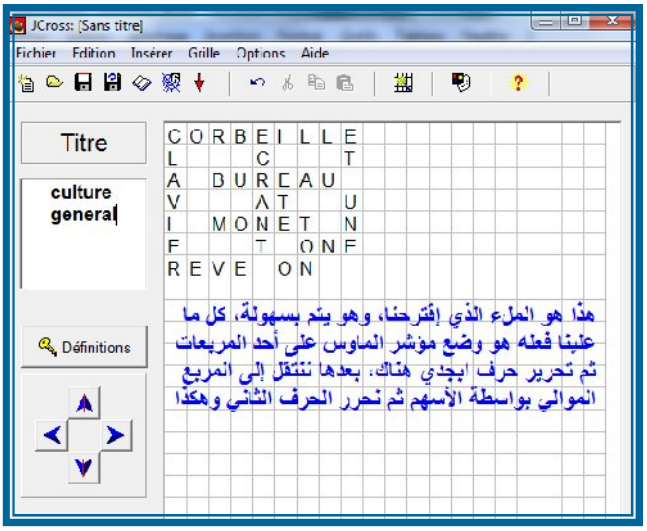
الكلمات الأفقية المختارة

C	O	R	B	E	I	L	L	E	
L				C				T	
A		B	U	R	E	A	U		
V				A	T			U	
I		M	O	N	E	T		N	
E				T		O	N	E	
R	E	V	E		O	N			

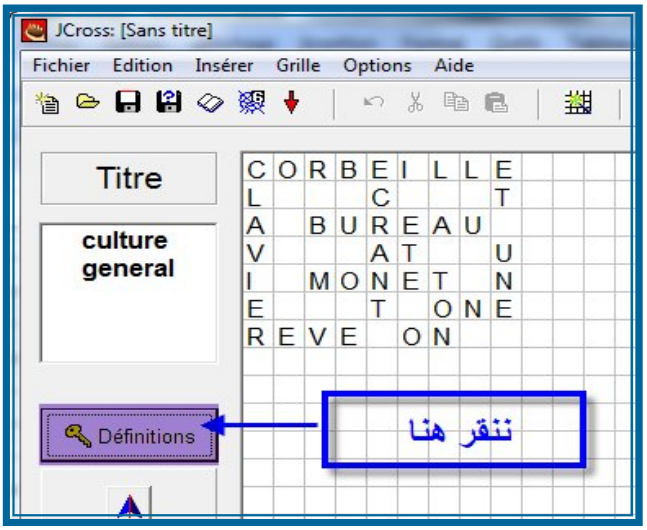
الكلمات العمودية المختارة

C	O	R	B	E	I	L	L	E	
L				C				T	
A		B	U	R	E	A	U		
V				A	T			U	
I		M	O	N	E	T		N	
E				T		O	N	E	
R	E	V	E		O	N			

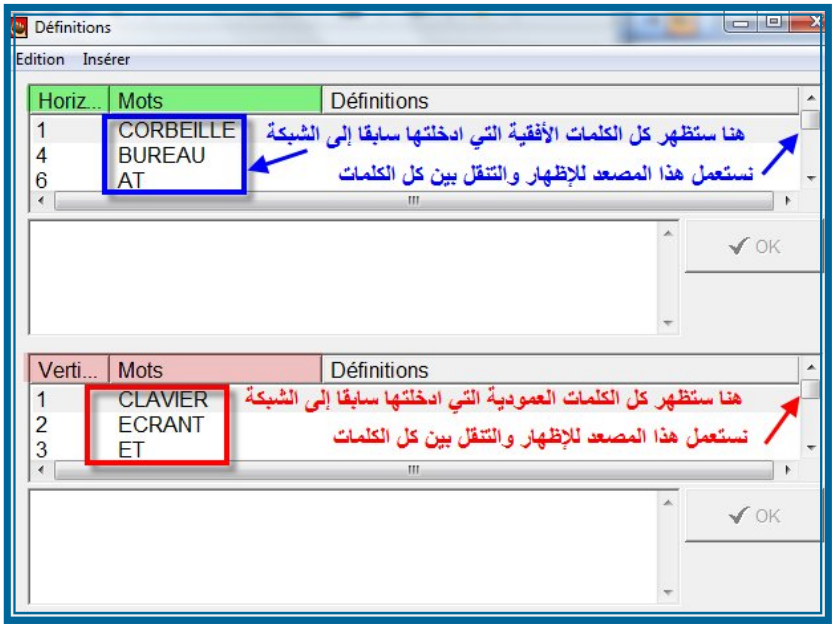
بعد إنجازنا لهذه المسودة، نمر الآن لإنجاز و ملأ الشبكة على البرنامج



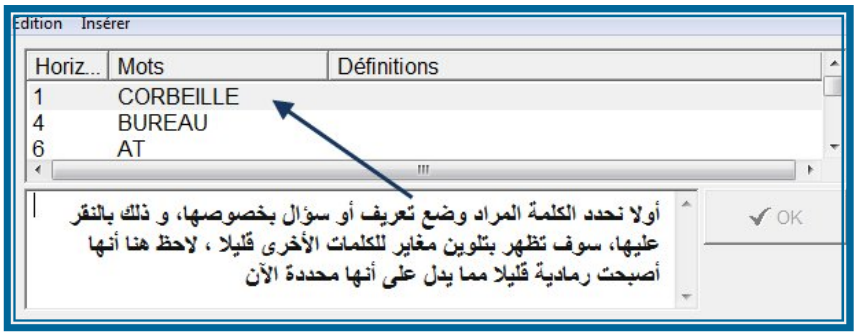
بعد إنهائنا من هذه العملية، نمر إلى المرحلة الموالية وهي الخاصة بوضع التعريفات الخاصة بالكلمات المستعملة في الشبكة ، أو بالأحرى الأسئلة التي ستوجه للتلميذ بغية ملء الشبكة بالكلمات، ننقر على الزر التالي في واجهة البرنامج

