

Cet article est incomplet.

Il est jugé trop incomplet dans son développement ou dans l'expression des concepts et des idées. Son contenu est donc à considérer avec précaution.

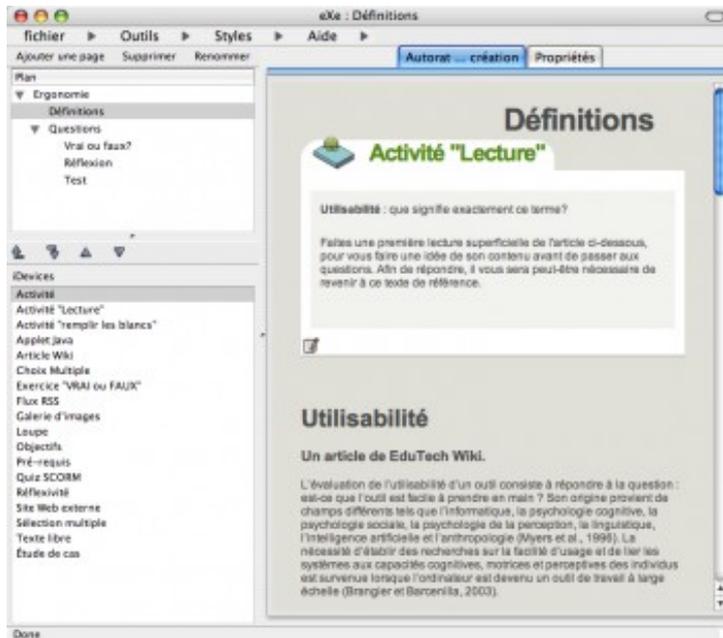
Sommaire

- 1 Introduction à eXe
 - ◆ 1.1 Dispositifs d'instruction
 - ◆ 1.2 Publication du contenu
 - ◆ 1.3 Importation du contenu wiki
- 2 Télécharger et installer eXe
 - ◆ 2.1 Téléchargement
 - ◆ 2.2 Installation
 - ◆ 2.3 Premier démarrage
- 3 Travailler avec eXe
 - ◆ 3.1 Le menu eXe
 - ◆ 3.2 Développement du contenu
 - ◇ 3.2.1 Structuration
 - ◇ 3.2.2 Outils pédagogiques
 - ◇ 3.2.3 Edition
 - 3.2.3.1 Insertion d'un outil pédagogique
 - 3.2.3.2 Formatage du texte
 - 3.2.3.3 Boutons de contrôle des outils pédagogiques
 - ◇ 3.2.4 L'onglet propriétés
 - ◆ 3.3 Exportation du contenu
 - ◇ 3.3.1 Exporter un dossier de contenu
 - ◆ 3.4 Styles
 - ◆ 3.5 L'éditeur d'outil pédagogique
 - ◇ 3.5.1 Créer un outil pédagogique
 - ◇ 3.5.2 Le panneau de l'éditeur d'outil pédagogique
 - ◆ 3.6 Si l'éditeur se bloque
- 4 Importation dans un LMS
 - ◆ 4.1 Moodle
- 5 Evaluation
- 6 Informations techniques
- 7 Links
 - ◆ 7.1 Site eXe (en Anglais)
 - ◆ 7.2 Ressources en français
- 8 Références

Introduction à eXe

eXe (eLearning XHTML editor) est un logiciel open source (libre et gratuit), conçu pour aider les enseignants et les concepteurs pédagogiques dans la publication du contenu sur le web, sans être des experts du HTML ou du XML. eXe est davantage un environnement de création de contenus éducatifs en ligne, qu'un système de gestion de l'apprentissage (LMS). Avec eXe, les utilisateurs peuvent développer des structures d'apprentissage qui leur conviennent et créer des ressources flexibles et facilement mises à jour.

eXe est un logiciel libre, ainsi son code source est disponible, vous pouvez le modifier et l'adapter à vos besoins, **eXe** est disponible en plusieurs langues.



