

Réaliser des exercices interactifs avec Didapages

2. Créer deux livres interactifs

Création du livre 1

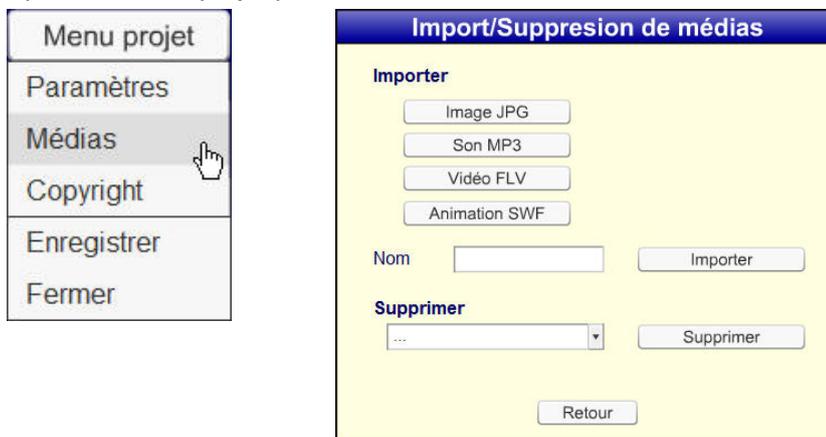
Démarrer un nouveau projet

- Lancez Didapages et démarrez un nouveau projet ;
- Saisissez les différentes informations demandées (nom du projet, titre du livre, auteur, description) ;
- Configurez le nombre de pages (10 ici) et l'aspect du livre ;
- Cliquez sur le bouton *Créer*.

Importer les éléments multimédias

Pour pouvoir insérer un élément multimédia dans une page de Didapages, il est nécessaire de l'importer, au préalable, dans le projet. Une fois importé, il apparaîtra dans la liste des *Image JPG/ Son MP3/ Animation SWF/ Vidéo FLV* et pourra être ajouté comme un autre élément.

- Cliquez sur *Menu projet* puis *Médias*.

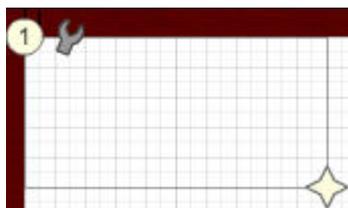


- Dans la fenêtre *Import/Suppression de médias*, cliquez sur *Image JPG*.
- Dans la fenêtre *Sélectionnez l'image JPG à importer*, sélectionnez l'image *sensibilisation.jpg* contenue dans le dossier *formation_stagiaire\04_didapages\fichiers_livre1*.
- Cliquez sur le bouton *Importer* puis sur le bouton *Retour*.
- En cas d'erreur, vous pouvez supprimer l'image importée et recommencer l'importation.

Créer la page d'accueil du livre

- Cliquez sur la couverture du livre pour ouvrir le livre ;
- Éditez la page 1 ;
- Pour insérer un élément *Texte*, sous la barre *Éléments*, sélectionnez *Texte* dans la liste déroulante.

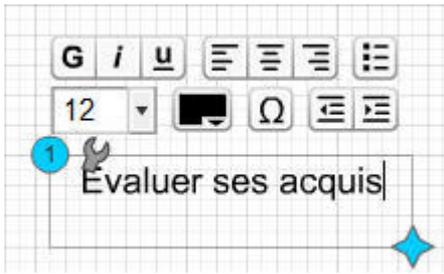
L'élément *Texte* apparaît dans la page.



Chaque élément comprend :

-  un numéro qui correspond au niveau
 -  l'outil Configurer (une clé de mécanicien) qui permet de configurer l'élément Texte
 -  une étoile qui permet de modifier la taille de l'élément
- Pour déplacer l'élément, cliquez sur le numéro puis-glissez l'élément

- Cliquez dans l'élément *Texte* apparu en haut de la page et tapez *Évaluer ses acquis*.

