

מדריך Storyline

תוכן עניינים

2	התקנת תוכנת סטוריליין
4	יצירת פרוייקט חדש
5	Storyview
6	לשונית בית
7	לשונית הוספה
8	אווטרים
11	עיצוב שקפים ומעברים
12	הנפשות
13	טריגרים
15	שכבות
16	סרטוני סמן
20	State

התקנת תוכנת סטורילין

מהי לומדה דיגיטלית ולמה זה חשוב לארגונים?

בעידן הדיגיטלי של היום, ארגונים רבים משלבים פתרונות למידה מתקדמים כחלק בלתי נפרד מתהליכי ההדרכה וההכשרה שלהם. לומדה דיגיטלית (E-learning module) היא למעשה שיעור אינטראקטיבי שמועבר למשתמש בצורה ממוחשבת – לרוב דרך האינטרנט או רשת פנימית – וכולל סרטונים, שאלונים, אנימציות ותכנים כתובים. הלומדות מאפשרות לעובדים ללמוד בזמן ובקצב שמתאימים להם, לחזור על החומר במקרה הצורך ולשמור על רמת ידע מקצועית עקבית בארגון. בזכות הגמישות והיעילות של הפתרונות הדיגיטליים, יותר ויותר חברות פונות לפלטפורמות כמו Articulate Storyline כדי ליצור לומדות איכותיות, מותאמות אישית וקלות לשימוש.

איך מתקינים את תוכנת Storyline?

כדי להתחיל לעבוד עם Storyline, יש להוריד את התוכנה מהאתר הרשמי של Articulate בקישור הבא: <https://www.articulate.com/360/trial>.

ההתקנה פשוטה ואורכת מספר דקות. יש לבחור את האפשרות להורדת גרסת הניסיון (Free Trial), שמעניקה גישה מלאה לתוכנה למשך 30 יום. שים לב – ניתן להשתמש בגרסה החינמית שוב ושוב על ידי פתיחת חשבון חדש עם כתובת מייל שונה בכל פעם. לאחר ההורדה, יש להריץ את קובץ ההתקנה ולבצע את השלבים המונחים (Next, Agree וכו'). לאחר סיום ההתקנה, תתבקש להיכנס עם חשבון Articulate או להירשם עם כתובת מייל חדשה כדי להתחיל.

למה דווקא Storyline ומה מחכה בהמשך המדריך?

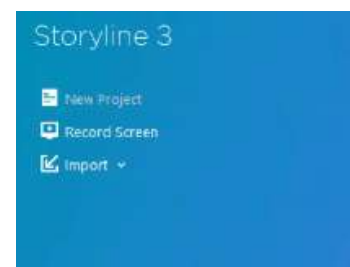
Storyline היא אחת מתוכנות הפיתוח הפופולריות ביותר בעולם ה-E-learning, בזכות ממשק ידידותי, שליטה מלאה בתוכן, תמיכה בעברית ואפשרויות אינטראקטיביות עשירות. המערכת מאפשרת יצירה מהירה ויעילה של לומדות מקצועיות – כולל מסכים מתקדמים, שאלות מסוגים שונים, חלונות קופצים, תפריטים, אנימציות, סאונד ואפילו התאמה לניידים. בהמשך המדריך נלמד כיצד ליצור פרויקט חדש, להוסיף שקופיות אינטראקטיביות, לכתוב שאלות, ולהוסיף תגובות בהתאם לבחירות של המשתמש – כל מה שצריך כדי לפתח לומדה איכותית שתשאיר רושם אמיתי.

מדריך Storyline מאתר "עולם ההיטק" המקורי ©

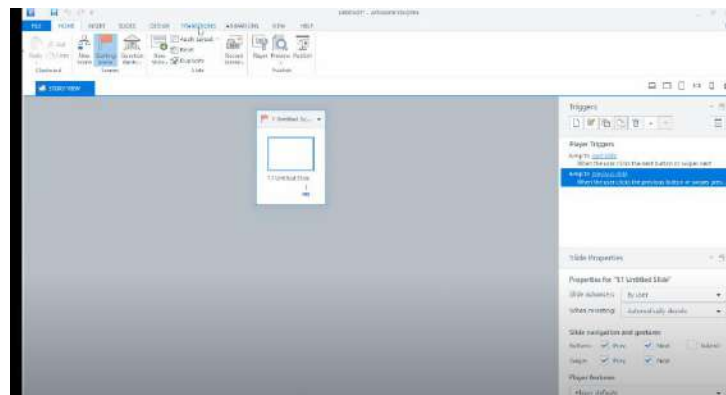
יצירת פרוייקט חדש

שלבי יצירת הפרוייקט הראשון שלכם

ראשית, במסך הפתיחה, נלחץ על New Project:



ונראה את המסך הבא, המכיל כבר את הסצנה הראשונה, אשר יש בתוכה את השקופית הראשונה (או יותר מדויק כהגדרה – את המסך הראשון). שימו לב שאנחנו רואים בתוך התוכנה מספר חלקים – התפריט העליון (שמאוד דומה לoffice ובעיקר לpower point), את התפריטים הצידיים וכבר יש הגדרות שונות (חלקן מסומנות ב V וחלקן כבר הוגדרו מראש).



