

Production de Ressources Numériques avec Scenari



SCENARI

Cédric Frayssinet - Christophe Bellessort

Table des matières



Objectifs	4
Introduction	5
I - Avant de commencer	6
1. Bref aperçu	6
2. Installer l'environnement de travail SCENARI	6
2.1. Installation de SCENARI Chain	7
2.2. Installation d'un modèle documentaire	8
3. Organisation des ateliers et de l'espace de travail	8
3.1. Création des ateliers	8
3.2. Création des espaces de travail	9
3.3. Gestion des ateliers	10
II - Création pas à pas d'un premier Module Scenari	12
1. Création d'un cours ou d'une formation, méthode générale	12
2. Exercice : Créer un espace	13
3. Exercice : Création de l'item de plus haut niveau : Le Module	13
4. Contenu d'un module	14
5. Exercice : Création de l'item de plus bas niveau : Le Grain de Contenus	14
6. La barre d'outils de l'éditeur de contenus	16
7. Exercice : Création d'un item intermédiaire : Activité d'apprentissage	16
8. Exercice : Utilisation d'un sous-espace "ressources"	17
III - Finaliser les documents, publier avec SCENARI	18
1. Création de l'item de publication et génération des fichiers	18
IV - Des compléments pour mettre du contenu et contrôler sa production	20
1. Les différents types d'items de la chaîne éditoriale OpaleSup	20
1.1. Les items de structuration de contenu	20
1.2. Les items de ressources	21
1.3. Les items de publication	21
1.4. Les items de la catégorie Références	22

2. Organisation du plan d'un module, hiérarchie des items	22
3. L'environnement de travail et les aides à l'organisation des contenus - Codes utilisés par Scenari	23
3.1. Signalement des erreurs	23
3.2. Le réseau d'items, ou comment savoir où intervient chaque item	23
3.3. Obtenir le plan du cours ou d'un item particulier	24
3.4. Rechercher des items	24
4. Gérer les images avec SCENARI	25
5. Insérer des vidéos avec SCENARI ou tout contenu à partir d'un code d'intégration	25
6. Les formules mathématiques	26
7. La création d'exercices	26
7.1. Exercice de catégorisation	26
7.2. Les textes à trous	27
7.3. Les QCM graphiques	29
V - CanoProf	30
Ressources annexes	31
Contenus annexes	33

Objectifs

- S'approprier l'utilisation d'une chaîne éditoriale et en exploiter les fonctionnalités.
- S'approprier les différents items et leur hiérarchisation.
- Publier un contenu sur divers supports : papier, web...
- Construire une séquence de cours : activité pratique, tutoriel, cours...

Introduction



SCENARI

SCENARI est un gestionnaire de chaînes éditoriales *Chaîne éditoriale* permettant de travailler avec divers modèles documentaires *Modèle documentaire* disponibles sur *le site officiel*.

Il est nécessaire d'adjoindre à SCENARI un modèle documentaire adapté à la finalité du cours.

Ce support de formation est conçu pour la conception de documents utilisant **SCENARI** et le modèle documentaire **OPALE** qui est bien adapté à la création de supports de cours.



Logo Opale

Avant de commencer

Bref aperçu	6
Installer l'environnement de travail SCENARI	6
Organisation des ateliers et de l'espace de travail	8

Objectifs

- En savoir plus sur Scenari
- Connaître les procédures d'installation de Scenari

1. Bref aperçu

Histoire de Scenari

Scenari est un *logiciel libre* - p.39, multiplateforme (Windows ©, MacOS © et Gnu/Linux).

- Le logiciel est issu d'un projet de thèse de l'**UTC de Compiègne** qui en assure toujours la partie recherche.
- **Kelis** est l'éditeur de Scenari, elle dirige les développements et propose un support via scenari-enterprise.
- L'**association Scenari** favorise les synergies entre les membres de la communauté (concepteurs, utilisateurs, prestataires)

Le logiciel Scenari est donc totalement gratuit.

Exemples de publications

Scenari permet d'obtenir au moins 3 types de présentations :

1. Publication WEB
2. Publication *Diaporama*
3. Publication *Papier* au format PDF

2. Installer l'environnement de travail SCENARI

Cette partie présente l'installation du gestionnaire de chaînes éditoriales SCENARI dans sa version 4.2 et l'ajout d'un modèle de documents *Modèle documentaire*, la chaîne éditoriale **Opale** dans sa version 3.6.

La méthode pourra être réitérée pour d'autres modèles de documents disponibles sur le *site officiel de Scenari*.

2.1. Installation de SCENARI Chain

✂ Méthode : Installation sur Windows

Le client se télécharge *ici* (la dernière version stable en mars 2017 est 4.2.1).

✂ Méthode : Installation sur Gnu/Linux

Ubuntu

On rajoute un dépôt, ce qui permettra au client d'être toujours à jour.

```
1 echo "deb http://scenari-platform.org/deb `lsb_release -sc` main" | sudo tee -a
  /etc/apt/sources.list.d/scenari.list
```

Ajout de la clé d'authentification du serveur sur le pc :

```
1 wget -O- http://scenari-platform.org/deb/scenari.asc | sudo apt-key add -
```

Mise à jour des dépôts puis installation :

```
1 sudo apt-get update && sudo apt-get install scenarichain4.2.fr-fr
```

Pour une autre distribution Linux

Télécharger l'archive *ici* :

- 64 bits : https://download.scenari.org/scenari/files.fr-FR/SCENARIchain/lin_x86_64/latestStable/
- 32bits : <https://download.scenari.org/scenari/files.fr-FR/SCENARIchain/lin/latestStable/>

Puis, décompressez l'archive dans un dossier puis naviguez vers ce dossier en ligne de commande et exécutez le fichier `install.sh`.

✂ Méthode : Installation sur MacOSX

Télécharger le .dmg *ici* :
<https://download.scenari.org/scenari/files.fr-FR/SCENARIchain/mac/latestStable/>

puis suivre cette *documentation*.

📁 Complément : Dossiers de travail créés dans les documents de l'utilisateur

Il peut être utile de savoir où sont enregistrés les contenus créés, en particulier pour les sauvegarder ou les exporter.

Dans le dossier personnel de l'utilisateur, on trouve un ou plusieurs dossiers `SCchainx.x` indiquant le numéro de version concerné. Notons qu'il est possible d'utiliser plusieurs versions de Scenari Chain simultanément.

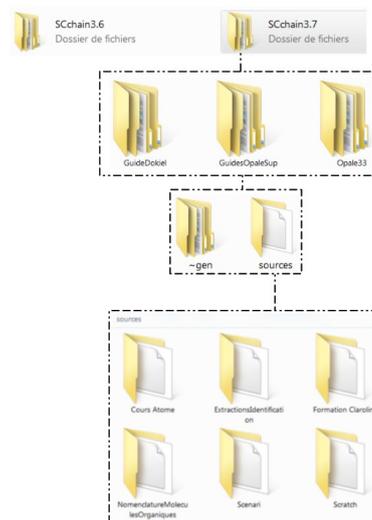
Chacun de ces dossiers contient autant de dossiers que d'ateliers *Atelier* créés.

Dans un dossier correspondant à un atelier, on trouve :

- Un dossier `~gen` qui contient les projets finalisés (sortie web, papier, diaporamas, etc...)
- Un dossier `source` qui contient autant de dossiers que d'espaces *Espace* dans l'atelier.

On peut donc sauvegarder la totalité de l'atelier ou chaque espace séparément.

L'arborescence ci-contre montre trois ateliers créés avec la version **3.7** de Scenari. Le contenu de l'atelier nommé **GuidesOpaleSup** est détaillé : dans le dossier `sources` figurent les espaces créés.



Dossiers créés lors de l'installation et l'utilisation de SCENARI

2.2. Installation d'un modèle documentaire

La procédure montre l'installation du modèle documentaire **Opale** mais elle est totalement transposable à tout autre modèle.

X Méthode : Télécharger le modèle documentaire

- Se rendre sur le site de téléchargement de *SCENARI*.
- Cliquer pour accéder à l'espace dédié à la chaîne Opale.
- Aller dans la section Wspacks, puis télécharger le fichier opale3-6 (ne pas prendre la version starter).

X Méthode : Installer le modèle documentaire

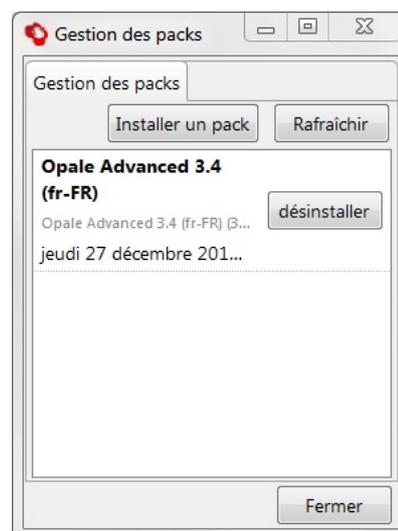
- Lancer SCENARI Chain



- Cliquer sur



- Cliquer sur **Installer un pack** et retrouver le fichier .wspack souhaité.
- Terminer en cliquant sur **Installer**.



Installation d'un pack

📦 Complément : Les extensions, ou addons

Il est possible d'enrichir les fonctionnalités d'une chaîne éditoriale en lui ajoutant des extensions disponibles dans un espace dédié.

On y accède depuis le site de téléchargement du modèle documentaire puis descendre tout en bas : **Extensions compatibles**.

Les extensions sont des fichiers .wspack et s'installent en suivant la même procédure que pour les modèles documentaires.

On pourra prendre l'extension **Générateur PDF pour Opale**.

À ce stade, SCENARI et son modèle documentaire Opale sont prêts à être utilisés, il reste à créer un atelier.

