

С. Гадратова

**Что такое электронный учебник, и каким он может быть?
(мастер-класс)**

Домашнее издательство



Что такое электронный учебник, и каким он может быть?

Этот вопрос не имеет определенного ответа, так как под это определение могут попасть различные группы IT-индустрии.

К таким учебникам можно отнести электронные книги, выполненные в виде планшетных компьютеров, а также различного рода презентации с текстовым и активным содержанием, внедренным в их оболочку. Электронными книгами также можно назвать и Интернет-сайты, которые отличаются от презентаций более удобной навигацией, включением различных скрипов придающих презентации динамичность, включение тестов и, наконец, работа с учебником может осуществляться непосредственно в интернет. Одним словом электронной учебником можно назвать все то, что носит в себе учебный материал, имеет многостраничную архитектуру.

В данной статье будет рассказано о том, как создать и каким именно образом можно будет использовать электронный учебник в Вашей практике.

Прошу Вас заранее не пугаться, то о чем будет рассказано, а также Вам показано во много раз легче всего того, чем Вы овладели раньше. При всей своей простоте, нами будет описана программа, которая имеет самый необходимый для образовательных целей функционал.

Для работы с описываемым нами редактором по созданию электронных книг не требуется, каких либо фундаментальных знаний, достаточно того, что Вы знаете сейчас и просто запомнить то, что Вы уведете.

На сегодня актуальность использования программы для создания электронных учебников бесспорна в связи с ожидаемыми настроениями учителей по поводу перевода образовательных учреждений в области ИКТ на Линукс-платформы.

Как на таких платформах будут работать ранее купленные мультимедийные диски и созданные в рамках образовательного учреждения мультимедийные презентации в Microsoft Office PowerPoint (MS PPT)?

Что касается мультимедийных дисков, то многие издательства имеют в своем распоряжении программное обеспечение и подготовленных для работы в нем специалистов, которое не предназначено для создания приложений для Линукс-платформ. Также зачастую эти приложения не всегда могут работать с приложением WINE, обеспечивающего работу Виндовс-приложений под Линукс-платформой.

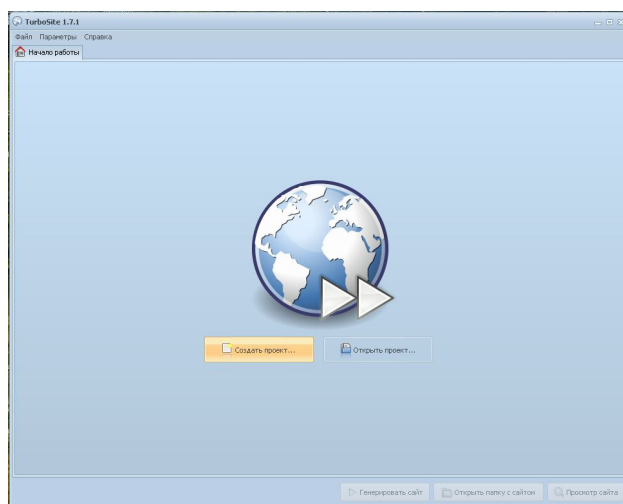
А если говорить о классических презентациях в MS PPT то при открытии их с помощью Опен-оффис или Либрет-оффис, то наблюдается картина, когда меняется форматирование текста, изменения шрифтов, меняется цветовая гамма. К тому же MS PPT как офисное приложение первоначально был создан для коммерции, а вернее для быстрого создания небольших рекламных презентаций, с помощью которых осуществляется продвижение товаров. А потому MS PPT имеет в своем распоряжении минимальный набор инструментов.

Итак приступим к описанию программы по созданию электронных учебников TurboSite.

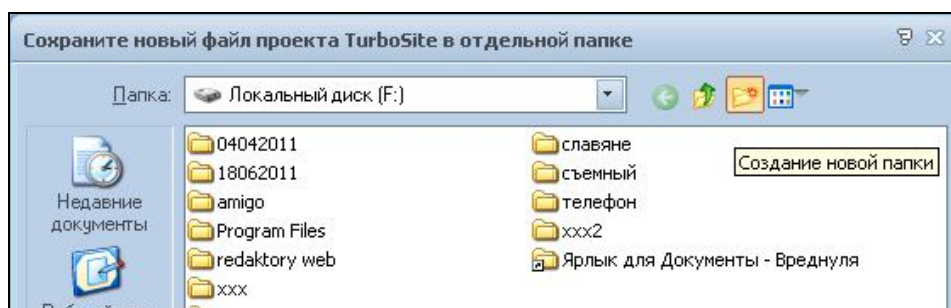
TurboSite – это бесплатная программа, которая позволяет не только выстроить основной материал урока, но и внедрить в него дополнительные материалы. При использовании этой программы учитель имеет возможность создавать свой разноуровневый макет урока для классов с разной познавательной активностью.

