

المونتاج

DGM331

د.أسامة أحمد

Lecture 2



المونتاج

تاريخ وتطور المونتاج

DGM331

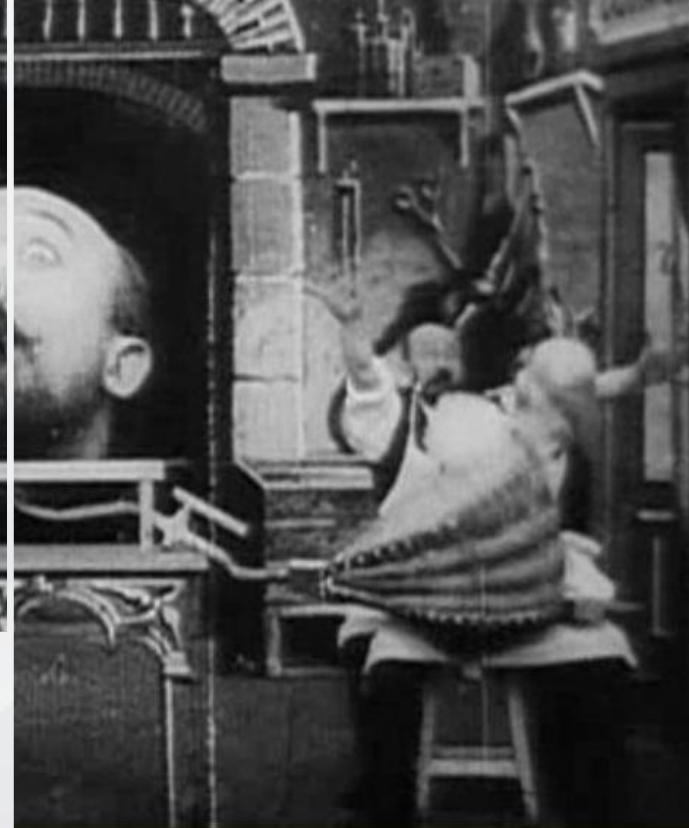
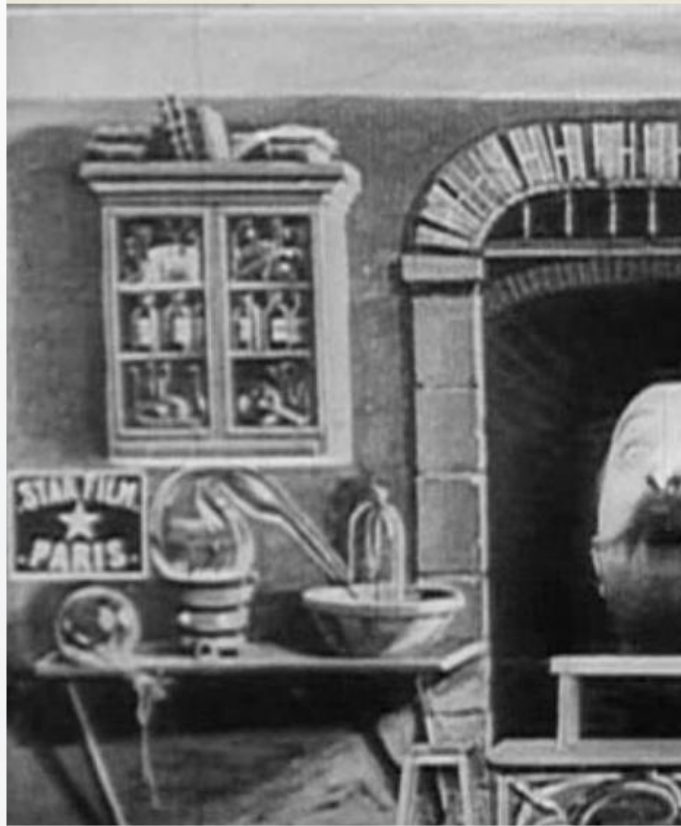
إعداد
د. أسامة أحمد

Lecture
1

محتويات المحاضرة

1. البدايات الأولى للمونتاج.
2. دور الإخوة لومبير وجورج ميليه في تطوير أسلوب السرد البصري.
3. تطور المونتاج الكلاسيكي.
4. المونتاج في هوليوود (المدرسة الأمريكية).
5. الانتقال من المونتاج الخطي (التقليدي) إلى المونتاج الإلكتروني.
6. المونتاج الرقمي (من التسعينيات حتى اليوم).
7. المونتاج في عصر الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي.
8. مستقبل المونتاج في ظل الذكاء الاصطناعي.

