

## Лабораторная работа №4

### Подготовка дистанционного курса с помощью конструктора eAuthor

Назначение приложения eAuthor – создание электронных учебных изданий различных видов: учебных пособий, гипермедийных и мультимедийных курсов, модулей проверки знаний.

#### *Цели и результат использования конструктора*

В процессе работы в программе eAuthor СВТ и по ее завершению курс публикуется, т. е. переводится в html-формат.

Результатом работы с проектом «Конструктор УМК» в программе eAuthor СВТ является публикация проекта – представление электронного учебного издания конечному пользователю в заданном формате (рис. 1).

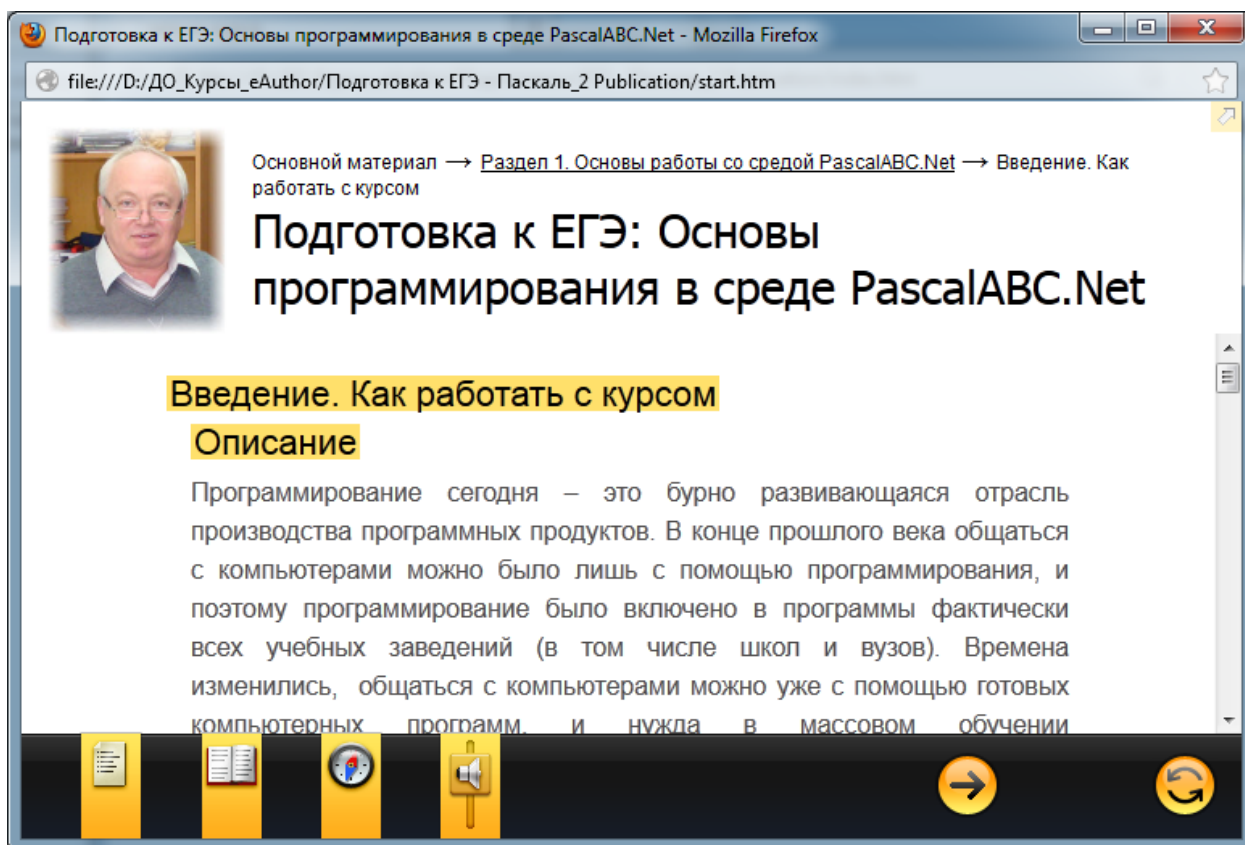



Рис. 1. Вид экрана учебного курса после публикации

#### Задание 1

Запустите конструктор курса eAuthor. Для этого дважды щелкните по ярлыку этого приложения (  ). На несколько секунд выведется заставка (рис. 2), после чего появится окно конструктора (рис. 3).

