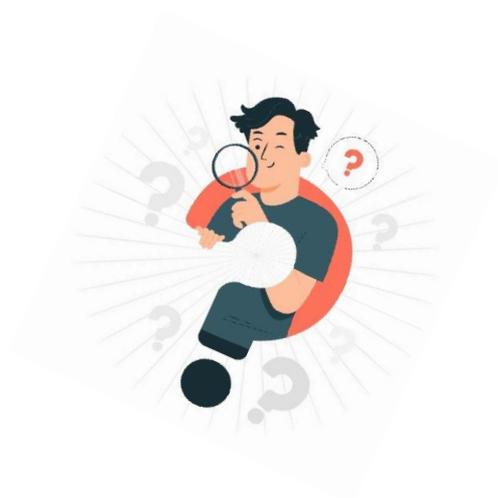
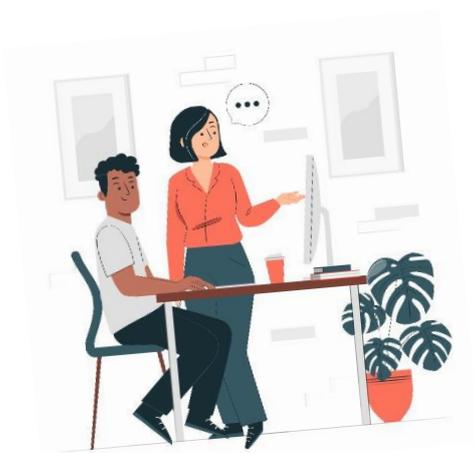


# Types de contenus H5P

## AR Scavenger (beta)



**Public :** Enseignants, personnel administratif en charge d'activité d'enseignement ou de formation, doctorants

**Mots-clés :** H5P, réalité augmentée, tablette/smartphone



- ✓ Date : 23/04/2024
- ✓ Auteur(s) : Service commun informatique et multimédia
- ✓ Licence : 

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons CC BY-NC-SA France  
[\[https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/\]](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

L'Université de Poitiers bénéficie d'aides de l'Etat gérées par l'ANR au titre du programme des Nouveaux Coursus Universitaire NCU ELANS-réf. ANR-18-NCUN-0026 et de France 2030 portant la référence ANR-21-DMES-0016.

# Table des matières

---

Présentation .....	3
Créer une activité « AR Scavenger » .....	3
Paramétrage de l'activité .....	4
Paramétrage général .....	4
Paramétrage des marqueurs .....	7
Ajouter des marqueurs .....	7
Ajouter une image .....	7
Conseils pour l'image .....	8
Lier une activité H5P au marqueur .....	9
Lier un objet 3D au marqueur .....	11
Paramétrages comportementaux .....	12
Traduction des éléments d'interface (boutons, messages d'erreur...) .....	13
AR Scavenger (beta) .....	13
Image .....	13

# Présentation

AR Scavenger permet de créer une activité de réalité augmentée. Vous créez des marqueurs à scanner que vous pourrez intégrer à vos supports de cours. Les marqueurs peuvent renvoyer à des activités H5P ou à un objet 3D.



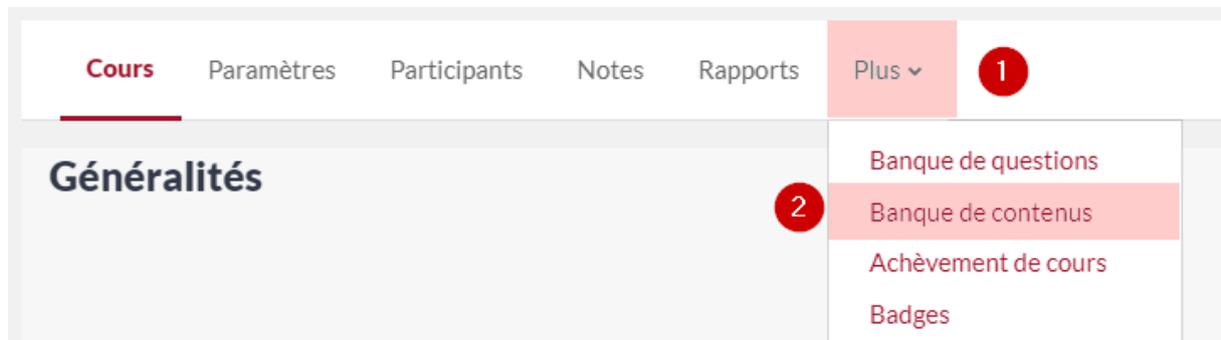
A ce jour, la configuration de Moodle n'accepte pas le format .glTF requis pour les objets 3D de cette activité. Il faut attendre les prochaines mises à jour. Seules les activités H5P peuvent être liées aux marqueurs.

