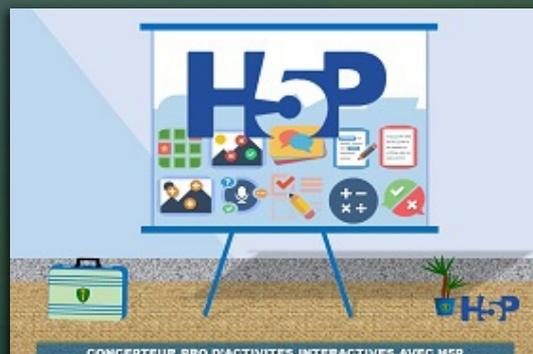


Module 2 : Créer sa 1ère activité interactive de A à Z

Partie 1/2 | Madi ZONGO

Version : 1.0.0 DEC. 2021



Conception : **Madi ZONGO**¹, tous droits réservés.

¹<mailto:madi.zongo@openacademie.com>

Table des matières

Objectifs	4
I - Exercice : QCM	5
II - Votre mission	6
III - Conseils pratiques et recommandations	7
1. QCM : Conseils pratiques et recommandations.....	7
1.1. Avant la création des activités pédagogiques interactives.....	7
1.2. Situations d'utilisation des QCM.....	8
2. QCM : Gestion des dossiers et fichiers.....	9
IV - Créer et publier un QCM de A à Z	12
1. Créer et paramétrer l'activité de type QCM.....	13
1.1. Création du QCM.....	14
2. Exporter l'activité QCM	18
2.1. Export HTML.....	18
V - Exercice : Créer un QCM	20
Questions de synthèse	21
Abréviations	22

Objectifs

Ce module clé permettra vous permettra de comprendre le processus global de production d'une activité pédagogique interactive à travers une démarche étape par étape.

Ainsi, à l'issue de ce second module, vous serez en mesure de :

- Sélectionner une activité type dans la bibliothèque des activités interactives ;
- Créer, paramétrer et de publier une activité interactive de type QCM ;
- partager l'activité avec les apprenants, avec ou sans site internet ;
- de publier l'activité interactive sur un site site ou sur une plateforme LMS de type Moodle ou OALMS ;
- d'analyser les résultats et score obtenus par les apprenants.

I Exercice : QCM

Vous souhaitez enrichir vos formations avec des activités interactives. Dans la liste ci-dessous, cochez les applications qui peuvent vous aider dans cette tâche, puis cliquez sur "Correction" (en haut).

- PowerPoint
- Lumi
- LogiQuiz
- DigiQuiz
- Ladigitale
- www.h5p.org
- Word

II Votre mission

Vous êtes membre d'une équipe de production des ressources pédagogique pour la formation en e-learning des commerciaux au sein de l'entreprise **AUTO SERVICES PLUS**.

Les premières sessions de formation n'ont pas connu trop d'engagement de la part des apprenants et l'une des raison à cette situation est le manque d'interactivité du contenu e-learning. Vous avez pour mission d'intégrer des activités interactives dans les nouveaux modules. Pour se faire, vous avez choisi l'application H5P pour faire des tests.

Dans la suite de ce programme, vous aller créer une activité interactive de type QCM avec le logiciel Lumi, l'exporter sous divers formats et de la faire tester par un groupe d'apprenants.

III Conseils pratiques et recommandations

- QCM : Conseils pratiques et recommandations
 - Avant la création des activités pédagogiques interactives
 - Situations d'utilisation des QCM
 - Situation d'évaluation formative
 - Situation d'évaluation sommative / certificative
- QCM : Gestion des dossiers et fichiers

Objectifs

L'objectif de cette activité est de vous donner des conseils pratiques et des recommandations pour bien organiser et gérer les dossiers et fichiers des activités interactives. Vous y trouverez des recommandations pour l'utilisation des QCM.

1. QCM : Conseils pratiques et recommandations

Quel que soit le type d'activité que vous souhaitez créer, une bonne organisation est la clé de la réussite.

