

LES TYPES D'EXERCICES 2

AUTEURS :

- Nisard ESSALHI

Voici les détails des pages de création de tous les autres types d'exercices

I. Zones d'intérêt

[Onglet description](#)

Titre de l'élément :

Intitulé ...

Élément / Consigne :

Afficher dans une fenêtre

Formats ▾
B
I
U
~~S~~
 x^2
 x_2
☰
☰
☰
☰
☰
☰
☰
☰
☰
☰

Ω
Σ
🔗
🖼️
🔊
🔇
🔄

Pointez la zone de réponse appropriée.

Choisissez une image :



Cliquez ici pour choisir une image

Vous pouvez choisir et entrer un titre.

Vous pouvez garder la consigne proposée ou la modifier.

Lorsque vous cliquez sur le cadre de choix d'image, cette fenêtre contextuelle s'ouvre :

Insérer une image

Cliquez ici pour choisir une image ou coller une image du presse-papier

Vous pouvez recadrer, zoomer et effectuer une rotation de votre image avant de l'insérer

Pour ce faire, déplacez / redimensionnez le cadre de sélection qui apparaît au dessus de l'image.

Formats autorisés : png, gif, jpeg, jpg, bmp

Taille d'image minimum : 800px x 600px

CHOISIR UNE IMAGE À INSÉRER **ANNULER** **OK**

Vous devez alors choisir une image avec une résolution minimum de 800*600 px dans l'un des formats précisés. Plusieurs outils sont alors utilisables pour recadrer / agrandir / rétrécir / pivoter / inverser l'image sélectionnée. Il ne reste plus qu'à indiquer la ou les zone(s) d'intérêt qui seront considérée(s) comme juste(s) :

CHANGER D'IMAGE



Ici si l'apprenant sélectionne l'une de ces deux zones, sa réponse sera juste. Une fois la zone dessinée, elle peut être déplacée, agrandie et supprimée.

II. Question à trous

Onglet description

Titre de l'élément :

Intitulé ...

Élément / Consigne :

Afficher dans une fenêtre

Type d'affichage :

Glisser déposer Saisie clavier

Exercice :

Utiliser la zone ci-dessus pour saisir le contenu (texte, tableau ...). Pour remplacer un texte par un trou à compléter, sélectionner le texte puis cliquer sur le bouton « Ajouter une étiquette ».

Vous pouvez choisir et entrer un titre.

Vous pouvez garder la consigne proposée ou la modifier.

Vous pouvez choisir d'avoir la consigne en bas à droite ou en haut de l'écran en cochant cette case :

Élément / Consigne :

Afficher dans une fenêtre

Vous pourrez composer votre texte en direct ou le préparer à l'avance dans un traitement de texte et faire un simple copier/coller dans la fenêtre « Exercice ».

Puis sélectionner ensuite chaque mot que vous souhaitez mettre en "TROU" et cliquez sur  pour en faire une étiquette.

Exercice :

Utiliser la zone ci-dessus pour saisir le contenu (texte, tableau ...). Pour remplacer un texte par un trou à compléter, sélectionner le texte puis cliquer sur le bouton « Ajouter une étiquette ».

Enfin choisissez si vous préférez des étiquettes mobiles que vous pourrez glisser/déposer ou si vous préférez des étiquettes vides,

l'élève devra taper sur son clavier chaque mot dans l'étiquette :

Type d'affichage : Glisser déposer Saisie clavier

Glisser / déposer

Saisie Clavier

III. Question à choix multiples

Onglet description

Titre de l'élément :
Intitulé ...

Élément / Consigne :
 Afficher dans une fenêtre

Formats ▾ **B** *I* U ~~S~~ ×² ×₂

Sélectionnez la bonne réponse.

Type d'affichage :
 Choix unique Case à cocher Étiquettes mobiles

Liste des propositions :

↕

✓
🔊

Intitulé ...

