



RÉGION ACADÉMIQUE
GRAND EST

*Liberté
Égalité
Fraternité*

DRANE

Délégation régionale
académique
au numérique éducatif



Formation à la plateforme de cours en ligne

 moodle

H5P

Moodle v3.9 - Thème Boost



➔ SOMMAIRE

| | |
|--|----|
| ➔ 1 - L'interface de Moodle | 3 |
| ▶ Créer un contenu H5P directement dans sa banque de contenus | 3 |
| ▶ Intégrer un contenu H5P dans son cours Moodle | 4 |
| ▶ Rajouter une activité H5P d'un autre cours | 5 |
| ▶ Intégrer un contenu H5P dans son cours Moodle à partir de contenu extérieur..... | 5 |
| ▶ Modifier les paramètres d'une activité | 6 |
| ▶ Suivre l'utilisation de H5P par les élèves..... | 7 |
| ➔ 2 – Les activités H5P..... | 8 |
| ▶ Accordion | 8 |
| ▶ Branching Scenario..... | 9 |
| ▶ Course Presentation..... | 13 |
| ▶ Dialog Cards..... | 15 |
| ▶ Documentation Tool..... | 16 |
| ▶ Drag and Drop | 20 |
| ▶ Drag Text | 22 |
| ▶ Essay | 23 |
| ▶ Fill in the Blanks..... | 25 |
| ▶ Flashcards..... | 27 |
| ▶ Image Hostspots..... | 28 |
| ▶ Image Slider..... | 31 |
| ▶ Interactive Book | 33 |
| ▶ Interactive Video | 35 |
| ▶ Mark the Words | 41 |
| ▶ Multiple Choice | 42 |
| ▶ Question Set..... | 44 |
| ▶ Single Choice Set | 47 |
| ▶ Speak the Words | 48 |
| ▶ Timeline..... | 50 |
| ▶ True/False Question | 53 |



Licence CC-BY-NC-SA

Attribution

Pas d'utilisation commerciale

Partage dans les mêmes conditions

1 - L'interface de Moodle

 **H5P est un plugin centré sur la création de contenus interactifs au format HTML 5, c'est-à-dire à un format compatible avec tous types de terminaux (ordinateurs, tablettes, smartphones).**

Simple d'utilisation, il permet d'élaborer de types d'activités :

- des ressources interactives, images réactive, vidéos interactives, frise chronologique, accordions...
- des activités d'entraînement, quizz, tests, formulaires, flash cards...

Les contenus élaborés peuvent être facilement échangés entre enseignants.

Pistes pédagogiques :

- Préparer une vidéo avec des questions, des pauses, un chapitrage pour de la pédagogie inversée
- Préparer des *flash cards* afin d'aider les élèves à mémoriser le cours
- Enrichir une image étudiée en cours avec des liens, du texte, de la vidéo et des images

 **Avant d'intégrer une activité H5P dans son cours, il faut déjà l'avoir créé au préalable dans la banque de contenus du cours.**

► Créer un contenu H5P directement dans sa banque de contenus

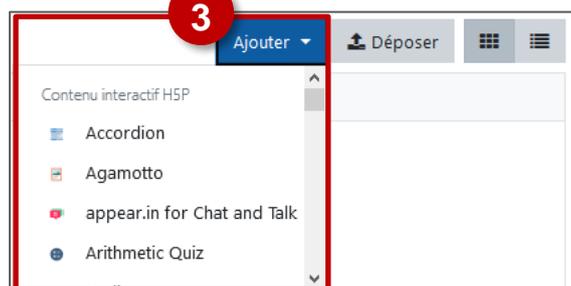
Dans votre cours Moodle, à gauche, dans le **menu de navigation générale**,

1. Cliquez sur "**Banque de contenus**"
2. Cliquez sur "**Ajouter**" pour créer une nouvelle activité H5p



3. Choisir son activité.

Une liste déroulante avec l'ensemble des activités disponibles apparaît. Elles sont classées par ordre alphabétique.



Il existe une fiche réflexe détaillée sur chaque activité.

N'oubliez pas de cliquer sur "**Enregistrer**" à la fin de la création de votre nouvelle activité H5p.



Remarque : L'accès à la banque de contenus peut se faire en créant une activité H5P (voir page suivante) et en cliquant sur **banque de contenus (s'ouvre dans une nouvelle fenêtre)**.



▶ Intégrer un contenu H5P dans son cours Moodle

➤ Ajouter une activité H5P

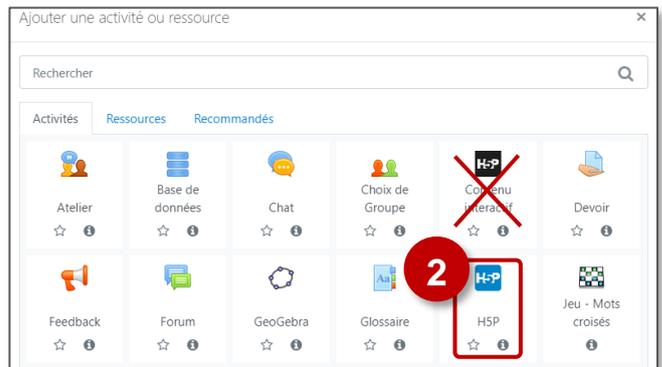
1. Dans votre cours Moodle, **activez le mode édition**



2. Dans la section souhaitée, cliquez sur **+ Ajouter une activité ou ressource**

Dans l'onglet "**Activités**", sélectionnez "**H5P**"

⚠ Pour intégrer une activité H5P dans son cours, il faut de préférence utiliser l'activité H5P et non plus le contenu interactif qui est voué à disparaître.



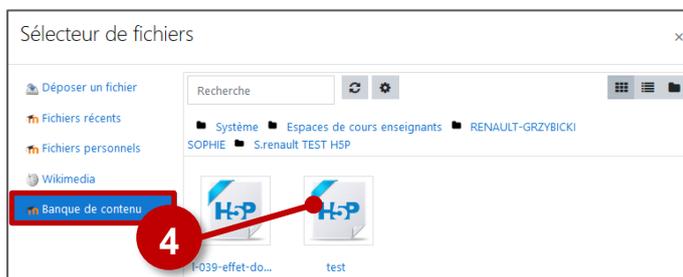
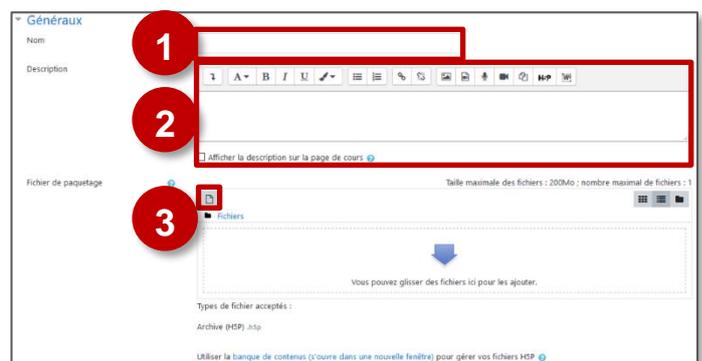
➤ Dans la page de paramétrage qui s'affiche :

1. **Donner un nom** à votre activité

2. Si vous le souhaitez, rédigez une brève description et si vous voulez qu'elle apparaisse sur la page de cours, cochez la case "**Afficher la description sur la page de cours**"

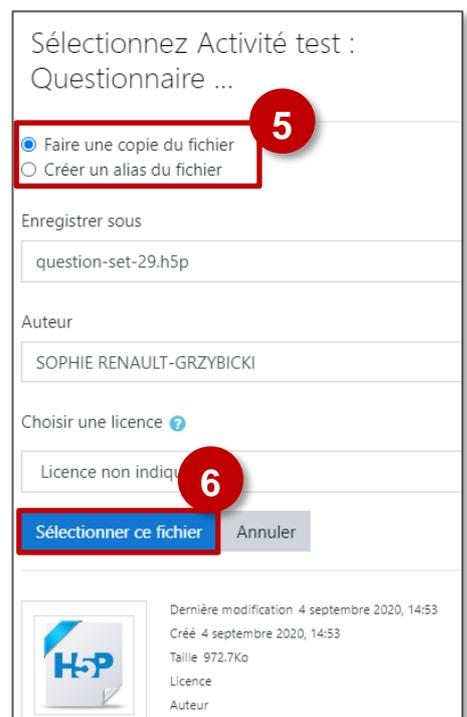
3. Dans le fichier de paquetage, cliquez sur l'icône "**ajouter**"

4. Dans le sélecteur de fichiers, cliquez sur **Banque de contenus**



5. **Faire une copie ou un alias** du fichier

6. Cliquez sur le bouton "**Sélectionnez le fichier**"



- **COPIE** : l'animation H5P ne bougera plus, quelles que soient les modifications faites sur l'original dans la banque de contenu
- **ALIAS** : les modifications ultérieures faites sur l'original dans la banque de contenus seront répercutées sur chaque alias.

7. Le fichier précédemment choisi apparaît alors dans le fichier de paquetages



8. N'oubliez pas d'enregistrer

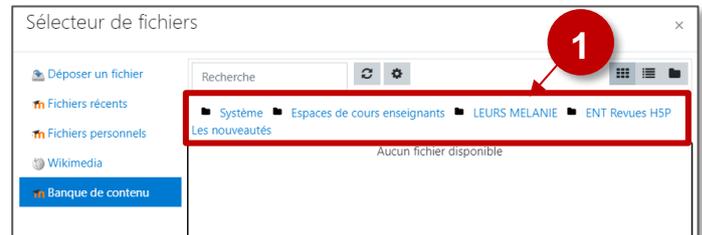


▶ Rajouter une activité H5P d'un autre cours

Grâce à la banque de contenus, vous pouvez utiliser des activités H5P que vous avez déjà réalisées dans d'autres cours. Vous pouvez également utiliser les activités H5P réalisées par d'autres collègues si vous avez les droits sur leurs cours.

Lorsque vous effectuez cette opération, l'activité H5P n'apparaît pas dans la banque de contenus de votre cours. Vous pouvez donc l'utiliser mais pas la modifier.

1. Dans la **banque de contenu**, remontez à la **catégorie à votre nom et identifiez l'activité H5P à ré-utiliser**
2. Choisissez l'option "**Faire une copie**" ou "**Créer un alias**"
3. **Sélectionnez le fichier**



4. Le **fichier précédemment choisi apparaît**



5. **N'oubliez pas d'enregistrer.**



Sélectionnez Activité test :
Questionnaire ...

Faire une copie du fichier
 Créer un alias du fichier

Enregistrer sous
question-set-29.h5p

Auteur
SOPHIE RENAULT-GRZYBICKI

Choisir une licence ?
Licence non indiquée

Sélectionner ce fichier Annuler

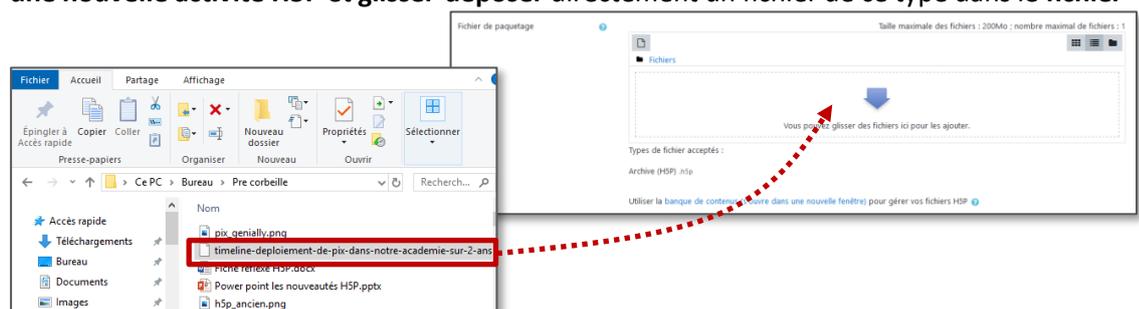
Dernière modification 4 septembre 2020, 14:53
Créé 4 septembre 2020, 14:53
Taille 972.7Ko
Licence
Auteur

▶ Intégrer un contenu H5P dans son cours Moodle à partir de contenu extérieur

Il est possible de déposer une activité H5P déjà existante (Ces fichiers ont une extension **.h5p**) :

- Activité récupérée à partir de l'ancien module "Activité interactive"
- Activité qu'un collègue vous a envoyé
- Activité déjà créée sur le site h5p.org

➡ Vous pouvez **créer une nouvelle activité H5P** et **glisser-déposer** directement un fichier de ce type dans le **fichier de paquetage** :



➤ Mais vous pouvez aussi utiliser la banque de contenus :

1. Cliquez sur **Déposer**



2. Dans la fenêtre qui s'ouvre :

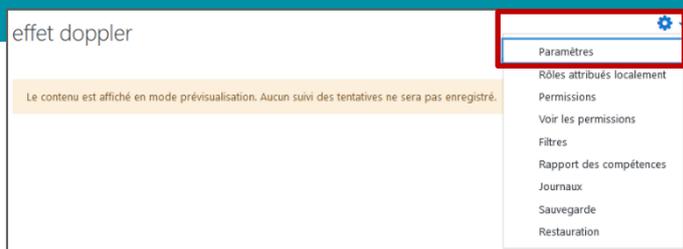
- Glissez-déposez un fichier de type .h5p ou
- Passez par la navigation avec "Choisir un fichier"



3. N'oubliez pas de cliquer sur **Enregistrer**.

▶ Modifier les paramètres d'une activité

Si vous souhaitez modifier votre activité H5P, il suffit de l'afficher dans Moodle, de cliquer sur l'**engrenage** associé à l'activité, en haut à droite de celle-ci et de sélectionner "**Paramètres**" dans le menu déroulant.



Dans la page des paramètres de l'activité :

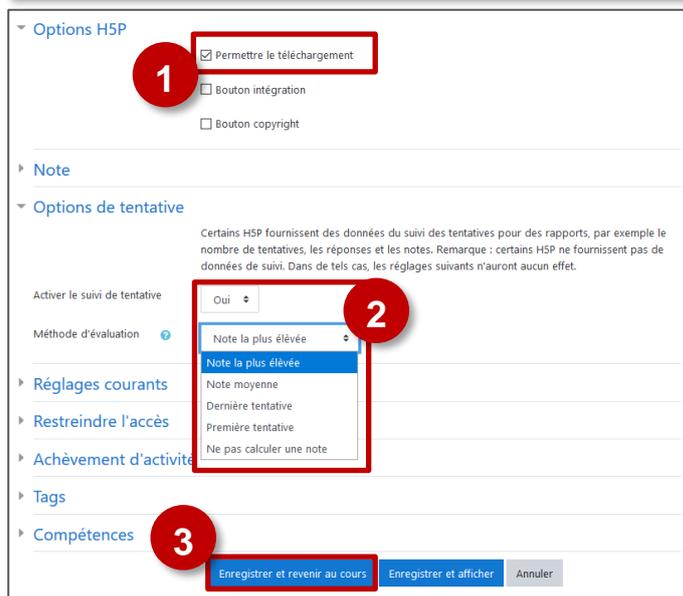
1. **Options H5P :**

Si vous voulez pouvoir télécharger le fichier dans les options H5P du formulaire, cochez "**Permettre le téléchargement**"

2. **Options de tentative :**

- Pour certaines activités H5P, il est possible d'**activer le suivi de tentatives**.
- La **méthode d'évaluation** sera possible sur plusieurs choix. Le choix par défaut est de conserver la meilleure tentative.

3. La construction de votre activité H5P terminée, n'oubliez pas de cliquer sur "**Enregistrer et revenir au cours**"



► Suivre l'utilisation de H5P par les élèves

👉 Les résultats des activités H5P remontent dans le carnet de note Moodle de l'élève.

Attention cependant, l'application ne retient que la note obtenue lors du réglage des "Options de tentative" (ici la note la plus élevée).

Options de tentative

Certains H5P fournissent des données du suivi des tentatives pour des rapports, par exemple le nombre de tentatives, les réponses et les notes. Remarque : certains H5P ne fournissent pas de données de suivi. Dans de tels cas, les réglages suivants n'auront aucun effet.

Activer le suivi de tentative Oui

Méthode d'évaluation Note la plus élevée

La remontée des résultats n'est faite qu'à la fin de l'activité. **Pour y accéder :**

1. Cliquez sur le menu "Notes"
2. Cherchez votre activité H5P parmi les activités proposées
3. Un clic sur la loupe 🔍 en face des résultats d'un élève permet d'accéder au **détail de l'activité de l'élève** :

Module de formation : Enseigner à distance

| Participants | Prénom / Nom | tivité test : Introduction | Activité test : Que pensez-... |
|--------------|--------------|----------------------------|--------------------------------|
| | | | 100,00 |

Badges

Compétences

Notes

Tentative #2: [Nom de l'élève]

Date de début
8 septembre 2020, 09:14

Complétude
☑ Cette tentative est terminée

Durée
Enseigner à distance, c'est facile !

| Choix | Réponse correcte | Réponse tentative |
|-------|------------------|-------------------|
| Vrai | | |
| Faux | ☑ | ✓ |

Score: 1 sur 1

Les cours en ligne sont de moindre qualité que les cours en présentiel.

| Choix | Réponse correcte | Réponse tentative |
|-------|------------------|-------------------|
| Vrai | | |
| Faux | ☑ | ✓ |

Score: 1 sur 1

2 – Les activités H5P

► Accordion

 **Accordion** est un module H5P qui vous permet d'intégrer du texte dans un bloc de texte déroulable.

Le texte est structuré en différentes sections que l'utilisateur peut déplier d'un simple clic. Il permet de varier la présentation des contenus de votre Moodle.

Des liens peuvent être insérés mais il n'est possible d'intégrer que du texte

Intégrer des blocs de texte déplaçables



Aménager pour réduire les inégalités : l'essentiel

- Le territoire français est marqué par les inégalités

La section dépliée

Le texte associé à la section

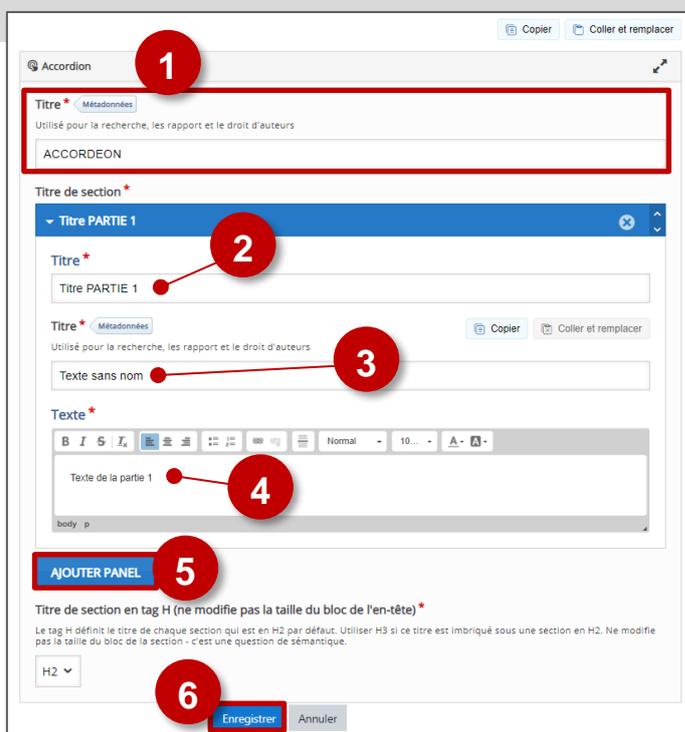
- Des centres
 - L'organisation du territoire est dominée par Paris, seule ville de rang mondial
 - Les métropoles régionales concentrent activités et richesse
- Un écart centres-périphéries qui s'accroît
 - Les centres sont mieux intégrés au réseau de transport et à la mondialisation
 - La mondialisation tend à renforcer l'écart entre centres et espaces moins intégrés.

