

آموزش نرم افزار تولید محتوا با عنوان *Articulate studio*



تألیف: ابوالفضل قنبری

آموزش و پرورش شهرستان قدس

اسفند سال ۹۱

فهرست مطالب

۵	آموزش مجموعه نرم افزاری Articulate studio
۵	نصب و راه اندازی :
۵	الف – Articulate Storyline :
۶	ب – Articulate Studio v09 Pro :
۷	آموزش Articulate Storyline
۷	صفحه آغازین نرم افزار:
۷	شروع کار
۸	نوار منوی Home :
۸	گزینه Publish :
۹	گزینه Player :
۱۴	گزینه Preview :
۱۴	گزینه Publish :
۱۵	نوار منوی Insert :
۱۵	New slide-۱ :
۱۵	Template :
۱۵	Basic layer :
۱۵	Quizzing :
۱۶	۱- True/false :
۱۷	۲- Multiple choice :
۱۸	۳- Multiple Response :
۱۸	۴- Fill in the blank :
۱۹	۵- Word bank :
۲۰	۶- Matching drag and drop :
۲۱	۷- Matching Drop- down :
۲۱	۸- Sequence Drag & Drop :
۲۱	۹- Sequence Drop -down :
۲۲	۱۰- Numeric :
۲۲	۱۱- Hotspot :

۲..... Articulate Studio.....۲

۲۲..... Screen recording

۲۳..... : Import

۲۳..... : Slide layer-۲

۲۴..... تنظیمات لایه ها

۲۴..... استفاده از لایه ها :

۲۷..... : Convert to freeform-۳

۲۷..... : Drag and Drop

۲۹..... : Pick one

۲۹..... : Pick many

۲۹..... : Text entry

۳۰..... : Hot spot

۳۰..... : Zoom Region-۴

۳۱..... : Record screen-۵

۳۱..... : Picture -۶

۳۱..... : ScreenShot -۷

۳۱..... : Shape -۸

۳۲..... : Edit text

۳۲..... : Send to Front – Send to Back

۳۲..... : Group & ungroup

۳۳..... : Caption -۹

۳۳..... :Character-۱۰

۳۴..... :Video-۱۱

۳۵..... :Flash-۱۲

۳۵..... :Sound-۱۳

۳۵..... :Web object-۱۴

۳۵..... :Text Box-۱۵

۳۶..... : Symbol

۳۶..... :Reference

۳۶..... :Hyperlink

۳..... Articulate Studio.....۳

۳۶..... Trigger -۱۶.....

۳۷..... Common: فرمان های عمومی و متداول.....

۳۷..... Media: فرمان های مدیریت فایل های صوتی.....

۳۸..... Interaction : فرمان تعاملی.....

۳۸..... Course : مدیریت عملکردهای محتوا.....

۳۸..... More: فرمان های بیشتر.....

۳۸..... Quiz: فرمان های مرتبط با آزمونها.....

۳۸..... Button -۱۷.....

۳۹..... Hotspot -۱۸.....

۳۹..... Marker -۱۹.....

۳۹..... Mouse, Scrolling panel ,Data Entry -۲۰.....

۴۰..... Design : نوار منوی.....

۴۰..... Animation : نوار منوی.....

۴۰..... Articulate Quizmaker : آموزش.....

۴۱..... Graded Quiz -الف.....

۴۲..... Survey -ب.....

۴۲..... Insert : مجموعه فرامین.....

۴۲..... Graded Question.....

۴۳..... Survey Question.....

۴۴..... Blank Slide.....

۴۵..... Question Group.....

۴۵..... Import Questions.....

۴۵..... Edit : مجموعه فرامین.....

۴۵..... Edit Question.....

۴۵..... Delete Question.....

۴۵..... Move Question.....

۴۵..... Results : مجموعه فرامین.....

۴۵..... Pass Result.....

۴۶..... Fail Result.....

Articulate Studio.....٤

٤٦..... : Group مجموعه فرامین

٤٦..... :Randomize Group

٤٧..... :Include

٤٧..... :Lock Question

٤٧..... : Quiz مجموعه فرامین

٤٧..... :Player Templates

٤٨..... :Layout -١

٤٩..... :Navigation -٢

٥٠..... :Text Labels -٣

٥٠..... :Colors and effects -٤

٥١..... :Quiz Properties

٥٢..... :Spelling

٥٢..... : Publish مجموعه فرامین

٥٢..... :Preview

٥٣..... :Publish

٥٤..... : Articulate Engage آموزش

٥٥..... :Process

٥٨..... :Labeled Graphic

٦٠..... :Tabs

٦٠..... :Circle Diagram

٦١..... :Timeline

٦٢..... :Media Tour

٦٣..... :FAQ

٦٣..... :Pyramid

٦٤..... :Guided Image

٦٤..... :Glossary

آموزش مجموعه نرم افزاری Articulate studio

این نرم افزار ، یک ابزار بسیار ساده و در حین حال جالب و پرکاربرد برای تولید محتوا و آزمون های مختلف آموزشی می باشد. این بسته نرم افزاری دارای ۵ مجموعه می باشد که عبارتند از:

- ۱- Articulate Storyline : که برای تولید محتوا با امکانات بسیار جالب قابل استفاده است
- ۲- Articulate Engage: طراحی برنامه های اینتراکتیو و تعاملی برای ارائه مطالب به شیوه های مختلف
- ۳- Articulate Quizmaker : طراحی آزمون های مختلف با انواع سوالات
- ۴- Articulate Video Encoder : ویرایش و اصلاح فایل های صوتی و تصویری جهت استفاده در دیگر برنامه های این مجموعه

۵- Articulate Presenter: افزودن ابزارهایی در نرم افزار پاورپونت برای تولید خروجی های قابل استفاده در نرم افزارهای این مجموعه

در این مجموعه آموزشی به بررسی سه نرم افزار یعنی Articulate Storyline و Articulate Quizmaker و Articulate Engage خواهیم پرداخت چرا که استفاده بیشتری داشته و می تواند ما را در تولید محتوای آموزشی بسیار کمک نماید.

نصب و راه اندازی :

این مجموعه دارای دو پوشه می باشد :

الف- Articulate Storyline :

جهت نصب اولین مجموعه از نرم افزارهای Articulate Program با عنوان Articulate Storyline می باشد .

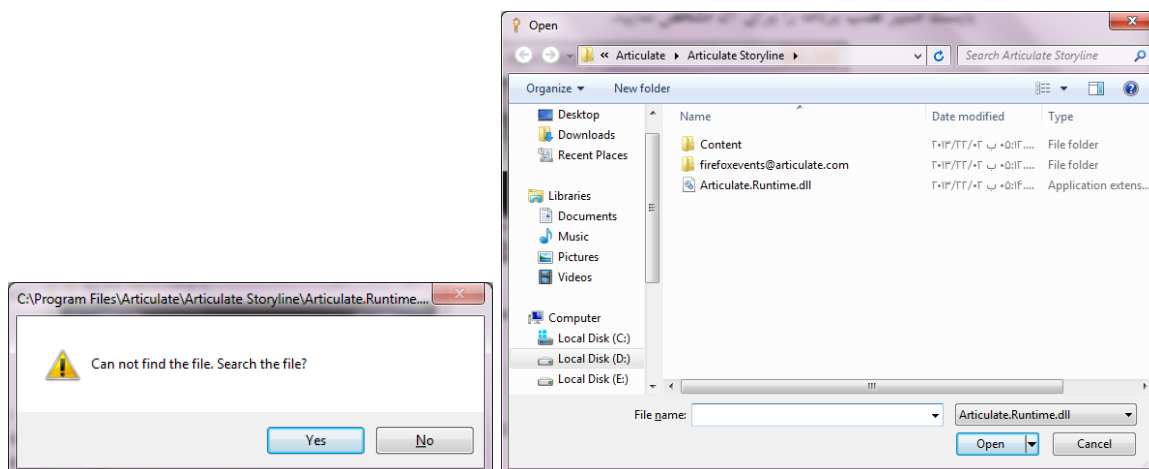
۱- فایل setup.exe را اجرا کنید.

۲- مراحل نصب را پیگیری کرده و آن را در مسیر دلخواه نصب نمایید.

۳- از پوشه Patch فایل Patch.exe را اجرا نمایید. این برنامه برای کرک نمودن نرم افزار می باشد. در صورتیکه با پیغام خطایی روبرو شدید ، احتمالاً از آنتی ویروس سیستم باشد. برای رفع مشکل ، آنتی ویروس سیستم را غیر فعال نمایید. با کلیک بر روی قسمت قرمز رنگ مشخص شده برنامه کرک می شود.



در صورتیکه پیغامی مبنی بر عدم پیدا کردن مسیر برنامه نمایش داده شد ، می بایست مسیر نصب برنامه را برای آن مشخص نمایید.



ب- Articulate Studio v09 Pro :

جهت نصب ۴ مجموعه دیگر این بسته نرم افزاری از این پوشه استفاده نمایید.

- ۱- از داخل این پوشه فایل **Setup.exe** را اجرا نمایید.
- ۲- پس از پیگیری مراحل نصب ، برنامه را در مسیر مورد نظر نصب نمایید.
- ۳- بعد از اتمام نصب برنامه ،برای کرک کردن آن باید فایل **Articulate.Runtime.dll** موجود در شاخه **Crack** را در مسیر های زیر کپی و جایگزین فایل های قبلی نمایید. در مسیر های زیر به طور پیش فرض برنامه ها را در مسیر **c:\Program Files** نصب کرده ایم.

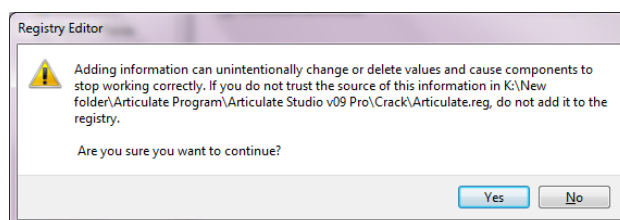
c:\Program Files\Articulate\Articulate Engage\

c:\Program Files\Articulate\Articulate Quizmaker\

c:\Program Files\Articulate\Articulate Video Encoder\

c:\Program Files\Articulate\Presenter\common\

- ۴- بعد از کپی این فایل در مسیرهای فوق باید **Articulate.reg** را اجرا کرده و با انتخاب کلید **yes** اجازه اعمال تغییرات لازم در رجیستری ویندوز جهت کرک نمودن برنامه را بدهید.



آموزش Articulate Storyline



صفحه آغازین نرم افزار:



بعد از اجرای این نرم افزار که آیکون میانبر آن بر روی زمینه ویندوز اضافه شده است ، تصویر فوق را خواهید دید.

New project: برای ایجاد یک پروژه جدید

Record screen: فیلم برداری از فعالیت ها و کارهایی که در ویندوز انجام می شود.

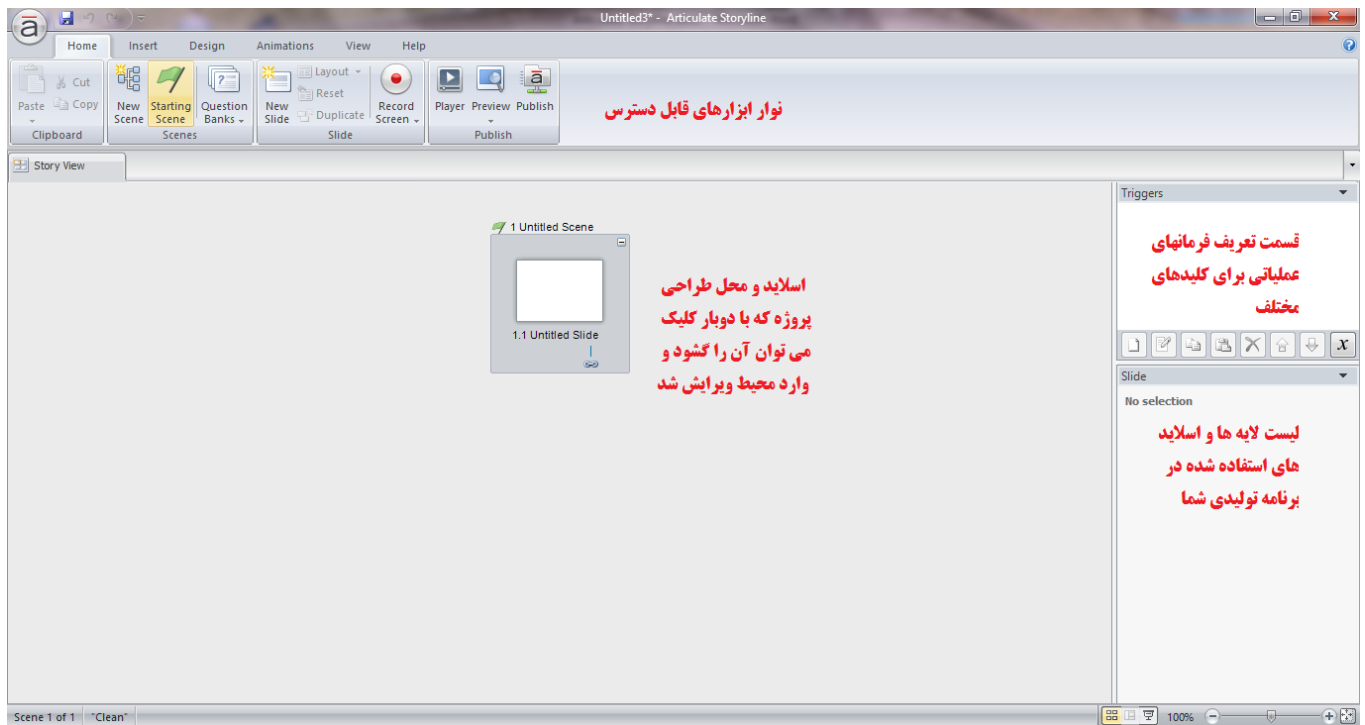
Import PowerPoint: وارد نمودن یک فایل از نرم افزار پاورپوینت

Import QuizMaker: وارد کردن سوالاتی که در مجموعه **quizmaker** همین بسته نرم افزار تولید شده برای استفاده در داخل این نرم افزار .

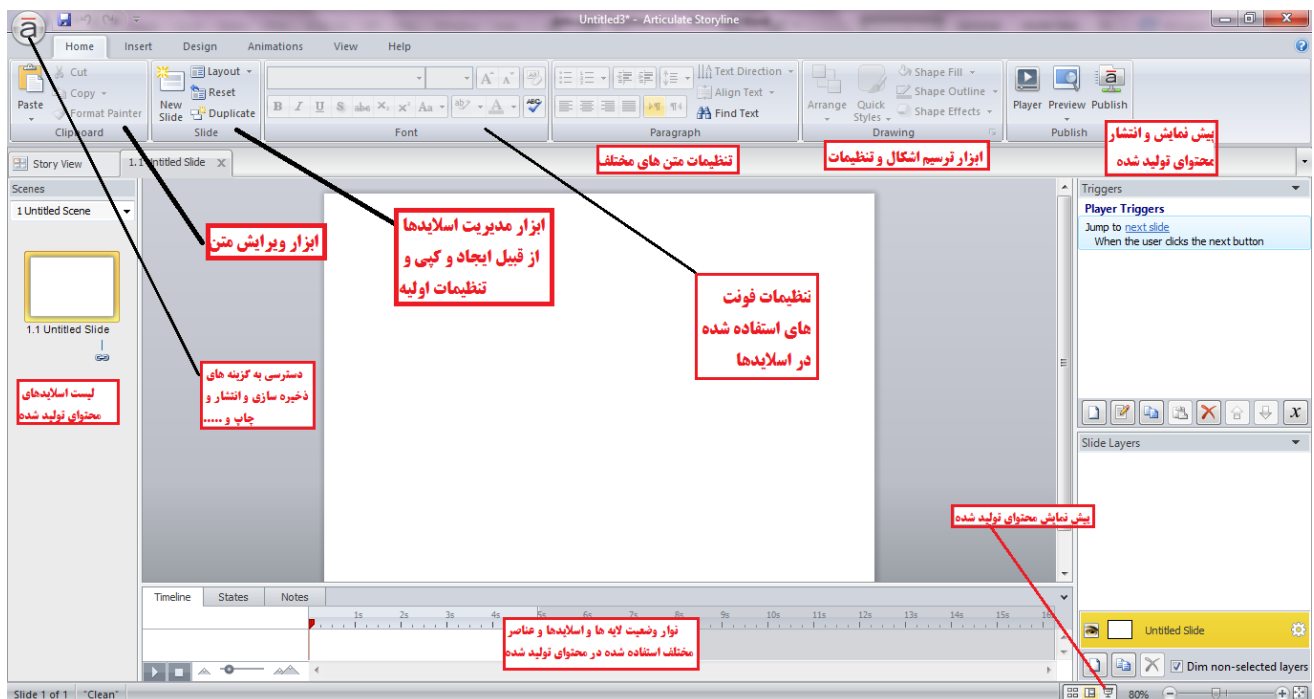
From Project Template: استفاده از پروژه های نمونه ساخته شده

شروع کار

بعد از انتخاب گزینه **new project** وارد محیط طراحی این نرم افزار می شویم. با دوبار کلیک بر روی اسلاید میان صفحه می توانید وارد قسمت ویرایش اسلایدها شوید. در تصویرهای زیر می توانید بخش های مختلف این نرم افزار را که معرفی شده است را مشاهده نمایید.



نوار منوی Home :



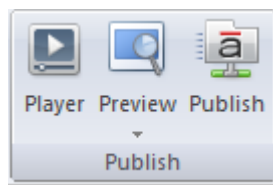
گزینه Publish :

در قسمت publish که در تصویر فوق مشاهده می کنید سه گزینه داریم که گزینه اول یعنی player برای تنظیمات محیط نمایش خروجی محتوای تولید شده استفاده می شود.

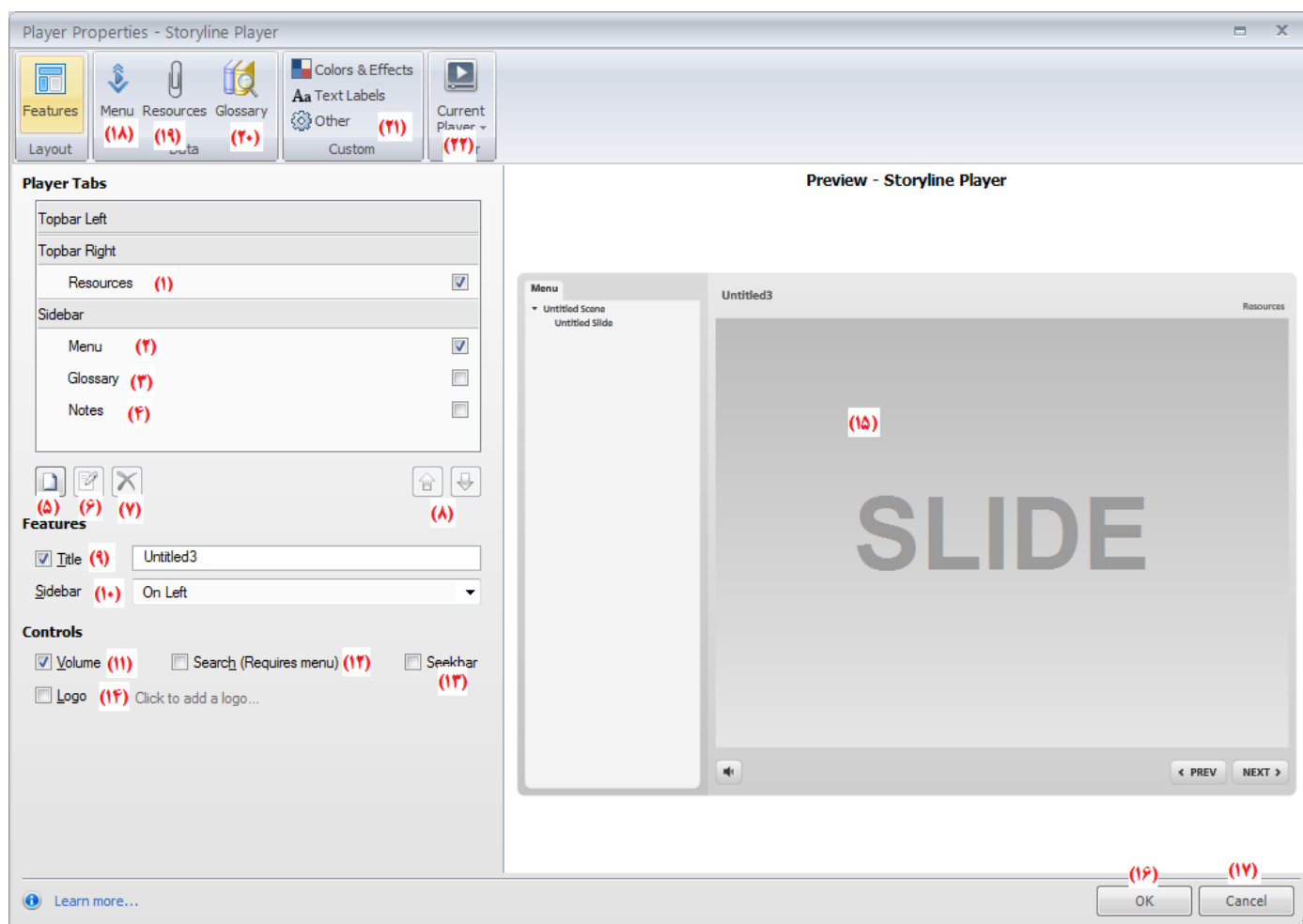
گزینه دوم پیش نمایش کار تولید شده و گزینه سوم برای انتشار محتوای تولید شده در فرمت های مختلف برای در دسترس قرار دادن استفاده مخاطبین در خارج از این برنامه می باشد.

گزینه Player :

از این گزینه برای تنظیمات خروجی محتوای تولید شده استفاده می کنیم.



گزینه ها و تنظیمات این قسمت را در تصویر زیر می توانید ببینید.



۱- نمایش و عدم نمایش گزینه Resources ، برای معرفی منابع استفاده شده در محتوا . این گزینه باعث نمایش لینکی در سمت راست بالای صفحه کاری برای دسترسی به منابع معرفی شده می باشد. برای تعریف این منابع بر روی کلید مربوطه که با شماره ۱۹ نمایش داده شده است کلیک نمایید.

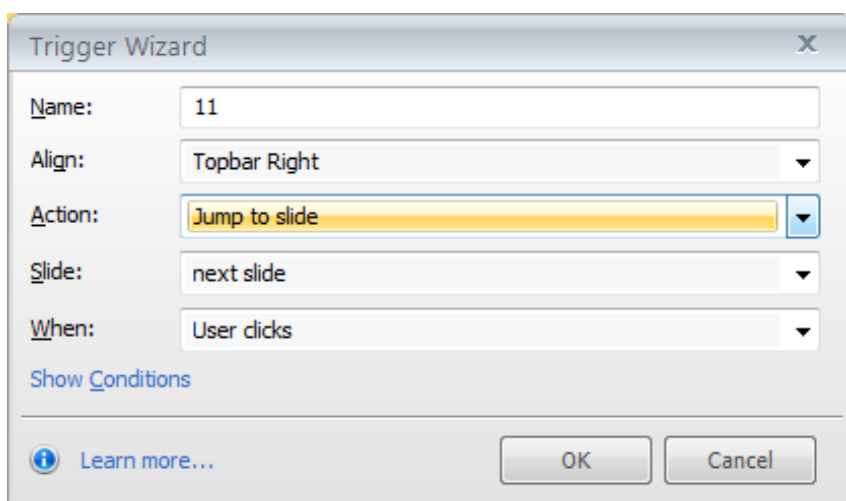
۲- نمایش وعدم نمایش منوی سمت چپ که در این منو لیست اسلایدهای محتوای تولید شده نمایش داده میشود. برای تغییر موارد نمایش داده شده در این منومی توانید با انتخاب کلید مربوطه (شماره ۱۸) محتوای این منو را تعریف و تغییر دهید.

۳- نمایش و یا عدم نمایش تب لیست **glossary** که در آن می توان لغات و اصطلاحات مورد نظر استفاده شده در محتوا را وارد و تعریف نمود. برای تعریف این لغات ، اصطلاحات و یا عبارات بر روی گزینه مربوطه (شماره ۱۹) کلیک نمایید. در صفحه مربوطه می توانید لغات و عبارات مورد نظر را اضافه و یا ویرایش نمایید.

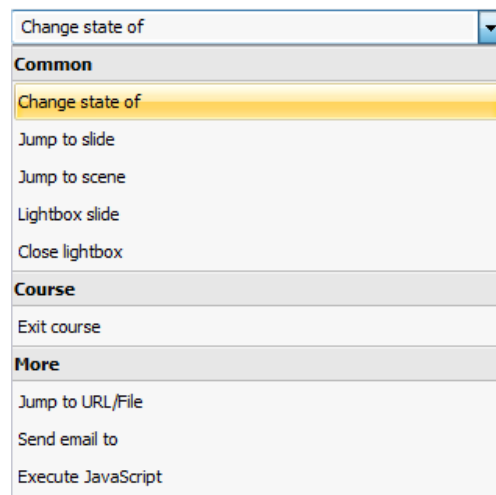
۴-نمایش و یا عدم نمایش تب **Notes** که در بردارنده نکات یادداشت شده ای است که به صورت مستقیم نمی خواهید در معرض دید کاربرتان باشد. این یادداشت ها را در نوار پایینی صفحه اصلی برنامه و برای هر اسلاید می توان درج نمود.



