أكاديمية أراي ▪ arai-academy.com

صانع ألعاب المعرفة

دليل المعلم: تفعيل الحساب، وصناعة لعبتك التعليمية ثلاثية الأبعاد في دقائق، ومشاركتها مع طلابك ومتابعة نتائجهم

١٦ لعبة | 🌴 ألعاب بالهوية العمانية | 👥 فريقين بالتناوب | 📊 نتائج الطلاب | 📚 من كتاب كامل

رابط الأداة: games.arai-academy.com



أهلاً بك 👋

«صانع ألعاب المعرفة» يحوّل أي درس إلى لعبة تعليمية ثلاثية الأبعاد تشبه الألعاب التي يحبها طلابك. لا تحتاج برمجة ولا تثبيت أي برنامج: كل شيء يعمل من المتصفح على الكمبيوتر أو الجوال.

🎮 ١٦ لعبة
سباق، ضربة جزاء، نينجا الفواكه، المتاهة، الرماية، وأربع ألعاب عمانية

🪄 الأسئلة تُكتب عنك
من موضوع الدرس، أو صور الكتاب، أو ملف PDF لوحدة كاملة

👳 شخصيات عمانية
الطالب يلعب بولد بالدشداشة أو بنت باللباس العماني

👥 فريقين بالتناوب
سؤال للأحمر ثم سؤال للأزرق، مثالي للسبورة الذكية

📊 نتائج الطلاب تصلك
من لعب، كم أصاب، وأصعب الأسئلة، مع تحميل Excel

🖼️🎙️ صور وأصوات
أضف صورة أو صوتاً لأي سؤال، أو سجّل بصوتك

🗣️ قراءة الأسئلة بصوت
تساعد الصغار ومن يجد صعوبة في القراءة

🔗 رابط ورمز QR
الطلاب يلعبون من جوالاتهم بدون حساب ولا تطبيق

محتويات الدليل

١. تفعيل حسابك والدخول ٣
٢. جولة في لوحة المعلم وإعدادات اللعبة ٤
٣. اختيار اللعبة (١٦ لعبة) ٥
٤. ألعاب وشخصيات بالهوية العمانية ٦
٥. الأسئلة تلقائياً: من موضوع أو صور ٧
٦. من كتاب أو وحدة كاملة (PDF) ٨
٧. الأسئلة بنفسك، مع الصور والأصوات ٩
٨. شارك مع طلابك، والعب بفريقين ١٠
٩. نتائج الطلاب ١١
١٠. مكتبتي وحسابي ١٢
١١. أفكار للاستخدام في الفصل ١٣
١٢. أسئلة شائعة ١٤

١ تفعيل حسابك والدخول

حسابك يتفعّل تلقائياً بعد الشراء. لا توجد كلمة مرور: تدخل بالبريد الذي اشتريت به، ويصلك رمز دخول.

١ افتح **games.arai-academy.com** من أي متصفح (Chrome أو Safari أو Edge).

٢ اكتب **نفس البريد الذي اشتريت به** من متجر الأكاديمية، واضغط «أرسل رمز الدخول».

٣ افتح بريدك: تصلك رسالة فيها رمز من **٦ أرقام**. اكتبه واضغط «دخول». الرمز صالح ١٠ دقائق.



