

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

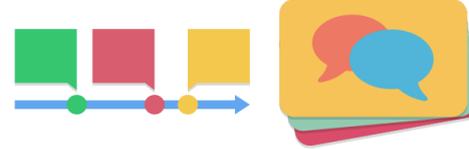
Exemples et analyses



e-formation



Maths



Histoire



Physique
chimie



Géographie



Données
personnelles

Programme

Introduction

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

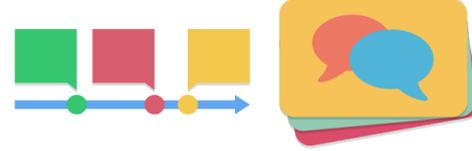
Exemples et analyses



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

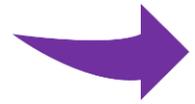
« qui concerne la relation homme-machine. »

« 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

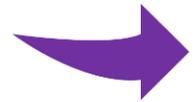


Motivation



Introduction

Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



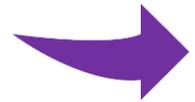
Motivation



- Utiliser des images, des médias

Introduction

Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



Motivation



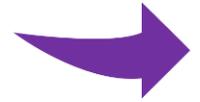
- Utiliser des images, des médias
- Proposer des activités attractives, ludiques

Introduction

Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



Motivation

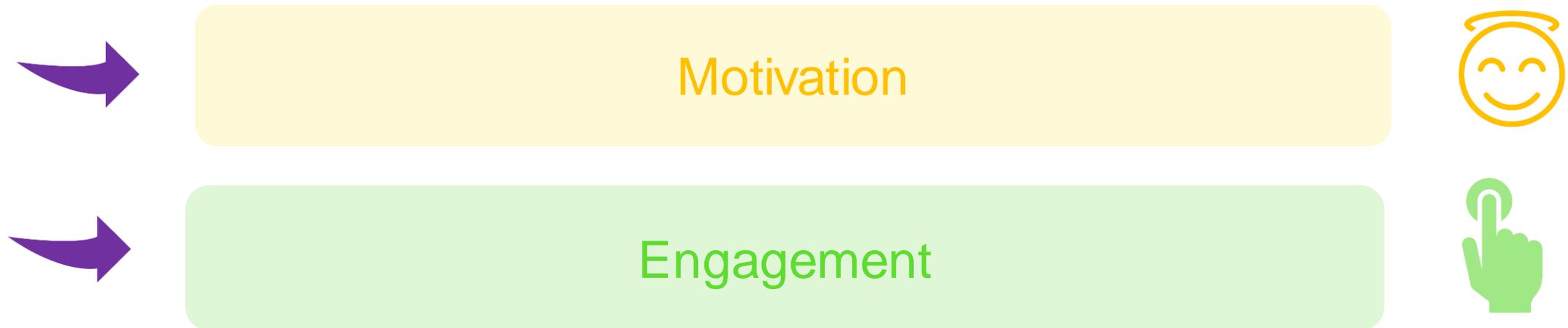


Engagement



Introduction

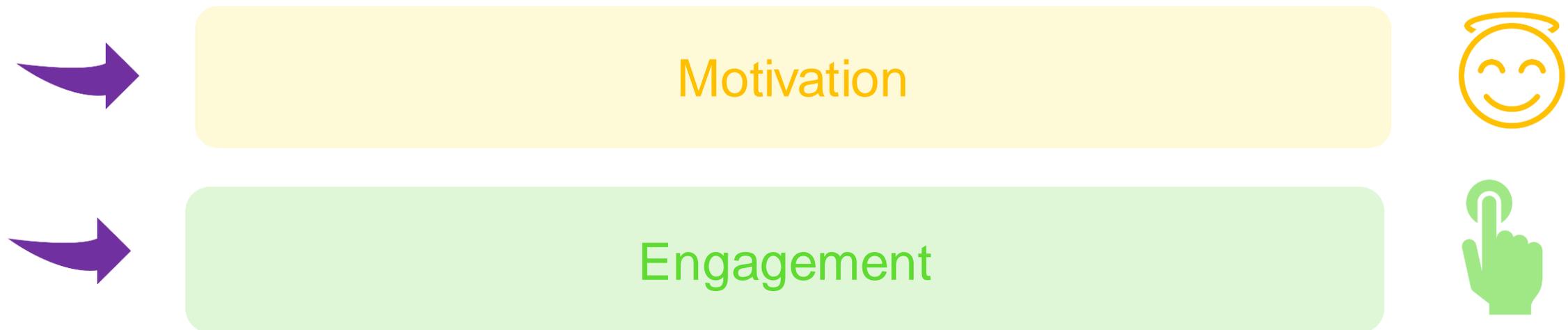
Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



- Permettre une interaction avec la ressource

Introduction

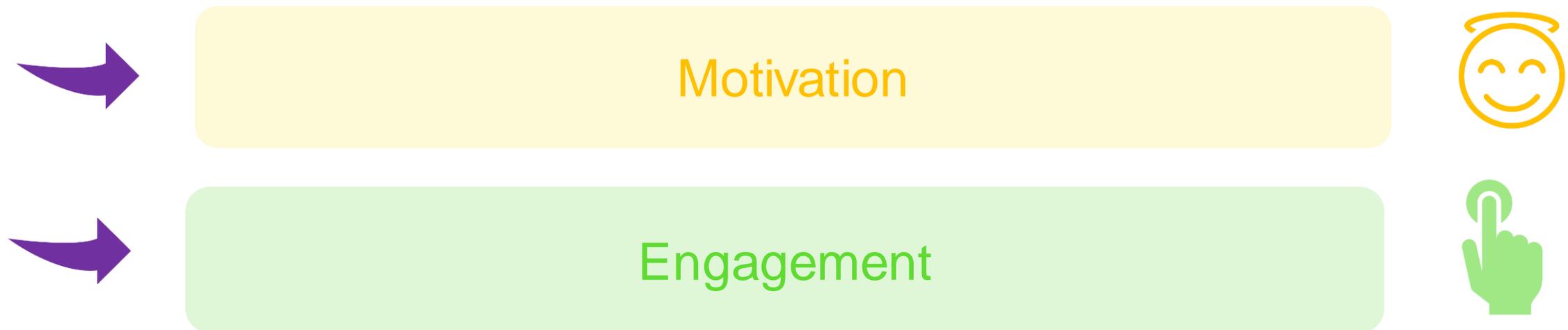
Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



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

Introduction

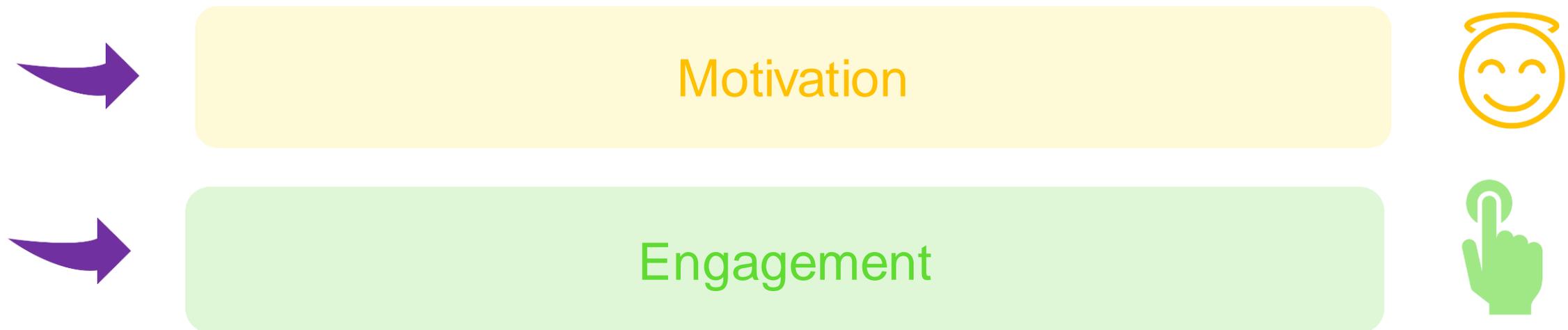
Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



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

Introduction

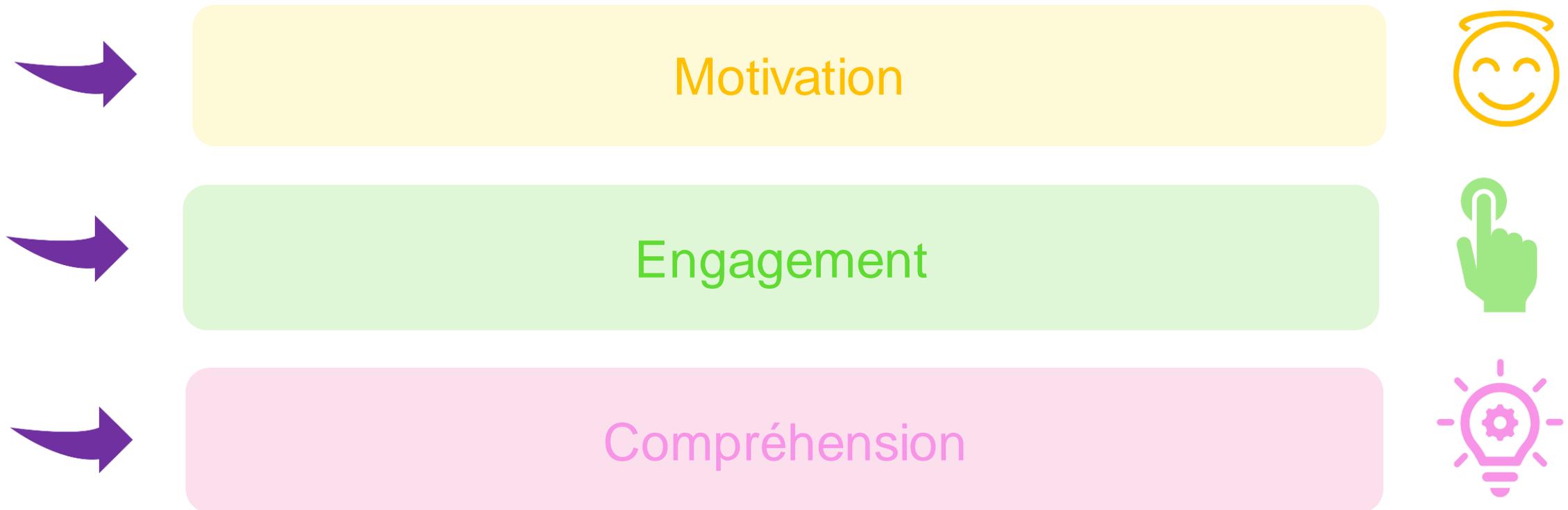
Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



