



فصل سوم

واحد یادگیری ۵ و ۶

تولید چند رسانه‌ای

واحد یادگیری ۵

شایستگی تولید محتوای الکترونیک

مقدمات تدریسی

الف) مفاهیم کلیدی

مفاهیم کلیدی			
اشیاء غیر تعاملی	اشیاء تعاملی	Captivate	محتوای الکترونیکی
Master slide	rollover	shape	پیش‌نمایش
	TimeLine	simulation	ابزار تعاملی آماده

ب) مراحل انجام کار واحد یادگیری

مراحل انجام کار	
۱	ایجاد پروژه
۲	درج اشیا
۳	فیلمبرداری از صفحه نمایش

ج) تجهیزات لازم

تجهیزات سخت‌افزاری

مشخصات سخت‌افزاری برای نصب نرم‌افزار adobe captivate 9.0

- پردازنده حداقل ۱ گیگاهرتز
- سیستم‌عامل ویندوز ۷ سرویس پک یک، ۸، ۱ و ۱۰
- ۵ گیگابایت فضای دیسک سخت
- حداقل ۲ گیگابایت حافظه Ram (۴ گیگابایت پیشنهاد می‌شود)

الزامات نرم‌افزاری

نرم‌افزار flash player نسخه ۱۰ به بالا حتماً باید در سیستم نصب باشد.

د) بودجه‌بندی

برای بودجه‌بندی فصل سوم می‌توان از نمونه پیشنهادی زیر استفاده کرد.

ماه	هفته	واحد یادگیری	کارگاه (موضوع)	شماره صفحات	اهداف توانمندسازی	فعالیت های تکمیلی
	۱۵	۵	مفهوم محتوای الکترونیک و انواع پروژه ها و ایجاد پروژه و ایجاد نسخه پشتیبان و مدیریت اسلاید	۱۲۶ - ۱۱۶	ایجاد یک پروژه خالی، ایجاد نسخه پشتیبان و درک مفهوم محتوای الکترونیک	از هر نوع پروژه یک نمونه ایجاد کرده و تفاوت بین انواع پروژه ها را بیان کند.
	۱۶	۵	درج متن، اشکال، تصویر، اشیا ماوس، متن و تغییر خصوصیت آنها	۱۳۲ - ۱۲۶	درج متن، اشکال، تصویر، شی ماوس و تغییر خصوصیت آنها	داخل متن فارسی بتواند کلمات انگلیسی تایپ کند و از اشکال به عنوان دکمه استفاده کند.
	۱۷	۵	درج متن، تصویر راهنما و اشیا تعاملی مانند darg and drop و ناحیه بزرگنمایی و اشیا آموزشی تعاملی مانند بازی حافظه	۱۳۸ - ۱۳۲	از اشیا، متن و تصویر راهنما و سایر اشیا تعاملی استفاده کند.	یک فرهنگ لغت توسط اشیا تعاملی آماده کرده و در داخل پروژه از آن استفاده کند و با ابزار drag and drop دو گروه را به هم وصل کند.
	۱۸	۵	بتواند انواع روش های فیلمبرداری را انجام دهد	۱۴۴ - ۱۳۸	بتواند از نرم افزار یا صفحه نمایش به صورت نمایشی و تعاملی فیلمبرداری کند.	فیلم تهیه شده به روش video demo را ویرایش کرده و قسمتی از فیلم را برش زده و فیلم را به دو قسمت تقسیم کرده و بین دو قسمت یک متن درج کند.
		۶	با مفهوم آزمون الکترونیکی و انواع سؤالات آشنا شود.	۱۴۵-۱۴۸	مفهوم آزمون الکترونیکی را درک کند. آزمون های چهارگزینه ای را ایجاد کند.	برای یک مبحث از دروس عمومی آزمون چهارگزینه ای تولید کند.
	۱۹	۶	طراحی انواع سؤالات	۱۵۳ - ۱۴۸	آزمون های صحیح و غلط و جای خالی را ایجاد کند.	بتواند مشکل دیده شدن متن در سؤالات جای خالی را رفع کند
	۲۰	۶	طراحی انواع سؤالات	۱۵۷ - ۱۵۳	سؤالات کلیک کردنی و جور کردنی و مرتب کردنی را ایجاد کند.	در سؤالات کلیک کردنی بیشتر از یک ناحیه جواب ایجاد کند.

ماه	هفته	واحد یادگیری	کارگاه (موضوع)	شماره صفحات	اهداف توانمندسازی	فعالیت‌های تکمیلی
	۲۱	۶	تنظیمات آزمون و آزمون تصادفی و تهیه فهرست مطالب، تولید خروجی و نشر پروژه و تنظیم playbar	۱۶۴ - ۱۵۷	بانک سؤال ایجاد کند و سپس سؤال تصادفی از این بانک سؤال درج کند و نمره قبولی آزمون را تنظیم کند و سایر تنظیمات سؤالات را انجام دهد. برای اسلایدهای خاصی فهرست مطالب تهیه کند از پروژه در انواع پسوندها خروجی تهیه کند و نوار play bar را تنظیم و مخفی کند.	آزمون را طوری تنظیم کند که در پایان نتیجه درست یا غلط بودن را به جای تایید سؤال به کاربر اعلام کند و کارنامه آزمون را فارسی کند و پیغام‌های قبولی و رد شدن در آزمون را فارسی کند و تنظیمی انجام دهد به طوری که اگر کاربر در آزمون رد شد به اسلایدی که آموزش در آن است برگردد و در آن اسلاید با درج دکمه و تنظیم برگشت به آزمون به کاربر فرصت آزمون دوباره بدهد، برای پروژه مدت زمان انقضاء و رمز عبور تعیین کند.

زمان‌بندی واحد یادگیری:

ردیف	اهداف توانمندسازی	سهم زمان
۱	مفهوم محتوای الکترونیک و اجزای آن	۱ ساعت
۲	شناخت انواع پروژه‌های موجود در نرم‌افزار	۱ ساعت
۳	ایجاد یک پروژه تولید محتوای الکترونیک و شناخت کاربرد اندازه‌های متفاوت صفحه پروژه	۳ ساعت
۴	تهیه نسخه پشتیبان از پروژه و بازیابی آن	۱ ساعت
۵	مدیریت اسلایدها با slide master و خصوصیات اسلاید	۳ ساعت
۶	درج اشیاء مختلف در پروژه و تغییر خصوصیات اشیاء	۱۱ ساعت
۷	فیلم‌برداری نمایشی و تعاملی از صفحه‌نمایش و نرم‌افزار خاص و ویرایش فیلم	۱۰ ساعت
	مجموع زمان	۳۰ ساعت

طرح درس روزانه:

طرح درس روزانه (هفتگی) پیشنهادی				
درس: فیلم برداری از نرم افزار word			کلاس: دهم	
پیام جلسه (هدف کلی): هنرجو بتواند فیلم برداری کند.				
اهداف یادگیری		فعالیت ها		زمان فیزیکی
فعالیت	طبقه هدف: حیطه عاطفی / شناختی / روانی - حرکتی	کار هنرآموز	کار هنرجو	مدت (دقیقه)
ارزشیابی رفتار ورودی	سنجش میزان آگاهی هنرجویان از شبیه سازی و انواع روش های فیلم برداری	نشان دادن روش فیلم برداری	مشارکت در پاسخگویی و تعامل	۱۰
ایجاد انگیزه	ضبط یک فیلم تعاملی با استفاده از روش assessment و دیدن نتیجه اجرا	یک فیلم تعاملی از یک نرم افزار مثل word ضبط شود تا هنرجو تفاوت فیلم برداری نمایشی و تعاملی را درک کند.	با روش های مختلف بتواند فیلم برداری کرده و تفاوت بین این روش ها را بیان کند.	۲۰
ارائه مفاهیم کلیدی (توضیح هنرآموز)	توضیح کامل مفاهیم کلیدی (دانشی) و ایجاد علاقه و انگیزه در هنرجویان (بینشی)	با سه روش فیلم برداری از درج کردن تصویر در word فیلم برداری کرده و تفاوت بین روش ها به هنرجویان توضیح داده شود و سپس در اسلایدها پیغام ها به فارسی تبدیل شود.	هنرجو انواع روش های فیلم برداری را تمرین نموده و در صورت مشکل از دوستان خود کمک می گیرد.	۴۰
فعالیت کارگاهی (تمرین هنرجویان)	هنرجو باید بتواند با هر سه روش فیلم برداری کار کرده و مثال ها و تمرینات عملی در این مورد را انجام دهد.	هنرآموز توضیح کلی در مورد فعالیت کارگاهی به هنرجو داده و از آن ها می خواهد به صورت گروهی به حل آن ها بپردازند.	با توجه به فعالیت های کارگاهی کتاب هنرجویان در گروه های خود، گزینه های دیگر را با آزمون و خطا می آموزند.	۱۰۰
ارزیابی فعالیت ها ارائه تمرین	فیلم برداری به روش های نمایشی و تعاملی و تمرینی	از هنرجویان خواسته می شود در گروه های تعیین شده به انجام یکی از فعالیت های کارگاهی بپردازند. قبل از شروع به کار هنرجویان، ملاک های ارزیابی تمرین ها به آن ها داده می شود.	هنرجویان در گروه های خود سعی می کنند با نهایت دقت و سرعت با ایجاد خلاقیت به انجام فعالیت کارگاهی بپردازند.	۶۰