Программа очень проста в обращении, не требует знания языков программирования и разметки текста. Найти эту программу можно на интернет портале <http://brullworfel.ru/turbosite/>

Рассмотрим работу с ней на примере. После того, как ее установили на компьютере, можно приступить к ее запуску.

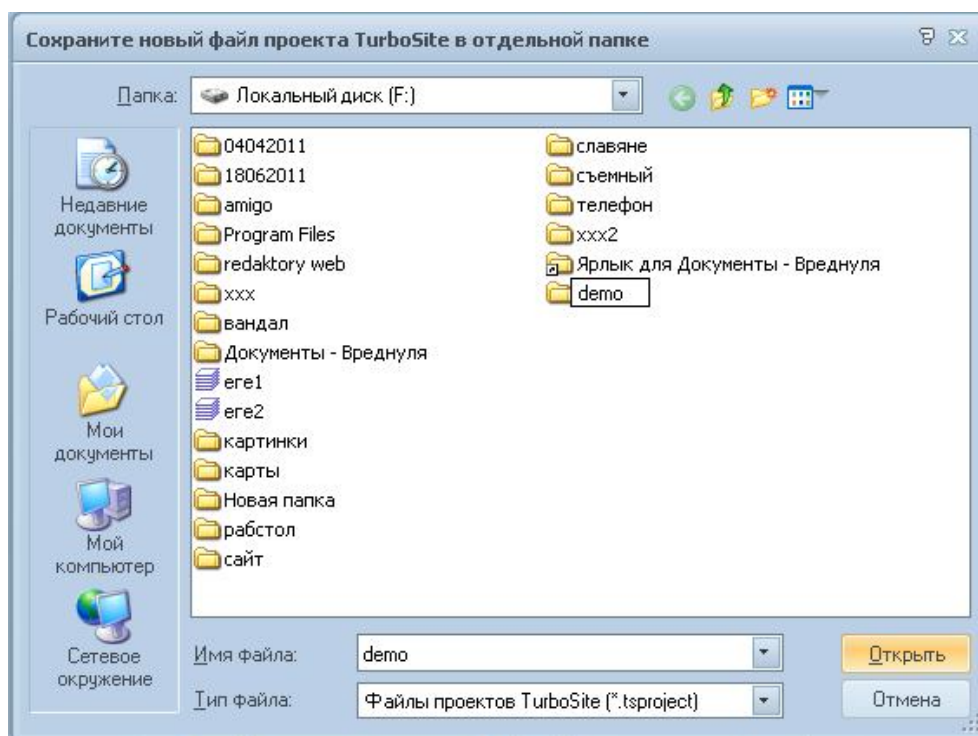


На первой вкладке окна программы «Начало работы» будет предложено «Создать проект».

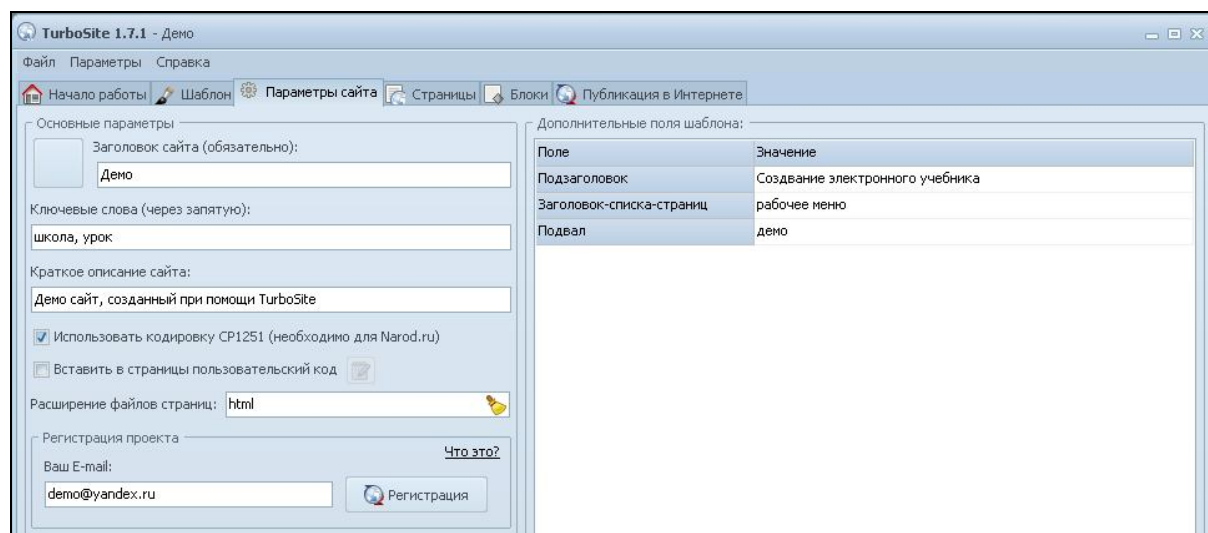


Нажав на кнопку «Создать проект», вы откроете окно «Сохранить новый файл» проекта «TurboSite» в отдельной папке. Для того, что бы систематизировать в дальнейшем свои разработки, создается папка «Проекты уроков». Лучше название папки написать латиницей, это в дальнейшем может пригодиться при экспорте созданных уроков на свой сайт. После создания корневой папки для будущих проектов внутри нее можно создать папку соответствующей возрастной категории учащихся.

