

Equipe de Recherches et de Réflexion
- Académie de Limoges -



Tutoriels : Des outils pour la classe inversée ou l'enseignement à distance



Région académique
NOUVELLE-AQUITAINE

Gwénaëlle DREO-FOLTZER

Anita FOURES

Fanny GENTIL

Alexandra MONTASTIER

Philippe SEGALAT

LISTE DES TUTORIELS

Créer une vidéo :

- Transformer un Powerpoint en vidéo.
- Utiliser une visionneuse.
- Enregistrer son écran avec Screen Cast-O-Matic
- Enregistrer son écran (screencasting) avec OBS Studio
- Utiliser une tablette graphique
- Utiliser le logiciel Openboard

Créer un QCM :

- Utiliser le site Quizinière
- Utiliser et récupérer les QCM de Pronote

Héberger son travail :

- Utiliser Edpuzzle
- Utiliser Youtube
- Créer un Qrcode à l'aide d'un navigateur internet
- Utiliser Blogsenclasse
- Utiliser Netboard

Créer une vidéo

Créer une vidéo à partir de PowerPoint



Objectifs :

Créer une vidéo

Matériel :

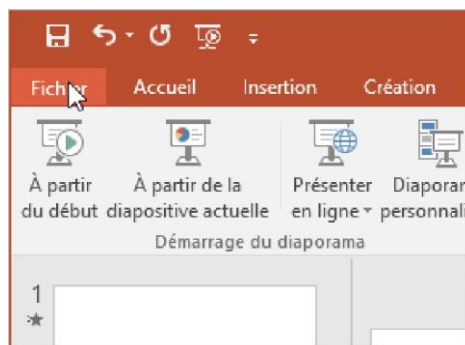
Logiciel PowerPoint

Pré-requis :

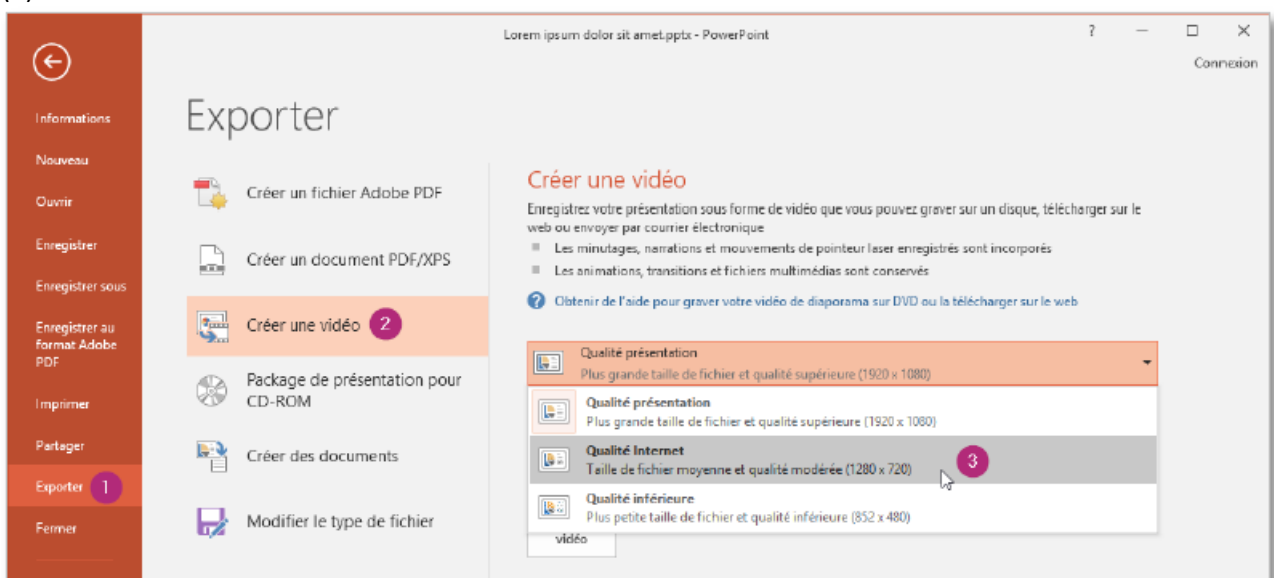
Savoir faire des animations avec PowerPoint

Utilisation :

1. Cliquez sur l'onglet Fichier :



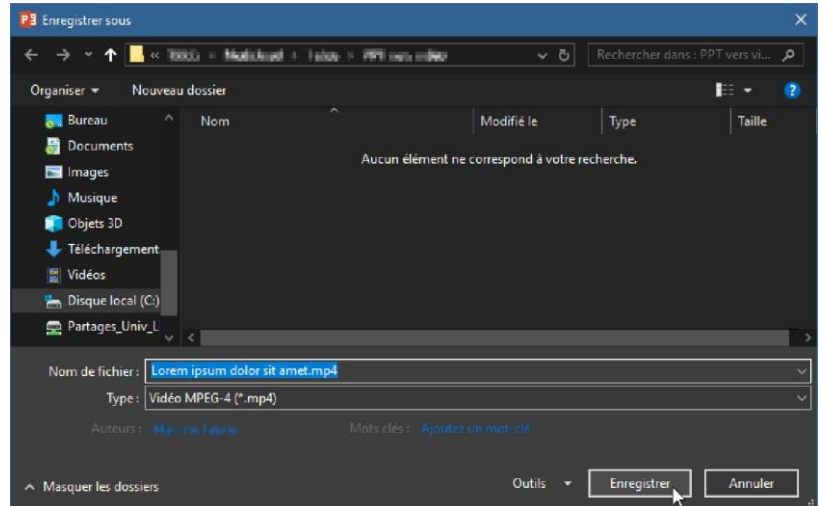
2. Cliquez ensuite sur Exporter (1) puis sur Créer une vidéo (2) et enfin sélectionnez la Qualité Internet (3) :



3. Cliquez sur Créer la vidéo :



4. Finalement, enregistrez le fichier sur votre ordinateur :



5. Après un certain temps (de quelques secondes à plusieurs minutes), le fichier au format mp4 est disponible et vous pouvez le partager sur la plateforme de votre choix.

Les avantages :

- Permet de créer des vidéos sans avoir à prendre un nouveau logiciel en main ou se filmer...

Utiliser une visionneuse



Objectifs :

- Partager le travail des élèves
- Enregistrer une vidéo

Matériel :

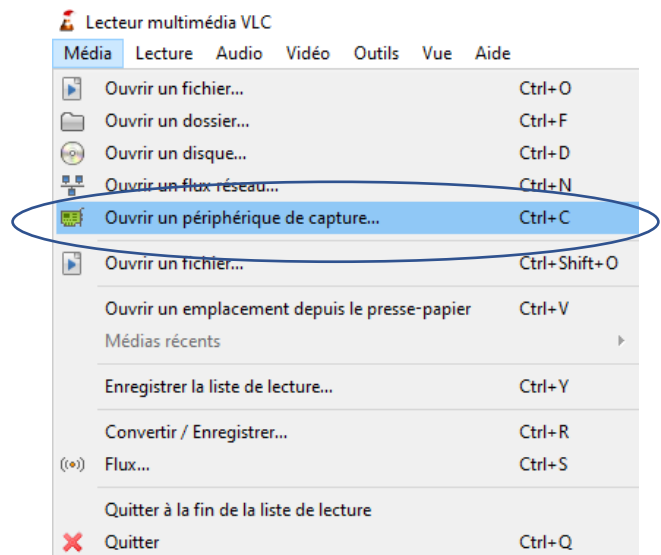
- HUE HD Pro Caméra
- IPEVO V4K Caméra

Pré-requis :

- Brancher la caméra sur une prise USB.
- Installer un logiciel de capture vidéo, par exemple VLC (www.videolan.org).

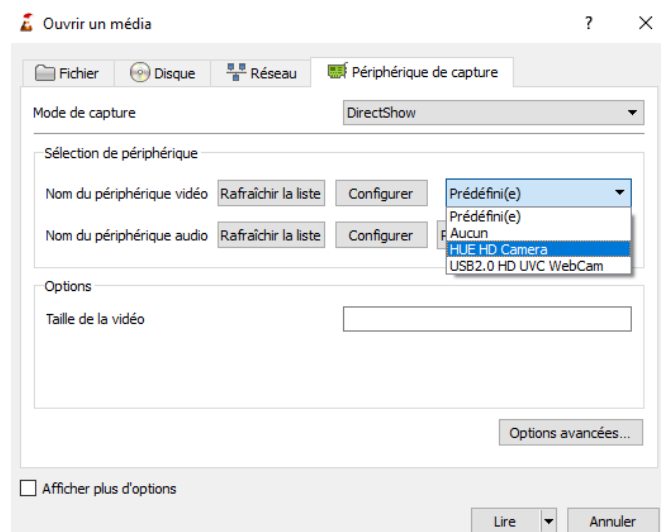
Mise en place avec VLC :

- 1- Lancer VLC et connecter la visionneuse
- 2- Cliquer sur « Média »
- 3- Cliquer sur « Ouvrir un périphérique de capture »



- 4- Dérouler « Nom du périphérique **vidéo** » et sélectionner le nom de la visionneuse (ici, HUE HD Camera). Dérouler « Nom du périphérique **audio** » et sélectionner le nom de la visionneuse.

