



Mission #1 : l'aventure australe avec Genial.ly



AUTEURE

Catherine Laumonier • docteure en biologie,
Actuellement conseillère en technopédagogie universitaire, Service d'appui pédagogique, Université de Mons (UMONS)
Anciennement maître-assistante en biologie, Haute école de Bruxelles-Brabant (HE2B)
catherine.laumonier@umons.ac.be



Je voudrais partager avec vous une expérience de construction d'un outil didactique. On entend souvent dire que les étudiants doivent être acteurs de leurs apprentissages. En écho à cette phrase, il est bon de se rappeler que les pédagogues doivent continuer à être auteurs de leurs enseignements et dès lors s'emparer de l'outil numérique comme ils se sont emparés de tous les outils disponibles jusqu'alors. Depuis quelques années, des logiciels auteurs dits « user friendly » sont disponibles. Il est maintenant possible, sans programmation et donc sans compétences particulières en informatique, de concevoir du matériel didactique numérique. **Genial.ly** en est un exemple. Un enseignant qui l'apprivoise retrouve une liberté d'élaboration de ses supports. Il n'est, en effet, plus tributaire de l'offre qui lui est faite et accède, dans le monde du digital, à la pleine expression de son potentiel créatif. Je vais donc vous parler de **Mission #1** qui est une activité numérique destinée à la révision des notions de classification phylogénétique et de réseau trophique. Cette activité numérique ayant été développée avec l'outil auteur **Genial.ly**, cet article sera l'occasion de vous faire découvrir le potentiel de ce très accessible outil mais aussi ses limites dont il faut être conscients. Je vous invite donc à me suivre en terre australe. Equipez-vous bien, il ne fait pas très chaud !

mots-clés : zoologie, classification phylogénétique, ensembles emboîtés, chaîne alimentaire, réseau trophique, Antarctique, storytelling, Genial.ly



1. Genèse de l'activité Mission #1

Bien que **Mission # 1** ait vu le jour durant la crise sanitaire, il n'est pas pour autant un bébé du confinement. Je m'explique. Depuis plusieurs années, en collaboration avec Stéphanie Iserbyt (maitre-assistante en biologie à la Haute école de Bruxelles-Brabant), nous avons naturellement basé la découverte de la notion de classification phylogénétique et d'écologie sur l'observation des animaux et de leurs milieux de vie, sur le recueil de données et sur le traitement de celles-ci. Plus simplement, nous emmenons les 120 étudiants de BAC 1 section normale primaire de la Haute école Bruxelles-Brabant observer les animaux pour qu'ils trouvent ainsi les données nécessaires (1) à la construction d'ensembles emboîtés menant à l'établissement de la classification animale ainsi (2) qu'à la construction de réseaux trophiques.

Tout professeur de biologie voulant mener à bien ce type de projet se heurte rapidement à quelques problèmes pratico-pratiques. L'idéal serait de réaliser une sortie nature et d'observer une série d'espèces dans leur milieu naturel. Oui mais... dans ce cas, il est très difficile de rencontrer une diversité suffisante à l'illustration de l'ensemble des grands groupes animaux. Soit parce que les espèces de ces groupes n'y sont pas représentées ou parce que les animaux trop craintifs fuient, à juste titre, le troupeau d'étudiants.

Une solution que nous avons mise en pratique durant plusieurs années était de visiter un parc animalier avec nos étudiants. Cette activité baptisée **Safari learning** permet de confronter les étudiants à une

collection d'animaux suffisamment diversifiée pour témoigner de la diversité animale. Même si on peut regretter que les animaux ne soient pas dans leur milieu naturel, la configuration permet d'être suffisamment proche de ceux-ci pour en voir les détails anatomiques, pour observer leur nourriture et parfois même la présence des jeunes à leur côté. Toutes ces informations étaient collectées par les étudiants dans un carnet préconstruit. De retour en classe, les données permettaient de construire la classification animale sous la forme d'ensembles emboîtés et de travailler le concept de réseau trophique.

Qu'il s'agisse d'une sortie nature ou de la visite d'un parc animalier, il reste toujours difficile d'avoir accès à certaines informations comme la très utile anatomie interne. Tout enseignant connaît aussi les contraintes organisationnelles liées aux sorties scolaires. Pour toutes ces raisons, nous n'étions pas satisfaites. Le confinement a créé un espace-temps nous offrant l'opportunité de prendre du recul et de nous investir dans l'élaboration d'un outil numérique. C'est ainsi que le **Safari Learning numérique** est né. Il reprend une série de 50 grains. (le grain est un objet qui désigne la plus petite unité d'un parcours pédagogique individualisé). Construit à l'aide de Genial.ly, chaque grain est une sorte de fiche d'identité d'espèce qui tire profit du numérique en donnant accès à des médias tels que des vidéos 360°, du son, des animations, des illustrations, ...

Voici un exemple de grain disponible sur [Manchot empereur par Catherine Laumonier sur Genially](#).



Sur la page d'accueil de chaque grain, on trouve une vidéo de l'animal dans son milieu naturel ainsi qu'une barre de menu donnant accès de gauche à droite à :

- une carte d'identité
- l'anatomie externe
- l'anatomie interne
- la reproduction
- l'alimentation
- la répartition géographique
- le milieu de vie
- la thermorégulation
- le cri de l'animal
- un lexique
- l'accès au safari Learning

2. Description de l'activité Mission # 1

Mission # 1 est une activité basée sur une collection de 8 espèces vivant dans la zone antarctique. Conçu dans l'objectif de constituer une révision des notions de classification et de réseau trophique, cet exercice est prévu pour un usage semi-autonome, asynchrone et volontaire.

Pour augmenter son attractivité, nous avons choisi d'user de la technique du storytelling. L'utilisateur est donc immergé dans une histoire fictive. L'étudiant se trouve ainsi téléporté sur la banquise et plus précisément dans la cabane de Scott (Scott's Hut). Il s'agit d'un petit édifice situé sur la côte nord du cap Evans construit en 1911 par les membres de l'expédition Terra Nova de Robert Falcon Scott. L'exercice est donc « emballé » dans un décor et un scénario. Les consignes deviennent des missions et l'accès aux grains se fait par une interface immersive. L'étudiant incarne un explorateur qui a la mission de poursuivre les travaux scientifiques de Scott. Dans un premier temps, il doit lister les espèces étudiées par son prédécesseur. Pour ce faire, il va explorer la cabane et y trouver une série d'indices.

Afin de garantir que l'étudiant dispose bien de la liste complète et correcte pour réaliser l'exercice, celui-ci ne peut poursuivre son

En disposant de cette cinquantaine de grains, nous disposons dès lors d'une cinquantaine d'espèces pour constituer des collections à thème permettant de découvrir ou de s'exercer à la classification phylogénétique. En parcourant une collection de grains ainsi constituée, l'étudiant a accès aux informations nécessaires pour réaliser les exercices demandés. Vous l'aurez probablement compris, **Mission #1** est une activité parmi beaucoup d'autres.

investigation que s'il complète correctement un formulaire intégré au *Genial.ly*. Après complétion et validation du formulaire, un code secret est communiqué à l'étudiant. Cela lui permet d'accéder à la seconde partie de l'exercice qui correspond à la phase d'observation. Il va donc virtuellement sortir de la cabane pour observer les animaux ou plus exactement pour accéder aux grains correspondants aux espèces de la liste.

De retour dans la cabane, l'étudiant est amené à utiliser une grille d'observations lui permettant de classer les espèces de la collection en construisant des ensembles emboîtés ainsi que le cladogramme. Pour bénéficier d'une correction, l'étudiant est invité à envoyer sa production à son agent incarné par son enseignant.

L'étudiant a ensuite accès à une série d'exercices auto-corrigés sur les chaînes alimentaires et le réseau trophique. La fin de cette série d'exercices marque la fin de l'activité de révision.

Tenter l'expérience via ce lien [Mission #1 partie 1](#) par Catherine Laumonier sur Genially



3. Et si on regardait sous le capot de cette activité !

Si vous découvrez *Genial.ly*, je vous invite à lire l'encart en page 16 pour vous familiariser avec les fonctionnalités de base de celui-ci. Si vous connaissez l'outil, poursuivez directement votre lecture.

