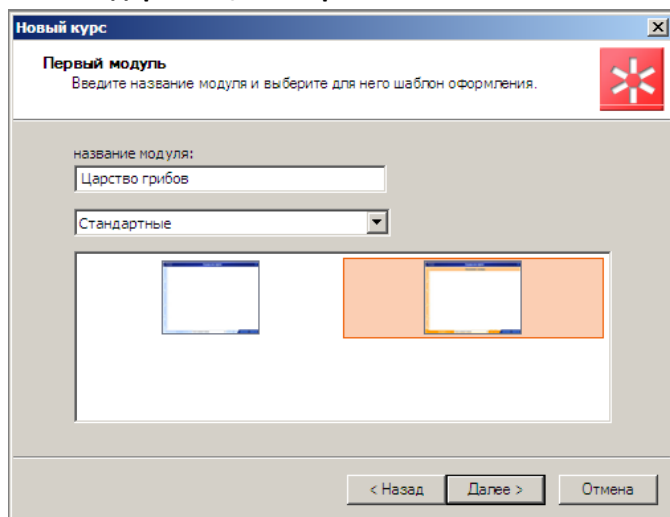


## Лабораторная работа «Создание электронного курса»

1. Запустите программу CourseLab.

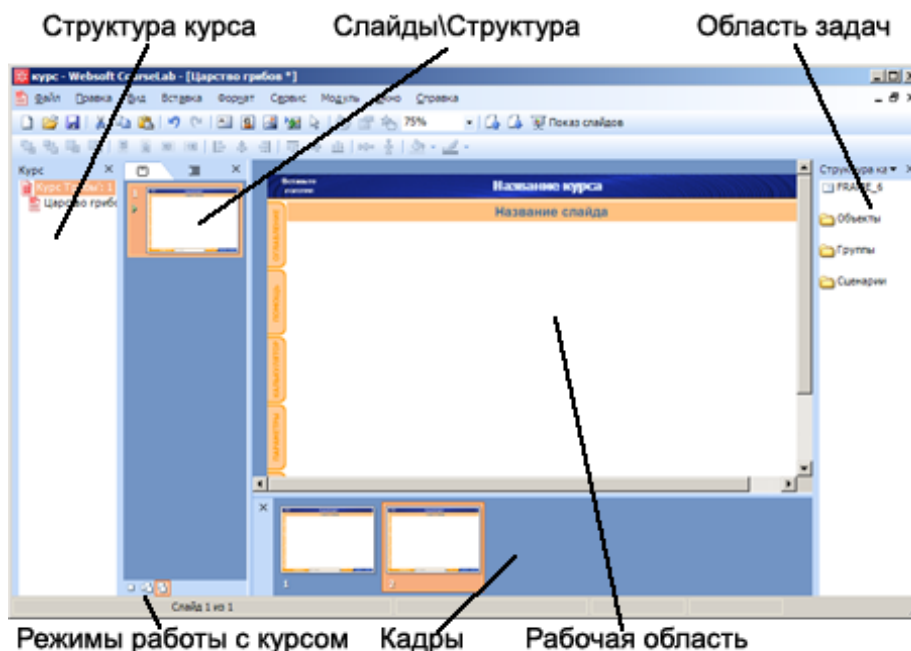
Программа предназначена для создания электронных учебных курсов, содержащих различные элементы представления информации и модули контроля знаний. Курс состоит из модулей, слайдов, которые в свою очередь могут состоять из кадров.

2. В диалоговом окне выберите команду **Создать новый курс...**, которая запустит мастер создания курса. Первый шаг – приветствие. На втором шаге задайте: **название** - «Грибы», **папка** – «Курс», **размещение** – укажите свою рабочую папку. На следующем шаге введите **название модуля** – «Царство грибов», выберите шаблон оформления – **Стандартные\Сине-оранжевый**.



После этого работа мастера будет завершена.

3. После завершения работы мастера будет открыто окно документа (курса). Изучите его структуру (панель **Кадры** может отсутствовать, для ее отображения необходимо выполнить команду **Вид\Кадры**).



4. Изменим заставку курса, для этого выберите режим работы **Заставка**, что изменит содержание рабочей области.
  - a. Для того чтобы изменить (задать название курса) дважды щелкните мышью по надписи **Вставьте название курса\модуля** и введите в диалоговом окне текст «Царство грибов», предварительно выделив тот, который в нем присутствует (текст может быть не виден, если белый на белом). Задайте размер шрифта 24 пт.
  - b. Логотипа на заставке не будет - выделите надпись **Вставьте логотип**, удалите ее.

