

► Λογισμικό Reload

Οδηγός



Συγγραφική Ομάδα:

Κωνσταντίνος Τσακάλογλου,
Ιωάννης Εξηνταρίδης,
Κωνσταντίνος Τσιμπάνης,
Σταυρούλα Γεωργιάδη

Απρίλιος 2010

Εισαγωγή

Το SCORM είναι ένα διεθνώς αναγνωρισμένο πρότυπο για μαθησιακά «πακέτα» Τηλεκπαίδευσης. Ειδικότερα το πρότυπο Sharable Content Object Reference Model (SCORM) είναι ένα σύνολο προδιαγραφών για την ανάπτυξη, το πακετάρισμα (packaging) και τη διανομή εκπαιδευτικού υλικού όποτε και οπουδήποτε αυτό απαιτείται. Το πρότυπο αυτό ορίζει πώς το εκπαιδευτικό υλικό μπορεί να ταυτοποιηθεί (identification), να περιγραφεί και να ομαδοποιηθεί σαν ένα μάθημα ή σαν ένα μέρος μαθήματος και να διαμοιραστεί μεταξύ συστημάτων (LMS, LCMS, κλπ) ή αποθηκών (repositories) μαθησιακών αντικειμένων και δραστηριοτήτων. Ορίζει επίσης τις τεχνικές μεθόδους για την πραγματοποίηση των παραπάνω διαδικασιών. Περιέχει προδιαγραφές για την ομαδοποίηση του και την περιγραφή του με μεταδεδομένα. Στην ουσία, οι εκπαιδευτικοί πόροι που χρειάζονται για τη μεταφορά ενός μαθήματος ή γενικότερα μιας αυτόνομης μονάδας μάθησης, συσκευάζονται σε ένα αρχείο τύπου zip. Το αρχείο αυτό περιέχει, όχι μόνο τα αρχεία του μαθήματος αλλά και ένα αρχείο τύπου XML (ονομάζεται manifest.xml σύμφωνα με το πρότυπο SCORM), το οποίο περιγράφει τα περιεχόμενα του μαθήματος, τη δομή και την αλληλουχία τους.

Υπάρχουν διάφορα εργαλεία ανοικτού κώδικα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν προκειμένου να παραχθούν (authoring) και να πακεταριστούν (packaging) εύκολα και γρήγορα οι σελίδες ή/και τα αρχεία εκπαιδευτικού υλικού σε μορφή πακέτων SCORM. Μία αρκετά διαδεδομένη εφαρμογή είναι η εφαρμογή Reload. Συγκεκριμένα το εργαλείο ανοικτού κώδικα Reload – Reusable eLearning Object Authoring & Delivery (<http://www.reload.ac.uk/>) είναι μία φιλική, εύχρηστη και ευρέως διαδεδομένη εφαρμογή παραγωγής αυτόνομων διαλειτουργικών μαθησιακών αντικειμένων βασισμένων στο πρότυπο SCORM. Το μαθησιακό υλικό μπορεί εύκολα και γρήγορα να εξαχθεί με τη μορφή αυτόνομων δομημένων HTML σελίδων ή και πακέτων SCORM, ώστε στη συνέχεια να μπορεί να ενσωματωθεί σε

κάποιο LMS, μια εκπαιδευτική πύλη, ή απλά να διατεθεί μέσω του παγκόσμιου ιστού πληροφοριών.

Μπορείτε να το κατεβάσετε από την παρακάτω διεύθυνση:

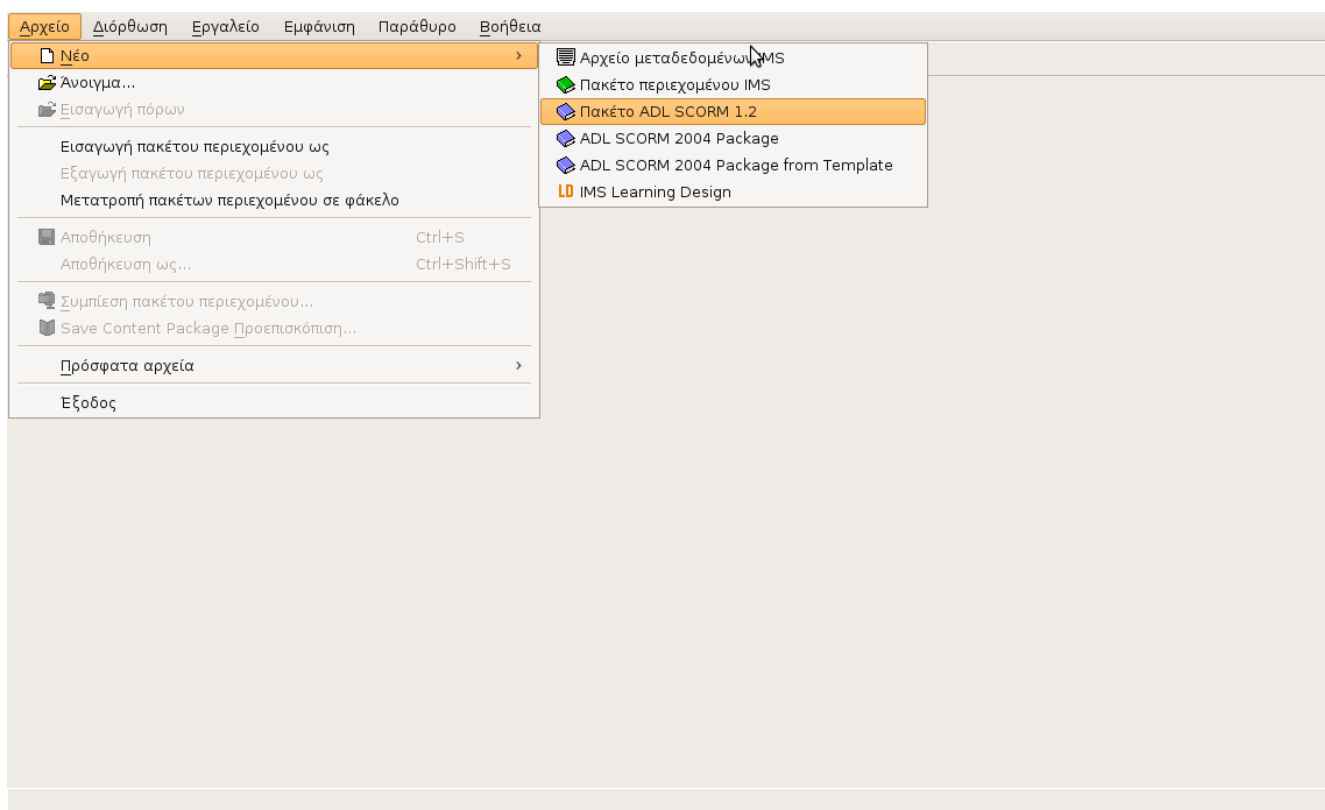
- <http://www.reload.ac.uk/new/editor.html>

Η εγκατάστασή του δεν παρουσιάζει καμμία δυσκολία απλά σημειώστε ότι απαιτείται η ύπαρξη Java στον υπολογιστή σας. Αν τυχόν δεν την έχετε εγκατεστημένη, τότε κατεβάστε την τελευταία έκδοση από το <http://java.sun.com>

