

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММЫ AUTOPLAY MEDIA STUDIO ДЛЯ СОЗДАНИЯ ЭЛЕКТРОННЫХ СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ В УСЛОВИЯХ ДИСТАНЦИОННОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ

Борисова А.А.

Республиканский институт профессионального образования г. Минск, Беларусь, alesyalashko@mail.ru

Abstract. The possibilities of creating electronic learning tools in a distance environment are considered in the context of the program AutoPlay Media Studio.

В настоящее время приоритетной задачей образования является совмещение традиционного образования, воспитательной работы, информационно-коммуникационных технологий и технологий дистанционного обучения. В цифровой образовательной среде формируется слой для создания дистанционного обучения с использованием электронных средств обучения, которые на данный момент занимают большое место в информационно-предметном обеспечении педагогического процесса.

Дистанционными технологиями считают образовательные технологии, которые осуществляются путем использования информационно-коммуникационных технологий для взаимосвязи участников образовательного процесса на удаленном расстоянии.

Для создания электронных средств обучения в условиях дистанционной образовательной среды широко используется программа AutoPlay Media Studio – программное обеспечение, которое позволяет создать всевозможные интегративные проекты. После того как программа AutoPlay Media Studio установлена на вашем компьютере, можно приступить к её запуску, в дальнейшем откроется рабочее окно. Пример представлен на рисунке 1.

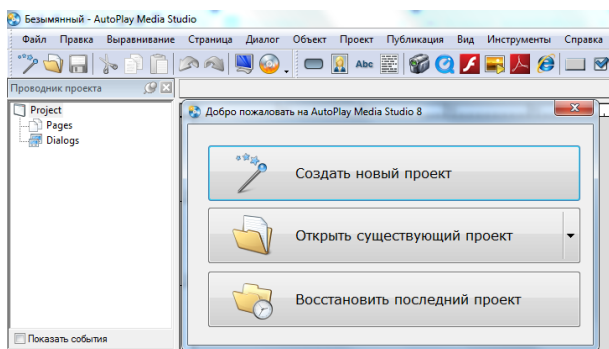


Рисунок 1 – Рабочее окно программы AutoPlay Media Studio

AutoPlay Media Studio имеет легкий, внятный интерфейс, который сможет освоить каждый.

После запуска есть возможность выбрать создать новый проект, открыть готовый проект или восстановить последний проект. При создании нового проекта можно выбрать пустой проект или уже готовый шаблон. Электронное средство обучения в итоге будет представлено в виде приложения, которое может состоять из отдельно созданных страниц. В настрой-

ках страниц возможно добавить имя, фон страницы в виде одного цвета, градиента или готового изображения, ключевые слова, описание страницы, эффект перехода. Есть возможность размещения множества объектов, которые могут быть представлены в виде изображения, видео, слайд-шоу, pdf-документа, веб-страницы, quicktime, радио кнопки и т. д. Для настройки каждого элемента необходимо вызвать контекстное меню (левый щелчок мышки по объекту два раза). На рисунке 2 представлен пример настройки объекта кнопка.

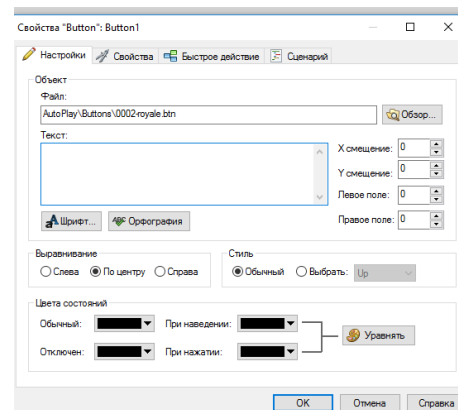


Рисунок 2 – Настройки объекта кнопка

На первой вкладке Настройки есть возможность указать текст, шрифт, выравнивание, проверить орфографию, выбрать стиль и цвета состояний.

На второй вкладке Свойства можно ввести имя объекта, изменить положение, установить вид курсора, звуковые эффекты при наведении и при нажатии, записать текст всплывающей подсказки.

На вкладке Быстрое действие можно выбрать определенное действие, которое будет осуществляться при нажатии или наведении на данный объект.

Таким образом AutoPlay Media Studio обладает большим выбором опций, которые позволят создать качественное электронное средство обучения.

Литература

1. Одиючко, В. Ф. Создание мультимедийных учебных проектов в сфере AutoPlay Media Studio / В. Ф. Одиючко, В. В. Сидорик // Наука - образованию, производству, экономике : материалы Десятой международной научно-технической конференции : в 4 т. / Белорусский национальный технический университет ; редкол.: Б. М. Хрусталева, Ф. А. Романюк, А. С. Калиниченко. – Минск : БНТУ, 2012. – Т. 4. – С. 249.