






Gestion espace-cours








Quelles sont les activités que je peux ajouter ?

Il existe actuellement, 25 activités sur la plateforme pédagogique :

Intitulé de l'activité		Définition de l'activité
Atelier		Le module d'activité atelier permet la récolte, la lecture et l'évaluation par les pairs de travaux de participants.
Base de données		Permet aux participants de construire, afficher et rechercher une collection de fiches.
Carnet de bord		Permet à un étudiant de déposer une production écrite à l'intention d'un enseignant/tuteur ou à un enseignant/tuteur d'initier un échange avec un étudiant.
Chat		Permet aux participants d'avoir une discussion synchrone en temps réel, en mode texte
Choix de groupe		Activité qui permet à l'étudiant de choisir son propre groupe.
Consultation		Permet de recueillir des données sur les étudiants
Contenu interactif		Permet de créer du contenu interactif tel que des vidéos interactives, des banques de questions, des questions « glisser-déposer, à choix multiples...
Devoir		Permet aux enseignants de communiquer des tâches, de récolter des travaux et de fournir des feedbacks et des notes

Forum		Permet aux participants de tenir des discussions asynchrones
Glossaire		Permet aux participants de créer et de gérer une liste de définitions ou de collecter et organiser des ressources ou informations
Hot potatoes		Permet de créer des QCM, des mots-croisés, questionnaires libres...
Jeu - Image cachée		Permet de découvrir un morceau d'une image à chaque bonne réponse de l'étudiant.
Jeu - Mots croisés		Ce jeu récupère des mots d'un Glossaire ou de questions de type réponse courte et génère des mots croisés aléatoires.
Jeu - Mots mêlés		Ce jeu ressemble à des mots croisés mais les réponses sont cachées dans une grille de mots mêlés aléatoires.
Jeu - Pendu		Ce jeu récupère des mots d'un Glossaire ou de questions de type réponse courte et génère une grille de pendu.
Jeu - Qui veut gagner des millions		Une question est affichée à l'étudiant qui, s'il répond correctement, avance à la case suivante dans le jeu jusqu'à ce qu'il ait répondu à toutes les questions.
Jeu - Serpents et échelles		Une question est affichée à l'étudiant. S'il répond correctement, un dé virtuel est lancé. Le pion avance alors du nombre de points affiché par le dé.
Journal		Permet aux enseignants d'obtenir les feedbacks des étudiants
Leçon		Permet à l'enseignant de proposer des contenus et/ou des activités d'exercice
Outil externe		Permet d'interagir avec des ressources d'apprentissage sur d'autres sites Web.

Paquetage SCORM		Permet de déposer des paquetages SCORM sous la forme d'archives ZIP et de les ajouter à un cours
Questionnaire		Permet de créer des enquêtes
Sondage		Permet à un enseignant de poser une question et de proposer un choix de réponses possibles
Test		Permet de concevoir et gérer des tests (vrai-faux, questions à choix multiples, etc.)
Wiki		Permet aux participants de modifier une collection de pages web