

Créer une capsule web avec Xerte 3.0¹

Introduction

A l'aide de ce tutoriel, apprenez à créer des objets pédagogiques de base en utilisant l'interface *Xerte on-line toolkits*. Pour suivre ce tutoriel, il est nécessaire d'être connecté à Xerte à l'adresse suivante :

<http://sepia.unil.ch/xertetoolkits>

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	7
6. Navigation dans la prévisualisation d'un projet	7
7. Modifier/Editer un projet.....	8
8. Modifier le titre d'un projet et le mettre en accès public	8
9. Insérer un projet Xerte dans Mahara ou Moodle.....	10
10. Exemples de projets réalisés avec Xerte on-line toolkits.....	11

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.

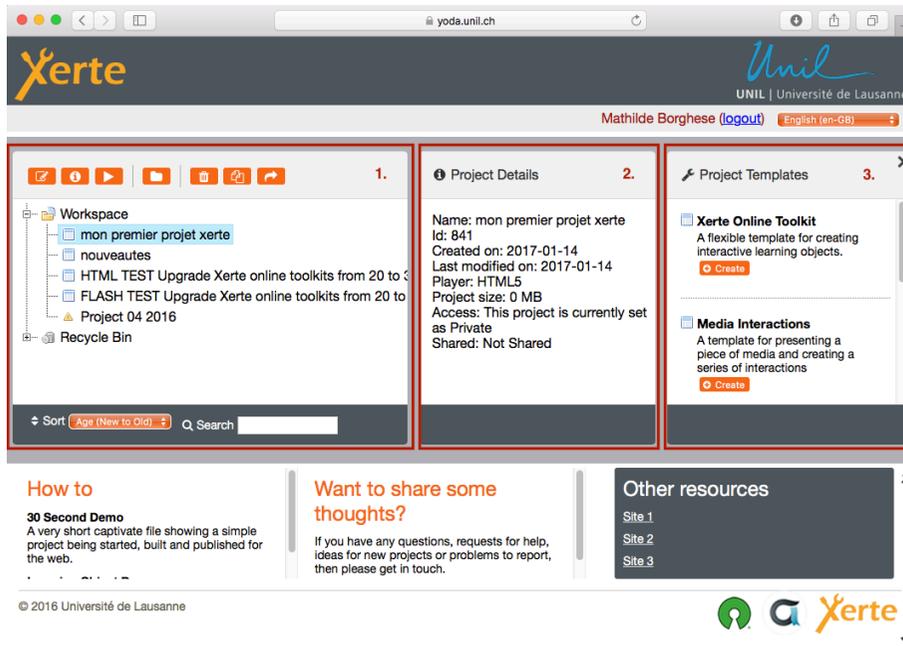
Pour s'authentifier, sélectionner « Université de Lausanne », puis entrer son nom d'utilisateur et mot de passe dans la fenêtre suivante :

Vous serez dirigé sur la page d'accueil Xerte.

¹ Mise à jour : janvier 2017.

2. Composantes de la fenêtre d'accueil

La fenêtre d'accueil Xerte se présente de la façon suivante :



1. Liste des projets créés.
2. Informations concernant le projet sélectionné.
3. Menu pour la création d'un nouveau projet.

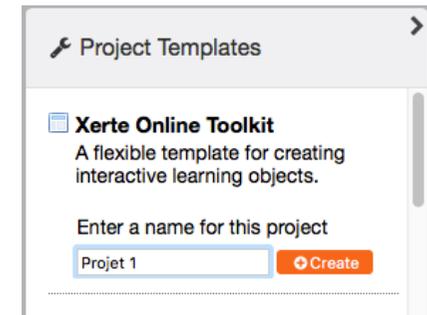
Xerte possède une toute nouvelle interface. Les informations pertinentes concernant un projet sont mises en évidence dans le menu « project details ». Par exemple, le menu affiche directement le lien de votre projet pour le transmettre à quelqu'un, ainsi que le code HTML de votre projet pour l'intégrer dans une page web (cf. sections 8-9). Il est possible de rechercher un projet dans l'espace de travail à l'aide de la fonction de recherche.

3. Créer un nouveau projet

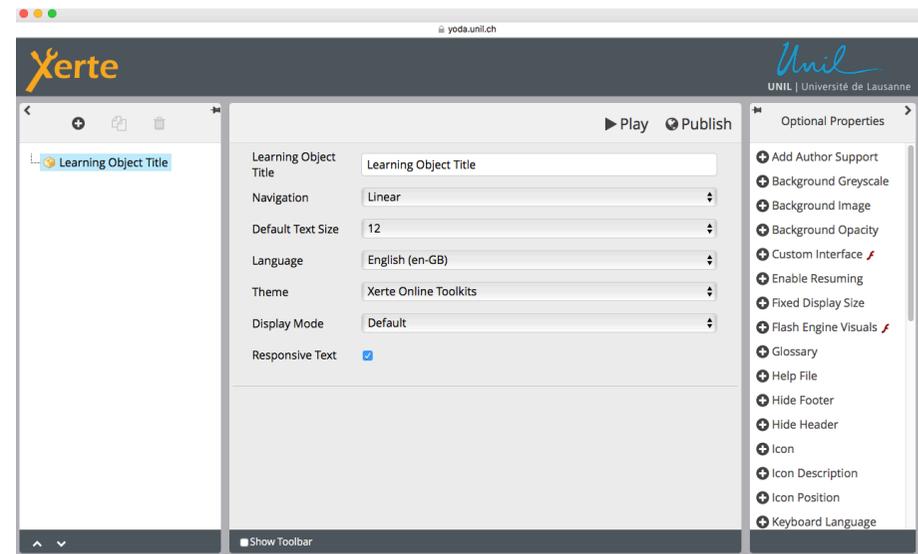
Pour créer un nouveau projet il suffit d'aller dans le menu 3 sur l'onglet « Xerte Online Toolkits ».

