

LES TYPES D'EXERCICES 1

AUTEURS :

- Nisard ESSALHI

Créer un exercice

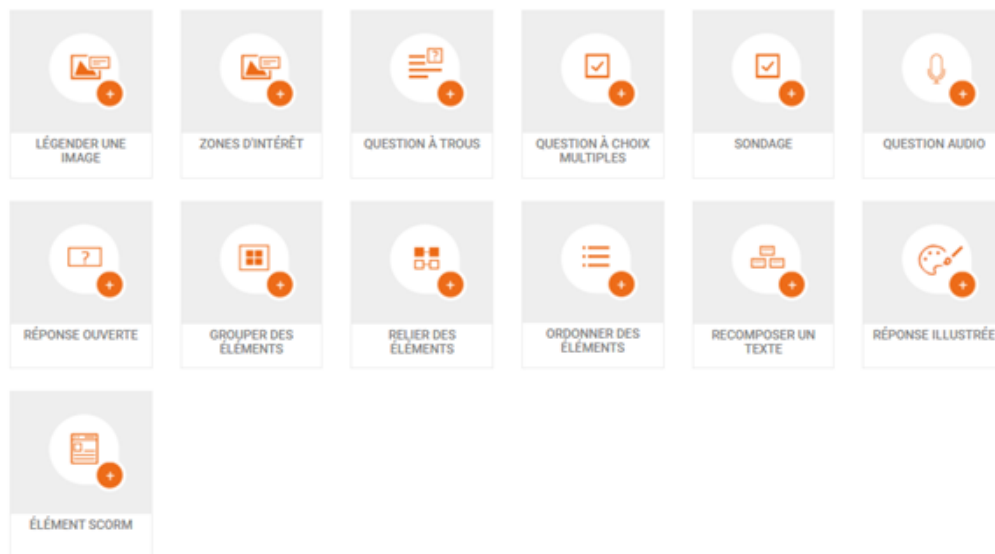
Les éléments évalués doivent être créés dans un module (cf. Tuto 5 – créer un module).

Dans l'interface « Créer un module », cliquer sur :

+ AJOUTER UN NOUVEL ÉLÉMENT

I. Les éléments évalués

Il y a 13 types d'éléments évalués.



II. Onglets de description et de paramétrage

DESCRIPTION

PARAMÉTRAGE

Chaque fenêtre de description d'un élément évalué propose différents champs à renseigner pour créer l'exercice.

La fenêtre de paramétrage va permettre de configurer cet élément. Par défaut les paramètres appliqués seront ceux hérités du paramétrage des options du module.

III. Paramétrer un exercice

Comportement

Comportement au passage à l'élément suivant :

☒ Passer à l'élément suivant ☐ Terminer le module ☐ Passer à l'élément

— Choisir un élément —

Permet de modifier l'enchaînement des éléments entre eux.

Limite de temps

☐ Redéfinir la limite de temps pour cet élément

☐ Pas de limite de temps ☐ Appliquer une limite de temps

0



seconde(s)

Ce paramètre remplace la limite de temps par élément définie pour le module

Permet de modifier la limite de temps pour cet élément en particulier et remplace la limite de temps pour les éléments du module si vous l'avez fixée dans les options du module.

Affichage en fin d'élément (résultats/corrections)

☐ Redéfinir l'affichage à la fin de cet élément

☐ Rien ☐ Erreurs ☐ Résultat ☐ Résultat avec correction

Ce paramètre remplace la règle d'affichage définie pour le module

Permet de choisir ce qu'on souhaite voir afficher à la fin de l'élément avant de passer à l'élément suivant : rien, erreurs, résultats et /ou corrections.

Sauvegarde des résultats

☐ Redéfinir la stratégie de sauvegarde sous forme de fichier du résultat pour cet élément

☐ Ne pas sauvegarder le résultat ☐ Sauvegarder le résultat

Ce paramètre remplace la règle de sauvegarde des résultats définie pour le module

Permet de modifier/supprimer la sauvegarde des résultats.

Niveau de difficulté

Difficulté

Choisir la difficulté ▼

Choisissez ici dans le menu déroulant le niveau de difficulté de votre élément (remplace la difficulté du module si différente) :

Difficulté

Choisir la difficulté ▼

Très facile

Facile

Moyen

Difficile

Très difficile

Indices

Indices

☐ Mettre un nouvel indice à disposition à chaque nouvelle tentative

 Délai avant chaque mise à disposition d'un indice : seconde(s)

Liste des indices

La liste des indices est actuellement vide

[+ AJOUTER UN NOUVEL INDICE](#)

Permet de donner à l'élève un indice (aide pour réaliser correctement ou réussir l'élément) à chaque nouvelle tentative sur l'élément.

IV. Description de l'élément évalué

Voici le détail de la page de création d'un élément « Légender une image » :

DESCRIPTION

PARAMÉTRAGE

Titre de l'élément :

Vélo

Élément / Consigne :

☒ Afficher dans une fenêtre

Formats ▾

B

I

U

~~S~~

x^2

x_z

Positionnez les étiquettes à l'emplacement approprié sur l'image.

Type d'affichage :

☒ Glisser déposer
☐ Saisie clavier

guidon

selle

volant

AJOUTER UNE ÉTIQUETTE

MODIFIER L'IMAGE DE FOND

Vous pouvez choisir et entrer un titre.

Vous pouvez garder la consigne proposée ou la modifier.

Dans cette exercice il y a deux types d'affichages possibles, ce qui va changer le type d'interaction sur l'exercice pour l'apprenant :

Type d'affichage : ☒ Glisser déposer ☐ Saisie clavier

L'option par défaut « Glisser déposer » proposera à l'apprenant des étiquettes qu'il devra replacer sur l'image dans des emplacements prévus à cet effet.

L'option « Saisie clavier » proposera à l'apprenant de saisir directement les réponses à l'aide de son clavier dans les emplacements prévus à cet effet.

Pour ajouter une image il faut cliquer sur :

MODIFIER L'IMAGE DE FOND

Ce qui ouvre cette fenêtre contextuelle :

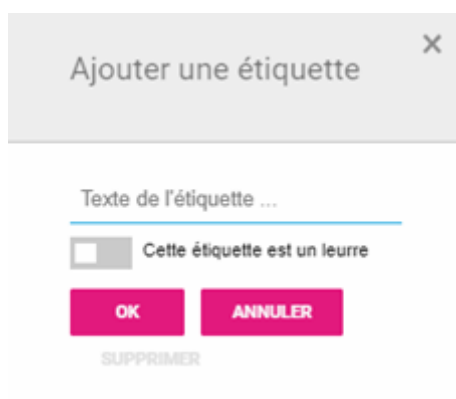


Plusieurs outils sont alors utilisables pour recadrer / agrandir / rétrécir / pivoter / inverser l'image sélectionnée. Les formats d'images les plus courant sont acceptés.

Pour ajouter des étiquettes sur l'image, il faut cliquer sur :

AJOUTER UNE ÉTIQUETTE

Ce qui ouvre cette fenêtre contextuelle :



Ajouter une étiquette

Texte de l'étiquette ...

☐ Cette étiquette est un leurre

OK ANNULER

SUPPRIMER

Une fois le texte de l'étiquette renseignée, il suffit de la placer à l'endroit souhaitée sur l'image. Dans le type d'affichage « Glisser déposer », on peut ajouter des étiquettes leurres, qui ne devront pas être utilisé par l'apprenant pour augmenter la difficulté.