

CONTRAINTES TECHNIQUES POUR INTEGRER UN MODULE E-LEARNING

Intégration d'un module SCORM

Prérequis généraux

Pour les modules SCORM, la plateforme est compatible SCORM 1.2 et SCORM 2004. Un SCORM bien conçu renvoie, dans le tableau de bord, les statistiques d'avancement, temps passé et le score de chaque apprenant qui l'a suivi entièrement.

- Le fichier SCORM doit être au format .zip ou html5 pour être importé dans 360Learning.
- Il n'y a pas de limite de poids pour l'ajout de fichier SCORM.
- Un module SCORM ne peut contenir qu'un seul fichier SCORM, et ne permet pas l'ajout de Fiches, questions ou documents supplémentaires. Pour ajouter des activités après le module SCORM, il faudra donc créer un autre module, puis rassembler les deux modules dans un parcours.
- Les Apprenants ne peuvent pas publier de messages dans un module SCORM, ni réagir aux activités.
- Il n'est pas non plus possible de définir une durée minimum ou maximum sur ce module au sein d'un parcours.
- Les multisco sont supportés en version SCORM 2004.

Éléments SCORM obligatoires

Pour qu'il soit compatible avec la plateforme 360Learning, le fichier SCORM doit envoyer au minimum l'élément d'avancement, qui indique la progression de l'Apprenant dans le module. L'avancement envoyé par le fichier SCORM est interprété dans la plateforme 360Learning, et peut prendre trois valeurs uniquement :

- 0 % si le module n'a pas été commencé
- 50 % dès que l'Apprenant clique sur Commencer depuis la page d'accueil du module
- 100 % lorsque l'utilisateur a terminé le module, et rempli toutes les conditions de complétion propres au fichier SCORM

Éléments SCORM facultatifs

Si le fichier SCORM contient des questions, il est possible d'envoyer le score de l'Apprenant, qui sera interprété et affiché par la plateforme 360Learning.

Les éléments de score doivent être au format nombre (si possible, en pourcentages).

Le détail des réponses aux questions est également affiché sur la plateforme.

Les informations d'avancement sont stockées.

Création d'un module depuis l'outil auteur

Pour les modules créés depuis l'outil-auteur de 360Learning, il est possible :

- d'intégrer les formats bureautiques classiques (pdf, ppt, excel, word)
- d'intégrer des vidéos (.mp4, .avi, .mov, mpeg, mkv, m2t...) et des vidéos hébergées sur les plateformes comme youtube ou Vimeo.
- Intégrer des images (jpg, jpeg, png, gif, heic, wdp...) ou des illustrations (ai, svg, skp, odg, emf...)
- Si la vidéo dépasse les 400 Mo, il est recommandé de la découper en plusieurs vidéos ou bien de l'héberger sur une plateforme externe (YouTube, Google Drive, Vimeo...).
- Si le document ou la vidéo utilise un autre format, il est conseillé de le compresser au format.zip avant de l'importer
- Les fichiers audios ne peuvent pas être lus directement dans un module ; les apprenants peuvent les télécharger pour les lire sur leur ordinateur, tablette ou téléphone. Il est également possible d'importer le fichier audio sur une plateforme de lecture de fichiers audio (telle que Soundcloud, Google Drive ou Genially), puis utiliser le code embed du document pour l'ajouter au module. Ou alors, on peut également transformer le fichier audio en vidéo, puis ajouter la vidéo au module.
- de créer une douzaine de types de quiz différents comme le Vrai ou Faux, l'ordonnancement, association, zone sensible, question ouverte... Les scores remontent dans le tableau de bord de 360Learning.
- de créer des fiches pédagogiques avec un éditeur de texte simple et efficace qui permet de faire des titres, gras, italique, souligné, des tableaux, intégrer des documents externes ou vidéos...
- de créer directement depuis 360Learning des enregistrements vidéo de l'auteur et/ou de son écran.
- d'intégrer de nombreux outils externes du web comme Genially, Padlet, Prezi, Iorad, Thinglink,... Ces outils n'ont rien d'obligatoire mais peuvent permettre d'aller un cran plus loin dans la création de vos contenus.

A noter que l'avancement et le temps passé des apprenants dans ces modules sont bien tracés et remontent dans le tableau de bord de 360Learning. Il en est de même pour les scores et nombre de tentatives sur les quizz créés avec l'outil-auteur