

# eXeLearning

**eXe** Learning est un logiciel qui permet de mettre en forme des cours destinés à être mis en ligne sur des plates-formes d'apprentissage, sur un ENT ou simplement sur un site Internet.

Il peut être exécuté à partir d'une clé USB, ne nécessite aucune installation et aucune compétence particulière en informatique.

Il génère des fichiers aux formats :

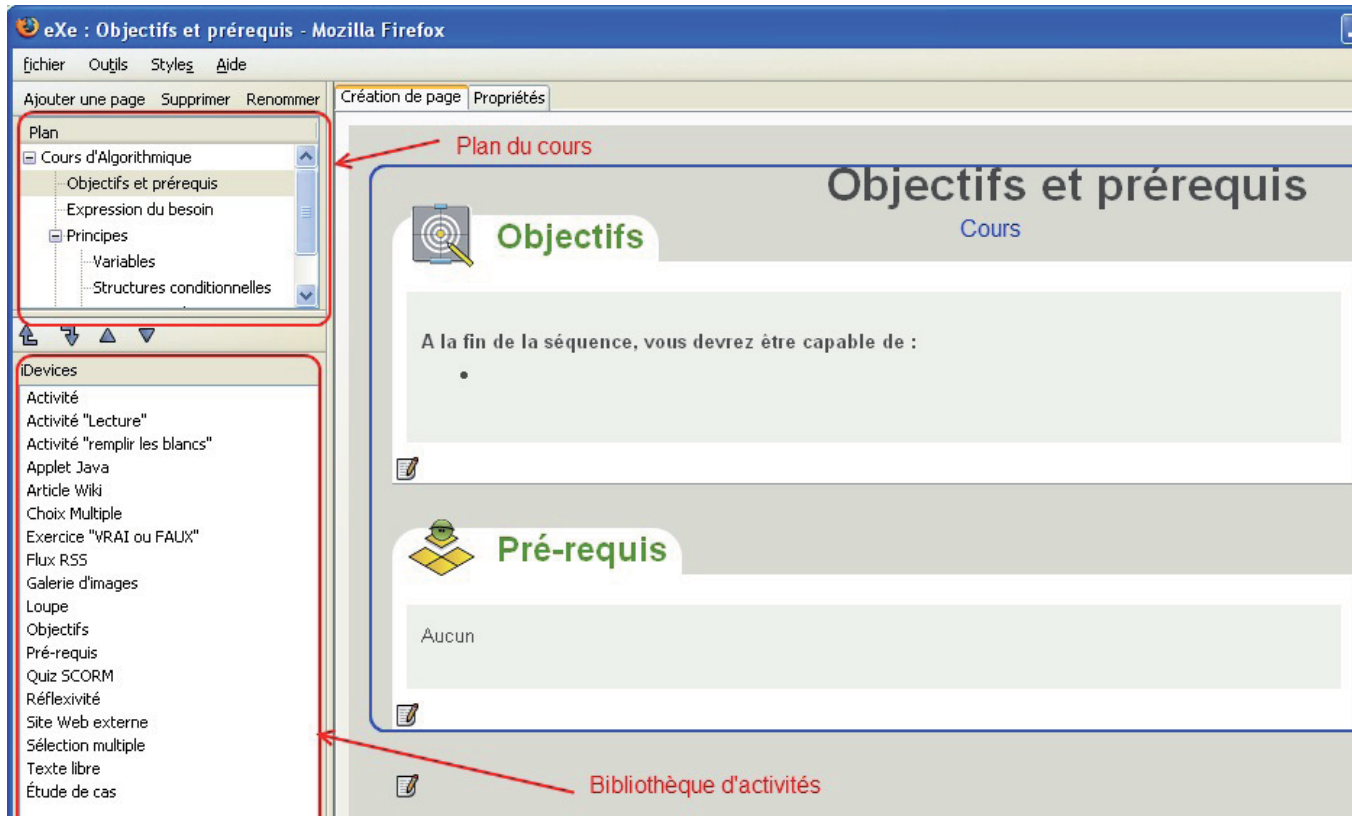
- HTML que l'on peut placer directement sur un site
- SCORM et IMS : format standard des plates-formes d'eLearning
- iPod : format utilisé par les tablettes Ipad

La structure d'un cours repose sur

- un plan du cours
- du contenu de formation et des ressources
- des activités

eXe permet d'associer ces différents constituants de manière simple grâce à des modèles prédéfinis.

