

يعتبر برنامج **Rapitvity** من أهم البرامج التي تساعد في إنشاء مقررات التعليم الإلكتروني بشكل أكثر احترافية وسهولة، ويهتم كثيرا بالتأليف والإنتاج السريع، ويحتوي على قوالب كثيرة ومتنوعة تم انتاجها طبقا لنظريات تعليمية، ومن الجدير بالذكر أن شركة **Rapitvity** حصلت على عدة جوائز عالمية.

ويعد من فئة برامج **Rapid elearning**، ويتميز بالسرعة في انتاج المحتوى المطلوب، فتستطيع انتاج الدروس التعليمية الغنية بالوسائط المتعددة خلال فترة قصيرة قد تحتاج إلى ساعات وأيام في برامج أخرى، كما أنه من البرامج السهلة لمن لا يمتلك أي خبرة بالبرمجة أو معرفة في التعامل مع ادوات تأليف المحتوى.

ويوفر برنامج **Rapitvity** عدة نماذج تفاعلية منها: إنشاء الاختبارات الإلكترونية، وإنشاء الأنشطة والمسابقات والألعاب التعليمية، واعداد الخرائط الذهنية والرسوم البيانية، وتصميم العروض التقديمية، وكذلك تصميم المحاكاة التعليمية.

ويتيح البرنامج خاصية التعديل على النماذج المتوفرة، وإضافة الصور والفيديوهات واختيار الألوان المناسبة لإنشاء النموذج الخاص بك بطريقة سهلة، بالإضافة الى أن البرنامج يدعم اللغة العربية.

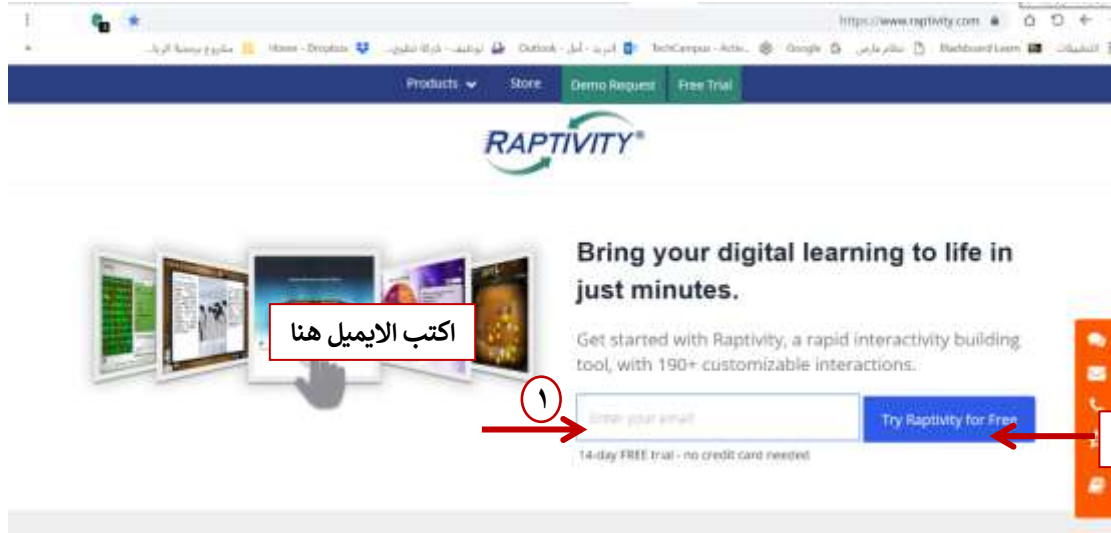
كما يسمح البرنامج بحفظ المحتوى وإمكانية نشره بصيغة الفلاش، وصيغة **HTML5**، كما أنه يدعم خاصيتي **AICC**، **SCORM** لبناء المحتوى الرقمي التعليمي، وهو من البرامج التجارية التي يمكن شراء نسخة الكترونية عن طريق الموقع، كما أنه يوفر نسخة مجانية للتجربة لمدة ١٤ يوما، ويمكن تحميل البرنامج على الجهاز من خلال هذا الرابط:

[/https://www.rapitvity.com](https://www.rapitvity.com)

وذلك باتباع الخطوات التالية:

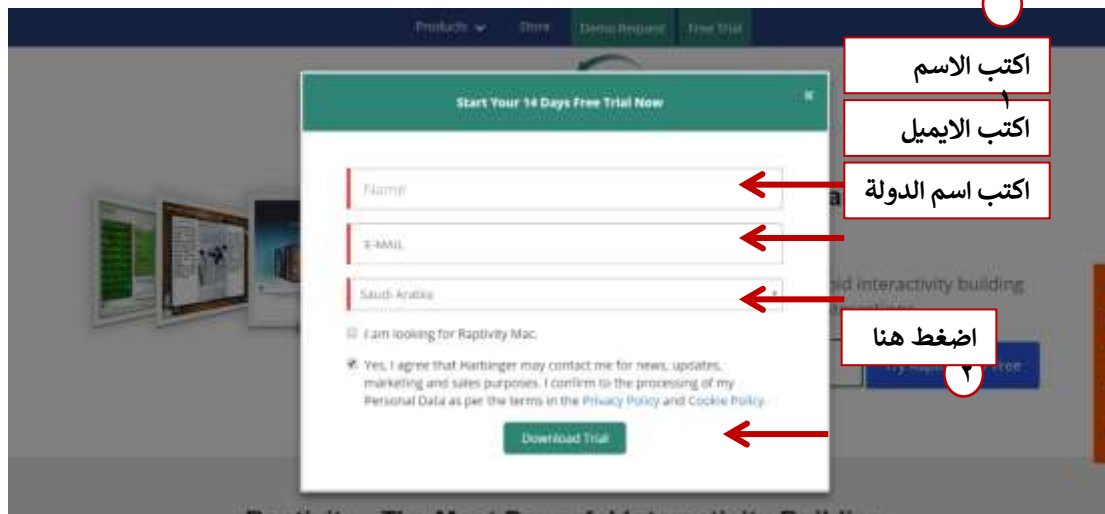
أولاً: كيفية الوصول للبرنامج:

١- بالضغط على رابط البرنامج ستفتح صفحة الموقع كما في الصورة ...



وبعد الانتهاء من كتابة الايميل والضغط على زر (تجربة مجانية) ننتقل الى صفحة التسجيل.

٢- الخطوة التالية ستفتح هذه الصفحة للتسجيل كما يظهر في الصورة ...



بعد الانتهاء من كتابة البيانات والضغط على زر (تحميل) يتم تحميل البرنامج.

٣- في هذه الخطوة يتم تثبيت البرنامج على الجهاز ويظهر كما في الصورة ...

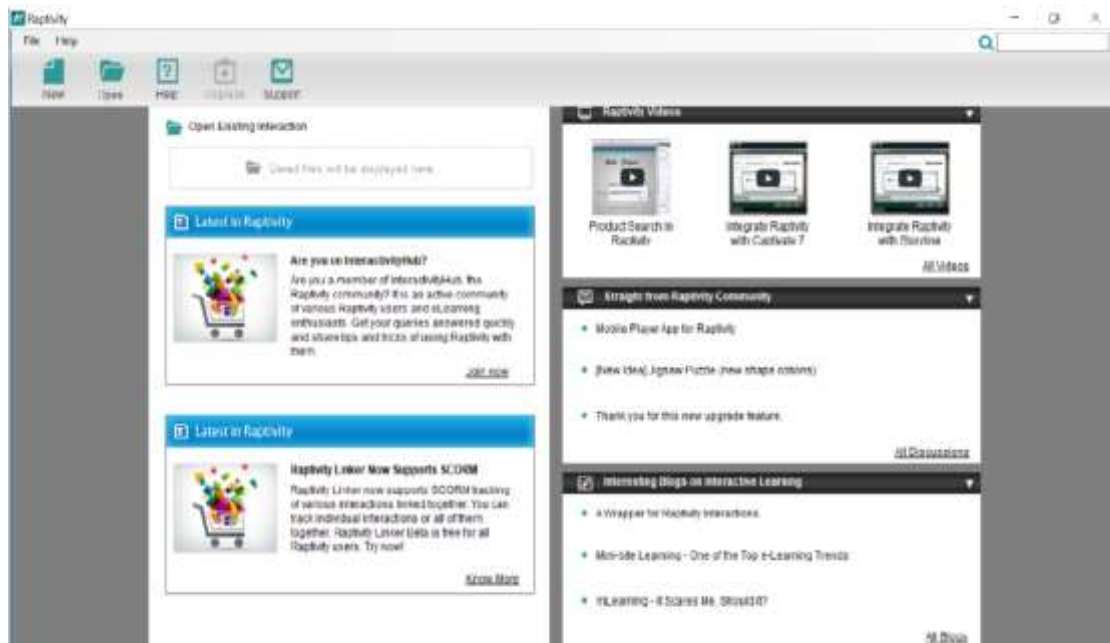


٤- عند فتح البرنامج تظهر الواجهة الرئيسية كما هو ظاهر في الصورة ...



