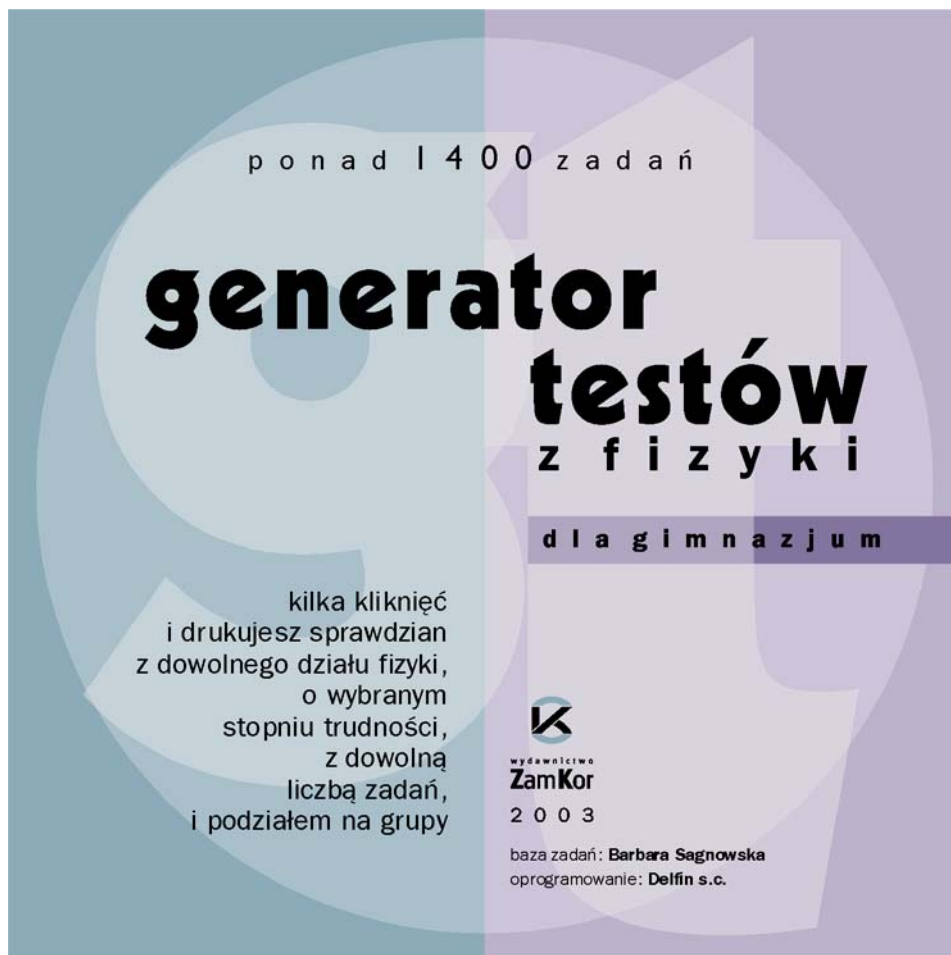


Instrukcja użytkownika



Instrukcja użytkownika

Generator testów z fizyki dla gimnazjum
wersja 1.4

Wydawnictwo ZamKor

Wersja dokumentu: 1.4
Kraków, listopad 2003

Autor: Piotr Sagnowski

Copyright by Wydawnictwo ZamKor

Spis treści

INSTALACJA PROGRAMU	4
Nowa instalacja	4
Instalacja nowej wersji programu	4
Deinstalacja programu	4
REJESTRACJA PROGRAMU	5
PIERWSZE KROKI	7
TWORZENIE SZABLONU TESTU	8
Kreator szablonu	8
Ręczne tworzenie szablonu	10
Ustalanie skali ocen	11
Zapisanie szablonu	12
Otwieranie zapisanego szablonu	12
TWORZENIE TESTÓW	13
Tworzenie nowego testu	13
Kreator testu	13
Ręczne dodawanie zadań do testu	16
Test na podstawie szablonu	16
Przeglądanie gotowego testu	16
Informacja o teście	17
Zmiana formatowania testu	17
Style zadań i odpowiedzi	17
Nagłówki, stopki, marginesy	18
Zmiana formatowania pojedynczych zadań, zmiana kolejności zadań	19
Wprowadzanie drobnych zmian w zadaniach	20
Ustalanie skali ocen	21
Klucz rozwiązań	21
Drukowanie testu	22
TWORZENIE NOWYCH ZADAŃ	23
Tryb wprowadzania nowego zadania	24
Tworzenie zadań testowych	24
Tworzenie zadań opisowych	25
Tworzenie zadań mieszanych	26
Rysunki	27
Formatowanie tekstu	27
Symbole matematyczne	29
Tryb przeglądania i edycji zadań	29
EKSPORT I IMPORT ZADAŃ	30
Eksport zadań	30
Import zadań	31

Instalacja programu

Nowa instalacja

Po włożeniu płyty instalacyjnej do napędu CD instalator programu „Generator testów” uruchomi się automatycznie. Proszę postępować według poleceń. Instalacja może potrwać kilka minut ze względu na dużą ilość danych.

Jeśli w systemie operacyjnym wyłączona jest funkcja automatycznego uruchamiania programów z płyt DC, lub jeśli z innych powodów instalator nie uruchomi się automatycznie, należy uruchomić instalator ręcznie. W tym celu proszę przejść do folderu *generator* i uruchomić plik *instal* (*instal.exe*).

Po zainstalowaniu program działa w wersji ograniczonej funkcjonalnie. By korzystać z pełnej funkcjonalności programu, należy go zarejestrować.

UWAGA! W systemach Windows 2000 i Windows XP instalację może przeprowadzić jedynie administrator systemu lub użytkownik z prawami administracyjnymi.

Instalacja nowej wersji programu

Instalacja nowej wersji programu nie wymaga odinstalowania wersji poprzedniej.

Jeśli nowa wersja zostanie zainstalowana bez usuwania poprzedniej, zostaną zachowane stworzone przez użytkownika testy i szablony.

UWAGA! Nowa instalacja modyfikuje zawartość bazy zadań. Jeśli użytkownik chce zachować stworzone lub zmodyfikowane przez siebie zadania, musi je wyeksportować przed wykonaniem instalacji, a po jej wykonaniu ponownie zaimportować do bazy zadań (patrz: Eksport i import zadań).

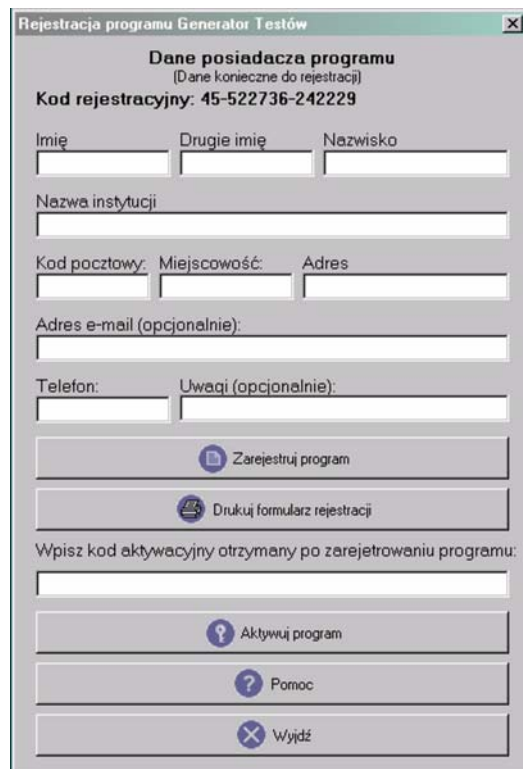
Deinstalacja programu

By odinstalować program, proszę uruchomić panel sterowania i wybrać „Dodaj lub usuń programy”. Z listy programów proszę wybrać Generator Testów, a następnie kliknąć „Zmień/Usuń”. Uruchomi się deinstalator, w którym należy potwierdzić chęć usunięcia Generatora.

UWAGA! Odinstalowanie Generatora wiąże się z utratą zapisanych zadań, testów i szablonów. By temu zapobiec, należy zapisać swoje testy i szablony w wybranej, innej niż standardowa, lokalizacji, lub skopiować zawartość folderów „Testy” i „Szablony” z folderu „Generator testów” do innej lokalizacji. Utworzone lub zmodyfikowane zadania można wyeksportować do pliku (patrz: Eksport zadań).

Rejestracja programu

By zarejestrować program, proszę uruchomić go i wybrać „Rejestracja programu” z menu „Pomoc”. Otworzy się okno rejestracji programu.



W oknie tym należy wypełnić wszystkie dane konieczne do rejestracji (pola w górnej części okna) a następnie wysłać formularz rejestracyjny.

Można zarejestrować program na naszej stronie internetowej. By to zrobić, należy kliknąć na przycisk „Zarejestruj program”. Program otworzy teraz stronę internetową rejestracji. Proszę sprawdzić poprawność zawartych w nim danych, a następnie kliknąć „Zarejestruj”. Zgłoszenie zostanie zapisane w bazie danych Wydawnictwa ZamKor. Odpowiedź z kodem aktywacyjnym wyślemy e-mailem na podany w formularzu adres. Jeśli nie został podany żaden adres e-mail, kod aktywacyjny zostanie przesłany pocztą.

Strona rejestracji dostępna jest również bezpośrednio pod adresem www.zamkor.pl/zamrejestruj.pl

Rejestracja programu możliwa jest także bez połączenia z internetem. Wystarczy wydrukować formularz rejestracyjny i przesłać pocztą lub faksem do Wydawnictwa ZamKor. W tym celu proszę kliknąć na przycisk „Drukuj formularz rejestracji”. Wydrukowany formularz należy przesłać na adres:

Wydawnictwo ZamKor
ul. Tetmajera 19
31-352 Kraków

faks: (0-12) 623-25-24

W ciągu kilku dni prześlemy list zawierający kod aktywacyjny programu.

