

Методичні рекомендації

3.2. Створення тестових завдань Hot Potatoes

До складу HotPotatoes входять п'ять програм для складання завдань і тестів. Незалежно від того, яка програма використовується, створення завдання або тесту складається з наступних етапів:

- введення текстових даних, питань і відповідей;
- настройка конфігурації створюваного завдання або тесту;
- збереження проекту для подальшої зміни;
- збереження завдання у форматі HTML-сторінки.

Створені завдання і тести можна вивести на друк, а також об'єднати в блоки і уроки.

Інтерфейс всіх п'яти програм однотипний. Основні дії можна виконувати через головне меню і кнопки панелей інструментів. Зручніше використовувати саме панелі інструментів.

Ви можете створювати різного виду завдання і тести. Щоб створити якесь завдання, Ви повинні вибрати відповідну програму з можливих п'яти.

Для цього після запуску програми HotPotatoes Ви можете вибрати програму за допомогою різних картинок картоплі (Рис. 3.2).



Рис 3.2. Загальний вигляд вікна Hot Potatoes

3.2.1. Заповнення пропусків (JCloze)

Це питання закритого типу, які вимагають вставку слів або букв в залишені місця – пропуски.

Запустити програму **HotPotatoes**, виберіть програму **JClose** на екрані або в меню **Potatoes** – відкриється робоче вікно програми. Головний екран програми **JClose** показано на Рис 3.3.

В поле **Im'я** вводиться заголовок завдання або тесту. Потім вводиться текст, в якому треба буде зробити пропуски. Текст вводиться у велике поле з клавіатури або копіюється з будь-якого документа. Далі потрібно виділити слово або букву, які повинні бути пропущені або приховані і натиснути кнопку **Пробел**.

У діалозі **Альтернативные слова** ввести всі слова, які можуть вважатися вірними відповідями. Порядковий номер слова в тексті вказується в полі **Пробел #**, а саме слово – в полі – **Слово**. Поле **Определение** дозволяє вставити пояснення слова.

Потім діалог можна закрити, виділити наступне слово для пропусків і продовжити вставку вірних відповідей. Слова або букви, відмічені як пропуски, автоматично виділяються в тексті червоним кольором і підкреслюються.

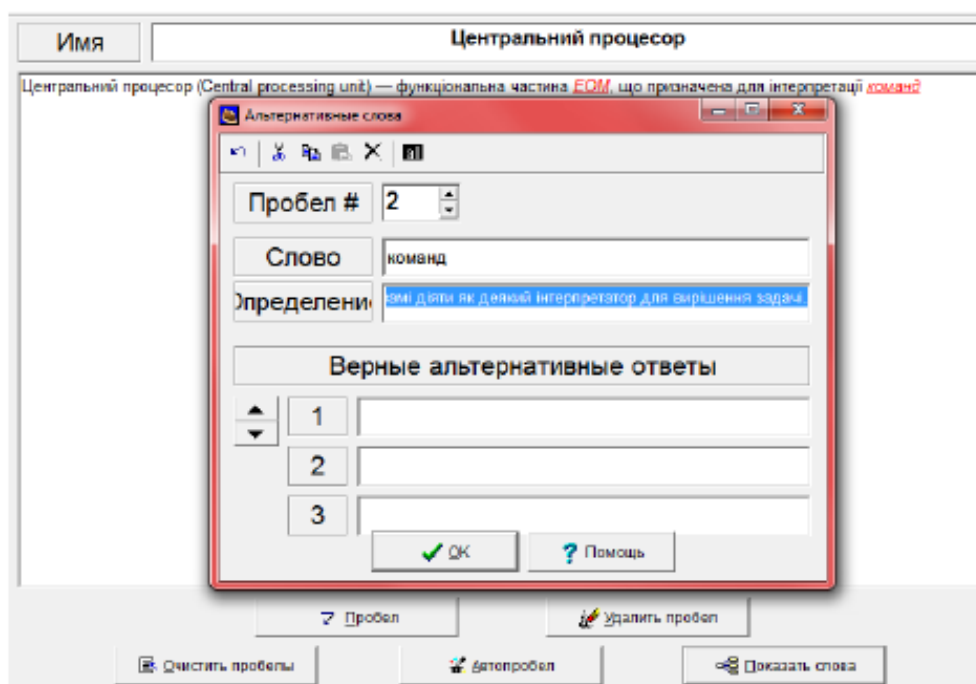


Рис. 3.3. Створення завдання типу JCloze

Послідовність вибору слів для пропусків у тексті не має значення, оскільки всі пропущені слова нумеруються автоматично від початку тексту.

Після завершення заповнення завдання треба зберегти проект, а також опублікувати його у вигляді HTML-сторінки.

Кнопки **Удалить пробелы** і **Очистить пробелы** дозволяють змінити слова, які будуть пропущені в праві (рис. 3.4).

Кнопка **Показать слова** дозволяє перейти до діалогового вікна для редагування пропущених слів, вибираючи пропущені слова за порядковим номером.