طرح درس روزانه (هفتگی) پیشنهادی				
درس: فیلم‌برداری از نرم‌افزار word			کلاس: دهم	
پیام جلسه (هدف کلی): هنر جو بتواند فیلم‌برداری کند.				
اهداف یادگیری		فعالیت‌ها		زمان فیزیکی
ارائه نکات تکمیلی (جمع‌بندی)	هنرجو باید با روش‌های فیلم‌برداری و تفاوت این روش‌ها و تنظیمات فیلم‌برداری آشنا شود.	با توجه به کلیت فصل، یکی از فعالیت‌های کارگاهی به هنرجویان شرح داده شود.	گوش دادن و پرسش و پاسخ، انجام فعالیت‌های گروهی و برنامه‌ریزی به‌منظور انجام پژوهش	۲۰
ارزشیابی شایستگی (ارزشیابی پایانی)	هنرجو بتواند از یک نرم‌افزار کاربردی با سه روش فیلم‌برداری کند.	این ارزشیابی در دو شاخه انفرادی و گروهی انجام می‌شود: از هنرجویان خواسته می‌شود در گروه‌های تعیین‌شده به انجام پروژه این بخش از واحد کار بپردازند. نمره‌ای به کار گروهی هنرجویان داده می‌شود. آزمون برای هنرجویان به‌صورت انفرادی برگزار می‌شود. نمره گروهی در نمره انفرادی افراد تأثیرگذار است. نکته: قبل از شروع به کار، ملاک‌های ارزیابی پروژه به آن‌ها معرفی می‌شود.	هنرجویان در گروه‌های خود سعی می‌کنند در مدت‌زمان تعیین‌شده با نهایت دقت و سرعت و با ایجاد خلاقیت به حل پروژه بپردازند. هنرجویان به‌صورت انفرادی فیلم‌برداری از نرم‌افزار کاربردی را انجام می‌دهند.	۹۰
تمرین در منزل (تعیین‌شده)	انجام پروژه آموزشی به‌صورت گروهی	هنرجویان یکی از بخش‌های کتاب نصب و راه‌اندازی را با سه روش فیلم‌برداری کنند	تقسیم‌بندی وظایف کار پروژه بین اعضای گروه و تحویل در زمان‌بندی تعیین‌شده	۲۰
ابزارهای موردنیاز				
ویدئو پروژکتور، رایانه، تخته آموزشی، برنامه Netsupport و برنامه 9 adobe captivate و برنامه flash player				

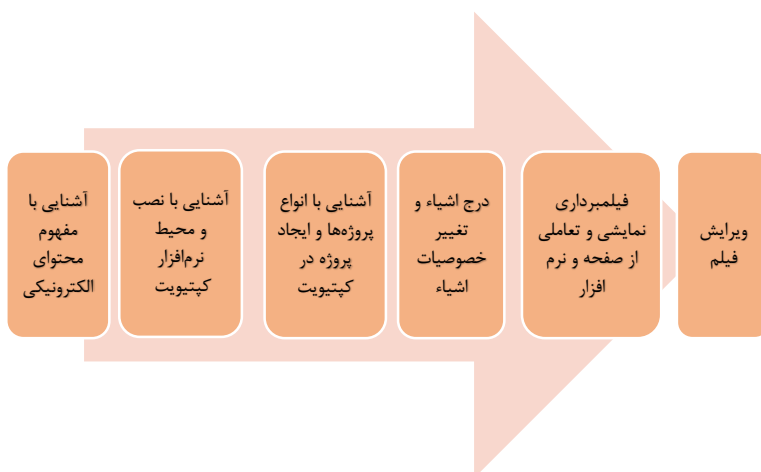
ه) فیلم‌ها و پرونده‌های پیوست

شماره فیلم	هدف
102h30	آشنایی با نرم‌افزار Captivate و تنظیمات آن، ایجاد پروژه در نرم‌افزار
102h31	درج اشیای تعاملی و غیرتعاملی
102h32	دستوردهی به دکمه، ساخت بازی‌های آموزشی، درج اشیای تعاملی حرفه‌ای
102h33	چگونگی فیلم‌برداری، ساخت فیلم‌های آموزشی

نکته: برای آشنایی با فعالیت‌ها و مباحث تکمیلی می‌توانید از مطالب پرونده پیوست «مطالب و فعالیت‌های تکمیلی» استفاده کنید.

و) ورود به بحث

ارتباط بین قسمت‌های مختلف این واحد یادگیری به شکل زیر می‌باشد. این نمودار نقشه کلی این واحد یادگیری را نمایش می‌دهد و شما می‌توانید با داشتن یک دورنما از مطالب و محتوای آموزشی، تدریس خود را به شکل بهتری مدیریت کنید.



تولید محتوای الکترونیک

پاسخ به فعالیت‌ها

فعالیت گروهی
ص ۱۱۷

چند نمونه محتوای الکترونیکی که تولید کرده‌اید و نرم‌افزارهایی که در تولید محتوا از آن استفاده کرده‌اید را بنویسید. آیا محتوای الکترونیکی صرفاً باید توسط معلمان تولید شود؟

پاسخ: محتواهای الکترونیکی صرفاً توسط معلمان تهیه نمی‌شوند و هرکس بنا به شغل و مطالب خود می‌تواند محتوای الکترونیکی تهیه کند. و صرفاً آموزشی نیست و می‌تواند به صورت کاتالوگ تبلیغاتی الکترونیکی یا نشریه الکترونیکی و ... باشد.

کنجکاوی
ص ۱۱۸

در جدول زیر اعضای متخصص گروه تولید محتوای الکترونیکی و وظیفه هر یک را پیشنهاد دهید.

ردیف	عضو گروه	وظیفه
۱	مدیر پروژه	وظیفه اصلی مدیر پروژه، طراحی فلوچارت و روند اجرایی پروژه است. علاوه بر این، تعیین وظایف هر یک از عوامل پروژه و هماهنگی میان گروه‌های مختلف بر عهده مدیر پروژه است.
۲	گرافیکست	طراحی پوسته گرافیکی پروژه شامل پس‌زمینه، منوها، دکمه‌ها، لوگوها، نمادها و ...
۳	متخصص صدا	مسئول صدا
۴	کارشناس علمی و موضوعی	مسئول بررسی صحت محتوا و درستی اطلاعات
۵	متخصص پویانمایی (انیماتور)	تهیه و تولید پویانمایی‌های موردنیاز پروژه را بر عهده دارد و به طور دائم با گرافیکست پروژه در ارتباط است و تصاویر و طرح‌های لازم را از وی تهیه می‌کند.
۶	تهیه‌کننده	نقش تهیه‌کننده عمدتاً مالی و تشکیلاتی است. وظیفه اصلی وی، گفتگو و هماهنگی با عوامل پروژه، تهیه منابع مالی، ابزارها و تجهیزات موردنیاز پروژه است.

ردیف	عضو گروه	وظیفه
۷	طراح و تکنولوژیست آموزشی	محتوای بررسی شده و جمع آوری شده توسط کارشناسان موضوعی را دریافت کرده و سعی می کند با ارائه راهکار و شیوه مناسب، آن را برای استفاده در پروژه طوری آماده سازی کند که تأثیرگذاری بیشتری بر مخاطب داشته باشد.
۸	برنامه نویس چندرسانه ای	معمولاً در آخرین حلقه تولید چندرسانه ای، قرار می گیرد و اجزاء تولید شده توسط سایرین را تحویل گرفته و بر اساس فلوچارت برنامه، آن ها را یکپارچه سازی می کند.
۹	متخصص ویدئو	ویرایش، تدوین و آماده سازی فیلم های مورد استفاده در پروژه

کارگاه ۱ – ایجاد پروژه



شکل ۱- انواع پروژه در Captivate

پاسخ به فعالیت ها

نرم افزار Captivate 9.0 را اجرا کنید. نسخه نرم افزار نصب شده روی رایانه را بخوانید.

پاسخ: از منوی Help گزینه About Adobe Captivate را انتخاب و نسخه مربوطه را می خوانیم.

فعالیت کارگاهی
ص ۱۲۰

کنجکاوی
ص ۱۲۰

کاربرد دکمه Recent چیست؟

پاسخ: پروژه‌هایی را که اخیراً کار کرده‌ایم، نمایش می‌دهد تا دسترسی به آن‌ها راحت‌تر باشد.

فعالیت کارگاهی
ص ۱۲۱

با توجه به شکل زیر کاربرد هر یک از اندازه‌های صفحه پروژه را بررسی کنید.

Custom	اندازه دلخواه سفارشی
Apple ipad	برای دستگاه‌های ipad
Video-apple	برای پروژه‌های ویدیویی دستگاه‌های apple
youtube	برای قرار دادن در سرور youtube
۶۰۰*۸۰۰ و ۴۸۰*۶۴۰	اندازه‌های آماده

کنجکاوی
ص ۱۲۱

پسوند ذخیره‌سازی پرونده‌های Captivate چیست؟ cptx

کارگاه ۲ - ایجاد اسلاید اصلی

در هنگام پیش‌نمایش اسلاید گزینه ای بنام Next 5 slide وجود دارد که یعنی تا ۵ اسلاید بعدی را پیش‌نمایش کند. از طریق منوی Edit/Preferences تصویر زیر نشان دهید که می‌توان این عدد ۵ را افزایش یا کاهش داد:



شکل ۲- تنظیم تعداد اسلایدها برای پیش‌نمایش

مشکلات متداول در فرآیند یاددهی-یادگیری

در تهیه نسخه پشتیبان با اینکه قابلیت مورد نظر فعال می‌شود اما باز نسخه پشتیبان در کنار فایل ذخیره شده نیست. دقت شود که بعد از ذخیره با اولین تغییر و ذخیره تغییرات، نسخه پشتیبان کنار فایل ذخیره شده قرار می‌گیرد. برای استفاده از نسخه پشتیبان باید bak. را از انتهای پسوند فایل حذف نمود تا به فایل captive تبدیل شده و بدون هیچ مشکلی در این نرم افزار اجرا شود.



شکل ۳- تبدیل نسخه پشتیبان به فایل Captivate

پاسخ به فعالیت‌ها

به کمک هنرآموز خود کاربرد هر یک از گزینه‌های شکل را در جدول مقابل آن بنویسید.

Content Slide	یک اسلاید حاوی ابزارها و محتویات آماده
Blank Slide	ایجاد اسلاید خالی
Question Slide	اسلاید سؤال و ایجاد آزمون
Knowledge Check Slide	اسلاید تنظیم سطح دانش سؤال
Software Simulation	تنظیم شبیه‌سازی (فیلم‌برداری)
Video Demo	فیلم‌برداری نمایشی
PowerPoint Slide	اسلاید را بر اساس اسلایدهای فایل powerPoint می‌سازد.

