

## ➤ H5P Interactive vidéo

### Réaliser une vidéo interactive

Cette fonctionnalité du module H5P permet de construire une vidéo interactive, à partir d'une vidéo importée ou d'un service en ligne d'hébergement de vidéo (*You Tube*). Il est ainsi possible de chapitrer la vidéo, d'insérer des images, des indications écrites, des liens et d'émailler le visionnage de questions (QCM, phrases à trous...)

#### Piste pédagogique :

- Pédagogie inversée : adapter une vidéo trouvée sur *Youtube* pour une utilisation plus pertinente en vue de la leçon.
- Préparation de capsules de remédiation ou d'approfondissement interactives visionnées en classe ou à la maison.
- Préparation de capsules interactives afin de réviser la leçon.

#### ▶ Etape 1 : création de l'activité H5P

1. Dans votre cours Moodle, **activez le mode édition** en cliquant sur l'engrenage qui vous permet d'ajouter du contenu dans votre cours et en choisissant dans le menu « Activer le mode édition ».
2. Dans la section souhaitée, cliquez sur « **Ajouter une activité et ressource** » et choisissez dans la partie « Activités » du menu déroulant « **H5P Contenu interactif** ».



#### ➤ Dans le formulaire qui s'affiche :

##### Ajout Contenu interactif à Section 1

Description :



Cherchez :

Afficher la description sur la page de cours

Éditeur :

H5P Sélectionner le type d'activité

Créer une activité  Télécharger

Rechercher des types d'activités

Tous les types d'activités (43 résultats)

Afficher : **Triés récemment en premier** Plus récents en premier A à Z

**Interactive Video**  
Create videos enriched with interactions.

[Détails](#)

1. Si vous le souhaitez, rédigez une brève description et dans ce cas cochez la case « Afficher la description sur la page de cours ».
2. Cliquez sur **Sélectionner le type d'activité** afin de choisir le type d'activité que vous souhaitez construire.
3. Choisir « **Interactive Video** » dans la liste déroulante listant l'ensemble des activités disponibles. Le bouton « **Détails** » permet d'accéder à une description du module et à un exemple d'activité.

- La construction de votre activité H5P terminée, n'oubliez pas de cliquer en bas de la page sur « **Enregistrer et revenir au cours** » ou « **Enregistrer et afficher** ».

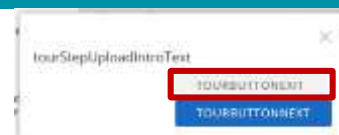
Enregistrer et revenir au cours    Enregistrer et afficher

- Si vous souhaitez modifier votre activité H5P, il suffit de l'afficher dans Moodle, de cliquer sur l'engrenage associé à l'activité, en haut à droite de celle-ci et de sélectionner « **Paramètres** » dans le menu déroulant.



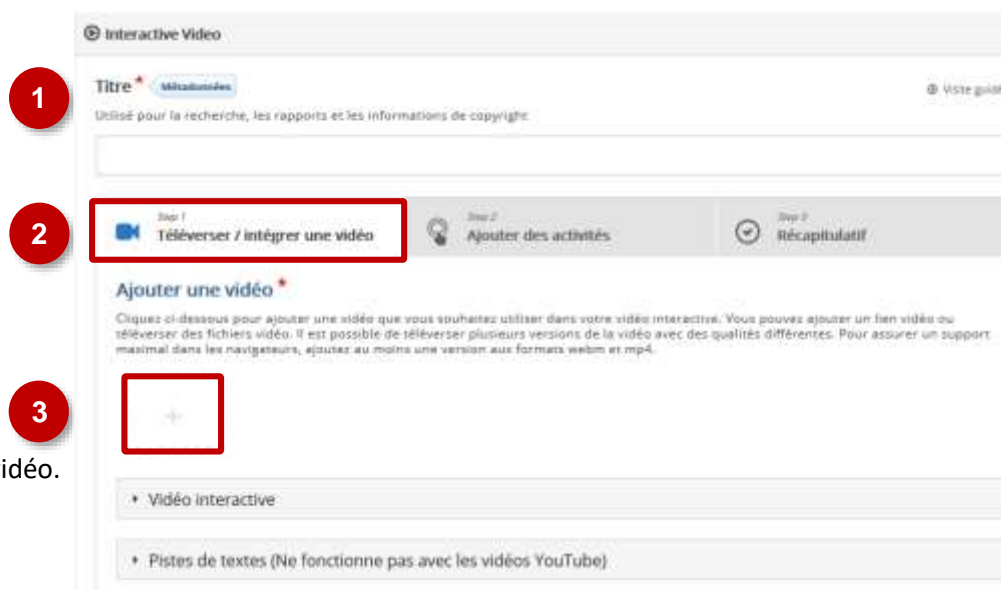
### ▶ Sélectionner la vidéo et paramétrer l'activité

- Lors de l'ouverture du module d'édition, il est possible qu'une fenêtre de tutoriel s'ouvre. Fermez-la en cliquant sur « **Tour Button Exit** ».



- Sélectionner la vidéo.

1. Donner un titre à votre activité interactive vidéo.
2. L'onglet « **Envoyer/Intégrer une vidéo** » doit être sélectionné.