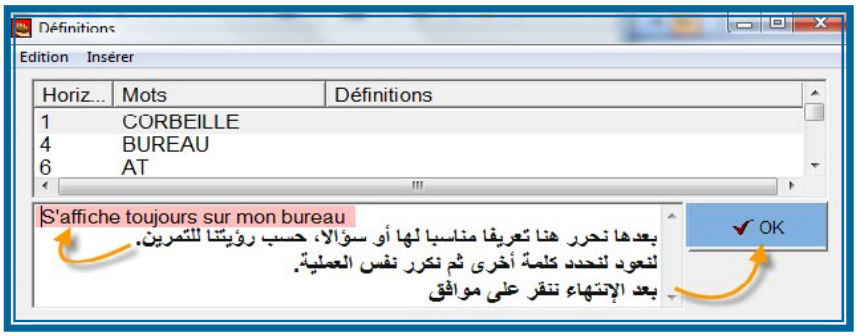


بعده ندخل إلى النافذة المستهدفة و التي تظهر لنا كالتالي

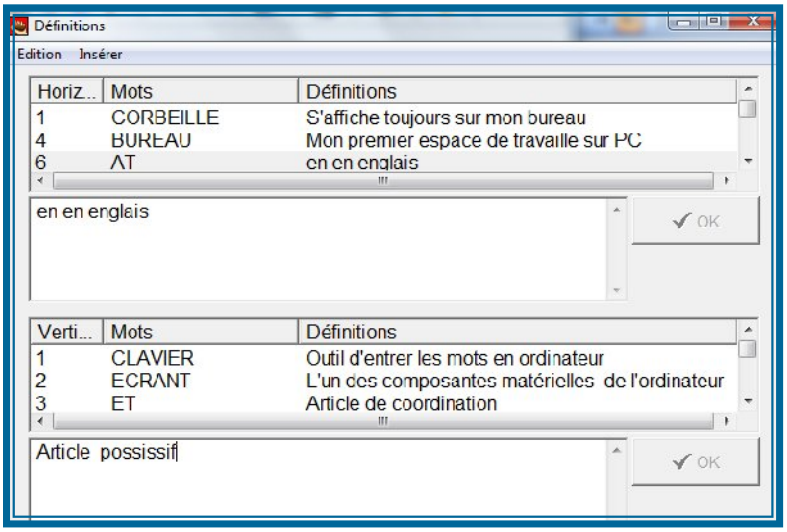


ونقوم بتحديد التعريفات كما يلي

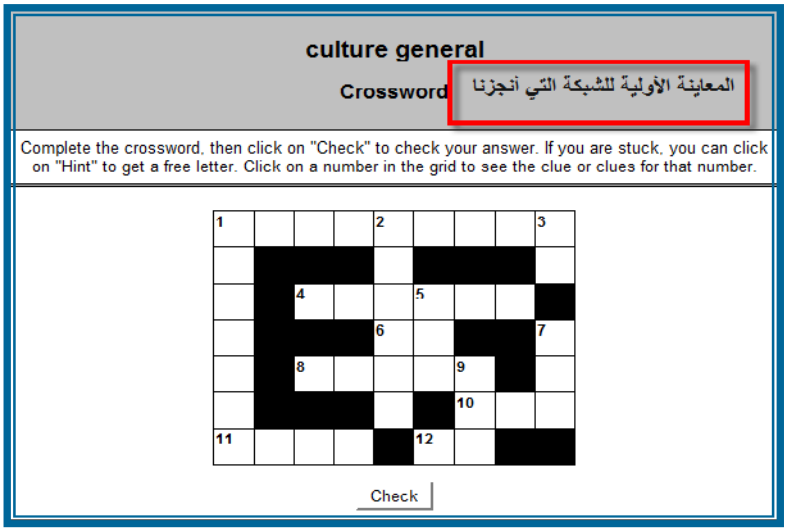




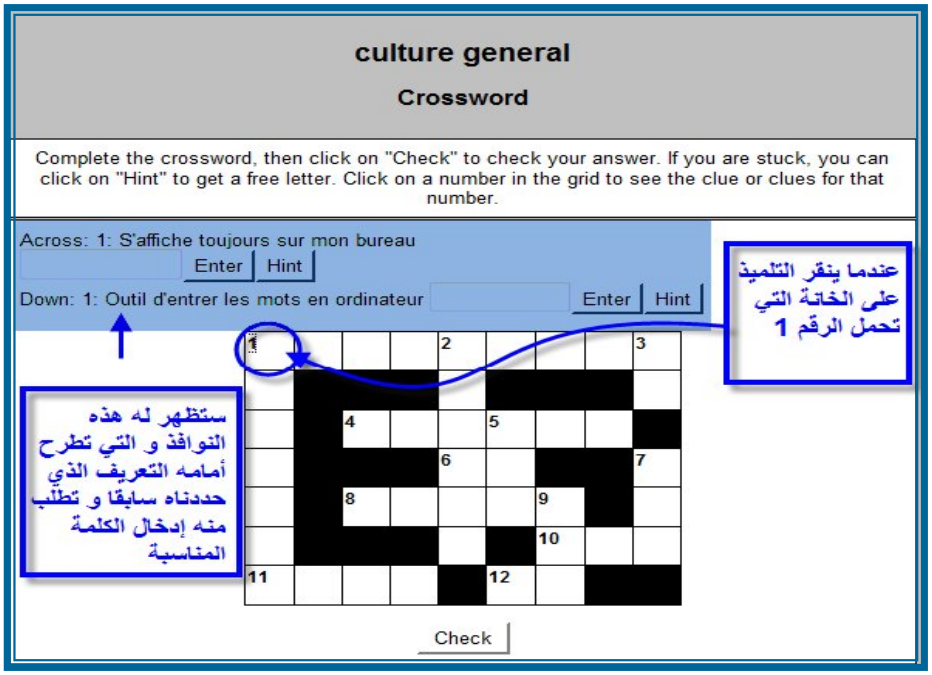
نعتقد الآن أنكم قادرين على إتمام باقي العملية بنجاح

