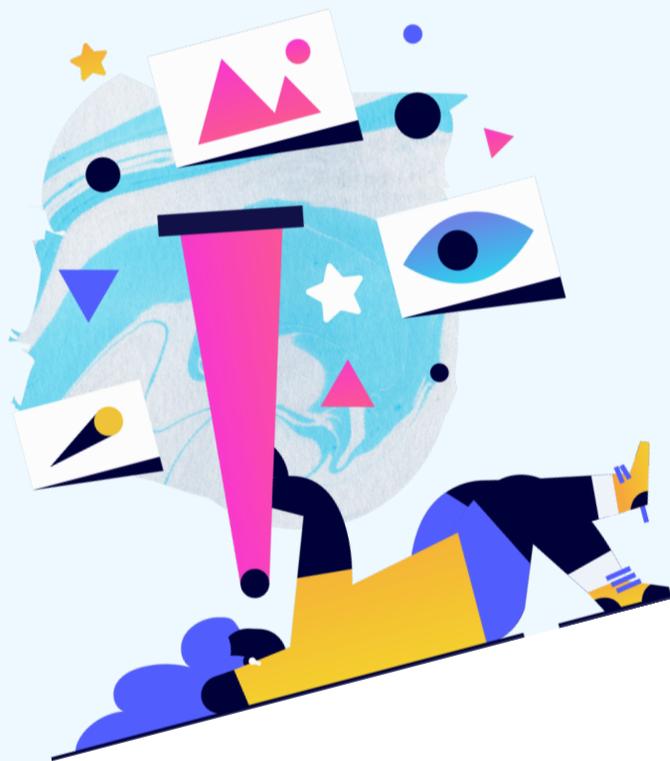


LES TYPES DE CONTENU SUR H5P

True False Question

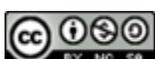


Public : Enseignants, personnels administratifs en charge d'activités d'enseignements ou de formation, doctorants

Mots clés : H5P



Auteur(s) : Service commun informatique et multimédias

Licence : 

SOMMAIRE

Présentation.....	1
Créer une activité "True False Question".....	1
Paramétrage de l'activité.....	2

Présentation

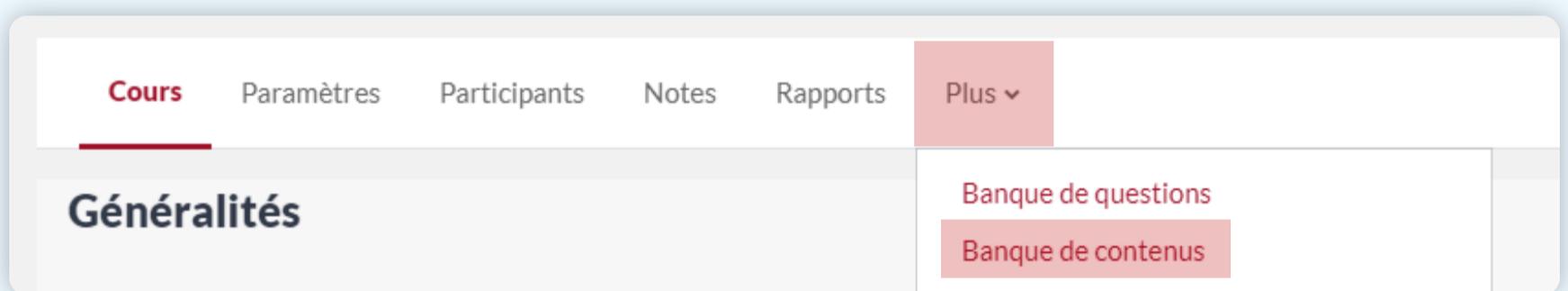
L'activité "**True False Question**" permet de **créer une question**. Ce type de contenu consiste à donner une information à l'apprenant (sous la forme d'une question ou d'une affirmation), qui devra ensuite indiquer si cette information est vraie ou fausse.