**N.B. :** Les étudiants devront se connecter à l'activité dans le cours via l'application Moodle ou un navigateur avec un smartphone ou une tablette. Après avoir autorisé l'accès à l'appareil photo, ils pourront scanner les marqueurs qui feront apparaître les activités qui leur sont associées.

Retrouvez un exemple de [l'activité AR Scavenger](#) sur le site officiel d'H5P

## Créer une activité « AR Scavenger »

Dans le menu de votre cours UPdago, cliquez sur « **Plus** » puis « **Banque de contenus** ».



Cliquez sur « **Ajouter** » et cherchez « **AR Scavenger (beta)** ».

Banque de contenus



# Paramétrage de l'activité

## Paramétrage général

1. Donnez un titre à l'activité. Il ne sera pas affiché sur l'activité. Il sert à faciliter la recherche, l'indexation et la réutilisation des contenus d'apprentissages.
2. Cochez cette option si vous souhaitez ajouter un écran de début à l'activité. Vous pouvez y ajouter une image (obligatoire) et du texte (optionnel). Les étudiants devront cliquer sur un bouton "Commencer" pour lancer l'activité. Par défaut, elle est décochée.
3. Ajoutez une courte phrase d'introduction à l'activité. Elle apparaîtra sous forme de titre au début de l'activité.
4. Importez une image.
5. Si l'image n'est pas porteuse de sens, c'est-à-dire qu'elle apporte des informations complémentaires au contenu et qu'elle ne sert pas uniquement d'illustration, vous pouvez cocher l'option "Decorative only". Vous n'aurez pas besoin d'entrer un texte

alternatif décrivant l'image. Si l'image est porteuse de sens, écrivez un texte alternatif qui décrit l'image.

6. Vous pouvez ajouter un texte qui apparaîtra lorsqu'une souris passera sur l'image.

En dessous du bloc permettant de paramétrer les marqueurs, vous pouvez paramétrer un écran de fin.

The screenshot shows a configuration interface for an AR Scavenger activity. It is divided into several sections, each with a numbered red circle indicating a key feature:

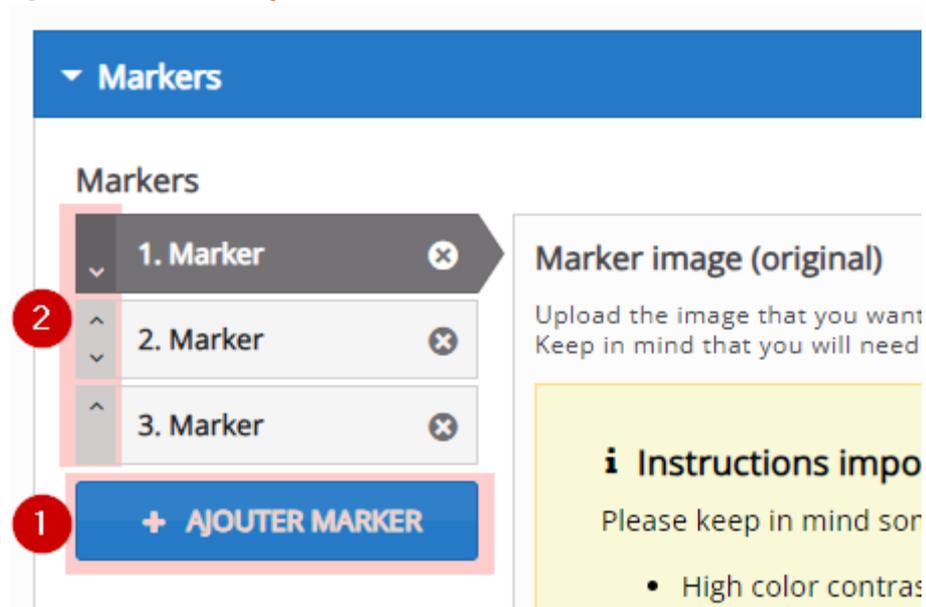
- 1. Show end screen:** A checkbox is checked. Below it, a note states: "If checked, show an end screen when all interactions have been completed. The end screen will not be available if you only use 3D models though."
- 2. Image:** A section titled "Image" with a "Métadonnées" button and "Copier" and "Coller et remplacer" buttons. A "+ Ajouter" button is also present.
- 3. Texte alternatif:** A checkbox labeled "Decorative only" is unchecked. Below it, a note says: "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." A text input field is present, with a red error message below it: "La propriété champ texte est requise et doit contenir une valeur."
- 4. Texte de survol:** A text input field with a note: "Optionnel. Ce texte est affiché quand la souris survole une image."
- 5. End screen text:** A text input field containing the text "You did it!".
- 6. Overall Feedback:** A section titled "Define custom feedback for any score range" with a note: "Click the 'Add range' button to add as many ranges as you need. Example: 0-20% Bad score, 21-91% Average Score, 91-100% Great Score!". Below this, there is a table with two columns: "Score Range" and "Feedback for defined score range". A row is shown with "0 % - 100 %" in the first column and "Fill in the feedback" in the second. At the bottom of this section are two buttons: "AJOUTER RANGE" and "Répartir également".

1. Cochez cette option si vous souhaitez ajouter un écran de fin à l'activité.
2. Importez une image.

3. Si l'image n'est pas porteuse de sens, c'est-à-dire qu'elle apporte des informations complémentaires au contenu et qu'elle ne sert pas uniquement d'illustration, vous pouvez cocher l'option "Decorative only". Vous n'aurez pas besoin d'entrer un texte alternatif décrivant l'image. Si l'image est porteuse de sens, écrivez un texte alternatif qui décrit l'image.
4. Vous pouvez ajouter un texte qui apparaîtra lorsqu'une souris passera sur l'image.
5. Vous pouvez ajouter un texte qui apparaîtra sur l'écran à la fin de l'activité.
6. Ajoutez des feedbacks différenciés selon les résultats obtenus par les étudiants. Cliquez sur "Ajouter range" pour ajouter une fourchette de résultats et son feedback associé. Si vous voulez que les fourchettes soient équilibrées, cliquez sur "Répartir également".