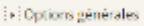


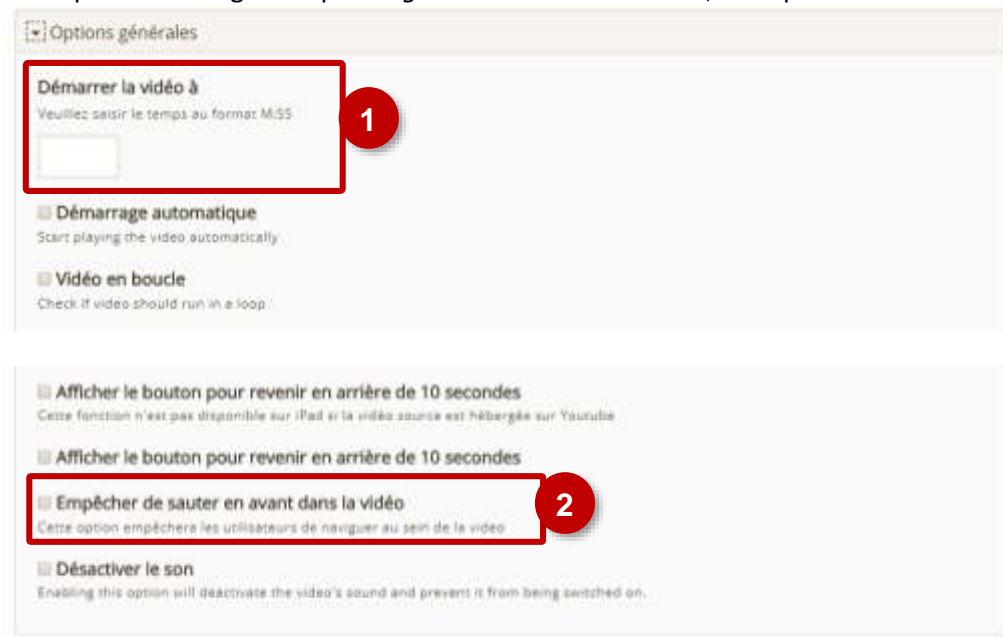
3. Cliquer sur « + » pour ajouter la vidéo.

4. A l'aide de la boîte de dialogue qui apparaît vous pouvez :
  - **Télécharger la vidéo** à partir de votre disque dur (format mp4). Votre vidéo doit être d'une taille raisonnable (pas plus de 16 Mo).
  - **Coller directement le lien d'une vidéo trouvée sur Youtube.**



## Paramétrer l'activité

En cliquant sur l'onglet « Options générales » , vous pouvez avoir accès à quelques paramètres utiles.



1. **Démarrer la vidéo** à partir d'un temps donné.

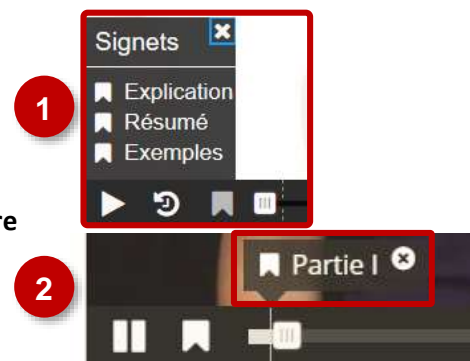
2. **Empêcher l'élève à naviguer dans la vidéo** et ainsi le contraindre à la voir en entier.

## Chapitrer la vidéo

Interactive Vidéo offre la possibilité de chapitrer l'extrait retenu. Vérifiez que l'onglet « Ajouter des activités » est bien sélectionné.



1. Positionnez pour cela la vidéo à l'endroit où vous souhaitez créer un chapitre puis **cliquez sur le marque-page à droite du bouton de lecture** et sur « Signets ».
2. Afin de **modifier le nom du marque-page** ainsi créé, cliquez sur celui-ci.



## Ajouter des activités dans la vidéo

### Les activités

Intégrer les activités dans la vidéo se fait de façon très simple.


















1. Vérifiez que l'onglet « Ajouter des activités » est bien sélectionné.



2. **Positionnez le témoin de lecture** à l'endroit où vous souhaitez intégrer l'activité.

3. **Sélectionner le type d'activité à intégrer.**

**Les activités disponibles sont les suivantes :**

 Etiquette	 Vrai/Faux
 Texte	 Texte à trous
 Tableau	 Glisser déposer
 Lien	 Sélectionner les bons mots
 Image	 Glisser déposer du texte
 Sélectionnez la bonne affirmation	 Aller au temps déterminé
 Question à choix unique	 Rendre cliquable un élément de la vidéo
 Question à choix multiples	

Sur la barre de lecture de la vidéo, les activités insérées sont signalées par de petites icônes en couleur, le plus souvent des pastilles.

Cliquez sur la pastille pour vous rendre directement à celle-ci.



### ➡ Déterminer la façon dont l'activité s'insère dans la vidéo

Avant de paramétrer l'activité, il vous sera parfois demandé de préciser la façon dont elle apparaîtra au cours de la lecture de la vidéo. Vérifiez que l'onglet « **Ajouter des activités** » est bien sélectionné.

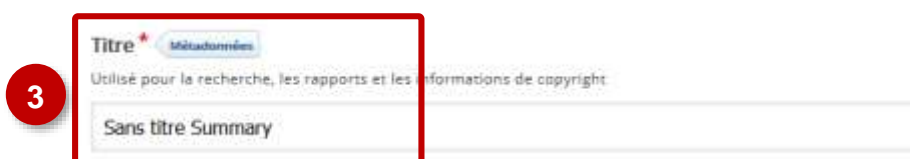


3. **La plage d'apparition** doit être définie pour l'ensemble des contenus sauf pour l'élément *Etiquette (Label)* :

- Précisez la partie de la vidéo exacte sur laquelle le contenu est visible
- Cochez la case « **Mettre la vidéo en pause** si vous souhaitez que la vidéo marque un arrêt sur le contenu inséré.

