

## **Технология создания электронного курса**

Websoft CourseLab - это мощное средство для создания интерактивного учебного материала (электронного курса), который может быть использован в сети Интернет, в системах дистанционного обучения, на компакт-диске или любом другом носителе.

Краткая характеристика программного продукта Websoft CourseLab:

1. конечным продуктом является исполняемый файл, запускаемый как в сети класса, так и из системы дистанционного обучения, например, MOODLE;
2. создание и редактирование учебного материала в среде WYSIWYG - что Вы видите, то и получите в результате;
3. не требует от автора материала знания языка HTML или каких-либо языков программирования;
4. объектный подход позволяет – как из детских кубиков – строить учебный материал практически любой сложности;
5. открытый объектный интерфейс позволяет легко расширять библиотеки объектов и шаблонов, в том числе и за счет созданных самим пользователем;
6. встроенные механизмы анимации объектов;
7. возможность вставки в курсы любого Rich-media содержимого – Macromedia Flash, Shockwave, Java, видео в различных форматах и т.п.;
8. простые механизмы вставки и синхронизации звукового сопровождения;
9. возможность импорта в учебный материал презентаций Microsoft PowerPoint;
10. встроенный механизм захвата экранов, позволяющий легко создавать симуляции работы различных программных продуктов;
11. опытному пользователю редактор предоставляет дополнительные возможности через прямой JavaScript-доступ к свойствам объектов и функциям проигрывателя курсов.

### **Создание личного курса.**

После запуска программы выберите пункт меню «Создать новый курс».

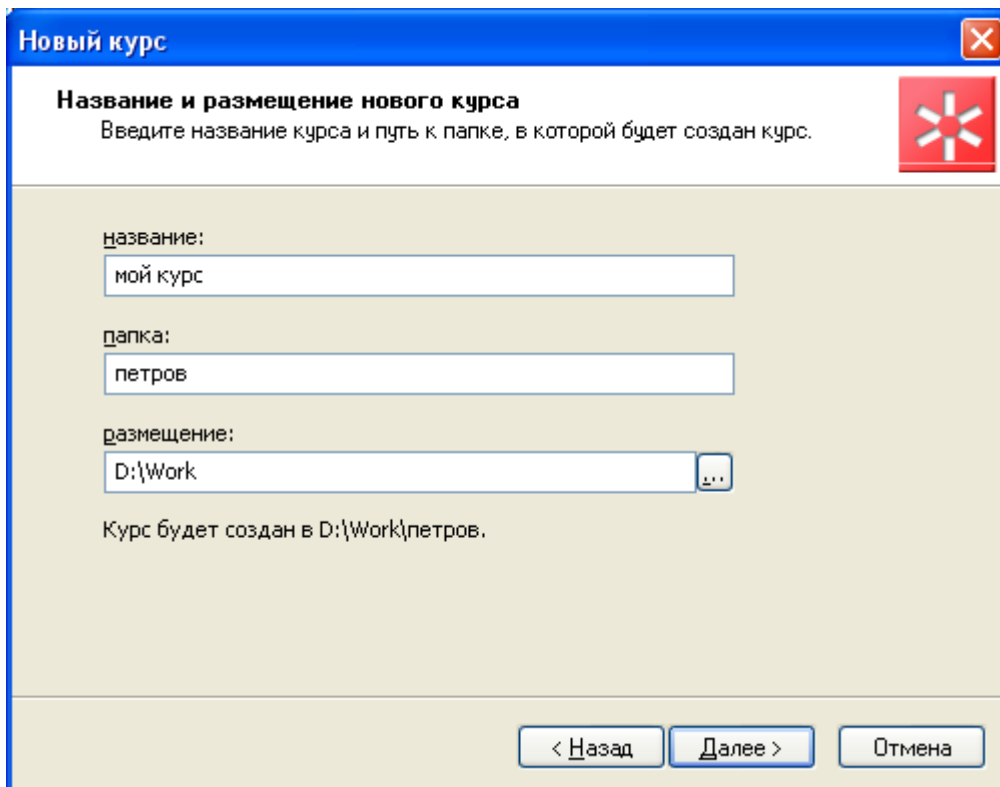


Рис. 1. Создание нового курса

Введите название курса («мой курс»), папки для хранения материалов («петров»), укажите размещение папки (D/Документы/Факультет/Фамилия/Курс). В следующем окне укажите название модуля («аквариум») и выберите из списка образцов тип модуля **Medium**.

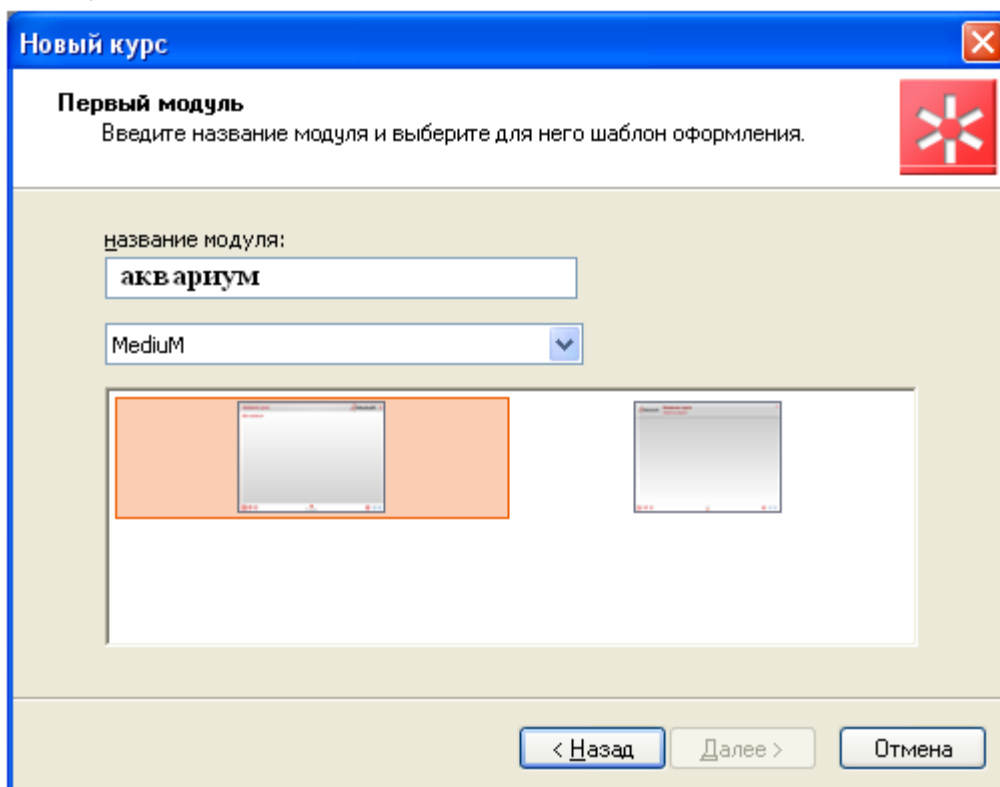


Рис. 2. Завершение работы мастера создания курсов

В результате окно редактора примет вид, как показано на рис.2.