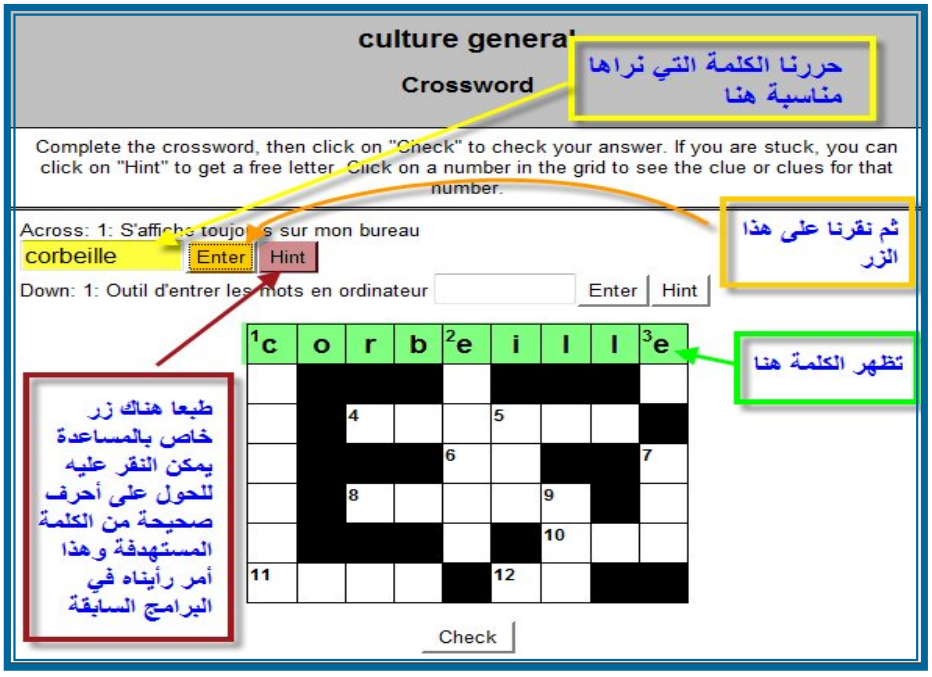


ننقر على الزر OK ، ثم ننقر على زر معاينة صفحة الويب، فتظهر لنا بهذا الشكل



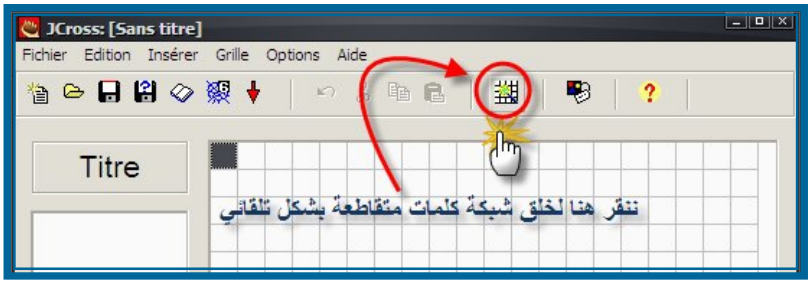
التعامل الأولي مع الشبكة يتم بالنقر على إحدى الخانات و التي تحمل رقما معينا، بعدها سيظهر التعريف الذي حددناه سابقا أو التساؤل المطروح، مرفقا بخانات خاصة بتحرير الكلمة المناسبة، بعد ملء الخانات بالكلمات المناسبة يتم النقر على الزر ملء (entrer) و ذلك لاعتماد الكلمة و إدخالها إلى الشبكة.



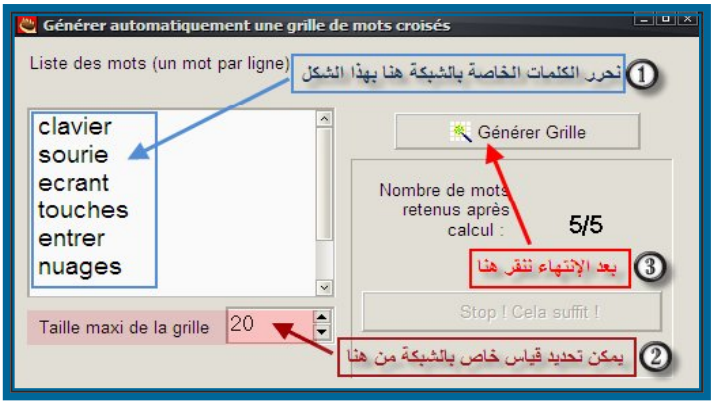


3.5.3- خلق شبكة الكلمات المتقاطعة أوتوماتيكيا في JCross:

يمكننا JCross من خلق شبكة كلمات متقاطعة بشكل تلقائي، حيث يتحمل جزءا من إنجازها. ويتم ذلك بالنقر على هذه الإيقونة في عارضة الإيقونات



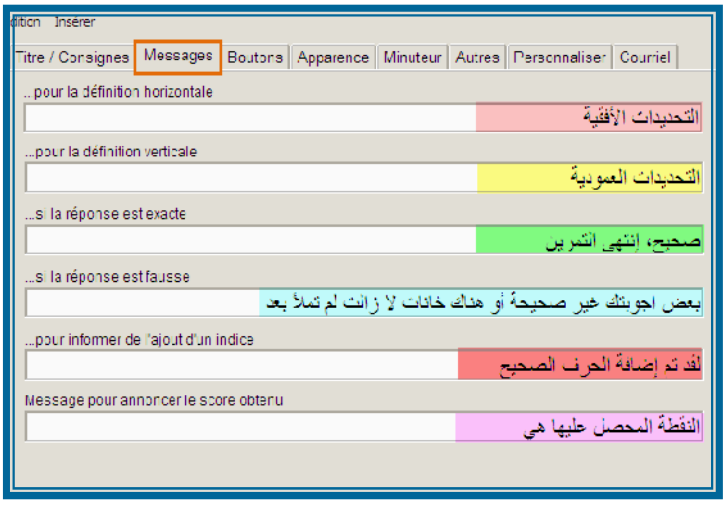
تظهر النافذة التالية و هي خاصة بتحرير الكلمات التي ستشكل شبكتنا .
نكتب الكلمات و ذلك بوضع كل كلمة في سطر خاص، ثم ننقر على زر خلق الشبكة Générer Grille.

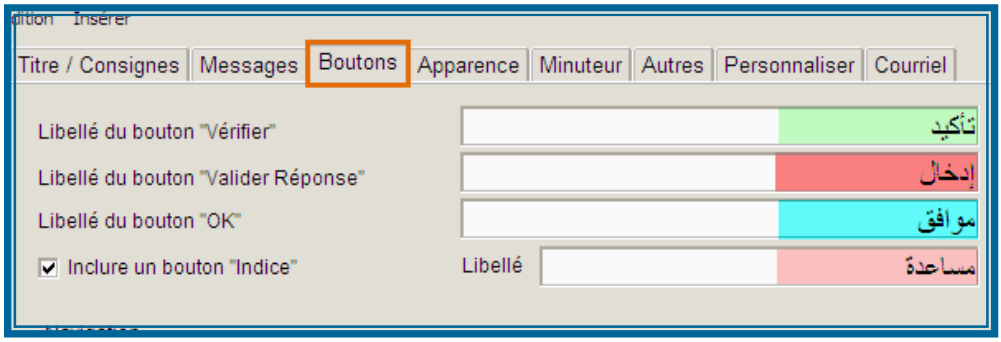


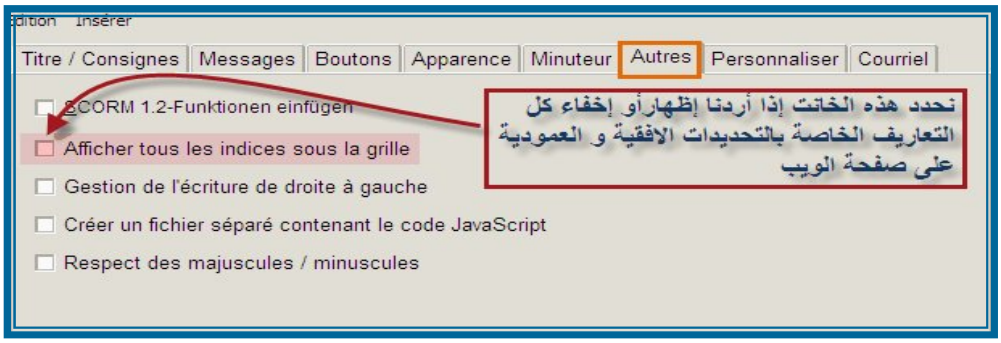
بعد النقر على زر خلق الشبكة، سيقوم البرنامج بخلقها مع محاولة التقليل من الخانات الفارغة، و لا بد أن نشير هنا، انه مهما حاول البرنامج فهو يبقى آلة و لا يستطيع الوصول إلى درجة الإنسان و بالتالي فبمجرد معاينتـــنا الأولية للشبكة سنكتشف انه ترك خانات كثيرة فارغة و انه يمكن ملؤها بهذه الكلمات بشكل أفضل، حينها يمكننا إتمام و تعديل وتصحيح ما بدأ.
ثم نتمم المراحل التالية كما سبق وشرحنا.