## PRÉSENTATION DE L'ENVIRONNEMENT



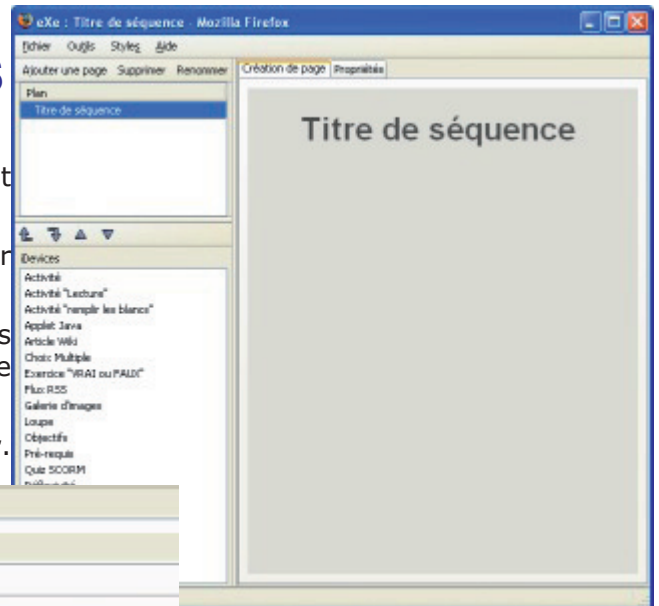
L'environnement principale, très épuré se compose de trois zones :

- La zone plan présente l'ensemble des parties du cours. Chaque entrée du plan correspond à une page particulière. Une arborescence permet de structurer les parties du cours. En phase de conception comme de consultation, le plan est un «menu de navigation» qui permet d'aller rapidement d'une page à l'autre.