البدايات الأولى للمونتاج



Lecture
2

النشأة الأولى للمونتاج



ترجع بدايات المونتاج إلى أواخر القرن التاسع عشر، مع نشأة السينما الصامتة، لكن جذوره تمتد إلى تجارب سابقة في تحريك الصور، مثل:

□ الزووتروب (Zoetrope) وأجهزة الحركة المبكرة)

قبل اختراع الكاميرا، اخترع العلماء أجهزة تعتمد على الخداع البصري، مثل الزووتروب والفيناسكوب، والتي كانت تعرض سلسلة من الصور الثابتة بسرعة معينة فتوهم المشاهد بالحركة. هذه الأدوات مهّدت لفكرة تسلسل الصور، وهي أساس المونتاج.

<https://www.youtube.com/watch?v=SqCPFuxhn80>

Lecture
2

النشأة الأولى للمونتاج

□ السينما الصامتة – المونتاج البدائي

عند اختراع أول كاميرا سينمائية من قبل الأخوين لوميير عام 1895، كانت الأفلام تُعرض كما صُوّرت، دون أي تعديل يُذكر. لكن بعد سنوات قليلة، بدأ المخرجون يدركون إمكانيات التلاعب بالزمن والمكان من خلال ترتيب اللقطات.

من أوائل من استخدم المونتاج بشكل واعٍ كان المخرج البريطاني **جورج ميليس (Georges Méliès)**، حيث قام بقطع وتصميم لقطات لخلق خدع بصرية وقصص خيالية. وكان ذلك نوعًا بدائيًا من المونتاج.

شارلي شابلن <http://youtube.com/watch?v=6U5Epi8kZzA>





دور الإخوة لوميير وجورج ميليه في
تطوير أسلوب السرد البصري



Lecture
2

الإخوة لوميير – رواد "الواقع" في السينما

من هم؟ أوغوست ولويس لوميير، فرنسيان، يعتبران من مخترعي السينما. في عام 1895، وهو أول جهاز يمكنه التصوير والعرض في آن واحد.

أسلوب السرد البصري:

ركّز الإخوة لوميير على التوثيق الواقعي. أفلامهم لم تكن خيالية أو تمثيلية، بل مشاهد من الحياة اليومية.

مثل: خروج العمال من المصنع - وصول القطار إلى المحطة - طفل يتناول طعامه

أثرهم في السرد البصري: وضعوا أساس الواقعية السينمائية.

جعلوا من الكاميرا أداة لرصد الواقع، وليس مجرد وسيلة ترفيه.

ساهموا في تعريف الجمهور بقوة الصورة كوسيلة لسرد القصص دون حوار أو تعليق.

اول فلم في التاريخ https://www.youtube.com/shorts/hoqKv_Aqgnl □

Lecture
2

جورج ميليه (Georges Méliès) – رائد "الخيال" في السينما



هو؟ ساحر فرنسي تحول إلى مخرج أفلام، يُعد أول من أدخل الخيال البصري والخدع السينمائية إلى الشاشة.

أشهر أعماله: رحلة إلى القمر (1902)

أول فيلم خيال علمي في التاريخ.

أسلوب السرد البصري: استخدم مشاهد تمثيلية وسينوغرافيا معقدة لخلق عوالم خيالية. اعتمد على المونتاج والخدع

البصرية مثل: التلاشي التدريجي - الظهور والاختفاء المفاجئ - التوقف والتصوير المتكرر

أثره في السرد البصري:

- فتح باب استخدام السينما في سرد القصص الخيالية وليس فقط الواقعية.

- حول الفيلم من أداة توثيق إلى أداة سرد فني مبتكر.

- مهد الطريق للسينما كفن شامل يجمع بين القصة، الصورة، التأثيرات، والتمثيل.

<https://www.youtube.com/watch?v=1dLYKhFlqb0> فلم رحلة الى القمر

Lecture
2

تطور المونتاج الكلاسيكي

1. البدايات – مونتاج الواقع والبساطة

في بداية القرن العشرين، كانت الأفلام تُعرض بشكل خطي وبسيط.

كان المونتاج يُستخدم فقط لربط اللقطات كما صُورت دون أي تلاعب زمني أو مكاني.

