

# Documentation Plugins BEPEP

Présentation des plugins ajoutés pour Moodle Bepep

The logo for INSEi features the letters 'i', 'N', 'S', 'E', and 'i' in a bold, sans-serif font. The first 'i', 'N', and 'S' are colored orange, while the 'E' and the second 'i' are colored blue. The letters are closely spaced and centered horizontally.

## Sommaire

<b>TinyMCE</b> .....	<b>3</b>
<i>Fonction</i> .....	3
<i>Formater le texte (gras, italique, barré...)</i> .....	4
<i>Insérer des éléments (dessin, tableau, fichier, vidéo, audio, lien, caractères spéciaux...)</i> .....	4
<i>Insérer des équations et symboles mathématiques</i> .....	5
<b>H5P</b> .....	<b>6</b>
<i>Fonction</i> .....	6
<i>Banque de contenus</i> .....	6
<i>Créer un contenu H5P</i> .....	7
<i>Ajouter un contenu H5P sur une page</i> .....	8
<b>Sharing Cart (Panier d'activités)</b> .....	<b>11</b>
<i>Fonction</i> .....	11
<i>Activation</i> .....	11
<i>Récupérer une ressource</i> .....	12
<i>Voir les ressources sauvegardées</i> .....	13
<i>Ajouter une section sauvegardée à un autre emplacement</i> .....	13
<i>Supprimer une ressource</i> .....	14
<b>Learning map (Carte d'apprentissage)</b> .....	<b>15</b>
<i>Fonction</i> .....	15
<i>Activation</i> .....	15
<i>Prérequis</i> .....	16
<i>Ajouter un arrière-plan</i> .....	16
<i>Ajouter / supprimer des lieux</i> .....	17
<i>Relier des lieux</i> .....	17
<i>Attribuer une activité au lieu</i> .....	18
<b>MindMap (Carte mentale)</b> .....	<b>19</b>
<i>Fonction</i> .....	19
<i>Activation</i> .....	19
<i>Ajouter / Relier un nœud</i> .....	20
<i>Supprimer un nœud</i> .....	21
<i>Editer un nœud</i> .....	21
<b>Board (Tableau)</b> .....	<b>22</b>
<i>Fonction</i> .....	22
<i>Activation</i> .....	22
<i>Réglages du tableau</i> .....	23
<i>Contenu d'une colonne</i> .....	25
<i>Contenu d'un message</i> .....	26

# TinyMCE

## Fonction

TinyMCE fournit une interface d'édition de texte complète pour ajouter du contenu. Ce module est disponible dès que l'on veut ajouter une zone de texte quelque part. Il permet aussi bien l'édition de texte que l'ajout de médias divers.

Modifier Afficher Insérer Format Outils Tableau Aide

↶ ↷ B I

Tiny **Tiny** *Tiny* *Tiny*

a	b	c
d	e	f

TINY

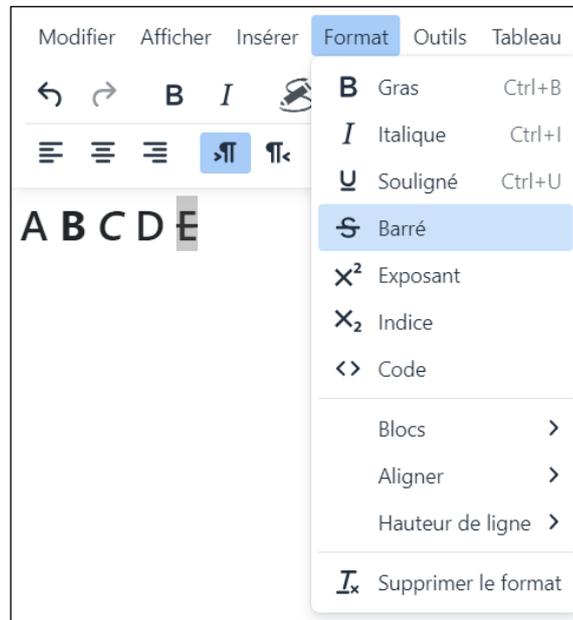
▶ 0:00

▶ 0:00

p > em 12 mots

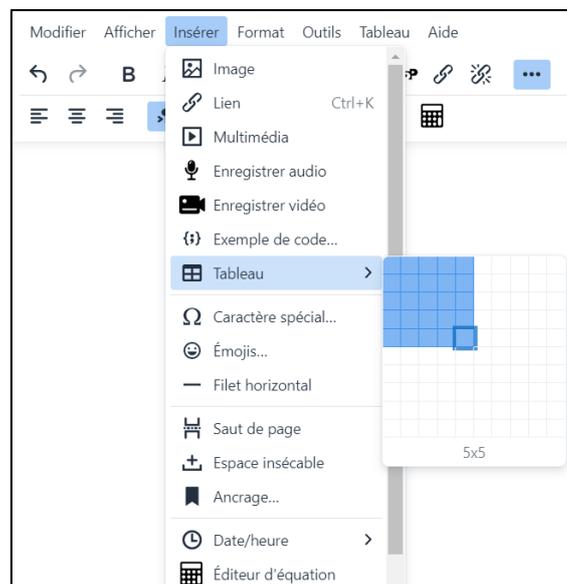
## Formater le texte (gras, italique, barré...)

Pour formater du texte, il suffit de sélectionner la case **Format** et de sélectionner le formatage voulu. La catégorie **Blocs** permet de créer des titres.



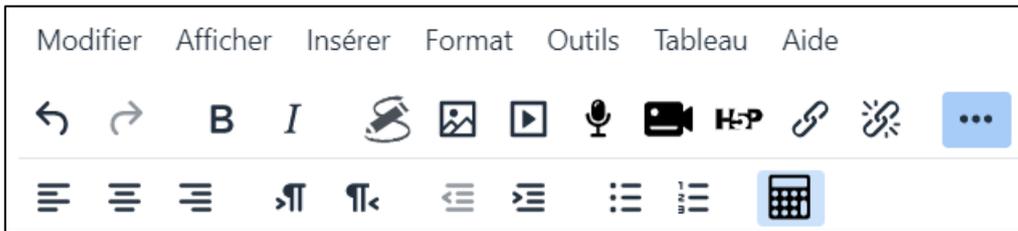
## Insérer des éléments (dessin, tableau, fichier, vidéo, audio, lien, caractères spéciaux...)

Pour insérer un élément, il suffit de sélectionner la case **Insérer** et de sélectionner le type de contenu voulu.

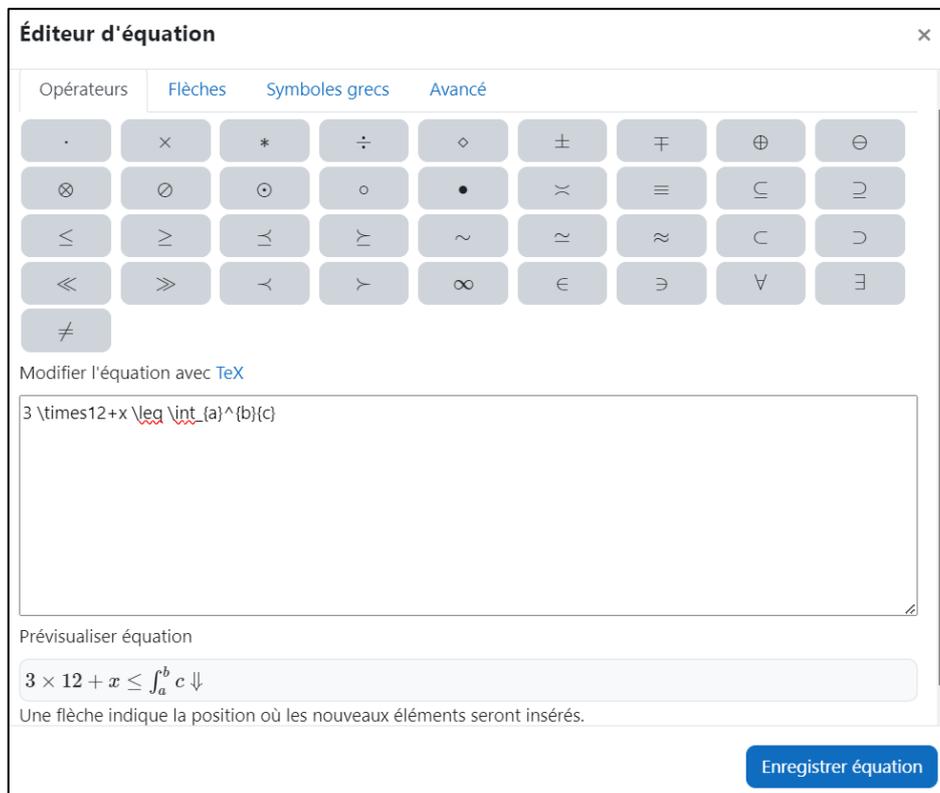


## Insérer des équations et symboles mathématiques

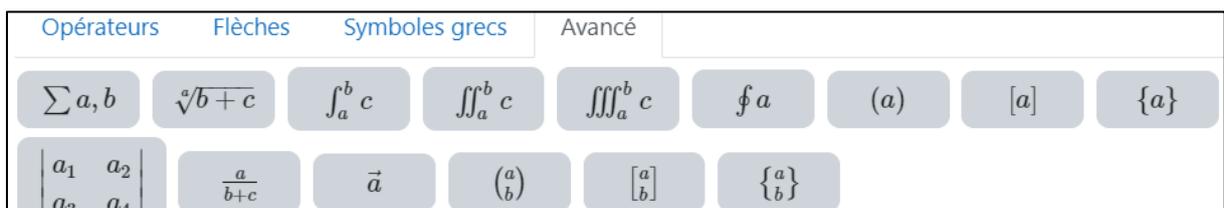
Pour insérer des équations et des symboles mathématiques, il faut appuyer sur les trois points à droite puis sur le symbole de la calculatrice.