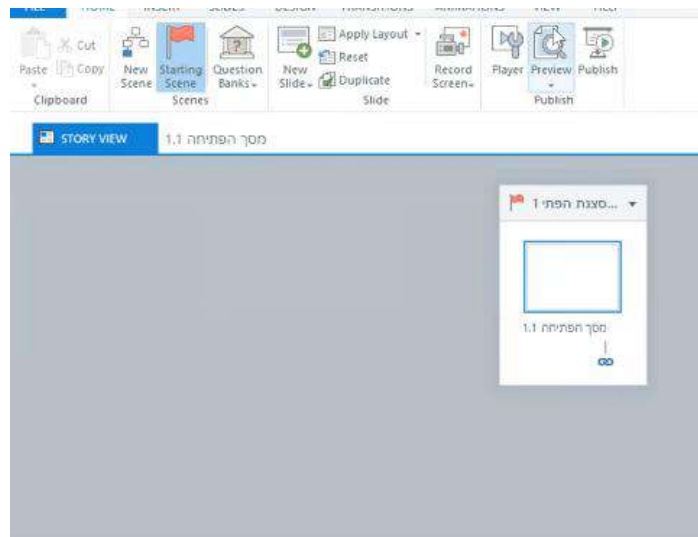
[צפו במדריך המצולם בלחיצה כאן](#)

Storyview

מהו storyview וכיצד בנויה הלומדה שלנו?

האיזור בו נוכל ליצור סצנות חדשות, להביט על כל חלקי הלומדה, לראות את ההסתעפויות השונות, איזה שקף מוביל לאיזה שקף ומעל הכל – לעשות סדר בכל חלקי הלומדה שלנו, כמעין פאזל פסיפס של כל הלומדה: הוא Story View

נסו לשנות בעצמכם את שם הסצנה הראשונה, משום שהשם הראשוני הוא במצב ברירת מחדל. כמו גם, לשנות את שם המסך הראשון ל"מסך הפתיחה". שימו לב למספרי הסצנות המוגדרים אוטומטית: 1.1 ישירות למסך הראשון בסצנה הראשונה.



צפו במדריך המצולם בלחיצה כאן

לשונית בית

לאחר שפתחתם פרויקט חדש, תוכלו לראות כי יש לפניכם שקף גדול ובחלקו העליון סרגל כמו בPower Point של OFFICE.

אם כך, מהן האפשרויות הראשונות שעומדות לפנינו (ואינן חסומות)?

- הוספה של שקפים
- הגדרות בצד ימין של הלומדה
- רספונסיביות והתאמה של הלומדה לגדלים שונים



יש גם אפשרויות חבויות שהן חסומות תחילה, כמו למשל עריכה ועיצוב של טקסטים, סידור אלמנטים, מיקום אלמנטים, צבעים ועוד...

נסו ללחוץ על גלגל השיניים של ההגדרות ולראות מהן ההגדרות שניתן לבצע כמו גם, בניסוי וטעייה, נסו ללחוץ על "Preview" ולראות את הלומדה שלכם לראשונה, כפי שהלומדים שלכם יראו אותה.

נסו ללחוץ גם על כפתור Publish וPlayer. בהמשך נתמקד בהם, בשלבי ייצוא הלומדה.

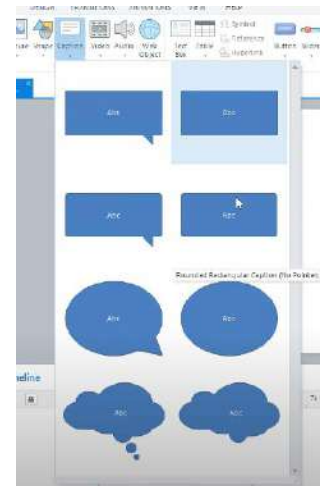
צפו במדריך המצולם בלחיצה כאן

לשונית הוספה

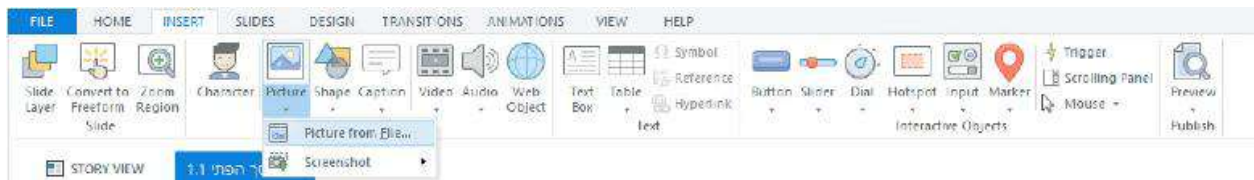


ליחצו על לשונית Insert ("הוספה"):