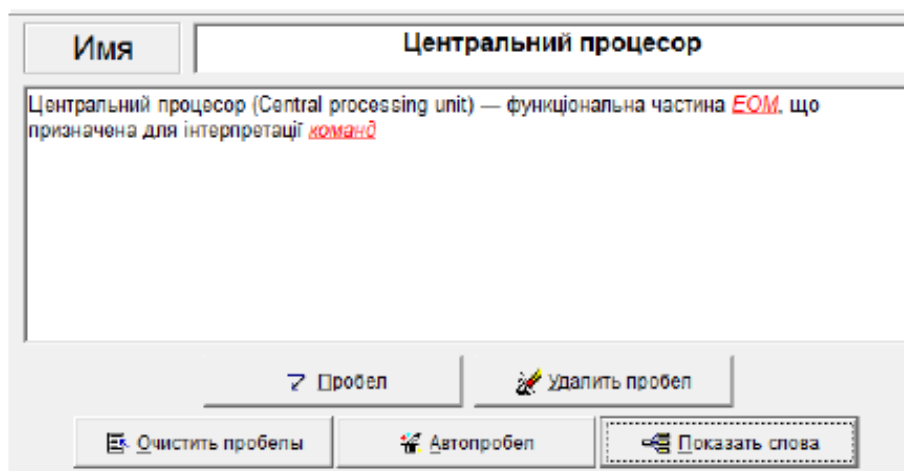


Рис.3.4. Вигляд завдання типу JCloze

Кнопка **Автопробел** дозволяє кожне n-е по порядку слово в тексті зробити пропущеним. При натисканні на цю кнопку з'являється діалог, в якому можна вказати номери слів, наприклад, кожне п'яте або третє, які будуть автоматично пропущені.

За бажанням викладача пропущені слова можуть виводитись у вигляді випадаючого списку або ж виводитись в окремому рядку питання. На рис. 3.5. приведені три різні варіанти одого і того ж завдання.

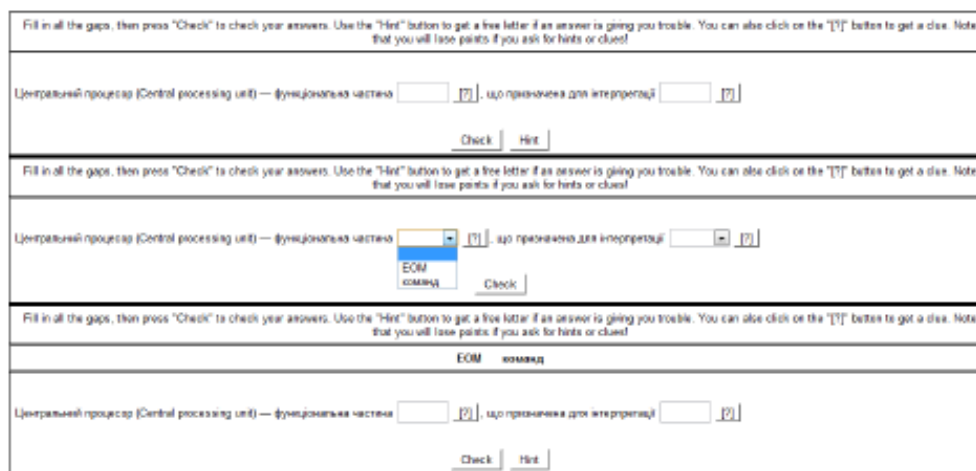


Рис. 3.5. Різні варіанти відображення завдання типу JCloze

Для використання такої можливості в закладці **Другое** при налаштуванні конфігурації сторінки (*Выбор/Вид вэбстраницы*) треба встановити або зняти відповідні прапорці (рис. 3.6.).

<input type="checkbox"/>	Использовать выпадающий список вместо текстового окошка при отображении на странице
<input type="checkbox"/>	Включать список слов наряду с основным текстом
<input checked="" type="checkbox"/>	Использовать выпадающий список вместо текстового окошка при отображении на странице
<input type="checkbox"/>	Включать список слов наряду с основным текстом
<input type="checkbox"/>	Использовать выпадающий список вместо текстового окошка при отображении на странице
<input checked="" type="checkbox"/>	Включать список слов наряду с основным текстом

Рис. 3.6. Налаштування відображення завдання типу JCloze

Зовнішній вигляд завдання на заповнення пропусків у форматі html з активованою підказкою показано на рис. 3.7.

Рис. 3.7. завдання типу JCloze у форматі html

3.2.2. Встановлення відповідності (JMatch)

Питання на встановлення відповідності – дуже популярний тип питань. Типово у такого типу питаннях потрібно встановити відповідність між наборами слів. Такий же тип запитань дозволяє вказати порядок слідування слів, фраз або дій. Наприклад, встановіть слова в алфавітному порядку, тощо.

Завдання можуть бути представлені в трьох форматах:

- встановлення відповідності за допомогою переміщення елементів мишею;
- вибір варіанту відповідності із списку;
- картки для запам'ятовування відповідностей.

Тип завдання вибирається на етапі збереження у вигляді сторінок html. Для створення завдання на встановлення відповідності запустить програму **HotPotatoes**, виберіть програму **JMatch** на екрані або в меню **Potatoes**. Робоча область введення завдання на встановлення відповідності показана на рис. 3.8.

Имя		Встановіть відповідність між пристроями		
		Слева по порядку	Справа произвольно	Метка
▲	1	жорсткий диск	зберігання даних	<input type="checkbox"/>
▼	2	процесор	обробка даних	<input type="checkbox"/>
	3	мікрофон	введення даних	<input type="checkbox"/>
	4	акустичні колонки	виведення даних	<input type="checkbox"/>
	5			<input type="checkbox"/>
		Обычно:	???	

Рис. 3.8. Створення завдання типу *JMatch*

В поле **Имя** вводиться заголовок завдання або тесту.

У стовпчик ліворуч вводиться фіксований список елементів, а в стовпчик праворуч – елементи, які можуть бути перемішані, і з них буде виконуватися підбір відповідностей до елементів фіксованого списку.