1.1. Avant la création des activités pédagogiques interactives

Conseil :

Avant même de commencer la production des activités interactives, il faut réaliser un certain nombre d'actions. Il s'agit entre autres de :

- Définir le but visé par l'activité (évaluation sommative, formative, sondage,...
- S'assurer que que l'activité contribue à l'atteinte des objectifs d'apprentissage ;

- définir la meilleure méthode pour atteindre les objectifs en faisant le bon choix du type d'activités
- Lister des exigences, des contraintes qui vont avoir un impact sur la conception de l'activité: impératifs de durée, de coût, modalités de diffusion, choix techniques,...
- Faire le point sur l'existant : des fichiers PowerPoint, Word, PDF. Toutes les ressources existantes doivent être mises à contribution pour produire la nouvelle activité.
- bâtir un scénario pour votre activité ou un plan de réalisation en fonction de l'envergure du projet.

Quoi qu'il en soit, avant d'ouvrir le logiciel, vous devrez avoir une vision claire de ce que vous voulez faire.

Pour le cas des QCM, vous trouverez ci-dessous quelques situations d'usage.

1.2. Situations d'utilisation des QCM

Conseil : **Situation d'évaluation diagnostique**

- Prendre connaissance du niveau initial des apprenants
- Prendre des informations sur les apprenants sur un thème donné (mise en évidence de pré-conceptions, compréhensions erronées)
- Partir de leurs représentations pour introduire une nouvelle notion
- Amorcer un cours pour susciter l'attention/l'intérêt des apprenants
- Remettre en mémoire la/les notion(s) abordée(s) précédemment
- Renforcer les acquis en les réactivant
- Sensibiliser les apprenants au contenu de la formation/du cours.

a) Situation d'évaluation formative

Conseil :

- Maintenir l'attention de l'auditoire
- Vérifier la compréhension d'une notion ou d'une leçon, et réajuster si besoin (régulation en direct)
- Entraîner des discussions ou des échanges lors d'un vote commun

- Mettre les apprenants en situation d'exercice, de révisions pour consolider une notion
- Favoriser la mémorisation en fixant les connaissances.

i) Situation d'évaluation sommative / certificative

Conseil :

- Favoriser l'appropriation, l'ancrage des principales notions qui ont été abordées
- Évaluer l'acquisition des connaissances de certaines connaissances sans interférer avec d'autres
- Prendre en compte des modes de raisonnements diverses (réflexion, élimination d'items...) et des stratégies
- Soutenir l'auto-formation.

2. QCM : Gestion des dossiers et fichiers

Quelques conseils pratiques pour une bonne gestion des fichiers

Quel que soit le type d'activité que vous souhaitez créer, une bonne organisation est la clé de la réussite.

Conseil : **Bien organiser et ranger les dossiers et fichiers de l'activité à produire**

Cas concret

- Type d'activité : QCM
- Editeur H5P : Lumi
- Thématique : Sécurité Incendie

Avant de lancer le logiciel Lumi, je vous recommande de créer un dossier nom "**LUMI**" dans le répertoire "**Bureau**" ou "**Documents**" de votre ordinateur.

Dans le répertoire "**LUMI_H5P**" créez un dossier pour chaque thématique, par exemple : **01_SECURITE-INCENDIE** ; 02_THEME2,...

Dans le dossier de chaque thème, vous allez créer les sous-dossiers suivants :

1_Fichiers-H5P : pour ranger tous les fichiers au format .h5p de la thématique ;

2_Ressources : pour stocker l'ensemble de vos ressources multimédia qui seront utilisées dans vos activités ; cela inclue les images, les vidéos, les audios, les fichiers bureautiques : PDF, DOC, PPT, ... Si le nombre est important, vous pouvez créer un dossier pour chaque type de ressources.

3_Export-HTML_MONO : pour regrouper les activités exportées au format HTML autonome (pour partage et site web)

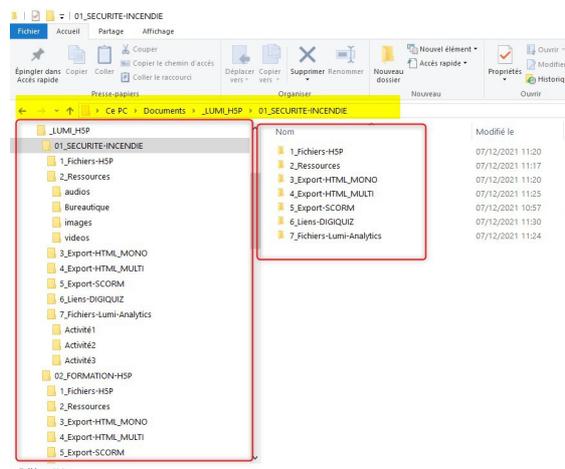
4_Export-HTML_MULTI : pour regrouper les activités exportées au format HTML multiples (pour site web)

