

# MODULE 1 : Installation et prise en main des logiciels requis

Version : 1.0 DEC. 2021

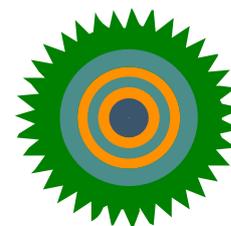


# Table des matières

<b>Objectifs</b>	<b>3</b>
<b>Introduction</b>	<b>4</b>
<b>I - Installation et présentation de LogiQuiz / DigiQuiz</b>	<b>6</b>
1. Installation de LogiQuiz .....	6
2. Interface LogiQuiz .....	7
2.1. Éditeur H5P et Bibliothèques d'activités .....	8
2.2. L'interface de DigiQuiz, le lecteur des activités H5P .....	9
<b>II - Installation et prise en main de Lumi</b>	<b>11</b>
1. Installation de Lumi .....	11
2. A la découverte de l'interface de Lumi .....	12
2.1. 2ème Ecran Lumi .....	12
2.2. Allons à la découverte de l'éditeur H5P de Lumi .....	13
<b>III - Exercice : Eval. Module 01</b>	<b>14</b>
<b>Conclusion</b>	<b>15</b>

# Objectifs

---



A l'issue de ce premier module, l'apprenant sera capable :

- de télécharger et d'installer les logiciels requis pour éditer, modifier et publier des activités pédagogiques interactives directement à partir de son ordinateur.
- de réaliser les actions courantes à travers l'interface utilisateur de chaque logiciel ;
- d'installer et mettre à jour les bibliothèques des activités interactives (40+) ;

# Introduction

---



Je vous souhaite la bienvenue dans ce premier module à l'issue duquel vous disposerez de tous les outils et techniques nécessaires pour aborder avec sérénité la création des activités pédagogiques interactives.

Dans la suite il sera question de l'installation et de la prise en main des logiciels suivants :

1. **LogiQuiz / DigiQuiz** : un couple de logiciels gratuits permettant de créer et de lire des activités interactives sans avoir besoin de disposer d'un site web.
2. **Lumi** : est également un logiciel gratuit permettant de créer des activités interactives hors-connexion, de les publier dans divers formats et d'exploiter les résultats obtenus par les apprenants.

Tous ces logiciels ont un point commun : ils sont tous connectés à l'application en ligne H5P ([www.h5p.org](http://www.h5p.org)).

## Qu'est ce que H5P ?

Un petit résumé dans l'audio ci-dessous :

## Qu'est-ce que H5P ?

H5P est la contraction des termes : HTML5 Package. C'est une application en ligne, gratuite et open source, accessible à l'adresse : ([www.h5p.org](http://www.h5p.org)<sup>1</sup>), qui permet de créer des contenus interactifs visuellement et fonctionnellement très riches : qcm, glisser/déposer en images et en texte, champs à compléter, etc... mais aussi des images ou des vidéos interactives, des jeux, des quiz d'évaluation, des livres interactifs, un présentateur de cours à l'image de PowerPoint, mais beaucoup plus interactif... bref, l'application propose plus d'une quarantaine d'activités interactives et attractives. H5P est sans doute l'éditeur d'activités pédagogiques interactives le plus abouti et le plus simple d'utilisation. Ce succès phénoménal a amené son intégration sous forme d'extension, dans la plupart des plateformes LMS, comme Moodle, ou CMS tels que WordPress, Drupal et autres. Vous allez, à votre tour, accéder à toute la richesse de H5P.

Votre Formateur



## Madi ZONGO

E-learning & LMS Manager @ [OpenAcademie.com](http://OpenAcademie.com)  
Certifié en Digital Learning et conception des ressources  
pédagogiques multimédia  
Concepteur de plateformes LMS et E-Commerce

---

<sup>1</sup>[www.h5p.org](http://www.h5p.org) [en]

Passons maintenant à l'installation des logiciels...

# Installation et présentation de LogiQuiz / DigiQuiz

---



## Objectifs

A la fin de cette activité, vous serez à mesure :

- de télécharger et d'installer le logiciel LogiQuiz sur votre ordinateur ;
- de comprendre le fonctionnement global de LogiQuiz ;
- d'accéder à DigiQuiz ;
- de comprendre le fonctionnement global de DigiQuiz ;

LogiQuiz et DigiQuiz sont 02 applications complémentaires disponibles gratuitement sur la plateforme LaDigitale.dev : la 1ère permet de créer des activités interactives et la seconde quant à elle, permet de les visualiser et de les partager en ligne.

## 1. Installation de LogiQuiz



**Méthode**

---

[cf.]

