Créer une capsule web avec Xerte 2.0¹

Introduction

Avec ce tutoriel vous allez apprendre à créer des objets pédagogiques de base en utilisant l'interface *Xerte on-line toolkits*.

Pré-requis

Pour suivre ce tutoriel il est nécessaire d'être connecté à Xerte à l'adresse : <u>http://sepia.unil.ch/xertetoolkits</u>

Table des matières

1. Se connecter à Xerte on-line toolkits	1
2. Composantes de la fenêtre d'accueil	2
3. Créer un nouveau projet	2
4. Créer des pages dans un projet	3
4.1. Page de titre	4
4.2. Insérer une image et du son	4
5. Gérer les pages d'un projet	6
6. Navigation dans la pré-visualisation d'un projet	7
7. Modifier/Editer un projet	7
8. Modifier le titre d'un projet et le mettre en accès publique	8
8.1. Insérer un projet Xerte dans Mahara ou Moodle	9
8.2. Partager la version non-modifiable d'un projet (p. ex. Pour qu'il se	oit
noté)	11
8.3. Description de quelques onglets de la fenêtre des propriétés	13
9. Options dans les zones de texte	13
9.1. Exemples : liens, texte en italique, gras ou couleur	14
10. Exemples de projets réalisée avec Xerte On-line Toolkits	14

1. Se connecter à Xerte on-line toolkits

Pour se connecter à Xerte il suffit d'entrer l'adresse :

http://sepia.unil.ch/xertetoolkits dans votre navigateur internet. Apparaît alors :



Sélectionner « Université de Lausanne » puis entrer son nom d'utilisateur et mot de passe dans la fenêtre suivante :



On arrive alors sur la fenêtre d'accueil de Xerte :

¹ Mise à jour : juin 2014



2. Composantes de la fenêtre d'accueil

Les composantes de la fenêtre d'accueil de Xerte sont les suivantes :



1 La liste des projets déjà créés.

2 Le menu déroulant d'aide.

3 Le menu pour créer un nouveau projet.

3. Créer un nouveau projet

Pour créer un nouveau projet il suffit d'aller dans le menu **3** sur l'onglet « Xerte Online Toolkits ». Il faut ensuite :

4 cliquer sur « Create »,

5 entrer le nom du projet (ici « Projet 1 »),

6 cliquer sur le bouton « Create Project ».

Create a new project Here are the templates currently available.
 Xerte Online Toolkit A flexible template for creating interactive learning objects. Create
Enter a name for this project
5 Projet 1
6 Create Project

La fenêtre suivante s'ouvre alors (si la nouvelle fenêtre n'apparait pas, un message devrait alors apparaît en haut du navigateur internet vous demandant si vous voulez accepter les fenêtres « pop-up », cliquer sur oui et recommencer l'étape 6) :

insen Copy Gobelete	Optional Properties:	Add Author Support	Add Add
Learning Object Title	Learning Object Title	Learning Object Title	
	Language	Español (en-ES)	
	Navigation	Linear	
	Default Text Size	12 •	
	Display Mode	default	

Les composantes principales de cette fenêtre sont les suivantes :

Xerte			The University of Nottingham
Insert Troopy Delete Generation à Xerte E Bullet points	Optional Properties: Learning Object Title Navigation Default Text Size Display Mode	Add Author Support	Add Publish 9

7 Panneau indiquant les différentes pages du projet,

- 8 Panneau permettant de créer le contenu des différentes pages,
- 9 Insérer l'objectif pédagogique du projet (ici : Introduction à Xerte),

10 Nous changerons la taille par défaut du texte à 14 afin que le tout soit bien

lisible même sur les petits écrans.