فعالیت کارگاهی
ص ۱۲۲

با توجه به معنی Properties کاربرد این پنل چیست؟
پاسخ: در Captivate هر شیء و ابزاری که انتخاب شود برای تغییر خصوصیات و عملکرد از قسمت properties استفاده می‌شود.

کنجکاوی
ص ۱۲۳

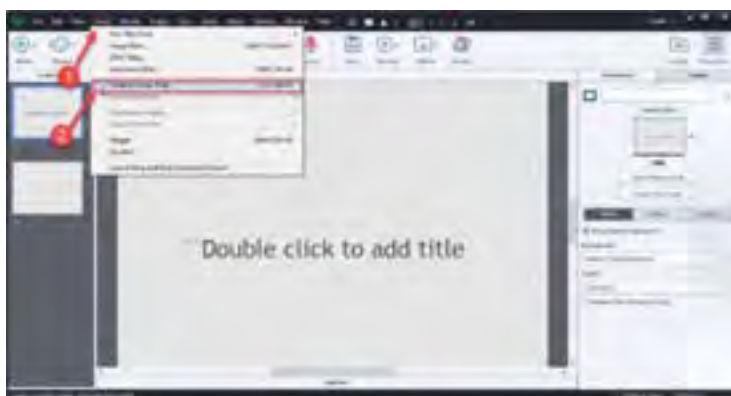
پسوند نسخه پشتیبان پروژه چیست؟ bak

کنجکاوی
ص ۱۲۳

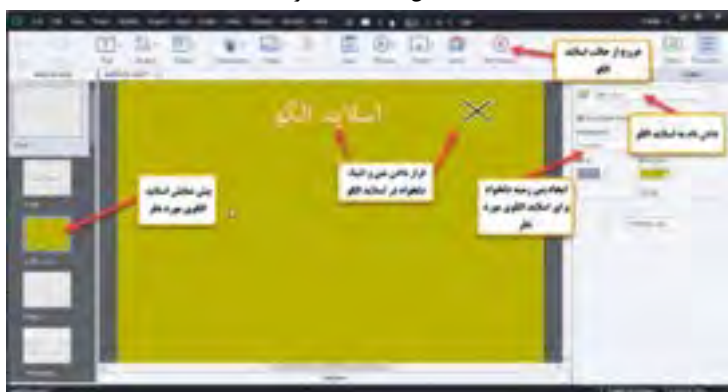
کارگاه ۳- ایجاد اسلاید الگو

روش ایجاد اسلاید الگو را که دارای پس‌زمینه دلخواه، دکمه برای خروج از حالت اسلاید الگو و متن دلخواه است، با تصاویر زیر نشان داده شده است:

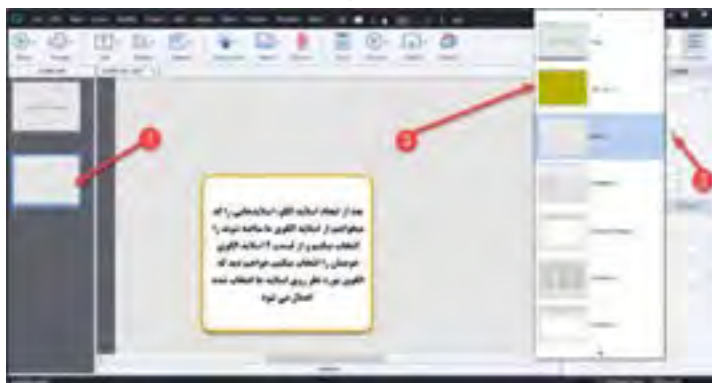
تولید چند رسانه‌ای



شکل ۴-اسلاید الگو



شکل ۵- تنظیم اسلاید الگو



شکل ۶- استفاده از اسلاید الگو

کارگاه ۴- درج متن

از نسخه ۷ به بعد در نرم افزار Captivate می‌توانید فارسی را بدون استفاده از نرم‌افزارهای فارسی‌نویسی، بنویسید اما به چند نکته توجه شود:

- پس از فعال کردن فارسی‌نویسی، همچنان جمله‌ها درست نشان داده نمی‌شود. برای رفع مشکل لازم است بعد از فعال‌سازی، نرم‌افزار بسته و دوباره اجرا شود.
- وقتی لازم باشد وسط جمله فارسی، یک کلمه انگلیسی نوشته شود ترتیب جمله به هم می‌خورد برای جلوگیری از این مشکل، دو راه وجود دارد.
 ۱. جمله موردنظر را نوشته و هر وقت لازم است کلمه‌ای به زبان دیگر نوشته شود بعد از تغییر زبان صفحه‌کلید، دکمه Home از صفحه‌کلید فشرده و بعد، کلمه موردنظر درج بشود، دوباره بعد از تغییر زبان صفحه‌کلید، دکمه Home را فشرده و سپس ادامه جمله نوشته می‌شود.
 ۲. جمله را نوشته و هر جا لازم است کلمه‌ای به زبان دیگر نوشته شود آن قسمت را با Space فاصله داده و در کادر متنی (text caption) کلمه مورد نظر در زبان دیگر را نوشته و این کادر متنی به جای خالی منتقل شود.

• هنگام درج متن متحرک، برای نوشتن کلمات فارسی باید از فارسی‌نویس استفاده کرد. به این طریق که متن موردنظر را در یک برنامه فارسی‌نویس مانند LeoMoon نوشته و آن را کپی کرده و در کادر متن (text animation paste (properties) شود. حال متن را انتخاب کرده و از قسمت Font این کادر فونت‌های نرم‌افزار فارسی‌نویس را انتخاب کرده (فونت‌های نرم‌افزار LeoMoon با F_ شروع می‌شوند) متن به‌صورت صحیح نشان داده خواهد شد.

پاسخ به فعالیت‌ها

به کمک هنرآموز خود کاربرد ابزار Text Entry Box را بررسی کنید.
پاسخ: فرض کنید در ابتدای پروژه می‌خواهید کاربر نام و نام خانوادگی خود و یا نام کاربری و رمز را وارد کند. برای این کار باید یک جعبه متن ورودی داشته باشیم که یکی از اشیاء تعاملی برای وارد کردن متن است.
پس از انتخاب جعبه متن، در قسمت properties می‌توانیم گزینه‌های زیر را تغییر دهیم:

Default text	هر متنی در این قسمت وارد کنیم به‌صورت پیش‌فرض در خروجی نمایش داده می‌شود
Retain text	متنی که در کادر متن، کاربر وارد می‌کند در هنگام بازگشت به این اسلاید، همان متن نمایش داده می‌شود.

فعالیت کارگاهی
ص ۱۲۵

Show text Box frame	نمایش کادر اطراف جعبه متن
Password field	باعث نمایش کاراکتر * به جای حروف در جعبه متن می‌شود (رمز).
Validate user input	بررسی صحت متن ورودی؛ با انتخاب این گزینه کنار جعبه متن کادری دیده می‌شود تا متن دلخواه را وارد کند. در صورتی که کاربر این متن‌ها را دقیقاً وارد کند، قبول می‌کند.

وقتی گزینه Validate user input را انتخاب می‌کنیم کادر زیر در اطراف جعبه متن باز می‌شود:



شکل ۷- درج Validate user input

که از علامت + برای اضافه کردن عبارات دلخواه استفاده می‌شود از این گزینه بیشتر برای دادن نام کاربری استفاده می‌شود.

کارگاه ۵- درج شکل

گاهی هنگام اجرای پروژه، تصویر، انیمیشن و سایر اشیاء غیرتعاملی، فقط ۳ ثانیه فرصت نمایش داده می‌شود. برای رفع مشکل پس از انتخاب اشیاء، در قسمت properties از قسمت Timing، زمان نمایش شیء را rest of slide تنظیم کنید.



شکل ۸- زمان‌بندی نمایش شیء

کارگاه ۶- طراحی اسلاید

اگر محتوا درباره آزمون الکترونیکی است، اسلاید ورودی می‌تواند برای ورود اطلاعات توسط کاربر در نظر گرفته شود اما اگر محتوای الکترونیکی آموزشی است بهتر است در اسلاید اول معرفی محتویات به صورت فهرست مطالب آورده شود که در آن هر یک از عناوین به اسلاید محتوای مربوطه پیوند (لینک) شوند.

پاسخ به فعالیت‌ها

کاربرد هر یک از گزینه‌های پنجره ویرایش تصویر را بنویسید.

گزینه	شرح
Brightness	تعیین روشنایی تصویر
Sharpness	تعیین وضوح تصویر
Contrast	میزان اختلاف رنگ
Alpha	شفافیت رنگ
Hue	درجه رنگی
Saturation	اشباع رنگ
Gray scale	سیاه و سفید کردن تصویر
Invert color	معکوس کردن رنگ‌های تصویر

فعالیت کارگاهی
ص ۱۲۸

کارگاه ۷- درج دکمه و شیء ماوس

انواع دکمه را در جدول زیر مشاهده می‌کنید.

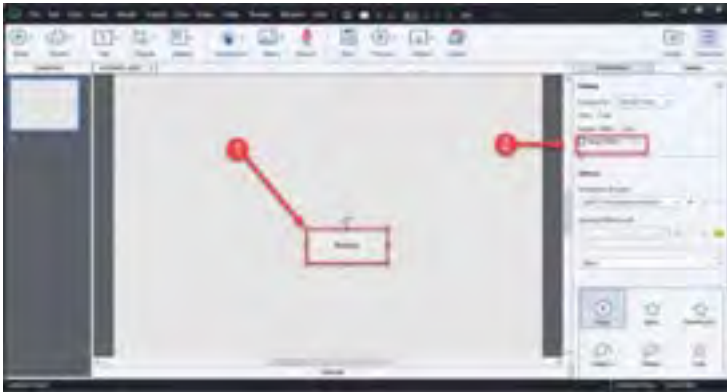
نوع دکمه	خصوصیات
Text Button	ظاهر گرافیکی ثابتی دارد و متن پیش‌فرض آن در قسمت properties در قسمت caption قابل تغییر است.
Transparent Button	دکمه شفاف‌ی است که می‌توان متن و رنگ داخل و رنگ خط دور آن را تغییر داد.
Image Button	می‌توان از دکمه‌های تصویری آماده یا دکمه‌هایی که خودتان طراحی کرده‌اید استفاده کنید.