- 5- Cliquer sur **Lire**. VLC devrait afficher ce que voit la caméra.



Utilisations possibles :

- **Partager le travail des élèves, correction par les pairs :**

Les visualiseurs sont un excellent moyen de montrer le travail des élèves. Plus besoin de photocopier un exemple type d'un élève pris au hasard dans la classe. L'enseignant équipé d'un vidéoprojecteur n'a qu'à placer l'exercice, la dictée ou le devoir en question sous la caméra pour que celle-ci projette le travail de l'élève au tableau. Ce gain de temps et d'efficacité permet même à plusieurs élèves de montrer leur travail si on le souhaite.

- **Enregistrer une vidéo :** Filmer une manipulation géométrique, créer des capsules...

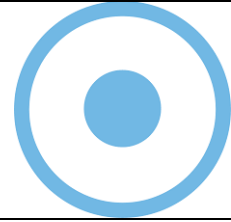
1. Une fois la mise en place dans VLC, cliquer sur **Lecture**.
2. Pour enregistrer, cliquer sur **Enregistrer**.
3. Pour stopper l'enregistrement, cliquer sur **Lecture** puis **Arrêter**.

La vidéo est stockée dans le répertoire Vidéos de votre compte personnel.

Les avantages :

- Éviter de déplacer le matériel très encombrant de géométrie lorsqu'il faut changer de salle toutes les heures. La caméra tient dans le sac.
- On peut l'utiliser sur tous les postes équipés de VLC.
- On peut enregistrer et remonter plusieurs fois des tracés géométriques.
- On peut montrer facilement à l'ensemble de la classe le travail d'un élève sans avoir besoin de le réécrire au tableau.

Enregistrer son écran avec Screen Cast-O-Matic



Objectifs :

- Enregistrer son écran ou une partie de son écran pour le diffuser.

Matériel :

- Logiciel gratuit Screen Cast-o-Matic

Pré-requis :

- Aucun.

Déroulé du tutoriel :

- 1- Cliquer sur le lien suivant : <https://screencast-o-matic.com/>
- 2- Descendre dans la page jusqu'à cet endroit et cliquer sur **Download the FREE Screen Recorder** puis sur **Launch Free Recorder**.

Record your screen

Create screencast videos with our screen recorder. It's fast, free and easy to use! Capture your screen, add a webcam and use narration to customize your video.

[Download the FREE Screen Recorder](#)

Free Screen Recorder

Easily record your screen with our free screen recorder. You can capture any area of your screen for quick recordings with the option to add audio narration from your microphone and video from your webcam.

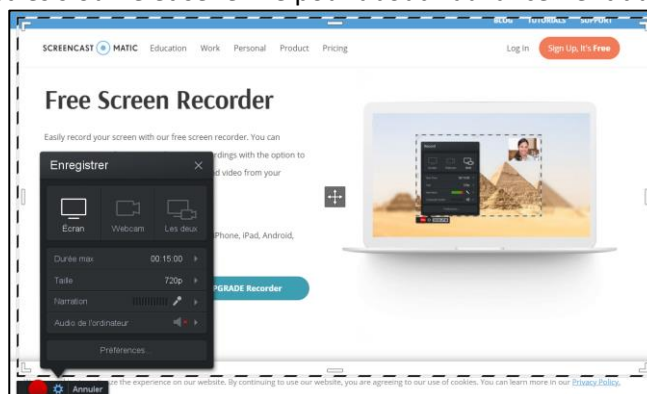
[Launch Free Recorder](#) [UPGRADE Recorder](#)

France - Français

- 3- La fenêtre suivante apparaît. Cliquer sur **Ouvrir Screencast-O-Matic Launcher**. Une autre fenêtre apparaît. Cliquer sur **Download** puis installer le fichier **WebLaunchRecorder.exe** téléchargé en cliquant dessus.



4- Une succession de fenêtres s'ouvre et se ferme pour aboutir au lancement du logiciel.

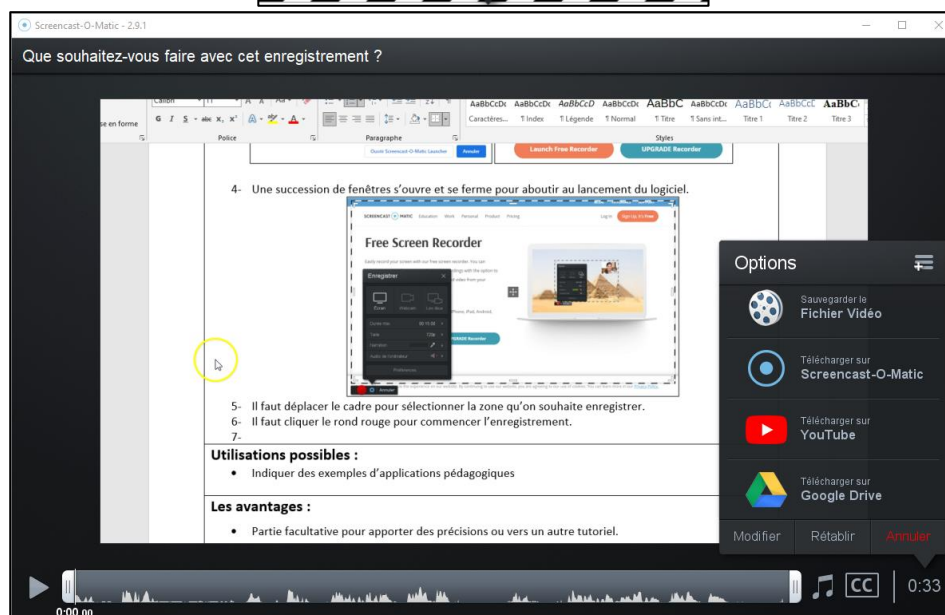
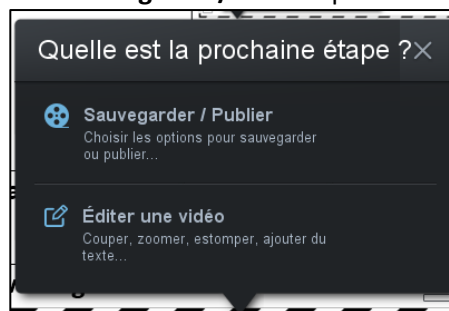


5- Il faut déplacer le cadre pour sélectionner la zone qu'on souhaite enregistrer.

6- Il faut cliquer le rond rouge pour commencer l'enregistrement.

7- Il faut cliquer sur le rond bleu pour stopper l'enregistrement.

8- Il faut cliquer sur **compléter** puis sur **Sauvegarder/ Publier** pour finaliser l'enregistrement.



Utilisations possibles :

- Création de vidéos pour des cours en distanciel, pour des cours en classe inversée

Les avantages :

- Logiciel gratuit, multiplateforme (Linux, Mac, Windows)
- Simple d'utilisation

Enregistrer son écran avec OBS Studio



Objectifs :

- Enregistrer son écran ou une partie de son écran pour le diffuser.

Matériel :

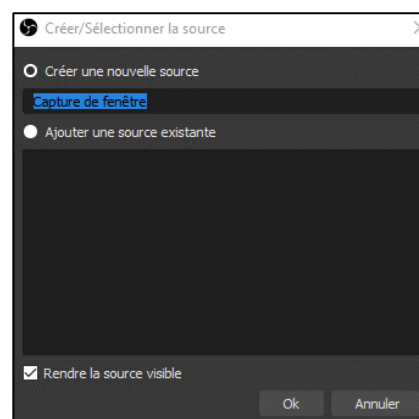
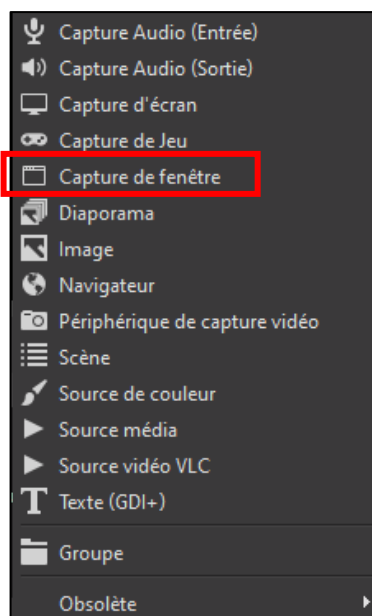
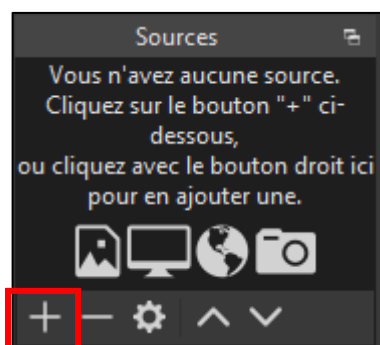
- Logiciel gratuit OBS Studio