Il faut ensuite :

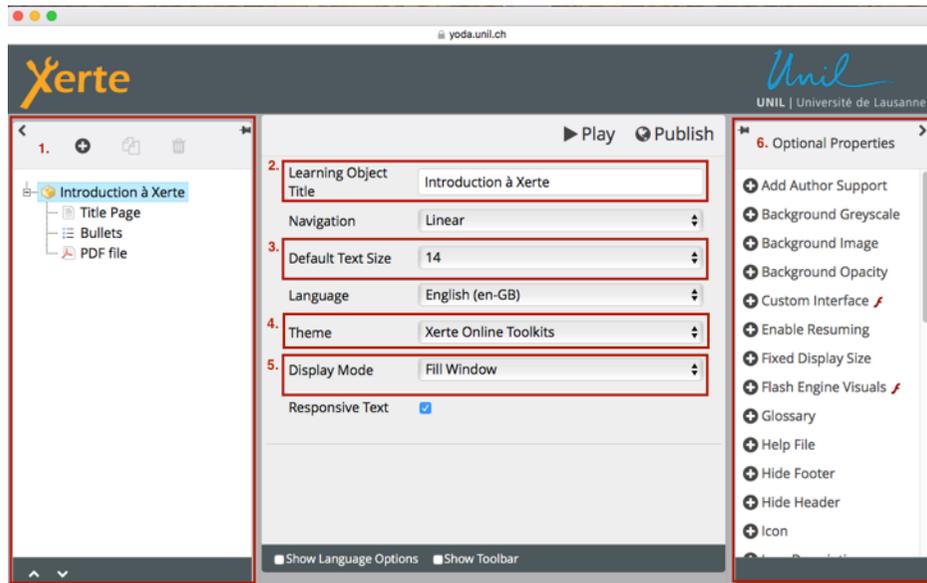
1. Cliquer sur « Create »
2. Entrer le nom du projet
3. Cliquer à nouveau sur le bouton « Create ».



Pour éditer un projet, sélectionner un projet dans la liste et cliquer sur l'icône (edit) dans le premier encadré de la page d'accueil. La fenêtre d'édition du projet s'ouvre alors :



Les composantes principales de cette fenêtre sont les suivantes :

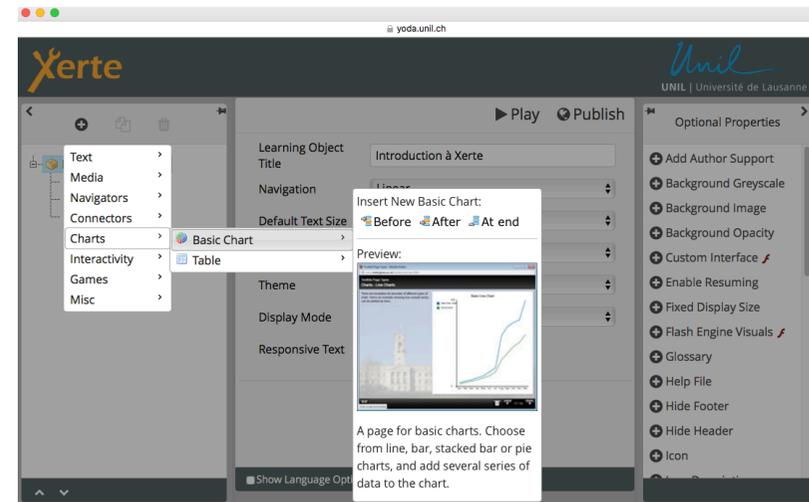


1. Panneau indiquant les différentes pages du projet.
2. Objectif pédagogique du projet (ici: Introduction à Xerte)
3. Taille par défaut du texte : sélectionner la taille 14 pour que le texte soit lisible également sur petits écrans.
4. Thème : il est possible de personnaliser les contenus en appliquant un thème à un projet.
5. Mode d'affichage : sélectionner « fill window » pour un affichage optimal.
6. Options facultatives : ce panneau répertorie toutes les options disponibles pour chaque page. Pour ajouter une option, cliquer sur celle-ci dans le menu « optional properties ». Pour en supprimer une, cliquer sur l'icône  qui se trouve à côté de l'option ajoutée, en-dessous de la boîte de texte.

4. Créer des pages dans un projet

Pour insérer une nouvelle page dans un projet, il faut cliquer sur le bouton  « insert » en haut à gauche de l'écran. 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 (QCM, textes à trous, etc.)
- **Games** : jeux, le pendu et memory
- **Misc** : divers, essentiellement cartes, articles wikipédia et vidéos Youtube.

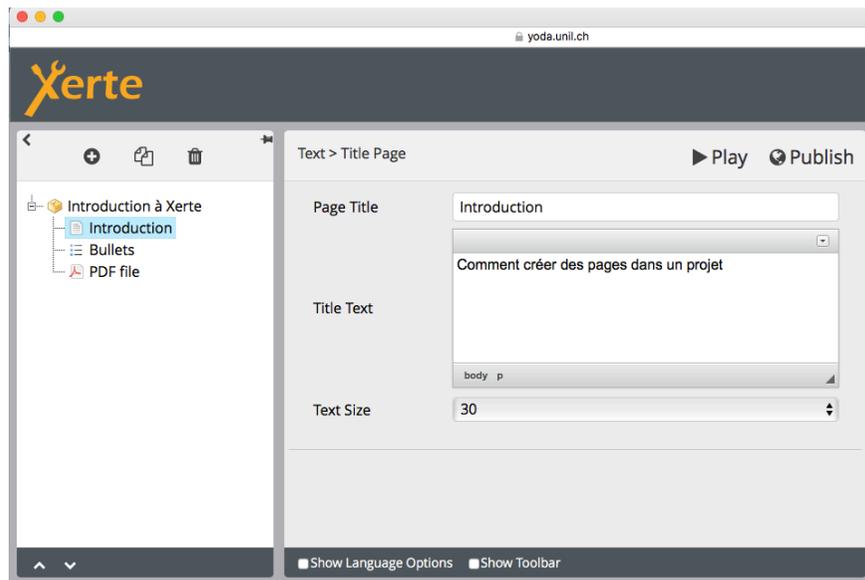


Notez qu'en passant le curseur sur les différentes pages, une petite fenêtre de prévisualisation s'affiche, illustrant un exemple de page.

