

eXe Learning



**Costruire e
modificare oggetti
e materiali per
l'apprendimento**

di Romolo Pranzetti
<http://www.comeweb.it>



Disporre di materiali didattici

- Sempre più spesso servono materiali didattici per gli scopi più diversi
- I materiali didattici immutabili interessano sempre meno
- Uso di programmi e di formati “aperti” per l’elaborazione di materiali
- La scoperta dei LO – learning object condivisi



Oggetti singoli o da combinare

- Una serie di programmi open source ci vengono in aiuto
- Tra questi eXe merita di essere conosciuto, perché:
 - Consente la produzione di LO in modo semplice
 - Permette l'esportazione in formati diversi, che possono essere anche incorporati in diverse piattaforme di formazione a distanza



eXe – Usi e caratteristiche

- Un sistema autore che consente di creare pagine multimediali da inserire in pagine web o in piattaforme di apprendimento
- Consente di privilegiare l'approccio didattico
- E' opensource
- Può essere usato offline
- Non è legato a programmi o formati



eXe - Opensource

- E' disponibile il codice sorgente e quindi può essere modificato
- Il programma – in *Windows, Mac e Linux* - può essere usato e distribuito senza dover pagare licenze
- L'utilizzo di eXe rende più facile lo scambio di esperienze didattiche e aiuta a superare le diffidenze residue sull'OSS

eXe - Sistema autore

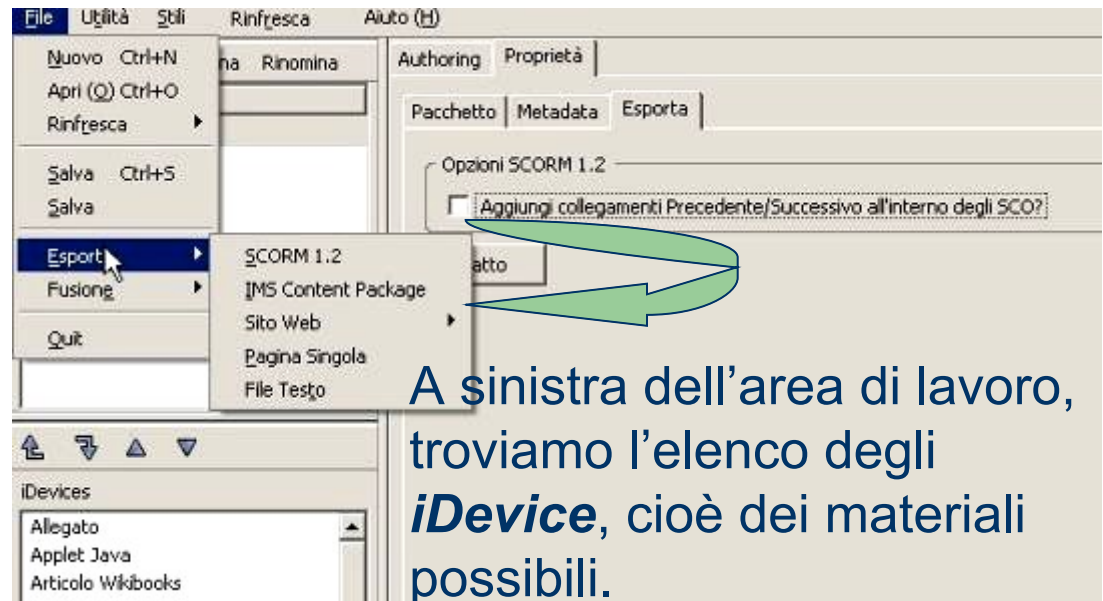
- I materiali in formato **.elp**, che posso essere modificati, fusi, scambiati
- I materiali esportati in formato html possono essere inseriti su siti web come normali pagine interattive o multimediali
- Alcuni materiali possono essere esportati in piattaforme e-learning indipendenti (*opensource*)

eXe – Menu e funzioni

File

Consente di realizzare un nuovo oggetto o di modificarne uno esistente in formato .elp

Consente poi l'esportazione in diversi formati.



A sinistra dell'area di lavoro, troviamo l'elenco degli **iDevice**, cioè dei materiali possibili.

eXe – il testo libero

Selezionato *Testo libero* nell'iDevice a sinistra, nell'area di lavoro possiamo inserire i nostri contenuti.

