



Concevoir via Moodle et H5P des parcours d'apprentissages non linéaires, interactifs et immersifs

Démo du 4 juillet 2024

Maxime Pinard / Ingénieur pédagogique / Université Paris Cité



PLAN

Moodle sous-utilisé ?

Concevoir des ressources / activités "qualitatives"

H5P la solution ? focus sur Visite Virtuelle 360°

Associer H5P au sein de l'activité Leçon de Moodle

Un bref exemple

H5P intégré / astuce

Conseils et limites





Moodle sous-utilisé ?

Identité des Moodle propre à chaque université / structure de formation

Pratiques pédagogiques, compétences techniques diverses, mais un constat...

Encore beaucoup de cours .pdf (ressources / activités Moodle)

Marges d'amélioration importantes ? Prendre en compte le niveau de motivation des enseignants et le facteur temps (capacité à s'impliquer)...





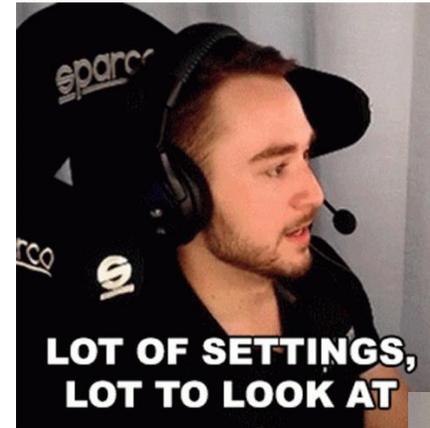
Concevoir ressources / activités “qualitatives”

CRITÈRES : une activité avec des ressources diverses (images, vidéos, **contenus à 360°**) qui enrichissent un parcours scénarisé non linéaire comprenant divers niveaux d'interactions

Qui pour les réaliser ? EC au autonomie, semi-autonomie avec accompagnement IP / équipe audiovisuelle / dev...

Dans quel cadre organisationnel ? projet one shot, financé, etc. sous quels délais ?

Et sur avec quels logiciels ? gratuit / payant, logiciel propriétaire / libre ? cf Storyline



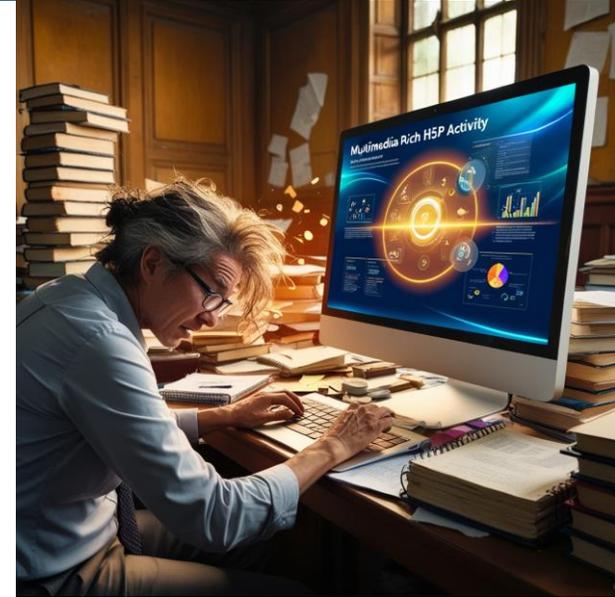


H5P la solution ?

Très bonne intégration dans Moodle avec possibilité de récupérer certaines données étudiantes dans des types d'activités spécifiques

De nombreux types d'activités possibles couvrant une large gamme d'activités pédagogiques disciplinaires