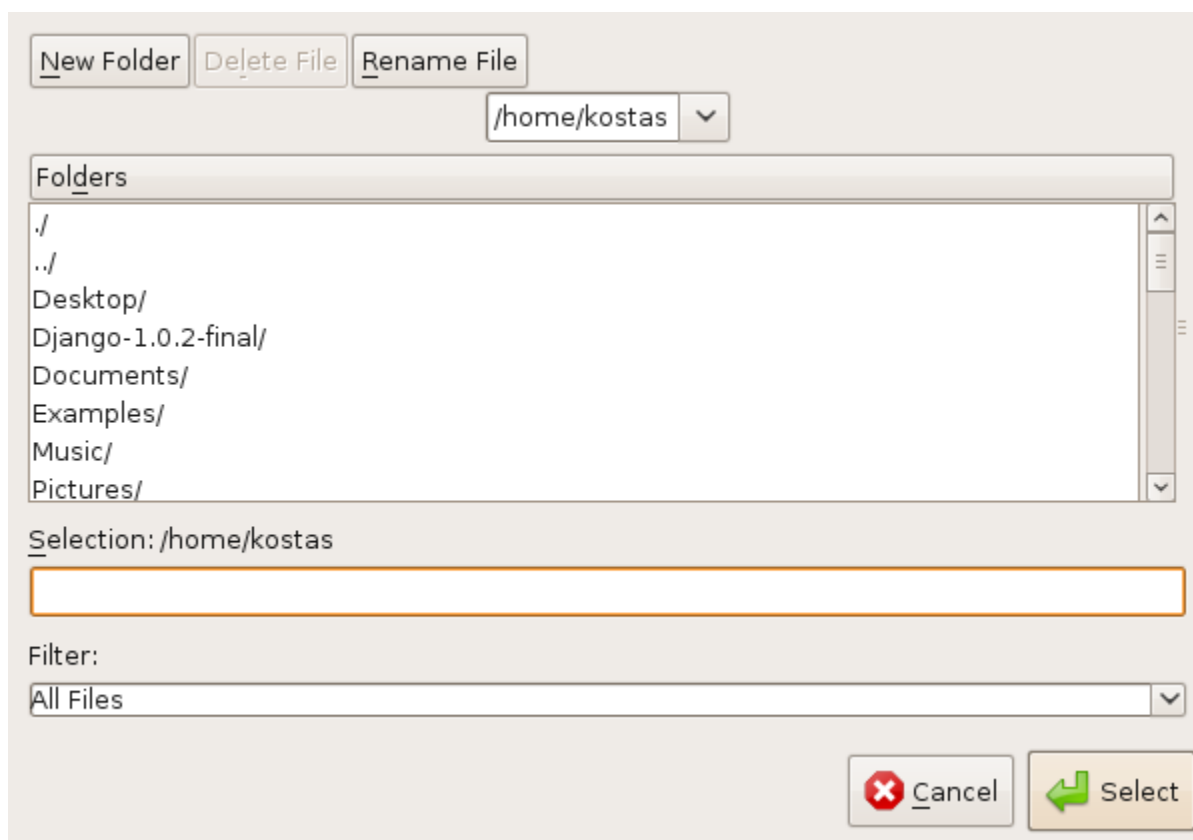
Στη συνέχεια παρατίθεται οδηγός χρήσης που σας δείχνει με απλά λόγια και παραδείγματα τον τρόπο χρήσης του.

Δημιουργία αρχείου SCORM 1.2 με το Reload

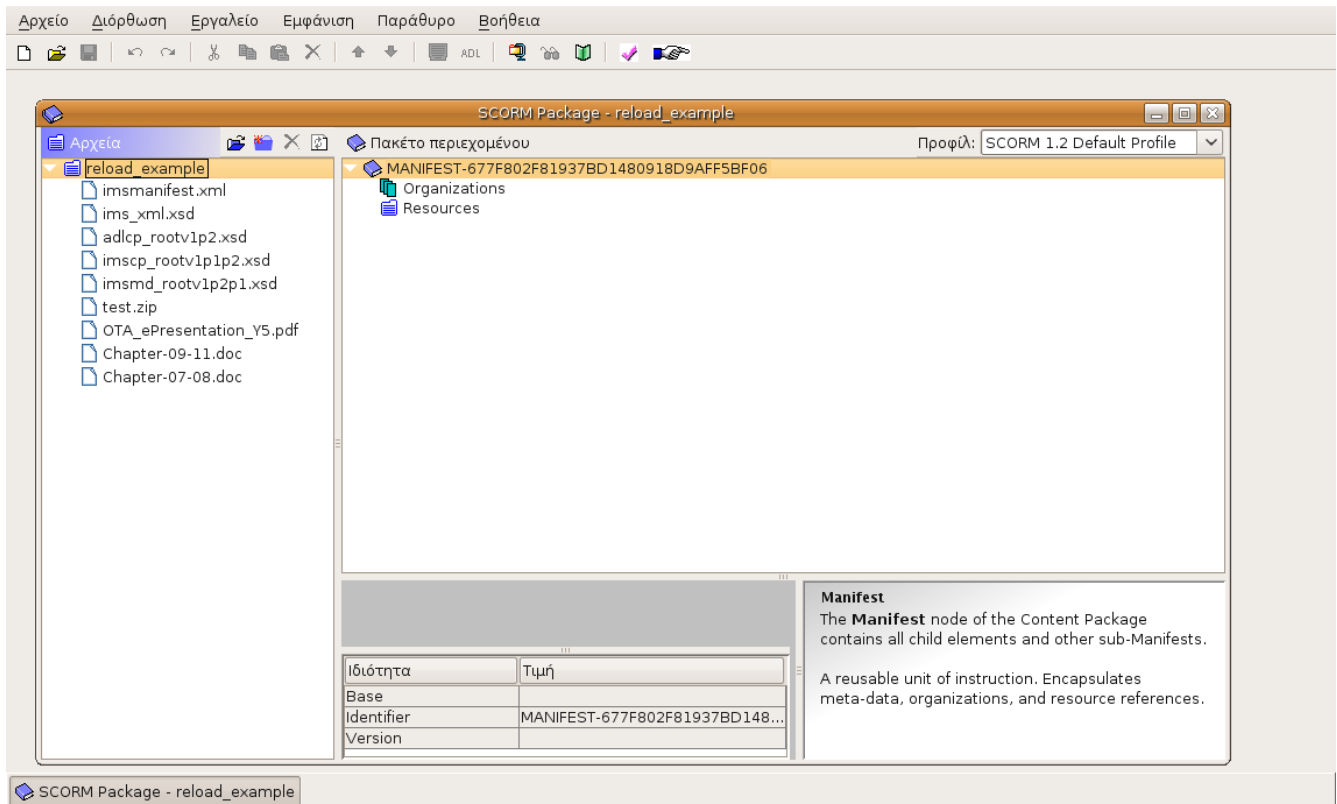
Για να δημιουργηθεί ένα αρχείο SCORM 1.2, η πρώτη ενέργεια που πρέπει να γίνει, είναι η δημιουργία ενός μαθήματος και καθορισμός του τύπου του, όπως φαίνεται στην παρακάτω οθόνη.



