

**Izdelava SCORM paketov
s programom**

eXe

(besedilo ni lektorirano)

**Avtor: Danijel Šic
September 2006**

Kazalo

Izdelava SCORM paketov s programom eXe.....	3
Kaj je eXe?.....	3
Namestitev programa.....	4
Delovanje programa eXe.....	5
Deli zaslona.....	6
iDevices (instructional device).....	6
Aktivnost.....	7
Album slik.....	7
Samostojno besedilo.....	8
Flash film.....	9
Flash z besedilom.....	9
Povečevalec slike.....	10
Slika z besedilom.....	11
Študijski primer.....	11
Članki iz Wikipedije.....	13
Preverjanje znanja	13
SCORM kviz.....	13
Samobesedilno izpolnjevanje.....	13
Večizbirna vprašanja.....	14
Vprašanje Pravilno – Narobe.....	15
Integracija obstoječih SCORM-ov.....	16
Urejanje izgleda paketa.....	16
Nastavitve jezika.....	16
Shranjevanje SCORM-ov.....	16
Sklepna misel.....	16



Izdelava SCORM paketov s programom eXe

Kaj je eXe?

eXe (eLearning XHTML editor) je orodje, ki pomaga učiteljem in pri izdelavi internetnih izobraževalnih sistemov in učnih gradiv, pri čemer ni potrebno poznavanje jezikov HTML, XML ali zakompliciranih internetnih orodij.

Internet je postalo revolucionarno pedagoško orodje, ki učitelju in učencu ponuja številne tehnologije za učenje in komunikacijo (interaktivnost). Na žalost je moč tega hipertekstovnega medija omejena, saj večina učiteljev nima dovolj »tehničnih« znanj za izdelavo lastnih spletnih strani.

Urejevalnik eXe je bil razvit ravno z namenom, da bi presegal to in še nekatere omejitve :

Tradicionalni urejevalniki spletnih strani niso prvenstveno namenjeni za izdelavo učnih vsebin, zato tudi niso preveč prijazni izdelavi le-teh. eXe bi naj presegal to pomanjkljivost in omogočal ravno nasprotno – izdelavo predvsem izobraževalnih strani s profesionalnim dizajnom.

Večina platform za izdelavo izobraževalnih strani (moodle) potrebuje spletni strežnik in neprestano kvalitetno (širokopasovno) povezavo, ker omejuje avtorje z slabšo internetno povezavo ali celo brez nje. eXe za izdelovanje gradiv internetne povezave ne potrebuje, deluje off-line.

Dizajn strani ostaja nespremenjen tudi po prenosu na strežnik ali kak drug računalnik (wysiwyg okolje).

eXe deluje na operacijskih sistemih Microsoft Windows, Linux in Mac OS. Prav tako so strani lahko prikazane z brskalnikoma Mozilla Firefox in Internet Explorer.

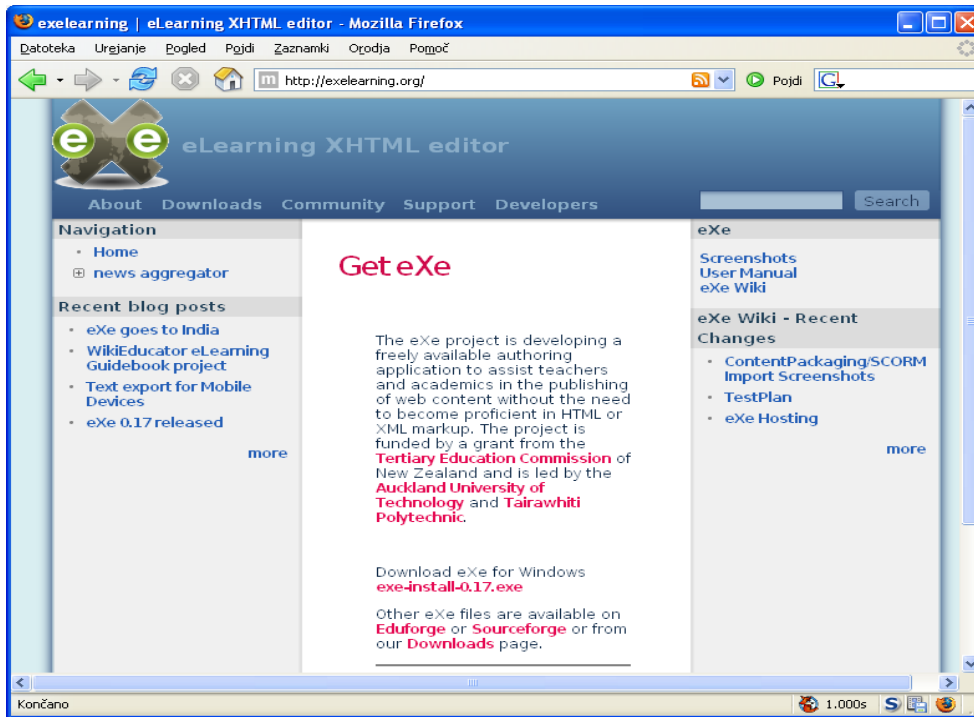
Orodja, kot sta recimo Frontpage in Dreamweaver res omogočajo uporabniku množico prefinjenih orodij za izdelavo dizajna, vendar potrebujemo za spretno uporabo teh orodij ogromno časa. Pri eXe-ju je pripravljenih mnogo osnovnih elementov, ki jih potrebujemo za izobraževalne spletne strani in ni potrebno veliko tehničnega znanja za samo izdelavo. Ti elementi se imenujejo iDevices. Za izdelavo neke sekvence uporabljamo različne elemente (iDevices), lahko pa si naredimo tudi svoje predloge.

V nadaljevanju je predstavljena namestitvev in uporaba programa eXe.

