



## 1- Présentation du module H5P et du mode « appariement d'images » :

Il s'agit d'une activité interactive, simple et efficace qui demande aux élèves d'associer deux images. Comme les deux images qui constituent une paire ne sont pas identiques, c'est un moyen ludique de tester la compréhension de la relation entre deux images.

Le format numérique H5P (HyperText Markup Language 5) est un format web intégré directement dans Moodle, ce qui permet d'avoir un feedback (retour) sur le travail des élèves (participation, résultats).

## 2- L'appariement d'images : Quelles possibilités et quels avantages ?

- Activité ludique
- Possibilité d'utiliser ce module avec un écran tactile (grande accessibilité)
- Outil simple pour aborder des notions plus complexes
- Possibilité de créer de nombreuses paires d'images
- On peut substituer à l'image des « textes » grâce au format PNG (ouverture vers l'histoire de l'art)

## 3 – Précisions matérielles – pas à pas :

- Accéder à Moodle via l'ENT de son établissement. Créer son cours puis « Ajouter une activité ou ressource ».

- Cliquer sur « contenu interactif »



- Il faut alors indiquer le **titre de l'activité**. Ici, nous allons réaliser un appariement des lettres minuscules et majuscules de l'alphabet grec (chapitre sur *l'Odyssee* en sixième). Pour que ce soit plus simple pour les élèves, l'alphabet a été « découpé » en deux parties. Il faudra donc réaliser 2x12 cartes.

- le « Task description » désigne **la consigne**.

The screenshot shows the Moodle H5P configuration interface for an 'Appariement d'images' activity. At the top, there is a dropdown menu with 'H5P Hub Appariement d'images' and a downward arrow. Below this are two tabs: 'Tutoriel' (selected) and 'Exemple'. To the right of the tabs are two buttons: 'Copier' and 'Coller et Remplacer'. The main content area is titled 'Image Pair' and contains two input fields. The first is labeled 'Titre \*' with a 'Métadonnées' button next to it; the text 'Utilisé pour la recherche, les rapports et les informations de copyright' is shown below it. The input field contains the text 'Apprenez l'alphabet grec partie 1'. The second is labeled 'Task Description \*' with a sub-label 'A guide telling the user how to solve this task.' below it. The input field contains the text 'Faites glisser chaque lettre minuscule sur la majuscule correspondante.'

- Ensuite, nous pouvons réaliser les cartes. On commence par créer le nombre de « cards » nécessaires à l'activité en cliquant sur « **ajouter card** » (ici les 12 cartes ont été créées).
- La programmation des cartes se fait grâce à l'ajout de la première image (« image » + cliquer sur le + vert « ajouter »). On procède de la même manière pour la seconde image nommée « matching image ».

Cards\*

1. Card

2. Card

3. Card

4. Card

5. Card

6. Card

7. Card

8. Card

9. Card

10. Card

11. Card

12. Card

+ AJOUTER CARD

**Image\***

+ Ajouter

2ème étape : choisir la première image à appairer

**Alternative text for Image\***

Describe what can be seen in the photo. The text is read by text-to-speech tools needed by visually impaired users.

**Matching Image**

An optional image to match against instead of using two cards with the same image.

+ Ajouter

3ème étape : choisir la seconde image à appairer

**Alternative text for Matching Image**

Describe what can be seen in the photo. The text is read by text-to-speech tools needed by visually impaired users.

1ère étape : créer le nombre de « cards » nécessaires à l'activité

- On obtient alors ceci.

Cards\*

1. Card

2. Card

3. Card

4. Card

5. Card

6. Card

7. Card

8. Card

9. Card

10. Card

11. Card

12. Card

+ AJOUTER CARD

**Image\***

α

Editer l'image

Editer le copyright

**Alternative text for Image\***

Describe what can be seen in the photo. The text is read by text-to-speech tools needed by visually impaired users.

**Matching Image**

An optional image to match against instead of using two cards with the same image.

A

Editer l'image

Editer le copyright

**Alternative text for Matching Image**

Describe what can be seen in the photo. The text is read by text-to-speech tools needed by visually impaired users.

- La programmation des résultats se fait ensuite, juste en dessous du module de création des cartes. En cliquant sur « Behavioural settings », on peut activer le mode « réessayer autant de fois qu'on le souhaite ».

Le module « options et textes permet de personnaliser l'affichage des résultats. Voici un exemple basique mais fonctionnel. En ce qui concerne le « feedback texte, le @ servira à afficher le score de l'élève à la fin de l'exercice.

Options et textes

Vous pouvez ici éditer les options et les textes. Langue: English ▾

Image Pair

Valider

Text for "Check" button \*

Valider

Text for "Retry" button \*

Réessayer

Text for "ShowSolution" button \*

Montrer la solution

Feedback text \*

Feedback text, variables available: @score and @total. Example: 'You got @score of @total possible points'

Vous avez @score points sur un total de @total points

- Enfin, cliquer sur « Enregistrer et afficher » pour tester sa création. En imitant un élève, les erreurs apparaissent. L'élève peut, au choix, réessayer ou voir la solution. Il peut ensuite relancer l'activité pour progresser.

## Apprenez l'alphabet grec partie 1

Faites glisser chaque lettre minuscule sur la majuscule correspondante.

α	β	ι	μ	γ	Γ	Λ	Δ	H	Z
ζ	θ	ε	κ	λ	B	Θ	K	A	M
δ	η	E	I						

✓ Valider

## Apprenez l'alphabet grec partie 1

Faites glisser chaque lettre minuscule sur la majuscule correspondante.

α	β	ι	μ	γ	γ	λ	δ	ζ	β
ζ	θ	ε	κ	λ	κ	θ	η	α	μ
δ	η	ε	ι						

Vous avez 8 points sur un total de 12 points

8/12

Réessayer Montrer la solution

## 4 – L'appariement d'images : quel(s) point(s) de vigilance ?

- Ne pas choisir trop de cartes dans un seul exercice : l'affichage devient problématique (toutes les cartes ne sont pas sur l'écran, ce qui empêche de réaliser l'exercice sur tablette par exemple).
- On peut gagner du temps grâce à la fonction « capture d'écran », qui permet de sélectionner l'image dont on a besoin.

## 5 - Exemple d'utilisation

- Ici, le module est utilisé pour apprendre les attributs des dieux. Les cartes avec les noms des dieux ont été créées sur le traitement de texte puis enregistrées avec la fonction capture d'écran ».

Les attributs des principaux dieux

Associe chaque divinité à son attribut.

APHRODITE	ATHÉNA	ZEUS	POSÉIDON	APOLLON					
HERMÈS	HÉRA	HÉPHAÏSTOS							

✓ Valider

## 6- Envie d'aller plus loin ? Besoin d'aide ?

- Adresse mail IAN : [IAN Lettres](mailto:IAN.Lettres)
- <https://pedagogie.ac-orleans-tours.fr/lettres/>