Αφού ολοκληρωθεί η επιλογή του τύπου, στην συνέχεια, ορίζεται ο φάκελος που θα δημιουργηθεί το μάθημα.



Μόλις ολοκληρωθεί η επιλογή του φακέλλου, το λογισμικό δημιουργεί κάποια βασικά αρχεία, που απαιτούνται για το συγκεκριμένο μάθημα, και τα εμφανίζει στην οθόνη.



Το επόμενο βήμα, είναι η εισαγωγή των αρχείων που απαιτούνται για το μάθημα. Στο αριστερό μέρος της οθόνης, υπάρχει πλαίσιο με τα αρχεία, που αποτελούν το μάθημα. Μέσα σε αυτά, συμπεριλαμβάνονται και αυτά που έχουν δημιουργηθεί αυτόματα από το προηγούμενο βήμα.

Προσοχή! Στην έκδοση του Reload που είναι διαθέσιμη την στιγμή που γράφεται αυτός ο οδηγός, τα ονόματα των αρχείων του υλικού που θα συμπεριληφθεί στο μάθημα δεν πρέπει να περιέχουν κενά.

Στο αριστερό πλαίσιο (πλαίσιο αρχείων) υπάρχει μπάρα γραφικών πλήκτρων που εκτελεί ενέργειες που αφορούν το πλαίσιο αυτό.

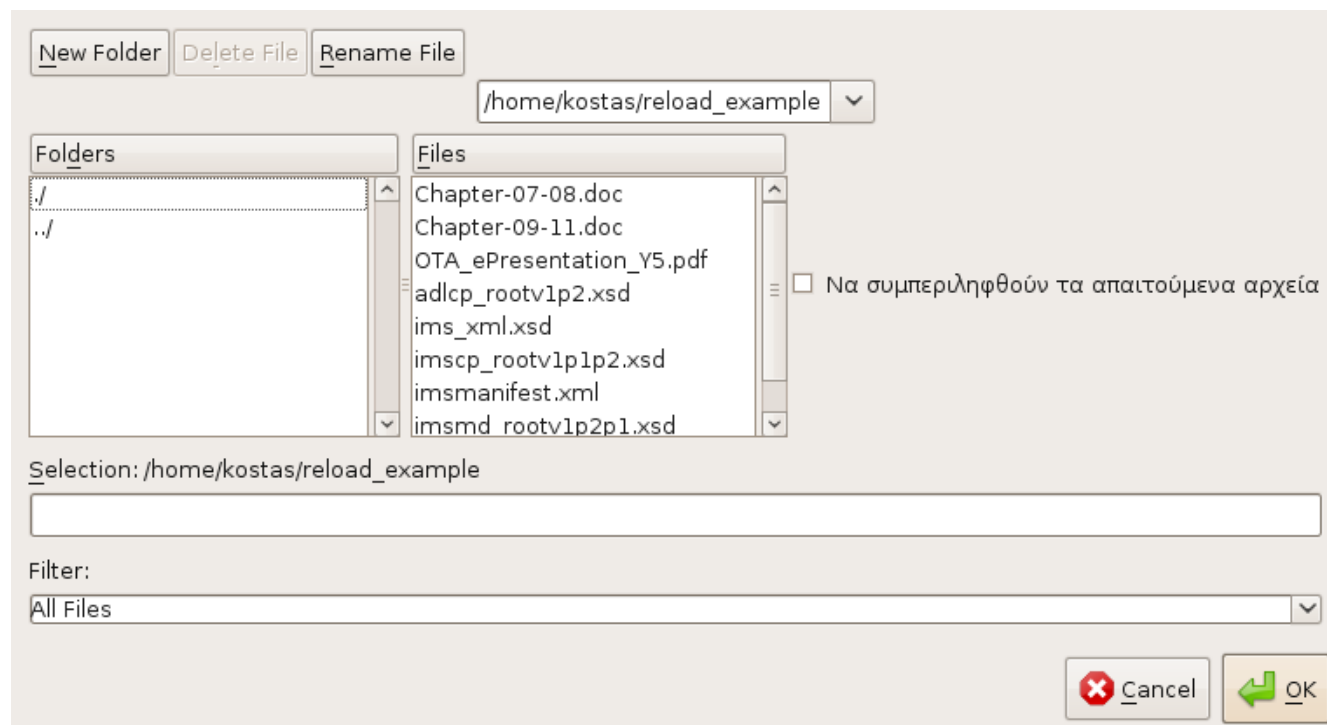


Για να εισαχθεί υλικό στο μάθημα, επιλέξτε το πρώτο εικονίδιο αριστερά που είναι το:

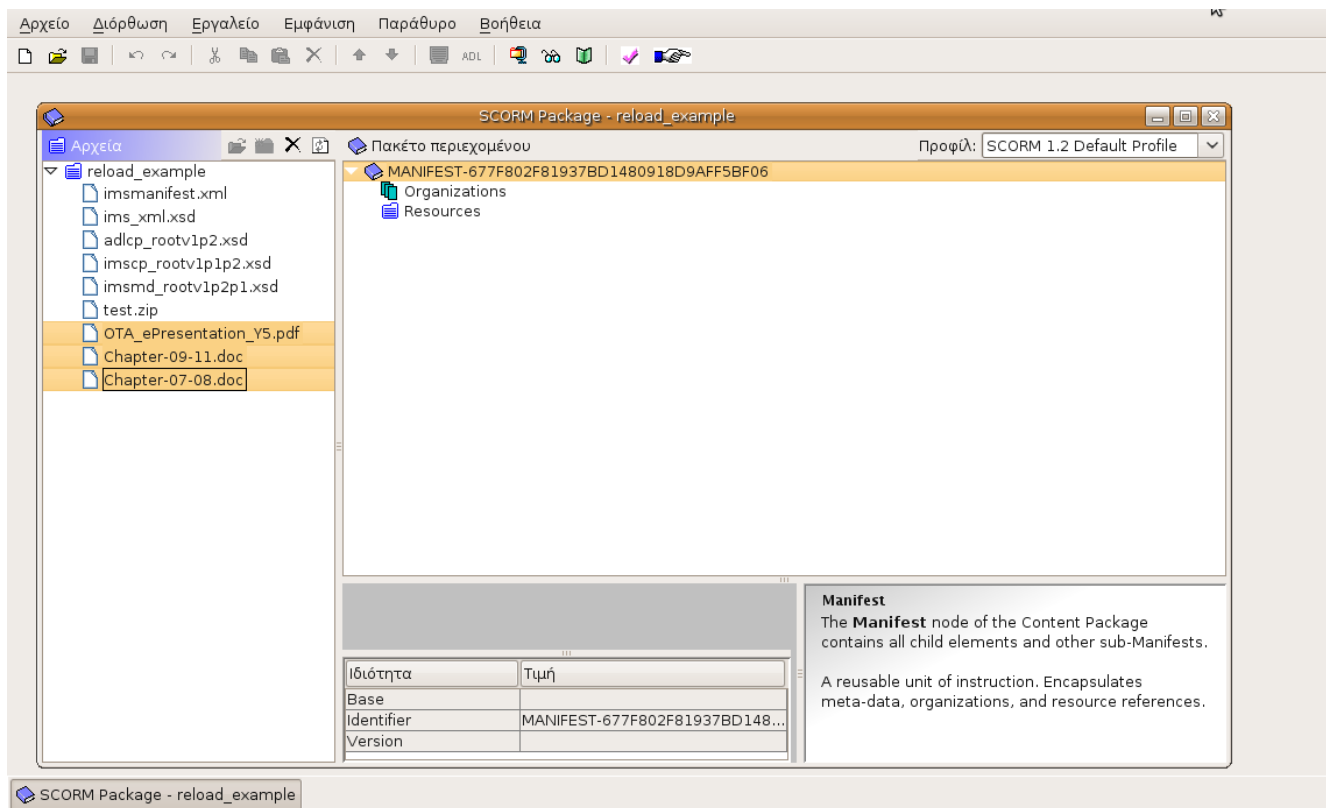


“Εισαγωγή Πόρων”