L'équation s'écrit en bas sous forme brute et elle peut être prévisualisée juste en dessous.



Cette option permet de faire des équations simples comme complexes.



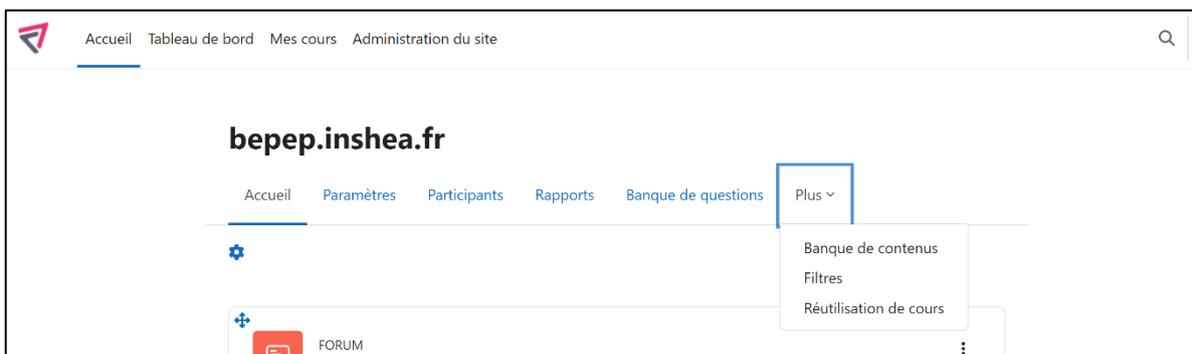
# H5P

## Fonction

H5P est un module permettant de créer des ressources numériques interactives dans Moodle.

## Banque de contenus

Pour gérer du contenu H5P existant, aller dans la page d'accueil du site web, cliquer sur **Plus** puis aller dans **Banque de contenus**

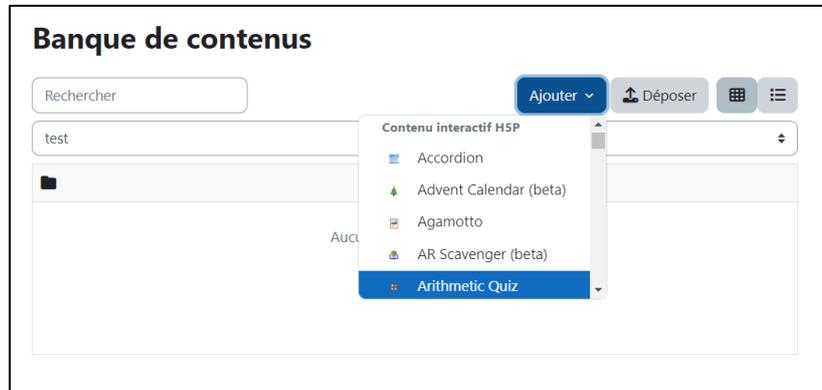


Il est possible d'ajouter ou de déposer un fichier H5P.



## Créer un contenu H5P

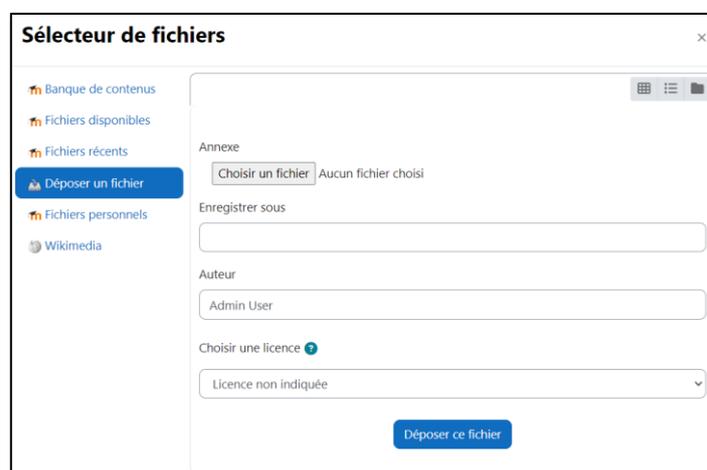
Pour ajouter un nouveau contenu, il suffit de cliquer sur **Ajouter** et de sélectionner le type de contenu voulu parmi les nombreuses possibilités de la liste déroulante.



Pour déposer un contenu existant, il suffit de cliquer sur **Déposer** et de faire glisser un fichier ou de cliquer sur **Choisir un fichier...**

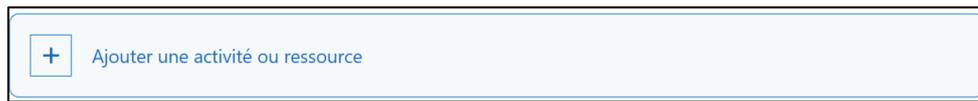


En cliquant sur **Choisir un fichier...**, il est possible d'interagir avec les fichiers H5P déjà sur Moodle ou d'importer un fichier localement.

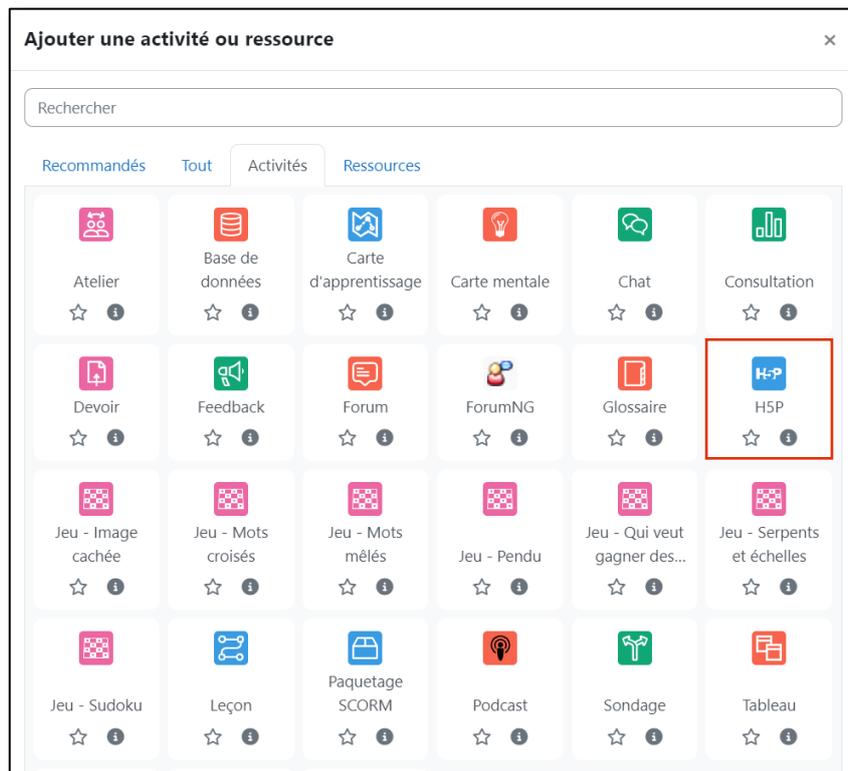


## Ajouter un contenu H5P sur une page

Pour ajouter un contenu H5P sur une page, il faut aller sur la page voulue et cliquer sur **Ajouter une activité ou ressource**.



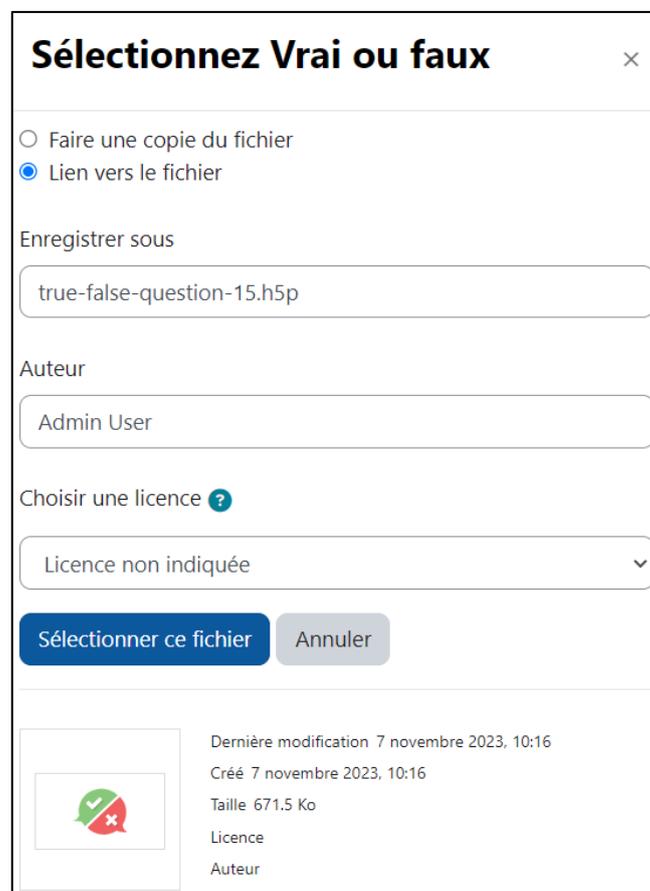
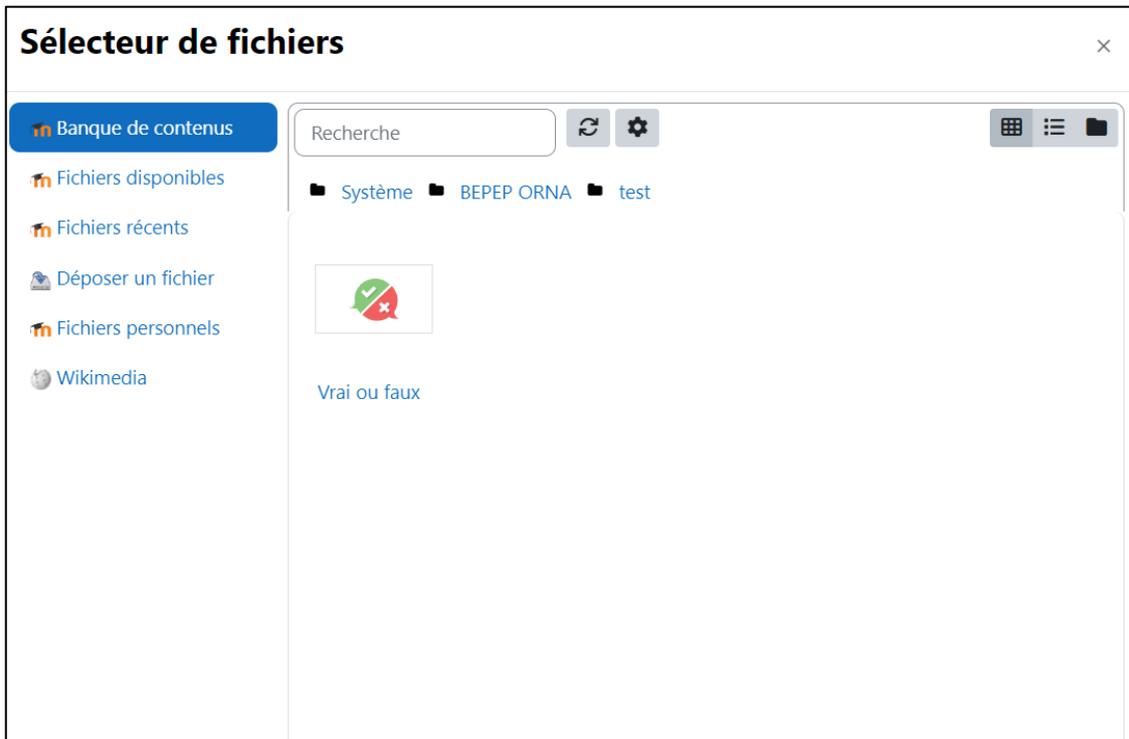
Aller dans **Tout** ou dans **Activités** et cliquer sur **H5P**.