Ce *Genial.ly* est paramétré avec le mode de navigation « mini site ». Ainsi le *Genial.ly* donne l'illusion de naviguer au sein d'un site internet et dans ce cas dans une cabane de la côte antarctique.

Je vous propose de parcourir quelques pages de l'activité et d'en analyser les particularités techniques.



Sur la page d'ouverture s'affiche dans le coin inférieur droit une mappemonde animée. Celle-ci est issue de la collection d'images animées proposées par *Genial.ly* mais il est également possible d'intégrer tout gif animé pour autant que le fichier ne dépasse pas 5Mb. Une zone interactive invisible recouvre la mappemonde animée ainsi que le texte « *Clique sur la Terre pour voyager* » de manière à prévoir les différents comportements utilisateurs. L'étudiant peut alors cliquer sur l'illustration ou sur le texte. L'effet sera le même, c'est-à-dire passer à la page suivante.



Dans cette page, une 1^{ère} zone cliquable invisible est située au-dessus de la bonne réponse. Pour dynamiser l'activité, il est important de placer

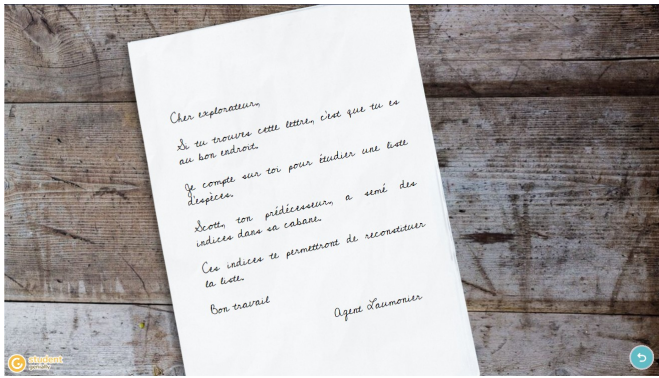
une 2^e zone cliquable invisible sur les réponses erronées. En cliquant sur cette 2^e zone cliquable invisible, l'étudiant est amené vers une page lui annonçant qu'il s'est trompé. L'idée n'étant pas de répondre au hasard, l'étudiant est invité à relire la lettre et à tenter à nouveau sa chance. Pour cela un bouton de navigation est placé en bas à droite de la page et lors du clic l'étudiant est renvoyé vers la première page du *Genial.ly*.



Le clic vers la bonne réponse le conduit en Antarctique. Il se trouve alors devant une cabane. Durant toute l'activité, des flèches jaunes cliquables illustreront les déplacements possibles au sein de l'environnement. De manière à attirer l'attention de l'étudiant, ces flèches jaunes sont animées de manière continue en mode battement.



L'étudiant se trouve alors face à un bureau sur lequel du courrier est déposé. Aucune flèche de navigation n'est pour l'instant présente de manière à obliger l'étudiant à prendre connaissance du courrier. Ce courrier contient les premières consignes. Il y accède en cliquant sur le bouton "observation" (œil sur fond bleu). Vous remarquerez également que le plan de la cabane est affiché dans le coin supérieur gauche. L'emplacement actuel de l'étudiant étant coloré en marron. Pour un rendu plus harmonieux, le plan est ajouté au *Genial.ly* avec un effet de transparence 70%.



Après avoir consulté les premières consignes, l'étudiant aventurier sait qu'il doit lister les espèces étudiées par son prédécesseur. Il peut alors cliquer sur le bouton dans le coin inférieur droit qui symbolise un retour. Techniquement, il ne s'agit pas d'un retour car l'étudiant est dirigé vers une nouvelle page du Genial.ly. Cette astuce permet de ne pas donner accès immédiatement à toutes les fonctionnalités.



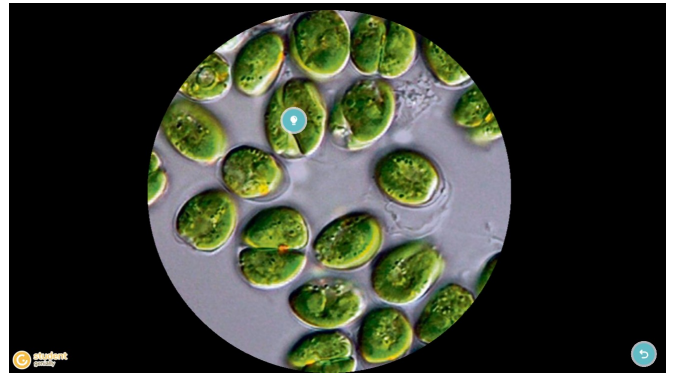
Bien que le décor soit identique de nouveaux boutons sont apparus :

- deux flèches jaunes de navigation qui permettent de se déplacer librement dans la cabane,
- des boutons « observation » permettant de relire la lettre mais aussi de fouiller la pièce.



En cliquant sur le bouton « observation » placé sur le bureau, on accède à une page présentant divers éléments : une fiole, des lames de microscopie et un microscope. Un bouton « observation » est présent sur chacun de ces éléments. Le clic sur celui de la fiole et des lames ouvre une étiquette qui contient des informations. Dans ce Genial.ly

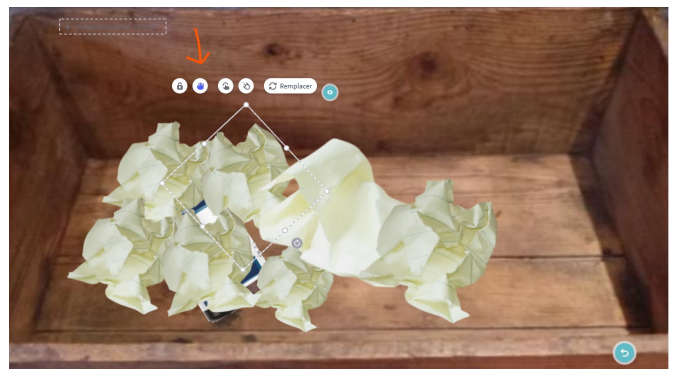
c'est la couleur noire des étiquettes qui a été choisie dans le menu « préférences ». Le 3^e bouton « observation » conduit à une autre page illustrant le champ de vision du microscope.



Sur cette page, on trouve un bouton « information » illustré par une ampoule sur fond bleu. Le clic sur ce bouton donne accès à une petite fenêtre. L'indice *phytoplancton* est alors accessible. Un bouton « retour » permet de revenir au plan de travail et ensuite à la vue du bureau.



En cliquant sur le tiroir du bureau, on accède au contenu de celui-ci. Pour observer l'indice *krill austral*, il faut déplacer les morceaux de papier froissé. Il est en effet possible dans Genial.ly de rendre déplaçables des objets. Pour cela, il faut sélectionner l'objet que l'on souhaite rendre déplaçable et cliquer sur la petite main.



Vous remarquerez également que dans le coin supérieur droit apparaît une icône qui indique qu'un élément est déplaçable sur cette page. La présence de cette icône est réglable dans les paramètres du Genial.ly au même titre que l'indicateur d'interactivité et d'autres options.

