

Comment rendre un cours **interactif** grâce au HTML ?



Une démarche accessible pour créer des activités à partir d'un cours existant grâce à l'IA.



VRAI / FAUX



QCM



RELIER



GLISSER - DÉPOSER

Et bien plus...

Conception et réalisation



Madame CESPEDS Elsie



Monsieur CLERY Jean

Pourquoi rendre un cours **interactif** ?



1



**Susciter
l'implication des
élèves.**

Des activités stimulantes
qui favorisent l'attention
et la participation.

2



**Vérifier
instantanément
les réponses.**

Un retour immédiat
pour ajuster les
apprentissages.

3



**Faciliter
l'accompagnement
individualisé.**

Des résultats pour
identifier les besoins
et adapter le suivi.

4



**Enrichir sa pratique
pédagogique grâce
au numérique.**

Le numérique offre de
nouvelles possibilités
pour enrichir les séances.

5



**Réinvestir les
ressources
pédagogiques.**

Donnez une seconde vie
à vos supports en les
rendant interactifs.



À partir d'un extrait de cours existant, nous pouvons créer une activité **HTML interactive** de type **VRAI OU FAUX**.

EXEMPLE 1

Les rôles du rein - 1^{re} CAP AEPE

4) Indiquer si les propositions sur les rôles du rein sont vraies ou fausses dans le tableau suivant.

PROPOSITIONS	VRAI	FAUX
A) Il laisse passer les grosses molécules comme les protides.		X
B) Il sécrète des glucides.		X
C) Il filtre les lipides et protides.	X	
D) Il laisse passer l'eau.	X	
E) Il arrête les sels minéraux.		X
F) Il filtre le sang.	X	
G) Il filtre l'urine.		X
H) Il élabore l'urine.	X	
I) Il sécrète de la progestérone.		X
J) Il filtre la lymphe.		X



Nous allons maintenant transmettre cet extrait à une **IA générative**.





RÉGION ACADÉMIQUE
GUYANE

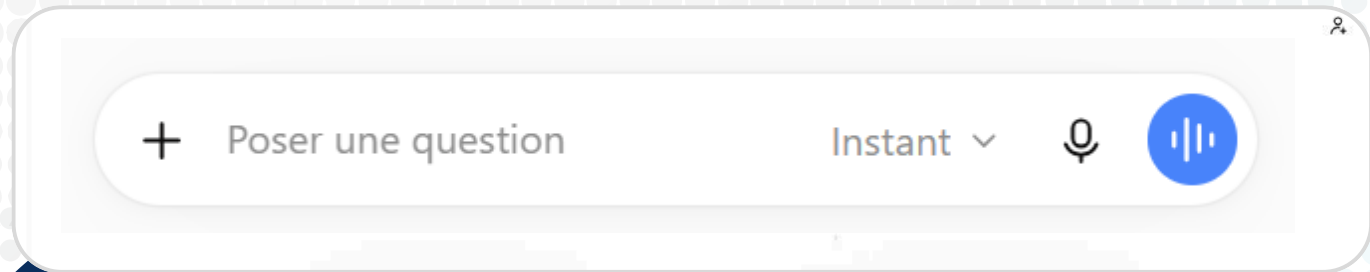
Liberté
Égalité
Fraternité



Nous utiliserons l'une des deux méthodes pour
envoyer notre document à l'IA.

Ouvrir un outil d'IA générative comme :

- Mistral
- Claude
- ChatGPT
- Gemini, etc.



Deux méthodes pour envoyer votre document à l'IA

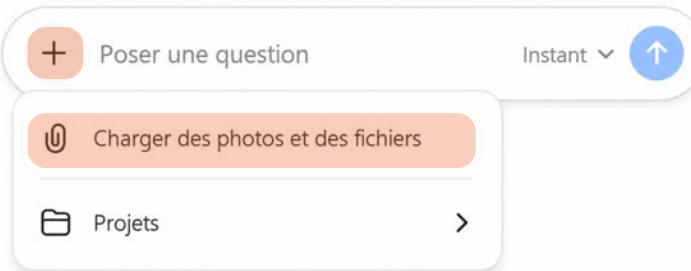


MÉTHODE 1 : IMPORTER UN FICHIER

1 **Cliquer** sur le bouton +

2 **Sélectionner** le fichier à importer

3 **Charger** votre extrait de cours depuis votre répertoire



Fichiers compatibles :
PDF, Word, PowerPoint, image, etc.