3. Organisation des ateliers et de l'espace de travail

3.1. Création des ateliers

La création d'un atelier^{Atelier} est la dernière étape de l'installation de SCENARI avant de pouvoir l'utiliser.

Un atelier est un espace de travail **associé à un modèle documentaire unique** et éventuellement ses **extensions**.

L'environnement de travail comprend au moins autant d'ateliers que de modèles documentaires que l'on souhaite utiliser.

Méthode : Ajout d'un atelier à l'environnement de travail

Si aucun atelier n'est déjà créé, la page d'accueil du programme propose d'en créer un. Sinon, passer par le menu **Ateliers** -> **Ajouter un atelier**.

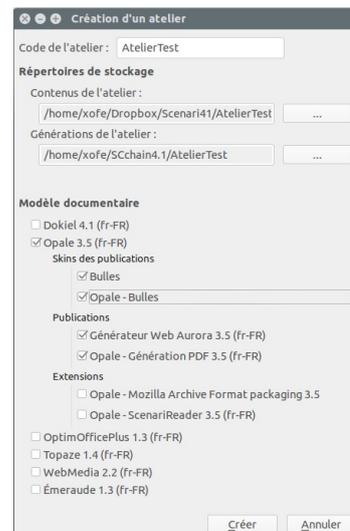
Renseigner la fenêtre ci-contre, en choisissant le modèle documentaire et les éventuelles extensions activées.

Dans le cas de la capture présentée, l'atelier est basé sur le modèle Opale Advanced version 3.5.

Divers skins (habillages) ont été sélectionnés.

Valider en cliquant sur **Créer**.

Les propriétés de l'atelier sont modifiables même après sa création.



Fenêtre de création d'un atelier et de choix du modèle documentaire

3.2. Création des espaces de travail

Un atelier créé sur la base d'un modèle documentaire constitue un espace de travail fonctionnel et il n'y a aucun obstacle technique à l'utiliser tel quel.

En pratique cependant, le nombre d'items^{Item}entrant dans la composition d'un cours et leur variété sont souvent très importants. Cela rend indispensable la création d'espaces^{Espace}sans quoi il devient vite impossible de travailler.

Dans un premier temps, on peut retenir la forme d'organisation suivante qui est simple à mettre en œuvre :

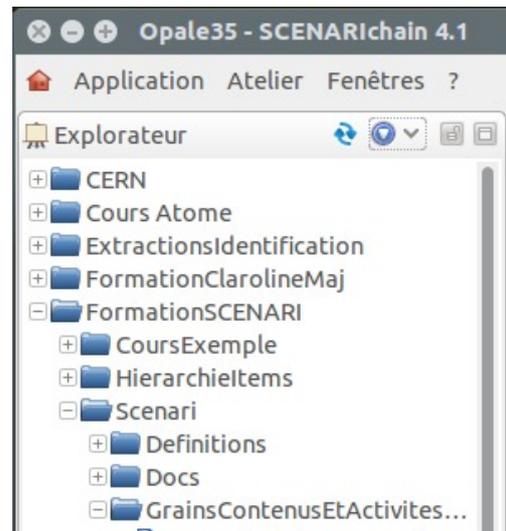
- Dans chaque atelier, s'imposer la création d'un espace dédié à un cours ou une activité.
- Organiser l'espace dédié à un cours en sous-espaces par catégories d'items : images ou captures d'écran, les activités de cours, les exercices, les définitions, les items de publication.

Pour créer un espace ou un sous-espace : Clic-droit dans *le volet d'exploration* - p. 31 et **Créer un espace.**

L'image ci-contre montre les espaces correspondant au cours créé dans l'**atelier Opale35**.

Les dossiers de plus haut niveau dans l'arborescence correspondent chacun à un cours (CERN, CoursAtome, ExtractionsIdentification, etc...).

Il est souhaitable de créer des sous-dossier afin d'organiser l'ensemble des items qui entrent dans la composition d'un cours.



Espace ateliers de Scenari

Conseil : Nommage des items et des espaces

Les noms des items sont en théorie libres à condition d'exclure les caractères spéciaux / et \ qui peuvent poser problème s'ils sont interprétés par le système d'exploitation.

Par soucis de compatibilité (portage d'un cours d'un système d'exploitation à l'autre, exportation vers une plateforme de formation, exportation vers un serveur Scenari...) il est conseillé **de proscrire les accents et espaces dans les noms d'items**.

On peut garder une lisibilité satisfaisante en supprimant les espaces et en mettant **la première lettre de chaque mot en majuscule** ou encore en utilisant le caractère _ à la place d'un espace.

Complément : Renommer, déplacer des espaces ou des items

En cours de travail, les items et espaces peuvent être **renommés** (Clic-droit et Renommer) ou **déplacés** en prenant la précaution d'enregistrer le travail avant d'effectuer l'opération (la question est posée par le logiciel), sans quoi on perd toutes les modifications depuis le dernier enregistrement.

Un bon réflexe est d'enregistrer régulièrement son travail par la combinaison CTRL+S afin de se prémunir contre tout problème technique.

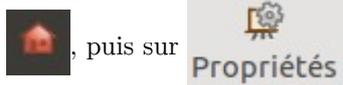
Attention : Renommage et extension

Lors du renommage d'un item, il faut veiller à garder **son extension d'origine** (xml, png, jpg, etc...). Celle-ci n'est pas préservée dans la fenêtre de renommage.

3.3. Gestion des ateliers

On accède à la fenêtre de gestion de l'atelier actif par le menu **Atelier -> Propriétés de cet atelier**.

Pour accéder à la fenêtre de gestion d'un autre atelier, retourner à l'accueil en cliquant sur



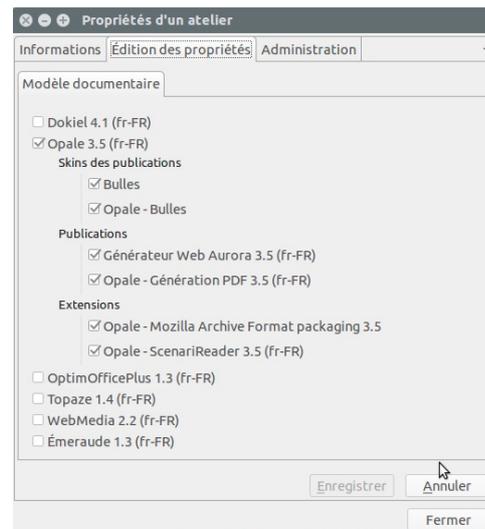
Onglet Informations

L'onglet **Informations** permet de connaître le modèle documentaire de l'atelier ainsi que les versions de ses composants.

Dans cette fenêtre, on peut accéder aux dossiers où sont stockés les contenus et les supports générés.

Onglet *Édition des propriétés*

On peut y vérifier le modèle documentaire de l'atelier comme dans l'onglet précédent mais on peut aussi choisir **un autre modèle** pour l'atelier courant en vue de le convertir ou de le mettre à jour.



Gestion des propriétés d'un atelier

Attention : Risque de pertes de données

Cette dernière opération est à manier avec précaution et il est de toutes façons sans intérêt de passer d'un modèle documentaire à un autre radicalement différent.

Dans le cas d'une mise à jour vers une version supérieure du même modèle documentaire, il est conseillé de travailler sur une copie de l'atelier ou de sauvegarder l'atelier concerné avant de procéder à l'opération (Voir Méthode ci-dessous).

Méthode : Mise à jour vers un modèle supérieur

Plusieurs démarches permettent de convertir un atelier vers une nouvelle version d'un modèle documentaire.

La plupart des mises à jour mineures ne nécessitent aucune intervention et il suffit d'importer le wspack correspondant à la version la plus récente du modèle (Voir procédure *ICI* - p.33).

Méthode n°1 :

- Créer un nouvel atelier basé sur **la version ancienne** du modèle documentaire utilisé.
- **Fermer Scenari.**
- Dans l'explorateur de fichiers (Windows, Linux ou autre), copier l'espace^{Espace} correspondant au cours à convertir dans le dossier correspondant au nouvel atelier créé.
- Lancer Scenari et effectuer enfin la mise à jour de l'atelier vers la version **récente** du modèle documentaire en accédant à ses propriétés -> onglet **Édition des propriétés**.

Méthode n°2 :

- Dans l'ancien modèle documentaire, récupérer une archive de l'atelier au format scar par **un clic-droit dans l'explorateur-> Exporter l'atelier.**
- Dans un atelier créé avec la nouvelle version du modèle documentaire, importer l'archive par **un clic-droit dans la fenêtre d'explorateur -> Importer.**

Création pas à pas d'un premier Module Scenari



Création d'un cours ou d'une formation, méthode générale	12
Exercice : Créer un espace	13
Exercice : Création de l'item de plus haut niveau : Le Module	13
Contenu d'un module	14
Exercice : Création de l'item de plus bas niveau : Le Grain de Contenu	14
La barre d'outils de l'éditeur de contenus	16
Exercice : Création d'un item intermédiaire : Activité d'apprentissage	16
Exercice : Utilisation d'un sous-espace "ressources"	17

Objectifs

- Connaître et comprendre les notions d'espaces et d'items disponibles
- Manipuler les items et ressources

On va le voir, il faut utiliser très fréquemment l'étoile "insérer un élément".



1. Création d'un cours ou d'une formation, méthode générale

On suppose que SCENARI est complètement installé et qu'*un atelier est créé* - p.36.