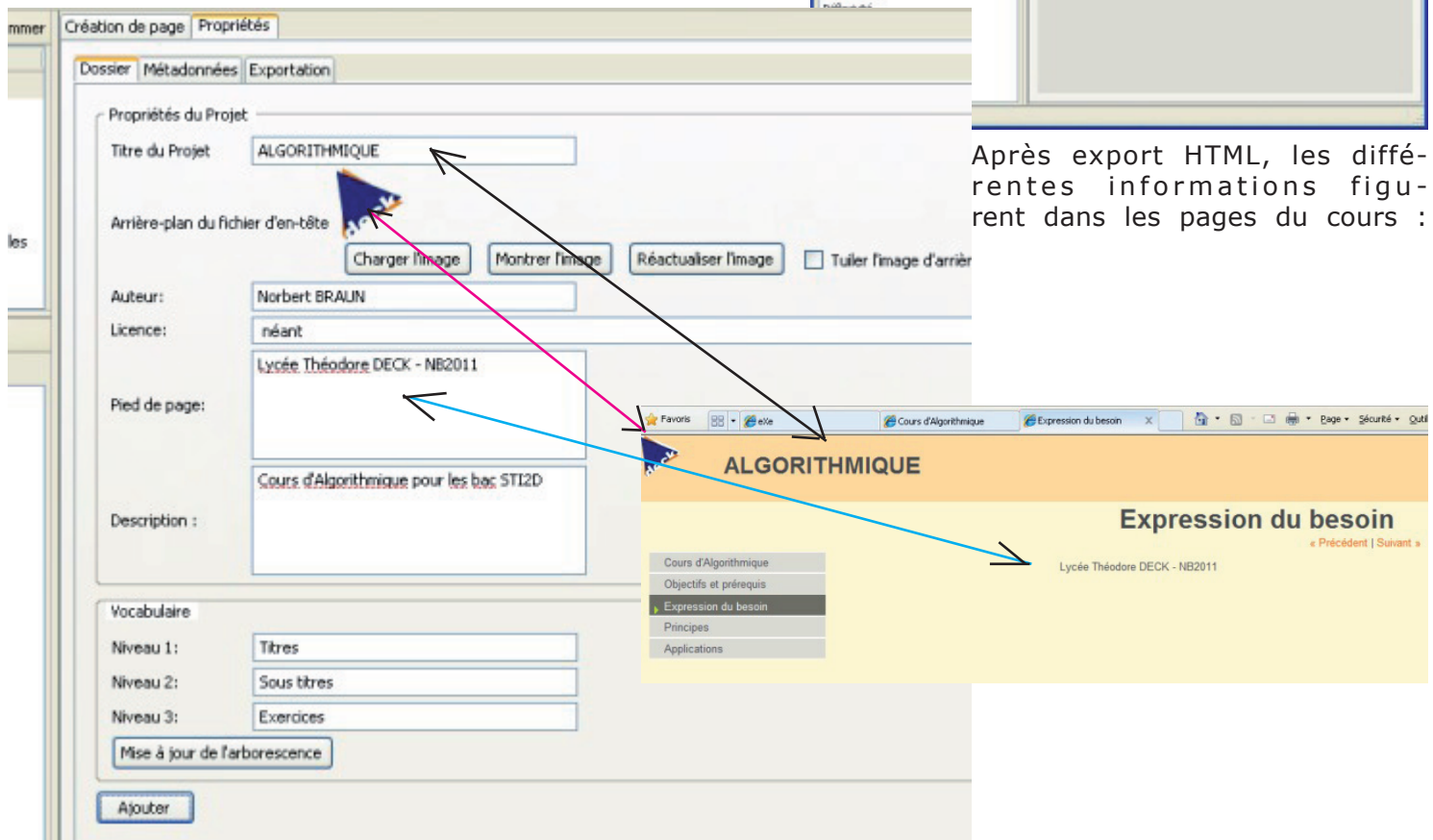
- La zone IDevice : elle comporte des activités pré-paramétrées qui facilitent la mise en oeuvre du cours. La page Annexe de ce document présente succinctement les différentes activités présentes par défaut dans le logiciel.
- La zone de cours : Elle est composée d'articles, de ressources et d'activités

## CRÉATION D'UN NOUVEAU COURS

- Fichier/Nouveau**
- Fichier/Enregistrer sous...** et définir le nom et le dossier de rangement de ce nouveau cours
- Définir la charte graphique de votre cours par **Style/nom du style<sup>1</sup>**
- Cliquer sur l'onglet **Propriétés** pour définir les propriétés du cours. Compléter les champs de l'onglet **Dossier**.
- Valider la saisie par le bouton **Ajouter**.

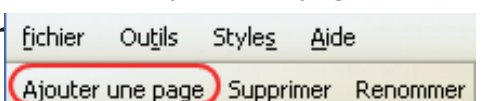


Après export HTML, les différentes informations figurent dans les pages du cours :



## CRÉER LES PAGES DE COURS

- Dès la création d'un nouveau projet eXe crée la première page qui s'appelle par défaut **Titre de la séquence**. Double cliquer sur le nom dans le plan pour renommer la première page.
- Pour rajouter une nouvelle page, cliquer sur le bouton **Ajouter une page**. Ajouter les pages supposées pour le cours
- Le déplacement vertical d'une page se fait par la sélection de celle-ci et par l'utilisation des boutons **Monter** et **Descendre**
- Le changement de niveau se fait par les boutons **Promote** et **Rétrograder**
- La suppression d'une page se fait par le bouton **Supprimer**