5. Создадим шаблон слайда, для этого перейдите в режим работы **Мастер**. Все, что будет помещено на слайд в этом режиме, будет размещено на всех слайдах курса.

- Дважды щелкните мышью по надписи **Название курса** и введите в диалоговом окне текст «Грибы», предварительно выделив тот, который в нем присутствует
- Удалите надпись **Вставьте логотип**.
- Вставьте рисунок *logo.gif* из папки *Griby*, выполнив команду **Вставка\Рисунок\Из файла**.
- Уменьшите рисунок в размере и переместите в левый верхний угол слайда.

6. Прейдите в режим работы **Обычный**.

*В этом режиме выполняются все действия по наполнению курса содержимым.*

7. Переименуйте первый слайд. Для чего выполните щелчок правой кнопкой мыши по его миниатюре в области **Слайды\Структура**, выберите команду **Переименовать** и задайте название «Общие сведения».

*Этот текст будет отображаться при работе курса на слайде вместо надписи **Название слайда**.*

8. Добавим текст на слайд, для этого выполните команду **Вставка\Надпись**, растяните рамку надписи на всю свободную область слайда, выполните двойной щелчок по надписи и вставьте в диалоговом окне из документа *Грибы.docx* (находится в паке *Griby*) фрагмент текста сначала до *Строение грибов*.

9. Добавим новый кадр на первый слайд, для чего выполните команду **Вставка\Создать кадр**. В нижней части окна программы отобразится панель **Кадр**.

10. На второй кадр вставьте надпись, а в нее фрагмент текста, озаглавленный как *Строение грибов* из документа *Грибы.docx* (находится в паке *Griby*).

11. Аналогично создайте третий-пятый кадры слайда, добавляя на них из документа *Грибы.docx* следующий текст и схемы:

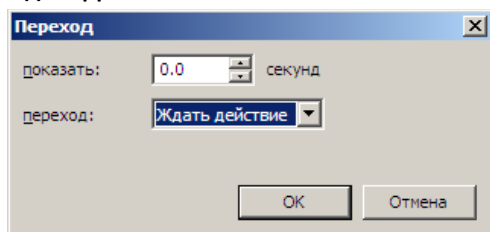
Третий кадр – *Типы питания*

Четвертый – *Размножение*

Пятый – *Классификация грибов*

12. Для того чтобы организовать переход между кадрами слайда настроим переходы и добавим элемент навигации **Кадр-навигация**. Для этого выполните следующие действия:

- Выполните щелчок правой по первому кадру на панели **Кадры**, выберите команду **Переход**, в диалоговом окне установите **Переход – Ждать Действие**



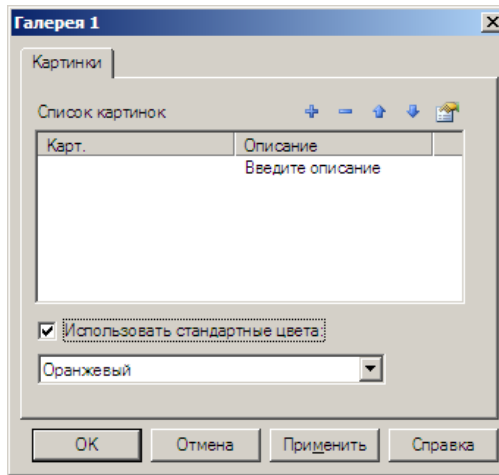
- Такие же настройки установите для остальных кадров.
- Перейдите в режим работы **Мастер**
- В области задач выберите **Библиотека объектов**, затем вкладку **Навигация**, а затем перетащите объект **Кадр-навигация** на слайд, разместив его над кнопками «Назад», «Далее»
- Вернитесь в режим работы **Обычный** (**ОБЯЗАТЕЛЬНО!**)

13. Проверьте работу курса, выполнив команду **Показ слайдов** на панели инструментов (или из меню **Модуль**).