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

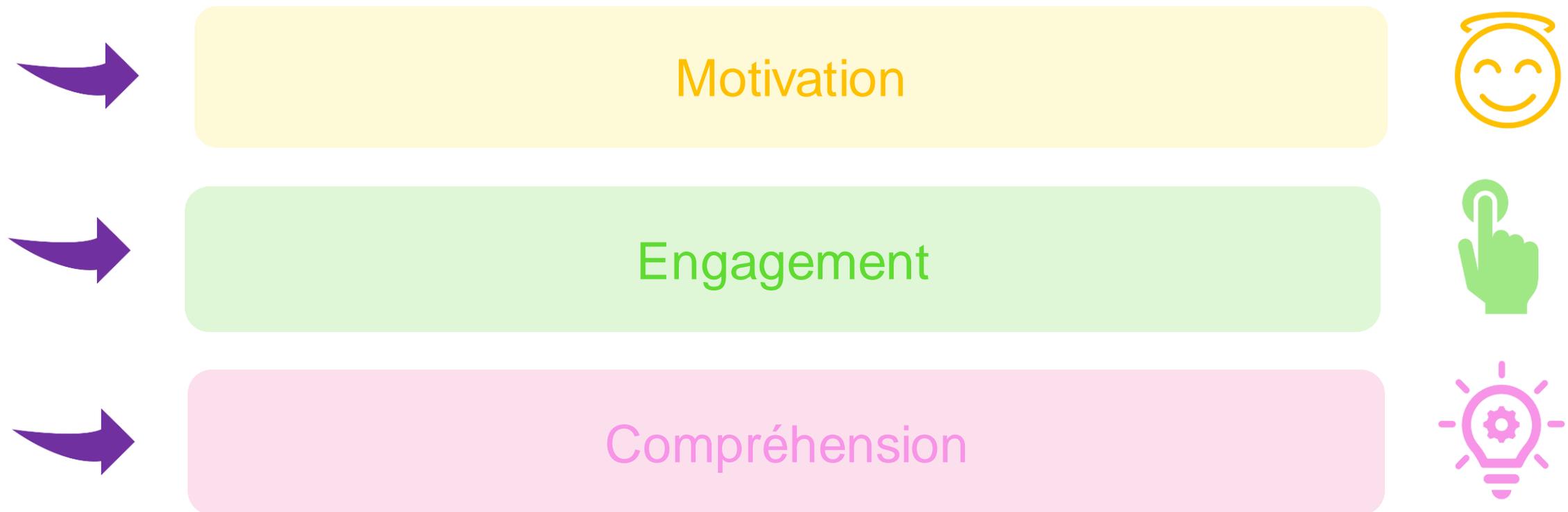
Introduction

Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



Introduction

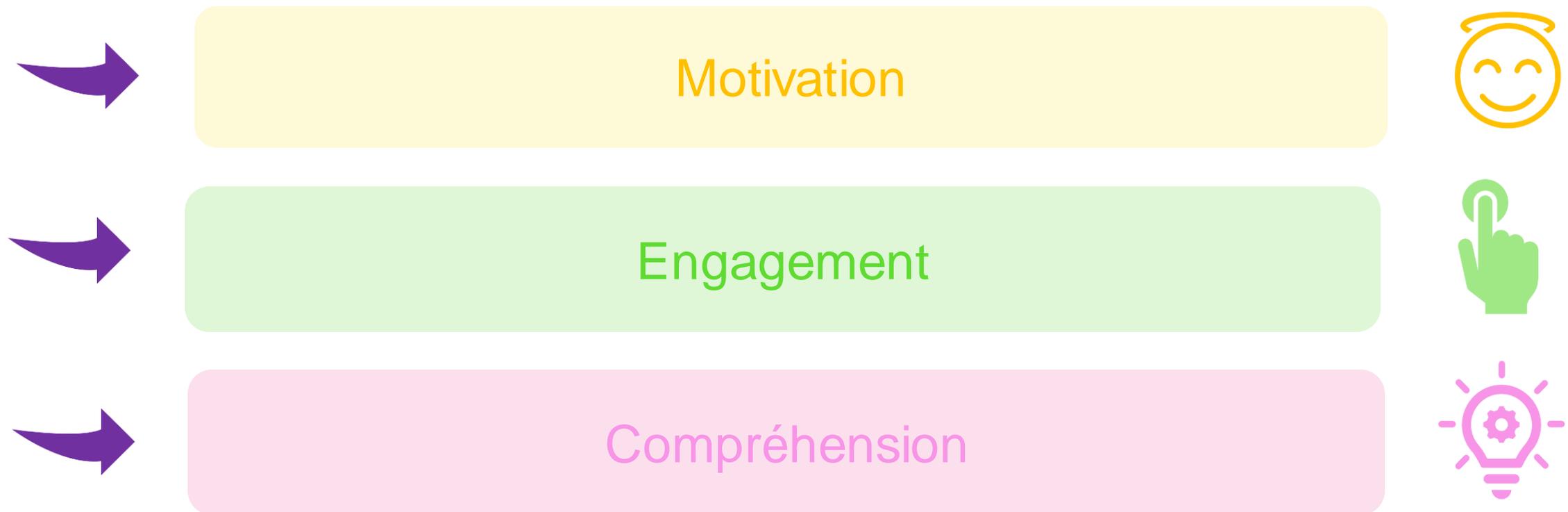
Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



- Rendre les consignes plus explicites

Introduction

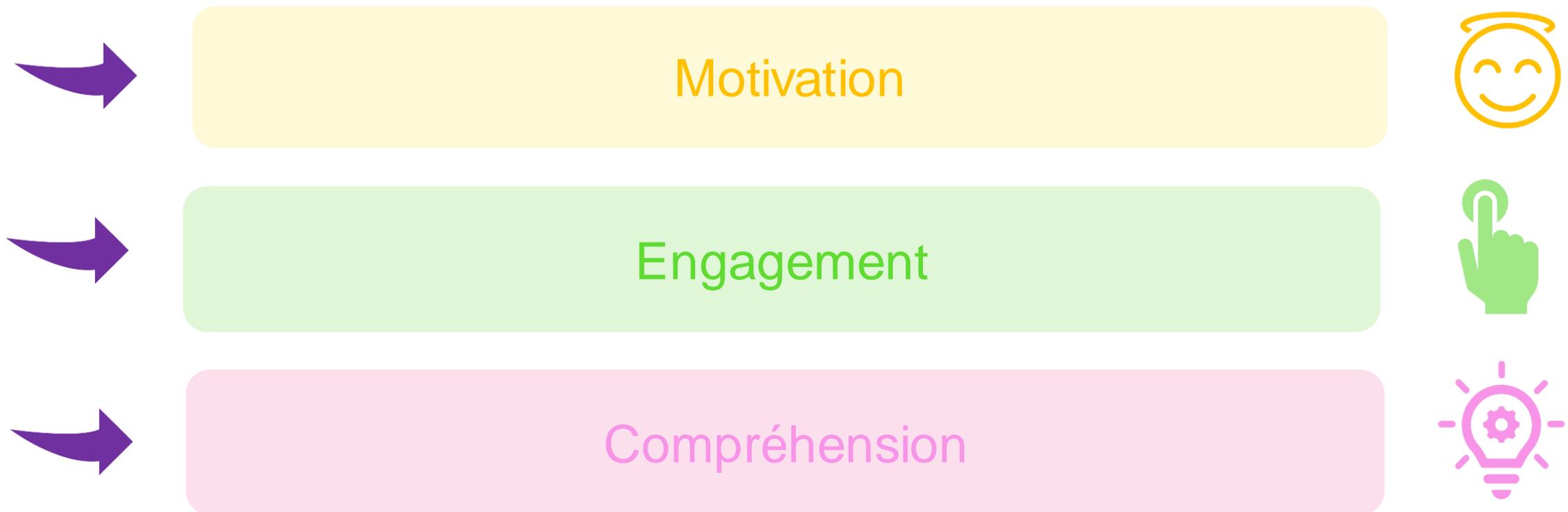
Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



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

Introduction

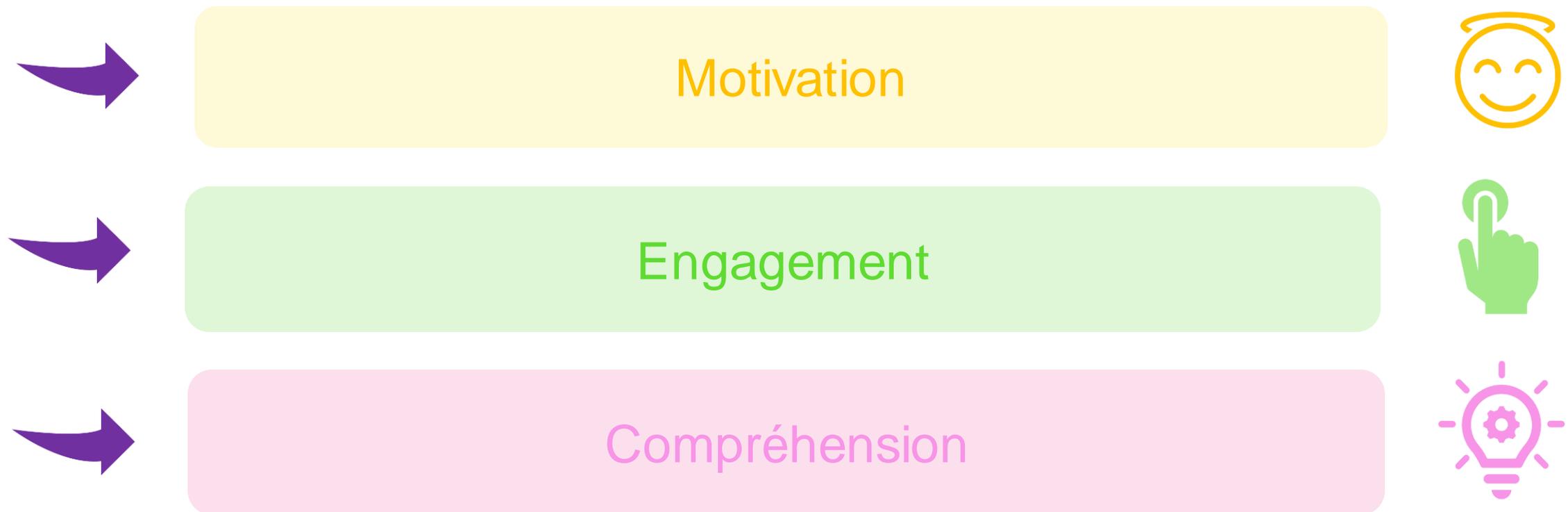
Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



