

Modèles d'écrans de la catégorie "04 Tests scorés"



moxi

SOMMAIRE

Type « 00_Introduction ».....	2
Type « 01_Binaire ».....	3
Type « 02_QCU ».....	5
Type « 03_QCM ».....	7
Type « 04_Drag_Drop »	9
Type « 05_SAISIE »	17
Type « 06_Texte_a_trous ».....	19
Type « 07_Resultat_et_fin »	21

Astuces

> Afin de vérifier qu'un modèle d'écran convient à votre intention pédagogique, appliquez le modèle à votre écran et testez-le dans le navigateur avant d'effectuer toute modification (Bouton « Tester » écran de l'onglet « Accueil »).

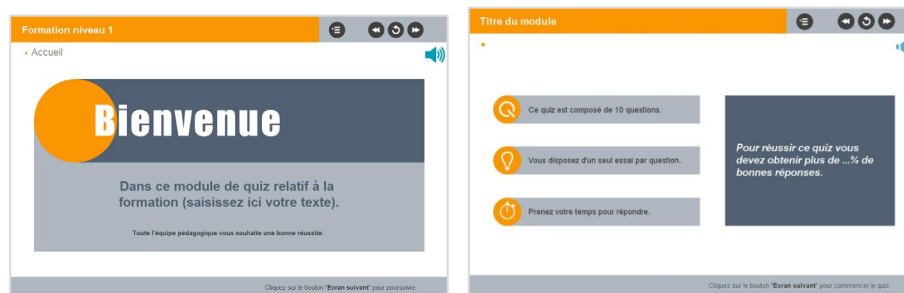
> Si vous souhaitez supprimer des éléments ou modifier des temporisations ou effets d'affichage, il est nécessaire d'adapter le scénario de l'écran.

TYPE « 00_INTRODUCTION »

01_Introduction

Description

Ces écrans permettent de proposer à l'apprenant un **écran d'accueil, de bienvenue** sur lequel il peut visualiser le descriptif du module et un écran de présentation des modalités du quiz (nombre de questions, nombre d'essais par question, délai imparti pour répondre, seuil de réussite).



Famille / Catégorie

04 Tests scorés

|--00_Introduction

|-- 01_Introduction

Déclinaisons

1. Ecran de bienvenue / Ecran de présentation des modalités du quiz

Mode opératoire

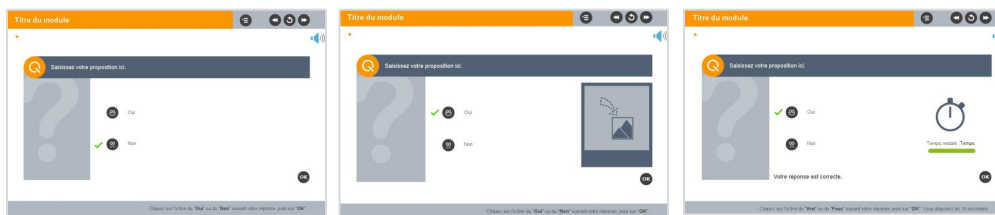
1. Saisir les textes dans les zones prévues à cet effet ;
2. Tester l'écran.

TYPE « 01_BINAIRE »

01_Oui_Non

Description

Ces écrans permettent de proposer à l'apprenant une question pour laquelle il ne pourra répondre que par Oui / Non. L'apprenant doit alors sélectionner la réponse de son choix, en cliquant sur le bouton situé à gauche du texte.



Famille / Catégorie

04 Tests scorés

|--01_Binaire

|-- 01_Oui_Non

Déclinaisons

2. mises en pages différentes : question uniquement, question accompagnée d'une image d'illustration, question et chronomètre représentant le délai de réponse imparti.

Mode opératoire

1. Saisir le texte de la question dans la zone prévue à cet effet ;
2. Désigner la réponse attendue :
 - Clic droit sur l'objet "OuiNon1" dans la fenêtre "Bibliothèque Objets" ;
 - Dans l'onglet "Général" de la fenêtre de propriétés de l'interaction, cocher la bonne réponse dans la rubrique "Composition" ;
3. Tester l'écran.