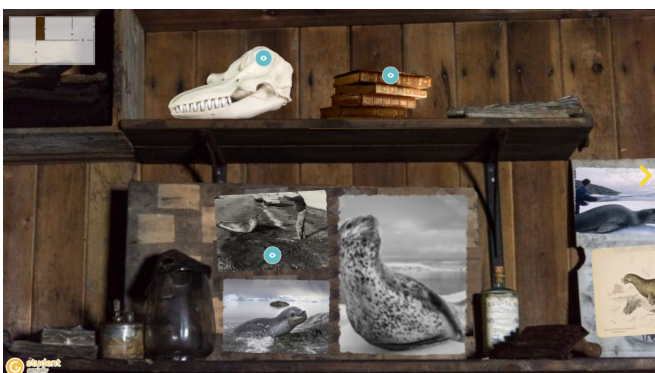
OPTIONS DE LA VISUALISATION

- Partager Genially
- Plein écran
- Indicateur d'interactivité
- Indicateur d'éléments déplaçables
- Dessiner sur le Genially
- Titres

Sélectionnez une couleur pour les étiquettes :

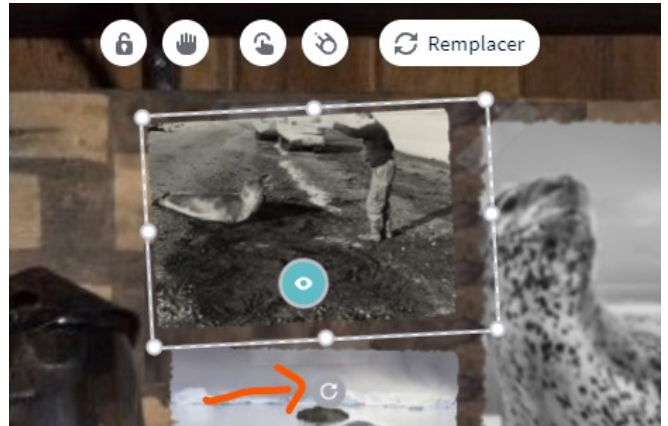


En se déplaçant vers la gauche l'étudiant arrive dans la salle à manger. Sur la table se trouve un **manchot empereur**, des journaux donnant accès à des informations sur la cabane et un ouvrage donnant l'indice **encornet**.

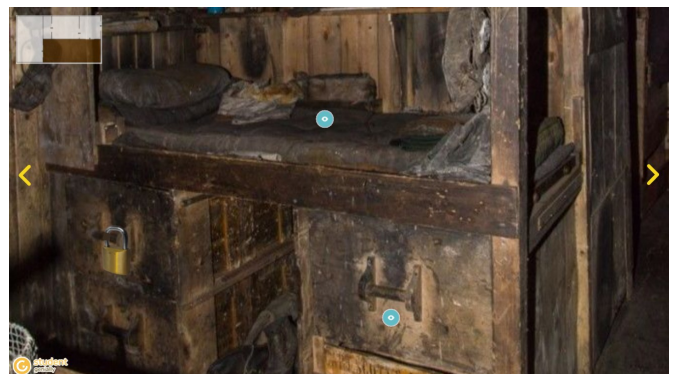


En poursuivant vers la gauche, on arrive en face d'une étagère et on y trouve les indices **léopard de mer** et **orque**. Si toutes les images constituant le décor sont de véritables photos de la cabane de Scott, il a

été nécessaire ici comme sur d'autres pages d'ajouter des éléments. Pour les incruster dans le décor, il faut au préalable enlever le fond de ces images avant de les insérer au *Genial.ly*. Ceci peut se faire par exemple avec des applications gratuites du type [remove.bg](https://www.remove.bg/). Pour donner un visuel plus naturel, les images ont été positionnées en modifiant leur orientation. Pour ce faire, il faut sélectionner l'objet dont on souhaite modifier l'orientation.



De petits collants ont été ajoutés pour symboliser la fixation de photos sur le panneau. Ceux-ci sont issus de la collection d'objets avec fond transparent disponibles au sein même de l'outil *Genial.ly*.

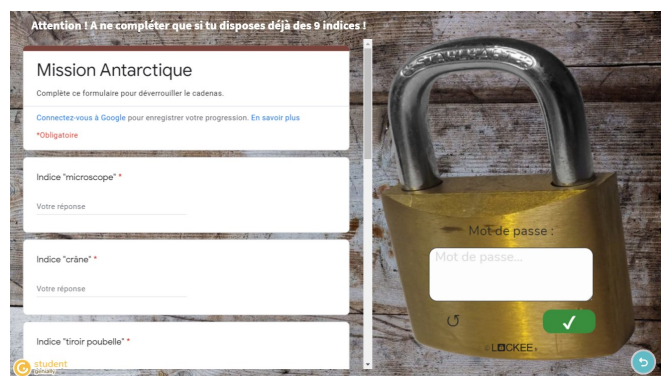


En revenant sur ses pas, l'étudiant accède à l'autre partie de la cabane. En visitant la chambre, il trouve un cadenas et un tiroir renfermant l'indice **éléphant de mer**.



La dernière pièce est la cuisine et donne accès aux indices **baleine** et **calandre**.

Lorsque la liste des espèces est constituée, l'étudiant peut encoder ses réponses en cliquant sur le cadenas de la chambre.

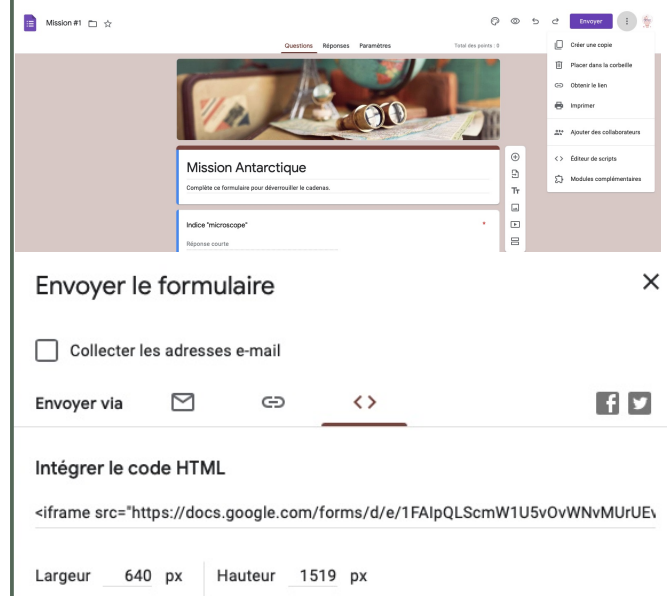


Cette page comprend deux insertions par iframe (code HTML permettant d'imbriquer une page web dans une autre page). L'une correspond à l'insertion d'un formulaire *Google Forms*. Les champs de saisie de celui-ci sont paramétrés en utilisant des expressions régulières de manière à accepter plusieurs réponses. Par exemple pour l'indice donné par le microscope, on peut inscrire : phytoplancton ou Phytoplancton. Ce *Google Forms* est également paramétré pour indiquer instantanément à l'étudiant s'il se trompe. Lorsque tous les champs sont correctement complétés le *Google Forms* affiche un message comprenant le mot de passe à indiquer dans le cadenas. Cet accès verrouillé par un mot de passe permet de structurer l'activité de l'étudiant et de s'assurer qu'il continuera l'exercice en ayant en sa possession la liste d'espèces complète et correcte.

Le paramétrage de ce *Google Forms* est le suivant :

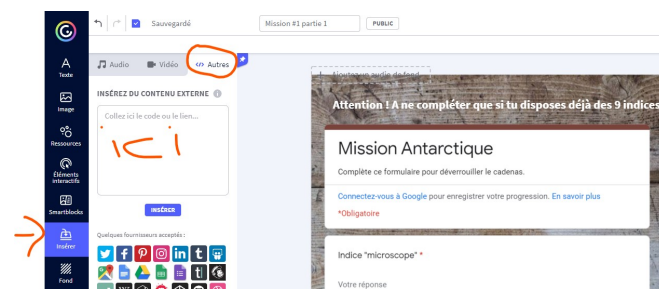
- Convertir en questionnaire : oui
- Publier les notes : immédiatement après chaque envoi
- Message de confirmation : Bravo ! Les coordonnées pour continuer la mission sont 77° 38' 10" S, 166° 25' 3" E
- Les autres paramètres ne sont pas activés.

Récupérer le code d'intégration en cliquant sur « Envoyer ».



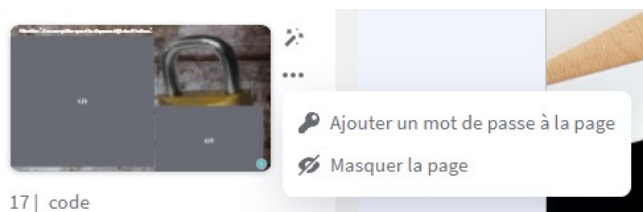
Un *Lockee* est inséré au-dessus de l'image du cadenas. L'outil *Lockee* en ligne et gratuit permet de générer tout un type de cadenas virtuels. Pour assurer une intégration plus harmonieuse dans le *Genial.ly*, vous pouvez choisir le paramètre fond transparent du *Lockee*. Vous trouverez plus de détails sur l'outil *Lockee* en page 14.