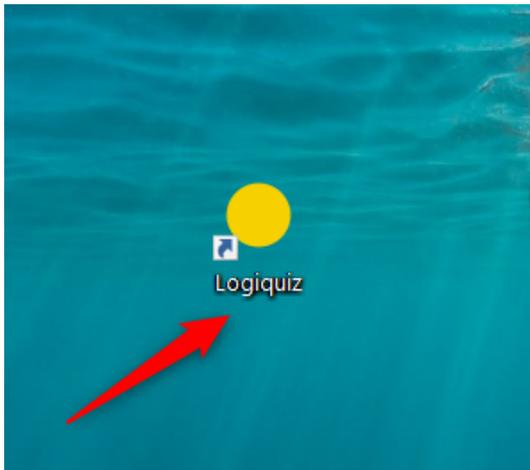
Si le contenu ne s'affiche pas correctement, vous pouvez cliquer ici pour accéder directement à l'application<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> <https://ladigitale.dev/digiquiz/q/61a9f6d76755e> [fr]

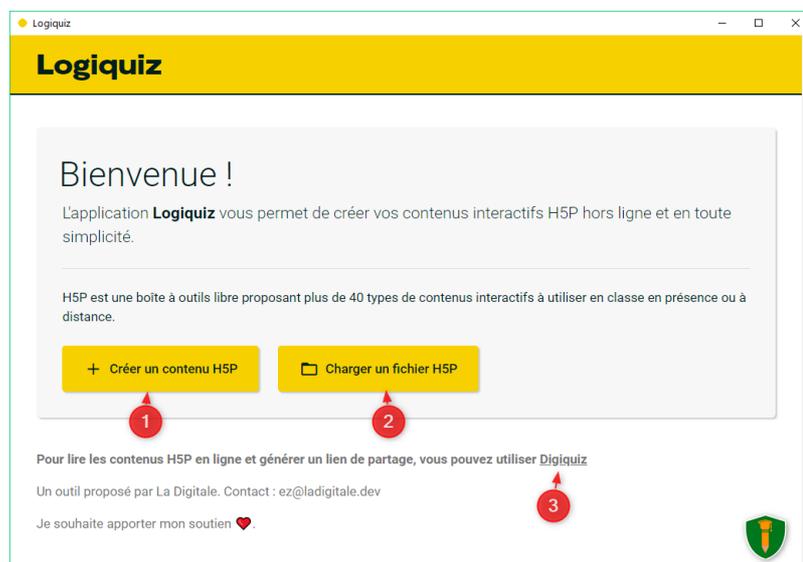
## 2. Interface LogiQuiz

### 1. Écran d'accueil de logiquiz



Repérez l'icône de Logiquiz sur le bureau de votre ordinateur, puis double-cliquez pour ouvrir..

Vous atterrissez à l'écran d'accueil : 3 actions possibles (voir commentaires)

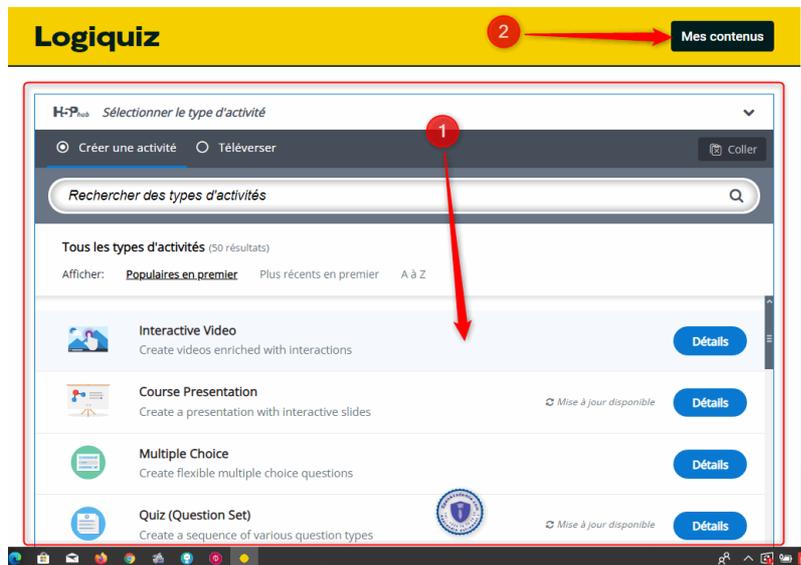


### Commentaires

- 1. Créer un contenu H5P :** vous permet d'ouvrir l'éditeur pour créer un nouvelle activité interactive H5P
- 2. Charger un fichier H5P :** vous permet d'ouvrir un fichier H5P enregistré sur votre ordinateur pour poursuivre la modification ou pour créer une nouvelle activité similaire exactement comme on le fait avec les logiciels de bureautique (Word - Excel - PowerPoint ...).
- 3. En cliquant sur le lien,** on accède à l'interface DigiQuiz, l'application en ligne qui permet de visualiser et partager les activités H5P (créées avec Logiquiz ou toute autre application).

