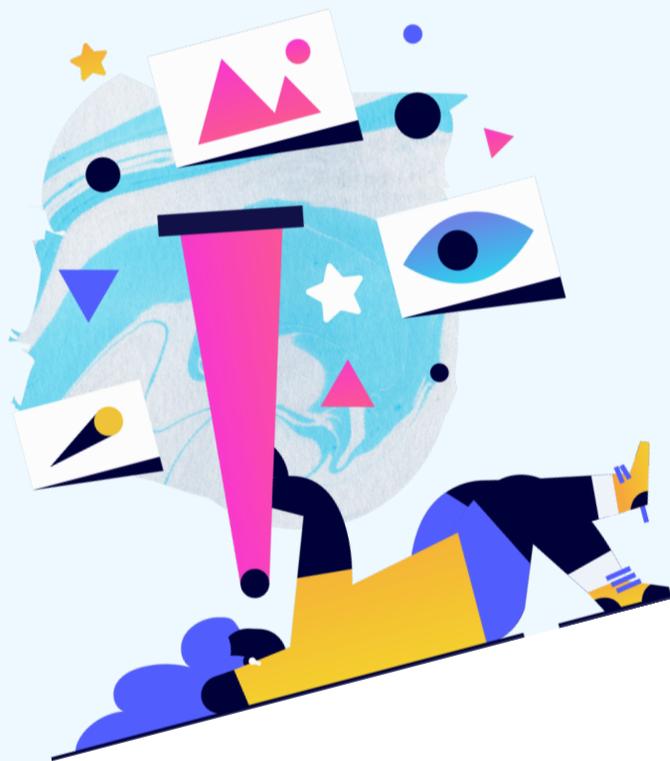


LES TYPES DE CONTENU SUR H5P

Find 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 "Find the words".....	1
Paramétrage de l'activité.....	2

Présentation

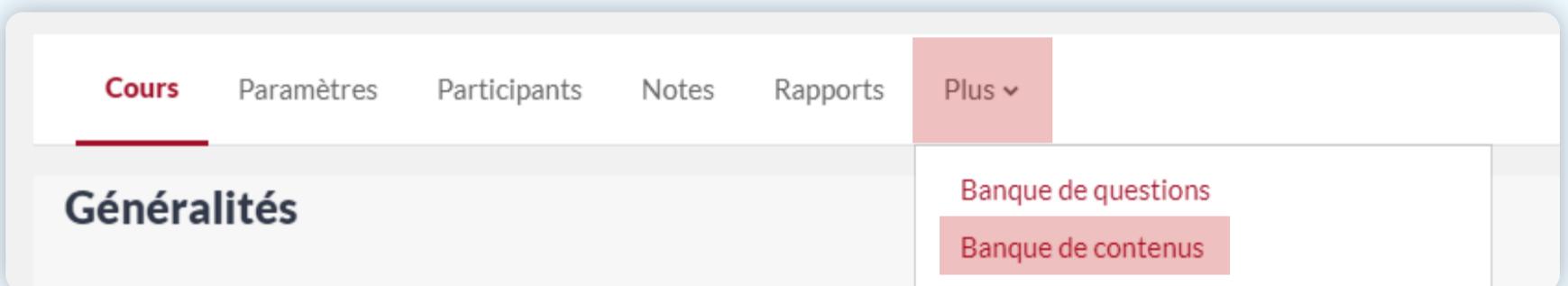
L'activité "Find the words" permet aux étudiants de **trouver les mots à l'intérieur d'une grille (mots croisés)**.

