



La leçon dans Moodle, vraiment moins bien que H5P et autres ?



Luc STAVAUX



Institut interréseaux  
de la Formation  
professionnelle continue

Techno-pédagogue IFPC

# Introduction



# Introduction



# Introduction



*Canva*



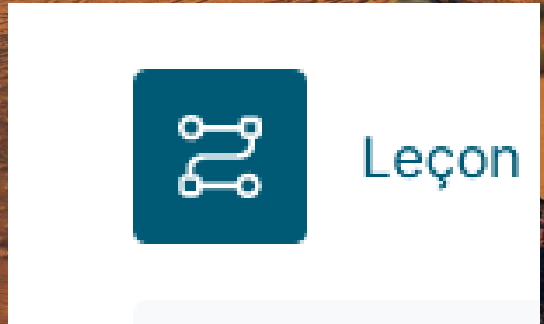
# Introduction



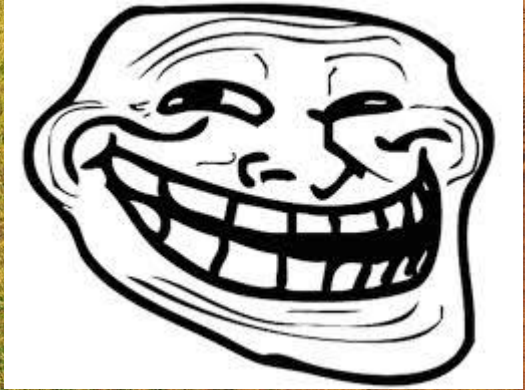
*Canva*



# Introduction

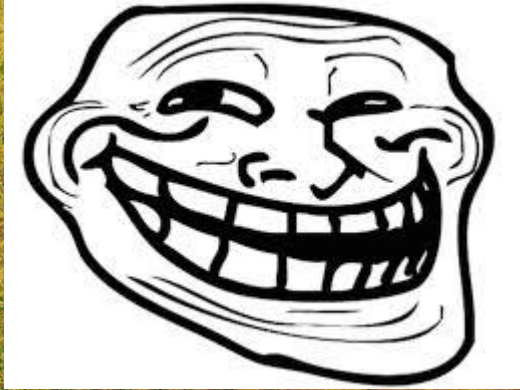


# Introduction

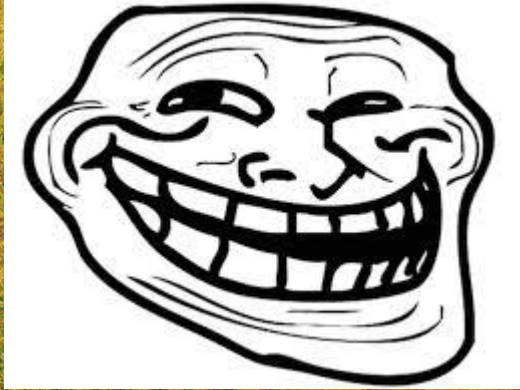
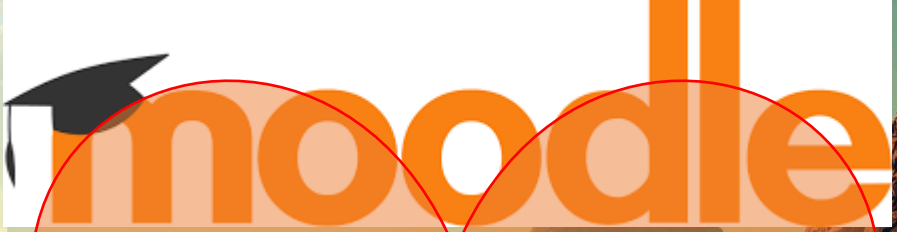




# Introduction



# Introduction



# Une leçon Moodle est-elle nécessairement moche ?



# Une leçon Moodle est-elle nécessairement moche ?



Bootstrap

# Une leçon Moodle est-elle nécessairement moche ?



Bootstrap



Font Awesome

# Une leçon Moodle est-elle nécessairement moche ?



Bootstrap



Font Awesome

▼ Ressources



Leçon de démonstration

# Une leçon Moodle est-elle nécessairement moche ?



Bootstrap



Font Awesome

▼ Ressources



Leçon de démonstration

Bienvenue dans cette leçon de démonstration



Consignes

1. Lisez les informations ci-dessous.
2. Cliquez sur « Continuer » pour poursuivre.

À propos du sujet de cette leçon de démonstration



Source : Image téléchargée depuis DeviantArt.

Pour illustrer quelques **opportunités** de l'activité **leçon** de Moodle, j'ai choisi de construire un **petit parcours** traitant de la franchise **Borderlands** dont le premier jeu vidéo est sorti en 2009. Depuis, cet univers s'est étoffé avec d'autres jeux tels que :

- Borderlands 2 en 2012;
- Borderlands The Pre-Sequel en 2014;
- Borderlands 3 en 2019.

Petit à petit, l'univers dépeint dans Borderlands s'est enrichi d'une **histoire complexe**, de **personnages** hauts en couleurs, de luttes entre des **sociétés d'armement** sans foi ni loi et d'un **bestiaire** varié.

L'univers de Borderlands présente plusieurs **similitudes** avec celui créé par George Miller dans son **Mad Max**, lesquelles sont mises en évidence par des **références** distillées tout au long des aventures proposées au joueur.



Le saviez-vous ?

Un film "grand public" est prévu pour cet été. Ce dernier semble reprendre les **éléments iconiques** de cette franchise.

[Découvrir la bande annonce...](#)

# Une première page avec du CSS/BS



Bienvenue dans cette leçon de démonstration



## Consignes

1. **Lisez** les informations ci-dessous.
2. **Cliquez** sur « Continuer » pour poursuivre.

À propos du sujet de cette leçon de démonstration



Source : Image téléchargée depuis DevianArt.

Pour illustrer quelques **opportunités** de l'activité **leçon** de Moodle, j'ai choisi de construire un **petit parcours** traitant de la franchise **Borderlands** dont le premier jeu vidéo est sorti en 2009. Depuis, cet univers s'est étoffé avec d'autres jeux tels que :

- Borderlands 2 en 2012;
- Borderlands The Pre-Sequel en 2014;
- Borderlands 3 en 2019.

Petit à petit, l'univers dépeint dans Borderlands s'est enrichi d'une **histoire complexe**, de **personnages** hauts en couleurs, de luttes entre des **sociétés d'armement** sans foi ni loi et d'un **bestiaire** varié.

L'univers de Borderlands présente plusieurs **similitudes** avec celui créé par George Miller dans son **Mad Max**, lesquelles sont mises en évidence par des **références** distillées tout au long des aventures proposées au joueur.



## Le saviez-vous ?

Un film "grand public" est prévu pour cet été. Ce dernier semble reprendre les **éléments iconiques** de cette franchise.

[Découvrir la bande annonce...](#)



# Une première page avec du CSS/BS



Bienvenue dans cette leçon de démonstration



## Consignes

1. **Lisez** les informations ci-dessous.
2. **Cliquez** sur « Continuer » pour poursuivre.

À propos du sujet de cette leçon de démonstration



Source : Image téléchargée depuis DevianArt.

Pour illustrer quelques **opportunités** de l'activité **leçon** de Moodle, j'ai choisi de construire un **petit parcours** traitant de la franchise **Borderlands** dont le premier jeu vidéo est sorti en 2009. Depuis, cet univers s'est étoffé avec d'autres jeux tels que :

- Borderlands 2 en 2012;
- Borderlands The Pre-Sequel en 2014;
- Borderlands 3 en 2019.

Petit à petit, l'univers dépeint dans Borderlands s'est enrichi d'une **histoire complexe**, de **personnages** hauts en couleurs, de luttes entre des **sociétés d'armement** sans foi ni loi et d'un **bestiaire** varié.

L'univers de Borderlands présente plusieurs **similitudes** avec celui créé par George Miller dans son **Mad Max**, lesquelles sont mises en évidence par des **références** distillées tout au long des aventures proposées au joueur.



## Le saviez-vous ?

Un film "grand public" est prévu pour cet été. Ce dernier semble reprendre les **éléments iconiques** de cette franchise.

[Découvrir la bande annonce...](#)

# Une première page avec du CSS/BS



Bienvenue dans cette leçon de démonstration



## Consignes

1. **Lisez** les informations ci-dessous.
2. **Cliquez** sur « Continuer » pour poursuivre.



SCENARI

À propos du sujet de cette leçon de démonstration



Source : Image téléchargée depuis DeviantArt.

Pour illustrer quelques **opportunités** de l'activité **leçon** de Moodle, j'ai choisi de construire un **petit parcours** traitant de la franchise **Borderlands** dont le premier jeu vidéo est sorti en 2009. Depuis, cet univers s'est étoffé avec d'autres jeux tels que :

- Borderlands 2 en 2012;
- Borderlands The Pre-Sequel en 2014;
- Borderlands 3 en 2019.

Petit à petit, l'univers dépeint dans Borderlands s'est enrichi d'une **histoire complexe**, de **personnages** hauts en couleurs, de luttes entre des **sociétés d'armement** sans foi ni loi et d'un **bestiaire** varié.

L'univers de Borderlands présente plusieurs **similitudes** avec celui créé par George Miller dans son **Mad Max**, lesquelles sont mises en évidence par des **références** distillées tout au long des aventures proposées au joueur.



## Le saviez-vous ?

Un film "grand public" est prévu pour cet été. Ce dernier semble reprendre les **éléments iconiques** de cette franchise.

[Découvrir la bande annonce...](#)

# Une première page avec du CSS/BS



Bienvenue dans cette leçon de démonstration



## Consignes

1. **Lisez** les informations ci-dessous.
2. **Cliquez** sur « Continuer » pour poursuivre.



SCENARI

À propos du sujet de cette leçon de démonstration



Source : Image téléchargée depuis DevianArt.

Pour illustrer quelques **opportunités** de l'activité **leçon** de Moodle, j'ai choisi de construire un **petit parcours** traitant de la franchise **Borderlands** dont le premier jeu vidéo est sorti en 2009. Depuis, cet univers s'est étoffé avec d'autres jeux tels que :

- Borderlands 2 en 2012;
- Borderlands The Pre-Sequel en 2014;
- Borderlands 3 en 2019.

Petit à petit, l'univers dépeint dans Borderlands s'est enrichi d'une **histoire complexe**, de **personnages** hauts en couleurs, de luttes entre des **sociétés d'armement** sans foi ni loi et d'un **bestiaire** varié.

L'univers de Borderlands présente plusieurs **similitudes** avec celui créé par George Miller dans son **Mad Max**, lesquelles sont mises en évidence par des **références** distillées tout au long des aventures proposées au joueur.



## Le saviez-vous ?

Un film "grand public" est prévu pour cet été. Ce dernier semble reprendre les **éléments iconiques** de cette franchise.

[Découvrir la bande annonce...](#)

# Une page avec BS - collapse



À propos du sujet de cette leçon de démonstration



Source : Image téléchargée depuis DevianArt.

Pour illustrer quelques **opportunités** de l'activité **leçon** de Moodle, j'ai choisi de construire un **petit parcours** traitant de la franchise **Borderlands** dont le premier jeu vidéo est sorti en 2009. Depuis, cet univers s'est étoffé avec d'autres jeux tels que :

- Borderlands 2 en 2012;
- Borderlands The Pre-Sequel en 2014;
- Borderlands 3 en 2019.

Petit à petit, l'univers dépeint dans Borderlands s'est enrichi d'une **histoire complexe**, de **personnages** hauts en couleurs, de luttes entre des **sociétés d'armement** sans foi ni loi et d'un **bestiaire** varié.

L'univers de Borderlands présente plusieurs **similitudes** avec celui créé par George Miller dans son **Mad Max**, lesquelles sont mises en évidence par des **références** distillées tout au long des aventures proposées au joueur.



Le saviez-vous ?

Un film "grand public" est prévu pour cet été. Ce dernier semble reprendre les **éléments iconiques** de cette franchise.

[Découvrir la bande annonce...](#)



Source : BORDERLANDS Le Film Bande Annonce VF (2024) sur youtube.com

# Une première question



Avez-vous remarqué ?



## Consignes

1. **Lisez** les informations ci-dessous.
2. **Lisez** la question.
3. **Cochez** la proposition de votre choix.
4. **Cliquez** sur « Envoyer » pour valider votre réponse.

Des petits **personnages** sont présents dans des **balises** insérées dans les pages de cette leçon. Ces derniers sont issus du jeu vidéo Borderlands et jouent un **rôle** précis dans ce parcours.



Souhaitez-vous en savoir plus sur les personnages et le type d'informations qu'ils vont vous transmettre ?

- Non**, j'ai deviné la fonction des balises et des personnages, je souhaite avancer dans le parcours.
- Oui**, je veux en savoir plus sur les personnages présents dans les balises.

# Une première question



Avez-vous remarqué ?



## Consignes

1. **Lisez** les informations ci-dessous.
2. **Lisez** la question.
3. **Cochez** la proposition de votre choix.
4. **Cliquez** sur « Envoyer » pour valider votre réponse.

Des petits **personnages** sont présents dans des **balises** insérées dans les pages de cette leçon. Ces derniers sont issus du jeu vidéo Borderlands et jouent un **rôle** précis dans ce parcours.



Souhaitez-vous en savoir plus sur les personnages et le type d'informations qu'ils vont vous transmettre ?

- Non**, j'ai deviné la fonction des balises et des personnages, je souhaite avancer dans le parcours.
- Oui**, je veux en savoir plus sur les personnages présents dans les balises.

# Une page avec BS - cards



## Consignes



Personnage

**Marcus** est un **marchand** d'armes qui croise régulièrement la route des joueurs dans les différents jeux Borderlands.