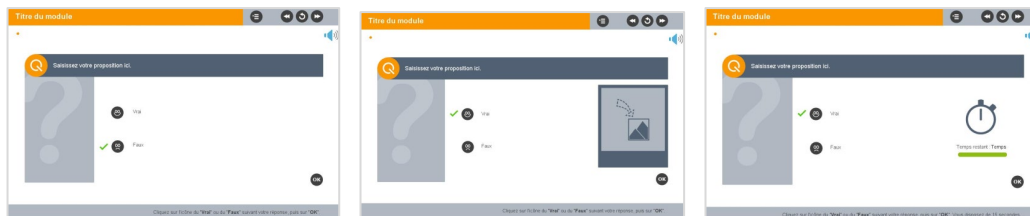
Paramétrages possibles

3. interaction scorée ou non (Interaction scorée par défaut) ;
4. délai imparti en secondes (Non limité par défaut). Attention, si vous modifiez le délai de réponse imparti, n'oubliez pas d'adapter le texte de consigne proposé en bas de l'écran.

02_Vrai_Faux

Description

Ces écrans permettent de proposer à l'apprenant une question pour laquelle il ne pourra répondre que par Vrai / Faux. L'apprenant doit alors sélectionner la réponse de son choix, en cliquant sur le bouton situé à gauche du texte.



Famille / Catégorie

04 Tests scorés

|--01_Binaire

|-- 02_Vrai_Faux

Déclinaisons

5. mises en pages différentes : question uniquement, question accompagnée d'une image d'illustration, question et chronomètre représentant le délai de réponse imparti.

Mode opératoire

1. Saisir le texte de la question dans la zone prévue à cet effet ;
2. Désigner la réponse attendue :
 - Clic droit sur l'objet "Vrai/Faux1" dans la fenêtre "Bibliothèque Objets" ;
 - Dans l'onglet "Général" de la fenêtre de propriétés de l'interaction, cocher la bonne réponse dans la rubrique "Composition" ;
3. Tester l'écran.

Paramétrages possibles

6. interaction scorée ou non (Interaction scorée par défaut) ;
7. délai imparti en secondes (Non limité par défaut). Attention, si vous modifiez le délai de réponse imparti, n'oubliez pas d'adapter le texte de consigne proposé en bas de l'écran.

TYPE « 02_QCU »

QCU_2_choix à QCU_6_choix

Description

Ces écrans permettent de proposer à l'apprenant une question pour laquelle les propositions de réponses peuvent être des textes ou des images. L'apprenant doit alors sélectionner le texte ou l'image correspondant à la réponse attendue, en cliquant dessus, puis valider son choix en cliquant sur le bouton "OK".



Famille / Catégorie

04 Tests scorés

|--02_QCU

|-- QCU_2_choix

...

|-- QCU_6_choix

Déclinaisons

8. de 2 à 6 choix de réponses ;
9. mises en pages différentes : images uniquement, textes uniquement, chronomètre représentant le délai de réponse imparti.

Mode opératoire

1. Saisir le texte de la question dans la zone prévue à cet effet ;
2. Glisser / déposer les images sur les images d'attente ;
3. Saisir les textes des propositions de réponse dans les zones prévues à cet effet ;
4. Désigner la réponse attendue :
 - Clic droit sur l'objet "Qcu1" dans la fenêtre "Bibliothèque Objets" ;
 - Dans l'onglet "Général" de la fenêtre de propriétés de l'interaction, cocher la bonne réponse dans la colonne "V/F" ;
5. Tester l'écran.

Paramétrages possibles

10. nombre d'essais (1 par défaut) ;
11. interaction scorée ou non (Interaction scorée par défaut) ;
12. délai imparti en secondes (Non limité par défaut).

Astuces

Si vous souhaitez que plusieurs images soient considérées comme "Bonne réponse", cochez la case "Plusieurs bonnes réponses possibles" dans la fenêtre de propriétés de l'interaction, et cochez les bonnes réponses dans la colonne "V/F".

(Exemple d'Utilisation : sur 3 images proposées, l'apprenant ne doit en sélectionner qu'une, mais il peut sélectionner soit la première soit la deuxième pour que sa réponse soit correcte.)