Voici à présent quelques explications pour vous aider à créer des pages de base.

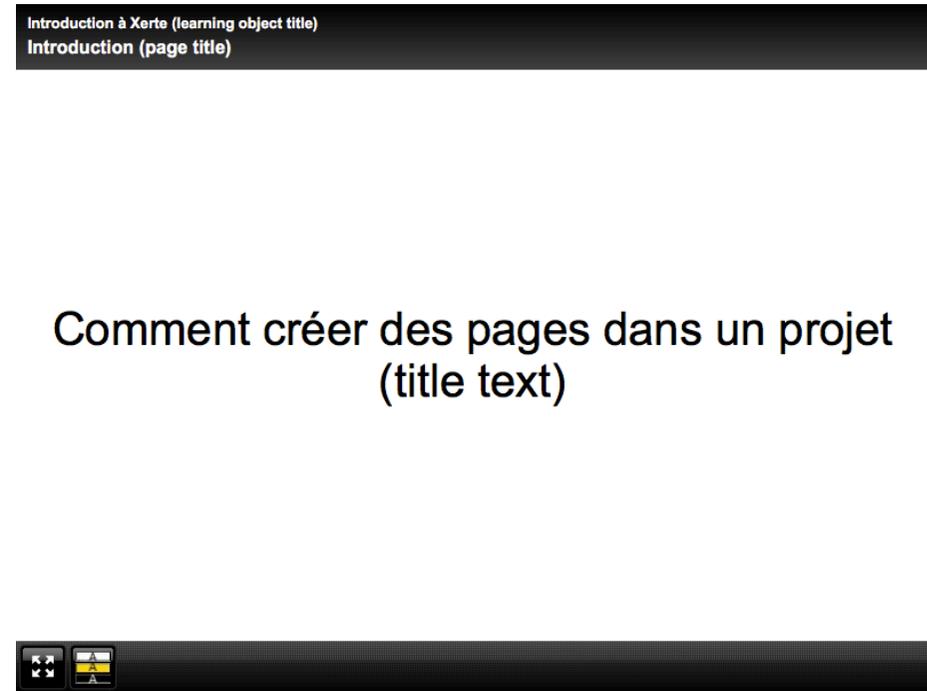
4.1. Page de titre

Pour créer une page de titre vous pouvez cliquer sur **Insert>Text>Title Page**, puis définir la position de la nouvelle page (avant ou après la page sélectionnée, ou à la fin de la présentation).



Sur la nouvelle page de titre de votre projet, il est possible de donner un titre à la page (champ « page title »), ainsi qu'à la présentation (champ « title text »). Pour prévisualiser la page du projet, cliquer simplement sur le bouton « Play ».

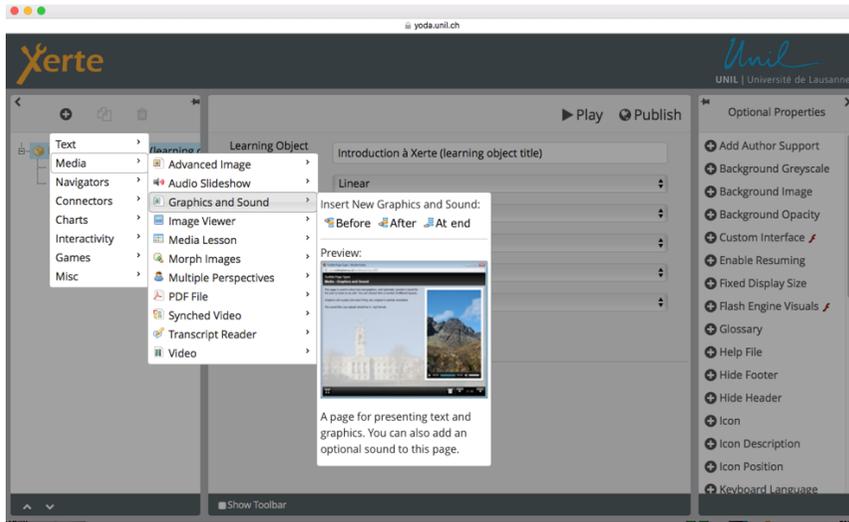
La page de votre projet se présente ainsi :



