

Actividades SCORM

José Manuel Bouzán Matanza

Durante o curso 2005-2006 foron varios os usuarios de Ardora que me suxeriron a posibilidade de que as actividades xeradas fosen compatibles co estándar SCORM xa que, aínda que se poden incluír dentro dos programas de LMS como Moodle ou Dokeos, a comunicación con estas plataformas non ía máis alá da simple información de se se iniciara o exercicio ou non.

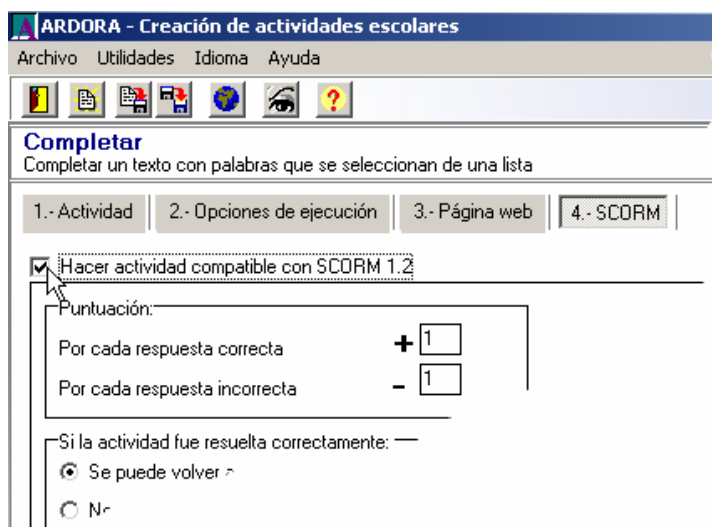
¿ Como creo unha actividade SCORM (SCO)?.

1. - Creamos a actividade como viñamos facendo, cos parámetros e opcións que estimemos oportunos. Xunto ás tres "pestanas" de Actividade, Opcións de execución e Páxina web aparece unha cuarta pestana chamada SCORM.

2. - Pulsamos sobre esta "pestanas" e marcamos a opción de "Facer actividade compatible con SCORM 1.2", de non o facer todas as opcións que se atopan debaixo, están deshabilitadas.

3. - Comezamos a introducir parámetros. Puntuación: indicamos a puntuación que queremos

dar/quitar por cada resposta, dentro da actividade, correcta/incorrecta.







The screenshot shows the ARDORA web interface for creating school activities. The title bar reads "ARDORA - Creación de actividades escolares". Below the title bar is a menu with "Archivo", "Utilidades", "Idioma", and "Ayuda". A toolbar contains icons for file operations and help. The main content area is titled "Completar" and has the subtitle "Completar un texto con palabras que se seleccionan de una lista". There are four tabs: "1.- Actividad", "2.- Opciones de ejecución", "3.- Página web", and "4.- SCORM", with the last one selected. Under the "4.- SCORM" tab, there is a checkbox labeled "Hacer actividad compatible con SCORM 1.2" which is checked. Below this, there is a "Puntuación:" section with two rows: "Por cada respuesta correcta" with a "+" sign and a text input field containing "1", and "Por cada respuesta incorrecta" with a "-" sign and a text input field containing "1". At the bottom, there is a section "Si la actividad fue resuelta correctamente:" with two radio buttons: "Se puede volver a" (selected) and "No".

NOTA: É importante ter en conta que SCORM non contempla notas "negativas", non obstante Ardora leva a súa contabilidade particular, "mandando" ao LMS un cero no caso de que fose negativa, é dicir, poderíamos atopar cunha actividade finalizada correctamente pero que na puntuación ten un cero (alumno que fai múltiples intentos ata atopar a solución correcta).

Seguimos indicando que queremos que aconteza tanto cando a actividade se resolveu correctamente como cando a foi incorrectamente (tempo, intentos). Se eliximos a primeira opción, o alumno sempre poderá volver intentar unha e outra vez a actividade, no caso contrario a segunda e sucesivas veces que accedese á actividade aparecerá a mensaxe de felicitación, tempo ou intentos en función de como resolvería a primeira vez que a realizou.