اكتب بريد الشراء

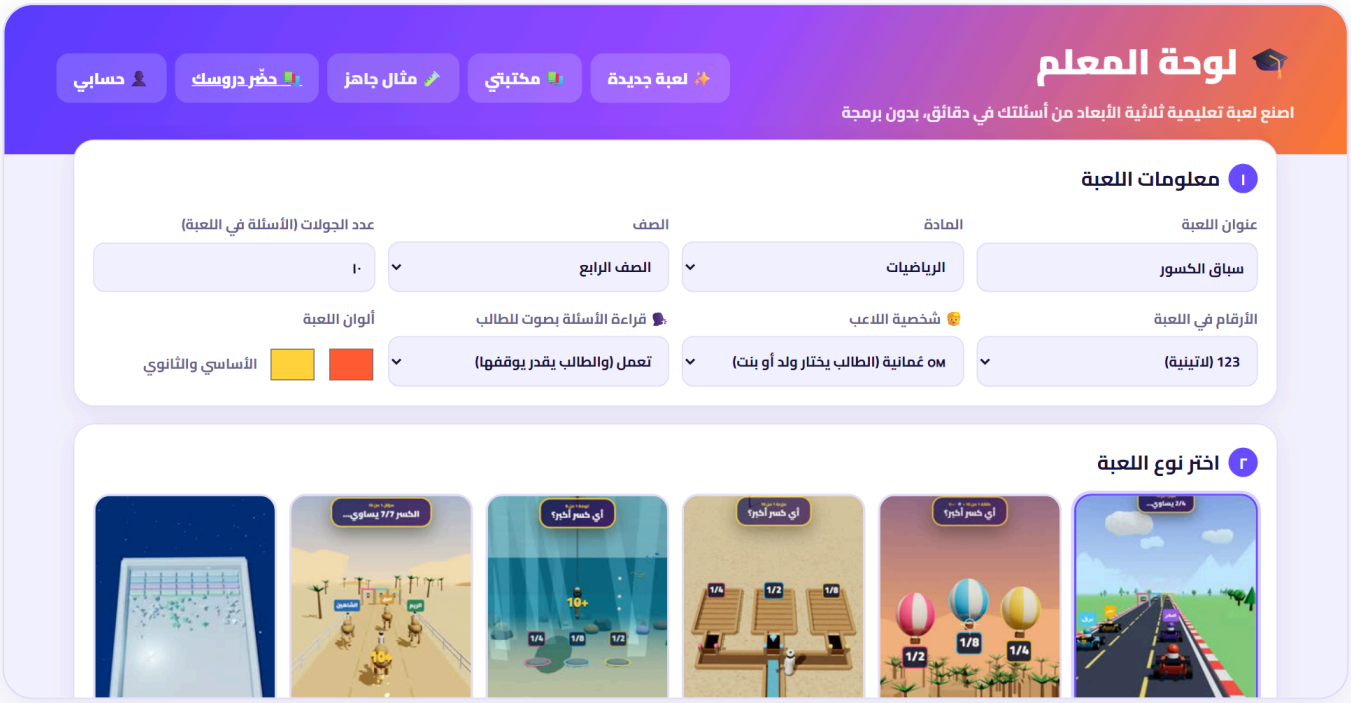


اكتب الرمز الذي وصلك

📬 **لم يصل الرمز؟** انتظر دقيقة وافحص مجلد «الرسائل غير المرغوبة» (Spam). وإذا ظهر لك «ما لقينا اشتراكاً بهذا البريد» فتأكد أنه نفس بريد الشراء حرفاً بحرف.

٢ جولة في لوحة المعلم

بعد الدخول تفتح لوحة المعلم. صناعة اللعبة أربع خطوات مرقّمة من الأعلى إلى الأسفل.



- ✨ **لعبة جديدة** تبدأ لعبة فارغة، و📚 **مكتبتي** فيها كل ألعابك المحفوظة، و🪄 **مثال جاهز** لتجربة الأداة، و👤 **حسابي** لاشتراكك وأجهزتك.

الخطوة ١: معلومات اللعبة وإعداداتها

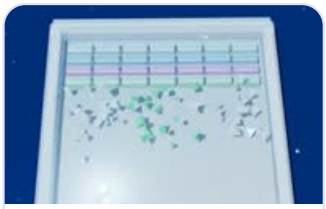
- **العنوان والمادة والصف**: تساعد الأداة على كتابة أسئلة تناسب عمر طلابك. و**عدد الجولات** هو عدد الأسئلة في اللعبة الواحدة.
- **شخصية اللاعب** جديد: اختر «عمانية» ليلعب الطالب بولد أو بنت باللباس العماني (يختار الطالب بنفسه في شاشة البداية).
- **قراءة الأسئلة بصوت** جديد: الجهاز يقرأ كل سؤال للطالب، ويستطيع الطالب إيقافها بزر 🗣️.
- **الأرقام والألوان**: أرقام عربية (١٢٣) أو لاتينية (123)، وألوان اللعبة.

