

Les types de ressources 2

Intégrer des ressources multimédia - Créer un module

Dans ce module, nous allons voir comment ajouter des éléments d'information à un module.

Dans le bandeau vertical de gauche, cliquez sur « Créer un module ».

Créer

Créer un grain

Créer un module

Créer un parcours

Les éléments à renseigner

Lors de la création du module, ce cadre apparaîtra. Il sera à renseigner avec les informations suivantes :

Créer un module

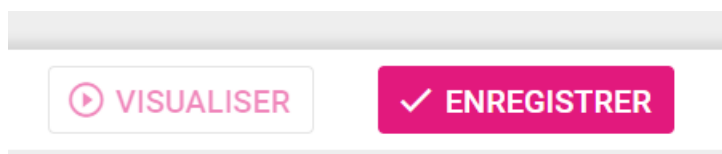
The screenshot shows the 'Créer un module' form with the following elements and callouts:

- Titre du module *:** A text input field for the module name. Callout: "Renseigner obligatoirement le nom du module (de manière à le retrouver facilement par la suite)." (Mandatory to specify the module name so it can be easily found later).
- Description :** A text input field for the module description. Callout: "Renseigner la description pour apporter des informations complémentaires (elle n'est pas obligatoire mais peut aider à mieux cibler le contenu proposé)." (Specify the description to provide complementary information (it is not mandatory but can help to better target the proposed content)).
- Éléments du module :** A section with a button "+ AJOUTER UN NOUVEL ÉLÉMENT". Callout: "Cliquer ici pour insérer un nouvel élément (ici un élément d'information)." (Click here to insert a new element (here an information element)).
- OPTIONS DU MODULE** (header):
 - Image:** A dashed box with a camera icon and the text "Cliquez ici pour choisir une image".
 - Thème:** A section titled "Sélectionnez un thème graphique pour le module" with a button "VOIR LES TEMPLATES" and a colorful abstract graphic.

- Le nom : il permet de retrouver votre module dans la base mais aussi d'en donner une première information sur le contenu ;
- La description : elle permet d'enrichir les informations apportées à votre module. Elle sera visible en cliquant sur la vignette du grain ;
- Le bouton *Ajouter un nouvel élément* permet d'ajouter un élément d'information :
 - Une vidéo qui sera soit à intégrer (avec un code d'intégration) soit à renseigner par son url ;

- Une page internet ou un objet incorporé
- Un document texte : déposer un .pdf ou un .odt (format ouvert OpenDocument)
- Une page multimédia
- Des ressources

A partir de là, le module peut être créé en cliquant sur *Sauvegarder*.



Ajouter une vidéo

La vidéo est un des éléments d'information à ajouter à un module. Voici les actions à mener pour y parvenir.

Options du module

Vidéo

DESCRIPTION

PARAMÉTRAGE

Titre de l'élément :

Intitulé ...

Renseigner obligatoirement le titre de l'élément (de manière à le retrouver facilement par la suite).

Url / code d'intégration :

Copier/coller l'url de la vidéo ou son code d'intégration.

Remarques :

- L'URL fournie doit utiliser le HTTPS

- Certaines plateformes d'hébergement de vidéos ne sont pas compatibles avec tous les terminaux ou toutes les tailles d'écran

Types de vidéos prises en charge :

- vidéos publiées sur une plateforme d'hébergement : dailymotion, vimeo, youtube

- lien vers un fichier au format mp4

- code d'intégration (iframe...)

ANNULER

Valider ensuite

OK





L'ajout de la vidéo peut se faire de deux manières différentes :

1. Saisir l'url de la vidéo (ou la copier/coller), en faisant attention qu'elle utilise le HTTPS (exemple <https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/video/mathematiques/nombres/comparer-les-decimaux/comparer-deux-nombres-decimaux>)
2. Copier/coller le code d'intégration de la vidéo, donné par le site qui l'héberge. C'est un code avec des balises (<iframe>...</iframe>). Il est à copier dans son intégralité (exemple <iframe src="https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/embed/video/comparer-deux-nombres-decimaux" width="640" height="360" frameborder="0"></iframe>)

Ainsi la vidéo est incorporée à mon module :

Éléments du module :

1) Comparer deux nombres décimaux (Les Fondamentaux)
VIDÉO



+ AJOUTER UN NOUVEL ÉLÉMENT

Ajouter une page internet (ou un objet incorporé)

De la même manière, nous pouvons procéder à l'ajout d'une page internet (ou d'un objet incorporé). Il suffit de copier l'url du site à ajouter et de la coller dans le cadre comme décrit ci-dessous :

Page internet / objet incorporé OPTIONS DU MODULE

DESCRIPTION

PARAMÉTRAGE

Titre de l'élément :
Intitulé ... Renseigner obligatoirement le titre de la page internet ou de l'objet incorporé (de manière à le retrouver facilement par la suite).