Pré-requis :

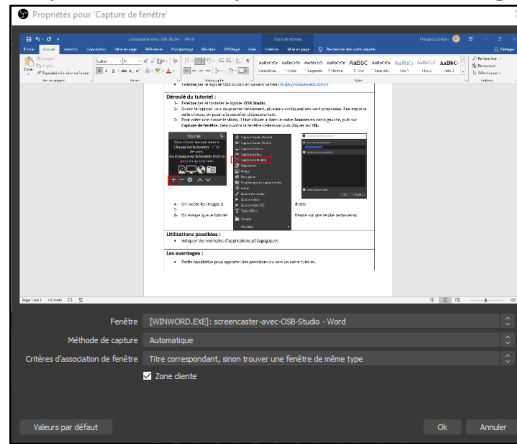
- Télécharger le logiciel OBS Studio en suivant ce lien : <https://obsproject.com/fr>

Déroulé du tutoriel :

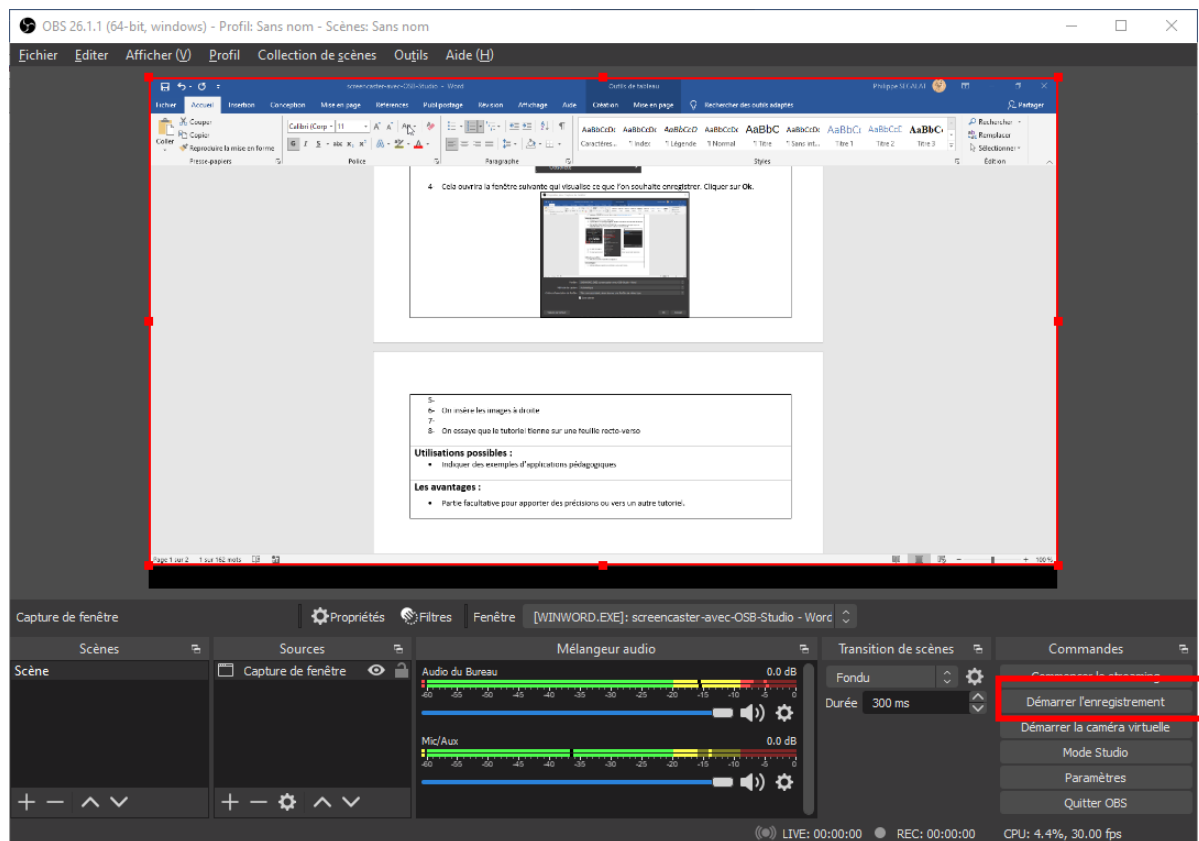
- 1- Télécharger et installer le logiciel **OBS Studio**.
- 2- Ouvrir le logiciel. Lors du premier lancement, plusieurs configurations sont proposées. Choisir **Optimiser pour l'enregistrement, je ne diffuse pas** puis cliquer sur **Suivant**. Cliquer une nouvelle fois sur **Suivant** puis sur **Appliquer les paramètres**.
- 3- Pour créer une nouvelle vidéo, il faut cliquer **+** dans le cadre **Sources** en bas à gauche, puis sur **Capture de fenêtre**. Cela ouvrira la fenêtre ci-dessous puis cliquer sur **Ok**.



4- Cela ouvrira la fenêtre suivante qui visualise ce que l'on souhaite enregistrer. Cliquer sur **Ok**.



5- On obtient dans le cadre du logiciel la capture de ce qu'on souhaite enregistrer.



Penser à déplacer le cadre rouge pour faire une vidéo sans bande noire en bas

6- Pour démarrer l'enregistrement, on clique sur **Démarrer l'enregistrement** en bas à droite.

7- Pour stopper l'enregistrement, on clique sur **Arrêter l'enregistrement** en bas à droite.

On peut créer des raccourcis clavier en cliquant sur **Fichier** puis **Paramètres** puis **Raccourcis clavier**.

8- On récupère par défaut la vidéo dans le répertoire Vidéos du compte utilisateur.

Utilisations possibles :

- Création de vidéos pour des cours en distanciel, pour des cours en classe inversée
- Ajouter du son à une vidéo déjà créée.

Les avantages :

- Logiciel gratuit, multiplateforme (Linux, Mac, Windows) et paramétrable.
- Beaucoup de tutoriels existent sur ce logiciel pour aller plus loin dans la réalisation

Utiliser une tablette graphique



Objectif :

- Faire des vidéos ; annoter des diaporamas, des documents Word.

Matériel :

- Tablette graphique Intuos de Wacom (par exemple).

Pré-requis :

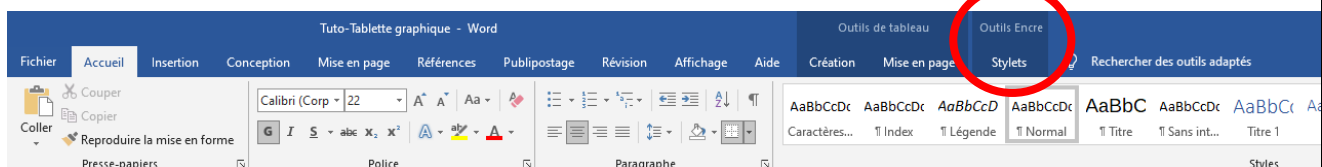
- Installer les drivers de la tablette graphique (pour celles de la marque Wacom (on peut retrouver les drivers sur le site <https://www.wacom.com/fr-ch/getting-started/intuos>).

Déroulé du tutoriel :

- Brancher la tablette sur une prise usb de l'ordinateur.

→ Avec le logiciel Word :

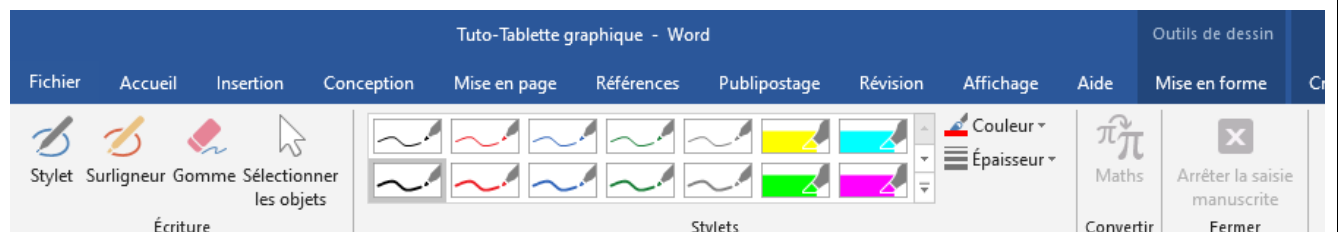
- Une fois la tablette branchée, on ouvre le logiciel Word. Quand le stylet est au-dessus de la tablette, il apparait alors un onglet spécifique pour le stylet :



Le stylet peut servir de souris, on peut cliquer ou double cliquer. Pour écrire, on écrit sur la tablette normalement sans appuyer sur aucun bouton.