٣ اختيار اللعبة

اضغط على اللعبة التي تناسب طلابك، وكل بطاقة تعرض العمر المناسب. يمكنك تغيير اللعبة في أي وقت بدون أن تفقد الأسئلة.



سباق المعرفة 🏎️
مرّ من بوابة الإجابة الصحيحة



كسر الجليد 🧊
اكسر لوح الإجابة الصحيحة



مغامرة النجم ⭐
اقفز على صندوق الإجابة



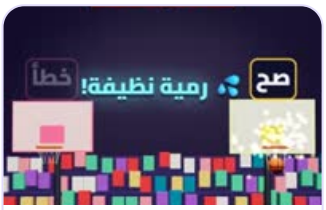
عدّاء المعرفة 🏃
اركض للمسار الصحيح



ضربة جزاء ⚽
سدّد على مرمى الإجابة



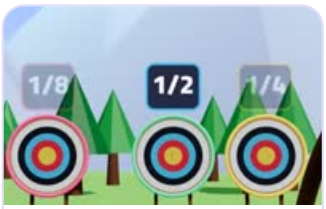
نينجا الفواكه 🍉
اقطع فاكهة الإجابة



رمية الثلاث نقاط 🏀
ارمِ في سلة الإجابة



اضرب الخلد 🔨
للصغار: اضرب الخلد الصحيح



الرماية 🏹
أصب هدف الإجابة



برج المعرفة 🧱
ابنِ برجاً بالإجابات



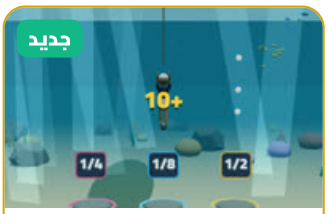
الطائر 🐥
طِر عبر فتحة الإجابة



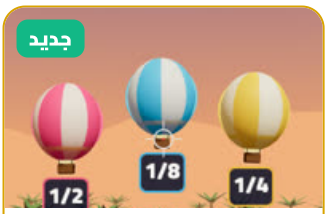
المتاهة 👻
اجمع المفاتيح وافتح الأبواب



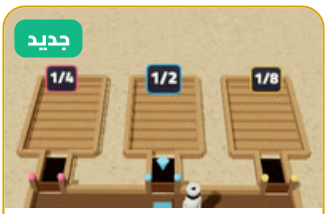
سباق الهجن 🐪
اعبر بوابة القلعة الصحيحة



غوّاص اللؤلؤ 🦪
انزل على محارة الإجابة



حارس القلعة 🏰
أطلق مدفع الاحتفال على البالون



عريف الفلج 🌴
افتح بوابة المزرعة الصحيحة

💡 للصغار (٥ إلى ٧ سنوات): «اضرب الخلد» و«مغامرة النجم» و«عريف الفلج» (بدون وقت ولا ضغط). للمراحل العليا: «الرماية» و«حارس القلعة» و«المتاهة». والسباق وكرة القدم وسباق الهجن تناسب الجميع.

٤ ألعاب وشخصيات بالهوية العمانية 🌴

صممنا شخصيات وألعاباً من بيئة طلابنا وتراثهم، ليتعلّموا وهم يشوفون أنفسهم في اللعبة.



ولد بالدشداشة والكمّة، وبنت باللباس العماني واللحاف

👴 الشخصية العمانية

من إعدادات اللعبة اختر **«عمانية»**، فيظهر للطالب في شاشة البداية اختيار 👴 **ولد** أو 👧 **بنت**، ويلعب بها في: عدّاء المعرفة، مغامرة النجم، ضربة جزاء، رمية الثلاث نقاط، المتاهة، سباق الهجن، وعريف الفلح.



الطالبة تسدّد بشخصيتها في «ضربة جزاء»

🏜️ أربع ألعاب من تراثنا

- **سباق الهجن** 🐪 : سباق في الصحراء بين القلاع والنخيل وجبال الحجر.
- **غوّاص اللؤلؤ** 🦪 : ينزل الغوّاص من المحمل على محارة الإجابة الصحيحة.
- **حارس القلعة** 🏰 : من برج قلعة عمانية، يطلق مدفع الاحتفال على فانوس الإجابة فينفجر ألعاباً نارية.
- **عريف الفلج** 🌴 : يفتح بوابة المزرعة الصحيحة فيسقيها ماء الفلج وتنزرع نخلة.

