



Издательский центр

Справочная информация по формированию  
теоретического модуля  
на основе шаблона “Дерево”

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Июль  
2019

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Раздел I Общие рекомендации</b> .....	2
1.1. Создание модуля. Выбор типа модуля.....	2
1.2. Функция “Далее”.....	5
1.3. Загрузка аудиозаписи к заданию.....	9
1.4. Функциональные элементы управления в шаблонах.....	12
1.5. Работа с Библиотекой медиафайлов.....	18
<b>Раздел II Рекомендации по работе с шаблоном “Дерево”</b> .....	28

# РАЗДЕЛ I.

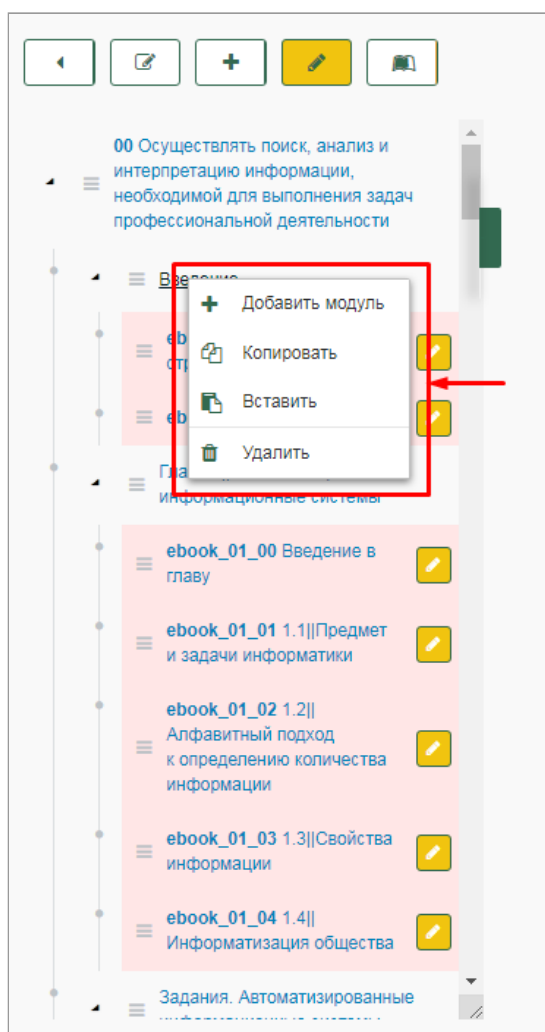
## ОБЩИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

### 1.1. СОЗДАНИЕ МОДУЛЯ. ВЫБОР ТИПА МОДУЛЯ

В информационной системе “Разработка учебных материалов и контрольно-оценочных средств” с помощью интерактивных шаблонов предусмотрено создание **теоретических модулей** (текстового наполнения курса) и **практических модулей** (контрольных и тренировочных заданий).

Для создания нового модуля к курсу необходимо навести курсор на название темы курса и нажать на правую кнопку мыши. Далее откроется перечень возможных действий с выбранной темой:

- добавить модуль;
- копировать;
- вставить;
- удалить.



При нажатии на **Добавить модуль** открывается модальное окно с формой создания модуля, которая содержит следующие поля для заполнения:

- название модуля;
- тип модуля (выбор из выпадающего списка: теоретические модули, практические и контрольные модули);
- шаблон (выбор шаблона из представленного перечня);
- код
- поведение.

ИНФОРМАЦИОННАЯ СИСТЕМА "РАЗРАБОТКА"

### Создать модуль

Название •

Предмет и задачи информатики

Тип модуля

Теоретические модули

Теоретические модули

Практические и контрольные модули

Карточки

Карточки с дополнительной информацией

Интерактивное изображение с дополнительной информацией

Код

0550551

Поведение

Теоретическое задание

Создать

Закрыть

При создании **практических и контрольных модулей** необходимо в выпадающем списке поля **Поведение** установить вид формируемого модуля:

- **проверочный тест** (тестовые задания, которые студент проходит в тренировочном режиме; результаты выполнения заданий в системе не фиксируются и не отображаются);
- **контрольная работа** (контрольные задания, на прохождение которых у студентов одна попытка; полученная оценка фиксируется в системе и учитывается в отчетах о результатах по курсу).

Создать модуль



Название

Предмет и задачи информатики

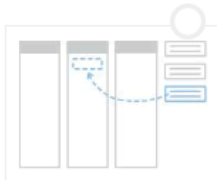
Тип модуля

Практические и контрольные модули

Шаблон



Последовательность изображений



Сортировка изображений/текстовых блоков по категориям



Установление соответствия текстовых блоков элементам на поясняющем изображении/Выбор ответов из выпадающего меню для элементов на поясняющем изображении/Ввод ответов, соответствующих элементам на поясняющем изображении

Код

0550551

Поведение

Проверочный тест

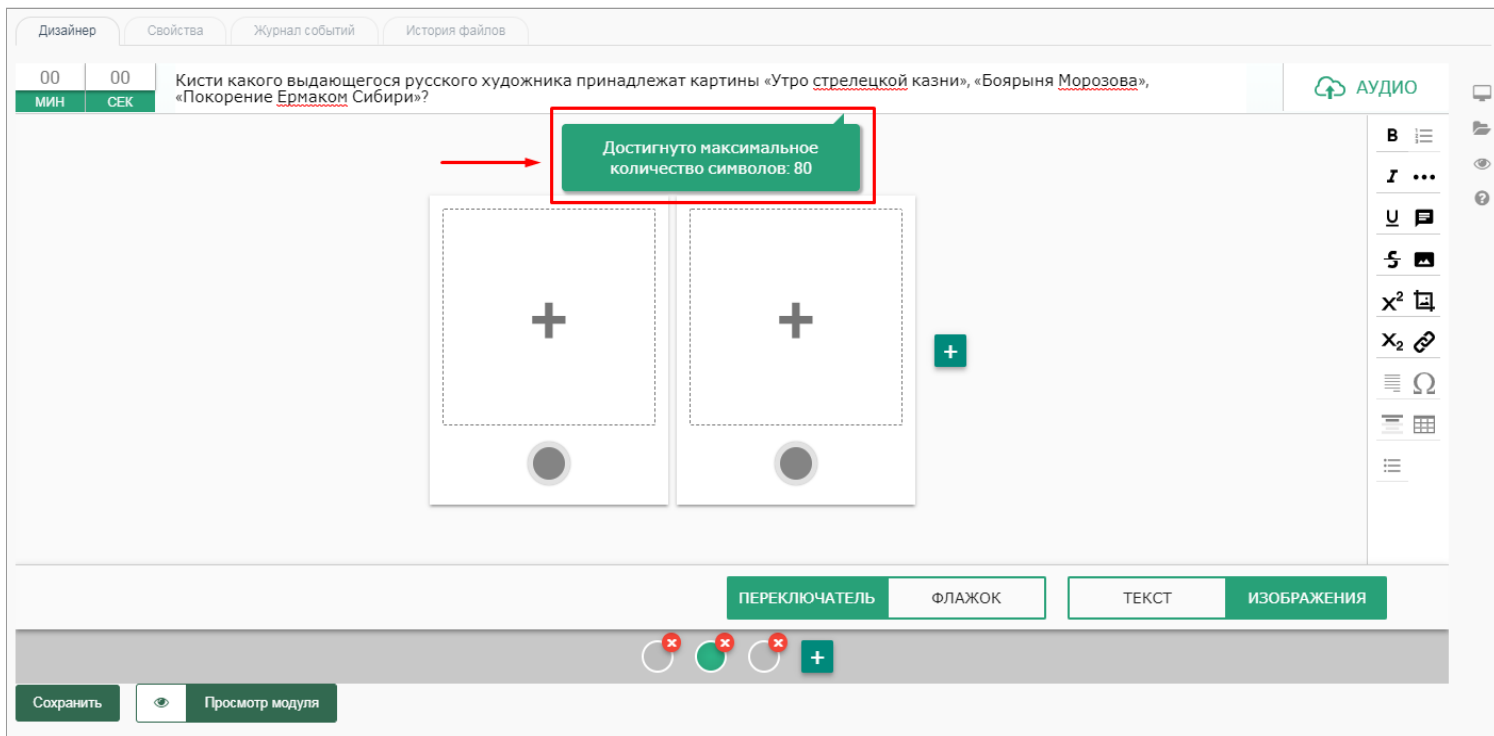


Проверочный тест

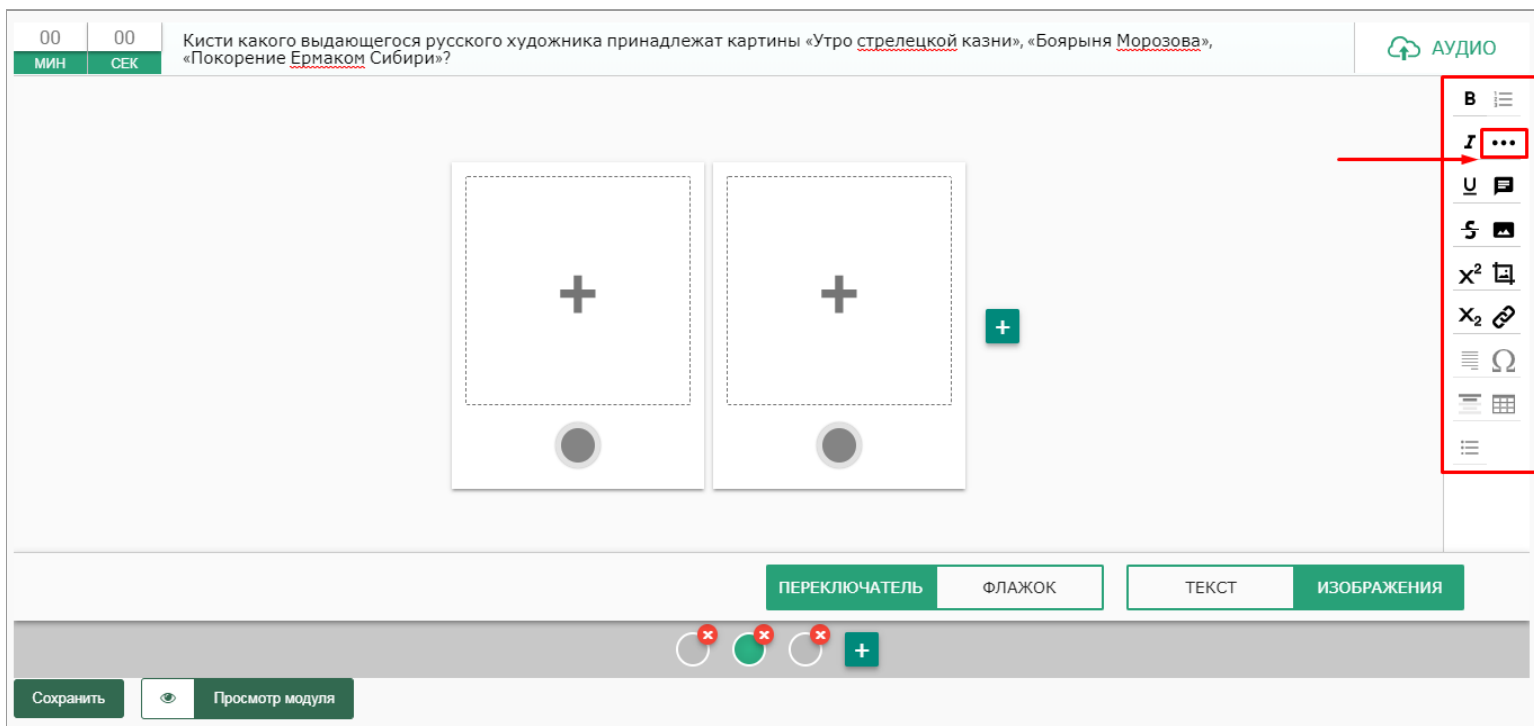
Контрольная работа

## 1.2. ФУНКЦИЯ “ДАЛЕЕ”

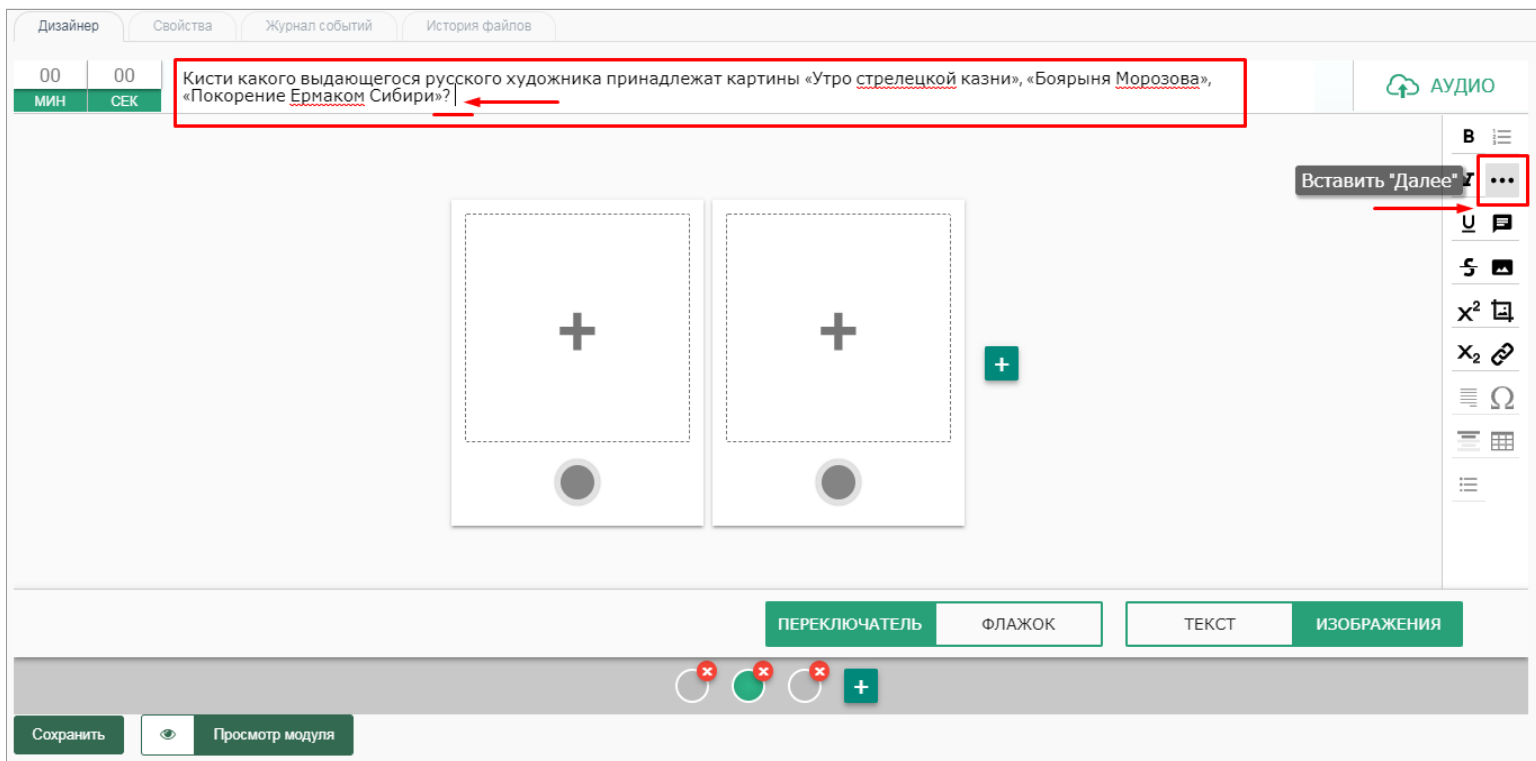
В шаблонах для каждого текстового поля предусмотрено ограниченное количество символов! При превышении допустимого количества символов появляется всплывающее окно с предупреждением **“Достигнуто максимальное количество символов”**:



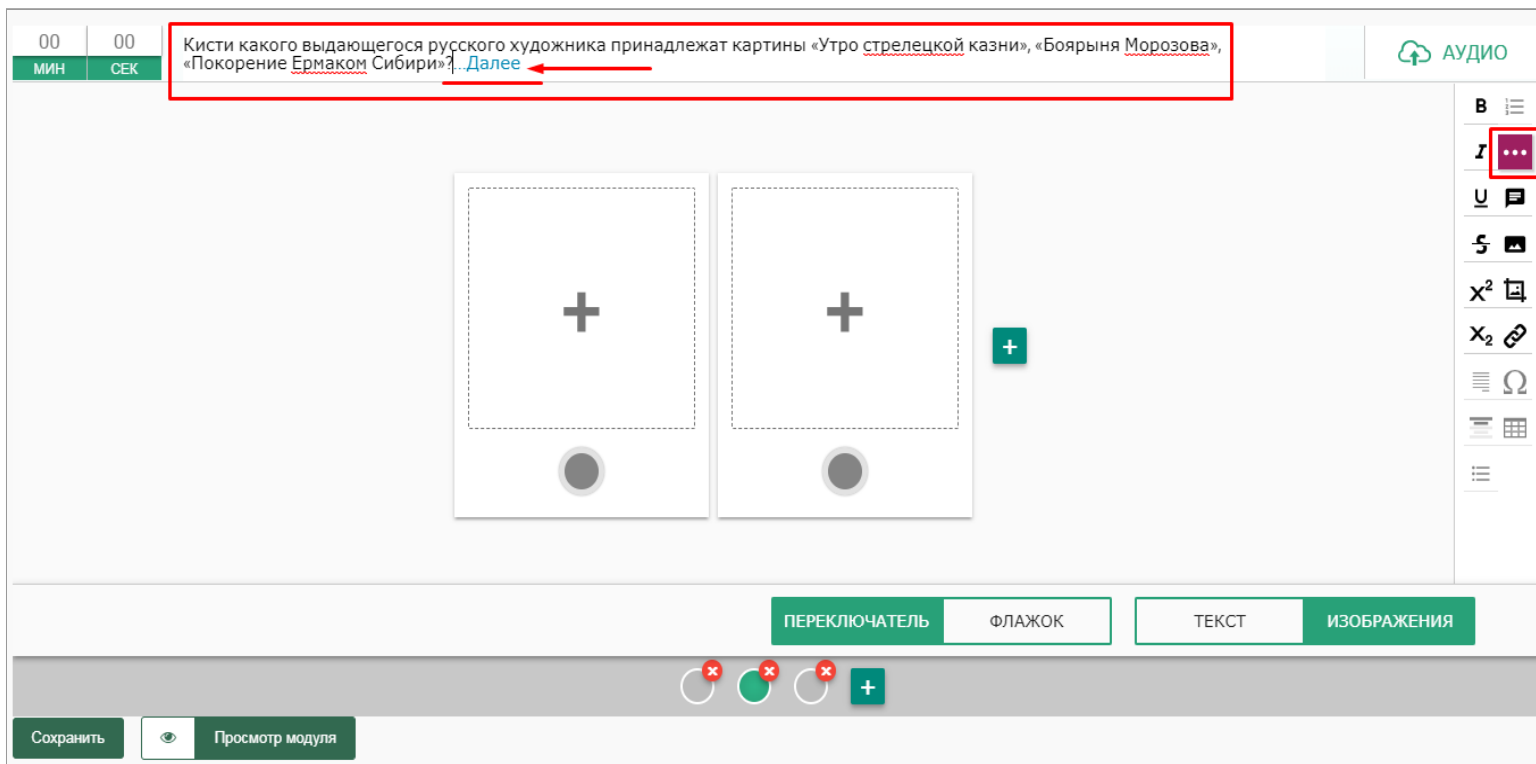
Для корректного отображения текста в готовом модуле, система рекомендует воспользоваться функцией **“Далее”** в панели инструментов, которая позволяет пользователю в соответствующее поле вводить текст произвольной длины:



Наведите курсор мыши на нужное место в текстовом поле, а затем нажмите на иконку функции **“Далее”** в панели инструментов:



После нажатия иконка функции **“Далее”** меняет цветовой индикатор, а в текстовом поле появляется слово **“Далее”**:



Нажмите на слово **“Далее”**. В появившемся окне введите продолжение текста. Количество символов - неограниченно:

00 00  
МИН СЕК

Кисти какого выдающегося русского художника принадлежат картины «Утро стрелецкой казни», «Боярыня Морозова», «Покорение Ермаком Сибири»?...**Далее**

АУДИО

Текст...

PEREKLYUCHATEL' FLAZHOK TEKST IZOBRAZHENIYA

Сохранить Просмотр модуля

Detailed description: This screenshot shows a quiz interface. At the top, there are two digital timers for minutes and seconds, both showing '00'. Below them is the question text: 'Кисти какого выдающегося русского художника принадлежат картины «Утро стрелецкой казни», «Боярыня Морозова», «Покорение Ермаком Сибири»?...Далее'. The word 'Далее' is highlighted in blue. To the right of the question is an 'АУДИО' button with a speaker icon. Below the question is a large text input field with a red border and the placeholder text 'Текст...'. A red arrow points from the left towards this field. Below the input field are two dashed boxes, each containing a plus sign, and a small green plus button to the right. At the bottom, there are four buttons: 'PEREKLYUCHATEL'', 'FLAZHOK', 'TEKST', and 'IZOBRAZHENIYA'. The 'TEKST' button is highlighted in green. Below these buttons are three circular icons (two red with 'x', one green) and a plus sign. At the very bottom, there are two buttons: 'Сохранить' and 'Просмотр модуля'.

В готовом модуле функция **“Далее” (More)** отображается следующим образом:

Выбор одного/нескольких ответов

Кисти какого выдающегося русского художника принадлежат картины «Утро стрелецкой казни», «Боярыня Морозова», «Покорение Ермаком Сибири»?...**More**

Ю.Б. Левитан

К.П. Брюллов

И.К. Айвазовский

В.И. Суриков

Time 24:36 Answer

Detailed description: This screenshot shows a quiz interface with a question and a list of answers. At the top, there is a header 'Выбор одного/нескольких ответов'. Below it is the question text: 'Кисти какого выдающегося русского художника принадлежат картины «Утро стрелецкой казни», «Боярыня Морозова», «Покорение Ермаком Сибири»?...More'. The word 'More' is highlighted in blue. Below the question is a large image of a painting, 'The Morning of the Execution of the стрельцы' by V.I. Surikov. To the right of the image is a list of four names, each with a radio button: 'Ю.Б. Левитан', 'К.П. Брюллов', 'И.К. Айвазовский', and 'В.И. Суриков'. At the bottom, there are three circular icons (green, pink, grey) and a button labeled 'Answer'. On the left, there is a 'Time 24:36' display.