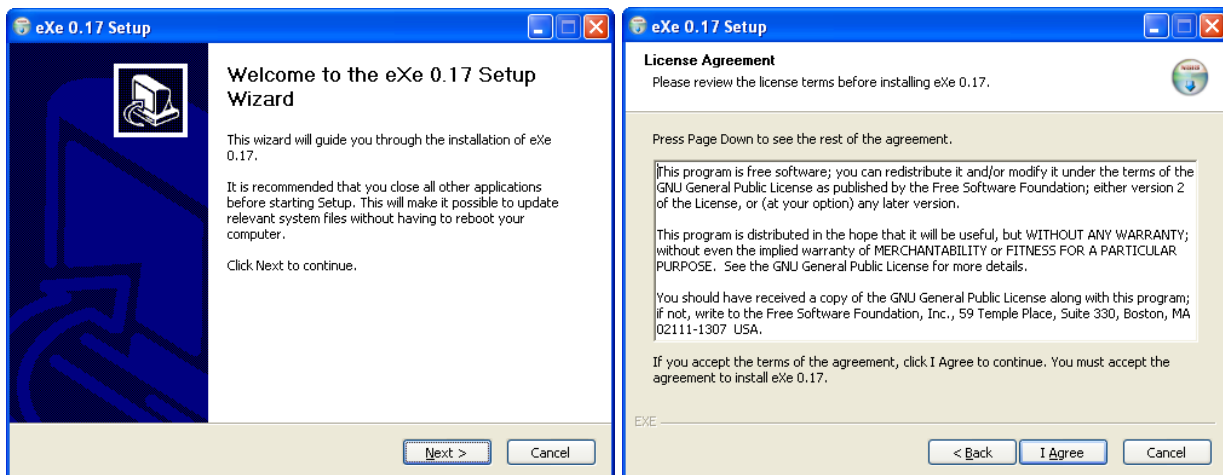
Namestitev programa

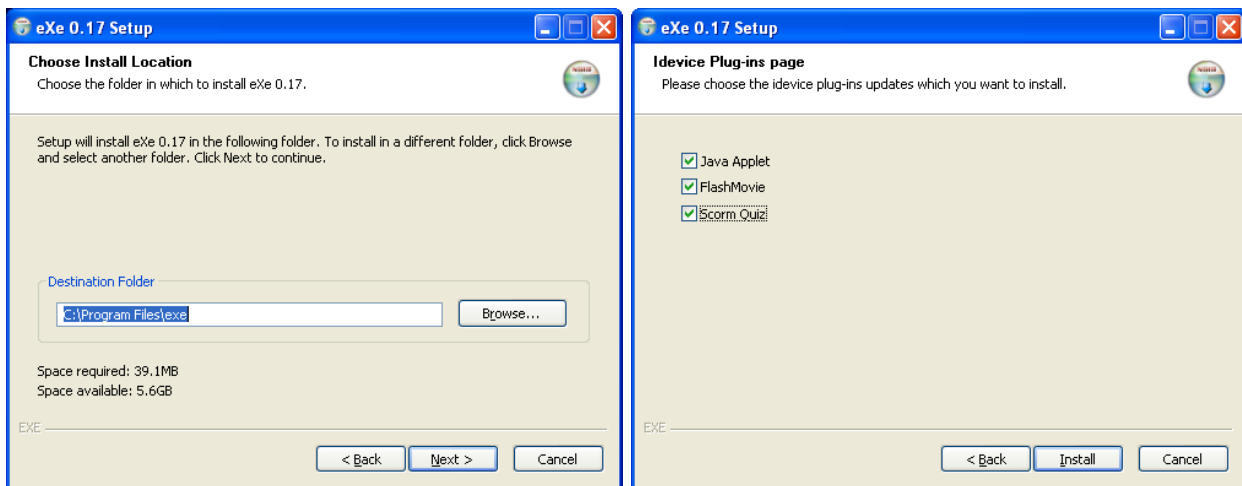
Namestitev programa je zelo enostavna. Program lahko snamemo z uradne spletne strani:

<http://exelearning.org/>

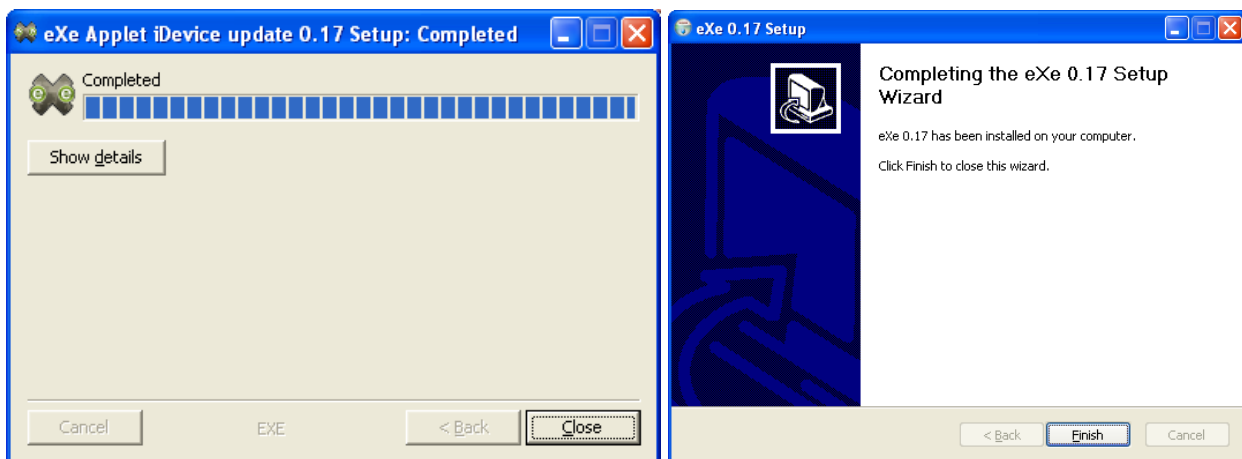


Dobljeno datoteko poženemo ter potrdimo vsa pogovorna okna.





V nadaljevanju vam inštalacijski program pokaže napredek, trikrat pa je potrebno klikniti na gumb »close« (za vsak element, ki smo ga izbrali enkrat).