Anecdote

Dans les jeux vidéos Borderlands, Marcus est souvent le **narrateur** principal des séquences vidéos.

Fonction

Dans cette leçon, le personnage de Marcus est associé à une balise "**Consignes**" qui est systématiquement affichée en haut de chaque page.

Cette balise a pour fonction de :

- décrire les étapes à suivre;
- guider le participant.

## Conseils



Personnage

**Moxxi** est la **tenancière** délurée d'un **bar** dans lequel le joueur peut obtenir des bonus et des missions secondaires.

Anecdote

Dans les jeux vidéos Borderlands, Moxxi est **liée** à de nombreux personnages : ancienne maîtresse d'un antagoniste majeur, mère d'autres **personnages** ... très **différents**, etc.

Fonction

Dans cette leçon, le personnage de Moxxi est associé à une balise "**Conseils**" qui a pour fonction de :

- donner des trucs et astuces au participant;
- attirer l'attention du participant.

## Questions



Personnage

**Claptrap** est un **robot** qui accompagne et guide le joueur à différents moments dans les jeux Borderlands.

Anecdote

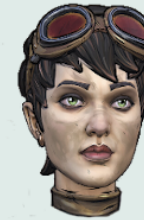
Dans Borderlands 3, ce personnage devient jouable et il se distingue par une **compétence** de base ... **aléatoire** allant d'un bonus considérable (ex: dégâts de folie) à un échec critique (ex: santé très réduite).

Fonction

Dans cette leçon, le personnage de Claptrap est associé à une balise "**Question**" qui a pour fonction d' :

- interroger le participant.

## Compléments



Personnage

**Tannis** est une **scientifique** et **archéologue** quelque peu farfelue que le joueur croise tout au long de ses aventures.

Anecdote

Tannis est atteinte de **troubles du spectre autistique**. Selon les épisodes, elle est plus ou moins **asociale** et ne recule pas devant quelques expériences peu ragoutantes pour peu que cela serve la science ... ou sa simple curiosité.

Fonction

Dans cette leçon, le personnage de Tannis est associé à une balise "**Compléments**" qui a pour fonction d' :

- afficher des éléments facultatifs.

# Une page avec BS - cards



## Consignes



Personnage

**Marcus** est un **marchand** d'armes qui croise régulièrement la route des joueurs dans les différents jeux Borderlands.

Anecdote

Dans les jeux vidéos Borderlands, Marcus est souvent le **narrateur** principal des séquences vidéos.

Fonction

Dans cette leçon, le personnage de Marcus est associé à une balise "**Consignes**" qui est systématiquement affichée en haut de chaque page.

Cette balise a pour fonction de :

- décrire les étapes à suivre;
- guider le participant.

## Conseils



Personnage

**Moxxi** est la **tenancière** délurée d'un **bar** dans lequel le joueur peut obtenir des bonus et des missions secondaires.

Anecdote

Dans les jeux vidéos Borderlands, Moxxi est **liée** à de nombreux personnages : ancienne maîtresse d'un antagoniste majeur, mère d'autres **personnages** ... très **différents**, etc.

Fonction

Dans cette leçon, le personnage de Moxxi est associé à une balise "**Conseils**" qui a pour fonction de :

- donner des trucs et astuces au participant;
- attirer l'attention du participant.

## Questions



Personnage

**Claptrap** est un **robot** qui accompagne et guide le joueur à différents moments dans les jeux Borderlands.

Anecdote

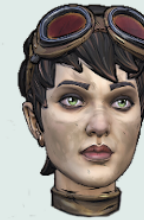
Dans Borderlands 3, ce personnage devient jouable et il se distingue par une **compétence** de base ... **aléatoire** allant d'un bonus considérable (ex: dégâts de folie) à un échec critique (ex: santé très réduite).

Fonction

Dans cette leçon, le personnage de Claptrap est associé à une balise "**Question**" qui a pour fonction d' :

- interroger le participant.

## Compléments



Personnage

**Tannis** est une **scientifique** et **archéologue** quelque peu farfelue que le joueur croise tout au long de ses aventures.

Anecdote

Tannis est atteinte de **troubles du spectre autistique**. Selon les épisodes, elle est plus ou moins **asociale** et ne recule pas devant quelques expériences peu ragoutantes pour peu que cela serve la science ... ou sa simple curiosité.

Fonction

Dans cette leçon, le personnage de Tannis est associé à une balise "**Compléments**" qui a pour fonction d' :

- afficher des éléments facultatifs.



# Des parcours à embranchements multiples



## Choix du personnage

Dans *Borderlands 1*, **quatre personnages jouables** sont disponibles, chacun ayant son propre style de jeu (corps à corps, à distance, "magie", etc.). Voici les quatre personnages qui peuvent être choisis par le joueur.

Brick le "furieux"	Lilith la "sirène"	Mordecai le "chasseur"	Roland le "soldat"
			
Source : BradyGames. 2009. <i>Borderlands official strategy guide</i> , p.37	Source : BradyGames. 2009. <i>Borderlands official strategy guide</i> , p.30	Source : BradyGames. 2009. <i>Borderlands official strategy guide</i> , p.24	Source : BradyGames. 2009. <i>Borderlands official strategy guide</i> , p.19



Quel personnage souhaitez-vous découvrir ?

Brick

Lilith

Mordecai

Roland

# Des parcours à embranchements multiples



## Choix du personnage

Dans *Borderlands 1*, **quatre personnages jouables** sont disponibles, chacun ayant son propre style de jeu (corps à corps, à distance, "magie", etc.). Voici les quatre personnages qui peuvent être choisis par le joueur.

Brick le "furieux"	Lilith la "sirène"	Mordecai le "chasseur"	Roland le "soldat"
 <p>Source : BradyGames. 2009. <i>Borderlands official strategy guide</i>, p.37</p>	 <p>Source : BradyGames. 2009. <i>Borderlands official strategy guide</i>, p.30</p>	 <p>Source : BradyGames. 2009. <i>Borderlands official strategy guide</i>, p.24</p>	 <p>Source : BradyGames. 2009. <i>Borderlands official strategy guide</i>, p.19</p>



Quel personnage souhaitez-vous découvrir ?

Brick

Lilith

Mordecai

Roland

# Une page riche avec PDF et BS



Afficher/masquer le guide

Afficher/masquer les explications

## Guide officiel



Source : BradyGames. 2009. Borderlands official strategy guide, p.31-36

## Explications

### Présentation du personnage

Lilith la « Sirène » est le seul personnage féminin jouable, ses compétences lui permettent de faire beaucoup de **dommages** avec des **armes à dégâts élémentaires** (incendiaire, électrique, corrosif et explosif) et à **handicaper l'ennemi**.

Sa compétence spéciale est de pouvoir passer en « **Hyperphase** », ce qui la plonge dans une autre dimension la rendant **invisible**, **invincible** et très **rapide**, mais l'empêchant d'attaquer.

Source : Article dédié à Borderlands sur wikipedia.org.

### Les capacités du personnage

Les arbres de compétences de Lilith s'intitulent :

- contrôle
- élémentaire
- assassin



### Conseil

Cette classe de personnage est plutôt destinée aux joueurs qui souhaitent **éviter les affrontements frontaux** et qui veulent tirer profit des **dégâts élémentaires** qui impactent les ennemis durant une certaine **durée**.

Continuer

# Une page riche avec PDF et BS



Afficher/masquer le guide

Afficher/masquer les explications

## Guide officiel



Source : BradyGames. 2009. Borderlands official strategy guide, p.31-36

## Explications

### Présentation du personnage

Lilith la « Sirène » est le seul personnage féminin jouable, ses compétences lui permettent de faire beaucoup de **dommages** avec des **armes à dégâts élémentaires** (incendiaire, électrique, corrosif et explosif) et à **handicaper l'ennemi**.

Sa compétence spéciale est de pouvoir passer en « **Hyperphase** », ce qui la plonge dans une autre dimension la rendant **invisible**, **invincible** et très **rapide**, mais l'empêchant d'attaquer.

Source : Article dédié à Borderlands sur wikipedia.org.

### Les capacités du personnage

Les arbres de compétences de Lilith s'intitulent :

- contrôle
- élémentaire
- assassin



### Conseil

Cette classe de personnage est plutôt destinée aux joueurs qui souhaitent **éviter les affrontements frontaux** et qui veulent tirer profit des **dégâts élémentaires** qui impactent les ennemis durant une certaine **durée**.

Continuer

# Une page riche avec PDF et BS



Afficher/masquer le guide

Afficher/masquer les explications

## Guide officiel



## Explications

### Présentation du personnage

Lilith la « Sirène » est le seul personnage féminin jouable, ses compétences lui permettent de faire beaucoup de **dommages** avec des **armes à dégâts élémentaires** (incendiaire, électrique, corrosif et explosif) et à **handicaper l'ennemi**.

Sa compétence spéciale est de pouvoir passer en « **Hyperphase** », ce qui la plonge dans une autre dimension la rendant **invisible, invincible** et très **rapide**, mais l'empêchant d'attaquer.

Source : Article dédié à Borderlands sur wikipedia.org.

### Les capacités du personnage

Les arbres de compétences de Lilith s'intitulent :

- contrôle
- élémentaire
- assassin



### Conseil

Cette classe de personnage est plutôt destinée aux joueurs qui souhaitent **éviter les affrontements frontaux** et qui veulent tirer profit des **dégâts élémentaires** qui impactent les ennemis durant une certaine **durée**.

Continuer

# Une page riche avec PDF et BS



Afficher/masquer le guide

Afficher/masquer les explications

## Guide officiel



Source : BradyGames. 2009. Borderlands official strategy guide, p.31-36

## Explications

### Présentation du personnage

Lilith la « Sirène » est le seul personnage féminin jouable, ses compétences lui permettent de faire beaucoup de **dommages** avec des **armes à dégâts élémentaires** (incendiaire, électrique, corrosif et explosif) et à **handicaper l'ennemi**.

Sa compétence spéciale est de pouvoir passer en « **Hyperphase** », ce qui la plonge dans une autre dimension la rendant **invisible, invincible** et très **rapide**, mais l'empêchant d'attaquer.

Source : Article dédié à Borderlands sur wikipedia.org.

### Les capacités du personnage

Les arbres de compétences de Lilith s'intitulent :

- contrôle
- élémentaire
- assassin



### Conseil

Cette classe de personnage est plutôt destinée aux joueurs qui souhaitent **éviter les affrontements frontaux** et qui veulent tirer profit des **dégâts élémentaires** qui impactent les ennemis durant une certaine **durée**.

Continuer

# Une page riche avec PDF et BS



Afficher/masquer le guide

Afficher/masquer les explications

## Explications



### Présentation du personnage

Lilith la « Sirène » est le seul personnage féminin jouable, ses compétences lui permettent de faire beaucoup de **dommages** avec des **armes à dégâts élémentaires** (incendiaire, électrique, corrosif et explosif) et à **handicaper l'ennemi**.

Sa compétence spéciale est de pouvoir passer en « **Hyperphase** », ce qui la plonge dans une autre dimension la rendant **invisible**, **invincible** et très **rapide**, mais l'empêchant d'attaquer.

Source : Article dédié à Borderlands sur [wikipédia.org](https://fr.wikipedia.org).

### Les capacités du personnage

Les arbres de compétences de Lilith s'intitulent :

- contrôle
- élémentaire
- assassin



### Conseil

Cette classe de personnage est plutôt destinée aux joueurs qui souhaitent **éviter les affrontements frontaux** et qui veulent tirer profit des **dégâts élémentaires** qui impactent les ennemis durant une certaine **durée**.

Continuer

# Une page riche avec PDF et BS



Afficher/masquer le guide

Afficher/masquer les explications

## Explications



### Présentation du personnage

Lilith la « Sirène » est le seul personnage féminin jouable, ses compétences lui permettent de faire beaucoup de **dommages** avec des **armes à dégâts élémentaires** (incendiaire, électrique, corrosif et explosif) et à **handicaper l'ennemi**.

Sa compétence spéciale est de pouvoir passer en « **Hyperphase** », ce qui la plonge dans une autre dimension la rendant **invisible, invincible** et très **rapide**, mais l'empêchant d'attaquer.

Source : Article dédié à Borderlands sur [wikipédia.org](https://fr.wikipedia.org/wiki/Lilith).

### Les capacités du personnage

Les arbres de compétences de Lilith s'intitulent :

- contrôle
- élémentaire
- assassin



### Conseil

Cette classe de personnage est plutôt destinée aux joueurs qui souhaitent **éviter les affrontements frontaux** et qui veulent tirer profit des **dégâts élémentaires** qui impactent les ennemis durant une certaine **durée**.

