

Izdelava SCORM paketov

s programom

eXe

(besedilo ni lektorirano)

Avtor: Danijel Šic

September 2006

## Kazalo

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

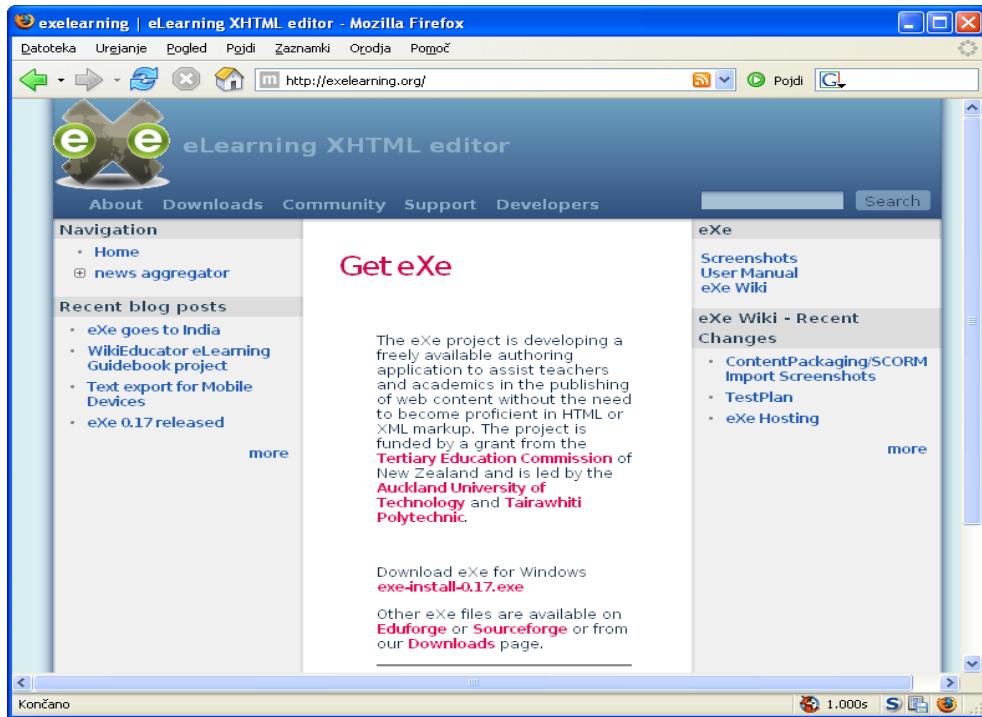
Orodja, kot sta recimo Frontpage in Dreamweaver res omogočajo uporabniku množico prefinjenih orodij za izdelavo dizajna, vendar potrebujemo za spretno uporabo teh orodij ogromno časa. Pri eXe-ju je pripravljenih mnogo osnovnih elementov, ki jih potrebujemo za izobraževalne spletne strani in ni potrebno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

V nadaljevanju je predstavljena namestitive in uporaba programa eXe.

