

Intégrer du code iframe

Vous souhaitez intégrer un élément extérieur à Moodle dont vous disposez du code InlineFrame (tel qu'une vidéo déposée sur <https://pod.unicaen.fr/>, un exercice de simulation PHET en Sciences (https://phet.colorado.edu/_m/fr/) etc...). Il faudra alors dans un premier temps récupérer le code iframe puis l'intégrer à votre espace de cours.

Récupérer le code iframe

Le code iframe est reconnaissable par sa balise ouvrante `<iframe ...>`. De nombreux sites proposent l'option "intégrer </>" qui permet de récupérer le code iframe. Prenons l'exemple d'un exercice de simulation du site PHET de l'Université du Colorado. Sur cet exercice interactif de Biologie, le bouton "intégrer </>" est proposé

Neurone

- Biologie
- Neurones
- Cellules



DONNER

PhET est soutenu par



Le code iFrame est alors disponible.

TÉLÉCHARGEMENT
</> INTÉGRER

Intégrer une copie fonctionnelle de cette simulation

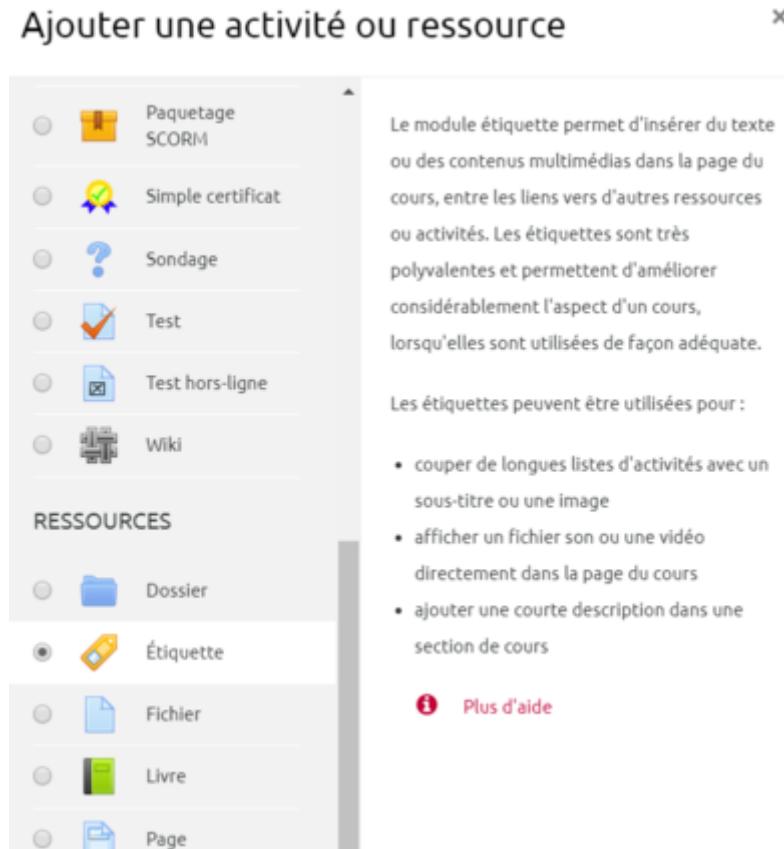
```
<iframe
src="https://phet.colorado.edu/sims/html/neuron/lates
t/neuron_fr.html" width="800" height="600"
```

Utiliser ce code HTML pour intégrer une copie fonctionnelle de cette simulation. Vous pouvez changer la largeur et la hauteur de la simulation intégrée en modifiant les attributs "width" and "height" du HTML.

Copier ce code pour pouvoir l'intégrer à votre espace de cours.

Intégrer le code sur l'espace de cours

Sur votre espace de cours, pour intégrer du code HTML, il faut utiliser "l'étiquette". Pour se faire, **activez le mode édition** puis **ajouter une activité ou une ressource** et sélectionnez "**étiquette**"



Dans l'étiquette sélectionnez "**afficher plus de boutons**" puis "**HTML**"

