



## ΓΡΗΓΟΡΗ ΕΚΚΙΝΗΣΗ

Κατεβάστε το exe, δοκιμάστε το και πείτε μας την άποψή σας!

Οι τρέχουσες εκδόσεις του exe είναι διαθέσιμες για Windows XP και Linux. Μελλοντική έκδοση του exe θα είναι συμβατή και με Mac OS X.

Για να ξεκινήσετε την εγκατάσταση, κατεβάστε το κατάλληλο πακέτο από τη σελίδα του Eduforge:

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

Οδηγίες εγκατάστασης θα βρείτε στο κεφάλαιο «Εγκατάσταση» (Installation) του Εγχειριδίου Χρήστη (User Manual) στη διεύθυνση:

<http://exelearning.org>

## ΠΩΣ ΝΑ ΣΥΝΕΙΣΦΕΡΕΤΕ

- Συμπράξτε στο έργο μέσα από το Eduforge - <http://eduforge.org/projects/exe>
- Πείτε μας τη γνώμη σας για ό,τι σας άρεσε ή δεν σας άρεσε και στείλτε μας τις ιδέες σας για περαιτέρω ανάπτυξη του exe, συμπληρώνοντας την online έρευνα, που βρίσκεται στη διεύθυνση: [http://exelearning.org/exe\\_survey](http://exelearning.org/exe_survey)
- Αξιολογήστε τις παιδαγωγικές υποδείξεις που συνοδεύουν τις Εκπαιδευτικές Δομές (iDevices) και ενημερώστε μας για το πώς θα μπορούσαν να βελτιωθούν.
- Καταθέστε τις ιδέες σας για την ανάπτυξη των Εκπαιδευτικών Δομών.
- Ενημερώστε μας για προβλήματα (bugs) που ανακαλύψατε.
- Καλός, καθαρός κώδικας είναι πάντα ευπρόσδεκτος.

Εάν θέλετε να αναφέρετε ένα θέμα, να καταθέσετε μία ιδέα για τις Εκπαιδευτικές Δομές (iDevice) ή να παρέχετε ανατροφοδότηση (feedback), σας παρακαλούμε να επισκεφτείτε την ιστοσελίδα του έργου: <http://exelearning.org>

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)



## THE eLEARNING XHTML EDITOR

XHTML Κειμενογράφος για  
Τηλεκπαίδευση

ΕΝΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΑΝΟΙΧΤΟΥ  
ΚΩΔΙΚΑ

Η ιστοσελίδα του έργου:

<http://exelearning.org>

Το e-mail της ΟΜΑΔΑΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ:

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

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΕΙΤΑΙ  
ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΤΡΙΤΟΒΑΘΜΙΑΣ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΖΗΛΑΝΔΙΑΣ



## ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ exe

Το **exe** (e-learning XHTML editor) είναι ένα δημιουργικό περιβάλλον εργασίας, που βοηθά δασκάλους και καθηγητές να εκδίδουν δικτυακό υλικό, χωρίς να χρειάζεται να εντρυφήσουν στην HTML ή την XML. Το exe δεν είναι ένα Σύστημα Διαχείρισης Εκμάθησης (LMS – Learning Management System), αλλά ένα περιβάλλον για τη δημιουργία δικτυακού εκπαιδευτικού υλικού.

Οι χρήστες του **exe** μπορούν να αναπτύξουν εκπαιδευτικές συνθέσεις, οι οποίες να ταιριάζουν στις ανάγκες παράδοσης του υλικού τους και να κατασκευάσουν πηγές, οι οποίες θα είναι ευέλικτες και θα μπορούν να ενημερώνονται εύκολα.

Το **exe** στοχεύει στην ενθάρρυνση της συνεργατικής ανάπτυξης. Η στρατηγική και ο καθορισμός των επιθυμητών χαρακτηριστικών έχει προσδιοριστεί από μία αντιπροσωπευτική ομάδα χρηστών της Τριτοβάθμιας Εκπαίδευσης της Νέας Ζηλανδίας.

