Načini uporabe gradiv

Tu smo opisali nekaj načinov, kako si predstavljamo, da boste uporabniki uporabljali gradiva, ki so vam na voljo na teh spletnih straneh. Seveda gre za opis le nekaj možnosti. Prepričani smo, da boste sami našli še bolj inventivne načine za kombiniranje gradiv. Veseli bomo, če boste svoje izkušnje in načine sporočili na naslov up.2008@fmf.uni-lj.si .

Formati gradiv

Vsako gradivo je na voljo v različnih formatih, ki so odvisni od tipa gradiva. V vsakem primeru pa je gradivo v oblikah:

- **Arhiv spletnih strani** - gradivo lahko dobite v obliki datoteke ZIP, ki vsebuje spletne strani elemetarnega gradiva. Ko datoteko ZIP odpakirate, dobite mapico, v kateri so gradiva primerna v obliki za postavljanje na WWW strežnik. Začetna datoteka je kot ponavadi datoteka `index.html`.
- **SCORM paket** - klasični SCORM 1.2 paket elementarnega gradiva, ki ga lahko naložite v vaš sistem LMS (npr. Moodle).
- **Izvorni format** - datoteka ZIP, ki vsebuje gradivo v izvorni kodi. Iz gradiva v izvornem formatu se lahko s pomočjo programa **Lekcija** sestavi spletne strani ali SCORM pakete, ki so kombinacije elementarnih gradiv.

V posebnih primerih lahko gradiva dobite tudi v drugih formatih, ki vključujejo format Word, Powerpoint, PDF, datoteke v **Winku**, ...

Scenarij 1

Učitelj locira elementarna gradiva na naši spletni strani, kopira spletne povezave (URL) in sestavi spletno stran, ki uporablja te povezave. To lahko naredi tudi v spletni učilnici. Prednost tega načina je, da učitelj ne potrebuje svojega strežnika z gradivi. Slabost tega načina je, da mora učitelj uporabiti gradiva v takšni obliki, kot so, in jih ne more popravljati oz. dopolnjevati. Slabost takega načina je tudi to, da učenec, ki pride na naše spletne strani, lahko "zaide" med ostalimi gradivi.

Scenarij 2

Učitelj na naši strani najde primerna gradiva. Potem naloži na svoj strežnik spletne strani gradiv in jih s pomočjo svojih dodatnih spletnih stvari kombinira v zanj primerno učno gradivo. Vkolikor je vešč popravljanja HTML dokumentov, lahko gradiva tudi nekoliko popravlja. Spletne strani lahko naloži tudi v sistem LMS. V tem primeru pa se kot bolj elegantna izkaže rešitev, če v sistem LMS raje nalaga kar SCORM pakete. Učitelj tako sestavi učne poti, ki se mu zdijo najbolj primerne. Prednost takšnega načina je, da ima učitelj gradiva na svojem strežniku ter kontrolira količino dostopnih gradiv in tako preprečuje, da bi učenci "zatavali" med ostalimi gradivi. Hkrati pa lahko spletne strani popravlja in prilagaja svojim potrebam, a le če obvlada urejanje spletnih strani v HTML-ju. Ker pa so spletne strani v HTML-ju ponavadi obremenjene z informacijami o estetskem prikazu, je tak način urejanja gradiv zamuden. Če uporabi pakete SCORM, mora za vsako gradivo uporabiti svoj paket

SCORM in posledično je učna pot definirana zgolj kot zaporedje povezav na gradiva in ne kot linearno urejena celota.

Scenarij 3

Učitelj si lahko naloži izvorne datoteke gradiv, potem pa sestavi lekcijo (zaporedje učnih gradiv) s pomočjo odprtokodnega programa **Lekcija**. Gradiva v izvorni obliki so v formatu, ki omogoča urejanje, popravljanje ter dopolnjevanje. Ko gradiva popravimo, lahko izgradimo lekcijo (učno pot), ki jo izvozimo bodisi v obliki paketa samozadostnih spletnih strani ali v obliki enega samega paketa SCORM, ki vsebuje celotno učno pot.