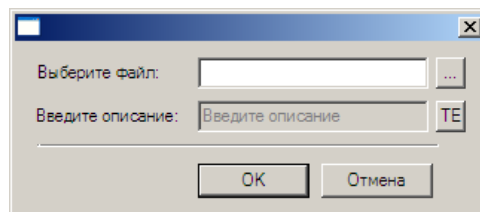
14. Создайте второй слайд, для чего выполните команду **Вставка\Создать слайд** и назовите его «Фотогалерея»

15. На второй слайд (он будет состоять из одного кадра) добавим коллекцию фотографий, для чего в области задач выберите библиотеку объектов, перейдите на вкладку **Быстрая разработка** и перетащите объект **Галерея 1** слайд. Выполните двойной щелчок по галерее, что вызовет диалоговое окно.





Кнопка **+** вызовет еще одно диалоговое окно, которое позволит добавить рисунок в галерею



В строке **Выберите файл** укажите местоположение рисунка (фотографии находятся в папке *Griby*), а при помощи кнопки **TE**, добавьте название фотографии.

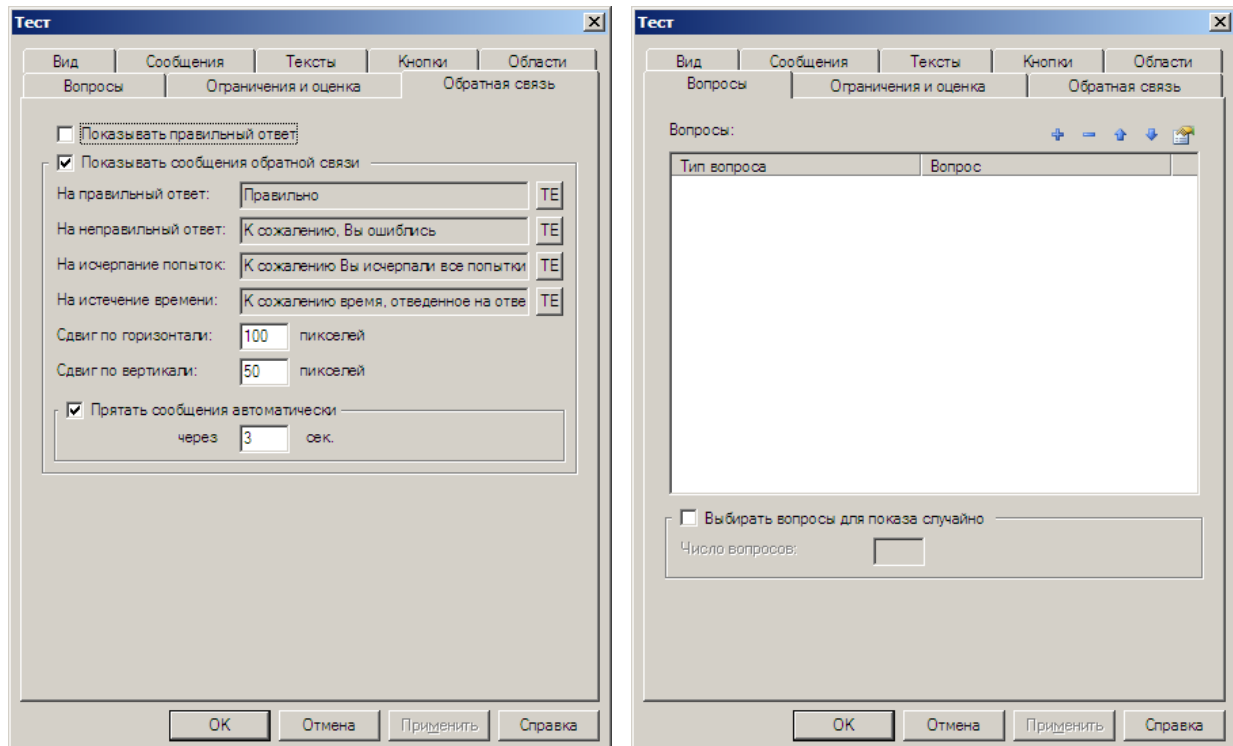
Добавьте в галерею не менее четырех фотографий. Запустите работу курса и проверьте работу галереи.

16. Создайте третий слайд, переименуйте его, назвав «Тест».

17. На слайд из вкладки **Тесты** библиотеки объектов, перетяните объект **Тест**. Двойным щелчком мыши по объекту **Тест** вызовите его диалоговое окно.

18. Задайте настройки теста, для этого перейдите в диалоговом окне теста во вкладку **Обратная связь** и включите команды **Показывать сообщения обратной связи** и **Прятать сообщения автоматически**

Если Вы вышли из окна теста, то войти в него Вы можете двойным щелчком по объекту **Тест** на слайде.