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

Introduction

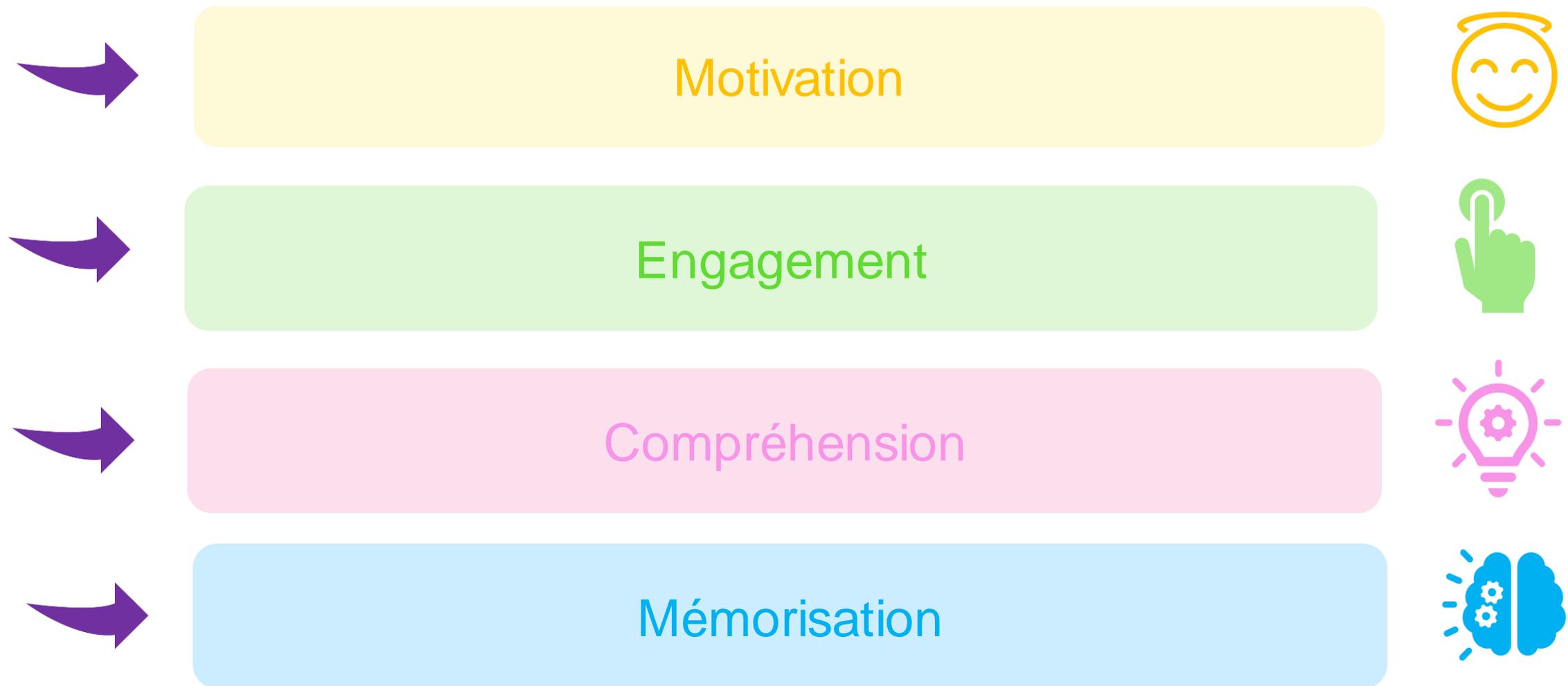
Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



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

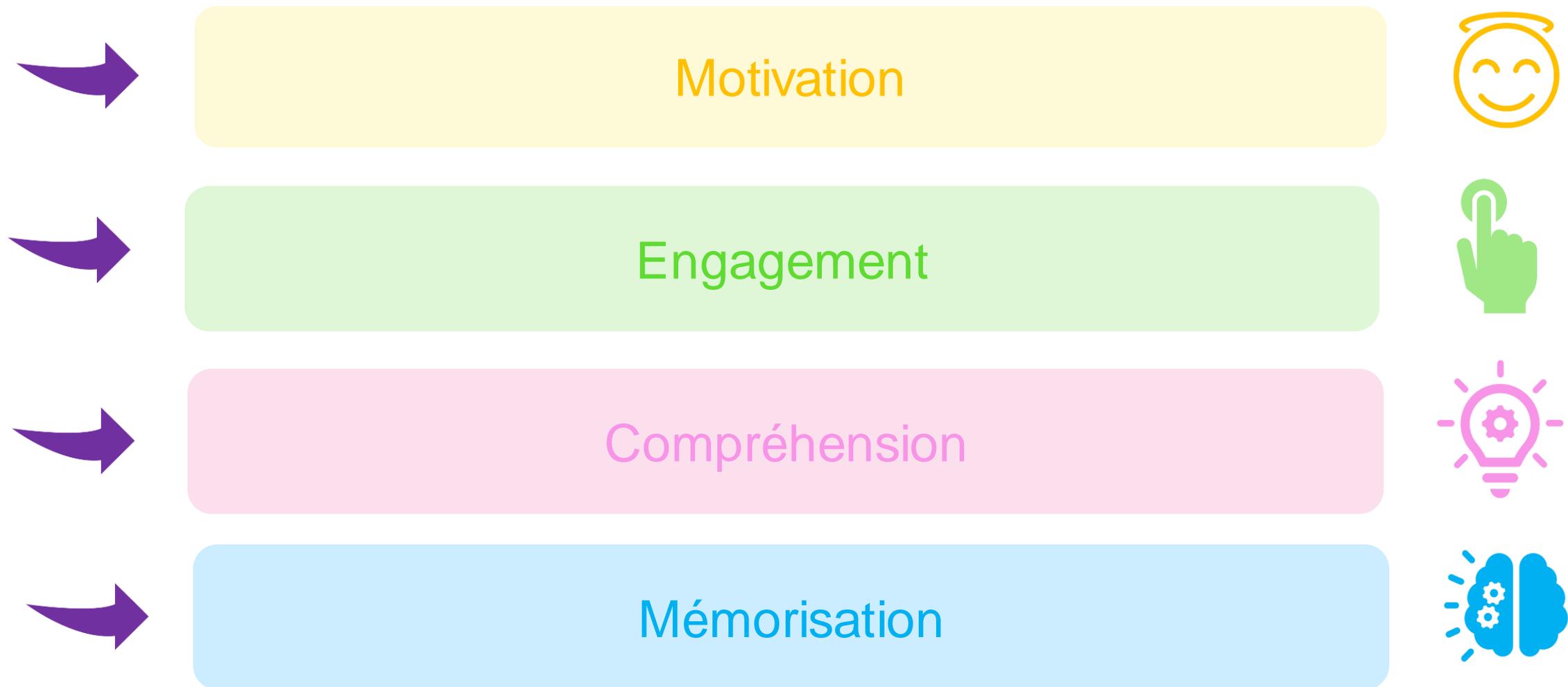
Introduction

Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



Introduction

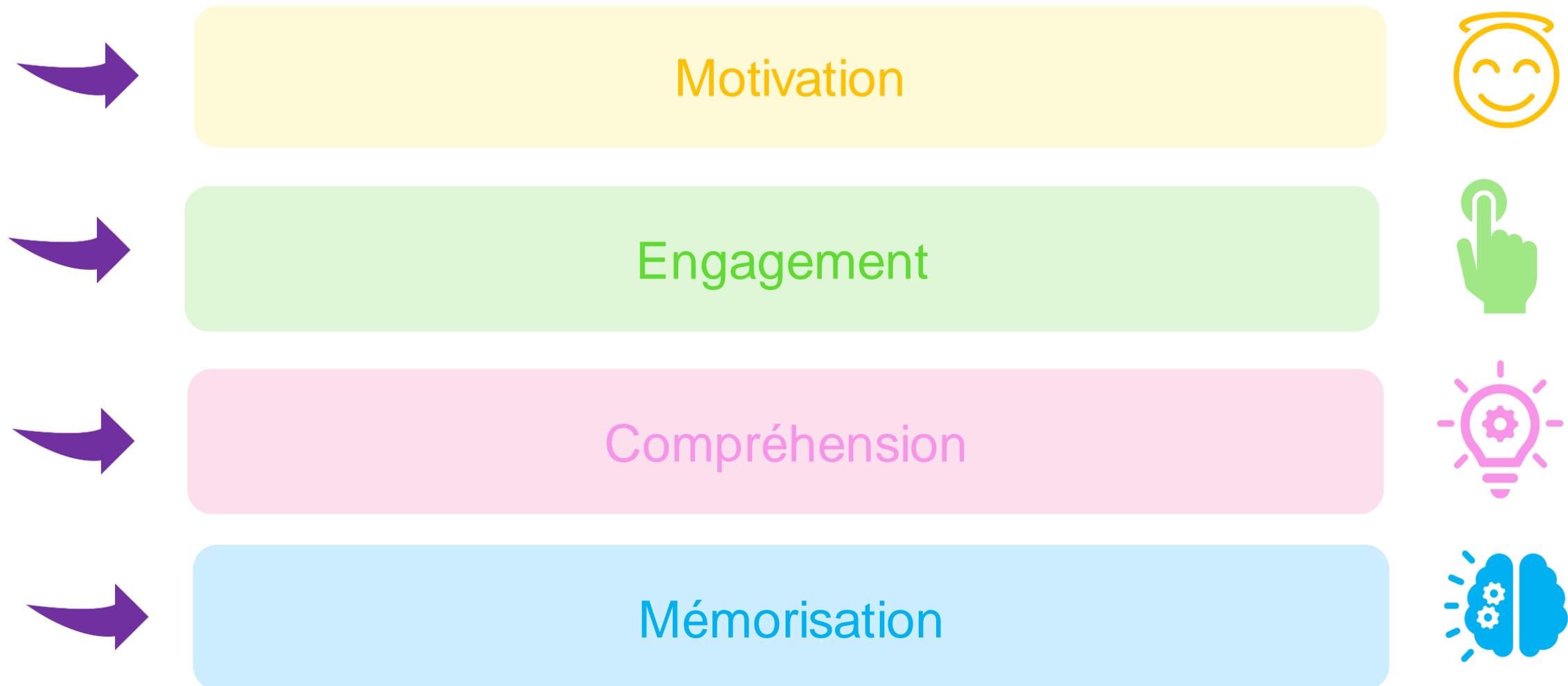
Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



