

Numer@lis

Créer des activités avec Nolej AI

Nolej transforme vos ressources (vidéo, audio, pdf, doc, texte...) en activités d'apprentissage interactives Numer@lis grâce à l'intelligence artificielle. Les activités générées sont des activités H5P.

4 grandes étapes :

- Charger sa ressource
- Adapter les contenus qui composeront les activités d'apprentissage
- Générer les activités
- Ajouter dans son cours une ou plusieurs des activités H5P générées.

Les activités d'apprentissage générées sont au format **H5P** – outil auteur intégré aux plateformes Numer@lis. Ci-dessous la démarche pas à pas :

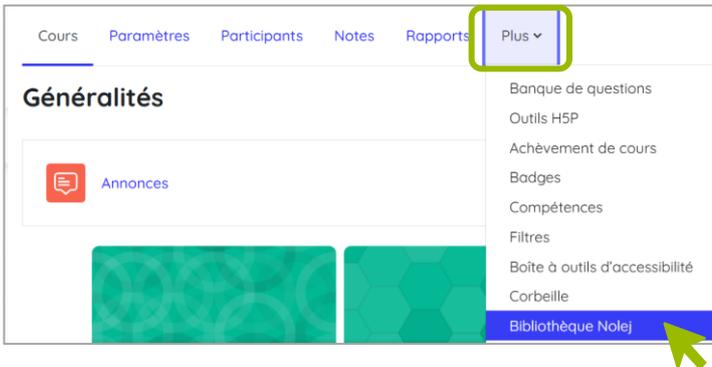
1 Accéder à un de ses cours

A partir du **Tableau de bord**, choisir le cours sur lequel on souhaite créer des activités d'apprentissage. Cliquer sur la vignette du cours pour y accéder.



2 Accéder à la Bibliothèque Nolej

Dans le menu du cours, cliquez sur **Plus** puis sur **Bibliothèque Nolej** :



3 Créer un module

Pour créer un nouveau module Nolej, cliquer sur :

[+ Créer un module](#)

4 Sélectionnez votre ressource

Titre : Saisir l'intitulé de votre module.

⚠ Soyez vigilant sur ce titre, il sera appliqué à l'ensemble des activités générées. Cela aura donc des impacts dans le repérage de vos modules créés.

Type de source : cocher la source. Si vous souhaitez ajouter une ressource vidéo de type Youtube, choisissez

« ressource web ». Attention il y a certaines restrictions, consultez les **Limitations de contenus** pour vous assurer que la ressource sera prise en charge.

Fichier : chargez votre fichier si nécessaire (pdf, doc, mp4, mp3, etc.). Tous les types de fichiers ne sont pas pris en charge, se référer aux **Limitations de contenus**.

Langue du contenu : sélectionner la langue de la ressource.

Puis cliquer sur **Créer un module** pour commencer la transcription de la ressource.

5 Générer les activités

Après avoir cliqué sur **Créer un module**, vous êtes redirigés sur la bibliothèque « modules Nolej ». Sur chaque module créé un état s'affiche. Dès que la transcription est terminée, cliquer sur **Actions**, puis **Modifier** pour pouvoir générer des activités :

Titre	Créé	État	Dernière mise à jour	Actions
Les GAFAM	jeudi 5 décembre 2024, 15:16	! Transcription terminée	jeudi 5 décembre 2024, 15:17	Actions Modifier Supprimer

Relire la transcription qui a été générée et modifier les informations si nécessaire :

⚠ Être vigilant sur cette relecture qui servira de base à l'IA pour la création des activités.

Puis cliquer sur **Commencer l'analyse** et confirmer sur la fenêtre qui s'ouvre.

Lors de cette confirmation, la page de la bibliothèque Nolej s'ouvre à nouveau, attendre que l'analyse se termine, puis cliquer sur **Actions** et **Modifier** :

Titre	Créé	État	Dernière mise à jour	Actions
Les GAFAM	vendredi 3 janvier 2025, 16:31	! Analyse terminée	vendredi 3 janvier 2025, 16:31	Actions Modifier le module Nolej

Modifier le module Nolej : Cette étape va permettre de paramétrer le contenu des activités H5P qui seront générées. La navigation se réalisera par 4 onglets : Concepts, Questions, Résumé, Généré.

Onglet Concepts

Cet onglet permet de définir dans quel type d'activité le concept sera utilisé et de modifier le contenu de la définition :

- Activé : Si non, ne sera pas intégré dans les modules créés
- Définition : Relire le texte proposé et corriger si nécessaire
- Utiliser dans des jeux : Choisir si intégré dans des activités « jeux » et sur quelle(s) activité(s)
- Utiliser comme entraînement : Si oui, sera utilisé dans les flashcards

Enregistrer à la fin des modifications sur la partie Concept – en bas de page.

Onglet Questions

Cet onglet permet de relire et modifier les questions proposées et définir si la question comptera dans la notation.

Mettre « Non » au champ « Compte dans la notation »

si vous ne souhaitez pas que la question soit utilisée dans les activités.

Enregistrer à la fin des modifications – en bas de page.

Onglet Résumé

Cet onglet permet d'ajuster le résumé de la ressource et les points clés proposés.

