

Guide sur les outils interactifs H5P dans Moodle

Au sommaire :

Guide sur les outils interactifs H5P dans Moodle	1
Procédure dans Moodle	2
Activité : associer les images à leur bonne zone	2
Activité : la dictée	5
Activité : dictée trouée	7
Activité : vidéo interactive	9

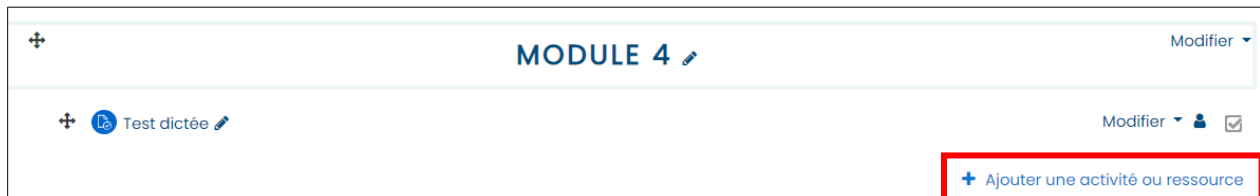
Dans Moodle RÉCIT FGA, nous pouvons insérer des activités interactives avec l'outil **Contenu interactif H5P**. Ce guide présente la procédure pour utiliser certains outils intégrés dans H5P.

Procédure dans Moodle

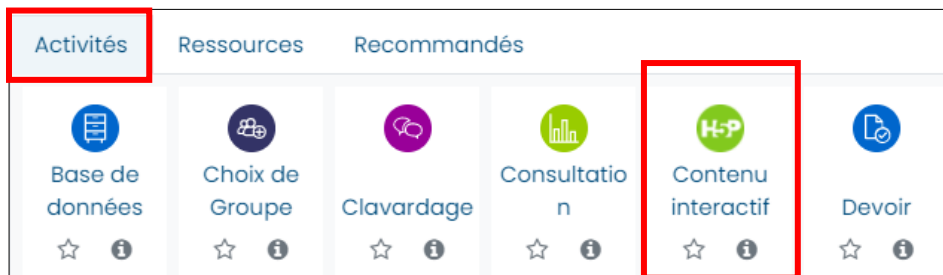
Rendez-vous dans votre cours sur Moodle et **activez le mode édition**.

Activer le mode édition

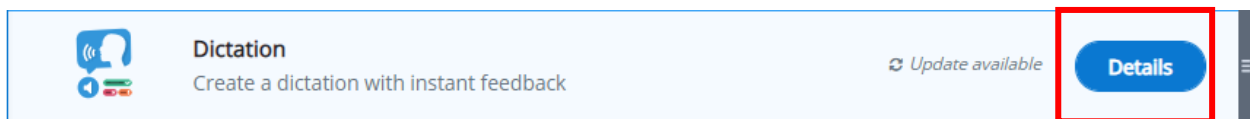
Dans la section de votre cours où vous désirez ajouter une activité, cliquez sur **Ajouter une activité ou ressource**.



Sous l'onglet **Activités**, sélectionnez **Contenu interactif H5P**.



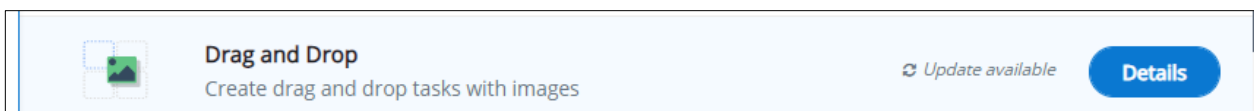
Dans le formulaire qui apparaît, vous pouvez indiquer les consignes ou des informations sur l'exercice qui suivra afin d'en informer davantage sur les actions que les élèves auront à réaliser. Par la suite, sélectionnez l'une des activités qui apparaissent dans la liste. À la droite de l'activité, vous pouvez cliquer sur **Détails** afin d'en savoir plus sur le rôle de cette activité.