Méthode : Les étapes communes à toute création de contenu

On peut retenir la marche à suivre pour créer et organiser ses cours avec SCENARI :

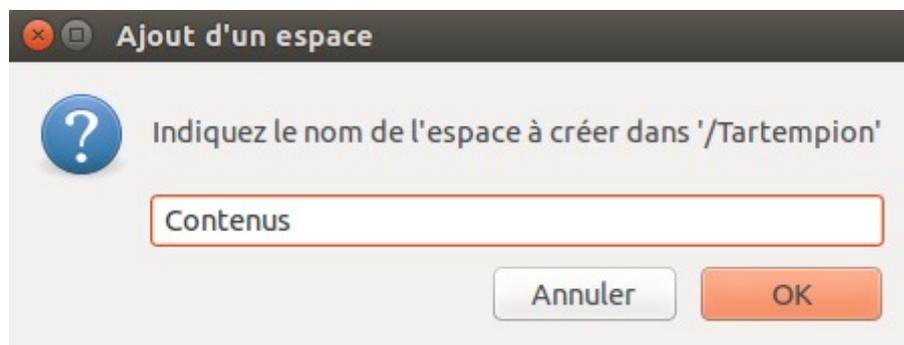
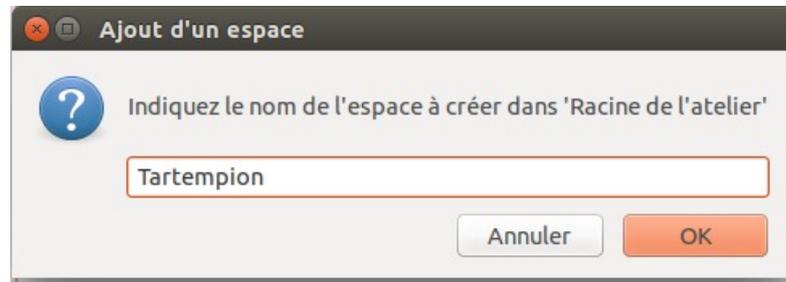
1. Commencer par créer un espace^{Espace} propre au cours.
2. Organiser cet espace en sous-espaces destinés à accueillir *les différents types d'items* - p.35 ou les différentes parties du cours.
3. Créer le module SCENARI, item central du cours et renseigner les premiers champs obligatoires.
4. Créer ou importer les différents constituants du cours : image, vidéo, son, document, etc... C'est l'étape de création du cours proprement dite.
5. Préparer la mise en forme du contenu en créant les items de publication nécessaires.

2. Exercice : Créer un espace

On va commencer à construire notre activité, tout au long de la matinée... Commençons par l'espace, le dossier, qui sera l'intitulé de notre activité.

Question

Créer dans son propre espace un début d'arborescence avec 2 ou 3 "espaces" (dossiers) ou "sous-espaces"
Cette arborescence sera à compléter au fil de la journée.



Indice :

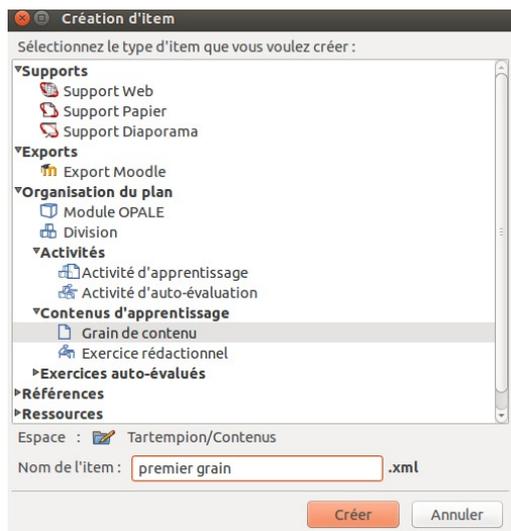
Par principe dans Scenari, on recherche davantage une arborescence par type de documents que par thématique

3. Exercice : Création de l'item de plus haut niveau : Le Module

Le module est le thème du cours ou de la formation. C'est en quelque sorte la 'colonne vertébrale' de notre future activité.

C'est l'item qui va contenir tous les autres items de contenus, classés par ordre chronologique.

Question

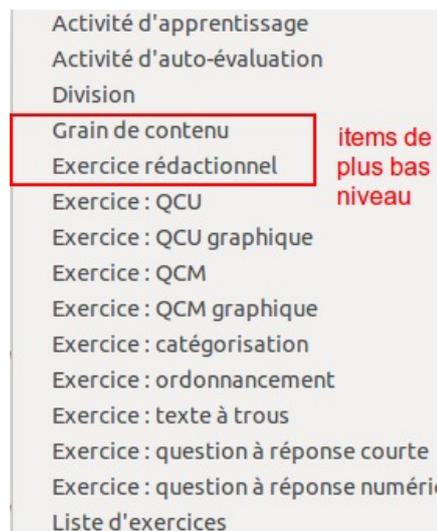


- Faire un clic-droit sur l'espace précédemment créé, choisir **Créer un item**, puis choisir dans **Organisation du plan** l'item **Module OPALE**.
- Nommer ce module au nom de votre activité (en respectant les consignes précédentes)

4. Contenu d'un module

Un module contient une succession d'items, tous destinés à apporter du contenu, mais sous différentes formes.

Les items de plus bas niveau sont "le grain de contenu" et/ou "l'exercice rédactionnel"



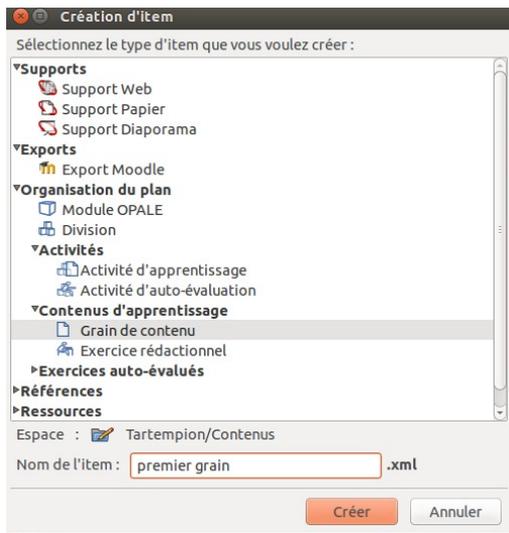
Remarque

On peut à présent revenir sur la création d'espaces. Le sous-espaces qui s'intitulait "A_renommer_prochainement" pourrait fort bien s'appeler "_Modules" !

5. Exercice : Création de l'item de plus bas niveau : Le Grain de Contenus

Sur l'espace dans lequel on veut créer le grain, on fait un clic-droit et on choisit **créer un item**.

Si on ne sait pas trop au début où le placer, on pourra toujours déplacer le grain par la suite.



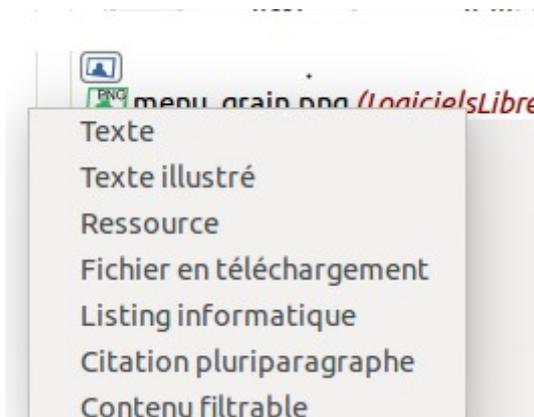
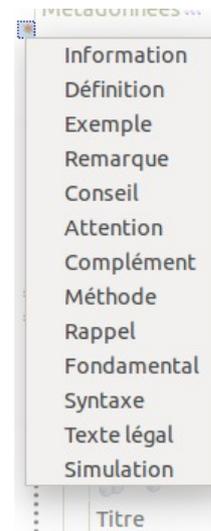
On choisit dans contenu d'apprentissage l'item grain de contenus et on le nomme.
L'extension est mise automatiquement.
Ne pas utiliser dans ce nom les accents et espaces et tenter malgré tout d'utiliser un « nom qui parle »

Question

Définir un titre et un contenu minimum

Indice :

Voici les différentes possibilités de contenu dans un grain :



Les différents items (Information, Définition...) permettent de saisir du texte de différentes façons en choisissant une des possibilités du menu ci-contre.
Seule la mise en forme différera au moment de la publication. Il est également possible de transformer à posteriori Information en Définition par exemple.

6. La barre d'outils de l'éditeur de contenus

La barre d'outils de l'éditeur de contenus



Barre d'outils de l'éditeur de contenus

La zone d'édition de contenu - p.31 de SCENARI se présente sous la forme d'un formulaire avec des champs à compléter.

La barre d'outils présentée ci-contre permet de réaliser des opérations de mise en page simples, de créer des liens, des tableaux, etc... Ces opérations sont pour la plupart accessibles à l'aide d'un clic-droit dans un champ.

Un clic-droit sur le nom ou sur le symbole d'un champ ( **Information**, ) affiche un *menu contextuel* - p.32 offrant essentiellement des options d'organisation.