11 Pour la même raison, changer le mode d'affichage à « fill window ».

Xerte			The University of Nottingham
O Insert Copy O Delete	Optional Properties:	Add Author Support	Add Publish
S Learning Object Title	Learning Object Title Language Navigation Default Text Size Display Mode	Introduction à Xerte English (en-GB) • Linear • 14 • fill window • fill window • fill window	

4. Créer des pages dans un projet

Pour créer des nouvelles pages dans un projet il faut cliquer sur le bouton « insert » en haut à gauche de l'écran (panneau 7). Un menu déroulant avec les catégories suivantes s'affiche :

- Text : page de texte,
- Media: page contenant un média tel son, vidéo ou diaporama,
- **Navigators** : pages contenant plusieurs sous-pages (l'utilisateur « navigue » dans les sous-pages, d'où le nom),
- **Connectors** : pages où l'on peut créer des liens avec d'autres pages du projet,
- Charts: tableaux et graphiques,
- **Interactivity**: page contenant une activité interactive telle un QCM ou texte à trous,
- Games : jeux le pendu et memory,
- **Misc** : divers, essentiellement cartes, articles wikipédia et vidéos Youtube.

on-line toolkits	ata Ontional Proportion: Add A	uthor Support	Rice University of Nottingham
Text > E Bullets Media > Orientation Navigators > Plain Text Connectors > Summary Charts > Title Page Interactivity > Games > Misc >	Preview Preview Demonstration and Examples A simple page for displaying a title	ction à Xerte	

Notez qu'en passant le curseur sur les différentes pages, une petite fenêtre de pré-visualisation s'affiche avec un exemple de page.

Nous allons à présent voir comment créer quelques pages de base.

4.1. Page de titre

Pour créer un page de titre il faut cliquer sur **Insert>Text>Title Page** (comme dans l'exemple ci-dessus). On obtient alors la fenêtre :



- **12** Donner un titre à la page.
- **13** Entrer le titre de la présentation.

14 Cliquer sur « Play » (en bas à droite) pour voir la page.



On obtient alors



Afin de sauvegarder les informations entrées, il suffit de cliquer sur le bouton

Publish

« Publish » en haut à droite de la fenêtre principale. (Contrairement à ce que le nom laisse suggérer, la page n'est **pas** automatiquement publiée en ligne).

4.2. Insérer une image et du son

Nous allons à présent insérer une page contenant une image, du texte et du son (optionnel).

15 Cliquer sur Insert>Media>Graphics and Sound.



On obtient alors la fenêtre suivante :

Xerte			The University of Nottingham
O Insert Copy OPlete	Optional Properties:	Auto-play narration	▼ Add @ Publish
Introduction à Xerte Introduction à Xerte	Page Title 16	Les Fleurs	
Les Fleurs	Page Text	Voici l'image d'une fleur.	
		17	
	Align Text	Left	1
	Image Size	auto	10
	Image	FileLocation + 'media/Image 1.jpg'	
	Image Tooltip	Enter a Tooltip	
	Show Advanced Op	otions Show Language Options	Play

16 Entrer un titre pour la page (ici : Les Fleurs)17 Entrer un texte pour la page

18 Ajouter une image en cliquant sur le bouton(à droite de **18** sur l'image ci-dessus).

Les fichiers .jpg, .png, .gif et .swf sont acceptés. Le mieux pour les images est d'avoir une taille maximale de 800x600 pixels (sinon l'image sera trop grande et pourrait même ne pas s'afficher).

Notez que le bouton permet de pré-visualiser l'image qui sera insérée dans la page.

Toujours terminer en cliquant sur « Publish » afin de sauvegarder son travail.

Pour ajouter du son, on procède comme suit :

on-line toolkits					gham Block
			19	9	
O Insert Copy Olete	Optional Properties:	Auto-play narration	-	Add	Publish
() Introduction à Xerte Introduction à Xerte Les Fleurs	Page Title Page Text	Narration Navigate on narration Page ID Sound	20	21	
		Transcript	Ŧ		

19 Afficher le menu déroulant en haut de l'écran en cliquant sur le bouton 19,
20 Sélectionner « Sound »,
21 Oligner par a Addas

21 Cliquer sur « Add ».

Une nouvelle ligne apparaît alors en-dessous de boîte pour le texte. Pour les fichiers audio, seuls les fichier au format .mp3 sont acceptés.

