

Modul 2 Video 2.3.6 SK prepis

00:00

Vitajte na stránke " Autorské nástroje pre elektronické vzdelávanie". Volám sa Christopher Karachristos a som dizajnér výučby pre Hellenic Open University. V tomto videu si povieme všetko, čo potrebujete vedieť o autorských nástrojoch. Na konci tohto videa budete schopní určiť základy výberu vhodných autorských nástrojov pre vaše potreby tak, aby ste mohli vytvoriť pôsobivý obsah.

00:23

Čo je to "rýchly vývoj", a ako sa dosahuje? Nástup digitálnych autorských nástrojov podporil rýchly vývoj od ľudí bez špecializovaných skúseností s používaním komplexných vývojových nástrojov pre obsah elektronického vzdelávania. Tento rýchly vývoj sa dosahuje prostredníctvom využívania pripravených šablón, rýchlej integrácie multimediálneho materiálu, a čo najrýchlejšej tvorby prototypov. Nástroje na tvorbu obsahu sú softvérové aplikácie, ktoré sa používajú na vývoj digitálneho vzdelávacieho obsahu, kurzov a lekcí pre e-learning s využitím médií, textu, grafiky, nástrojov na hodnotenie a interakcií. Tieto vývojové prostriedky sú k dispozícii koncovým používateľom, ako ste vy, lokálne nainštalované na vašom počítači alebo prostredníctvom internetu. Okrem mnohých funkcií poskytujú základné možnosti úprav, ako napríklad vytváranie, upravovanie, preskúmanie, testovanie a konfiguráciu obsahu. Tento vytvorený materiál sa môže poskytovať prostredníctvom systémov riadenia vzdelávania alebo samostatne cez internet. Do tejto kategórie nástrojov možno zaradiť nástroje na tvorbu prezentácií, ako je Microsoft PowerPoint, hoci týmto nástrojom chýbajú prvky a funkcie, ako je interakcia, bodovanie atď. Khademi a iní v roku 2011 sformulovali definíciu týchto nástrojov, podľa ktorej: "Autorský nástroj je program, ktorý pomáha autorovi písať pomocou hypertextových odkazov alebo multimediálnych aplikácií a umožňuje mu vytvoriť konečnú aplikáciu len prepojením objektov, ako je odsek textu, ilustrácia alebo pieseň. Definovaním vzájomných vzťahov objektov a ich zoradením vo vhodnom poradí môžu autori vytvárať pútavé a užitočné grafické aplikácie." Výber správnych nástrojov na tvorbu e-learningu je jedným z najdôležitejších rozhodnutí, ktoré môže každý vývojár urobiť. Rôzne autorské nástroje sú určené pre rôzne štýly vzdelávania, systémy riadenia vzdelávania a štandardy elektronického vzdelávania.

02:12

Nástroje na tvorbu obsahu sú určené pre rôzne skupiny používateľov, ako sú profesionálni

tvorcovia obsahu a koncoví používatelia, ktorí chcú vytvárať vzdelávací obsah na vlastné použitie. Používateľ v skutočnosti nepotrebuje žiadne technické znalosti programovania, aby mohol takýto softvér používať. Namiesto toho sú nástroje na tvorbu elektronického vzdelávania spravidla vopred naprogramované a ponúkajú rozhranie pripravené na použitie doplnené o šablóny, médiá, nástroje, interakcie a testy, ktoré môže používateľ jednoducho usporiadať a manipulovať s nimi. Mnohé z týchto nástrojov ponúkajú súbor predpripravených šablón, na ktoré môže vývojár kliknúť a začať.

02:47

Klasifikácia autorských nástrojov. Autorské nástroje možno rozdeliť do nasledujúcich hlavných kategórií podľa charakteru architektúry, ktorú používajú na autorskú tvorbu. Autorské nástroje založené na objektoch, autorské nástroje založené na šablónach a autorské nástroje založené na časovej osi. Mnohé najnovšie autorské nástroje kombinujú funkcie z viac ako jednej kategórie .

03:07

Autorské nástroje založené na kartách alebo stránkach. V týchto kategóriách nástrojov sú prvky organizované ako stránky knihy alebo karty. V knihe je k dispozícii niekoľko stránok. Každá stránka je prezentovaná ako iná obrazovka v aplikácii, ktorá obsahuje rôzne mediálne objekty, ako sú textové polia, kľúče, obrázky, videá a polia na zadávanie údajov, ktoré umožňujú interakciu systému s používateľom. Tieto nástroje sa najlepšie používajú vtedy, keď väčšinu obsahu tvoria prvky, ktoré sa dajú zobrazovať jednotlivo. Takýmto príkladom sú stránky knihy alebo karty súborov v kartotéke, ktoré je potrebné previesť do obsahu elektronického vzdelávania. Môžete prechádzať zo stránky na stránku, pretože všetky stránky môžu byť vzájomne prepojené.

03:47

Typickým príkladom tejto kategórie je softvér, ako napríklad Lectora, ale aj všeobecný softvér na úpravu webových stránok, kde sa pojem "obrazovka" prekladá ako webová stránka (HTML) a podporuje export obsahu do štandardov, ako sú SCORM, xAPI a AICC. Ako vidíte, materiál je usporiadaný do kapitol, ktoré pozostávajú zo sekcií obsahujúcich stránky s multimediálnymi prvkami.