Елементи вводяться в правильній послідовності. Вони будуть перемішуватися автоматично при завантаженні сторінки.

Для перших двох типів питань при введенні відповідей можна виконати фіксацію одного з перемішуваних елементів списку, встановивши позначку - прапорець. Відповідність, відмічена як «зафіксована», встановлюватиметься на екрані автоматично і буде як би орієнтиром відповіді (рис. 3.9).

Match the items on the right to the items on the left. **становить відповідність між пристроями та їх**

Check

лева по порядку	Справа произвольно	Метка
жорсткий диск	зберігання даних	<input checked="" type="checkbox"/>
процесор	???	<input type="checkbox"/>
мікрофон	???	<input type="checkbox"/>
акустичні колонки	???	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>

Check

Рис. 3.9. Вплив мітки на вигляд завдання типу *JMatch* при проходженні тесту
Якщо мітку прибрати, то питання буде виглядати як на рис. 3.10.

Match the items on the right to the items on the left.

Check

жорсткий диск	зберігання даних
процесор	обробка даних
мікрофон	???
акустичні колонки	???

Check

Рис.3.10. Завдання типу *JMatch*

У завданнях другого типу використовується поле **Обычно**. Це те поле, яке показано в списку елементів для вибору, у прикладі це поле ???.

В якості такого тексту краще використовувати:

- один або декілька знаків питання (як це зроблено в програмі за замовчуванням);
- не заповнене поле – таким воно залишиться і на екрані;
- додаткову неправильну відповідь;
- одну з правильних відповідей.

Редагування завдання можна виконати з меню **Управление списком** (Рис. 3.11). Ви можете встановити порядок відповідей, видалити, додати або перемістити відповідний пункт, перемішати відповіді, поміняти ліві і праві стовбці місцями.

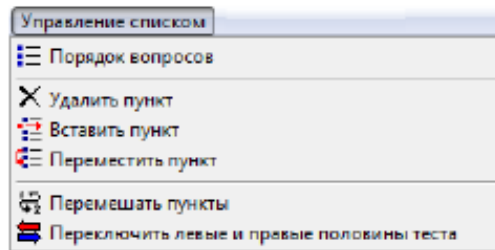


Рис.3.11. Видяг меню **Управление списком**

Публікація у вигляді сторінки html завдання на встановлення відповідності можлива в трьох різних форматах:

- використання *drag&drop*, коли для встановлення відповідності використовується перетягування мишею;
- використання випадаючого списку, з якого вибирається потрібний пункт;
- використання карток для запам'ятовування слів і виразів.

Для створення завдання, в якому відповідність встановлюється за допомогою переміщення елементів мишею, необхідно вибрати пункт в меню *Файл/Создать Вэб-страницу/Drag&Drop для вэб-страниц* або відповідну кнопку на панелі інструментів.

Для створення завдання, в якому вибирається варіант відповідності із списку, необхідно в меню *Файл/Создать Вэб-страницу/Вэб-страница* або відповідну кнопку на панелі інструментів.

Картки для запам'ятовування слів і виразів створюються тільки за допомогою меню: *Файл/Создать Вэб-страницу/Flashcards для вэб-страниц*.

Зовнішній вигляд завдання, що використовує механізм *Drag&Drop*, показано на рис 3.12. Для встановлення відповідності тестований натискає ліву кнопку миші на будь-який елемент праворуч і переносить його до лівого стовпця.

Завдання, створене з використанням списку, показано на рис. 3.10. Для встановлення відповідності вибирається потрібний пункт зі списку.

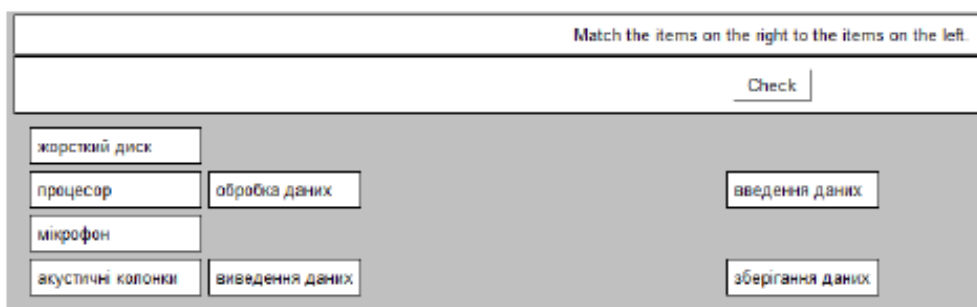


Рис.3.12. Завдання типу *JMatch* (з використанням Drag&Drop)

При виконанні завдання, створеного з використанням карток на екрані спочатку з'являється картка з текстом з одного поля завдання, після натискання на кнопку **Следующая карточка** – дві картки з правильним варіантом відповідності (рис 3.13).

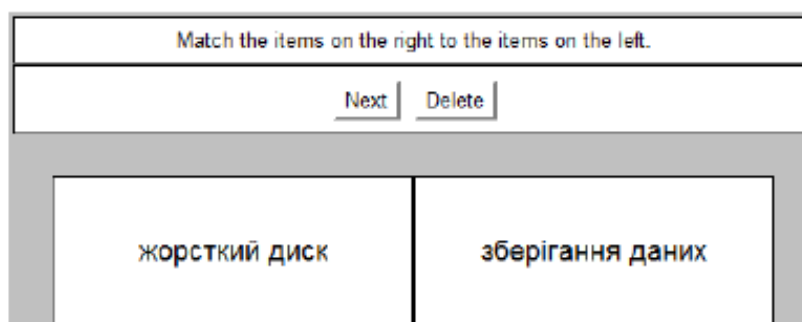


Рис.3.13. Завдання типу *JMatch* з використанням карток

За допомогою кнопки **Следующая карточка** здійснюється перехід до наступних пар відповідностей. Картки з вивченими відповідностями можна прибирати зі списку за допомогою кнопки **Удалить карточку**.