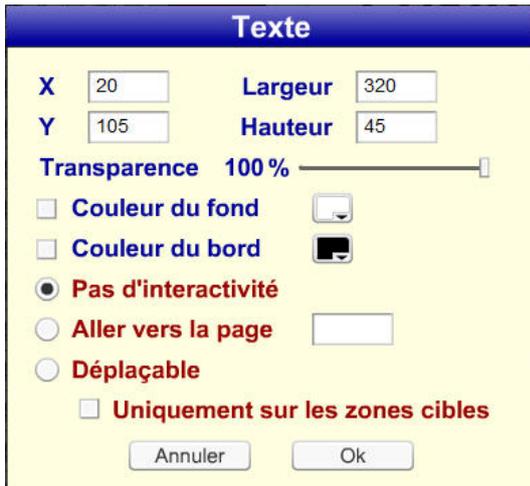


Mettez le texte en gras, augmentez la taille des caractères, modifiez la couleur de la police et centrez le texte.

Positionnez l'élément en haut de la page, élargissez la taille de l'élément afin que l'expression tienne sur une ligne.

Remarque : on ne peut utiliser que la police de caractère Arial.

- Cliquez sur l'outil *Configurer* (la clé)



X et **Y** donnent la position de l'élément par rapport au bord gauche (**X**) et au bord haut (**Y**) de la page.

Remarque : un carreau du quadrillage mesure 10 pixels.

Largeur et **Hauteur** donnent la taille de l'élément.

Mettez une couleur de fond et une bordure à l'élément.

Ne mettez pas d'interactivité.

Cliquez sur OK.

- Créez un nouvel élément *Texte* (niveau 2) ; saisissez le texte suivant :

Programme de seconde
 Marché et prix
 La pollution : comment remédier aux limites du marché ?
 Notions à découvrir : Effet externe, incitation

- Mettez-le en forme.

- Créez un élément *Image JPG* (niveau 3).

- Positionnez-le sous les éléments *Texte*.

- Cliquez sur l'outil *Configurer*.



Dans la fenêtre *Image JPG*, dans la liste déroulante de *Fichier JPG*, sélectionnez sensibilisation. Indiquez la valeur 200 pour Largeur et Hauteur et validez par Ok.

Modifiez la transparence de l'image (50 % par exemple).

Ne mettez pas d'interactivité.

Centrez horizontalement l'élément.

Cliquez sur OK.

- Enregistrez les modifications.

La page d'accueil est terminée. Vous pouvez à tout moment la modifier en cliquant à nouveau sur le bouton *Éditer* placé au-dessus.

- Avant d'aller plus loin, il peut être bon de sauvegarder le projet. Cliquez sur *Menu projet* puis *Enregistrer*.

✚ Créer un premier exercice : un QCM

1. Insérer les différents éléments

Les questions et les modalités de réponse se trouvent dans le fichier *exercices_livre1* situé dans le dossier *formation_stagiaire\04_didapages\fichiers_livre1*. Vous pourrez ainsi faire des copier-coller.

- Tournez la page pour afficher la page 2.
 - Éditez la page 2.
 - Insérez un élément *Texte* (niveau 1) ; tapez le texte *Exercice 1 : Effet externe*. Positionnez l'élément en haut de la page sur toute la largeur de la page. Mettez une couleur de fond.
 - Insérez un élément *Texte* (niveau 2) ; positionnez-le sur la page puis copiez le texte de la question 1.
 - Pour chacune des trois modalités de réponse, insérez un élément *Texte*. Positionnez-les sous la question (avec un décalage vers la droite puis copiez-les modalités de réponse).
- Au total, vous avez inséré 5 éléments *Texte*.

- Insérez un bouton de sélection (niveau 6) puis positionnez-le à gauche de la première modalité de réponse ; faites la même chose pour les deux autres modalités de réponse.

Remarque : Vous pouvez utiliser le copier-coller de la barre des *Éléments* pour copier les différents éléments (*Texte*, *Bouton de sélection*,...).