יש מספר אפשרויות להוספה, ואת חלקן נכיר בהמשך. אך תחילה, הוסיפו Caption:



לאחר שהוספתם, חזרו אל מסך הבית בלשונית HOME וראו כי כל האפשרויות של עיצוב האלמנטים והטקסטים, עכשיו חשופות וניתן לערוך את הכתוב.



עוד אפשרויות בתפריט ההוספה:

- נסו להוסיף תמונה מהמחשב בעצמיכם, כמו בתמונה מעלה.
- נסו להוסיף צורות בכפתור shape ואלמנטים שונים כמו Button, Slider ועוד

[צפו במדריך המצולם בלחיצה כאן](#)

אווטרים



בלשונית "הוספה" ישנה אפשרות של הוספת דמות מלווה.

מהו אוואטר בלמידה דיגיטלית

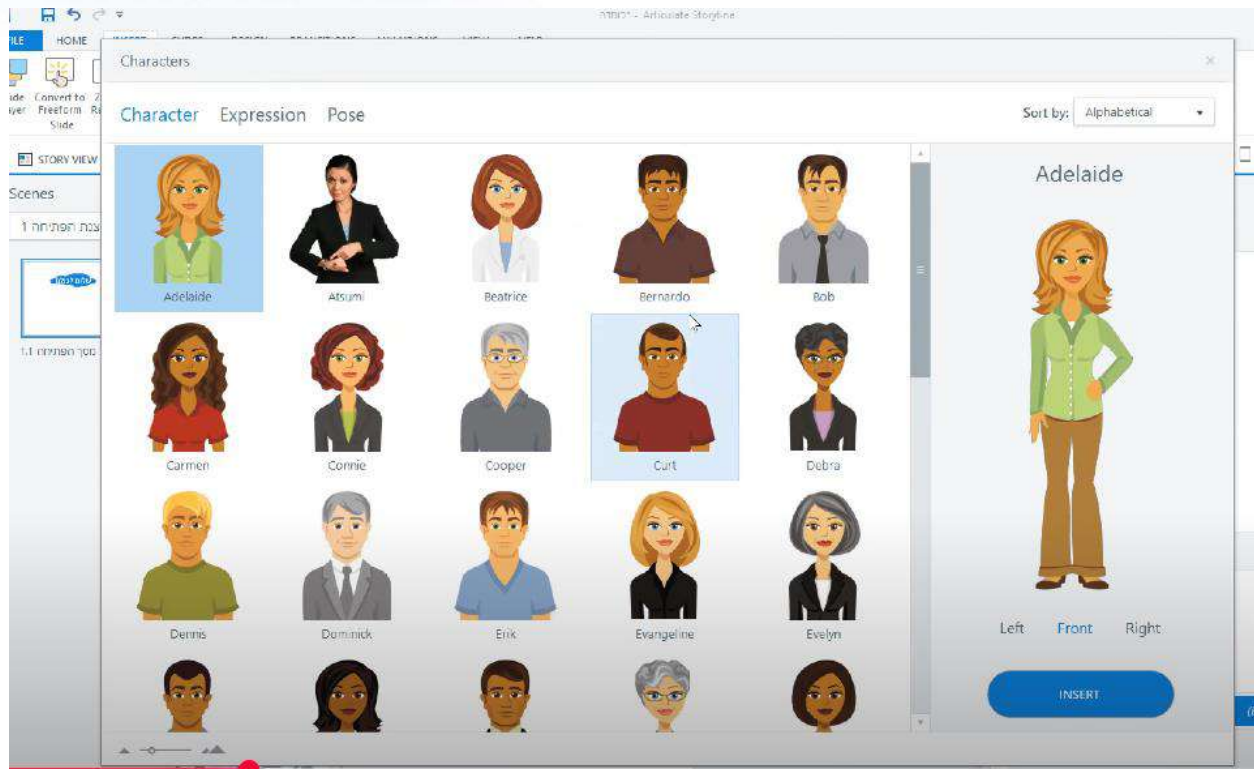
אווטר הוא דמות ויזואלית המייצגת מדריך, מנחה או דמות משתתפת בתוך לומדה דיגיטלית. האווטר עשוי להיות איור, אנימציה או וידאו של אדם אמיתי, שמטרתו להנגיש את התוכן, ליצור חיבור אישי עם הלומד ולהקל על ההבנה והניווט בלמידה. הוא מוסיף ממד אנושי לחווית הלמידה, ובכך משפר את המעורבות והעניין של הלומדים.