## 2.1. Éditeur H5P et Bibliothèques d'activités

En cliquant le bouton : **"Créer un contenu H5P"** vous accédez à l'ensemble des bibliothèques d'activités interactives H5P, exactement 50 au moment où nous créons ces lignes.



### Commentaires / Explications

**1. Vous avez ici la liste des bibliothèques H5P (ou hub H5P).** Chaque bibliothèque vous permet de créer une activité interactive particulière. Il y a des bibliothèques (vidéo interactive, Présentation de cours, quiz...) qui se combinent avec d'autres bibliothèques pour enrichir d'avantage le contenu interactif. Pas de limite dans les interactions. Seule votre imagination l'est...

NB : Pour mettre à jour ou installer une nouvelle bibliothèque, il suffit de cliquer sur

"Détails" puis sur "Mettre à jour" ou "Installer".



Vous avez aussi

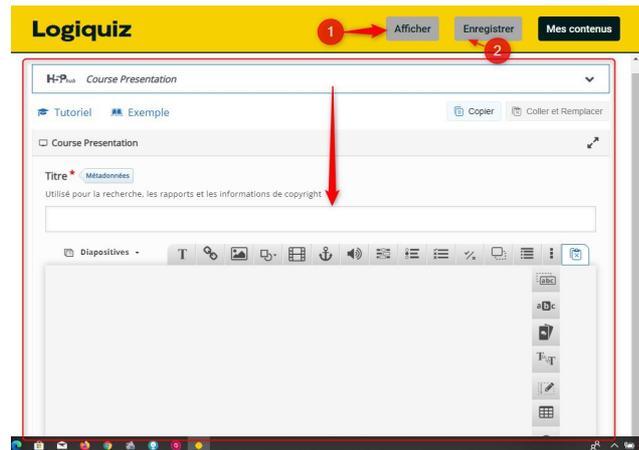
l'occasion de voir des exemples d'activités du site [www.H5P.org](http://www.H5P.org)<sup>1</sup>

La barre de recherche vous permet de retrouver une bibliothèque en un clic.

**2. Le bouton "Mes contenus"** permet d'accéder activités déjà créées ou en cours de création.

<sup>1</sup>[www.H5P.org](http://www.H5P.org) [en]

## a) Éditeur H5P



Pour créer une nouvelle activité, rechercher la bibliothèque relative à l'activité puis cliquer sur son nom. Cela ouvre l'éditeur H5P et vous permet de concevoir votre activité interactive. Le bouton "Afficher" (1) permet de voir l'aperçu de l'activité et le bouton "Enregistrer" (2) permet d'enregistrer l'activité en cours de création.

## 2.2. L'interface de DigiQuiz, le lecteur des activités H5P

Lien d'accès : <https://ladigitale.dev/digiquiz/><sup>1</sup>



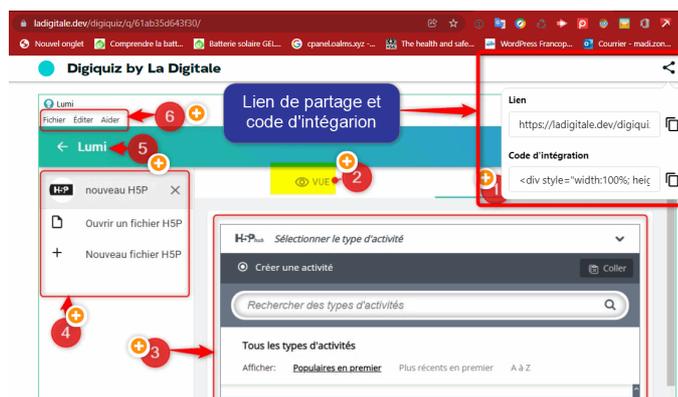
Il suffit juste de cliquer sur le bouton pour charger votre activité H5P, attendre le

chargement complet



pour voir les liens de partage. (voir

capture ci-dessous).



<sup>1</sup> <https://ladigitale.dev/digiquiz/> [fr]

Cette chapitre nous a permis de disposer des outils nécessaires (LogiQuiz / DigiQuiz) pour aborder la conception et la diffusion des activités interactives en toute sérénité.

Dans la suite de ce module, nous découvre un autre logiciel de même ordre. Sa particularité : disposer d'un outil d'analyse des rapports d'activités. J'ai nommé **LUMI**.

# Installation et prise en main de Lumi

---



## Objectifs

A la fin de cette activité, vous serez à mesure :

- de télécharger et d'installer le logiciel Lumi sur votre ordinateur ;
- de comprendre le fonctionnement global de Lumi ;
- d'installer et de mettre à jour les bibliothèques d'activités H5P ;

« Lumi est une application de bureau qui vous permet de créer, modifier, afficher et partager du contenu interactif avec des dizaines de types de contenu différents. C'est gratuit et open source. »

## Lumi

### 1. Installation de Lumi



Méthode

---

[cf.]

