

GHID PENTRU PROFESORI

Construcția unui curs în Moodle



Cosmin Herman, Mihai Jalobeanu, Roza Dumbrăveanu, Anca Mustea, Ioan Virag

2.2. ASPECTUL INTERFEȚEI CURSULUI

2.2.1. Formatul cursului

Formatul teme (topics) va prezenta conținutul cursului sub formă de secțiuni pentru fiecare temă, iar numărul acestora este la decizia profesorului și poate fi oricând modificat; la fiecare temă se pot adăuga propriile resurse și activități.

Formatul săptămânal (weeks) va prezenta conținutul cursului cu secțiuni distincte pentru fiecare săptămână; acest format este potrivit atunci când studenții au un orar fix; numărul secțiunilor poate fi și în acest caz actualizat oricând.

Formatul social (social) are un singur forum și este potrivit pentru cursurile mai puțin formale, de exemplu pentru discuții, dezbateri pe o anumită tematică.

Formatul SCORM (Sharable Content Object Reference Model) reprezintă o colecție de conținuturi (resurse, activități de învățare și evaluare) create conform unor standarde pentru conținutul e-learning. Colecția trebuie creată în prealabil cu ajutorul unor programe de generare de conținut SCORM (Articulate, www.articulate.com, eXe Learning, www.exelearning.org) și apoi încărcate pe Moodle.

Formatul diapozitiv (slide) este similar formatului teme și oferă o posibilitate de plasare pe orizontală a secțiunilor cursului corespunzătoare diapozitivelor; acestea alunecă spre stânga sau spre dreapta la acționarea butoanelor **Previous** și **Next** sau a butoanelor cu numere.

2.2.2. Blocuri funcționale

Adăugarea blocurilor sunt necesare pentru a oferi unui curs noi funcționalități

Blocuri frecvent utilizate: **Blocul de navigare**, **Blocul de configurări**, **Activități**, **Activități recente**, **Calendar**, **Cursuri**, **Evenimente următoare**, **Fișierele mele personale**, **HTML**, **Legături secțiune**, **Meniu Blog**, **Mesaje**, **Cputare curs**, **Stadiu completare curs**, **Statistici**, **Ultimele știri**, **Utilizatori**, **Wikipedia**.

2.2.3. Editorul de text

Butonul	Semnificația
	Undo (anulează ultima operație de editare) și Redo (refă ultima operație de editare)
	Caută/înlocuiește un cuvânt / o frază

	Comutator pentru mod ecran complet la editare
	Butoane pentru scris îngroșat, aplecat, subliniat, tăiat cu o linie, indice și exponent
	Aliniere la stânga, centrat, la dreapta
	Curăță codul dezordonat
	Anulează formatarea
	Lipire ca text simplu
	Lipire din Word
	Culoarea textului
	Culoarea de fundal a textului
	Direcția de la stânga la dreapta, respectiv de la dreapta la stânga
	Listă neordonată, respectiv ordonată
	Elimină indendarea, respectiv indentează
	Inserează/editează un link, elimină un link, respectiv previne crearea automată a unui link
	Inserare/editare imagine
	Inserare emoticon
	Inrerare/editare media
	Inserare ecuație; este necesar să fie instalat pluginul Java(TM)
	Inserează caracterul spațiu
	Inserare caracter special
	Inserare tabel
	Editare sursă HTML
	Activare/dezactivare dicționar

Butoanele editorului HTML și semnificația acestora

Atunci când creăm o pagină putem preciza numele și o scurtă descriere a acesteia (care pot fi afișate sau nu) și putem restricționa accesul la pagină între anumite date calendaristice sau în anumite condiții.

Acționarea butonului  produce apariția unei ferestre în care prima dată trebuie să efectuăm clic pe **Find or upload a sound, video...** Ca urmare, va apărea fereastra **File picker** în care utilizatorul poate

alege fișiere încărcate anterior pe server sau dintre cele recent folosite, poate încărca un fișier de pe harddisk, poate include un video de pe youtube sau fișiere de pe wikimedia.

Pentru a insera un fișier video de pe Youtube, tasăm întâi cuvintele prin care realizăm căutarea pe internet.

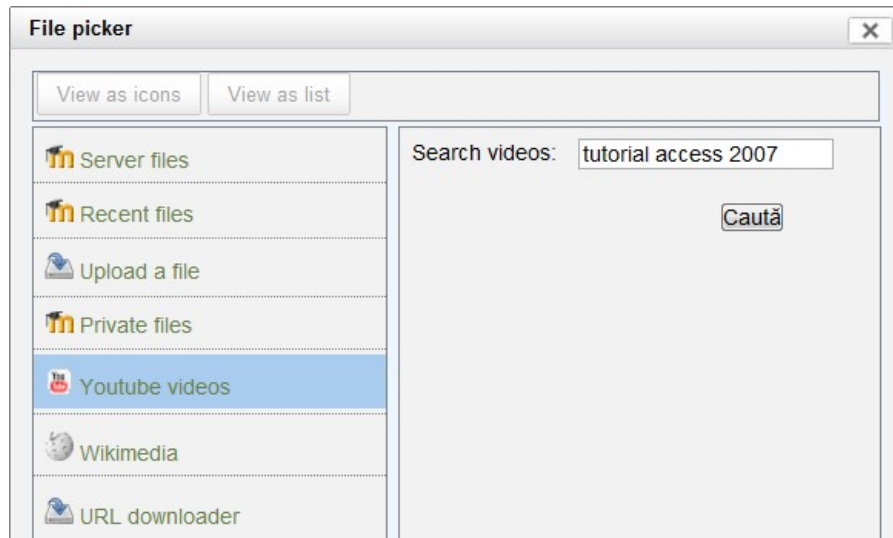


Fig. 13. Inserarea unui fișier video de pe YouTube

După apăsarea pe butonul **Caută**, în partea dreaptă vor apărea rezultatele căutării. Alegem filmul dorit, apoi suntem invitați să precizăm numele fișierului, autorul și licența. După salvarea fișierului, acesta trebuie inserat pe pagină. Când studentul accesează pagina, acesta va vedea automat filmul încorporat.

Butoanele devin active numai atunci când este selectat ceva (un text, o imagine). Pentru a obține pe pagină un link către un site de pe internet, selectăm, de exemplu, un cuvânt, apoi apăsăm butonul **Inserează/Editează link**, și completăm adresa paginii către care dorim să navigăm, în câmpul **URL legătură**. În câmpul **Țintă** putem preciza unde dorim să se deschidă noua legătură (în aceeași fereastră/același cadru, într-o fereastră nouă, în fereastra/cadrul părinte, sau în frame-ul cel mai mare). După apăsarea butonului **Actualizează**, cuvântul selectat va avea o culoare diferită, iar când studentul trece cu mousul pe deasupra, acesta va indica prezența unei legături.

Selectarea unui cuvânt care reprezintă un link, face ca primele două butoane din setul de mai sus să devină active. Acționarea butonului din mijloc îndepărtează legătura la pagina web, cuvântul redevenind un simplu text.