

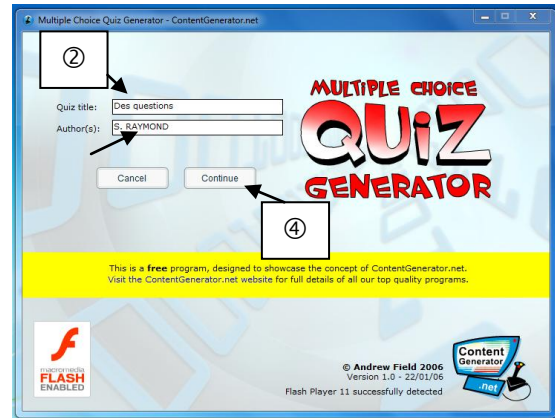
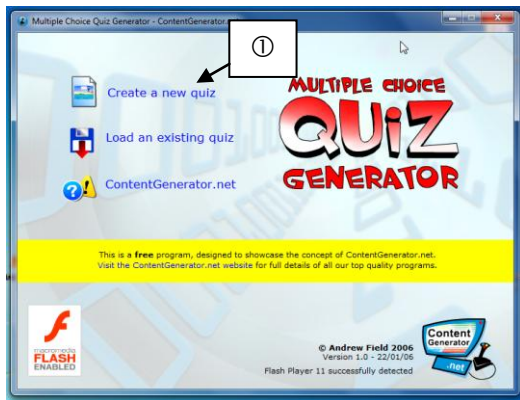
Créer des exercices avec *Multichoice Generator* et les intégrer à l'ENT

I. Télécharger le logiciel *Multichoice Generator* sur le site <http://www.contentgenerator.net/> et l'installer.

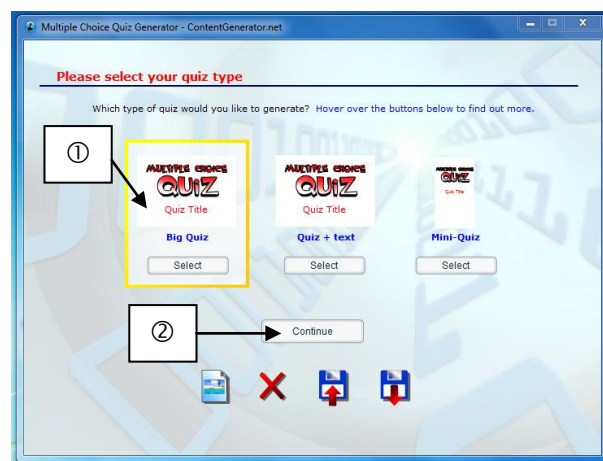
II. Le lancer en cliquant sur l'icône



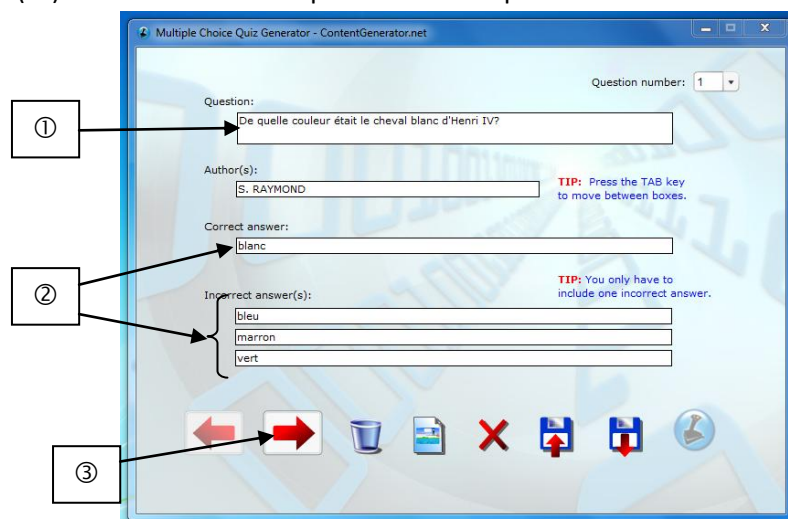
III. Cliquer sur *Create a new Quiz* (①) puis donner un titre à l'exercice (②) et indiquer son auteur (③). Valider en cliquant sur *Continue* (④)