٥ الأسئلة تلقائياً

عندك أربع طرق للأسئلة، واستخدم ما يناسب وقتك. في كل الطرق تستطيع تعديل أي سؤال أو حذفه بعدها.

الطريقة ١: من موضوع الدرس (الأسرع)



اكتب موضوع الدرس، مثل «دورة الماء في الطبيعة» أو «الفعل الماضي»، واختر عدد الأسئلة ولغتها، ثم اضغط «**أنشئ الأسئلة**». خلال أقل من دقيقة تظهر أسئلة اختيار من متعدد وصح أو خطأ، بمستوى صف طلابك، مع شرح قصير لكل إجابة.

الطريقة ٢: من صور الدرس



اضغط تبويب «**من صور الدرس**»، وصوّر صفحات الكتاب أو ورقة العمل (حتى ٥ صور). اختر عدد الأسئلة من الدرس نفسه، وعدد الأسئلة الإضافية من نفس المستوى، ثم «أنشئ الأسئلة».

✅ **راجع الأسئلة دائماً** قبل أن تشاركها مع الطلاب: هي اقتراحات ذكية، وأنت المعلم صاحب القرار. لكل حساب ٦٠ مرة إنشاء في الشهر، ويظهر لك العدد المتبقي تحت الزر.

٦ من كتاب أو وحدة كاملة جديد

الطريقة ٣: ارفع ملف PDF لوحدة أو كتاب، والأداة تقسّمه إلى دروس وتكتب أسئلة لكل درس، ثم تصنع لكل درس لعبة جاهزة بضغطة واحدة.



١ افتح تبويب **« من كتاب كامل (PDF)»**، واسحب ملف الكتاب إلى المربع أو اضغط عليه لاختياره. يمكنك بدل الملف رفع صور الصفحات (حتى ٢٠ صورة).

٢ اختر **عدد الأسئلة لكل درس** (٤ أو ٦ أو ٨) ولغة الأسئلة، ثم اضغط زر الإنشاء.

٣ تظهر لك قائمة الدروس التي وجدتها الأداة. حدّد الدروس التي تريدها، ثم اضغط **« اصنع لعبة لكل درس محدد»**: كل درس يصير لعبة مستقلة محفوظة في «مكتبتي»، أو أضف أسئلتها كلها للعبة الحالية.

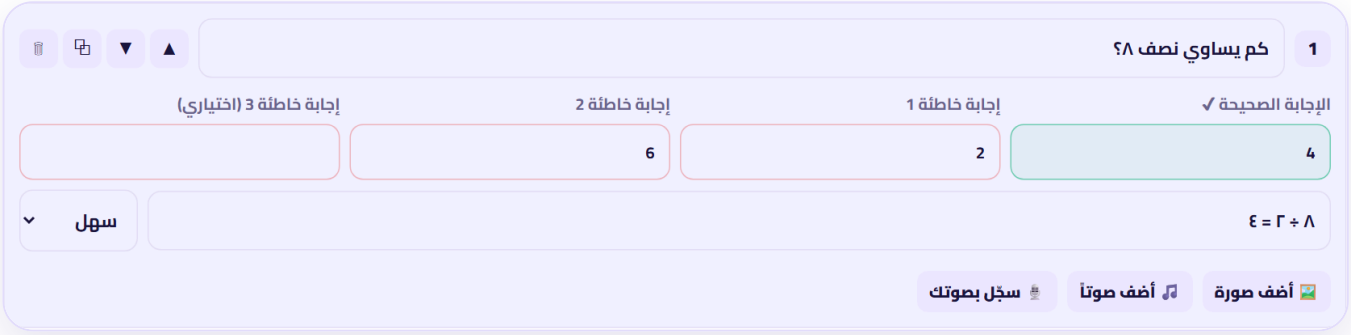
📏 الحد: ملف حتى **١٠٠ صفحة و٢٠ ميجابايت**. الكتاب يُحسب من رصيد الإنشاء الشهري حسب حجمه: **٣ مرات** للوحدة الصغيرة، وأكثر للكتاب الكبير. إذا كان الكتاب أكبر، ارفعه وحدة وحدة.

