

Приложение 1. Используемые термины

Система программ «1С:Образование» – программный пакет, обеспечивающий функционирование образовательных комплексов серии «1С:Школа» в локальном и сетевом режимах и включающий в себя необходимые модули, компоненты и утилиты.

В настоящее время используется версия 3.0 системы «1С:Образование» (возможно, с различными номерами выпусков для разных образовательных комплексов).

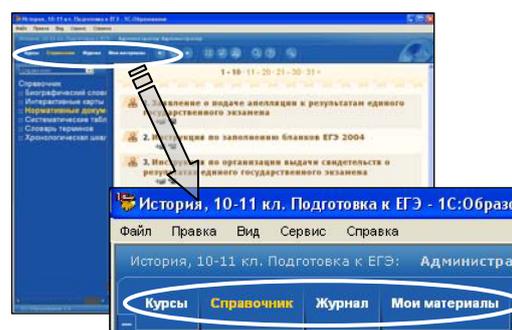
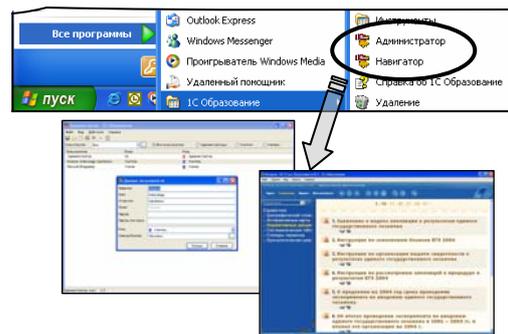
Образовательный комплекс серии «1С:Школа» – программное средство учебного назначения, включающее в себя собственно образовательный комплекс (содержательное наполнение).

Модуль (прикладной модуль) – обособленное программное приложение, входящее в систему программ «1С:Образование 3.0» и обеспечивающее выполнение тех или иных функций.

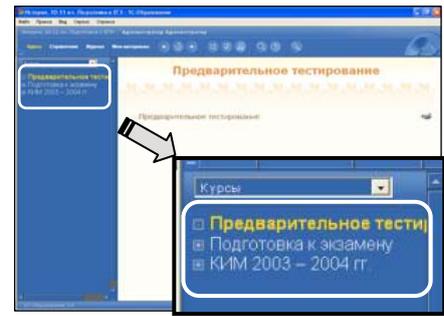
В частности, это прикладные модули *Администратор* и *Навигатор*, предназначенные для администрирования списков зарегистрированных пользователей образовательного комплекса и собственно для работы конкретного пользователя с образовательным комплексом, соответственно.

Компоненты – необособленные (встроенные) программные модули, входящие в состав того или иного прикладного модуля (в частности, модуля *Навигатор*) для поддержки его отдельных функциональных возможностей или режимов работы.

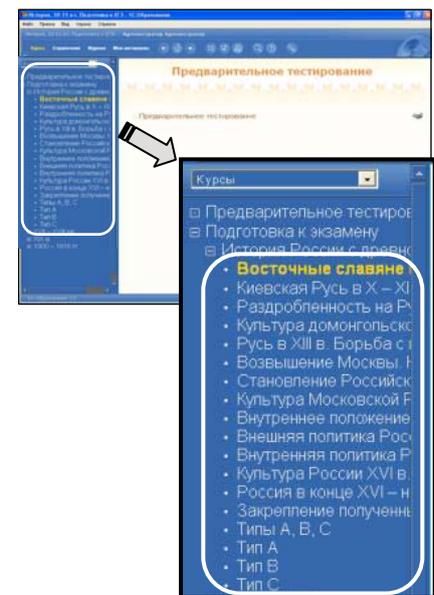
В состав *Навигатора* входят компоненты: *Курсы* (отображение учебных материалов и поддержка работы пользователя с ними), *Справочник* (отображение справочных материалов); *Поиск* (выполнение поиска материалов по ключевым словам и по атрибутам), *Дневник* либо *Журнал* (регистрация результатов работы пользователя и организация учебного процесса), раздел *Мои материалы*, инструменты для создания и организации материалов.



Курсы – структурные единицы в оглавлении образовательного комплекса, соответствующие разделам электронного издания.



Предварительное тестирование, названия тем, Закрепление знаний, Типы А, В, С, варианты ЕГЭ и пр. – входящие в состав того или иного раздела конечные элементы содержательного наполнения.

