



امسح لفتح هذا الدليل
على الإنترنت

برمج أنشطة صفك بنفسك

اطلب من Gemini Canvas برمجة لعبة تفاعلية أو اختبار في ملف HTML واحد، ثم الصقه في منصة أنشطة AISA لتصل على رابط ورمز QR وزر Google Classroom. لا تحتاج إلى أي معرفة بالبرمجة. المثال التوضيحي لعبة للصف 10 في مادة اللغة الإنجليزية بعنوان *Ethos, Pathos or Logos?*

أداتان Gemini Canvas، ومنصة أنشطة AISA **نحو 20 دقيقة** من الفكرة إلى الرابط

الناتج رابط ورمز QR يفتحان على أي جهاز

قبل أن تبدأ

1. افتح Gemini بحساب AISA، وافتح منصة أنشطة AISA في تبويب ثاني.
2. اختر مهارة أو مفهوماً واحداً يحتاج طلابك إلى التدرب عليه خلال الأسبوعين القادمين. ألعاب التصنيف والمطابقة والاختبارات هي الأنجح.
3. لا تُدرج أسماء الطلاب أو بياناتهم الشخصية في طلبك. يمكن لأي شخص لديه الرابط فتح الأنشطة المنشورة على المنصة.

الجزء 1 • GEMINI CANVAS

ابن النشاط في Canvas

Canvas مساحة عمل بجانب محادثة Gemini. يكتب Gemini الشيفرة بدلاً منك ويشغلها هناك، فتستطيع تجربة النشاط فوراً وطلب التعديلات بلغة بسيطة.

نحو دقيقتين للبناء

طلب واحد أنتج لعبة من 10 أسئلة

البداية B • لا تعرف من أين تبدأ؟

استخدم AISA EduSim Gem

Gem في Gemini يحتوي مسبقاً على الطلبات اللازمة لبناء نشاط HTML. كل ما عليك هو أن تصف صفك وموضوعك.

البداية A • أعرف ما أريد

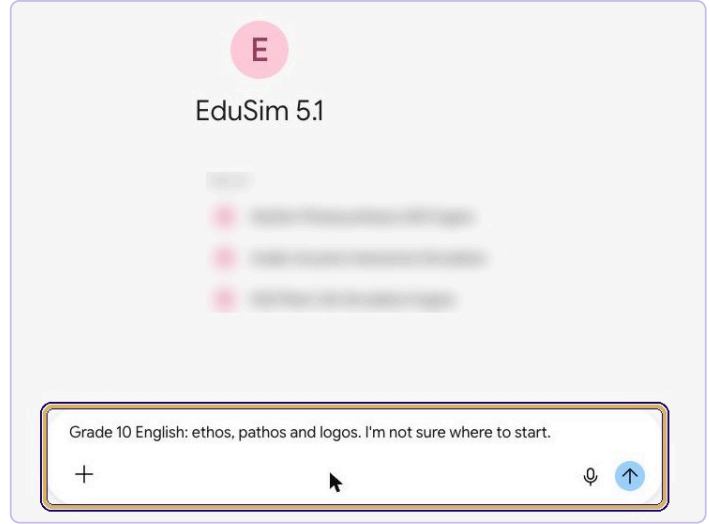
اكتب طلبك بنفسك

استخدم وصفة الطلب أدناه في Gemini بعد تفعيل Canvas، ثم اتبع الخطوات من 1 إلى 5.

دع الـ Gem يكتب نيابةً عنك

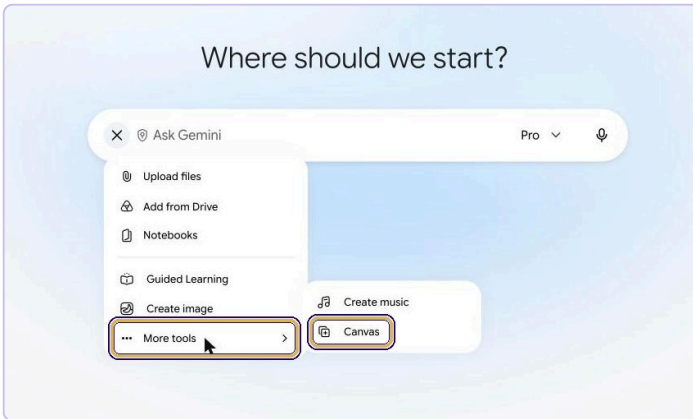
1. افتح EduSim Gem بحساب AISA.
2. اكتب صفك ومادتك وموضوعك. لا بأس أن تقول إنك لا تعرف من أين تبدأ.
3. أجب عن أسئلته حتى يبيّن النشاط.
4. العب، ثم انسخ الشيفرة (الجزء 2) والصقها في المنصة (الجزء 3).

ظهور العبارة «This Gem is shared. Instructions may change» أمر طبيعي، ويعني أن فريق الذكاء الاصطناعي والابتكار يستطيع تحسين الـ Gem للجميع.