Que ce soit pour insérer le formulaire ou le *Lockee*, il faut récupérer leurs iframes respectives. Ces iframes sont à coller dans le champ accessible via l'onglet "**Insérer/Autres**". En cliquant sur "*Insérer*" un nouvel objet apparaît sur la page d'édition. Il est ensuite possible d'en modifier la taille. Les objets ainsi insérés apparaissent parfois en grisé. Il faut passer en mode prévisualisation pour en voir l'effet.



Selon le paramétrage du *lockee* celui-ci pointerait par exemple vers le lien URL déterminé. Dans notre cas, il s'agit d'un autre *Genial.ly*. Celui-ci s'ouvre dans la même fenêtre. Ainsi l'utilisateur ne se rend pas compte qu'il s'agit d'un autre *Genial.ly*.

Depuis quelques mois *Genial.ly* offre la possibilité d'intégrer un mot de passe pour accéder à la page suivante. Cette option, qui n'existait pas lors de la création de **mission #1**, offre moins de liberté quant à la présentation du cadenas mais est plus simple d'utilisation.



L'ouverture du nouveau *Genial.ly* permet d'accéder à la seconde partie de l'activité. Ici l'étudiant découvre un nouveau courrier sur le bureau de la cabane. Celui-ci l'invite à observer les animaux dans le but de recueillir les informations nécessaires à l'établissement d'un classement et à la construction d'un réseau trophique. Après la lecture du courrier, l'étudiant est dirigé vers une nouvelle page représentant le bureau mais laissant la possibilité de sortir de la cabane pour explorer l'environnement extérieur.

On retrouve alors les flèches jaunes permettant la navigation. Ici aussi la navigation est libre. Des retours en arrière sont possibles. L'étudiant retourne voir les animaux tant qu'il n'a pas recueilli toutes les informations nécessaires à la poursuite de l'exercice.



Le décor extérieur est construit avec une série de photos de sites situés à proximité de la cabane et dénichées sur *Google Maps*. Les animaux y sont incrustés avec la même technique que pour les objets ajoutés au décor de la cabane. Un bouton « observation » est placé sous chacune des espèces rencontrées. En passant la souris dessus, le nom commun de l'espèce s'affiche et le clic déclenche l'ouverture du grain correspondant à cette espèce. L'ouverture se fait dans un nouvel onglet de manière à pouvoir facilement consulter à nouveau les grains durant la réalisation de l'exercice.



Interactivité

Manchot empereur

Collez ici l'adresse

Étiquette

Fenêtre

Aller à la page

Lien

<https://view.genial.ly/5ed0bab96a01c811e66eae42>

*Le lien doit contenir "https://" pour fonctionner correctement

OPTIONS DE LA VISUALISATION

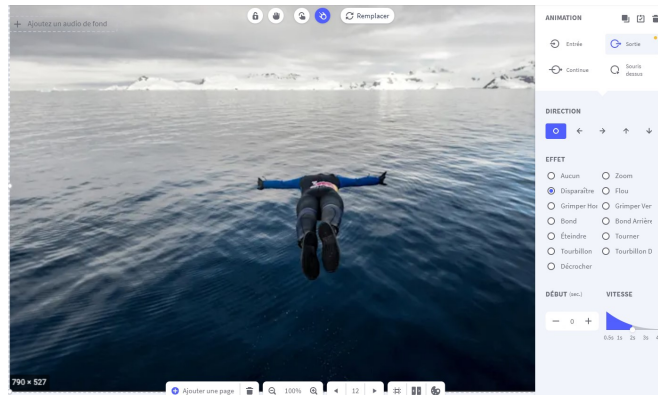
Ouvrir dans un nouvel onglet

Ouvrir dans le même onglet

Lorsque l'on se trouve sur le bateau, il est possible de se jeter à l'eau. Pour donner l'illusion de plonger, la flèche jaune pointant vers l'eau et donne accès à une page qui présente une vue sous-marine.



Mais cette vue sous-marine n'est pas visible immédiatement. Une image d'un plongeur recouvre toute la page *Genial.ly*. Pour faire disparaître cette image automatiquement et laisser place à la vue sous-marine, il suffit de sélectionner l'image du plongeur, de choisir l'animation de sortie « disparaître » et de régler la vitesse de disparition qui est dans notre exemple de 2 secondes.

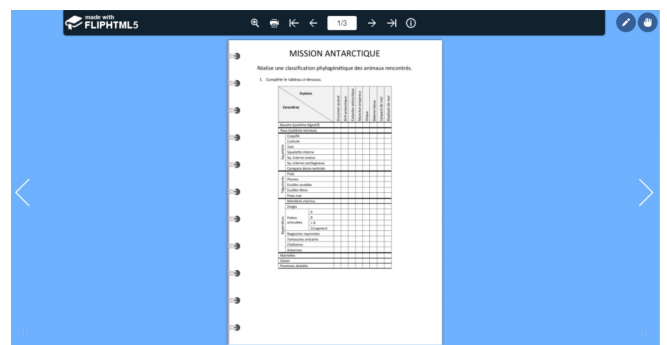


Après avoir exploré l'environnement extérieur, l'étudiant revient à la cabane et trouve un smartphone posé sur le bureau. En cliquant sur celui-ci, il arrive sur page qui permet d'y lire un message. Celui-ci donne la marche à suivre pour réaliser l'exercice. Les objets sur cette page (main qui tient le smartphone et carnet vert) sont des objets issus des collections *Genial.ly*.

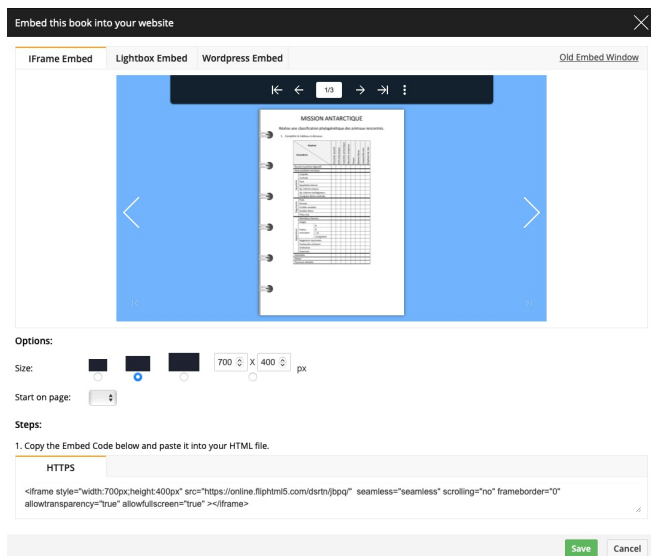


L'effet d'écriture sur le smartphone est obtenu avec l'extension *Tapuscrit*. Une série d'extensions *Genial.ly* sont disponibles sur le site [S'CAPE escape games ou jeux d'evasion pedagogiques \(enepe.fr\)](http://S'CAPE escape games ou jeux d'evasion pedagogiques (enepe.fr)).

Le clic sur le carnet vert déclenche l'ouverture de celui-ci. On accède alors à une autre page *Genial.ly* contenant une l'intégration d'un document pdf posté sur *FlipHTML5* pour un rendu de pages tournées.



Il est possible de personnaliser l'affichage du pdf. Nous avons choisi ici de rendre possible l'impression pour que l'étudiant puisse travailler de manière manuscrite sur ce document. Ici aussi, l'intégration se fait par une iframe fournie sur le site [FLIPHTML5](https://www.fliphtml5.com).