بعد از درج دکمه می‌توان با استفاده از قسمت action در قسمت properties عملیاتی را برای دکمه تعیین کرد. به انواع action و عملکرد آن‌ها در جدول زیر توجه شود:

نام Action	عملکرد
Continue	پروژه ادامه پیدا می‌کند.
Go to previous slide	به اسلاید قبلی می‌رود.
Go to next slide	به اسلاید بعدی می‌رود.
Go To Last Visited Slide	به آخرین اسلاید بازدید شده می‌رود.
Return to quize	بازگشت به آزمون
Jump to slide	رفتن به اسلاید خاصی
Open URL OR file	باز کردن یک فایل یا صفحه وب
Open the another project	باز کردن یک پروژه دیگر
Send E-mail to	فرستادن ایمیل
Execute JavaScript	اجرای کدهای جاوا اسکریپت
Excute advanced action	اجرای اکشن‌های پیشرفته
Play audio	پخش صدا
Show	نمایش
Hide	مخفی
Enable	فعال کردن
Disable	غیرفعال کردن
Exit	خروج

مشکلات متداول در فرآیند یاددهی-یادگیری

ممکن است هنرجویان سؤال کنند که آیا می‌توان با وجود یک دکمه که باعث توقف در اجرا و رفتن به اسلاید بعد می‌شود کاری کرد که خودکار به اسلاید بعدی برود، جواب این سؤال در تصویر زیر است که باید تیک گزینه **pause after** برداشته شود:

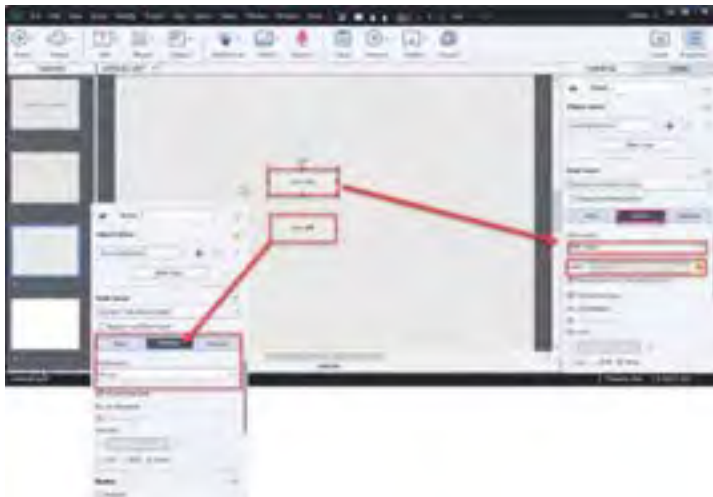


شکل ۹- تنظیم پیش‌نمایش خودکار اسلاید

پاسخ به فعالیت‌ها

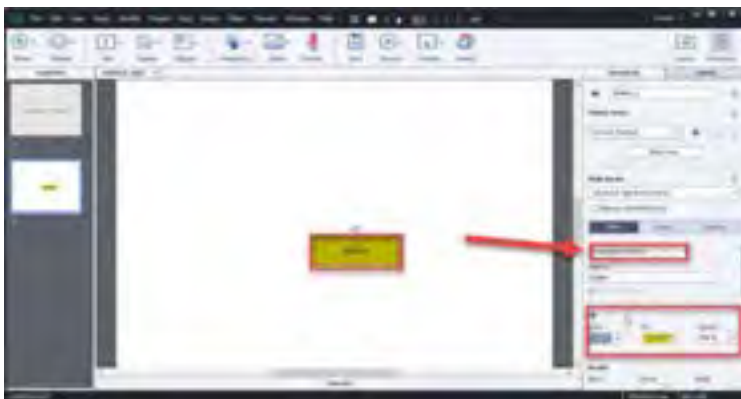
دکمه‌ای برای پخش سرود ملی در اسلاید درج و با دکمه دیگری موسیقی را متوقف کنید.

فعالیت کارگاهی
ص ۱۲۹



شکل ۱۰- ویرایش دکمه

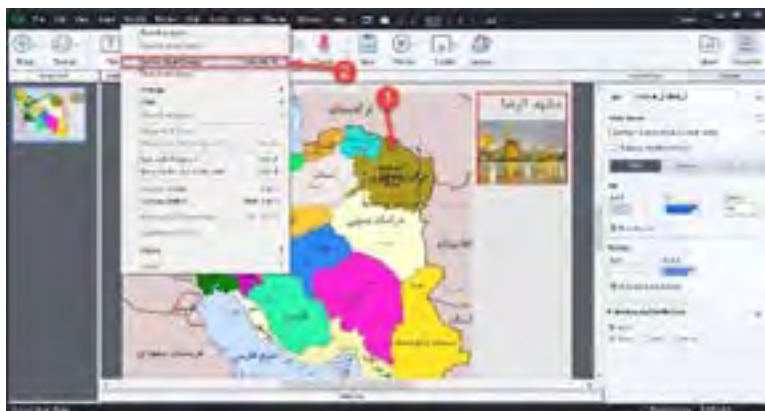
برای هر یک از بخش‌های پروژه در اسلاید دوم، مانند سروقامتان، دکمه شفاف طراحی کنید و بر اساس روندنما آنها را به بخش‌های مربوطه پیوند دهید.



شکل ۱۱- تنظیم شفافیت دکمه

کارگاه ۸- کاربرد اشیاء rollover image و rollover caption

در rollover slidelet قابلیت اکشن نویسی وجود دارد پس می‌تواند جزء اشیاء تعاملی محسوب شود. همچنین می‌توان ناحیه اشاره گر ماوس را به جای چهارضلعی، به صورت چندضلعی طراحی کرد (طبق تصویر زیر):



شکل ۱۲- تنظیم برای ناحیه مبدأ در rollover slidelet

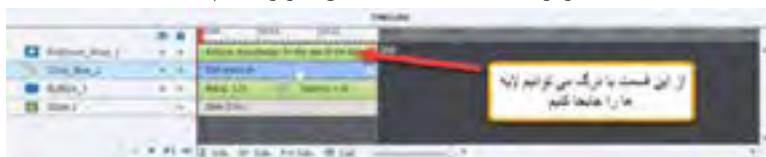
سپس طبق تصویر زیر شروع به رسم چندضلعی می‌شود:



شکل ۱۳- تنظیم ناحیه مبدأ به صورت چندضلعی در rollover slidelet

درج Rollover و clickbox

اگر در ناحیه ClickBox، یک متن راهنما درج شود ممکن است در موقع اجرا با بردن ماوس روی ناحیه click کردن، این متن راهنما دیده نشود برای رفع این مشکل باید لایه Rollover در بالای لایه clickBox قرار گیرد. برای انتقال لایه rollover به لایه بالاتر از قسمت Timeline این کار را انجام دهید:



شکل ۱۴- انتقال لایه

کارگاه ۱۰- درج ابزار تعاملی Memory Game

پاسخ به فعالیت‌ها

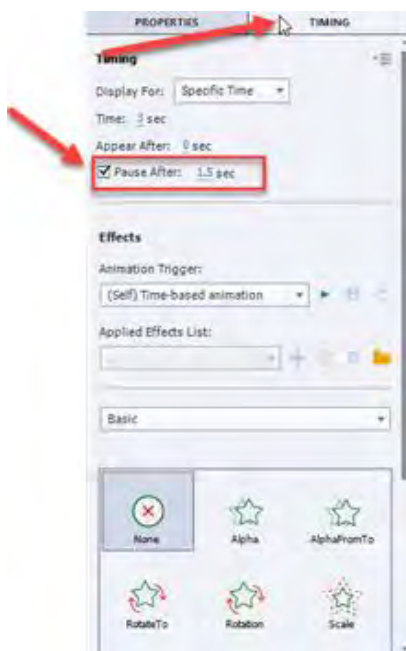
با توجه به معنی Memory Game کاربرد آن چیست؟

پاسخ: می‌توان مطالب درسی را به صورت بازی حافظه طراحی کرد تا هنرجو به صورت بازی و با جذابیت مطالب را مطالعه کند. یا در علوم مختلف می‌توان کاربردها را به صورت بازی حافظه طراحی کرد تا کاربر با این روش بهتر این مطالب را یاد بگیرد.

کنجکاوی
ص ۱۳۳

کارگاه ۱۲ – حرکت اشیاء با ابزار Drag and Drop

بعضی از پویانمایی‌ها هنگام اجرا به‌طور کامل دیده نمی‌شوند. دقت شود که اگر در این اسلاید دکمه‌ای وجود دارد باید از قسمت properties آن، گزینه pause after را غیرفعال و به جای دکمه می‌توان از یک click box برای توقف در اسلاید استفاده کرد.



شکل ۱۵- توقف اسلاید

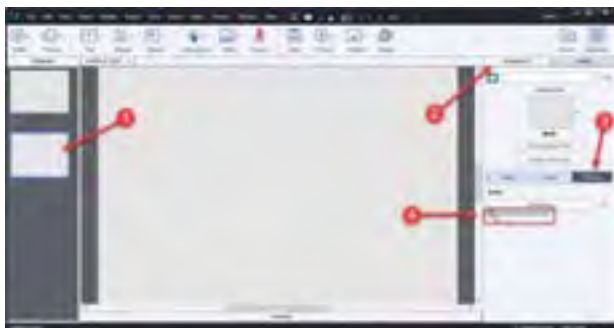
پاسخ به فعالیت‌ها

کنجکاوی
ص ۱۳۵

در شکل مقابل تنظیم Snap Behavior چه عملی انجام می‌دهد؟
پاسخ: هر جهتی را انتخاب کنیم وقتی کاربر با Drag کردن گزینه‌ها را به محل خودش وصل می‌کند در همان جهت مرتب شوند.

