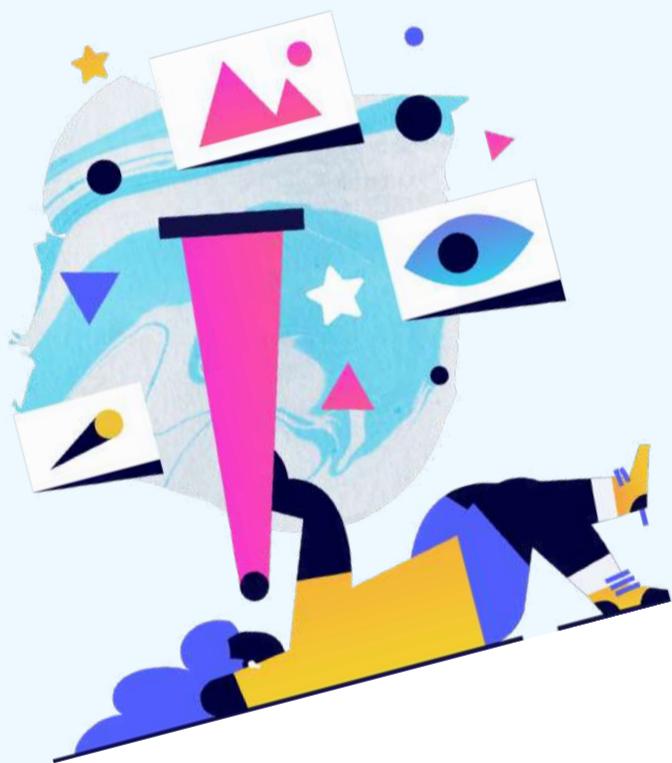


# LES TYPES DE CONTENU SUR H5P

## Video interactive



**Public** : Enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignement ou de formation, doctorants

**Mots clés** : H5P



Auteur(s) : Service commun informatique et multimédias

Licence : 

# SOMMAIRE

Présentation.....	1
Créer une activité "Video Interactive".....	1
Téléverser une vidéo.....	2
Ajouter des interactions.....	3
<i>Pour ajouter une interaction étiquette.....</i>	<i>4</i>
<i>Pour modifier une interaction.....</i>	<i>5</i>
<i>Pour ajouter une interaction textuelle.....</i>	<i>6</i>
<i>Pour ajouter une interaction tableau.....</i>	<i>7</i>
<i>Pour ajouter un lien.....</i>	<i>8</i>
<i>Pour ajouter une image.....</i>	<i>10</i>
<i>Pour ajouter un sommaire.....</i>	<i>11</i>
<i>Pour ajouter une question à choix simple.....</i>	<i>12</i>
<i>Pour ajouter une question à choix multiples.....</i>	<i>13</i>
<i>Pour ajouter une question "Vrai/Faux".....</i>	<i>15</i>
<i>Pour ajouter une question "Texte à compléter".....</i>	<i>16</i>
<i>Pour ajouter une question "Glisser-Déposer".....</i>	<i>17</i>
<i>Pour ajouter une question "Surligner les mot".....</i>	<i>18</i>
<i>Pour ajouter une question "Glisser le mot".....</i>	<i>20</i>
<i>Pour ajouter une interactivité "Embranchement".....</i>	<i>21</i>
<i>Pour ajouter une interactivité "Lien de navigation".....</i>	<i>22</i>
<i>Pour ajouter une interactivité "QCM imagé".....</i>	<i>23</i>
Ajouter un résumé.....	24
Ajouter un signet.....	25

# Présentation

---

Les vidéos interactives permettent d'enrichir un clip vidéo avec des éléments interactifs.

Vous pouvez **faciliter l'apprentissage différencié en ajoutant des informations détaillées telles que des images, des tableaux, du texte et des liens avec lesquels l'apprenant peut interagir pendant la lecture vidéo.**

Incluez des énigmes que les apprenants doivent résoudre à tout moment dans la vidéo en ajoutant des questions à choix multiples, en remplissant les espaces vides, en faisant glisser et en déposant des questions et des résumés.

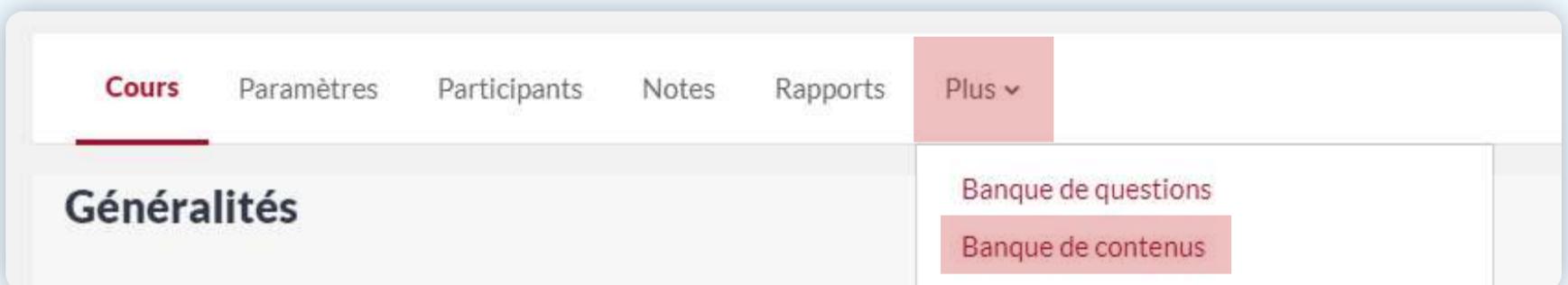
Elle peuvent être utilisées pour :

- ✓ Préparer des capsules vidéos pour approfondir une notion.
- ✓ Créer une capsule vidéo afin de découvrir une notion en classe inversée.

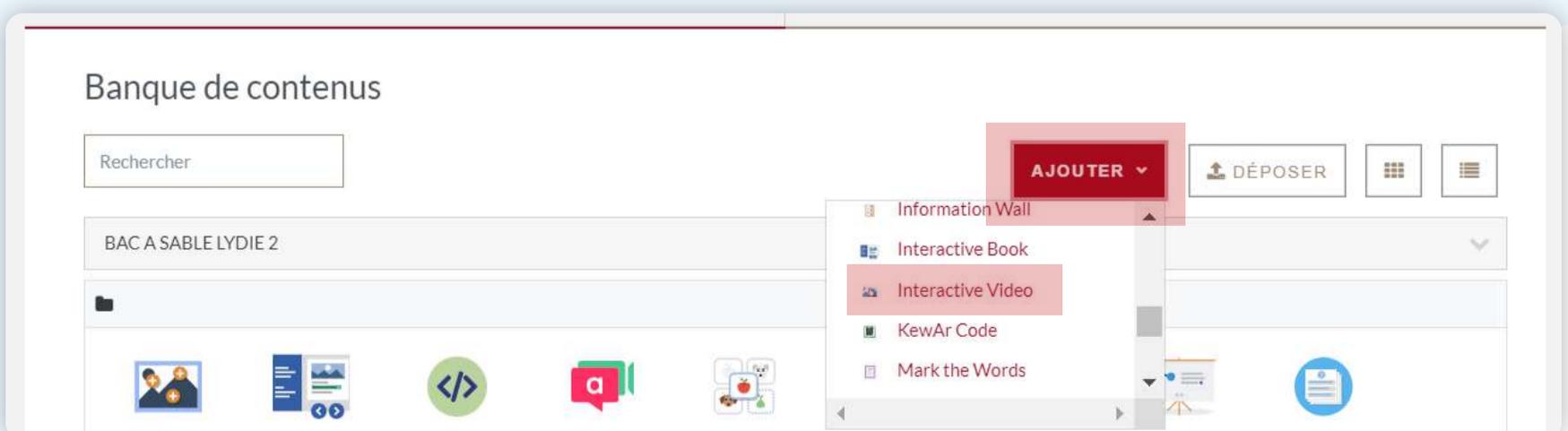
## Créer une activité "Video Interactive "

---

- Sur votre cours UPdago dans le menu, cliquez sur **"Plus"** et **"Banque de contenus"** :



- Cliquez sur **"Ajouter"** et cherchez **"Interactive Video"** :



L'éditeur vidéo interactif devrait maintenant apparaître. La partie supérieure de l'éditeur ressemble à ceci :

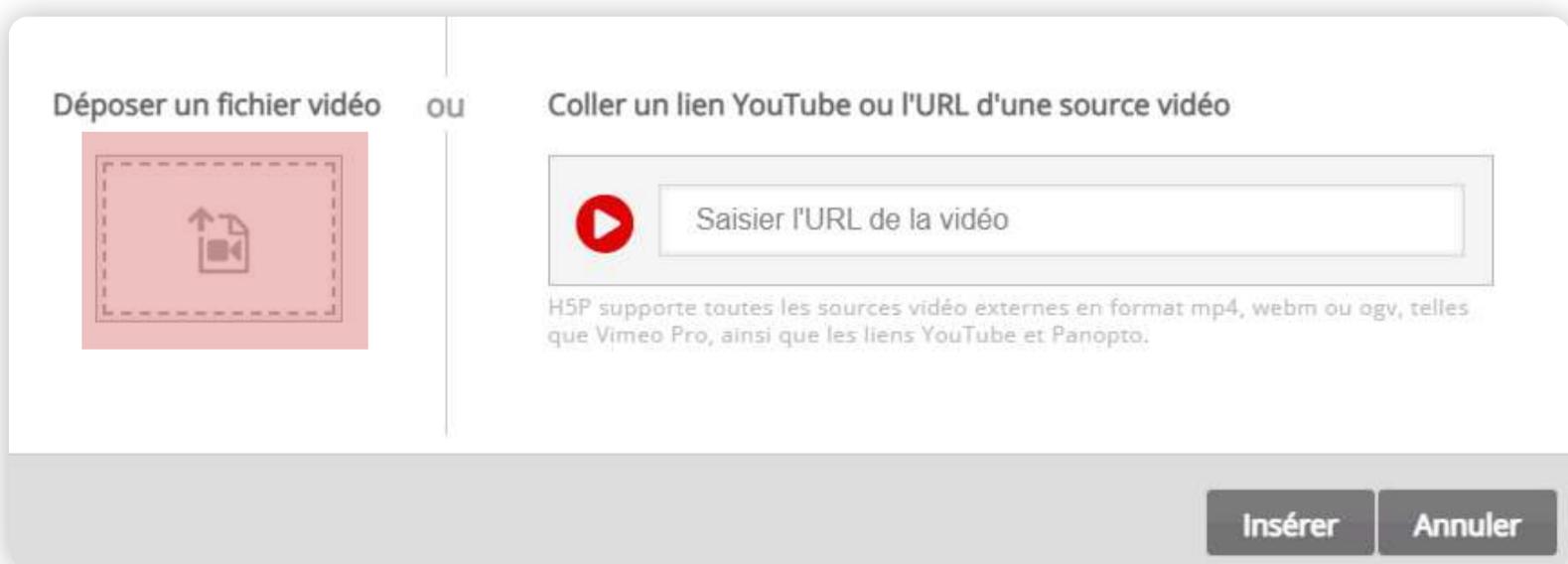


## Téléverser une vidéo

- Appuyez sur le bouton « + » :



- Appuyez sur le bouton « **Déposer un fichier vidéo** » :