Sound	FileLocation + 'media/Fichier son mo?'	
Align Text	Left	22
Image Size		

22 Comme pour ajouter une image, on ajoute un fichier audio en cliquant sur le bouton **22**.

En pré-visualisant cette page, on obtient :



On peut écouter le fichier audio en cliquant sur le bouton « Play » (juste endessus de 23).

Xerte			The Ur	niversity of tingham
24 26				28
O Insert Copy O Delete	Optional Properties:	Auto-play narration	▼ Add	Publish
Introduction à Xerte	Page Title	Les Fleurs		
Introduction à Xerte	Page Text	Voici l'image d'une fleur.		
	Sound	FileLocation + 'media/Fichier son.mp3'		
	Align Text	Left		
	Image Size	auto		
	Image	FileLocation + 'media/Image 1.jpg'		
	Image Tooltip	Enter a Tooltip		
27	Show Advanced O	ptions Show Language Options	•	29

5. Gérer les pages d'un projet

24 Pour ajouter des pages, cliquer sur « Insert » et de sélectionner le type de page voulu.

25-26 Pour effacer une page, sélectionner la page (25), cliquer sur « Delete »
(26), puis sur « Yes » dans la fenêtre qui s'ouvre alors.

27 Pour changer l'ordre des pages, sélectionner une page (25) puis la faire monter ou descendre à l'aide des boutons 27.

28 Toujours penser à sauvegarder les modifications en cliquant sur « Pulish ».

29 Cliquer sur « Play » pour pré-visualiser un projet.

6. Navigation dans la pré-visualisation d'un projet

Comme indiqué plus haut, on peut à tout moment pré-visualiser un projet en cliquant sur le bouton « Play » en bas à droite de la fenêtre. On obtient alors :



30 Cliquer sur ce bouton pour aller à la page suivante.

31 Cliquer sur ce bouton pour aller à la page précédente.

Lorsque l'on a un projet avec beaucoup de pages, il est pratique de voir une table des matières pour naviguer dans le projet.

32 Cliquer sur ce bouton pour faire apparaître la table des matières.

On a alors la fenêtre :



Pour aller directement à une page, cliquer sur le titre de cette dernière, puis cliquer sur le bouton 33 « Go to Page ».

7. Modifier/Editer un projet

Pour modifier un projet déjà commencé (p. ex. pour ajouter ou supprimer des pages), il suffit d'aller sur la page d'accueil de Xerte.

Logged in as cdl-unil cdl- verte on-line toolkits	unil <u>(logout)</u> UNIL Université de Lausanne
My Projects	Help ×
Brew Folder Properties Edit Preview Delete Duplicate Publish	Create a new project Here are the templates currently available.
e Workspace	R Yeste Online Taellite
📴 Module Test	A flexible template for creating
Cours ABC	interactive learning objects.
Projet 1 34	Create
၍ Recycle Bin	
	Media Interactions
	A template for presenting a piece of media and creating a series of interactions <u>Create</u>

34 Sélectionner le projet à modifier.

35 Cliquer sur le bouton « Edit ». La fenêtre correspondant au projet s'ouvre alors.

8. Modifier le titre d'un projet et le mettre en accès publique

Pour voir ou modifier le titre et les propriétés d'un projet, il faut : **34** Sélectionner le projet désiré.

36 Cliquer sur « Properties ».

La fenêtre suivante s'ouvre alors :



Pour mettre un projet en accès public, on procède comme suit :

39 Cliquer sur l'onglet « Access ».

On obtient alors la fenêtre suivante :

	This file is currently set as Private
Project	Public 40
Notes	The template will be visible to anyone on the internet Password protected
Access	The template will be visible to people with an account on this system
Shared settings	Using this setting restricts access to your content. Your content will only b visible to people following links to your content from the site you provide.
RSS	
Open Content	Private
	This makes your template visible to editors only.
	Change Access 41

40 Sélectionner « Public ».

41 Cliquer sur « Change Access ».

Une fois cette opération faite, on obtient sur l'onglet « Project » l'adresse internet du projet :

Pour changer le titre du projet, il faut : 37 Entrer le nouveau titre. 38 Cliquer sur « Rename ».

