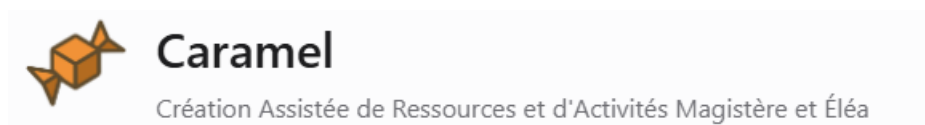


# Créer des activités interactives avec Caramel

## 1- CAMEL – De quoi s'agit-il ?

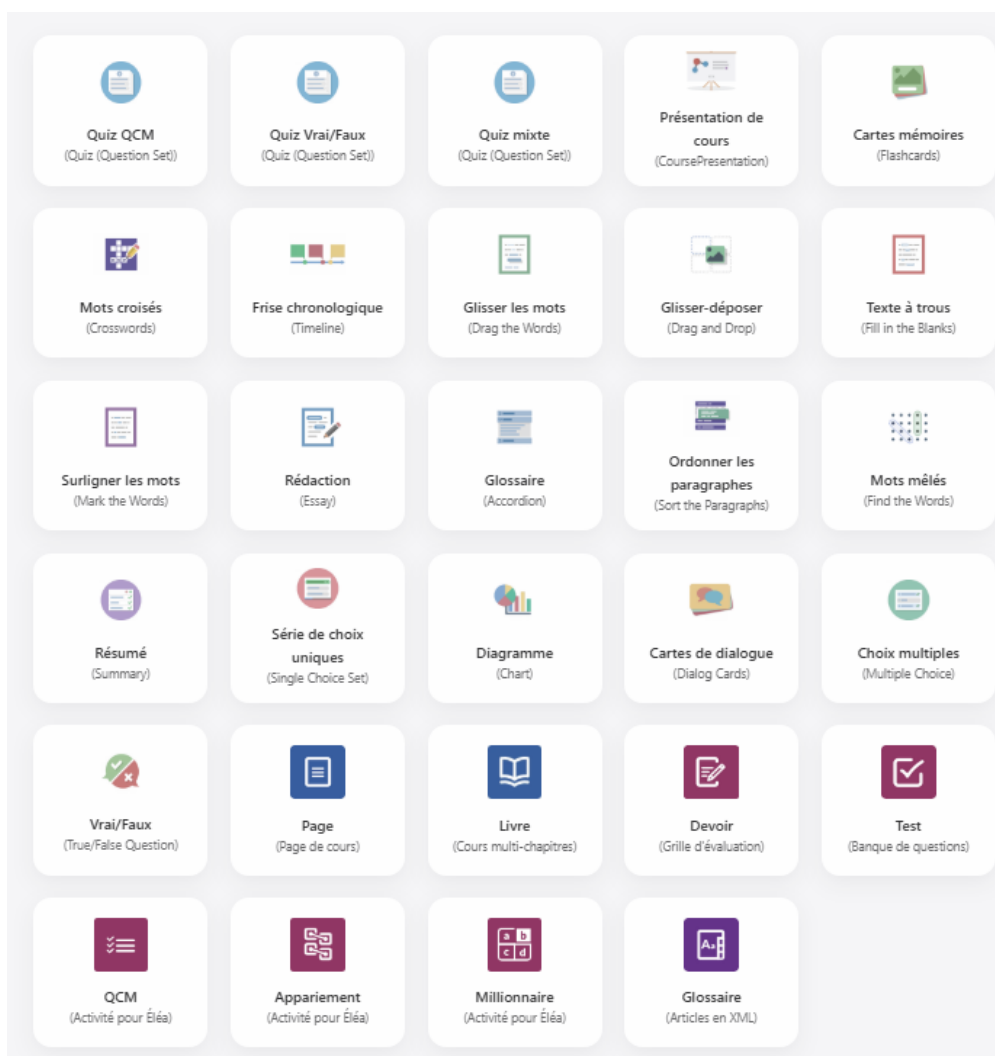
Caramel est l'acronyme de Création Assistée de Ressources et d'Activités Magistère et Éléa. Cette application libre et gratuite a été conçue par Gauthier Remande (académie de Nantes) et Emmanuel Gaunard (académie de Grenoble). Elle est hébergée sur la Forge des communs numériques éducatifs.

L'outil permet de générer des activités interactives au format H5P ou XML pour Eléa, Moodle et Magistère en s'appuyant sur l'intelligence artificielle.



