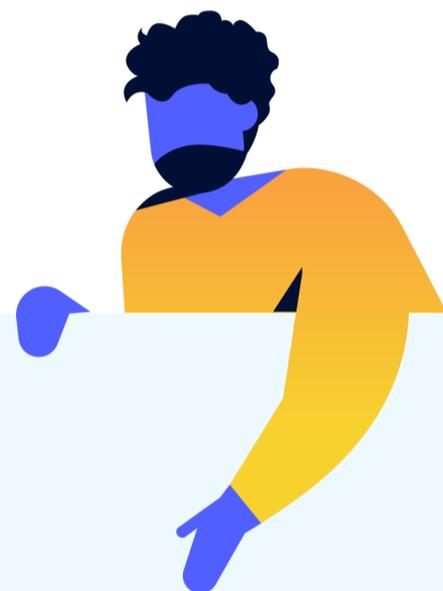
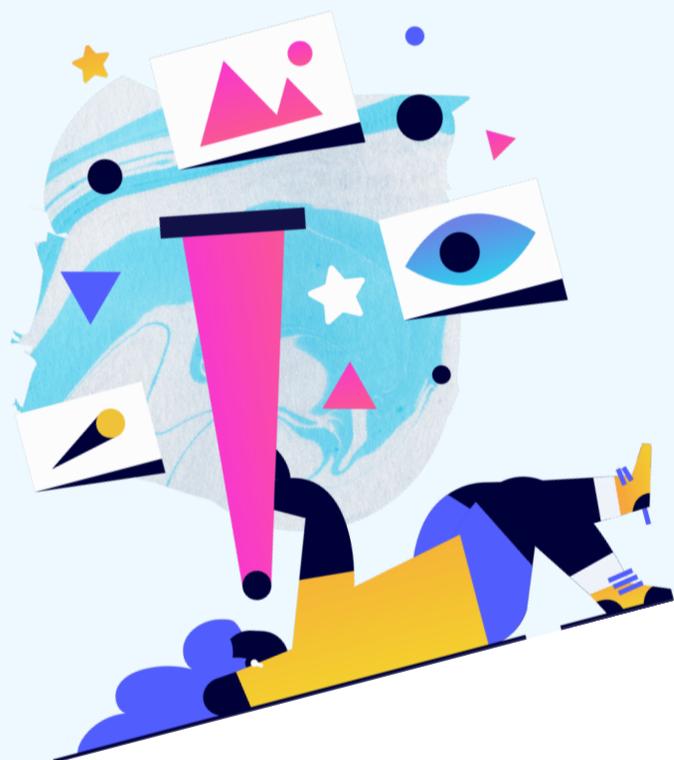


LES TYPES DE CONTENU SUR H5P

Video interactive

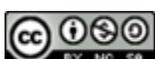


Public : Enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignement ou de formation, doctorants

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 résumé.....</i>	<i>11</i>
<i>Pour ajouter une question à choix unique.....</i>	<i>13</i>
<i>Pour ajouter une question à choix multiples.....</i>	<i>15</i>
<i>Pour ajouter une question "Vrai/Faux".....</i>	<i>18</i>
<i>Pour ajouter une question "Texte à compléter".....</i>	<i>20</i>
<i>Pour ajouter une question "Glisser-Déposer".....</i>	<i>23</i>
<i>Pour ajouter une question "Surligner les mot".....</i>	<i>29</i>
<i>Pour ajouter une question "Glisser le mot".....</i>	<i>31</i>
<i>Pour ajouter une interactivité "Embranchement".....</i>	<i>34</i>
<i>Pour ajouter une interactivité "Lien de navigation".....</i>	<i>35</i>
<i>Pour ajouter une interactivité "QCM imagé".....</i>	<i>36</i>
Ajouter un résumé.....	39
Ajouter un signet.....	40

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.**

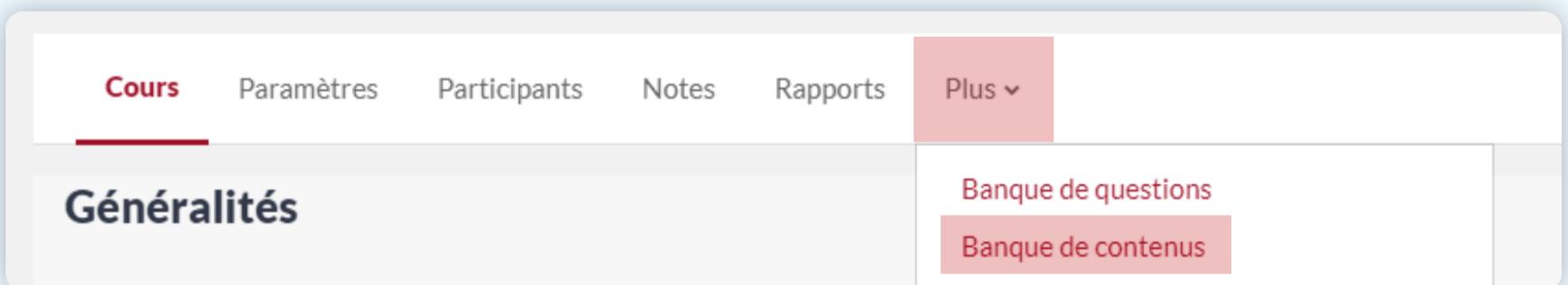
Incluez des énigmes que les apprenants doivent résoudre à tout moment dans la vidéo en ajoutant des questions à choix multiples, en remplissant les espaces vides, en faisant glisser et en déposant des questions et des résumés.

Elle peuvent être utilisées pour :

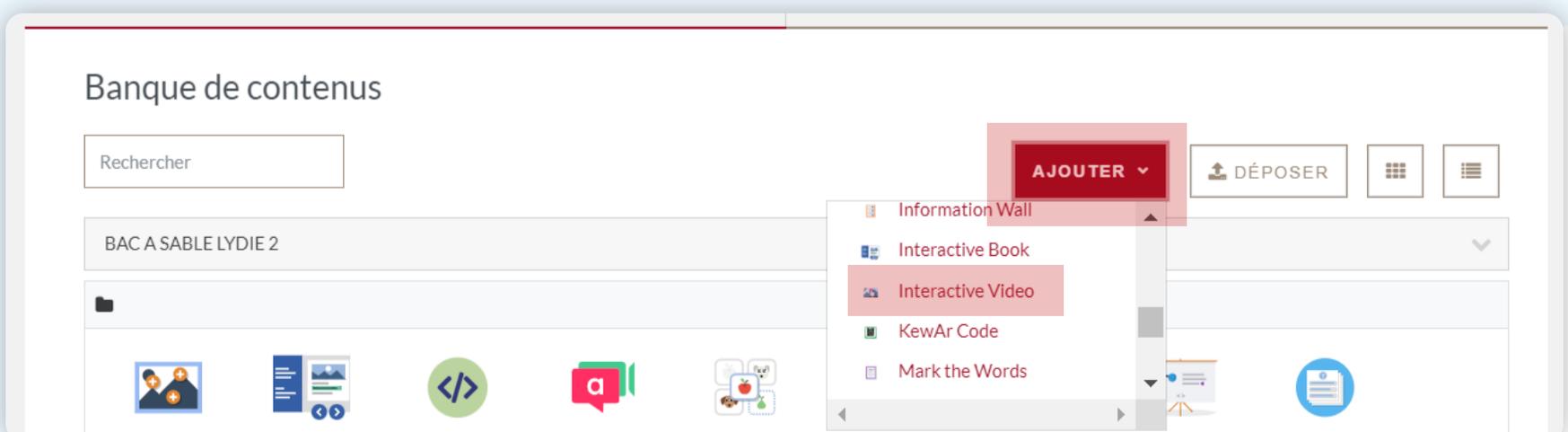
- ✓ Préparer des capsules vidéos pour approfondir une notion.
- ✓ Créer une capsule vidéo afin de découvrir une notion en classe inversée.

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 :

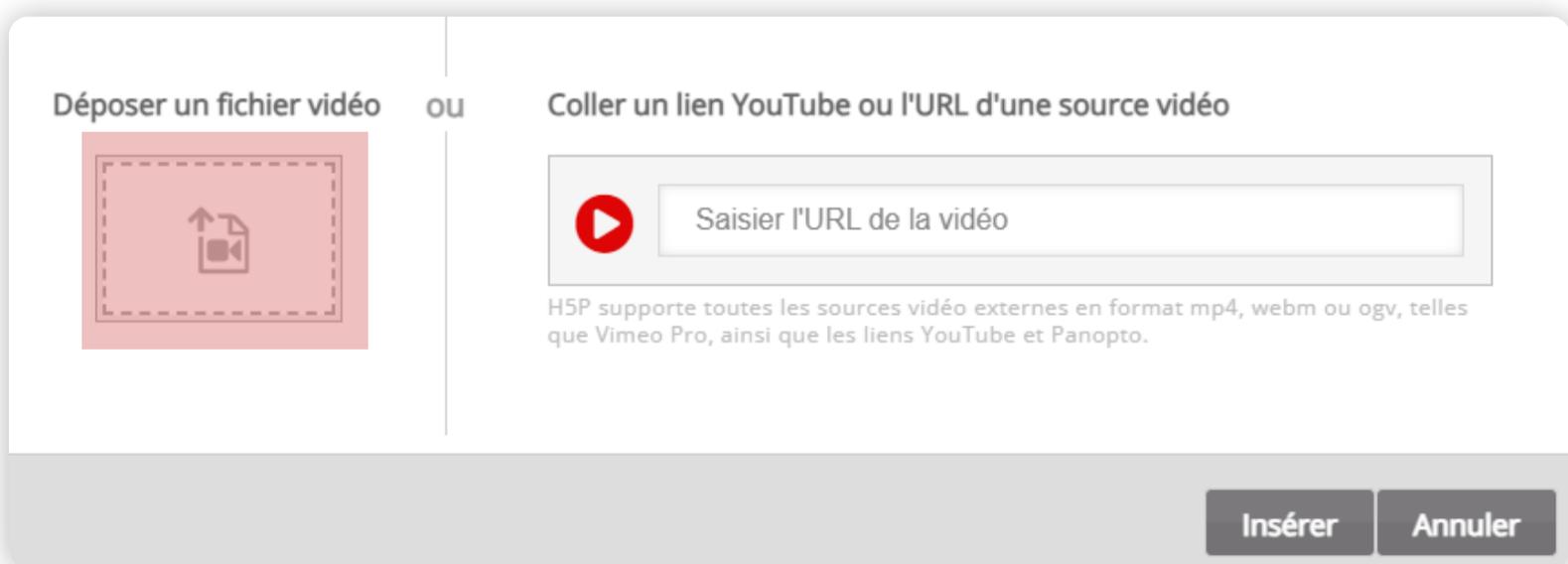


Téléverser une vidéo

- 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 :

Step 1 Téléverser / intégrer une vidéo

Step 2 Ajouter des activités

Step 3 Récapitulatif

Ajouter une vidéo*

Cliquez ci-dessous pour ajouter une vidéo que vous souhaitez utiliser dans votre vidéo interactive. Vous pouvez ajouter un lien vidéo ou téléverser des fichiers vidéo. Il est possible de téléverser plusieurs versions de la vidéo avec des qualités différentes. Pour assurer un support maximal dans les navigateurs, ajoutez au moins une version aux formats webm et mp4.

mp4

Étiquette de qualité vidéo

Cet étiquette permet d'identifier la qualité de la vidéo. Par exemple 1080p, 720p, HD ou Mobile

Qualité 1

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 :

Step 1 Téléverser / intégrer une vidéo

Step 2 Ajouter des activités

Step 3 Récapitulatif

0:00 / 5:34

Previous Step

Téléverser / intégrer une vidéo

Next Step

Récapitulatif

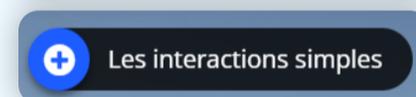
- Utilisez la barre d'outils au-dessus du clip vidéo pour ajouter des interactions :



1. Étiquette.
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.



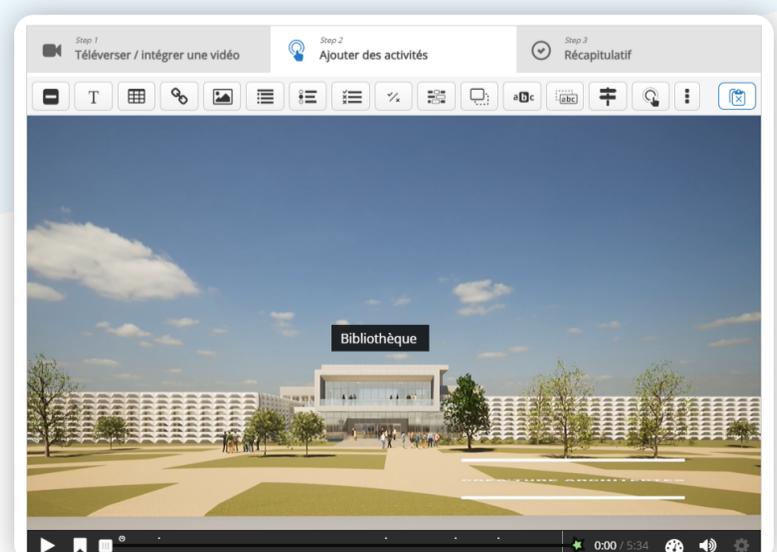
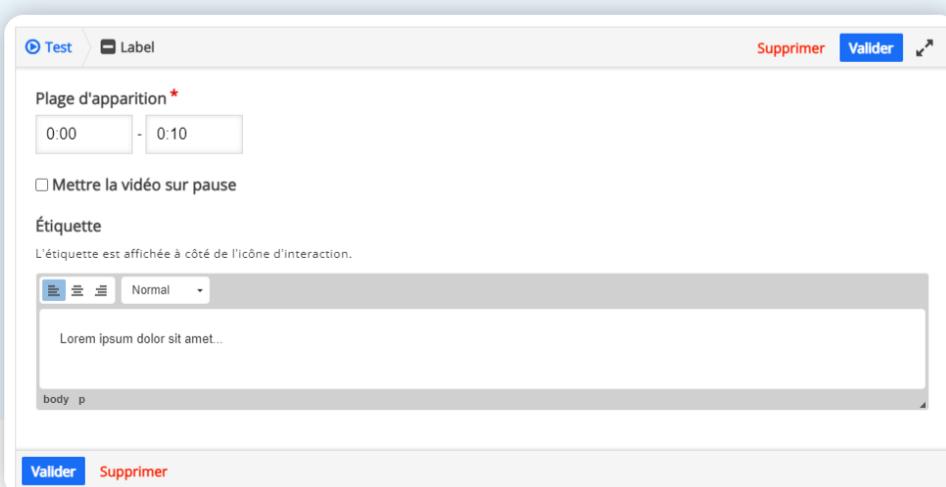
Pour ajouter une interaction étiquette :

- 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**" :

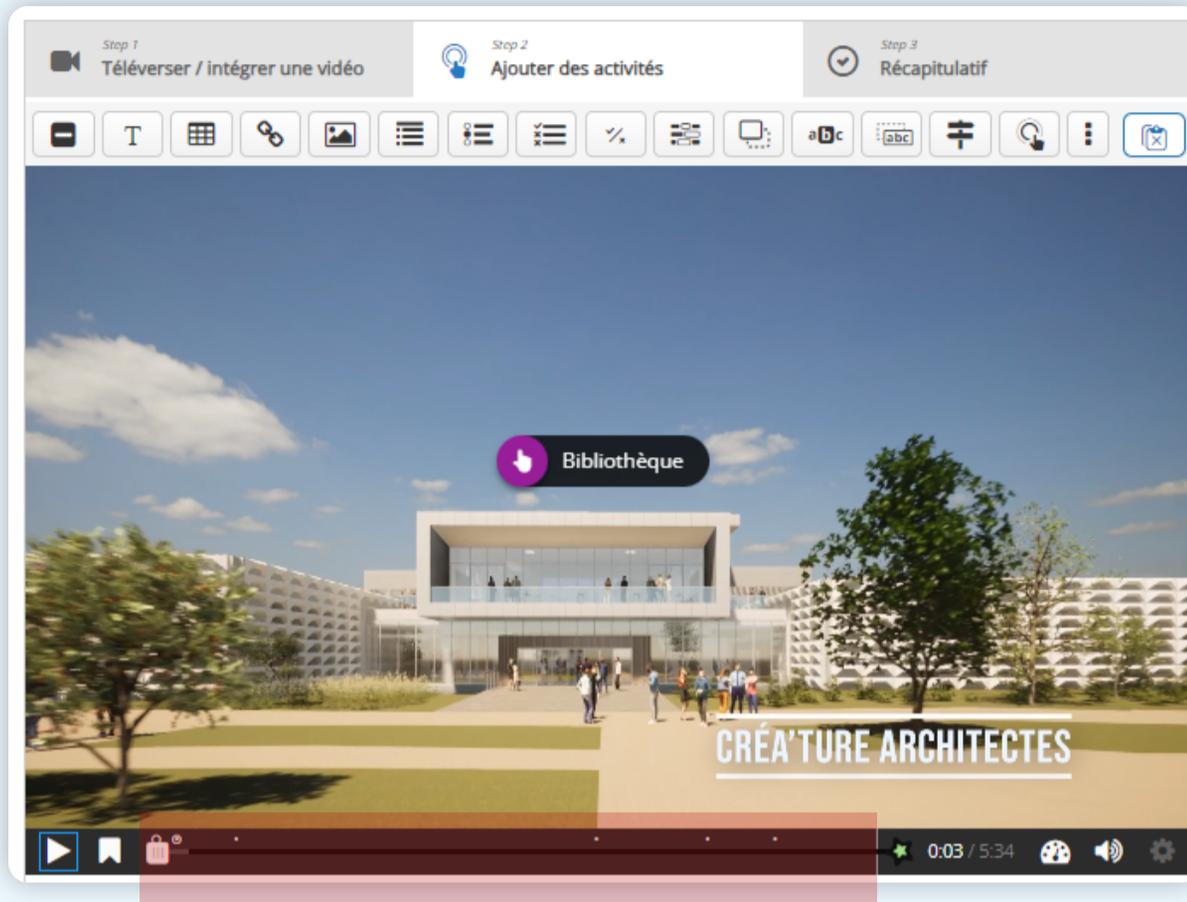
- Résultat :



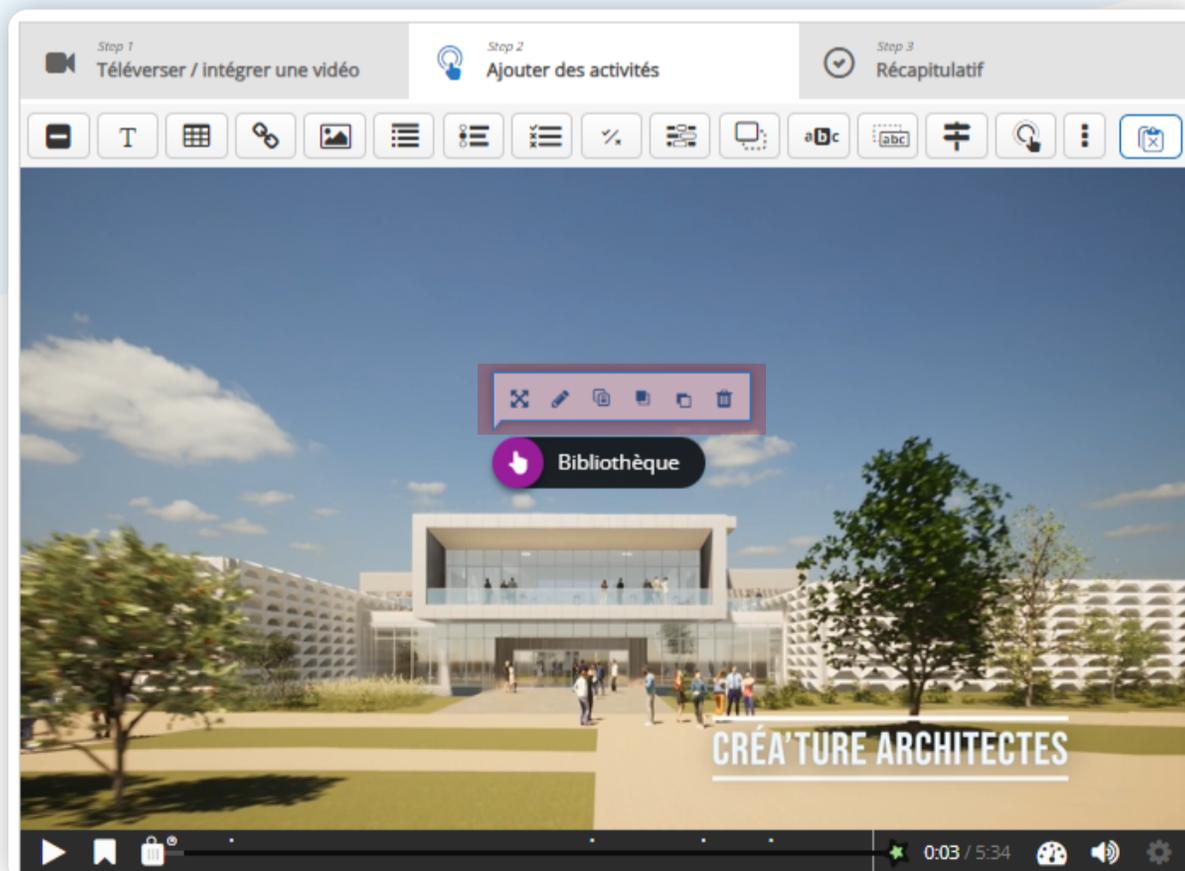
Pour modifier une interaction :

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 *

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.