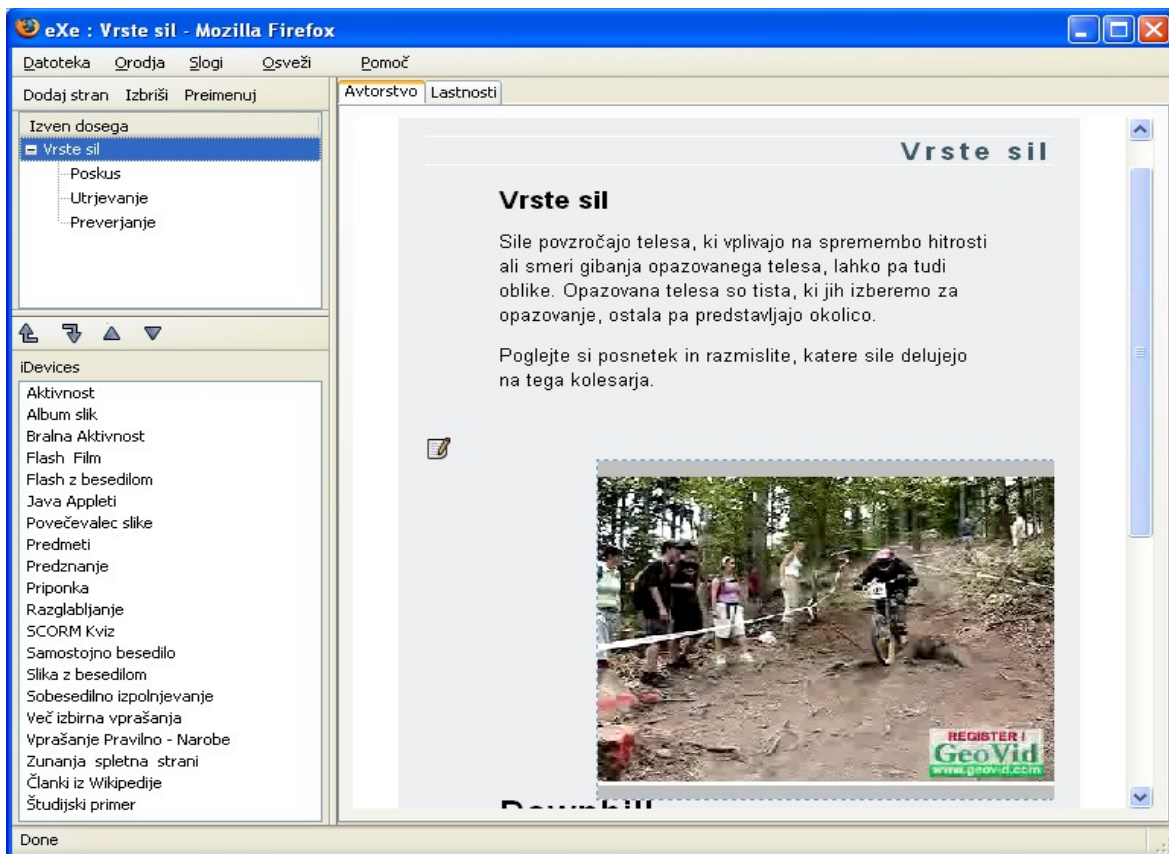


Namestitev se s pritiskom na »finish« zaključi.

Delovanje programa eXe

Poglejmo delovanj programa.


Ob zagonu programa se najprej pojavi okno v »terminalski« obliki (ki ostaja v ozadju tudi med delovanjem programa), čez nekaj trenutkov pa še glavno programsko okno.




Deli zaslona

Program je razdeljen na tri dele.

V levo zgornje okence vnašamo teme, ki jih nameravamo predstaviti v paketu, naslovi tem pa bodo služili tudi kot kazalo v tem paketu. Novo temo oz. stran dodamo s klikom na »dodaj stran«. Verjetno ni potrebno posebej poudarjati, kaj pomenita gumba »izbriši« in »Preimenuj«.

Na spodnjem delu so štiri puščice, ki omogočajo zamenjavo vrstnega reda tem  ali

prestavljanje teme na višji nivo .

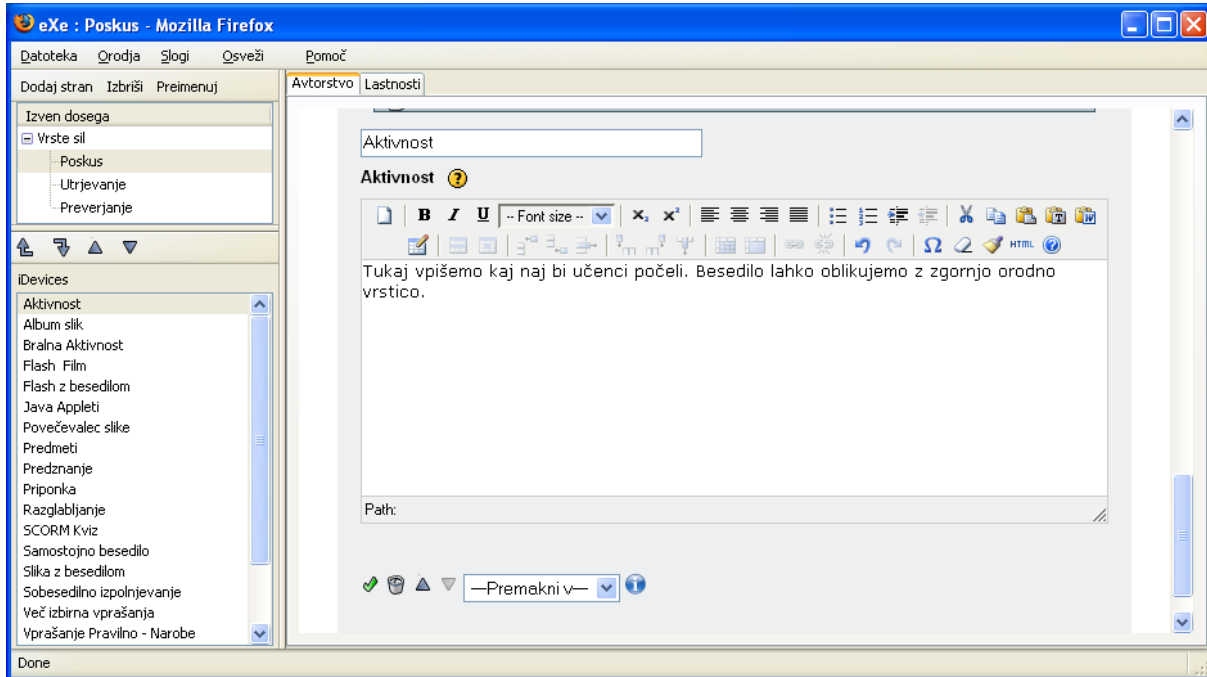
iDevices (instructional device)


Ta del vsebuje izobraževalne elemente, ki jih bomo uporabljali.

Ob kliku na zelen element, se le ta pojavi v desnem oknu, kamor vnašamo svoje gradivo. V nadaljevanju so prikazani nekateri elementi (iDevices), ki jih je avtor tega sestavka uporabljal pri svojem delu..

Aktivnost

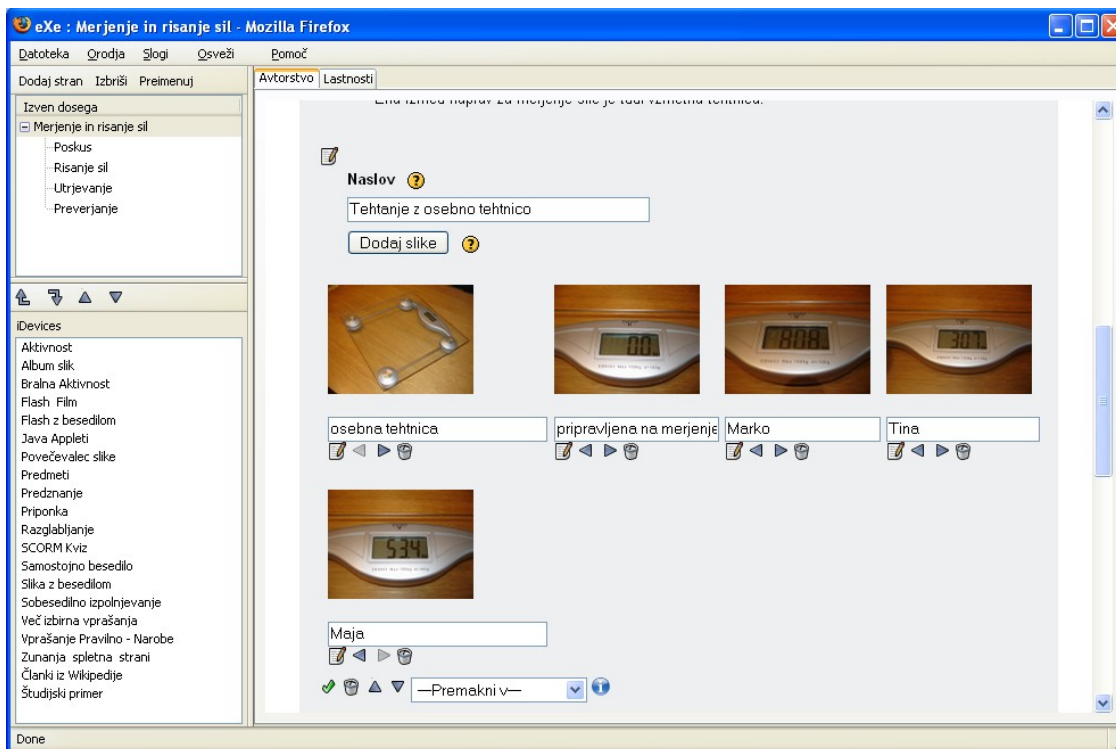
Element je namenjen določitvi aktivnosti, ki jih mora učenec opraviti.