A continuación indícase nunha táboa os valores transmitidos por Ardora ao LMS, acompañase, nos valores que procede, da representación que a plataforma Moodle fai destes valores, escolleuse Moodle por ser gratuito e o máis empregado entre os usuarios de Ardora.

Suceso	Parámetro SCORM	Valor	Representación en Moodle
Puntuación conseguida	cmi.core.score.raw	O logrado segundo os parámetros indicados	"Score: "
Actividade iniciada pero non rematada	cmi.core.lesson_status	incomplete	
Actividade realizada correctamente	cmi.core.lesson_status	completed	
Actividade non realizada por exceso de tempo	cmi.core.lesson_status	failed	
	cmi.core.lesson_location	estafe	
Actividade non realizada por exceso de intentos	cmi.core.lesson_status	failed	
	cmi.core.lesson_location	attempted	

NOTA: Non introducín en SCORM os datos referentes ao tempo ao observar que as plataformas xestionan xa este dato.

4. - En todo momento podemos ver (botón ollo) como se comporta a nosa actividade aínda que neste modo soamente veremos a actividade comportándose sen ter en conta os parámetros SCORM que introducimos.

5. - Gardamos a actividade e publicamos (botón coa bóla do mundo); seguimos creando as actividades que desexamos introducir dentro do mesmo paquete SCORM.

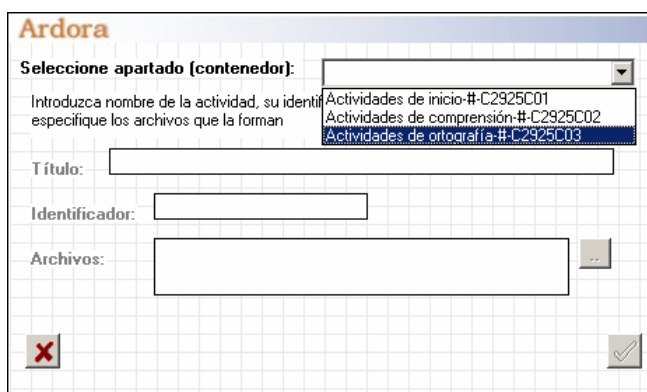
IMPORTANTE: Unha vez publicadas as actividades como compatibles con SCORM, se non son executadas nun LMS darán erros precisamente de comunicación coa plataforma de teleformación.

6. - Cando xa teñamos "publicado" todas as actividades que desexamos introducir no paquete SCORM deben empaquetar esta/estas actividade/es, para iso no menú de "Utilidades" seleccionamos "SCORM".

7. - Introducimos os datos que nos piden no apartado de "Curso", observe que só son obrigatorios o título e o identificador (este xérao automaticamente Ardora, aínda que pode corrixilo se o desexa).

8. - Pasamos ao apartado "Colectores", aquí especificamos os "apartados" dentro dos que imos incluír as actividades facendo dobre clic sobre a táboa, como mínimo debe de existir un "colector".

9. - Repetimos o mesmo para o apartado de actividades, observe que primeiro debe de seleccionar o apartado no cal vai estar "contida" a actividade, introduza o título e pulse no botón cos puntos para indicar o arquivo htm no cal se atopa a actividade.



Cando faga isto o programa engadirá automaticamente o mesmo arquivo pero coa extensión jar.

10. - Cando temos introducida todas as actividades só quedanos crear o paquete SCORM, pulsando sobre a cuarta "pestaña" e sobre o correspondente botón, crearase un ficheiro zip que poderá ser incorporado ás distintas plataformas de e-learning que admitan o estandar SCORM.

Por último recordar que calquera suxestión, petición, corrección, informe de erro, crítica construtiva será ben recibida.