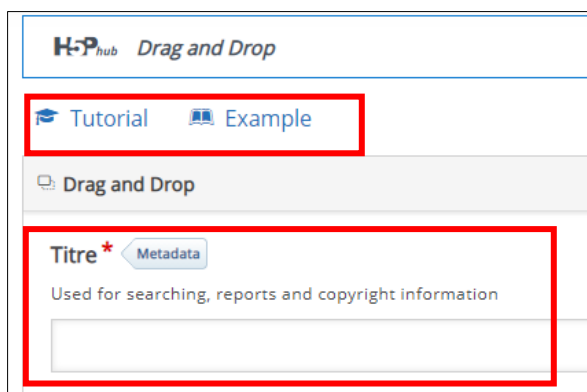


Activité : associer les images à leur bonne zone

Pour les besoins de notre guide, nous allons utiliser l'activité **Drag and Drop**. Une activité qui pourrait être utile dans bien des contextes. Ici, nous nous concentrerons dans un exercice qui pourrait s'adapter en francisation.

Pour ce faire, nous cliquons sur l'activité et commençons le montage. Dans le formulaire, expliquez à l'élève en quoi consistera cet exercice à la section : **Description**.





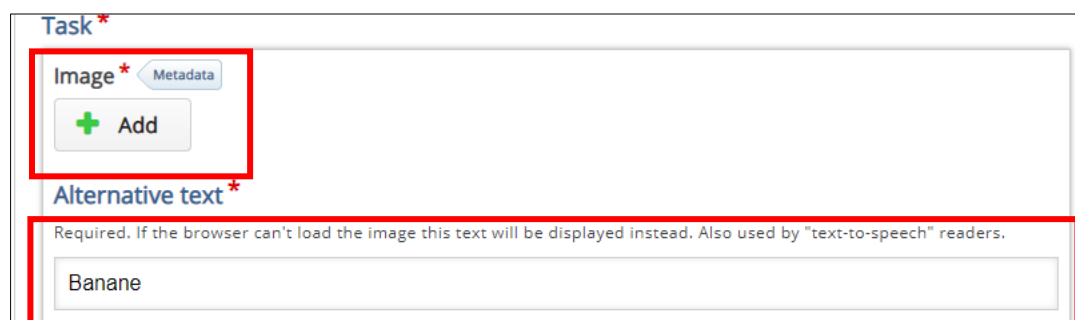
Vous pouvez consulter un tutoriel ou des exemples avant d'aller plus loin.

Par la suite, complétez votre activité :

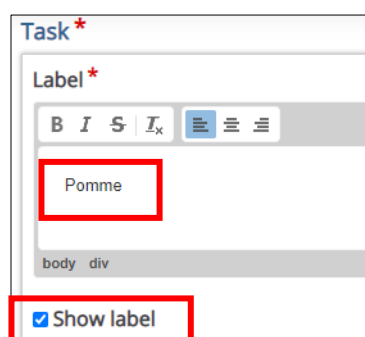
- Titre de l'activité
- Insérez des images et indiquez les réponses dans votre montage.

Même si l'interface est en anglais, l'élève verra vos informations en français.

Dans la section **Task** de l'étape 2, ajoutez une image et indiquez le nom de la réponse. Répétez cette étape au besoin afin d'ajouter d'autres images qui seront nécessaires pour l'activité.



Après l'ajout de votre première image, cliquez sur l'icône **Image** pour ajouter vos prochaines images. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le **point** pour ajouter les zones dans lesquelles l'élève devra insérer ses réponses.



Dans notre exemple, nous ajoutons la zone de réponse qui se nommera **Pomme**. Nous cliquons sur **Show label** afin que le mot pomme apparaisse à l'écran. C'est dans cette zone que l'élève devra placer l'image de la pomme.

Après avoir mis en place vos images et vos zones, il faut maintenant associer les images à chacune des zones.

Pour ce faire, double-cliquez sur une image pour déterminer les zones dans lesquelles l'élève pourra les placer.

Dans notre exemple, nous avons double-cliqué sur l'image de la banane que nous avons identifiée par son nom.

Plus bas, nous déterminons les zones où notre banane pourra être placée par l'élève.

Puis, nous confirmons l'information.

Nous reprenons le principe avec chacune des zones. Cette fois-ci, nous déterminons qu'elle est la bonne image qui devra être placée dans cette zone. Pour notre exemple, nous déterminons que la zone **Banane** acceptera que l'image identifiée (**Banane**).

Nous identifions pour chacune des zones la bonne image qui doit être associée.