- Permettre une autoévaluation

Introduction

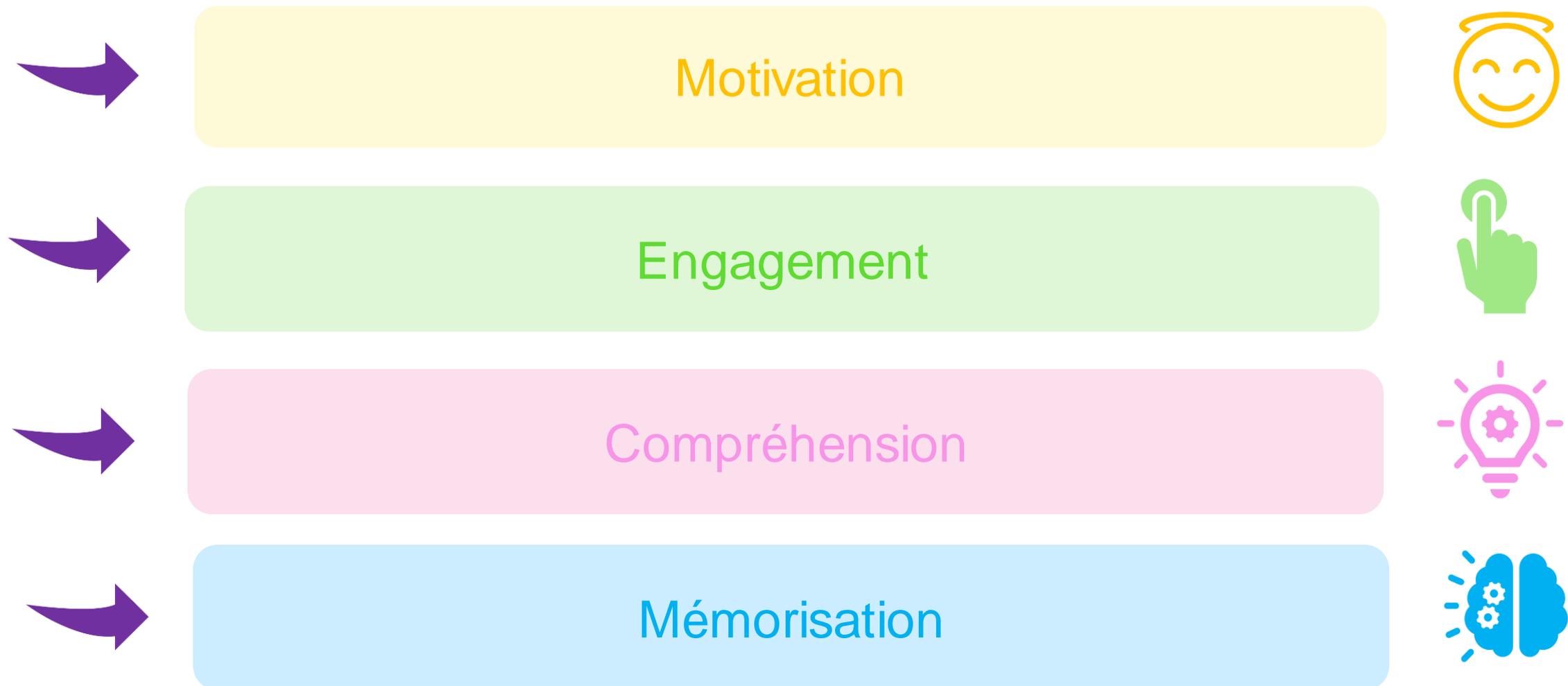
Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



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

Introduction

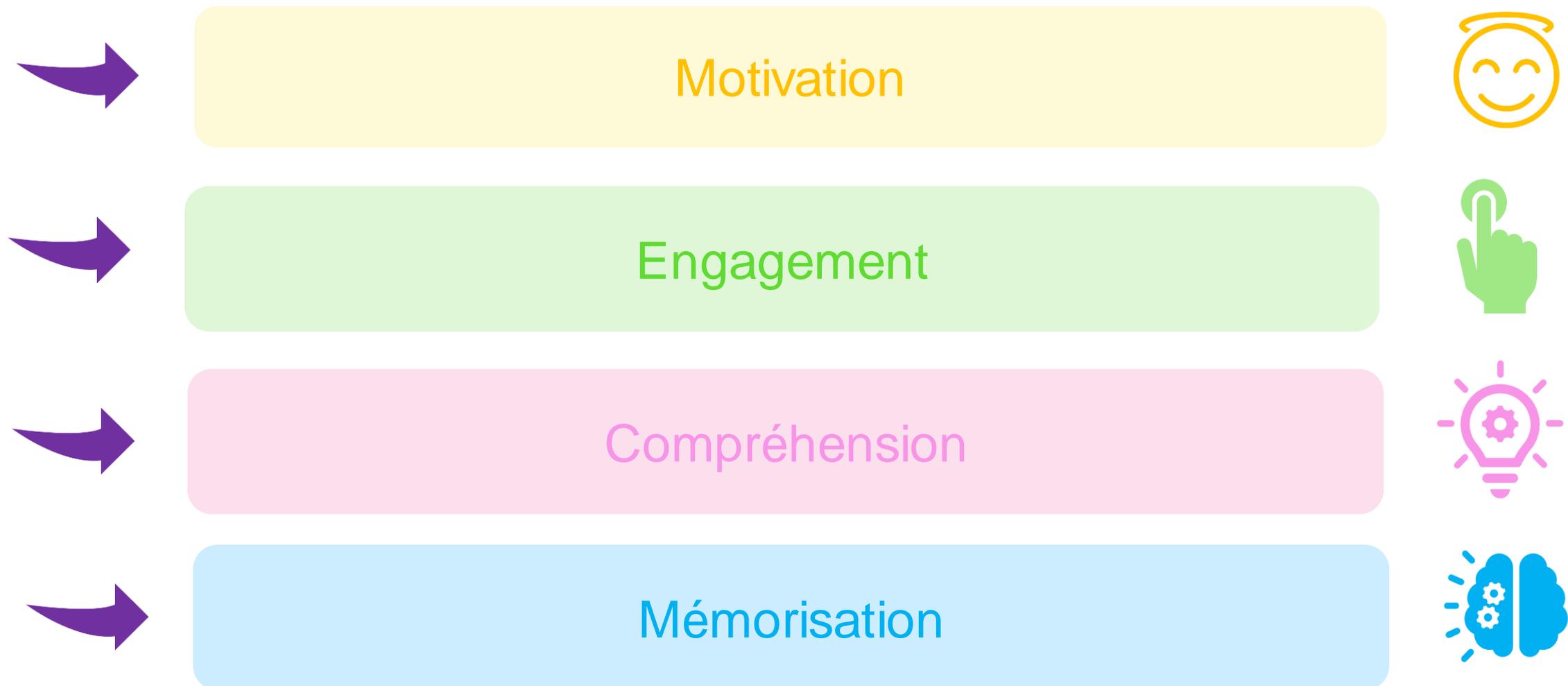
Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



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

Introduction

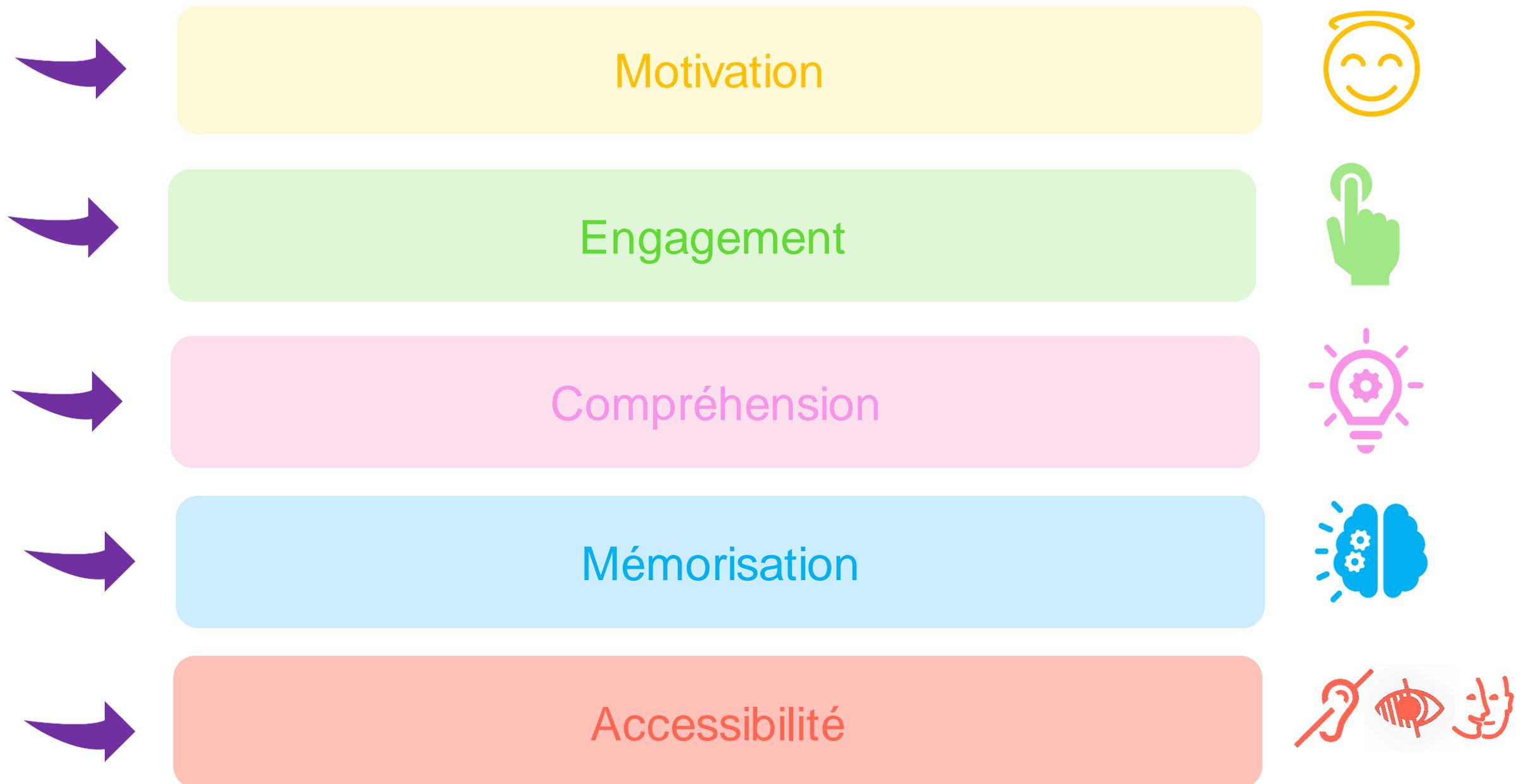
Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