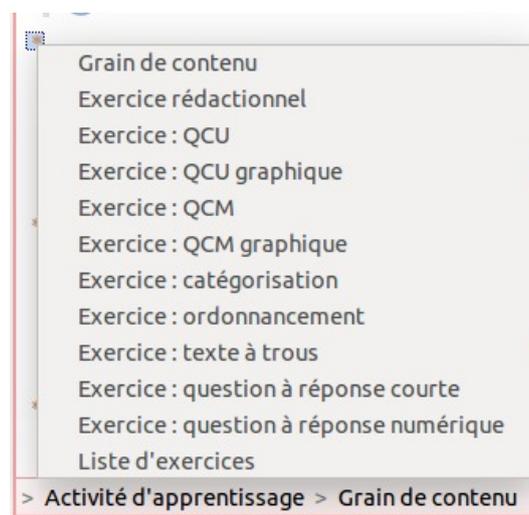
-  : Sauvegarder, raccourci clavier CTRL+S
-   : Annuler les dernières actions, raccourci clavier CTRL+Z
-  : Outil chercher / remplacer, recherche des erreurs
-  ▾ : Modification de la sélection ou insertion de liens : sites web, ressources, grains de contenus existants, etc... *Cliquer pour voir le menu contextuel complet - p.31.* On peut retenir les raccourcis clavier suivants :
 - CTRL+P pour mettre en ^{exposant},
 - CTRL+M pour la mise en _{indice},
 - CTRL+E pour marquer comme **important**.
 - **Sélectionner avant d'appliquer les balises.**
-  ▾ : Permet d'éliminer une mise en forme ou un lien inséré dans un paragraphe.
-  ▾ : Transforme la sélection en liste à puce (CTRL+L) ou en liste numérotée (CTRL+O)
-  : Supprime la mise en forme en liste.
-  ▾ : Insère un tableau, personnalisable ensuite par un clic-droit.
-  ▾ : Insertion de symboles ou caractères spéciaux.
-  ▾ : Permet d'éditer un lien créé **pour le modifier**. Pour le **supprimer**, il faut choisir l'action **Éliminer la balise du paragraphe**  ▾

7. Exercice : Création d'un item intermédiaire : Activité d'apprentissage

On procède de la même manière que pour le grain de contenu, mais on choisit l'item dans la catégorie **Activités**

Dans une activité d'apprentissage, on peut placer et organiser comme on le souhaite différents grains de contenus et exercices de types variés.

L'activité d'apprentissage se résume à une succession de grains ou d'exercices avec la possibilité de définir des objectifs et renseigner une introduction.



Question 1

- Créer une **activité d'apprentissage**
- Rédiger un titre
- Lui affecter le grain de contenu précédemment créé puis enregistrer

Indice :

On peut affecter le grain de contenu par « Glisser-Déposer »

Question 2

Insérer alors cette activité d'apprentissage dans le module précédemment créé.

Là encore, ne pas oublier d'enregistrer (CTRL + S).

8. Exercice : Utilisation d'un sous-espace "ressources"

L'idée est de regrouper dans un même dossier l'ensemble des ressources utilisables pour notre cours. Si on ajoute ces ressources avant, on pourra les glisser - déposer de manière simple.

Question 1

- Choisir une image pouvant être utilisée
- Importer (2 possibilités) l'image choisie dans votre espace
- Revenir dans le grain de contenu et ajouter un texte illustré dans lequel apparaît l'image et un texte associé (on pourra placer l'image à gauche ou à droite).
- Enregistrer

Question 2

Prendre le module créé, faire un aperçu et constater la présence de l'image choisie.

Question 3

On décide d'organiser un peu mieux l'espace :

- Créer, si ce n'est déjà fait, un sous-espace Ressources dans votre espace
- Déplacer l'image dans le sous-espace Ressources
- Revoir un aperçu du module : quel constat ?

Finaliser les documents, publier avec SCENARI



Cette partie présente les différentes méthodes de publication d'un contenu de cours. La démarche est très similaire pour une publication papier.

Nous n'aborderons pas la publication en vue d'une intégration à une plateforme de formation en tant que parcours pédagogique, mais cela est possible via la **norme SCORM**, notamment pour **M@gistère**.

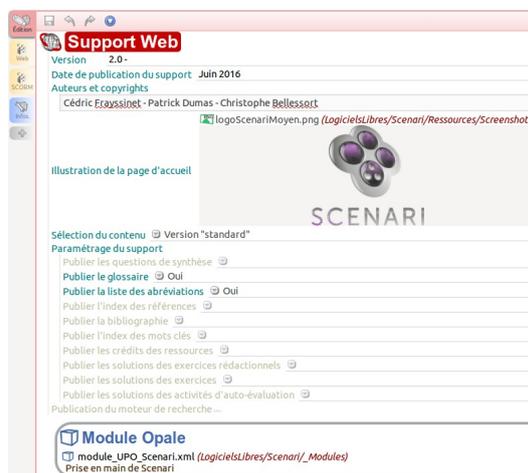
1. Création de l'item de publication et génération des fichiers

Principe de l'opération

Il s'agit de demander la génération de l'ensemble des fichiers nécessaires à la consultation du cours dans un navigateur web (Firefox, etc..) pour mise à disposition sur un réseau local ou sur Internet en passant par un serveur WEB exemple.

X Méthode : Création de l'item

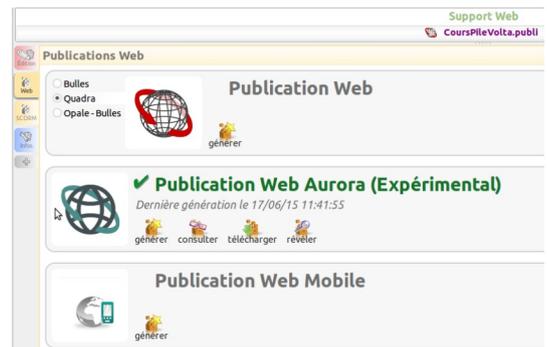
- Dans l'espace principal, créer un item de type **Support Web** (catégorie **Supports**).
- Le renseigner comme indiqué ci-contre : la plupart des champs sont facultatifs, de même que l'insertion d'une image de couverture.
- Renseigner éventuellement les paramètres optionnels tels que la publication des questions de synthèse (s'il y a lieu) ou le glossaire...
- Il suffit d'insérer le module Opale du cours concerné à l'endroit requis (par un double-clic ou par un glisser / déposer depuis le volet d'exploration) puis d'enregistrer ( ou CTRL + S).



Publication Web

Méthode : Génération et récupération du cours mis en forme

- Passer à l'onglet **Publication Web** en cliquant sur .
- Cliquer sur **Générer** dans un des environnements proposés : Aurora sera à privilégier.
- Selon l'habillage choisi, il est parfois possible de personnaliser davantage la charte graphique : Bulles, Opale, Opale Bulle...



Onglet de publication Web (première génération)

Une fois les fichiers générés, plusieurs opérations sont possibles :

- **Consulter** : pour avoir un aperçu du résultat dans un navigateur.
- **Télécharger** : pour récupérer l'archive zip de l'ensemble des fichiers.
- **Révéler** : pour accéder au dossier de stockage des fichiers générés (uniquement en utilisation locale).



Aperçu de l'onglet de publication Web après génération

Mise à disposition du cours

Récupérer l'archive zippée et en extraire le contenu dans un dossier accessible aux destinataires sur le réseau (partages S:\Groupes, sur Scribe par exemple).

On accède au cours en ouvrant le fichier `index.html`. Un double-clic doit normalement lancer un navigateur Web.

Des compléments pour mettre du contenu et contrôler sa production

IV

Les différents types d'items de la chaîne éditoriale OpaleSup	20
Organisation du plan d'un module, hiérarchie des items	22
L'environnement de travail et les aides à l'organisation des contenus - Codes utilisés par Scenari	23
Gérer les images avec SCENARI	25
Insérer des vidéos avec SCENARI ou tout contenu à partir d'un code d'intégration	25
Les formules mathématiques	26
La création d'exercices	26

1. Les différents types d'items de la chaîne éditoriale OpaleSup

Définition : Item

Dans SCENARI, l'appellation **item** s'applique à tout objet pouvant être inséré dans la fabrication d'un cours (module, grain de contenu, image, formule, document, exercice, etc...)

Les items sont classés en diverses catégories selon leur fonction.

Création d'un nouvel item

La création d'un nouvel item s'effectue dans *le volet d'exploration - p.31* par un clic-droit sur l'espace destiné à l'accueillir puis par un clic sur **Créer un nouvel item**.

1.1. Les items de structuration de contenu

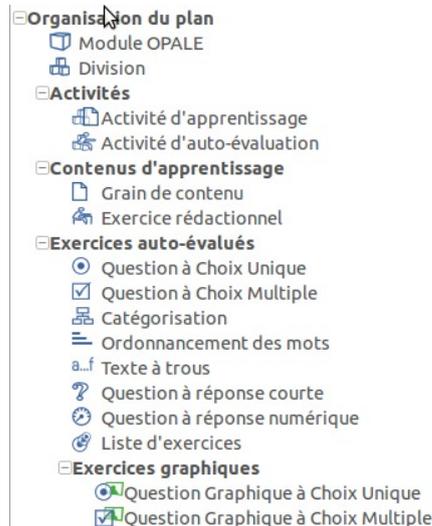
Ces items permettent de structurer le plan du cours :

- **Module Opale : c'est l'item central du cours**

, il est nécessairement présent dans un cours et contient tous les autres items.

Division : Facultatif ; lorsqu'un module est très conséquent, on peut le subdiviser en "Divisions"

- **Activité d'apprentissage** : permet d'associer un apport de contenu structuré et éventuellement des exercices.
- **Activité d'auto-évaluation** : permet d'organiser divers exercices, sans apport de connaissances.
- **Exercices auto-évalués** : contient tous les items permettant de créer des questions variées.



Items d'organisation

Ces items peuvent être imbriqués les uns dans les autres, sous réserve de respecter certaines règles qui seront détaillées dans la suite.

1.2. Les items de ressources

Cette catégorie regroupe tous les contenus qui ne peuvent pas être créés directement dans l'interface SCENARI et qui doivent être **importés** dans les espaces de cours.

On retrouve notamment différents types d'images, de vidéos ou encore des documents bureautiques.

Ces objets s'insèrent dans les items de structuration (modules, grains de contenu, activités d'apprentissage, etc...)



Liste des items de la catégorie Ressources

1.3. Les items de publication

Ces items permettent de finaliser les documents selon la sortie envisagée :

- Pour le Web, à consulter localement dans un navigateur ou à télécharger sur un serveur Web pour le rendre disponible en ligne.
- Pour un tirage papier, au format OpenOffice ou PDF.
- Pour un diaporama au format HTML.



Liste des items de publication

1.4. Les items de la catégorie Références

Ces items permettent de centraliser **toutes les précisions annexes au contenu**, qu'il s'agisse des définitions, des références bibliographiques ou autre.