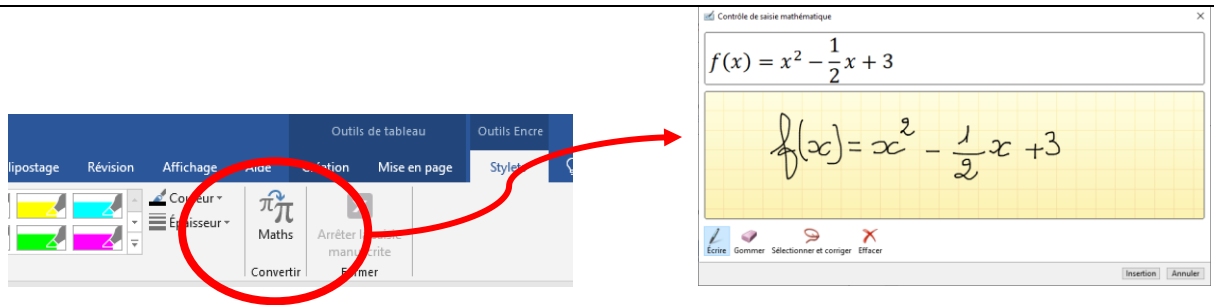
Le fait d'écrire sans regarder sa main peut surprendre au départ ; mais on s'y habitue rapidement et l'écriture s'améliore peu à peu.

- En cliquant sur l'onglet « Stylet », on obtient les fonctions suivantes :




On peut alors choisir diverses fonctionnalités (stylet, surligneur, gomme) et paramétrer la couleur et l'épaisseur de trait.

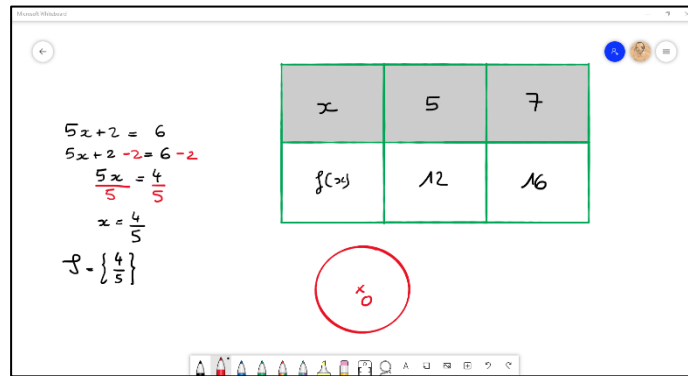
- Si vous disposez de l'éditeur de maths dans Word, vous pouvez entrer des expressions mathématiques manuscrites et le logiciel les transforme en version dactylographiée (très pratique !) :



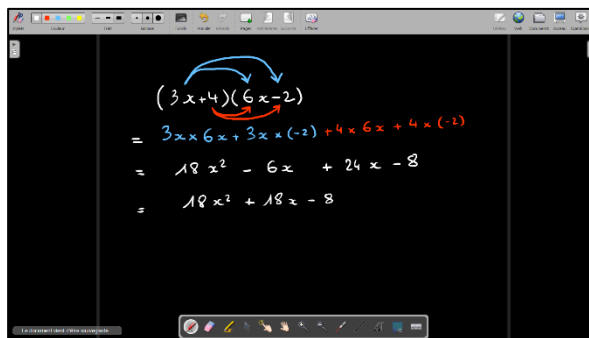
→ Avec le logiciel **Power point** :

- Pour annoter un diaporama déjà existant, c'est le même principe que sur Word : un onglet « Stylet » apparaît avec les mêmes fonctionnalités.
- Il faut lancer le diaporama en cliquant « Diaporama », puis sur l'icône  « À partir du début ».
- On peut ensuite écrire dessus.
- L'utilisation d'un diaporama associé à une tablette graphique peut faciliter la conception de vidéos (voir le tutoriel sur la création de vidéos avec Power point).

→ Avec le logiciel **Microsoft Whiteboard** :



→ Avec le logiciel **Open Board** :



Remarques :

- On peut utiliser une tablette lors d'un cours en visioconférence pour annoter les documents partagés, faire un schéma, ... : c'est souvent plus maniable et plus rapide que d'écrire au clavier, surtout pour des expressions mathématiques !
- La mine du stylet peut s'user : il faut, dans ce cas, la changer, pour ne pas abimer la tablette.
- Pratique pour créer rapidement des vidéos en enregistrant son écran.

Enregistrer son écran avec Openboard



Objectifs :

- Enregistrer son écran ou une partie de son écran pour le diffuser.

Matériel :

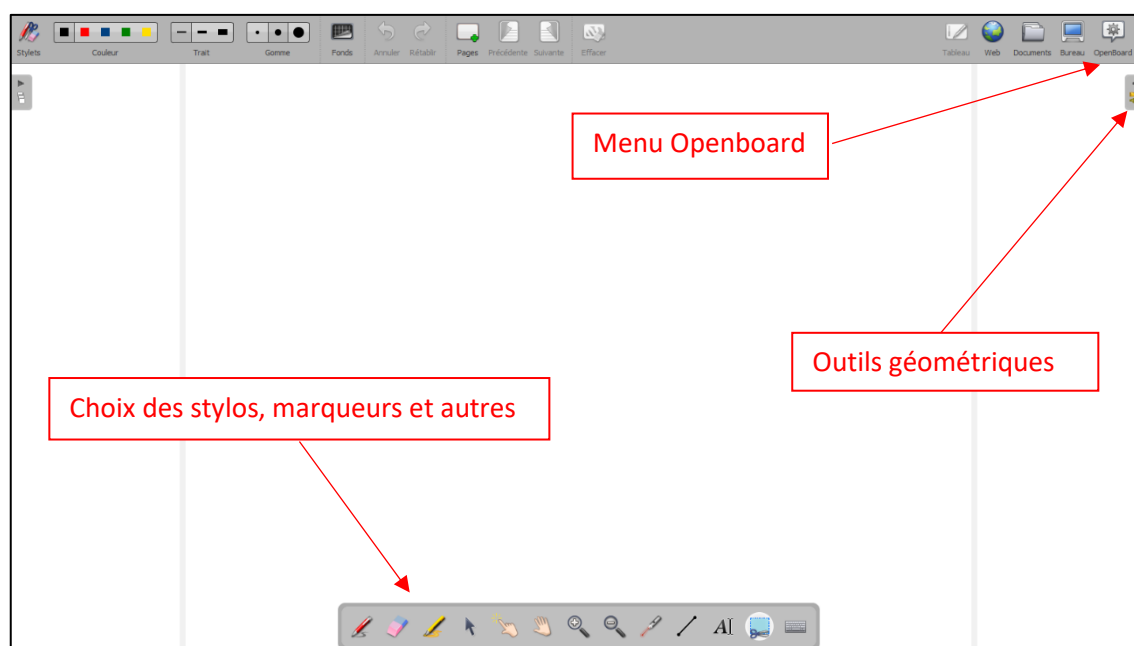
- Logiciel gratuit Openboard

Pré-requis :

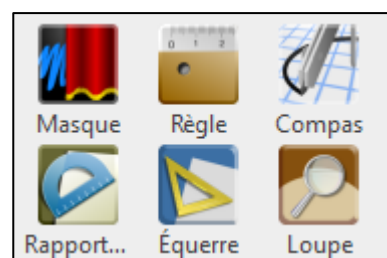
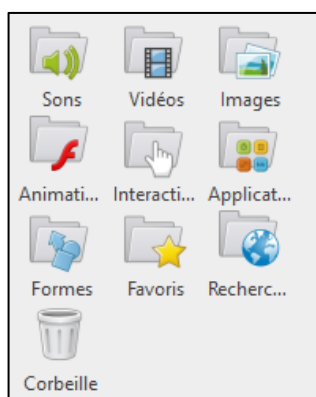
- Télécharger le logiciel Openboard en suivant ce lien : <https://openboard.ch/>

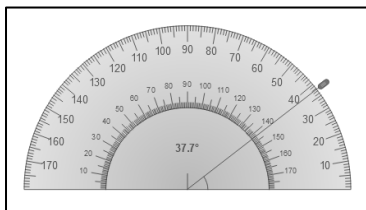
Déroulé du tutoriel :

- 1- Télécharger et installer le logiciel **Openboard**.
- 2- Ouvrir le logiciel. L'interface est plein écran.

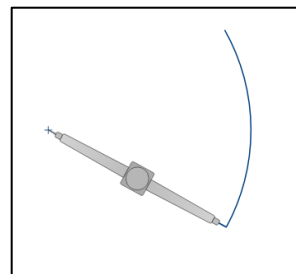


- 3- Cliquer sur le **triangle à droite** pour faire apparaître un onglet puis cliquer sur **Animations** puis choisir un ou plusieurs des outils proposés en les faisant glisser avec la souris sur le tableau blanc.





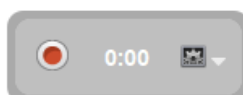
Affichage du rapporteur



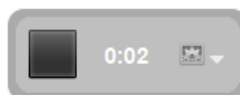
Affichage du compas

Les outils sont facilement manipulables avec la souris.

- 4- Cliquer ensuite sur le menu **Openboard** en haut à gauche et choisir **Podcast**. La fenêtre ci-dessous apparait.



- 5- On démarre l'enregistrement en cliquant sur le rond rouge. L'icône de droite permet de paramétrer diverses options.



- 6- On stoppe l'enregistrement en cliquant sur le carré.
- 7- On récupère par défaut la vidéo sur le bureau du compte utilisateur.