5_Export-SCORM : pour regrouper les activités exportées au format SCORM (pour les plateformes LMS)

6_Liens-DIGIQUIZ : pour avoir une trace des liens générés avec DigiQuiz. Vous allez comprendre pourquoi dans la suite de la formation.

7_Fichiers-Lumi-Analytics : pour classer les fichiers **.lumi** que vos apprenants vous retourneront pour analyse. Vous devez créer un sous-dossier pour chaque activité.

Voir illustration ci-dessous (image et vidéo) :

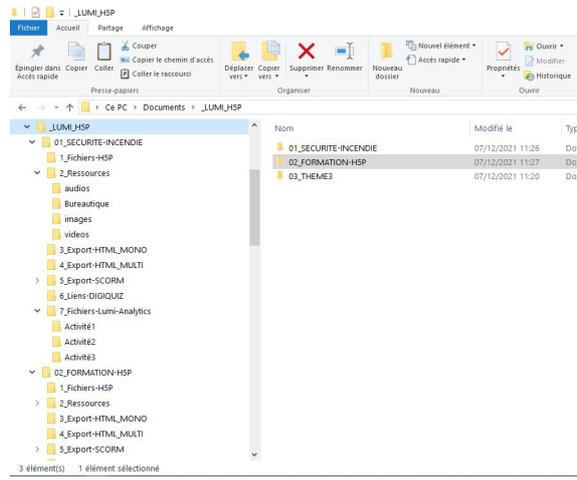


[cf. Gestion-dossier.mp4]

A vous de jouer !

Allez sur votre ordinateur et faites la même chose pour votre première activité. Je reste disponible pour toute question.

Nous sommes au terme de ce chapitre. J'espère qu'il vous été utile.



IV Créer et publier un QCM de A à Z

- Créer et paramétrer l'activité de type QCM
 - Création du QCM
 - Autres paramètres non abordés dans la vidéo précédente.
 - Paramètres comportementaux et Options de textes
- Exporter l'activité QCM
 - Export HTML
 - Exporter au format SCORM
 - Enregistrer au format H5P
 - FIN DU CHAPITRE

Objectifs

A l'issue de cette activité, vous serez en mesure de :

- Sélectionner une activité type dans la bibliothèque des activités interactives ;
- Créer, paramétrer et de publier une activité interactive de type QCM ;
- Partager votre activité en ligne en utilisant DigiQuiz
- Exporter votre activité au format : HTML ou SCORM
- de publier l'activité interactive sur un site site ou sur une plateforme LMS de type Moodle ou OALMS ;
- d'analyser les résultats et score obtenus par les apprenants.

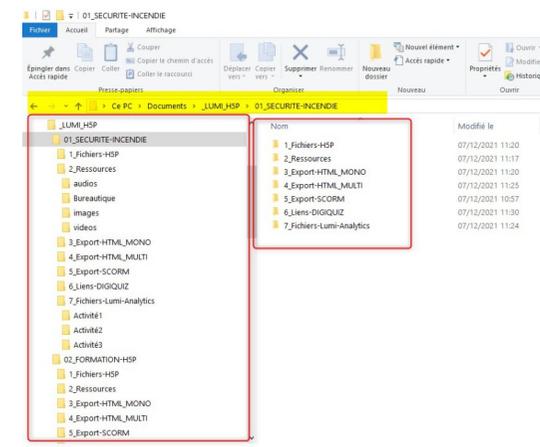
1. Créer et paramétrer l'activité de type QCM

Ce chapitre est d'une importance capitale. N'hésitez pas à me revenir s'il y a quoi que ce soit que vous n'avez pas compris.

Comment déjà annoncé, la première activité que nous allons créer est un *QCM** et/ou *QCU**.

