



یک نرم افزار ساده

● جواد حسین پور
معاون فناوری مدرسه راهنمایی شهید محسنی منطقه ۱۷ تهران



اشاره

به قدم آموزش ببینند.

نرم افزار «autoplay media studio» مانند نرم افزار Multimedia builder، نرم افزاری «اتوران ساز» است. در سال تحصیلی جدید از این نرم افزار برای آموزش تولید محتوا به دانش آموزان استفاده کردم. با استفاده از این نرم افزار دانش آموزان و دبیران ما می توانند محتوایی با ویژگی های زیر تولید کنند:

تعاملی بودن: ابتدا نام کاربر پرسیده می شود. سپس در قسمت آزمون های محتوا، در صورتی که سؤالی درست یا نادرست پاسخ داده شود، با اسم کوچک به کاربر اعلام می شود. برای مثال، پیامی ظاهر می شود مبنی بر اینکه: «علی جان، شما پاسخ غلط داده اید و باید مطلب... را دوباره مرور کنید.»

مبتنی بر آزمون: محتوای تولید شده می تواند آزمون داشته باشد و انواع سؤالات تستی، صحیح و غلط، جاخالی و حتی تشریحی در آن به کار برده شود. جالب است بدانید که می توان جواب سؤالات آزمون را در فایل فشرده در سیستم کاربر ذخیره کرد. این فایل فشرده پسوردی دارد که فقط در اختیار فرد تولیدکننده است. کاربر در منزل آزمون می دهد و فایل فشرده را با «فلش مموری» برای دبیر خود می آورد تا مورد ارزیابی قرار گیرد.

کاملاً مولتی مدیا: در این نرم افزار از تمامی رسانه ها می توان استفاده کرد؛ از جمله: متن، صدا، فیلم، انیمیشن و ...

دارا بودن شماره سریال و رمز عبور: دانش آموزان و دبیران می توانند برای محافظت از محتوای خود از رمز عبور و شماره سریال استفاده کنند.

توجه داشته باشید که دبیران و دانش آموزان ما با دانش کمی که از برنامه نویسی به دست می آورند و با گذراندن حدود ۱۵ تا ۲۰ جلسه آموزش، می توانند محتوایی با کیفیت مطلوب تولید کنند و این فقط به خاطر سهولت کار با برنامه است. لازم به ذکر است که ایشان به وسیله این برنامه با اصول برنامه نویسی، از جمله الگوریتم و کار با متغیرها به خوبی آشنا می شوند؛ به طوری که قادر به استفاده از این اصول در کار با برنامه های دیگر خواهند بود.

جواد حسین پور که تا سال گذشته در کلاس های آموزش تولید محتوا از نرم افزار multimedia builder استفاده می کرده، با تجربه ای که کسب کرده، نرم افزار جدیدی را برای این کار پیشنهاد می دهد. مقایسه ایشان از این دو نرم افزار را در زیر می خوانید.

نرم افزار «multimedia builder» برای تولید محتوا مناسب نیست؛ به دلیل اینکه:

● چهار سال است که شرکت ارائه کننده نرم افزار ورژن جدید آن را ارائه نکرده است و به روز نیست.
● آموزش این نرم افزار به دلیل پیچیدگی هایی که دارد، زمان بر است.

● اشیا و منابعی را که مورد استفاده قرار می گیرند، خود کاربر باید داخل پوشه های مختلف بگذارد و طبیعتاً مسیر منابع مورد استفاده را به درستی وارد نرم افزار کند. بدیهی است که در صورت عدم رعایت اصول آدرس دهی، اجرای نرم افزار با مشکل مواجه خواهد شد. (بیش از نیمی از محصولات تولید شده توسط دانش آموزان و دبیران در رایانه منزل اجرا می شوند، اما در رایانه های دیگر اجرا نمی شوند.)

در صورتی که نرم افزار به درستی انتخاب نشود، پیچیده باشد و عملاً برای همکاران و دانش آموزان قابل استفاده نباشد، باعث دل زدگی، عدم اشتیاق برای حضور در کلاس های تولید محتوا و نیز بی رغبتی برای انجام پروژه های عملی می شود. در نتیجه، برای آموزش تولید محتوا ابتدا باید از نرم افزارهایی شروع کنیم که بسیار ساده باشند و کاربران عادی رایانه نیز بتوانند از آن ها استفاده کنند؛ از جمله نرم افزار «Ncesoft flipbook maker» (برای تولید کتاب های الکترونیکی ساده) و «avs video editor» (برای تولید و ویرایش فیلم ها و کلیپ های آموزشی). در مراحل بعدی می توان از نرم افزارهای پیشرفته تر بهره گرفت و در پایان نیز با نرم افزارهایی باید کار شود که دبیران و دانش آموزان بتوانند اصول برنامه نویسی را قدم