2. Vous devez choisir **la façon dont le contenu** apparaît (sauf pour *Navigation Label/Etiquette, Hotspot/Bouton de navigation, Crossroads/Aller au temps déterminé*) :

- Soit l'élève doit cliquer sur un bouton pour faire apparaître le contenu. Dans ce cas, vous pourrez associer au bouton une étiquette de titre.
- Soit le contenu est directement intégré à la vidéo (*Cadre*).



3. **Le titre** : il est obligatoire pour chaque activité ajoutée sauf pour l'étiquette (label) et du texte.

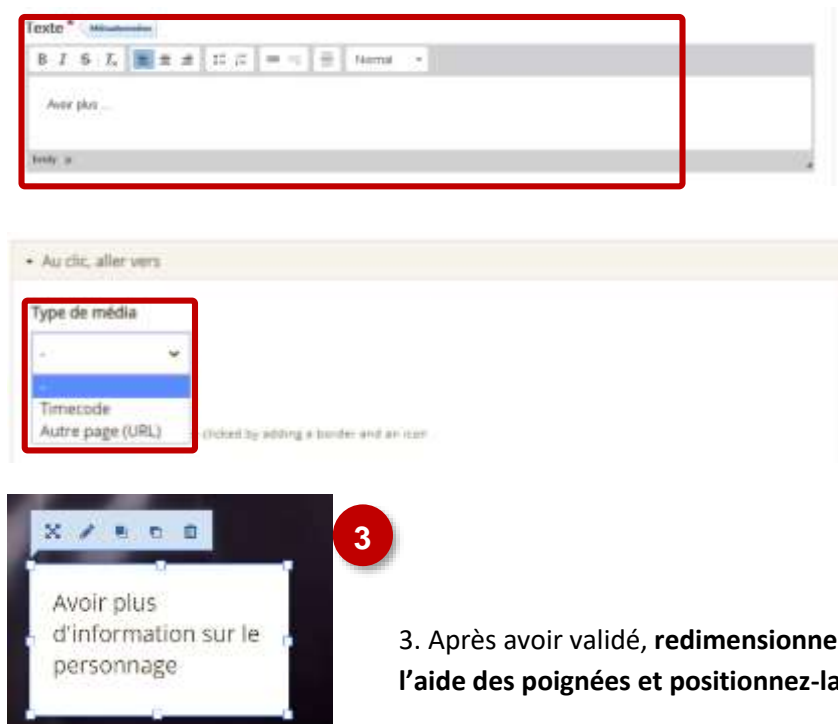
## ▶ Label / Insérer une étiquette

L'étiquette permet de faire apparaître sur la vidéo une étiquette avec quelques mots que vous pouvez positionner comme vous le souhaitez sur l'image.



1. Entrez le texte de l'étiquette.
2. Validez
3. Glisser-déposer l'étiquette à l'endroit où vous le souhaitez sur l'image.

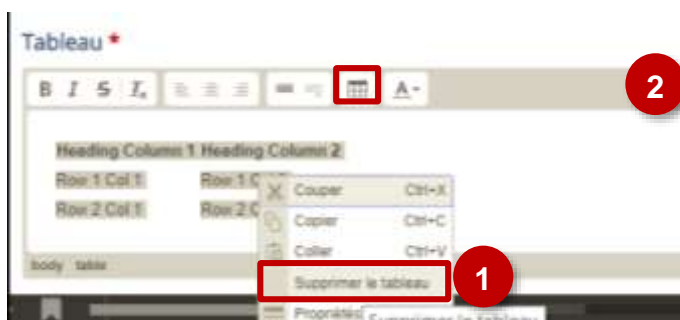
## ▶ Text / Insérer un texte



1. Entrez le texte.
2. Si vous le souhaitez, **vous pouvez choisir une action à effectuer si l'utilisateur clique sur le texte** :
  - *Codage temporel* : aller à un temps donné.
  - *Autre page (URL)* : renvoyer à une page internet.
3. Après avoir validé, **redimensionnez la boîte de texte à l'aide des poignées et positionnez-la sur la vidéo.**

## ▶ Table / Insérer un tableau

Afin d'obtenir un meilleur résultat, il est conseillé de supprimer les éléments entrés par défaut lorsque vous insérez un tableau dans une vidéo et de créer un nouveau tableau aux bonnes dimensions.



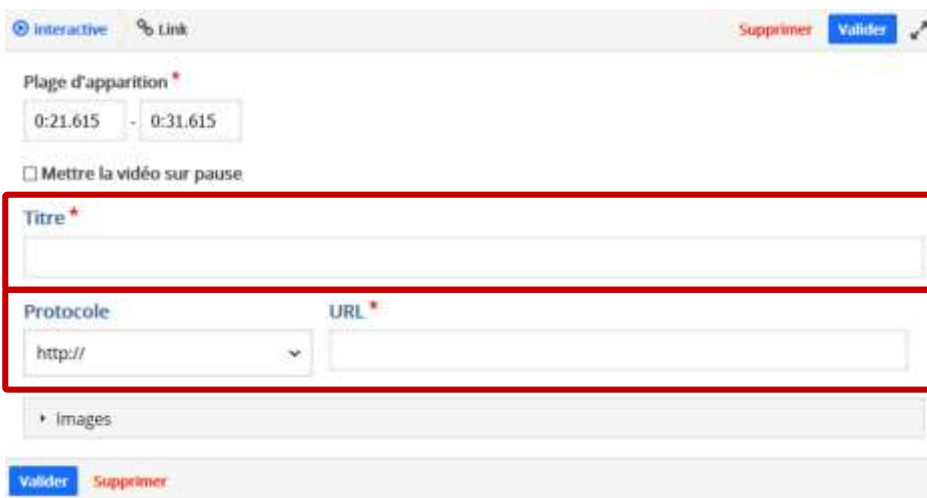
1. Surlignez le tableau entré par défaut, faites un clic droit dessus et choisissez **supprimer le tableau.**
2. Créez un nouveau tableau en cliquant sur le tableau dans la barre d'outils au-dessus de la boîte de texte.



