

LES TYPES DE CONTENU SUR H5P

Crossword

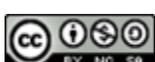


Public : Enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants

Mots clés : H5P



Auteur(s) : Service commun informatique et multimédias

Licence : 

SOMMAIRE

Présentation.....	1
Créer une activité "Crossword".....	1
Paramétrage de l'activité.....	2

Présentation

L'activité "Crossword" permet de **créer un jeu de mot croisés**.

Elle peut être utilisée pour :

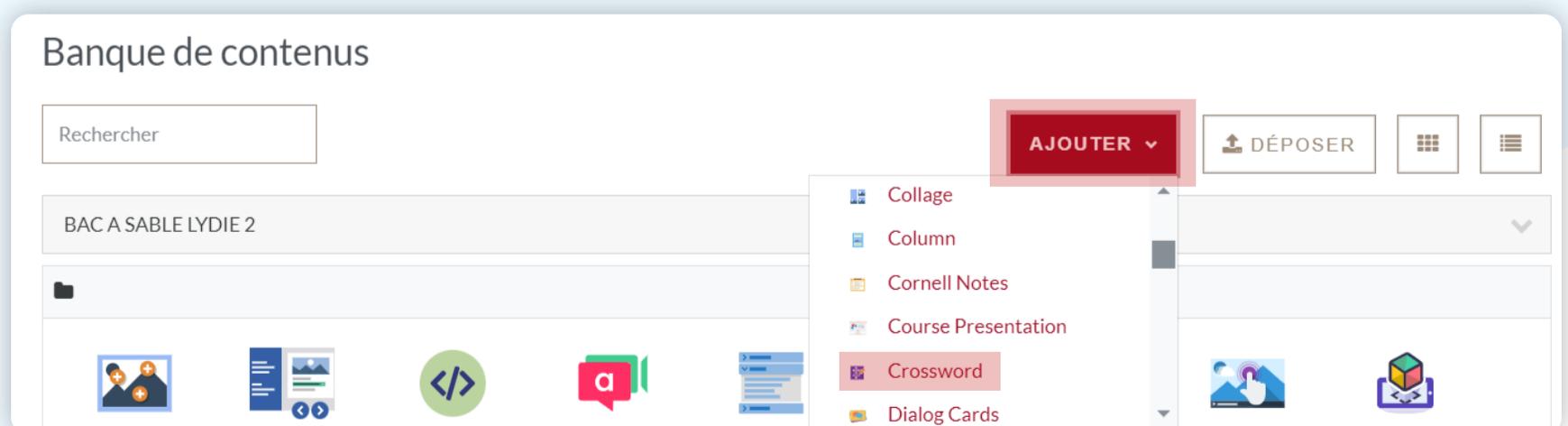
- ✓ Consolidier les connaissances.
- ✓ Améliorer le vocabulaire en langue.
- ✓ Augmenter la motivation en utilisant la ludopédagogie.

Créer une activité "Crossword"

- Sur votre cours UPdago dans le menu, cliquez sur "**Plus**" et "**Banque de contenus**" :



- Cliquez sur "**Ajouter**" et cherchez "**Crossword**" :



Paramétrage de l'activité

The screenshot shows the 'Crossword' configuration interface. At the top, there is a 'Titre' field with a red asterisk and a 'Métadonnées' label. Below it is a text input area. A red circle with the number '1' is placed to the left of this field. Below the title field is a 'Consigne' field, also with a red asterisk, and a text input area. A red circle with the number '2' is placed to the left of this field.

1. Donnez un **titre** à votre activité.
2. Décrivez votre **tâche**.

The screenshot shows the 'mots' configuration section. On the left, there is a list of words with '1. Mot' and '2. Mot' visible, and a blue '+ AJOUTER MOT' button. A red circle with the number '7' is placed to the left of the button. On the right, there are three main fields: 'Indice' with a red asterisk and a text input area, a red circle with the number '3' to its right; 'Réponse' with a red asterisk and a text input area, a red circle with the number '4' to its left; and 'Indice supplémentaire' with a dropdown menu, a red circle with the number '5' to its left, and 'Copier' and 'Coller' buttons. Below these is a checkbox 'Fixer le mot sur la grille' with a red circle with the number '6' to its left, and a text area explaining the option.