При нажатии на **«Далее» (More)** в готовом модуле открывается модальное окно с текстом, который отображается целиком:

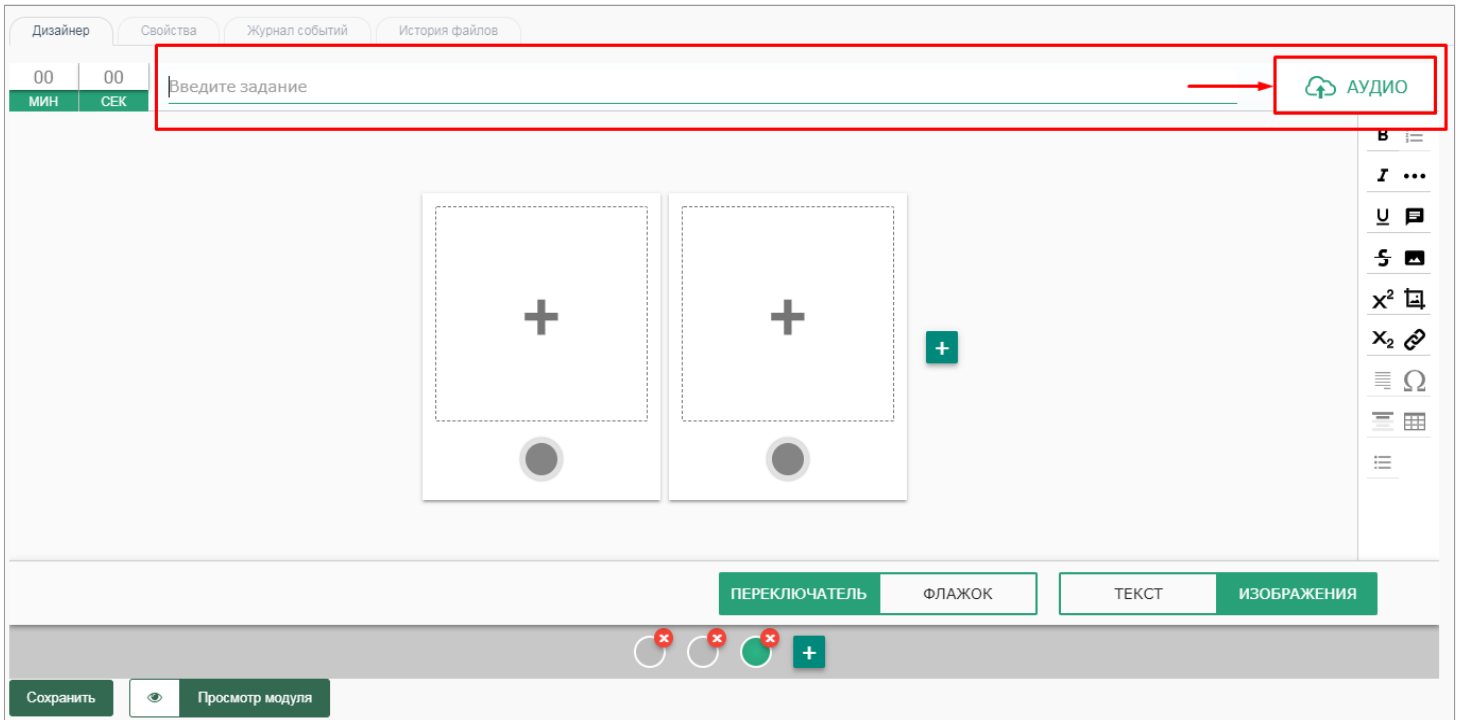
The screenshot shows a quiz interface with the following elements:

- Title:** Выбор одного/нескольких ответов
- Question:** Кисти какого выдающегося русского художника принадлежат картины «Утро стрелецкой казни», «Боярыня Морозова», «Покорение Ермаком Сибири»? **More**
- Options:** Ю.Б. Левитан, И.К. Айвазовский, В.И. Суриков
- Modal Window:** Кисти какого выдающегося русского художника принадлежат картины «Утро стрелецкой казни», «Боярыня Морозова», «Покорение Ермаком Сибири»?Текст...
- Bottom Bar:** Time 27:31, Answer button

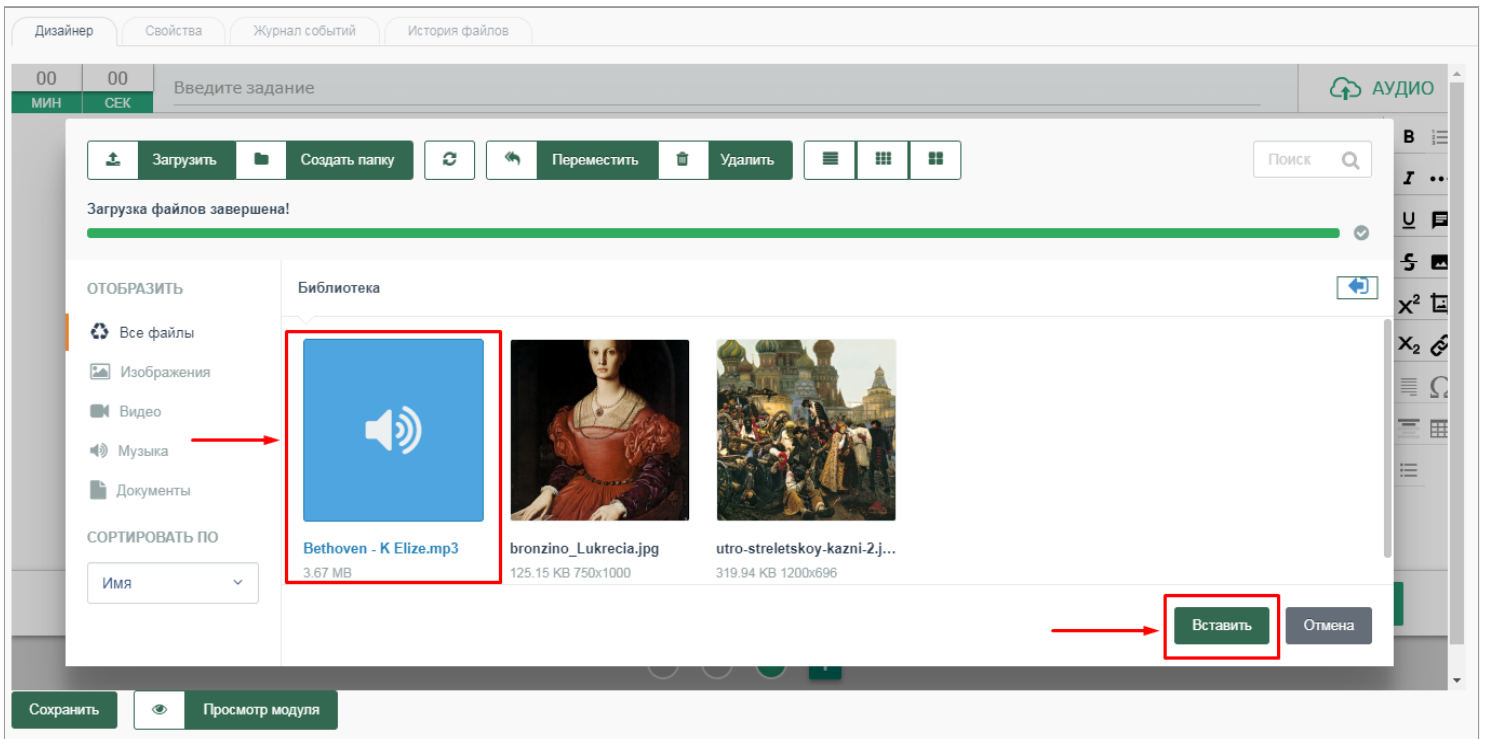
### 1.3. ЗАГРУЗКА АУДИОЗАПИСИ К ЗАДАНИЮ

В шаблонах предусмотрена возможность загрузки аудиозаписи к заданию.

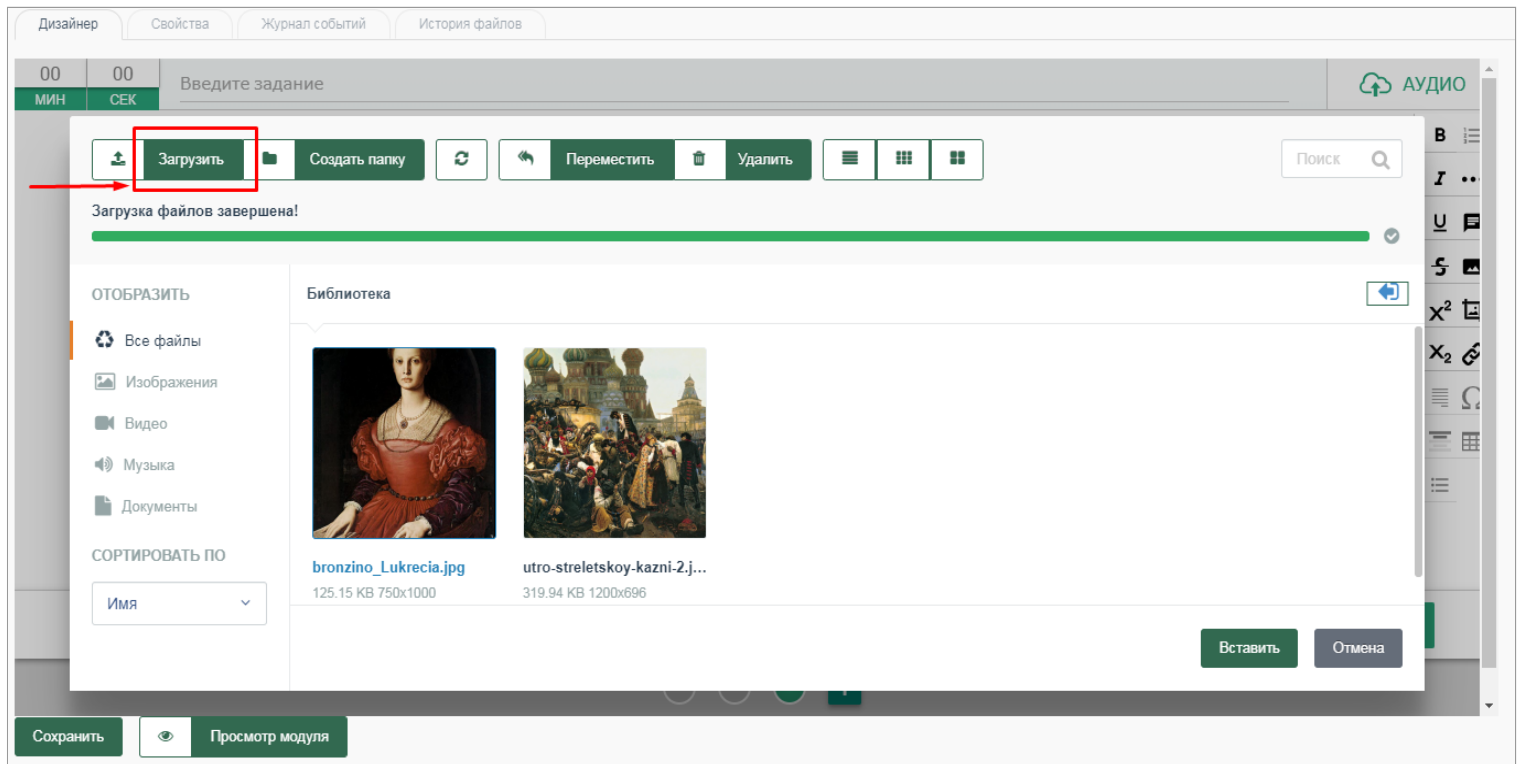
Для загрузки аудиозаписи задания нажмите на значок **"Аудио"** в правом верхнем углу конструктора рядом с панелью редактирования текста:



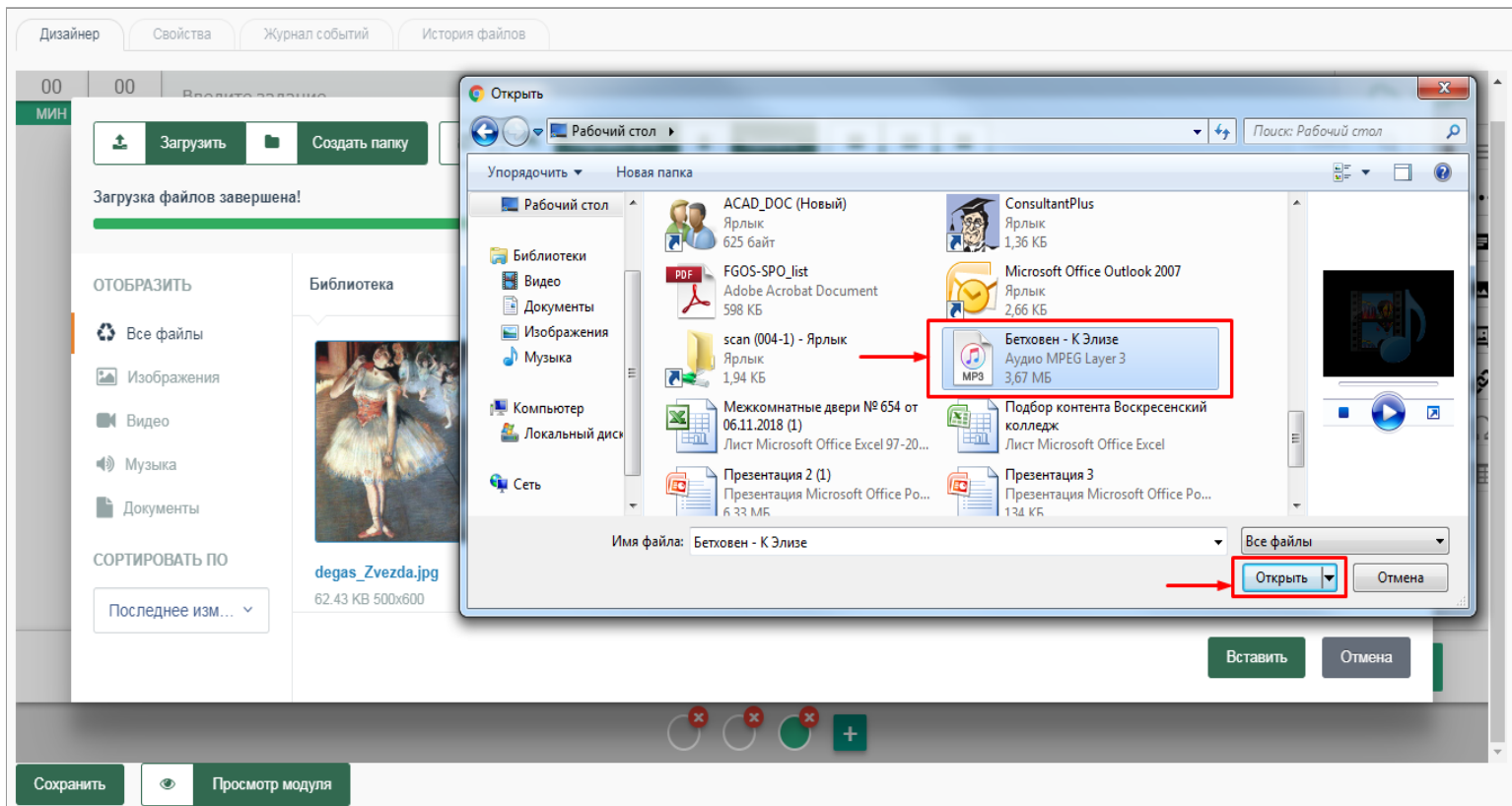
Откроется модальное окно для загрузки файлов ("Библиотека медиафайлов"). Выберите нужный файл и нажмите кнопку **"Вставить"**. Аудиозапись будет успешно добавлена:



В случае, если в библиотеке медиафайлов нет нужного файла, нажмите на кнопку **“Загрузить”** для импорта файла с рабочего стола компьютера в библиотеку:

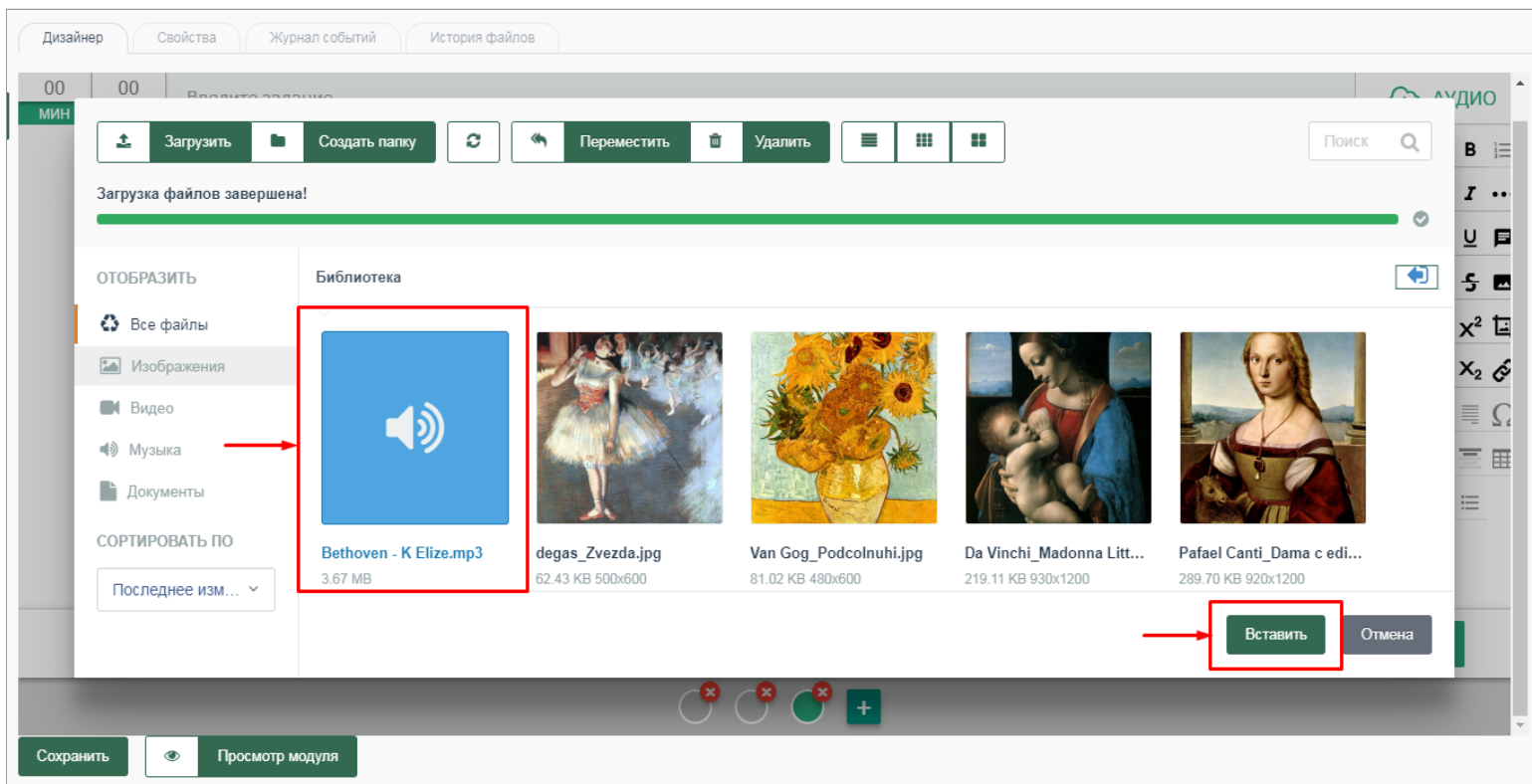


Далее откроется рабочий стол компьютера. Выберите нужный файл и нажмите на кнопку **“Открыть”**:



Выбранный файл будет успешно добавлен в библиотеку.