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

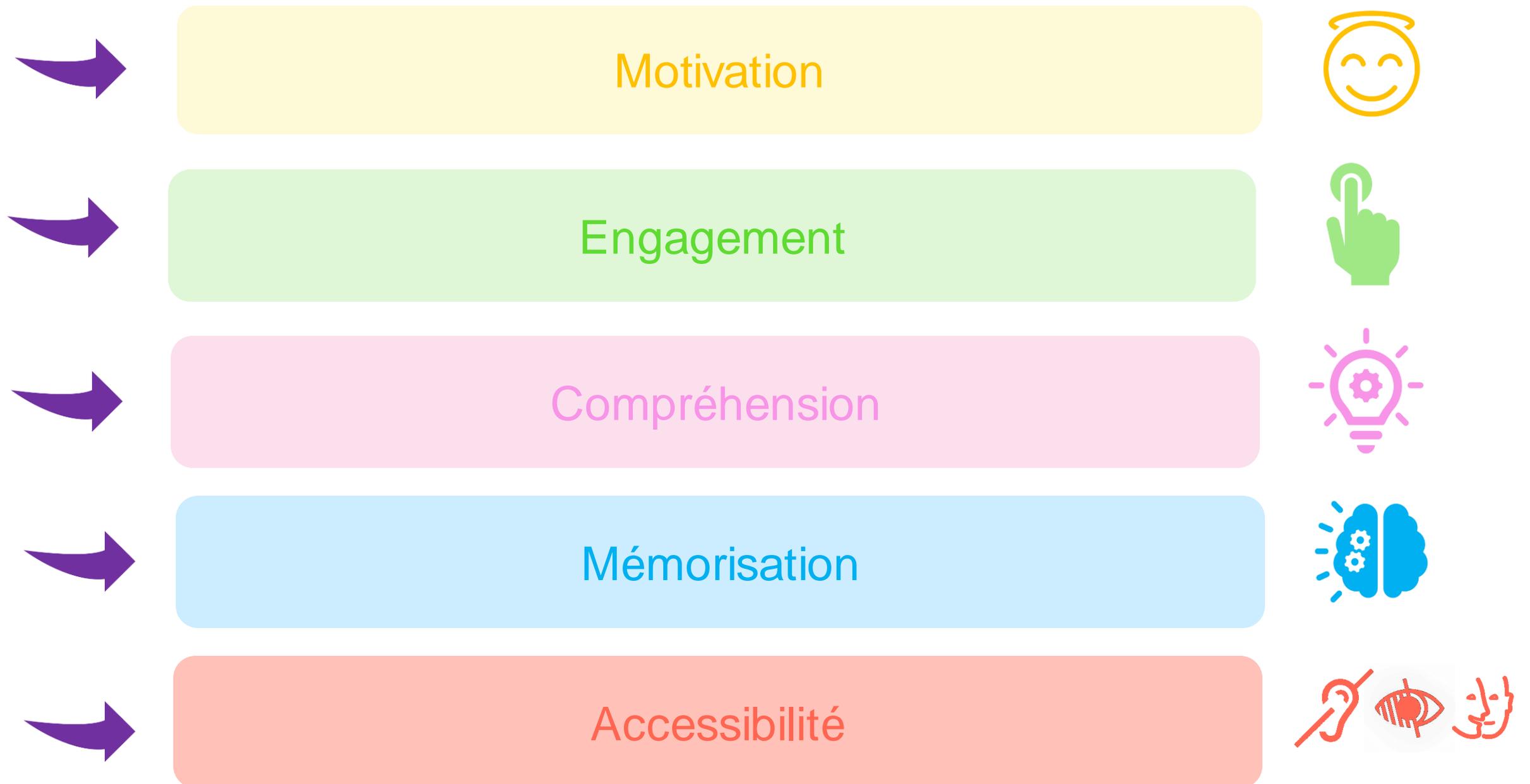
Introduction

Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



Introduction

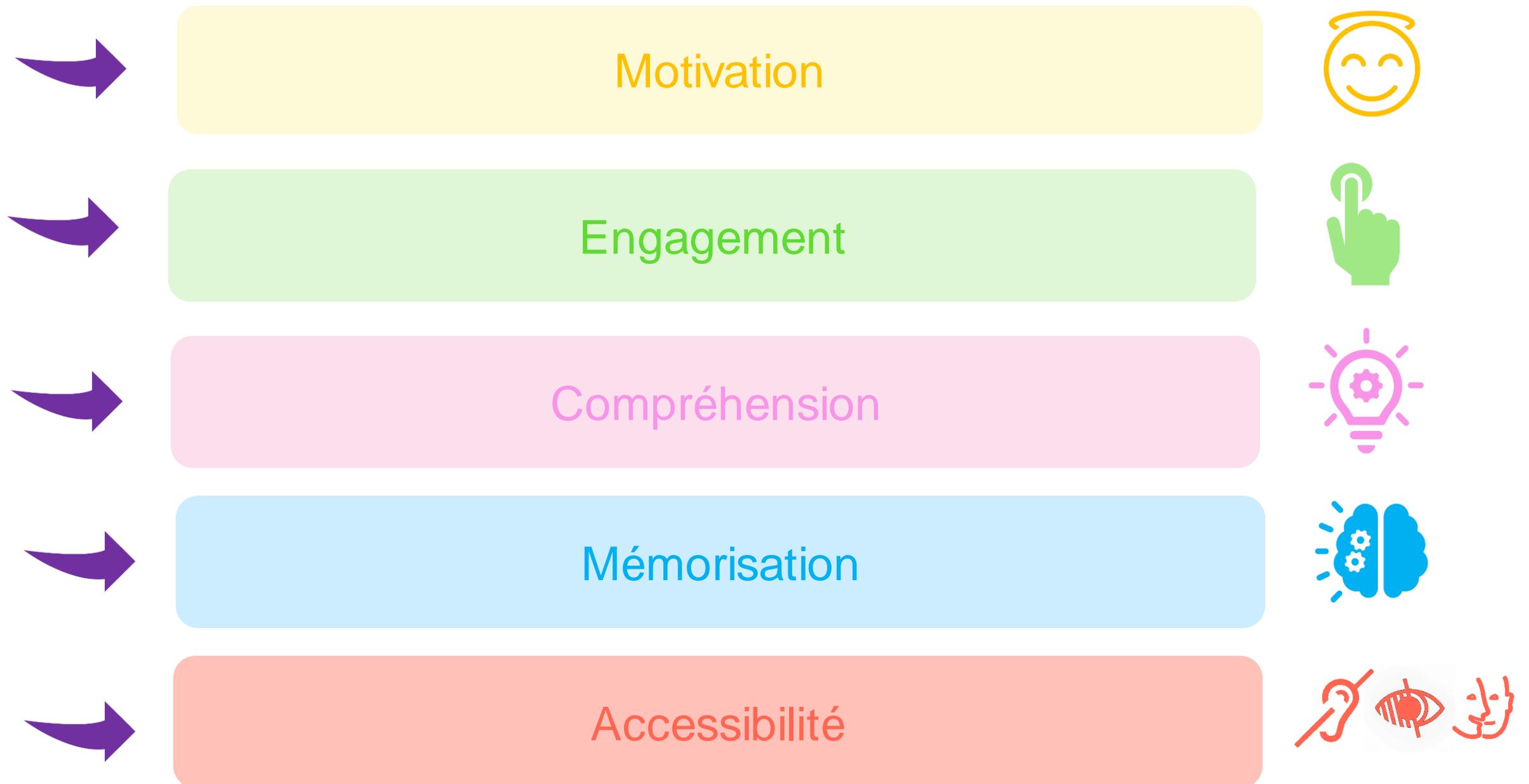
Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



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

Introduction

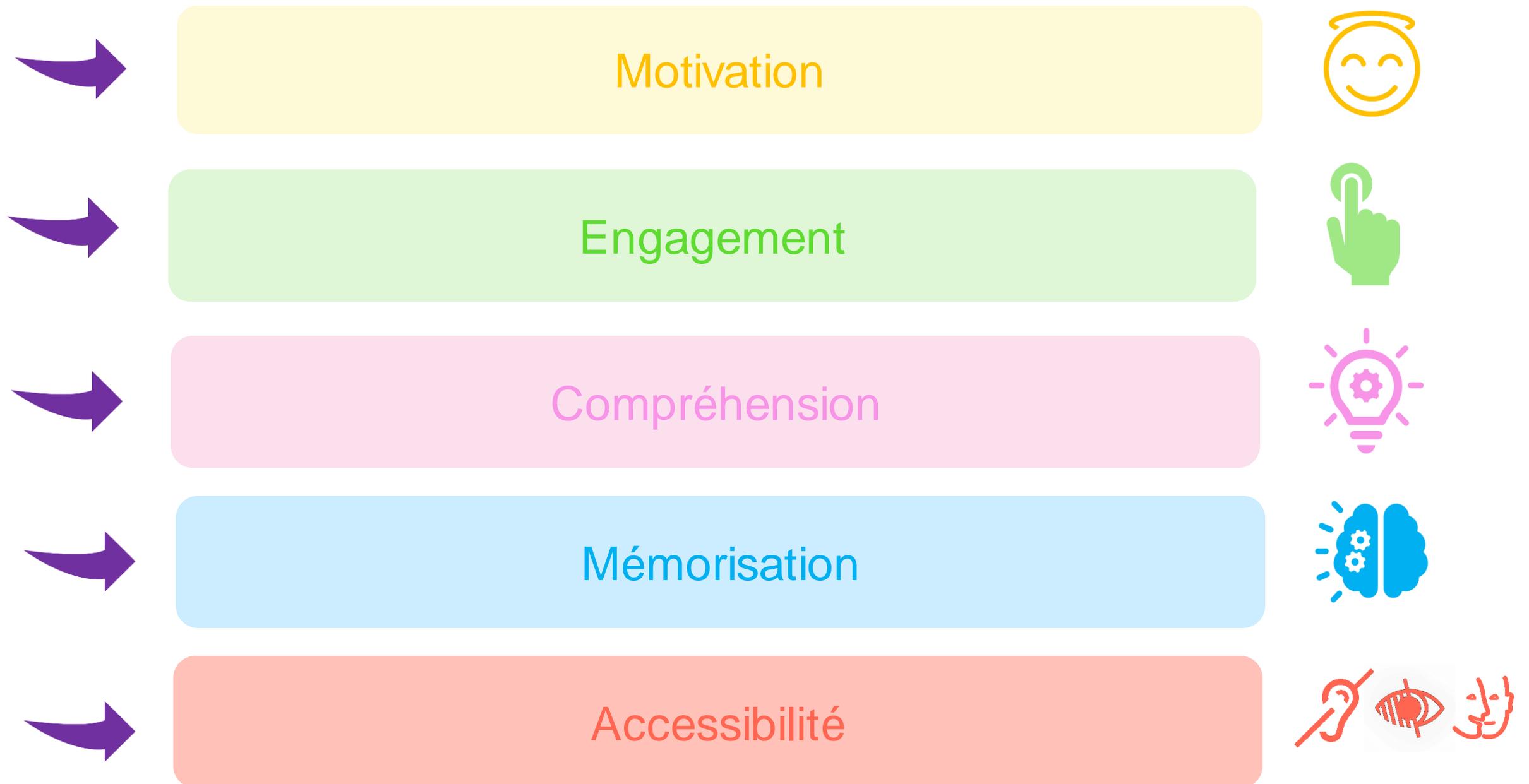
Ergonomie de conception : enjeux pédagogiques et didactiques