3

3. Entrez les caractéristiques du tableau souhaité avant de valider puis d'entrer les données à l'intérieur.

### ▶ Link / Insérer un lien



1

1. Entrez le texte sur lequel l'utilisateur devra cliquer pour accéder à la page liée.

2

2. Entrez l'adresse de la page internet. Pensez à préciser le protocole (*http* ou *https* la plupart du temps). Validez.

### ▶ Image / Insérer une image



1

1. En cliquant sur « Ajouter », téléchargez l'image à partir de votre disque dur.

2

2. Entrez un texte alternatif. Celui-ci apparaîtra en cas de problème d'affichage de l'image.

3

3. Vous pouvez entrer un texte de survol, qui apparaîtra lorsque la souris de l'utilisateur sera positionnée au-dessus de l'image.

4

4. Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir une action à effectuer si l'utilisateur clique sur l'image :

- *Codage temporel* : aller à un temps donné.
- *Autre page (URL)* : renvoyer à une page internet.

## ► Statements / Sélectionnez la bonne affirmation

Texte d'introduction \*

I sera affiché au-dessus de la consigne.

Choisissez l'affirmation exacte.

1. Adaptez la consigne si nécessaire.

Résumé \*

Texte # par défaut

+ Affirmations



Liste des affirmations pour le résumé - la première affirmation de la liste est correcte. \*

affirmation

affirmation

Ajouter affirmation

2. Entrez vos affirmations. La première affirmation de la liste est l'affirmation correcte. Vous pouvez librement :

- Déplacer  ;
- Supprimer  ;
- Ajouter des affirmations

Ajouter affirmation

► Indice

3. Ajoutez un indice si nécessaire.

AJOUTER AFFIRMATIONS

4. Ajoutez d'autres affirmations.

## ► Single Choice Set / Question à choix unique

Deux questions à choix unique sont créées par défaut. Si vous n'avez besoin que d'une seule question, pensez à supprimer la seconde afin de pouvoir enregistrer.

Question & réponses possibles 

4

Question \*

1

1. Entrez le texte de la question.




Réponses possibles - la première de la liste est celle qui est juste. \*

Réponse possible

Réponse possible

2

2. Entrez les réponses possibles. La première réponse doit être la bonne. Vous pouvez librement :

- Déplacer  ;
- Supprimer  ;
- Ajouter des réponses 

Ajouter réponse

AJOUTER QUESTION

3

3. Ajoutez une nouvelle question. Validez.

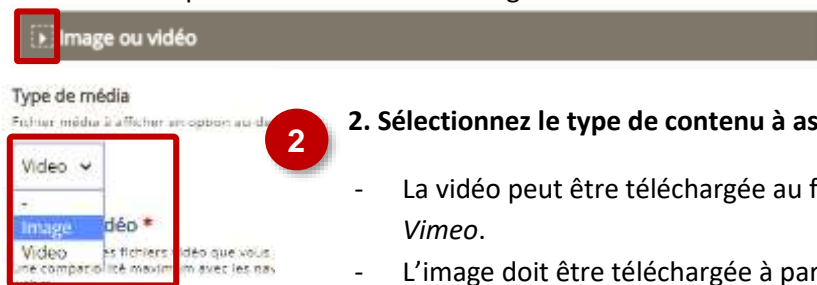
► Opacité des étiquettes

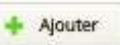
4. Changez l'ordre des questions ou supprimer les questions inutiles.