۵-در صورتی که بخواهید یک تب جدید با عنوان تعریفی شما ایجاد شود می توانید از این گزینه استفاده نمایید.



بعد از زدن این گزینه ، صفحه فوق باز می شود. بعد از نوشتن عنوان و جهت قرار گرفتن این لینک ، در خط سوم (Action) می بایست مشخص نمایید که بعد از اجرای این لینک چه اتفاقی باید بیفتد.



Change state of : تغییر حالت یک شی استفاده شده در اسلاید به حالت مورد نظر

Jump to slide : پرش به یک اسلاید خاص

Jump to sense : پرش به یک سمت خاص (بعد و قبل)

Lightbox slide : نمایش محتویات اسلاید جاری در داخل یک پنجره کوچک در وسط محیط نمایش کار

Close lightbox : بستن پنجره کوچک نمایش محیط کار

Exit course : خروج از محتوای تولید شده

Jump to URL : انتقال به یک آدرس اینترنتی

Send email to : ارسال ایمیل به یک آدرس

Execute JavaScript : اجرای کدهای نوشته شده به زبان جاوا اسکریپت

در بخش **slide** عنوان اسلایدی که باید به آن رجوع شود را مشخص نمایید. در قسمت **when** این که فعالیت تعریف شده در قسمت فوق در چه حالتی اجرا شود را انتخاب نمایید.

۶- برای ویرایش و اعمال تغییرات در هر یک از عناوین درج شده در قسمت **player tab**

۷- حذف موارد ذکر شده در قسمت **player tab**

۸- جابجایی عناوین ذکر شده در قسمت **player tab**

۹- نمایش و عدم نمایش عنوان اسلاید ها که در کادر مقابل آن قابل نوشتن است.

۱۰- در این قسمت می توان سمت نمایش تب های کاری در سمت چپ و یا راست را تغییر داد.

۱۱- نمایش و عدم نمایش کنترل تغییر صدا (Volume)

۱۲- نمایش و عدم نمایش نوار search برای افزودن قابلیت جستجو در عناوین تب menu

۱۳- نمایش و عدم نمایش نوار اسکروول برای استفاده در اسلایدها

۱۴- با انتخاب این کلید می توانید یک تصویر را به عنوان لوگو به محتوای تولید شده خود اضافه نمایید. با فعال کردن این کلید در مقابل آن لینک click to add a logo فعال می شود که می توانید تصویر مورد نظر خود را انتخاب نمایید.

۱۵- محیط پیش نمایش تنظیمات خروجی محتوای تولید شده

۱۶ و ۱۷ - برای اعمال و تایید تغییرات و یا انصراف از تغییرات استفاده می شود.

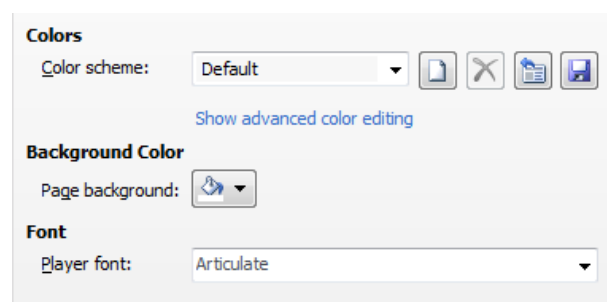
۱۸- مدیریت محتوای تب menu

۱۹- مدیریت محتوای تب resources

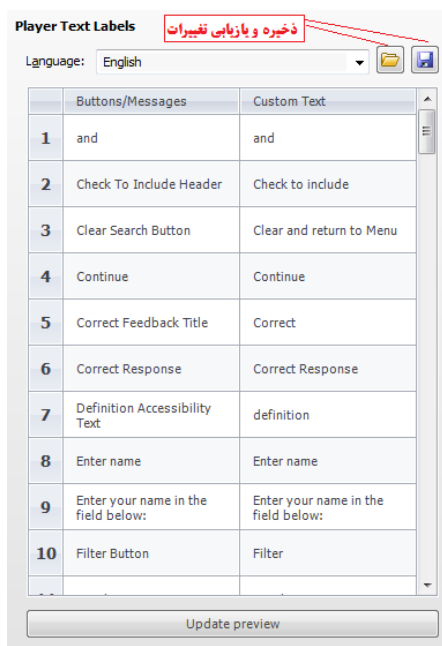
۲۰- مدیریت محتوای تب glossary

۲۱- در بخش custom سه گزینه موجود است:

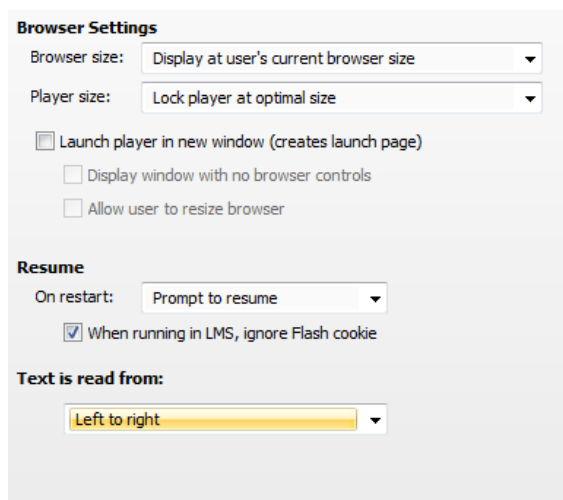
Colors & Effects : برای تغییر رنگ و افکت های استفاده شده در محتوای تولید شده



Text labels : برای تغییر عناوین ، دکمه ها و دیگر موارد پیش فرض استفاده شده در پروژه به عناوین مورد نظر خود از این قسمت استفاده کنید. به صورت پیش فرض زبان هایی نیز وجود دارد که می توان از آنها استفاده کرد. در صورت تغییر عناوین می توانید آنها را ذخیره و در پروژه های دیگر آن ها را فراخوانی نمایید.



Others: برای تنظیمات دیگری در خصوص خروجی محتوا می توان استفاده کرد که در تصویر زیر موارد آن اشاره شده است.



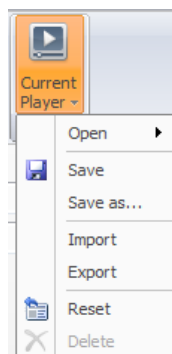
اندازه محیط نمایش کار تولید شده

نمایش صفحه اینترنتی لینک داده شده در صفحه جدید

وضعیت برنامه در هنگام اجرای مجدد برنامه

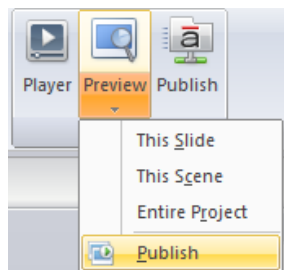
نمایش چپ به راست و یا راست به چپ متن ها

۲۲- در این قسمت می توانید کلیه تنظیمات اعمال شده را ذخیره و جهت استفاده در پروژه های دیگر از آن ها استفاده نمایید.



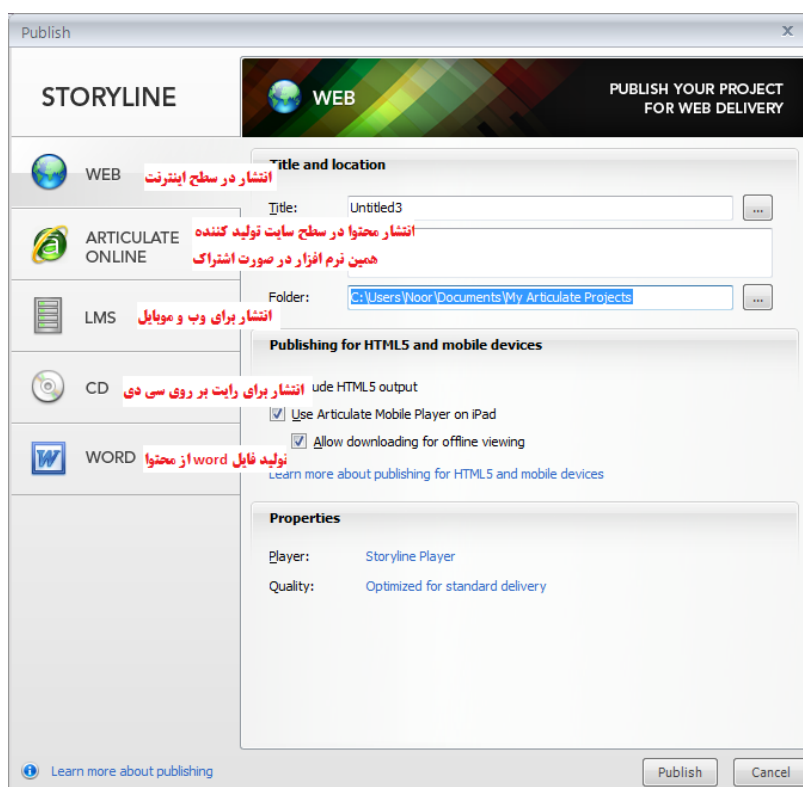
گزینه Preview :

از این گزینه برای پیش نمایش محتوای طراحی شده می توان استفاده نمود. البته با کلیک بر روی مثلث پایینی ، می توان مشخص نمود که پیش نمایش کدام اسلاید یا بخش نمایش داده شود.



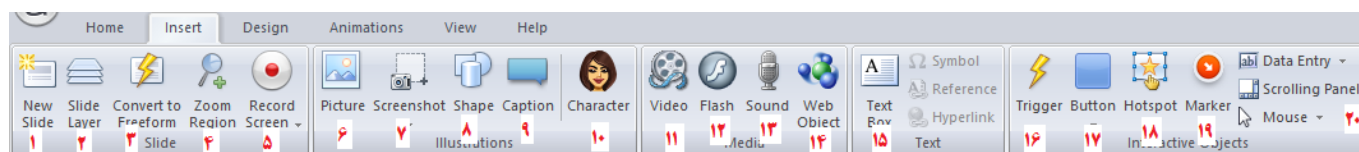
گزینه Publish :

اگر بخواهید محتوای تولید شده خود را در اینترنت منتشر کنید و یا به صورت یک مجموعه در اختیار دیگران قرار دهید لازم است با استفاده از این گزینه ، یک خروجی از آن تهیه نمایید. با استفاده از این گزینه یک مجموعه ای تولید می شود که برای اجرای آن دیگر نیازی به برنامه storyline نبوده و به صورت مستقل قابل اجرا و استفاده می باشند.



با توجه به توضیحات داده شده در تصویر فوق و نیاز شما ، بعد از انتخاب نوع خروجی ، انتخاب مسیر مورد نظر برای انتشار و اعمال تنظیمات مورد نظر ، باز زدن کلید publish محتوای تولید شده خود را منتشر نمایید. در صورتی که می خواهید محتوای تولید شده خود را در کلاس درس استفاده نمایید و یا در اختیار دیگران قرار دهید از قسمت تولید محتوا برای CD استفاده کنید.

نوار منوی Insert :

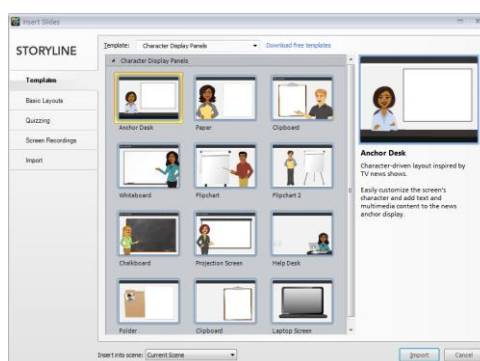


۱- New slide :

برای ایجاد یک اسلاید جدید از این کلید استفاده می شود. در این قسمت انواع مختلفی اسلاید ارائه شده است که با توجه به نیاز خود می توان از آن ها استفاده نمود.

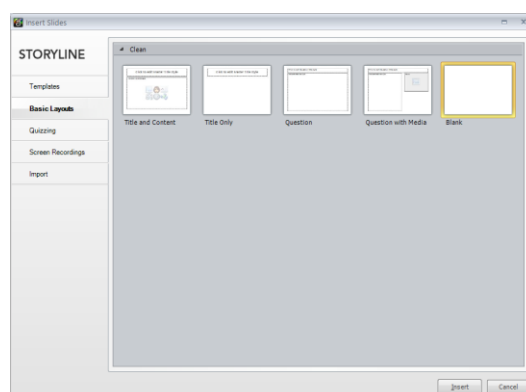
Template :

نمونه اسلایدهای طراحی شده آماده که در دو دسته قرار دارند . می توانید نمونه های بیشتری نیز از سایت ارائه دهنده این نرم افزار دانلود نمایید.



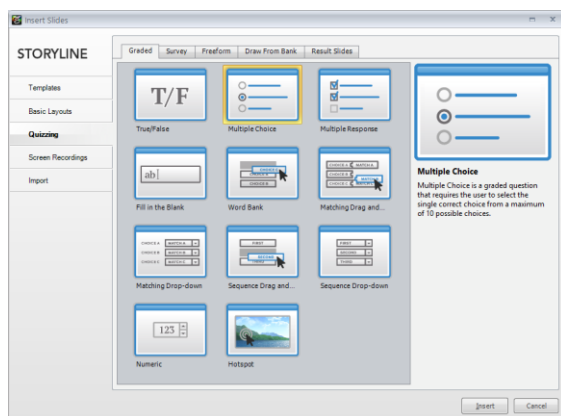
: Basic layer

اسلایدهای خالی با تقسیم بندی های پیش فرض برای درج اشیاء مورد نظر



: Quizzing

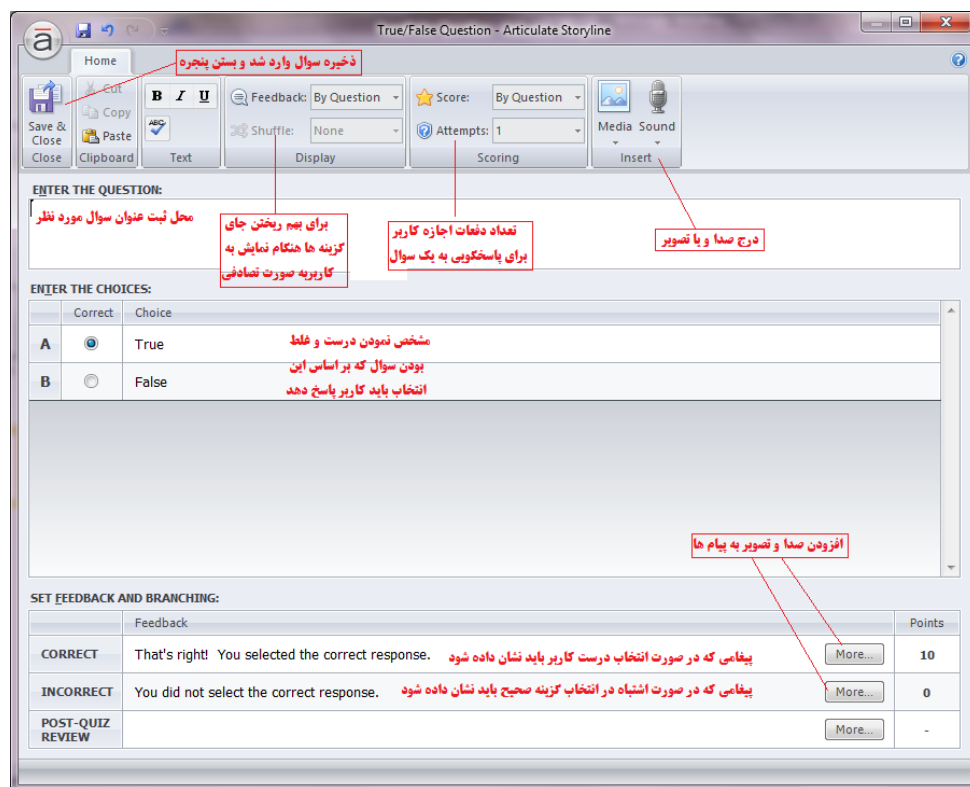
از طریق این اسلاید میتوان سوالات مختلفی در شکل های مورد نظر به محتوای خود اضافه نمود. هرکدام از این سوالات تنظیمات خاص خود را دارند که در ادامه به آنها اشاره می شود.



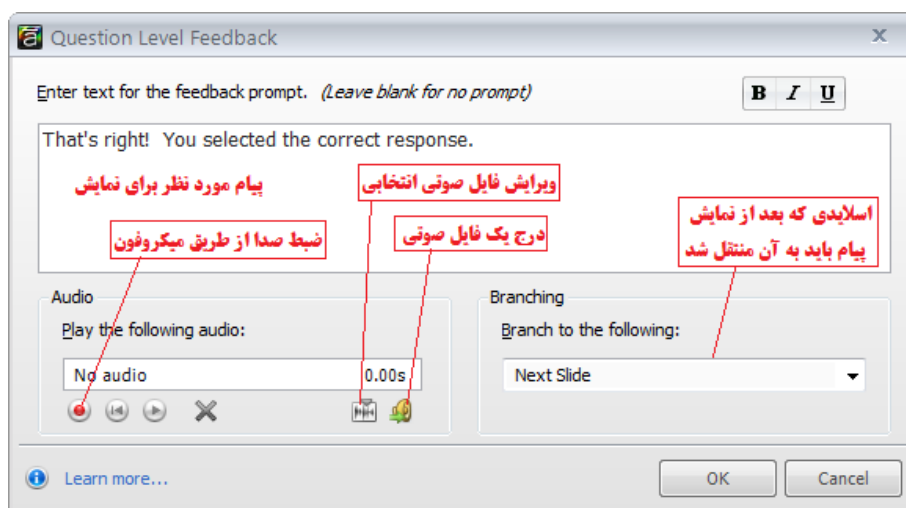
۱- True/false :

برای ساخت اسلایدی که در بردارنده سوال درست و غلط (True/false) است بکار می رود. بعد از انتخاب این سوال و زدن کلید insert برگه زیر گشوده می شود تا بتوانید سوال مورد نظر را تایپ نمایید.

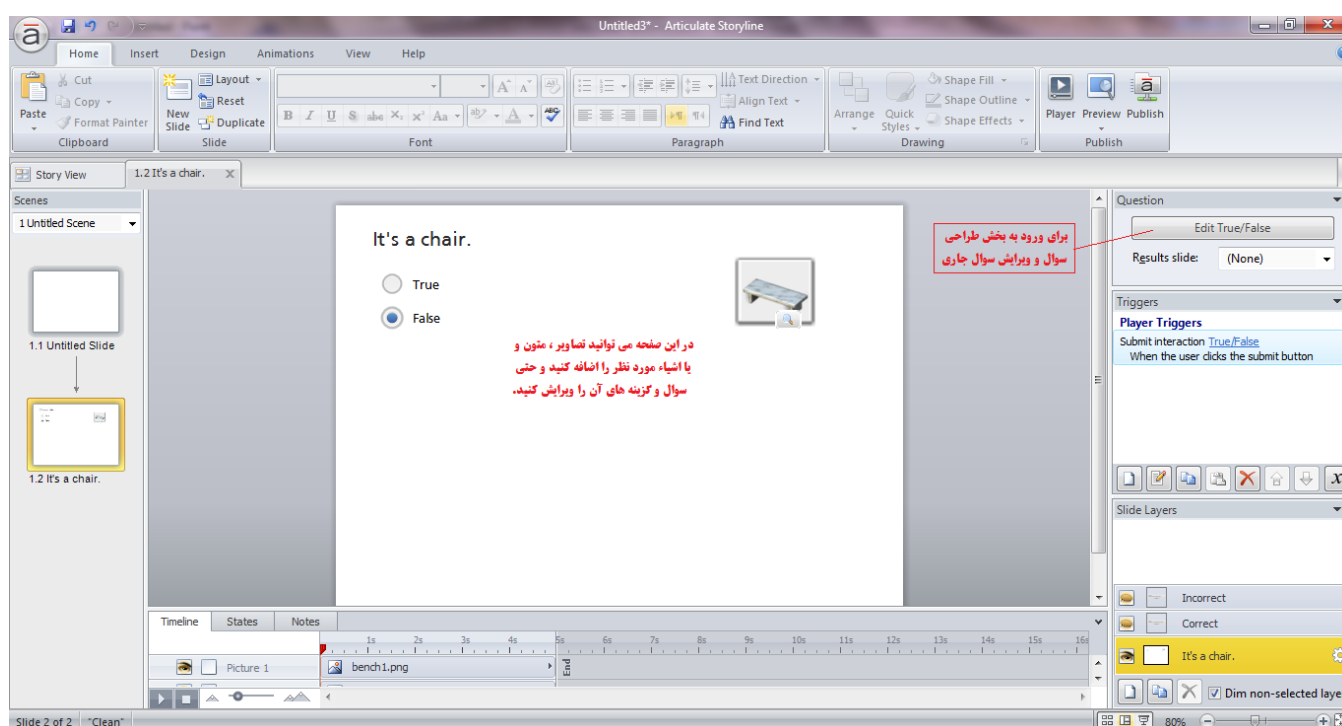
در قسمت گزینه ها ، باید پاسخ درست را نیز انتخاب کنید .



با زدن گزینه more که در مقابل پیام های نمایشی قرار دارد پنجره زیر نشان داده می شود. در این پنجره می توانید متن مورد نظر خود را که باید نمایش دهد ، صدایی که باید پخش شود و یا اینکه بعد از نمایش پیغام به کدام اسلاید سوئیچ شود را مشخص کنید.



سمت راست کلید **more** ستون **point** قرار دارد. این ستون برای تعریف امتیاز برای هر سوال می باشد. بعد از درج سوال مورد نظر با زدن کلید **save & close** صفحه زیر را مشاهده می کنید. در صفحه جاری شما می توانید هر متن و تصویری را که مورد نظرتان است درج کنید و حتی سوال و گزینه های آن را ویرایش، جابجا و تغییر دهید. برای آن که بتوانید به محیط ویرایش سوال برگردید در سمت راست صفحه، کلید **edit** که در تصویر مشخص شده است وجود دارد که با انتخاب آن می توانید به محیط طراحی سوال برگردید.



۲- Multiple choice:

برای ساخت سوال چند گزینه ای از این گزینه استفاده کنید. در قسمت گزینه ها، بعد از وارد کردن گزینه ها به تعداد مورد نظر، گزینه صحیح را که انتظار دارید کاربر آن را انتخاب کند مشخص نمایید.

Multiple Choice Question - Articulate Storyline

Home

Save & Close, Clipboard, Text, Feedback: By Question, Shuffle: Answers, Score: By Question, Attempts: 1, Media Sound, Insert

ENTER THE QUESTION:

محل نوشتن عنوان سوال

ENTER THE CHOICES:

Correct	Choice
A	Click to enter a choice
B	محل وارد نمودن گزینه های مورد نظر و انتخاب گزینه صحیح
C	
D	
E	
F	
G	

SET FEEDBACK AND BRANCHING:

	Feedback	Points
CORRECT	That's right! You selected the correct response.	10
INCORRECT	You did not select the correct response.	0
POST-QUIZ REVIEW		-

۳- Multiple Response :

در صورتیکه سوال مورد نظر شما چند پاسخ صحیح داشته باشد و بخواهید کاربر همه این پاسخ ها را انتخاب کنید از این گزینه می توانید استفاده کنید. در این قسمت باید تمامی گزینه های صحیح را که انتظار دارید کاربرتان انتخاب نماید وارد و به عنوان پاسخ صحیح مشخص نمایید و تعدادی گزینه غیر صحیح هم وارد کنید تا سوال کامل تر گردد.

۴- Fill in the blank :

اگر می خواهید سوالی داشته باشید که کاربر پاسخ آن را تایپ نماید، می توانید از این قسمت استفاده کنید. توجه داشته باشید که اگر سوال شما چند گونه پاسخ داشته باشد، فقط پاسخی که شما به عنوان پاسخ سوال نوشته اید را می پذیرد. البته می توانید پاسخ های دیگر را نیز در این سوال اضافه نمایید تا در صورتیکه کاربر هر کدام را تایپ کرد، امتیاز سوال به او تعلق بگیرد.

ENTER THE QUESTION:

محل درج عنوان سوال

ENTER ACCEPTABLE ANSWERS:

	Acceptable Answers
A	Click to enter a choice
B	محل درج پاسخ هایی که کاربر می توان به عنوان پاسخ صحیح تایپ نماید، البته کاربر فقط یکی از پاسخ ها را باید تایپ کند
C	
D	
E	تایپ یک کلید برای تست پاسخ داده شده به جای submit کلید
F	

Submit Keys: Submit Button: (No Button) ☒ Answers are case sensitive

SET FEEDBACK AND BRANCHING:

	Feedback	Points
CORRECT	That's right! You selected the correct response.	10
INCORRECT	You did not select the correct response.	0
POST-QUIZ REVIEW		-

اگر بخواهید بعد از تایپ پاسخ توسط کاربر ، مثلا با زدن کلید **enter** ، پاسخ تست شود و نیازی به زدن کلید **submit** نباشد می توانید در قسمت **submit keys** کلید مورد نظر خود را انتخاب نمایید. برای این کار بعد از کلیک در کادر مقابل این عنوان کافی است یک بار کلید مورد نظر را بفشارید تا ثبت شود. مثلا اگر کلید **enter** را انتخاب کرده باشید ، کاربر بعد از تایپ جواب با زدن کلید **enter** هم می تواند پاسخ خود را تست کند.