Można również odpisać kod rejestracyjny i przesłać wraz z kompletem danych (jak w formularzu rejestracyjnym) oraz zamieszczonym poniżej wzorem oświadczenia do Wydawnictwa ZamKor w dowolny sposób (pocztą, e-mailem, faksem). Rejestracja jest również dostępna na naszej stronie internetowej www.zamkor.pl//zamrejestruj.pl - mając kod rejestracyjny można zarejestrować program z dowolnego komputera połączonego z internetem.

Wzór oświadczenia:

Oświadczam, że znane mi są warunki licencji na korzystanie z programu Generator testów z fizyki dla gimnazjum i akceptuję je przez wysłanie powyższego formularza, zawierającego kod rejestracyjny programu oraz moje dane osobowe.

Wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych w celach marketingowych wyłącznie przez Wydawnictwo ZamKor (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 o ochronie danych osobowych Dz. Ust. Nr 133 poz. 883) oraz na otrzymywanie informacji drogą elektroniczną (zgodnie z Ustawą z dnia 18.07.2002 o świadczeniu usług drogą elektroniczną Dz. Ust. Nr 144 poz. 1204).

Gdy otrzyma Pani/Pan już kod aktywacyjny, należy ponownie uruchomić program „Generator testów”, otworzyć okno rejestracji programu i wpisać kod aktywacyjny w odpowiednie pole. Następnie proszę kliknąć przycisk „Aktywuj program”. Pojawi się komunikat, że program został zarejestrowany.

UWAGA! Po zarejestrowaniu należy program zamknąć i uruchomić ponownie. Dopiero wtedy dostępna będzie pełna funkcjonalność programu.

UWAGA! Twórcy programu dołożyli wszelkich starań, by nie było możliwe uruchomienie pełnej wersji programu bez jego zarejestrowania, a zwłaszcza by uniemożliwić dostęp do prawidłowych odpowiedzi osobom do tego nieuprawnionym. Kod aktywacyjny przypisany jest do pewnych właściwości części składowych komputera, z którego nastąpiła rejestracja. Dlatego **po zmianie komputera (lub niektórych jego części) program może przestać uruchamiać się w wersji pełnej**, sygnalizując konieczność rejestracji. Może się to również zdarzyć **po zmianie lub przeinstalowaniu systemu operacyjnego**. W takim przypadku proszę ponownie wykonać procedurę rejestracji. By wykluczyć przypadki nielegalnego kopiowania i próby nieuprawnionej rejestracji programu, Wydawnictwo ZamKor zastrzega sobie prawo do telefonicznego potwierdzenia danych osoby zgłaszającej rejestrację.

Pierwsze kroki

Program „Generator testów z fizyki dla gimnazjum” jest przeznaczony dla nauczycieli fizyki w gimnazjum. Za jego pomocą w szybki i prosty sposób można utworzyć zestaw testów na sprawdzian dla uczniów.

Przed przystąpieniem do pracy z programem prosimy o zapoznanie się z ogólnymi zasadami, na jakich program pracuje.

W dokumencie tym opisano funkcje programu w powiązaniu do ikon i przycisków je wywołujących. Należy pamiętać, że każdą funkcję programu można również uruchomić za pomocą odpowiednich poleceń menu, których nazwy są identyczne z opisami ikon pojawiającymi się nad nimi po wskazaniu ikon kursorem myszy.

Baza danych programu zawiera zadania z fizyki. Każde zadanie ma swój unikalny numer, jednoznacznie je identyfikujący. Z zadań można układać sprawdziany z podziałem na grupy, o ściśle określonym stopniu trudności i badające ściśle określone umiejętności uczniów.

Chcąc opracować sprawdzian testowy dla uczniów, należy najpierw dokonać wyboru działów fizyki, których zadania będą dotyczyć, następnie liczbę grup, na które klasa będzie podzielona, oraz czy wszystkie grupy będą miały te same zadania, czy różne. Na tej podstawie można określić liczbę potrzebnych zadań.

Kolejnym krokiem jest ustalenie stopnia trudności testu. W tym celu należy określić liczbę zadań na poziomie podstawowym, rozszerzającym, dopełniającym oraz liczbę zadań o określonych kategoriach celów.

Mając już komplet powyższych informacji można przystąpić do wybrania pytań z bazy danych zawartej w Generatorze. Zestaw pytań, które zostaną wybrane do wykorzystania w konkretnym sprawdzianie został w Generatorze nazwany **szablonem** testu. Obsługą szablonów zajmuje się moduł programu nazwany „Szablony”. Pozwala on automatycznie (przez losowanie) lub ręcznie utworzyć szablon i zapisać go do późniejszego wykorzystania.

Następnym krokiem jest przygotowanie testów do wydruku – tym zajmuje się moduł o nazwie „Generator”. Moduł ten dzieli pytania z wybranego szablonu na grupy, miesza je, pozwala także na określenie wielu parametrów, zmieniających wygląd wydruku oraz dodanie informacji przydatnych do pracy z testem. Funkcje modułu to na przykład:

- wybór rodzaju i wielkości czcionki dla pytań i odpowiedzi,
- korekta wielkości rysunków,
- określenie zawartości nagłówka i stopki stron,
- drukowanie klucza rozwiązań,
- dodanie lub usunięcie zadania do/z konkretnego wydruku.

Moduł ten pokazuje poszczególne strony testu tak, jak będą drukowane, pozwala więc na precyzyjne dopracowanie wyglądu drukowanych sprawdzianów.

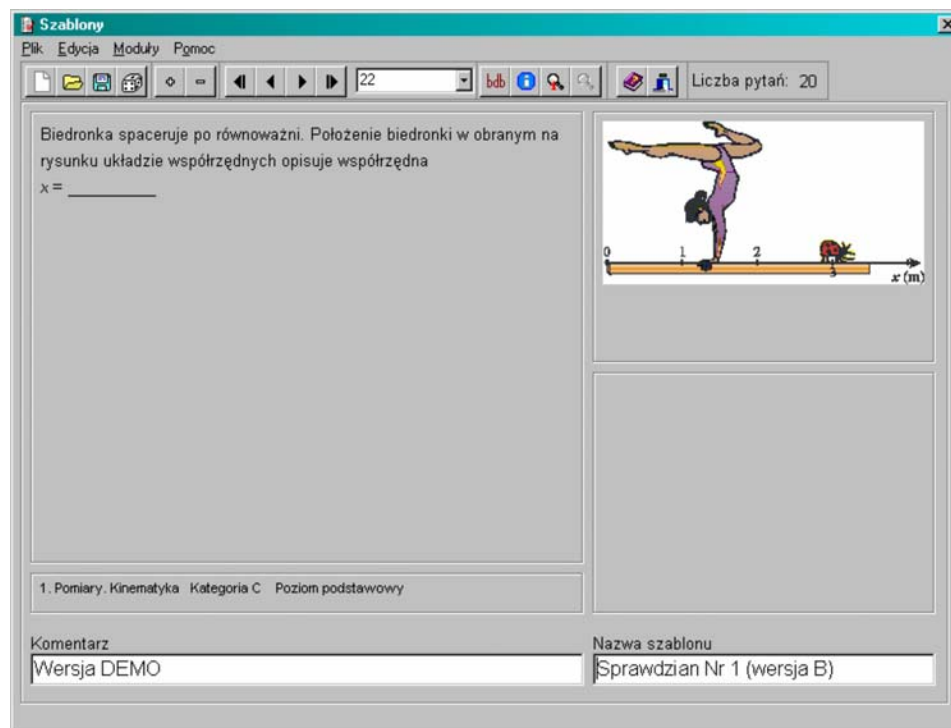
Moduł „Generator” pozwala również na ręczne sporządzenie sprawdzianu przez dodawanie lub usuwanie wybranych zadań bezpośrednio do/z testu, z pominięciem szablonu.

Tworzenie szablonu testu

Szablon testu jest to zestaw pytań i zadań przeznaczonych na konkretny sprawdzian.

Moduł „Szablony” może być uruchamiany bezpośrednio z okna głównego programu, bądź też w trakcie pracy kreatora testu w module „Generator”.

Na rysunku pokazano okno modułu „Szablony”.



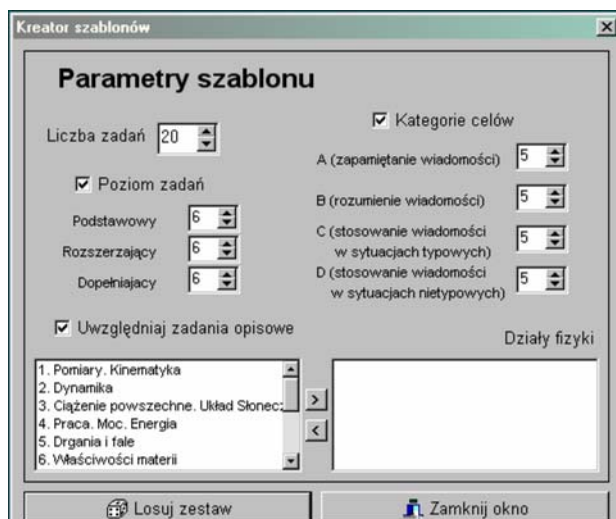
Poniżej paska menu znajdują się ikony, których funkcje pokazują się po najechaniu na nie myszką. Poniżej po stronie lewej widoczne jest okno zawierające tekst zadania, a po prawej rysunki do zadania. U dołu znajduje się komentarz i nazwa szablonu.



Utworzenie nowego szablonu możliwe jest na dwa sposoby:

- losowo - za pomocą kreatora szablonu
- ręcznie

Kreator szablonu

Kreator szablonu służy do wylosowania zestawu zadań spośród wszystkich zadań spełniające określone kryteria. Kryteria te określa się w oknie „Parametry szablonu”.



Działy fizyki można wybrać przez zaznaczenie danego działu i kliknięcie przycisku . Wybrany dział pojawi się w prawym oknie. By go usunąć, należy zaznaczyć go i kliknąć przycisk .

