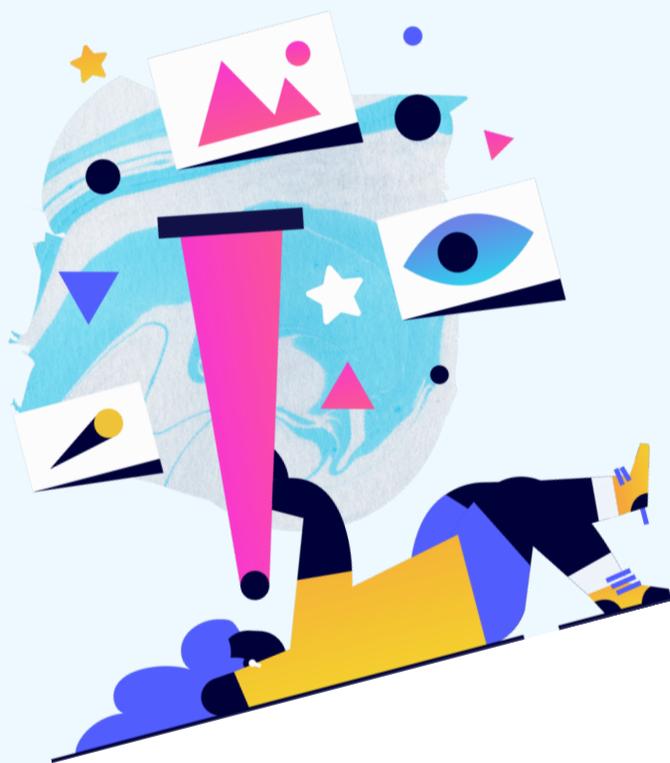


# LES TYPES DE CONTENU SUR H5P

## Image Sequencing



**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 Sequencing".....	1
Paramétrage de l'activité.....	2

# Présentation

---

L'activité "Image Sequencing" permet à **l'apprenant de remettre des images dans le bon ordre via un drag and drop (glisser/déposer)**.

Elle peut être utilisée pour :

- ✓ Créer un entraînement de rapidité.
- ✓ Créer une question avec une chronologie (évolution d'une notion).

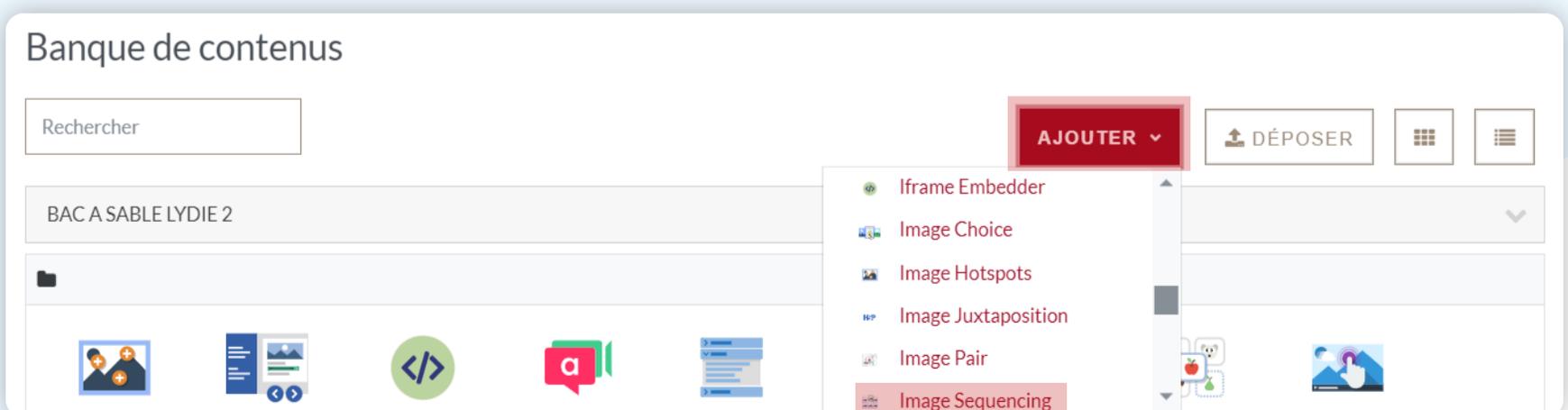
## Créer une activité "Image Sequencing"

---

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



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



# Paramétrage de l'activité

Image Sequencing

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

2 **Task Description \***  
A guide telling the user how to solve this task.  
Drag to arrange the images in the correct sequence

3 **Alternate Task Description \***  
A guide intended for visually impaired users on how to solve this task.  
Make the following list be ordered correctly. Use the cursor keys to navigate through the list items, use space to activate or dea

**Images \***

7 **+ AJOUTER IMAGE**

4 **Image \***  
+ Ajouter

5 **Image Description \***  
An image description for users who cannot recognize the image

6 **Audio files**  
An optional audio for the card to play

1. Donnez un **titre pour** l'activité.
2. Écrivez une **consigne** pour les étudiants qui doivent effectuer la tâche.
3. Écrivez un **guide destiné aux utilisateurs malvoyants sur la façon de résoudre cette tâche**.
4. Transférez une **image**.
5. Écrivez une **description de l'image à des fins d'accessibilité pour les utilisateurs qui ne peuvent pas reconnaître l'image. La description ne sera pas cachée pour être lisible par des lecteurs d'écran mais elle sera affichée sous l'image dans l'activité**.
6. **Ajoutez un audio en option pour la carte**.
7. Pour ajouter une image, cliquez sur "**Ajouter image**".

Behavioural settings

8  Add a show solution button for the game

9  Add button for retrying when the game is over

10  Add button for resuming from the current state

Modifications des textes et traductions

8. Ajoutez un bouton "**Afficher la solution pour le jeu**".
9. Ajoutez un bouton pour **réessayer l'activité** une fois le jeu terminé.
10. Ajoutez un bouton pour **reprendre à partir de l'état actuel**.

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

ENREGISTRER

ANNULER