Далее можно создавать папки по изучаемым темам, и уже потом сохранить создаваемый проект.



Как только осуществилось сохранение проекта, в окне программы появилось еще несколько закладок. В первой появившейся закладке, предложенной программой, предлагается задать параметры будущего проекта. С помощью кнопки, отображаемой как желтый квадратик, можно загрузить логотип учителя, предмета или возрастного уровня.



Далее нужно заполнить представленные программой текстовые поля:

- вводится название сайта или проекта;

- следом можно заполнить ключевые слова. Ключевые слова – это слова, по которым можно потом осуществить быстрый поиск материала. В перечень этих слов могут входить такие слова как: урок, название предмета, название темы, термины из самого урока и т.п.
- далее заполняется поле, в котором идет описание сайта или проекта, т. е. с помощью чего и для чего этот проект сделан, кем сделан и т. д.
- ставится галочка в поле с предложением использования кодировки. И при желании в самом нижнем поле можно ввести адрес своей электронной почты.

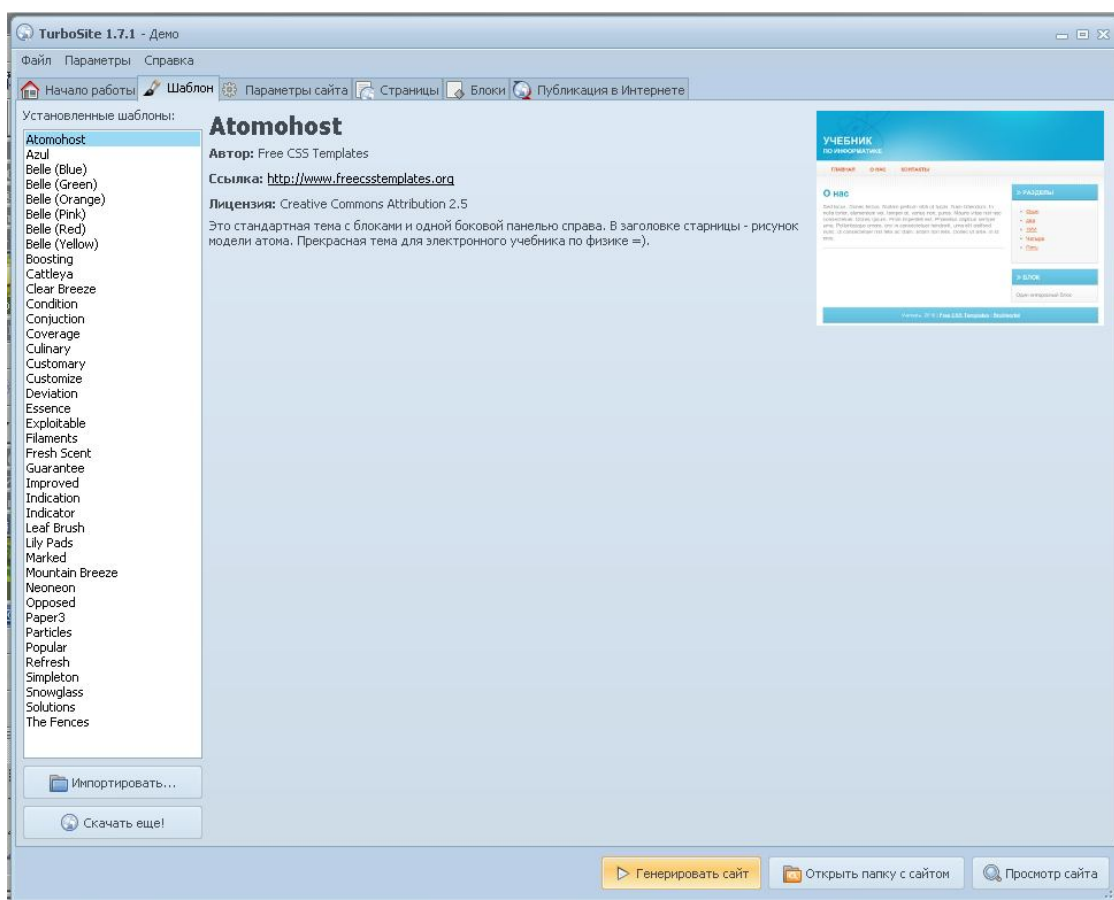
После ввода адреса электронной почты в данное поле Вы сможете в дальнейшем осуществлять администрирование дополнительных параметров программы и в последующем при загрузке электронного учебника в интернет размещать на страничках формы обратной связи.