وبعد الضغط على زر (متابعة) ننتقل الى الصفحة الرئيسية للبرنامج.

٥- ستفتح الصفحة الرئيسية للبرنامج ليتم العمل في تصميم المحتوى التعليمي المطلوب



ثانياً: الشاشة الرئيسية للبرنامج:

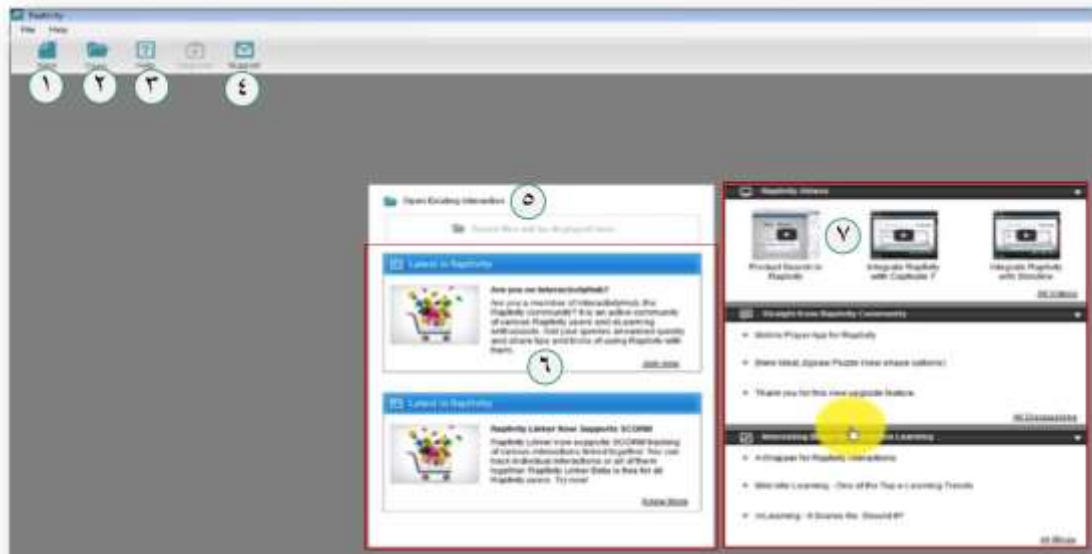
١- في شريط الأدوات كما تظهر في الصورة التالية:

- المنطقة ١ : نضغط على هذه المنطقة لإنشاء قالب جديد .
- المنطقة ٢ : نضغط على هذه المنطقة لفتح قالب قد عملنا عليه سابقا وحفظناه بالجهاز .
- المنطقة ٣ : نضغط على هذه المنطقة ليظهر لنا المساعدة المدونة للبرنامج .
- المنطقة ٤ : نضغط على هذه المنطقة للاتصال بالدعم الفني الخاص بالبرنامج .



٢- في منطقة العمل كما في الصورة يظهر الاتي:

- المنطقة ٥ : نضغط على هذه المنطقة لفتح قالب قمنا بحفظه على البرنامج .
- المنطقة ٦ : في هذه المنطقة يوجد اخبار البرنامج وروابط تنقلك مباشرة للدعم الفني على موقع البرنامج .
- المنطقة ٧ : في هذه المنطقة فيديو شرح ومدونات من موقع البرنامج .