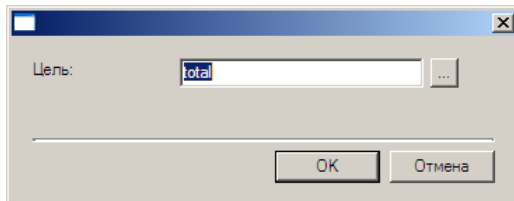
19. Во вкладке **Вопросы** выполните щелчок по кнопке **+** для добавления вопроса теста. Откроется следующее диалоговое окно, которое позволит задать тип вопроса, ввести сам вопрос и задать его настройки.

- На вкладке **Вопрос** в списке **Тип вопроса** Вы сможете выбрать один из пяти типов, в поле **Текст вопроса** при помощи кнопки **TE** ввести текст вопроса и текст варианта ответа.

После добавления варианта ответа кнопкой **+** в диалоговом окне варианта ответа необходимо ввести его текст (при помощи кнопки **TE**) и отметить флажком правильный вариант (для типов вопросов **Единственный выбор** и **Множественный выбор**).

На этой вкладке для каждого вопроса Вам необходимо будет установить флажок на против команды **Показывать варианты в случайном порядке**

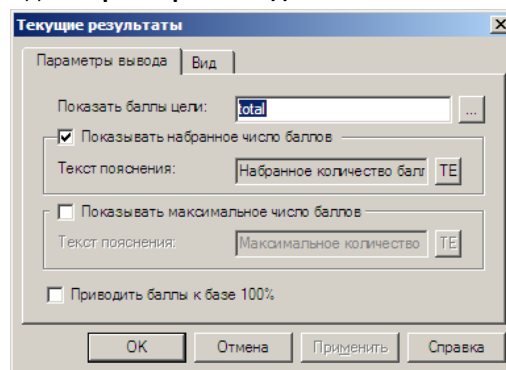
- Вкладка **Ограничения** позволяет задать количество попыток, время ответа и предоставить возможность отказа от ответа на вопрос.  
На этой вкладке для каждого вопроса Вам необходимо будет установить флажок на против команды **Разрешить отказ от ответа**.
- Вкладка **Оценка** позволяет задать вес (стоимость) вопроса, способ начисления баллов (при повторном ответе) и указать цель начисления баллов за ответ.  
При добавлении каждого вопроса Вам необходимо будет в этой вкладке задать вес вопроса и добавить **Цель вопроса** (кнопкой **+**), выбрав **total**



- Вкладка **Обратная связь** позволяет задать сообщения, выводимые после ответа на вопрос.  
 Вид окна может меняться в зависимости от выбора типа вопроса.  
 Добавьте следующие вопросы:

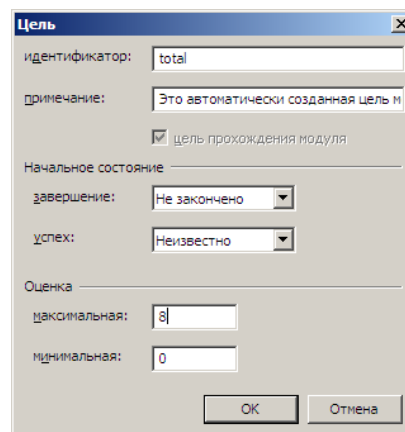
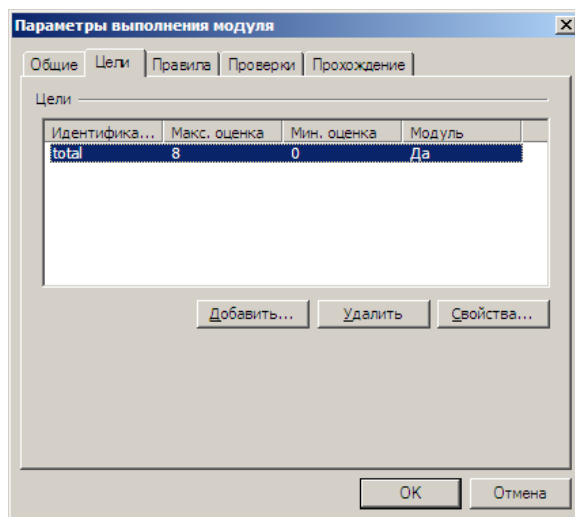
Тип вопроса	Текст вопроса	Варианты ответа	Верный\ Ранг\ Соответствие	Вес вопроса <sup>1</sup>	Цель <sup>2</sup>	Ограничения <sup>3</sup>	Порядок вариантов ответов <sup>4</sup>
Единственный выбор	Грибы относятся	К растениям		1	total	Разрешить отказ от ответа	случайный
		К животным					
		Ник растениям, ни к животным	X				
Множественный выбор	К высшим грибам относятся	плесень		1	total	Разрешить отказ от ответа	случайный
		Дрожжи	X				
		Шляпочные грибы	X				
Ранжирование <sup>5</sup>	Распределите съедобные грибы по степени их ценности (от менее ценных к более ценным)	Сыроежка	1	2	total	Разрешить отказ от ответа	случайный
		Белый гриб	2				
		Трюфель	3				
Текстовый ввод	Как называется отдельная нить мицелия?	Гиф <sup>6</sup>		2	total	Разрешить отказ от ответа	случайный
Соответствие	Поставьте в соответствие способ размножения грибов и орган размножения	Вегетативное	Части мицелия	3	total	Разрешить отказ от ответа	случайный
		бесполое	Споры				
		половое	Гаметы				