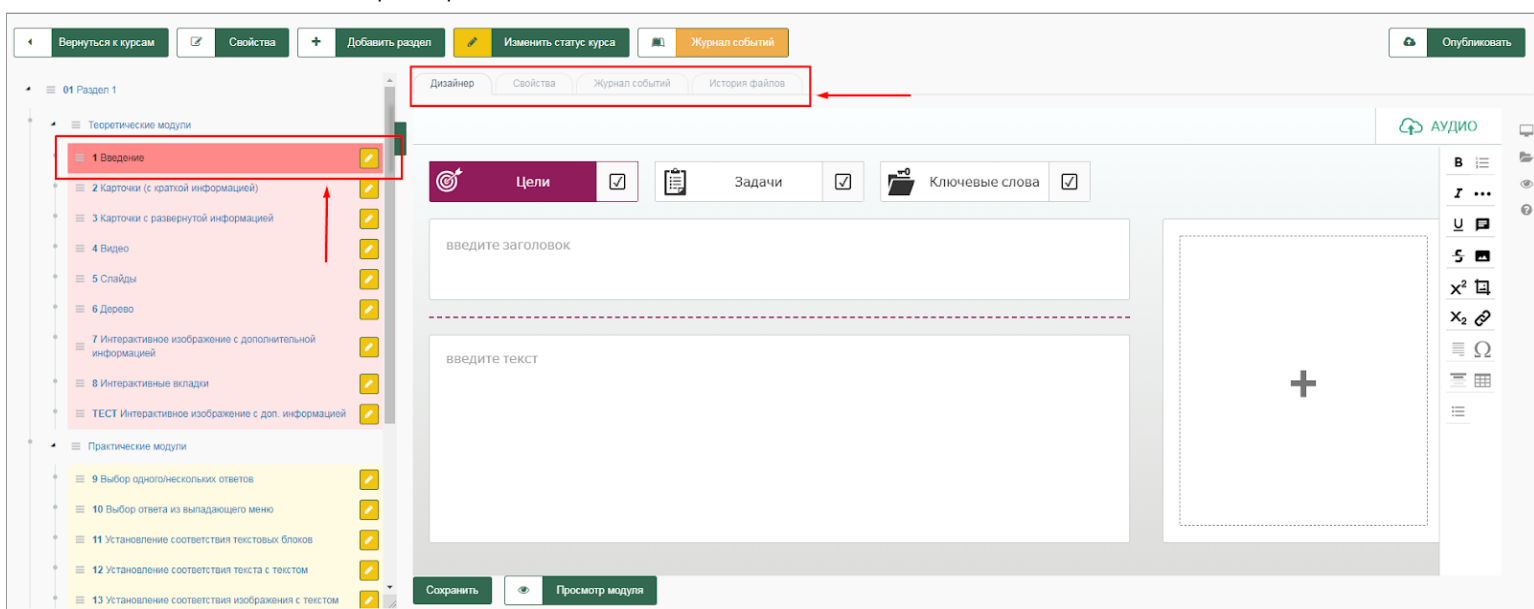
Выберите в библиотеке импортированный файл и нажмите на кнопку **“Вставить”**, после чего данный файл будет загружен в разрабатываемый модуль (см. описание выше):



## 1.4. ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ УПРАВЛЕНИЯ В ШАБЛОНАХ

При нажатии на созданный модуль (в структуре курса) осуществляется переход к работе с выбранным шаблоном. Каждый шаблон содержит четыре вкладки:

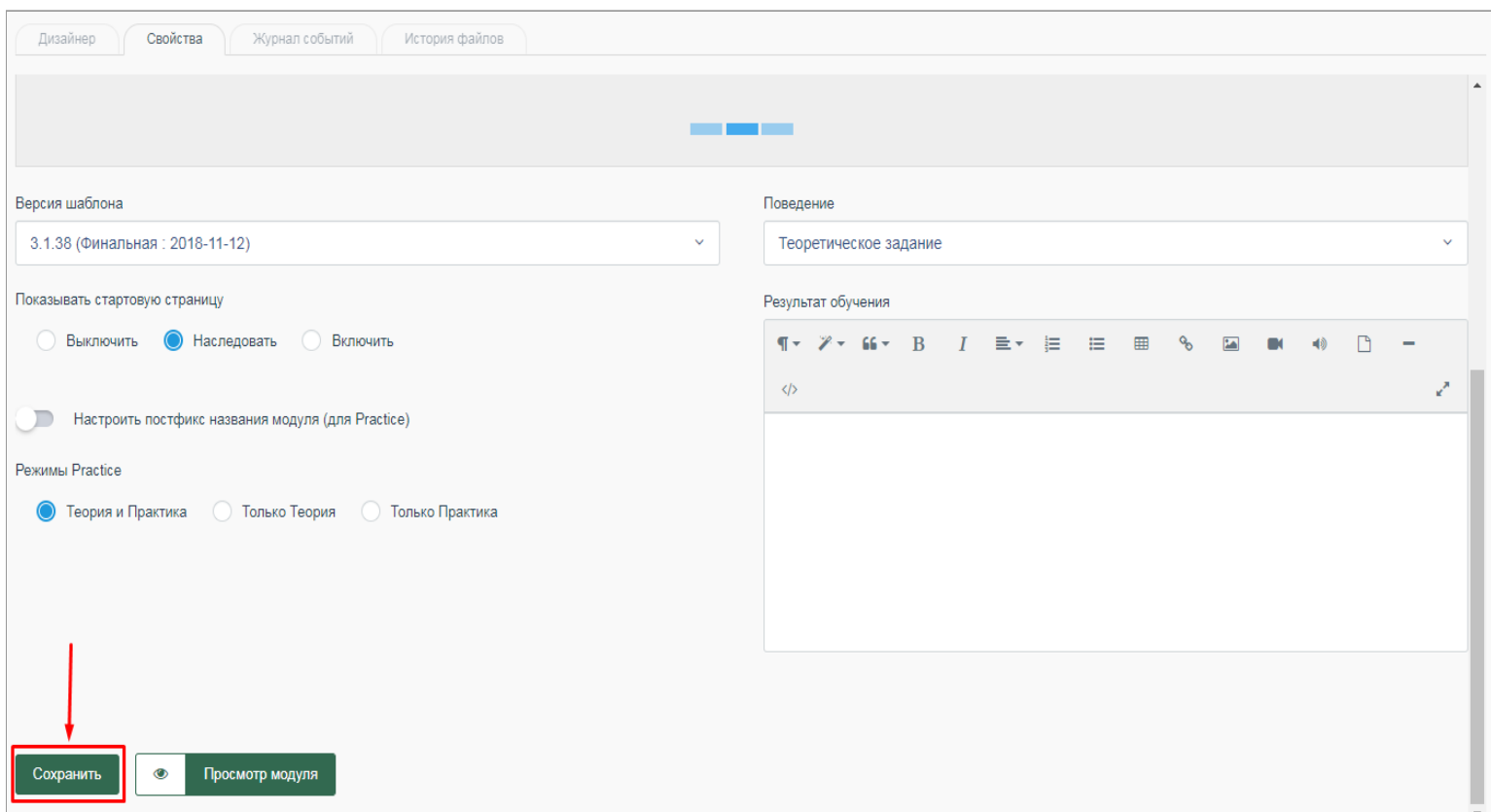
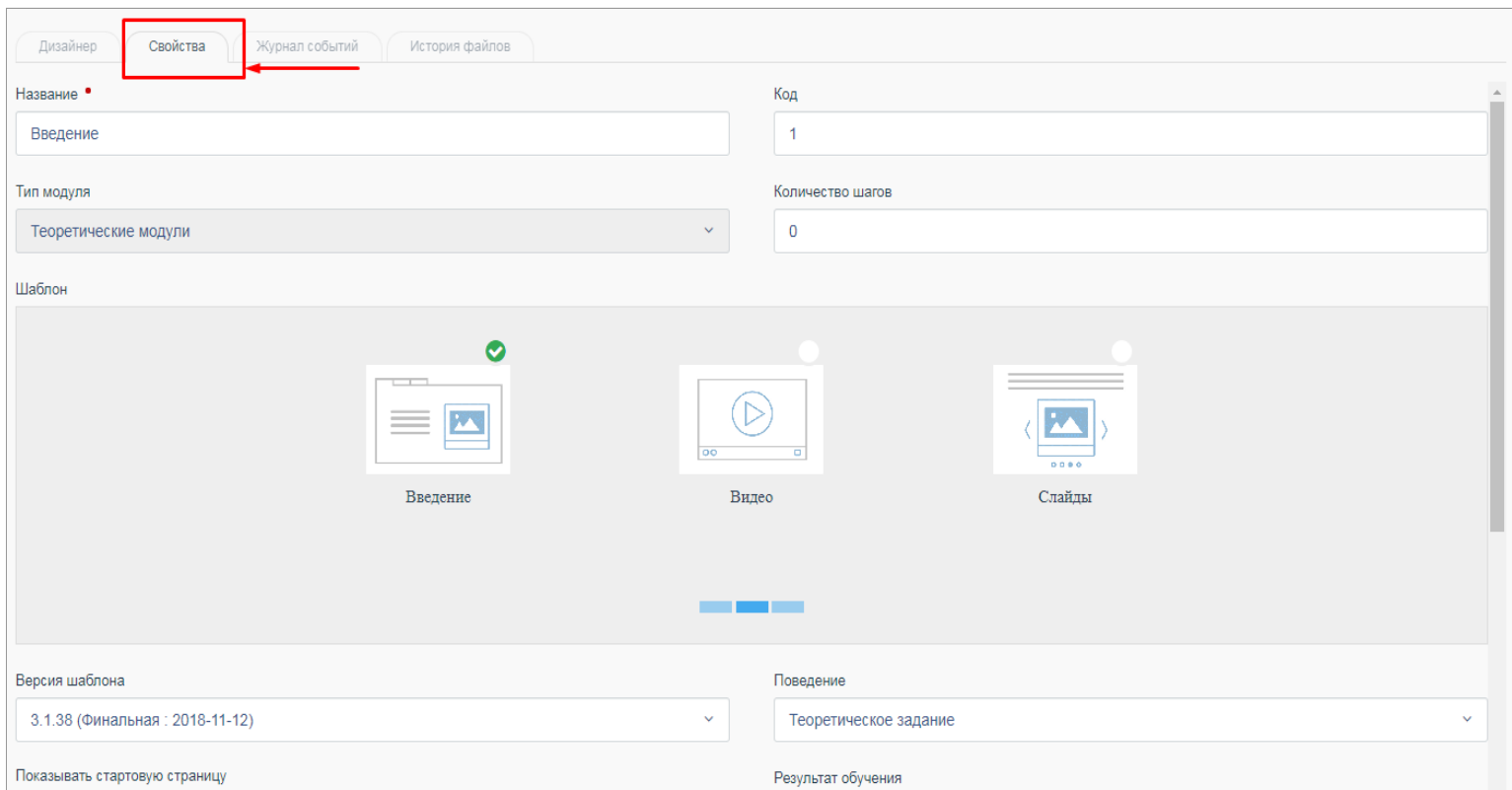
- Дизайнер (по умолчанию является активной);
- Свойства;
- Журнал событий;
- История файлов.



При переходе на вкладку **«Дизайнер»** пользователь получает возможность работать с конструктором шаблона и создать задание, используя выбранный шаблон.

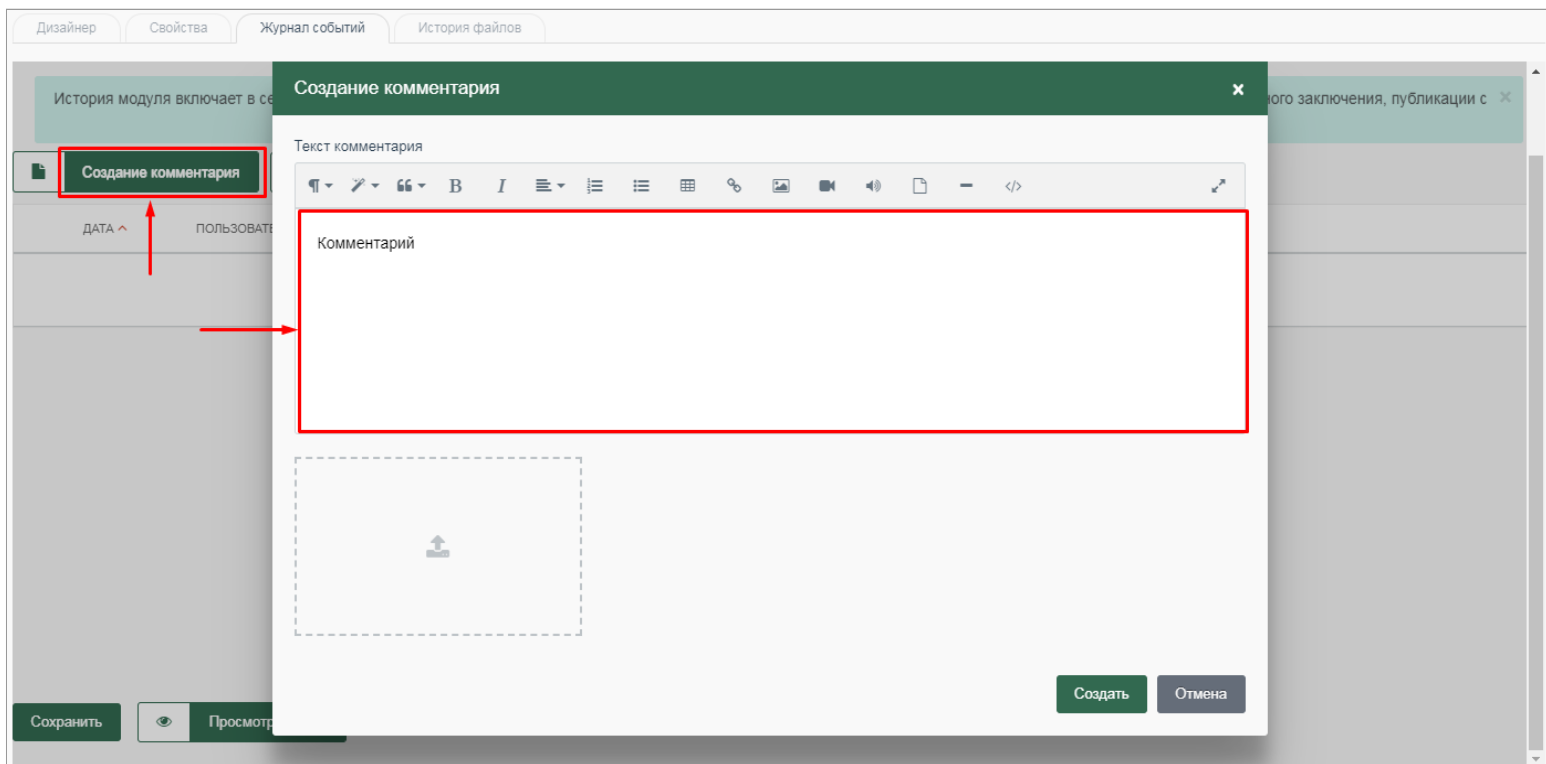
При переходе на вкладку **«Свойства»** пользователь имеет возможность редактировать указанные ранее данные модуля и добавлять информацию. Можно изменить название модуля, код, количество шагов. Тип модуля и вид шаблона остаются неизменными.

Для сохранения изменений нажмите кнопку **«Сохранить»**:

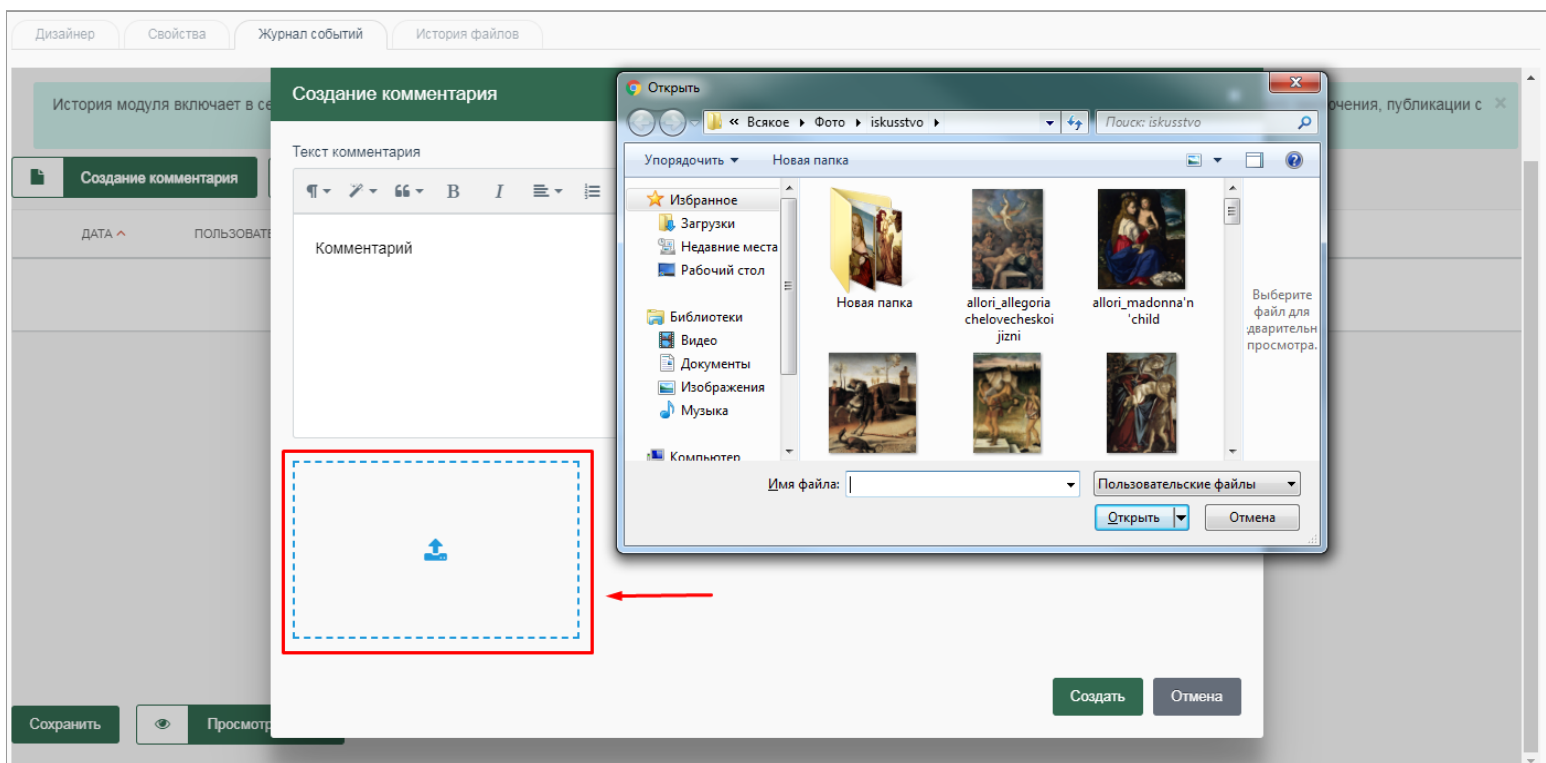


Вкладка **"Журнал событий"** позволяет получить информацию о работе с разрабатываемым модулем и учебным материалов в целом: дату и время внесения изменений, статус модуля (в разработке, отправлен на экспертизу, утвержден), фамилию пользователей, которые вносили изменения.

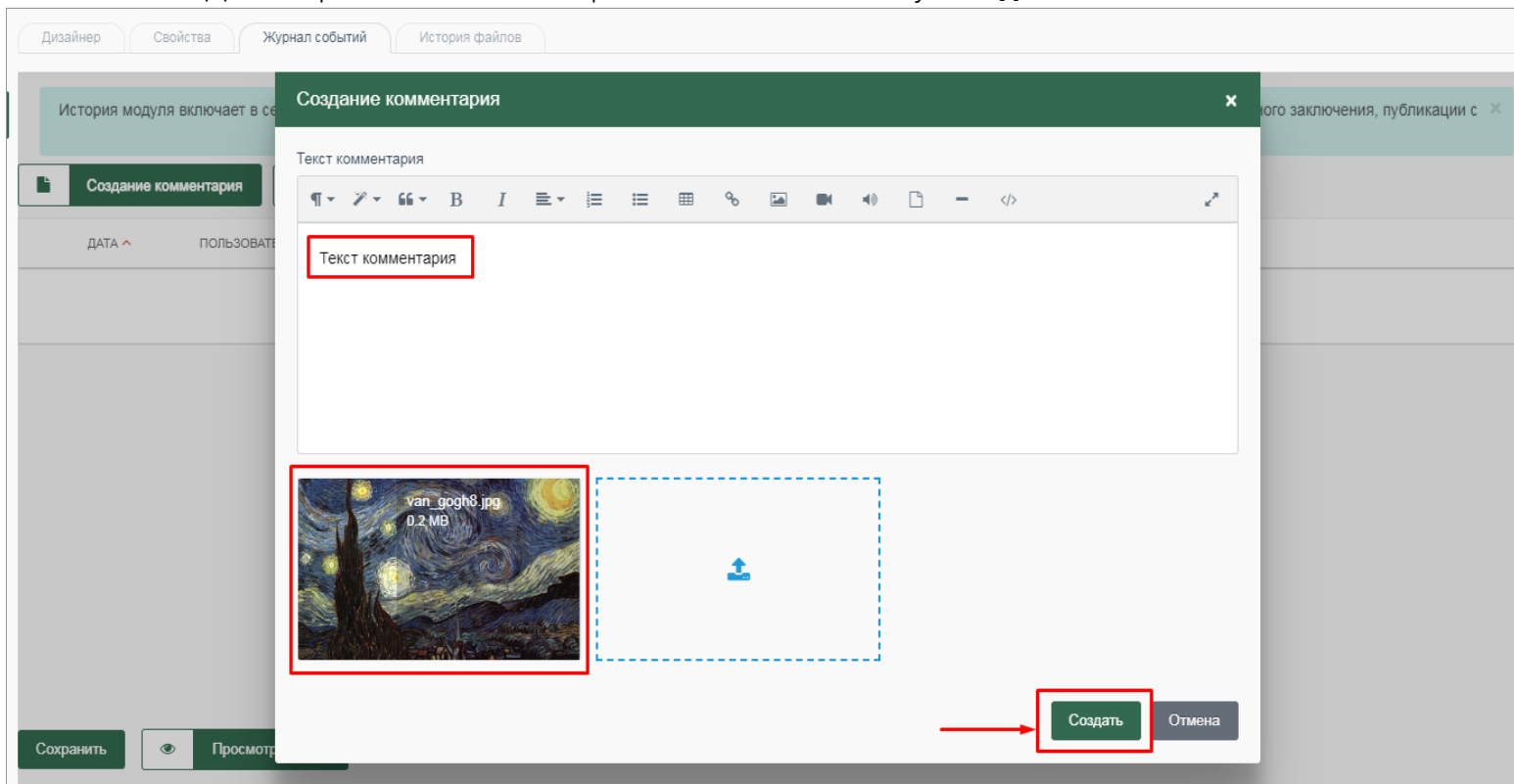
Также в журнале событий пользователь имеет возможность оставлять комментарии в процессе работы над материалом. Для добавления комментария нажмите на кнопку **“Создание комментария”**, после чего откроется модальное окно для создания комментария. Введите текст комментария в текстовое поле:



Имеется возможность загрузки изображения при нажатии на соответствующее поле в модальном окне. Далее откроется рабочий стол компьютера. Выберите нужный файл и нажмите на кнопку **“Открыть”**:



Для сохранения комментария нажмите на кнопку **“Создать”**:



Созданный комментарий содержит следующие сведения: статус модуля, дату и время создания, логин пользователя, роль пользователя, текст комментария.

При нажатии на кнопку **“Экспорт в CSV”** загружается таблица в формате Excel, содержащая все комментарии по создаваемому курсу. Таблица содержит следующие поля:

- Статус;
- Дата;
- Пользователь;
- Роль;
- Текст комментария.

