

Cet article a été mis à jour le 17/04/2026

Créer des ressources interactives avec H5P et la banque de contenus

Préambule

Qu'est-ce que H5P ? C'est un ensemble d'activités (54 à ce jour) à visée pédagogique, à faire en ligne par l'étudiant. Elles peuvent être produites soit via le logiciel libre Lumi, soit directement dans Madoc ou Extradoc. Des informations, tutoriels et exemples peuvent être consultés sur la page suivante (en anglais, mais Google chrome propose une traduction de la page) : <https://h5p.org/>

Cet article ne traitera pas de chaque activité H5P en particulier, mais de la création, de l'insertion, et des paramètres généraux.

Pour des raisons techniques, H5P ne peut être utilisé pour des évaluations sommatives. Cet outil peut donc être considéré comme un moyen de permettre aux étudiants de mieux comprendre, revoir les notions du cours, de s'entraîner et de s'auto-évaluer.

Prérequis

Avoir pris connaissance des typologies d'activités H5P (voir références ci-dessus). Avoir choisi au préalable l'activité H5P qui correspond au besoin pédagogique et fonctionnalités souhaitées, et d'en préparer le contenu (textes, images, sons, vidéos le cas échéant) avant de créer l'activité.

Pour la production avec Lumi (non recommandé actuellement, des incompatibilités peuvent rendre les activités non ou dys-fonctionnelles sur Madoc) : avoir téléchargé l'outil ici (Windows, MacOS, ou Linux) : <https://app.lumi.education/#download>.

Voici également un tuto vidéo de la DRANE Grand Est, pour installer et comprendre le fonctionnement global de Lumi :

<https://tube-numerique-educatif.apps.education.fr/w/48686f04-6074-4f52-ba13-56c8fed1e76f>

Objectif

Créer des activités H5P directement dans Madoc ou Extradoc (ou avec Lumi), et mettre à disposition des étudiants, ces ressources en ligne avec lesquelles ils pourront interagir pour découvrir, apprendre, ou revoir des notions, s'entraîner à des exercices de mise en pratique ou s'auto-évaluer sur leurs connaissances.

Avant de commencer

- H5P gère en autonomie les tailles de fichiers photos, vidéos et textes, il est conseillé de tester et visualiser une petite partie de l'activité, pour évaluer si le résultat convient.
- H5P accepte le LaTeX, il suffit d'insérer le code entre des double dollars. Ex : $\$code\ LateX\$\$$

1. Créer, sauvegarder et modifier une activité avec Lumi

Important : depuis juillet 2025, nous avons noté des dysfonctionnement pour certaines activités H5P sur Madoc ou Extradoc, si elles sont produites ou modifiées avec une version récente de Lumi. Nous recommandons donc à ce jour de créer et modifier les activités uniquement sous Madoc où Extradoc, ce qui garantira leur bon fonctionnement (voir section 2 de cet article)

1.1. Créer et sauvegarder une activité avec Lumi

- Ouvrir Lumi
- Cliquer sur la tuile **Editer H5P** puis sur **créer un nouveau H5P**
- Choisir l'activité souhaitée
- Remplir les champs nécessaires (titre, description, licence Creative Commons via le bouton « beta données » le cas échéant, questions, propositions de réponses, textes, feedbacks, sons, images, vidéo, etc) propres à l'activité et à votre contenu
- Enregistrer. **Attention !** Il n'y a dans la version actuelle pas de message à la fermeture pour demander s'il faut sauvegarder, par défaut, Lumi se ferme sans enregistrer les modifications. Il faut donc avoir le réflexe de **toujours sauvegarder la ou les activités h5p ouvertes dans Lumi, avant de fermer Lumi.**

L'enregistrement crée sur le disque dur de l'ordinateur, un fichier portant le nom donné à l'activité, avec l'extension .h5p. C'est ce fichier qui sera utilisé sur Madoc ou Extradoc.

Chaque activité a ses caractéristiques et paramètres, mais de grands principes s'appliquent la plupart du temps dans le formulaire, avec des zones communes, pour lesquelles voici quelques indications :

- titre : il apparaîtra dans Madoc sous forme de lien pour cette activité
- corps de l'activité : il comporte les éléments principaux nécessaires à l'activité (consignes, énoncés, réponses, etc). Attention, contrairement à Madoc, il n'est pas possible d'insérer des images dans l'éditeur de texte H5P. Lorsque des images ou autres types de fichiers sont prévus dans l'activité, des zones (boutons) spécifiques sont prévues

- feedback général (activités évaluées) : c'est l'équivalent du Feedback global dans le Test Madoc, il est possible, par tranche de résultats, de fournir des feedbacks différenciés
- paramètres comportementaux : ils permettent de décider de ce que l'étudiant pourra ou ne pourra pas faire par rapport à l'activité
- options et textes : permet notamment de choisir la langue de l'interface, et éventuellement de renommer les boutons d'interaction pour l'étudiant.