Url / code d'intégration :

Copier/coller l'url de la vidéo.

Remarques :
- L'URL fournie doit utiliser le HTTPS
- Certaines pages internet ne sont pas compatibles avec tous les terminaux ou toutes les tailles d'écran

Types pris en charge :
- Url (adresse) d'une page internet
- Code d'intégration (Iframe...)

ANNULER OK

Après validation, un nouvel élément est présent dans notre module.

Éléments du module :

1) Comparer deux nombres décimaux (Les Fondamentaux)
VIDÉO

2) Comparer deux nombres décimaux
PAGE INTERNET / OBJET INCORPORÉ

+ AJOUTER UN NOUVEL ÉLÉMENT

Ajouter un document (PDF ou OpenDocument)

Ensuite, nous pouvons ajouter un document au format PDF ou du type OpenDocument (texte en ODT, classeur en ODS, présentation en ODP). L'ajout fonctionne de la même manière que pour une vidéo ou une page internet :

Fichier Pdf

OPTIONS DU MODULE

DESCRIPTION

PARAMÉTRAGE

Titre de l'élément :

Intitulé ...

Renseigner obligatoirement le titre de l'élément (de manière à le retrouver facilement par la suite).

SÉLECTIONNEZ UN DOCUMENT (.PDF, .ODT, .ODS, .ODP)

Cliquer ici pour sélectionner le document parmi les éléments possiblement intégrables.

Une fois le fichier sélectionné, nous avons la possibilité de n'en sélectionner que certaines pages (si celui-ci en contient plusieurs).

Sélection des pages

ex: 1-5, 8 ou vide

Vous pouvez choisir les pages à afficher :

Toutes les pages (laisser vide)

Page spécifique (ex: 5)

Intervalle de pages (ex: 1-20)

Une fois l'ajout validé, si le document contient plusieurs pages, nous avons la possibilité de les ajouter les unes séparément des autres, pour mieux construire notre module. Ainsi, quand un message de ce type apparaît, nous aurons deux possibilités :





Votre document contient 3 pages,
souhaitez-vous décomposer ces
pages en tant qu'éléments du
module ?

NON

OUI













1. Déposer l'élément dans son intégralité, en une seule unité :

Éléments du module :

1) Apprendre les décimaux DOCUMENT (PDF, OPENDOCUMENT)	   
---	---

2. Déposer l'élément en décomposant ses pages en autant d'éléments :





















Éléments du module :

1) Apprendre les décimaux (page n° 1) DOCUMENT (PDF, OPENDOCUMENT)	   
2) Apprendre les décimaux (page n° 2) DOCUMENT (PDF, OPENDOCUMENT)	   
3) Apprendre les décimaux (page n° 3) DOCUMENT (PDF, OPENDOCUMENT)	   

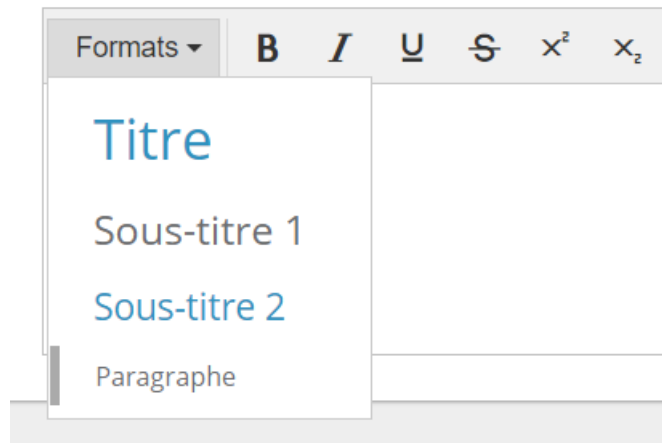
Ajouter une page multimédia

Ensuite, nous pouvons ajouter une page multimédia qui pourra contenir des éléments comme du texte, mais aussi des éléments multimédias (image, vidéo et son).