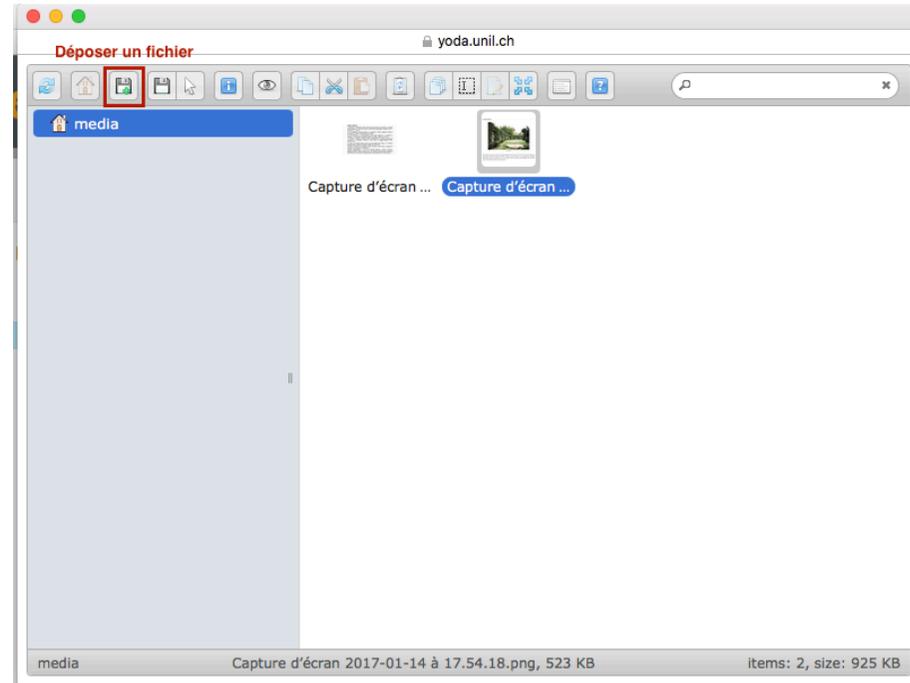
Pour sauvegarder les informations entrées, il suffit de cliquer sur le bouton « Publish » en haut à droite de la fenêtre principale. Contrairement à ce que le nom laisse suggérer, le contenu ne sera pas publié mais bien sauvegardé.

4.2. Insérer une image et du son

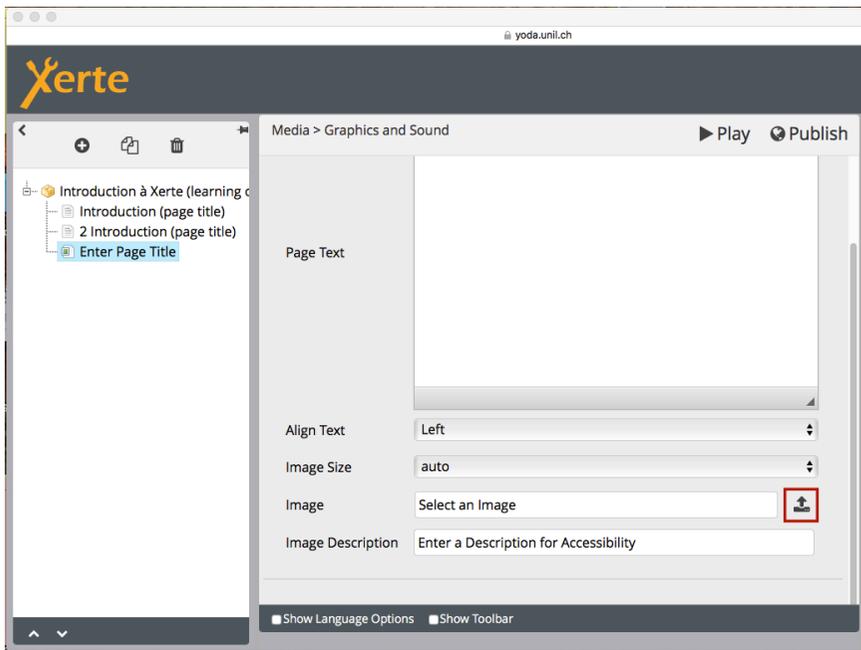
Nous allons ensuite ajouter une page contenant une image, du texte et du son (optionnel) pour créer un contenu interactif. Pour insérer une nouvelle page, cliquer sur « Insert » comme au point précédent, puis aller sous **> Media > Graphics and Sound**.



Dans la fenêtre pop-up qui s'ouvre, cliquer sur le bouton « upload files » et déposer une image dans le sélecteur de fichier. Il suffit de double-cliquer sur la miniature de l'image dans le sélecteur de fichier pour l'insérer dans votre projet.



Dans la fenêtre qui s'affiche, vous pouvez donner un titre à la page, et entrer un texte pour la page. Pour ajouter une **image**, cliquer sur l'icône à droite du champ « select an image ».

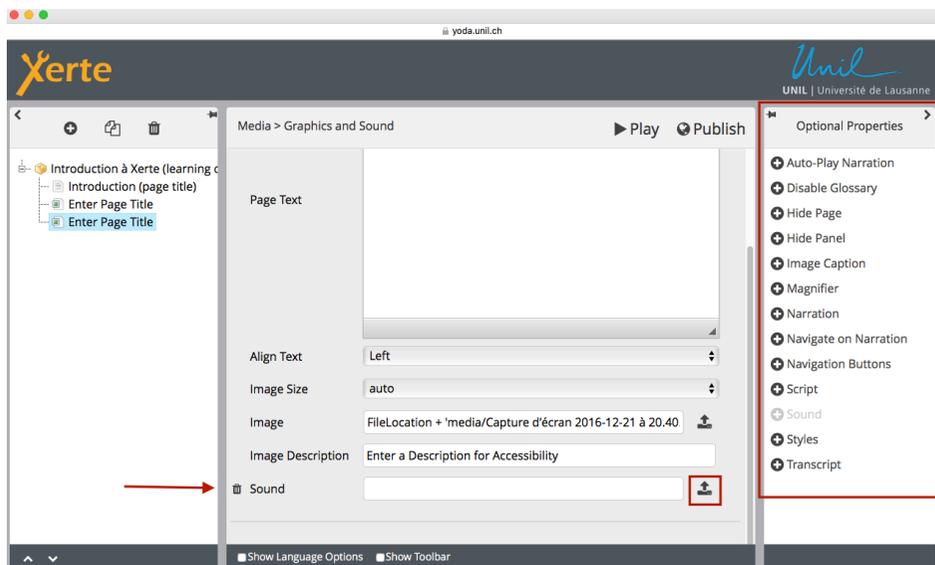


Les fichiers .jpg, .png, .gif et .swf sont acceptés. L'idéal pour les images est de prévoir une taille maximale de 800x600 pixels, pour éviter que l'image ne soit trop grande.

Une fois la page des paramètres complétée, cliquer sur « Publish » pour sauvegarder le travail.