## Paramétrage des marqueurs

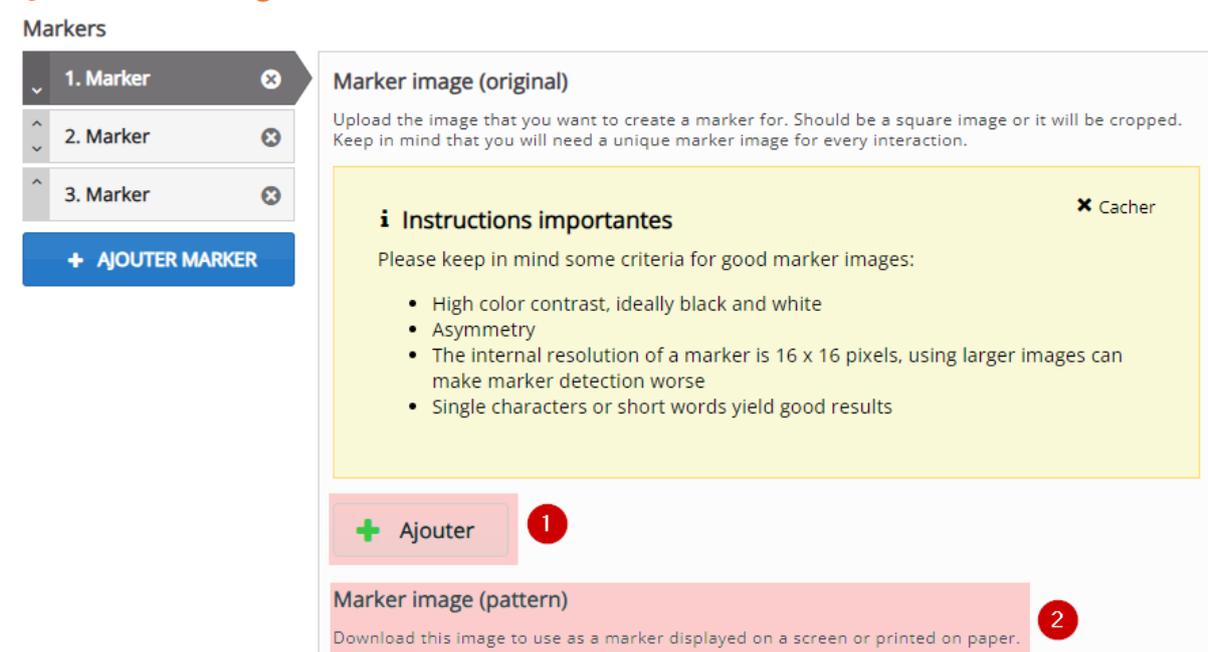
### Ajouter des marqueurs



Lorsque vous créez l'activité, il n'y a qu'un seul marqueur.

1. Pour ajouter un marqueur, cliquez sur "Ajouter marker". Il se placera à la suite de ceux déjà présents. **N.B.** : il n'est pas possible de renommer les marqueurs, ils ont tous le même nom.
2. Vous pouvez changer l'ordre des marqueurs en cliquant sur les flèches sur la gauche des marqueurs.

### Ajouter une image



1. Importez une image en cliquant sur “Ajouter”. **N.B.** : pour supprimer une image, cliquez sur la croix qui apparaît en haut à droite de l’image importée.
2. Un aperçu du marqueur est disponible lorsque l’image a été ajoutée. **Important !**  
N’oubliez pas de télécharger le marqueur pour le tester et l’intégrer à vos supports de cours.

### Conseils pour l’image

Voici quelques conseils pour que l’image choisie fonctionne en tant que marqueur :

- Privilégiez les images avec un fort contraste
- Choisissez des images non symétriques
- N’utilisez pas des images trop grandes puisqu’elles seront réduites à une taille de 16x16px pour loger à l’intérieur du marqueur
- Vous pouvez utiliser un mot ou un caractère écrit noir sur blanc (voir exemple ci-dessous). Pour cela, vous pouvez utiliser Paint en faisant un carré de 200x200px et en écrivant avec une police supérieure à 22pt. **N.B.** : Veillez à ne pas coller le texte aux bords du cadre. Laissez une légère marge.

Voici quelques exemples de marqueurs qui fonctionnent ou non :



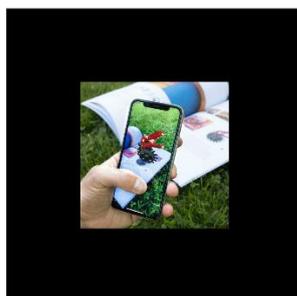
✓Fonctionne



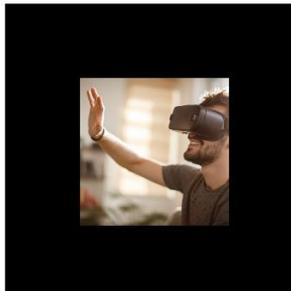
✓Fonctionne



✗ Ne fonctionne pas. Pas assez de contraste



✓Fonctionne



✓Fonctionne



✗ Ne fonctionne pas. Même si l’image est contrastée, le fait qu’il n’y ait pas de marge intérieure empêche une bonne lecture

## Lier une activité H5P au marqueur

Download this image to use as a marker displayed on a screen or printed on paper.

