

Créer une activité de Memory interactif avec ActivInspire

Il s'agira ici d'associer deux « cartes » portant soit la même combinaison de lettres soit deux cartes portant le même mot, soit encore deux cartes associant le mot et une représentation imagée.

Pour cela, il va nous falloir :

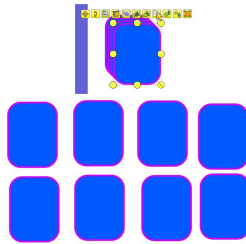
- des cartes « statiques » qui porteront le texte ou les images
- des cartes « dynamiques » qui masqueront le premier jeu de cartes mais qui pourront « disparaître » et « ré apparaître » au clic (un peu comme si on retournait les cartes)
- on pourra aussi ajouter un fond pour égayer le paperboard

TP en pas à pas

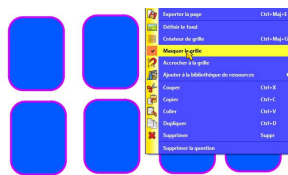
- ouvrez un nouveau paperboard
- créez une première carte (carrée ou rectangulaire de préférence) avec définition du contour et du remplissage



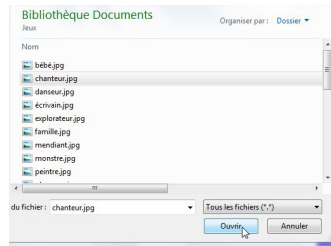
- en utilisant la fonction « Faire glisser une copie » ou la combinaison de touche « Ctrl D », dupliquer cette carte autant de fois que nécessaire (disons 4x2)



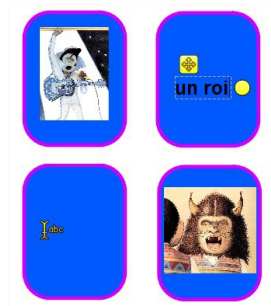
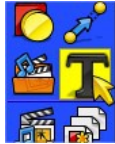
- faire un clic droit sur le fond de la page ; dans le menu contextuel, décocher « Masquer la grille » ; cela nous aidera lors du placement des cartes (alignement horizontal et vertical)



- retirer la fonction « Faire glisser une copie » (si activée) et masquer la grille
- sur la moitié des cartes, nous allons insérer les images



- puis saisir les parties textes



Nous avons maintenant toute la partie statique de l'activité. Ces éléments ne devant pas être déplacés, nous allons tous les verrouiller d'un coup en les sélectionnant puis, dans le menu contextuel, en sélectionnant « Verrouillé ».



Important :

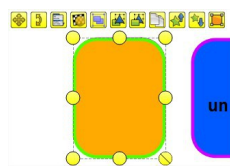
Si l'on veut revenir sur des éléments qui sont verrouillés, il faut changer de mode.

Il y a deux modes de travail : le mode « Présentation » et le mode « Création ». Pour savoir dans quel mode on travaille, il faut regarder l'icône en haut à droite de l'écran qui sera soit bleue (Présentation), soit rouge (Création).

Le mode Création permet de revenir sur tous les objets ; ce mode met en suspend toutes les propriétés associées à l'objet, comme le verrouillage ou une interaction.

Penchons-nous maintenant sur les cartes qui vont masquer les cartes statiques.

- à l'aide de l'outil « Forme », tracer une carte (en conservant les mêmes couleurs pour le contour et le remplissage) qui couvre parfaitement l'une des cartes déjà existantes

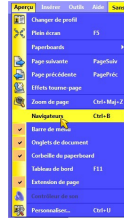


Nous allons maintenant définir l'action que portera cette carte. Elle doit pouvoir apparaître et disparaître au clic.

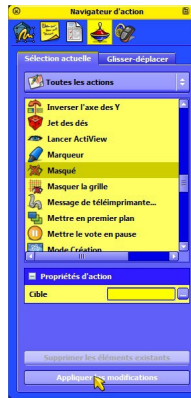
NB :

On pourrait techniquement se contenter de déplacer les cartes qui vont couvrir le Memory et ensuite les remettre en place

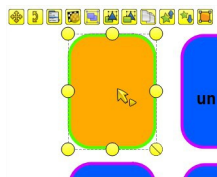
- Cliquez sur la nouvelle carte pour la sélectionner
- dans le menu « Aperçu », cliquer sur « Navigateurs »



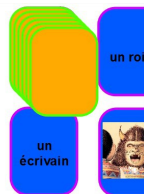
- cliquez sur le navigateur d'action
- sélectionnez l'onglet « Sélection actuelle »
- dans la liste, déroulez jusqu'à « Masquer »
- TRES IMPORTANT : pour que l'action soit enregistrée, il faut cliquer sur « Appliquer les modifications »



- cliquez sur la carte : elle disparaît au clic ; en cliquant au même endroit, elle réapparaît (à noter : la forme prise par le pointeur en passant au-dessus d'un objet interactif)



- avec la méthode de votre choix, dupliquez cette carte pour masquer toutes les cartes du Memory



- repassez en mode Présentation et testez

- verrouiller aussi les cartes « masques »

Le Memory est maintenant prêt à être utilisé.

On peut aussi envisager de proposer une aide audio en ajoutant des fichiers « son » sur chaque carte, voire supprimer les illustrations et le texte pour ne proposer qu'un memory sonore (retrouver deux fois le même élément, ou associer des mots en français et en anglais, par exemple), amis attention : on ne peut pas empiler deux actions l'une sur l'autre (un fichier audio et une carte « masquée » par-dessus, par exemple – seul l'action du dessus s'effectue)