ظهرت تجارب بدائية للمونتاج مع مخرجين مثل:

- جورج ميلييه (Georges Méliès) الذي استخدم المونتاج للخدع السحرية.
- إدوين بورتر (Edwin Porter) في فيلمه الشهير "سطو على القطار" (1903) حيث استخدم المونتاج لتغيير الزمن والمكان.

<https://www.youtube.com/watch?v=cT6Pz9t89Lk> فلم السطو على القطار



Lecture
2

تطور المونتاج الكلاسيكي

2. المدرسة السوفييتية – نظرية المونتاج

عشرينيات القرن العشرين، ظهر مخرجون روس مثل:

Sergei Eisenstein

سيرجي آيزنشتاين

Lev Kuleshov

لييف كوليشوف

Giziga Vertov

جزيغا فيرتوف

أهم المساهمات: نظرية كوليشوف: المعنى يتولد من ترتيب اللقطات وليس من اللقطة نفسها.

مونتاج آيزنشتاين التصادمي: لقطتان متعارضتان تُنتجان فكرة جديدة (مثل الفلسفة الجدلية).

كانت أفلام هذه المدرسة تميل إلى:

- التأثير النفسي على المشاهد.
- استخدام المونتاج كأداة فكرية وسياسية.

Lecture
2

تطور المونتاج الكلاسيكي

3. هوليوود والمونتاج الكلاسيكي – القواعد الذهبية

في الثلاثينيات حتى الخمسينيات، تأسس ما يُعرف بـ المونتاج الكلاسيكي الهوليوودي، وهو الأسلوب الذي لا يزال يُدرّس حتى اليوم.



Lecture
2

خصائص المونتاج الكلاسيكي

خصائص المونتاج الكلاسيكي:

الاستمرارية الزمنية والمكانية:

- الأحداث تُعرض بشكل خطي وواضح.

- لا يشعر المشاهد بالتقطيع أو القفزات.

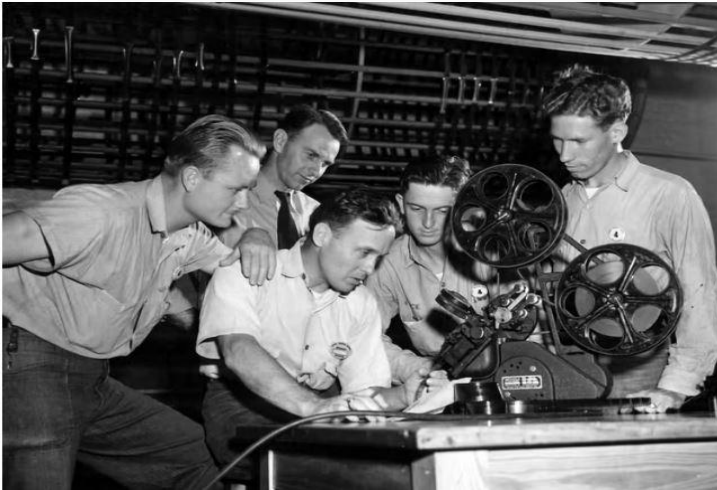
- قاعدة 180 درجة:

تُستخدم للحفاظ على الاتساق البصري في الحوار أو الحركة.

<https://share.google/zEZeTony3sdc3pcSZ> قاعدة 180 درجة

- مطابقة الحركة (Match on Action)

يُقطع المشهد أثناء حركة ما وتُستكمل في لقطة جديدة بسلاسة.



Lecture 2

خصائص المونتاج الكلاسيكي

- **لقطة/عكس اللقطة (Shot/Reverse Shot)**

تُستخدم في الحوارات لتبديل الزوايا بين الشخصيتين المتحدثتين.

- **مطابقة خط النظر (Eye-line Match)**

✓ إذا نظر شخص ما خارج الكادر، تُعرض اللقطة التالية لما ينظر إليه.

✓ تخلق اتصالاً بصرياً ومنطقياً بين الشخص والمكان أو الشيء.

- **التكثيف الزمني (Temporal Compression)**

يتم حذف التفاصيل غير الضرورية لتسريع الإيقاع، مع الحفاظ على استمرارية القصة.



Lecture 2



خصائص المونتاج الكلاسيكي

- التوجيه السردى الواضح
 - ✓ كل لقطة تُخدم تطور القصة أو توضح حالة الشخصية.
 - ✓ لا توجد لقطات "زائدة" أو تجريبية.
- غياب التششت الأسلوبى
 - ✓ لا يتم استخدام مونتاج لافت أو خادع.
 - ✓ الهدف هو إبقاء تركيز المشاهد على القصة، وليس على التقنية أو التقطيع.