Elle peut être utilisée pour :

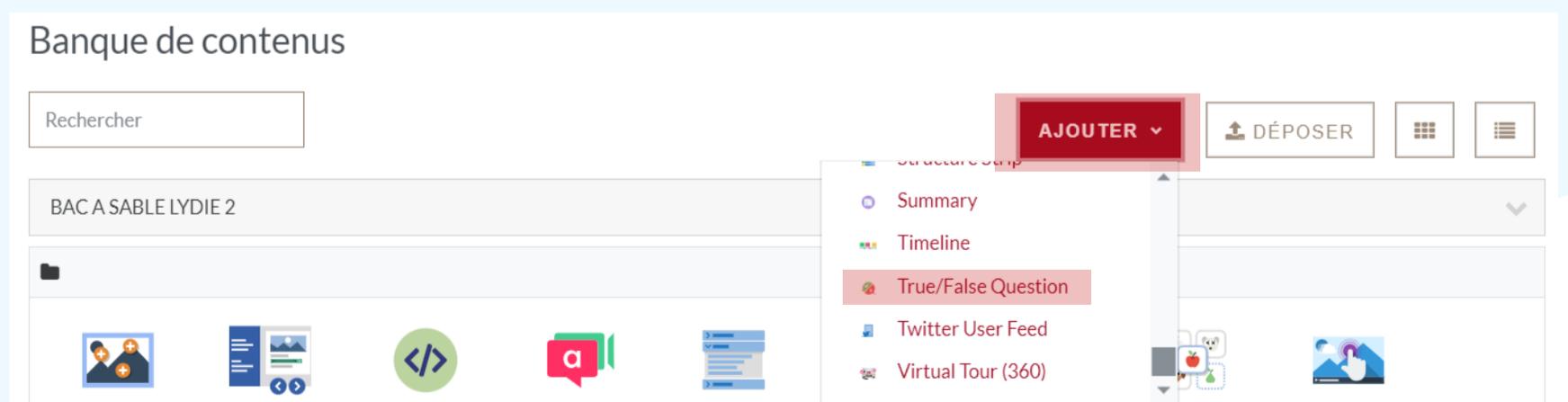
- ✓ Vérifier les connaissances à la fin d'une partie d'un cours.

Créer une activité "True False Question"

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



- Cliquez sur "**Ajouter**" et cherchez "**True False Question**" :



Paramétrage de l'activité

True/False Question

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

2 Média

3 Question *

4 Bonne réponse *
 Vrai Faux

- 1. Titre :** titre de l'activité.
- 2. Média :** possibilité d'ajouter une image, un audio ou une vidéo à la question.
- 3. Question :** ajout de la question.

4. Bonnes réponses : sélectionnez si l'affirmation ou la question est vraie ou fausse.

Options générales

5 Activer le bouton "Recommencer"

6 Activer le bouton "Voir la solution"

7 Afficher la fenêtre de confirmation pour "Vérifier"

8 Afficher la fenêtre de confirmation pour "Recommencer"

9 Vérifier automatiquement la réponse cochée
Noter que l'accessibilité sera pénalisée si cette option est activée

10 Commentaire pour une réponse correcte
Ceci remplacera le commentaire par défaut. Variables disponibles: @score et @total

11 Commentaire pour une mauvaise réponse
Ceci remplacera le commentaire par défaut. Variables disponibles: @score et @total

Modifications des textes et traductions

- 5. Activer le bouton "Recommencer" :** en cochant, vous donnez la possibilité aux étudiants de refaire l'activité s'ils ont donné une réponse incorrect. Ce bouton n'apparaît pas si l'apprenant a confirmé une bonne réponse.

6. Activer le bouton "Voir 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.

7. Afficher la fenêtre de confirmation pour "Vérifier" : affiche une boîte de dialogue lorsque l'étudiant clique sur "Vérifier" pour qu'il confirme l'envoi de sa réponse.

8. Afficher la fenêtre de confirmation pour "Recommencer" : affiche une boîte de dialogue lorsque l'étudiant clique sur "Recommencer" pour qu'il conforme son souhait de recommencer.

9. Vérifier automatiquement la réponse cochée.

10. Commentaire pour une réponse correcte : ajout d'un feedback pour une réponse correcte.

11. Commentaire pour une mauvaise réponse : ajout d'un feedback pour une réponse incorrecte.

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

ENREGISTRER

ANNULER