

---

# Reload Learning Design Editor

Tutoriel en version francophone

David Coll <david.coll.78@gmail.com>

## Table of Contents

Installation .....	1
Mise en garde .....	1
Utilisation .....	1
Overview .....	2
Roles .....	2
Properties .....	3
Activities .....	3
Learning Activities .....	3
Support Activities .....	3
Activities Structure .....	3
Environments .....	4

Le *Reload Learning Design Editor* est le pendant avancé du Reload Editor [[http://edutechwiki.unige.ch/fr/Reload\\_Editor](http://edutechwiki.unige.ch/fr/Reload_Editor)] qui permet l'édition d'IMS Learning Design [[http://edutechwiki.unige.ch/en/IMS\\_Learning\\_Design](http://edutechwiki.unige.ch/en/IMS_Learning_Design)]. Il s'agit d'un outil auteur de développement de contenus e-learning spécifique à la norme IMS LD [<http://www.imsglobal.org/learningdesign/index.html>].

Ce logiciel propose une interface graphique qui facilite le développement de Learning Design. Cet interface permettra à l'éditeur (ie. vous) de combler les spécifications nécessaires d'une façon structurée et *human-readable*.

Catégorie: Outils auteurs

Catégorie: Technologies éducatives

## Installation

Pour utiliser ce logiciel, vous devez avoir Java d'installé sur votre OS. Il existe un téléchargement du Reload Learning Design Editor incluant l'installation de Java.

Une fois que vous aurez téléchargé la version qui vous convient, vous n'aurez plus qu'à dézipper l'archive contenant le logiciel dans le répertoire qui vous conviendra (ie. `c:\Program Files\ReloadLDEditor`). Faites ensuite un raccourci vers **reload-ldeditor.exe**.

## Mise en garde

Pour bien utiliser l'éditeur Reload LD, il est important de saisir concrètement ce que représente le format IMS LD. Aussi, il vous est fortement suggéré de consulter la page IMS Learning Design [[http://edutechwiki.unige.ch/en/IMS\\_Learning\\_Design](http://edutechwiki.unige.ch/en/IMS_Learning_Design)] avant d'aborder plus avant la description de cet outil.

Gardez à l'esprit que la norme IMS LD ne représente pas simplement qu'un contenu, mais est conçu de telle sorte qu'elle puisse décrire un *système* pédagogique et toute les composantes que cela implique (ie. rôles, activités, environnement, actes, etc.).

C'est d'ailleurs cet aspect systémique qui rend l'utilisation du standard IMS LD si compliqué.

## Utilisation

Une fois que vous aurez lancé l'éditeur, créez un nouveau **Learning Design (LD)** (ie. File/New/Learning Design), vous devrez donner un titre et un nom de fichier à votre projet.

Vous verrez ensuite le titre de votre LD apparaître dans la section Projects, vous avez l'opportunité de créer de nombreux LD grâce à cette section.

Ouvrez maintenant votre LD, dans la section principale vous verrez une série de champs de données à remplir ainsi *qu'une série d'onglets au bas de cette section*.

Nous allons débiter par définir notre *Unité d'enseignement* ainsi que l'approche pédagogique que nous souhaitons utiliser. La norme IMS LD permet de définir quantité d'approches par sa modularité.

Pour bien exploiter les possibilités offertes par le logiciel, n'oubliez pas de faire un **clic-droit** sur les éléments que vous rencontrez. Beaucoup de possibilités sont disponibles depuis ce menu contextuel.

## Overview

Ici, nous allons redéfinir le titre de notre Unité d'Enseignement (**UE**).

Vous pouvez également définir une url à votre UE (la provenance, etc.).

Vous pouvez définir la version de votre UE ainsi que le niveau utilisé (référez-vous à IMS Learning Design [[http://edutechwiki.unige.ch/en/IMS\\_Learning\\_Design](http://edutechwiki.unige.ch/en/IMS_Learning_Design)] pour connaître la différence entre les niveaux A, B et C).

Vous aurez aussi l'occasion de définir les objectifs et les prérequis de votre UE. Ces derniers étant décrit au travers de fichiers externes souvent représenté par d'autres UE, nous ne les utiliserons pas pour l'instant. Notez que vous pourrez écrire une série d'UE et les imbriquer selon une approche Instructional design [[http://edutechwiki.unige.ch/en/Instructional\\_design](http://edutechwiki.unige.ch/en/Instructional_design)] à l'aide de ces descriptifs.