מהי דמות מלווה ולמה היא חשובה

דמות מלווה בלומדה היא דמות המספקת תמיכה רציפה, הסברים, הדגמות ומשוב לאורך כל תהליך הלמידה. היא משמשת כגשר בין התוכן לבין הלומד ומעודדת תחושת ביטחון והמשכיות. נוכחותה תורמת ללמידה פעילה, להפחתת תחושת בדידות ולשיפור זכירת החומר. בלומדות רבות, הדמות המלווה מהווה חלק בלתי נפרד מהעיצוב הפדגוגי והרגשי של החוויה. על סמך מחקרים, עולה כי דמות מלווה יוצרת תחושת שייכות, חיבור וביטחון עבור הלומד.

מדריך Storyline מאתר "עולם ההיטק" המקורי ©

להלן, באופן מדגמי, סוגי האווטרים הקיימים בפיתוח לומדת סטוריליין:



ניתן גם לערוך את העמידה של כל דמות, הסיטואציה בה היא נמצאת, המימיקה של כל דמות וההתאמה לשקף הרלוונטי. למשל, שקף עם שאלת חקר/שאלה מעמיקה – הדמות תוכל להציג מראה פנים של שאילת שאלות וכדומה.

צפו במדריך המצולם בלחיצה כאן



מדריך Storyline מאתר "עולם ההייטק" המקורי ©

אווטרים חיצוניים ללומדה

ישנם גם דמויות חיצוניות שנוכל להוסיף ללומדה שלנו.

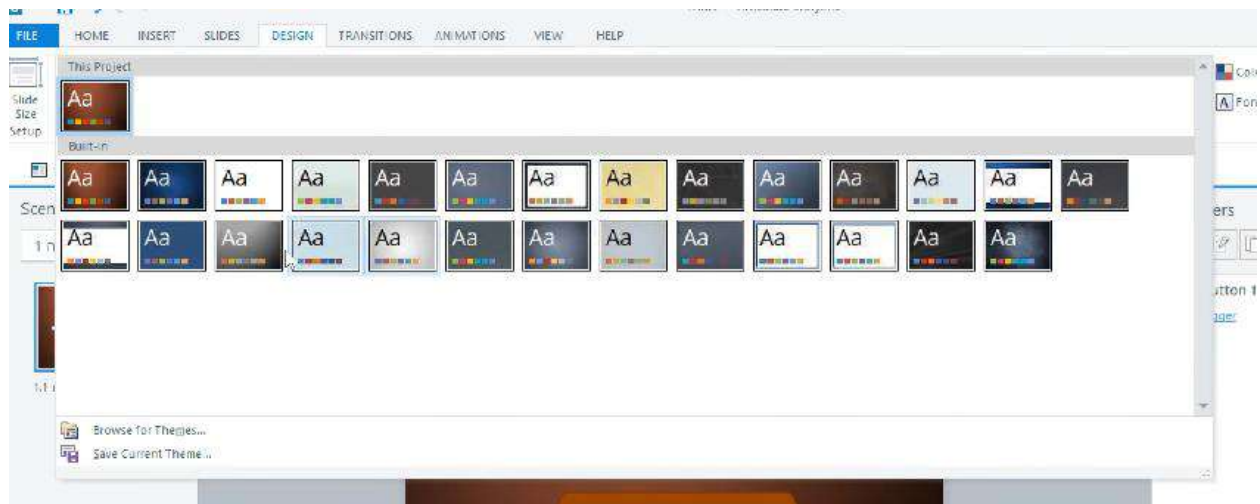
תוכלו להיכנס לסרטון הבא ולהתרשם מהאפשרויות השונות שאני מציג עבורכם.

הפעם יהיה מדובר באווטר שאינו כחלק מהתוכנה, ויש את היתרונות – מבחינת אפשרויות, תזוזה, כלי בינה מלאכותית, הזזה של הדמויות בתוך קבצי וידאו ועוד.

[צפו במדריך המצולם בלחיצה כאן](#)

עיצוב שקפים ומעברים

נלחץ בסרגל העליון על האפשרות "DESIGN":



נוכל לראות כעת את כל סוגי העיצובים המוכנים מראש,

וכמובן ניתן גם לעצב, לצבוע את הרקע, לשלב אלמנטים כאהבת נפשינו.