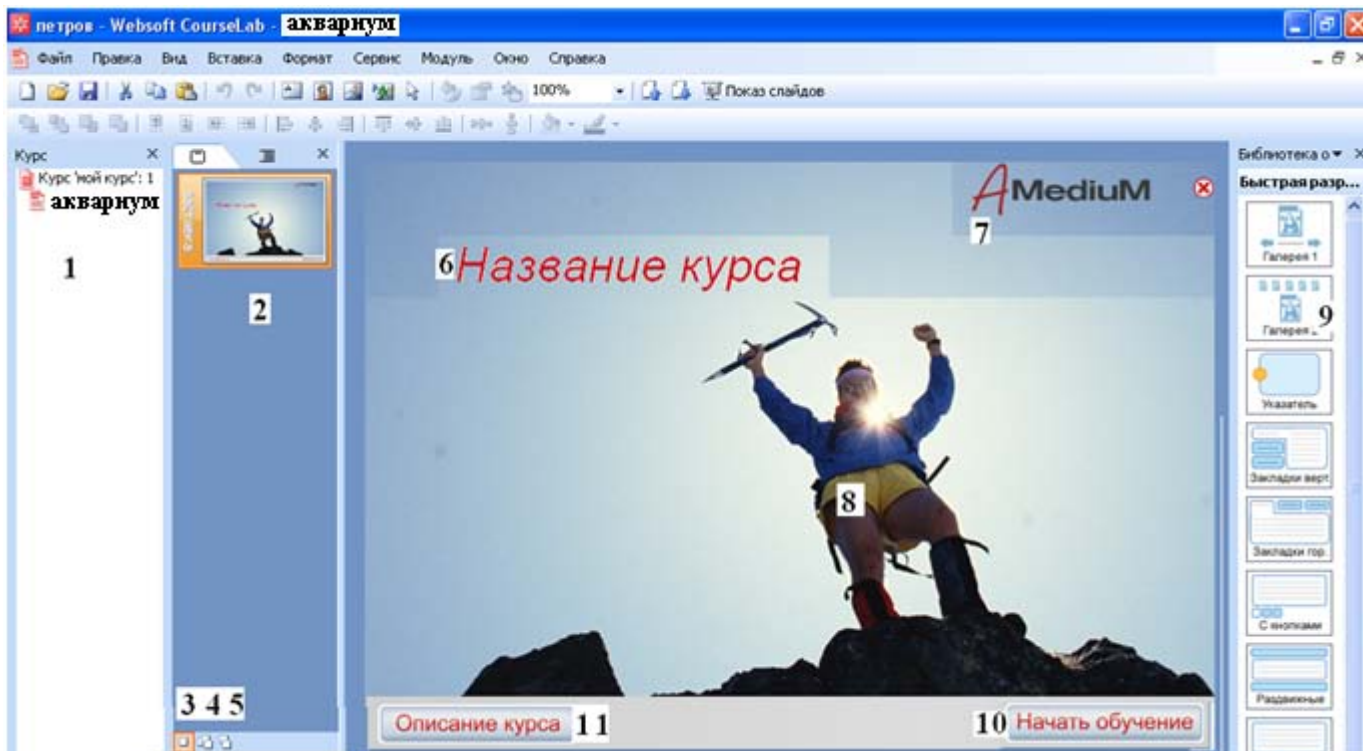


Рис. 3. Окно редактора курса. 1- панель дерева курса; 2 – панель слайды/структура; 3,4,5 – кнопки быстрого переключения панели слайдов; 3 – заставка; 4 – мастер; 5 – обычный; 6 – редактируемое название курса; 7 – эмблема (логотип); 8 – фоновый рисунок заставки; 9 – панель задач; 10 – кнопка «начать обучение»; 11 – кнопка «описание курса».

**Редактирование заставки.** Заставка появляется только один раз при запуске программы. Она должна нести информацию о содержании работы, которую предстоит выполнить ученику.

Измените название курса. Для этого вызовите<sup>1</sup> контекстное меню 2 для текста 1 и выберите пункт **Править текст**. Откроется окно текстового редактора 3, в котором измените название курса. Вставьте текст, отражающий цель работы данной программы. Рис. 4.

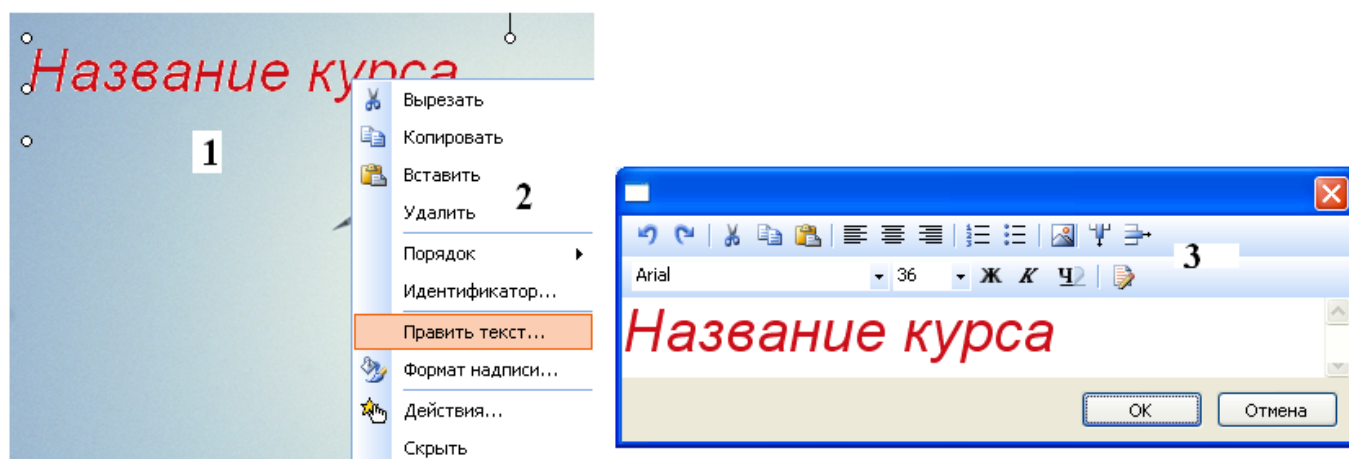


Рис. 4. Редактирование названия курса

Выполните двойной щелчок по кнопке «Описание курса», вызовите контекстное меню, выберите в нем пункт «Править объект» и измените «Текст окна». См. рис.5.