Jeśli kreator ma brać pod uwagę poziomy zadań i kategorie celów, należy zaznaczyć odpowiednie pola wyboru; jeśli nie – należy je odznaczyć.


UWAGA! Kreator nie zadziała, jeżeli suma deklarowanych zadań przy określaniu ich poziomów lub kategorii celów będzie różna od liczby wpisanej w pole „Liczba zadań”.


Pole „Uwzględnij zadania opisowe” pozwala określić, czy w sprawdzianie mają się znaleźć zadania opisowe, czy nie.

Gdy już zostaną zdefiniowane wszystkie parametry szablonu, należy uruchomić kreatora przez kliknięcie przycisku „Losuj zestaw”. Wynikiem działania kreatora może być:

- zestaw zadań do przeglądnienia w oknie modułu „Szablony”,
- komunikat „Dla zadanych warunków nie znaleziono wystarczającej liczby pytań”. Należy zmienić kryteria wyboru zadań i spróbować ponownie.
- komunikat „Ustaw poprawnie parametry kategorii i poziomów zadań”. Oznacza on, że źle zostały podane liczby zadań przy wyborze poziomów i kategorii celów. Proszę je poprawić tak, by ich sumy były równe ustalonej liczbie zadań.


Po poprawnym wylosowaniu zestawu można przejrzeć wybrane zadania, przechodząc między


nimi za pomocą przycisków . Lista rozwijalna pokazuje numer identyfikacyjny zadania w bazie danych.


Jeśli chce się wprowadzić zmiany do szablonu, można usunąć lub dodać zadanie za pomocą przycisków . Szczegóły znajdują się w podrozdziale „Ręczne tworzenie szablonu”.

Ręczne tworzenie szablonu

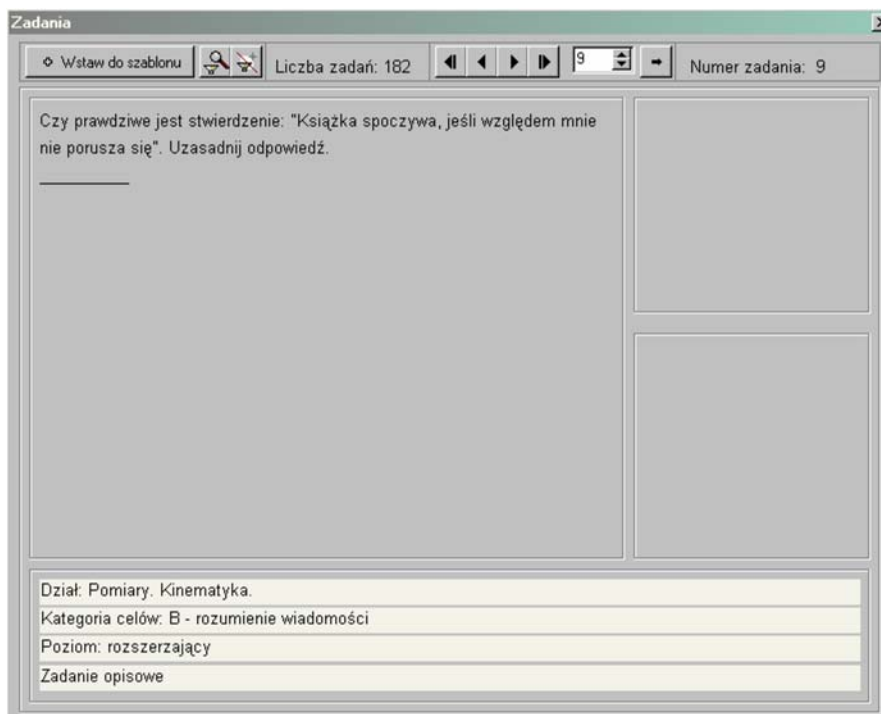
Moduł „Szablony” pozwala na ręczne utworzenie szablonu testu. Jest to jednak o tyle niewygodne, że trzeba samemu kontrolować parametry szablonu, a zwłaszcza liczbę zadań o poszczególnych poziomach i kategoriach celów.

By utworzyć nowy szablon, należy kliknąć na ikonę . Powoduje to utworzenie nowego, pustego szablonu.


UWAGA! Jeśli zmiany w aktualnie edytowanym szablonie mają być zapisane, należy to uczynić przed utworzeniem nowego szablonu przez kliknięcie ikony  lub wybranie z menu „Plik” polecenia „Zapisz”. W przeciwnym wypadku zmiany nie zostaną zachowane.

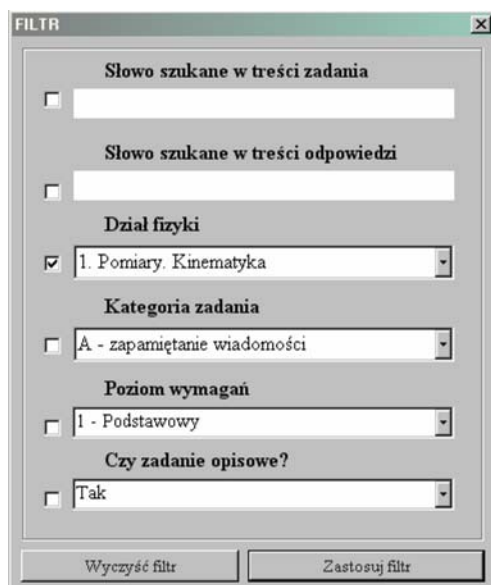
Dodawanie zadań do szablonu następuje za pomocą ikony . Otwiera ona okno dodawania zadań do szablonu.

Poniżej przedstawiono okno dodawania zadań do szablonu.





Ikony przewijania zadań pozwolą na znalezienie odpowiedniego zadania. Przycisk „Wstaw do szablonu” powoduje umieszczenie wybranego zadania w szablonie.


Jedną z najważniejszych ikon tego okna to ikona filtru . Filtr pozwala na ograniczenie grupy zadań, wśród których poszukujesz konkretnego zadania.

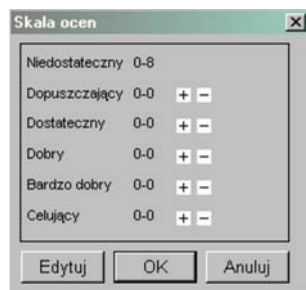




Zastosowanie filtru powoduje ograniczenie liczby zadań, z którymi się pracuje, do zadań spełniających określone kryteria. By włączyć wybrane kryterium, należy zaznaczyć odpowiednie pole wyboru (po stronie lewej) oraz określić to kryterium (lista rozwijalna lub pole tekstowe do wpisania szukanego słowa).

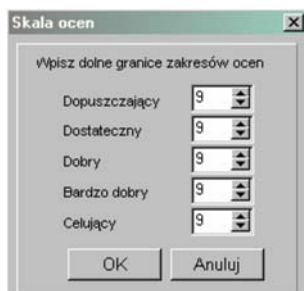
By powrócić do pełnego zbioru pytań i zadań, należy wyłączyć filtr za pomocą ikony , a następnie użyć ikony , wyświetlającej wybrany zestaw zadań (w tym wypadku wszystkie).

Ustalanie skali ocen

Ikona  służy do określania skali ocen. Po jej kliknięciu pojawia się okno informacyjne o obecnej skali ocen.



Ikony   służą do drobnych korekt w skali ocen. Większe zmiany znacznie wygodniej można wprowadzić w oknie edycji skali ocen, uruchamianym przyciskiem „Edytuj”.




W odpowiednich polach należy wpisać dolne granice zakresów ocen, a następnie zatwierdzić przyciskiem „OK”.


Zapisanie szablonu

Gdy szablon jest gotowy, należy go zapisać.

Przed zapisaniem można wypełnić pola „Komentarz” i „Nazwa szablonu”.

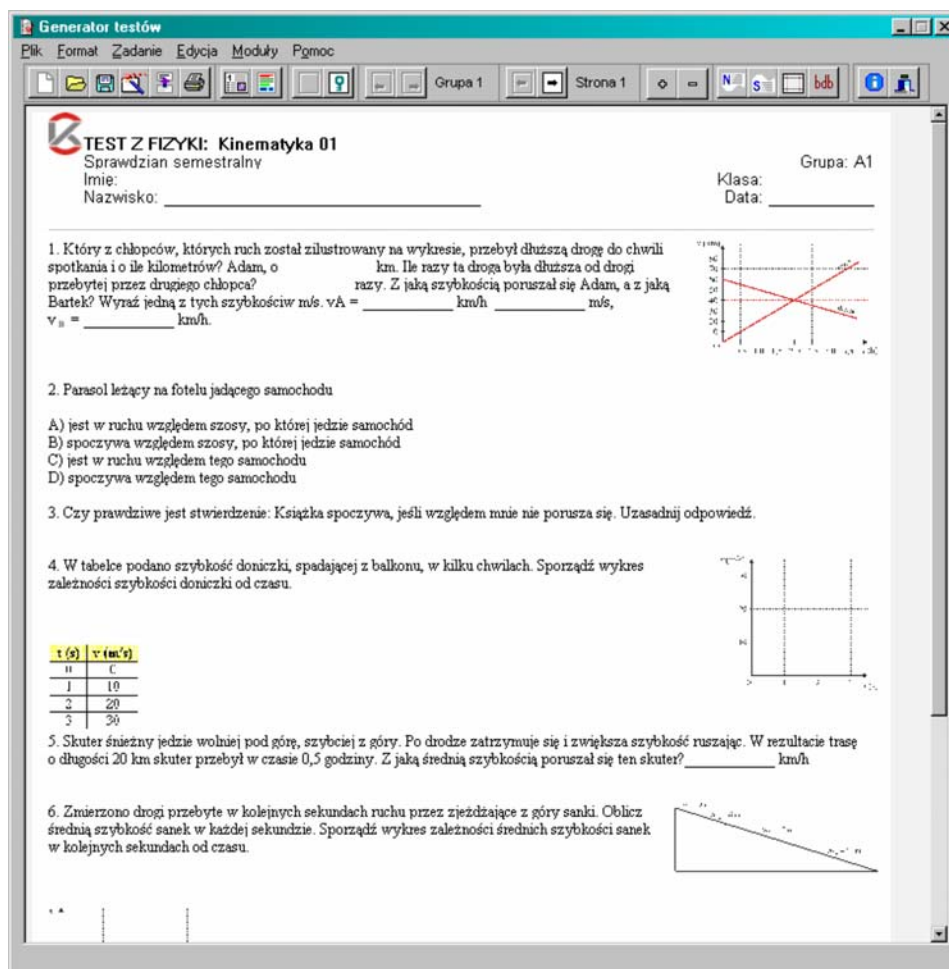
By zapisać test, należy kliknąć na ikonę . Otworzy się okno zapisywania pliku. Jeśli poprzednio zostało wypełnione pole „Nazwa szablonu”, program sugeruje zapis do pliku o takiej nazwie. Jeśli nie, należy w pole „Nazwa pliku” wpisać nazwę, ustalić lokalizację zapisu (pole „Zapisz w:”) oraz zatwierdzić przyciskiem „Zapisz”.