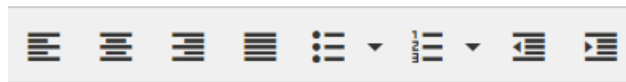
Page multimédia

DESCRIPTION	PARAMÉTRAGE
<p>Titre de l'élément : Intitulé ...</p> <p>Élément / Consigne :</p> <p>Formats ▾ B <i>I</i> <u>U</u>  x^2 x_2                    </p>	

- Les outils de formatage de la police d'écriture permettent sa mise en forme, comme celle des titres.



- Les outils de formatage des paragraphes permettent une mise en forme adaptée à la construction du support mais aussi à sa lecture.



- Les outils complémentaires permettent d'insérer des ressources multimédias



- un tableau, dont la taille sera à déterminer ;
- des caractères spéciaux ;
- une formule mathématique ;
- un lien internet (une url) ;
- une image (à partir de ses fichiers) ;
- une vidéo (à partir de son url ou de son code d'intégration) ;
- un son (à partir de ses fichiers) ;
- et de travailler en plein écran.

Après validation, un nouvel élément d'information est créé dans mon module.

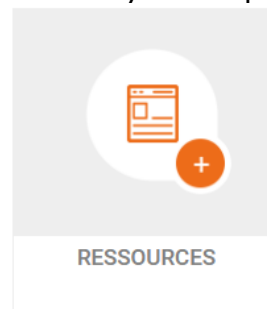
Éléments du module :

◀ ▶	1) Comparer deux nombres décimaux (Les Fondamentaux) VIDÉO	▶ ⏮ ⏭ 🗑
◀ ▶	2) Comparer deux nombres décimaux PAGE INTERNET / OBJET INCORPORÉ	▶ ⏮ ⏭ 🗑
◀ ▶	3) Apprendre les décimaux (page n° 1) DOCUMENT (PDF, OPENDOCUMENT)	▶ ⏮ ⏭ 🗑
◀ ▶	4) Apprendre les décimaux (page n° 2) DOCUMENT (PDF, OPENDOCUMENT)	▶ ⏮ ⏭ 🗑
◀ ▶	5) Apprendre les décimaux (page n° 3) DOCUMENT (PDF, OPENDOCUMENT)	▶ ⏮ ⏭ 🗑
◀ ▶	6) Informations sur les nombres décimaux PAGE MULTIMÉDIA	▶ ⏮ ⏭ 🗑

[+ AJOUTER UN NOUVEL ÉLÉMENT](#)

Ajouter des ressources

Maintenant nous pouvons ajouter une ressource déjà présente parmi les ressources proposées, il s'agit d'un grain. Pour cela, en cliquant sur Ressources, nous sommes renvoyés à l'espace *Tout Tactileo* pour rechercher l'élément qui nous intéresse.



TOUT TACTILEO Comparer deux nombres décimaux dont les parties entières sont distinctes | **OK**