کارگاه ۱۳ – فیلم‌برداری نمایشی

در صورتی که اسلاید خاصی خودش صدا دارد و لازم است صدای پروژ (صدای پس‌زمینه) قطع شود طبق تصویر عمل شود:



شکل ۱۶- تنظیم صدای پروژه

پاسخ به فعالیت‌ها

شکل زیر تنظیمات دوربین فیلم‌برداری را نشان می‌دهد. در جاهای خالی کاربرد هر یک از گزینه‌ها را بنویسید.

فعالیت کارگاهی
ص ۱۳۷

از صفحه‌نمایش به دو حالت زیر فیلم تهیه می‌کند: Custom size اندازه صفحه را به صورت سفارشی تنظیم می‌کنیم و Full screen تمام صفحه فیلم‌برداری می‌کند.	Screen area
از یک نرم‌افزار در اندازه‌های زیر فیلم تهیه می‌کند: Application window: محدوده فیلم‌برداری به لبه‌های پنجره نرم‌افزار چسبیده و از محیط نرم‌افزار به‌طور کامل فیلم‌برداری می‌کند. Application region: محدوده فیلم‌برداری را می‌توان به وسیله ماوس از محیط نرم‌افزار انتخاب کرد. Custom size: محدوده فیلم‌برداری به لبه‌های پنجره نرم‌افزار می‌چسبد و با تغییر اندازه پنجره، محدوده فیلم‌برداری نیز تغییر می‌کند.	Application
Automatic در این حالت اسلایدهایی که بعد از اتمام فیلم‌برداری تهیه می‌شوند به‌طور خودکار ایجاد می‌شوند که خود نیز دارای ۴ حالت زیر است: Demo: فیلم‌برداری به روش نمایشی و غیرتعاملی Assessment: فیلم‌برداری به روش تعاملی Training: فیلم‌برداری تمرینی که تعاملی بوده و دارای کادر راهنما برای کمک به کاربر است. Custom: ترکیبی از سه روش فوق است.	Region Type
Manual: ضبط دستی است در حالت قبلی که خودکار بود اسلایدها خودکار ایجاد می‌شدند و در این حالت اگر بخواهیم اسلاید ایجاد شود دکمه printScreen را باید بفشاریم.	
محدوده فیلم‌برداری را به صورت خودکار یا با حرکت ماوس جابجا می‌کند.	Paning
برای ضبط صدای گوینده، میکروفون انتخاب شود	Audio
هنگام فیلم‌برداری صدای سیستم هم ضبط می‌شود.	System audio
شروع فیلم‌برداری (برای خاتمه فیلم‌برداری کلید END فشرده شود).	Record
برای انجام تنظیمات فیلم‌برداری به کار می‌رود.	Setting

کنجکاوی
ص ۱۳۷

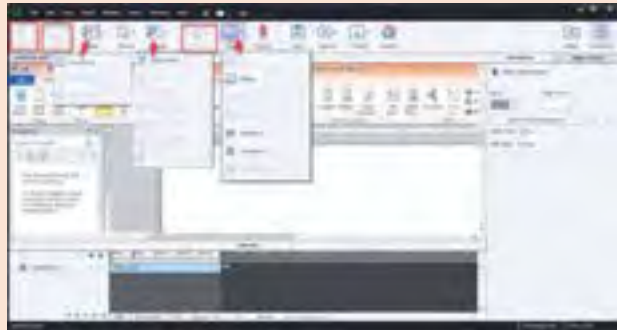
کدام کلید تابعی برای پایان فیلمبرداری استفاده می‌شود؟
پاسخ: کلید END برای پایان فیلمبرداری است و کلید F10 کلید خاتمه ضبط فیلم به روش full motion است.

کنجکاوی
ص ۱۳۸

علامت و چه کاربردی دارند؟

پاسخ: علامت برای نمایش یا عدم نمایش شیء یا اشیاء و علامت برای جلوگیری از تغییرات و عدم تغییر اندازه و جابجایی شیء که در این لایه قرار دارد به کار می‌رود.

در زمان ویرایش فیلم چه اشیای تعاملی یا غیرتعاملی از ابزارها فعال هستند؟
پاسخ: طبق تصویر زیر اشیائی که دور آن‌ها کادر قرمز کشیده شده کلاً غیرفعال است و بقیه اشیاء که با فلش نشان داده‌ایم بعضی از اجزایشان فعال است.



شکل ۱۷- فعال سازی اشیاء

کارگاه ۱۴- فیلمبرداری به روش تعاملی

فعالیت کارگاهی
ص ۱۴۰

فیلمبرداری را با روش Assessment انجام دهید.
پاسخ: در پنجره شکل ۱۸ گزینه Assessment را انتخاب کنید.

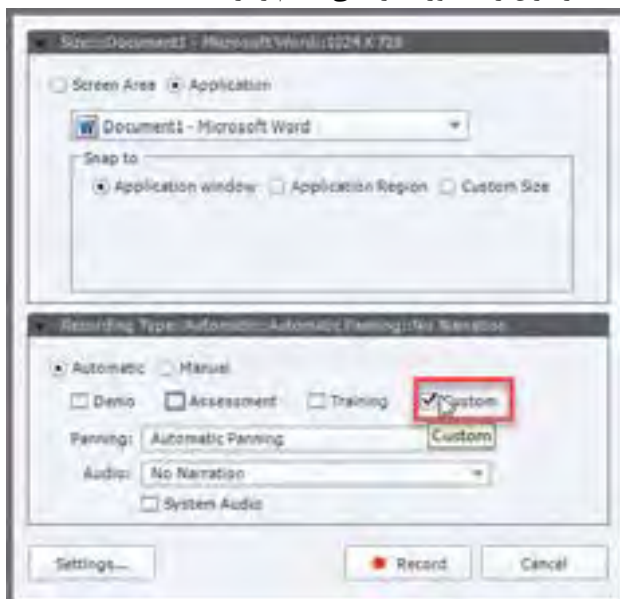
کنجکاوی
ص ۱۴۰

- سه روش فیلمبرداری (Demo-Training-Assessment) را با هم مقایسه کنید.
- Demo: فیلمبرداری به روش نمایشی و غیرتعاملی که کاربر فقط می‌بیند و نقش تعاملی در فیلم ندارد.
 - Assessment: فیلمبرداری به روش تعاملی که کاربر نقش فعالی در پیشبرد فیلم دارد و هم‌زمان با تعامل کاربر جلو می‌رود.

- **Training:** فیلم برداری تمرینی که تعاملی و دارای کادر راهنما برای کمک به کاربر است. مشابه فیلم برداری **assessment** است با این تفاوت که به کاربر در یافتن محل درست **click** کردن و در طی عملیات راهنمایی می‌کند.

پروژه مشاهیر ایران را به صورت ترکیبی، فیلم برداری کنید.

فعالیت کارگاهی
ص ۱۴۱



شکل ۱۸- فیلم برداری ترکیبی

پس از تدریس

نمونه ارزشیابی پایانی

نرم افزار adobe captivate9 را اجرا کنید و مراحل زیر را انجام دهید:

۱. یک پروژه خالی با اندازه ۸۰۰*۶۰۰ ایجاد کنید و تنظیمی انجام دهید که از پروژه، نسخه پشتیبان تهیه کند. ۴ اسلاید اضافه کنید و چیدمان اسلاید اول را خالی کنید. (ایجاد پروژه - تنظیمات پروژه - درج اسلاید - تنظیمات اسلاید - ایجاد نسخه پشتیبان)

۲. یک اسلاید الگو (Master) ایجاد کنید و داخل آن دکمه خروج و خانه قرار دهید. سپس اسلاید الگو را به ۴ اسلایدی که قبلاً ایجاد کرده‌اید اعمال کنید. (ایجاد اسلاید الگو - اعمال اسلاید الگو به سایر اسلایدها)
۳. در یک اسلاید یک تصویر درج کنید و کاری کنید که با بردن اشاره‌گر ماوس یک متن راهنما برای تصویر ظاهر شود. (درج اشیای تعاملی و غیرتعاملی - تنظیمات اشیای تعاملی و غیرتعاملی) زیر همان تصویر یک متن مرتبط نوشته و قسمتی از متن را Highlight کنید. (درج اشیای غیرتعاملی - تنظیم اشیای غیرتعاملی)
۴. در اسلاید دیگری یک تصویر دیگر درج کنید و با ناحیه بزرگنمایی، قسمتی از تصویر را بزرگ کنید. (درج اشیای غیرتعاملی - تنظیمات اشیای غیرتعاملی)
۵. در این دو اسلاید دکمه‌های "بعدی" با اکشن رفتن به اسلاید بعد و "قبلی" برای رفتن به اسلاید قبلی درج کنید. دکمه‌ها را از نوع image button تنظیم کنید. (درج اشیای تعاملی - تنظیمات اشیای تعاملی)
۶. یک پیش‌نمایش کلی از پروژه را تا اینجا مشاهده کنید.
۷. برنامه Microsoft office word را اجرا کرده و با استفاده از فیلمبرداری نرم افزار captivate از نحوه درج تصویر در برنامه word دو فیلم تعاملی و نمایشی تهیه کنید. در فیلم نمایشی پیغامهای آموزشی و راهنما را به صورت فارسی وارد کنید و قسمتی از فیلم نمایشی را برش بزنید و اسلایدهای این دو فیلم را در یک پروژه ترکیب کنید. این دو فیلم را با پیش‌نمایش کامل مشاهده کنید و سپس خروجی با پسوند swf و EXE تهیه کنید. (انتخاب روش فیلم برداری - ضبط فیلم به صورت نمایشی - ضبط فیلم به صورت تعاملی - ویرایش فیلم های نمایشی - ترکیب اسلاید های فیلم ها - خروجی گرفتن از پروژه با فرمت های مختلف)