Etape 1 : Préparer le répertoire et le contenu de l'activité

Organiser le répertoire d'activités (Voir chapitre précédent)



Exemple :

Contenu de l'activité (exemple) :

- Type d'activité : QCM
- Thème : Sécurité Incendie
- Situation d'utilisation : Prendre connaissance du niveau initial des apprenants

Questions / Réponses

Q1 : Qu'est ce qu'un incendie?

Réponses possibles :

R1 : Tout type de feu ;

R2 : un feu que l'Homme ne contrôle plus (V)

R3 : Un grand feu

Q2 : Quelles sont les moyens permettant d'éteindre un feu

R1 : L'eau (V)

R2 : Le sable (V)

R3 : un extincteur d'incendie (V)

R4 : Un sapeur pompier

Q3 : Image : comment appelle t-on cet appareil ?



R1 : Un extincteur (V)

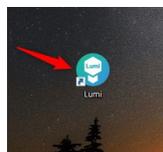
R2 : Un objet de décoration présent dans certains bâtiments

R3 : Un moyen permettant d'éteindre un début de feu (V)

R4 : Une bouteille de gaz sous pression

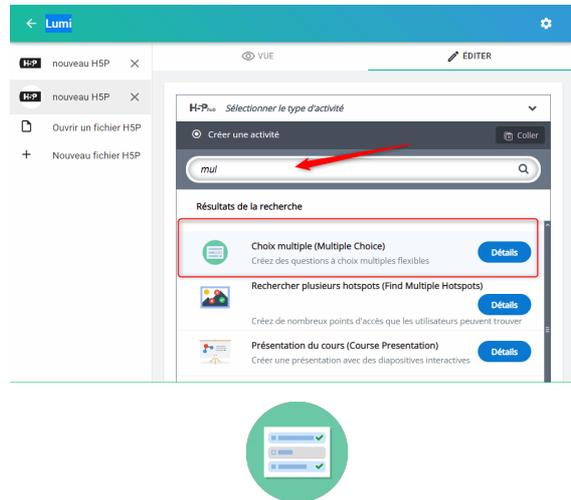
1.1. Création du QCM

Étape 2 : Lancer le logiciel et créer le premier QCM



Un fois dans l'éditeur H5P, recherchons la bibliothèque d'activité dont le Nom est : **Multiple Choice**

Cette bibliothèque permet de créer des **questions à choix multiples (QCM)** à des fins d'évaluation. L'apprenant reçoit immédiatement un feedback sur ses performances. Une ou plusieurs réponses correctes par question sont acceptées.



QCM 1 :

Q1 : Qu'est ce qu'un incendie?

Réponses possibles :

R1 : Tout type de feu ;

R2 : un feu que l'Homme ne contrôle plus (**V**)

R3 : Un grand feu

Voir la vidéo ci-dessous qui vous montre comment créer le QCM avec Lumi et H5P.

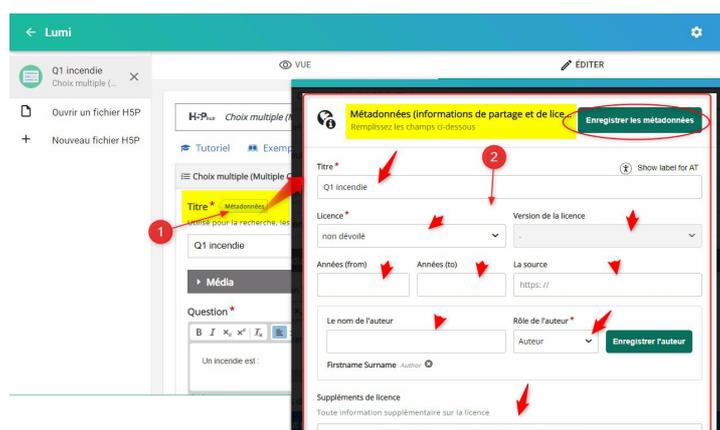
[cf. 1_creeer_qcm.mp4]

a) Autres paramètres non abordés dans la vidéo précédente.

⊕ Complément : 1. Métadonnées

Les métadonnées font référence aux informations relatives :

- Au titre de l'activité (Seul paramètre obligatoire)
- A la licence d'utilisation
- A l'année, à la source de l'activité, à l'auteur ou aux auteurs,....



