

بسمه تعالی

فرم گزارش نویسی گروه‌های آموزشی متوسطه منطقه ۴

عنوان گزارش: برگزاری کارگاه تولید محتوای الکترونیک (جلسه دوم)	گروه: گروه مطالعات و علوم اجتماعی
اهداف:	شماره بخشنامه: ۴/۸۷۲۴۹/۷۵ - ۹۲/۹/۵
۱- آشنایی همکاران با ابزارهای جدید تدریس .	تاریخ برگزاری: روز یکشنبه - ۹۲/۹/۱۷
۲- آشنایی همکاران با نرم افزار بیلدر (MMB) جهت تولید نرم افزار های تدریس .	مکان: محل گروه‌های آموزشی منطقه ۴

شماره: ۴/۸۷۲۴۹ / ۷۵ تاریخ: ۱۳۹۲/۰۹/۰۵ پیوست:	 وزارت آموزش و پرورش اداره آموزش پرورش شهرستان اداره آموزش و پرورش منطقه ۴ تهران	کمیته بررسی بخشنامه ها و دستورالعملهای اداری تهران، واحد های آموزشی و اداری کمیته متعلقه مدارس واحد: گروه های آموزشی
به: مدارس دوره اول متوسطه منطقه موضوع: اطلاع رسانی برنامه های گروه آموزشی مطالعات اجتماعی		
با سلام و احترام، در راستای عملیاتی کردن برنامه گروه مطالعات اجتماعی، مواردی که اجرای آن از همکاران انتظار می رود را به اطلاع می رساند.		
۱- مسابقه ی وبلاگ نویسی با عنوان نقش مؤثر فرهنگیان در شکل گیری سبک زندگی دینی نکات قابل توجه: الف. وبلاگی با موضوع بالا و آدرس IR ساخته شود و از ساختن وبلاگ با آدرس com خودداری شود. مثال (motaleat4.blog.ir) ب. مدت به روز رسانی وبلاگ ۲ هفته از تاریخ ۹۲/۹/۵ لغایت ۹۲/۹/۱۸ می باشد. ج. آدرس وبلاگ ساخته شده جهت بررسی تا ۹۲/۹/۱۰ به آدرس پست الکترونیک گروه مطالعات اجتماعی (motaleat4@chmail.ir) ارسال گردد. (در متن ایمیل ارسالی علاوه بر آدرس وبلاگ، درج مشخصات کامل صاحب اثر نیز الزامی می باشد.)		
۲- شرکت در کارگاه تحلیل، نقد و بررسی کتاب مطالعات اجتماعی پایه هفتم زمان: یکشنبه ۹۲/۹/۱۰ از ساعت ۱۴ لغایت ۱۶/۳۰ مکان: گروه های آموزشی، مرکز آموزشی نیروی انسانی باقر العلوم (علیه السلام)، طبقه سوم حضور به موقع همکاران محترم ضمن مطالعه دقیق دروس کتاب هفتم در این جلسه مزید امتنان است.		
۳- شرکت در کارگاه تولید محتوای الکترونیک این کارگاه در دو جلسه برگزار می گردد. زمان: یکشنبه ۹۲/۹/۱۰ و یکشنبه ۹۲/۹/۱۷ ساعت: ۱۶/۳۰ - ۱۴		
مکان: دبیرستان دخترانه امام محمد باقر (ع) - میدان رسالت - خیابان هنگام - میدان الغدیر - خیابان دلاوران - خیابان تکاوران شمالی - ۲۰ متری اول. تلفن: ۷۷۴۵۵۴۶۴۵ و ۷۷۲۷۹۱۹۲		
شرکت کنندگان در این کارگاه ملزم به ارائه نمونه کار از دروس کتاب مورد تدریس خود ظرف مدت ۱۵ روز به گروه های آموزشی می باشند.		
۴- همکاری در غنی سازی وبلاگ همکاران محترم می توانند مقالات کوتاه یا بلند، داستان، خاطرات، تجربیات تدریس و یا بازی های علمی- آموزشی خود را به منظور غنی سازی وبلاگ گروه و یا درج در گاهنامه گروه های آموزشی تا ۱۵ ماه ارسال نمایند.		

