

Guide AviTice Learning Boardgame



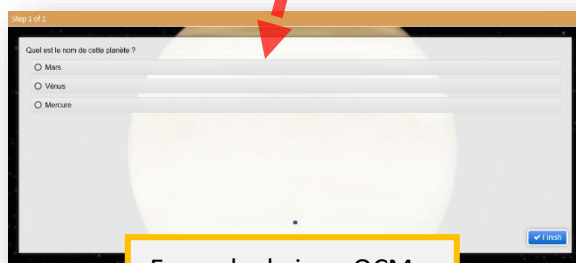
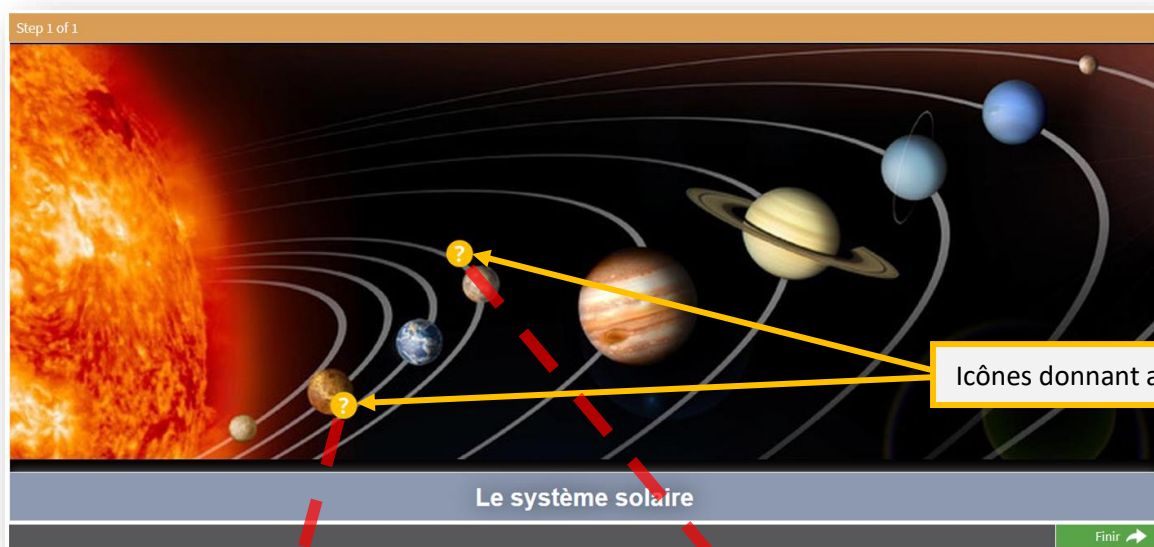


Création de l'activité 'Boardgame'

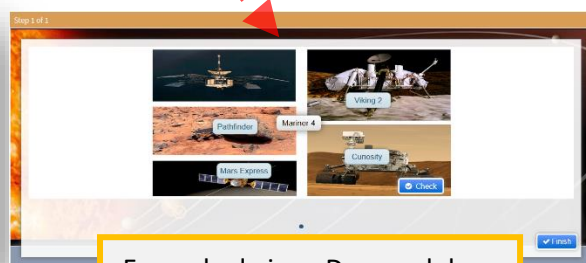
Qu'est-ce que Boardgame ?

Le 'Boardgame' est composé d'une image de fond qui sert de base à la mise en place des 'jeux'. Le terme 'jeu' désigne les mini activités mises par-dessus l'image de fond. Le mot 'jeux' est utilisé pour qu'il n'y ait pas de confusion avec le terme 'activité'.

Les 'jeux' sont matérialisés par une icône (au choix de l'enseignant) sur l'image de fond. Pour effectuer chaque 'jeu', un apprenant doit cliquer sur l'icône enclenchant ainsi l'apparition d'une nouvelle fenêtre. Cette fenêtre présente le fameux jeu.