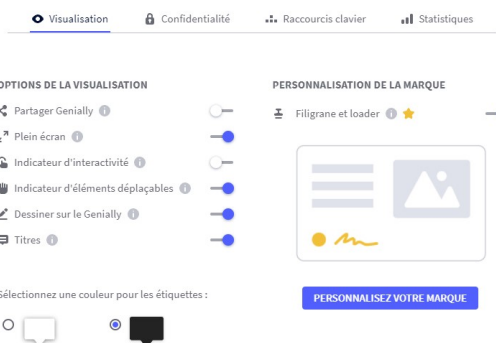


Grâce au bouton « retour », le smartphone et un nouveau message rappelant la dernière partie de l'exercice s'affichent.

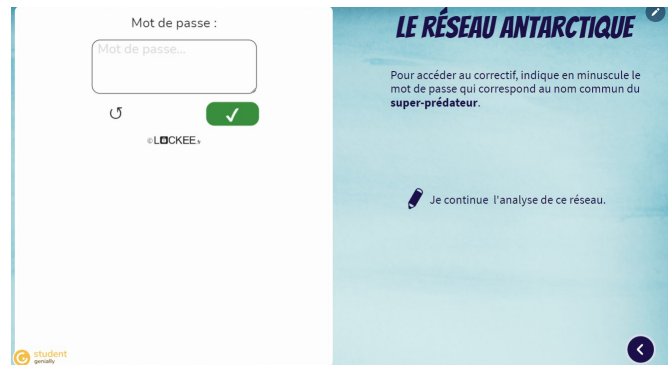
La page suivante reprend l'ensemble des espèces de la collection. Sur cette page, il est possible de tracer les flèches du réseau trophique. Dans le coin supérieur droit, l'option « crayon » permet de choisir une couleur et de dessiner sur le Genial.ly. Il est important de préciser que dès que l'utilisateur change de page, il perd ce qu'il a dessiné.



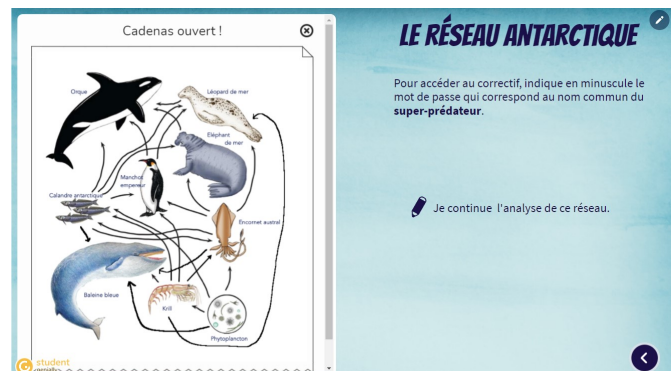
Une petite remarque encore concernant cette option « crayon ». Celle-ci doit être activée dans « Préférences : Visualisation » du Genial.ly.



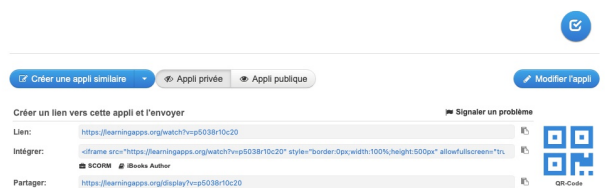
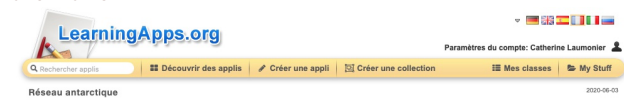
Sur la droite de cette page, l'étudiant trouve des boutons donnant directement accès aux grains des espèces illustrées sur ceux-ci. Un bouton « Je vérifie ma réponse » ouvre une autre page qui contient un Lockee. Pour éviter que l'étudiant n'accède à la réponse sans prendre la peine de réaliser l'exercice, un mot de passe bloque l'accès à la suite du Genial.ly. Pour ouvrir le cadenas, il est invité à indiquer le nom commun du super-prédateur de ce réseau trophique, c'est-à-dire l'**orque**. A noter que si l'étudiant ne dispose pas du mot de passe, il peut revenir en arrière et faire ou refaire l'exercice.



Cette fois le Lockee n'ouvre pas un lien URL mais une image (cela est à configurer directement dans Lockee).

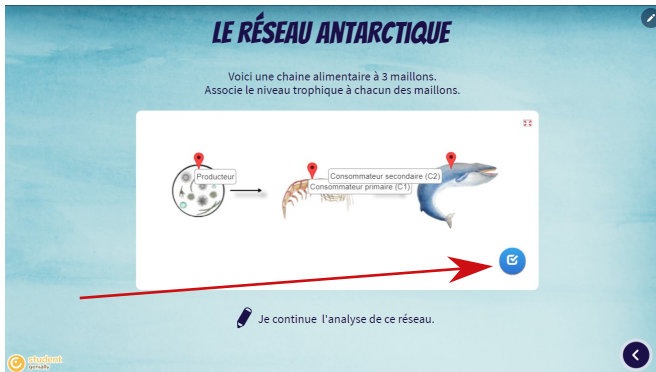


En cliquant sur « Je continue l'analyse de ce réseau », l'étudiant accède à une série d'exercices réalisés avec l'application gratuite Learning Apps. Ici aussi ces exercices sont intégrés au Genial.ly avec une iframe.



L'étudiant sera ainsi successivement amené à :

- indiquer le réseau trophique de chaque maillon d'une chaîne à 3 maillons, à 4 maillons puis à 7 maillons - *exercice de placement sur image*;
- trier les espèces en fonction de leur mode nutritionnel (autotrophe/hétérotrophe) – *exercice de regroupement*;
- trier les espèces en fonction de leur régime alimentaire (phytophage/omnivore/zoophage) - *exercice de regroupement*.



Un bouton directement inclus dans l'intégration *Learning Apps* permet de corriger les réponses données.



A la fin des exercices, il est signifié à l'étudiant qu'il a terminé sa mission. En cliquant sur ce bouton, il accède à une sorte de générique de fin. Celui-ci correspond à une vidéo *youtube* insérée dans le *Genial.ly* avec la configuration "Autoplay" et "Mute".

Grâce à ce dispositif, vous avez pu découvrir quelques fonctions de l'outil *Genial.ly*. N'hésitez pas à continuer à explorer car il en existe beaucoup d'autres. Comme notamment la série d'extensions proposées par S'CAPE.

Paramétrage d'un Lockee

LOCKEE.fr

Après connexion et inscription sur Lockee - <https://lockee.fr> - vous accédez au menu de création du *Lockee*.

Type de cadenas :

Numérique
Directionnel
À couleurs
Musical
À schéma
Avec interrupteurs (4x4)
Avec interrupteurs (5x5)
Géolocalisé (réel)
Géolocalisé (virtuel)
À connexion
Mot de passe

Vous pouvez alors en choisir le type. Dans notre exemple, il s'agit du type "mot de passe". Une fenêtre vous permettra d'indiquer le mot de passe choisi.

A l'étape suivante vous précisez l'action qui sera effectuée au déblocage du cadenas. Vous pouvez donc choisir d'afficher un lien externe ou une image comme c'est le cas respectivement dans le premier et 2^e lockee de **Mission #1**. Il est également possible de jouer une vidéo ou un son ou encore d'afficher un texte.

Au déblocage, affiche :

un texte
une image
un son
une vidéo externe
une page internet

© Lockee.fr 2019 - [F.A.Q.](#) - [C.G.U.](#)

A la fin du paramétrage du *Lockee* vous recevez un lien url, un QRcode et une *iframe*.

Réseau trophique antarctique

[Aller](#) [Modifier](#) [Exporter](#) [Supprimer](#)

Lien

<https://lockee.fr/o/5eTf30vA>



Code *iframe*

```
<iframe src="https://lockee.fr/o/5eTf30vA" height="500" width="350" frameborder="0" ></iframe>
```

Thème selon navigateur S'adapter en largeur Sans pied de page Arrière-plan transparent

4. Points forts et faiblesse de l'outil Genial.ly

Outre la facilité de prise en mains, un des grands avantages de l'outil *Genial.ly* est de permettre l'intégration d'autres outils. Je vous ai parlé de *Lockee*, *Learning apps*, *Google Forms* et *FlipHTML5*. Je pourrais également vous citer *Wooclap* et *H5P* tout deux facilement intégrables. Mais il ne s'agit pas d'une liste exhaustive car pour autant que l'outil génère un code d'intégration, c'est à dire une *iframe*, vous avez la possibilité de l'intégrer où bon vous semble dans le *Genial.ly*.