Utilisations possibles :

- Création de vidéos pour des cours en distanciel, pour des cours en classe inversée

Les avantages :

- Logiciel gratuit, multiplateforme (Linux, Mac, Windows)
- Manipulation des outils de géométrie (compas, rapporteur, équerre, règle) très facile
- Utilisation possible d'une tablette graphique

Créer un QCM en ligne

Quizinière

CANOPÉ



Objectifs :

- Créer des quiz à partir de textes, d'images et de vidéos.

Matériel :

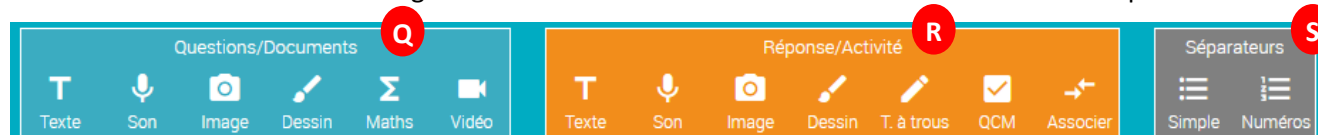
- Outil en ligne gratuit sur ordinateur, téléphone ou tablette : <http://quiziniere.com>
Attention ! Restrictions d'accès au microphone chez Apple.

Pré-requis :

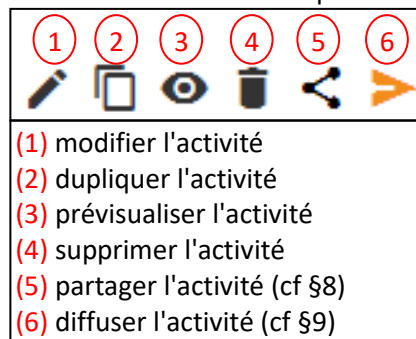
- Navigateurs Chrome ou Firefox (de préférence pour les enregistrements audio).
- Pour créer un quiz avec Quizinière, il faut avoir ouvert au préalable un compte sur le Réseau Canopé <https://www.reseau-canope.fr/> (gratuit sans engagement).

Déroulé du tutoriel :




- 1- Créer un compte.
- 2- En haut à droite dans l'onglet Actions choisir Nouveau modèle. Donner un nom au questionnaire.



- 3- Dans le menu pour les questions (**Q** celui de gauche en bleu), on peut :
 - poser des questions au format texte,
 - poser des questions audio (penser à autoriser le micro dans le navigateur),
 - insérer une image
 - Insérer un dessin directement dans l'interface
 - un module de formules mathématiques est aussi proposé
 - insérer une vidéo (on peut choisir le point de départ et le point d'arrêt de la vidéo)
- 4- Tout comme les questions, les **réponses** (**R** menu central en orange) peuvent prendre différentes formes (texte, texte à trous, réponse orale, sous forme d'image ou de photo, associations...)
- 5- Chaque ajout de question génère un module qu'on peut déplacer, dupliquer, modifier ou supprimer (cliquer sur le module pour voir apparaître les options).
- 6- Des **séparateurs** simples ou numérotés (**S** menu de droite) peuvent être insérés afin de rendre plus lisible le questionnaire.
- 7- Ne pas oublier d'**enregistrer** le questionnaire avec l'icône disquette en haut à droite. Puis cliquer sur la croix pour revenir au menu de départ.
- 8- Deux **partages** sont possibles (**5**) :
 - le partage privé génère un lien et seules les personnes disposant du lien accéderont à l'exercice,
 - le partage public ajoute le questionnaire à une bibliothèque accessible par tout enseignant connecté à Quizinière (à partir de l'onglet Actions)
- 9- Le menu **diffusion** (**6**) permet de planifier le temps de réponse, le nombre de "copies" possibles, la possibilité de diffuser ou non la correction. Après avoir cliqué sur Créer la diffusion, un code de connexion est généré ainsi qu'un Qrcode.



10- **Le suivi des résultats** se fait à partir du bouton Diffusions aux élèves en bas à droite. Dans cette nouvelle page, on peut :

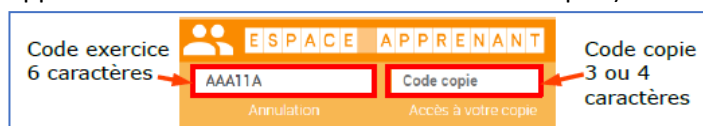
- prévisualiser le questionnaire 
- supprimer le questionnaire 
- ouvrir l'accès au suivi 

11- La **copie** de chaque élève est accessible avec l'œil et un coche vert apparaît quand elle a été vue.

Toutes les questions peuvent être notées et annotées. Le bandeau orange en haut à gauche permet de modifier la diffusion et de diffuser la correction aux élèves (ce qui stoppera la possibilité aux élèves de répondre au questionnaire).

12- Le bandeau orange en haut à droite permet de voir le score de la classe ou de chaque élève, il permet aussi de télécharger les résultats au format CSV.

13- Les élèves accéderont à la correction de leur copie grâce au code de l'exercice (ou au lien) et en saisissant le code copie qu'il aura pris soin de noter au moment de "rendre sa copie" (ce code apparaît aussi dans le tableau de la liste des copies).



NB : les codes copies sont visibles pour l'enseignant dans le tableau de la liste des copies.

Tutoriel en vidéo :

<https://www.youtube.com/watch?v=M6UgqLrJ8aQ>



Compléments en pdf :

https://www.quiziniere.com/data/pdf/faq_enseignant.pdf



Utilisations possibles :

- Cet outil peut servir d'aide à la remédiation, à la révision ou à l'autoévaluation des connaissances.
- La variété des modalités de questionnement (écrit, oral, visuel) permet de rendre le travail plus ludique.

Les avantages :

- Outil simple et intuitif.
- Les élèves n'ont pas besoin de créer un espace.
- Les élèves consultent en autonomie les corrections et les conseils.

Importer des QCM dans PRONOTE

NOT

Objectifs :

- Découvrir la bibliothèque de QCM dans Pronote et importer un QCM de cette bibliothèque

Matériel :

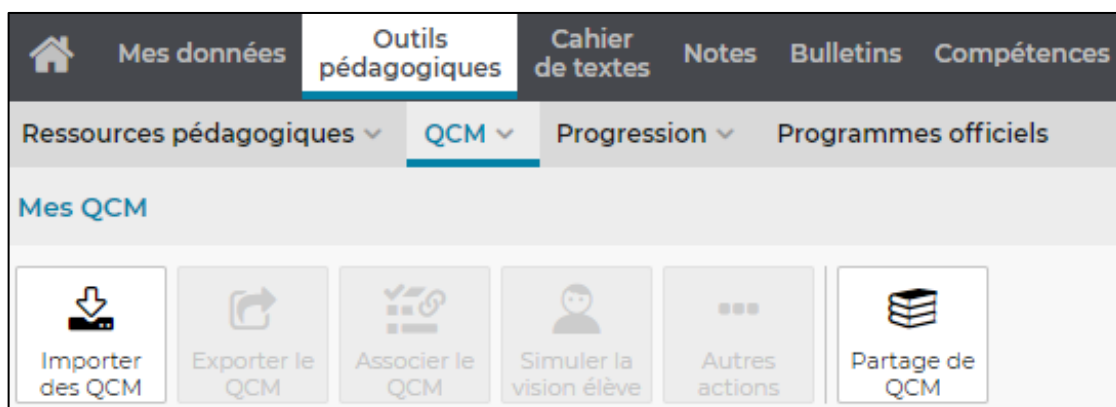
- Aucun

Pré-requis :

- Navigateur internet pour se connecter à son compte Pronote

Déroulé du tutoriel :

- 1- Ouvrir le navigateur et se connecter à son compte Pronote.
- 2- Dans le bandeau en haut, cliquer sur **Outils pédagogiques** puis **QCM**.



- 3- Cliquer **Partage de QCM**. Cela ouvre la page internet ci-dessous :

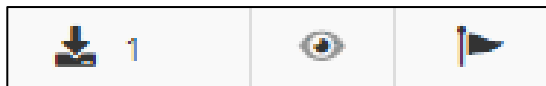
The screenshot shows the PRONOTE website interface. At the top, there is a navigation bar with 'INDEX ÉDUCTION', 'Espace client', and 'Contactez-nous'. Below this, there is a menu with 'EDT', 'PRONOTE', 'HYPERPLANNING', 'PRONOTE PRIMAIRE', and 'LA SOCIÉTÉ'. The 'PRONOTE' menu item is highlighted. Below the menu, there is a section titled 'PRONOTE' with a sub-menu: 'Présentation', 'Téléchargements', 'Tarifs', and 'Assistance & formation'. The main content area features a green banner with the text: 'La bibliothèque de QCM PRONOTE met à la disposition de tous des QCM partagés librement par des enseignants utilisateurs de PRONOTE. Les QCM partagés par les enseignants restent la propriété de leur auteur ; sur simple demande de leur part, ils seront retirés de la bibliothèque. Index Education s'interdit toute autre utilisation que celle de les mettre gratuitement à la disposition de tous : enseignants, élèves et familles.' Below the banner, there are three buttons: 'Je partage mon QCM', 'Je recherche un QCM', and 'Aide'. Below the buttons, there is a search form with 'Niveau' (Tous les niveaux), 'Matière' (Toutes les matières), and 'Recherche par mots-clef'. Below the search form, there is a table of QCMs.

