

EXELEARNING

Manuale per gli Utenti (+FAQ)

<http://exelearning.org/?q=usermanual> e <http://exelearning.org/?q=faq>

traduzione di Onorio Zaralli



1. Introduzione

Che cos'è eXe?

L'editor XHTML eLearning (eXe) è un ambiente di authoring “web-based” pensato e realizzato per assistere insegnanti e studiosi nella progettazione, sviluppo e pubblicazione (*design, development and publishing*) di materiali didattici *web-based* pur non essendo degli esperti in HTML, XML o in altre complesse applicazioni di *web-publishing*.

Il Web rappresenta uno strumento didattico rivoluzionario: mette a disposizione di docenti ed allievi una tecnologia che allo stesso tempo offre qualcosa su cui parlare (contenuti) e le ragioni per interagire con essi. Sfortunatamente, la potenza di questo mezzo è solo parzialmente utilizzata in ambito formativo, per il fatto che la stragrande maggioranza di insegnanti o di studiosi non possiede competenze sufficienti che possano consentire la creazione autonoma di pagine web, e devono perciò affidarsi alla disponibilità di sviluppatori per generare contenuti on-line che presentino un aspetto professionale.

Si sta procedendo ad un ulteriore sviluppo di eXe con l'obiettivo di superare una serie di limitazioni ben identificate:

- Un programma tradizionale di *web-authoring* richiede una curva di apprendimento esponenziale; non è intuitivo e le sue applicazioni non sono state progettate per la pubblicazione di contenuti didattici. Di conseguenza insegnanti e studiosi non hanno fatto uso di queste tecnologie per pubblicare sul web materiali didattici. eXe punta a mettere a disposizione di tutti uno strumento intuitivo e semplice nel suo utilizzo, e che sia quindi in grado di consentire ai docenti di pubblicare pagine web professionalmente costruite per finalità didattiche;
- Comunemente, un *Learning Management System* non offre strumenti di *authoring* sofisticati per contenuti da condividere nel web (se paragonato alle possibilità offerte da un software di *web-authoring* o alle capacità di un sviluppatore esperto). eXe sviluppa uno strumento in grado di offrire funzioni di *webpublishing* professionali che possano essere facilmente consultate o importate da standard conformi ai Learning Management System;
- La maggior parte dei *Content Management* o dei *Learning Management Systems* utilizzano un modello di web server che richiede in tal modo di restare connessi per procedere alla fase di *authoring*. Questo rappresenta un limite per chi dispone di una connessione lenta o, addirittura, ne è privo. eXe permette a tutti di procedere alla fase di *authoring* senza la necessità di essere connessi alla rete, dunque in modalità *off-line*.
- Sono ancora molti i *Content Management* o i *Learning Management Systems* che non dispongono di un ambiente *wysiwyg* che permetta agli autori di “vedere” i loro materiali così come appariranno sul web, specialmente se si sta lavorando *off-line*. eXe simula la funzionalità di *wysiwyg* consentendo agli utenti abilitanti per “vedere” come apparirà il contenuto quando sarà pubblicato on-line.

1.1 Note sulla versione

Il nostro modello di sviluppo, basato sul rilascio di diverse versioni, ha l'intento di provocare *feedback* da parte della comunità degli utenti. Noi ci aspettiamo che i formati dei file possano cambiare. Non sarebbe saggio investire molto tempo nel confezionare materiali con questa *release*. Qualora si dovessero riscontrare problemi o si volessero comunicare commenti, preghiamo di comunicarli al [support forum](#) o di inviare una email all'indirizzo exe@exelearning.org.

Versioni di eXe

Versione 0.17 - King Kea

- comprende la traduzione in lingua ceca
- l' esportazione di testo per dispositivi mobili
- il superamento di vari *bugs*

Versione 0.16 - Waihorotiu Walrus

- aggiunge le lingue: brasiliano, portoghese, francese, lingua slovena, zulu e ceco
- sono consentiti filmati flash e quiz SCORM (previa installazione dei necessari *plugin*)
- si possono importare nomi di file che abbiano l'*umlaut*

Versione 0.15 - Awkward Albatross

- aggiunge un'immagine di background alle proprietà del *package*
- aggiunge l' URL del wiki in lingua slovena al wiki iDevice
- aggiunge la traduzione zulu
- è inclusa la risoluzione del problema causato dal *bug* di Numerous
- attività di discussione per utenti non di lingua inglese
- outline location and content page opened match
- Flash con testo in IE
- *attachment* con nomi di file in cinese
- Upgraded dell' iDevice di Cloze
- Copyright aggiornato al 2006
- aggiornamento di nomi dei livelli
- pulizia dell'interfaccia del Magnifier
- url corretto per la versione italiana di Wikipedia
- funzione di search per articoli nella Wikipedia cinese
- funzione di enfaticizzazione in Wikipedia
- iDevice di Wikipedia che salva i titoli editi
- Immagini in iDevice di Wikieducator

Versione 0.14 - Mangled Moa

- nuove funzioni di esportazione
- miglior supporto internazionale
- migliore conformità all' XHTML
- miglioramenti per Styling e CSS
- pulsante "Next/Previous" per esportazione di SCORM
- nuovo editor per il Cloze IDevice
- risolti alcuni *bugs*

Versione 0.13 - Pouty Pipi

- versione più pronta
- miglior supporto internazionale
- Image magnifier iDevice
- nuova interfaccia della *gallery*
- migliore conformità con XHTML
- stabilizzazione dei Quiz in SCORM
- miglioramenti per Styling e CSS
- risolti alcuni *bugs*

Versione 0.12 – Merry Santa

- fusione delle funzioni di: *insert* e *extract* di pacchetti
- plugin per la discussione con iDevice
- aumentato il Cloze iDevice
- risolti alcuni *bugs*

Versione 0.11 - Cranky Koura

- nuovo iDevice di Flash Movie
- campo di *feedback* nell'editor di iDevice
- versione per Mac
- lingue olandese, islandese e svedese
- registrazione on-line con exelearning.org
- migliorato il Wikipedia Idevice
- risolti alcuni *bugs*

Release 0.10 – Snappy Snapper

- migliore usabilità nell'interfaccia del browser
- utilizzo di TinyMCE rich text editor
- preferenze cambiare lingua
- lingue tedescogreco, spagnolo e cinese
- nuovo Stile: Kahurangi
- risolti alcuni *bugs*

Release 0.9 - Darkness

- lavoro sull' interfaccia *GtkMozEmbed*
- albero *drag & drop*
- nuovo iDevices Cloze e External Website
- risolti alcuni *bugs*

Release 0.8 – Tuckered Takahe

- ritorno all'interfaccia web
- plugin per l'interfaccia iDevice
- Flash iDevice
- risolti alcuni *bugs*

Release 0.7 – Burning Rats

- interfaccia sperimentale *GtkMozEmbed*
- IDevice Gallery
- migliorato l'editor iDevice
- nuovo stile di *default*
- esportazione di una sola pagina
- risolti alcuni *bugs*

Release 0.6 – Lumpy Llama

- iDevice di Wikipedia
- attachment in iDevice
- Image con l' iDevice Text ora puo essere posizionata a sinistra o a destra

Release 0.6 - Frenzied Fantail

- iDevice per VERO/FALSO
- iDevice per Immagine e Testo
- Sviluppo costante del codice

Release 0.4 – Spiky Kina

- editor di base iDevice
- sviluppo dell'interfaccia XUL

Release 0.3 – Scrawny Pukeko

- cambiato l' iDevice per i “case study”
- migliorata la funzionalità per l'export SCORM
- semplificata la procedura di installazione