Continuer



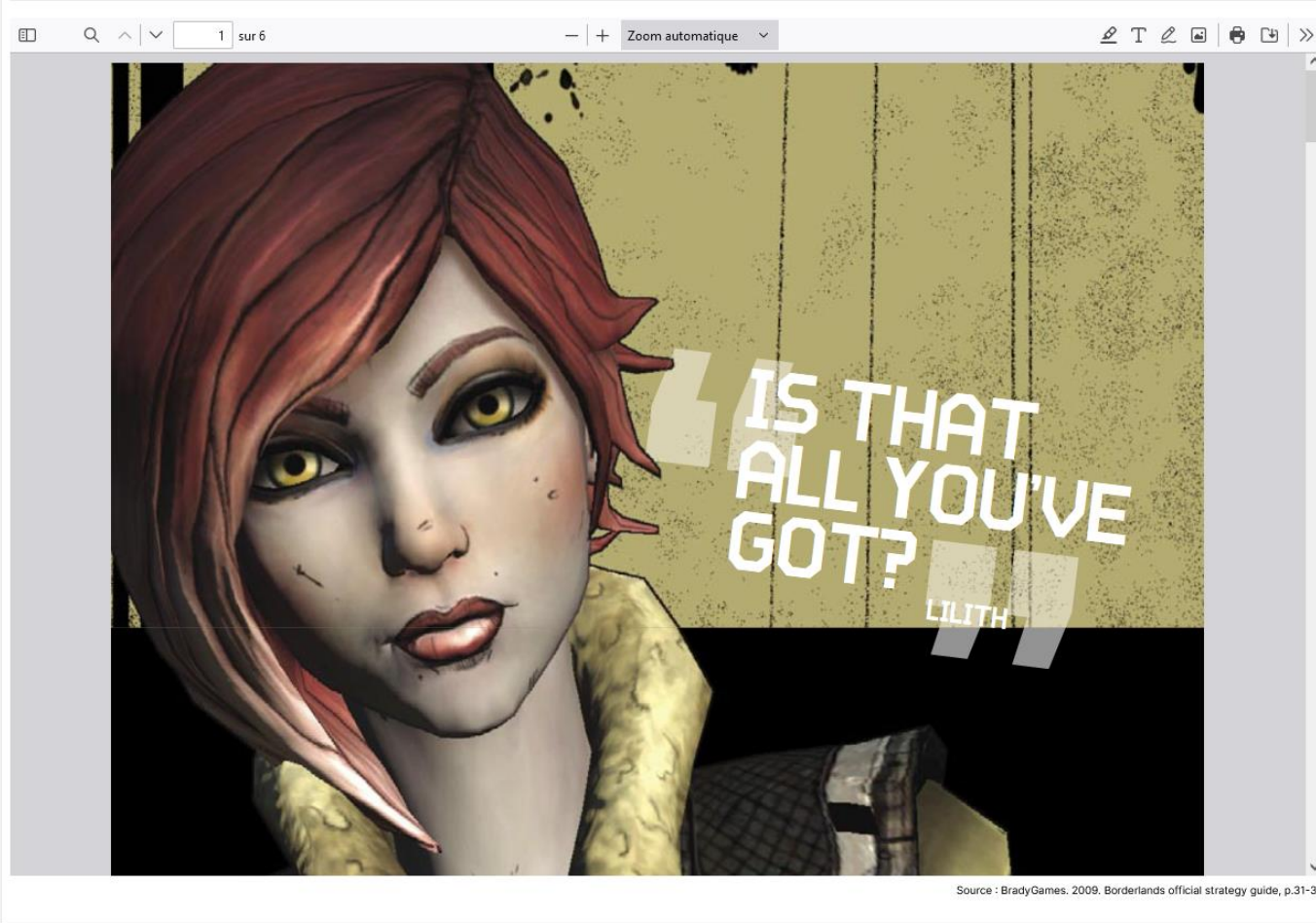
# une page riche avec un PDF et BS



Afficher/masquer le guide

Afficher/masquer les explications

Guide officiel



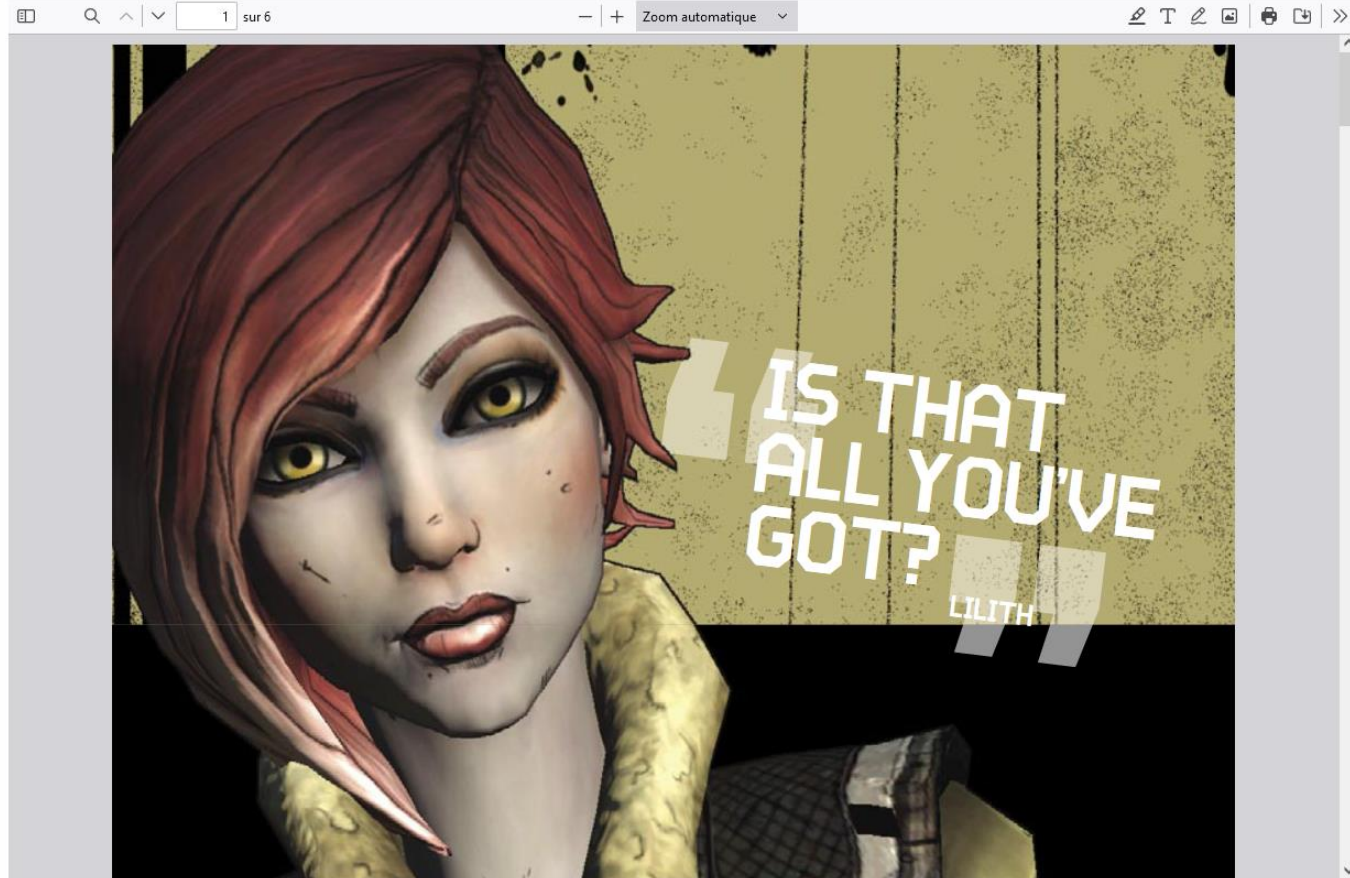
# une page riche avec un PDF et BS



Afficher/masquer le guide

Afficher/masquer les explications

Guide officiel



Source : BradyGames. 2009. Borderlands official strategy guide, p.31-36

# Une page riche avec impression JS

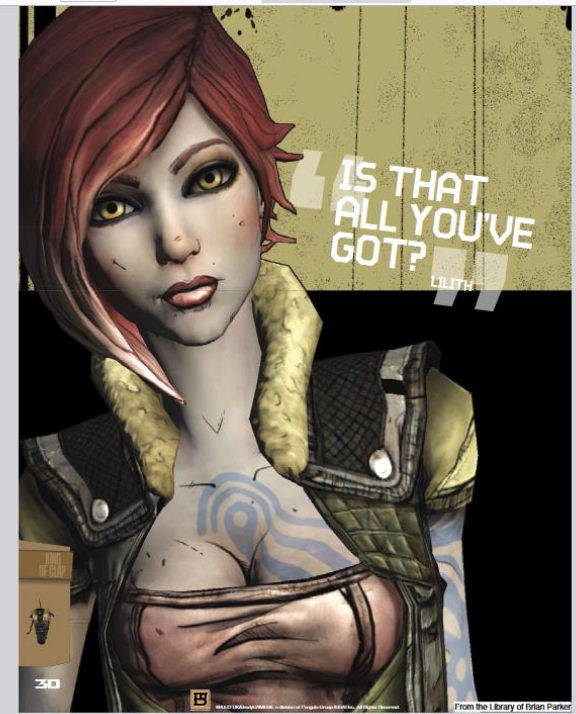


Afficher/masquer le guide

Afficher/masquer les explications

## Guide officiel

1 sur 6 Zoom automatique



Source : BradyGames. 2009. Borderlands official strategy guide, p.31-36

## Explications

### Présentation du personnage

Lilith la « Sirène » est le seul personnage féminin jouable, ses compétences lui permettent de faire beaucoup de **dommages** avec des **armes à dégâts élémentaires** (incendiaire, électrique, corrosif et explosif) et à **handicaper l'ennemi**.

Sa compétence spéciale est de pouvoir passer en « **Hyperphase** », ce qui la plonge dans une autre dimension la rendant **invisible, invincible** et très **rapide**, mais l'empêchant d'attaquer.

Source : Article dédié à Borderlands sur wikipedia.org.

### Les capacités du personnage

Les arbres de compétences de Lilith s'intitulent :

- contrôle
- élémentaire
- assassin



### Conseil

Cette classe de personnage est plutôt destinée aux joueurs qui souhaitent **éviter les affrontements frontaux** et qui veulent tirer profit des **dégâts élémentaires** qui impactent les ennemis durant une certaine **durée**.

Continuer

# Une page riche avec impression JS

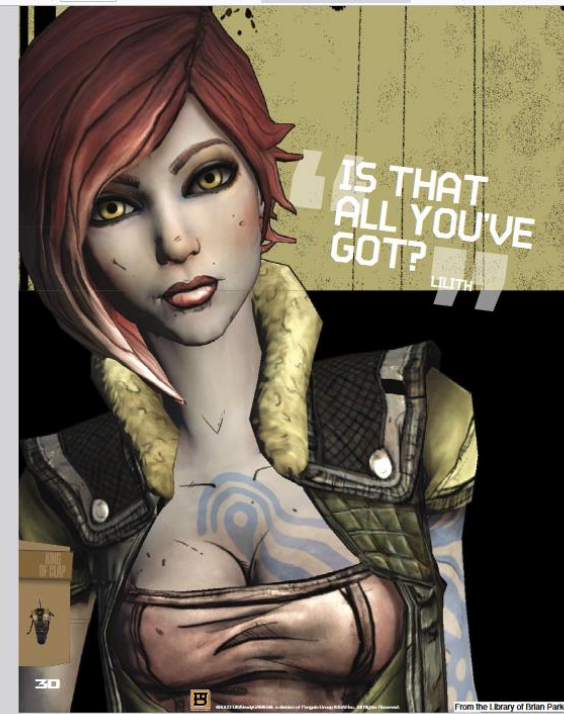


Afficher/masquer le guide

Afficher/masquer les explications

### Guide officiel

1 sur 6 Zoom automatique



Source : BradyGames. 2009. Borderlands official strategy guide, p.31-36

### Explications

Présentation du personnage

Lilith la « Sirène » est le seul personnage féminin jouable, ses compétences lui permettent de faire beaucoup de **dommages** avec des **armes à dégâts élémentaires** (incendiaire, électrique, corrosif et explosif) et à **handicaper l'ennemi**.

Sa compétence spéciale est de pouvoir passer en « **Hyperphase** », ce qui la plonge dans une autre dimension la rendant **invisible, invincible** et très **rapide**, mais l'empêchant d'attaquer.

Source : Article dédié à Borderlands sur [wikipedia.org](http://wikipedia.org).

### Les capacités du personnage

Les arbres de compétences de Lilith s'intitulent :

- contrôle
- élémentaire
- assassin

#### Conseil

Cette classe de personnage est plutôt destinée aux joueurs qui souhaitent **éviter les affrontements frontaux** et qui veulent tirer profit des **dégâts élémentaires** qui impactent les ennemis durant une certaine **durée**.

Continuer

# Une page riche avec impression JS

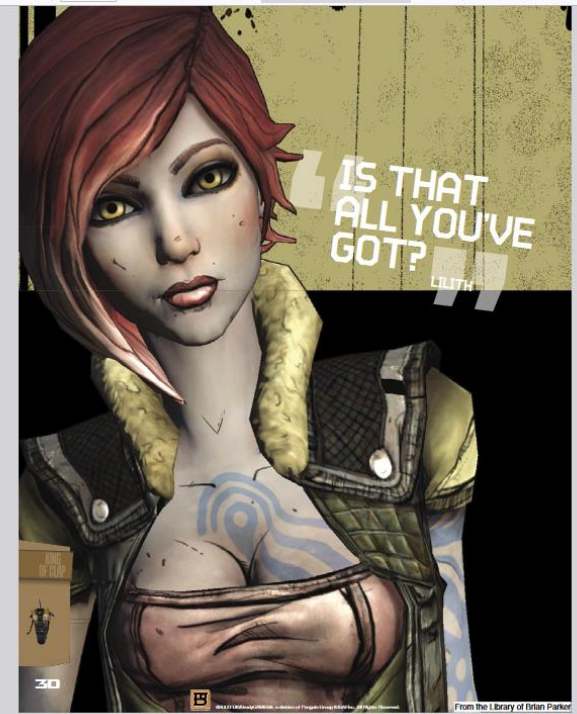


Afficher/masquer le guide

Afficher/masquer les explications

### Guide officiel

1 sur 6 Zoom automatique



Source : BradyGames. 2009. Borderlands official strategy guide, p.31-36

### Explications

Présentation du personnage

Lilith la « Sirène » est le seul personnage féminin jouable, ses compétences lui permettent de faire beaucoup de **dommages** avec des **armes à dégâts élémentaires** (incendiaire, électrique, corrosif et explosif) et à **handicaper l'ennemi**.