Une série d'extensions disponibles par une recherche sur mot-clé : *SCRIPT GENIALLY* sur le site *S'CAPE* augmente encore le potentiel de *Genial.ly*.



Genial.ly, c'est aussi une communauté active qui échange sur ses trucs et astuces.

Parlons des points faibles de *Genial.ly* ... et oui aucun outil n'est parfait! Pour moi, la plus grosse faiblesse de l'outil est l'impossibilité de suivre l'activité de l'étudiant. Actuellement - il faut rester prudent car en matière de numérique tout bouge très vite - rien ne permet de monitorer l'activité de l'étudiant. C'est pour cette raison que nous avons

utilisé des cadenas et des mots de passe pour réguler la progression des étudiants et s'assurer que les exercices soient réalisés. Avec la formule payante *Master*, il est possible de disposer d'une analyse de la fréquentation du site mais cette analyse n'est pas nominative. D'autres solutions sont envisageables comme l'usage de formulaires intégrés à *Genial.ly* et paramétrés pour récolter les adresses email des étudiants. Cela permet de suivre l'avancement des étudiants mais aussi d'avoir accès à leurs réponses. Cette astuce ouvre la possibilité d'utiliser *Genial.ly* dans le cadre d'une évaluation certificative.

Un autre inconvénient - mais parfois aussi un avantage, tout dépend du contexte - est l'accès en ligne. Il est toutefois possible, avec le plan payant *Etudiant*, de télécharger ses *Genial.ly* pour un usage en local. Bien évidemment si votre *Genial.ly* fait appel à des outils en ligne, une connexion internet sera toujours requise.

Il faut donc considérer *Genial.ly* comme un type de support de cours amélioré dans le sens où il intègre du multimédia et qu'il permet de réduire la passivité de l'étudiant.

Mission #1 n'est qu'un tout petit exemple d'usage pédagogique. Je meurs d'envie de vous en faire découvrir d'autres. En attendant, n'hésitez pas à me poser vos questions à l'adresse catherine.laumonier@umons.ac.be



Fiche du primo-genialiste

1. Qu'est-ce que Genial.ly ?

Genial.ly est un outil de création de pages interactives. Grâce à une interface intuitive, il permet sans programmation de concevoir des ressources enrichies de contenus intégrés (vidéos, audios, cartes, réseaux sociaux, ...)

Genial.ly peut prendre la forme :

- d'un diaporama standard (on clique sur le côté d'une page pour changer de page)
- d'une vidéo (les pages s'enchaînent automatiquement)
- d'un microsite (la navigation non linéaire s'y fait via des boutons)

Les infographies Genial.ly offrent une multitude de possibilités d'utilisations pédagogiques :


- pour présenter du contenu à vos étudiants :
 - En classe, pendant un exposé magistral, Genial.ly devient votre support visuel (il remplace l'usuel diaporama PowerPoint).
 - Dans une optique de classe inversée, les étudiants visionnent une présentation Genial.ly à la maison pour s'appropriier des notions avant une exploitation en classe.
- pour amener vos étudiants à présenter leurs propres contenus.
- pour contextualiser l'accès au contenu.
- pour construire des activités favorisant le travail en autonomie.
- pour construire des jeux d'évasion et autres jeux sérieux.
- ...

2. Comment construire un Genial.ly ?

La réponse à cette question pourrait presque être « comme une présentation Powerpoint » à quelques nuances près.


- La première chose à faire est de se créer un compte sur Créez votre compte gratuit ! - Genial.ly

Créez votre compte gratuit !

 Inscrivez-vous avec Google

Inscrivez-vous avec d'autres

ou

 Inscrivez-vous avec votre e-mail

J'ai lu et j'accepte les [conditions d'utilisation et politique de confidentialité](#) de Genial.ly.

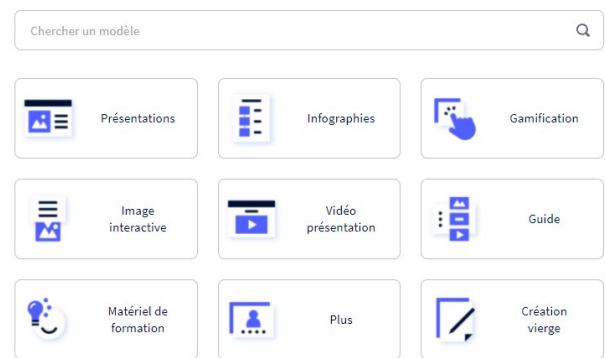
Vous avez déjà un compte ? [Se connecter](#)

Vous pouvez le faire avec votre adresse email, votre compte Google ou votre compte Facebook. Vous serez ensuite invité à renseigner le secteur dans lequel vous travaillez (éducation en collège ou lycée par exemple) puis choisir votre type de profil (professeur, élève...). Genial.ly vous proposera alors les modèles les plus pertinents en fonction de votre profil utilisateur.

Il existe différentes formules. La version gratuite offre beaucoup de fonctionnalités et la possibilité, par exemple, de réaliser une activité telle que **Mission # 1**. Il n'est donc pas nécessaire d'opter directement pour une formule payante.

- Pour créer son premier Genial.ly, il faut soit choisir un modèle ou partir d'une création vierge. Si vous optez pour un modèle, il faudra choisir ce modèle parmi une belle collection proposée par Genial.ly. Si vous optez pour une création vierge, vous aurez à en choisir le format. Une fois cette opération effectuée vous arrivez sur l'éditeur de Genial.ly.

Que pouvez-vous créer avec Genially



Création vierge

Configurez les dimensions de vos créations selon vos besoins. Idéal pour concevoir des contenus depuis une page vierge sans avoir besoin d'un modèle.

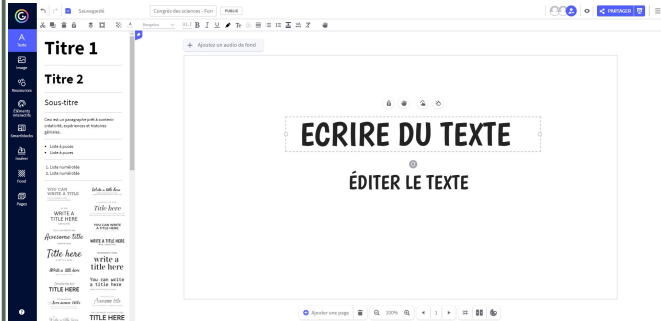


- L'interface d'édition de Genial.ly se présente un peu comme celle d'un PowerPoint. En effet vous trouvez sur la gauche l'ensemble des pages de votre Genial.ly. C'est ici que vous pourrez ajouter des pages, les dupliquer, les supprimer, ajouter une transition ou encore un mot de passe.

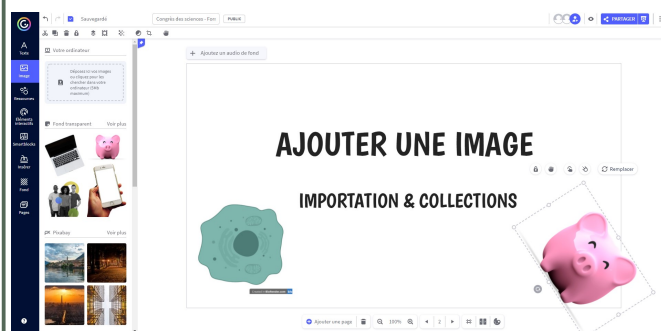


Encore plus à gauche vous trouvez un menu qui vous permet d'ajouter toute une série d'objets (texte, image, vidéo, ...).

