

# Les webinaires de la DANE



**Favoriser l'apprentissage à distance  
avec des ressources interactives H5P**

# Favoriser l'apprentissage à distance avec des ressources interactives H5P



# Programme

---

## Introduction

- **Ressource interactive ?**
- **Enjeux pédagogiques et didactiques**
- **H5P et supports**
- **Types d'activités**

# Programme

## Introduction

- Ressource interactive ?
- Enjeux pédagogiques et didactiques
- H5P et supports
- Types d'activités

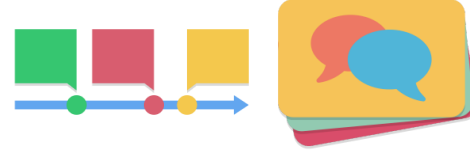
## Exemples et analyses



e-formation



Maths



Histoire



Physique  
chimie



Géographie



Données  
personnelles

# Programme

## Introduction

- Ressource interactive ?
- Enjeux pédagogiques et didactiques
- H5P et supports
- Types d'activités

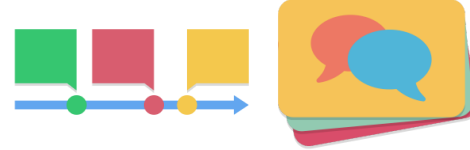
## Exemples et analyses



e-formation



Maths



Histoire



Physique  
chimie



Géographie



Données  
personnelles

## Pour résumer

- Vos questions
- Quelques leviers pour mieux scénariser
- Pour en savoir plus...

# Introduction

---



Qu'est-ce qu'une ressource interactive ?



# Introduction

---



Qu'est-ce qu'une ressource interactive ?



Interactivité :

« Qualité d'un logiciel dont l'exécution prend constamment en compte les informations fournies par l'utilisateur. »

Larousse

# Introduction



Qu'est-ce qu'une ressource interactive ?



Interactivité :

« Qualité d'un logiciel dont l'exécution prend constamment en compte les informations fournies par l'utilisateur. »

Larousse

« qui concerne la relation homme-machine. »

« des machines qui en retour lui proposent des résultats, des options et des choix qui préexistent »

*5- L'interaction formative, un processus indispensable en e-formation*



# Introduction

---

Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



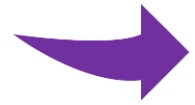
Motivation



# Introduction

---

## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



Motivation



- Utiliser des images, des médias

# Introduction

---

## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



Motivation

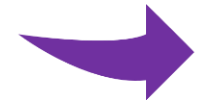


- Utiliser des images, des médias
- Proposer des activités attractives, ludiques

# Introduction

---

## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



Motivation



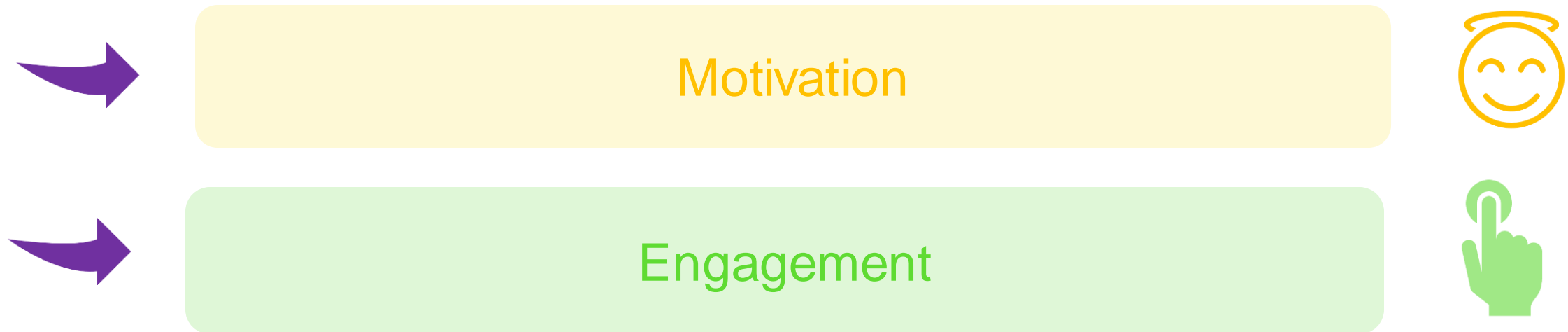
Engagement



# Introduction

---

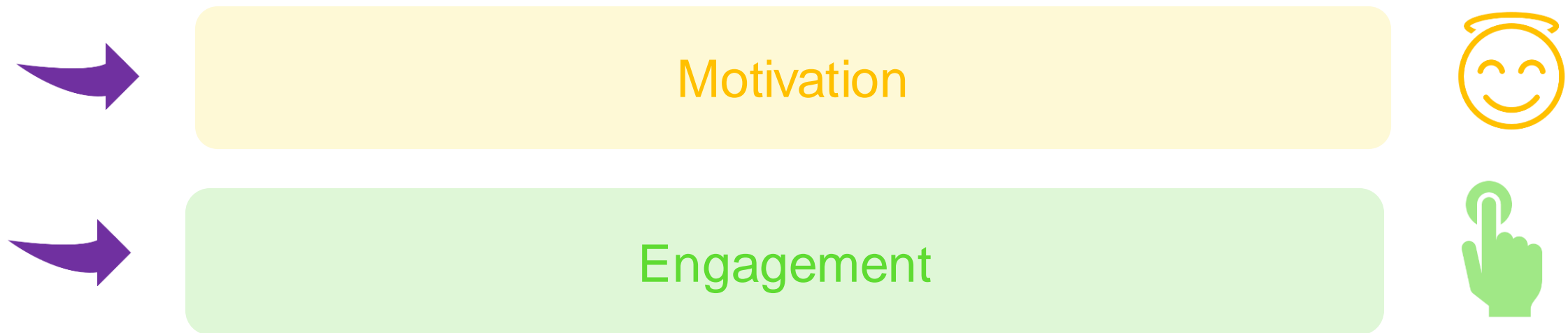
## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



- Permettre une interaction avec la ressource

# Introduction

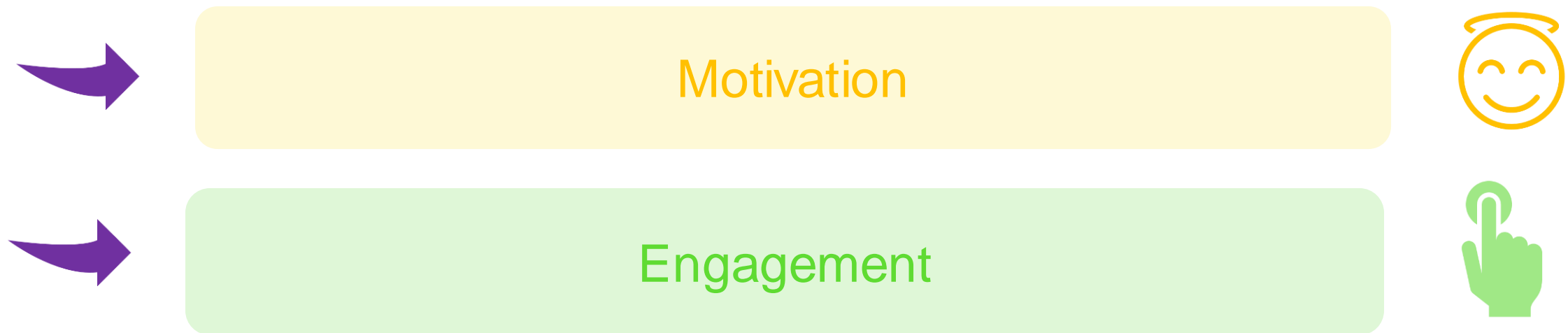
## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



- Permettre une interaction avec la ressource
- Proposer des choix, favoriser l'autodétermination

# Introduction

## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques

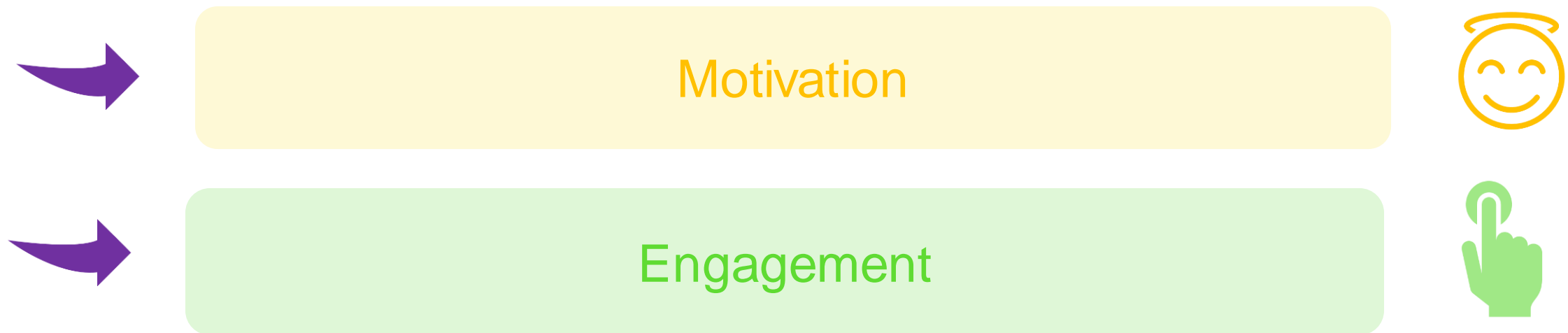


- Permettre une interaction avec la ressource
- Proposer des choix, favoriser l'autodétermination
- Maintenir l'attention

# Introduction

---

## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



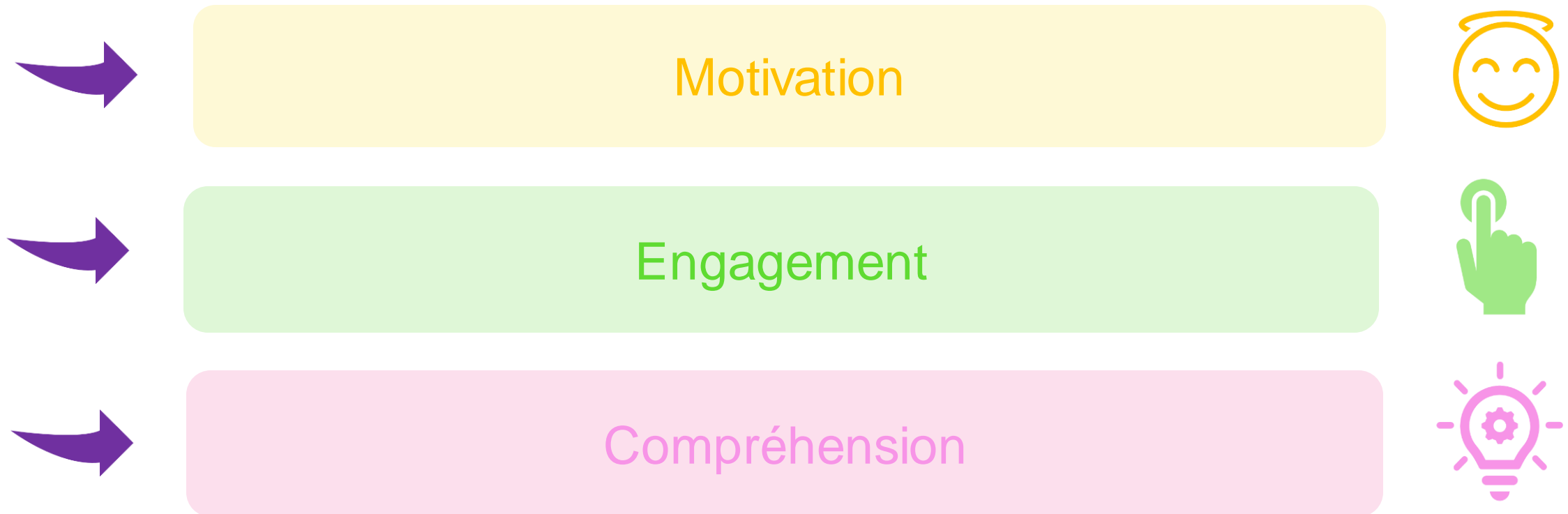
- Permettre une interaction avec la ressource
- Proposer des choix, favoriser l'autodétermination
- Maintenir l'attention
- Favoriser l'engagement cognitif



# Introduction

---

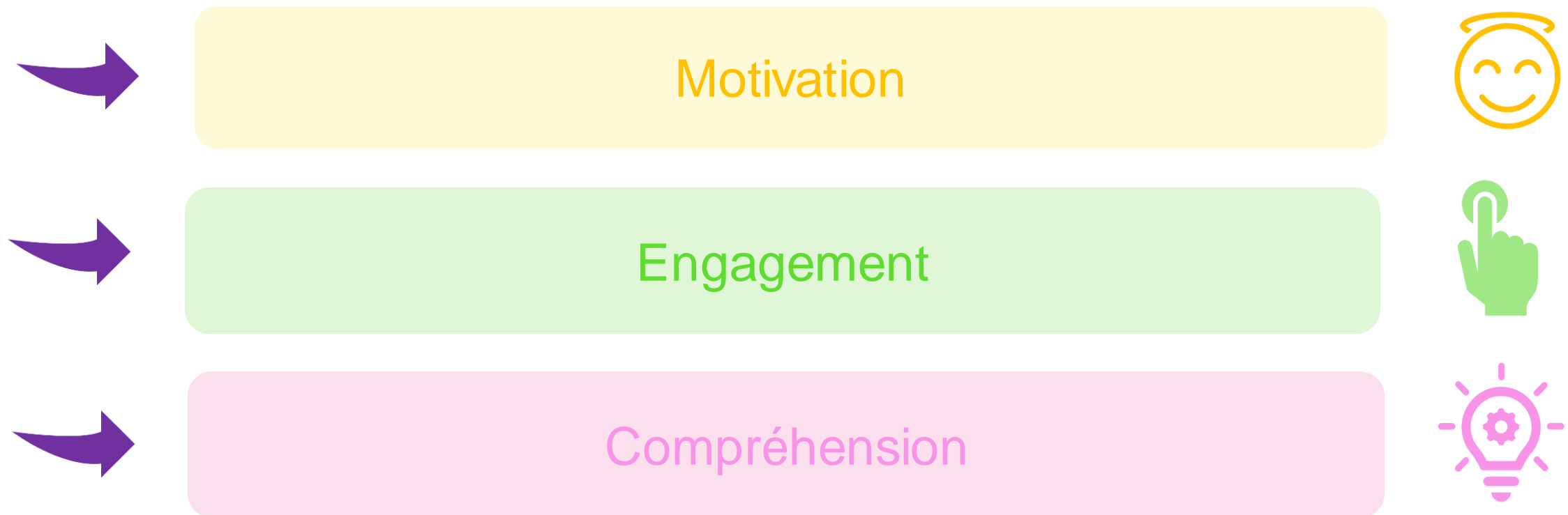
## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



