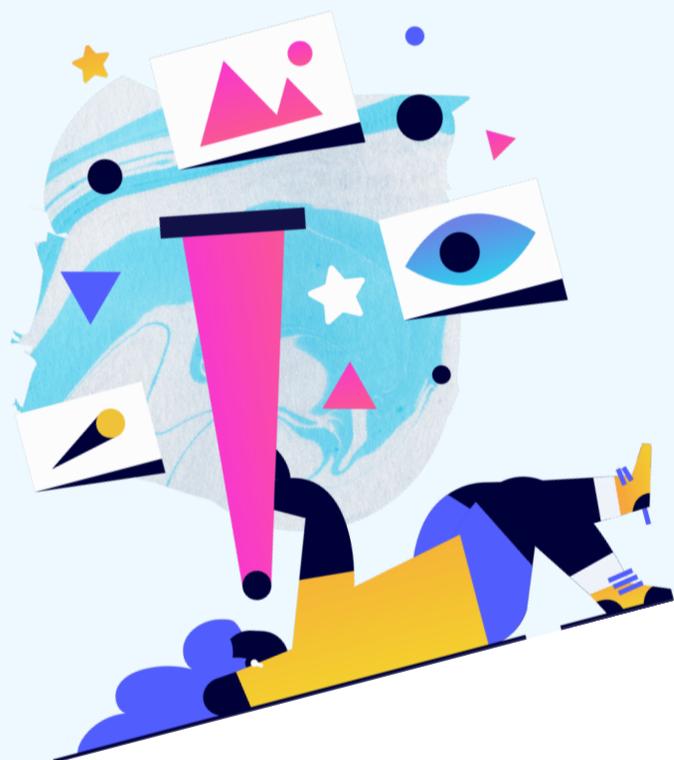


LES TYPES DE CONTENU SUR H5P

Guess the Answer

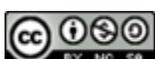


Public : Enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants

Mots clés : H5P



Auteur(s) : Service commun informatique et multimédias

Licence : 

SOMMAIRE

| | |
|--|---|
| Présentation..... | 1 |
| Créer une activité "Guess the Answer"..... | 1 |
| Paramétrage de l'activité..... | 2 |

Présentation

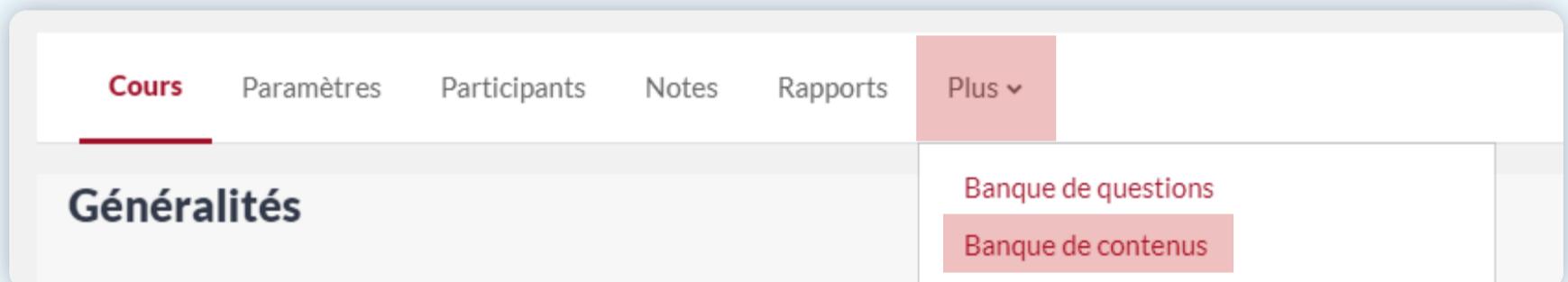
L'activité "Guess the Answer" **permet aux étudiants de deviner la réponse avant d'appuyer sur un bouton qui la révèle.**

Elle peut être utilisée pour :

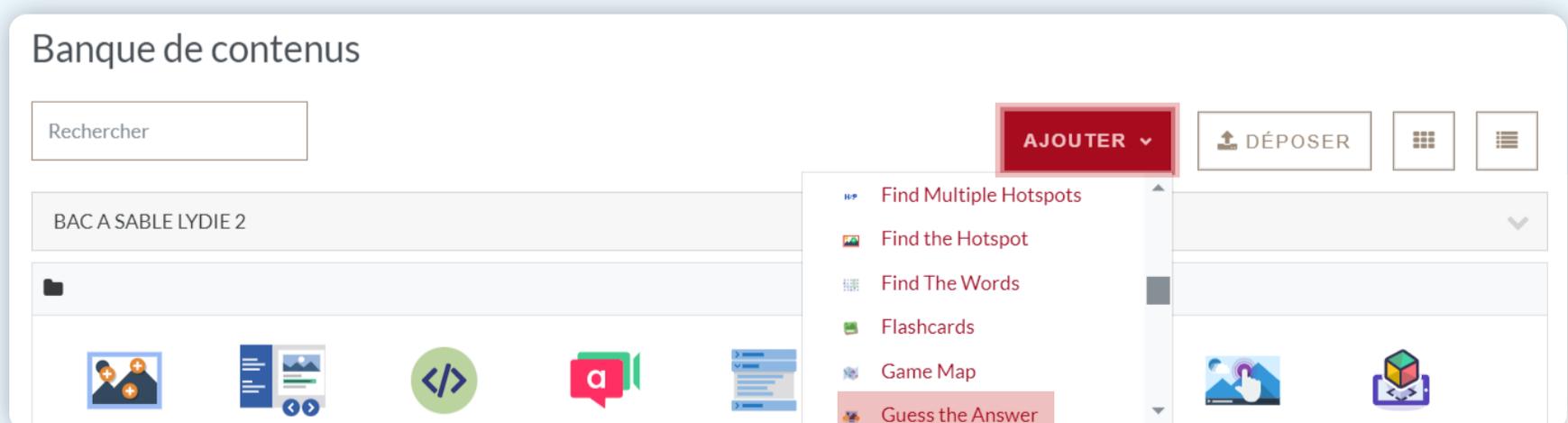
- ✓ Créer une démonstration étape par étape.
- ✓ Revoir une notion ou des mots de vocabulaire sans avoir de note.

Créer une activité "Guess the Answer"

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



- Cliquez sur "**Ajouter**" et cherchez "**Guess the Answer**" :



Paramétrage de l'activité

Guess the Answer

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

2 Description de l'activité
Décrire comment l'utilisateur devrait réaliser l'activité.

3 ▶ Media

4 Intitulé de la description de la solution
Zone de texte cliquable pour afficher la solution.
Cliquez pour voir la réponse.

5 Texte de la Solution *
Un texte utilisable comme exemple de solution pour cette activité.

ENREGISTRER **ANNULER**

1. Donnez un **titre pour** l'activité.
2. Tapez **la consigne ou la question de** l'activité.
3. Possibilité d'ajouter un **média** (image, vidéo) pour illustrer l'activité.
4. Tapez le **texte du bouton** pour révéler la solution.
5. Tapez **la solution, réponse à la consigne, question.**

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

ENREGISTRER

ANNULER