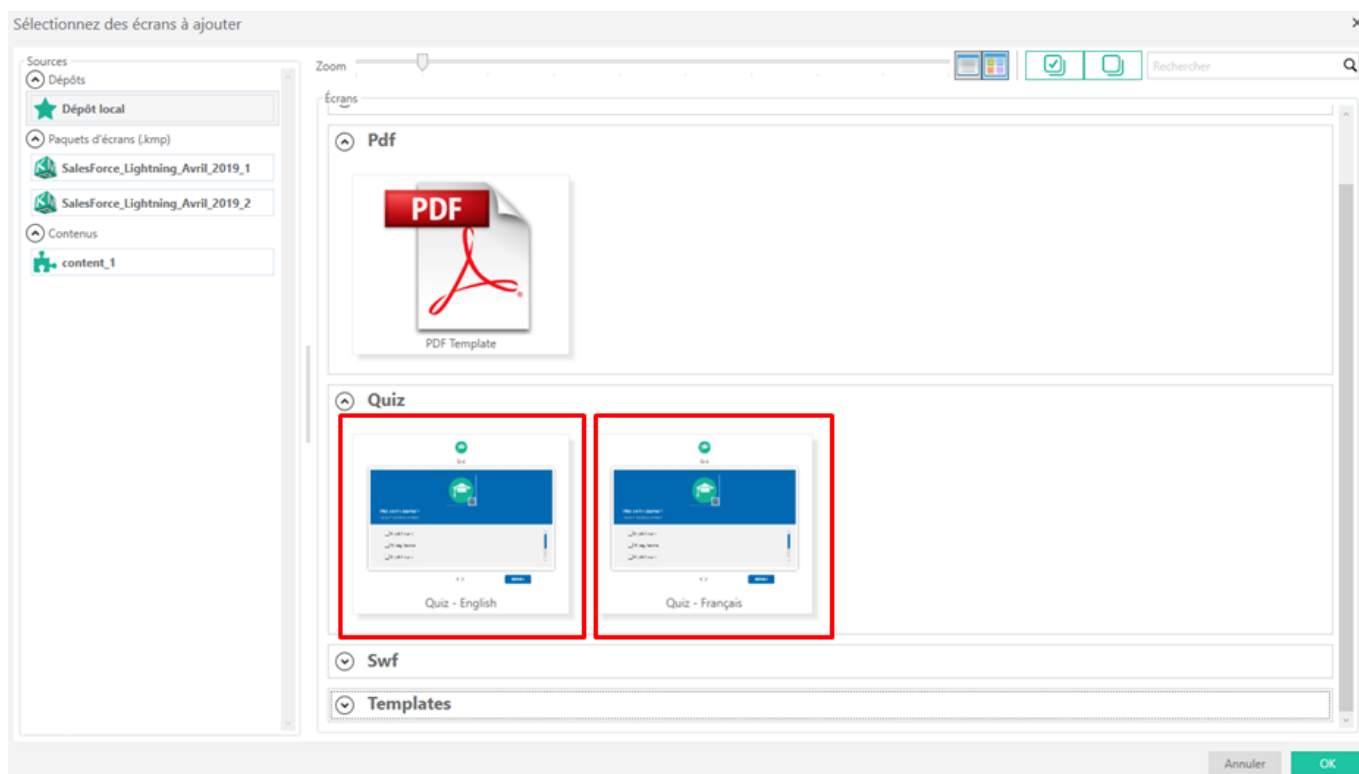


Réaliser un quiz avec K-Meleon Editor

K-Meleon Editor permet de réaliser des **quiz** compatibles par défaut avec la norme **SCORM 2004**. Dans cette section retrouvez toutes les informations nécessaires pour réaliser un quiz.

Insérer l'écran de quiz

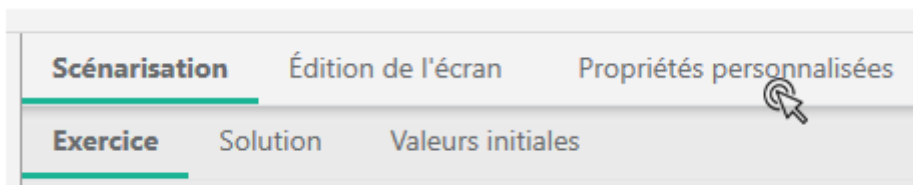
Commencez par accéder à la fenêtre permettant [d'insérer des écrans](#).



Sélectionnez l'écran de quiz correspondant à la langue souhaité (anglais ou français). Puis cliquez sur **OK**.

Editer les propriétés personnalisées de l'écran de quiz

Une fois l'écran de quiz inséré, il vous faudra éditer ses **propriétés personnalisées**.



1. Indiquer le seuil à partir duquel la réussite au quiz est atteinte
2. Indiquer le feedback lorsque le score de l'apprenant > seuil indiqué en (1)
3. Indiquer le feedback lorsque le score de l'apprenant < seuil indiqué en (1)
4. Indiquer le feedback lorsque le score de l'apprenant 100%
5. Paramétrer les questions du quiz dans la section dédiée

Scénarisation Édition de l'écran **Propriétés personnalisées**

Propriétés du Quiz

Titre	Titre																
Logo	image.png 1																
Seuil de réussite (%)	80 2																
Feedback final en cas de succès	Bravo! 3																
Feedback final en cas d'échec	Oh non! 4																
Feedback final en cas de score parfait	Excellent!																
Alerte en cas de questions sans réponse	Vous n'avez pas répondu à toutes les questions!!																
Voir les solutions à la fin	<input type="checkbox"/>																
Couleur du thème	green																
Questions 5	<div> <div> - + </div> <div> ▼ Question </div> <table border="1"> <tr> <td>Libellé</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fichier image</td> <td>image.png</td> </tr> <tr> <td>Propositions de réponses</td> <td> <div> - + </div> <div> ▼ Proposition </div> </td> </tr> <tr> <td>Points gagnés si réponse(s) correcte(s)</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Points perdus si réponse(s) fausse(s)</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Feedback</td> <td>Information affichée au moment du corrigé</td> </tr> <tr> <td>Type de question</td> <td>Numéro de la bonne réponse 1</td> </tr> <tr> <td>Choix unique</td> <td>▼</td> </tr> </table> </div>	Libellé		Fichier image	image.png	Propositions de réponses	<div> - + </div> <div> ▼ Proposition </div>	Points gagnés si réponse(s) correcte(s)	1	Points perdus si réponse(s) fausse(s)	0	Feedback	Information affichée au moment du corrigé	Type de question	Numéro de la bonne réponse 1	Choix unique	▼
Libellé																	
Fichier image	image.png																
Propositions de réponses	<div> - + </div> <div> ▼ Proposition </div>																
Points gagnés si réponse(s) correcte(s)	1																
Points perdus si réponse(s) fausse(s)	0																
Feedback	Information affichée au moment du corrigé																
Type de question	Numéro de la bonne réponse 1																
Choix unique	▼																

Astuce : Vous pouvez en complément des solutions (il faudra cocher l'option **Voir les solutions à la fin**), donner des **feedbacks** aux apprenants lors du corrigé et cela pour chaque question du quiz.

Quitter le quiz

Pour rendre fonctionnel le bouton **Quitter** du quiz il vous faudra ajouter le script [exitSimulation](#) dans un [chemin de scénarisation](#) sur le bouton Quitter.

From:

<https://doc.kstudio365.com/> - **Guide d'utilisation de KStudio**

Permanent link:

https://doc.kstudio365.com/doku.php?id=guide:kmed_03&rev=1575630463

Last update: **2019/12/06 11:07**

