

LE MODÈLE OPALE : GUIDE AUTEUR

Date : 2021
Auteur(s) : L. Abot, université de technologie de Compiègne
Licence : CC BY-NC-SA 4.0

Table des matières

Introduction	3
1. L'environnement Scenari	4
2. Organiser son atelier Scenari : l'explorateur	7
2.1. Introduction	7
2.2. Nommer vos items Scenari	7
2.3. Ranger vos items dans l'explorateur	8
2.4. Créer un espace	10
3. Créer la structure de son module Opale	12
3.1. Structure des modules Scenari : introduction	12
3.2. Le réseau d'items	12
3.3. Créer des items et les lier entre eux	16
4. Produire du contenu : la zone d'édition	19
4.1. Introduction	19
4.2. Enrichir le formulaire de contenu d'un item	19
4.3. Les rubriques bloc de texte	19
4.4. Illustrer le contenu : images, vidéos, code informatique, etc.	22
4.5. Enrichir le contenu à l'aide de références	25
5. Relire une production sous Scenari	26
5.1. Introduction	26
5.2. Organiser sa relecture	26
6. Publier les supports de formation	28
6.1. Introduction	28
6.2. Créer et compléter un item de publication	28
6.3. Générer une publication	29
7. Travailler collaborativement sous Scenari	30
7.1. Introduction	30
7.2. Organiser les étapes de travail à l'aide des cycles de vie	30
8. Astuces et bonnes pratiques sous Scenari	31
Glossaire	32

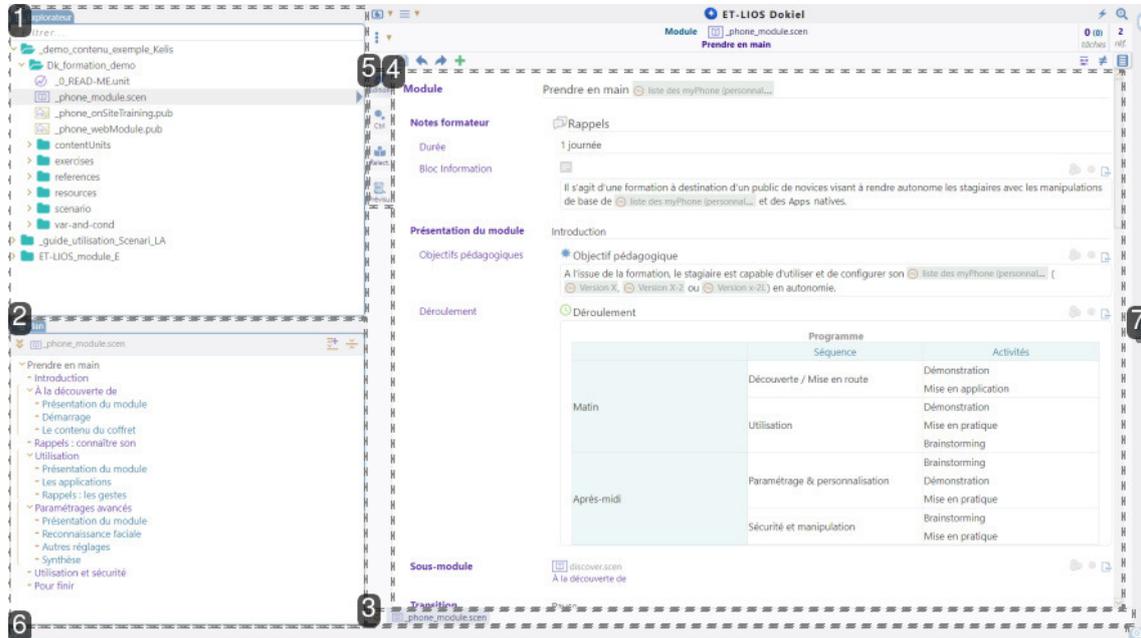
Introduction

Ce guide a pour vocation d'accompagner les enseignants dans la production d'un module de formation sous le modèle documentaire Opale, instrumenté par l'environnement Scenari.

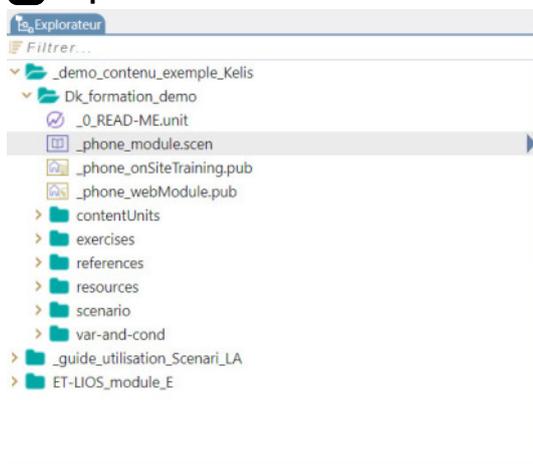
Nous utilisons Opale 3.8, sous Scenari 5.

1. L'environnement Scenari

Découvrir l'environnement Scenari

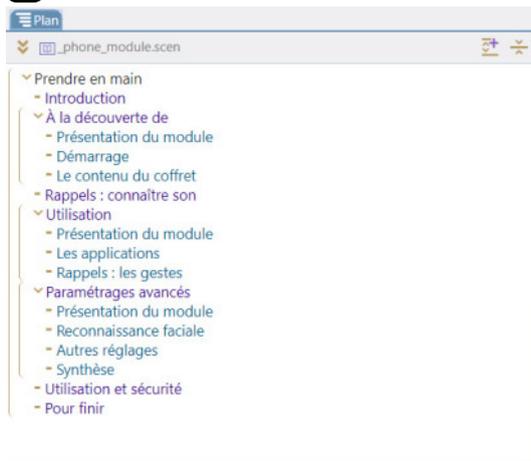


1 Explorateur



Le bloc **explorateur** rassemble tous les items^[p.32] contenus dans l'atelier^[p.32] et utilisés pour composer les documents. Les items sont classés dans des espaces^[p.32] (dossiers).

