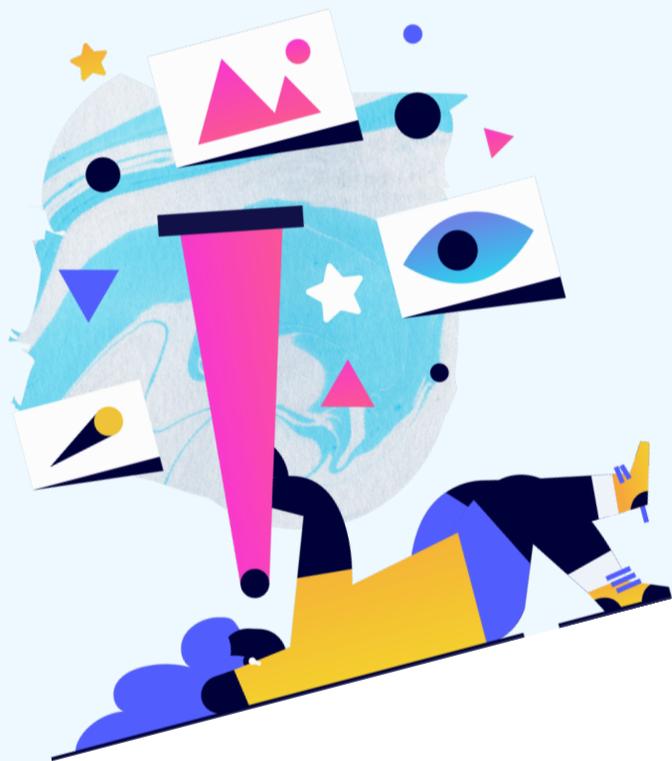


LES TYPES DE CONTENU SUR H5P

Image Choice



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 "Image Choice".....	1
Paramétrage de l'activité.....	2

Présentation

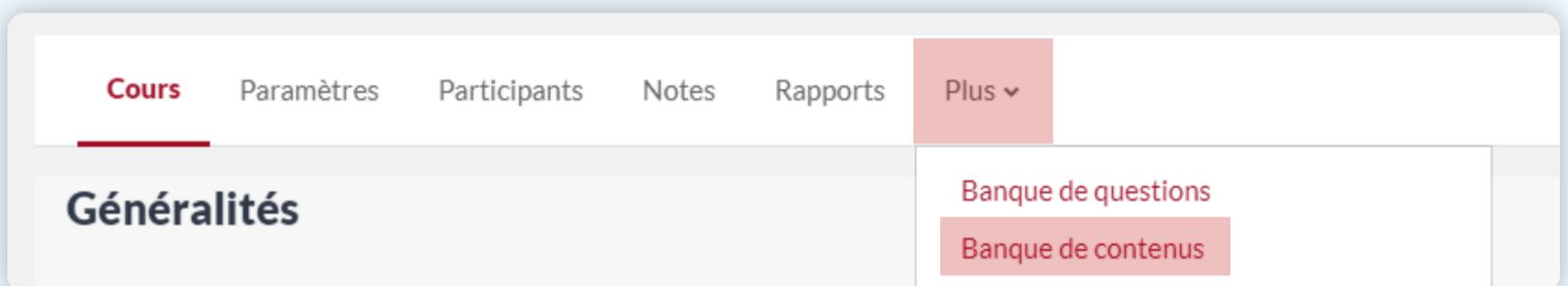
L'activité "**Image Choice**" permet de créer **une question où les réponses sont des images**.

Elle peut être utilisée pour :

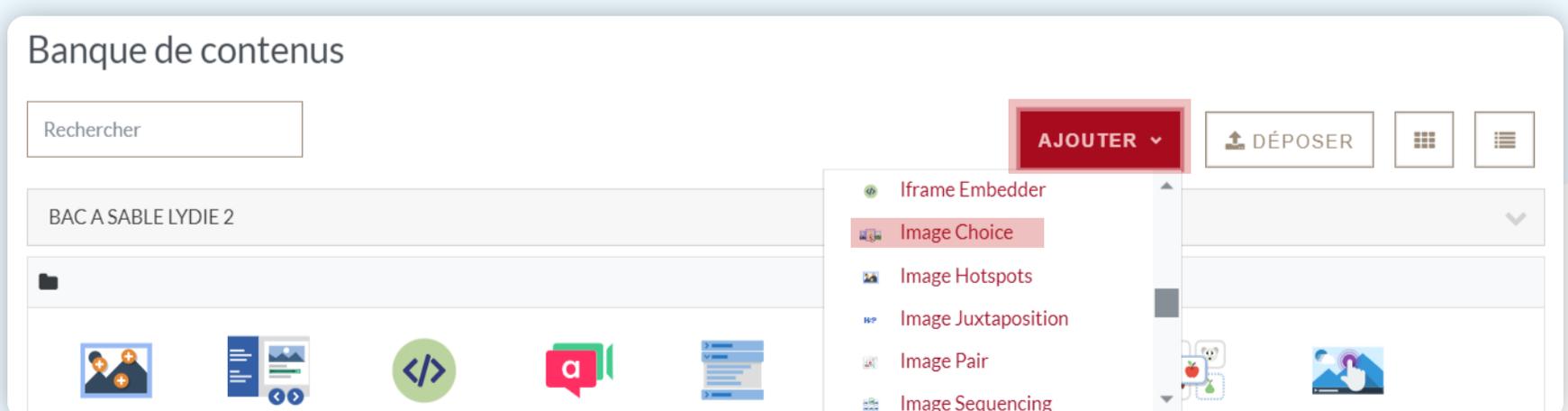
- ✓ La création d'un QCU (question à choix unique).