Area Outline



Area iDevice



Testo libero ? INIZIO

Uso di Paint

Come ogni programma, Paint presenta alcuni menu, che occorre conoscere:

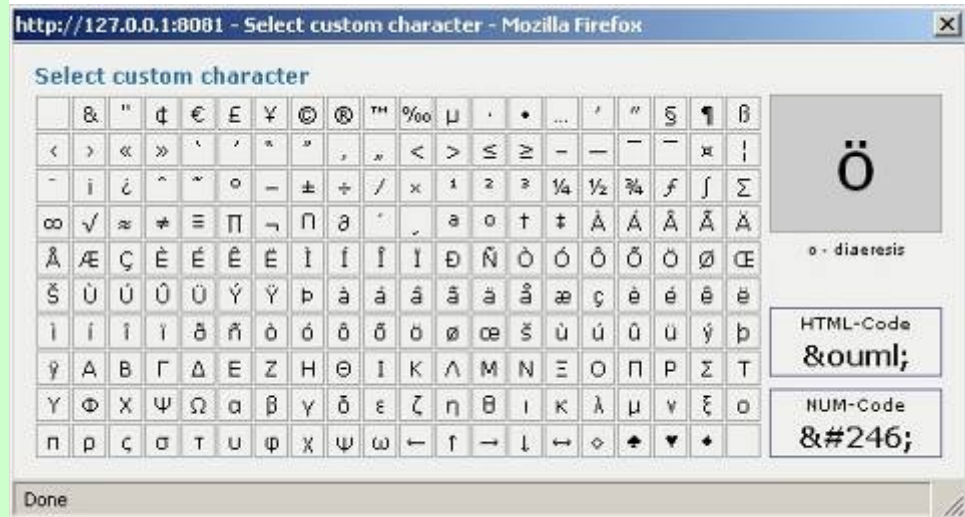
File nuovo menu che consente di salvare i propri disegni e di caricare quelli da

Muovi

Il segno di spunta verde ci fa terminare l'inserimento e salvare l'oggetto.

eXe – simboli e caratteri speciali

E' possibile da un pulsante dell'editor richiamare l'inserimento di molti **caratteri speciali**.





eXe – Testo da leggere

Inizio

Uso di Paint



Come ogni programma, Paint presenta alcuni menu, che occorre conoscere:

File è il menu che consente di salvare i propri disegni e di caricare quelli da modificare.

Un altro menu importante è Immagine, che consente di dare alcune impostazioni di rilievo al nostro disegno, come il formato e anche altre caratteristiche



Ed ecco come appare il **testo libero** che abbiamo inserito.

eXe – Domande a scelta multipla

exelearning - Mozilla Firefox

File Uttilità SUI Rinfresca Aiuto (H)

Aggiungi Pagina Elimina Rinomina

Outline

Inizio

Autoring Proprietà

Inizio

Usiamo Paint

Domanda: ?

Come si cancella un disegno con un comando diretto?

Suggerimento: ?

Vai al menu Immagine

Opzione ?

File>Nuovo

Informazioni di ritorno ?

Questo sistema funziona, ma è più lento

La semplice procedura per la creazione di domande a scelta multipla è assistita anche da bottoni gialli con ? e danno suggerimenti in tempo reale.




eXe – Quiz a scelta multipla

Inizio



Usiamo Paint

Come si cancella un disegno con un comando diretto? 

- File>Nuovo
- Immagina>Cancella immagine
- Usare la gomma ingradita

Può andare bene, ma è lento, e occorre precisione



E' possibile fornire indizi, e commentare la singola risposta.

eXe - Immagine

La valutazione della webquest

Una fase importante della webquest è la sua valutazione, o meglio ancora l'autovalutazione che gli autori riescono a darsi...

