



H5P



BASES

Une plateforme open source qui permet aux utilisateurs de créer et de partager du contenu HTML5 interactif et riche, tel que des quiz, des exercices de drag and drop, des zones interactives, des scénarios à embranchements et des livres interactifs pouvant être intégrés à des sites web ou à des plateformes d'apprentissage, ce qui en fait un outil idéal pour les énigmes d'escape games numériques.

URL / Accès : <https://h5p.org/>



INFORMATION ADDITIONNELLE

Support multilingue : Le contenu H5P peut être créé dans n'importe quelle langue, car tous les champs de texte sont modifiables ; certains contenus possèdent une fonctionnalité de traduction et les chaînes d'interface par défaut peuvent être localisées.

Prérequis technique : Fonctionne sur les ordinateurs, les tablettes et les smartphones (adapté aux appareils mobiles). Une connexion Internet est nécessaire pour créer et héberger du contenu (sauf en cas d'utilisation d'éditeurs hors ligne comme Lumi). Peut être intégré à des sites web ou à des LMS prenant en charge le contenu H5P (par exemple, WordPress, Moodle, Drupal).

Adaptations pour les utilisateurs DYS : H5P aide les apprenants présentant des troubles DYS grâce à un contenu interactif et multimodal (visuel, auditif et manipulatif), à des segments courts et à un retour immédiat qui réduisent la charge cognitive et maintiennent l'engagement.

Coûts et accès :

- **Prix :** Gratuit
- **Limites du plan gratuit :** Non
- **Compte ou inscription requise?** Non (pour la navigation et la lecture) ; Oui (pour la création et l'enregistrement de contenu sur H5P.org).



COMMENT L'UTILISER

1

ÉTAPE 1 : Ouvrez l'éditeur de contenu H5P

Rendez-vous sur le site central H5P ou sur votre LMS/site web prenant en charge H5P, puis sélectionnez « Créer un nouveau contenu ». Si vous utilisez l'espace gratuit H5P.org, choisissez un type de contenu à tester.

2

ÉTAPE 2 : Choisissez un type de contenu interactif

Parcourez la bibliothèque des types de contenu (par exemple, QCM, Drag and Drop, Livre interactif, Présentation de cours). Sélectionnez le modèle qui correspond au type d'énigme que vous souhaitez créer (par exemple, des zones interactives pour des indices cachés).

3

ÉTAPE 3 : Ajoutez vos médias et vos indices

Téléchargez des images, saisissez des invitations textuelles et ajoutez des fichiers audio/vidéo si nécessaire. Une énigme d'escape room peut prendre la forme d'une séquence de drag and drop ou d'une image à zones interactives révélant des codes cachés.

4

ÉTAPE 4 : Ajustez le comportement et les retours

Utilisez l'interface pour définir ce qui se passe lorsque les joueurs choisissent la bonne ou la mauvaise réponse, ou lorsqu'ils terminent une séquence. Ajoutez des messages de réussite qui révèlent un code ou débloquent l'étape suivante.

5

ÉTAPE 5 : Prévisualisez et testez

Utilisez le mode de prévisualisation pour vérifier que l'activité fonctionne comme prévu pour les apprenants. Ajustez le contenu ou la difficulté si nécessaire pour la rendre claire et captivante.

6

ÉTAPE 6 : Partagez ou intégrez

Enregistrez le contenu et intégrez-le à un site web, un cours LMS ou une plateforme d'escape room à l'aide du code d'intégration ou du lien direct.



EXEMPLES DE L'OUTIL

Image	Utilisation Possible
	<p>Exemple : Complétez les espaces vides</p> <p>Utilisation possible : Insérez les mots manquants dans ce texte ; la combinaison correcte de tous les mots manquants révèle un code caché nécessaire pour débloquer le défi suivant. »</p>
	<p>Exemple : Scénario à embranchements</p> <p>Utilisation possible : proposez des choix narratifs où chaque embranchement mène à un indice ou à un défi différent ; les bons choix font avancer l'intrigue, tandis que les mauvais choix peuvent ramener le joueur au point de départ ou nécessiter des tâches supplémentaires. »</p>