



## DÉMARRAGE RAPIDE

Téléchargez **exe**, essayez-le et faites nous savoir ce que vous en pensez.

Des installations d'eXe sont actuellement disponibles pour Windows XP et Linux. Un installateur pour Mac OS X sera proposé prochainement.

Pour commencer l'installation, téléchargez le fichier compressé correspondant sur Eduforge:

<http://eduforge.org/projects/exe>

Pour les instructions d'installation voir 'Installation' dans le Manuel Utilisateur à:

<http://exelearning.org>

## COMMENT CONTRIBUER

- Rejoignez le projet sur Eduforge - <http://eduforge.org/projects/exe>
- Envoyez nous vos réactions sur le produit, ce que vous aimez ou n'aimez pas, et vos idées pour de futurs développements en remplissant le formulaire en ligne sur: [http://exelearning.org/exe\\_survey/](http://exelearning.org/exe_survey/)
- Évaluez les services fournis par les "Outils Pédagogiques" (iDevices) et dites nous comment ils pourraient être améliorés.
- Soumettez nous vos idées de nouveaux "Outils Pédagogiques".
- Rapportez tous les bogues que vous trouvez.
- Du bon code propre sera toujours bienvenu. Si vous voulez soumettre une idée d'"Outil Pédagogique" ou réagir, visitez le site web du projet:

The University of Auckland  
Centre for Flexible and Distance Learning  
Level 4, Fisher Bldg,  
18 Waterloo Quadrant, Auckland  
Private Bag 92019, Auckland,  
New Zealand

Phone: 64 9 373 7999  
Fax: 64 9 373 7940  
Website: <http://exelearning.org/>  
Email: [exe@exelearning.org](mailto:exe@exelearning.org)



## L'ÉDITEUR XHTML D'eLEARNING

### UN PROJET DE LOGICIEL LIBRE

SITE WEB DU PROJET EXE

<http://exelearning.org>

EMAIL DE L'ÉQUIPE DE DÉVELOPPEMENT

[exe@exelearning.org](mailto:exe@exelearning.org)

PROJET FINANCÉ PAR LA COMMISSION  
DE L'ENSEIGNEMENT UNIVERSITAIRE DE  
NOUVELLE ZÉLANDE



## INTRODUCTION À exe

Le projet d'éditeur XHTML d'e-Learning (exe) est un environnement auteur qui assiste les enseignants et les concepteurs pédagogiques dans la publication de contenus web sans avoir besoin de devenir experts en HTML ou XML.

exe n'est pas un système de gestion de l'apprentissage (Learning Management System: LMS), mais plutôt un environnement auteur pour éditer et publier des contenus éducatifs basés sur le web.

Avec exe les utilisateurs peuvent développer les structures et les éléments pédagogiques qui correspondent aux besoins de leurs cours et créer des ressources flexibles et pouvant être facilement mises à jour.

Le projet exe vise à renforcer le développement collaboratif. La direction stratégique et les requêtes de fonctionnalités sont classées par ordre de priorité par un groupe d'utilisateurs représentatif de l'enseignement universitaire de Nouvelle Zélande.

exe est un projet de logiciel libre ce qui signifie non seulement qu'il peut être téléchargé et utilisé gratuitement mais que son code source est aussi librement disponible pour permettre les adaptations correspondant à vos besoins ou à ceux de votre organisation. L'équipe de développement accueille favorablement les contributions des parties intéressées provenant de toute organisation; voyez au dos de ce dépliant comment vous pouvez contribuer au développement de ce projet.

## DÉVELOPPER DES CONTENUS

Développer des contenus avec exe est facile.

exe est divisé en deux zones fonctionnelles: la barre latérale et le panneau d'édition. La barre latérale est divisée en deux panneaux: le panneau de structuration utilisé pour la structuration de vos contenus et le panneau des "Outils Pédagogiques" qui contient une liste d'Outils Pédagogiques de base. Ces Outils Pédagogiques sont des dispositifs structurels qui permettent de décrire les caractéristiques et certains éléments des contenus d'apprentissage comme les objectifs, les exercices, etc.