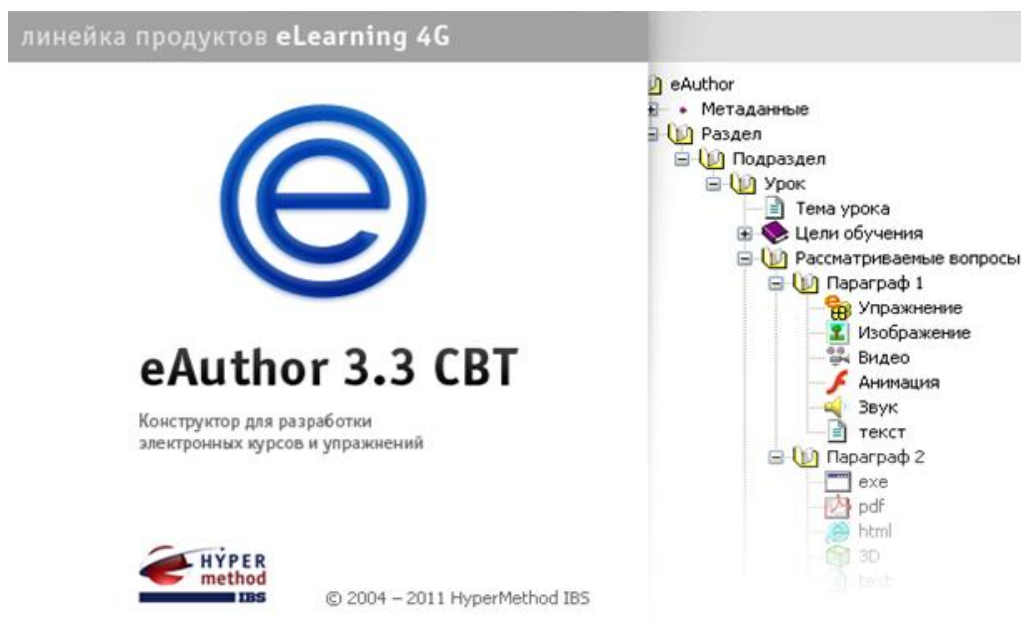


Рис. 2. Титул конструктора

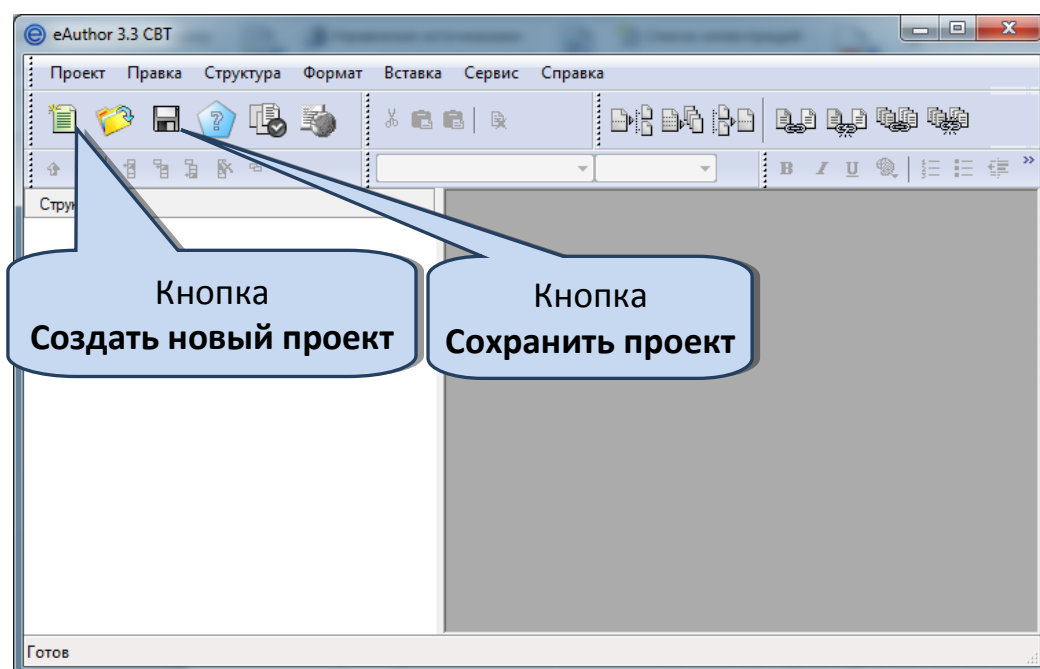


Рис. 3. Окно конструктора курса

### Задание 2

На диске создайте папку, имя которой совпадает с Вашей фамилией. В этой папке создайте две папки. Имя первой папки должно включать слово «Проект», а затем – название Вашего курса. Например: Проект\_Математика\_5 кл\_Векторы). Имя второй папки должно начинаться со слова Публикация, далее – снова название курса.

