

Opale Starter 3.3 : vos premières productions à l'aide d'une chaîne éditoriale



Opale Starter 3.3 : vos premières productions à l'aide d'une chaîne éditoriale

Version du document Version 3.2
Date Mai 2012
Editeur UTC - UI ICS
Rédacteurs

Catherine Heyvaerts - Céline Bur



Sommaire

Introduction.....	5
I Configurer l'environnement de travail.....	7
1 Tout d'abord, préparer le terrain !.....	8
2 Ensuite, ajouter du contenu.....	10
II Hiérarchiser le contenu de votre module.....	13
1 Définir les premiers niveaux de titres : division et grain.....	14
2 Des niveaux de titre supplémentaires : les parties.....	15
3 Donner du sens : le balisage.....	18
4 Listes simples et listes ordonnées.....	21
5 En synthèse : afficher le plan du module.....	27
III Publier votre module sur différents supports.....	29
IV Enrichir le contenu.....	33
1 Insérer une image.....	34
2 Insérer des liens vers des pages Web ou des documents.....	40
3 Associer un tableau à votre module.....	42
4 Et les graphiques ?.....	48
5 Insérer des listes imbriquées dans votre formulaire.....	53
V Exercices auto-correctifs dans Opale Starter.....	55
Conclusion.....	60
Valeurs de référence.....	61
Copies d'écran.....	64



Introduction

Opale est un logiciel de création de documents pédagogiques.

Son principe d'utilisation est simple : vous remplissez les champs d'un formulaire et Opale s'occupe de mettre en forme votre travail.

Vous obtenez ainsi un résultat professionnel dans un format imprimable ET dans un format adapté pour une lecture à l'écran... le tout, sans connaître les technologies du Web ou les feuilles de styles !

Que vous soyez enseignant, formateur, professionnel des technologies de l'information et de la communication, Opale vous permettra de créer des supports de formation structurés et interactifs.

Opale appartient à la suite logicielle Scenari, diffusée sous licence libre ; c'est ce qu'on appelle une « chaîne éditoriale ».



Objectifs

Ce tutoriel vous propose une prise en main complète d'Opale Starter, la version simplifiée d'Opale, qui vous permettra d'être opérationnel et de développer une pratique rationnelle de l'outil en un minimum de temps.

A la fin de ce tutoriel vous aurez appris à être totalement autonome avec l'application. Vous saurez :

- Préparer votre espace de travail et évaluer le volume de vos modules,
- Hiérarchiser vos contenus en prenant les bonnes options,
- Ajouter des exercices simples à vos contenus,
- Intégrer et ranger des ressources dans Opale,
- Modifier des cours et déplacer des éléments de façon efficace,
- Avoir une approche multisupport de l'écriture de votre contenu (web et papier).



Rappel - Documents à télécharger

Il faut vous munir des supports du tutoriel. Ce dossier compressé (format .zip) comprend :

- un document de <TRAME> pour la réalisation de la partie cours : fichier intitulé **opale_starter_trame_cours.odt**.
- un document de <TRAME> pour la réalisation de la partie exercices : fichier intitulé **opale_starter_trame_exo.odt**.



- un dossier de <RESSOURCES> intitulé **opale_starter_ressources** contenant des images, un graphique, un tableau et un fichier PDF.

I Configurer l'environnement de travail

Pour pouvoir démarrer la rédaction de votre contenu dans l'application, vous devez tout d'abord configurer votre environnement de travail, c'est-à-dire créer les dossiers et fichiers principaux de votre **Module Opale**.




Attention

Le nommage de ces dossiers et fichiers est important et doit obéir à certaines règles.

Il vous faudra consulter la documentation sur ce point lorsque vous mettrez en œuvre votre premier projet (guide des bonnes pratiques).

Pour l'instant, laissez-vous simplement guider !

1 Tout d'abord, préparer le terrain !


Pour démarrer votre travail dans Opale, vous devez au préalable définir le dossier dans lequel vous allez ajouter votre contenu. Ce dossier se nomme **espace** et est symbolisé par .

Créer un espace de travail

Créer un espace



> cf 'creer_espace.scr.swf'

- ▶ Pour créer un <Espace> , cliquez-droit sur l'Atelier (zone blanche à gauche dans l'application) ;
- ▶ Dans la liste choisissez : Ajouter un espace ;



- ▶ Dans la boîte de dialogue, renseignez le nom de l'espace que vous allez créer. Si vous créez par exemple un ensemble de 10 modules de formation, vous pouvez créer un espace par module. Le premier espace s'appellera par exemple *Module_01* ;
- ▶ Cliquez sur **OK** ;
- ▶ L'espace apparaît alors à l'intérieur de votre atelier ;
- ▶ Vous pouvez imbriquer un espace dans un espace... autrement dit, créer des sous-espaces à l'intérieur de l'espace racine !

Une autre façon de faire ?

Vous pouvez également utiliser le bouton **Créer un espace**.

Créer un espace racine et des sous espaces avec Starter



> cf 'Starter-creer-espace.scr.swf'

Ateliers, espaces, items...

Récapitulons :

- **Un atelier** désigne une grande rubrique générique : par exemple l'ensemble des dossiers pour une discipline, une classe, un enseignant ou un projet. Vous rangerez dans un même atelier un ensemble de modules connexes. Par défaut, cet atelier s'appelle Opale et porte donc le nom du modèle documentaire que nous sommes en train d'utiliser.
- **Un espace désigne un dossier** (principal ou secondaire) : par exemple le dossier contenant tel module de cours ainsi que les sous dossiers qui lui sont associés. On appellera espace racine le dossier principal.
- **Un item est un fichier** - très exactement : n'importe quel fichier ! - un texte, une image, une vidéo, une référence bibliographique, un mot de glossaire...

Un contenu créé avec Opale est un espace peuplé d'items de toutes sortes.



Entraînement Trame Comètes : espace

Créer un espace que vous nommerez <cometes>.

Un dossier **cometes** apparaît alors dans la zone de gauche : <!'Atelier>.




Ici l'atelier est déjà créé, il se nomme par défaut **Opale** (barre grise en haut à gauche). Mais lors de votre propre production vous serez sans doute amené à créer d'autres Ateliers pour organiser vos fichiers.

Comment créer d'autres ateliers ?

Ajouter un Atelier



> cf 'ajouter_atelier.scr.swf'

- ▶ Dans le menu en haut à gauche de l'application cliquez sur *Atelier*, puis sur *Ajouter un atelier* ;
- ▶ Dans la boîte de dialogue, champ "Code", saisissez le nom que vous souhaitez donner à votre atelier. Par exemple, "Opale" ;
- ▶ Il est conseillé de conserver le modèle Standard de stockage des sources
- ▶ Sélectionnez une définition de votre choix dans la liste des modèles standard, par exemple *Opale Advanced (fr-FR)*  ;
- ▶ Cliquez sur **Créer**.

Comprendre l'organisation des espaces

2 Ensuite, ajouter du contenu

Un formulaire ?

Pour ajouter du contenu dans Opale, vous devez créer le formulaire dans lequel vous écrirez. Ce formulaire se nomme "Module" ou "Item racine".

L'item racine est en quelque sorte le cerveau de votre contenu : c'est le fichier qui coordonne tous les autres et décrit leur emplacement.

Un Module est nécessairement placé dans un espace.

Créer un item Module

Créer un item racine Module Opale avec Starter



> cf 'Starter-creer-item.scr.swf'



- ▶ Pour créer votre premier item, sélectionnez l'espace que vous venez de créer ;
- ▶ Cliquez droit sur cet espace (votre espace est alors surligné en bleu) ;
- ▶ Dans la liste choisissez Ajouter un item ;
- ▶ Une boîte de création d'items apparaît. Choisissez l'item Module Opale ;
- ▶ Dans le champ Nom de l'item, renommez l'item comme vous le souhaitez en respectant la nomenclature informatique (l'extension du fichier est XML) ;
- ▶ Cliquez sur le bouton Créer ;
- ▶ L'item apparaît alors à l'intérieur de votre espace ;
- ▶ En sélectionnant votre item Module dans l'Atelier, vous ouvrez le formulaire dans la zone de travail.



Dans Opale Advanced...

Dans la version complète de l'application, la boîte de création d'items est beaucoup plus complète.

Créer un item racine "Module Opale"




> cf 'creer_item_racine.scr.swf'



Entraînement Trame Comètes : module

Placez-vous sur le dossier **cometes** et cliquez sur Créer un item.

Choisissez <Module Opale>  en haut de la liste, laissez le nom par défaut, et cliquez sur Créer.

Tout est prêt pour pouvoir ajouter du contenu !





Entraînement Trame Comètes : titre

Placez votre curseur dans le champ <Titre> et inscrivez le titre de votre module^{ref 1 page52}.



Le formulaire Opale : blocs et champs obligatoires

La petite croix dans un rond rouge  signale les champs **obligatoires**, c'est-à-dire ceux qui devront être remplis pour que votre module soit publiable (format web et papier).


Par exemple, le <Titre> du Module  que vous venez de compléter est un champ obligatoire.


Il en existe d'autres que nous découvrirons au fur et à mesure de notre progression dans ce tutoriel.


Lorsque des champs obligatoires ne sont pas renseignés à un endroit de votre formulaire, Opale vous le signale par une petite croix sur l'icône <Module>  dans votre <Atelier> à gauche.



Entraînement Trame Comètes : objectifs et introduction

Copiez-collez les objectifs du module dans le champ <Objectifs>  (faites un double clic sur le titre de ce champ pour l'ouvrir).

Copiez-collez l'introduction dans le champ <Introduction>  (faites un double clic sur le titre de ce champ pour l'ouvrir).

Enregistrez votre module en cliquant sur la disquette  de la barre d'outils.

Le formulaire Opale : blocs et champs optionnels

Contrairement aux éléments marqués d'une croix rouge mentionnés précédemment, les éléments grisés sont **optionnels**.

En effet, Opale vous guide en vous proposant un formulaire dédié à la création de documents pédagogiques riches (objectifs, introduction...). Mais si votre contenu ne s'y prête pas vraiment, libre à vous de ne pas remplir ces champs ou de le faire plus tard.