کارگاه آموزش تولید محتوای الکترونیک که در دو جلسه برگزار شد با هماهنگی قبلی با استاد سرکار خانم عمویی و هماهنگی با مدیریت محترم دبیرستان امام محمد باقر (ع) به انجام رسید. در جلسه اول که در روز یکشنبه ۹۲/۹/۱۷ ساعت ۱۷/۳۰ - ۱۴ تشکیل شد به نکات ذیل اشاره گردید.

Exe To bind : این قسمت از تنظیمات Binding Object می تواند برنامه ای متفاوت با Notepad را در پروژه اجرا کنید این برنامه می تواند Winamp - Media Player و یا هر برنامه ی دیگری باشد. در قسمت Hide Menu میتوانید مشخص کنید که منوی های برنامه (مثلا Notepad) نمایش داده شود یا نه و در قسمت Hide Sizing Grip میتوانید اجازه کوچک و بزرگ کردن برنامه را به کاربر بدهید. در قسمت Border شما می تونید نحوه نمایش صفحه برنامه را مشخص کنید (Raised برنامه را به صورت بر جسته و Sunken برنامه را به صورت فرو رفته نمایش می دهد).

در قسمت Advanced : نیز شما می توانید تنظیماتی را برای زمان اجرا و خروج برنامه و زمان نمایش Toolbar مشخص کنید.

Flash : برای دسترسی به این گزینه می تونید از منوی Object و زیر شاخه Create گزینه Flash را انتخاب کنید. پس از انتخاب بر روی محیطی از برنامه که می خواهید Flash در آنجا باشد بکشید. همانطور که شما می دانید می توانید با استفاده از این گزینه فایل هایی با فرمت .swf. که به نام فلش معروفند را در محیط برنامه اجرا کنید. فایل های فلش اصولا به فایل هایی گفته می شوند که با حجم کم می توانند دارای تصاویر متحرک و یا بازیهای کم حجم باشد که معمولا توسط برنامه های شرکت Macromedia طراحی می شوند.

Quality : این قسمت از تنظیمات فلش مربوط به کیفیت تصویر و اجرای فلش می باشد که دارای سه گزینه High، Low، Medium است.



با فعال کردن گزینه Loop فلش پس از یک بار اجرا دوباره تکرار خواهد شد.

با فعال کردن گزینه Hide Menu در صورتی که فلش دارای منو باشد منو ها مخفی می شوند.

با فعال کردن گزینه Keep Aspect Ratio سایز فلش مورد نظر را به نسبت معینی نگه می دارد.

با فعال کردن گزینه Preserve Actual Size سایز فلش مورد نظر را نسبت به سایز اصلی تغییری نمی دهد.

با فعال کردن گزینه Override Background Color میتوانید برای فلش مورد نظر رنگ پشت زمینه ای را تعیین کنید.

با فعال کردن گزینه Run From Frame در صورتیکه از فریم های مختلف فلش آگاهی داشته باشید می توانید تعیین کنید که از آن فریم مخصوص شروع به اجرا گردد.

Option : با غیر فعال کردن گزینه Show Status Bar استاتوس بار صفحه وب نمایش داده نمی شود.
با فعال کردن گزینه Disable Right Click امکان راست کلیک را در صفحه وب مورد نظر غیر فعال می کنید.

با فعال کردن گزینه Hide Border دیگر شاهد نمایش اطراف پنجره وب و اسکرول ها نخواهید بود.
شی: **Image Matrix** این شی میتواند به وسیله سه عکس یک ماتریس فعال تصویری ایجاد کند. هر خانه از این ماتریس در برگیرنده هر سه عکس میتواند باشد و تمامی خانه های ماتریس یکسان می باشد. این شی برای ایجاد برخی برنامه های خاص نظیر جدول های تصویری یا بازیهای حدسی استفاده می شود. برای انتخاب این شی از منوی Object > Create > Image Matrix را کلیک کنید. حال پنجره زیر باز می شود .