۵- Word bank :

اگر بخواهید سوالی داشته باشید که می بایست کاربر از میان پاسخ ها (کلمه یا جمله) یک مورد را انتخاب کرده و در قسمت پاسخ سوال که زیر سوال قرار می گیرد درگ نماید ، می توانید از این نوع سوال استفاده نمایید. به عنوان نمونه به سوال زیر دقت کنید.

What is he?

محل قرار دادن پاسخ انتخاب شده

farmer

nurse

teacher

student



کاربر باید پاسخ صحیح را درک کرده و در قسمت مشخص شده زیر سوال قرار دهد

۶- Matching drag and drop :

سوالاتی که باید کاربر آنها را به هم دیگر متصل نماید را می توانید از این طریق طراحی کنید. در این نوع سوال شما باید دو قسمتی که باید به هم مرتبط شوند را در طراحی سوال وارد نمایید. در هنگام اجرای آزمون سوال و پاسخ و یا جملات و یا کلمات مرتبط که باید از طریق drag and drop (کشیدن و رها کردن) به هم مرتبط شوند به صورت خودکار به هم ریخته می شود.

ENTER THE QUESTION:

Matching

نمونه سوال در هنگام طراحی

ENTER THE CHOICES:

	Choice	Match
A	What is he?	Doctor
B	Who is he?	Ali
C	Where is he from?	Tehran
D	Where does he live?	Azadi street
E	How does he go to his work?	By bus

Matching

سوال طراحی شده در هنگام اجرا

What is he?

Tehran

Who is he?

Doctor

Where is he from?

By bus

Where does he live?

Azadi street

How does he go to his work?

Ali

: Matching Drop- down-۷

این سوال هم مانند سوال قبل است ولی در این نوع سوال ، در مقابل هر عبارت کلیه پاسخ های موجود در کادری نمایش داده می شود و کاربر باید از میان آنها پاسخ صحیح را انتخاب نماید.

Match the correct answer. نمایش سوال طراحی شده

ENTER THE QUESTION:
Match the correct answer.

طراحی سوال

ENTER THE CHOICES:

	Choice	Match
A	What is he?	Teacher
B	Where does he live?	Azadi street
C	How old is he?	30
D	Who is he?	Mr Irani
E		

What is he? \$ select \$

Where does he live? \$ select \$

How old is he? \$ select \$

Who is he? \$ select \$

انتخاب پاسخ از میان جواب های باز شده در کادر روبروی هر سوال

Mr Irani

33

Azadi street

Teacher

:Sequence Drag & Drop-۸

برای طراحی سوالی که باید کاربر در آن با درگ کردن جملات یا عبارات ، توالی و ترتیب آن ها را درست نماید از این نوع سوال می توان استفاده نمود. مثلاً یک مکالمه در هم ریخته ای دارید که می خواهید دانش آموز آن را مرتب نماید.

ENTER THE QUESTION:
Reorder the sentences.

نمایش خروجی سوال طراحی شده

هنگام طراحی سوال

ENTER THE CHOICES:

	Correct Order
A	Do you have a red pencil?
B	No, I don't.
C	Do you have a pen?
D	Yes, I do.
E	What color is it?
F	It's red. Here you are.
G	

Reorder the sentences.

1. Do you have a red pencil?
2. Do you have a pen?
3. What color is it?
4. , o I don't.
5. It's red. Here you are.
6. Yes I do.

:Sequence Drop -down-۹

این سوال مانند سوال قبل است و تفاوت آن فقط در این است که تمامی جملاتی که باید از نظر توالی و ترتیب منظم شوند در داخل کادرهایی بازشونده نمایش داده می شوند و برای هر خط باید از میان آن ها جمله صحیح را انتخاب نمایید.

۱۰-Numeric:

برای طراحی سوالی که در پاسخ آنها از اعداد استفاده شده و باید کاربر اعدادی با شرایط تساوی ، بزرگتر و یا کوچکتر و مواردی از این دست را انتخاب نماید از این نوع سوال می توان استفاده نمود.

۱۱-Hotspot:

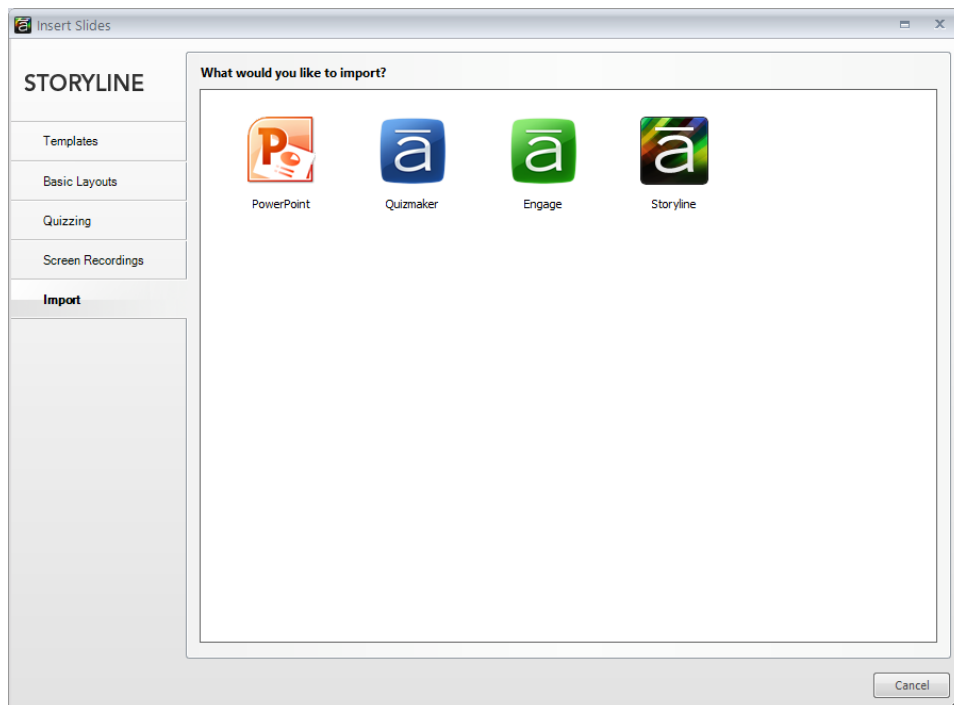
اگر تصویری داشته باشید که کاربر از داخل آن نقاطی را که مورد نظر شماست باید انتخاب نماید می توانید از این سوال استفاده کنید. بعد از درج تصویر مورد نظر باید نقطه یا نقاطی را که کاربر باید به عنوان پاسخ آن ها را انتخاب کرده و روی آنها کلیک نماید ، مشخص نمایید و در عنوان سوال بنخواهید که چه کاری باید انجام شود.

**:Screen recording**

در صورتیکه از فعالیتهای کاری خود که در ویندوز انجام می دهید بخواهید فیلمی تهیه کرده و آن را در محتوای خود استفاده نمایید از این قسمت می توانید استفاده نمایید. مثلاً اگر بخواهید نحوه استفاده از یک نرم افزار را آموزش دهید می توانید از شیوه کار با آن نرم افزار فیلم تهیه نموده و به همراه آن صدای توضیحات را نیز ضبط نمایید و در محتوای تولید شده خود استفاده نمایید.

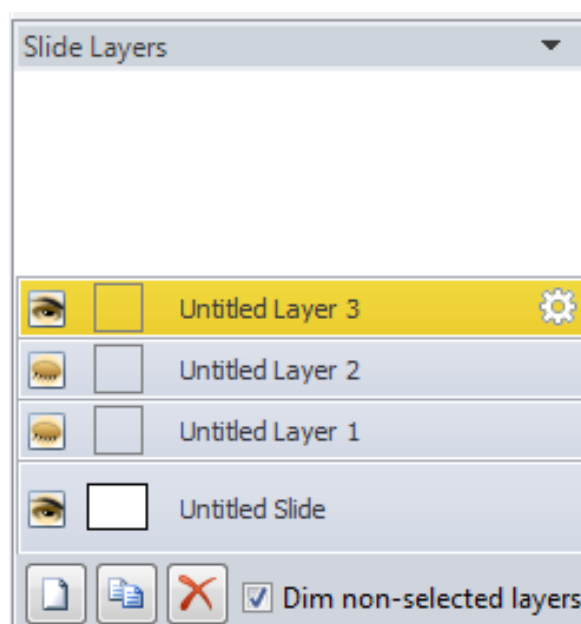
: Import

اگر بخواهید از خروجی های نرم افزارهای دیگر این بسته نرم افزاری و یا پاورپوینت در محتوای خود درج کرده و استفاده نمایید می توانید از این قسمت استفاده کنید.



: Slide layer-۲

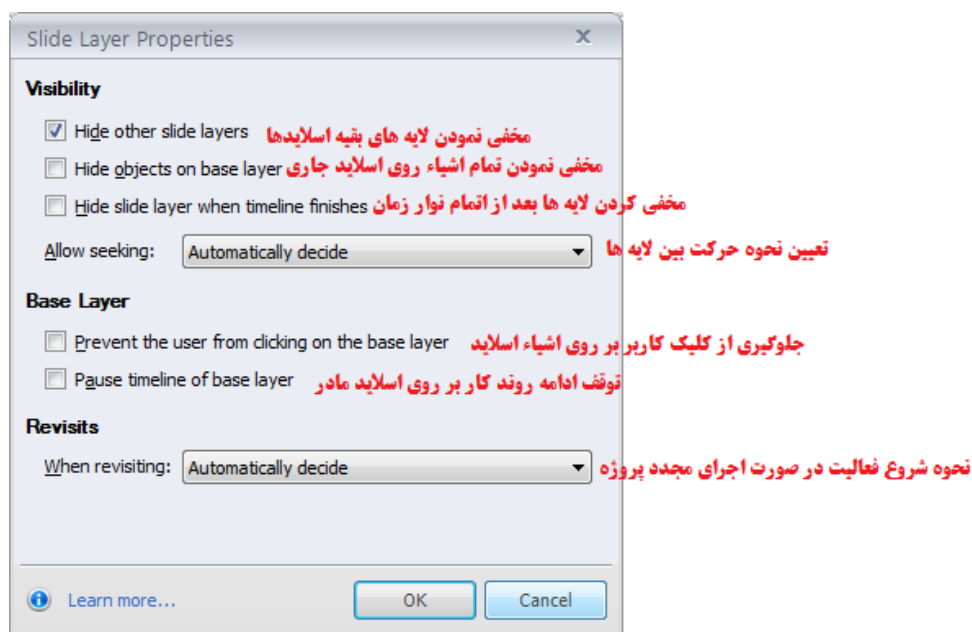
هر اسلاید می تواند از چندین لایه تشکیل شده باشد که در هر لایه اطلاعاتی به نمایش گذاشته شود. با زدن این کلید شما می توانید لایه های مورد نیاز خود را به اسلاید جاری اضافه نمایید.



در سمت راست و پایین صفحه کاری ، لیست این لایه ها قابل مشاهده است. در تصویر فوق بر روی اسلاید جاری سه لایه ایجاد شده است. با دکمه های زیر آن (از چپ به راست) می توان یک لایه جدید ایجاد و یا یک لایه را عیناً کپی نمود و یا لایه ای را حذف کرد.

تنظیمات لایه ها

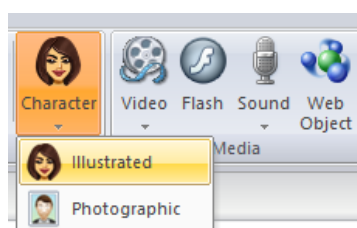
برای آن که بتوانید به قسمت تنظیمات هر لایه وارد شوید بر روی کلید  در نوار لایه کلیک نمایید.

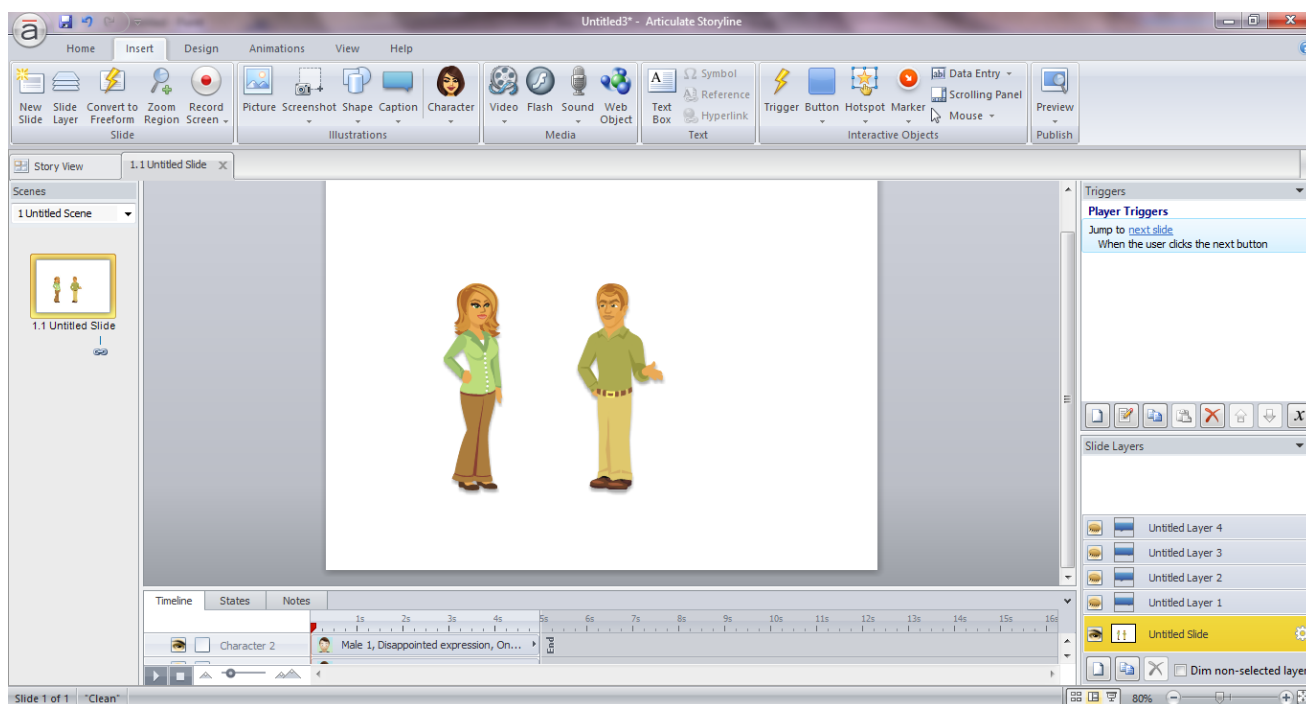


استفاده از لایه ها :

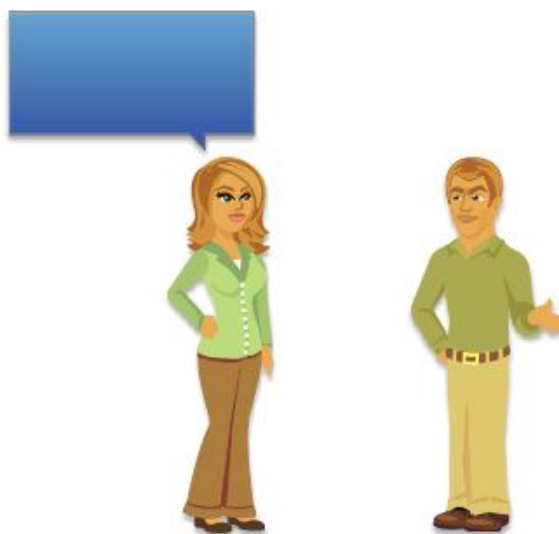
به عنوان مثال عملی در خصوص نحوه استفاده از لایه ها کارهای زیر را با ما انجام دهید تا دقیقاً با روند کار با لایه ها آشنا شوید.

می خواهیم یک مکالمه بین دو شخصیت را نشان دهیم به صورتی که در بالای سر هر کدام ابری باز شده و جمله ای که او می گوید را نشان دهد. در قسمت مدیریت لایه ها بر روی اسلاید مادر (پایین ترین لایه) کلیک کرده در صفحه کاری دو شخصیت با استفاده از قسمت insert درج می کنیم.



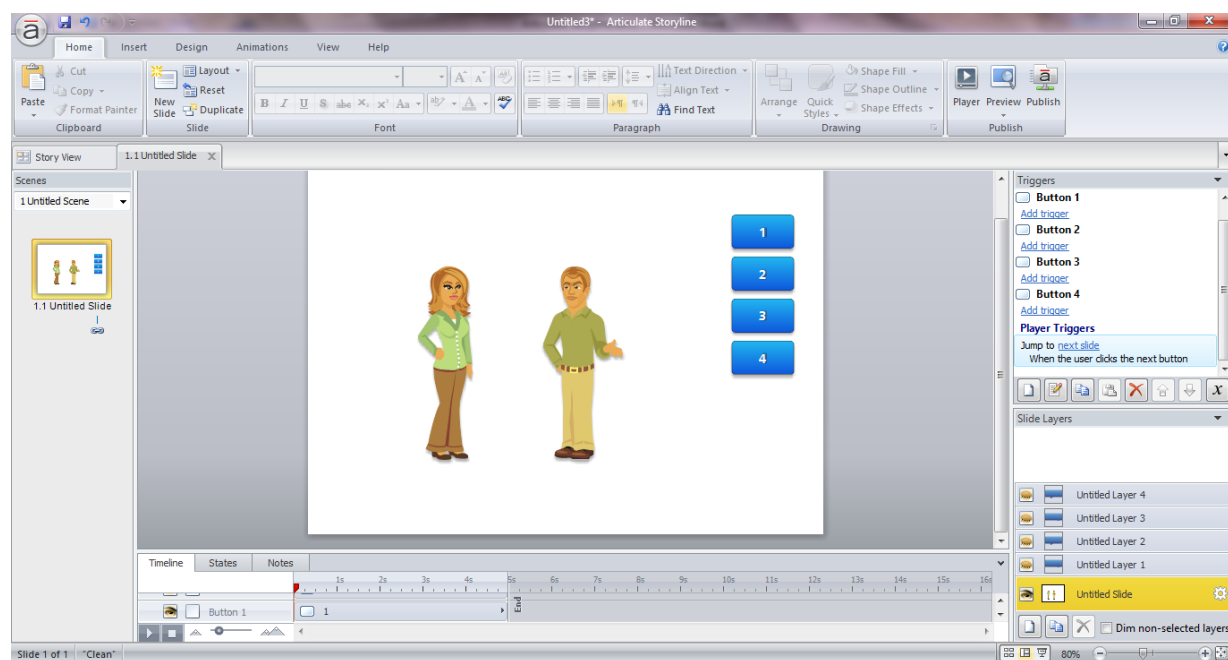
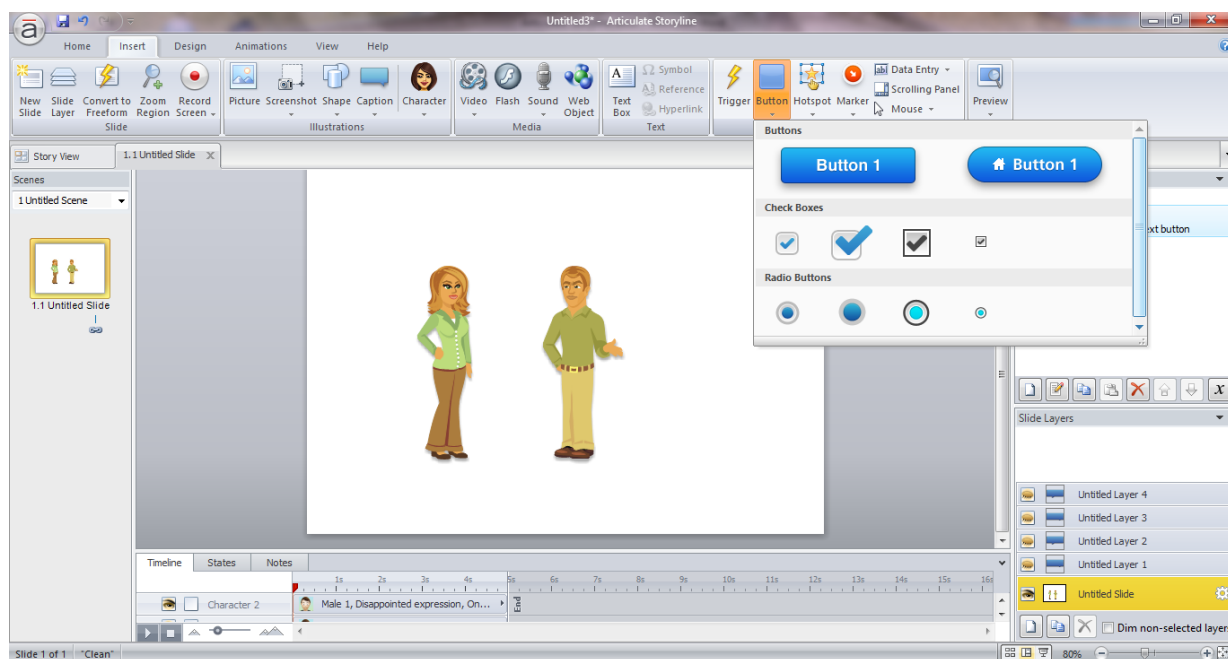


بعد از درج دو شخصیت برای اجرای مکالمه ، چهار لایه ایجاد می کنیم. در هر لایه به تناسب در بالای سر هر کدام از آنها یک caption از قسمت insert درج می کنیم تا بتوانیم درون آنها متن مورد نظر را بنویسیم.



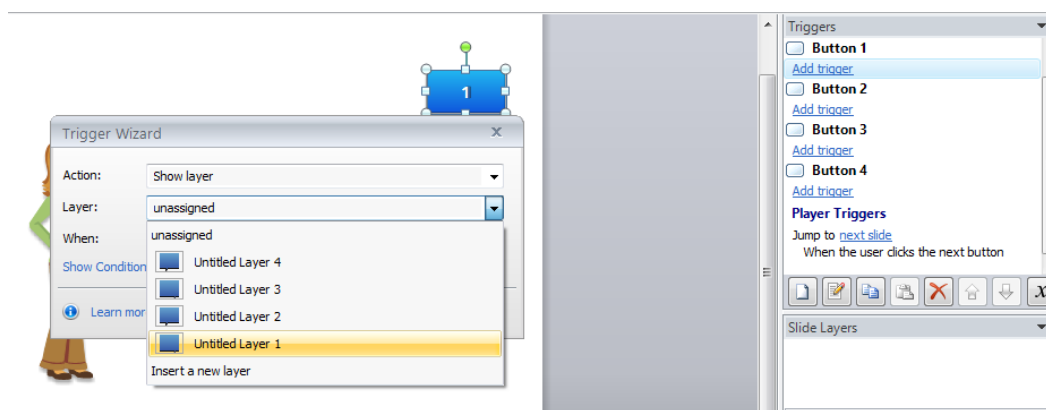
مانند تصویر فوق در هر لایه این کار را انجام داده و در داخل کادر رسم شده متن مورد نظر را می نویسیم. حالا باید کاری کنیم که بتوان میان این لایه ها سوئیچ نموده و محتویات آنها نمایش داده شود.

به تعداد لایه های ایجاد شده از قسمت insert باید button به اسلاید مادر(پایین ترین لایه در قسمت مدیریت لایه ها) که شخصیت ها را در آن درج کرده ایم اضافه کرد.



بعد از درج دکمه های مورد نیاز بر روی صفحه اصلی ، حالا می خواهیم برای هر کدام از آنها فرمانی تعریف کنیم که کاربر در هنگام کلیک بر روی آنها بتواند محتویات لایه ها را مشاهده کند.

از لیست **Triggers** که در سمت راست و بالای صفحه کاری قرار دارد برای هر کلید بر روی گزینه **Add trigger** کلیک می کنیم. در پنجره باز شده در قسمت **Action** گزینه **show layer** و در قسمت **layers** لایه متناظر با آن کلید که قرار است با کلیک بر روی آن ، لایه مورد نظر نمایش داده شود را انتخاب کنید. در قسمت **when** هم می توان تعریف کرد که در چه صورت این فعالیت صورت بگیرد. بدین طریق شما برای هر کدام از این دکمه ها تعریف می کنید که کدام لایه را نشان دهند.

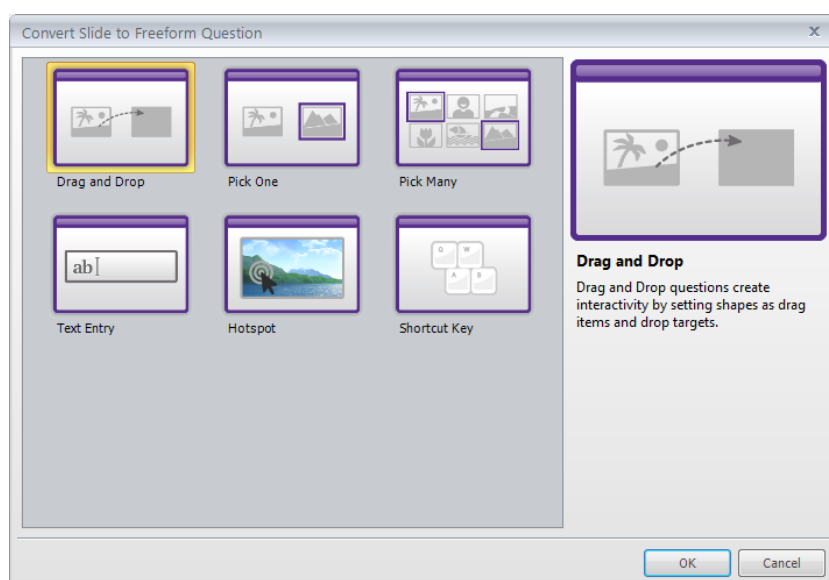


حالا پیش نمایش کار را مشاهده و با کلیک بر روی دکمه ها خروجی کار را مشاهده کنید. در صورتیکه هنوز اشکالی در روند کارتان مشاهده می کنید ، مجددا این قسمت را از ابتدا با دقت مطالعه کرده و قدم به قدم پیش بروید.