المونتاج الكلاسيكي يهدف إلى:

- سرد القصة بوضوح.
- توجيه عين المشاهد بشكل ذكي.
- إخفاء أدوات السينما لتبدو القصة طبيعية.



المونتاج في هوليوود (المدرسة الأمريكية)



Lecture
2

ما هي المدرسة الأمريكية



هي أسلوب تطور في هوليوود بين عشرينيات وخمسينيات القرن العشرين، ويُعرف بـ المونتاج الكلاسيكي الهوليوودي (Classical Hollywood Editing)

يركز هذا الأسلوب على سرد القصة بأكبر قدر ممكن من الوضوح والبساطة والانسائية، بحيث لا يشعر المشاهد بوجود المونتاج.

مشهد من فلم <https://www.youtube.com/shorts/GNgxEhnmt10>

الانتقال من المونتاج الخطي إلى المونتاج الإلكتروني



Lecture
2

المونتاج الخطي (التقليدي)

هو عملية ترتيب اللقطات وتحريرها بطريقة تسلسلية، بحيث يتم العمل على الفيلم من البداية إلى النهاية بشكل متتابع.

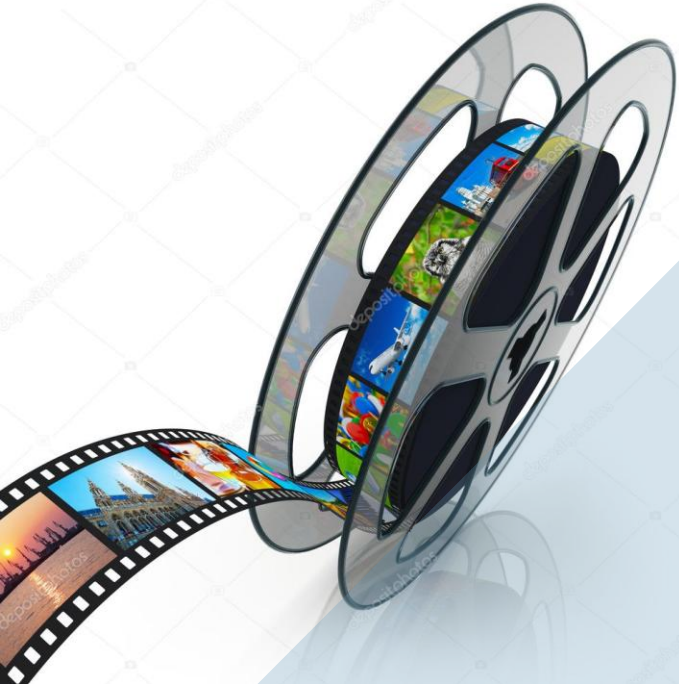
أي تعديل في المشهد يتطلب إعادة مونتاج المشهد بالكامل بعده.

❑ أدواته:

أشرطة فيديو أو أفلام سينمائية (مثل 16 mm أو 35 mm).

أجهزة مثل:

- Moviola
- Steenbeck
- أجهزة VHS/Beta للتلفزيون



Lecture
2

المونتاج الخطي (التقليدي)

خصائصه:

- زمن طويل في عمليات التقطيع والتركيب.
- صعوبة التراجع أو تعديل جزء وسط الفيلم.
- يتطلب مهارات ميكانيكية وخبرة يدوية.
- محدود من حيث التأثيرات البصرية والصوتية.



Lecture
2

المونتاج الإلكتروني (الرقمي)

هو عملية تحرير الفيديو باستخدام برامج كمبيوتر على أنظمة رقمية، تُتيح التعديل بأي ترتيب وبمرونة عالية.
أدواته:

الحاسوب (PC/Mac)

برامج مثل:

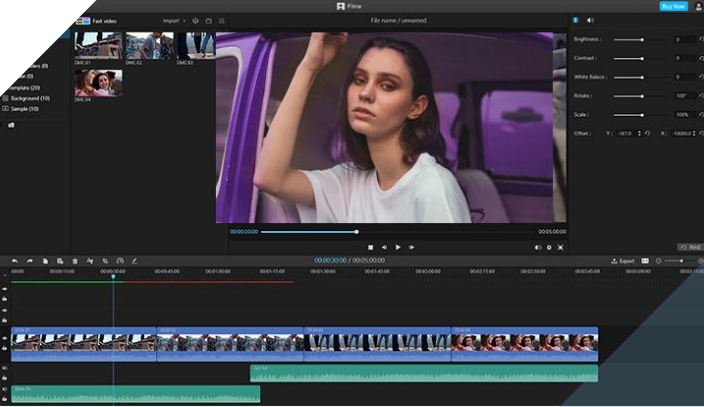
- Adobe Premiere Pro
- Final Cut Pro
- Avid Media Composer
- DaVinci Resolve