TYPE « 03_QCM »

QCM_3_choix à QCM_6_choix

Description

Ces écrans permettent de proposer à l'apprenant une question pour laquelle les propositions de réponses peuvent être des images ou des textes. L'apprenant doit alors sélectionner la ou les images ou la ou les textes correspondant aux réponses attendues, en cliquant dessus, puis valider son choix en cliquant sur le bouton "OK".



Famille / Catégorie

04 Tests scorés

|--03 QCM

|-- QCM_3_choix

...

|-- QCM_6_choix

Déclinaisons

13. de 3 à 6 choix de réponses ;

14. mises en pages différentes : images uniquement, textes uniquement, chronomètre représentant le délai de réponse imparti.

Mode opératoire

1. Saisir le texte de la question dans la zone prévue à cet effet ;
2. Glisser / déposer les images sur les images d'attente ;
3. Saisir les textes des propositions de réponse dans les zones prévues à cet effet ;
4. Désigner la ou les réponses attendues :
 - a. Clic droit sur l'objet "Qcm1" dans la fenêtre "Bibliothèque Objets" ;
 - b. Dans l'onglet "Général" de la fenêtre de propriétés de l'interaction, cocher la ou les bonnes réponses dans la colonne "V/F" ;
5. Tester l'écran.

Paramétrages possibles

15. type d'analyse (Vrai/Fausse par défaut) ;
16. nombre d'essais (1 par défaut) ;
17. interaction scorée ou non (Interaction scorée par défaut) ;
18. délai imparti en secondes (Non limité par défaut) ;

Astuces

Si vous modifiez le nombre d'essais impartis ou le délai imparti, n'oubliez pas d'adapter le texte de consigne proposé en bas de l'écran.

TYPE « 04_DRAG_DROP »

01_Déplacement_d_images

Description

Ces écrans permettent de proposer à l'apprenant plusieurs zones réservées pré-positionnées. L'apprenant doit alors déplacer, par glisser/déposer, une image dans chacune de ces zones réservées, puis cliquer sur le bouton "OK" pour valider sa réponse.

Famille / Catégorie

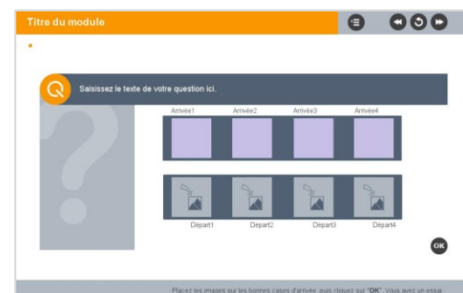
04 Tests scorés

|--04_Drag_Drop

|-- 01_Déplacement_d_images

Déclinaisons

19. 3 à 5 images à repositionner



Mode opératoire

1. Saisir le texte de la question dans la zone prévue à cet effet ;
2. Saisir les textes désignant les zones de "Départ" et "Arrivée" dans les zones prévues à cet effet ;
3. Glisser / déposer les images qui devront être repositionnées par l'apprenant sur les images d'attente ;
4. Désigner les associations attendues :
 - a. Clic droit sur l'objet "Association1" dans la fenêtre "Bibliothèque Objets" ;
 - b. Dans l'onglet "Général" de la fenêtre de propriétés de l'interaction :
 - i. Clic sur le bouton "Associer" ;
 - ii. Sélection de la proposition "Départ1" dans la colonne de gauche puis de l'arrivée correspondante dans la colonne de droite ;
 - iii. Sélection de la proposition "Départ2" dans la colonne de gauche puis de l'arrivée correspondante dans la colonne de droite, et ainsi de suite ;
 - iv. Clic sur le bouton "Associer" pour mémoriser les associations.
5. Tester l'écran.

Paramétrages possibles

20. type d'analyse (Vrai/Fausse par défaut) ;
21. nombre d'essais (1 par défaut) ;
22. interaction scorée ou non (Interaction scorée par défaut) ;
23. délai imparti en secondes (Non limité par défaut) ;
24. zones de "Départ" et "d'Arrivée" accompagnées de légendes "Textes" ou non.

Astuces

Si vous modifiez le nombre d'essais impartis ou le délai imparti, n'oubliez pas d'adapter le texte de consigne proposé en bas de l'écran.