Sa compétence spéciale est de pouvoir passer en « **Hyperphase** », ce qui la plonge dans une autre dimension la rendant **invisible, invincible** et très **rapide**, mais l'empêchant d'attaquer.

Source : Article dédié à Borderlands sur [wikipédia.org](http://wikipédia.org).

### Les capacités du personnage

Les arbres de compétences de Lilith s'intitulent :

- contrôle
- élémentaire
- assassin

#### Conseil

Cette classe de personnage est plutôt destinée aux joueurs qui souhaitent **éviter les affrontements frontaux** et qui veulent tirer profit des **dégâts élémentaires** qui impactent les ennemis durant une certaine **durée**.



Continuer

# Une page riche avec impression JS



Mozilla Firefox

https://mm2024.univ-amu.fr/mod/lesson/view.php?id=991&pageid=9

Formation : le tronc commun et les nouveaux référentiels

## Lilith

### Explications

#### Présentation du personnage

Lilith la « Sirène » est le seul personnage féminin jouable, ses compétences lui permettent de faire beaucoup de **dommages** avec des **armes à dégâts élémentaires** (incendiaire, électrique, corrosif et explosif) et à **handicaper l'ennemi**.

Sa compétence spéciale est de pouvoir passer en « **Hyperphase** », ce qui la plonge dans une autre dimension la rendant **invisible, invincible** et très **rapide**, mais l'empêchant d'attaquer.

Article dédié à Borderlands sur [wikipedia.org](http://wikipedia.org).

#### Les capacités du personnage

Les arbres de compétences de Lilith s'intitulent :

- contrôle
- élémentaire
- assassin

#### Conseil

Cette classe de personnage est plutôt destinée aux joueurs qui souhaitent **éviter les affrontements frontaux** et qui veulent tirer profit des **dégâts élémentaires** qui impactent les ennemis durant une certaine **durée**.

FÉDÉRATION WALLONNE BRUXELLOISE

Pointe pour un Enseignement d'Excellence

IFPC Institut Interuniversitaire de la Formation professionnelle continue

### Imprimer

1 feuille de papier

Destination  
Brother MFC-L2700DW s...

Copies  
1

Orientation  
Portrait Paysage

Pages  
Toutes

Mode de couleur  
Noir et blanc

Moins de paramètres

Taille du papier  
A4

Échelle  
 Ajuster à la largeur de la page  
 Échelle 100

Pages par feuille

Imprimer Annuler

Afficher/masquer les explications

## Explications

### Présentation du personnage

Lilith la « Sirène » est le seul personnage féminin jouable, ses compétences lui permettent de faire beaucoup de **dommages** avec des **armes à dégâts élémentaires** (incendiaire, électrique, corrosif et explosif) et à **handicaper l'ennemi**.

Sa compétence spéciale est de pouvoir passer en « **Hyperphase** », ce qui la plonge dans une autre dimension la rendant **invisible, invincible** et très **rapide**, mais l'empêchant d'attaquer.

Source : Article dédié à Borderlands sur [wikipedia.org](http://wikipedia.org).

### Les capacités du personnage

Les arbres de compétences de Lilith s'intitulent :

- contrôle
- élémentaire
- assassin



#### Conseil

Cette classe de personnage est plutôt destinée aux joueurs qui souhaitent **éviter les affrontements frontaux** et qui veulent tirer profit des **dégâts élémentaires** qui impactent les ennemis durant une certaine **durée**.

JS



# Une page riche avec impression JS



Mozilla Firefox

https://mm2024.univ-amu.fr/mod/lesson/view.php?id=991&pageid=9

Formation : le tronc commun et les nouveaux référentiels

## Lilith

### Explications

#### Présentation du personnage

Lilith la « Sirène » est le seul personnage féminin jouable, ses compétences lui permettent de faire beaucoup de **dommages** avec des **armes à dégâts élémentaires** (incendiaire, électrique, corrosif et explosif) et à **handicaper l'ennemi**.

Sa compétence spéciale est de pouvoir passer en « **Hyperphase** », ce qui la plonge dans une autre dimension la rendant **invisible, invincible** et très **rapide**, mais l'empêchant d'attaquer.

Article dédié à Borderlands sur [wikipédia.org](#).

#### Les capacités du personnage

Les arbres de compétences de Lilith s'intitulent :

- contrôle
- élémentaire
- assassin

#### Conseil

Cette classe de personnage est plutôt destinée aux joueurs qui souhaitent **éviter les affrontements frontaux** et qui veulent tirer profit des **dégâts élémentaires** qui impactent les ennemis durant une certaine **durée**.

FÉDÉRATION WALLONNE BRUXELLOISE

Pointe pour un Enseignement d'Excellence

IFPC Institut Interuniversitaire de la Formation professionnelle continue

Imprimer 1 feuille de papier

Destination: Brother MFC-L2700DW s...

Copies: 1

Orientation: Portrait Paysage

Pages: Toutes

Mode de couleur: Noir et blanc

Moins de paramètres

Taille du papier: A4

Échelle: Ajuster à la largeur de la page Échelle 100

Pages par feuille

Imprimer Annuler

Afficher/masquer les explications

## Explications

### Présentation du personnage

Lilith la « Sirène » est le seul personnage féminin jouable, ses compétences lui permettent de faire beaucoup de **dommages** avec des **armes à dégâts élémentaires** (incendiaire, électrique, corrosif et explosif) et à **handicaper l'ennemi**.

Sa compétence spéciale est de pouvoir passer en « **Hyperphase** », ce qui la plonge dans une autre dimension la rendant **invisible, invincible** et très **rapide**, mais l'empêchant d'attaquer.

Source : Article dédié à Borderlands sur [wikipédia.org](#).

### Les capacités du personnage

Les arbres de compétences de Lilith s'intitulent :

- contrôle
- élémentaire
- assassin



#### Conseil

Cette classe de personnage est plutôt destinée aux joueurs qui souhaitent **éviter les affrontements frontaux** et qui veulent tirer profit des **dégâts élémentaires** qui impactent les ennemis durant une certaine **durée**.

JS



# Une page riche avec BS – Navs-Pills




## Les armes et leurs caractéristiques

Selon Gearbox Software, il y a plus de 17.750.000 variations d'armes dans Borderlands. Le jeu utilise un algorithme procédural pour générer ces armes selon de nombreux paramètres. Une grande partie de ces paramètres sont décrits sur la carte de description.

Source : wiki dédié à Borderlands sur [borderlands.fandom.com](http://borderlands.fandom.com).

Voici une synthèse des principaux paramètres qui déterminent les caractéristiques d'une arme dans Borderlands 1.

**Classe**   Fabricant   Composant   Niveau   Rareté   Effet

 **Rappel** : l'efficacité de chaque classe d'armes dépend en partie des caractéristiques du personnage.

Il existe **8 classes d'armes** dans borderlands 1 :

- armes éridiennes;
- pistolets;
- revolvers;
- mitraillettes;
- fusils à pompe;
- fusils d'assaut;
- fusils de précision;
- lance-roquettes.

Source : wiki dédié à Borderlands sur [borderlands.fandom.com](http://borderlands.fandom.com).



# Une page riche avec BS – Navs-Pills




## Les armes et leurs caractéristiques

Selon Gearbox Software, il y a plus de 17.750.000 variations d'armes dans Borderlands. Le jeu utilise un algorithme procédural pour générer ces armes selon de nombreux paramètres. Une grande partie de ces paramètres sont décrits sur la carte de description.

Source : wiki dédié à Borderlands sur [borderlands.fandom.com](http://borderlands.fandom.com).

Voici une synthèse des principaux paramètres qui déterminent les caractéristiques d'une arme dans Borderlands 1.

Classe Fabricant Composant Niveau Rareté Effet

 **Rappel** : l'efficacité de chaque classe d'armes dépend en partie des caractéristiques du personnage.

Il existe **8 classes d'armes** dans borderlands 1 :

- armes éridiennes;
- pistolets;
- revolvers;
- mitraillettes;
- fusils à pompe;
- fusils d'assaut;
- fusils de précision;
- lance-roquettes.

Source : wiki dédié à Borderlands sur [borderlands.fandom.com](http://borderlands.fandom.com).

# Une page riche avec BS – Navs-Pills



Classe

**Fabricant**

Composant

Niveau

Rareté

Effet

Il y a 11 fabricants d'armes dans Borderlands. Chacun d'eux fabrique des armes aux caractéristiques spécifiques.

Voici la liste des fabricants :

- **Atlas** : attributs équilibrés, au dessus de la moyenne;
- **Dahl** : haute réduction du recul;
- **Eridian** : armes extraterrestres basées sur l'énergie;
- **Gearbox** : armes spéciales, très rares, qui ont généralement de gros dégâts non élémentaux;
- **Hyperion** : la plus haute précision, bonne réduction du recul, augmentation des dégâts;
- **Jakobs** : les plus hauts dégâts, cadence de tir lente, beaucoup de recul, armes non élémentales;
- **Maliwan** : armes élémentales, faibles dégâts de base;
- **S&S Munitions** : chargeurs de haute capacité, rechargement lent ;
- **Tediore** : rechargement rapide, statistiques médiocres;
- **Torgue** : attributs équilibrés, gros dégâts, précision basse et haut recul;
- **Vladof** : haute cadence de tir, précision réduite.



Un moyen de connaître les spécificités des armes selon les fabricants est d'écouter les discours publicitaires de Marcus dans les magasins.

Source : wiki dédié à Borderlands sur [borderlands.fandom.com](https://borderlands.fandom.com).

# Une page riche avec BS – Navs-Pills



Classe

Fabricant

Composant

Niveau

Rareté

Effet

Borderlands utilise un système de **classification des objets** (armes, équipement, etc.) qui suit le code de couleur standard des RPGs.

Un objet sera, du moins rare au plus rare : **blanc**, **vert**, **bleu**, puis **violet** et enfin **orange**.

Source : wiki dédié à Borderlands sur [borderlands.fandom.com](https://borderlands.fandom.com).

# Une page riche avec BS – Accordion



## Assassin de la Lance

Les assassins sont une **unité d'élite** d'Atlas. Ils tendent des **embuscades** en apparaissant soudainement, par groupe de 4 (trois assassins plus leur chef).

Un assassin est extrêmement **vif et rapide**, capable d'esquiver les attaques avec facilité.

Un assassin attaque généralement au **corps à corps** avec deux épées, et des coups de pied qui peuvent projeter leur cible assez loin (y compris par-dessus une rambarde). Il est aussi capable d'attaquer à distance avec des shuriken.



### Le saviez vous ?

Les attaques de l'assassin ne sont pas puissantes, mais leur **répétition rapide** et l'**effet de groupe** les rendent plus **dangereuses**.

Source : wiki dédié à Borderlands sur [borderlands.fandom.com](http://borderlands.fandom.com).

Source : image de issue du wiki dédié à Borderlands sur [borderlands.fandom.com](http://borderlands.fandom.com).

Bandit

Gardien

Hyménoptère

Rakk

Sadique

Skag

# Une page riche avec BS – Accordion



## Assassin de la Lance

Les assassins sont une **unité d'élite** d'Atlas. Ils tendent des **embuscades** en apparaissant soudainement, par groupe de 4 (trois assassins plus leur chef).

Un assassin est extrêmement **vif et rapide**, capable d'esquiver les attaques avec facilité.

Un assassin attaque généralement au **corps à corps** avec deux épées, et des coups de pied qui peuvent projeter leur cible assez loin (y compris par-dessus une rambarde). Il est aussi capable d'attaquer à distance avec des shuriken.



### Le saviez vous ?

Les attaques de l'assassin ne sont pas puissantes, mais leur **répétition rapide** et l'**effet de groupe** les rendent plus **dangereuses**.

Source : wiki dédié à Borderlands sur [borderlands.fandom.com](http://borderlands.fandom.com).

Source : image de issue du wiki dédié à Borderlands sur [borderlands.fandom.com](http://borderlands.fandom.com).

Bandit

Gardien

Hyménoptère

Rakk

Sadique

Skag

# Une page riche avec BS – Accordion



Assassin de la Lance

[Bandit](#)

Les bandits sont un type d'ennemis dans Borderlands, ils font partie de la faction des bandits.

Il existe **plusieurs variantes** :

- **bandit Détrousseur** : utilise une mitraillette;
- **bandit Soudard** : utilise un pistolet;
- **bandit Tueur** : utilise un fusil d'assaut.

Source : wiki dédié à Borderlands sur [borderlands.fandom.com](http://borderlands.fandom.com).



Source : image de issue du wiki dédié à Borderlands sur [borderlands.fandom.com](http://borderlands.fandom.com).

Gardien

Hyménoptère

Rakk

Sadique

# Une page riche avec BS – Accordion



Assassin de la Lance

[Bandit](#)

Les bandits sont un type d'ennemis dans Borderlands, ils font partie de la faction des bandits.

Il existe **plusieurs variantes** :

- **bandit Détrousseur** : utilise une mitraillette;
- **bandit Soudard** : utilise un pistolet;
- **bandit Tueur** : utilise un fusil d'assaut.

Source : wiki dédié à Borderlands sur [borderlands.fandom.com](http://borderlands.fandom.com).



Source : image de issue du wiki dédié à Borderlands sur [borderlands.fandom.com](http://borderlands.fandom.com).

Gardien

Hyménoptère

Rakk

Sadique

# Une page riche avec BS – Accordion



Assassin de la Lance

Bandit

Gardien

Hyménoptère

Rakk

Sadique

Les sadiques sont un type d'ennemi dans Borderlands. Ils font partie de la faction des **bandits**.

Ils attaquent au **corps à corps** avec leur hache (dégâts élevés) ou la lancent **à distance** (jet très précis mais dégâts faibles).



Le saviez-vous ?

S'ils sont suffisamment blessés, ils passent en mode « **kamikaze** » et, une grenade dans la main, courent vers leur cible pour exploser à son contact.