Release 0.2 – Lazy Wombat

- informazioni pedagogiche ed istruzioni per il completamento dei campi
- iDevice per scelte multiple
- iDevice di riflessione
- possibilità di cambiare stili
- template pedagogici
- SCORM packaging - WebCT(senza metadata), Reload e Moodle

- inclusione di Metadata (Titolo, Autore, Descrizione)
- style file nel IMSManifest
- identificatori globalmente unici
- applicazioni per MacOS (richiede installazione manuale)
- update per l'installer di Windows

Release 0.1 – Ugly Armadillo

- singolo lancio di comando dall' ambiente standard di Windows 2000
- pacchetto come eseguibile autonomo – senza l'aggiunta di altri file
- incidenze multiple possono essere contemporaneamente in esecuzione
- la semplice creazione e confezionamento di contenuti singoli
- export verso formati web e SCORM
- strumenti di authoring (iDevices) sviluppati per rispondere ai principi del learning design e della pedagogia: Objective, Preknowledge, Activity, Case Study, Free Text, Reading Activity
- pacchetti di contenuto possono essere salvati ed editi
- gli oggetti possono essere visti modalità *edit* o *preview*
- gli oggetti possono essere facilmente mossi sul display in modalità *edit*
- editing free-text con rich text editor per una formattazione del testo alquanto semplice
- *usability off-line*

1.2 piattaforme e Web Browser

Piattaforme

eXe è sviluppato per poter girare su Microsoft Windows, Linux e OS di Mac.

Web Browser

I contenuti di eXe possono essere visualizzati con i browser Mozilla Firefox ed Internet Explorer.

1.3 eXe e software proprietari

Perché usare eXe con software di webpublishing come Frontpage o Dreamweaver?

Programmi come Frontpage e Dreamweaver mettono a disposizione degli utenti strumenti alquanto sofisticati per il web design comunque, e la curva di apprendimento per imparare ad utilizzare al meglio questi programmi richiede tempi generalmente lunghi. Con eXe noi abbiamo tentato di identificare molti degli elementi che richiedono risorse di apprendimento e presentarli quindi questi in forme che sono tecnicamente semplici e facili da usare; in ambiente eXe, queste forme sono note come *iDevices*. Costruendo una sequenza di apprendimento (*learning sequence*) che includa una struttura di contenuti (*content structure*) ed un numero di *iDevices*, gli utenti possono iniziare a sviluppare i loro propri *template* per la creazione di contenuti e per il loro riuso. eXe offre anche assistenza agli autori nella forma dei “Pedagogical Tips” circa l'inclusione di *iDevices*; questi *tips*

possono aiutare gli autori a prendere decisioni consapevoli sul quando e come usare iDevices nella didattica. I *tips* sono accessibili vicino ad ogni *form fields* del iDevice, allo scopo di assistere gli autori nella creazione di contenuti appropriati.

1.4 veduta d'insieme di eXe Authoring

Con eXe, gli utenti possono sviluppare una struttura di apprendimento che risulti adatta alle esigenze di diffusione dei contenuti e creare una risorsa flessibile e facilmente aggiornabile. Gli strumenti di sviluppo di eXe sono accessibili dalla *sid bar* sul monitor. E' disponibile un editor testuale (*rich text editor*) con i campi di *input* per iDevices, che garantisce un formato di base e strumenti di editing.

Gli strumenti di sviluppo di eXe *eXe Menu*

Il Menù di eXe contiene le seguenti opzioni: File, Strumenti, Stili, Aggiorna ed Help.

Dal menu FILE è possibile aprire un progetto preesistente sul quale si è già lavorato, salvare, esportare il contenuto come sito web o pacchetto SCORM, o fondere un pacchetto preesistente con quello sul quale si sta al momento lavorando.

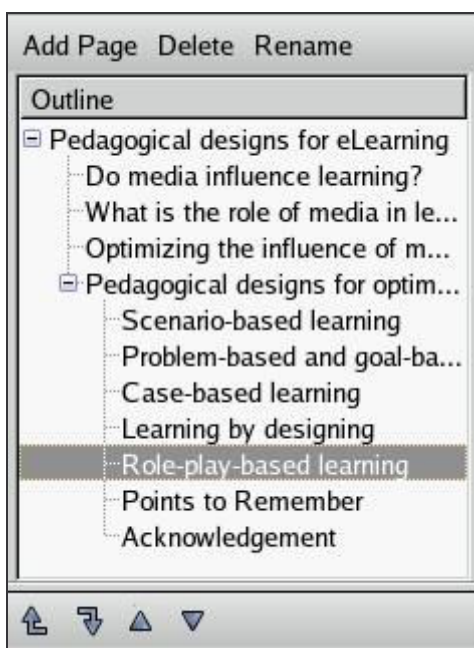
Il menù STRUMENTI apre l'editor iDevices, seleziona la lingua (*preferences*) che noi intendiamo utilizzare.

Il menù STYLES seleziona lo stile da attribuire al nostro lavoro.

Qualora dovesse accadere che eXe non risponda ai nostri comandi, può essere di aiuto il comando REFRESH.

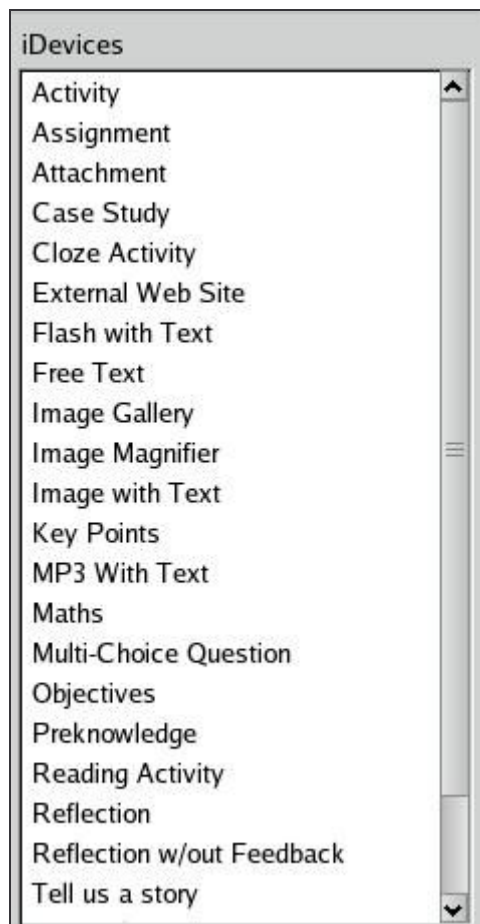
La funzione di HELP offre informazioni su eXe e consente la comunicazione di eventuali *bugs* rilevati.

L' Outline Sidebar



Questa *sidebar* consente agli utenti di tracciare un profilo che rifletta la struttura gerarchica preferita e la tassonomia. Ciò può essere stabilito all'inizio o si può sviluppare mentre si sta costruendo la risorsa.

Il sidebar di iDevice



Il *sidebar* di iDevice (*instructional device*) consiste in una raccolta di elementi strutturali che descrivono il learning content. Alcuni di questi includono obiettivi, prerequisiti, *case studies*, testo libero.

Il learning content si può compilare selezionando iDevice dal menù iDevice e introducendo il nostro *learning content*. Una risorsa di apprendimento può consistere di pochi o molti iDevice in relazione a quanto richiesto per la diffusione effettiva dei nostri contenuti. Si stanno sviluppando nuovi iDevice o iDevice supplementari per far fronte alle esigenze di una sempre più vasta comunità di apprendimento; si sta lavorando anche su un editor di iDevice che abiliti gli utenti a disegnare i loro propri iDevices e i templates.

Ultimata la fase di *authoring* si può procedere alla pubblicazione del contenuto con grande facilità, grazie alla funzione di *export*. Il contenuto può essere confezionato come se fosse un sito web autonomo da pubblicare su un web server, o come un contenuto SCORM che potrà essere importato all'interno di un Learning Management System (LMS).

