

Guide d'utilisation

Activer le mode édition, Ajouter un bloc > Etapes de formation

Paramétrage du bloc étapes de formation

Rendu



une fois que le bloc a été ajouté, vous pouvez modifier certain paramètres via la roue crantée .



Paramètres généraux

Configuration du bloc « Les outils »

- Réglage du bloc

Titre du bloc (laisser vide pour le titre standard): 1

Générer des liens: 2

Cacher complètement les liens désactivés: ☐ 3

Page de départ: 4

Profondeur: 5

Utiliser les labels de menu: ☒ 6

Cacher les marques d'accès: ☒ 6

- Où ce bloc apparaît

Emplacement original de bloc: Cours: Apprendre à utiliser la plateforme rapidement 7

Afficher sur les types de page: 8

Sélectionner pages: 9

Région par défaut: 10

Poids par défaut: 11

- Sur cette page

Visible: 12

Région: 13

Poids: 14

Une fois que le bloc est ajouté.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.
- 11.
- 12.
- 13.

Notifications

14.

Fichiers de personnalisation des cartes

Voir les paramètres avancés.

Paramètres standard d'activité

15. Cette option vous permet d'afficher ou cacher l'activité, autrement dit la rendre visible ou cachée aux apprenants.

16. C'est l'identifiant de l'activité.

17. Cette option est paramétrable dans le cas où le cours contient plusieurs groupes. Si vous sélectionnez "groupes séparés", chaque groupe pourra voir uniquement l'activité de son propre groupe. Si vous sélectionnez "groupes visibles", chaque groupe travaille uniquement dans son propre groupe, mais les autres groupes sont visibles.

18. L'activité peut être accessible en fonction d'une date précise, d'une note obtenue (à une autre activité, par exemple), d'un profil d'utilisateur ou un jeu de restriction imbriquées.

Paramètres avancés

Ces paramètres sont accessibles lorsque vous cliquez sur le lien "**Afficher plus**" du formulaire.

Dans "**Généraux**", il est possible d'afficher des paramètres supplémentaires grâce à "**Afficher plus**". Ces paramètres supplémentaires permettent d'activer l'érosion des jeux (cf. Erosion des jeux)

Dans "**Fichiers de personnalisation des cartes**", il est possible d'afficher des paramètres supplémentaires grâce à "**Afficher plus**". Ces paramètres supplémentaires permettent d'ajouter une image de fond sur la face ou le dos de la carte, le jeu "révisé" ou "à réviser" et lorsque le jeu de cartes vide.

Mise en place de l'activité



- Usage de Leitner
- Usage Libre
- Bilan
- Modifier les cartes

Fonctionnalités particulières

Mode de Leitner

Sebastian Leitner est un ingénieur Allemand qui a mis au point la méthode de la "[répétition espacée](#)", aidant à la mémorisation d'ensembles de définitions. La méthode de Leitner se base sur le constat que notre mémoire favorise des données dites 'faciles à retenir', alors que d'autres résistent à la mémorisation. La méthode de Leitner se concentre sur les zones difficiles de l'espace à apprendre, en mettant de côté les items qui se mémorisent facilement et en concentrant la révision sur celles qui résistent.

Erosion des jeux

Le système d'érosion des jeux est une contrainte "punitif" pour les participants qui ne viendraient pas effectuer leurs révision avec suffisamment de rigueur. Lorsque l'érosion est activée, les cartes non révisées "remontent" dans les paquets plus difficiles, éloignant le participant de l'objectif d'avoir passé toutes ses cartes dans le dernier paquet.

Inversion des questions/réponses

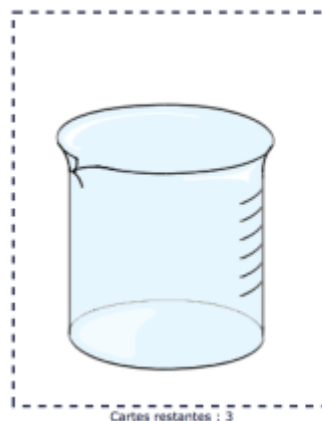
Cette fonctionnalité simple permet de rejouer l'exercice dans l'autre sens, en présentant d'abord l'autre face des cartes. Cela permet de renforcer encore plus l'apprentissage.

Cas d'usages

Exemple 1 : Dans le cadre d'un cours en physique chimie pour des élèves 5ème, je souhaite que les élèves retiennent les noms du matériel à utiliser lors d'expérimentations.

Sur la face de la carte, on trouve une image d'un bécher. L'apprenant doit associer le nom qui

Trouvez la réponse à la question posée, retournez la carte, et contrôlez votre réponse. Indiquez à l'application votre situation. Le paquet vous est présenté dans tout le paquet si possible en une fois.



correspond à l'image.

Lorsque l'apprenant clique sur la carte. Il peut voir la réponse. Dans cet exemple, il verra s'afficher le terme "bécher" au dos de la carte.

[Retour à l'index du module](#)

From:

<https://docsen.activeprolearn.com/> - **Documentation Moodle ActiveProLearn**

Permanent link:

<https://docsen.activeprolearn.com/doku.php?id=blockpagetrackeruse&rev=1445345348>

Last update: **2026/01/13 07:58**