04:13

Objektové autorské nástroje. Rôzne názvy pre túto kategóriu nástrojov sú Icon based alebo Event driven authoring tools. Tieto nástroje sú založené na logike symbolov, ktoré obsahujú rôzne typy mediálnych prvkov a ich umiestnenie vo vopred definovanom a špecifikovanom

toku realizovania, čo odráža logické fungovanie aplikácie a prezentáciu obsahu. Najskôr vytvoríte štruktúru alebo vývojový diagram udalostí, úloh a rozhodnutí pretiahnutím príslušných ikon z knižnice. Každá ikona vykonáva špecifickú úlohu, napríklad prehráva zvuk, otvára obrázok atď. Vývojový diagram graficky zobrazuje logiku projektu. Keď je štruktúra vytvorená, môžete pridať svoj obsah, text, grafiku, animácie, videofilmy a zvuky. Aj netechnický multimediálny autor môže vytvárať sofistikované aplikácie bez skriptovania pomocou autorských nástrojov založených na ikonách. Koniec koncov, presne to znamená pojem autoring: zostavenie rôznych mediálnych prvkov do jedného funkčného vzdelávacieho celku.

05:13

Autorské nástroje založené na časovej osi. Autorské nástroje založené na časovej osi umožňujú tvorcovi usporiadať rôzne prvky obsahu na časovej osi. Medzi výhody týchto nástrojov patrí to, že sú ideálne na vytváranie animácií alebo na vytváranie scenárov s rozvetvenými, používateľom riadenými a interaktívnymi funkciami. Ako čas postupuje od počiatočného bodu projektu, udalosti sa začínajú objavovať jedna po druhej. Medzi udalosti môže patriť prehrávanie mediálnych súborov, ako aj prechod z jednej časti projektu do druhej podľa interakcií používateľa, na základe ktorých sa môže meniť pracovný postup aplikácie a obsah. Takéto nástroje sa ponúkajú na vytváranie komplexných a zaujímavých prostredí, ktoré možno integrovať do webových aplikácií alebo samostatných multimediálnych aplikácií.

05:59

Typickým príkladom tejto kategórie je softvér Articulate storyline, ktorý obsahuje editor časovej osi, ale aj možnosti určovania priebehu akcií a samozrejme možnosti pridávania a správy multimédií.

06:13

Nasledujúce body vám majú poskytnúť základné informácie o autorských nástrojoch, ktoré vám pomôžu identifikovať hlavné funkcie a možnosti pri hľadaní vhodného autorského nástroja. Spoločné vlastnosti autorských nástrojov sú:

06:27

Funkcie úprav. Väčšina autorských prostredí umožňuje vytvárať, upravovať a transformovať rôzne druhy mediálnych prvkov, ako sú animácie, text a video.

06:38

Organizačné funkcie. Tieto nástroje podporujú navigačné diagramy alebo storyboarding (grafický organizátor) a flowcharting (vývojový diagram), čo sú techniky pomáhajúce organizovať projekt.

06:47

Funkcie interaktivity, ktoré umožňujú koncovým používateľom ovládať obsah a tok informácií projektu. Autorské nástroje môžu poskytovať jednu alebo viac úrovní interaktivity.

06:59

Podpora interoperability (súčinnosti) a noriem. Niektoré autorské nástroje sú dostupné na viacerých platformách a poskytujú nástroje na transformáciu a konverziu súborov a programov z jednej platformy na druhú. Väčšina nástrojov podporuje najbežnejšie technické štandardy pre softvérové produkty -learningu, ako je SCORM atď.

07:18

Funkcie vetvenia sú navigácie podľa rozhodnutí IF-THEN alebo navigácie riadené udalosťami na dosiahnutie viacerých vzdelávacích ciest. Na zohľadnenie rozdielov medzi učiacimi sa majú niektoré autorské nástroje možnosť vytvárať premenné, čo je dôležitá funkcia pre adaptívne učenie.

07:37

Tieto nástroje podporujú funkcie vyladovania výkonu a prehrávania, čo znamená, že môžete bezpečne zostavovať a testovať produkty počas celej vývojovej fázy v autorskom prostredí pred ich konečným vydaním.

07:49

Funkcie programovania. Väčšina autorských nástrojov podporuje vizuálne programovanie pomocou ikon alebo objektov, čo je najjednoduchší a najľahší autorský proces. Tieto nástroje podporujú aj programovanie pomocou skriptovacieho jazyka, čo znamená, že pre softvér môžete písať skripty na vytváranie funkcií, ktoré samotný softvér nepodporuje.

08:10

Nástroje na vývoj dokumentov. Väčšina autorských nástrojov ponúka priamy import predformátovaného textu, indexové funkcie, použitie komplexných mechanizmov vyhľadávania v texte a použitie nástrojov na hypertextové prepojenie.