Lorsque le montage est terminé, l'activité est maintenant disponible pour les élèves.

Au moment où l'enseignant regarde les notes que l'élève a obtenues sur l'ensemble des activités du cours, la plateforme Moodle permet à l'enseignant de visualiser le nombre d'essais que l'élève a réalisé pour réussir cet exercice. Ici, on constate que l'élève a réussi l'exercice avec 10 points.

Associe les noms des fruits: dany.test

Score : 2 sur 2
Score du carnet de notes : 10 sur 10

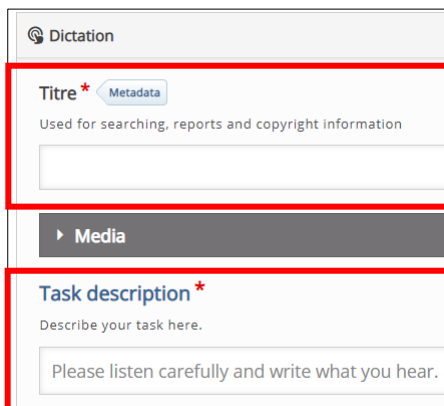
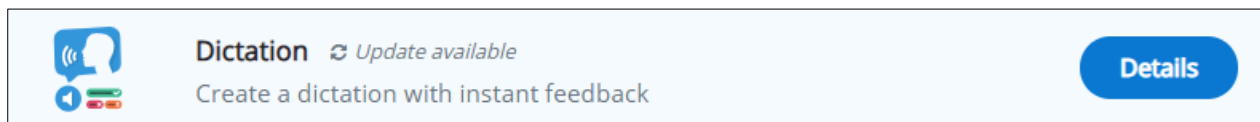
Dropzone	Correct Answers	Your answers
Banane	Banane	Banane ✓
Pomme	Pomme	Pomme ✓

Activité : la dictée

Pour réaliser cette activité, vous aurez besoin de vous enregistrer à l'aide d'un micro. Différents moyens s'offrent à vous afin d'enregistrer votre dictée :

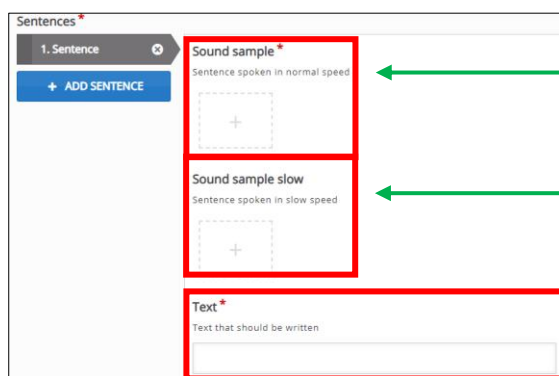
- À l'ordinateur, utilisez le logiciel [Audacity](#). C'est un logiciel assez simple pour enregistrer en MP3.
- Vous pouvez utiliser un dictaphone sur votre cellulaire ou sur une tablette numérique. Servez-vous de votre Drive (OneDrive ou Google Drive) pour transférer votre fichier audio de votre appareil mobile vers votre ordinateur. *Nous vous invitons à faire un test au préalable afin de voir si l'application **Dictée** sur Moodle prendra en charge votre fichier audio.*

Maintenant, commençons le montage de notre activité sur Moodle. Sélectionnez l'activité **Dictation** dans l'application **Contenu interactif H5P**.



Ajoutez un **titre** et décrivez la **démarche de l'exercice**. Exemple : *écoutez attentivement la phrase et écrivez la phrase que vous entendez.*

Lors de votre enregistrement, pensez à dire votre phrase à la vitesse normale et refaites un autre enregistrement de la même phrase, mais cette fois-ci, plus lentement. Vous obtiendrez ainsi deux fichiers audios.



Dans l'application, pour votre première phrase, sélectionnez votre **fichier audio à vitesse normale**.

Cliquez sur le **+** pour insérer votre fichier.

Refaites l'exercice en insérant votre **deuxième fichier** dans lequel vous avez enregistré votre phrase lentement.



Enfin, écrivez la phrase de la dictée afin que le système puisse comparer avec la phrase (la réponse) de l'élève.