Favoriser l'orientation

II Hiérarchiser le contenu de votre module

Déterminer l'ordre des rubriques, et leurs titres, est essentiel !

La publication Web nécessite un contenu très structuré. Il convient de rendre bien visibles les différents blocs de sens par des titres.

S'astreindre à ce petit travail est capital pour la publication Web et pour la structuration de vos documents.

Ce point exige de modifier un peu les pratiques par rapport à l'écriture imprimée ou la césure se fait par des espaces blancs ou des sauts de ligne non titrés.

N'hésitez pas à titrer le plus possible, même si cela vous semble un peu artificiel au début.


1 Définir les premiers niveaux de titres : division et grain

Maintenant que vous avez préparé votre environnement de travail (création d'un espace, d'un module) et complété les champs d'en-tête (titre, objectifs, introduction), nous allons ajouter du contenu dans le formulaire Opale avec les premiers niveaux de titre.







Entraînement Trame Comètes : division

Une <Division>  est créée par défaut dans l'item racine.

Renseignez son titre ^{ref 2 page52}.



Voilà ! Le premier grand titre de votre module est en place.

Prenez dès maintenant le réflexe d'enregistrer votre travail en cliquant sur la disquette  de la barre d'outils.

A ce stade, il doit probablement rester une croix d'erreur  dans votre module, celle du <Grain de contenu> créé par défaut dans la <Division>.




Entraînement Trame Comètes : grain de contenu

Un <Grain de contenu>  est donc créé par défaut dans la <Division> .

Copier/coller son titre ^{ref 2 page52}.

Effacez la numérotation 1.1 si vous l'avez copiée : la hiérarchie sera recrée automatiquement par Opale.

N'écrivez jamais de numéros "fixes" car si vous souhaitez plus tard réutiliser un morceau de votre contenu dans un autre module, la numérotation que vous aurez écrite n'aura plus de sens.

Enregistrez votre document en cliquant sur la disquette  dans la barre d'outils.

En principe, la croix rouge disparaît dans votre formulaire et sur votre icône module dans l'<Atelier> à gauche.

Si la croix n'a pas disparue sur le module de votre atelier, c'est parce que vous avez créé des champs obligatoires par inadvertance.

Repérez ces champs encore marqués d'une croix rouge dans votre page et supprimez-les (sélectionnez le bloc qui devient bleu et effacez-le avec la touche [Suppr] de votre clavier).

Voir aussi

2 Des niveaux de titre supplémentaires : les parties

Vous disposez bien de votre trame à portée de main ?

Arrangez-vous pour pouvoir passer facilement de la fenêtre Opale à ce document OpenOffice.

Vous pouvez utiliser le raccourci clavier [alt+tab].




Vous pouvez également utiliser les options réduire / agrandir pour jongler d'une fenêtre à l'autre.

Les boutons réduire / agrandir sont souvent signalés par une double icône située en haut à droite de vos fenêtres.



Entraînement Trame Comètes : partie

Ouvrez la <Partie>  créée par défaut dans le <Grain de contenu> en double cliquant sur le champ.

Copier/coller son titre ^{ref 2 page52}.


Effacer le numéro de partie 1.1.1 : là encore, la hiérarchie sera recréée automatiquement par Opale.

Une balise pédagogique <Information> est créée par défaut.

Copier/coller le premier paragraphe dans cette balise pédagogique.

Laissez la <Remarque> de côté pour l'instant, nous y reviendrons bientôt.

L'étoile d'insertion : votre icône à tout faire

L'étoile d'insertion  est l'outil que vous utiliserez le plus souvent dans Opale.

C'est avec elle que vous ajouterez des champs dans votre formulaire : texte, définition, image etc.

Insérer des champs avec l'étoile dans Starter




> cf 'Starter-champ-inserer.scr.swf'



Entraînement Trame Comètes : parties supplémentaires

Créer une seconde et une troisième <Parties> de même niveau : pour cela, cliquez sur l'étoile d'insertion et choisissez <Partie> dans la liste.

Laissez de côté le <Fondamental> pour l'instant et ne vous occupez pas des caractères gras non plus.

Enregistrez votre <Module> avec la disquette  de la barre d'outils.



Veillez à bien aligner vos parties !

Le résultat à obtenir est celui-ci :



Positionnez-vous sur la bonne étoile d'insertion pour créer vos parties

Fig. 1 Alignement des parties de Grain de contenu sur un même niveau



Résumons-nous !

- Un <Module> est un mini site Internet,
- Une <Division> est une rubrique dans ce site Internet,
- Un <Grain de contenu> est une page de ce site Internet,
- Une <Partie> est un niveau de titre supplémentaire à l'intérieur de la page du site Internet, elle n'apparaîtra pas dans le plan du <Module>.
- L'ensemble existera également en version linéaire pour une impression papier.

3 Donner du sens : le balisage



A ce stade, vous avez ajouté du texte dans votre formulaire mais ce texte est "neutre".

N'oublions pas qu'Opale est un logiciel de création de contenus pédagogiques : il va vous permettre de donner du sens grâce au balisage sémantique de votre document.



Tout est dans le relief sémantique !

La mise en valeur du texte dans Opale s'effectue en effet de deux manières :

1. grâce à l'outil crayon  qui permet de mettre en valeur un mot ou groupe de mots dans le flux du texte.
2. grâce à l'étoile d'insertion  qui permet de créer un bloc de texte encadré, avec une icône différenciée selon la fonction du bloc considéré (définition, exemple, conseil....).

En langage Opale, mettre en valeur un texte s'appelle « typer ».

Vous connaissez déjà l'étoile d'insertion ! Regardez la procédure pour typer des mots dans le flux du texte.





Lorsque vous saisissez du contenu textuel vous serez éventuellement amené à l'enrichir : création d'un lien web, mise en valeur d'une partie du texte, insertion d'une imagette, etc.

Enrichir le texte avec l'outil Crayon



> cf 'texte_riche.scr.swf'


Pour enrichir votre texte :

- ▶ Sélectionnez la zone du texte que vous souhaitez enrichir ;
- ▶ Cliquez sur le crayon , dans la barre de menu en haut de l'interface d'édition ;
- ▶ Choisissez le type que vous souhaitez appliquer à votre texte.
- ▶ Pour annuler cette action, positionnez-vous sur la partie de texte enrichie puis cliquez sur le crayon rouge  et dé-typé votre texte.



Entraînement Trame Comètes : typer dans le flux du texte

Dans la première partie^{ref 2 page52}, sélectionnez la première phrase^{ref 2 page52}.

Avec l'outil crayon  de la barre d'outils, typé cette phrase en <Important>.



Le logiciel Opale applique ses propres styles à votre document.


Cela permet de garantir la qualité visuelle et ergonomique par le respect d'une charte graphique définie préalablement - mais également un codage rigoureux des données.

Concrètement cela signifie que lors du copier/coller vers Opale, les styles de votre document source sont "écrasés".



Entraînement Trame Comètes : typer des blocs

Nous allons maintenant revenir sur les balises <Remarque> et <Fondamental> de la trame que nous avons laissées de côté.

En vous servant de l'étoile d'insertion , ouvrez un bloc <Remarque> à la suite de la première partie.

Copier-coller le texte de la <Remarque> depuis votre trame vers votre formulaire Opale.

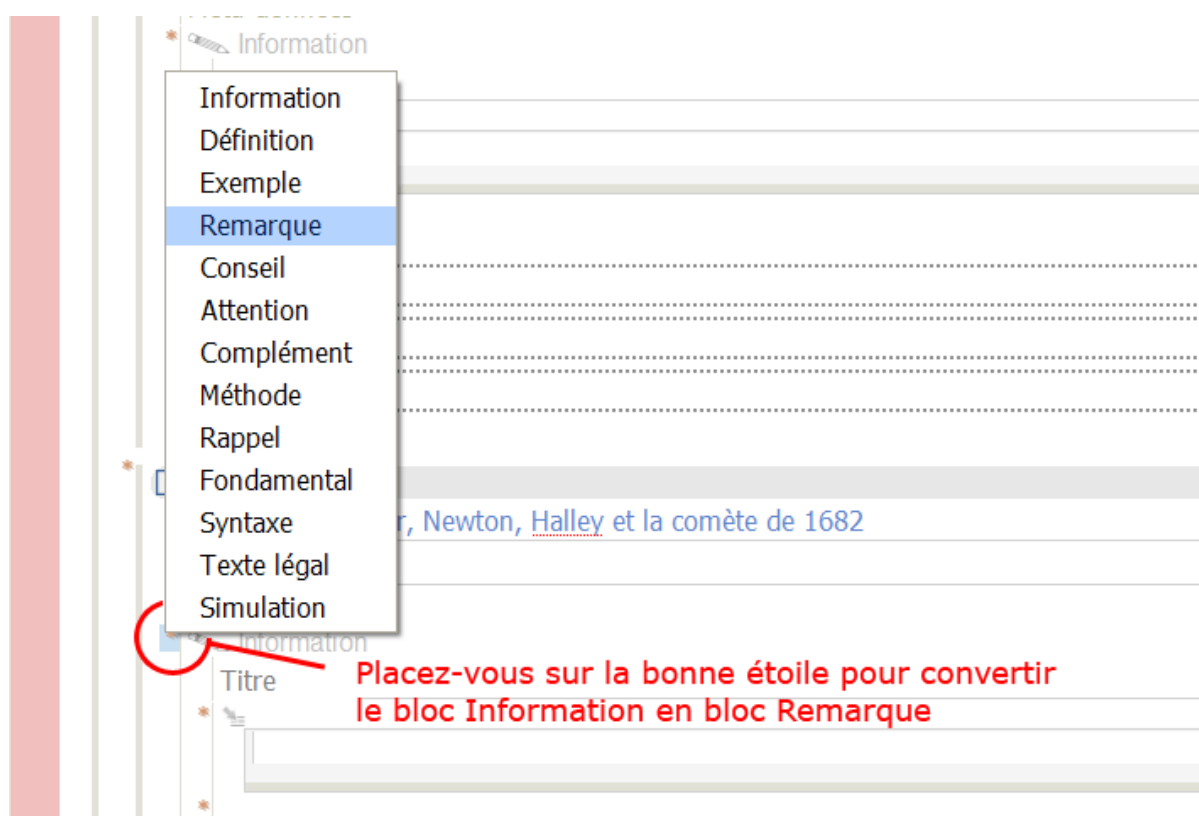


Fig. 2 Insertion d'un bloc Remarque à l'aide de l'étoile

On recommence !