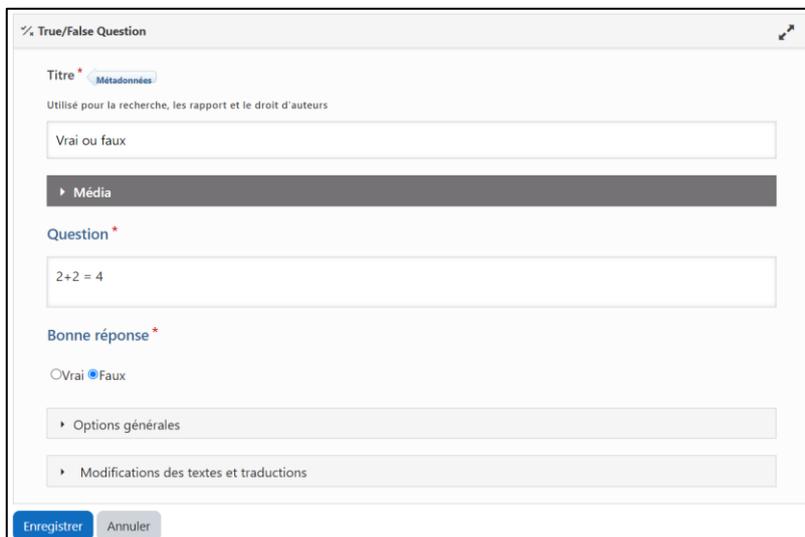
Ensuite, sous le nom et la description du contenu H5P, cliquer sur **Fichier de paquetage**.



Dans **Banque de contenus**, tous les contenus ajoutés ou déposés seront visibles. Il suffit de sélectionner le contenu voulu et de cliquer sur **Sélectionner ce fichier**.



Le contenu est ensuite ajouté à la page voulue et peut être directement modifié en cliquant sur **Modifier le contenu H5P** en bas.



Il suffit d'enregistrer pour que le contenu de la page soit actualisé.



## Sharing Cart (Panier d'activités)

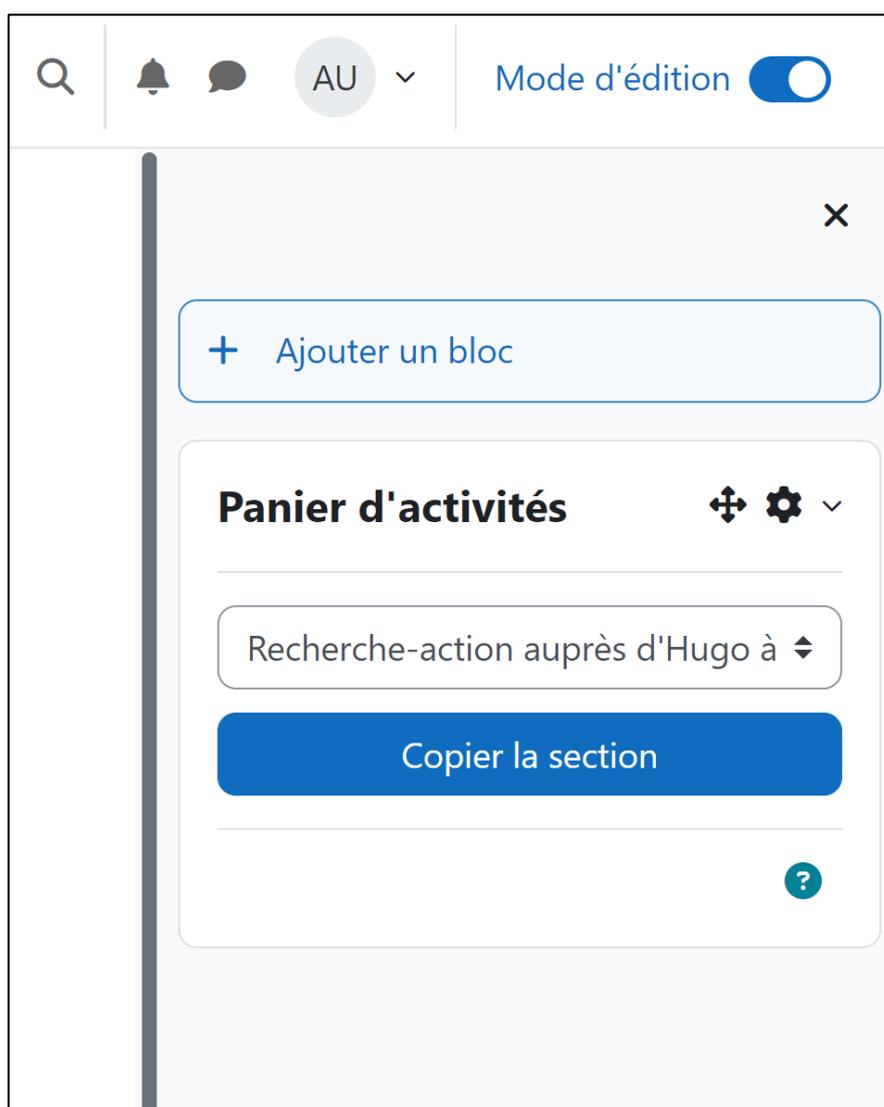
### Fonction

Le module Sharing Cart permet aux utilisateurs de partager facilement des ressources, des activités et des informations dans Moodle en utilisant un système de copier coller.

### Activation

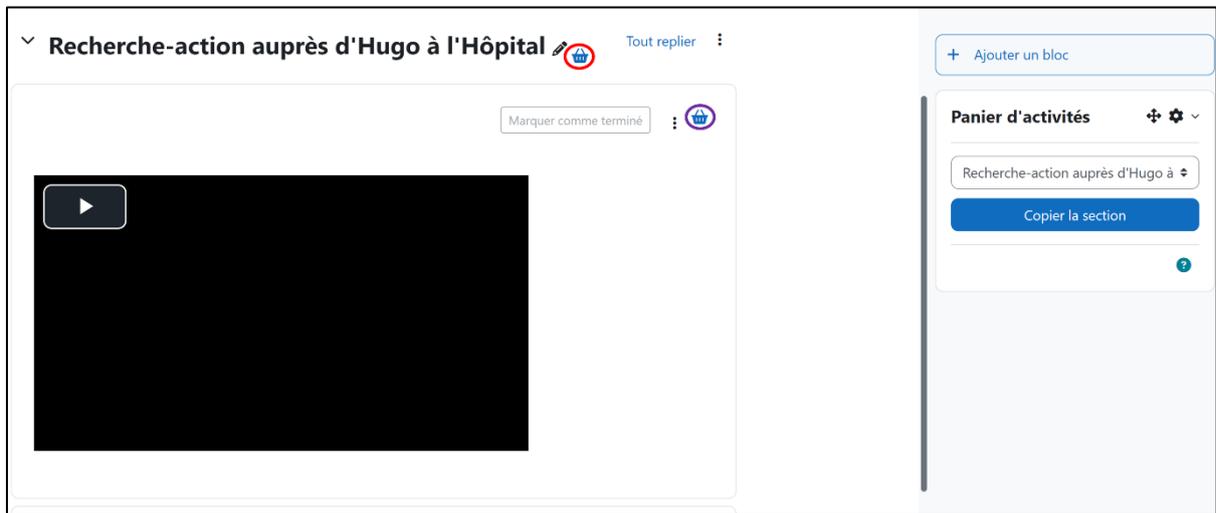
Pour activer le module, il faut cocher le **Mode d'édition** en haut à droite de la page où la ressource doit être récupérée ou ajoutée.

S'il n'est pas déjà présent, il faut cliquer sur **Ajouter un bloc** et chercher **Panier d'activités**.