La fenêtre d'édition eXe, présentant une activité "Lecture" basée sur un article Wiki

Dispositifs d'instruction

eXe perçoit que la qualité en design de l'apprentissage (learning design) est le juste milieu entre ce qu'il faut enseigner (le contenu) et la façon de l'enseigner (forme). eXe a développé des éléments formulés appelés *outils pédagogiques* ou *iDevices*. Les iDevices comprennent une gamme de formes pédagogiques: objectifs, organisateurs, activités d'apprentissage, qui servent comme 'enseignant parlant' dans les ressources de contenu conçues pour l'apprentissage en ligne. Les iDevices décrivent le contenu à apprendre et distinguent ceci des autres contenus et ressources (p. ex. manuels scolaires, articles).

eXe étend le concept d'interopérabilité à inclure les processus et modèles d'instructions réutilisables. À partir d'une collection de iDevices des modèles d'instruction peuvent être définis, agrégés, distribués et utilisés par d'autres utilisateurs.

Publication du contenu

Le contenu développé avec eXe peut être publié en plusieurs formats:

- **site web autonome** - peut être de suite téléchargé et référencé par un LMS ou distribué sur cédérom.
- **Objets de contenus partageables (OCP) SCORM 1.2** (*Shareable Content Object Reference Model, en Français: ?Modèle de référence pour les objets de contenus partageables?*) - les OCPs peuvent être importés par tous les LMS ou Banques d'objets d'apprentissage qui conforment au standards et spécifications SCORM.
- **IMS Content Package** - IMS Content Packaging est une spécification simple pour la création de contenus d'apprentissage compatibles avec divers LMS et Banques d'objets d'apprentissage.
- **Contenu brut** - Formats html, txt ou iPod

Importation du contenu wiki

Avec l'outil pédagogique "Article Wiki" de eXe, on peut importer une page de contenu ou un article provenant des sites Mediawiki choisis.

Télécharger et installer eXe

eXe a été développé pour fonctionner sous les systèmes Windows, Linux et Mac OS X.

Le contenu d'eXe est compatible avec les navigateurs Mozilla Firefox et Internet Explorer.

Téléchargement

Vous pouvez télécharger eXe sur la [page de téléchargement du site eduforge](#).

Installation

Installation sous windows

Le téléchargement pour windows propose deux fichiers à télécharger. Le fichier exe_install_windows.exe est un exécutable qui installe directement les fichiers sur le disque dur de l'ordinateur. Dans le cas où, les droits d'accès des applications téléchargées sont restreints, le fichier exe_ready_to_run_file peut être téléchargé sur un support externe comme une clé USB et pourra faire fonctionner eXe directement à partir de ce support.

Pour installer sur un PC

1. Télécharger l'exécutable à partir du site Eduforge 2. Double-cliquer sur le fichier d'installation. Celui-ci lance l'assistant d'installation. Cliquez sur Next. 3. Le programme installe eXe par défaut dans le répertoire C:/Program Files/eXe/ Cliquez sur Next pour accepter le répertoire cible, ou sur "Browse" pour installer eXe ailleurs. 4. L'assistant installe alors eXe 5. Fermer l'assistant.

Installation sous Mac OS X

1. Télécharger la version pour mac 2. Double-cliquez sur le fichier .dmg situé sur le bureau 3. Placer l'icône d'eXe dans le répertoire Applications

Installation sous Linux

Les fichiers d'installation sous Linux sont deux RPM qui ont été testés pour travailler sur Fedora Core 3. (Ils peuvent fonctionner sous d'autres RPM mais n'ont pas été testés.)

exe-0.5-1.noarch.rpm inclus l'éditeur eXe et l'interface Firefox.

exe-twisted-2.0-1.noarch.rpm inclus Twisted, ZopeInterface et Nevow servant de serveur web par Exe.

Premier démarrage

Par défaut, il apparaît dans une fenêtre Firefox en anglais. On peut changer ce réglage en sélectionnant une autre langue dans le menu Outils/Préférences.

Travailler avec eXe

Les renseignements ci dessous sont traduits du [manuel anglais](#) en ligne du eXe Authoring project.

Le menu eXe

Fichier - En plus des fonctions de base (ouvrir, nouveau, enregistrer), le menu contient les options exporter le contenu (comme site web, contenu SCORM ou package IMS), ou fusionner un contenu existant avec le contenu en cours de développement.