MÉTHODE 2 : UTILISER UNE CAPTURE D'ÉCRAN



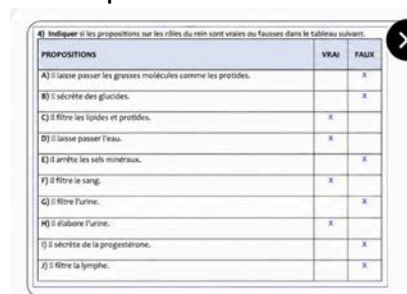
1 **Faire** une capture



2 **Sélectionner** la zone



3 **Coller** la capture



+ Poser une question

Instant  



Bon à savoir : les deux méthodes produisent le même résultat. **La capture d'écran** est généralement la méthode la plus rapide.

Saisir le prompt dans l'IA



Maintenant que l'extrait de cours est transmis à l'IA, il faut formuler une demande claire. Le prompt doit préciser **le type d'activité souhaité, le niveau de classe, les consignes, les éléments à intégrer et le format attendu.**

4) Indiquer si les propositions sur les rôles du rein sont vraies ou fausses dans le tableau suivant.

PROPOSITIONS	VRAI	FAUX
A) Il laisse passer les grosses molécules comme les protéines.		X
B) Il sécrète des glucides.		X
C) Il filtre les lipides et protéines.	X	
D) Il laisse passer l'eau.	X	
E) Il arrête les sels minéraux.		X
F) Il filtre le sang.	X	

Instant ▾



À partir du document fourni, crée une activité interactive en HTML de type « Vrai ou Faux » destinée à des élèves de 1re CAP AEPE. Présente une seule proposition à la fois.

Pour chaque proposition :

- affiche l'énoncé ;
- propose deux choix : « Vrai » et « Faux » ;
- l'élève sélectionne une réponse ;
- un bouton « Valider » permet de vérifier immédiatement la réponse ;
- affiche un message simple indiquant si la réponse est correcte ou incorrecte ;
- si la réponse est correcte, un bouton « Proposition suivante » permet de passer à la suivante ;
- si la réponse est incorrecte, l'élève peut réessayer jusqu'à trouver la bonne réponse.

À la fin de l'activité, affiche un message indiquant que l'exercice est terminé et propose un bouton permettant de recommencer l'activité depuis le début. Le fichier HTML doit être autonome, fonctionner sans connexion Internet après téléchargement, être compatible avec un ordinateur et un tableau numérique interactif, et présenter une interface simple, claire et adaptée à un usage en classe.



RÉGION ACADÉMIQUE
GUYANE

Liberté
Égalité
Fraternité



Résultat obtenu
Activité prête à l'emploi

QCM : Les rôles du rein

Question 1 sur 10

Il laisse passer les grosses molécules comme les protides.

☐ VRAI

☒ FAUX

✓ Bravo ! C'est la bonne réponse.

Question suivante

Ce que vous obtenez :



Une question à la fois



Correction immédiate



Essais illimités



Navigation
question suivante



Fonctionne
hors connexion



Compatible
ordinateur et TNI



À RETENIR

Cette activité permet de vérifier rapidement la compréhension des notions.



Une méthode **simple** et **réutilisable**

Après ce premier exemple, suivez la même démarche et **adaptez simplement le prompt** selon l'activité souhaitée.

1



Même envoi du document

Le document est transmis à l'IA exactement comme dans le premier exemple (copier-coller ou capture d'écran)

2



Prompt adapté à l'activité

Seul le prompt change en fonction du type d'activité souhaité (QCM, relier, texte à trous, flashcards, etc.).

3



Vérifier et ajuster

Utiliser la version professeur, vérifier le résultat, et ajuster si nécessaire.

4



Créer facilement de nombreuses activités

Une fois la méthode comprise, vous pourrez créer facilement de nombreuses activités adaptées à vos cours.



Les **résultats** peuvent varier selon l'**IA** utilisée. Une ou plusieurs **corrections** peuvent être nécessaires avant une **utilisation en classe**.



EXEMPLE 2

Le temps scolaire et le temps périscolaire

1^{re} CAP AEPE

2 PROMPT UTILISÉ



À partir du document fourni, crée une activité interactive en HTML destinée à des élèves de 1^{re} CAP AEPE.

Chaque situation doit être présentée une par une.

Pour chaque proposition, l'élève doit choisir entre deux boutons : « Temps scolaire » et « Temps périscolaire ».

La réponse doit être vérifiée immédiatement.

Si la réponse est correcte, un message de validation simple s'affiche, puis l'activité passe à la proposition suivante.

Si la réponse est incorrecte, un message d'erreur simple s'affiche et l'élève peut réessayer.

À la fin de l'activité, afficher uniquement un message indiquant que l'exercice est terminé.

Le fichier HTML doit être autonome, utilisable sans connexion Internet après téléchargement, compatible avec un ordinateur et un tableau numérique interactif.

L'interface doit être simple, claire et adaptée à un usage en classe.

Ajouter un bouton permettant de recommencer l'activité.