Questa è un'immagine con titolo e descrizione

Inizio



	Point0	Point2	Point1	Point0
Luogo di gruppo	Una composizione del gruppo senza composte foto per l'intera durata del lavoro, facendo riferimento al momento del compimento del lavoro, con una risposta.	Una composizione del gruppo, senza composte foto, almeno per la maggior parte del tempo, con una foto in maggior parte di attività svolte durante il lavoro.	Una buona composizione del gruppo, senza composte foto, almeno per parte del tempo, con una foto in maggior parte di attività svolte durante il lavoro.	Una buona composizione del gruppo, senza composte foto, almeno per parte del tempo, con una foto in maggior parte di attività svolte durante il lavoro.
Il numero delle informazioni e delle immagini	Il gruppo ha raccolto informazioni appropriate e pertinenti, con poche.	Il gruppo ha raccolto informazioni pertinenti e pertinenti, con poche.	Il gruppo ha raccolto informazioni pertinenti e pertinenti, con poche.	Il gruppo ha raccolto informazioni pertinenti e pertinenti, con poche.
La partecipazione e l'autovalutazione	Quasi nessuno del gruppo ha partecipato in modo attivo, con pochissimi o "belle" attività.	Quasi nessuno del gruppo ha partecipato in modo attivo, con pochissimi o "belle" attività.	Almeno alcune persone del gruppo hanno partecipato in modo attivo, con pochissimi o "belle" attività.	Almeno alcune persone del gruppo hanno partecipato in modo attivo, con pochissimi o "belle" attività.
La valutazione della relazione	La valutazione è stata elaborata in modo molto semplice, con poche informazioni e un linguaggio molto semplice.	La valutazione è stata elaborata in modo molto semplice, con poche informazioni e un linguaggio molto semplice.	La valutazione è stata elaborata in modo molto semplice, con poche informazioni e un linguaggio molto semplice.	La valutazione è stata elaborata in modo molto semplice, con poche informazioni e un linguaggio molto semplice.

Tabella di valutazione per una la webquest

eXe – Un'immagine da analizzare

Inizio

In questa immagine
possiamo osservare...



Possiamo inserire
un'immagine con la
possibilità di osservarne
particolari ingranditi, con
la lente adattabile.

eXe – Galleria di immagini

Inizio

Titolo ?

Galleria Immagini

Aggiungere immagini ?



la barca



la chiesa



il lago



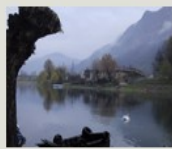
casa di Lucia



Monumento a Manzoni



Ingresso secondario



panoramica



✓ ✗ ▲ ▼ —Muovi a—> ⓘ

Possiamo anche inserire una Galleria di immagini. Ogni immagine può avere la sua didascalia, la sua posizione relativa, e anche la possibilità di ingrandimento.

Foto di Stefania Giorello

eXe – Un cloze

Inserire il testo normalmente, selezionare poi le parole che si vuole **nascondere...**

Inizio

Attività Cloze

Istruzioni ?

Leggi il paragrafo qui sotto e inserisci le parole mancanti.

Path: font > em

Testo Cloze ?

Paint è un programma di grafica. Esso consente di elaborare e di modificare immagini in modo abbastanza semplice. Dispone di: Casella degli strumenti e Tavolozza dei colori.

Path: p

Nascondere/Mostrare Parole Verifica stringente? Verifica Maiuscolo? Marcatura istantanea?

Informazioni di ritorno ?

eXe – La verifica del cloze

Inizio



Attività Cloze

Leggi il paragrafo qui sotto e inserisci le parole mancanti.

Paint è un programma di **testi** . Esso consente di elaborare e di modificare **immagini** in modo abbastanza semplice. Dispone di: Casella degli **strumenti** e Tavolozza dei **colori** .

Visualizza punteggio

Mostra/Cancela Risposte



Sono evidenziate subito risposte corrette ed errate...