## 2 – Quels types de contenus interactifs peuvent être générés par CAMEL ?

Caramel propose 29 types d'activités différents dont 21 activités H5P : frise chronologique, cartes mémoires, quiz, mots croisés, texte à trous... et 8 activités Moodle/Éléa : jeu d'association, jeu de quiz Millionnaire...



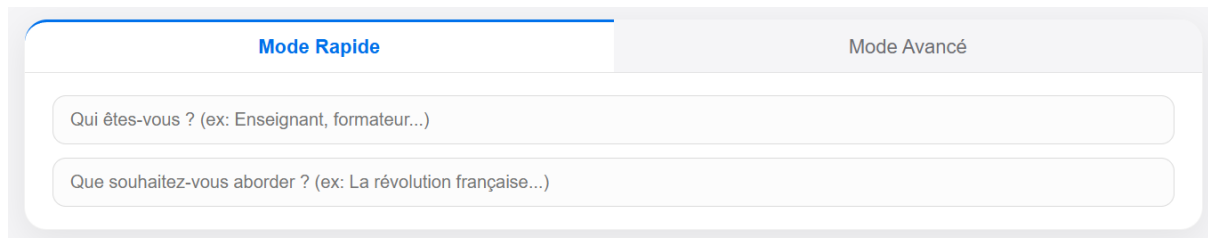
# Créer des activités interactives avec Caramel

## 3 – Comment faire ?

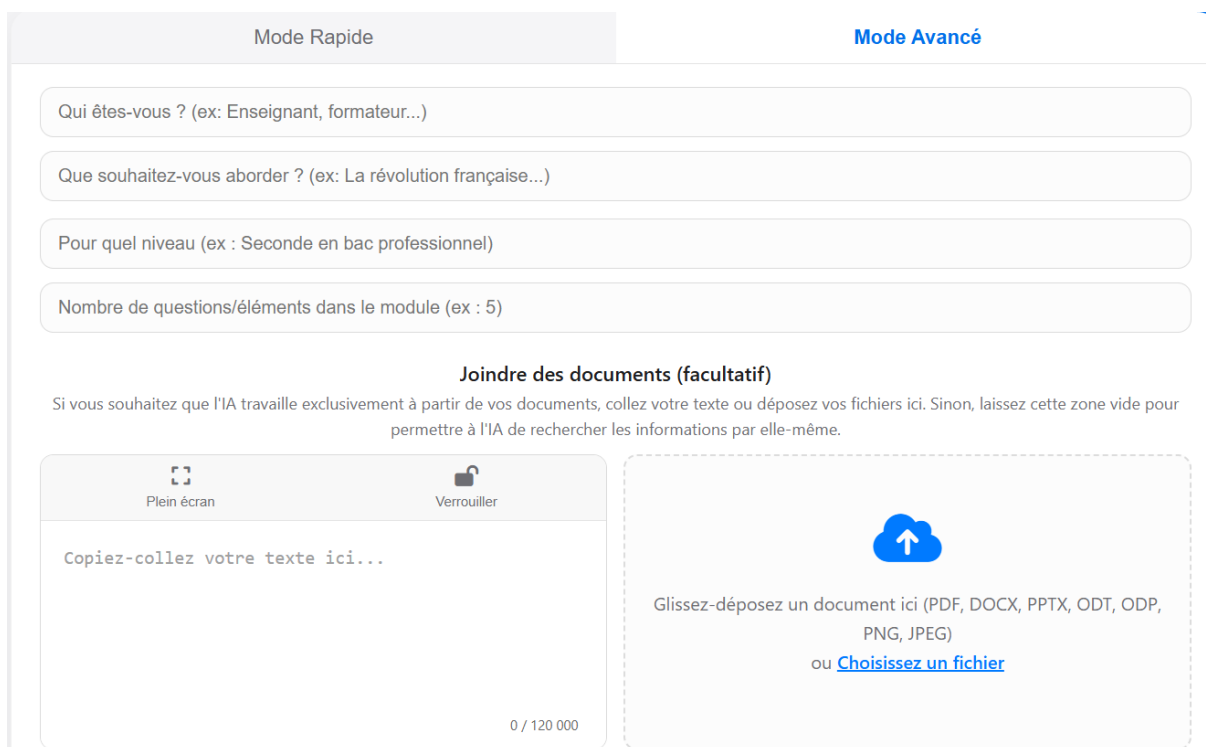
### Première étape : Décrire son besoin

Pour commencer, il faut décrire clairement ce que l'on souhaite créer. Pour cela, deux modes sont à disposition :

- Le mode rapide où l'on indique le niveau, le thème que l'on souhaite traiter



- Le mode avancé qui permet une demande plus structurée avec des champs supplémentaires et surtout l'ajout de documents, comme par exemple un fichier de cours sur lequel se basera l'IA pour générer les activités. Le traitement de ce fichier se fait en local, donc aucune donnée n'est envoyée sur Internet.