## ▶ Multiple Choice / Question à choix multiples

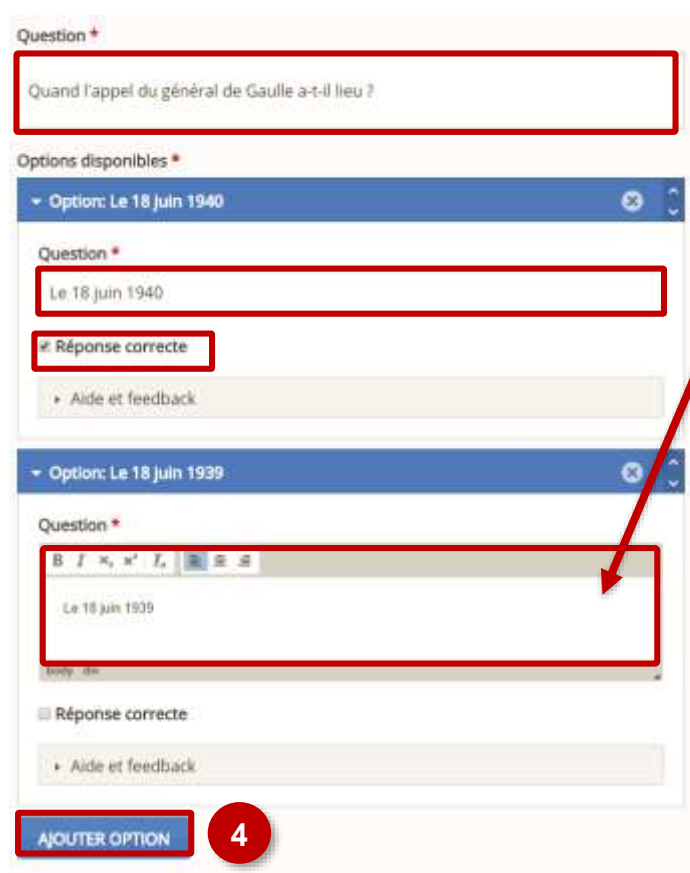
### 👉 Associer un fichier média

Il est possible d'associer une image ou une vidéo à l'exercice. Cette ressource apparaîtra en haut de l'exercice.



- 1. Cliquez sur l'onglet** pour développer le menu.
- 2. Sélectionnez le type de contenu à associer :**
  - La vidéo peut être téléchargée au format mp4, ou liée à partir de *Youtube* ou *Vimeo*.
  - L'image doit être téléchargée à partir de votre disque dur en cliquant sur 

### 👉 Entrez la question et ses réponses

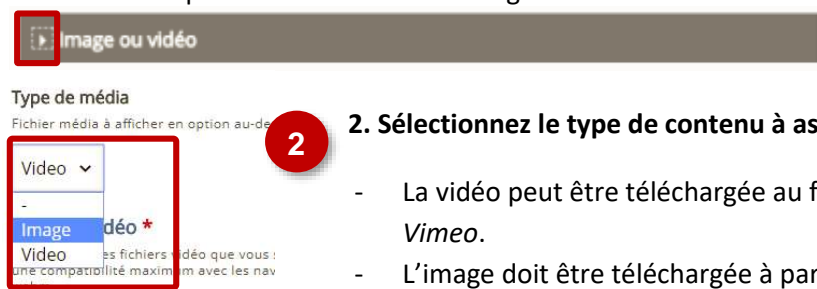



- 1. Entrez le texte de la question.**
- 2. Entrez les réponses possibles.**
- 3. Sélectionnez les réponses correctes** en cochant la case associée à ou aux bonnes réponses.
- 4. Cliquez sur « Ajouter option »** pour ajouter d'autres options de réponse. **Validez.**

## ▶ True False Question / Question vrai ou faux

### 👉 Associer un fichier média

Il est possible d'associer une image ou une vidéo à l'exercice. Cette ressource apparaîtra en haut de l'exercice.



- 1. Cliquez sur l'onglet** pour développer le menu.
- 2. Sélectionnez le type de contenu à associer :**
  - La vidéo peut être téléchargée au format mp4, ou liée à partir de *Youtube* ou *Vimeo*.
  - L'image doit être téléchargée à partir de votre disque dur en cliquant sur 



## ➤ Entrer la question

Question \*

L'appel du général de Gaulle a lieu le 18 juin 1940.

1

1. Entrez votre affirmation.

Bonne réponse \*

 Vrai  Faux

2

2. Déterminez sa véracité.

Options générales

 Activer le bouton "Recommencer"

L'option "Score complet requis" requiert que l'option "Réessayer" soit activée

 Activer le bouton "Voir la solution"

 Afficher la fenêtre de confirmation pour "Vérifier"

 Afficher la fenêtre de confirmation pour "Recommencer"

 Vérifier automatiquement la réponse cochée

Noter que l'accessibilité sera pénalisée si cette option est activée.

Commentaire pour une réponse correcte

Ceci remplacera le commentaire par défaut. Variables disponibles: @score et @total.

3

3. Dans les options générales, si besoin, adaptez le *feedback* en fonction du type de réponse.

Validez.

Commentaire pour une mauvaise réponse

Ceci remplacera le commentaire par défaut. Variables disponibles: @score et @total.

## ▶ Fill in the Blanks / Texte à trous

### ➤ Associer un fichier média

Il est possible d'associer une image ou une vidéo à l'exercice. Cette ressource apparaîtra en haut de l'exercice.

Fichier média: Image

1

1. Cliquez sur l'onglet pour développer le menu.

Type de média

Fichier média à afficher en option au-dessus de :

2

2. Sélectionnez le type de contenu à associer :


- La vidéo peut être téléchargée au format mp4, ou liée à partir de *Youtube* ou *Vimeo*.
- L'image doit être téléchargée à partir de votre disque dur en cliquant sur « *Ajouter* » .

### ➤ Entrer le texte à trous

Le texte à trous est séparé en blocs. En toute logique, chaque bloc correspond à une phrase. Dans le texte :

- Les mots que l'élève devra entrer doivent être encadrés par des astérisques \*\*. Ex : \*18 juin 1940\*
- Si différentes possibilités de réponse existent, séparez les réponses par un slash /.  
Ex. : \*18 juin 1940/18 juin 40\*
- Il est possible de laisser un indice pour chaque blanc. Celui doit être introduit par deux points :  
Ex. : \*18 juin 1940/18 juin 40:Le mois et l'année sont attendus\*

Blocs de texte \*

Ligne de texte

*Show instructions*

**B I U S I\_x**

L'appel du général De Gaulle à la résistance est radiodiffusé le \*18 juin 1940/18 juin 40:Le mois et l'année sont attendus\*.]

body p

**AJOUTER BLOC DE TEXTE**

1. Entrez le texte de la question en respectant la syntaxe.

2. Ajouter un bloc de texte supplémentaire.

### ➤ Vérifier les options

3. Par défaut, *Fill in the Blanks* est sensible à la casse. Vous pouvez changer ce paramètre dans les « Options générales » de la question. Il est aussi possible d'accepter de petites fautes d'orthographe.