- 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

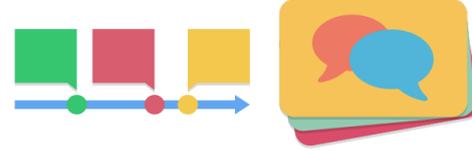
Exemples et analyses



e-formation



Maths



Histoire



Physique
chimie



Géographie



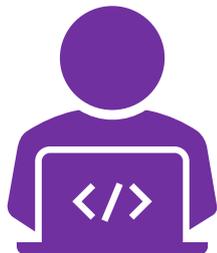
Données
personnelles



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

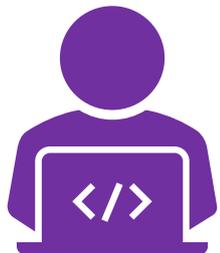


Image hotspot



Exemple d'image interactive en mathématiques

Fonction affine

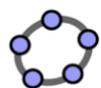
Représentation graphique

- 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 :

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

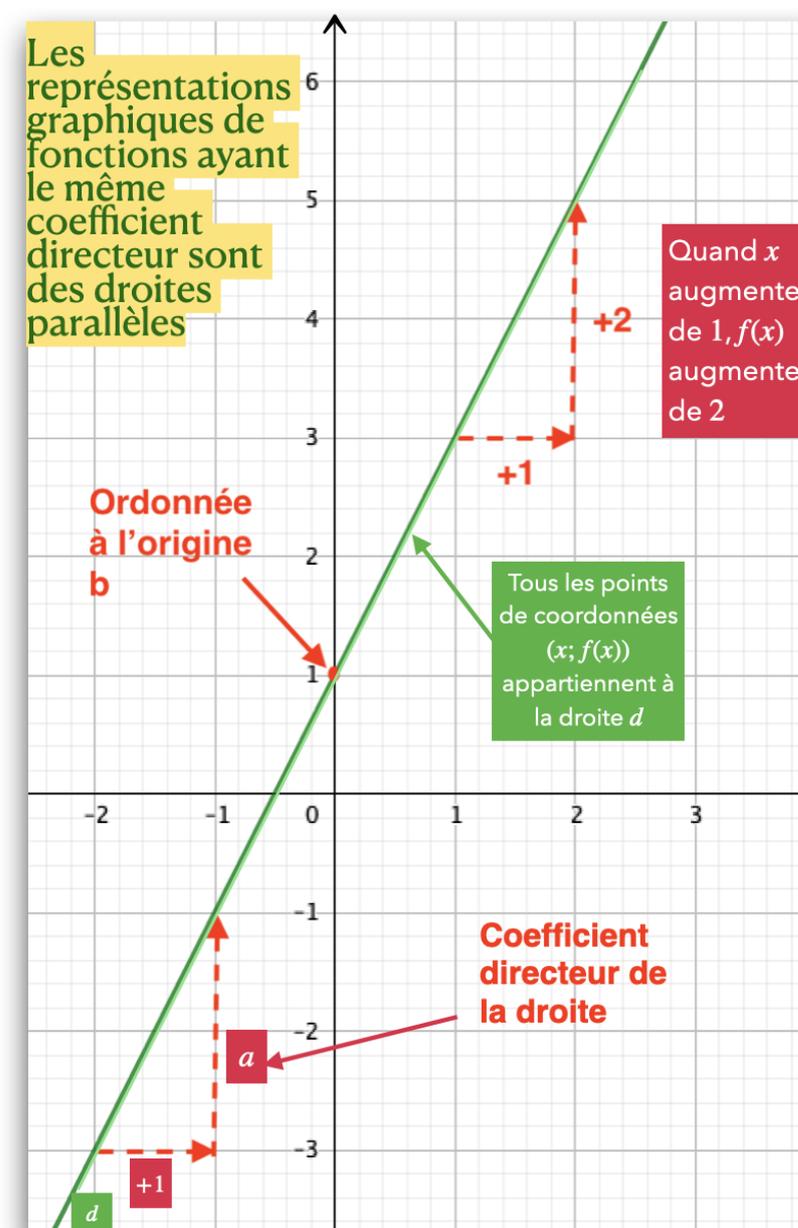
d est la représentation graphique de la fonction f
Dans cet exemple, le coefficient a est positif donc la droite « monte »



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

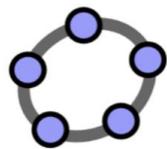
- Surchargée, encombrée
- Peu engageante, pas d'interactivité
- Aucune action de l'élève (passivité)
- Pas de hiérarchisation de l'information
- Pas de différenciation
- Modélisation difficile (1 seul exemple figé)
- Compréhension difficile

Exemple d'image interactive en mathématiques

Fonction affine

Représentation graphique

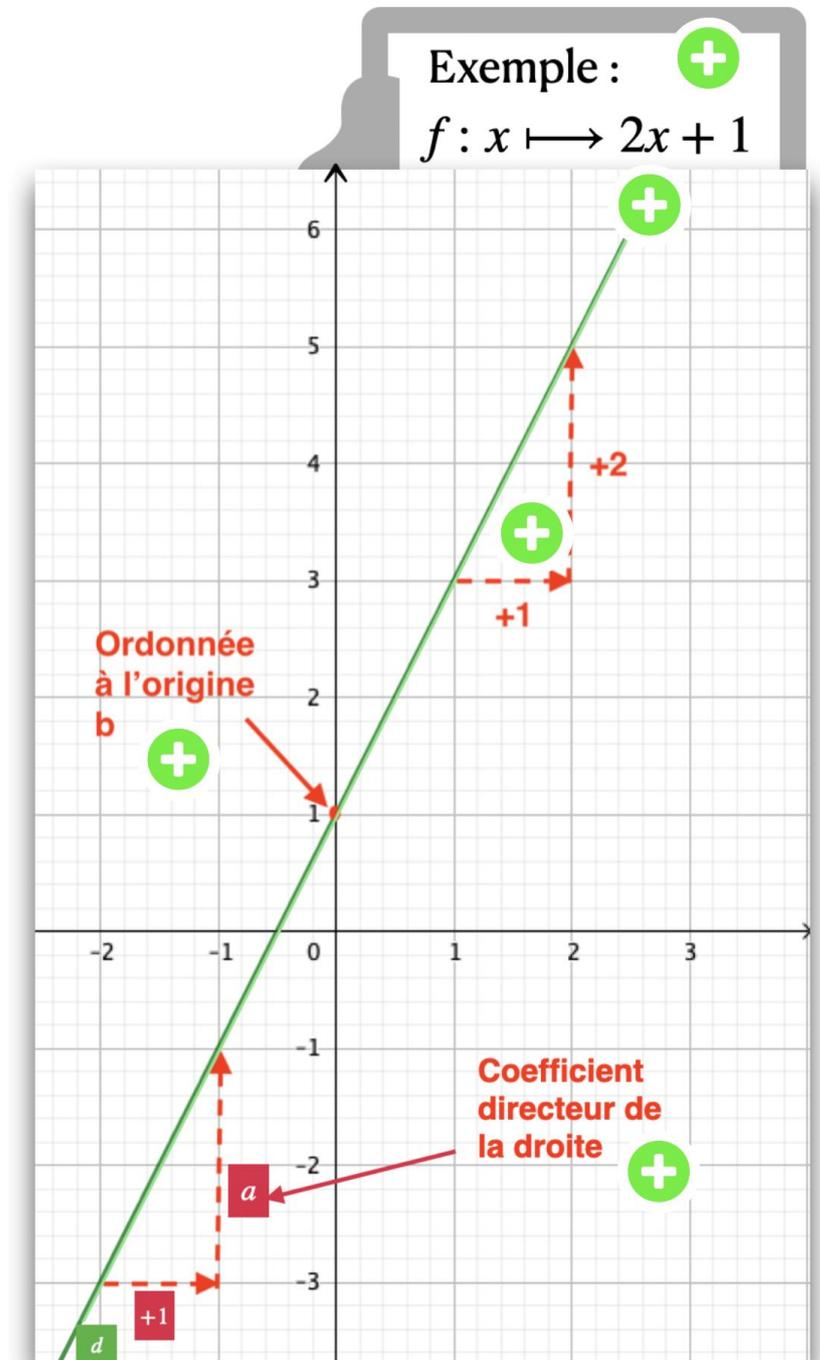
- La représentation graphique d'une fonction **affine** est **une droite**
- Le nombre a est appelé **coefficient directeur**
- Le nombre b est appelé **ordonnée à l'origine**
- La représentation graphique de f est constituée de tous les points M de coordonnées $(x; f(x))$



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



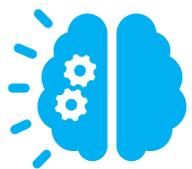
- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques (ressources cachées)
- ✓ Diversité des médias (animation ggb, vidéos, images)