# Introduction

---

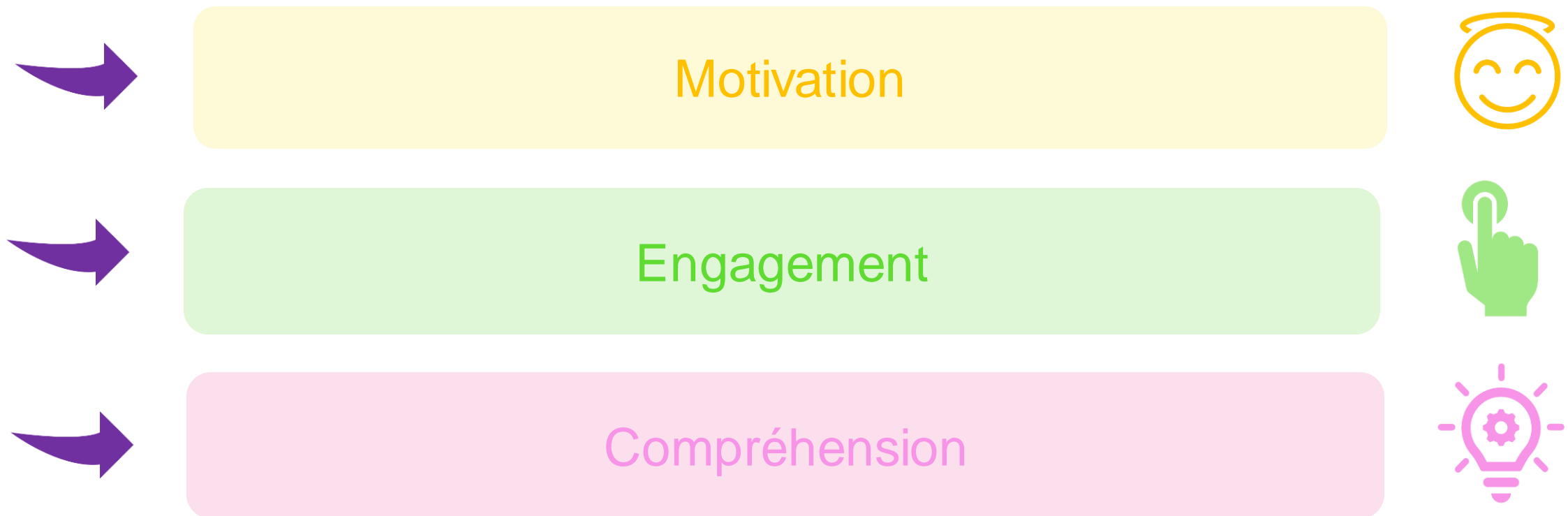
## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



- Rendre les consignes plus explicites

# Introduction

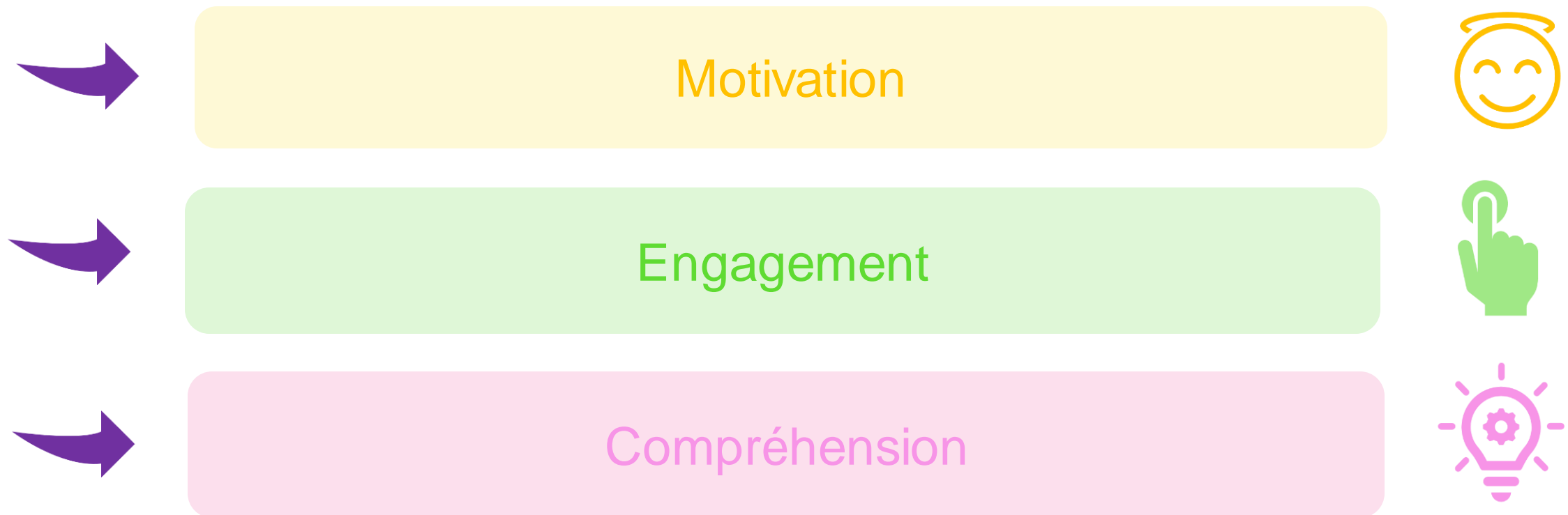
## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



- Rendre les consignes plus explicites
- Hiérarchiser les informations, faire des sélections

# Introduction

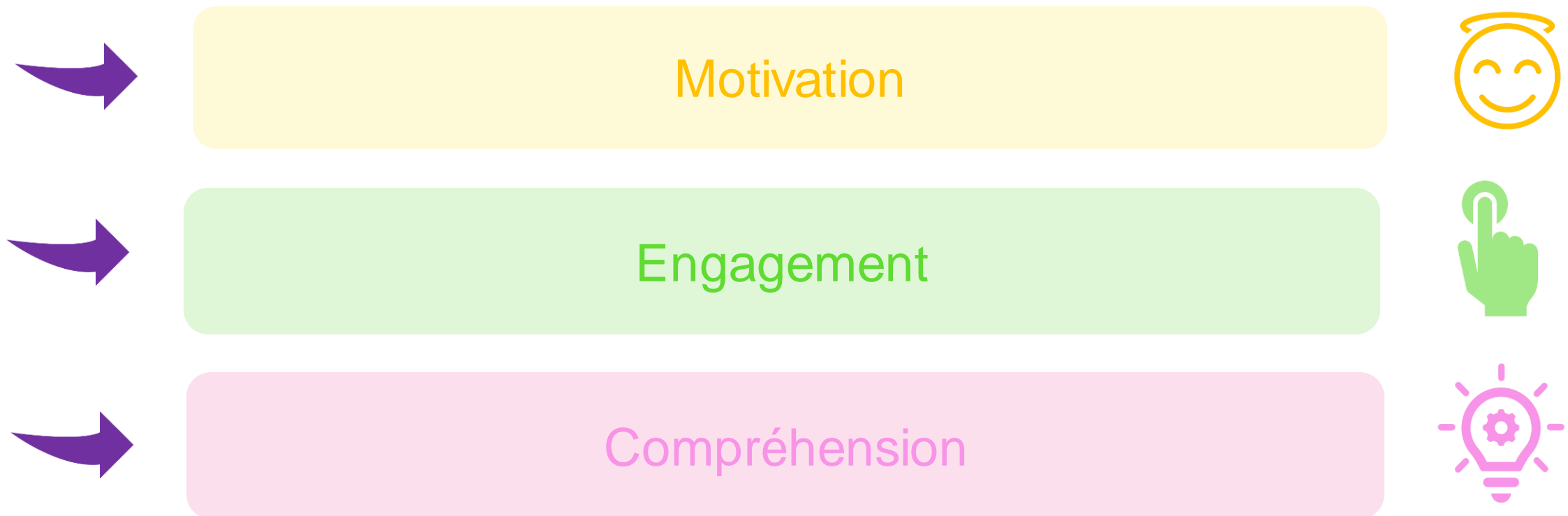
## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



- Rendre les consignes plus explicites
- Hiérarchiser les informations, faire des sélections
- Rendre la structure et les liens visibles

# Introduction

## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques

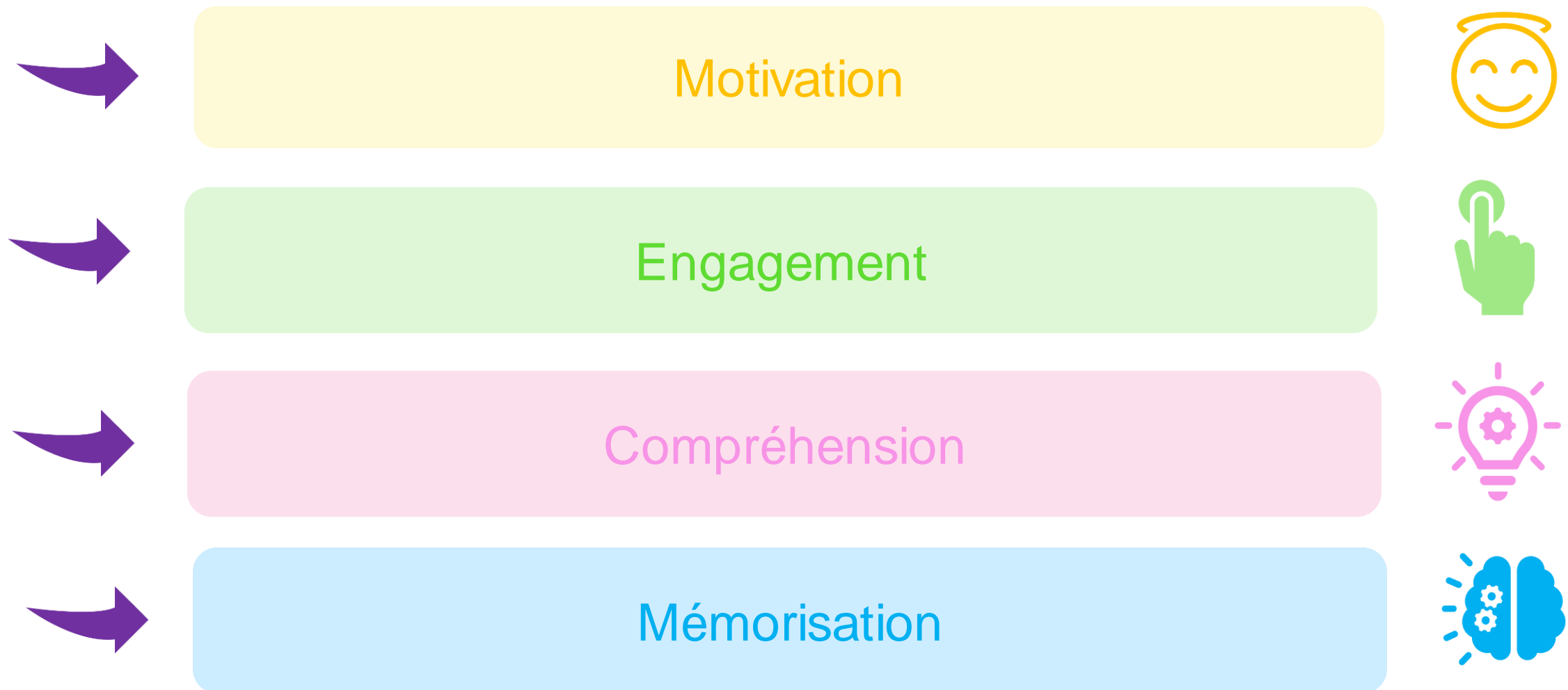


- Rendre les consignes plus explicites
- Hiérarchiser les informations, faire des sélections
- Rendre la structure et les liens visibles
- Fournir des rétroactions plus personnalisées