Pour ajouter d'autres phrases, cliquez sur **ADD Sentence** et refaites les procédures mentionnées.

Le produit final de votre montage ressemblera à l'exemple que nous pouvons consulter dans l'application. Voici une capture d'écran de l'exemple :

It's dictation time!

This is a very simple exercise. Just click on the audio play buttons below, listen to the samples and type what you heard.

Dans cet exemple, l'élève clique sur le **haut-parleur** pour entendre la dictée à la vitesse normale. L'élève peut également utiliser l'**odmètre** pour entendre cette même phrase lentement.

Behavioural settings

Maximum tries

Will limit the number of times the samples for each sentence can be listened to.

Maximum tries for slow speed

Will limit the number of times the slow samples for each sentence can be listened to.

Dans les paramètres de l'activité que nous retrouvons plus bas (**Behavioural settings**), l'enseignant peut indiquer le **nombre maximum** d'écoutes que l'élève pourra entendre la phrase audio ainsi que le nombre maximum d'écoutes pour la phrase en vitesse lente.

Ignore Punctuation

If checked, the punctuation will not be considered for scoring

Value of typos *

Determine to which extend typing errors count as a mistake.

50 % ▾

Enable "Retry"

Enable "Show solution" button

Enfin, déterminez si vous désirez utiliser les derniers paramètres en les sélectionnant :

- Ignore les ponctuations
- Le % des erreurs de frapes considéré comme des fautes d'écriture
- Permettre de reprendre la dictée si le résultat est faible
- Permettre de voir la solution.

Par la suite, vous pouvez déterminer la note de passage pour l'exercice. Vous pouvez également restreindre l'accès à cet exercice en fonction du déroulement que vous désirez proposer à l'élève et déterminer le paramètre d'achèvement de l'activité par une note de passage ou autres.

› Note

› Réglages courants

› Restreindre l'accès

› Achèvement d'activité

› Tags

› Compétences

Enregistrer et revenir au cours

Enregistrer et afficher


Annuler

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Enregistrer et afficher** pour voir le résultat final.

Activité : dictée trouée

Parmi les activités interactives, nous pouvons utiliser la fonction de texte troué. Cette fonction qui peut servir dans un contexte complémentaire de dictée ou dans un contexte de consolidation des apprentissages.

Nous choisissons donc l'activité **Fill in the Blanks**.



Fill in the Blanks
Create a task with missing words in a text

[Details](#)

Titre * Metadata
Used for searching, reports and copyright information

Les verbes en "IR"

Media

Type
Optional media to display above the question.

-

Image

Video

Copy Paste

Ajoutez un **titre** à votre activité. Votre activité peut inclure une **capsule vidéo** ou une **image** afin de présenter des informations en lien à l'activité.

Ajoutez par la suite la description de l'activité. Expliquez ce que l'élève devra faire pour compléter votre activité.

Task description *
A guide telling the user how to answer this task.

B I U S I_x Normal

Ajoutez un verbe en **IR** approprié au contexte de la phrase. Vous devez accorder le verbe selon le sens de la phrase

body p

Ajoutez votre phrase. Pour cacher le mot ou les termes que l'élève devra écrire, insérez des ***** entre les mots qui seront cachés dans l'activité. Dans notre exemple, nous demandons à l'élève d'écrire le verbe **intervenir** dans la phrase. Le système accepte la réponse telle que vous l'avez indiquée dans votre phrase. Il est possible d'utiliser le signe **/** pour indiquer des variantes dans la réponse (exemple : intervenir/punir).

Text blocks *

Line of text
✕

i Show instructions

B I U S I_x ☰ ☰ ☰

Le Gouvernement a dû *intervenir* pour freiner la propagation de la pandémie.

body p strong

Cliquez sur **Add Text Block** pour ajouter une phrase à votre activité. Vous pouvez ajouter autant de phrases que vous le désirez.

ADD TEXT BLOCK

Overall Feedback
 Define custom feedback for any score range
Click the "Add range" button to add as many ranges as you need. Example: 0-20% Bad score, 21-91% Average Score, 91-100% Great Score!

Score Range *	Feedback for defined score range
0 % - 50 %	Recommence l'exercice
51 % - 100 %	Félicitations !