4.5.3- نافذة إعدادات صفحة الويب في JCross:

نافذة إعدادات صفحة الويب في JCross لا تختلف كثيرا عن التي رأيناها سابقا ، نلج إلى هذه النافذة بالشكـــل المعتاد، ثم نغير الإعدادات حسب ما يلي:





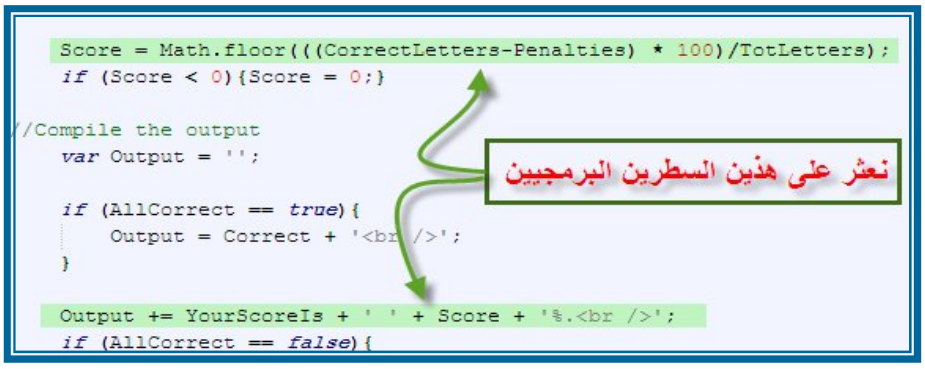


5.5.3- شبكة الكلمات المتقاطعة العربية في JCross:

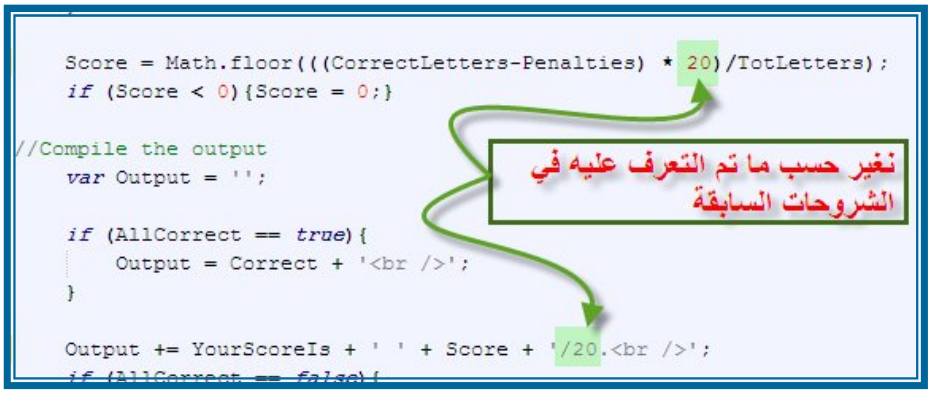
من المؤسف انه تواجهنا بعض الصعوبات أثناء إعداد و معاينة شبكة كلمات متقاطعة باللغة العربية، و يتمثل ذلك في عدم دعم البرنامج لعرض الترقيم الخاص بالخانات من اليمين إلى اليسار، يمكن محاولة تفادي هذا المشكـــل ببعض الحيل، لكن الأمر سيزداد و يتطلب تنظيم هذه الحيل بشكل دقيق، الشيء الذي نراه غير مناسب في الوقت الراهن لعرضه عليكم، لكننا سنحاول إنشاء الله رفقة بعض الزملاء المبرمجين و المهتمين بتطوير و تعريـــــب البرامج من إيجاد صيغة بسيطة و ممكنة لتدارك هذا الأمر ثم عرضها عليكم في المنتديات العربية ،
و الله المعين .

6.5.3- تغيير النقطة الجزائية (معيار التقييم) إلى 20/ في JCross:

نلج إلى الكود المصدري لصفحة الويب (كما رأينا سابقا) ثم نبحث عن الأسطر البرمجية التالية.



نغير الرقم 100 بالرقم 20 والرمز% بالرمز /20



المحور الثالث

الإشتغال ببرنامج Hotpotatos (البطاطس الساخنة)

الجزء السادس : برنامج The Masher

1.6.3- تشغيل The Masher و التعرف على واجهته:

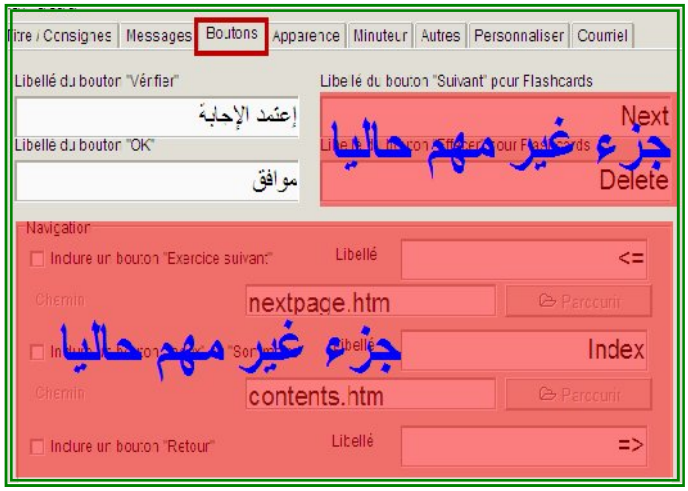
يلعب برنامج The Masher دورا مكملا ومنظما مهما في توزيعه البطاطس الساخنة، فهو ليس لخلق التمارين كبقية البرامج و لكن يتمثل دوره في تنظيم هذه التمارين لعرضها على صفحة الويب بشكل متتال ومترابط حتى يسهل استخدامها من طرف التلميذ.