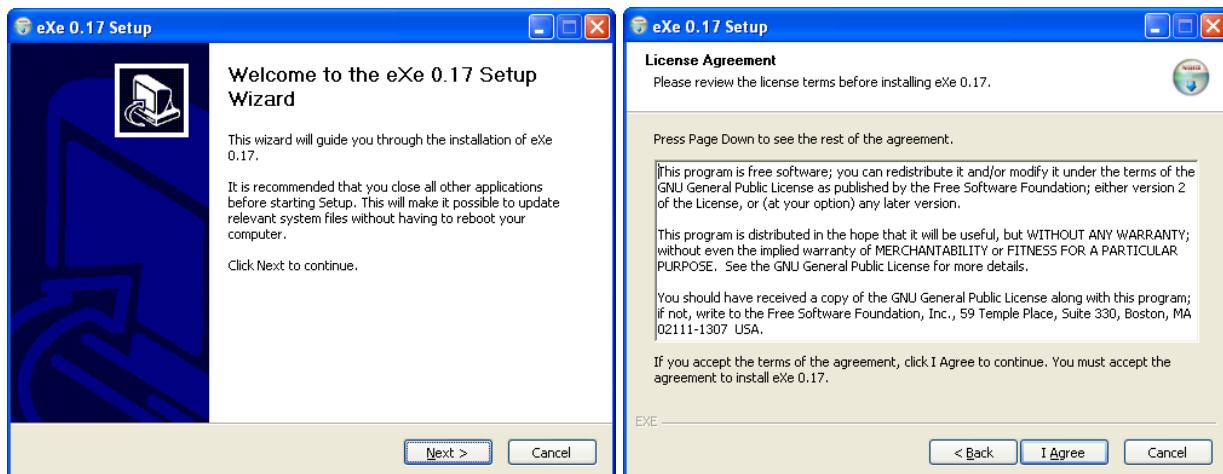
# Namestitev programa

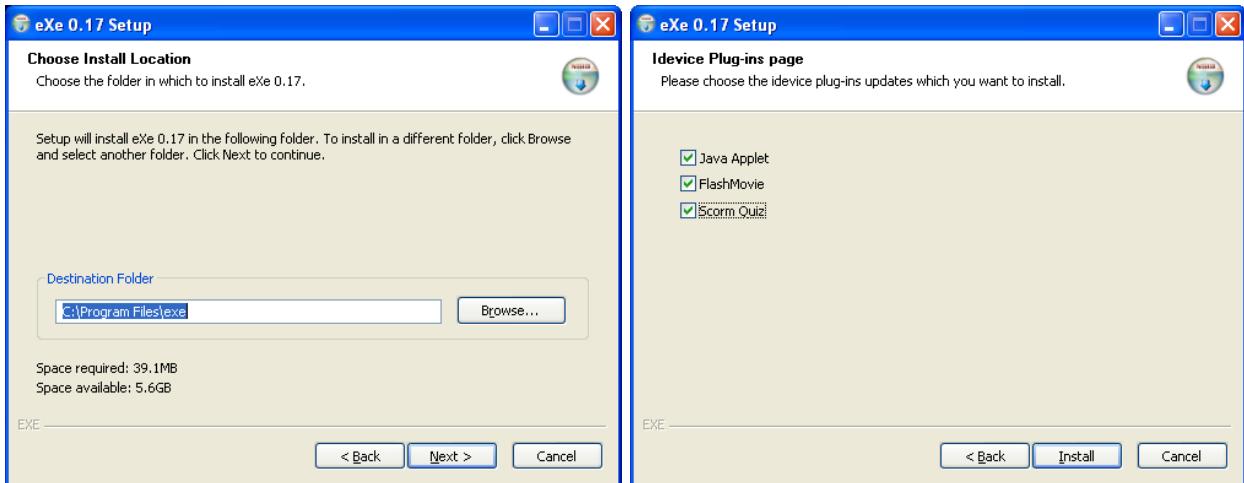
Namestitev programa je zelo enostavna. Program lahko snememo z uradne spletne strani:

<http://exelarning.org/>

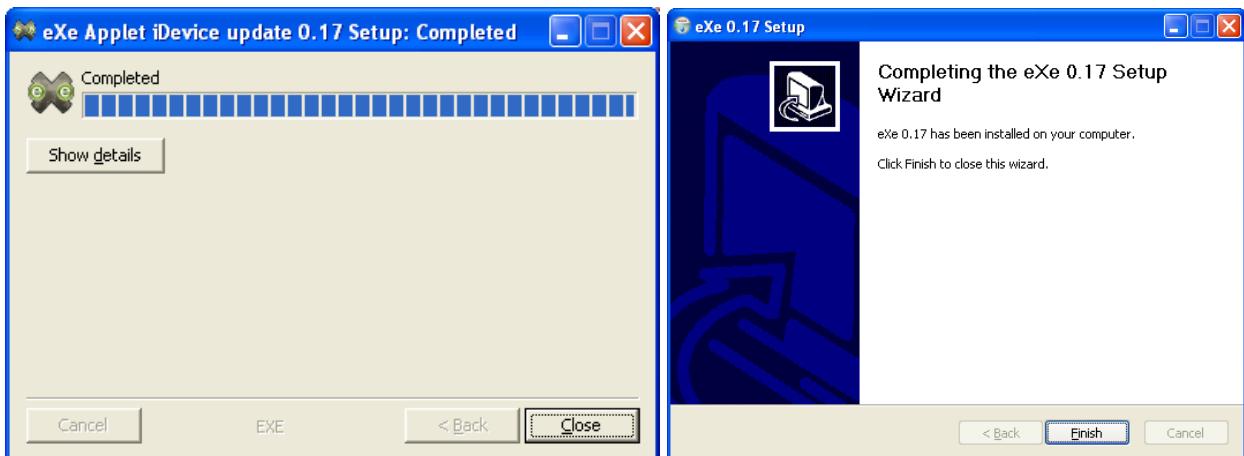


Dobljeno datoteko poženemo ter potrdimo vsa pogovorna okna.