<sup>1</sup> Режим редактирования любого объекта по умолчанию открывается двойным щелчком

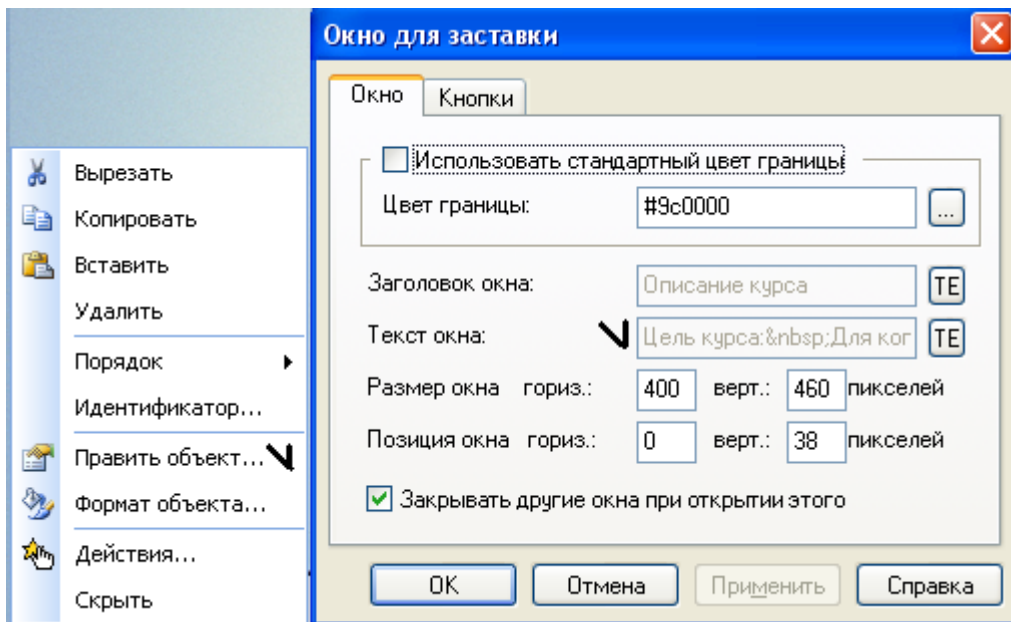


Рис. 5. Изменение описания курса.

Замените эмблему и фоновый рисунок и сохраните свой проект.

### Редактирование мастер-кадра

Переключите редактор в режим мастера (Рис.3. Кн.4). Мастер кадр является основой всех кадров Вашего модуля. Поэтому на нем не должно быть ничего лишнего.

Измените эмблему и название курса, содержание справки и помощи оставьте без изменений. Сохраните проект и перейдите в **обычный режим** редактирования кадров курса.

### Настройки курса.

Выберите пункт меню **Модуль – Порядок** прохождения модуля. Выберите закладку **Прохождение** и снимите пометку с пункта **Предварительно загружать картинки**. Проверьте работоспособность модуля, воспользовавшись пунктом меню **Показ слайдов**.

Создание и редактирование кадров (слайдов).

### Использование библиотеки объектов.

Из библиотеки объектов (9, рис.3.) перетащите (или выполните двойной щелчок по объекту) на рабочее поле кадра объект «Галерея 1». Вызовите контекстное меню (или выполните двойной щелчок по объекту) и составьте галерею из нескольких рисунков.

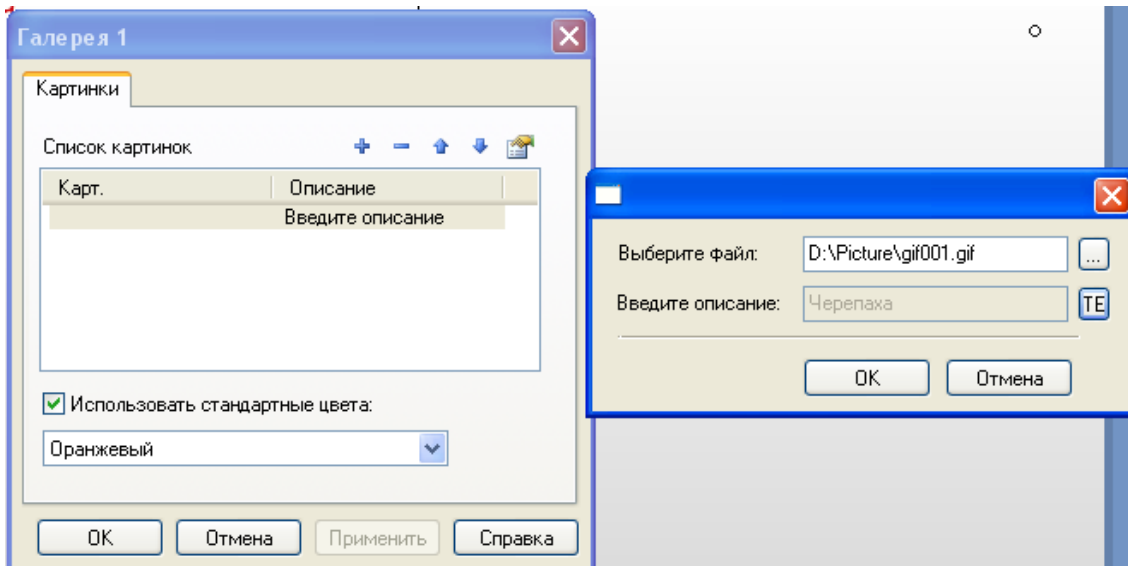


Рис. 6. Добавление рисунков в галерею.

Переименуйте кадр, вызвав контекстное меню для пиктограммы слайда в окне слайдов. Проверьте работу модуля.

Создайте новый слайд. Назовите его «Фотогалерея».

Добавьте из библиотеки объектов блок закладок: Библиотека объектов – Быстрая разработка – Закладки горизонтальные.