Lors de la finalisation du document, on peut choisir de publier ou non ces références.



Les items de la catégorie Références

2. Organisation du plan d'un module, hiérarchie des items

Cette partie présente plus en détails la manière dont les items de gestion du plan s'organisent entre eux. Il est important d'avoir en tête cette hiérarchie afin de construire un plan cohérent et d'éviter un effet *poupée russe* qui résulterait d'une trop grande imbrication d'items de niveau de plus en plus bas.

L'item de plus haut niveau

D'une manière générale, quel que soit le modèle documentaire utilisé, il est indispensable de repérer l'item d'organisation de plus haut niveau, celui qui constitue la première ossature du plan.

Dans le cas du modèle documentaire OpaleSup, l'item de **plus haut niveau** dans la hiérarchie est le **Module Opale**.

Cet item est **incontournable** dans la création d'un contenu avec SCENARI.



Logo du Module Opale

Divisions. Un module peut être subdivisé en **Divisions** (Grandes parties ou Chapitres dans un cours).

Les briques de base d'un cours, les items de plus bas niveau

L'item de plus bas niveau pouvant contenir des apports de contenus informatifs est le **Grain de contenu**. Il ne peut être subdivisé, excepté en parties ou sous parties mais qui apparaissent **sur une même page** lors d'une publication Web par exemple.



Grain de contenu

Le grain de contenu ne contient donc que du texte, des images ou encore des liens vers des ressources ou sites externes et **en aucun cas** d'autres items d'organisation du plan.

Au même niveau que le grain de contenu, mais sans apport de contenu informatif, on trouve **tous les types de questions**.



QCM

La structure de ces items est **figée** et ne peut être modelée par l'utilisation d'items de gestion du plan.

Des items d'organisation de niveaux intermédiaires

Entre les deux niveaux hiérarchiques extrêmes des items permettent de structurer plus finement les contenus :

- les **activités d'apprentissage**.
- les **activités d'auto-évaluation**.

4 Activités

-  Activité d'apprentissage
-  Activité d'auto-évaluation

Items intermédiaires d'organisation de contenu

Ils permettent de regrouper des items de plus bas niveau :

- Une **activité d'apprentissage** peut contenir des **grains de contenus** et des **exercices**.
- Une **activité d'auto-évaluation** ne peut contenir que des **exercices** ou une **liste d'exercices**.

Fondamental : Pour résumer

Le cours vide consultable en cliquant *ici* donne une idée de l'organisation des différents niveaux hiérarchiques dans une production finale.

Pour résumer, on peut retenir l'organisation hiérarchique suivante, du plus haut vers le plus bas niveau :

- Module Scenari :
 - Peut être subdivisé en **divisions**.
 - Peut contenir des **activités d'apprentissage**, des **activités d'autoévaluation**, des **grains de contenu** ou des **exercices**.
- Activité d'apprentissage :
 - Peut contenir des **grains de contenu** et des **exercices**.
- Activité d'autoévaluation :
 - Ne peut contenir que des **exercices**.
- Grain de contenu :
 - Peut être subdivisé en **parties**.
 - Est destiné à être alimenté en ressources : **textes, images, textes habillés, etc...**

3. L'environnement de travail et les aides à l'organisation des contenus - Codes utilisés par Scenari

La connaissance de quelques codes utilisés dans l'espace de travail simplifie considérablement l'organisation des items entre eux.

3.1. Signalement des erreurs

La croix rouge  indique :

- Que l'item concerné n'est pas correct : du mauvais type  FenetreScenari.PNG, incomplet  CodesAidesInterface.xml , etc...
- Que du contenu est attendu à cet endroit  ,  (texte, ressource, item, etc...)

Tant que ces erreurs subsistent, la publication du contenu risque de présenter des défauts de mise en page, d'organisation ou des manques.

3.2. Le réseau d'items, ou comment savoir où intervient chaque item

Lorsqu'on souhaite modifier voire supprimer un item, il peut être important de connaître tous les autres items qui seront affectés par cette modification.

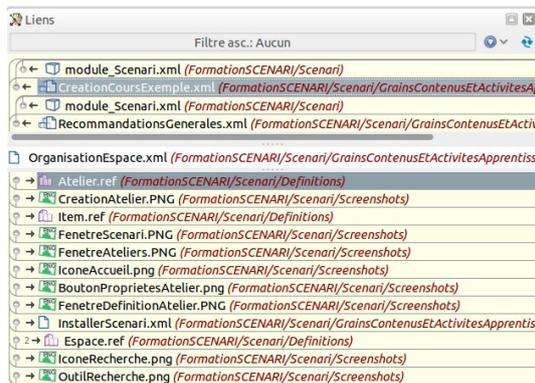
Pour afficher l'arborescence d'un item, effectuer un clic-droit sur l'item concerné dans *le volet d'exploration - p.31* puis sur **Afficher le réseau d'items**.

La partie supérieure de la fenêtre montre les items de plus haut niveau contenant l'item sélectionné.

La partie inférieure montre les items utilisés dans l'item sélectionné.

Dans l'exemple ci-contre, on a ciblé l'item `OrganisationEspace.xml`. On sait qu'il y est fait référence dans le grain de contenu `CreationCoursExemple.xml` et dans l'activité d'apprentissage `RecommandationsGenerales.xml` (partie supérieure).

Dans la partie inférieure figure la liste de tous les items utilisés dans le grain de contenu `OrganisationsEspaces.xml`.

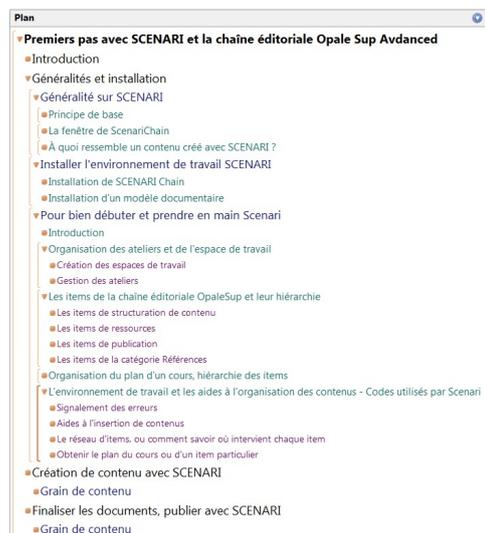


Arborescence des items

3.3. Obtenir le plan du cours ou d'un item particulier

Bien que Scenari ne permette pas de visualiser l'aspect final du contenu créé, il est possible d'en afficher un plan complet afin de vérifier la bonne organisation des divers items.

Ce plan s'obtient par un clic-droit sur l'item souhaité dans *le volet d'exploration - p.31* puis en choisissant **Afficher le plan**.



Plan d'organisation d'un item

3.4. Rechercher des items

L'outil de recherche

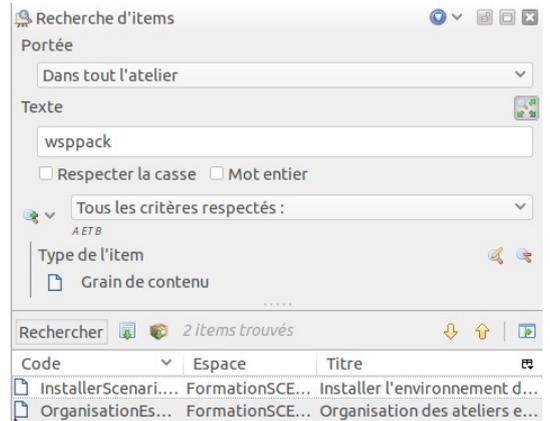
Scenari intègre un outil de recherche d'items multicritères avancé.

On y accède en cliquant sur .

La capture ci-contre montre un exemple de recherche :

- L'expression `wspack`, quelle que soit la casse.
- Dans tous les grains de contenus de l'atelier.

Une fois les items concernés trouvés, il est aussi possible d'effectuer des Rechercher / Remplacer.



La fenêtre de recherche d'items multicritères

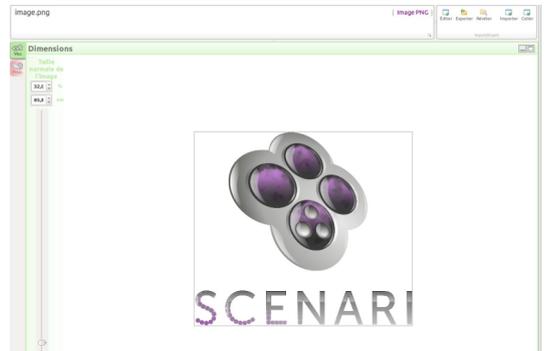
4. Gérer les images avec SCENARI

Création de l'item et insertion de l'image

Pour créer un item de type image, l'image peut être préalablement enregistrée sur le poste de travail ou copiée dans le presse-papier par un CTRL+C (depuis Internet par exemple).

On crée un nouvel item de type **image**, adapté au format de fichier de l'image enregistrée (jpg, png, gif, etc...).

On accède à la fenêtre ci-contre.

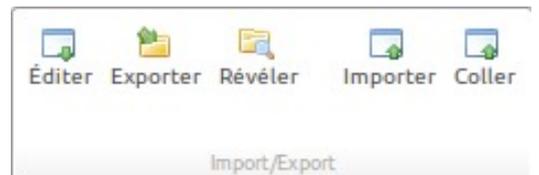


Fenêtre de gestion d'une image

La gestion de l'image s'effectue à l'aide des opérations d'import / export.

Pour insérer une image depuis un fichier enregistré sur l'ordinateur, cliquer sur **Importer**.

Pour insérer une image copiée dans le presse-papier, cliquer sur **Coller**.