3.2.3. Вікторина (*JQuiz*)

За допомогою вікторини можуть бути створені тести на основі питань з різними варіантами представлення відповідей:

- альтернативний вибір – одна правильна відповідь з декількох варіантів відповідей (рис.3.14. а);
- множинний вибір – декілька правильних відповідей (рис.3.14. б);
- коротка відповідь – коротка відповідь відкритого типу (вводиться з клавіатури) (рис.3.14. в);

Сканер - це пристрій:

- A. ? для відображення візуальної інформації
- B. ? для зчитування графічних зображень з аркуша паперу
- C. ? для передачі даних з одного комп'ютера на інший по телефонній мережі
- D. ? для запису великого обсягу даних на магнітну стрічку

а) альтернативний вибір

Show all questions

<= 2 / 2

Оберть пристрої введення даних:

- a. клавіатура
- b. мишка
- c. монітор
- d. сканер
- e. принтер

Check

б) множинний вибір

Show all questions

<= 3 / 3

Альтернативна назва жорсткого диску

вінчестер

Check Hint Show answer

в) коротка відповідь

Show all questions

<= 4 / 4

Show all questions

Альтернативна назва жорсткого диску

<= 4 / 4

Альтернативна назва жорсткого диску

СТРИММЕР

Check Hint Show answer

- A. ? вінчестер
- B. ? процесор
- C. ? модем
- D. ? платар

г) змішаний варіант відповіді

Рис. 3.14. Типи відповідей завдання JQuiz

– змішаний варіант відповіді – об’єднує питання з відповіддю відкритого типу і множинним вибором відповіді: після введення невірної відповіді (можлива кількість невірних відповідей встановлюється при створенні завдання) завдання з короткою відповіддю трансформується в завдання з множинним вибором (рис.3.14. г).

В один тест або завдання можна включити декілька питань різних типів. Кількість запитань у вправі не обмежена. При виконанні завдання учень може вибрати режим перегляду завдання: одне питання або всі запитання відразу. Для цього використовується кнопка в правому верхньому куті тесту **Show all question**.

Для створення вікторини запустіть програму **HotPotatoes**, виберіть програму **JQuiz** на екрані або в меню **Potatoes** – відкриється робоче вікно програми (рис. 3.15).

The screenshot shows the 'HotPotatoes' software interface for creating a 'JQuiz'. At the top, there is a field for 'Имя' (Name) and a dropdown menu for 'Альтернативный выбор' (Alternative choice). Below this, a question is being defined: 'Вопрос - це пристрій:' (Question - is this device:). The question type is set to 'Альтернативный выг.' (Alternative choice). The interface is divided into three main sections: 'Ответы' (Answers), 'Комментарии' (Comments), and 'Настройки' (Settings). Under 'Ответы', four options are listed: 'A для відображення візуальної інформації', 'B для зчитування графічних зображень з аркуша паперу', 'C для передачі даних з одного комп'ютера на інший по телефонній мережі', and 'D для запису великого обсягу даних на магнітну стрічку'. The 'Настройки' section has a 'Верно' (Correct) checkbox, which is checked for option B. The 'Комментарии' section is currently empty.

Рис. 3.15. Створення завдання типу *JQuiz*

Для заголовку вправи використайте поле **Имя** (зверніть увагу воно спільне для всіх типів запитань даної вікторини).

Виберіть номер питання в полі **В**, введіть текст запитання, виберіть тип завдання у списку праворуч і введіть відповіді (поля **Ответы**). Позначте правильні відповіді у полі **Верно**.

Введіть коментарі до окремих відповідей в поле **Комментарии**.

Для переходу до наступного питання використовуються стрілки поруч із полем номера питання.

Редагування завдань вікторини виконується за допомогою меню **Управление вопросами**. Цей пункт меню дозволяє змінити порядок питань у завданні, видалити питання, створити, перемістити або скопіювати питання, а також перемішати питання в завданні/тесті.

Внести зміни до конкретного питання можна, обравши в полі номера потрібне питання і змінивши необхідні поля.

Налаштування конфігурації

У програмі Quiz надаються додаткові можливості для настройки конфігурації завдань. Виберіть меню **Выбор/Вид веб-страницы** та перейдіть на вкладку **Другое** в діалозі **Файл конфигурации** (рис. 3.16). Тут можна:

- міняти порядок питань при кожному завантаженні завдання;
- показувати кількість питань, на яких було дано правильну відповідь з першої спроби;
- показувати загальну оцінку після кожної правильної відповіді;
- враховувати регістр букв (рядкові, прописні) при перевірці відповіді.

