

Table des matières

1 Créer un compte sur H5P.....	1
2 Choisir l'activité Quiz.....	2
3 Définir le Quiz.....	3
3.1 L'éditeur de conception.....	3
3.2 Ajouter une question.....	4
3.3 Insérer une question à choix multiple.....	4
3.4 Insérer une question « Glisser-Déposer».....	6
3.5 Insérer une question avec des espaces vide à remplir.....	10
3.6 Insérer une question glisser le texte.....	12
3.7 Insérer une question marquée les mots.....	14
3.8 Insérer une question vrai/faux.....	15
4 Finaliser et publier le quiz.....	16
4.1.1 Finaliser.....	16
4.1.2 Sauvegarder.....	18
4.1.3 Visualiser ou modifier.....	19
4.1.4 Publier.....	19
5 Modifier un quiz.....	21

1 Créer un compte sur H5P

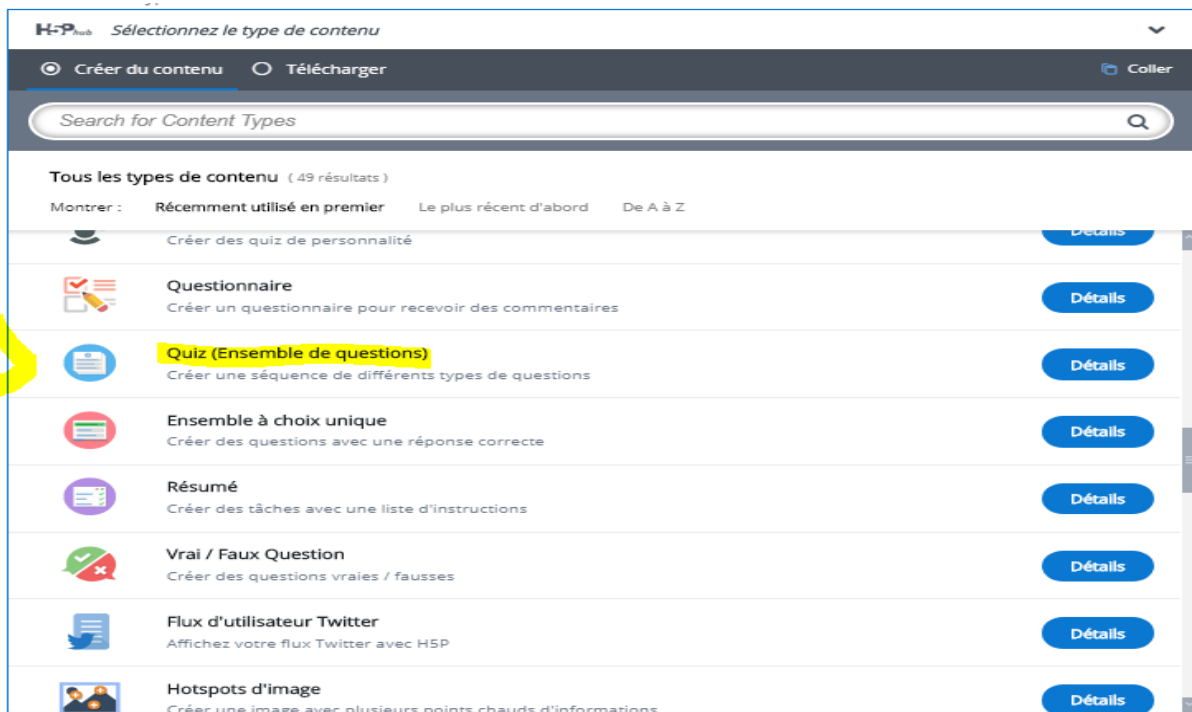
Pour pouvoir utiliser le site H5P et créer des CONTENUS INTERACTIFS, il faut commencer par créer un compte (gratuit) sur le site <https://h5p.org> Pour cela procéder comme suit :

Ouvrir son navigateur (Firefox, chrome...) et saisir l'adresse : <https://h5p.org>. En choisissant Chrome, vous pouvez avoir la traduction du site en français.

The screenshot shows the H5P website homepage. The address bar at the top displays 'https://h5p.org'. A callout box points to the address bar with the text: 'Ouvrir son navigateur (Firefox, chrome...) et saisir l'adresse : https://h5p.org. En choisissant Chrome, vous pouvez avoir la traduction du site en français.' The main navigation bar includes links for 'Exemples et téléchargements', 'Documentation', 'Objectifs et feuille de route', 'Forum', and 'S'identifier'. A button labeled 'Créer un compte gratuitement' is highlighted with a yellow circle. The main content area features the text 'CRÉEZ, PARTAGEZ ET RÉUTILISEZ DU CONTENU INTERACTIF HTML5 DANS VOTRE NAVIGATEUR.' and a 'Try this' button with a right-pointing arrow. At the bottom right, there is a timer showing 'Temps passé: 0:00' and 'La carte tourne: 0'.

2 Choisir l'activité Quiz

- Se connecter et cliquer sur Créer un nouveau contenu
- Choisir dans types de contenu « Quiz»
-



- L'activité Quiz permet de créer différents questions de types différents et d'ajouter un barème avec plusieurs scores et des messages de Feed back.