Collections ▾

Domaines ▾

Niveaux ▾

Compétences ▾

Granularités ▾

Thèmes ▾

Difficultés ▾

8 RESSOURCES TROUVÉES : Date décroissante ▾

Comparer deux nombres décimaux dont les parties entières sont...
Vidéo

Moyen - 6ème
VISUALISER

Comparer deux nombres décimaux dont les parties entières sont...
Vidéo

Moyen - 5ème
VISUALISER

Comparer deux nombres décimaux dont les parties entières sont...
Vidéo

Moyen - 4ème
VISUALISER

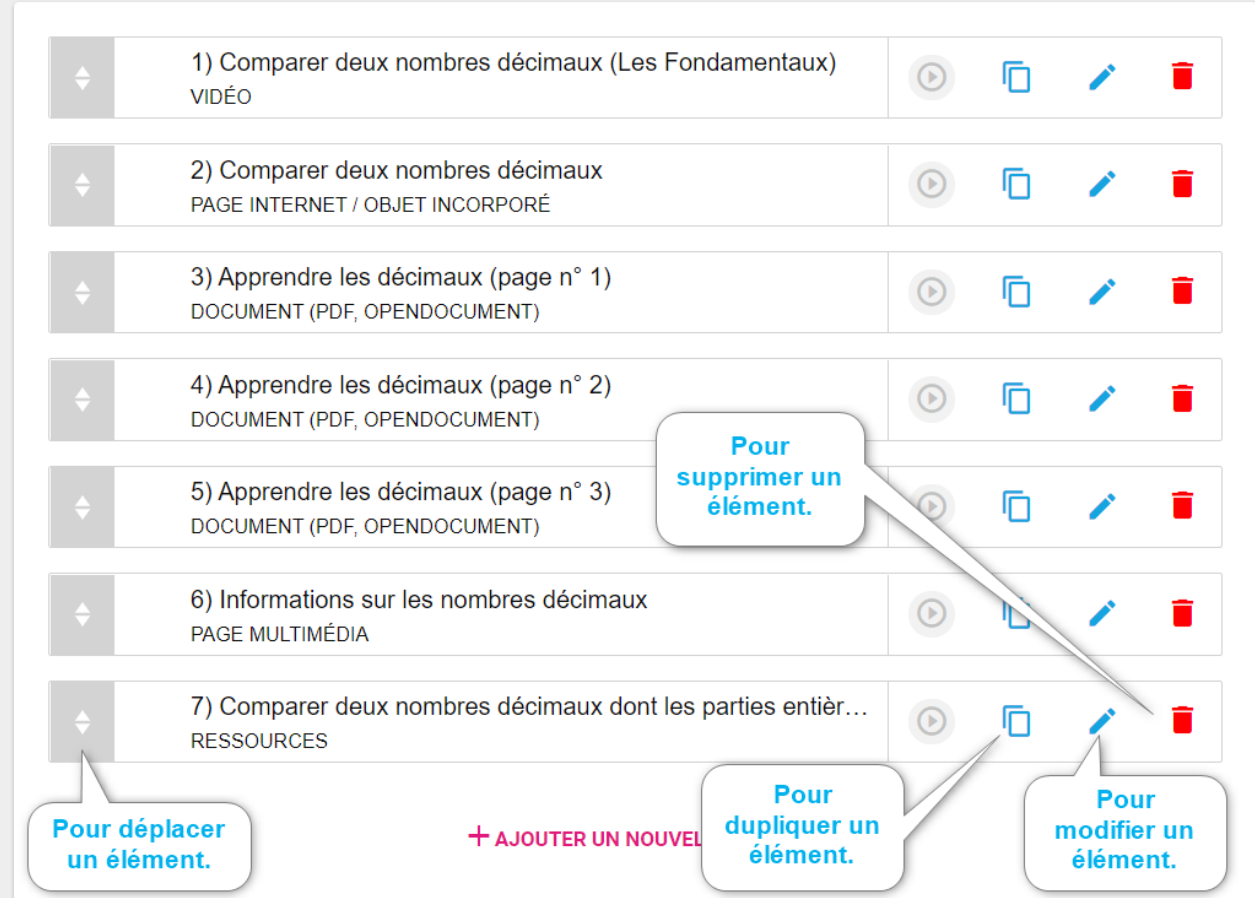
Comparer deux nombres décimaux dont les parties entières sont...
Vidéo

Élémentaire - CM2
VISUALISER

Il suffit alors que cliquer sur le bouton *ajouter*  pour qu'il soit associé aux autres éléments de mon module.

Réorganiser les éléments du module

A partir de là, nous avons intégré tous les types d'éléments possibles à notre module. Nous pouvons désormais les réorganiser selon plusieurs modalités, pour construire l'architecture notre module de manière précise.



The screenshot shows a list of 7 elements in a module editor. Each element has a title and a type, and a set of icons for actions: play, copy, edit, and delete. Callouts explain the actions: 'Pour déplacer un élément.' (pointing to the arrow icon), 'Pour supprimer un élément.' (pointing to the delete icon), 'Pour dupliquer un élément.' (pointing to the copy icon), and 'Pour modifier un élément.' (pointing to the edit icon). A pink button at the bottom says '+ AJOUTER UN NOUVEAU'.