Opérations possibles sur les images

Définition du titre et de la taille d'affichage de l'image

Dans la fenêtre de gestion des images, cliquer sur  permet d'accéder à la prévisualisation de l'image et de régler sa taille d'affichage en ajustant le niveau de **zoom**.

Cliquer sur  permet de définir le nom de l'image (préférable) et les éventuelles informations de licence.

5. Insérer des vidéos avec SCENARI ou tout contenu à partir d'un code d'intégration

La création d'items de type vidéo à partir de fichiers présents sur un support de stockage quelconque est en tout point identique à l'insertion d'images lorsqu'on dispose du fichier image.

En revanche, il est aussi possible d'insérer une vidéo hébergée sur un site permettant de récupérer

un code d'intégration *Code d'intégration ou code embed*, ou code *embed*. L'item correspondant est l'item **Module Web distant (mWeb)** dans la catégorie **Ressources -> Vidéos, sons, interactions**.

Une fois le code d'intégration récupéré sur le site d'origine (Youtube, Dailymotion, Médiacentre de la plateforme Claroline, etc...) il suffit de le coller dans l'emplacement désigné.

Entrer un titre, renseigner éventuellement les options d'alignement puis enregistrer.



Insérer une vidéo

Ci-dessous un exemple du rendu de l'intégration d'une vidéo depuis Youtube.

Remarque : Généralisation

Ce qui est vrai pour les vidéos l'est aussi pour n'importe quel contenu en ligne disposant d'un code d'intégration : *Geogebra Tube*, application créée sur le site *Learning Apps*, un *padlet*, etc...

6. Les formules mathématiques

Il est possible de créer des items des équations mathématiques pour les insérer dans les contenus créés avec SCENARI.

On peut au choix passer par l'éditeur d'équations de Libre Office (ou de Open Office) ou par un éditeur Latex.

Un aide mémoire sur la syntaxe Latex est disponible ICI (cf. *guide_latex.pdf*).

Complément

On peut entrer dans une zone de texte de la syntaxe Latex, exemple $\frac{a}{b}$ et la transformer en formule en la sélectionnant et en utilisant la combinaison de touches **CTRL + K** pour obtenir le résultat suivant $\frac{a}{b}$ (Les \$ signifient qu'il s'agit d'une équation) qui donne $\frac{a}{b}$ lors de la publication.

7. La création d'exercices

Même si la plupart des exercices se renseignent de manière intuitive, certains types présentent quelques particularités. C'est notamment le cas des exercices de catégorisation et des exercices à trous.

Ces particularités sont présentées ici.

7.1. Exercice de catégorisation

Objectif de cet exercice

L'élève doit faire correspondre des **étiquettes** à des **cibles**.

Plusieurs étiquettes peuvent correspondre à plusieurs cibles.

 **Complément : Types de contenus des étiquettes et des cibles**

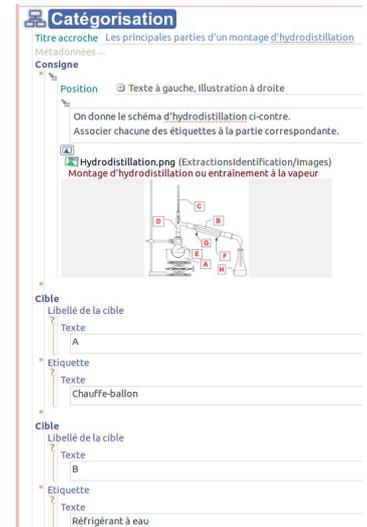
Les cibles et les étiquettes peuvent être des images ou du texte, ce qui permet d'imaginer une plus grande variété d'exercices.

Pour basculer d'un type à l'autre, cliquer sur ? en face du champ correspondant.

Écriture et rendu

L'exemple ci-contre illustre le cas d'un schéma à légénder. Le schéma contient les cibles, ici simplement A, B, C, etc...

Lors de la création de l'exercice, on renseigne la ou les étiquettes associées à la cible.



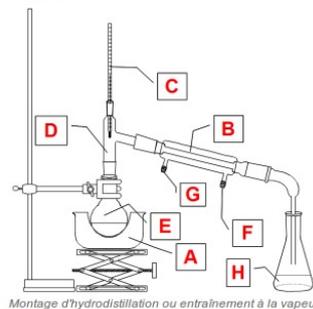
Création d'une question de type Catégorisation

Lors de la mise en forme finale de l'exercice, les étiquettes sont mélangées et les élèves doivent les associer aux cibles par par **glisser / déposer**.

Les principales parties d'un montage d'hydrodistillation



On donne le schéma d'hydrodistillation ci-contre.
Associer chacune des étiquettes à la partie correspondante.



Montage d'hydrodistillation ou entraînement à la vapeur

Sortie d'eau	Réfrigérant à eau	Distillat	Ballon et mélange à traiter
Thermomètre	Entrée d'eau froide	Tête de colonne	Chauffe-ballon

A	↓
B	↓
C	↓

Rendu final d'un exercice de catégorisation

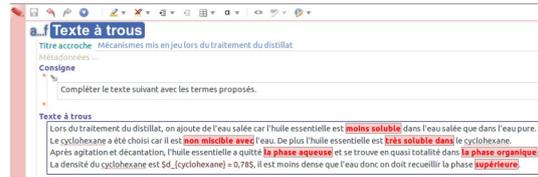
7.2. Les textes à trous

Afin de palier les défauts de ce type d'exercices lorsqu'ils sont réalisés sur ordinateur (multiplicité des réponses, exactitude de l'orthographe des termes...), il est nécessaire de connaître les options disponibles pour rendre ces exercices plus ergonomiques.

On peut attendre des élèves soit qu'ils entrent les réponses au clavier, soit qu'ils les choisissent parmi une liste déroulante.

Méthode : Entrer le texte et définir les trous

- Commencer par entrer le texte complet.
- Pour transformer un mot ou une expression en trou : sélectionner la zone de texte et utiliser la combinaison de touches **CTRL + G** (ou passer par le menu Insérer dans le paragraphe  puis choisir **TROU**).



Création du texte à trous

Le texte à trou apparaît comme sur la capture ci-contre.

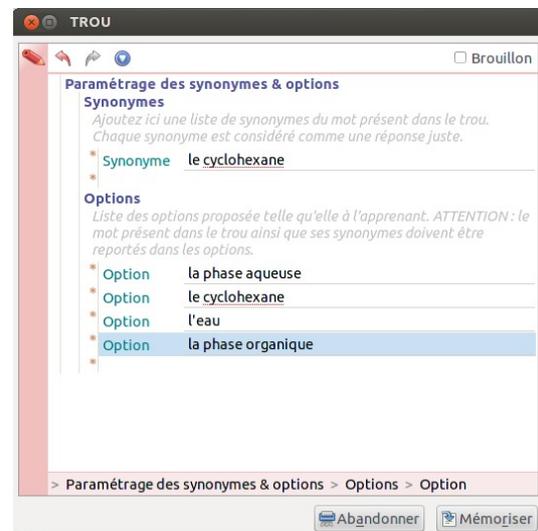
Méthode : Éditer les propriétés des trous pour proposer des synonymes et/ou une liste de termes

Un clic droit sur un trou permet d'accéder aux propriétés afin de rendre l'exercice plus facile à réaliser et moins sensible aux fautes de frappe.

La capture ci-contre montre les propriétés du trou « *la phase organique* ».

La rubrique **Synonymes** permet d'ajouter tous les termes considérés comme justes.

La rubrique **Options** permet de créer une liste déroulante avec des propositions erronées. **Il est impératif que la réponse exacte et ses synonymes figurent dans les options.**



Définition des propriétés d'un trou

Attention : Saisie au clavier

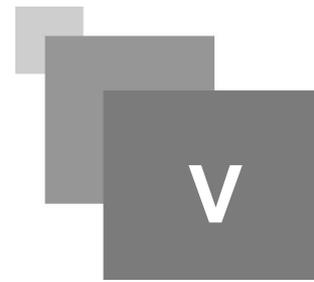
Si on envisage une saisie des réponses au clavier, le texte saisi n'est considéré comme juste que s'il est rigoureusement identique au texte figurant dans le trou et dans la liste des synonymes : casse, accents, cédilles, orthographes possibles, etc...

On pourra donc en général préférer un choix dans une liste déroulante.

Rendu final

Vous pouvez tester le rendu final d'un exercice de ce type en cliquant [ICI](#).

CanoProf



Présentation succincte



Logo Canoprof

CANOPROF est un service de **réseau Canopé** qui a été lancé à Educatices le 13 novembre 2016.

Ce service est destinés aux enseignants qui souhaitent **construire et scénariser** leurs contenus de cours.

CANOPROF permet l'**hébergement en ligne** des cours produits, favorise la **collaboration** entre enseignants, la réalisation de modules de contenus réutilisables dans Magistère et / dans certains ENT.

Le service CANOPROF est un enjeu stratégique fort pour Réseau Canope ; à la rentrée 2017, chaque Atelier Canope sera en mesure d'accompagner les enseignants de son département sur la production et la publication de cours avec CANOPROF. Deux personnes ont été désignés comme « Ambassadeurs CANOPROF » dans chacun des 12 Ateliers de la grande Région Rhône Alpes Auvergne.

Complément : Une carte heuristique pour ne rien oublier !

Sur cette page !