20. Создайте новый слайд (четвертый) назовите его «Результат». Перетяните на него из вкладки **Тесты** библиотеки объектов объект **Результаты**. Двойным щелчком мыши по нему вызовите его диалоговое окно и снимите флажок **Приводить баллы к базе 100%** во вкладке **Параметры вывода**



1. Задается во вкладке **Оценка**
2. Задается во вкладке **Оценка** опцией **Цель вопроса** (см. [здесь](#))
3. Задается во вкладке **Ограничения**
4. Задается во вкладке **Вопрос**
5. Варианты ответов располагайте так, как они должны следовать при правильном варианте ответа (для этого используйте кнопки со стрелками вверх и вниз)
6. В **Пояснение к полю ввода** введите *Введите слово в именительном падеже*

21. Проверьте работу курса. Обратите внимание на то, что на четвертом слайде в строке **Максимальное количество баллов** выводится цифра 100. В то время как сумма баллов в нашем тесте составляет 9. Сохраните курс (**Файл\Сохранить**)
22. Зададим настройки модуля, чтобы на слайде с результатами отображалось верное максимальное количество баллов. Для этого выполните команду **Модуль\Параметры выполнения модуля** и перейдите на вкладку **Цели**. Выполните двойной щелчок по строке *total* и в диалоговом окне **Цель** задайте для параметра **Оценка\Максимальная** значение – 9.



Проверьте работу курса.

23. Опубликуйте курс выполнив команду **Файл\Опубликовать курс**. В мастере публикации пошагово задайте:
- Способ публикации – запуск с компакт диска**
  - Выбор папки для публикации** - выберите свою рабочую папку
  - Идентификация курса: ID -1; описание курса –мой первый курс**
  - Идентификация модуля: ID -1; описание модуля– первый модуль**
24. Проверьте автономную работу курса запустив файл autorun.html из Вашей папки

### **Дополнительно**

#### *Добавление анимированного персонажа*

Добавим анимационный персонаж к тесту

Находясь на слайде с тестом раскройте в библиотеке объектов раздел **Персонажи** и перетяните объект **Говорящая голова** в правый нижний угол слайда (не перекрывая кнопки навигации, если нужно, уменьшите его в размере).

Выберите вид головы, для чего щелкните по объекту правой кнопкой мыши и выберите пункт меню **Править объект**, в списке **Вид головы** выберите название персонажа (Рис. 1). Для опции **Режим показа головы** оставляем значение **В прозрачном слое**.