3 Définir le Quiz

3.1 L'éditeur de conception

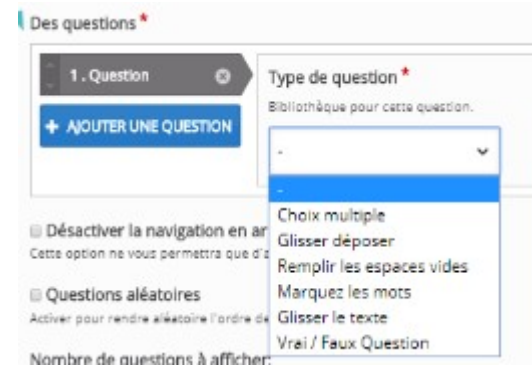
Cet éditeur vous permet de définir :

- les paramètres d'introduction
- les questions du Quiz
- les paramètres de fin

- Pour l'introduction, vous pouvez insérer une **image** et définir le pourcentage du **score total** requis pour réussir le quiz

3.2 Ajouter une question

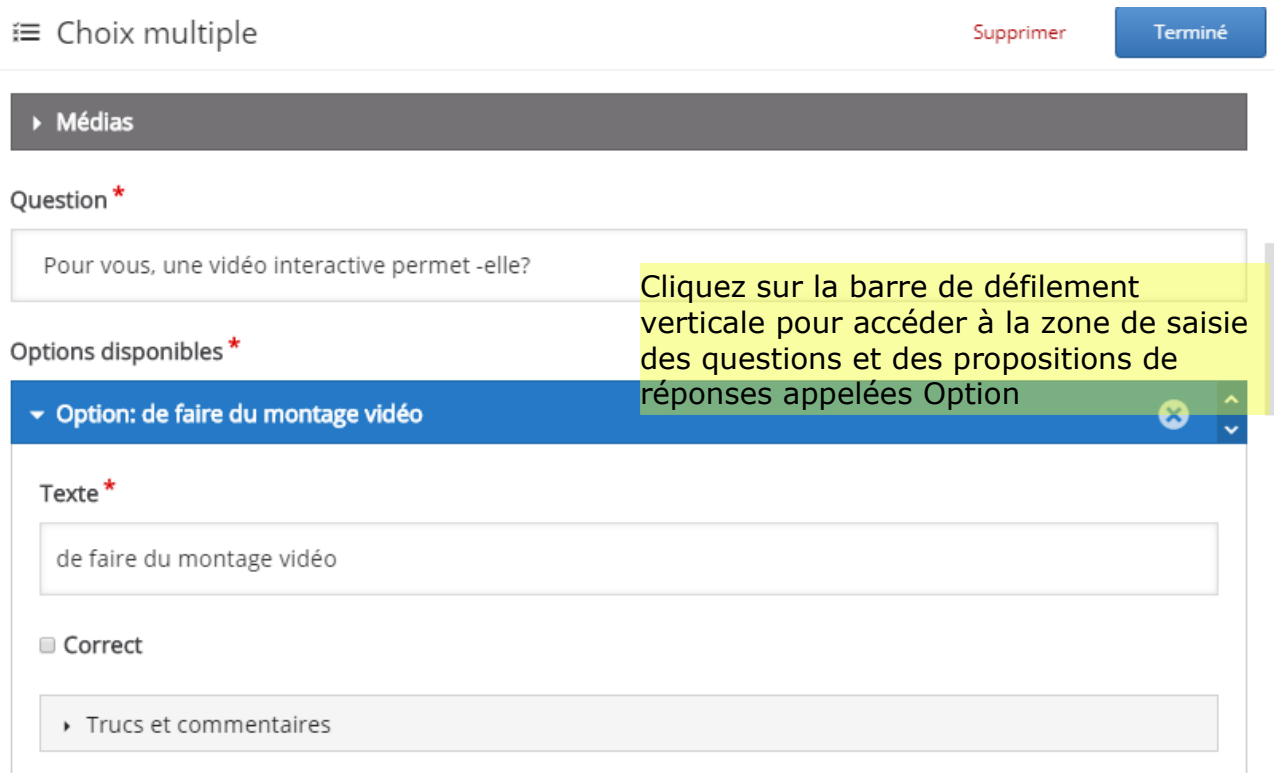
- Cliquer sur Ajouter une question
- Sélectionnez le type de questions :
 - Choix multiple (Multiple choice)
 - Glisser-déposer (Drap an drop)
 - Remplir les espaces vides (Fill in the words)
 - Marquer les mots (Mark the words)
 - Vrai/faux question (True/False question)-



A chaque type de questions choisi, vous aurez un éditeur spécifique.

3.3 Insérer une question à choix multiple

- Choisir Choix multiple dans le type de question
- La fenêtre suivante apparaît
-



-

☰ Choix multiple

Supprimer

Terminé

AJOUTER UNE OPTION

Pour ajouter une réponse

Commentaires généraux

Définir un retour personnalisé pour toute plage de score

Cliquez sur le bouton "Ajouter une plage" pour ajouter autant de plages que nécessaire. Exemple: 0-20% mauvais score, 21-91% Score moyen, 91-100% Grand score!

Score Range *	Commentaires pour la plage de scores définie
0% - 50 %	Fill in the feedback
51% - 100%	Parfait

AJOUTER UNE PLAGE Distribuer uniformément

Vous pouvez déterminer des plages de score avec des commentaires pour chaque plage

- Vous pouvez cocher des paramètres
- Puis cliquer sur Ajouter une question :

Paramètres comportementaux

Activer le bouton "Réessayer"

Activer le bouton "Afficher la solution"

Type de question
 Sélectionnez l'aspect et le comportement de la question.
 Automatique

Donnez un point pour toute la tâche
Activer pour donner un total d'un point pour plusieurs réponses correctes. Ce ne sera pas une option en mode "Réponse unique".

Randomize réponses
Activer pour rendre aléatoire l'ordre des réponses affichées.

Demander une réponse avant de pouvoir visualiser la solution

Désactiver le zoom sur l'image pour l'image de la question

Afficher le dialogue de confirmation sur "Vérifier"

Afficher la boîte de dialogue de confirmation sur "Réessayer"

Vérifier automatiquement les réponses
Si vous activez cette option, l'accessibilité en souffrira, assurez-vous de savoir ce que vous faites.

Pourcentage de réussite
Ce paramètre n'aura souvent aucun effet. Il s'agit du pourcentage du score total requis pour obtenir 1 point lorsqu'un point pour l'ensemble de la tâche est activé et pour obtenir result.success dans les instructions xAPI.

100

- Côté utilisateur :

Pour vous, une vidéo interactive permet -elle?

d'intégrer du contenu (texte, image, QCM ...)