Comme pour tous les autres exercices avec H5P, vous pouvez établir un barème pour donner une rétroaction à l'élève au terme de l'exercice.

Dans les paramètres suivants, vous pouvez déterminer les options pour permettre à l'élève de recommencer son choix de réponse ou de valider sa réponse au cours de l'exercice ou

seulement à la toute fin de l'activité.

Vous pouvez indiquer que les commandes de l'exercice soient indiquées en français.

Text overrides and translations
 Here you can edit settings or translate texts used in this content.

Language:

Enfin, vous pouvez déterminer la note de passage pour l'exercice. Vous pouvez également restreindre l'accès à cet exercice en fonction du déroulement que vous désirez proposer à l'élève et déterminer le paramètre d'achèvement de l'activité par une note de passage ou autres.

- ▶ Note
- ▶ Réglages courants
- ▶ Restreindre l'accès
- ▶ Achèvement d'activité
- ▶ Tags
- ▶ Compétences

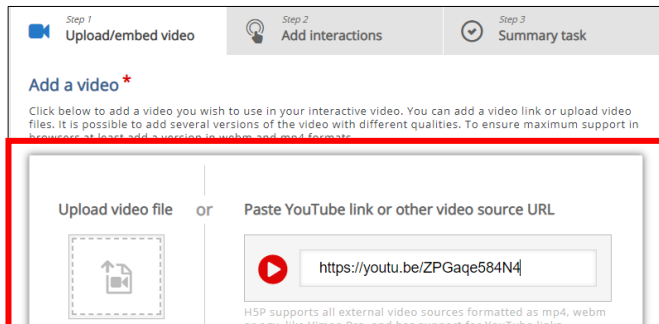
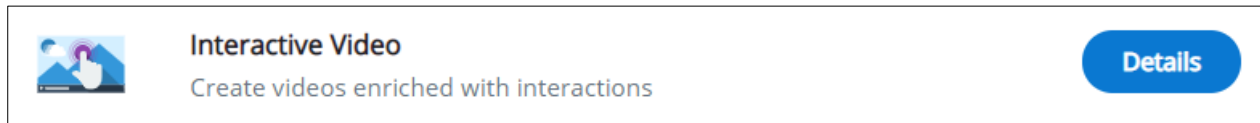
Lorsque vous avez terminé votre montage, cliquez au bas de la page sur **Enregistrer et afficher** pour voir le résultat final.

Voici le résultat de notre exemple (capture d'écran) :

Les verbes en "ir"
 Ajoutez un verbe en **IR** approprié au contexte de la phrase. Vous devez accorder le verbe selon le sens de la phrase.
 Le Gouvernement a dû pour freiner la propagation de la pandémie.

Activité : vidéo interactive

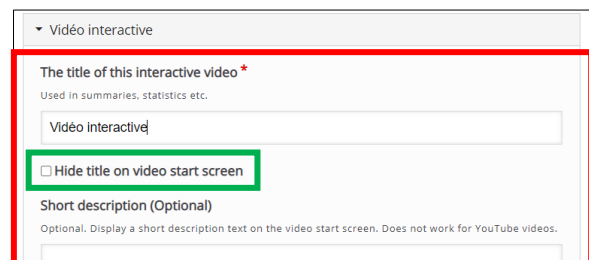
Pour notre dernière exploration, nous présentons l'activité **vidéo interactive**. Cette activité permet d'ajouter de l'interaction durant l'écoute d'une capsule vidéo.