- Insérez un bouton *Valider* (niveau 9). Positionnez-le sous les modalités de réponse et vers la gauche de la page.

- Insérez un élément *Score* (niveau 10). Positionnez-le sous le bouton *Valider* et vers la gauche de la page.

- Insérez deux éléments *Texte* (niveau 11 et 12). Dans l'élément 11, saisissez en vert et en gras le texte suivant : **Très bonne réponse.** ; dans l'élément 12, saisissez en rouge et en gras le texte suivant : **Mauvaise réponse.** Positionnez les deux éléments *Texte* à droite du bouton *Valider*, superposez-les et rendez-les invisibles.

Au total, vous avez inséré 12 éléments.

2. Configurer les différents éléments

- Cliquez sur le *Bouton de sélection* (élément 6).

Dans la fenêtre *Bouton de sélection*,

- vérifiez que l'option *Désélectionné* est activée dans *État correct* puisqu'il s'agit d'une mauvaise réponse.
- saisissez -11,+12 dans la zone *Visibilités si sélectionné*. Si l'utilisateur sélectionne cette mauvaise réponse, le texte **Mauvaise réponse.** s'affichera (+12).
- dans *Points en jeu*, saisissez 1.
- cliquez sur OK.

- Configurez les boutons de sélection 7 et 8.

- Configurez le bouton *Valider*

Dans la fenêtre *Bouton valider*,

- dans *Label du bouton*, remplacez *Valid* par *Valider* (ou *Vérifier*).

- définissez le nombre de tentatives : 1 tentative signifie que l'utilisateur peut, en cas d'erreur, choisir une autre réponse mais seul son premier choix sera comptabilisé dans le score.

- cliquez sur OK.

- Configurer le *Score*

Dans la fenêtre *Score*,

- élargissez l'élément *Score* (105).

- saisissez *1* dans la zone *Dénominateur*.

- saisissez *Score :* dans la zone *Titre*.

- cliquez sur OK.

- Enregistrez les modifications de la page puis enregistrez les modifications du projet.

- Testez la première question de l'exercice 1. Modifiez la configuration des différents éléments si nécessaire. Revoyez le positionnement des différents éléments si nécessaire (alignement,...).

3. Configurer la deuxième question

- Dans le menu situé au-dessus de la page 2, cliquez sur le bouton *Copier la page* puis, au-dessus de la page 3, cliquez sur le bouton *Coller la page* puis sur *Page copiée*.

- Éditez la page 3.

- Modifiez le texte de la question et des modalités de réponses puis configurez la question en vous inspirant de ce qui a été fait pour la question 2.

- Enregistrez les modifications de la page puis enregistrez les modifications du projet.

- Testez la deuxième question de l'exercice 1.

4. Configurer la question 3

- Dans le menu situé au-dessus de la page 3, cliquez sur le bouton *Copier la page* puis, au-dessus de la page 4, cliquez sur le bouton *Coller la page* puis sur *Page copiée*.

- Éditez la page 4.

- **Attention** : Faute de place, vous ne pourrez saisir que les quatre premières questions. La question 3 occupera donc les pages 4 et 5.
- Glissez-posez l'élément *Bouton valider* (niveau 9) au niveau 23 puis glissez-posez les éléments *Texte* 11 et 12 au niveau 24 et 25.
- Positionnez les questions 3a, 3b, 3c et 3d, les modalités de réponse, les boutons de sélection. Pour chacune des quatre questions, vous devrez ajouter un bouton *Valider*.
- Pour configurer les boutons de sélection vous devez créer des groupes dans la mesure où la page contient plusieurs questions.

Dans la fenêtre *Bouton de sélection*, entrez un nom de groupe dans la zone *Groupe* pour chacune des quatre questions :

- a pour les deux boutons de sélection liés à la question 3a,
- b pour les deux boutons de sélection liés à la question 3b,
- c pour les deux boutons de sélection liés à la question 3c,
- d pour les deux boutons de sélection liés à la question 3d.