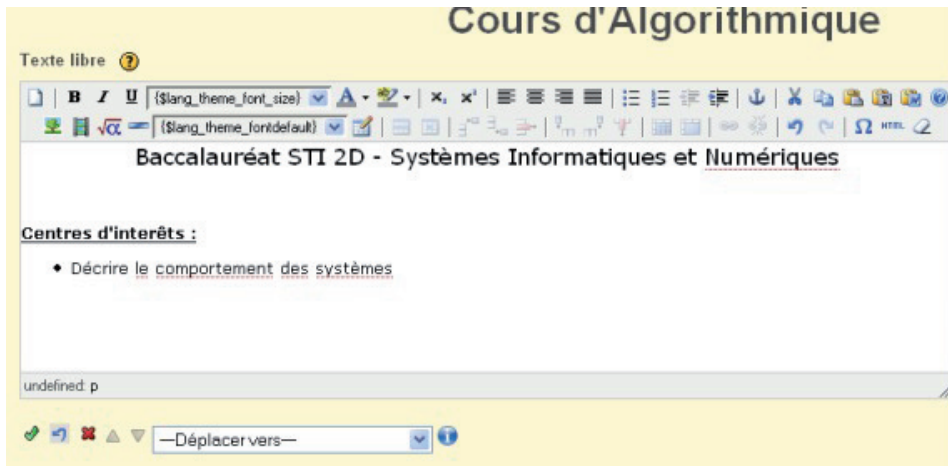


<sup>1</sup> Le style repose sur une feuille de style au format WEB CSS et qui se trouve dans le répertoire d'installation Style d'eXe

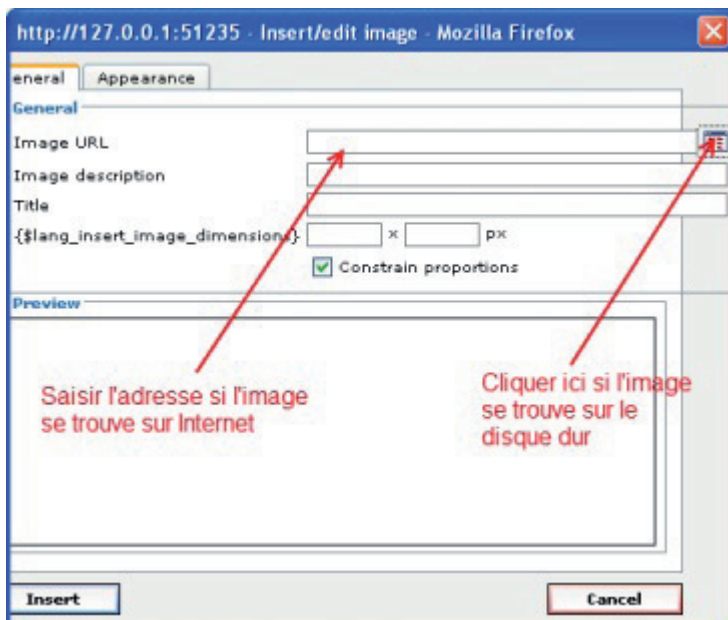
## AJOUTER DU CONTENU À UNE PAGE

Nous allons insérer sur la première page un texte associé à une image.

1. Cliquer sur la première page dans le plan ①
2. Cliquer sur l'activité (IDevice) **Texte libre** ② cette dernière action provoque l'ajout d'une zone d'édition dans la page.
3. Saisir le texte et enrichir sa mise en forme grâce aux outils classiques de mise en forme qu'offre l'éditeur.



