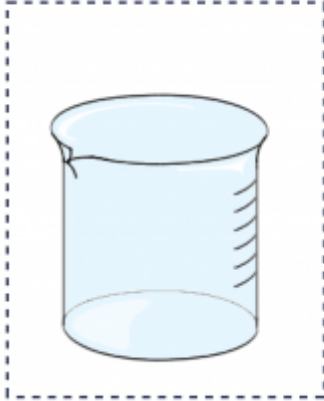


Cas d'usages

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.



Cartes restantes : 3

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.

Exemple 2 :

Dans le cadre d'un cours sur le théorème de Pythagore pour des élèves de l'enseignement secondaire, les apprenants doivent trouver la réponse aux questions posées.

Usage de l'élève Usage élève Bien Afficher les cartes

Trouvez la réponse à la question posée, retournez la carte, et contrôlez votre réponse. Vous pouvez retourner le carte du jeu ou tester d'autres cartes. Le paquet vous est présenté dans un ordre aléatoire. Réviser tout le paquet si possible en une fois.

Le triangle DEF est rectangle en :



Cartes restantes : 3

Cette question

Cette question

Retour à la carte du jeu

Réviser le paquet

Retourner la carte

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

Permanent link: <https://docsen.activeprolearn.com/doku.php?id=modflashcarduseusecase&rev=1448990933>

Last update: 2024/04/04 15:50