نعلم أننا عندما نخلق تمرينا بأحد برامج البطاطس الساخنة، فإن نتيجته تكون عبارة عن صفحة ويب، هذه الأخيرة هي كل ما يقدم للتلميذ، إذا لا جدوى من تقديم ملف مشروع JClos أو ملف مشروع JQuiz للتلميذ و لكن نقدم له صفحة الويب التي سيشتغل عليها، و إذا أنجزنا مجموعة من التمارين ببرنامج واحد أو برامج مختلفة، سأضطر لتقديم كل هذه الصفحات الويب للتلميذ في مجلد واحد مما يتوجب عليه العودة للمجلد و النقر في كل مرة على صفحة ويب جديدة، وهذا قد يؤثر على سيرورة العملية و قد تختلط الصفحات على التلميذ و لا يعرف من أين بدأ أو ما الذي أنجز. هنا يظهر دور The Masher إذ يتكلف بترتيب الصفحات و إظهارها للتلميذ بشكل منظم.

تتذكرون جيدا أننا كنا نغفل عن شرح إحدى الخصائص في كل نافذة إعدادات صفحة الويب، لا حظ هذه الصور ثم لاحظ الجانب الذي نغفل عن شرحه

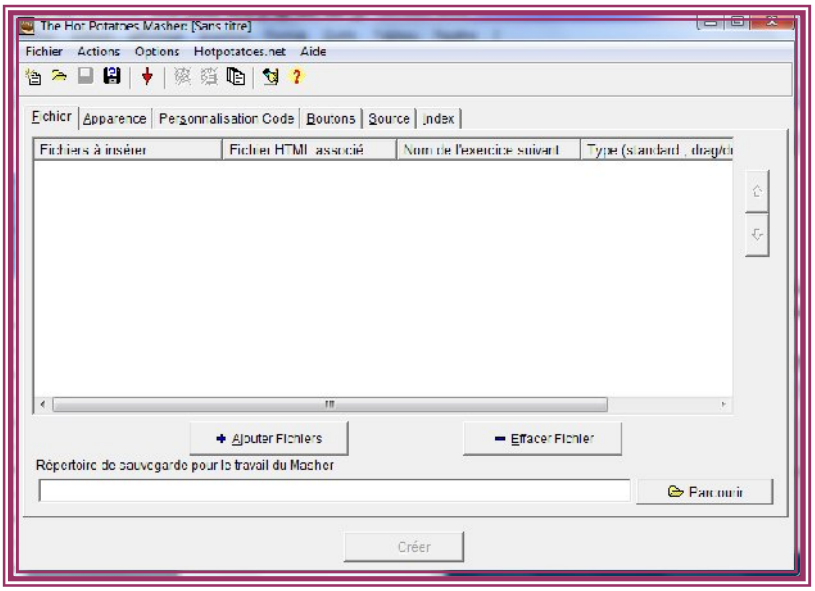
نافذة إعدادات صفحة الويب في JQuiz

نافذة إعدادات صفحة الويب في JCloze



نافذة إعدادات صفحة الويب في JMatch

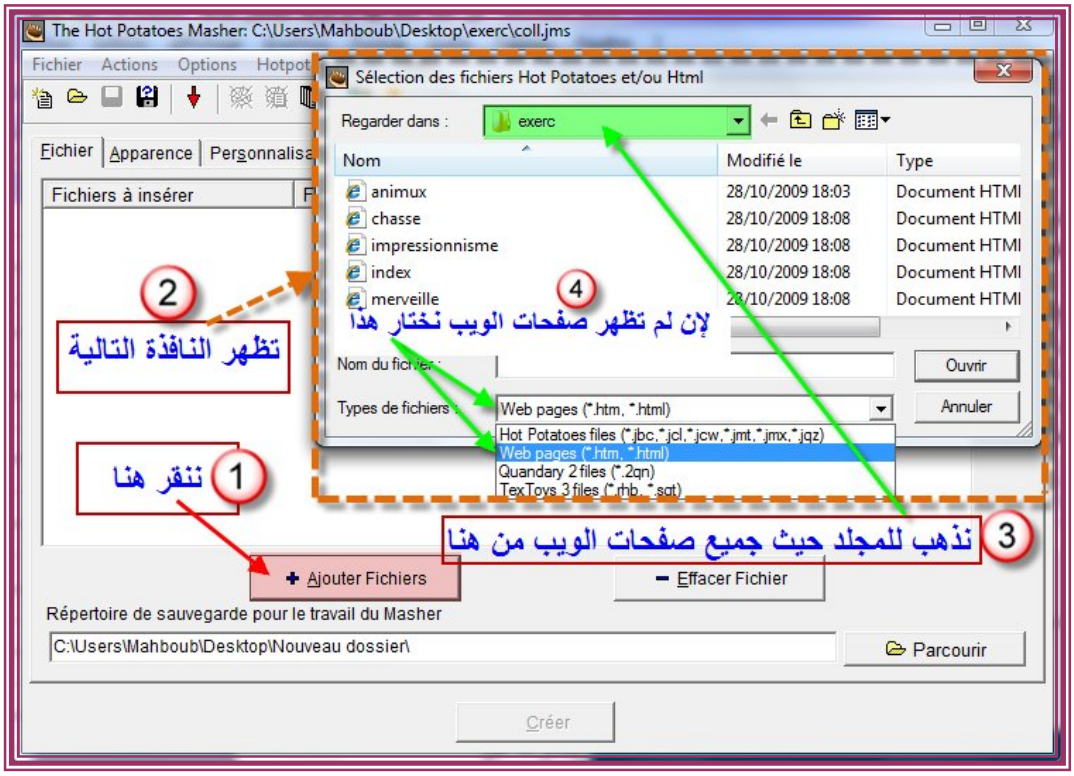
لقد أغفلنا عن شرح هذه الأزرار، لأنه لم يكن مهما حينها الدور الذي تؤديه، و هو الربط بين صفحات ويـــــب متعددة، بل و حتى الربط مع صفحات ويب تتواجد على شبكة الإنترنيت، و هو نفس الدور الذي يقوم بـــــــــه The Masher و لكن بشكل أكثر دقة وتنظيم و احترافية.
لذا فإننا سنتطرق لهذا البرنامج و في النهاية سنشير لتلك الأزرار بشكل مختصر و سريع.
نقوم بتشغيل The Masher بالنقر عليه في واجهة البطاطس الساخنة، فتظهر لنا واجهته بالشكل التالي