Outils - lancer l'éditeur d'outils pédagogiques, sélectionner la langue préférée en eXe, ou réactualiser (parfois nécessaire quand eXe se bloque).

Styles - choisir un style pour l'affichage du contenu

Aide - pour accéder aux ressources d'aide en ligne (en anglais).

Développement du contenu

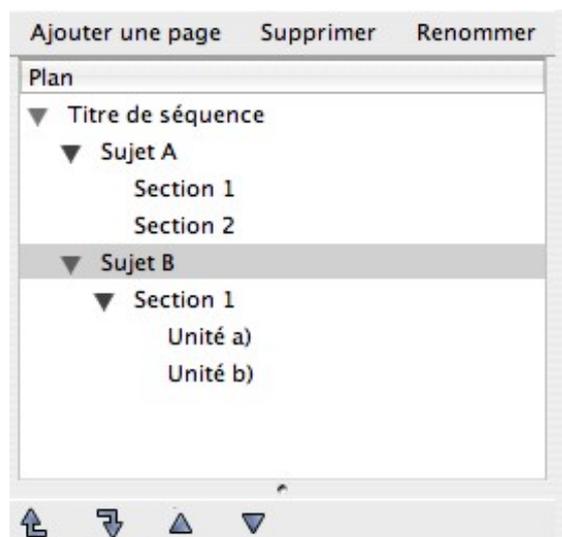
En principe, le développement du contenu avec eXe est relativement facile. eXe a deux zones de fonctionnement: la *barre latérale* et le *panneau d'édition*.

La **barre latérale** est composée de deux panneaux: le panneau de structuration, et le panneau d'outils pédagogiques.

Structuration

Le panneau de **structuration** (*plan*) permet le développement de la structure du contenu en ajoutant de modules, sections ou unités. Il existe la possibilité de définir son propre 'taxonomie' (p. ex. livre, chapitres, sous-chapitres au lieu de module, sections,

unités).



Panneau de structuration

Séquence (<i>home page</i>)	la première page affichée lorsque le projet est exporté. C'est le noeud parent (<i>parent node</i>) sous lequel tous les noeuds enfants (<i>child nodes</i>) peuvent être ajoutés
Ajouter une page (<i>noeud</i>)	Sélectionner le noeud parent et cliquer sur <i>Ajouter une page</i>
Supprimer	Sélectionner le noeud à supprimer et cliquer sur <i>Supprimer</i> .
Renommer	Sélectionner le noeud à supprimer et cliquer sur <i>Renommer</i> ou double-cliquer le noeud et inscrire le nouveau nom.
Insérer un noeud (menu contextuel, clic droit sur un noeud)	Permet d'importer les contenus d'un fichier .elp (format des fichier eXe) dans la séquence en construction. Pour insérer le contenu du fichier dans un noeud, sélectionner le noeud, puis dans le menu Fichier/Fusionner, sélectionner <i>Insérer Dossier</i> , ou faire un clic-droit pour accéder à la même option. Une boîte de dialogue s'affiche pour choisir le fichier à insérer.
Extraire un noeud (menu contextuel, clic droit sur un noeud)	Permet d'enregistrer séparément une partie de la structure. Pour extraire un noeud, sélectionner le noeud à extraire, puis dans le menu Fichier/Fusionner, sélectionner <i>Extraire dossier</i> (ou cliquer à droite). Dans la fenêtre affichée, inscrire un nouveau nom et enregistrer. Cette opération ne supprime pas le noeud sélectionné.
Les flèches Promote/Demote	Ces flèches (qui se trouvent au bas du panneau de structuration) permettent de déplacer le noeud sélectionné dans la hiérarchie de la structure.
Les flèches Node up/Node down	Ces flèches permettent de déplacer le noeud sélectionné dans l'ordre d'apparition des noeuds d'un même niveau hiérarchique.

Outils pédagogiques

Le panneau d' **Outils pédagogiques** (*iDevices*) contient les éléments standardisés qui décrivent le contenu (p.ex. objectifs, études de cas, activités de lecture, texte libre). En cliquant sur un item, on insère l'outil choisi dans la structure en cours d'élaboration.