Вкладка **«История файлов»** предназначена для просмотра использованных для создания модуля файлов и материалов.

Рядом с панелью инструментов с правой стороны от рабочей области шаблона располагается дополнительная панель, которая содержит следующие элементы управления:

- **Войти в полноэкранный режим**, при нажатии на который пользователь получает возможность работать с шаблоном в полноэкранном режиме. Выход из полноэкранного режима осуществляется при нажатии на кнопку *Escape* на клавиатуре.

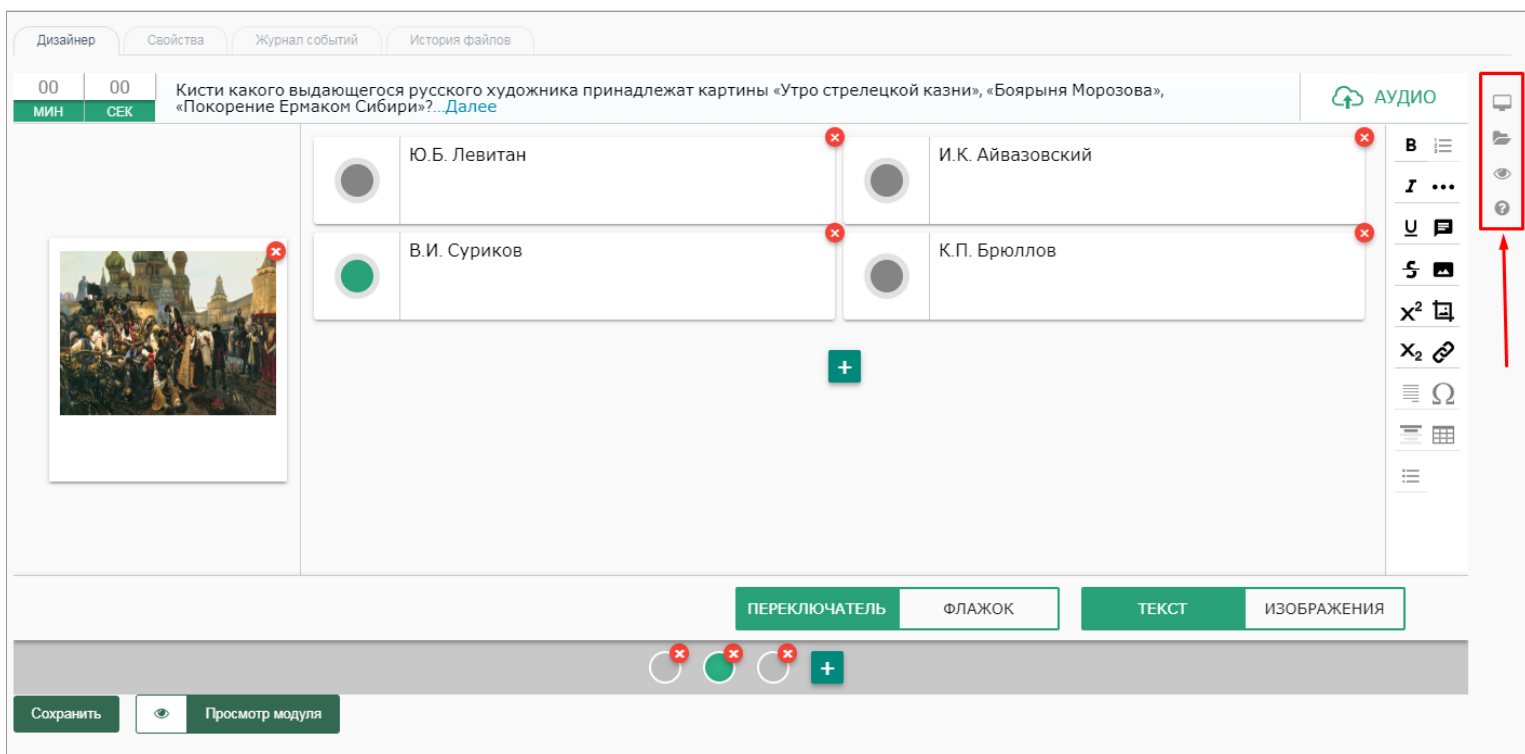
- **Открыть медиа-менеджер**, при нажатии на которую открывается **“Библиотека медиафайлов”**, с помощью которой осуществляется загрузка различных файлов (изображений, аудио и видеофайлов и проч.) и их дальнейшее использование



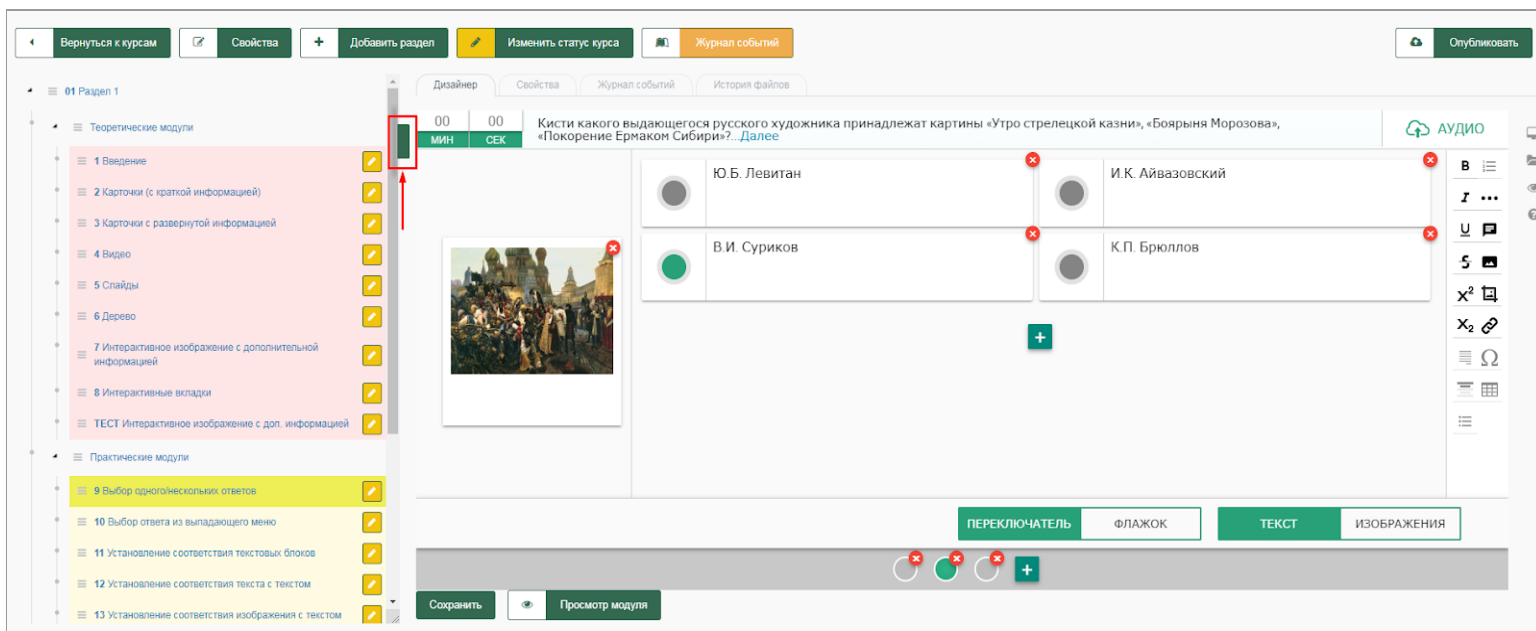
при работе с шаблонами. Подробнее о библиотеке медиафайлов смотрите в следующем параграфе .

– **Просмотр модуля**, при нажатии на которую осуществляется переход к разрабатываемому курсу в режиме просмотра.

– **Справка**, при нажатии на которую открывается справочная информация по работе с шаблоном.



Для большего удобства работы с шаблоном реализована возможность скрыть/развернуть содержание (структуру) формируемого учебного материала при нажатии на **зеленую кнопку** рядом с содержанием:

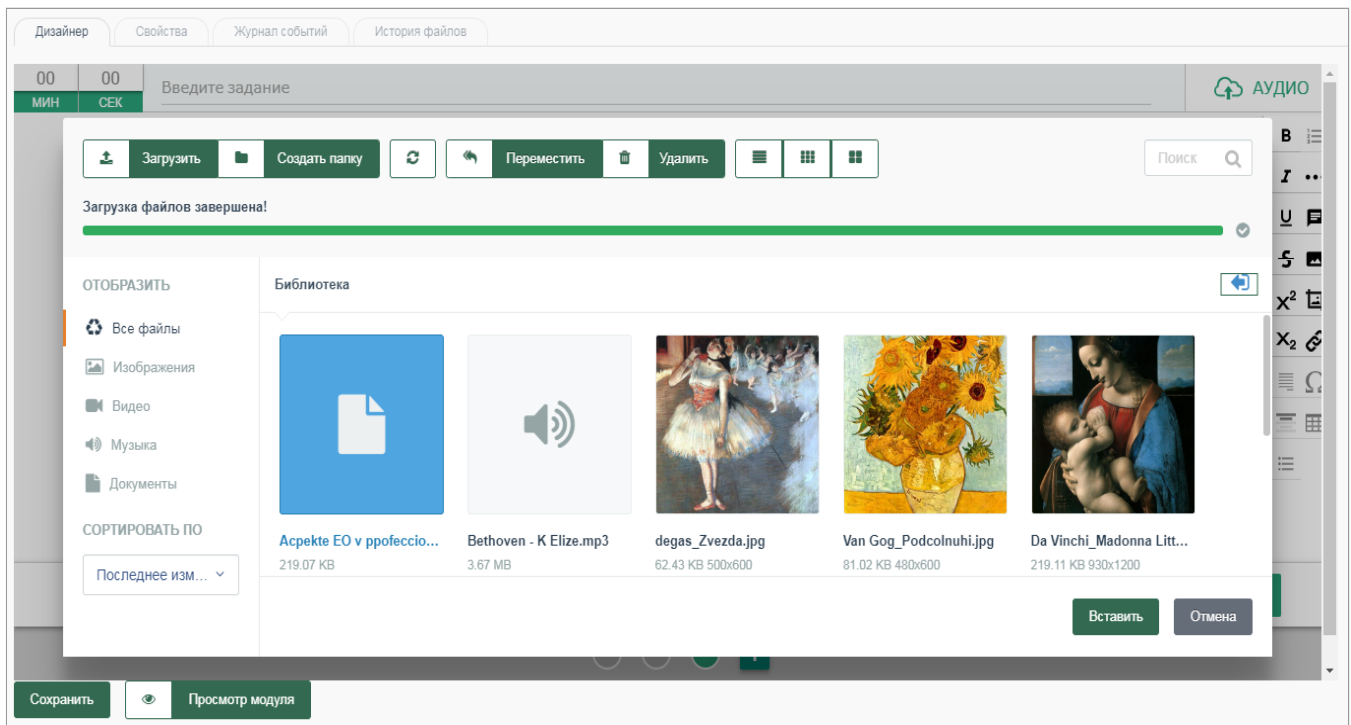


Для того, чтобы развернуть содержание курса, нажмите повторно на **зеленую кнопку**.

The screenshot displays a course management interface. At the top, there is a navigation bar with buttons: «Вернуться к курсам», «Свойства», «Добавить раздел», «Изменить статус курса», «Журнал событий», and «Опубликовать». Below this is a sub-menu with «Дизайнер», «Свойства», «Журнал событий», and «История файлов». The main content area shows a quiz question: «Кисти какого выдающегося русского художника принадлежат картины «Утро стрелецкой казни», «Боярыня Морозова», «Покорение Ермаком Сибири»? Далее». To the left of the question is a timer showing 00:00 MIN and 00:00 SEK. Below the question is a list of artists: Ю.Б. Левитан, И.К. Айвазовский, В.И. Суриков, and К.П. Брюллов. Each artist name is preceded by a circular icon, and the first icon for В.И. Суриков is green, while the others are grey. A red arrow points to a small green button in the top-left corner of the main content area. At the bottom of the interface, there are buttons for «Сохранить», «Просмотр модуля», and a set of control buttons: «ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ», «ФЛАЖОК», «ТЕКСТ», «ИЗОБРАЖЕНИЯ», and a set of three circular icons (two grey, one green) with a plus sign.

## 1.5. РАБОТА С БИБЛИОТЕКОЙ МЕДИАФАЙЛОВ

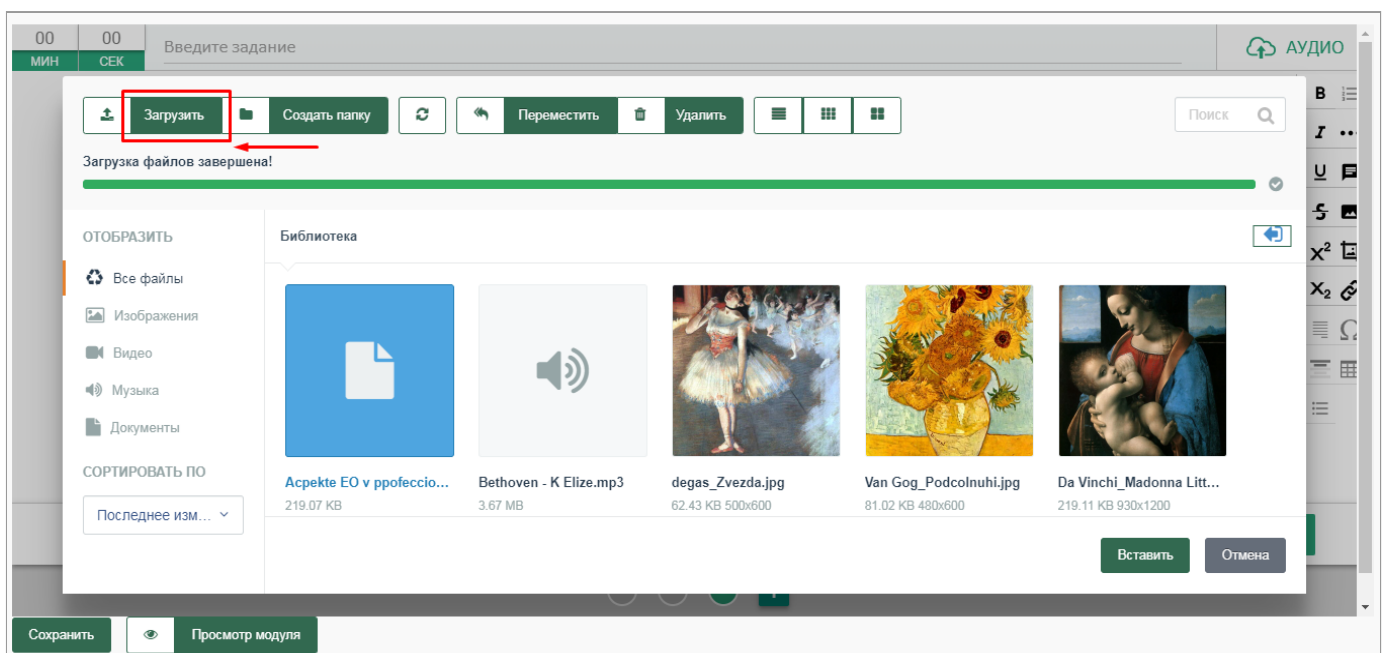
Библиотека медиафайлов представляет собой файловый менеджер, который хранит и отображает загруженные картинки, текстовые файлы, аудио и видеозаписи.



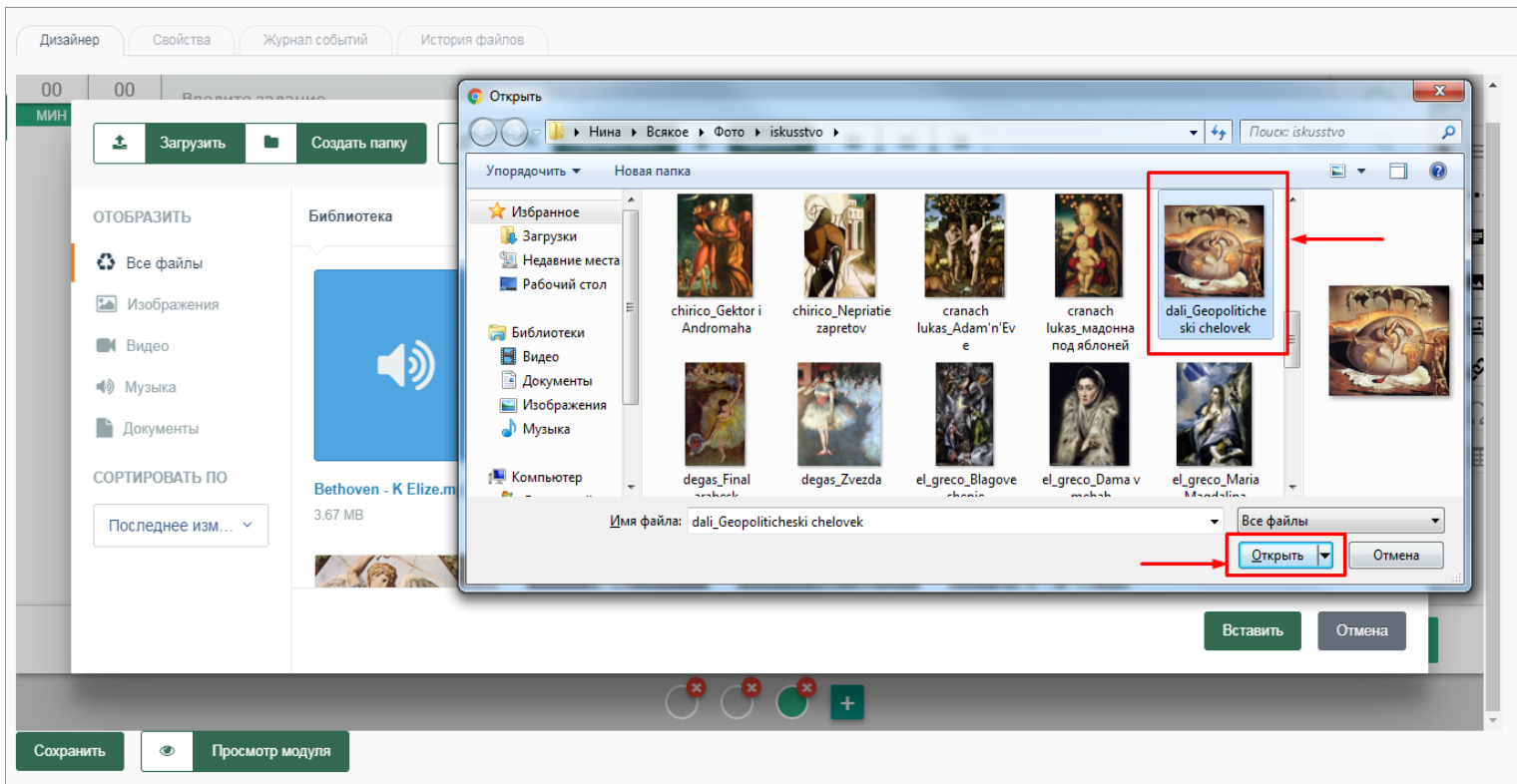
В библиотеке медиафайлов имеются следующие возможности:

- загрузка и удаление файлов;
- создание папок и перемещение файлов;
- выбор отображения файлов.

