11 CRÉER DES ACTIVITÉS INTERACTIVES AVEC H5P

Format du tutoriel

Difficulté

Niveau avancé

Durée

35-50 min.

Matériel

- Ordinateur
- Lumi H5P Editor ou une autre plateforme compatible H5P
- accès Internet pour le partage ou l'hébergement
- Une idée de visite préparée

Objectifs / Résultats

À la fin de ce tutoriel, vous serez capable de :

- comprendre comment H5P peut être utilisé dans une visite numérique du patrimoine ;
- créer une activité interactive simple ;
- ajouter des questions, des réponses et des commentaires ;
- prévisualiser et tester votre activité ;
- comprendre les options d'hébergement et d'accès de base ;
- intégrer cette activité à votre visite.

1) Objectifs de ce tutoriel vidéo

Cette vidéo présente H5P comme un outil permettant de créer des activités interactives simples pour une visite numérique du patrimoine culturel. Il est conçu pour les jeunes créateurs souhaitant rendre une visite plus active, intéressante et facile à suivre.
Au lieu de se contenter de présenter des informations, H5P permet aux visiteurs de répondre à des questions, d'explorer des images, de comparer des idées ou de réfléchir à leurs découvertes lors d'une étape de la visite.

Cette vidéo explique comment créer une activité à choix multiples simple avec l'éditeur Lumi H5P. L'objectif n'est pas d'apprendre tous les types de contenu H5P, mais de comprendre la logique de base : choisir un type d'activité adapté, ajouter un contenu clair, inclure des commentaires utiles, prévisualiser le résultat et définir comment les visiteurs y accéderont en ligne.

Regardez le tutoriel vidéo

Création d'activités interactives avec H5P

https://explorestories.eu/video-tutorial-h5p/

Cofinancé par l'Union européenne

2) Avant de commencer

Avant d'ouvrir l'éditeur, préparez l'idée de l'activité. Choisissez une étape de la visite, un message que vous souhaitez transmettre aux visiteurs et une action qu'ils devront entreprendre (comme répondre à une question, observer de plus près, comparer des détails ou réfléchir à une histoire locale par exemple).

Pour une activité destinée aux débutants, il est préférable de privilégier un contenu concis. Une question simple et pertinente est plus efficace qu'un long questionnaire. Le visiteur peut se trouver à l'extérieur, utiliser son téléphone, se déplacer entre les différentes étapes de la visite ou suivre le parcours en groupe. L'activité doit donc être rapide à ouvrir, facile à lire et réalisable en une ou deux minutes.

Réfléchissez à...	Question directrice
Objectif	Que devraient retenir les visiteurs à l'issue de cette activité ?
Moment	Quelle place occupe cette activité dans le parcours ?
Format	Lequel est le plus adapté : les questions à choix multiples, l'exploration d'images, la chronologie ou un autre type de format ?
Accès	Comment les visiteurs pourront-ils y accéder : via un QR code, un lien, Genially, un site web ou une plateforme d'apprentissage ?

3) Remarque importante : hébergement et accès

Lumi H5P Editor est utile pour créer, modifier, prévisualiser et exporter du contenu H5P. Cependant, créer une activité sur votre ordinateur ne suffit pas à la rendre accessible aux visiteurs. Si ces derniers doivent ouvrir l'activité via un QR code ou un lien, le contenu final doit être disponible en ligne.

Cofinancé par
l'Union européenne

La meilleure option dépend de la façon dont votre visite sera partagée :

- L'exportation **Lumi** peut s'avérer utile pour créer et tester votre activité. Toutefois, il est indispensable de vérifier que les visiteurs peuvent ouvrir la version finale.
- **H5P.com** est utile si votre organisation/école y a accès et a besoin d'un espace en ligne pour ses activités H5P.
- **Moodle** est une plateforme d'apprentissage. Elle peut s'avérer utile si l'activité s'inscrit dans le cadre d'un cours, d'un programme de formation ou d'un environnement d'apprentissage scolaire.
- **WordPress** est un système de création de sites web. Il peut s'avérer utile si votre projet ou votre établissement scolaire possède déjà un site WordPress dans lequel l'activité peut être intégrée.
- **Drupal** est un autre système de gestion de sites web, généralement administré par des organisations ou des développeurs web. Il n'est utile que si votre organisation l'utilise déjà.
- **Un site web de projet** peut être une bonne option si votre projet dispose d'une page web publique où les visiteurs peuvent accéder directement à l'activité.

Si vous souhaitez intégrer l'activité à un site web, vérifiez les options d'hébergement et d'accès. Vous pouvez également consulter le tutoriel sur le contenu à 360°, qui explique plus en détail comment ajouter du contenu numérique à une page web.
→ **Voir le tutoriel 12. Création de contenu à 360°**

Dans certains cas, il n'est pas nécessaire que la page soit liée au site web principal ; il suffit qu'elle soit accessible via le lien de la visite ou le QR code.



Conseils

Pour les brochures imprimées, ce point est particulièrement important. Un QR code ne fonctionne que si le contenu lié est public ou accessible au public cible. Avant impression ou publication, testez le lien sur un téléphone ou dans une fenêtre de navigation privée. Vérifiez que la page s'ouvre rapidement et que les visiteurs n'ont pas besoin d'autorisations ou d'identifiants supplémentaires.

Cofinancé par
l'Union européenne

4) Exercice pratique facultatif

Après avoir visionné la vidéo, créez une activité H5P simple pour une étape de visite du patrimoine. Utilisez l'exercice ci-dessous comme une petite tâche de production. L'objectif est de réaliser une activité fonctionnelle, et non une version finale parfaite.

Tâche : Créer une activité à choix multiples qui aide les visiteurs à réfléchir à un lieu, un objet, un bâtiment, un souvenir ou un détail historique.

1. Choisissez une étape de la visite ou un thème du patrimoine culturel.
2. Écrivez un objectif d'apprentissage ou de réflexion pour l'activité.
3. Rédigez une courte question en lien avec le lieu.
4. Ajoutez trois options de réponse, dont une réponse correcte.
5. Ajoutez un bref commentaire pour les réponses correctes et incorrectes.
6. Prévisualisez l'activité et réalisez-la comme si vous étiez un visiteur.
7. Vérifiez si le texte est lisible sur un écran de téléphone.
8. Décidez où l'activité se déroulera ou comment elle sera partagée.
9. Demandez à une autre personne d'essayer et d'expliquer ce qu'elle a compris.

Questions de réflexion

Utilisez ces questions pour évaluer votre activité avant de l'intégrer à une véritable visite :

- Cette activité aide-t-elle les visiteurs à mieux comprendre le lieu ?
- La question est-elle courte, claire et en lien avec l'étape de la visite ?
- L'activité est-elle stimulante plutôt que de ressembler à un examen scolaire ?
- Ces commentaires apportent-ils des informations pertinentes ?
- L'activité peut-elle être réalisée en une ou deux minutes ?
- L'activité est-elle facilement accessible et utilisable sur un téléphone ?
- Le lien est-il public ou accessible au groupe cible ?
- Avez-vous vérifié les exigences en matière de droits d'auteur et de mentions de crédit pour tous les médias utilisés ?

Cofinancé par l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.