Niveau	Matière	Description	Mots-clefs	Auteur	Date	Télécharger	Tester	Signaler
1ERE	Français	Le Rouge et le Noir ch. 15 à 25, partie I	Stendhal	gonin	17/02/2021	0		
1ERE	Physique chimie	9 questions autour des solides ioniques et des calculs de concentrations en soluté apporté et effectives pour les ions en solution.	dissolution ; concentration effective ; solution ionique ; soluté apporté	Prévoit Christine	16/02/2021	7		
2NDE	Génie mécanique	QCM outillage carrosserie	carrosserie	mboyavél	15/02/2021	6		
2NDE	Français	Questionnaire sur la pièce de Racine et les mythes associés	Iphigénie Racine	JL	15/02/2021	3		

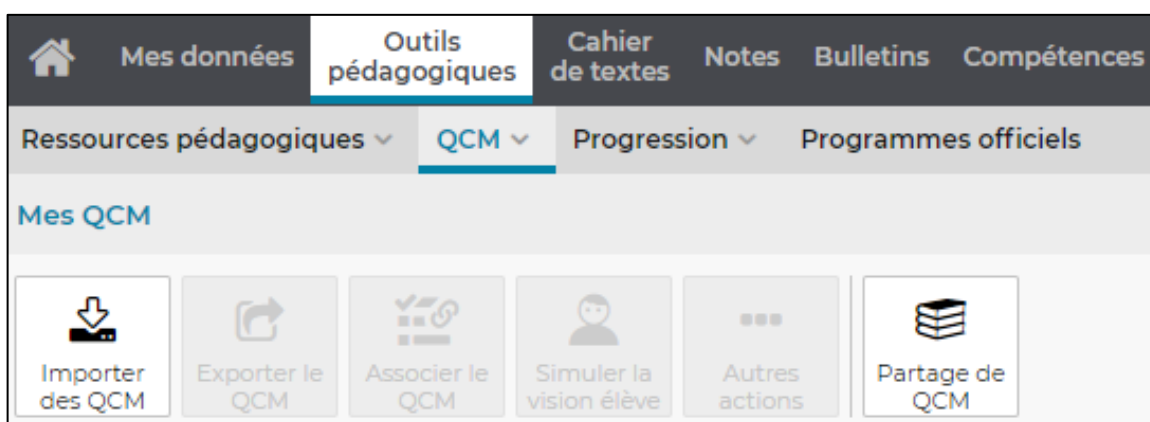
- 4- Pour plus de facilités, on peut choisir le niveau la matière et/ou rechercher par mot-clef.

Niveau Collège Matière Mathématiques Pythagore 

- 5- Chaque QCM est présenté par ligne en détaillant le niveau, la matière, le titre du QCM, les mots-clefs, l'auteur, la date de dépôt et trois icônes :



- La première icône permet **de télécharger le QCM** sous la forme d'un fichier XML.
 - La seconde permet **de tester le QCM** avant de le télécharger.
 - La troisième permet **de signaler un problème**.
- 6- Une fois le QCM téléchargé, on l'importe dans Pronote à l'aide de l'icône **Importer des QCM**.



Utilisations possibles :

- Proposer des QCM pour réviser des évaluations, pour évaluer le calcul mental.

Les avantages :

- Récupérer facilement des QCM déjà réalisés par des enseignants
- Modifier facilement ces QCM si on le souhaite.

Héberger son travail

Objectifs :

- Modifier une vidéo existante.
- Rendre une vidéo interactive.
- Vérifier le travail des élèves.

Matériel :

- Outil en ligne gratuit sur ordinateur, smartphone et tablette (ios, android) pour un hébergement inférieur à 20 vidéos (payant au-delà) : <https://edpuzzle.com>

Pré-requis :

- Navigateurs Chrome ou Firefox.

Déroulé du tutoriel :

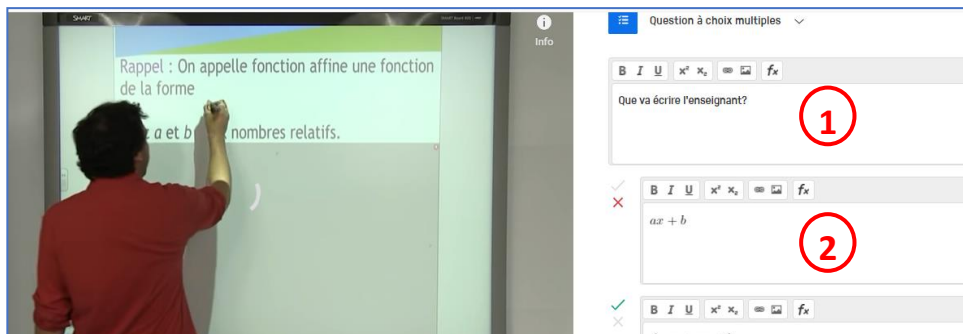
Etape n°1 : Créer un compte enseignant, le valider en cliquant sur le lien envoyé à l'adresse mail que vous avez donnée à la création du compte.

Etape n°2 : Créer une classe en cliquant sur My classes, puis Add new class.

Pour qu'un élève puisse s'inscrire dans votre classe, il faudra lui indiquer le **code classe** généré par Epuzzle, composé de 7 lettres minuscules.

Etape n°3 : Créer une ressource en cliquant sur My content puis Add content.

- Créer une vidéo soit en téléchargeant une vidéo depuis votre ordinateur, soit à partir d'un des sites proposés par Edpuzzle.
- Modifier la vidéo en cliquant sur Edit, on peut alors couper la vidéo, enregistrer une piste sonore ou ajouter un questionnaire et des commentaires.
- Trois choix de questionnaires : QCM autocorrectif, question ouverte et note écrite ou audio.



(1) Zone de question (possibilité d'insérer une image, un lien, une équation math.).

(2) Zones de réponses (possibilité d'ajouter des réponses et choisir quelle est la bonne proposition : coche verte).

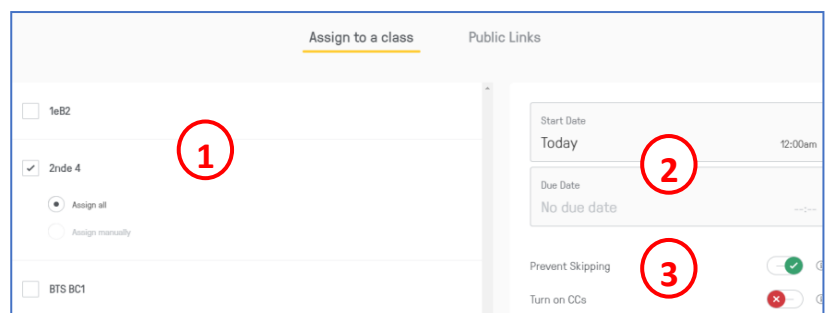
- Appuyer sur Save à la fin de la création.

Etape n°4 : Publier la vidéo en sélectionnant Assign dans My content.

(1) Choisir la ou les classes concernées.

(2) Choisir les dates de début et de fin de visionnage.

(3) Prevent Skipping empêche les élèves de passer en avant une vidéo non vue.



Etape n°5 : Accéder aux réponses des élèves avec Gradebook. On peut valider ou invalider leurs réponses, rajouter des commentaires ou des aides. On accède au pourcentage de réussite, à la durée passée sur la vidéo, etc.

Etape n°6 : Créer un compte élève : cliquer sur Sign up puis I'm a Student et Sign up with Edpuzzle , saisir le **code classe** fourni par l'enseignant et compléter le formulaire en utilisant un pseudo et un mot de passe faciles à retenir.

Tutoriel en vidéo :

<https://www.youtube.com/watch?v=S85dzE9E8Hk>



Utilisations possibles :

- Cet outil plutôt intuitif peut servir de support de cours filmés, d'aide à la remédiation, à la révision ou à l'autoévaluation des connaissances.

Les avantages :

- L'utilisation de la vidéo rend le travail plus attractif, plus ludique et donc plus efficace.
- Le tableau de bord permet le suivi des élèves.

Utiliser YouTube



Objectifs :

- Héberger une vidéo sur You Tube
- Créer un lien de partage

Matériel :

- Un ordinateur avec connexion internet

Pré-requis :

- Une adresse Gmail

Déroulé du tutoriel :

→ Etape 1 : Créer votre compte gratuit Youtube

- 1- Allez sur <https://www.youtube.com>
- 2- Cliquez sur le bouton connexion en haut à droite.



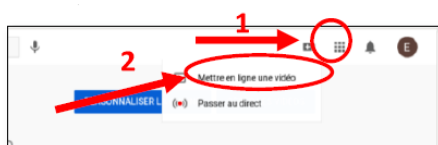
- 3- Entrez votre adresse email et votre mot de passe.
- 4- Cliquez ensuite sur votre logo en haut à droite puis sur "Ma chaîne" accéder à votre chaîne YouTube personnelle.