Una descrizione completa della funzionalità di questi strumenti è proposta nel paragrafo "Lavorare con eXe".

2. Installazione

eXe può essere installato sui sistemi Windows XP e Linux.

Per l'installazione, è necessario effettuare il *download* del programma appropriato dalla sezione "download". E' possibile reperire le istruzioni di installazione nel wiki.

Installazione su Windows: il download per windows propone due file scaricabili. Il file **exe_install_windows.exe** è un eseguibile che installa i file .exe direttamente nell'HD del nostro PC. Qualora ci fossero delle restrizioni nei diritti di download, il file **exe_ready_to_run** può essere scaricato su un dispositivo di memoria esterno come il *memory stick* per essere "lanciato" direttamente da questo.

Installiamo il programma nel nostro PC

1. Salviamo il file eseguibile da Eduforge sul nostro desktop.
2. Doppio click sul file eXe installer. Questo avvierà il Wizard di installazione. Facciamo click sul pulsante "next".
3. Il programma verrà installato nella cartella C:\Program Files\eXe. Ancora Click per accettare il percorso di *default*, o clicchiamo su "browser" per scegliere un percorso diverso.
4. A questo punto viene completata la procedura di installazione.
5. Chiudiamo il Wizard di installazione.

Installiamo il programma sul Mac OS

La versione eXe per Mac è ancora in fase sperimentale e pertanto non possiamo considerarla stabile. Per installarla, è sufficiente trascinare l'applicativo e rilasciarlo all'interno della directory "Programmi".

Installiamo il programma su Linux

L'installazione di eXe su Linux consiste in due RPM già testati su Fedora Core 3 (potrebbero lavorare su un diverso RPM, ma il loro funzionamento non è stato ancora testato).

1. *.exe0.51.noarch.rpm include l'editor eXe ed include Firefox;
2. *.exetwisted2.01.noarch.rpm include Twisted, l'interfaccia Zope e Nevow, utilizzati da eXe per i server web.

3. Primi passi con EXE

Windows. Per avviare eXe, doppio click sull'icona di eXe che appare sul desktop dopo l'installazione.

Qualora la suddetta icona non dovesse apparire sul desktop, è possibile far partire l'applicazione dal menù START/Programmi. Una volta avviato, il programma lancerà eXe. Probabilmente sarà necessario ampliare l'area di lavoro per poter utilizzare uno spazio maggiore.

Mac. Per avviare eXe, fare click sull'icona relativa.

Linux. Digitare *exe* nella stringa di comando: ciò avvierà Firefox che lancerà eXe.

4. Lavorare con eXe

eXe è stato progettato per offrire agli utenti uno strumento flessibile in grado di sviluppare contenuti o risorse di apprendimento nel modo che meglio si addica alla loro personale modalità di sviluppo. Alcuni utenti, per esempio, potrebbero preferire procedere alla definizione in *outline* della struttura del progetto prima di definirne i dettagli. Altri invece potrebbero scegliere di mettere in dettaglio e nella struttura il contenuto una volta che abbiano la consapevolezza del contenuto preciso da inserire.

Per gli utenti eXe che preferiscono iniziare con la definizione della struttura del loro progetto, il pannello “Outline” consente di costruire un tracciato (*outline*) in base alle personali preferenze sull’impianto gerarchico della struttura o sulla tassonomia, ad esempio il “topic section units”, o le note ai capitoli del libro, ecc. La struttura dell’ *outline* può adattarsi conformandosi al contenuto che viene man mano a precisarsi.

Il pannello di iDevice (instructional device) propone una raccolta di elementi strutturali che descrivono il learning content. Alcuni di questi includono obiettivi, prerequisiti, *case studies*, testo libero. Il *learning content* si può compilare selezionando iDevice dal menù iDevice e introducendo il nostro learning content. Una risorsa di apprendimento può consistere di pochi o molti iDevice in relazione a quanto richiesto per la diffusione effettiva dei nostri contenuti. Si stanno sviluppando nuovi iDevice o iDevice supplementari per far fronte alle esigenze di una sempre più vasta comunità di apprendimento; si sta lavorando anche su un editor di iDevice che abiliti gli utenti a disegnare i loro propri iDevices e i templates.

Ultimata la fase di *authoring* si può procedere alla pubblicazione del contenuto con grande facilità, grazie alla funzione di *export*. Il contenuto può essere confezionato come se fosse un sito web autonomo da pubblicare su un web server, o come un contenuto SCORM che potrà essere importato all’interno di un Learning Management System (LMS).

4.1 A proposito di Authoring Workspace

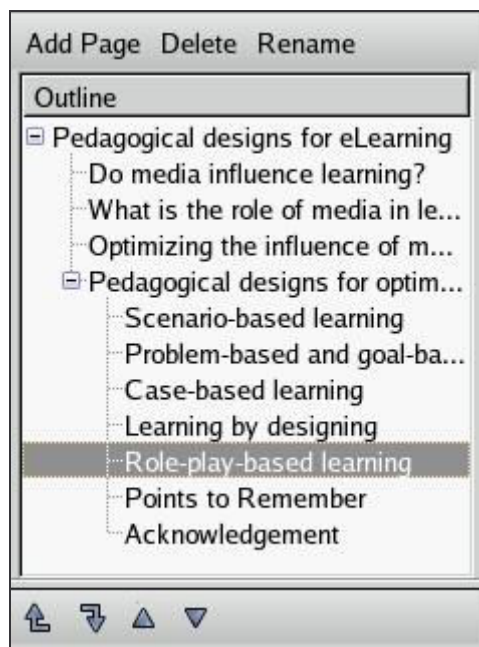
L’*authoring workspace* è costituito da due aree di lavoro. La *sidebar* di eXe, che raggruppa gli strumenti che gli autori possono utilizzare per creare ed organizzare i contenuti. Allo stesso tempo lo spazio di *authoring* si comporta come un *drawing board* dove gli autori che utilizzano gli strumenti di eXe possono editare e vedere i loro contenuti. Al momento, da questa area è possibile accedere al riquadro delle “proprietà”. Il riquadro “proprietà” consente agli autori di definire i metadata e la tassonomia del progetto.

4.1.1 La sidebar di eXe

Nell’estrema sinistra dello schermo è disponibile la sidebar di eXe che comprende i pannelli dell’outline e dell’iDevice. La struttura di base ad albero permette agli utenti di aggiungere pagine di contenuti (rami/*branches*, figli/*children* o nodi/*nodes*) al tronco/*trunk* (Home Page). Alla struttura possono essere aggiunti livelli multipli, sebbene le indicazioni per un ottimo design di contenuti

suggeriscano che una struttura alquanto piana rappresenti senz'altro la scelta ideale per la maggior parte dei *learning content* di cultura.

4.1.2 Il pannello “outline”



Il set di strumenti del pannello “outline” ci permette di definire la struttura del progetto. Ciò si rivela particolarmente utile per progetti ampi o complessi che presentano sezioni diverse i diversi argomenti (*topics*). Quando clicchiamo su startup, il pannello di authoring appare sulla destra della sidebar di eXe.

Home

Il nodo HOME è la prima pagina che viene visualizzata quando il progetto viene esportato sul web o all'interno di un LMS. Questo è un nodo “padre” e nodi supplementari di livello “children” possono essere aggiunti sotto questo nodo.

Nodi aggiuntivi. Per aggiungere ulteriori nodi, selezioniamo il nodo “padre” e clicchiamo su <add child>

Cancellare un nodo. Per cancellare un nodo, selezioniamo il nodo che vogliamo cancellare e clicchiamo sul pulsante <delete>. Appare un messaggio di conferma: clicchiamo su <OK> per ultimare la nostra procedura.