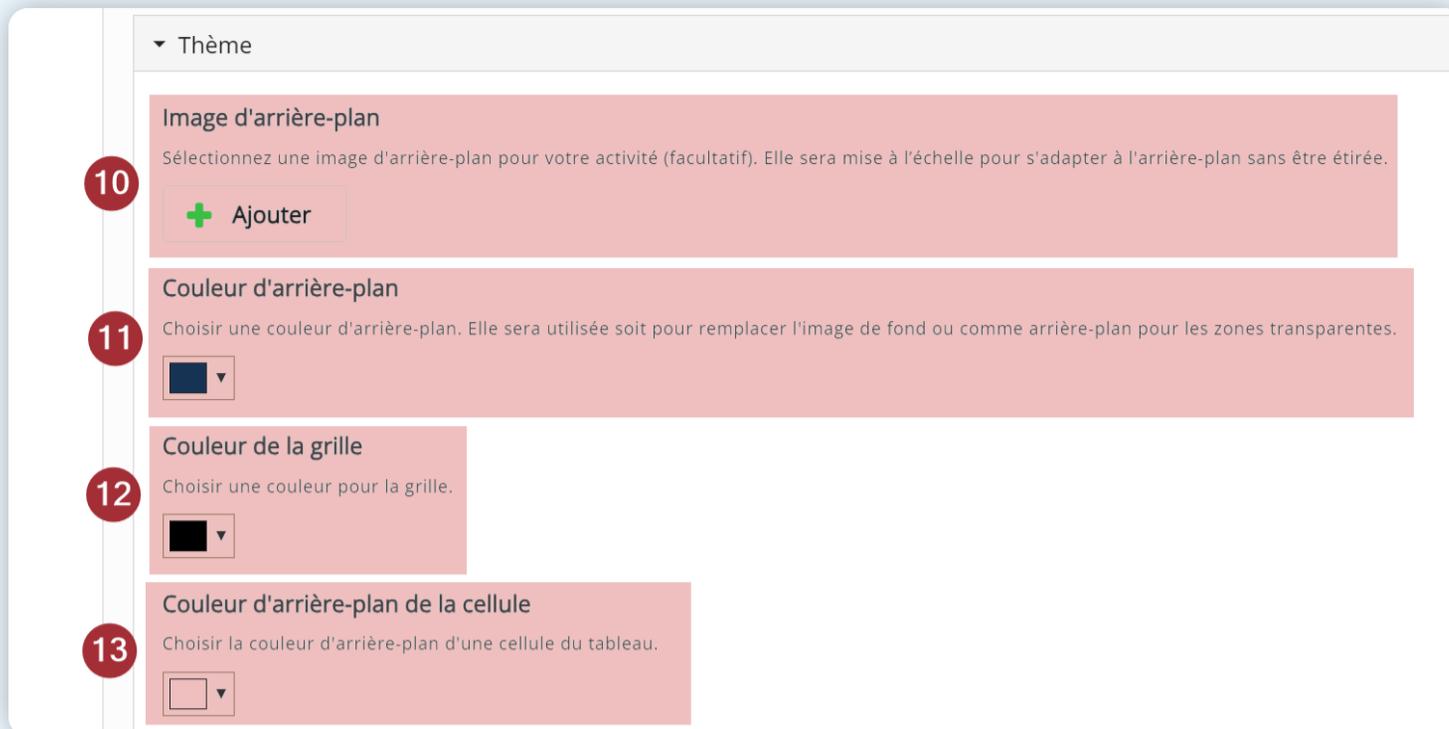
3. **Enoncé** permettant de trouver la réponse.
4. **Réponse** correspondant à l'indice.
5. Possibilité d'inclure une **vidéo, image, audio ou texte** afin de trouver la réponse.
6. Cochez si vous souhaitez **fixer le mot à une position particulière** sur la grille. Les mots avec le même alignement ne peuvent pas être placés en contact les uns avec les autres.
7. Pour ajouter un mot, cliquez sur "**Ajouter mot**".