1 DOCUMENT DE DÉPART



5) Cocher les activités relevant du temps scolaire ou du temps périscolaire.

	TEMPS SCOLAIRE	TEMPS PÉRISCOLAIRE
A) Conduite et accompagnement à la restaurant scolaire avec installation des enfants à table.		X
B) Rangement et entretien du matériel pédagogique.	X	
C) Accueil des enfants et de leur famille.	X	

3 RÉSULTAT OBTENU



Temps scolaire ou temps périscolaire ?

Situation 1 / 10

SITUATION 1

Conduite et accompagnement à la restauration scolaire, avec installation des enfants à table.

Temps scolaire

Temps périscolaire

Recommencer l'activité

● Temps scolaire ● Temps périscolaire



À RETENIR

Cette activité est idéale pour classer des informations.



EXEMPLE 3

2 PROMPT UTILISÉ

À partir du document fourni, crée une activité interactive en HTML de type QCM destinée à des élèves de 1^{re} CAP AEPE. Présente une seule question à la fois. Pour chaque question, affiche l'énoncé et les propositions de réponse, respecte le nombre de réponses correctes indiqué dans la question (une ou plusieurs réponses possibles), l'élève sélectionne sa ou ses réponses, puis un bouton « Valider » permet de vérifier immédiatement la réponse. Affiche un message simple indiquant si la réponse est correcte ou incorrecte. Si la réponse est correcte, un bouton « Question suivante » permet d'accéder à la question suivante. Si la réponse est incorrecte, l'élève peut réessayer jusqu'à trouver la bonne réponse. À la fin de l'activité, affiche un message indiquant que le QCM est terminé et propose un bouton permettant de recommencer l'activité depuis le début. Le fichier HTML doit être autonome, fonctionner sans connexion Internet après téléchargement, être compatible avec un ordinateur et un tableau numérique interactif, et présenter une interface simple, claire et adaptée à un usage en classe.



À RETENIR

Cette activité est adaptée à la
révision et à l'entraînement.

Les transmissions professionnelles

1^{re} CAP AEPE

1 DOCUMENT DE DÉPART

4) Repérer la ou les réponses correctes pour chaque question.

1) Identifier l'objectif principal des transmissions en crèche. (Une réponse possible).

☐ Informer uniquement la direction

☒ Garantir la continuité des soins et le suivi de chaque enfant

☐ Gagner du temps lors des relèves

☐ Éviter les conflits entre collègues

2) Repérer ce que permet une transmission. (Deux réponses possibles).

☒ Rassurer les parents sur le bien-être de leur enfant

☐ Préparer les repas

☐ Organiser les plannings du personnel

☒ Partager des informations sur les enfants entre professionnels

3 RÉSULTAT OBTENU

Question 1 / 8

1) Identifier l'objectif principal des transmissions en crèche.

(Une réponse possible)

Informer uniquement la direction

Garantir la continuité des soins et le suivi de chaque enfant

Gagner du temps lors des relèves

Éviter les conflits entre collègues

Bravo ! C'est correct.

Question suivante



EXEMPLE 4

Le PAI : les acteurs et leurs rôles

1^{re} CAP AEPE

2 PROMPT UTILISÉ

À partir du document fourni, crée une activité interactive en HTML destinée à des élèves de 1^{re} CAP AEPE. Présente les acteurs dans une colonne à gauche et les rôles dans une colonne à droite, en conservant exactement leur contenu et leur ordre. L'élève doit faire glisser chaque acteur sur le rôle correspondant. La vérification est immédiate : si l'association est correcte, affiche une ligne reliant les deux éléments et bloque cette association ; si elle est incorrecte, affiche un message invitant l'élève à réessayer. Les associations correctes restent visibles. Lorsque toutes les associations sont réussies, affiche un message de fin et un bouton permettant de recommencer l'activité. Le fichier HTML doit être autonome, fonctionner sans connexion Internet, être compatible avec un ordinateur et un tableau numérique interactif, et présenter une interface simple et claire.



À RETENIR

Cette activité facilite l'association
entre les connaissances.

1 DOCUMENT DE DÉPART

PARENTS

MÉDECIN SCOLAIRE

PERSONNEL

DIRECTRICE

Applique les consignes du PAI et assure la sécurité de l'enfant.

Veille à la bonne application des consignes et assure la formation du personnel.

Rédige le PAI et précise les mesures d'urgence.

Signale les besoins spécifiques de l'enfant.

3 RÉSULTAT OBTENU

PARENTS

MÉDECIN SCOLAIRE

PERSONNEL

DIRECTRICE

Applique les consignes du PAI et assure la sécurité de l'enfant.

Veille à la bonne application des consignes et assure la formation du personnel.

Rédige le PAI et précise les mesures d'urgence.

Signale les besoins spécifiques de l'enfant.