نام و نام خانوادگی :		
شاخص‌های مرحله کار		مرحله کار
ایجاد یک پروژه خالی - تنظیمات نسخه پشتیبان	۱- ایجاد پروژه	
ایجاد یک پروژه خالی - تنظیمات نسخه پشتیبان - درج اسلاید- تنظیمات اسلاید		
ایجاد یک پروژه خالی - تنظیمات نسخه پشتیبان - درج اسلاید- تنظیمات اسلاید		
نمره		
افزودن اشیای غیرتعاملی به پروژه - ایجاد پیش نمایش	۲- درج اشیاء	
افزودن اشیای غیرتعاملی به پروژه - ایجاد پیش نمایش		
افزودن اشیای غیرتعاملی به پروژه - ایجاد پیش نمایش		
نمره		
فیلم برداری از صفحه نمایش به روش نمایشی و تعاملی	۳- فیلمبرداری	
فیلم برداری از صفحه نمایش به روش نمایشی و تعاملی		
فیلم برداری از صفحه نمایش به روش نمایشی و تعاملی		
نمره		
نمره پایانی		

واحد یادگیری ۶

شایستگی آزمون سازی و تولید چند رسانه‌ای

مقدمات تدریس

الف) مفاهیم کلیدی

مفاهیم کلیدی			
آزمون الکترونیکی	تنظیمات آزمون	سؤالات چندگزینه‌ای	سؤالات صحیح و غلط
سؤالات کوتاه پاسخ	سؤالات click کردنی	سؤالات جور کردنی	سؤالات ترتیبی
سؤالات تصادفی	سؤالات نظرسنجی	کارنامه آزمون	بانک سؤال
پوسته پروژه	تولید و نشر پروژه		

ب) مراحل انجام کار واحد یادگیری

مراحل انجام کار	
۱	تنظیمات آزمون
۲	ساخت آزمون الکترونیکی
۳	ساخت آزمون تصادفی
۴	تولید و نشر پروژه

ج) بودجه بندی

زمان بندی واحد یادگیری

ردیف	اهداف توانمندسازی	سهم زمان
۱	آشنایی با مفهوم آزمون الکترونیکی	۱ ساعت
۲	طراحی انواع سؤالات و بانک سؤال و آزمون تصادفی	۲۰ ساعت
۳	تنظیمات آزمون ویرایش اطلاعات کارنامه و ایجاد فهرست و تغییر ظاهر playbar	۵ ساعت
۴	تولید انواع خروجی از پروژه	۴ ساعت
	مجموع زمان	۳۰ ساعت

طرح درس روزانه:

طرح درس روزانه (هفتگی) پیشنهادی				
درس: آزمون‌سازی و خروجی گرفتن			کلاس: دهم	
پیام جلسه (هدف کلی): هنرجو بتواند آزمونی را بسازد و از آزمون خروجی بگیرد.				
اهداف یادگیری	فعالیت‌ها		زمان فیزیکی	
فعالیت	طبقه هدف: حیطه عاطفی / شناختی / روانی – حرکتی	کار هنرآموز	کار هنرجو	مدت (دقیقه)
ارزشیابی رفتار ورودی	سنجش میزان آگاهی هنرجویان از آزمون الکترونیکی و تولید و نشر پروژه	نشان دادن یک نمونه آزمون الکترونیکی	مشارکت در پاسخگویی و تعامل	۱۰
ایجاد انگیزه	مقایسه تفاوت آزمون کاغذی و آزمون الکترونیکی و خروجی گرفتن پروژه برای دستگاه‌های مختلف	یک آزمون را هم به‌صورت کاغذی و هم به‌صورت الکترونیکی به هنرجویان نشان دهد و از آزمون یک خروجی تولید کند.	با روش ایجاد آزمون و خروجی گرفتن از پروژه در نرم‌افزار captivate و مزایای آزمون الکترونیکی آشنا شود.	۲۰
ارائه مفاهیم کلیدی (توضیح هنرآموز)	توضیح کامل مفاهیم کلیدی (دانشی) و ایجاد علاقه و انگیزه در هنرجویان (بینشی)	تنظیمات آزمون را شرح داده و انواع سؤالات را در نرم‌افزار captivate ایجاد کند و بانک سؤال و یک نمونه آزمون تصادفی هم بر اساس بانک سؤال ایجاد کند و درباره خصوصیات هر نوع سؤال در قسمت properties شرح دهد و برای آزمون در فرمت‌های مختلف خروجی تهیه کند.	هنرجو با استفاده از مطالب فراگرفته سعی در ایجاد یک آزمون می‌کند.	۴۰
فعالیت کارگاهی (تمرین هنرجویان)	هنرجو باید بتواند چند نمونه سؤال ایجاد کرده و خصوصیات این نوع سؤالات را تغییر دهد.	هنرآموز توضیح کلی در مورد فعالیت کارگاهی به هنرجو داده و از آن‌ها می‌خواهد به‌صورت گروهی به حل آن‌ها بپردازند.	با توجه به فعالیت‌های کارگاهی کتاب هنرجویان در گروه‌های خود، گزینه‌های دیگر را با آزمون و خطا می‌آموزند.	۱۰۰

طرح درس روزانه (هفتگی) پیشنهادی				
کلاس: دهم			درس: آزمون‌سازی و خروجی گرفتن	
پیام جلسه (هدف کلی): هنرجو بتواند آزمونی را بسازد و از آزمون خروجی بگیرد.				
اهداف یادگیری		فعالیت‌ها		زمان فیزیکی
ارزیابی فعالیت‌ها ارائه تمرین	ساخت آزمون الکترونیکی و خروجی گرفتن از این آزمون	از هنرجویان خواسته می‌شود در گروه‌های تعیین شده به انجام یکی از فعالیت‌های کارگاهی بپردازند. قبل از شروع به کار هنرجویان، ملاک‌های ارزیابی تمرین‌ها به آن‌ها داده می‌شود.	هنرجویان در گروه‌های خود سعی می‌کنند با نهایت دقت و سرعت با ایجاد خلاقیت به انجام فعالیت کارگاهی بپردازند.	۶۰
ارائه نکات تکمیلی (جمع‌بندی)	هنرجو با تنظیمات آزمون، ساخت انواع سؤالات، ایجاد بانک سؤال و آزمون تصادفی و نشر پروژه به‌طور کامل آشنا شود.	با توجه به کلیت فصل، یکی از فعالیت‌های کارگاهی را به هنرجویان شرح دهد.	گوش دادن فعال، پرسش و پاسخ، فعالیت گروهی و برنامه‌ریزی برای انجام پژوهش	۲۰
ارزشیابی شایستگی (ارزشیابی پایانی)	هنرجو بتواند یک آزمون الکترونیکی بسازد و از آن خروجی بگیرد.	این ارزشیابی در دو شاخه انفرادی و گروهی انجام می‌شود: از هنرجویان خواسته می‌شود در گروه‌های تعیین شده به انجام پروژه این بخش از واحد کار بپردازند. نمره‌ای به کار گروهی هنرجویان داده می‌شود. آزمون برای هنرجویان به‌صورت انفرادی برگزار می‌شود. نکته: قبل از شروع به کار، ملاک‌های ارزیابی پروژه به آن‌ها داده می‌شود. نمره گروهی در نمره انفرادی تأثیرگذار است.	هنرجویان در گروه‌های خود سعی می‌کنند در مدت‌زمان تعیین شده با نهایت دقت و سرعت با ایجاد خلاقیت به حل پروژه بپردازند. هنرجویان به‌صورت انفرادی یک آزمون الکترونیکی می‌سازند.	۹۰
تمرین در منزل (تعیین شده)	انجام پروژه آموزشی به‌صورت گروهی	برای یکی از بخش‌های کتاب نصب و راهاندازی آزمون الکترونیکی ایجاد و از آزمون خروجی بگیرند.	تقسیم‌بندی وظایف کار پروژه بین اعضای گروه و تحویل در زمان‌بندی تعیین شده	۲۰
ابزارهای موردنیاز				ویدئو پروژکتور، رایانه، تخته آموزشی، برنامه Netsupport و برنامه ۹۰۰ adobe captivate

د) فیلم‌ها و پرونده‌های پیوست

شماره فیلم	هدف
102h34	تنظیمات ساخت آزمون، درج سؤالات چندگزینه‌ای، درج سؤالات درست-نادرست
102h35	درج سؤالات جور کردنی، click کردنی، ترکیبی و نظرسنجی
102h36	ساخت انواع آزمون، پیش‌آزمون، بانک سؤال، آزمون با سؤالات تصادفی
102h37	تغییر پوسته پروژه، تولید و نشر پروژه
102h38	تولید محتوای الکترونیکی، جمع‌بندی پروژه، تولید محتوای چندرسانه‌ای
102h39	جمع‌بندی اجزاء تولید یک مجموعه کامل با نرم‌افزار Autoplay
102h40	فعال کردن محتوای الکترونیکی، اصلاحیه کتاب الکترونیکی

نکته: برای آشنایی با فعالیت‌ها و مباحث تکمیلی می‌توانید از مطالب پرونده پیوست «مطالب و فعالیت‌های تکمیلی» استفاده کنید.

ه) ورود به بحث

یکی از راه‌های جذب هنرجویان، درک مزایای آزمون الکترونیکی و معایب آزمون کاغذی است. هنرجو بعد از ایجاد محتوای الکترونیکی، برای اینکه بداند چقدر مطالب آموزشی تهیه‌شده مفید بوده می‌تواند از آزمون به‌عنوان یک ابزار ارزیابی آموزشی استفاده کند. به ارتباط بین قسمت‌های مختلف این واحد یادگیری در شکل زیر توجه شود:

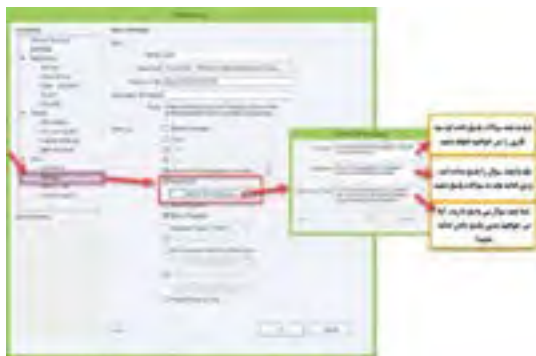


کارگاه ۱ – تنظیمات ساخت آزمون

قبل از شروع تدریس این بحث بهتر است درباره انواع آزمون‌ها، کاربرد انواع سؤالات، سؤالات نمره دار و نظرسنجی و پیش‌آزمون و تفاوت آن‌ها به هنرجویان توضیح داده شود.