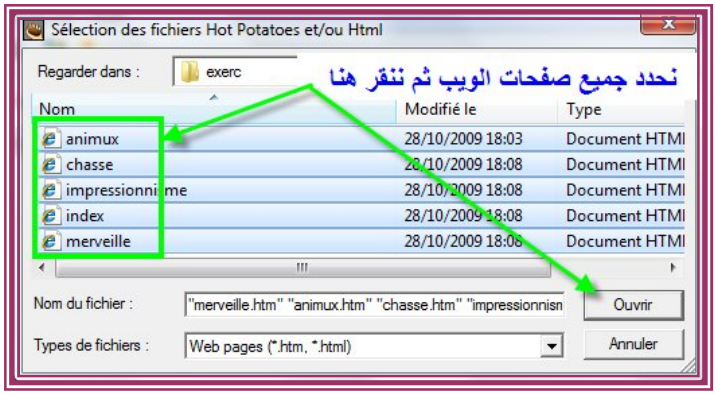


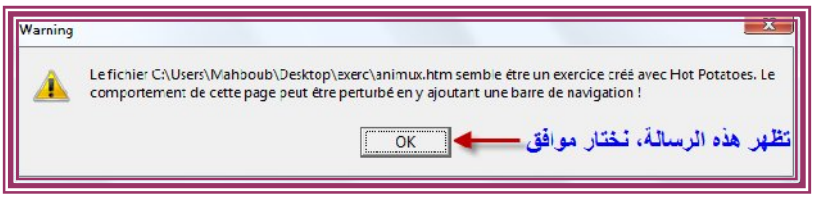
2.6.3- خلق تجميعة التمارين في The Masher:

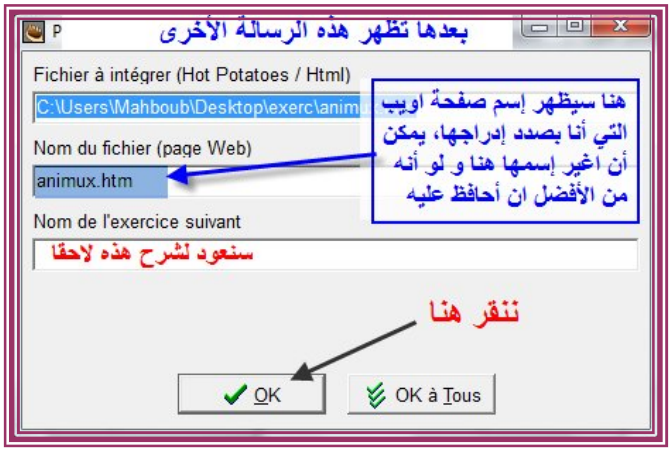
أولا نقوم بجمع كل صفحات الويب التي أنجزنا في مجلد واحد، و لا ننسى الصفحات التي تضم صورا أو ملفات صوت أو فيديو، ينبغي وضع كل هذه العناصر في نفس المجلد، لاحظ هذا المثال، حيث أنجزنا مجموعة مـــــن التمارين، ببرامج مختلفة ، ثم جمعنا صفحات الويب الخاصة بها في نفس المجلد.

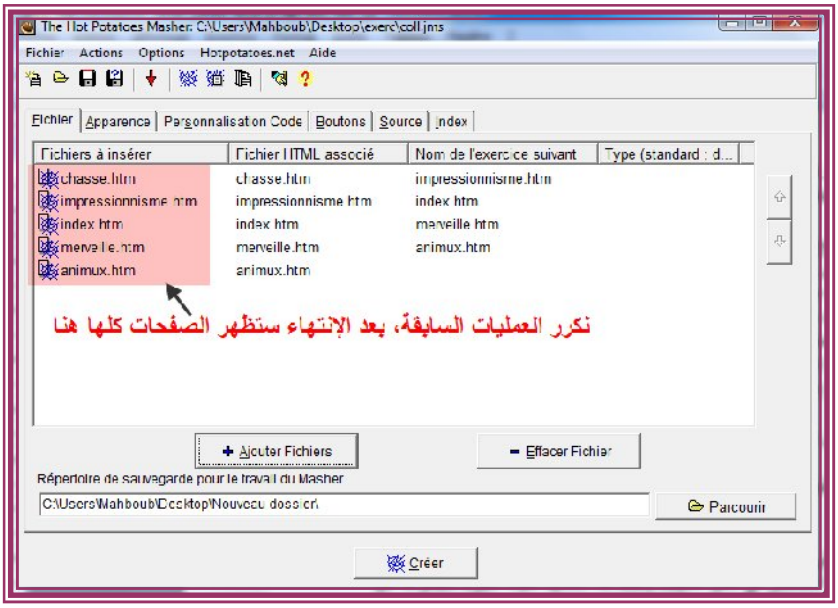
بعده ندرج هذه الصفحات في The Masher كما يلي