طراحی آلبوم فیلم

برای قرار دادن فیلم در برنامه خود دو روش پیشنهاد می کنم .

روش اول اینکه فیلم بصورت خودکار پخش شود که زمان پخش فیلم هنگامی که صفحه لود می شود می باشد.

روش دوم اینکه از دکمه های کنترل فیلم استفاده شود. برای اینکار ابتدا یک صفحه درست می کنیم اما قبل از آن باید در صفحه اول برنامه دکمه ای برای ورود به صفحه آلبوم فیلم ایجاد کنید. در صفحه فیلم می توانید برای زیبایی بیشتر پس زمینه ای قرار دهید.

اینک به تعداد فیلم هایی که قصد دارید در برنامه خود قرار دهید دکمه ایجاد کنید. حال برای هر یک از این دکمه ها یک صفحه ایجاد کنید به طوری که با کلیک دکمه وارد صفحه فیلم مربوطه شوید.

اینک روش اول را عملی می سازیم : به صفحه مربوط به اولین فیلم بروید . سپس از منوی Object در بخش Create گزینه MCI Object را انتخاب کنید. مشاهده می کنید که ماوس به شکل + درآمده. به کمک ماوی می توانید اندازه محیط فیلم خود را تعیین کنید. ماوس را روی صفحه بکشید سپس دوبار روی این محیط کلیک کنید تا پنجره تنظیمات مربوطه باز شود. در بخش Media روی دکمه Load کلیک کنید حال فیلم مورد نظر را فراخوانی کنید. شما فقط فیلم هایی را می توانید انتخاب کنید که mmb از آنها پشتیبانی کند. بعد از فراخوانی فیلم دکمه OK را فشار داده . ممکن است تعجب کنید چون افق خاصی در صفحه نمی افتد. اما اگر در این حالت صفحه را تست کنید خواهید دید که فیلم بطور اتوماتیک شروع به پخش شدن کرد. دقت کنید که شما هیچگونه کنترلی بر روی این فیلم ندارید . حتماً دکمه Back را برای این صفحه ایجاد کنید تا توسط آن به صفحه فیلمها باز گردید.



حال فیلمی در برنامه قرار خواهیم داد که بتوانیم روی آن کنترل داشته باشیم. برای اینکار مراحل زیر را دنبال کنید :

ابتدا به صفحه مخصوص فیلم بروید. سپس گزینه Video از بخش Create در منوی Object را انتخاب کنید. اگر روی صفحه کلیک کنید پنجره Open Video باز میشود. فیلم مورد نظر را در این بخش فراخوانی کنید. بعد از کلیک روی دکمه OK پنجره Video Impact and Capturing Still Image نمایان خواهد شد که تصویر Frame اول فیلم در وسط آن نمایش داده خواهد شد.

حالا با استفاده از دکمه های کنترل، نحوه نمایش فیلم را تست کنید. دقت کنید که با این دکمه ها فقط فیلم را تست می کنید و پنجره فوق بصورت پیش نمایش بوده و هنوز فیلم بر روی صفحه بارگذاری نشده است. بعد از تست فیلم دکمه OK را بزنید. ملاحظه می کنید که Frame اول فیلم بر روی صفحه قرار می گیرد. حال برای تصویر فوق باید دکمه های کنترل بسازید. برای اینکار می توانید از دکمه های آماده در بخش Action استفاده کنید و یا اینکه توسط ابزار Bitmap Button آنها را تولید کنید. ولی در هر صورت روش تنظیم دستورات در هر دو حالت یکسان است. برای روش اول شما می توانید در روی Toolbar بر شکلی که به صورت یک چوب جادویی است کلیک کنید و از لیست باز شده گزینه Insert Video Control را انتخاب کنید. (برای اینکار باید بر روی ویدیویی که قرار داده اید کلیک کرده باشید). حالا شما می توانید به وسیله این تنظیمات فایل ویدیویی را که قرار داده اید را کنترل کنید. اگر شما از نسخه های قدیمی برنامه استفاده می کنید امکان دارد گزینه Insert Video Control را نداشته باشید. برای اینکار می توانید از روش زیر استفاده کنید: ((روی آیکون کلیک کرده و از منوی باز شده گزینه Insert MP3 Control را انتخاب کنید. دکمه های کنترلی که در صفحه ظاهر میشوند را جابجا کنید و در جای مناسبی قرار دهید. این دکمه ها مخصوص پخش فایل های صوتی هستند اما با تغییرات زیر میتوان آنها را به دکمه های پخش فیلم تبدیل کرد. ابتدا دکمه های را حذف کنید. چون این دکمه ها در مواقعی به کار برده می شوند که کاربر در درایو دنبال فایل باشد و یا جایی که چند فایل وجود داشته باشد. اما چون در اینجا شما فیلم را فراخوانی کرده اید و فقط به دکمه های پخش و توقف احتیاج دارید. برای حذف دکمه های فوق به بخش Object مراجعه کرده و بر روی علامت + کنار عبارت MP3 Nuttons P43 کلیک کنید تا لیست دکمه ها را مشاهده کنید. سپس با انتخاب دکمه های مورد نظر کلید Del را فشار دهید. بعد از