مشکلات متداول در فرآیند یاددهی-یادگیری

- نمره پیش‌فرض قبولی در تنظیمات آزمون، ۸۰ درصد است که باید در تنظیمات، نمره قبولی بر اساس نمره قبولی مدنظر در آزمون تصحیح شود.
- هنگام اجرا باید در نظر گرفت که بعد از پاسخ به هر سؤال مجبوریم دکمه Submit را انتخاب کنیم تا به سؤال بعدی برود. برای رفع این مشکل در تنظیمات آزمون طبق تصویر زیر عمل شود.



شکل ۱۹- تنظیمات کادر آزمون

پاسخ به فعالیت‌ها

در مورد آزمون‌های برخط و تفاوت آن با آزمون‌های الکترونیکی تحقیق کنید.

پژوهش
ص ۱۴۴

آزمون آنلاین

در این آزمون‌ها امکان شرکت در آزمون در هر لحظه و هر مکان جغرافیایی وجود دارد و کاربران در هر لحظه می‌توانند آزمون داده و نتیجه آزمون را همان لحظه ببینند تنها محدودیتی که این آزمون‌ها دارند نیاز آن‌ها به اینترنت است.

آزمون الکترونیکی	در این آزمون‌ها، کاربر می‌تواند با داشتن فایل خروجی آزمون، در هر لحظه آزمون بدهد.
------------------	---

کنجکاوی ص ۱۴۵	هر یک از بخش‌های زیر چه تنظیماتی در آزمون انجام می‌دهند؟
------------------	--

Reporting	تنظیم روش گزارش‌گیری از نتیجه آزمون که مثلاً در سامانه‌هایی مثل lms یا یک وب سرور داخلی و یا adobe connect گزارش هم ثبت شود.
Settings	تنظیمات نام آزمون، تصادفی شدن گزینه‌های سؤالات، نمایش دکمه‌ها، تأیید اتمام بعد از هر سؤال یا کل سؤالات، پیغام‌های قبولی و یا مردودی و مرور سؤالات بعد از آزمون
Pass or fail	تنظیمات مربوط به میزان نمره قبولی یا درصد قبولی و تنظیم اجرای عملیات خاصی در صورت قبولی یا مردودی
Default labels	امکان تعیین و تغییر برچسب‌های پیش‌فرض آزمون

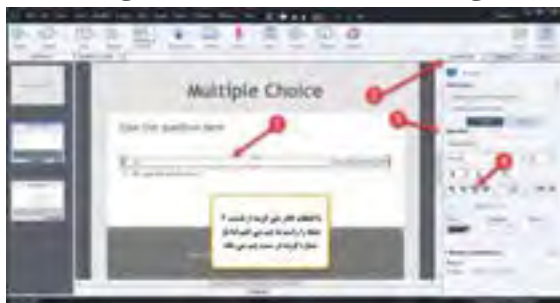
فعالیت کارگاهی ص ۱۴۵	در پنجره تنظیمات آزمون در شکل زیر، هر یک از دکمه‌ها و پیام‌های آزمون را ترجمه کنید تا در حین ساخت آزمون از تکرار ترجمه آن در هر سؤال جلوگیری شود.
-------------------------	---



شکل ۲۰- ترجمه دکمه‌ها و پیام‌های آزمون

کارگاه ۲ - درج سؤال چندگزینه‌ای

طبق تصویر زیر با انتخاب تنظیم متن از راست به چپ در قسمت Properties فقط متن راست به چپ می‌شود و شماره گزینه در سمت چپ می‌ماند.



شکل ۲۱- شماره‌گذاری گزینه‌ها

برای رفع مشکل باید طبق تصویر زیر شماره گزینه‌ها در حالت None قرار داده شود:

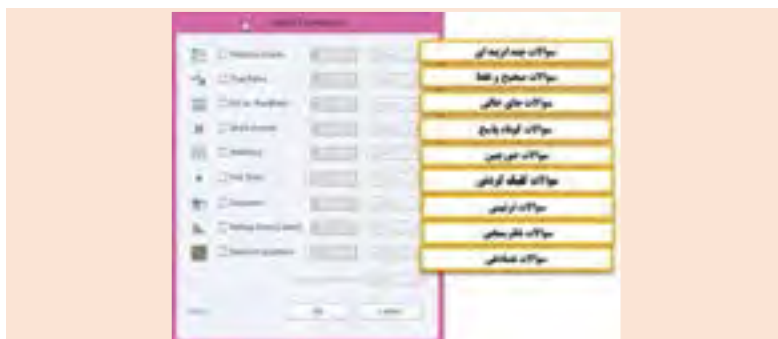


شکل ۲۲- تنظیم شماره‌گذاری در حالت None

پاسخ به فعالیت‌ها

کنجکاوی
ص ۱۴۶

با توجه به آیکون‌های شکل زیر نوع هر یک از سؤالات را حدس بزنید و در مقابل آن بنویسید.



شکل ۲۳-انواع سؤالات آزمون

در مورد طراحی سؤالات تشریحی در Captivate اطلاعاتی را جمع‌آوری کرده و در کلاس ارائه دهید.

- در Captivate برای سؤالات تشریحی چون اکثر پاسخ‌ها مفهومی هستند به راحتی نمی‌توان سؤال طرح کرد.
- اگر سؤال پاسخ کوتاه باشد ممکن است جواب سؤال بعضی کلمات کلیدی برای ایجادکننده سؤال مهم باشد که با تعیین آن کلمات به عنوان جواب در موقع طراحی، اگر کاربر آن کلمات را وارد کادر پاسخ کند صحیح است.

گزینه Survey چه کاربردی دارد؟

پاسخ: برای سؤالات بدون نمره و نظرسنجی کاربرد دارد.

کنجکاوی
ص ۱۴۷

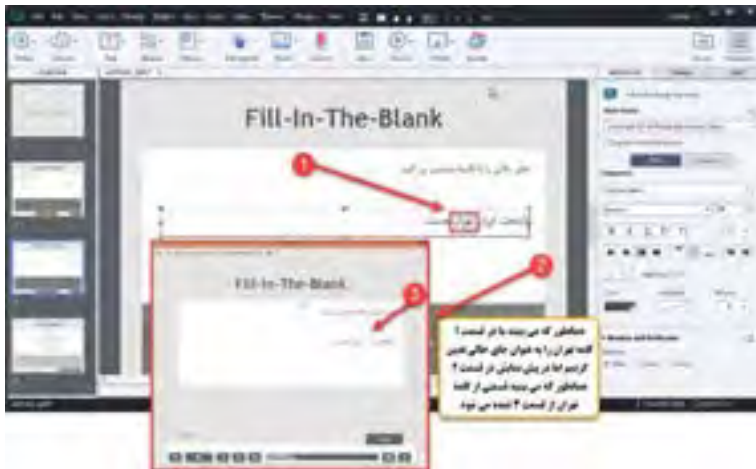
[illegible]

شكل ٢٤-تنظيمات سؤال

سؤال را طوری تنظیم کنید که پس از پاسخ، به اسلاید سؤال بعدی برود.
پاسخ: اگر بخواهیم بعد از پاسخ هر سؤال، بدون ثبت پاسخ و نمایش غلط یا درست بودن سؤال، به اسلاید سؤال بعدی برود باید در تنظیمات آزمون از مسیر منوی quiz preference → quiz گزینه submit All را فعال کرد.

کارگاه ۳ - درج سوالات کوتاه پاسخ

در سؤالات fill the blank وقتی بر روی سؤال جمله نوشته می‌شود و لازم باشد کلمه‌ای فارسی را با انتخاب blank به‌عنوان جای خالی در نظر بگیرد، در خروجی تنها قسمتی از آن کلمه برای کاربر نمایش داده می‌شود.



شکل ۲۵- تعیین جای خالی در سؤال
راه حل این مشکل طبق تصویر زیر است:



شکل ۲۶- تنظیم جای خالی در سؤال

پاسخ به فعالیت‌ها

در شکل زیر کاربرد علامت + و - را بنویسید.

پاسخ: + برای اضافه کردن پاسخ و - برای حذف از لیست پاسخ‌ها

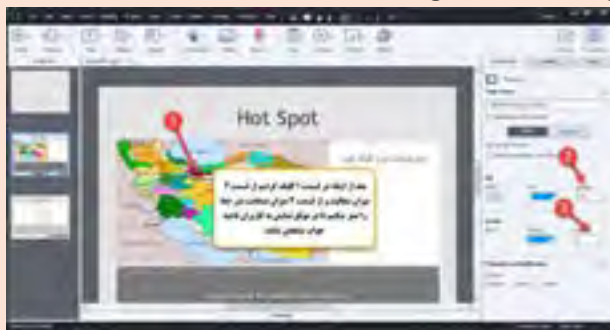
کنجکاو
ص ۱۵۱

کارگاه ۵ – درج سؤال click کردنی

پاسخ به فعالیت‌ها

چگونه می‌توان خط دور پاسخ‌ها را حذف کرد به‌طوری‌که زمان اجرا مشاهده نشود؟

کنجکاوی
ص ۱۵۲



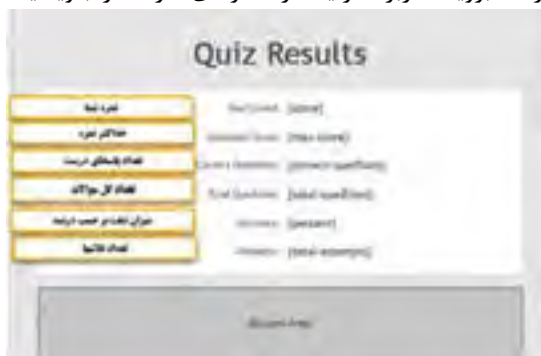
شکل ۲۷- حذف خط دور پاسخ‌ها

کارگاه ۶ – درج سؤال ترقیبی

پاسخ به فعالیت‌ها

به اسلاید کارنامه بروید. کاربرد هر یک از سطرهای کارنامه را بنویسید.