N'oubliez pas de configurer la visibilité des éléments 24 et 25 pour chacun des boutons de sélection.

- Enregistrez les modifications de la page puis enregistrez les modifications du projet.
- Dans le menu situé au-dessus de la page 4, cliquez sur le bouton *Copier la page* puis, au-dessus de la page 5, cliquez sur le bouton *Coller la page* puis sur *Page copiée*.
- Éditez la page 5 puis supprimez tous les éléments dont vous n'aurez pas besoin.
- Copiez la question 3e puis configurez-la.
- Ajoutez un second élément *Score* ; cet élément permettra d'afficher le score des pages 4 et 5. Pour configurer le score des deux pages, cliquez sur l'outil *Configurer*, cochez l'option *pages* puis saisissez le numéro des pages ; dans la zone *Titre*, tapez *Score obtenu à la question 3* .
- Enregistrez les modifications de la page puis enregistrez les modifications du projet.

L'exercice 1 est terminé.

Créer un deuxième exercice : un texte à trous

1. Insérer les différents éléments

- Le texte se trouve dans le fichier *exercices_livre1* situé dans le dossier *formation_stagiaire\04_didapages\fichiers_livre1*. Vous pourrez ainsi faire des copier-coller.
- Dans le menu situé au-dessus de la page 5, cliquez sur le bouton *Copier la page* puis, au-dessus de la page 6, cliquez sur le bouton *Coller la page* puis sur *Page copiée*.
- Éditez la page 6 et commencez par supprimer les éléments inutiles.
- Remplacez le texte du bandeau du haut par *Exercice 2 : Incitation*.
- Insérez un élément *Texte* dans lequel vous copierez le texte de l'exercice ; positionnez l'élément dans la page, modifiez, si nécessaire, la taille de la police de caractère (12).
- Augmentez la taille des 7 trous (tapez 30 points), changez la couleur des points (du noir au blanc).
- Insérez un élément *Liste (niveau 4)*, augmentez sa largeur (100) puis positionnez-le avec précision sur le premier trou.

2. Configurer l'exercice

- Cliquez sur l'outil *Configurer* de l'élément *Liste*.

Dans la fenêtre *Liste*,

- saisissez la liste des mots ou expressions séparés par une virgule (sans espace après la virgule) dans la zone *Proposition de la liste*,

Remarque : Vous pouvez ajouter des intrus dans la liste.

- tapez *Choix* dans la zone *Texte initial*,

- tapez la proposition juste dans la zone *Propositions justes*,

- *Points en jeu* : 1

- cliquez sur OK.

- Copiez l'élément *Liste* (niveau 5), positionnez-le sur le deuxième trou puis configurez-le.

- Procédez de la même manière pour les cinq autres trous.

- Configurer l'élément *Score* (*Dénominateur* : 7).

- Insérez un élément *Bouton multifonction*, positionnez-le à droite du bouton *Valider*.

- Cliquez sur *Configurer*.

Dans la fenêtre *Bouton multifonction*,

- saisissez *Recommencer* dans la zone *Label du bouton*,

- cochez l'option *Réinitialiser les pages* puis saisissez le numéro de la page (6).

- cliquez sur OK.

- Enregistrez les modifications de la page puis enregistrez les modifications du projet.

- Testez l'exercice.