Titre	Type	Actions
1) Comparer deux nombres décimaux (Les Fondamentaux)	VIDÉO	Play, Copy, Edit, Delete
2) Comparer deux nombres décimaux	PAGE INTERNET / OBJET INCORPORÉ	Play, Copy, Edit, Delete
3) Apprendre les décimaux (page n° 1)	DOCUMENT (PDF, OPENDOCUMENT)	Play, Copy, Edit, Delete
4) Apprendre les décimaux (page n° 2)	DOCUMENT (PDF, OPENDOCUMENT)	Play, Copy, Edit, Delete
5) Apprendre les décimaux (page n° 3)	DOCUMENT (PDF, OPENDOCUMENT)	Play, Copy, Edit, Delete
6) Informations sur les nombres décimaux	PAGE MULTIMÉDIA	Play, Copy, Edit, Delete
7) Comparer deux nombres décimaux dont les parties entières...	RESSOURCES	Play, Copy, Edit, Delete

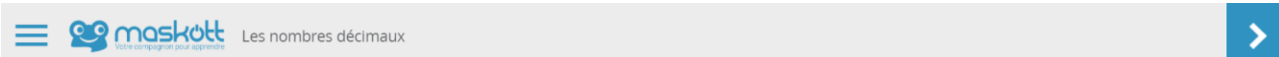
Penser aussi à enregistrer régulièrement votre travail.

 VISUALISER

 ENREGISTRER

Visualiser le module

Pour finir, le module peut être visualisé, avant une navigation simple entre les différents éléments, par la barre de navigation.



The navigation bar features the maskott logo on the left, the text 'Les nombres décimaux' in the center, and a blue button with a white right arrow on the right.

A la fin de la consultation du module, une page récapitulative permet de suivre le travail de l'élève, qui sera développé dans un autre tutoriel.

Nom de l'apprenant : Mathieu COMBARNOUS (mcombarnous)

Nom du module : Les nombres décimaux

Id de la session : -

Temps global consacré : 0:00:17



← TERMINER

Détail des résultats

Élément	Statut	Note	Temps consacré (s)	Consulter
1 Comparer deux nombres décimaux (Les Fondamentaux)			17	
2 Comparer deux nombres décimaux			0	
3 Apprendre les décimaux (page n° 1)			0	
4 Apprendre les décimaux (page n° 2)			0	

Ainsi créée, le module est maintenant accessible à partir de mes ressources

Accéder

- Toutes les ressources
- Dans mes collections >
- Dans mon établissement
- Dans mes ressources
- Dans mes favoris
- Mes cartes
- Espaces de stockage