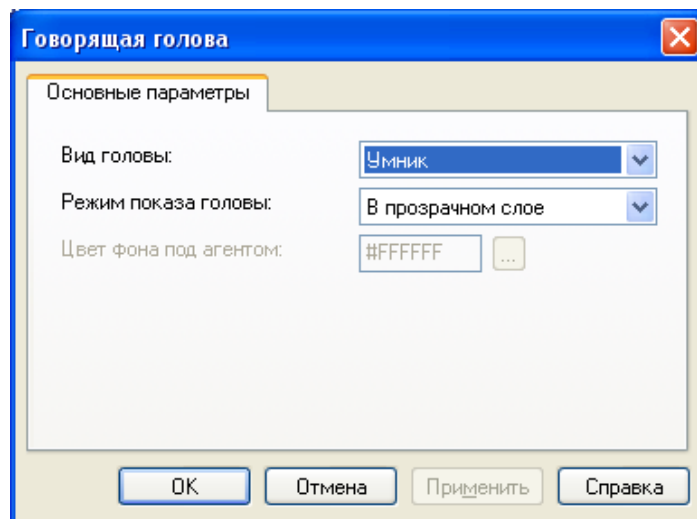


Рис. 1

Для настройки реакции головы на правильные и не правильные ответы теста выполните щелчок правой кнопкой мыши по тесту, выберите команду **Действия**, что вызовет диалоговое окно (Рис. 2).

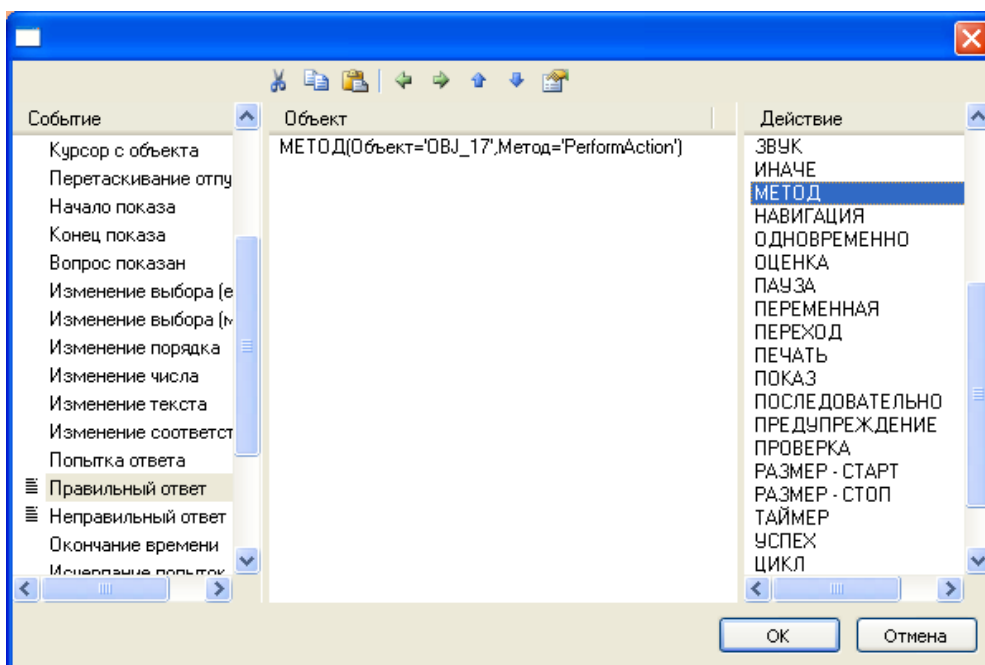


Рис. 2

В левой части окна (**Событие**) выберите **Правильный ответ**, а в правой части (**Действие**) –двойным щелчком **Метод**. В средней части окна (**Объект**) будет добавлена строка, начинающаяся со слова МЕТОД, по которой нужно выполнить двойной щелчок, чтобы перейти непосредственно к настройкам действия в окне **Метод** (Рис. 3)

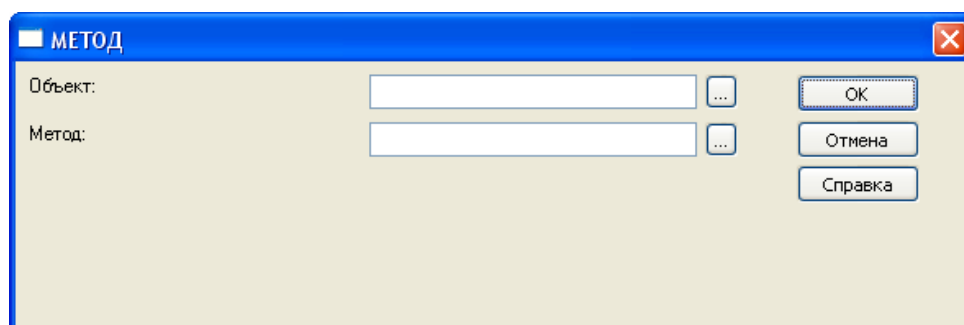


Рис. 3

Выполните щелчок по кнопке в конце поля **Объект**, что вызовет окно **Выбор объекта**, для которого будет настроено действие, и здесь выберите иконку персонажа (Рис. 4), нажмите **ОК**.