**Action type \***  
Action that should be triggered when the marker is found.

H5P interaction 1

**Interaction**

Interaction 2

-

- Accordion
- Agamotto
- Audio
- Audio Recorder
- Fill in the Blanks
- Chart
- Collage
- Course Presentation
- Dialog Cards
- Documentation Tool
- Drag and Drop
- Drag the Words
- Essay
- Guess the Answer
- Table
- Text
- Image
- Image Hotspots
- Find the Hotspot

Copier Coller

The end screen will not be available if you only use 3D models though.

en all inte

et trad

ILER

1. Dans "Action Type", choisissez "H5P interaction".
2. Dans "Interaction", sélectionnez l'activité H5P que vous voulez lier au marqueur puis paramétrez l'activité. Voici le [lien vers les tutoriels des activités possibles](#). Vous trouverez sur la page suivante la description de ces activités.

<b>Accordion</b> Afficher des informations sous forme de sections dépliables	<b>Agamoto</b> Afficher deux images l'une sur l'autre avec un slider permettant d'effacer l'image au-dessus (type avant/après)	<b>Audio</b> Partager un fichier audio
<b>Audio Recorder</b> Permettre aux étudiants de faire un enregistrement vocal pour se réécouter. (pas de possibilité de téléchargement de l'audio)	<b>Fill in the blanks</b> Proposer un texte à trou à compléter	<b>Chart</b> Afficher un diagramme circulaire
<b>Collage</b> Afficher un montage d'images	<b>Course Presentation</b> Créer une présentation type PPT en y intégrant à nouveau d'autres activités H5P	<b>Dialog Cards</b> Afficher des cartes que les étudiants peuvent retourner pour afficher la réponse
<b>Documentation Tool</b> Activité permettant de faire du suivi de projet et d'objectifs	<b>Drag &amp; Drop</b> Placer du texte ou des images à l'endroit correspondant sur une image	<b>Drag the Words</b> Glisser-déposer des mots dans une phrase
<b>Essay</b> Ecrire un court essai comportant des mots-clés attendus	<b>Guess the Answer</b> Afficher une réponse à une question	<b>Table</b> Afficher un tableau
<b>Text</b> Afficher un texte	<b>Image</b> Afficher une image	<b>Image Hotspots</b> Placer des points cliquables sur une image pour apporter des informations supplémentaires
<b>Find the Hotspot</b> Trouver une bonne réponse sur une image	<b>Image Slider</b> Afficher un diaporama d'images	<b>Interactive video</b> Afficher une vidéo à laquelle ont été incrustées des activités
<b>Link</b> Afficher un lien	<b>Mark the Words</b> Faire surligner des mots dans un texte	<b>Memory Game</b> Cartes à retourner par paire
<b>Multiple Choice</b> Afficher une question type QCM	<b>Question Set</b> Afficher un groupe de questions de différents types	<b>Single Choice Set</b> Afficher un groupe de questions type QCU

### Summary

Choisir des phrases dans un questionnaire type QCM qui, mises bout-à-bout, forme un résumé de cours

### Video

Afficher une vidéo

### Timeline

Afficher des informations sous forme d'une frise chronologique

### True/False Question

Afficher une question de type Vrai/Faux

## Lier un objet 3D au marqueur



A ce jour, la configuration de Moodle n'accepte pas le format .gltf requis pour les objets 3D de cette activité. Il faut attendre les prochaines mises à jour. [Seules les activités H5P peuvent être liées aux marqueurs.](#)