Attention : Un projet est par défaut en accès privé (seul le créateur du projet peut y accéder). Pour rendre l'accès publique, commencer par



- **A** : adresse internet du projet (version HTML5)
- **B** : lien pour intégrer le projet à une page internet.

Dans le cas où l'on aimerait voir le projet et version Flash et non HTML5 (qui est l'option par défaut), il suffit de sélectionner « Flash » C pour voir un nouveau lien apparaître.

8.1. Insérer un projet Xerte dans Mahara ou Moodle

Pour insérer un projet Xerte dans Mahara ou Moodle, il faut commencer par copier le lien dans la fenêtre **B** (ci-dessus).

Il suffit ensuite d'ouvrir une zone de texte dans Mahara ou Moodle. Dans l'exemple ci-dessous, considérons la zone de description de page dans Mahara :

	Sans titre
Modifier titre et description	Modifier présentation Modifier contenu Afficher la page » Partager la page »
Titre de la page *	Mon projet Xerte
Description de la page	B / U 484 A • ഈ • ≣ ≅ ≡ — 🥲 🗷 🍄 • 🟈 ∞ 🔅 मा 🗊
	🤊 唑 田 田 田 田 田 田 田 米 🖓 🐨 田 日 米 🐚 🏝 🛍 🛛
	Police Police Police Police Police Paragraphe Police Police
	Voici mon premier projet avec Xerte
Mots-clés	Afficher mes mots-clés
	Saisissez une liste de mots-clés, séparés par des virgules. Les productions qui possèdent le mot-clé « profil » sont affichées dans votre barre laté
Format d'affichage du nom *	Nom choisi (Cdl-unil Cdl-unil) 🔻
Format d'affichage du nom *	

Une fois que vous avez entré le texte désiré (si nécessaire), D cliquer sur le bouton « HTML ».

On obtient alors la fenêtre :

Éditeur de source HTML	
Éditeur de source HTML	🗹 Retour à la li
Voici mon premier projet avec Xerte	
Mettre à jour	Annuler

Coller le lien copié plutôt, puis E cliquer sur « Mettre à jour »

Éditeur de sourc	e HTML
Éditeur de source HTML	🗹 Retour à la lign
Voici mon premier projet avec Xerte	
<iframe 600"="" frameborder="0" src="http://sepia.unil.ch/xertetoolkits/play
height="></iframe>	.php?template_id=389" width="800"
Mettre à jour	Annuler

Note technique (pour les curieux) : Si vous ouvrez à nouveau l'éditeur de source HTML (la fenêtre ci-dessus), vous remarquerez que les lignes vides ont été supprimées que les « balises » et entourent chaque paragraphe. Ceci est normal et n'affecte pas le résultat

Une fois que vous avez cliqué sur « Mettre à jour », le projet Xerte est introduit dans la boîte de texte :

	Sans titre
Modifier titre et description	Modifier présentation Modifier contenu Afficher la page » Partager la page »
Titre de la page *	Mon projet Xerte
Description de la page	B / U ARE A · 💇 · F F F F F F F F F F F F F F F F F F
	기 (이) 🗄 🗐 🗐 🗐 김 🖓 (위) 🐘 🖑 (위) 🎟 🗐 👗 😘 🗞 🍘
	Police • Taille police • Paragraphe •
	Voici mon premier projet avec Xerte
	The Piano, Jane Campion (NZ, 1993)
Mots-clés	Afficher mes mots-clés
	0
	Saisissez une liste de mots-clés, séparés par des virgules. Les productions qui possèdent le mot-clé « profil » sont affichées dans votre barre latérale.
Format d'affichage du nom *	Nom choisi (CdI-unil CdI-unil)
	Comment voulez-vous que les personnes consultant votre page voient votre nom ?