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

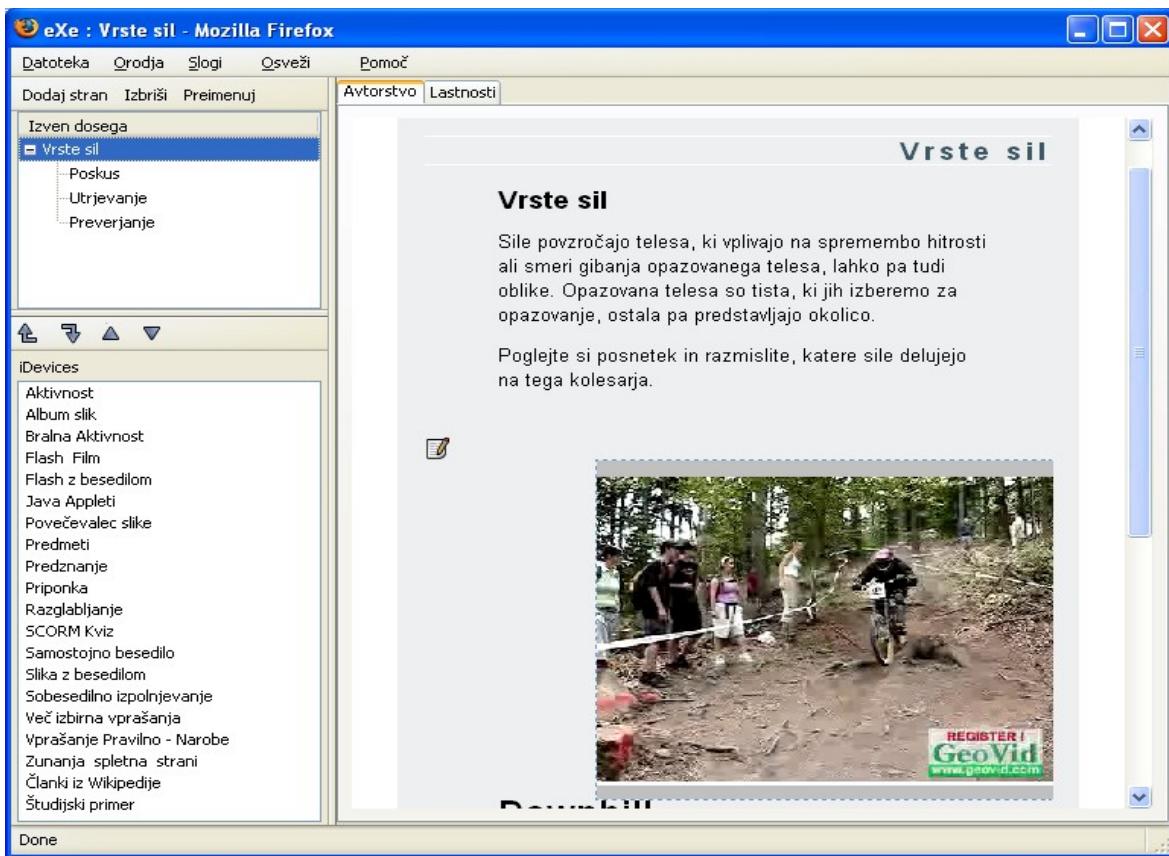


Namestitev se s pritiskom na »finish« zaključi.