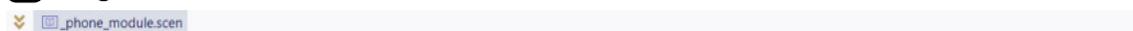
2 Plan



Le bloc  `plan` permet d'afficher le plan d'un item^[p.32] en particulier afin de visualiser la manière dont sont structurés ses items enfants (ou items descendants).

Le plan d'un item est tout à fait différent de l'explorateur^[p.32], il présente la manière dont est structuré un document, son plan. Autrement dit, le plan n'est pas le classement des items mais le résultat d'une scénarisation.

3 Onglets des items ouverts



Les onglets des items^[p.32] ouverts permettent de passer rapidement de l'affichage d'un item à un autre dans la zone d'édition.

L'item dont l'onglet est sélectionné s'affiche dans la zone centrale de l'environnement.

4 Zone d'édition

Module Prendre en main liste des myPhone (personnal...)

Notes formateur

Rappels

Durée 1 journée

Bloc Information

Il s'agit d'une formation à destination d'un public de novices visant à rendre autonome les stagiaires avec les manipulations de base de liste des myPhone (personnal... et des Apps natives.

Présentation du module

Introduction

Objectifs pédagogiques

Objectif pédagogique

A l'issue de la formation, le stagiaire est capable d'utiliser et de configurer son liste des myPhone (personnal... (Version X, Version X-2 ou Version x-2L) en autonomie.

Déroulement

	Programme	
	Séquence	Activités
Matin	Découverte / Mise en route	Démonstration Mise en application
	Utilisation	Démonstration Mise en pratique Brainstorming
Après-midi	Paramétrage & personnalisation	Brainstorming Démonstration Mise en pratique
	Sécurité et manipulation	Brainstorming Mise en pratique

Sous-module discover.scen À la découverte de

Transition Dans

La zone d'édition sert à :

- écrire le contenu d'un item en suivant la grille d'écriture,
- structurer le module / les items ^[p.32] en liant des items enfants.

5 Vues



Les vues permettent de passer d'une zone d'édition à un aperçu / une prévisualisation de l'item^[p.32] et vice-versa.

6 Publications



La zone publications permet de générer, puis diffuser ou télécharger les publications.

7 Mes tâches



2. Organiser son atelier Scenari : l'explorateur

2.1. Introduction

Le production de contenu sous Scenari passe par la création de fichiers XML, appelés items^[p.32]. Tous les items créés sont rangés dans l'explorateur^[p.32]. L'explorateur n'est qu'un espace de stockage. L'organisation des items dans l'explorateur n'a aucun impact sur la structuration de vos productions. Dans le cadre d'une co-création d'un module Scenari, il est important que chacun respecte des consignes d'organisation des items dans l'explorateur ainsi que des règles de nommage des items. En suivant une organisation et une nomenclature commune, il sera plus simple de travailler à plusieurs dans un même atelier.

2.2. Nommer vos items Scenari

Conseil Quel nom pour mon item ? Bonnes pratiques

Voici des consignes simples à suivre pour nommer vos items / espaces dans Scenari :

- Ne pas inclure d'accents
- Ne pas inclure d'espaces
- Ne pas utiliser de caractères spéciaux
- Limiter les majuscules
- Utiliser l'underscore "_" pour séparer les mots si besoin

L'extension des items est déterminée automatiquement par la nature de l'item créé. Vous n'avez pas besoin de l'écrire.

Exemple

Vous ajoutez à l'atelier une image représentant un modèle 3D d'une pièce mécanique. Vous pouvez nommer votre item `ressource : modele_3d_piece_a`. L'extension `.jpg`, `.png`, `.gif`, etc. sera automatiquement accolée en fonction du format de votre image.

Vos noms d'items :

- doivent être suffisamment explicites pour que n'importe quel auteur du module puisse avoir une idée du contenu sans ouvrir le fichier ;
- doivent être synthétiques. Évitez les noms de plus de 30 caractères.

Conseil

Il est important de limiter les notions de numérotation ou de plan dans le nom de votre item. Le principe d'une chaîne éditoriale est de créer du contenu granularisé qui pourra être compilé de différentes manières. Ainsi, ne nommez pas une évaluation : "eval_1". Il est possible que cette activité soit utilisée comme 3^e évaluation dans un autre module. Choisissez un nom porteur de sens comme "eval_thématique".

2.3. Ranger vos items dans l'explorateur

Pour faciliter le travail collaboratif, il est important que les différents auteurs d'un même module s'accorde sur le rangement des items^[p.32] dans l'explorateur^[p.32] de l'atelier.