Options générales.

Activer le bouton "Recommencer"

L'option "Score complet requis" requiert que l'option "Réessayer" soit activée.

Activer le bouton "Voir la correction"

Vérifier les réponses instantanément dès la saisie.

Sensible à la casse  
La saisie de l'utilisateur devra être exactement identique à la réponse attendue.

Obliger l'utilisateur à remplir tous les blancs avant de voir la correction.

Afficher les blancs sur des lignes séparées.

Afficher la fenêtre de confirmation pour "Vérifier"  
Cette option n'est pas compatible avec l'option "Vérifier les réponses instantanément dès la saisie."

Afficher la fenêtre de confirmation pour "Recommencer"

Accepter de petites fautes d'orthographe  
Si cette option est activée, la réponse avec des fautes d'orthographe va également être considérée comme correcte (1 faute acceptée, plus que 9 caractères - 2 fautes acceptées).

## ▶ Drag and Drop / Glisser-déposer

### ➤ Régler les paramètres de l'activité

**Réglages**

**Titre de la question \***  
Utilisée dans les résumés, statistiques, etc.

Glisser-déposer

**Afficher le titre**  
Déclichez cette option si vous ne voulez pas que le titre de cette question s'affiche. Ce titre sera quand même affiché dans les résumés, les statistiques, etc.

**Image d'arrière-plan**  
Sélectionnez une image d'arrière-plan pour votre activité (facultatif).

**Ajouter**

**Taille de la zone de l'activité \***  
Spécifiez la hauteur et la largeur (en pixels) de la zone de l'activité.

620 x 310

1. Vous accédez aux paramètres généraux de l'activité par l'onglet réglage de la boîte de dialogue.

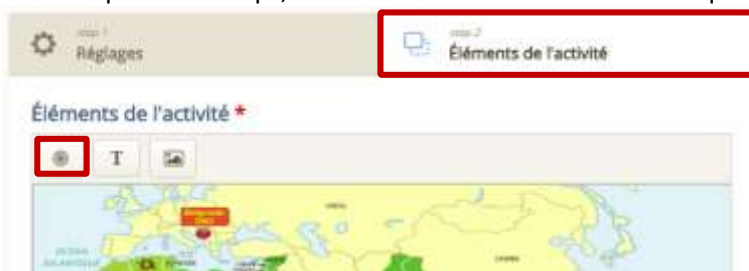
2. Si nécessaire, modifiez le titre de la question.

3. Si votre activité doit se faire sur une image de fond, ajoutez celle-ci. Une fonction rognage est accessible une fois l'image téléchargée.

4. Si nécessaire, modifiez la taille de l'activité. Nous vous conseillons de revenir sur ce réglage une fois l'activité élaborée et visualisée une première fois.

### ➔ Insérer les zones de dépôt

Dans un premier temps, il faut déterminer les zones sur lesquelles les élèves pourront déposer du texte ou des images.







1. La suite du paramétrage se fait en sélectionnant **l'onglet éléments de l'activité**.
2. Cliquez sur l'icône « **Insérer une zone de dépôt** » pour créer une zone de dépôt. Créez autant de zone de dépôt que nécessaire.

#### Pour chaque zone de dépôt :



3. **Donnez un nom unique à chaque zone de dépôt.**
4. Vous pouvez choisir de **rendre le nom de la zone de dépôt, appelé étiquette, visible à l'élève ou non**. Ici, la zone de dépôt sera visible.
4. **Si la zone de dépôt ne peut contenir qu'un seul élément, pensez à cocher la case.**
5. **Validez.**

Une fois la zone de dépôt créée, elle apparaît dans la fenêtre de visualisation. Vous pouvez la sélectionner pour l'éditer , la supprimer , la copier, la coller , et la déplacer  à l'endroit où elle doit figurer.



6. Après l'avoir sélectionnée, **glissez-déposez la zone de dépôt au bon endroit.**

➔ Insérer le texte et les images à déposer et les associer aux zones de dépôt



En fonction du type de contenu que vous voulez faire glisser-déposer à l'élève, **sélectionnez l'image ou le texte.**


Le fonctionnement est identique pour les deux éléments.

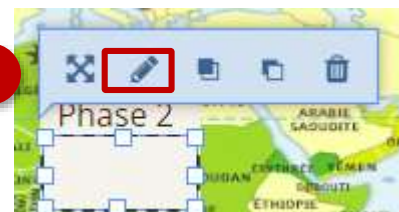
**Pour chaque contenu à glisser-déposer :**



1. Entrez le **texte à glisser-déposer**. Si c'est une image, il vous faudra la télécharger.
2. **Déterminez les zones de dépôt avec lesquelles l'élément pourra être associé**. Il s'agit ici de déterminer les endroits où l'élève pourra déposer l'élément, que sa réponse soit juste ou non.
3. **Si l'élément peut être déposé sur plusieurs zones**, cochez la case. Autrement l'élément sera unique.
4. **Validez.**

➔ Associez les zones de dépôt aux bons contenus

1. Il faut enfin associer chacun des éléments texte ou image déplaçables à la bonne zone de dépôt afin de déterminer les réponses justes. Sélectionnez pour cela chaque zone de dépôt et cliquez sur modifier .