٧ الأسئلة بنفسك

الطريقة ٤: اكتب أو الصق أسئلتك

- + **سؤال اختيار**: سؤال وإجابة صحيحة وإجابتان خاطئتان، و + **صح أو خطأ**: عبارة يحكم الطالب عليها.
- 📋 **لصق مجموعة أسئلة**: انسخ أسئلتك من Word أو Excel مرة واحدة، سؤالاً في كل سطر:

```
السؤال | الإجابة الصحيحة | خطأ ١ | خطأ ٢ | الشرح (اختياري) | المستوى ١-٣ (اختياري)
كم يساوي نصف ٨؟ | ٤ | ٢ | ٦ | نصف الثمانية أربعة
```



كل سؤال في بطاقة: النص والإجابات والشرح والمستوى، وأسفلها أزرار الصورة والصوت

🖼️ 🎵 🎙️ صورة أو صوت في السؤال جديد

- 🖼️ **أضف صورة**: خريطة، شكل هندسي، صورة حيوان... تظهر فوق السؤال في اللعبة.
- 🎵 **أضف صوتاً**: ملف MP3 مثل نطق كلمة أو صوت آلة موسيقية أو آية، يسمعه الطالب ويعيده بزر «🔊 اسمع».
- 🎙️ **سجّل بصوتك**: اضغط الزر الأحمر وتكلّم (حتى ٤٠ ثانية)، اسمع التسجيل، ثم «استخدم التسجيل». أول مرة يطلب المتصفح إذن الميكروفون: اختر «سماح».



📈 **المستوى**: اللعبة تبدأ بالأسئلة السهلة وتصعد تدريجياً، وتعيد على الطالب الأسئلة التي أخطأ فيها حتى يتقنها.

🎯 مثالي لمعلمي **اللغات والموسيقى والتربية الإسلامية**: «اسمع واختر».

٨ شارك مع طلابك



- ▶ **جرّب اللعبة**: العبها بنفسك قبل الطلاب.
- 🔗 **رابط للطلاب**: يحفظ اللعبة ويعطيك رابطاً ورمز QR. الطلاب يلعبون بدون حساب ولا تطبيق، ونتائجهم تصلك.
- ⬇ **تحميل اللعبة**: ملف واحد تعرضه على السبورة الذكية حتى لو كان الإنترنت ضعيفاً في الفصل.



انسخ الرابط لمجموعة الواتساب أو اعرض رمز QR على السبورة



شاشة البداية على جوال الطالب: لاعب واحد أو فريقين

فريقين بالتناوب جديد

في شاشة البداية يختار الطالب **«فريقين»** ويكتب اسمي الفريقين. الأسئلة تتناوب: سؤال للفريق الأحمر ثم سؤال للأزرق، وأعلى الشاشة يظهر دور من ونقاط الفريقين. في النهاية يظهر الفائز وكم أصاب كل فريق.