eXe – etichette e descrittori

Authoring Proprietà

Pacchetto Metadata Esporta

Dublin Core Metadata

Titolo: Paint, strumento per disegnare

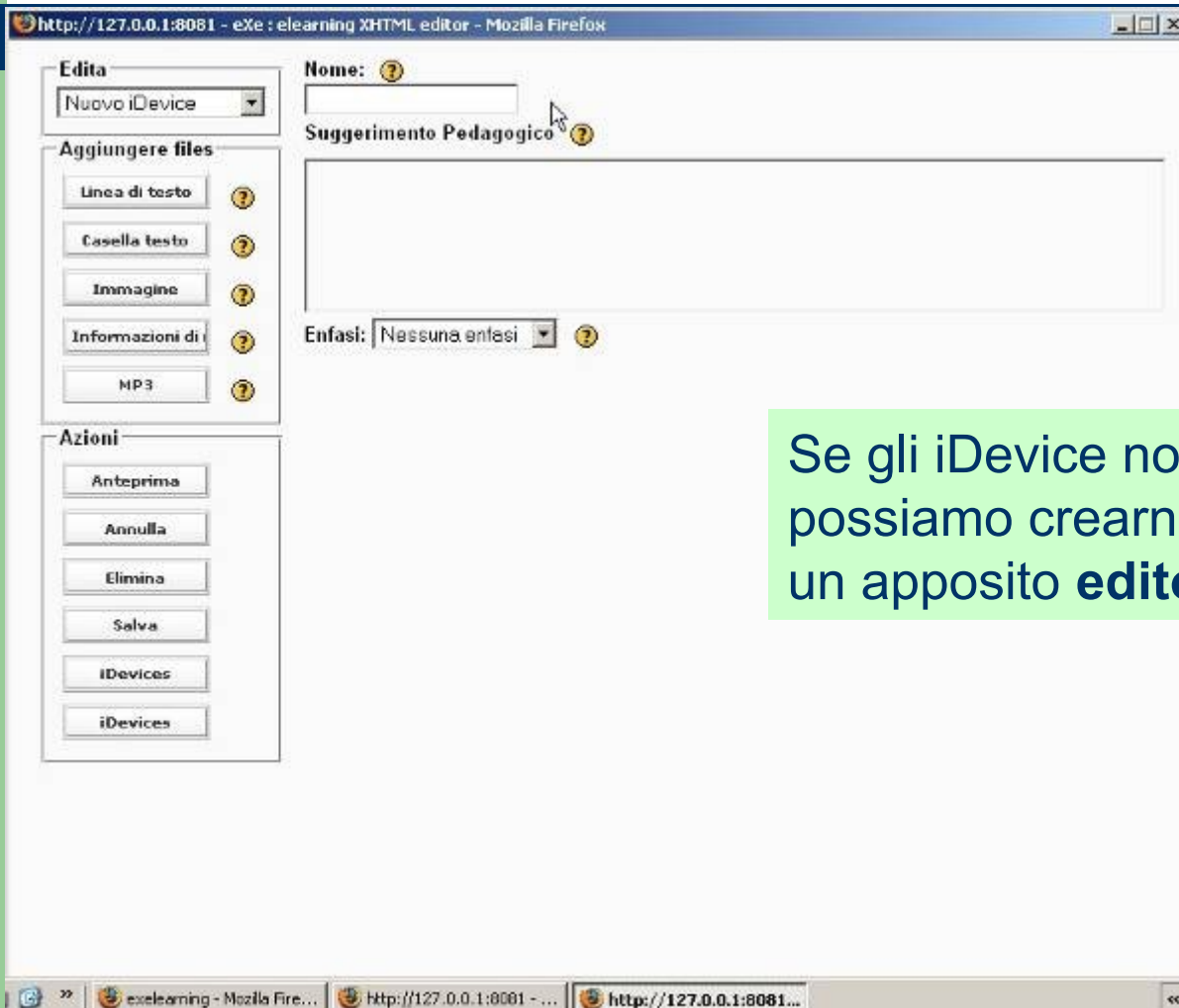
Progettista:

Soggetto: grafica, disegno, immagini, editor, images, mc

Tipicamente, i Soggetti devono essere espressi come parole chiave, frasi chiave o codici di classificazione che descrivono gli argomenti di una risorsa. La migliore pratica raccomandata è selezionare un valore da un vocabolario controllato o da uno schema di classificazione.

Da **Proprietà** > **Metadata** è anche possibile ottenere semplici suggerimenti per inserire descrizioni o parole chiave all'interno del nostro oggetto.

eXe – Creare nuovi iDevice

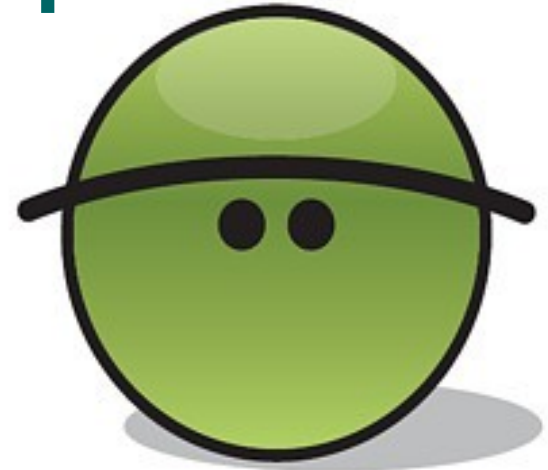


Se gli iDevice non ci bastano, possiamo crearne di nuovi, con un apposito **editor**.

Documentazione e supporto

eXe Blog

News from the eLearning XHTML editor project.



Usando eXe abbiamo la possibilità di condividere la nostra esperienza con tanti altri docenti, in quanto il programma viene usato in ogni parte del mondo.

Guida online gratis in italiano in formato pdf:

http://www.wikieducator.org/images/5/5d/EXe_Manual_Italian.pdf

Il sito: www.exelearning.org