- ✓ 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



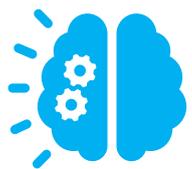
- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques (ressources cachées)
- ✓ Diversité des médias (animation ggb, vidéos, images)



- ✓ 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



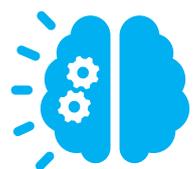
- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques (ressources cachées)
- ✓ Diversité des médias (animation ggb, vidéos, images)



- ✓ 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



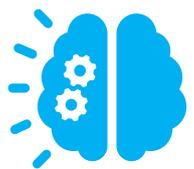
- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques (ressources cachées)
- ✓ Diversité des médias (animation ggb, vidéos, images)



- ✓ 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 :

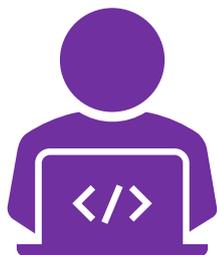


Exemple de frise chronologique en histoire



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



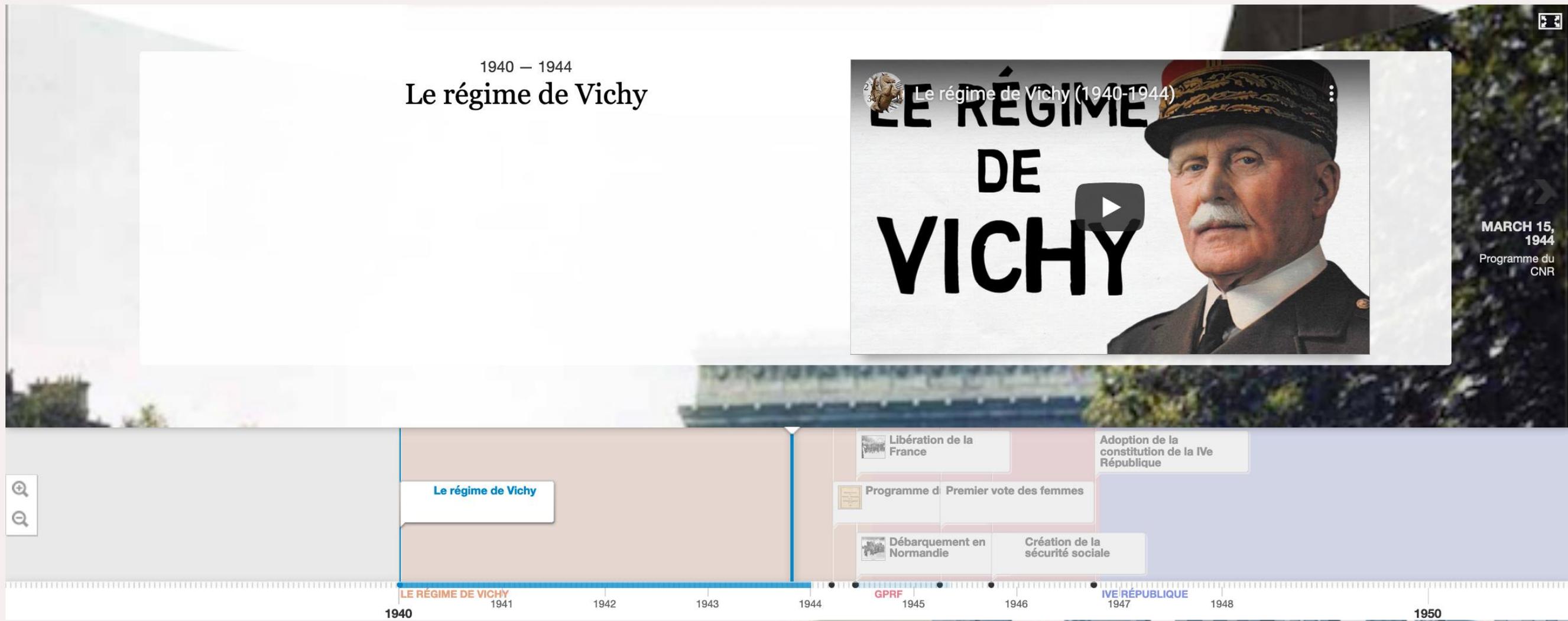
Timeline



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 :



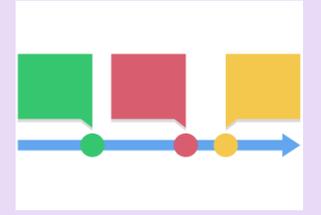


Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Diversité des ressources

Type :





Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Diversité des ressources



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche

Type :





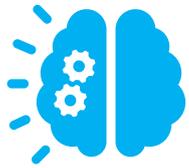
Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Diversité des ressources



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche



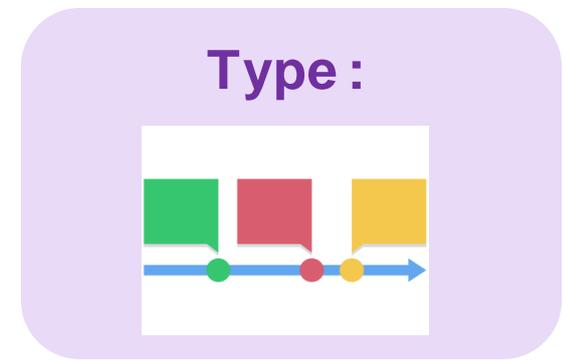
- ✓ Ré-écoute possible

Type :





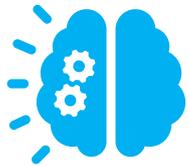
Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Diversité des ressources



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche



- ✓ Ré-écoute possible



- ✓ Support vidéo (lecture-pause)



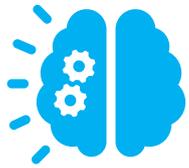
Fiche descriptive de la ressource présentée



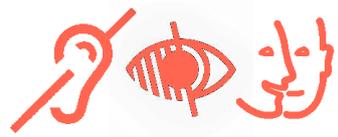
- ✓ Support attrayant
- ✓ Diversité des ressources



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche



- ✓ Ré-écoute possible



- ✓ Support vidéo (lecture-pause)

Type :



Coût enseignant :





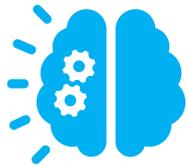
Fiche descriptive de la ressource présentée



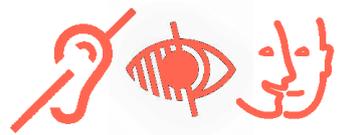
- ✓ Support attrayant
- ✓ Diversité des ressources



- ✓ Interactivité
- ✓ Contrôle de la tâche



- ✓ Ré-écoute possible



- ✓ Support vidéo (lecture-pause)

Type :



Coût enseignant :



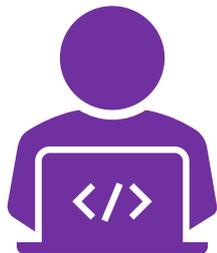
Ergonomie de conception :



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

Type :



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



- ✓ Contrôle de la tâche



Fiche descriptive de la ressource présentée

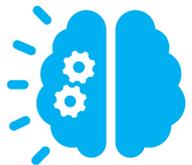
Type :



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



- ✓ Contrôle de la tâche



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



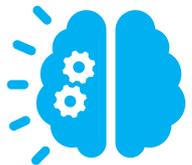
Fiche descriptive de la ressource présentée



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



- ✓ Contrôle de la tâche



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

Type :



Coût enseignant :





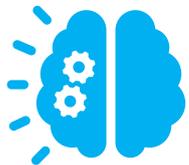
Fiche descriptive de la ressource présentée



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



- ✓ Contrôle de la tâche



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

Type :



Coût enseignant :



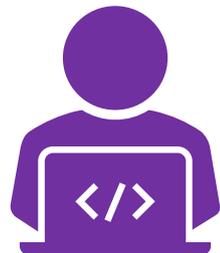
Ergonomie de conception :



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 ✕

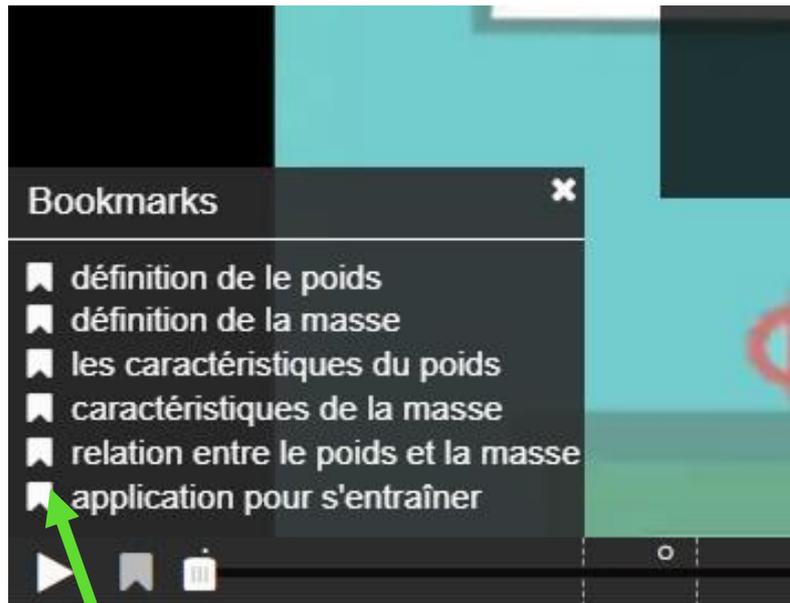
- ▣ définition de le poids
- ▣ définition de la masse
- ▣ les caractéristiques du poids
- ▣ caractéristiques de la masse
- ▣ relation entre le poids et la masse
- ▣ application pour s'entraîner