تذکره: از آنجا که می خواهیم دکمه ها و شخصیت ها در همه لایه ها مشاهده شوند حتما دقت کنید که باید آنها را در پایین ترین لایه ، یعنی اسلاید مادر ، درج نمود. اگر این کار در لایه ها انجام شود ، محتویات درج شده فقط به هنگام نمایش آن لایه قابل مشاهده هستند.

۳- Convert to freeform :

در صورتی که یک اسلاید با یک سری محتوای تعریف شده را بخواهیم به یک اسلاید سوال تبدیل کنیم می توان از این گزینه استفاده نمود. البته نحوه چیدمان و طراحی اسلاید باید طوری باشد که بتوان از آن یک نمونه سوال طراحی کرد.



: Drag and Drop

اگر بخواهید با استفاده از اشیاء درج شده در اسلاید جاری یک آزمون و یا پازل به صورت drag and drop طراحی کنید ، میتوان از این گزینه استفاده نمود. برای آن که بیشتر با این موضوع آشنا شوید به مثال زیر دقت کنید.

سه تصویر در اسلاید درج کرده (insert picture) و نام آن ها را نیز با استفاده از insert textbox در صفحه می نویسیم. می خواهیم این صفحه را به گونه ای تغییر دهیم که کاربر نام هر کدام از این تصویرها را بتواند درگ کند و روی تصویر مربوطه قرار دهد و در پایان در صورت درست بودن امتیاز داده شود.



بعد از درج اشیاء مورد نیاز (مانند تصویر فوق) گزینه convert to freeform و سپس گزینه drag and drop را انتخاب کنید تا بتوانید یک آزمون بسازید. در صفحه باز شده، در ستون سمت چپ اشیائی را که کاربر می تواند درگ نماید انتخاب نموده و در مقابل آنها در ستون سمت راست باید شیء متناظر آن را که باید شیء درگ شده روی آن قرار گیرد را انتخاب می کنیم.

DRAG ITEMS AND DROP TARGETS

Drag Item	Drop Target
A Text Box 3 - "baby"	Picture 1 - "baby1.png"
B Text Box 2 - "bag"	Picture 2 - "bag1.png"
C Text Box 1 - "bell"	Picture 3 - "bell2.png"
D Click to enter a choice	
E	

DRAG ITEM OPTIONS

- ☐ Return item to start point if dropped outside
- any drop target
- ☐ Reveal drag items one at a time

DROP TARGET OPTIONS

- ☒ Snap dropped items to drop target
- Stack Random
- ☐ Allow only one item in each drop target

FEEDBACK

- ☒ Delay item drop states until interaction is submitted

SET FEEDBACK AND BRANCHING:

	Feedback	Points
CORRECT	That's right! You selected the correct response.	10
INCORRECT	You did not select the correct response.	0
POST-QUIZ REVIEW		-

Callouts:

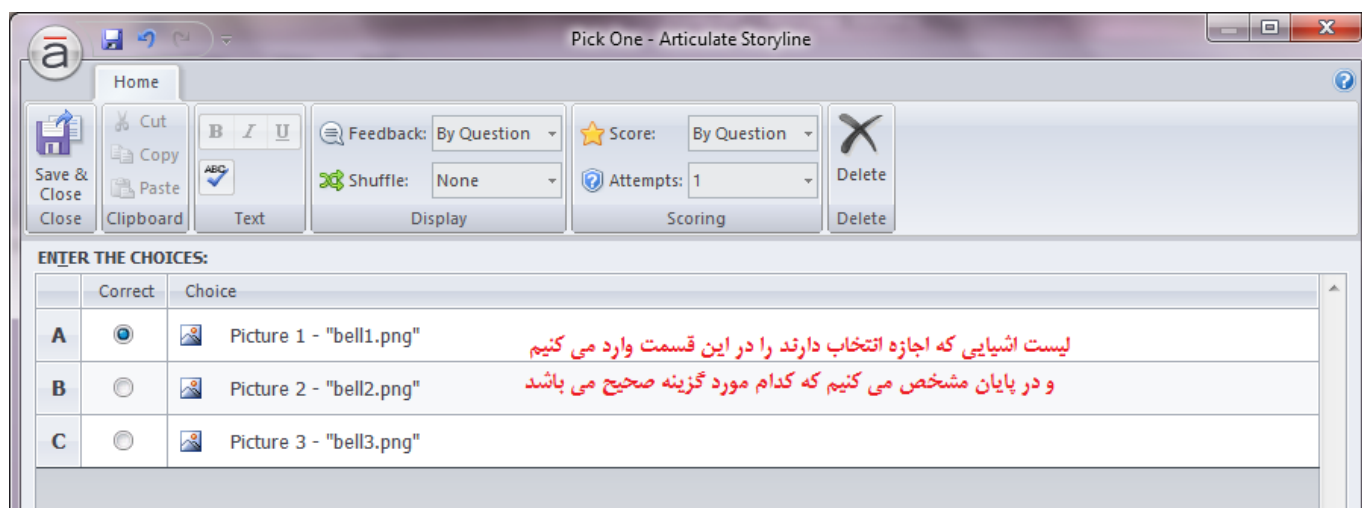
- اگر درگ اشتباه صورت گرفته است چه اقدامی صورت بگیرد
- اشیاء قابل درگ یک به یک نمایش داده شوند و یا همگی یک جا نمایش داده شوند
- قرار گرفتن شیء درگ شده در وسط و یا هر قسمت شیء مقصد
- نقطه هر شیء یک موضوع را بتواند قبول کند

حالا تنظیمات اعمال شده را با زدن کلید save & close ذخیره کرده و خروجی کار را مشاهده نمایید.

در این مثال با کشیدن کلمات بر روی تصویر مرتبط ، کلمه مورد نظر در وسط تصویر قرار می گیرد. در پایان کار با زدن کلید submit نتیجه کار چک شده و پاسخ مناسبی که در برگه فوق آن را تعریف کرده اید نمایش داده می شود.

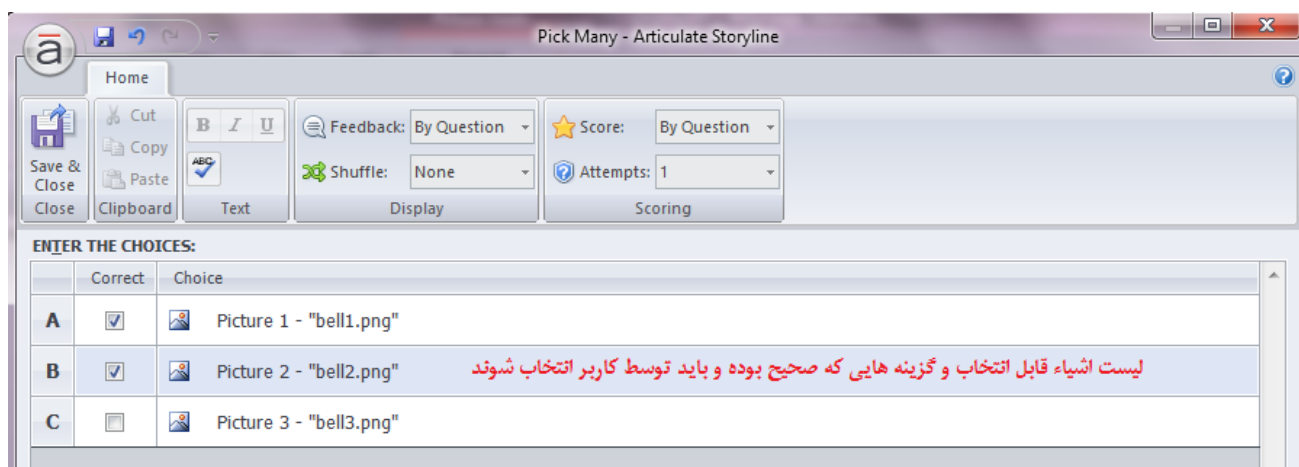
: Pick one

از طریق این گزینه ، اسلاید جاری تبدیل به آزمونی می شود که در آن کاربر اجازه انتخاب یک شی را به عنوان پاسخ سوال دارد. به عنوان مثال ۴ تصویر دارید که یکی از آن ها پاسخ سوال شماست و باید یکی از آن ها را انتخاب نماید.



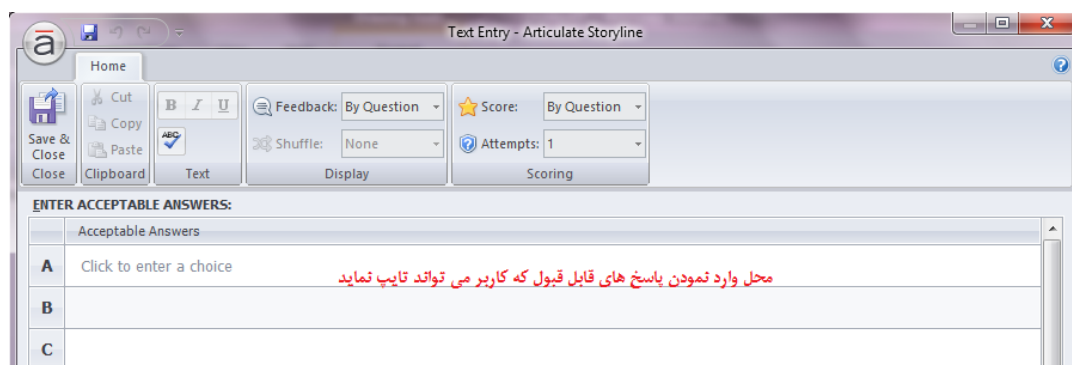
: Pick many

از طریق این گزینه ، اسلاید جاری تبدیل به آزمونی می شود که در آن کاربر اجازه دارد بیش از یک شیء را به عنوان پاسخ سوال انتخاب نماید. این نوع سوال هم مانند سوال قبلی است با این تفاوت که می تواند چند شیء پاسخ سوال باشد . البته توجه داشته باشید که در این صورت باید کاربر تمامی موارد را انتخاب نماید تا امتیاز لازم را کسب کند.



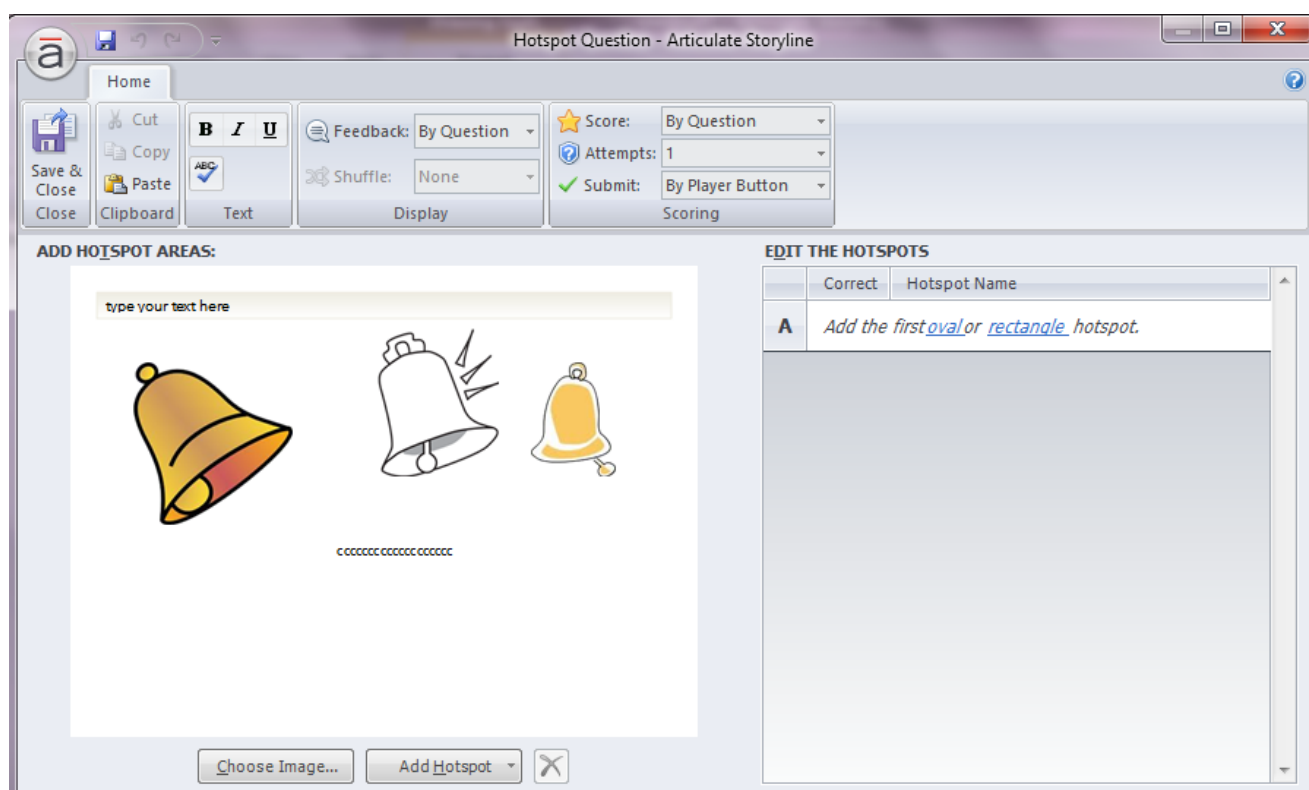
: Text entry

از طریق این گزینه می توان یک کادر متن برای دریافت پاسخ سوال از کاربر در صفحه درج نمود . در صفحه تنظیمات این سوال ، می بایست پاسخ و یا پاسخ های قابل قبول درج شوند.



: Hot spot

اگر در تصویری که در اسلاید درج نموده اید ، کاربر باید نقطه مشخصی را به عنوان پاسخ یک سوال کلیک نماید می توانید از این قسمت استفاده کنید.



بعد از انتخاب این گزینه ، کل زمینه اسلاید برای مشخص نمودن نقاط قابل انتخاب توسط کاربر در اختیار قرار می گیرد که می توانید این نقاط را تعریف و قسمت مورد نظر را به عنوان پاسخ یک سوال قرار دهید.

: Zoom Region-۴

به وسیله این ابزار می توانید یک ناحیه را زوم نمایید به طوری که در هنگام نمایش خروجی منطقه مشخص شده در ابتدا به صورت بزرگتر نمایش داده شده و سپس به حالت اصلی طراحی شده نمایش داده می شود. بعد از انتخاب این ابزار در اسلاید جاری باید ناحیه مورد نظر را انتخاب نمایید. در صورتی که بیش از یک ناحیه زوم تعریف کرده باشید به ترتیب ابتدا این نقاط با زوم مشخص شده نشان داده شده و بعد از آن تصویر اصلی نمایش داده می شود.

: Record screen-۵

برای فیلم برداری و ضبط صدا از فعالیتهای انجام شده در صفحه نمایش می توان از این ابزار انتخاب نمود. بعد از انتخاب این ابزار ، باید ناحیه ای که می خواهید از آن قسمت فیلم تهیه شود را مشخص نموده و از طریق ابزارهایی که در صفحه نمایش نمایان می شود نسبت به ضبط فیلم و صدا اقدام نمایید.

**: Picture -۶**

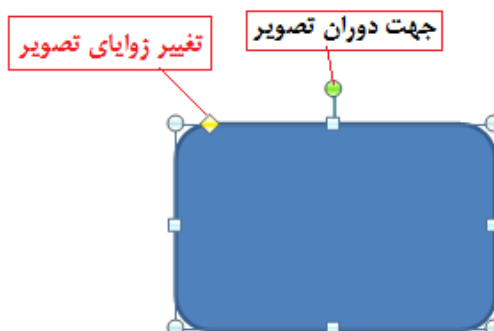
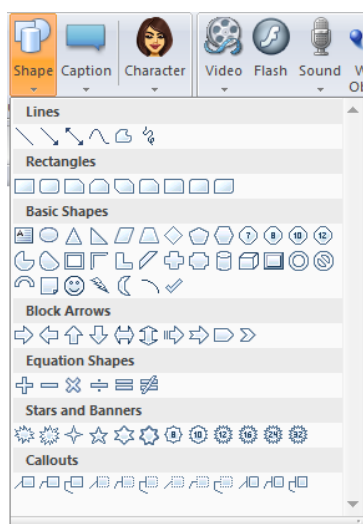
برای درج تصاویر مورد نیاز در داخل اسلایدها و یا لایه ها می توانید از این قسمت استفاده کنید.

: ScreenShot -۷

اگر بخواهید قسمت خاصی از یک تصویر را برش زده و در داخل پروژه خود وارد کنید این ابزار می تواند این کار را انجام دهد. کافی است تصویر مورد نظر را خارج از برنامه گشوده و در هنگام نمایش تصویر مورد نظر ، این ابزار را انتخاب کرده تا بتوانید قسمت مورد نظر را برش زده و در اسلاید جاری درج نمایید.

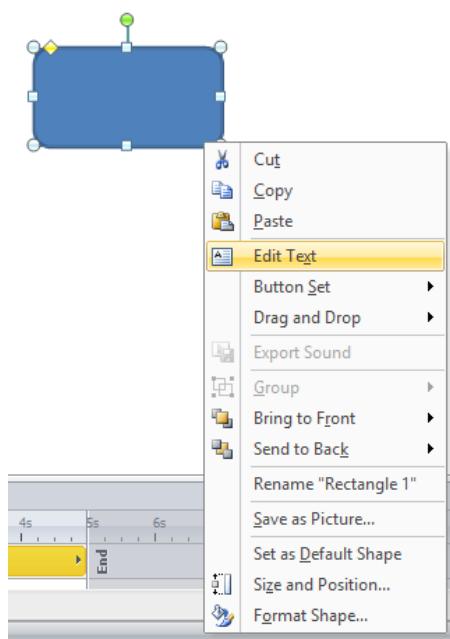
: Shape -۸

برای ترسیم یک شکل از میان شکل های موجود در این قسمت می توانید با انتخاب آن شکل ، در اسلاید مورد نظر آن را ترسیم نمایید.



: Edit text

برای افزودن متن در داخل یک شکل ترسیم شده از این طریق ، بعد از راست کلیک بر روی آن ، از گزینه Edit text استفاده کنید.



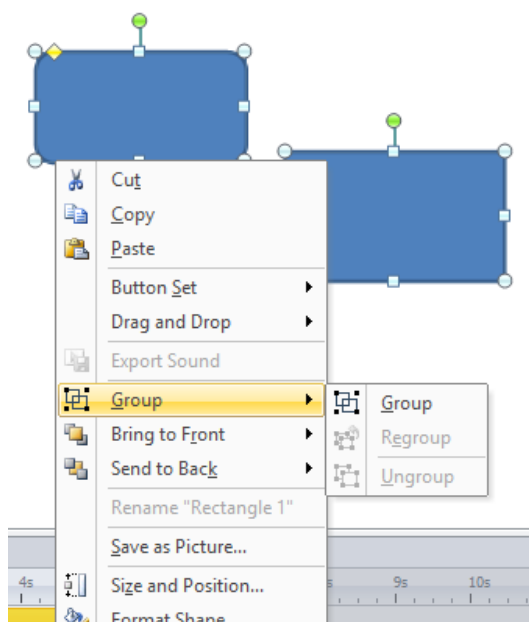
: Send to Front – Send to Back

با راست کلیک بر روی هر شیء روی اسلاید ، این دو گزینه نشان داده می شوند. این دو گزینه برای آن است که ترتیب قرار گرفتن اشیاء را روی اسلاید بتوان تغییر داد. یعنی یک شیء پشت شیء دیگر و یا در مقابل آن بتواند قرار بگیرد.

: Group & ungroup

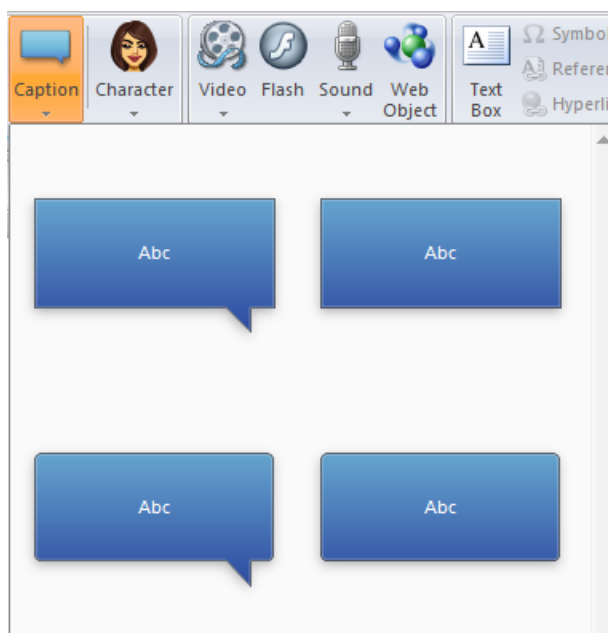
در صورتی که بیش از یک شیء بر روی اسلاید داشته باشید و بخواهید آنها در تحت یک گروه قرار گیرند که به هنگام جابجایی و یا تغییر اندازه راحت تر باشید ، می توانید با انتخاب اشیاء مورد نظر (پایین نگه داشتن کلید shift و کلیک بر

روی آن اشیاء) بعد از راست کلیک بر روی آن ها از گزینه **group** و برای خارج کردن آن اشیاء از این گروه از گزینه **ungroup** استفاده کنید.



۹- Caption :

با این ابزار محیطی بر روی اسلاید ترسیم می توان نمود که در داخل آن متنی را تایپ کرده و در معرض نمایش قرار داد.



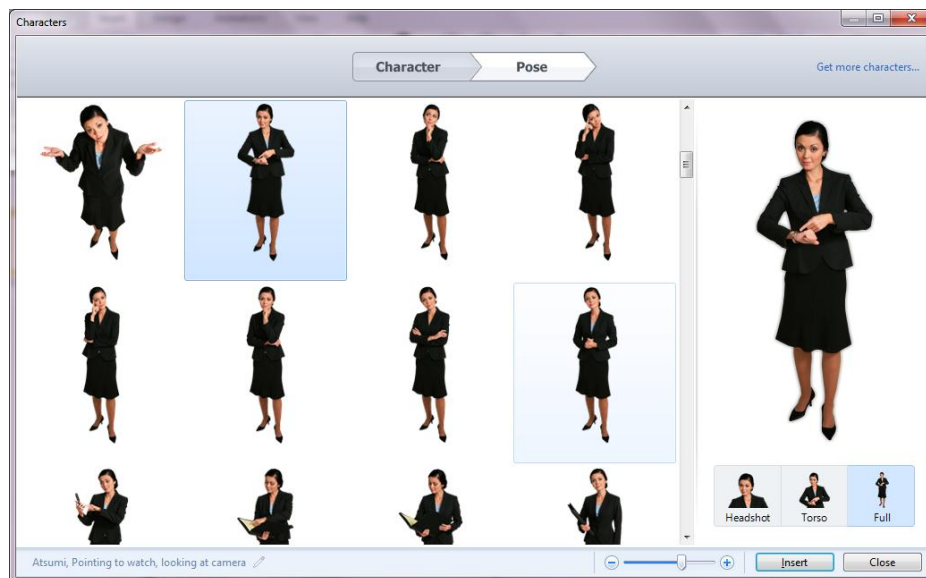
۱۰- Character :

در این قسمت شخصیت های از پیش تعریف شده ای برای استفاده در پروژه ها ارائه شده است. دو گزینه این قسمت در بردارنده تصاویر کارتونی و تصاویر واقعی هستند که استفاده از آنها میتواند زیبایی خاصی به محتوای تولیدی شما بدهد.



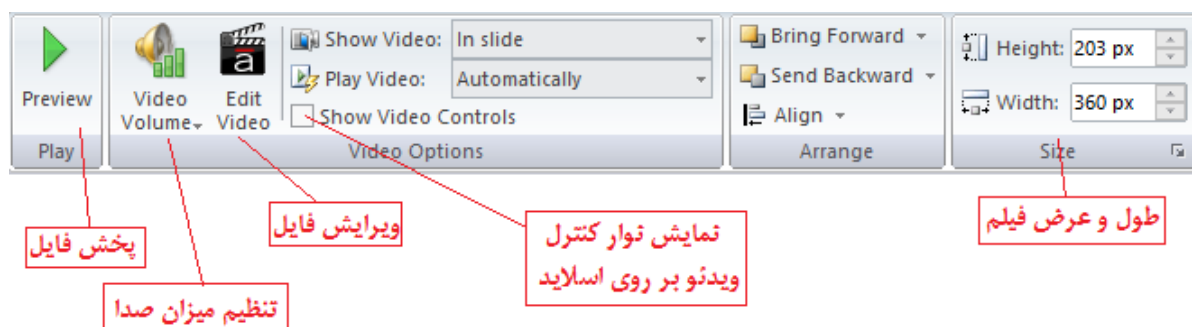
بعد از انتخاب اول (Illustrated) پنجره فوق با سه تب نمایان می شود. در صفحه اول ، شخصیت ، در برگه دوم حالت صورت و در برگه سوم حالت ایستادن شخصیت را می توانید انتخاب کنید. در سمت راست ، پایین برگه ، سه گزینه left , front , right برای حرکت صورت شخصیت انتخابی به چپ و راست و مقابل است.