4. Placer le curseur d'édition (caret) au point d'insertion de l'image puis cliquer sur le bouton **Insert/Edit Image**



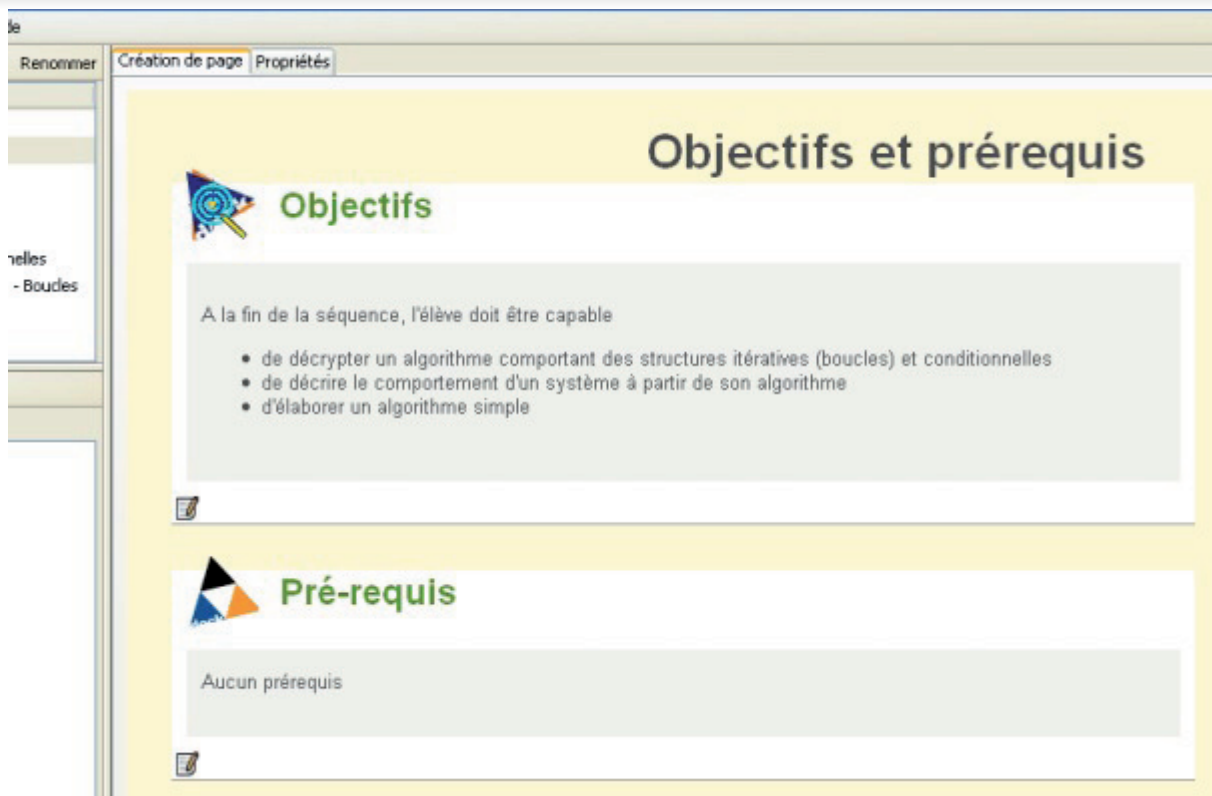
5. Si l'image se trouve sur Internet, saisir son adresse URL. Si elle est sur votre disque dur, cliquer sur le bouton **parcourir** pour la rechercher<sup>2</sup>.
6. Valider la saisie par le bouton de validation de la zone d'édition

Chaque ajout de texte ou d'image pourra se faire de cette manière par la suite

## DÉFINIR LES OBJECTIFS ET LES PRÉREQUIS

eXe intègre un IDevice particulier destiné à définir les objectifs et un autre pour les prérequis. Il s'agit simplement de cadres graphiques associés à un pictogramme et à un titre. Le contenu est renseigné grâce à l'éditeur de texte.

