



CONOSCIAMOexe

Il progetto *The eLearning XHTML editor (exe)* è finalizzato alla creazione di un ambiente desktop di authoring, destinato ad assistere insegnanti e formatori alla creazione di contenuti web, senza la necessità di diventare esperti di HTML o XML. Exe non è un *learning management system*, ma piuttosto un ambiente di authoring per la produzione di contenuti eLearning basati sul web.

Uno degli obiettivi fondamentali alla base del progetto **exe** è quello di promuovere lo sviluppo collaborativo. Viene incoraggiata, infatti, la comunità degli utenti a fornire suggerimenti utili alla "direzione strategica del progetto" ed inoltrare richieste di nuove funzionalità, che saranno esaminate e considerate durante lo sviluppo del progetto.

exe è un progetto software *open source*, questo significa non soltanto che può essere liberamente scaricato ed utilizzato, ma anche che il codice sorgente è disponibile gratuitamente, in modo da consentirne la personalizzazione adattando l'applicazione alle proprie necessità o alle esigenze della propria organizzazione. Al contempo, se si realizza qualcosa di entusiasmante con **exe**, è bene condividerlo con l'intera comunità.

Il progetto **exe** è stato finanziato inizialmente dalla "Commissione istruzione terziaria" della Nuova Zelanda, il *team* principale di sviluppo attualmente è supportato dalla *Core Education* con sede a Christchurch, Nuova Zelanda.

Il team di sviluppo accetta molto ben volentieri l'aiuto di qualsiasi persona o organizzazione che voglia contribuire allo sviluppo del progetto. Sul retro di questo opuscolo vengono illustrate in dettaglio le modalità di collaborazione.

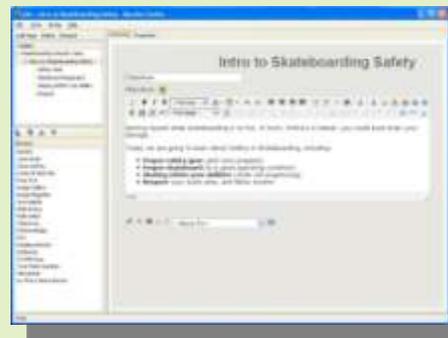
SVILUPPARE CONTENUTI

Lo sviluppo di contenuti con **exe** è facile.

Con **exe** gli utenti possono sviluppare le "strutture di apprendimento" (*learning structures*) che più si adattano alle proprie esigenze e costruire risorse che siano flessibili e facilmente aggiornate.

L'interfaccia utente di **exe** è suddivisa in tre aree funzionali:

1. La parte in alto a sinistra dello schermo mostra l'*Outline* e la strutturazione gerarchica delle pagine della risorsa,
2. La parte in basso a sinistra visualizza il menu degli *iDevice*, i cosiddetti *instructional devices*, modelli pedagogici da utilizzare per comporre le pagine. Alla lista standard degli *iDevices* è possibile aggiungerne degli altri come *plug-in* o realizzarne dei propri mediante il semplice *iDevice editor* incluso in *exe*. Ogni *iDevice* fornisce suggerimenti al tutor sul modo migliore con cui utilizzarlo e su come completare ogni campo
3. I riquadri di *authoring* e "proprietà" occupano lo spazio rimanente dell'interfaccia. È qui che è possibile costruire ogni pagina inserendo gli *iDevice* e visualizzarne istantaneamente l'anteprima di come queste appariranno in un *learning management system* o in un browser web. Il tab delle proprietà consente di associare i metadati ad ogni *package* per facilitarne l'indicizzazione e il riutilizzo.

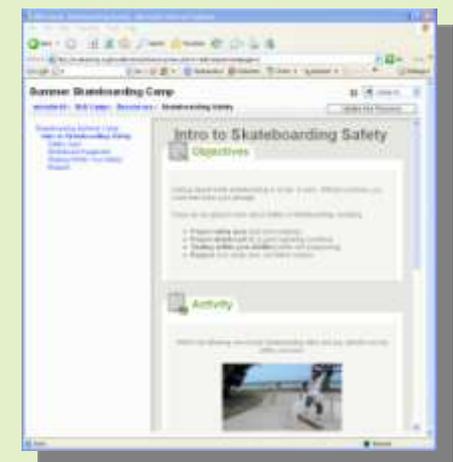


exe modalità autore

PUBBLICARE CONTENUTI

I contenuti sviluppati con **exe** possono essere pubblicati in diversi modi:

- **IMS Content Package** - L'*IMS Content Packaging* è una specifica semplice di *content packaging* compatibile con una varietà di *Learning Management Systems* (LMS) e *Learning Object Repository*;
- **IMS Common Cartridge** - Questo standard emergente comprende una serie di norme con l'obiettivo di migliorare l'interoperabilità e la portabilità del pacchetto;
- **SCORM 1.2** - Lo *Shareable Content Object Reference Model* (SCORM) è un'alternativa standard per l'uso di *learning objects* compatibili con LMS o Learning Object Repository;
- **Pagine web Self-contained** - Con questa esportazione la risorsa può essere caricata su un *server web* o distribuita su un CD o altri dispositivi removibili. L'esportazione web riproduce automaticamente le sequenze di navigazione realizzate nel corso dell'*authoring*
- **Ipod Note** - Porzioni di testo della risorsa possono essere esportate in una serie di file di note collegati mediante *link* ipertestuali da utilizzare con il proprio **Apple iPod**



exe pubblicazione contenuto

TRADUZIONI exe

Un certo numero di traduzioni dell'interfaccia utente sono già state sviluppate per soddisfare le esigenze degli utenti, tra cui:

bulgaro, bretone, catalano, cinese, cinese (taiwan), ceco, olandese, inglese, estone, ewe, francese, galiziano, tedesco, greco, ungherese, indonesiano, islandese, italiano, giapponese, cambogiano, maori, norvegese, olandese, polacco, portoghese, Spagnolo, slovacco, sloveno, svedese, thailandese, tagalog, twi, ucraino, zulu

AVVIO VELOCE

Scarica **exe**, provalo e facci sapere cosa pensi.

exe è attualmente compatibile con Windows, MacOSX, e Linux. È inoltre disponibile per Windows una speciale versione *ready-to-run* che può essere eseguita direttamente da una memory stick o CD-ROM.

Per iniziare l'installazione, scaricare la versione corretta reperibile sul nostro sito web:

<http://eXelearning.org>

Le istruzioni complete per l'installazione sono disponibili nel **Manuale Utente**, che può essere trovato all'indirizzo:

http://www.wikieducator.org/Online_manual

La comunità italiana, dove puoi trovare guide, tutorial, esempi, supporto in italiano, è raggiungibile su:

<http://www.exelearning.it>

COME CONTRIBUIRE

- Partecipa al progetto su Edforge
<http://eduforge.org/projects/exe>
- Iscriviti e partecipa alla comunità italiana su
<http://www.exelearning.it>
- Invia i tuoi commenti su ciò che ti piace, non ti piace e proponi le tue idee scrivendo una mail al team di sviluppo: exe@exelearning.org oppure alla comunità italiana: info@exelearning.it
- Valuta i suggerimenti pedagogici forniti con gli *iDevices* e proponi delle alternative migliori che ritieni siano più adatte
- Presenta idee per lo sviluppo di *iDevices*
- Invia informazioni sui *Bugs* che scopri sul sistema
- Codice buono e chiaro è sempre gradito
- Se vuoi segnalare un problema, presentare un'idea per un *iDevice* o fornire *feedback*, ti invitiamo a visitare il sito del progetto: <http://exelearning.org> o quello della community italiana <http://exelearning.it>

Cosa dicono di noi...

"Sto utilizzando eXe per creare *learning objects* da integrare nel Moodle della nostra scuola. eXe è grande e così facile da usare!"
Mannheim, Baden-Wurtemberg (Germania).

"È EXezionale! Lo adoro. Ho realizzato pacchetti SCORM per la rete della scuola Greca!"
Salonico, Thessoniki (Grecia)

"L'applicazione è fantastica. La facilità con la quale qualcuno può iniziare a creare sistemi di apprendimento e contenuti è senza precedenti. Exe consente ad un insegnante / educatore di concentrarsi sul contenuto e la struttura di apprendimento, e non sulla tecnologia. Se questo è solo l'anticipazione di ciò che l'applicazione sarà in futuro, allora è certamente destinata al successo" (*Australia*)



THE eLEARNING XHTML EDITOR

UN PROGETTO
SOFTWARE
OPEN SOURCE

Exe website progetto:
<http://exelearning.org>

Comunità italiana:
<http://www.exelearning.it>

Email team di sviluppo:
exe@exelearning.org

CORE Education:
<http://www.core-ed.net>