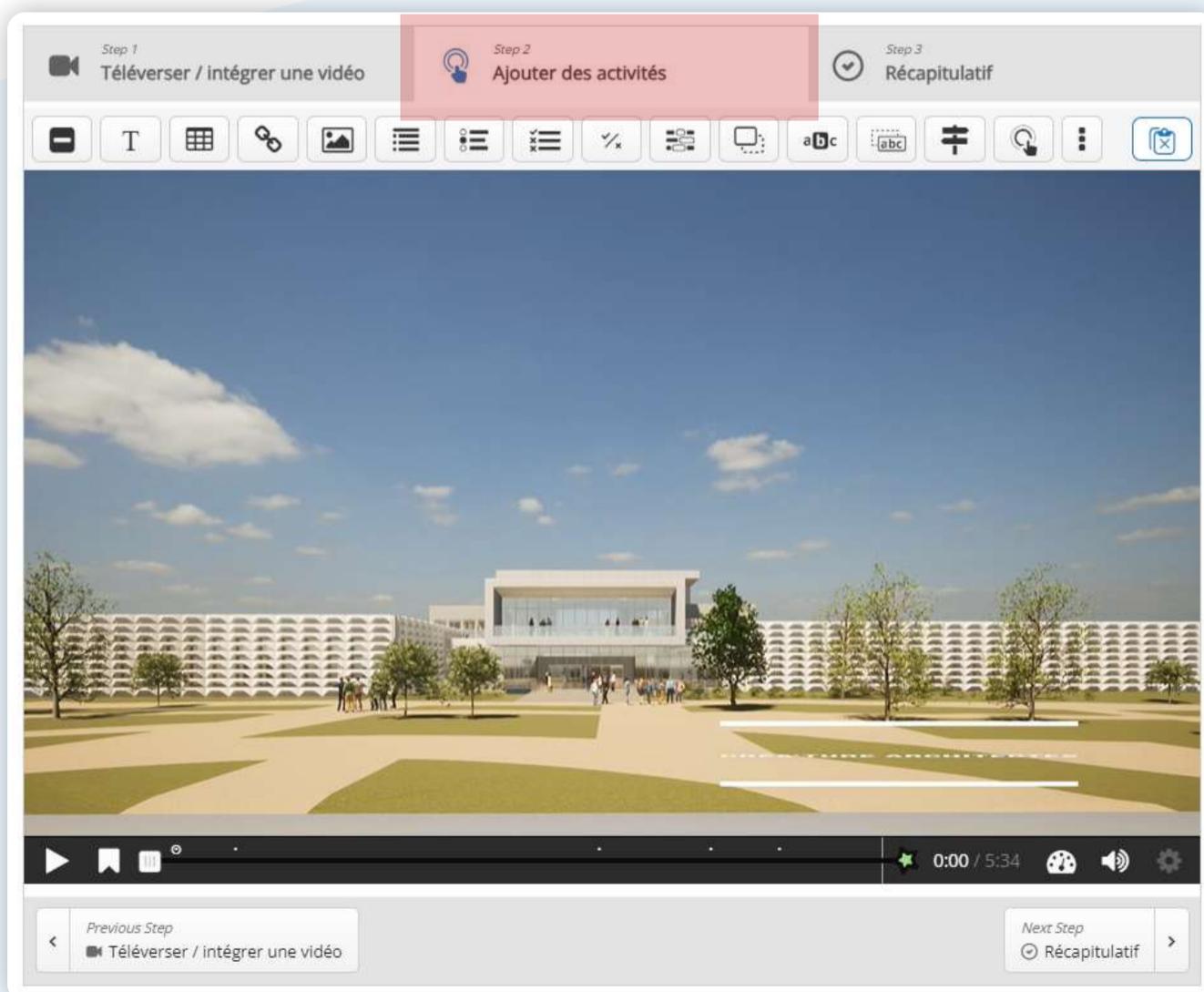


- Accédez à l'endroit où vous avez téléchargé le fichier vidéo mp4 et importez la vidéo. Une icône carrée noire avec mp4 écrit apparaîtra :

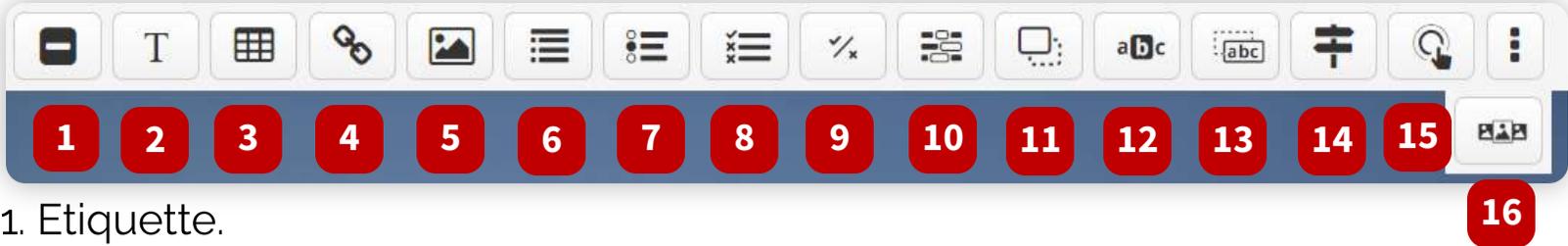


## Ajouter des interactions

- Appuyez sur l'onglet "**Ajouter des interactions**" en haut de l'éditeur. Le clip vidéo que vous avez ajouté à l'étape précédente est prévisualisé :



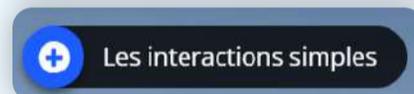
- Utilisez la barre d'outils au-dessus du clip vidéo pour ajouter des interactions :



1. Etiquette.
2. Texte.
3. Tableau.
4. Lien.
5. Image.
6. Activité "Résumé".
7. Sélectionnez la bonne affirmation (question à choix unique).
8. Question à choix multiples.
9. Question "Vrai/faux".
10. Texte à compléter.
11. Glisser/Déposer.
12. Sélectionnez les bons mots.
13. Glisser déposer du texte.
14. Aller au temps déterminé.
15. Rendre cliquable un élément de la vidéo.
16. Question "QCM imagé".

En choisissant les interactions, le rendu visuel des boutons sont différents:

- Les interactions avec des questions**, présentée sous la forme d'un bouton violet.
- Les interactions simples** (texte, image, tableau), présentées sous forme d'un bouton bleu.



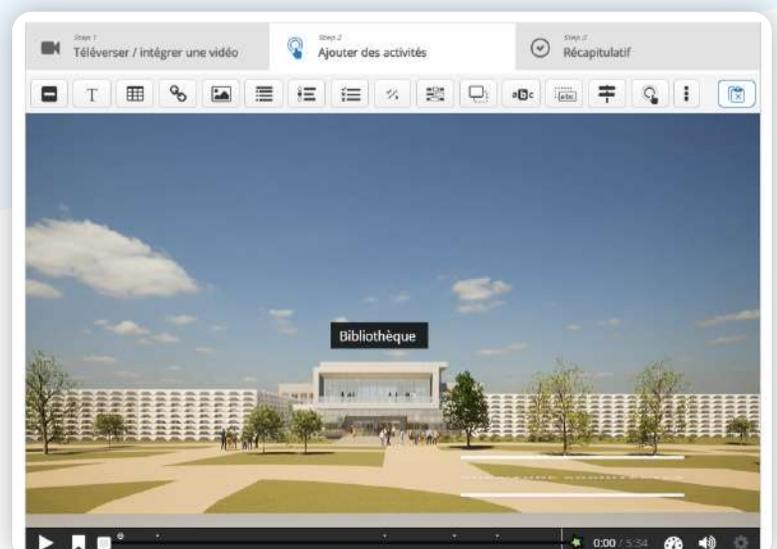
## Pour ajouter une interaction étiquette :

- Cliquez sur "**Étiquette**" :



- Choisissez la **plage d'apparition de l'élément**, si la vidéo doit être mise sur pause et **écrivez votre texte**. Puis cliquez sur "**Valider**" :

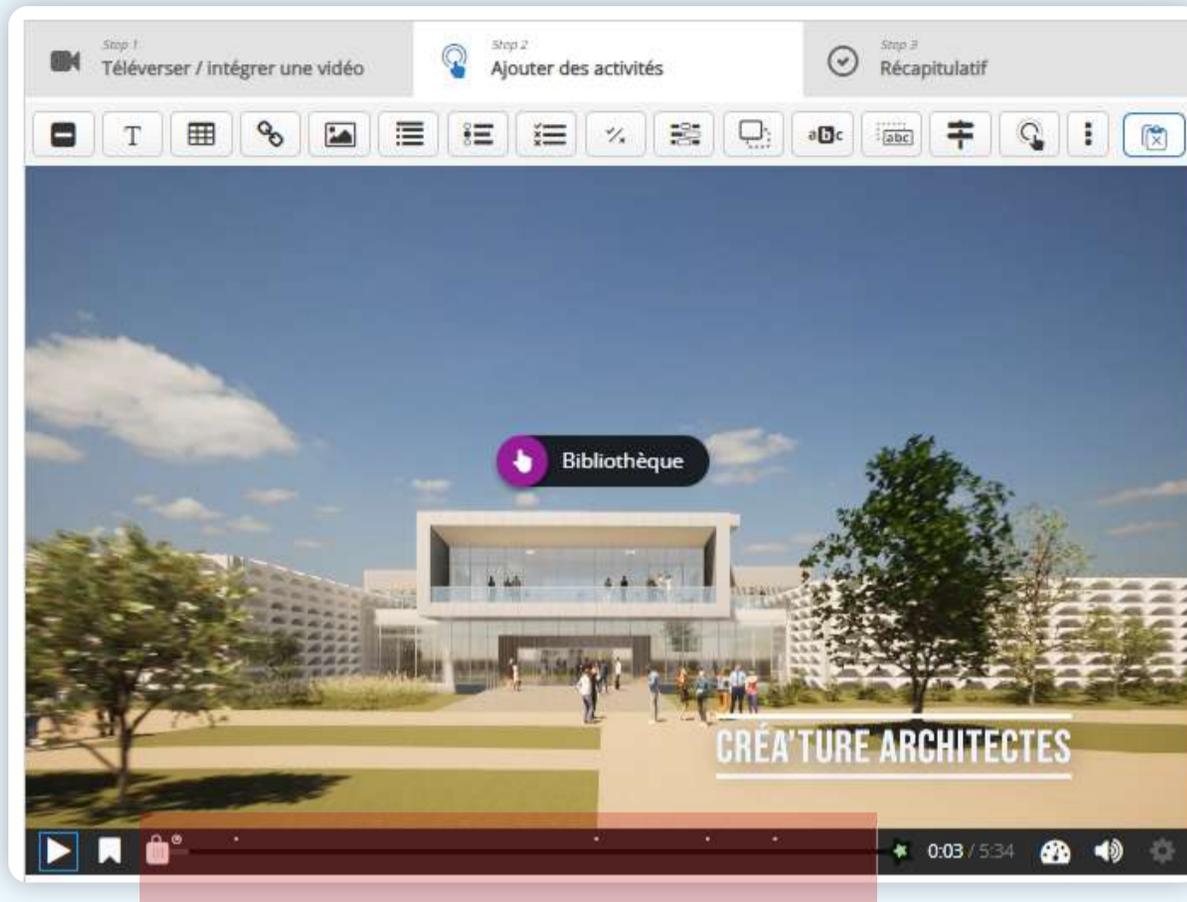
- Résultat :