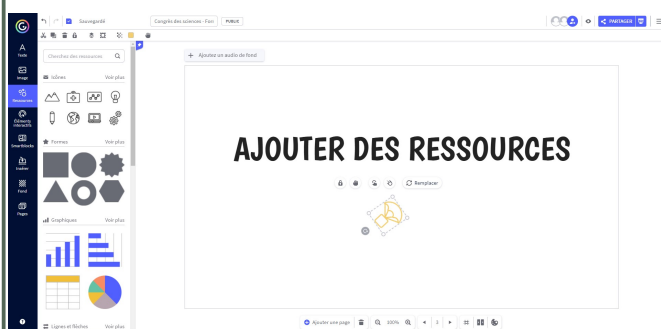
L'onglet **Texte** permet comme son nom l'indique d'ajouter des zones de texte. Une vaste gamme de polices est proposée. En sélectionnant la zone de texte, vous pouvez naturellement en changer la taille, la couleur, le surlignage, la mise en page, ...



L'onglet **Image** permet d'ajouter des images à partir des collections *Genial.ly* ou à partir d'un de vos fichiers. Gardez à l'esprit que la taille du fichier ne doit pas dépasser 5Mb. Une fois insérée, l'image peut-être redimensionnée, rognée, cadrée, déplacée, tournée, ...



L'onglet **Ressources** permet également d'insérer des illustrations de types icônes, formes, graphiques, flèches, ...

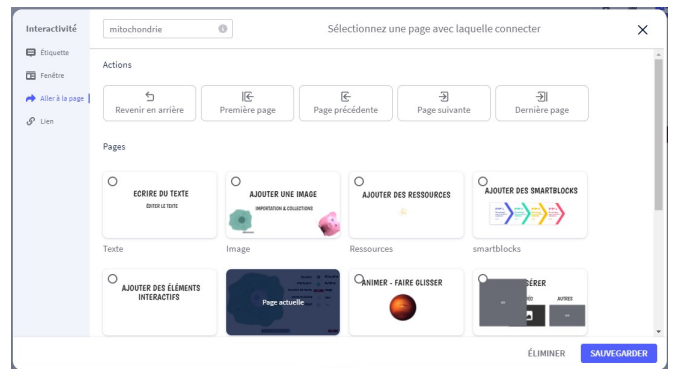


L'onglet **Éléments interactifs** permet d'ajouter des boutons qui permettent d'ouvrir une étiquette, une fenêtre, une autre page du Genial.ly ou un lien URL. Notez également que vous pouvez insérer une zone cliquable invisible. Cette dernière option est très utile si vous souhaitez ne pas indiquer trop facilement où il faut cliquer et ainsi susciter la recherche et/ou le jeu.

Le choix entre **étiquette** et **fenêtre** dépend surtout de la quantité de contenu. Quelle que soit l'interaction, il vous est possible de la nommer. Dans ce cas, lorsque l'utilisateur passe le pointeur dessus le nom apparaît. La fenêtre ou l'étiquette, peut accueillir du texte mais aussi des liens URL, des images, des vidéos, des tableaux, et des codes d'intégration (iframes </>). L'option Fenêtre permet en plus d'en choisir la taille (petite, moyenne et grande).

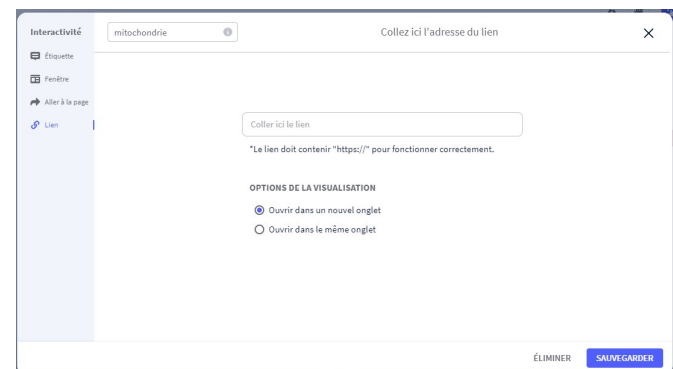


Aller à la page permet de pointer vers une page en particulier ou vers une page relative (ex. page suivante).



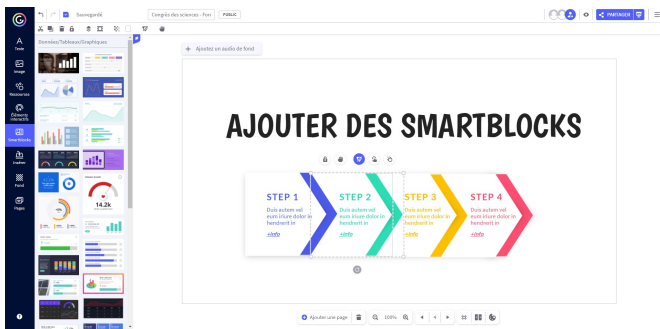
Enfin l'option **Lien** se configure simplement en copiant le lien URL choisi. Deux options sont possibles :

- ouvrir ce lien dans le même onglet. Celui-ci remplace alors le *Genial.ly* dans le navigateur de l'utilisateur. Cela implique que l'utilisateur ne peut revenir en arrière pour poursuivre dans le *Genial.ly*. En effet, si l'utilisateur décide de revenir sur le *Genial.ly*, il y reviendra en première page.
- ouvrir le lien dans un nouvel onglet. Cela présente l'avantage de jongler entre la page ciblée par l'URL et avec le *Genial.ly*.



Dans tous les cas n'oubliez pas de sauvegarder !

L'onglet **Smartblocks** permet d'insérer des infographies préconstruites et facilement éditables.

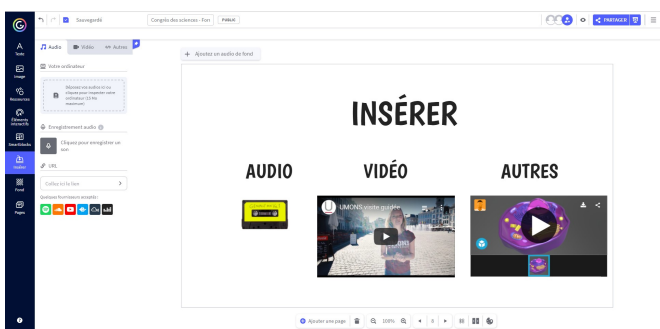


L'onglet **Insérer** permet d'intégrer à votre *Genial.ly* :

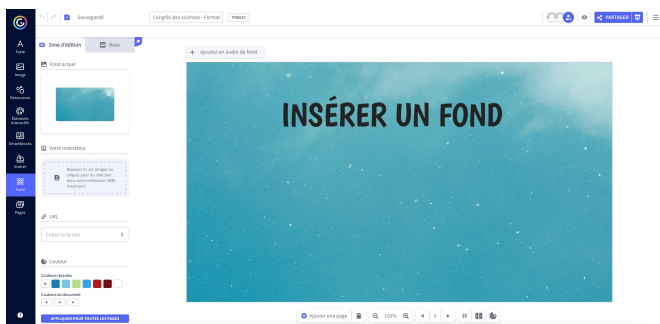
- de l'**audio** (dans la version gratuite uniquement à partir d'un lien URL),
- des **vidéos** toujours à partir d'un lien pointant vers (*Youtube, Vimeo* ou votre *Google Drive*). L'usage de *Google Drive* est un peu délicat car il est nécessaire de bien paramétrer les accès aux documents de celui-ci. Je ne vous recommande donc pas d'utiliser cette méthode.

En sélectionnant la vidéo intégrée, il est possible d'accéder à des paramètres propres aux vidéos, comme le fait de "jouer" le son ou non (mute), de "jouer" la vidéo en boucle (loop) ...

- toutes **autres** choses pour autant que l'on dispose de son code d'intégration (iframe). Vous pouvez ainsi y intégrer un formulaire, une animation 3D, un cadenas virtuel, un chrono, ...






L'onglet **Fond** permet, sans surprise, d'insérer un fond. Celui-ci peut être uni, illustré ou même animé. En un clic, vous pouvez choisir de l'appliquer à toutes les pages.



Le dernier onglet **Pages** permet d'afficher les miniatures des pages et de les gérer.

D'une manière générale, tous les objets (texte, image, dessin,...) peuvent :

- devenir des **éléments cliquables** (sélectionner l'objet, et cliquer sur l'icône ) ,
- être **animés** (sélectionner l'objet, et cliquer sur l'icône ) ,
- être **déplaçables** par l'utilisateur (sélectionner l'objet, et cliquer sur l'icône ) .

