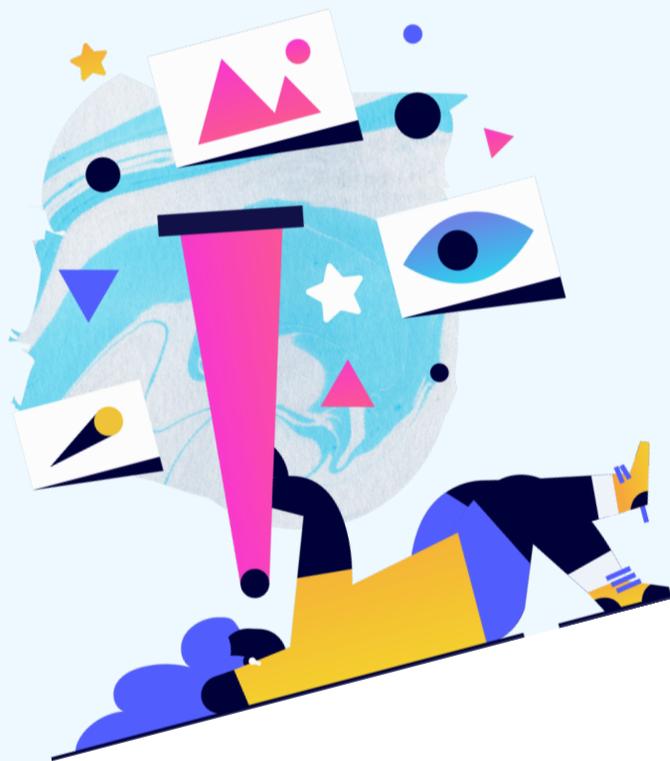


# LES TYPES DE CONTENU SUR H5P

## Drag the Words



**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 "Drag the Words".....	1
Paramétrage de l'activité.....	2

# Présentation

---

L'activité "Drag the Words" **permet de glisser des mots (ou groupes de mots) dans des espaces.**

Elle peut être utilisée pour :

- ✓ Une vérification des connaissances.
- ✓ Relier des mots à des définitions.
- ✓ Créer un glossaire.

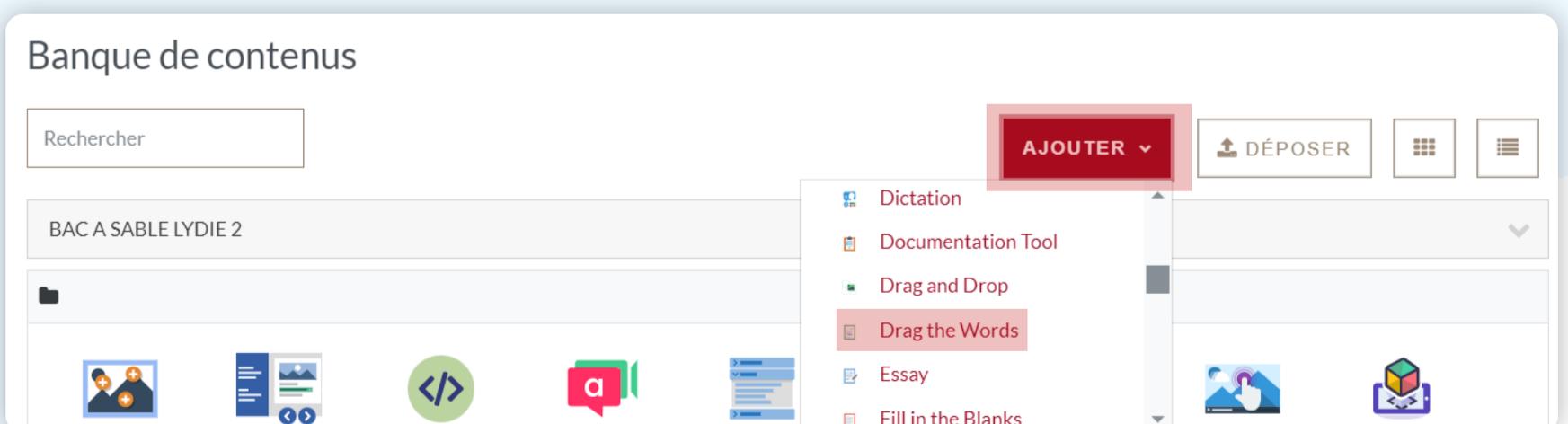
## Créer une activité "Drag the Words"