Il est important de relire chacune de ces propositions et de les modifier si nécessaire.

Enregistrer à la fin des modifications – en bas de page.

Onglet Générer

Cet onglet permet de définir les activités interactives à générer.

Les différentes étapes vont permettre de choisir celles qui seront créées et si les concepts seront ajoutés à un module interactif de type vidéo ou livre interactif. Il sera également possible de définir le nombre de questions par activité.

En fonction de la ressource initiale, les propositions sur cet onglet pourront être différentes.

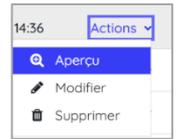
Une fois les paramètres définis, cliquer sur : **Générer les activités** – en bas de page.

Lors de cette confirmation, la page de la bibliothèque Nolej s'ouvre à nouveau, attendre que la Génération de l'activité se termine. L'état affichera « ✓ Activité générée ». **Rafraîchir votre navigateur** (F5) pour avoir sur le menu d'Actions l'option : « 🔍 Aperçu ».

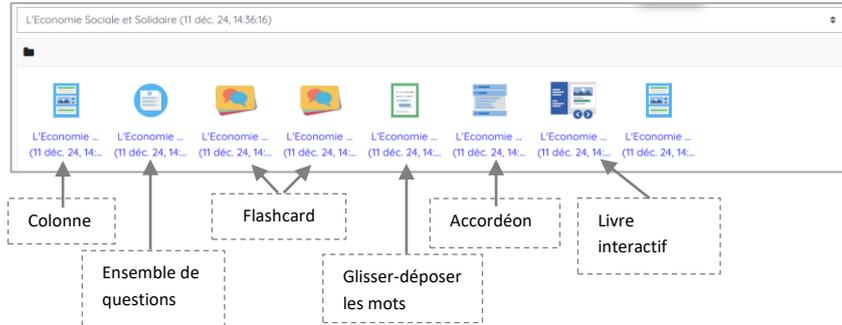
⚠ A cette étape, aucune activité n'a été ajoutée à votre cours. Elles ont juste été créées et sont disponibles dans la bibliothèque de contenus.

6 Consulter / modifier les H5P générés par Nolej

Sur la bibliothèque « Vos modules Nolej » vous pouvez consulter les activités qui ont été créées par l'IA en cliquant sur [Actions](#) et [Aperçu](#).



S'affichera alors les activités créées :



Chaque type d'activité H5P est représentée par une icône – pour plus d'info sur leurs objectifs : [doc H5P](#)

En cliquant sur les icônes, il est possible de modifier les activités H5P si besoin, sur leur contenu et sur les paramètres qui ont été effectués par l'IA. Si ces activités sont conformes aux objectifs souhaités, la dernière étape consiste à les intégrer au cours.

7 Intégrer une ou plusieurs activités H5P générées par Nolej

L'ajout d'une ressource générée par Nolej s'effectue activité par activité :

- 1- Retourner sur le cours concerné (sortir de la bibliothèque de contenus)
- 2- Activer le mode édition



- 3- Cliquer sur Ajouter une activité ou ressources



- 4- Choisir H5P (icône bleue)
- 5- Paramétrer l'activité :

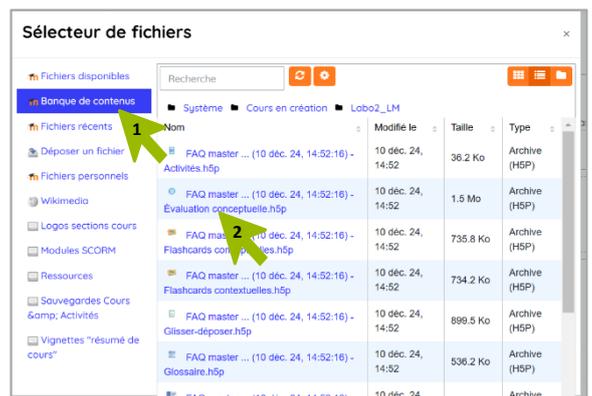
- Nommer l'activité et ajouter une description si nécessaire
- Cliquer sur la zone d'ajout de Fichiers

⚠ Ne pas cliquer sur ce lien « Utiliser la banque de contenu (s'ouvre dans une nouvelle fenêtre) » car il ne permet pas d'aller rechercher une activité H5P pour l'ajouter à votre cours.



- Sélectionner l'activité à importer, dans le sélecteur de fichiers qui s'ouvre :

- 1 Cliquer sur « Banque de contenus »
- 2 Choisir l'activité souhaitée dans la liste, en cliquant dessus.





Un pop-up s'ouvre :

Laisser les paramètres par défaut puis valider en cliquant sur **Sélectionner ce fichier**

- Définir les autres paramètres de l'activité (Note, Options, etc.) :
Puis **Enregistrer**



Il faudra **reproduire l'étape 7 pour ajouter les autres activités H5P**, générées par Nolej, si vous souhaitez en intégrer plusieurs dans ce cours.

⚠ Lors de l'intégration des activités H5P créées par Nolej dans votre espace cours, il est conseillé de préciser la source de la ressource initiale.