Lecture 2

المونتاج الإلكتروني (الرقمي)

خصائصه:

- غير خطي (Non-linear Editing) يمكن الوصول لأي مشهد في أي وقت والتعديل عليه دون التأثير على باقي الفيلم.
- يدعم مؤثرات بصرية، تصحيح الألوان، تركيب الصوت، والفيديو المتعدد الطبقات (Multi-track)
- حفظ تلقائي واسترجاع سهل.
- كفاءة زمنية أعلى بكثير.



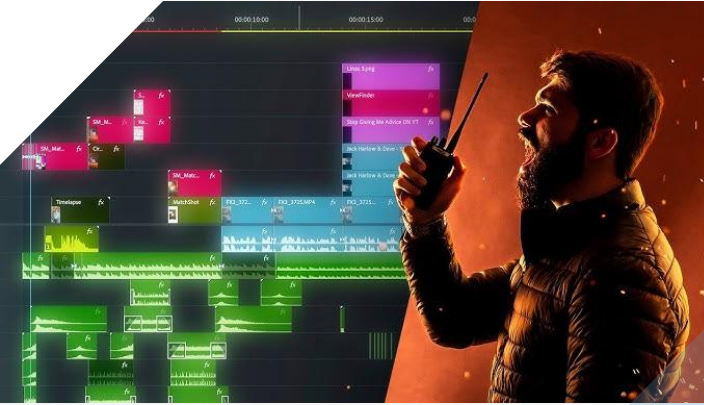
Lecture
2

مقارنة بين المونتاج الخطي والإلكتروني



العنصر	المونتاج الخطي (التقليدي)	المونتاج الإلكتروني (الرقمي)
طريقة العمل	تسلسلية (من البداية للنهاية)	غير خطية (تحكم كامل بأي نقطة)
الأدوات	أشرطة وأجهزة ميكانيكية	حاسوب وبرامج رقمية
التعديلات	محدودة وصعبة	سهلة ومرنة
السرعة والكفاءة	بطيء ويتطلب وقتاً طويلاً	سريع ويوفر الوقت
المؤثرات البصرية والصوتية	محدودة جداً	متقدمة جداً
إمكانية التراجع	صعبة أو مستحيلة	متاحة بسهولة (Undo)

Lecture 2



مراحل الانتقال التاريخية

السبعينيات والثمانينيات:

- استخدام المونتاج الخطي في التلفزيون والإعلانات.
- ظهور أول أنظمة مونتاج غير خطي على الحواسيب الكبيرة.
- التسعينيات:

- ظهور برامج مثل **Avid** و **Premiere**.
- بداية الانتقال الفعلي للمونتاج الرقمي في هوليوود.

الألفينيات حتى اليوم:

- المونتاج الإلكتروني أصبح هو المعيار الأساسي عالميًا.
- يستخدم حتى في الهواتف الذكية والتطبيقات الصغيرة.

Lecture
2

المونتاج الرقمي (من التسعينيات حتى اليوم)

بداية المونتاج الرقمي

- ظهر أول نظام مونتاج غير خطي على الحاسوب في أواخر الثمانينيات، لكن الاستخدام العملي والانتشار بدأ في التسعينيات.
- برامج مثل **Avid Media Composer (1989)** و **Adobe Premiere (1991)** كانت من أوائل الأدوات. بداية من عام **1995**، بدأت هوليوود تتبنى المونتاج الرقمي في الأفلام الكبرى.

برنامج **Adobe Premiere** <https://www.youtube.com/watch?v=qKtUjfolUOM>



Lecture
2

خصائص المونتاج الرقمي

1. غير خطي (Non-Linear Editing - NLE)

- يمكن تعديل أي جزء من الفيديو في أي وقت.
- لا حاجة لإعادة ترتيب المشاهد يدويًا كما في المونتاج الخطي.

2. تحكم كامل

- يمكنك إضافة، حذف، تعديل أي لقطة بسهولة.
- تقنيات السحب والإفلات جعلت العمل أكثر سلاسة.