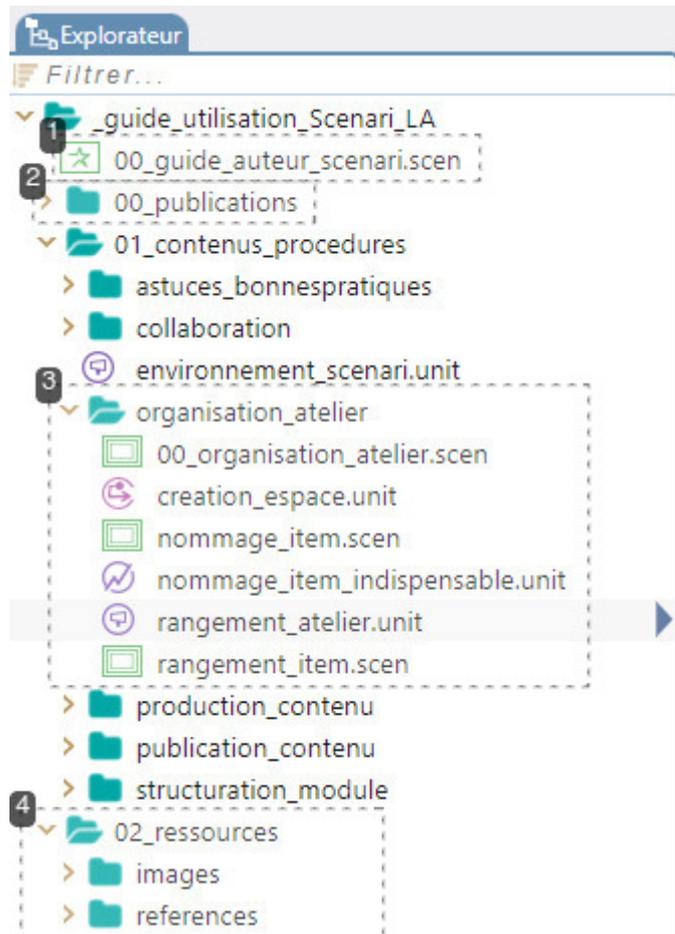
Il n'existe pas une seule méthode pour structurer le rangement. Chacun a ses préférences. Prenons l'exemple du rangement d'une bibliothèque, vous pouvez choisir d'ordonner vos livres par ordre alphabétique auteur, ou par genre, ou une combinaison des deux, etc. Si vous préférez faire des piles aléatoires au sol, c'est là que les choses se compliquent.

Il en est de même pour votre explorateur Scenari. Choisissez une structure d'espaces^[p.32] qui vous convienne pour retrouver rapidement n'importe quel item.

Conseil

Quel que soit le choix de structuration défini entre les auteurs, des bonnes pratiques communes existent :

- créer des sous-espaces par catégorie d'items : grains, exercices, images, références, etc.
- créer un sous-espace avec les items de publication pour les retrouver en un clin d'œil
- isoler l'item racine des items enfants dans un même sous-espace (par ex. : ajouter le préfixe  00_ au nom de l'item)



1 Item racine

 00_guide_auteur_scenari.scen

Afin de retrouver rapidement l'item à la racine à tout le contenu, celui-ci est identifié par le code  00_. Il reste ainsi afficher en tête d'espace, lui-même trié alphabétiquement.

2 Sous-espace de publication

>  00_publications

Espace qui permet de ranger tous les items de type publication. Gain de temps garanti au moment de la publication ou republication des documents.

3 Sous-espace thématique

>  organisation_atelier
 00_organisation_atelier.scen
 creation_espace.unit
 nommage_item.scen
 nommage_item_indispensable.unit
 rangement_atelier.unit
 rangement_item.scen

Espace où l'on retrouve tous les items qui compose une section ou une partie du contenu général. L'item racine de ce sous-ensemble est identifié par le code `00_`, qui place l'item en tête d'espace.

4 Sous-espace ressources

- ▼ 02_ressources
 - > images
 - > references

Espace qui permet de regrouper les items ressources par type. Ainsi les images ou autres ressources sont facilement identifiables et n'entravent pas la navigation au sein des sous-espaces thématiques. Alternativement et en fonction du niveau de granularité des contenus, des sous-espaces ressources pourraient être répartis au sein des sous-espaces thématiques.

2.4. Créer un espace

Procédure : Créer un espace dans l'explorateur

- 1 Ouvrir l'explorateur de l'atelier^[p.32]. Puis clic-droit.
- 2 Choisir `Créer un espace`.
- 3 Une fenêtre apparaît. Saisissez le nom de votre espace dans le champ de saisie `Code` :

Conseil Quel nom pour mon item ? Bonnes pratiques

Voici des consignes simples à suivre pour nommer vos items / espaces dans Scenari :

- Ne pas inclure d'accents
- Ne pas inclure d'espaces
- Ne pas utiliser de caractères spéciaux
- Limiter les majuscules
- Utiliser l'underscore "_" pour séparer les mots si besoin

L'extension des items est déterminée automatiquement par la nature de l'item créé. Vous n'avez pas besoin de l'écrire.

- 4 Cliquez sur `Créer`.

L'espace apparaît dans l'explorateur.

Commentaires

Vous pouvez imbriquer les espaces entre eux. Vous pouvez glisser-déposer un espace et son contenu dans un espace parent, ou créer directement un espace à l'intérieur d'un autre espace en faisant le clic-droit de création depuis ce dernier.

3. Créer la structure de son module Opale

3.1. Structure des modules Scenari : introduction

Avec Scenari, tout est dans l'art des articulations et des recompositions. On cherche à déterminer les plus petites unités de contenu possibles, pour ensuite les combiner et créer un ensemble.

Il est important de comprendre la notion pédagogique de grain de contenu : **un grain forme une unité sémantique**. Il peut exister indépendamment du contexte dans lequel il s'insère et peut faire sens dans d'autres contextes.

Ainsi un grain peut être :

- un apport théorique présenté une première fois aux étudiants dans un module, puis ailleurs comme rappel ;
- une image ou une vidéo (considérée comme **ressources** dans Scenari) : elles ont différentes valeurs, en fonction du contexte. Par exemple, une image peut être utilisée comme une illustration de contenu de cours ou comme support pour un exercice ;
- une question d'exercices ;
- etc.

Structurer un module Scenari, c'est comme jouer aux Legos. Chaque item^[p.32] (grain) est une pièce de Legos. A partir des différentes pièces de Legos, on peut créer différentes structures.

3.2. Le réseau d'items

Le modèle Opale repose sur un ensemble d'items^[p.32] qui, assemblés et imbriqués les uns aux autres, constitue le support de formation.