Ta način je najbolj splošen in omogoča to, da učitelji dobijo dostop do jedra vsebin in jih lahko spreminjajo. Orodje **Lekcija** podpira avtomatično barvanje in zamikanje programske kode, celotno podporo XHTML ter podporo **Latex** kode kar med HTML kodo. S tem postane močno orodje za upravljanje z računalniško-matematičnimi e-vsebinami. Učitelj lahko ustvari tudi mešana gradiva, ki se delno obnašajo kot pri prvem scenariju, delno pa uporabi naložena gradiva v izvorni kodi. Kar pridobi z uporabo programa **Lekcija**, je orodje za ustvarjanje enostavnih spletnih strani oz. paketov SCORM.

Scenarij 4 (uporaba pripravljenih gradiv v nespremenjeni obliki v vašem predmetu v spletni učilnici tipa Moodle)

Pripraviti morate sklop gradiv za določeno temo (npr. pogojni stavek).

- Preko menujev poiščete in si ogledate gradiva, ki pokrivajo to temo
- Med njimi izberete tista gradiva, za katera menite, da so ustrezna za vašo uporabo
    - prosojnice, animacija, kompleten kviz o pogojnih stavkih in štiri naloge.
        - Prosojnice želite prenesti v svojo učilnico, prav tako animacije.
    - Kviz in naloge pa boste uporabljali kar s strani http://up.fmf.uni-lj.si
    - S klikom na ustrezno možnost prenesete prosjnice in celoten imenik z animacijo.
    - Skopirate povezavo do strani s kvizom o pogojnem stavku in povezave do posameznih nalog.
- Kot učitelj se prijavite v vaši spletni učilnici in naložite datoteko s prosojnicami in imenik z animacijo
- Kot učitelj se prijavite v vaši spletni učilnici in naložite datoteko z učnim listom in imenik z animacijo
- Naredite povezavo do gradiva učni list
- Naredite povezavo do prosojnic
- Naredite povezavo do datoteke HTM, s katero poženete animacijo
- Naredite povezavo do spletne strani s kvizom
- Naredite vse 4 povezave do strani z nalogami

Scenarij 4 (uporaba pripravljenih gradiv, ki jih nekoliko spremenite)

Ostanimo pri isti temi, torej pogojnem stavku. Gradivo nameravate uporabiti tako, da jih boste dodali na svojo spletno stran.

- Izbor gradiv, za katera menite, da so ustrezna za vašo uporabo
    - ustrezne prosojnice in animacija.

- Željene spremembe
  - V prosojnicah želite odstraniti 3 zgled in drugega spremeniti tako, da boste računalni porabo goriva za motor in ne za avto
  - v animaciji pa želite odrezati zadnjo tretjino.
- Opravimo spremembe
  - Prenesemo ustrezne datoteke,
  - odpremo v PowerPointu (ali drugem ustreznem orodju), popravimo, shranimo.
  - Odpremo wnk datoteko v orodju Wink, pobrišemo zadnji del in poženemo orodje v winku, ki naredi ustrezno datoteko HTM s pripadajočimi datotekami (flash, JS, ...)
- Na svojo spletno stran dodamo povezavo do datoteke HTM, ki požene filmček in povezavo do prosojnic

Scenarij 5 (uporaba pripravljenih gradiv, ki jih nekoliko spremenite)

Ostanimo pri isti temi, torej pogojnem stavku. Všeč vam je kviz, a menite, da vprašanja 2, 3 in 6 ne ustrezajo. Zato bi jih radi odstranili. Spletne učilnice nimate.

Prenesemo ustrezno obliko gradiva. V urejevalniku spletnih strani odpremo HTM datoteko. Poiščemo omenjena vprašanja, jih označimo in s CTRL-X odstranimo. Shranimo popravljeno datoteko HTM.

Nato pa na svoj spletni strežnik dodamo celotno vsebino imenika (kot smo ga prenesli in popravili zgoraj) in na stran svojega predmeta dodamo povezavo do datoteke HTM, ki prikaže kviz.

Scenarij 6 (uporaba gradiv, ki jih nekoliko spremenite in na novo kombinirate v celoto)

- Radi bi pripravili gradivo, ki bi ga učenci uporabljali samostojno.
- Spremembe
  - Povratna informacija pri določenem vprašanju je povezava do filmčka.
  - Prosojnici bi radi dodali možnost, da si opis določenega postopka ogledajo v animaciji.
  - Svoj kviz, kjer boste uporabili nekatera od pripravljenih vprašanj, določena vprašanja nekoliko spremenili in tretja spet napisali na novo. Kot povratno informacijo pri pravilnem odgovoru želite učencu zastaviti še malo težjo nalogo, ki jo najdete na strani projekta UP.