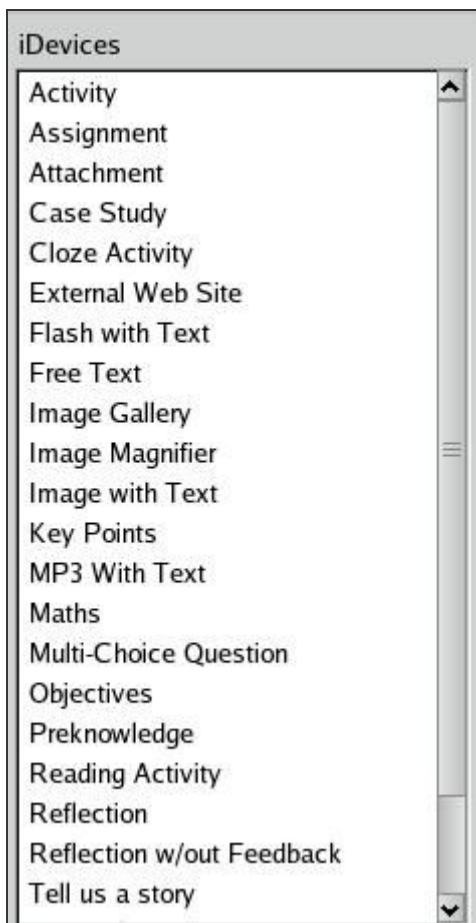
Rinominare nodi. Selezioniamo il nodo e clicchiamo sul pulsante <rename> o facciamo doppio click sul nodo. Di nuovo, messaggio di conferma: dare OK.

Unire nodi. Unire più nodi insieme ci permette di prendere un file .elp e di unirne il contenuto con quello di un altro file .elp, o di prendere un nodo da un file .elp, estrarlo e creare un nuovo .elp. Per inserire un file, selezioniamo il nodo dove vogliamo che esso venga inserito, quindi selezioniamo

“merge”, Insert package dal menù File. In alternativa, è possibile fare click con il tasto destro del mouse sul nodo e selezionare Insert Package. Apparirà la finestra di dialogo che ci permette di rintracciare il file elp che vogliamo inserire. A questo punto, nel file elp aperto, apparirà il contenuto del nuovo file. Per estrarre un nodo, selezioniamo il nodo dal file preventivamente aperto, selezioniamo File/Merging/Extract Package (o facciamo doppio click con il tasto destro del mouse). Apparirà una finestra di dialogo per il salvataggio del file. Inseriamo un nome per il nodo che abbiamo estratto e confermiamo con un click. Ci verrà dato un messaggio di conferma.

Frecce di “Promote/Demote”. Le frecce di *promote/demote* sono localizzate sotto il pannello dell’outline. Selezionando un nodo e cliccando su una delle frecce, cambierà la posizione di quel nodo con la relativa struttura di outline.

4.1.3 Il pannello di iDevice



Gli iDevices rappresentano degli elementi fondamentali ed istruttivi che offrono un framework attraverso il quale possiamo organizzare i nostri contenuti. Forniamo, di seguito, una breve descrizione per ognuno di essi.

Un'**attività** può essere definita come un compito o un insieme di compiti che uno studente deve completare. Occorre garantire la precisa definizione del compito e considerare che ciò potrà aiutare o, al contrario, ostacolare il processo di apprendimento da parte dello studente.

L' **attachment** permette di allegare file – ad es., PDF, PPT, ecc. – accessibili ai nostri studenti.

Un **case study** è una piccola “storia” che in grado di trasmettere un messaggio educativo. Un *case study* può essere proposto per presentare una situazione realistica che consenta agli studenti di applicare le loro conoscenze o esperienze. Quando si vuole progettare un case study, occorre prendere in considerazione i seguenti aspetti:

- quali sono gli elementi espressi nel case story;
- quale deve essere la preparazione che si richiede agli studenti prima di poter analizzare il case story.
- in quale punto, all’interno del corso, va inserito il case story;
- come gli studenti possono interagire, sia con i materiali sia reciprocamente, al loro interno. Ad es., se ci troviamo all’interno di una classe, quali gruppi debbono essere costituiti al fine di trattare aspetti distinti del caso in questione e come garantire il necessario *feedback* alla classe.

Con **Cloze Activity** si stimolano gli studenti con una porzione di testo che contenga frasi significative o parole mancanti. In tal modo, gli studenti hanno la possibilità di verificare le loro conoscenze e la comprensione dei concetti racchiusi nel testo inserendo frasi o parole: un mezzo alquanto utile per verificare la capacità di comprensione e il grado di competenza linguistica. Questo è un *plug-in* aggiuntivo che deve essere scaricato in aggiunta a quanto già installato sul nostro computer. L’ *iDevice* è attualmente progettato per poter lavorare con il LMS Moodle, ma gli utenti di differenti LMS sono invitati ad utilizzare il codice e a modificarlo al fine di consentire all’ *iDevice* di funzionare all’interno anche del loro sistema operativo.

La **discussion activity** ci permette di creare *threads* all’interno dei vari *contents*. Una volta esportato come file conforme allo SCORM, l’IMS *manifest* provvede alle istruzioni necessarie al LMS per un *thread* di discussione unitario, senza “cuciture”. Uno degli aspetti più positivi è che il flusso dei contenuti non si perde introducendo la nostra risorsa all’interno della discussione.

L’ **external website** permette di allegare un URL esterno all’interno del nostro progetto consentendo in tal modo di visitare un sito esterno senza la necessità di aprire una nuova finestra.

Il **flash movie** visualizza animazioni in formato *flash*. Il vantaggio di utilizzare questo formato è quello di mantenere il controllo del *player* adottato da ciascun allievo per visualizzare i filmati. All’infuori di ciò, gli studenti avrebbero dovuto utilizzare, per esempio, *realplayer* o *quicktime*. Per questa ragione, i filmati debbono essere convertiti in formato FLV.

Flash with Text. Questo *iDevice* ci permette di allegare oggetti realizzati in FLASH e di associarli a testi all’interno del nostro progetto.

Free Text Area. La maggior parte delle risorse di apprendimento deve includere contesti, istruzioni per la loro diffusione e presentare anche informazioni generali .

Image Gallery. L’*iDevice gallery* permette l’*upload* e la definizione di etichette anche per più immagini.

Image Magnifier. Permette di vedere in dettaglio porzioni di immagini.

Image with Text. Rappresentazioni grafiche con note esplicative favoriscono la dimensione emozionale e cognitiva all’interno del processo di apprendimento.

Java Applet. E’ un *plug-in* che permette l’inserimento di semplici *applets* all’interno del progetto eXe.

Multichoice Question. Sebbene utilizzate il più delle volte in situazioni formali di *testing*, le MCQ possono essere adoperate come strumento di verifica per stimolare riflessioni e discussioni sui vari argomenti da parte di quegli studenti che si mostrano un po’ “reticenti” ad interagire nella discussione. Quando si vuole progettare un MCQ, occorre tener presente gli aspetti seguenti:

- quali sono le conoscenze da verificare;
- quali abilità cognitive vogliamo verificare;
- quale è la competenza linguistica dell’audience;
- sesso ed estrazione culturale degli studenti;

- si evitino grammatica, strutture linguistiche e domande che possano provocare reazioni di chiusura.

Objectives. Descrivono gli obiettivi che si prevedono e definiscono ciò che gli studenti debbono essere in grado di fare alla fine del percorso formativo.