## Roles

Vous devez préciser les différents qui seront mis à contribution dans votre UE. Logiquement, vous aurez toujours un Learner (apprenant), mais vous pouvez spécifier davantage les rôles qu'ils auront à *jouer* durant les étapes de votre UE. Du même ordre, vous pouvez (et devez) préciser le rôle des aidants à l'apprentissage (enseignant, techniciens, etc.) dans cette section.

En faisant un clic-droit sur Learners, vous pourrez rajouter de nouveaux rôles d'apprenants. Notez que les rôles peuvent être définies de façon hiérarchique. C'est à dire que le rôle de l'apprenant Learner peut être défini par plusieurs rôles sous-jacents (vous pouvez également visualiser cette distribution des rôles selon un l'organigramme d'une institution : Secrétariat inclut 2 secrétaire, 1 commis, etc.). Ces rôles sous-jacents ne seront disponibles que si le rôle parent est mis à disposition.

HREF	Cet option est conditionnelle et n'est obligatoire que dans la définition de rôle globaux telles celui d'une institution.
Min persons et Max persons	Ces attributs sont conditionnels, vous pourrez les utiliser pour conditionner un acte d'apprentissage (chat, etc.).
Create New	défini si plusieurs instances d'un rôle peuvent exister. (ie. plusieurs apprenants dans un acte)
Match Persons	Défini si une personne ayant ce rôle peut appartenir à différents rôles sous-jacents ou à un seul.
Information about this Role	Vous permet de définir plus explicitement les rôles à l'aide de documents externes.

## Properties

*Cette section n'est utilisée que si vous définissez un IMS LD de niveau B ou C.*

Elle vous permet de définir les Local Property, Local Personal Property, Local Role Property, Global Property, Global Personal Property et Property Group. Les propriétés de groupes sont utilisées pour définir des caractéristiques agissant sur tous les autres types de propriétés.

*Cette section est à développer, mon expérience est incomplète dans cette situation. A **mieux documenter***

## Activities

Dans l'onglet d'édition des activités, vous avez l'occasion de décrire des *activités d'apprentissage*, des *activités de support* ainsi que des *structures d'activités*. Ces activités peuvent être liées à des environnements particuliers et peuvent aussi être référencées entre elles.

N'oubliez pas que ces activités sont décrites ici et pourront être réexploitées de nombreuses fois selon la mise en acte que vous définirez.

## Learning Activities

Pour définir vos activités, vous devez utiliser des références à des documents (internes ou externes) afin de définir la *description*, les *objectifs* ainsi que les objectifs.

Les choses se corsent lorsque vous devez définir le moment de complétion d'une activité d'apprentissage. En effet, vous faites maintenant face à la définition nette d'une utilisation de l'IMS de niveau B ou C, donc de l'utilisation des propriétés.

Vous pouvez définir qu'une activité ne se termine *jamais*, que *l'utilisateur détermine la complétion*, selon une *limite de temps* définie **par des propriétés** ou *lorsqu'une propriété est réglée*.

Vous pouvez entrer un texte qui sera visible lorsque l'activité est déclarée *Terminée*.

Vous avez d'autres options qui définissent un usage plus spécifique des niveaux B et C; la possibilité de transformer des propriétés ou de lancer des notifications.

## Support Activities

Les activités de support comportent les mêmes définitions que les activités d'apprentissage en plus de la possibilité de connecter cette activité à un rôle particulier.

## Activities Structure

Lorsque vous créez une structure d'activités, vous devez cliquer-droit sur cette structure pour inclure des références à des activités déjà créées.

Ensuite, vous comprendrez mieux la définition suivante :

Number to Select	Vous permet de définir le nombre d'activités à compléter pour terminer cette structure. Si vous ne le définissez pas, il faudra faire toutes les activités incluses dans cette structure pour la déclarer <i>Terminée</i> .
Sort	(fr: Ordre) Comment seront-elles ordonnées. Selon la visibilité des activités référencées.
Structure type	vous permet de définir le séquençage des activités (ordonnées ou au choix).

# Environments

tutorial not yet finished...