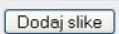



Po vnosu besedila s kljukico potrdimo podatke . V kolikor vnosa ne želimo, izberemo gumb s smetnjakom. Element lahko premikamo tudi navzgor in navzdol ter v druge teme. Ti ukazi so skupni vsem elementom v programu eXe.

Album slik

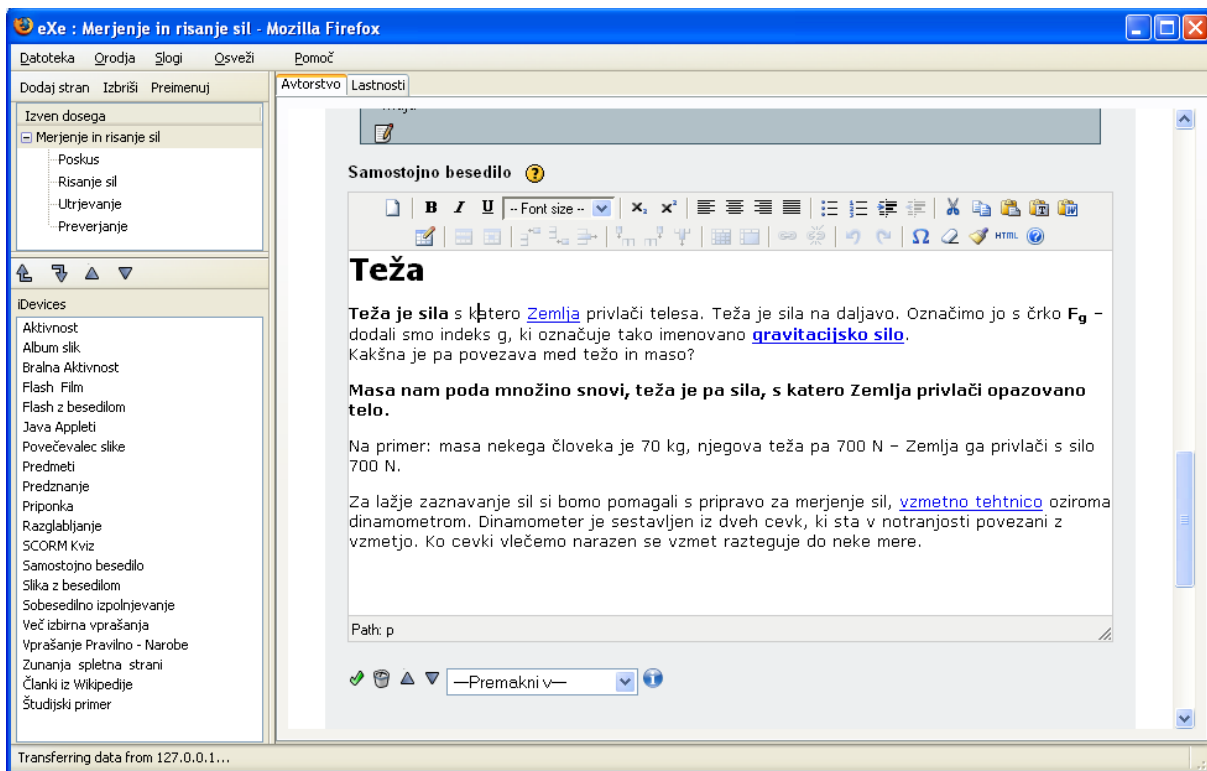
Pomen albuma ni potrebno posebej podarjati, pogledjmo le primer.



Z gumbom  prebrskamo po mapah in izberemo slike. Vrstni red lahko spreminjamo z gumbi za »navigacijo« . 

Samostojno besedilo

Samostojno besedilo je pogosto uporabljen element, ki je namenjen zgolj tekstu in ne omogoča dodajanja slik. V besedilo lahko vključimo hiprepovezave.

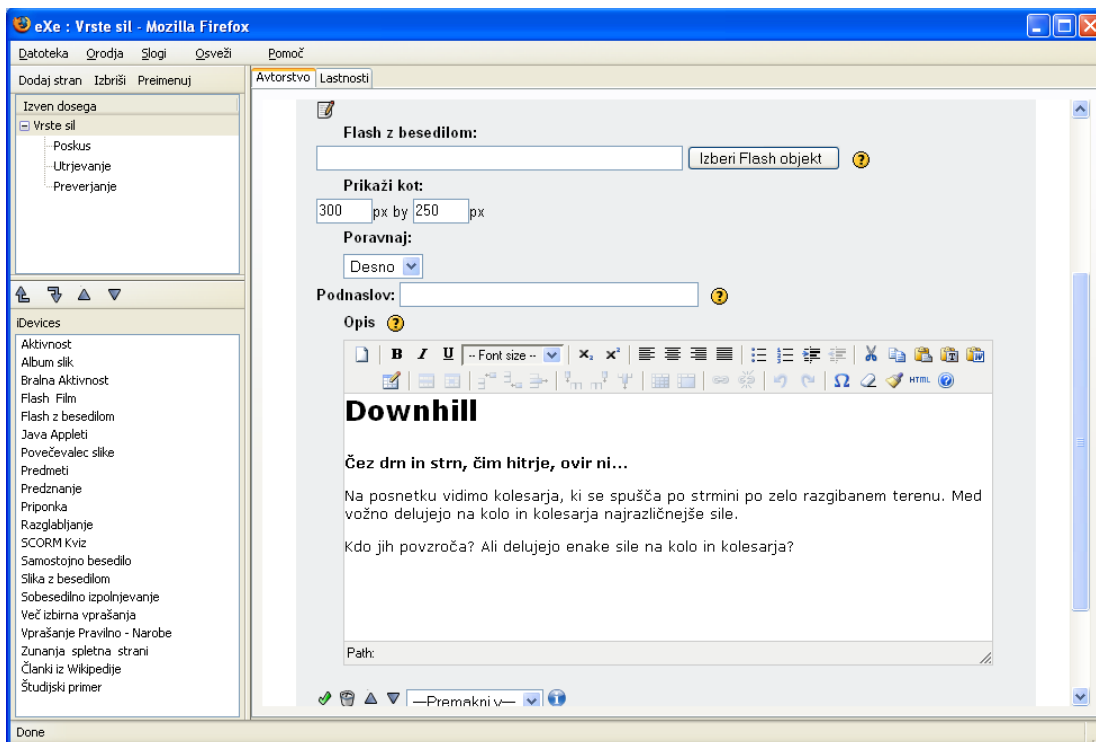


Flash film

Ta iDevice omogoča vstavljanje flash filmov - *.flv* datotek. V sedanji verziji programa (0.17) element še vedno ne deluje – javlja napako.