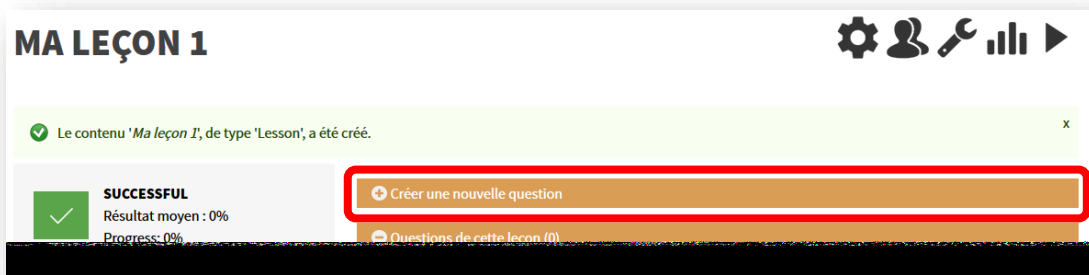
Exemple de jeu : QCM



Exemple de jeu : Drag and drop



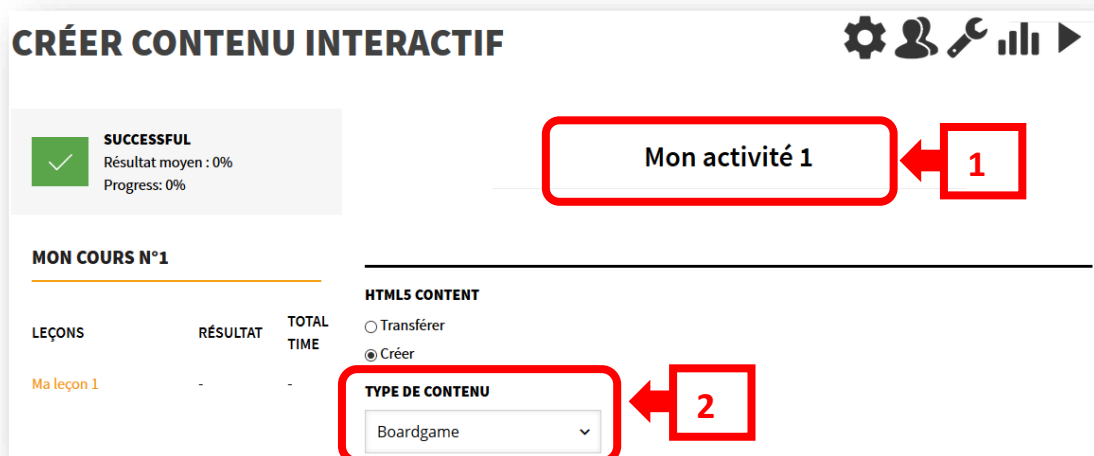
Cliquez sur 'Créer une nouvelle question'



Cliquez sur 'Activités AviTice'



Dans la page qui suit remplissez le champ 'nom' et dans type de contenu sélectionnez 'Boardgame'




Toutes les options nécessaires à la mise en place de l'activité s'affichent en dessous de 'Type de contenu'



Game title *
This is the title of the game you are creating.

Le système solaire

Board background
Select a suitable background image for your board game.



Editer l'image Editer le copyright

Board size *
Specify how much space (in px) the board game should take up. The aspect ratio should match the one of your background image.

1280 x 465

Enable dropshadow
Enable a drop shadow around the board. If enabled the board takes up more space than the board size suggests

Game introduction: Merci de faire les différentes activités en c...

Welcome and instruction text
Explain what the user should do and what the point of the game is.

B I x₂ x₃ I_x [List icons]

Merci de faire les différentes activités en cliquant sur les différents boutons présents sur l'image

body p

Button text *
Label of the button the user has to press to start the game.

Allons-y !


Hotspots *
Hotspots are mini-games that are placed on the board. E.g. Quiz, Hangman.

Hotspot: Exercice 1

Title *
Give your hotspot a name.


Exercice 1

Hotspot image *
Image used on the board for users to identify the hotspot.



Editer l'image Editer le copyright

Hotspot image - Passed *
The hotspot image will be changed to this once the user has completed a minigame and passed.



Editer l'image Editer le copyright

Hotspot image - Failed *
The hotspot image will change to this if the user fails.

+ Ajouter

Hotspot position *
Position the hotspot on the game board by using coordinates in pixels.

357 , 389

Choose the minigame to start when the user chooses this hotspot.

Texte apparaissant sur l'image de fond

Image de fond (jpg, png, bmp) *

Taille de l'image

Introduction – instruction (facultatif)

Paramétrage des icônes apparaissant sur l'image de fond

Icone signalant la présence d'un jeu **

Icone signalant que l'apprenant a répondu juste **

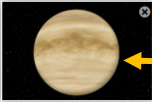
Icone signalant que l'apprenant a répondu faux **

Position des icônes pour le jeu (en pixels la coordonnée x=0 et y=0 étant en haut à gauche de l'image de fond)



Quiz introduction

Background image
An optional background image for the Question set.