- 5- Vous pouvez personnaliser votre chaîne avec un nom, une description, une photo de profil et une illustration. Pour cela, il faut cliquer sur « personnaliser ma chaîne » puis « informations générales ».

→ Etape 2 : Mettre en ligne une vidéo

- 1- Cliquez sur le logo de la caméra puis sur « mettre en ligne votre vidéo »

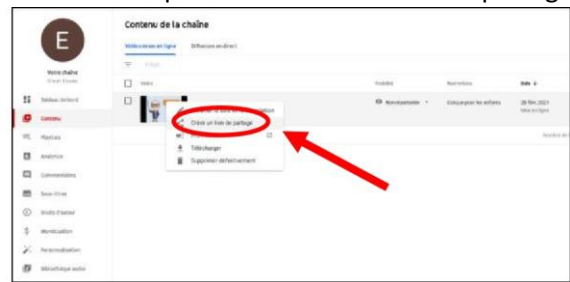
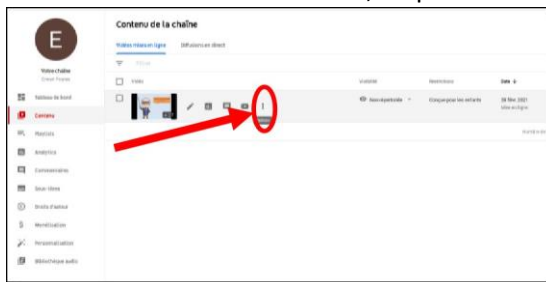


(Si besoin voici un lien direct pour mettre une vidéo en ligne : <https://www.youtube.com/upload>)

- 2- Cliquez sur « Sélectionner des fichiers » puis sélectionnez votre fichier vidéo sur votre ordinateur et cliquez sur « ouvrir ».
- 3- Complétez, si vous le souhaitez, les informations de votre vidéo (titre, description, ...)
- 4- Pour la visibilité, vérifiez que votre vidéo n'est pas en mode privée. Elle doit être en mode Publique ou Non répertoriée.
En mode Publique, votre vidéo sera visible par tous ;
En mode Non répertoriée votre vidéo sera visible **UNIQUEMENT** par les personnes avec qui vous partagez le lien de votre vidéo ;
En mode Privée, votre vidéo ne sera visible que par vous. Si vous partagez le lien de votre vidéo, les personnes essayant d'y accéder auront un message d'erreur et ne pourront pas la voir.
- 5- Cliquez sur "enregistrer"
Vous pourrez comme toujours revenir au mode édition et modifier les informations de votre vidéo.

→ **Etape 3 : créer un lien de partage de votre vidéo**

- 1- Dans « Contenu » de la chaîne, cliquez sur les 3 points verticaux puis sur « Créer un lien de partage »



Le lien est automatiquement copié dans votre presse-papier

- 2- Si vous voulez intégrer votre vidéo dans Ponote, copiez ce code d'intégration dans les liens web du cahier de texte

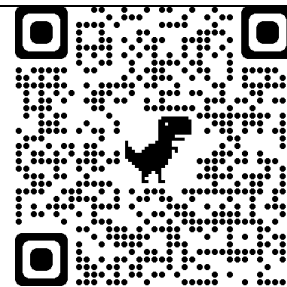
Utilisations possibles :

- Héberger vos vidéos
- Partager vos vidéos ou celles de vos élèves

Les avantages :

- Outil simple et intuitif.
- Les élèves n'ont pas besoin de créer un espace personnel

Créer un QR code à partir d'un navigateur internet



Objectifs :

- Créer un QR code pour accéder à un site, une vidéo hébergée sur internet.

Matériel :

- Aucun

Pré-requis :


- Aucun.

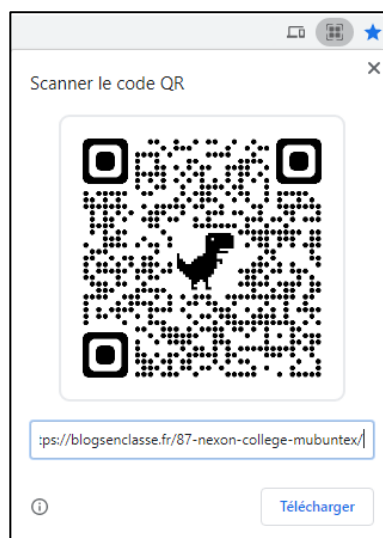
Déroulé du tutoriel :

1- Pour Google Chrome :

- a. Dans la dernière version de Google Chrome, cliquer sur la barre d'adresse pour faire apparaître ces symboles à droite de cette barre.



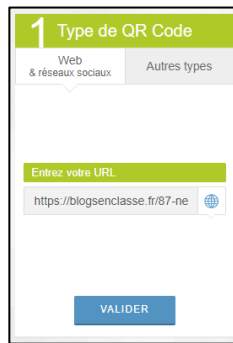
- b. Cliquer sur le symbole  pour créer le QR code puis sur **Télécharger** pour le récupérer.



2- Sinon, on peut créer un QR code directement en ligne. Cliquer sur le lien suivant :

<https://www.unitag.io/fr/qrcode> :

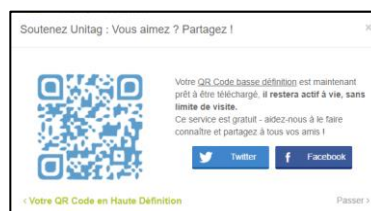
- a. Dans le cadre 1, taper ou coller l'adresse du site souhaité puis cliquer sur **Valider**.



- b. Dans le cadre 2 apparaît le QR code. On peut modifier le thème en cliquant sur celui souhaité dans le cadre *Templates* puis cliquer sur **Télécharger le QR code**.



- c. Cette fenêtre apparaît. Cliquer sur **Passer >** puis sur **Télécharger le QR Code**.



- d. On obtient un fichier Zip. Faire un clic droit dessus puis choisir Extraire tout... puis Extraire pour obtenir le QR code.

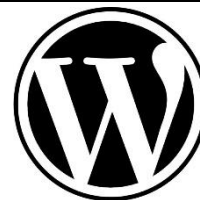
Utilisations possibles :

- Insérer des liens dans des ressources pédagogiques rapidement utilisables avec une tablette ou un téléphone
- Créer des liens vers des ressources dans un document papier (liens vers des vidéos d'aide en classe inversée)

Les avantages :

- Lien facilement repérable.
- Permettre avec son téléphone ou sa tablette d'ouvrir des liens depuis un document papier

Créer un blog avec Blogsenclasse



Objectifs :

- Créer gratuitement un blog pour héberger ses cours.

Matériel :

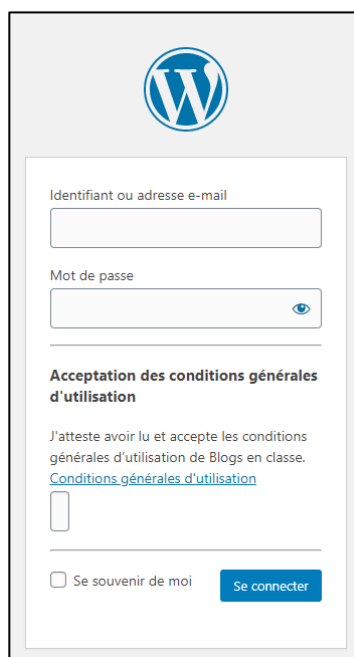
- Aucun.

Pré-requis :

- Aucun.

Déroulé du tutoriel :

- 1- Cliquer sur le lien suivant : <https://blogsenclasse.fr/>
- 2- Cliquer sur **Créez votre Blog ?** puis sur **Je demande l'ouverture d'un blog.**
- 3- Il suffit de compléter les renseignements demandés :
 - a. Département
 - b. Nom et prénom
 - c. Responsable de publication (la personne qui demande l'ouverture du blog)
 - d. Adresse mail académique
 - e. Type d'établissement et son adresse
 - f. Nom de votre blog. Ce nom permet de créer l'adresse du blog. **Attention à bien le choisir.**
 - g. Nom qui sera affiché comme titre du blog, modifiable par la suite.
- 4- Cliquer sur **Envoyer.**
- 5- Une réponse positive de l'ouverture du blog vous parvient sur votre boîte mail académique assez rapidement.
- 6- Par exemple, étant enseignant à Nexon dans le 87 et le nom de mon blog étant mubuntex, il sera identifié par l'adresse suivante : <https://blogsenclasse.fr/87-nexon-college-mubuntex/>
- 7- Pour se connecter à son blog, il faut se connecter à son adresse suivie des mots **wp-admin** : <https://blogsenclasse.fr/87-nexon-college-mubuntex/wp-admin> . Il faut renseigner son identifiant et son mot de passe et cliquer sur Se connecter.