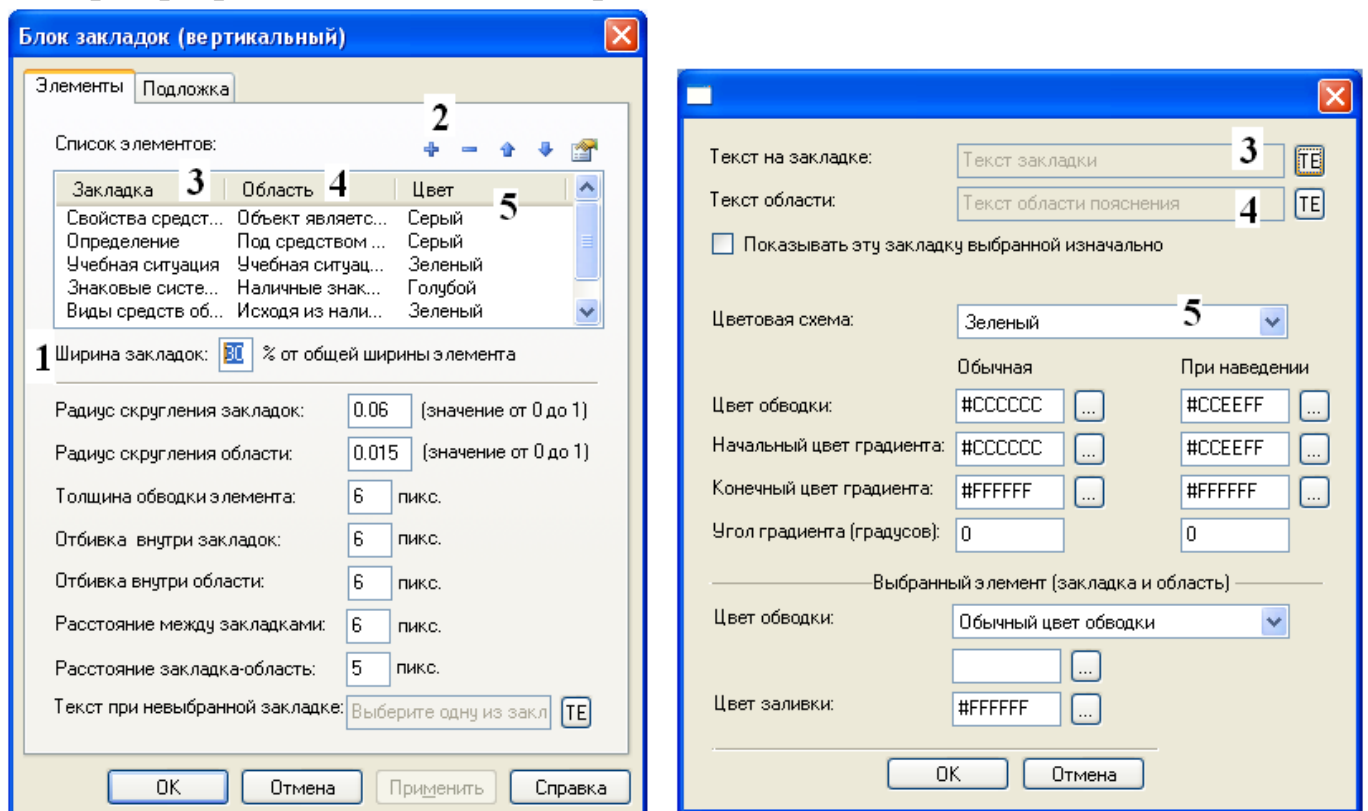


Рис. 7. Редактирование блока закладок

Измените ширину закладок с 40 до 15% от общей ширины элемента (1, рис.7). Добавьте закладку (2), измените текст закладки (3), и текст области пояснения к закладке (4), цвет закладки (5). Сохраните изменения и активизируйте пункт меню «Показ слайдов».

Создайте новый слайд. Назовите его «Самоконтроль».

**Создание и редактирование вопросов.** Программа позволяет создавать вопросы 6 типов. Для вставки вопроса с выборочным способом ввода ответа перетащите его пиктограмму («Един. Выбор») в рабочую область кадра.

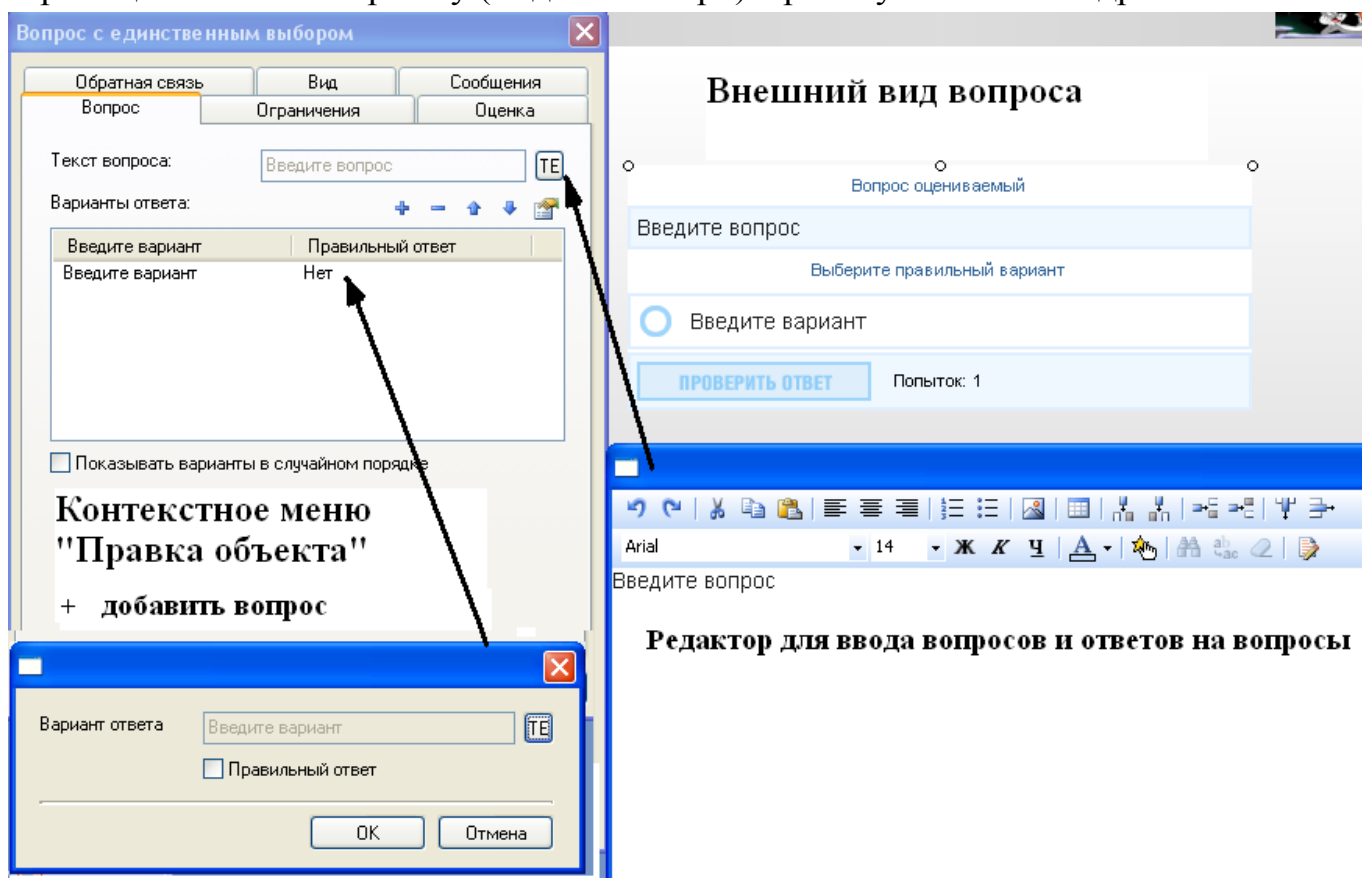


Рис. 8. Создание и редактирование вопросов.