Si on le souhaite, l'éditeur iDevice, accessible par le menu Tools, permet la création de iDevices personnalisés et réutilisables dans les content packages créés avec eXe.

iDevices
Activité
Activité "Lecture"
Activité "remplir les blancs"
Applet Java
Article Wiki
Choix Multiple
Exercice "VRAI ou FAUX"
Flux RSS
Galerie d'images
Loupe
Objectifs
Pré-requis
Quiz SCORM
Réflexivité
Site Web externe
Sélection multiple
Texte libre
Étude de cas

Panneau d'outils pédagogiques

Activité	Une activité est une tâche ou un ensemble de tâches à faire par l'apprenant. Fournir une description claire de la tâche et prendre en compte les conditions qui pourraient aider ou gêner.
Activité lecture	Structure et références pour les lectures
Activité "remplir les blancs"	Présente un texte avec des mots qui manquent.
Applet Java	Un plug-in iDevice qui permet de lancer un java applet à l'intérieur du contenu.
Article Wiki	Importe le contenu d'un article Wiki; peut être édité par la suite.
Choix multiple	Permet la création d'un questionnaire interactif à choix multiples. Chaque question peut être accompagnée d'un conseil et d'un feedback.
Exercice "Vrai ou Faux"	L'apprenant reçoit une consigne, puis doit répondre par vrai ou faux à une série de questions. Chaque question peut être accompagnée d'un conseil et d'un feed-back.
Flux RSS	Permet d'importer, éditer et insérer du contenu RSS
Galerie d'images	Permet le téléchargement de plusieurs images.
Loupe	Permet à l'apprenant d'agrandir partiellement une image pour en examiner les détails.
Pré-requis	Les connaissances requises par les apprenants pour aborder le contenu.
Quiz SCORM	Groupe plusieurs question pour créer une évaluation qui peut être par la suite géré par un LMS.
Réflexivité	La réflexivité (<u>Reflection</u>) est une méthodologie pédagogique utilisée pour créer des liens entre la théorie et la pratique. Les tâches réflexives donnent aux apprenants l'opportunité d'observer et réfléchir sur leurs observations avant de les présenter comme un travail académique.
Site Web externe	Permet l'inclusion d'un site web par URL à l'intérieur du contenu eXe.
Sélection multiple	Permet la création d'un questionnaire interactif à choix multiples. Sans conseil et sans feedback (voir Choix multiple).

Texte libre	Permet de fournir des instructions et ressources écrites.
Étude de cas	<p>Une étude de cas est une histoire qui révèle un message éducatif et permet la présentation d'une situation contextualisée afin de permettre aux apprenants d'utiliser leurs connaissances et expériences.</p> <p>Lors de la création d'une étude de cas, il est conseillé de se poser les questions suivantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quels sont les messages éducatifs révélés par l'histoire ? • Quelle préparation est nécessaire avant que les apprenants abordent l'étude de cas ? • Comment l'étude de cas est-elle reliée au cours ? • Comment se passera l'interaction entre les apprenants et le matériel ? entre eux-mêmes ?

Edition

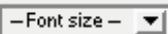
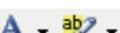
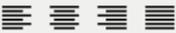
Insertion d'un outil pédagogique

Pour insérer un des outils pédagogiques, cliquer simplement sur l'item désiré. Ensuite, on peut compléter les champs dans le panneau d'édition.

Formatage du texte

Certains champs, permettant l'insertion de texte formaté, affichent la barre d'outils ci-dessous. Mode d'emploi.



