

LES TYPES DE CONTENU SUR H5P

Dialog Cards

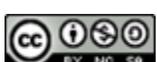


Public : Enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants

Mots clés : H5P



Auteur(s) : Service commun informatique et multimédias

Licence : 

SOMMAIRE

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

Présentation

L'activité "Dialog Cards" permet de créer un **exercice** pour les étudiants sans notation. Cela permet de retenir des mots, expressions ou phrases. Ce sont des cartes recto-verso avec des informations que les étudiants peuvent retourner en cliquant sur celles-ci.

Elle peut être utilisée :

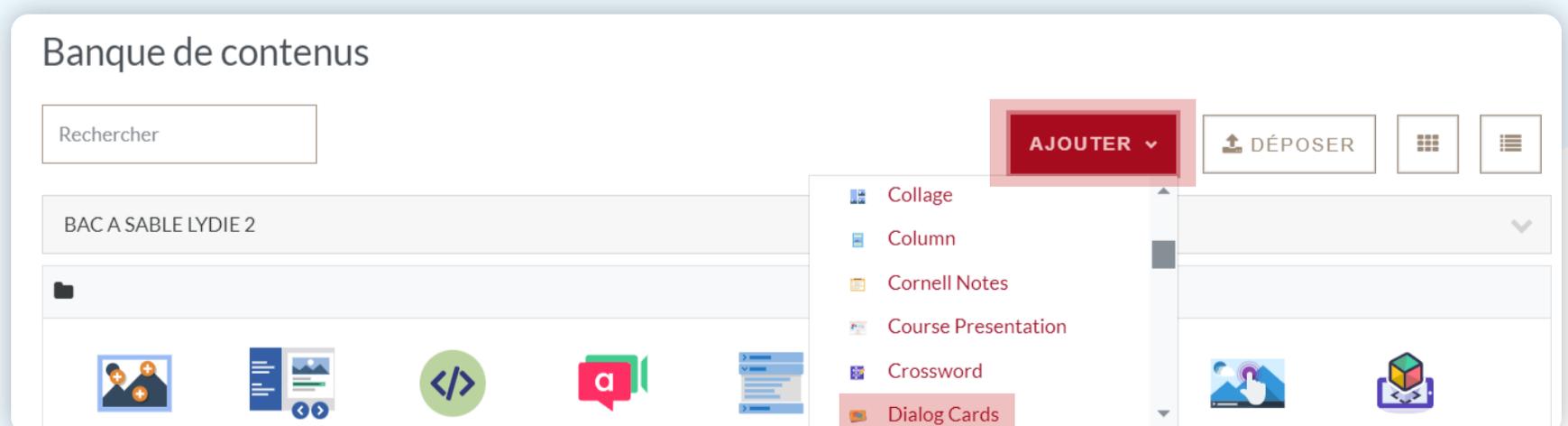
- ✓ Pour consolider les connaissances (dates, formule, vocabulaire).

Créer une activité "Dialog Cards"

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



- Cliquez sur "**Ajouter**" et cherchez "**Dialog Cards**" :



Paramétrage de l'activité

Dialog Cards

1 Titre * Métadonnées
Utilisé pour la recherche, les rapport et le droit d'auteurs

2 En-tête

3 Mode *
Mode de présentation des cartes de dialogue
Normal

4 Consigne

1. Donnez un **titre** à l'activité.
2. Donnez un **titre à l'en-tête**.
3. Choisissez un **mode de présentation** :
 - **Mode normal** : carte recto-verso que l'on peut retourner autant de fois souhaité. L'étudiant peut passer à la carte suivante et la retourner. C'est la même action jusqu'à la dernière. Quand l'étudiant arrive à la dernière carte, il peut cliquer sur "Recommencer" l'activité renvoie à la carte du début.
 - **Mode répétition** : carte recto-verso que l'on peut retourner autant de fois souhaité. L'étudiant peut choisir "J'ai eu faux" ou "J'ai eu juste" à la carte, ce qui déclenche la carte suivante. Quand l'étudiant arrive à la fin des cartes, il doit cliquer sur "Suivant" et l'activité indique le résultat du round et le score global. L'étudiant peut passer au round suivant avec les mêmes cartes afin de consolider les connaissances et/ou d'améliorer son résultat. Ce mode peut être intéressant si l'enseignant juge que ses étudiants ont besoin de compétition pour être motivé et réaliser les activités.
4. Donnez la **consigne** de l'activité.

1. Dialogue

11 + AJOUTER DIALOGUE

5 Question *
Texte pour la face avant de la carte

6 Réponse *
Texte pour le dos de la carte

7 Image
Image facultative pour la carte. (Une carte peut contenir une image seule, un texte seul ou les deux combinés)
+ Ajouter

8 Texte alternatif pour l'image

9 Fichiers audio

10 Indices
Indice pour la face avant
Indice pour le dos

5. Choisissez la **question et/ou le texte pour la face avant de la carte**.
6. Choisissez la **réponse et/ou le texte pour le dos de la carte**.
7. Vous avez la possibilité d'ajouter une **image**.
8. Vous pouvez **décrire les textes et les images des cartes à des fins d'accessibilité**.
9. Vous avez la possibilité d'ajouter un **fichier audio**.
10. Vous avez la possibilité d'inclure des **indices** sur la face avant et le dos des cartes.
11. Pour ajouter une carte, cliquez sur "**ajouter dialogue**".

Mode normal :

Options générales

12 Activer le bouton "Recommencer"

Désactiver la possibilité de naviguer en arrière 13
Cette option ne permettra plus que la navigation en avant au sein des cartes

14 Mettre à l'échelle le texte afin de s'adapter à la taille de la carte
Si cette option est décochée, la taille de la carte sera adaptée au texte placé à l'intérieur

15 Mélanger les cartes
Cocher pour mélanger l'ordre des cartes à l'affichage.

Modifications des textes et traductions

12. Cochez pour activer le bouton "Recommencer". Vous donnez ainsi la possibilité aux étudiants de refaire l'activité s'ils ont donné une réponse incorrect. Ce bouton n'apparaît pas si l'apprenant a confirmé une bonne réponse.

13. Cochez pour que cette option ne **permettra plus que la navigation en avant au sein des cartes**.

14. Si cette option est décochée, **la taille de la carte sera adaptée au texte placé à l'intérieur**.

15. Cochez pour **mélanger l'ordre des cartes à l'affichage**.

Mode répétition :

Options générales

12 Activer le bouton "Recommencer"

Mettre à l'échelle le texte afin de s'adapter à la taille de la carte 13
Si cette option est décochée, la taille de la carte sera adaptée au texte placé à l'intérieur

14 Niveau de compétences maximum
5

15 Autoriser la progression rapide
Si activé, les apprenants pourront décider d'indiquer ce qu'ils connaissent une carte sans la retourner

Modifications des textes et traductions

12. Cochez pour activer le bouton "**Recommencer**". Vous donnez ainsi la possibilité aux étudiants de refaire l'activité s'ils ont donné une réponse incorrect. Ce bouton n'apparaît pas si l'apprenant a confirmé une bonne réponse.

13. Si cette option est décochée, **la taille de la carte sera adaptée au texte placé à l'intérieur**.

14. Définissez **un nombre de round maximum**

15. Cochez pour autoriser la **progression rapide**. Ce paramètre permet de passer des cartes plus rapidement sans les retourner lorsque l'étudiant juge qu'il connaît déjà bien la réponse.

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

ENREGISTRER ANNULER