Les autres sections repliées

- L'aménagement du territoire
- Des politiques d'aménagement pour compenser les inégalités

Paramétrage de l'activité "Accordion"

- Créez une activité "Accordion" dans votre Banque de contenus.
- Dans le formulaire qui s'affiche :
 1. Donnez un nom à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre Banque de contenu
 2. Entrez le titre de la section.
 3. Vous pouvez modifier les mots-clés utilisés pour les métadonnées (non obligatoire)
 4. L'accordéon ne peut contenir que du texte. Entrez celui-ci dans le bloc "Texte".
 5. Cliquez sur le bouton "Ajouter PANEL" pour créer une 2^{ème} section et recommencer la saisie (Titre et texte). Vous pourrez encore créer d'autres sections si besoin.
 6. Cliquez sur le bouton "Enregistrer"



1 Titre * Métadonnées
Utilisé pour la recherche, les rapport et le droit d'auteurs
ACCORDEON

2 Titre de section *
Titre PARTIE 1

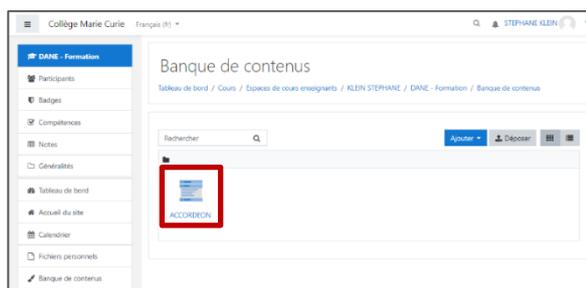
3 Titre * Métadonnées
Utilisé pour la recherche, les rapport et le droit d'auteurs
Texte sans nom

4 Texte *
Texte de la partie 1

5 AJOUTER PANEL

6 Enregistrer Annuler

L'activité est créée dans votre banque de contenus. Elle peut être modifiée à tout moment.



Collège Marie Curie Français (fr) Stéphane Klein

Banque de contenus

Rechercher

ACCORDEON

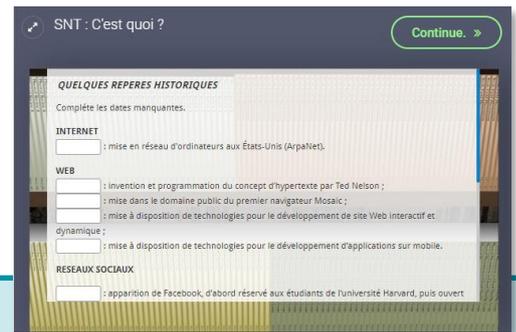
Intégration de l'activité "Accordion"

- Comme pour toutes les activités H5P qui sont seulement de type "Consultation", il est possible de les afficher directement dans le cours par le biais d'une étiquette  et de l'icône 
- Il est également possible de créer une activité "Accordion" qui s'affichera sur une page indépendante : Activez le mode édition, cliquez sur **+ Ajouter une activité ou ressource** et sélectionnez l'activité 

Créer un parcours d'apprentissage



Cette fonctionnalité du module H5P est encore en version beta et est très peu francisée. "Branching Scenario" permet de construire un parcours d'apprentissage personnalisé pour les élèves. Un grand nombre de fonctionnalités H5P peuvent être associées (Course Presentation, Video interactive...) en fonction des réponses aux questions posées, l'élève suivra un parcours différent.



Pistes pédagogiques :

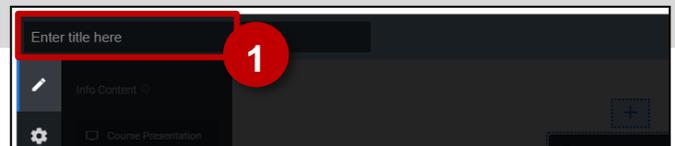
- Construire un parcours d'apprentissage autonome sur une partie de cours.
- Préparer un parcours personnalisé.
- Préparation de capsules de remédiation ou d'approfondissement interactives visionnées en classe ou à la maison.

Paramétrage de l'activité "Branching Scenario"

- Créez une activité "Branching Scenario" dans votre Banque de contenus.

- Dans le formulaire qui s'affiche :

1. Donnez un titre à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre Banque de contenu



Personnalisation des écrans de début et de fin d'activité

Il est possible de personnaliser les écrans de début et de fin de l'activité.

2. Cliquez sur l'engrenage pour accéder au paramétrage de la fin et du début du scénario
3. Sélectionnez la boîte correspondant au début ("Configure start screen") ou à la fin ("Configure the default "End scenario" screen").
4. Entrez un texte d'explication.
5. Associez une image si vous le souhaitez.

Note :

Il est possible de paramétrer plusieurs écrans de fin, mais il est pour cela nécessaire d'intervenir sur chaque embranchement

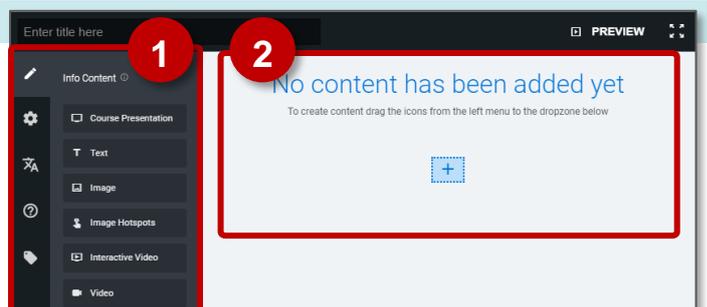
(Voir partie "Créer un embranchement dans un parcours pédagogique" et "Réorienter l'élève à la fin d'une activité").



Interface de création, l'ajout des activités

L'interface de création s'organise en deux parties :

1. Les activités H5P disponibles et que vous pouvez intégrer à votre scénario.
2. Votre scénario pédagogique et ses différents embranchement disponibles sous forme de carte.



Pour ajouter une activité à votre scénario pédagogique, il suffit de glisser-déposer l'activité souhaitée de la colonne de gauche où sont listées les activités H5P disponibles (Course Presentation, Text, Image, Image Hotspot, Interactive Video et Video) vers la partie droite correspondant aux embranchements de votre scénario. Les activités peuvent seulement être déposées sur les icônes.



3. Sélectionnez l'activité souhaité.

4. Glissez déposez-la à l'endroit souhaité dans votre activité.



Pour le paramétrage de chaque activité, rappez-vous à la fiche réflexe correspondante.

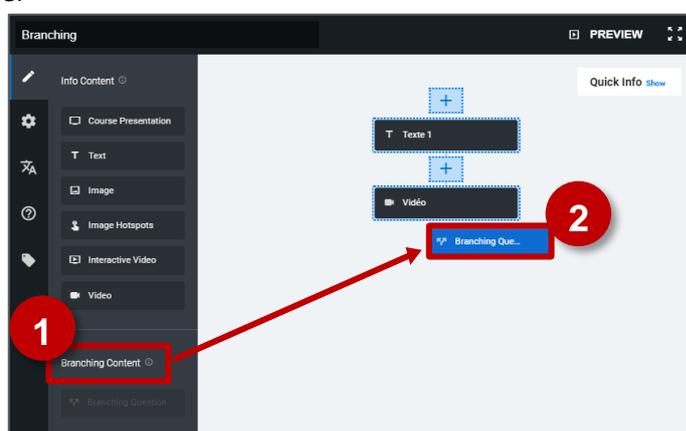
Créer un embranchement dans un parcours pédagogique

Pour personnaliser le parcours de l'élève, il faut créer un embranchement dans le scénario :

- Au niveau de celui-ci une question sera posée à l'élève.
- En fonction de la réponse, il pourra prendre un chemin d'apprentissage différent.

1. Sélectionnez "Branching Content"

2. Glissez-déposez à l'endroit souhaité dans votre scénario (sur une icône).



Complétez ensuite le formulaire suivant pour créer les embranchements :

1. Donnez un titre à l'embranchement.
2. Entrez la question qui sera posée à l'élève.
3. Deux embranchements intitulés "Alternatives disponibles" sont créés par défaut.

Vous pouvez en ajouter d'autres en cliquant en bas de la fenêtre sur le bouton "Ajouter alternative" en bas de la fenêtre.

[AJOUTER ALTERNATIVE](#)

Pour chaque alternative :

- Entrez le texte qui apparaîtra à l'écran
- On peut choisir l'option associée dans la boîte intitulée "Branching option".

➤ Réorienter l'élève à la fin de l'activité

Par défaut, à la fin de chaque activité, l'utilisateur est renvoyé vers l'activité suivante (**Jump to another branch**). Si vous souhaitez qu'au terme de celle-ci, il soit renvoyé vers une autre partie de votre scénario, il est nécessaire de paramétrer la boîte "**Branching Options**" située au bas du formulaire de création d'activité.

▼ Branching Options

Pour personnaliser le parcours de l'élève, il faut créer un embranchement dans le scénario.

Au niveau de celui-ci, vous pouvez alors choisir :

- De réorienter l'utilisateur vers une autre branche que la branche suivante ("*Jump to another branch*")
- De mettre fin au scénario à la fin de l'activité autre secteur ("*Custom end Scenario*")

Les options d'embranchement pour chaque alternative sont au nombre de deux :

- Soit vous choisissez "Jump to another branch" :** dans ce cas, vous renvoyez vers une autre branche du scénario qu'il vous faudra sélectionner dans un menu déroulant.
- Vous pouvez choisir d'afficher un Feedback** pour l'utilisateur. Celui-ci peut associer texte et image.
- Soit vous choisissez de mettre fin** au module d'apprentissage et vous sélectionnez pour cela "**Custom end scenario**" dans la liste déroulante.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez personnaliser la page de fin** en incluant un titre ("**Custom end scenario title**"), un texte ("**custom end scenario text**") et une image.

▼ Branching Options

Special action if selected
Jump to another branch

Select a branch to jump to*
Que voulez vous faire ? (Branching Question)

Feedback

It is recommended to provide feedback that motivates and also provides guidance. Leave all fields empty if you don't want the user to get feedback after choosing this alternative/viewing this content.

Titre du feedback

Texte du feedback

Image du feedback
+ Ajouter

▼ Branching Options

Special action if selected
Custom end scenario

Customize end scenario

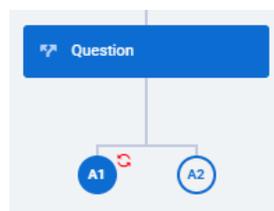
It is recommended to provide feedback that motivates and also provides guidance. Leave all fields empty if you don't want the user to get feedback after choosing this alternative/viewing this content.

Custom end scenario title

Custom end scenario text

Custom end scenario image
+ Ajouter

- Lorsque l'option "**Jump to another branch**" est sélectionnée, l'icône  est affichée.
- Lorsque l'option "**custom end scenario**" est sélectionnée, l'affichage est 



Prévisualiser l'activité

Il est possible de prévisualiser la totalité de l'activité.

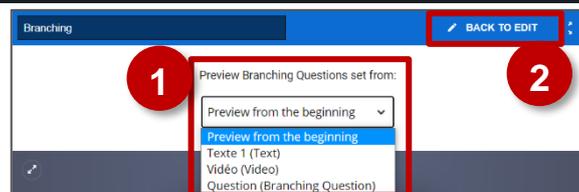
Cliquez pour cela sur « **PREVIEW** » sur le bandeau situé en haut de l'interface.

Exemple de branching scénario

PREVIEW

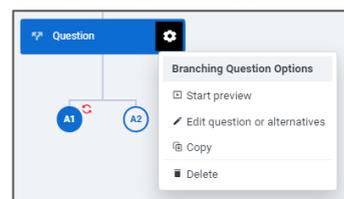
1. Vous pouvez ensuite tester votre activité ou choisir une branche particulière en cliquant sur le menu déroulant situé au-dessus de l'espace de prévisualisation.

2. Pour revenir à l'édition cliquez sur "Back to edit"



Vous pouvez aussi prévisualiser directement une branche en particulier en cliquant sur l'engrenage qui apparaît de chaque activité du scénario. Ce menu vous donne d'ailleurs plusieurs possibilités :

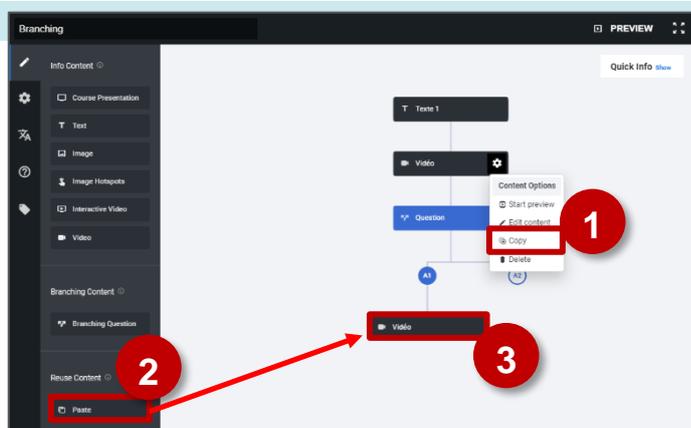
- Prévisualiser l'activité : **Start preview**
- Editer l'activité ou les choix proposés pour les embranchements : **Edit question...**
- Copier l'activité pour la coller ailleurs (voir paragraphe suivant) : **Copy**
- Supprimer l'activité : **Delete**



Ajouter du contenu existant

Vous pouvez copier un contenu H5P existant dans un autre branchement du scénario.

1. Sélectionnez "Copy" dans l'engrenage du contenu que vous désirez copier.
2. Sélectionnez "Paste" dans le menu de gauche.
3. Glissez-déposez le contenu copié à l'endroit souhaité de votre activité.
4. Puis complétez les paramètres de l'activité

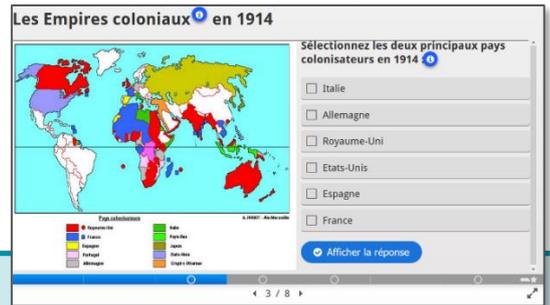


Intégration de l'activité "Branching Scenario"

- Comme pour toutes les activités H5P qui sont seulement de type "Consultation" (pas de suivi des élèves), il est possible de les afficher directement dans le cours par le biais d'une étiquette  et de l'icône 
- Si vous devez faire un suivi des apprentissages des élèves, il est recommandé d'afficher cette activité comme les autres activités Moodle, sous forme d'un lien dans le cours :
 - Activez le mode édition, cliquez sur **+ Ajouter une activité ou ressource** et sélectionnez l'activité 

Créer un module d'apprentissage interactif

Le module "Course Presentation" permet de créer un **diaporama interactif en ligne**. Celui-ci peut intégrer différents types de médias (vidéo, image, texte, URL...). Les diapositives peuvent intégrer des questions avec un Feedback. La logique d'utilisation est semblable à celle de module comme Quiz ou Interactive vidéo (Voir les fiches correspondantes).



Pistes pédagogiques :

- Construire un module d'apprentissage autonome sur une partie de cours.
- Peut être utilisé en pédagogie inversée.
- Permettre à l'élève d'approfondir une notion spécifique en mettant à disposition un module d'apprentissage

Paramétrage de l'activité "Cours Présentation"

• Créez une activité "Course Presentation" dans votre Banque de contenus.

• Dans le formulaire qui s'affiche :

1. **Donnez un titre** à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre Banque de contenu

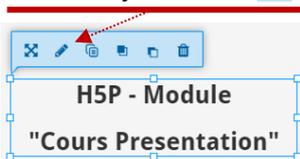
2. **Espace de la diapositive.**

Chaque diapositive se compose de différents éléments que vous agencez comme vous le souhaitez.

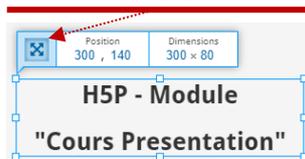
Exemple avec une zone de texte :

1 clic = Sélection de la zone de texte

Pour modifier le texte

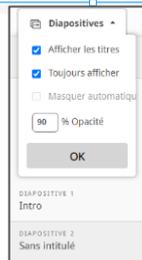


Déplacement de la zone



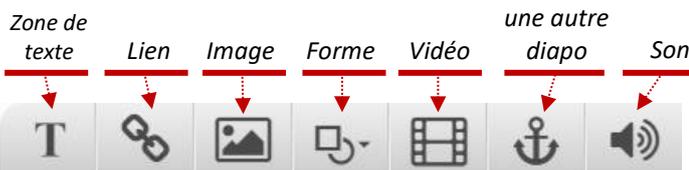
3. **Trieuse de diapositive :**

Possibilité d'afficher les titres des diapositives sur la gauche de l'écran et même de forcer cet affichage pour tous les utilisateurs.



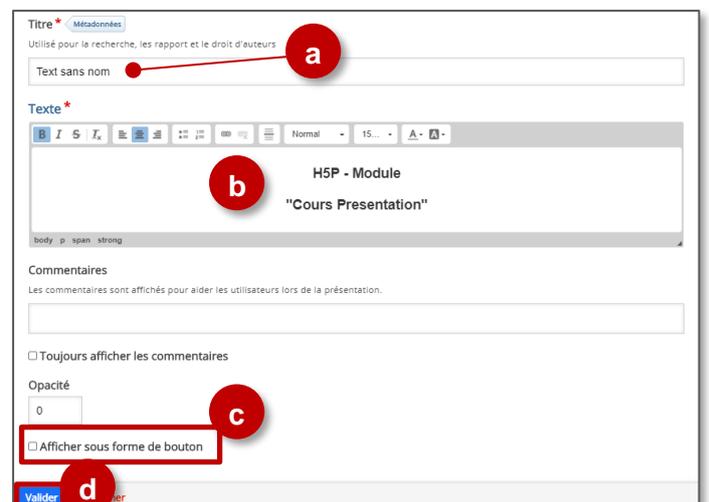
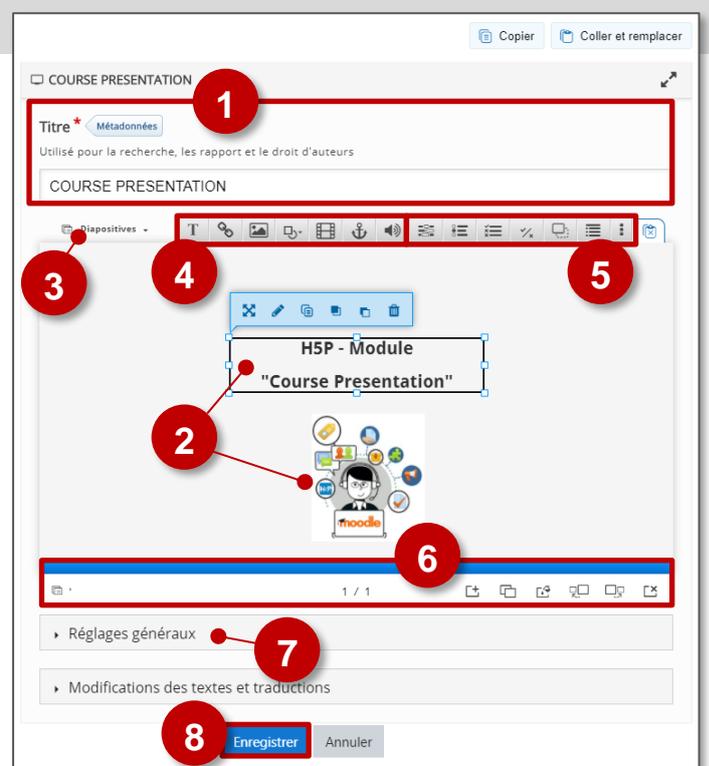
4. **Ajout d'éléments de type Consultation**

Ancre : Lien vers une autre diapo



Exemple avec une zone de texte :

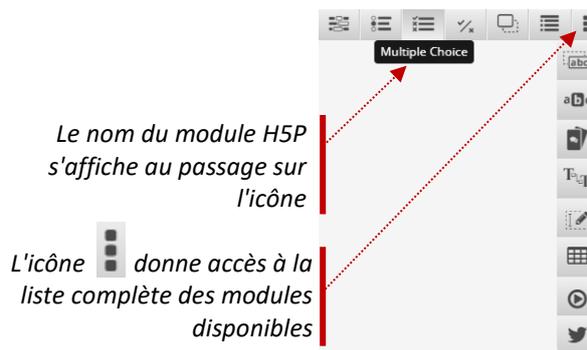
- Titre de votre zone
- Texte qui s'affichera sur la diapositive



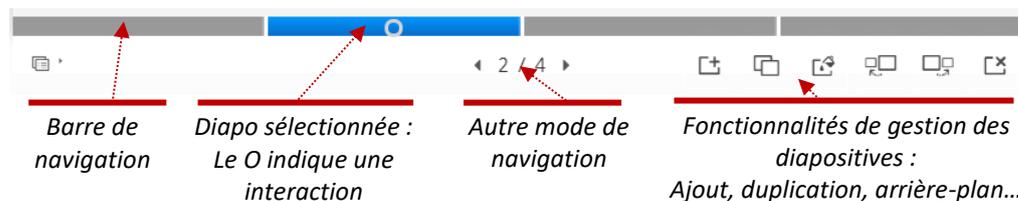
- c. Possibilité d'afficher cette zone sous forme d'un bouton de différentes tailles 
- d. Bouton pour "Valider"

5. Ajout d'éléments de type Interaction

Ces éléments correspondent à différents modules d'H5P.