Procédez de la même manière pour typer en <Fondamental> le bloc de la troisième partie et profitez-en pour typer en <Important> les mots en gras de la trame.



Comprenons...

Vous avez maintenant compris le principe pour typer des expressions dans le flux du contenu ou créer des blocs spécifiques qui donneront du relief à votre cours. Ce que vous faites avec un éditeur de texte standard quand vous mettez des expressions en gras ou en italiques (ou lorsque vous les encadrez) n'est pas très différent du point de vue de la manipulation.

Pourtant, l'esprit n'est pas du tout le même ! Les italiques et les gras sont des effets simplement graphiques : ils sont dépourvus de sens. Au contraire, lorsque vous typerez une expression ou un bloc dans Opale, vous différenciez sa mise en forme en indiquant également le sens de cette différenciation et la fonction de l'expression au sein du document.

Avec Opale, l'enrichissement est sémantique et pas seulement visuel.

Les comètes

☆ Objectifs
i Introduction
➤ Les comètes avant Halley
▼ Kepler, Newton, Halley
i Introduction
📄 De Copernic à Kepler
📄 Les lois de Kepler
📄 Les lois de Newton
🕒 Conclusion
➤ La nature physique des comètes
➤ L'origine des comètes
➤ L'exploration des comètes
➤ Exercices
➤ En savoir plus
🕒 Conclusion

Les lois de Kepler

Vous lisez ci-dessous l'équation de l'orbite dans son plan.

En notant r la distance de la comète au soleil, r_0 la distance de son périhélie au soleil, θ l'angle périhélie soleil comète et e l'excentricité de l'orbite, on a :

$$r = r_0 \frac{1+e}{1+e \cos \theta}$$

Voici l'énoncé des lois de Kepler :

- Les planètes décrivent des ellipses dont le soleil occupe un foyer.
- Le rayon qui joint le soleil à la planète balaise des aires égales en des temps égaux.
- Le carré du temps mis par une planète à parcourir son orbite est proportionnel au cube du grand axe de cette orbite.

Ces lois ouvrent une voie pour comprendre le mouvement des comètes. Car, si les trajectoires elliptiques suivies par les planètes sont toutes de faible excentricité, presque des cercles, rien n'interdit de penser qu'il puisse exister des astres dont l'orbite aurait une forte excentricité et dont les foyers seraient très éloignés l'un de l'autre. Ces astres suivraient une orbite bien différente d'un cercle. La troisième loi de Kepler indique que quand les foyers sont très éloignés, le temps mis à parcourir l'orbite est très long.

Jean Heyvaerts (CC) PD SCENARI

Fig. 3 Le balisage sémantique facilite grandement la lecture du document

Un peu de relief :




4 Listes simples et listes ordonnées


Ah, les listes ! Que ferait-on sans elles ?


Vous allez maintenant découvrir comment organiser le texte grâce aux listes, à puces ou ordonnées.



Entraînement Trame Comètes : grain de contenu

Refermez vos parties  pour y voir plus clair en faisant un double clic sur leur titre.

Sous vos parties, positionnez-vous sur l'étoile d'insertion  qui se trouve au même niveau que votre premier Grain de contenu^{ref 2 page52}.

Afin de bien vous positionner, vérifiez à l'aide de la <Ligne de repère> (barre verticale grise) que vous êtes bien au même niveau que le précédent <Grain de contenu> .

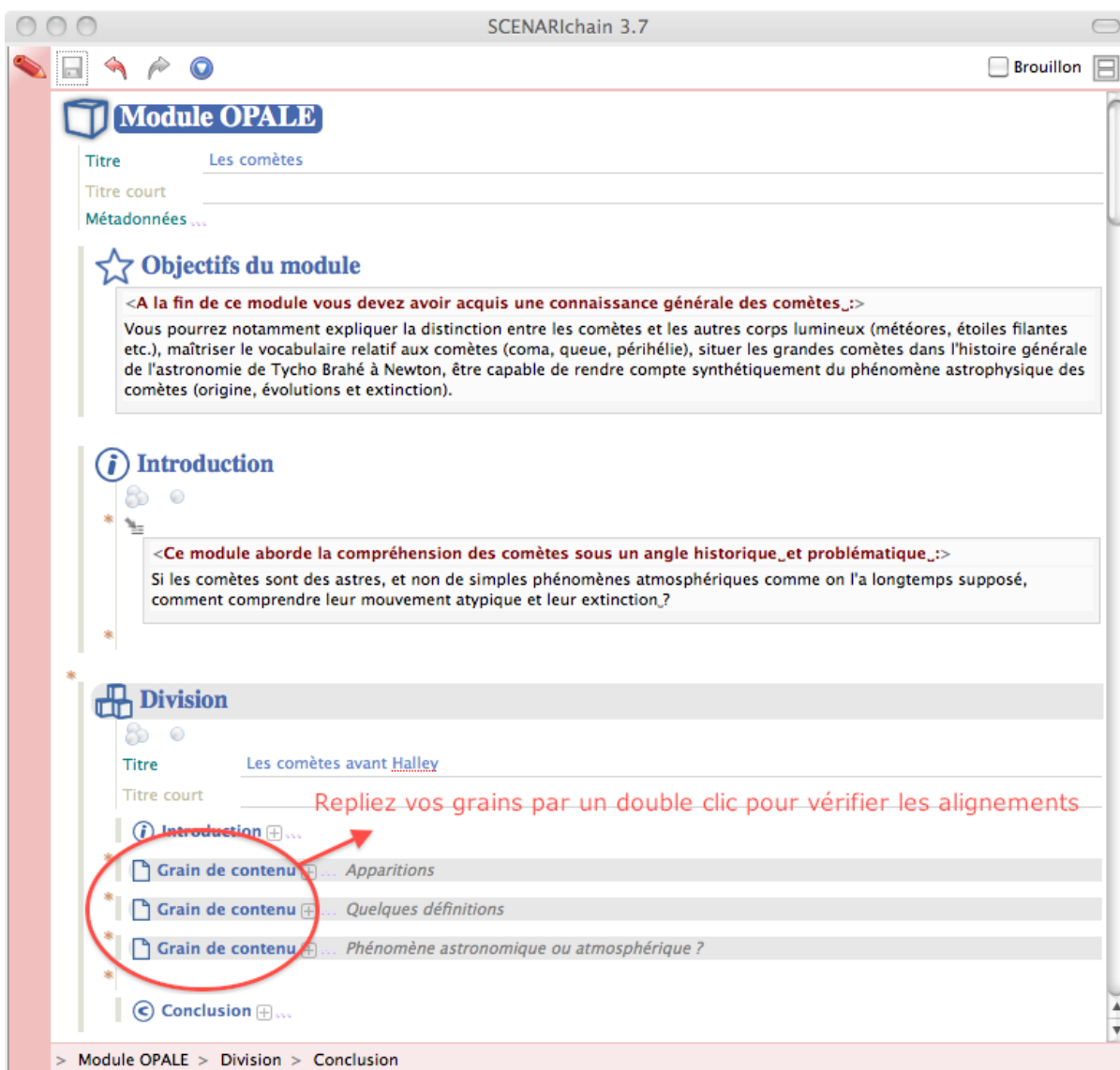





Fig. 4 Vérification des alignements par plier / déplier des champs

Cliquez sur l'étoile d'insertion  et choisissez <Grain de contenu> dans la liste. Votre <Grain de contenu> est créé.

Faites un copier/coller de son titre^{ref 3 page 52} dans le champ obligatoire.

Ouvrez un bloc <Rappel> pour y insérer le premier paragraphe : cliquez sur l'étoile d'insertion  du bloc vierge <Information> ouvert par défaut dans le <Grain de contenu> et transformez-le en bloc <Rappel> par sélection dans la liste.


Copier/coller le premier paragraphe depuis votre trame vers votre formulaire Opale dans ce bloc <Rappel>.

Enregistrez votre module avec la disquette  afin d'effacer la croix de marquage en erreur.



Lorsque vous créez un Grain de contenu dans Opale, un bloc <Information> est ouvert par défaut. Le bloc <Information> est une balise neutre c'est-à-dire **un paragraphe auquel aucune mise en forme spéciale n'est appliquée**. Le bloc <Information> est bien entendu le plus utilisé puisqu'il permet de saisir du texte linéaire.

Pour aller à la ligne dans un bloc <Information>, appuyez sur la touche [Entrée] de votre clavier.

Pour créer un nouveau paragraphe, sortez du bloc et créez un nouveau bloc <Information> juste en dessous à l'aide de l'étoile d'insertion .

Un bloc <Information> **vierge** peut être converti en bloc spécifique de type <Définition>, <Remarque>, <Rappel> etc.

Une fois qu'un bloc Information - ou n'importe quel autre bloc - contient du texte, vous ne pouvez plus le convertir. Par exemple, il est impossible de transformer un bloc déjà existant <Attention> en bloc <Remarque>, ou un bloc <Information> en bloc <Rappel>.

Il faut alors passer par un copier/coller du ou des paragraphe(s) de ce bloc .

Les copier /coller dans Opale s'effectuent très facilement par clic droit ou avec les raccourcis clavier. Vous pouvez déplacer une division entière en deux clics.

Apprendre à manipuler et déplacer les champs et les blocs de texte dans Opale peut prendre un peu de temps mais ce n'est pas insurmontable. Une fois l'habileté acquise, ces déplacements s'opèrent aussi facilement que le copier/coller dans un éditeur de texte standard.



Déplacer un champ ?

Vous aurez sans doute souvent besoin de déplacer des champs dans Opale.

Sélectionnez le champ (par exemple <Information>). Faites un raccourci clavier ([Ctrl+x]) pour couper le champ.

Créer un nouveau champ (par exemple <Remarque>). Faites un raccourci clavier ([Ctrl+v]) pour coller et choisissez [Coller à la place de](#).