1.2. Modifier une activité avec Lumi

- Ouvrir le fichier H5P depuis le disque dur en double cliquant sur son nom. Il s'ouvre dans Lumi.
- Opérer les modifications nécessaires
- Enregistrer les modifications via le menu **fichier** puis **sauvegarder**, situé tout en haut à gauche de la fenêtre de l'application

2. La banque de contenus et H5P bleu : créer, stocker, et publier des fichiers H5P sur Madoc/Extradoc

Pour publier dans un espace de cours Madoc/Extradoc, 3 étapes sont nécessaires :

- créer l'activité, soit avec Lumi (voir ci-dessus), soit directement depuis la banque de contenus Madoc/Extradoc ;
- déposer le fichier .h5p de l'activité, créé avec Lumi dans la banque de contenus ou simplement sauvegarder l'activité, si elle est créée depuis la banque de contenus ;
- insérer une activité « H5P bleu » dans l'espace de cours, pour lier le fichier présent dans la banque de contenus et le présenter sur l'espace de cours.

2.1. Créer une activité H5P depuis la banque de contenu (sans Lumi)

- Aller dans l'espace de cours Madoc, et activer le mode édition
- En haut de la page, dans le menu déroulant « Plus », cliquer sur **Banque de contenus**, la page suivante s'affiche :



Il est possible de présenter les fichiers qu'elle contient sous forme de tuiles (4) ou de liste (5).

- Cliquer sur le bouton (1) « Ajouter » : une boîte à liste s'ouvre, développant les types d'activités H5P
- Sélectionner (2) l'activité souhaitée : la page spécifique à l'activité s'ouvre
- Remplir les champs nécessaires (titre, description, licence Creative Commons via le bouton « beta données » le cas échéant, questions, propositions de réponses, textes, feedbacks, sons, images, vidéo, etc) propres à l'activité et au contenu
- Cliquer sur le bouton **Enregistrer** : l'activité s'affiche en mode lecture (elle peut alors être visualisée et testée)
- Cliquer sur le bouton **Fermer** : la page de la banque de contenus s'affiche, et le fichier, avec une icône apparaît.


2.2. Déposer un fichier .h5p dans la banque de contenus

Pour ce faire, le fichier doit être présent sur le disque dur de l'ordinateur.

- Dans l'espace de cours, cliquer sur le menu **Plus** puis **Banque de contenus**. La banque de contenus s'ouvre.
- Pour ajouter le fichier, cliquer sur le bouton (3 sur la figure précédente) **Déposer** puis **Choisir un fichier** et à nouveau **Choisir un fichier**
- Dans l'explorateur de fichiers qui s'est ouvert, sélectionner le fichier .h5p souhaité, puis cliquer sur le bouton **Ouvrir**, puis **Déposer ce fichier**, et enfin **Enregistrer**

Après quelques instants, l'activité H5P importée s'ouvre. Cliquer sur le bouton **Fermer** pour revenir à la vue générale de la banque de contenus.

2.3. Publier une activité H5P sur Madoc/Extradoc, à partir de la banque de contenus

- Dans l'espace de cours, en mode édition, cliquer sur **Ajouter une activité ou ressource** dans la section souhaitée
- Dans la fenêtre qui s'ouvre, cliquer sur l'icône portant le logo H5P bleu 
- Renseigner le nom de l'activité qui va figurer sur la page de cours
- Dans la zone **fichier de paquetage**, cliquer sur la flèche : dans la colonne de gauche, cliquer sur **Banque de contenus pour H5P**. Les fichiers apparaissent au milieu
- Sélectionner le fichier à utiliser, puis sur le bouton **Sélectionner ce fichier**. Le fichier apparaît dans la zone "Fichier de paquetage"
- Paramétrer ensuite les options Madoc proposées sous la zone de fichier, selon le souhait
- Cliquer sur le bouton **Enregistrer et revenir au cours** ou sur le bouton **Enregistrer et afficher** pour visualiser l'activité

3. Gérer la banque de contenus

Affichage des fichiers

Il existe 2 présentations que l'on peut choisir à l'aide des boutons : bouton (4) de l'image présentée en 2.1. plus haut, qui permet un affichage en icônes et (5) qui permet un affichage en liste, avec plus d'indications, notamment combien de fois le fichier est utilisé dans l'espace de cours, la date de dernière modification dans la banque de contenu, etc.

