En cours de rédaction le 20 septembre 2021

Créer un livrable de contenu(s) avec norme SCORM pour diffusion sur LMS

Pour qu'un contenu ou un ensemble de contenus soient compatibles avec la norme SCORM 2004, chaque contenu va relayer 4 informations sur la LMS : la complétion, le succès, le score et la durée. Ces informations sont prises en charge par K-Meleon Editor et vont nécessiter une configuration de votre part.

Dans chaque contenu diffusé sur une LMS, vous allez décider des actions qui vont faire évoluer le score, la complétion et le succès.

Les variables SCORM dans K-Méléon Editor :

- La complétion : Remonte une information booléenne (complete / incomplete), en fonction de la visite ou non de la dernière scène du contenu (ou d'une des dernières scènes si le contenu compte plusieurs fins possibles).
- Le succès : Remonte une information booléenne (passed / failed). Vous pourrez décider de la réussite d'un contenu en fonction de l'atteinte d'un score et/ou en fonction d'événement(s) déclenché(s) dans la simulation.
- Le score : Il s'agit d'un nombre compris entre 0 et 100. Vous décidez de la nouvelle valeur prise par le score en fonction d'événements déclenchés dans la simulation, tels que changement de scène ou validation d'un chemin.
- Le temps : La durée pendant laquelle le contenu de simulation sera ouvert, sera automatiquement calculée. Vous n'avez rien à faire pour assurer le calcul du temps passé.

Configurer un contenu pour le rendre compatible SCORM 2004

Vous allez d'abord configurer le contenu comme étant compatible SCORM en stipulant qu'il s'agit d'un contenu ayant un score.

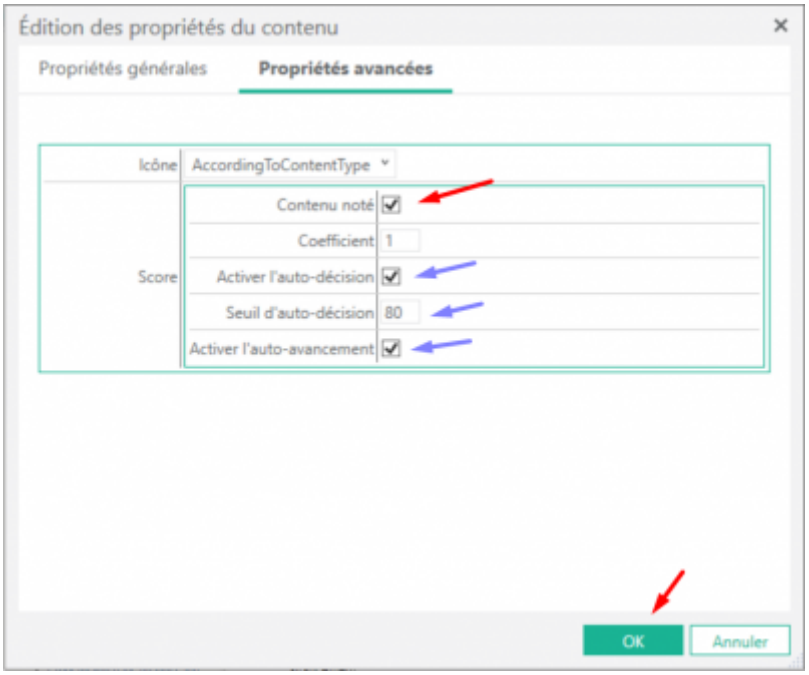
Puis vous définirez la valeur que prend le score (entre 0 et 100) au fur et à mesure que le contenu est joué, en ajoutant un script de gestion de score à chaque scène ou élément déclenché qui devra faire varier le score.

La variable de Réussite peut être gérée automatiquement, en fonction d'un score atteint. Ou bien, elle peut être gérée plus finement. Dans ce cas, vous décidez de l'action, voire des actions qui généreront “Passed” ou “Failed” dès que l'apprenant aura réalisé l'une d'elle.

La variable de Complétion peut être gérée automatiquement dès qu'une des scènes finales du contenu est atteinte. Ou bien elle peut être gérée plus finement. Dans ce cas, vous déciderez de la scène ou de l'action qui déclenchera “Completed”.

Définir qu'un contenu répond à la norme SCORM

- Dans votre contenu ouvert dans K-Meleon Editor, rendez-vous dans **Propriétés**, puis dans l'**onglet Propriétés avancées**.



- Cochez **Contenu noté**.
- [*Facultatif*] Si vous souhaitez que la valeur “Passed”/“Succès” soit automatiquement renvoyée dès que l'apprenant atteint un certain score sur 100 :
  - Cochez **Activer l'auto-décision**.
  - Dans **Seuil d'auto-décision**, indiquez un nombre entier entre 0 et 100. Lorsque le contenu sera joué par un apprenant, “Failed” sera affichée par la LMS tant que le score de l'apprenant sera inférieur à cette valeur. “Passed” sera affichée sur la LMS dès que l'apprenant aura un score égal ou supérieur à cette valeur.
- [*Facultatif*] Si vous voulez considérer le contenu comme “Completed”/“Terminé” dès que l'apprenant atteindra la dernière scène du contenu ou toute autre scène qui serait une fin alternative, alors cochez **Activer l'auto-avancement**.
- Cliquez sur **OK**.

Configurer le score à l'arrivée sur une scène ou à la réalisation d'une action

Vous êtes maître du score qu'obtient un apprenant pendant sa progression dans le contenu. Vous pouvez faire varier le score autant de fois que vous le souhaitez au cours du contenu, en ajoutant à chaque fois un script.

From:
https://doc.kstudio365.com/ - **Guide d’utilisation de KStudio**

Permanent link:
https://doc.kstudio365.com/doku.php?id=guide:livraison_04&rev=1632243490

Last update: **2021/09/21 16:58**