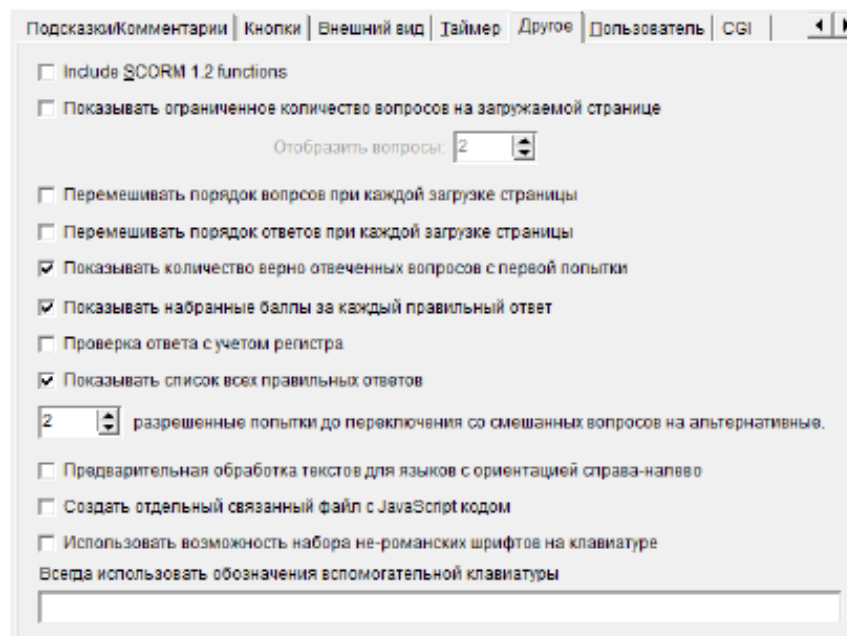


Рис. 3.16. Налаштування завдання типу Quiz

- показувати список інших можливих вірних відповідей;
- встановити кількість спроб введення короткого відповіді, після яких завдання трансформується в питання з множинним вибором відповіді (налаштування використовується в питаннях змішаного типу);
- використовувати екранну клавіатуру (для коротких відповідей);
- виводити на екран задану кількість питань.

3.2.4. Кроссворд (JCross)

Програма JCross призначена для швидкого складання кроссвордів. Цей вид завдань дуже популярний в середній школі.

Для складання кросворду треба запустити програму **HotPotatoes**, а потім вибрати програму **JCross** з меню **Potatoes** або на екрані **HotPotatoes** клацнути на відповідній картоплі (рис. 3.17).

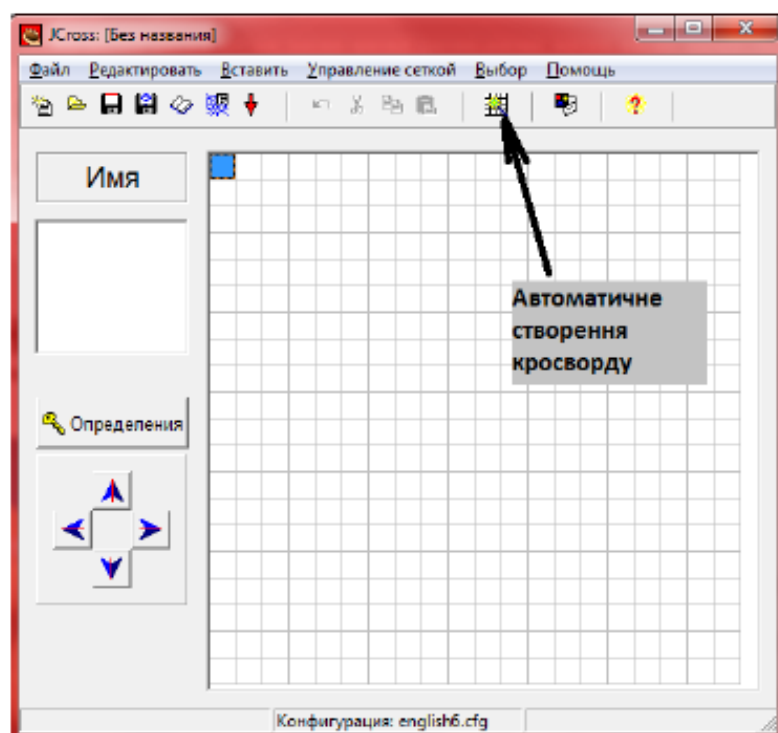


Рис. 3.17. Створення завдання типу JCross

Для розміщення слів у кросворді існують два режими:

- ручне розміщення слів;
- автоматичне розміщення слів.

При ручному розміщенні слів положення слів в сітці визначається користувачем: слова буква за буквою вводяться в поле кросворду.

Для автоматичного створення кросворду треба клацнути на кнопці **Автоматическое создание** в панелі інструментів або вибрати пункт меню **Управление сеткой/Автоматическая сетка**.

При автоматичному розміщенні слів всі слова вводяться списком в поле введення слів у діалозі представленому на рис.3.18, при цьому всі слова вводяться в окремі рядки, а потім програма підбирає варіанти їх розміщення. У полі **Максимальный размер** вказується максимальна кількість клітинок у кросворді. Клацання на кнопці **Создать сетку** призведе до створення кросворду.

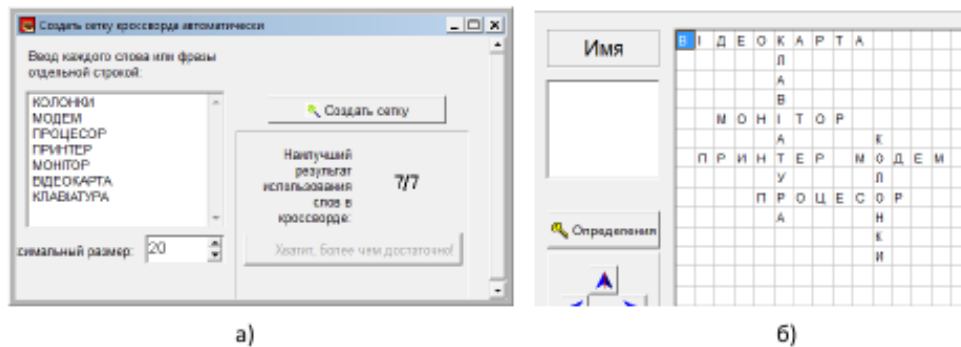


Рис. 3.18. Введення слів для кросворду завдання JCross

Наступний крок полягає в тому, що треба ввести визначення до слів. Ці визначення описують зазначені слова. Для введення визначень треба натиснути кнопку **Определения**. З'явиться діалог **Определение** (рис.3.19).