6. Navigation



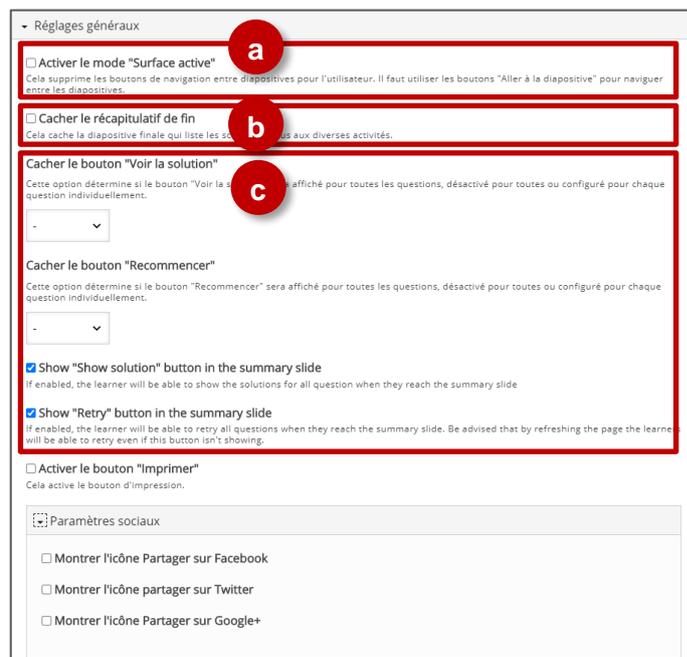
7. Réglages généraux

- a. L'option "Activer le mode surface" permet d'enlever la barre de navigation afin que les utilisateurs utilisent seulement les ancrs dans la présentation.

ATTENTION : si vous cochez cette option et enregistrez votre présentation, c'est définitif.

Cette fonction peut être particulièrement intéressante pour faire des parcours différenciés en demandant à l'utilisateur de faire des choix.

- b. Afficher ou cacher la dernière diapositive qui récapitule le score et les réponses
- c. Activer ou désactiver l'affichage des boutons "Voir la solution" et "Recommencer" pour toutes les questions ou les configurer individuellement pour chaque question.



8. Enregistrez

L'activité est créée dans votre banque de contenus. Elle peut être modifiée à tout moment.

Intégration de l'activité "Course Presentation"

- Il est possible d'afficher directement votre module "Course Presentation" dans le cours par le biais d'une étiquette  et de l'icône . A réserver aux modules pour lesquels il n'y aura pas de suivi des résultats.

- Si vous devez faire un suivi des apprentissages des élèves, il est recommandé d'afficher cette activité comme les autres activités Moodle, sous forme d'un lien dans le cours :

➤ Activez le mode édition, cliquez sur [+ Ajouter une activité ou ressource](#) et sélectionnez l'activité



▶ Dialog Cards

Réaliser des cartes de mémorisation



Le type de contenu Dialog Cards peut être utilisé par les élèves pour revoir rapidement le contenu et vérifier ses connaissances.

Des cartes avec des images sont présentées pour que l'élève trouve la bonne réponse. Ces cartes peuvent également fournir des indices qui aident les élèves à se rappeler de la leçon apprise et à répondre correctement. Les élèves reçoivent une rétroaction immédiate en vérifiant la réponse en retournant la carte.



Pistes pédagogiques :

- Créer des cartes de révision pour le brevet ou pour le bac.
- Créer des questions flash (activités rapides de début de séance pour entretenir les connaissances ou préparer les notions à venir)
- Permettre à l'élève d'apprendre son cours par mémorisation de cartes



Paramétrage de l'activité "Dialog Cards"

- Créez une activité "Dialog Cards" dans votre Banque de contenus.

- Dans le formulaire qui s'affiche :

1. Donnez un titre à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre Banque de contenus.
2. Entrez une en-tête. Elle s'affichera sous le titre.

➤ Création de la première carte

3. Rédigez une consigne
4. Renseignez la question
5. Puis la réponse

Vous pouvez inclure des images ou de l'audio et donner si nécessaire des indices pour trouver la réponse

➤ Création des autres cartes

Cliquez sur le bouton **+ AJOUTER DIALOGUE** et recommencez.

Enfin, **enregistrez** en cliquant sur le bouton bleu tout en bas de la page

L'activité est créée dans votre banque de contenus. Elle peut être modifiée à tout moment.

Intégration de l'activité "Dialog Cards"

- Comme l'activité "Dialog Cards" ne permet pas de suivi des élèves, il est conseillé de l'intégrer dans le cours par le biais d'une étiquette  et de l'icône  de l'éditeur de texte.



Le module "Documentation Tool" permet à l'enseignant d'accompagner l'élève dans la rédaction d'un texte organisé :

- La rédaction peut être divisée en différentes étapes
- Des consignes et des aides peuvent être accessibles à chaque étape
- L'élève peut se fixer au départ des objectifs et s'évaluer une fois la rédaction terminée



Pistes pédagogiques :

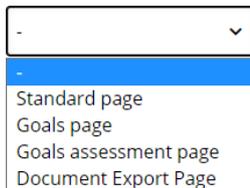
- Accompagner l'élève dans la rédaction d'un texte long et structuré
- Le texte ainsi rédigé et l'autoévaluation de l'élève peuvent être ensuite téléchargé au format Word et envoyé à l'enseignant grâce à l'activité "Devoir" de Moodle.

Paramétrage de l'activité "Documentation Tool"

• Créez une activité "Documentation Tool" dans votre Banque de contenus.

• Dans le formulaire qui s'affiche :

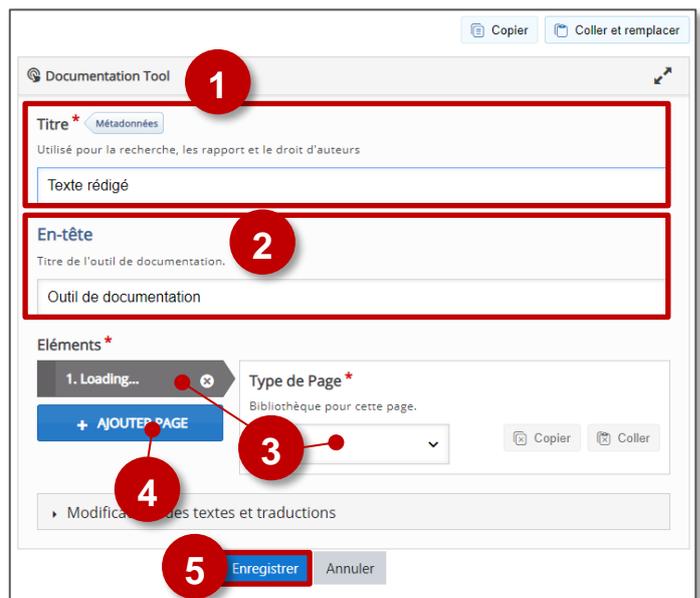
1. **Donnez un titre** à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre Banque de contenu
2. **En-tête** : c'est le titre qui apparaîtra sur l'activité, à gauche de l'écran, au-dessus des étapes de rédaction
3. Sur votre 1^{ère} page, **Choisissez le type de contenu de page**. Quatre possibilités :



- **Standard page** : page standard (consigne, boîtes de rédaction, image)
- **Goals page** : page d'objectifs (l'élève fixe les objectifs de son travail, cette page est en principe insérée en premier)
- **Goals assessment page** : évaluation par l'élève des objectifs fixés au début du travail (cette page est en principe l'avant-dernière)
- **Document Export Page** : génération du document et exportation au format Word ou texte (cette page est en principe la dernière)

4. Insérez une nouvelle page, c'est-à-dire une nouvelle étape au processus de rédaction.

5. Enregistrez



👉 Goal page : page d'objectifs

Cette étape, souvent insérée en première position dans le module, invite l'élève à se fixer des objectifs pour son travail de rédaction.

1. **Donnez un titre** à cette phase du travail.
2. **Expliquez ce que vous attendez des élèves.**
3. **Chaque élève pourra créer un ou plusieurs objectifs**
4. **Apportez des précisions** sur certains aspects de la consigne si cela vous semble nécessaire.

The screenshot shows the configuration interface for a 'Goal page'. It includes several sections:

- Type de Page ***: A dropdown menu set to 'Goals page'.
- Titre ***: A text input field with 'Goals page sans nom' entered. A red box labeled '1' highlights this field.
- Description**: A text input field with 'Entrez les objectifs sur lesquels vous avez choisis de travailler.' entered. A red box labeled '2' highlights this field.
- Définir le texte du lien vers un objectif ***: A text input field with 'Créer un nouvel objectif' entered. A red box labeled '3' highlights this field.
- Intitulé pour un objectif créé par l'utilisateur ***: A text input field with 'Objectif créé par l'utilisateur' entered.
- Définissez le texte initial de l'objectif ***: A text input field with 'Ecrivez ici...' entered.
- Texte qui indique combien d'objectifs ont été ajoutés ***: A text input field with 'objectifs ajoutés : ' entered.
- Texte pour le bouton "Préciser l'objectif" ***: A text input field with 'Préciser' entered.
- Texte pour le bouton "Supprimer l'objectif" ***: A text input field with 'Supprimer' entered.
- Titre pour le texte d'aide**: A text input field with 'En savoir plus' entered. A red box labeled '4' highlights this field.
- Complétez l'information complémentaire utile**: A text input field with 'Ici vous pouvez saisir l'information complémentaire utile pour l'utilisateur.' entered.

👉 Standard page : page standard

1. **Donnez un titre** à votre page.
2. **Sélectionnez le type d'élément** à ajouter.

Il est possible d'ajouter :
 - Du texte
 - Des images
 - Une boîte dans laquelle l'utilisateur pourra ajouter son propre texte.
3. **Ajoutez un nouvel élément** à la page. Chaque élément peut être ensuite supprimé  ou déplacé  indépendamment des autres.
4. Si nécessaire, **vous pouvez inclure une aide supplémentaire.**

The screenshot shows a dropdown menu with the following options:

-
-
- Text
- Text input field editor element
- Image

The screenshot shows the configuration interface for a 'Standard page'. It includes several sections:

- Type de Page ***: A dropdown menu set to 'Standard page'.
- Titre ***: A text input field with 'Standard page sans nom' entered. A red box labeled '1' highlights this field.
- Éléments ***: A section with a dropdown menu for 'Type d'élément' and a 'Librairie de cet élément.' section. A red box labeled '2' highlights the 'Type d'élément' dropdown.
- Ajouter élément**: A blue button with a red box labeled '3' highlighting it.
- Intitulé du texte d'aide ***: A text input field with 'En savoir plus' entered. A red box labeled '4' highlights this field.
- Renseigner les informations complémentaires utiles à l'utilisateur**: A text input field with 'Vous pouvez renseigner ici les information complémentaire utiles à l'utilisateur, qui seront affichées au clic.' entered.

Texte *

B I S I_x [Liste à puces] [Liste numérotée] [Table] [Normal]

Le texte du prof

body p

➤ L'élément "Texte"

Entrez votre texte. Il sera affiché dans la page pour lecture par l'élève.

Image *

+ Ajouter **a**

Texte alternatif *

Obligatoire. Ce texte sera affiché si l'image n'apparaît pas dans le navigateur.

b

➤ L'élément "Image"

- Téléchargez l'image à partir de votre ordinateur.
- Entrez un texte alternatif. Celui-ci ne s'affichera pas.

Description du champ de saisie

Description de l'information que l'utilisateur doit saisir.

B I U I_x [Liste à puces] [Liste numérotée] [Table] [Normal]

Consignes pour la rédaction **a**

body p em

Texte de l'espace réservé

Un texte de l'espace réservé pour l'utilisateur.

b

Taille du champ de saisie

La taille du champ de saisie en nombre de lignes qu'il peut contenir.

100 **c**

Champ requis *

Cocher pour indiquer que ce champ est requis. L'utilisateur doit compléter tous les champs requis pour être en mesure d'exporter le document.

1 line

Required field **d**

Check to make this field required, the user must answer all required fields to be able to export a document.

➤ L'élément "champ de saisie de texte" (Text input field editor element)

- Entrez votre consigne
- Champ de saisie : un texte entré ici apparaîtra en gris dans la boîte d'entrée de l'utilisateur. Il peut servir à fournir des repères pour l'organisation de la réponse ou quelques précisions.
- Précisez le nombre de caractères du texte demandé.

- !**
- L'information de cette page est fautive, il ne s'agit pas du nombre de lignes
 - Si vous laissez le champ vide, il n'y aura pas de limitation

- Cochez la case si cette étape est obligatoire. Si cette case est cochée, l'utilisateur ne pourra pas exporter le document tant qu'il n'aura pas entré un texte dans le champ prévu pour la réponse

Exemple avec un texte et un champ de saisie :

Outil de documentation

Page Standard

Le texte du prof

Consignes pour la rédaction

Remaining characters: 100

➤ Goals assessment page : évaluation par l'élève des objectifs

Cette page est à situer en principe juste avant la phase d'exportation. Elle permet à l'élève d'évaluer le degré de réussite de son travail par rapport aux objectifs qu'il s'est lui-même fixé. Cette **auto-évaluation** est intégrée au fichier d'exportation.

- Entrez un titre, une consigne.
- Déterminez les rétroactions (feedbacks) que visualisera l'élève en fonction de son auto-évaluation
- Il est comme toujours possible de prévoir un texte d'aide (le lien s'affichera en haut et à droite de la page)

Titre du texte d'aide *

Titre pour afficher l'information complémentaire utile à l'utilisateur.

En savoir plus

Complétez l'information supplémentaire utile

Ici vous pouvez saisir l'information complémentaire utile pour l'utilisateur. **3**

1

Titre * Métadonnées

Utilisé pour la recherche, les rapports et le droit d'auteurs

Goals assessment page sans nom

Description

Description de la page d'évaluation des objectifs.

Evaluer les objectifs que vous avez choisis dans la page des objectifs.

Texte pour une notation insuffisante *

Entrez ici le texte pour une notation insuffisante.

Désolé, vous n'avez pas encore assimilé suffisamment de notions, nous vous encourageons

Texte pour une notation moyenne *

Entrez ici le texte pour une notation moyenne. **2**

Bravo pour vos efforts, vous avez acquis certaines notions, mais vous pouvez encore progresser.

Texte pour une bonne notation *

Entrez ici le texte pour une bonne notation.

Félicitations, vous avez assimilé toutes les notions.

Texte quand il n'y a aucun objectif *

Entrez ici le texte de feedback quand aucun objectif n'a été défini.

Vous n'avez encore choisi aucun objectif.

Document Export Page : génération du document

 La traduction de cette page est incomplète

La page d'exportation de génération du document permet de générer un document au format .docx avec l'ensemble des éléments entrés par l'utilisateur, organisés en fonction des pages qui ont été définies au travers de la chronologie du travail.

1. Entrez un titre, une consigne ou une rapide explication.

2. Entrez un texte d'aide.

Par exemple : *"Une fois le texte exporté n'oubliez pas de le déposer dans l'activité DEVOIR associée à cet exercice pour que votre professeur vous évalue à son tour."*

1

Titre* Métadonnées
Utilisé pour la recherche, les rapport et le droit d'auteurs

Document Export Page sans nom

Description
Description pour la page d'exportation.

Vous pouvez choisir d'exporter le texte, les objectifs et l'évaluation des objectifs.

Intitulé du bouton "Créer le document"*
Texte qui apparaît sur le bouton "Créer le document".

Créer le document

Intitulé du bouton "Sélectionner tous les textes"*
Texte qui apparaît sur le bouton "Sélectionner tous les textes".

Sélectionner tous les textes

Intitulé du bouton "Exporter le document"*

Exporter le document

Titre du bouton "En savoir plus"*
Texte qui apparaît sur le bouton pour afficher une information complémentaire utile pour l'utilisateur.

En savoir plus

2

Complétez l'information supplémentaire utile*
ici vous pouvez saisir l'information complémentaire utile pour l'utilisateur.

Export

Texte d'un champ de saisie requis et non renseigné*
Un message d'erreur qui est affiché si un ou plusieurs champs de saisie requis n'ont pas été renseignés par l'utilisateur.

Un ou plusieurs champs de saisie requis n'ont pas été renseignés.

Fill in additional help information
Here you can fill in additional helpful information for the user.

Intégration de l'activité "Documentation Tool"

- Il est possible d'afficher directement votre module "Documentation Tool" dans le cours par le biais d'une étiquette  et de l'icône . A réserver aux modules pour lesquels il n'y aura pas de suivi des résultats.
- Méthode à privilégier : Si vous devez faire un suivi des apprentissages des élèves, il est recommandé d'afficher cette activité comme les autres activités Moodle, sous forme d'un lien dans le cours :
 - Activez le mode édition, cliquez sur [+](#) [Ajouter une activité ou ressource](#) et sélectionnez l'activité 

► Drag and Drop

Exercice de type "glisser-déposer"



Drag and Drop ou Glisser-Déposer est disponible dans H5P indépendamment de Quiz. Drag and drop permet de créer des activités de glisser-déplacer avec des images.



Drag and Drop

Create drag and drop tasks with images



Pistes pédagogiques :

- Créer des images interactives
- Développer des connexions logiques de manière visuelle

Paramétrage de l'activité "Drag and Drop"

- Créez une activité "Drag and Drop" dans votre Banque de contenus.

- Dans le formulaire qui s'affiche :

1. **Donnez un titre** à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre banque de contenu.

► Paramétrage des réglages

2. Si votre activité nécessite une image de fond, **cliquez sur ajouter**. Une fonction de **rognage** sera accessible une fois l'image téléchargée.
3. **Modifiez la taille de l'activité** si nécessaire. Nous vous conseillons de revenir sur ce réglage une fois l'activité élaborée et visualisée une première fois.
4. **Validez le paramétrage** en **cliquant sur Next Step** "Éléments de l'activité".

► Paramétrage des éléments de l'activité

- Insertion des zones de dépôt

1. **Cliquez sur l'icône** "Insérer une zone de dépôt". Vous devez créer autant de zone de dépôt que nécessaire. Une fenêtre *Étiquette* va apparaître suite à votre clic.
2. **Donnez un nom unique** à votre zone de dépôt.
3. **Choisissez de rendre visible ou non** le nom de l'étiquette et **réglez éventuellement la transparence** de votre zone de dépôt en fixant l'**opacité**.
4. Si la zone ne peut **contenir qu'un seul élément**, pensez à **cocher la case**.
5. **Validez**. Une fenêtre de visualisation va apparaître.

Remarque : Une fois la zone de dépôt créée, elle apparaît dans la fenêtre de visualisation. Vous pouvez la sélectionner pour l'éditer  , la supprimer  , la copier, la coller  

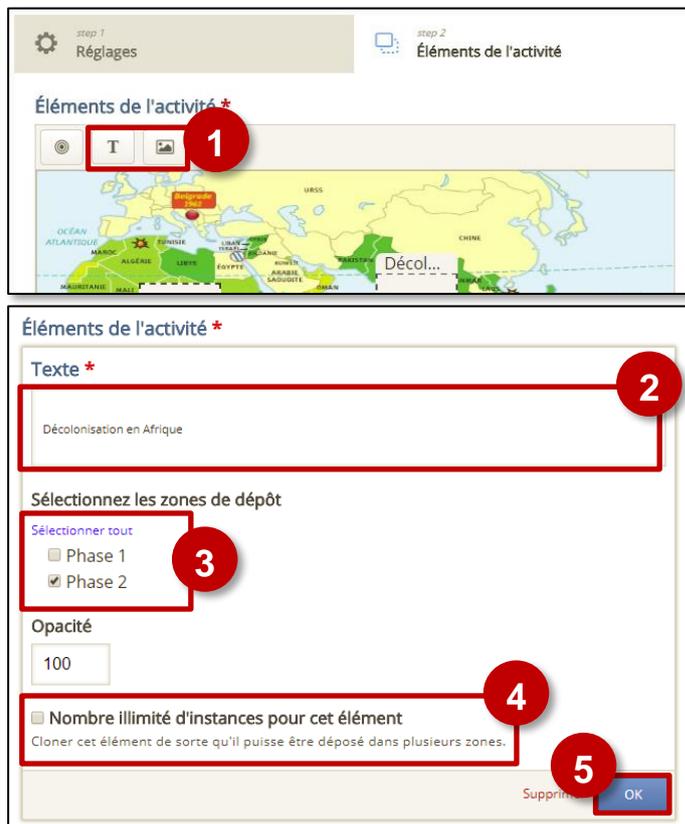
ou la déplacer  à l'endroit où elle doit figurer.

6. **Glissez-déposez** la zone de dépôt au bon endroit.

- **Insertion du texte et des images à déposer**

Remarque : que vous vouliez faire glisser-déposer une image ou un texte à, le processus est identique.