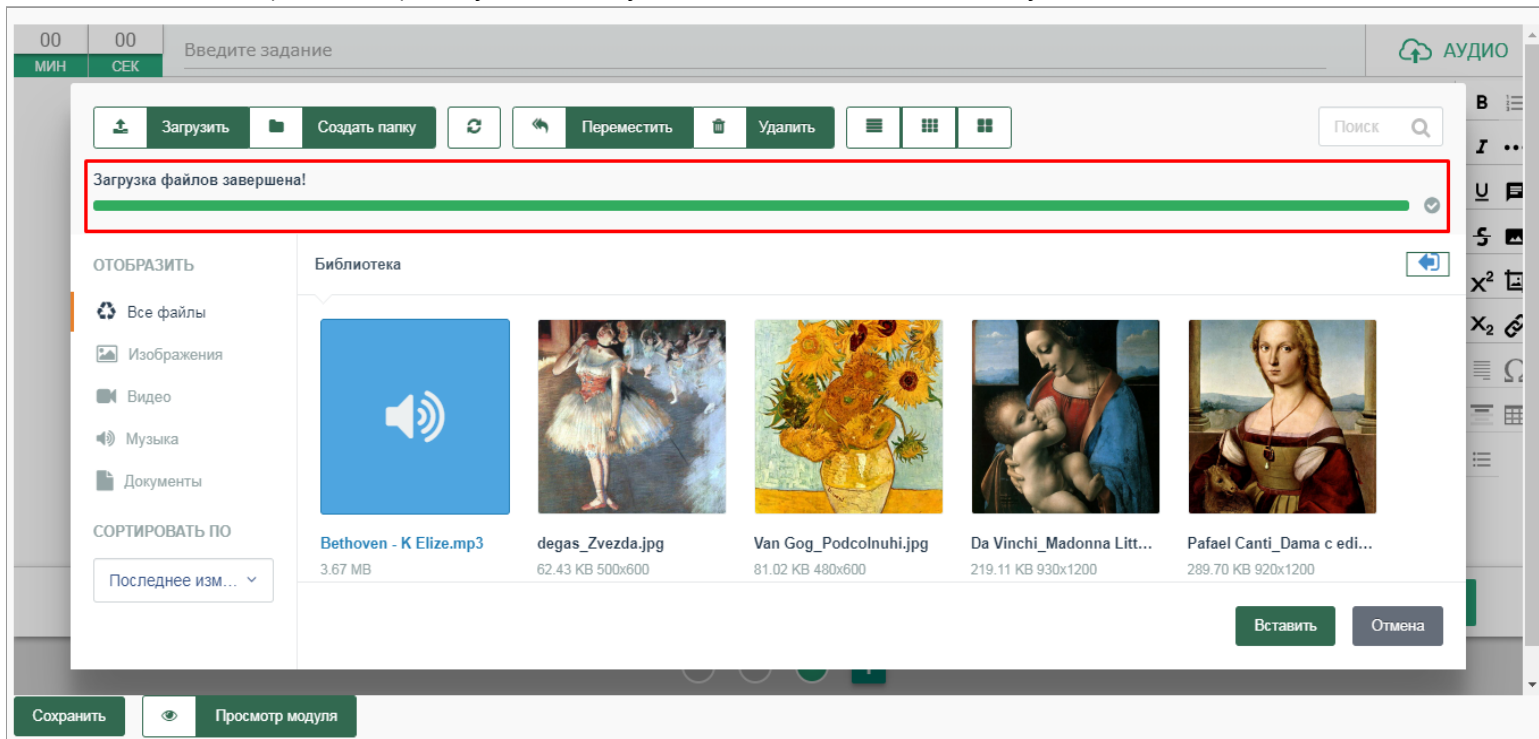
**Для загрузки новых файлов** нажмите на кнопку **“Загрузить”** в верхней части библиотеки:



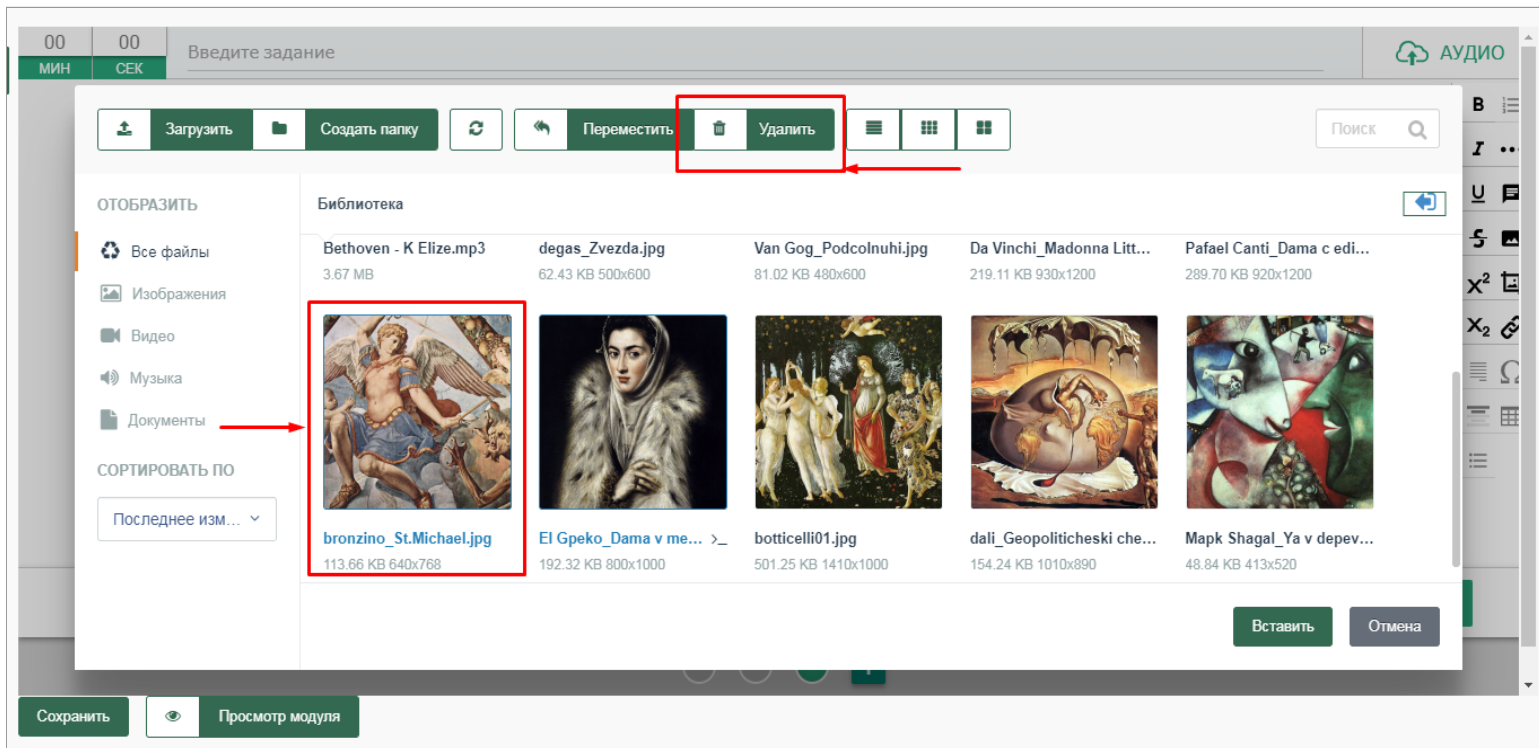
Откроется рабочий стол компьютера, выберите нужный файл и нажмите на кнопку **“Открыть”**:



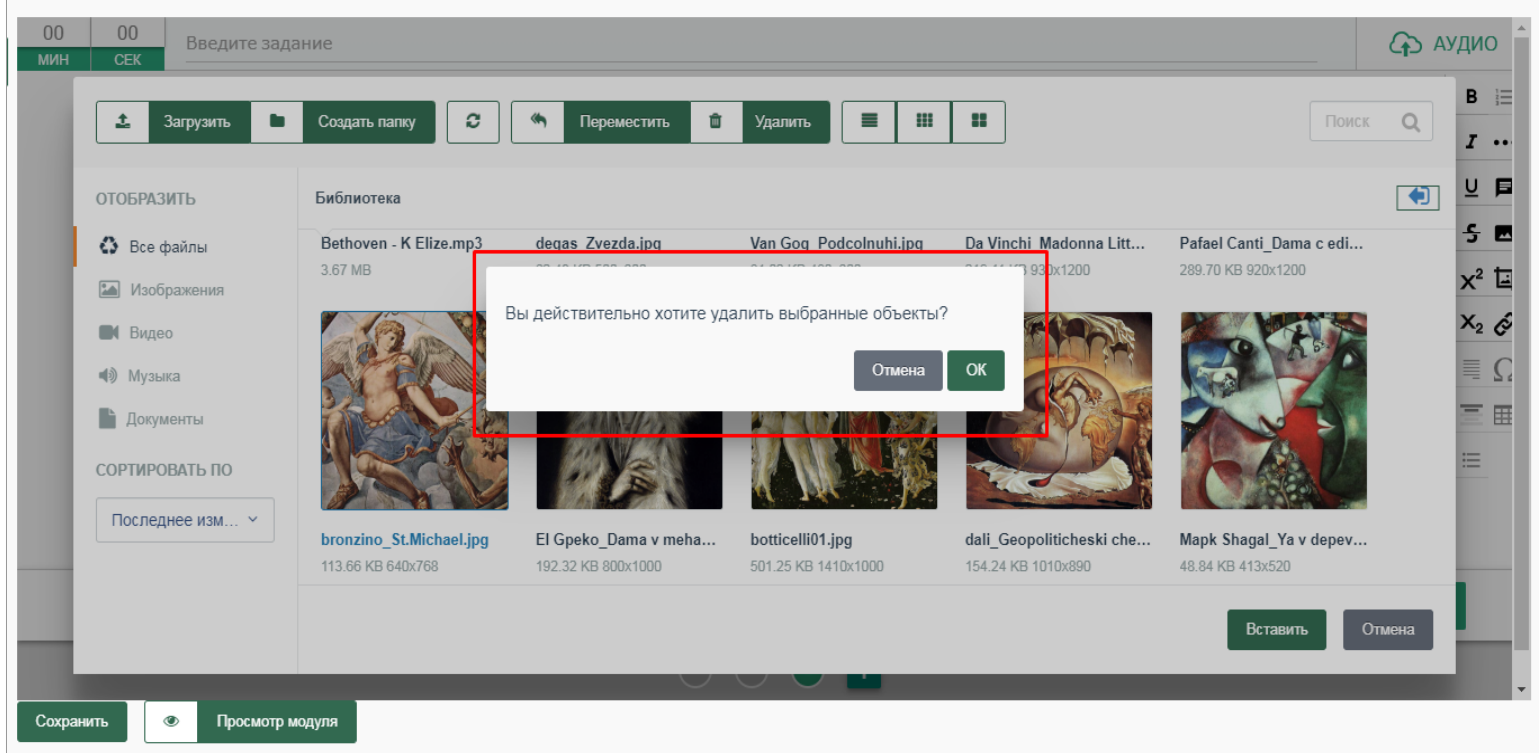
Выбранный файл успешно будет добавлен в библиотеку:



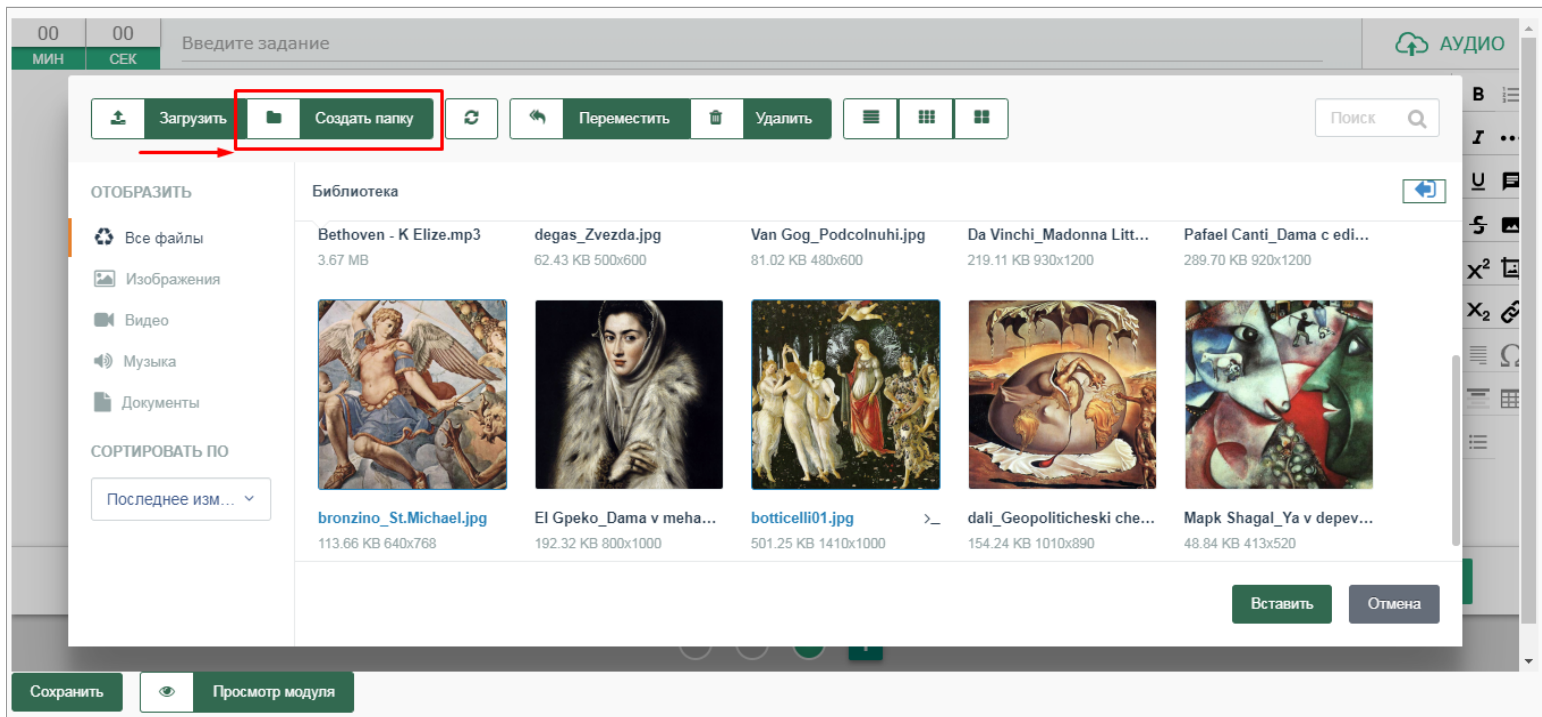
Для удаления файла из списка библиотеки выберите щелчком левой кнопки мыши нужный файл и нажмите на кнопку **“Удалить”** в верхней части библиотеки:



Появится диалоговое окно, подтверждающее процедуру удаления.  
После нажатия кнопки **“Ок”** файл будет удален из библиотеки медиафайлов:



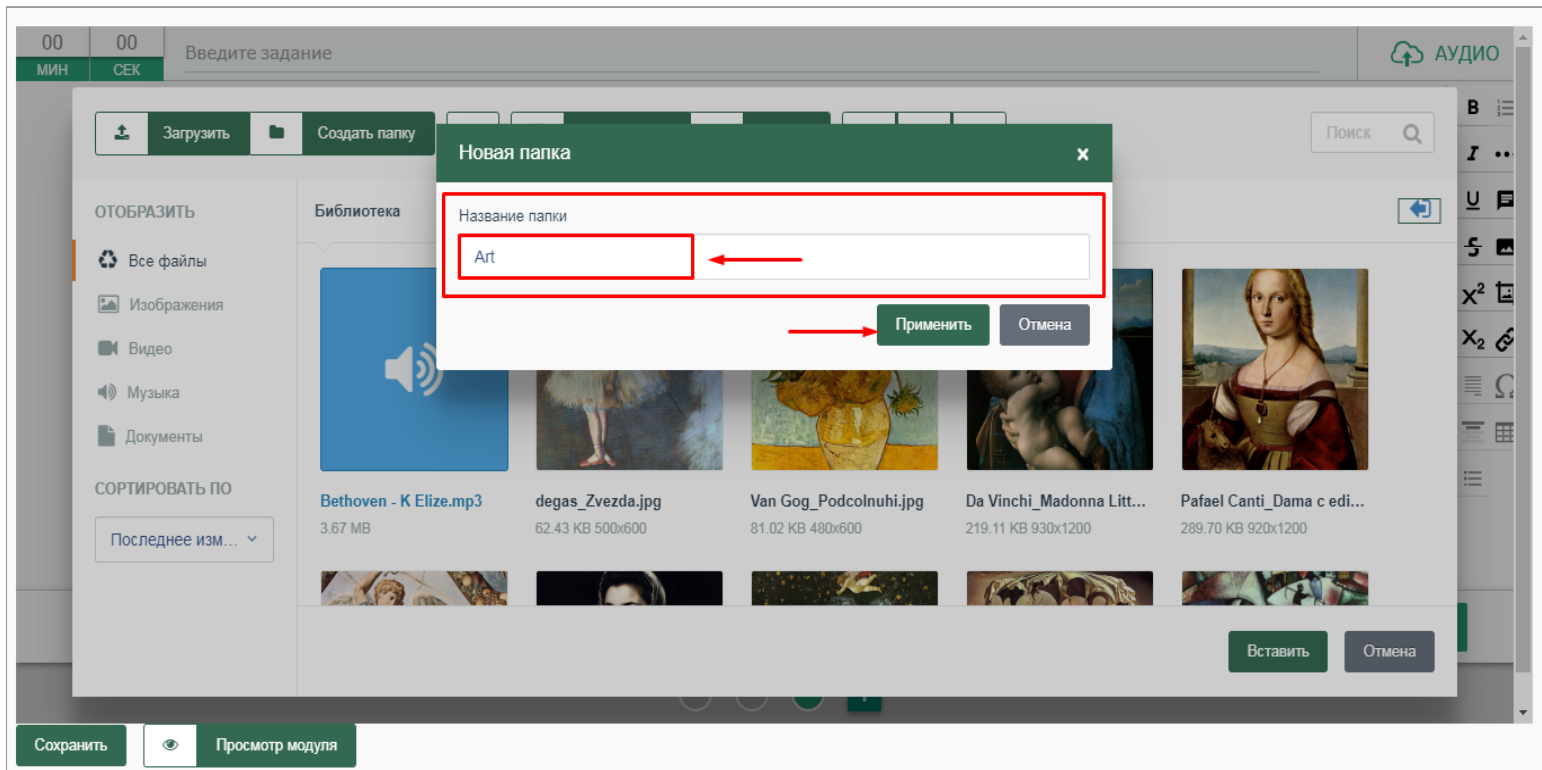
Для создания папки нажмите на кнопку **“Создать папку”** в верхней части библиотеки:



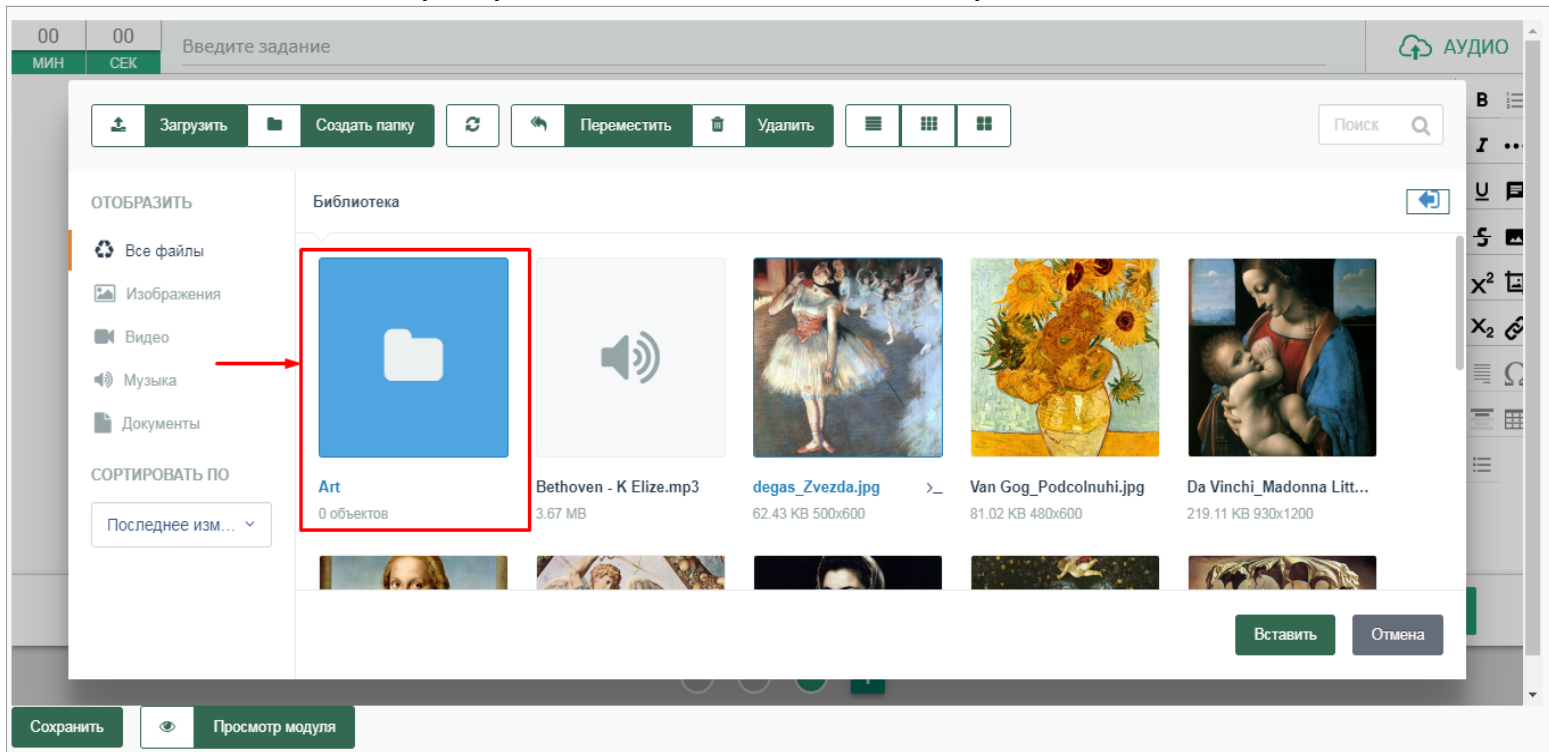
В результате появится модальное окно с возможностью создания новой папки.

Введите название будущей папки в поле **“Название папки”**, а затем нажмите на кнопку **“Применить”**.

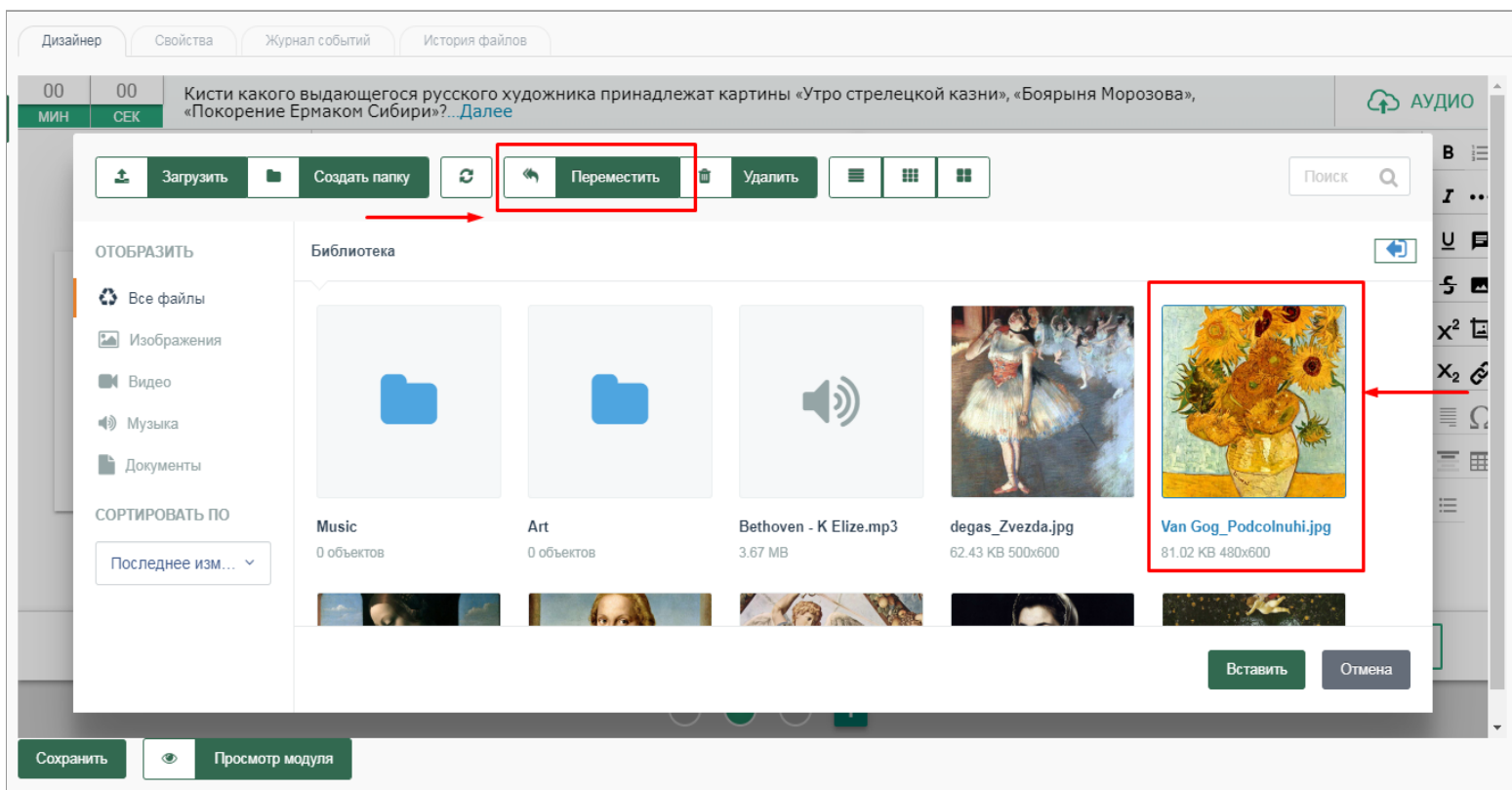
**Внимание!** Название папки может содержать только цифры, латинские буквы, пробелы и следующие символы: точку (.), нижнее подчеркивание (\_), дефис (-).