La procédure [Coller à la place de](#) s'utilise pour des champs de niveaux homogènes.





Créer des listes



> cf 'listes_adv.scr.swf'


Utilisez l'outil <Insérer une liste> , exactement comme vous le faites dans un traitement de texte courant.




Ainsi, pour insérer une liste, cliquez sur le bouton  dans la barre de menu en haut de l'interface d'édition. Le bouton  permet de sortir de la liste.



Entraînement Trame Comètes : liste à puce

Avec l'étoile d'insertion , ouvrez un nouveau bloc <Information>.

Copiez-collez la phrase introductive^{ref 3 page52} dans ce bloc.

Typez-la en <Important> avec le crayon  de la barre d'outils.

Tapez sur [Entrée] pour passer à la ligne.

Utilisez l'outil insérer une liste , Liste à puce pour initier la liste.


Copiez-collez la première puce^{ref 3 page52}.

Tapez une première fois sur [Entrée] pour aller à la ligne, puis une seconde fois pour créer la puce.

Copiez/collez cette seconde puce.

Recommencez cette manipulation pour la troisième puce.

Tapez trois fois sur [Entrée] pour sortir de la liste.

Enregistrez votre travail avec la disquette  de la barre d'outils.



Utiliser la zone de brouillon ?

Vous pouvez utiliser la <Zone de brouillon> et rapatrier les champs de liste de votre trame de cours vers votre formulaire Opale afin d'effectuer plus confortablement vos copier-coller.






Entraînement Trame Comètes : liste ordonnée

Encore une pour intégrer la manipulation ?

A l'aide de l'étoile d'insertion , créez un nouveau bloc <Information> sous votre bloc <Rappel>.

Copiez-collez la première phrase^{ref 3 page52} dans ce bloc.

Tapez sur [Entrée] pour passer à la ligne.


Sur cette ligne, commencez votre liste ordonnée avec l'outil insérer une liste  de la barre d'outils.

Choisissez Liste ordonnée et copier/coller la première phrase de la liste^{ref 3 page52} depuis votre trame vers votre formulaire Opale.

Attention à bien supprimer le numéro si celui-ci a été conservé lors du copier-coller : Opale s'occupe de la numérotation des listes pour vous !

Tapez une première fois sur [Entrée] pour aller à la ligne, puis une seconde fois pour créer le numéro 2. Copiez-collez le second item.

Idem pour le numéro 3.

Utilisez l'outil  dans la barre d'outils pour sortir de la liste.


Copiez-collez le paragraphe suivant sur cette ligne hors de la liste.



Les raccourcis clavier pour les listes

Avec les [Entrée double], vous pouvez reconstituer a posteriori une liste que vous aurez collée en intégralité dans un bloc de votre formulaire.

La touche [Entrée] permet de gérer aisément la mise en forme des listes.

Une fois la liste initiée avec l'outil insérer une liste  :

- Faites un [Entrée] pour ajouter une ligne simple au bloc en retrait.
- Faites un [Entrée double] pour ajouter une ligne à puce à votre liste.
- Faites un [Entrée triple] pour sortir de la liste et annuler le retrait.






5 En synthèse : afficher le plan du module

Bien circuler dans votre module pour maîtriser l'étape préparatoire à la publication

Dans cette partie nous allons apprendre à manipuler le plan du module, à vérifier les alignements des parties et préparer l'étape suivante : celle de la publication.



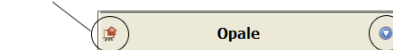
Les icônes d'action, quelques petites fonctions utiles : déplier, actualiser, rechercher...

- L'icône actions...  : elle permet de **plier / déplier** complètement le module et de **rechercher mots et expressions** dans votre module.
- Remarque : cette même icône  dans l' a d'autres fonctions : **actualiser, masquer, voir les propriétés...**
- Les icônes annulation  et rétablissement  permettent d'**effacer ou rétablir une action** soit, par exemple, de revenir en arrière lorsque vous avez fait une saisie par erreur.
- La disquette  sert à **enregistrer votre document**. Il est conseillé d'en user et abuser !

Icônes d'action dans la fenêtre Edition



Icônes d'action dans l'Atelier



Afficher le plan du module

L'affichage du plan peut vous aider à différents moments de l'élaboration de votre travail...

Une petite fonctionnalité utile pour y voir plus clair.



Afficher le plan du Module

Afficher le plan




> cf 'afficher_plan.scr.swf'

- ▶ Dans votre atelier, sélectionnez l'item Module que vous avez créé ;
- ▶ Cliquez droit sur cet item ;
- ▶ Dans la liste choisissez Afficher le plan ;
- ▶ Le plan s'affiche à droite de l'interface d'édition ;
- ▶ Vous pouvez alors naviguer dans votre module en cliquant sur les différents chapitres.



Complément

L'option Tout refermer, accessible par l'icône d'action  permet également d'avoir un aperçu rapide des différentes parties du module.



Entraînement Trame Comète : le plan

Ce plan correspond au menu de navigation qui sera visible sur votre site Web.

Placez-vous sur votre item racine pour cette opération et suivez la procédure que vous venez de visualiser ci-dessus.

Ce plan est cliquable. Vous pouvez replier et déplier le plan en cliquant sur les puces triangulaires.

Le plan et les grains dans votre module Opale

III Publier votre module sur différents supports

Un peu de diversion...

Nous allons maintenant explorer une autre face d'Opale : son volet de publication.

Ici, nous allons créer à partir du formulaire Opale :

1. un site internet (.html - format écran)
2. un document au format OpenOffice (.odt - format papier)



Publier un module avec Starter



> cf 'Starter-publication.scr.swf'

Pour publier votre module de formation, cliquez sur l'onglet [Publications](#).

Cet onglet vous propose deux types de publication :

- ▶ la publication papier (au format OpenDocument Text) ;
- ▶ la publication web.

La génération des publications s'effectue ensuite de la même manière que dans Opale Advanced.



Complément

Les publications Opale Starter n'ont pas de paramètres tels que l'ajout d'une image de couverture ou le filtrage des contenus.





Entraînement Trame Comètes : publier

Dans l'onglet [Publication](#), générez votre contenu en cliquant sur [Générer](#) puis sur [Consulter](#).



Et si la publication Web ne marche pas, je fais quoi ?


Si rien ne se produit lorsque vous cliquez sur [Consulter la dernière génération](#) pour le Web, c'est qu'Opale ne trouve pas le chemin du fichier **index.html** de votre module.

Dans ce cas, cliquez sur [Révéler la dernière génération](#).

Cela vous permet d'ouvrir l'emplacement de stockage de votre module sur votre ordinateur.

Il suffit alors de double-cliquer sur le fichier **index.html pour ouvrir la page d'accueil de votre module dans la fenêtre de votre navigateur.**

Vous ne parvenez toujours pas à publier votre module ?

Une petite opération de débogage est peut-être nécessaire... Certaines croix d'erreur  restant dans votre module peuvent en effet bloquer la publication.

Voyons les choses du bon côté : c'est une occasion en or pour découvrir d'autres aspects de l'interface Opale.

Outils pour le débogage

Au dessus de votre barre d'outils figurent trois onglets :

- [Édition Opale](#)
- [Publications](#)
- [Informations](#)

Allez dans l'onglet [Informations](#).

Cette fenêtre comprend deux parties :

- [Visualisation](#) (ouvert par défaut)
- [Technique](#) (repliée tout en bas de la fenêtre)



Dans la partie **Visualisation** vous avez une pré-visualisation de votre module.

Si un titre n'est pas renseigné, cela est assez facilement repérable depuis cette fenêtre.

Pour plus d'informations, vous pouvez déplier la fenêtre **Technique** qui se trouve tout à fait en bas en faisant cliquant sur son titre.

Cette fenêtre affiche en rouge les erreurs figurant dans votre formulaire s'il y en a.

Le numéro de ligne vous donne une idée approximative de la localisation de l'erreur dans votre formulaire.

Pratiquement, l'onglet **Informations** est peu utilisé excepté dans les cas où une erreur persiste et que vous ne parvenez pas à la repérer directement dans votre formulaire.



Les icônes d'affichage

Vous pouvez agrandir et réduire les fenêtres **Visualisation** et **Technique** grâce aux icônes dédiées qui se trouvent à droite du titre et à même hauteur.

Ces icônes existent également dans les fenêtres **Publications** et **Édition Opale**.

Elles peuvent être intéressantes en régime de production afin d'être plus à l'aise pour la saisie de vos textes.

Pour sortir du plein écran une fois ce mode activé, il suffit de cliquer sur l'icône <Réduire> qui se trouve tout en haut à droite, comme sur la plupart des applications courantes.

The screenshot shows the 'Module_cometes.xml' window with the following content:

Les comètes (Module OPALÉ)

Titre : Les comètes

Meta-données

Meta-clés

- Met-clé : Astronomie
- Met-clé : Astrophysique
- Met-clé : Comètes
- Met-clé : Système solaire
- Met-clé : Cosmisme
- Met-clé : Kepler
- Met-clé : Newton

Licence Creative Commons : Public Domain Dedication

Patrimoine ou copyright : Jean Heyvaerts

Indexation Dublin-core et Lemfr

Technique

Emplacement : OpaleAdvanced/cometes/Module_cometes.xml

Taille : 64368 octets

Dernière modif. : 10/11/08 20:19:27

Référence : comete_hale_bopp.jpg : Comète de Hale Bopp

Référence : mouvement_coma.gif : Placement des queues par rapport à l'orbite de la comète

Référence : comete_halley.jpg : Comète de Halley

Référence : periode_cometes.ods : Périodicité des comètes

Référence : orbites_cometes_petit.gif : Orbites des comètes

Référence : cat_halley.png : Détail comète Halley

Référence : cat_halebopp.png : Détail comète de Hale Bopp

Référence : cat_giacobin.png : Détail de la comète Giacobini - Zinner



Référence : cat_west.png : Détail comète de West

Référence : 1123.rm : Film sur les comètes

Fig. 5 L'onglet Information d'Opale Starter et les options d'affichage de ses fenêtres



Remarque

Vous remarquez que les <Parties>  d'un <Grain de contenu>  ne s'affichent pas dans le plan de la publication Web. Ce niveau n'est pas structurant.