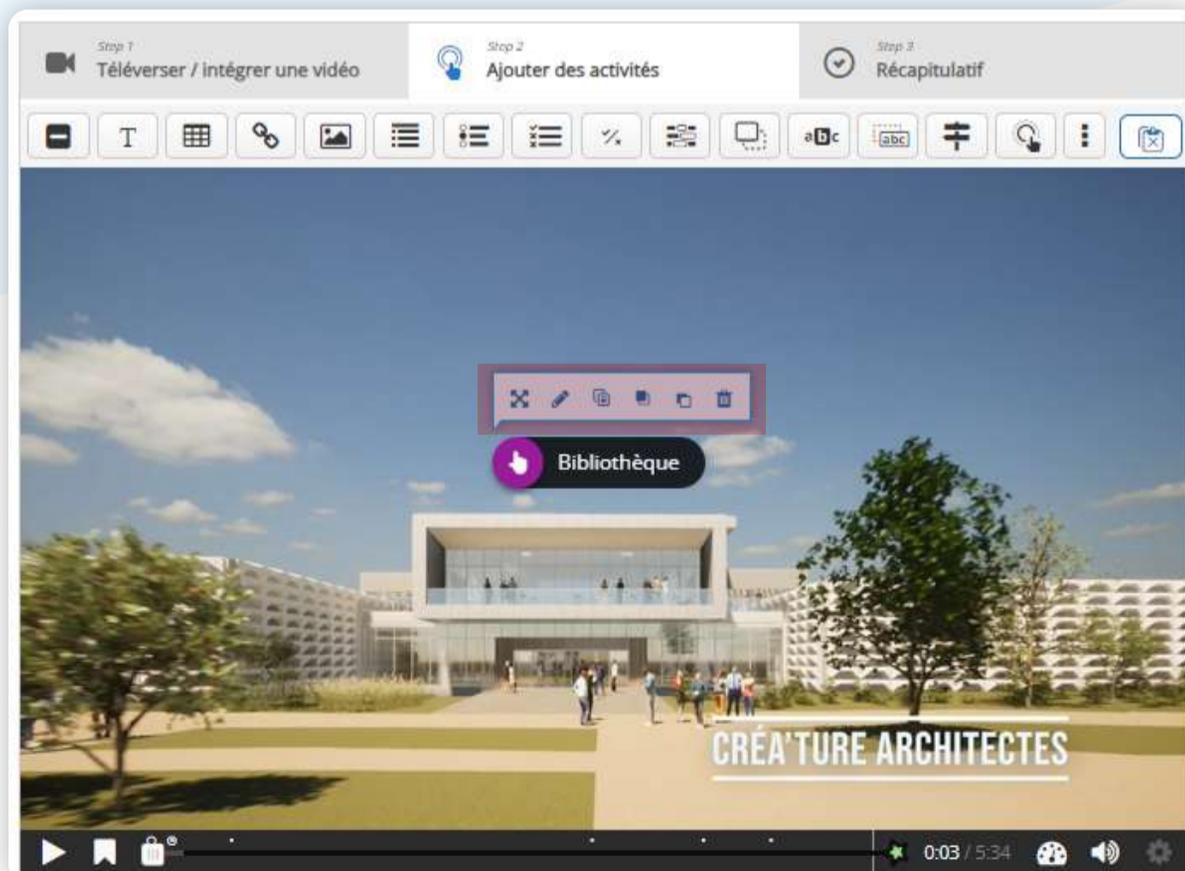
## Pour modifier une interaction :

Si vous souhaitez modifier une interaction, il suffit de :

- Choisir le moment de l'interaction en cliquant sur la barre de lecture :



- Vous avez la possibilité de modifier, copier, amener au premier plan et supprimer l'activité :



## Pour ajouter une interaction textuelle :

- Cliquez sur "**Texte**" :



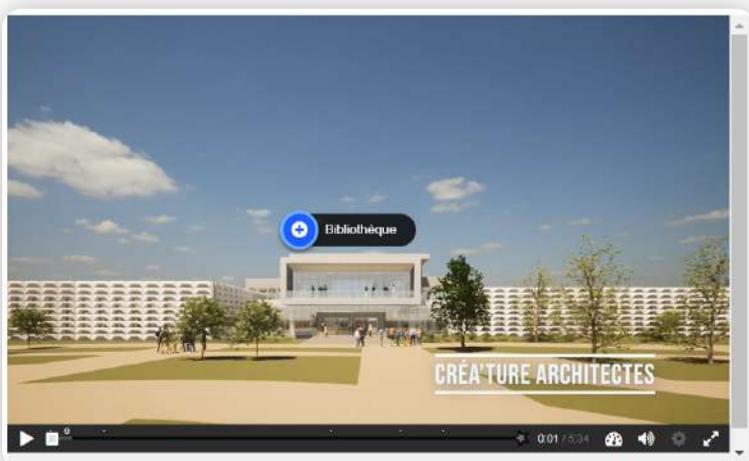
- Une boîte de dialogue apparaît où vous avez la possibilité de choisir la mise en forme bouton (l'apprenant doit cliquer sur un bouton pour faire apparaître le contenu) :

*La forme bouton :*



1. **Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît.
2. **Afficher sous forme de** : bouton, l'apprenant doit cliquer sur un bouton pour faire apparaître le contenu.
3. **Étiquette** : le nom donné à l'interaction.
4. **Texte** : ajout d'un texte d'information.
5. **Valider**.

- Résultat :



La forme cadre (contenu est directement intégré à la vidéo) :

The screenshot shows a configuration window for an interactive video element. At the top, there are buttons for 'Supprimer' and 'Valider'. The main area is divided into several sections:

- 1** **Plage d'apparition \***: A time range selector set to 0:00 - 0:10.
- Mettre la vidéo sur pause**
- Afficher sous forme de**: Two radio buttons are present. The first is 'Bouton' (unselected), and the second is 'Cadre' (selected). A red callout '2' points to the 'Cadre' option.
- Texte \***: A text input field containing 'Bibliothèque de la ruche'. A red callout '3' points to this field.
- Images**: A section for styling the frame, including a 'Couleur d'arrière-plan \*' color picker and an 'Ombrage' checkbox (checked). A red callout '4' points to the 'Ombrage' checkbox.
- At the bottom, there is a dropdown menu set to 'Au clic, aller vers' and buttons for 'Valider' and 'Supprimer'. A red callout '5' points to the 'Valider' button.

1. **Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît.
2. **Afficher sous forme de** : Cadre, le contenu est directement intégré à la vidéo.
3. **Texte** : titre/Texte de l'interaction.
4. **Images** : choix de la couleur de l'arrière-plan et l'ombrage du cadre.
5. **Valider**.

• Résultat :



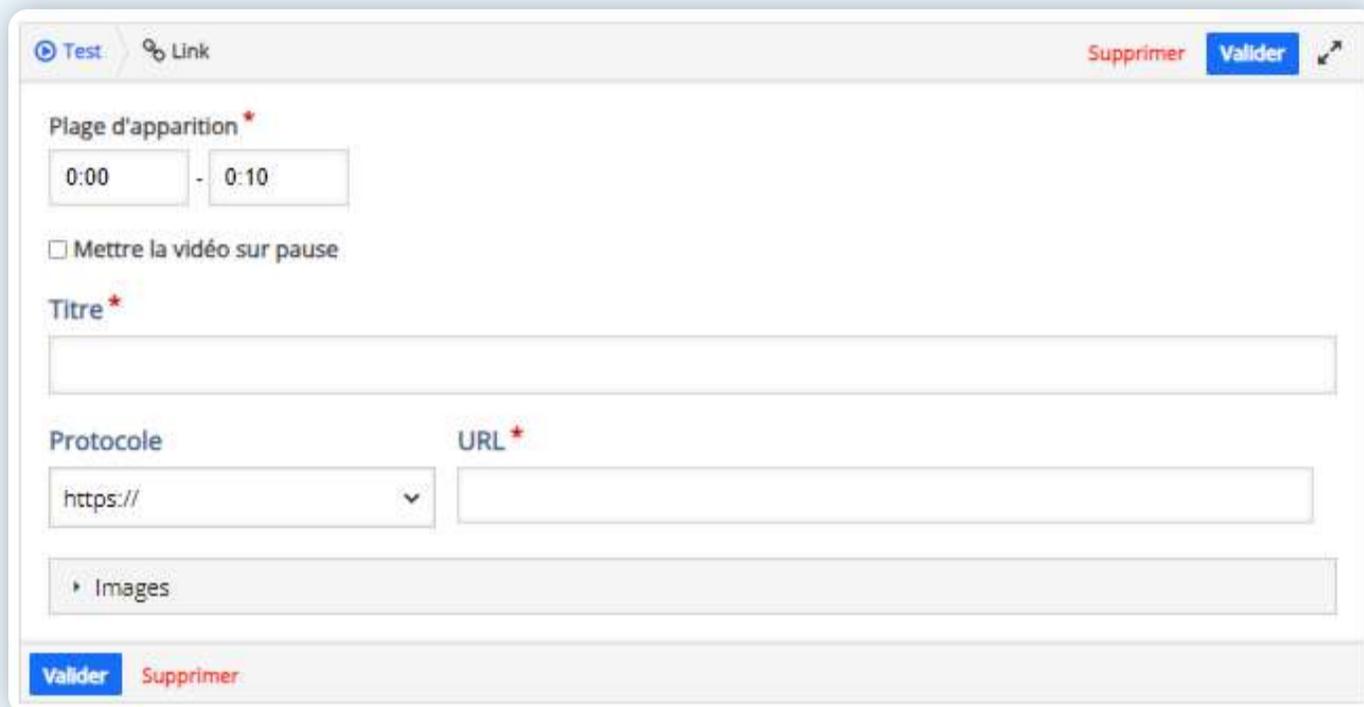


## Pour ajouter un lien :

- Cliquez sur "**Lien**" :



- Une boîte de dialogue apparaît : choisissez **sa plage d'apparition, un titre, le protocole et collez l'URL dans le champ**. Vous avez aussi la possibilité de choisir la couleur de l'arrière-plan et d'activer ou non un ombrage :

A screenshot of a 'Link' dialog box. The title bar shows 'Test' and 'Link'. The dialog contains the following fields and options:

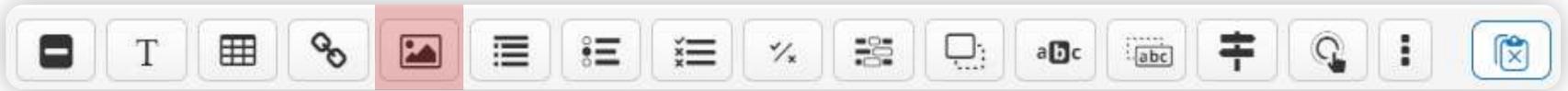
- 'Plage d'apparition \*' with input fields for '0:00' and '0:10'.
- A checkbox labeled 'Mettre la vidéo sur pause' which is currently unchecked.
- 'Titre \*' with an empty text input field.
- 'Protocole' with a dropdown menu showing 'https://'.
- 'URL \*' with an empty text input field.
- A section labeled 'Images' with a small arrow icon.
- Buttons for 'Valider' (blue) and 'Supprimer' (red) at the bottom.