---

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



- Cliquez sur **"Ajouter"** et cherchez **"Drag the Words"** :



# Paramétrage de l'activité

Drag the Words

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

2 Média

3 Description de la tâche \*  
La consigne indique ce que l'utilisateur doit faire.  
Déplacez les textes dans les emplacements qui leur correspondent.

1. Donnez un titre à l'activité.
2. Possibilité d'ajouter une image, un audio ou une vidéo à la question.
3. Entrez la consigne de l'exercice pour les étudiants.

Question \*

i Instructions importantes ✕ Cacher

- Les textes déplaçables s'ajoutent avec un astérisque (\*) devant et derrière chaque texte.
- Vous pouvez ajouter un indice en plaçant 2 points (:) avant cet indice.
- Il ne peut y avoir qu'un seul texte correct pour chaque espace à remplir.
- Vous pouvez ajouter un feedback qui apparaîtra une fois l'exercice terminé. Utilisez '+' pour créer le feedback en cas de réponse correcte et '-' pour le feedback en cas de mauvaise réponse.

4 Exemple: Les contenus H5P peuvent être édités en utilisant un \*navigateur:Quel type de programme utilisez vous pour consulter des sites Internet ?\*. Un contenu H5P est \*interactif\+Correct ! \-Incorrect, Recommencez !\*

Paris est la capitale de la \*France\*

5 Distractors  
Enter extra solutions that are wrong as distractors. Use the same asterisk (\*) scheme as for the text.  
\*Reykjavík\* \*Helsinki\*

4. Les textes déplaçables s'ajoutent avec un astérisque (\*) devant et derrière chaque texte. Vous pouvez ajouter un indice en plaçant 2 points (:) avant cet indice. Il ne peut y avoir qu'un seul texte correct pour chaque espace à remplir. Vous pouvez ajouter un feedback qui apparaîtra une fois l'exercice terminé. Utilisez '+' pour créer le feedback en cas de réponse correcte et '-' pour le feedback en cas de mauvaise réponse. Exemple : Les contenus H5P peuvent être édités en utilisant un \*navigateur:Quel type de programme utilisez vous pour consulter des sites Internet ?\*. Un contenu H5P est \*interactif\+Correct ! \-Incorrect, Recommencez !\*
5. Entrez des réponses supplémentaires qui sont fausses en tant que distractions. Utilisez le même schéma d'astérisque (\*) que pour le texte.

Feedback général

**Définissez le feedback pour chaque intervalle de scores**  
 Cliquez sur le bouton "Ajouter Intervalle" pour ajouter autant d'intervalles que vous le souhaitez. Exemple: 0-20% Mauvais score, 21-91% Score moyen, 91-100% Score excellent !

6 **Intervalle de score \*** Feedback pour un intervalle de score défini

0 % - 100 % Remplir le feedback

**AJOUTER INTERVALLE** × Répartir également

Options générales.

7  Activer le bouton "Recommencer"

Activer le bouton "Voir la solution" 8

9  Correction instantanée

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

7. Activez ou non le bouton "**Recommencer**" : en cochant, vous donnez la possibilité aux étudiants de refaire l'activité s'ils ont donné une réponse incorrecte. Ce bouton n'apparaît pas si l'apprenant a confirmé une bonne réponse.

8. Activez ou non le bouton "**Voir la solution**" : en cochant, l'étudiant accède à la correction si réponse incorrecte. Ce bouton n'apparaît pas si l'apprenant a confirmé une bonne réponse.

9. Activez ou non la **correction instantanée**.

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