انجام این عمل دکمه ها را در صفحه جابجا کنید تا زیر اعداد بالای آن قرار بگیرد. حال دو باره روی دکمه ها کلیک کنید تا پنجره Group باز شود. ابتدا روی گزینه B_Play Q381 دو بار کلیک کنید در پنجره باز شده و در بخش Action روی آیکون کلیک کنید. در بخش On Mouse Click گزینه None را انتخاب کنید تا به صورت غیرفعال انتخاب شود. بعد از زدن دکمه OK روی آیکون کلیک کنید. در پنجره باز شده و در بخش The Click is Finished روی آیکون کلیک کنید. در پنجره Script Wizard و در بخش Action گزینه Video Play را انتخاب کرده و سپس در بخش Video Play نام فیلمی که در صفحه قرار داده اید را انتخاب نمایید. این نکته ضروری است که منظور از نام فیلم نام labe فیلم مورد نظر است که در اینجا Video می باشد. بعد از انجام عمل فوق روی دکمه OK کلیک کنید. عملیات گفته شده را برای دکمه B_Stop Q381 تکرار کنید. با این تفاوت که در پنجره Script Wizard به جای گزینه Video Paly گزینه Video Stop را انتخاب کنید. اما برای دکمه B_Pause Q381 مراحل زیر را طی کنید. در پنجره Group دوبار روی این گزینه کلیک کنید، سپس در بخش Action ابتدا آیکون را غیر فعال کرده و بعد از آن روی آیکون d012 کلیک کنید. در پنجره باز شده در بخش Action1 گزینه Video Pouse و در بخش Obhect گزینه Video را انتخاب کنید. در این حالت هر وقت هنگام اجرای برنامه روی دکمه مورد نظر کلیک کنید پخش فیلم موقتاً قطع میشود و با زدن دکمه Play ادامه فیلم پخش می گردد.)) حال به برنامه برگردید و با استفاده از کلید F5 آن را تست کنید .

دست نوشته : مطمئناً وجود نوشته و متن در یک برنامه مولتی مدیا باعث کاملتر شدن آن می گردد. این نوشته ها می توانند توضیحاتی در مورد خود برنامه و یا هر نوشته دیگر مرتبط با موضوع برنامه باشند. افزودن چنین امکانی به برنامه مولتی مدیا کار دشواری نیست. برای این کار دو روش پیش رو داریم.