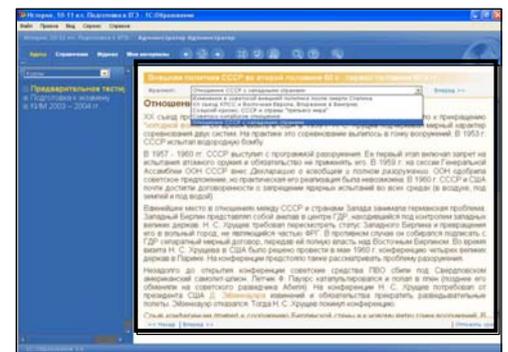


Кадр – элементарная составная часть тренажера, проверочной или контрольной работы.

При разработке авторских учебных материалов кадры называются **слайдами**.

Каждый кадр (слайд) целиком занимает рабочую область модуля *Навигатор*.

Для представления больших текстов используются **страницы** – аналогичные кадрам, но допускающие размещение материала большего объема (с использованием вертикальной линейки прокрутки).



Объект – завершённый по смыслу фрагмент содержательного материала.

Простой объект (ресурс) – объект, соответствующий одному файлу на диске (текстовый документ или фрагмент текста, иллюстрация, анимация, видеофрагмент, вопрос и т.д.).

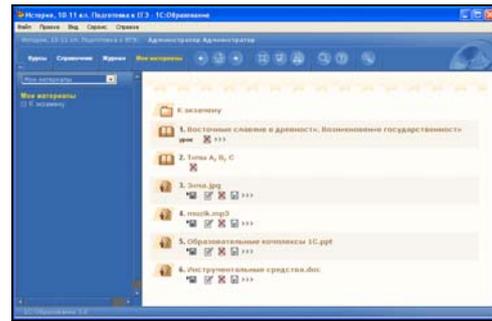
Составной объект – объект, включающий в себя несколько простых объектов (слайд, презентация, тест, курс и пр.).

Статичный объект – объект, не изменяющийся в процессе его просмотра (фрагменты текста, иллюстрации, схемы, формулы и пр.).

Динамический объект – объект, содержимое которого автоматически разворачивается во времени (анимация, видеофрагмент, аудиозапись и пр.).

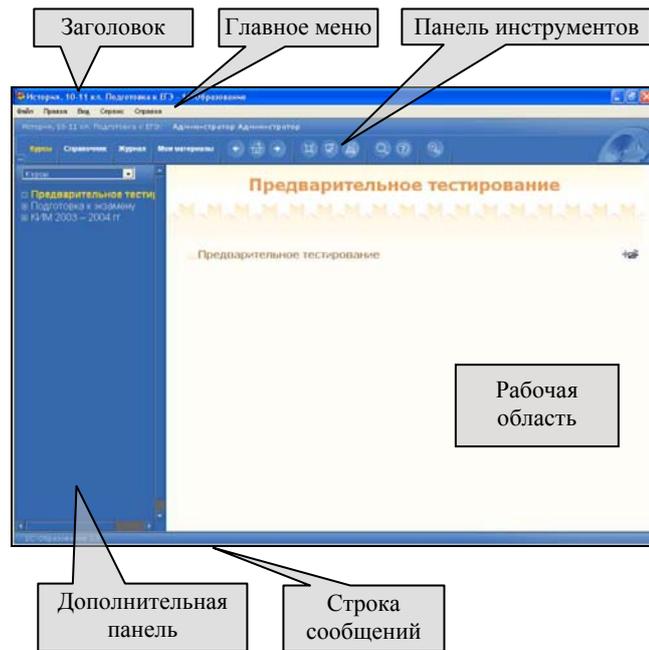
Как правило, динамические объекты снабжены специальной медиапанелью для ручного управления их воспроизведением; в этом случае динамический объект может рассматриваться как интерактивный.

Интерактивный объект – объект, последовательность или способ воспроизведения которого определяется действиями пользователя (анимация-презентация с пошаговым просмотром статичных кадров по команде пользователя, многошаговые анимации, модели, практикумы – виртуальные лабораторные среды и пр.).

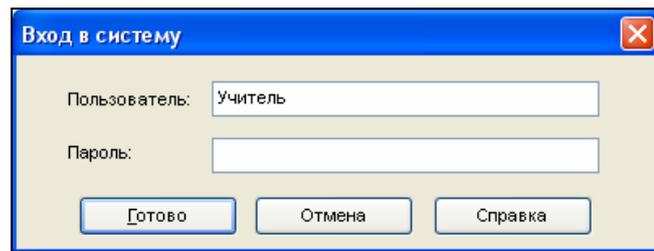


Окно программы (программное приложение) – основное окно, появляющееся на экране при запуске программы. Обычно содержит заголовок (с названием программы), главное меню, панель инструментов, рабочую область (где производится работа с соответствующими данными), иногда – дополнительные панели, а также панель системных сообщений.