La liaison entre les différents items permet de créer un support de formation complet.

L'item de type module Opale correspond à l'item racine. Par nature, l'item module est un item parent, qui permet de lier des items enfants.

Il contient les balises suivantes : titre, métadonnées, objectifs du module, introduction, *corps*, conclusion, références générales.

Le corps du module imbrique d'autres types d'items tels que :

- une ou plusieurs divisions, et/ou
- un ou plusieurs grains de contenu, et/ou
- un ou plusieurs exercices, et/ou
- une ou plusieurs activités.

Complément

Vous pouvez consulter cette page de documentation Scenari [\[https://doc.scenari.software/Opale@3.7/reference/fr/#_itemsOpale\]](https://doc.scenari.software/Opale@3.7/reference/fr/#_itemsOpale) pour un référencement complet des items Opale et leur imbrication.

Comprendre la fonction des items du corps

Les items qui composent le corps d'un module Opale peuvent être classés en deux groupes, selon leur fonction. Il est important de comprendre la fonction des items afin de choisir adéquatement l'item à créer pour répondre à un besoin de contenu.

Classification des items Opale selon leur fonction

Organisation	Apprentissage
Ces items permettent de créer le plan ou la structure du module	Ces items transmettent du contenu pédagogique
Division	Grain de contenu
Activités : d'apprentissage, d'auto-évaluation, média enrichi	Exercices : rédactionnel, auto-évalués

L'item grain de contenu

L'item grain de contenu est la plus petite unité de contenu cohérente. Un grain de contenu ne peut pas contenir un autre grain de contenu.

L'item grain de contenu est l'item à privilégier au moment de la production du contenu du module. Dès qu'un contenu forme une unité de sens réutilisable, vous créez ce contenu sous forme de grain.

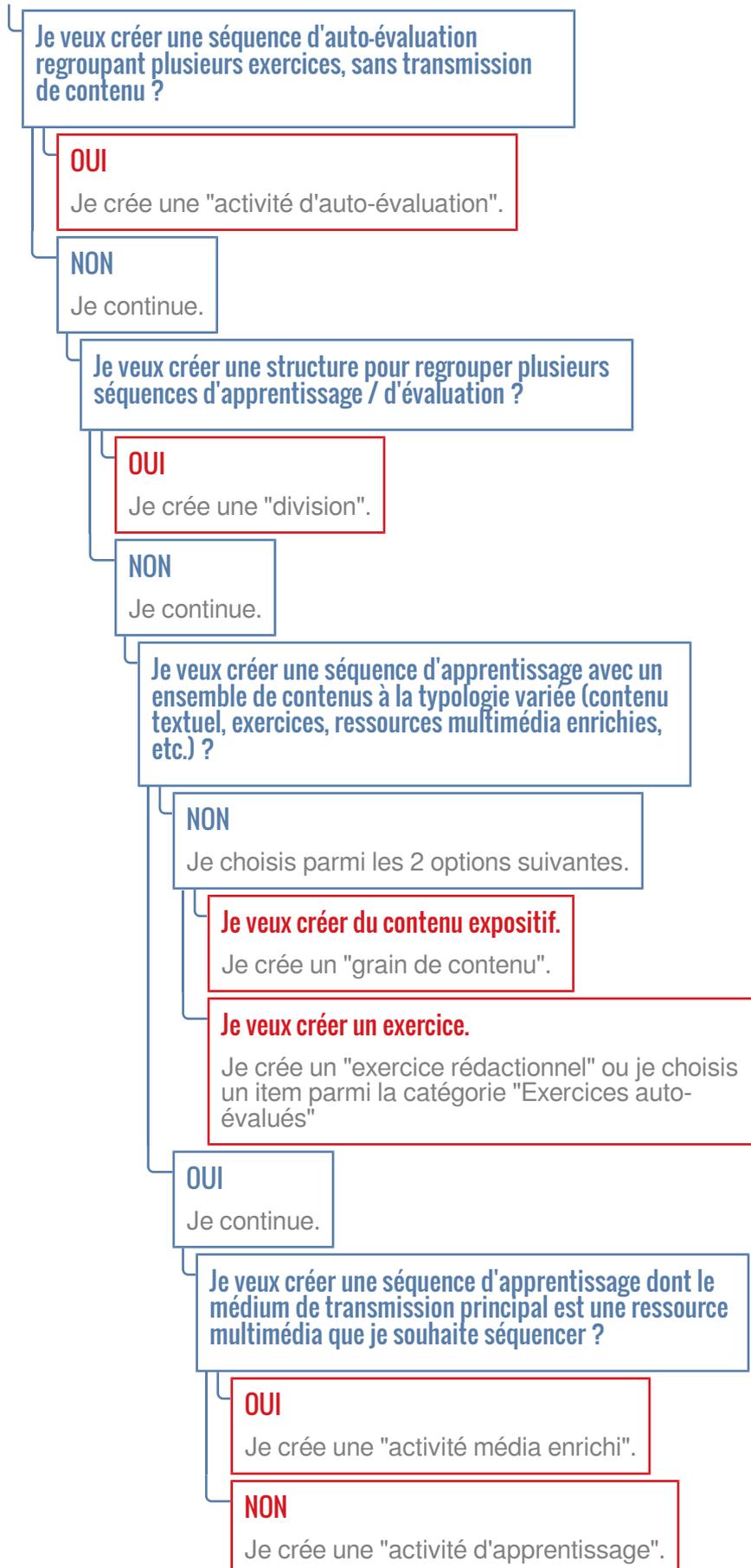
Les items d'organisation

Les items d'organisation n'ont d'intérêt que dans la mesure où ils coordonnent/imbriquent plusieurs items d'apprentissage. Une activité d'apprentissage comportant un grain de contenu unique n'aurait pas d'intérêt. Au moment de la publication, cela se traduirait par une partie titrée ne comportant qu'une seule sous-partie titrée.