0:00 / 4:27

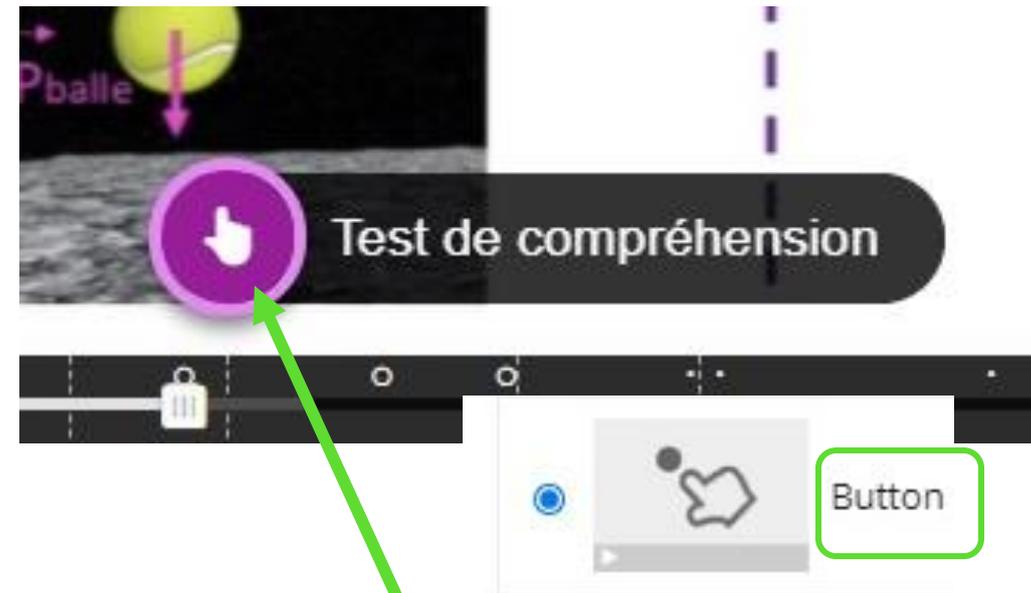
The screenshot shows a video player interface. At the top, a pink banner contains the title 'Cours à la maison : le poids et la masse' in bold black text. To the left of the title is an illustration of chemistry glassware: a test tube with pink liquid, a round-bottom flask with green liquid, and a beaker with blue liquid. The main video area has a teal background with a cartoon character wearing glasses and a brown hat, holding a pencil. A large white play button is centered over the video, with the text 'Interactive Video' below it. 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 visible.



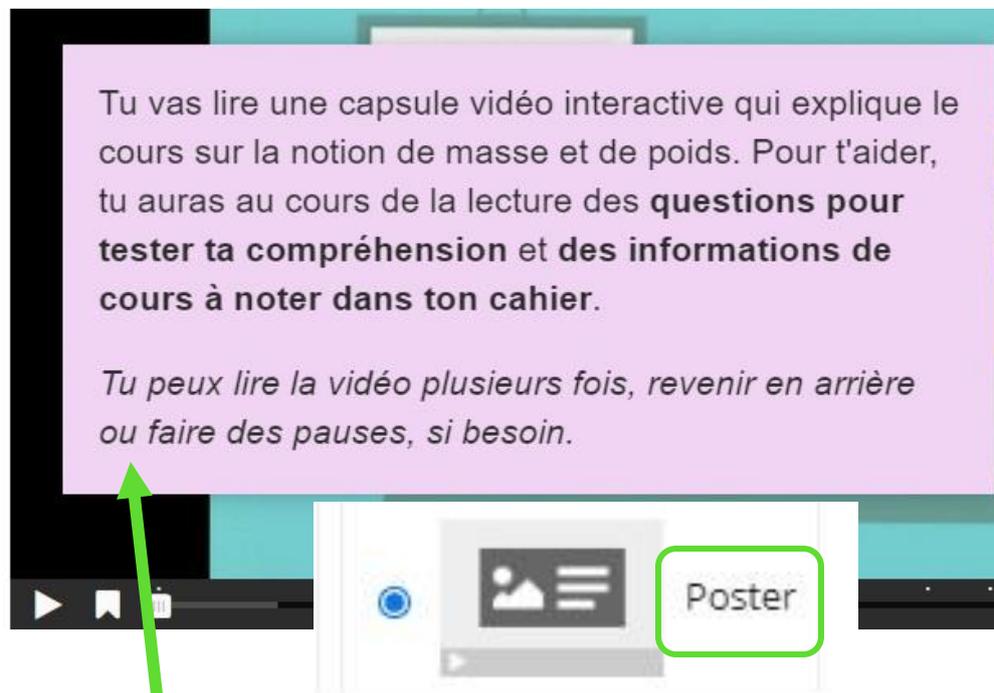
Éléments d'interactivité choisis dans cet exemple



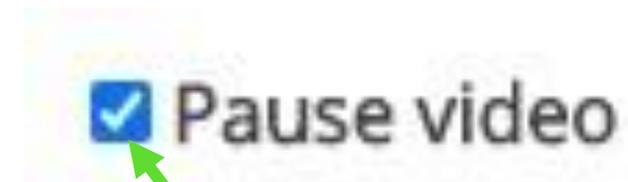
Chapitrage (bookmarks)



Boutons "quiz"



Étiquettes 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

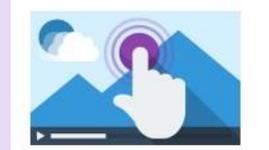
Type :





Fiche descriptive de la ressource présentée

Type :



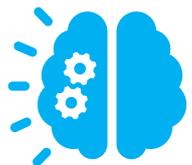
- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ 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 :



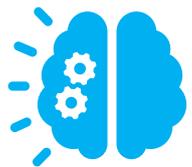
- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ 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



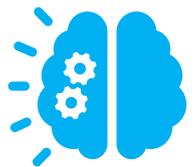
- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



- ✓ 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



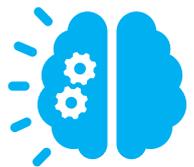
- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



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



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

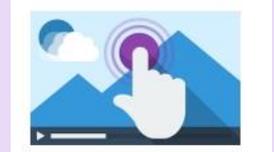


- ✓ Chapitrage
- ✓ Tests
- ✓ Trace écrite dans cahier
- ✓ Répétition possible



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

Type :



Coût enseignant :



Ergonomie de conception :

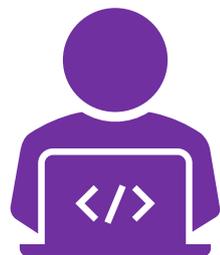


Exemple de "glisser-déposer" en géographie



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

— principale route maritime == passage stratégique ■ port mondial — principales façades maritimes

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

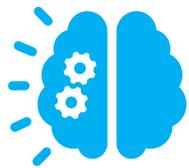
Type :



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



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



- ✓ Répétition possible



Fiche descriptive de la ressource présentée

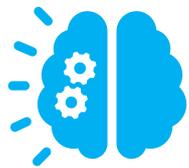
Type :



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



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



- ✓ Répétition possible



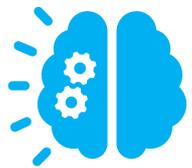
Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



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



- ✓ Répétition possible

Type :



Coût enseignant :





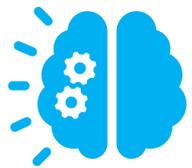
Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ Support attrayant
- ✓ Fonctions interactives ludiques



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



- ✓ Répétition possible

Type :



Coût enseignant :



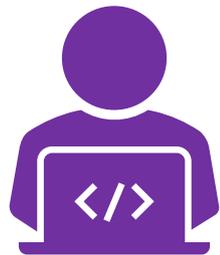
Ergonomie de conception :



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.

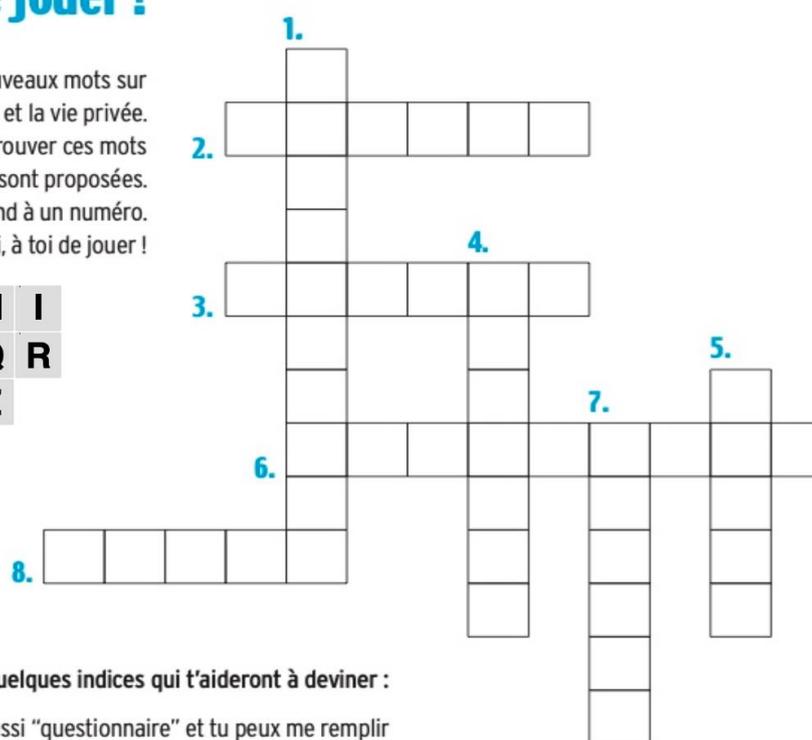
Késako ?

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



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

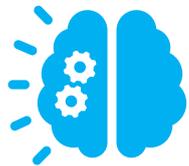
Type :



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



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



- ✓ Répétition possible



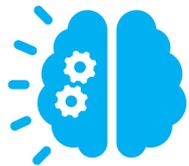
Fiche descriptive de la ressource présentée



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



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



- ✓ Répétition possible

Type :



Coût enseignant :





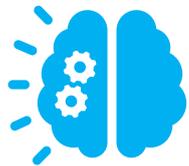
Fiche descriptive de la ressource présentée



- ✓ 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>

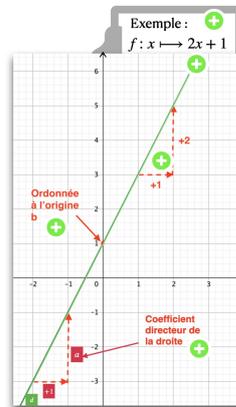
Pour en savoir plus...

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>

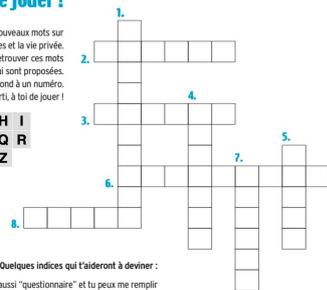


Hésako ?
Les mots croisés sont des jeux de lettres. Le but est de retrouver tous les mots manquants qui sont placés de haut en bas ou de gauche à droite grâce aux définitions qui sont proposées. Le chiffre de chaque définition est placé dans la grille. Il indique la ligne ou la colonne où tu dois placer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

- La ressource dans le parcours Éléa "Protège tes données" : acver.fr/ptdph5p
- L'article sur le sujet : 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