Flash z besedilom

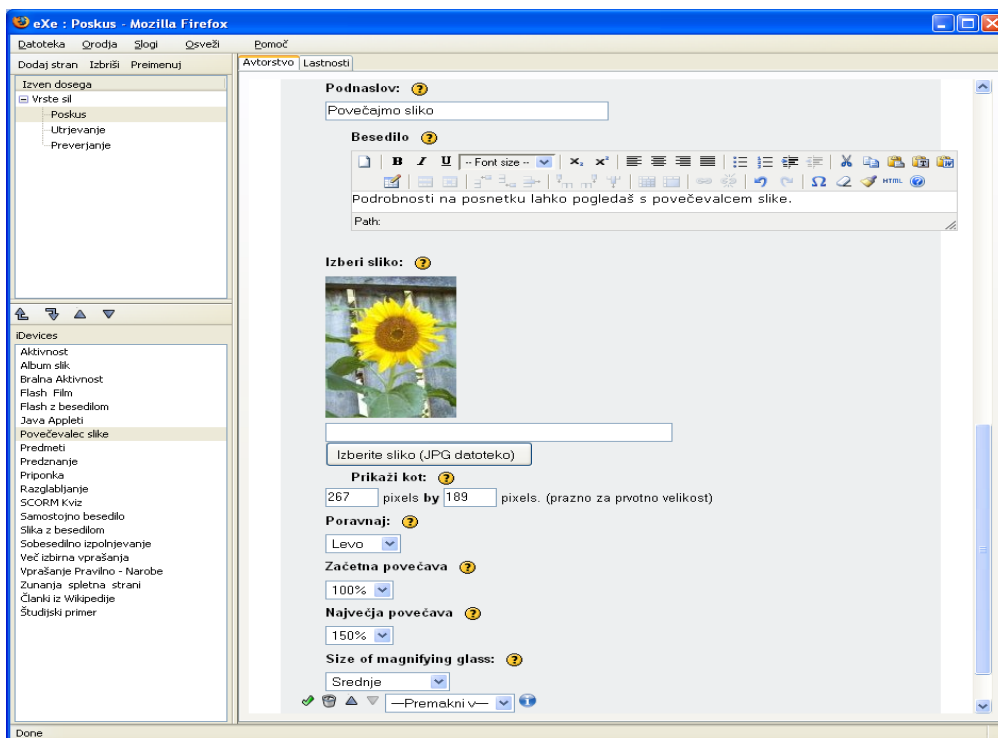
Flash z besedilom je edini način neposrednega vstavljanja videa v SCORM pakete. Za vstavljanje potrebujete posnetke, shranjene v *.swf* datoteki.



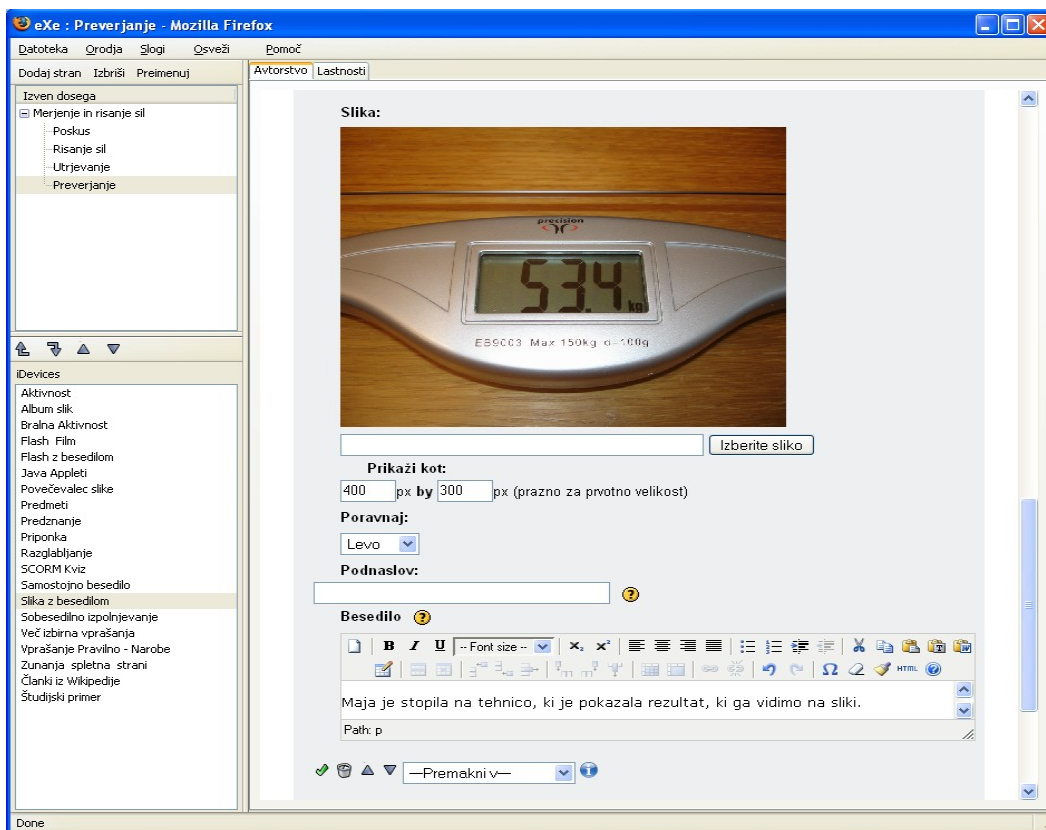
S klikom na  poiščete **.swf** datoteko. Velikost predvajanja videa in poravnavo lahko določite sami. Po želji lahko vstavite podnaslov in opis.

Povečevalec slike

Povečevalec slike omogoča pogled podrobnosti slike le v primeru, ko je slika dovolj velika – čim večja resolucija, tem lepše so vidne podrobnosti.