Créer une activité "Image Choice"

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



- Cliquez sur "**Ajouter**" et cherchez "**Image Choice**" :



Paramétrage de l'activité

Image Choice

1 Titre * Méta-données
Utilisé pour la recherche, les rapports et le droit d'auteurs

2 Média

3 Question *

1. Donnez un **titre pour** l'activité.
2. Possibilité d'ajouter un **média** (image, vidéo) pour illustrer l'activité.
3. Tapez la **question** de votre activité.

Image sans nom

4 Image * Méta-données
Image à afficher comme choix. Le texte alternatif est utilisé par le rapport.
+ Ajouter Copier Coller et remplacer

Decorative only
Enable this option if the image is purely decorative and does not add any information to the content on the page. It will be ignored by screen readers and not given any alternative text.

5 Texte alternatif *
Obligatoire. Ce texte sera affiché si l'image n'apparaît pas dans le navigateur.

6 Texte de survol
Optionnel. Ce texte est affiché quand la souris survole une image.

7 Correcte

AJOUTER OPTION 8

4. Téléversez votre **image**.
5. Tapez un **texte alternatif** à des fins d'accessibilité.
6. **Texte affiché quand la souris survole une image**.
7. **Cochez si la réponse est correcte**.
8. Pour ajouter une image, cliquez sur "**Ajouter Option**".

Feedback général

Définir un feedback personnalisé pour n'importe quelle gamme de note
Cliquez sur la touche « Ajouter une gamme » pour ajouter autant de gammes que nécessaire. Exemple : 0-20 % mauvaise note, 21-91 % note moyenne, 91-100 % excellente note !

9 Gamme de notes * Feedback pour une gamme de notes définie
0 % - 100 % Compléter le feedback

AJOUTER GAMME × Répartir également

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

Paramètres comportementaux

10 Activer la touche « Réessayer »

11 Activer la touche « Afficher la solution »

12 Afficher la boîte de dialogue de confirmation sur « Vérifier »

13 Afficher la boîte de dialogue de confirmation sur « Réessayer »

14 Donner un point pour l'ensemble de la question
Attribue un point à la question si la note en pourcentage est supérieure au pourcentage de réussite

15 Une réponse est requise avant de pouvoir consulter la solution

16 Type de question*
Sélectionner l'aspect et le comportement de la question.
Automatique

17 Rapport hauteur/largeur*
Sélectionner le rapport hauteur/largeur des alternatives
Automatique

18 Nombre maximum d'alternatives par ligne*
Déterminer le nombre maximum d'alternatives par ligne afin d'assurer une bonne présentation des questions.
4

19 Pourcentage de réussite*
Ce paramètre est souvent sans incidence. Il s'agit du pourcentage de la note totale requise pour obtenir 1 point lorsqu'un point pour l'ensemble de la tâche est activé et pour obtenir result:success dans les déclarations Expérience API.
100

10. Activez le bouton « **Réessayer** » : 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.

11. Activez le bouton « **Afficher 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.

12. Affichez la boîte de dialogue de confirmation quand l'étudiant clique sur « **Vérifier** ».

13. Affichez la boîte de dialogue de confirmation quand l'étudiant clique sur « **Réessayer** ».

14. Donnez **un point pour l'ensemble de la question**. Attribuez un point à la question si la note en pourcentage est supérieure au pourcentage de réussite.

15. Cochez si vous souhaitez qu'**une réponse doit être requise avant de pouvoir consulter la solution**.

16. Sélectionnez l'**aspect et le comportement de la question**.

- **Automatique** : l'étudiant peut choisir le nombre d'image en fonction du nombre de réponses cochées correctes par l'enseignant.
- **Choix uniques (touches radio)** : l'étudiant ne peut sélectionner qu'une image même si plusieurs sont correctes.
- **Questions à choix multiples (case à cocher)** : l'étudiant peut sélectionner plusieurs images.

17. Sélectionnez le rapport **hauteur/largeur des alternatives**.

18. Déterminez le **nombre maximum d'alternatives par ligne afin d'assurer une bonne présentation des questions**.

19. Déterminez le **pourcentage de réussite**. Il s'agit du pourcentage de la note totale requise pour obtenir 1 point lorsqu'un point pour l'ensemble de la tâche est activé.

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

ENREGISTRER

ANNULER