Avec Scenari, l'effort de structuration ne passe pas par la forme mais par la fonction. On découpe le contenu en unité de sens.

Avant de choisir de créer un item, il est donc important de se poser les bonnes questions : quels sont les objectifs pédagogiques de mon contenu et quelles sont les méthodes pour y accéder ?

Quel item Opale créer pour intégrer mon contenu ?



3.3. Créer des items et les lier entre eux

Procédure : Créer un item

1 Ouvrir l'explorateur^[p.32] de l'atelier^[p.32], puis l'espace^[p.32] dans lequel vous souhaitez créer votre item

2 Clic-droit, puis choisir  Créer un item

3 Dans la liste déroulante qui apparaît, sélectionnez le type d'item à créer

4 Nommez l'item dans le champ de saisie  Code :

Conseil Quel nom pour mon item ? Bonnes pratiques

Voici des consignes simples à suivre pour nommer vos items / espaces dans Scenari :

- Ne pas inclure d'accents
- Ne pas inclure d'espaces
- Ne pas utiliser de caractères spéciaux
- Limiter les majuscules
- Utiliser l'underscore "_" pour séparer les mots si besoin

L'extension des items est déterminée automatiquement par la nature de l'item créé. Vous n'avez pas besoin de l'écrire.

5 Cliquer sur  Créer

L'item apparaît dans l'espace et s'ouvre automatiquement dans la zone d'édition.

Commentaires

Conseil

Consultez la section "Organiser son atelier Scenari" pour des conseils de nomenclature d'items, ainsi que d'organisation des items dans l'explorateur.

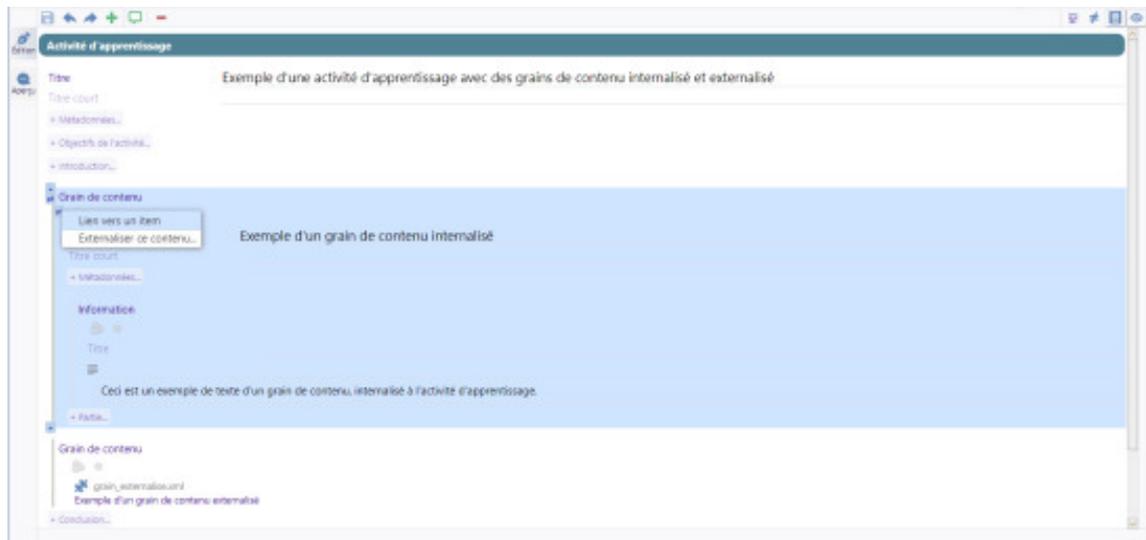
Lier les items entre eux : contenu internalisé ou lien vers un item externe

Lors de la création d'un item^[p.32] parent permettant l'imbrication d'item enfant, vous pouvez choisir :

- d'internaliser le contenu de l'item enfant dans l'item parent ; ou
- de lier un item enfant externe à un item parent.

La liaison entre les items se fait dans la zone édition de l'item parent.

Exemple Item activité d'apprentissage avec grains de contenu internalisé et externalisé



Dans l'exemple ci-dessus, l'item parent activité d'apprentissage est composé de deux items enfant grain de contenu.

Le premier grain de contenu est internalisé. Le formulaire d'édition du grain de contenu est proposé directement dans la zone d'édition de l'item activité d'apprentissage. Ce grain de contenu n'existe pas de manière autonome dans l'explorateur^[p.32]. Il ne pourra pas être utilisé dans d'autres items.

Le second grain de contenu est quant à lui externalisé. Il existe en tant qu'item autonome dans l'explorateur. Il pourra être utilisé dans d'autres items.

Choisir d'internaliser ou externaliser un item

Un item externalisé (qui existe de manière autonome dans l'explorateur) peut être utilisé dans différents items parents. Il convient d'externaliser les items qui ont vocation à être utilisés plusieurs fois, dans des contextes variés.

Dans la zone d'édition, lorsqu'une rubrique d'item est sélectionnée, l'icône  vous permet de choisir - selon la situation - entre :

-  lien vers un item : pour faire apparaître une icône d'insertion  et pouvoir lier un item de l'explorateur par glisser-déposer
-  externaliser ce contenu : pour transformer du contenu saisi de manière internalisée en un item de l'explorateur
-  contenu internalisé vierge : pour remplacer un lien vers un item externe par un formulaire de contenu d'item internalisé vierge

- `internaliser cet item` : pour transformer un item externe en contenu internalisée dans l'item parent

★ Remarque

L'option `internaliser cet item` ne supprime pas l'item externe existant de l'explorateur.