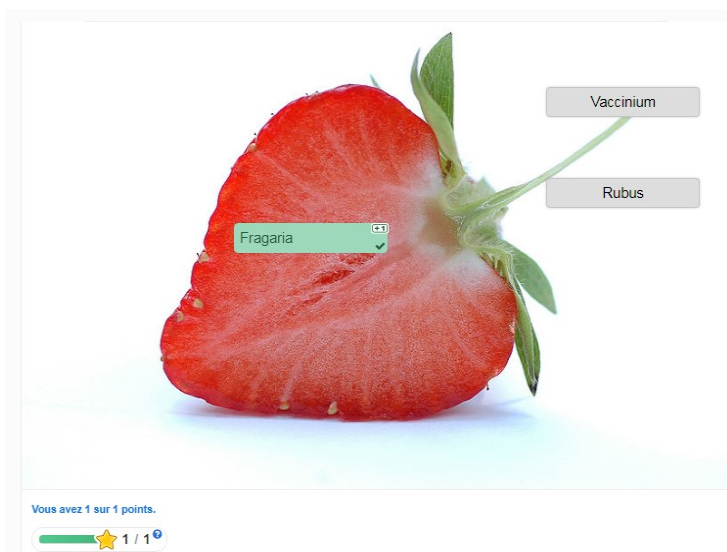
de faire du montage vidéo

de dynamiser une situation pédagogique

Vérifier



3.4 Insérer une question « Glisser-Déposer»



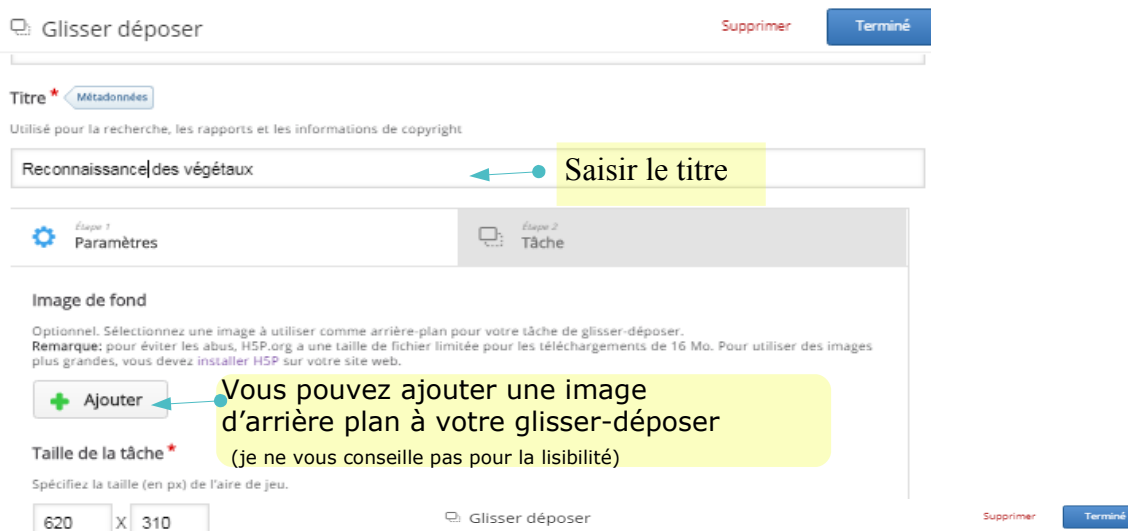
- La question de glisser-déposer permet à l'apprenant d'associer deux ou plusieurs éléments et d'établir des connexions logiques de manière visuelle. Créez des questions en utilisant à la fois du texte et des images comme alternatives pouvant être déplacées.
- La question de glisser-déposer peut être utilisée seule, mais

peut également être incluse dans une Vidéo interactive, une présentation interactive.

• Pour ajouter un **Drag and Drop** (glisser-déposer), lancez votre vidéo puis mettez la en pause à l'endroit où vous voulez l'insérer.

• Cliquer sur l'icône  Drag and Drop : Glisser-Déposer sur une image

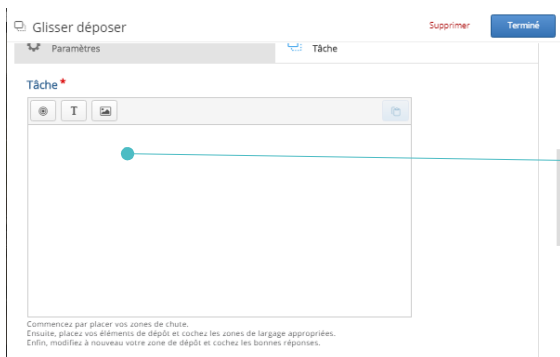
• Saisir le titre



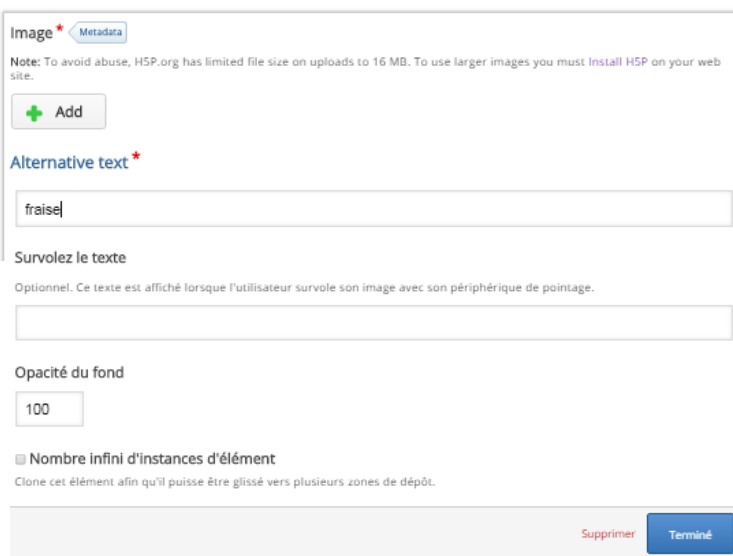
• Cliquez sur Tâche pour

définir vos éléments :

• Apparaît cette fenêtre :