Otwieranie zapisanego szablonu

By otworzyć do edycji zapisany szablon, należy kliknąć na ikonę . Pojawi się okno otwierania pliku. Po wybraniu pliku kliknięcie przycisku „Otwórz” powoduje otwarcie szablonu do edycji.

Tworzenie testów


Do tworzenia i drukowania gotowych sprawdzianów służy moduł „Generator”.



Tworzenie nowego testu

Moduł uruchamia się z pustym testem. Można go wypełnić zadaniami ręcznie. Można utworzyć nowy test na podstawie zapisanego szablonu (menu Plik->Nowy test na podstawie szablonu) lub zaimportować zadania z szablonu do testu. Można również użyć kreatora testu.

Kreator testu

Kreator testu uruchamia się za pomocą ikony .

Pierwszym krokiem działania kreatora jest wybór szablonu, na podstawie którego zostanie zbudowany test. Kreator pozwala wybrać zapisany szablon (zob. „Otwieranie zapisanego szablonu” str. 12) lub utworzyć szablon od nowa (zob. „Kreator szablonu”, str. 8). Po dokonaniu wyboru szablonu pojawia się informacja na jego temat.



W następnym kroku ustala się liczbę grup oraz sposób mieszania pytań i odpowiedzi.



Kolejne kroki pozwalają na ustalenie treści nagłówka i stopki testu.

KREATOR

KREATOR TESTÓW

Tu można zaznaczyć pozycje, które mają być wyświetlane w nagłówku testu, na każdej ze stron wydruku

NAGŁÓWEK

- Nazwa testu:
- Nazwa grupy:
- Inne:
- Imię
- Nazwisko
- Klasa
- Data

← Cofnij → Dalej

KREATOR

KREATOR TESTÓW

Tu można zaznaczyć pozycje, które mają być wyświetlane w stopce ostatniej strony wydruku testu. Na każdej stronie jest drukowany jedynie numer strony.

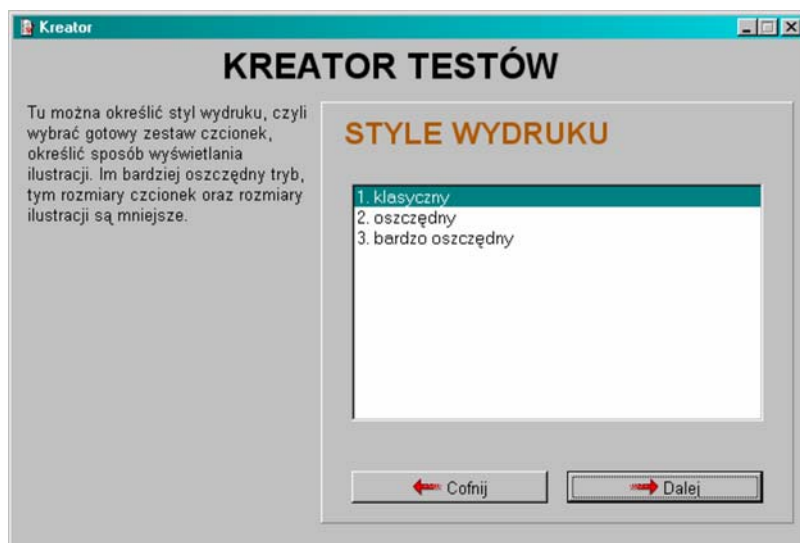
STOPKA

- Numer strony
- Komentarz:
- Skala ocen

Niedostateczny	0-1
Dopuszczający	2-4
Dostateczny	5-7
Dobry	8-12
Bardzo dobry	13-16
Celujący	17-20

← Cofnij → Dalej



Ostatni krok pozwala określić sposób wydruku testu.



Po przejściu wszystkich kroków kreatora klikamy na przycisk „Buduj test”. W oknie generatora pojawia się gotowy test oparty na wybranym szablonie i sformatowany według zaleceń kreatora.

Ręczne dodawanie zadań do testu


Ręczne dodawanie zadań do testu przebiega identycznie jak ręczne dodawanie zadań do szablonu.

By utworzyć nowy pusty test, należy kliknąć na ikonę . Następnie klikając na ikonę  otwiera się okno dodawania zadania do testu. Dalsze postępowanie opisane jest w rozdziale „Ręczne tworzenie szablonu” (zob. str. 10).



Test na podstawie szablonu

Jeśli chce się utworzyć test na podstawie szablonu bez użycia kreatora testu, można to zrobić na dwa sposoby.


Pierwszy sposób to wybranie z menu Plik polecenia „Nowy test na podstawie szablonu”. Otwiera się okno wyboru zapisanych szablonów – należy wybrać jeden i potwierdzić wybór klikając „Otwórz”.

Drugi to utworzenie pustego testu i zaimportowanie zadań z szablonu przyciskiem . Podobnie jak poprzednio otwiera się okno wyboru zapisanych szablonów – należy wybrać jeden i potwierdzić wybór klikając „Otwórz”.


Przeglądanie gotowego testu

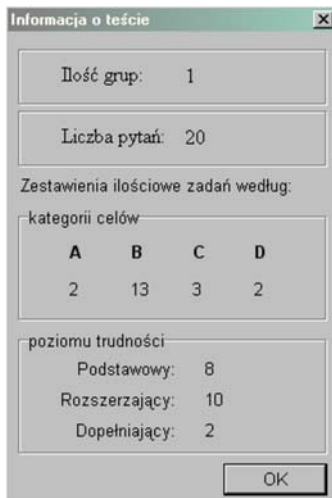
Do przeglądania kolejnych stron testu służą ikony   Strona 1. Jeśli któraś z ikon jest nieaktywna, oznacza to, że nie ma więcej stron. Jeśli obie ikony są nieaktywne, oznacza to, że test zawiera tylko jedną stronę.



Do przeglądania testów dla różnych grup służą ikony . Jeśli któraś z ikon jest nieaktywna, oznacza to, że nie ma więcej grup. Jeśli obie ikony są nieaktywne, oznacza to, że test został wygenerowany dla jednej grupy.

Informacja o teście

Ikona  otwiera okno informacji o teście.



Informacja o teście

Ilość grup: 1

Liczba pytań: 20

Zestawienia ilościowe zadań według:

kategorií celów

A	B	C	D
2	13	3	2

poziomu trudności

Podstawowy: 8

Rozszerzający: 10


Dopełniający: 2

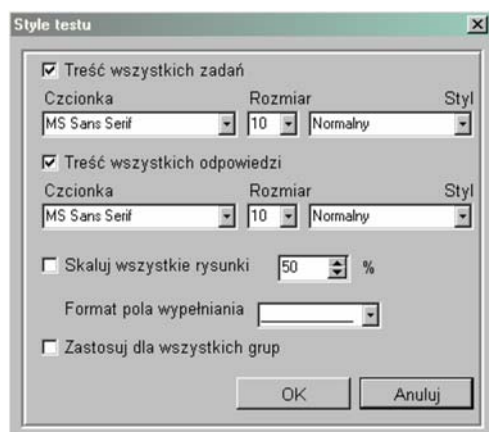
OK

W oknie znajdują się zbiorcze informacje o teście: Liczba grup i pytań, zestawienia liczby zadań wg kategorii celów i poziomu trudności.

Zmiana formatowania testu

Style zadań i odpowiedzi

Ikona  wyświetla okno „Style testu”. W oknie tym można „hurtowo” zmienić formatowanie wszystkich zadań i odpowiedzi oraz przeskalować wszystkie rysunki.




By zmienić krój lub wielkość czcionki w zadaniach lub odpowiedziach, należy zaznaczyć odpowiednie pole wyboru po stronie lewej, a następnie wybrać krój czcionki, rozmiar i styl z list rozwijalnych.

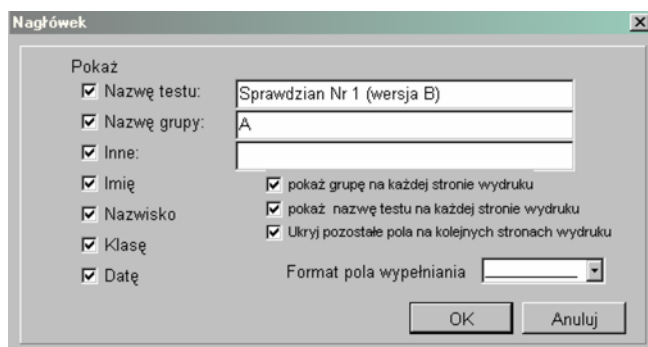
By przeskalować rysunki, należy zaznaczyć pole wyboru po stronie lewej, a następnie wybrać, o jaki procent należy rysunki przeskalować.


W oknie stylów testu można zmienić również format pola wypełniania – miejsca, w które uczeń wpisuje brakujący tekst-odpowiedź.