- Résultat :



## Pour ajouter une image :

- Cliquez sur "**Image**" :



- Une boîte de dialogue apparaît :

**1**

Plage d'apparition \*

0:00 - 0:10

Mettre la vidéo sur pause

**2**

Afficher sous forme de

Bouton  Cadre

Bouton : l'utilisateur doit appuyer dessus pour faire apparaître l'activité. Cadre : l'activité est affichée directement sous la forme d'un cadre en surimpression sur la vidéo.

**3**

Étiquette

L'étiquette est affichée à côté de l'icône d'interaction.

**4**

Image \* Métadonnées

Decorative only

Enable this option if the image is purely decorative and does not add any information to the content on the page. It will be ignored by screen readers and not given any alternative text.

**5**

Texte alternatif \*

Obligatoire. Ce texte sera affiché si l'image n'apparaît pas dans le navigateur.

**6**

Texte de survol

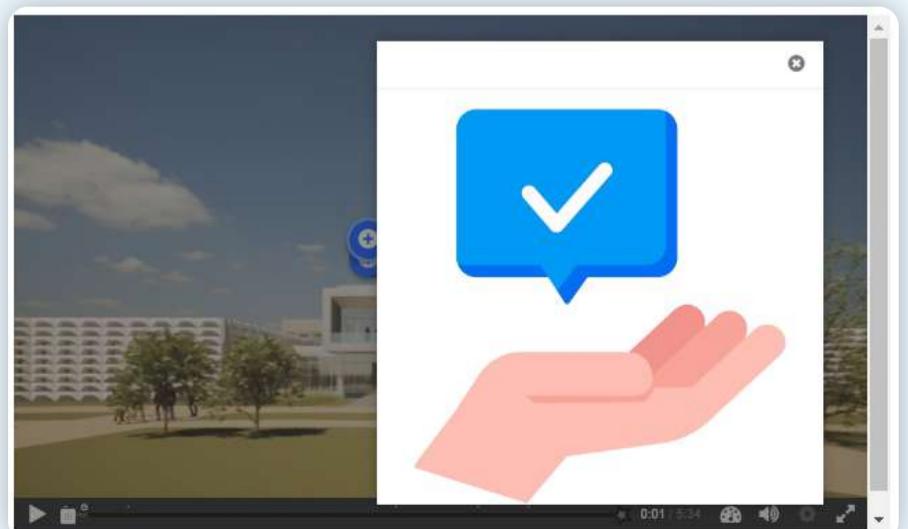
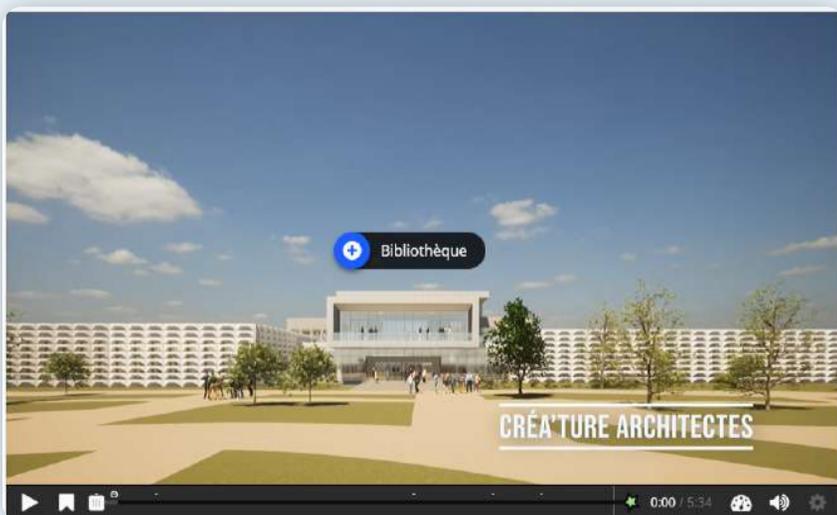
Optionnel. Ce texte est affiché quand la souris survole une image.

**7**

Au clic, aller vers

1. **Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît.
2. **Afficher sous forme de** : bouton, l'apprenant doit cliquer sur un bouton pour faire apparaître le contenu ; cadre, le contenu est directement intégré à la vidéo.
3. **Étiquette** : le titre donné à l'interaction.
4. **Image** : ajout de votre image.
5. **Texte alternatif** : texte permettant de décrire l'image à des fins d'accessibilité.
6. **Texte de survol** : texte qui s'affiche quand on survole l'image avec la souris.
7. **Valider**.

- Résultat :



## Pour ajouter un résumé :

- Cliquez sur "**Statements**" :



- Une boîte de dialogue apparaît :

1

Plage d'apparition \*

0:00 - 0:10

2

Afficher sous forme de

Bouton  Cadre

3

Étiquette

L'étiquette est affichée à côté de l'icône d'interaction.

4

Titre \* Mandat

Utilisé pour la recherche, les rapports et le droit d'auteurs.

Summary sans nom

5

Texte d'introduction \*

Il sera affiché au-dessus de l'activité résumé.

Choisissez l'affirmation exacte.

6

Résumé \*

Texte Par défaut

Affirmations

Liste des affirmations pour le résumé - la première affirmation de la liste est correcte. \*

affirmation

affirmation

Ajouter affirmation

Indice

AJOUTER AFFIRMATIONS

8

Feedback général

Définissez le feedback pour chaque intervalle de score

Cliquez sur "Ajouter un intervalle" pour ajouter autant d'intervalles de score que vous le souhaitez. Exemple : 0-20% Mauvaises scores, 21-91% Score moyen, 91-100% Score excellent!

Intervalle de score \* Feedback pour l'intervalle de score défini

0 % - 100 % Remplir le feedback

AJOUTER INTERVALLE x Répartir également

9

Adaptativité

Action sur une bonne réponse

Action sur mauvaise réponse

10

1. **Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît.
2. **Afficher sous forme de** : bouton, l'apprenant doit cliquer sur un bouton pour faire apparaître le contenu ; cadre, le contenu est directement intégré à la vidéo.
3. **Étiquette** : le titre donné à l'interaction.
4. **Titre** : ajout d'un texte d'information.
5. **Texte d'introduction** : texte affiché au-dessus de l'activité.
6. **Affirmation** : lister les affirmations pour le résumé - la première affirmation de la liste est correcte.
7. **Indice** : ajout d'un indice si nécessaire.
8. **Feedback** : ajout, si besoin, par tranche de résultats, des feedbacks différenciés selon le résultat de l'activité.
9. **Action sur une bonne réponse** : ajout d'une action si bonne réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).
10. **Action sur une mauvaise réponse** : ajout d'une action si mauvaise réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).

- Résultat :



## Pour ajouter une question à choix unique :

- Cliquez sur "**Single Choice Set**" :



- Une boîte de dialogue apparaît :

1 Plage d'apparition \*

0:00 0:10

Mettre la vidéo sur pause

2 Afficher sous forme de

Bouton  Cadre

Bouton : l'utilisateur doit appuyer dessus pour faire apparaître l'activité. Cadre : l'activité est affichée directement sous la forme d'un cadre en surimpression sur la vidéo.

3 Étiquette

Étiquette est affichée à côté de l'icône d'interaction.

4 Titre \*

Mécanisme

Utilisé pour la recherche, les rapports et le droit d'auteurs

Single Choice Set sans nom

Liste des questions \*

Textuel Default

Question et réponses possibles

Question \*

Réponses possibles - la première de la liste est celle qui est juste. \*

Réponse possible

Réponse possible

Ajouter réponse

Question et réponses possibles

Question \*

Réponses possibles - la première de la liste est celle qui est juste. \*

Réponse possible

Réponse possible

Ajouter réponse

AJOUTER QUESTION

6 Paramètres comportementaux

Continuer automatiquement

Automatically go to next question when alternative is selected. This needs to be turned off to make the content fully accessible when using a screen reader.

Temps de pause en cas de réponse correcte \*

En millisecondes

2000

Temps de pause en cas de réponse incorrecte \*

En millisecondes

3000

Activer les effets sonores

Activer le bouton "Recommencer"

Activer le bouton "Voir la correction"

Pourcentage de réussite \*

Pourcentage exigé pour considérer que le quiz est réussi.

100

7 Adaptativité

Action sur une bonne réponse

Action sur mauvaise réponse

8

Exiger la complétude de la tâche avant d'avancer

Pour un meilleur fonctionnement cette option doit être utilisée avec l'option "Désactiver le saut en avant dans la vidéo" de la vidéo interactive.

9 Valider Supprimer

1. **Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît.
2. **Afficher sous forme de** : bouton, l'apprenant doit cliquer sur un bouton pour faire apparaître le contenu ; cadre, le contenu est directement intégré à la vidéo.
3. **Étiquette** : le titre donné à l'interaction.
4. **Titre** : titre de l'activité.
5. **Liste des questions** : ajout de la question et des réponses possibles (une seule réponse correcte est possible, la première de la liste est celle qui est juste).
6. **Paramètres comportementaux** : paramétrage de l'activité dans la vidéo interactive.
7. **Action sur une bonne réponse** : ajout d'une action si bonne réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).
8. **Action sur une mauvaise réponse** : ajout d'une action si mauvaise réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).
9. **Valider**.

- Résultat :



## Pour ajouter une question à choix multiples :

- Cliquez sur "Multiple Choice" :



- Une boîte de dialogue apparaît :

1. Plage d'apparition : 0:00 - 0:10

2. Afficher sous forme de : Bouton (selected), Cadre

3. Étiquette : L'étiquette est affichée à côté de l'icône d'interaction.

4. Titre : Multiple Choice sans nom

5. Média

6. Question

7. Options disponibles : Réponse, Réponse correcte, Aide et retour

8. AJOUTER OPTION

1. **Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît.
2. **Afficher sous forme de** : bouton, l'apprenant doit cliquer sur un bouton pour faire apparaître le contenu ; cadre, le contenu est directement intégré à la vidéo.
3. **Étiquette** : titre donné à l'interaction.
4. **Titre** : titre de l'activité.
5. **Média** : possibilité d'ajouter une image, un audio ou une vidéo à la question.
6. **Question** : ajout de la question.
7. **Options disponibles** : ajout des réponses et cochez "Réponse correcte" aux bonnes affirmations. Dans "Aide et retour", possibilité d'ajouter un indice et des commentaires.
8. **Ajouter option** : ajout d'une réponse.

Retour général

Définir un retour personnalisé pour chaque tranche de score  
Cliquez sur le bouton "Ajouter intervalle" pour ajouter autant d'intervalles de score que vous souhaitez. Exemple : 0-20% Mauvais score, 21-31% Score moyen, 31-100% Score excellent !

Fourchette de score \* Retour pour cet intervalle de score

0 % - 100 % Entrez le texte de retour

AJOUTER INTERVALLE x Répartir également

---

Paramètres comportementaux

Activer le bouton "Recommencer"

Activer le bouton "Afficher la Solution"

Type de question  
Sélectionner l'apparence et le comportement de la question.

Automatique

Donner un point pour l'activité complète  
Permet de donner un total d'un point pour les réponses multiples correctes. Ce ne sera pas une option en mode "Réponse unique".

Mélanger les réponses  
Permet d'afficher les réponses dans un ordre aléatoire.

Réponse requise avant que la solution puisse être affichée

Afficher le message de confirmation sur "Vérifier"

Afficher le message de confirmation sur "Recommencer"

Vérifier automatiquement les réponses  
L'accessibilité pourrait être préjudiciable si vous activez cette option. Utilisez-la avec précaution.