## 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 .

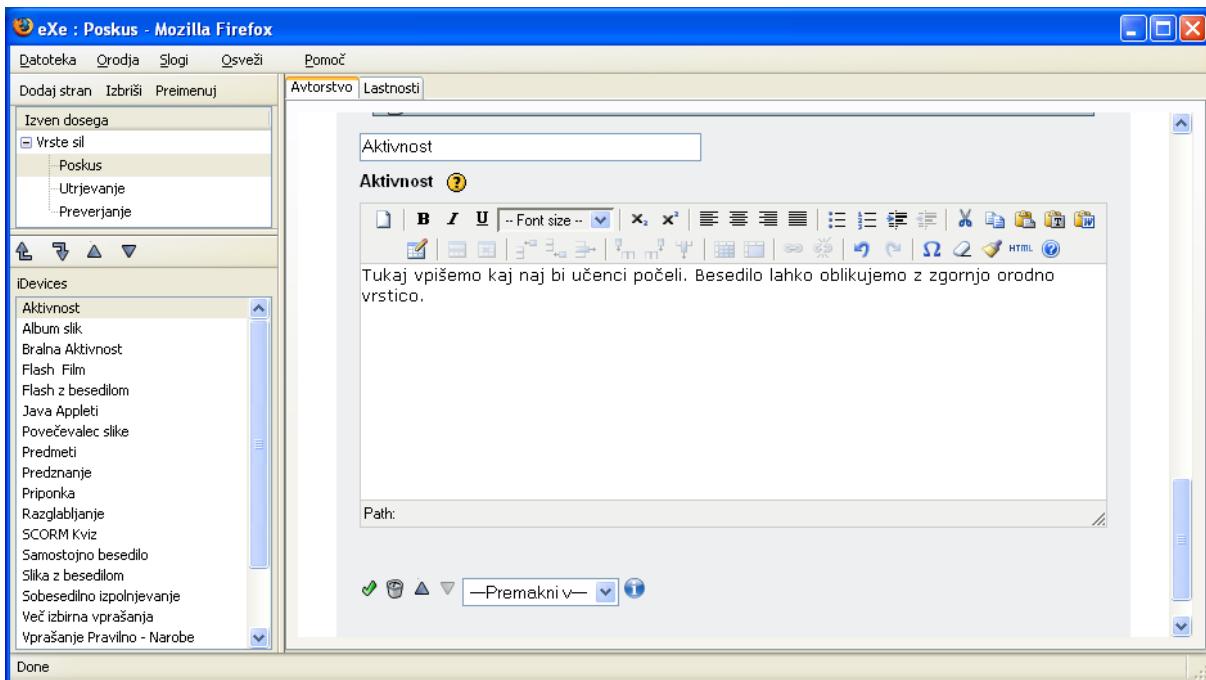
## iDevices (instructional device)

Ta del vsebuje izobraževalne elemente, ki jih bomo uporabljali.

Ob kliku na želen 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

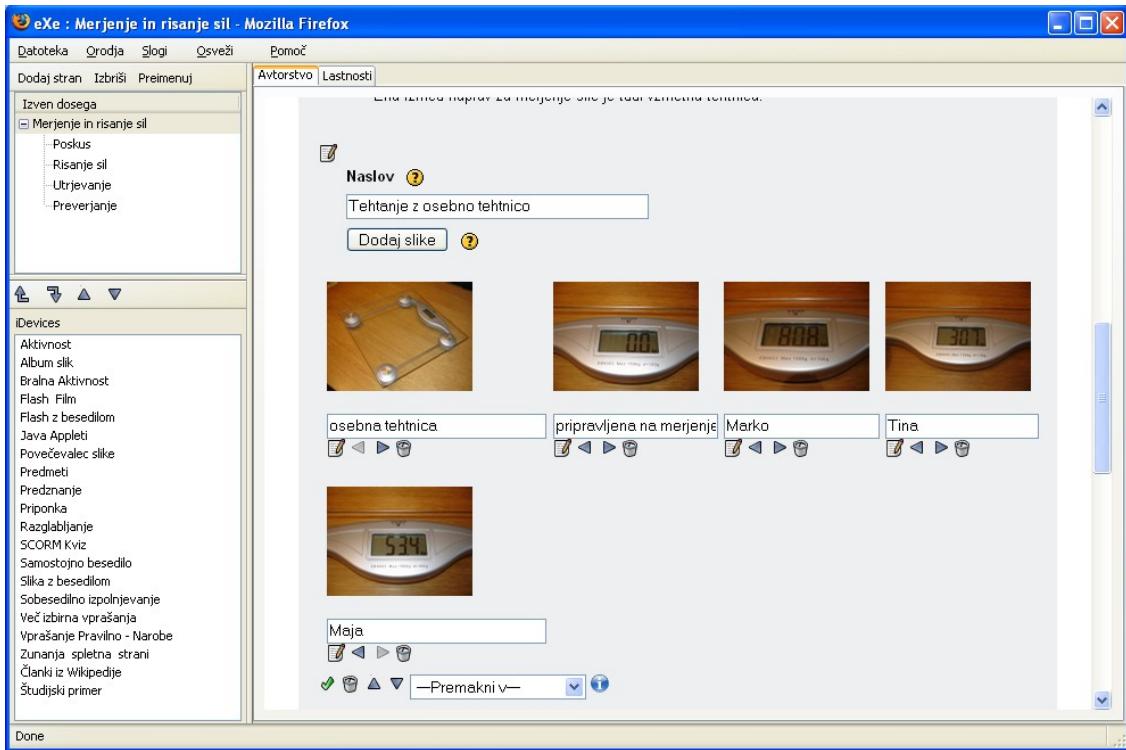
Element je namenjen določitvi aktivnosti, ki jih mora učenec opraviti.