وصفة الطلب · غير الكلمات بين [القوسين]

اصنع ملف HTML واحداً مستقلاً بذاته (a single self-contained HTML file): [لعبة تصنيف / اختبار / لعبة مطابقة / بطاقات تعليمية] للصف [X] في مادة [المادة] بعنوان «[العنوان]». [اشرح ما يفعله الطلاب خطوة بخطوة]. بعد كل إجابة، اشرح السبب في جملة واحدة. اعرض النتيجة وزر «العب مرة أخرى» في النهاية. استخدم [لغة إنجليزية واضحة وبسيطة تناسب متعلمي الإنجليزية لغة إضافية / لغة عربية فصلى واضحة وبسيطة مع واجهة من اليمين إلى اليسار (RTL)], مع أزرار كبيرة تعمل على الحاسوب المحمول والآيباد والهاتف، ومن دون صور أو روابط خارجية.



1

فعل Canvas

في Gemini، انقر + على يسار مربع الكتابة. انقر **More tools**، ثم **Canvas**.

تظهر شارة **Canvas** في مربع الكتابة، فيعرف Gemini أن عليه بناء شيء ما لا الاكتفاء بالرد.

لا ترى Canvas؟ وسّع نافذة المتصفح، فالقائمة تخفيه حين تكون النافذة ضيقة. أو اختتم طلبك بعبارة *Build it in Canvas.*

2

صف النشاط وأرسل الطلب

انسخ وصفة الطلب أعلاه، والصقها في مربع الكتابة، وغير الكلمات بين القوسين. ثم انقر سهم الإرسال.

عبارتان تقومان بالعمل الأهم:

عبارة «ملف HTML واحداً مستقلاً بذاته» (a single self-contained HTML file) تضع كل شيء في ملف واحد، وهذا بالضبط ما تحتاجه المنصة.

عبارة «أزرار كبيرة تعمل على الحاسوب المحمول والآيباد والهاتف» تجعل استخدامه سهلاً على أجهزة الطلاب.

كن محدداً في المحتوى. اذكر عدد الأسئلة والصف ومكان إقامة طلابك. طلبنا طلب أمثلة قد يسمعوها مراقق في الإمارات.

طلبنا الفعلي، مع تفعيل Canvas.

3

تعرف على شريط أدوات Canvas

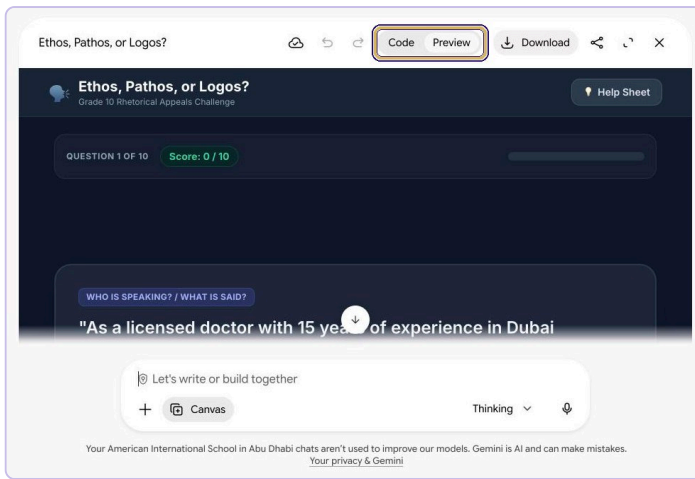
بعد دقيقة أو دقيقتين يفتح النشاط في Canvas. في الأعلى تجد:

Code / Preview: للتبديل بين الشيفرة والنشاط وهو يعمل.

Download: يحفظ ملف HTML على حاسوبك.

أيقونة المشاركة: أسرع طريقة لنسخ الشيفرة (الجزء 2).

أيقونة ملء الشاشة: تخفي المحادثة لتلعب بحجم أكبر.