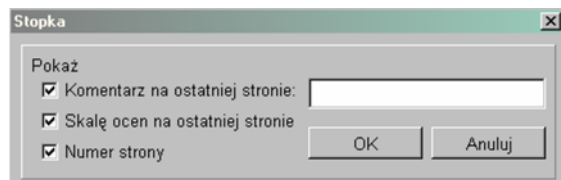
Jeśli zmiany mają dotyczyć wydruku dla wszystkich grup, należy zaznaczyć odpowiednie pole wyboru. W przypadku, gdy pozostanie ono nie zaznaczone, zmiany zostaną wprowadzone jedynie do bieżącej grupy.

Nagłówki, stopki, marginesy

Edycji zawartości nagłówka dokonać można w konie „Nagłówek”, wywoływanym przez kliknięcie ikony .




Edycji zawartości stopki dokonać można w oknie „Stopka”, wywoływanym przez kliknięcie ikony .

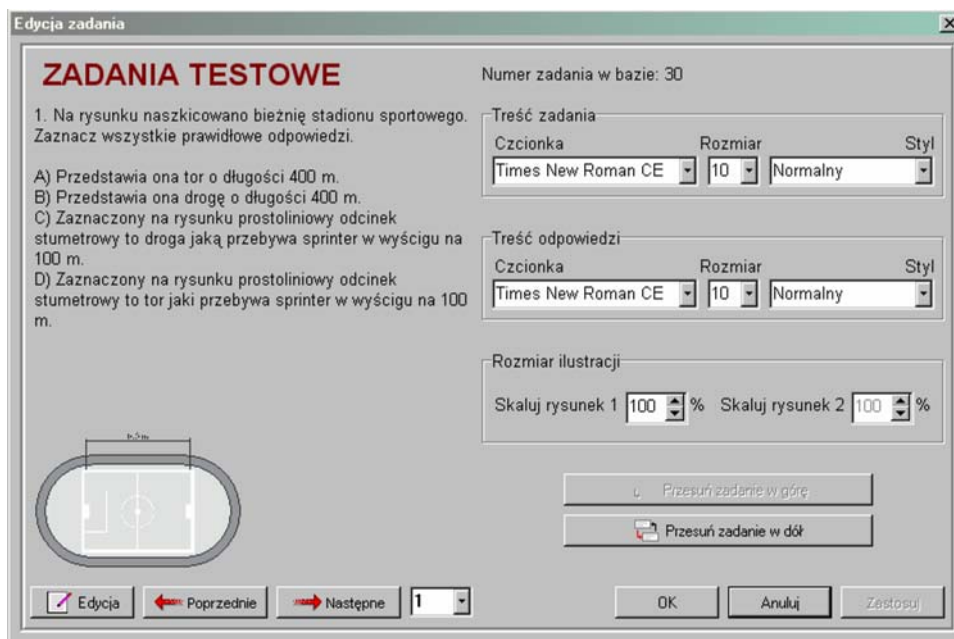


Marginesy można zmienić w oknie „Marginesy”, uruchamianym ikoną .



Zmiana formatowania pojedynczych zadań, zmiana kolejności zadań

Pojedyncze zadania można formatować w oknie zadania, wywoływany przez kliknięcie ikony .



Po lewej stronie okna prezentowane jest bieżące zadanie: jego tekst, odpowiedzi oraz rysunki (jeśli rysunki w zadaniu występują). W treści zadania i odpowiedzi mogą pojawić się kody sterujące ujęte w nawiasy trójkątne, np <id>. Ich rola opisana jest w rozdziale „Tworzenie nowych zadań”.

U dołu po stronie lewej widoczne są przyciski służące do przewijania zadań oraz lista wyboru do szybkiego przechodzenia między zadaniami. Lista ta pokazuje liczbę porządkową zadania w teście (nie mylić z numerem zadania w bazie danych, który pokazany jest po str. prawej u góry).

Gdy już zostanie wybrane zadanie, którego zmiana ma dotyczyć, należy ustalić krój czcionki, jej rozmiar i styl w odniesieniu do treści zadania i odpowiedzi, można również zmienić wielkość rysunków w zadaniu.

Poniżej po stronie prawej znajdują się dwa przyciski służące do przemieszczania zadania w teście w górę i w dół. Jest to równoznaczne ze zmianą kolejności zadań.

Po dokonaniu zmian we wszystkich zadaniach tego wymagających należy zmiany zatwierdzić przyciskiem „Zastosuj” lub „OK”.


Przyciskiem „Anuluj” można cofnąć zmiany uprzednio wprowadzone, jednak zmiany zatwierdzone przyciskiem „Zastosuj” nie podlegają cofnięciu.

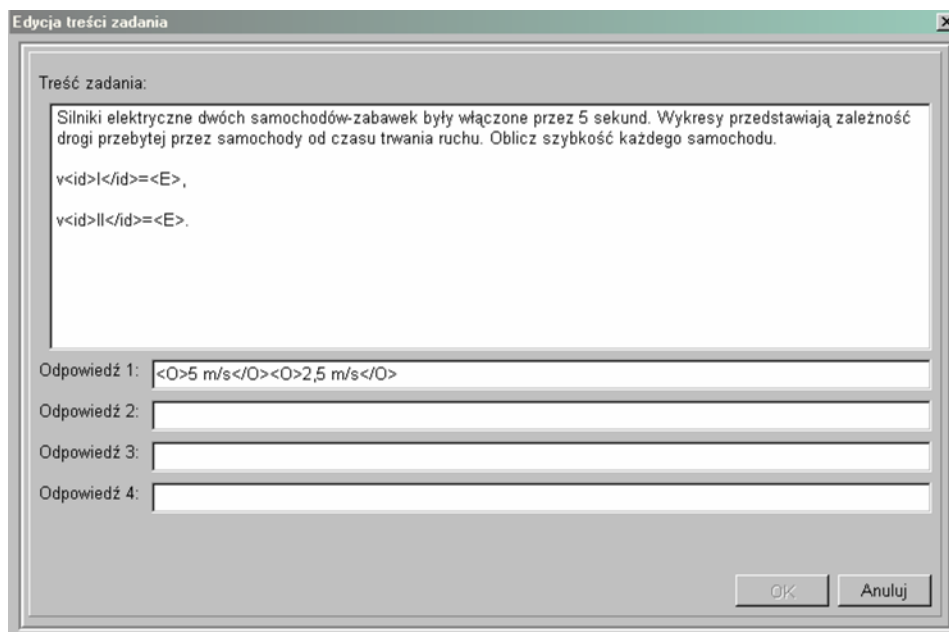
W lewym dolnym rogu okna zadań znajduje się przycisk „Edytuj”, którego działanie opisane jest w rozdziale „Wprowadzanie drobnych zmian w zadaniach”.

Wprowadzanie drobnych zmian w zadaniach

Może się zdarzyć, że zajdzie potrzeba wprowadzenia drobnej zmiany w treści zadania lub odpowiedzi – na przykład by innej klasie dać ten sam test ale z innymi danymi liczbowymi.

UWAGA! Treść zadań zawartych w bazie danych jest głęboko przemyślana, a wszystkie odpowiedzi poprawne. Wydawnictwo ZamKor nie bierze odpowiedzialności za skutki modyfikowania przez użytkownika treści zadań lub odpowiedzi.

Do modyfikacji treści zadania i odpowiedzi służy okno „Edycja treści zadania”, uruchamiane przyciskiem „Edytuj” okna zadań (okno zadań wywoływane jest ikoną ).



Górną część okna zajmuje treść zadania, dolną – treść odpowiedzi. W treści zadania i odpowiedzi mogą pojawić się kody sterujące ujęte w nawiasy trójkątne, np. `<id>`. Ich rola opisana jest w rozdziale „Tworzenie nowych zadań”. Tu konieczna jest jedynie informacja, by absolutnie ich nie usuwać ani nie modyfikować – spowodowałoby to nieprawidłowe wyświetlanie i drukowanie zadania.


W omawianym oknie zarówno treść zadania, jak i odpowiedzi jest dostępna do edycji – sposób pracy jest identyczny jak w większości edytorów tekstu (np. Notepad, WordPad, MS Word). Dostępne są także typowe skróty klawiaturowe: `ctrl-c` (kopiuj), `ctrl-x` (wytnij), `ctrl-v` (wklej).

Wprowadzone zmiany można zatwierdzić przyciskiem „OK” lub anulować.

UWAGA! Zmiany wprowadzone w powyższy sposób dotyczą jedynie zadań znajdujących się w opracowywanym teście. Zmiany te **nie są zapisywane w bazie danych**. Zadanie ponownie użyte będzie miało treść i odpowiedzi niezmienione.

UWAGA! Jeśli dane liczbowe w zadaniu zostaną zmienione w sposób opisany powyżej, odpowiedź zawarta w kluczu rozwiązań może przestać być prawidłowa.

Ustalanie skali ocen

Ikona  służy do ustalania skali ocen. Czynność ta jest opisana dokładnie w rozdziale „Tworzenie szablonu testu”, w podrozdziale „Ustalanie skali ocen” na str. 11).

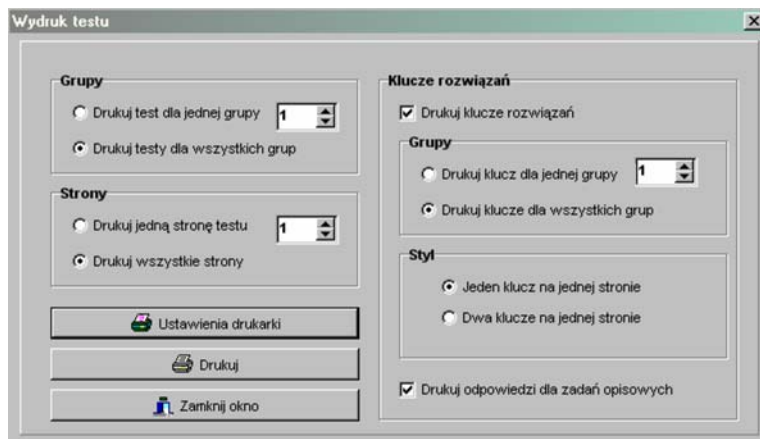
Klucz rozwiązań

Ikona  przełącza moduł generatora do widoku klucza rozwiązań.

