

## POSITIONNEMENT / SONDAGE



### Self-evaluation

Auto-évaluation pour estimer le degré de compréhension des sujets de formation suivie d'un plan d'exercices en situation réelle.



### Profiling

Questionnaire de profilage : pour une question, trois réponses possibles. Chaque réponse est associée à un profil défini.



### Quiz de recommandation

Questionnaire permettant, en fonction des réponses des apprenants, de proposer un parcours de formation personnalisé. *N.B : il s'agit d'une formation avec une activité.*



### Survey

Idéale pour conclure, cette activité permet de sonder les apprenants via un système de notation ou des questions ouvertes.

## COURS / APPROFONDISSEMENT



### Mobile course

4 modalités de cartes pour créer des cours facilement : carte info, flash, quiz ou transition.



### Flash game

Cartes flash : l'apprenant glisse la carte à droite s'il connaît la réponse et à gauche s'il veut pouvoir la réviser.



### Toolbox

Ensemble de cartes mémo permettant de réunir les informations clés (synthèse, approfondissement).



### Weblink

Lien web, idéal pour enrichir votre formation avec du contenu complémentaire.

## QCU / QCM



### Challenge

QCU, correction possible. 5 questions minimum.



### Quiz game

QCU, correction possible. Mode solo ou duel. 8 questions minimum.



### Multiquiz

QCM : pour une question, plusieurs cartes de réponses défilent. L'apprenant doit choisir si elles sont correctes ou non.



### Training game

QCM : mise en situation avec 3 réponses possibles : bonne / neutre / mauvaise. Image requise.



### Pick a word

QCM : la question apparaît à l'écran et les réponses défilent. L'apprenant doit déplacer le curseur pour sélectionner les bonnes réponses.

## NOMMAGE



### Scramble game

L'apprenant doit réordonner les lettres pour former un mot / ou réordonner les mots pour former une phrase.



### Guess what

L'apprenant doit deviner une réponse à partir d'une ou 4 images. Modes contre-la-montre ou ancrage. Image requise.



### Fill the gap

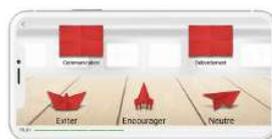
L'apprenant complète une série de phrases avec leur mot manquant. Pour chaque phrase, trois fusées annotées parcourent l'écran de bas en haut. L'apprenant sélectionne la fusée avec le mot correct.

## ASSOCIATION



### Wordspool

L'apprenant déplace le curseur au centre pour associer le mot affiché à la bonne catégorie. 4 catégories maximum.



### Sushi game

Les mots / images défilent sur un tapis, l'apprenant les déplace dans la catégorie associée. 3 catégories maximum.



## SCORM

### Web activity

Encore plus de possibilités avec la web activity, trouvez la liste des compatibilités sur le centre d'aide.

### Légende :

Activité chronométrée

Ajout d'image possible

**Vous souhaitez tester toutes les activités ?**

Rendez-vous sur l'app Teach on Mars en scannant ce QR code !