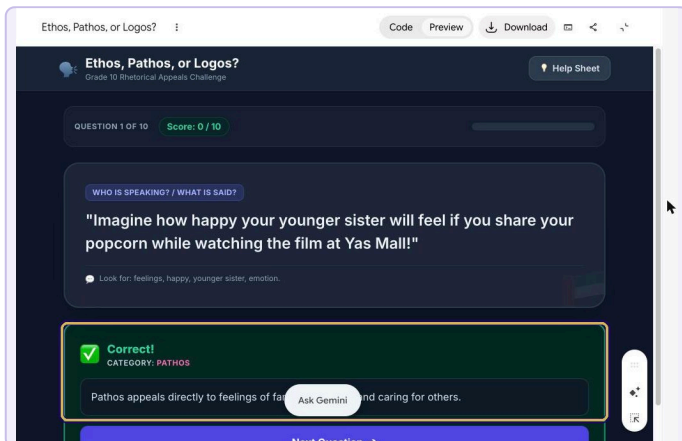
4

العبه كأنك طالب

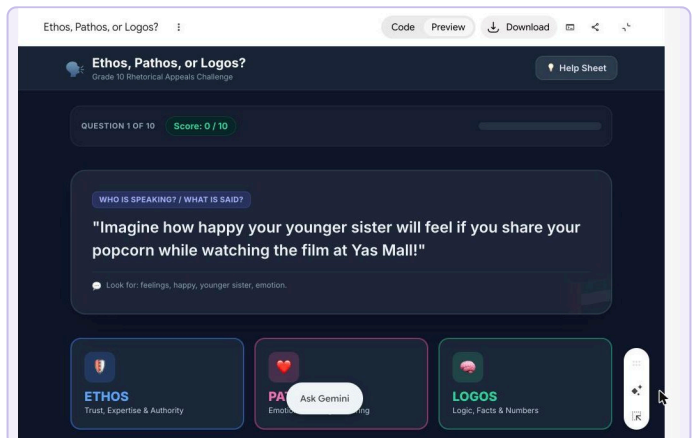
العب كل الأسئلة في **Preview**. أخطئ عمداً في بعضها لترى التغذية الراجعة.

تريد تعديلاً؟ اطلبه في المحادثة، مثلاً **اجعل الأزرار أكبر أو استبدل السؤال 4 بسؤال عن الزبي المدرسي**. يحدّث Gemini نافذة Canvas نفسها.

راجع كل إجابة. قد يصنّف Gemini عبارة تصنيفاً خاطئاً أو يقدم سبباً ضعيفاً. أنت خير المادّة.



2. أجب عنه: تظهر لك Correct! وسبب من جملة واحدة.



1. يظهر سؤال مع أزرار Ethos Pathos Logos.

ظهر خطأ؟ اطلب مرة أخرى

عندما يستخدم كثيرون Gemini في الوقت نفسه قد ترى *Sorry*, *something went wrong* أو *Pro is in high demand*. حدث هذا معنا أثناء العرض التوضيحي.

اكتب *Please try again and build it in Canvas*. وأرسلها. لا تحتاج إلى لصق طلبك مرة أخرى.

الجزء 2 • نسخ الشيفرة

انسخ الشيفرة: طريقتان

تحتاج المنصة إلى الشيفرة، لا إلى رابط Gemini. كلتا الطريقتين أدناه تنسخ الملف كاملاً. جرّب الخيار A أولاً، وإن لم يُلصق شيء في الجزء 3 فاستخدم الخيار B.

الخيار A • الأسرع

خيار Copy contents

انقر أيقونة المشاركة في شريط أدوات Canvas، ثم **Copy contents**.

الخيار B • إن لم ينجح A

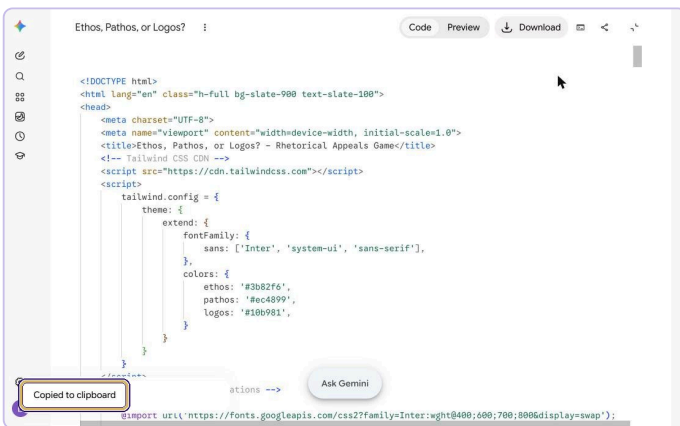
حدّد الشيفرة كلها

انقر **Code**، ثم انقر داخل الشيفرة، واضغط **A** ثم **C**.

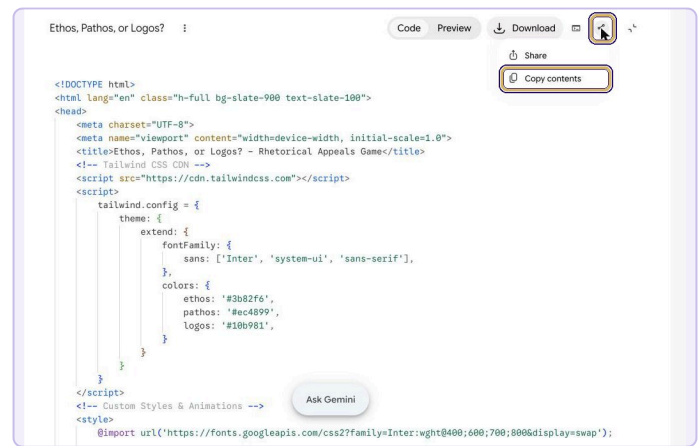
الخيار A: Copy contents

في شريط أدوات Canvas، انقر **أيقونة المشاركة** (ثلاث نقاط متصلة بجانب **Download**). ثم انقر **Copy contents**.
ابحث عن رسالة *Copied to clipboard* أسفل اليسار. نُسخ الملف كاملاً الآن، فانتقل إلى الجزء 3 والصفحة.