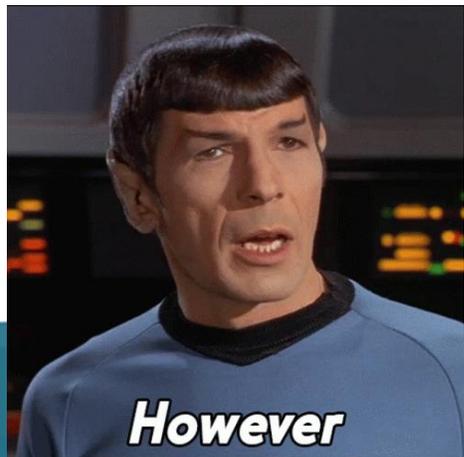
Une relative facilité dans la prise en main par les enseignants-chercheurs même si limitation à quelques types d'activités "star" (vidéos interactives)



Limitations en termes de design / paramétrages (enjeu de préparer ses documents de travail en amont)

Concurrence de solutions propriétaires externes acquises par les universités (Panopto, Wooclap / Wooflash) avec une ergonomie plus travaillée

Types d'activités encapsulées pour certaines, pas toutes (cf Visite virtuelle)





Visite Virtuelle H5P : quelles combinaisons ?

| H5P Compilation 2024 | | | | | |
|----------------------|--------------------------|-----------------------|----|-------------------------------|-----------------------|
| N | Types d'activités | Encapsule X activités | N | Types d'activités | Encapsule X activités |
| 1 | Accordéon | 0 | 27 | Incorporer Iframe | Tous ? |
| 2 | Agamotto (Image Blender) | 0 | 28 | Information Wall | 0 |
| 3 | AR Scavenger | 30 | 29 | Jeu de mémoire | 0 |
| 4 | Audio | 0 | 30 | Juxtaposition d'images | 0 |
| 5 | Calendrier de l'Avent | 0 | 31 | Livre interactif | 33 |
| 6 | Cartes de dialogue | 0 | 32 | Marquez les mots | 0 |
| 7 | Choix de l'image | 0 | 33 | Mots croisés | 0 |
| 8 | Choix multiple | 0 | 34 | Outil de documentation | 0 |
| 9 | Chronologie | 0 | 35 | Présentation du cours | 15 |
| 10 | Code KewAr | 26 | 36 | Prononcez l'ensemble des mots | 0 |
| 11 | Collage | 0 | 37 | Question vrai / faux | 0 |
| 12 | Colonne | 33 | 38 | Questionnaire | 2 |
| 13 | Cornell Notes | 0 | 39 | Quiz (Question Set) | 6 |
| 14 | Couplage d'images | 0 | 40 | Quiz Arithmétique | 0 |
| 15 | Curseur d'image | 0 | 41 | Quiz de personnalité | 0 |
| 16 | Devinez la réponse | 0 | 42 | Remplissez les blancs | 0 |
| 17 | Dictée | 0 | 43 | Résumé | 0 |
| 18 | Enregistreur audio | 0 | 44 | Scénario de branchement | 6 |
| 19 | Ensemble | 0 | 45 | Séquençage d'images | 0 |
| 20 | Essai (Essay) | 0 | 46 | Structure Strip | 0 |
| 21 | Faites glisser les mots | 0 | 47 | Trier les paragraphes | 0 |
| 22 | Flashcards | 0 | 48 | Trouvez le point d'accès | 0 |
| 23 | Game Map | 14 | 49 | Trouvez les mots | 0 |
| 24 | Glisser-Déposer | 0 | 50 | Twitter User Feed | 0 |
| 25 | Graphique | 0 | 51 | Vidéo interactive | 12 |
| 26 | Hotspots d'image | 0 | 52 | Visite virtuelle (360) | 2 |

11 types d'activités peuvent par défaut encapsuler d'autres types d'activités (21% de l'ensemble)

Pour Visite Virtuelle, **uniquement 2 types d'activités possibles (Résumé / Ensemble)** à combiner avec 4 ressources (texte, image, audio, vidéo)