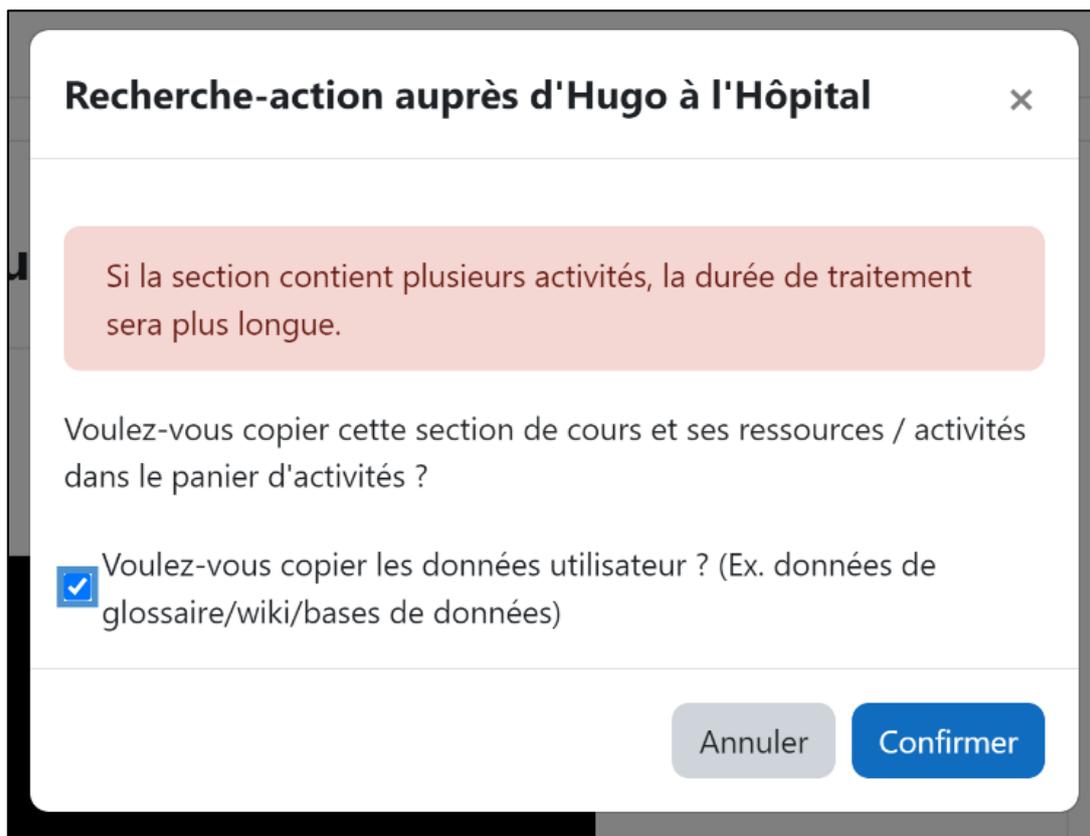


## Récupérer une ressource

Pour récupérer tous les contenus d'une section, cliquer sur le panier à coter du titre.  
Pour récupérer le contenu d'une seule section cliquer sur le panier correspondant.



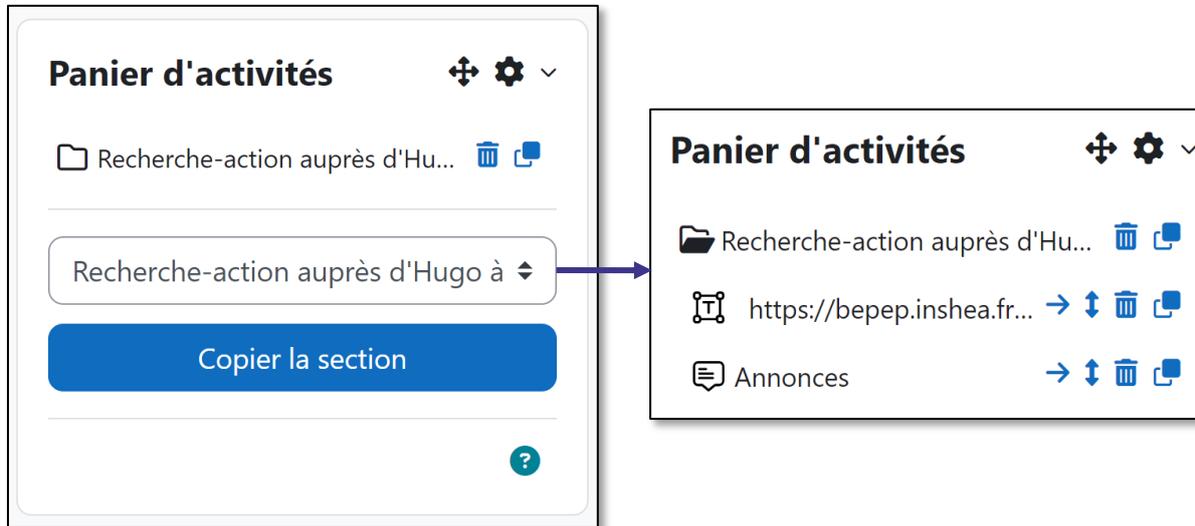
Et confirmer.



A ce moment, la section voulue est sauvegardée et « copiée ».

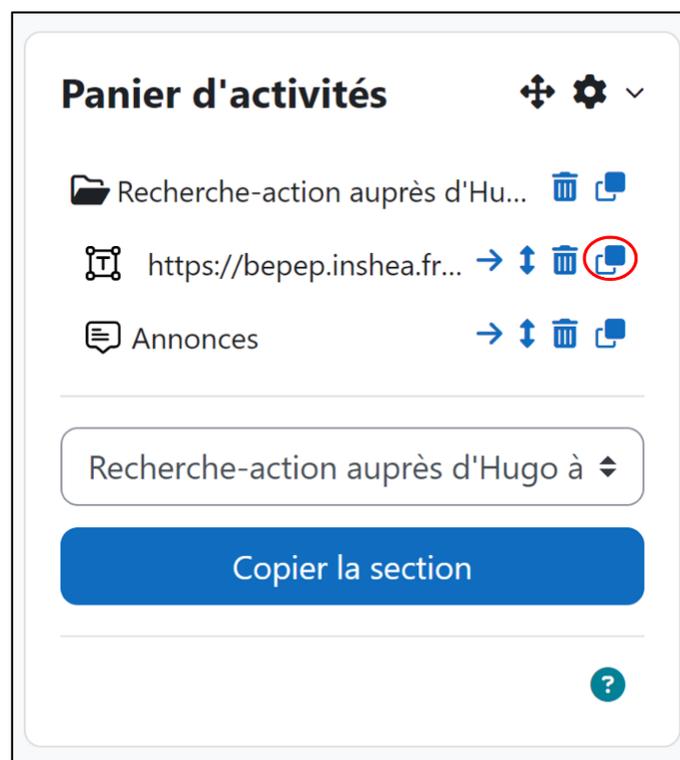
## Voir les ressources sauvegardées

Pour voir les contenus de la section sauvegardée, il faut cliquer sur le dossier de la section.

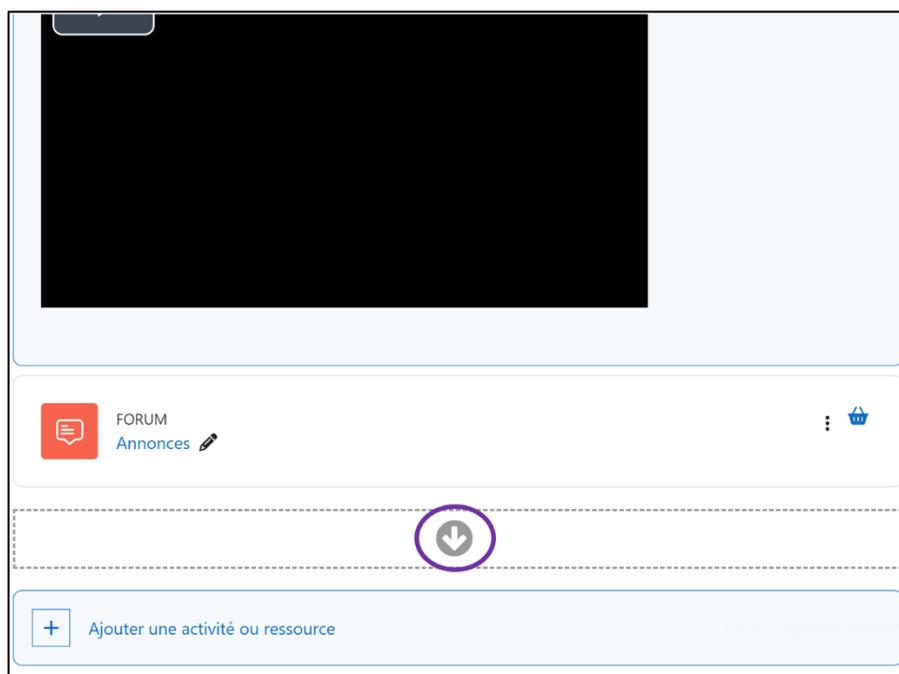


## Ajouter une section sauvegardée à un autre emplacement

Pour ajouter une section sauvegardée dans un nouvel emplacement, il faut cliquer sur l'icône pour copier le contenu voulu.



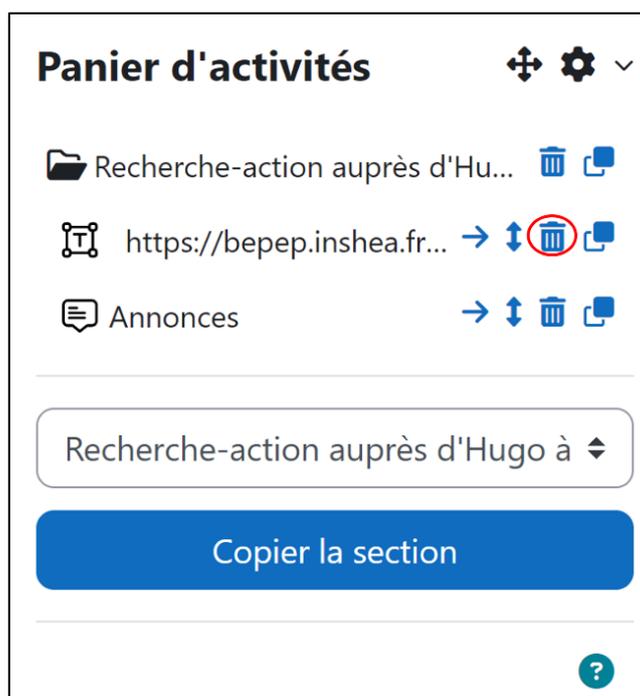
Pour coller le contenu, cliquer sur l'icône en dessous de la page.