Στην συνέχεια εμφανίζεται παράθυρο κατάλληλο για την επιλογή του αρχείου για εισαγωγή:



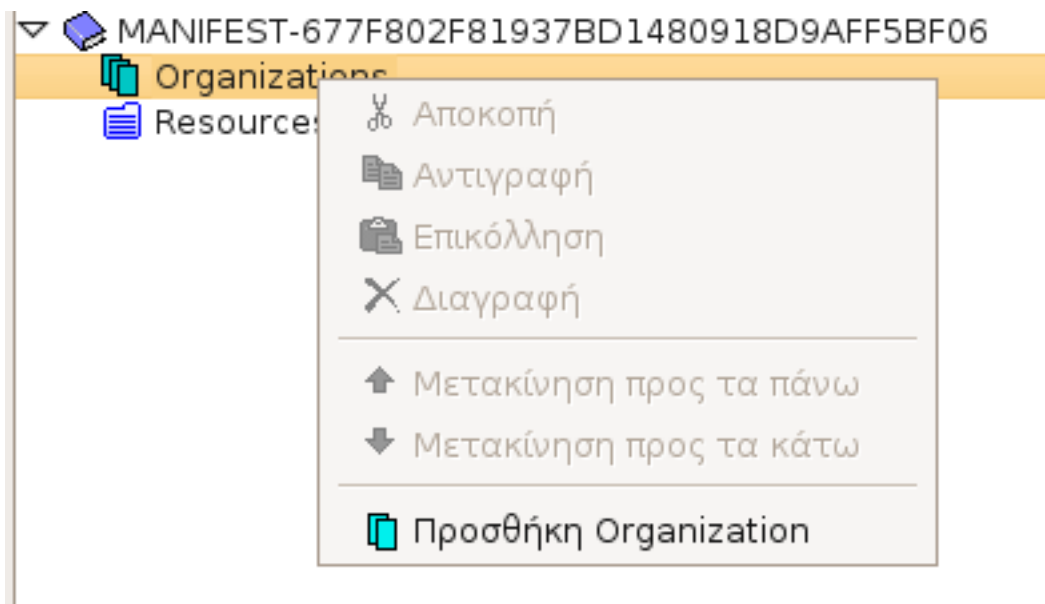
Με την βοήθεια του παραθύρου, εισάγονται ένα-ένα τα αρχεία που απαιτούνται να συμπεριληφθούν στο μάθημα. Καθώς εισάγονται προστίθενται στο πλαίσιο αρχείων αριστερά.



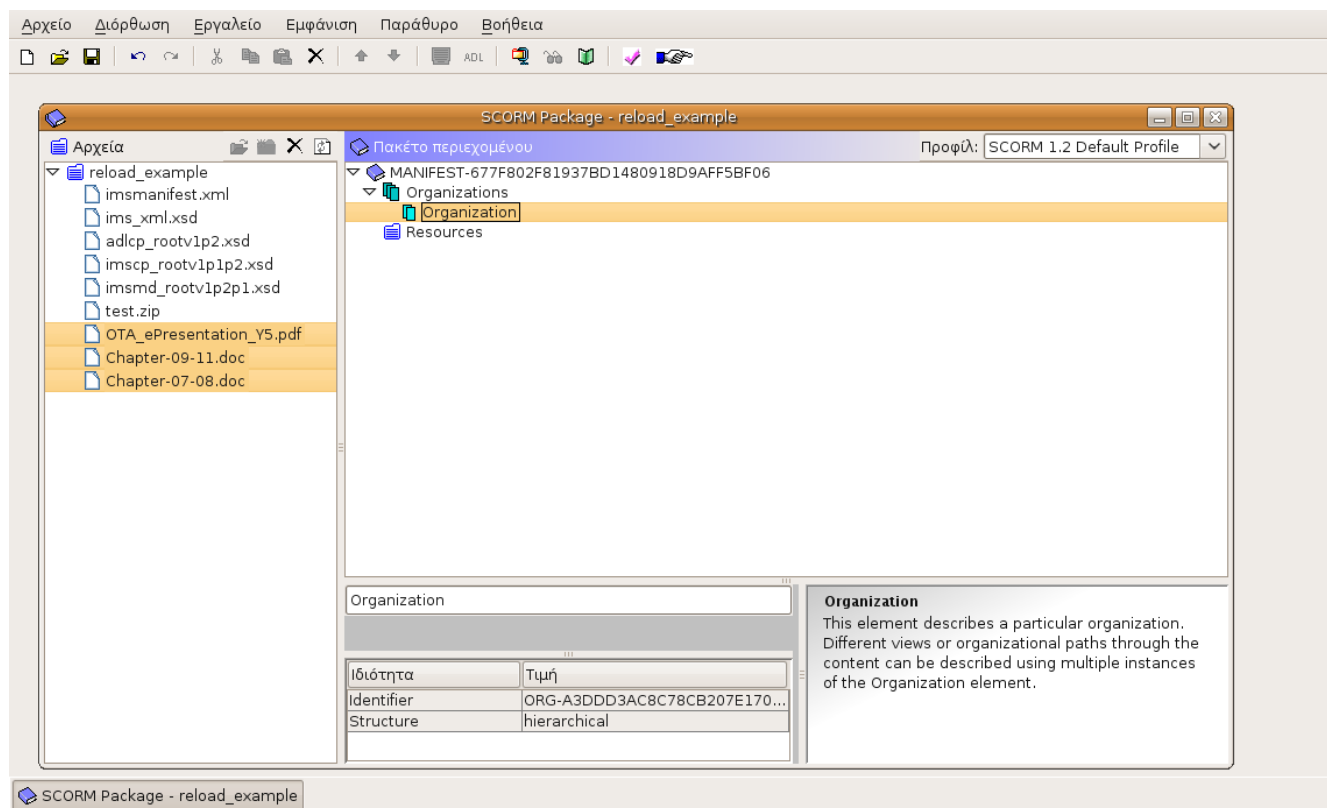
Στο πλαίσιο αριστερά, φαίνονται σε πορτοκαλί φόντο, τα αρχεία που έχουν εισαχθεί.

Το επόμενο βήμα είναι η δημιουργία ενός οργανισμού (Organization), που είναι μιά ενότητα του μαθήματος. Στο Reload μπορούν να εισαχθούν πολλοί οργανισμοί, και να προστεθούν σε αυτούς, πληροφορίες (MetaData), σχετικά με την κάθε ενότητα.