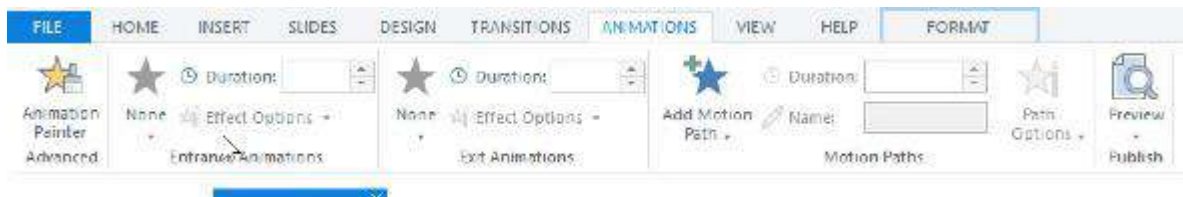
בחלק המעברים, הסמוך לdesign בתפריט העליון – TRANSITIONS, נוכל לראות גם את אפשרויות ההנפשות השונות. כלומר, בעת שניכנס אל השקף, איזו כניסה מיוחדת נוכל לראות.



צפו במדריך המצולם בלחיצה כאן

הנפשות

נוכל להוסיף גם אנימציות (הנפשות) לכל האלמנטים השונים שנוסיף לתוך השקף. בדומה לבניית מצגת פאוור-פוינט, גם כאן נוכל להגדיר תזמונים שונים ולהחל כניסות ויציאות לטקסט שלנו, לתמונות, לדמות המלווה, לאלמנטים שונים...



ראו בסרגל העליון את הלשונית Animations,

בעת לחיצה על אחד האלמנטים שהוספתם, נוכל להגדיר כניסה ויציאה.

נסו בעצמכם בלחיצה על הכוכב להגדיר סוגי הנפשות.

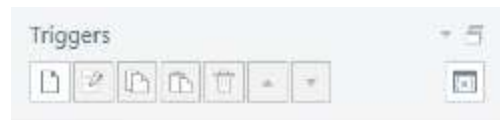
[צפו במדריך המצולם בלחיצה כאן](#)

טריגרים

הגענו לפרק חשוב והעלאת מדרגה חשובה.

בלומדות, נרצה ליצור לחיצות שונות וכן תזמונים שונים.

שלבי הפעולה של הענקת פקודות בעת לחיצות על אלמנטים מתבצעים בצד ימין, כאשר נלחץ על המסמך הלבן בחלון הטריגרים.

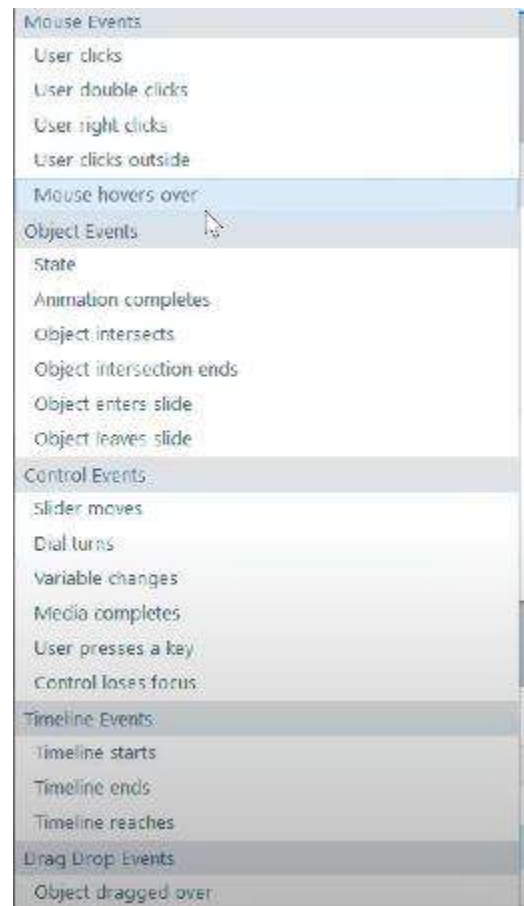


לאחר מכן, תיפתח לפנינו חלונית ובה נוכל להגדיר 4 שלבים:



- מהי הפעולה? למשל קפיצה למסך אחר.
- איזה שקף? השקף הבא, למשל.
- מתי? בעת פתיחת המסך הנוכחי? בעת לחיצה על אלמנט כלשהו?
- על איזה אלמנט מדובר?

איזור הAction הוא איזור מלא באפשרויות, פרט ללחיצה:



בכך למשל, נוכל להגדיר לחיצה כפולה, מעבר עכבר, גרירות, תזמוני השקף (כאשר הוא מתחיל...אז תבצע פעולה), משתנים, סטייט ועוד פקודות שנלמד בהמשך...

[צפו במדריך המצולם בלחיצה כאן](#)

שכבות

ככל שאנחנו מעמיקים יותר ויותר, אנחנו מגיעים לאפשרויות חשובות וחדשות.

אחת מהן, היא חלון קופץ / pop up / מתנת הנחיות או פשוט Layer (שכבה).

