

LES TYPES DE CONTENU SUR H5P

Memory Game

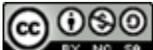


Public : Enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants

Mots clés : H5P



Auteur(s) : Service commun informatique et multimédias

Licence : 

SOMMAIRE

Présentation.....	1
Créer une activité "Memory Game".....	1
Paramétrage de l'activité.....	2

Présentation

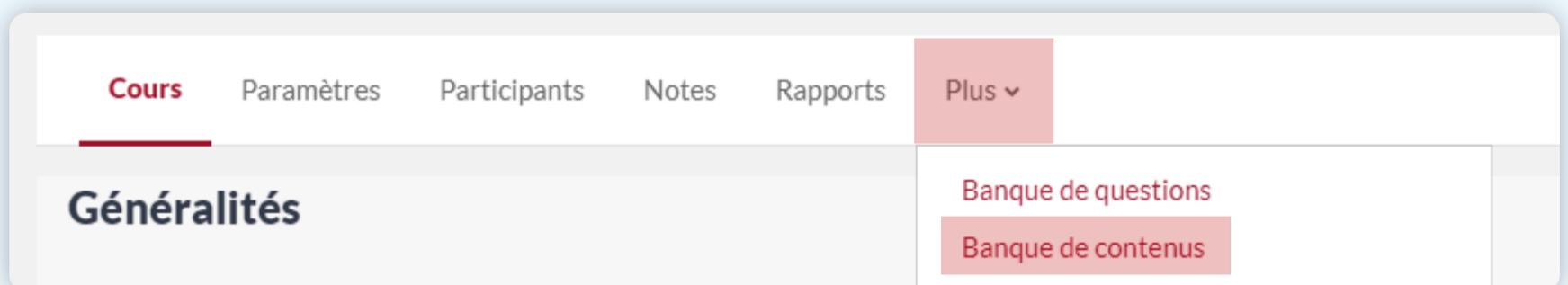
L'activité "**Memory Game**" permet de **créer un jeu de mémoire**. Vous avez la possibilité d'ajouter du texte et des images.

Elle peut être utilisée pour :

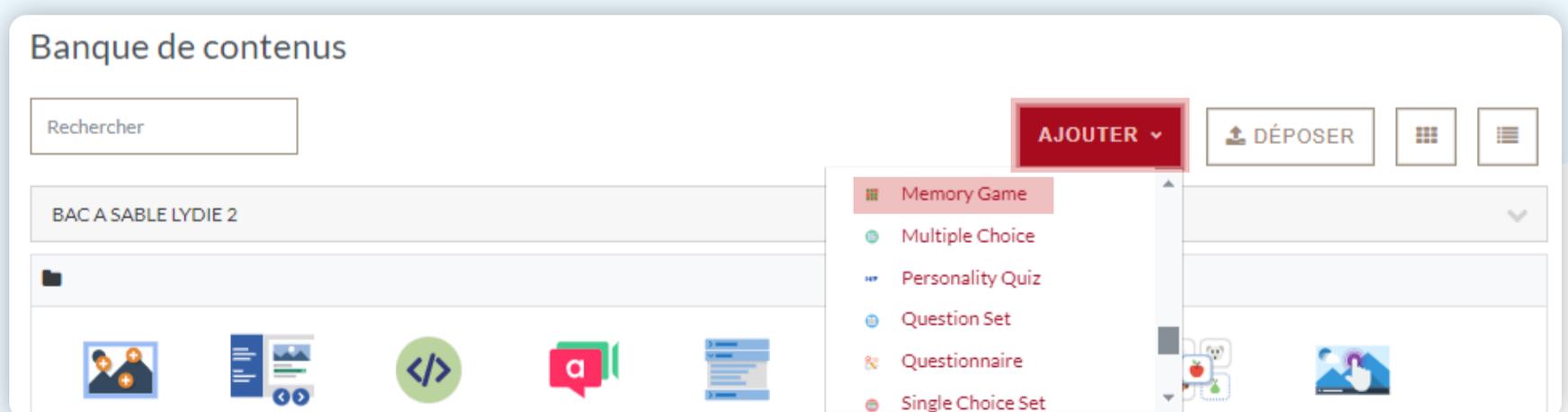
- ✓ Créer de la ludopédagogie.
- ✓ Consolider les connaissances grâce à la mémorisation des notions.