Créer

- Créer un grain
- Créer un module
- Créer un parcours

Gérer

- Administration
- Résultats & suivi

MES RESSOURCES

Granularités ▼

Médias ▼

2 RESSOURCES TROUVÉES :



Les nombres décimaux
Module



Mathieu COMBARNOUS

VISUALISER



Wikipedia lien accident de train en
1895 (copie)
Site internet



Mathieu COMBARNOUS

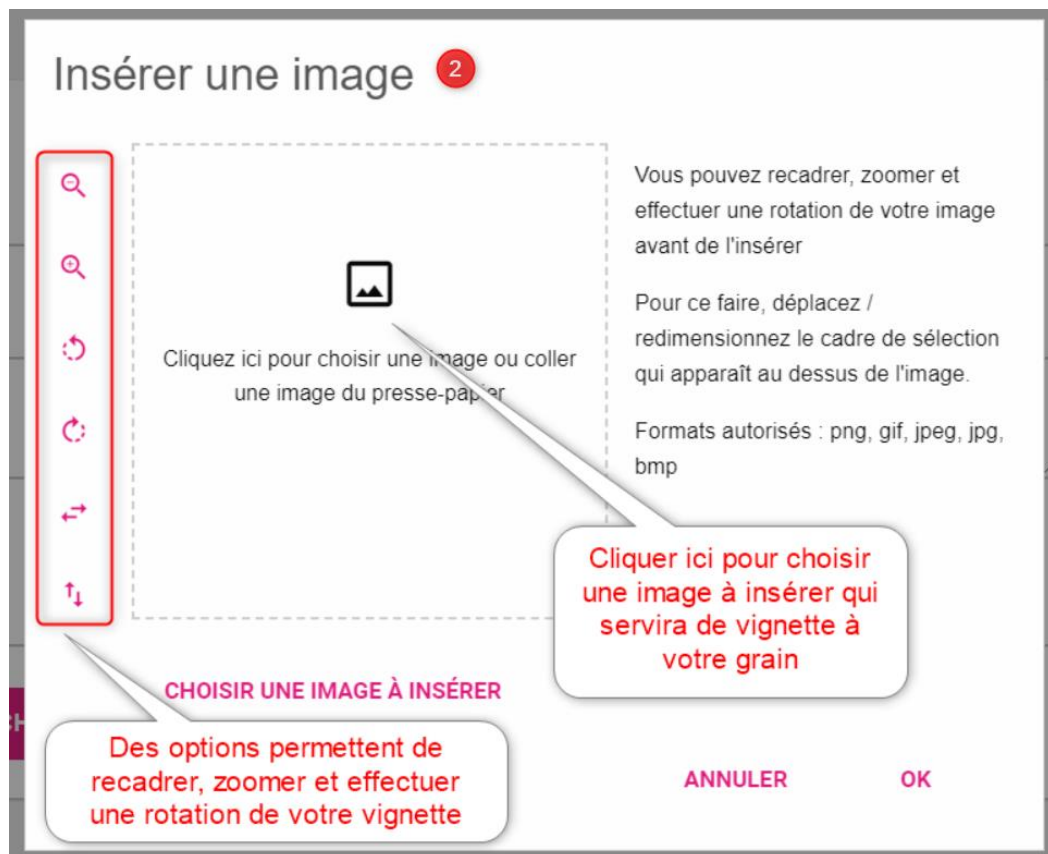
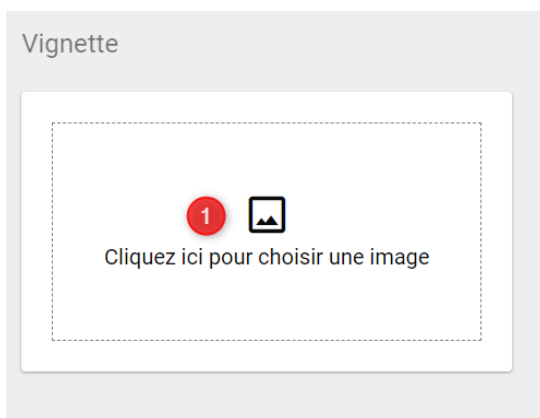
VISUALISER



Créer une vignette

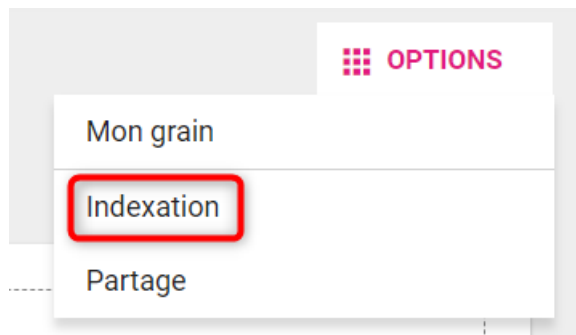
Par défaut, une vignette générique sera proposée si vous ne renseignez pas ce cadre.

Sinon, voici le cadre à ouvrir et la manière de le renseigner :



Indexer le contenu

Dans le menu Options, il est possible notamment d'indexer la ressource, c'est-à-dire de lui allouer des éléments pour en simplifier la recherche, au travers de filtres en particulier.



Dans ce menu, plusieurs entrées peuvent être renseignées :

- Le *domaine*, auquel la ressource peut appartenir (français, mathématiques, technologie...) ;
- Le *niveau*, qui est ciblé par votre ressource (cycle 4, 6^{ème}, CE1 ...) ;
- Les *compétences*, que la ressource pourrait permettre de cibler (calculer, réaliser un schéma...) ;
- Le *thème*, dans lequel la ressource pourrait être rangée (lecture au cycle 2, électricité...) ;
- Les *mots-clés*, qui vont permettre de proposer plusieurs termes pour que la ressource soit facilement identifiée dans la base ;
- Le *type de média*, que la ressource représente (vidéo, image, objet 3D...) ;
- La *difficulté*, que la ressource peut représenter en terme de compréhension ou d'utilisation (facile, moyen, difficile...) ;
- La *source*, qui permet de citer l'origine de la ressource ;
- CECRL, qui est le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues, et dont un niveau doit être saisi pour la ressource, si cela est pertinent (A1, A2, B1...) ;
- La *licence de partage*, pour connaître les droits d'utilisation de la ressource (domaine public, certains droits réservés...).