В следующей представленной закладке можно ввести подзаголовок сайта или проекта, нажав на кнопку «Подзаголовок», ввести заголовок списка страниц и с помощью кнопки «Подвал» ввести свое имя и место работы.

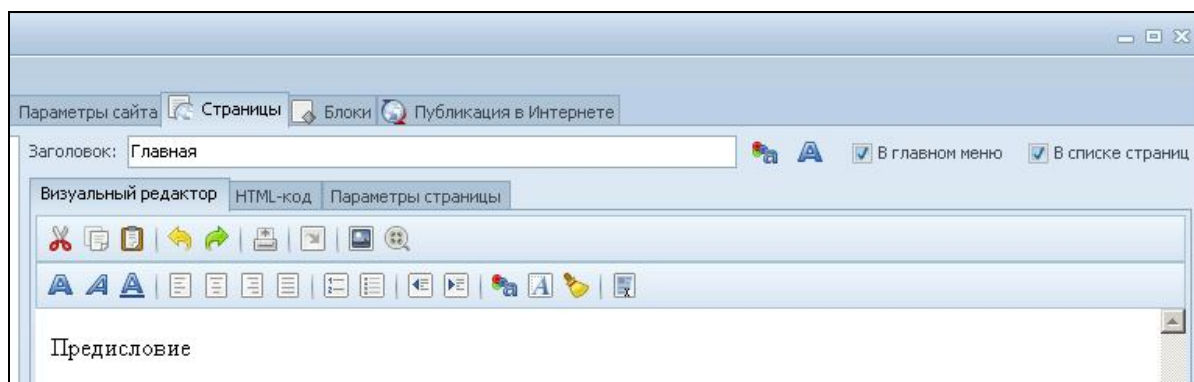
По окончании работы в закладке «Параметры сайта» можно переключиться в закладку «Шаблон».

В левой стороне закладки «Шаблон» будет представлен список шаблонов, а с правой стороны закладки будут демонстрироваться изображения выбираемых шаблонов.

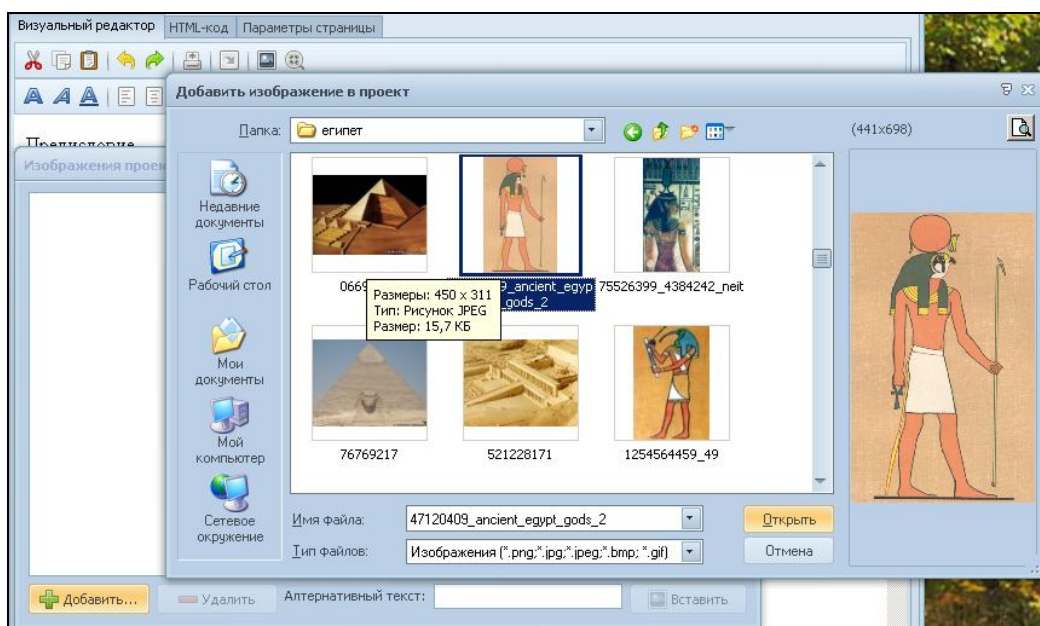
Если предложенные шаблоны не устраивают, то по кнопкам в нижней части закладки можно будет загрузить из сети интернет новые шаблоны. Установка нового шаблона в программу осуществляется «кликанием» по файлу, скаченному из сети интернет.



После выбора шаблона переходим на вкладку «Страницы», где можно вводить текст, добавлять картинки и видеоролики.



Текст и картинки можно вводить вручную и путем копирования, как это делается в обычном офисном редакторе.