Excellent ! Association correcte.



EXEMPLE 5

2 PROMPT UTILISÉ

À partir du document fourni, crée une activité interactive en HTML de type texte à trous destinée à des élèves de 1^{re} CAP AEPE. Conserve exactement le texte d'origine et remplace uniquement les mots à compléter par des emplacements vides. Les mots proposés doivent être affichés au-dessus du texte sous forme d'étiquettes suffisamment grandes pour être facilement manipulées sur un ordinateur ou un tableau numérique interactif. L'élève doit faire glisser chaque étiquette dans l'emplacement correspondant. La vérification est immédiate : si le mot est correctement placé, il est validé et reste en place ; s'il est incorrect, un message invite l'élève à réessayer. Les réponses correctes restent visibles. Lorsque toutes les réponses sont correctes, affiche un message indiquant que l'activité est terminée ainsi qu'un bouton permettant de recommencer l'activité. Le fichier HTML doit être autonome, fonctionner sans connexion Internet après téléchargement, être compatible avec un ordinateur et un tableau numérique interactif, et présenter une interface simple, claire et adaptée à un usage en classe.



À RETENIR

Cette activité renforce l'acquisition des éléments essentiels.

Le projet d'accueil individualisé (PAI)

1^{re} CAP AEPE

1 DOCUMENT DE DÉPART

3) Compléter le texte avec les mots suivants :

~~Parents~~ — ~~médecin scolaire~~ — ~~suivi~~ — ~~concertation~~ — ~~validation~~ — ~~mise en application~~

La mise en place d'un PAI commence par une demande faite par les **parents** ou le représentant légal. Une réunion de **concertation** est ensuite organisée entre les différentes parties prenantes, y compris le **médecin scolaire** et le directeur de l'établissement. Une fois le document rédigé, il doit être soumis à une phase de **validation** où toutes les parties doivent donner leur accord. Le personnel encadrant doit être informé et parfois formé avant la **mise en application** du PAI. Enfin, un **suivi** régulier est nécessaire pour ajuster le document en fonction des évolutions de l'état de santé de l'enfant.

3 RÉSULTAT OBTENU

mise en application

suivi

La mise en place d'un PAI commence par une demande faite par les **Parents** ou le représentant légal. Une réunion de **concertation** est ensuite organisée entre les différentes parties prenantes, y compris le **médecin scolaire** et le directeur de l'établissement. Une fois le document rédigé, il doit être soumis à une phase de **validation** où toutes les parties doivent donner leur accord. Le personnel encadrant doit être informé et parfois formé avant la du PAI. Enfin, un régulier est nécessaire pour ajuster le document en fonction des évolutions de l'état de santé de l'enfant.

Excellent ! Correct.



EXEMPLE 6

Les spécificités digestives du nourrisson

1^{re} CAP AEPE

2 PROMPT UTILISÉ

À partir du document fourni, crée une activité interactive en HTML destinée à des élèves de 1^{re} CAP AEPE. Conserve exactement la structure, les intitulés et la mise en page du tableau d'origine en remplaçant uniquement les conséquences à compléter par des emplacements vides. Les propositions de réponse doivent être affichées sous le tableau sous forme d'étiquettes suffisamment grandes pour être facilement manipulées sur un ordinateur ou un tableau numérique interactif. L'élève doit faire glisser chaque étiquette dans l'emplacement correspondant. La vérification est immédiate : si la réponse est correctement placée, elle est validée et reste en place ; si elle est incorrecte, un message invite l'élève à réessayer. Les réponses correctes restent visibles. Lorsque toutes les réponses sont correctes, affiche un message indiquant que l'activité est terminée ainsi qu'un bouton permettant de recommencer l'activité. Le fichier HTML doit être autonome, fonctionner sans connexion Internet après téléchargement, être compatible avec un ordinateur et un tableau numérique interactif, et présenter une interface simple, claire et adaptée à un usage en classe.

1 DOCUMENT DE DÉPART

Appareil digestif du nourrisson		
Organes/sucs	Spécificités	Conséquences
Cavité buccale	Absence de dents.	<i>Alimentation liquide les premiers mois.</i>
Œsophage	Œsophage court.	Régurgitations.
Estomac	Estomac de petit volume.	<i>Prises alimentaires fractionnées et fréquentes.</i>
Sucs digestifs	Sécrétion des sucs faible, pas de suc pancréatique (farines non digérées).	<i>Introduction progressive des aliments.</i>

3 RÉSULTAT OBTENU

APPAREIL DIGESTIF DU NOURRISSON		
ORGANES/SUCS	SPÉCIFICITÉS	CONSÉQUENCES
Cavité buccale	Absence de dents.	
Œsophage	Œsophage court.	Régurgitations.
Estomac	Estomac de petit volume.	Prises alimentaires fractionnées et fréquentes.
Sucs digestifs Intestins	Sécrétion des sucs faible, pas de suc pancréatique (farines non digérées).	Introduction progressive des aliments.
	Immunité immature.	Sensibilité aux infections et aux allergies.