3. تعدد الطبقات (Multi-track Editing)

- إمكانية العمل على عدة طبقات من الفيديو والصوت في نفس الوقت.
- يُستخدم للمؤثرات، العناوين، الخلفيات، الألوان، إلخ.

4. تحرير الصوت بدقة عالية

مزج الأصوات، تحسين الجودة، إضافة مؤثرات صوتية، موازنة الحوار والموسيقى.



Lecture
2

خصائص المونتاج الرقمي

5. التأثيرات البصرية والانتقالات

- إضافة مؤثرات رقمية بسهولة.
- دعم للـ **Keying** (مثل الشاشة الخضراء)، الـ **Color Grading**، والـ **Motion Graphics**.

6. تصدير بعدة صيغ وجودات

- يمكن تصدير العمل لأي منصة: سينما، تلفزيون، يوتيوب، تيك توك...
- تحكم كامل في الجودة والحجم والامتداد.

Lecture
2

أهم برامج المونتاج الرقمي منذ التسعينيات



البرنامج	سنة الإصدار	مميزاته
Avid Media Composer	1989	استخدم في أفلام هوليوودية كبيرة
Adobe Premiere Pro	1991	سهل الاستخدام – احترافي
Final Cut Pro	1999	شهير بين مستخدمي Mac
Sony Vegas Pro	2003	واجهة بسيطة ومؤثرات ممتازة
DaVinci Resolve	2004	قوي في تصحيح الألوان والمونتاج



Lecture 2

أثر المونتاج الرقمي على صناعة السينما والإعلام

□ على المستوى المهني:

- تقليل التكاليف والإنتاجية.
- تسريع العمليات الإبداعية.
- تحرير أكثر احترافية ودقة.

□ على المستوى الشخصي:

- أصبح بإمكان أي شخص إنشاء أفلام أو فيديوهات من هاتفه أو لابتوبه.
- انتشار "صناعة المحتوى" على يوتيوب، إنستغرام، تيك توك...



Lecture 2

الاتجاهات الحديثة في المونتاج الرقمي (من 2010 حتى اليوم)

◆ الذكاء الاصطناعي:

أدوات تعتمد على AI لاقتراح اللقطات، إزالة الخلفية، أو تعديل الإضاءة تلقائيًا.

◆ المونتاج السحابي (Cloud Editing)

تحرير الفيديو مباشرة عبر الإنترنت دون تحميل البرامج.

◆ التكامل مع الهواتف الذكية:

تطبيقات مثل Cap Cut و In Shot أصبحت شائعة بين المستخدمين العاديين.



Lecture 2

المونتاج في عصر الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي

➤ أدى انتشار الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي إلى ثورة شاملة في عالم المونتاج، ليس فقط على مستوى التقنيات، بل أيضًا في شكل المحتوى وسرعة إنتاجه، ومن هو صانع المحتوى.

التحول من الإنتاج الاحترافي إلى المحتوى اليومي

قبل الإنترنت:

- المونتاج كان حكرًا على الاستوديوهات والقنوات.
- يحتاج إلى ميزانيات كبيرة ومعدات متخصصة.

بعد انتشار الإنترنت:

- أصبح بإمكان أي شخص إنشاء فيديو احترافي من هاتفه فقط.
- انتقل المونتاج من كونه عملاً احترافيًا إلى مهارة شخصية يومية.



Lecture 2

خصائص المونتاج في عصر الإنترنت

1. السرعة والإيقاع السريع

المستخدم العادي لا ينتظر أكثر من 3 ثوانٍ لفهم الفكرة.

المونتاج يجب أن يكون سريعًا، جذابًا، مباشرًا.

2. القياسات والمنصات المختلفة

لكل منصة تنسيقات محددة:

TikTok عمودي (9:16)

YouTube أفقي (16:9)

Instagram Reels/Stories عمودي

Facebook مربع أو أفقي

Lecture
2

خصائص المونتاج في عصر الإنترنت

3. الاعتماد على النصوص والرموز

- استخدام الترجمة الفورية، والرموز التعبيرية، والمؤثرات لجذب الانتباه.

4. القوالب الجاهزة

- منصات مثل Cap Cut، Canva، VN توفر قوالب جاهزة للمونتاج.
- المستخدم يختار تصميمًا ويضع محتواه فقط.

5. دور الذكاء الاصطناعي (AI)

- تقطيع تلقائي.
- إزالة الخلفية أو الضوضاء بنقرة.
- اقتراحات لموسيقى وتأثيرات بناءً على نوع المحتوى.