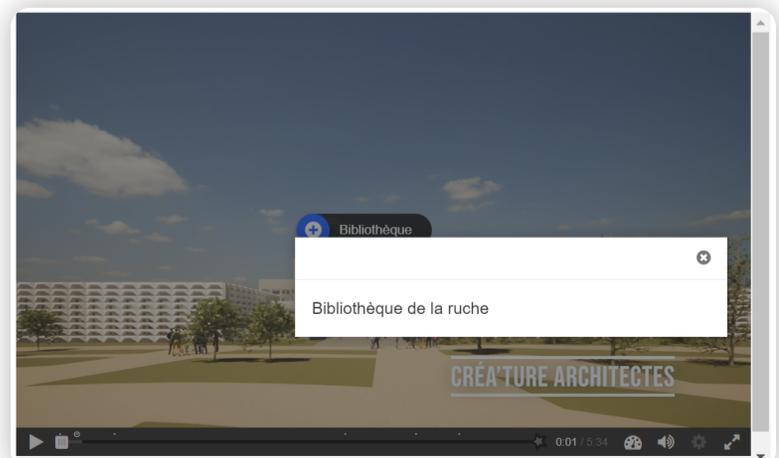
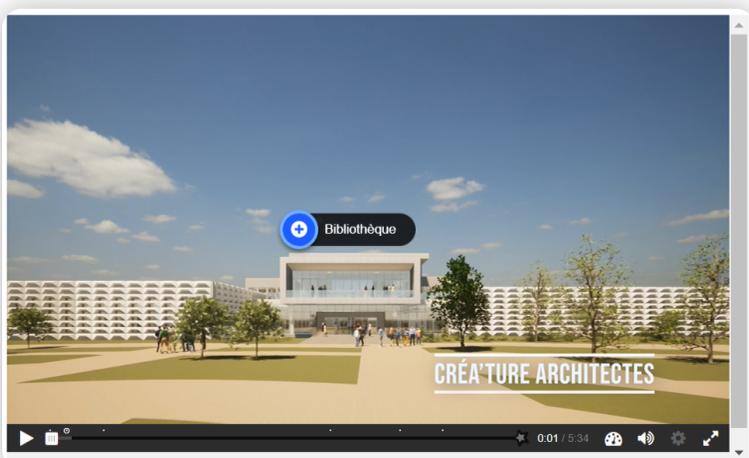
4 Texte * Métadonnées

Au clic, aller vers

5 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.
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. It includes a title bar with 'Test' and 'Text sans nom', and buttons for 'Supprimer' and 'Valider'. The main area is divided into sections: 1. 'Plage d'apparition *' with a time range from 0:00 to 0:10 and a checked option 'Mettre la vidéo sur pause'. 2. 'Afficher sous forme de' with two radio buttons: 'Bouton' (unselected) and 'Cadre' (selected). 3. 'Texte *' with a 'Métadonnées' tab and the text 'Bibliothèque de la ruche'. 4. 'Images' section with a 'Couleur d'arrière-plan *' color picker and a checked 'Ombrage' option. 5. A 'Au clic, aller vers' dropdown menu. At the bottom, there are 'Valider' and 'Supprimer' buttons.

- 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 :



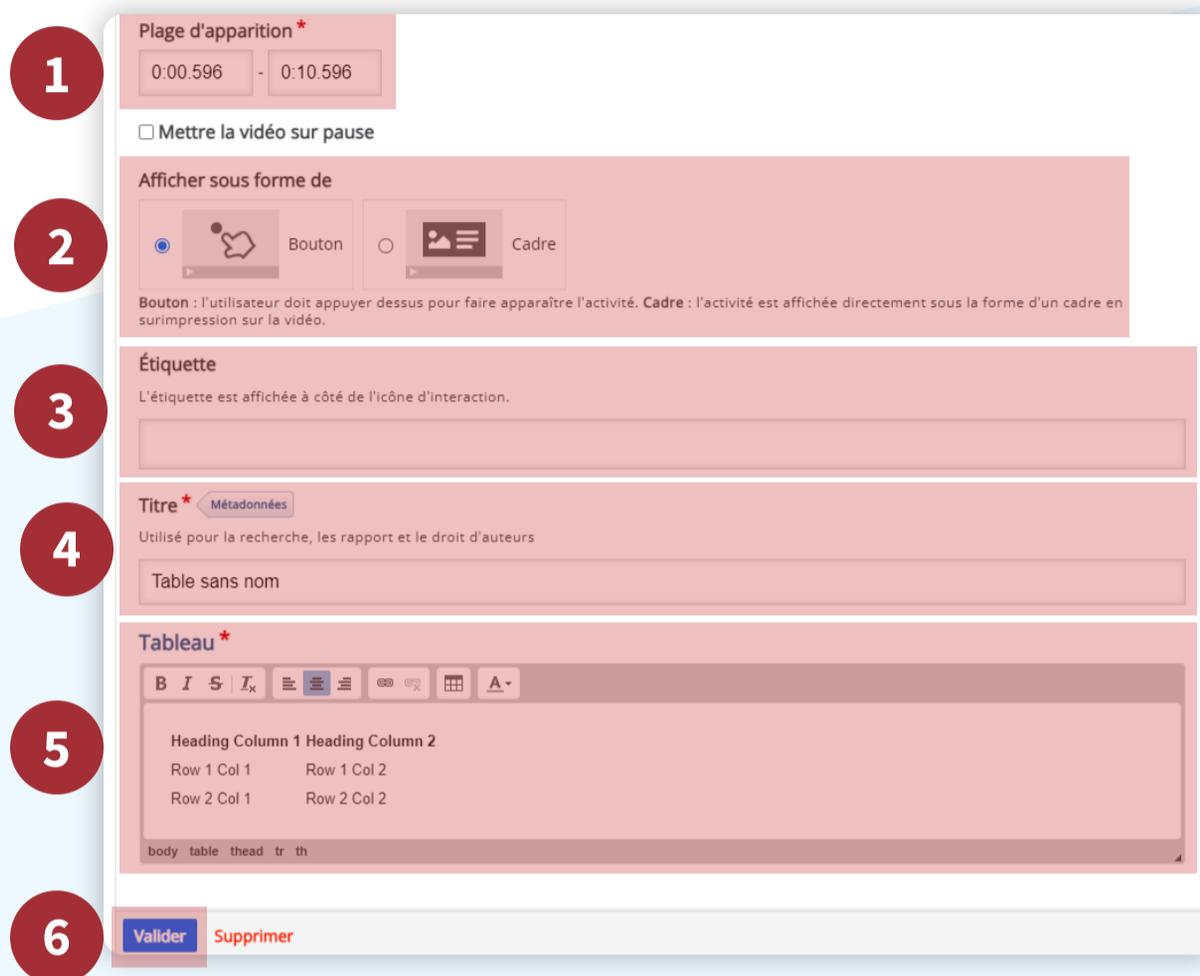
Pour les prochains exemples, nous choisirons la forme bouton.

Pour ajouter une interaction tableau :

- Cliquez sur "Tableau" :

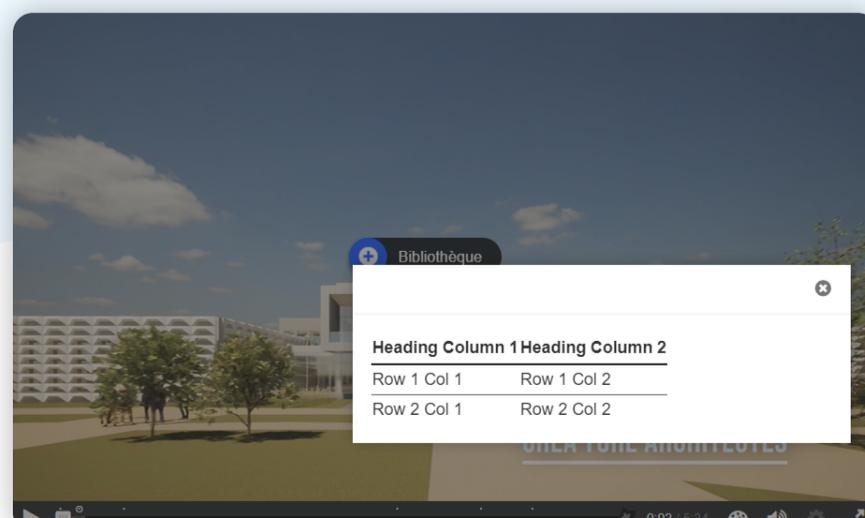
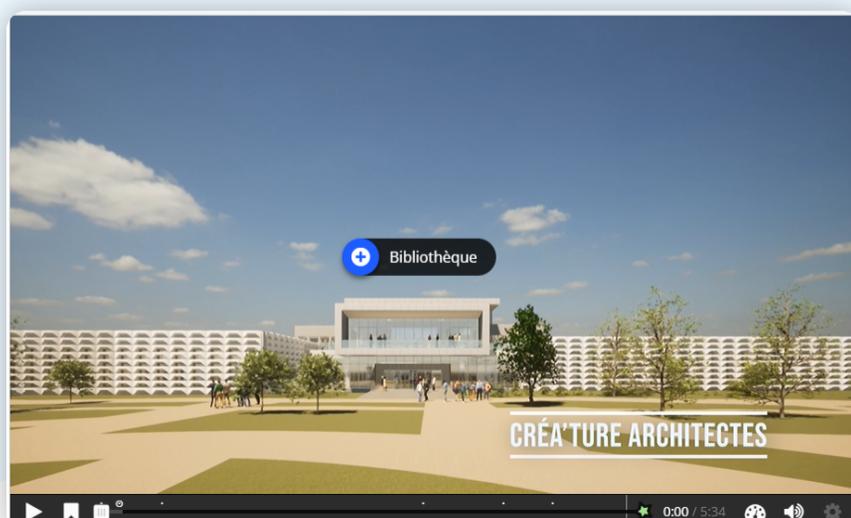


- Une boîte de dialogue apparaît :



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** : le titre donné à l'interaction.
4. **Titre** : ajout d'un texte d'information.
5. **Tableau** : ajout des informations dans le tableau.
6. **Valider**.

- Résultat :

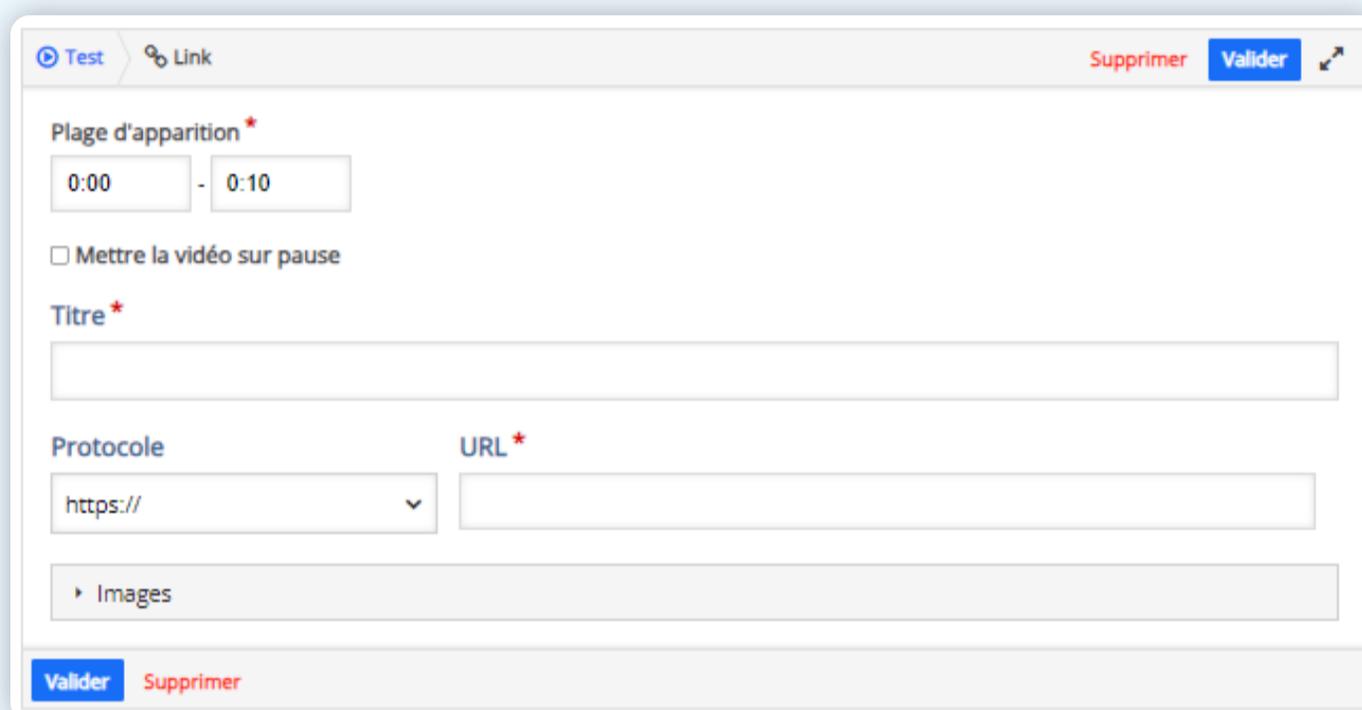


Pour ajouter un lien :

- 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. At the top, it says 'Test' and 'Link'. There are buttons for 'Supprimer' (red) and 'Valider' (blue). The form contains:

- 'Plage d'apparition *' with input fields for '0:00' and '0:10'.
- A checkbox 'Mettre la vidéo sur pause' which is unchecked.
- 'Titre *' with an empty text input field.
- 'Protocole' with a dropdown menu showing 'https://'.
- 'URL *' with an empty text input field.
- A section for 'Images' with a dropdown arrow.

At the bottom, there are 'Valider' (blue) and 'Supprimer' (red) buttons.

- Résultat :



Pour ajouter une image :

- Cliquez sur "Image" :



- Une boîte de dialogue apparaît :

1

2

3

4

5

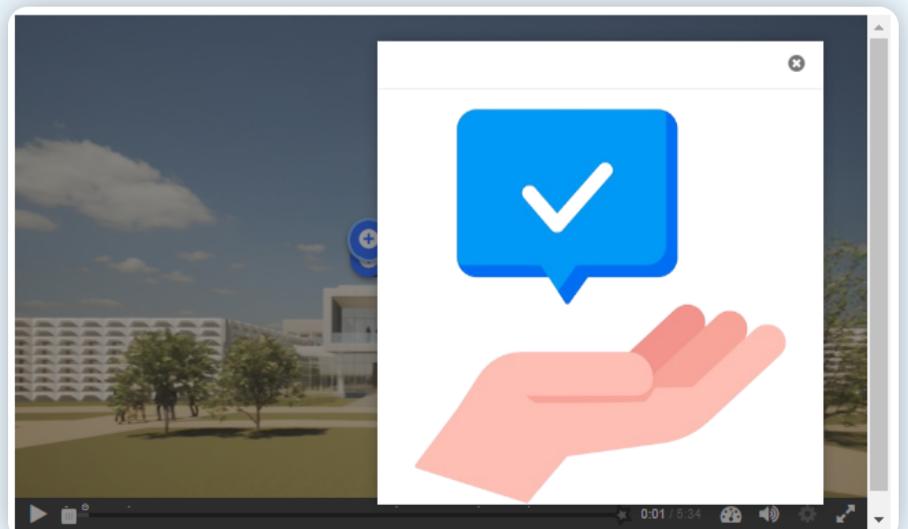
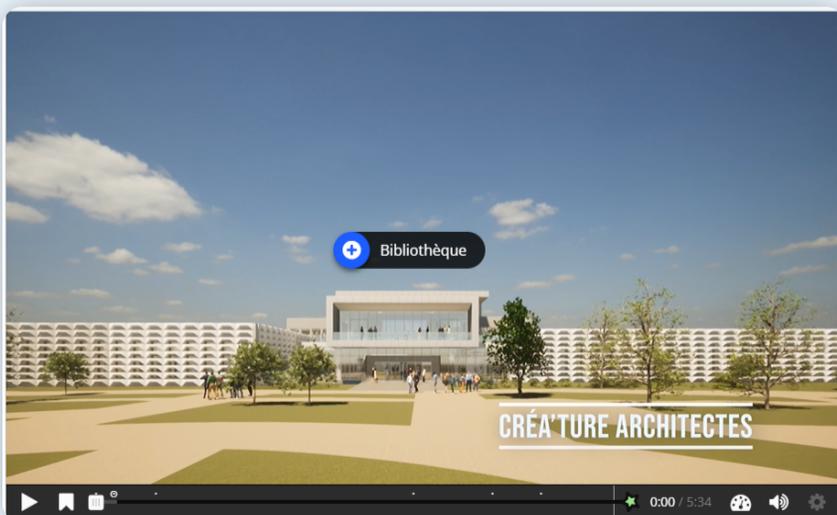
6

7

A screenshot of a video editor's dialog box for adding an image. The dialog is titled 'Image sans nom' and has 'Supprimer' and 'Valider' buttons at the top right. It contains several sections: 1. 'Plage d'apparition' with a time range of 0:00 to 0:10 and a checkbox 'Mettre la vidéo sur pause'. 2. 'Afficher sous forme de' with two options: 'Bouton' (selected) and 'Cadre'. 3. 'Étiquette' with a text input field. 4. 'Image' with a '+ Ajouter' button and a checkbox 'Decorative only'. 5. 'Texte alternatif' with a text input field. 6. 'Texte de survol' with a text input field. 7. 'Au clic, aller vers' with a dropdown menu. At the bottom, there are 'Valider' and 'Supprimer' buttons.