Prerequisite Knowledge. Si riferiscono alle competenze che gli studenti debbono possedere e che permettono loro di completare effettivamente il programma di studio. Esempi di “prerequisiti” possono essere: il 4° livello per quanto riguarda la competenza della lingua inglese; la capacità di assemblare strumenti standard.

Reading Activity. Offre agli studenti una struttura per la loro attività di lettura. Aiuta a collocare l’attività all’interno di un contesto. E’ altresì importante riuscire a indicare con esattezza le referenze relative ai materiali consultati e che si vogliono indicare e ciò offre l’occasione agli studenti di fare una buona pratica. Non sempre essenziale se già incluso all’interno dei materiali del corso, ma prevedere un feedback allo studente su alcuni aspetti principali all’interno di ciò che si è letto può rappresentare un “valore aggiunto” di questa attività.

Reflection. E’ un metodo didattico spesso utilizzato per unire la teoria alla pratica. L’attività di *reflection* fornisce agli studenti l’opportunità di osservare e di riflettere sulle loro osservazioni prima di presentarle come parte di un lavoro di studio. Giornali, diari, portfolio, dossier: sono tutti strumenti utili per raccogliere dati ed osservazioni. Guide e rubriche possono essere effettivi strumenti di *feedback*.

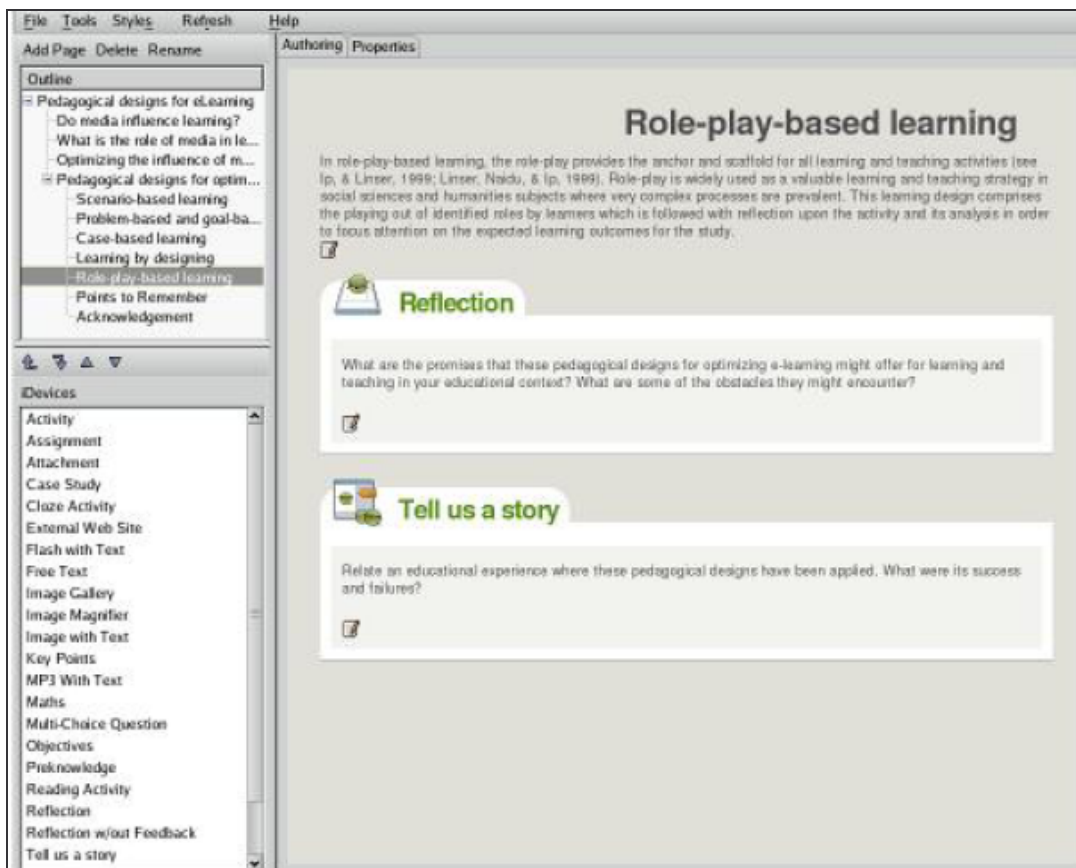
True-false questions. Presentano una dichiarazione nei cui confronti l’allievo è chiamato a dire se corrisponde al vero o no.

SCORM Quiz. Questo strumento consente di creare domande che verranno organizzate in un quiz valutativo. La valutazione è gestita dal LMS che assegnerà anche un punteggio.

Wikipedia Article. *Wikipedia* è una enciclopedia libera e disponibile on-line, sviluppata con migliaia di contributi che provengono dalla comunità degli utenti. Questa funzione permette dunque di “fotografare” un articolo di *Wikipedia* e di includerlo nel nostro lavoro. Ovviamente, i cambiamenti effettuati all’interno dell’articolo non verranno automaticamente aggiornati in *Wikipedia* e viceversa.

Plug-In’s. Consentono di lavorare su sistemi operativi specifici o di realizzare progetti per *audience* particolari. Per chiarire meglio questo concetto, abbiamo sviluppato un iDevices che permetta un forum di discussione su Moodle. Prevediamo che questo iDevice verrà modificato per consentire di lavorare in futuro anche con altri LMS.

4.1.4. Authoring Window



La finestra di *authoring* (alla destra dello schermo) mostra le varie aree “editabili” all’interno dei vari *template* selezionati. Sono disponibili diversi strumenti di editing che possono risultare utili nella stesura del testo.

Formattare i contenuti con Rich Text Editor

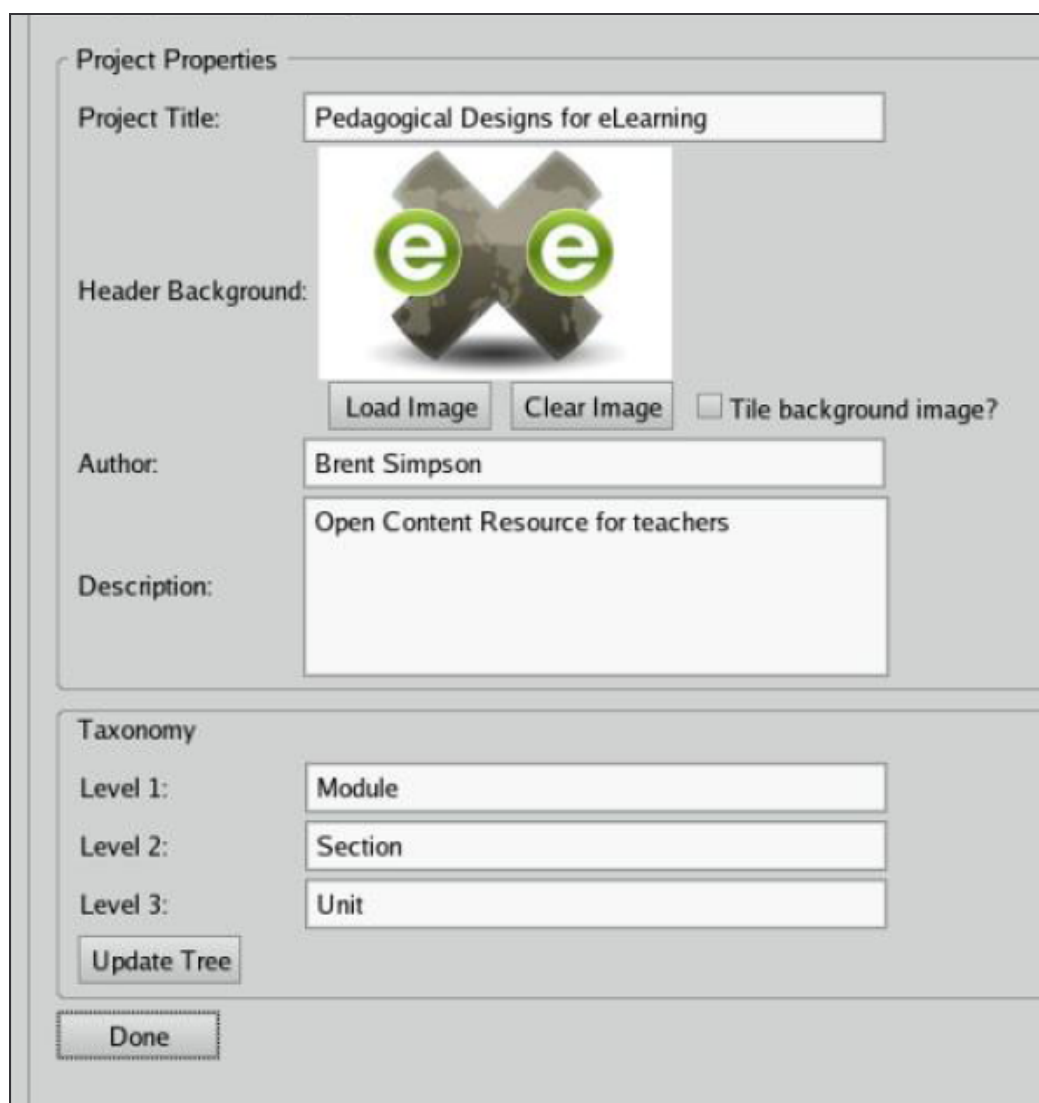
Usando l’iDevice “Rich Text Editor” è possibile inserire i contenuti esattamente come faremmo utilizzando un qualsiasi programma di scrittura. La formattazione del testo risulta operazione alquanto semplice da effettuare e la paletta con gli strumenti di editing posizionata sopra ogni area editabile offre funzionalità per la formattazione di base, la ricerca, l’inserimento di link. Questa *toolbar* si può aprire o chiudere cliccando sulle frecce *expand/close* poste nell’angolo in alto a sinistra di ciascun frame.