	Efface le contenu du champ.
	Style de la police: gras, italique, et souligné
	Menu de sélection pour la taille de police
	Menu de sélection pour la police de caractères
	Couleurs du texte et du fond
	Indice et exposant
	Alignements: à gauche, centré, à droite, justifié
	Liste à puces ou numérotée
	Indentation du texte
	Couper, copier, coller
	Coller le presse-papiers comme texte, ou coller à partir de Word (pour supprimer le formatage Word)
	Bouton d'aide pour TinyMCE, l'éditeur de texte
	Image: insérer une image par son URL, ou éditer ses propriétés
	Multimédia: insérer un objet par son URL, ou éditer ses propriétés
	Math: générer ou éditer une formule à l'aide de LaTeX (see mimetex's LaTeX tutorial)
	Insertion d'une règle horizontale

	Insertion d'un tableau
	Propriétés d'un tableau, d'une ligne, d'une cellule
	Lignes de tableau: insérer avant/après, supprimer
	Colonnes de tableau: insérer avant/après, supprimer
	Tableau: fractionner et fusionner
	Lien texte: insérer un lien URL, éditer ses propriétés ou le supprimer
	Annuler et refaire
	Insertion d'un caractère spécial
	Editeur HTML (pour utilisateurs avertis)
	Supprimer le formatage du texte sélectionné

Boutons de contrôle des outils pédagogiques

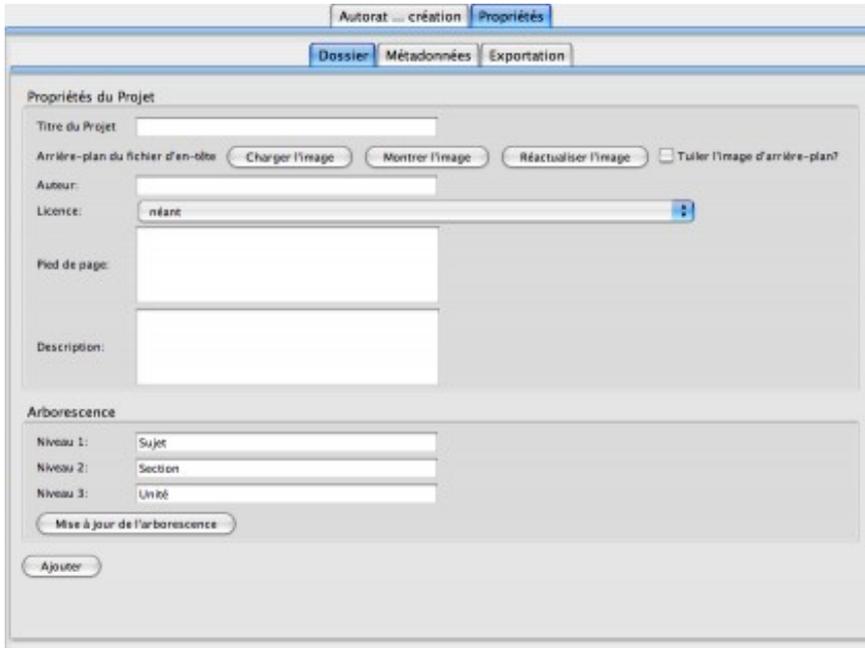
Chaque outil pédagogique a ses propres boutons de contrôle, qui permettent de l'afficher individuellement en mode édition ou prévisualisation, de le déplacer, ou de le supprimer.



- **Coche verte** : enregistre le contenu inséré dans un outil pédagogique et passe l'outil en mode prévisualisation. **N.B.** Ceci ne sauvegarde pas les changements!
- **Croix rouge** : supprime l'outil pédagogique et son contenu.
- **Les flèches "haut" et "bas"** : déplace l'outil pédagogique d'un cran dans la séquence d'outils de la page
- **Déplacer vers** : permet de placer l'outil pédagogique sur la page sélectionnée dans le menu déroulant.
- **Editer** : en mode de prévisualisation, l'icône du papier et crayon permet de passer l'outil en mode d'édition.

L'onglet propriétés

Du panneau d'édition on peut accéder à l'onglet *propriétés* qui permet la définition de la taxonomie pour le projet (*sujet, section, unité*), le graphisme (en-tête et titre) ainsi que la définition des metadata et la sélection d'entités liées au SCORM.



Panneau propriétés

Exportation du contenu

Le contenu créé avec eXe peut être exporté comme:

- dossier pour le web destiné à un serveur web
- un dossier SCORM 1.2 destiné à un LMS
- IMS Content Package
- Une page web imprimable
- un fichier *plain text* destiné aux appareils de communication mobile.