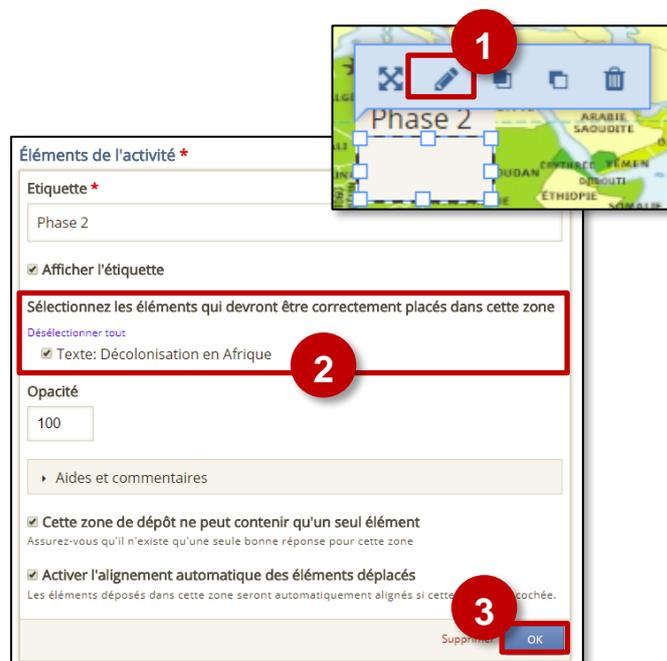
1. Cliquez sur les icônes **Texte** ou **Image**.
2. Entrez le **texte** ou **téléchargez l'image** à glisser-déposer.
3. **Déterminez les zones** de dépôt avec lesquelles l'élément **pourra être associé**.
Remarque : il s'agit juste de déterminer les endroits où l'élève pourra déposer un élément que sa réponse soit juste ou non.
4. **Cochez cette case** si le texte ou l'image peuvent déposés sur **plusieurs zones**. Dans le cas contraire, l'élément ne pourra être associé par l'élève qu'à une seule zone.
5. **Validez**.



- **Association zones de dépôt – bons contenus**

Il faut enfin associer chacun des éléments texte ou image déplaçables à la bonne zone de dépôt afin de déterminer les réponses justes.

1. **Sélectionnez** chaque zone de dépôt et cliquez sur **modifier** . La fenêtre d'étiquette va s'ouvrir.
2. **Sélectionnez la ou les bonnes réponses** de votre zone de dépôt.
3. **Validez**.



Intégration de l'activité "Drag and Drop"

- Il est possible d'afficher directement votre module "Drag and Drop" dans le cours par le biais d'une étiquette et de l'icône . A réserver aux modules pour lesquels il n'y aura pas de suivi des résultats.
- **Méthode à privilégier** : Si vous devez faire un suivi des apprentissages des élèves, il est recommandé d'afficher cette activité comme les autres activités Moodle, sous forme d'un lien dans le cours :
 - Activez le mode édition, cliquez sur **+ Ajouter une activité ou ressource** et sélectionnez l'activité





Le module "Drag Text" est disponible de manière indépendante dans H5P, mais il est intégrable aux activités :

- Question Set (Quiz)
- Cours Presentation (Diaporama interactif)
- Interactive Video (Vidéo interactive)



Pour intégrer cette un texte à trous dans ces activités, il faut passer par leur interface de paramétrage (et pas directement par une activité "Drag Text"). Référez-vous à leur fiche réflexe.

Paramétrage de l'activité "Drag Text"

- Créez une activité "Drag and Drop" dans votre Banque de contenus.

- Dans le formulaire qui s'affiche :

1. **Donnez un titre** à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre banque de contenu.

2. **Modifiez la consigne** si nécessaire.

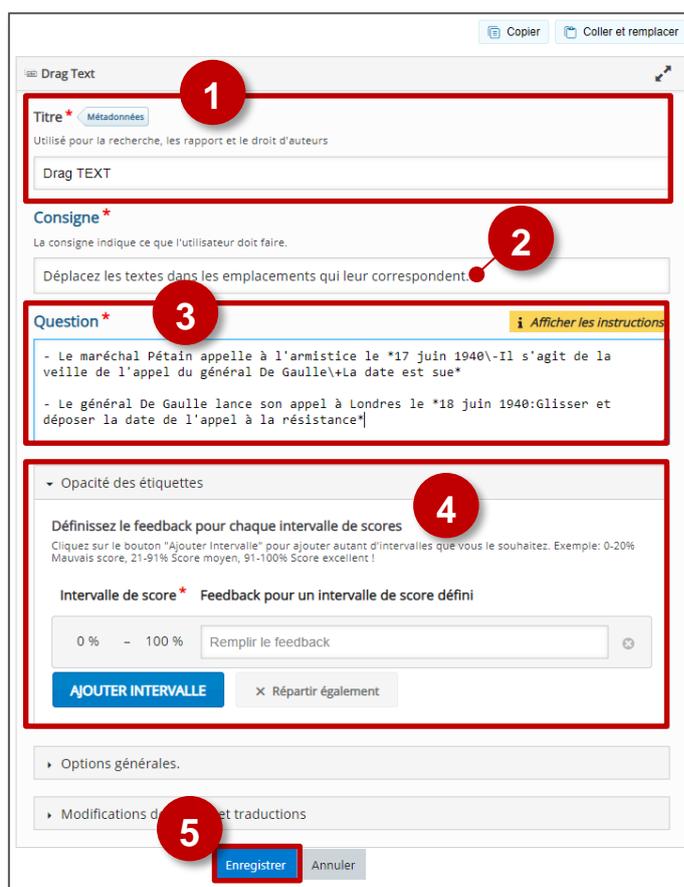
3. **Entrez votre texte**, y compris les mots à glisser-déposer, en respectant la syntaxe de la question.

Des balises permettent de programmer la question :

- Les mots ou parties de phrases à glisser déposer doivent être encadrés par des astérisques ** (ex : *18 juin 1940*)
- Il est possible de laisser un indice pour chaque blanc. Celui doit être introduit par deux points (ex : *18 juin 1940/18 juin 40:Glisser et déposer la date de l'appel à la résistance*)
- Un *feedback* particulier peut être prévue en cas de réponse bonne ou fausse. Il est introduit entre les astérisques par un antislash \ :
 - Entrez \+ pour le *feedback* en cas de réponse positive. Ex. : *17 juin 1940\+La date est sue*
 - Entrez \- pour le *feedback* en cas de réponse négative. Ex. : *17 juin 1940\-Il s'agit de la veille de l'appel du général de Gaulle*

4. **Il est possible de paramétrer des feedbacks** selon le score.

5. **Enregistrez.** L'activité est créée dans votre banque de contenus. Elle peut être modifiée à tout moment.



Intégration de l'activité "Drag Text"

- Il est possible d'afficher directement votre module "Drag Text" dans le cours par le biais d'une étiquette et de l'icône . A réserver aux modules pour lesquels il n'y aura pas de suivi des résultats.



- **Méthode à privilégier** : Si vous devez faire un suivi des apprentissages des élèves, il est recommandé d'afficher cette activité comme les autres activités Moodle, sous forme d'un lien dans le cours :

➤ Activez le mode édition, cliquez sur [+](#) Ajouter une activité ou ressource et sélectionnez l'activité



Texte libre avec détection de mots-clés

 Le module "Essay" est disponible de manière indépendante dans H5P, mais il est intégrable aux activités :

- Question Set (Quiz)
- Cours Presentation (Diaporama interactif)
- Interactive Video (Vidéo interactive)
- Interactive Book (Livre interactif)



Veuillez décrire le roman "The Hobbit" de J.R.R. Tolkien avec au moins 100 caractères et jusqu'à 500 caractères.

Dans un trou dans le sol vivait un hobbit ...

Pour intégrer Essay dans ces activités, il faut passer par leur interface de paramétrage (et pas directement par une activité "Essay"). Référez-vous à leur fiche réflexe.



Pistes pédagogiques : Le contenu Essay peut être utilisé de deux manières pédagogiques.

1. Vous voulez guider le travail de l'élève : Ce type de contenu Essay permet aux élèves de recevoir des commentaires instantanés sur un texte qu'ils ont composé.

Dans ce type de contenu, l'auteur définit un ensemble de mots-clés qui représentent des aspects cruciaux d'un sujet. Ces mots-clés sont comparés à un texte que les élèves ont composé et peuvent être utilisés pour fournir immédiatement des commentaires - suggérant de réviser certains détails du sujet si un mot-clé est manquant ou, confirmant les idées de l'élève si le texte contient un mot-clé.

2. Vous voulez permettre à l'élève d'écrire dans son cours Moodle pendant la classe.

Vous pouvez utiliser ce contenu comme un cahier de brouillon. L'élève peut répondre aux questions que vous lui posez pendant le cours à l'écrit. L'activité est instantanée, elle répond à un besoin pendant le cours. L'élève ne pourra pas retrouver son écrit d'un cours sur l'autre.

Paramétrage de l'activité "Essay"

• Créez une activité "Essay" dans votre Banque de contenus.

• Dans le formulaire qui s'affiche :

1. Donnez un titre à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre banque de contenu.

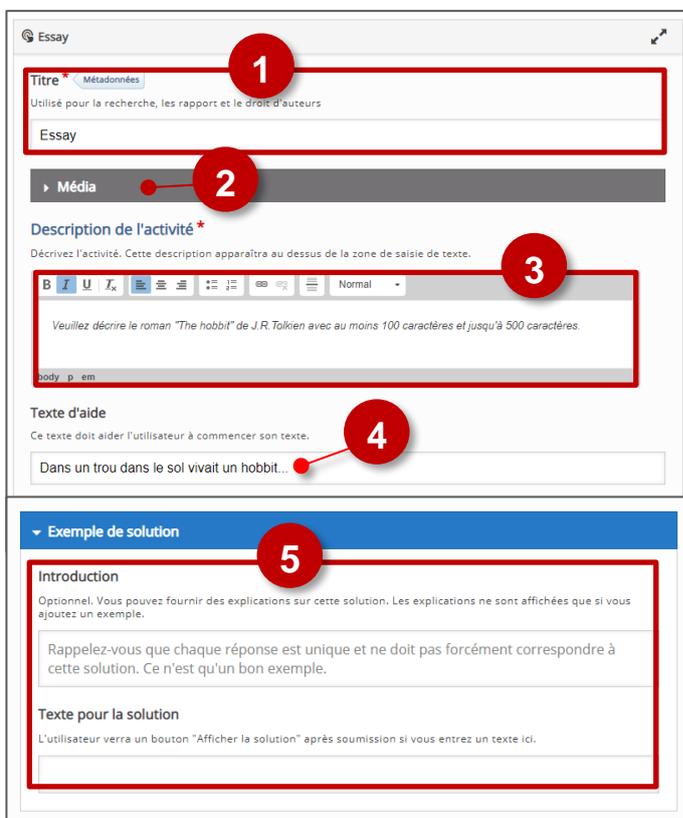
2. Insérer un média, vous pouvez insérer une vidéo ou une image si par exemple vous souhaitez un compte rendu ou une description.

3. Décrivez votre activité, c'est ici que sont données les instructions ou est présenté le problème à résoudre : Ici, "Veuillez décrire le roman « The Hobbit » de J.R.R. Tolkien avec au moins 100 caractères et jusqu'à 500 caractères."

 **Si vous voulez utiliser Essay comme cahier de brouillon allez directement à l'étape 11.**

4. Texte d'aide : vous pouvez ajouter une phrase pour aider l'élève à commencer son écrit.

5. Exemple de solution : vous introduisez des éléments de solution et également un texte correctif.



1. Titre * Métadonnées
Utilisé pour la recherche, les rapports et le droit d'auteurs
Essay

2. Média

3. Description de l'activité *
Décrivez l'activité. Cette description apparaîtra au-dessus de la zone de saisie de texte.
Veuillez décrire le roman "The hobbit" de J.R. Tolkien avec au moins 100 caractères et jusqu'à 500 caractères.

4. Texte d'aide
Ce texte doit aider l'utilisateur à commencer son texte.
Dans un trou dans le sol vivait un hobbit..

5. Exemple de solution
Introduction
Optionnel. Vous pouvez fournir des explications sur cette solution. Les explications ne sont affichées que si vous ajoutez un exemple.
Rappelez-vous que chaque réponse est unique et ne doit pas forcément correspondre à cette solution. Ce n'est qu'un bon exemple.
Texte pour la solution
L'utilisateur verra un bouton "Afficher la solution" après soumission si vous entrez un texte ici.

6. **Mot clé** : insérez des mots ou des phrases que le texte doit comporter. Pour les phrases, commencez et terminez celle-ci par la caractère /
7. **Réponses alternatives** : ajoutez des réponses alternatives pour le mot clé.
8. Pour entrer un autre mot, **cliquez sur le bouton "Ajouter mot clé"**, et ajoutez autant de mots clés que vous le souhaitez.
9. **Paramétrez l'option "Points, options et feedback"** :
 - a. **Points** : nous définissons le nombre de points que nous attribuerons à l'apparence d'un mot spécifique. Il est possible d'ajouter des variantes pour chaque mot-clé, par exemple : *aventure ou quête ou voyage*. L'élève obtiendra 10 points s'il mentionne une variation de ce mot.
 - b. **Apparitions** : combien de fois nous donnons les points pour ce mot.
 - c. **Sensible à la casse** : la réponse doit être stricte ou non (accents, majuscules)
 - d. **Accepter de petites fautes d'orthographe**, tolérer les fautes d'orthographe mineures (3-9 caractères : 1 erreur, + de 9 caractères : 2 erreurs)
 - e. **Feedback si le mot clé est inclus** : ajouter un commentaire visible par l'élève
 - f. **Feedback si le mot clé est absent** : ajouter un commentaire visible par l'élève
10. **Il est possible de paramétrer des feedbacks** selon le score, comme pour toutes les activités H5P auto-correctives.
11. **Enregistrez**. L'activité est créée dans votre banque de contenus.
Elle peut être modifiée à tout moment.

The screenshot shows the configuration interface for an H5P 'Essay' activity. It is divided into several sections:

- Mots clés**: A list containing '1. Aventure'. A red box highlights the '+ AJOUTER MOT CLÉ' button (8).
- Mot clé**: A text input field containing 'Aventure'. A red circle with '6' points to the input field.
- Réponses alternatives**: A section for adding alternative responses. A red circle with '7' points to the 'mot clé' input field, and another red circle with '7' points to the 'quête' text in the input field.
- Ajouter mot-clé alternatif**: A button highlighted with a red circle with '9'.
- Points, Options et Feedback**: A section for configuring feedback rules.
 - Points**: A text input field containing '10', highlighted with a red circle with 'a'.
 - Apparitions**: A text input field containing '1', highlighted with a red circle with 'b'.
 - Sensible à la casse**: A checked checkbox, highlighted with a red circle with 'c'.
 - Accepter de petites fautes d'orthographe**: An unchecked checkbox, highlighted with a red circle with 'd'.
 - Feedback si le mot clé est inclus**: A text input field, highlighted with a red circle with 'e'.
 - Feedback si le mot clé est absent**: A text input field, highlighted with a red circle with 'f'.
 - Feedback word shown if keyword included**: A dropdown menu set to 'keyword', highlighted with a red circle with '10'.
 - Feedback word shown if keyword missing**: A dropdown menu set to 'none', highlighted with a red circle with '10'.
- Feedback Global**: A section for defining feedback for score intervals. A red circle with '10' points to the 'Feedback Global' header. Below, there is a section for 'Définir le feedback pour chaque intervalle de scores' with a table:

| Intervalle de scores | Feedback de l'intervalle de scores défini |
|----------------------|---|
| 0 % - 100 % | Définir le feedback |

 A red circle with '11' points to the 'AJOUTER INTERVALLE' button.
- Paramètres comportementaux**: A section for behavioral parameters.
- Modifications des textes et traductions**: A section for text and translation modifications.
- Footer**: A red circle with '11' points to the 'Enregistrer' button.

Intégration de l'activité "Essay"

- Il est possible d'afficher directement votre module "Essay" dans le cours par le biais d'une étiquette et de l'icône . A réserver à une utilisation comme cahier de brouillon.



- Si vous souhaitez suivre le travail de l'élève (option pédagogique 1), il est recommandé d'afficher cette activité comme les autres activités Moodle, sous forme d'un lien dans le cours :

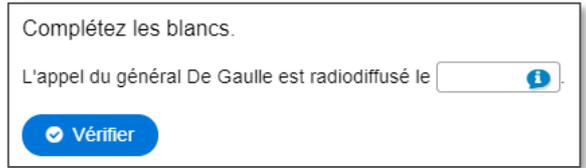
➤ Activez le mode édition, cliquez sur [+ Ajouter une activité ou ressource](#) et sélectionnez l'activité



 Le module "Fill in the blanks" est disponible de manière indépendante dans H5P, mais il est intégrable aux activités :

- Question Set (Quiz)
- Cours Presentation (Diaporama interactif)
- Interactive Video (Vidéo interactive)

Pour intégrer un texte à trous dans ces activités, il faut passer par leur interface de paramétrage (et pas directement par une activité "Fill in the Blanks"). Référez-vous à leur fiche réflexe.



Paramétrage de l'activité "Fill in the Blanks"

• Créez une activité "Fill in the Blanks" dans votre Banque de contenus.

• Dans le formulaire qui s'affiche :

1. Donnez un titre à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre banque de contenu.
2. Il est possible d'associer une image ou une vidéo à l'exercice. Cette ressource apparaîtra en haut de l'exercice.



- La vidéo peut être téléchargée au format mp4, ou liée à partir de *Youtube* ou *Vimeo*.
- L'image doit être téléchargée à partir de votre disque dur en cliquant sur . Il faudra ajouter un texte alternatif.

3. Le texte à trous est séparé en blocs. En toute logique, chaque bloc correspond à une phrase. Dans le texte :

- Les mots que l'élève devra entrer doivent être encadrés par des astérisques **
- Si différentes possibilités de réponse existent, séparez les réponses par un slash / (ex. : *18 juin 1940/18 juin 40*)
- Il est possible de laisser un indice. Celui-ci doit être introduit par deux points : (ex. : *18 juin 1940/18 juin 40:Le mois et l'année sont attendus*)

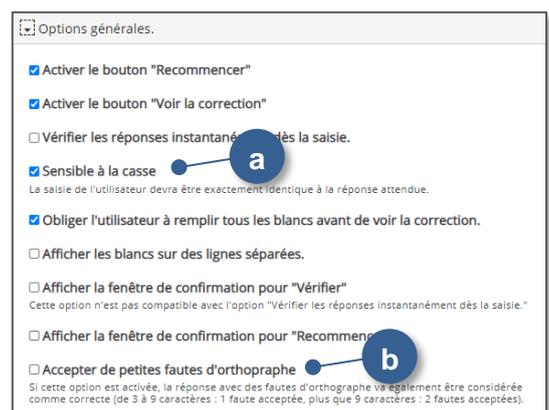
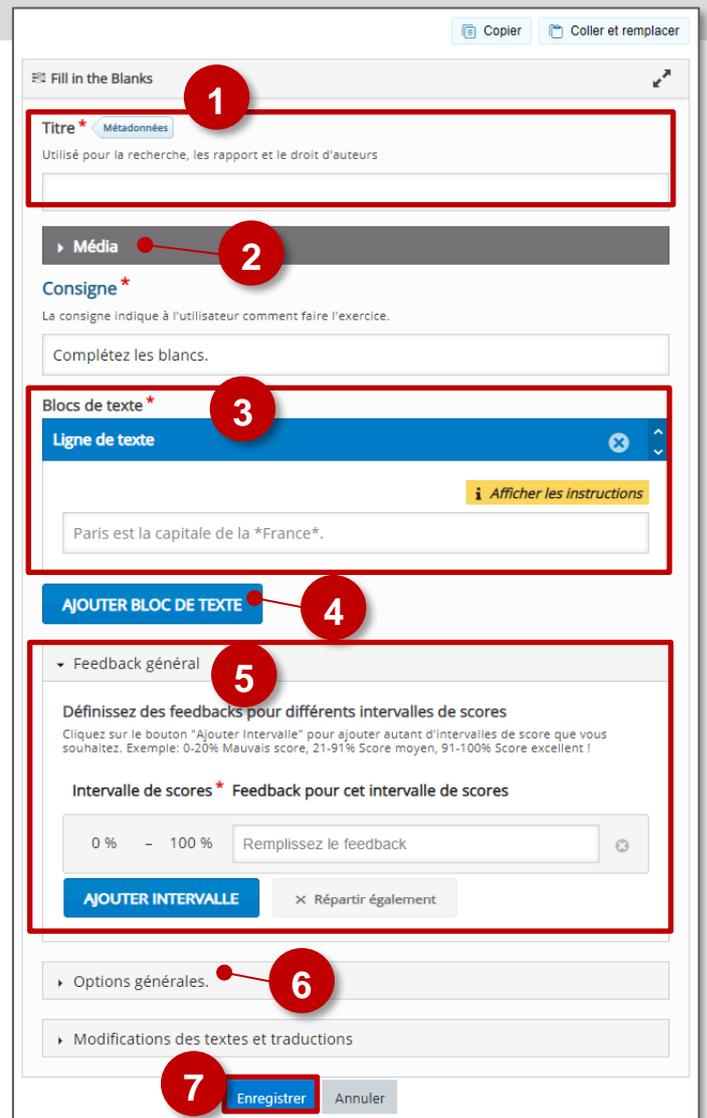
4. Ajoutez d'autres blocs de texte si nécessaire

5. Il est possible de paramétrer des feedbacks selon le score.

6. Vérifiez les options.

- a. Par défaut, *Fill in the Blanks* est sensible à la casse
- b. Il est possible d'accepter des fautes d'orthographe.

