

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

آموزش جامع استوری لاین

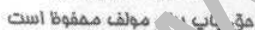
«گام به گام»

محمد رضا رحیمی

محمد مهرجو



شماره کتابشناسی ملی: ۴۵۱۷۶۲



www.mehrezahra.ir info@mehrezahra.ir @mehrezahra



«فهرست مندرجات»

صفحه	عنوان
۹	مقدمه
	فصل اول: آشنایی با ابزار
۱۳	قسمت‌های مختلف صفحه نرم‌افزار
۱۵	شروع کار
۱۶	تغییر از وضعیت Story View به وضعیت Slide View
۱۶	انتقال به اسلایدهای مختلف و یا صحنه ها
۱۶	نگه داشتن چند اسلاید باز شده به صورت Slide View
۲۱	ابزار های منوی Insert در وضعیت ویرایشی اسلاید
۲۸	ابزار های منوی DESIGN در وضعیت ویرایشی اسلاید

عنوان	صفحه
ابزار های منوی Transition در وضعیت ویرایشی اسلاید	۳۱
ابزار های منوی Animations در وضعیت ویرایشی اسلاید	۳۱
ابزار های منوی View در وضعیت ویرایشی اسلاید	۳۳
ابزار های منوی Help در وضعیت ویرایشی اسلاید	۳۵
ابزار های منوی Home در وضعیت Story View	۳۶

فصل دوم: مراحل طراحی پروژه

تنظیمات اسلاید	۳۹
تنظیمات پلیر و فارسی سازی آن	۴۰
سفارشی سازی پلیر در بخش Custom	۴۲
ذخیره سازی تنظیمات نمایش و استفاده در محتواها	۴۴
استفاده از پلیر سفارشی در پروژه جدید	۴۴
Hotspot جایگزینی برای Tooltip	۴۵

فصل سوم: طراحی بر اساس ساریه

تغییر و ویرایش پس زمینه	۵۳
درج مستطیل یا گوشه های گرد	۵۵
درج و ویرایش دکمه	۶۱
تکثیر	۶۳
درج و ویرایش متن	۶۵
اضافه نمودن Transitions به اسلاید	۶۵
انتخاب اشیاء	۶۶
تعیین تقدم و تأخر و مدت زمان حضور اشیاء در اسلاید	۶۷

صفحه

عنوان

۶۹	اضافه نمودن Animation به اشیاء
۷۰	ایجاد صحنه و اسلاید جدید
۷۳	انتساب Trigger به دکمه‌ها
۷۶	طراحی دکمه بازگشت به اسلاید شروع

فصل چهارم: فراخوانی فایل‌ها

۸۰	فراخوانی فایل‌ها
----	------------------

فصل پنجم: درج فیلم

۸۸	انیمیشن ورودی به شکل‌ها
۸۸	انیمیشن ورودی به متن‌ها
۸۸	انیمیشن ورودی و خروجی به تصاویر
۸۹	انیمیشن ورودی به دکمه‌ها
۹۰	فراخوانی فیلم توسط دکمه
۹۱	انیمیشن ورودی به شکل‌ها
۹۱	وارد نمودن فیلم به لایه film1
۹۲	تنظیمات گزینه Options مربوط به فیلم

فصل ششم: آلبوم تصاویر

۱۰۴	ایجاد لایه برای تصاویر موجود در اسلاید
۱۰۶	اضافه کردن تصویر در لایه
۱۰۷	طراحی دکمه بازگشت به اسلاید اصلی
۱۰۷	ایجاد لایه‌های مشابه