✚ Créer un troisième exercice : un tableau à compléter

1. Insérer les différents éléments

- Le texte et le tableau se trouvent dans le fichier *exercices_livre1* situé dans le dossier *formation_stagiaire\04_didapages\ fichiers_livre1*. Vous pourrez ainsi faire des copier-coller.
- Dans le menu situé au-dessus de la page 6, cliquez sur le bouton *Copier la page* puis, au-dessus de la page 7, cliquez sur le bouton *Coller la page* puis sur *Page copiée*.
- Éditez la page 7 et commencez par supprimer les éléments inutiles.
- Remplacez le texte du bandeau du haut par *Exercice 3 : Les droits à polluer*.
- Copiez le texte de l'exercice.
- Pour construire le tableau (3 colonnes, 4 lignes), vous devez créer 12 éléments *Texte* que vous assemblerez en tableau.
- Créez un premier élément *Texte*, positionnez le sous le texte. Mettez une *Couleur du bord* (noir) et une *Couleur du fond*. Modifiez la taille de l'élément : *Largeur* : 110, *Hauteur* : 70.
- Copiez-collez l'élément *Texte* puis positionnez le à droite du précédent sans le modifier.
- Recommencez l'opération suivante, modifiez la largeur de l'élément (125).
- Copiez le texte (Taille de la police : 10).
- Procédez de la même manière pour les trois lignes suivantes du tableau (Fond blanc, Taille de la police : 10).
- Insérez une *Ligne de saisie* et positionnez dans la première case vide du tableau.
- Configurez la ligne de saisie.

Dans la fenêtre *Ligne de saisie*,

- Largeur : 100,
- saisissez la réponse juste dans la zone *Réponses justes*,
- *Points en jeu* : 1.
- cliquez sur OK.

- Insérez une *Ligne de saisie* dans chacune des cases vides du tableau puis configurez-les.
- Configurer le *Score*.
- Enregistrez les modifications de la page puis enregistrez les modifications du projet.
- Testez l'exercice.

Déplacer une page

1. Insérer les différents éléments

- Le texte de la question et des modalités de réponse se trouve dans le fichier *exercices_livre1* situé dans le dossier *formation_stagiaire\04_didapages\fichiers_livre1*. Vous pourrez ainsi faire des copier-coller.
- Dans le menu situé au-dessus de la page 2, cliquez sur le bouton *Copier la page* puis, au-dessus de la page 8, cliquez sur le bouton *Coller la page* puis sur *Page copiée*.
- Éditez la page.
- Supprimez les éléments *Texte 11* et *12*.
- Remplacez le texte du bandeau du haut par *Exercice 2 : Incitation*.
- Copiez le texte la question et des modalités de réponse.
- Insérez une *Zone messages*, cliquez sur l'outil *Configurer* puis, modifiez le *Titre de la zone de messages* : remplacez *Msg* par *Commentaire*. Positionnez-la à droite du bouton *Valider*.
- Configurez les *Boutons de sélection* : complétez la zone *Message si sélectionné* et supprimez les éléments de la zone *Visibilités si sélectionné*.
- Enregistrez les modifications de la page puis enregistrez les modifications du projet.
- Testez l'exercice.

2. Déplacer la page

- Copiez la page 8.
- Retournez à la page 5, cliquez sur le bouton *Insérer une page*  puis choisissez *Page copiée*.
- Supprimez la page 9.

Dressez un bilan de l'évaluation

- Copiez la page 1 à la page 9.
- Supprimez l'élément contenant l'image.
- Dans l'élément 2, tapez : *Bilan de l'évaluation*.
- Insérez un élément *Score (niveau 3)*, positionnez-le dans la page.
- Cliquez sur l'outil *Configurer* : Largeur : 300, Score : pages 2 => 5, Titre : *Votre résultat à l'exercice 1 est de :*
- Copiez l'élément 3 puis configurez-le par rapport à l'exercice 2.
- Copiez l'élément 3 puis configurez-le par rapport à l'exercice 3.
- Copiez l'élément 3 puis configurez-le : Score : du livre, Titre : *Votre résultat global est de :*
- Enregistrez les modifications de la page puis enregistrez les modifications du projet.
- Testez l'exercice et les scores.

Générer le livre

Lorsque votre projet est terminé, vous pouvez le générer. Cette action va permettre de créer un dossier qui contiendra plusieurs fichiers, dont un page html (*index.html*) qui pourra être lue sur un navigateur.

Ce dossier pourra être déposé sur le serveur de votre établissement directement depuis un poste de travail dans votre établissement ou bien depuis chez vous via l'ENT.