08:23

Podpora pri hodnotení a kvízoch. Tvorcovia kurzov sa vždy zaujímajú o rôzne typy hodnotiacich otázok, ktoré môžu vytvoriť pomocou autorského nástroja. Vypĺňanie prázdnych políček, prirad'ovacie otázky, otázky typu pravda alebo nepravda alebo krátke či dlhé odpovede sú niektoré typy otázok, ktoré dnes autorské nástroje podporujú.

08:42

Funkcia rozšíriteľnosti. Niektorí vývojári potrebujú softvér prispôbiť na konkrétne účely. Avšak túto funkciu väčšina autorských nástrojov nepodporuje.

08:53

Podpora médií a súborov. Moderné autorské nástroje podporujú rôzne multimediálne prvky, ako sú video, text, zvuk, animácie atď. Mali by ste venovať pozornosť podpore médií a súborov autorského nástroja, ktorý si vyberiete. Väčšina autorských nástrojov podporuje bežné typy súborov, ako sú JPG, PNG, MP4, MP3, WAV, GIF atď.

09:17

Dostupnosť cez internet. Autorské systémy zvyčajne poskytujú prostriedky na prevod svojich výstupov tak, aby ich bolo možné poskytovať prostredníctvom internetu s použitím prehliadačov.

09:26

Šablóny. Ide o hotové vzdelávacie objekty, ktoré si tvorca môže vybrať podľa potrieb obsahu, ktorý chce vytvoriť. Existujú rôzne hotové šablóny, ktoré ponúkajú autorské nástroje, napríklad šablóny postupov, šablóny časovej osi atď.

09:42

Knižnice predmetov a znakov. Mnohé autorské nástroje poskytujú prispôsobiteľné animované postavy s možnosťou vyjadrovania a pohybu.

09:52

Knižnice akcií a interakcií. Moderné nástroje poskytujú predpripravené skupiny príkazov, ako aj možnosť používať premenné, čo tvorcom umožňuje pridať interaktivitu medzi objektmi.

10:04

Funkcie organizácie projektu na sledovanie časového plánu projektu a ovládanie systému na zachovanie pracovného postupu.

10:12

Možnosti publikovania, ktoré umožňujú tvorcom publikovať svoj obsah v rôznych formátoch.

10:19

Komunitná podpora. Vytvorenie globálnej komunity používateľov je dôležitým faktorom pri výbere nástroja. Takéto komunity si vymieňajú skúsenosti, riešenia problémov atď.

Príkladom takejto komunity je "The Elearning Heroes", v ktorej si ľudia z celého sveta vymieňajú názory, skúsenosti a materiály o najznámejších autorských nástrojoch.

10:41

V tejto časti videa sa budeme venovať postupu, ktorý musíte dodržať, aby ste si vybrali správny nástroj pre svoje potreby. Spoločnosť Advanced Distributed Learning (ADL) Co-Lab odporúča nasledujúci postup na vysokej úrovni pri výbere autorských nástrojov. Tento proces by sa mal najprv aplikovať na primárny nástroj, ktorý budete používať na autorizáciu, a potom samostatne na každý sekundárny alebo pomocný nástroj.

11:04

V tomto bode je dôležité držať sa len kritických, vysokoúrovňových a veľmi diferencovaných požiadaviek. To poslúži na rýchle odfiltrovanie mnohých nevhodných nástrojov v ďalšom kroku. Niektoré z týchto požiadaviek sú: Cieľová platforma obsahu, typ alebo typy školení, ktoré majú byť podporované, a po tretie dostupné médiá a potreby médií, ktoré sa majú vytvoriť. Ďalšie aspekty sú zručnosti autorov, úroveň interaktivity, ktorú treba dosiahnuť, súlad so štandardmi elektronického vzdelávania a napokon šírka pásma a iné obmedzenia v oblasti IT.

11:36

Ďalším krokom je stanovenie rozpočtu na nákup nástrojov.

11:41

Potom určte kategórie nástrojov, ktoré budete potrebovať. Tento krok si vyžaduje veľa hľadania, pretože dostupných nástrojov je nespočetné množstvo. Musíte teda určiť konkrétne nástroje pre kľúčové kategórie určené v predchádzajúcom kroku.

11:57

Vyberte nástroje identifikované v kroku 3 na základe vašich požiadaviek vypracovaných v kroku 1. Filtrujte zoznam potenciálnych nástrojov a vylúčte tie, ktoré nespĺňajú vaše

minimálne požiadavky a/alebo presahujú váš rozpočet.

12:11

Vypracujte podrobný a úplný zoznam funkcií všetkých zostávajúcich možných nástrojov.

12:19

Porovnajte nástroje identifikované v kroku 4 pomocou zoznamu funkcií vytvoreného v kroku 5.

12:25

Požiadajte o demo-prezentáciu nástrojov, aby ste zistili, či vyhovujú vašim potrebám.

12:31

Rozhodnite sa na základe výsledkov predchádzajúceho kroku a zvážte celkové náklady na vlastníctvo (total cost of ownership-TCO) vrátane aplikácie, školení, aktualizácií, údržby a všetkých nehmotných položiek.

12:44

V tomto kroku sa pozrieme na päť nástrojov na tvorbu e-learningu a zistíme a ako ich porovnávať.