٩ نتائج الطلاب 📊 جديد

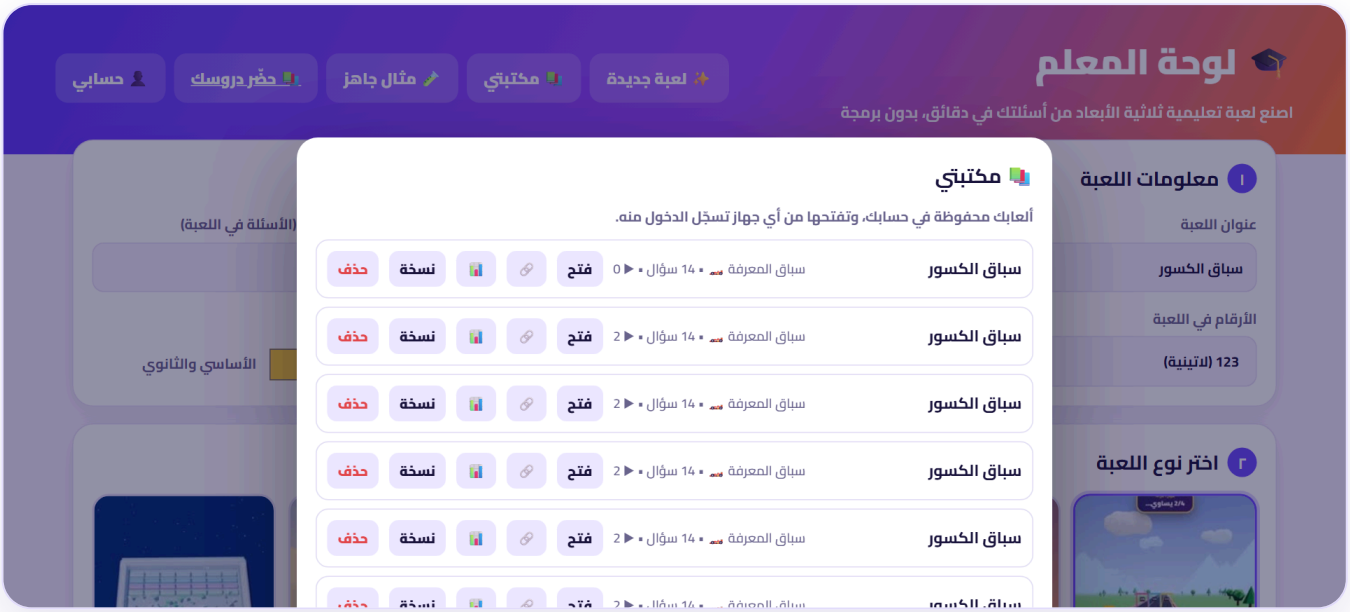
كل مرة يكمل فيها طالب لعبة من رابطك، تصلك نتيجته تلقائياً. افتحها من زر 📊 بجانب اللعبة في «مكتبتي»، أو من زر «📊 نتائج الطلاب» في الخطوة ٤.



- 👨‍🦱 **الطلاب**: كل طالب (أو فريق 👥) مع عدد محاولاته وأعلى نقاطه ومتوسط دقته وآخر مرة لعب.
- ❓ **الأسئلة الأصعب**: الأسئلة التي أخطأ فيها أكثر الطلاب، لتعيد شرحها في الحصة القادمة.
- 🕒 **كل المحاولات**: سجل كامل بالوقت والتاريخ.
- ⬇ **تحميل Excel** لحفظ الدرجات، و**مسح النتائج** لتبدأ صفحة جديدة مع فصل آخر.

✍️ اطلب من طلابك **كتابة أسمائهم الحقيقية** في شاشة البداية لتعرف نتيجة كل واحد. الطالب لا يحتاج حساباً، والنتيجة تصل فقط عندما يلعب من رابطك.

١٠ مكتبتي وحسابي



مكتبتي

كل لعبة تحفظها تبقى في حسابك. من المكتبة: **فتح** للتعديل، و 🔗 لرابط الطلاب، و 📊 للنتائج، و**نسخة** لصنع لعبة جديدة بنفس الأسئلة، و**حذف**. ويظهر بجانب كل لعبة عدد مرات لعبها.



حسابي

- تاريخ انتهاء اشتراكك، وكم مرة أنشأت أسئلة هذا الشهر.
- **الأجهزة المسجّلة**: الحساب يعمل على جهازين، مثل كمبيوتر المدرسة وجوالك. إذا دخلت من جهاز ثالث يخرج أقدم جهاز تلقائياً.
- **تجديد الاشتراك** من متجر الأكاديمية: تُضاف سنة كاملة فوق المدة المتبقية، فلا تخسر أي يوم.

🔒 **الحساب شخصي**: الدخول برمز يصل لبريدك فقط. روابط الطلاب تعمل ما دام اشتراكك سارياً، وتعود للعمل فور التجديد.