4. Produire du contenu : la zone d'édition

4.1. Introduction

Lors de la création d'un item, un formulaire à compléter s'ouvre dans la zone d'édition. Les rubriques proposées dans le formulaire dépendent de la nature de l'item créé.

4.2. Enrichir le formulaire de contenu d'un item

La zone d'édition d'un item propose un minimum de rubriques par défaut.

Pour enrichir le contenu de votre item, vous pouvez choisir de :

- ajouter une nouvelle rubrique ;
- changer la nature d'une rubrique proposée.

Procédure : Ajouter une rubrique ou modifier sa nature

- 1** Commencez par sélectionner une rubrique de contenu
Deux icônes apparaissent sur le côté gauche de la rubrique sélectionnée :  et/ou .
- 2** Cliquez sur  pour ajouter une nouvelle rubrique à l'endroit indiqué.
- 3** Cliquez sur  pour changer le balisage (la nature) de la rubrique actuellement sélectionnée.

Commentaires

Si les icônes n'apparaissent pas lorsque vous sélectionnez une rubrique, vous ne pouvez pas ajouter d'autres rubriques à cet endroit, ni changer la nature de la rubrique sélectionnée.

Selon la nature de l'item édité,  la zone d'édition permet la liaison vers des items enfants ^[p.16].

4.3. Les rubriques bloc de texte

Les rubriques bloc de texte composent l'essentiel des items grain de contenu.

Elles sont identifiables par l'icône .

Il est indispensable de comprendre comment baliser ces rubriques et enrichir les textes qu'elles contiennent pour créer un contenu riche et facilement identifiable pour les étudiants.

Les différentes balises des rubriques bloc de texte

Par défaut, la première rubrique de contenu proposée dans un item grain de contenu est un bloc information. Elle correspond à un bloc de texte simple. Sémantiquement, cette rubrique est neutre. Au moment de la publication du module, le contenu intégré à cette rubrique n'aura pas de mise en valeur particulière.

Pour aider les étudiants dans leur apprentissage, vous pouvez faire ressortir certains blocs de texte en changeant le balisage de la rubrique bloc de texte.

Les différentes balises sont :

- information
- définition
- exemple
- remarque
- conseil
- attention
- complément
- méthode
- rappel
- fondamental
- syntaxe
- texte légal
- simulation

Grâce aux différentes balises, vous indiquez sémantiquement à Scenari la fonction du contenu. Au moment de la publication, le contenu sera ainsi mis en valeur, avec un icône et un style facilement identifiables par l'étudiant.

Enrichir le texte d'une rubrique bloc de texte

Lorsque vous saisissez du contenu textuel dans une rubrique avec bloc de texte signalé par l'icône , vous pouvez enrichir le texte, c'est-à-dire : ajouter un lien web, mettre en valeur un terme, indiquer qu'une phrase est une citation, etc.

Le principe même de Scenari vous contraint à penser sémantiquement. Vous ne pouvez pas indiquer qu'un terme doit être écrit en gras. En revanche, vous pouvez indiquer à Scenari que ce terme doit être mis en relief, puisqu'il est important. Enrichir le texte, c'est ajouter une couche d'information supplémentaire au texte.

Exemple



Les outils pour créer du texte riche

Pour enrichir votre texte, sélectionnez le texte en question, puis :

- cliquez sur l'un des outils de la barre de menu en haut de la zone d'édition

ou

- clic-droit et choisissez l'un des outils proposés dans le menu déroulant (les mêmes que dans la barre de menu)



1 Insérer dans le paragraphe



Cet outil permet :

- d'insérer un lien URL
- d'indiquer qu'une partie du texte est une citation
- de mettre un ou plusieurs termes en relief (équivalent d'un terme important, souvent en gras)
- d'indiquer qu'un terme est spécifique (par exemple, les mots en langue étrangère)
- de placer des caractères en indice ou exposant
- d'indiquer d'une expression est une formule mathématiques (qui elle-même doit être écrite en Latex)

2 Insérer une référence



Cet outil permet :

- de lier un ou plusieurs termes à des items de référence créés séparément tels qu'abréviation, glossaire, bibliographie
- de créer un lien de renvoi vers une ressource (fichier, vidéo, etc.) ou un autre grain de contenu

3 Insérer un item dans le paragraphe



Cet outil permet d'insérer une ressource image comme imagerie, c'est-à-dire en tout petit format type icône.

4 Éliminer la balise encadrante



Placez votre curseur de saisie de texte à l'intérieur d'une balise (un morceau de texte enrichi) et cliquez sur cet outil pour supprimer la balise, soit l'enrichissement.

Vous n'avez pas besoin de sélectionner tout le texte enrichi. Placer le curseur dans la balise est suffisant.

5 Insérer une liste



Cet outil permet de créer des listes ordonnées ou à puce à partir d'un texte saisi.

6 Sortir de la liste



Une fois qu'une liste a été créée, cet outil permet de supprimer la liste en la sélectionnant entièrement au préalable, ou de sortir une ligne d'une liste.

En cas de listes imbriquées, l'outil permet de désindenter des lignes de liste imbriquée.

7 Insérer un tableau



Cet outil permet d'insérer un tableau.

Une fois le tableau inséré, l'icône change et vous permet d'entrer dans le menu d'édition du tableau.

4.4. Illustrer le contenu : images, vidéos, code informatique, etc.

Dans Scenari, tout élément illustratif à du contenu textuel est considéré comme un item ressource. Les items existent comme des éléments autonomes et indépendants dans l'explorateur. Les illustrations, quelle que soit leur nature, sont toujours du contenu externalisé, à intégrer à l'item parent.

L'avantage du traitement des ressources comme item externe est qu'une même ressource - une image par exemple - peut être utilisée à différents endroits d'un module à partir d'une même source.