Το **exe** είναι ένα λογισμικό Ανοικτού Κώδικα, που σημαίνει ότι όχι μόνο διατίθεται δωρεάν για εγκατάσταση και χρήση, αλλά και ότι ο κώδικάς του διατίθεται, επίσης ελεύθερα, για επεξεργασία και προσαρμογή προκειμένου το πρόγραμμα να ανταποκρίνεται καλύτερα στις ανάγκες του οργανισμού σας. Η ομάδα ανάπτυξης του exe καλωσορίζει προσθήκες όλων των ενδιαφερομένων από οποιοδήποτε οργανισμό. Παρακαλείστε να διαβάσετε στο πίσω μέρος αυτού του διαφημιστικού φυλλαδίου τους τρόπους με τους οποίους μπορείτε να συνεισφέρετε στην ανάπτυξη

### ΣΥΝΤΑΣΣΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

Η δημιουργία περιεχομένου με το **exe** είναι εύκολη.

Το exe είναι χωρισμένο σε δύο λειτουργικούς τομείς: την Αριστερή Στήλη (Sidebar) και το Δημιουργικό Πίνακα (Authoring pane). Η Αριστερή Στήλη χωρίζεται σε δύο τομείς: τον Πίνακα Σύντομης Περιγραφής (Outline pane), που χρησιμοποιείται για να κατασκευάσετε τη δομή του υλικού σας και τον Πίνακα Εκπαιδευτικών Δομών (iDevice pane), ο οποίος περιέχει ένα καθιερωμένο σύνολο Εκπαιδευτικών Δομών. Οι Εκπαιδευτικές Δομές (iDevices) είναι βασικά στοιχεία του μαθήματος, που περιγράφουν συγχρόνως και το εκπαιδευτικό τους περιεχόμενο, π.χ. Στόχοι (Objectives), Αντανακλαστική Ερώτηση (Reflective Question) κτλ.

Χρησιμοποιήστε τον Πίνακα Σύντομης Περιγραφής για να κατασκευάσετε τη δομή του περιεχομένου σας, προσθέτοντας υποσύνολα, τμήματα ή ενότητες. Μπορείτε να καθορίσετε μόνοι σας την ταξινόμηση, ώστε να ανταποκρίνεται στις δικές σας ανάγκες. Επιλέγοντας μία Εκπαιδευτική Δομή την εισάγετε αυτόματα στο Δημιουργικό Πίνακα, από όπου μπορείτε να καταχωρήσετε και το περιεχόμενο που θέλετε. Μία εκπαιδευτική πηγή μπορεί να αποτελείται από λίγες έως πολλές Εκπαιδευτικές Δομές, όσες χρειάζονται για να αποδοθεί το υλικό σας αποτελεσματικά.

Στο μενού Εργαλεία (Tools) υπάρχει συγκεκριμένο εργαλείο για τη δημιουργία Εκπαιδευτικών Δομών (iDevice editor), το οποίο σας επιτρέπει να δημιουργήσετε τις δικές σας Εκπαιδευτικές Δομές στο περιβάλλον του **exe**.

### ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

Το περιεχόμενο που έχει δημιουργηθεί με το exe μπορεί να δημοσιευθεί με διάφορους τρόπους:

Ως Ανεξάρτητος Ιστοχώρος (Self-contained web site): η εξαγωγή αυτής της μορφής μπορεί να φορτωθεί σε ένα web server και να παραπέμπεται κανείς σε αυτή, από το Σύστημα Διαχείρισης Εκμάθησης (LMS-Learning Management System) ή να διατίθεται σε CD ή άλλο μεταφερόμενο μέσο. Μία web εξαγωγή ενσωματώνει την αλληλουχία πλοήγησης που αναπτύχθηκε κατά τη δημιουργία.

SCORM 1.2 - Η εξαγωγή σε μορφή SCORM (Μοντέλο Διαμοιράσιμου Περιεχομένου Εκμάθησης) δημιουργεί πακέτα SCORM 1.2. Τα πακέτα SCORM μπορούν να φορτωθούν σε οποιοδήποτε συμβατό Σύστημα Διαχείρισης Εκμάθησης (LMS) ή Πηγή Εκπαιδευτικού Υλικού (Learning Object Repository). Το SCORM πληροί διεθνώς αναγνωρισμένες προδιαγραφές για την οργάνωση εκπαιδευτικού υλικού.

IMS Content Package – Η IMS είναι απλός τρόπος οργάνωσης υλικού, ο οποίος είναι συμβατός με ένα πλήθος Συστημάτων Διαχείρισης Εκμάθησης (LMS) και Πηγών Εκπαιδευτικού Υλικού (Learning Object Repositories).



exe: Δημιουργία περιεχομένου



exe: Δημοσίευση περιεχομένου