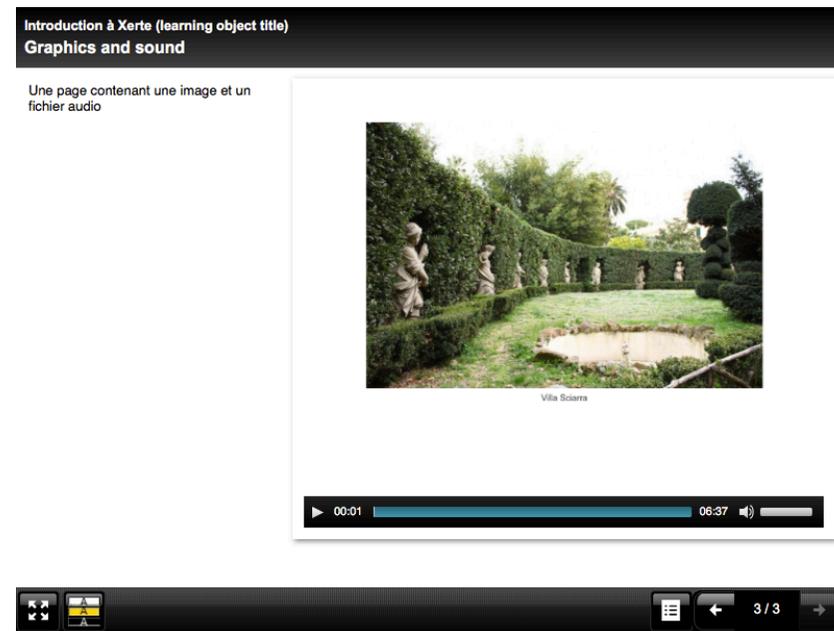
Pour ajouter un **fichier audio**, vous pouvez procéder de la manière suivante :

Dans le menu « optional properties », tout à droite de l'écran, sélectionner l'option « sound ». Une nouvelle ligne apparaît alors en-dessous de la page de texte. En ce qui concerne les fichiers audio, seuls les fichiers au format .mp3 sont acceptés.

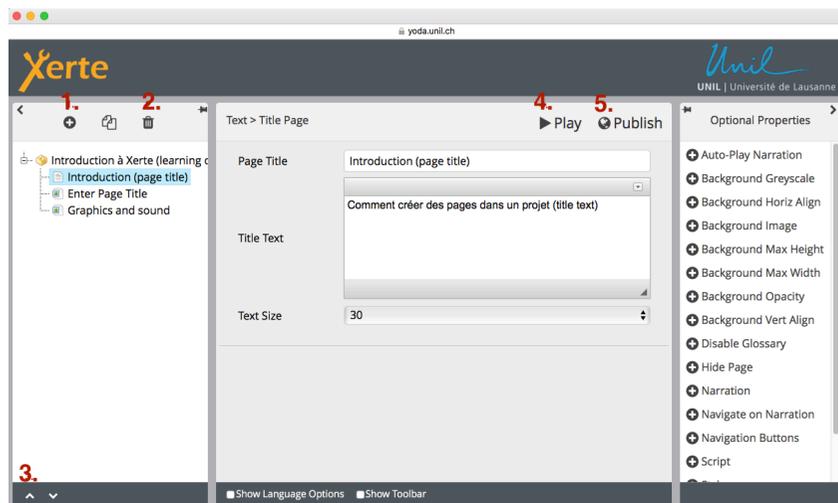


Il est possible de déposer un fichier audio en procédant de la même manière que pour insérer une image (ou tout type de média). Cliquer sur l'icône  à droite du champ « sound », puis insérer le fichier à l'aide du sélecteur.

Vous trouverez ci-dessous l'aperçu d'une page de projet contenant une image et un fichier audio. Pour écouter la bande son, il suffit de cliquer sur le bouton *play* du lecteur en-dessous de l'image.



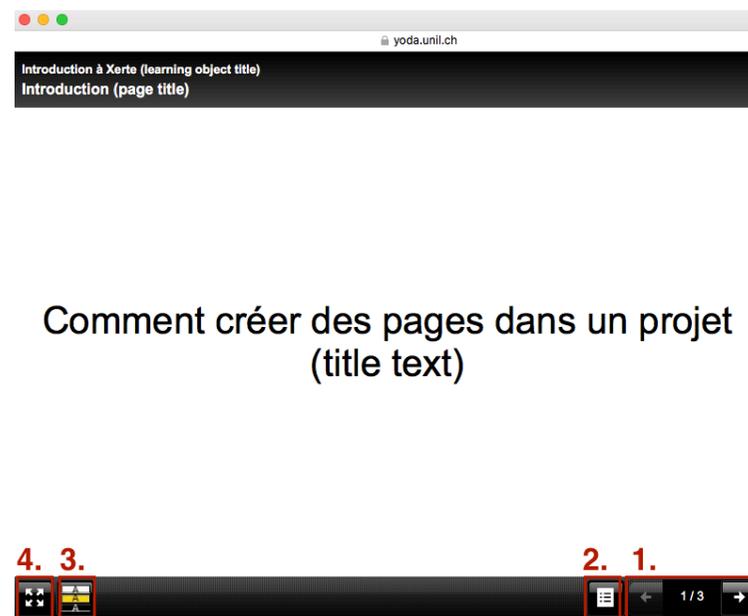
5. Gérer les pages d'un projet



1. Pour insérer une page, cliquer sur « Insert » et de sélectionner le type de page souhaité.
2. Pour supprimer une page, sélectionner la page dans le premier menu, cliquer sur « Delete », puis sur « OK » pour confirmer dans la fenêtre qui s'ouvre.
3. Pour modifier l'ordre des pages, sélectionner une page dans le premier menu, puis la faire monter ou descendre dans la liste à l'aide des flèches.
4. Cliquer sur « Play » pour prévisualiser un projet.
5. Sauvegarder les modifications en cliquant sur « Publish ».