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, poglejmo le primer.

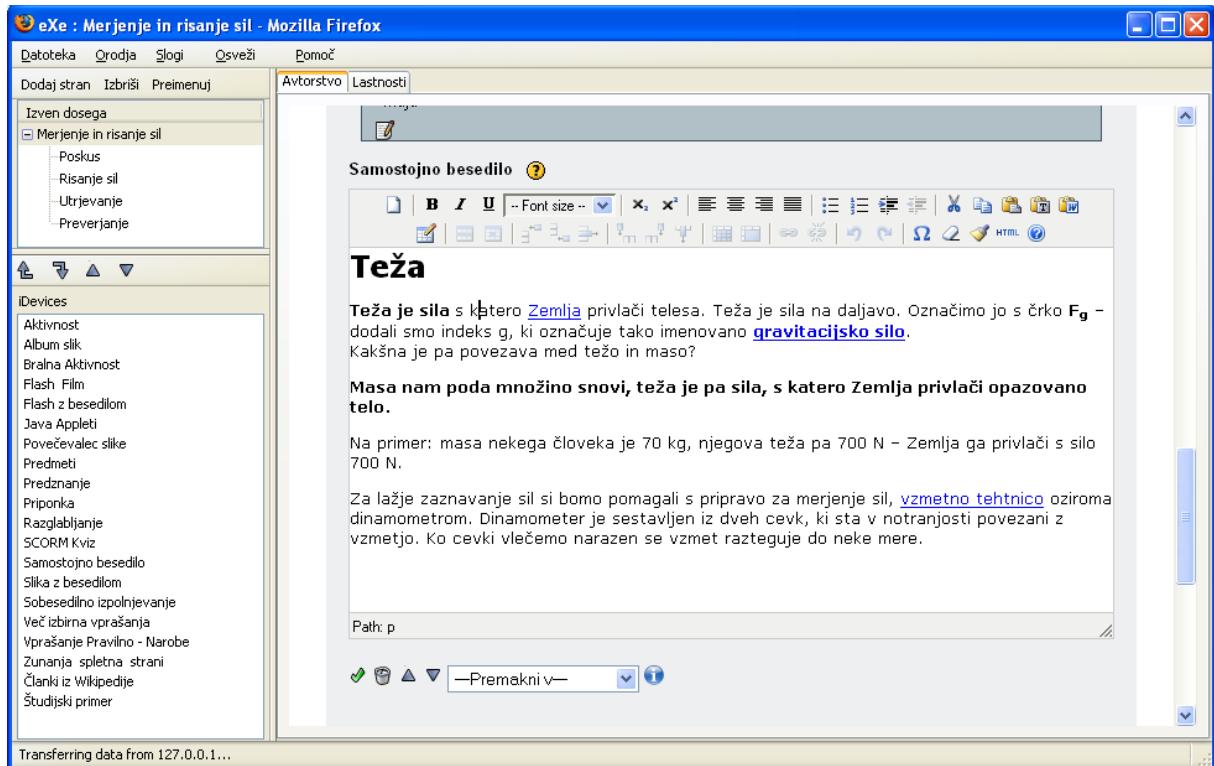


Z gumbom **Dodaj slike** prebrskamo po mapah in izberemo slike. Vrstni red lahko spremojamo z gumbi za »navigacijo« .



## 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.

**Flash z besedilom:**

Prikaži kot: 300 px by 250 px

Poravnaj: Desno

Podnaslov:

Opis:

**Downhill**

Čež drn in strn, čim hitrje, ovir ni...

