

# Module 3 : A la découverte des bibliothèques d'activités H5P

Partie 01 : Le Quiz | © Madi ZONGO

Version : 1.0 DEC 2021

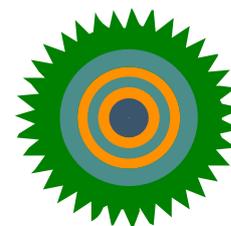


# Table des matières

<b>Objectifs</b>	<b>3</b>
<b>Introduction</b>	<b>4</b>
<b>I - Activité Quiz</b>	<b>5</b>
<b>II - Exercice : Créer un Quiz</b>	<b>6</b>
<b>Conclusion</b>	<b>7</b>
<b>Contenus annexes</b>	<b>8</b>

# Objectifs

---



Ce module va permettre à l'apprenant de découvrir et maîtriser la conception des autres activités les plus pertinentes disponibles.

Ainsi, à l'issue de module, l'apprenant sera capable :

- De créer des activités interactives simples c'est-à-dire constituées d'un seul type ;
- De créer des activités interactives composées c'est-à-dire constituées de plusieurs activités simples ;
- Comprendre la pertinence et le contexte d'utilisation de chaque activité ;
- D'importer et de modifier des projets et modèles d'activités interactives ;

# Introduction

---



Jusque là nous avons appris à créer des QCM et à les exporter pour les rendre disponible à nos apprenants. Dans ce nous allons découvrir et apprendre à créer d'autres types d'activités à travers les autres bibliothèques d'activités interactives (plus de 40).

La première activité que nous d"couvrirons nous permettra de répondre à une préoccupation rencontrée dans le module 2 avec l'activité QCM.

# Activité Quiz

---



## Méthode

Dans cette vidéo, vous y découvrirez l'activité **QUIZ** qui vous permettra de créer un vraie activité d'évaluation avec feed back.

[cf. M3\_Actibité\_Quiz~1.mp4]

## Quiz Dynamique

## Complément

Notion de Quiz dynamique

Le Quiz dynamique en e-learning est le fait de pouvoir évaluer les apprenants avec un nombre défini de questions puisée de façon aléatoires dans une banques de questions.

Un option très inintéressante pour l'entraînement car l'apprenant qui peut reprendre le quiz autant de fois qu'il le souhaite, est sûr de ne pas croiser exactement les mêmes questions.

La vidéo ci-dessous insiste sur ce paramètre.

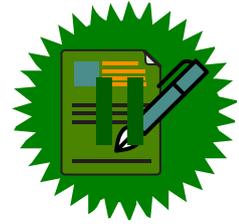
[cf. M3\_Fonction\_quiz\_dynamique~1.mp4]

-----

**La meilleure façon de réussir vos activités H5P est de faire des tests pour trouver la meilleure option qui correspond à votre *situation d'apprentissage*.** (cf. p.8)

# Exercice : Créer un Quiz

---



## Votre mission :

- Créer une activité interactive de type Quiz avec le logiciel Lumi et insérer 10 QCM puis l'exporter sous formats (HTML Mono avec rapporteur ;
- Partager votre Quiz en ligne via Digiquiz ;

## Comment remettre l'exercice ?

- Il faut m'envoyer le fichier HTML Mono et le lien digiquiz
- **Contact : +22676757450 | Email : [madi.zongo@openacademie.com](mailto:madi.zongo@openacademie.com)**

Cette activité compte pour 15% de la note final.

Beaucoup de courage pour la suite !

# Conclusion

---



Les 02 activités (QCM et quiz) son largement suffisants pour dynamiser et apporter de l'interactivité dans nos formations, qu'elles soient en ligne ou en présentiel.

Le QCM, soigneusement utilisé, permet de maintenir l'attention de l'apprenant et ainsi favoriser la mémorisation de l'information.

Quant au Quiz, il va vous permettre d'évaluer la capacité de maîtrise de vos apprenants.

Dans la suite de ce module, nous aborderons les autres activités simples utilisables ou non dans l'activité Quiz. Ce sont : Le texte à trous, le Vrai/Faux, marquer les mots, Glisser Déposer et l'essai. Ces activités vous permettront de varier les questions de vos quiz.

# Contenus annexes

---



## 1. QCM : Conseils pratiques et recommandations

Quel que soit le type d'activité que vous souhaitez créer, une bonne organisation est la clé de la réussite.

### 1.1. Avant la création des activités pédagogiques interactives



**Conseil**

Avant même de commencer la production des activités interactives, il faut réaliser un certain nombre d'actions. Il s'agit entre autres de :

- Définir le but visé par l'activité (évaluation sommative, formative, sondage,...)
- S'assurer que que l'activité contribue à l'atteinte des objectifs d'apprentissage ;
- définir la meilleure méthode pour atteindre les objectifs en faisant le bon choix du type d'activités
- Lister des exigences, des contraintes qui vont avoir un impact sur la conception de l'activité: impératifs de durée, de coût, modalités de diffusion, choix techniques,...
- Faire le point sur l'existant : des fichiers PowerPoint, Word, PDF. Toutes les ressources existantes doivent être mises à contribution pour produire la nouvelle activité.
- bâtir un scénario pour votre activité ou un plan de réalisation en fonction de l'envergure du projet.

Quoi qu'il en soit, avant d'ouvrir le logiciel, vous devrez avoir une vision clair de ce que vous voulez faire.

Pour le cas des QCM, vous trouverez ci-dessous quelques situations d'usage.

## 1.2. Situations d'utilisation des QCM

### Situation d'évaluation diagnostique



**Conseil**

- Prendre connaissance du niveau initial des apprenants
- Prendre des informations sur les apprenants sur un thème donné (mise en évidence de pré-conceptions, compréhensions erronées)
- Partir de leurs représentations pour introduire une nouvelle notion
- Amorcer un cours pour susciter l'attention/l'intérêt des apprenants
- Remettre en mémoire la/les notion(s) abordée(s) précédemment
- Renforcer les acquis en les réactivant
- Sensibiliser les apprenants au contenu de la formation/du cours.

### a) Situation d'évaluation formative



**Conseil**

- Maintenir l'attention de l'auditoire
- Vérifier la compréhension d'une notion ou d'une leçon, et réajuster si besoin (régulation en direct)
- Entraîner des discussions ou des échanges lors d'un vote commun
- Mettre les apprenants en situation d'exercice, de révisions pour consolider une notion
- Favoriser la mémorisation en fixant les connaissances.

### i) Situation d'évaluation sommative / certificative



**Conseil**

- Favoriser l'appropriation, l'ancrage des principales notions qui ont été abordées
- Évaluer l'acquisition des connaissances de certaines connaissances sans interférer avec d'autres
- Prendre en compte des modes de raisonnements diverses (réflexion, élimination d'items...) et des stratégies
- Soutenir l'auto-formation.