Elle peut être utilisée pour :

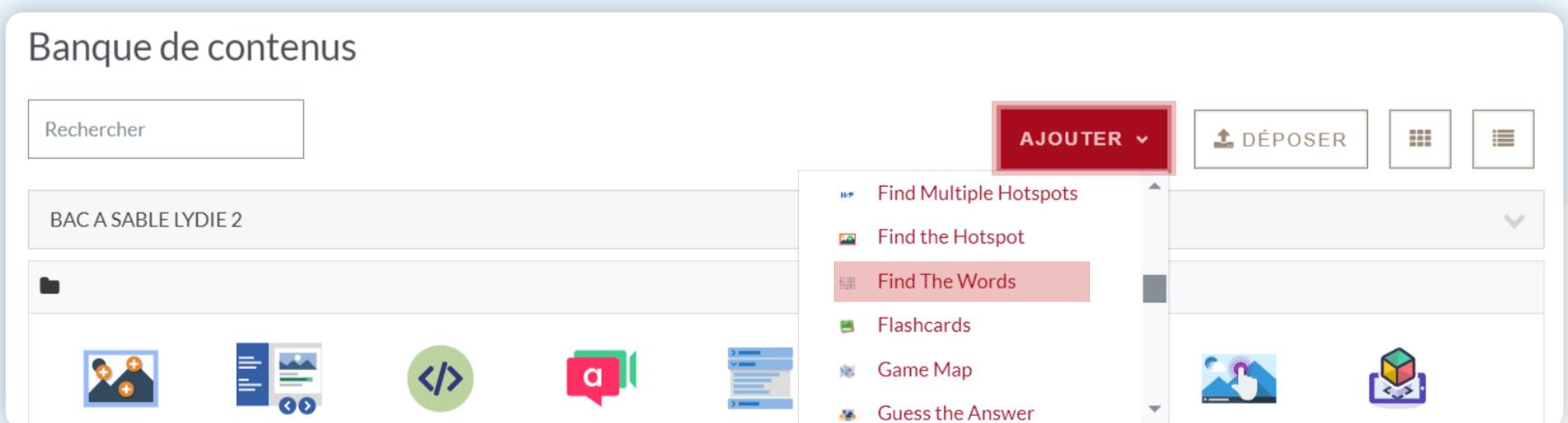
- ✓ Donner la définition d'un mot trouvé dans une autre langue.

Créer une activité "Find the words"

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



- Cliquez sur "**Ajouter**" et cherchez "**Find the words**" :



Paramétrage de l'activité

The screenshot shows the configuration interface for a 'Find The Words' activity. It is divided into several sections, each with a numbered callout:

- 1 Titre *** (Métadonnées): Utilisé pour la recherche, les rapport et le droit d'auteurs. Input field is empty.
- 2 Task description ***: Description of the Game. Input field contains 'Find the words from the grid'.
- 3 Word list ***: Comma Separated list of words. Special Characters, White Spaces and Numbers Not allowed. Input field contains 'one,two,three'.
- 4 Vertical downwards**: pool of letters from which the blanks to be filled. Input field contains 'abcdefghijklmnopqrstuvwxyz'.
- 5 Prefer overlap**: . Determines how wordfind decides where to place a word within the puzzle. When true, it randomly selects amongst the positions the highest number of letters that overlap creating a more compact puzzle. When false, it randomly selects amongst all valid positions creating a less compact puzzle.
- 6 Show vocabulary**: . Determines whether to show vocabularies to the player.
- 7 Enable show solution**: . Add a show solution button for the game.
- 8 Enable retry**: . Add a retry button for the game.

1. Donnez un **titre** pour l'activité.
2. Tapez une **description/consigne** de l'activité.
3. Tapez **votre liste de mot**. La liste de mots est séparée par des virgules. Les caractères spéciaux, espaces blancs et chiffres ne sont pas autorisés.
4. Les lettres qui sont utilisées pour combler les espaces blancs. Par défaut, toutes les lettres de l'alphabet sont présentes et apparaissent au hasard.
5. Déterminez comment **H5P décide où placer un mot dans le puzzle**. Lorsque la case est cochée, il sélectionne au hasard parmi les positions le plus grand nombre de lettres qui se chevauchent, créant ainsi un puzzle plus compact. Lorsque la case est décochée, il sélectionne au hasard parmi toutes les positions valides, créant un puzzle moins compact.
6. Déterminez s'il faut **afficher le vocabulaire** aux étudiants. Si la case est cochée, les mots apparaissent à droite de la grille et se colorent en vert lorsqu'ils sont trouvés.
7. Ajoutez un bouton "**Afficher la solution**".
8. Ajoutez un bouton "**Réessayer**".

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

ENREGISTRER

ANNULER