À RETENIR

Cette activité développe les capacités d'analyse.



EXEMPLE 7

L'appareil excréteur chez l'enfant

1^{re} CAP AEPE



La création de **flashcards interactives** repose sur un **document préparatoire**. Sélectionnez les notions essentielles du cours et organisez-les dans un tableau « Terme → Définition » avant de générer l'**activité HTML**.

1 DOCUMENT DE DÉPART



Tableau préparatoire des termes et définitions

TERME	DÉFINITION
Appareil urinaire	Élimine les déchets du corps sous forme d'urine.
Rein	Filtre le sang et fabrique l'urine.
Vessie	Stocke l'urine avant son élimination.
Urine	Liquide produit par les reins qui permet d'éliminer certains déchets.
Propreté	Capacité de contrôler volontairement ses sphincters.
Sphincters	Muscles qui permettent de retenir ou de laisser sortir l'urine et les selles.
Pot	Permet à l'enfant de commencer l'acquisition de la propreté.
Énurésie	Pipi involontaire chez un enfant de plus de 5 ans.
Encoprésie	Selles involontaires chez un enfant de plus de 4 ans.
Encouragement	Féliciter l'enfant et respecter son rythme.

2

PROMPT UTILISÉ



À partir du document fourni, crée une activité interactive en HTML de type flashcards destinée aux élèves. Reprends exactement les termes et les définitions ou fonctions présentes dans le document, sans modifier ni compléter leur contenu. Affiche une seule carte à la fois. Le terme doit apparaître au recto et sa définition ou sa fonction au verso. L'élève doit pouvoir cliquer sur la carte pour la retourner, puis cliquer à nouveau pour revenir au recto. Ajoute des boutons « Carte précédente » et « Carte suivante », ainsi qu'un indicateur précisant le numéro de la carte affichée et le nombre total de cartes. Ajoute également un bouton « Mélanger les cartes » et un bouton « Recommencer » permettant de revenir à la première carte. Le fichier HTML doit être autonome, fonctionner sans connexion Internet après téléchargement, être compatible avec un ordinateur et un tableau numérique interactif, et présenter une interface simple, claire et adaptée à un usage en classe.

3

RÉSULTAT OBTENU



Activité interactive : Flashcards

Carte 3 / 10

Appareil urinaire

CLIQUEZ POUR VOIR LA DÉFINITION

← Carte précédente

Carte suivante →

Mélanger les cartes

Recommencer

Élimine les déchets du corps sous forme d'urine.