Créer une activité "Memory Game"

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



- Cliquez sur "**Ajouter**" et cherchez "**Memory Game**" :



Paramétrage de l'activité

The screenshot shows the configuration page for a 'Memory Game'. The interface is divided into several sections, each with a numbered callout:

- 1:** 'Titre *' (Title) field with a 'Métadonnées' (Metadata) button. Below it is a text area with the placeholder 'Utilisé pour la recherche, les rapport et le droit d'auteurs'.
- 2:** 'Image *' field with an 'Ajouter' (Add) button.
- 3:** 'Texte alternatif pour l'image *' (Alternative text for the image) field with a text area and the instruction 'Décrivez ce que représente l'image. Le texte est lu par la synthèse vocale.'
- 4:** 'Audio Track' field with a text area and the instruction 'An optional sound that plays when the card is turned.'
- 5:** 'Image correspondante' (Matching image) field with an 'Ajouter' (Add) button. The instruction is 'Une image facultative à comparer au lieu d'utiliser deux cartes avec la même image.'
- 6:** 'Texte alternatif pour l'image correspondante' (Alternative text for the matching image) field with a text area and the instruction 'Décrivez ce que représente l'image correspondante. Le texte est lu par la synthèse vocale.'
- 7:** 'Matching Audio Track' field with a text area and the instruction 'An optional sound that plays when the second card is turned.'
- 8:** 'Description' field with a text area and the instruction 'Un texte court optionnel qui apparaîtra une fois que les deux cartes correspondantes auront été trouvées.'
- 9:** A blue '+ AJOUTER CARTE' (Add Card) button.

On the left side, there is a 'Cartes *' (Cards) section with a list of '1. Carte' and '2. Carte', each with a close button. A dropdown arrow is visible next to '1. Carte'.

1. Donnez un **titre pour** l'activité.
2. Ajoutez une **image** pour votre carte.
3. Décrivez **ce que représente la première image à des fins d'accessibilité**.
4. **Optionnel.** Ajoutez un **son** qui se joue lorsque la carte est tournée.
5. Ajoutez une **deuxième image** si la **paire est composée de deux images différentes**.
6. Si vous avez ajouté une deuxième image, décrivez ce qu'elle représente à des fins **d'accessibilité**.
7. **Optionnel.** Ajoutez un **son** qui se joue lorsque la carte est tournée.
8. **Optionnel.** Ajoutez un **texte court optionnel qui apparaîtra une fois que les deux cartes correspondantes auront été trouvées**.
9. Pour ajouter une paire de cartes, cliquez sur **"Ajouter carte"**.

▼ Paramètres comportementaux

10 **Positionnez les cartes en carré**
 Essaiera de faire correspondre le nombre de colonnes et de rangées lors de la disposition des cartes. Ensuite, les cartes seront mises à l'échelle pour s'adapter au conteneur.

11 **Nombre de cartes à utiliser**
 Régler ce nombre sur un nombre supérieur à 2 fera que le jeu choisira des cartes aléatoires dans la liste des cartes.

12 **Ajoutez un bouton pour essayer à nouveau quand le jeu est terminé**

▼ Apparence

13 **Couleur du thème**
 Choisissez une couleur pour créer un thème pour votre jeu de cartes.

■ ▼

14 **Dos des cartes**
 Utilisez un dos personnalisé pour vos cartes.

+ Ajouter

▸ Modifications des textes et traductions

10. Positionnez **les cartes en carré**. L'option essaiera de faire correspondre le nombre de colonnes et de rangées lors de la disposition des cartes. Ensuite, les cartes seront mises à l'échelle pour s'adapter au conteneur.

11. Ajoutez **un nombre de carte à utiliser**. Réglez ce nombre sur un nombre supérieur à 2 fera que le jeu choisira des cartes aléatoires dans la liste des cartes.

12. Cochez pour ajouter un bouton pour **recommencer quand le jeu est terminé**.

13. Choisissez une **couleur** pour créer un thème pour votre jeu de cartes.

14. Ajoutez une **image pour personnaliser le dos des cartes**.

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