# Introduction

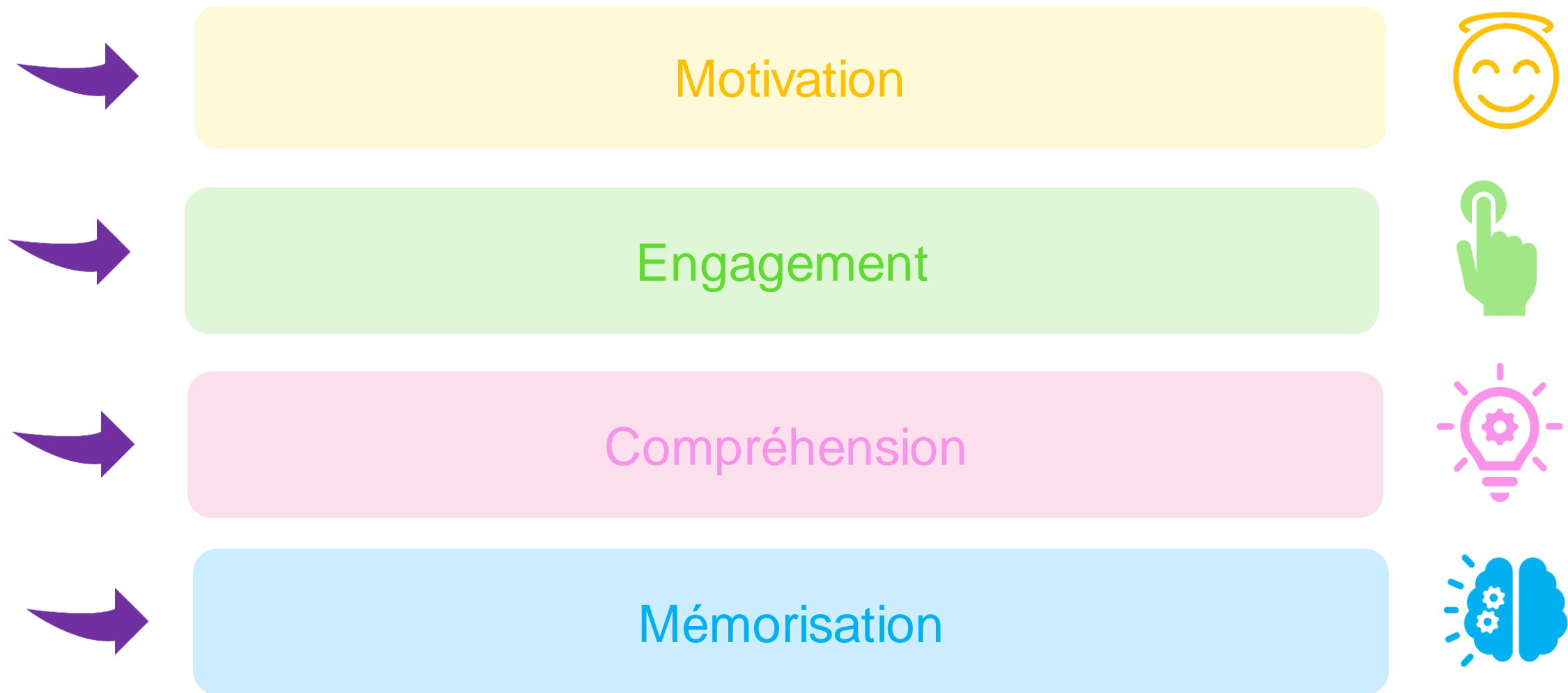
---

## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



# Introduction

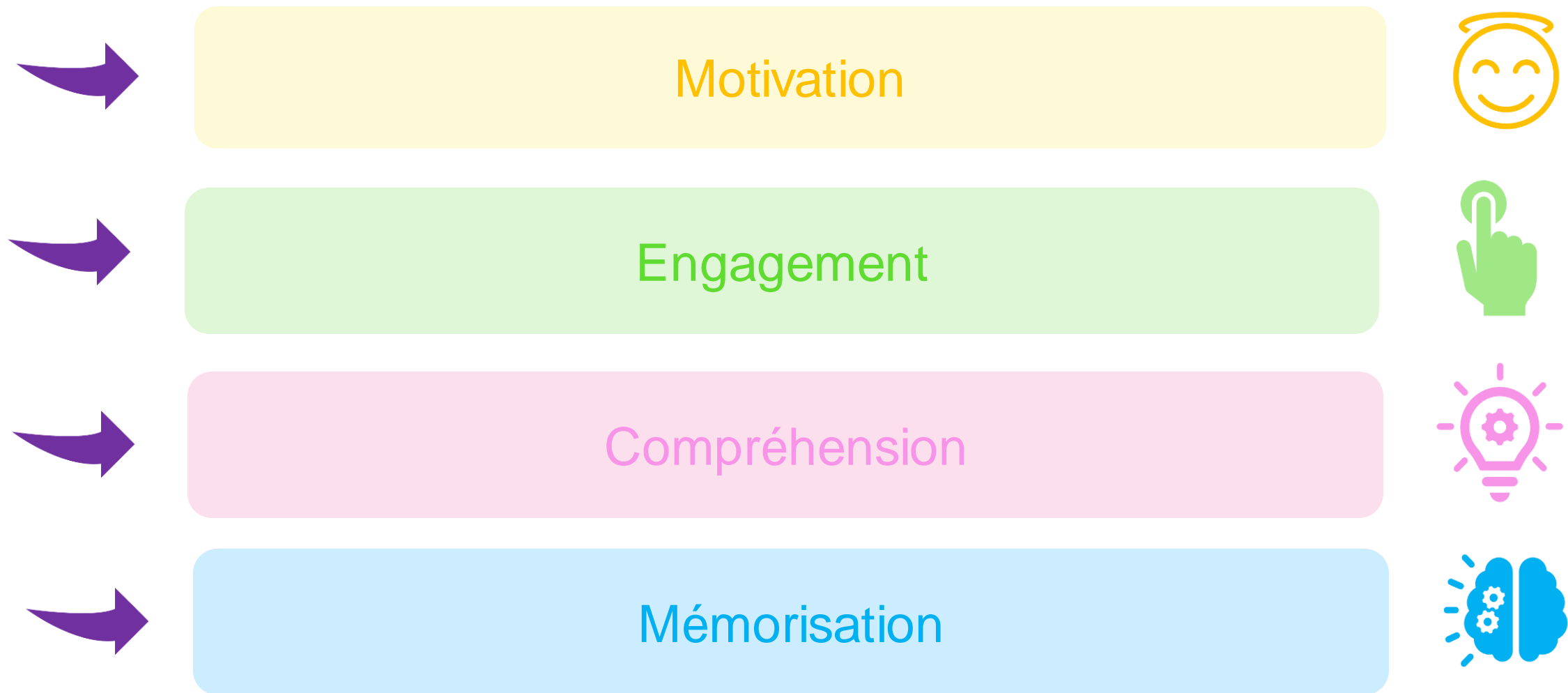
## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



- Permettre une autoévaluation

# Introduction

## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques

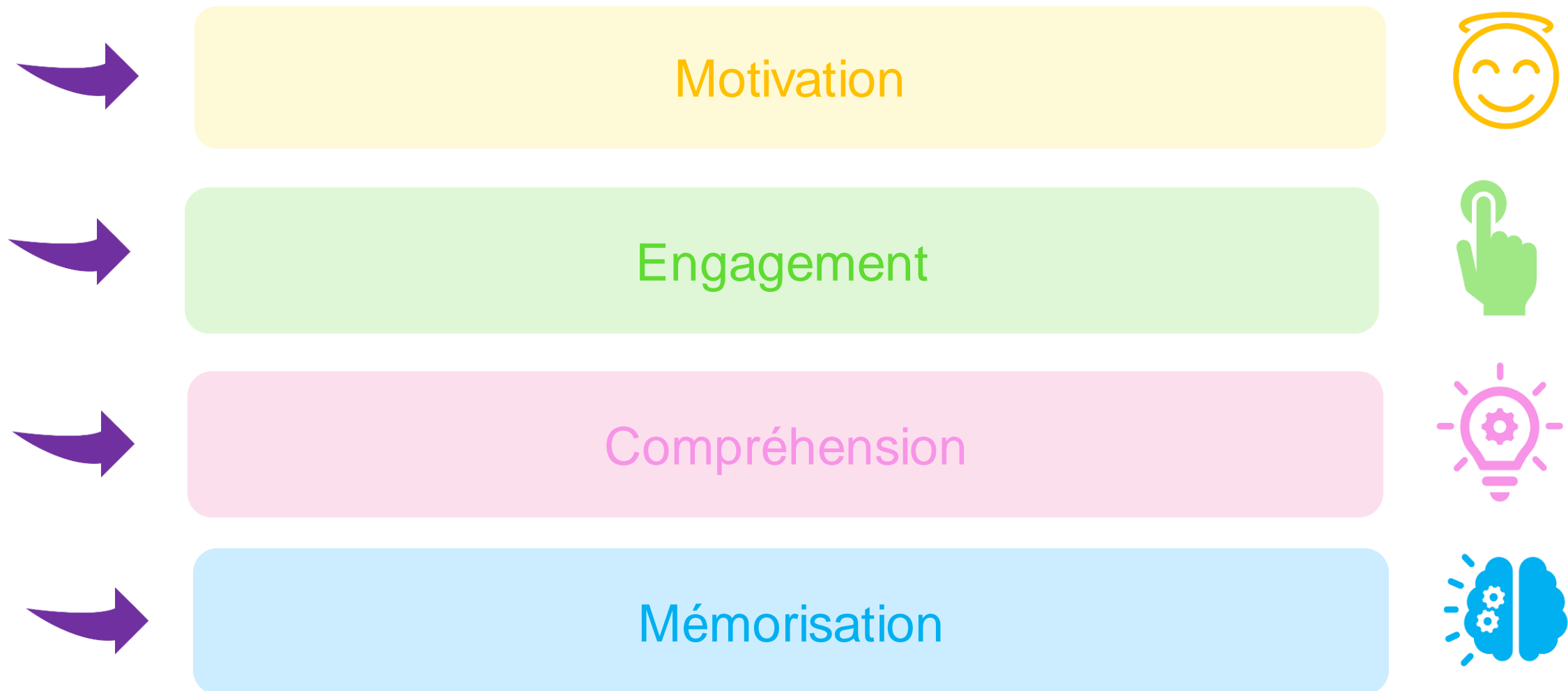


- Permettre une autoévaluation
- Valoriser l'essai / erreur pour progresser



# Introduction

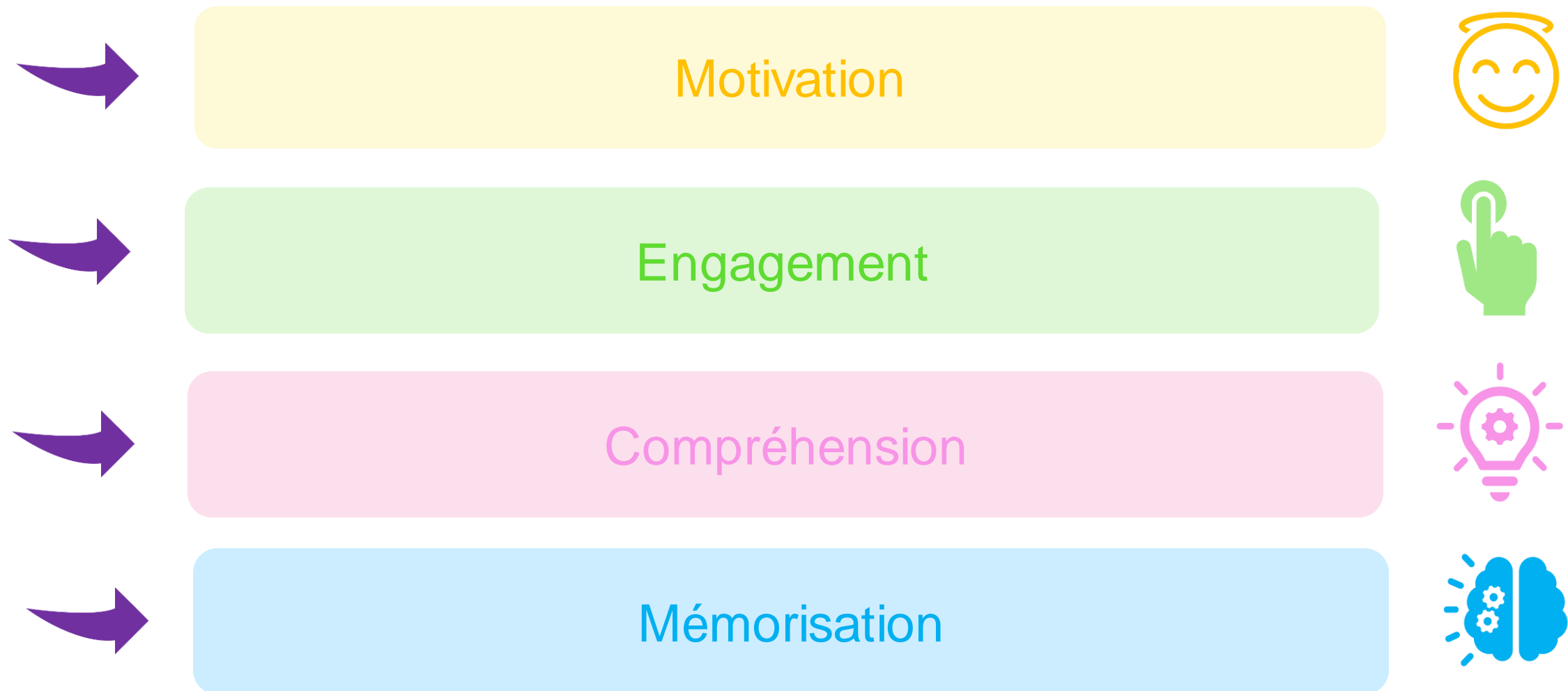
## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



- Permettre une autoévaluation
- Valoriser l'essai / erreur pour progresser
- Fournir une rétroaction immédiate