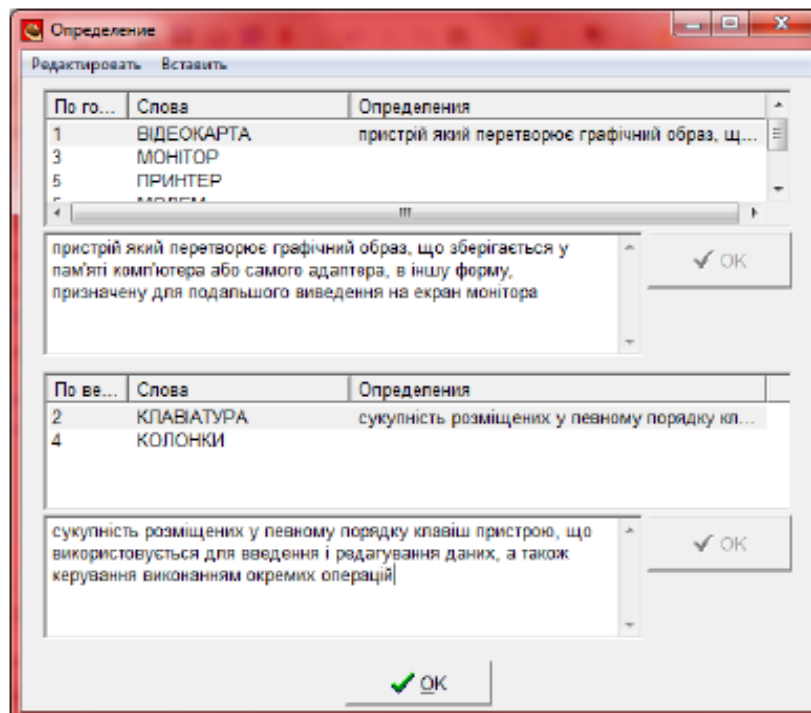


Рис. 3.19. Введення визначень слів кросворду

У верхній частині екрану розташовані слова, які в кросворді розміщені по горизонталі, у нижній частині – по вертикалі. Для введення визначення треба

виділити потрібне слово у списку, в полі під списком ввести визначення і натиснути кнопку **OK**. Послідовність введення визначень не має значення. Після введення визначень можна вносити будь-які зміни у сітку - при переміщенні слів програма буде зберігати відповідні визначення.

Визначення до кожного слова можуть з'являтися всі відразу, як в кросвордах, що публікуються в газетах і журналах, або ж по одному визначенню. Для вибору цього режиму відображення використовується прапорець Показувати всі визначення внизу кросворду. А потім треба зберегти проект і опублікувати кросворд у вигляді html-сторінки.

Виконання завдання – кросворду полягає в наступних діях. Тестований вибирає першу клітку слова в кросворді. При клацанні на цій кнопці з'являється визначення відповідного слова, незалежно від того, є повний список слів і визначень чи ні (рис.3.20).



Рис.3.20. Виконання завдання типу JCross

Послідовність заповнення кросворду довільна. Після заповнення всіх клітин кросворду можна перевірити вірність заповнення.

3.2.5. Відновлення послідовності (JMix)

Цей вид завдання зручний для викладачів-лінгвістів, хоча можна придумати цікаві вправи і для інших предметів.

Матеріалом для вправи можуть бути слова і речення. Для кожного слова чи речення створюється окреме завдання. Сенс завдання – розташувати для речення слова в потрібному порядку, а для слова – розташувати букви або склади в потрібному порядку.

Для створення завдання на відновлення послідовності треба запустити **HotPotatoes**, вибрати **JMix** в меню **Potatoes** або вибрати відповідну картоплю на екрані. Екран завдання типу JMix показано на рис. 3.21.

У полі **Имя** треба ввести назву завдання або саме завдання. У полі **Основное предложение** треба ввести слово, словосполучення чи речення. Кожна частина, яка буде вибиратися для створення потрібного порядку, повинна бути введена на окремому рядку. Поля **Альтернативные** заповнюються для речень, в яких можливі різні варіанти порядку слів.

The screenshot shows the 'JMIX' task creation window. It has a title bar 'Складіть речення' and a tab 'Имя'. Below the title bar are two main sections: 'Основное предложение' and 'Альтернативные'. The 'Основное предложение' section contains a text area with the text 'Is the rabbit in the park or in teh yard?'. The 'Альтернативные' section contains three rows, each with a number (1, 2, 3) in a small box and an empty text input field. At the bottom, there is a section titled 'Настройки альтернативного предложения' with two radio buttons: 'Принимать за правильный ответ неполные предложения (нет отдельных слов и знаков препинания)' (selected) and 'Предупреждать, если альтернативные варианты используют не все слова и пунктуацию'.