02_Déplacement_de_textes

Description

Ces écrans permettent de proposer à l'apprenant plusieurs zones réservées positionnées sous des images ou des zones de textes. L'apprenant doit alors positionner, par glisser/déposer, un texte (de légende, par exemple) dans chacune de ces zones réservées, puis cliquer sur le bouton "OK" pour valider sa réponse.



Famille / Catégorie

04 Tests scorés

|--04_Drag_Drop

|-- 02_Déplacement_de_textes

Déclinaisons

25. 3 à 5 textes à repositionner ;

26. mises en pages différentes : textes à positionner sous des zones de textes ou sous des images.

Mode opératoire

1. Saisir le texte de la question dans la zone prévue à cet effet ;
2. Selon le modèle choisi :
 - a. Saisir les textes descriptifs dans les zones prévues à cet effet ;
 - b. Ou glisser / déposer les images proposées à l'apprenant sur les images d'attente.
3. Saisir les textes dans les pastilles qui seront déplacées par l'apprenant ;
4. Désigner les associations attendues :
 - a. Clic droit sur l'objet "Association1" dans la fenêtre "Bibliothèque Objets" ;
 - b. Dans l'onglet "Général" de la fenêtre de propriétés de l'interaction, clic sur le bouton "Associer" :
 - i. Sélection de la proposition "Départ1" dans la colonne de gauche puis de l'arrivée correspondante dans la colonne de droite ;
 - ii. Sélection de la proposition "Départ2" dans la colonne de gauche puis de l'arrivée correspondante dans la colonne de droite, et ainsi de suite ;
 - iii. Clic sur le bouton "Associer" pour mémoriser les associations.
5. Saisir les textes de corrections dans les zones prévues à cet effet ;
6. Tester l'écran.

Paramétrages possibles

27. type d'analyse (Vrai/Fausse par défaut) ;
28. nombre d'essais (1 par défaut) ;
29. interaction scorée ou non (Interaction scorée par défaut) ;
30. délai imparti en secondes.

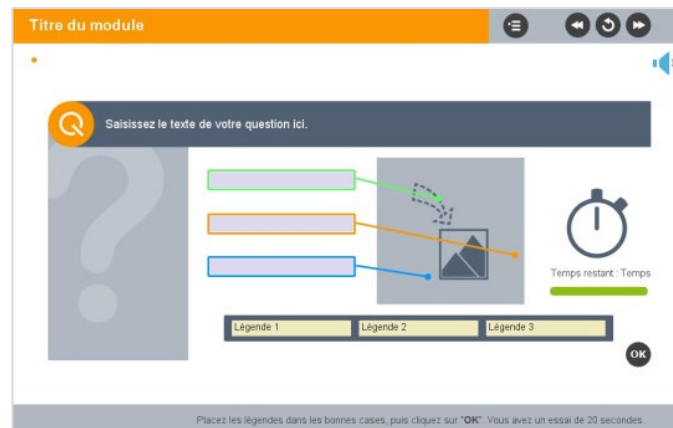
Astuces

Si vous modifiez le nombre d'essais ou le délai imparti, n'oubliez pas d'adapter le texte de consigne proposé en bas de l'écran.

03_Legendes_sur_images

Description

Ces écrans permettent de proposer à l'apprenant une image d'illustration à laquelle sont reliées des zones de légende vides. L'apprenant doit alors repositionner, par glisser/déposer, les légendes qui lui sont proposées, dans les zones adéquates, puis valider sa réponse en cliquant sur le bouton "OK".



Famille / Catégorie

04 Tests scorés

|--04_Drag_Drop

|-- 03_Legendes_sur_images

Déclinaisons

31. 3 à 5 textes de légende à repositionner ;

32. mises en pages différentes, chronomètre représentant le délai de réponse imparti.

Mode opératoire

1. Saisir le texte de la question dans la zone prévue à cet effet ;
2. Saisir les textes des légendes à repositionner et les textes de corrections éventuels dans les zones prévues à cet effet ;
3. Glisser / déposer l'image d'illustration sur l'image d'attente ;
4. Repositionner les flèches reliées à chaque zone de légende sur l'image ;
5. Désigner les associations attendues ;
 - a. Clic droit sur l'objet "Association1" dans la fenêtre "Bibliothèque Objets" ;
 - b. Dans l'onglet "Général" de la fenêtre de propriétés de l'interaction, clic sur le bouton "Associer" :
 - i. Sélection de la proposition "Départ1" dans la colonne de gauche puis de l'arrivée correspondante dans la colonne de droite ;
 - ii. Sélection de la proposition "Départ2" dans la colonne de gauche puis de l'arrivée correspondante dans la colonne de droite, et ainsi de suite ;
 - iii. Clic sur le bouton "Associer" pour mémoriser les associations.
6. Tester l'écran.