CLIQUEZ POUR REVENIR AU TERME

← Carte précédente

Carte suivante →



À RETENIR

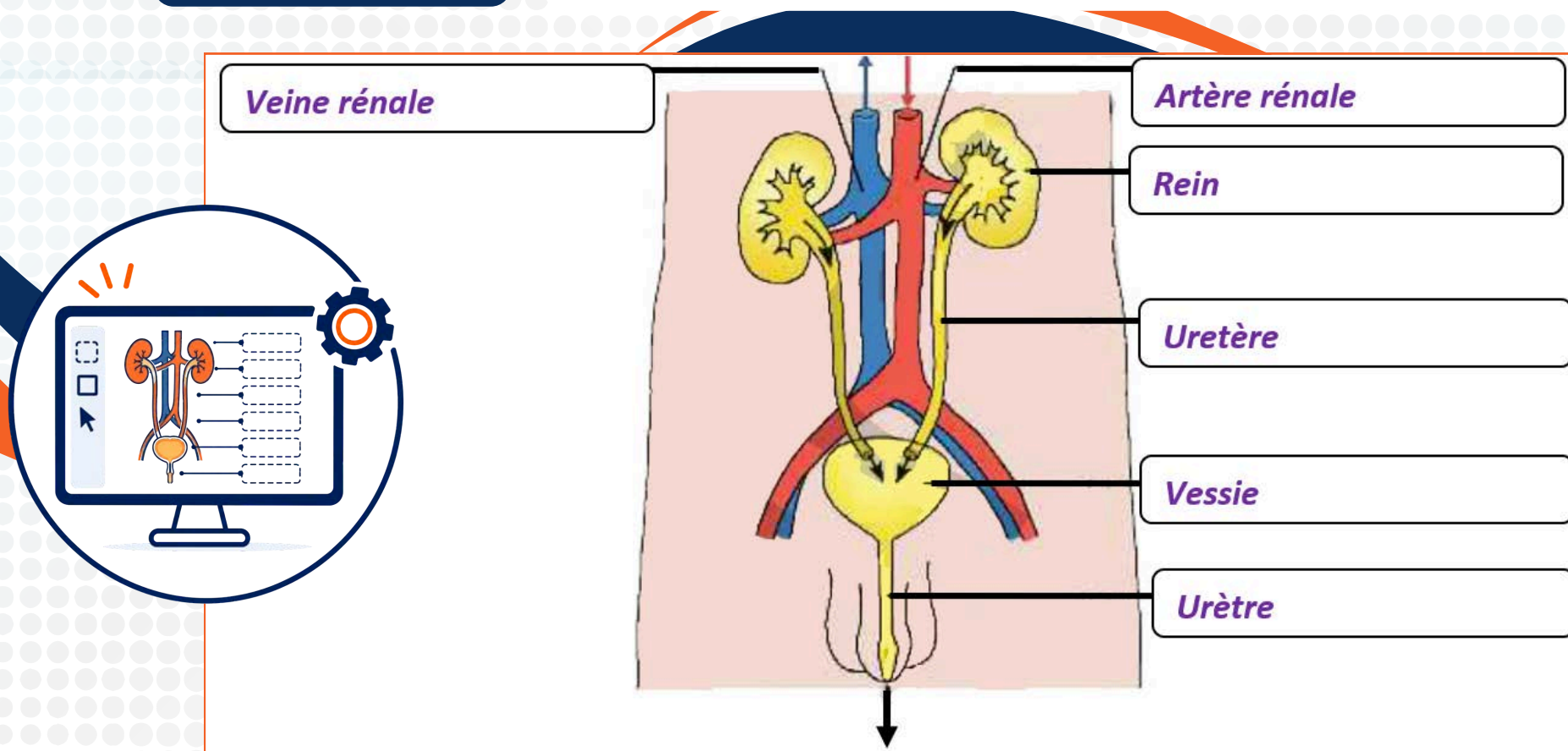
Cette activité encourage les apprentissages dans la durée.



À la différence des exemples précédents, cette activité nécessite quelques **ajustements manuels** pour obtenir un résultat optimal.

EXEMPLE 8

Schéma de l'appareil urinaire - 1 CAP AEPE



Nous allons maintenant utiliser ce **document enseignant** au format **image (PNG ou JPEG)** comme base de travail pour générer le **schéma interactif**.

Saisir le prompt dans l'IA



À partir de l'image fournie, crée une activité interactive en HTML destinée à des élèves.

Instant  

Utilise exclusivement l'image fournie comme support de l'activité. **Ne redessine jamais le schéma**, ne le recrée pas, ne le vectorise pas et ne modifie jamais son contenu. L'image doit être affichée telle quelle dans la page HTML.

Les libellés visibles sur l'image correspondent à la version corrigée (enseignant). Repère chacun de ces libellés et crée une étiquette mobile contenant exactement le même texte, sans aucune modification.

Place toutes les étiquettes en bas de l'écran dans un ordre aléatoire.

Crée une activité de **glisser-déposer** dans laquelle chaque étiquette doit être déposée à l'emplacement correspondant sur le schéma.

Les zones de dépôt doivent être positionnées précisément à l'emplacement des libellés présents sur l'image afin qu'il soit ensuite possible de masquer ces libellés à l'aide de simples rectangles dans le code HTML si nécessaire.

Positionne chaque zone de dépôt à l'aide des propriétés CSS **top, left, width et height** afin de permettre d'éventuels ajustements manuels.

Lorsqu'une réponse est correcte :

- L'étiquette se place définitivement au bon endroit.
- Elle ne peut plus être déplacée.
- Les autres étiquettes restent disponibles.

Lorsqu'une réponse est incorrecte :

- L'étiquette revient automatiquement à sa position d'origine.
- Un message invite l'élève à réessayer.

Lorsque toutes les réponses sont correctement placées :

- Afficher un message de félicitations.
- Proposer un bouton permettant de recommencer l'activité.

Le fichier HTML doit être totalement autonome, fonctionner sans connexion Internet, être compatible avec un ordinateur et un tableau numérique interactif, et présenter une interface simple, claire et responsive.