### Задание 3

Создайте новый проект. Для этого просто щелкните по кнопке **Создать новый проект**. На экране появится окно **Новый проект** (рис. 4).

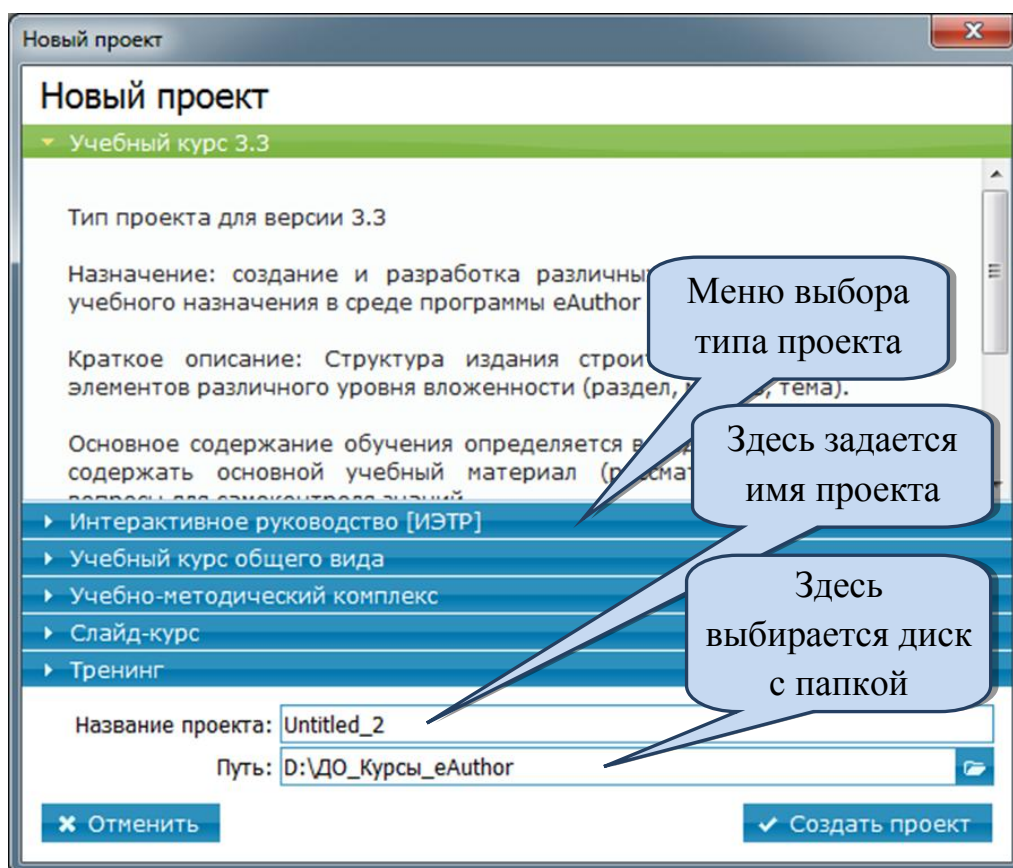


Рис. 4. Окно Новый проект

#### Задание 4

Создайте новый проект. Для этого просто щелкните по кнопке **Создать новый проект**. На экране появится окно **Новый проект** (рис. 4).

#### Задание 5

Просмотрите назначение каждого из видов проектов. Описание можно посмотреть, щелкнув по соответствующему названию (см. рис. 4).

#### Задание 6

Укажите название проекта и путь к нему.

Затем выберите снова пункт **Учебный курс 3.3** и щелкните по кнопке **Создать проект**.

Конструктор загрузит уже готовый шаблон, структура которого высветится в левой части окна (рис. 5), и первый кадр курса – в правой части (там, где вверху горит надпись **Название курса**).

#### Задание 7

Задайте название курс: щелкните мышью по тексту *Название курса* и наберите необходимое название.