Pourcentage de réussite  
Pourcentage du score total requis pour obtenir 1 point quand l'option "Donner un point pour l'activité complète" est activée, et pour obtenir la propriété result.success dans les Statements xAPI.

100

Afficher le score en points  
Afficher les points obtenus pour chaque réponse.

---

Adaptativité

Action sur une bonne réponse

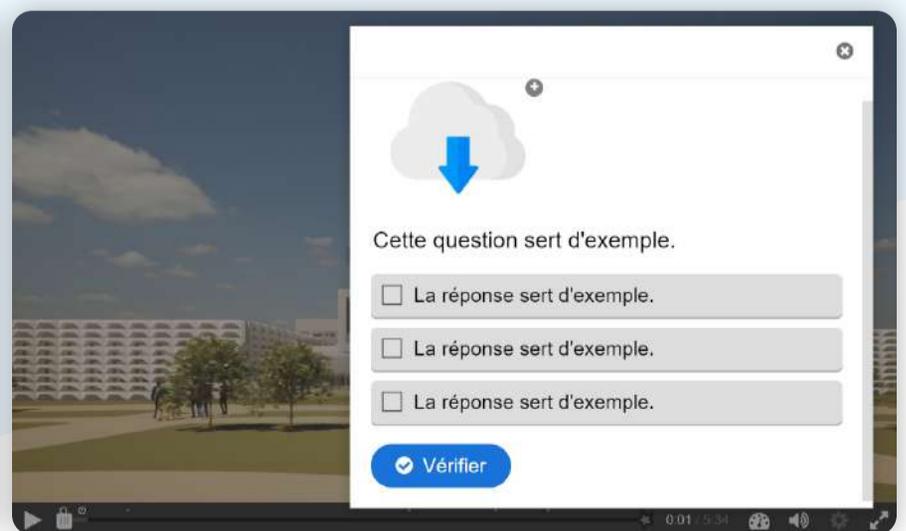
Action sur mauvaise réponse

Exiger la complétude de la tâche avant d'avancer  
Pour sa meilleur fonctionnement cette option doit être utilisée avec l'option "Déclencher le saut en avant dans la vidéo" de la vidéo interactive.

Valider Supprimer

1. **Retour général** : ajout, si besoin, de feedbacks différenciés par tranche de résultats.
2. **Paramètres comportementaux** : paramétrage de l'activité dans la vidéo interactive.
3. **Action sur une bonne réponse** : ajout d'une action si bonne réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).
4. **Action sur une mauvaise réponse** : ajout d'une action si mauvaise réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).
5. **Valider**.

• Résultat :

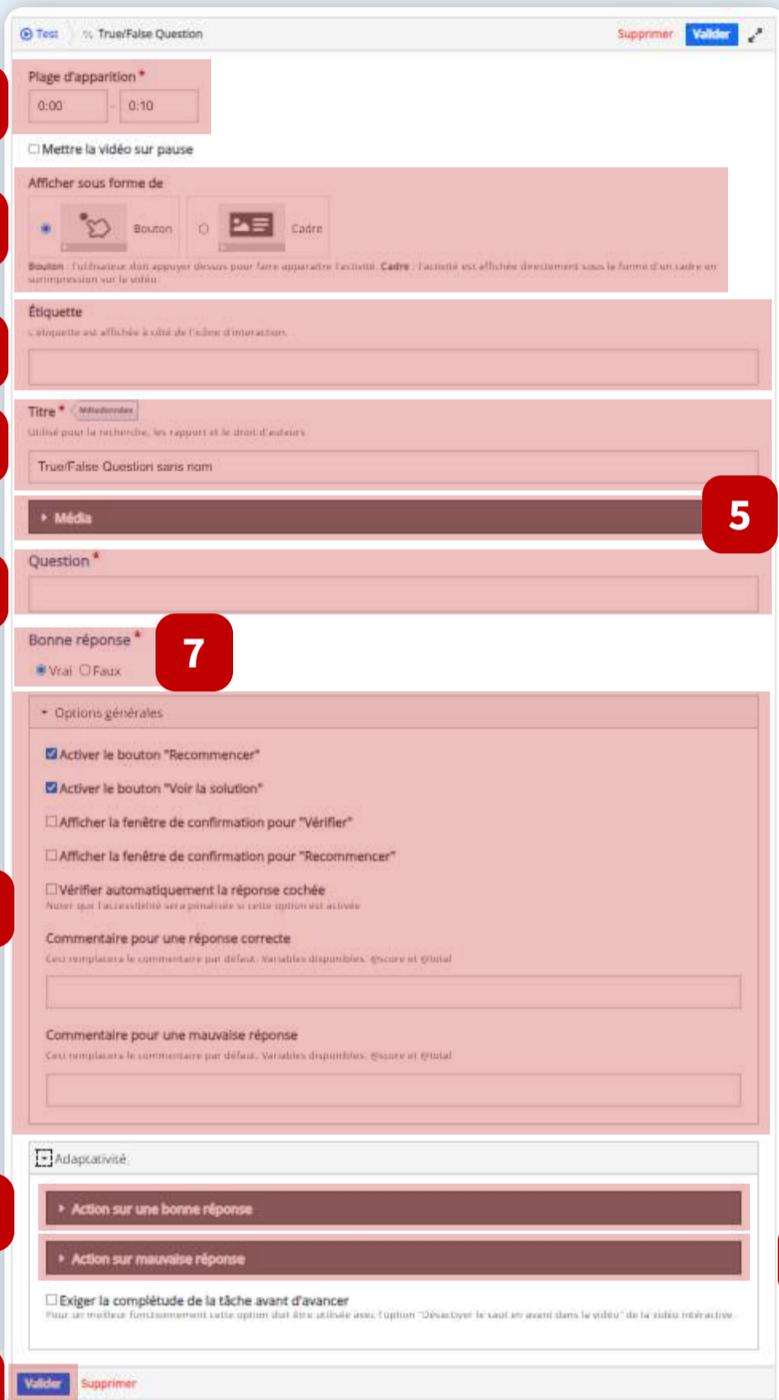


## Pour ajouter une question Vrai/Faux :

- Cliquez sur "True/False Question" :



- Une boîte de dialogue apparaît :



1 Plage d'apparition \*  
0:00 0:10

2 Mettre la vidéo sur pause

3 Afficher sous forme de  
Bouton Cadre

4 Titre \*  
True/False Question sans nom

5 Média

6 Question \*

7 Bonne réponse \*  
Vrai Faux

8 Options générales  
 Activer le bouton "Recommencer"  
 Activer le bouton "Voir la solution"  
 Afficher la fenêtre de confirmation pour "Vérifier"  
 Afficher la fenêtre de confirmation pour "Recommencer"  
 Vérifier automatiquement la réponse cochée  
Commentaire pour une réponse correcte  
Commentaire pour une mauvaise réponse

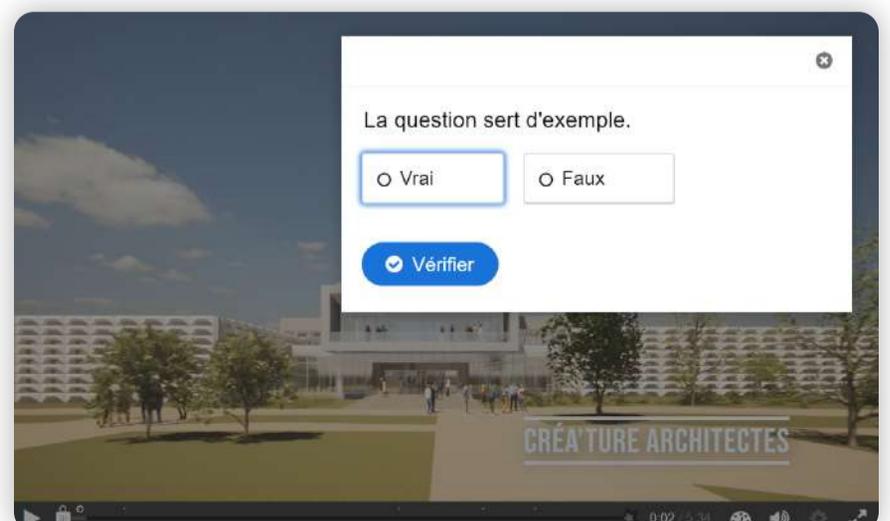
9 Adaptativité  
Action sur une bonne réponse  
Action sur mauvaise réponse

10 Exiger la complétude de la tâche avant d'avancer

11 Valider Supprimer

1. **Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît.
2. **Afficher sous forme de** : bouton, l'apprenant doit cliquer sur un bouton pour faire apparaître le contenu ; cadre, le contenu est directement intégré à la vidéo.
3. **Étiquette** : titre donné à l'interaction.
4. **Titre** : titre de l'activité.
5. **Média** : possibilité d'ajouter une image, un audio ou une vidéo à la question.
6. **Question** : ajout de la question.
7. **Bonnes réponses** : choisir si l'affirmation est vraie ou fausse.
8. **Options générales** : paramétrage de l'activité dans la vidéo interactive.
9. **Action sur une bonne réponse** : ajout d'une action si bonne réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).
10. **Action sur une mauvaise réponse** : ajout d'une action si mauvaise réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).
11. **Valider**.

- Résultat :

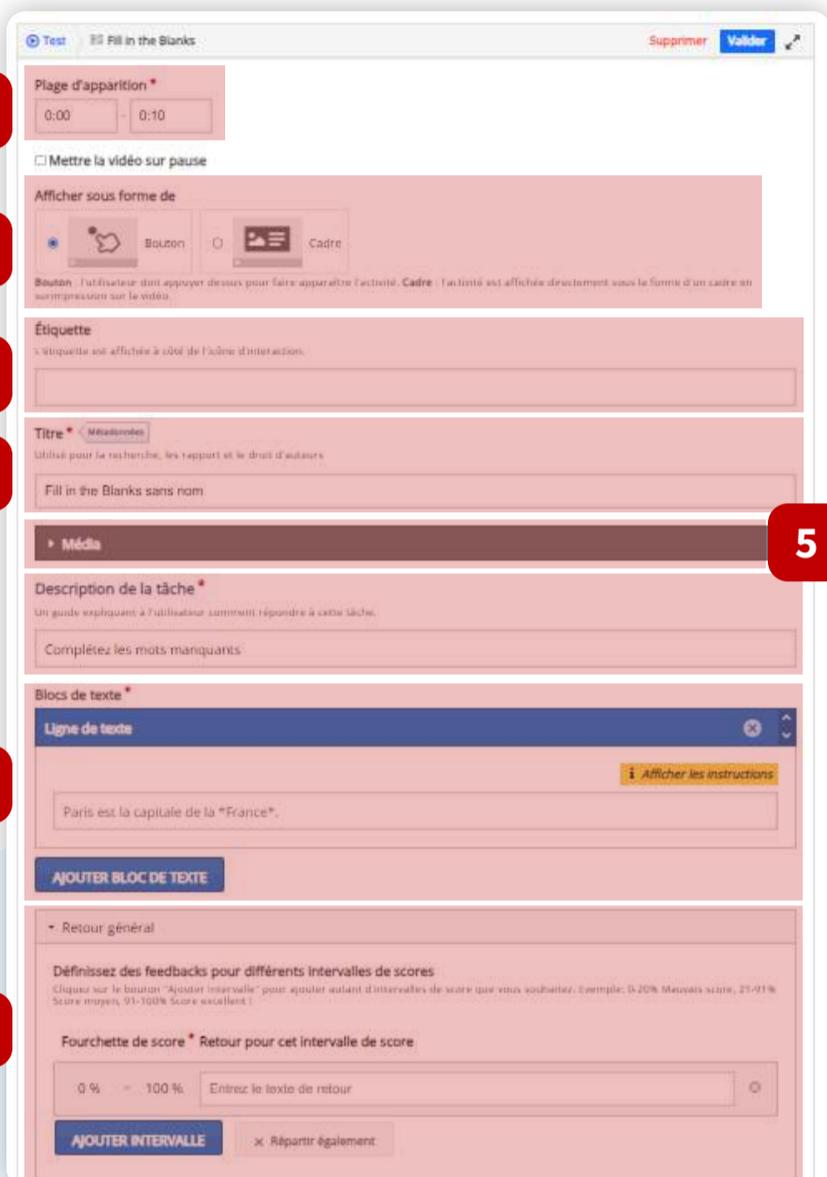


## Pour ajouter une question "Texte à compléter" :

- Cliquez sur "**Fill in the Blanks**" :