Exporter un dossier de contenu

Pour le Web

Dans le menu Fichier/Exporter, sélectionner *Site Web* puis soit *Dossier auto-packagé* soit *fichier compressé ZIP*. Le format .zip est utilisé lorsque le contenu est destiné à un LMS comme Moodle.

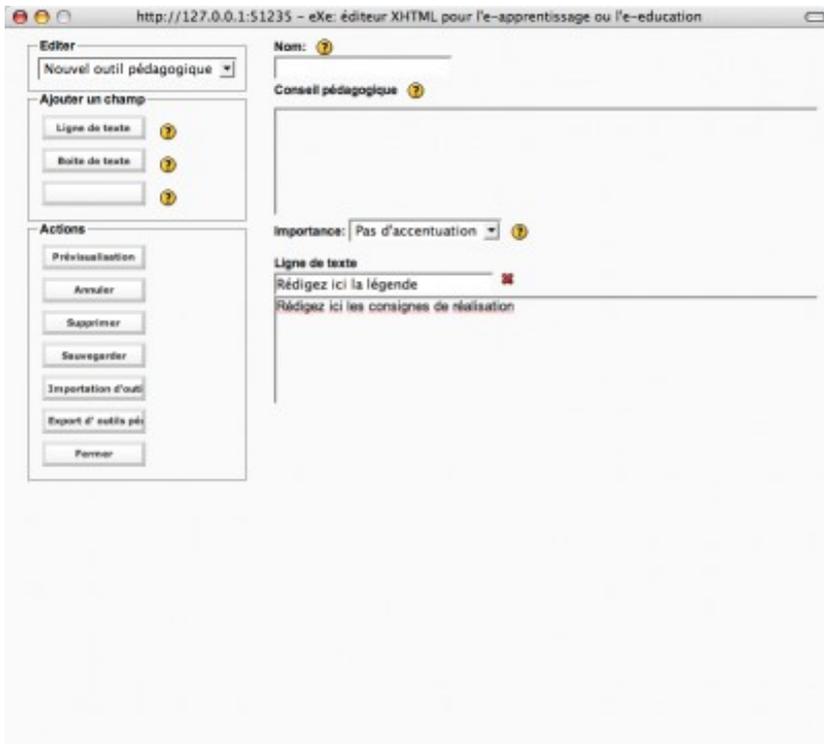
Comme SCORM / IMS Content Package

Dans le menu Fichier/Exporter, sélectionner *SCORM 1.2* ou *Norme IMS Content Package*. Les contenus exportés ainsi sont toujours sous forme de .zip.

Styles

eXe offre sept styles de mise en page, qu'on peut sélectionner dans le menu *Styles*.

L'éditeur d'outil pédagogique



L'éditeur d'outil pédagogique

L'éditeur d'outil pédagogique permet de créer et définir son propre modèle d'outil pédagogique.

Créer un outil pédagogique

1. De la barre d'outils choisir <Outils> et Éditeur d'outil pédagogique. La fenêtre ci-contre s'ouvre.
2. Sous le menu déroulant <Editer> choisir <Nouvel outil pédagogique>
3. Nommer l'outil, et l'intention de l'outil pédagogique.
4. Ecrire les consignes pertinentes pour les utilisateurs potentiels de cet outil.
5. Choisir l'importance de cet outil. Si l'outil est désigné important, on peut aussi choisir une icône qui s'affiche à côté du titre.
6. Construire l'outil pédagogique en choisissant les éléments et activités à y inclure.
7. Donner un nom à chaque élément et fournir des consignes sur l'utilisation de l'élément.
8. Sauvegarder. Le nouvel outil pédagogique apparaîtra dans le panneau d'outils pédagogiques et pourra être utilisé comme n'importe quel autre outil.