Powrót to widoku zadań następuje po kliknięciu ikony .

Drukowanie testu

Wydrukować testy można używając ikony . Otwiera ona okno „Wydruk testu”.



W oknie można zdecydować, czy drukować test dla wszystkich grup, czy dla jednej (i której), czy drukować wszystkie strony testu czy wybraną.

Jeśli trzeba wydrukować także klucze rozwiązań, należy zaznaczyć odpowiednie pole wyboru oraz określić, czy drukować klucze dla wszystkich grup czy dla jednej (której).

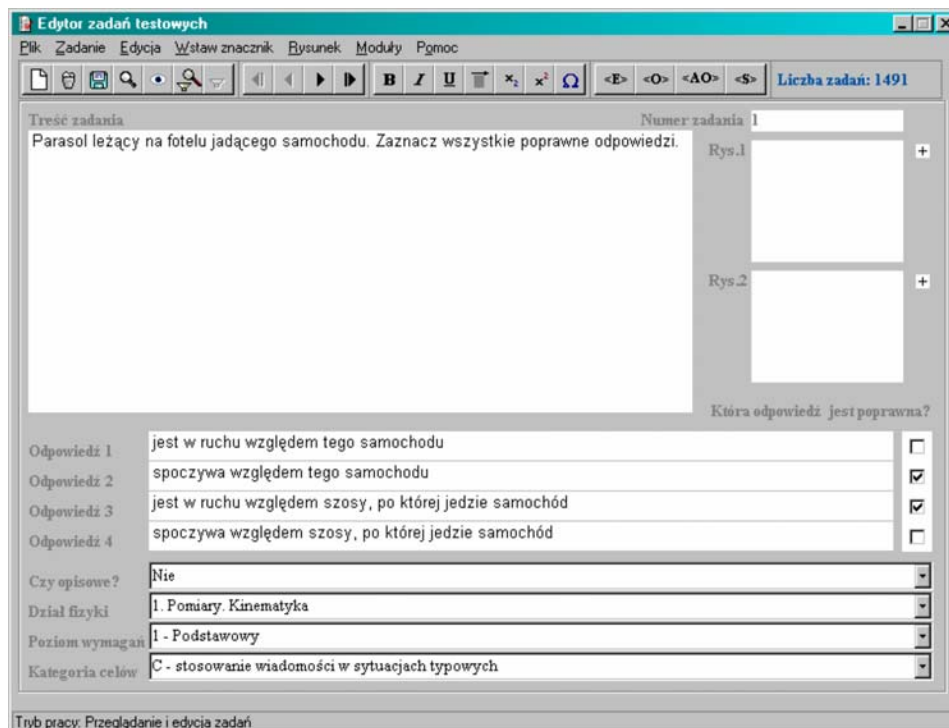
Można w końcu ustalić, czy w kluczach drukować odpowiedzi do zadań opisowych, czy nie

Przycisk „Ustawienia drukarki” otwiera typowe okno wyboru drukarki. Pozwala ono wybrać drukarkę, na którą ma zostać posłane zadanie wydruku, oraz rozmiar i orientację strony.

UWAGA! Zmiana rozmiaru lub orientacji strony może spowodować nieprawidłowy wydruk testu.

Tworzenie nowych zadań



Tworzenie nowych zadań oraz ich trwała edycja przeprowadzane są w module „Edytor zadań testowych”.




Lewa strona okna edytora to treść zadania oraz poniżej treść odpowiedzi. Po stronie prawej znajdują się dwa pola do umieszczania rysunków. Listy rozwijalne u dołu pozwalają przyporządkować zadaniu cechy, na podstawie których kreator szablonu może wybrać zestaw zadań.

Każde zadanie posiada swój unikalny numer, który pojawia się u góry po prawej stronie. Powyżej widoczna jest całkowita liczba zadań w bazie danych.

Edytor zadań pracuje w dwóch trybach: **trybie przeglądania i edycji zadań** oraz **trybie wprowadzania nowych zadań do bazy danych**. Bieżący tryb widoczny jest na pasku stanu przy dolnej krawędzi okna. Dodatkowym wskaźnikiem trybu jest kolor liczby w polu „Numer zadania”: w trybie przeglądania jest ona szara, w trybie wprowadzania – czarna.

Edytor uruchamiany jest w trybie przeglądania i edycji. By przejść do trybu wprowadzania nowych zadań, należy kliknąć na ikonę . By powrócić do trybu przeglądania i edycji, należy kliknąć ikonę .

Moduł edytora udostępnia okno podglądu edytowanego tekstu, uruchamiane ikoną . W oknie widoczny jest tekst zadania w takiej formie, w jakiej pojawi się w teście.

Tryb wprowadzania nowego zadania

Tryb wprowadzania nowych zadań uruchamiany jest ikoną .

UWAGA! Wydawnictwo ZamKor nie odpowiada za jakość techniczną i poprawność merytoryczną zadań utworzonych przez użytkownika.

Tworzenie zadań testowych


W pole „Treść zadania” należy wprowadzić treść zadania. Jeśli do zadania są jakieś rysunki, można je wstawić w pola obok (praca z rysunkami jest omówiona w podrozdziale „Rysunki” na str. 27). Treść zadania nie może zawierać więcej niż 510 znaków. Dozwolone są znaki końca linii („enter”).

W pola odpowiedzi należy wpisać odpowiedzi. Treść odpowiedzi nie może zawierać więcej niż 150 znaków. Przy poprawnej odpowiedzi (westraktorze) należy zaznaczyć pole wyboru po stronie prawej, przy dystraktorach (odpowiedziach błędnych) pole wyboru powinno zostać puste.

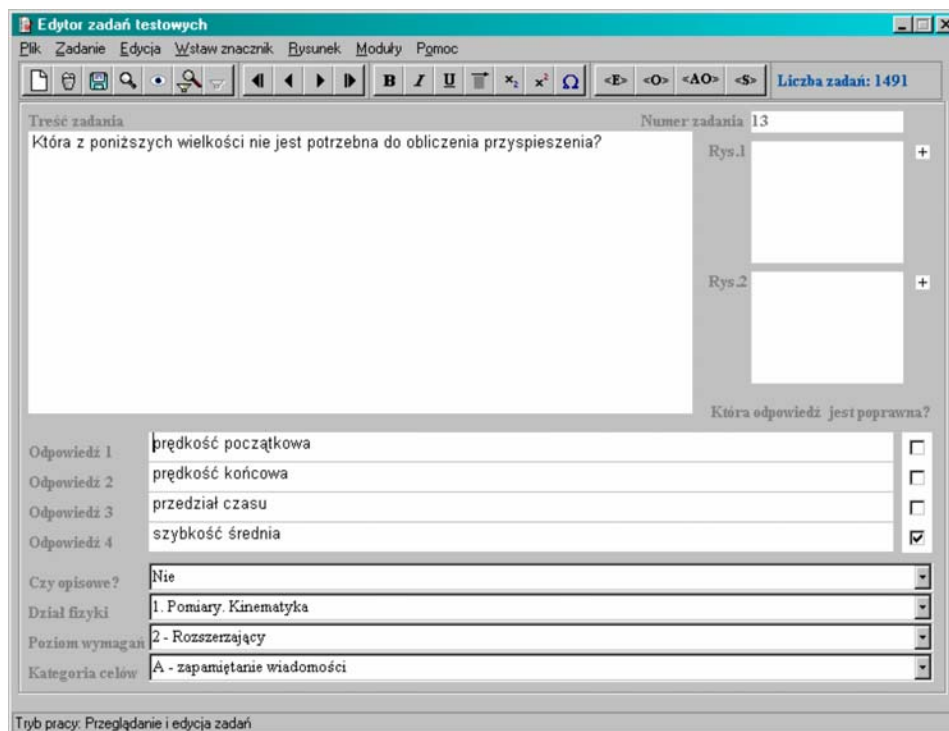
Jeżeli jest to zadanie wielokrotnego wyboru, to należy zaznaczyć wszystkie poprawne odpowiedzi (westraktory) oraz umieścić w tekście zadania polecenie zaznaczenia wszystkich poprawnych odpowiedzi.

UWAGA! Pola odpowiedzi mogą zawierać więcej niż jedną linię tekstu, jednak wyświetlają tylko jedną linię. Nową linię tworzy się klawiszem „enter”. Przeglądać niewidoczne linie można za pomocą klawiszy strzałek w górę i w dół.

Następnie z list rozwijalnych u dołu okna należy wybrać poprawne parametry zadania.

Tworzenie zadania kończy zapisanie go przez kliknięcie ikony .

Przykład zadania testowego jednokrotnego wyboru:



Edytor zadań testowych

Plik Zadanie Edycja Wstaw znak Rysunek Moduły Pomoc

Liczba zadań: 1491

Numer zadania 13

Treść zadania
Która z poniższych wielkości nie jest potrzebna do obliczenia przyspieszenia?

Rys.1 +
Rys.2 +

Która odpowiedź jest poprawna?