Lecture
2

أدوات المونتاج المنتشرة حاليًا



التطبيق	الاستخدام
Cap Cut	مونتاج سريع ومؤثرات اجتماعية
In Shot	تعديل مقاطع إنستغرام ويوتيوب
VN Editor	تحكم احترافي على الهاتف
Canva Video	تصميم فيديوهات تسويقية بصريًا

- <https://www.youtube.com/watch?v=SxVVO3WxBT8> شرح برنامج Cap Cut
- <https://www.youtube.com/watch?v=tVJjJa3fsCs> شرح برنامج In Shot
- <https://www.youtube.com/watch?v=Nh0M4x2egD0> شرح برنامج VN Editor
- <https://www.youtube.com/watch?v=d5-O7upzJYM> شرح برنامج Canva Video



مستقبل المونتاج في ظل الذكاء الاصطناعي



Lecture
2

مستقبل المونتاج في ظل الذكاء الاصطناعي



أصبح الذكاء الاصطناعي (AI) قوة محورية في صناعة المحتوى المرئي، حيث لم يعد المونتاج مجرد عملية فنية يدوية، بل بات ذكاءً إبداعياً مشتركاً بين الإنسان والآلة.

الذكاء الاصطناعي في المونتاج؟

- الذكاء الاصطناعي في المونتاج يشير إلى:
- برمجيات قادرة على تحليل الفيديوهات تلقائياً.
- اقتراح أفضل لقطات، أو تقطيع المقاطع تلقائياً.
- تحسين الصوت، الإضاءة، الألوان، وحتى سرد القصة بصرياً.

كيفية الاستفادة من الذكاء الاصطناعي <https://www.youtube.com/watch?v=0wJLjFPXgU>

في المونتاج

Lecture
2

كيف يغير الذكاء الاصطناعي مستقبل المونتاج؟

1. التقطيع والتحرير التلقائي

أدوات مثل **Auto Cut** أو **Jump Cut Remover** تقوم بتحديد اللحظات الصامتة أو غير المهمة وحذفها. مثالية لمونتاج فيديوهات يوتيوب والبودكاست.

2. اقتراح ترتيب اللقطات

أدوات **AI** تقوم بتحليل النص والصوت والمشهد لتعيد ترتيب اللقطات وفقًا لأفضل سرد بصري ممكن.

3. تصحيح الألوان والإضاءة تلقائيًا

الذكاء الاصطناعي يوازن الإضاءة ويضبط ألوان الفيديو أوتوماتيكيًا، حتى لو لم تكن لديك خبرة في **Color Grading**.

4. تحويل النص إلى فيديو

يمكنك إدخال نص مكتوب، ويقوم النظام بإنشاء فيديو كامل (صور، موسيقى، صوت، مؤثرات).

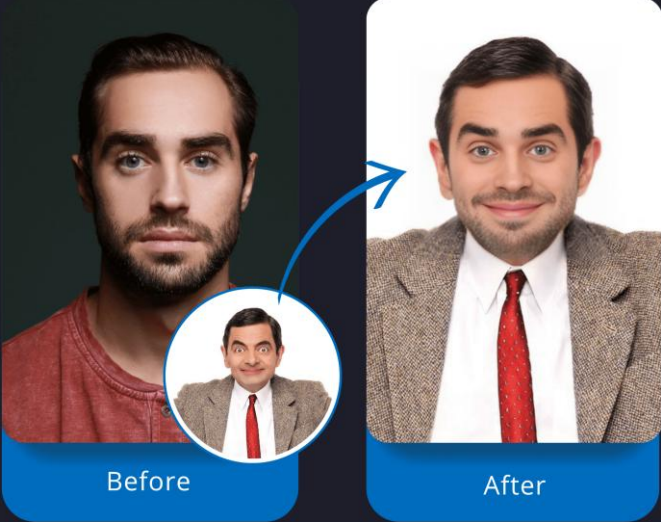
أمثلة: **Pictory, Lumen5, Runway ML**



Lecture
2

كيف يغير الذكاء الاصطناعي مستقبل المونتاج؟

Celebrity Face Swap



5. توليد وجوه أو تغييرها بالفيديو

تقنية Deepfake أو Face Swap أصبحت متاحة في أدوات سهلة الاستخدام.

تُستخدم في الترفيه والإعلانات وصناعة المحتوى.

6. إنشاء موسيقى ومؤثرات صوتية

الذكاء الاصطناعي أصبح قادرًا على توليد موسيقى أصلية ملائمة لمحتوى الفيديو تلقائيًا (مثل أدوات

Soundraw أو Amper Music).