Voir aussi

IV Enrichir le contenu

Jusqu'ici, nous avons découvert la structuration du contenu dans Opale, ainsi que l'insertion de texte. Mais il existe bien d'autres possibilités : images, tableaux etc.

Ainsi, pour cette étape, nous allons avoir besoin du dossier de **ressources** qui se trouve dans les supports que vous avez téléchargés au début de ce tutoriel. Gardez bien ce dossier à portée de clic !



Aller plus loin : Ressources riches

L'association de ressources multimédias (vidéos en streaming etc.) à votre contenu est traité dans Opale Advanced.

Lorsque vous aurez terminé cette section du tutoriel Starter, reportez-vous au parcours Advanced pour y accéder si vous en avez l'usage, et si vous maîtrisez les formats d'image ou disposez des ressources.

Vous pouvez également consulter la documentation logicielle.

1 Insérer une image

Un peu de décoration pour égayer tout cela ?

Nous abordons dans cette séquence l'ajout d'une image dans votre contenu.

Cette procédure doit être réalisée en deux temps :

1. l'importation de la ressource dans l'atelier Opale ;
2. l'intégration (ou association) de l'image dans le formulaire.

Importer une ressource dans mon atelier

Importer une ressource dans l'Atelier



> cf 'import_ressource.scr.swf'



- ▶ Glissez-déposez la ressource que vous souhaitez importer à l'intérieur de votre espace, dans l'atelier starter.
- ▶ Votre ressource est maintenant disponible à l'intérieur de votre espace ;
- ▶ Renseignez le titre de la ressource puis actualisez éventuellement votre atelier pour faire disparaître la croix rouge ✖ sur l'item.



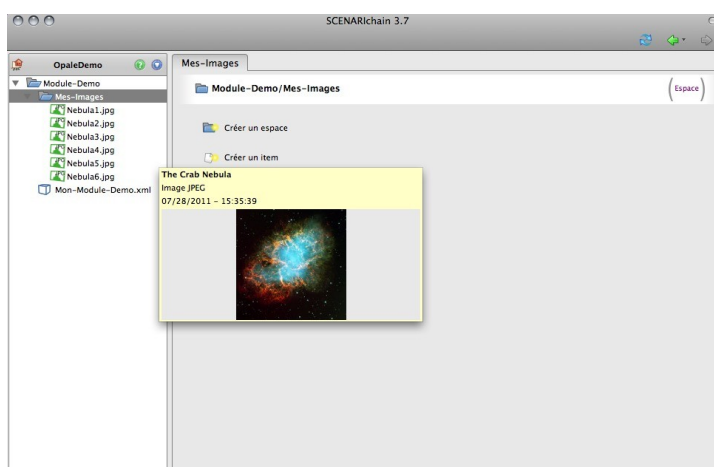
Remarque

Lorsque vous importez une ressource dans l'atelier starter, celle-ci est dupliquée sur votre ordinateur. Ceci facilite la gestion des ressources et assure que votre module ne sera pas altéré si un jour vous supprimez la ressource dans le dossier d'origine.



Truc & astuce

Lorsque vous survolez l'item correspondant à la ressource que vous avez importée, un petit aperçu vous est proposé facilitant ainsi le repérage.



Écran 1 *Aperçu des Ressources au survol*



Conseil

Pensez à organiser vos ressources dans des espaces dédiés à chaque type de ressource : un espace pour les images, un espace pour les tableaux, un espace pour les vidéos. Ceci vous facilitera le travail si un jour vous souhaitez retrouver une ressource précise !



Entraînement Trame Comètes : importer le dossier "ressources"

Vous avez téléchargé sur votre ordinateur au tout début de ce tutoriel un dossier **ressources**.

A partir de l'explorateur de fichiers, copier-coller ce dossier dans votre atelier, à l'intérieur de votre espace racine **cometes**. Vous pouvez aussi utiliser le glisser/déposer pour rapatrier dans Opale ce dossier **ressources**.




Associer une ressource à mon contenu

Prenons l'exemple d'une image que l'on associe à une balise pédagogique <Information>.

Associer une ressource à mon contenu



> cf 'associer_ressource.scr.swf'

- ▶ Cliquez sur l'étoile d'insertion  proposée au même niveau que le texte ;
- ▶ Dans la liste choisissez Ressource ;
- ▶ Un champ <Ressource> est ajouté au formulaire.
- ▶ Pour appeler l'image à cet endroit du contenu, glissez-déposez-la de l'atelier vers ce champ ;
- ▶ Votre ressource est maintenant associée à votre contenu.



Complément

Pour associer certains types de ressources multimédia à votre contenu, 3 modalités vous sont proposées :

- Embarquée : la ressource est imbriquée dans la publication (et s'affiche au sein de la page écran dans la génération Web) ;
- Zoom : votre ressource s'ouvre dans une nouvelle fenêtre de votre navigateur (pop-up à la taille de la ressource) ;
- Fichier en téléchargement : un lien cliquable vers votre ressource est créé et celle-ci est téléchargeable ;

Voir aussi





Vous avez des difficultés avec le glisser-déposer ?

Pour effectuer le glisser-déposer de la ressource vers votre formulaire à l'endroit de l'icône ressource, votre arborescence de fichiers dans la partie <Atelier> à gauche doit être entièrement ouverte (le dossier **ressources** et les sous-dossiers doivent être dépliés jusqu'aux fichiers - sans quoi vous ne pouvez pas saisir l'item souhaité pour le glisser et l'associer à votre contenu).

- Pour déplier un dossier de votre <Atelier>, cliquez sur le petit signe ■ à gauche de ce dossier. Pour replier un dossier ouvert, cliquez sur le petit signe -.
- Pour saisir et glisser le fichier : attrapez-le avec la souris et déplacez-le vers votre formulaire **sans relâcher la souris** pour le déposer à l'endroit de l'icône d'insertion d'item 📎 .



Une autre méthode

Vous pouvez obtenir le même résultat avec un clic droit sur l'icône d'association de ressource 📎 , plutôt qu'un glisser-déposer.

Choisissez alors dans le menu Sélectionnez un item. Lorsque la boîte de dialogue s'ouvre, vous pouvez parcourir l'arborescence de votre <Atelier>.

Pour ouvrir les espaces et sous-espaces 📁 , cliquez sur le ■ à gauche des dossiers.

Aller chercher l'image **hale_bopp.jpg** et cliquez dessus pour la sélectionner.

Cliquez ensuite sur Fermer en bas à droite de la boîte de dialogue pour terminer la procédure d'association de l'image.



Entraînement Trame Comètes : associer l'image "hale_bopp.jpg"

A la suite du précédent, créer un troisième Grain de contenu^{ref 4 page53}.

Copiez-collez le titre^{ref 4 page53} dans le champ de <Titre> obligatoire de ce nouveau <Grain de contenu>, celui avec la croix rouge ✖.

Placez-vous dans ce <Grain de contenu> et copier-coller le paragraphe introductif dans le bloc de texte de la balise <Information>.

Sous ce bloc de texte, utilisez l'étoile d'insertion ✨ pour créer l'emplacement d'une <Ressource> pour votre image.




Associez l'image **hale_bopp.jpg** à l'emplacement de cette <Ressource> à l'aide du glisser-déposer.



Ajouter un titre à une ressource


Lorsque l'on utilise des images, des tableaux, des vidéos etc. dans un contenu, il est recommandé de toujours nommer ces ressources (bonnes pratiques documentaires). Cela permet par la suite de les manipuler avec la création automatique de tables des figures par exemple.

Dans Opale, si vous souhaitez ajouter un titre à une image, ce n'est pas dans le <Module> que vous pourrez le faire, mais bien sur la ressource en tant que telle. En effet, l'image et son titre sont liés : on considère le **titre comme une propriété de l'image**.

- ▶ Cliquez sur la ressource dans votre <Atelier> pour la sélectionner. Pour ouvrir les espaces et sous-espaces (dossiers) de votre Atelier, pensez à cliquer sur le  à côté des dossiers .
- ▶ Cliquez sur l'onglet Propriétés de cette ressource. Généralement par défaut, Opale affiche l'onglet Visualisation d'une ressource.
- ▶ Complétez le champ <Titre> puis enregistrez votre travail à l'aide de la disquette .



Entraînement Trame Comètes : donner un titre à l'image "hale_bopp.jpg"


- Copiez-collez le titre de l'image^{ref 4 page53} dans l'onglet Propriétés de l'image.
- Enregistrez les propriétés de l'image avec la disquette  : la croix d'erreur doit disparaître sur votre item d'image.







Entraînement Trame Comètes : texte illustré


On recommence avec une variante : le texte illustré !

Mais avant cela, retournez dans votre formulaire en vous plaçant sur l'item racine de votre <Module> .

Ouvrez un nouveau bloc <Information> avec l'étoile d'insertion  sous l'image et copiez-collez le paragraphe suivant.

Enregistrez votre <Module> avec la disquette .


Vous allez maintenant placer un texte et une image côte à côte.

Utilisez l'étoile d'insertion  pour créer un bloc <Texte illustré>.

Choisissez la position <Texte à gauche, Illustration à droite> à l'aide de la liste déroulante.


Copiez-collez le paragraphe dans la zone de texte du <Texte illustré>.

Associez l'image **halley.jpg** à l'emplacement <Image> du bloc <Texte illustré> :

- allez "attraper" l'image dans l'espace **ressource** de votre atelier,
- glissez-déposez l'image à l'emplacement de l'icône d'association .

Si votre image est marquée en erreur :

- sélectionnez-là dans l'<Atelier>,
- renseignez son <Titre> dans l'onglet **Propriétés** de l'image,
- enregistrez les propriétés,
- puis revenez dans votre formulaire.

Enregistrez votre travail en cliquant sur la disquette .

2 Insérer des liens vers des pages Web ou des documents

Très simple et très utile....

Comment introduire un lien vers une page Web ou un document de votre atelier dans votre cours ? Il suffit de typer les mots choisis en <Adresse Web> et de pointer vers l'url du site ou document.

Revoir la procédure pour typer une expression ?