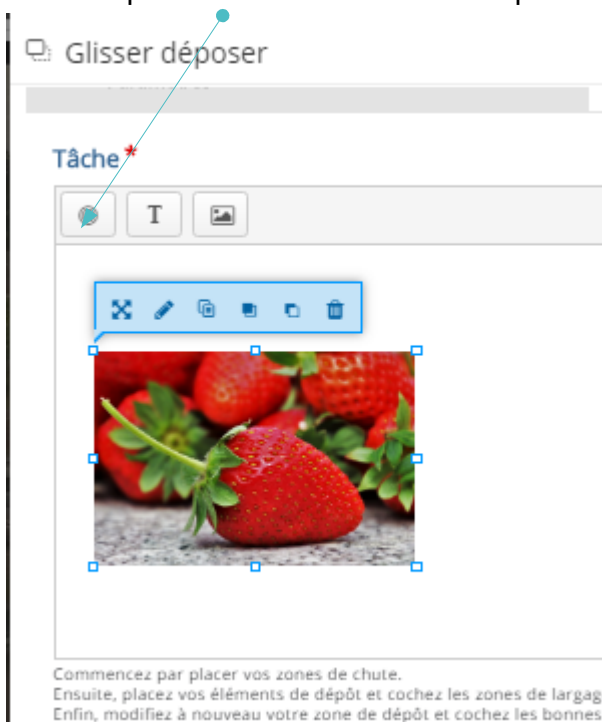


1 - **Ajouter votre image**, saisir un texte alternatif au cas où l'image ne s'affiche pas puis descendre dans votre fenêtre pour cliquer sur Terminé

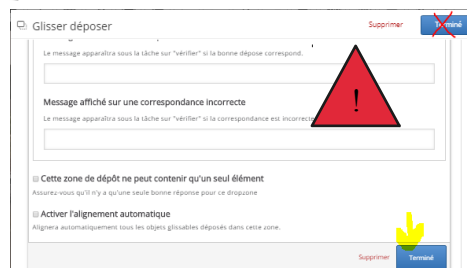


2- Placez **la zone de dépôt** c'est à dire la zone où vous allez déplacer les étiquettes.

- cliquer sur l'icône zone de dépôt ou label..

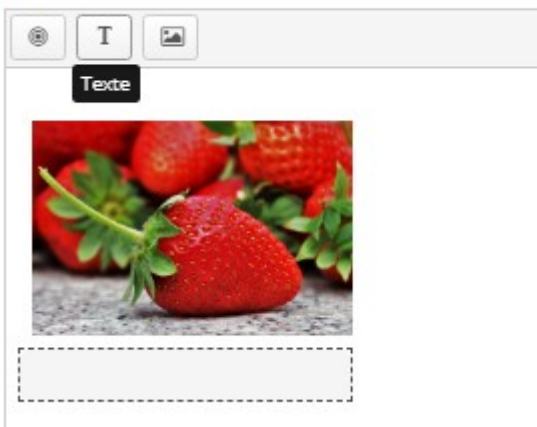


- Une fenêtre apparaît, saisir le nom de votre zone dépôt (c'est un repère non visible par l'apprenant) puis descendre dans votre fenêtre à l'aide de la roulette de la souris pour cliquer sur terminer en bas de votre écran et non celui en haut à gauche.

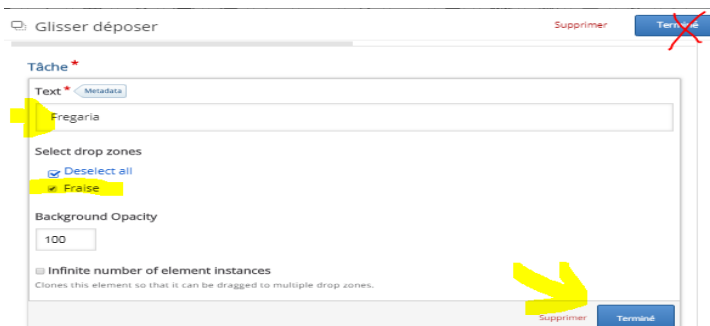


3- Créer les étiquettes

Tâche *

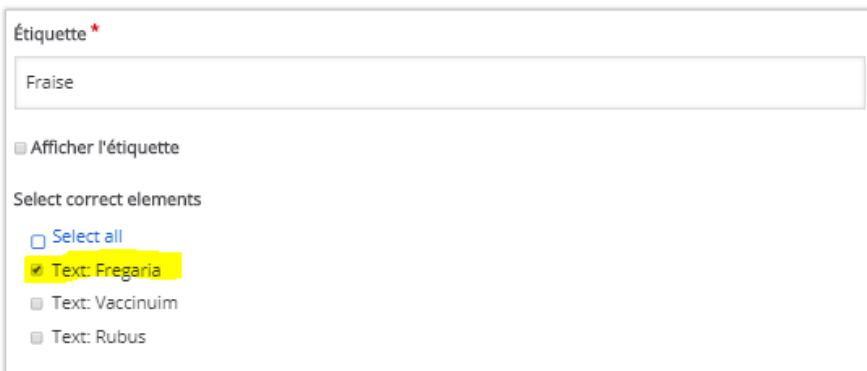


- Cliquez sur l'icône Texte : (vous ferez cette opération autant de fois que vous aurez d'étiquettes – dans mon exemple j'aurais besoin de 3 étiquettes)
- Saisir le texte de votre étiquette et cochez la zone de dépôt concernée

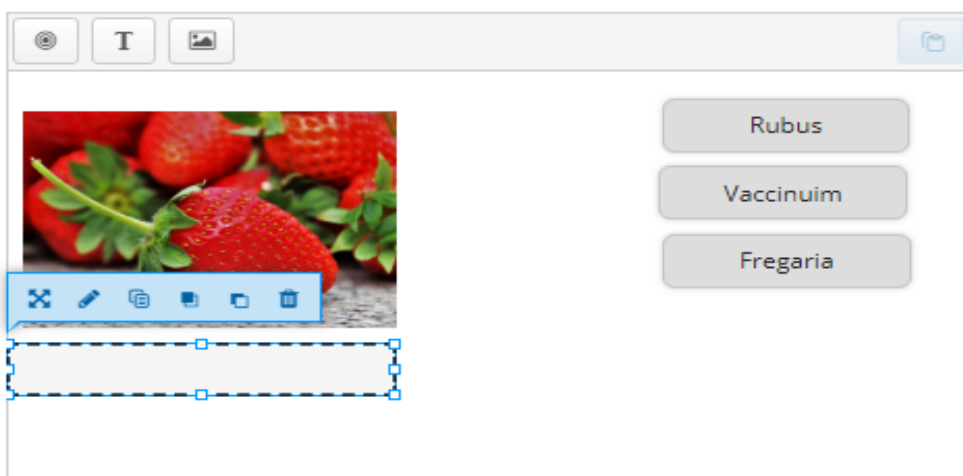


4- Vos étiquettes saisies et placées à l'endroit désiré, il faut maintenant définir quelle est la bonne étiquette : Double cliquer sur votre zone de dépôt et cochez l'élément qui est correct, puis terminer:

Tâche *



Tâche *



5- Vous pouvez définir un score

5- Maintenant, cliquer Étape précédente pour ajouter une autre question.