Odpowiedź 1	prędkość początkowa	<input type="checkbox"/>
Odpowiedź 2	prędkość końcowa	<input type="checkbox"/>
Odpowiedź 3	przedział czasu	<input type="checkbox"/>
Odpowiedź 4	szybkość średnia	<input checked="" type="checkbox"/>

Czy opisowe? Nie

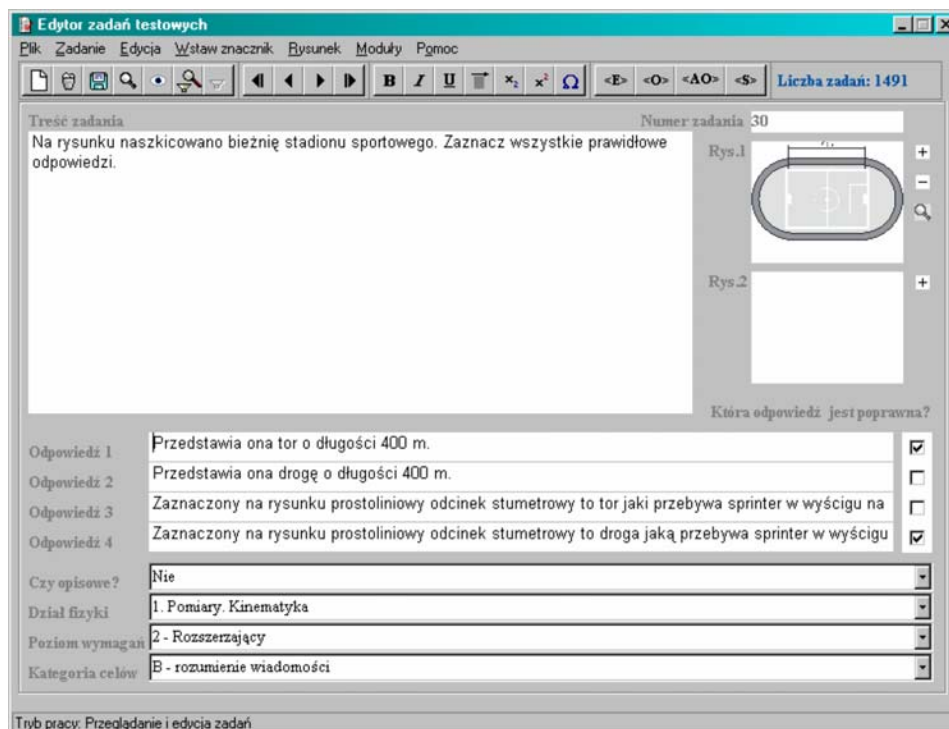
Dział fizyki 1. Pomiary, Kinematyka

Poziom wymagania 2 - Rozszerzający

Kategoria celów A - zapamiętanie wiadomości

Tyb pracy: Przeglądanie i edycja zadań

Przykład zadania testowego wielokrotnego wyboru:

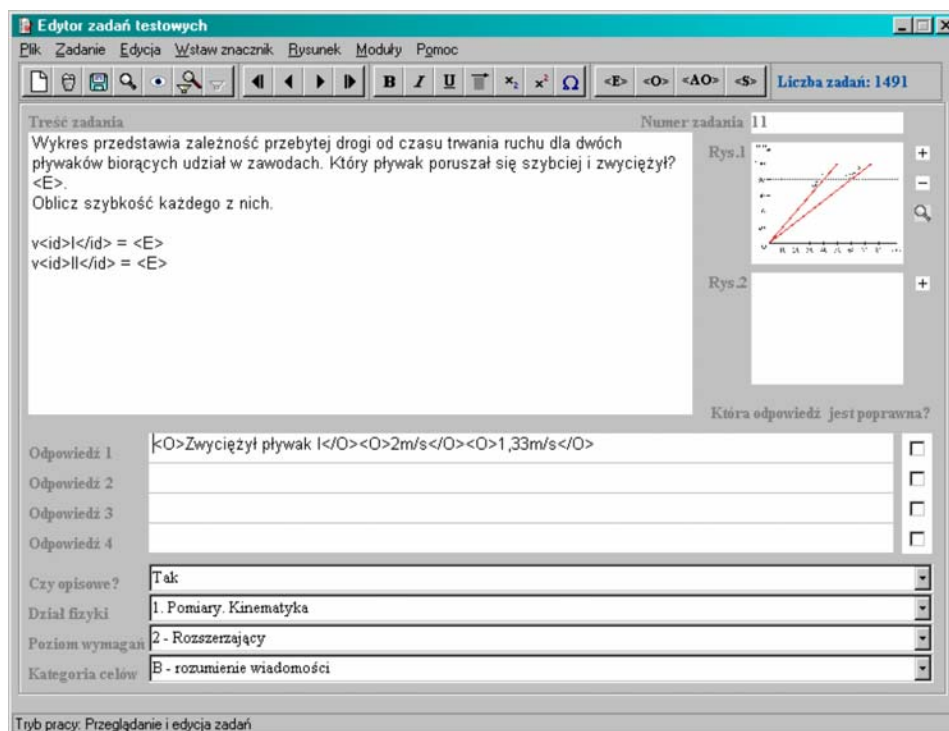


Tworzenie zadań opisowych

W pole „Treść zadania” należy wpisać treść zadania. Jeśli do zadania są jakieś rysunki, można je wstawić w pola obok (praca z rysunkami jest omówiona w podrozdziale „Rysunki” na str. 27). Treść zadania nie może zawierać więcej niż 510 znaków. Dozwolone są znaki końca linii („enter”).

Miejsce, w którym uczeń ma wpisać odpowiedź (pole wypełniania), oznaczamy znacznikiem wstawianym przez kliknięcie ikony . Wygląd gotowego tekstu pytania można sprawdzić za pomocą okna podglądu edytowanego tekstu, uruchamianego ikoną . Zadanie może mieć więcej niż jedno pole wypełniania. Każdemu z nich musi odpowiadać dokładnie jeden znacznik <E>.

Wprowadzenie każdego znacznika <E> do treści zadania powoduje wprowadzenie **odpowiadającego mu** znacznika <O> </O> w polu tekstowym „Odpowiedź 1”. Prawidłową odpowiedź, która powinna zostać przez ucznia wpisana w pole wypełniania, należy wpisać wewnątrz odpowiadającego temu polu znacznika <O> </O>. Treść odpowiedzi nie może zawierać więcej niż 150 znaków. Prawidłowy sposób wykonania tego przedstawia poniższy rysunek. W treści zadania znajdują się trzy znaczniki <E>, w treści odpowiedzi trzy znaczniki <O> </O>. Odpowiedź na pierwsze pytanie znajduje się wewnątrz pierwszego znacznika <O> </O>, odpowiedź na drugie – wewnątrz drugiego, na trzecie – wewnątrz trzeciego. Nie należy również zapomnieć o zaznaczeniu odpowiedzi 1 jako prawidłowej w polu wyboru po stronie prawej.

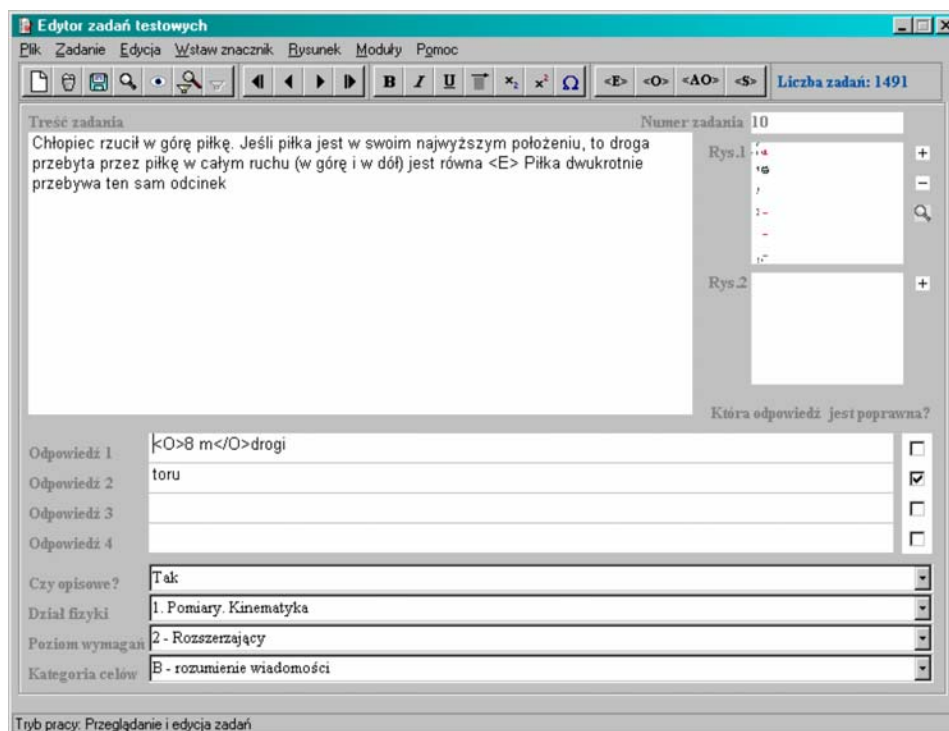


Tworzenie zadań mieszanych

Edytor testów pozwala utworzyć zadanie, które łączy w sobie cechy zadania testowego oraz zadania opisowego (z uzupełnianiem).

W treści zadania należy umieścić znacznik $\langle E \rangle$. Prawidłową odpowiedź należy wpisać w odpowiadający mu znacznik $\langle O \rangle \langle /O \rangle$. Następnie można wpisać dystraktory – w odpowiedzi pierwszej za znacznikiem $\langle O \rangle \langle /O \rangle$, w pozostałych – jak w zwykłym zadaniu testowym. Rysunek poniżej przedstawia przykład takiego zadania.


UWAGA! Jeżeli zadanie zawiera **wyłącznie** pola do uzupełniania (znaczniki $\langle E \rangle$), to należy zaznaczyć jako poprawną odpowiedź 1, zawierającą znaczniki $\langle O \rangle$. Jeżeli natomiast zadanie posiada **zarówno** pola do wypełnienia $\langle E \rangle$, jak i odpowiedzi do wyboru (testowe), jako prawidłowa powinna być oznaczona prawidłowa odpowiedź na pytanie testowe.





Rysunki



Edytor testów pozwala dołączyć do zadania maksymalnie dwa rysunki. Akceptuje jedynie formaty .bmp oraz .wmf.

Rysunki należy przygotować w zewnętrznym edytorze i zapisać w podfolderze g folderu, w którym zainstalowano Generator testów (z reguły *c:\Program Files\Generator Testów*).