Une fois enregistrée, la page finale ressemble à cela :

Unit > Cdl-unil Cdl-unil C Contenu Portfolio Groupes Déconnexion	Modifier cette page Relo
Mon projet Xerte	
per CdI-unil CdI-unil	
The Piano, Jane Campion (NZ, 1993)	
Observer, convaincre, communiquer	
Ou comment le langage filmique permet de souligner et mettre en évidence les différentes fonctions du regard et ainsi faciliter la compréhension du contenu narratif du film.	

La procédure est en tout point pareille pour toute zone de texte dans Moodle ou Mahara.

Notez que si vous introduisez des projets Xerte dans des pages avec plusieurs

colonnes, soyez sûr que la colonne en question soit assez large, sinon la capsule Xerte risque d'être tronquée (ou de rendre vraiment mal à l'écran).

8.2. Partager la version non-modifiable d'un projet (p. ex. Pour qu'il soit noté)

La procédure pour partager une version non-modifiable d'un projet est simple. Dans la fenêtre « Propriétés du projet » :



F Cliquer sur l'onglet « Exporter »

En descendant en bas de la fenêtre on trouve alors le bouton « Export Snapshot ». Un « Snapshot » est une version non-modifiable du projet. Ceci est utile si on doit par exemple rendre une version qui va être évaluée.

Propriétés du projet - Google Chrome						
sepia.unil.ch/xertetoolkits/properties.php?template_id=336						
Propriétés du projet						
	importer dans un SCORM LMS conformes ou VLE. Vous pouvez choisir d'exporter tous les fichiers du projet, ou seulement les fichiers utilisés par le projet.					
Projet	Exporter avec un moteur Javascript (a.k.a HTML5)					
Remarques	Exporter avec un moteur Flash					
Médias et quotas	 Exportation pour le déploiement. Contient uniquement les fichiers nécessaires à l'importation dans un V.L.E sans suivi SCORM, ni partage par CD ou USB, ni importation dans un 					
Accès	obtenir l'archive zip pour le déploiement.					
Paramètres de partage	 Exportation pour le déploiement SCORM: autonome, les versions SCORM 1.2 ou SCORM 2004 permettent un suivi des scores au Quiz, par exemple dans le carnet de notes de Moodle : Obtenir un paquet SCORM 1.2 					
RSS						
Contenu ouvert	b. Obtenir un paquet SCORM 3ème Ed, 2004					
Exporter	 Exportation d'archives. Sauvegarde compléte qui comprend l'édition hors ligne et les allers-retours vers des boîtes à outils ainsi que le partage avec d'autres utilisateurs de Xerte : 					
Examen par les pairs	Obtenez une archive Zip.					
Donner ce projet	To export a (unmodifiable) snapshot of this project, chose the following option:					
Partage XML	Export Snapshot					

G Cliquer sur le bouton « Export Snapshot ». On obtient alors la fenêtre suivrante :



Cette fenêtre contient l'adresse internet du projet (indiquée par H), qui peut être transmise directement à l'enseignant-e ou insérée dans Moodle ou Mahara comme indiqué à la section précédente.

On voit qu'il s'agit bien de la version non-modifiable du projet, car l'adresse commence par « http://sepia.unil.ch/xot-snapshots ».

En cliquant sur ce lien, on obtient :



L'icône en haut à droite de la fenêtre indique également qu'il s'agit d'un « snapshot » du projet.

8.3. Description de quelques onglets de la fenêtre des propriétés

- **Notes** : permet de prendre des notes sur le projet comme référence future. Ces notes sont à usage personnel et ne sont pas publique.
- Shared Settings : pour partager le projet avec un autre utilisateur de Xerte
- **Open Content** : permet de donner une licence Creative Commons à son projet

9. Options dans les zones de texte

Différentes options existent dans les zones de texte comme par exemple de mettre du texte en gras, italique ou d'insérer des images.