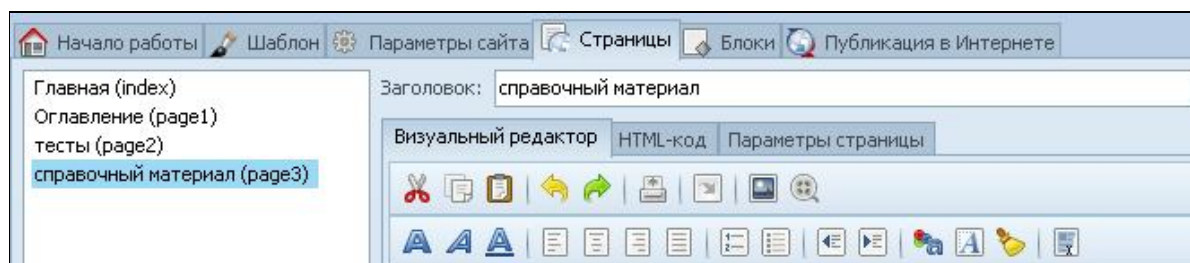


Картинки в текстовое поле программы также можно вставлять путем перетаскивания ярлычка файла картинки с помощью манипулятора «Мышь». Аналогично в проект можно внедрять видеоряды и флешь-ролики.

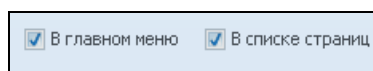
В левой части закладки «Страницы» можно создавать навигацию по проекту. Это делается с помощью кнопок (+) «Добавить» и (-) «Удалить»



Для того, чтобы названия страниц в панели навигации были интуитивно понятны будущим пользователям проекта, в поле «Заголовок» в правой части закладки над полем для ввода текста и картинок нужно ввести то название страницы, которое необходимо.



В проекте можно использовать две панели навигаций. Одна панель будет отображаться по горизонтали, а вторая – в списке страниц. Для этого справа от поля «Заголовок» можно установить галочки в нужном поле.

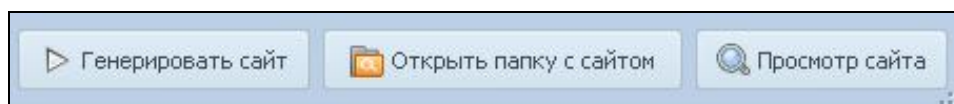


Также текст ссылки на панели навигации можно менять с помощью кнопки, расположенной справа от поля «Заголовок».

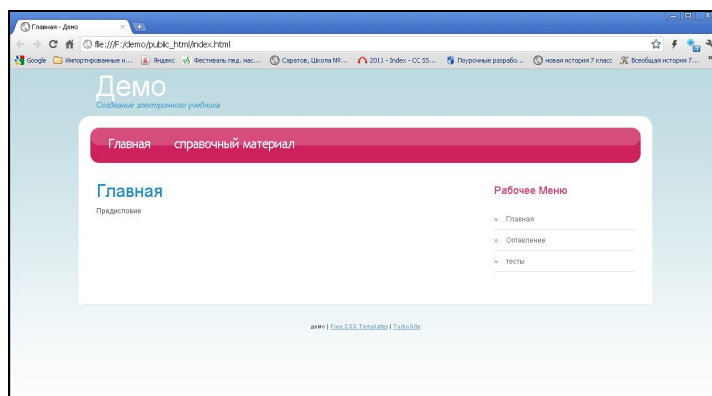


После создания страниц и панели навигации можно приступить к вводу информации в закладке «Блоки». Представленная закладка может быть использована для ввода служебной или иной информации, чаще всего используется в сети интернет. Если проект будет работать в автономном режиме, то заполнять закладку «Блоки» необязательно.

Завершение редактирования проекта производится нажатием кнопки «Генерировать сайт».

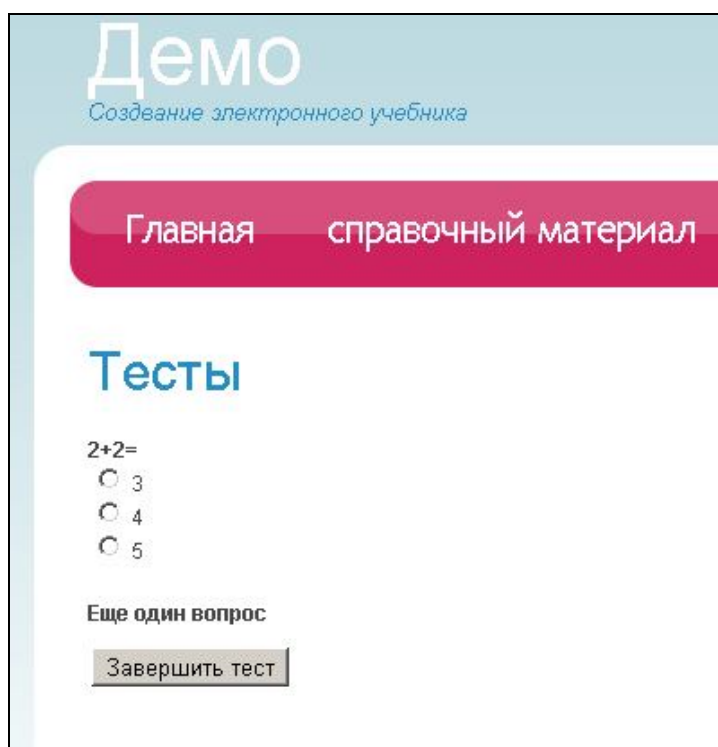


Для копирования проекта на другой носитель в случае, если готовился проект вне школьных стен, нужно нажать на кнопочку «Открыть папку с сайтом». Если нужно, посмотреть, каким по внешнему виду получился проект, нажимаем на кнопку «Просмотр сайта».