# Introduction

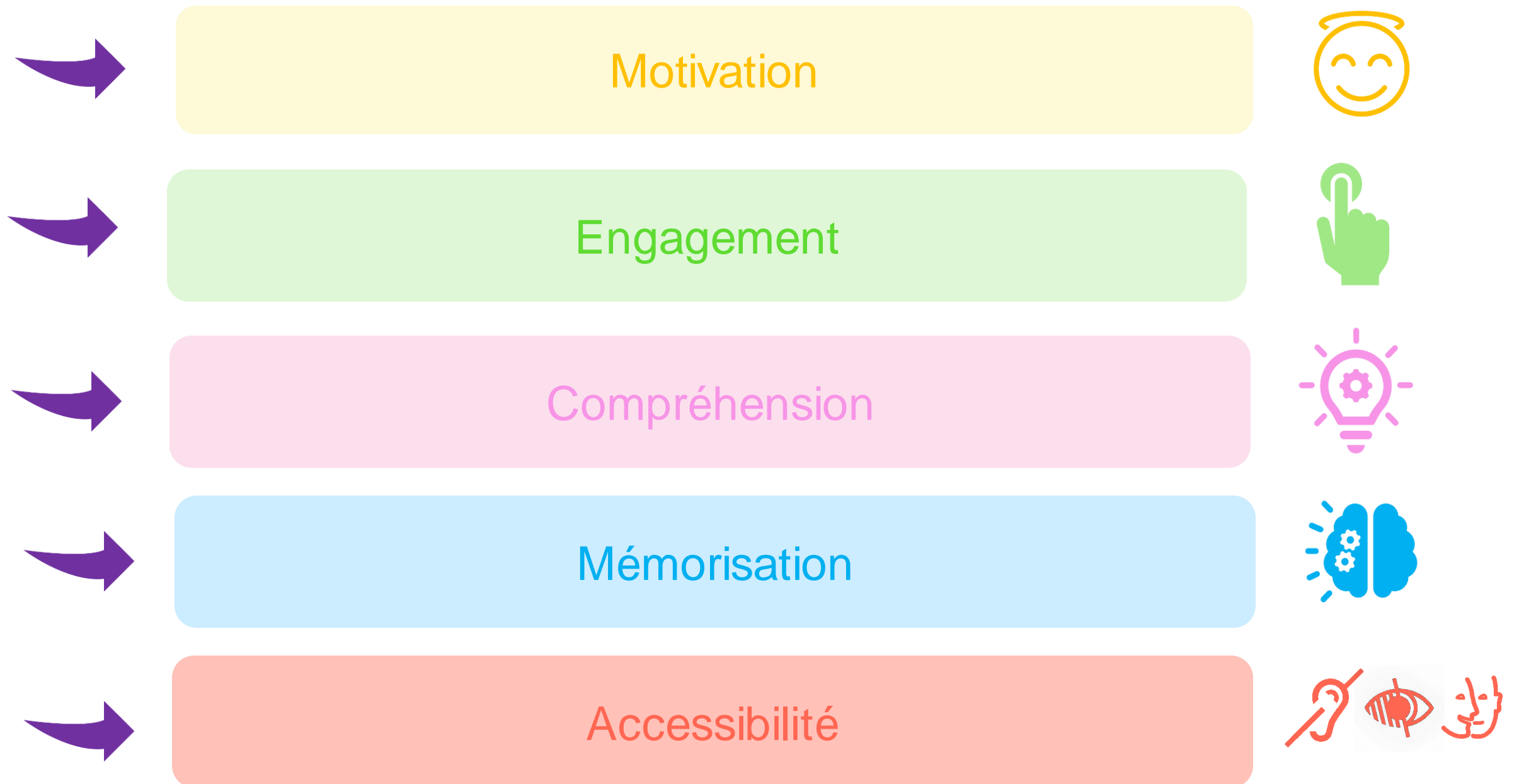
## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



- Permettre une autoévaluation
- Valoriser l'essai / erreur pour progresser
- Fournir une rétroaction immédiate
- Encourager la révision, la répétition

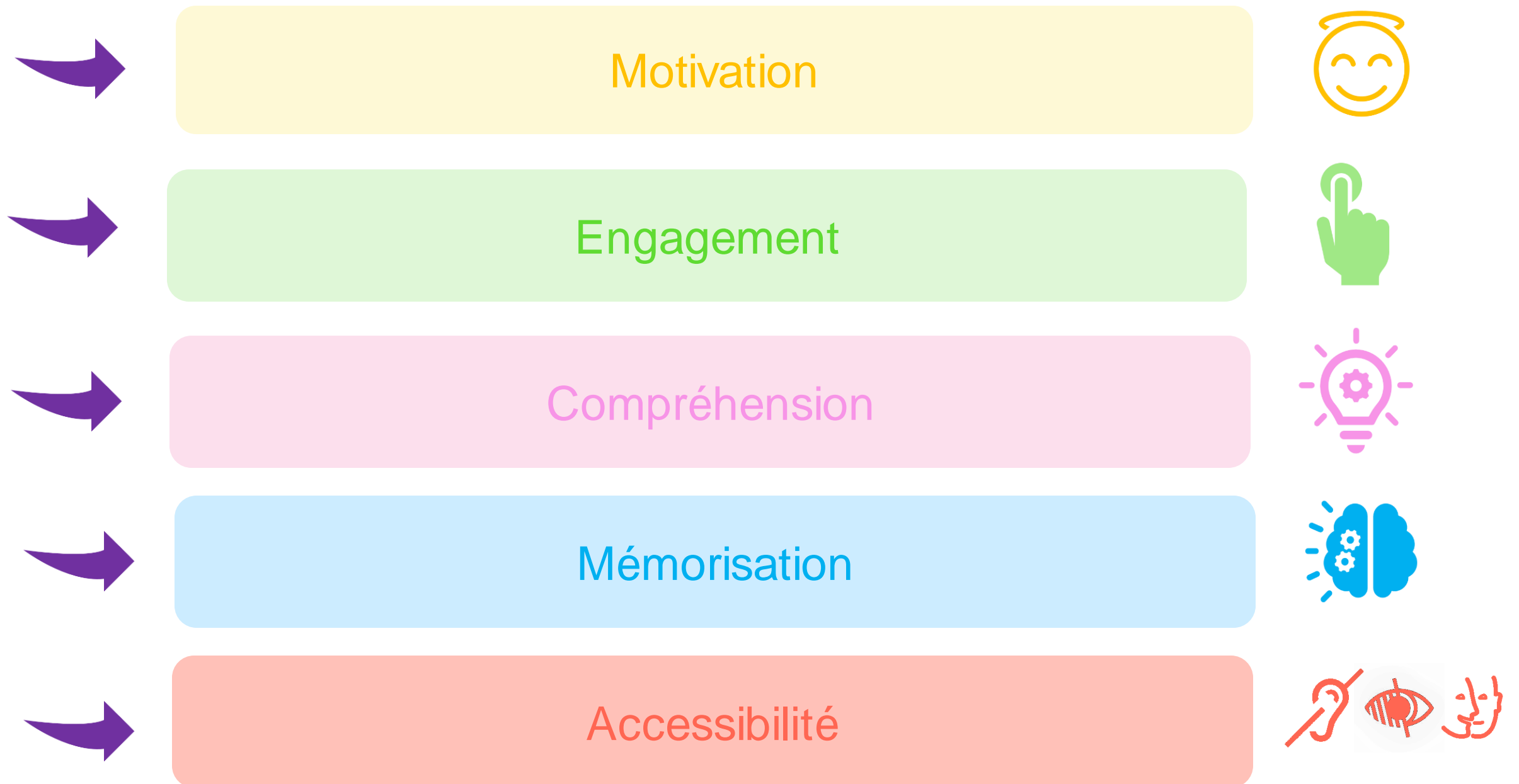
# Introduction

## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



# Introduction

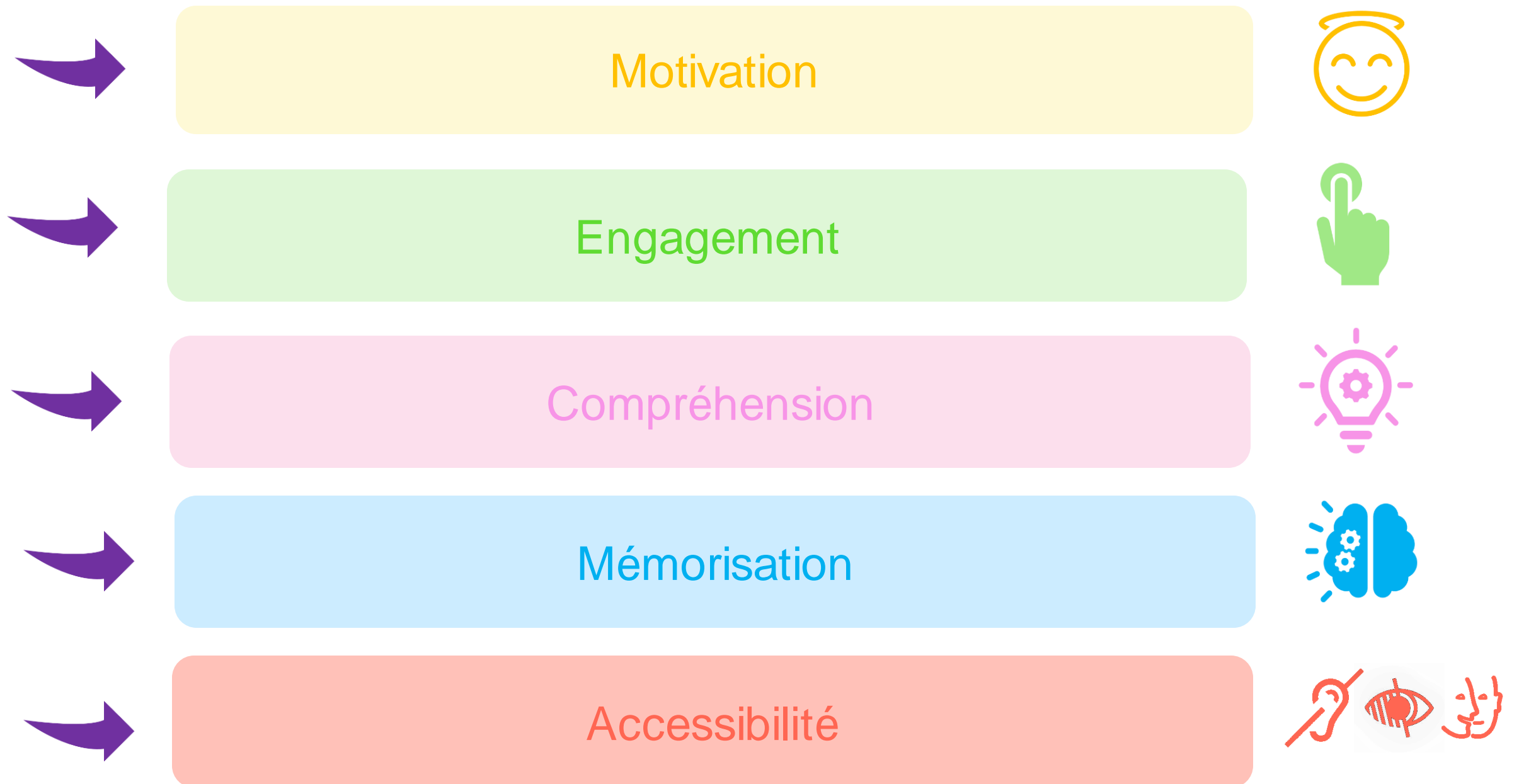
## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



- Fournir des formes alternatives : (transcription, commentaire audio)

# Introduction

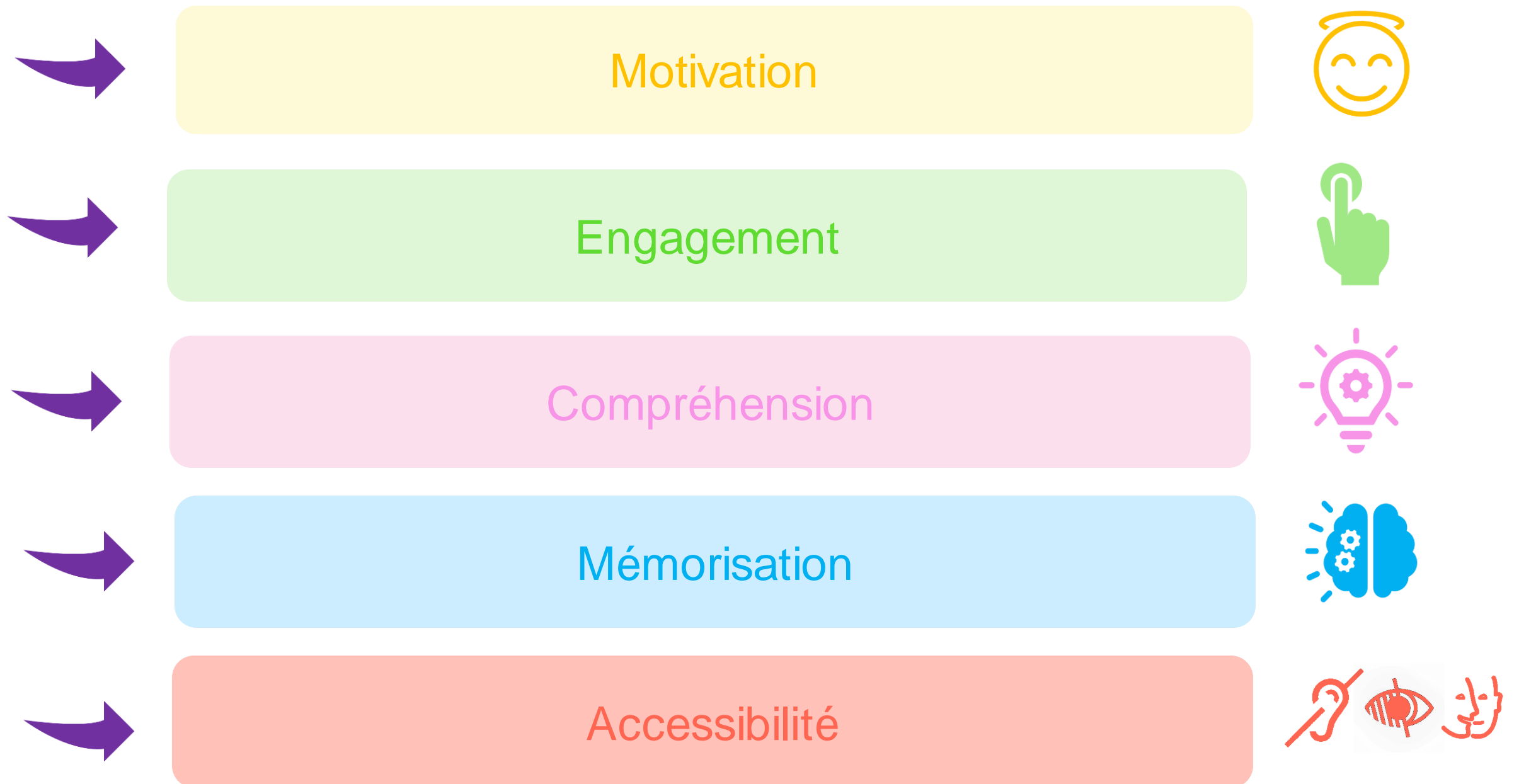
## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



- Fournir des formes alternatives : (transcription, commentaire audio)
- Utiliser des polices adaptées et des contrastes de couleur suffisants

# Introduction

## Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



- Fournir des formes alternatives : (transcription, commentaire audio)
- Utiliser des polices adaptées et des contrastes de couleur suffisants
- Proposer des fonctions lecture, pause et stop

# Introduction

---



Quoi ?