Далее:

- *режим обучения* – свободный;
- *копирайт* – задайте свою фамилию и год выпуска;
- *логотип* – вставьте свою фотографию;
- *прятать заголовок...* – оставьте без изменений;

- *настройка публикации* – поставьте галочку рядом с пунктом *Открывать публикацию в новом окне*;
- остальные пункты оставьте без изменений;

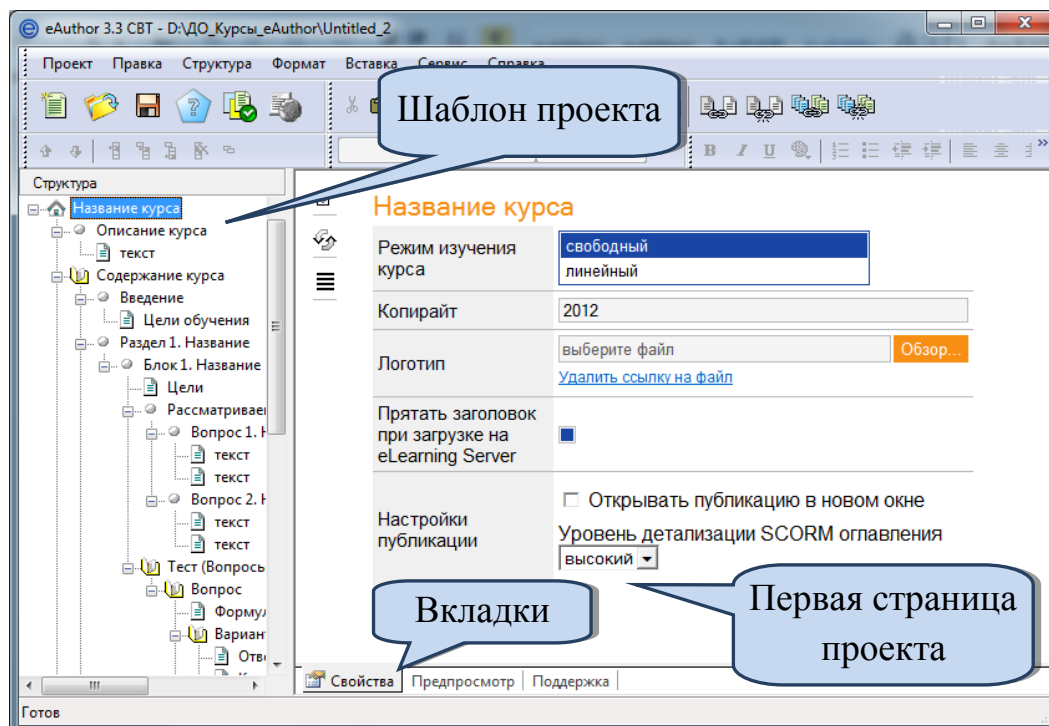


Рис. 5. Окно с шаблоном проекта

Если Вы все сделали правильно, должна получиться страничка, напоминающая страницу, приведенную на рис. 6.