Modification

Il est possible de modifier un fichier directement dans la banque de contenus, en cliquant dessus, puis sur le bouton **Modifier**. Il est également possible de modifier le fichier sur Lumi depuis le disque dur de l'ordinateur, puis de venir remplacer le fichier dans la banque de contenu (voir l'option 3 expliquée ci-dessous dans "Autres actions possibles"). En cas de remplacement de fichier, cela sera transparent pour les étudiants et les rapports de données d'apprentissage.

Autres actions possibles :

Cliquer sur un fichier, un bouton **Plus** propose les options ci-après :




- (1) Rendre non listé [impact non identifié actuellement]
- (2) Renommer (il s'agit de renommer le fichier et non le titre de l'activité)
- (3) Remplacer avec le fichier (notamment pour le cas d'un fichier modifié sur le disque dur avec Lumi).

Si l'activité a été faite par certains étudiants avant le changement, l'historique des rapports de tentatives sur l'ancien fichier restera, et ne sera pas distingué des tentatives sur le nouveau fichier)

- (4) Télécharger (pour récupérer par exemple un fichier publié par un autre enseignant du cours)
- (5) Supprimer (attention, l'action est irréversible, l'activité ne sera pas récupérable dans la Corbeille)

4. Récupérer une activité H5P noir pour la convertir en H5P bleu

Les activités H5P noir (picto noir), sont issues d'un plugin qui présente des dysfonctionnement avec les mises à jour de Madoc/Extradoc. Pour certaines, il est possible de récupérer les fichiers (.h5p), et de les publier sur la banque de contenus H5P, pour ensuite les remettre sur l'espace de cours via l'activité H5P (picto bleu) qui fonctionne bien.

- Cliquer sur les trois points verticaux à droite sur la ligne de l'activité, ou sur le nom de l'activité H5P, puis sur **Paramètres**.
- En bas de page, dans le menu « Afficher les options », cocher les cases **Afficher la barre d'action et le cadre** et **Autoriser le téléchargement**, puis **Enregistrer et afficher**
- Cliquer sur menu **Réutiliser** situé sous l'activité, puis remonter la page et cliquer sur « Download as an .h5p file ». 

Le téléchargement s'effectue dans le dossier « téléchargements » de l'ordinateur.

Pour réutiliser l'activité sous H5P bleu, se référer aux rubriques 2.1.1 à 2.2. de cet article.

Supprimer ensuite l'activité H5P noir, devenue un doublon inutile.

5. Pour aller plus loin

1. L'espace Demomadoc propose des informations complémentaires : <https://madoc.univ-nantes.fr/course/view.php?id=23889§ion=28>

D'autres fonctionnalités :

5.1. Sauvegarder sur son disque dur

Se reporter au paragraphe 3 de cet article, et cliquer sur Télécharger (option 4 sur le visuel).

5.2. Intégrer une activité dans une ressource Madoc (bouton ou iframe)



Une activité H5P peut être intégrée de 2 façon dans une ressource Madoc comportant un éditeur de texte :

5.2.1. Via le bouton "H5P" de l'éditeur de texte

Dans ce mode d'intégration, les données d'apprentissage

des étudiants (résultats des activités évaluées, ex QCM...) ne sont ni conservées ni consultables. Egalement, on ne peut activer l'achèvement d'activité que pour la ressource Madoc, et non l'activité H5P spécifiquement.

Dans la ressource choisie (Page, Livre, Zone texte et media...),

- Cliquer sur le bouton **H5P** de l'éditeur de texte. 
- Sélectionner le fichier depuis l'ordinateur (menu **Déposer un fichier**) ou depuis la banque de contenus H5P (menu **Banque de contenus pour H5P**) 
- Ajuster les **Options H5P**, puis
- Valider en cliquant sur le bouton **Insérer H5P**. L'activité est insérée dans le contenu.

5.2.2. Via l'ajout de l'activité, son paramétrage et l'utilisation de son lien iframe

Ce mode d'intégration permet d'activer l'achèvement d'activité sur la ressource ET sur l'activité H5P distinctement, et également d'accéder aux données d'apprentissage des étudiants sur l'activité H5P (voir 5.3.). En revanche, en cas d'*importation* de ressource ou d'activité, les liens peuvent ne plus être fonctionnels dans l'espace de cours de destination. Le principe est d'insérer une activité H5P bleu dans la section choisie, qui sera paramétrée pour être active mais invisible des étudiants (pour éviter le doublon avec le lieu d'insertion), d'ajuster les paramètres (ex achèvement d'activité...), puis de récupérer le lien iframe de cette activité pour l'insérer dans la ressource de destination. Par exemple, pour insérer une activité H5P (déjà présente dans la banque de contenus H5P) dans une Page, procéder comme suit :

- Dans la section souhaitée, créer la ressource destination, ici, une Page, paramétrer, sans oublier de cocher "Bouton intégration" dans la rubrique "Options H5P", puis enregistrer et revenir à l'espace de cours ;