L'apprenant visualisera ceci :

Retrouvez le nom latin de la fraise

Retrouvez le nom latin de la fraise

3.5 Insérer une question avec des espaces vide à remplir

- Pour ajouter une question de type texte à trou,
- Saisir la consigne pour l'apprenant dans description de la tâche.
- Exemple : compléter les mots manquants :

► Médias

Description de la tâche *

Un guide indiquant à l'utilisateur comment répondre à cette tâche.

Remplir les mots manquants

- L'éditeur vous explique la syntaxe à adopter pour disposer des blancs dans votre texte voir des conseils

Ligne de texte

i Instructions importantes ✕ Cacher

- Les blancs sont ajoutés avec un astérisque (*) devant et derrière le mot / la phrase correcte.
- Les réponses alternatives sont séparées par une barre oblique (/).
- Vous pouvez ajouter un conseil textuel en utilisant deux points (:) devant le conseil.

Exemple: Le contenu HSP peut être modifié à l'aide d'un * navigateur / navigateur Web: vous l'utilisez tous les jours *.

Oslo est la capitale de la * Norvège *.

- Cliquez dans le champ texte puis saisissez votre texte:

B I U S | Ix [Liste à puces] [Liste à puces]

L'hépatite B est une pathologie qui affecte le * foie *. Elle est causée par le virus de l'hépatite B ou *VHB*. Ce virus se transmet par *le sang* et les liquides organiques comme la *salive*.

Extrait d'une PLURI MP1 Bio/ESF 2018-2019 et d'après <http://www.inpes.sante.fr/>

body p

- Tous les mots qui seront remplacés par des trous, doivent être entre * sans espace. Exemple : *foie*

AJOUTER BLOC DE TEXTE

- Vous pouvez rajouter un bloc de texte
- Vous pouvez définir et personnaliser des scores en fonction de votre texte Exemple : si 4 mots à placer - 25 % pour bonne réponse. Et à chaque niveau de score, vous pouvez saisir des commentaires.

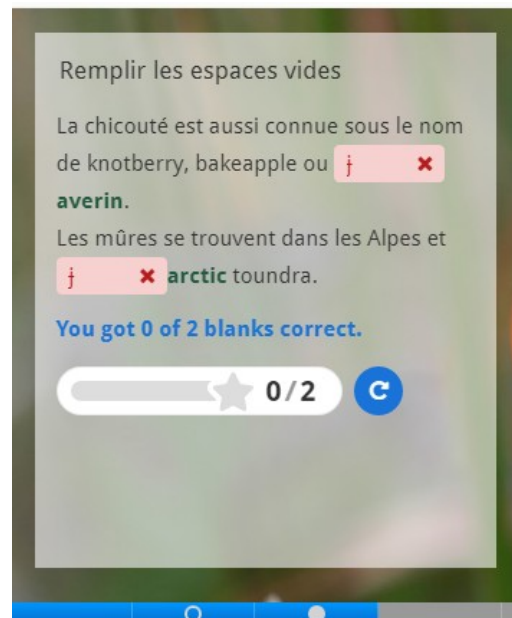
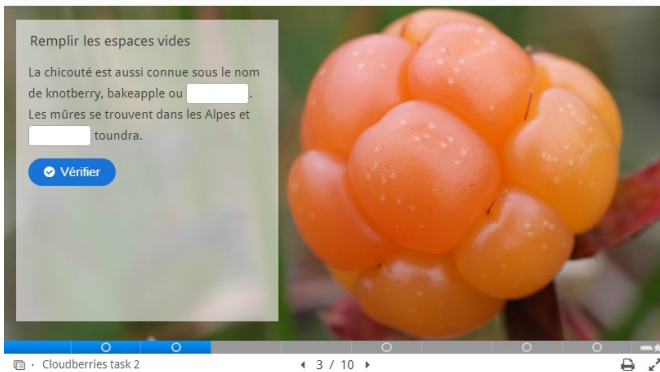
Glisser le texte Supprimer Terminé

Cliquez sur le bouton "Ajouter une plage" pour ajouter autant de plages que nécessaire. Exemple: 0-20% mauvais score, 21-91% Score moyen, 91-100% Grand score!

Score Range *	Commentaires pour la plage de scores définie
0% - 25%	Revoir la fiche synthèse
26 % - 50 %	Fill in the feedback
51 % - 75 %	Fill in the feedback
76 % - 100 %	Parfait!

AJOUTER UNE PLAGE Distribuer uniformément

- Puis, cliquez sur ajouter une question
- l'apprenant aura cette vue :



3.6 Insérer une question glisser le texte

- Choisir le type de question glisser le texte (un texte à trou avec des étiquettes).
- Saisir la consigne pour l'apprenant et respecter les instructions suivantes :

Glisser le texte Supprimer Terminé

Describez comment l'utilisateur doit résoudre la tâche.

Faites glisser les mots dans les bonnes cases

i Instructions importantes x Cacher

- Les mots réductibles sont ajoutés avec un astérisque (*) devant et derrière le mot / la phrase correcte.
- Vous pouvez ajouter un conseil textuel en utilisant deux points (:) devant le conseil.
- Pour chaque emplacement vide, il n'y a qu'un seul mot correct.
- Vous pouvez ajouter des commentaires à afficher lorsqu'une tâche est terminée. Utilisez '\ +' pour corriger et '\ -' pour un retour incorrect.