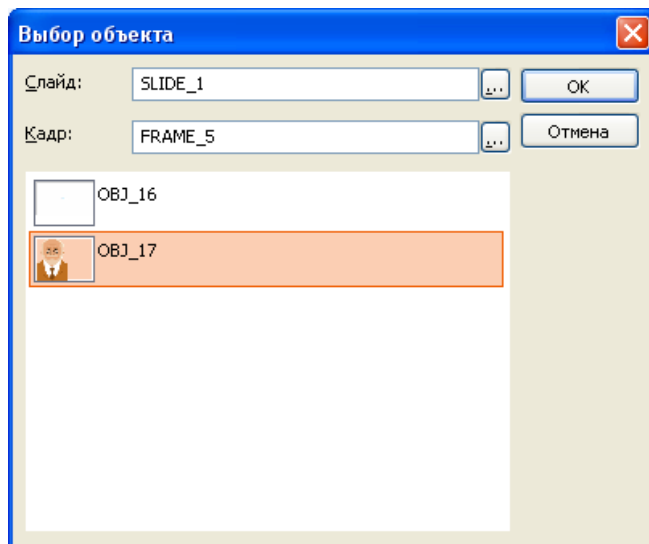


Рис. 4

Выполните щелчок по кнопке в конце поля **Метод** (Рис. 3) и в диалоговом окне **Выбор метода** (Рис. 5) выберите **PerformAction**

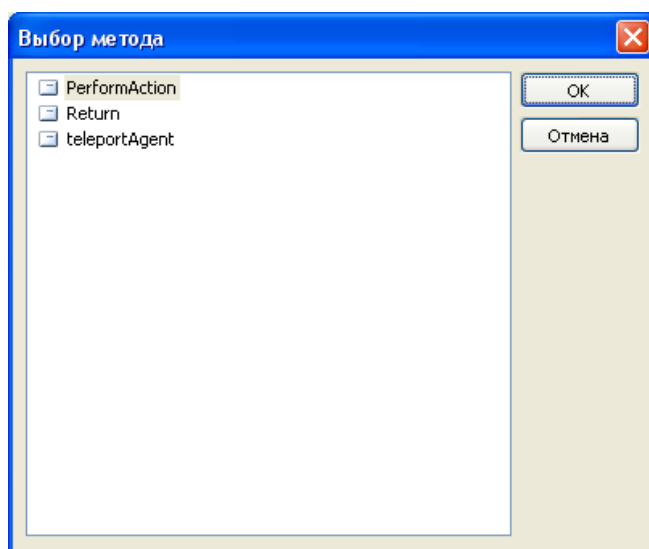


Рис. 5

Это добавит в окно **Метод** дополнительные настройки (Рис. 6)

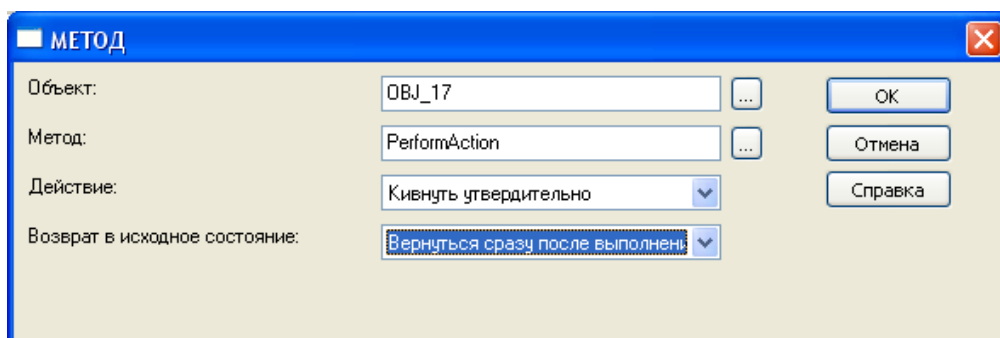


Рис. 6

В списке **Действие** выберите **Кивнуть утвердительно** (или другое одобряющее действие), а в списке **Возврат в исходное состояние** – **Вернуться сразу после выполнения**.



Аналогично настройте реакцию персонажа на неправильный ответ, задав действие персонажа – **Выразить удивление.**