2. Dans la boîte de dialogue, vous pouvez maintenant **sélectionner les bonnes réponses.**

▶ **Mark the Words / Sélectionnez les bons mots**

Mark The Words est disponible dans H5P indépendamment de Quiz.

**Consigne \***

Expliquez ce que doit faire l'utilisateur.

Sélectionnez les verbes conjugués de la phase.

1

1. **Modifiez la consigne** si nécessaire.

**Champ de texte \***

**Show instructions**

**B I T<sub>x</sub>** [Liste à puces] [Liste à puces] [Liste à puces] Normal

C' \*était\* l'hiver sur Bellville et il y \*avait\* cinq personnages. Six, en comptant la plaque de verglas. Sept, même, avec le chien qui \*avait accompagné\* le petit à la boulangerie. Un chien épileptique, sa langue \*pendait\* sur le côté.

2

2. **Entrez votre texte.** Les mots que l'élève doit sélectionner doivent être encadrés par des astérisques \*\*.

Ex. : il y \*avait\* cinq personnages.

▶ **Drag Text / Glisser-déposer du texte**

↳ **L'interface**

**Consigne \***

La consigne indique ce que l'utilisateur doit faire:

Glissez les étiquettes dans les bonnes cases.

1

1. **Modifiez la consigne** si nécessaire.

**Question \***

**Show instructions**

- Le maréchal Pétain appelle à l'armistice le \*17 juin 1940\ -Il s'agit de la veille de l'appel du général de Gaulle\La date est sue\*

- Le général de Gaulle lance son appel à Londres le \*18 juin 1940:Glisser et déposer la date de l'appel à la résistance\*

2

2. **Entrez votre texte,** y compris les mots à glisser-déposer en respectant la syntaxe de la question.

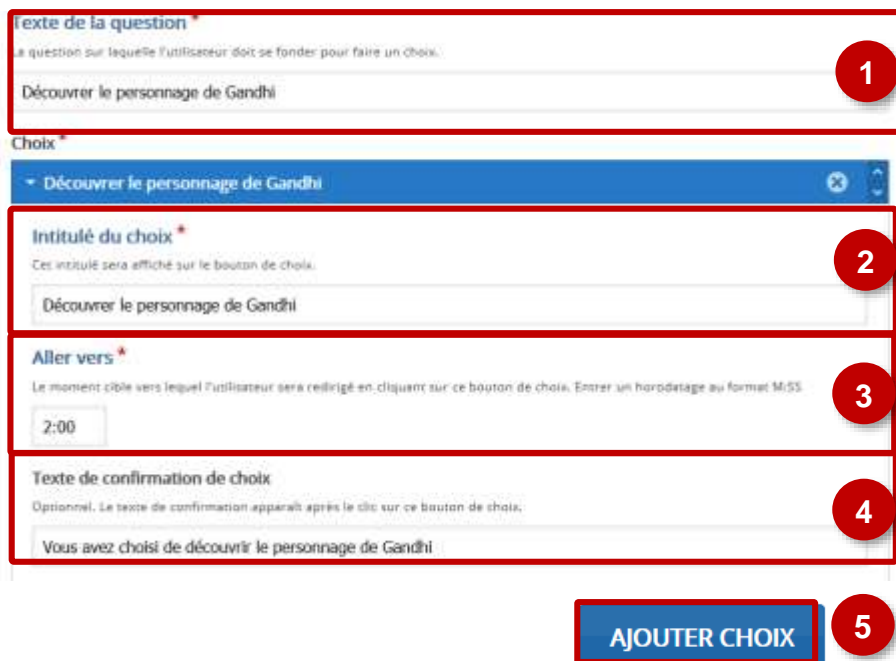
↳ **Syntaxe de la question**

Un système de balise permet de programmer la question :

- Les mots ou parties de phrases à glisser déposer doivent être encadrés par des astérisques \*\*.  
Ex : \*18 juin 1940\*
- Il est possible de laisser un indice pour chaque blanc. Celui doit être introduit par deux points :  
Ex. : \*18 juin 1940/18 juin 40:Glisser et déposer la date de l'appel à la résistance\*
- Un *feedback* particulier peut être prévue en cas de réponse bonne ou fausse. Il est introduit entre les astérisques par un antislash \ :
  - o Entrez \+ pour le *feedback* en cas de réponse positive. Ex. : \*17 juin 1940\+La date est sue\*
  - o Entrez \- pour le *feedback* en cas de réponse négative. Ex. : \*17 juin 1940\ -Il s'agit de la veille de l'appel du général de Gaulle\*

## ► Crossroads / Aller à un temps déterminé

Crossroads permet, à un moment donné de la vidéo, de proposer un choix qui permettra de l'orienter vers une séquence particulière. Deux choix sont proposés par défaut mais il est possible d'en ajouter.



**1** Texte de la question \*

La question sur laquelle l'utilisateur doit se fonder pour faire un choix.

Découvrir le personnage de Gandhi

**2** Intitulé du choix \*

Cet intitulé sera affiché sur le bouton de choix.

Découvrir le personnage de Gandhi

**3** Aller vers \*

Le moment cible vers lequel l'utilisateur sera redirigé en cliquant sur ce bouton de choix. Entrer un horodatage au format M:SS.

2:00

**4** Texte de confirmation de choix

Optionnel. Le texte de confirmation apparaît après le clic sur ce bouton de choix.