- Dans la même section (par comodité) créer une activité H5P bleu, comme indiqué en 2.3. ;
- Paramétrer cette activité selon le choix (achèvement d'activité...), et dans la rubrique "Réglages courants", sélectionner "Rendre disponible mais invisible sur la page de cours" (l'invisibilité s'applique aux étudiants) puis cliquer sur **Enregistrer et afficher**
- Une fois l'activité affichée, cliquer sur la mention **Intégrer**



- Remonter en haut de la page, et cliquer dans le texte en script, qui commence par "<iframe", et le sélectionner à l'aide du clavier CTRL+A. Puis le copier (CTRL+C au clavier). Cliquer sur la croix en haut à droite pour fermer la fenêtre, puis ouvrir la ressource destination (ici, la Page)
- Dans la Page, sélectionner le bouton <> dans l'éditeur de texte, à l'endroit souhaité, puis coller le lien iframe (CTRL+V au clavier).
- Cliquer à nouveau sur le bouton <> de l'éditeur de texte pour voir l'activité intégrée.
- Sauvegarder la ressource Page.

Les données d'apprentissages sont disponible depuis l'activité H5P elle-même, et non dans l'activité

Page.

5.3. Consulter les données d'apprentissage des étudiants

Dans l'activité HP5 bleu créée sur Madoc,

- Cliquer sur l'onglet **Rapport des tentatives**, un premier niveau d'informations s'affiche : nom et prénom des étudiants ayant utilisé l'activité, date, score et nombre de tentatives
- Cliquer sur **consulter les tentatives utilisateur**, un deuxième niveau d'information s'affiche : pour l'étudiant concerné, la liste de toutes les tentatives et la meilleure (paramètre par défaut, mais modifiable). On y trouve notamment le temps passé par l'étudiant sur l'activité.
- Cliquer sur **Consulter le rapport** permet de voir les réponses de l'étudiants à toutes les questions, pour la tentative sélectionnée.

Il n'est à ce jour pas possible de télécharger les résultats, ni d'obtenir de vue détaillée pour plus d'un étudiant à la fois.

5.4. Indiquer une licence d'utilisation Creative Commons dans H5P (par exemple pour une ressource libre) et l'afficher dans Madoc/Extradoc

Dans chaque activité ou ressource interactive H5P, une étiquette nommée **Métadonnées** apparaît à côté du titre.

1. Renseigner les informations

En cliquant sur cette étiquette, une fenêtre apparaît, elle permet de donner l'indication de licence pour l'activité ou la ressource au global.

- Indiquer le titre choisi pour la ressource
- Choisir une licence dans la boîte à liste (pour les Ressources Educatives Libres, consulter [les licences compatibles](#)). La version de licence se mettra à jour automatiquement.
- Indiquer l'année de mise à disposition, et éventuellement une année limite
- Indiquer le, la, ou les auteurs ou autrices, en cliquant à chaque fois sur le bouton **Enregistrer l'auteur**
- D'autres informations utiles (par exemple : Nantes Université, et l'année) peuvent être indiquées dans la case "Suppléments de licences".

Selon les types d'activités H5P, il est possible d'ajouter plus d'informations de droits d'auteurs :

- Par type de sous-contenu (par exemple, des quiz dans Question Set, Interactive Book, etc.)
- Pour les images composant une ressource ou activité, un bouton proche de l'image est intitulé **Modifier le droit d'auteur**.

NB : pour les vidéo, ou sons, utiliser le bouton de métadonnées du sous-contenu ou de l'activité.

2. Lors de l'intégration sur l'espace de cours, faire apparaître les informations liées aux droits d'auteurs

Dans les paramètres de l'activité H5P bleu sur Madoc ou Extradoc :

- Aller dans la rubrique Options H5P
- Cocher la case **Bouton copyright**
- Enregistrer

Un lien "Droits d'utilisation" s'affiche en bas à droite du cadre de la ressource ou activité, le clic sur ce lien permet d'afficher toutes les informations renseignées concernant les droits d'auteurs de la ressource au global, et des ressources qui la composent.

NB : un bug d'affichage actuel ne permet pas de visualiser ce lien de droits d'auteurs, si la ressource est intégrée en iframe, car le cadre de l'activité n'est pas visible.

Pour consulter quelques tutoriels sur la création des différents types de ressources, suivre ce lien : <https://eplanet.polytech-reseau.org/course/view.php?id=33>

Retour à la FAQ

Retour au guide de l'utilisateur Madoc

From: <https://wiki.univ-nantes.fr/> - Wiki

Permanent link: https://wiki.univ-nantes.fr/doku.php?id=madoc:guide:22-creer_des_ressources_interactives&rev=1781701566

Last update: 2026/06/17 15:06

