

Table des matières

À propos de l'auteur	xiii
Préface	xiv
Introduction	1
1. Comment lire ce livre?	1
2. Sources des exemples	2
Préliminaires	3
1. Petite histoire de H5P	4
1.1. Le modèle scandinave	4
1.2. Pourquoi H5P ?	5
1.3. L'avenir de H5P	7
2. Avantages pédagogiques	11
2.1. L'importance de l'interactivité	11
Le modèle ICAP	12
La pyramide de la rétention	13
2.2. Estimer la complexité d'une activité H5P	14
2.3. Les limites de H5P	16
3. Créer et intégrer une activité H5P dans Moodle et WordPress	17
3.1. Moodle	17
La Banque de contenus	17
Créer le contenu dans la Banque de contenus	20
Intégrer du contenu H5P	21
3.2. WordPress	27
Installer le plugin	27
Le menu H5P	28
Créer un contenu H5P	31
Intégrer du contenu H5P	32
3.3. Intégration avec h5p.org et h5p.com	34
Aperçu et limites de l'approche	34
Procédure d'intégration	36
4. Se familiariser avec les activités	38
4.1. Les activités incluses	40
4.2. Par quelle activité commencer ?	42

Au tout début	42
Ensuite.....	42
Et enfin.....	42
Si vous apprenez X, vous pouvez apprendre Y	43
4.3. Paramètres communs aux activités	43
L'en-tête	43
Le titre	44
Les métadonnées	44
Modification des textes et traductions	46
Les intervalles de scores	46
4.4. L'éditeur de texte de H5P	48
4.5. Les données xAPI	51

Présenter visuellement 52

5. Chart : pour des graphiques élémentaires 53

5.1. Paramétrage	54
5.2. xAPI	54
5.3. Cas d'utilisation : visualiser des données chiffrées	55
Contexte	55
Créer l'activité	55
Finalisation	55

6. Image Juxtaposition : un outil de comparaison 56

6.1. Paramétrage	57
6.2. xAPI	59
6.3. Cas d'utilisation 1 : le cours d'anatomie	60
Contexte	60
Créer l'activité	60
Finalisation	63
6.4. Cas d'utilisation 2 : l'optimisation de photographies	65
Contexte	65
Créer l'activité	65
Finalisation	70

7. Agamotto : illustrer des étapes 71

7.1. Paramétrage	72
7.2. xAPI	74
7.3. Cas d'utilisation : expliquer la notion de grandeur	74
Contexte	74

Créer l'activité	75
Finalisation	77
8. Image Hotspots : des images augmentées	79
8.1. Paramétrage	80
xAPI	83
8.2. Cas d'utilisation : le mode d'emploi	83
Contexte	83
Créer l'activité	83
Finalisation	86
9. Virtual tour 360 : un environnement à 360°	87
9.1. Paramétrage	88
Ajout d'une scène	89
Position de départ	91
Ajout d'éléments interactifs	91
Point d'accès vers une autre scène	92
Texte informatif	93
Image de détail	94
Audio	94
Vidéo	95
Quiz	97
Édition des scènes	97
Méthodologie de conception de votre contenu	98
9.2. xAPI	99
9.3. Cas d'utilisation 1 : visite d'une maison	100
Contexte	100
Créer les scènes	100
Finalisation de l'activité	105
9.4. Cas d'utilisation 2 : visite d'un musée	107
9.5. Cas d'utilisation 3 : visite d'une école	107
Tester avec du texte	108
10. Arithmetic Quiz : interroger sur des nombres.....	109
10.1. Paramétrage	110
10.2. xAPI	111
10.3. Cas d'utilisation : entraînement au calcul	112
Contexte	112
Créer l'activité	112

Finalisation	113
11. Fill in the blanks : le texte à trous	115
11.1. Paramétrage	116
Créer le texte à trous	116
Ajuster le comportement	116
Illustrer le texte	118
11.2. xAPI	120
11.3. Cas d'utilisation : comprendre et mémoriser des articles de loi	121
Contexte	121
Créer l'activité	121
Finalisation	123
12. Find the words : un vrai jeu de mots mêlés	124
12.1. Paramétrage	125
12.2. xAPI	129
12.3. Cas d'utilisation : mémorisation ludique	129
Contexte	129
Créer l'activité	129
Finalisation	131
13. Drag the words : glisser-déposer le mot manquant.....	132
13.1. Paramétrage	133
13.2. xAPI	135
13.3. Cas d'utilisation : contrôle de connaissance formatif	135
Contexte	135
Créer l'activité	136
Finalisation	137
14. Multiple choice : le QCM classique	138
14.1. Paramétrage	139
Ajout de média	141
Interface	143
14.2. xAPI	145
14.3. Cas d'utilisation : les Tigres asiatiques	145
Contexte	145
Créer l'activité	145
Finalisation	148
Tester avec de l'image	149