Identifiant ou adresse e-mail

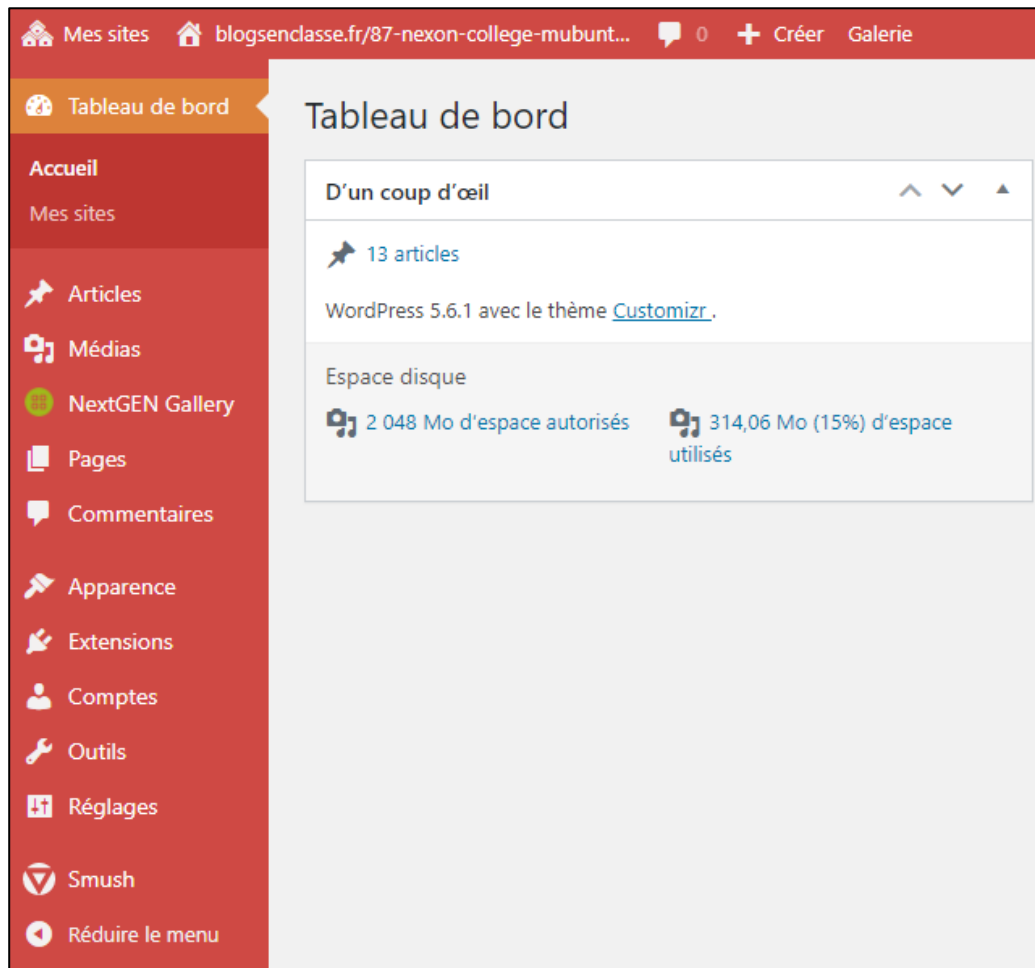
Mot de passe

Acceptation des conditions générales d'utilisation

J'atteste avoir lu et accepte les conditions générales d'utilisation de Blogs en classe.
[Conditions générales d'utilisation](#)

Se souvenir de moi

- 8- On arrive sur le tableau de bord du blog dans lequel on administre le blog. Dans le menu de gauche, on peut notamment en cliquant sur
- Articles**, ajouter des articles ;
 - Médias**, ajouter des vidéos, des images ;
 - Apparence**, changer de thème pour le blog ;
 - Extensions**, ajouter des extensions.



- 9- Il ne vous reste plus qu'à tester et à créer votre espace.

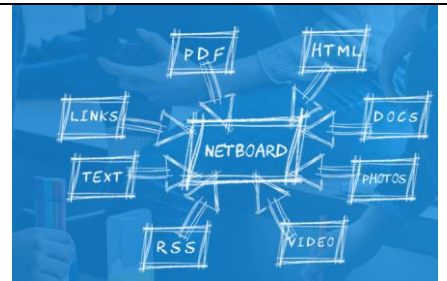
Utilisations possibles :

- Diffuser ses cours (notamment pour la classe inversée)
- Permettre aux élèves de créer des articles

Les avantages :

- C'est gratuit, sans pub, géré par Canopé et simple d'utilisation.
- En cas de problèmes, on peut contacter facilement Canopé pour nous aider ou pour installer une extension souhaitée.

La plate-forme Netboard



Objectif :

- Mettre en ligne des documents pdf, des liens, des vidéos, des sites, ...

Site :

- <https://netboard.me/index.html>

Pré-requis :

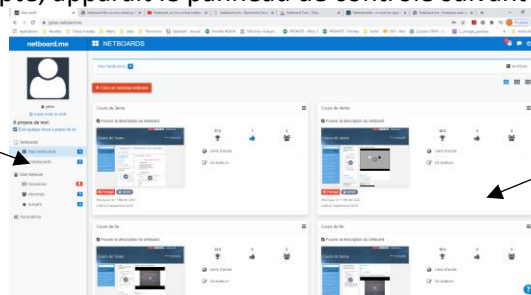
- Se créer un compte sur le site netboard.me en cliquant sur « Identifiez-vous ou inscrivez-vous ».

Utilisation d'une plate-forme sur Netboard :

→ Créer un nouveau mur

- En se connectant à son compte, apparaît le panneau de contrôle suivant :


A gauche, des informations sur le propriétaire



A droite, les murs virtuels déjà créés.

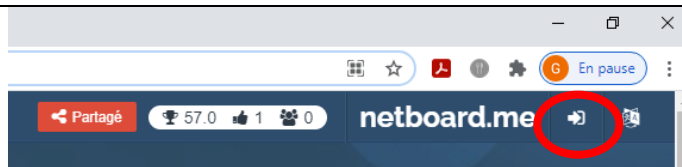
- Cliquez sur le bouton rouge « Créer un nouveau Netboard » pour créer un nouveau mur virtuel, c'est-à-dire une nouvelle page ; et complétez le formulaire suivant :

Conseil : personnalisez votre url de façon parlante.

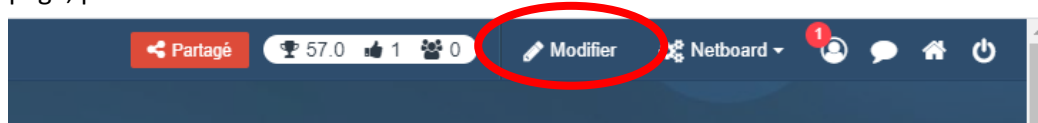
On peut revenir sur chaque paramètre plus tard, en cliquant en haut à droite du mur, sur l'icône  puis sur « Propriétés ».

→ Modifier un mur existant

- A partir du tableau de contrôle, il suffit de cliquer sur le board souhaité.
- Sinon, on peut aussi rentrer l'url du mur dans le navigateur puis cliquer sur l'icône entourée ci-dessous ; on rentre alors ses identifiants :




- Pour modifier un mur ou le personnaliser, il faut ensuite cliquer sur « Modifier » en haut à droite de la page, puis rentrer ses identifiants.



- L'onglet « Posts » permet d'insérer tout type de documents : des liens, des pdf, des zones de texte, du code embarqué, ...



- Les onglets « Disposition », « Skin » et « Personnaliser » permettent de travailler et de personnaliser la mise en page et le visuel de la page.
- Les icônes  qui apparaissent sur le mur sont des raccourcis vers les zones à modifier.
- Bien penser à sauvegarder son mur une fois les modifications effectuées !

Limitation :

- On ne peut pas intégrer un fichier son ou un fichier vidéo depuis son propre ordinateur ; on peut cependant contourner ce problème en les hébergeant sur un autre site (par exemple, un drive) et les partager par url.

Les avantages :

- C'est un outil **gratuit** et sans publicité.
- Il est possible de créer **autant de murs que l'on souhaite**, et on peut disposer de **plusieurs pages sous forme d'onglets** sur un même mur, ce qui permet une grande latitude dans l'organisation des documents. Par exemple, tous les cours d'un même niveau peuvent être contenus sur un même mur, en mettant un chapitre par onglet.
- On peut **archiver** un mur en cliquant sur les propriétés du mur, et conserver ainsi tout son contenu : pratique pour agrémenter au fur et à mesure de l'année, le mur d'une classe à partir de celui de l'année précédente.
- On peut aussi **exporter** tout le contenu d'un mur **sous forme d'un fichier pdf**, en guise de sauvegarde.
- En intégrant des liens ou du code embarqué, on peut envisager des **activités à l'intérieur même du Netboard** comme on le ferait avec un site : on peut ainsi imaginer d'incorporer des activités de type Génial.ly à l'intérieur d'un mur et pouvoir contenir les élèves sur le mur Netboard.
- Cet outil peut permettre la collaboration des utilisateurs.