لا تنقر Share. فهو ينشئ رابط Gemini عاماً فوراً، أما المنصة فتمنحك رابطاً أفضل ورمز QR وجزر Classroom.



2. تظهر رسالة Copied to clipboard أسفل اليسار.



1. انقر أيقونة المشاركة، ثم Copy contents.

الخيار B: حدّد الكل، ثم انسخ

استخدم هذه الطريقة إذا لم يُلصق الخيار A أي شيء.

1. انقر **Code** في شريط أدوات Canvas.
2. انقر داخل **مربع الشيفرة**، في أي مكان منها.
3. اضغط **Cmd + A** لتحديد كلها. تتلّون الشيفرة بالأزرق.
4. اضغط **Cmd + C** للنسخ.

انتقل الآن إلى تبويب منصة الأنشطة للصفحة (الجزء 3).

انقر داخل الشيفرة أولاً. إذا ضغطت **A** من دون النقر داخل مربع الشيفرة، فستحدد صفحة Gemini كلها بما فيها المحادثة.

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en" class="h-full bg-slate-900 text-slate-100">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Ethos, Pathos, or Logos? - Rhetorical Appeals Game</title>
  <!-- Tailwind CSS CDN -->
  <script src="https://cdn.tailwindcss.com"></script>
  <script>
    tailwind.config = {
      theme: {
        extend: {
          fontFamily: {
            sans: ['Inter', 'system-ui', 'sans-serif'],
          },
          colors: {
            ethos: '#3b82f6',
            pathos: '#ec4999',
            logos: '#10b981',
          },
        },
      },
    }
  </script>
  <!-- Custom Styles & Animations -->
  <style>
    @import url('https://fonts.googleapis.com/css2?family=Inter:wght@400;600;700;800&display=swap');
  </style>

```

2. اضغط **A**: تتلّون الشيفرة كلها بالأزرق. ثم اضغط **C**.

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en" class="h-full bg-slate-900 text-slate-100">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Ethos, Pathos, or Logos? - Rhetorical Appeals Game</title>
  <!-- Tailwind CSS CDN -->
  <script src="https://cdn.tailwindcss.com"></script>
  <script>
    tailwind.config = {
      theme: {
        extend: {
          fontFamily: {
            sans: ['Inter', 'system-ui', 'sans-serif'],
          },
          colors: {
            ethos: '#3b82f6',
            pathos: '#ec4999',
            logos: '#10b981',
          },
        },
      },
    }
  </script>
  <!-- Custom Styles & Animations -->
  <style>
    @import url('https://fonts.googleapis.com/css2?family=Inter:wght@400;600;700;800&display=swap');
  </style>

```

1. انقر **Code**، ثم انقر داخل الشيفرة.

الصقها في المنصة وانشر

تحوّل منصة الأنشطة شيفرتك إلى صفحة ويب لها رابطها الخاص. تقرأ الشيفرة، وتُخفّن العنوان والصف والمادة، وتضيف النشاط إلى مكتبة مشتركة لموظفي AISA.

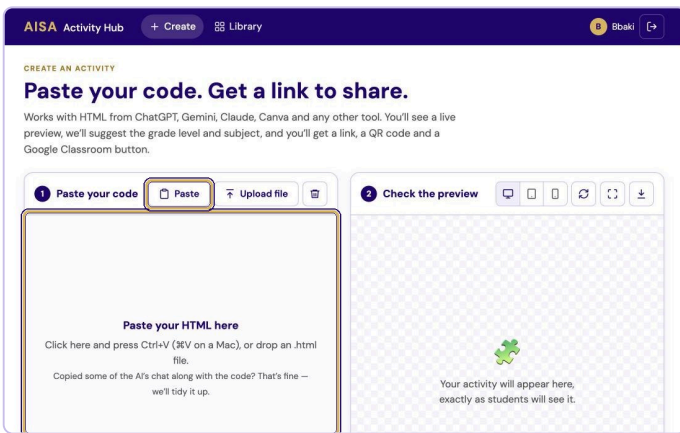
تعمل مع الشيفرة من Gemini أو ChatGPT أو Claude أو Canva

1

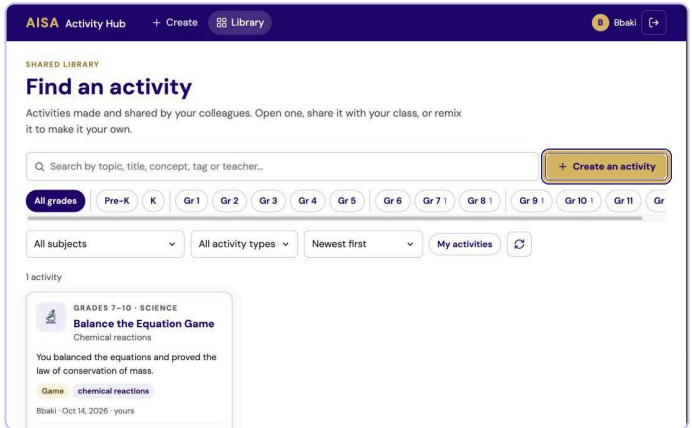
افتح صفحة Create

في منصة الأنشطة، انقر **Create an activity**، أو **Create +** في الأعلى.