15. Drag and drop : une activité d'appariement polyvalente	150
15.1. Paramétrage	151
Définir une image d'arrière-plan	151
Zones de dépôt	152
Étiquettes à déposer	153
De retour aux zones de dépôt	154
Options générales	154
15.2. xAPI	155
15.3. Cas d'utilisation : aide à la mémorisation	156
Contexte	156
Créer l'activité	156
Intégration et finalisation	158
16. Image sequencing : trouver le bon ordre	160
16.1. Paramétrage	161
16.2. xAPI	163
16.3. Cas d'utilisation : un test de diététique	164
Contexte	164
Créer l'activité	164
Finalisation	165
Tester avec de l'audio	167
17. Audio Recorder : un enregistreur	168
17.1. Paramétrage	168
17.2. xAPI	171
17.3. Cas d'utilisation 1 : le cours de langue	171
Contexte	171
Créer l'activité	171
Finalisation	173
17.4. Cas d'utilisation 2 : la défense orale	174
Contexte	174
Créer l'activité	174
Finalisation	175
18. Dictation : un outil pour la dictée	178
18.1. Paramétrage	179
18.2. xAPI	186
18.3. Cas d'utilisation : la dictée	187
Contexte	187

Créer l'activité	188
Finalisation	192
19. Speak the words – set : tester la prononciation	194
19.1. Paramétrage	195
19.2. xAPI	197
19.3. Cas d'utilisation : des tests de diction autocorrectifs	198
Contexte	198
Créer l'activité	198
Finalisation	201
Présenter et tester	202
20. Interactive video : maintenir l'attention	203
20.1. Paramétrage	204
Ajout d'une vidéo	204
Enrichissement de la vidéo	206
20.2. xAPI	214
20.3. Cas d'utilisation : le tutoriel vidéo	214
Contexte	214
Créer l'activité	214
Finalisation	216
21. Course presentation : des diaporamas augmentés.....	218
21.1. Paramétrage	219
xAPI	223
21.2. Cas d'utilisation 1 : importer une présentation PowerPoint	223
Contexte	223
Créer l'activité	224
Finalisation	225
21.3. Cas d'utilisation 2 : créer une leçon interactive	226
Contexte	226
Créer l'activité	226
Finalisation	230
22. Interactive book : un livre numérique enrichi d'activités	231
22.1. Paramétrage	232
Page de couverture	232
Affichage	233
Éditeur de page	236
22.2. xAPI	237

22.3. Cas d'utilisation : transformer un ebook en support de cours ...	238
Contexte	238
Créer l'activité	238
Finalisation	241
23. Branching scenario : simuler des situations réelles	242
23.1. Paramétrage	244
23.2. xAPI	251
23.3. Cas d'utilisation 1 : aide à la prise de décision	252
Contexte	252
Créer l'activité	252
Finalisation	259
23.4. Cas d'utilisation 2 : créer un escape game	259
Contexte	260
Définissez les grandes lignes	260
Mise en œuvre	262
Aller plus loin	266
24. Personnaliser le style des activités	267
24.1. Le problème : iFrame	267
24.2. Solutions pour Moodle	267
Prérequis	267
Employer un thème Moodle spécifique	268
Employer un thème enfant	270
24.3. Solution pour WordPress	275
Prérequis	275
Objectif	275
Procédure	276
25. Créer ou améliorer une activité	281
25.1. Mettre les mains dans le cambouis, est-ce nécessaire ?	281
25.2. Je dois connaître quoi ?	281
25.3. Et j'ai besoin de quoi ?	283
25.4. La spécification H5P	284
Le paquet .h5p	284
L'arborescence de fichiers	284
La définition de la bibliothèque - library.json	285
La définition de la sémantique - semantics.json	290
La définition du paquet - h5p.json	294

25.5. Cas pratique 1 : Concevoir une nouvelle activité	297
Définition du paquet H5P (h5p.json)	298
Métadonnées et dépendances (library.json)	299
Structure des données de la bibliothèque (semantics.json)	300
Code d'affichage de la bibliothèque (bonjourmonde.js)	300
Contenu (content.json)	302
Création du paquet H5P (BonjourMonde.h5p)	302
Chargement dans l'interpréteur et test	303
25.6. Cas pratique 2 : Ajouter ou modifier le style d'une activité existante	305
Fichier de styles (bonjourmonde.css)	305
Chargement du fichier CSS (library.json)	306
Chargement dans l'interpréteur et test	307
25.7. Cas pratique 3 : Ajouter des fonctionnalités à une activité existante	308
Définition de l'éditeur (semantics.json)	308
Code d'affichage de la bibliothèque (bonjourmonde.js)	309
Chargement dans l'interpréteur et test	310
25.8. Envie d'aller encore plus loin ?	311
26. H5P et xAPI	313
26.1. Le LRS, une base de données dédiée	313
26.2. Le format JSON et xAPI	314
26.3. H5P et xAPI	315
26.4. Visualisation des données xAPI	317
La console	317
L'extension H5PxAPIkatchu	319
26.5. Cas d'utilisation : MedStar Health	320
Contexte	321
Mise en œuvre	321
26.6. Conclusion	322
Ressources et citations	323
Index	325