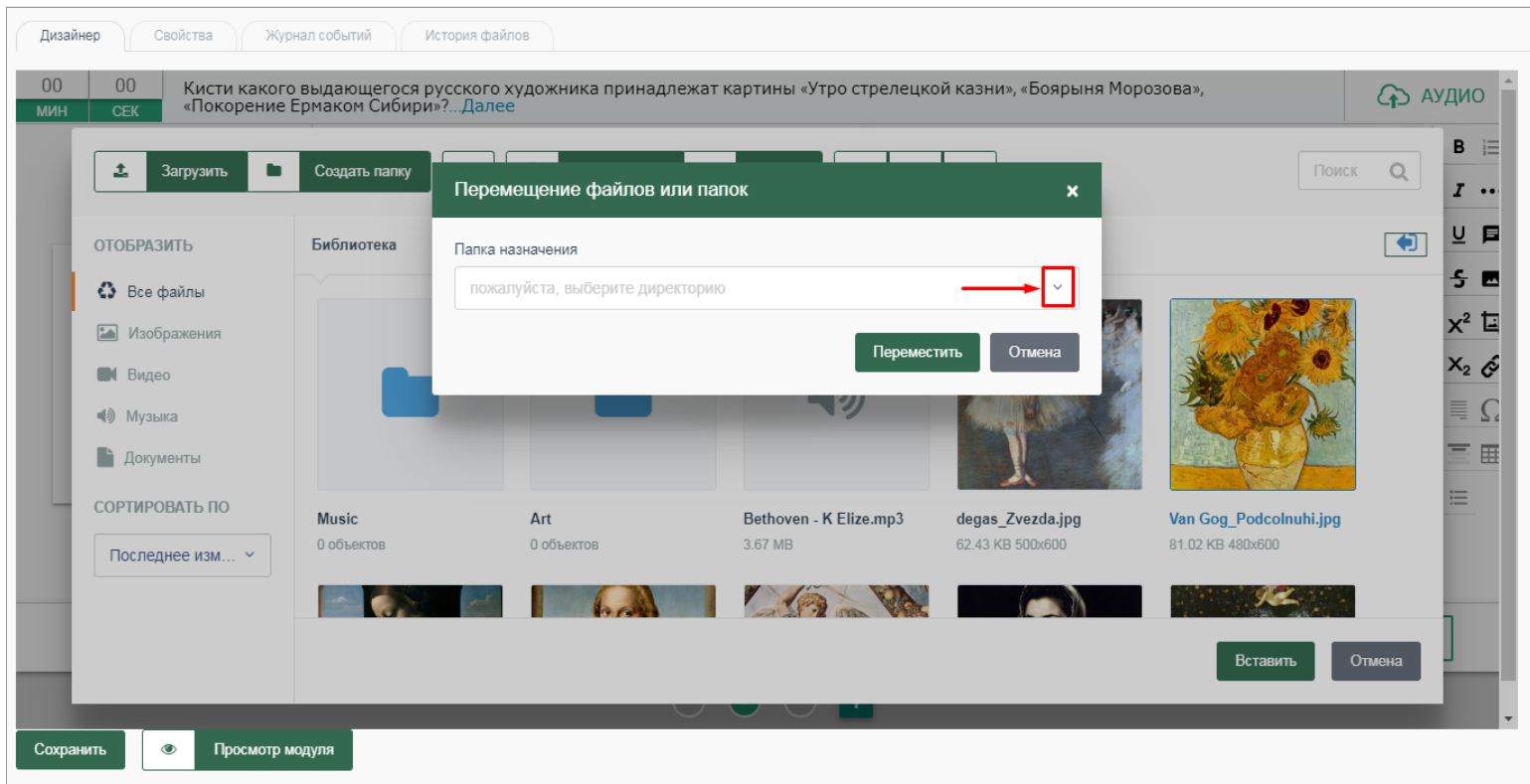
Новая папка будет успешно добавлена в библиотеку:



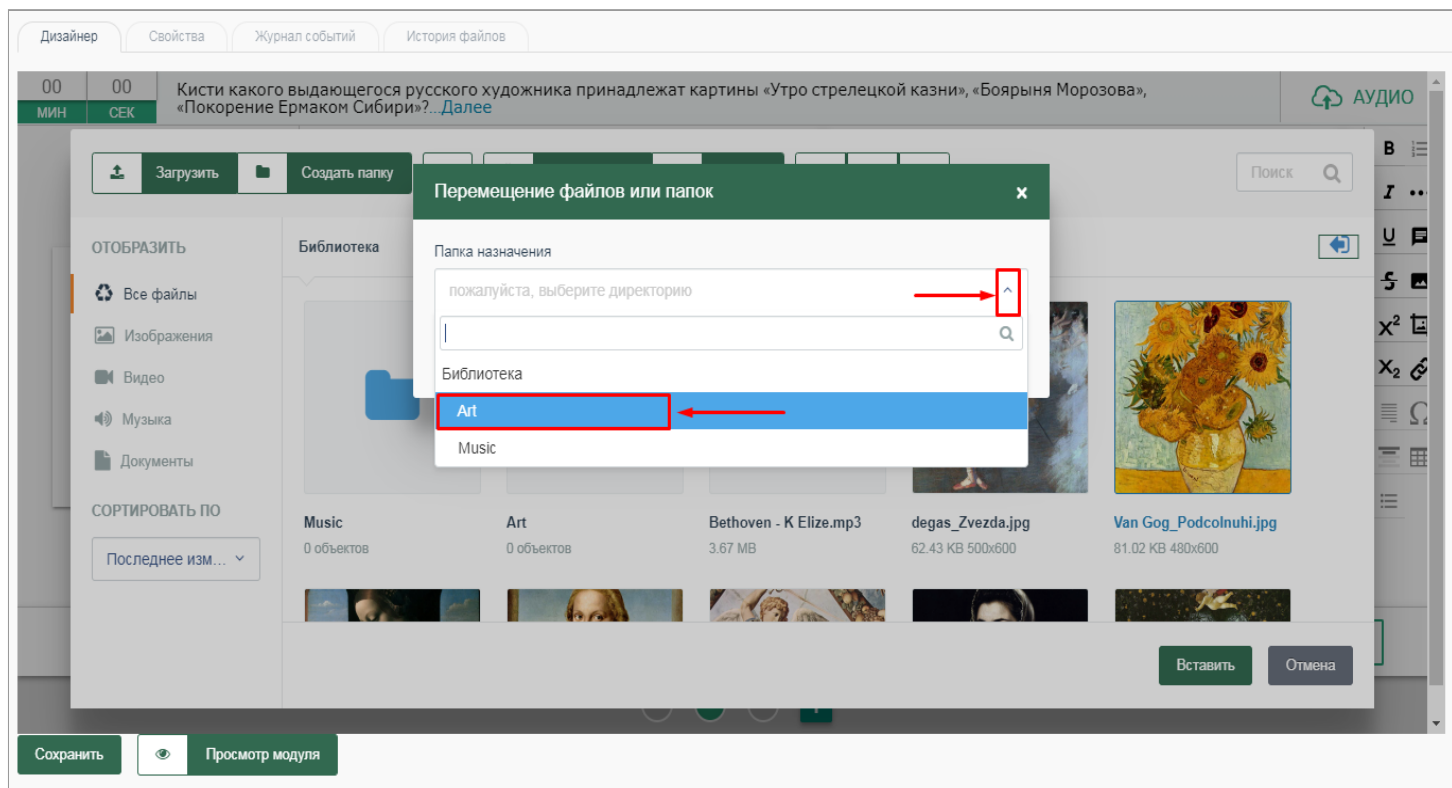
Для перемещения файлов в папку выберите нужный файл щелчком левой кнопки мыши и нажмите на кнопку **“Переместить”** в верхней части библиотеки:



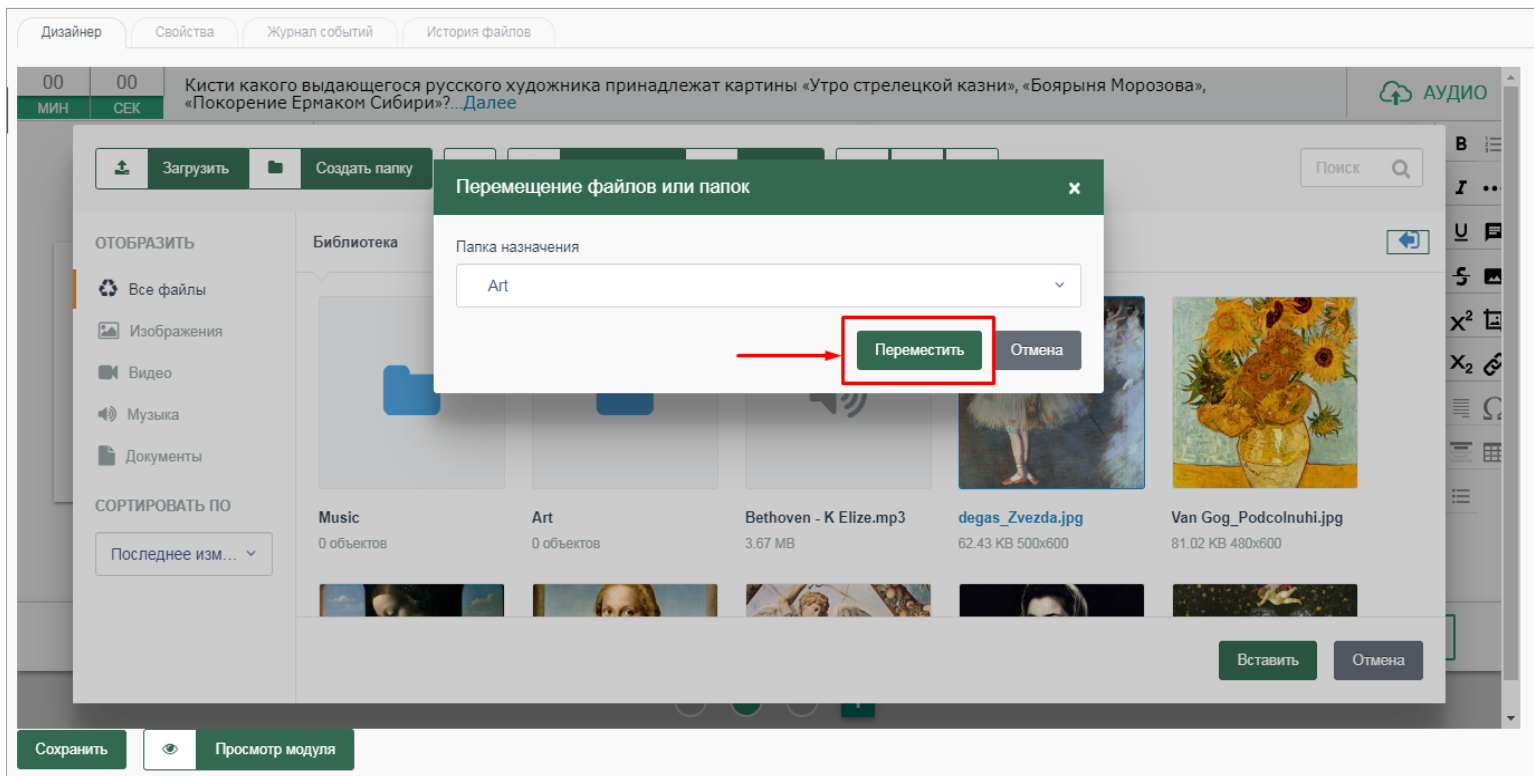
В результате откроется модальное окно, в котором необходимо осуществить выбор нужной папки из выпадающего списка. Выпадающий список появляется при нажатии на стрелку с правой стороны:



В появившемся выпадающем списке выберите нужную папку и нажмите на кнопку **"Переместить"**.

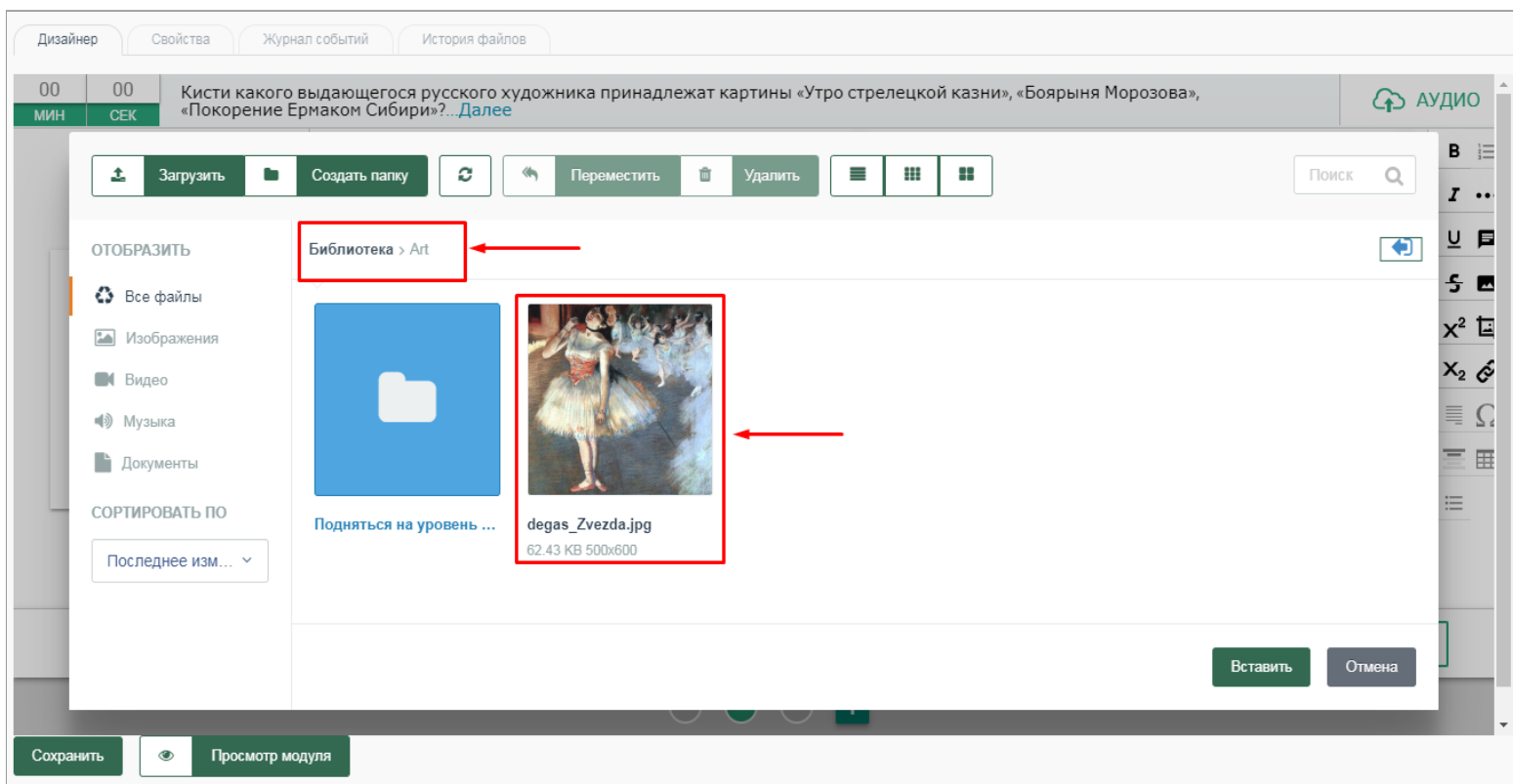




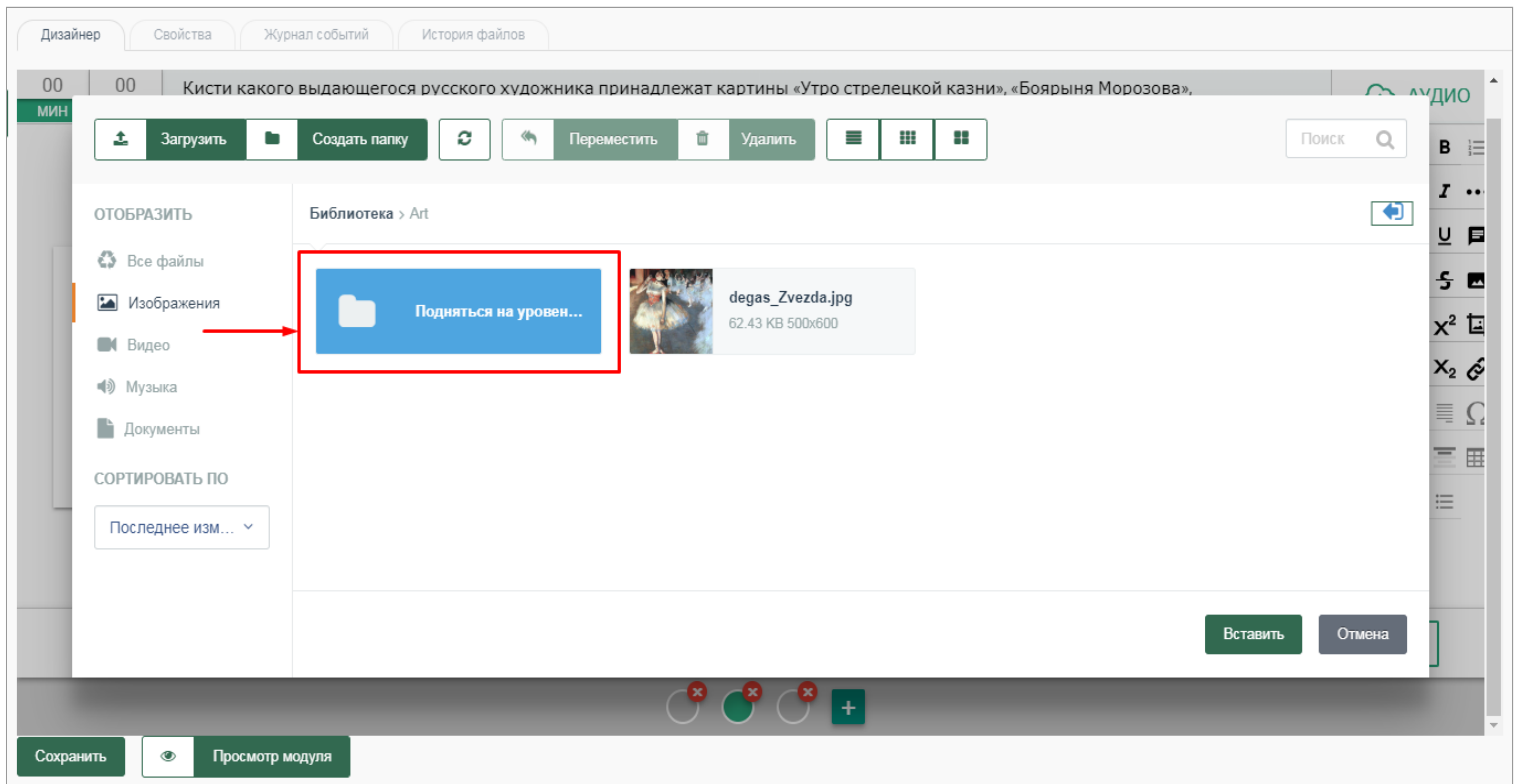


В результате файл будет успешно перемещен в выбранную папку.