Commentaires :

1. Cliquer sur **Métadonnées** pour afficher la fenêtre y relative ;
2. Renseignez les champs souhaités, puis cliquez sur **Enregistrer les métadonnées**.

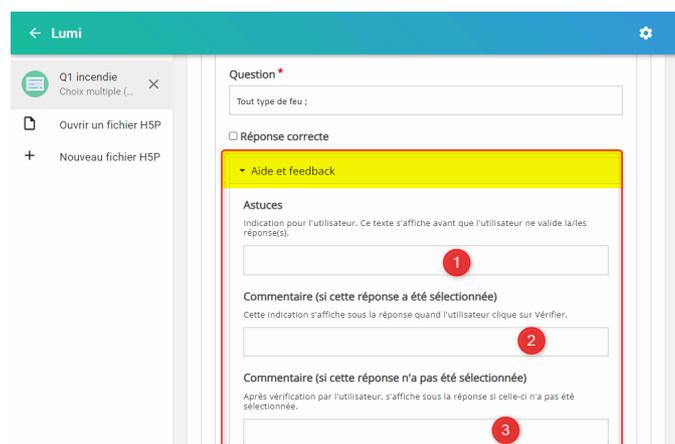
NB : seul le champ titre est obligatoire.

⊕ Complément : 2. Aide et feedback

Une des fonctionnalités intéressantes de H5P est la possibilité pour chaque question ou option, la possibilité d'ajouter une astuce (aide) ou un feedback (en fonction de la réponse donnée par l'apprenant).

Pour le QCM, vous avez la possibilité de fournir pour chaque option, une astuce (aide) ou un feedback.

2.1. Aide et feedback (option)

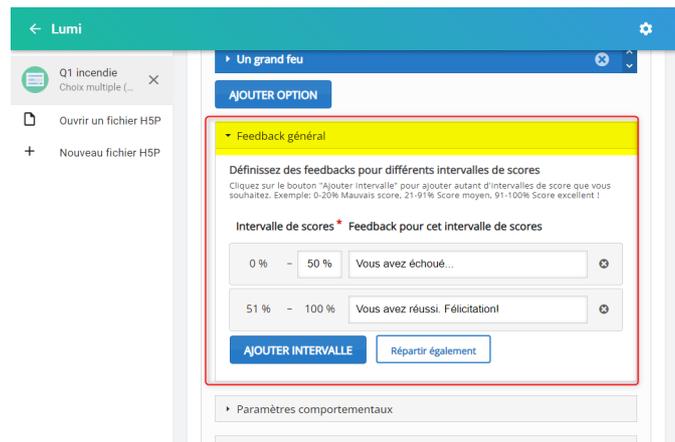


Commentaires :

La meilleure façon de savoir s'il est opportun d'utiliser ces paramètres est de faire un test. N'hésitez pas à tester...

+ Complément : Feedback général

Le Feedback général concerne l'ensemble de l'activité (QCM) et s'affiche à la fin.



i) Paramètres comportementaux et Options de textes

+ Complément : Paramètres comportementaux

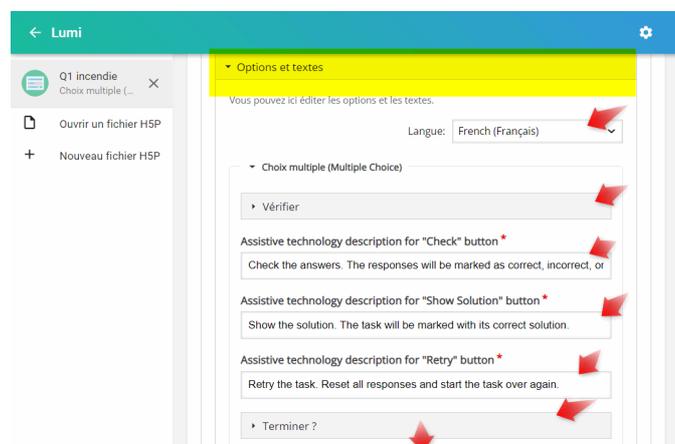
La meilleure façon de réussir c'est de toujours faire des tests. Je vous laisse suivre la vidéo.

[cf. 1_Comportementaux.mp4]

+ Complément : Options et textes

Cette partie va vous permettre de personnaliser le texte de votre activité. Vous pouvez choisir la langue de l'activité, modifier ou traduire si nécessaire le texte par défaut.