١١ أفكار للاستخدام في الفصل

👥 مسابقة الفريقين على السبورة

قسّم الفصل لفريقين، واختر «فريقين» في شاشة البداية. الفريقان يتناوبان على الأسئلة، وممثل كل فريق يجاوب بدوره. الحماس مضمون، والفائز يظهر في النهاية.

🏠 واجب منزلي تتابع نتائجه

أرسل الرابط لمجموعة الفصل بعد الدرس. الطالب يلعب من جوال أهله، وأنت تشوف في «📊 نتائج الطلاب» من لعب وكم أصاب، وأي الأسئلة تحتاج إعادة شرح.

⏱️ بداية الحصة: ٥ دقائق مراجعة

لعبة من ١٠ أسئلة على درس الأمس تشدّ انتباه الطلاب من أول دقيقة.

📖 الوحدة كاملة قبل الاختبار

ارفع ملف الوحدة PDF، واصنع لعبة لكل درس بضغطة واحدة. كل يوم لعبة مراجعة لدرس، مع لعبة «المتاهة» أو «حارس القلعة» للتحدي.

🏜️ حصص الهوية والتراث

اختر «عريف الفلج» أو «غوّاص اللؤلؤ» أو «سباق الهجن» مع الشخصية العمانية، واكتب أسئلة عن الأفلاج والبحر والقلاع.

🎧 اسمع واختر

لمعلمي اللغات والموسيقى: سجّل بصوتك كلمة أو نغمة، والطالب يختار الإجابة الصحيحة بعد ما يسمعها.

🚦 ثلاثة مستويات في فصل واحد

الطالب يختار سهل أو متوسط أو صعب في شاشة البداية، فكل طالب يلعب بالمستوى الذي يناسبه.

١٢ أسئلة شائعة

السؤال	الجواب
هل يحتاج الطالب حساباً؟	لا. يفتح الرابط أو يمسح رمز QR ويلعب مباشرة.
هل تعمل على الجوال والآيباد؟	نعم، على أي متصفح حديث: الكمبيوتر والجوال والآيباد والسبورة الذكية. على الجوال يتحكم الطالب باللمس والسحب.
هل أحتاج إنترنت؟	نعم لفتح الأداة والرابط. الملف المحمَّل يحتاج إنترنت عند فتحه أول مرة فقط.
لماذا لا يظهر زر قراءة الأسئلة 🗣️؟	القراءة تستخدم أصوات الجهاز نفسه. أغلب الجوالات والآيباد فيها صوت عربي، وبعض أجهزة ويندوز لا يوجد فيها، فيختفي الزر تلقائياً.
زر 🎙️ لا يسجّل	اسمح للمتصفح باستخدام الميكروفون: اضغط القفل 🔒 بجانب الرابط، ثم «الميكروفون: سماح»، وجرّب مرة ثانية.
كيف أعرف نتيجة كل طالب؟	من « 📊 نتائج الطلاب». تأكد أن الطلاب يكتبون أسماءهم في شاشة البداية ويلعبون من رابطك.
في وضع الفريقين، هل يأخذ الفريقان نفس عدد الأسئلة؟	نعم دائماً، ولا تنتهي اللعبة قبل أن يكمل الفريقان أسئلتهما. الخطأ في الحركة (مثل الاصطدام) يخصم نقاطاً من الفريق صاحب الدور.
غيّرت جوالي أو كمبيوتري	ادخل من الجهاز الجديد بنفس البريد. إذا وصلت للحد (جهازان) يخرج أقدم جهاز تلقائياً.
هل الأسئلة المولّدة صحيحة دائماً؟	هي دقيقة في الغالب، لكنها اقتراحات. راجعها وعدّل ما تريد قبل مشاركتها.
انتهى اشتراكي، هل تضيع ألعابي؟	لا. تبقى محفوظة في حسابك وتعود هي وروابطها فور التجديد.
أي اللغات مدعومة؟	الواجهة عربية، والأسئلة بالعربية أو الإنجليزية أو الفرنسية، وتختار اللغة عند إنشاء الأسئلة.

تحتاج مساعدة؟

راسلنا على **support@arai-academy.com**

رابط الأداة: **games.arai-academy.com**