Рис.3.21. Створення завдання типу JMIX

Публікація завдання, створеного за допомогою програми JMix, у вигляді html-сторінки може бути представлено у двох форматах:

- вибір елементів клацанням лівої кнопки миші;
- переміщення елементів за допомогою миші.

Для створення завдання, в якому послідовність елементів відновлюється клацанням миші, необхідно вибрати пункт в меню **Файл/Создать вэбстраницу/Вэбстраница для браузера** або відповідну кнопку на панелі інструментів. Клацання на слові (букві) переносить його (її) до рядка результату (рис. 3.22).

Для створення вправи, в якій послідовність елементів відновлюється за допомогою переміщення елементів мишею, необхідно вибрати пункт в меню **Файл→Создать вэбстраницу→Drag/Drop для вэбстраниц**. Тестований може вибрати мишею букву чи слово і, натиснувши ліву кнопку миші, просто перетягувати її на рядок з результатом (рис. 3.23).

The screenshot shows a web browser window with a grey header containing the text "Складіть речення" and "Mixed-up sentence exercise". Below the header, there is a paragraph of instructions: "Put the parts in order to form a sentence. When you think your answer is correct, click on 'Check' to check your answer. If you get stuck, click on 'Hint' to find out the next correct part." Below the instructions, there is a horizontal line, followed by the text "is the rabbit in the park or in the", another horizontal line, and a row of four buttons: "Check", "Undo", "Restart", and "Hint". Below the buttons, the text "yard?" is displayed.

Рис. 3.22. Вибір елементів лівою кнопкою миші

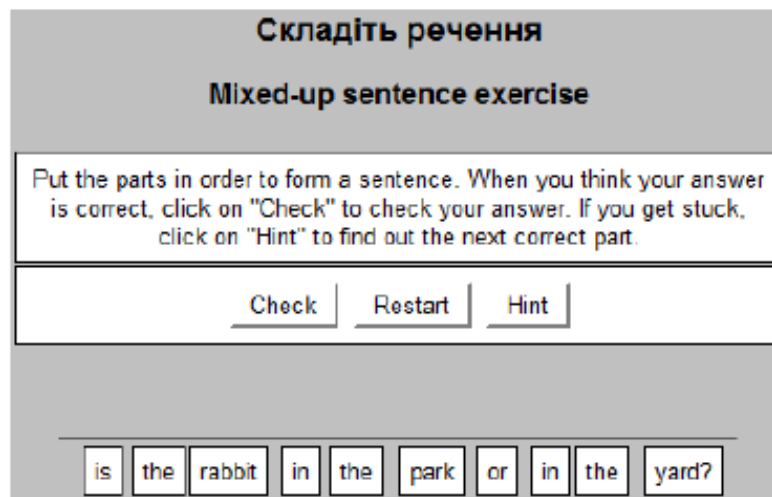


Рис. 3.23. Вибір елементів перетягуванням

3.3. Об'єднання завдань в блоки за допомогою The Masher

The Masher дозволяє автоматично створити сторінку змісту, розмістити всі сторінки в одній папці та задати переходи між сторінками.

Для об'єднання завдань в блоки за допомогою The Masher необхідно:

1. Створити та зберегти потрібні завдання різних типів (JQuiz, JCloze, JMatch, JCross, JMix).

2. Запустити The Masher.

3. Вибрати вкладку **Index (Зміст)** і ввести назву блоку й ім'я файлу з сторінкою змісту, зазвичай index.htm.

4. У вкладці **Files (Файли)** за допомогою кнопки **Add files (Добавить файлы)** вибрати проекти тих завдань і тестів, які будуть включені в блок. Для вибору декількох проектів можна використовувати клавішу Ctrl на клавіатурі і, не відпускаючи її, натискати на потрібних файлах. Файли додати в проект The Masher (рис. 3.24).

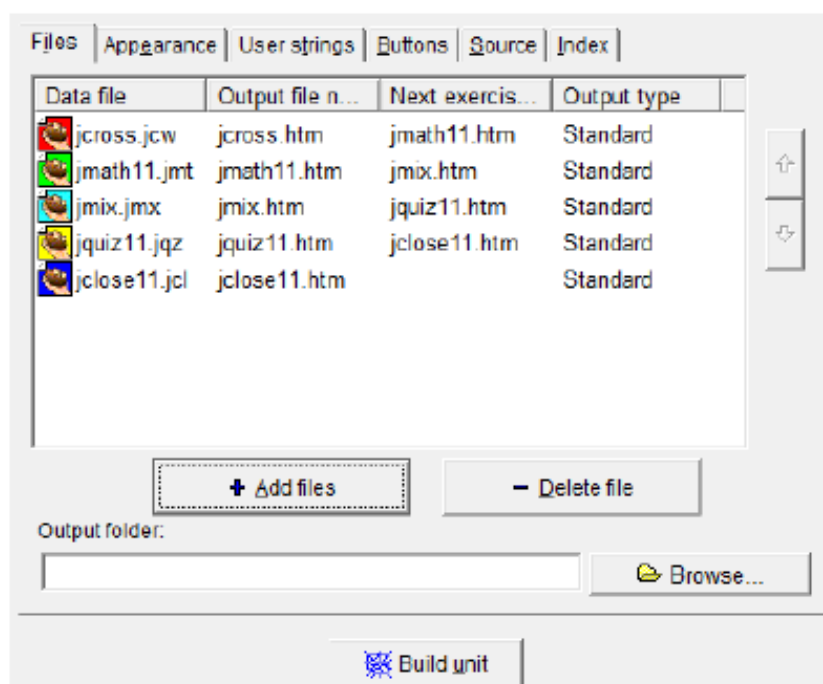


Рис. 3.24. Додавання завдань до проекту The Masher

5. Для оформлення всіх завдань блоку в єдиному стилі необхідно вибрати вкладку **Appearance (Оформление)**, таку ж, як вкладка Оформлення при створенні завдань, зробити необхідні настройки і встановити прапорець **Use settings specified below for all files (Использовать сделанные настройки во всех файлах)** (рис. 3.25). Якщо встановити прапорець **Use settings in configuration or data files (Использовать настройки файлов конфигурации или файлов данных)**, то в завданнях буде використовуватися оформлення, зроблене в кожному проекті.