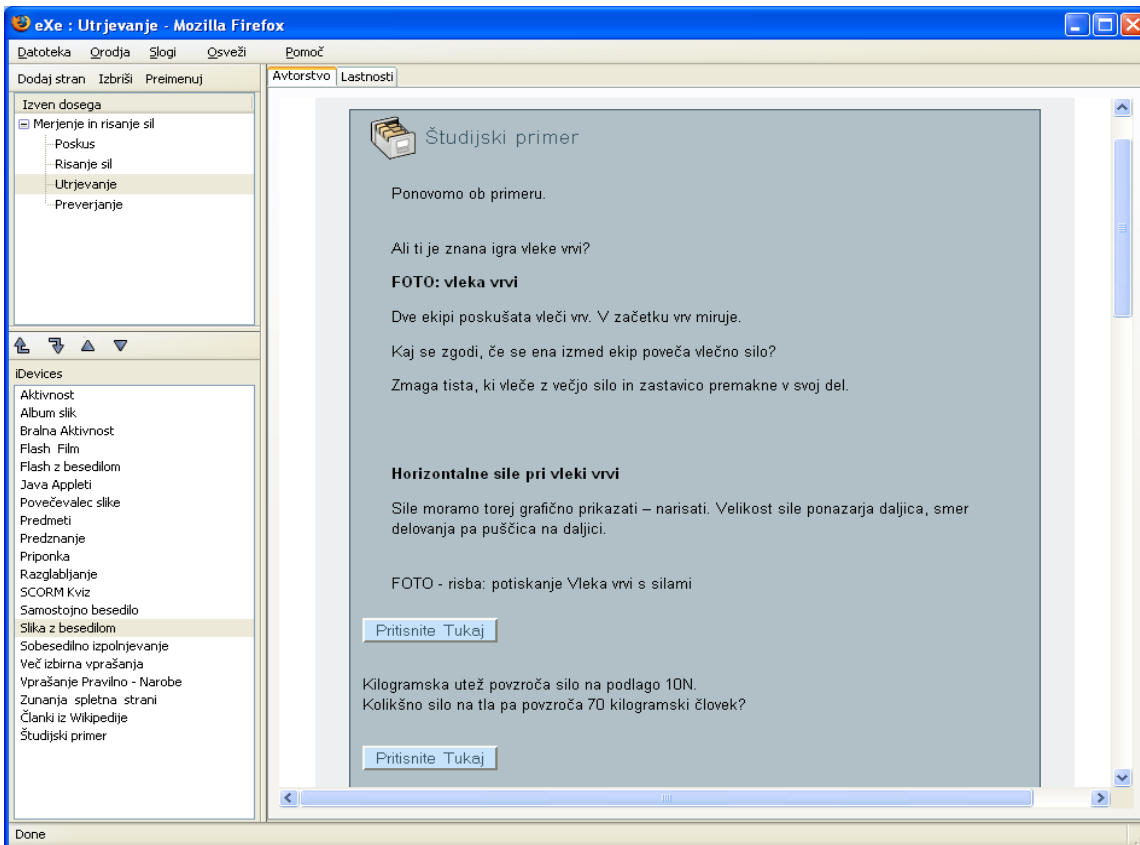
Slika z besedilom



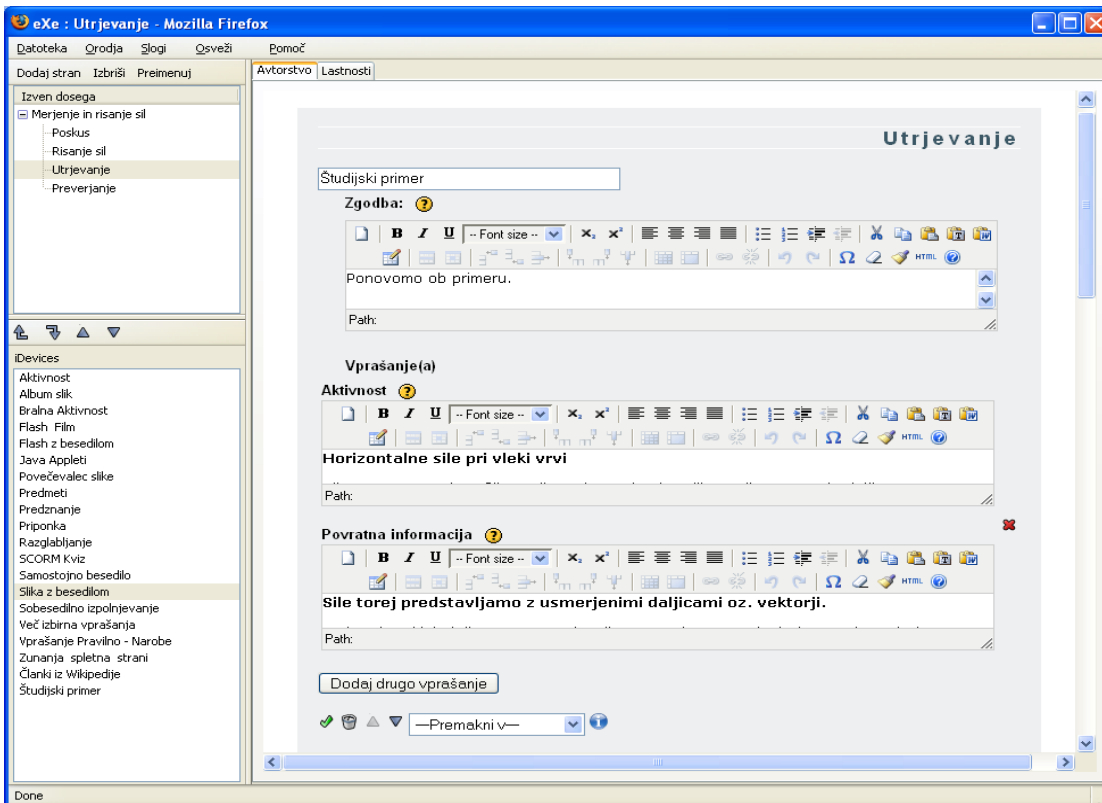
Sliko poiščemo s klikom na izberi sliko. Določimo lahko velikost prikaza slike in poravnavo. Besedilo se oblije v skladu s to poravnavo.

Študijski primer

Študijski primer je zanimiv element, ki omogoča »skrivanje« enega dela snovi.



S klikom na se prikaže še drugi del. V element ni mogoče vstaviti slike, ker je velika pomanjkljivost tega elementa in nekoliko omejuje njegovo uporabnost. Besedilo posameznih delov elementa lahko spreminjamo v skladu z možnostmi urejevalnika, kar prikazuje spodnja slika.



Članki iz Wikipedije

Zelo priročen in zanimiv element omogoča neposredno snemanje člankov iz Wikipedije. Edina omejitev je število člankov v slovenskem jeziku. Mogoče je smiselno kakšno temo podrobno opisati, jo vključiti na Wikipedijo in nato sneti članek. S tem omogočite razvijanje proste enciklopedije, članek pa je na voljo širši javnosti, ki ga lahko razširi in posodobi.