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 :

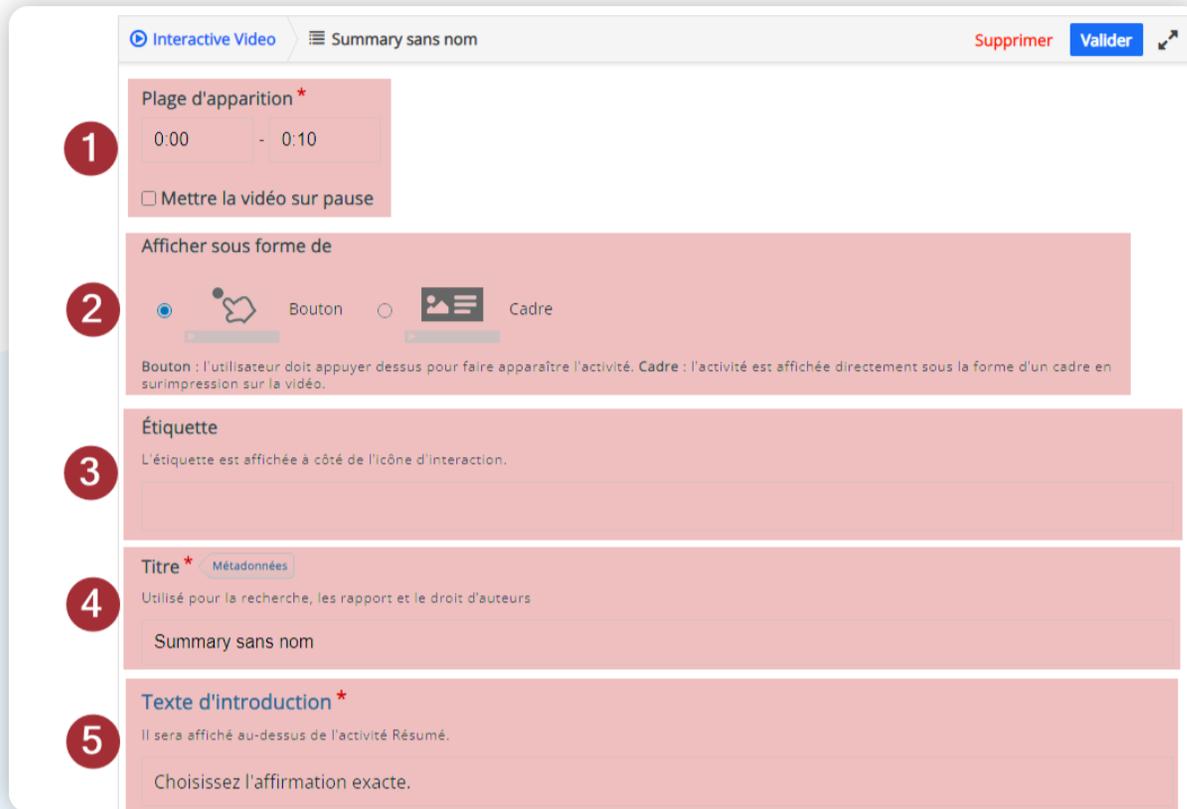


Pour ajouter un résumé :

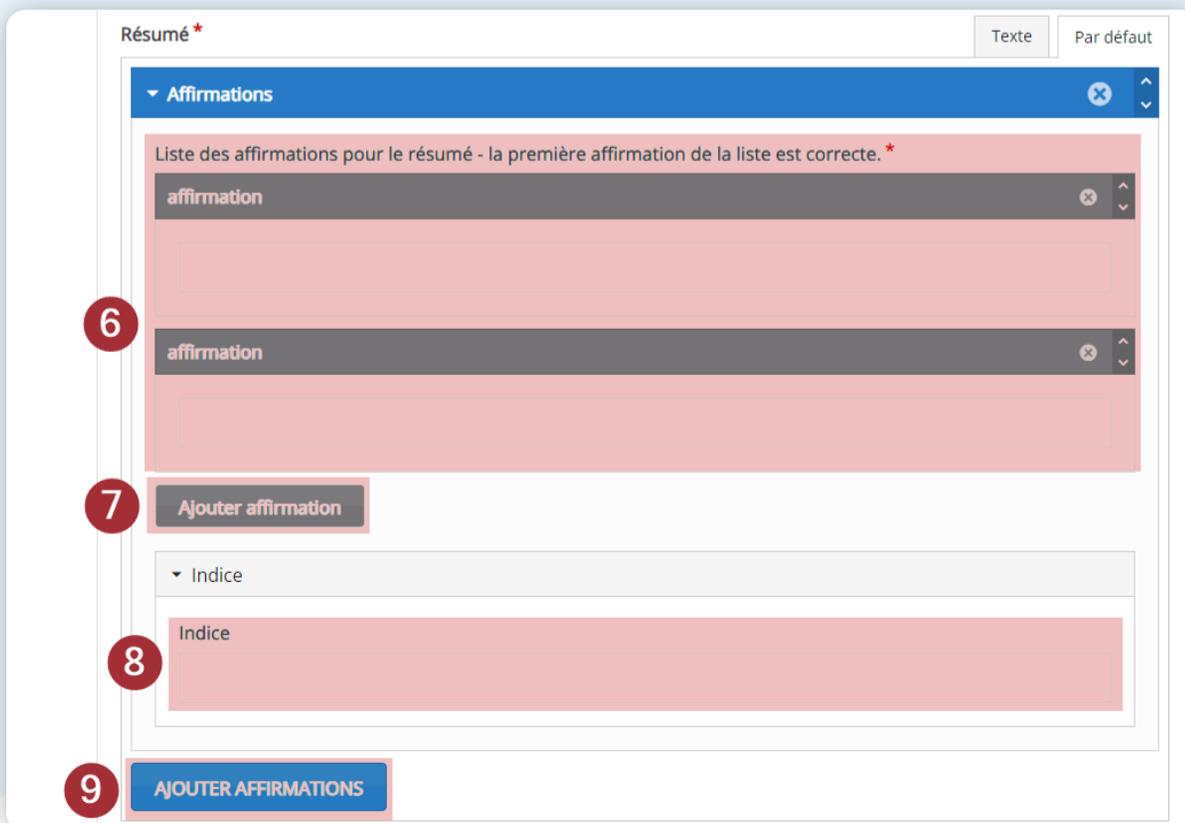
- Cliquez sur "**Statements**" :



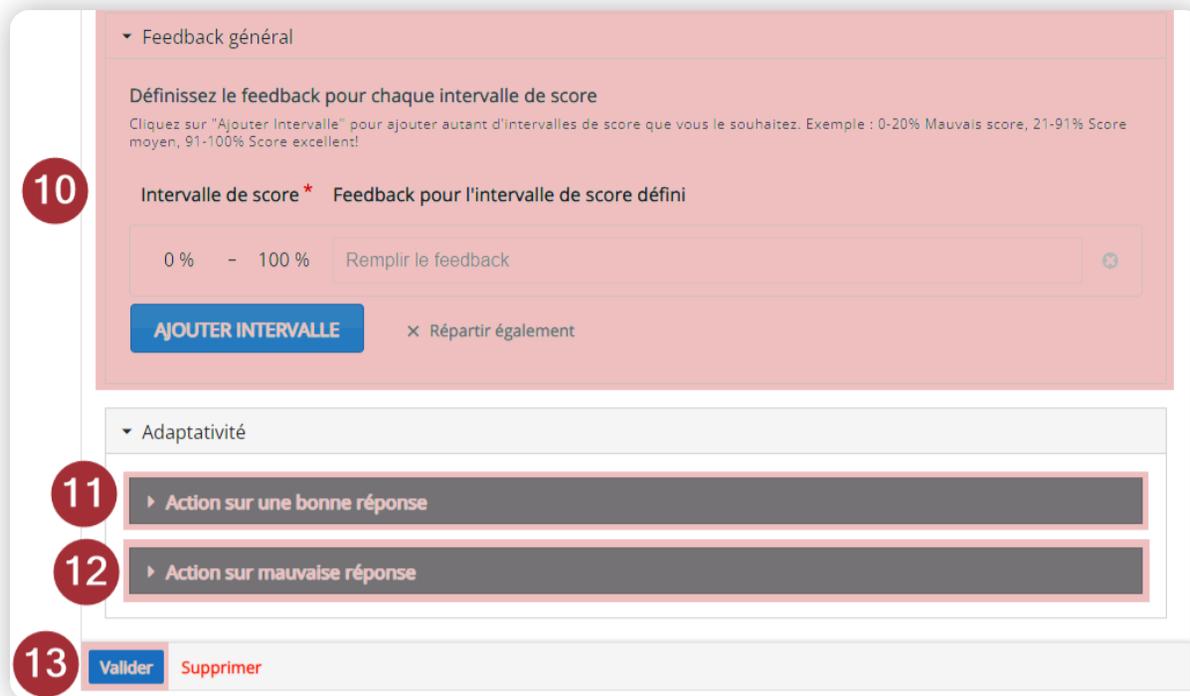
- Une boîte de dialogue apparaît :



- 1. Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît et si la vidéo doit être mise en pause.
- 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.** Ajoutez une première liste d'affirmations, **la première est celle qui est correcte.**
- 7.** Pour ajouter une réponse, cliquez sur "**Ajouter affirmation**".
- 8.** Ajoutez, si vous le souhaitez, un **indice**.
- 9.** Pour ajouter une nouvelle liste d'affirmations, cliquez sur "**Ajouter affirmations**".



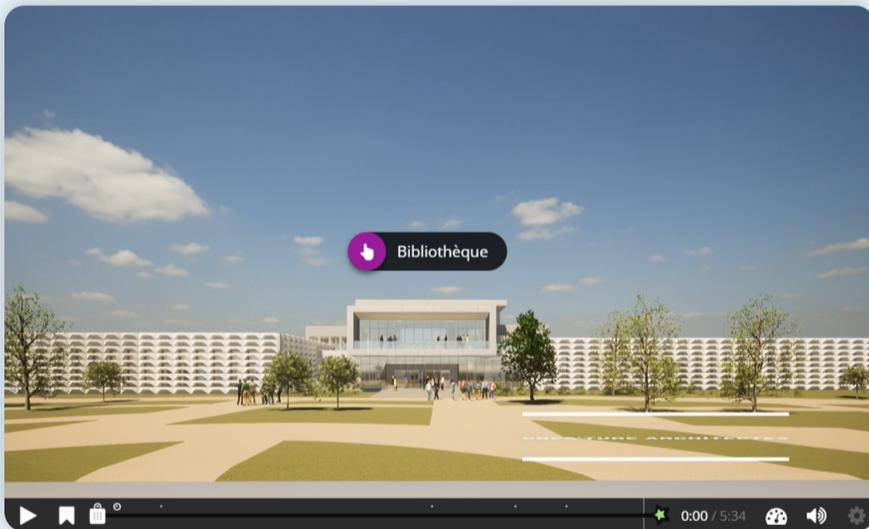
10. Feedback : ajout, si besoin, par tranche de résultats, des feedbacks différenciés selon le résultat de l'activité.

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).

13. Valider.

- Résultat :

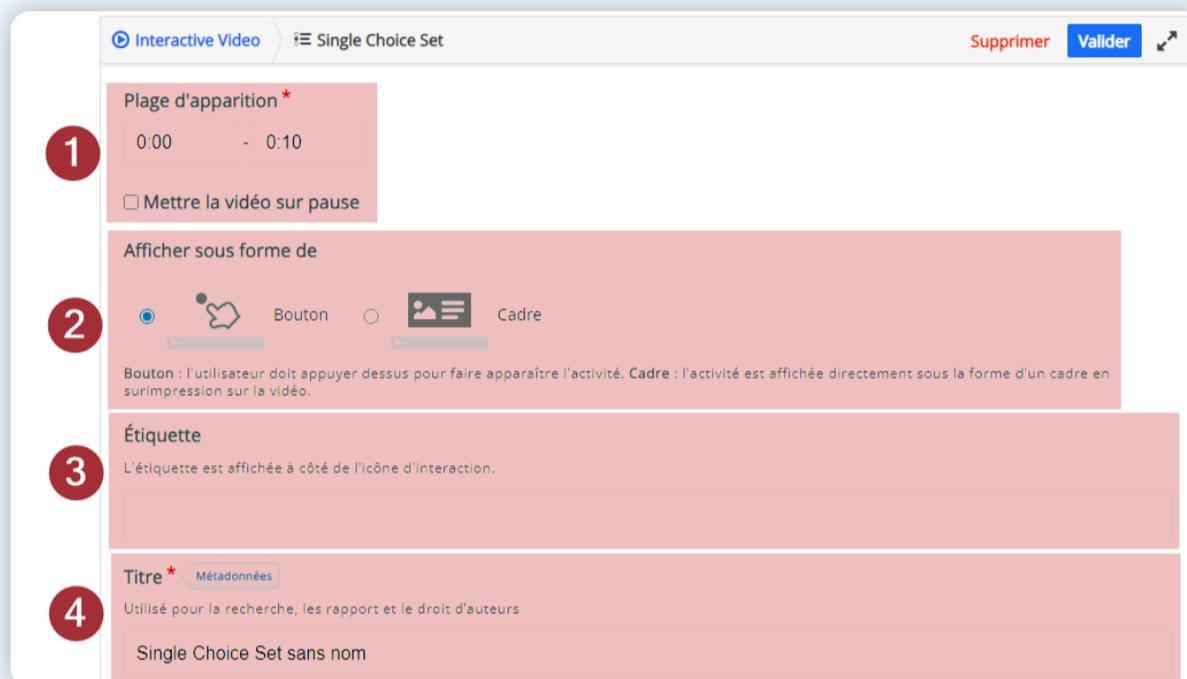


Pour ajouter une question à choix unique :

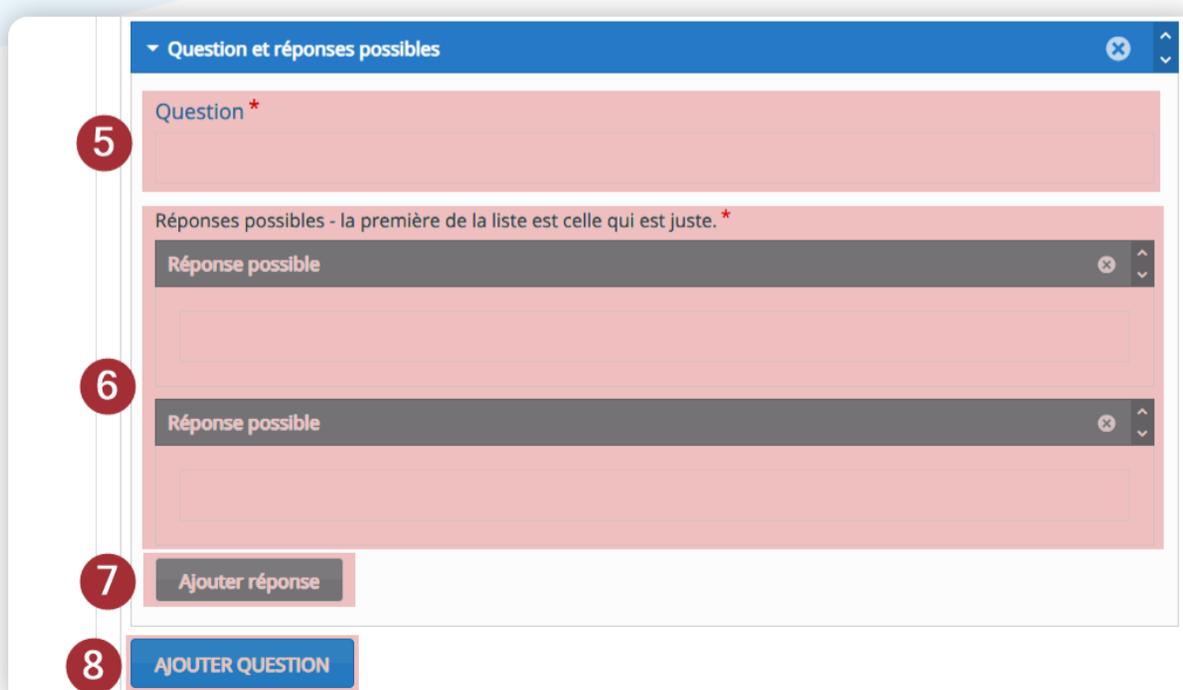
- Cliquez sur "Single Choice Set" :



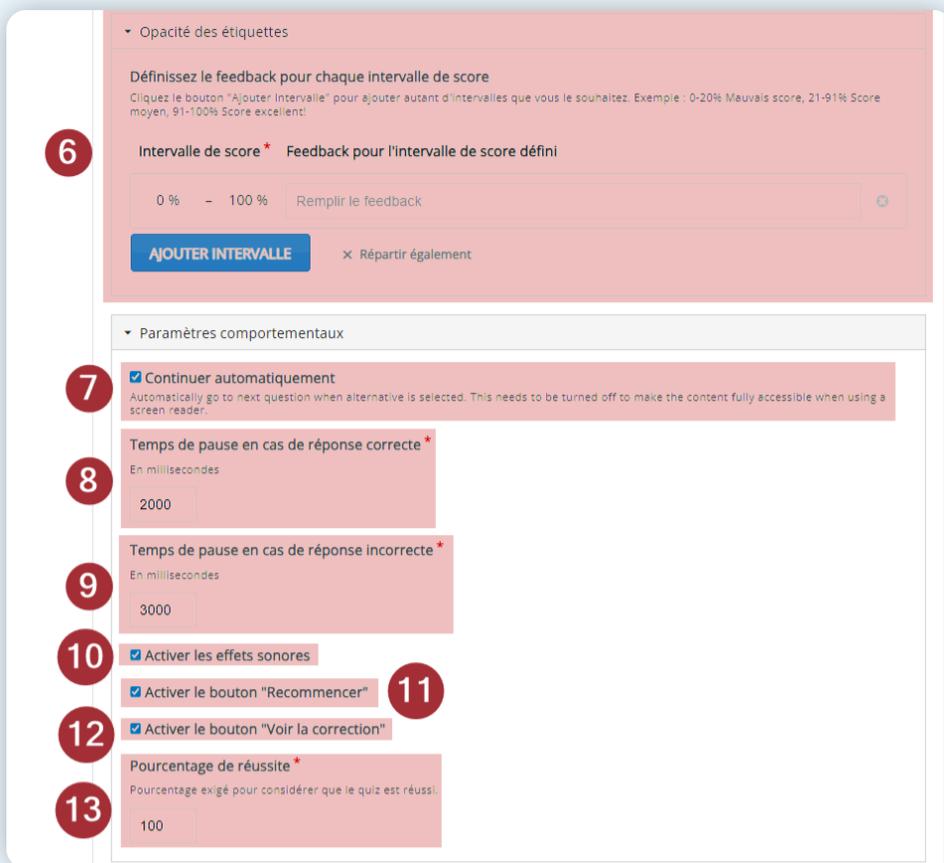
- Une boîte de dialogue apparaît :



- 1. Plage d'apparition :** le moment où l'interaction apparaît et si la vidéo doit être mise en pause.
- 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. Question :** ajout de la question.
- 6. Réponse possible :** les réponses possibles à la question. La première de la liste est celle qui est correcte.
- 7. Ajouter réponse :** ajout d'une réponse possible à la question.
- 8. Ajouter question :** ajout d'une nouvelle question.



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

7. Continuer automatiquement : passer automatiquement à la question suivante quand l'étudiant clique sur la réponse.

8. Temps de pause en cas de réponse correcte en millisecondes.

9. Temps de pause en cas de réponse incorrecte en millisecondes.

10. Activer les effets sonores.

11. Activer le bouton "Recommencer" : en cochant, vous donnez la possibilité aux étudiants de refaire l'activité s'ils ont donné une réponse incorrecte. Ce bouton n'apparaît pas si l'apprenant a confirmé une bonne réponse.

12. Activer le bouton "Voir la correction" : en cochant, l'étudiant accède à la correction si réponse incorrecte. Ce bouton n'apparaît pas si l'apprenant a confirmé une bonne réponse.