6. Navigation dans la prévisualisation d'un projet

Il est possible de prévisualiser un projet à tout moment en cliquant sur le bouton « Play » en bas à droite de la fenêtre. Voici un aperçu du projet :



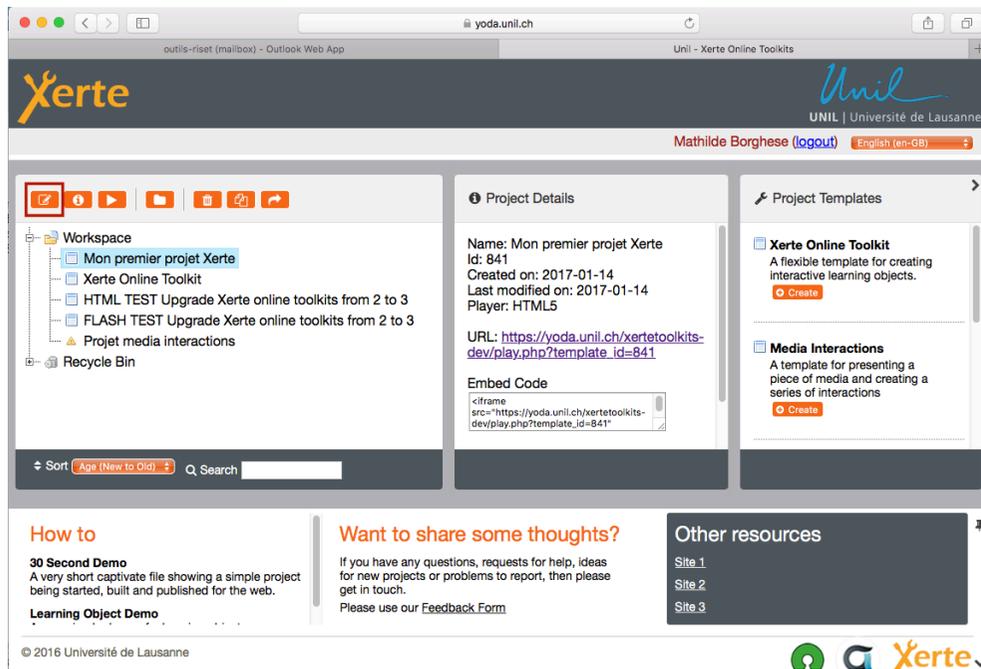
1. Utiliser les flèches pour aller à la page suivante/précédente.
2. Table des matières : la table des matières offre un aperçu de l'ensemble des pages du projet, et permet de naviguer entre celles-ci en cliquant simplement sur les titres.

Table of Contents
1) Introduction
2) Plan
3) Sujet 1

3. Changer les couleurs de la présentation.
4. Passer en mode plein écran.

7. Modifier/Editer un projet

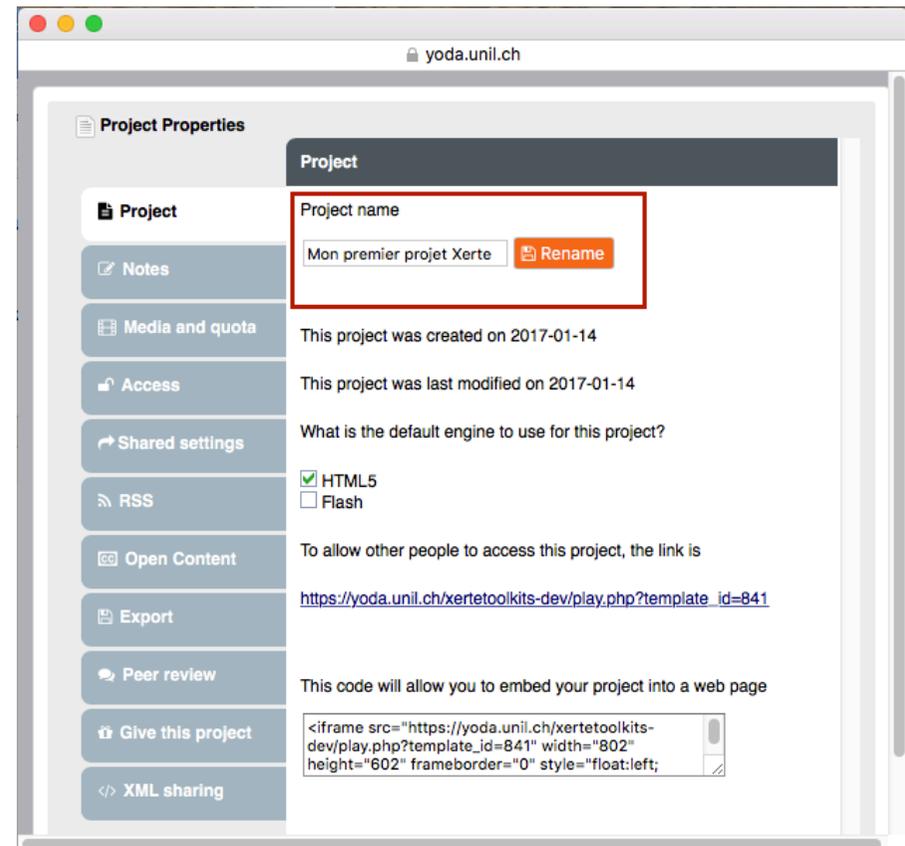
Pour modifier un projet (p. ex. pour ajouter ou supprimer des pages), il suffit d'aller sur la page d'accueil de Xerte, de sélectionner un projet dans le premier menu, puis de cliquer sur le bouton « Edit » . La page d'édition du projet concerné s'ouvre alors. Pour éditer un projet, vous pouvez également double-cliquer sur celui-ci dans la liste de projets.