Source : wiki dédié à Borderlands sur [borderlands.fandom.com](http://borderlands.fandom.com).



Source : image de issue du wiki dédié à Borderlands sur [borderlands.fandom.com](http://borderlands.fandom.com).

Skag



# Une question Vrai/Faux



## Consignes

1. **Lisez** l'affirmation ci-dessous.
2. **Lisez** la question.
3. **Cochez** vrai ou faux.
4. **Cliquez** sur « Envoyer » pour valider votre réponse.
5. **Lisez** la rétroaction proposée en fonction de votre réponse.
6. **Cliquez** « continuer » pour poursuivre.



Les armes Tédiore proposent un temps de rechargement rapide mais des statistiques médiocres.

Cette affirmation est-elle vraie ou fausse ?



Vraie



Fausse

Envoyer

# Une question à choix multiple



## Consignes

1. **Lisez** la question.
2. **Cochez** la proposition de votre choix.
3. **Cliquez** sur « Envoyer » pour valider votre réponse.
4. **Lisez** la rétroaction proposée en fonction de votre réponse.
5. **Cliquez** « Continuer » pour poursuivre.



Quel personnage est spécialisé dans les attaques au corps à corps ?

- Lilith
- Mordecai
- Roland
- Brick

Envoyer

# Une question d'appariement



Comment s'appellent ces adversaires dans Borderlands 1 ?



Choisir... ▾



Choisir... ▾



Choisir... ▾

Envoyer

# Une question numérique



## Consignes

1. **Lisez** la question.
2. **Saisissez** un nombre à l'aide de chiffres uniquement.
3. **Cliquez** sur « Envoyer » pour valider votre réponse.
4. **Lisez** la rétroaction proposée en fonction de votre réponse.
5. **Cliquez** « Continuer » pour poursuivre.



Combien de classes d'armes y a-t-il dans borderlands 1 ?

Votre réponse

Envoyer

# Une question réponse courte avec BS - Modal



## Consignes

1. **Lisez** la question.
2. **Saisissez** votre réponse dans le cadre.
3. **Cliquez** sur « Envoyer » pour valider votre réponse.
4. **Lisez** la rétroaction proposée en fonction de votre réponse.
5. **Cliquez** « Continuer » pour poursuivre.



Dans Borderlands 1, comment s'appelle la planète sur laquelle se déroulent toutes les missions ?

Aide...

Votre réponse

Envoyer

# Une question réponse courte avec BS - Modal



## Consignes

1. **Lisez** la question.
2. **Saisissez** votre réponse dans le cadre.
3. **Cliquez** sur « Envoyer » pour valider votre réponse.
4. **Lisez** la rétroaction proposée en fonction de votre réponse.
5. **Cliquez** « Continuer » pour poursuivre.



Dans Borderlands 1, comment s'appelle la planète sur laquelle se déroulent toutes les missions ?

Aide...

Votre réponse

Envoyer

# Une question réponse courte avec BS - Modal



 **Consignes**


1. Lisez la question
2. Saisissez votre réponse
3. Cliquez sur « Envoyer »
4. Lisez la rétroaction
5. Cliquez « Continuer »

 **Dans Borderlands 1**

Votre réponse

### Aide

Voici un panneau publicitaire visible sur la planète.



Retour à la question

ns ? [Aide...](#)

OK pas moche mais quand même compliqué ?





# Documentation Bootstrap



## Components

- Alerts
- Badge
- Breadcrumb
- Buttons
- Button group
- Card
- Carousel
- Collapse**
- Dropdowns
- Forms
- Input group
- Jumbotron
- List group
- Media object
- Modal
- Navs
- Navbar
- Pagination
- Popovers
- Progress
- Scrollspy
- Spinners
- Toasts
- Tooltips

## Accordion example

Using the `card` component, you can extend the default collapse behavior to create an accordion. To properly achieve the accordion style, be sure to use `.accordion` as a wrapper.



```
<div class="accordion" id="accordionExample">
  <div class="card">
    <div class="card-header" id="headingOne">
      <h2 class="mb-0">
        <button class="btn btn-link btn-block text-left" type="button" data-toggle="collapse" data-target="#collapseOne" aria-expanded="true" ar
          Collapsible Group Item #1
        </button>
      </h2>
    </div>
    <div id="collapseOne" class="collapse show" aria-labelledby="headingOne" data-parent="#accordionExample">
      <div class="card-body">
        Some placeholder content for the first accordion panel. This panel is shown by default, thanks to the <code>.show</code> class.
      </div>
    </div>
  </div>
  <div class="card">
```

Copy

# Documentation FontAwesome



## Font Awesome 5



















- Font Awesome 5 Intro
- Icons Accessibility
- Icons Alert
- Icons Animals
- Icons Arrows
- Icons Audio & Video
- Icons Automotive
- Icons Autumn
- Icons Beverage
- Icons Brands
- Icons Buildings
- Icons Business
- Icons Camping
- Icons Charity
- Icons Chat
- Icons Chess
- Icons Childhood
- Icons Clothing
- Icons Code
- Icons Communication
- Icons Computers
- Icons Construction
- Icons Currency
- Icons Date & Time
- Icons Design
- Icons Editors
- Icons Education
- Icons Emoji
- Icons Energy**
- Icons Files
- Icons Finance
- Icons Fitness
- Icons Food
- Icons Fruits & Vegetables
- Icons Games
- Icons Genders
- Icons Halloween
- Icons Hands
- Icons Health
- Icons Holiday
- Icons Hotel
- Icons Household
- Icons Images
- Icons Interfaces
- Icons Logistics
- Icons Maps
- Icons Maritime
- Icons Marketing
- Icons Mathematics
- Icons Medical
- Icons Moving

## Font Awesome 5 Energy Icons

[< Previous](#)[Next >](#)

### Energy Icons

The table below shows the Free Font Awesome 5 Energy icons:

	fas fa-atom	&#xf5d2;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-battery-empty	&#xf244;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-battery-full	&#xf240;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-battery-half	&#xf242;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-battery-quarter	&#xf243;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-battery-three-quarters	&#xf241;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-broadcast-tower	&#xf519;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-burn	&#xf46a;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-charging-station	&#xf5e7;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-fan	&#xf863;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-fire	&#xf06d;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-fire-alt	&#xf7e4;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-gas-pump	&#xf52f;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-industry	&#xf275;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-leaf	&#xf06c;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-lightbulb	&#xf0eb;	<a href="#">Try it</a>
	far fa-lightbulb	&#xf0eb;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-plug	&#xf1e6;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-poop	&#xf619;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-power-off	&#xf011;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-radiation	&#xf7b9;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-radiation-alt	&#xf7ba;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-seedling	&#xf4d8;	<a href="#">Try it</a>
	fas fa-solar-panel	&#xf5ba;	<a href="#">Try it</a>

# Le CSS



```
1  /*BALISES*/
2  /*Consigne*/
3  .demo_consigne:before{
4    content: url('https://mm2024.univ-amu.fr/pluginfile.php/2625/mod_lesson/intro/marcusConsignePetit.png');
5    position: relative;
6    display: table-cell;
7    vertical-align: top;
8  }
9  .demo_consigne{
10   background-color: #DFE4F2;
11   color: #002395;
12   border: 1px solid;
13   border-color: #002395;
14   display: table;
15   border-spacing: 10px;
16   margin: 5px;
17 }
18 /*Conseil*/
19 .demo_conseil:before{
20   content: url('https://mm2024.univ-amu.fr/pluginfile.php/2625/mod_lesson/intro/moxxiConseilPetit.png');
21   position: relative;
22   display: table-cell;
23   vertical-align: top;
24 }
25 .demo_conseil{
26   background-color: #E9E0EB;
27   color: #50035F;
28   border: 1px solid;
29   border-color: #50035F;
30   display: table;
31   border-spacing: 10px;
32   margin: 5px;
33 }
34 /*En savoir plus*/
35 .demo_plus:before{
36   content: url('https://mm2024.univ-amu.fr/pluginfile.php/2625/mod_lesson/intro/tannisPlusPetit.png');
37   position: relative;
38   display: table-cell;
39   vertical-align: top;
40 }
41 .demo_plus{
42   background-color: #E0EBE8;
43   color: #035F4A;
44   border: 1px solid;
45   border-color: #035F4A;
46   display: table;
47   border-spacing: 10px;
48   margin: 5px;
49 }
50 }
```

```
51 /*QUESTIONS*/
52 .demo_question:before{
53   content: url('https://mm2024.univ-amu.fr/pluginfile.php/2625/mod_lesson/intro/claptrapQuestionPetit.png');
54   position: relative;
55   display: table-cell;
56   vertical-align: top;
57 }
58 .demo_question{
59   background-color: #FFFFFF;
60   color: #002395;
61   border: 1px solid;
62   border-color: #002395;
63   border-radius: 5px;
64   display: table;
65   border-spacing: 10px;
66   margin: 5px;
67 }
68
69 /*DIVERS*/
70 /*Cadre*/
71 .demo_cadre{
72   border: 1px solid;
73   border-color: #002365;
74   border-radius: 5px;
75   padding: 10px;
76 }
77 /*source*/
78 .demo_source:before{
79   content: 'Source : .';
80 }
81 .demo_source{
82   text-align: right;
83   font-size: 10px;
84 }
```

# Le CSS



```
1  /*BALISES*/
2  /*Consigne*/
3  .demo_consigne:before{
4  content: url('https://mm2024.univ-amu.fr/pluginfile.php/2625/mod_lesson/intro/marcusConsignePetit.png');
5  position:relative;
6  display: table-cell;
7  vertical-align: top;
8  }
9  .demo_consigne{
10 background-color: #DFE4F2;
11 color: #002395;
12 border: 1px solid;
13 border-color: #002395;
14 display: table;
15 border-spacing: 10px;
16 margin: 5px;
17 }
18 /*Conseil*/
19 .demo_conseil:before{
20 content: url('https://mm2024.univ-amu.fr/pluginfile.php/2625/mod_lesson/intro/moxxiConseilPetit.png');
21 position:relative;
22 display: table-cell;
23 vertical-align: top;
24 }
25 .demo_conseil{
26 background-color: #E9E0EB;
27 color: #50035F;
28 border: 1px solid;
29 border-color: #50035F;
30 display: table;
31 border-spacing: 10px;
32 margin: 5px;
33 }
34 /*En savoir plus*/
35 .demo_plus:before{
36 content: url('https://mm2024.univ-amu.fr/pluginfile.php/2625/mod_lesson/intro/tannisPlusPetit.png');
37 position:relative;
38 display: table-cell;
39 vertical-align: top;
40 }
41 .demo_plus{
42 background-color: #E0EBE8;
43 color: #035F4A;
44 border: 1px solid;
45 border-color: #035F4A;
46 display: table;
47 border-spacing: 10px;
48 margin: 5px;
49 }
50
```

```
51 /*QUESTIONS*/
52 .demo_question:before{
53 content: url('https://mm2024.univ-amu.fr/pluginfile.php/2625/mod_lesson/intro/claptrapQuestionPetit.png');
54 position:relative;
55 display: table-cell;
56 vertical-align: top;
57 }
58 .demo_question{
59 background-color: #FFFFFF;
60 color: #002395;
61 border: 1px solid;
62 border-color: #002395;
63 border-radius: 5px;
64 display: table;
65 border-spacing: 10px;
66 margin: 5px;
67 }
68
69 /*DIVERS*/
70 /*Cadre*/
71 .demo_cadre{
72 border: 1px solid;
73 border-color: #002365;
74 border-radius: 5px;
75 padding: 10px;
76 }
77 /*source*/
78 .demo_source:before{
79 content: 'Source:.';
80 }
81 .demo_source{
82 text-align: right;
83 font-size: 10px;
84 }
85
```



# Les traces dans Moodle



# Les traces dans Moodle



Amélie Lacroix	amelie.lacroix@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> 100 % vendredi 21 juin 2024, 13:58 (3 min 10 s)	100%
Delphine Maréchal	delphine.maréchal@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> Non terminée (mercredi 19 juin 2024, 08:49)	0%
Caroline Maréchal	caroline.maréchal@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> Non terminée (lundi 24 juin 2024, 12:59)	0%
Mégali Maréchal	mégali.maréchal@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> 75 % lundi 24 juin 2024, 12:01 (10 min 46 s) <input type="checkbox"/> Non terminée (lundi 24 juin 2024, 12:13)	75%
Maria MATHIEU	maria.mathieu@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> 100 % jeudi 27 juin 2024, 09:47 (2 min 45 s) <input type="checkbox"/> Non terminée (jeudi 27 juin 2024, 09:50)	100%
Léonie MATHIEU	leonie.mathieu@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> 75 % lundi 24 juin 2024, 13:16 (42 min 34 s)	75%
Justine Mathis	justine.mathis@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> Non terminée (lundi 24 juin 2024, 13:36)	0%
Melanie PÉREZ	melanie.perez@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> Non terminée (lundi 1 juillet 2024, 11:29)	0%
Justine PIERRE	justine.pierre@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> 75 % mardi 18 juin 2024, 15:54 (8 min 57 s) <input type="checkbox"/> Non terminée (mardi 18 juin 2024, 16:03)	75%
Samuel PICHARD	samuel.pichard@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> Non terminée (lundi 24 juin 2024, 13:17)	0%
Yann PICHARD	yann.pichard@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> 57.14 % mercredi 19 juin 2024, 14:48 (8 min 26 s) <input type="checkbox"/> 100 % mercredi 19 juin 2024, 14:57 (9 min 25 s)	100%
Yannick PICHARD	yannick.pichard@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> 100 % lundi 24 juin 2024, 18:32 (1 min 49 s)	100%

# Les traces dans Moodle



Amélie Lacroix	amelie.lacroix@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> 100 % vendredi 21 juin 2024, 13:58 (3 min 10 s)	100%
Delphine Maréchal	delphine.maréchal@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> Non terminée (mercredi 19 juin 2024, 08:49)	0%
Caroline Maréchal	caroline.maréchal@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> Non terminée (lundi 24 juin 2024, 12:59)	0%
Magali Maréchal	magali.maréchal@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> 75 % lundi 24 juin 2024, 12:01 (10 min 46 s) <input type="checkbox"/> Non terminée (lundi 24 juin 2024, 12:13)	75%
Maria MATHIEU	maria.mathieu@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> 100 % jeudi 27 juin 2024, 09:47 (2 min 45 s) <input type="checkbox"/> Non terminée (jeudi 27 juin 2024, 09:50)	100%
Lucie Mouton	lucie.mouton@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> 75 % lundi 24 juin 2024, 13:16 (42 min 34 s)	75%
Juliana Normand	juliana.normand@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> Non terminée (lundi 24 juin 2024, 13:36)	0%
Melanie PERRON	melanie.perron@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> Non terminée (lundi 1 juillet 2024, 11:29)	0%
Stephan Pilo	stephan.pilo@univ-lyon.fr	<input type="checkbox"/> 75 % mardi 18 juin 2024, 15:54 (8 min 57 s)	75%

## Statistiques de la leçon

Note moyenne

Durée moyenne

Meilleure note

Note la plus basse

Plus longue durée

Plus courte durée

78,57%

7 min 45 s

100%

28.57%

42 min 34 s

1 min 8 s

# Les traces dans Moodle



Statistiques détaillées ▾

Statistiques détaillées



# Les traces dans Moodle



Statistiques détaillées ▾

Statistiques détaillées

Question:

Avez-vous remarqué ?