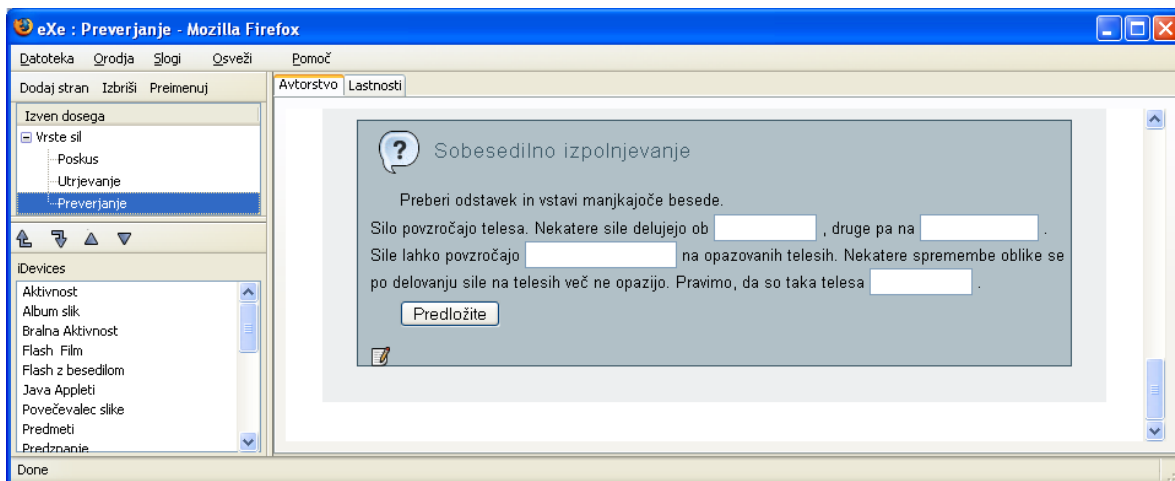
Preverjanje znanja

SCORM kviz

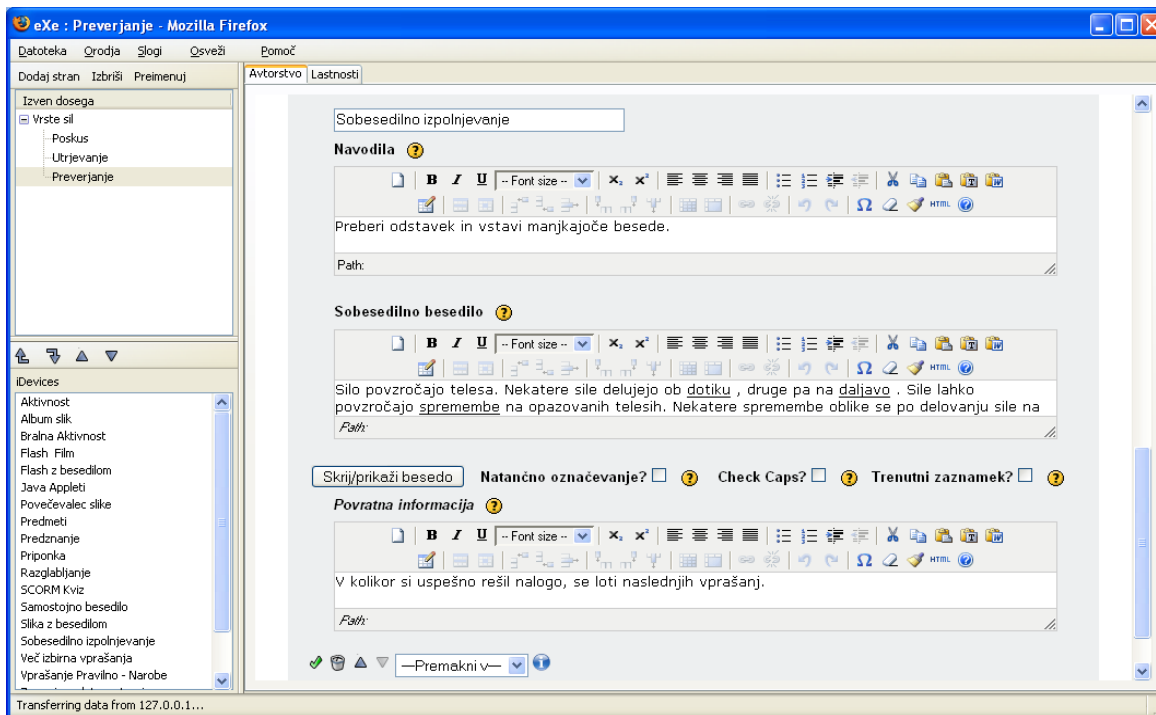
SCORM kviz omogoča sestavljanje različnih tipov vprašanj, vendar je avtorju tega sestavka povzročal nekaj težav (zgleda napake v programu) v kombinaciji z moodleom, zato je uporabil preostale elemente za preverjanje, na katerih temelji tudi SCORM kviz.

Samobesedilno izpolnjevanje

Nekoliko nenavadno ime elementa nakazuje na nalogo vstavljanja manjkajočih besed. Naloge zgledajo takole:



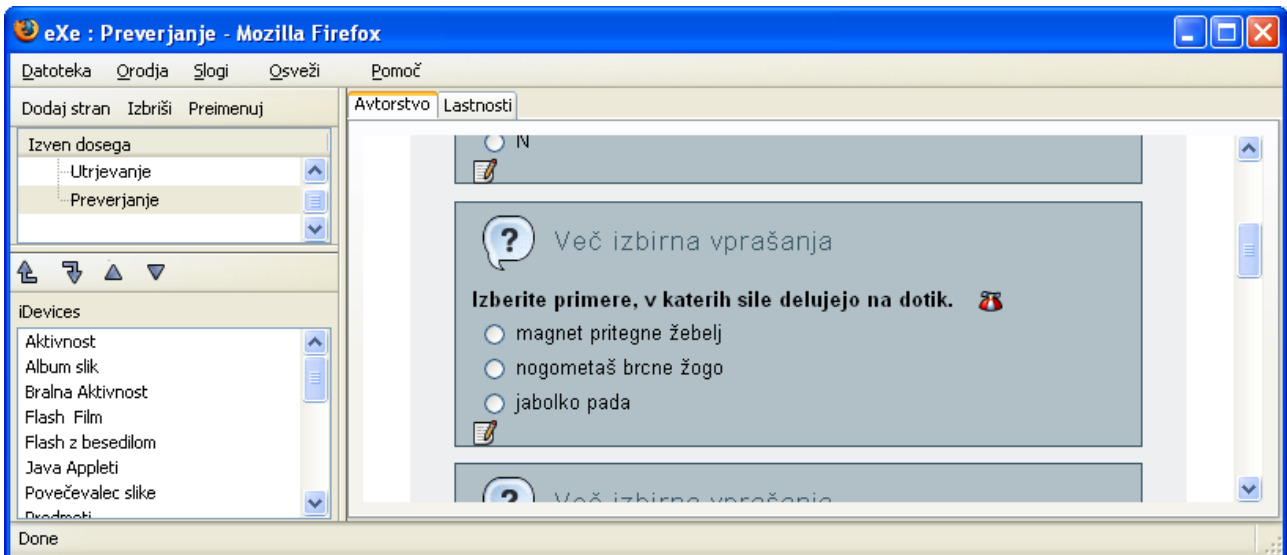
Sestavljanje naloge je enostavno. Besedilo vpišemo v predvideno okno ter označimo tiste besede, ki se naj skrijejo.