La section apparaîtra à cet emplacement.

## Supprimer une ressource

Pour supprimer une ressource, il suffit de cliquer sur la corbeille correspondante.



# Learning map (Carte d'apprentissage)

## Fonction

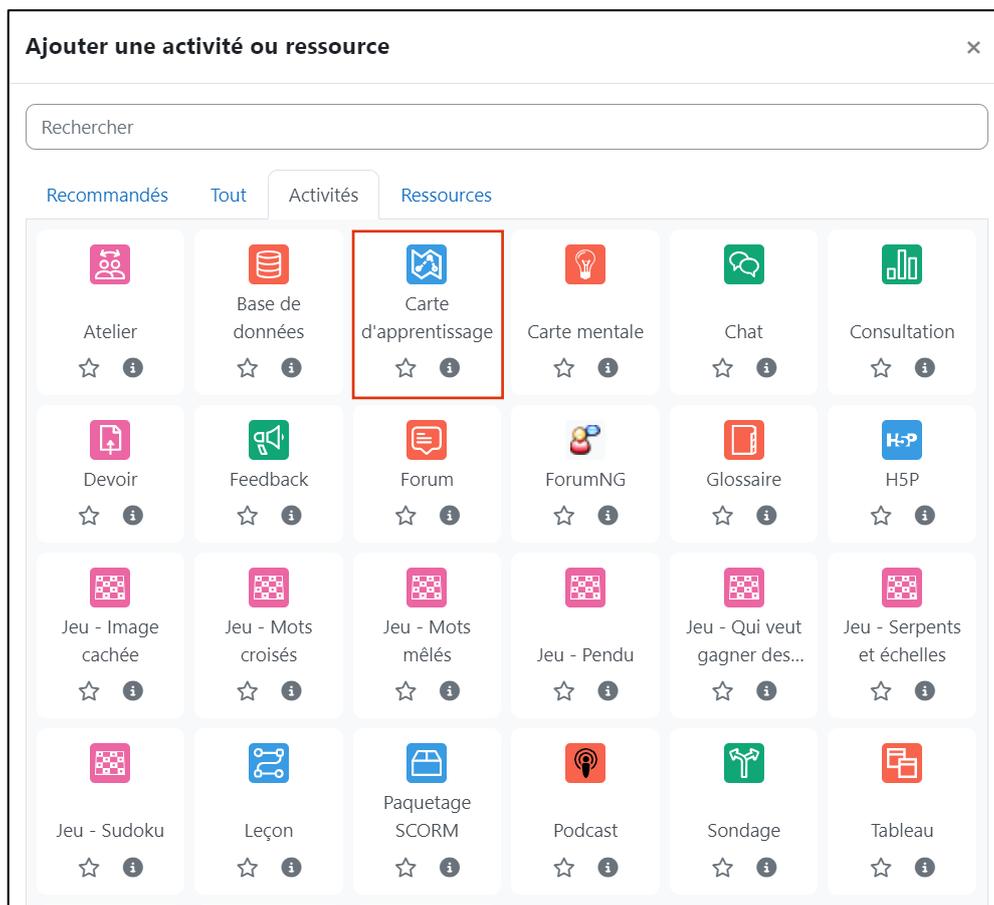
Les cartes d'apprentissage offrent une représentation visuellement plus attrayante des parcours d'apprentissage. Les activités du cours ne sont pas affichées sous forme de liste mais graphiquement sur une image de fond.

## Activation

Pour ajouter une carte d'apprentissage, il faut aller dans le cours voulu et cliquer sur **Ajouter une activité ou ressource**.

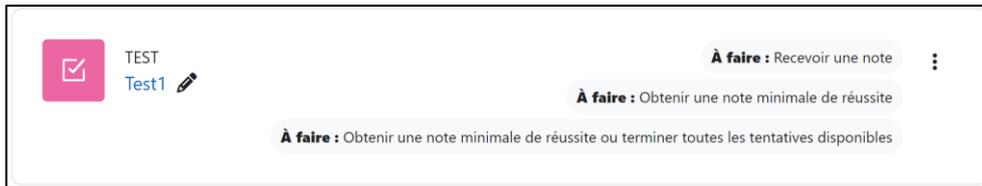


Aller dans **Tout** ou dans **Activités** et cliquer sur **Carte d'apprentissage**.



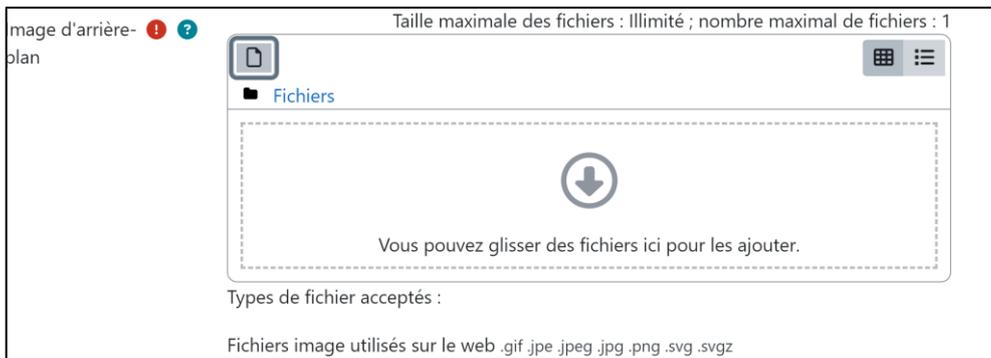
## Prérequis

Il faut déjà avoir des modules d'activité qui correspondent aux étapes qui seront affichées sur la carte (ex : banque à question, épreuves / lectures).

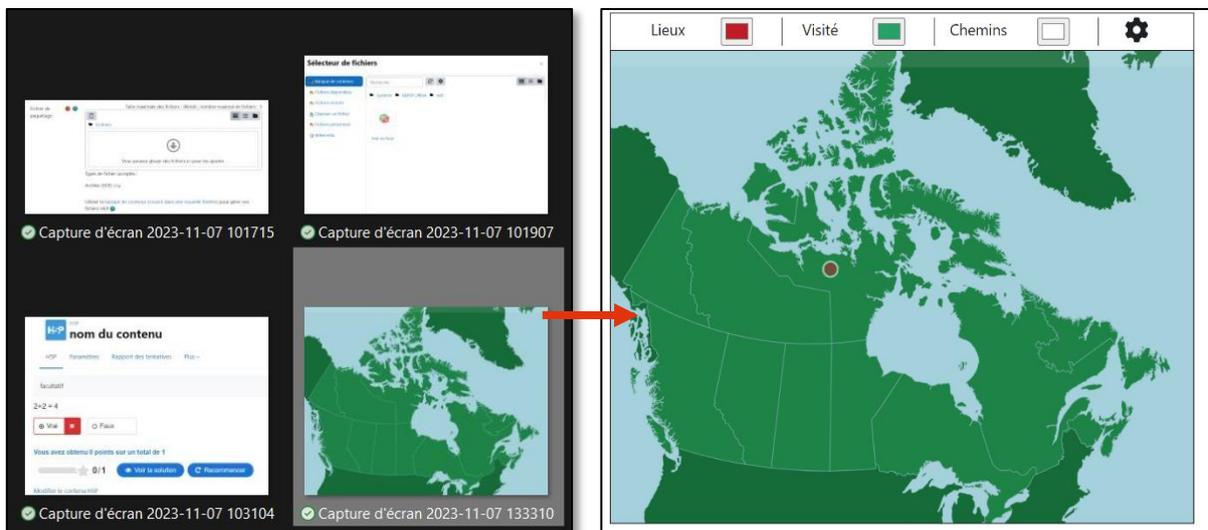


## Ajouter un arrière-plan

L'arrière-plan constituera l'image de la carte. Pour en ajouter un, il suffit de faire glisser une image ou de parcourir dans les fichiers.



Par exemple, si on décide de mettre le fichier suivant en image d'arrière-plan, on obtiendra une carte avec celui-ci en fond.



## Ajouter / supprimer des lieux

Pour ajouter un lieu, il faut double-cliquer à l'endroit voulu sur l'image.

Pour supprimer le lieu, il faut double-cliquer sur le point devant être supprimer.

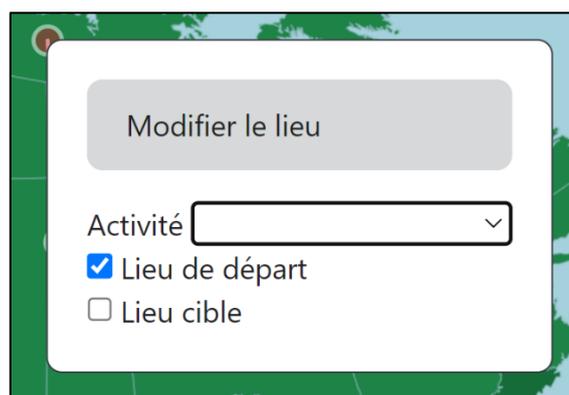
## Relier des lieux

Pour relier deux lieux, cliquer une fois sur le lieu 1 puis sur le lieu 2. Un trait apparaîtra alors entre les points sélectionnés.