Reposant sur HTML5 et Javascript, H5P est un logiciel libre permettant de créer une grande variété de contenus interactifs.

# Introduction

---



Quoi ?

Reposant sur HTML5 et Javascript, H5P est un logiciel libre permettant de créer une grande variété de contenus interactifs.

Où ?



# Introduction

---



Quoi ?

Reposant sur HTML5 et Javascript, H5P est un logiciel libre permettant de créer une grande variété de contenus interactifs.

Où ?



<https://h5p.org/>

# Introduction

---



Quoi ?

Reposant sur HTML5 et Javascript, H5P est un logiciel libre permettant de créer une grande variété de contenus interactifs.

Où ?



<https://h5p.org/>



<https://fr.wordpress.org/>

# Introduction

---



Quoi ?

Reposant sur HTML5 et Javascript, H5P est un logiciel libre permettant de créer une grande variété de contenus interactifs.

Où ?



<https://h5p.org/>



<https://fr.wordpress.org/>

# Introduction



Quoi ?

Reposant sur HTML5 et Javascript, H5P est un logiciel libre permettant de créer une grande variété de contenus interactifs.

Où ?



<https://h5p.org/>



<https://fr.wordpress.org/>



# Introduction



Quoi ?

Reposant sur HTML5 et Javascript, H5P est un logiciel libre permettant de créer une grande variété de contenus interactifs.

Où ?



<https://h5p.org/>



<https://fr.wordpress.org/>

m@gistère



# Introduction



## Pour quoi faire ?



### Interactive Video

Create videos enriched with interactions



### Image Hotspots

Create an image with multiple info hotspots



#### Accordion

Create vertically stacked expandable items



#### Agamotto

Create a sequence of images that gradually



#### Arithmetic Quiz

Create time-based arithmetic quizzes



#### Audio Recorder

Create an audio recording



#### Chart

Quickly generate bar and pie charts



#### Branching Scenarios

Create dilemmas and self paced learning



#### Image Juxtaposition

Create interactive images



#### Image pairing

Drag and drop image matching game



#### Image Sequencing

Place images in the correct order



#### Image Slider

Easily create an Image Slider



#### Collage

Create a collage of multiple images



#### Column

Column layout for H5P Content



#### Dialog Cards

Create text-based turning cards



#### Dictation

Create a dictation with instant feedback



#### Documentation Tool

Create a form wizard with text export



#### Impressive Presentations

Create a slideshow with parallax effects



#### Mark the Words

Create a task where users highlight words



#### Memory Game

Create the classic image pairing game



#### Multiple Choice

Create flexible multiple choice questions



#### Personality Quiz

Create personality quizzes



#### Drag and Drop

Create drag and drop tasks with images



#### Drag the Words

Create text-based drag and drop tasks



#### Essay

Create essay with instant feedback



#### Fill in the Blanks

Create a task with missing words in a text



#### Find Multiple Hotspots

Create many hotspots for users to find



#### Questionnaire

Create a questionnaire to receive feedback



#### Quiz (Question Set)

Create a sequence of various question types



#### Single Choice Set

Create questions with one correct answer



#### Speak the Words

Answer a question using your voice



#### Speak the Words Set

A series of questions answered by speech



#### Find the Hotspot

Create image hotspot for users to find



#### Find the words

Grid word search game



#### Flashcards

Create stylish and modern flashcards



#### Guess the Answer

Create an image with a question and answer



#### Iframe Embedder

Embed from a url or a set of files



#### Summary

Create tasks with a list of statements



#### Timeline

Create a timeline of events with multimedia



#### True/False Question

Create True/False questions



#### Virtual Tour (360)

Create interactive 360 environments



#### Advanced fill the blanks

Fill in the missing words

# Programme

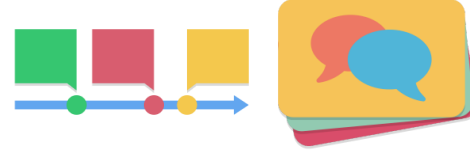
## Exemples et analyses



e-formation



Maths



Histoire



Physique  
chimie



Géographie



Données  
personnelles

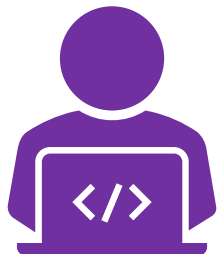


# Exemple de diaporama interactif en e-formation

---



Mettre à disposition des informations autour d'un geste professionnel



Course présentation





# Exemple de diaporama interactif en e-formation

Quelques conseils à suivre  
quand on souhaite  
intégrer une image dans  
une ressource





# Éléments d'interactivité choisis dans cet exemple



Quel type d'image choisir pour ma ressource ?

Quelles sont les règles à respecter en matière de droit ?

Où trouver des images libres de droit ?

Comment télécharger et enregistrer une image ?

Comment redimensionner une image ?

Quel format choisir ?

Pour atteindre directement une partie, cliquez sur son titre

Sommaire cliquable

Quel type d'image choisir pour ma ressource ?

Les illustrations "explicatives" ou "indicatives" (comme des icônes) sont bénéfiques pour la **mémorisation et la compréhension**. En revanche une image qui ne serait que décorative peut nuire à la concentration et donc à l'apprentissage.

Bouton pour retourner au sommaire

Bouton retour (image cliquable)

Quelles sont les règles à respecter en matière de droit ?

Pour chaque cas de figure, cliquez sur le bouton "i" afin de voir les informations

L'image sélectionnée est libre de droit

L'image sélectionnée comporte des mentions légales explicites

L'image sélectionnée ne comporte aucune mention légale

L'image sélectionnée est la photographie d'une personne

Bouton pour retourner au sommaire

Puces avec contenu

Comment télécharger et enregistrer une image ?

Lorsque l'image n'est pas protégée contre le téléchargement et que vous avez vérifié que vous aviez le droit de l'utiliser dans le cadre d'un usage pédagogique, il vous est possible de l'enregistrer sur votre ordinateur. Le tutoriel vidéo à l'écran pourra vous aider dans cette manipulation.

Bouton pour retourner au sommaire

Vidéo intégrée



## Fiche descriptive de la ressource présentée

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche : navigation libre dans le support
- ✓ Variété des interactions

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche : navigation libre dans le support
- ✓ Variété des interactions



- ✓ Découpage des concepts et des exemples
- ✓ Avatar consigne

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche : navigation libre dans le support
- ✓ Variété des interactions



- ✓ Découpage des concepts et des exemples
- ✓ Avatar consigne



- ✓ Texte police adaptée et contraste

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche : navigation libre dans le support
- ✓ Variété des interactions



- ✓ Découpage des concepts et des exemples
- ✓ Avatar consigne



- ✓ Texte police adaptée et contraste

Type :



Coût formateur :







## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche : navigation libre dans le support
- ✓ Variété des interactions



- ✓ Découpage des concepts et des exemples
- ✓ Avatar consigne



- ✓ Texte police adaptée et contraste

Type :



Coût formateur :



Ergonomie de conception :



# Exemple d'image interactive en mathématiques

---



Découvrir et comprendre de nouvelles notions en autonomie  
Représenter  
Modéliser

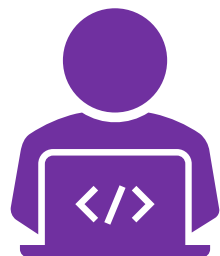


Image hotspot



# Exemple d'image interactive en mathématiques

## Fonction affine

### Représentation graphique

- La représentation graphique d'une fonction **affine** est **une droite**
- Le nombre  $a$  est appelé **coefficient directeur**
- $a$  définit la pente de la droite :
  - ➔ Si  $a > 0$  la droite « monte »
  - ➔ Si  $a < 0$  la droite « descend »
- Le nombre  $b$  est appelé **ordonnée à l'origine**
- La représentation graphique de  $f$  est constituée de tous les points  $M$  de coordonnées  $(x; f(x))$

Exemple :

$$f : x \mapsto 2x + 1$$

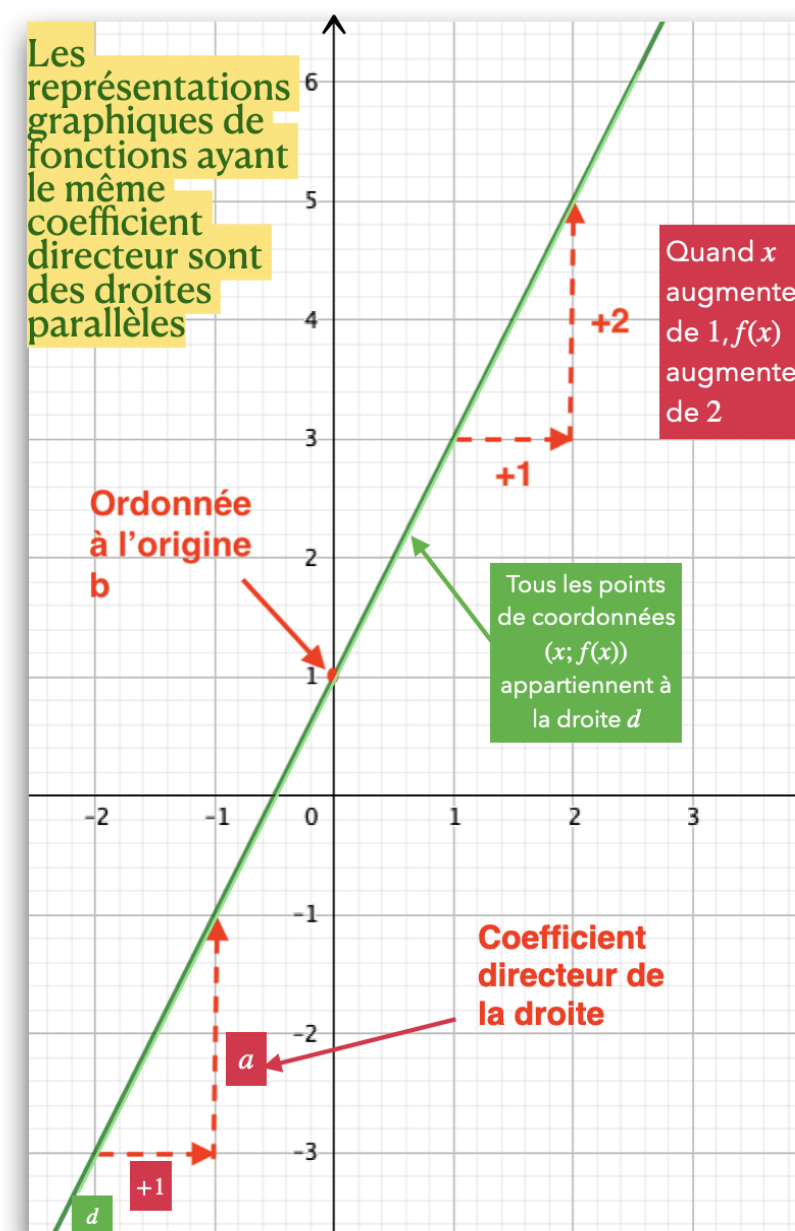
$d$  est la représentation graphique de la fonction  $f$   
Dans cet exemple, le coefficient  $a$  est positif donc la droite « monte »



Visionner l'[animation GGB](#)



Visionner la [vidéo du cours](#)



# Exemple d'image interactive en mathématiques

## Les

- + Conception et consultation ne nécessitant pas de plateforme en ligne
- + Facilement imprimable, "tout-en-un"
- + Couleurs, graphique

## Les

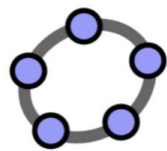
- Surchargée, encombrée
- Peu engageante, pas d'interactivité
- Aucune action de l'élève (passivité)
- Pas de hiérarchisation de l'information
- Pas de différenciation
- Modélisation difficile (1 seul exemple figé)
- Compréhension difficile

