



QUICK START

Download **eXe**, probeer het programma uit en vertel ons wat je er van vindt.

eXe is op dit moment beschikbaar voor Windows XP en Linux. Een Mac OS X versie zal onderdeel uitmaken van toekomstige uitgaven.

Haal, om het programma te installeren, eerst een geschikte versie van de Eduforge website:

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

Raadpleeg vóór het installeren het onderdeel 'Installation' in de gebruikershandleiding op:

<http://exelearning.org/>

JE KUNT ZELF MEEDOEN DOOR:

- Deelnemer te worden aan het project op Eduforge - <http://eduforge.org/projects/exe>
- Ons te laten weten wat je interessant vindt en wat vooral niet voor de doorontwikkeling van eXe via de online vragenlijst op http://exelearning.org/exe_survey/
- De onderwijskundige tips die door iDevices worden gegeven te evalueren en ons te laten weten hoe deze verbeterd kunnen worden.
- Ideeën in te dienen voor de ontwikkeling van een iDevice
- ontdekte bugs door te geven
- schone code van hoge kwaliteit te schrijven

Bezoek voor het doorgeven van een probleem, het inbrengen van een suggestie voor een iDevice of het geven van feedback, de website van ons project: <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



DE eLEARNING XHTML EDITOR

EEN OPEN SOURCE
SOFTWARE PROJECT

eXe project website: <http://exelearning.org>

EMAIL ONTWIKKELTEAM
exe@exelearning.org

DIT PROJECT WORDT GESUBSIDIEERD
DOOR DE TERTIARY EDUCATION
COMMISSION VAN NIEUW ZEELAND



INTRODUKTIE OPEXE

Het elearning XHTML editor (**exe**) project lever teen desktop auteursomgeving waarmee docenten en academici webmaterialen kunnen publiceren zonder dat expertise in het omgaan met HTML of XML nodig is. **exe** is geen leermanagement systeem, maar eerder een omgeving die helpt bij het aanmaken van webgebaseerde e-learning materialen.

Exe gebruikers kunnen onderwijsstructuren ontwikkelen die passen bij hun behoeftes van uitleveren aan leerlingen en bovendien verzamelingen opbouwen die flexibel zijn en gemakkelijk kunnen worden aangepast.

Het **exe** project stimuleert gezamenlijke ontwikkeling. De strategische koers en de verzoeken voor features worden bepaald door een representatieve groep gebruikers uit het tertiaire onderwijs in Nieuw Zeeland.

exe is een Open Source software (OSS) project wat niet alleen betekent dat de software vrij te verkrijgen en te gebruiken is, maar ook dat de broncode vrij beschikbaar is en het toegestaan is om aanpassingen te maken die nodig zijn voor je eigen gebruik of dat van de organisatie waar je werkt. Geïnteresseerden van elk soort organisatie worden uitgenodigd door het ontwikkelteam om bijdragen aan de verdere ontwikkeling te leveren; kijk op de achterkant van deze brochure voor een overzicht van de manieren waarop je bij kunt dragen aan de ontwikkeling in dit OSS project.

HET ONTWIKKELEN VAN

Het ontwikkelen van materialen met **exe** is gemakkelijk.

Het scherm van de exe software is onderverdeeld in twee functionele gebieden; een verticale balk en een auteurscherm. De balk is weer onderverdeeld in twee delen; outline voor het uitwerken van de structuur van je onderwijsmaterialen en het iDevice (instructie instrument) waarin een standaard verzameling van iDevices is opgenomen. iDevices zijn structuurelementen die de leermaterialen beschrijven zoals doelstellingen, reflectie vragen, enz.

Gebruik het Outline scherm om de globale structuur van je onderwijsmateriaal te structureren door modules, secties of eenheden toe te voegen. Je bent helemaal vrij om deze 'taxonomie' zelf te bepalen op basis van je eigen behoeftes. Als je een iDevice selecteerd wordt een leeg iDevice toegevoegd aan het auteurscherm, waarna inhoud kan worden toegevoegd. Leermateriaal kan uit een paar of heel veel iDevices bestaan, het is maar wat nodig is om de inhoud van de leermaterialen effectief uit te kunnen leveren.

Een iDevice editor kan worden opgeroepen in het Tools menu. Hiermee kun je je eigen herbruikbare iDevices creëren in de **exe** omgeving.

HET PUBLICEREN VAN

Materialen die ontwikkeld zijn met **exe** kunnen op verschillende manieren gepubliceerd worden:

Een op zichzelf staande website, die op een web server gezet kan worden, waarna er vervolgens naar verwezen kan worden vanuit je LMS of die gedistribueerd kan worden op een CD of andere elektronische drager. Bij uitlevering naar het web wordt de volgorde en navigatie zoals die uitgewerkt is bij het aanmaken van de materialen meegenomen.

SCORM 1.2 – De Shareable Content Object Reference Model (SCORM) export creëert SCORM 1.2 content packages. SCORM packages kunnen in elke LMS of Learning Object Repository ingelezen worden die dit applicatieprofiel ondersteunt. SCORM is een internationaal erkende specificatie voor het verpakken van leermaterialen.

IMS Content Package – IMS Content Packaging is een eenvoudige content packaging specificatie die door een grote variatie aan Leermanagement systemen en Learning Object Repositories wordt ondersteund



exe Auteurs mode



exe Gepubliceerd materiaal