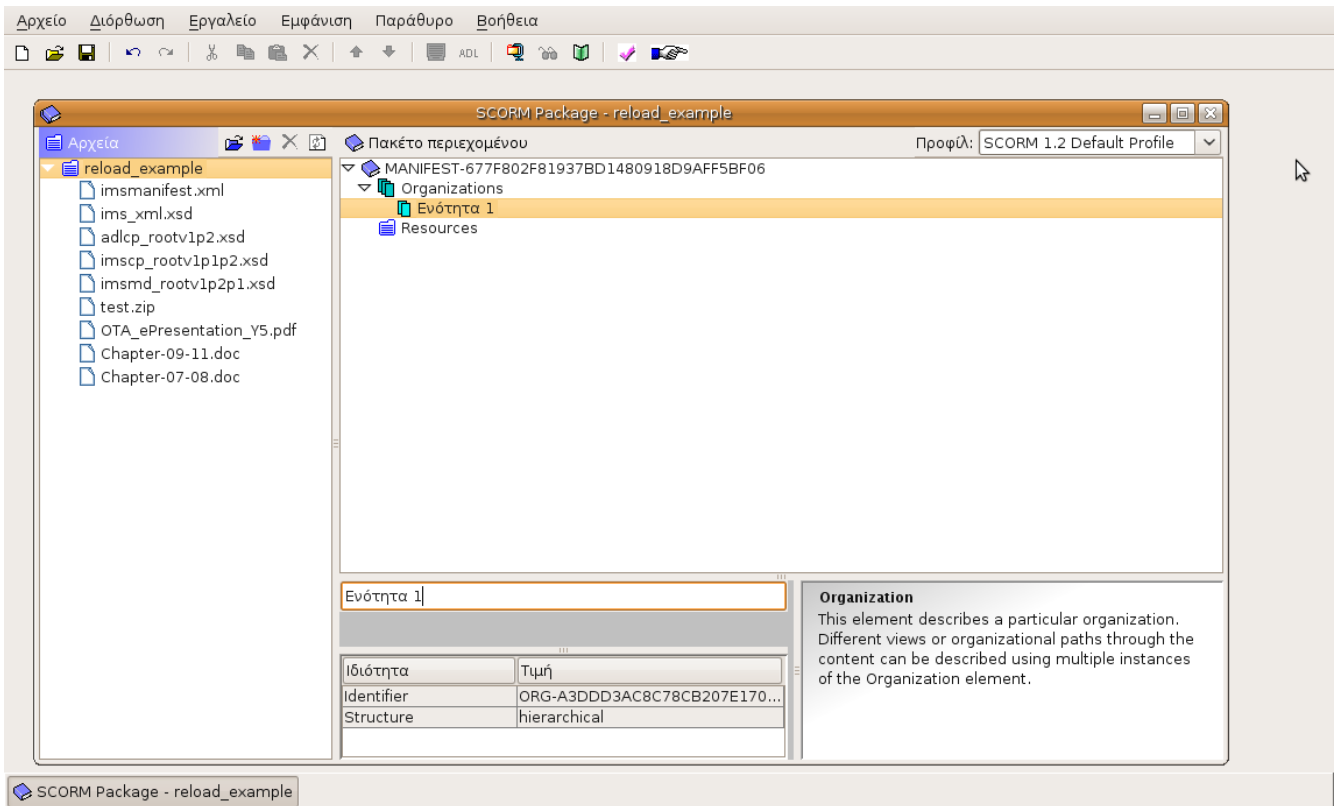
Με δεξί κλικ στην ετικέτα “Organizations”, που βρίσκεται το δεξί πλαίσιο εμφανίζεται μενού σχετικά με τους οργανισμούς, και στην συνέχεια επιλέξτε το “Προσθήκη Organization”.



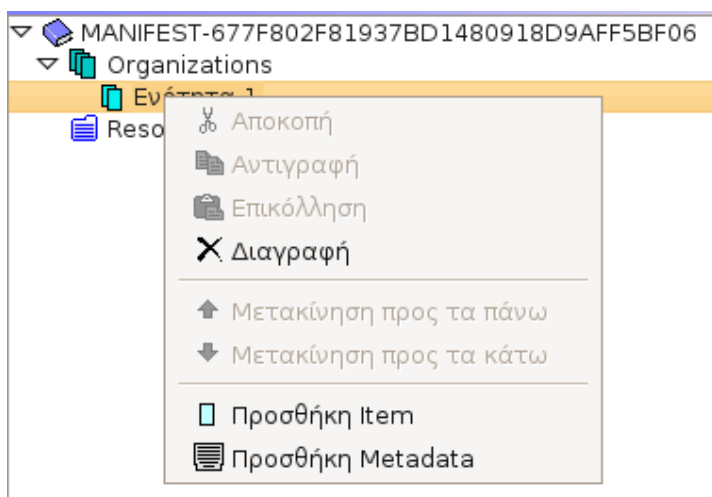
Με την ολοκλήρωση της επιλογής, δημιουργείται μία ενότητα, με το όνομα Organization.



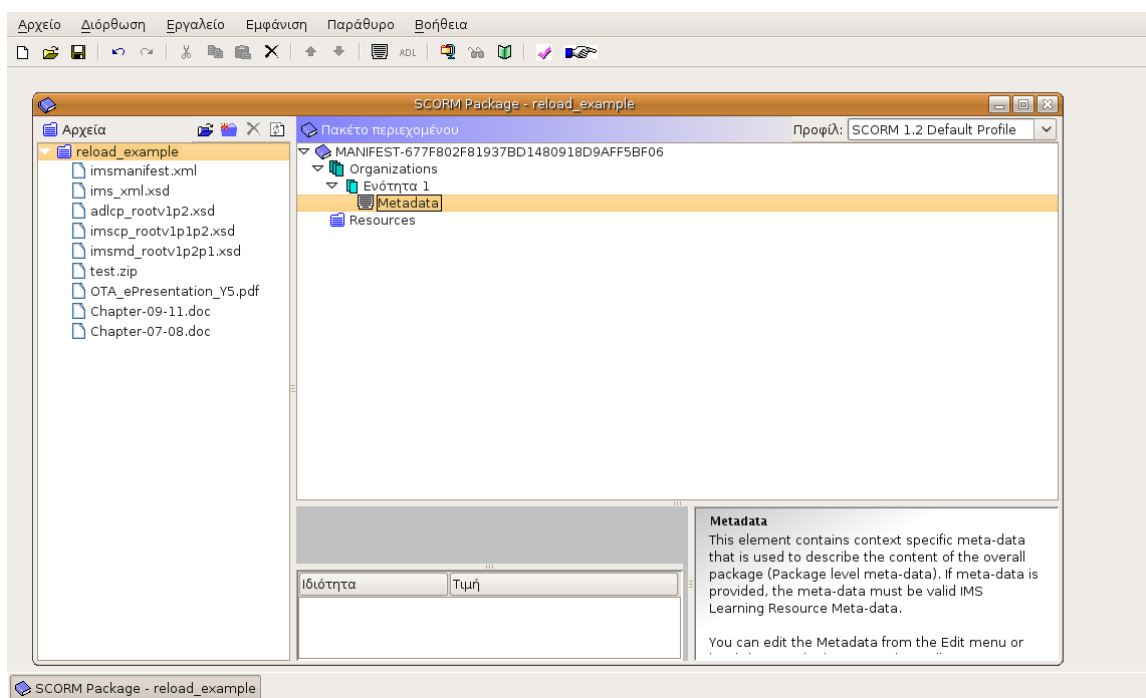
Το όνομα Organization δεν λέει κάτι και καλό είναι να αλλάξει σε κάτι άλλο. Στο παράδειγμά μας επιλέχθηκε το όνομα “Ενότητα 1”. Για να γίνει η μετονομασία της ενότητας, το μόνο που απαιτείται είναι η επιλογή της στο δεξί πλαίσιο (είναι ήδη επιλεγμένη), και η πληκτρολόγηση του νέου ονόματος στο πεδίο που βρίσκεται ακριβώς από κάτω από το δεξί πλαίσιο.