# Exemple d'image interactive en mathématiques

## Fonction affine

### Représentation graphique

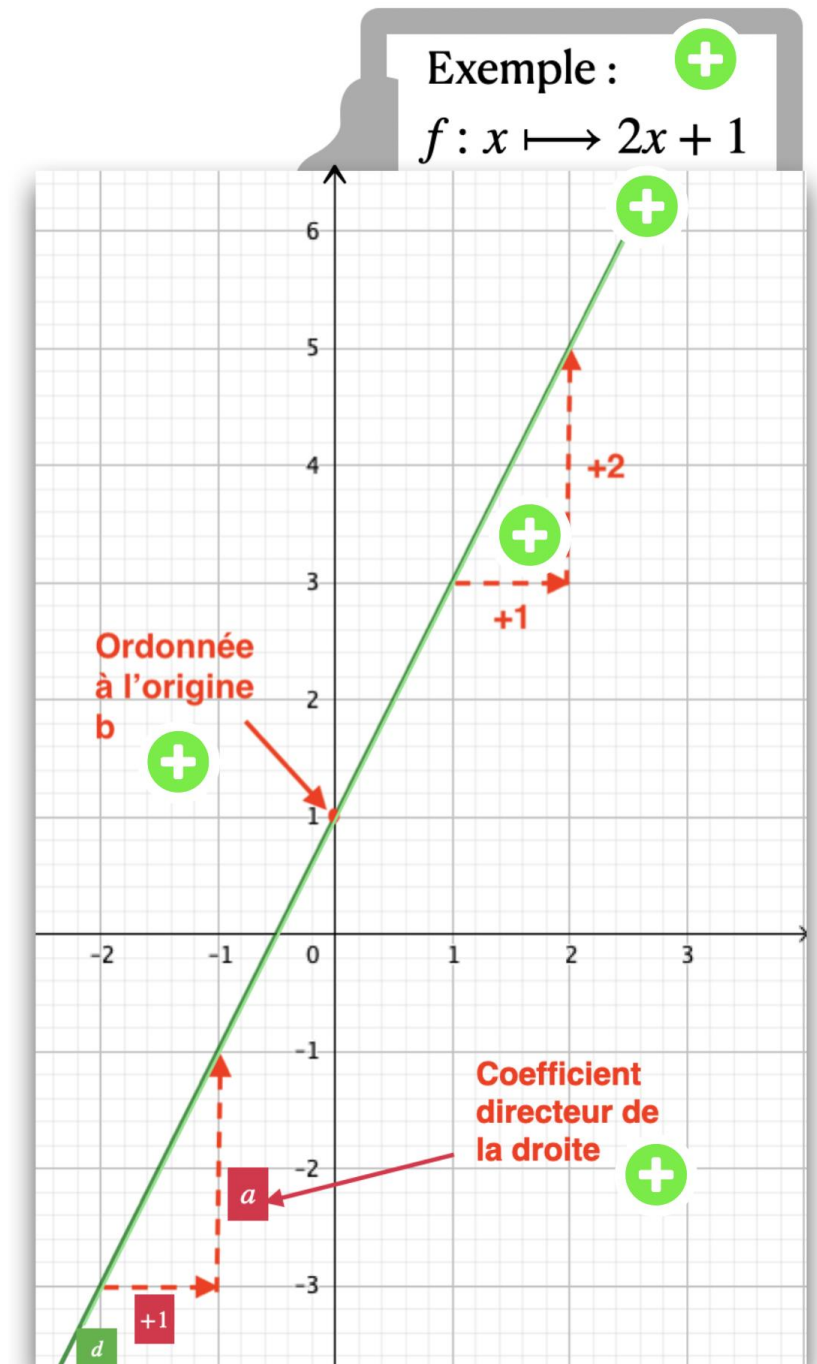
- La représentation graphique d'une fonction **affine** est **une droite**
- Le nombre  $a$  est appelé **coefficient directeur**
- Le nombre  $b$  est appelé **ordonnée à l'origine**
- La représentation graphique de  $f$  est constituée de tous les points  $M$  de coordonnées  $(x; f(x))$



Visionner l'animation GGB



Visionner la vidéo du cours pour en savoir



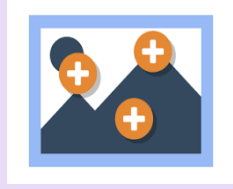


## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques (ressources cachées)
- ✓ Diversité des médias (animation ggb, vidéos, images)

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques (ressources cachées)
- ✓ Diversité des médias (animation ggb, vidéos, images)



- ✓ Interactivité
- ✓ Action de l'élève nécessaire
- ✓ Autodétermination, autonomie

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques (ressources cachées)
- ✓ Diversité des médias (animation ggb, vidéos, images)



- ✓ Interactivité
- ✓ Action de l'élève nécessaire
- ✓ Autodétermination, autonomie



- ✓ Modélisation favorisant la compréhension
- ✓ Hiérarchisation de l'information
- ✓ Ressources pour aller plus loin, différenciation

Type :







## Fiche descriptive de la ressource présentée



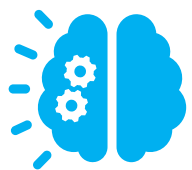
- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques (ressources cachées)
- ✓ Diversité des médias (animation ggb, vidéos, images)



- ✓ Interactivité
- ✓ Action de l'élève nécessaire
- ✓ Autodétermination, autonomie

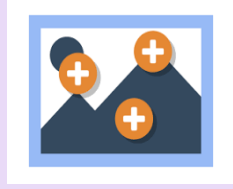


- ✓ Modélisation favorisant la compréhension
- ✓ Hiérarchisation de l'information
- ✓ Ressources pour aller plus loin, différenciation



- ✓ Modélisation favorisant la mémorisation
- ✓ Auto-évaluation possible
- ✓ Répétition possible

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



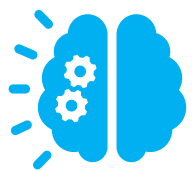
- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques (ressources cachées)
- ✓ Diversité des médias (animation ggb, vidéos, images)



- ✓ Interactivité
- ✓ Action de l'élève nécessaire
- ✓ Autodétermination, autonomie



- ✓ Modélisation favorisant la compréhension
- ✓ Hiérarchisation de l'information
- ✓ Ressources pour aller plus loin, différenciation



- ✓ Modélisation favorisant la mémorisation
- ✓ Auto-évaluation possible
- ✓ Répétition possible



- ✓ Vidéos intégrées (lecture-pause)
- ✓ Forme alternative en texte pour les images

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



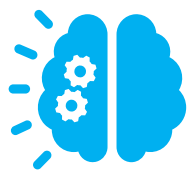
- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques (ressources cachées)
- ✓ Diversité des médias (animation ggb, vidéos, images)



- ✓ Interactivité
- ✓ Action de l'élève nécessaire
- ✓ Autodétermination, autonomie



- ✓ Modélisation favorisant la compréhension
- ✓ Hiérarchisation de l'information
- ✓ Ressources pour aller plus loin, différenciation



- ✓ Modélisation favorisant la mémorisation
- ✓ Auto-évaluation possible
- ✓ Répétition possible



- ✓ Vidéos intégrées (lecture-pause)
- ✓ Forme alternative en texte pour les images

Type :



Coût enseignant :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



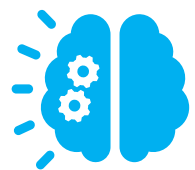
- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques (ressources cachées)
- ✓ Diversité des médias (animation ggb, vidéos, images)



- ✓ Interactivité
- ✓ Action de l'élève nécessaire
- ✓ Autodétermination, autonomie



- ✓ Modélisation favorisant la compréhension
- ✓ Hiérarchisation de l'information
- ✓ Ressources pour aller plus loin, différenciation



- ✓ Modélisation favorisant la mémorisation
- ✓ Auto-évaluation possible
- ✓ Répétition possible



- ✓ Vidéos intégrées (lecture-pause)
- ✓ Forme alternative en texte pour les images

Type :



Coût enseignant :



Ergonomie de conception :

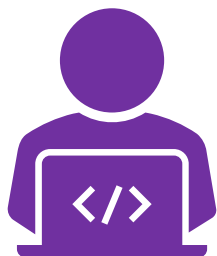


# Exemple de frise chronologique en histoire



## Se repérer dans le temps

- Situer un fait dans une période donnée
- Ordonner les faits les uns par rapport aux autres
- Mettre en relation des faits



Timeline



# Exemple de frise chronologique en histoire

## TIMELINE - REFONDER LA RÉPUBLIQUE ET LA DÉMOCRATIE

Réviser l'essentiel du chapitre à l'aide de la frise chronologique.





# Fiche descriptive de la ressource présentée

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Diversité des ressources

Type :



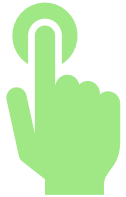




## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Diversité des ressources



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Diversité des ressources



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche



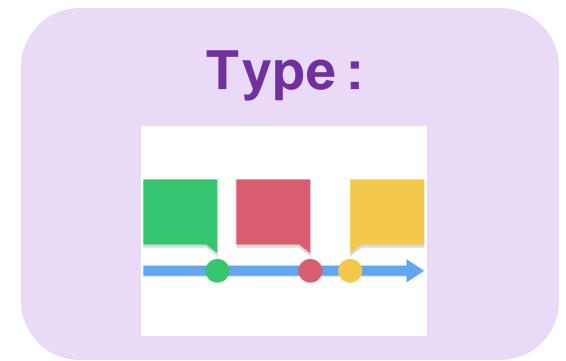
- ✓ Ré-écoute possible

Type :

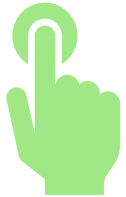




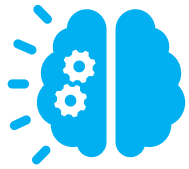
## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Diversité des ressources



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche



- ✓ Ré-écoute possible



- ✓ Support vidéo (lecture-pause)



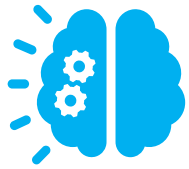
## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Diversité des ressources



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche



- ✓ Ré-écoute possible



- ✓ Support vidéo (lecture-pause)

Type :



Coût enseignant :

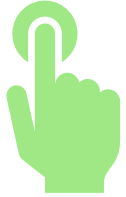




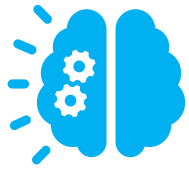
# Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Diversité des ressources



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche



- ✓ Ré-écoute possible



- ✓ Support vidéo (lecture-pause)

Type :



Coût enseignant :



Ergonomie de conception :

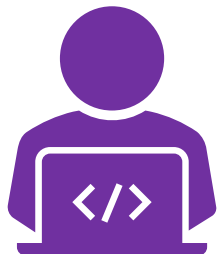


# Exemple de cartes de mémorisation en histoire

---



Travailler la mémorisation des repères historiques grâce à un jeu de cartes de révision



Dialog cards



# Exemple de cartes de mémorisation en histoire

## DIALOG CARDS - LIBÉRATION DE LA FRANCE ET REFONDATION DE LA RÉPUBLIQUE

Réviser les principaux repères historiques du chapitre.

Exercice de mémorisation - **Retrouve la date de chaque évènement. Réfléchis avant de retourner la carte.**



Libération de la France

✘ J'ai eu faux

↺ Retourner

✔ J'ai eu bon!

Round 1

Cartes restantes: 9



## Fiche descriptive de la ressource présentée

Type :







## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Possibilité d'intégrer des visuels

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Possibilité d'intégrer des visuels



- ✓ Contrôle de la tâche

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée

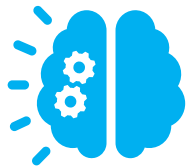
Type :



- ✓ Support attrayant
- ✓ Possibilité d'intégrer des visuels



- ✓ Contrôle de la tâche



- ✓ Une carte par notion à apprendre
- ✓ Répétition possible



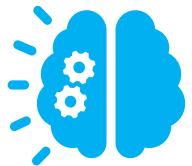
## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Possibilité d'intégrer des visuels



- ✓ Contrôle de la tâche



- ✓ Une carte par notion à apprendre
- ✓ Répétition possible

Type :



Coût enseignant :





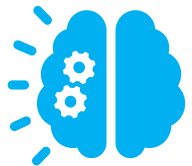
## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Possibilité d'intégrer des visuels



- ✓ Contrôle de la tâche



- ✓ Une carte par notion à apprendre
- ✓ Répétition possible

Type :



Coût enseignant :



Ergonomie de conception :

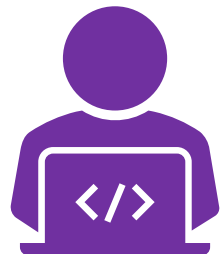


# Exemple de vidéo interactive en physique-chimie

---



- Découvrir et comprendre de nouvelles notions en autonomie
- S'entraîner



Interactive vidéo



# Exemple en physique-chimie

**Cours à la maison : le poids et la masse**

Interactive Video

**Bookmarks** ✕

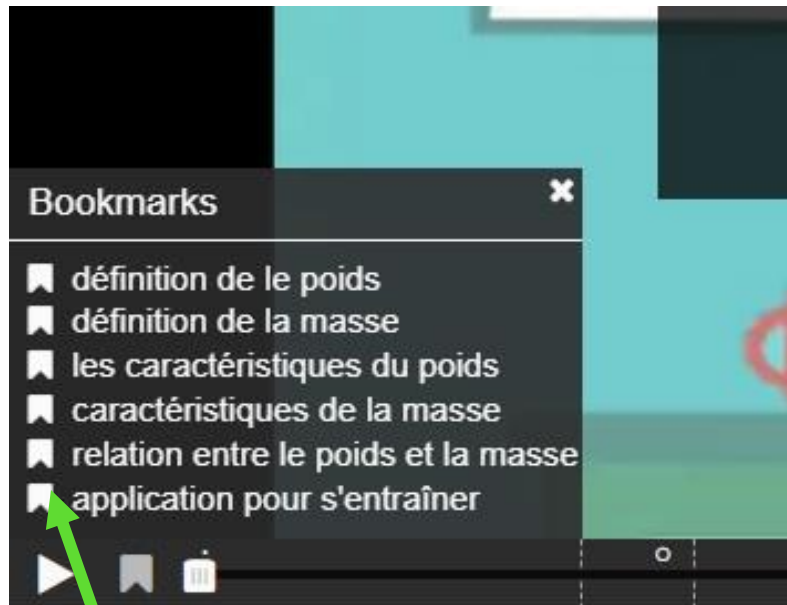
- ▣ définition de le poids
- ▣ définition de la masse
- ▣ les caractéristiques du poids
- ▣ caractéristiques de la masse
- ▣ relation entre le poids et la masse
- ▣ application pour s'entraîner