Exemple : Quelques exemples de productions

Les ressources ayant dans l'url "/prof/" nécessitent un compte sur canoprof.fr :

1. <https://christophe-rhein.canoprof.fr/prof/Des%20scenarios%20d'usages%20de%20Canoprof/inc>
2. <https://isabelle-perucho.canoprof.fr/prof/Formation%20Canoprof%20-%20Exemples%20de%20s>
3. <https://vincent-ruy.canoprof.fr/eleve/S%C3%A9ances%20Tablettes%20M2/quelques-usages-de-i>

Découverte approfondie

Pour cela, vous pourrez vous rendre sur cette production Canoprof de Mélanie Albaret :
https://mlanie-albaret.canoprof.fr/eleve/Atelier_19/Decouverte_service_canoprof/index.shtml#

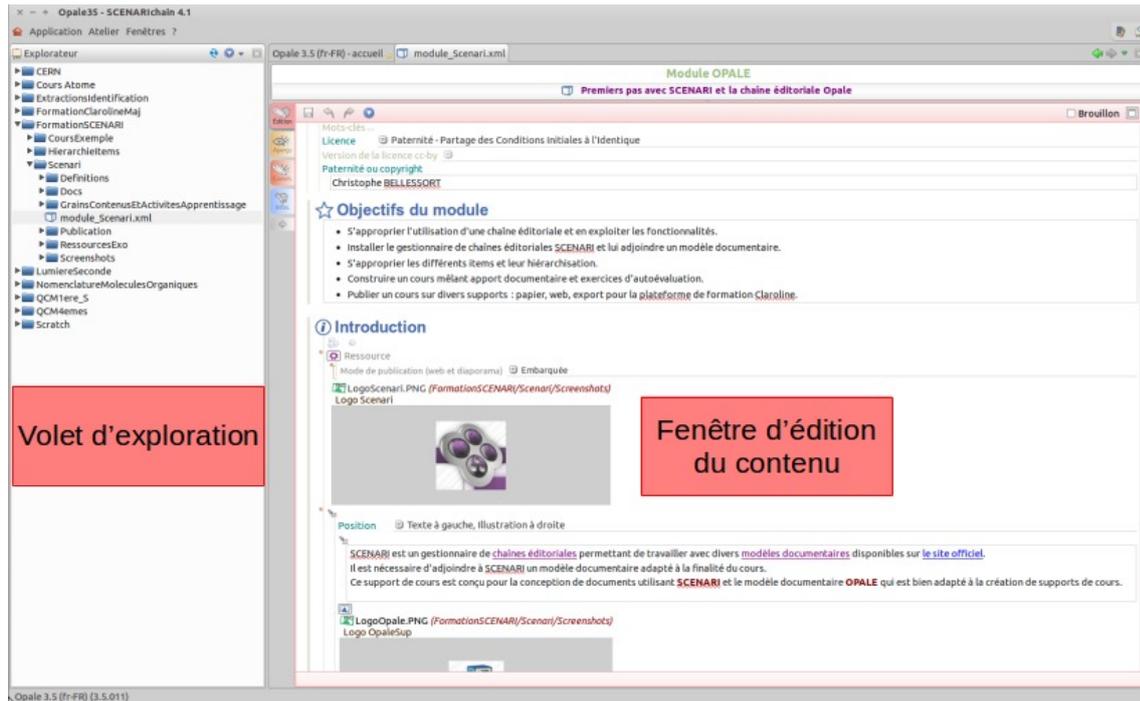
Ressources annexes



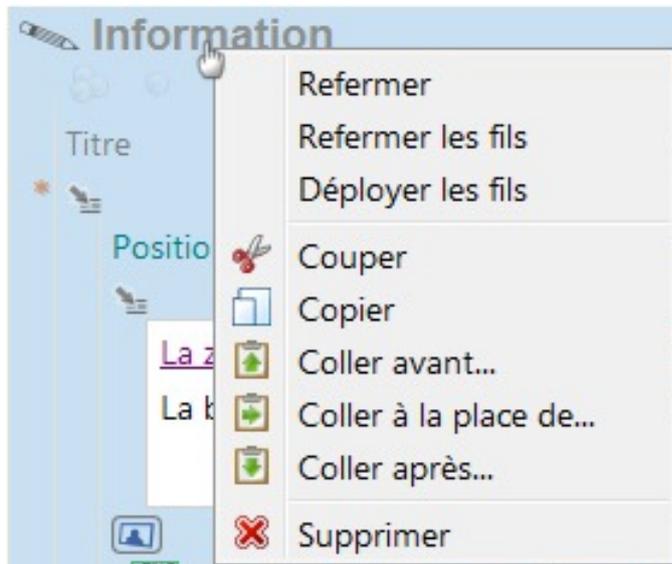
> Éléments insérables dans un paragraphe

Citation	
Important	Ctrl+E
Terme étranger	Ctrl+T
Commande	
Adresse web, email	Ctrl+U
Abréviation	
Glossaire	
Bibliographie	
Référence	
Lien vers un document	
Renvoi vers une ressource	
Renvoi vers un grain de contenu	
Exposant	Ctrl+P
Indice	Ctrl+M
Formule mathématique interne LaTeX	Ctrl+H
Formule mathématique	
Imagette	

> Fenêtre de travail SCENARI



> Menu contextuel dans la fenêtre d'éditoin



Contenus annexes

> Installer l'environnement de travail SCENARI

Cette partie présente l'installation du gestionnaire de chaînes éditoriales SCENARI dans sa version 4.1 et l'ajout d'un modèle de documents^{Modèle documentaire}; la chaîne éditoriale **Opale** dans sa version 3.5.

La méthode pourra être réitérée pour d'autres modèles de documents disponibles sur le *site officiel de Scenari*.

) Installation de SCENARI Chain

✂ Méthode : Installation sur Windows

Le client se télécharge *ici*.

✂ Méthode : Installation sur Gnu/Linux

Ubuntu

On rajoute un dépôt, ce qui permettra au client d'être toujours à jour.

```
1 echo "deb http://scenari-platform.org/deb `lsb_release -sc` main" | sudo
tee -a /etc/apt/sources.list.d/scenari.list
```

Ajout de la clé sur le pc :

```
1 wget -O- http://scenari-platform.org/deb/scenari.asc | sudo apt-key add -
```

Mise à jour des dépôts puis installation

```
1 sudo apt-get update && sudo apt-get install scenarichain4.1.fr-fr
```

Pour une autre distribution Linux

Télécharger le programme *ici* :

- 64 bits : https://download.scenari.org/scenari/files.fr-FR/SCENARIchain/lin_x86_64/4.1.0.11/
- 32bits : <https://download.scenari.org/scenari/files.fr-FR/SCENARIchain/lin/4.1.0.11/>

puis suivre cette *documentation*.

✂ Méthode : Installation sur MacOSX

Télécharger le .dmg *ici* :
<https://download.scenari.org/scenari/files.fr-FR/SCENARIchain/mac/4.1.0.11/>

puis suivre cette *documentation*.

📁 Complément : Dossiers de travail créés dans les documents de l'utilisateur

Il peut être utile de savoir où sont enregistrés les contenus créés, en particulier pour les sauvegarder ou les exporter.

Dans le dossier personnel de l'utilisateur, on trouve un ou plusieurs dossiers SCchainx.x indiquant le numéro de version concerné. Notons qu'il est possible d'utiliser plusieurs versions de Scenari Chain simultanément.

Chacun de ces dossiers contient autant de dossiers que d'ateliers^{Atelier} créés.

Dans un dossier correspondant à un atelier, on trouve :

- Un dossier ~gen qui contient les projets finalisés (sortie web, papier, diaporamas, etc...)
- Un dossier source qui contient autant de dossiers que d'espaces^{Espace} dans l'atelier.

On peut donc sauvegarder la totalité de l'atelier ou chaque espace séparément.

L'arborescence ci-contre montre trois ateliers créés avec la version 3.7 de Scenari. Le contenu de l'atelier nommé GuidesOpaleSup est détaillé : dans le dossier sources figurent les espaces créés.



Dossiers créés lors de l'installation et l'utilisation de SCENARI

) Installation d'un modèle documentaire

La procédure montre l'installation du modèle documentaire Opale mais elle est totalement transposable à tout autre modèle.

X Méthode : Télécharger le modèle documentaire

- Se rendre sur le site de SCENARI.
- Cliquer sur pour accéder à l'espace dédié à la chaîne Opale.
- Cliquer sur **Télécharger Opale**, puis se laisser guider jusqu'à l'espace de téléchargement.
- **Ne pas télécharger l'application autonome**, mais le **WSPPACK** en cliquant sur et l'enregistrer.

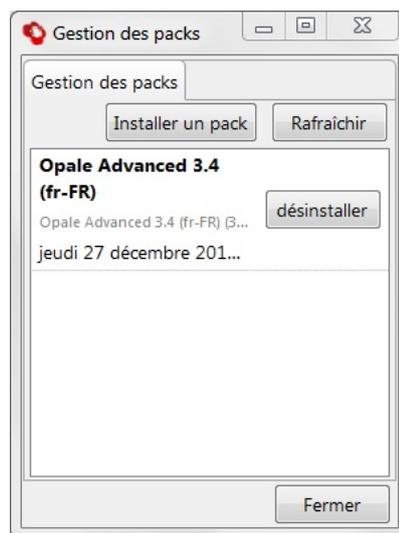
X Méthode : Installer le modèle documentaire

- Lancer SCENARI Chain



- Cliquer sur  **Installer**

- Cliquer sur **Installer un pack** et retrouver le fichier .wsppack souhaité.
- Terminer en cliquant sur **Installer**.



Installation d'un pack

Complément : Les extensions, ou addons

Il est possible d'enrichir les fonctionnalités d'une chaîne éditoriale en lui ajoutant des

extensions disponibles dans un espace dédié.

On y accède depuis *le site de SCENARI* en cliquant sur 

Les extensions sont des fichiers .wsppack et s'installent en suivant la même procédure que pour les modèles documentaires.

À ce stade, SCENARI et son modèle documentaire Opale sont prêts à être utilisés, il reste à créer un atelier.

> Les différents types d'items de la chaîne éditoriale OpaleSup

Définition : Item

Dans SCENARI, l'appellation **item** s'applique à tout objet pouvant être inséré dans la fabrication d'un cours (module, grain de contenu, image, formule, document, exercice, etc...)