Na posnetku vidimo kolesarja, ki se spušča po strmini po zelo razgibanem terenu. Med vožnjo delujejo na kolo in kolesarja najrazličnejše sile.

Kdo jih povzroča? Ali delujejo enake sile na kolo in kolesarja?

Path:

S klikom na **Izberi Flash objekt** 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.

**Podnaslov:** Povečajmo sliko

**Besedilo:**

Podrobnosti na posnetku lahko pogledaš s povečalcem slike.

**Izberi sliko:**

**Izberite sliko (JPG datoteko)**

**Prikaži kot:** 267 pixels by 189 pixels. (prazno za prvotno velikost)

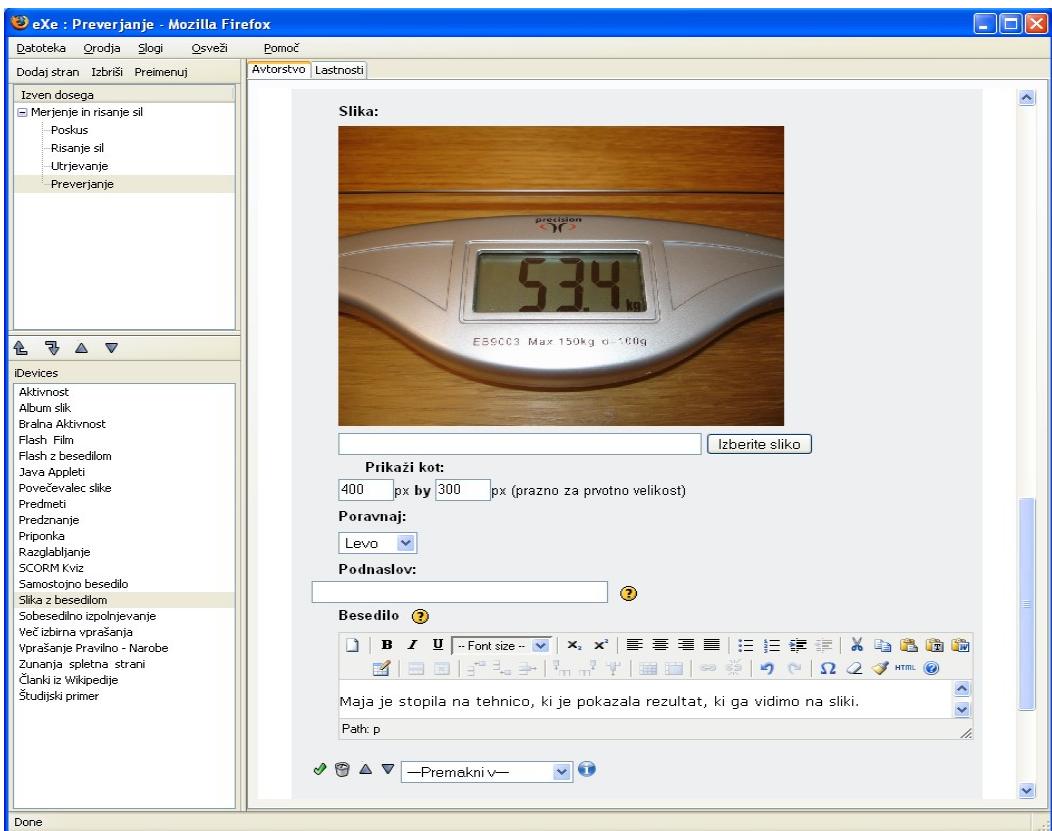
**Poravnaj:** Levo

**Začetna povečava:** 100%

**Največja povečava:** 150%

**Size of magnifying glass:** Srednje

## 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.

The screenshot shows the eXe CMS editor interface. On the left, there's a sidebar with a tree view of content items under 'Izven dosega' (External Content). The 'Utrjevanje' item is selected. Below it is a list of iDevices: Aktivnost, Album slik, Bralna Aktivnost, Flash Film, Flash z besedilom, Java Applets, Povečevalec slike, Predmeti, Prednjanje, Priponka, Razglabljanie, SCORM Kviz, Samostojno besedilo, Slika z besedilom, Sobesedilno izpolnjevanje, Več izbirna vprašanja, Vprašanje Pravilno - Narobe, Zunanja spletna strani, Članki iz Wikipedije, and Študijski primer. The 'Študijski primer' item is also selected. The main content area displays a page titled 'Študijski primer' with the text: 'Ponovomo ob primeru.' and 'Ali ti je znana igra vleke vrvi?'. It includes a section titled 'FOTO: vleka vrvi' with the text: 'Dve ekipe poskušata vleči vrv. V začetku vr miruje. Kaj se zgodi, če se ena izmed ekip poveča vlečno silo?' and 'Zmagata tista, ki vleče z večjo silo in zastavico premakne v svoj del.' Below this is another section titled 'Horizontalne sile pri vleki vrvi' with the text: 'Sile moramo torej grafično prikazati – narisati. Velikost sile ponazarja daljica, smer delovanja pa puščica na daljici.' It also contains a photo placeholder 'FOTO - risba: potiskanje Vleka vrvi s silami' and two 'Pritisnite Tukaj' buttons.

S klikom na **Pritisnite Tukaj** 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 spremojamo v skladu z možnostmi urejevalnika, kar prikazuje spodnja slika.

This screenshot shows the same eXe CMS editor interface as the previous one, but with the content area expanded to show three separate rich text editors. Each editor has a toolbar at the top with bold, italic, underline, font size, and other formatting options. The first editor is titled 'Utrjevanje' and contains the text 'Studijski primer' and 'Zgodba:'. The second editor is titled 'Vprašanje(a)' and contains the text 'Aktivnost' and 'Horizontalne sile pri vleki vrvi'. The third editor is titled 'Povratna informacija' and contains the text 'Sile torej predstavljamo z usmerjenimi daljicami oz. vektorji.'. At the bottom of the content area, there is a footer bar with icons for saving, previewing, and publishing, along with a dropdown menu labeled 'Premakni v—'.