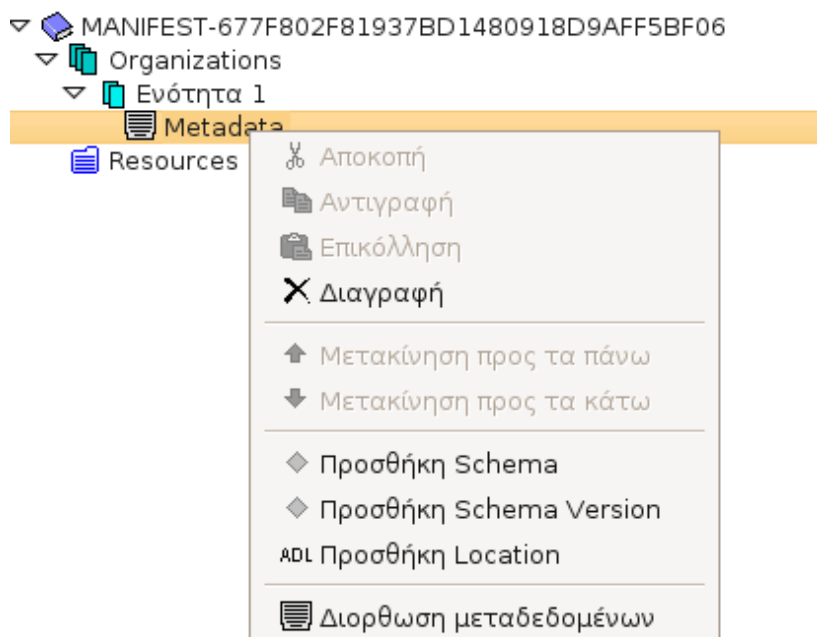
Σε αυτή την ενότητα μπορούν να προστεθούν πληροφορίες σχετικά με το αντικείμενο της ενότητας, την γλώσσα, και διάφορες άλλες ιδιότητες που ορίζονται συνολικά μαζί ως “Metadata”. Με δεξί “κλικ”, επάνω στην ετικέτα “Ενότητα 1”, ανοίγει μενού για την προσθήκη “Metadata”.



Αφού γίνει η επιλογή, τότε εμφανίζεται εικονίδιο στην λίστα που δείχνει ότι έχουν ορισθεί περισσότερες πληροφορίες και ιδιότητες.



Με δεξί κλικ επάνω στην ετικέτα “Metadata” εμφανίζεται μενού με τις επιλογές για τα Metadata, και επιλέγεται το “Διόρθωση Μεταδεδομένων”, για να εισαχθούν οι επιπλέον πληροφορίες και οι ιδιότητες της ενότητας.



Με την ολοκλήρωση της επιλογής, ανοίγει φόρμα για την εισαγωγή των πληροφοριών και ιδιοτήτων της ενότητας. Απαιτείται να εισαχθεί τουλάχιστον ένα πεδίο, και να ορισθεί η γλώσσα όπως φαίνεται στην παρακάτω οθόνη.

Διόρθωση

Προφίλ: IMS LRM Profile

Εμφάνιση φόρμας Δενδροειδής εμφάνιση Εμφάνιση πλήρους φόρμας

General

Identifier

Title

Catalog Entry

Catalog

Entry

Language el

Description

Keyword

Coverage

Structure

Aggregation Level

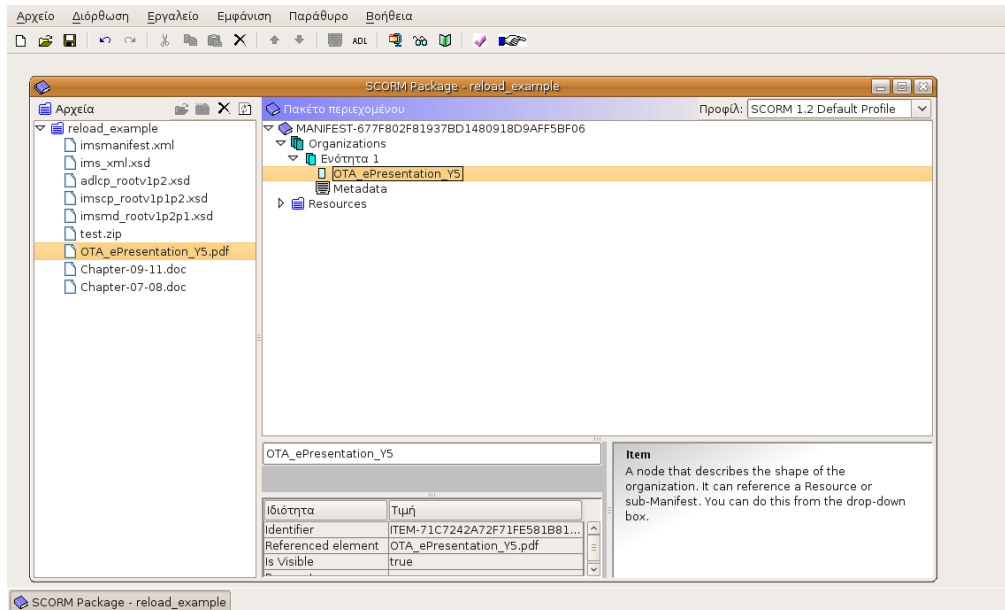
Life Cycle

Εισαγωγή... Εξαγωγή... OK Ακύρωση

Φαίνεται η επιλογή της γλώσσας “el”, και ο ορισμός της περιγραφής της ενότητας. Εδώ μπορούν να προστεθούν περισσότερα στοιχεία, και η φόρμα έχει κατασκευασθεί για να καλύψει όλη την γκάμα των αναγκών για λεπτομέρειες και ιδιότητες που μπορεί να περιγράψουν την ενότητα. Η ολοκλήρωση της ενημέρωσης, γίνεται με το πλήκτρο “OK”, ενώ η ακύρωση της εισαγωγής ή διόρθωσης δεδομένων στην φόρμα, με το πλήκτρο “Cancel”.