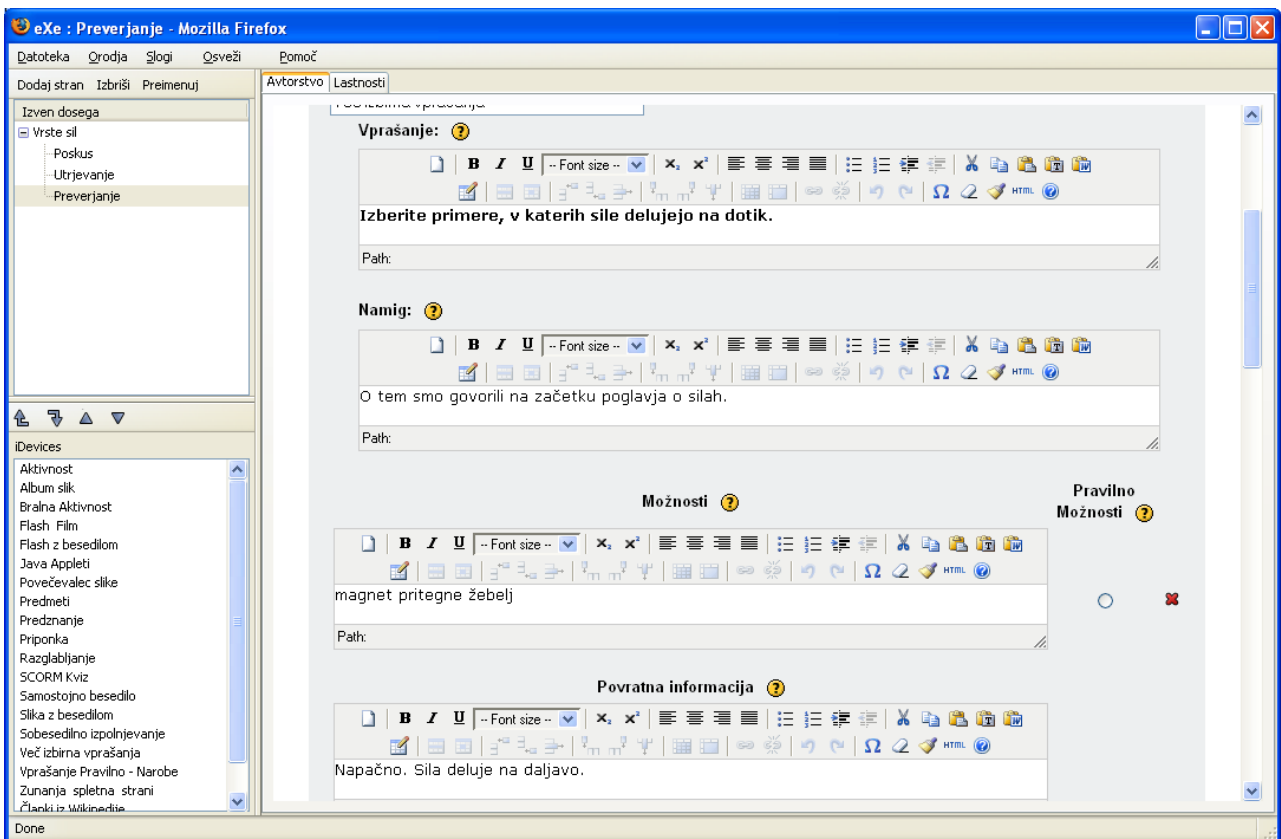
Zadeva zna biti zanimiva, vendar pa se je po objavi avtorjevega SCORM-a na moodleu pojavile težave – ne glede odgovor so bili rezultati pravilni. Dobro preverite ali zadeva na vašem sistemu tudi deluje.

Večizbirna vprašanja

Večizbirna vprašanja so vprašanja objektivnega tipa z enim pravilnim odgovorom. Pri vsaki možnosti je mogoče napisati tudi povratno informacijo.



V načinu urejanja zglada element takole:



Vprašanje Pravilno – Narobe

Vprašanja Pravilno – Narobe ni potrebno posebej predstavljati. Sestavljanje je podobno, kot v prejšnjem primeru.

Ostali elementi (iDevices) delujejo na podoben način ali so kombinacija zgoraj opisanih.

Integracija obstoječih SCORM-ov

Integracija obstoječih SCORM-ov se izvede z izbiro ukaza »vstavi paket«.



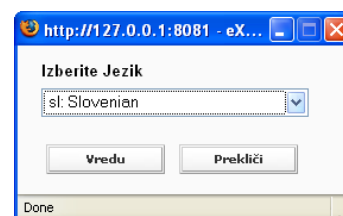
Urejanje izgleda paketa

Na izbiro imamo nekaj pripravljenih slogov, ki jih lahko izberemo. Izbira slogov ni ravno velika.



Nastavitve jezika

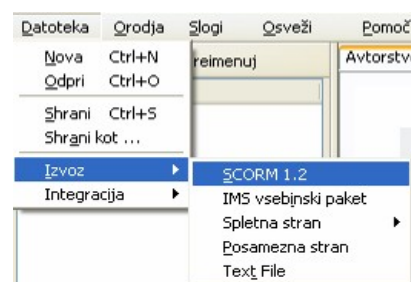
V programu lahko nastavimo jezik v meniju *Orodja / Prednostne nastavitve*.



Shranjevanje SCORM-ov

Program eXe pri svojem delu shranjuje projekt kot .elp datoteko in ne kot SCORM paket. Projekt lahko izvozimo na več načinov, zanima nas pa predvsem izvoz v SCORM.

Izvoz v SCORM 1.2 izvedemo , kot ga prikazuje desna slika, določiti pa je potrebno le ime datoteke. Dobljeni SCORM paket je v obliki .zip datoteke, ki jo kasneje uvozimo v LMS (Learning Management System) oz. v učno okolje.



Sklepna misel

Izdelava SCORM paketov z eXe Editorom je kljub nekaterim pomanjkljivostim in napakam enostavna in praktična. Program nima veliko možnosti urejanja ter s tem izdelave nekega zelo zanimivega dizajna. Program je pomanjkljiv predvsem na multimedijem področju. Ker je namenjen nestrokovnjakom za oblikovanje spletnih strani, je nekoliko nenavadno, da je mogoče vstavljati le flash video posnetke, ki jih večina uporabnikov ne pozna. Priprava le-teh in komprimiranje zahtevata kar nekaj iznajdljivosti.