- Après avoir enregistré votre travail (*Menu projet/Enregistrer*) cliquez sur le bouton *Générer le livre*.
- Étape 1 - Vérifications : cliquez sur le bouton *Suite* même si l'étape 1 fait apparaître des erreurs (des images importées dans le dossier mais non utilisées).
- Étape 2 - Paramétrage : cliquez sur le bouton *Générer*.
- Choisissez un répertoire puis cliquez sur OK.
- Un répertoire portant le nom de votre projet (livre1) a été créé. En l'ouvrant, vous trouverez un fichier *index.html* ; cliquez sur ce fichier pour faire l'exercice.

Autres fonctionnalités

Poursuivre un projet existant

Si votre projet n'est pas terminé ou doit être modifié, vous pourrez à tout moment y accéder pour le finaliser ou le modifier.

Après avoir lancé *Didapages*, dans le *Menu principal*, choisissez *Poursuivre un projet existant*. Sélectionnez le projet à terminer à l'aide de la liste déroulante puis cliquez sur OK.

Exporter / Importer

Si vous souhaitez travailler sur votre projet sur un autre ordinateur ou après un formatage de votre disque dur ou si vous travaillez à plusieurs sur un même projet, vous devrez l'exporter.

Attention : Vous ne pouvez pas travailler sur les fichiers qui ont été générés.

- Après avoir lancé *Didapages*, dans le *Menu principal*, choisissez *Poursuivre un projet existant*.
- Sélectionnez le projet à exporter à l'aide de la liste déroulante.
- Cliquez sur le bouton *Export* puis cliquez sur *OK*.
- Choisissez un répertoire (ici le bureau) puis cliquez sur *OK*. Un fichier zip portant le nom de votre projet (*livre1.zip*) a été créé.
- Procédez de la même manière pour importer le projet.

Création du livre 2

✚ Démarrer un nouveau projet

- Lancez Didapages et démarrer un nouveau projet ;
- Saisissez les différentes informations demandées (Nom du projet : livre2, Titre du projet : Livre multimédia, Description Étiquettes à déplacer, vidéo, son,...) ;
- Configurez le nombre de pages et l'aspect du livre ;
- Cliquez sur le bouton *Créer*.

✚ Importer les éléments multimédias

- Insérez le fichier *schema.jpg* contenu dans le dossier *formation_stagiaire\04_didapages\fichiers_livre2\images*.
- Insérez le fichier *partage_valeur_ajoutée.mp3* contenu dans le dossier *formation_stagiaire\04_didapages\fichiers_livre2\son*.
- Insérez le fichier *ferme_robotisée.flv* contenu dans le dossier *formation_stagiaire\04_didapages\fichiers_livre2\video*.

✚ Création de la page d'accueil

- Créez la page d'accueil comme vous le souhaitez sachant qu'il vous faudra créer un lien vers les trois exercices.

✚ Créer un schéma interactif avec la correction

Attention : Pour créer un exercice avec des étiquettes déplaçables et une correction de l'exercice, vous devez suivre scrupuleusement les étapes suivantes.

- Créez un bandeau (niveau 1).
- Insérez un titre au schéma (niveau 2)
- Insérez l'image *schema.jpg* (niveau 3).

Insérez la consigne dans un élément *Texte* (niveau 4) sous le schéma : *Complétez le schéma en déplaçant les étiquettes ci-dessous*.

- Insérez une *Zone cible* transparente sur les zones vierges du schéma (niveaux 5 à 10). Ces zones cibles seront fixes.

Pour rendre transparent un élément, cliquez sur l'outil *Configurer*, cliquez sur la *Sélection des couleurs* puis mettre l'option *Alpha* à 0 (n'oubliez pas les bordures).

Vous adapterez la taille des zones cibles à celle des zones vierges sur le schéma.

- Insérez 6 éléments *Texte* (niveaux 11 à 16) dont la taille sera identique (Largeur : 50, Hauteur : 25). A partir de l'outil *Configurer*, rendez ces 6 éléments *Déplaçable Uniquement vers les zones cibles*. Ces zones textes seront déplaçables c'est-à-dire qu'elles pourront être déplacées par un glisser-posé vers les zones cibles.