Paramétrages possibles

33. type d'analyse (Vrai/Fausse par défaut) ;
34. nombre d'essais (1 par défaut) ;
35. interaction scorée ou non (Interaction scorée par défaut) ;
36. délai imparti en secondes (Non limité par défaut).

Astuces

Si vous modifiez le nombre d'essais ou le délai imparti, n'oubliez pas d'adapter le texte de consigne proposé en bas de l'écran.

04_Ordonnement

Description

Ces écrans permettent de proposer à l'apprenant une liste de propositions sous formes de textes. L'apprenant doit alors positionner des pastilles numérotées, par drag and drop (ou glisser/déposer), devant chacune des propositions de façon à définir le classement qui lui semble correct, puis cliquer sur "OK" pour valider sa réponse. En cas de réponse incorrecte de l'apprenant, la correction (classement attendu) lui est présentée par la suite.



Famille / Catégorie

04 Tests scorés

|--04_Drag_Drop

|-- 04_Ordonnement

Déclinaisons

37. 3 à 5 propositions à classer ;

38. mises en pages différentes : zones de textes uniquement, zones de textes et chronomètre représentant le délai de réponse imparti.

Mode opératoire

1. Saisir le texte de la question et les textes des propositions à classer dans les zones prévues à cet effet ;
2. Désigner le classement attendu :
 - a. Clic droit sur l'objet "Classement1" dans la fenêtre "Bibliothèque Objets" ;
 - b. Dans l'onglet "Général" de la fenêtre de propriétés de l'interaction :
 - i. Saisir le numéro d'ordre de chacune des propositions dans la colonne "Ordre" ;
3. Positionner les éléments de correction ;
4. Editer les objets "Ellipse1", "Ellipse2", etc... en faisant un clic droit dessus :
 - a. Dans l'onglet "Général" de la fenêtre de propriétés de chaque objet, modifier le modèle par défaut pour afficher le bon numéro.
5. Tester l'écran.

Paramétrages possibles

39. type d'analyse (Vrai/Fausse par défaut)
40. nombre d'essais (1 par défaut)
41. interaction scorée ou non (Interaction scorée par défaut)
42. délai imparti en secondes

Astuces

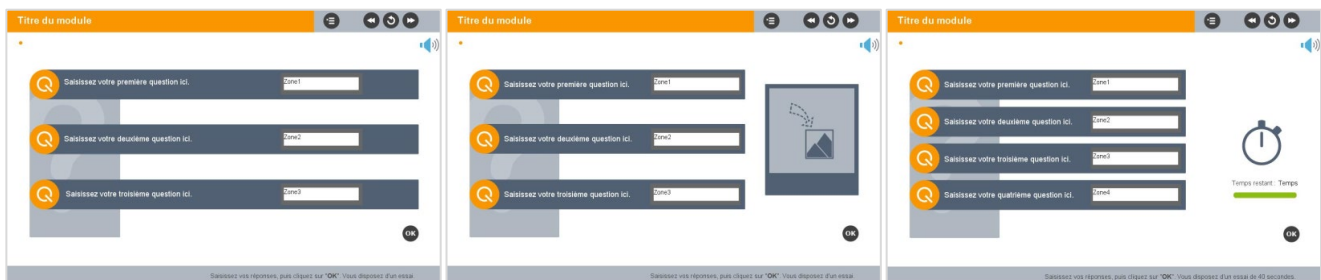
Si vous modifiez le nombre d'essais ou le délai imparti, n'oubliez pas d'adapter le texte de consigne proposé en bas de l'écran.

TYPE « 05_SAISIE »

01_Saisie à 04_Saisie

Description

Ces écrans permettent de proposer à l'apprenant une ou plusieurs questions à laquelle (auxquelles) il doit répondre en saisissant sa ou ses réponses dans des zones dédiées. Il doit ensuite valider sa (ses) réponse(s) en cliquant sur le bouton "OK".