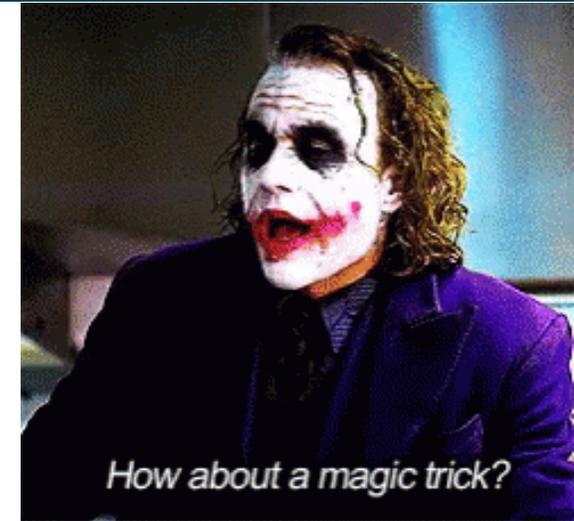




Associer H5P au sein de l'activité Leçon

RAPPEL : l'activité leçon est disponible par défaut dans Moodle et permet par la consultation d'une série de pages et la réponse à différents types de questions d'aller à des pages spécifiques.

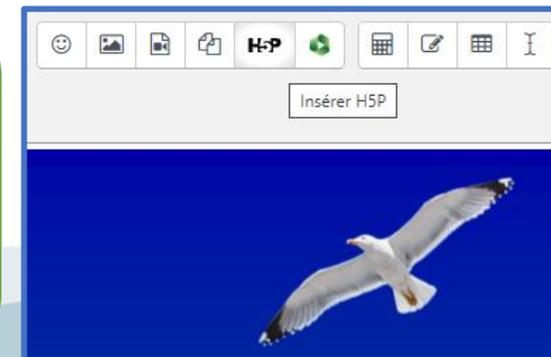
Cette activité est pertinente pour des mises en situation (cas pratique, apprentissage par résolution de problèmes, etc.)



Pour des enseignants-chercheurs sans aucune connaissance en code (type html dans le cas présent), l'ergonomie d'une leçon peut être perfectible comparée à des outils auteur comme Articulate Storyline



L'activité Leçon permet
d'intégrer sans limite tout type d'activité H5P,
offrant des combinaisons très intéressantes
pour les enseignants-chercheurs



Un bref exemple



Démo Moodle Moot 2024

Moodle Moot 2024 Leçon H5P > Démo Moodle Moot 2024

Modifier la leçon

Modifier le contenu de la page

Évaluer les compositions

La leçon est en cours de prévisualisation.

Le score actuel n'est affiché que pour les étudiants. Veuillez vous connecter en tant qu'étudiant pour tester le score actuel.

1. Accueil

MOODLEMOOT 24

Concevoir via Moodle et H5P des parcours d'apprentissages non linéaires, interactifs et immersifs

Démo 04/07/2024

Menu leçon

- 1. Accueil
- 2. Présentation pédagogique de l'activité
- 4a. Parcours classique
- 4b. Parcours immersif
- 5. Game Map Test de positionnement
- 6a. Bilan Game Map
- 6b. Bilan Game Map
- 7. Histoire rapide du Street Art dans le 13ème arrondissement
- 8. "Liberté, Égalité, Fraternité" de Shepard Fairey (OBEY)
- 10. "Love Won't Tear Us Apart" de D'Face
- 12. "Astronaut Cosmonaut" de Victor Ash
- 7b. Visite virtuelle
- 8b. 10 ans déjà...
- Conclusion
- Fin de la leçon