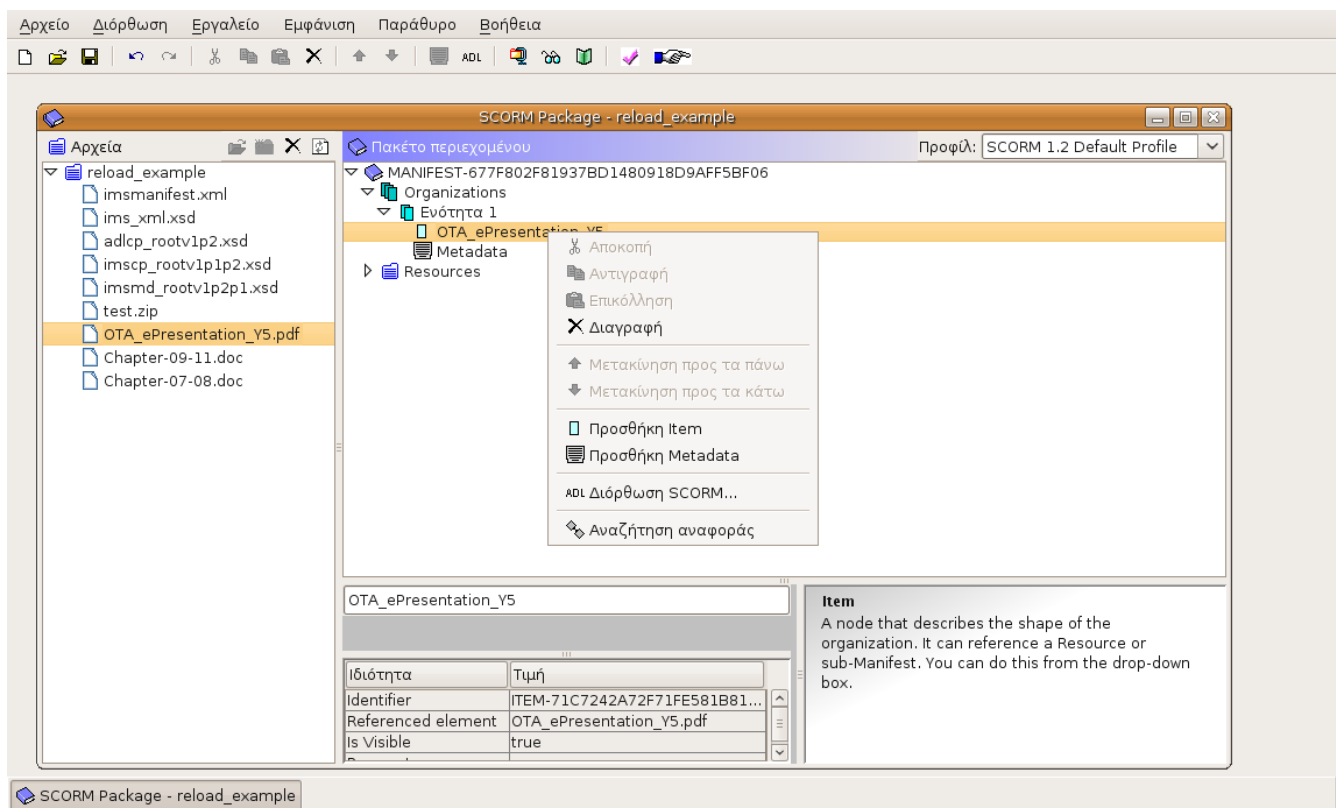
Ο χρήστης μπορεί να επανέλθει ανά πάσα στιγμή σε αυτή την φόρμα, αρκεί να επιλεγεί η ίδια ετικέτα “Metadata” και στην συνέχεια, το “Διόρθωση Μεταδεδομένων”. Οπότε μπορούν οποιαδήποτε πεδία να συμπληρωθούν αργότερα.

Για να εισαχθούν τα αρχεία που θα συμπεριληφθούν στην “Ενότητα 1”, χρειάζεται να συρθούν από το αριστερό πλαίσιο και να αφεθούν επάνω στην ετικέτα “Ενότητα 1”. Τότε αμέσως κάτω από την ετικέτα “Ενότητα 1”, εμφανίζεται το όνομα αρχείου που έχει μόλις συρθεί. Εκτός όμως από αυτό το σημείο, εάν επιλεγεί να ανοίξουμε την ετικέτα “Resources”, θα δούμε πάλι να εμφανίζεται το όνομα αρχείου και εκεί. Στο κάθε αρχείο μπορούν να μπουν πάλι πληροφορίες και ιδιότητες “Metadata”, για να ορισθούν οι ιδιότητες του συγκεκριμένου αρχείου.

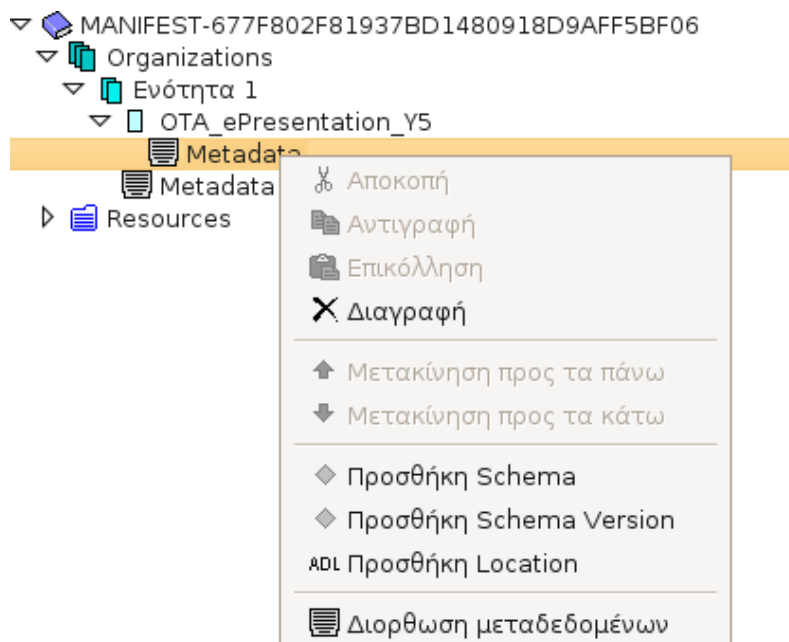


Στην παρακάτω οθόνη φαίνεται το αποτέλεσμα, μετά την μεταφορά του πρώτου αρχείου στο δεξί πλαίσιο.

Υπάρχει η δυνατότητα να προστεθούν και στο αρχείο αυτό επιπλέον πληροφορίες “Metadata”, όπως και στην ενότητα με τον ίδιο ακριβώς τρόπο.