Consignes

1. **Lisez** les informations ci-dessous.
2. **Lisez** la question.
3. **Cochez** la proposition de votre choix.
4. **Cliquez** sur « Envoyer » pour valider votre réponse.

Des petits **personnages** sont présents dans des **balises** insérées dans les pages de cette leçon. Ces derniers sont issus du jeu vidéo Borderlands et jouent un **rôle** précis dans ce parcours.

Souhaitez-vous en savoir plus sur les personnages et le type d'informations qu'ils vont vous transmettre ?

Réponse:

**Oui**, je veux en savoir plus sur les personnages présents dans les balises.

73.08% Ont coché cette option.

Feedback réponse correcte

**Non**, j'ai deviné la fonction des balises et des personnages, je souhaite avancer dans le parcours.

26.92% Ont coché cette option.

Feedback réponse correcte

# Les traces dans Moodle



Statistiques détaillées ▾

Statistiques détaillées

Question:

Avez-vous remarqué ?

Consignes

1. **Lisez** les informations ci-dessous.
2. **Lisez** la question.
3. **Cochez** la proposition de votre choix.
4. **Cliquez** sur « Envoyer » pour valider votre réponse.

Des petits **personnages** sont présents dans des **balises** insérées dans les pages de cette leçon. Ces derniers sont issus du jeu vidéo Borderlands et jouent un **rôle** précis dans ce parcours.

Souhaitez-vous en savoir plus sur les personnages et le type d'informations qu'ils vont vous transmettre ?

Réponse:

**Oui**, je veux en savoir plus sur les personnages présents dans les balises.

73.08% Ont coché cette option.

Feedback réponse correcte

**Non**, j'ai deviné la fonction des balises et des personnages, je souhaite avancer dans le parcours.

26.92% Ont coché cette option.

Feedback réponse correcte

# Des traces vers un graphe grâce à GoJS



**GoJS**

[Learn](#)

[Samples](#)

[Intro](#)

[API](#)

[Download](#)

[Forum](#)

[Contact](#)

[Buy](#)

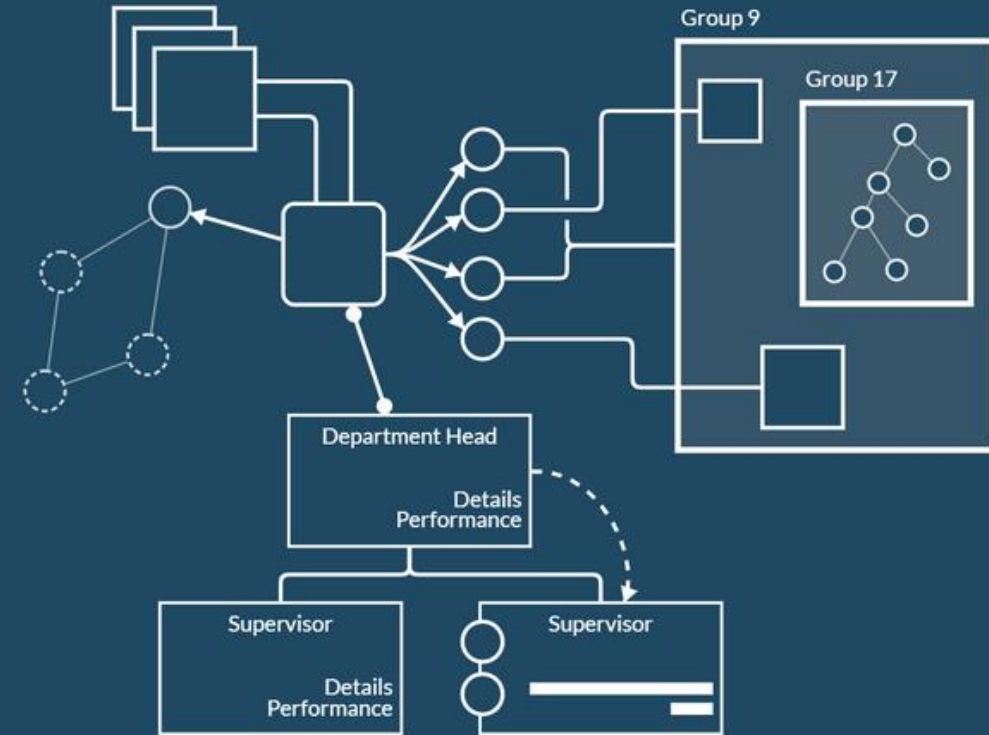
[Announcing GoJS 3.0 >](#)

## Powerful Diagrams For Every Industry

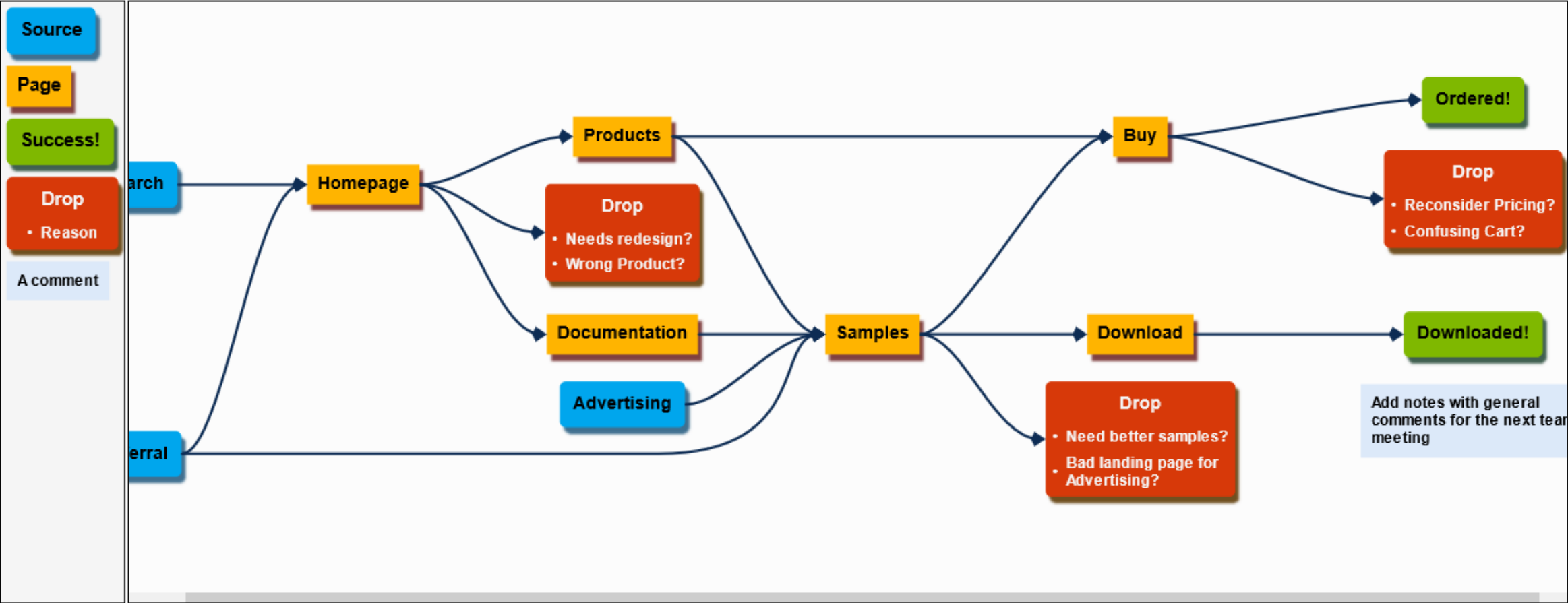
GoJS is the modern diagramming framework for rich and interactive data visualizations.

[View samples](#)

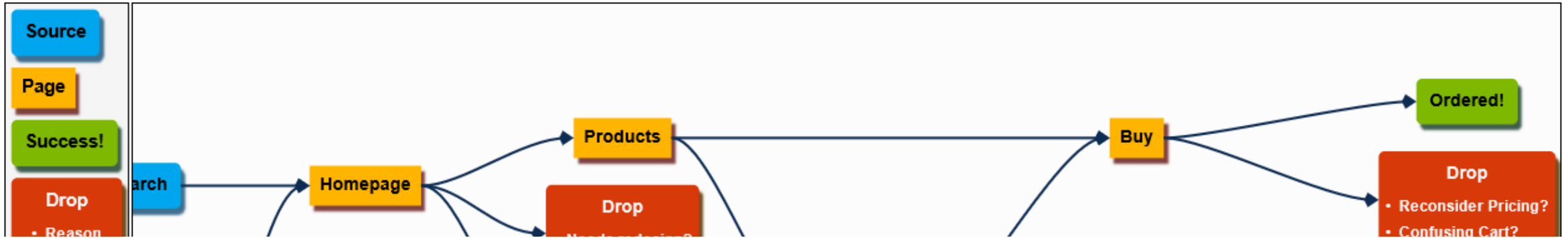
[Start learning >](#)



# GoJS et JSON



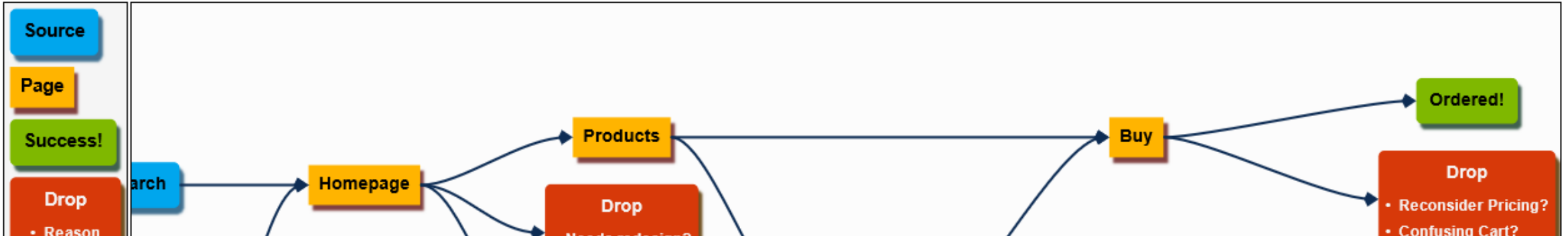
# GoJS et JSON



Save Load Layout Diagram Model saved in JSON format:

```
{ "class": "go.GraphLinksModel",  
  "copiesArrays": true,  
  "copiesArrayObjects": true,  
  "nodeDataArray": [  
    { "key": -1, "category": "Source", "text": "Search" },  
    { "key": -2, "category": "Source", "text": "Referral" },  
    { "key": -3, "category": "Source", "text": "Advertising" },  
  
    { "key": 0, "text": "Homepage" },  
    { "key": 1, "text": "Products" },  
    { "key": 2, "text": "Buy" },  
    { "key": 3, "text": "Samples" },
```

# GoJS et JSON



Save Load Layout Diagram Model saved in JSON format:

```
{ "class": "go.GraphLinksModel",  
  "copiesArrays": true,  
  "copiesArrayObjects": true,  
  "nodeDataArray": [  
    { "key": -1, "category": "Source", "text": "Search" },  
    { "key": -2, "category": "Source", "text": "Referral" },  
    { "key": -3, "category": "Source", "text": "Advertising" },  
  
    { "key": 0, "text": "Homepage" },  
    { "key": 1, "text": "Products" },  
    { "key": 2, "text": "Buy" },  
    { "key": 3, "text": "Samples" },
```

# Construction du JSON grâce aux webservices



- `mod_lesson_finish_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_attempts_overview` ▶
- `mod_lesson_get_content_pages_viewed` ▶
- `mod_lesson_get_lesson` ▶
- `mod_lesson_get_lesson_access_information` ▶
- `mod_lesson_get_lessons_by_courses` ▶
- `mod_lesson_get_page_data` ▶
- `mod_lesson_get_pages` ▶
- `mod_lesson_get_pages_possible_jumps` ▶
- `mod_lesson_get_questions_attempts` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_timers` ▶
- `mod_lesson_launch_attempt` ▶
- `mod_lesson_process_page` ▶
- `mod_lesson_view_lesson` ▶