Utilisez le panneau de structuration pour structurer les différentes parties de vos contenus en ajoutant les modules, les sections, ou les unités nécessaires. Vous pouvez définir vous-mêmes la "taxonomie" qui correspond à vos besoins. En sélectionnant un "Outil Pédagogique" vous ajouterez un nouvel Outil Pédagogique dans le panneau d'édition dans lequel vous pourrez entrer un contenu. Une ressource didactique pourra contenir tous les outils pédagogiques nécessaires pour réaliser des activités d'apprentissage efficaces.

Un éditeur d'Outils Pédagogiques est disponible dans le menu des outils. Ceci vous permet de créer vos outils pédagogiques personnels pour les utiliser dans votre environnement exe.

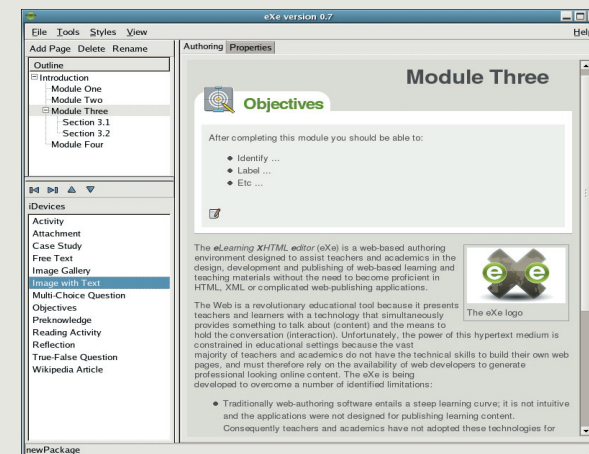
## PUBLIER DES CONTENUS

Les contenus développés avec exe peuvent être publiés de différentes manières:

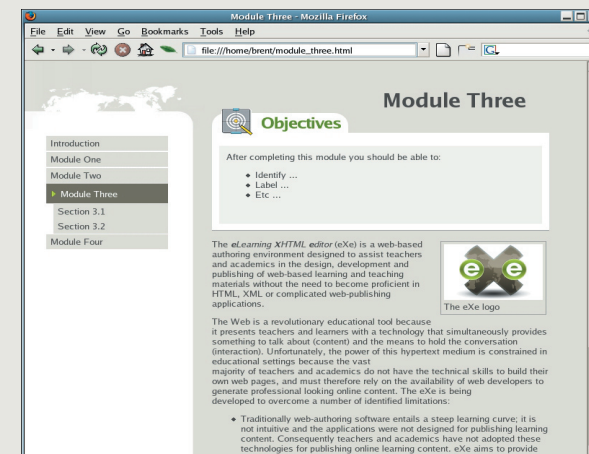
Site web autonome – ce type d'exportation des contenus pourra être chargé sur un serveur web et référencé par votre LMS ou distribué sur un CD ou tout autre support amovible. Une exportation web contient tous les éléments de navigation développés pendant la phase d'édition.

Exportation SCORM 1.2 – (Shareable Content Object Reference Model, en Français: "Modèle de Référence pour les Objets de Contenu Partageables"). Ce type d'exportation crée des paquets zippés correspondant au standard SCORM 1.2. Les paquets zippés SCORM peuvent être importés dans n'importe quel LMS compatible ou Banque d'Objets d'Apprentissage (Learning Object Repository). SCORM est une spécification internationalement reconnue pour la création de contenus d'apprentissage.

Paquets de Contenus IMS (Instructional Management Systems Content Packaging) – IMS Content Packaging est une spécification simple de paquetage de contenus compatible avec de nombreux LMS ou Banques d'Objets d'Apprentissage.



exe Mode Auteur



exe Publication de Contenus