4.1.5 La finestra delle Proprietà

E’ stata estesa questa funzione per permettere l’acquisizione di molti dati relativi a progetti rilevanti. Ora è possibile, attraverso la *Package Tab*, registrare informazioni di base come titolo del

progetto, informazioni circa l'autore, tassonomia. E' possibile inoltre aggiungere un grafico di intestazione al progetto che apparirà nell'area del titolo della pagina su schermo. Con l'etichetta Metadata è possibile inserire dettagli utili alla ricerca. Attualmente eXe supporta Unqualified Dublin Core per SCORM e IMS content packages.

La funzione di Export permette di selezionare configurazioni per l'esportazione di SCORM aggiuntivi. Le configurazioni SCORM sono elencate in questa TAB così come vengono sviluppate e possono essere selezionate agendo sulle relative *checkboxes*. Al momento della release, 0.14, l'unica configurazione disponibile è per l'aggiunta di link NEXT e PREVIOUS fatta per l'esportazione SCORM. Questa caratteristica aggiunge ad ogni pagina i pulsanti di navigazione NEXT/PREVIOUS quando vengono visualizzate attraverso un browser LMS. E' stata testata con Moodle e con Interact LMS.



The screenshot shows the 'Project Properties' dialog box in eXe. It is divided into two main sections: 'Project Properties' and 'Taxonomy'.
Project Properties:
- **Project Title:** A text field containing 'Pedagogical Designs for eLearning'.
- **Header Background:** A preview area showing a 3D globe with two green 'e' icons. Below it are 'Load Image' and 'Clear Image' buttons, and a checkbox labeled 'Tile background image?' which is currently unchecked.
- **Author:** A text field containing 'Brent Simpson'.
- **Description:** A text area containing 'Open Content Resource for teachers'.
Taxonomy:
- **Level 1:** A dropdown menu showing 'Module'.
- **Level 2:** A dropdown menu showing 'Section'.
- **Level 3:** A dropdown menu showing 'Unit'.
- An 'Update Tree' button is located below the taxonomy levels.
At the bottom of the dialog is a 'Done' button.

4.2 Menu e Toolbar

Con la *release* 0.4, eXe ha introdotto dei cambiamenti nelle operazioni di navigazione e funzionamento. XUL e XPCOM hanno visto cambiare il design dell'interfaccia al fine di rendere ancor più agevole l'accesso agli strumenti usati on maggiore frequenza, o alle funzioni "tipiche" di *salva*, *carica* ed *esporta*, ora disponibili all'interno della *toolbar*.

4.2.1 Caricamento di file

I file nativi realizzati con eXe hanno l'estensione .elp. Quando si vuol procedere all'*authoring* di un file esistente in eXe, tale file deve essere caricato in eXe prima di poter essere edito. I file di eXe sono salvati in estensione .elp (si veda il Cap. 5 – *Gestione di File* – per ulteriori dettagli).

Caricare file .elp in eXe

Selezionare File/open nella *toolbar*. La finestra <Select a file> si apre permettendo in tal modo agli autori di rintracciare il file nelle varie cartelle. Selezionare il file richiesto con un doppio click o selezionarlo e cliccare quindi su <open>. Il file verrà aperto nella finestra di *authoring* di eXe.

4.2.2 Salvare un contenuto

Salvare un contenuto “authored”

Selezionare <save> dal menu <file> nella *toolbar*. Si aprirà la finestra di dialogo <select a file> che ci consente di attribuire un nome al file. Apparirà un messaggio di conferma sul salvataggio del file e sulla relativa cartella di destinazione.

4.2.3 Esportare contenuti

I contenuti realizzati con eXe possono essere esportati come pacchetti per il web pronti per essere pubblicati su un web server, come un pacchetto SCORM 1.2 per essere distribuito attraverso un LMS conforme a SCORM, o come un IMS Content Package, o come una singola pagina web pronta per essere stampata.

Esportare un pacchetto (package)

Per il web

Selezionare <export> dal menù <file> della nostra *toolbar*. Selezionare <web site> e quindi scegliere la cartella che intendiamo esportare dalla finestra <browse to folder>. Click su <OK>.

Può essere creata una nuova cartella per archiviare file cliccando su <make a new folder> nella finestra <browse to folder>. Nominare la cartella appena creata e fare click su <OK>.

E' possibile anche esportare il sito web come un file zip. Ciò può risultare agevole qualora si avesse la necessità di spedire per email il nostro sito ad un webmaster, o se si possiede un LMS in grado di decomprimere file in maniera autonoma.

Per SCORM/IMS Content Package

Selezionare <export> dal menù <file> della *toolbar*. Selezionare SCORM 1.2 o IMS Content Package. Apparirà la finestra <export SCORM package as> e saremo invitati ad inserire un titolo per il package da esportare. Facciamolo e clicchiamo su <save>. Stesso procedimento per l'export di un IMS Content Package. I *packages* esportati in tal modo saranno tutti salvati come file .zip. Non sarà necessario decomprimere questi file per importarli all'interno di un LMS.