7. Enregistrez. L'activité est créée dans votre banque de contenus. Elle peut être modifiée à tout moment.



Intégration de l'activité "Fill in the Blanks"

- Il est possible d'afficher directement votre module "Fill in the Blanks" dans le cours par le biais d'une étiquette et de l'icône . A réserver aux modules pour lesquels il n'y aura pas de suivi des résultats.



- **Méthode à privilégier** : Si vous devez faire un suivi des apprentissages des élèves, il est recommandé d'afficher cette activité comme les autres activités Moodle, sous forme d'un lien dans le cours :

➤ Activez le mode édition, cliquez sur [+](#) [Ajouter une activité ou ressource](#) et sélectionnez l'activité



► Flashcards

Réaliser des cartes de mémorisation



Le type de contenu Flashcards peut être utilisé par les élèves pour revoir rapidement le contenu et tester les connaissances.

Des cartes avec des images sont présentées pour que l'élève trouve la bonne réponse. Ces cartes peuvent également fournir des indices qui aident les élèves à se rappeler de la leçon apprise et à répondre correctement. Les élèves reçoivent une rétroaction immédiate en vérifiant la réponse.



Pistes pédagogiques :

- Créer des cartes de révision pour le brevet ou pour le bac.
- Créer des questions flash (activités rapides de début de séance pour entretenir les connaissances ou préparer les notions à venir)
- Permettre à l'élève d'apprendre son cours par mémorisation de cartes



Paramétrage de l'activité "Flashcards"

- Créez une activité "Flashcards" dans votre Banque de contenus.

- Dans le formulaire qui s'affiche :

1. **Donnez un titre** à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre Banque de contenu

2. **Entrez une consigne.** Elle s'affichera sous le titre

➤ Création de la première carte

3. **Rédigez une question** sous forme textuelle. Elle peut être facultative pour votre carte. En effet, on peut simplement inclure une **image**.

NB : il sera possible de modifier

$$f(x) = \frac{2x-2}{3}$$

l'image, par exemple pour la recadrer

4. Ecrivez la **correction** dans le cadre réponse.

5. Renseignez si besoin un **indice**. Il apparaîtra sur la carte comme une bulle de dialogue.

6. Paramétrez l'**accès à la correction**

➤ Création des autres cartes

Cliquez sur le bouton **+ AJOUTER CARTE** et recommencez

7. **Enregistrez**



La sélection de l'option "**Sensible à la casse**" signifie que l'entrée de l'utilisateur doit être exactement la même que la réponse (accents, majuscules...). Cette option est essentielle lorsqu'on attend une valeur numérique.

Intégration de l'activité "Flashcards"

- Il est possible d'afficher directement votre module "Flashcards" dans le cours par le biais d'une étiquette et de l'icône . A réserver aux modules pour lesquels il n'y aura pas de suivi des résultats. 

- Méthode à privilégier : Si vous devez faire un suivi des apprentissages des élèves, il est recommandé d'afficher cette activité comme les autres activités Moodle, sous forme d'un lien dans le cours :

➤ Activez le mode édition, cliquez sur **+ Ajouter une activité ou ressource** et sélectionnez l'activité 

► Image Hotspots

Les points d'intérêts ou "**Hotspots**" d'images peuvent être utiles pour créer des infographies rapidement et simplement. Utilisez n'importe quelle image et enrichissez-la de points d'intérêt et d'informations détaillées sur les détails représentés.

L'élève interagit avec l'image pour obtenir plus d'informations sur un sujet particulier et s'y engage de manière ordonnée.

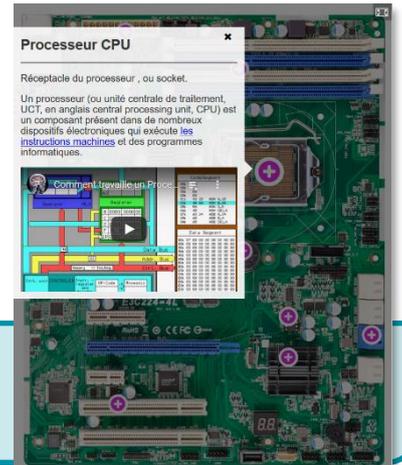
Les "hotspots" peuvent révéler du texte, des images et des vidéos lorsque l'on clique dessus.



Pistes pédagogiques :

- Créer des infographies sur différents sujets et les enrichir de "hotspots", points d'intérêts interactifs

Créer une image réactive



Paramétrage de l'activité "Image Hotspots"

- Créez une activité "Image Hotspots" dans votre Banque de contenus.

- Dans le formulaire qui s'affiche :

1. **Donnez un titre** à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre Banque de contenu
2. **Ajoutez l'image d'arrière-plan.**

Il sera possible de la modifier pour la recadrer ou la faire tourner



3. **Paramétrez vos puces :**

- Type d'icône
- Couleur de la puce

Exemple par défaut :



Image Hotspots

1

Titre * Métadonnées
Utilisé pour la recherche, les rapports et le droit d'auteurs
schéma d'une carte mère ASRock E3C224-4L

2

Image d'arrière-plan *
Image affichée en arrière-plan.
Modifier l'image Modifier le droit d'auteur

Texte alternatif pour l'image d'arrière-plan
Si le navigateur ne peut pas charger l'image, ce texte sera affiché à la place. Également utilisé par les technologies d'accessibilité.

3

Hotspot icon *
Predefined icon
Predefined icon *
Using a predefined icon for the hotspot.
Plus
Couleur de la puce cliquable
Couleur des puces cliquables (en code hexadécimal).

➤ Ajout d'une première puce

4. Cliquez sur l'aperçu de l'image pour **placer votre puce**

5. **Option "Recouvrir toute l'image d'arrière-plan"** : si vous ajoutez une vidéo ou une image vous pouvez cocher cette case pour que les élèves puissent mieux voir ou se concentrer sur votre contenu. Laissez la case non cochée pour générer une petite fenêtre contextuelle pour le contenu de ce point d'accès.

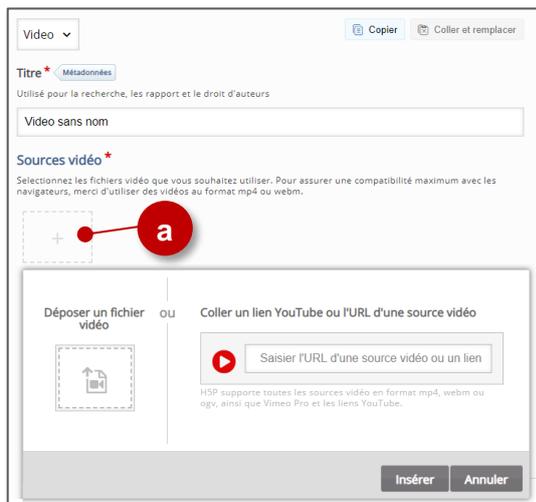
6. **Entrez le titre de votre contenu**, il est facultatif, bien qu'utile, pour ajouter un contexte supplémentaire si nécessaire.

7. **Sélectionnez le type de contenu** que vous voulez ajouter au "hotspot" dans la liste déroulante. Il existe trois types de contenu possibles : Texte, Vidéo ou Image. Vous pouvez les combiner avec le bouton **Ajouter item**

- Le texte doit être assez court – 3 à 4 phrases - de sorte que le popup ne prenne pas trop de place sur l'écran.

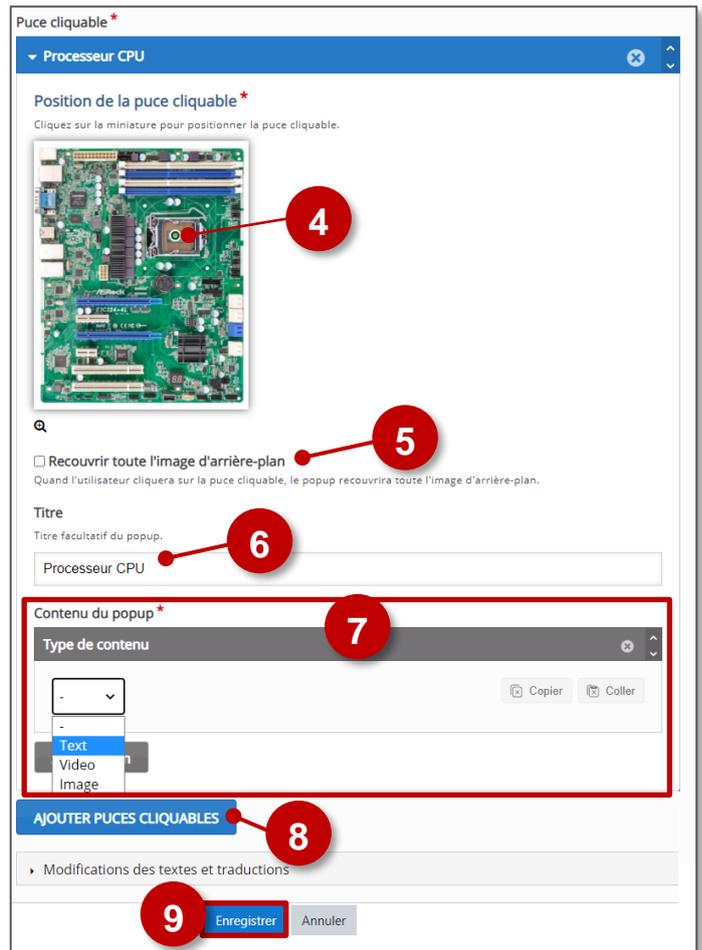


- Pour les vidéos,
 - a. il est possible de télécharger la vidéo à partir de votre disque dur (format mp4 - votre vidéo doit être limitée à 16 Mb), ou de coller directement le lien d'une vidéo trouvée sur Youtube ou ailleurs.

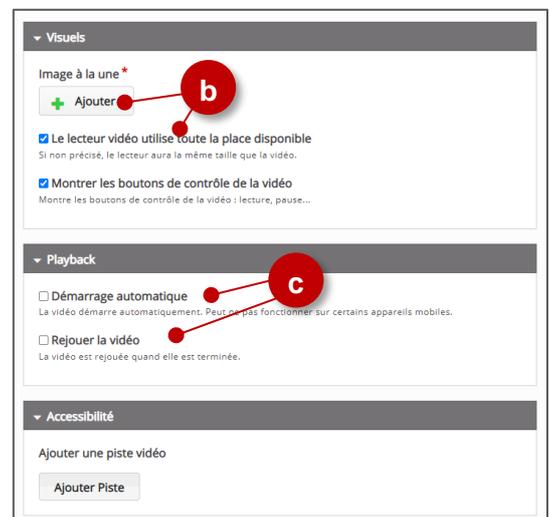


8. **Ajoutez d'autres puces cliquables**

9. **Enregistrez.** L'activité est créée dans votre banque de contenus. Elle peut être modifiée à tout moment.



- b. Dans la partie "Visuels", vous pouvez choisir de télécharger une image statique qui s'affichera si la vidéo ne marche pas, et définir l'affichage.
- c. Dans la partie "Playback", vous pouvez choisir si la vidéo est lue automatiquement lorsque vous cliquez sur le "hotspot" ou choisir de faire une boucle sur la vidéo.



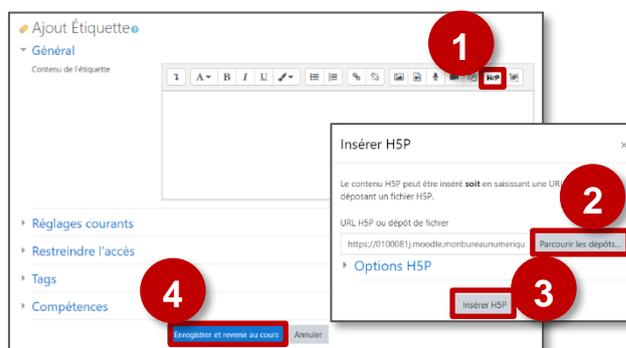
Intégration de l'activité "Image Hotspots"

- **OPTION 1 : Comme pour toutes les activités H5P qui sont seulement de type "Consultation", il est possible de les afficher directement dans le cours par le biais d'une étiquette.**

➤ Activez le mode édition, cliquez sur **+ Ajouter une activité ou ressource** et sélectionnez la ressource



1. Dans l'éditeur de texte, cliquez sur l'icône 
2. Dans la boîte de dialogue, cliquez sur "Parcourir les dépôts" et recherchez votre activité dans la banque de contenu. Sélectionnez l'option Copie ou Alias
3. Cliquez sur le bouton "Insérer H5P". Le logo H5P s'affiche dans l'éditeur de texte.
4. Cliquez sur "Enregistrer et revenir au cours"



- **COPIE** : l'animation H5P ne bougera plus, quelles que soient les modifications faites sur l'original
- **ALIAS** : les modifications ultérieures de l'original dans la banque de contenus seront répercutées sur chaque alias.

- **OPTION 2 : Diffusion d'une activité Image Hotspots**

Il est possible d'afficher cette activité comme toutes les autres activités Moodle, sous forme de lien dans le cours.

➤ Activez le mode édition, cliquez sur **+ Ajouter une activité ou ressource** et sélectionnez l'activité

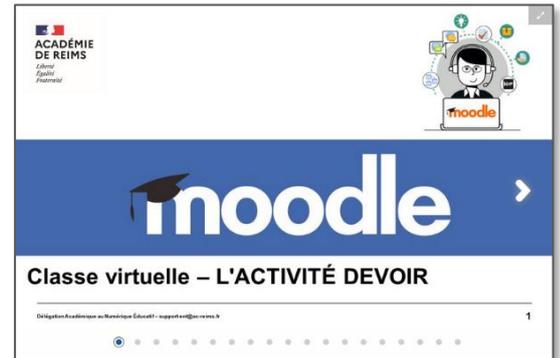




Le module **Image Slider** permet de présenter facilement vos images de manière attrayante. C'est donc une bonne solution pour afficher un diaporama statique (sans interaction ou animation) en ligne. Il suffit simplement de télécharger des images et de fournir des textes alternatifs pour les images.

Les images peuvent être visualisées dans la page ou en mode plein écran.

Pour naviguer : des boutons de défilement sur les côtés de l'image et des puces sous celle-ci.



Pistes pédagogiques :

- Transférer un diaporama existant pour qu'il s'affiche directement dans le cours
- Réaliser une galerie d'images

Paramétrage de l'activité "Image Slider"

• Créez une activité "Image Slider " dans votre Banque de contenus.

• Dans le formulaire qui s'affiche :

1. **Donnez un titre** à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre Banque de contenu

2. **Entrez un titre** à votre diapositive, puis à votre image (il est possible de donner les mêmes noms. Ils ne s'afficheront pas directement dans la page)

3. **Sélectionnez votre image**

4. Complétez les textes :

- Texte alternatif (obligatoire)
- Texte de survol (optionnel)

5. **Pour ajouter d'autres images** : cliquez sur le bouton



6. **Paramétrez l'affichage** (par défaut, l'affichage aura un format 4:3)

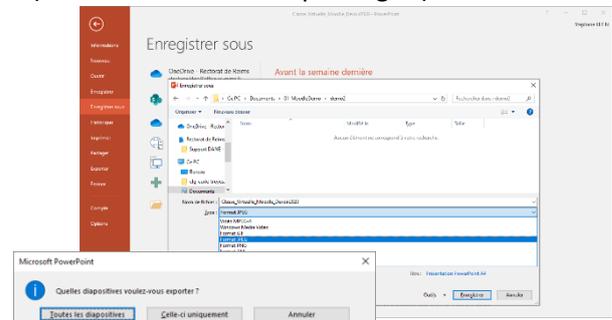
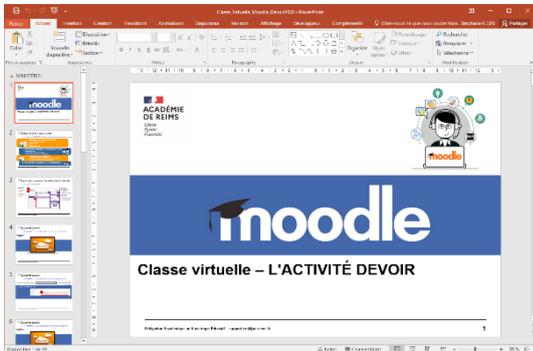
7. **Enregistrez**

The screenshot shows the Moodle configuration form for an Image Slider activity. It includes fields for the main activity title (1), a list of slides with individual titles (2), an 'Ajouter' button (3), a 'Texte alternatif' field (4), an 'Ajouter item' button (5), a 'Ratio de l'affichage' dropdown menu (6), and 'Enregistrer' and 'Annuler' buttons (7).

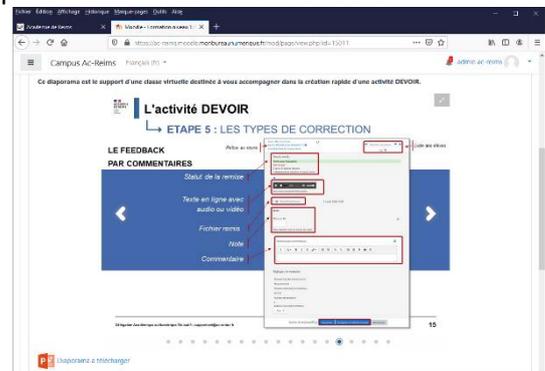
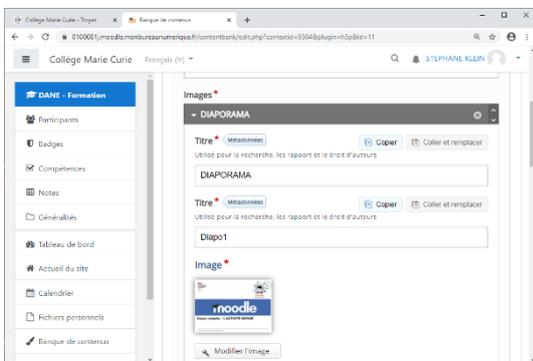
Transférer un diaporama ?

Si vous déposez un diaporama (Powerpoint, LibreOffice Impress...) directement dans le cours Moodle, il ne s'affichera pas à l'écran. Il faudra le télécharger pour pouvoir l'ouvrir. Le module **Image Slider** permet d'afficher le contenu d'un diaporama simple, sans interaction ou animation.

1. Ouvrez votre diaporama avec votre logiciel habituel
2. "Enregistrez sous" en sélectionnant un type d'image (Format JPG ou PNG à privilégier)



3. Dans votre banque de contenu, créez une activité H5P - Image Slider et intégrez vos images
4. Intégrez votre activité H5P dans une étiquette. Le diaporama s'affichera dans le cours.



Vous pouvez également déposer le fichier PowerPoint ou LibreOffice pour permettre le téléchargement.

Intégration de l'activité "Image Slider"

- Comme pour toutes les activités H5P qui sont seulement de type "Consultation", il est possible de les afficher directement dans le cours par le biais d'une étiquette et de l'icône



- Il est également possible de créer une activité "Image Slider" qui s'affichera sur une page indépendante : Activez le mode édition, cliquez sur **+ Ajouter une activité ou ressource** et sélectionnez l'activité



Créer un module d'apprentissage interactif

 Le module "Interactive Book" permet de créer un livre interactif en ligne. Celui-ci peut intégrer différents types de médias (vidéo, image, texte, URL...).

Les pages peuvent intégrer des questions avec un Feedback à la fin de la présentation. La logique d'utilisation est semblable à celle de module comme Quiz ou Interactive vidéo*.

*Voir les fiches correspondantes



Pistes pédagogiques :

- Construire un module d'apprentissage autonome sur une partie de cours.
- Dynamiser la compréhension écrite
- Faciliter l'interactivité

Paramétrage de l'activité "Interactive Book"

- Créez une activité " Interactive Book " dans votre Banque de contenus.