13. Pourcentage de réussite : pourcentage exigé pour considérer que le quiz est réussi.



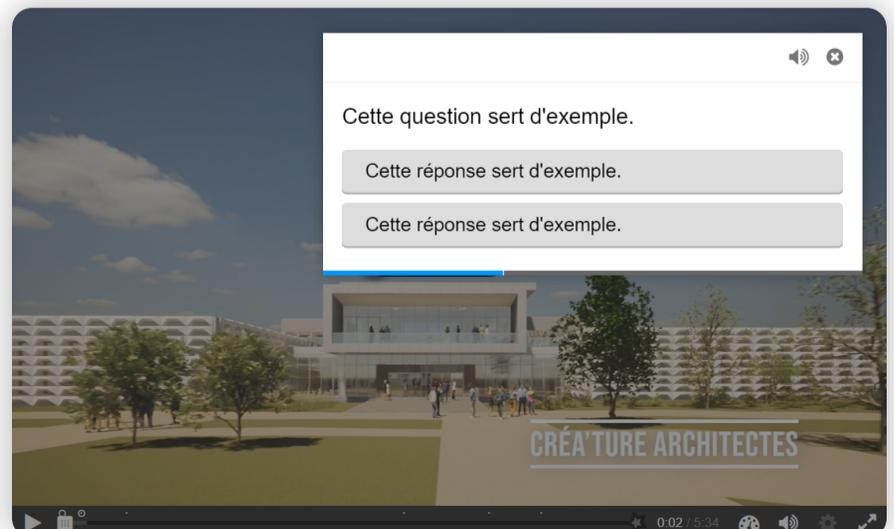
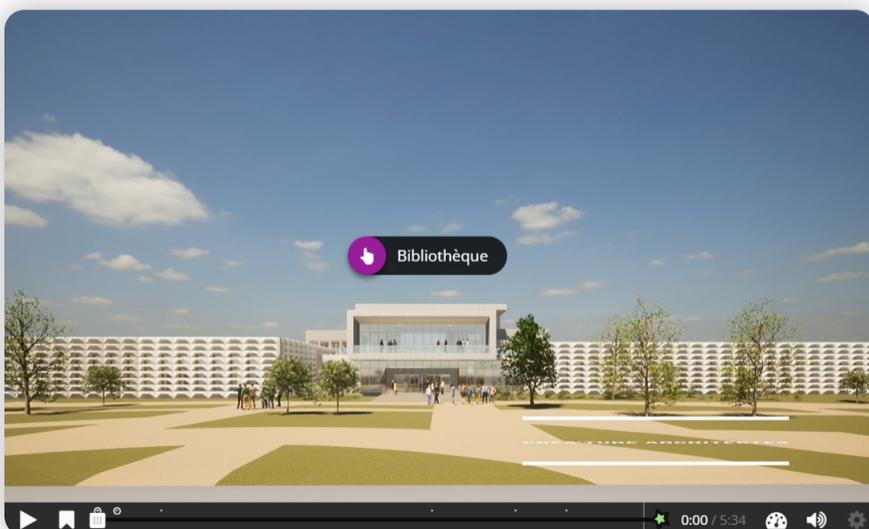
14. Action sur une bonne réponse : ajout d'une action si bonne réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).

15. 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).

16. 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.

17. Valider.

- Résultat :

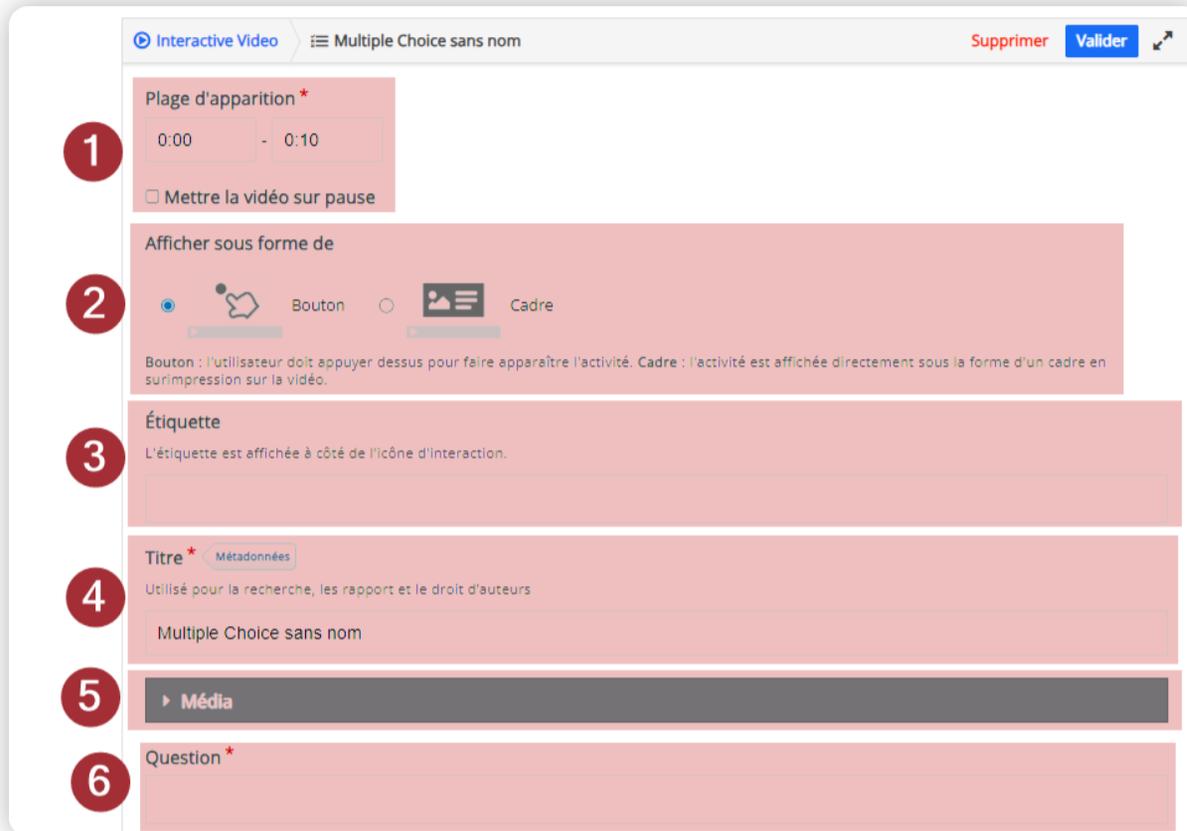


Pour ajouter une question à choix multiples :

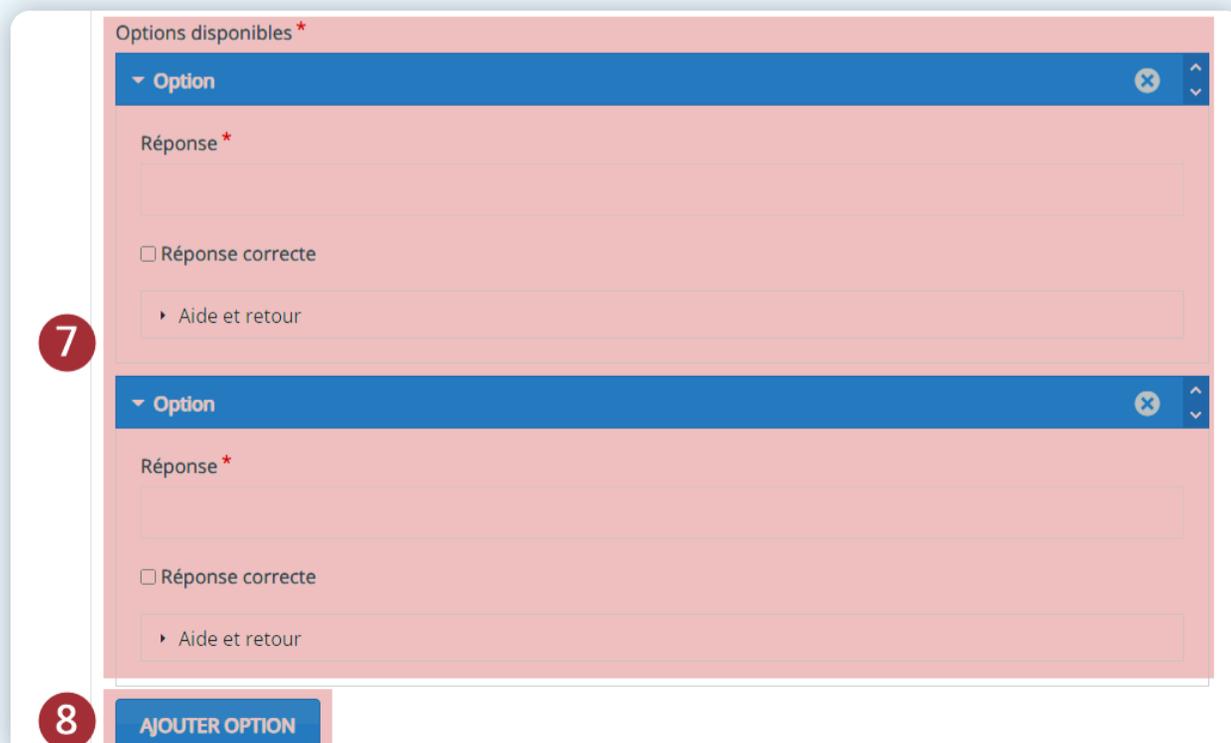
- Cliquez sur "**Multiple Choice**" :



- Une boîte de dialogue apparaît :

A screenshot of a dialog box titled 'Multiple Choice sans nom'. It contains several fields and options, numbered 1 through 6. 1. 'Plage d'apparition *' with a time range '0:00 - 0:10' and a checkbox 'Mettre la vidéo sur pause'. 2. 'Afficher sous forme de' with radio buttons for 'Bouton' (selected) and 'Cadre'. 3. 'Étiquette' with a text input field. 4. 'Titre *' with a text input field containing 'Multiple Choice sans nom'. 5. 'Média' with a dropdown menu. 6. 'Question *' with a text input field. Buttons 'Supprimer' and 'Valider' are at the top right.

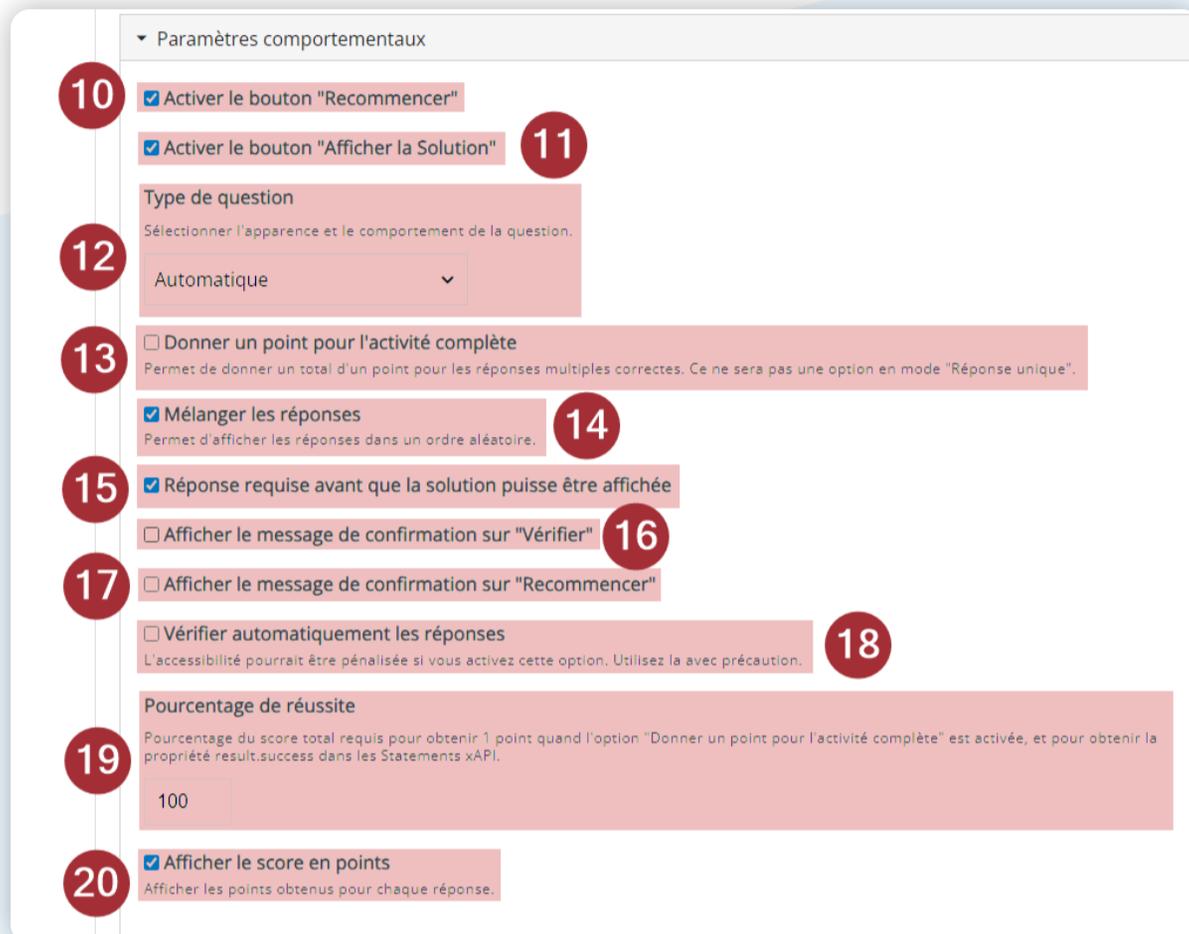
- 1. Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît et si la vidéo doit être mise en pause.
- 2. Afficher sous forme de** : bouton, l'apprenant doit cliquer sur un bouton pour faire apparaître le contenu ; cadre, le contenu est directement intégré à la vidéo.
- 3. Étiquette** : titre donné 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.

A screenshot of a dialog box titled 'Options disponibles *'. It contains two identical sections for adding options. Each section has a 'Réponse *' field, a 'Réponse correcte' checkbox, and an 'Aide et retour' link. At the bottom, there is a blue button labeled 'AJOUTER OPTION'.

- 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.



9. Retour général : ajout, si besoin, de feedbacks différenciés par tranche de résultats.



10. Activer le bouton "Recommencer".

11. Activer le bouton "Afficher la Solution".

12. Type de question : sélectionnez l'apparence et le comportement de la question :

- Automatique : selon les cases cochées comme correct, H5P devine si la question est un choix multiple ou unique.
- Choix multiples (case à cocher) : plusieurs possibilités de réponses.
- Choix unique (bouton radio): une possibilité de réponse même si plusieurs sont cochées correctes dans les réglages.

13. 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".

14. Mélanger les réponses : permet d'afficher les réponses dans un ordre aléatoire.

15. Réponse requise avant que la solution puisse être affichée : cochez pour qu'une réponse soit requise avant que la solution puisse être affichée.

16. Afficher le message de confirmation sur "Vérifier".

17. Afficher le message de confirmation sur "Recommencer".

18. Vérifier automatiquement les réponses.

19. Pourcentage de réussite : pourcentage du score total requis pour obtenir un point quand l'option "Donner un point pour l'activité complète" est activée.

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



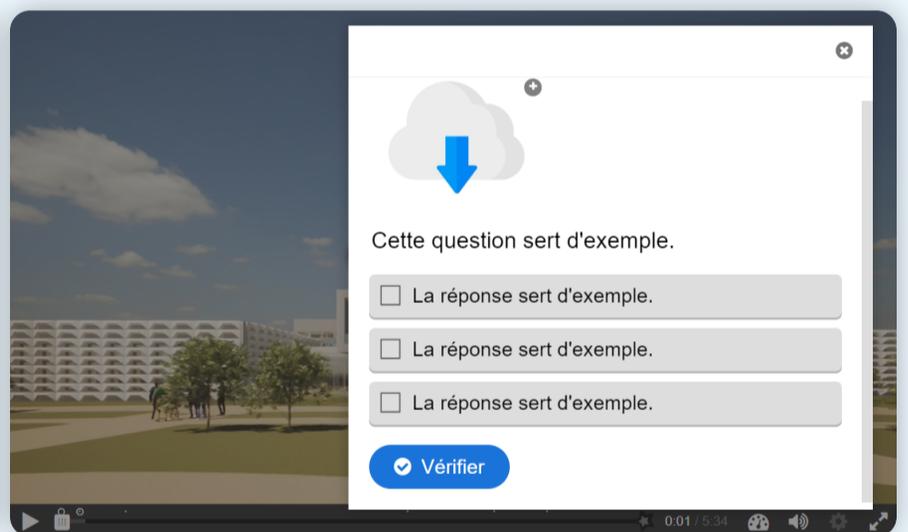
21. Action sur une bonne réponse : ajout d'une action si bonne réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).

22. 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).

23. 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.

24. Valider.

- Résultat :

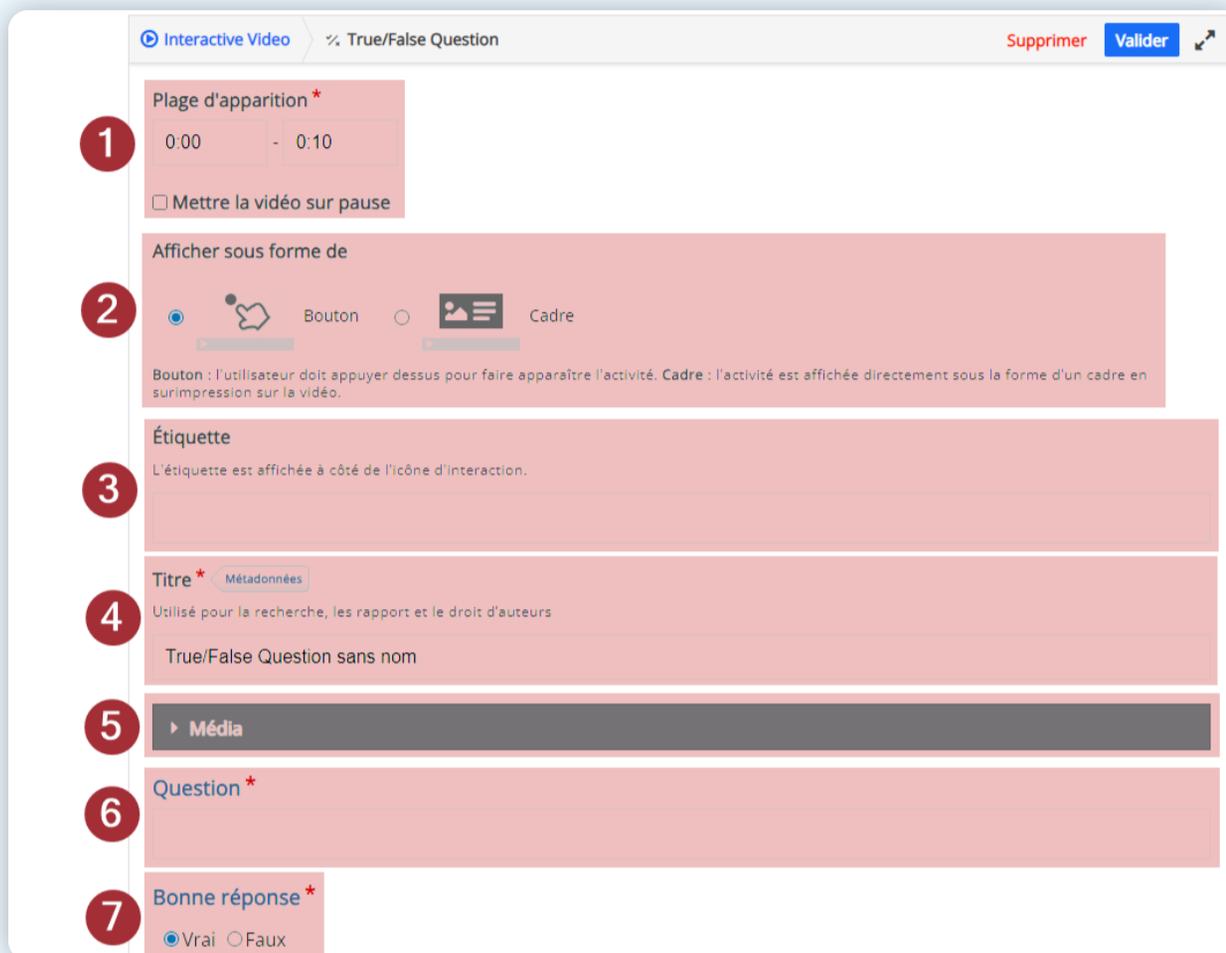


Pour ajouter une question Vrai/Faux :

- Cliquez sur "True/False Question" :



- Une boîte de dialogue apparaît :