- Une boîte de dialogue apparaît :



1 Plage d'apparition \*

2 Afficher sous forme de

3 Étiquette

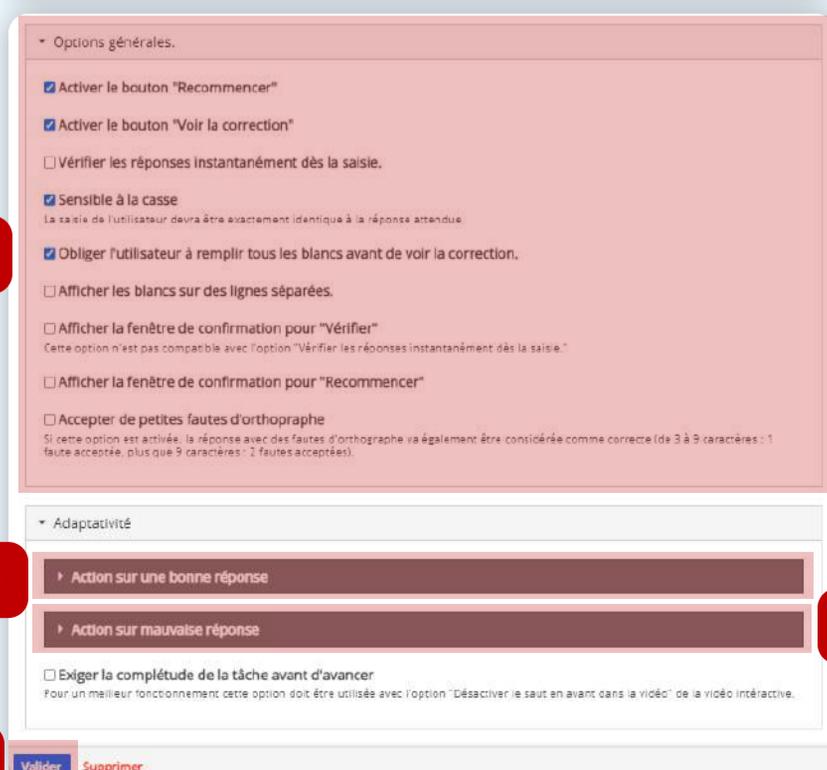
4 Titre \*

5 Média

6 Blocs de texte \*

7 Retour général

1. **Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît.
2. **Afficher sous forme de** : bouton, l'apprenant doit cliquer sur un bouton pour faire apparaître le contenu ; cadre, le contenu est directement intégré à la vidéo.
3. **Étiquette** : titre donné à l'interaction.
4. **Titre** : titre de l'activité.
5. **Média** : possibilité d'ajouter une image, un audio ou une vidéo à la question.
6. **Description de la tâche** : un guide expliquant à l'utilisateur comment répondre à cette tâche.
7. **Ligne de texte** : ajouter les blancs dans le texte entre deux astérisques (\*), séparez des réponses alternatives correctes avec un slash (/), ajouter, si besoin, un indice en utilisant 2 points (: ) avant cet élément. *Exemple : Un contenu H5P peut être édité en utilisant un \*navigateur/navigateur web:Quelque chose que vous être en train d'utiliser\*.*
8. **Retour général** : ajout, si besoin, par tranche de résultats, des feedbacks différenciés selon le résultat de l'activité.
9. **Action sur une bonne réponse** : ajout d'une action si bonne réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).
10. **Action sur une mauvaise réponse** : ajout d'une action si mauvaise réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).
11. **Valider**.



8 Options générales.

9 Action sur une bonne réponse

10 Action sur mauvaise réponse

11 Valider

- Résultat :



## Pour ajouter une question "Glisser-Déposer" :

- Cliquez sur "Drag and Drop" :



- Une boîte de dialogue apparaît :

**1** Plage d'apparition : 0:00 - 0:10

Mettre la vidéo sur pause

**2** Afficher sous forme de :  Bouton  Cadre

Bouton : l'utilisateur doit appuyer dessus pour faire apparaître l'activité. Cadre : l'activité est affichée directement sous la forme d'un cadre en surimpression sur la vidéo.

**3** Étiquette : L'étiquette est affichée à côté de l'icône d'interaction.

**4** Titre :  Métadonnées

Utilisé pour la recherche, les rapports et le droit d'auteurs

**5** Réglages

Image d'arrière-plan : Sélectionnez une image d'arrière-plan pour votre activité (facultatif).

Taille de la zone de l'activité : Spécifiez la largeur et la hauteur (en pixels) de la zone de l'activité.  x

**6** Éléments de l'activité

**7** Feedback général

Définissez le feedback pour chaque intervalle de scores

Cliquez sur le bouton "Ajouter Intervalle" pour ajouter autant d'intervalles de score que vous le souhaitez. Exemple: 0-20% Mauvais score, 21-91% Score moyen, 91-100% Score excellent !

Intervalle des scores \* Feedback pour un intervalle de scores défini

1. **Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît.
2. **Afficher sous forme de** : bouton, l'apprenant doit cliquer sur un bouton pour faire apparaître le contenu ; cadre, le contenu est directement intégré à la vidéo.
3. **Étiquette** : titre donné à l'interaction.
4. **Titre** : titre de l'activité.
5. **Réglages** : possibilité de choisir une image d'arrière-plan et sélectionnez la taille de la zone de l'activité.
6. **Éléments de l'activité** : Commencer par créer vos zones de dépôt. Ensuite, créer les étiquettes à glisser en cochant la/les zone(s) où elles pourront être glissées. Enfin, sélectionnez les zones de dépôt pour les éditer et cochez les étiquettes qui devront y être placées correctement.
7. **Feedback général** : ajout, si besoin, par tranche de résultats, des feedbacks différenciés selon le résultat de l'activité.

Paramètres comportementaux

- Activer le bouton "Recommencer"
- Donner un point pour la question dans sa globalité  
Désactivez cette option pour donner un point pour chaque étiquette correctement placée.
- Appliquer des pénalités  
Appliquez des pénalités pour les éléments déposés dans les mauvaises zones de dépôt. Cela doit être activé lorsque un ou plusieurs éléments peuvent être déposés dans plusieurs zones de dépôt, ou s'il n'y a qu'une seule zone de dépôt. Si ce n'est pas activé, les apprenants peuvent faire correspondre tous les éléments à toutes les zones de dépôt et toujours recevoir un score complet.
- Activer les explications du score  
Montrer l'explication du score aux utilisateurs en vérifiant leurs réponses (si l'option 'Appliquer les pénalités' a été sélectionnée).

Opacité des étiquettes

Si vous remplissez ce champ, la valeur d'opacité choisie enlève la valeur de l'opacité paramétrée avant pour toutes les étiquettes. Cette valeur doit être un nombre compris entre 0 and 100, où 0 correspond à une transparence absolue and 100 à une opacité complète.

Mise en évidence de la zone de dépôt

Choisissez quand mettre en évidence la zone de dépôt.

Lors du glisser-déposer

Marge pour l'alignement automatique (en pixels)

2

- Montrer les points de votre score  
Afficher les points obtenus pour chaque réponse. Indisponible quand l'option 'Donner un point pour la question dans sa globalité' est activée.
- Afficher le titre  
Décochez cette option si vous ne voulez pas que ce titre soit affiché. Le titre ne sera affiché que dans les résumés, les statistiques, etc.

Adaptativité

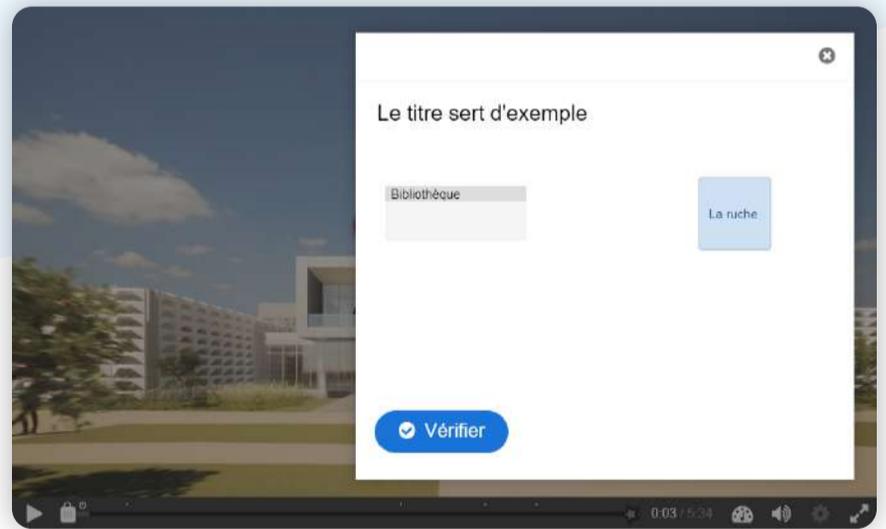
- Action sur une bonne réponse
- Action sur mauvaise réponse

Exiger la complétude de la tâche avant d'avancer  
Pour un meilleur fonctionnement cette option doit être utilisée avec l'option "Désactiver le saut en avant dans la vidéo" de la vidéo interactive.