# Construction du JSON grâce aux webservices



- `mod_lesson_finish_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_attempts_overview` ▶
- `mod_lesson_get_content_pages_viewed` ▶
- `mod_lesson_get_lesson` ▶
- `mod_lesson_get_lesson_access_information` ▶
- `mod_lesson_get_lessons_by_courses` ▶
- `mod_lesson_get_page_data` ▶
- `mod_lesson_get_pages` ▶
- `mod_lesson_get_pages_possible_jumps` ▶
- `mod_lesson_get_questions_attempts` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_timers` ▶
- `mod_lesson_launch_attempt` ▶
- `mod_lesson_process_page` ▶
- `mod_lesson_view_lesson` ▶

Récupération de la structure de la leçon  
*mod\_lesson\_get\_pages*



# Construction du JSON grâce aux webservices



- `mod_lesson_finish_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_attempts_overview` ▶
- `mod_lesson_get_content_pages_viewed` ▶
- `mod_lesson_get_lesson` ▶
- `mod_lesson_get_lesson_access_information` ▶
- `mod_lesson_get_lessons_by_courses` ▶
- `mod_lesson_get_page_data` ▶
- `mod_lesson_get_pages` ▶
- `mod_lesson_get_pages_possible_jumps` ▶
- `mod_lesson_get_questions_attempts` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_timers` ▶
- `mod_lesson_launch_attempt` ▶
- `mod_lesson_process_page` ▶
- `mod_lesson_view_lesson` ▶

Récupération de la structure de la leçon  
*mod\_lesson\_get\_pages*

Construction des nœuds et des liens

# Construction du JSON grâce aux webservices



- `mod_lesson_finish_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_attempts_overview` ▶
- `mod_lesson_get_content_pages_viewed` ▶
- `mod_lesson_get_lesson` ▶
- `mod_lesson_get_lesson_access_information` ▶
- `mod_lesson_get_lessons_by_courses` ▶
- `mod_lesson_get_page_data` ▶
- `mod_lesson_get_pages` ▶
- `mod_lesson_get_pages_possible_jumps` ▶
- `mod_lesson_get_questions_attempts` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_timers` ▶
- `mod_lesson_launch_attempt` ▶
- `mod_lesson_process_page` ▶
- `mod_lesson_view_lesson` ▶

Récupération de la structure de la leçon  
*mod\_lesson\_get\_pages*

Construction des nœuds et des liens

Récupération de la liste des tentatives  
*mod\_lesson\_get\_attempts\_overview*

# Construction du JSON grâce aux webservices



- `mod_lesson_finish_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_attempts_overview` ▶
- `mod_lesson_get_content_pages_viewed` ▶
- `mod_lesson_get_lesson` ▶
- `mod_lesson_get_lesson_access_information` ▶
- `mod_lesson_get_lessons_by_courses` ▶
- `mod_lesson_get_page_data` ▶
- `mod_lesson_get_pages` ▶
- `mod_lesson_get_pages_possible_jumps` ▶
- `mod_lesson_get_questions_attempts` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_timers` ▶
- `mod_lesson_launch_attempt` ▶
- `mod_lesson_process_page` ▶
- `mod_lesson_view_lesson` ▶

Récupération de la structure de la leçon  
*mod\_lesson\_get\_pages*

Construction des nœuds et des liens

Récupération de la liste des tentatives  
*mod\_lesson\_get\_attempts\_overview*

Pour chaque tentative

# Construction du JSON grâce aux webservices



- `mod_lesson_finish_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_attempts_overview` ▶
- `mod_lesson_get_content_pages_viewed` ▶
- `mod_lesson_get_lesson` ▶
- `mod_lesson_get_lesson_access_information` ▶
- `mod_lesson_get_lessons_by_courses` ▶
- `mod_lesson_get_page_data` ▶
- `mod_lesson_get_pages` ▶
- `mod_lesson_get_pages_possible_jumps` ▶
- `mod_lesson_get_questions_attempts` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_timers` ▶
- `mod_lesson_launch_attempt` ▶
- `mod_lesson_process_page` ▶
- `mod_lesson_view_lesson` ▶

Récupération de la structure de la leçon  
*mod\_lesson\_get\_pages*

Construction des nœuds et des liens

Récupération de la liste des tentatives  
*mod\_lesson\_get\_attempts\_overview*

Pour chaque tentative

Récupération des pages vues  
*mod\_lesson\_get\_content\_pages\_viewed*

# Construction du JSON grâce aux webservices



- `mod_lesson_finish_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_attempts_overview` ▶
- `mod_lesson_get_content_pages_viewed` ▶
- `mod_lesson_get_lesson` ▶
- `mod_lesson_get_lesson_access_information` ▶
- `mod_lesson_get_lessons_by_courses` ▶
- `mod_lesson_get_page_data` ▶
- `mod_lesson_get_pages` ▶
- `mod_lesson_get_pages_possible_jumps` ▶
- `mod_lesson_get_questions_attempts` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_timers` ▶
- `mod_lesson_launch_attempt` ▶
- `mod_lesson_process_page` ▶
- `mod_lesson_view_lesson` ▶

Récupération de la structure de la leçon  
*mod\_lesson\_get\_pages*

Construction des nœuds et des liens

Récupération de la liste des tentatives  
*mod\_lesson\_get\_attempts\_overview*

Pour chaque tentative

Récupération des pages vues  
*mod\_lesson\_get\_content\_pages\_viewed*

Récupération des questions répondues  
*mod\_lesson\_get\_questions\_attempts*

# Construction du JSON grâce aux webservices



- `mod_lesson_finish_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_attempts_overview` ▶
- `mod_lesson_get_content_pages_viewed` ▶
- `mod_lesson_get_lesson` ▶
- `mod_lesson_get_lesson_access_information` ▶
- `mod_lesson_get_lessons_by_courses` ▶
- `mod_lesson_get_page_data` ▶
- `mod_lesson_get_pages` ▶
- `mod_lesson_get_pages_possible_jumps` ▶
- `mod_lesson_get_questions_attempts` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_timers` ▶
- `mod_lesson_launch_attempt` ▶
- `mod_lesson_process_page` ▶
- `mod_lesson_view_lesson` ▶

Récupération de la structure de la leçon  
*mod\_lesson\_get\_pages*

Construction des nœuds et des liens

Récupération de la liste des tentatives  
*mod\_lesson\_get\_attempts\_overview*

Pour chaque tentative

Récupération des pages vues  
*mod\_lesson\_get\_content\_pages\_viewed*

Récupération des questions répondues  
*mod\_lesson\_get\_questions\_attempts*

Mise à jour / calcul des données

# Construction du JSON grâce aux webservices



- `mod_lesson_finish_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_attempts_overview` ▶
- `mod_lesson_get_content_pages_viewed` ▶
- `mod_lesson_get_lesson` ▶
- `mod_lesson_get_lesson_access_information` ▶
- `mod_lesson_get_lessons_by_courses` ▶
- `mod_lesson_get_page_data` ▶
- `mod_lesson_get_pages` ▶
- `mod_lesson_get_pages_possible_jumps` ▶
- `mod_lesson_get_questions_attempts` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_user_attempt_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_grade` ▶
- `mod_lesson_get_user_timers` ▶
- `mod_lesson_launch_attempt` ▶
- `mod_lesson_process_page` ▶
- `mod_lesson_view_lesson` ▶

Récupération de la structure de la leçon  
*mod\_lesson\_get\_pages*

Construction des nœuds et des liens

Récupération de la liste des tentatives  
*mod\_lesson\_get\_attempts\_overview*

Pour chaque tentative

Récupération des pages vues  
*mod\_lesson\_get\_content\_pages\_viewed*

Récupération des questions répondues  
*mod\_lesson\_get\_questions\_attempts*

Mise à jour / calcul des données

Ecriture de la chaîne JSON

# Construction du JSON grâce aux webservices



*Merci à Christophe MATHIEU*

- `mod_lesson_finish_attempt` ▶
- `mod_lesson_get_attempts_overview` ▶
- `mod_lesson_get_content_pages` ▶
- `mod_lesson_get_lesson` ▶
- `mod_lesson_get_lesson_ac/...ormation` ▶
- `mod_lesson_get_lessons/...ses` ▶
- `mod_lesson_get_page` ▶
- `mod_lesson_get_p/...` ▶
- `mod_lesson_get...ossible_jumps` ▶
- `mod_lesson_r...ions_attempts` ▶
- `mod_leso...er_attempt` ▶
- `mod_les..._user_attempt_grade` ▶
- `mod..._get_user_grade` ▶
- `mc..._get_user_timers` ▶
- `..._lesson_launch_attempt` ▶
- `..._lesson_process_page` ▶
- `mod_lesson_view_lesson` ▶

Récupération de la structure de la leçon  
*mod\_lesson\_get\_pages*

Construction des nœuds et des liens

Récupération de la liste des tentatives  
*mod\_lesson\_get\_attempts\_overview*

Pour chaque tentative

Récupération des pages vues  
*mod\_lesson\_get\_content\_pages\_viewed*

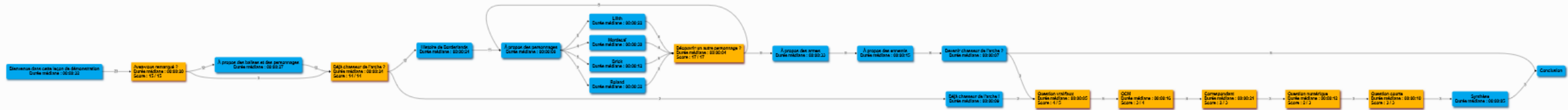
Récupération des questions répondues  
*mod\_lesson\_get\_questions\_attempts*

Mise à jour / calcul des données

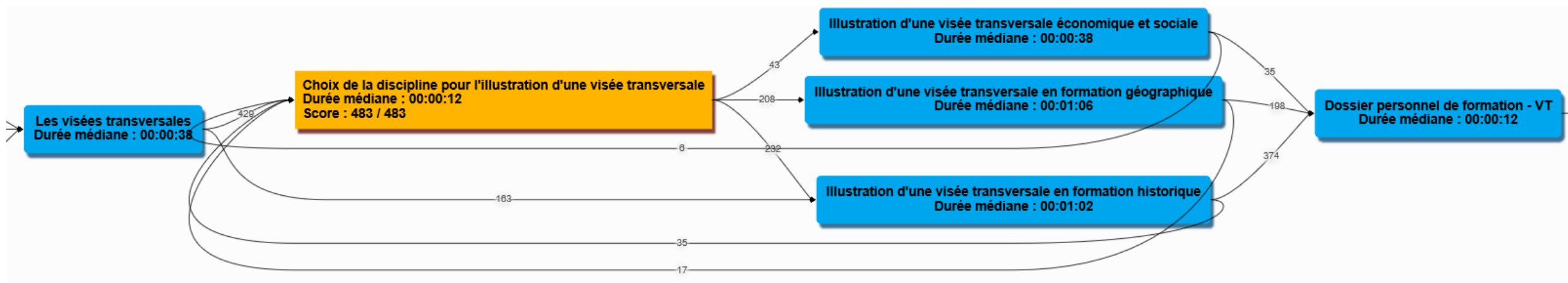
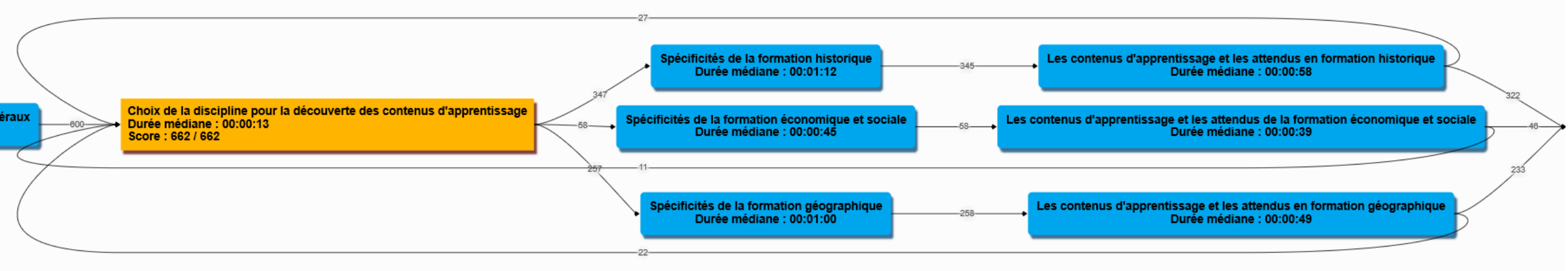
Ecriture de la chaine JSON



# Un exemple avec vos traces



# Un autre exemple



# Un dernier exemple pour la route
















# Conclusion



Leçon Paramètres Rapports Plus ▾

Retour Replié ▾

## Modification de la leçon

Titre de la page	Type de page	Sauts	Actions
Bienvenue dans cette leçon de démonstration	Contenu	Avez-vous remarqué ?	 Ajouter une page... ▾
Avez-vous remarqué ?	Choix multiple	À propos des balises et des personnages Déjà chasseur de l'arche ?	 Ajouter une page... ▾
À propos des balises et des personnages	Contenu	Déjà chasseur de l'arche ?	 Ajouter une page... ▾
Déjà chasseur de l'arche ?	Choix multiple	Déjà chasseur de l'arche ! Histoire de Borderlands	 Ajouter une page... ▾
Histoire de Borderlands	Contenu	À propos des personnages	 Ajouter une page... ▾
À propos des personnages	Contenu	Brick Liith Mordecai Roland	 Ajouter une page... ▾
Brick	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	 Ajouter une page... ▾
Liith	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	 Ajouter une page... ▾
Mordecai	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	 Ajouter une page... ▾
Roland	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	 Ajouter une page... ▾
Découvrir un autre personnage ?	Choix multiple	À propos des personnages À propos des armes	 Ajouter une page... ▾
À propos des armes	Contenu	À propos des ennemis	 Ajouter une page... ▾
À propos des ennemis	Contenu	Devenir chasseur de l'arche ?	 Ajouter une page... ▾