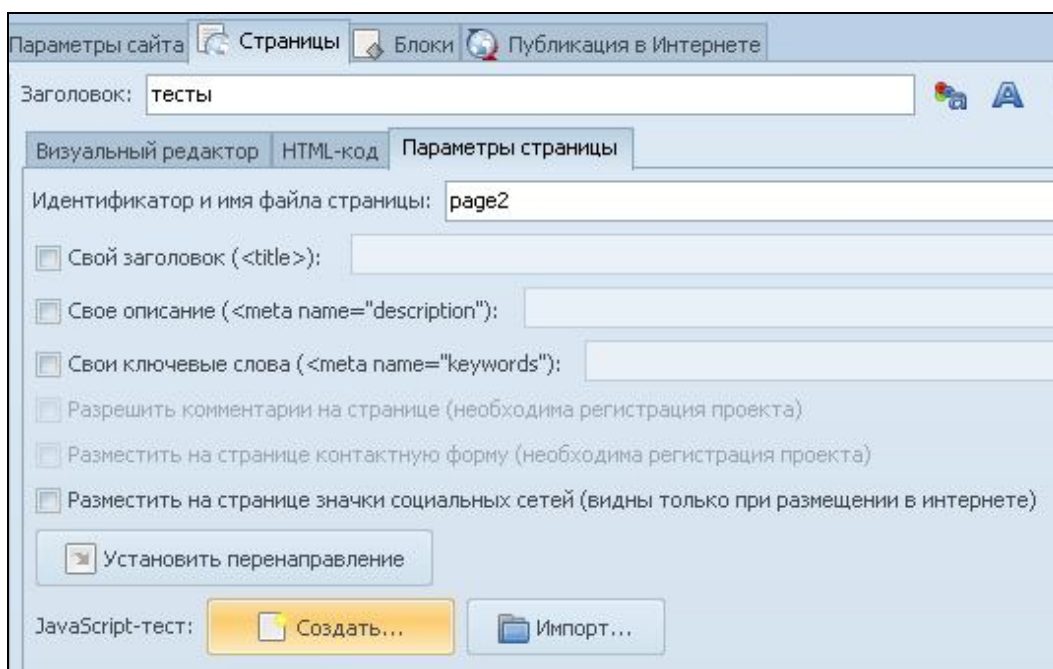


После просмотра созданного проекта, при необходимости в нем можно откорректировать внесенную информацию по описанной выше инструкции, а затем повторить генерирование сайта с последующим просмотром.

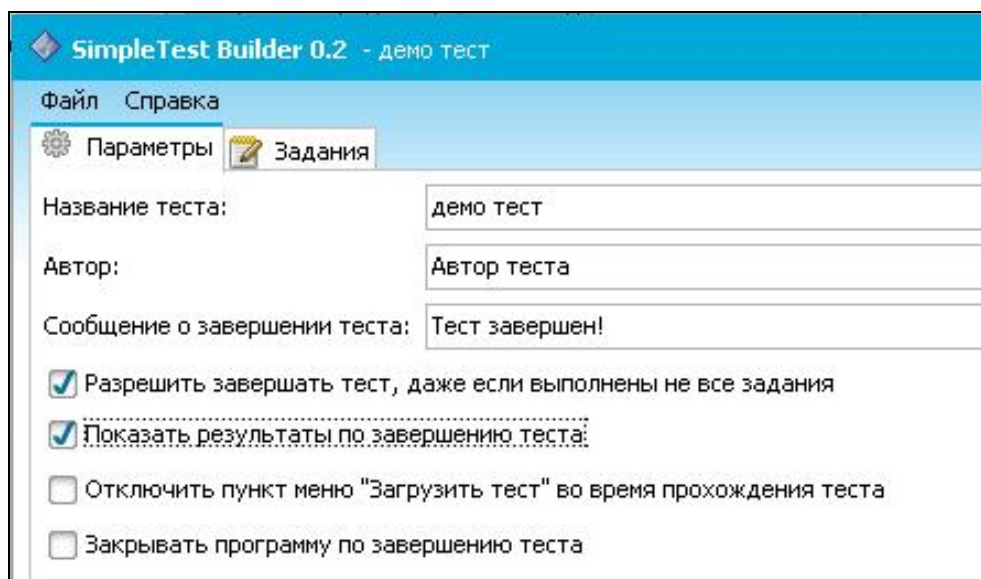
Урок который Вы конструируете с помощью настоящего редактора не будет отвечать полностью дидактическим требованиям, если в нем не будет тестов для контроля или самоконтроля.