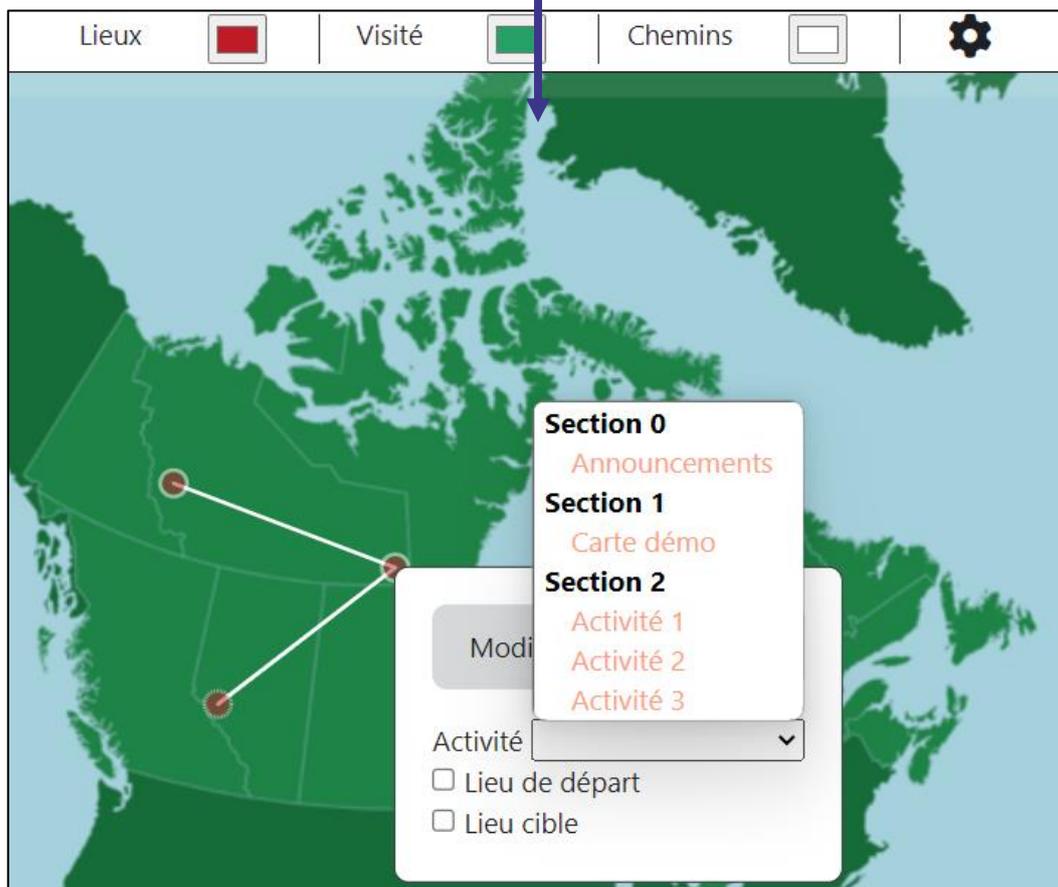
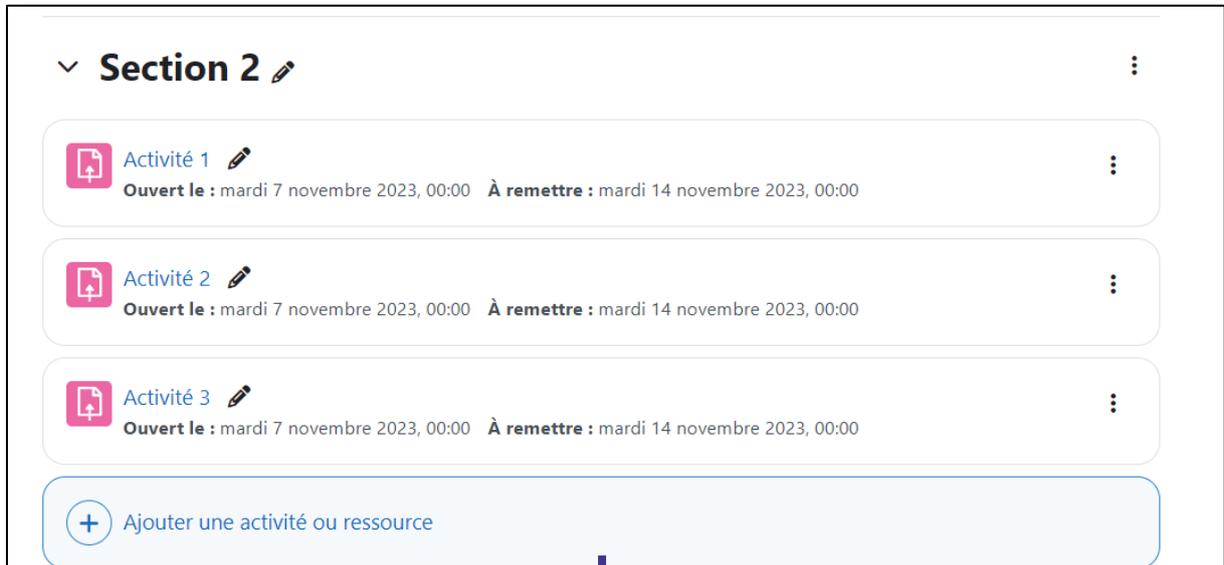
## Configuration d'un lieu

Il est nécessaire de définir au moins un emplacement de « départ » et un emplacement de « destination ». Il faut donc marquer l'achèvement de l'activité en conséquence. Lorsque les apprenants atteignent la destination, l'activité est considérée comme terminée. Le lieu cible est le lieu d'achèvement.



## Attribuer une activité au lieu

Pour attribuer une activité à un lieu, il faut cliquer sur le menu déroulant puis ajouter l'activité voulue.



# MindMap (Carte mentale)

## Fonction

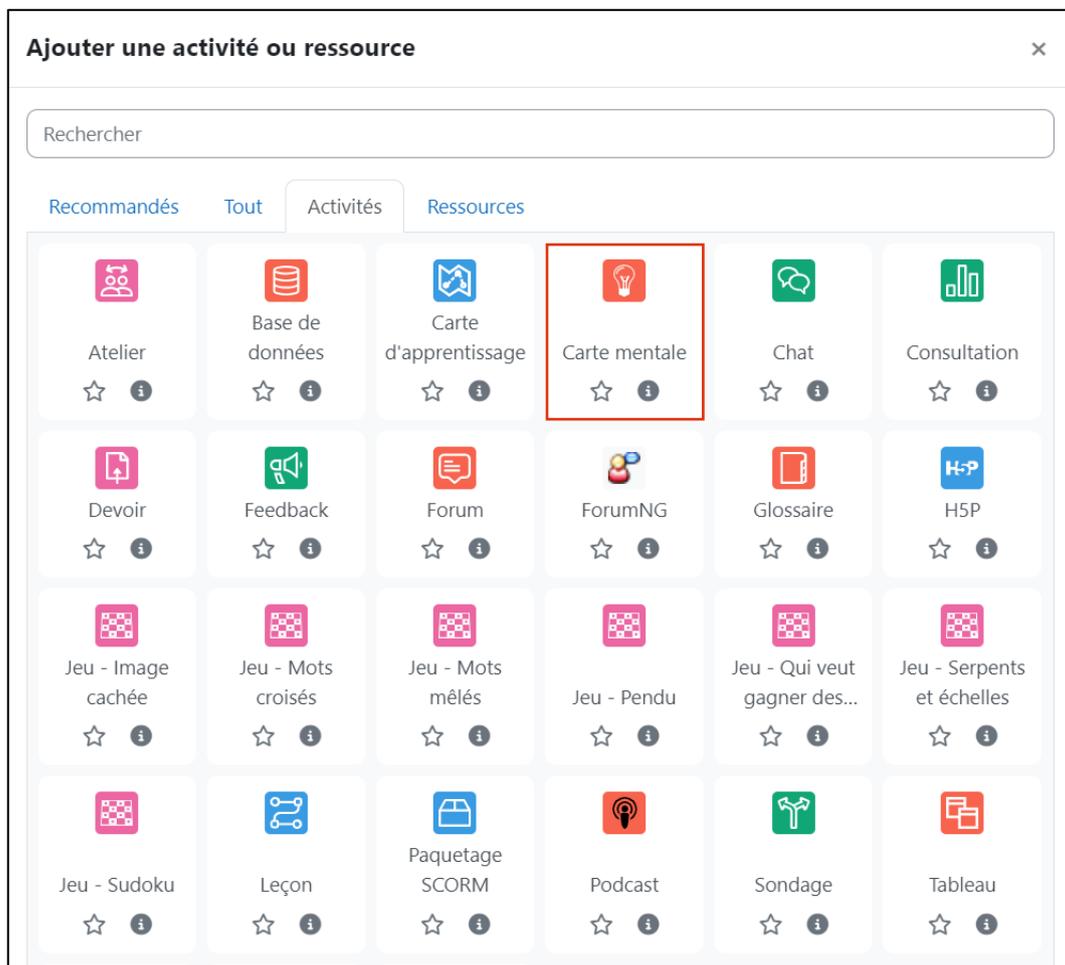
Ce module de carte mentale est un moyen graphique de représenter des idées.

## Activation

Pour ajouter une carte mentale, il faut aller dans le cours voulu et **ajouter une activité ou ressource**.



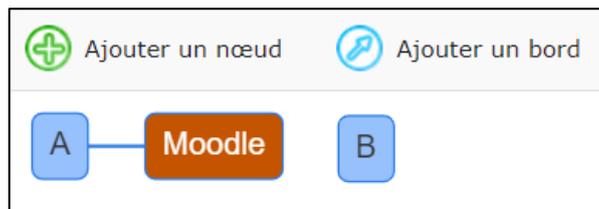
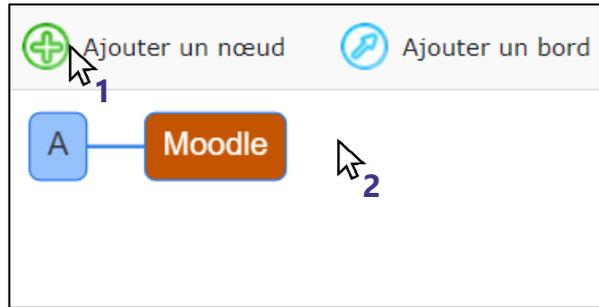
Aller dans **Tout** ou dans **Activités** et cliquer sur **Carte mentale**.