گزینه photographic نیز یک شخصیت واقعی با حالتهای صورت و ایستادن متفاوت در اختیار شما قرار می دهد.



۱۱-Video:

برای درج یک فایل ویدئویی در داخل اسلاید از این گزینه استفاده کنید. بعد از درج یک فایل ویدئویی نوار منوی تنظیمات آن در بالای صفحه نمایان می شود.



۱۲-Flash:

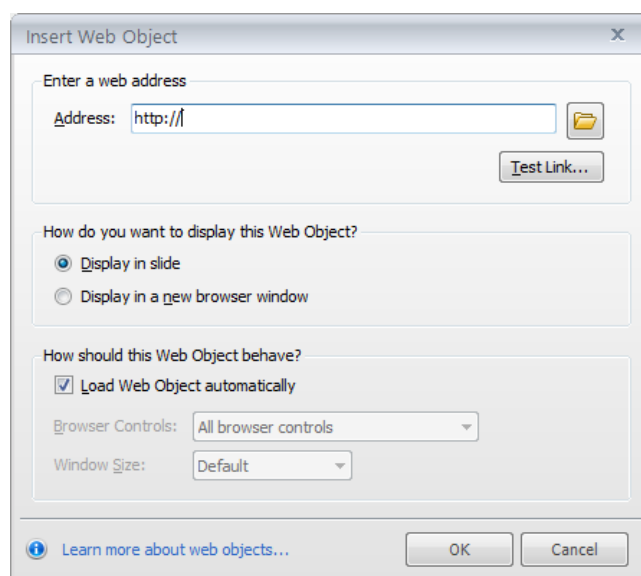
اگر بخواهید یک فایل فلش با پسوند swf را در برنامه خود استفاده کنید از این گزینه استفاده نمایید.

۱۳-Sound:

از طریق این گزینه می توان یک فایل صوتی را به اسلاید جاری تخصیص داد که با شروع نمایش اسلاید صوت پیوست شده نیز پخش شود.

۱۴-Web object:

اگر بخواهید در اسلاید جاری خود یک لینک به یک سایت خاصی داشته باشید و مرورگری از وب را در اسلاید خود بگنجانید می توانید از این گزینه استفاده کنید.



۱۵-Text Box:

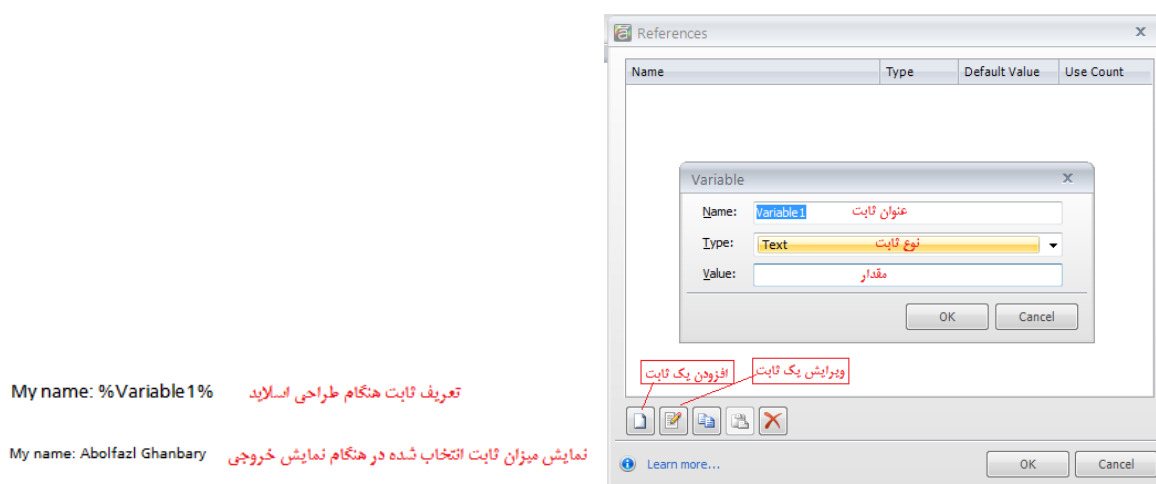
ناحیه ای را بر روی اسلاید ترسیم می کند که می توان داخل آن متن مورد نظر را تایپ کرد. سه گزینه مقابل آن در صورتی فعال میشوند که یک ناحیه متن از طریق این قسمت بر روی اسلاید درج شده باشد.

:Symbol

این گزینه برای درج سمبل های مختلف از میان فونت های نصب شده در ویندوز می باشد .

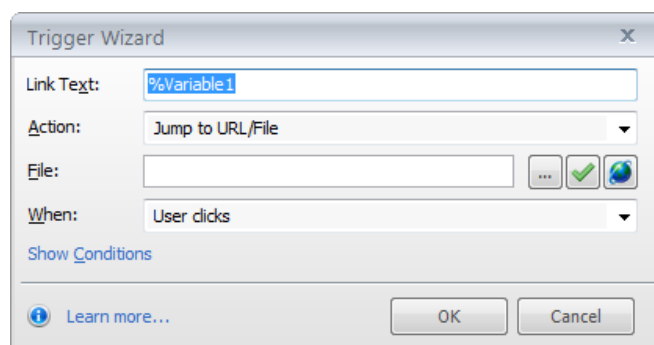
:Reference

با تعریف این قسمت می توان یک عنوان ثابت را تعریف نمود که در هر کجا که خواستید آن را درج کنید. اگر آن مقدار را بعداً خواستید تغییر دهید فقط کافی است با ورود به این بخش مقدار آن را عوض کنید و نیازی به تغییر تمام موارد استفاده شده در اسلایدها نیست.



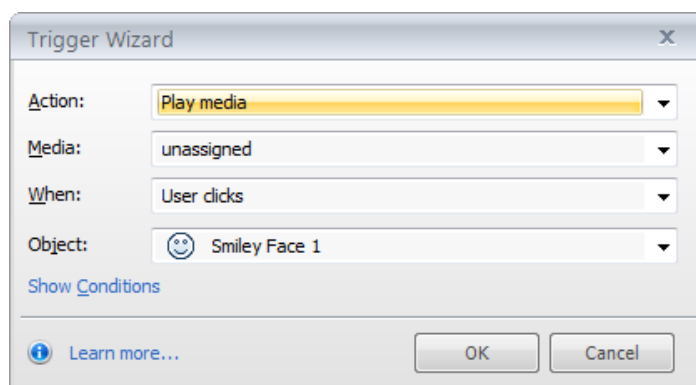
:Hyperlink

به کمک این ابزار می توانید یک آدرس اینترنتی فعال قابل کلیک شدن در اسلاید درج نمایید.



:Trigger ۱۶

اگر بخواهیم برای یک شیء درج شده بر روی اسلاید یک Action (فرمان) تعریف نماییم این گزینه به ما کمک می کند.



فرمان و عملی که می خواهید انجام شود را در قسمت **Action** انتخاب کنید. با تغییر این مورد ، ردیف های بعدی نیز متناسب با آن تغییر می کنند. مثلاً در تصویر فوق می خواهیم با کلیک بر روی یک شکل ترسیم شده یک صدا پخش شود.

فرمان **Play Media** این کار را انجام می دهد. برای این فرمان لازم است فایل صوتی که باید پخش شود ، زمان و نحوه پخش (**When**) و شیء مورد نظری که باید برای کلیک از آن استفاده شود را انتخاب نمود. فرمان هایی که در این قسمت می توان استفاده نمود عبارتند از:

Common: فرمان های عمومی و متداول

Change state of: تغییر حالت یک شیء استفاده شده در اسلاید به حالت مورد نظر

Show layer: نمایش یک لایه از لایه های اسلاید جاری

Hide layer: مخفی کردن و عدم نمایش یک لایه

Jump to slide: پرش به یک اسلاید خاص

Jump to sense: پرش به یک سمت خاص (بعد و قبل)

Lightbox slide: نمایش محتویات اسلاید جاری در داخل یک پنجره کوچک در وسط محیط نمایش کار

Close lightbox: بستن پنجره کوچک نمایش محیط کار

Media: فرمان های مدیریت فایل های صوتی

Play media: پخش یک فایل صوتی

Pause media: توقف موقت پخش یک فایل صوتی

Stop media: توقف کامل پخش یک فایل صوتی

Interaction: فرمان تعاملی

Submit interaction: تعریف دکمه ای برای انجام رفتار کلید submit

Course: مدیریت عملکردهای محتوا

Restart course: بازاجرای محتوای تولید شده از ابتدا

Exit course: خروج از محتوای تولید شده

More: فرمان های بیشتر

Adjust variable: تعریف یک متغیر برای استفاده در کل محتوای تولید شده

Jump to URL/File: انتقال و پرش به یک آدرس اینترنتی و یا یک فایل خاص

Send Email to: ارسال ایمیل به یک آدرس

Execute JavaScript: اجرای کدهای نوشته شده به زبان جاوا اسکریپت

Quiz: فرمان های مرتبط با آزمونها

Submit results: تعریف کلید submit برای آزمون ها

Review results: تعریف یک کلید برای مرور نتایج آزمون

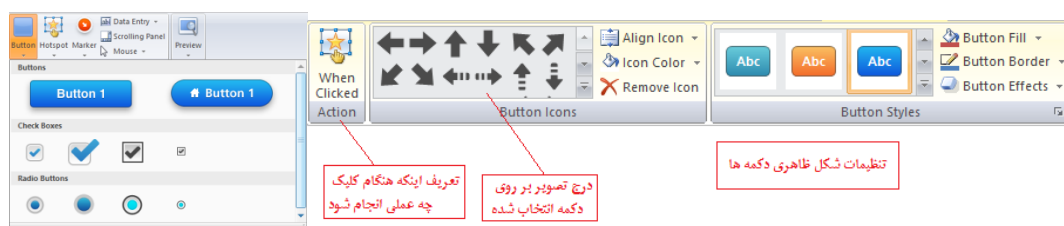
Restart results: تعریف یک کلید برای دوباره اجرا نمودن آزمون

Print results: تعریف یک کلید برای چاپ نتیجه آزمون

تذکر: با توجه به فرمانهای مختلفی که در بالا ذکر شد، می توان تمام دکمه های پیش فرض در قسمت های مختلف محتوا را محو نمود و از طریق دکمه ها و گرافیک هایی که خود تان می توانید در اسلایدها درج کنید، کنترل روند پروژه را مدیریت نمایید.

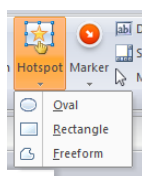
۱۷- Button

برای افزودن انواع مختلف دکمه و کلیدهای کاربردی که می توان برای آنها عملکردهای مختلفی (trigger) را نیز تعریف نمود از این قسمت استفاده می شود.



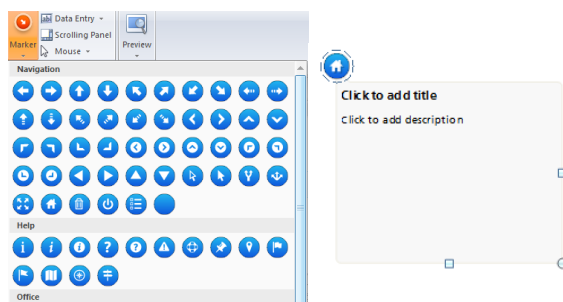
۱۸- Hotspot:

از این گزینه برای افزودن نقاط حساس به کلیک بر روی اسلاید می توان استفاده نمود. با تعریف نقاط حساس به کلیک ، می توان برای آن قسمت ها فرمان های خاصی را تعریف نمود تا در صورت کلیک کاربر بر روی آن قسمت عملی انجام شود.



۱۹- Marker:

در صورتی که بخواهید در قسمت خاصی از اسلاید توضیحی اضافه کنید که در حالت عادی قابل مشاهده نباشد و با کلیک بر روی آن ها ، توضیحات مورد نظر نشان داده شود ، می توانید از این نشانگذار ها استفاده کنید. بعد از درج یک نشانه با علامت مورد نظر بر روی اسلاید محیطی را برای درج تصویر و یا متن مورد نظر در اختیار شما قرار می دهد.



۲۰- Mouse, Scrolling panel ,Data Entry :

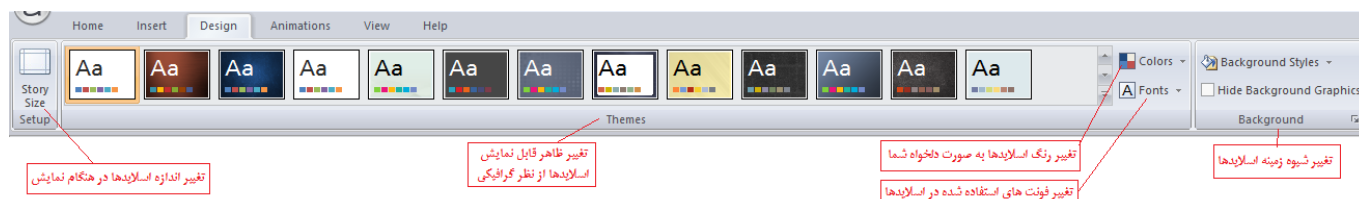
Data Entry : برای درج یک جعبه برای آنکه کاربر بتواند در داخل آن متنی را وارد نماید.

Scrolling panel : ایجاد یک ناحیه قابل اسکرول که در آن می توان هر شیء که نیاز به اسکرول دارد را قرار داد. در صورتی که شیء مورد نظر بیش از سایز صفحه کاری باشد و نیاز باشد که کاربر بتواند آن را اسکرول و پیمایش نماید می توانید از این ابزار استفاده نمایید. کافی است این شیء را روی اسلاید درج و سپس اشیاء مورد نظر را در داخل این شیء درج نمایید.

Mouse : برای تغییر نشانگر ماوس از این قسمت می توان استفاده نمود.

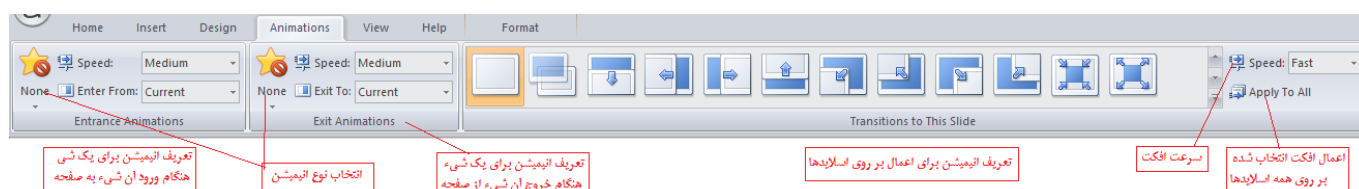
نوار منوی Design :

این نوار ، ابزاری را در بردارد که از طریق آن ها می توان رنگ ، تم و فونت اسلایدها در هنگام نمایش را تعریف و تعیین نمود. در تصویر زیر به صورت مختصر هر کدام از ابزارهای این منو توضیح داده شده است.



نوار منوی Animation :

در این نوار ابزاری تدارک دیده شده که به وسیله آن ها می توان بر روی اسلایدها و اشیاء ، افکت ها و انیمیشن هایی تعریف نمود که در هنگام اجرا ، به نمایش در آیند و جلوه زیبایی به محتوای تولید شده بدهند.



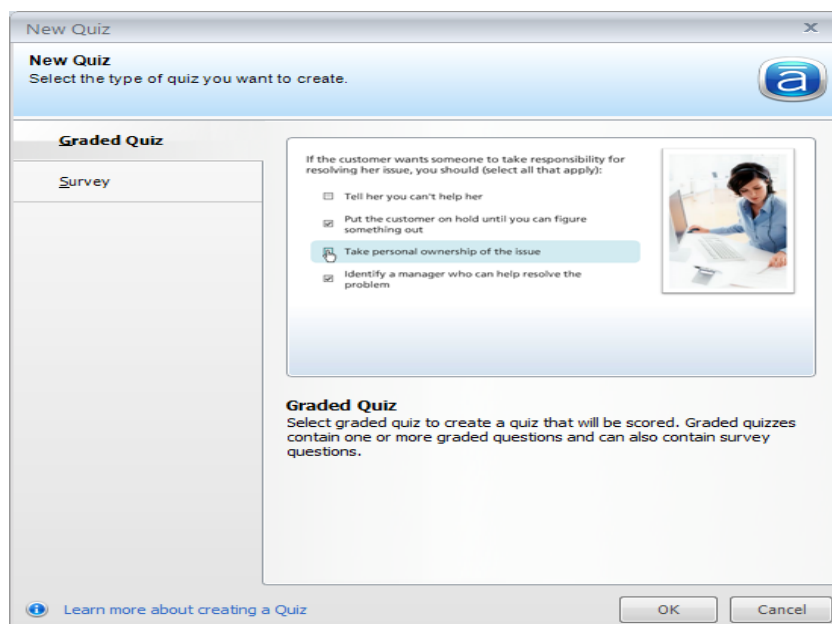
آموزش Articulate Quizmaker :

از این نرم افزار برای طراحی آزمون های مختلف جهت انتشار بر روی اینترنت و یا استفاده بر روی رایانه های شخصی می توان استفاده نمود.



بعد از اجرای این برنامه ، صفحه ی بالا به نمایش در می آید. با انتخاب گزینه **create a new quiz** می توان یک آزمون جدید را ایجاد نمود. گزینه **browse** برای باز کردن آزمون های ساخته شده قبلی قابل استفاده است.

بعد از انتخاب گزینه ایجاد آزمون جدید ، صفحه زیر قابل رویت است. دو نوع سوال و آزمون می توان در این قسمت تعریف و طراحی کرد:



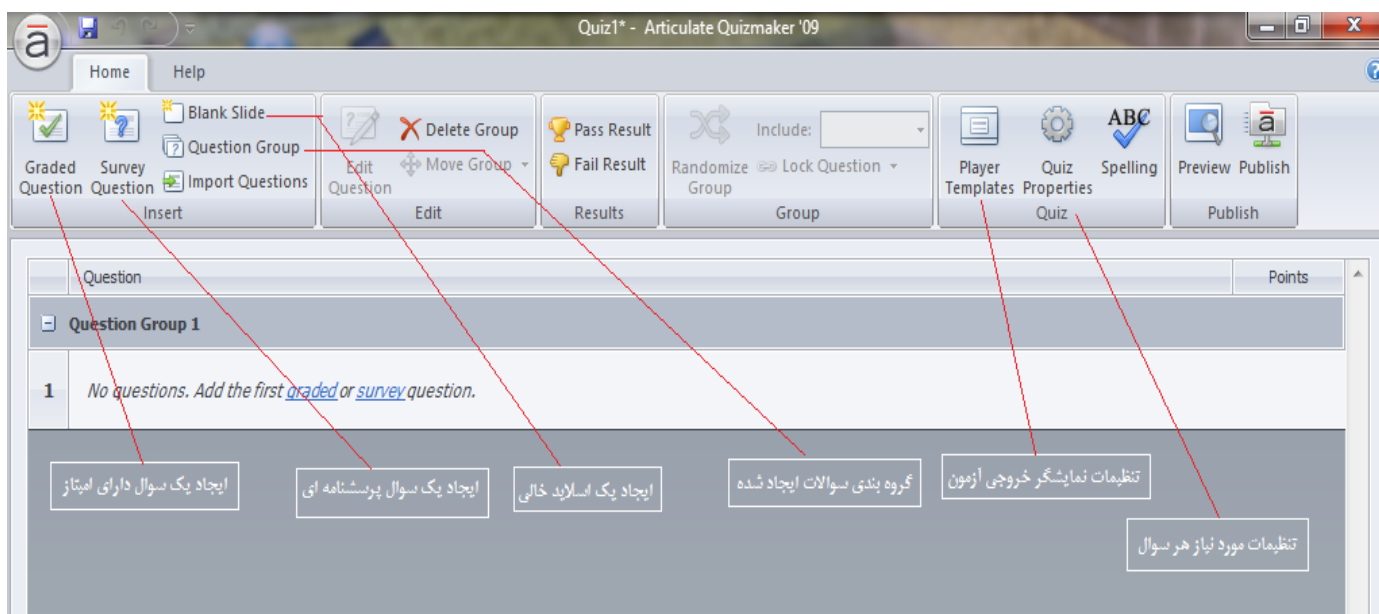
الف – Graded Quiz

این آزمون می تواند دارای سوالات متنوع که هر کدام یک امتیاز و نمره خاص دارند را در بر داشته باشد و در پایان نتیجه آزمون را نمایش داد.

ب- Survey

این بخش در واقع آزمون نیست ، بلکه از طریق این قسمت می توان یک پرسشنامه برای جمع آوری اطلاعات مورد نیاز از کاربر را طراحی و اجرا نمود.

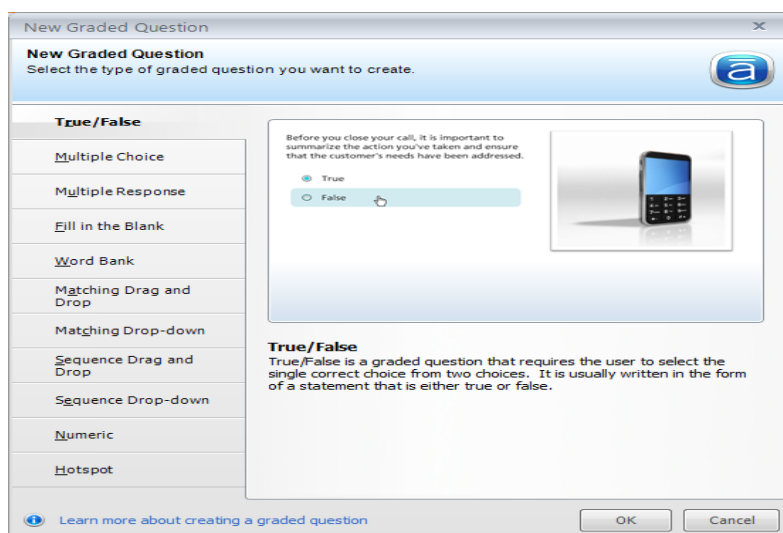
گزینه اول را انتخاب کرده و وارد محیط طراحی آزمون می شویم. در تصویر زیر اهم گزینه های صفحه کاری برنامه را معرفی کرده ایم.



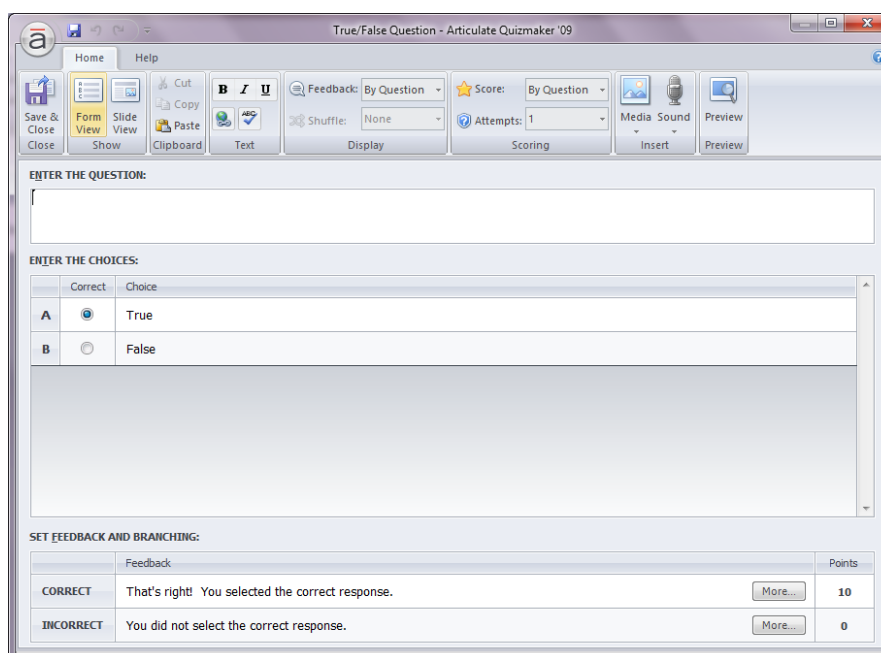
مجموعه فرامین Insert :

Graded Question :

به وسیله این گزینه می توان لیست انواع سوالات را مشاهده نمود و بنابر نیاز ، سوال مورد نظر را انتخاب و وارد محیط طراحی شد.