۱۱۰	وضعیت ها
-----	----------

فصل هفتم: آزمون‌های تعاملی

۱۱۸	طراحی آزمون تعاملی از نوع Drag and Drop
۱۲۵	طراحی آزمون تعاملی از نوع Pic One
۱۲۷	طراحی آزمون تعاملی از نوع Pic Many
۱۲۹	طراحی آزمون تعاملی از نوع Text Entry
۱۳۳	طراحی آزمون تعاملی از نوع Hotspot
۱۳۵	طراحی آزمون از نوع نمره‌دار و صحیح - غلط
۱۳۸	طراحی آزمون از نوع نمره دار چند گزینه‌ای
۱۴۳	طراحی آزمون از نوع نمره‌دار چند پاسخی
۱۴۴	طراحی آزمون نمره‌دار از نوع پر نمودن جای خالی
۱۴۶	طراحی آزمون نمره‌دار از نوع بانک کلمه
۱۴۷	طراحی آزمون نمره‌دار از نوع تطبیق ستونی
۱۴۹	طراحی آزمون نمره‌دار از نوع تطبیق کشویی
۱۵۱	طراحی آزمون نمره‌دار از نوع ترتیب در کشیدن و رها نمودن گزینه‌ها
۱۵۳	طراحی آزمون نمره دار از نوع ترتیب توالی
۱۵۵	طراحی آزمون نمره دار از نوع عددی
۱۵۶	طراحی آزمون نمره دار از نوع ناحیه حساس به ماوس

فصل هشتم: اسلاید نتیجه

۱۵۸	اسلاید نتیجه
-----	--------------

فصل نهم: بانک سؤال

۱۶۷	ایجاد بانک سؤال
۱۶۸	مدیریت بانک سؤال
۱۷۰	ویرایش اسلاید در یک بانک سؤال
۱۷۴	درج اسلایدهای آزمون از بانک سوالات
۱۷۷	طراحی لامای زرخورد

فصل دهم: فیلم برداری از صفحه

۱۸۵	درج فیلم آموزشی به صورت تک فایر فیلم تک اسلاید
۱۸۵	درج فیلم آموزشی به صورت چندین اسلاید آموزشی و گام به گام
۱۸۷	درج فیلم آموزشی به صورت چندین اسلاید آموزشی و خود آزمایی بدون نمره
۱۸۹	درج فیلم آموزشی به صورت چندین اسلاید آموزشی و خود نمره دار

فصل یازدهم: نشانگرها

۱۹۱	ایجاد نشانگر
۱۹۴	تنظیم نشانگرها

فصل دوازدهم: دکمه و اسلاید محاوره‌ای

۲۰۰	درج دکمه و ویرایش آن
۲۰۷	تزیین دکمه‌های خروج در اسلاید

فصل سیزدهم: ذخیره سازی

۲۰۹	روش ذخیره سازی پروژه
۲۱۰	ساخت نماد برای پروژه تولیدی

عنوان

صفحه

دریافت خروجی ۲۱۱

تغییر نماد پروژه ۲۱۴

فصل چهاردهم: اجرای خودکار

فعال کردن اجرای خودکار ۲۱۷

فصل پانزدهم: متغیرها

اضافه نمودن متغیرها ۲۲۰

ارجاع مقداردهی یک متغیر به درآورد متن ۲۲۳

فصل شانزدهم: زبانه‌های تعاملی

ایجاد زبانه تعاملی ۲۲۸

www.ketab.ir

مقدمه

آموزش الکترونیکی، به استفاده فناوری اطلاعات در آموزش، تلقی شده که این کار عمدتاً از طریق نرم افزارها، اینترنت و یا تلفیقی از این دو از سطح ابتدایی تا دروس دانشگاهی را شامل می گردد. از مهم ترین مزایای این شیوه، می توان دسترسی به منابع تعداد زیادی دانش آموز یا دانشجوی به مطالب و امکانات مجازی (آزمایشگاه، فیلم و ... را نام برد. همچنین اگر این نوع آموزش به درستی و با ظرافت اجرا شود، امکان خلاقیت ها و یافته های علمی را به فراگیرنده می دهد.

بسیاری برای این باورند که آموزش الکترونیکی در صورت اجرای درست، می تواند زمینه ساز دو طرفه کردن فرآیند آموزشی گردد. آموزش، به شکل سنتی اش ظاهراً رابطه ای دو طرفه به نظر می رسد (رابطه بین تعلیم دهنده و تعلیم گیرنده) ولی عملاً شاهد هستیم که در بسیاری از کشورها،

معلمان و استادان، مطالب درسی را به صورت ثابت و یکنواخت ارائه کرده و نهایتاً سؤالات و اشکالات فراگیران را پاسخ می‌دهند. به عبارتی دیگر، کم‌تر شاهد بازخورد در امر آموزش هستیم.