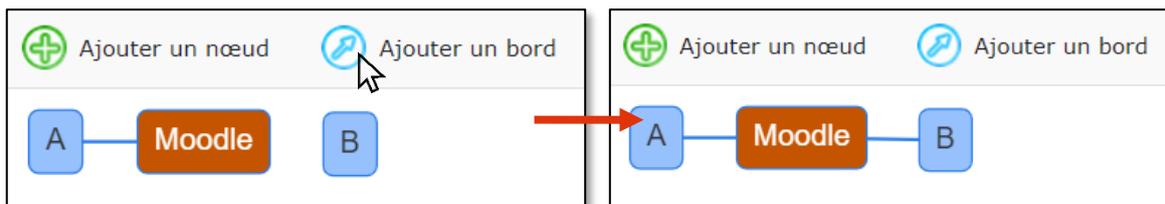
## Ajouter / Relier un nœud



Pour ajouter un nœud, cliquer sur **ajouter un nœud** et cliquer sur l'endroit à laquelle vous vouliez le mettre.



Pour relier un nœud à un autre, cliquer sur **Ajouter un bord**, cliquer sur un nœud et faire glisser le bord vers un autre nœud pour les connecter.



## Supprimer un nœud

Pour supprimer un nœud, cliquer sur le nœud et appuyer sur la touche suppr du clavier ou cliquer sur **Supprimer la sélection**.



## Editer un nœud

Pour éditer un nœud, double-cliquer sur le nœud ou cliquer une fois et choisir **Editer les nœuds**.



Ensuite, il suffit de modifier le paramètre voulu et d'enregistrer.

### Éditer les nœuds

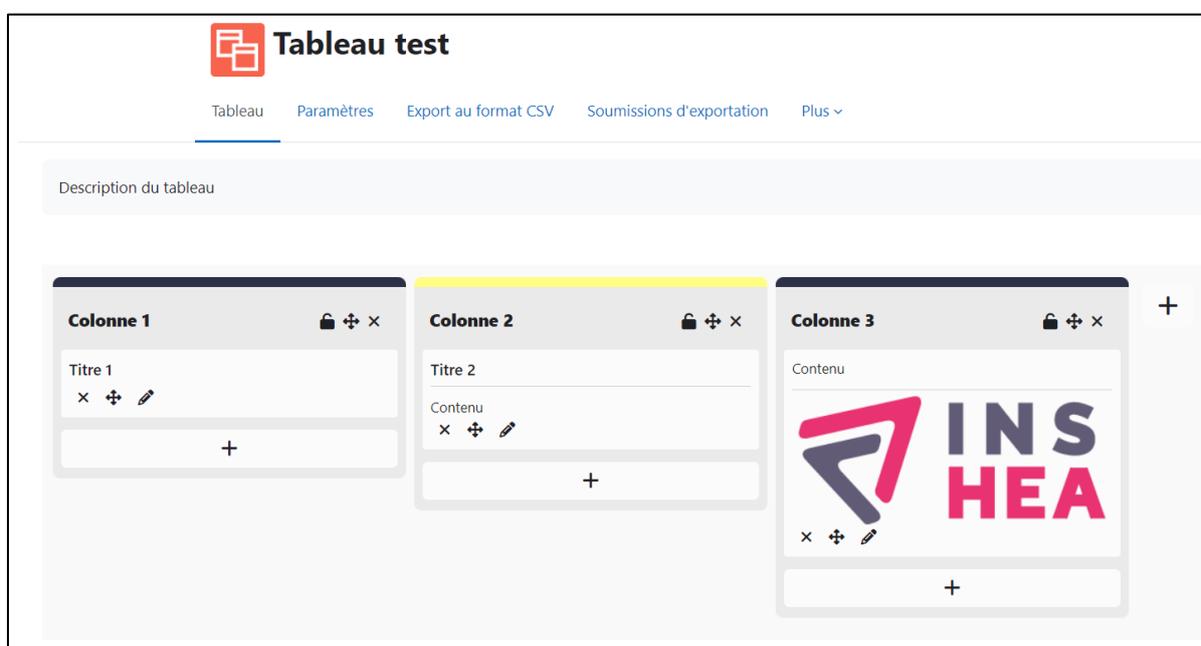
Étiquette	<input type="text" value="branche"/>
Couleur du texte	<input type="text" value="#343434"/>
Couleur de fond	<input type="text" value="#97c1fc"/>
Forme	<input type="text" value="Boîte"/>

# Board (Tableau)

## Fonction

Board est un module qui permet à un groupe de collaborer en ajoutant des colonnes de contenu sur un tableau. Les colonnes comprennent facultativement :

- Un titre
- Un contenu
- Un média
- Une note
- Des commentaires

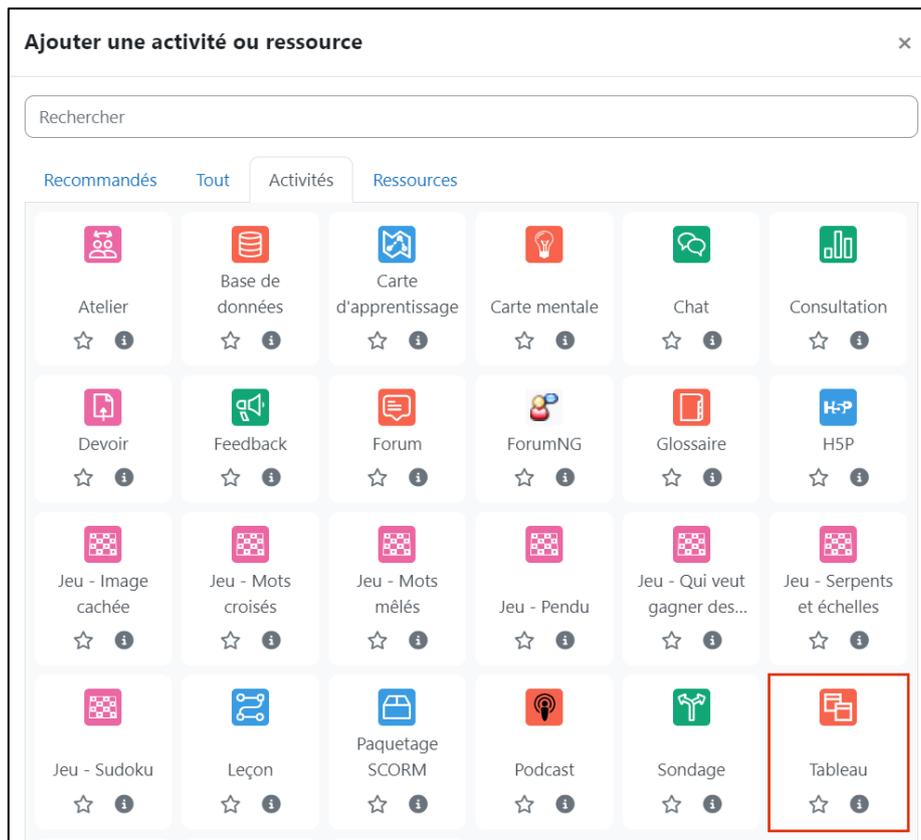


## Activation

Pour ajouter un tableau, il faut aller dans le cours voulu et **ajouter une activité ou ressource**.

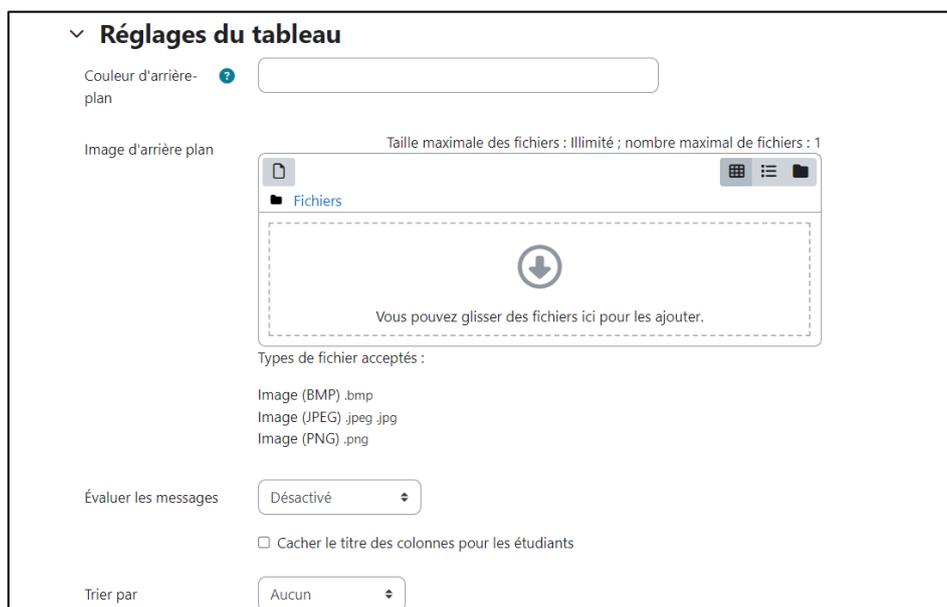


Aller dans **Tout** ou dans **Activités** et cliquer sur **Tableau**.