1 Plage d'apparition *
0:00 - 0:10
 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
True/False Question sans nom

5 Média

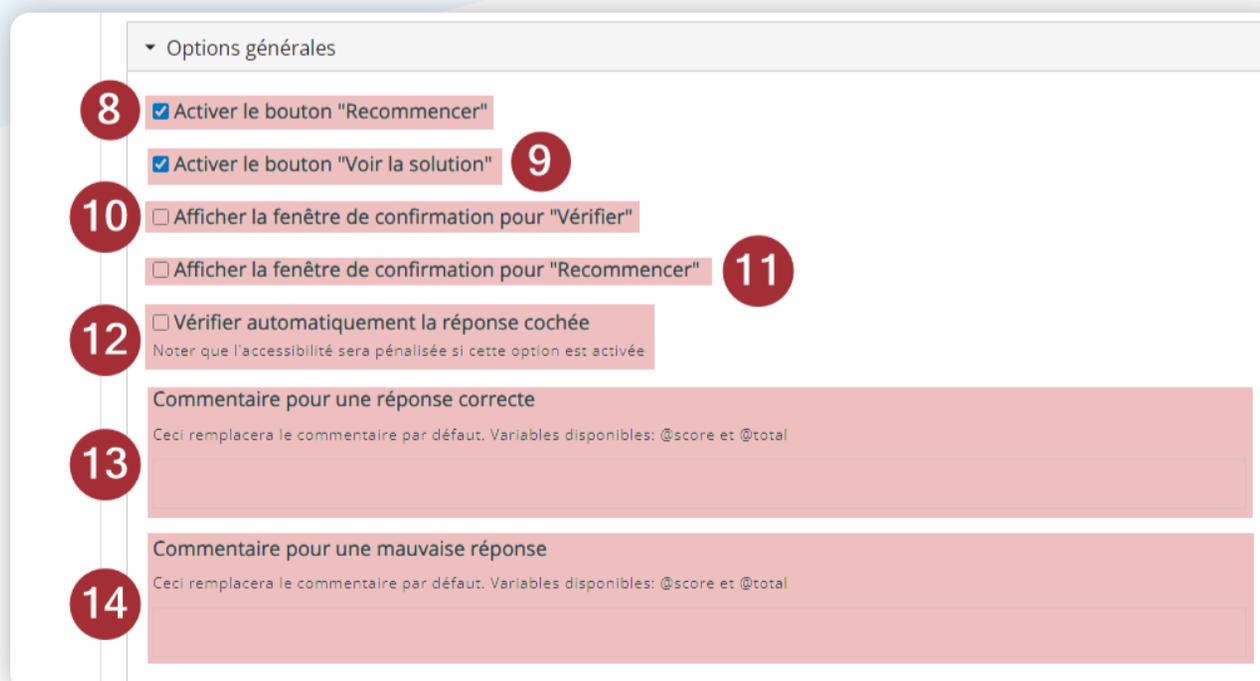
6 Question *

7 Bonne réponse *
 Vrai Faux

- 1. Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît. et si la vidéo doit être mise en pause.
- 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 : sélectionnez si l'affirmation ou la question est vraie ou fausse.



Options générales

8 Activer le bouton "Recommencer"

9 Activer le bouton "Voir la solution"

10 Afficher la fenêtre de confirmation pour "Vérifier"

11 Afficher la fenêtre de confirmation pour "Recommencer"

12 Vérifier automatiquement la réponse cochée
Noter que l'accessibilité sera pénalisée si cette option est activée

13 Commentaire pour une réponse correcte
Ceci remplacera le commentaire par défaut. Variables disponibles: @score et @total

14 Commentaire pour une mauvaise réponse
Ceci remplacera le commentaire par défaut. Variables disponibles: @score et @total

8. Activer le bouton "Recommencer" : en cochant, vous donnez la possibilité aux étudiants de refaire l'activité s'ils ont donné une réponse incorrecte. Ce bouton n'apparaît pas si l'apprenant a confirmé une bonne réponse.

9. Activer le bouton "Voir la solution" : en

cochant, l'étudiant accède à la correction si réponse incorrecte. Ce bouton n'apparaît pas si l'apprenant a confirmé une bonne réponse.

10. Afficher la fenêtre de confirmation pour "Vérifier" : affiche une boîte de dialogue lorsque l'étudiant clique sur "Vérifier" pour qu'il confirme l'envoi de sa réponse.

11. Afficher la fenêtre de confirmation pour "Recommencer" : affiche une boîte de dialogue lorsque l'étudiant clique sur "Recommencer" pour qu'il conforme son souhait de recommencer.

12. Vérifier automatiquement la réponse cochée.

13. Commentaire pour une réponse correcte : ajout d'un feedback pour une réponse correcte.

14. Commentaire pour une mauvaise réponse : ajout d'un feedback pour une réponse incorrecte.



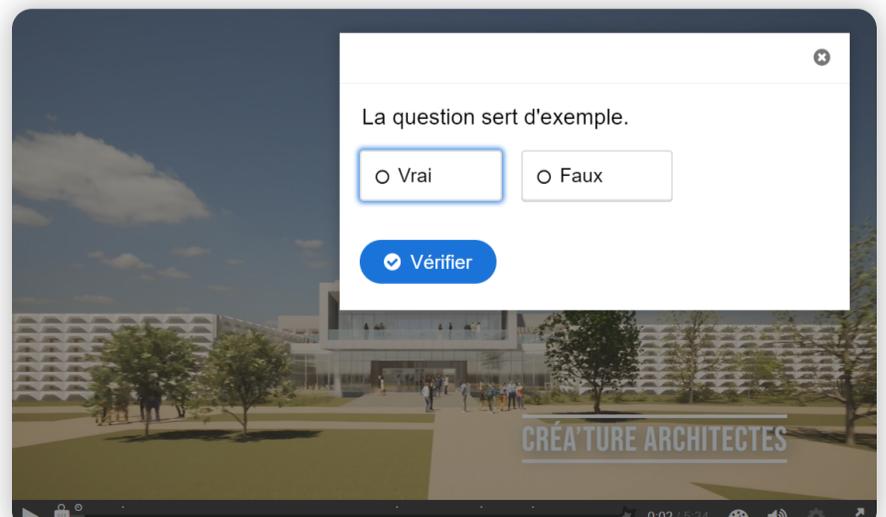
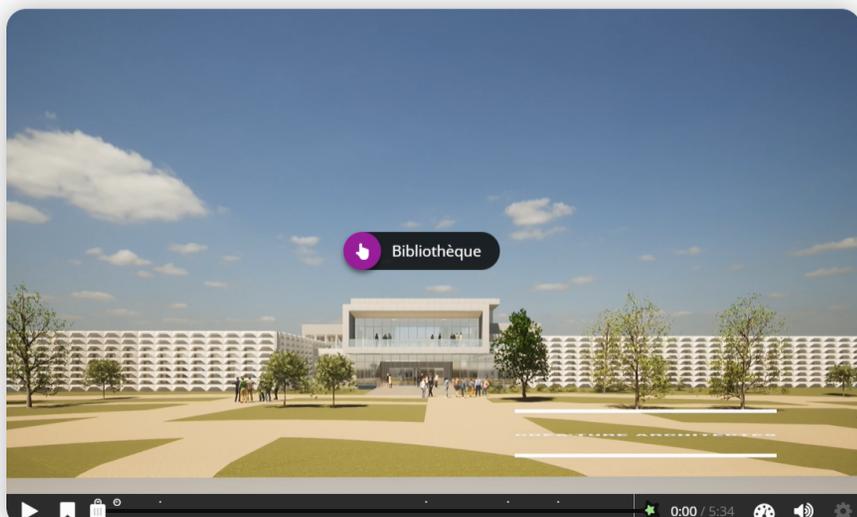
15. Action sur une bonne réponse : ajout d'une action si bonne réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).

16. 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).

17. 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.

18. Valider.

- Résultat :



Pour ajouter une question "Texte à compléter" :

- Cliquez sur "Fill in the Blanks" :



- Une boîte de dialogue apparaît :

A screenshot of the 'Fill in the Blanks' dialog box. The dialog is titled 'Interactive Video' and 'Fill in the Blanks'. It has a 'Supprimer' button and a 'Valider' button. The dialog is divided into several sections, each with a red circular number indicating a step:

- 1. Plage d'apparition ***: A time range selector showing '0:00' and '0:10'. Below it is a checkbox labeled 'Mettre la vidéo sur pause'.
- 2. Afficher sous forme de**: Two radio buttons. The first is selected and labeled 'Bouton' with a hand icon. The second is labeled 'Cadre' with a frame icon. Below the buttons is a small explanatory text: '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**: A text input field with the placeholder text 'L'étiquette est affichée à côté de l'icône d'interaction.'
- 4. Titre ***: A text input field with a 'Métadonnées' tag. Below it is a smaller text input field with the placeholder text 'Utilisé pour la recherche, les rapport et le droit d'auteurs' and the text 'Fill in the Blanks sans nom'.
- 5. Média**: A dark grey bar with a right-pointing arrow and the text 'Média'.
- 6. Description de la tâche ***: A text input field with the placeholder text 'Un guide expliquant à l'utilisateur comment répondre à cette tâche.' and the text 'Complétez les mots manquants'.

- 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.

Blocs de texte *

Ligne de texte

7 Paris est la capitale de la *France*.

8 AJOUTER BLOC DE TEXTE

Retour général

Définissez des feedbacks pour différents intervalles de scores

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

9 Fourchette de score * Retour pour cet intervalle de score

0 % - 100 % Entrez le texte de retour

AJOUTER INTERVALLE x Répartir également

7. Blocs 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 êtes en train d'utiliser*.*

8. Ajouter bloc de texte : ajout, si besoin, d'un bloc de texte à remplir par les étudiants.

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

Options générales.

10 Activer le bouton "Recommencer"

11 Activer le bouton "Voir la correction"

12 Vérifier les réponses instantanément dès la saisie.

13 Sensible à la casse
La saisie de l'utilisateur devra être exactement identique à la réponse attendue.

14 Obliger l'utilisateur à remplir tous les blancs avant de voir la correction.

15 Afficher les blancs sur des lignes séparées.

16 Afficher la fenêtre de confirmation pour "Vérifier"
Cette option n'est pas compatible avec l'option "Vérifier les réponses instantanément dès la saisie."

17 Afficher la fenêtre de confirmation pour "Recommencer"

18 Accepter de petites fautes d'orthographe
Si cette option est activée, la réponse avec des fautes d'orthographe va également être considérée comme correcte (de 3 à 9 caractères : 1 faute acceptée, plus que 9 caractères : 2 fautes acceptées).

10. Activer le bouton "Recommencer".

11. Activer le bouton "Voir la correction".

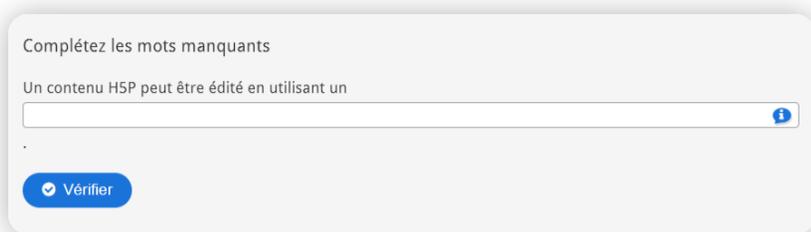
12. Vérifier les réponses instantanément dès la saisie : permet de vérifier la réponse aux questions directement après la saisie de l'étudiant.

13. Sensible à la casse : La saisie de l'utilisateur soit exactement identique à la réponse attendue.

14. Obliger l'utilisateur à remplir tous les blancs avant de voir la correction : cochez si vous souhaitez que les étudiants remplissent tous les blancs avant de voir la correction.

15. Afficher les blancs sur des lignes séparées : si cette case est cochée, le champ de saisie sera sur une ligne complète et prendra la largeur de la zone d'activité :

• *Case cochée* :



Complétez les mots manquants

Un contenu H5P peut être édité en utilisant un

• *Case non cochée* :



Complétez les mots manquants

Un contenu H5P peut être édité en utilisant un

16. Afficher la fenêtre de confirmation pour "Vérifier" : cette option n'est pas compatible avec l'option "Vérifier les réponses instantanément dès la saisie."

17. Afficher la fenêtre de confirmation pour "Recommencer".

18. Accepter de petites fautes d'orthographe : Si cette option est activée, la réponse avec des fautes d'orthographe va également être considérée comme correcte (de 3 à 9 caractères : 1 faute acceptée, plus que 9 caractères : 2 fautes acceptées).



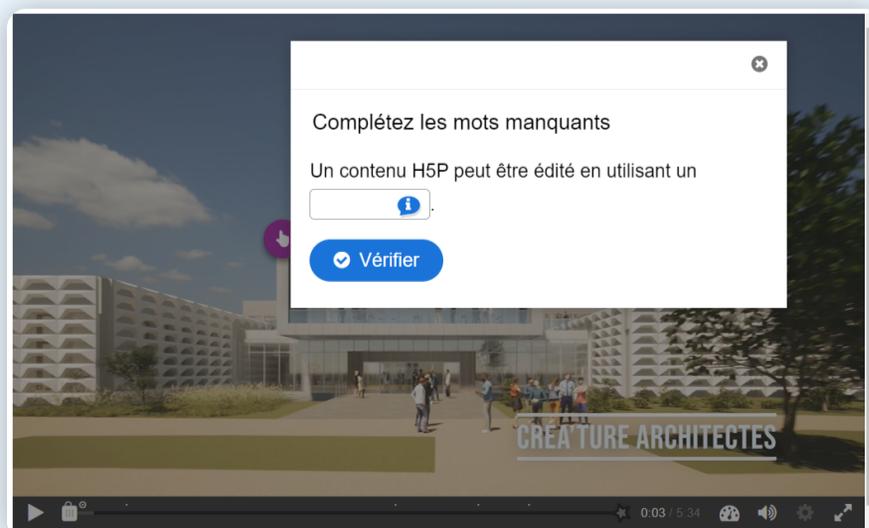
19. Action sur une bonne réponse : ajout d'une action si bonne réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).

20. 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).

21. Exiger la complétude de la tâche avant d'avancer : L'étudiant doit compléter l'exercice avant de passer à la suite de l'activité.

22. Valider.

• Résultat :



Pour ajouter une question "Glisser-Déposer" :

- Cliquez sur "**Drag and Drop**" :



- Une boîte de dialogue apparaît, choisissez la plage d'apparition, la forme et le titre :

A dialog box titled 'Drag and Drop sans nom' with a 'Supprimer' button in red and a 'Valider' button in blue. It contains the following fields and options:

- Plage d'apparition ***: Two input fields with values '0:00' and '0:10'.
- Mettre la vidéo sur pause**
- Afficher sous forme de**: Two radio buttons. The first is selected and labeled 'Bouton' (with a hand icon). The second is labeled 'Cadre' (with a frame icon).
- Étiquette**: A text input field with the placeholder text 'L'étiquette est affichée à côté de l'icône d'interaction.'

A configuration screen for 'Éléments de l'activité' with four numbered steps:

- 1 Titre *** (Métadonnées): A text input field for the activity title.
- 2 Image d'arrière-plan**: A section for background image with an 'Ajouter' button and a 'Taille de la zone de l'activité *' section with width and height input fields (620 x 310).
- 3**: A section for 'Feedback général' with a 'Définissez le feedback pour chaque intervalle de scores' section. It includes an 'Ajouter Intervalle' button and a table for defining score ranges and feedback.
- 4**: A section for 'Intervalle des scores * Feedback pour un intervalle de scores défini' with a table for defining score ranges and feedback.

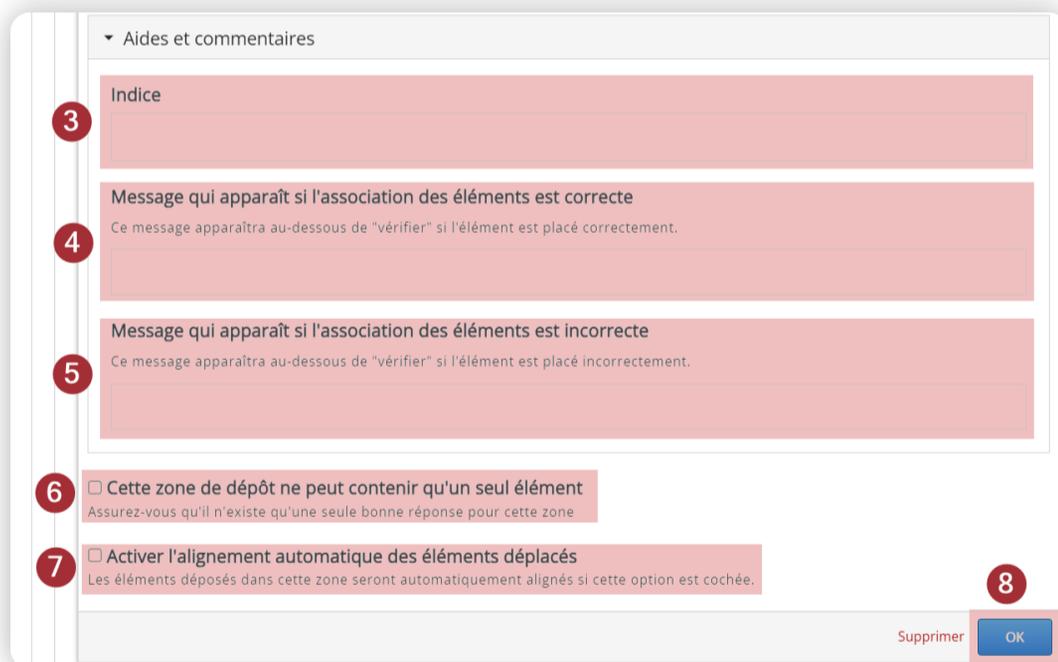
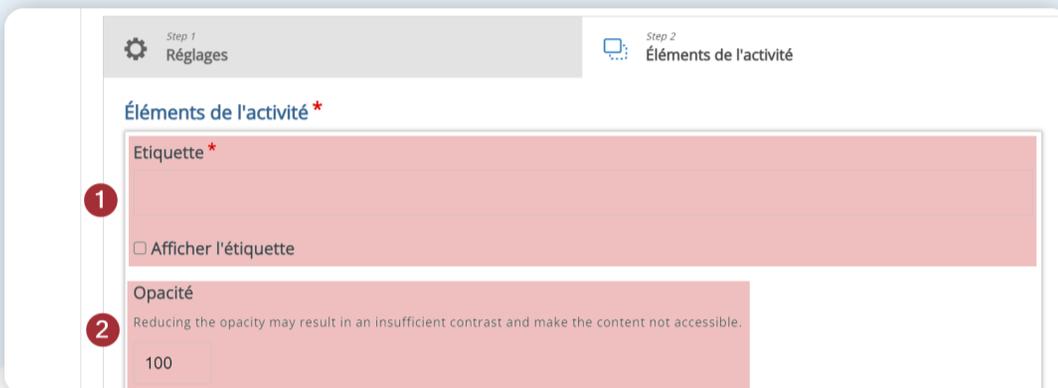
- 1.** Donnez un **titre** de l'activité.
- 2.** Vous pouvez choisir une **image d'arrière plan** et réglez la taille de la zone de l'activité.
- 3.** Commencez par **créer vos zones de dépôt**. Ensuite, créer les étiquettes à glisser en cochant la/les zone(s) où elles pourront être glissées. Enfin, éditer de nouveau vos zones de dépôt et cochez les étiquettes qui devront y être correctement placées.
- 4.** Ajout, si besoin, par tranche de résultats, des feedbacks différenciés selon le résultat de l'activité.

Insertion d'une zone de dépôt :

- Cliquez sur l'icône "**Insérer une zone de dépôt**". Vous devez créer autant de zone de dépôt que nécessaire :



- Une fenêtre "Éléments de l'activité" va apparaître suite à votre clic :



1. Donnez un **titre** à votre zone de dépôt. Choisissez de **l'afficher ou non**.

2. Attention, réduire **l'opacité** peut entraîner un contraste insuffisant et rendre le contenu inaccessible. Par exemple, si vous avez une image de fond foncée ou noir, le texte en noir sera difficilement lisible si l'opacité est faible.