В окне «Введите вопрос» введите текст вопроса. Ввод вариантов ответов производится аналогично добавлению картинок галереи. Для настройки вопроса откройте вкладку «Ограничения» и **установите количество попыток ответа и возможность повторного ответа** на вопрос. На вкладке «Оценка» установите «цену» вопроса. На вкладке «Обратная связь» обязательно определите реакцию программы на ответ, активизировав пункт меню «Показывать сообщения обратной связи».

Проверьте работоспособность кадра с вопросом.

Добавим на кадр с вопросом элементы интерактивности. Для этого в **Библиотеке объектов** выберите вкладку **Персонажи**. Выберите объект **Говорящая голова**, перетащите его на слайд и разместите как показано на рис.9. Перейдите в режим редактирования и замените объект на другой из предложенного списка. Добавим объект **Указатель** из библиотеки объектов (пункт **Быстрая разработка**), выберем пункт контекстного меню «править объект» и на вкладке «Описание» введет текст подсказки для ответа на вопрос (краткий и полный). Краткая подсказка появляется при наведении курсора на объект **Описание** в виде круглой кнопки. Полный текст подсказки – по щелчку по кнопке. Повторный щелчок по кнопке подсказки убирает ее с экрана.

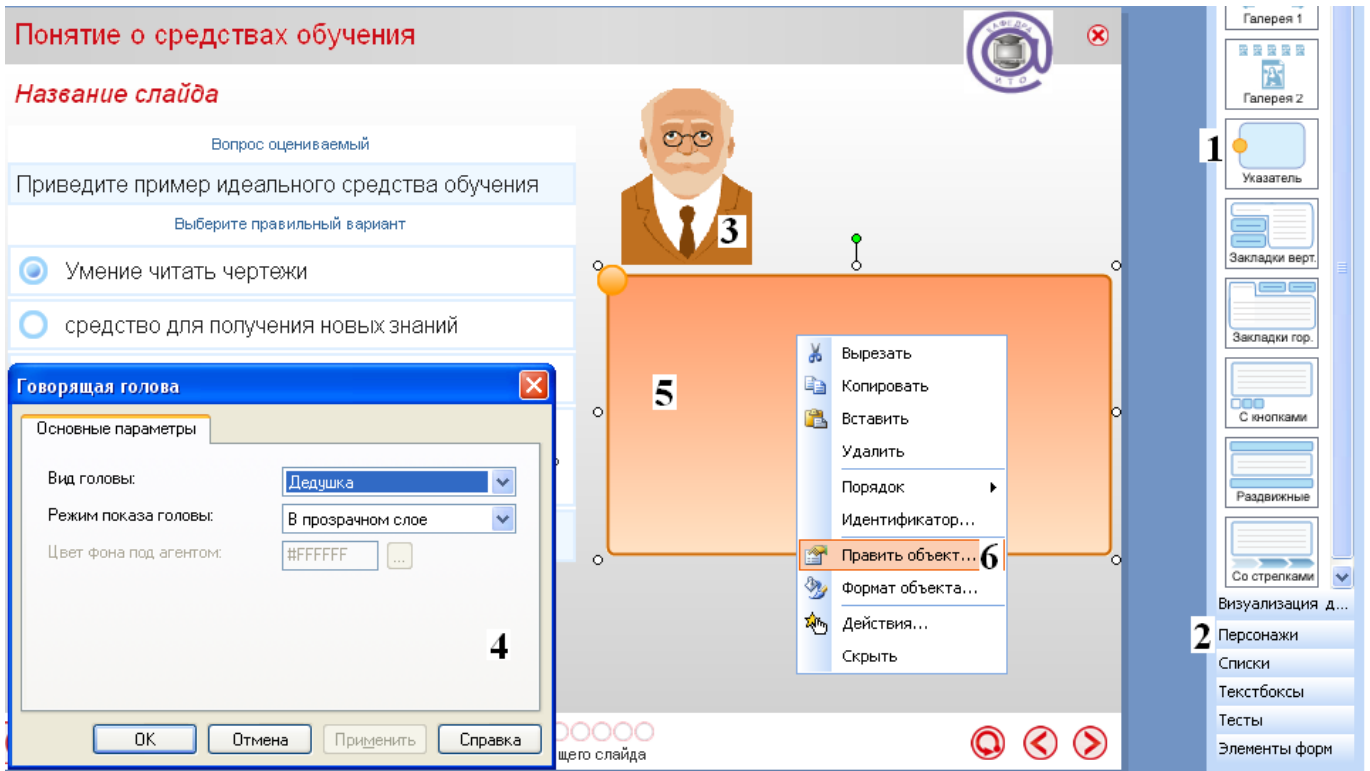


Рис. 9. Вставка персонажа: 1 – объект «Указатель»; 2 – объект «Персонажи» библиотеки; 3 – персонаж; 4 – контекстное меню персонажа «Настроить объект»; 5 – «указатель»- подсказка в поле кадра; 6 – контекстное меню объекта «Указатель».

Персонажи являются анимационными объектами. Настроим реакцию персонажа на ввод ответа. Для этого вызовем контекстное меню для объекта «Вопрос оцениваемый» и выберем пункт меню «Действия».