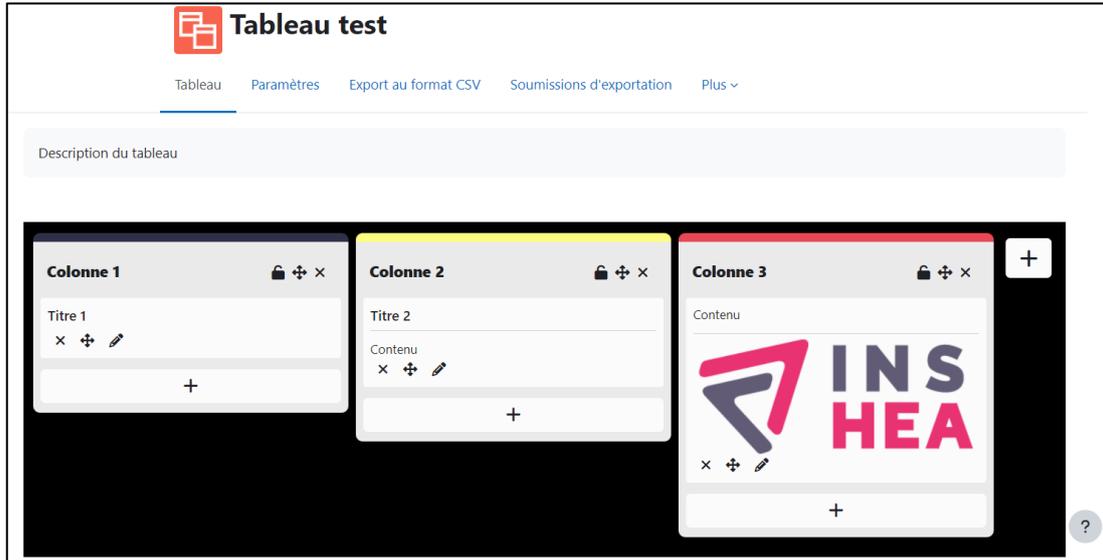
## Réglages du tableau

Dans les réglages du tableau, il est possible de modifier la couleur d'arrière-plan, l'image d'arrière plan, d'ajouter ou non une note et de trier soit par date de publication soit par nombre d'évaluations.

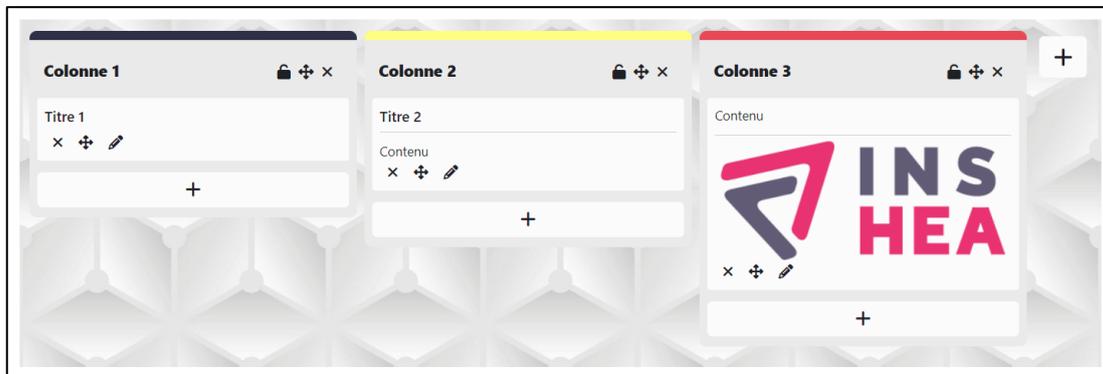


La couleur d'arrière-plan du tableau est par défaut en blanc. Pour changer la couleur, il faut rentrer un code hexadécimal.

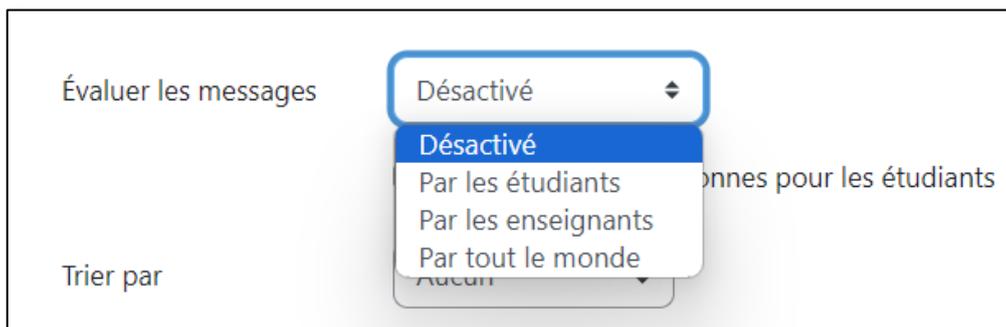
Avec le code hexadécimal du noir, on obtient un fond tout noir.



L'image d'arrière-plan prend toujours le dessus sur la couleur. Si on rentre une image d'arrière-plan et une couleur, on ne verra que l'image d'arrière-plan.



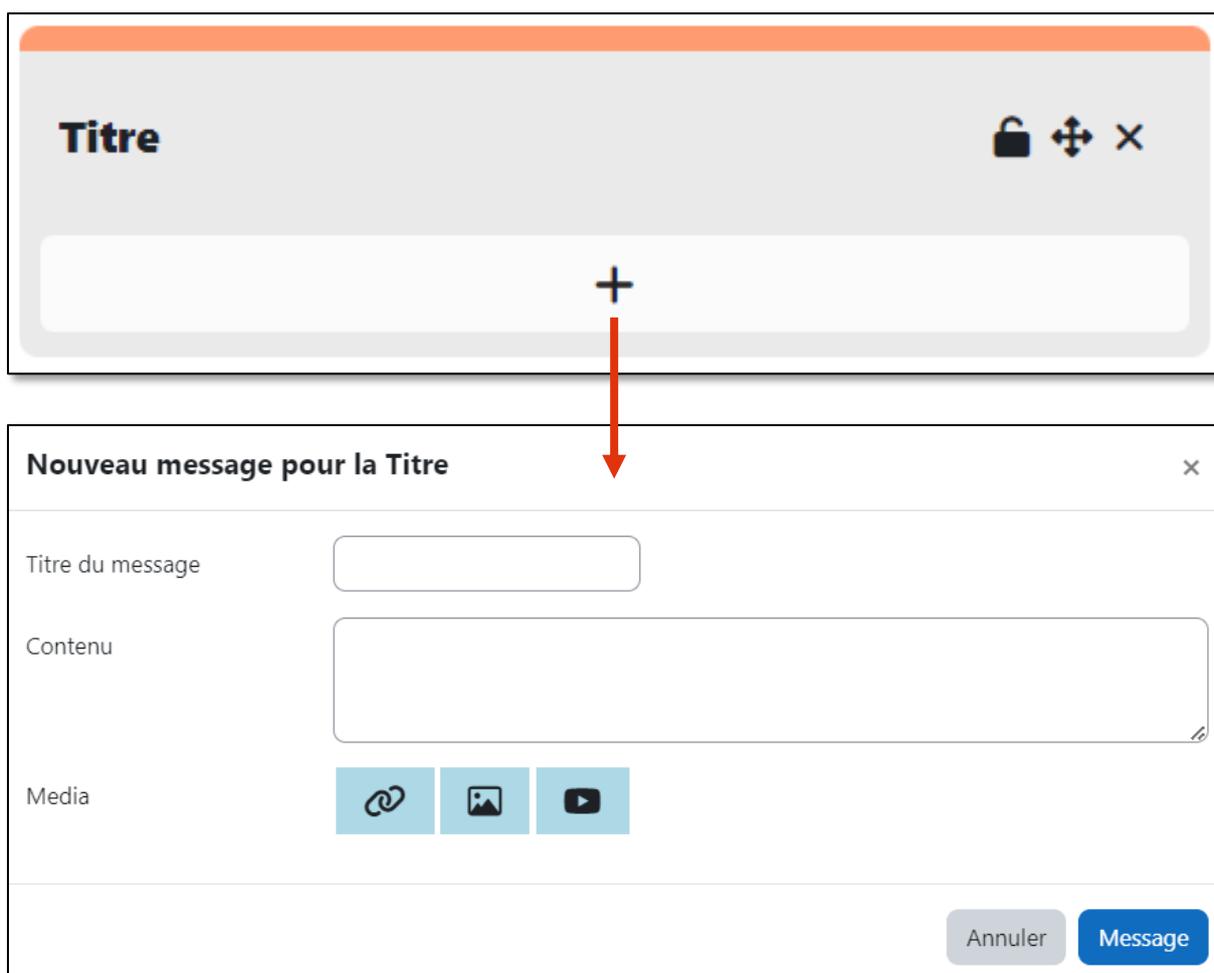
Le système d'évaluation sert à ajouter un seul « point » par personne à un post. Il peut être disponible uniquement pour les enseignants, uniquement pour les élèves, pour tout le monde ou pour personne.



## Contenu d'une colonne

Une colonne est constituée de :

- Un **Titre**, modifiable en double cliquant dessus.
- Un **Cadenas**, indisponible pour les élèves, qui permet d'empêcher d'ajouter de nouveaux messages à la colonne. Cependant, il est resté d'éditer, de commenter et de noter les messages déjà existants
- Une **Flèche**, qui permet de changer l'ordre des colonnes de gauche à droite
- Une **Croix**, qui permet de supprimer la colonne
- Un **+**, qui permet d'ajouter un nouveau message à la colonne



## Contenu d'un message

Un message est constitué de :

- Un **Titre** facultatif
- Un **Contenu** facultatif
- Un **média** facultatif qui peut être un lien, une image ou une vidéo YouTube
- Une **Etoile**, dont le numéro correspond au nombre de notes (ici une note)
- Une **Croix**, qui permet de supprimer le message
- Une **Flèche**, qui permet de changer l'ordre des messages de haut en bas mais aussi de changer le message de colonne
- Un **Crayon**, qui permet d'éditer le contenu du message
- Un **Espace commentaires**, qu'on retrouve en cliquant sur le message