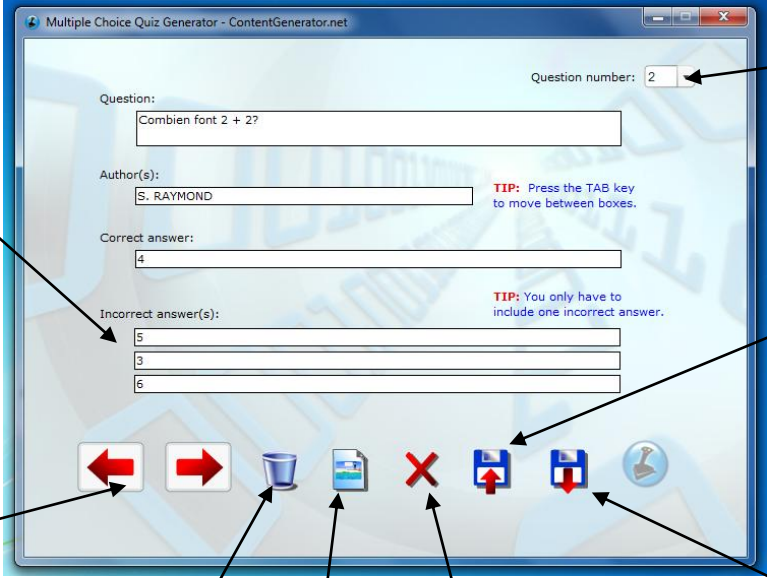
IV. Sélectionner le type de quiz (①) et valider en cliquant sur *Continue* (②).



V. Compléter les données pour la première question, en formulant une question (①) et différentes propositions de réponses, la première (Correct answer) étant la réponse correcte ②. Cliquer sur la flèche rouge pour passer à la question suivante (③). Procédez de même pour les autres questions.



VI. Quelques remarques ...



Le numéro des questions s'affiche en haut à droite. Il permet de naviguer entre les questions

Vous n'êtes pas obligé de mettre 3 mauvaises réponses, une seule suffit


Les flèches vous permettent d'accéder à la question précédente ou suivante

Un clic sur la corbeille supprime la question

Un clic sur la croix ferme le programme

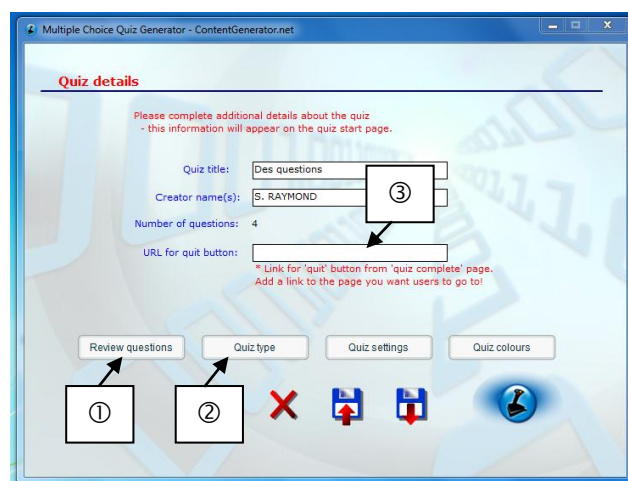
Un clic sur l'icône image permet de créer un nouveau quiz

La 1^{ère} disquette permet de sauvegarder les questions dans un fichier externe au format texte (.txt), pour y revenir plus tard éventuellement. La 2^{ème} permet justement d'ouvrir un fichier texte de sauvegarde

L'icône la plus à droite en bas  permet de générer l'exercice. Cela n'est possible que lorsque le nombre de questions créées est suffisant. Cela varie en fonction des jeux de ContentGenerator. Tant que l'image reste opaque, cela signifie qu'il n'y a pas assez de questions créées pour pouvoir générer l'exercice. Pour le *Multichoice Generator*, 3 questions suffisent comme en témoigne le bouton de génération.



VII. Après avoir rentré toutes ses questions, cliquer sur le bouton de génération de l'exercice. Il est possible de vérifier ses réponses (①), de modifier le type de quiz défini au départ (②). On peut également entrer l'adresse web (③) vers laquelle sera dirigé l'élève quand il cliquera sur le bouton *Quitter* de l'exercice.



VIII. Le bouton *Quiz settings* permet ...

① ... de définir un temps de réflexion limité pour chaque question (Cocher + indiquer le nombre de secondes souhaitées)

② ... choisir de poser les questions dans l'ordre dans lequel vous les avez entrées (*in order*) ou au hasard (*in random order*)

③ ... choisir de tirer au sort un certain nombre de questions parmi toutes celles que vous aurez rentrées.