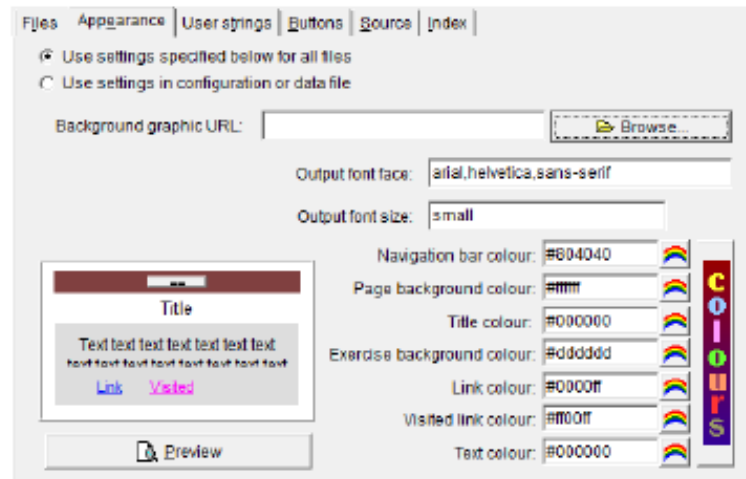


Рис. 3.25. Налаштування оформлення блоку в The Masher

6. Вибрати вкладку **Buttons (Кнопки)** і вказати, чи будуть використовуватися в робочому вікні завдань **Next (Далее), Index (Содержание), Back (Назад)** (рис. 3.26). Навіть якщо були зроблені якісь установки в кожному конкретному проекті, для всіх проектів, об'єднаних в урок, будуть діяти лише установки, зроблені в програмі The Masher.

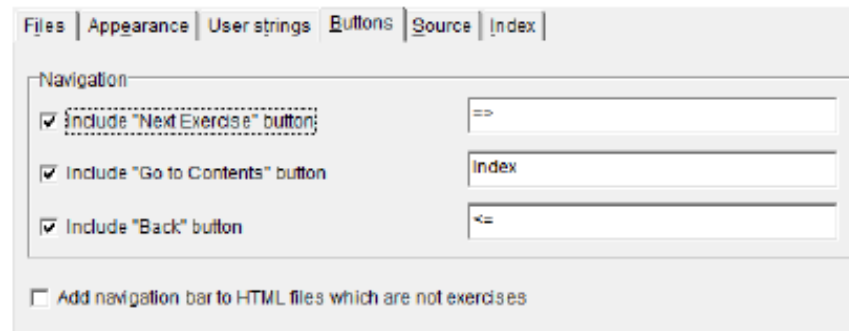


Рис. 3.26. Налаштування параметрів кнопок переходів між завданнями

7. У закладці **Files (Файлы)** ввести в поле **Output Folder (Папка размещения)** назву папки для розміщення файлів блоку (завдань та змісту) – надрукувати або використовувати кнопку **Browse (Обзор)**. Таку папку потрібно створити заздалегідь, якщо не вказати назви папки, то сторінки завдань і змісту будуть розміщені в папці за замовчуванням.

8. Для об'єднання завдань і сторінки *Index (Содержание)* в блок треба натиснути кнопку *Build unit (Создать урок)* у нижній частині діалогового вікна, або відповідну кнопку на панелі інструментів. На екрані відкриється в браузері створена сторінка змісту блоку з гіперпосиланнями на використані завдання (рис. 3.27).

Модуль 1.1. Тестування з допомогою Hot Potatoes

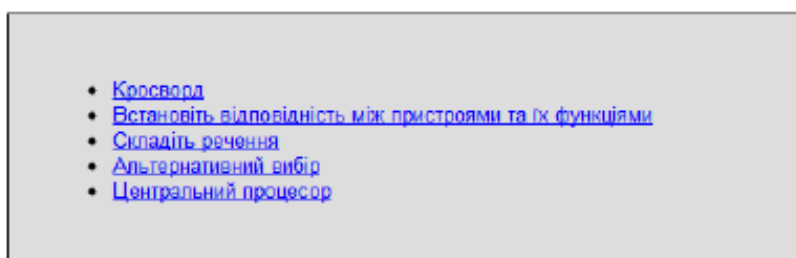


Рис. 3.27. Html-сторінка блоку створеного в The Masher

Створений блок завдань це набір сторінок HTML, пов'язаних між собою переходами і змістом. Для того, щоб виконати такий блок завдань, треба зайти в папку зі створеними сторінками і запустити файл `index.htm`.

Завдання можуть виконуватися послідовно або в довільному порядку. Переміщення від сторінки до сторінки відбувається залежно від зроблених налаштувань за допомогою кнопок веб-браузера, або з допомогою кнопок переміщення в завданнях, або за допомогою посилань на сторінці змісту. На панелі навігації в кожному завданні буде виведена кнопка *Index (Содержание)*.