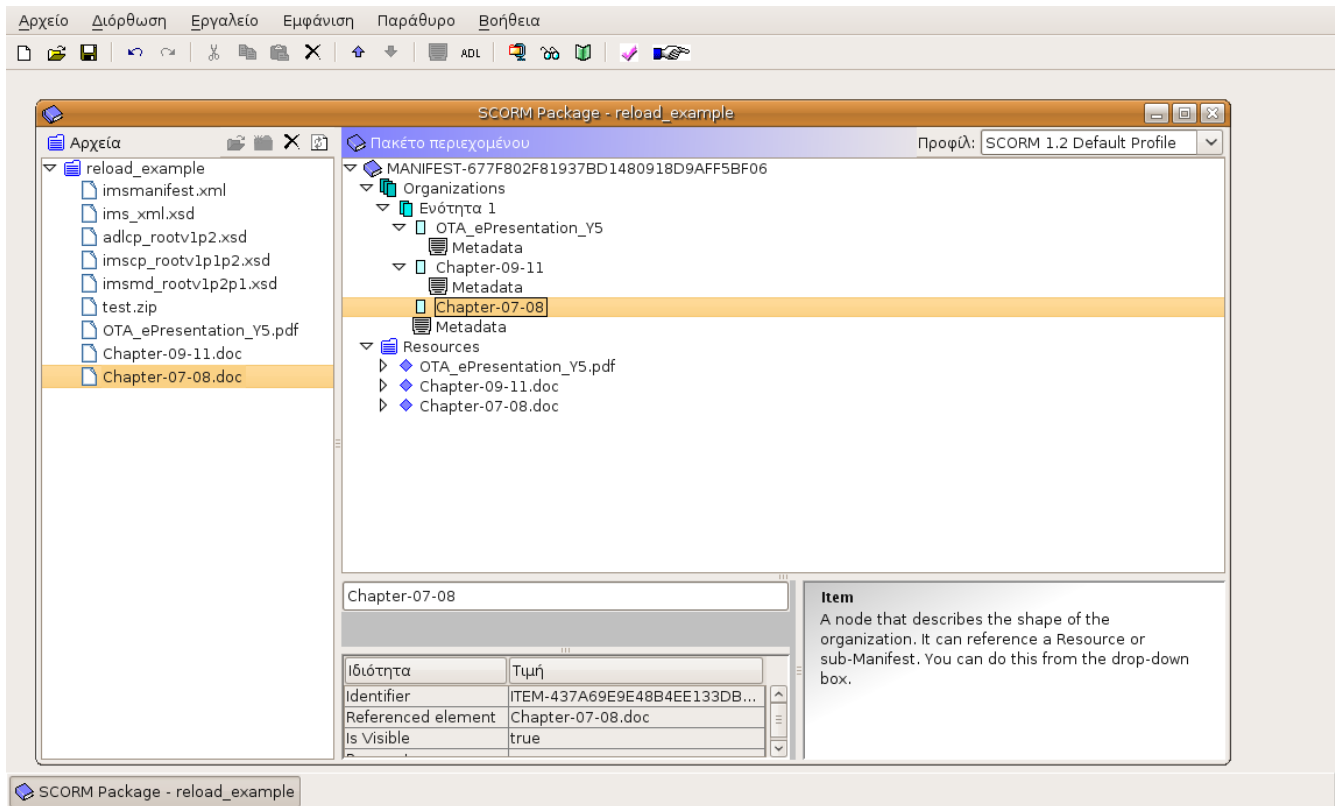
Στην επόμενη οθόνη απλά παρουσιασθεί το δένδρο για να είναι κατανοητό πως θα επαναληφθεί η διαδικασία εισαγωγής πληροφοριών και ιδιοτήτων “Metadata”.



Φαίνεται καθαρά πως κάτω από κάθε αρχείο που μπορεί να συρθεί για να εισαχθεί στην “Ενότητα 1” εμφανίζεται ετικέτα με την ονομασία “Metadata”, εφ’ όσον επιλεγεί η προσθήκη της με το “Προσθήκη Metadata”. Η διαδικασία εισαγωγής των πληροφοριών και των ιδιοτήτων είναι ακριβώς η ίδια με αυτή που περιγράφηκε για τις επιπλέον πληροφορίες μιας ενότητας. Οπότε δεν είναι ανάγκη να περιγραφεί πάλι το πως εισάγονται δεδομένα στην φόρμα που θα εμφανισθεί μετά την επιλογή “Διόρθωση Μεταδεδομένων”. Όπως ακριβώς “σύρθηκε” το πρώτο αρχείο που βρίσκεται στο πλαίσιο των αρχείων αριστερά επάνω στην “Ενότητα 1”, και έγινε η εισαγωγή του στο μάθημα. Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, εισάγονται όσα αρχεία επιθυμεί ο χρήστης να συμπεριληφθούν στο μάθημα.

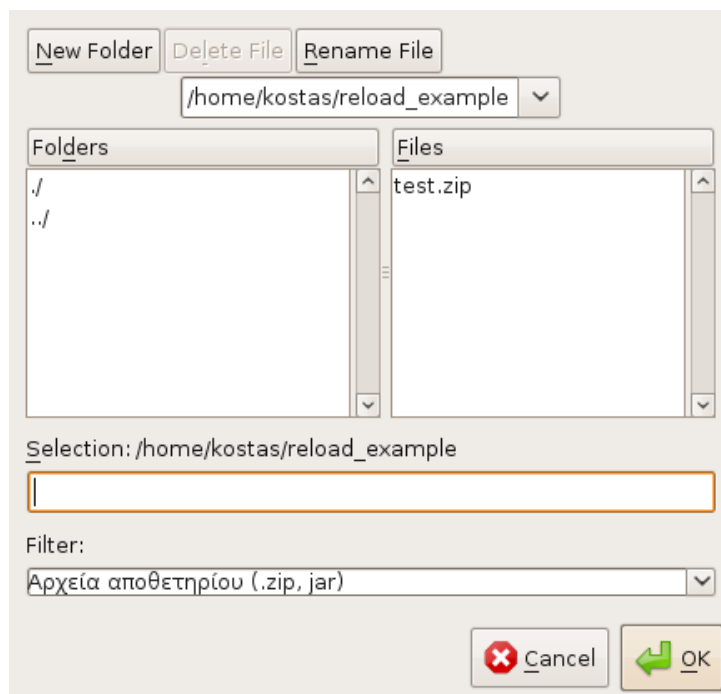
Στο συγκεκριμένο παράδειγμα θα εισαχθούν ακόμη τα αρχεία: Chapter-09-11.doc και Chapter-07-08.doc. Πάλι εδώ επισημαίνουμε ότι εάν τα ονόματα των αρχείων έχουν κενά, η διαδικασία θα γίνει κανονικά, αλλά όταν δημιουργηθεί το αρχείο, δεν θα μπορεί να διαβασθεί. Γι’ αυτό τα αρχεία που έχουν επιλεγεί, δεν έχουν κενό μέσα στο όνομά τους.

Όταν επιλεγούν και τα τρία αρχεία και προστεθούν τα “Metadata” για το κάθε ένα το αποτέλεσμα θα είναι αυτό που βλέπουμε στην οθόνη:



Το τελευταίο βήμα είναι η δημιουργία του αρχείου .zip, όπου θα περιέχει το μάθημα σε πρότυπο SCORM 1.2. Η διαδικασία παραγωγής του είναι πάρα πολύ εύκολη. Από το μενού “Αρχείο”, επιλέξτε το “Συμπίεση πακέτου περιεχομένου”.

Στην συνέχεια θα εμφανισθεί παράθυρο, όπου θα ορισθεί ο φάκελος και το όνομα του αρχείου .zip, για να μπορεί να εισαχθεί σε οποιοδήποτε λογισμικό δέχεται αρχείο δεδομένων με το πρότυπο “SCORM 1.2”.



Επιλέξτε τον φάκελο και στην συνέχεια εισάγετε το όνομα στο πρώτο πεδίο, κάτω από τα πλαίσια επιλογών φακέλων. Η χρήση του πλήκτρου “OK”, δημιουργεί τον φάκελο και η χρήση του “Cancel”, ακυρώνει την διαδικασία δημιουργίας του αρχείου .zip.