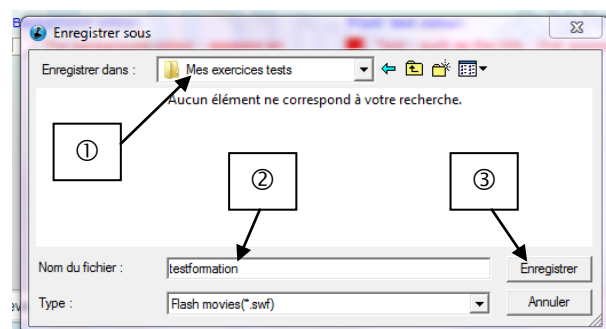
IX. Le bouton *Quiz colours* permet ...

① ... de définir la couleur de fond du quiz et celle du texte

X. Cliquer ensuite sur le bouton de génération pour que celui-ci soit créé.



XI. Le logiciel demande où l'on souhaite enregistrer l'exercice. Il suffit de le lui indiquer, en naviguant dans l'arborescence de son ordinateur (①). Lui donner ensuite un nom (②) et cliquer sur Enregistrer (③).



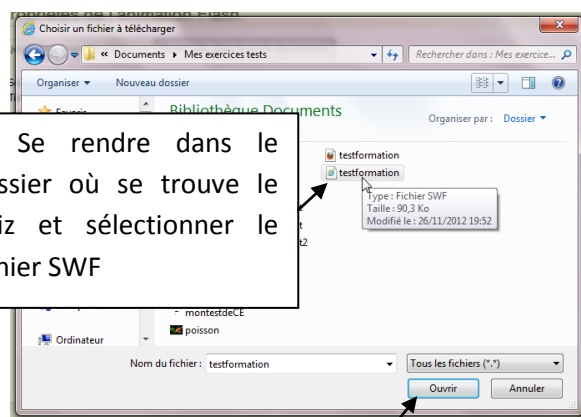
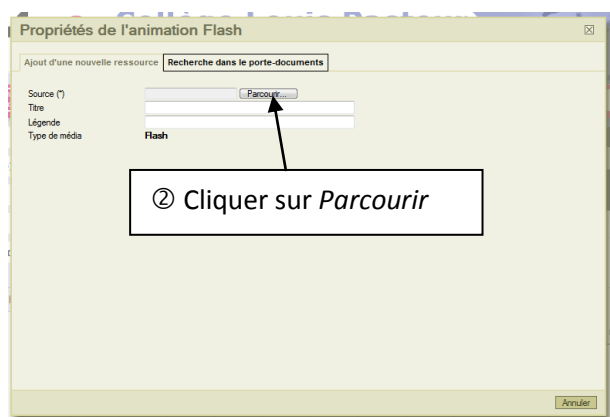
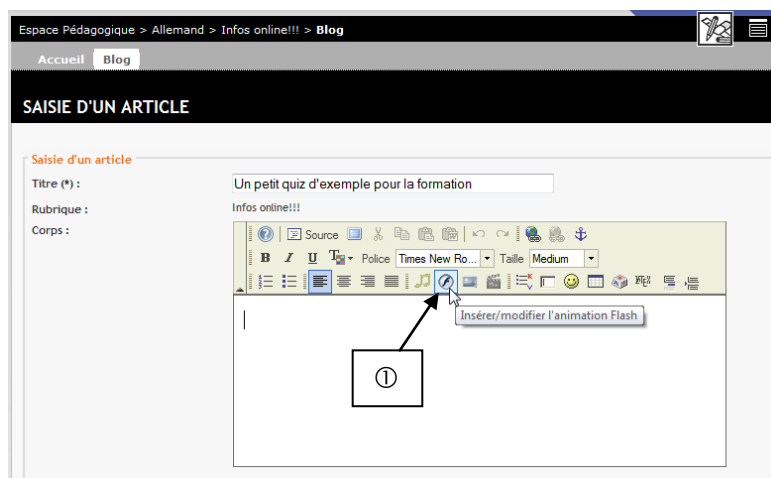
XII. Le logiciel génère deux fichiers ...



- pour faire l'exercice en classe, il me faut disposer de ces deux fichiers. Je peux les transporter sur une clé USB

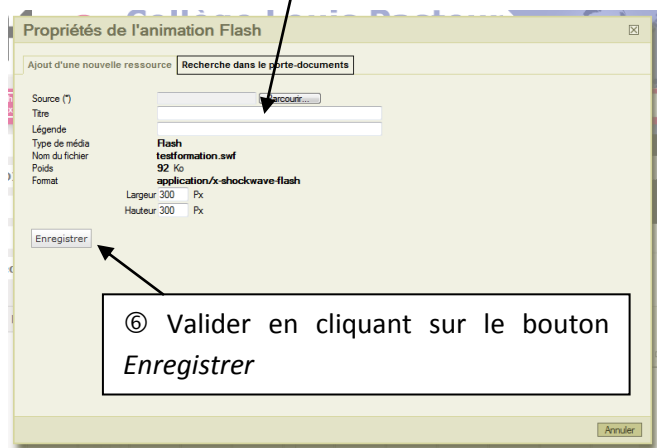
- pour mettre l'exercice en ligne, le fichier flash (au format .swf) suffit