Les items sont classés en diverses catégories selon leur fonction.

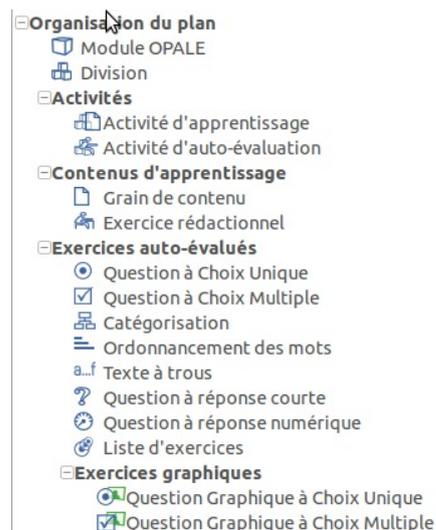
Création d'un nouvel item

La création d'un nouvel item s'effectue dans *le volet d'exploration - p.31* par un clic-droit sur l'espace destiné à l'accueillir puis par un clic sur **Créer un nouvel item**.

3.0.0. Les items de structuration de contenu

Ces items permettent de structurer le plan du cours :

- **Module Opale** : c'est l'**item central du cours**, il est nécessairement présent dans un cours et contient tous les autres items.
Division : Facultatif ; lorsqu'un module est très conséquent, on peut le subdiviser en "Divisions"
- **Activité d'apprentissage** : permet d'associer un apport de contenu structuré et éventuellement des exercices.
- **Activité d'auto-évaluation** : permet d'organiser divers exercices, sans apport de connaissances.
- **Exercices auto-évalués** : contient tous les items permettant de créer des questions variées.



Items d'organisation

Ces items peuvent être imbriqués les uns dans les autres, sous réserve de respecter certaines règles qui seront détaillées dans la suite.

4.0.0. Les items de ressources

Cette catégorie regroupe tous les contenus qui ne peuvent pas être créés directement dans l'interface SCENARI et qui doivent être **importés** dans les espaces de cours.

On retrouve notamment différents types d'images, de vidéos ou encore des documents bureautiques.

Ces objets s'insèrent dans les items de structuration (modules, grains de contenu, activités d'apprentissage, etc...)



Liste des items de la catégorie Ressources

5.0.0. Les items de publication

Ces items permettent de finaliser les documents selon la sortie envisagée :

- Pour le Web, à consulter localement dans un navigateur ou à télécharger sur un serveur Web pour le rendre disponible en ligne.
- Pour un tirage papier, au format OpenOffice ou PDF.
- Pour un diaporama au format HTML.



Liste des items de publication

6.0.0. Les items de la catégorie Références

Ces items permettent de centraliser **toutes les précisions annexes au contenu**, qu'il s'agisse des définitions, des références bibliographiques ou autre.

Lors de la finalisation du document, on peut choisir de publier ou non ces références.



Les items de la catégorie Références

> Organisation des ateliers et de l'espace de travail

7.0.0. Création des ateliers

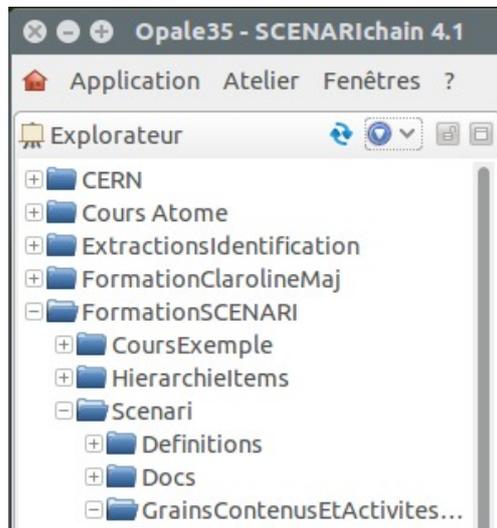
La création d'un atelier *Atelier* est la dernière étape de l'installation de SCENARI avant de pouvoir l'utiliser.

Un atelier est un espace de travail **associé à un modèle documentaire unique** et

correspondant au cours créé dans l'atelier **Opale35**.

Les dossiers de plus haut niveau dans l'arborescence correspondent chacun à un cours (CERN, CoursAtome, ExtractionsIdentification, etc...).

Il est souhaitable de créer des sous-dossier afin d'organiser l'ensemble des items qui entrent dans la composition d'un cours.



Espace ateliers de Scenari

Conseil : Nommage des items et des espaces

Les noms des items sont en théorie libres à condition d'exclure les caractères spéciaux / et \ qui peuvent poser problème s'ils sont interprétés par le système d'exploitation.

Par soucis de compatibilité (portage d'un cours d'un système d'exploitation à l'autre, exportation vers une plateforme de formation, exportation vers un serveur Scenari...) il est conseillé de **proscrire les accents et espaces dans les noms d'items**.

On peut garder une lisibilité satisfaisante en supprimant les espaces et en mettant **la première lettre de chaque mot en majuscule** ou encore en utilisant le caractère _ à la place d'un espace.

📦 Complément : Renommer, déplacer des espaces ou des items

En cours de travail, les items et espaces peuvent être **renommés** (Clic-droit et Renommer) ou **déplacés** en prenant la précaution d'enregistrer le travail avant d'effectuer l'opération (la question est posée par le logiciel), sans quoi on perd toutes les modifications depuis le dernier enregistrement.

Un bon réflexe est d'enregistrer régulièrement son travail par la combinaison CTRL+S afin de se prémunir contre tout problème technique.

⚠ Attention : Renommage et extension

Lors du renommage d'un item, il faut veiller à garder **son extension d'origine** (xml, png, jpg, etc...). Celle-ci n'est pas préservée dans la fenêtre de renommage.

9.0.0. Gestion des ateliers

On accède à la fenêtre de gestion de l'atelier actif par le menu **Atelier -> Propriétés de cet atelier**.

Pour accéder à la fenêtre de gestion d'un autre atelier, retourner à l'accueil en cliquant



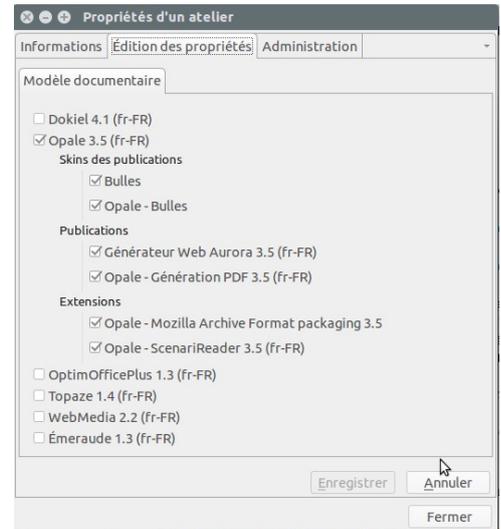
Onglet Informations

L'onglet **Informations** permet de connaître le modèle documentaire de l'atelier ainsi que les versions de ses composants.

Dans cette fenêtre, on peut accéder aux dossiers où sont stockés les contenus et les supports générés.

Onglet *Édition des propriétés*

On peut y vérifier le modèle documentaire de l'atelier comme dans l'onglet précédent mais on peut aussi choisir **un autre modèle** pour l'atelier courant en vue de le convertir ou de le mettre à jour.



Gestion des propriétés d'un atelier

⚠ Attention : Risque de pertes de données

Cette dernière opération est à manier avec précaution et il est de toutes façons sans intérêt de passer d'un modèle documentaire à un autre radicalement différent.

Dans le cas d'une mise à jour vers une version supérieure du même modèle documentaire, il est conseillé de travailler sur une copie de l'atelier ou de sauvegarder l'atelier concerné avant de procéder à l'opération (Voir Méthode ci-dessous).

✂ Méthode : Mise à jour vers un modèle supérieur

Plusieurs démarches permettent de convertir un atelier vers une nouvelle version d'un modèle documentaire.

La plupart des mises à jour mineures ne nécessitent aucune intervention et il suffit d'importer le `wspack` correspondant à la version la plus récente du modèle (Voir procédure [ICI](#) - p.33).

Méthode n°1 :

- Créer un nouvel atelier basé sur **la version ancienne** du modèle documentaire utilisé.
- **Fermer Scenari.**
- Dans l'explorateur de fichiers (Windows, Linux ou autre), copier l'espace^{Espace} correspondant au cours à convertir dans le dossier correspondant au nouvel atelier créé.
- Lancer Scenari et effectuer enfin la mise à jour de l'atelier vers la version **récente** du modèle documentaire en accédant à ses propriétés -> onglet **Édition des propriétés**.

Méthode n°2 :

- Dans l'ancien modèle documentaire, récupérer une archive de l'atelier au format `scar` par **un clic-droit dans l'explorateur-> Exporter l'atelier**.
- Dans un atelier créé avec la nouvelle version du modèle documentaire, importer l'archive par **un clic-droit dans la fenêtre d'explorateur -> Importer**.

> Qu'est-ce qu'un logiciel libre ?

Définition

Un logiciel libre est un logiciel dont l'**utilisation**, l'**étude**, la **modification** et la **duplication** en vue de sa diffusion sont permises, techniquement et légalement.

Attention

- 1 - Un gratuiciel (freeware) n'est pas un logiciel libre, exemple : Adobe Reader, Flash...
- 2 - De par sa nature, un logiciel libre est souvent gratuit mais il n'est pas interdit de le rendre rentable en proposant des services associés
- 3 - L'open-source : le logiciel libre est un mouvement social qui repose sur les principes de Liberté, Égalité, Fraternité ; l'open-source quant à lui s'attache aux avantages d'une méthode de développement au travers de la réutilisation du code source.

Remarque

Les licences open-source n'interdisent pas la vente du logiciel, c'est d'ailleurs un des modèles économiques de l'écosystème du libre.