## 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 razsiri in posodobi.



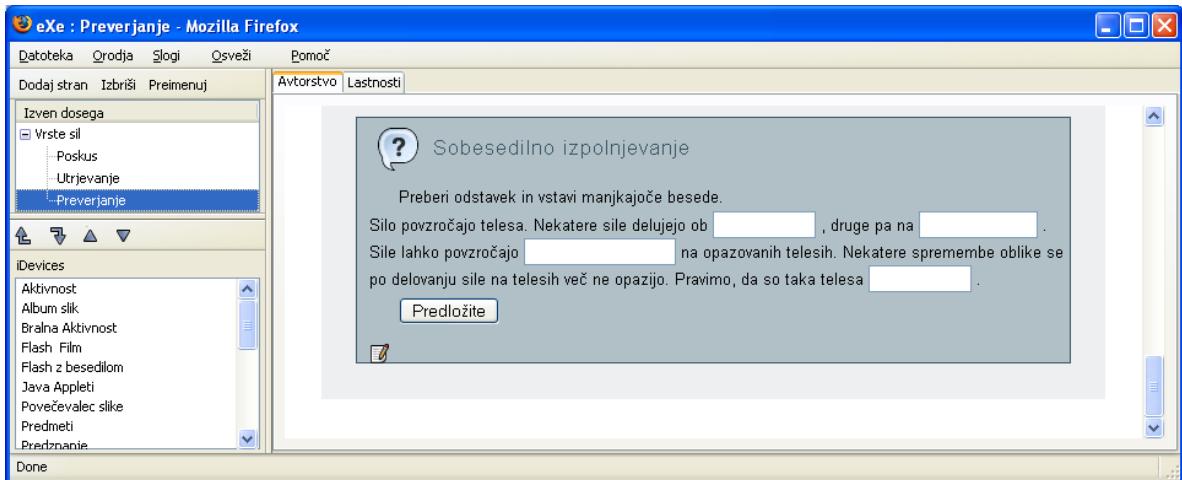
## Preverjanje znanja

### 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 nalogu vstavljanja manjkajočih besed. Naloge zgledajo takole:



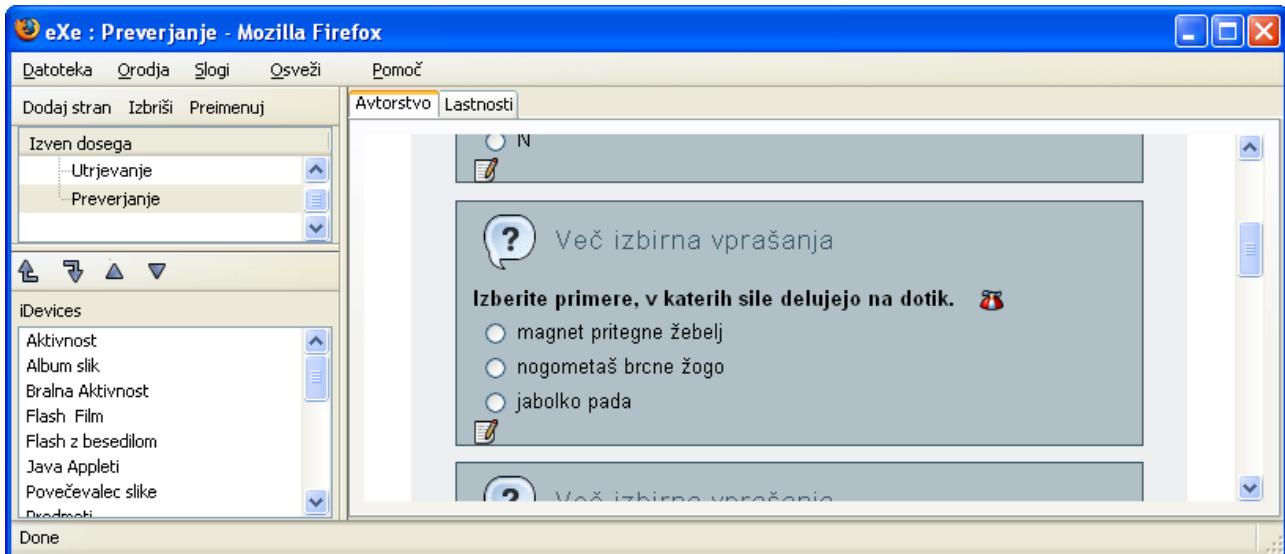
Sestavljanje naloge je enostavno. Besedilo vpišemo v predvideno okno ter označimo tiste besede, ki se naj skrijejo.

This screenshot shows the same interface as above, but the main content area is now a rich text editor. It contains the question about 'Sobesedilno izpolnjevanje' and its instructions. Below the editor are sections for 'Navodila', 'Sobesedilno besedilo', 'Skrij/prikaži besedo', 'Natancno označevanje?', 'Check Caps?', 'Trenutni zaznamek?', and 'Povratna informacija'. The bottom of the editor shows a toolbar and a status bar indicating 'Transferring data from 127.0.0.1...'.

Zadeva zna biti zanimiva, vendar pa se je po objavi avtorjevega SCORM-a na moodleu pojavitve 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 zgleda element takole:

This screenshot shows the editing interface for the same question. The 'Lastnosti' tab is active. The question text is 'Vprašanje: Izberite primere, v katerih sile delujejo na dotik.' Below it is a rich text editor toolbar. The correct answer 'magnet pritegne žebelj' is highlighted with a blue border and has a blue checkmark icon next to it. The note at the bottom says 'Napačno. Sila deluje na daljavo.' The right side of the interface shows 'Pravilno Možnosti' and 'Možnosti' sections with their respective toolbars.

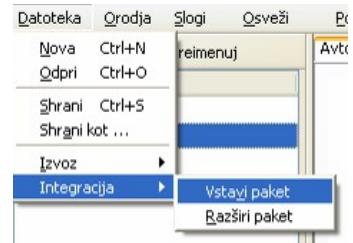
## Vprašanje Pravilno – Narobe

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.



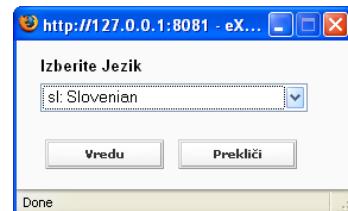
## Urejanje izgleda paketa

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



## Nastavitev jezika

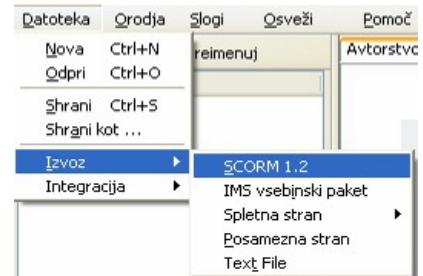
V programu lahko nastavimo jezik v meniju **Orodja / Prednostne nastavitve**.



## 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. Dobavljeni 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 multimedijskem 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.