👁
🗑

Ajouter une réponse possible

Vous pouvez choisir et entrer un titre.
 Vous pouvez garder la consigne proposée ou la modifier.

Vous pouvez rajouter autant de propositions que vous le souhaitez en cliquant sur : Ajouter une réponse possible
 Pour chaque réponse vous pouvez mettre un élément audio, une image et un texte.

Choix unique

Type d'affichage :
 Choix unique Case à cocher Étiquettes mobiles

Liste des propositions :

↕

✓
🔊

Intitulé ...

👁
🗑

↕

✔
🔊

Intitulé ...

👁
🗑

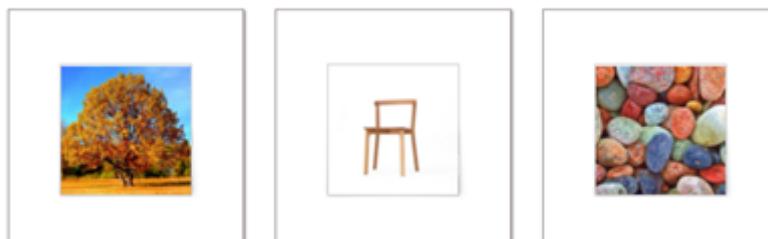
↕

✓
🔊

Intitulé ...

👁
🗑

Ci-dessus, un exemple avec 3 images, la proposition du milieu est désignée comme bonne réponse.
 Voici le résultat en visualisation :



Case à cocher

Type d'affichage :

Choix unique
 Case à cocher
 Étiquettes mobiles

Définir le nombre de réponses à sélectionner

Nombre minimum 2
 Nombre maximum 2

Liste des propositions :

⌵	<input type="checkbox"/>			Intitulé ...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⌵	<input checked="" type="checkbox"/>			Intitulé ...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⌵	<input type="checkbox"/>			Intitulé ...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⌵	<input checked="" type="checkbox"/>			Intitulé ...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ici en plus de désigner les bonnes réponses, il est possible de paramétrer le nombre minimum et le nombre maximum de réponses attendues par l'apprenant, cela permet de réduire la difficulté de l'exercice.

Voici le résultat :

<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

Vous devez sélectionner 2 proposition(s) supplémentaire(s)

Étiquettes mobiles

Type d'affichage :

Choix unique
 Case à cocher
 Étiquettes mobiles

Liste des propositions :

⌵	<input type="checkbox"/>			Intitulé ...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⌵	<input checked="" type="checkbox"/>			Intitulé ...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⌵	<input type="checkbox"/>			Intitulé ...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⌵	<input checked="" type="checkbox"/>			Intitulé ...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Voici le résultat :

Type d'affichage :

Texte court
 Texte long
 Nombre

- Texte court : une seule ligne est attendue comme réponse et peut être évaluée automatiquement.
- Texte long : un paragraphe de une ou plusieurs lignes est attendu comme réponse mais ne sera pas évalué automatiquement.
- Nombre : un nombre est attendu comme réponse et peut être évalué automatiquement.

Ici pas de correction automatique, l'apprenant saisira son texte et l'enseignant y aura accès dans les résultats pour une correction manuelle.

Nombre

Type d'affichage :

Texte court
 Texte long
 Nombre

- Texte court : une seule ligne est attendue comme réponse et peut être évaluée automatiquement.
- Texte long : un paragraphe de une ou plusieurs lignes est attendu comme réponse mais ne sera pas évalué automatiquement.
- Nombre : un nombre est attendu comme réponse et peut être évalué automatiquement.

Liste des réponses possibles :

Pour un nombre à virgule, mettre un point à la place de la virgule

Ajouter une réponse possible

Comme pour le texte court il est possible d'ajouter plusieurs réponses considérées comme justes. La virgule sera remplacée par un point dans ces réponses.

VII. Grouper les éléments

Onglet description

Titre de la boîte :
Objets techniques

Liste des étiquettes :

- 0 / 120 [icone] Intitulé ...
- 0 / 120 [icone] Intitulé ...
- 0 / 120 [icone] Intitulé ...