Créer des items ressources

Les items ressources sont - en termes pédagogiques - des grains de contenu, c'est-à-dire du contenu autonome, qui peut être utilisé dans différents contextes.

Les items ressources peuvent être :

- des images ;
- des vidéos ;
- des fichiers audios ;
- des documents bureautiques ;
- du code informatique.

Procédure : Créer un item ressource

1 Glisser-déposer votre ressource (image, vidéo, fichier audio ou bureautique) depuis votre ordinateur vers l'explorateur

2 Renommer votre item si besoin

Clic-droit sur l'item, puis  Renommer.

 **Conseil** Quel nom pour mon item ? Bonnes pratiques

Voici des consignes simples à suivre pour nommer vos items / espaces dans Scenari :

- Ne pas inclure d'accents
- Ne pas inclure d'espaces
- Ne pas utiliser de caractères spéciaux
- Limiter les majuscules
- Utiliser l'underscore "_" pour séparer les mots si besoin

L'extension des items est déterminée automatiquement par la nature de l'item créé.
Vous n'avez pas besoin de l'écrire.

3 Double-cliquer sur l'item, puis donner un titre à votre ressource dans la zone d'édition

Le titre de votre ressource pourra être visible à différents endroits de la publication (légende, liste des illustrations, etc.) : il convient donc de l'écrire en bon français : majuscules, accents et caractères spéciaux acceptés.

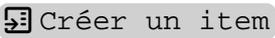
4 Compléter les informations de licence et accessibilité

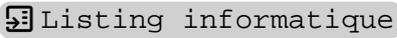
Procédure : Créer un item ressource listing informatique

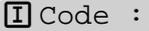
Les items listing informatique sont des ressources techniques permettant de saisir un fragment de code informatique et de préciser le type de langage. La colorisation syntaxique du code est automatique à la publication et en prévisualisation.

⋮

1 Clic-droit dans l'espace de destination dans l'explorateur

2 Cliquer sur 

3 Dans la catégorie , choisir 

Nommer votre item dans le champs  : et cliquer sur 

 **Conseil** Quel nom pour mon item ? Bonnes pratiques

Voici des consignes simples à suivre pour nommer vos items / espaces dans Scenari :

- Ne pas inclure d'accents
- Ne pas inclure d'espaces
- Ne pas utiliser de caractères spéciaux
- Limiter les majuscules
- Utiliser l'underscore "_" pour séparer les mots si besoin

L'extension des items est déterminée automatiquement par la nature de l'item créé.
Vous n'avez pas besoin de l'écrire.

4 Sélectionner le langage désiré parmi les choix proposés

5 Entrer votre code informatique

Intégrer les items ressources au contenu

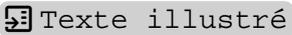
Une fois les items ressources créés, vous pouvez les intégrer à d'autres items, tels que les grains de contenu.



1 Ouvrir l'item parent dans lequel l'item ressource doit être intégré

2 Repérer la rubrique dans laquelle vous souhaitez intégrer la ressource, puis sélectionner le bloc texte  le plus proche

3 Cliquer sur  et choisir l'option correspondant au mode d'insertion voulu :

-  **Texte illustré** : permet d'ajouter un bloc texte accompagné d'une image
-  **Ressource** : permet d'intégrer une image ou une vidéo sans texte d'accompagnement juxtaposé

- **Fichier en téléchargement** : permet de créer un lien de téléchargement d'une ressource audio, vidéo ou bureautique
- **Listing informatique** : permet d'intégrer du code informatique (ressource internalisé ou externalisé)

4.5. Enrichir le contenu à l'aide de références

Les items références sont des items transversaux, tels que :

- des abréviations
- des définitions (termes formant un glossaire)
- des entrées bibliographiques

Vous pouvez créer les items références dans un espace de l'explorateur et les intégrer ensuite au fil du module. Traiter les références comme des items transversaux externes permet de créer instantanément, au moment de la publication une bibliographie complète, une liste des abréviations et un glossaire, avec - dans les publications papier - une numérotation automatique. Dans les publications web, les références s'affichent au fil du module dans des infos bulles lorsque l'étudiant survole un terme référencé.

Procédure : Lier un terme à un item référence

- 1** Sélectionner le terme à référencer
- 2** Clic-droit, puis choisir **Insérer une référence > Abréviations / Glossaire / Bibliographie** (selon la nature de la référence à intégrer)
- 3** Sélectionner l'item référence à lier dans la liste qui s'affiche

5. Relire une production sous Scenari

5.1. Introduction

Le travail de relecture d'un document produit à l'aide d'une chaîne éditoriale requiert une adaptation des pratiques de relecture habituelles. La séparation fond / forme est à prendre en considération.

Il est important de faire la distinction entre la forme du document de production et les formes du document publié. Un relecteur doit s'attarder sur le fond du propos et non sa forme, qui est générée par Scenari. En revanche, un relecteur doit se questionner sur la bonne utilisation et compréhension du modèle documentaire afin que la génération de la publication soit en adéquation avec la structuration du contenu recherchée.

Attention

La mise en forme du contenu en mode prévisualisation ou aperçu n'est pas fidèle à la mise en forme effective au moment de la publication. Elle n'est que suggestive.

Ne vous attardez pas sur des détails de mise en forme générés par Scenari.

Complément Pour aller plus loin

Dumas L., Conception de formes de relecture dans les chaînes éditoriales numériques (cf.  Conception de formes de relecture dans les chaînes éditoriales numériques). Th Doctorat, UTC ; 2016.

5.2. Organiser sa relecture



Prérequis

Connaître  l'interface Scenari et ses différents volets ^[p.4].