Famille / Catégorie

04 Tests scorés

|--05_Saisie

 |-- 01_Saisie

 ...

 |-- 04_Saisie

Déclinaisons

43. 1 à 4 zones de saisies ;

44. mises en pages différentes : zone(s) de texte(s) uniquement, zone(s) de texte(s) accompagnée(s) d'image(s) d'illustration, zone(s) de texte(s) et chronomètre représentant le délai de réponse imparti.

Mode opératoire

1. Saisir le texte de question dans la ou les zones prévues à cet effet ;
2. Préciser la réponse attendue :
 - a. Clic droit sur l'objet " Saisie1" dans la fenêtre "Bibliothèque Objets" ;
 - b. Dans l'onglet "Général" de la fenêtre de propriétés de l'interaction ;
 - i. Saisir la réponse avec l'orthographe attendue dans la colonne "Bonne réponse" ;
3. Tester l'écran.

Remarque : veillez à ne pas modifier les objets "<Zone1>", "<Zone2>", etc ... proposés sur l'écran.

Paramétrages possibles

45. sensibilité à la casse (Non sensible par défaut) ;
46. sensibilité aux accents (Non sensible par défaut) ;
47. type d'analyse (Vrai/Fausse par défaut) ;
48. nombre d'essais (1 par défaut) ;
49. interaction scorée ou non (Interaction scorée par défaut) ;
50. délai imparti en secondes (en cas de modification, penser à modifier également le texte de consigne correspondant).

Astuces

Si vous souhaitez que plusieurs réponses soient considérées comme correctes, saisissez les différentes propositions dans la colonne "Bonne réponse", en les séparant par le caractère « | » (AltGr + 6 sur un clavier PC).

TYPE « 06_TEXTE_A_TROUS »

01_Texte_a_1_trou à 03_Texte_a_3_trous

Description

Ces écrans permettent de proposer à l'apprenant une zone de texte dans laquelle sont positionnés un ou plusieurs "trous". Ces trous sont représentés par des zones de saisie ou des listes déroulantes. L'apprenant doit alors saisir ou sélectionner sa réponse dans chaque zone qui lui est proposée, puis valider son choix en cliquant sur le bouton "OK".



Famille / Catégorie

04 Tests scorés

|--06_Texte_a_trous

|-- 01_Texte_a_1_trou

|-- 02_Texte_a_2_trous

|-- 03_Texte_a_3_trous

Déclinaisons

51. 1 à 3 "trous" en mode zones de saisies ou sélection (liste déroulante) dans le texte ;
52. mises en pages différentes : zone de texte uniquement, zone de texte accompagnée d'une image d'illustration, zone de texte et chronomètre représentant le délai de réponse imparti.

Mode opératoire

1. Saisir le texte dans la zone prévue à cet effet, en veillant à ne surtout pas modifier les mentions "<ZONE1>", "<ZONE2>", etc ;
2. Préciser les réponses attendues :
 - Clic droit sur l'objet "TexteATrous1" dans la fenêtre "Bibliothèque Objets" ;
 - Dans l'onglet "Général" de la fenêtre de propriétés de l'interaction :
 - Saisie de la bonne réponse (pour chacun des "trous") dans la colonne "Bonne réponse" ;
 - En mode « Sélection » (liste déroulante) saisie des autres propositions de réponse dans la colonne « Réponses possibles » en les séparant avec le caractère « ; »
3. Tester l'écran.

Remarque : si vous utilisez un modèle contenant plusieurs zones de "trous", notez que pour que la réponse de l'apprenant soit considérée comme correcte, celui-ci doit avoir saisi TOUTES les bonnes réponses, dans chacune des zones.

Paramétrages possibles

53. mode de fonctionnement (saisie / sélection dans une liste déroulante)
54. sensibilité à la casse (Non sensible par défaut) ;
55. sensibilité aux accents (Non sensible par défaut) ;
56. type d'analyse (Vrai/Fausse par défaut) ;
57. nombre d'essais (1 par défaut) ;
58. interaction scorée ou non (Interaction scorée par défaut) ;
59. délai imparti en secondes (en cas de modification, penser à modifier également le texte de consigne correspondant).