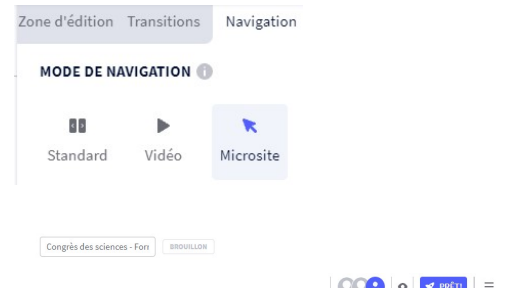
3. Quelques réglages ...

Une fois votre *Genial.ly* créé, il vous reste quelques paramètres à régler avant de le partager.

Le **mode de navigation** doit être choisi. Celui-ci est réglable notamment via le bouton  en bas de page.

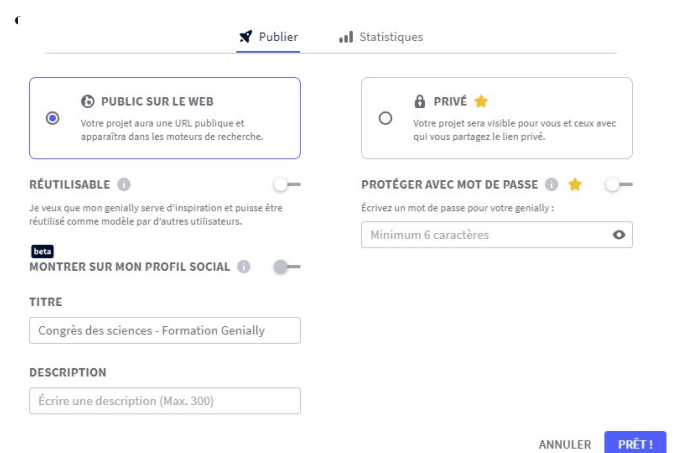
Vous pouvez alors choisir entre :

- la **navigation Standard** (vous passez de page en page de manière linéaire. Des boutons de navigation apparaissent automatiquement),
- la **navigation Vidéo** (les pages se succèdent automatiquement et vous pouvez en gérer le timing page par page),
- la **navigation Microsite** (vous insérez vous-même les boutons permettant la navigation ce qui permet de réaliser une navigation non linéaire et beaucoup plus élaborée).



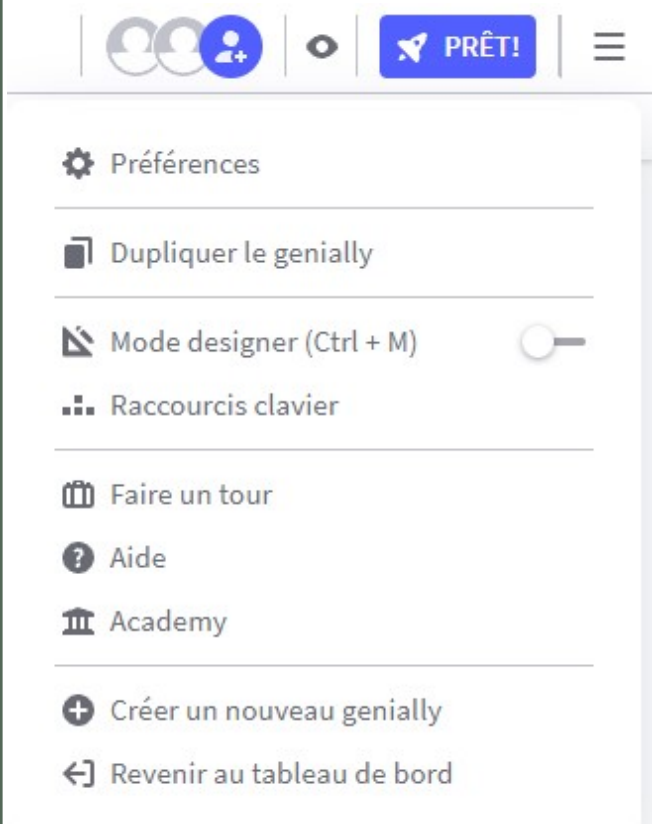
Dans la barre d'actions du haut, vous trouver :

- un champ qui permet de **nommer** le *Genial.ly*,
- un bouton (œil) pour **prévisualiser** le *Genial.ly* en cours de création,
- un bouton prêt qui permet de **publier** le *Genial.ly*,



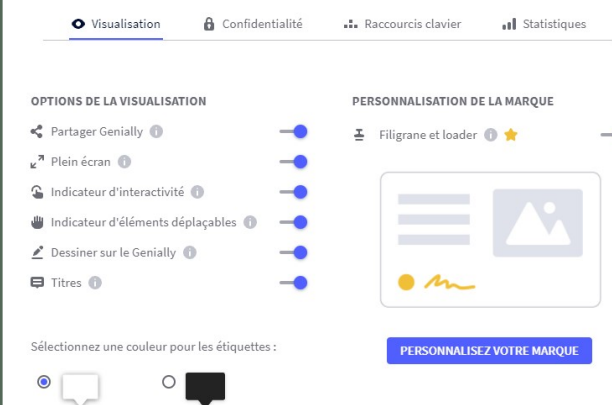
En cliquant sur **Publier**, une fenêtre s'ouvre. Vous avez notamment la possibilité de rendre réutilisable votre *Genial.ly*. Si vous choisissez cette option, tout utilisateur pourra récupérer une copie de votre *Genial.ly* dans son tableau de bord et le modifier.

- une icône (trois lignes horizontales) donne accès aux **préférences**.



C'est ici que vous pourrez opérer une série de choix comme :

- la possibilité à tout utilisateur d'accéder à l'iframe de votre *Genial.ly* pour en permettre l'intégration,
- la possibilité de passer en plein écran,
- la présence de l'indicateur d'activité ou d'éléments déplaçables sur chaque page ou il y en a.,
- la possibilité de dessiner sur le *Genial.ly*,
- le choix du fond des étiquettes (noir ou blanc).

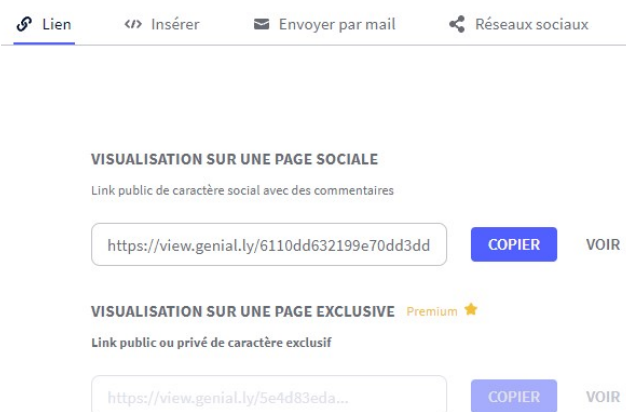


3. Partager votre *Genial.ly*

Votre *Genial.ly* est maintenant prêt à être partagé. Depuis votre panneau de contrôle accessible en cliquant sur l'icône *Genial.ly* en haut à droite, vous pouvez choisir le mode de partage.

En passant le curseur sur le *Genial.ly* que vous souhaitez partager, celui-ci devient grisé et des icônes apparaissent. Cliquez alors sur l'icône .

La fenêtre suivante apparaît.



Vous avez alors la possibilité de récupérer l'URL du *Genial.ly* ou encore son code d'intégration (`/iframe - </>`). Vous pouvez l'envoyer directement par email, le partager sur les réseaux sociaux ou encore dans un Google Classroom ou sur Teams.

Vous voilà prêt à *Genial.ly*ser vos cours !

Montrez-nous vos productions !

Et pourquoi pas les partager avec les membres de Probio ?

Si le coeur vous en dit, envoyez-nous le lien de vos *Genial.ly* en vue de les publier dans le prochain numéro.

Choisissez le paramétrage pour les rendre consultables, importables ou même réutilisables.

Etre membre de Probio, c'est aussi aider ses collègues !