گرافیک : نرم افزار mmb برای تایپ متنهای طولانی ابزاری بنام Paragheraf Text را طراحی کرده است که با کمک آن میتوان متنهای طولانی را تایپ کرده و با فونتهای مختلف ویرایش نمود. برای دسترسی به این ابزار روی آیکون در نوار ابزار کلیک کرده و یا از منوی Object در بخش Create گزینه

Paragheraph Text را انتخاب کنید. با توجه به فضایی که بر روی صفحه دارید ماوس را بر روی صفحه بکشید. اندازه محدوده متن به دلخواه شما تعیین میگردد. محدوده نقطه چین بر روی صفحه نمایان می شود. اکنون دو بار روی آن کلیک کنید. پنجره زیر باز می شود. در این مرحله اگر متنی را قبلاً توسط نرم افزارهای دیگری مثل Word تایپ کرده اید می توانید آن را توسط دکمه Open فراخوانی کنید. در غیر اینصورت می توانید در فضای سفید رنگ این پنجره مشغول به تایپ شوید. ابزار Paragheraoh Text برای تایپ متنهای لاتین طراحی شده اما شما میتوانید با فارسی کردن محیط Win متن فارسی خود را تایپ کنید. البته اگر در متون فارسی از کلمات لاتین استفاده کنید ممکن است دچار مشکل شوید. برای تغییر فونت می توانید از دکمه Font و برای تغییر رنگ از جعبه تغییر رنگ استفاده کنید. اگر متن شما طولانی باشد به صورت خودکار در کنار متن Scroll Bar قرار می گیرد. بعد از تعیین پارامترهای لازم دکمه OK را بزنید.

نمایش متن توسط نرم افزارهای نوشتاری: اگر از نرم افزارهایی مانند Wordpad ، و ... استفاده کرده باشید می توانید متون خود را در آن نرم افزار تایپ کرده و بعد از ویرایش و صفحه آرایی فایل مورد نظر را توسط برنامه مولتی مدیا فراخوانی کنید. بدین صورت که ابتدا در صفحه دکمه ای با نام متن مورد نظر طراحی کنید. سپس با دو بار کلیک کردن بر روی آن پنجره مخصوص آن باز می شود. در قسمت Action روی آیکن کلیک کنید. در پنجره باز شده در قسمت On Mouse Click عبارت Run Program را انتخاب کرده و در قسمت Path مسیر فایل متنی را تعیین کنید. بعد از انجام کارهای فوق با زدن کلیدهای متوالی OK وارد صفحه شده و آن را تست کنید. در این حالت اگر روی دکمه طراحی شده کلیک کنید باشد متن با استفاده از نرم افزارهایی که توسط آن تایپ شده فراخوانی شود. توجه کنید که در این حالت نرم افزار نوشتاری که مورد استفاده قرار داده اید حتماً بر روی Windows نصب شده باشد



تعیین مشخصات صفحه و تست کل برنامه و تست صفحه ی فعال

برای شروع کار اول باید مشخصات کلی صفحه ای را که می خواهید برنامه ی مولتی مدیا را در آن پیاده کنید مشخص گردد برای این منظور به منوی Project رفته و گزینه General Settings را انتخاب نمایید. جهت دسترسی آسان به این گزینه می توانید روی آیکون شکل چرخ دنده در بخش Main کلیک کنید.

Window Size : در این قسمت اندازه ی صفحه را بر حسب Pixel مشخص می کنید. البته خود نرم افزار به طور پیش فرض اندازه ۶۴۰ در ۴۸۰ را به شما پیشنهاد می دهد اما می توانید در قسمت Quick Preset اندازه های استاندارد دیگری را ببینید لازم به ذکر است که انتخاب هر اندازه حتی خارج از اندازه های استاندارد امکان پذیر است.

Window Title : اگر نام خاصی را برای برنامه خود در نظر گرفته اید به جای کلمه **Welcome** تایپ نمایید بعد ها خواهید دید که این نام بر روی نوار آبی رنگ بالای برنامه ی مولتی مدیا نمایان می شود. (اگر علاقه ای به نوار آبی رنگ (**Title Bar**) بالای برنامه خود ندارید علامت ضربدر را از کنار جمله **Standard Window** بردارید).

Client Border : در صورتی که این گزینه فعال باشد یک خط کم رنگ پیرامون محیط برنامه مشاهده خواهد شد.