Enrichir le texte avec l'outil Crayon



> cf 'texte_riche.scr.swf'




Entraînement Trame Comètes : lien vers une page Web

Avec l'étoile d'insertion , ouvrez une balise pédagogique <Complément> à la suite de l'étape précédente sur les images.

Copiez-collez le texte de ce bloc depuis votre trame de cours, vers votre formulaire Opale - URL de la Nasa incluse !


Sélectionnez l'URL du site internet de la NASA^{ref 4 page53}.

Utiliser le crayon  de la barre d'outils et choisissez Adresse Web, email dans la liste.

Opale renseigne automatiquement le champ qui s'ouvre avec l'url sélectionnée.

Cliquez simplement sur Fermer.


Votre lien doit apparaître en bleu et souligné dans votre formulaire.

Enregistrez votre module avec la disquette .



Entraînement Trame Comètes : lien vers un document

Avec l'étoile d'insertion , créez un emplacement <Fichier en téléchargement>.

Glissez-déposez le fichier **cours_complet_astrophysique.pdf** sur l'icône d'association  ou bien faites un clic droit sur celle-ci pour Sélectionner un item dans votre dossier **ressources** (comme nous l'avons fait précédemment pour insérer une image).

Ajouter un titre^{ref 4 page53} au document dans l'onglet Propriétés de l'item PDF.



Des consignes de mise en œuvre

Lorsque vous intégrez une ressource dans votre contenu, vous pouvez préciser une consigne pour le Web et/ou une consigne pour la version papier.

Le champ <Consigne> est fermé par défaut et s'ouvre par un double clic ; il est optionnel (grisé dans Opale).

Les champs <Titre> et <Consigne> vous permettent de mieux mettre en perspective la ressource, ce qui est notamment utile si vous attendez de l'apprenant autre chose qu'une simple consultation du document (effectuer une comparaison, compléter un tableau, analyser une image...).

Enfin nous allons voir ce que tout cela donne !

Consultez à nouveau la procédure de génération de votre document, pour le Web ou pour le papier.



Publier un module avec Starter



> cf 'Starter-publication.scr.swf'

Voir aussi

> "cfPublier votre module sur différents supports", page 27.

3 Associer un tableau à votre module

Il existe plusieurs façon d'insérer des tableaux dans Opale :

- Les petits tableaux (dits "tableaux XML") peuvent être confectionnés directement dans Opale avec l'outil <Tableau>.
- Les tableaux plus complexes ou déjà existants que vous ne voudrez pas ressaisir peuvent être confectionnés ou enregistrés dans OpenOffice pour être affichés dans le module. Ils sont alors nommés "tableaux ODS" du nom de leur extension.
- Les tableaux créés avec d'autres outils qu'OpenOffice, ou les "classeurs" comportant plusieurs tableaux, ne sont pas affichables directement dans le module. Ils peuvent être proposés en téléchargement comme tous les autres documents bureautiques, les PDF etc.


Tout d'abord, intégrer des tableaux simples



Entraînement Trame Comètes : compléter le plan

Avant toute chose, créez une seconde <Division>  à l'aide de l'étoile d'insertion .

Copier-coller son titre ^{ref 5 page53}.

Créer un premier <Grain de contenu>  dans cette Division.

Copier-coller son titre ^{ref 5 page53}.

Dans le bloc <Information> ouvert par défaut dans le <Grain de contenu>, copiez-collez le premier paragraphe.



Visualisez ensuite la procédure vous permettant d'intégrer un tableau simple dans votre module.



Insérer un tableau intégré (XML)



> cf 'tableau_xml.scr.swf'

- ▶ Positionnez vous dans un paragraphe classique opale (par exemple dans une balise <Information> ou autres balises pédagogiques.
- ▶ Cliquez sur l'outil insertion de tableau  dans la barre d'outils (ou faites un clic droit sur le paragraphe et choisissez le menu *Tableaux...*).
- ▶ Choisissez *Insérer : tableau...*
- ▶ Choisissez la dimension du tableau en hauteur et en largeur.
- ▶ Paramétrer et enrichissez votre tableau avec les options de type ligne et cellule et l'outil crayon .

Deux types de lignes :

- Les lignes normales de contenu (par défaut) ;
- Les lignes d'en-tête (qui seront mise en valeur en publication).

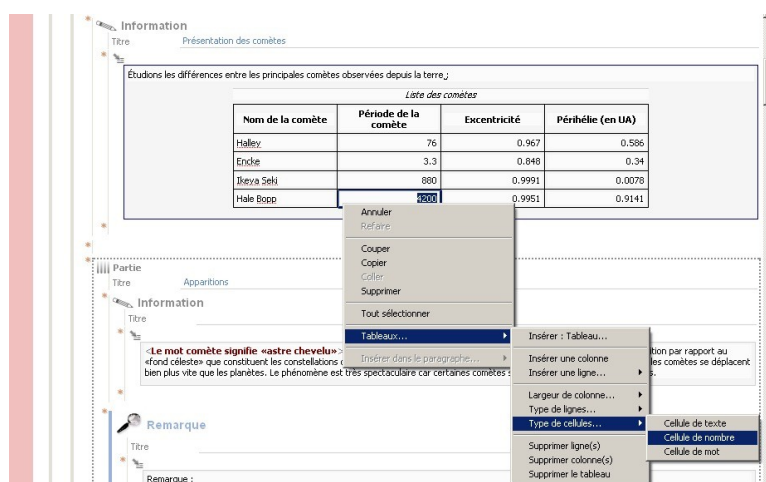
Possibilités d'édition :

- Vous pouvez utiliser le même type de contenu à l'intérieur d'une cellule de tableau qu'à l'intérieur d'un paragraphe : texte important, citation, adresse web, formule mathématique...
- Vous pouvez insérer de nouvelles lignes ou colonnes même après la création du tableau.

Trois types de cellules :

- Cellule de texte : publiée de manière classique, alignée à gauche dans cette version (par défaut) ;
- Cellule de mot : centrée dans les publications pour cette version ;
- Cellule de chiffre : alignée à droite dans les publications pour cette version.

Vous pouvez choisir ces types de cellules ou de ligne au moment où vous en insérez une, ou bien les modifier après, dans les deux cas par le menu *Tableau...* ou le bouton correspondant. Il est également possible de sélectionner plusieurs cellules avant de leur appliquer un type.



Écran 2 Format des cellules dans les tableaux intégrés xml.



Lors de la publication

Lors de la publication, le tableau sera publié sous forme d'un ensemble de balises HTML pour la publication web ou sous forme de tableau OpenOffice intégré à la publication papier. La largeur du tableau peut être amenée à varier en fonction du support.



L'esprit de la chaîne éditoriale existe aussi dans les tableaux !

Notez que la manière dont sont publiées les cellules et autres éléments du tableau est donnée à titre purement indicatif, que comme tout autre élément de contenu dans une chaîne éditoriale, la mise en forme associée à chaque type de cellule peut être modifiée dans d'autres versions d'Opale, il faut donc chercher à y déterminer le sens de la cellule et ne pas se reposer sur l'effet graphique voulu pour faire ce choix.


Les tableaux XML créés directement dans le formulaire respectent le principe de séparation du fond et de la forme, principe fondamental dans la chaîne éditoriale. Ainsi, vous ne pouvez pas mettre en forme ces tableaux (couleurs, taille de police etc.) car Opale appliquera automatiquement ses propres styles. Vous pouvez tout de même typer les lignes et les colonnes de votre tableau c'est-à-dire préciser s'il s'agit d'une ligne d'en-tête, si les cellules comportent des nombres ou des mots etc.





Entraînement Trame Comètes : tableau XML

A la suite du paragraphe précédent, toujours dans la même balise <Information>, placer le curseur dans une zone de texte et aller à la ligne.

Cliquez sur le bouton d'action  dans la barre d'outils pour insérer un tableau XML.

Sélectionnez 3 colonnes et 3 lignes pour le tableau.

Copier-coller son titre^{ref 5 page 53} dans le champ disponible au-dessus du tableau.

Compléter ensuite les différentes cellules par copier-coller.

Typier enfin la première ligne en <Ligne d'en-tête>.

Voilà, vous venez d'intégrer votre premier tableau XML !

Afin de préparer le terrain pour la suite, placer votre curseur après ce tableau et appuyer sur la touche [Entrée] pour aller à la ligne.

Copier-coller le paragraphe qui suit le tableau (mais laissez de côté la balise <Remarque> pour le moment).

Ensuite, utiliser le lien OpenOffice / Opale pour des tableaux plus complexes !

Vous pouvez insérer dans votre module Opale des tableaux que vous aurez confectionnés dans OpenOffice. Ceux-ci peuvent comporter des formules, une mise en forme spécifique etc.

Ils ne doivent cependant être composés que d'un seul onglet ou "classeur" pour que la liaison entre OpenOffice et Opale puisse fonctionner, c'est-à-dire qu'Opale puisse afficher dans la page Web le tableau en question.

La procédure est exactement la même que pour les images ou les PDF !


Associer une ressource à mon contenu

Prenons l'exemple d'une image que l'on associe à une balise pédagogique <Information>.

Associer une ressource à mon contenu



> cf 'associer_ressource.scr.swf'

- ▶ Cliquez sur l'étoile d'insertion  proposée au même niveau que le texte ;
- ▶ Dans la liste choisissez **Ressource** ;
- ▶ Un champ <Ressource> est ajouté au formulaire.
- ▶ Pour appeler l'image à cet endroit du contenu, glissez-déposez-la de l'atelier vers ce champ ;
- ▶ Votre ressource est maintenant associée à votre contenu.



Complément

Pour associer certains types de ressources multimédia à votre contenu, 3 modalités vous sont proposées :

- Embarquée : la ressource est imbriquée dans la publication (et s'affiche au sein de la page écran dans la génération Web) ;
- Zoom : votre ressource s'ouvre dans une nouvelle fenêtre de votre navigateur (pop-up à la taille de la ressource) ;
- Fichier en téléchargement : un lien cliquable vers votre ressource est créé et celle-ci est téléchargeable ;

Voir aussi



Vous avez des difficultés avec le glisser-déposer ?