- Dans le formulaire qui s'affiche :

1. **Donnez un titre** à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre Banque de contenu
2. **Couverture du livre.** Vous pouvez choisir une couverture pour votre livre : cochez "Enable book cover".
 - a. Donnez un **titre** à votre livre
 - b. Vous pouvez **illustrer la couverture** avec une image
 - c. Vous pouvez ajouter une **description**

3. **Les pages du livre.** Vous pouvez ajouter autant de pages que vous le souhaitez. Vous avez le choix entre 26 activités H5P et 7 contenus simples (audio, vidéo, image, tableau ("table"), lien, texte ou graphique ("chart")).

- a. Donnez un **titre** à la page.
- b. **Choisissez le contenu** qui vous intéresse. Pour les contenus simples, il vous suffit d'entrer les données. Pour les contenus H5P*, vous n'avez pas besoin de passer par la banque de contenus.

*Voir les fiches correspondantes.

- c. Il est **possible d'intégrer plusieurs contenus différents dans une même page**, en cliquant sur le bouton "Ajouter Innhold"
- d. Cliquez sur le bouton "Ajouter page" pour créer une nouvelle page.

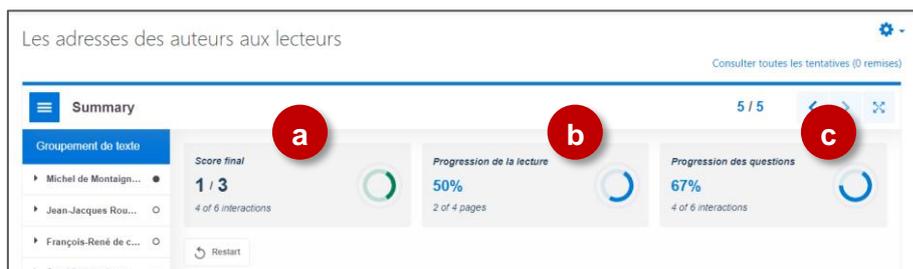
4. **Réglages de la langue.** Vous allez pouvoir traduire les éléments de navigation du livre. En dessous de chaque élément, inscrivez la traduction.

5. **Enregistrez**

Intégration de l'activité "Interactive Book"

Les activités que vous allez créer ne se retrouvent pas dans les notes des participants. Par contre, à la fin du livre, les élèves ont accès à un résultat global :

- Le score final rassemble toutes les activités.
- La progression indique le nombre de pages lues.
- La progression des questions vous donne un aperçu de la réalisation des questions.



L'élève peut également consulter de manière plus détaillée ses résultats dans le sommaire.

Dès lors, nous vous conseillons d'afficher directement votre module "Interactive Book" dans le cours par le biais d'une étiquette.

➤ OPTION 1 : Intégration dans la page de cours (ressource étiquette)

➤ Activez le mode édition, cliquez sur **+ Ajouter une activité ou ressource** et sélectionnez la ressource



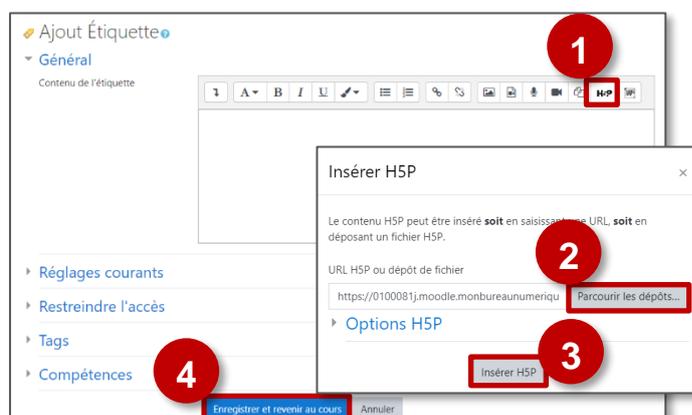
5. Dans l'éditeur de texte de l'étiquette, cliquez sur l'icône



6. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, cliquez sur "Parcourir les dépôts" et recherchez votre activité dans la banque de contenu. Sélectionnez l'option de votre choix (Copie ou Alias)

7. Cliquez sur le bouton "Insérer H5P". Le logo H5P s'affiche dans l'éditeur de texte.

8. Cliquez sur "Enregistrer et revenir au cours"

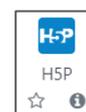


- **COPIE** : l'animation H5P ne bougera plus, quelles que soient les modifications faites sur l'original
- **ALIAS** : les modifications ultérieures de l'original dans la banque de contenus seront répercutées sur chaque alias.

➤ OPTION 2 : Ajout d'une activité "Interactive Book"

Si vous souhaitez ne pas surcharger votre page de cours, et ajouter un lien vers une activité "Interactive Book" qui s'ouvre de manière indépendante, il est possible de passer par l'ajout d'une activité.

➤ Activez le mode édition, cliquez sur **+ Ajouter une activité ou ressource** et sélectionnez l'activité



Consultez la **fiche réflexe "H5P"** pour intégrer l'activité à partir de votre banque de contenu.

Réaliser une vidéo interactive

 Cette fonctionnalité du module H5P permet de construire une vidéo interactive, à partir d'une vidéo importée ou d'un service en ligne d'hébergement de vidéo (YouTube). Il est ainsi possible de chapitrer la vidéo, d'insérer des images, des indications écrites, des liens et d'émailler le visionnage de questions (QCM, phrases à trous...)



Pistes pédagogiques :

- Pédagogie inversée : adapter une vidéo trouvée sur *Youtube* pour une utilisation plus pertinente en vue de la leçon.
- Préparation de capsules de remédiation ou d'approfondissement interactives visionnées en classe ou à la maison.

1. **Donnez un titre** à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre Banque de contenu

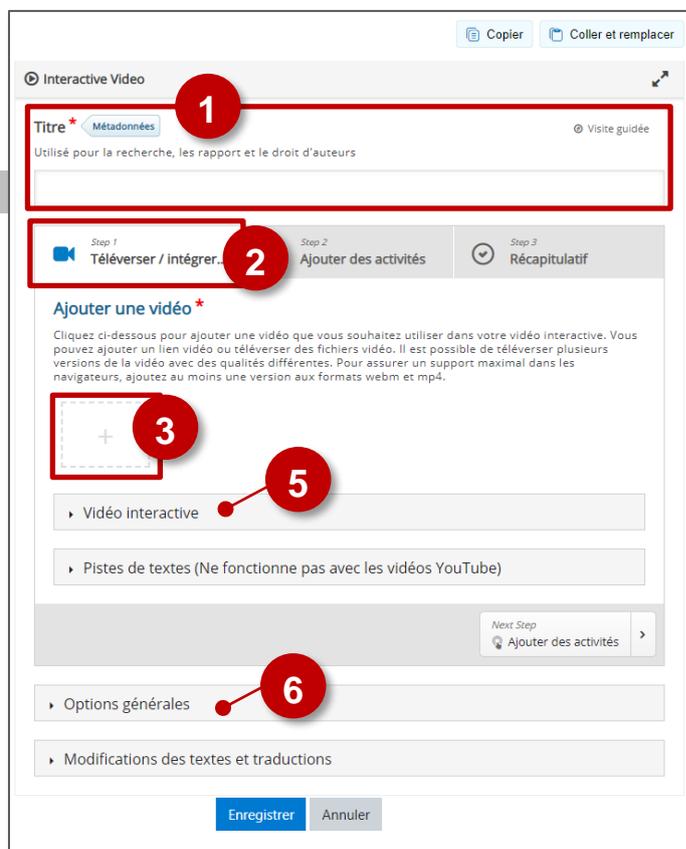
L'interface propose ensuite 3 onglets :

Step 1 : Téléverser / Intégrer une vidéo

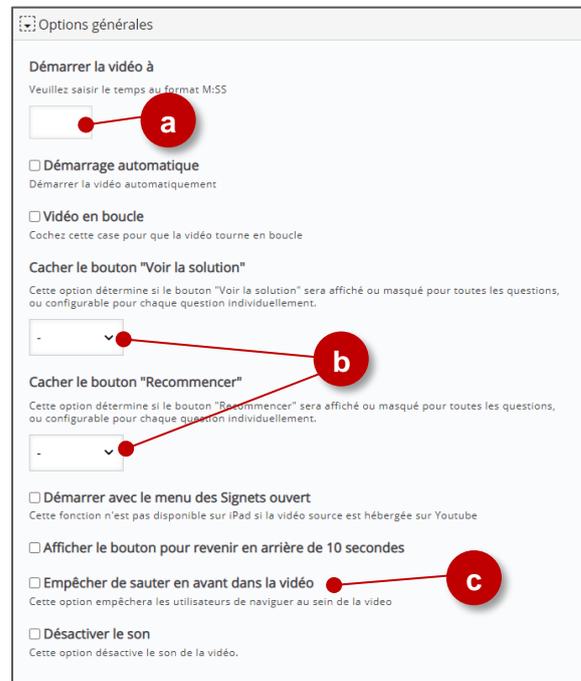
2. L'onglet "Téléverser/Intégrer une vidéo" doit être sélectionné.
3. Cliquez sur « + » pour ajouter la vidéo.
4. Dans la boîte de dialogue, vous pouvez :
 - Déposer une vidéo à partir de votre disque dur (format mp4). Votre vidéo doit être d'une taille raisonnable (pas plus de 16 Mo).
 - Coller directement le lien d'une vidéo Youtube.



5. Dans la partie "Vidéo interactive", il est possible de définir un titre à la vidéo et de télécharger une image statique qui s'affichera avant que l'utilisateur lance la vidéo (ne fonctionne pas avec Youtube).



6. Dans la partie "Options générales", quelques paramètres qui peuvent être utiles :
- Démarrer la vidéo à partir d'un temps donné.
 - Masquer les boutons "Voir la solution" ou "Recommencer"
 - Empêcher l'élève à naviguer dans la vidéo et ainsi le contraindre à la voir en entier.



Step 2 : Ajouter des activités

- Vérifiez que l'onglet "Ajouter des activités" est bien sélectionné.
- Positionnez le témoin de lecture à l'endroit où vous souhaitez intégrer l'activité.
- Sélectionnez le type d'activité à intégrer.



Les activités disponibles sont les suivantes :

- | | | | |
|--|-----------------------------------|--|---|
| | Etiquette | | Vrai/Faux |
| | Texte | | Texte à trous |
| | Tableau | | Glisser déposer |
| | Lien | | Sélectionner les bons mots |
| | Image | | Glisser déposer du texte |
| | Sélectionnez la bonne affirmation | | Aller au temps déterminé |
| | Question à choix unique | | Rendre cliquable un élément de la vidéo |
| | Question à choix multiple | | |

Sur la barre de lecture de la vidéo, les activités insérées sont signalées par de petites icônes en couleur, le plus souvent des pastilles. Cliquez sur la pastille pour vous rendre directement à celle-ci.



➤ Pour chaque activité ajoutée

3. Déterminez la plage d'apparition :

- Précisez la partie de la vidéo exacte sur laquelle le contenu est visible
- Cochez la case "**Mettre la vidéo en pause**" si vous souhaitez que la vidéo marque un arrêt sur le contenu inséré.

4. Vous devez choisir la façon dont le contenu apparaît (sauf pour *Navigation Label/Etiquette, Hotspot/Bouton de navigation, Crossroads/Aller au temps déterminé*) :

- Soit l'élève doit cliquer sur un bouton pour faire apparaître l'activité
- Soit le contenu est directement intégré à la vidéo (C)

5. Ajoutez si vous le souhaitez une **étiquette**

6. Modifiez si besoin le titre (il ne sera pas visible sur la vidéo)

Plage d'apparition * 1
0:00 - 0:10
 Mettre la vidéo sur pause
L'option "Score complet requis" requiert que l'option "Pause" soit activée.
Il existe déjà une interaction qui requiert un score complet sur le même intervalle que cette interaction.
Une seule de ces interactions sera requise pour répondre.

Afficher sous forme de 2
 Bouton Cadre
Bouton : l'utilisateur doit appuyer dessus pour faire apparaître l'activité. Cadre : l'activité est affichée directement sous la forme d'un cadre en surimpression sur la vidéo.

Étiquette 3
L'étiquette est affichée à côté de l'icône d'interaction.

Titre * Métadonnées 4
Utilisé pour la recherche, les rapports et le droit d'auteurs
Single Choice Set sans nom

➤ Chapitrez la vidéo

Interactive Vidéo offre la possibilité de chapterer l'extrait retenu. Vérifiez que l'onglet "**Ajouter des activités**" est bien sélectionné.



1. Positionnez pour cela la vidéo à l'endroit où vous souhaitez créer un chapitre puis **cliquez sur le marque-page à droite du bouton de lecture et sur "Signets"**.

2. Afin de **modifier le nom du marque-page** ainsi créé, cliquez sur celui-ci.



➤ Label / Insérer une étiquette

L'étiquette permet de faire apparaître sur la vidéo une étiquette avec quelques mots que vous pouvez positionner comme vous le souhaitez sur l'image.

1. Entrez le **texte** de l'étiquette

2. Validez

3. Déplacez l'étiquette à l'endroit où vous le souhaitez sur l'image.



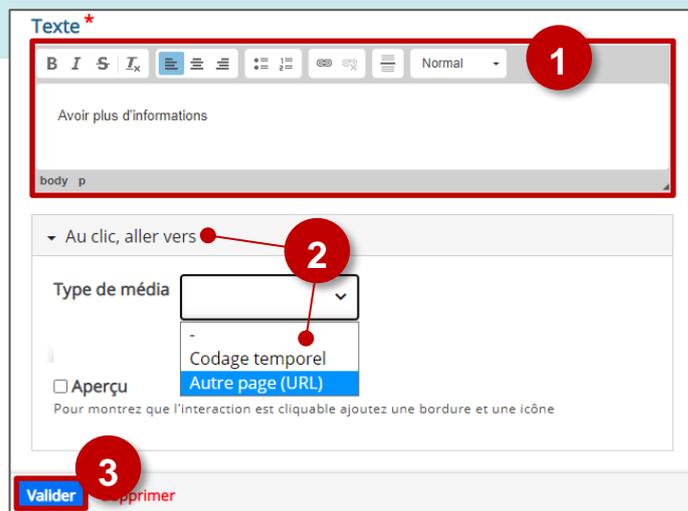
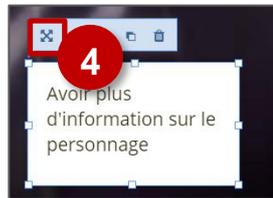
Plage d'apparition *
0:00 - 0:10
 Mettre la vidéo sur pause

Étiquette 1
L'étiquette est affichée à côté de l'icône d'interaction.
Lorem ipsum dolor sit amet...

2
Valider

Text / Insérer un texte

1. Entrez le texte de votre choix
2. Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir une action à effectuer si l'utilisateur clique sur le texte :
 - Codage temporel : aller à un temps donné.
 - Autre page (URL) : renvoyer à une page internet.
3. Validez
4. Après avoir validé, redimensionnez la boîte de texte à l'aide des poignées et positionnez-la sur la vidéo.



1. Titre

2. Au clic, aller vers

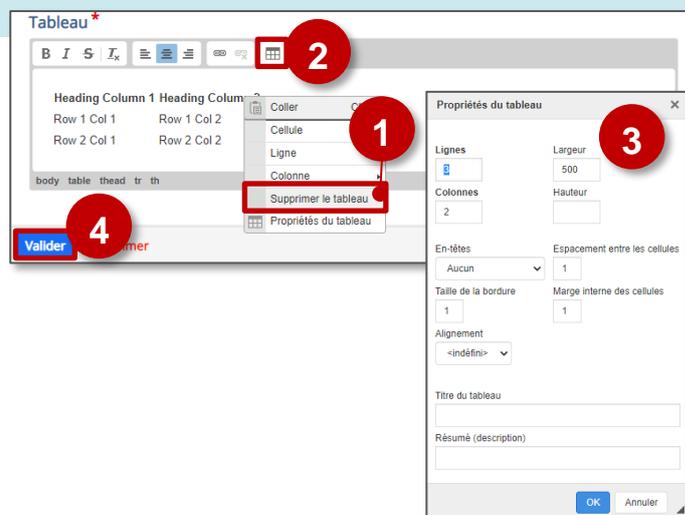
3. Valider

4. Supprimer

Table / Insérer un tableau

Afin d'obtenir un meilleur résultat, il est conseillé de supprimer le tableau existant par défaut et de créer un nouveau tableau aux bonnes dimensions.

1. Placez votre souris dans le tableau entré par défaut, faites un clic-droit dessus et choisissez **supprimer le tableau**.
2. Créez un nouveau tableau en cliquant sur l'icône dans la barre d'outils
3. Entrez les caractéristiques du tableau souhaité avant de valider puis d'entrer les données à l'intérieur
4. Validez



1. Supprimer le tableau

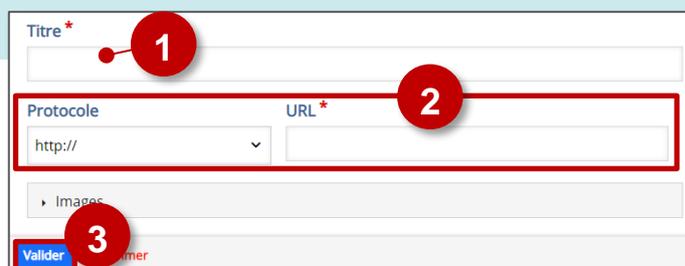
2. Insérer un tableau

3. Propriétés du tableau

4. Valider

Link / Insérer un lien

1. Entrez le texte sur lequel l'utilisateur devra cliquer pour accéder à la page liée.
2. Entrez l'adresse de la page internet. Pensez à préciser le protocole (http ou https la plupart du temps).
3. Validez



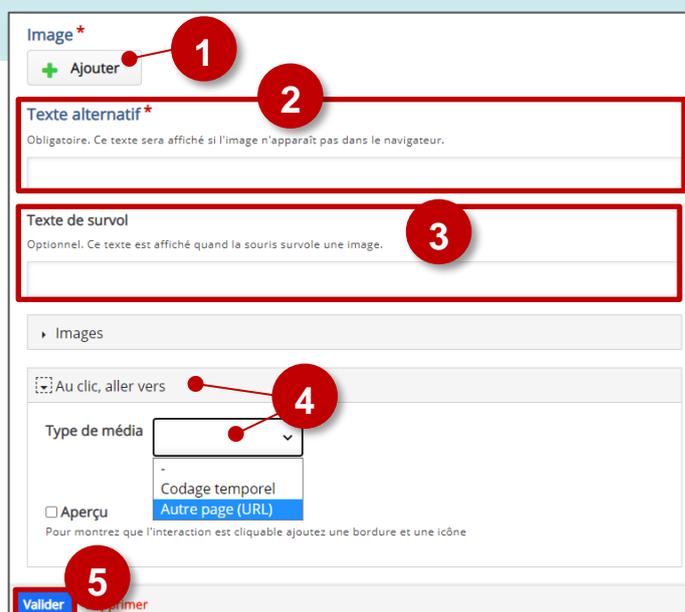
1. Titre

2. URL

3. Valider

Image / Insérer une image

1. En cliquant sur "Ajouter", téléchargez l'image à partir de votre disque dur
2. Entrez un texte alternatif. Celui-ci apparaîtra en cas de problème d'affichage de l'image.
3. Vous pouvez entrer un texte de survol, qui apparaîtra lorsque la souris de l'utilisateur sera positionnée au-dessus de l'image
4. Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir une action à effectuer si l'utilisateur clique sur l'image :
 - Codage temporel : aller à un temps donné.
 - Autre page (URL) : renvoyer à une page internet.
5. Validez



1. Ajouter

2. Texte alternatif

3. Texte de survol

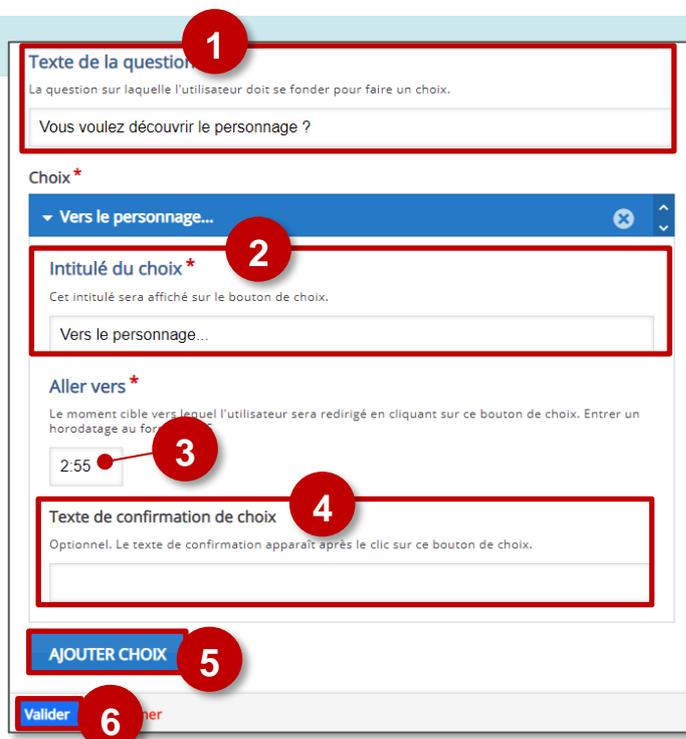
4. Au clic, aller vers

5. Valider

👉 Crossroads / Aller à un temps déterminé

Crossroads permet, à un moment donné de la vidéo, de proposer un choix qui permettra de l'orienter vers une séquence particulière. Deux choix sont proposés par défaut mais il est possible d'en ajouter.