The screenshot shows two configuration sections. The top section is 'Mot solution' with a red circle with the number '8' to its left. It contains a text area with instructions. The bottom section is 'Feedback général' with a red circle with the number '9' to its left. It has a title 'Définissez le feedback pour chaque intervalle de score' and a text area. Below that, there is a form for 'Intervalle de score' with a dropdown menu, a text input area for the feedback message, and an 'AJOUTER INTERVALLE' button. A 'Répartir également' option is also visible.

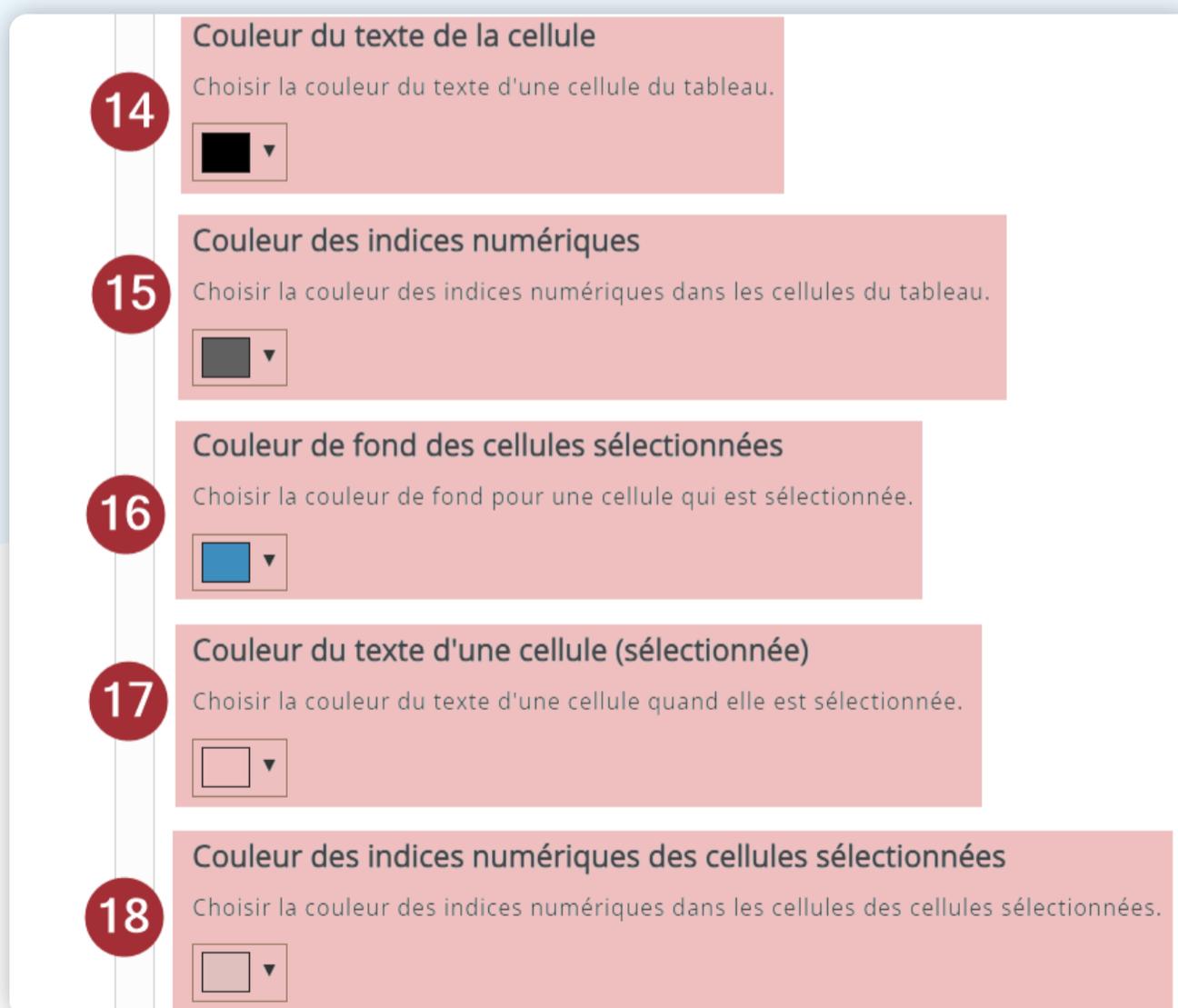
8. Ajoutez un mot **solution** qui peut être découvert à partir de certaines lettres sur la grille. Sera seulement visible si chacune de ses lettres peuvent être trouvées dans le mot-croisé. Veuillez noter qu'il n'y a pour l'instant aucun support pour les