Для открытия папки дважды нажмите на выбранную папку левой кнопкой мыши:

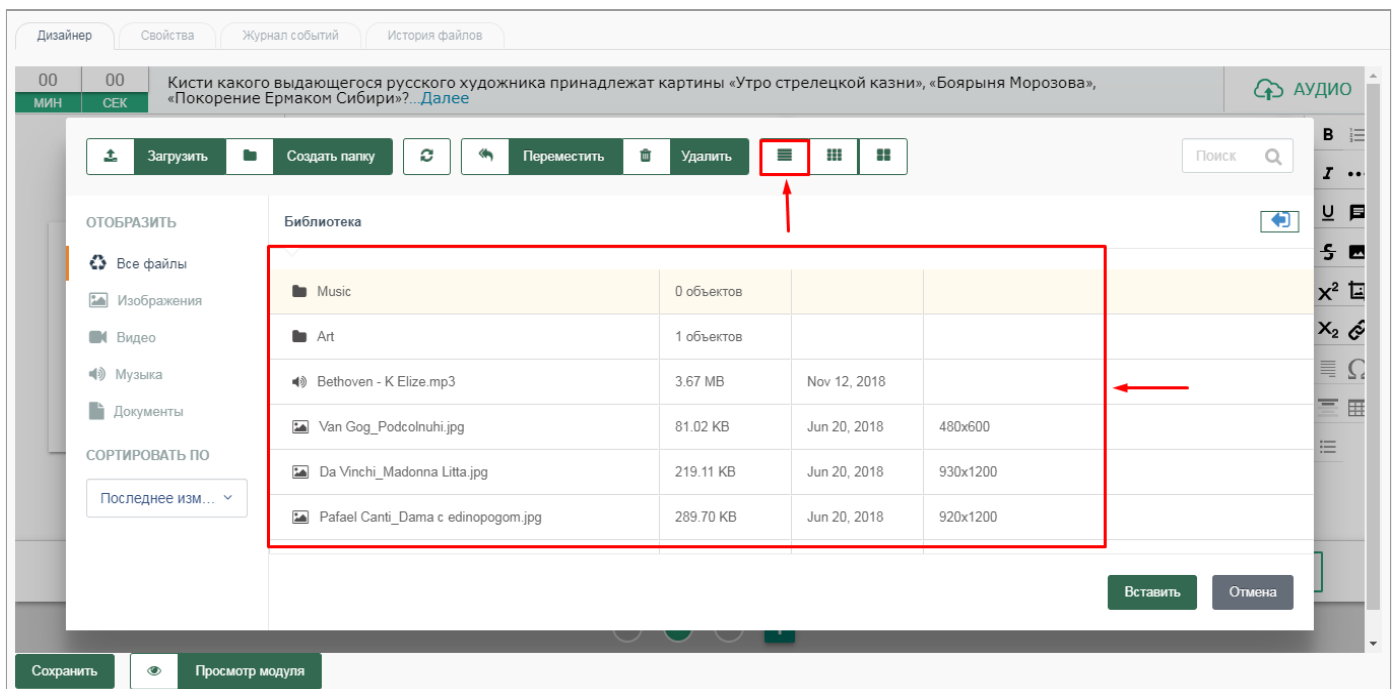


Для того, чтобы вернуться к списку библиотеки дважды левой кнопкой мыши нажмите на **“Подняться на уровень...”**:

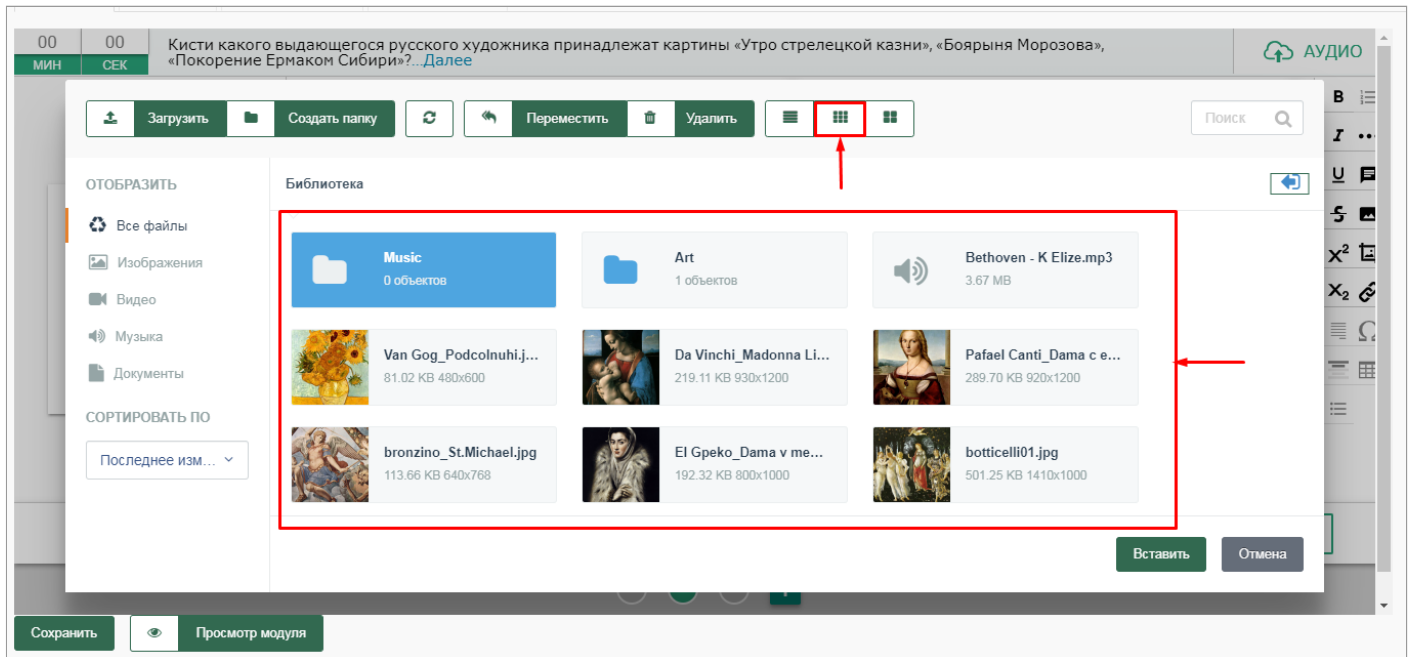


В конструкторе шаблонов предусмотрено несколько вариантов отображения содержимого библиотеки медиафайлов:

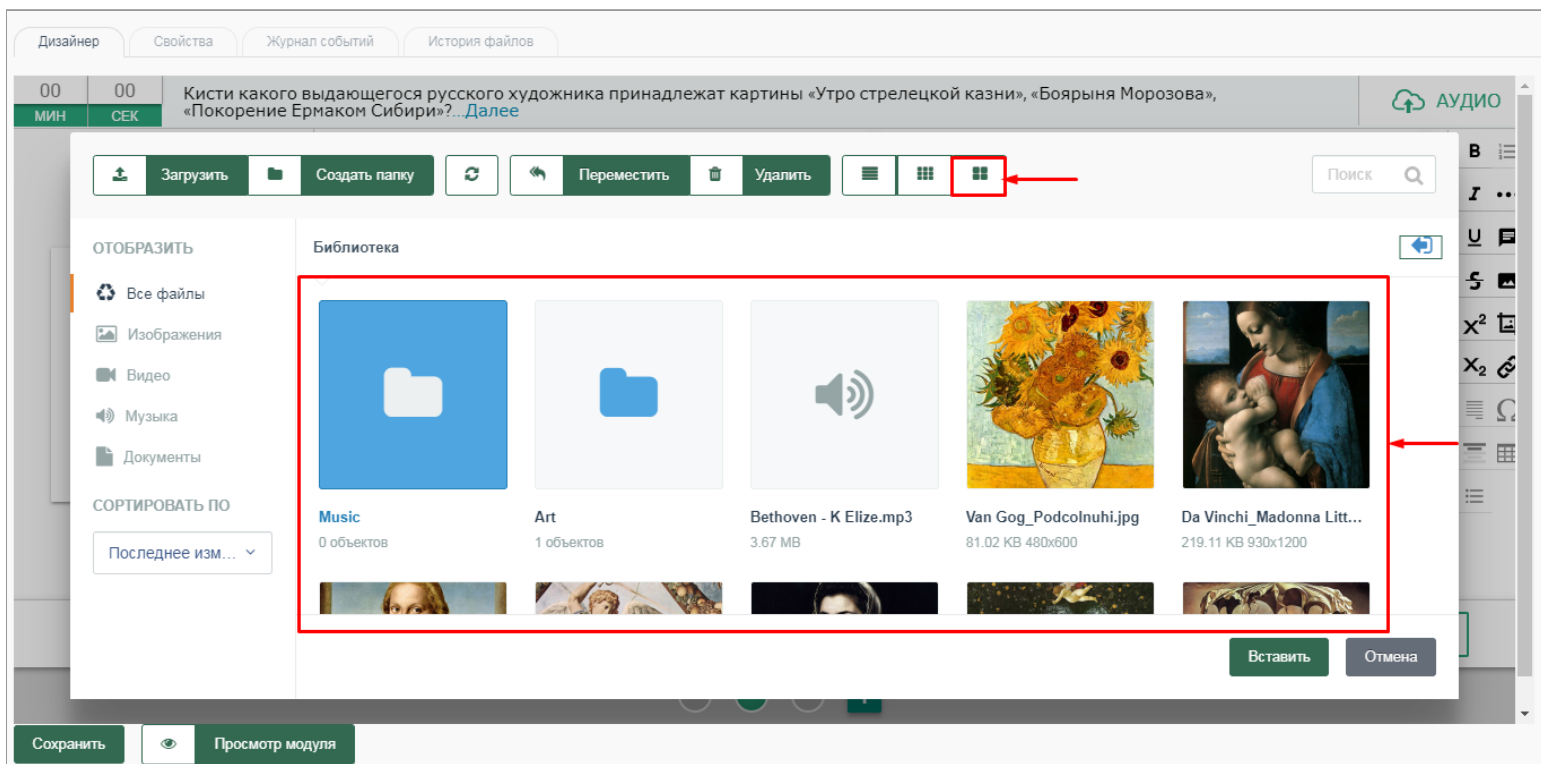
– **Список** - содержимое библиотеки отображается в виде списка имен файлов и папок, перед которыми указаны маленькие значки. Данный режим удобно использовать, когда в папке находится большое количество файлов и их нужно просматривать по именам.



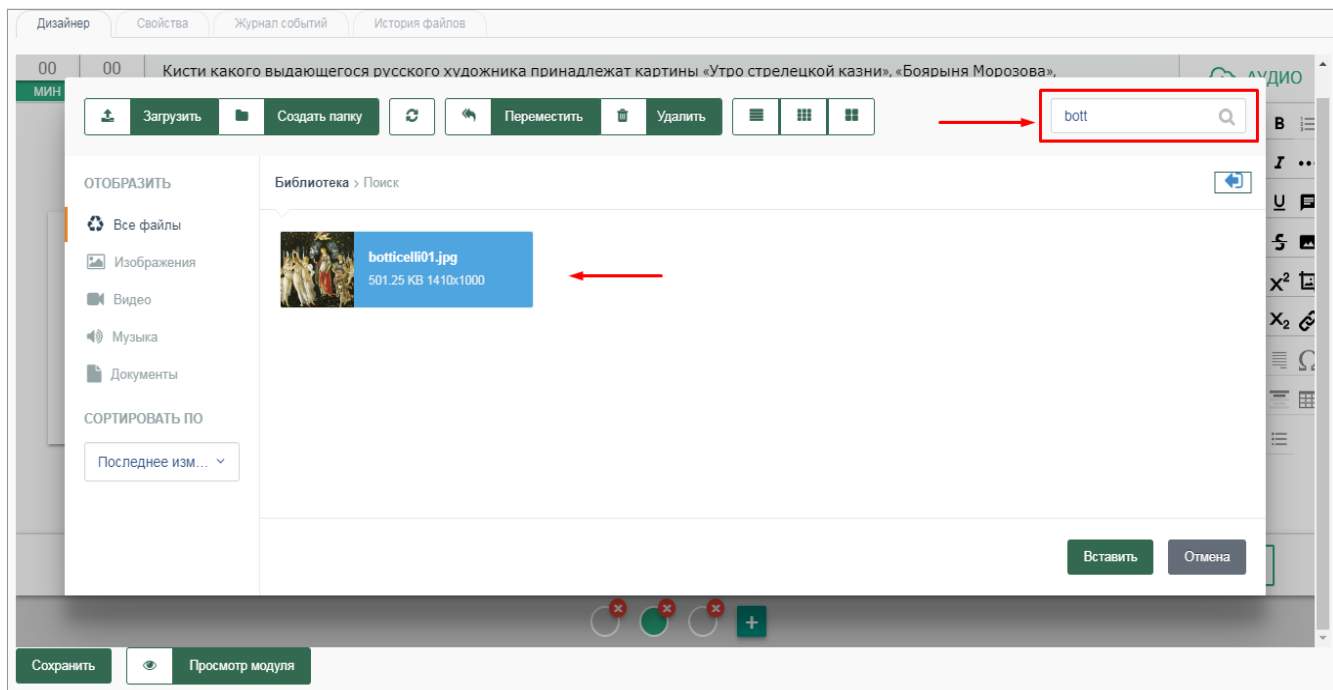
– **Плитка в виде мелких значков** - в данном режиме файлы и папки отображаются в виде значков с указанным рядом именем файла (папки), разрешением и размером. Данный режим позволяет автоматически группировать и отображать файлы группами.



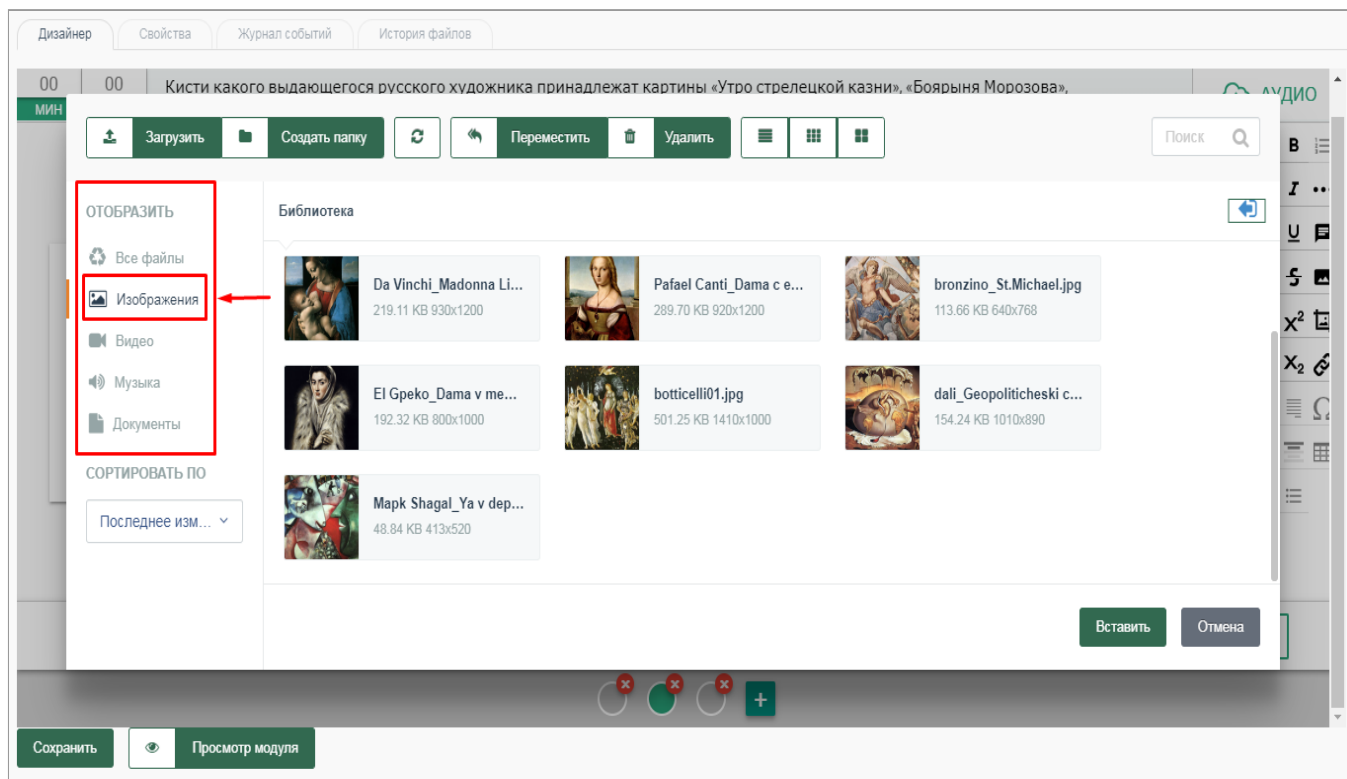
– **Плитка в виде крупных значков** - содержимое библиотеки отображается в аналогичном виде, как в режиме Мелкие значки с той лишь разницей, что файлы пользователь видит в увеличенном варианте.



Предусмотрена возможность быстрого поиска нужного файла по его названию. Для этого необходимо ввести название файла в поле **"Поиск"**. Система автоматически отсортирует нужный файл в списке библиотеки:



Также предусмотрена возможность выбора способа отображения файлов, содержащихся в библиотеке, по их типу: изображения, видео, музыка, документы. Для этого необходимо нажать на соответствующий тип файла, например **"Изображения"**, после чего система автоматически отобразит в списке библиотеки только изображения:



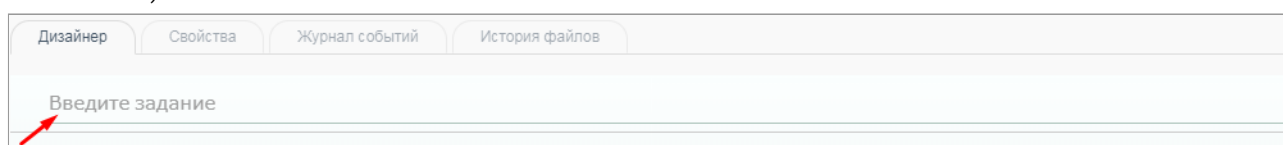
## РАЗДЕЛ II.

### РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ШАБЛОНОМ “ДЕРЕВО”

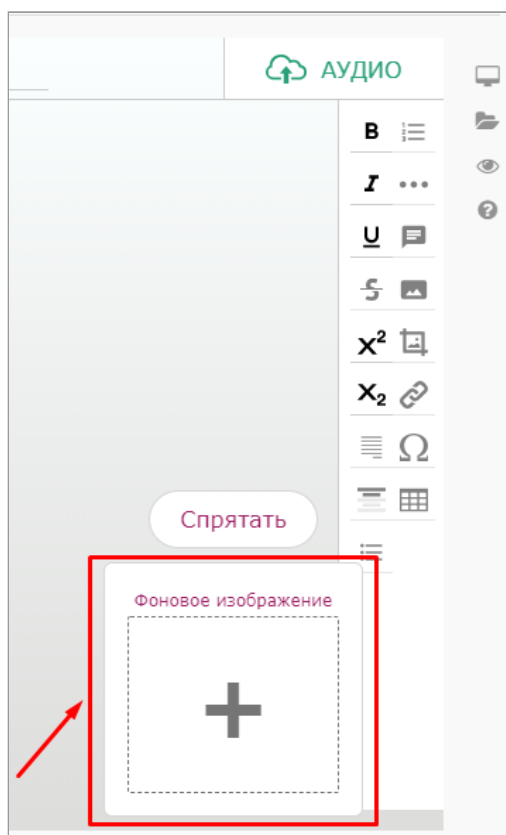
Шаблон позволяет изложить материал схематически, демонстрирует связи между различными элементами, их иерархический порядок.

Рекомендации по работе с шаблоном:

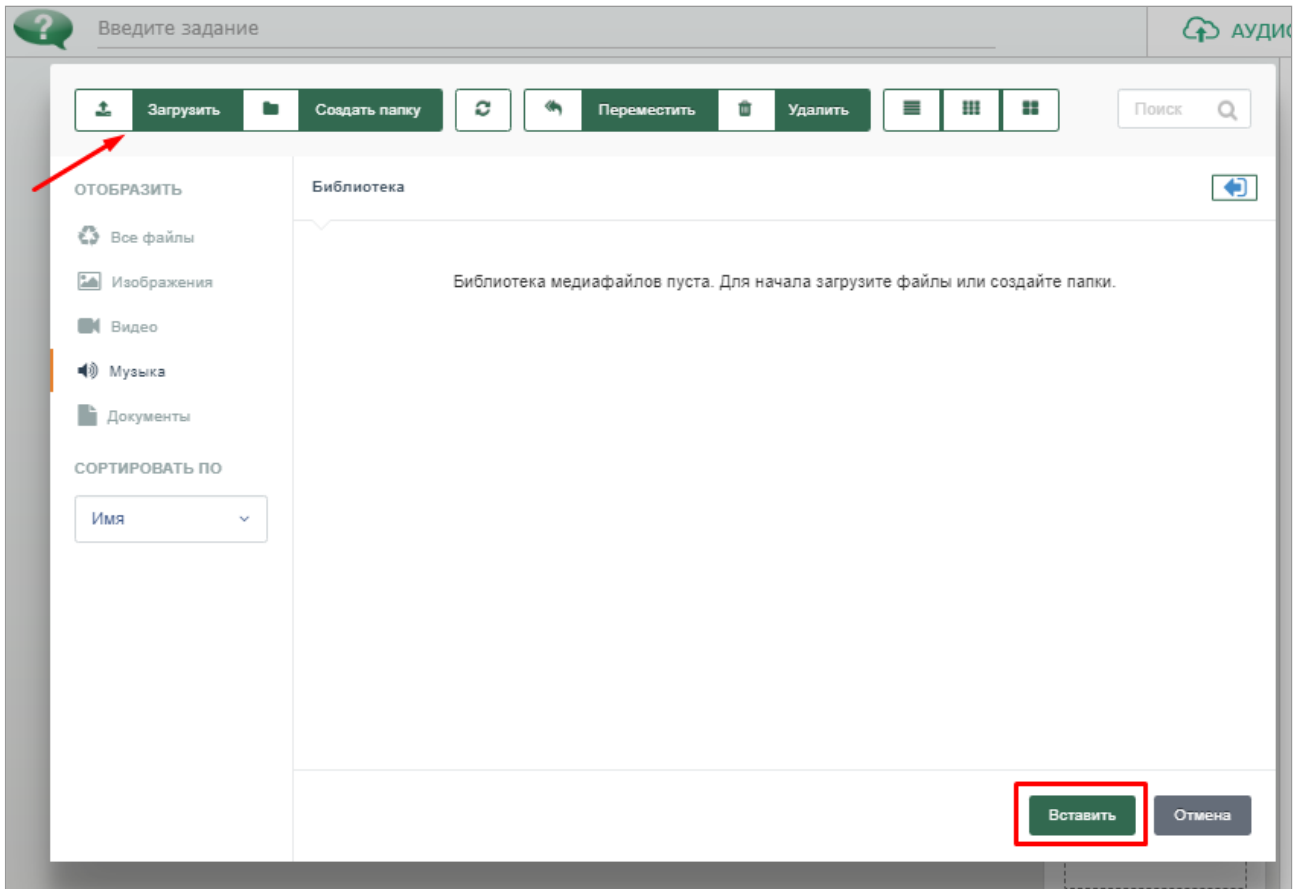
1. Введите задание/название шаблона в поле “Введите задание” (макс. 156 знаков):