1. Entrez la question ou le texte présentant le choix proposé.
2. Entrez l'intitulé du choix proposé
3. Entrez le temps de la vidéo vers lequel l'utilisateur sera renvoyé s'il sélectionne ce choix.
4. Entrez le texte de confirmation qui apparaîtra une fois le choix effectué
5. Ajoutez si besoin un nouveau choix
6. Validez.



1. Texte de la question
La question sur laquelle l'utilisateur doit se fonder pour faire un choix.
Vous voulez découvrir le personnage ?

2. Intitulé du choix *
Cet intitulé sera affiché sur le bouton de choix.
Vers le personnage...

3. Aller vers *
Le moment cible vers lequel l'utilisateur sera redirigé en cliquant sur ce bouton de choix. Entrez un horodatage au format M:SS.
2:55

4. Texte de confirmation de choix
Optionnel. Le texte de confirmation apparaît après le clic sur ce bouton de choix.

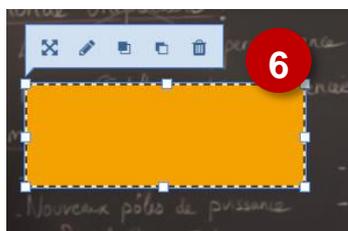
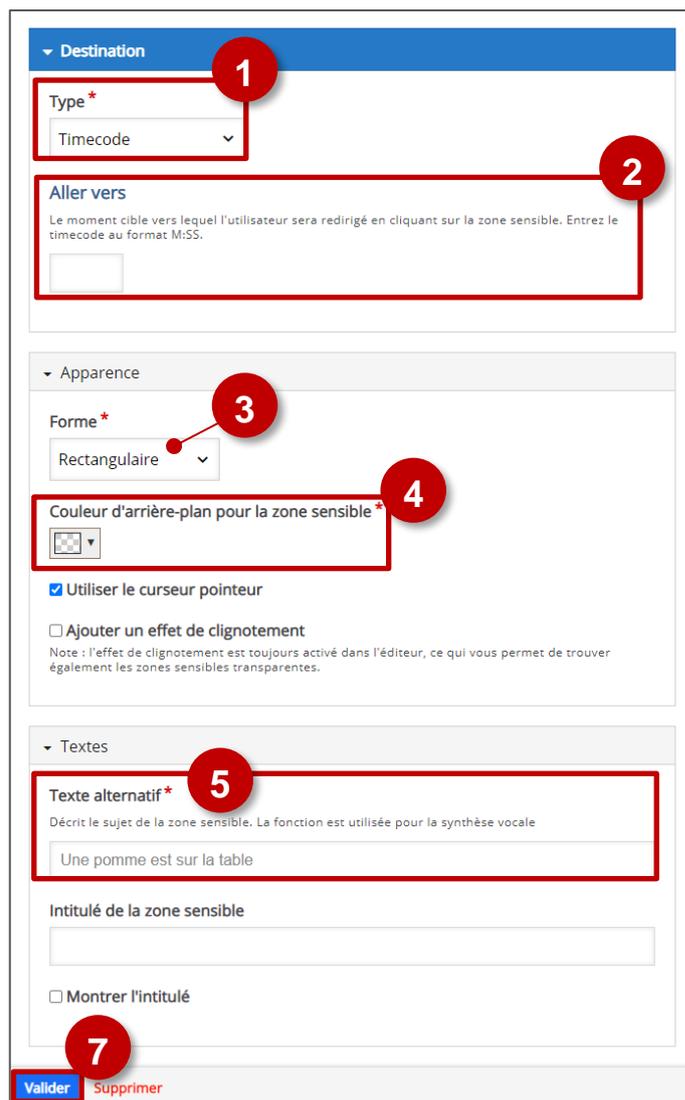
5. AJOUTER CHOIX

6. Valider

👉 Navigation Hotspots / Rendre cliquable un élément de vidéo

Cette fonctionnalité vous permettra de sélectionner une portion de l'image afin de la rendre cliquable. Elle renverra vers un site internet ou une autre partie de la vidéo.

1. Choisissez si la zone doit renvoyer vers une autre partie de la vidéo ou un site web :
 - Si vous choisissez un site web, il faudra entrer l'adresse
 - Si vous choisissez une autre partie de la vidéo il faudra entrer le temps spécifié. (Timecode)
2. Entrez le temps de la vidéo vers lequel l'utilisateur sera renvoyé s'il sélectionne ce choix.
3. Choisissez la forme de la zone (rectangulaire, ronde, rectangulaire avec des bords arrondis)
4. Choisissez la couleur de la zone. Par défaut celle-ci est transparente et n'apparaît donc pas visuellement.
5. Entrez un texte alternatif. Celui-ci est utilisé pour la description audio des pages à destination des malvoyants.
6. Après avoir validé vos choix, il vous reste à positionner correctement l'élément dans la page en utilisant les poignées pour redimensionner et le système de glisser-déposer.

1. Destination

2. Type *
Timecode

3. Aller vers
Le moment cible vers lequel l'utilisateur sera redirigé en cliquant sur la zone sensible. Entrez le timecode au format M:SS.

4. Apparence

5. Forme *
Rectangulaire

6. Couleur d'arrière-plan pour la zone sensible *


7. Utiliser le curseur pointeur

Ajouter un effet de clignotement
Note : l'effet de clignotement est toujours activé dans l'éditeur, ce qui vous permet de trouver également les zones sensibles transparentes.

8. Textes

9. Texte alternatif *
Décrit le sujet de la zone sensible. La fonction est utilisée pour la synthèse vocale.
Une pomme est sur la table

10. Intitulé de la zone sensible

11. Montrer l'intitulé

12. Valider

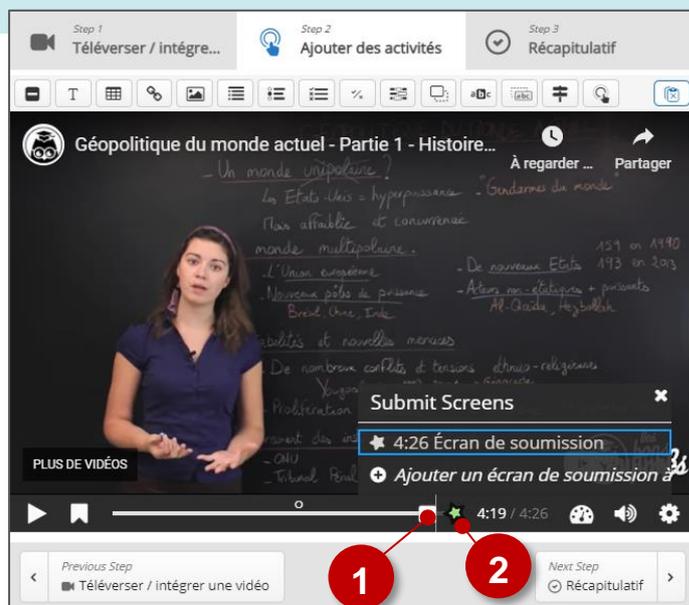
13. Supprimer

7. Validez

Ajoutez un écran de soumission

Pour une bonne remontée des scores dans le carnet de notes Moodle, **ajoutez un écran de soumission** à la fin de votre vidéo :

1. Placez votre curseur à la fin de la vidéo
2. Cliquez sur l'étoile et ajoutez un écran de soumission



Step 3 : Le récapitulatif

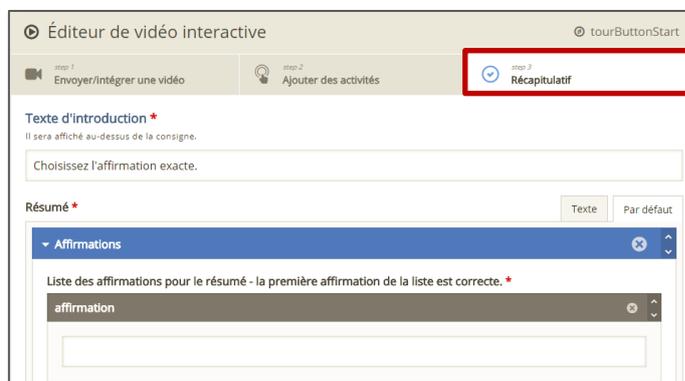
Si vous le souhaitez, vous pouvez terminer le visionnage de la vidéo par un exercice récapitulatif dans lequel l'élève doit choisir les bonnes affirmations

Ce quiz optionnel apparaîtra à la fin de la vidéo.

VALIDER

Ce n'est en rien une obligation mais cela permet de revenir une dernière fois sur les messages et contenus clés de la vidéo.

Sélectionnez l'onglet "**Récapitulatif**" et reportez-vous à la partie "**Statements**" du présent tutoriel pour remplir la boîte de dialogue.



Intégration de l'activité "Interactive Video"

- Il est possible d'afficher directement votre module "interactive video" dans le cours par le biais d'une étiquette et de l'icône . A réserver aux modules pour lesquels il n'y aura pas de suivi des résultats. 
- Méthode à privilégier : Si vous devez faire un suivi des apprentissages des élèves, il est recommandé d'afficher cette activité comme les autres activités Moodle, sous forme d'un lien dans le cours :
 - Activez le mode édition, cliquez sur **+ Ajouter une activité ou ressource** et sélectionnez l'activité 

Sélectionner les bons mots



Le module "Mark the Words" est disponible de manière indépendante dans H5P, mais il est intégrable aux activités :

- Question Set (Quiz)
- Cours Presentation (Diaporama interactif)
- Interactive Video (Vidéo interactive)

Pour intégrer cette un texte à trous dans ces activités, il faut passer par leur interface de paramétrage (et pas directement par une activité "Mark the Words"). Référez-vous à leur fiche réflexe.

Sélectionne les verbes conjugués de la phrase.

C' **était** ✓ (+1) hivner sur Belleville et il y **avait** ✓ (+1) cinq personnages. Six, en comptant la plaque de verglas. Sept même, avec le chien qui **avait accompagné** ✓ (+1) le petit à la boulangerie. Un chien épileptique. Sa langue **pendait** ✓ (+1) sur le côté.

4/4

Paramétrage de l'activité "Mark the Words"

- Créez une activité "Mark the Words" dans votre Banque de contenus.

- Dans le formulaire qui s'affiche :

1. **Donnez un titre** à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre Banque de contenu
2. **Modifiez la consigne** si nécessaire.
3. **Entrez votre texte**. Les mots que l'élève doit sélectionner doivent être encadrés par des astérisques ** (ex. : il y ***avait*** cinq personnages).
4. **Il est possible de paramétrer des feebdacks** selon le score.
5. **Enregistrez**.

L'activité est créée dans votre banque de contenus. Elle peut être modifiée à tout moment.

The screenshot shows the configuration form for the 'Mark the Words' activity. It includes fields for 'Titre', 'Consigne', 'Champ de texte' (with a rich text editor), 'Feedback général' (with a table for score intervals), and 'Options générales'. Red circles with numbers 1 through 5 highlight the following elements: 1. The title field, 2. The instruction field, 3. The text input field with a rich text editor, 4. The feedback configuration section, and 5. The 'Enregistrer' (Save) button.

Intégration de l'activité "Mark the Words"

- Il est possible d'afficher directement votre module "Mark the Words" dans le cours par le biais d'une étiquette et de l'icône . A réserver aux modules pour lesquels il n'y aura pas de suivi des résultats.



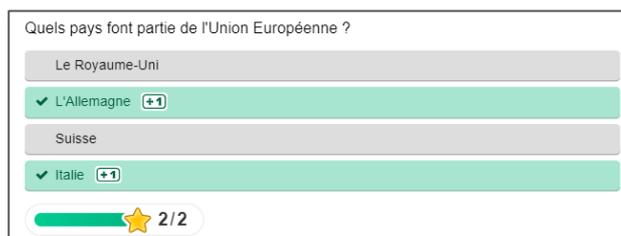
- Méthode à privilégier : Si vous devez faire un suivi des apprentissages des élèves, il est recommandé d'afficher cette activité comme les autres activités Moodle, sous forme d'un lien dans le cours :

➤ Activez le mode édition, cliquez sur [+](#) Ajouter une activité ou ressource et sélectionnez l'activité



 Le module "Multiple Choice" est disponible de manière indépendante dans H5P, mais il est intégrable aux activités :

- Question Set (Quiz)
- Cours Presentation (Diaporama interactif)
- Interactive Video (Vidéo interactive)



Pour intégrer des QCM dans ces activités, il faut passer par leur interface de paramétrage (et pas directement par une activité "Multiple Choice"). Référez-vous à leur fiche réflexe.

 **Utilisée seule, l'activité "Multiple Choice" ne permet de créer qu'une seule question !**

Paramétrage de l'activité "Multiple Choice"

• Créez une activité "Multiple Choice" dans votre Banque de contenus.

• Dans le formulaire qui s'affiche :

1. **Donnez un titre** à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre Banque de contenu
2. **Il est possible d'associer une image ou une vidéo à l'exercice.** Cette ressource apparaîtra en haut de l'exercice.



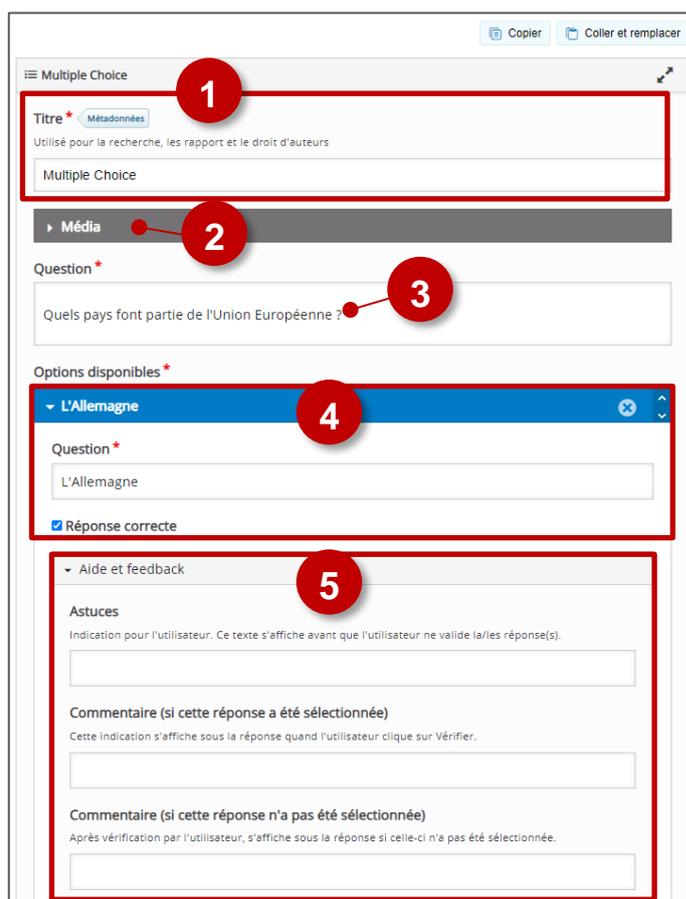
- La vidéo peut être téléchargée au format mp4, ou liée à partir de *Youtube* ou *Vimeo*.
- L'image doit être téléchargée à partir de votre disque dur en cliquant sur . Il faudra ajouter un texte alternatif.

3. **Entrez les réponses possibles.**

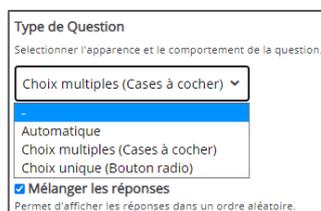
4. **Sélectionnez les réponses correctes** en cochant la case associée à ou aux bonnes réponses.

5. En sélectionnant la boîte "**Aide et Feedback**" associée à chaque réponse, vous pouvez ajouter des informations :

- **Ajouter un indice** auquel l'élève pourra avoir accès avant de répondre.
- **Paramétrer un commentaire** différent pour chaque réponse en fonction du résultat de la question.



6. Ajoutez et paramétrez les autres options de réponses.
7. Il est possible de paramétrer des feedbacks globaux selon le score.
8. Les réponses sont mélangées à chaque tentative. Vous pouvez changer cette option dans "**Paramètres comportementaux**". Il est également possible de forcer le type de questions.



9. **Enregistrez.** L'activité est créée dans votre banque de contenus. Elle peut être modifiée à tout moment.

Intégration de l'activité "Multiple Choice"

- Il est possible d'afficher directement votre module "Multiple Choice" dans le cours par le biais d'une étiquette et de l'icône . A réserver aux modules pour lesquels il n'y aura pas de suivi des résultats.
- Méthode à privilégier : Si vous devez faire un suivi des apprentissages des élèves, il est recommandé d'afficher cette activité comme les autres activités Moodle, sous forme d'un lien dans le cours :
 - Activez le mode édition, cliquez sur [+ Ajouter une activité ou ressource](#) et sélectionnez l'activité



Réaliser un quiz auto-corrigé en ligne



Le module "Question Set" d'H5P permet de construire un questionnaire d'entraînement ou d'évaluation. De nombreux types de questions sont disponibles (choix unique, choix multiple, phrases à trous...). "Question Set" recoupe en partie l'activité "TEST" de Moodle, avec cependant quelques nuances :

- L'interface d'H5P est plus ludique et elle est bien prise en charge sur tous les types de terminaux.
- Il n'est par ailleurs pas possible de paramétrer aussi finement que dans l'activité "TEST" de Moodle (temps limité, nombre limité de tentatives...). L'activité "Question Set" est donc plutôt adaptée aux Quiz d'entraînement.
- Désormais, les résultats des évalués remontent dans le carnet de note Moodle.



Pistes pédagogiques :

- Créer des questionnaires d'entraînement à destination des élèves combinant tous types de questions (choix unique, multiple, appariement, phrases à trous...)
- Créer des questions flash (activités rapides de début de séance pour entretenir les connaissances ou préparer les notions à venir).

Paramétrage de l'activité "Question Set"

- Créez une activité "Question Set" dans votre Banque de contenus.
 - Dans le formulaire qui s'affiche :
1. **Donnez un titre** à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre Banque de contenu

↳ Paramétrez le comportement du Quiz

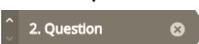
2. **Ajouter une image d'arrière-plan** si vous le souhaitez. Elle servira d'image de fond pour l'ensemble de l'activité.
3. **Sélectionnez l'indicateur de progression.** Par défaut, ce sont des points situés en bas de la question
4. **Modifiez le pourcentage de réussite si nécessaire.** Celui-ci fixe le pourcentage à atteindre pour que l'ensemble de l'activité soit considéré comme réussi.

Ajoutez des questions

1. Cliquez sur "Ajouter une question". A la création d'un Quiz, une question est créée par défaut.
2. Sélectionnez le type de question :
 - *Multiple Choice* : QCM/QCU
 - *Drag and Drop* : glisser-déposer
 - *Fill in the Blanks* : texte à trous
 - *Mark the Words* : sélectionnez les mots
 - *Drag Text* : glisser-déposer du texte
 - *True/False Question* : vrai ou faux
 - *Essay* : texte à rédiger

Pour chaque type de question, reportez-vous à la fiche réflexe correspondante.

A noter :

- L'onglet de la question sélectionnée apparaît en gris foncé. 
- L'ordre des questions peut être changé par un simple glisser-déposer des onglets correspondants.
- Pour supprimer une question, cliquez sur la croix à droite de l'onglet. 

Paramétrez la navigation

3. En cochant la case, vous **empêchez l'élève de revenir en arrière** au cours du test.
4. Cocher cette case permettra d'**afficher les questions dans un ordre aléatoire**.
5. Il est possible de **n'afficher qu'un nombre déterminé de questions** parmi celles de votre test. Notez dans ce cas le nombre de questions à afficher.

Paramétrez les résultats (onglet "Terminé")

6. Il est possible de **masquer l'affichage des résultats**, des solutions ou d'empêcher de recommencer
7. Il est possible de **personnaliser un feedback en fonction de tranches de score**
8. Il est possible de **proposer une vidéo** à l'apprenant. En cas d'échec, une capsule vidéo de remédiation peut être utile.
9. Paramétrez l'**affichage des boutons "vérifier" et "Voir la correction"** pour chaque question :

Options pour les boutons "Montrer la solution" et "Recommencer".

Montrer les boutons "Vérifier"
Cette option détermine si le bouton "Vérifier" va apparaître pour toutes les questions.