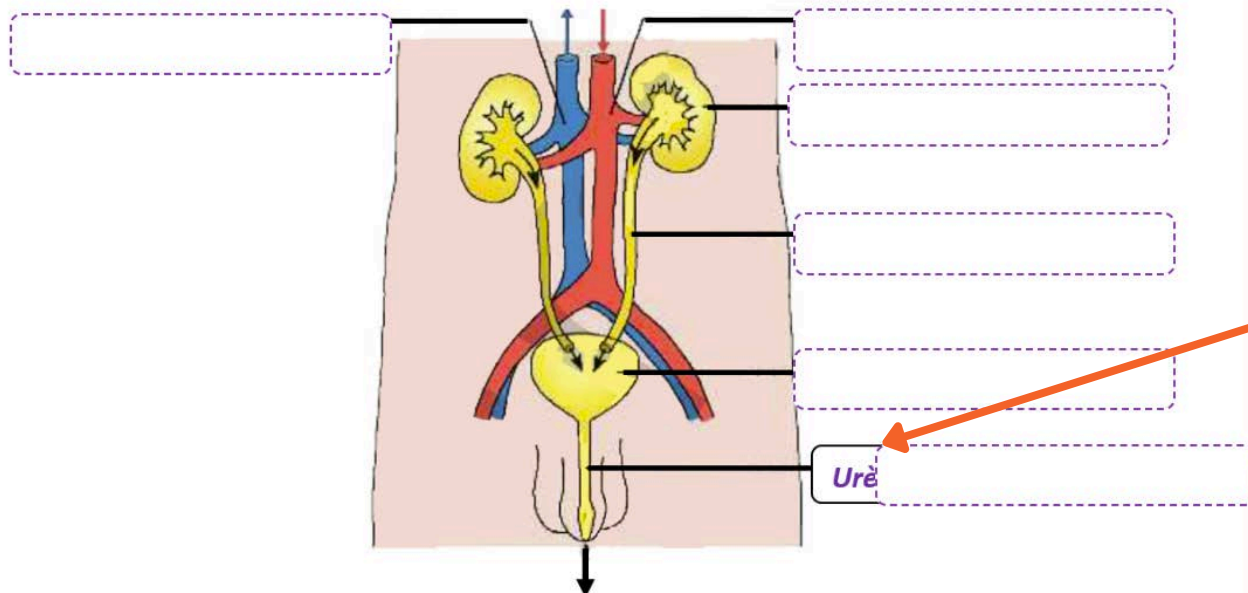
IMPORTANT :

- Ne jamais redessiner le schéma.
- Ne jamais modifier l'image.
- Utiliser exclusivement l'image fournie comme fond de l'activité.
- Conserver exactement tous les libellés présents sur l'image.
- Générer un code HTML, CSS et JavaScript clair et commenté



Activité : L'appareil urinaire

Glissez chaque étiquette au bon endroit sur le schéma.



Uretère

Vessie

Urètre

Rein

Artère rénale

Veine rénale

Urè

*Exemple d'un ajustement
parfois nécessaire*

POINT DE VIGILANCE

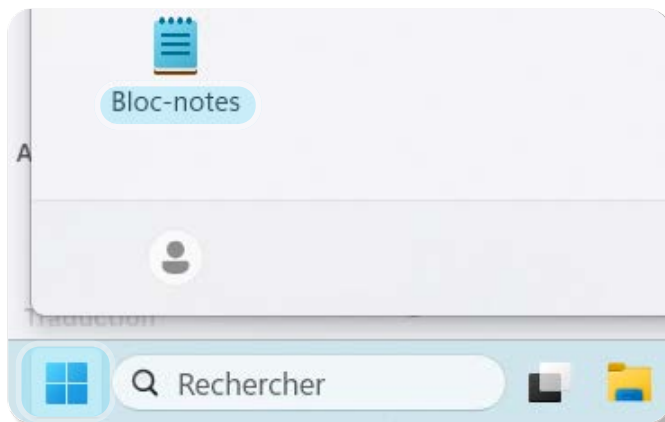
Avec un **prompt précis**, les IA produisent généralement une activité directement **exploitable**. En cas de **dysfonctionnement** (étiquettes qui ne s'affichent pas ou ne se déplacent pas, bouton inactif...), demandez à l'IA de **corriger le fichier**. Si seules certaines **zones de masquage** sont mal positionnées, quelques **ajustements dans le Bloc-notes** suffisent.



En cas de léger décalage,
quelques **ajustements dans le Bloc-notes** suffisent.

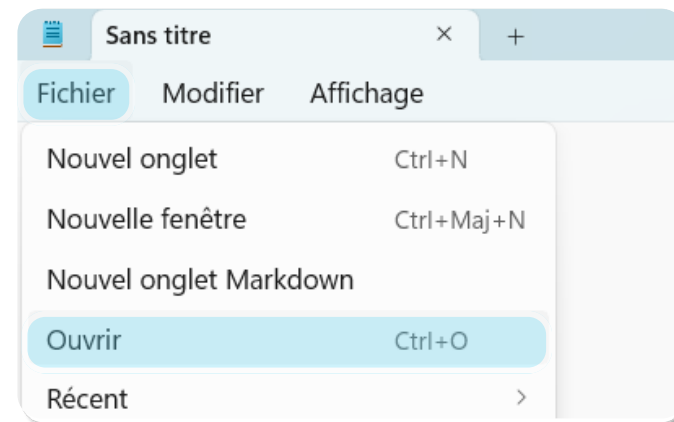
1 Ouvrir le Bloc-notes

Lancer le Bloc-notes
depuis le menu
Démarrer.