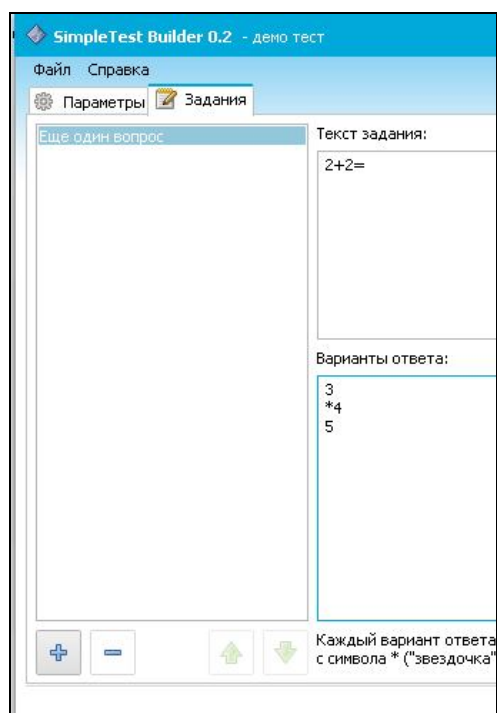
Для того что бы создать в Вашем электронном учебнике простейшие тестовые задания на выбор правильного ответа достаточно перейти в дополнительную вкладку «Параметры страницы» и в нижней части этой вкладки нажать на кнопочку «Создать»



После появления нового окна другой программы «Simple Test Builder» задать необходимые параметры и приступить к заполнению самого теста.



Программа «Simple Test Builder» устанавливается на вашем компьютере сразу же с программой «TurboSite», и дополнительной установки не требует.



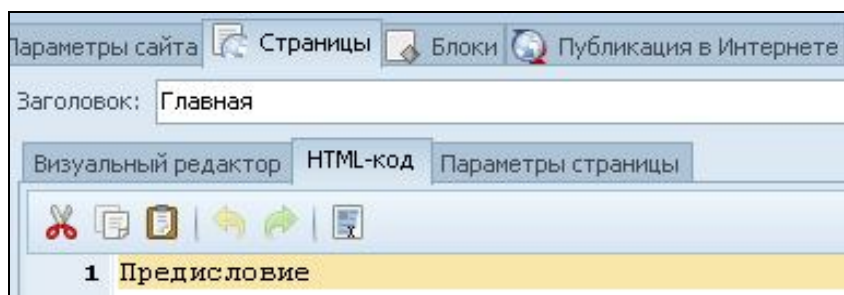
После введения заданий и ответов в конструктор тестов «Simple Test Builder» Вы сохраняете введенный Вами тест и выходите из этой программы. Для того что бы проверить как работает тест Вы должны опять сгенерировать сайт и включить просмотр как было описано ранее.

Если Вас не устраивают тестовые задания сделанные программой «Simple Test Builder», то Вы в полнее можете использовать программу «HotPotatoes», которая генерирует кроссворды и другие тестовые задания с иными вариантами тестирования.

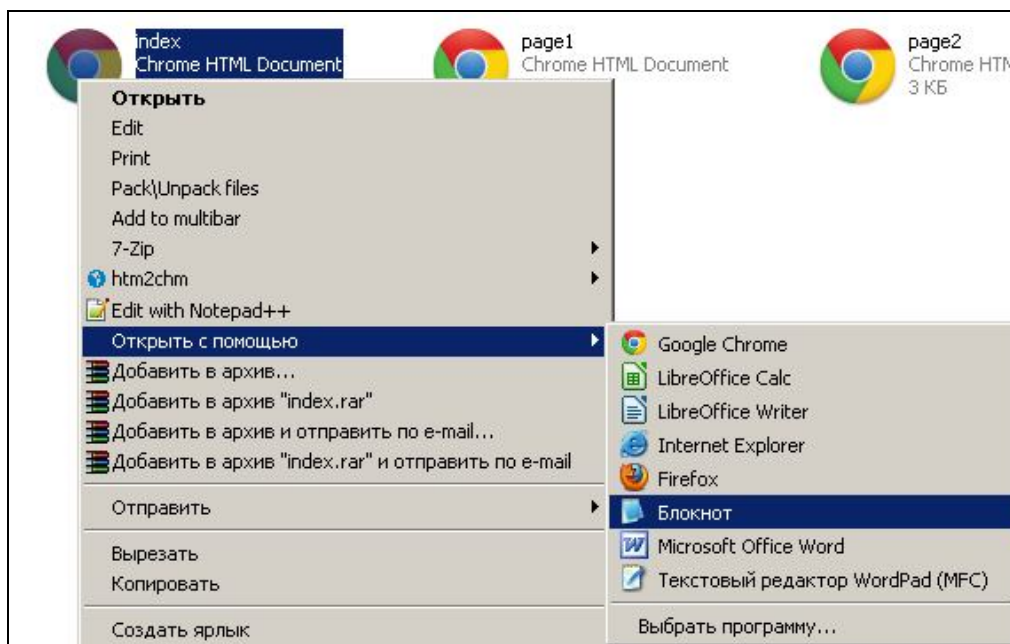


Подробную инструкцию на русском языке по работе с программой «HotPotatoes» можно прочитать в моей книге «Сайт учителя предметника» размещенную на портале: <https://www.morebooks.de/store/ru/book/Сайт-учителя-предметника/isbn/978-3-8465-0664-6>