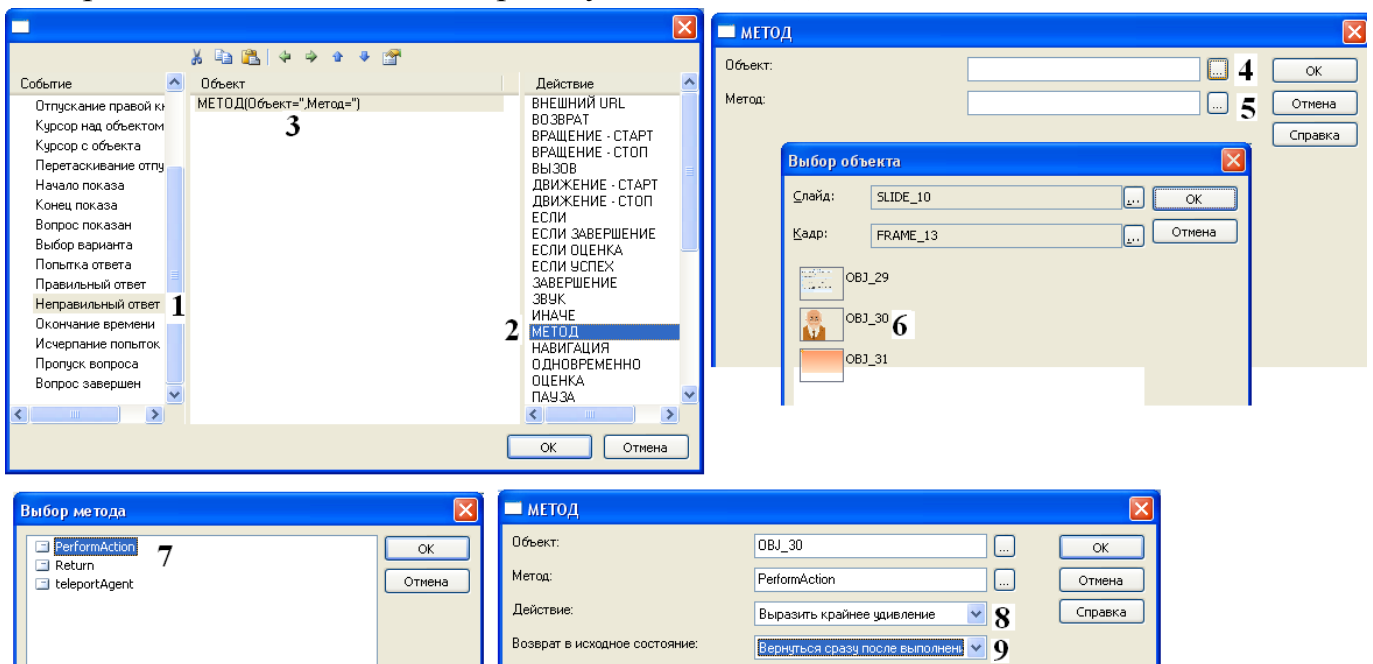


Рис. 10. Программирование действий персонажей.

В открывшемся окне выберем событие «Неправильный ответ» (1, рис.10.) и соответствующее ему событие – МЕТОД (2). Выполним двойной щелчок по объекту (3) и перейдем в окно «МЕТОД» (справа), в котором выберем пункт меню (4) и выберем объект (6), а затем метод (5). При этом откроется окно метода, в котором выбираем пункт PerformAction (выполнить действие) (7), а затем укажем характер действия (8) и способ возврата в исходное состояние (9). Закроем окно и проверим



работоспособность кадра. Самостоятельно определите действие персонажа для варианта ввода правильного ответа.

Внутри каждого слайда можно создать 5 (ограничение демо-версии) кадров с вопросами. Чтобы установить последовательность их предъявления установите порядок **перехода** от одного кадра ко второму, воспользовавшись контекстным меню. При выборе способа перехода «Ждать действие», нужно запрограммировать действие для перехода (3,4, рис.11). Для этого переместите **Кадр-навигатор** из **Навигация - Библиотеки объектов** в область управления слайдами (6, рис.11) *на мастер-кадр*. При работе в режиме показа слайдов кадры переключаются с помощью панели навигации, панель управления слайдами становится неактивной и наоборот: при неактивной панели навигации активизируется панель управления слайдами.

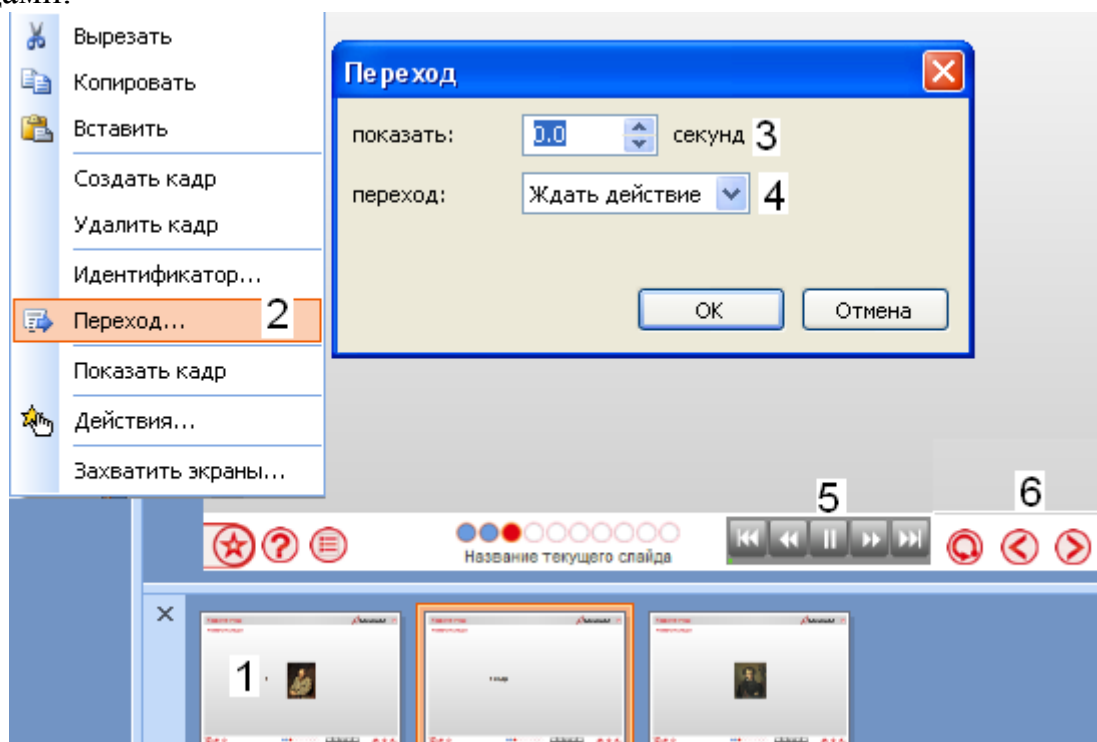


Рис. 11. Организация переходов между кадрами (слайдами): 1 –Слайд №1; 2 – пункт контекстного меню «Переход»; 3 – настройка времени предъявления кадра; 4 – настройка способа перехода; 5 – кадр-навигатор; 6 – панель управления слайдами.

Таким образом, полный электронный курс в демо-версии составляет 25 отдельных кадров.

### **Добавьте кадр с тестом для самоконтроля.**

Перетащите из библиотеки объектов объект **Тест** из вкладки **Тесты**.

Перейдите в режим редактирования объекта **Текст**. Создайте 6 вопросов по одному вопросу каждого типа вопросов. Для каждого вопроса не забывайте настраивать вкладку **Ограничения**. Для настройки теста вызовите контекстное меню на объекте **Тест** и выберите пункт **Действия**. В левом столбце событий выберите **Правильный ответ** (1, рис.12), в столбце действий двойным щелчком выбираем **Оценка** (2). В столбце Объект выполните двойной щелчок и определите параметры, как показано на рис.12 (4,5,6).



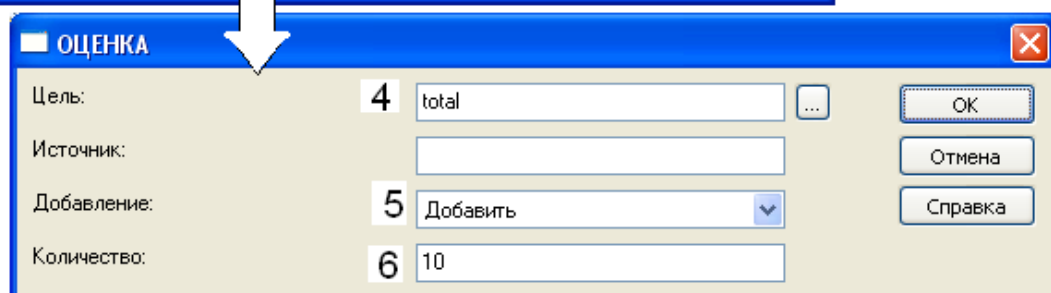
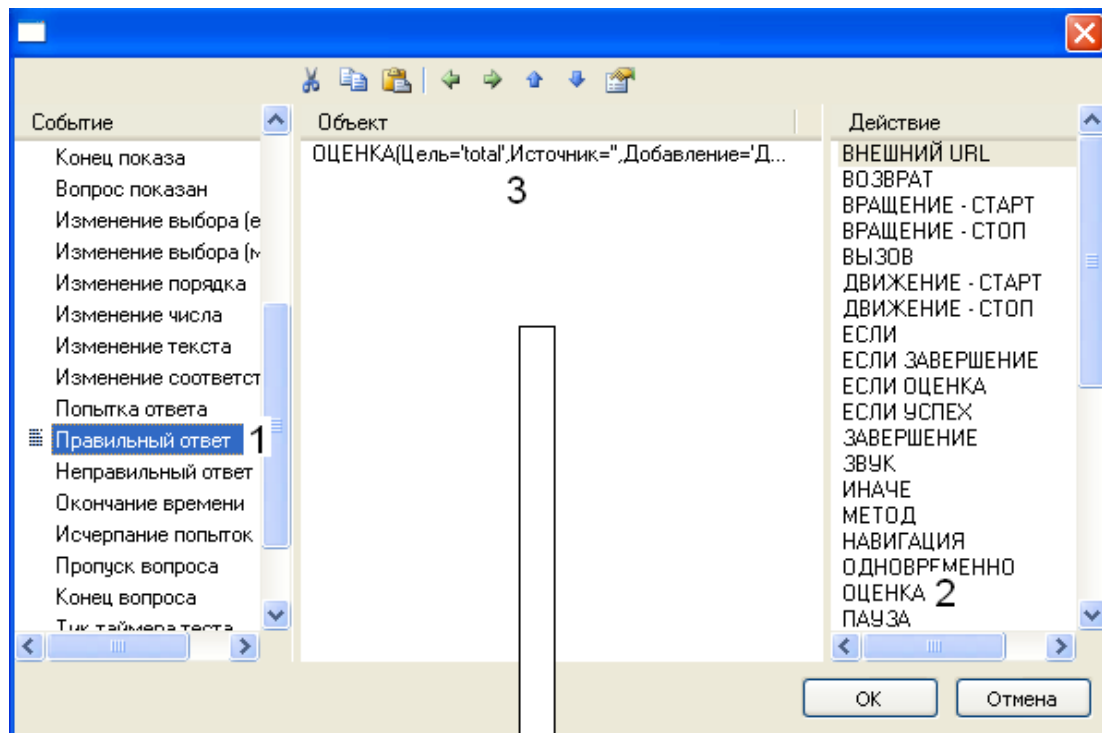


Рис. 12. Настройка теста для подсчета результатов тестирования

Создайте заключительный кадр (слайд).

Для вывода результатов теста на экран добавьте объект **Результаты** из вкладки **Тесты**.

Перейдите к пункту **Текстбоксы** меню **Библиотека объектов** и выберите объект **Рельеф**. Перейдите в режим редактирования объекта, вставьте текст, содержащий рекомендации по углубленному изучению пройденного материала и список литературы по теме. Настройте вкладки **Параметры** и **Эффекты**, как показано на рис.13.

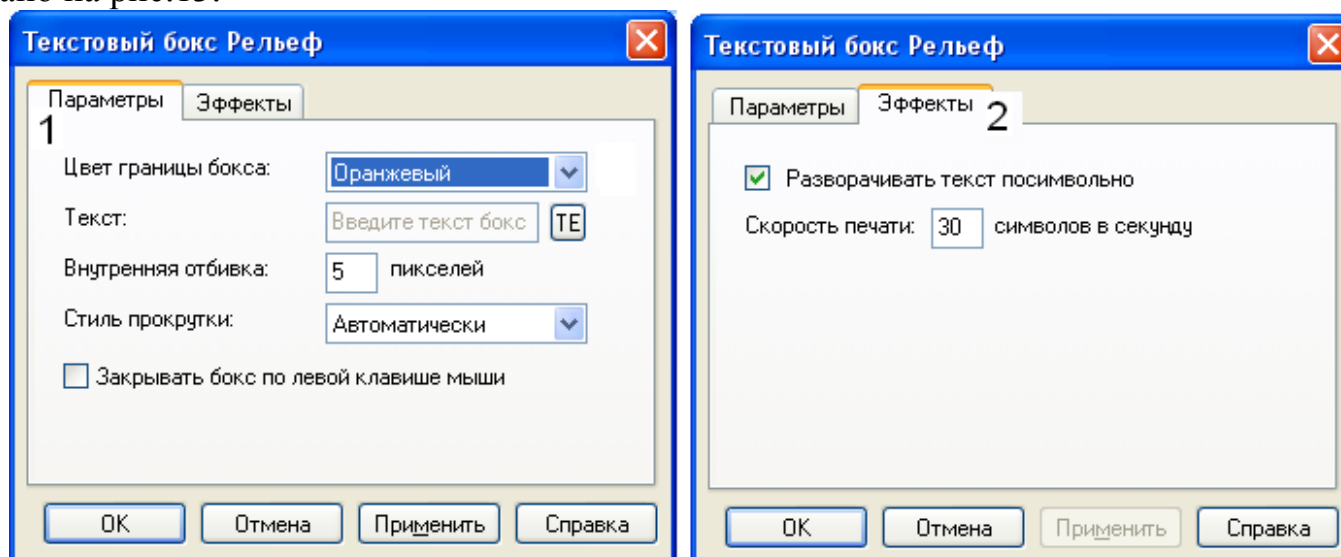


Рис. 13. Настройка объекта Текстбкс

Проверьте работу кадра и всего курса в целом.