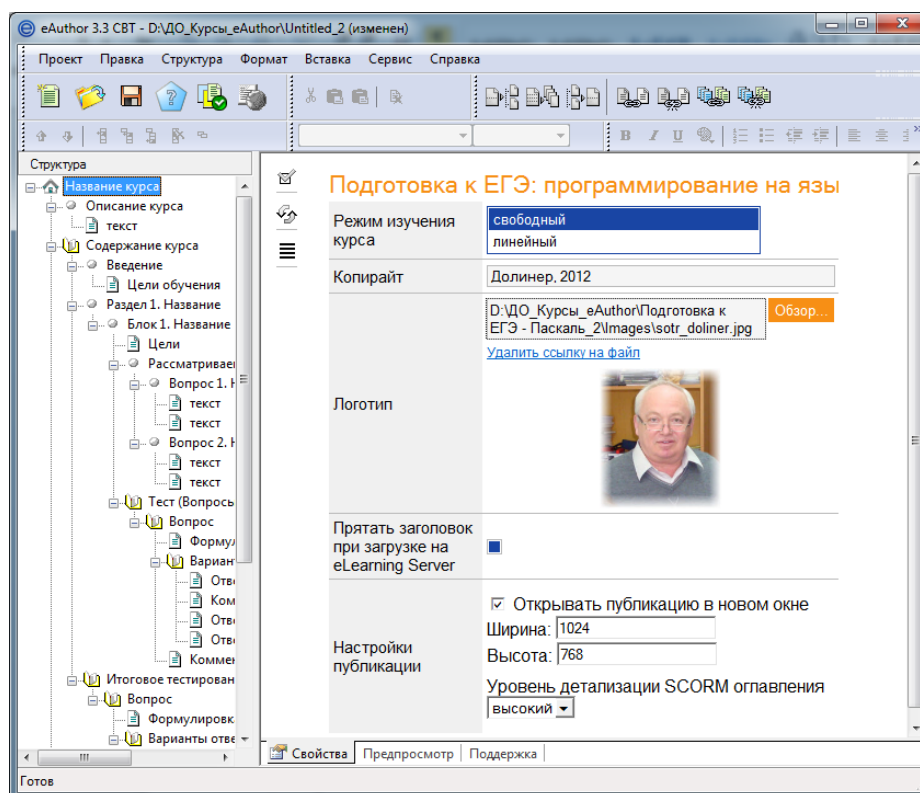


Рис. 6. Окно с шаблоном проекта


**Задание 8**

Для сохранения сделанных изменений щелкните по кнопке **Применить** (в левом верхнем углу кадра).

И, наконец, для сохранения всего проекта щелкните по кнопке **Сохранить проект** в панели инструментов.

Но пока проект не готов, это лишь его титульная страница.

На следующем шаге создадим первые кадры курса. Следует иметь в виду, что все приведенные в шаблоне компоненты можно и добавлять, и удалять. Поэтому представленная структура курса, собственно, все лишь рекомендуемая, а не обязательная.


 Чтобы добавить элемент в структуру курса, достаточно щелкнуть по нему правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню нужный пункт.

**Задание 9**

- 1) В окне **Структура** щелкните мышью по пункту **Описание курса** и задайте название компоненты. Самое простое – оставьте название без изменения.
- 2) Под **Описанием курса** следует пункт **Текст**. Щелкните по нему. В правом окне будет указан шаблон содержания курса. Вставьте туда необходимый текст (его можно подготовить MS Word или просто набрать прямо в правом окне конструктора – там фактически представлен простейший текстовый редактор).
- 3) Пункты **Содержание курса** и **Введение** оставьте без изменений.
- 4) Перейдите к пункту **Раздел 1. Название** и слово «Название» замените настоящим названием первого раздела Вашего курса.
- 5) Следующий пункт (**Блок 1**) представляет собой часть раздела, который может состоять как из одного блока, так и из нескольких. Пусть пока в данном разделе один блок. Просто задайте его название, а в следующем элементе дерева – цели обучения по этому блоку.

**Задание 10**

- 1) Далее в дереве курса выберите пункт **Вопрос 1. Название** и в правой части окна задайте название первого модуля для изучения.
- 2) Под пунктом **Вопрос 1** приводятся две компоненты под названием **Текст**. Щелкнув по каждому из пунктов, в правой части окна конструктора включается текстовый редактор, в котором можно вставить (набрать) текст и картинку. Последнюю можно вставить с помощью пункта меню **Вставка → Изображения → Из файла...**

 Чтобы добавить картинку в текст, достаточно установить в место вставки курсор и воспользоваться пунктом меню **Вставка → Изображение → Из файла....**

**Задание 11**

Разработайте курс, заполнив странички шаблона в соответствии с деревом курса до пункта **Тест (Вопросы для самоконтроля)**.

**Задание 12**

Опубликуйте курс. Для этого:

- 1) в меню выберите пункт **Проект – Опубликовать...**;
- 2) в появившемся окне (**Мастер публикации проекта**) пока ничего не меняйте (там будет публикация в формате HTML и к имени Вашей папки будет добавлено слово Publication), просто щелкните по кнопке **Опубликовать**.

Таким образом проект будет опубликован и, как минимум, готов для просмотра Вами и Вашим преподавателем.

☞ **Внимание!** *Может получиться так, что будет выдана ошибка (Содержимое курса не найдено...). Не пугайтесь, это не страшно. Просто закройте окно с этим сообщением, войдите в папку с публикацией (она будет размещена там же, где и папка с проектом), щелкните по файлу **start.html**, в появившемся меню выберите **Открыть с помощью → Firefox**.*

**Задание 13**

Попробуйте самостоятельно освоить навигацию в созданном Вами курсе. Выявите те компоненты, которые, с Вашей точки зрения, следует подкорректировать. Обязательно запишите замечания, чтобы ими воспользоваться в дальнейшем.

☞ *Если вы обучаетесь в компьютерном классе, пригласите преподавателя и продемонстрируйте ему подготовленный Вами первый вариант курса.*