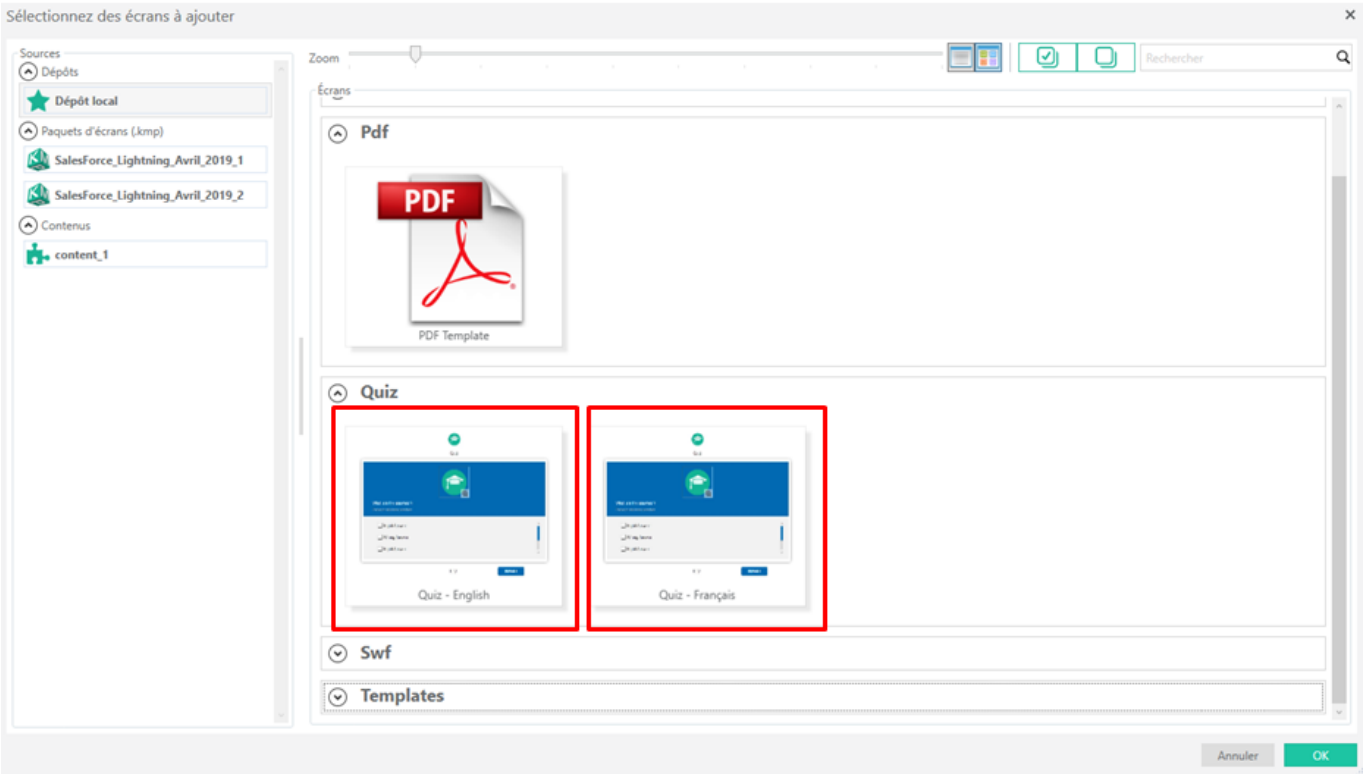
Réaliser un quiz avec K-Meleon Editor

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

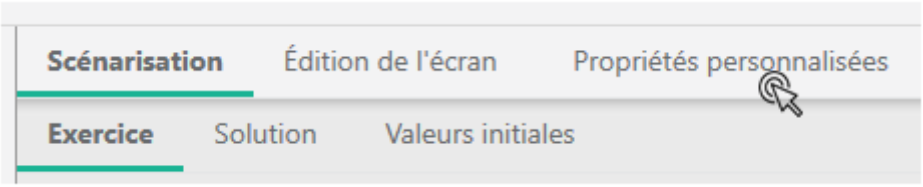
Commencez par accéder à la fenêtre permettant d'insérer des écrans.