המשמעות היא, שנוכל ללחוץ על אלמנט מסוים (כמו למשל לסמן תשובה בשאלת נכון או לא נכון) ולהוסיף לה חיווי. החיווי יופיע בצורת לשונית קטנה שתופיע למשתמש בתוך מסך הלומדה או דרך בועית דיבור שכזו עם ההנחייה שנרצה להציג לו, לאחר שלחץ על התשובה שלו.

כל המסך יהיה מעומעם, המשתמש לא יוכל ללחוץ עליו, אלא רק על הlayer הנוכחי אליו נגיע.

ובעזרת הטריגרים נוכל להגדיר:

1. בעת לחיצה על הסמיילי למשל, כמו בסרטון, תקפיץ את השכבה.
2. בעת לחיצה על הX שבתוך הlayer, תסגור אותו ותחזור חזרה למסך המלא.



[צפו במדריך המצולם בלחיצה כאן](#)

סרטוני סמן

מהם סרטוני סמן בתוכנת Storyline ?

סרטוני סמן (Screen Recordings) הם תיעוד וידאו של פעולות המתרחשות על גבי המסך, בשילוב עם תנועת העכבר ולחיצות. בתוכנת Articulate Storyline ניתן להקליט את המסך ישירות מתוך המערכת ולשלב את הסרטון בתוך שקופית. סרטונים אלו משמשים להסברים, הדגמות תוכנה, תרגול אינטראקטיבי והצגת תהליכים בצורה מוחשית ללומדים.

יתרונות השימוש בסרטוני סמן

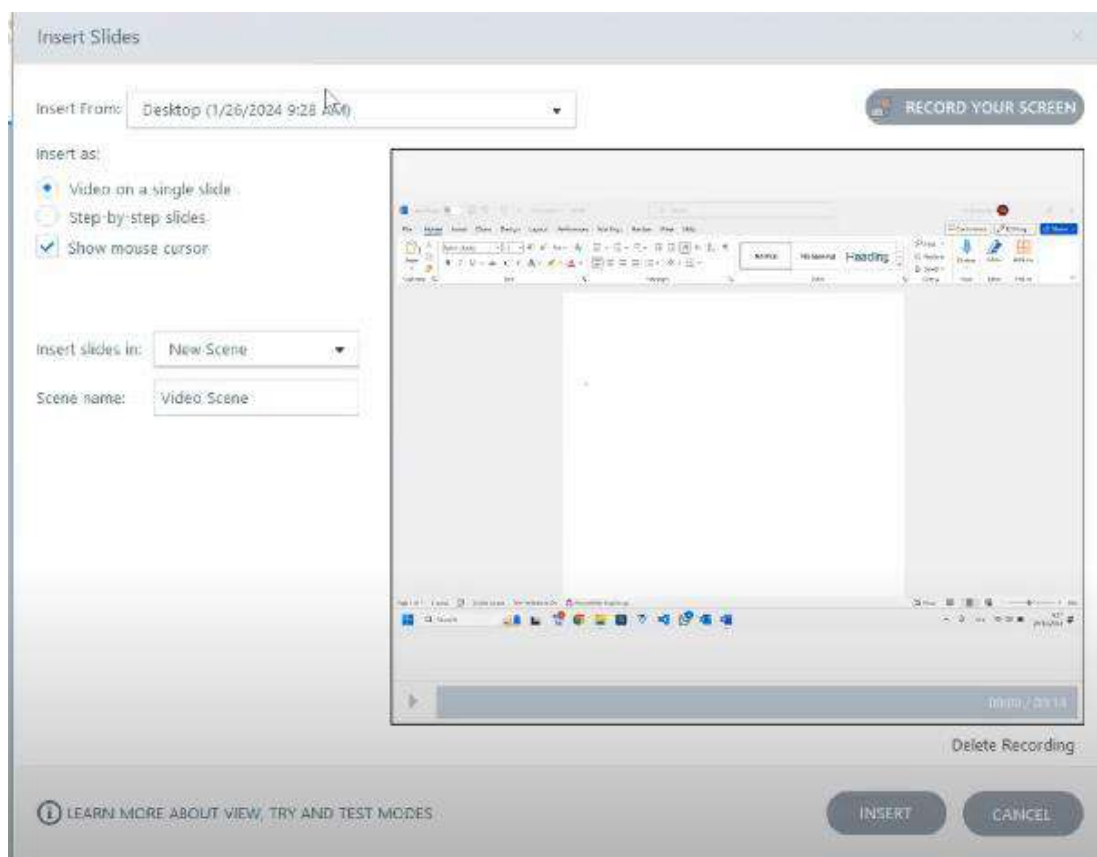
לסרטוני סמן יתרונות פדגוגיים וטכנולוגיים: הם מאפשרים הצגת תהליכים מורכבים בצורה ברורה ואינטואיטיבית, מגבירים את מעורבות הלומד, ויכולים לשמש ללמידה פסיבית או פעילה. בעזרת הסמן ניתן ליצור גם מצבי סימולציה, שבהם הלומד מתבקש לבצע פעולות בעצמו, תוך חיקוי התנהגות אמיתית בסביבה וירטואלית.