Preferenze

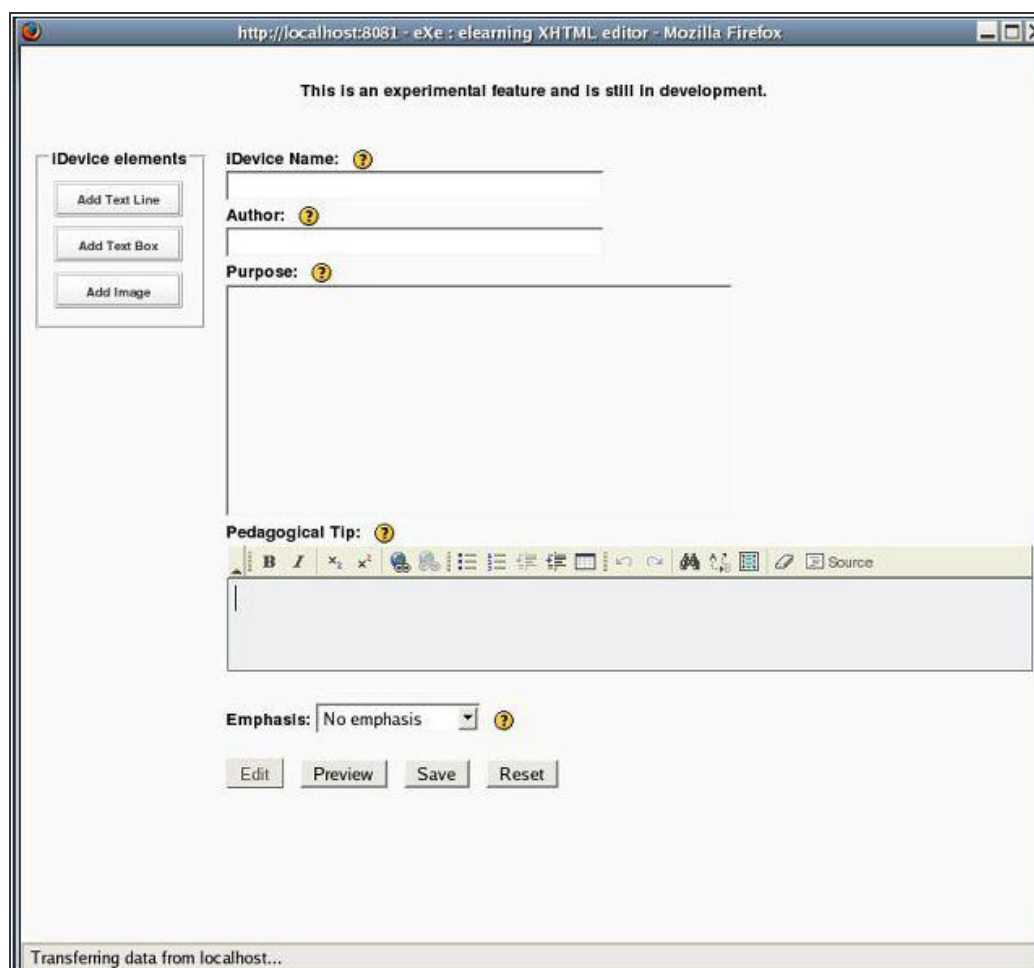
Da qui è possibile cambiare la lingua nella quale vogliamo che appaia l'interfaccia. Selezionare la lingua (inglese, tedesco, cinese, greco, spagnolo) e clicchiamo su <OK> per confermare. La nuova selezione verrà confermata al riavvio di eXe.

4.2.4 Styles

Attualmente eXe dispone di 5 pagine di stili. Ogni stile offre una diversa combinazione di colori ed icone appropriate ai vari temi. Gli stili vengono selezionati dal menù <Style> visibile nella *toolbar*.

4.2.5 L'editor iDevice e gli strumenti di iDevice

L'editor iDevice



Con questo editor è possibile progettare il nostro proprio iDevice. Questa caratteristica è ancora in fase di sviluppo e pertanto la sua funzionalità viene ottimizzata in ogni successiva release.

Creare un iDevice

Per creare un iDevice, è sufficiente seguire la procedura seguente:

1. Con il programma eXe avviato, selezionare <Tools> dalla toolbar e quindi <iDevice Editor>. Si aprirà la relativa finestra di dialogo.
2. Inseriamo il nome dell'iDevice, autore e finalità.
3. Inserire qualsiasi aiuto di natura pedagogica si intende offrire agli utenti su come noi ipotizziamo che l'iDevice debba essere utilizzato.
4. Selezioniamo il tipo di enfasi che noi vogliamo attribuire al contenuto inserito con questo iDevice. Nessuna enfasi comporta che il contenuto verrà visualizzato come un testo piano. Una certa enfasi differenzierà il testo meno importante e una forte enfasi metterà in risalto il testo. Selezionando l'enfasi ci si presenterà una icona, cliccando sulla quale potremo allegare il nostro iDevice. Questa icona apparirà quindi nel titolo dell'iDevice.
5. Il prossimo passo ci consentirà di creare l'iDevice selezionando gli elementi che noi vogliamo far apparire nel nostro iDevice. Il campo <add text> mette a nostra disposizione una singola linea di input. L'area <add text> ci offre invece un campo con linee multiple di input. <add image> ci permette di selezionare una immagine dal nostro archivio fotografico.
6. Attribuire una etichetta a ciascun elemento aggiunto ed inserire istruzioni circa la loro usabilità.
7. Cliccare su <save>. Ora il nuovo iDevice apparirà nel pannello dell'iDevice. Questo pannello si comporterà esattamente come gli altri.
8. Per creare iDevices ulteriori è sufficiente aprire la finestra di editing di iDevice e cliccare sul pulsante <reset> posto in basso nella finestra stessa.

iDevice Editor Actions Pane

Il pannello **Actions** gestisce una serie di funzionalità connesse all'editing.

Il pulsante Preview

Il pulsante **Preview** ci consente di vedere in anteprima il layout dell'iDevice. Selezionando <preview> appare il campo prescelto con tutti le informazioni, i consigli e le etichette assegnate. In modalità <preview> il pulsante <preview> cambierà in <edit>. Cliccando quindi su <edit> si ritorna in modalità <edit>, appunto, che ci consente di continuare ad editare il nostro iDevice.

Il pulsante Cancel

Il pulsante <cancel> è utilizzato con gli iDevice esistenti e cancella ogni cambiamento effettuato nell'istanza di editing attuale. Resteranno sono i campi originali; verranno cancellati unicamente i campi aggiunti nella nuova istanza di editing.

Il pulsante Delete

Il pulsante Delete rimuove l'iDevice selezionato dalla lista di iDevice disponibili.

Il pulsante Save

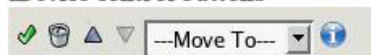
Con esso è possibile salvare le modifiche apportate agli iDevice esistenti.

Il pulsante Save as

Consente di salvare il nuovo iDevice appena creato

I pulsanti di controllo

iDevice control buttons



Ciascun iDevice presenta un set standard di pulsanti di controllo. Tali controlli saranno descritti di seguito.

Flag verde

Ogni qual volta si inserisce contenuto in un campo è necessario cliccare sul *flag verde* per confermare e salvare il contenuto nell'iDevice.

Cestino

Cliccando sull'icona *cestino* si cancella l'iDevice e tutto il contenuto inserito.

Frecce su e giù

Consentono di modificare la disposizione degli iDevices così come sono visualizzati sul monitor.

Il menu "Move to"

E' possibile spostare gli iDevices e il relativo contenuto nei vari nodi. Questa operazione si effettua aprendo il menù a tendina e selezionando il nodo nel quale si intenda trasferire il contenuto.

Edit iDevice

L'icona con la pagina e la matita che appare in modalità *preview* sotto ogni iDevice ci permette di editare quel particolare iDevice. Ciò è possibile cliccando sull'icona in questione che aprirà quel particolare iDevice in modalità *edit*.

5. Gestione dei file

Formati dei file eXe

Attualmente eXe utilizza tre formati di file.

.elp

Tutti i packages realizzati con eXe vengono automaticamente salvati come file.elp (elearning packages); questo particolare formato è adatto in primo luogo per un uso "interno" ad eXe stesso, ma può essere adottato per poter scambiare contenuto tra utenti che abbiano esigenza di collaborare per la creazione di un lavoro comune.