Si le contenu ne s'affiche pas correctement, vous pouvez cliquer ici pour la visualiser directement dans le navigateur.<sup>12</sup>

---

<sup>1</sup> <https://ladigitale.dev/digiquiz/q/61a9163f6ecaf/> [fr]

<sup>2</sup> <https://ladigitale.dev/>

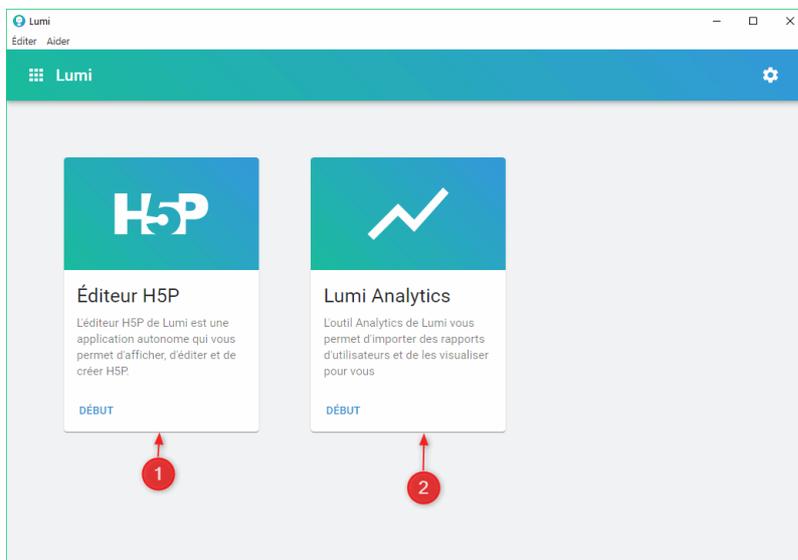
## 2. A la découverte de l'interface de Lumi

### 1er Écran d'accueil de lumi

Repérez l'icône de Lumi sur le bureau de votre ordinateur, puis double-cliquez pour ouvrir..



Vous atterrissez à l'écran d'accueil : 2 actions possibles (voir commentaires)



### Commentaires

**1. Editeur H5P :** vous permet d'ouvrir l'éditeur pour créer un nouvelle activité ou de charger une fichier H5P existant.

**2. Lumi Analitics :** vous permet d'analyser les rapports d'activités provenant de vos apprenants. Vous pourrez alors connaître les score en % obtenus par chaque apprenant et la moyenne de la classe. Vous saurez également si l'apprenant a réalisé ou non l'activité.

### 2.1. 2ème Ecran Lumi

En cliquant le bouton : "**Editeur H5P**" vous accédez à un 2ème écran vous donnant la possibilité de continuer dans l'éditeur pour créer une nouvelle activité ou de charger un fichier H5P existant exactement comme dans le cas de Logiquiz vu au premier chapitre.



Vous trouverez ci-dessous une activité interactive pour vous présenter l'éditeur H5P de Lumi

## 2.2. Allons à la découverte de l'éditeur H5P de Lumi

**Cliquez sur chaque puce pour afficher l'information complémentaire.**



[cf. Aperçu éditeur H5P Lumi]

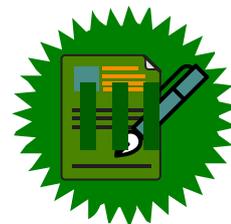
Si le contenu ne s'affiche pas correctement, vous pouvez cliquer ici pour la visualiser directement dans le navigateur.<sup>1</sup>

Voilà ! Nous sommes au terme de cette activité.

<sup>1</sup><https://ladigitale.dev/digiquiz/q/61ab35d643f30> [fr]

# Exercice : Eval. Module 01

---



## Objectif de l'exercice : Vérifier que les logiciels ont été effectivement installés ainsi que les bibliothèques

1. LogiQuiz : Faites 03 captures d'écrans des principales étapes.
2. DigiQuiz : Faites une capture d'écran de la page d'accueil.
3. Lumi : Faites 03 captures d'écrans différentes.

**Outils recommandés:** utiliser un logiciel de capture. Ex : Screenpresso ou autre.

### Comment remettre l'exercice ?

Rassembler l'ensemble des images dans un fichier PDF, Word ou ZIP et me l'envoyer.

Cette activité compte 15% de la note final

# Conclusion

---



Nous sommes au terme de ce premier. J'espère qu'à présent vous êtes mieux outillé pour aborder la conception des activités pédagogiques interactives proprement dite. On se retrouve dans le module 2 : Créer sa première activité interactive de A à Z.

**N'hésitez pas à me contacter pour toute question ou besoin d'information complémentaire.**