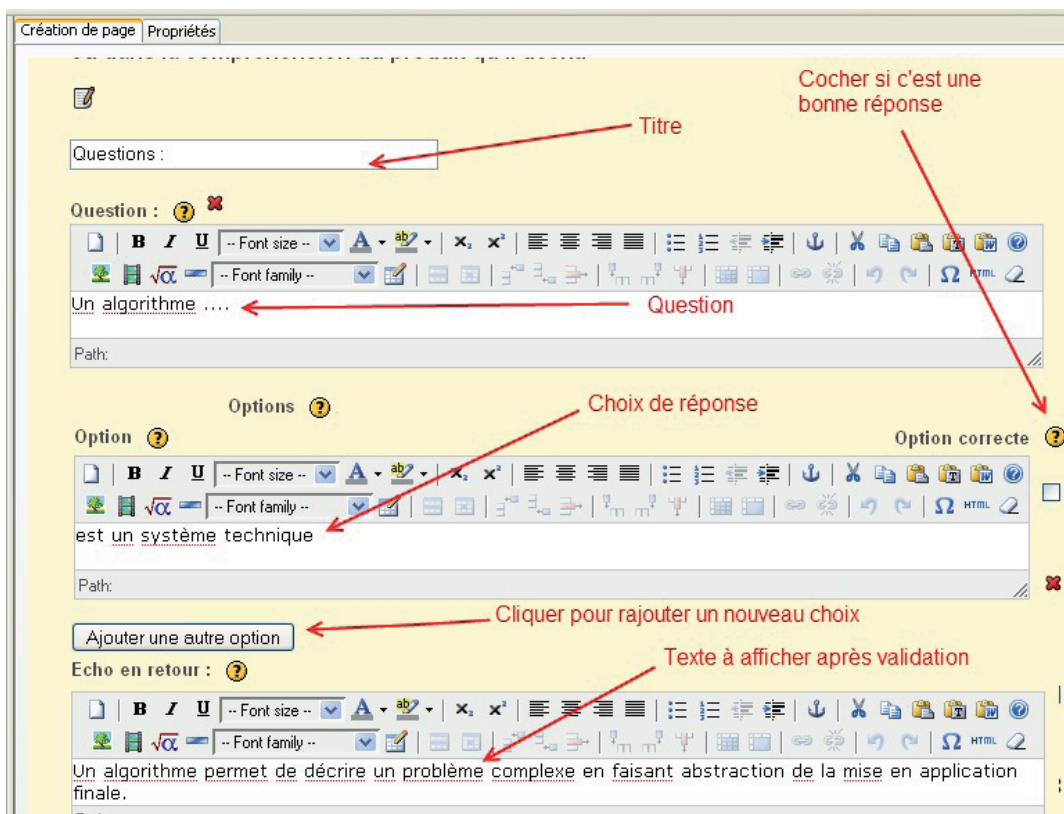
1. Choisir la page **Objectifs et Prérequis** du cours (zone Plan)
  2. Cliquer sur l'IDevice **Objectifs** et sur l'IDevice **Prérequis**
  3. Cliquer sur le bouton **Editor** pour rédiger le texte. Valider par le bouton
- <sup>2</sup> Dans la version testée, le bouton Parcourir n'était accessible qu'en appuyant sur le bouton de tabulation du clavier.



## AJOUTER UNE ACTIVITÉ DE TYPE QCM

Afin de rendre le cours un peu plus interactif, il est possible de rajouter des activités qui permettent une autoévaluation des connaissances. Les questions à choix multiples permettent de proposer plusieurs réponses à une question.

1. Dans la page en cours, cliquer sur l'IDevice **Sélection Multiple**
2. Compléter les champs de saisie : **Titre**, **Question**, **Option** et **Echo en retour**.
3. Pour rajouter une nouvelle possibilité de réponse cliquer sur le bouton **Ajouter une autre option**
4. Cocher les cases des options correctes puis **valider**.





## ? Algorithmique

Un algorithme ....

- ☐ est un système technique
- ☐ permet de décrire un comportement séquentiel
- ☐ dépend du matériel mis en oeuvre
- ☐ ne trouve d'application qu'en informatique
- ☐ ne peut être élaboré que si le problème qu'il décrit est parfaitement connu

Montrer l'écho en retour

## AJOUTER UN TEXTE À TROUS

Le texte à trous est une autre activité qui permet à l'apprenant de vérifier que le vocabulaire ou des règles de bases sont acquises.

1. Cliquer sur l'IDevice **Activité «remplir les trous»**
2. Compléter le **titre** et la consigne ① et ②
3. Saisir le texte complet dans la zone d'édition «Texte à trous» ③
4. Double-cliquer sur les mots à cacher ④
5. Cliquer sur le bouton **Cacher/Monter le mot** ⑤
6. Saisir la réponse à la validation ⑥
7. Valider l'activité ⑦

? Calcul de TVA

L'algorithme suivant calcule le prix TTC d'un produit dont le montant HT est donné.

Compléter les mots manquants

\_\_\_\_\_ TVA

afficher("Donner le prix du produit Hors-Taxes")

saisir(prixHT)

prixTTC=prixHT\*1,196

afficher("Le prix TTC est : ")

afficher(prixTTC)

\_\_\_\_\_

Valider

Calcul de TVA

Consignes ?