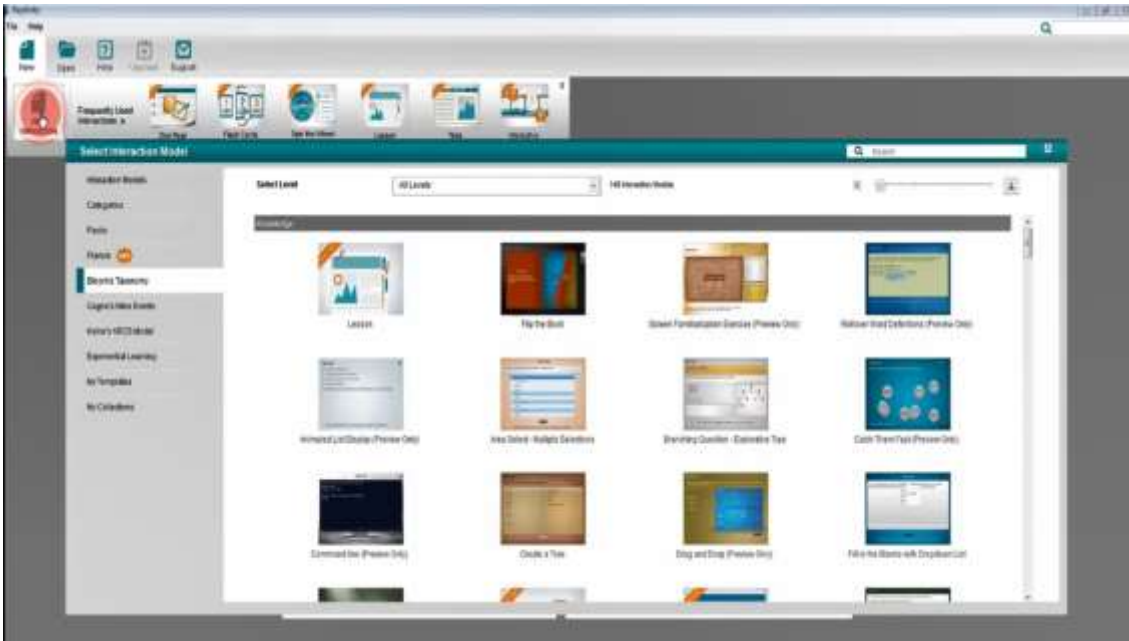
ثالثاً: شاشات اعداد القوالب المختلفة:

١- لإنشاء مستند جديد بالضغط على New فظهر على كما في الصورة :



٢- يوجد عدة نماذج لقوالب جاهزة يمكن عرضها بالضغط على **New Interaction**

فتظهر على كما في الصورة :





٣- لاختيار نوع النموذج المطلوب (محتوى تعليمي - عرض تقديمي - لعبة تعليمية - نشاط تعليمي- رسوم تخطيطية، ... او غيرها) نكتب في خانة البحث كما في الصورة:



٤- كما يمكن استعراض المستويات المختلفة (معرفة - فهم - تطبيق - تحليل - تركيب -

تقويم) لكل نموذج كما في الصورة:

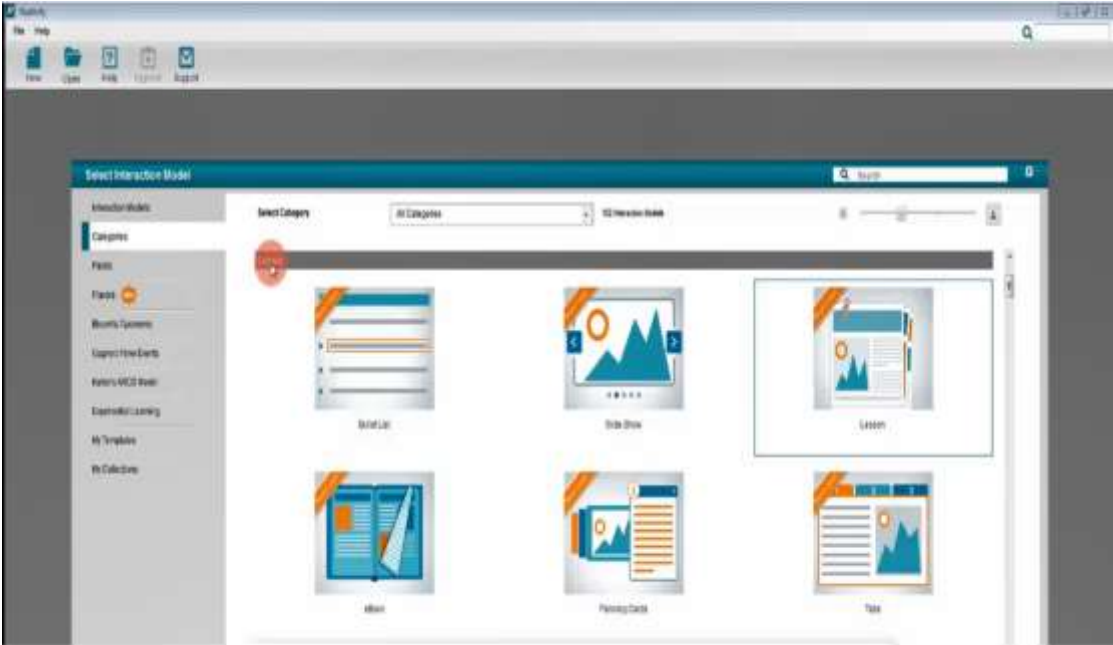


٥- من قائمة الأدوات الرأسية يمكن فتح قالب تم حفظه سابقاً كما في الصورة:



رابعاً: انشاء قوالب باستخدام النماذج:

١- إنشاء محتوى تعليمي نقوم باستعراض النماذج و اختيار Content لنظهر عدة قوالب خاصة بالمحتوى التعليمي:



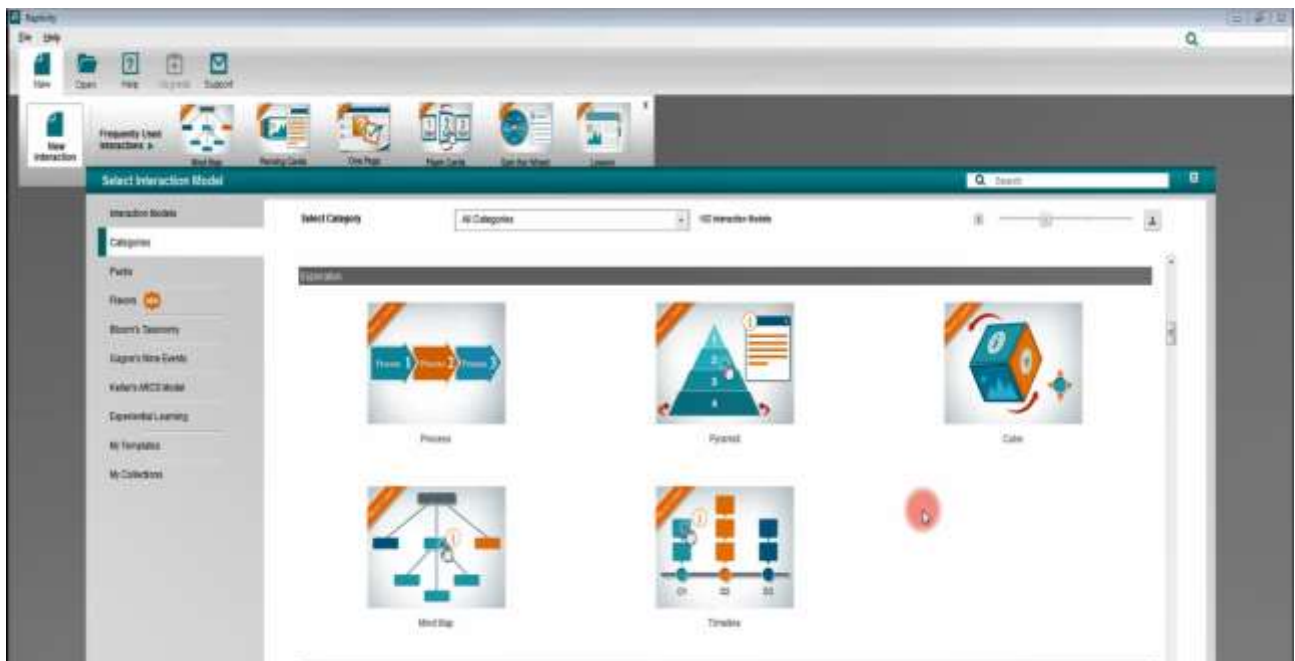
٢- لانشاء نشاط تعليمي نقوم باستعراض النماذج و اختيار **Exercises** لتظهر عدة قوالب خاصة بالانشطة والاسئلة التعليمية:



٣- لإنشاء لعبة تعليمية نقوم باستعراض النماذج و اختيار Games لتظهر عدة قوالب خاصة بالالعاب التعليمية:



٤- لإنشاء رسوم تخطيطية تعليمية نقوم باستعراض النماذج و اختيار Exploration لتظهر عدة قوالب خاصة بالرسومات التخطيطية التعليمية:

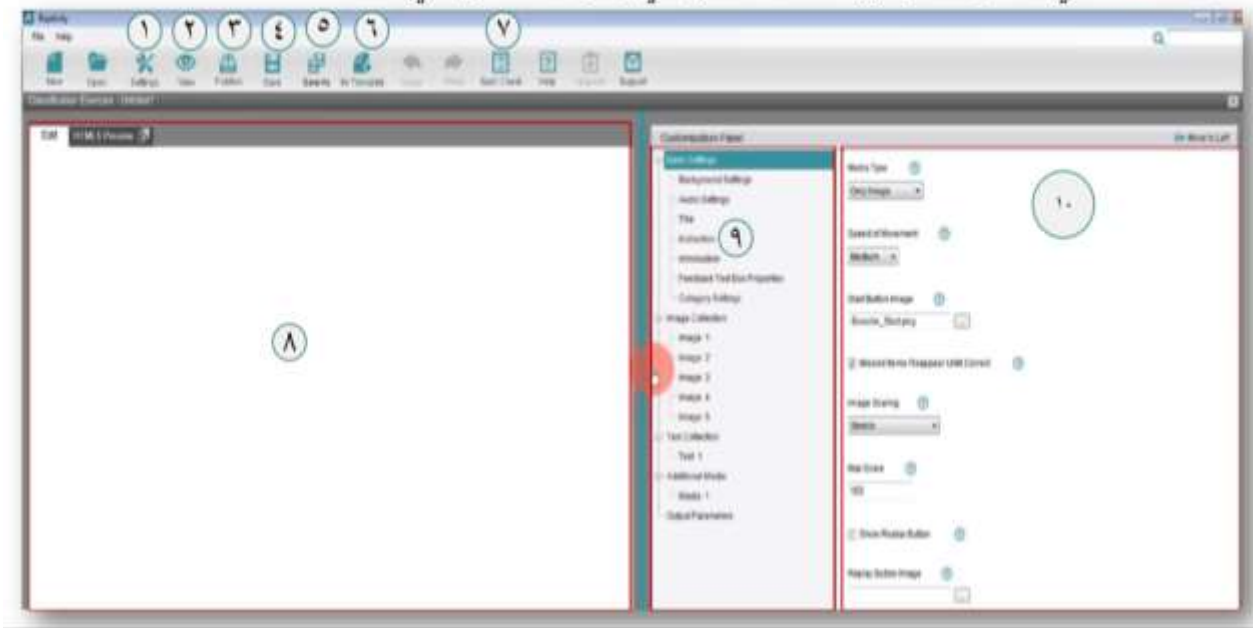


خامساً: شرح شاشة تحرير القالب:

١- بعد اختيار النموذج المطلوب والقالب الخاص به تظهر شاشة لإعداد القالب كما في

الصورة التالية:

- المنطقة ١ : نضغط على هذه المنطقة للتغيير في اعدادات القالب .
المنطقة ٢ : نضغط على هذه المنطقة للتحكم في كيفية عرض وطول الشاشة .
المنطقة ٣ : نضغط على هذه المنطقة في حالة الانتهاء من التعديل على القالب لنشره وعرضه .
المنطقة ٤ : نضغط على هذه المنطقة لحفظ القالب وتحديد مكان حفظه على الجهاز لأول مرة .
المنطقة ٥ : نضغط على هذه المنطقة لحفظ القالب في اكثر من مكان .
المنطقة ٦ : نضغط على هذه المنطقة لعرض القوالب التي قمنا بحفظها لتكون قوالب خاصة بنا .
المنطقة ٧ : نضغط على هذه المنطقة للتدقيق الإملائي وهذه خاصة باللغة الإنجليزية .
المنطقة ٨ : هذه منطقة عرض القالب .
ملحوظة : بعض التعديلات لا تظهر في هذه المنطقة ولكن تظهر بعد حفظ ونشر القالب .
المنطقة ٩ : في هذه المنطقة نختار ونضغط على العناصر التي سنقوم بالتعديل عليها .
المنطقة ١٠ : في هذه المنطقة يظهر اعدادات العنصر التي قمنا بالضغط عليه في منطقة ٩ .