Ajouter un élément

Image de fond :



Modifier l'image de fond

Titre de la boîte :
Objets naturels

Liste des étiquettes :

- 0 / 120 [icone] Intitulé ...
- 0 / 120 [icone] Intitulé ...
- 0 / 120 [icone] Intitulé ...

Ajouter un élément

Image de fond :



Modifier l'image de fond

Voici le résultat :

Objets techniques

Objets naturels




VIII. Relier des éléments

Onglet description

Titre de l'élément :
Intitulé ...

Élément / Consigne :
 Afficher dans une fenêtre

Formats **B** *I* U ~~S~~ ^{x'} _{x₂}

Reliez correctement les éléments entre eux.

Type d'affichage :
 Paires Jeu Memory Associer

Liste des étiquettes :
 Au lancement de l'exercice, les étiquettes sont triées aléatoirement

Intitulé ...

Intitulé ...

AJOUTER UNE PAIRE D'ÉTIQUETTES

Vous pouvez choisir et entrer un titre.

Vous pouvez garder la consigne proposée ou la modifier.

Pour chaque paire vous pourrez choisir de l'audio, une image et/ou du texte.

Vous pouvez associer des choses différents par exemple une image associée avec un mot, un son avec une image,

Liste des étiquettes :
 Au lancement de l'exercice, les étiquettes sont triées aléatoirement

Intitulé ...		Une voiture
Intitulé ...		Un vélo
Intitulé ...		Un avion
Intitulé ...		Un bateau

Pour rajouter une paire cliquez sur :

AJOUTER UNE PAIRE D'ÉTIQUETTES

Paires

Les types d'exercices 2



Il faudra déplacer les cases l'une sur l'autre pour les faire disparaître si la réponse est correcte.

Jeu Memory



Retourner deux étiquettes appariées pour les faire disparaître et retrouver l'ensemble des paires pour finir l'activité.

Associer

Liste des étiquettes :

-    Intitulé ... 
-    Intitulé ... 
-    Intitulé ... 

Ajouter une réponse possible

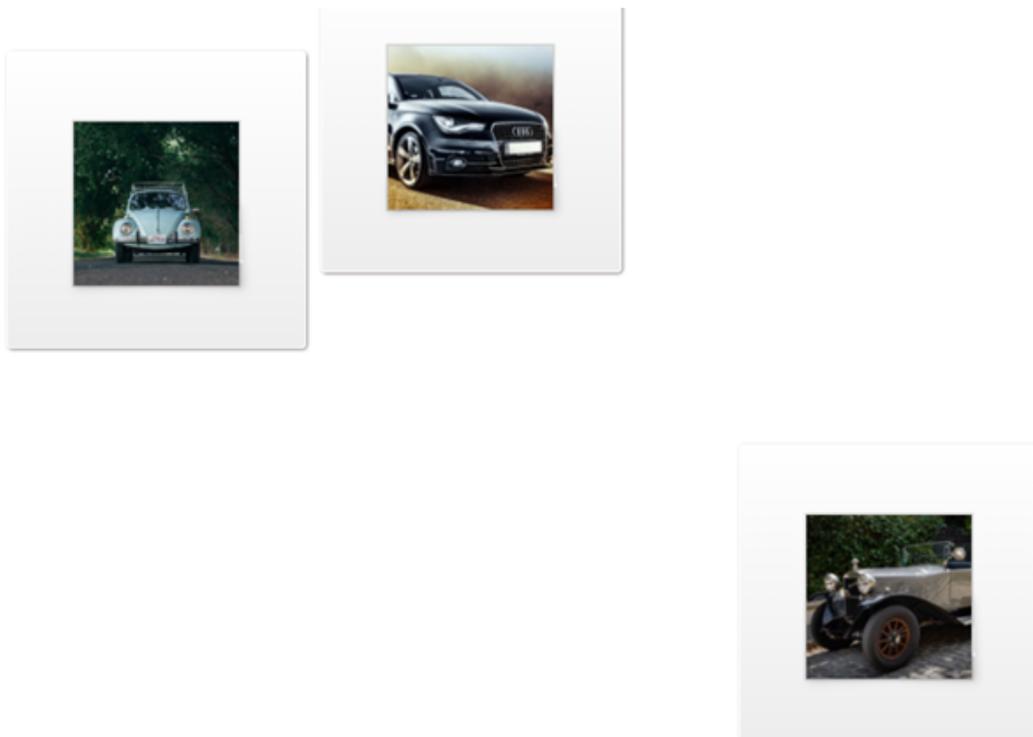
Une fois toutes les réponses entrées, il est possible de les déplacer afin de les organiser dans l'ordre souhaitée de haut en bas.