في الصفحة ثلاثة أجزاء: **1 Paste your code** و **2 Check the preview** و **3 Describe it for the library**.



2. صفحة Create: اللصق على اليسار والمعاينة على اليمين.



1. في المكتبة، انقر Create an activity.

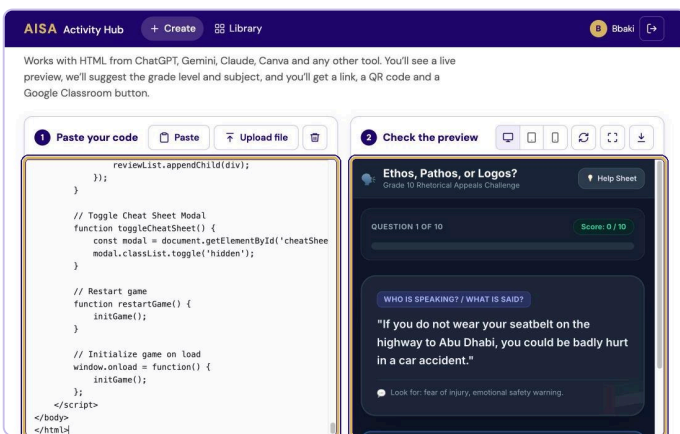
2

الصق شيفرتك

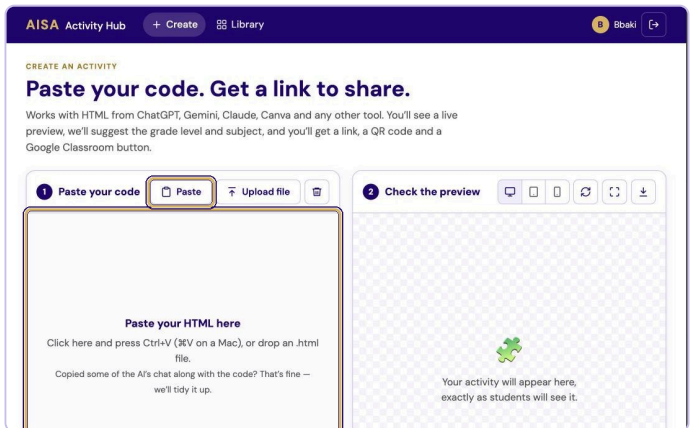
انتقل إلى تبويب **منصة الأنشطة**. انقر داخل **Paste your HTML here** واضغط **⌘V**، أو انقر زر **Paste**.

تبدأ المعاينة على اليمين بالعمل فوراً.

نزلت الملف بدلاً من ذلك؟ انقر **Upload file** واختر ملف HTML الذي نزلته. نسخت جزءاً من محادثة Gemini مع الشيفرة؟ لا بأس، فالمنصة ترتبها.



2. تظهر شيفرتك على اليسار ويعمل النشاط على اليمين.



1. انقر داخل المربع واضغط **⌘V**، أو انقر Paste.

3

راجع المعاينة

استخدم الأيقونات فوق المعاينة لتري النشاط بحجم الحاسوب والجهاز اللوحي والهاتف. العب بضعة أسئلة في عرض الهاتف، فوهكذا يبدو النشاط عندما يمسح الطلاب رمز QR.

🔄 يعيد تشغيل النشاط.

📱 وتجد هناك أيضاً Full screen و Download.

تحت الشيفرة ترى حجمها، مثلاً 522 lines · 27 KB. إذا رأيت عدداً قليلاً من الأسطر فغالباً تُسخ جزء من الشيفرة فقط، فانسخها مرة أخرى.

4

راجع ما خمنته المنصة

مرّر إلى **Describe it for the library** 3. الحقول المعلمة بـ **AUTO-DETECTED** تخمينات من شيفرتك. في عرضنا التوضيحي:

كان **Activity type** هو Quiz، فغيّرناه إلى **Game**.

في **Grade level(s)** كان الصف 10 وحده محدداً.

كان **Short description** سطراً من داخل اللعبة.

يبحث الزملاء بهذه التفاصيل. العنوان والوصف الواضح هي ما يجعل العثور على نشاطك في المكتبة سهلاً.