3. Possibilité d'inclure un **indice**.

4. Message qui apparaît si l'association des éléments est correcte.

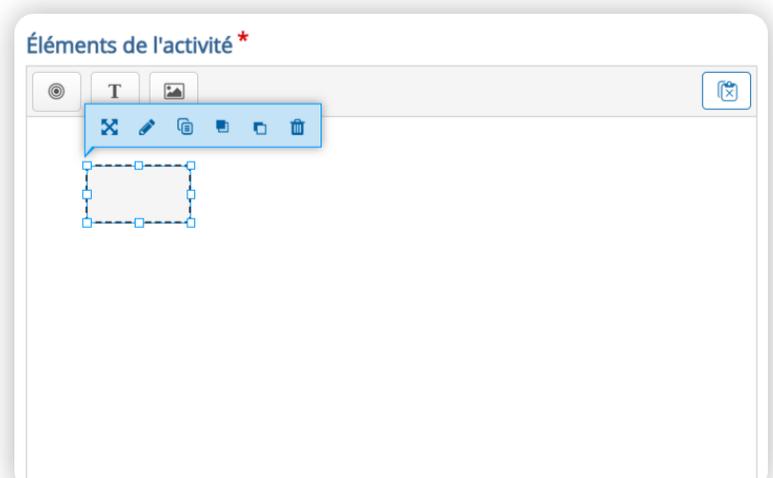
5. Message qui apparaît si l'association des éléments est incorrecte.

6. Cochez cette case si cette **zone de dépôt ne peut contenir qu'un seul élément** (assurez-vous qu'il n'existe qu'une **seule bonne réponse pour cette zone**).

7. Cochez cette case pour activer **l'alignement automatique des éléments déplacés** (les éléments déposés dans cette zone seront automatiquement alignés si cette option est cochée).

8. Cliquez sur "**OK**" pour enregistrer.

- Glissez-déposez la zone de dépôt au bon endroit :

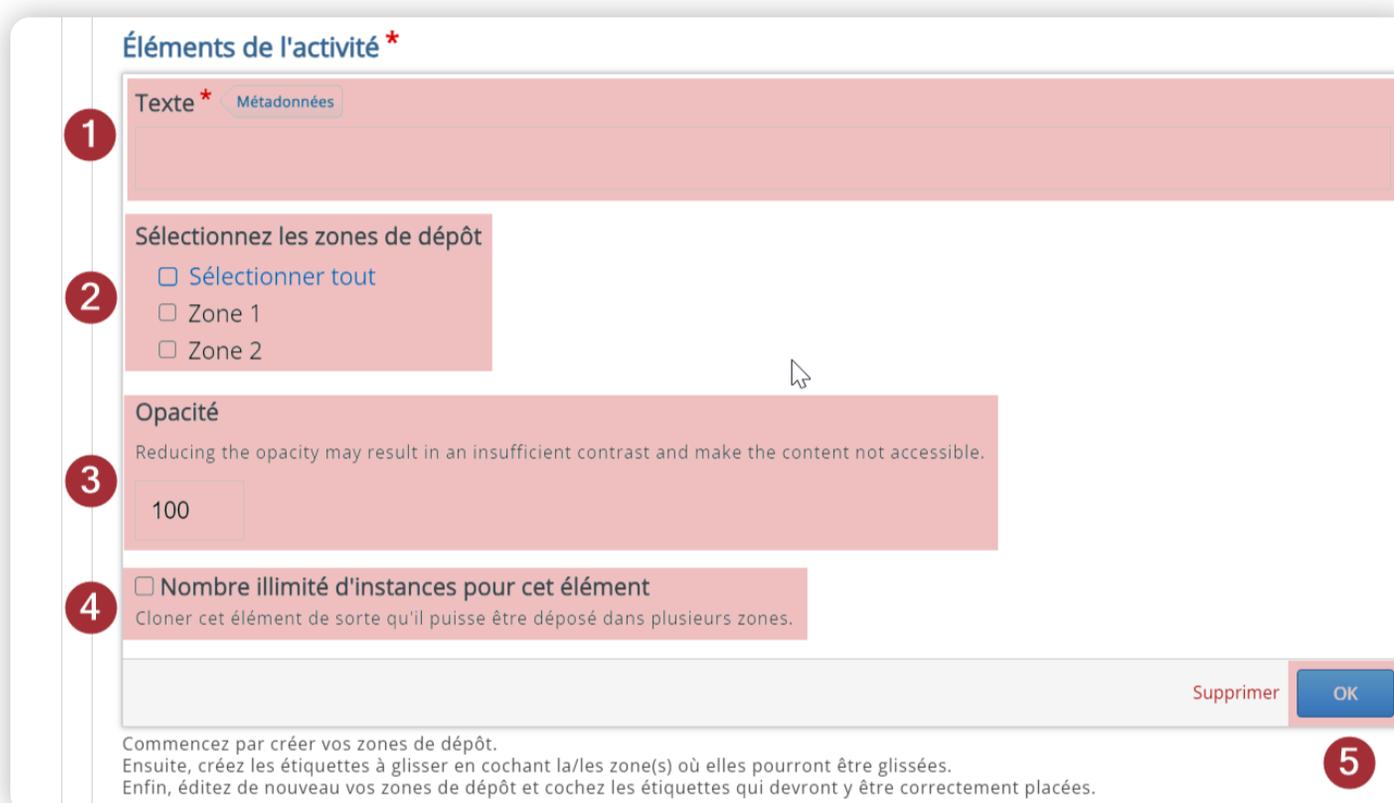


Insertion du texte et des images à déposer

- Cliquez sur l'icône "**Image**" ou "**Texte**" :



Pour un texte



1. Donnez un **titre** à votre texte.
2. Cochez **une ou plusieurs zones de dépôt de l'élément texte** (là où l'élément doit être placé). **Attention**, cela ne veut pas dire que c'est la zone de bonne réponse. Cela veut simplement dire que si l'étudiant essaie de glisser/ déposer le texte dans cette zone, elle y restera. Si la zone n'est pas activée, lorsque l'étudiant essaiera de placer l'élément dessus, l'élément repartira à sa place d'origine sur l'activité. L'étudiant saura alors immédiatement que sa réponse n'est pas correcte.
3. Réglez l'**opacité** en faisant attention aux contrastes avec le fond. Par exemple si vous avez une image de fond foncée ou noir, le texte en noir sera difficilement lisible si l'opacité est faible.
4. Cochez ce réglage si vous souhaitez **dupliquer un élément à l'infini**. Lorsque l'étudiant glisse et dépose l'élément, une autre version de celui-ci reste à sa place d'origine et est également déplaçable. Cela permet d'éviter de réécrire un même contenu plusieurs fois. **Attention**, n'oubliez pas d'activer les zones de dépôt tout de même afin de pouvoir déplacer l'élément. Si aucune zone de dépôt n'est activée, l'élément ne sera pas déplaçable du tout.
5. Cliquez sur "**Ok**" pour enregistrer.

Pour une image :

Éléments de l'activité *

Image * Métadonnées

1

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.

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

3 **Texte de survol**
Optionnel. Ce texte est affiché quand la souris survole une image.

4 **Sélectionnez les zones de dépôt**

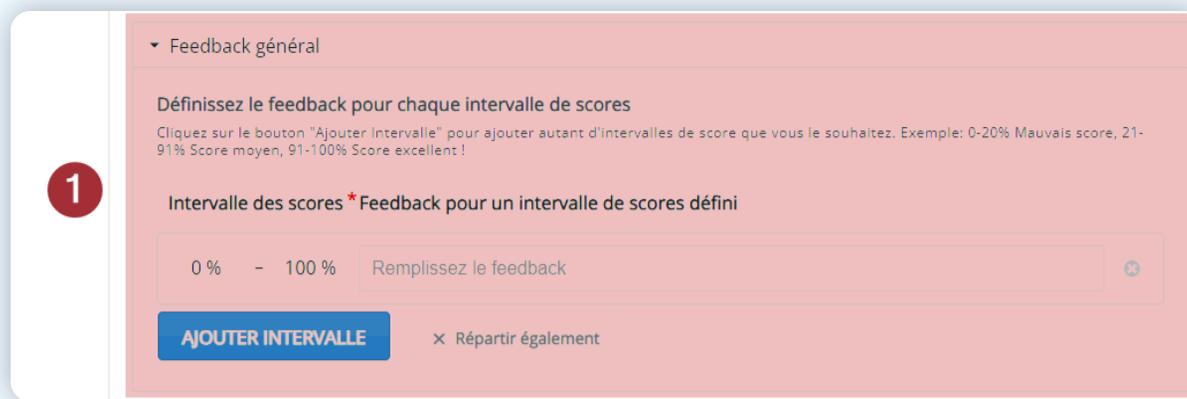
Sélectionner tout
 Zone 1
 Zone 2

5 **Opacité**
Reducing the opacity may result in an insufficient contrast and make the content not accessible.
100

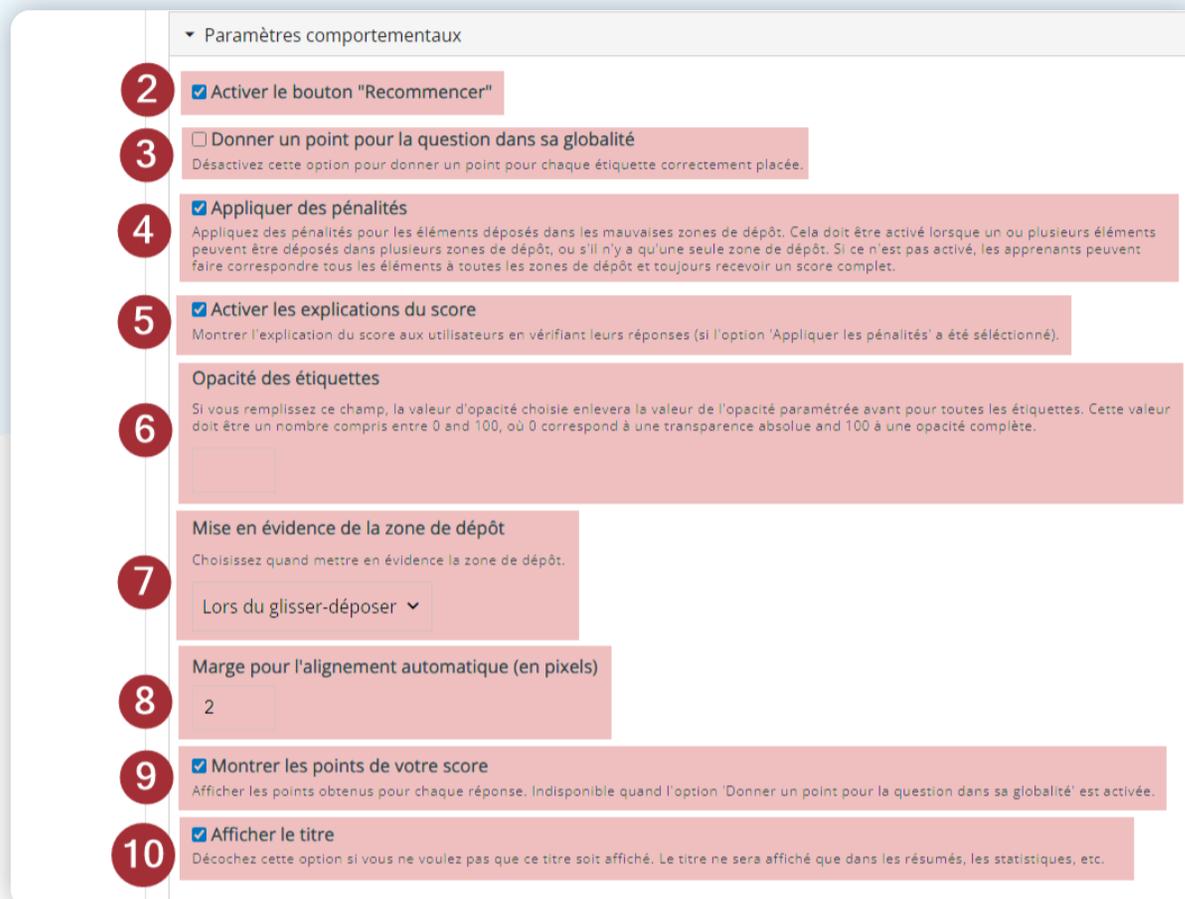
6 Nombre illimité d'instances pour cet élément
Cloner cet élément de sorte qu'il puisse être déposé dans plusieurs zones.

Supprimer 7

1. Importez votre **image** de votre ordinateur.
2. Ecrivez un **texte alternatif** à des fins d'accessibilité.
3. Ecrivez un **texte de survol** si vous le souhaitez. Ce texte est affiché quand la souris survole une image.
4. Cochez **une ou plusieurs zones de dépôt de l'élément texte** (là où l'élément doit être placé). **Attention**, cela ne veut pas dire que c'est la zone de bonne réponse. Cela veut simplement dire que si l'étudiant essaie de glisser/ déposer le texte dans cette zone, elle y restera. Si la zone n'est pas activée, lorsque l'étudiant essaiera de placer l'élément dessus, l'élément repartira à sa place d'origine sur l'activité. L'étudiant saura alors immédiatement que sa réponse n'est pas correcte.
5. Réglez l'**opacité** en faisant attention aux contrastes avec le fond. Par exemple si vous avez une image de fond foncée ou noir, le texte en noir sera difficilement lisible si l'opacité est faible.
6. Cochez ce réglage si vous souhaitez **dupliquer un élément à l'infini**. Lorsque l'étudiant glisse et dépose l'élément, une autre version de celui-ci reste à sa place d'origine et est également déplaçable. Cela permet d'éviter de réécrire un même contenu plusieurs fois. **Attention**, n'oubliez pas d'activer les zones de dépôt tout de même afin de pouvoir déplacer l'élément. Si aucune zone de dépôt n'est activée, l'élément ne sera pas déplaçable du tout.
7. Cliquez sur "**Ok**" pour enregistrer.



1. Feedback général : ajout, si besoin, de feedbacks différenciés par tranche de résultats.



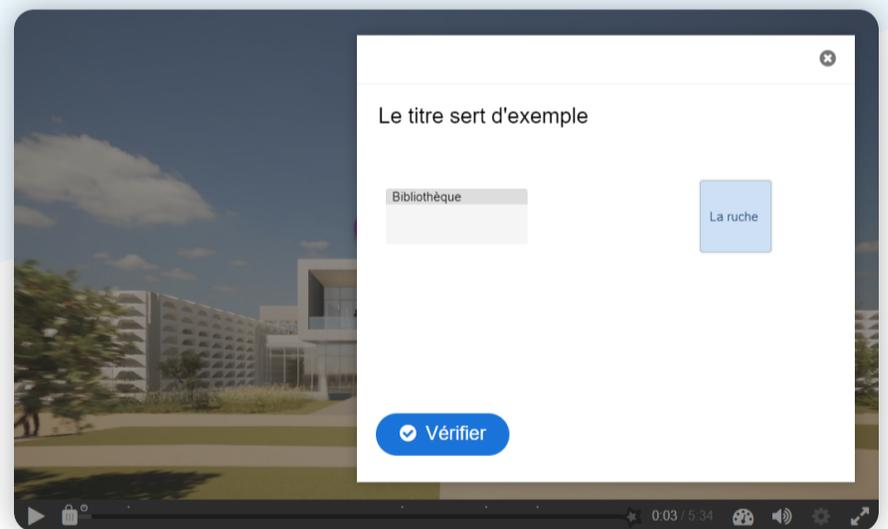
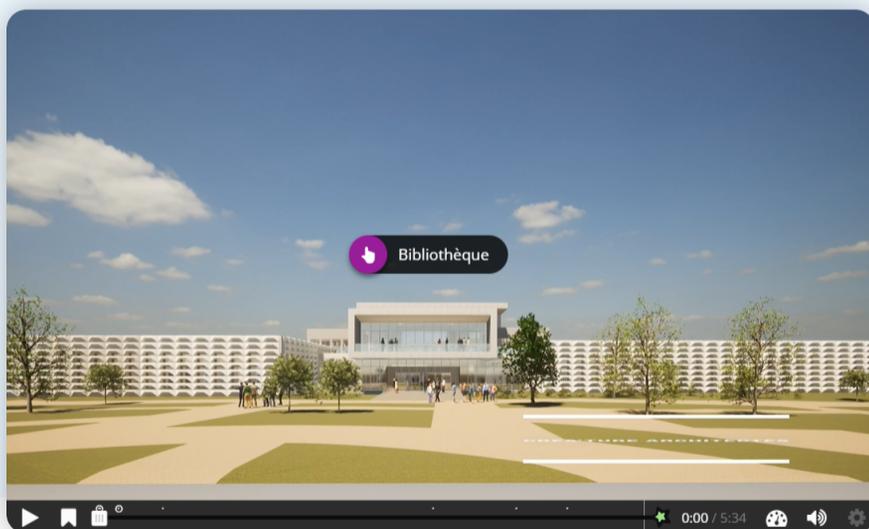
1. Cochez si vous souhaitez que les étudiants puissent **recommencer l'activité**.
2. Désactivez cette option pour **donner un point pour chaque étiquette correctement placée**.
3. Appliquez des **pénalités** pour les éléments déposés dans les mauvaises zones de dépôt. Cela doit être activé lorsque un 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.
4. Montrez l'explication du score aux étudiants en vérifiant leurs réponses (si l'option "Appliquer les pénalités" a été sélectionné).
5. Si vous remplissez ce champ, la **valeur d'opacité** choisie enlèvera la valeur de l'opacité paramétrée avant pour toutes les étiquettes. Cette valeur doit être un nombre compris entre 0 et 100, où 0 correspond à une transparence absolue et 100 à une opacité complète.
6. Choisissez quand mettre **en évidence la zone de dépôt**. Si vous choisissez "**Lors du glisser-déposer**", les zones de dépôts seront visibles dès que les étudiants déplaceront les éléments. Si vous choisissez "**Toujours**", les zones de dépôt seront visibles dès le lancement de l'activité et tout au long de l'activité. Si vous choisissez "**Jamais**", les zones de dépôt ne seront pas visibles.

7. Choisissez la marge pour **l'alignement automatique** (en pixels).
8. Afficher **les points obtenus pour chaque réponse**. Indisponible quand l'option "Donner un point pour la question dans sa globalité" est activée.
9. Décochez cette option si **vous ne voulez pas que le titre soit affiché**. Le titre ne sera affiché que dans les résumés, les statistiques, etc.



- 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. Exiger la complétude de la tâche avant d'avancer** : L'étudiant doit compléter l'exercice avant de passer à la suite de l'activité.
- 13. Valider.**

- Résultat :



Pour ajouter une question "Surligner les mots" :

- Cliquez sur "Mark the Words" :



- Une boîte de dialogue apparaît, choisissez la plage d'apparition, la forme et le titre :

© Test - Mark the Words sans nom Supprimer Valider

Plage d'apparition *

0:00 - 0:10

Mettre la vidéo sur pause

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.

Étiquette

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

1 Titre * Métadonnées

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

2 Média

3 Description de la tâche *

Expliquez ce que doit faire l'utilisateur.

Cliquez sur tous les verbes dans le texte ci-dessous.

1. Donnez un **titre** pour l'activité.
2. Possibilité d'ajouter un **média** (image, vidéo, audio) pour illustrer l'activité.
3. Indiquez la **consigne** aux étudiants.