2 Ouvrir le fichier HTML

Dans le Bloc-notes,
choisir le fichier
HTML de l'activité.



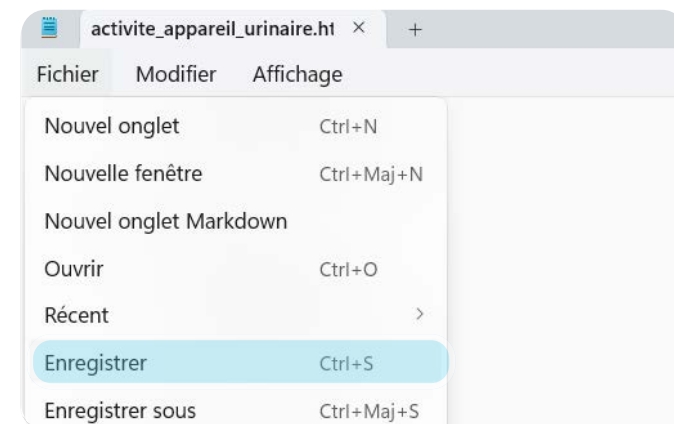
3 Modifier les valeurs

Ajuster uniquement
les valeurs top, left,
width et height.

```
#zone-uretre {  
  top: 73.0%;  
  left: 74%;  
  width: 32.5%;  
  height: 10.5%;  
}
```

4 Enregistrer et vérifier

Enregistrer le
fichier, puis vérifier
le résultat dans le
navigateur.



Vérifier dans le navigateur.



RÉGION ACADÉMIQUE
GUYANE

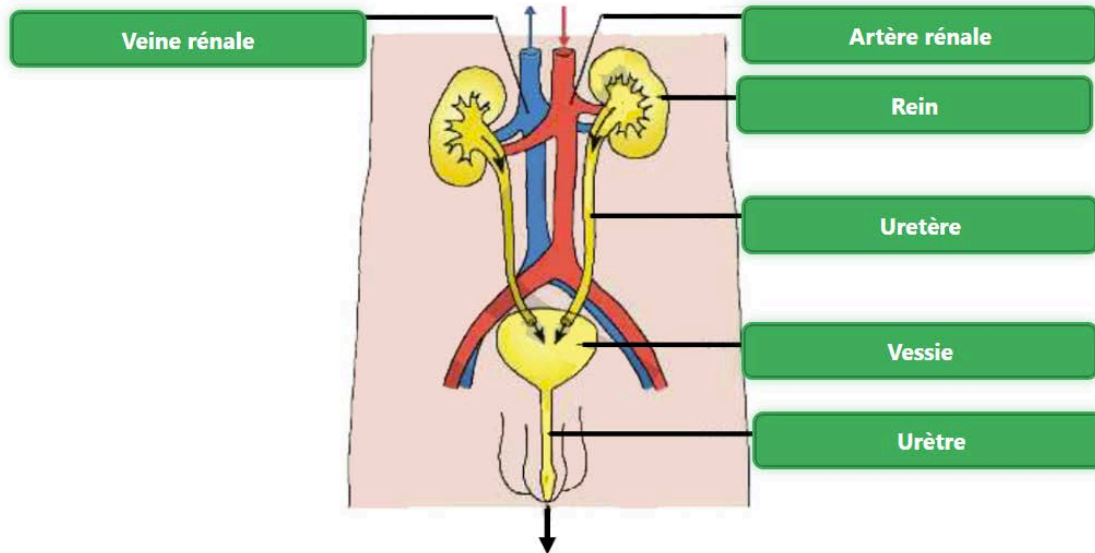
Liberté
Égalité
Fraternité



Résultat obtenu
Activité prête à l'emploi

Activité : L'appareil urinaire

Glissez chaque étiquette au bon endroit sur le schéma.



Félicitations ! Tu as complété correctement l'appareil urinaire !

Recommencer l'activité

Ce que vous obtenez :



Schéma conservé
à l'identique



Étiquettes
interactives



Positionnement
précis des organes



Vérification immédiate



Fonctionne
hors connexion



Compatible
ordinateur et TNI



À RETENIR

Cette activité favorise l'identification des éléments
d'un schéma.



RÉGION ACADÉMIQUE
GUYANE

Liberté
Égalité
Fraternité

MERCI !

Votre attention et votre engagement

font la richesse de ce partage.



Partagez vos réalisations et vos idées !

Vos retours et vos suggestions nous aideront
à améliorer et enrichir ce tutoriel.

Nous avons hâte de vous lire !