Pour la traduction, je vous recommande Google Translate : translate.google.com/¹



¹ <https://translate.google.com/>

Ce que nous avons vu dans ce chapitre est commun à la plupart des activités H5P. Comme vous pouvez le constater, créer une activité H5P n'est pas compliqué et est accessible à tous.

Dans le prochain chapitre, nous verrons ensemble comment exporter et partager notre activité (QCM) avec nos apprenants.

2. Exporter l'activité QCM

Bien comprendre les différents formats

Dans le chapitre 1, nous avons organisé en partie les dossiers de l'activité en fonction des formats de fichiers. Ici nous allons voir ce que correspond chaque format.

Définition :

1. Format H5P : C'est le fichier source de votre activité. Il est compatible avec toutes les plateformes et logiciels qui intègre l'application H5P (www.h5p.org, Moodle, logiquiz, OALMS, WordPress,...) ;

2. Format HTML : C'est le format standard des pages web (par exemple, la page que consultez actuellement). pour regrouper les activités exportées au format HTML autonome (pour partage et site web). **Lumi** nous permet d'exporter notre activité en fichier HTML unique (idéal pour le partage hors connexion) en fichier HTML + Multimédia séparé (destiné à être publié sur site web) ;

3. Format SCORM : c'est le support normalisée pour pour les plateformes LMS. Une des leur particularité est faire remonter les scores contenus dans les activités et d'enregistrer le parcours des apprenant. Ce que ne permet pas une page HTML classique, sauf si l'on utilise Lumi analytics.

4.Format .Lumi : Ce format est spécifique au logiciel **Lumi**. et permet aux enseignants ou aux formateurs d'obtenir les scores réalisés par apprenants dans les activités. C'est une option qui peut être activée lors de la publication du format HTML.

2.1. Export HTML

 **Méthode** : **1. Exporter au format HTML Mono (Fichier HTML tout-en-un)**

Les principales étapes sont présentées dans la vidéo ci-dessous :

[cf. 1_export-html-mono-.mp4]

Méthode : 2. Exporter au format HTML MULTI (Un fichier HTML et plusieurs fichiers multimédias)

NB. Si votre activité ne comporte pas de fichiers multimédias, il n'y aura aucune différence avec le HTML Mono.

[cf. HTML-Multi-OK.mp4]

a) Exporter au format SCORM

Méthode :

L'export au format SCORM produit un fichier .ZIP. C'est ce fichier qui doit être déposé sur les plateformes *LMS**

[cf. _SCORM.mp4]

i) Enregistrer au format H5P

Méthode :

*H5P** est le format par défaut. Allez à "**Fichier**" puis "**Sauvegarder ou Enregistrer sous**" pour enregistrer au format H5P. C'est ce fichier qui sera utilisé par Digiquiz afin de partager l'activité en ligne.

[cf. _H5P.mp4]

1 FIN DU CHAPITRE

Dans le prochain chapitre, nous verrons ensemble comment diffuser et partager les activités produites avec les apprenants.

V Exercice : Créer un QCM

Objectif de l'exercice : S'assurer de la maîtrise effective des principales étapes de la création d'une activité interactive de façon générale et d'un QCM de façon spécifique.

1. Faites des captures d'écran de l'organisation des répertoires Lumi de l'activité ;
2. Créer un QCM avec la thématique de votre choix et l'export aux différents formats. Logiciel à utiliser : Lumi. Faire 2 ou 3 captures d'écran.

Comment remettre l'exercice ?

- Rassembler l'ensemble des images dans un fichier PDF, Word ou ZIP et me l'envoyer.
- M'envoyer le fichier HTML Mono.
- **Contact : 76757450 | Email : madi.zongo@openacademie.com**

Cette activité compte pour 15% de la note final.

Beaucoup de courage pour la suite !

Questions de synthèse

Avez-vous pu créer et organiser votre répertoire LUMI-H5P ? Sinon c'est le moment de le faire...



Abréviations

H5P : HTML 5 Package

LMS : Learning Management System (en français Système de Gestion de l'Apprentissage)

QCM : Question à Choix Multiple

QCU : Question à Choix Unique