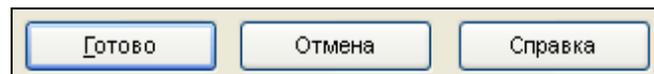
Главное меню может иметь древовидную структуру: некоторые его пункты (со значком «▶») раскрывают вложенные меню.



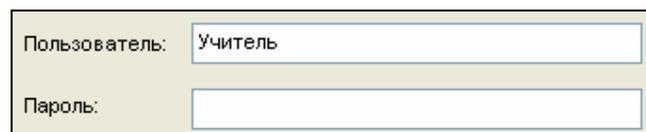
Диалоговое окно – дополнительное окно, выдаваемое на экран в ходе работы с программой при выборе пункта главного меню, щелчка мышью на кнопке и пр., и содержащее элементы диалога с пользователем, позволяющие настраивать режимы работы программы или управлять ее дальнейшими действиями (например, отвечая на запрос программы выбором одной из предлагаемых кнопок).



Кнопка – изображенная на экране (в частности, в диалоговом окне) прямоугольная кнопка с надписью или пиктограммой. Щелчок мышью на кнопке вызывает соответствующее действие программы.



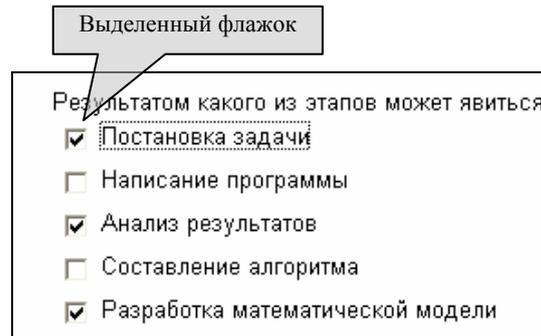
Поле ввода – прямоугольная область (в частности, в диалоговом окне), в которую можно ввести какие-либо буквенно-цифровые данные. В поле ввода также может быть изначально выведена какая-либо информация, которую можно произвольно редактировать. Для начала работы с полем ввода нужно щелкнуть на нем мышью. Для завершения ввода данных обычно требуется нажать клавишу Enter или щелкнуть мышью на соответствующей кнопке (ОК, Готово и пр.).



Радиокнопки – элемент интерфейса, позволяющий выбрать одну из предложенных альтернатив (см. текстовые подписи рядом с радиокнопками). Для этого нужно щелкнуть мышью на кружке рядом с выбранной надписью; факт выбора индицируется появлением внутри кружка жирной черной точки. При выборе другой радиокнопки выбор предыдущей автоматически отменяется.



Флажки – элемент интерфейса, позволяющий выбрать несколько предложенных альтернатив. Для этого нужно щелкнуть мышью на квадратике рядом с выбранной надписью; факт выбора индицируется появлением внутри квадратика черной галочки (или крестика). Повторный щелчок мышью на ранее выбранном флажке отменяет его выбор.



Список (раскрывающийся список) – элемент интерфейса, позволяющий выбрать одну (либо, в некоторых случаях, несколько) из предложенных альтернатив. Раскрывающийся список изначально демонстрирует только одно («текущее») значение. Щелкнув мышью на расположенной справа от него кнопке , можно раскрыть весь список и выбрать в нем требуемое значение (в том числе пользуясь имеющейся в списке вертикальной линейкой прокрутки). Выбранное значение автоматически становится «текущим». Выбор другого значения производится аналогично.



Работа с мышью. Компьютерная мышь позволяет, перемещая ее по столу, навести курсор (обычно в виде стрелки – ) на желаемый объект на экране (кнопку, флажок, радиокнопку и пр.). Последующее короткое нажатие левой кнопки мыши (или просто «щелчок мышью») позволяет активизировать элемент, на который наведен курсор мыши: выбрать пункт меню, радиокнопку, флажок, поле ввода, гиперссылку, кнопку, файл и пр.

Щелчок правой кнопкой мыши обычно раскрывает контекстное («всплывающее») меню для объекта, на который наведен курсор мыши.

Для запуска программ также используется двойной щелчок мышью (левой кнопкой мыши) на соответствующей иконке (ярлыке). Двойной щелчок мышью – это два коротких нажатия ее левой кнопки подряд, с очень малым интервалом между ними и при обязательном сохранении курсора мыши неподвижным на выбранном объекте.

Щелчок мышью обычно выполняется ее левой кнопкой