Un bref exemple

Modification de la leçon

| Titre de la page | Type de page | Sauts | Actions |
|-------------------------------------------------------------------------------|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Accueil | Contenu | Page suivante | Ajouter une page... |
| 2. Présentation pédagogique de l'activité | Contenu | Page suivante | Ajouter une page... |
| 3. Choix du parcours | Choix multiple | 4a. Parcours classique 4b. Parcours immersif | Ajouter une page... |
| 4a. Parcours classique | Contenu | 5. Game Map Test de positionnement 3. Choix du parcours | Ajouter une page... |
| 4b. Parcours immersif | Contenu | 5. Game Map Test de positionnement 3. Choix du parcours | Ajouter une page... |
| 5. Game Map Test de positionnement | Contenu | Cette page | Ajouter une page... |
| 6a. Bilan Game Map | Contenu | 7. Histoire rapide du Street Art dans le 13ème arrondissement | Ajouter une page... |
| 6b. Bilan Game Map | Contenu | 7b. Visite virtuelle | Ajouter une page... |
| 7. Histoire rapide du Street Art dans le 13ème arrondissement | Contenu | 8. "Liberté, Égalité, Fraternité" de Shepard Fairey (OBEY) | Ajouter une page... |
| 8. "Liberté, Égalité, Fraternité" de Shepard Fairey (OBEY) | Contenu | 9. Interprétation de l'oeuvre 1 | Ajouter une page... |
| 9. Interprétation de l'oeuvre 1 | Composition | 10. "Love Won't Tear Us Apart" de D'Face | Ajouter une page... |
| 10. "Love Won't Tear Us Apart" de D'Face | Contenu | 11. V/F D'Face | Ajouter une page... |
| 11. V/F D'Face | Vrai/Faux | 12. "Astronaut Cosmonaut" de Victor Ash 12. "Astronaut Cosmonaut" de Victor Ash | Ajouter une page... |
| 12. "Astronaut Cosmonaut" de Victor Ash | Contenu | 13. Date de création | Ajouter une page... |
| 13. Date de création | Choix multiple | 14. Questions appariement fin parcours classique 14. Questions appariement fin parcours classique 14. Questions appariement fin parcours classique | Ajouter une page... |
| 14. Questions appariement fin parcours classique | Correspondant | Conclusion Conclusion | Ajouter une page... |
| 7b. Visite virtuelle | Contenu | Cette page | Ajouter une page... |
| 8b. 10 ans déjà... | Contenu | Conclusion | Ajouter une page... |
| Conclusion | Contenu | Page suivante | Ajouter une page... |
| Fin de la leçon | Contenu | Fin de la leçon | Ajouter une page... |

H5P intégré / astuce



CHOISISSEZ VOTRE PARCOURS !

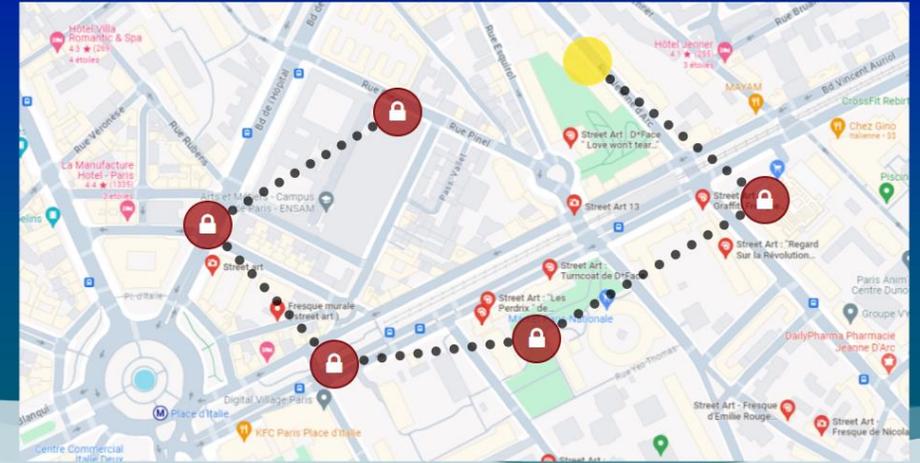
- Parcours immersif**
- Parcours classique**

Envoyer



Game Map H5P

Evaluez vos connaissances actuelles sur le Street Art !



Finir le Game Map pour avancer dans la leçon

Comment s'assurer que les étudiants ont bien réalisé l'activité H5P ?

▼ Contenu 1

Description



Finir le Game Map pour avancer dans la leçon

Saut

Cette page





H5P intégré / astuce

Comment s'assurer
que les étudiants ont bien réalisé l'activité H5P ?