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

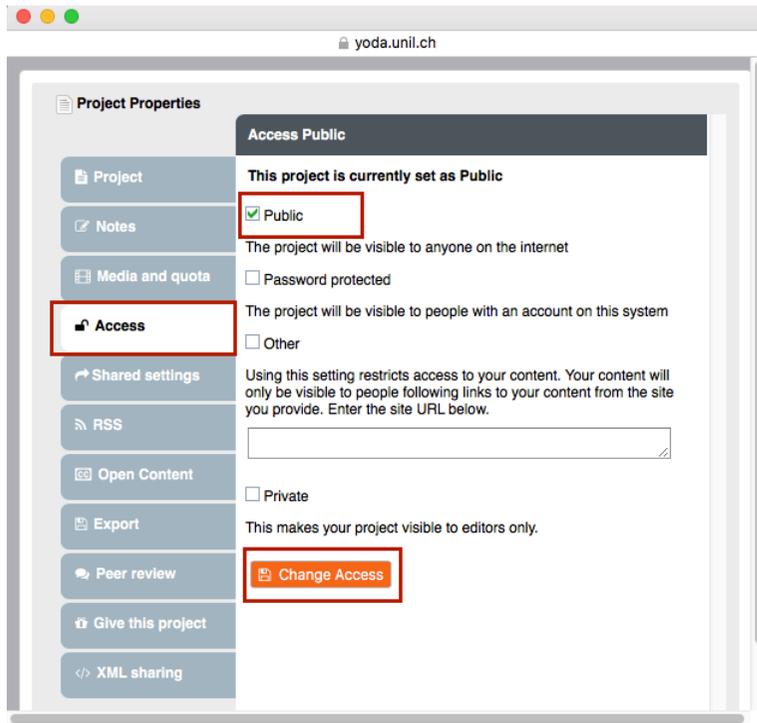
Pour voir ou modifier le titre et les propriétés d'un projet, vous pouvez sélectionner le projet dans la liste de la page d'accueil Xerte, et cliquer sur le bouton « Properties » .

Pour changer le titre du projet, entrer le nouveau titre sous le champ « Project name », puis cliquer sur « Rename » :



Par défaut, un projet est en accès privé (seul le créateur du projet peut y accéder).

Pour rendre un projet public, vous pouvez procéder de la manière suivante :

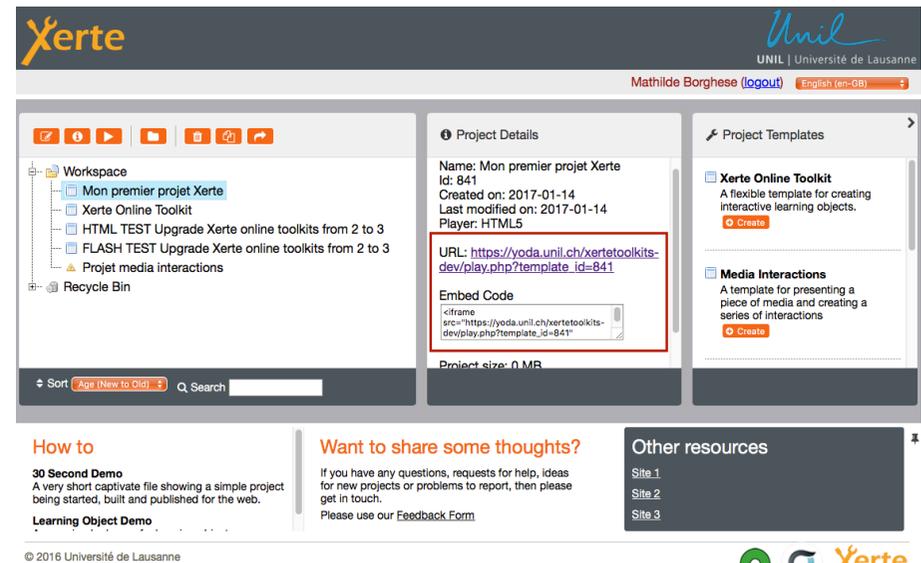


- Cliquer sur l'onglet « Access »
- Sélectionner l'option « Public ».
- Cliquer sur « Change Access » pour modifier les paramètres.

Une fois cette opération effectuée, l'URL du projet s'affiche sous l'onglet « Project » ainsi que sur la page d'accueil Xerte, dans l'encadré « Project details ».

Il est possible de transmettre un projet à quelqu'un via le lien du projet, qui se trouve à côté du champ « URL ». Par exemple, les étudiants peuvent reporter ce lien dans un devoir Moodle pour rendre un travail effectué sur Xerte.

Le code présent dans l'encadré « Embed code » permet d'intégrer le projet directement dans une autre page web.