Pour effectuer le glisser-déposer de la ressource vers votre formulaire à l'endroit de l'icône ressource, votre arborescence de fichiers dans la partie <Atelier> à gauche doit être entièrement ouverte (le dossier **ressources** et les sous-dossiers doivent être dépliés jusqu'aux fichiers - sans quoi vous ne pouvez pas saisir l'item souhaité pour le glisser et l'associer à votre contenu).

- Pour déplier un dossier de votre <Atelier>, cliquez sur le petit signe ■ à gauche de ce dossier. Pour replier un dossier ouvert, cliquez sur le petit signe -.
- Pour saisir et glisser le fichier : attrapez-le avec la souris et déplacez-le vers votre formulaire **sans relâcher la souris** pour le déposer à l'endroit de l'icône d'insertion d'item 📎 .



Une autre méthode

Vous pouvez obtenir le même résultat avec un clic droit sur l'icône d'association de ressource 📎 , plutôt qu'un glisser-déposer.

Choisissez alors dans le menu Sélectionnez un item. Lorsque la boîte de dialogue s'ouvre, vous pouvez parcourir l'arborescence de votre <Atelier>.

Pour ouvrir les espaces et sous-espaces 📁 , cliquez sur le ■ à gauche des dossiers.


Aller chercher l'image **hale_bopp.jpg** et cliquez dessus pour la sélectionner.


Cliquez ensuite sur Fermer en bas à droite de la boîte de dialogue pour terminer la procédure d'association de l'image.




Entraînement Trame Comètes : tableau ODS


Pour le tutoriel, le tableau se trouve déjà dans l'espace **ressources** de votre atelier. Si tout va bien, vous avez d'ores et déjà "rapatrié" ce dossier dans l'étape précédente, ce qui vous a permis d'associer les images et le PDF à votre contenu. Sinon, vous pouvez toujours le faire maintenant, avant de passer aux étapes suivantes (procédure d'importation) !

A l'aide de l'étoile d'insertion  , ajoutez une balise pédagogique <Remarque> à la suite du bloc <Information> précédent. Copiez-coller le texte de la remarque.

Toujours à l'aide de l'étoile d'insertion  , ajoutez cette fois-ci l'emplacement d'une <Ressource>, sous le bloc de texte inséré précédemment (toujours dans la remarque).

Glissez-déposez le tableau **rencontes_halley.ods** depuis votre atelier sur l'icône association de ressource  de votre formulaire.

Votre tableau est associé à votre contenu.

N'oubliez pas d'enregistrer votre travail à l'aide de la disquette .

Voir aussi

4 Et les graphiques ?



On distingue les schémas dits "vectoriels" des images "bitmap" car, contrairement à ces dernières, les schémas peuvent être redimensionnés dans un document sans jamais pixeliser !

Selon la même procédure que pour les images, les tableaux ou les PDF, vous pouvez insérer dans votre module Opale des graphiques réalisés avec l'application Draw d'OpenOffice (extension .odg).





Entraînement Trame Comètes : compléter le plan

Avant d'insérer le graphique, il vous faut compléter le plan en ajoutant un <Grain de contenu> , toujours dans la même Division .

Copier-coller son titre^{ref 5 page53}.

Dans le bloc <Information> ouvert par défaut dans le <Grain de contenu>, copiez-collez le premier paragraphe.

Visualisez ensuite la procédure vous permettant d'intégrer un graphique dans votre module.




Associer une ressource à mon contenu

Prenons l'exemple d'une image que l'on associe à une balise pédagogique <Information>.

Associer une ressource à mon contenu



> cf 'associer_ressource.scr.swf'

- ▶ Cliquez sur l'étoile d'insertion  proposée au même niveau que le texte ;
- ▶ Dans la liste choisissez Ressource ;
- ▶ Un champ <Ressource> est ajouté au formulaire.
- ▶ Pour appeler l'image à cet endroit du contenu, glissez-déposez-la de l'atelier vers ce champ ;
- ▶ Votre ressource est maintenant associée à votre contenu.



Complément

Pour associer certains types de ressources multimédia à votre contenu, 3 modalités vous sont proposées :

- Embarquée : la ressource est imbriquée dans la publication (et s'affiche au sein de la page écran dans la génération Web) ;
- Zoom : votre ressource s'ouvre dans une nouvelle fenêtre de votre navigateur (pop-up à la taille de la ressource) ;
- Fichier en téléchargement : un lien cliquable vers votre ressource est créé et celle-ci est téléchargeable ;

Voir aussi





Vous avez des difficultés avec le glisser-déposer ?

Pour effectuer le glisser-déposer de la ressource vers votre formulaire à l'endroit de l'icône ressource, votre arborescence de fichiers dans la partie <Atelier> à gauche doit être entièrement ouverte (le dossier **ressources** et les sous-dossiers doivent être dépliés jusqu'aux fichiers - sans quoi vous ne pouvez pas saisir l'item souhaité pour le glisser et l'associer à votre contenu).

- Pour déplier un dossier de votre <Atelier>, cliquez sur le petit signe ■ à gauche de ce dossier. Pour replier un dossier ouvert, cliquez sur le petit signe -.
- Pour saisir et glisser le fichier : attrapez-le avec la souris et déplacez-le vers votre formulaire **sans relâcher la souris** pour le déposer à l'endroit de l'icône d'insertion d'item 📎 .



Une autre méthode

Vous pouvez obtenir le même résultat avec un clic droit sur l'icône d'association de ressource 📎 , plutôt qu'un glisser-déposer.

Choisissez alors dans le menu Sélectionnez un item. Lorsque la boîte de dialogue s'ouvre, vous pouvez parcourir l'arborescence de votre <Atelier>.

Pour ouvrir les espaces et sous-espaces 📁 , cliquez sur le ■ à gauche des dossiers.

Aller chercher l'image **hale_bopp.jpg** et cliquez dessus pour la sélectionner.

Cliquez ensuite sur Fermer en bas à droite de la boîte de dialogue pour terminer la procédure d'association de l'image.



Entraînement Trame Comètes : graphique

Utilisez l'étoile d'insertion ✨ et choisissez Ressource pour insérer l'emplacement d'une ressource sous le texte.

Utilisez la méthode de votre choix pour associer la ressource orbites_cometes.odg à votre contenu.



Éliminer le marquage d'erreur sur les items ressources (débogger)

Y a-t-il des croix rouges sur vos items d'image ou de tableau dans la colonne de gauche de votre atelier ?

Il est probable que ce soit le cas.

Si le titre d'un item n'est pas renseigné, cet item est marqué en erreur.

Vous remarquerez que cela ne met pourtant pas votre module lui-même en erreur.

Ces croix rouges sur vos items de ressources vous signalent un défaut d'accessibilité.

Celui-ci ne sera pas réhibitoire pour la publication de votre module mais il est pourtant préférable de le corriger.



Entraînement Trame Comètes : nommer le schéma

En avant !

Sélectionnez l'item ressource **orbites_cometes.odg** marqué en erreur dans votre <Atelier>.

Cliquez sur l'onglet **Propriétés** dans la zone centrale : la fenêtre des **Propriétés** de l'item s'ouvre.

Dans cette fenêtre, renseignez le titre ^{ref 5 page53} de votre graphique.

Attention : enregistrez votre item avec la disquette  !

C'est tout ! La croix rouge disparaît avec l'enregistrement !


Profitez-en pour explorer les autres onglets dédiés aux items de ressources : **Visualisation**, **Édition**, **Import...**

Les onglets **Propriétés** et **Import** sont les plus utilisés.



Débogger de la même manière les autres items ressources qui sont en erreur dans l'espace **ressources** de votre atelier.

Vous pouvez récupérer les titres des images sur votre trame de cours afin de renseigner les propriétés de l'image.

Pour finir

Enregistrez votre formulaire avec la disquette .

Vérifiez les points suivants :

- Vous avez bien inséré votre graphique et vous voyez la miniature de ce document dans votre formulaire ?
- Votre **module** ne comporte pas de marquage d'erreur  ?
- Vos items images, tableau, graphique dans l'<Atelier> ne comportent pas non plus de marquage d'erreur  ?



Si tout est bon : c'est parfait !

Sinon, suivez les consignes ci-dessous pour corriger votre formulaire.



Corriger votre formulaire !

Reste-t-il des croix de marquage d'erreur ☒ dans votre formulaire de module ?


Si oui, repérer les champs obligatoires non renseignés et renseignez-les ou supprimez-les.

Enregistrez votre document avec la disquette  pour actualiser votre module.

L'item racine de votre module dans l'atelier est-il propre ?

Si ce n'est pas le cas, rendez-vous dans l'onglet <Information> pour faire l'analyse de la situation (fenêtre [Technique](#)).

Localisez le problème et retournez dans le formulaire (onglet [Édition](#)) pour effectuer les corrections nécessaires.

S'il n'y a pas de problème dans la fenêtre [Technique](#) et que pourtant l'item racine de votre module reste en erreur après l'enregistrement de votre formulaire, essayez de forcer l'actualisation avec l'icône  de l'Atelier Opale.

Si rien de tout cela n'a de succès, il y a deux possibilités :

- Soit quelque chose vous a échappé,
- Soit une erreur inconnue est survenue - cela est extrêmement rare.

Essayez de publier votre module. Si la publication fonctionne, il n'y a pas d'erreur grave.

Si une erreur inconnue est survenue et que vous ne pouvez pas publier votre module, fermez votre application et relancez-la.

Ouf ! c'est terminé...

Vous savez maintenant faire l'essentiel de ce dont vous aurez besoin pour la publication de contenus de cours avec Opale Starter.

N'hésitez pas à aller voir ce que tout cela donne grâce à l'onglet [Publications](#).

Dans <Publication Web> faites : [Nouvelle génération](#), [Consulter la génération](#).

Faites également une publication papier de la même manière.

Voir aussi



5 Insérer des listes imbriquées dans votre formulaire

Est-ce qu'il vous reste un peu de courage pour les listes imbriquées ?

Les listes imbriquées permettent une mise en valeur d'éléments ordonnés ou non sur plusieurs niveaux.

Nous en profitons pour revoir les manipulations de base et réviser la création et l'alignement de <Grain de contenu>.



Entraînement Trame Comètes : compléter le plan du module

Nous allons compléter le plan.

Créer un nouveau <Grain de contenu> et copier coller son titre^{ref 6 page53}.

Pour cet exercice, nous pouvons utiliser la <zone de brouillon>. Ceci n'est pas obligatoire.

Si vous ne voulez pas utiliser la zone de brouillon, faites vos copier-coller depuis la trame de cours vers votre formulaire.



Entraînement Trame Comètes : recréer une liste à plusieurs niveaux

Copiez-collez le premier paragraphe dans le bloc <Information> ouvert par défaut.

Ouvrez votre <zone de brouillon>.

Copiez-collez dans la <zone de brouillon> l'ensemble du texte qui suit (puces et sous-puces incluses).

Pour être confortablement installé, agrandissez la fenêtre (celle de votre application et celle de votre volet édition).

Dans votre formulaire, allez à la ligne après le premier paragraphe en tapant sur la touche clavier [Entrée].





Exemple

Utilisez l'outil <Insérer une liste>, Liste à puces, dans la barre d'outils.

Copier coller le texte de premier niveau^{ref 6 page53}.

Tapez une fois sur la touche clavier [Entrée].

Utilisez à nouveau l'outil <Insérer une liste>, Liste à puces pour augmenter le retrait d'un cran.

Copiez-collez le texte de second niveau^{ref 6 page53}.

Tapez deux fois sur la touche clavier [Entrée] pour passer à la ligne suivante de même niveau.

Copiez-collez le texte de la deuxième ligne de second niveau^{ref 6 page53}.

Tapez quatre fois sur la touche clavier [Entrée] pour continuer la liste au premier niveau.

Copiez-collez le texte de la deuxième ligne de premier niveau^{ref 6 page53}.

... Réitérez la même procédure pour les lignes suivantes jusqu'à ce que l'automatisme soit acquis.



N'oubliez pas....

Enregistrez votre formulaire avec la disquette  !

Voir aussi

V Exercices auto-correctifs dans Opale Starter



Attention

Nous traiterons dans cette nouvelle partie des éléments de type Exercices.




Deux types d'exercices peuvent être réalisés avec Opale Starter : les <Questionnaires à Choix Unique> (QCU) et les <Questionnaires à Choix Multiples> (QCM).

Pour cette partie du tutoriel, vous devez disposer de la trame d'exercices et effectuer des copier-coller depuis cette trame vers votre formulaire.

Si ce n'est pas déjà fait, ouvrez le document "starter_trame_exo.odt" qui figure dans le dossier des supports du tutoriel.



Entraînement Trame Comètes : compléter le plan du module

- Créez une nouvelle <Division>  que vous nommerez « Exercices ».
- Un <Grain de contenu>  est créé par défaut.
- A la place de ce Grain de contenu, créez un exercice à l'aide de l'étoile d'insertion .

Questionnaire à Choix Unique (QCU)

Principe de l'exercice



L'apprenant doit cocher **la** case correspondant à la bonne réponse parmi celles proposées.

Système de notation

- 100% de bonnes réponses = la réponse cochée est la bonne.
- 0% de bonnes réponses = la réponse cochée est fausse.



> cf 'exo_qcu_adv.scr.swf'

- ▶ Au même niveau que le <Grain de contenu>, l'<Activité> ou la <Division>, cliquez sur l'étoile d'insertion  ;
- ▶ Dans la liste choisissez par exemple Exercice : QCU ;
- ▶ Cliquez sur le point d'interrogation  et choisissez Contenu internalisé
- ▶ Renseignez le titre de l'exercice ;
- ▶ Saisissez l'énoncé, les différents choix, puis renseignez la <Solution> en choisissant le numéro correspondant au bon choix ;
- ▶ Si vous le souhaitez, vous pouvez également renseigner des explications pour chaque choix et une explication globale. Ces explications apparaîtront au niveau de la <Solution> de l'exercice.



Entraînement Trame Comètes : QCU

- Un quiz QCU est créé par défaut.
- Copier/coller l'<énoncé>.
- Copier/coller la <réponse 1>.
- Copier/coller la <réponse 2>.
- Copier/coller la <réponse 3>.
- Pour la solution, sélectionnez dans la liste déroulante le numéro de la <réponse exacte>, dans ce cas, la réponse 1.
- Copier/coller l'<explication globale> de l'exercice.



Conseil

Pour un meilleur feed back, vous pouvez également associer des explications pour chacune des réponses.

Questionnaire à Choix Multiples (QCM)

Principe de l'exercice

L'apprenant doit cocher la ou les case(s) correspondant aux bonnes réponses.





Systeme de notation

- 100% de bonnes réponses = tout bon.
- 0% de bonnes réponses = au moins une réponse est fausse.

Pour avoir tout bon l'apprenant doit sélectionner toutes les bonnes réponses et **uniquement** celles-ci.




> cf 'exo_qcm_adv.scr.swf'

- ▶ Au même niveau que le <Grain de contenu>, l'<Activité> ou la <Division>, cliquez sur l'étoile d'insertion  ;
- ▶ Dans la liste choisissez Exercice : QCM ;
- ▶ Cliquez sur le point d'interrogation  et choisissez Contenu internalisé
- ▶ Renseignez l'énoncé et les différentes réponses possibles. Pour les réponses devant être cochées, choisissez coché au niveau de la <Solution> ;
- ▶ Si vous le souhaitez, vous pouvez également renseigner des explications pour chaque choix et une explication globale. Ces explications apparaîtront au niveau de la <Solution> de l'exercice.



Entraînement Trame Comètes : QCM

- Double-cliquez sur le QCU précédent pour le fermer.
- Créez un second exercice de type QCM à la suite du précédent à l'aide de l'étoile d'insertion .
- Cliquez sur le point d'interrogation pour sélectionner Question à choix multiples au lieu de Question à choix unique.
- Copier/coller l'<énoncé>.



Attention

Dans les QCM, si une réponse est exacte, vous devez sélectionner l'option Coché dans la liste déroulante associée à chaque solution.

En revanche, si une réponse est inexacte, vous devez sélectionner l'option Non coché dans la liste déroulante associée à chaque solution.

On se place du point de vue de l'apprenant qui doit cocher ou non une réponse.



On y va !

- Copier/coller le libellé de la <réponse 1>, option Coché.
- Copier/coller le libellé de la <réponse 2>, option Non coché.
- Copier/coller le libellé de la <réponse 3>, option Coché.
- Copier/coller le libellé de la <réponse 4>, option Coché.

Voyons le résultat à la publication

Vous pouvez regarder la simulation de la procédure pour publier si cela n'est pas déjà acquis.

Publier un module avec Starter




> cf 'Starter-publication.scr.swf'

Voir aussi

> "cfPublier votre module sur différents supports", page 27.



Entraînement Trame Comètes : enregistrer et publier votre module

- Enregistrez votre travail en cliquant sur la disquette .
- Dans l'onglet Publication, générer votre contenu en cliquant sur Nouvelle publication puis sur Consulter la dernière génération.

Pourquoi et comment composer vos exercices ?

Conclusion



Vous avez terminé ce module !

Pour aller plus loin, vous pouvez :

- Suivre le parcours Opale Advanced,
- Télécharger le cahier des bonnes pratiques disponible dans l'espace formation,
- Parcourir la documentation logicielle et revoir les simulations de procédures point par point,
- Imprimer la nomenclature pour vous familiariser avec le vocabulaire Opale.

Ces annexes sont à votre disposition sur la plate-forme Moodle : usez et abusez-en !

Bravo si vous êtes parvenus jusqu'à cette page et à bientôt !



Valeurs de référence

1 -

Reportez-vous au fichier "opale_starter_trame_cours.odt".

Titre du module	Histoire et Nature des Comètes
------------------------	--------------------------------

2 -

Reportez-vous au fichier "opale_starter_trame_cours.odt".

Titre de la Division 1	L'énigme des comètes
Titre du Grain de contenu 1.1	Les comètes avant Halley
Titre de la Partie 1.1.1	Apparitions
Phrase 1 de la Partie 1.1.1	Le mot comète signifie «astre chevelu».

3 -

Reportez-vous au fichier "opale_starter_trame_cours.odt".

Titre du Grain de contenu 1.2	Kepler, Newton, Halley et la comète de 1682
Titre court du Grain de contenu 1.2	La Comète de 1682
Liste à puce - phrase introductive	Voici l'énoncé des lois de Kepler :
Liste à puce première puce	- Les planètes décrivent des ellipses dont le soleil occupe un foyer.
Liste ordonnée phrase introductive	- En généralisant grandement cette idée, Newton...
Liste ordonnée numéro 1	- Tout corps exerce sur tout autre une force



d'attraction
gravitationnelle.

4 -

Reportez-vous au fichier "opale_starter_trame_cours.odt".

Titre du Grain de contenu 1.3	De la nature physique des comètes
Titre de l'image	La comète Hale Bopp
Adresse Web de la NASA (URL)	http://www.nasa.gov/worldbook/comet_worldbook.html
Titre du PDF	Cours complet d'initiation à l'astrophysique

5 -

Reportez-vous au fichier "opale_starter_trame_cours.odt".

Titre de la Division 2	L'origine des comètes
Titre du Grain de contenu 2.1	Les comètes : des astres d'origine parfois lointaine
Titre du tableau	Propriétés orbitales des comètes
Titre du Grain de contenu 2.2	Propriétés orbitales des comètes
Titre du graphique	Évolution orbitale des comètes

6 -

Reportez-vous au fichier "opale_starter_trame_cours.odt".

Titre du Grain de contenu 2.3	Exploration spatiale des comètes
Texte de premier niveau	ICE - Lancée le 12 août 1978. Mission de la NASA.
Texte de second niveau	Traversée de la queue de la comète Giacobini-Zinner.
Texte de la deuxième	Traversée de la queue



ligne de second de la comète de Halley.
niveau

Texte de la deuxième GIOTTO - Lancée le 2
ligne de premier Juillet 1985. Mission de
niveau l'ESA.



Copies d'écran

Écran 1 Aperçu des Ressources au survol - *p. 29*

Écran 2 Format des cellules dans les tableaux intégrés xml. - *p. 37*