- Saisissez « au hasard » les réponses dans les zones de texte.
- Configurez chacune des zones cibles en complétant les zones :
 - > *Juste si contact avec les éléments*,
 - > *Faux si contact avec les éléments*,
 - > *Points en jeu : 1*.

- **Important :** Positionnez avec précision les étiquettes déplaçables, notez sur une feuille leur position initiale (X et Y). Exemple : Élément 11 : X= 40 et Y = 270

- Insérez en bas de page l'élément *Animation* ; cliquez sur l'outil *Configurer* puis modifiez la *Durée (en 1/10s) = 30* afin d'obtenir une vitesse de déplacement assez rapide.

- Positionnez les zones déplaçables sur les zones cibles (simple superposition si elles ont la même taille) de manière correcte.

- Sélectionnez toutes les zones déplaçables (à l'aide des touches Shift ou Ctrl).

- Relâchez la touche Shift (ou Ctrl) puis cliquez sur le bouton rouge de l'élément *Animation* afin d'insérer un « trait » rouge verticale ; positionnez ce « trait » à l'extrême droite de la zone de défilement du curseur.

- Désélectionnez les zones déplaçables en cliquant sur une zone vierge de la page.

- Remettez les zones déplaçables à leur position initiale.

- Insérez un *Score*, un bouton *Valider*, un bouton *Recommencer* (*Bouton multifonction*) et un bouton *Correction* (*Bouton valider* : décochez *Comptabiliser les scores* et *Afficher les messages* puis cochez *Afficher / cacher des éléments* et saisissez le numéro de l'élément *Animation*).
- Cachez le bouton *Correction* puis configurez l'exercice afin qu'il apparaisse au bon moment.
- Enregistrez les modifications de la page puis enregistrez les modifications du projet.
- Testez l'exercice.
- Sur la page 3, vous pouvez insérer un texte ou des questions se rapportant au schéma.

Insérer un son

- Allez à la page 4, éditez la page.
- Insérez un bandeau (*Insérer un son*) et un titre (*Le partage de la valeur ajoutée*).
- Insérez un élément *Son MP3* ; à l'aide de l'outil *Configurer*, choisissez le fichier *partage_valeur_ajoutée.mp3*.
- Créez des questions portant sur le document sur les pages 4 et 5.

Insérer une vidéo

- Allez à la page 6, éditez la page.
- Insérez un bandeau (*Insérer une vidéo*) et un titre sous le bandeau (*Une ferme robotisée*).
- Insérez un élément *Vidéo FLV* ; à l'aide de l'outil *Configurer*, choisissez le fichier *ferme_robotisée.flv*.
- Créez des questions portant sur le document sur les pages 4 et 5.

Insérer un graphique sur deux pages

Le principe : coupez en 2 parties l'image à l'aide d'un logiciel de dessin (Photofiltre) puis insérez les deux images sur deux pages différentes. Positionnez-les de sorte que les deux images placées côte à côte donnent l'impression qu'il n'y en a qu'une seule.

Insérer un texte long (2 pages ou plus) sur une seule page.

Le fichier *texte_long.doc* se trouve dans le dossier *formation_stagiaire\04_didapages\fichiers_livre2*.

L'astuce consiste à superposer des zones de texte avec des zones réactives afin de faire apparaître/disparaître des zones de texte. A vous de jouer...

Insérer des liens

- Sur la page d'accueil, insérez des liens permettant d'accéder directement aux différents exercices.
- Sur la page *Insérer une vidéo*, créez un élément *Bouton multifonction* permettant d'accéder à un article sur le site *le point.fr*, l'url est :
http://www.lepoint.fr/societe/dans-le-morbihan-une-etable-100-robotisee-pour-le-confort-et-la-competitivite-26-09-2010-1241273_23.php