7. ترجمة فورية ودبلجة بالصوت الحقيقي

أدوات AI يمكنها ترجمة الكلام في الفيديو إلى لغات متعددة مع الحفاظ على نبرة المتحدث.

مثالية لصناع المحتوى العالمي.

ترجمة فورية https://akkadu.ai/ar/ai-audio/?utm_source=chatgpt.com

Lecture
2

فوائد الذكاء الاصطناعي في المونتاج



الميزة	التأثير
تسريع عملية المونتاج	يوفر الوقت بشكل كبير
تقليل التكلفة	أقل اعتماد على فرق عمل ضخمة
رفع جودة الفيديو	تحسين تلقائي للمؤثرات والصوت
تمكين الهواة	أدوات سهلة الاستخدام للمبتدئين
توسيع الإبداع	يتيح للمبدعين تجربة أفكار جديدة

خاتمة المحاضرة



Lecture
2

خاتمة المحاضرة



لقد مرّ المونتاج برحلة طويلة ومذهلة، بدأت من مجرد تجميع بسيط للقطات على يد الرواد مثل (Lumière brothers and Georges Méliès) الأخوين لوميير وجورج ميليه، حيث كان المونتاج أداة لإبهار المشاهد ونقل الواقع أو الخيال، وصولاً إلى ما يُعرف اليوم بصناعة ضخمة متكاملة تعتمد على التقنيات الرقمية والذكاء الاصطناعي.

في بداياته، كان المونتاج عملية يدوية دقيقة تعتمد على القطع واللصق الفعلي للفيلم، وكان يتم بتسلسل خطي لا يسمح بالعودة أو التعديل بسهولة. ثم جاءت مرحلة المونتاج الكلاسيكي، وخاصة في هوليوود، التي أرست قواعد سردية أصبحت أساساً للسينما العالمية.

ومع ظهور الحواسيب في التسعينيات، انطلقت ثورة المونتاج الإلكتروني الرقمي، حيث أصبح التحرير أسرع، وأكثر مرونة، وأوسع من حيث المؤثرات والتأثيرات البصرية والصوتية.



Lecture 2

خاتمة المحاضرة

ومع تطور الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي، أصبح المونتاج مهارةً جماهيرية، متاحة للجميع عبر تطبيقات سهلة وسريعة، مما غيّر شكل صناعة المحتوى بالكامل. واليوم، ومع دخول الذكاء الاصطناعي، يخطو المونتاج خطوة نحو المستقبل، حيث تتعاون الإبداع البشري مع القوة الحاسوبية لصناعة محتوى بصري أكثر تأثيرًا واحترافية وبأقل جهد.

إن تاريخ المونتاج ليس مجرد تطور تقني، بل هو تاريخ تطور في الطريقة التي نحكي بها القصص ونعبّر بها عن الأفكار. وهو شاهد حيّ على كيف يمكن للتكنولوجيا أن توسّع حدود الخيال البشري وتمنح الجميع فرصة أن يصبحوا رواة قصص بصريين.

Lecture
2

مراجع



- فوز عصام كامل (2021) الاخراج الاذاعي والتلفزيوني

<https://en.uoalfarahidi.edu.iq/Files/lecture1/DrPhp-65128a0ea9ff73.01902409.pdf>

- تطور المونتاج

<https://www.scribd.com/document/838055993/%D8%AA%D8%B7%D9%88%D8%B1->

[%D8%A7%D9%84%D9%85%D9%88%D9%86%D8%AA%D8%A7%D8%AC-%D9%85%D9%86-](https://www.scribd.com/document/838055993/%D8%AA%D8%B7%D9%88%D8%B1-%D8%A7%D9%84%D9%85%D9%88%D9%86%D8%AA%D8%A7%D8%AC-%D9%85%D9%86-)

[%D8%B3%D9%86%D8%A9-1945-%D8%A7%D9%84%D9%89-2024-1](https://www.scribd.com/document/838055993/%D8%AA%D8%B7%D9%88%D8%B1-%D8%A7%D9%84%D9%85%D9%88%D9%86%D8%AA%D8%A7%D8%AC-%D9%85%D9%86-%D8%B3%D9%86%D8%A9-1945-%D8%A7%D9%84%D9%89-2024-1)

- Al Jazeera eLearning <https://share.google/1FeivOKy9Zd7ZtiUD>

شكراً لحضوركم