Champ de texte *

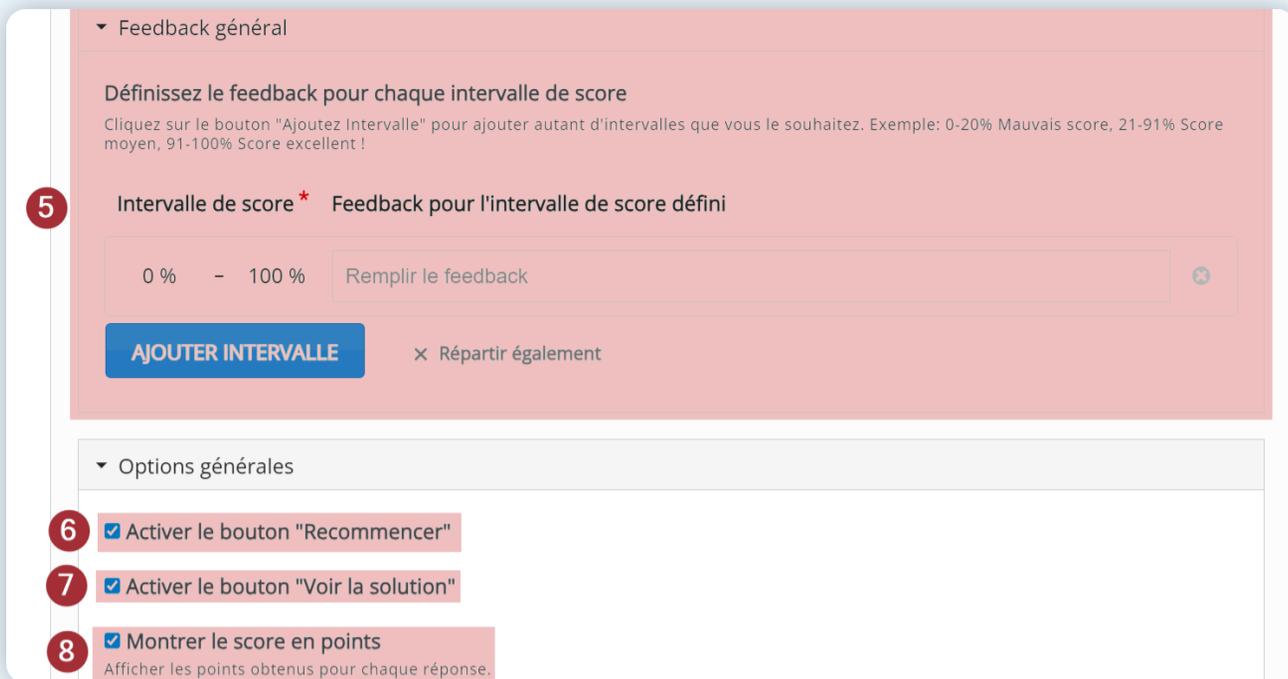
i Instructions importantes ✕ Cacher

- 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 astérisque est écrit comme ceci: *motcorrect***.

Voici une réponse exacte : *réponse*.

4. Entrez votre **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 et non les phrases. *Exemple : Les mots corrects sont marqués comme ceci: *motcorrect *, un astérisque est écrit comme ceci: *motcorrect***.*



5. Ajoutez, si besoin, par tranche de résultats, des **feedbacks différenciés** selon le résultat de l'activité.

6. Activez le bouton "**Recommencer**" pour permettre aux étudiants de recommencer l'activité.

7. Activez le bouton "**Voir la solution**" pour permettre aux étudiants de vérifier la réponse.

8. Affichez les points obtenus pour chaque réponse.



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. **Exiger la complétude de la tâche avant d'avancer** : L'étudiant doit compléter l'exercice avant de passer à la suite de l'activité.

12. **Valider**.

- Résultat :



Pour ajouter une question "Glisser le mot" :

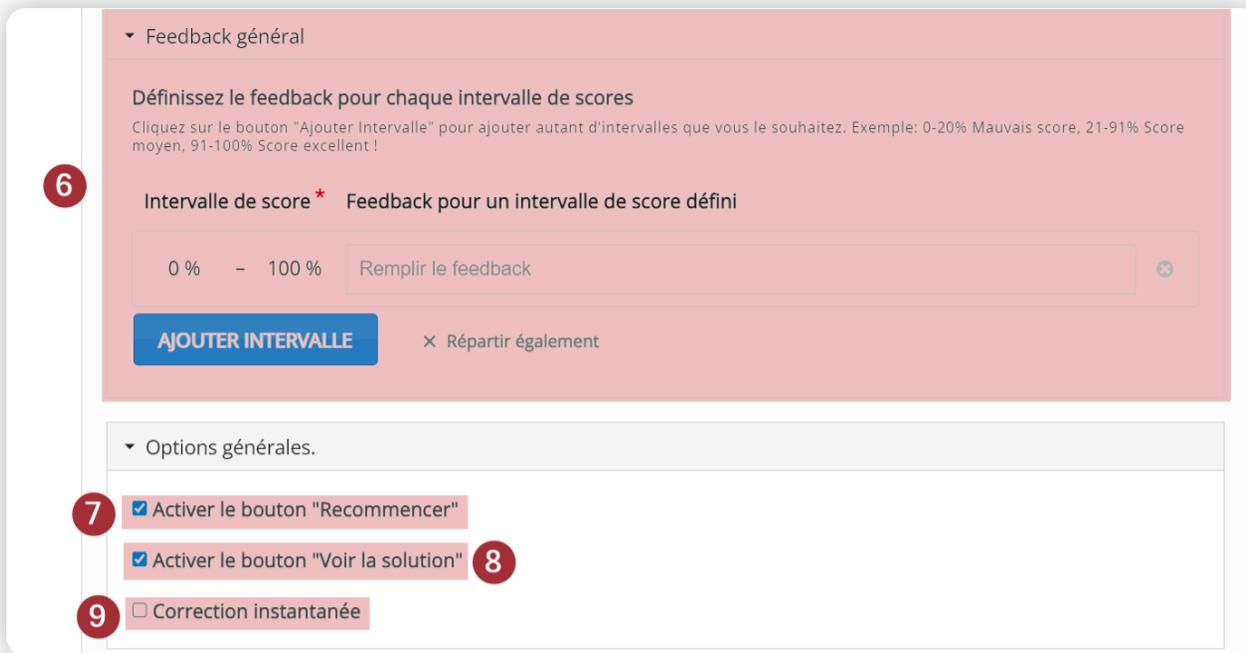
- Cliquez sur "Drag the Words" :



- Une boîte de dialogue apparaît, choisissez la plage d'apparition, la forme et le titre :

1. Donnez un titre à l'activité.
2. Possibilité d'ajouter une image, un audio ou une vidéo à la question.
3. Entrez la consigne de l'exercice pour les étudiants.

4. 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 !*
5. Entrez des réponses supplémentaires qui sont fausses en tant que distractions. Utilisez le même schéma d'astérisque (*) que pour le texte.



6. Ajoutez, si besoin, par tranche de résultats, des **feedbacks différenciés** selon le résultat de l'activité.

7. Activez ou non le bouton **"Recommencer"** : en cochant, vous donnez la possibilité aux étudiants de refaire l'activité s'ils ont donné **une réponse**

incorrect. Ce bouton n'apparaît pas si l'apprenant a confirmé une **bonne réponse**.

8. Activez ou non le bouton **"Voir la solution"** : en cochant, l'étudiant accède à la correction si réponse incorrecte. Ce bouton n'apparaît pas si l'apprenant a confirmé une bonne réponse.

9. Activez ou non la **correction instantanée**.



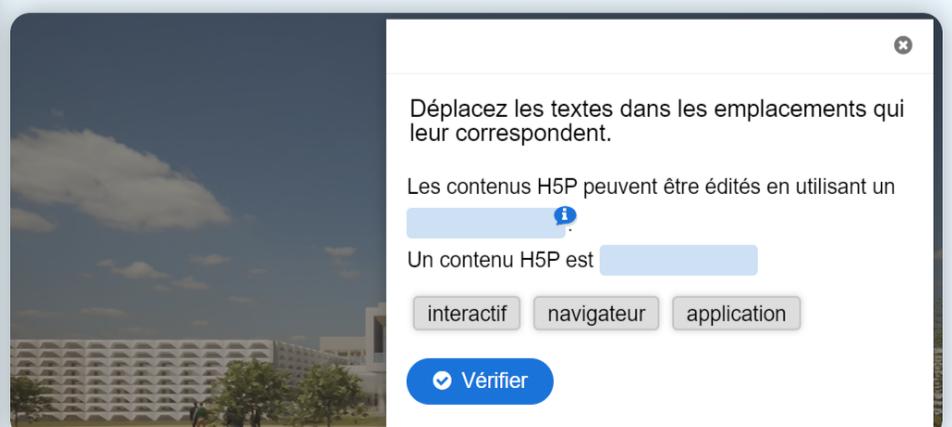
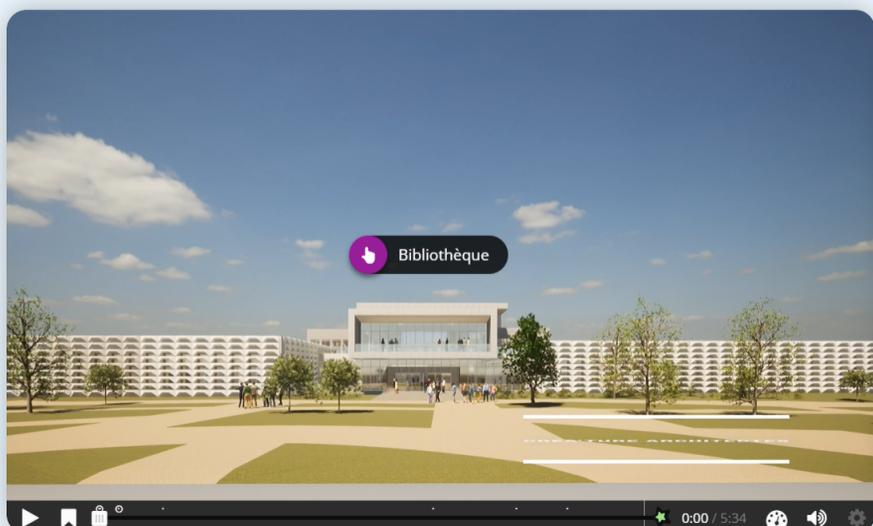
10. Action sur une bonne réponse : ajout d'une action si bonne réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).

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. Exiger la complétude de la tâche avant d'avancer : L'étudiant doit compléter l'exercice avant de passer à la suite de l'activité.

13. Valider.

- Résultat :



7. Activez ou non le bouton "**Recommencer**" : en cochant, vous donnez la possibilité aux étudiants de refaire l'activité s'ils ont donné une réponse incorrecte. Ce bouton n'apparaît pas si l'apprenant a confirmé une bonne réponse.

8. Activez ou non le bouton "**Voir la solution**" : en cochant, l'étudiant accède à la correction si réponse incorrecte. Ce bouton n'apparaît pas si l'apprenant a confirmé une bonne réponse.

9. Activez ou non la **correction instantanée**.



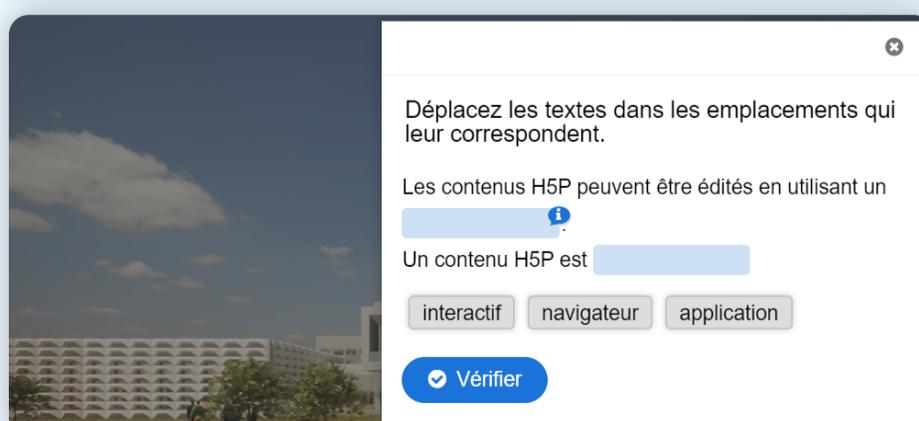
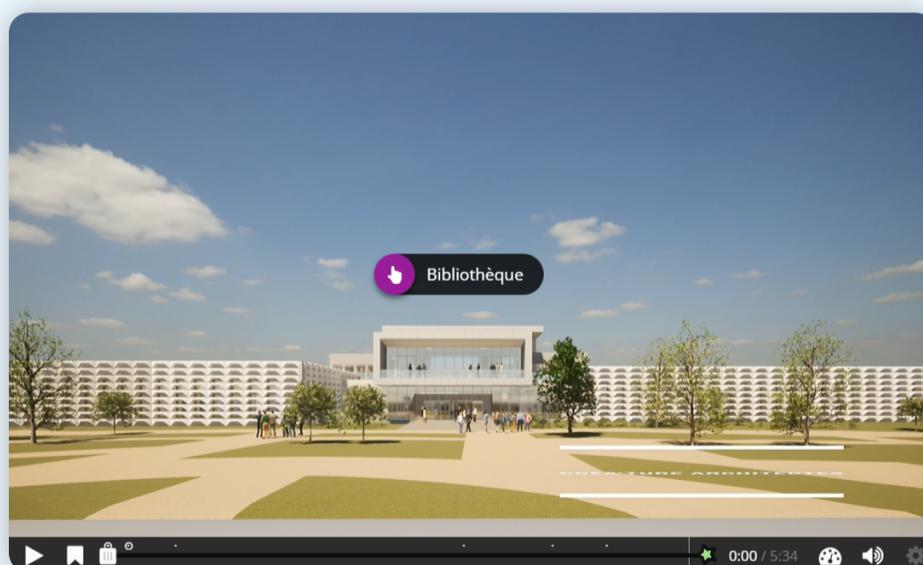
10. **Action sur une bonne réponse** : ajout d'une action si bonne réponse (aller vers une autre page, apparition d'un message, texte sur le bouton aller vers).

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. **Exiger la complétude de la tâche avant d'avancer** : L'étudiant doit compléter l'exercice avant de passer à la suite de l'activité.

13. **Valider**.

- Résultat :

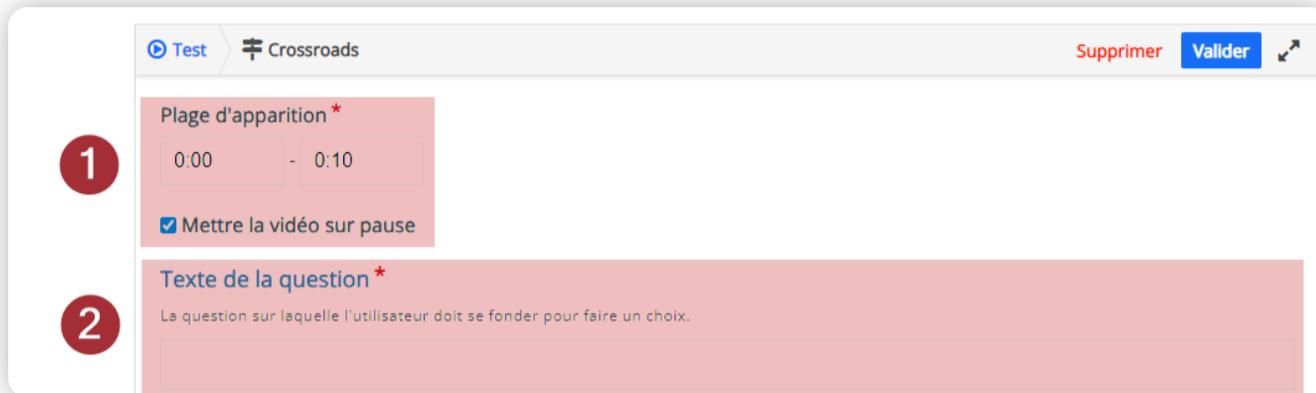


Pour ajouter une interactivité "Embranchement" :

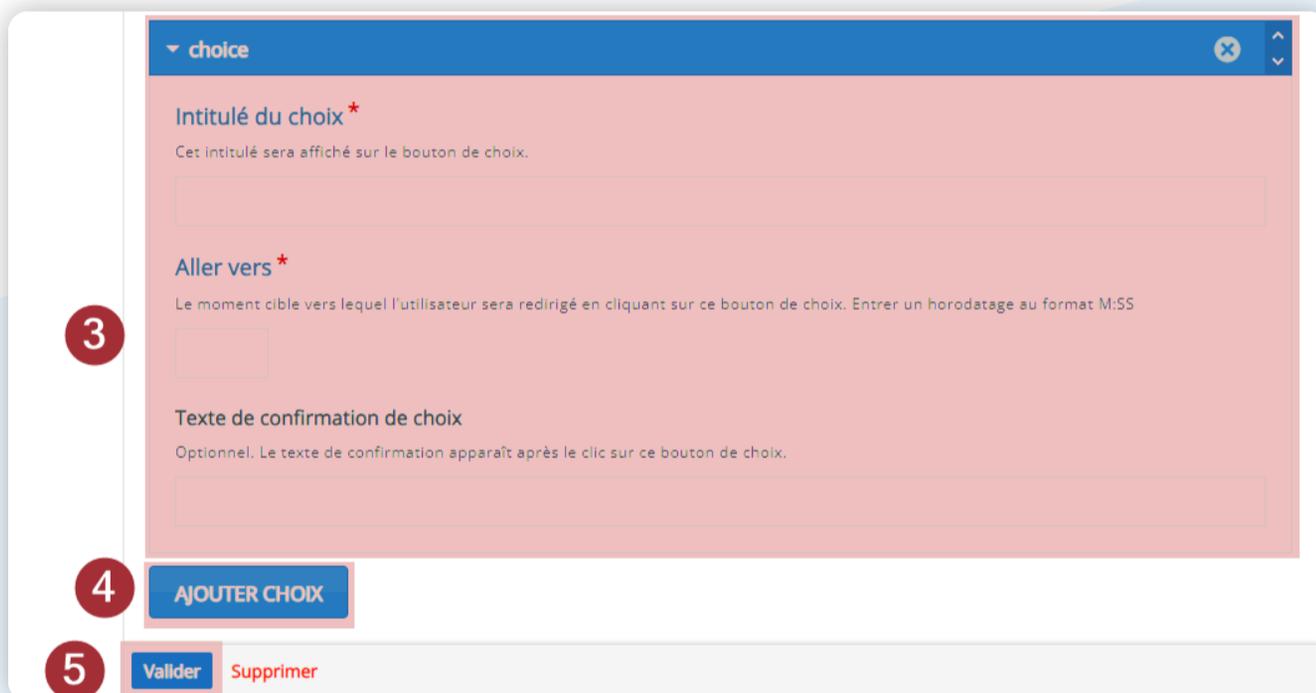
- Cliquez sur "**Crossroads**" :



- Une boîte de dialogue apparaît :



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 le moment cible vers lequel l'utilisateur sera redirigé en cliquant sur ce bouton de choix.
4. **Ajouter choix** : ajout d'un choix, d'une réponse.
5. **Valider**.