Exemple: Le contenu HSP peut être modifié à l'aide d'un * navigateur: quel type de programme est Chrome? *.
 Le contenu HSP est * interactif \ + Correct! \ -Faux. Essayez à nouveau!*

L'hépatite B est une pathologie qui affecte * le foie*. Elle est causée par le virus de l'hépatite B ou *VHB*. Ce virus se transmet par *le sang* et les liquides organiques comme *la salive*.
 Extrait d'une PLURI MP1 Bio/ESF 2018-2019 et d'après <http://www.inpes.sante.fr/>

• Tous les mots qui seront remplacés par des trous, doivent être entre * sans espace. Exemple : *foie*.

• Vous pouvez **définir et personnaliser des scores** en fonction de votre texte Exemple : si 4 mots à placer - 25 % pour bonne réponse. Et à chaque niveau de score, vous pouvez saisir des commentaires.

Glisser le texte Supprimer Terminé

Cliquez sur le bouton "Ajouter une plage" pour ajouter autant de plages que nécessaire. Exemple: 0-20% mauvais score, 21-91% Score moyen, 91-100% Grand score!

Score Range *	Commentaires pour la plage de scores définie
0% - 25 %	Revoir la fiche synthèse
26 % - 50 %	Fill in the feedback
51 % - 75 %	Fill in the feedback
76 % - 100 %	Parfait!

AJOUTER UNE PLAGE Distribuer uniformément

- Puis, cliquez sur Ajouter une question

- L'apprenant visualisera l'écran suivant :

Glissez les étiquettes dans les bonnes cases.

L'hépatite B est une pathologie qui affecte []. Elle est causée par le virus de l'hépatite B ou []. Ce virus se transmet par [] et les liquides organiques comme [].

Extrait d'une PLURI MP1 Bio/ESF 2018-2019 et d'après <http://www.inpes.sante.fr/>

le foie

la salive

VHB

le sang

Et quand, l'utilisateur aura réalisé l'exercice, il visualisera le résultat.

Faites glisser les mots dans les bonnes cases

L'hépatite B est une pathologie qui affecte

le foie

Elle est causée par le virus de

l'hépatite B ou

VHB

Ce virus se transmet

par le sang

et les liquides organiques comme

la salive

Extrait d'une PLURI MP1 Bio/ESF 2018-2019 et

d'après <http://www.inpes.sante.fr/>

Check

Faites glisser les mots dans les bonnes cases

L'hépatite B est une pathologie qui affecte

le foie ✓

Elle est causée par le virus de

l'hépatite B ou VHB ✓

Ce virus se transmet

par le sang ✓

et les liquides organiques comme

la salive ✓

Extrait d'une PLURI MP1 Bio/ESF 2018-2019 et

d'après <http://www.inpes.sante.fr/>

4/4

Continue

3.7 Insérer une question marquée les mots

- Choisir le type Marquer les mots. Cette activité vous permet de faire rechercher des catégories de mots dans un texte. L'apprenant voit tous les mots, il doit juste rechercher ceux qui répondent à la consigne.
- L'éditeur suivant apparaît, saisir la consigne pour l'apprenant et respecter les instructions suivantes pour saisir votre texte.

4 . True/False Ques...
 5 . Mark the Words
 + AJOUTER UNE QUESTION

Titre * < Métadonnées
 Utilisé pour la recherche, les rapports et les informations de copyright
 Untitled Mark the Words

Description de la tâche *
 Décrivez comment l'utilisateur doit résoudre la tâche.
 B I U | Normal
 Marquer les mots correspondants à une pathologie :
 corps p

Champ de texte *

i Instructions importantes ✕ Cacher

- Les mots corrects sont marqués d'un astérisque (*) avant et après le mot.
- Des astérisques peuvent être ajoutés aux mots marqués en ajoutant un autre astérisque, * correctword *** => correctword *.
- Seuls les mots peuvent être marqués comme corrects. Pas de phrases.

Exemple: Les mots corrects sont marqués comme suit: * correctword *, un astérisque est écrit comme suit: * correctword ***.

L'hépatite est une pathologie qui affecte * le foie *. Elle est causée par le virus de l'hépatite B * VHB *. Ce virus se transmet par le sang et les liquides organiques comme salive.
 Extrait d'une PLURI MP1 Bio / ESF 2018-2019 et d'après <http://www.inpes.sante.fr/>

▼ Commentaires généraux

Définir un retour personnalisé pour toute plage de score
 Cliquez sur le bouton "Ajouter une plage" pour ajouter autant de plages que nécessaire. Exemple: 0-20% mauvais score, 21-91% Score moyen, 91-100% Grand score!

Score Range * Commentaires pour la plage de scores définie

Vous pouvez aussi définir des scores

3.8 Insérer une question vrai/faux

- Choisir le type vrai/faux
- L'éditeur suivant apparaît et compléter le formulaire :

The screenshot shows the quiz editor interface. On the left, there is a sidebar with question types: 1. Drag and Drop, 2. Multiple Choice, 3. Drag Text, and 4. True/False Ques... (highlighted). Below these is a blue button labeled '+ AJOUTER UNE QUESTION'. The main editor area is titled 'Type de question *' and shows 'Vrai / Faux Question' selected in a dropdown menu. There are 'Copie' and 'Paste & Replace' buttons. Below this is the 'Titre *' field with a 'Métadonnées' button, containing the text 'Untitled True/False Question'. A 'Médias' section is collapsed. The 'Question *' section features a rich text editor with a toolbar (B, I, x, x^e, I_x, list, list, list, Normal) and a text area containing a vertical bar '|'. Below the text area is a red error message: 'Le champ de texte est obligatoire et doit avoir une valeur.' The 'Bonne réponse *' section has radio buttons for 'Vrai' (selected) and 'Faux'. At the bottom, there is a collapsed 'Paramètres comportementaux' section.

4 Finaliser et publier le quiz

4.1.1 Finaliser

- Cliquez sur Quiz terminé fini
- Vous pouvez définir un commentaire final avec des scores personnalisés.