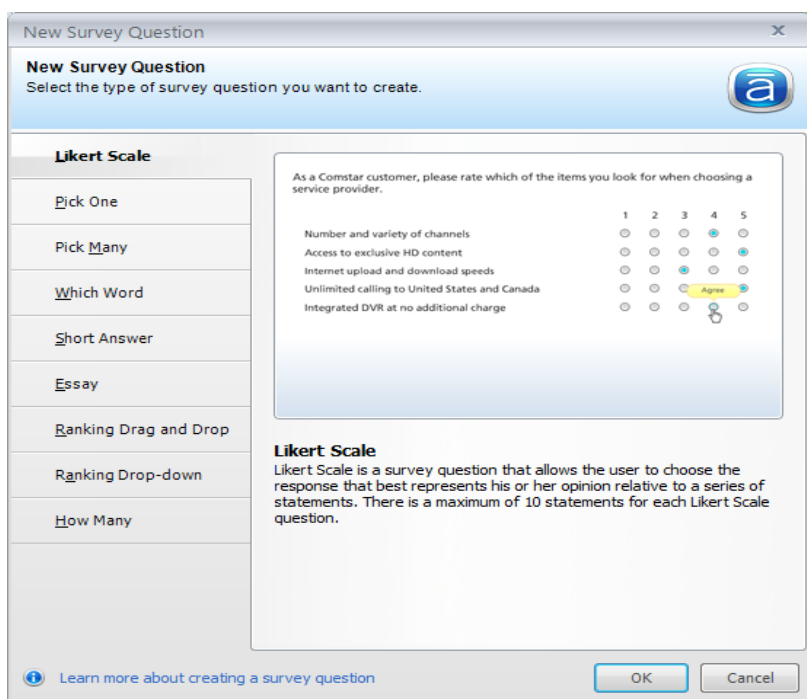
بعد از زدن این کلید ، صفحه بالا نمایش داده شده که می توانید نوع سوال مورد نظر خود را جهت طراحی انتخاب نمایید. انواع این سوالات در بخش های قبلی همین مجموعه آموزشی بیان شده است. (بخش Quizzing) بعد از انتخاب سوال مورد نظر ، برگه زیر برای طراحی آن سوال نمایش داده می شود.



قسمت های مختلف این برگه نیز مانند قسمت درج اسلاید جدید Quizzing از مجموعه storyline می باشد.

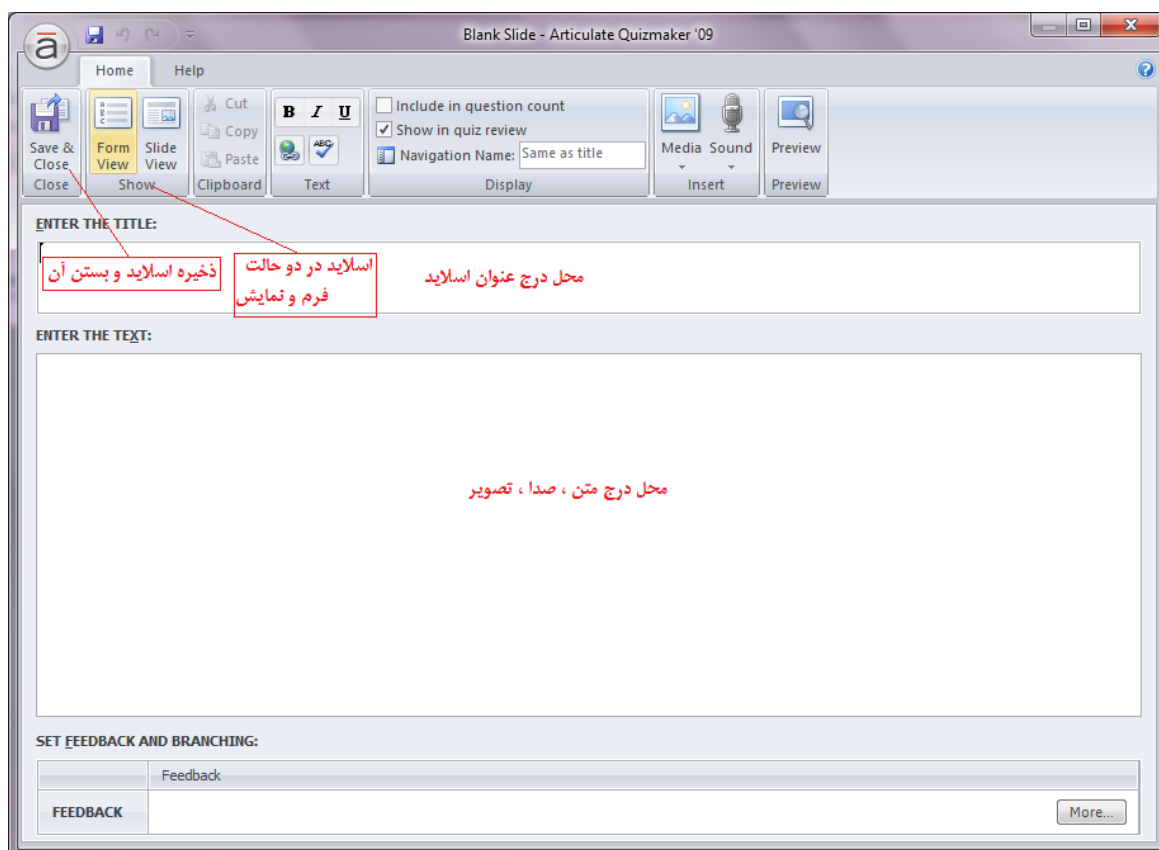
: Survey Question

برای ایجاد یک سوال که جنبه پرسشی داشته و می توان جهت گرفتن اطلاعاتی از کاربر از آن استفاده کرد ، این گزینه را می توان استفاده نمود. با توجه به نیاز کاری خود ، می توانید نوع سوال خود را برای طرح پرسش انتخاب نمایید.



: Blank Slide

در صورتی که بخواهید یک اسلاید خالی که بتوان در داخل آن متن و یا تصویری را درج نمود ، این گزینه می تواند به شما کمک کند. این گزینه اسلایدی خالی را در اختیار می گذارد تا بتوانید در صورت نیاز به ارائه توضیحات و موارد مشابه از آن استفاده نمایید.



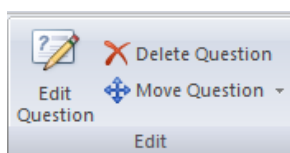
: Question Group

بوسیله این گزینه می توان سوالات را دسته بندی کرده و با توجه به موضوع سوالات و یا موارد دیگر آنها را در دسته ها و گروه های مشخصی قرار داد.

: Import Questions

برای درج سوالاتی از یک فایل سوال ، که قبلا در همین نرم افزار آن ها را طراحی و ذخیره کرده اید ، می توانید از این گزینه استفاده نمایید. به وسیله این گزینه سوالات مجموعه ای که قبلا آن را ایجاد نموده اید در آزمون جاری که در حال طراحی آن هستید درج می شود.

: مجموعه فرامین Edit



:Edit Question

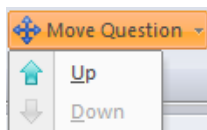
برای ویرایش یک سوال در برگه ویرایش ، بعد از انتخاب سوال مورد نظر ، می توانید از این گزینه استفاده نمایید.

:Delete Question

برای حذف یک سوال از مجموعه سوالات طراحی شده از این گزینه استفاده کنید.

:Move Question

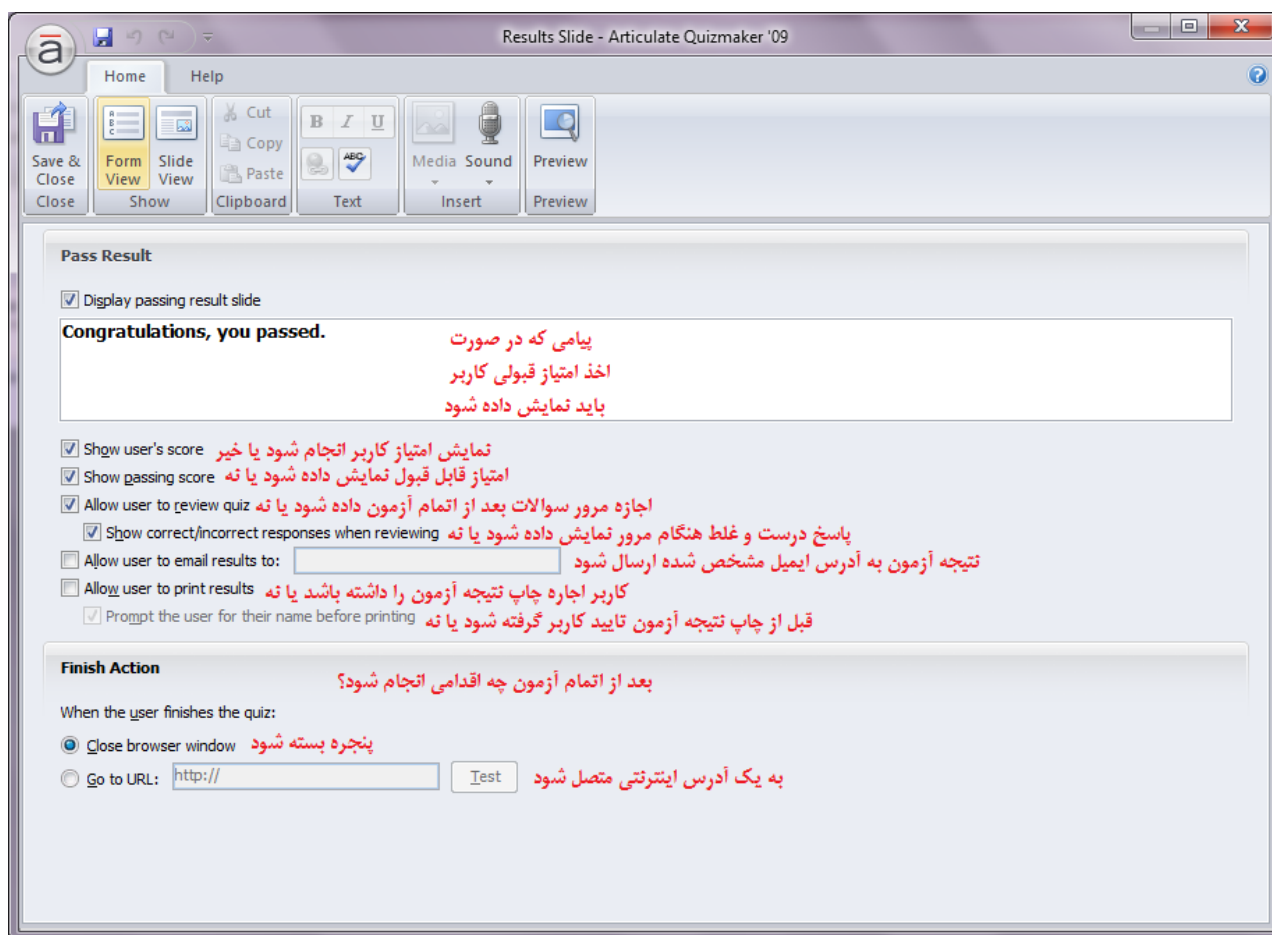
اگر ترتیب قرار گرفتن سوالات را بخواهید تغییر دهید و آنها را جابجا نمایید این گزینه می تواند این کار را انجام دهد.



: مجموعه فرامین Results

:Pass Result

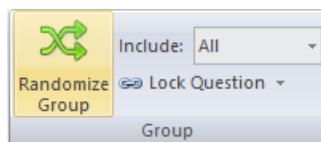
این قسمت برای انجام تنظیمات پیام و نتیجه قبولی در آزمون کاربر می باشد. بخش های مختلف برگه تنظیمات این قسمت در تصویر زیر شرح داده شده است. در قسمت متن نمایش داده شده مبنی بر قبولی در آزمون می توان متن ، صدا و تصویر درج نمود.



Fail Result

این قسمت برای انجام تنظیمات پیام و نتیجه عدم قبولی و کسب امتیاز لازم در آزمون می باشد. در برگه تنظیمات این قسمت نیز می توانید تنظیمات ذکر شده در تصویر بالا را داشته باشید و در برگه تنظیمات این قسمت باید متنی مبنی بر عدم قبولی در آزمون نوشته شود.

مجموعه فرامین : Group



Randomize Group

اگر بخواهیم سوالات موجود در هر گروه به صورت تصادفی به نمایش درآیند و ترتیب نمایش آنها در هنگام اجرا همیشه یکنواخت نباشد باید از این گزینه استفاده نمود. بعد از انتخاب این گزینه در بالای مجموعه سوالات گروه انتخاب شده پیامی مبنی بر اینکه این گروه سوالات حالت Randomize یافته اند نمایش داده می شود.

Question Group 1 (Randomize all questions)

:Include

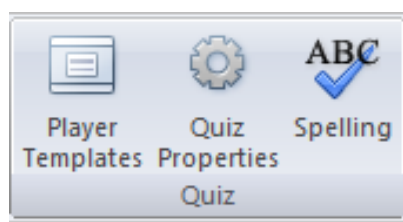
در این قسمت می توان محدود اعمال Randomize در بین سوالات یک گروه را مشخص نمود ، بدین معنی که آیا همه سوالات گروه انتخابی به صورت تصادفی نمایش داده شوند و یا سوال خاصی این خصیصه را داشته باشد.

:Lock Question

از طریق فرمان های این قسمت می توانید دو یا چند سوال را بهم متصل نمایید . با این کار سوالات مورد نظر را به هر گروه و یا ترتیبی بخواهید جابجا کرده و یا انتقال دهید ، این مجموعه متصل شده ، با هم جابجا و منتقل می شوند. در گزینه های منوی این بخش می توانید مشخص کنید که سوال انتخابی جاری با کدام سوال باید متصل شود .

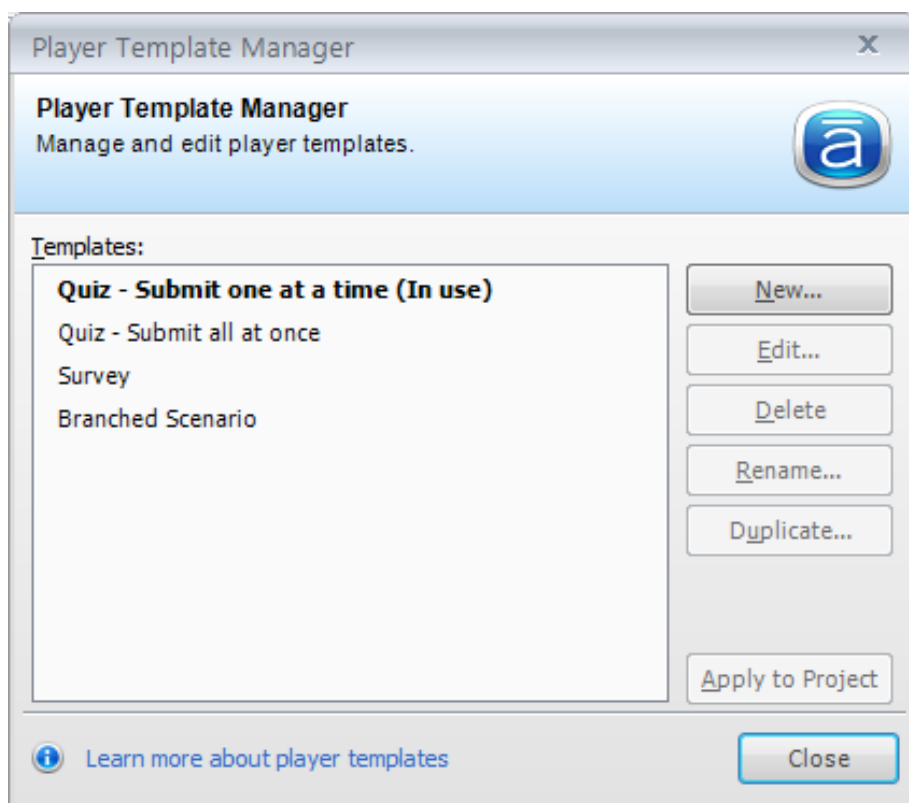


: Quiz مجموعه فرامین

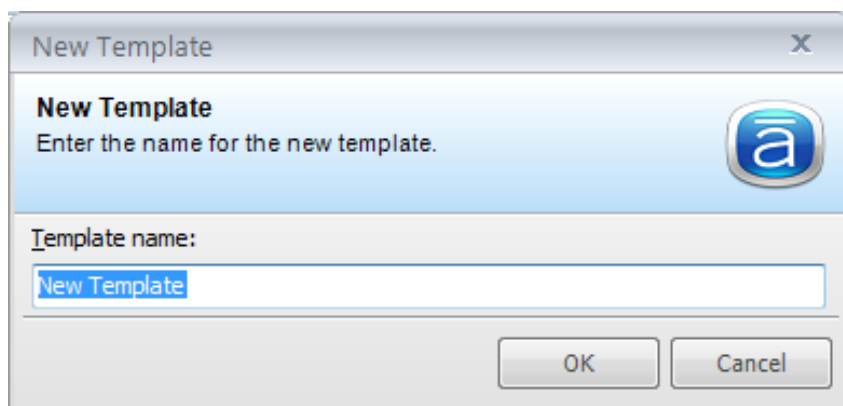


:Player Templates

در این بخش می توانید از تنظیمات آماده ای که برای نمایشگر و پنخس کننده آزمون (محیطی که سوالات در آن باید به نمایش درآیند) که به صورت پیش فرض تعریف شده است استفاده نمایید. اگر شما خودتان بخواهید تنظیمات خاصی را اعمال کرده و ذخیره نمایید هم می توانید از این قسمت این کار را انجام دهید. بعد از ایجاد یک الگوی جدید و اعمال تغییرات مورد نظر ، می توانید آن الگو را ذخیره و در هر پروژه دیگری از آن استفاده نمایید.



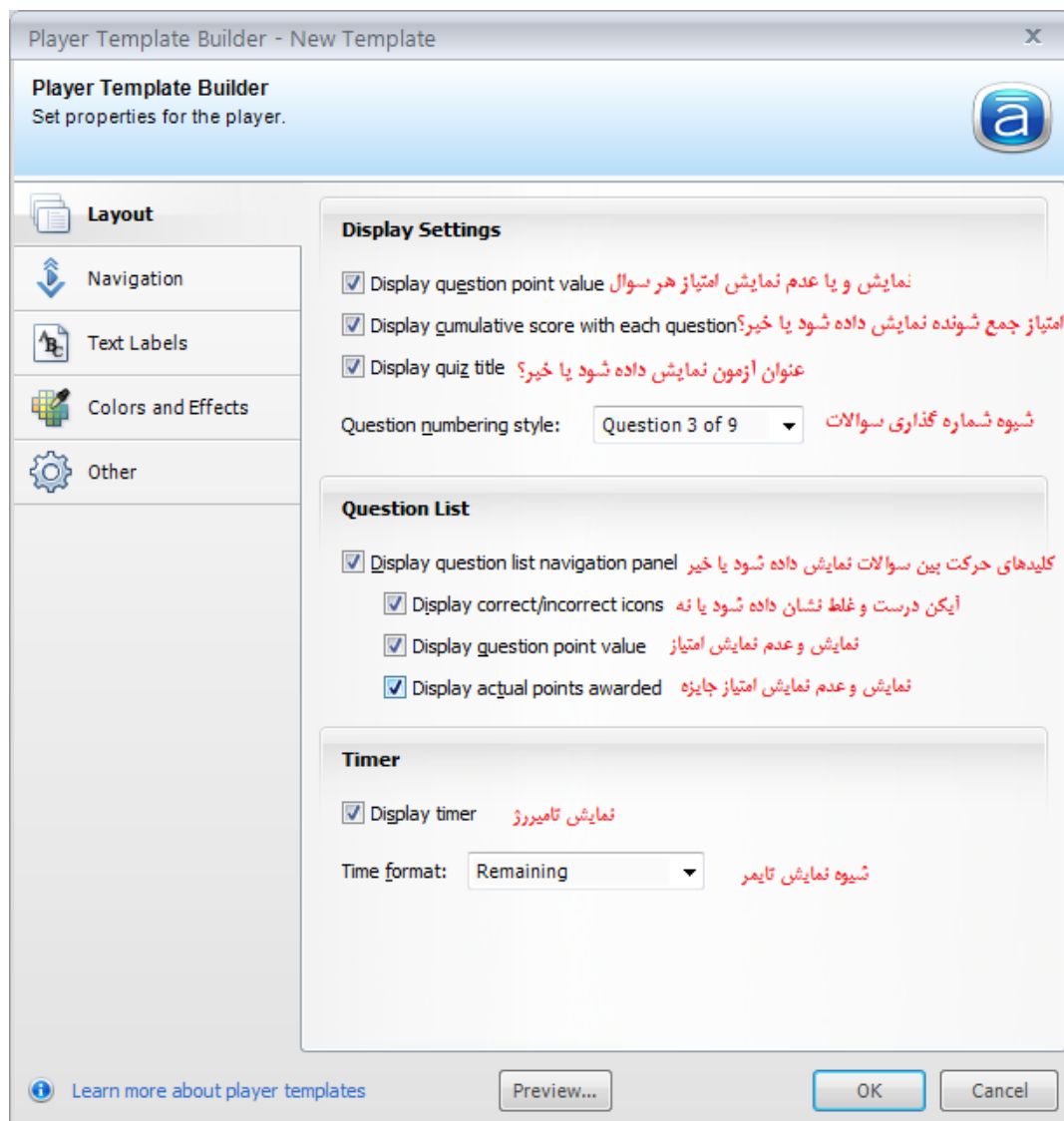
با زدن کلید **new** در صفحه بالا ، برگه زیر برای وارد نمود یک عنوان برای الگویی که می خواهید طراحی نمایید نمایش داده می شود.



پس از وارد نمود عنوان مورد نظر و زدن کلید **ok** صفحه زیر نمایش داده می شود. این برگه که شیوه نمایش خروجی سوالات را نشان می دهد دارای چند قسمت است.

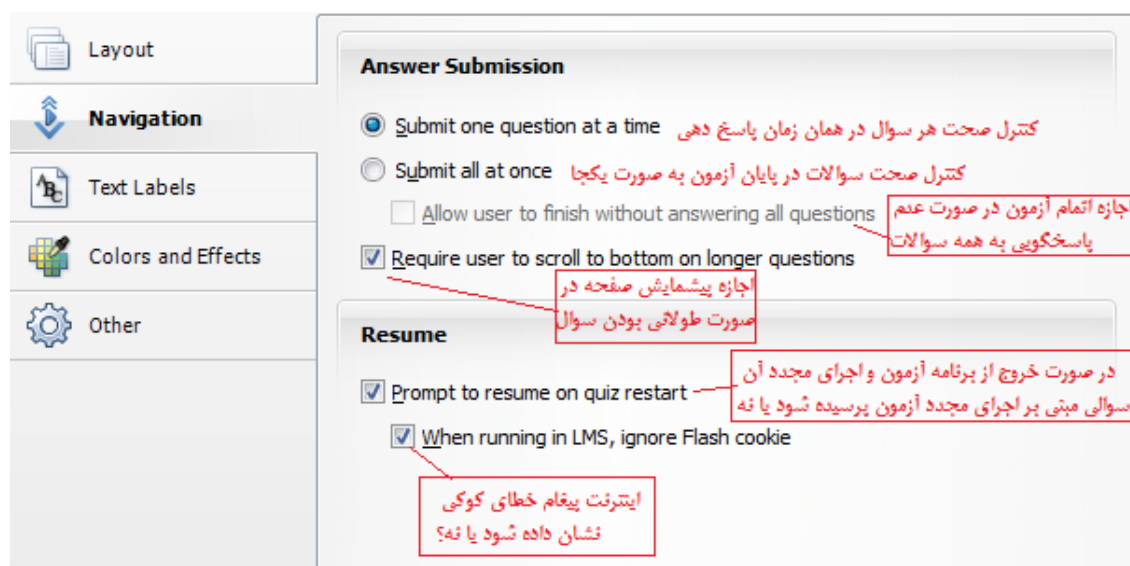
۱-Layout:

در این برگه تنظیماتی است که در تصویر زیر شرح داده شده اند. در صورتی که بخواهید نمونه از از تنظیمات اعمال شده خود را ببیند، می توانید با زدن کلید **preview** که در پایین همین برگه قرار دارد ، پیش نمایش خروجی کار را مشاهده نمایید.



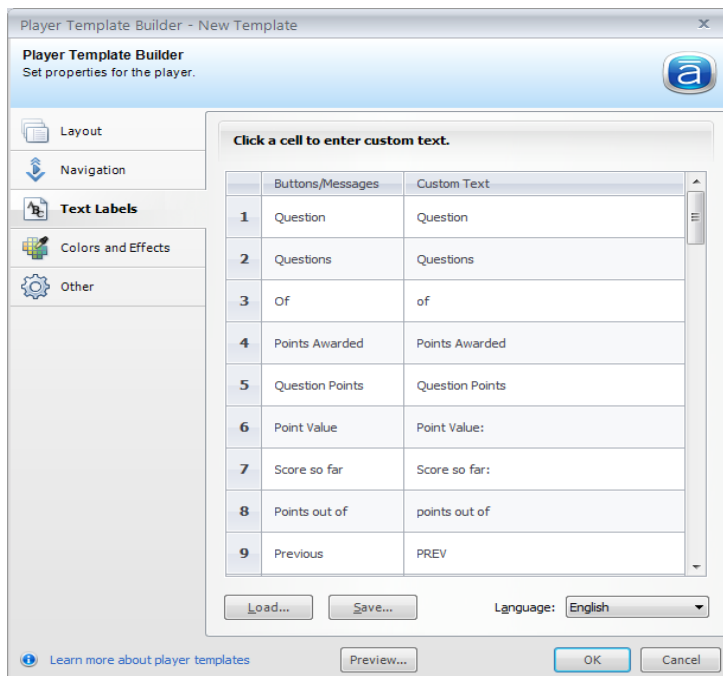
۲- Navigation:

در این برگه تنظیماتی است که در تصویر زیر شرح داده شده اند.