- Résultat :

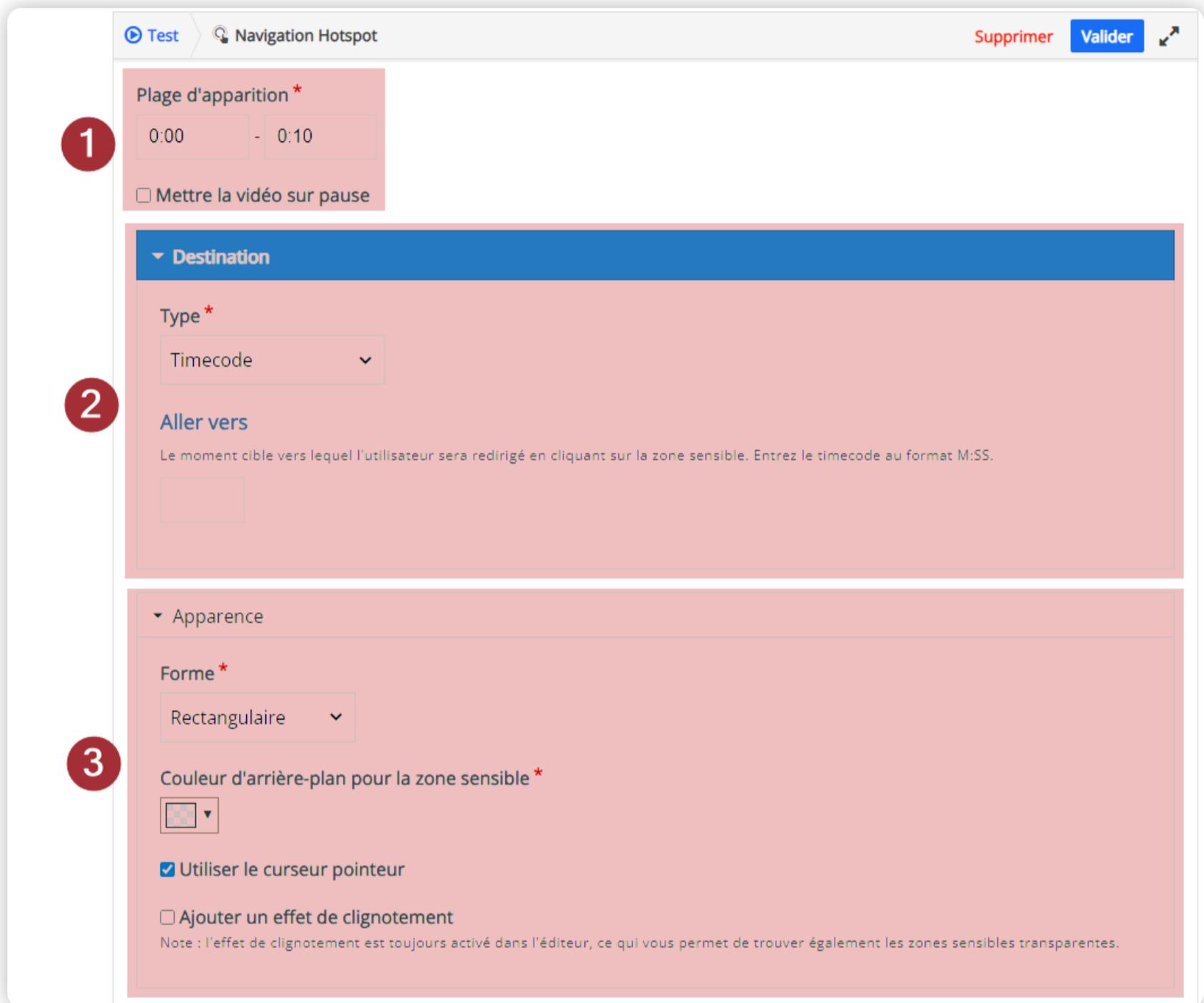


Pour ajouter une interactivité "Lien de navigation" :

- Cliquez sur "Navigation Hotspot" :



- Une boîte de dialogue apparaît :

A screenshot of a video editor's 'Navigation Hotspot' dialog box. The dialog is titled 'Navigation Hotspot' and has 'Supprimer' and 'Valider' buttons in the top right. It is divided into three sections, each marked with a red circle containing a number:

- 1. Plage d'apparition ***: Contains two input fields for timecode, showing '0:00' and '0:10', and a checkbox labeled 'Mettre la vidéo sur pause'.
- 2. Destination**: A blue header section containing a 'Type *' dropdown menu set to 'Timecode', and an 'Aller vers' section with a text input field and a note: 'Le moment cible vers lequel l'utilisateur sera redirigé en cliquant sur la zone sensible. Entrez le timecode au format M:SS.'
- 3. Apparence**: Contains a 'Forme *' dropdown menu set to 'Rectangulaire', a 'Couleur d'arrière-plan pour la zone sensible *' color picker, a checked checkbox 'Utiliser le curseur pointeur', and an unchecked checkbox 'Ajouter un effet de clignotement'. A note at the bottom states: 'Note : l'effet de clignotement est toujours activé dans l'éditeur, ce qui vous permet de trouver également les zones sensibles transparentes.'

- 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.

▼ Textes

Texte alternatif*
Décrit le sujet de la zone sensible. La fonction est utilisée pour la synthèse vocale

4 Une pomme est sur la table

Intitulé de la zone sensible

Montrer l'intitulé

Valider 5 mer

- 4. Texte** : permettre l'accessibilité de l'interactivité en décrivant la zone.
- 5. Valider.**

- Résultat :

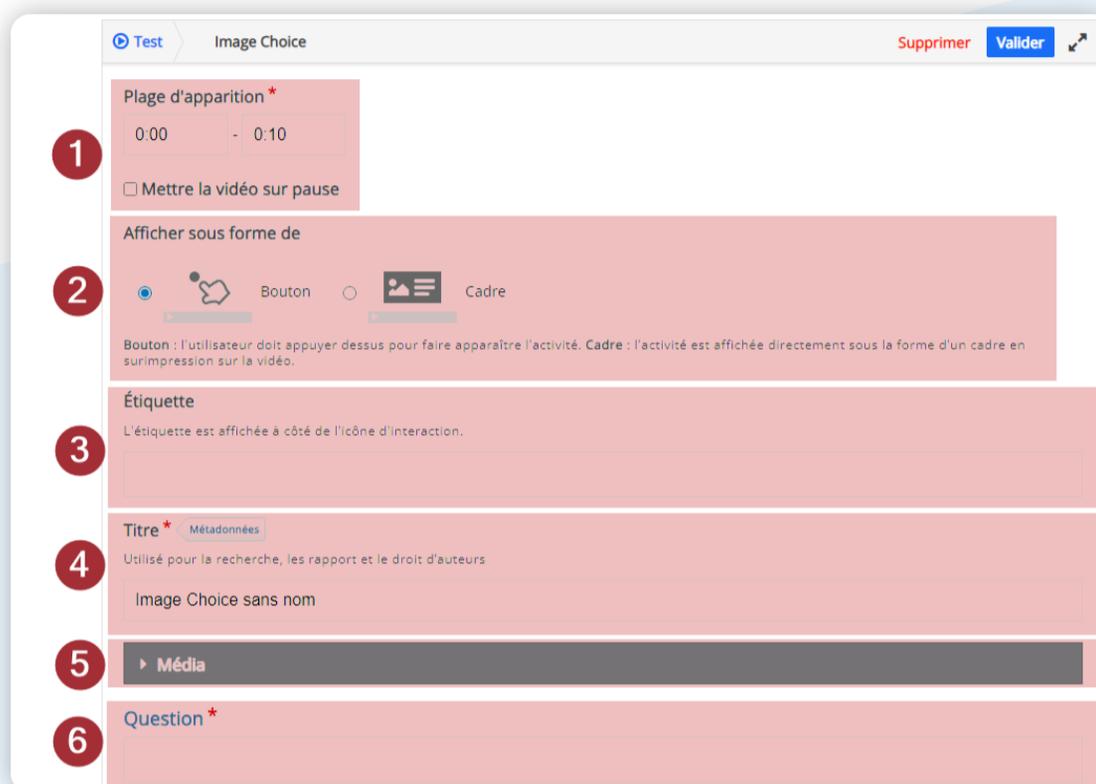


Pour ajouter une question "QCM imagé" :

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



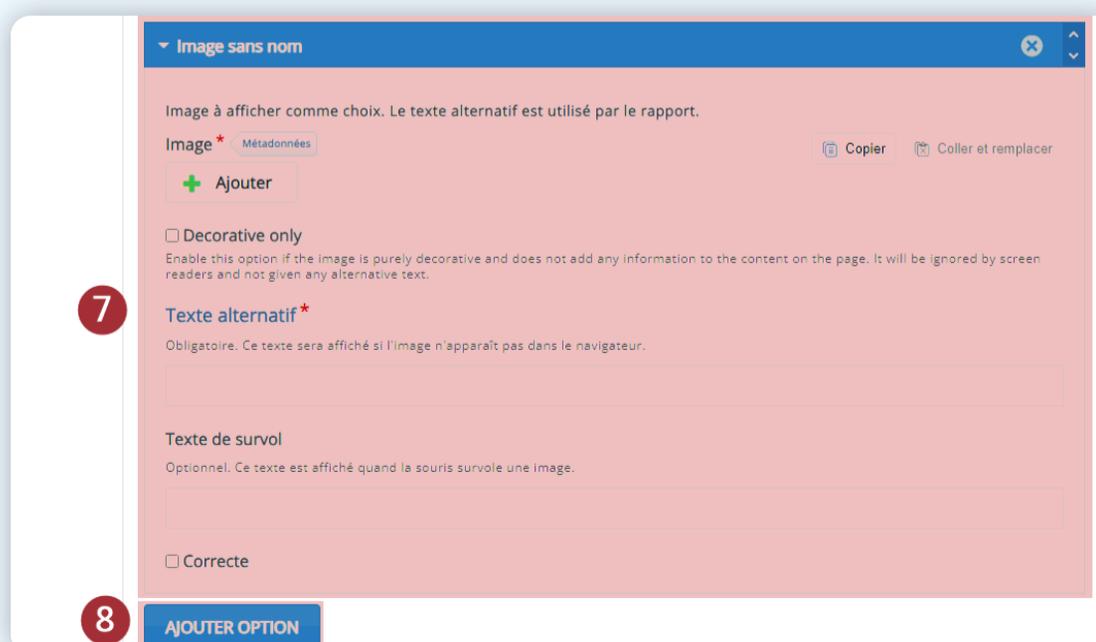
- Une boîte de dialogue apparaît :



The dialog box is titled 'Image Choice' and contains the following fields and options:

- Plage d'apparition ***: A time range selector set to 0:00 - 0:10.
- Afficher sous forme de**: Radio buttons for 'Bouton' (selected) and 'Cadre'.
- Étiquette**: A text input field.
- Titre ***: A text input field containing 'Image Choice sans nom'.
- Média**: A section for adding media.
- Question ***: A text input field for the question text.

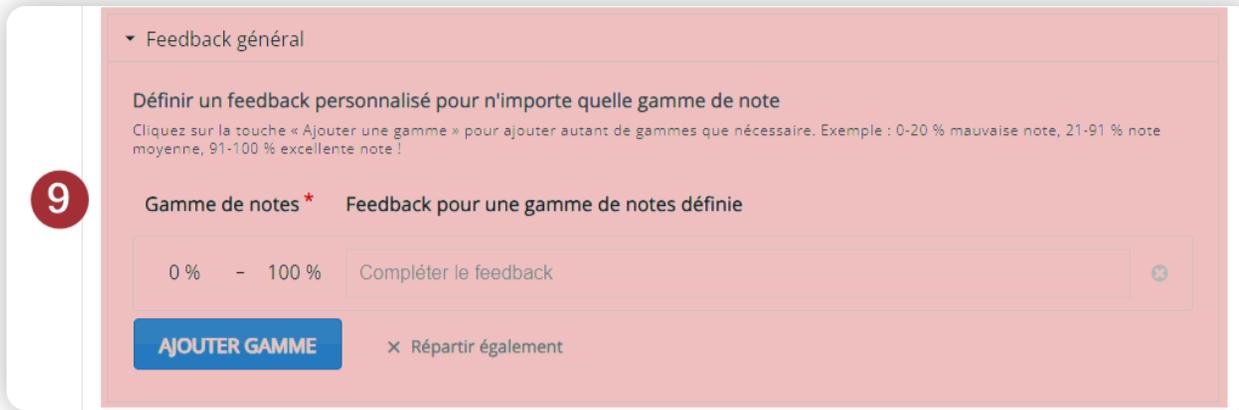
- 1. Plage d'apparition** : le moment où l'interaction apparaît.
- 2. Afficher sous forme de** : bouton, l'apprenant doit cliquer sur un bouton pour faire apparaître le contenu ; cadre, le contenu est directement intégré à la vidéo.
- 3. Étiquette** : titre donné à l'interaction.
- 4. Titre** : titre de l'activité.
- 5. Média** : possibilité d'ajouter une image, un audio ou une vidéo à la question.
- 6. Question** : ajout de la question.



The dialog box is titled 'Image sans nom' and contains the following fields and options:

- Image ***: A text input field for the image name.
- Ajouter**: A button to add the image.
- Texte alternatif ***: A text input field for the alt text.
- Texte de survol**: A text input field for the tooltip text.
- Ajouter option**: A button to add an option.

- 7. Image** : ajout des images et coché la réponse correcte.
- 8. Ajouter option** : ajout d'une image.



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



10. Activer la touche « Réessayer ».

11. Activer la touche « Afficher la solution ».

12. Afficher la boîte de dialogue de confirmation sur « Vérifier ».

13. Afficher la boîte de dialogue de confirmation sur « Réessayer ».

14. Donner un point pour l'ensemble de la question : Attribue un point à la question si la note en pourcentage est supérieure au pourcentage de réussite.

15. Une réponse est requise avant de pouvoir consulter la solution.

16. Types de question : Sélectionner l'aspect et le comportement de la

question (question à choix multiples, choix uniques.

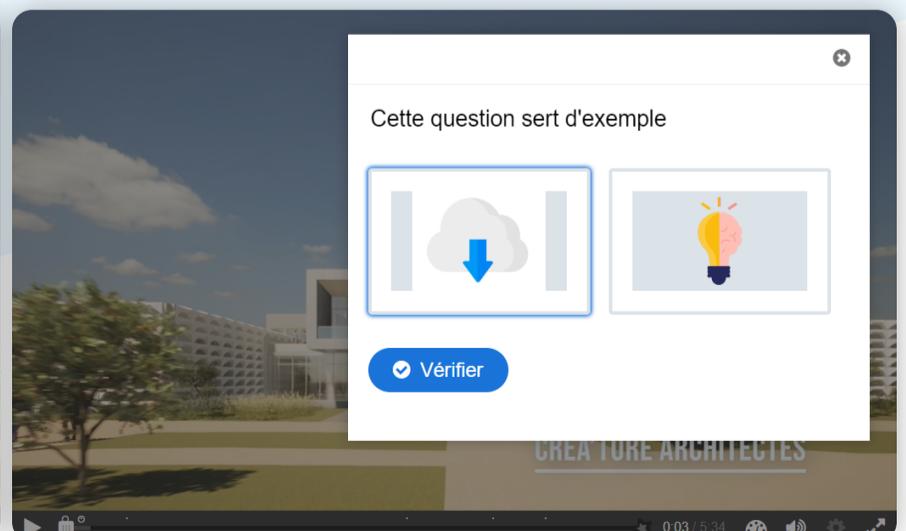
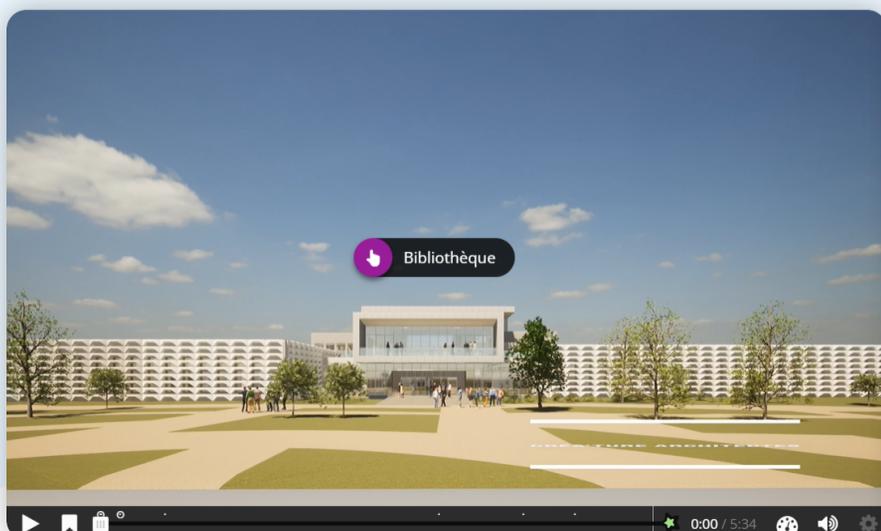
question (question à choix multiples, choix uniques.

17. Rapport hauteur/largeur : Sélectionner le rapport hauteur/largeur des alternatives.

18. Nombre maximum d'alternatives par lignes.

19. Pourcentage de réussite : Il s'agit du pourcentage de la note totale requise pour obtenir 1 point lorsqu'un point pour l'ensemble de la tâche est activé.

- Résultat :



Ajouter un résumé

À 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) step in a video creation interface. It is divided into several sections:

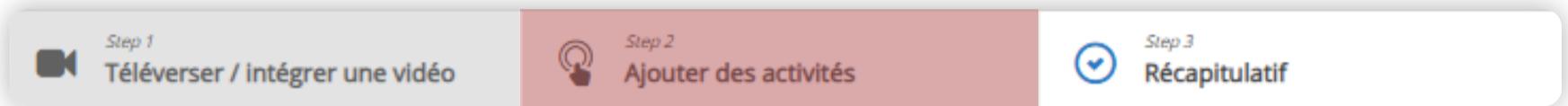
- Titre** (Title): A field with a red asterisk and a 'Mises à jour' (Update) button. Below it is a text input field containing 'Summary sans nom'.
- Texte d'introduction** (Introduction Text): A field with a red asterisk. Below it is a text input field containing 'Choisissez l'affirmation exacte.'.
- Résumé** (Summary): A section with a 'Texte' (Text) and 'Par défaut' (By default) toggle. It contains a list of affirmations with input fields and an 'Ajouter affirmation' (Add affirmation) button. Below the list is an 'Indice' (Index) field.
- Feedback général** (General Feedback): A section with a red asterisk. It contains a 'Définissez le feedback pour chaque intervalle de score' (Define feedback for each score interval) section with a 'Remplir le feedback' (Fill feedback) input field and an 'Ajouter intervalle' (Add interval) button.
- Afficher à** (Display at): A field with a red asterisk. Below it is a text input field containing '3'.

- 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 récapitulative à partir d'un nombre de secondes avant la fin de la vidéo.

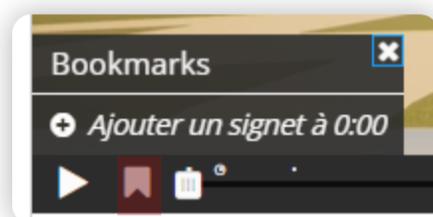
Ajouter un signet

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.

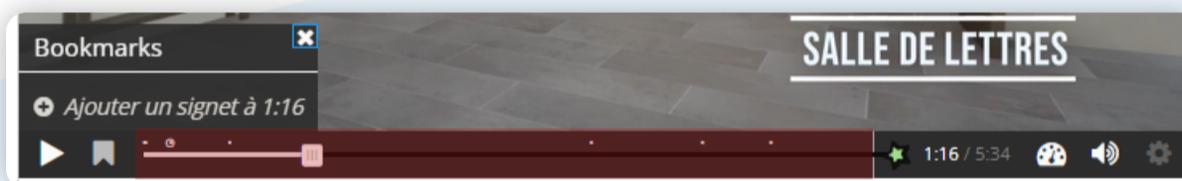
- Revenez à l'étape "**Ajouter des interactions**" en appuyant sur l'onglet ci-dessous en haut de l'éditeur.



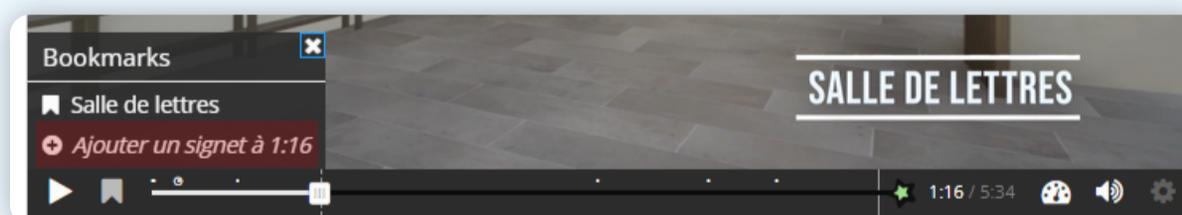
Les signets sont affichés dans le menu des signets, qui s'ouvre en appuyant sur le bouton **Bookmark** à côté du bouton Play :



- 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** :