Quiz terminé: fini

Afficher les résultats

Bouton d'affichage de la solution

Aucun message de résultat
Texte affiché sur la dernière page lorsque "Afficher les résultats" est désactivé

Finished

En-tête de commentaires *
Cet en-tête sera affiché à la fin du quiz lorsque l'utilisateur aura répondu à toutes les questions.

Your result:

▼ Commentaires généraux

Définir un retour personnalisé pour toute plage de score
Cliquez sur le bouton "Ajouter une plage" pour ajouter autant de plages que nécessaire. Exemple: 0-20% mauvais score, 21-91% Score moyen, 91-100% Grand score!

Score Range *	Commentaires pour la plage de scores définie
0% - 100%	Fill in the feedback

- Vous pouvez aussi personnaliser le texte des étiquettes et insérer une vidéo que l'utilisateur visionnera si il a réussi ou non son quizz

Étiquette du bouton de solution *
 Texte pour le bouton de solution.

Show solution

Réessayer l'étiquette du bouton *
 Texte pour le bouton de nouvelle tentative.

Retry

Terminer le texte du bouton *

Finish


Afficher la vidéo avant les résultats du questionnaire

Activer le bouton ignorer la vidéo


Ignorer l'étiquette du bouton vidéo *

Skip video

Vidéo passée (limite de téléchargement de 16 Mo)
 Cette vidéo sera lue si l'utilisateur a réussi le quiz.
 Remarque: pour éviter les abus, HSP.org a une taille de fichier limitée pour les téléchargements de 16 Mo. Pour utiliser des fichiers plus volumineux, vous devez utiliser un service externe ou [Installer HSP](#) sur votre site Web.



Échec de la vidéo (limite de téléchargement de 16 Mo)
 Cette vidéo sera lue si l'utilisateur échoue au test.
 Remarque: pour éviter les abus, HSP.org a une taille de fichier limitée pour les téléchargements de 16 Mo. Pour utiliser des fichiers plus volumineux, vous devez utiliser un service externe ou [Installer HSP](#) sur votre site Web.



- Vous pouvez aussi personnaliser pour chaque type de question créé, le texte d'action de l'utilisateur.

Exemple : au lieu que soit affiché check. Nous personnaliserons Vérifier.

▼ Ensemble de questions

► Textes d'interface dans le quiz: Question précédente

► Choix multiple

► Glisser déposer

► Glisser le texte

► Vrai / Faux Question

Exemple de fenêtre pour personnaliser le texte pour la question à choix multiple :

▼ Paramètres pour "Vérifier", "Afficher la solution" et "Réessayer"

Afficher les boutons "Vérifier"
 Cette option détermine si le bouton "Vérifier" sera affiché pour toutes les questions.

Remplacer le bouton "Afficher la solution"
 Cette option détermine si le bouton "Afficher la solution" sera affiché pour toutes les questions, désactivé pour toutes ou configuré individuellement pour chaque question.

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

▼ Remplacements de texte et traductions

Ici, vous pouvez modifier les paramètres ou traduire les textes utilisés dans ce contenu.

▼ Ensemble de questions

▶ Textes d'interface dans le quiz: Question précédente

▼ Choix multiple

[🌐] Traductions d'interface utilisateur pour multichoice: Check

Vérifier l'étiquette du bouton de réponse *

Afficher l'étiquette du bouton de solution *

4.1.2 Sauvegarder

- Quand vous avez paramétré cliquez sur **Sauvegarder** et visualiser le quiz.

•

▼ Paramètres comportementaux

▼ Remplacements de texte et traductions

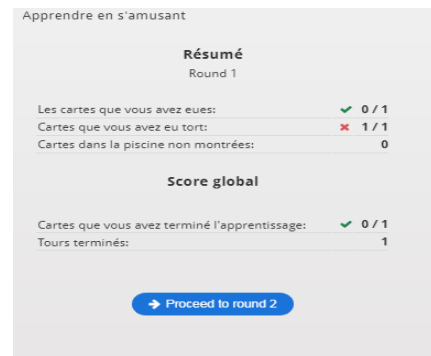
Mots clés Organisez votre contenu avec des tags

Options H5P

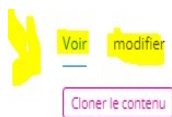
- Boutons d'affichage (téléchargement, intégration et droits d'auteur)
- Bouton de téléchargement
- Bouton Embed
- Bouton droit d'auteur



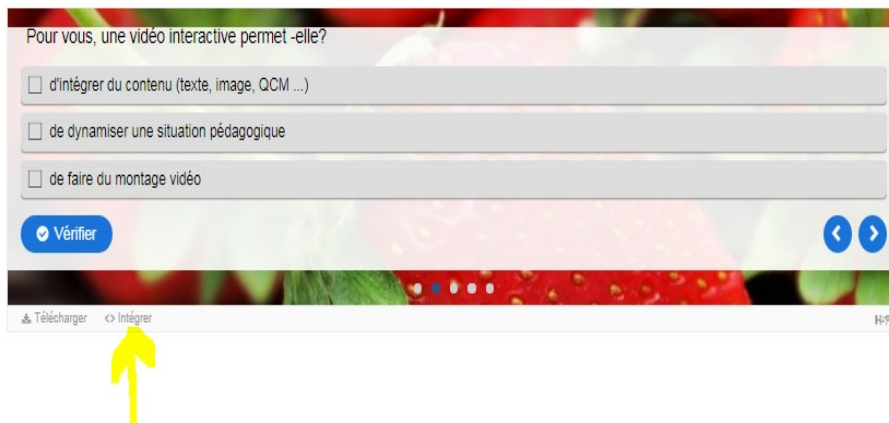
- Côté Utilisateur : à la fin du quiz, l'apprenant aura un résumé question par question et un score global.