Il sera là aussi nécessaire de sauvegarder ce travail d'indexation.

 VISUALISER

✓ SAUVEGARDER

Consulter le grain

Par la suite, le grain ainsi créé est consultable dans la base à partir de son nom directement ou accessible par un des termes renseigné dans l'indexation. Les différents filtres permettront d'affiner votre recherche.

The screenshot shows the 'TOUT TACTILEO' search interface. At the top, there is a search bar with the text 'Piton de la Fournaise' and a magnifying glass icon. Below the search bar are five filter buttons: 'Compétences', 'Granularités', 'Médias', 'Thèmes', and 'Difficultés'. The main section displays '6 RESSOURCES TROUVÉES :'. To the right of this text are icons for a grid view, a list view, and a dropdown menu labeled 'Ordre alphabétique'. Below this, there are six resource cards arranged in two rows of three. Each card has a title, a thumbnail image, a category label, and a 'VISUALISER' button. The first card in the top row is circled in red, showing a video icon in its top-left corner. The first card in the bottom row is also circled in red, showing a document icon in its top-left corner. The cards are titled: 'L'éruption du Piton de la Fournaise en 2000', 'L'éruption du Piton de la Fournaise en 2000 version sans commentaire', 'Le Piton de la Fournaise', 'Le Piton de la Fournaise en éruption', 'CENTRAINER : Commenter une éruption du Piton de la Fournaise', and 'Vue aérienne du Piton de la Fournaise'.

Des icônes spécifiques pour chaque type de ressource apparaissent ensuite.

En cliquant sur la vignette d'un grain, vous allez obtenir les informations complémentaires préalablement renseignées :

The screenshot shows a single resource card for 'Le Piton de la Fournaise'. The card has a title, a category label 'Photo', and a thumbnail image of a volcano. A red circle with the number '1' is placed over the thumbnail, and a speech bubble points to it with the text 'Cliquer sur la vignette.' Below the thumbnail is a category label '08 - Maskott Sciences (cycle 4)' and a 'VISUALISER' button with a star icon.



Cette ressource fait partie de la collection :



08 - Maskott Sciences (cycle 4)

Ici la source du grain proposé.

Le Piton de la Fournaise

SVT
CYCLE 4

Photographie d'une éruption du Piton de la Fournaise.

Ici, le nom du grain, le domaine et le niveau ciblé.

Ici la description proposée

Ici la vignette proposée.

Ici la possibilité de l'ajouter à une liste de favoris pour un accès plus rapide.

[+ Plus de détails](#)

 QR CODE
  DUPLIQUER
  TÉLÉCHARGER
  CRÉER UNE SESSION
  SIGNALER

[AJOUTER AUX FAVORIS](#)

VISUALISER

Des informations complémentaires apparaissent en cliquant sur [+ Plus de détails](#)



Cette ressource fait partie de la collection :



08 - Maskott Sciences (cycle 4)

Le Piton de la Fournaise

SVT
CYCLE 4

Photographie d'une éruption du Piton de la Fournaise.

[+ Plus de détails](#)

[- Moins de détails](#)

Informations pédagogiques

Domaines : SVT

Niveaux : cycle 4

Mots-clés : volcan, effusif, réunion, piton, fournaise, lave

Droits

Collection : 08 - Maskott Sciences (cycle 4)

Licence : CC-BY-SA (ressource modifiable avant diffusion)

De plus, certains outils sont accessibles pour utiliser ce grain :

 QR CODE
  DUPLIQUER
  TÉLÉCHARGER
  CRÉER UNE SESSION
  SIGNALER

VISUALISER

Ils vont vous permettre :

- De générer un QR code pour partager la ressource ;
- De dupliquer la ressource, pour la modifier par exemple ;

- De télécharger la ressource ;
- De créer une session à partir de cette ressource ;
- De signaler si le contenu proposé vous semble inapproprié ;
- De visualiser la ressource.