Cacher le bouton "Voir la correction"
Cette option détermine si le bouton "Voir la correction" sera affiché pour toutes les questions, désactivé pour toutes ou configuré pour chaque question individuellement.

Cacher le bouton "Recommencer"
Cette option détermine si le bouton "Recommencer" sera affiché pour toutes les questions, désactivé pour toutes ou configuré pour chaque question individuellement.

10. Enregistrez

Questions* 1 Texte Par défaut

1. Loading... 2

+ AJOUTER QUESTION

Type de question* 2
Types possibles pour cette question.

Désactiver la possibilité de naviguer en arrière 3
Cette option ne permettra plus que la navigation en avant au sein du module. Set.

Afficher les questions dans un ordre aléatoire 4
Activer pour choisir aléatoirement l'ordre des questions à l'affichage.

Nombre de questions à afficher:
Génère aléatoirement un jeu de questions parmi toutes les questions disponibles.

5

Terminé

Afficher les résultats

Afficher le bouton "Solution". 6

Display retry button

Message si pas de résultats
Texte affiché sur la page finale si l'option "Afficher les résultats" est désactivée.

Terminé

Titre des commentaires*
Ce titre sera affiché à la fin du quiz quand l'utilisateur aura répondu à toutes les questions.

Vos résultats :

Opacité des étiquettes

Définir un retour personnalisé pour chaque tranche de score 7
Exemple: 0-20% Score insuffisant, 21-91% Score moyen, 91-100% Bon score!

| Tranche de score* | Retour pour cette tranche de score |
|-------------------|--|
| 0% - 100% | <input type="text" value="Entrer le message de retour"/> |

AJOUTER TRANCHE

Texte du bouton "Solution"*
Texte pour le bouton de solution.

Voir la solution

Texte du bouton "Recommencer"*
Texte pour le bouton Recommencer.

Recommencer

Texte pour le bouton de fin*
Terminer

Afficher une vidéo avant l'affichage des résultats du quiz 8

Activer le bouton "Passer la vidéo"

Texte du bouton "Passer la vidéo"*
Passer la vidéo

Vidéo en cas de succès
Vidéo affichée si l'utilisateur réussit le quiz.

Vidéo en cas d'échec
Vidéo affichée si l'utilisateur échoue au quiz.

Options pour les boutons "Montrer la solution" et "Recommencer". 9

Modifications des textes et traductions

Enregistrer 10

Intégration de l'activité "Question Set"

- Il est possible d'afficher directement votre module "Question Set" dans le cours par le biais d'une étiquette et de l'icône . A réserver aux modules pour lesquels il n'y aura pas de suivi des résultats. 
- Méthode à privilégier : Si vous devez faire un suivi des apprentissages des élèves, il est recommandé d'afficher cette activité comme les autres activités Moodle, sous forme d'un lien dans le cours :
 - Activez le mode édition, cliquez sur [+](#) [Ajouter une activité ou ressource](#) et sélectionnez l'activité 

► Single Choice Set



Le module "Single Choice Set" permet de créer un **exercice de questions à choix unique**. Ce module est disponible de manière indépendante dans H5P, mais il est intégrable à plusieurs activités, par exemple :

- Question Set (Quiz)
- Cours Presentation (Diaporama interactif)
- Interactive Video (Vidéo interactive)

Exercice de type QCU

Pour intégrer des QCM dans ces activités, il faut passer par leur interface de paramétrage. Consultez leur fiche réflexe.

Paramétrage de l'activité "Single Choice Set"

- Créez une activité "Single Choice Set" dans votre Banque de contenus.

- Dans le formulaire qui s'affiche :

1. **Donnez un titre** à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre Banque de contenu

2. **Entrez l'intitulé de la 1^{ère} question.**

3. **Entrez les réponses possibles.**

- Comme indiqué dans la page, la première de la liste est celle qui est juste.
- Il est possible d'ajouter d'autres propositions à l'aide du bouton **Ajouter réponse**

4. **Cliquez sur le bouton **AJOUTER QUESTION** pour créer autant de questions de souhaité.**

5. L'accordéon "Options générales" permet de paramétrer le fonctionnement du Quiz :

6. **Enregistrez.**

A SAVOIR : Pour une création plus rapide de votre Quiz, il est possible d'utiliser l'onglet "Textual" :

- Rédigez ou copiez-collez les questions.
- Une proposition par ligne
- La bonne réponse est la 1^{ère} des propositions

Intégration de l'activité "Single Choice Set"

• Il est possible d'afficher directement votre module "Single Choice Set" dans le cours par le biais d'une étiquette et de l'icône . A réserver aux modules pour lesquels il n'y aura pas de suivi des résultats.



• Méthode à privilégier : Si vous devez faire un suivi des apprentissages des élèves, il est recommandé d'afficher cette activité comme les autres activités Moodle, sous forme d'un lien dans le cours :

➤ Activez le mode édition, cliquez sur **+ Ajouter une activité ou ressource** et sélectionnez l'activité





L'activité "Speak The Words" peut être utile à l'enseignement des langues.

Ce module H5P permet de poser une question à l'élève. En retour, l'application web attend un mot de vocabulaire ou une phrase courte et simple. Celle-ci doit être prononcée à haute voix, Speak The Words étant capable de reconnaître si l'élève a prononcé correctement les bons mots.

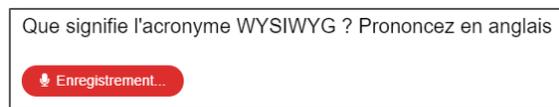
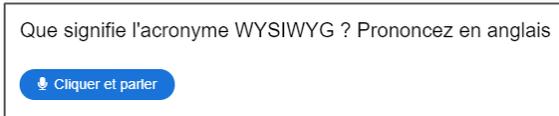
Points de vigilance :

- Ce module H5P fonctionne uniquement avec le **navigateur Chrome**.
- Speak The Words nécessite que l'environnement autour de l'élève ne soit pas trop bruyant. Il est donc plutôt recommandé de le faire utiliser par les élèves pour un entraînement à la maison ou pour une courte séance en classe en petit groupe.
- La qualité du microphone joue bien entendu un rôle fondamental.



Pistes pédagogiques :

- Faire réciter le vocabulaire de la leçon et contrôler sa bonne prononciation à partir d'images
- Permettre à l'élève de s'entraîner sur le vocabulaire ou des phrases simples à l'oral à la maison



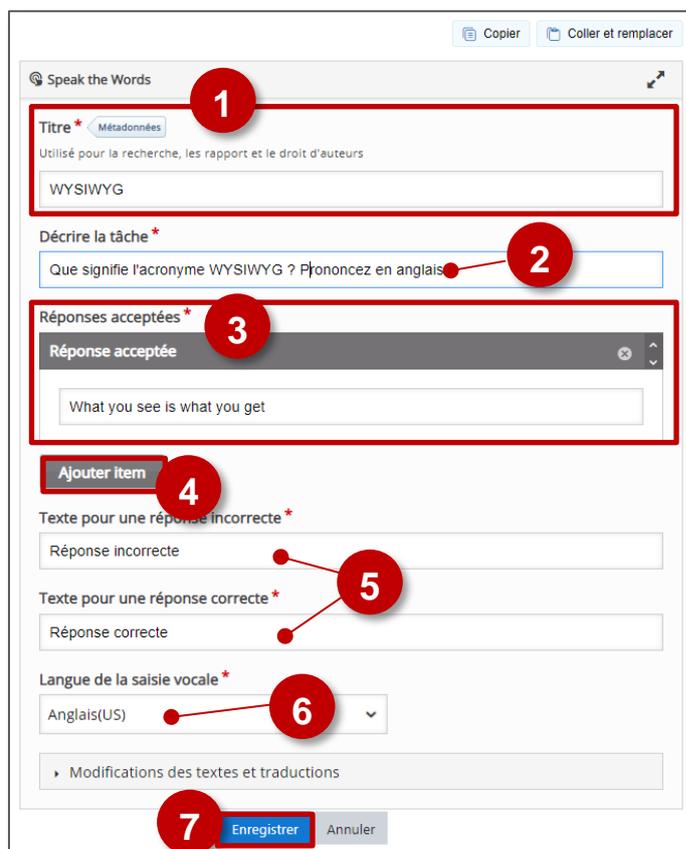
Paramétrage de l'activité "Speak the Words"

► **Activité "Speak the Words"**

Cette activité est limitée à une seule Question / Réponse

1. Donnez un **Titre** à votre activité H5P
2. Rédigez une **consigne**
3. Entrez la **bonne réponse**
4. Cliquez sur le bouton "**Ajouter item**" si vous souhaitez ajouter d'autres réponses possibles
5. Adaptez le **Feedback** si nécessaire
6. Sélectionnez la **langue de réponse**
7. **Enregistrez**

L'activité est créée dans votre banque de contenus. Elle peut être modifiée à tout moment.



Activité "Speak the Words set"

Cette activité permet de créer un exercice complet composé de plusieurs questions/réponses

Fonctionnalités supplémentaires :

1. Il est possible d'intégrer une introduction
2. Utilisez les boutons à gauche pour paramétrer chaque question et en ajouter
3. Il est possible de paramétrer un feedback global, avec une appréciation personnalisée par intervalle de score.

The screenshot shows the Moodle configuration interface for the 'Speak the Words Set' activity. It includes fields for a title, introduction, and a list of questions. The 'Feedback global' section allows defining feedback for different score intervals. Red annotations highlight the 'Introduction' field (1), the 'AJOUTER QUESTION' button (2), and the 'AJOUTER INTERVALLE' button (3).

Intégration de l'activité "Speak the Words"

- Il est possible d'afficher directement votre module "Speak the Words" dans le cours par le biais d'une étiquette et de l'icône . A réserver aux modules pour lesquels il n'y aura pas de suivi des résultats.



- Méthode à privilégier : Si vous devez faire un suivi des apprentissages des élèves, il est recommandé d'afficher cette activité comme les autres activités Moodle, sous forme d'un lien dans le cours :

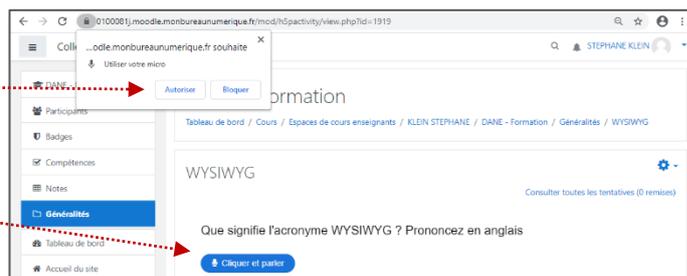
➤ Activez le mode édition, cliquez sur [+ Ajouter une activité ou ressource](#) et sélectionnez l'activité



Première utilisation par les élèves

Lors de la première utilisation, l'élève devra autoriser l'utilisation du micro par la page internet.

L'élève devra cliquer sur le bouton "Cliquer et parler" afin que l'application web puisse écouter sa réponse.



Le type de contenu **Timeline** vous permet de placer une séquence d'événements dans un ordre chronologique. Pour chaque événement, vous pouvez ajouter des images et du texte. Vous pouvez également choisir d'inclure des éléments Twitter, YouTube, Flickr, Vimeo, Google Maps et SoundCloud.

Cet objet organise tous vos éléments dans un ordre spécifié pour expliquer les événements complexes, les évolutions et les précédents historiques liés au contenu de votre cours.

L'outil crée une chronologie des dates que vous définissez, les élèves peuvent alors en cliquant, lire sur différents éléments de brèves descriptions de personnes, de lieux, ou d'événements.



Pistes pédagogiques :

- Créer des frises chronologiques en Histoire
- Représenter et ordonner dans le temps des données complexes

Paramétrage de l'activité "Timeline"

- Créez une activité "Timeline" dans votre Banque de contenus.
- Dans le formulaire qui s'affiche :
 1. Donnez un titre à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre Banque de contenu

Paramétrage global de la Chronologie

2. Entrez un titre : il s'affichera dans la frise
3. Rédigez le corps du texte : il s'affichera sous la forme d'une introduction
4. Modifiez si besoin le *niveau de zoom*
5. Il est aussi possible de rajouter différents **éléments multimédias** :

- **Image d'arrière-plan** : elle restera visible sur tous les écrans
- **Média** : Vidéo, son ou image qui s'affichera sur la page d'accueil de la frise



6. Il est possible de modifier la **taille de l'animation** (NB : les utilisateurs pourront toujours la mettre en plein écran)

The screenshot shows the configuration form for a Timeline activity. Red boxes and numbers 1 through 6 highlight specific fields:

- 1**: The main activity title field, containing 'TIMELINE'.
- 2**: The title for the timeline itself, containing 'Une Histoire du WEB / INTERNET'.
- 3**: The main body of text field, containing 'Les points clé de l'histoire du web et du réseau internet'.
- 4**: The 'Niveau de zoom par défaut' (Default zoom level) field, set to 0.
- 5**: The 'Image d'arrière-plan' (Background image) field, showing a preview of the timeline's background image.
- 6**: The 'Hauteur' (Height) field, set to 600 pixels.

Paramétrage des dates

1. Entrez **vos dates** (date de début seulement pour un événement précis ; date de début et date de fin pour une période)
2. Entrez un **Titre** pour l'événement, qui apparaîtra lorsque l'élève naviguera dans la chronologie.
3. Ajoutez du **Texte**. Cette zone de texte apparaîtra à côté de tout média que vous choisissez d'ajouter. Vous pouvez inclure des liens vers des ressources externes.
4. L'**étiquette** permet de créer des catégories, donc de fractionner horizontalement la barre de frise.
5. Ajoutez un **fichier média** au nouvel élément en entrant l'URL dans le champ Média. En plus de la vidéo, de l'audio et des images, H5P Timeline supporte les médias de Google Maps et de Twitter.

Pour chaque media, il est possible d'ajouter :

- Une **vignette** qui apparaîtra dans la vue d'ensemble de la chronologie.
- Les **crédits** légaux
- Une **légende**

Etiquettes
Saisissez les étiquettes (catégories)

ARPA

Adresse URL du média
Lien vers l'URL du fichier média (Twitter, YouTube, Flickr, Vimeo, Wikipedia, Google Maps et SoundCloud sont autorisés à l'heure actuelle)

https://youtu.be/GTP4vDeIF_g

Image miniature
Ajoutez du contenu à une miniature 32x32

Modifier l'image

Modifier le droit d'auteur

Crédits

Dates*

Ajoutez des dates à votre chronologie !

1959

1

Date de début*

AAAA,MM,JJ (AAAA est un minimum obligatoire)

1959

Date de fin

AAAA,MM,JJ (AAAA est un minimum obligatoire)

1968

2

Titre*

Titre de l'événement

ARPA : le réseau du ministère de la défense

3

Texte

Texte associé à l'événement

L'agence de recherche ARPA (Advanced Research Project Agency) créée en 1957 par le département américain de la défense a mis au point en 1969 le premier réseau mondial ARPANET qui ne dépend pas d'un centre névralgique qui pourrait être détruit en cas d'attaque nucléaire par les rouges.

C'était le 2 septembre 1969. Au sein de la prestigieuse université de Californie, Los Angeles (UCLA), deux énormes calculateurs électroniques, ancêtres de nos PC, s'échangeaient, pour la première fois de l'histoire, des données par paquets au travers d'une interface.

4

Etiquettes

Saisissez les étiquettes (catégories)

ARPA

5

https://youtu.be/GTP4vDeIF_g

Ajouter item

6

Périodes

Ajoutez une période à votre chronologie

Période

Date de début*

AAAA,MM,JJ (AAAA est un minimum obligatoire)

Date de fin

AAAA,MM,JJ (AAAA est un minimum obligatoire)

Titre*

Titre de la période

Contenu

Contenu de la période

B I S L X

body div

Etiquette

Etiquettes de la période (catégories)

Ajouter item

Langue

Choisissez la langue de l'interface

Français

7

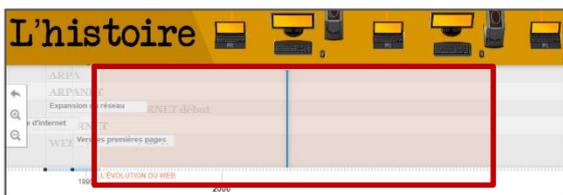
Enregistrer

Annuler

Paramétrage des périodes

Vous pouvez également ajouter des périodes à votre chronologie. Ces périodes apparaîtront alors de différentes couleurs sur la frise chronologique.

Exemple ici : 1991 – 2020 - L'évolution du Web



Attention : Il ne sera pas possible d'intégrer un média.

Cliquez sur le bouton "Ajouter item" **Ajouter item**

6. Paramétrez votre période :

- La date de début
- La date de fin
- Le titre
- Le contenu
- L'étiquette si besoin

7. Enregistrez

L'activité est créée dans votre banque de contenus.
Elle peut être modifiée à tout moment.



Intégration de l'activité "Timeline"

- Comme pour toutes les activités H5P qui sont seulement de type "Consultation", il est possible de les afficher directement dans le cours par le biais d'une étiquette et de l'icône



- Il est également possible de créer une activité "Timeline" qui s'affichera sur une page indépendante :

➤ Activez le mode édition, cliquez sur [+ Ajouter une activité ou ressource](#) et sélectionnez l'activité



 Le module "True/False" est disponible de manière indépendante dans H5P, mais il est intégrable aux activités :

- Question Set (Quiz)
- Course Presentation (Diaporama interactif)
- Interactive Video (Vidéo interactive)

Pour intégrer cette un texte à trous dans ces activités, il faut passer par leur interface de paramétrage (et pas directement par une activité "True/False"). Référez-vous à leur fiche réflexe.



Paramétrage de l'activité " True/False Question"

- Créez une activité "True/False Question" dans votre Banque de contenus.

- Dans le formulaire qui s'affiche :

1. **Donnez un titre** à votre activité H5P : c'est le nom qui s'affichera dans votre Banque de contenu
2. **Il est possible d'associer une image ou une vidéo à l'exercice.** Cette ressource apparaîtra en haut de l'exercice.



- La vidéo peut être téléchargée au format mp4, ou liée à partir de *Youtube* ou *Vimeo*.
- L'image doit être téléchargée à partir de votre disque dur en cliquant sur . Il faudra ajouter un texte alternatif.

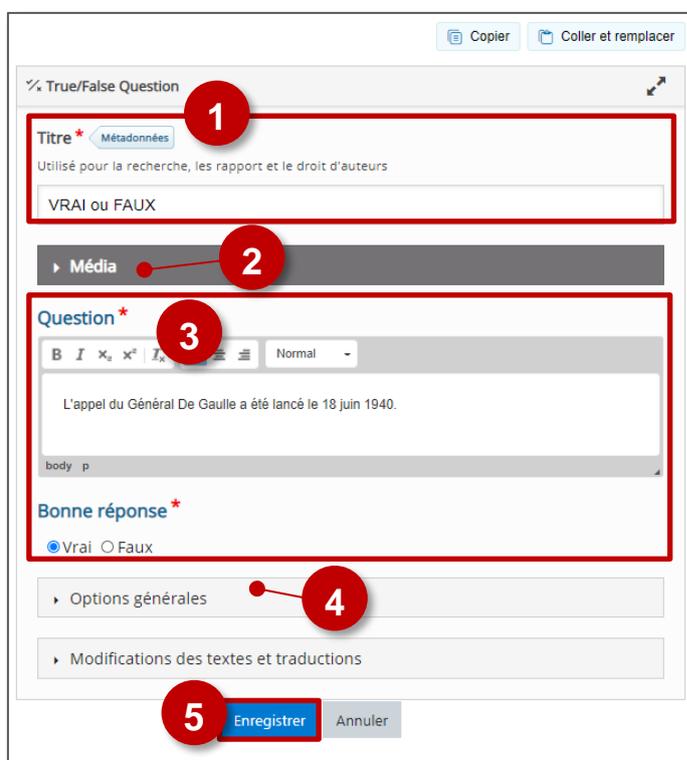
3. **Entrez votre affirmation et déterminez sa véracité**

4. Si besoin, **adaptez le feedback** en fonction du type de réponse :

Commentaire pour une réponse correcte
Ceci remplacera le commentaire par défaut. Variables disponibles: @score et @total.

Commentaire pour une mauvaise réponse
Ceci remplacera le commentaire par défaut. Variables disponibles: @score et @total.

5. **Enregistrez.** L'activité est créée dans votre banque de contenus. Elle peut être modifiée à tout moment.



Intégration de l'activité "True/False Question"

- Comme pour toutes les activités H5P qui sont seulement de type "Consultation", il est possible de les afficher directement dans le cours par le biais d'une étiquette  et de l' icône 

- Il est aussi possible de créer une activité "True/False Question" qui s'affichera sur une page indépendante :

➤ Activez le mode édition, cliquez sur  et sélectionnez l'activité 