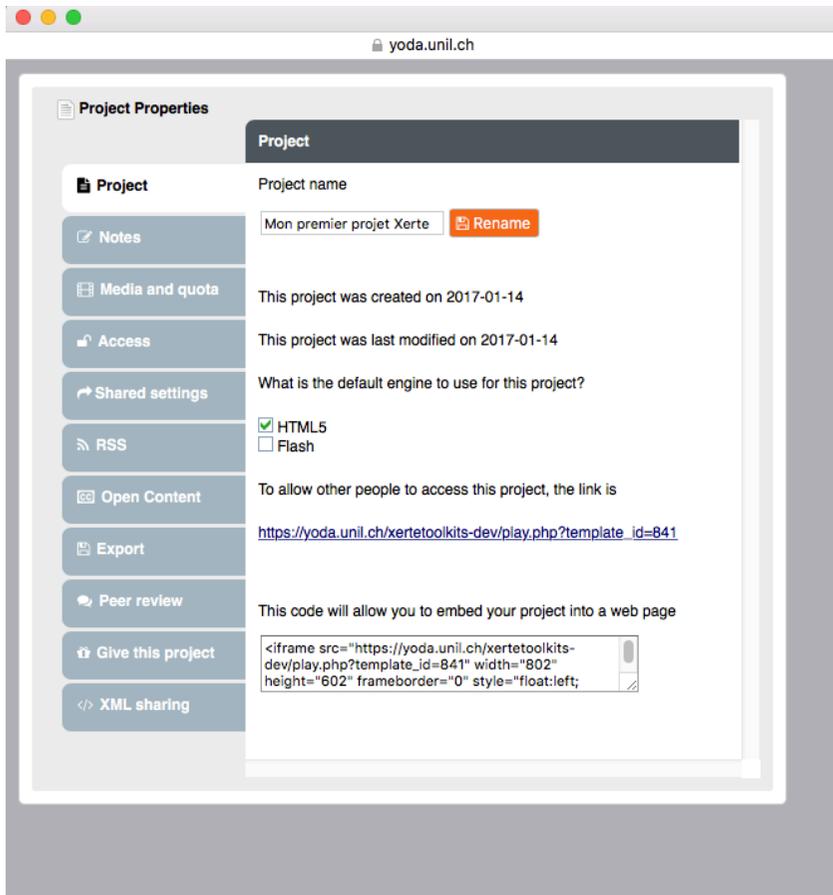


9. Insérer un projet Xerte dans Mahara ou Moodle

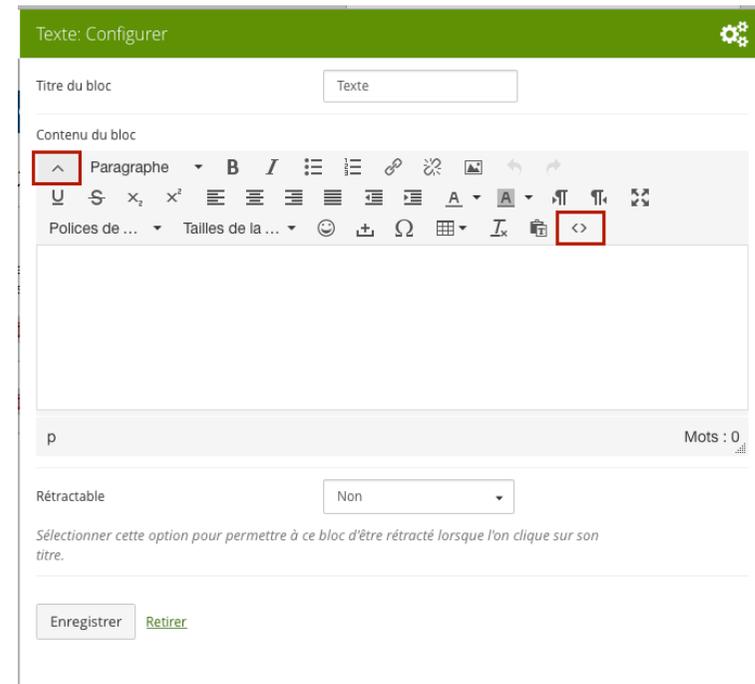
Pour insérer un projet Xerte dans Mahara ou Moodle, vous pouvez simplement copier le code qui se trouve sur la page d'accueil Xerte dans le menu « project details » > embed code, ou sous l'onglet « Project » du menu « Properties » (cf. section 8).

Il faut ensuite ouvrir une zone de texte dans Mahara ou Moodle. Sur votre ePortfolio Mahara, par exemple, vous pouvez intégrer une capsule web selon la démarche suivante :

- Glisser une boîte de texte sur une page, cliquer sur le premier bouton pour développer la barre d'outils, puis cliquer sur l'icône code source (<>).
- Reporter le code HTML de votre projet dans la zone de texte. Cliquer sur OK et enregistrer la page.



Pour définir le lecteur par défaut de votre projet, cliquez sur l'icône des propriétés, puis sous le premier onglet « project », et sélectionnez l'un des deux lecteurs. Les anciens projets basés sur Flash peuvent être convertis facilement pour fonctionner sur HTML, qui est plus adapté pour supporter certaines nouvelles fonctionnalités.



Unil
 Université de Lausanne

Cdi-unil Cdi-unil Contenu Portfolio Groupes Déconnexion

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 I U ABC A ab ↵

Police Taille police Paragraphe

Voici mon premier projet avec Xerte

The Piano, Jane Campion (NZ, 1993)

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 latérale.

Format d'affichage du nom * Nom choisi (Cdi-unil Cdi-unil)

Comment voulez-vous que les personnes consultant votre page voient votre nom ?

Enregistrer

Une fois enregistrée, la page finale se présente ainsi :

Unil
 Université de Lausanne

Cdi-unil Cdi-unil Contenu Portfolio Groupes Déconnexion

Mon projet Xerte

par Cdi-unil Cdi-unil

Voici mon premier projet avec Xerte

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.



1 / 20

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

Attention, si vous introduisez un projet Xerte dans une page avec plusieurs colonnes, assurez-vous que la colonne en question soit assez large afin que la capsule Xerte s'affiche correctement.

10.Exemples de projets réalisés avec Xerte on-line toolkits

Voici quelques projets réalisés avec Xerte à l'Unil :

- Projet "ça joue!" : <http://www2.unil.ch/cajoue/>
- Observer, convaincre, communiquer: The Piano, de Jane Campion : http://sepia.unil.ch/xertetoolkits/play.php?template_id=389
- Réflexion sur les environnements d'apprentissages personnels (PLE) : http://sepia.unil.ch/xertetoolkits/play.php?template_id=395

...ainsi que d'autres exemples :

- Xerte community (site Xerte) : http://xerte.org.uk/index.php?option=com_k2&view=itemlist&layout=category&task=&id=&Itemid=702&lang=en
- eLearning: Xerte online Toolkits : <https://moodle.marjon.ac.uk/mod/page/view.php?id=10487>