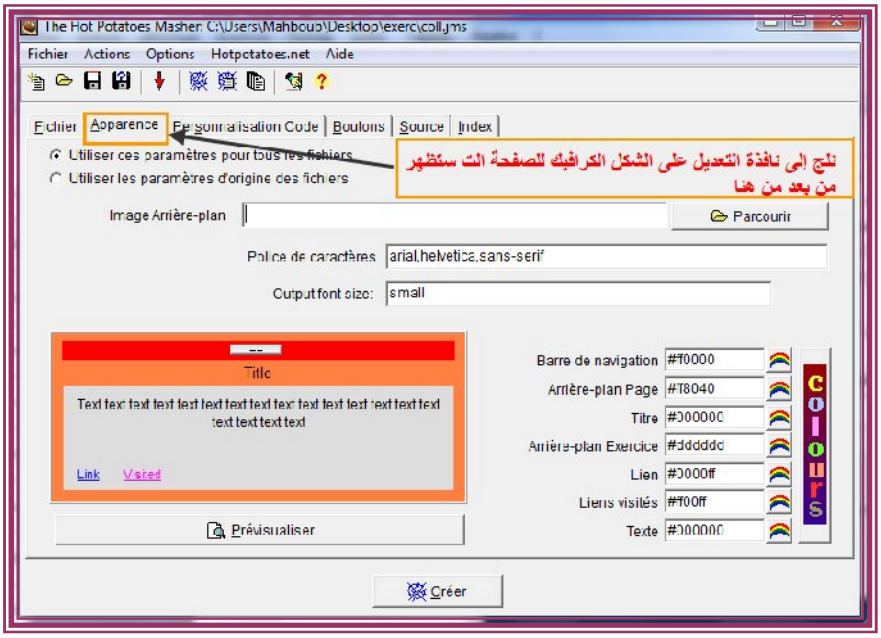




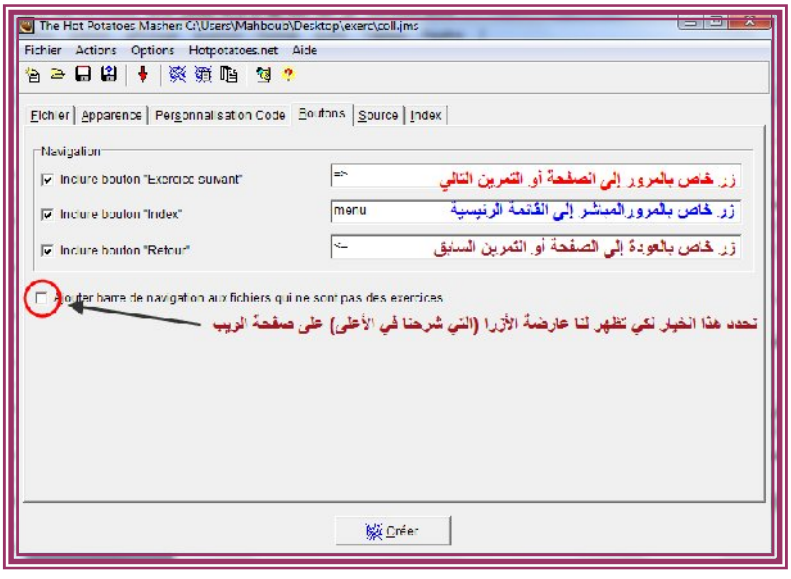




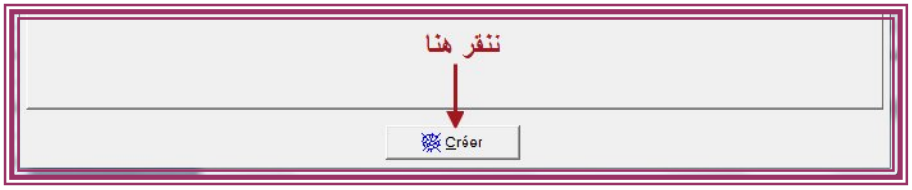
طبعا لا ننسى تسجيل المشروع ككل في نفس المجلد أو مجلد آخر. نمر بعد ذلك إلى إجراء تعديل على الشكل الكرافيكي لصفحة الويب و الذي قد أشرنا له في برامج أخرى



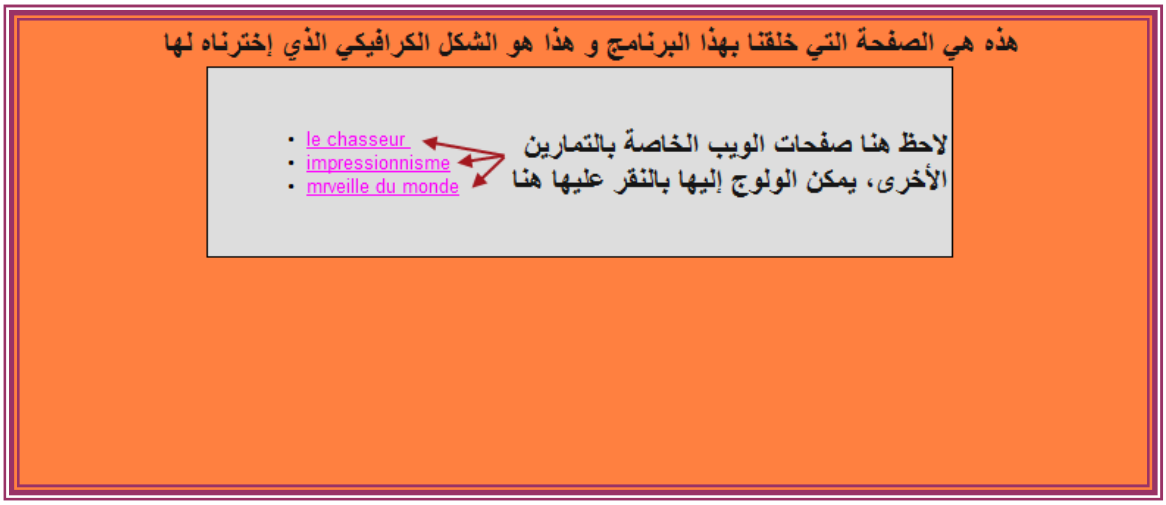
و نغير في الأزرار التي ستظهر و تسمح للتلميذ التنقل بين الصفحات من هنا



بعد الانتهاء من كل العمليات، ننقر على الزر خلق Créer



قد تظهر لنا مجموعة من النوافذ و التي تخبرنا بأنه سيتم إضافة عوارض الإبحار إلى أعلى كل تمرين، نوافق على ذلك، فتظهر لنا النافذة كالتالي

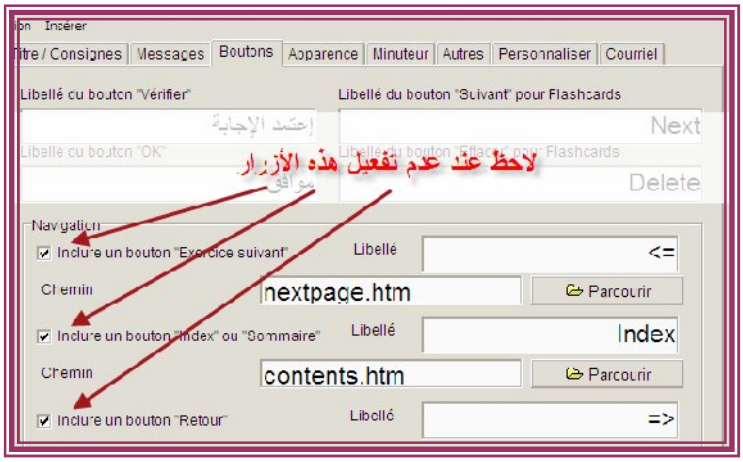


بهذه المرحلة نكون قد إنتهينا من The Masher و نكون قد فهمنا جزءا من تخصصه، وكما قلنا سابقا فهو يؤدي نفس الدور الذي تؤديه تلك الأزرار التي أغفلنا عن شرحها سابقا و سنستدركه حاليا .
نأخذ عل سبيل المثال مجلد يتضمن صفحة ويب لتمرين بـJQuiz وأخرى لتمرين بـJCloze

نفترض اننا الآن بصدد الإشتغال على تمرين في برنامج JMatch ، يعني أننا نجهز مجموعة تمارين سنسلمها للتلميذ ليشتغل عليها، بعد إنهائنا للتمرين في JMatch. و في نافذه إعدادات صفحة الويب سنفل تلك الأزرار على الشكل التالي