XIII. Pour insérer le quiz dans un article, se connecter à l'ENT, créer un nouvel article et cliquer sur l'icône de fichier flash (①)



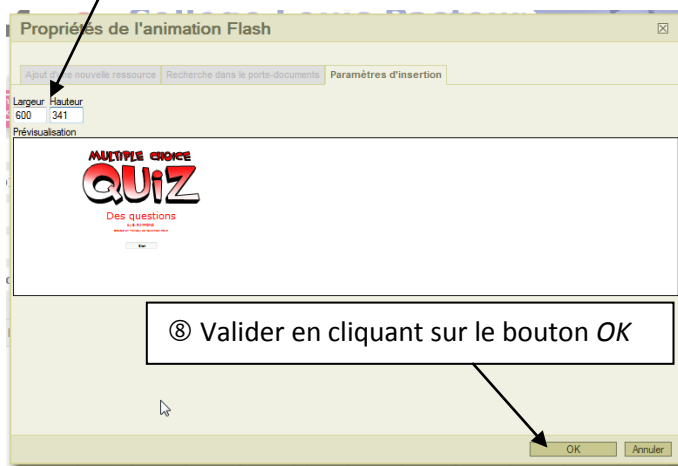
④ Confirmer la sélection en cliquant sur le bouton *Ouvrir*

⑤ On peut compléter les propriétés de l'animation flash (non obligatoire)



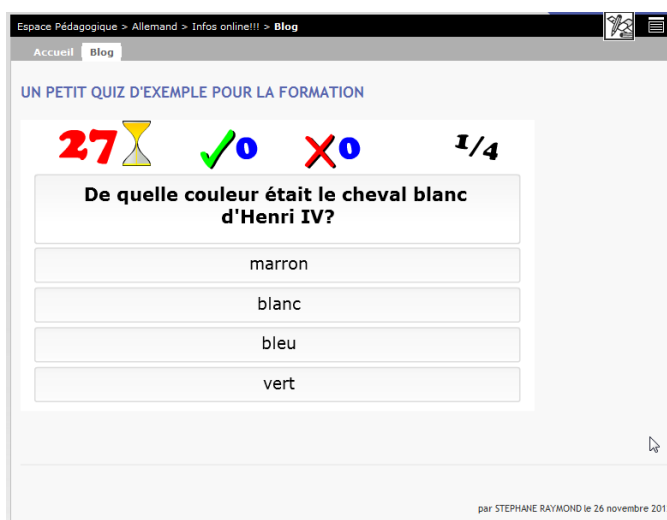
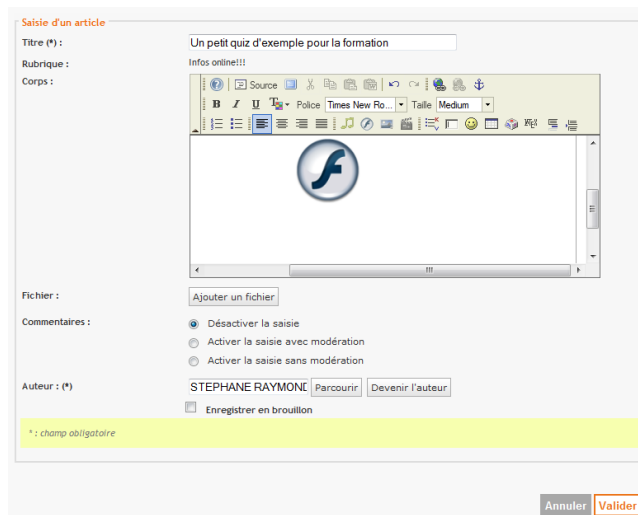
⑥ Valider en cliquant sur le bouton *Enregistrer*

⑦ Définir la taille (ici : 600 x 341 mais parfois il faut faire des tests)



⑧ Valider en cliquant sur le bouton *OK*

L'animation apparaît dans l'article. Il suffit de valider la création de ce dernier pour voir le quiz apparaître



Remarque : Pour les sites d'établissement tournant sous SPIP, il est possible de la même façon d'intégrer des animations flash.

Remarque : tous les logiciels de *ContentGenerator* ne sont pas gratuits, seuls quelques uns le sont. Il faut cependant créer un compte sur le site pour les télécharger.

En cas de problème, n'hésitez pas : profdallemand@free.fr