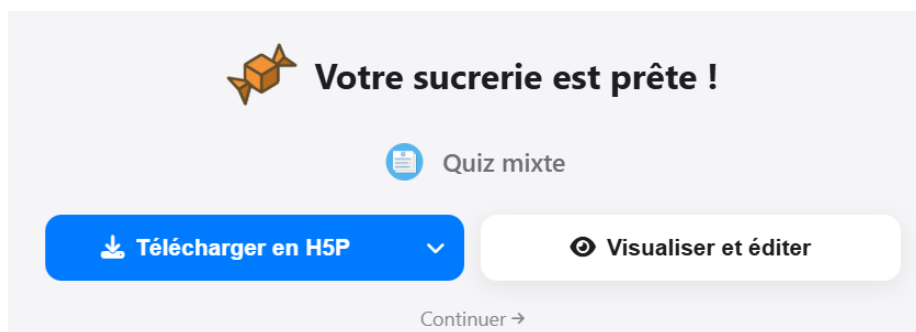
### Deuxième étape : Choisir le type d'activité

Une fois la description faite, les activités deviennent accessibles. Il reste alors à cliquer sur celle qui correspond à l'objectif pédagogique visé.

# Créer des activités interactives avec Caramel

## Troisième étape : Générer et affiner le contenu

Il suffit ensuite de cliquer sur générer en un clic et l'IA produit le contenu demandé.



On peut télécharger directement l'activité créée ou bien la visualiser et l'éditer pour modifier le contenu en fonction des objectifs visés. L'enseignant conserve donc la main pour modifier les propositions de l'intelligence artificielle.

Exemples de questions générées pour réviser une leçon sur les subordonnées en classe de troisième :

1 / 1

Quiz mixte

Éléa

Magistère

Moodle

×

Glissez chaque mot dans la phrase pour compléter la fonction de la subordonnée relative.

La subordonnée relative a pour fonction . Elle complète le  et est introduite par un  relatif.

épithète

nom

pronom

Vérifier

< >

○ ○ ○ ● ○ ○ ○ ○ ○ ○

Glisser-déposer 1 – Classer les subordonnées

| Relative    | Complétive  |
|-------------|-------------|
| <div></div> | <div></div> |

Vérifier

< >

○ ○ ○ ○ ○ ○ ● ○ ○ ○

Parmi les affirmations suivantes, lesquelles sont vraies concernant la subordonnée interrogative indirecte ?

☐ On peut la déplacer librement dans la phrase.

☐ Elle ne peut pas être supprimée sans changer le sens.

☐ Elle complète le verbe et a pour fonction COD.

☐ Elle est introduite par un pronom relatif.

Vérifier

< >

○ ○ ○ ○ ○ ○ ● ○ ○ ○

## Quatrième étape : Le partage des activités

- Une fois l'activité créée et téléchargée, il est possible de l'intégrer dans un parcours Moodle/Éléa. Cela permet d'avoir un suivi des activités réalisées par les élèves et une vision globale des résultats.
- Pour ceux qui n'utilisent pas de plateforme d'apprentissage, les activités peuvent être partagées de manière autonome grâce à des outils comme Digiquiz de La Digitale. Les élèves pourront faire les exercices directement depuis leur navigateur sans avoir besoin de créer un compte et ils auront un retour immédiat sur les réponses.

Voici comment procéder :

1. Créez votre activité dans Caramel et téléchargez le fichier .h5p
2. Rendez-vous sur <https://ladigitale.dev/digiquiz/>
3. Déposez votre fichier .h5p dans la zone prévue
4. Récupérez le lien de partage généré
5. Partagez ce lien avec vos élèves via Pronote ou l'ENT.

[Exemple d'activité sur les subordonnées](#) déposée sur La Digitale.

## 4 – Quel intérêt ?

- Pour l'enseignant : CARMEL permet un gain de temps considérable pour la production d'activités interactives. La diversité des activités proposées permet d'envisager l'autonomisation des élèves ainsi qu'une véritable différenciation. L'enseignant reste maître des contenus et à partir de son expertise peut modifier à sa convenance les activités générées.
- Pour l'élève : Les activités permettent de travailler la mémorisation, de s'entraîner, de s'auto-évaluer grâce aux retours immédiats.