Po prawej stronie okna edytora znajdują się dwa pola do przechowywania rysunków przypisanych do zadania. By wstawić rysunek do tego pola, należy kliknąć na ikonę  po stronie prawej. Powoduje to otwarcie okna dodawania rysunku. W polu „Pliki typu” należy wybrać odpowiedni typ pliku (bmp lub wmf). Po znalezieniu pliku należy go zaznaczyć, a następnie kliknąć przycisk „Otwórz”. Rysunek pojawi się w polu rysunku.

Rysunek można usunąć za pomocą ikony , a otworzyć okno podglądu ikoną , również po stronie prawej.

UWAGA! Usunięcie rysunku z zadania nie powoduje jego usunięcia z bazy danych. Może on być nadal wykorzystany w tym lub innym zadaniu.

UWAGA! Usunięcie rysunku z bazy danych (usunięcie pliku rysunku z folderu, w którym się znajdował) powoduje brak rysunku w zadaniu. Objawia się to obecnością ikon  i  przy pustej ramce rysunku.

Formatowanie tekstu

W zadaniach może się zdarzyć, że trzeba będzie część tekstu napisać czcionką wytłuszczoną lub kursywą.

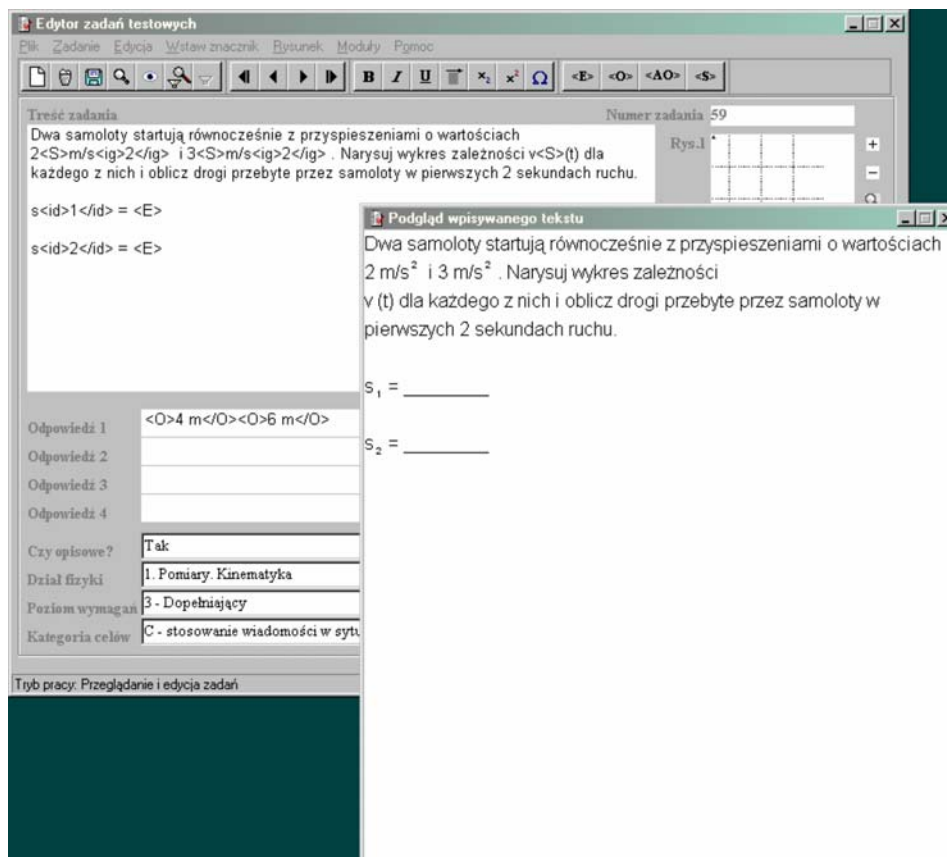
By użyć tekstu pogrubionego, należy wstawić do tekstu znacznik ` ` za pomocą ikony **B**. Wszystko, co znajdzie się wewnątrz tego znacznika (pomiędzy `` a ``), na podglądzie i wydruku będzie czcionką wyfłuszczoną.

Podobnie można uzyskać


- kursywę (ikona **I**, znacznik `<I> </I>`)
- tekst podkreślony (ikona **U**, znacznik `<U> </U>`),
- indeks górny (ikona **x²**, znacznik `<ig> </ig>`),
- indeks dolny (ikona **x₂**, znacznik `<id> </id>`).

Znacznik `<S>`, wstawiany do tekstu za pomocą ikony **<S>**, powoduje wstawienie do tekstu tzw. spacji nierozdzielającej. Jeśli użyje się jej zamiast zwykłej spacji między dwoma słowami (lub znakami), słowa te (znaki) zawsze wystąpią razem, drugie nie zostanie przeniesione do następnej linii. Znacznik ten jest szczególnie przydatny do formatowania równań i łączenia wartości liczbowych z jednostkami.

Przykład użycia znaczników pokazuje rysunek poniżej.



Symbole matematyczne


Symbole matematyczne można wstawiać za pomocą ikony . Otwiera ona okno „Symbole”.




Kliknięcie na wybranym symbolu powoduje wstawienie do tekstu znacznika tego symbolu.

Tryb przeglądania i edycji zadań

Tryb ten służy do przeglądania i edycji zadań już wprowadzonych do bazy danych.

Uruchamiany jest za pomocą ikony .

UWAGA! Treść zadań zawartych w bazie danych jest głęboko przemyślana, a wszystkie odpowiedzi poprawne. Wydawnictwo ZamKor nie bierze odpowiedzialności za skutki modyfikowania przez użytkownika treści zadań lub odpowiedzi.

Przemieszczanie się pomiędzy zadaniami zapewniają ikony . Można również przejść bezpośrednio do zadania o określonym numerze – z menu Edycja należy wybrać polecenie wyszukaj zadania, a następnie wpisać numer szukanego zadania i kliknąć przycisk „Znajdź”.

W celu zmniejszenia grupy zadań do przeszukania można użyć filtra. Sposób użycia filtra został opisany w rozdziale „Tworzenie szablonu testu”, w podrozdziale „Ręczne tworzenie szablonu”.

Eksport i import zadań

Eksport zadań

Moduł Edytora zadań pozwala na wyeksportowanie jednego lub więcej zadań, tzn. zapisanie ich poza bazą zadań Generatora. Funkcja ta pozwala zachować utworzone zadania w chwili, gdy użytkownik z jakiegoś powodu musi przeinstalować Generator Testów. Przeinstalowanie Generatora związane jest bowiem z utratą wszelkich modyfikacji poczynionych przez użytkownika na zadaniach z bazy zadań – zmian w zadaniach lub zadań nowo utworzonych. Eksport zadań pozwala również na wymianę zadań między użytkownikami programu.

By wyeksportować wybrane zadania, należy wybrać z menu „Plik” polecenie „Eksport zadań”. Otworzy się okno „Eksport zadań”.



Okno oferuje następujące opcje eksportu:

- **Wszystkie zadania:** opcja ta jest zalecana przy planowanej reinstalacji Generatora. Pozwala na zapisanie całej zawartości bazy zadań do plików.
- **Zakres zadań:** opcja polecana w celu wymiany zadań między użytkownikami.
UWAGA! Należy najpierw wypełnić górną granicę zakresu eksportowanego (pole „do”), a następnie dolną (pole „od”). Jeśli chcemy wyeksportować jedno zadanie, w obu polach należy wpisać jego numer.
- **Dział fizyki.**

Kliknięcie przycisku „Eksportuj zadania” powoduje otwarcie okna dialogowego z zapytaniem o lokalizację i nazwę pliku.

Należy wskazać lokalizację – najlepiej, jeśli będzie to lokalizacja inna niż folder „Generator testów” lub jego podfoldery. Zalecany folder jest folder „Moje dokumenty”.

Następnie należy podać nazwę pliku – może to być np. numer eksportowanego zadania, zakres zadań (np. 112-234) lub dowolna inna nazwa. Plik zapisywany jest z rozszerzeniem .dat.

Jeśli eksportowane zadania zawierały rysunki, zostaną one również wyeksportowane. Podczas eksportu we wskazanym folderze zostanie utworzony podfolder o nazwie identycznej, jak podana przez użytkownika nazwa pliku eksportowego. W nim zostaną zapisane wszystkie potrzebne rysunki.

Plik z wyeksportowanymi zadaniami oraz towarzyszący mu folder z rysunkami stanowią jedną całość i powinny być przechowywane w jednym miejscu.

Import zadań

Moduł Edytora pozwala na uzupełnianie bazy zadań przez importowanie zadań z plików.

By zaimportować zadania, należy z menu „Plik” wybrać polecenie „Import zadań”. Otworzy się okno importu zadań.



Niezmiernie ważną rolę pełni opcja „Zezwalaj na tworzenie duplikatów”. Jeżeli plik importowany zawiera zadania o numerach już istniejących w bazie zadań, program musi zapytać, jak je traktować:

- jeśli opcja „Zezwalaj na tworzenie duplikatów” będzie zaznaczona, program nada tym zadaniom nowe numery i zapisze w bazie zadań;
- jeśli opcja „Zezwalaj na tworzenie duplikatów” **nie** będzie zaznaczona, program nie zaimportuje takich zadań.

Po zaznaczeniu lub odznaczeniu tej opcji należy kliknąć na przycisk „Pobierz dane z pliku”. Otworzy się okno dialogowe z zapytaniem o lokalizację i nazwę pliku do importu. Po znalezieniu pliku kliknięcie przycisku „Otwórz” powoduje uruchomienie importu. Postęp importu pokazany jest w oknie dialogowym „Import zadań”. Po zakończeniu importu napis w oknie pokazuje, ile zadań zostało prawidłowo dodanych do bazy. Okno dialogowe można zamknąć przyciskiem „Zamknij okno”.

UWAGA! Należy pamiętać, że jeśli zadania z pliku importowego miały rysunki, folder z rysunkami musi znajdować się w tej samej lokalizacji, co plik importowy, oraz mieć identyczną nazwę (bez rozszerzenia .dat).