از طرفی دیگر، روش‌های آموزش سنتی، فراگیران با قابلیت‌های فراگیری متفاوت را مجبور به یادگیری اندازه‌ای معین از یک موضوع مشخص در مقطع زمانی ثابتی می‌کند. نتیجه آن، یادگیری متفاوت، در زمان یکسان می‌گردد. در حالی که هدف آموزش الکترونیکی، عکس این قضیه می‌باشد. در این رو بسیاری از سازمان‌ها، خواستار کوتاه کردن زمان و توسعه یافتگی دوره‌های آموزش الکترونیکی، بر اساس نیازهای سازمانی خود هستند. برخی از آنها به دوره‌های تعاملی و برخی به دوره‌های آزمون، نیاز دارند که گذراندن این دوره‌ها در یک زمان بسیار کوتاه و داشتن فقط یک ابزار، کار بسیار آسان است. اما با استفاده از یک ابزار سریع و قدرتمند توسعه یافته توسط آموزش الکترونیکی، می‌توان دوره‌های آموزش الکترونیکی تعاملی را در یک زمان کوتاه برگزار کرد که شامل همه ویژگی‌های آموزشی بوده. نیز بتوان همواره ویژگی‌های سطح بالا را با استفاده از پیش‌فرض‌ها، توسعه بخشید.

در این میان می‌توان برخی از امکانات نرم افزارهای تولید محتوا را برشمرد:

- طراحی مناسب‌ترین رابط کاربری آموزش الکترونیک با هدف تکرار دادن مخاطب
- اضافه کردن متن، اشکال، تصاویر، صدا، ویدئو، ضبط صفحه نمایش، و... سیاه وب
- دسترسی به دیگر منابع یادگیری
- استفاده موثر از انیمیشن برای جلب توجه به عناصر کلیدی یک اسلاید
- اضافه کردن آموزش محاوره‌ای برای دوره‌ها
- استفاده از فعل و انفعالات جذاب برای حفظ توجه کاربر و تشویق یادگیری اکتشافی
- بررسی ترکیب سؤالات
- طراحی ارزیابی و نظرسنجی

^۱ Articulate Storyline نرم افزاری ویژه و کاربردی برای طراحی و تولید منابع آموزش الکترونیکی به صورت تعاملی بوده که می‌توانید با استفاده از این نرم‌افزار آموزش‌های خود را به صورت آنلاین تولید کرده و از آنها برای آموزش کارکنان، بهره ببرید.

علاوه بر ویژگی‌های گفته شده در مورد نرم‌افزارهای تولید محتوا، می‌توان از ویژگی‌های قابل ذکر نرم‌افزار ساخت آموزش الکترونیکی استوری لاین به موارد زیر اشاره کرد:

- رابط کاربری حرفه‌ای و ساده جهت کمک به فراگیر برای یادگیری ابتدا تا انتهای مراحل
- امکان انتخاب الگوهای مختلف برای محیط آموزشی و امکان زیباتر کردن رابط بصری کاربری برای کاربران
- وجود شخصیت در مختلف برای استفاده در کاراکتر آموزش دهنده
- امتحانات و کوئیزهای مختلف جهت سنجش فراگیران
- پشتیبانی از Drag & Drop در نرم‌افزار
- پشتیبانی از فرمت‌های مختلف محتوا برای افزودن در روند آموزش
- ایجاد تحول در امر آموزش تعاملی و آنلاین با سرویس داستان‌وار و پایان، در یک نقطه مشخص
- قابلیت اضافه کردن اسلایدهای آموزشی در لایه‌های مختلف کاربری

نگارش این کتاب بر اساس تجربه سال‌ها تدریس در مقاطع مختلف تحصیلی صورت گرفته که از قلمی روان، همراه با روش نوین تدریس با درج تصاویر همراه متن، برای درک بیشتر مطالب و افزایش قدرت یادگیری، استفاده شده است. انتظار می‌رود فراگیران محترم، با مطالعه این کتاب، همراه با انجام دقیق همه مراحل، در پایان بتوانند پس از آشنایی کامل با محیط و ابزارهای نرم‌افزار،

هدف خود را به یک سناریو تبدیل و پروژه خود را بر اساس آن، طراحی و پیاده‌سازی نمایند. سپس از یکی از روش‌های آزمون‌های تعاملی، جهت ارزیابی، استفاده نموده و بر اساس نتایج آن بتوانند تصمیم مناسبی برای افزایش سطح دانش و آگاهی افراد زیر مجموعه خود، اتخاذ نمایند.

www.ketab.ir