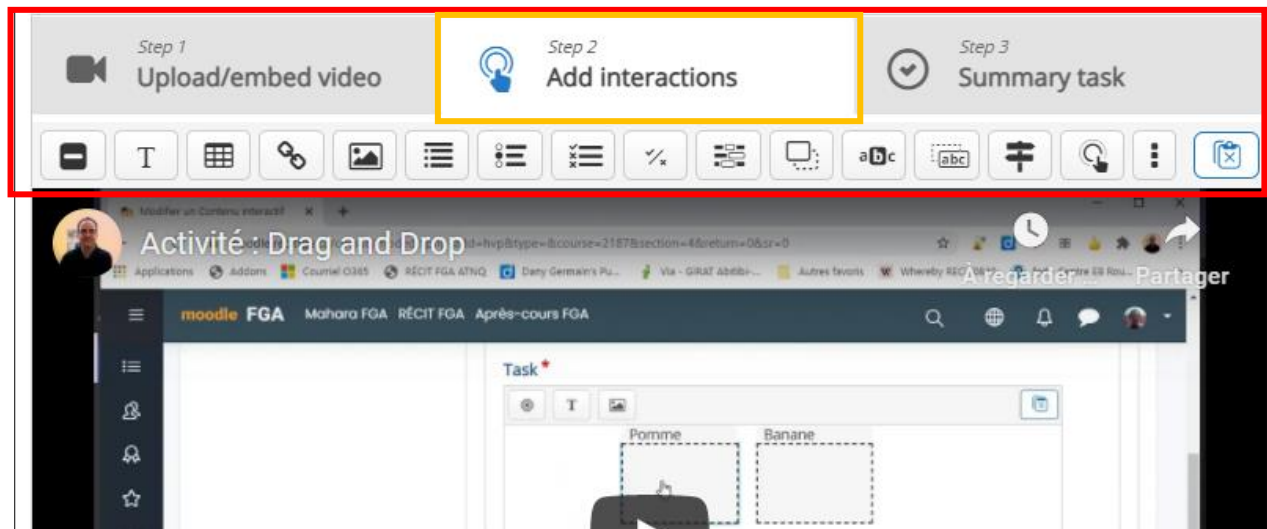
Après avoir indiqué le **titre de votre activité**, l'étape suivante est soit d'indiquer un lien provenant de YouTube (**à privilégier**) ou d'intégrer une capsule en lien à l'activité.

Par la suite, cliquez sur **Insérer**.

Vous pouvez indiquer un titre pour votre vidéo interactive et mentionnez si vous désirez que le titre apparaisse ou non à l'écran.



Par la suite, vous passez à l'onglet suivant et vous déterminez quelles activités interactives vous désirez insérer durant l'écoute de la capsule vidéo.



Dans notre exemple, nous allons ajouter une question à choix de réponse. Nous déterminons l'emplacement où la question apparaîtra durant l'écoute en déplaçant le curseur de lecture.



Par la suite, au haut de la vidéo, nous choisissons dans la liste l'activité **Single Choice Set**.



La démarche de l'exercice Delete Done

Display time *
 2:49.19 - 2:59.19

Pause video
 "Full score required" option requires that "Pause" is enabled.
There already exists an interaction that requires full score at the same interval as this interaction. Only one of the interactions will be required to answer.

Display as
 Button Poster

Button is a collapsed interaction the user must press to open. Poster is an expanded interaction displayed directly on top of the video

Dans notre exemple, vous pouvez déterminer la **durée de la présentation** de la question durant la lecture ou choisir **Pause vidéo** pour que l'écoute de la vidéo cesse automatiquement afin de permettre à l'élève de répondre.

L'option **Button** indique à l'élève de cliquer sur le doigt pour répondre à la

question. L'option **Poster** montre la question dans une fenêtre surgissante.

List of questions *

Textual Default

Quel type d'image je vais introduire dans cet...

Question *
 Quel type d'image je vais introduire dans cet exercice?

Alternatives - first alternative is the correct one. *
 Alternative
 Libre de droit

Indiquez le titre de votre choix de réponse (exemple : durant cette étape !). Par la suite, ajoutez-la ou les questions que l'élève devra répondre en lien au contenu de la capsule.

Ajoutez autant de réponses alternatives que vous désirez. Vous pouvez aussi ajouter plus d'une question qui accompagnera la vidéo.

Behavioural settings

Auto continue
Automatically go to next question when alternative is selected

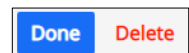
Timeout on correct answers *
Value in milliseconds
 2000