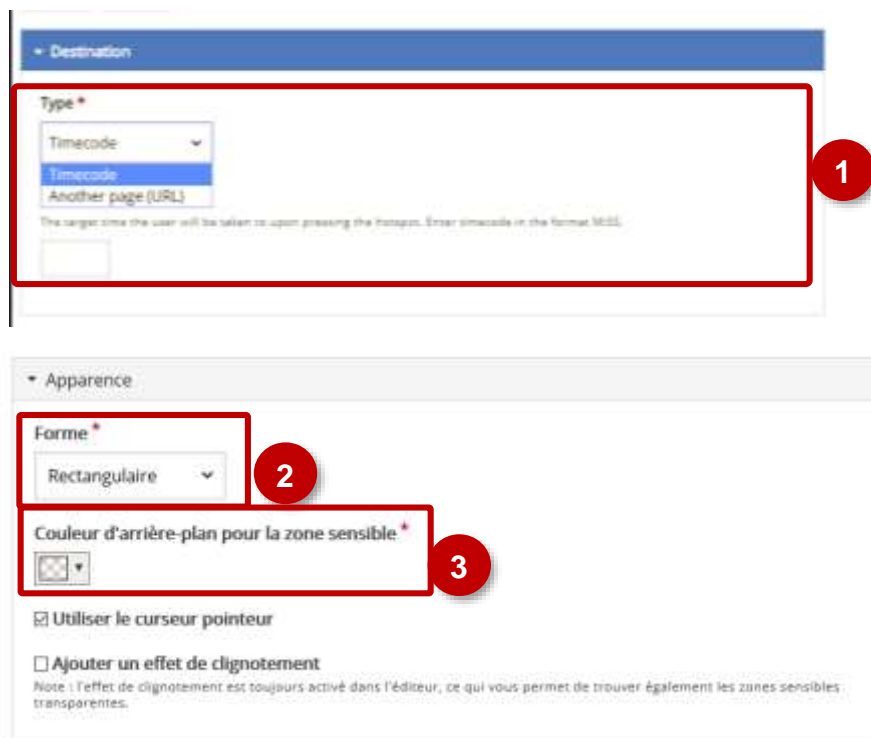
Vous avez choisi de découvrir le personnage de Gandhi

**5** AJOUTER CHOIX

- 1. Entrez la question ou le texte présentant le choix proposé.**  
Par exemple, « Découvrez le personnage de Gandhi »
- 2. Entrez l'intitulé du choix proposé.**
- 3. Entrez le temps de la vidéo vers lequel l'utilisateur sera renvoyé s'il sélectionne ce choix.**
- 4. Entrez le texte de confirmation qui apparaîtra une fois le choix effectué.**
- 5. Ajoutez un nouveau choix.**

## ► Navigation Hotspot / Rendre cliquable un élément de vidéo

Cette fonctionnalité vous permettra de sélectionner une portion de l'image afin de la rendre cliquable. Elle renverra vers un site internet ou une autre partie de la vidéo.



**1** Destination

Type \*

Timecode

Timecode

Another page (URL)

The target time the user will be taken to upon pressing the hotspot. Enter timecode in the format M:SS.

**2** Apparence

Forme \*

Rectangulaire

**3** Couleur d'arrière-plan pour la zone sensible \*

Utiliser le curseur pointeur

Ajouter un effet de clignotement

Note : l'effet de clignotement est toujours activé dans l'éditeur, ce qui vous permet de trouver également les zones sensibles transparentes.

- 1. Choisissez si la zone doit renvoyer vers une autre partie de la vidéo ou un site web :**
  - Si vous choisissez un site web, il faudra entrer l'adresse ;
  - Si vous choisissez une autre partie de la vidéo il faudra entrer le temps spécifié. (Timecode)
- 2. Choisissez la forme de la zone** (rectangulaire, ronde, rectangulaire avec des bords arrondis)
- 3. Choisissez la couleur de la zone.**

Par défaut celle-ci est transparente et n'apparaît donc pas visuellement.

Textes

**Texte alternatif \***  
 Décrit le sujet de la zone sensible. La fonction est utilisée pour la synthèse vocale

Une pomme est sur la table

Intitulé de la zone sensible

Montrer l'intitulé

4

**4. Entrez un texte alternatif.**

Celui-ci est utilisé pour la description audio des pages à destination des malvoyants.

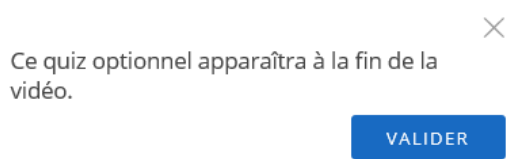


5

5. Après avoir validé vos choix, **il vous reste à positionner correctement l'élément dans la page** en utilisant les poignées pour redimensionner et le système de glisser-déposer.

**► Le récapitulatif**

Si vous le souhaitez, vous pouvez terminer le visionnage de la vidéo par un exercice récapitulatif dans lequel l'élève doit choisir les bonnes affirmations.



Ce n'est en rien une obligation mais cela permet de revenir une dernière fois sur les messages et contenus clefs de la vidéo.

Éditeur de vidéo interactive

Envoyer/intégrer une vidéo Ajouter des activités **Récapitulatif**

Texte d'introduction \*

Choisissez l'affirmation exacte...

Résumé \*

Affirmations

Liste des affirmations pour le résumé - la première affirmation de la liste est correcte. \*

affirmation

**Sélectionnez l'onglet « Récapitulatif »** et reportez-vous à la partie *Statements (p7)* du présent tutoriel pour remplir la boîte de dialogue.