Grade level(s) %AUTO-DETECTED%
Pre-K 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Choose every grade & sub — Teachers browse the library by grade.
Subject %AUTO-DETECTED% Concept or skill %AUTO-DETECTED%
English Language Arts Rhetoric
Short description %AUTO-DETECTED%
Here is how well you understood rhetorical appeals:
Tags %AUTO-DETECTED% Shown as
rhetoric, quiz Bbaki
Published activities get their own link and are added to the shared library so other teachers can find and reuse them.
Publish & get link

3. أخذت سطراً من اللعبة وصفاً للنشاط، صحّحه.

Describe it for the library
We read your code this looks like a Grade 10 English Language Arts quiz about rhetoric. Check the details below.
Subject lots of english language arts vocabulary Grade found "Grade 10" in the text Concept mentions rhetoric
Title %AUTO-DETECTED% Activity type
Ethos, Pathos, or Logos? - Rhetorical Appeals Game
Grade level(s) %AUTO-DETECTED%
Pre-K 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Choose every grade & sub — Teachers browse the library by grade.
Subject %AUTO-DETECTED% Concept or skill %AUTO-DETECTED%
English Language Arts Rhetoric
Short description %AUTO-DETECTED%
Here is how well you understood rhetorical appeals:

2. خمنت المنصة Quiz، فغيّرنا Activity type إلى Game.

Describe it for the library
We read your code this looks like a Grade 10 English Language Arts quiz about rhetoric. Check the details below.
Subject lots of english language arts vocabulary Grade found "Grade 10" in the text Concept mentions rhetoric
Title %AUTO-DETECTED% Activity type
Ethos, Pathos, or Logos? - Rhetorical Appeals Quiz
Grade level(s) %AUTO-DETECTED%
Pre-K 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Choose every grade & sub — Teachers browse the library by grade.
Subject %AUTO-DETECTED% Concept or skill %AUTO-DETECTED%
English Language Arts Rhetoric
Short description %AUTO-DETECTED%
Here is how well you understood rhetorical appeals:

1. تقرأ المنصة شيفرتك وتملأ التفاصيل.

صحّ التفاصيل، ثم انشر

Grade level(s): انقر كل صف يناسبه النشاط. أضفنا 9 و 11.

Short description: اذكر ما يفعله الطلاب في جملة واحدة.

Tags: كلمات قد يبحث عنها زميل، تفصل بينها فواصل.

Shown as: اسمك كما يظهر في المكتبة.

انقر Publish & get link. يستغرق ذلك بضع ثوانٍ.

The screenshot shows the 'Describe it for the library' form. At the top, there's a 'Grade level(s)' section with buttons for Pre-K, K, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, and 12. Below this is a 'Subject' dropdown menu set to 'English Language Arts' and a 'Concept or skill' dropdown menu set to 'Rhetoric'. The 'Short description' field contains the text: 'Sort 10 persuasive lines into ethos, pathos or logos. Students get instant feedback explaining each answer, then a score.' The 'Tags' field contains 'rhetoric, persuasion, ethos, pathos, logos'. The 'Shown as' field contains 'Bbaki'. At the bottom right, there is a yellow button labeled 'Publish & get link'.

2. أضف الوسوم، وراجع Shown as، ثم انقر Publish & get link.

This is another screenshot of the 'Describe it for the library' form, showing the same fields as the previous one. The 'Grade level(s)' section has buttons for Pre-K, K, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, and 12. The 'Subject' dropdown is 'English Language Arts' and the 'Concept or skill' dropdown is 'Rhetoric'. The 'Short description' field contains the text: 'Sort 10 persuasive lines into ethos, pathos or logos. Students get instant feedback explaining each answer, then a score.' The 'Tags' field contains 'rhetoric, persuasion, ethos, pathos, logos'. The 'Shown as' field contains 'Bbaki'. At the bottom right, there is a yellow button labeled 'Publish & get link'.

1. حدّد كل صف يناسبه النشاط واكتب وصفاً من سطر واحد.

الجزء 4 . المشاركة

أوصله إلى طلابك

أصبح لنشاطك الآن صفحته الخاصة. لا يحتاج الطلاب إلى حساب: يفتحون الرابط أو يمسحون رمز QR.

The screenshot shows a notification window titled 'Your activity is live!'. It contains a green checkmark and the text 'Published. Share it with your class using the link, QR code or Google Classroom.' Below this is a large QR code. To the right of the QR code is an 'Activity link' field with the URL 'https://aisa-ai-web.github.io/code-up/loc' and a 'Copy' button. Below the link field are four buttons: 'Share to Google Classroom', 'Show QR code full screen', 'Download QR code (PNG)', and 'Open activity in a new tab'. At the bottom of the notification, there are three tabs: 'ETHOS' (Track, Expertise & Authority), 'PATHOS' (Emotions, Feelings & Caring), and 'LOGOS' (Logic, Facts & Numbers).