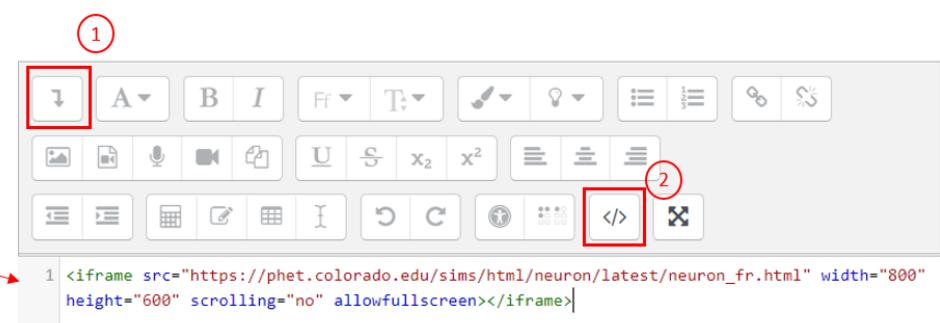
Ajout Étiquette

Tout déplier

Général

Contenu de l'étiquette

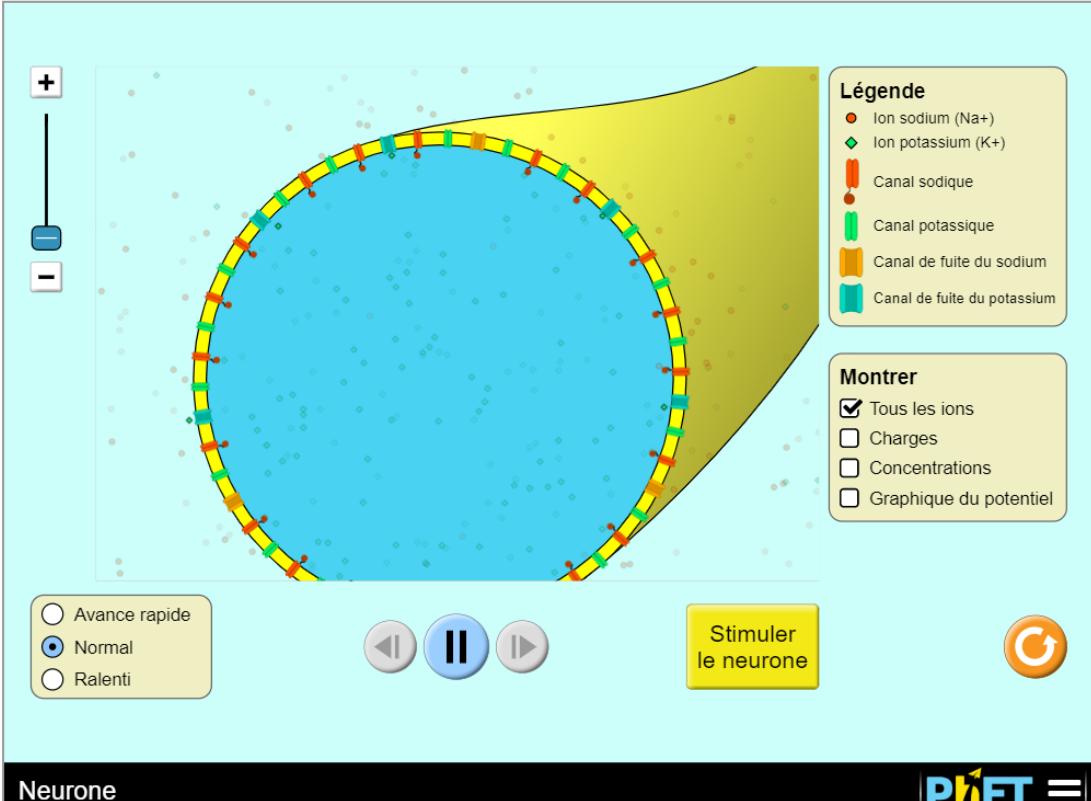
Collez le code iframe



Puis "**enregistrer**".

L'exercice de simulation interactif est alors intégrer dans l'espace de cours.

ECAMPUS UNICAEN Tous les cours Outils Aide Français (fr) ▾



The simulation shows a cross-section of a neuron membrane. The interior is blue, representing the cytoplasm, and the exterior is light blue. Small dots representing ions are shown moving across the membrane. A legend on the right identifies the ions: red dots for sodium (Na^+), green diamonds for potassium (K^+), and orange dots for chloride (Cl^-). The membrane itself is yellow and contains several channels: red for sodium, green for potassium, and orange for chloride. A legend on the left indicates the speed of the simulation: a circle with a plus sign for 'Avance rapide' (fast forward), a circle with a dot for 'Normal' (normal speed), and a circle with a minus sign for 'Ralenti' (slow motion). Control buttons at the bottom include a left arrow, a play/pause button, a right arrow, a yellow 'Stimuler le neurone' (stimulate the neuron) button, and a circular refresh button. A legend box on the right contains 'Légende' and 'Montrer' sections. The 'Légende' section lists the ions and channels. The 'Montrer' section has checkboxes for 'Tous les ions' (checked), 'Charges', 'Concentrations', and 'Graphique du potentiel'.

Neurone

Stimuler le neurone

PHET

From:
<https://webcemu.unicaen.fr/dokuwiki/> - CEMU

Permanent link:
https://webcemu.unicaen.fr/dokuwiki/doku.php?id=moodle:integrer_iframe&rev=1591783089

Last update: **23/06/2020 13:58**