0:00 / 4:27

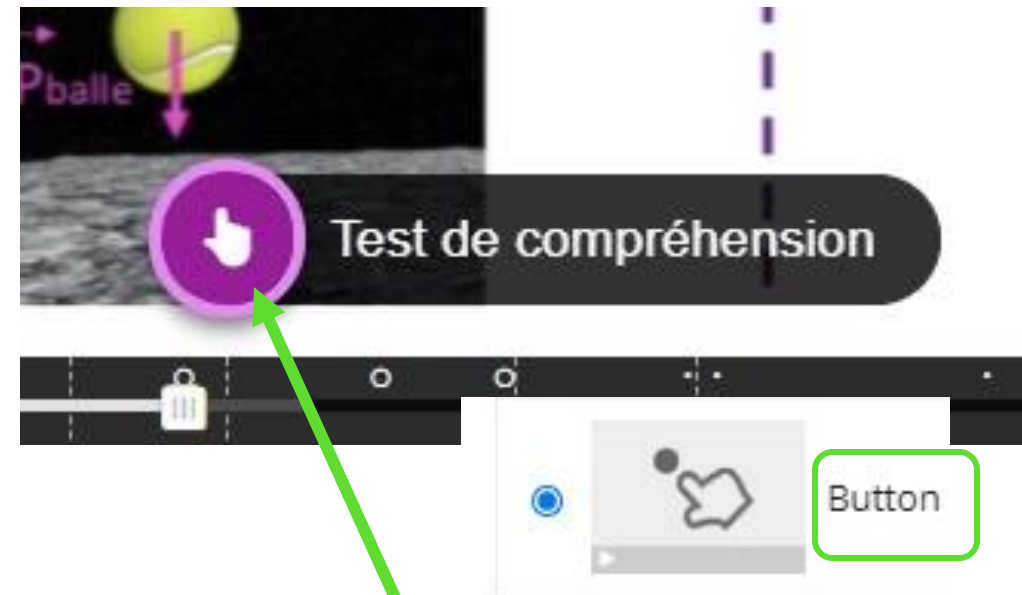
The screenshot shows a video player interface. At the top, a pink banner contains the title 'Cours à la maison : le poids et la masse' in bold black text. To the left of the title is an illustration of chemistry glassware: a beaker with pink liquid, a round-bottom flask with green liquid, and another beaker with blue liquid. The main video area has a teal background with a cartoon character wearing glasses and a brown hat, sitting at a desk with a laptop. A large white play button is centered over the video, with the text 'Interactive Video' below it. A lightbulb icon is visible on the right side of the video. In the bottom left corner, a 'Bookmarks' panel is open, listing six topics with red bookmark icons. The video player's control bar at the bottom shows a play button, a progress bar, and a timestamp of '0:00 / 4:27'. Other icons for volume, settings, and full screen are also present.



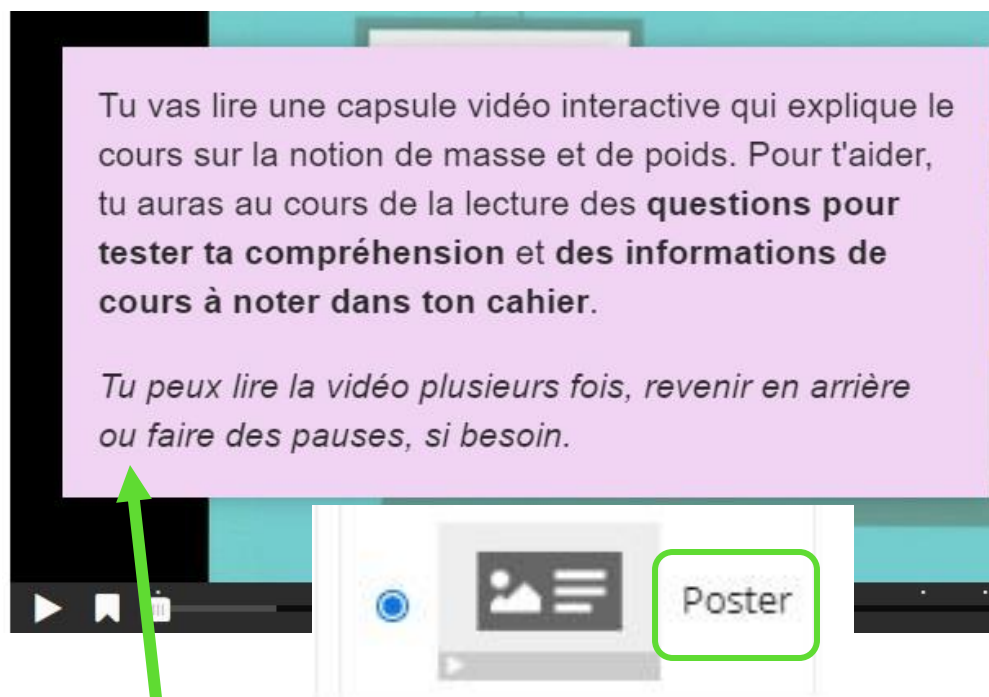
# Éléments d'interactivité choisis dans cet exemple



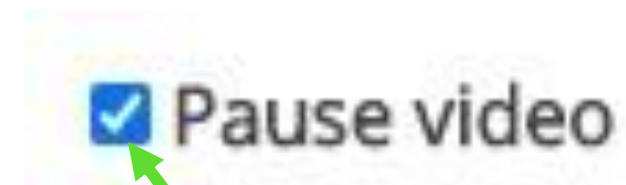
Chapitrage (bookmarks)



Boutons "quiz"



Etiquettes de consignes



Pauses automatiques de la vidéo





## Fiche descriptive de la ressource présentée

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche
- ✓ Rétroactions/feedbacks des tests

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche
- ✓ Rétroactions/feedbacks des tests



- ✓ Tops consignes et conseils
- ✓ Tests de compréhension avec feedbacks

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée

Type :



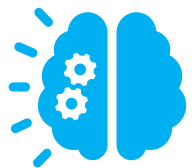
- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche
- ✓ Rétroactions/feedbacks des tests



- ✓ Tops consignes et conseils
- ✓ Tests de compréhension avec feedbacks



- ✓ Chapitrage
- ✓ Tests
- ✓ Trace écrite dans cahier
- ✓ Répétition possible



## Fiche descriptive de la ressource présentée

Type :



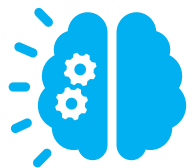
- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche
- ✓ Rétroactions/feedbacks des tests



- ✓ Tops consignes et conseils
- ✓ Tests de compréhension avec feedbacks



- ✓ Chapitrage
- ✓ Tests
- ✓ Trace écrite dans cahier
- ✓ Répétition possible



- ✓ Support vidéo (lecture-pause)
- ✓ Texte police adaptée et contraste



## Fiche descriptive de la ressource présentée



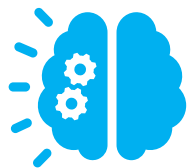
- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche
- ✓ Rétroactions/feedbacks des tests



- ✓ Tops consignes et conseils
- ✓ Tests de compréhension avec feedbacks



- ✓ Chapitrage
- ✓ Tests
- ✓ Trace écrite dans cahier
- ✓ Répétition possible



- ✓ Support vidéo (lecture-pause)
- ✓ Texte police adaptée et contraste

Type :



Coût enseignant :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



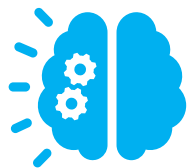
- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche
- ✓ Rétroactions/feedbacks des tests



- ✓ Tops consignes et conseils
- ✓ Tests de compréhension avec feedbacks



- ✓ Chapitrage
- ✓ Tests
- ✓ Trace écrite dans cahier
- ✓ Répétition possible



- ✓ Support vidéo (lecture-pause)
- ✓ Texte police adaptée et contraste

Type :



Coût enseignant :



Ergonomie de conception :





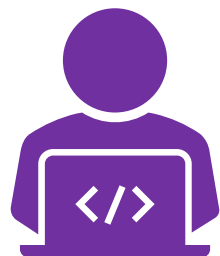
# Exemple de "glisser-déposer" en géographie

---



## Se repérer dans l'espace

- Localiser les grands repères géographiques
- Situer les lieux les uns par rapport aux autres



Drag and drop



# Exemple de "glisser-déposer" en géographie

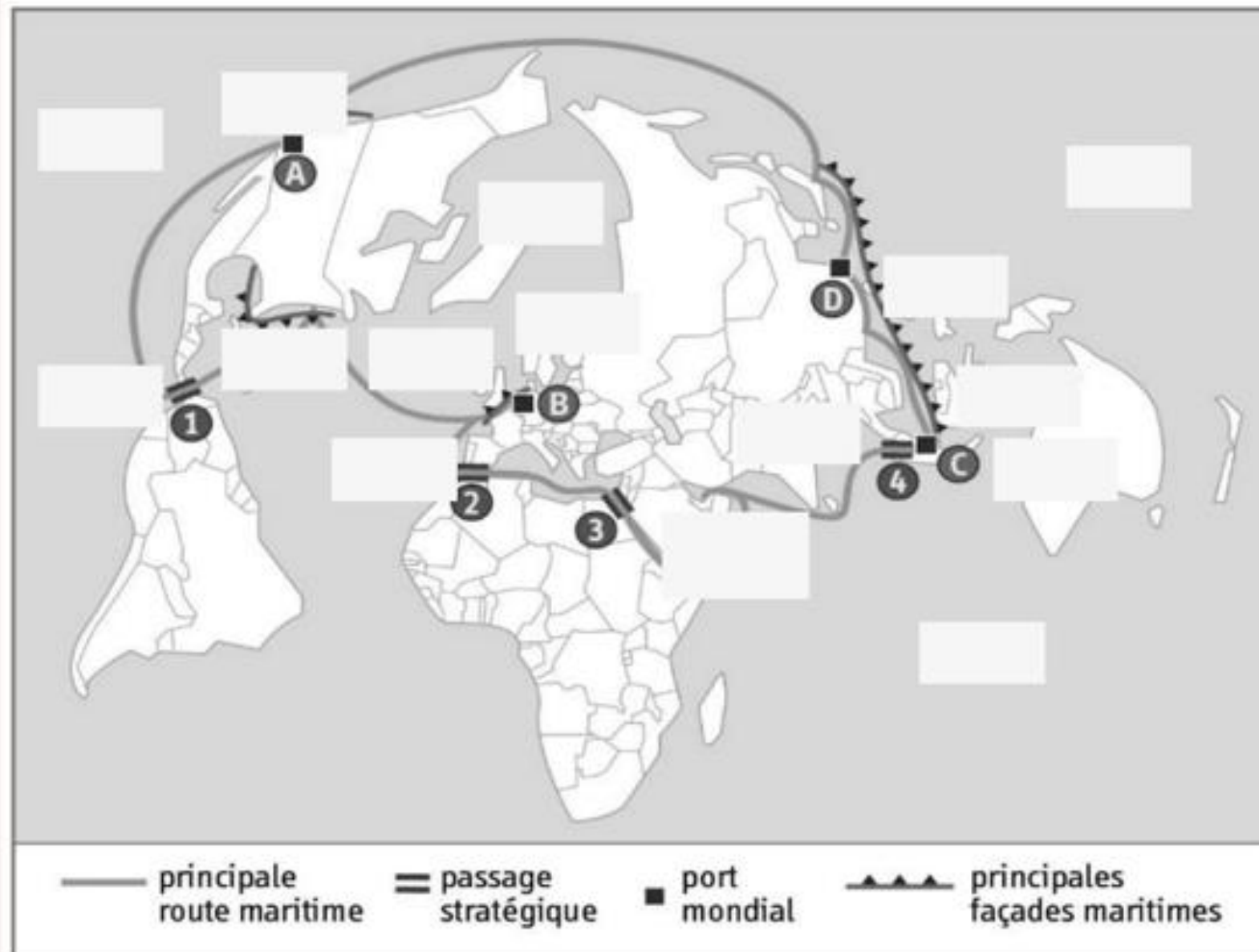
## DRAG&DROP - MERS ET OCÉANS - UN MONDE MARITIMISÉ - REPÈRES

Complète le fond de carte en localisant correctement :

- Les océans
- Quatre ZIP
- Des points de passage stratégiques
- Deux façades maritimes

Pour cela, place les étiquettes au bon endroit.