איך יוצרים ומשתמשים ?

כדי ליצור סרטון סמן ב, Storyline-ניגשים ל-, Insert > Record Screen,

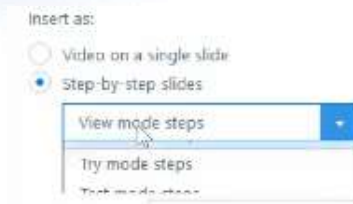


לאחר מכן, בוחרים את גודל האזור להקלטה, ולוחצים על כפתור ההקלטה.



מדריך Storyline מאתר "עולם ההייטק" המקורי ©

נסו להגדיר בחלונית זו, את האפשרות step by step slides:



ב־Articulate Storyline, כאשר מקליטים סרטון סמן ומייבאים אותו כ־Step-by-Step Slides, יש שלוש אפשרויות עיקריות:

1. View Mode Steps – הצגת הפעולות שבוצעו בהקלטה, כאנימציה בלבד (ללא אינטראקציה של הלומד). משמש ללמידה פסיבית והבנת התהליך.

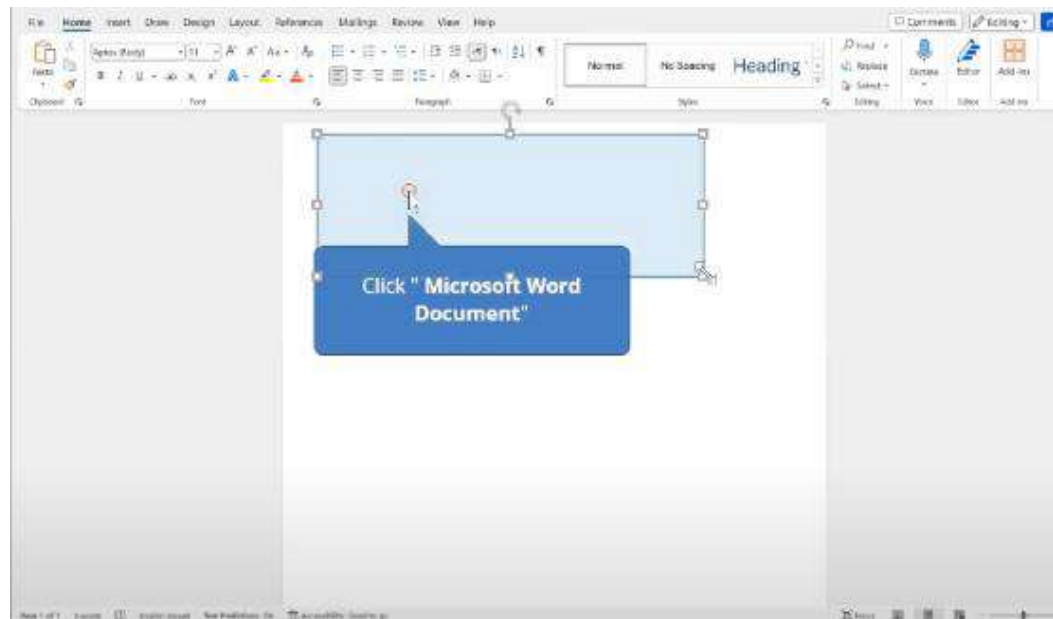
2. Try Mode Steps – הלומד נדרש לבצע את הפעולות בעצמו, תוך כדי קבלת הנחיות. כל שלב כולל קלט מהמשתמש וחיווי הולם - נבדק אם בוצע נכון. ראו הרחבה בעמוד הבא.

3. Test Mode Steps – הלומד מתנסה בביצוע הפעולות ללא עזרה או רמזים. מתאים למבחן והערכה של הבנת התהליך.

כל אחת מהאפשרויות תומכת במטרות לימודיות שונות – מהדגמה ועד לתרגול עצמאי.

Try Mode Steps - איך זה עובד באמת?

על מנת לשלב את ההקלטה כסרטון רגיל, כהדגמה אינטראקטיבית או כתרגול. למדנו על שכבות Layers, כך שכעת נוכל להוסיף לחצנים בפרקי זמן שהתוכנה תגדיר מראש. ממש עוקבת אחרי לחיצות הסמן שלנו, עוצרת בכל נקודה, מייצרת שקף נפרד וניתן לערוך את הסרטון, להוסיף כתוביות, אפקטים קוליים, והנפשות לעכבר כדי להדגיש לחיצות ופעולות.