**Публикация электронного курса.** Выполните действия **Файл – Опубликовать курс.**

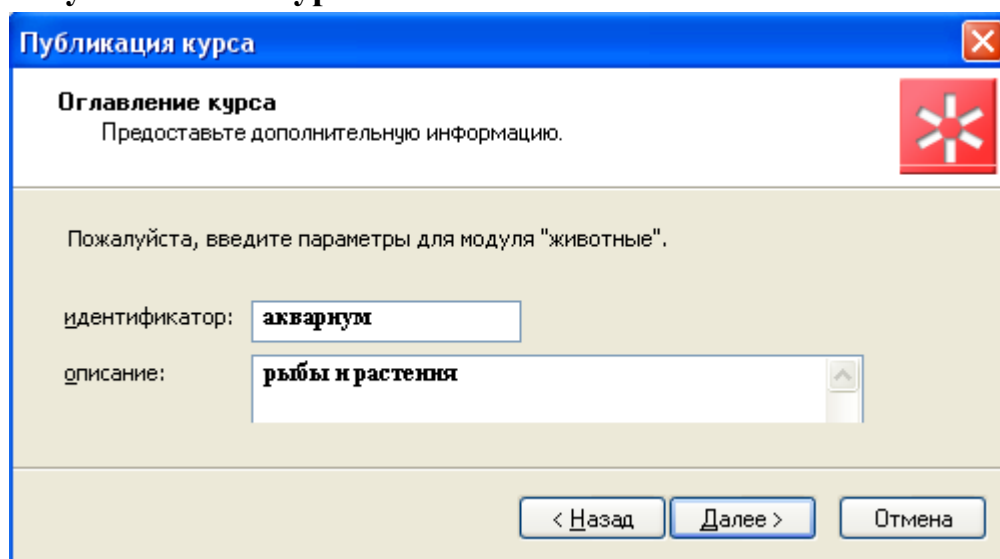


Рис. 14. Публикация курса.

В открывшемся диалоговом окне заполните идентификатор курса и описание. В следующем окне укажите способ публикации как показано на рис.15 для использования курса в классе ПК или на CD (галочка). Для использования публикации в системе дистанционного обучения (СДО) нужно выбрать вариант сохранения, совместимый с СДО (радиокнопка).

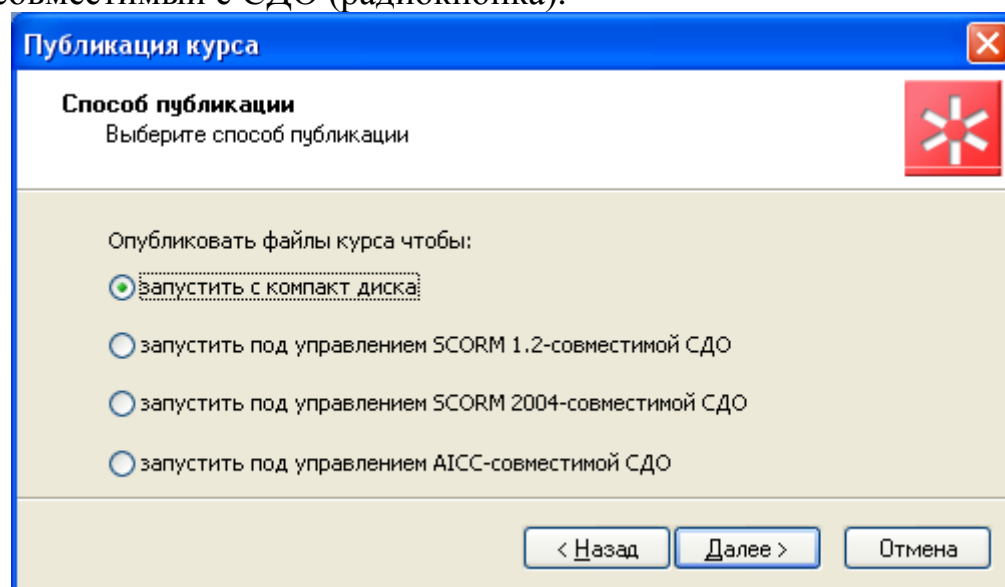


Рис. 15. Способ публикации курса.

В последнем окне проверьте (измените) имя файла: для системы ДО имя должно быть кратким и на английском языке).

Указываем путь к своей папке.

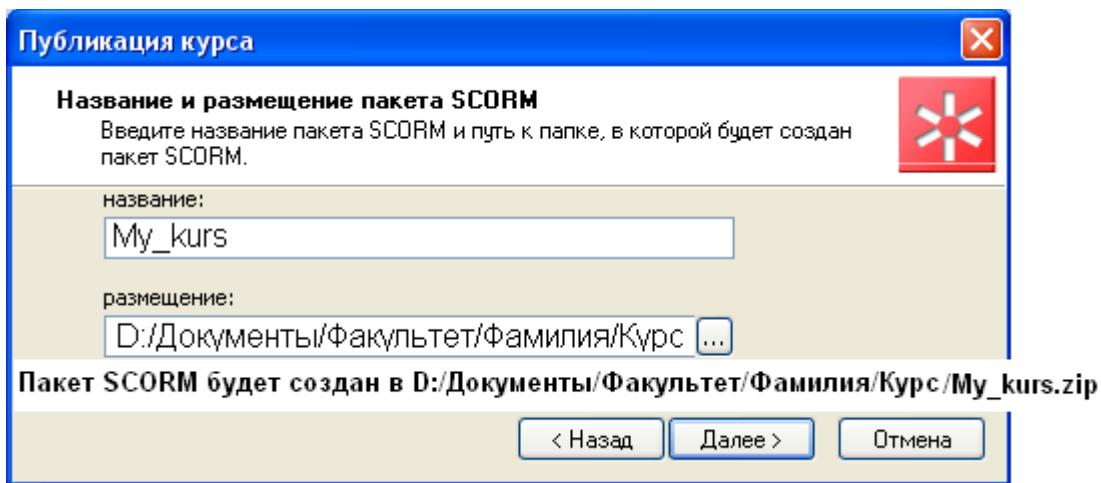


Рис. 16. Место размещение курса и имя исполняемого файла.

Произведите запуск исполняемого файла созданного Вами курса и проверьте его работоспособность, обратите внимание на результаты выполнения теста.

Для запуска файла в сети ДО его нужно отправить в папку с файлами вашего курса дистанционного обучения на сайте ДО, разархивировать файл и сделать ссылку на исполняемый файл.