# Conclusion



La leçon dans Moodle est une activité :

Leçon Paramètres Rapports Plus ▾

Retour Replié ▾

Modification de la leçon

Titre de la page	Type de page	Sauts	Actions
Bienvenue dans cette leçon de démonstration	Contenu	Avez-vous remarqué ?	Ajouter une page... ▾
Avez-vous remarqué ?	Choix multiple	À propos des balises et des personnages Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾
À propos des balises et des personnages	Contenu	Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾
Déjà chasseur de l'arche ?	Choix multiple	Déjà chasseur de l'arche ! Histoire de Borderlands	Ajouter une page... ▾
Histoire de Borderlands	Contenu	À propos des personnages	Ajouter une page... ▾
À propos des personnages	Contenu	Brick Liith Mordecai Roland	Ajouter une page... ▾
Brick	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Liith	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Mordecai	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Roland	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Découvrir un autre personnage ?	Choix multiple	À propos des personnages À propos des armes	Ajouter une page... ▾
À propos des armes	Contenu	À propos des ennemis	Ajouter une page... ▾
À propos des ennemis	Contenu	Devenir chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾

# Conclusion



La leçon dans Moodle est une activité :  
- **variée** (alternance des questions/contenus) ;

Leçon Paramètres Rapports Plus ▾

Retour Replié ▾

Modification de la leçon

Titre de la page	Type de page	Sauts	Actions
Bienvenue dans cette leçon de démonstration	Contenu	Avez-vous remarqué ?	Ajouter une page... ▾
Avez-vous remarqué ?	Choix multiple	À propos des balises et des personnages Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾
À propos des balises et des personnages	Contenu	Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾
Déjà chasseur de l'arche ?	Choix multiple	Déjà chasseur de l'arche ! Histoire de Borderlands	Ajouter une page... ▾
Histoire de Borderlands	Contenu	À propos des personnages	Ajouter une page... ▾
À propos des personnages	Contenu	Brick Liñh Mordecai Roland	Ajouter une page... ▾
Brick	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Liñh	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Mordecai	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Roland	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Découvrir un autre personnage ?	Choix multiple	À propos des personnages À propos des armes	Ajouter une page... ▾
À propos des armes	Contenu	À propos des ennemis	Ajouter une page... ▾
À propos des ennemis	Contenu	Devenir chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾

# Conclusion



- La leçon dans Moodle est une activité :
- **variée** (alternance des questions/contenus) ;
  - **puissante** (suivi des parcours) ;

Leçon Paramètres Rapports Plus ▾

Retour Replié ▾

Modification de la leçon

Titre de la page	Type de page	Sauts	Actions
Bienvenue dans cette leçon de démonstration	Contenu	Avez-vous remarqué ?	Ajouter une page...
Avez-vous remarqué ?	Choix multiple	À propos des balises et des personnages Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page...
À propos des balises et des personnages	Contenu	Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page...
Déjà chasseur de l'arche ?	Choix multiple	Déjà chasseur de l'arche ! Histoire de Borderlands	Ajouter une page...
Histoire de Borderlands	Contenu	À propos des personnages	Ajouter une page...
À propos des personnages	Contenu	Brick Liith Mordecai Roland	Ajouter une page...
Brick	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page...
Liith	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page...
Mordecai	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page...
Roland	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page...
Découvrir un autre personnage ?	Choix multiple	À propos des personnages À propos des armes	Ajouter une page...
À propos des armes	Contenu	À propos des ennemis	Ajouter une page...
À propos des ennemis	Contenu	Devenir chasseur de l'arche ?	Ajouter une page...

# Conclusion



- La leçon dans Moodle est une activité :
- **variée** (alternance des questions/contenus) ;
  - **puissante** (suivi des parcours) ;
  - **personnalisable** (CSS, BS, etc.) ;

Leçon Paramètres Rapports Plus ▾

Retour Replié ▾

Modification de la leçon

Titre de la page	Type de page	Sauts	Actions
Bienvenue dans cette leçon de démonstration	Contenu	Avez-vous remarqué ?	Ajouter une page... ▾
Avez-vous remarqué ?	Choix multiple	À propos des balises et des personnages Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾
À propos des balises et des personnages	Contenu	Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾
Déjà chasseur de l'arche ?	Choix multiple	Déjà chasseur de l'arche ! Histoire de Borderlands	Ajouter une page... ▾
Histoire de Borderlands	Contenu	À propos des personnages	Ajouter une page... ▾
À propos des personnages	Contenu	Brick Liñth Mordecai Roland	Ajouter une page... ▾
Brick	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Liñth	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Mordecai	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Roland	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Découvrir un autre personnage ?	Choix multiple	À propos des personnages À propos des armes	Ajouter une page... ▾
À propos des armes	Contenu	À propos des ennemis	Ajouter une page... ▾
À propos des ennemis	Contenu	Devenir chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾



# Conclusion



- La leçon dans Moodle est une activité :
- **variée** (alternance des questions/contenus) ;
  - **puissante** (suivi des parcours) ;
  - **personnalisable** (CSS, BS, etc.) ;
  - **rentable** pour les grands groupes ;

Leçon Paramètres Rapports Plus ▾

Retour Replié ▾

Modification de la leçon

Titre de la page	Type de page	Sauts	Actions
Bienvenue dans cette leçon de démonstration	Contenu	Avez-vous remarqué ?	Ajouter une page... ▾
Avez-vous remarqué ?	Choix multiple	À propos des balises et des personnages Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾
À propos des balises et des personnages	Contenu	Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾
Déjà chasseur de l'arche ?	Choix multiple	Déjà chasseur de l'arche ! Histoire de Borderlands	Ajouter une page... ▾
Histoire de Borderlands	Contenu	À propos des personnages	Ajouter une page... ▾
À propos des personnages	Contenu	Brick Lilith Mordecai Roland	Ajouter une page... ▾
Brick	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Lilith	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Mordecai	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Roland	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Découvrir un autre personnage ?	Choix multiple	À propos des personnages À propos des armes	Ajouter une page... ▾
À propos des armes	Contenu	À propos des ennemis	Ajouter une page... ▾
À propos des ennemis	Contenu	Devenir chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾

# Conclusion



- La leçon dans Moodle est une activité :
- **variée** (alternance des questions/contenus) ;
  - **puissante** (suivi des parcours) ;
  - **personnalisable** (CSS, BS, etc.) ;
  - **rentable** pour les grands groupes ;
  - **intéressante** (recherche, etc.) ;

Leçon Paramètres Rapports Plus ▾

Retour Replié ▾

Modification de la leçon

Titre de la page	Type de page	Sauts	Actions
Bienvenue dans cette leçon de démonstration	Contenu	Avez-vous remarqué ?	Ajouter une page... ▾
Avez-vous remarqué ?	Choix multiple	À propos des balises et des personnages Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾
À propos des balises et des personnages	Contenu	Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾
Déjà chasseur de l'arche ?	Choix multiple	Déjà chasseur de l'arche ! Histoire de Borderlands	Ajouter une page... ▾
Histoire de Borderlands	Contenu	À propos des personnages	Ajouter une page... ▾
À propos des personnages	Contenu	Brick Lilith Mordecai Roland	Ajouter une page... ▾
Brick	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Lilith	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Mordecai	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Roland	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Découvrir un autre personnage ?	Choix multiple	À propos des personnages À propos des armes	Ajouter une page... ▾
À propos des armes	Contenu	À propos des ennemis	Ajouter une page... ▾
À propos des ennemis	Contenu	Devenir chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾

# Conclusion



- La leçon dans Moodle est une activité :
- **variée** (alternance des questions/contenus) ;
  - **puissante** (suivi des parcours) ;
  - **personnalisable** (CSS, BS, etc.) ;
  - **rentable** pour les grands groupes ;
  - **intéressante** (recherche, etc.) ;
  - pas forcément moche ;

Leçon Paramètres Rapports Plus ▾

Retour Replié ▾

Modification de la leçon

Titre de la page	Type de page	Sauts	Actions
Bienvenue dans cette leçon de démonstration	Contenu	Avez-vous remarqué ?	Ajouter une page...
Avez-vous remarqué ?	Choix multiple	À propos des balises et des personnages Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page...
À propos des balises et des personnages	Contenu	Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page...
Déjà chasseur de l'arche ?	Choix multiple	Déjà chasseur de l'arche ! Histoire de Borderlands	Ajouter une page...
Histoire de Borderlands	Contenu	À propos des personnages	Ajouter une page...
À propos des personnages	Contenu	Brick Lilith Mordecai Roland	Ajouter une page...
Brick	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page...
Lilith	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page...
Mordecai	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page...
Roland	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page...
Découvrir un autre personnage ?	Choix multiple	À propos des personnages À propos des armes	Ajouter une page...
À propos des armes	Contenu	À propos des ennemis	Ajouter une page...
À propos des ennemis	Contenu	Devenir chasseur de l'arche ?	Ajouter une page...

# Conclusion



- La leçon dans Moodle est une activité :
- **variée** (alternance des questions/contenus) ;
  - **puissante** (suivi des parcours) ;
  - **personnalisable** (CSS, BS, etc.) ;
  - **rentable** pour les grands groupes ;
  - **intéressante** (recherche, etc.) ;
  - pas forcément moche ;
  - pas sans défaut (banque de questions) ;

Leçon Paramètres Rapports Plus ▾

Retour Replié ▾

Modification de la leçon

Titre de la page	Type de page	Sauts	Actions
Bienvenue dans cette leçon de démonstration	Contenu	Avez-vous remarqué ?	Ajouter une page... ▾
Avez-vous remarqué ?	Choix multiple	À propos des balises et des personnages Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾
À propos des balises et des personnages	Contenu	Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾
Déjà chasseur de l'arche ?	Choix multiple	Déjà chasseur de l'arche ! Histoire de Borderlands	Ajouter une page... ▾
Histoire de Borderlands	Contenu	À propos des personnages	Ajouter une page... ▾
À propos des personnages	Contenu	Brick Lilith Mordecai Roland	Ajouter une page... ▾
Brick	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Lilith	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Mordecai	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Roland	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Découvrir un autre personnage ?	Choix multiple	À propos des personnages À propos des armes	Ajouter une page... ▾
À propos des armes	Contenu	À propos des ennemis	Ajouter une page... ▾
À propos des ennemis	Contenu	Devenir chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾

# Conclusion



- La leçon dans Moodle est une activité :
- **variée** (alternance des questions/contenus) ;
  - **puissante** (suivi des parcours) ;
  - **personnalisable** (CSS, BS, etc.) ;
  - **rentable** pour les grands groupes ;
  - **intéressante** (recherche, etc.) ;
  - pas forcément moche ;
  - pas sans défaut (banque de questions) ;
  - pas évidente à prendre en main.

Leçon Paramètres Rapports Plus ▾

Retour Replié ▾

Modification de la leçon

Titre de la page	Type de page	Sauts	Actions
Bienvenue dans cette leçon de démonstration	Contenu	Avez-vous remarqué ?	Ajouter une page...
Avez-vous remarqué ?	Choix multiple	À propos des balises et des personnages Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page...
À propos des balises et des personnages	Contenu	Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page...
Déjà chasseur de l'arche ?	Choix multiple	Déjà chasseur de l'arche ! Histoire de Borderlands	Ajouter une page...
Histoire de Borderlands	Contenu	À propos des personnages	Ajouter une page...
À propos des personnages	Contenu	Brick Lilith Mordecai Roland	Ajouter une page...
Brick	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page...
Lilith	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page...
Mordecai	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page...
Roland	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page...
Découvrir un autre personnage ?	Choix multiple	À propos des personnages À propos des armes	Ajouter une page...
À propos des armes	Contenu	À propos des ennemis	Ajouter une page...
À propos des ennemis	Contenu	Devenir chasseur de l'arche ?	Ajouter une page...

# Conclusion



Leçon Paramètres Rapports Plus ▾

Retour Replié ▾

Modification de la leçon

Titre de la page	Type de page	Sauts	Actions
Bienvenue dans cette leçon de démonstration	Contenu	Avez-vous remarqué ?	Ajouter une page... ▾
Avez-vous remarqué ?	Choix multiple	À propos des balises et des personnages Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾
À propos des balises et des personnages	Contenu	Déjà chasseur de l'arche ?	Ajouter une page... ▾
Déjà chasseur de l'arche ?	Choix multiple	Déjà chasseur de l'arche ! Histoire de Borderlands	Ajouter une page... ▾
Histoire de Borderlands	Contenu	À propos des personnages	Ajouter une page... ▾
À propos des personnages	Contenu	Brick Lilith Mordecai Roland	Ajouter une page... ▾
Brick	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Lilith	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Mordecai	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Roland	Contenu	Découvrir un autre personnage ?	Ajouter une page... ▾
Découvrir un autre personnage ?	Choix multiple	À propos des personnages À propos des armes	Ajouter une page... ▾

- La leçon dans Moodle est une activité :
- **variée** (alternance des questions/contenus) ;
  - **puissante** (suivi des parcours) ;
  - **personnalisable** (CSS, BS, etc.) ;
  - **rentable** pour les grands groupes ;
  - **intéressante** (recherche, etc.) ;
  - pas forcément moche ;
  - pas sans défaut (banque de questions) ;
  - pas évidente à prendre en main.

À vaincre sans péril, on triomphe sans gloire.



# Merci de votre attention



Des questions ?



luc.stavaux@ifpc-fwf.be  
luc.stavaux@gmail.com



<https://stavaux-luc.no-ip.org>