היתרונות במצב זה, הינה הלמידה הפעילה של הלומד, הבנת התהליכים, לעקוב אחרי המחשב והעכבר בדיוק כמו שאנחנו רוצים...

[צפו במדריך המצולם בלחיצה כאן](#)

State

ב־ Storyline , המונח State (מצב) מתייחס לייצוגים חזותיים שונים של אותו אובייקט על המסך – לדוגמה, כפתור, דמות או תמונה. כל אובייקט יכול להכיל מספר מצבים. חלק מהם:

- מצב נעלם (Hidden)
- מצב רגיל, (Normal)
- מצב כשהעכבר מעליו (Hover)
- מצב נבחר (Selected)

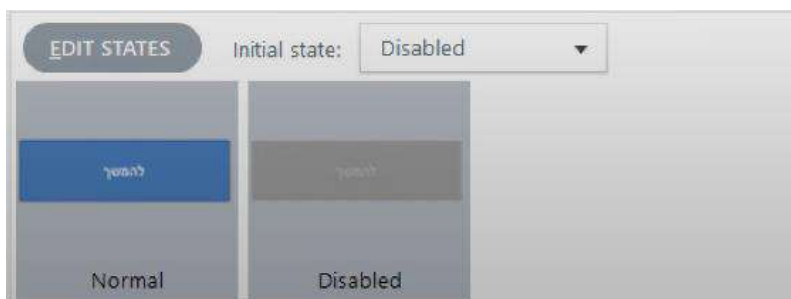
בנוסף למצבים המובנים, ניתן ליצור מצבים מותאמים אישית כדי להציג שינויים חזותיים לפי פעולות של הלומד או אירועים אחרים בסצנה.

שימוש ב־ States מאפשר להוסיף אינטראקטיביות ועיצוב דינמי ללומדה, מבלי ליצור עותקים מרובים של אותו אובייקט. לדוגמה, ניתן לשנות צבע של כפתור כאשר הלומד לוחץ עליו, או להציג אייקון נוסף לאחר שהאובייקט נבחר. מצבים מופעלים לרוב באמצעות טריגרים, המגדירים מה קורה ומתי.



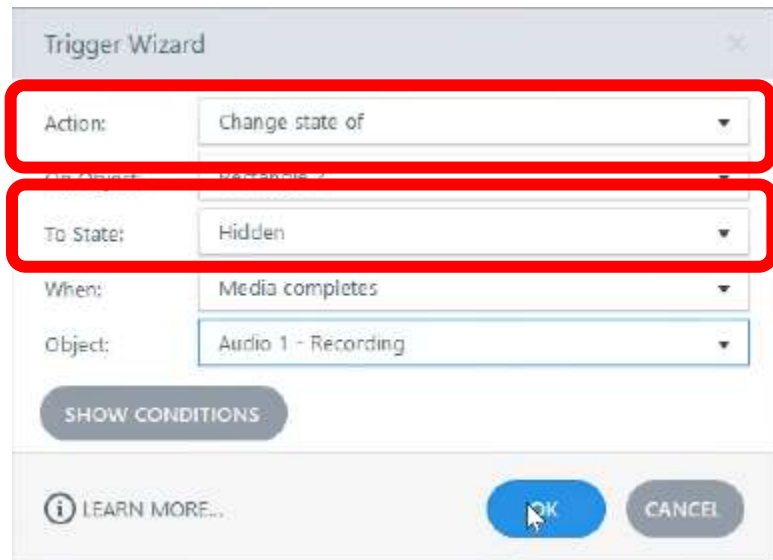
ראו את הכפתור "להמשיך".

נרצה שהוא יתחלף רק במידה והדמות המלווה שלנו מסיימת את דבריה. לכן, נוכל ליצור STATE נוסף בשם Disabled – אחד שיהיה עם עיצוב אפור והשני Normal בצבע כחול וניתן ללחיצה בטריגרים לעבור לשקף הבא.



מדריך Storyline מאתר "עולם ההיטק" המקורי ©

לסיום, בחלונית הטריגר, לא נשכח להוסיף את התזמון המדויק להחלפת הSTATE:



בפעולה – שנה את הstate.

לאיזה סוג של state? למשל, העלמה Hidden.

וכן כמובן מתי? ברגע שהדמות מסיימת לדבר Media complete.

[צפו במדריך המצולם בלחיצה כאן](#)

המשיכו להשלים את המדריך המצולם

- כיצד להוסיף שאלות מובנות?
שאלה אמריקאית, שאלת נכון/לא נכון, בחירת פריטים ועוד...
- איך לייצא את הלומדה למערכות LMS כמו מודל?
- איך ליצור משתנים ופעולות נוספות?

עד אז פנו אלינו בשמחה

egntal@gmail.com

<https://tal-web.co.il>