Valider Supprimer

- Paramètres comportementaux :** paramétrage de l'activité dans la vidéo interactive.
- Action sur une bonne réponse :** ajout d'une action si bonne réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).
- Action sur une mauvaise réponse :** ajout d'une action si mauvaise réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).
- Valider.**

• Résultat :

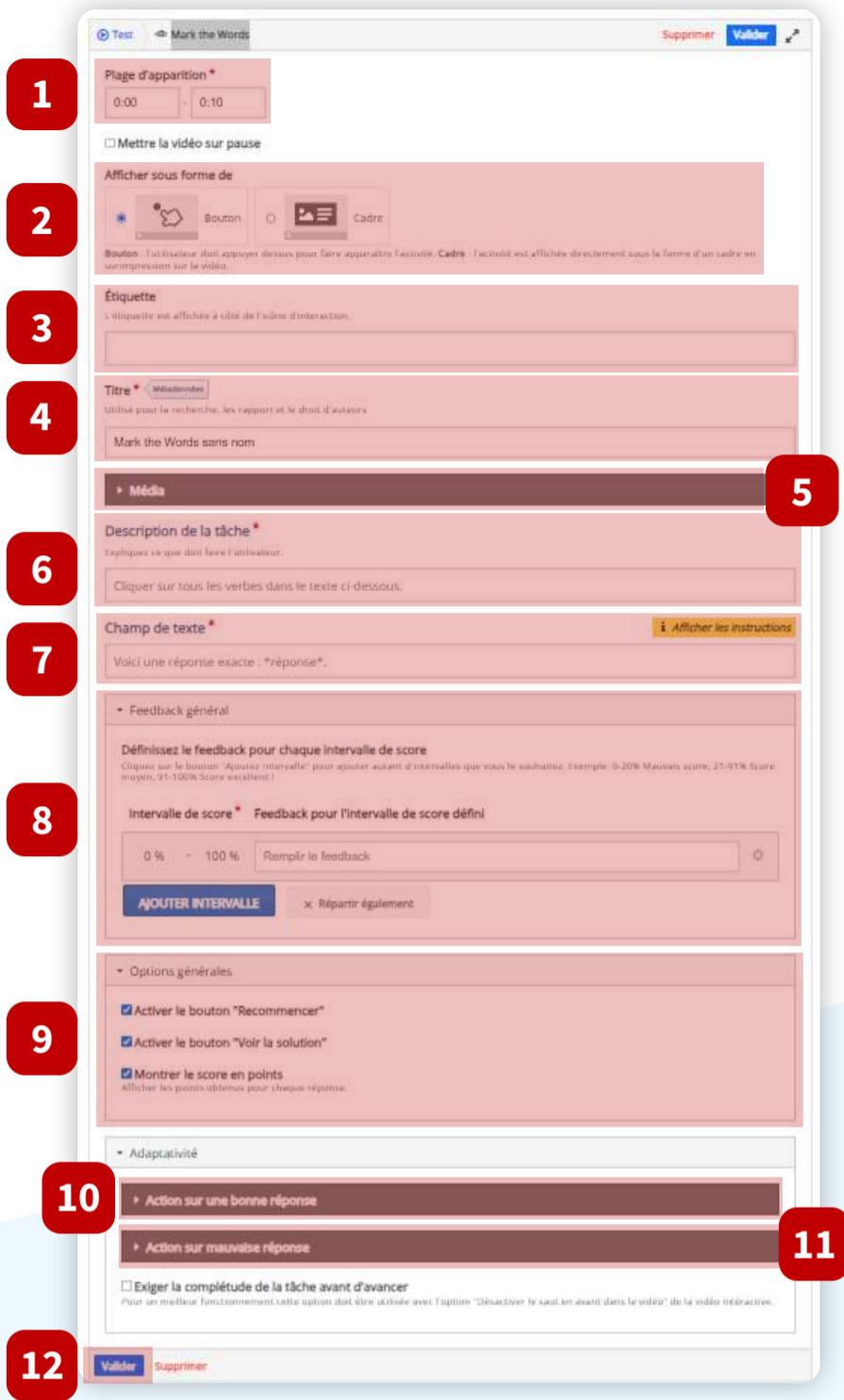


## Pour ajouter une question "Surligner les mots :

• Cliquez sur "Mark the Words" :

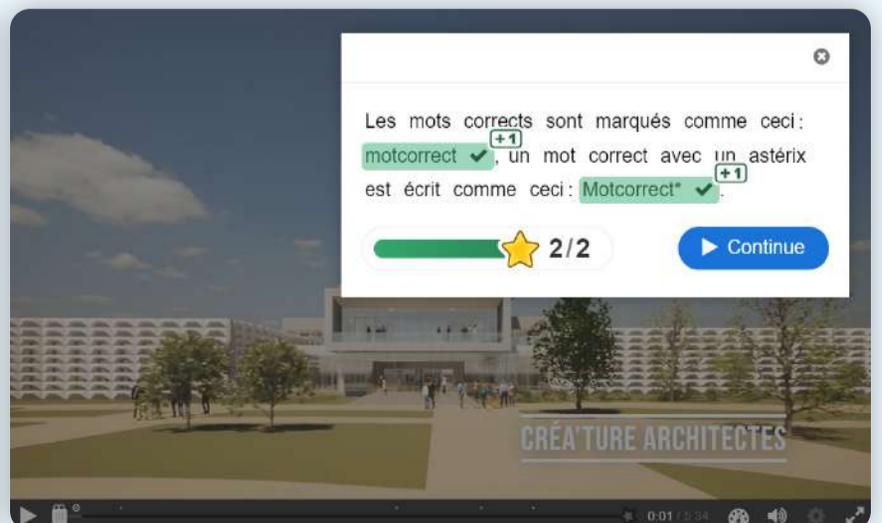


- Une boîte de dialogue apparaît :



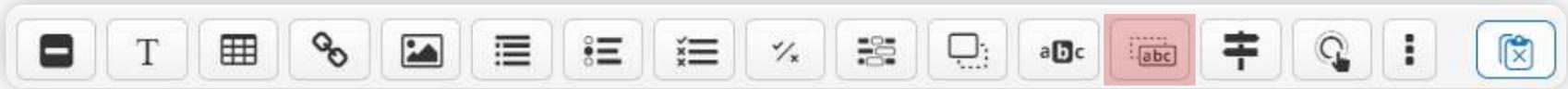
1. **Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît.
2. **Afficher sous forme de** : bouton, l'apprenant doit cliquer sur un bouton pour faire apparaître le contenu ; cadre, le contenu est directement intégré à la vidéo.
3. **Étiquette** : titre donné à l'interaction.
4. **Titre** : titre de l'activité.
5. **Média** : possibilité d'ajouter une image, un audio ou une vidéo à la question.
6. **Description de la tâche** : guide expliquant à l'utilisateur comment répondre à cette tâche.
7. **Champ de texte** : les mots corrects sont marqués avec un astérisque (\*) avant et après le mot. Les astérisques peuvent être ajoutés dans les mots marqués en ajoutant un autre astérisque, \* mot correct \*\*\* => mot correct \*. Seuls les mots peuvent être marqués comme corrects. Pas les phrases. *Exemple : Les mots corrects sont marqués comme ceci: \*motcorrect\*, un mot correct avec un astérisque est écrit comme ceci: \*Motcorrect\*\*\*.*
8. **Feedback général** : ajout, si besoin, par tranche de résultats, des feedbacks différenciés selon le résultat de l'activité.
9. **Options générales** : paramétrage de l'activité dans la vidéo interactive.
10. **Action sur une bonne réponse** : ajout d'une action si bonne réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).
11. **Action sur une mauvaise réponse** : ajout d'une action si mauvaise réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).
12. **Valider**.

- Résultat :

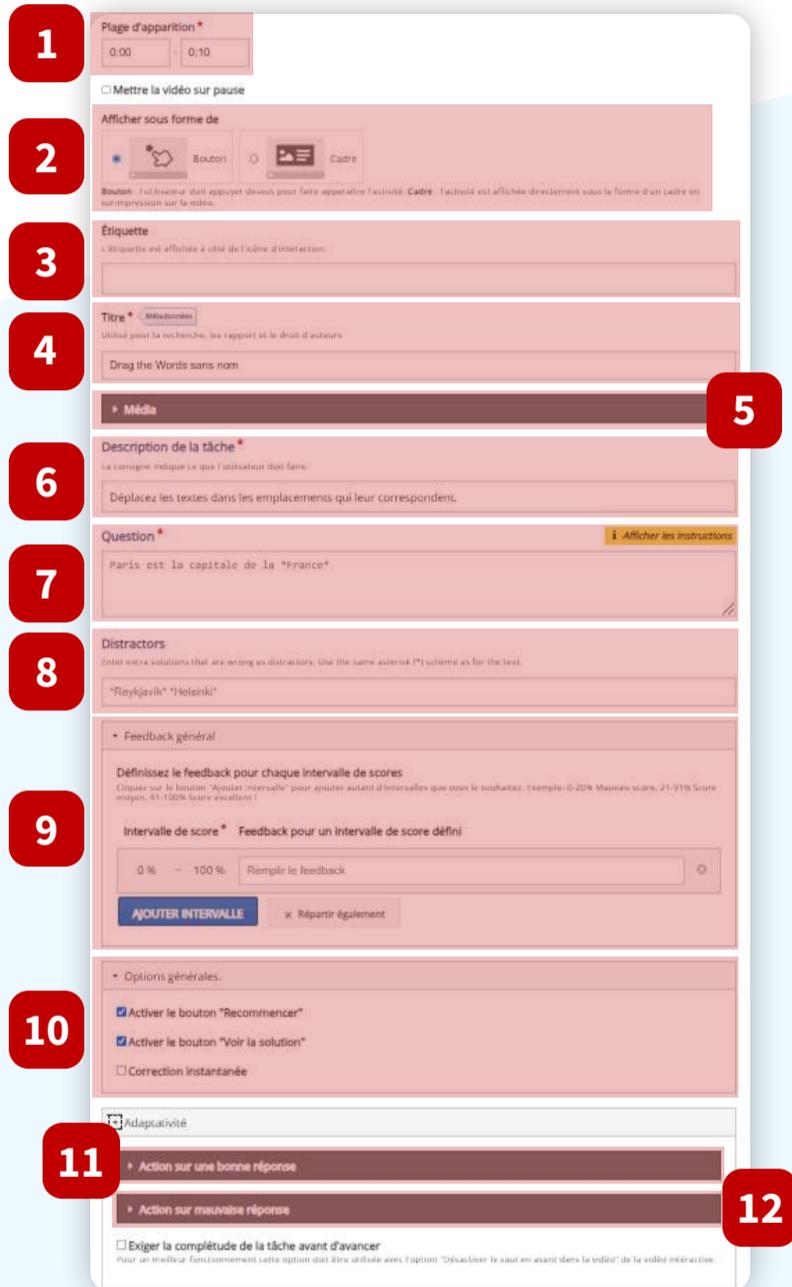


## Pour ajouter une question "Glisser le mot" :

- Cliquez sur "Drag the Words" :



- Une boîte de dialogue apparaît :



1 Plage d'apparition \*  
0:00 0:10

Mettre la vidéo sur pause

2 Afficher sous forme de  
 Bouton  Cadre

3 Étiquette  
L'étiquette est affichée à côté de l'icône d'interaction.

4 Titre \*  
Utilisé pour la recherche, les rapports et le droit d'accès.  
Drag the Words sans nom

5 Média

6 Description de la tâche \*  
La consigne indique ce que l'utilisateur doit faire.  
Déplacez les textes dans les emplacements qui leur correspondent.

7 Question \*  
Paris est la capitale de la "France"

8 Distractors  
Enter extra solutions that are wrong as distractors, use the same asterisk (\*) scheme as for the text.  
"Reykjavik" "Helsinki"

9 Feedback général  
Définissez le feedback pour chaque intervalle de scores  
Cliquez sur le bouton "Ajouter intervalle" pour ajouter autant d'intervalles que vous le souhaitez. Exemple: 0-20% Mauvais score, 21-91% Score moyen, 91-100% Score excellent !  
Intervalle de score \* Feedback pour un intervalle de score défini  
0% - 100% Remplir le feedback  
AJOUTER INTERVALLE x Répartir également

10 Options générales  
 Activer le bouton "Recommencer"  
 Activer le bouton "Voir la solution"  
 Correction instantanée

11 Action sur une bonne réponse

12 Action sur mauvaise réponse

Exiger la complétude de la tâche avant d'avancer  
Pour un meilleur fonctionnement cette option doit être utilisée avec l'option "Désactiver le saut en avant dans la vidéo" de la vidéo interactive.