**Action type \***  
Action that should be triggered when the marker is found.

3D model overlay ▾ 1

3D Model

**3D model file**  
Upload a glTF (.glb / .gltf) file here. The preferred format is "glTF 2.0 binary" in a single file.

+ Ajouter 2

▶ Geometry 3

1. Dans « **Action type** », choisissez « **3D model overlay** ».
2. Cliquer sur « **Ajouter** » pour importer votre objet 3D. **N.B.** : il est possible que vous ayez un message d'erreur vous demandant d'importer tout le dossier contenant l'objet. Dans ce cas, un encadré apparaîtra en-dessous pour glisser-déposer le dossier contenant l'objet, les textures, etc.
3. Vous pouvez régler la position et d'autres paramètres de l'objet 3D dans « **Geometry** ». Une prévisualisation s'affichera et vous verrez les effets des modifications en direct.

## Paramétrages comportementaux

Les paramètres comportementaux se trouvent à la fin des paramètres dans « **Behavioural settings** ».

▼ Behavioural settings

**Enable "Retry" button** 1  
If checked, learners can retry the task.

**Override "Show Solution" button \***  
This option allows to enable or disable the "Show Solution" button for all contents or to use their respective behavioural settings.

Use behavioural setting 2

**Override "Retry" button \***  
This option allows to enable or disable the "Retry" button for all contents or to use their respective behavioural settings.

Use behavioural setting 3

**Fallback height**  
Set a fallback height in px for cases when there are cross origin resource sharing (CORS) issues.

400 4

1. Cochez cette option si vous voulez activer le bouton permettant de recommencer l'activité lorsque celle-ci est terminée.
2. Vous pouvez choisir d'activer ou non le bouton permettant de montrer la solution. Si vous choisissez « Use behavioural setting », le bouton solution apparaîtra s'il a été activé dans les activités H5P liées aux marqueurs. Si vous choisissez « Always show button » ou « Never show button », ces options permettent respectivement de montrer le bouton solution à la fin de chaque activité ou de ne jamais le montrer.
3. Vous pouvez choisir d'activer ou non le bouton permettant de recommencer l'activité. Si vous choisissez « Use behavioural setting », le bouton recommencer apparaîtra s'il a été activé dans les activités H5P liées aux marqueurs. Si vous choisissez « Always show button » ou « Never show button », ces options permettent respectivement de montrer le bouton recommencer à la fin de chaque activité ou de ne jamais le montrer.
4. Ce réglage permet d'anticiper des erreurs lorsque des données proviennent de sources différentes. Vous pouvez le laisser à 400 par défaut.

## Traduction des éléments d'interface (boutons, messages d'erreur...)

Voici une proposition de traduction pour les éléments d'interface qui n'ont pas été traduits en français. Vous pouvez les copier-coller dans les champs de saisie correspondants.

### AR Scavenger (beta)

#### Start

Start button	Démarrer
Retry button	Recommencer
Find a marker to see an interaction.	Scanner un marqueur pour voir une interaction.
Error : browser not supported	Il semble que votre navigateur ne permette pas d'afficher ce type de contenu.
Error : No camera access	Accès à la caméra non autorisé.
Error : No camera support	Il semble que votre navigateur ne supporte pas la caméra.
Error : No markers	Aucun marqueur associé à l'activité
Warning : Brave browser	Il semble que vous utilisez le navigateur Brave. Cool ! Mais ses paramètres de confidentialité risquent d'empêcher la caméra de fonctionner.

#### Enter fullscreen mode

FullScreen button title : enter	Activer le mode plein écran
FullScreen button title : exit	Désactiver le mode plein écran
'Switch view' button title (when action closed)	Aller à l'activité
'Switch view' button title (when action opened)	Aller à la caméra
'Button disabled' message for 'switch view button'	Impossible de changer de vue pour le moment
'Quit' button title	Quitter et montrer le résultat
'Button disabled' message for 'quit button'	Vous n'avez pas complété tous les exercices
Action opened	Vous êtes en vue exercice.
Action closed	Vous êtes en vue caméra.

### Image

Légende	Image
Expand image	Agrandir l'image
Minimize image	Réduire l'image