Drag&Drop - Mers et océans - Un monde maritimisé - Repères



Océan Pacifique    Océan Atlantique    Océan Indien

Océan Arctique    Océan Pacifique

Los Angeles    Singapour    Rotterdam    Shanghai

Canal de Panama    Détroit de Malacca    Canal de Suez    Détroit de Gibraltar

AMÉRIQUE DU NORD-EST    ASIE DU SUD-EST

Vérifier



## Fiche descriptive de la ressource présentée

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée

Type :



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche
- ✓ Rétroactions/feedbacks des tests



## Fiche descriptive de la ressource présentée

Type :



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche
- ✓ Rétroactions/feedbacks des tests



- ✓ Répétition possible



## Fiche descriptive de la ressource présentée

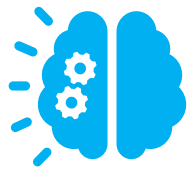
Type :



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche
- ✓ Rétroactions/feedbacks des tests



- ✓ Répétition possible



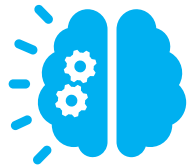
## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche
- ✓ Rétroactions/feedbacks des tests



- ✓ Répétition possible

Type :



Coût enseignant :







## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche
- ✓ Rétroactions/feedbacks des tests



- ✓ Répétition possible

Type :



Coût enseignant :



Ergonomie de conception :

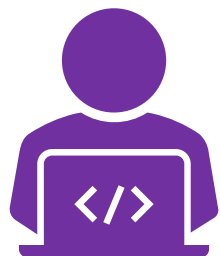


# Exemple de "glisser-déposer" pour mots croisés

---



Découvrir et comprendre de nouvelles notions en autonomie  
Se former à la protection de ses données personnelles



Drag and drop



# Exemple de "glisser-déposer" pour mots croisés

Complète les mots croisés en remplaçant les étiquettes qui sont à gauche.

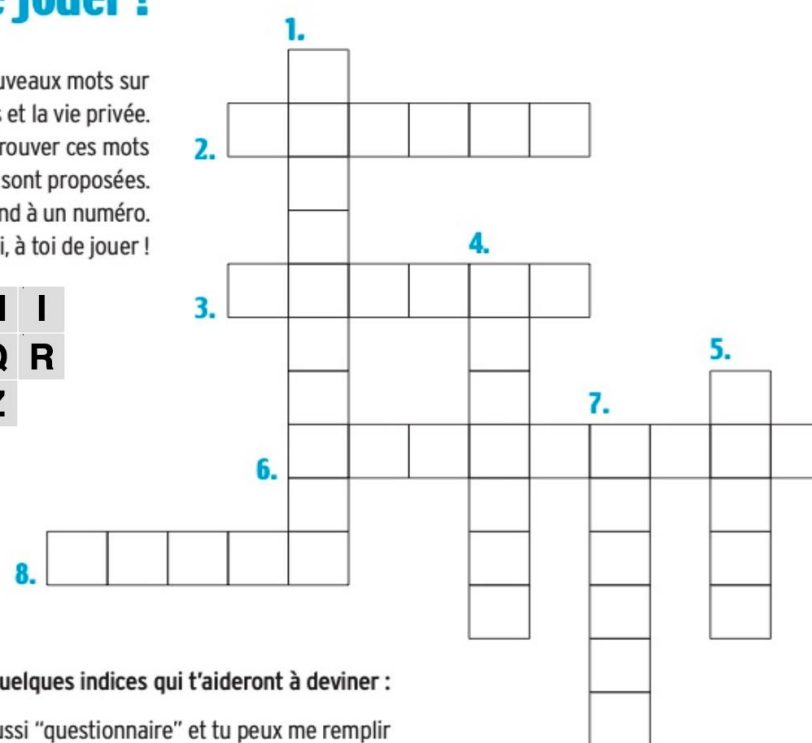
## Késako ?

Les mots croisés sont des jeux de lettres.  
Le but est de retrouver tous les mots manquants  
qui sont placés de haut en bas ou de gauche à droite  
grâce aux définitions qui sont proposées.  
Le chiffre de chaque définition est placé  
dans la grille. Il indique la ligne ou la colonne  
où tu dois placer le mot.

## A toi de jouer !

Tu viens de découvrir de nouveaux mots sur  
les données personnelles et la vie privée.  
A toi maintenant de retrouver ces mots  
grâce aux définitions qui sont proposées.  
Chaque mot correspond à un numéro.  
C'est parti, à toi de jouer !

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	



### Quelques indices qui t'aideront à deviner :

1. On m'appelle aussi "questionnaire" et tu peux me remplir en répondant à des questions.
2. Dans la vie de tous les jours, je suis un petit gâteau. Sur internet, pendant que tu surfes, j'enregistre ce que tu fais.
3. Je ne suis pas privé, je suis même son contraire.  
4. On dit que je ne suis pas légal.
5. Je suis le contraire de public, on peut dire que je suis personnel.  
6. Je signifie "ne pas autoriser".
7. On parle souvent des devoirs d'une personne mais aussi de ses ...
8. Pour protéger ta vie privée, il faut souvent entrer un mot de ...

Conception, rédaction Tralalere. © Tralalere 2015

Plus d'informations, de dessins animés et de jeux sur

[www.InternetSansCrainte.fr](http://www.InternetSansCrainte.fr)



## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques (jeu : mots croisés)

Type :





## Fiche descriptive de la ressource présentée

Type :



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques (jeu : mots croisés)



- ✓ Interactivité
- ✓ Action de l'élève nécessaire
- ✓ Autonomie



## Fiche descriptive de la ressource présentée

Type :



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques (jeu : mots croisés)



- ✓ Interactivité
- ✓ Action de l'élève nécessaire
- ✓ Autonomie



- ✓ Répétition possible



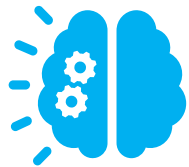
## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques (jeu : mots croisés)



- ✓ Interactivité
- ✓ Action de l'élève nécessaire
- ✓ Autonomie



- ✓ Répétition possible

Type :



Coût enseignant :





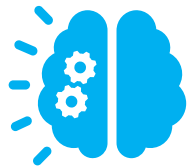
## Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques (jeu : mots croisés)



- ✓ Interactivité
- ✓ Action de l'élève nécessaire
- ✓ Autonomie



- ✓ Répétition possible

Type :



Coût enseignant :



Ergonomie de conception :





# Programme

---

**Pour résumer**

- **Vos questions**
- **Quelques leviers pour mieux scénariser**
- **Pour en savoir plus...**

# Des questions ?

---



# Quelques leviers pour mieux scénariser

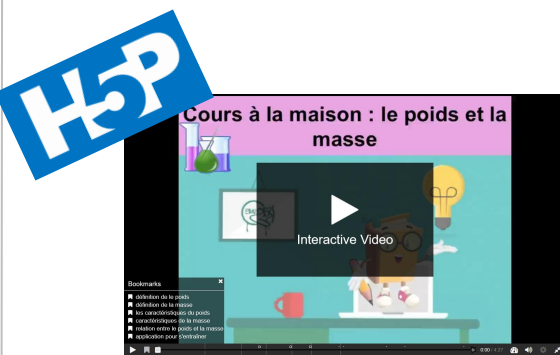




# Pour en savoir plus...

## Liens vers les ressources présentées :

Les contenus interactifs H5P proposés en histoire et en géographie (Timeline, Drag and drop, dialog cards) intégrés dans un parcours éléa : <https://communaute.elea.ac-versailles.fr/course/view.php?id=6344>



- La vidéo de démo : <https://youtu.be/7JPnbaSZfpU>
- La ressource H5P : <https://h5p.org/h5p/embed/874712>



- La vidéo de démo : <https://youtu.be/NyicqTjRJNs>

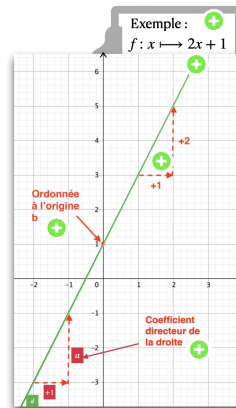
# Pour en savoir plus...

## Liens vers les ressources présentées



### Fonction affine Représentation graphique

- La représentation graphique d'une fonction affine est **une droite**
- Le nombre  $a$  est appelé coefficient directeur
- Le nombre  $b$  est appelé ordonnée à l'origine
- La représentation graphique de  $f$  est constituée de tous les points  $M$  de coordonnées  $(x; f(x))$



- La ressource H5P : <https://h5p.org/node/708889>
- La vidéo démo : <https://youtu.be/A6-5JjLK7s>
- L'animation Geogebra : <https://www.geogebra.org/m/hu4m48qj>
- Des ressources Geogebra en ligne : <https://www.geogebra.org/u/c2it>



Visites qui sont à gauche.

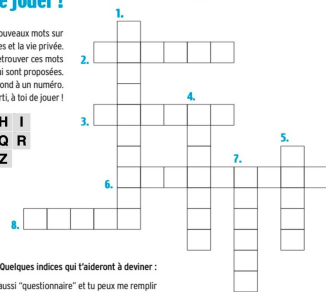
### Hésako ?

Les mots croisés sont des jeux de lettres. Le but est de retrouver tous les mots manquants qui sont placés de haut en bas ou de gauche à droite grâce aux définitions qui sont proposées. Le chiffre de chaque définition est placé dans la grille. Il indique la ligne ou la colonne où tu dois placer le mot.

### À toi de jouer !

Tu viens de découvrir de nouveaux mots sur les données personnelles et la vie privée. À toi maintenant de retrouver ces mots grâce aux définitions qui sont proposées. Chaque mot correspond à un numéro. C'est parti, à toi de jouer !

A B C D E F G H I  
J K L M N O P Q R  
S T U V W X Y Z



Quelques indices qui t'aideront à deviner :

1. On m'appelle aussi "questionnaire" et tu peux me remplir en répondant à des questions.
2. Dans la vie de tous les jours, je suis un petit génie. Sur internet, pendant que tu surfes, j'enregistre ce que tu fais.
3. Je ne suis pas privé, je suis même son contraire.
4. On dit que je ne suis pas légal.
5. Je suis le contraire de public, on peut dire que je suis personnel.
6. Je signifie "ne pas autoriser".
7. On parle souvent des devoirs d'une personne mais aussi de ses ...
8. Pour protéger la vie privée, il faut souvent entrer un mot de ...

Plus d'informations, de dessins animés et de jeux sur [www.InternetSansCrainte.fr](http://www.InternetSansCrainte.fr)

- La ressource dans le parcours Éléa "Protège tes données" : [acver.fr/ptdph5p](http://acver.fr/ptdph5p)
- L'article sur le sujet : [acver.fr/ptdp](http://acver.fr/ptdp)
- La vidéo démo : <https://youtu.be/6eGYpc5Es8U>
- La vidéo des élèves : <https://youtu.be/FooEagz9wOg>



# Pour en savoir plus...

## Des formations existent :

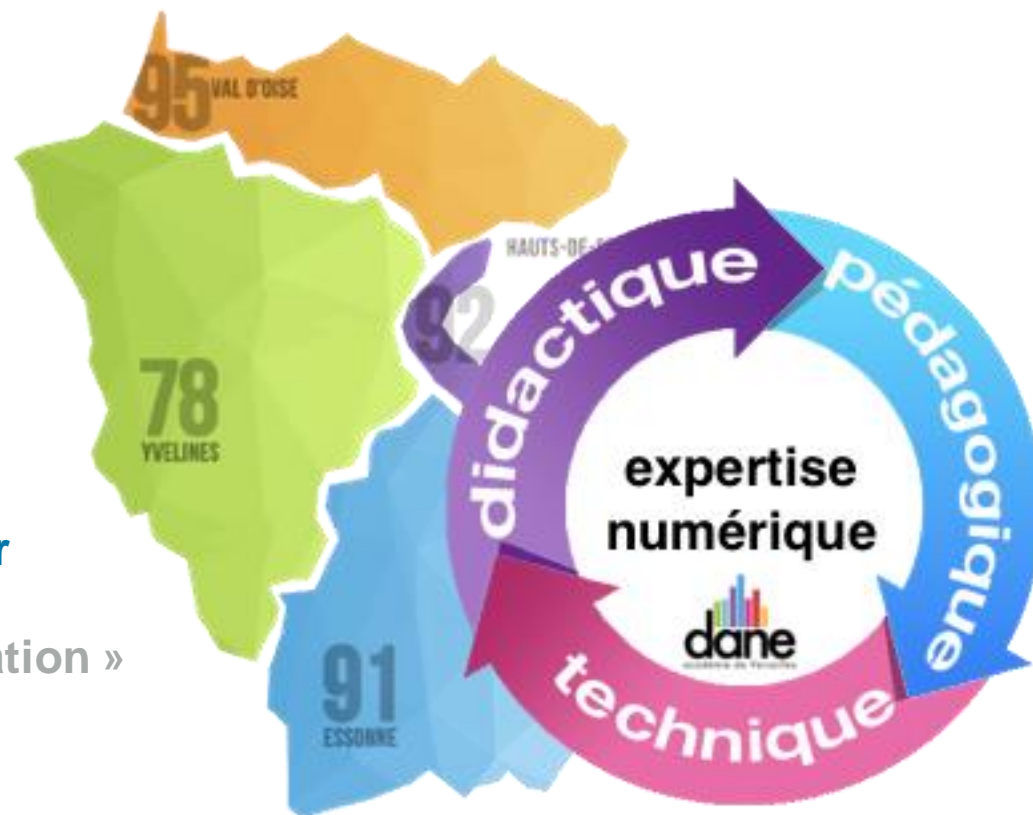
**m@gistère**

- [Un parcours de démonstration avec des exemples \(académie de Rennes\)](#)
- Un parcours m@gistère en autoformation en préparation

**Formation :**

- Formation sur mesure des formateurs (demande groupée en passant par l'inspecteur)
- Des tutoriels H5P sur la plateforme Éléa : <http://acver.fr/eleah5p>





**Anne-Cecile.Franc@ac-versailles.fr**  
 Formatrice académique  
 Coordonnatrice du projet « e-formation »  
 DANE de l'académie de Versailles

**Aurelie.Heuveline@ac-versailles.fr**  
 Formatrice académique  
 Chargée de mission « e-éducation »  
 DANE de l'académie de Versailles

**Audrey.Campbell@ac-versailles.fr**  
 Formatrice académique  
 Chargée de mission « e-formation »  
 DANE de l'académie de Versailles

**Sanah.Mnaouare@ac-versailles.fr**  
 Formatrice académique  
 Chargée de mission « e-éducation »  
 DANE de l'académie de Versailles