L'algorithme suivant calcule le prix TTC d'un produit dont le montant HT est donné.

Compléter les mots manquants

Path: \_\_\_\_\_

Texte à trous ?

DEBUT TVA

afficher("Donner le prix du produit Hors-Taxes")

saisir(prixHT)

prixTTC=prixHT\*1,196

afficher("Le prix TTC est : ")

afficher(prixTTC)

FIN

Path: p > font > u

Cacher/Monter le mot ?

Marquage strict ? ☐ Valider les Majuscules ? ☐ Ecriture instantanée ? ☐

"Echo en retour" ?


Un algorithme est toujours délimité par les mots réservés **DEBUT** et **FIN**.

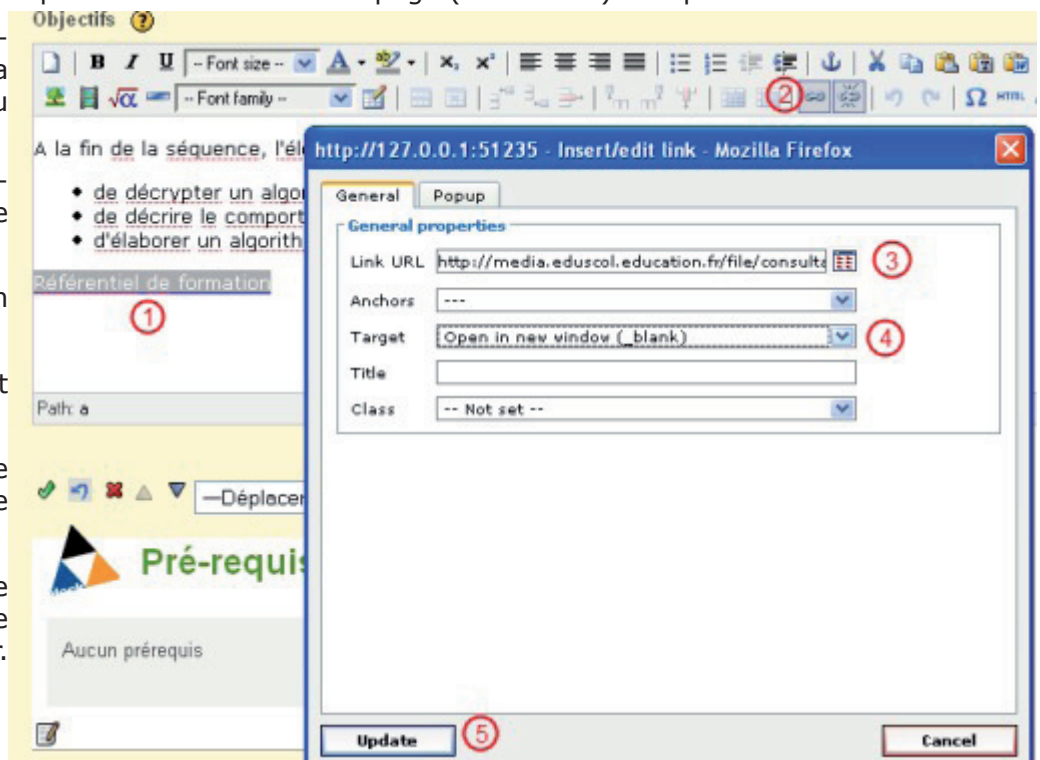
Path: \_\_\_\_\_

—Déplacer vers—

## INSÉRER UN LIEN VERS UN SITE WEB

Cette opération revient à placer du contenu à une page (Texte libre) et à placer un lien URL.