نشاطك منشور الآن

تظهر نافذة فيها كل ما تحتاجه:

Copy: ينسخ الرابط جاهزاً للصفحة في أي مكان.

Share to Google Classroom: ينشره في أحد صفوفك.

Show QR code full screen: اعرضه على السبورة ليمسحه الطلاب.

Download QR code (PNG): أضفه إلى الشرائح أو ورقة عمل.

Open activity in a new tab: يفتح النشاط في تبويب جديد.

استخدم صفحة النشاط

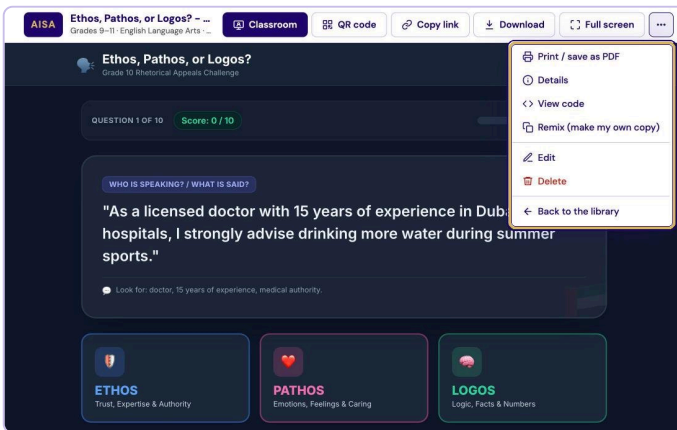
أغلقت النافذة؟ الأزرار نفسها موجودة أعلى صفحة نشاطك: **Classroom** و **QR code** و **Copy link** و **Download** و **Full screen**. انقر ... للمزيد:

• **Edit**: صحّح خطأً أو الصق شيفرة جديدة.

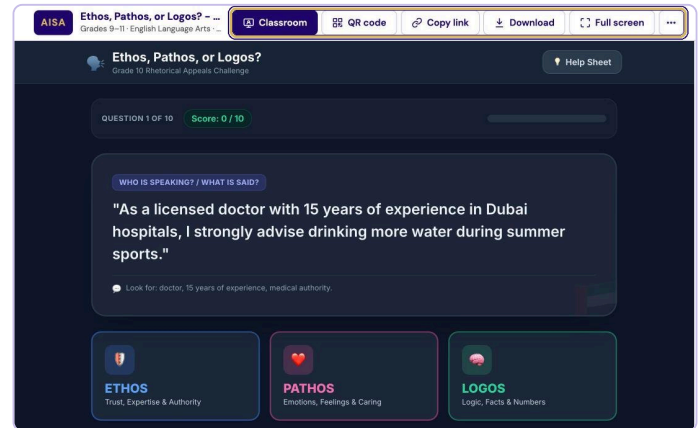
• **View code** و **Details**.

• **Delete**: احذفه من المنصة.

ملء الشاشة على السبورة. العبوه معاً كصف أولاً، ثم دع الطلاب يجربونه على أجهزتهم.



2. قائمة ...: Print Details View codeg Remix Editg Delete.

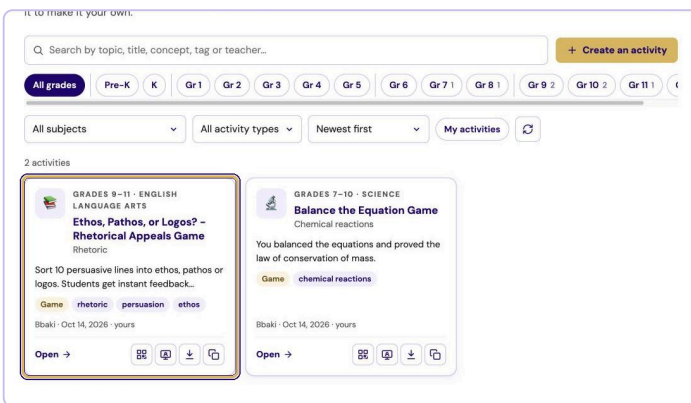


1. شريط الأدوات: Classroom QR codeg Copy linkg Download Full screen.

الجزء 5 - المكتبة

ابحث عن أعمال زملائك وشاركها وأعد مزجها

يدخل كل نشاط منشور إلى المكتبة المشتركة. قبل أن تبني شيئاً جديداً، تحقق مما إذا كان أحد زملائك قد بناه.



ابحث وصف النتائج

ابحث بالموضوع أو العنوان أو المفهوم أو الوسم أو اسم المعلم. انقر صفّاً مثل **Gr 10**، أو استخدم قوائم المادة ونوع النشاط والترتيب.