Editer l'image Editer le copyright

Progress indicator *
Question set progress indicator style.

Dots ▾

Pass percentage *
Percentage of Total score required for passing the quiz.

50

Questions * Textual Default

1. Multichoice questi... Ajouter Question

Question type *
Library for this question.

Multichoice question

Question image
An optional image to display above the question.

+ Ajouter

Question *

Quel est le nom de cette planète ?

Available options *
The alternatives the user may choose from.

Option: Vénus

Text *
Vénus

Correct

Tips and feedback

Option: Mars

Text *
Mars

Correct

Tips and feedback

Option: Mercure

Text *
Mercure

Correct

Tips and feedback

Ajouter option

Behavioural settings.

Création du jeu

Eventuelle image de fond pour le jeu **

Type de jeu

Eventuelle image de fond pour la question

Question

Options proposées aux apprenants

Options pour le comportement du jeu après réponse de l'apprenant *



*** comportement d'un jeu après réponse de l'apprenant :**

Il est possible de paramétrer comment un 'jeu' va agir une fois la réponse donnée :

The image shows a 'Behavioural settings' panel with several options. Yellow callout boxes on the left point to specific settings:

- Permettre à l'apprenant de refaire une tentative** points to Enable "Retry" button
- Montrer la/les bonne(s) réponse(s)** points to Enable "Show Solution" button
- Cliquer que sur une seule proposition** points to Single answer (with subtext: Enable to allow only single option answer.)
- Ne donner qu'un point pour tout le jeu** points to Give one point for the whole task (with subtext: Enable to give a total of one point for multiple correct answers. This will not be an option in "Single answer" mode.)
- Présenter les propositions de manière aléatoire** points to Randomize answers (with subtext: Enable to randomize the order of questions on display.)
- Ne présenter la solution qu'après la réponse de l'apprenant** points to Require user input before the solution can be viewed

**** Préconisation concernant les images.**

Nous recommandons fortement l'utilisation d'images de fond ayant au moins 800-1200 pixels de large.

Pour les boutons, des images plutôt petites sont recommandées (pas plus de 40-50 pixels) et en format png.

Exemple de Boardgame avec une image de fond de 1000x700 pixels et des boutons de 30x30 pixels :

The image shows a boardgame interface with an aerial view of a castle. A red double-headed arrow indicates the width of the background image is 1000 pixels. A red arrow points to a yellow question mark icon, with a callout box stating: **Bouton 30x30 pixels (.png)**. The interface includes a 'Step' dropdown set to 2 of 6, and a title bar at the bottom that says 'Château fort'.



Une fois la création du jeu terminée, cliquez sur 'Ajouter Hotspot' pour créer un nouveau jeu :

Ajouter hotspot

En bas de l'interface se trouvent toutes les options déterminant le comportement de l'activité ou d'un jeu une fois que l'apprenant y a répondu.

Mise en place d'un indicateur de progression (via des images personnalisables)

Lancement automatique d'une vidéo à la fin de l'activité

Paramétrage des messages donnant le résultat aux apprenants

Options pour les boutons 'Retry' et 'Show solution'

Pour valider cliquez sur enregistrer

Enregistrer

Aperçu

Supprimer

Vous retournez sur l'interface présentant les différentes activités de votre leçon :

MA LEÇON 1



✓ Le contenu 'Mon activité 1', de type 'Contenu interactif', a été mis à jour.

SUCCESSFUL
Résultat moyen : 100%
Progress: 100%

➕ Créer une nouvelle question

⊖ Questions de cette leçon (1)

[Afficher le poids des lignes](#)

MON COURS N°1

QUESTION	TYPE	ACTIONS	METTRE À JOUR	SCORE MAX	MISE-À-JOUR AUTOMATIQUE DU RÉSULTAT MAXIMAL
+ Mon activité 1	Question HSP	Modifier Retirer	À jour	10	<input type="checkbox"/>

LEÇONS	RÉSULTAT	TOTAL TIME
Ma leçon 1	100	22:44:22

➕ Recherche des questions à ajouter

Soumettre