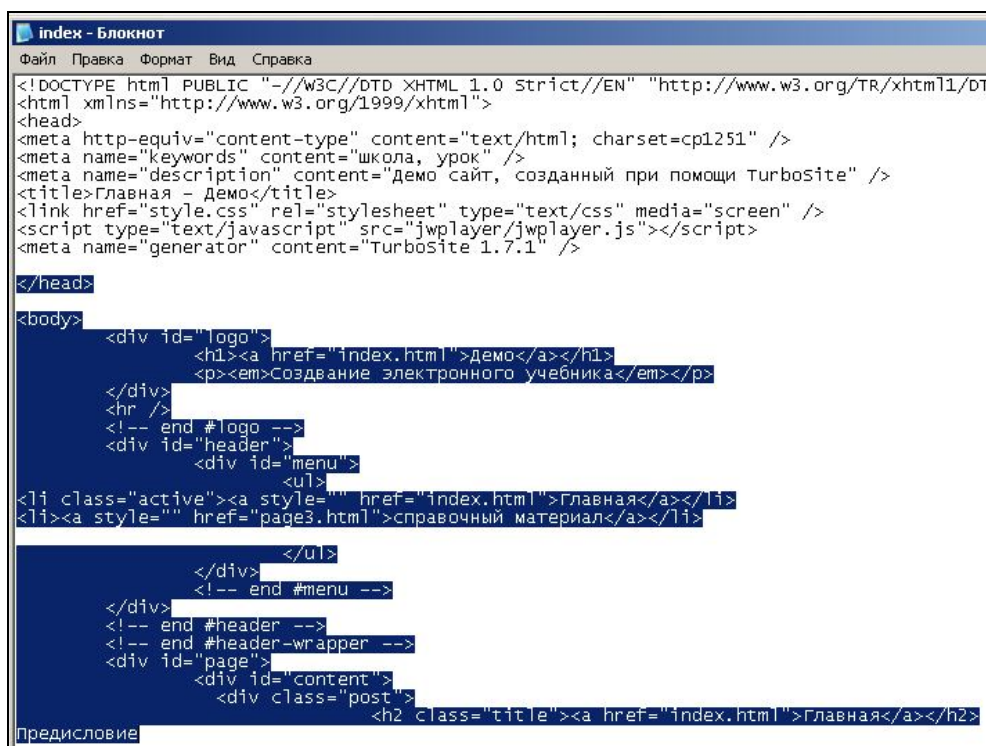
Вставка тестовых заданий и различных скрипт- программ, а также видеороликов осуществляется в дополнительной вкладке «HTML код»



Для того что бы просмотреть и скопировать «HTML-код» достаточно открыть страничку с тестовым заданием созданным программой «HotPotatoes» с помощью текстового редактора «Блокнот».



После открытия странички Вы можете скопировать текст целиком или отдельный его фрагмент и вставить в дополнительную закладку «HTML-код»



```
index - Блокнот
Файл  Правка  Формат  Вид  Справка

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
<head>
<meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=cp1251" />
<meta name="keywords" content="школа, урок" />
<meta name="description" content="демо сайт, созданный при помощи TurboSite" />
<title>Главная - Демо</title>
<link href="style.css" rel="stylesheet" type="text/css" media="screen" />
<script type="text/javascript" src="jwplayer/jwplayer.js"></script>
<meta name="generator" content="TurboSite 1.7.1" />
</head>
<body>
<div id="logo">
<h1><a href="index.html">демо</a></h1>
<p><em>Создание электронного учебника</em></p>
</div>
<hr />
<!-- end #logo -->
<div id="header">
<div id="menu">
<ul>
<li class="active"><a style="" href="index.html">Главная</a></li>
<li><a style="" href="page3.html">справочный материал</a></li>
</ul>
</div>
<!-- end #menu -->
</div>
<!-- end #header -->
<!-- end #header-wrapper -->
<div id="page">
<div id="content">
<div class="post">
<h2 class="title"><a href="index.html">Главная</a></h2>
<p>Предисловие</p>
</div>
</div>
</div>
</body>
</html>
```

Далее вы можете перейти в дополнительную закладку «Визуальный редактор», а затем сгенерировать сайт. Как правило во вставке кодов на страницу большой необходимости нет и данный пункт описания можете не использовать.