- 1** Ouvrir l'item module OPALE racine et afficher son plan
En choisissant d'ouvrir l'item racine, vous pourrez relire tout le contenu du module sans changer d'item.
- 2** Ouvrir la vue  Aperçu

3 Démarrer le module

4 Activer le mode correction et annotation



5 Relire le contenu, page après page

6 Ajouter des commentaires ou éditer les blocs de texte quand nécessaire



7 Editer directement un item quand une correction de structure est nécessaire

Si la correction nécessite un changement de structuration, éditer l'item.

Utilisez le volet **Plan** pour trouver et ouvrir l'item à éditer. Naviguer dans le volet **Plan** est plus efficace qu'utiliser le volet **Explorateur** au moment de la relecture.

6. Publier les supports de formation

6.1. Introduction

Une fois les contenus intégrés et les modules créés, vous pouvez publier les supports de formation.

Les supports de formation sont générés à partir des items de publication. Le type d'item de publication conditionne le format de sortie du support (web, pdf, etc.).

La zone d'édition d'un item de publication permet de définir le scénario du document à publier. Le scénario est défini en liant un item racine qui donne au document son plan. La zone d'édition permet également de compléter des métadonnées (date, auteur, version, logo, etc.) et choisir les options de publication.

6.2. Créer et compléter un item de publication



1 Clic-droit dans l'explorateur, puis choisir  **Créer un item**

Selon le type de support de formation désiré choisir entre :

-  **Support web** : pour créer un module web dans une logique d'auto-formation, ou de formation à distance
-  **Support papier** : pour créer un livret PDF pour le formateur, et/ou un livret PDF pour les étudiant.es
-  **Support diaporama** : pour créer un diaporama de cours dans une logique de formation synchrone

2 Glisser-déposer l'item racine Module Opale de la formation tout en bas du formulaire de l'item publication

3 Compléter le formulaire de l'item de publication dans la zone d'édition

Nous vous conseillons de compléter a minima :

- Date
- Auteurs et copyrights

4 Renseigner les options de  **paramétrage du support** de formation

6.3. Générer une publication



Une fois l'item de publication complété, vous pouvez générer votre publication, puis la télécharger ou la diffuser.

- 1** Ouvrir l'item de publication
- 2** Ouvrir la zone **Publications**
Cliquez sur l'icône  en bas à gauche de votre fenêtre
- 3** Sélectionner le type de publication souhaité, puis cliquez sur 
- 4** Une fois le support de formation généré, vous pouvez choisir de **consulter** le support ou le **télécharger**

7. Travailler collaborativement sous Scenari

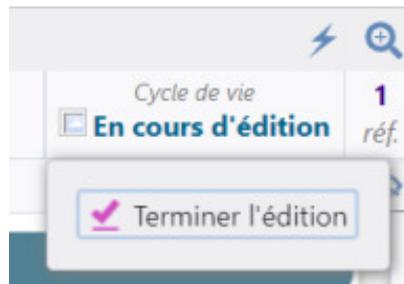
7.1. Introduction

Des outils intégrés à Scenari permettent une production et une publication de contenu en mode collaboratif.

7.2. Organiser les étapes de travail à l'aide des cycles de vie

Les cycles de vie sont proposés avec les items Module, Grain de contenu et Exercices. Ils permettent d'organiser les étapes de production et validation des items.

On retrouve le volet de gestion du cycle de vie des items en haut à droite de l'interface Scenari.



Trois états de cycle de vie sont à disposition :

- en cours d'édition : l'auteur est en cours d'écriture de l'item. L'item est amené à être complété ou modifié. Il n'est pas utile de le relire, ni de le valider pour le moment.
- terminé : l'auteur a fini de produire l'item. Il peut être relu et validé.
- valider l'item : l'item a été relu et validé. Il peut être intégré à une publication.

◆ Remarque

Les états des items sont visibles dans l'explorateur :

- item terminé :  21_theorie_gra... 
- item validé :  21_theorie_gra... 

8. Astuces et bonnes pratiques sous Scenari

Voici quelques astuces et bonnes pratiques lors de la rédaction de document sous Scenari.

Truc & astuce

Lorsque vous écrivez du texte, ajoutez un bloc texte à votre rubrique pour chaque paragraphe ou idée distincte. Au moment de la publication, votre contenu sera mieux aéré.

Truc & astuce

Evitez les références contextualisées afin de respecter la logique de grains réutilisables : par exemple, la référence « dans le chapitre précédent » pose problème. Une meilleure formulation serait « dans le chapitre - lien hypertexte vers le chapitre en question - »

Truc & astuce

Lors de la rédaction de contenu, le navigateur web indique des erreurs orthographiques potentielles. Afin d'afficher les suggestions de correction, appuyer sur  **shift** + clic droit de la souris.

Glossaire

Atelier	Un atelier correspond à l'environnement de travail. Il est basé sur un modèle documentaire. A l'intérieur de cet atelier sont stockés les items au format XML. L'accès à un atelier peut être restreint par des permissions utilisateurs.
Espace	Un espace est un dossier qui permet de classer et d'organiser les différents items de l'atelier dans l'explorateur. Plusieurs espaces peuvent être imbriqués entre eux.
Explorateur	<p>L'explorateur est un bloc de l'environnement Scenari qui rassemble tous les items contenus dans l'atelier et utilisés pour composer les documents. L'explorateur permet de ranger les items. L'explorateur se trouve en haut à gauche dans l'environnement Scenari. Il est matérialisé par l'icône .</p> <p>L'organisation de l'explorateur n'a pas d'impact sur la structuration des productions. Il n'est qu'un lieu de stockage.</p>
Item	<p>Les items sont des fragments de contenu XML matérialisés dans l'explorateur d'un atelier.</p> <p>Selon leur type, les items sont composés de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● rubriques de contenu internalisées (blocs de texte, métadonnées, champs date...); <p>et/ou</p> <ul style="list-style-type: none"> ● liens vers d'autres items.