ستظهر صفحة الويب الخاصة بهذا التمرين على الشكل التالي

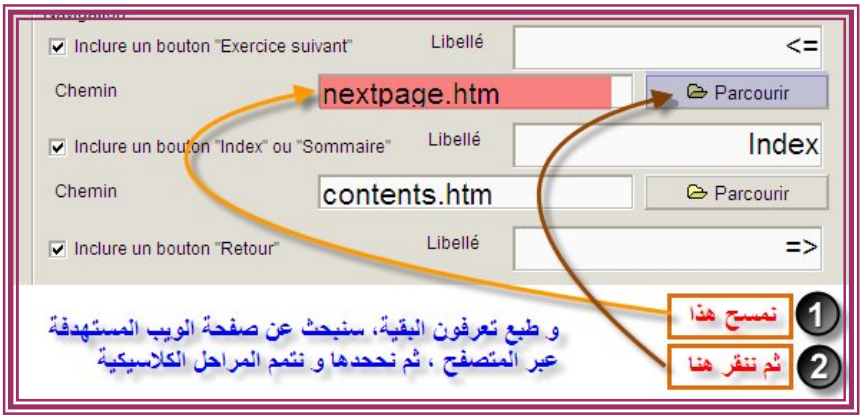
أما إذا عدنا و فعلنا الأزرار

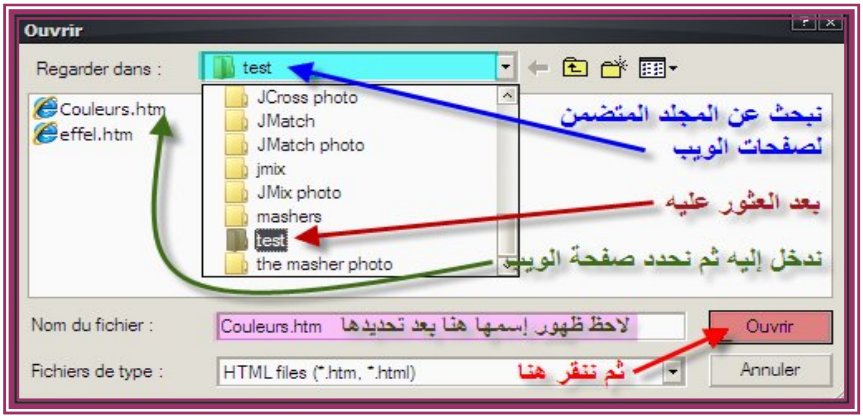


لاحظ ما الذي سيظهر على صفحة الويب

مادام قد تعرفنا على كيفية إظهار أو إخفاء أو حتى التعديل على نصوصها، السؤال المطروح الآن هو :

ما دورها؟
دورها بسيط جدا، عند النقر عليها تؤدي إلى الرابط المدرج في الخانة المقابلة لها، و يمكنكم معرفة هذه الروابط من خلال الصورة التي نفعل أو نعطل منها هذه الأزرار، هل رأيتها ؟
عندما ننقر على الزر=> فأنه سيقودنا إلى الصفحة التالية والمسماة nextpage.htm ، وأين هي هذه الصفحة؟
لا توجد و بالتالي سيظهر لنا المتصفح فارغا، الآن يمكننا تعديل هذا المر بنجاح، حيث أنه يحتوي المجلد المعلوم على صفحتي ويب تحتويان عل تمرينين إذن سنضع الرابط لهما هنا، تابع معنا المثال التالي





نحرص على تسجيل صفحة الويب الحالية في نفس المجلد، لدى معاينتنا للعمل، ننقر على الأزرار فنجدها بعون الله تؤدي المهمة بنجاح.
كان هذا شرحا مختصرا لهذه الأزرار، و كما قلنا فإنه من الأفضل إنجاز هذه العملية ببرنامجThe Masher لأنه يتخصص فيها و يؤدي باحترافية أكبر و بخصائص كثيرة و أفضل من التي ذكرنا للتو.
نرجو أن تكونوا قد وفقتم في الاشتغال على هذا البرنامج (The Masher)، طبعا شرحنا له كان متواضعا لأن هناك مجموعة من الأمور يختص فيها لم يتم شرحها، و لو أردنا ذلك لاحتجنا إلى كتاب آخر، فالبرنامج يوفر لنا كمدرسين إمكانات كثيرة و خصائص جد متنوعة للتحكم في أمور شتى، زد على ذلك أنه يمكننا إجراء مجموعة من التعديلات على الكود المصدري انطلاقا من البرنامج، من شئنها التحكم في الكود المصدري للصفحات

المدرجة فيه، كما يمكننا من خلق هذه الصفحات انطلاقا من المشاريع نفسها و دون الحاجة لعمل compile لهذه الصفحات في برامجها الخاصة....
باختصار هناك الكثير ما يقال عن The Masher و لم نتناول منه إلى القليل و ما يهم في هذه المرحلة، فمستوانا المتواضع وهدفنا الحالي لا يسمحان لنا بالولوج و شرح الأكواد الكثيرة والمعقدة، المهم حاليا هو الاستئنـــــاس بالبرنامج و الاشتغال عليه رفقة تلامذتنا الأعزاء بشكل بسيط و سهل و ممتع .

تم بحمد الله و عونه هذا الكتاب

أرجو أن أكون قد وفقت في تحقيق ولو جزء يسير مما أصبوا إليه ومما أرجوه من تأليف هذا الكتاب. ملتمسا منكم العذر على ما قد صادفتموه من أخطاء تعبيرية أو إملائية أو ...فالكمال لله سبحانه و تعالى .

نبذة عن المؤلف

الأستاذ امبارك محبوب

من مواليد سنة 1978

مغربي الجنسية

مادة التدريس التربية التشكيلية (التربية الفنية).ا

متزوج، أب لطفل (حســـام)

أستاذ مهتم بميدان المعلوميات و المستجدات التكنولوجيا الحديثة وبطرق إدماجها في العملية التعليمية.

يمارس عدة أنشطة جمعوية تهدف إلى التطوير والرقي بطرق التدريس، و يتقلد حاليا(2009) رئيس الشبكة الوطنية للأساتذة المجددين المغاربة فرع جهة وادي الذهب لكويرة.

حاصل على جائزة وطنية في المسابقة التي ينظمها المركز الوطني للتجديد التربوي و التجريب بمشاركة مـــع مايكروسوفت (2007).والتي تهم إنتاج برامج و مضامين بيداغوجية حديثة قابلة للإستعمال و التطبيق البيداغوجي في الفصل الدراســي.

حاصل على مجموعة من الشواهد التقديرية في الميدانين التربوي و الجمعوي.

لديه مجموعة من الإنتاجات والتي تهم تعلم برامج تهم في تطوير طرق التدريس، من بينها:ا

الأسطوانة التعليمية لتعلم برنامج Autoplay Media Studio (صوت و صورة)

الأسطوانة التعليمية لتعلم برنامج Magix video delux (صوت و صورة)

كتاب عربي لتعليم برنامج Hotpotatos

كتاب عربي لتعليم برنامج Dreamweaver

إضافة لتأطيره لمجموعة من الدورات التكوينية لفائدة الأساتذة والمعلمين تهم تعلم مجموعة من البرامج المعلوماتية و طرق توظيفها تربويا.

كما له مجموعة من المشاركات و المساهمات في المنتديات العربية تحت أسماء مستعارة.

يتخصص في مجال الصورة والتصميم الكرافيكي و يشتغل على برامج عديدة من بينها :

Macromedia Flash-Macromedia Dreamweavr-Auoplay media studio-Adobe Premier Adobe Photoshop-Adobe Illustrator-Adobe After effect-Maxon Cinema 4D.....

له محاولات بسيطة في البرمجيات الحرة و المفتوحة المصدر مشتغلا على توزيعة الأوبونتو و مهتما بتشجيـــع نشرها واعتمادها مستقبلا.