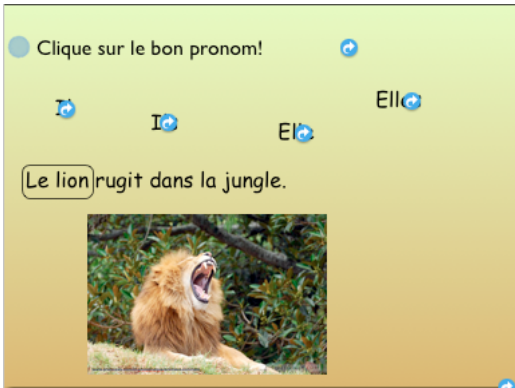


KeyNote permet de créer facilement un petit jeu interactif, de type didacticiel, en utilisant les « liens ». Ces jeux sont intéressants avec les élèves pour travailler des notions de base, mémoriser, entraîner des techniques ou évaluer des apprentissages.

Voici l'exemple d'un jeu qui demande à l'élève de trouver le pronom correct qui correspond à la phrase, parmi 4 propositions :



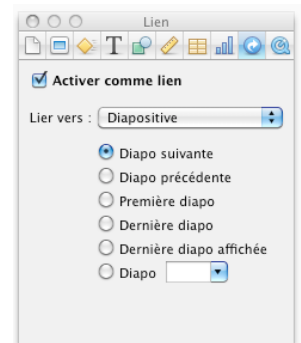
La réponse correcte « il » conduit à la page de question suivante avec un petit message de félicitation « Continue ! ».



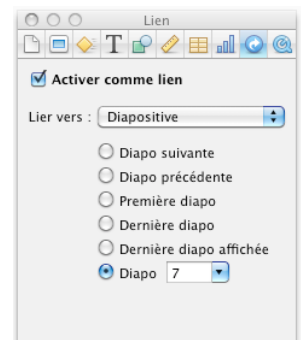
Les réponses incorrectes à la première question, « ils, elle, elles », conduisent à la page d'erreur.



« il » est un bloc de texte qui est activé comme lien sur la diapositive suivante (diapo 2).



« ils, elle, elles » sont des blocs de texte qui sont activés comme lien sur la diapositive 7.

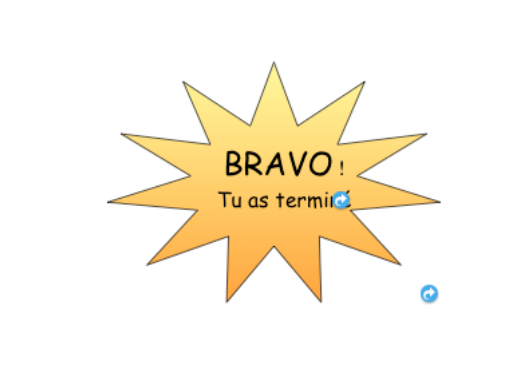


Dans ce jeu, toutes les réponses incorrectes de toutes les pages de questions conduisent à cette même diapositive 7.

Depuis la page d'erreur, lorsque l'élève clique sur « Oh ! non, ce n'est pas ça ! », il revient à la dernière diapositive affichée avant celle-ci, c'est-à-dire à la première diapositive, qui lui présente la première question à nouveau.

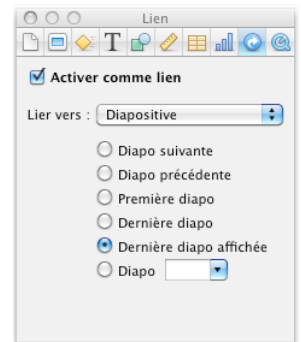


Dans la dernière question du jeu, la réponse exacte conduit à la page finale « Bravo ! tu as terminé ». En cliquant sur « Bravo ! tu as terminé », l'élève revient à la page de titre, permettant ainsi à un autre élève de débiter le jeu.