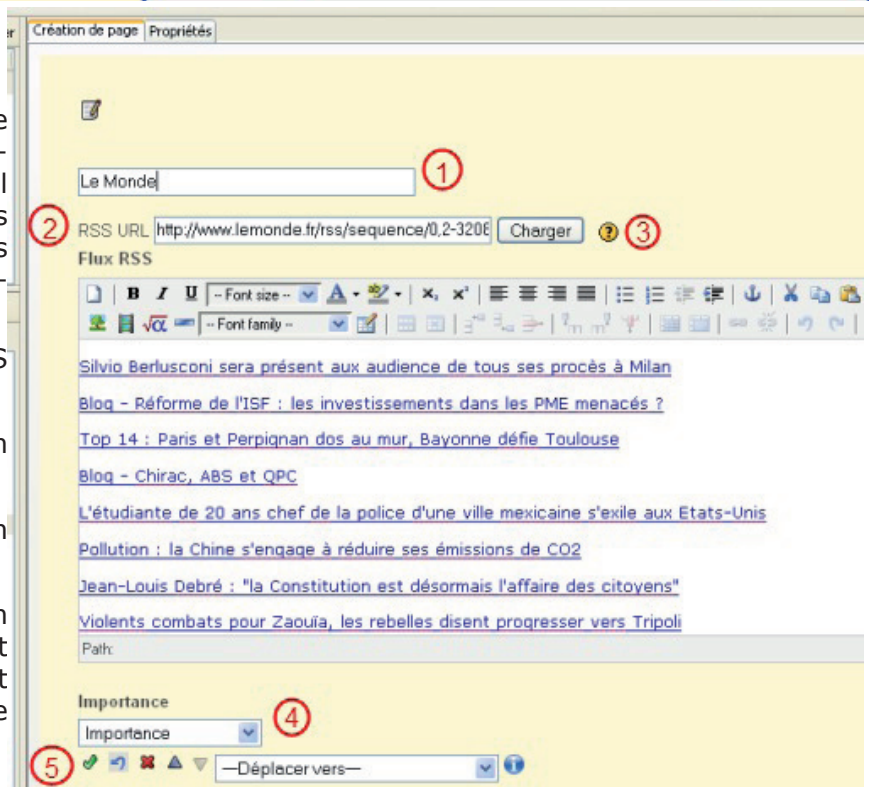
1. Répéter les opérations 1 et 2 de la page 3 (Ajouter du contenu)
2. Saisir un texte décrivant le lien de redirection ①
3. Cliquer sur le bouton  Insert/Edit link ②
4. Saisir l'adresse (URL) du site de redirection ③
5. Choisir l'ouverture dans une nouvelle fenêtre puis valider. ④
6. Valider la saisie ⑤



## INSÉRER UN FLUX RSS

Un flux RSS permet d'afficher de manière automatique les nouvelles brèves d'un site (blog, presse....). Il peut être intéressant à la fin d'un cours d'inviter les élèves à aller plus loin dans leur travail en consultant des sites spécialisés en lignes.

1. Cliquer sur l'IDevice Flux RSS ①
2. Renseigner le titre description ②
3. Coller dans le champ d'édition l'adresse du flux ③
4. Afin que le flux soit bien mis en valeur, il peut être intéressant de le placer dans un cadre et donc d'augmenter l'importance de l'IDevice ④
5. Valider ⑤



## EXPLOITER UN COURS D'eXeLearning

Pour exploiter un cours fait avec eXe, il faut passer par l'exportation Fichier/Exporter

- Pour une exploitation sur un site Internet quelconque : Site Web/Dossier auto packagé et copier l'ensemble des fichiers dans un dossier du site
- Pour une exploitation sur une plateforme (Moodle par exemple) : export au format SCORM
- On peut aussi générer un fichier HTML unique (Fichier/Exporter/Page unique) et ensuite imprimer le cours

## LISTE DES IDEVICE

IDevice	Description
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 une plateforme d'eLearning.
Réflexivité	La réflexivité (Reflection) 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 question suivantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quels sont les messages éducatifs révélés par l'histoire ?</li> <li>• Quelle préparation est nécessaire avant que les apprenants abordent l'étude de cas ?</li> <li>• Comment l'étude de cas est-elle est reliée au cours ?</li> <li>• Comment se passera l'interaction entre les apprenants et le matériel ? entre eux-mêmes ?</li> </ul>

sources de ce tableau : <http://edutechwiki.unige.ch/fr/EXe>

Il est possible de créer de nouveaux **IDevice** avec la fonction **Outils/Editeurs pédagogiques**.