technologies d'accessibilité pour cette fonctionnalité.

9. Ajoutez, si besoin, par tranche de résultats, des **feedbacks différenciés** selon le résultat de l'activité.



- 10.** Sélectionnez une **image d'arrière-plan** pour votre activité (facultatif)
- 11.** Choisissez une **couleur d'arrière-plan**. Elle sera utilisée soit pour remplacer l'image de fond ou comme arrière-plan pour les zones transparentes.
- 12.** Choisissez une **couleur pour la grille**.
- 13.** Choisissez une **couleur d'arrière-plan de la cellule du tableau**.



- 14.** Choisissez la **couleur du texte d'une cellule du tableau**.
- 15.** Choisissez la **couleur des indices numériques dans les cellules du tableau**.
- 16.** Choisissez la **couleur de fond pour une cellule qui est sélectionnée**.
- 17.** Choisissez la **couleur du texte d'une cellule quand elle est sélectionnée**.
- 18.** Choisissez la **couleur des indices numériques dans**

les cellules des cellules sélectionnées.

▼ Paramètres de comportement

19 **Nombre de mots à afficher**
Créer un lot aléatoire de mots à partir de l'ensemble. Le lot contiendra toujours au moins tous les mots qui ont été fixés sur la grille quel que soit ce paramètre. Une valeur vide ou 0 signifie qu'il faut utiliser tous les mots.

20 Activer le feedback instantané

21 Compter par mot
Si cette option est activée, les mots seront comptés pour déterminer le score. Autrement le score sera calculé par caractère.

22 Appliquer les pénalités
Si cette option est activée, chaque réponse incorrecte entraînera une pénalité de -1 point au score.

23 Activer le bouton "Recommencer"

24 Activer le bouton "Solution"

19. Créer un **lot aléatoire** de mots à partir de l'ensemble. Le lot contiendra toujours au moins tous les mots qui ont été fixés sur la grille quel que soit ce paramètre. Une valeur vide ou 0 signifie qu'il faut utiliser tous les mots. Ce paramétrage peut être utile pour une grande liste de mots. En effet, cela permet d'avoir des mots différents à chaque chargement de l'activité. Les lots aléatoires définissent un nombre donné de mot qui va apparaître par chargement de l'activité. Par exemple, si vous avez 30 mots au total, vous pouvez indiquer 10 dans "Nombre de mots à afficher" et il n'y aura que 10 mots avec 10 définitions à chaque fois que les étudiants feront l'activité. Les mots choisis sont aléatoires et changent.

20. Cochez pour activer le **feedback instantané**.

21. Si cette option est activée, **les mots seront comptés pour déterminer le score**. Autrement le score sera calculé par caractère.

22. Si cette option est activée, **chaque réponse incorrecte entraînera une pénalité de -1 point au score**.

23. Cochez pour activer l'option "**Recommencer**" afin de refaire l'activité.

24. Cochez pour activer le bouton **solution** qui permet d'afficher les solutions si on clique dessus.

- Quand vous avez terminé de construire votre activité, cliquez sur "**Enregistrer**" :

ENREGISTRER ANNULER