SCORM export

Il "content package" è salvato in un file .zip che confeziona tutte le pagine create con un file IMSmanifest.xml per un utilizzo all'interno di un LMS conforme a SCORM. Questo documento fornisce al LMS tutte le istruzioni relative alla visualizzazione e alla struttura del content package.

IMS export

Questo formato confeziona i contenuti in maniera del tutto simile al precedente export in SCORM

HTML export

Sono disponibili due opzioni per esportare come Web Site. Una "Self Container Folder" crea una cartella di pagine HTML, immagini e fogli di stile occorrenti per pubblicare il content package sul web. Il file .zip genererà un file .zip di tutti i nostri contenuti come sito web per una più agevole trasmissione del contenuto stesso a un web server, o per il caricamento all'interno di un LMS in grado di decomprimere i file.

Attualmente in ambiente Windows i file eXe vengono salvati nella cartella “Documenti”. Questo è per *default* ma può essere cambiato specificando un diverso percorso di archiviazione del file.

6. Funzioni avanzate

7. Glossario

Application	Software con il quale l’utente è in grado di interagire
Authoring	Il processo di produzione di contenuti di apprendimento (di solito in forma scritta) da una idea o da un assunto teorico
Authoring tools	Una serie di strumenti ideati per consentire agli utenti di scrivere, editare e pubblicare contenuti di apprendimento
CBT	Computer Based Training
Content	Può essere riferito anche ad un contenuto di apprendimento; descrive le informazioni inserite attraverso un editor di <i>authoring</i> (eXe)
Content Object	Possiamo pensare ad un <i>object content</i> come ad un iDevice che includa del contenuto
e-Learning	Il meccanismo di facilitazione dell’apprendimento per via elettronica, con computer, CD/DVD, internet
eXe	editor XHTML di e-learning – un ambiente di <i>authoring</i> “web based”, pensato per insegnanti e studiosi
eXe sidebar	Il dispositivo di controllo che contiene gli strumenti di <i>authoring</i>
HTML	Hypertext Markup Language
Icon	Elemento grafico presente sia nell’interfaccia <i>authoring</i> che nell’interfaccia utente
iDevice	Elementi istruttivi che forniscono un <i>framework</i> per l’inserimento di contenuti
LMS	Learning Management System
Node	Definisce l’unità di base della struttura di un progetto formativo (learning design). Può altresì indicare una pagina nel contesto di eXe.
Output	Ciò che sia stato pubblicato con eXe, come un pacchetto SCORM, o un sito web.
Package	Un Content Package e un insieme di contenuti

Pedagogical Template	Un <i>template</i> è un Content Package all'interno del quale i contenuti non sono stati ancora collocati
Pedagogical	Il termine indica le differenti strategie didattiche
Presentation Template	Indica il modo in cui viene presentato un Package
Rich Text Editor	Una serie di strumenti utilizzati per formattare testi elettronici
SCORM	Sharable Content Object Reference Model – un <i>framework</i> per l'apprendimento informatico o “web-based”.
Taxonomy	Classificazione di <i>item</i> secondo un criterio gerarchico: ad es., capitolo – pagina – sezione.
XHTML	Extensible Hypertext Markup Language
XML	Extensible Markup Language

FAQ

A cosa serve il pulsante *refresh*?

Può accadere che in alcuni momenti eXe sembra non rispondere ai comandi. Con questo comando si ripristina la comunicazione con il programma e si “sveglia” eXe. Questo è una carenza nel programma che speriamo di risolvere al più presto.

Ci saranno nuove release di eXe con maggiori funzioni?

Sì. Lo sviluppo di nuovi iDevice è una parte preponderante del nostro progetto e parallelamente alla tecnologia che raggiunge standard sempre migliori, noi ci sforzeremo di permettere a iDevice di esprimere sempre maggiori funzionalità.

Che cosa è un iDevice?

Un iDevice (Instructional Device) è un mezzo di apprendimento “riusabile” così come un “case study”, o l'attività di leggere, o un quiz a risposta multipla. Un insieme di iDevice formano generalmente una lezione o una unità di apprendimento. La definizione di un iDevice a questo punto dello sviluppo è piuttosto ampia esattamente è si usa all'interno dei vari *learning design* con significati alquanto diversi. Se avete una idea di un iDevice riusabile, vi preghiamo di farcela conoscere.

Qualora dovessi avere una idea per un nuovo iDevice, a chi debbo comunicarlo, e come?

Siamo ansiosi di conoscere idee per un nuovo iDevice; si può completare l' iDevice submission per dirci tutto di esso.

Sono previste altre traduzioni linguistiche per l'interfaccia di eXe?

Attualmente disponiamo di 13 lingue. Abbiamo appena iniziato ad utilizzare *pootle*, un sistema di traduzione online capace di tradurre 600 stringhe originali. Questo processo necessita ancora di “native language speakers”, per questo la lingua ora richiesta potrebbe non ancora essere disponibile. E' possibile trovare ulteriori informazioni sul wiki.

Sarà incluso un generatore di quiz?

No. Il generatore di quiz è una funzione propria di un LMS. E' però possibile che eXe possa procedere all'*authoring* di alcune domande che alcuni LMS saranno in grado di comprendere. E' comunque riscontrabile una limitata capacità di creare domande con *feedback* relativi con la presente *release* di eXe.

eXe è in grado di supportare quiz che il mio LMS sia in grado di comprendere?

Sono possibili alcune funzioni relative ai quiz se si utilizza lo SCORM API.

Posso effettuare l'upload dei file?

Certo. Ciò è possibile utilizzando l' "Attachment iDevice". I file di immagini così come i filmati in formato FLV possono altresì essere aggiunti con iDevices di immagini o flash.

Posso importare contenuti dal mio LMS?

Questa funzione non è, al momento, nel programma degli sviluppatori ma ci stiamo pensando.

Posso essere in grado di importare domande da altri applicativi?

Anche questo non rientra nei nostri attuali programmi di sviluppo.

Posso realizzare il mio personale iDevice?

Sì, certo. L'editor di iDevice consente proprio la creazione dei personali iDevice.

Posso caricare un package con un file che abbia il titolo in lingua cinese?

Sì.

Perché utilizzare eXe su un prodotto proprietario di "web publishing"?

Programmi come Frontpage e Dreamweaver mettono a disposizione degli utenti una serie di strumenti molto sofisticati quando si parla di web design, ma la curva di apprendimento richiesta da questi strumenti può rilevarsi alquanto esponenziale e richiedere molto tempo. Attraverso eXe abbiamo cercato di identificare gli elementi che costituiscono una risorsa di apprendimento e presentarli in maniera tecnicamente semplice e facile da utilizzare; in ambiente eXe, queste forme sono note come iDevices. Nel costruire una sequenza di apprendimento che includa una struttura del contenuto e un certo numero di iDevice, gli utenti possono iniziare a sviluppare i propri *template* per la creazione dei contenuti e per il loro riuso. eXe, inoltre, viene incontro agli autori con una serie di "Pedagogical Tips" circa l'inserimento di iDevice; questi "tips" possono aiutare gli autori a prendere decisioni consapevoli sul *quando* e *come* usare iDevice nella didattica. I "tips" sono accessibili vicino a ciascun "campo" del singolo iDevice, proprio per guidare gli autori nel processo di creazione di contenuto appropriato.

Quando debbo esportare il mio sito, è necessario inserire le mie immagini in una sub-directory?

No, le immagini vengono inserite nella stessa cartella che contiene le pagine web.

Posso implementare il mio proprio stile?

Sì. Vedi la procedura "Creare un nuovo stile".

Quale LMS possiede un "tracking working"?

Vedi SCORM Matrix