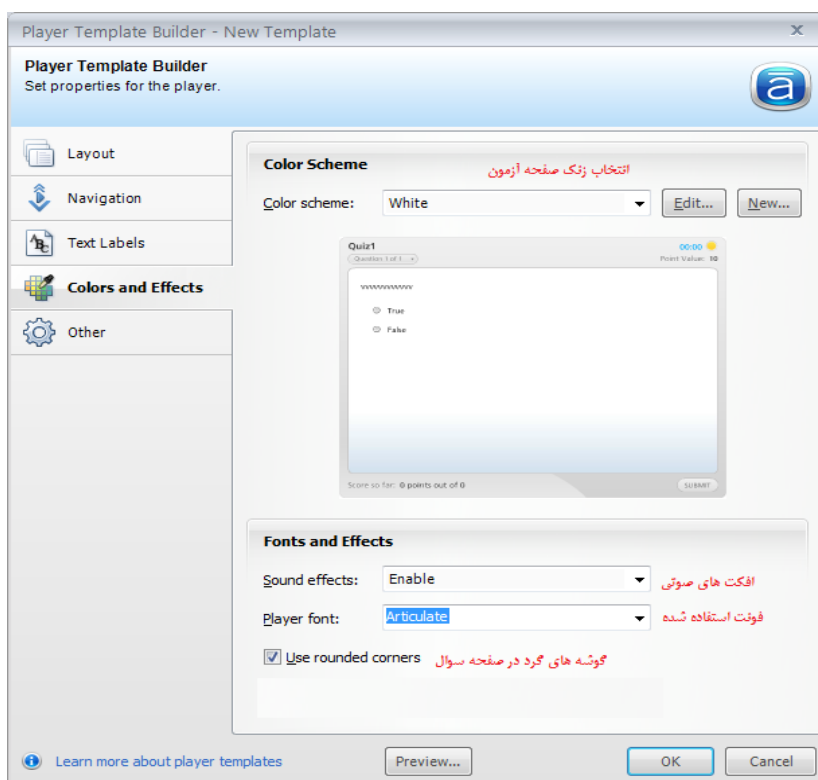
۳- Text Labels:

برای تغییر عناوین پیش فرض کلیدها و پیام ها و یا تغییر زبان آن ها می توانید از این قسمت استفاده کنید. تغییرات اعمال شده خود را می توانید ذخیره و در پروژه های دیگر نیز استفاده نمایید.



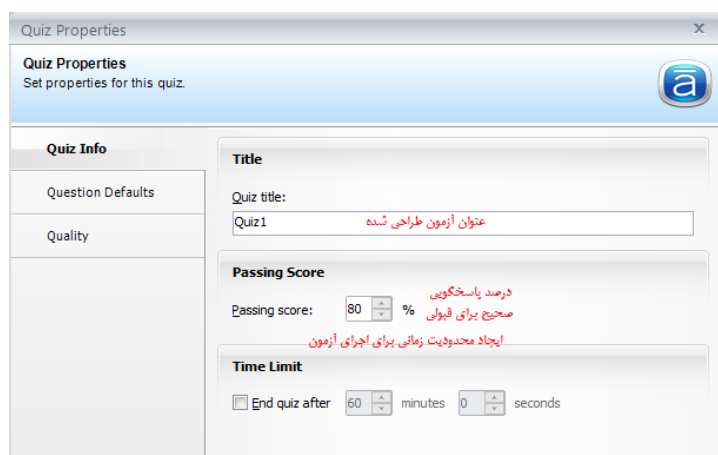
۴- Colors and effects:

در این بخش می توانید رنگ و افکت استفاده شده در قسمت های مختلف را ، بنابر سلیقه خود تغییر دهید.

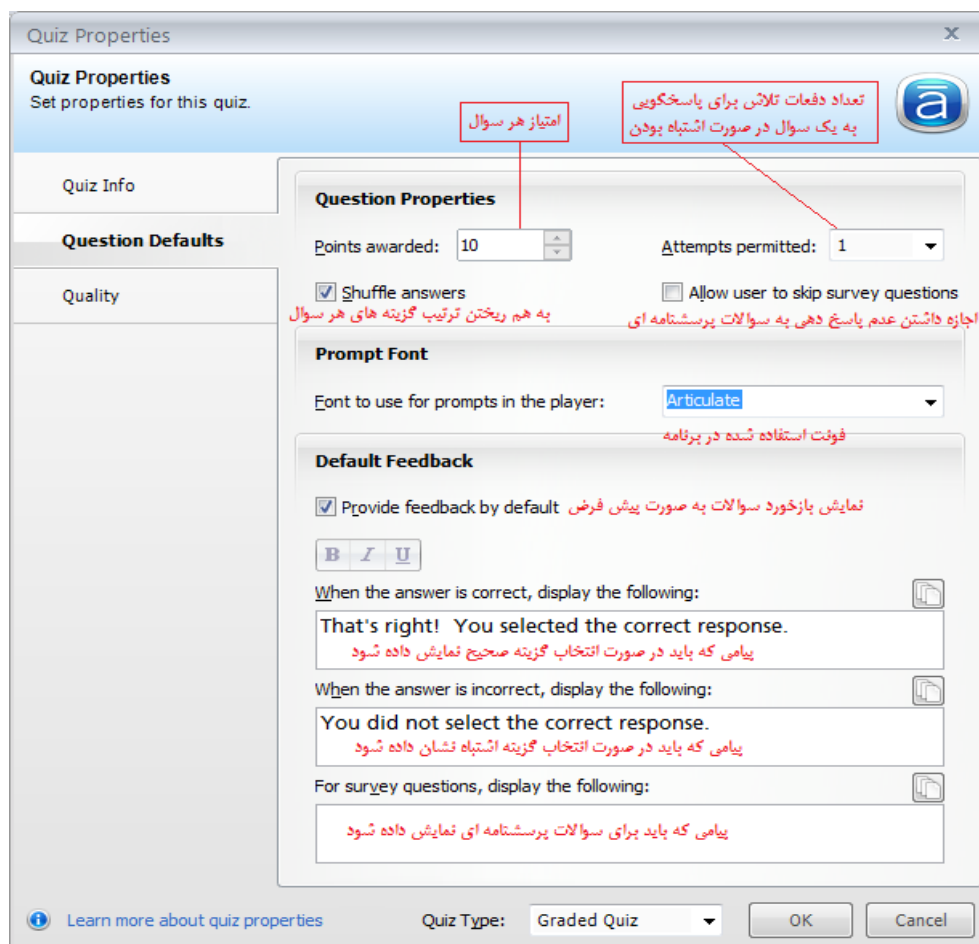


:Quiz Properties

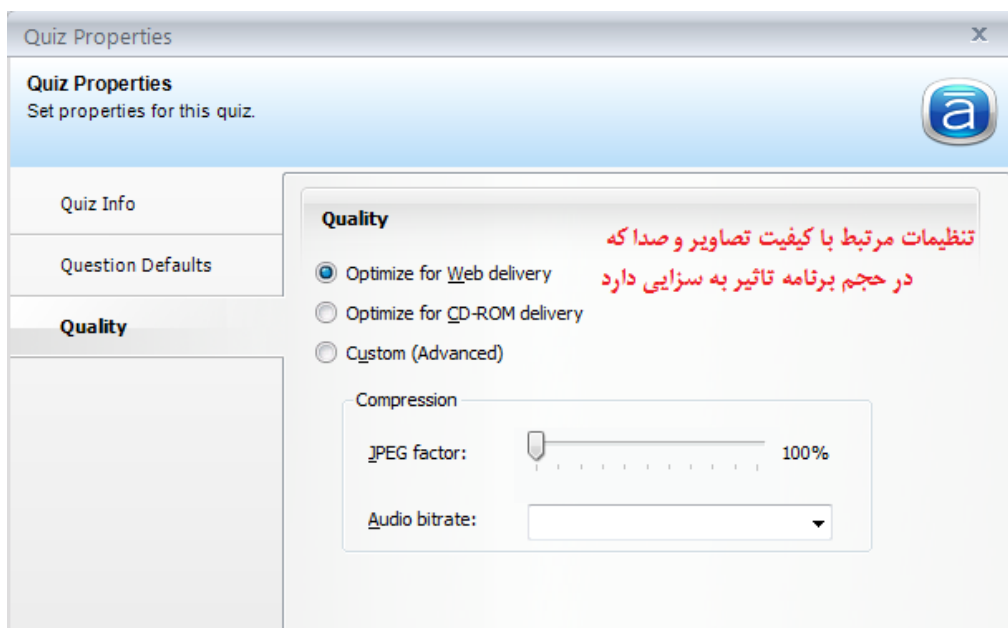
در این بخش می توانید تنظیماتی در خصوص کلیات آزمون طراحی شده را تغییر دهید. از موارد قابل تنظیم در این بخش می توان به محدودیت زمانی آزمون ، تعیین حداقل امتیاز قبولی در آزمون ، پیام های انتخاب گزینه صحیح و غلط و ... اشاره نمود. در تصاویر زیر قسمت های مختلف این بخش توضیح داده شده است.



در قسمت بعدی تنظیمات این قسمت ، به صورت پیش فرض پیام های قابل مشاهده برای انتخاب گزینه صحیح و غلط برای تمامی سوالات قابل تعریف و اعمال می باشد.



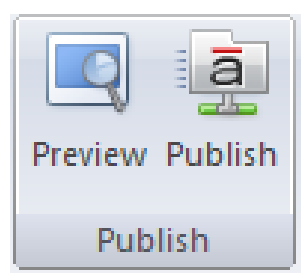
در بخش بعدی می توان میزان کیفیت تصاویر و صداها را استفاده شده در آزمون را تغییر داد که این کار باعث کاهش و افزایش حجم فایل خروجی برنامه می شود.



Spelling:

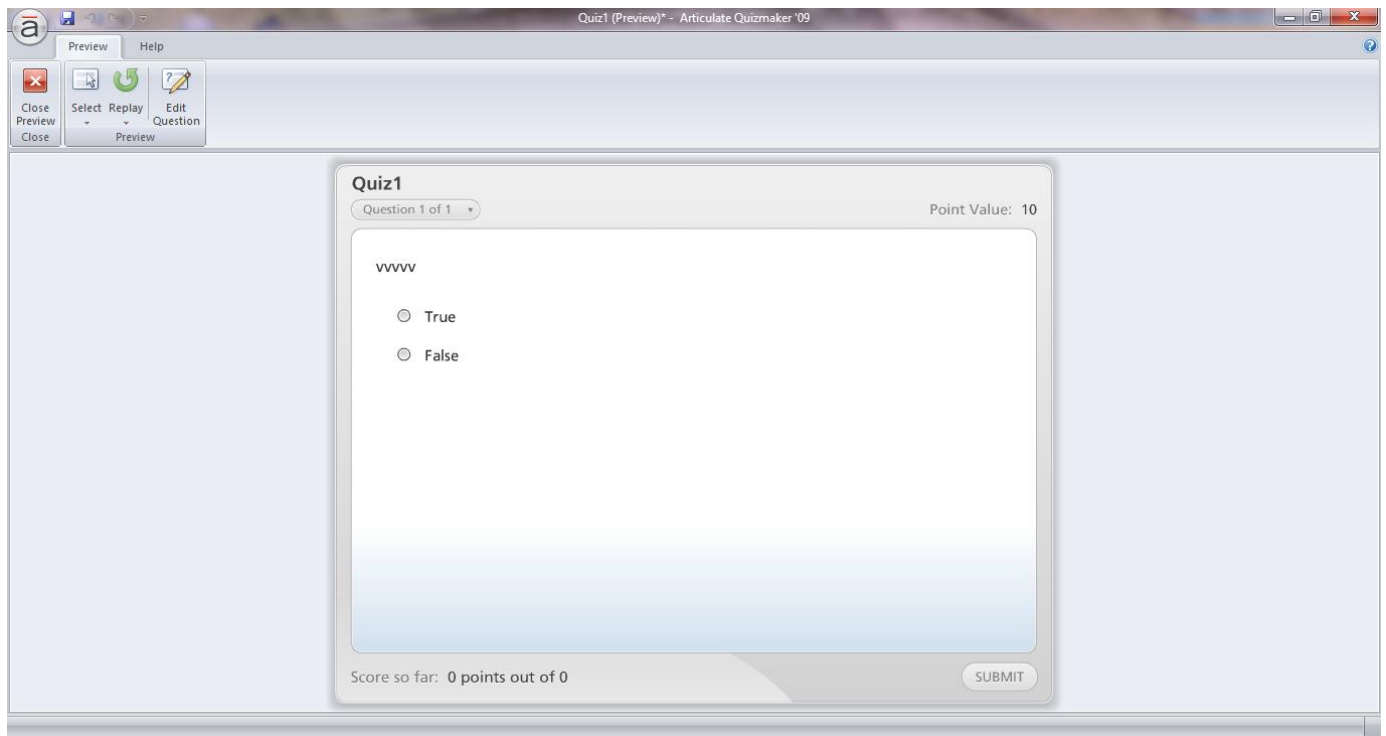
با اجرای این گزینه می توان تمامی سوالات را از نظر املای کلمات کنترل نمود. با زدن این گزینه ، برنامه از اولین سوال تمامی کلمات را کنترل کرده و در صورت وجود غلط املایی آن را جهت اصلاح گزارش می دهد. البته این گزینه برای کنترل املای کلمات به زبان انگلیسی است.

مجموعه فرامین Publish :



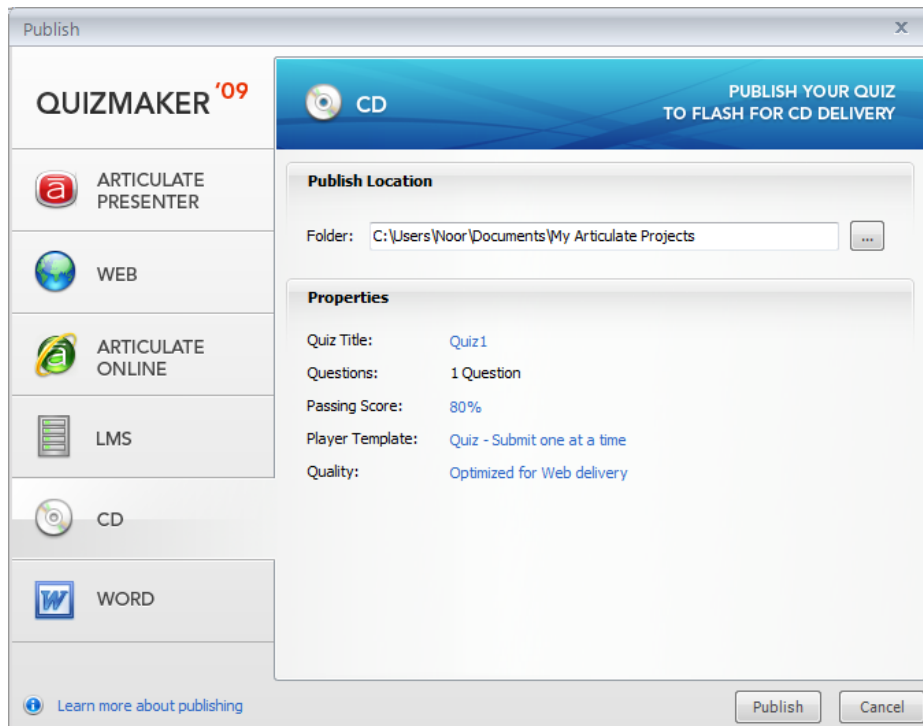
Preview:

برای مشاهده پیش نمایش خروجی آزمون طراحی شده بر روی این گزینه کلیک نمایید. بعد از کلیک بر روی این گزینه ، خروجی آزمون طراحی شده برای کنترل و تست نمایش داده می شود.



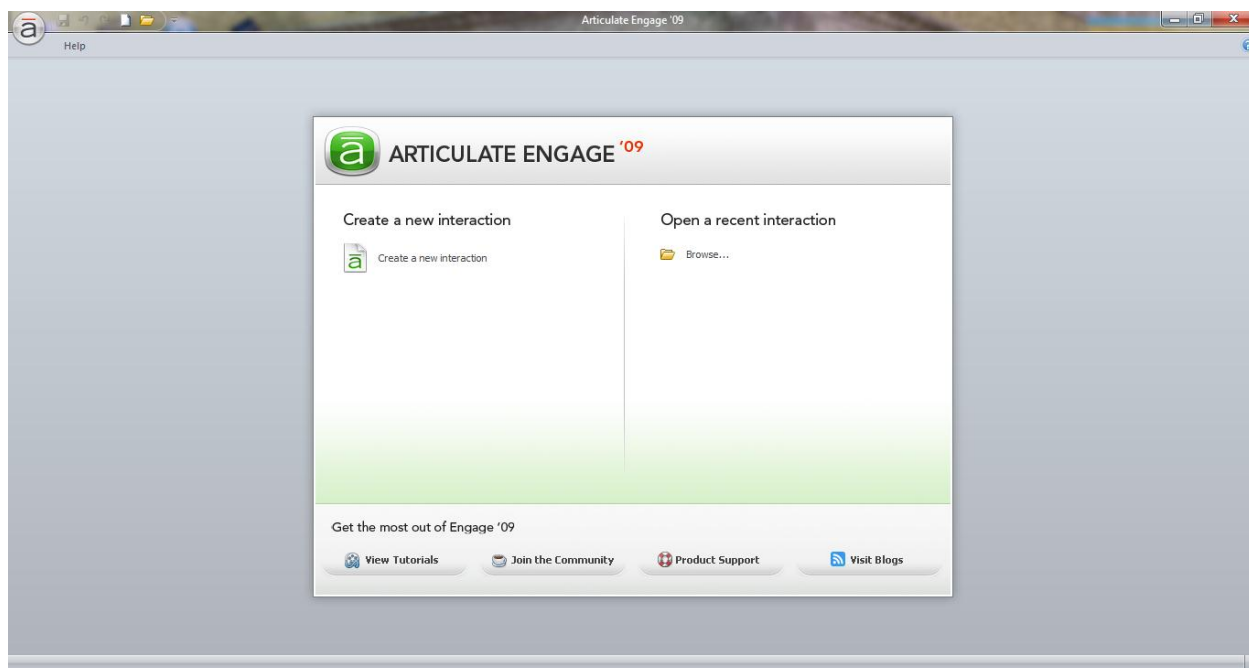
:Publish

برای تولید یک بسته اجرایی از آزمون طراحی شده برای انتشار در بستر اینترنت و یا رایت بر روی سی و اجرای خارج از محیط طراحی آزمون ، جهت آنکه بتوان آن را در دسترس کاربران مورد نظر قرار داد ، از این قسمت استفاده کنید. برای استفاده از آزمون در سطح رایانه ها به صورت آفلاین از گزینه خروجی برای سی دی استفاده کنید.



: Articulate Engage آموزش

این نرم افزار برای تولید اسلایدهای تعاملی جهت ارائه مطالب بسیار زیبا ، دارای امکانات فراوان و جذاب است.



پس از اجرای برنامه و مشاهده صفحه فوق برای ایجاد یک پروژه جدید گزینه create a new interaction را کلیک نمایید تا صفحه بعدی که حاوی انواع اسلایدهای تعاملی برای انتخاب و ایجاد است نمایش داده شود.



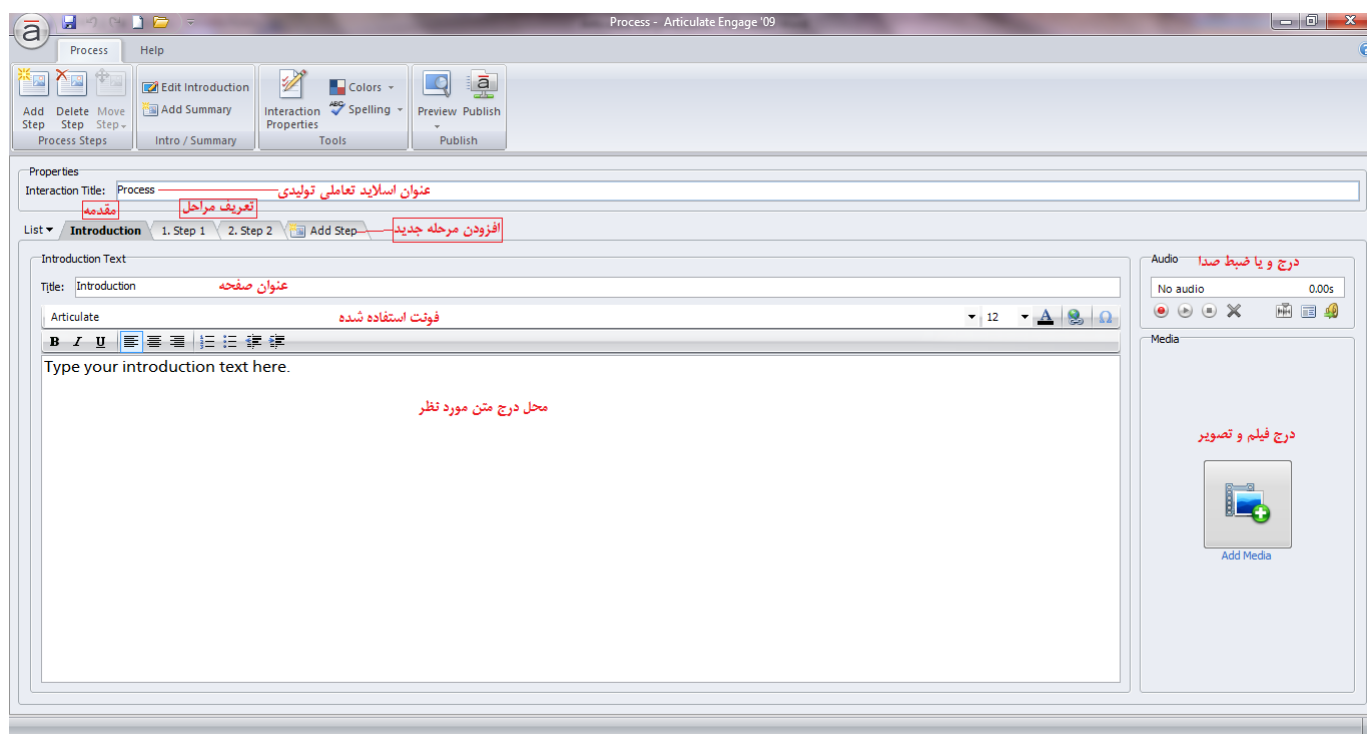
:Process

از طریق این بخش می توان اسلایدی تعاملی در خصوص موارد زیر ایجاد نمود:



- نمایش روند قدم به قدم یک پروژه و فرآیند
- قدم به قدم پیش بردن کاربر از طریق یک سری مطالب مرتبط
- تشریح گردش کار یا یک رویه

با توجه به آنکه اکثر گزینه های موجود در قسمت های مختلف این نرم افزار در قسمت های قبلی توضیح داده شده و تکراری است از ذکر مجدد آنها خودداری کرده و فقط قسمت های مختلف برنامه در داخل تصویر معرفی شده است.