Le panneau de l'éditeur d'outil pédagogique

Actions

- **Prévisualisation** : permet de voir la mise en page de l'outil pédagogique, ses éléments choisis et de l'aide contextuelle. Cliquer <Editer> pour revenir en mode d'édition.
- **Annuler** : permet d'annuler les changements pas encore sauvegardés.
- **Supprimer** : supprime l'outil pédagogique sélectionné
- **Sauvegarder** : enregistre les changements effectués sur l'outil sélectionné

Si l'éditeur se bloque

Important, à retenir: dans le menu *Outils*, cliquer sur *Réactualiser*

Importation dans un LMS

Moodle

Procédure à suivre:

Exportation d'un module eXe en tant que content pack

1. Exportez votre contenu soit en tant que IMS CP soit en tant que IMS/SCORM 1.2 CP
 - ◆ Menu "Fichier" -> "Exporter" (choisir IMS Content Package ou SCORM)
 - ◆ Cela va créer un IMS Content Pack simple ou SCORM (donc il faut se souvenir ce que vous avez choisi ci-dessus !!)

Note: IMS CP est un format simple que plus de plateformes digèrent. SCORM est plus puissant (car le LMS peut interagir avec).

Importation d'un IMS Content Pack dans Moodle

1. Aller dans votre cours
2. Se mettre en mode édition (bouton en haut à droite)
3. Ensuite vous pouvez ajouter le package en tant que ressource: cliquer sur "Ajouter une ressource" à l'endroit voulu
 - ◆ Vous verrez une page "Ajouter ressource à thème xxx"
 - ◆ Il faut d'abord déposer le zip en tant que ressource dans Moodle (à chaque cours est associé un gestionnaire de fichiers/téléchargement).
 - ◆ Cliquer sur "choisir ou déposer un fichier" dans la nouvelle fenêtre.
 - ◆ Dans le popup qui va s'ouvrir: cliquer sur "Déposer un fichier". Cela vous permet de copier votre fichier zip sur le serveur (le choisir et ensuite cliquer sur "déposer")
4. Une fois téléchargé le zip, vous pouvez installer ce Content Package dans votre cours:
 - ◆ ATTENTION (!! Il faut cliquer sur le mot "**choisir**" qui se trouve sur la ligne qui contient votre *.zip (Il ne faut pas dezipper, pas cliquer sur autre chose Relisez cette instruction, car c'est ici que les débutants se perdent !!). Cliquer sur "choisir" fermera le popup et vous vous retrouverez dans la page "ajouter un fichier"
 - ◆ Cliquez sur "Enregistrer" tout en bas de la page !
 - ◆ Dernière opération: Cliquer sur "Déployer" ...

Importation d'un SCORM Content Pack dans Moodle

La procédure est presque la même mais un content pack IMS/SCORM est une activité (!)

1. Cliquer sur "Ajouter une activité" à l'endroit voulu.
2. Vous pouvez faire un certain nombre de réglages (car Moodle communique avec un module SCORM), du genre définir combien de fois un étudiant a le droit de le visualiser.
 - ◆ La procédure de téléchargement du zip est la même
 - ◆ Par contre l'interface d'utilisation sera différente pour les élèves ...

Evaluation

(à faire)

Informations techniques

Implémentation

- eXe est implémenté avec le kit de Firefox (le navigateur Web) et utilise une architecture client-serveur (mais qui tourne en local sur votre machine).

L'exportation

- L'exportation en tant que IMS Content Pack ou SCORM 1.2 semble fonctionner. On peut également produire un simple Zip ou encore une seule page HTML à déposer sur un site Web.
- Des matériaux produits avec eXe peuvent être importés dans un LMS (genre Moodle, ATutor,)
- Metadonnées: eXe utilise Dublin Core (en) et pas LOM (en). Cela vous empêche d'importer un content pack dans le Reload Editor sans éditer manuellement le XML (difficile!).

Installation

- eXe est multi-plateforme (Win/Mac/Linux) et fourni avec un installeur pour la plupart des plateformes
- Le code source est également disponible

Links

Site eXe (en Anglais)

- [eXe](#) Project Home page and free download (win, mac, unix, source)
- [eXe](#) at eduforge (**downloads**, support, etc.). Better version information than on exelearning.org.
- [eXe Authoring project on-line manual](#)
- eXe [Support forums at eduforge](#)

Ressources en français

- [Flyer](#) (2 pages PDF / 1MB)

Références

eXe Authoring project [Online manual](#).