Pour mettre du texte en gras, on procède comme suit :

Xerte on-line toolkits			The University of Nottingham	
O Insert Copy O Delete	Optional Properties:	Auto-play narra	ation - Add @ Publish	
Solution à Xerte Introduction à Xerte Introduction à Xerte	Page Title Page Text 42	Les Fleurs Voici l'image d'une fleur		
 Les Heurs Enter Page Title 		Texto en gras	Bold 43 Italic Bullet Hyperlink Mark Word Cut Copy Paste Delete Select All Settings Cibbal Settings	
	Sound	FileLocation -	About Adobe Flash Player 11.6.602.180	
	Align Text Image Size Image	Left auto FileLocation +	v media/Image 1.jpg'	

42 Sélectionner le texte à mettre en gras.

43 Cliquer avec le bouton de droite sur la sélection, puis cliquer sur « Gras » (dans l'exemple en anglais, « Bold »).

On obtient alors :



Les symboles « » et « » correspondent à du code HTML et assurent que le texte choisi sera bien en gras.

De manière similaire on peut mettre du texte en italique. On sélectionne le texte à mettre en italique, fait un clique avec le bouton de droite et choisi « Italique ».

Notez finalement que Xerte supporte le code HTML dans les zones de texte. Les possibilités sont donc nombreuses. Pour en savoir plus sur les balises HTML en général :

- <u>http://fr.html.net/tutorials/html</u>
- <u>www.w3schools.com/html/default.asp</u> (en anglais).

Voici deux site avec des listes de balises fréquemment utilisées :

- <u>http://www.uqac.ca/cyberomnium/2003/doc/web/ref_HTML/html/bali</u> <u>ses.html</u> (Attention : contient aussi quelques balises qui ne sont plus utilisées en HTML5)
- <u>http://41mag.fr/liste-des-balises-html5</u> (plus complet)

Notez que les balises peuvent être écrites indifféremment en majuscules ou minuscules.

9.1. Exemples : liens, texte en italique, gras ou couleur

- Lien hypertexte

texte qui va s'afficher par exemple Lien de l'Unil va donner Lien de l'Unil

- Lien vers une autre page du projet

Page XXX où XXX est le nom de la page en question. Pour donner un nom à une page, il suffit d'aller dans le menu « Optional Properties », sélectionner « Page ID », de cliquer sur « Add » puis d'entrer un nom (unique) pour cette page. A noter que si l'on entre un nom de page qui n'existe pas, on est alors dirigé par défaut sur la première page du projet.

- Texte en gras

 texte à mettre en gras va donner : **texte à mettre en gras**

- Texte en italique

<i>texte à mettre en italique</i> va donner : *texte à mettre en italique*

- Texte en couleur
 - rouge donne rouge
 - vert donne vert
 - bleu donne bleu

Le lien suivant donne les codes hexadécimaux (p. ex. #0000FF pour bleu) pour toute une liste de couleurs :

http://www.w3schools.com/html/html_colors.asp.

10. Exemples de projets réalisée avec Xerte On-line Toolkits

Voici une liste d'exemples de projets réalisé avec Xerte :

- <u>www.nottingham.ac.uk/xerte/documentation.aspx</u>
- <u>xerte.org.uk/index.php?</u>
 <u>option=com_k2&view=itemlist&layout=category&task=&id=&Itemid</u>
 <u>=702&lang=en</u>
- previous.delicious.com/v2/rss/ronm123/xerteexamples?&count=100
- moodle.marjon.ac.uk/mod/page/view.php?id=10487

ainsi que des projets à l'Unil :

- <u>www.unil.ch/cajoue</u>
- Observer, convaincre, communiquer: The Piano, de Jane Campion
- <u>Réflexion sur les environnements d'apprentissages personnels (PLE)</u>