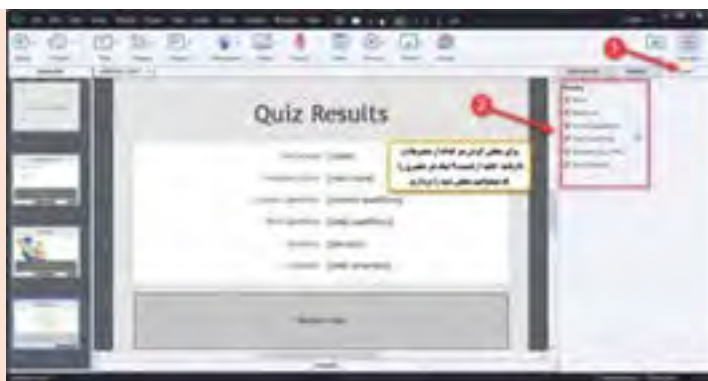
فعالیت کارگاهی
ص ۱۵۳



شکل ۲۸- معادل فارسی عبارات کارنامه

چگونه می‌توان با استفاده از تنظیمات کارنامه در قسمت Quiz متغیرهای کارنامه را مخفی کرد؟

کنجکاوی
ص ۱۵۳



شکل ۲۹- مخفی کردن متغیرهای کار نامه

کارگاه ۷ – درج سؤال نظرسنجی

پاسخ به فعالیت‌ها

چرا گزینه Graded برای سؤالات نظرسنجی غیرفعال است؟
پاسخ: چون در این سؤالات هدف دانستن نظرات کاربران است و نمره ملاک نیست.

کنجکاوی
ص ۱۵۴

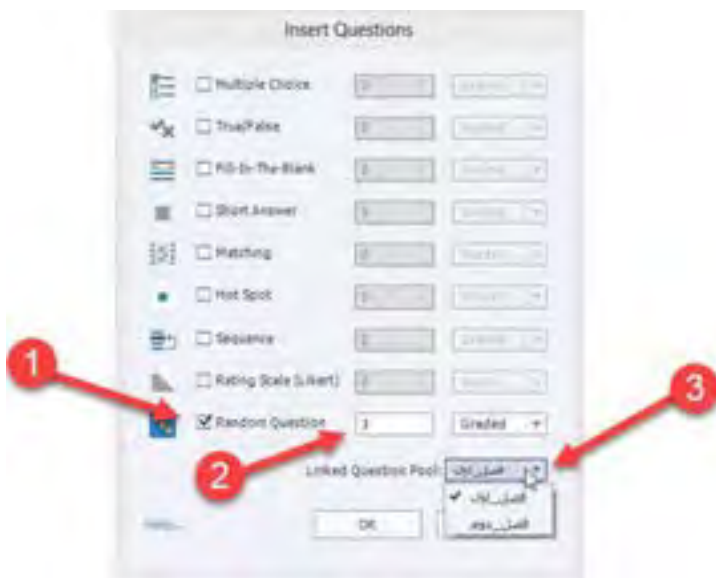
در مورد تفاوت Prteset Question slide و Knowledge Check slide بحث کنید.

- در مورد پیش‌آزمون مثالی زده شود که اگر در آزمون نمره نیاورد به مبحث آموزش انتقال داده شود یا هنرآموز بهتر می‌تواند بفهمد که سطح کلاس در چه وضعیتی است تا تدریسش را شروع کند یا پیش‌آزمون دانش‌آموزان یا کاربران را برای آموزش مقدماتی و متوسط و پیشرفته با توجه به نمره قبولی یا عدم قبولی که در پیش‌آزمون می‌گیرد هدایت می‌کند.
- اما در سؤالات Knowledge Check slide اسلاید کارنامه مثل سؤالات پیش‌آزمون وجود ندارد و دکمه مرور آزمون هم موجود نیست و از این نوع سؤالات بیشتر برای انتقال اطلاعات در مورد موضوع خاصی استفاده می‌شود.

پژوهش
ص ۱۵۵

کارگاه ۸ – ساخت آزمون با سؤالات تصادفی

بعد از اینکه بانک سؤال به‌صورت فصل به فصل ایجاد شد اگر کاربر بخواهد آزمونی ایجاد کند که از سؤالات هر فصل چند سؤال را که طراح سؤال تعیین می‌کند به‌صورت تصادفی انتخاب شود، بهتر است به‌جای انتخاب از مسیر $\text{quiz} \rightarrow \text{random question}$ از روش تصویر زیر استفاده شود:



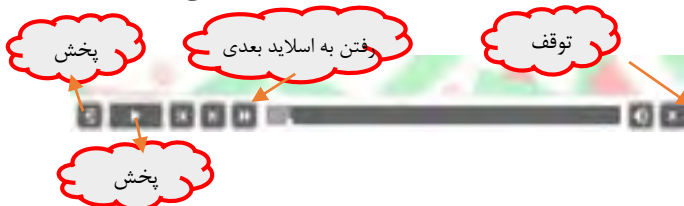
شکل ۳۰- تنظیم تعداد سؤالات از هر فصل
نکته: هنگام طراحی بانک سؤال در نام‌گذاری فصل‌ها دقت شود که بین کلمات فاصله نباشد.

کارگاه ۹ - تغییر پوسته پروژه

پاسخ به فعالیت‌ها

فعالیت کارگاهی
ص ۱۵۸

در شکل زیر عملکرد هر یک از دکمه‌های روی نوار کنترلی پروژه را بنویسید.



شکل ۳۱- عملکرد دکمه‌های نوار کنترلی

کنجکاو
ص ۱۵۹

در صورتی که گزینه Playbar two Rows را فعال کنیم چه تغییری ایجاد می‌شود؟
پاسخ: نوار کنترلی در دو ردیف نمایش داده خواهد شد.

کارگاه ۱۰ - تولید و نشر پروژه

پاسخ به فعالیت‌ها

گزینه‌های Video و Executable چه نوع خروجی تولید می‌کنند؟
پاسخ: گزینه video خروجی mp4 و گزینه executable خروجی exe می‌دهد.

کنجکاوی

ص ۱۶۰

پس از تدریس

الف) نمونه ارزشیابی پایانی

نرم افزار adobe captivate9 را اجرا کنید و یک آزمون الکترونیکی به صورت زیر طرح کنید:

الف) قبل از طراحی آزمون، حداقل نمره قبولی را ۵۰ درصد تعیین کنید و تنظیمی انجام دهید که دکمه‌های موجود در آزمون به صورت فارسی نمایش داده شود و اگر دانش آموز نمره قبولی را کسب نکرد به اسلاید حاوی مطالب آموزشی برگردد و بعد از دیدن مطالب آموزشی دوباره آزمون دهد.

ب) دو سوال از انواع سوالات را به صورت پیش آزمون طراحی کنید. سپس پنج سوال از انواع مختلف سوالات را به صورت نمره‌دار طراحی کنید و برای هر سوال نمره و زمان را تنظیم کنید و متن و تعداد گزینه‌های سوالات را بنویسید. متن اطلاعات اسلاید کارنامه را فارسی کنید و گزینه تعداد تلاش را از کارنامه حذف کنید.

ج) سه طبقه بندی برای مجموعه سوالات خود ایجاد کنید که این طبقه بندی می‌تواند نام پودمان‌های کتاب باشد و سوالاتی که قبلاً ایجاد کرده‌اید را به طبقه مخصوص خود منتقل کنید سپس یک آزمون با سه سوال تصادفی ایجاد کنید که از هر طبقه یک سوال به صورت تصادفی انتخاب کند.

د) یک اسلاید جدید ایجاد کنید و این اسلاید را با کشیدن به اسلاید اول ببرید. یک فهرست محتوا در این اسلاید ایجاد کنید و گزینه‌های نمایش داده شده در این فهرست را تنظیم کنید و یک Theme دلخواه به این فهرست محتوا اعمال کنید. پوستر پروژه را به دلخواه تنظیم کنید و تنظیمی انجام دهید که نوار play bar در پایین اسلایدها دیده نشود سپس از پروژه خود خروجی در قالب‌های مختلف تهیه کنید.

نام و نام خانوادگی :		مرحله کار
شاخص‌های مرحله کار		
انجام تنظیمات تعیین شده قبل از آزمون	۱- تنظیمات آزمون	
انجام تنظیمات تعیین شده بعد از قبولی یا مردودی در آزمون		
ترجمه دکمه‌ها و پیامهای آزمون		
نمره		
درج سوال و پاسخ	۲- ساخت آزمون الکترونیکی	
تنظیم گزینه‌ها و سوال		
تنظیمات اسلاید کارنامه		
درج سوال از نوع پیش آزمون		
نمره		
ایجاد طبقه بندی در قسمت بانک سوال	۳- ساخت آزمون تصادفی	
درج هر سوال در طبقه مخصوص در بانک سوال		
ایجاد آزمون تصادفی با استفاده از طبقه بندی بانک سوال		
نمره		
تغییر پوسته پروژه و گرفتن خروجی از پروژه	۴- تولید و نشر پروژه	
ایجاد فهرست محتوا		
تنظیم فهرست محتوا		
نمره		

ب) برای مطالعه بیشتر

۱. <https://helpx.adobe.com/support/captivate.html>
۲. <https://www.lynda.com/Captivate-training-tutorials/170-o.html>
۳. <http://elearningbrothers.com/adobe-captivate-resources/>
۴. <http://blogs.adobe.com/captivate/adobe-captivate-tutorials>
۵. <https://www.amazon.com/Adobe-Captivate-9-Essentials-Workbook/dp/1932733841>