Conclusion

Récupérer le lien de la page de destination
et l'insérer sous forme de lien externe dans un H5P utilisé

Fin de la leçon

<https://moodle.u-paris.fr/mod/lesson/edit.php?id=1151530&mode=single&pageid=7792>

**FONCTIONNEL AVEC VISITE VIRTUELLE (ajout d'une interaction
type texte), GAME MAP, VIDÉO INTERACTIVE (mini bug...)**



**NE PAS PRENDRE LE LIEN D'ÉDITION mais
le lien de VISUALISATION**

<https://moodle.u-paris.fr/mod/lesson/view.php?id=1151530&pageid=7792>

Virtual Tour (360)

T Text Remove Done

Vignette
If left blank no label will be displayed and we'll try to use the title field for screen readers

Quitter la visite virtuelle

Label Settings

Texte * Métadonnées

B I S I_x [List Icons] [List Icons] Normal 10... A- A+

LIEN

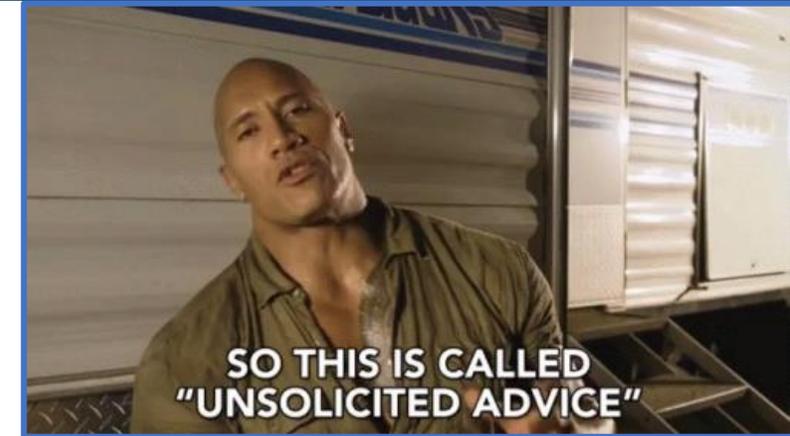
body p a span



Conseils et limites

Importance de la scénarisation et de l'objectif pédagogique : démarche formative, évaluation sommative, **curseur de choix laissé aux étudiants**

Toutes ces questions ont **un impact sur le paramétrage de l'activité Leçon ET sur le niveau d'utilisation des types d'activités H5P**



CAS 1 :

le plus important est que les étudiants suivent l'ensemble de la leçon avec un questionnaire d'évaluation final
=> grande liberté laissée à l'enseignant pour insérer différents H5P (pas de nécessité de recueillir les résultats des H5P)
=> configuration de l'activité Leçon / H5P facilitée

CAS 2 :

l'accent est mis sur la progression pédagogique avec un suivi précis des choix et évaluations intermédiaires des étudiants
=> nécessité d'identifier dans les interactions H5P **ce qui peut être réalisé dans l'activité Leçon** (afin de recueillir les traces)
=> décomposer certains H5P relativement longs en H5P plus petits afin de créer des séquences d'apprentissages plus cohérentes

GOOD

CHEAP

FAST



Andiamo !

Conception d'un contenu pédagogique interactif à 360° (H5P)

Démo 02/07/2024
Visite virtuelle Street Art 75013

Maxime Pinard, ingénieur pédagogique
Université Paris Cité



Version française

Version italienne

Proseguire la visita



Visite raccourcie

Visite exhaustive

Quitter la visite

Recommencer la visite

Visuels



Su che cosa si appoggiano le barche per navigare?

Sugli animali marini!

Con gli ingranaggi!

Crédits

Conception : Maxime Pinard, ingénieur pédagogique UP Cité

Assistante réalisation : Mila, Miss Licorne



Assistant voix OFF : Martin, Volleyeur



Musique : The Beat of Nature (Music by Olexy from Pixabay)



Merci de votre attention !



Pour me contacter :
maxime.pinard@u-paris.fr



<https://www.linkedin.com/in/maximepinard/>