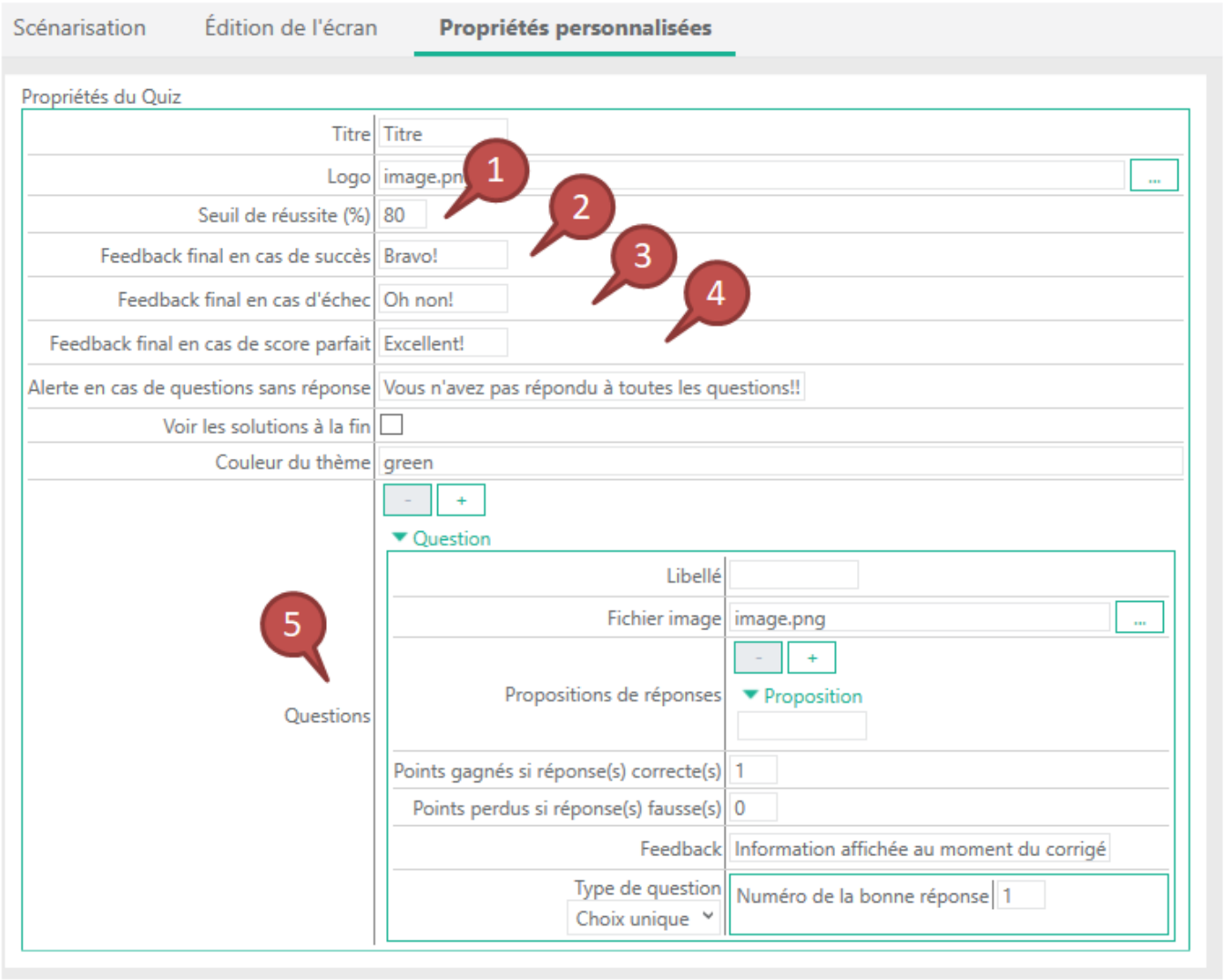
Sélectionnez l'écran de quiz correspondant à la langue souhaité (anglais ou français). Puis cliquez sur **OK**.

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. Vous pouvez au choix écrire des **QCU** ou **QCM**. Pour les QCM, séparer d'une virgule les positions des différentes bonnes réponses (par exemple : **1,4** signifie les propositions n°1 et n°4 sont les bonnes réponses).



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=1575630699

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