Boutons

-  
-  
-  

L'apprenant doit déplacer les étiquettes pour les organiser comme précisé dans la consigne.

Étiquettes mobiles



Titre de l'élément :
Intitulé ...

Élément / Consigne :
 Afficher dans une fenêtre

Formats - **B** *I* U

Créez une image grâce à l'éditeur.

Image de fond :

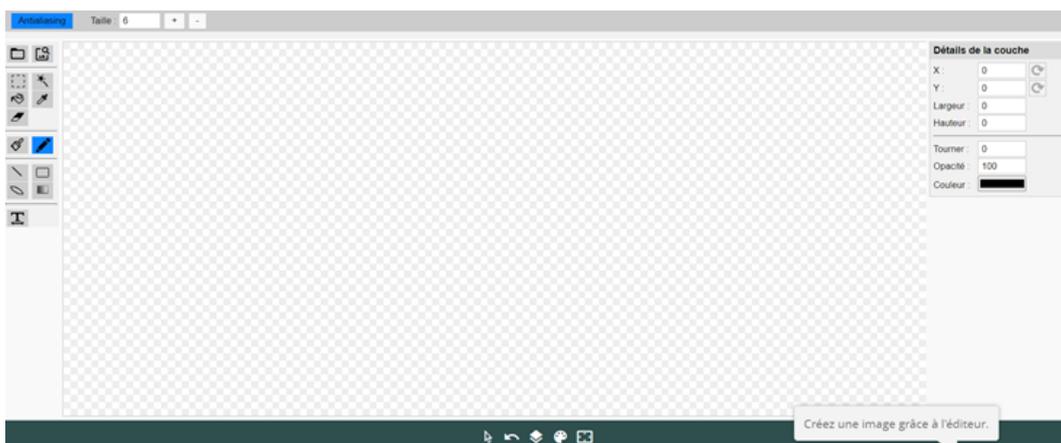
Cliquez ici pour choisir une image

Vous pouvez choisir et entrer un titre.

Vous pouvez garder la consigne proposée ou la modifier.

Le seul élément que vous pouvez ajouter pour créer l'exercice est une image de fond.

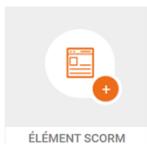
Mais vous n'êtes pas obligé de mettre une image de fond comme dans le rendu visuel ci-dessous :



Avec des outils à disposition de l'élève (crayon, pinceau, lignes, formes, texte, ...).

XII. Élément SCORM

Cet élément permet d'intégrer un contenu généré avec un autre logiciel au format SCORM.



En cliquant sur cet élément évalué, pas de fenêtre d'édition cette fois mais une fenêtre contextuelle s'ouvre afin de sélectionner l'archive SCORM à implémenter au module.

Une fois sélectionnée, la fenêtre d'édition est accessible :

Titre de l'élément :

Mondial 98

Description

import d'une activité externe SCORM

[Paramètre avancés](#)

Page de démarrage

index.html

Vous pouvez choisir et entrer un titre et une description.

Un paramètre avancé vous propose de choisir la page de démarrage si votre archive en comporte plusieurs.