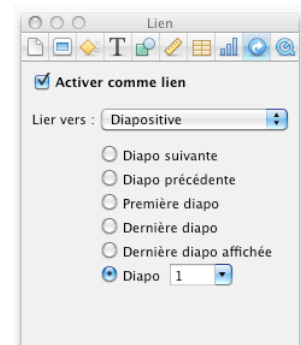


« Oh ! non, ce n'est pas ça ! », est une "bulle" qui contient du texte et qui est activée comme lien sur la dernière diapositive affichée (diapo 1).

Ce système permet d'avoir une seule page d'erreur pour tout l'ensemble du jeu. Si c'est à la question 1 que l'élève s'est trompé, ce lien le renverra à la question 1, mais si c'est à la question 2 qu'il s'est trompé, le lien le renverra à la question 2, etc.

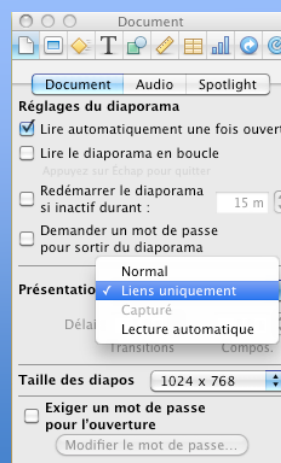


« Bravo ! tu as terminé ». est une forme d'étoile qui contient du texte et qui est activée comme lien sur la première diapositive (diapo 1).

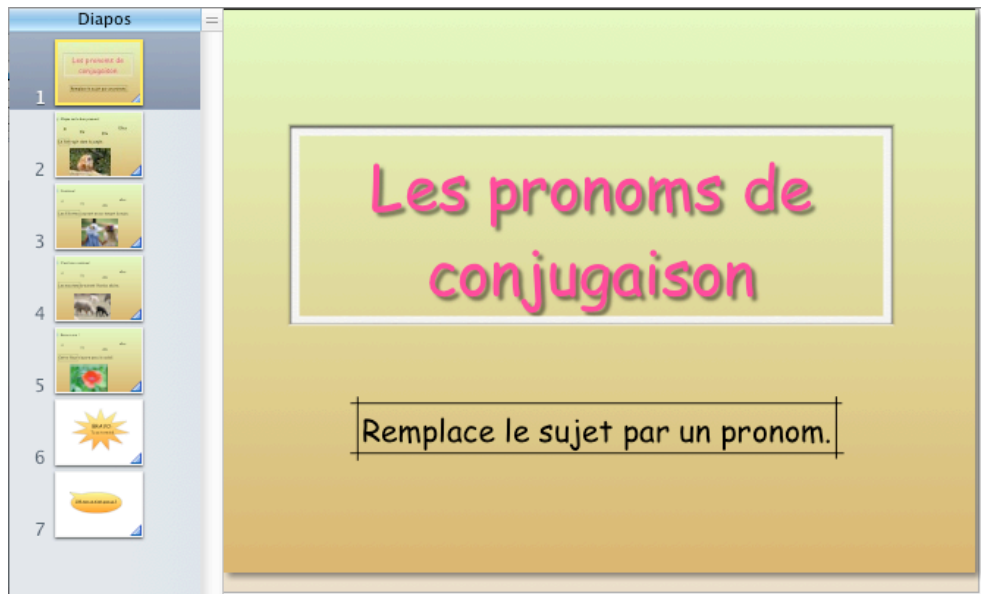


*Attention ! Pour que ce système de navigation par lien fonctionne, il est impératif d'activer la présentation avec « Liens uniquement » dans l'inspecteur de document, sinon un clic n'importe où sur une page conduirait à la page suivante, ce qui est le fonctionnement habituel d'une présentation.*

*Il est recommandé également d'activer le réglage « Lire automatiquement une fois ouvert », ce qui permet d'être immédiatement en mode lecture pour l'élève et d'éviter des manipulations ou des erreurs.*



Voici l'ensemble des pages qui constituent ce jeu :



Voici le schéma des pages du jeu et des liens entre les pages :