Astuces

Si vous souhaitez que plusieurs réponses soient considérées comme correctes, saisissez les différentes propositions dans la colonne "Bonne réponse", en les séparant par le caractère | (AltGr + 6 sur un clavier PC).

TYPE « 07_RESULTAT_ET_FIN »

01_Resultat_global

Description

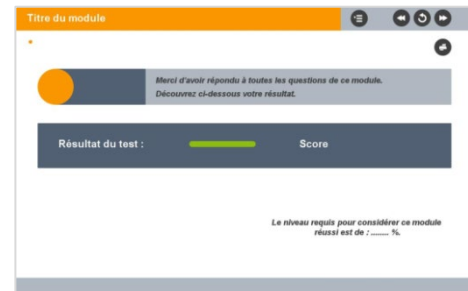
Ces écrans permettent de proposer à l'apprenant un écran de résultats sur lequel il peut visualiser le score global qu'il a obtenu avec précision ou non du seuil de réussite.

Famille / Catégorie

04 Tests scorés

|--07_Resultat_et_fin

|-- 01_Resultat_global



Déclinaisons

Avec ou sans affichage du niveau requis pour réussir le quiz (seuil de réussite)

Mode opératoire

1. L'ensemble des objets est déjà positionné et paramétré dans l'écran, aucune action n'est nécessaire ;
2. Quelques préconisations à respecter cependant pour que les résultats affichés soient corrects et cohérents :
 - a. Ne permettez pas à l'apprenant de passer les écrans de tests sans que sa réponse n'ait été validée (configuration par défaut des écrans modèles : le bouton "Ecran suivant" est désactivé au lancement de l'écran et n'est réactivé qu'après la réponse de l'apprenant) ;
 - b. Ne permettez pas à l'apprenant de changer d'écran via le menu (désactivez le bouton "Menu" sur les écrans d'interactions scorées dans la scène "Initialisation") ;
 - c. Ne permettez pas à l'apprenant d'accéder directement aux écrans de test via le menu.
3. Pour tester le rendu de votre écran, compilez et testez l'ensemble du projet.


Remarque :

N'utilisez ces modèles que si votre module contient des interactions scorées, et que le score souhaité, ou seuil de réussite a été défini dans l'onglet « Publier », rubrique « Score » ("Réussi si score \geq 80%" par défaut).

Paramétrages possibles

Unité du score lorsqu'il est présenté sous forme de texte (Pourcentage par défaut).

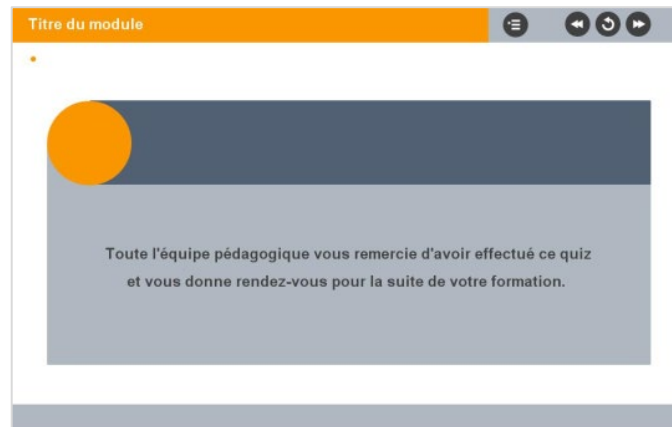
Astuces

Si vous souhaitez modifier les images de la coche "Réussi" ou de la croix "Echoué", déverrouillez l'image (bouton  permettant de fixer un objet dans la fenêtre Bibliothèque objets) puis glissez-déposez votre propre image à la place.

02_Fin_du_quiz

Description

Cet écran permet de proposer à l'apprenant un message de remerciement lui indiquant la fin du quiz.



Famille / Catégorie

04 Tests scorés

|--07_Resultat_et_fin

|-- 02_Fin_du_quiz

Mode opératoire

L'ensemble des objets est déjà positionné et paramétré dans l'écran, aucune action n'est nécessaire.

Tester l'écran.

Plus d'infos sur

<http://www.netopen.fr/mooxi-aide>