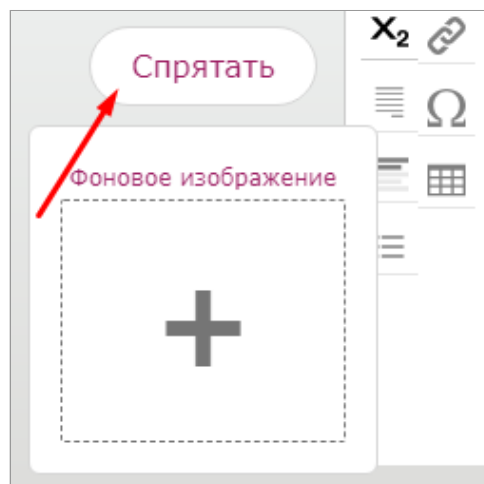
2. Для загрузки фонового изображения нажмите на “Черный плюс” в правом нижнем углу:



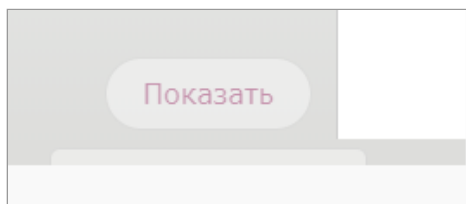
Откроется модальное окно с возможностью загрузки изображения (“Библиотека медиафайлов”. Выберите необходимый файл и нажмите “Вставить”. В случае, если библиотека медиафайлов пуста, нажмите “Загрузить” для импорта нужного файла с рабочего стола компьютера в библиотеку. Далее выберите импортированный в библиотеку файл и нажмите на “Вставить”:



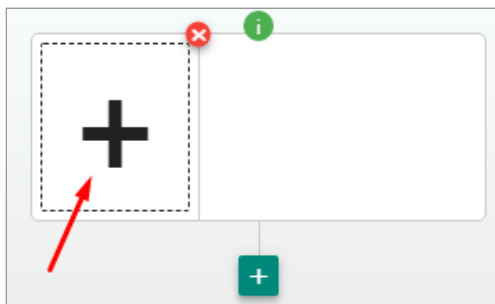
3. При необходимости скрыть фоновое изображение нажмите на кнопку “Спрятать”:



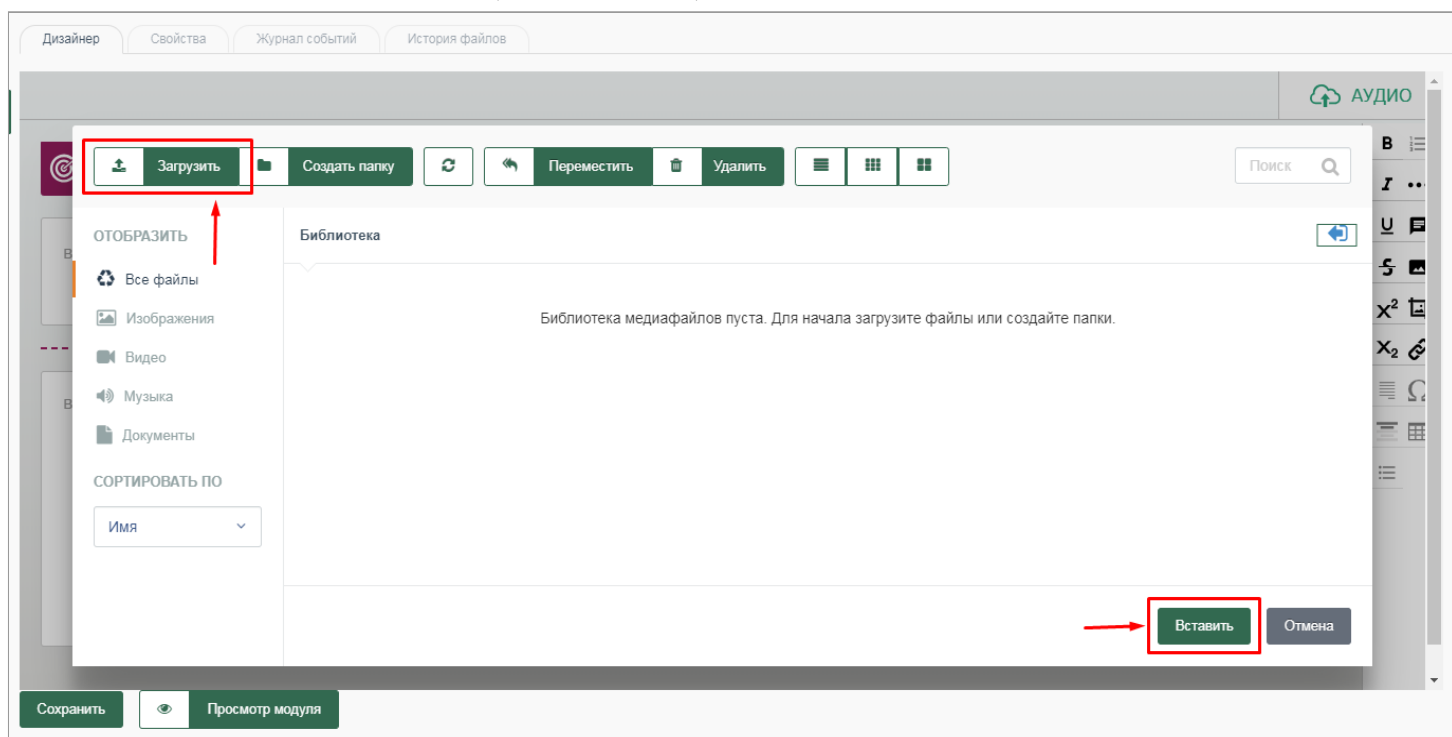
В данном случае появится затемненная кнопка “Показать”, при нажатии на которую фоновое изображение снова становится активной:



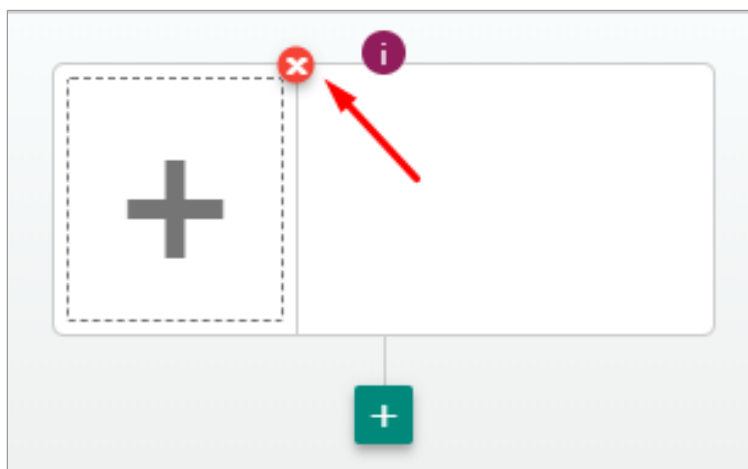
4. Для загрузки изображения нажмите на знак “Черный плюс”:



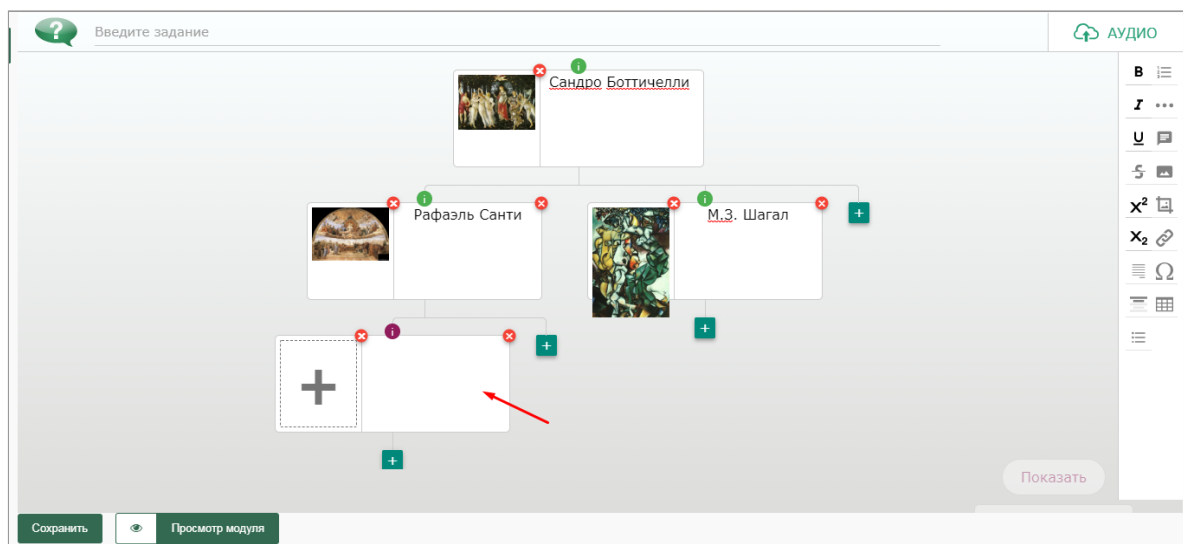
5. Далее откроется модальное окно для загрузки файлов, выберите необходимый файл и нажмите “Вставить” (см. пункт №2):



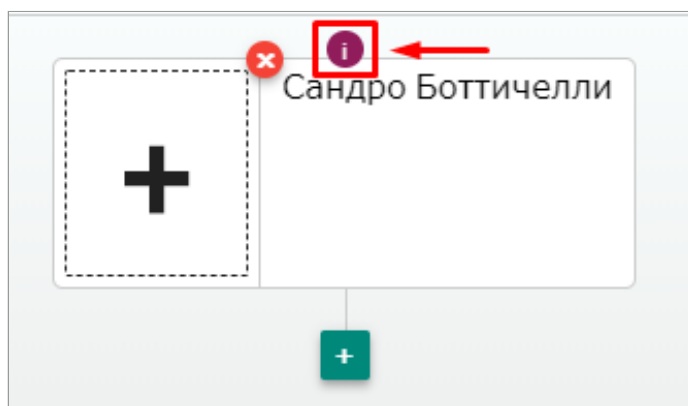
6. Для удаления загруженного изображения нажмите на знак “Красный крестик”:



7. Для ввода описания изображения нажмите на пустое поле рядом с изображением и введите необходимую текстовую информацию:

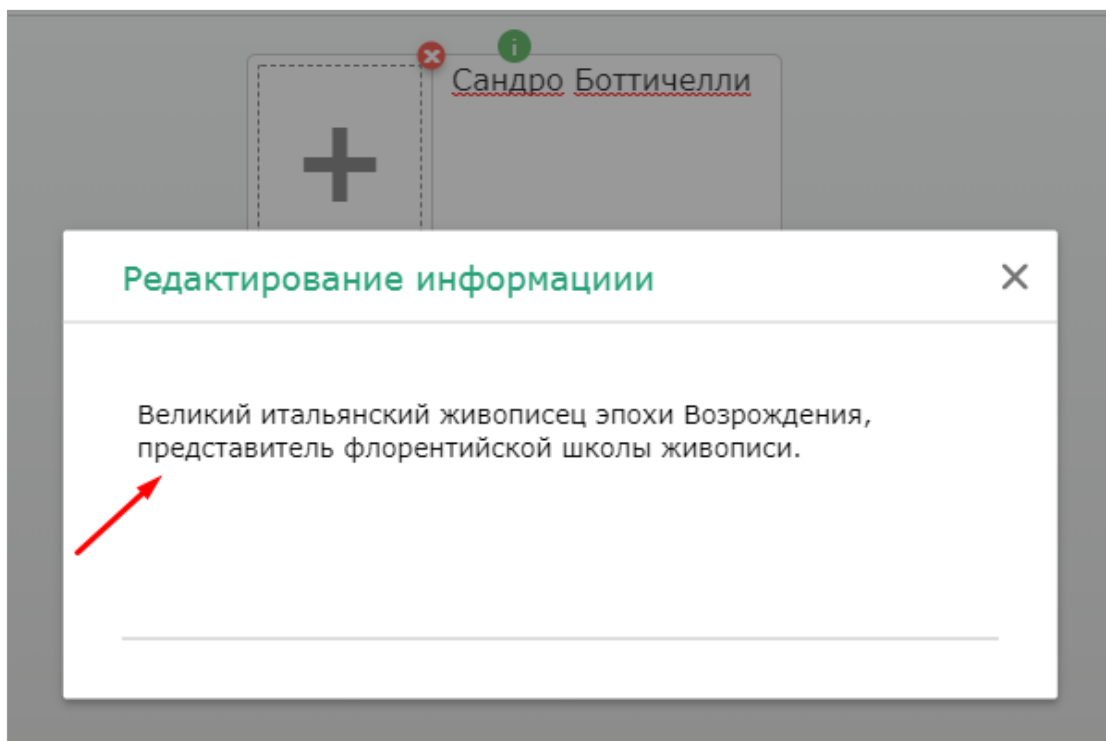


8. Для ввода основного текста к изображению нажмите на иконку “Информация”:

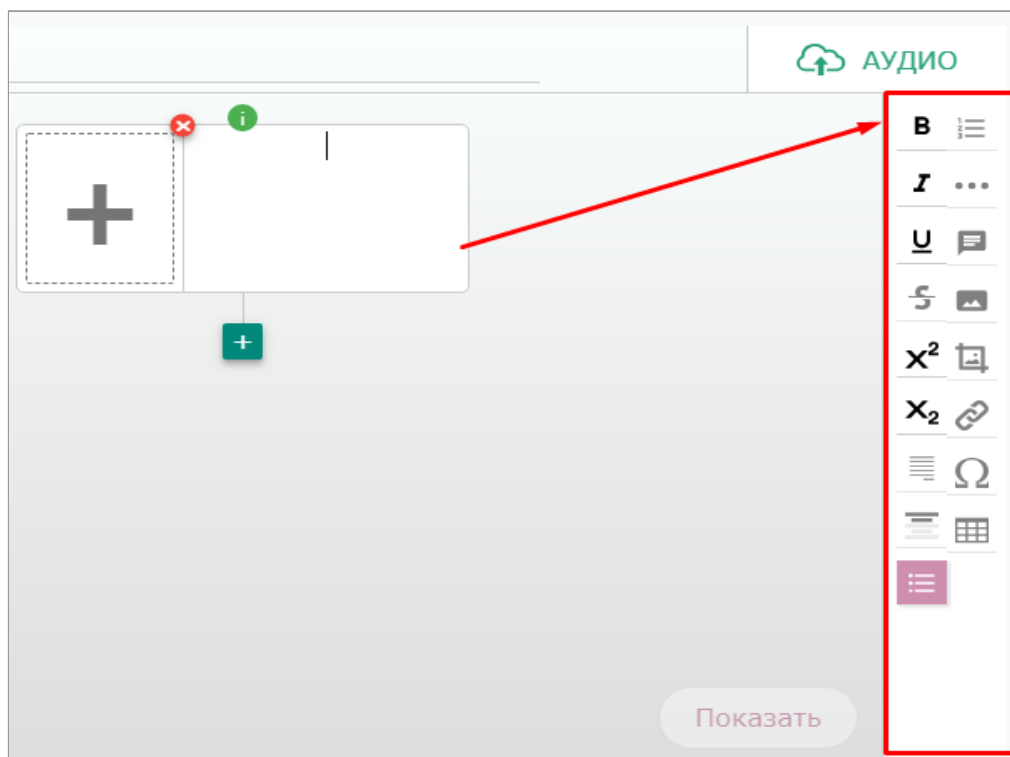




9. Откроется модальное окно с активным полем для ввода текста:



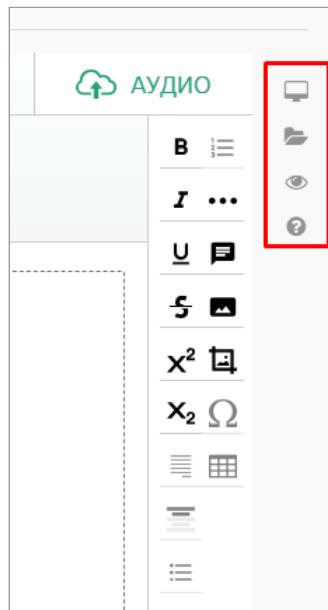
10. Для редактирования вводимого текста используйте панель редактирования:



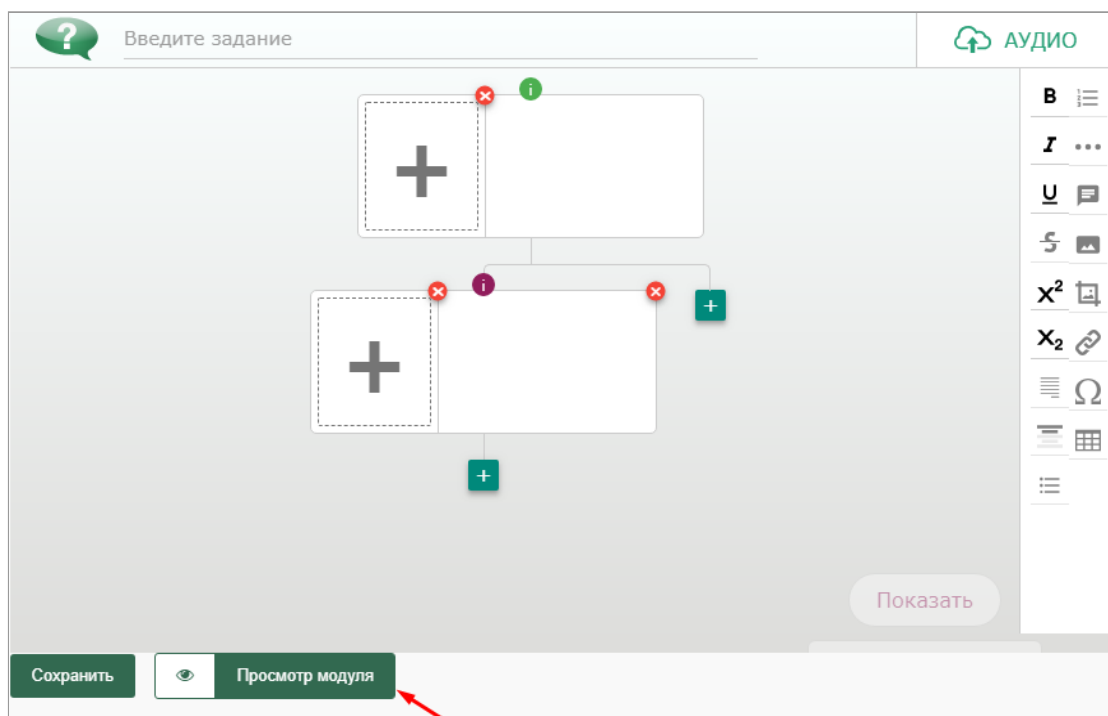
11. Для добавления дополнительных сегментов шаблона нажмите на знак "Зеленый плюс" в основной части конструктора:



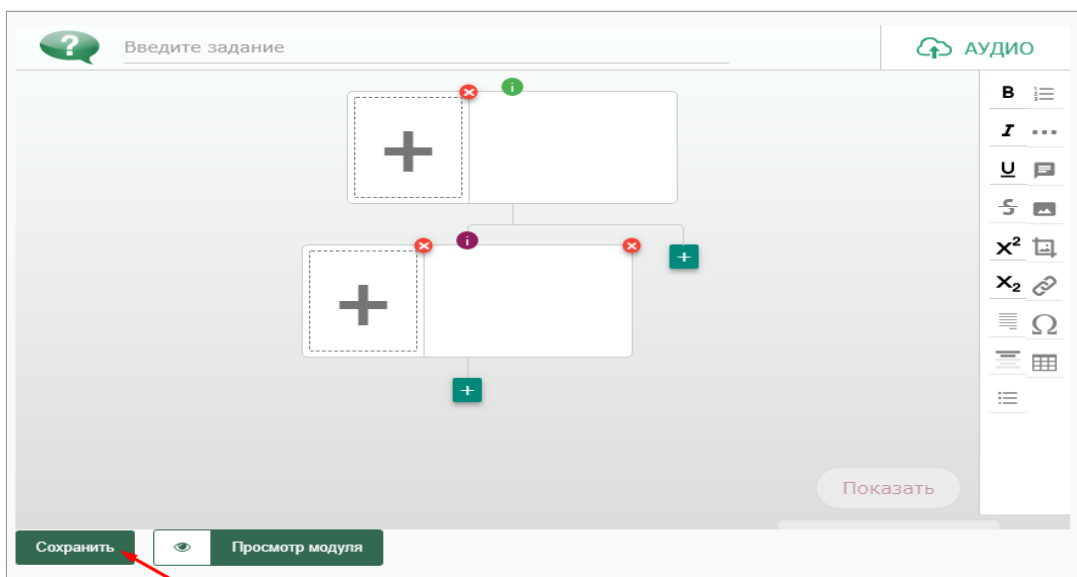
12. Для перехода в полноэкранный режим, работы с медиа менеджером, просмотра модуля, а также получения справочной информации, нажмите на соответствующие кнопки в панели инструментов рядом с панелью редактирования:




13. Для предварительного просмотра модуля нажмите "Просмотр модуля":



14. Для сохранения модуля нажмите на кнопку “Сохранить” в нижнем левом углу конструктора:



15. На готовый модуль необходимо получить экспертную оценку. Имеется возможность отправить на экспертизу как отдельный модуль, так и курс в целом.

Для отправки готового модуля на экспертизу нажмите на статус “В разработке” (  ) рядом с названием модуля в структуре курса. В появившемся модальном окне доступны для выбора следующие действия:

- «Отклонить»,
- «Отправить на экспертизу»,
- «Утвердить».

Для отправки на экспертизу необходимо выбрать соответствующее действие:

