

Тема: Разработка цифровых образовательных ресурсов

Цель: Знакомство с интерфейсом программы цифровых ресурсов **Authorplay Media Studio** на примере создания пособия по английскому языку «What Colour is it?»


Ожидаемый результат: Слушатели курсов знакомятся с технологией создания цифрового обучающего ресурса и общими требованиями предъявляемыми к ним. Научатся создавать собственные ЦОР с использованием средств программы **Authorplay Media Studio**.

Загрузка: Пуск - Все программы - Authorplay Media Studio.

1. Выбрать **п. Создать новый проект**.
2. Напишите название проекта «What Colour is it» и выберите **Пустой проект. Сохранить сейчас**.
3. Устанавливаем настройки для обложки: **п. Свойства – Установки**.
Набираем заголовок сайта «What Colour is it», размеры 1000*700, нажмите **Просмотр** и в Галереи выберите любой файл иконки.
4. Меню **Создания – Свойства**. Оформляем страницу: задаем имя странице «Главная» и выбираем файл для обложки (кнопка **Просмотр**), файл находится в папке «файлы для учебника».
5. Меню **Создания – Добавить**. Добавляем еще 9 страниц. Сверху появятся ярлычки **Page 1, Page 2** и т.д.
6. Через меню **Создания – Свойства** задаем этим страницам имена: Теория; Дополнительно; Задание 1; Задание 2; Игра Карандаши; Игра Кубики; Игра Цветочки; Песня; Новые слова. Пока все страницы пустые.







7. Щелкните на ярлык **Главная**. Разместим на этой странице кнопки перехода

на остальные страницы. Нажмите кнопку **Новая кнопка** . В папке выберите любое изображение кнопки и нажмите **Да**. Щелкните на появившейся кнопке два раза, откроется окно настроек кнопки:




8. Вместо **Click Here** напишите **Теория** (для отображения русского языка зайдите в окно **Шрифт** и в списке **Сценарии** выберите **Кириллица**). **Да**.
9. Перейдите на закладку **Базовые действия** и в списке **Выбор действия** укажите **п. Show Page**. В **Свойствах Страница для показа** укажите **Сынофический скрипты**, укажите имя страницы «Теория». **ОК**.


10. Перетащите готовую кнопку в необходимое место. Нажмите на нее правой кнопкой мыши, п. *Дублировать*. Новую кнопку сместите ниже, вызовите окно настроек двойным щелчком по ней. Укажите название следующей странице для перехода – «Дополнительно» и на закладке Быстрые действия укажите соответствующую страницу. Продолжите самостоятельно. Нажмите кнопку *Сохранить* (или *Файл – Сохранить как...*). Так сохранится только проект. Для просмотра нажмите кнопку *Предварительный просмотр* .
Создание страницы «Теория».

1. Через меню *Страницы – Свойства* в качестве фон страницы выберите изображение *630B0021.jpg* из папки *Галерея / Background*.
2. Выберите инструмент *Новый элемент*  и создайте заголовок «Цвета в английском языке».
3. Инструментом *Новый объект парадиграфа*  нарисуйте рамку для текста, двойным щелчком по ней вызовите окно настроек, вставьте текст «Таблица цветов», настройте шрифт (кириллица, размер 16-18) и прокрутку.
4. Со страницы «Главная» скопируйте все 10 кнопок перехода на другие страницы, которые там есть. Их копии сохранятся.
5. Нажмите кнопку  *Новое изображение* и вставьте подходящую картинку для оформления. Разместите рисунок и кнопки на странице.
6. Нажмите кнопку *Сохранить*.
7. Проверьте работу, нажав кнопку *Предварительный просмотр*.


Создание страницы «Дополнительно».

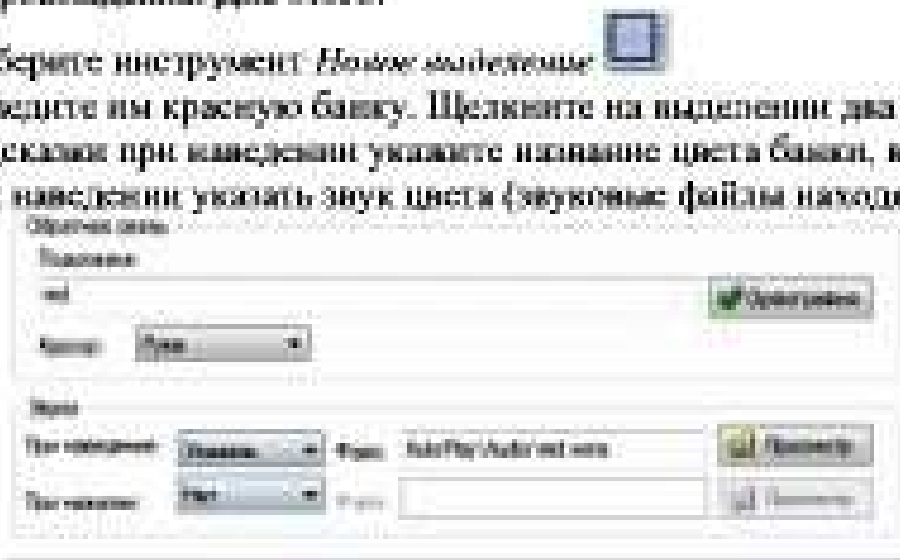
1. Выберите инструмент *Новый WEB объект* , нажмите кнопку *Просмотр* и выберите файл «Eng 5 - Цвета по-английски». Появившуюся границу web-страницы растяните на всю ширину страницы, но внизу оставьте место для двух рядов кнопок.
2. Со страницы «Главная» скопируйте все 10 кнопок перехода на другие страницы, разместите их на странице. Чтобы сделать это аккуратно, используйте линейку, направляющие и меню *Выровнять*.
3. Проверьте работу, нажав кнопку *Предварительный просмотр*.


Создание страницы «Задание 1».

1. Вставьте изображение *Задание 1* (кнопка ).
2. Скопируйте и разместите все 10 кнопок со страницы «Главная».
3. Добавляйте еще одну кнопку, двойной щелчок по кнопке, назовите ее «Прослушать», а на закладке *Свойства*, внизу указать *Звук – При нажатии, выбрать п. Указать*. Нажмите кнопку *Просмотр*, выберите звуковой файл «К заданию 1», находящийся в рабочей папке. ОК (формат звукового файла должен быть wma, для преобразования других форматов используйте конвертеры, например *FreemakeAudioConverter*).


Создание страницы «Задание 2».

1. Вставьте изображение Задание 2 (кнопка )
2. Скопируйте и разместите все 10 кнопок со страницы «Главная».
3. Для каждого «угадавшей банки» создадим ответ в виде текста и звукового сопровождения. Для этого:





4. Выберите инструмент *Новое выделение* .
5. Обведите им красную банку. Щелкните на выделении два раза. В качестве подсказок при выделении укажите название цвета банки, в качестве звука при наведении указать звук цвета (звуковые файлы находятся в рабочей папке). ОК.
6. Проверьте работу наведения указателя мыши на банку, нажав кнопку *Предварительный просмотр*.
7. Создайте выделение и для остальных банок.



Создание страницы «Игра Кубики».


1. Вставьте флеш ролик Игра Кубики, нажав кнопку *Новый флеш объект* .
2. Скопируйте и разместите все 10 кнопок со страницы «Главная».
3. Сохраните проект и просмотрите результат.
4. Аналогично создайте страницу «Игра Карандаши» (флеш ролик в рабочей папке).

Создание страницы «Игра Цветочки».

1. Вставьте флеш ролик *Игра Цветочки*, нажав кнопку *Новый флеш объект* .
2. Скопируйте и разместите все 10 кнопок со страницы «Главная».
3. Создайте кнопку , вызовите окно настроек кнопки двойным щелчком по ней. Задайте название кнопки «Прослушать задание №1», а в свойствах звук при нажатии укажите файл «action 1» (Просмотр, файл находится в рабочей папке). ОК.
4. Сдублируйте эту кнопку 5 раз. Измените у них названия и звуковые файлы (всего кнопок 6).
5. Сохраните проект и просмотрите результат.

Создание страницы «Песня Цвета».

1. Нажмите кнопку *Новый видеофайл*  и выберите видеофайл «Песня» (формат видео должен быть avi).
2. Ниже видеокадра вставьте текстовое поле (кнопка ) и заведите его текстом песни (файл с текстом находится в рабочей папке).
3. Скопируйте и разместите все 10 кнопок со страницы «Главная».
4. Сохраните и просмотрите результат.


*Вместо текстового поля можно использовать и кнопку *Новый объект параграфа* .

Создание страницы «Новые слова».

На этой странице размещаем 10 кнопок, заголовок «Слова с переводом и транскрипцией» и слова с транскрипцией из файла «Текст песни».

Создайте проект.

Сохранение файла как исполняемого.

1. Нажмите кнопку *Создать* .
2. Далее.
3. Переключатель Папка на жестком диске, Next.
4. Нажмите Просмотр и укажите папку, где будете сохранять проект. Она должна быть пустая. Здесь можно создать и новую папку.
5. Нажмите Build. Если будут выданы ошибки, нажмите Continue.
6. Close
7. Запустите файл Autoplay.

*На диск записывать надо всю созданную папку (на 4-ом шаге), т.к. там находятся и все рабочие файлы.

Полные ресурсы:

<http://oleksis.com/autobly-medio-studio/>