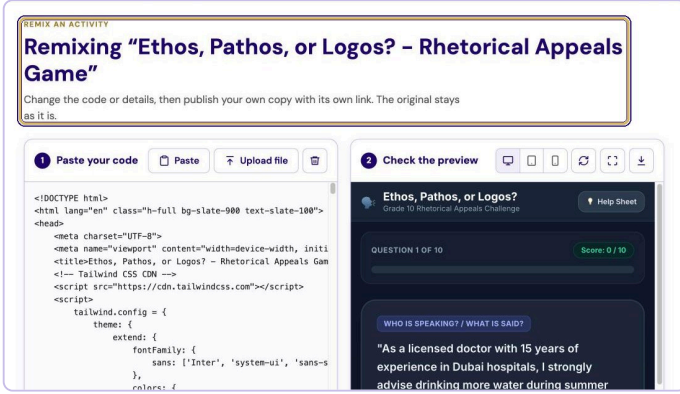
My activities يعرض أنشطتك فقط.

في كل بطاقة زر **Open** وأيقونات سريعة لرمز QR و Google Classroom والتّحميل وإعادة المزج (Remix).

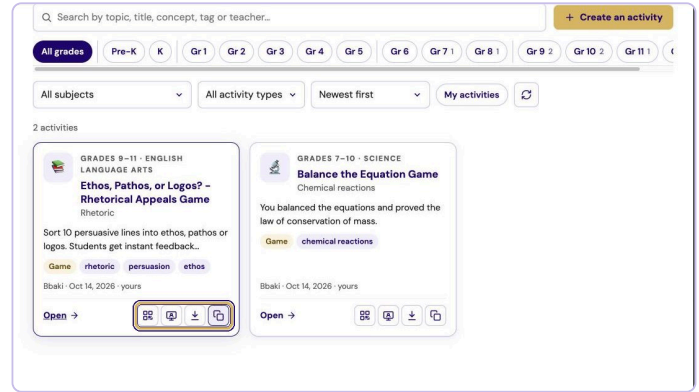
أعد المزج لتجعله نشاطك

انقر أيقونة **Remix** على البطاقة، أو **Remix (make my own copy)** من قائمة تُحمّل الشيفرة والتفاصيل في صفحة Create. عدّلها، ثم انشر نسختك برابطها الخاص. يبقى الأصل كما هو.

أعد المزج مع Gemini. انسخ الشيفرة من صفحة Remix، والصقها في Gemini واطلب مثلاً: **أبقي التصميم نفسه لكن غيّر الأسئلة إلى العلوم للصف 7: حالات المادة.** ثم الصق الشيفرة الجديدة وانشر.



2. يفتح Remix نسختك الخاصة. يبقى الأصل كما هو.



1. أدر أيقونة على البطاقة هي Remix.

تحدي المحطة 20 دقيقة

انشر نشاطاً واحداً والعبه على هاتفك

1. استخدم وصفة الطلب أو EduSim Gem لبناء نشاط لدرس ستقدّمه قريباً.
2. انسخ الشيفرة بالخيار A، وإن لم يُلصق شيء فاستخدم الخيار B.
3. الصقها في منصة الأنشطة، وصحّح التفاصيل المكتشفة تلقائياً، ثم انشر.
4. امسح رمز QR بهاتفك والعب حتى النهاية.
5. ابحث عن نشاط لزميل في المكتبة وأعد مزجه ليناسب صفك.

قبل أن يستخدمه الطلاب

راجع

جرّبه على جهاز طالب

طلبنا عدم استخدام روابط خارجية، لكن لعبتنا ظلت تُحمّل أنماطها وخطها من الإنترنت (انظر قرب أعلى الشيفرة). إنها تحتاج إلى Wi-Fi. فجرّبها على حاسوب محمول أو أياد لطالب على شبكة المدرسة.

اعرف ما لا يفعله

تعرض لعبتنا النتيجة على الشاشة لكنها لا ترسلها إليك. إن احتجت إلى دليل، فاطلب من الطلاب التقاط صورة شاشة لنتيجتهم أو أُنْبِغ النشاط بنموذج Google Form.

العب كل الأسئلة

قد يضع Gemini مثلاً في الفئة الخطأ أو يقدّم سبباً ضعيفاً. راجع كل إجابة وكل شرح.

أبقه خالياً من بيانات الطلاب

يمكن لأي شخص لديه الرابط فتحه، ويستطيع الزملاء رؤيته في المكتبة. لا أسماء طلاب ولا صور ولا بيانات شخصية في الشيفرة أو الوصف.

gemini.google.com/app	(+ > More tools > Canvas) Gemini
gemini.google.com/gem	AISA EduSim Gem (إن لم تعرف من أين تبدأ)
aia-ai-web.github.io/code-uploader/index.html	منصة أنشطة AISA: إنشاء
aia-ai-web.github.io/code-uploader/library.html	منصة أنشطة AISA: المكتبة

AISA · الذكاء الاصطناعي والابتكار · محطات التطوير المهني في الذكاء الاصطناعي. التقطت الصور في أكتوبر 2026، وقد تغيّر Google أماكن الأزرار مع الوقت.