Timeout on wrong answers *
Value in milliseconds
 3000

Enable sound effects
 Enable retry button

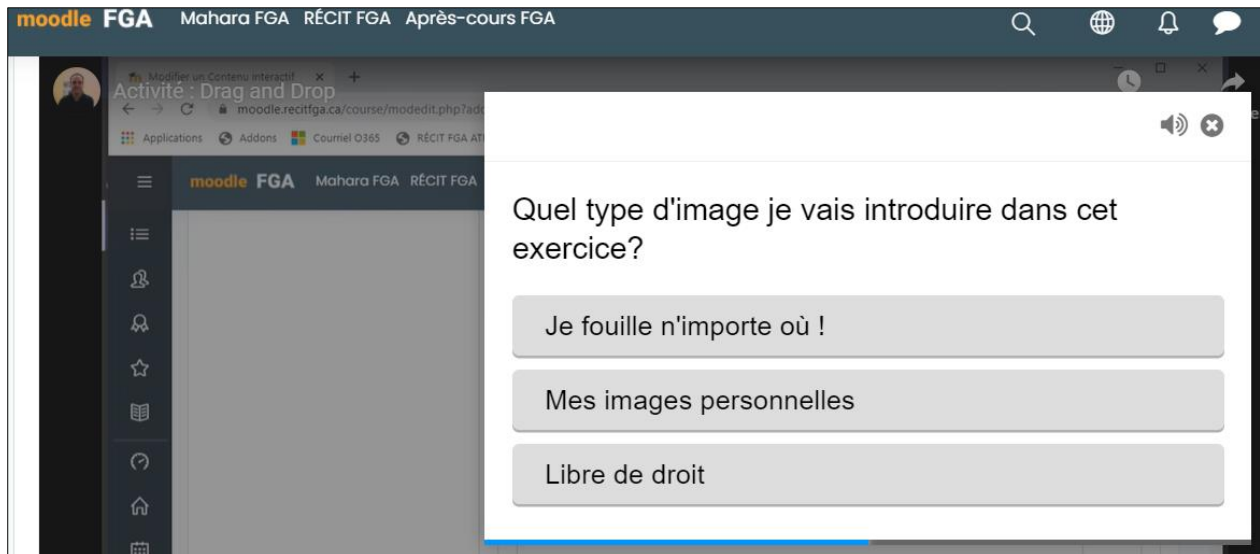
Vous pouvez déterminer le reste des paramètres que vous désirez dont l'option de continuer vers la question suivante après un laps de temps, de permettre à l'élève de se reprendre, etc.

Cliquez sur **Done** pour officialiser l'ajout de cette question dans votre capsule vidéo.

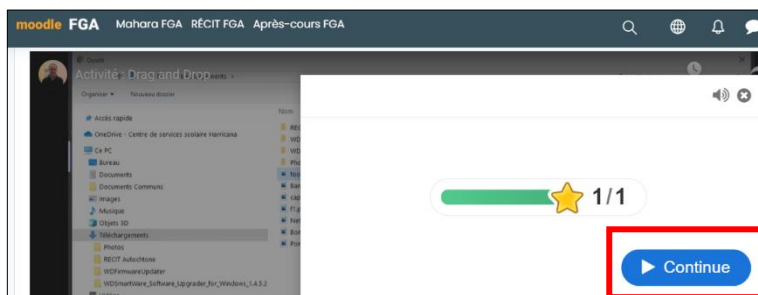


Ajoutez d'autres choix de questions à votre vidéo et complétez les paramètres de cet exercice au bas de la page. Cliquez sur **Enregistrer et afficher** lorsque tout votre montage est terminé.

Voici l'exemple de notre montage.



Dans notre exemple, l'élève doit cliquer sur le doigt qui apparaît durant la lecture afin de répondre à la question. La lecture vidéo cesse et l'élève doit répondre à la question. Selon les paramètres établis, nous permettons à l'élève de se reprendre afin d'obtenir le point.



Par la suite, l'élève poursuit la lecture de la capsule, le tout peut être adapté selon notre convenance.

Amusez-vous à faire des tests avec les différents choix de question.

L'enseignant peut décider si l'élève doit répondre durant la lecture de la capsule (exemple : ressortir les informations ou les concepts durant l'écoute).



Enfin, comme pour tous les ajouts d'activités dans Moodle, vous pouvez déterminer la note de passage pour l'exercice. Vous pouvez également restreindre l'accès à cet exercice en fonction du déroulement que vous désirez proposer à l'élève et déterminer le paramètre d'achèvement de l'activité par une note de passage ou autres.

Lorsque vous avez terminé votre montage, cliquez au bas de la page sur **Enregistrer et afficher** pour voir le résultat final dans votre cours.

Bonne exploration !