٢- جميع الشاشات لإعداد القوالب لأي نموذج من النماذج تتكون من نفس المنطقتين:

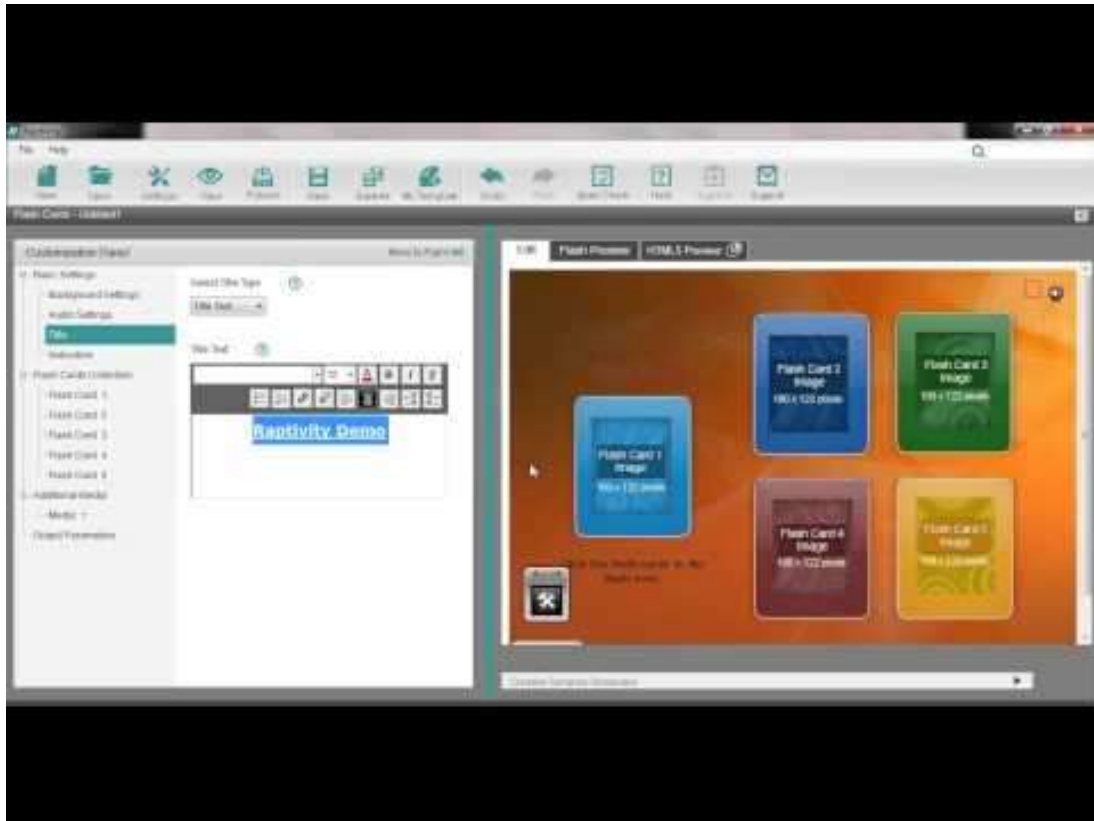
- (منطقة تحرير القالب) وهي المنطقة التي يتم العمل فيها من خلال العناصر الموجودة

بإضافة المحتوى من (نصوص، وصور، وأصوات، وغيرها)

- (منطقة عرض القالب) وهي المنطقة التي يتم فيها عرض التعديلات التي أجريت بعد حفظها في كل مره.



٣- وللتدريب على كيفية تحرير القوالب وحفظها ونشرها من خلال مشاهدة الفيديو التالي:



تم بحمد الله

المصادر:

- عمادة التعاملات الالكترونية – جامعة الملك سعود

- مجلة التعليم الالكتروني:

<http://emag.mans.edu.eg/index.php?page=news&task=show&id=141&sessionID=13>

- مدونة التقنية والتدريس:

<http://sarahteachandtech.blogspot.com/2013/12/raptivity.html>

- فيديو تعليمي:

<https://www.youtube.com/watch?v=ceYacPHSOHo>