4.1.3 Visualiser ou modifier



Soumis par isabelle.arnal le dimanche, 01/06/2019 - 11:28



4.1.4 Publier

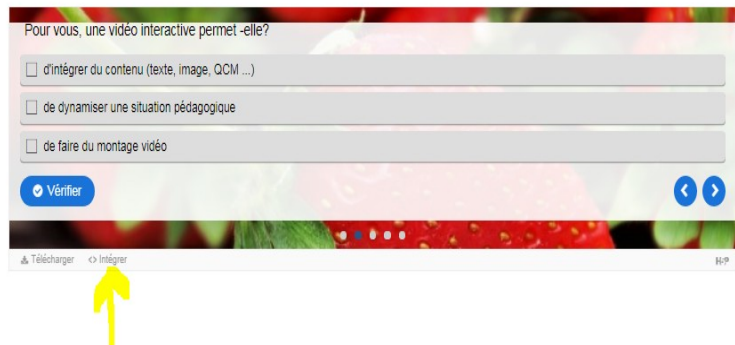
Maintenant, que vous avez réalisé votre quiz, il faut le rendre visible aux apprenants sur un site ou un blog que vous utilisez pour le cahier de texte ou autre.

→ Copier le lien pour l'embarquer sur un site ou un blog

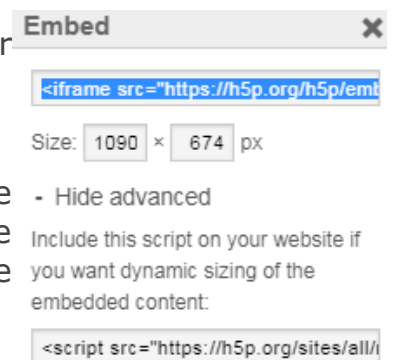
- En bas de l'écran de la présentation, H5P vous fournit un lien et code pour partager votre quiz ou l'insérer dans un site ou un blog comme votre espace numérique de travail.

- Pour cela, cliquez sur <>Intégrer, deux possibilités de code embarqué (embed),vous sont proposées.


Soumis par isabelle.arnal le dimanche, 01/06/2019 - 11:28

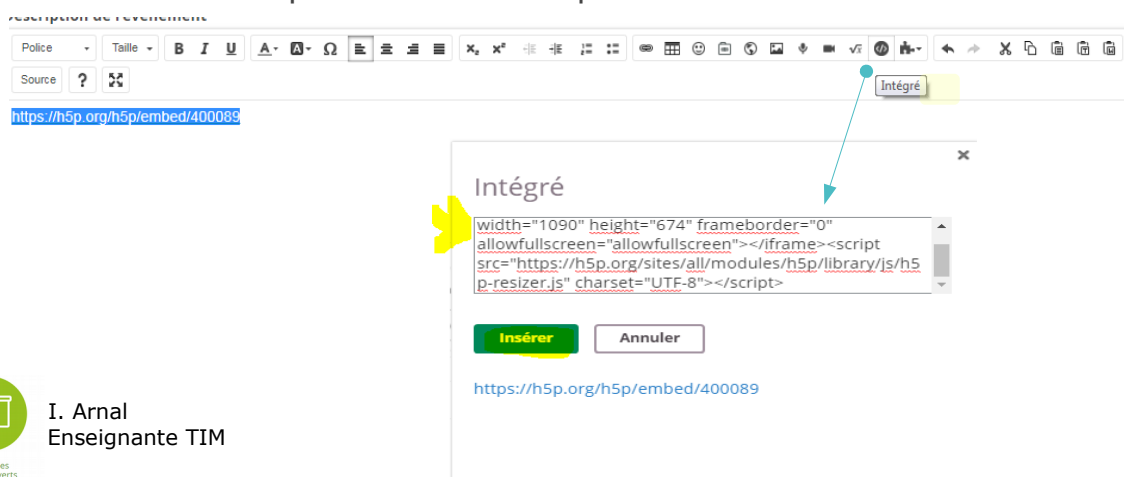


- Sélectionner la première (c'est plus simple), et copier le lien en faisant un clic droit copier.
- Ensuite, vous devez intégrer ce lien sur votre espace numérique de travail, un blog ou un site c'est à dire vous allez embarqué ce code et le coller dans une autre page web.



→ **Insérer le lien dans sur un site ou un blog**

- Pour cela, se connecter à un site ou à votre espace numérique de travail (le cahier de texte) où les apprenants pourront avoir accès à votre présentation.
- Sur une page ou un article, vous allez via l'éditeur de texte insérer votre lien copié. Il existe différents éditeurs de texte. Toutefois, les icônes se ressemblent donc quelque soit votre plateforme, vous pourrez vous repérer.
- Je vais prendre l'exemple de l'éditeur de texte de its-learning. Cet éditeur permet directement d'intégrer une iframe. Cliquez sur  puis coller l'adresse précédemment copiée.



- Si vous n'avez pas cet icône à disposition, vous pouvez insérer l'iframe copié via l'accès au code source html. Cliquez sur l'icône source ou `<>` code puis placez votre curseur après le `</p>` (ce symbole signifie fin de paragraphe). Puis, faites un clic droit pour coller votre iframe. Ensuite, recliquez sur votre icône source ou autre pour revenir au texte.



Si dans votre établissement, vous utilisez Moodle, Wordpress ou Drupal, vous pouvez directement créer un contenu interactif H5P donc une présentation interactive en ajoutant le plugin H5P (demander à l'enseignant TIM ou au technicien informatique d'installer ce plugin sur la plateforme. Auquel cas, vous n'aurez pas l'étape précédente à faire, puisque H5P sera une activité (sous forme insérer du contenu interactif) et s'affichera directement.

5 Modifier un quiz

- Vous positionner sur votre compte, choisir le contenu à modifier.

isabelle.arnal
 Membre pour 1 an 8 mois

Liens rapides

- Créer un nouveau contenu
- Dernière note de publication
- Tutoriels sur les auteurs de contenu
- Forum

Contenu récent

Titre	Mis à jour	
Frise chrono essai	2019/01/04 - 19:29	modifier
Vidéo interactive	2019/01/04 - 15:46	modifier
Vidéo interactive	2019/01/05 - 08:08	modifier
Vidéo interactive	2018/11/22 - 18:19	modifier
Retrouvez le nom de chaque arbre ou arbuste	2018/11/19 - 19:33	modifier

Voir tout

Commentaires récents
 Aucun commentaire pour l'instant.