1. **Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît.
2. **Afficher sous forme de** : bouton, l'apprenant doit cliquer sur un bouton pour faire apparaître le contenu ; cadre, le contenu est directement intégré à la vidéo.
3. **Étiquette** : titre donné à l'interaction.
4. **Titre** : titre de l'activité.
5. **Média** : possibilité d'ajouter une image, un audio ou une vidéo à la question.
6. **Description de la tâche** : guide expliquant à l'utilisateur comment répondre à cette tâche.
7. **Question** : les textes déplaçables s'ajoutent avec un astérisque (\*) devant et derrière chaque texte. Vous pouvez ajouter un indice en plaçant 2 points (:) avant cet indice. Il ne peut y avoir qu'un seul texte correct pour chaque espace à remplir. Vous pouvez ajouter un feedback qui apparaîtra une fois l'exercice terminé. Utilisez '\+' pour créer le feedback en cas de réponse correcte et '\-' pour le feedback en cas de mauvaise réponse.  
*Exemple : Les contenus H5P peuvent être édités en utilisant un \*navigateur:Quel type de programme utilisez vous pour consulter des sites Internet ?\*. Un contenu H5P est \*interactif\+Correct ! \-Incorrect, Recommencez !\**

**8. Distraction** : entrer des réponses supplémentaires qui sont fausses en tant que distractions. Utilisez le même schéma d'astérisque (\*) que pour le texte. Exemple : \*application\*

**9. Feedback général** : ajout, si besoin, par tranche de résultats, des feedbacks différenciés selon le résultat de l'activité.

**10. Options générales** : paramétrage de l'activité dans la vidéo interactive.

**11. Action sur une bonne réponse** : ajout d'une action si bonne réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).

**12. Action sur une mauvaise réponse** : ajout d'une action si mauvaise réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).

- Résultat :



## Pour ajouter une interactivité "Embranchement" :

- Cliquez sur "Crossroads" :



- Une boîte de dialogue apparaît :

Test
Crossroads
Supprimer
Valider

**1** Plage d'apparition \*

0:00 - 0:10

Mettre la vidéo sur pause

**2** Texte de la question \*

La question sur laquelle l'utilisateur doit se fonder pour faire un choix.

[input type="text"]

**3** Choix \*

**choice**

Intitulé du choix \*

Cet intitulé sera affiché sur le bouton de choix.

[input type="text"]

Aller vers \*

Le moment cible vers lequel l'utilisateur sera redirigé en cliquant sur ce bouton de choix. Entrer un horodatage au format M:SS

[input type="text"]

Texte de confirmation de choix

Optionnel. Le texte de confirmation apparaît après le clic sur ce bouton de choix.

[input type="text"]

**choice**

Intitulé du choix \*

Cet intitulé sera affiché sur le bouton de choix.

[input type="text"]

Aller vers \*

Le moment cible vers lequel l'utilisateur sera redirigé en cliquant sur ce bouton de choix. Entrer un horodatage au format M:SS

[input type="text"]

Texte de confirmation de choix

Optionnel. Le texte de confirmation apparaît après le clic sur ce bouton de choix.

[input type="text"]

**AJOUTER CHOIX**

Valider
Supprimer

1. **Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît.
2. **Texte de la question** : ajout de la question.
3. **Choix** : ajout de l'intitulé d'une réponse et du moment cible dans la video.
4. **Valider**.

- Résultat :



## Pour ajouter une interactivité "Lien de navigation" :

- Cliquez sur "Navigation Hotspot" :



- Une boîte de dialogue apparaît :

The screenshot shows a dialog box titled "Navigation Hotspot" with the following sections and steps:

- Plage d'apparition**: A time range selector set to 0:00 - 0:10.
- Destination**: A dropdown menu for "Type" set to "Timecode", and a text input field for "Aller vers" (destination).
- Apparence**: A dropdown menu for "Forme" set to "Rectangulaire", a color picker for "Couleur d'arrière-plan pour la zone sensible", and checkboxes for "Utiliser le curseur pointeur" (checked) and "Ajouter un effet de clignotement".
- Textes**: A text input field for "Texte alternatif" (set to "Une pomme est sur la table"), a text input field for "Intitulé de la zone sensible", and a checkbox for "Montrer l'intitulé".
- Buttons for "Valider" and "Supprimer" at the bottom.

1. **Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît.
2. **Destination** : choix du type (timecode : un moment dans la vidéo ; URL : aller vers un site extérieur à la vidéo interactive).
3. **Apparence** : choix de la forme, couleur de l'arrière-plan, ajout d'effet.
4. **Texte** : permettre l'accessibilité de l'interactivité en décrivant la zone.
5. **Valider**.

- Résultat :



## Pour ajouter une question "QCM imagé" :

- Cliquez sur les trois points et sur "Image Choice" :



- Une boîte de dialogue apparaît :

**1** Plage d'apparition \*

**2** Afficher sous forme de

**3** Étiquette

**4** Titre \*

**5** Média

**6** Question \*

**7** Options disponibles \*

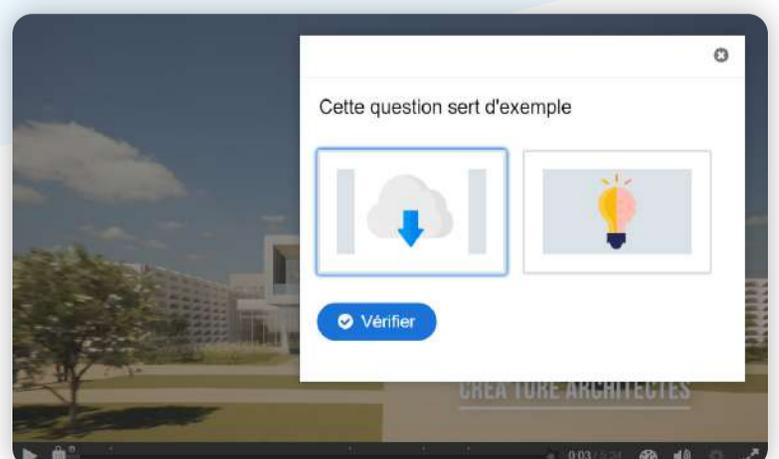
- 1. Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît.
- 2. Afficher sous forme de** : bouton, l'apprenant doit cliquer sur un bouton pour faire apparaître le contenu ; cadre, le contenu est directement intégré à la vidéo.
- 3. Étiquette** : titre donné à l'interaction.
- 4. Titre** : titre de l'activité.
- 5. Média** : possibilité d'ajouter une image, un audio ou une vidéo à la question.
- 6. Question** : ajout de la question.
- 7. Image** : ajout des images et coché la réponse correcte.
- 8. Feedback** : ajout, si besoin, par tranche de résultats, des feedbacks différenciés selon le résultat de l'activité.
- 9. Paramètres comportementaux** : paramétrage de l'activité dans la vidéo interactive.
- 10. Valider**.

**8** Feedback général

**9** Paramètres comportementaux

**10** Valider

- Résultat :



# Ajouter un résumé

A la fin d'une vidéo interactive, vous pouvez ajouter un Résumé . Le Résumé a pour but de faire **réfléchir l'apprenant sur le contenu d'apprentissage** présenté dans la vidéo.

The screenshot shows the 'Récapitulatif' (Summary) configuration screen. It is divided into several sections:

- Titre** (Title): A text field with a placeholder 'Summary sans nom' and a 'Copier' button.
- Texte d'introduction** (Introduction text): A text field with a placeholder 'Choisissez l'affirmation exacte.'.
- Résumé** (Summary): A section with a 'Texte' tab and a 'Par défaut' tab. It contains a list of 'Affirmations' (statements) for the summary, with a note that the first one is correct. There are two text input fields for 'affirmation' and an 'Ajouter affirmation' button. Below this is an 'Indice' (index) field.
- Feedback général** (General feedback): A section for defining feedback for score intervals. It includes a range selector (0% to 100%) and a 'Remplir le feedback' field.
- Afficher à** (Show at): A field for the number of seconds before the end of the video.

Numbered callouts on the left side of the image point to these sections: 1 points to the Title field, 2 to the Introduction text field, 3 to the Affirmations list, 4 to the Feedback general section, and 5 to the Afficher à field.

1. **Titre** : titre du récapitulatif.
2. **Texte d'introduction** : texte d'information affiché au-dessus de l'activité.
3. **Affirmation** : liste des affirmations pour le résumé - la première affirmation de la liste est correcte. Indice : ajoutez un indice si nécessaire.
4. **Feedback** : ajout, si besoin, des feedbacks différenciés par tranche de résultats,
5. **Afficher à** : affiche récapitulatif à partir d'un nombre de secondes avant la fin de la vidéo.

# Ajouter un signet

Les signets sont utilisés pour **indiquer un nouveau sujet, une interaction importante ou un événement dans la vidéo**. En résumé, cela permet de **chapitrer** votre vidéo.

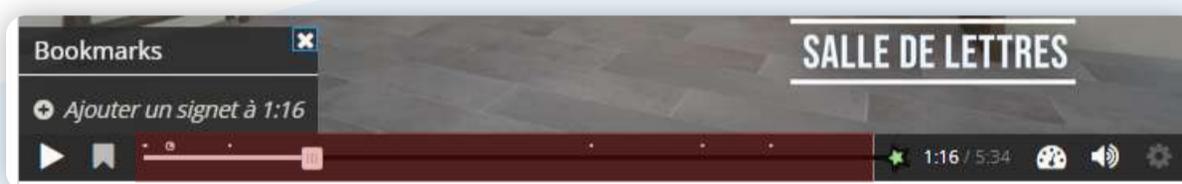
- Revenez à l'étape "**Ajouter des interactions**" en appuyant sur l'onglet ci-dessous en haut de l'éditeur.



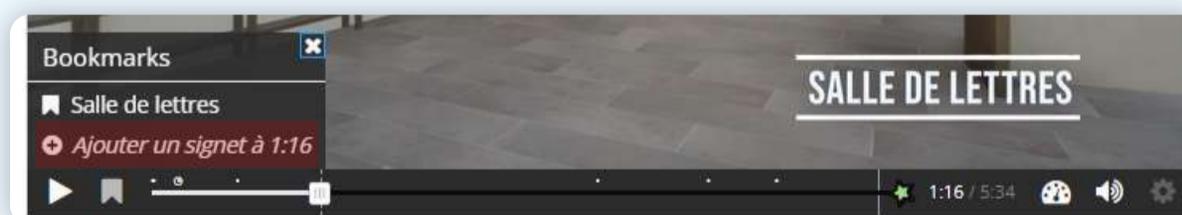
Les signets sont affichés dans le menu des signets, qui s'ouvre en appuyant sur le bouton **Bookmark** à côté du bouton Play :



- Déplacez le curseur au moment choisi pour intégrer le signet :



- Ajoutez l'étiquette en cliquant sur "**Ajouter un signet**". Appuyez ensuite sur la touche "**Entrée**" de votre clavier :



Lors de la lecture de la vidéo, **un texte sous forme de cartouche** apparaîtra en haut de la barre de lecture lorsque le **curseur passera sur le timecode correspondant au bookmark** :