Background Mode : زمانی از پارامتر های این بخش استفاده می شود که بخواهید زمینه پشت برنامه رنگ خاصی به غیر از تصویر موجود در **Desktop** به خود بگیرد برای این دستور قسمت **Full Screen Background** را فعال کنید و پس از **Solid Fill** رنگ مورد نظر را مشخص نمایید اگر دوست داشته باشید تصویر خاصی کل زمینه ی پشت برنامه را پر کنید در همین بخش روی گزینه **Load Image** کلیک کرده و سپس تصویر را انتخاب نمایید.

Display Resolution : به دلیل این که معمولا برنامه ی مولتی مدیایی را که می سازید روی **CD** کپی شده و در چند کامپیوتر و احتمالا با **Resolution** های مختلف استفاده خواهد شد ممکن است به مشکل اختلاف اندازه صفحه بر نامه ی ساخته شده با **Resolution** کامپیوتر دیگر برخورد نمایید نرم افزار **Multimedia Builder** این امکان را به شما می دهد که با استفاده از این بخش **Resolution** هر کامپیوتر را هنگام اجرای اتو ماتیک **CD** به طور موقت تغییر دهید تا برنامه با کیفیت خوب اجرا شود لذا گزینه **Try to Change to Allow Up-Sizing** را فعال نموده و نوار سفید رنگ مقابل آنها **Resolution** دلخواه را تعیین نمایید بعد کلید **OK** را بزنید.

خوب حالا شما صفحه سفید رنگی با مشخصاتی که تعیین کرده اید در وسط محیط کار نرم افزار خواهید دید برای این که نحوه ی عملکرد برنامه را هنگام اجرای آن ببینید می توانید در حین طراحی نتیجه کار را تست کرده و از عملکرد آنها مطمئن شوید. برای این کار ۲ روش زیر وجود دارد:

۱- **تست کل برنامه:** جهت تست کل برنامه به منوی **Project** رفته و گزینه **Run** را انتخاب نمایید و یا روی آیکونی که مثل یک کلید است رادر نوار **Main** کلیک کنید.

۲- **تست صفحه فعال:** تست کردن کل برنامه احتیاج به وقت زیادی دارد لذا جهت سهولت می توانید فقط هر صفحه ای را که فعال است تست نمایید برای این کار گزینه ی **Test Current Page** در منوی **Page** را کلیک نمایید و یا کلید **F5** را بزنید و برای بازگشت روی صفحه راست کلیک کنید و از منوی باز شده **Close** را فشار دهید .

نتیجه گیری :

از تعداد ۲۵ نفر شرکت کننده در این جلسه ۱ نفر مرد (۴ درصد) و ۲۴ نفر زن (۹۶ درصد) بودند .

تعداد کل	جنسیت	تعداد شرکت کننده	درصد شرکت کننده
۲۵ نفر	مرد	۱	۴ درصد
	زن	۲۴	۹۶ درصد

نتیجه نظر سنجی همکاران شرکت کننده به شرح زیر می باشد .

ردیف	مورد	عالی	خوب	متوسط	ضعیف
۱	اطلاع رسانی صحیح وبه موقع برگزاری جلسه	۲۲	۳	۰	۰
۲	روشن واضح بودن هدف برگزاری مجمع	۲۴	۱	۰	۰
۳	زمان بندی صحیح در ارائه مباحث به تناسب مفید و موثر بودن مطلب سخنگویان	۱۹	۵	۱	۰
۴	مناسب بودن موضوعات انتخاب شده برای ارائه در مجمع	۲۳	۲	۰	۰
۵	تاکید در مباحث کاربردی و مورد نیاز همکاران	۲۰	۵	۰	۰
۶	استفاده مناسب و صحیح از وسایل آموزشی در ارائه مطلب	۲۰	۵	۰	۰
۷	میزان تعامل وپویایی در جلسه	۲۰	۴	۱	۰
۸	میزان تسلط علمی سخنران مدعو	۲۱	۴	۰	۰
۹	میزان ارائه مطلب توسط سخنران مدعو	۲۰	۵	۰	۰
۱۰	مناسب بودن زمان و مکان برگزاری جلسه	۱۵	۱۰	۰	۰