از گزینه های قابل دسترس در نوار منوی این برگه موارد زیر مشاهده می شود:

Add step: افزودن برگه جدید برای درج یک مرحله جدید در روند تعریف پروسه

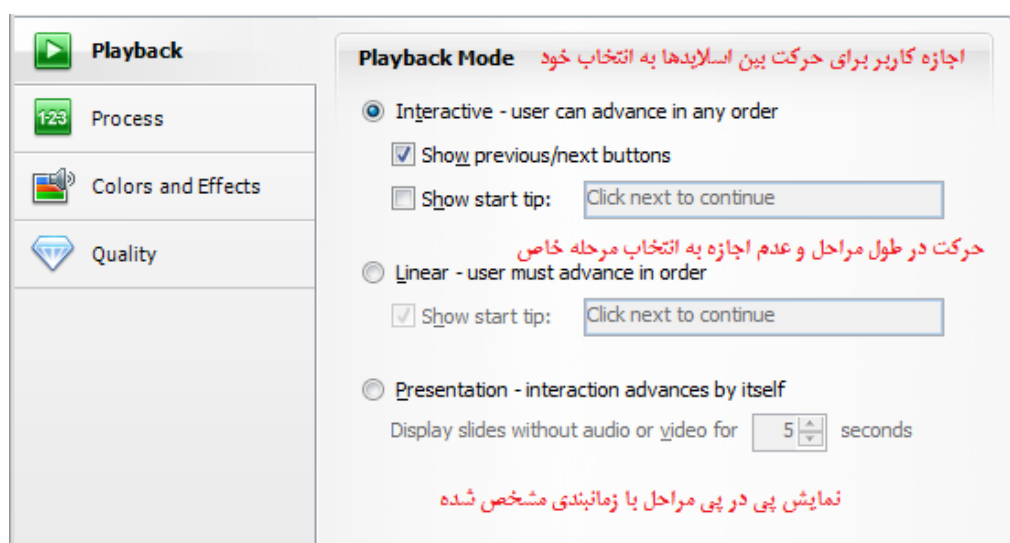
Delete step: حذف یک مرحله

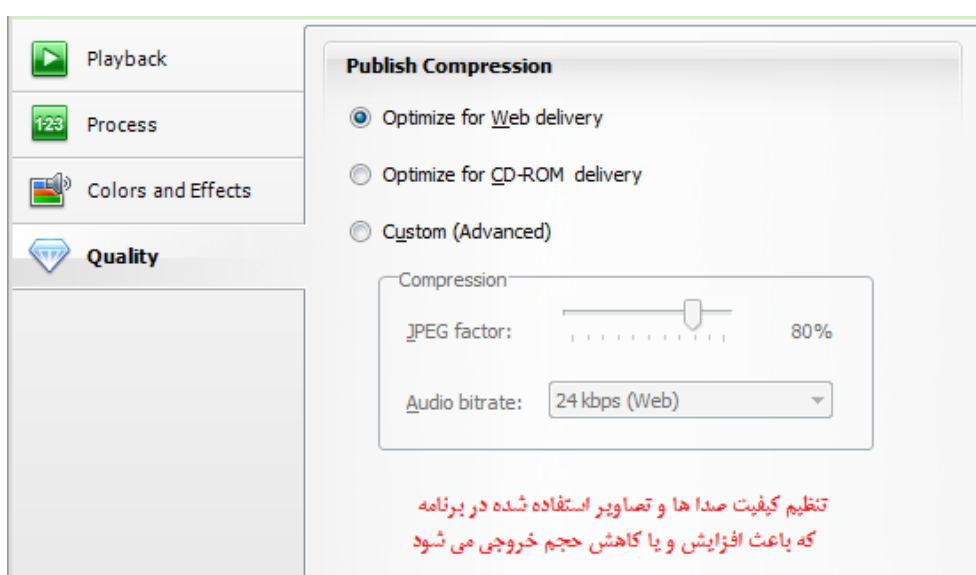
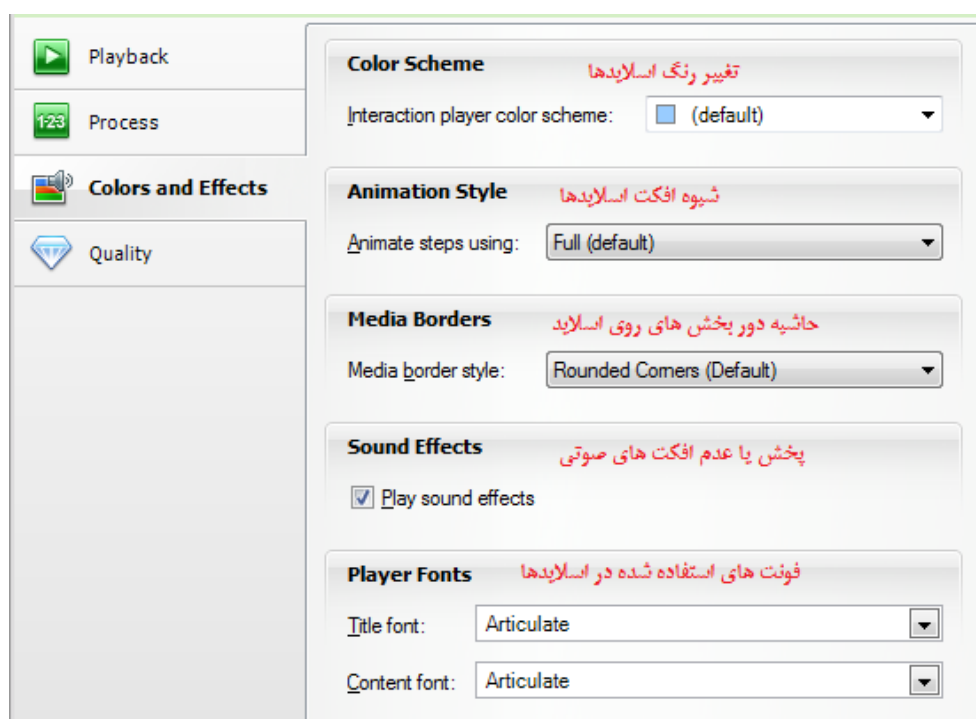
Move step: جابجا کردن یک مرحله ایجاد شده

Edit introduction: ویرایش بخش مقدمه

Add summary: افزودن برگه ای به عنوان خلاصه پروژه در پایان مراحل

Interaction properties: تنظیمات مربوط به نحوه تعامل که قسمت های مختلف این بخش بر روی تصاویر توضیح داده شده است.





Colors: تنظیم رنگ های استفاده شده در اسلایدها

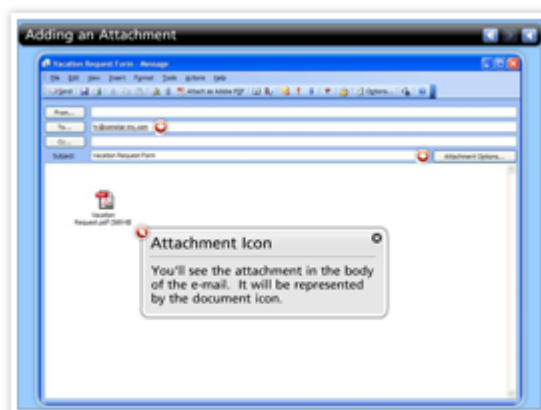
Spelling: چک نمودن املای کلمات بکار رفته در بخش های مختلف

Preview: پیش نمایش تعامل تولیدی

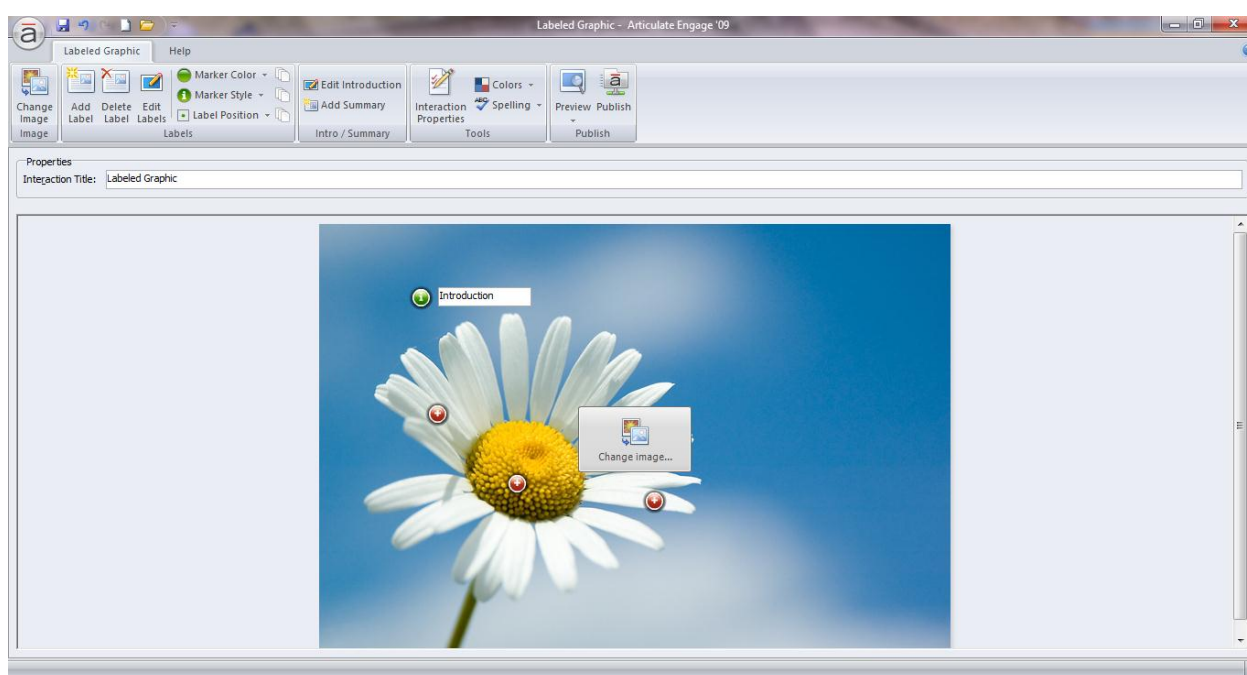
Publish: تولید خروجی از تعامل طراحی شده

Labeled Graphic:

در این بخش می توان بخش های یک تصویر را تعریف و توصیف نمود. از موارد استفاده این بخش می توان به این موارد اشاره کرد:



- تاکید بر جزئیات یک تصویر.
- بیان ارتباط اجزا و قسمت های مختلف یک تصویر.
- تشریح و توصیف قسمت های مختلف یک نرم افزار که تصویری از آن تهیه شده است.

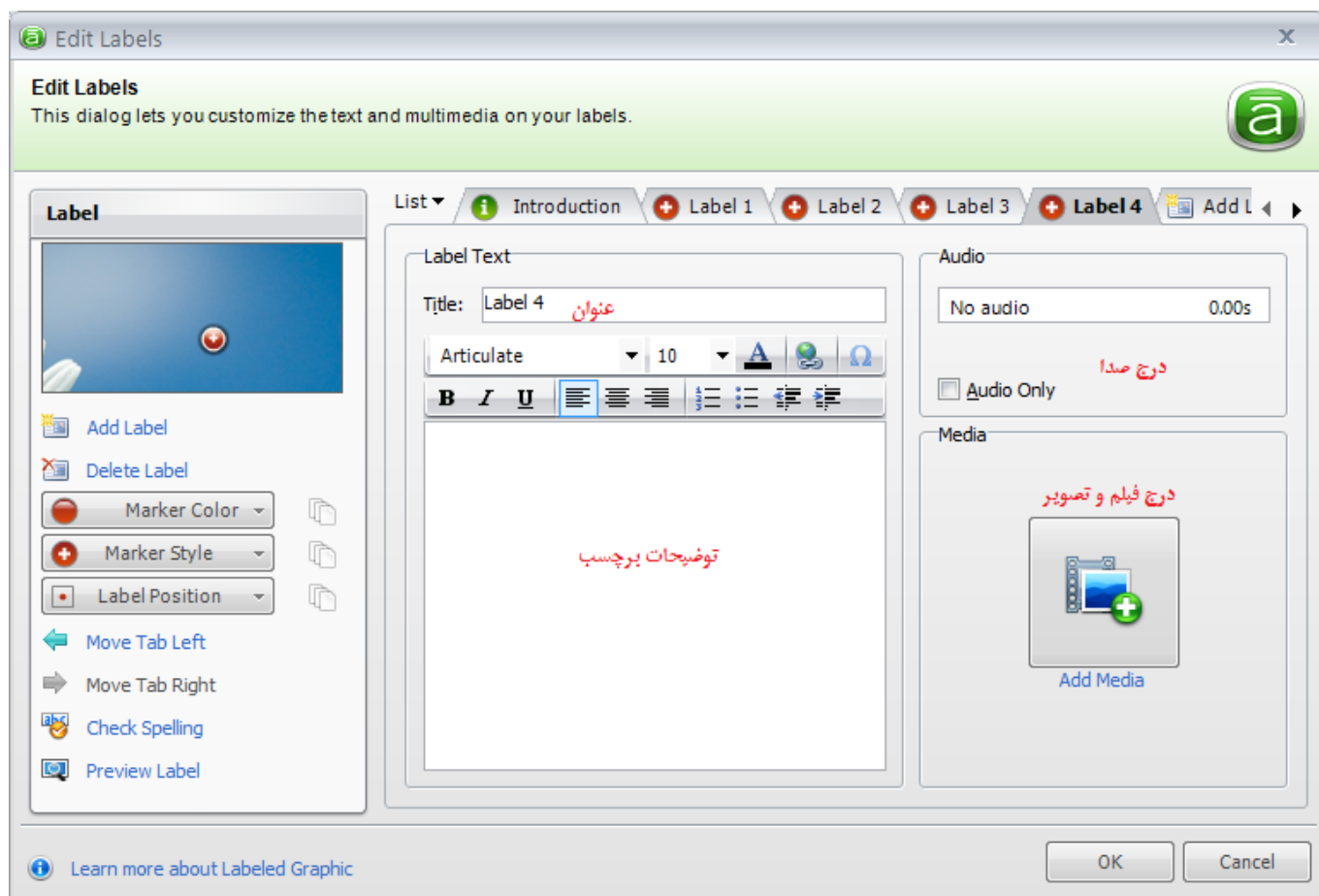


Change image: برای تغییر تصویری که می خواهید روی آن کار کنید.

Add label: افزودن برچسب های جدید در قسمت های مورد نظر روی تصویر. بعد از زدن این کلید بر روی تصویر نقطه ای ایجاد می شود که می توانید آن را جابجا نموده و در مکان مورد نظر قرار دهید. با دوبار کلیک بر روی این نقطه پنجره ای باز می شود (Edit labels) که می توانید توضیحات مورد نظر را در آن تایپ نمایید.

Delete label: برای حذف برچسب های استفاده شده روی تصویر

Edit labels: برای تغییر متن ، صدا و تصویر مورد نیاز در قسمت توضیحات هر برچسب این گزینه را انتخاب نمایید.
با زدن این گزینه تصویر زیر قابل مشاهده است.



Marker color: تغییر رنگ نشانه ی برچسبی که روی تصویر قرار داده می شود.

Marker style: تغییر شکل و شمایل نشانه قرار داده شده روی تصویر

Label position: محل قرار گرفتن نشانه برچسب نسبت به عنوان آن

Edit introduction: ویرایش مقدمه تعامل

Add summary: افزودن برگه خلاصه مطالب

Interaction properties: تنظیمات تعاملی این بخش که تنظیمات آن مانند قسمت قبل است.

:Tabs

برای دسته بندی گروهی مطالب و ارائه آنها می توان از این قسمت استفاده نمود. این بخش می تواند در خصوص موارد زیر استفاده شود:



- ارائه دسته بندی مفاهیم و مطالب مرتبط تحت یک مجموعه
- معرفی اعضا و نفرات یک گروه
- مقایسه تفاوت های میان چند گونه موضوع و مطلب

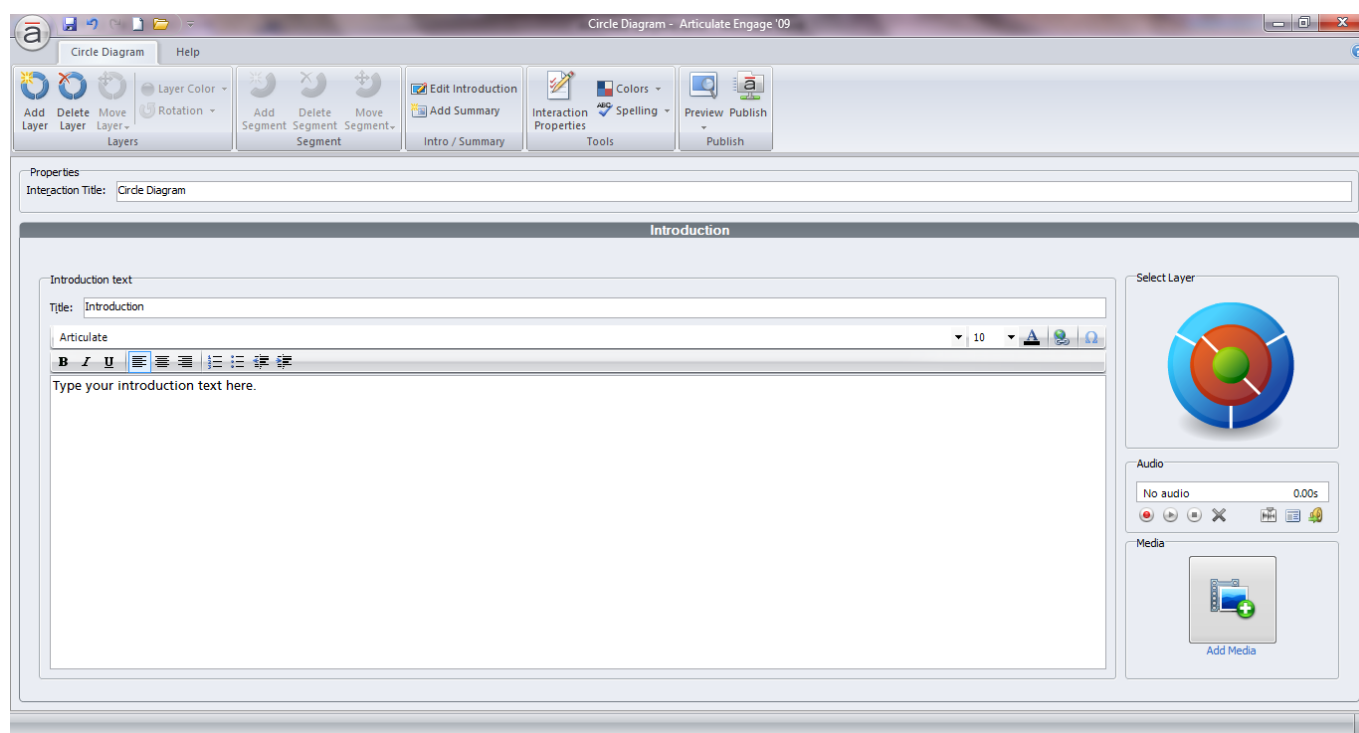
تنظیمات و توضیحات بخش های مختلف این قسمت نیز مانند موارد قبل است. لذا از تکرار آنها خودداری کرده و برای مرور می توانید به بخش های قبلی مراجعه نمایید.

:Circle Diagram

این اسلاید تعاملی این امکان را فراهم می کند تا بتوان آیتم ها و مطالب مرتبط را به صورت مدور و سلسله مراتب ارائه نمود. از مزایای این بخش می توان به موارد زیر اشاره کرد:



- نمایش ارتباط بین آیتم ها و فقره های مختلف از طریق سلسله ی مراتب
- مدیریت مفاهیم و عناوین در میان حلقه ها و لایه ها
- نمایش گرافیکی یک نظریه یا دیدگاه

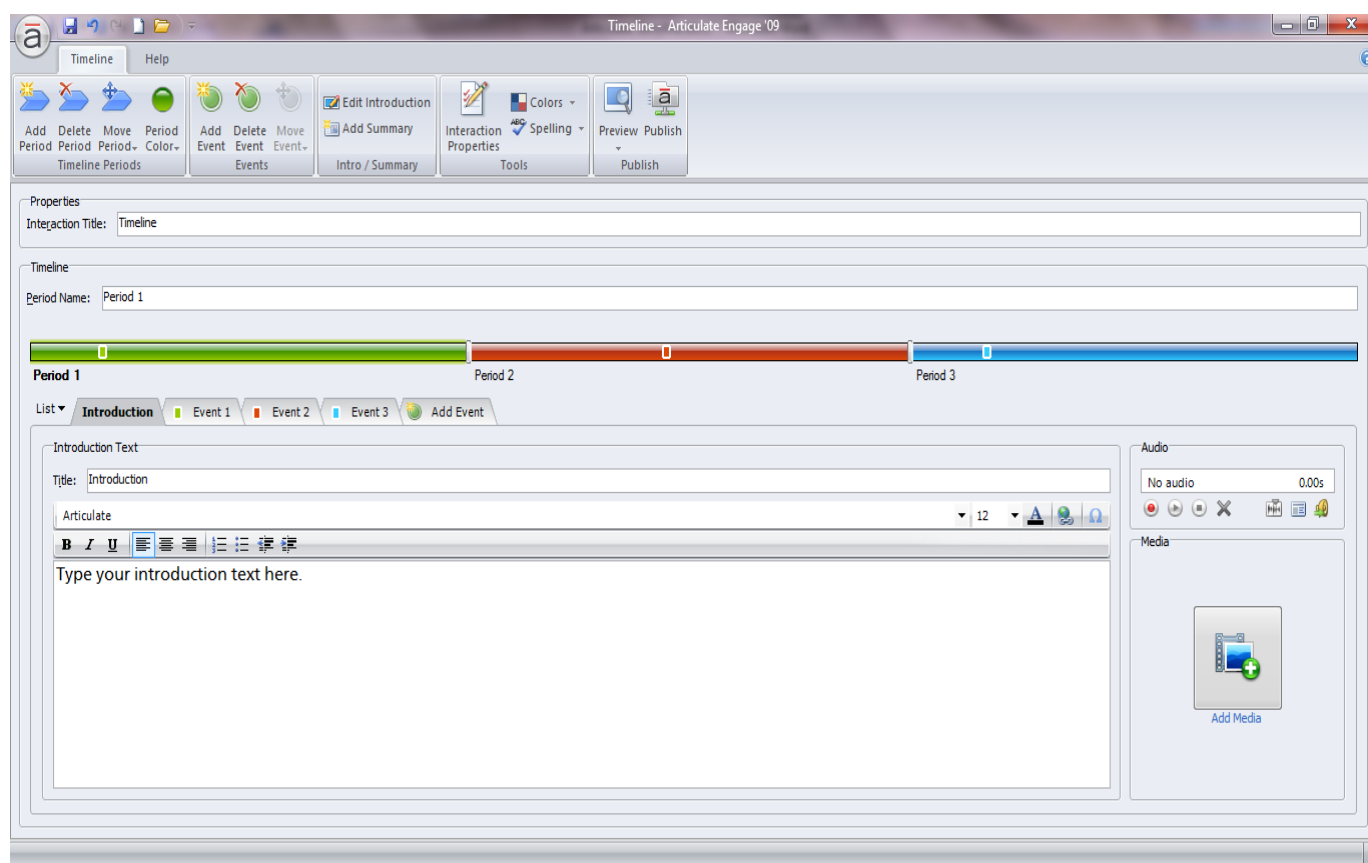


:Timeline

از طریق این بخش می توان اسلایدی تعاملی در ساختار خط زمان ارائه نمود. از مشخصات این بخش می توان به این موارد اشاره کرد:



- مرحله بندی کار و پروژه از طریق چند دوره یا واقعه
- راهنمایی کاربر از طریق یک سلسله ی پی در پی
- تعریف رویداد و واقعه برای هر دوره زمانی



:Media Tour

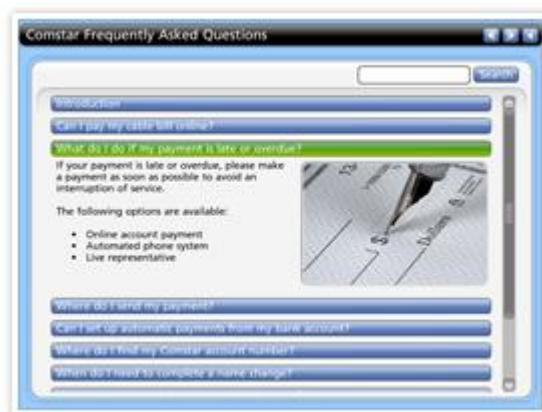
این بخش برای تولید و ایجاد اسلاید از طریق مجموعه تصاویر ، فیلم ها و فایل های فلش مرتبط می باشد. نمونه های استفاده از این بخش می تواند موارد زیر باشد:



- معرفی و ارائه بخش های مختلف یک نرم افزار از طریق تصاویر تهیه شده از آن
- ایجاد یک مجموعه تورسیاحتی مولتی مدیا از میان تصاویر و فیلم ها
- ایجاد یک مجموعه آموزشی از طریق عکس و فیلم برای این که یک کار را چگونه باید انجام داد

:FAQ

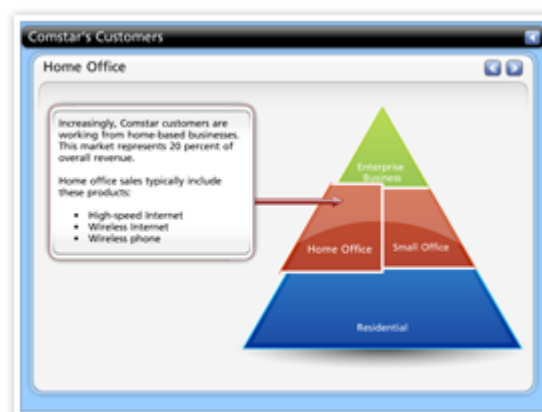
برای ایجاد یک مجموعه تعاملی برای ارائه سوالات متداول و زیاد پرسیده شده در یک موضوع خاص از این قسمت استفاده می شود. نمونه های استفاده از این بخش می تواند موارد زیر باشد:



- پاسخ به سوالات متداول در خصوص موضوع خاص
- دسته بندی سوالات پرسیده شده در مورد یک موضوع
- مرور مطالب آموزشی در خصوص یک موضوع به صورت سوال و جواب

:Pyramid

ارائه مطالب در ساختار یک هرم ، از دیگر بخش های این مجموعه است. نمونه مصارف این بخش عبارتند از:



- نمایش ارتباط سلسه ی مراتب
- مقایسه اهمیت مراتب مختلف در میان یک سری مفاهیم مرتبط
- مراحل جزئی در یک پروسه یا روش شناسی

:Guided Image

این بخش برای تشریح اهم قسمت های یک موضوع ، مجموعه و از طریق تصویر می باشد. مزایای این بخش عبارتند از:

- تشریح جزئیات یک تصویر
- تشریح بخش های پیچیده یک تصویر



:Glossary

ایجاد فرهنگ لغات دشوار ، از دیگر بخش های این مجموعه است. کافی است لغات دشوار مرتبط با موضوع مورد نظر را به همراه شرح ، توضیح ، تصویر، فیلم و یا صدا در این بخش درج کنید تا خود نرم افزار آن ها را به ترتیب حروف الفبا مرتبط و دسته بندی نماید.



موفق و مؤید باشید

ابوالفضل قنبری- اسفند سال ۹۱