



## Лекція 10. Додавання контрольних питань

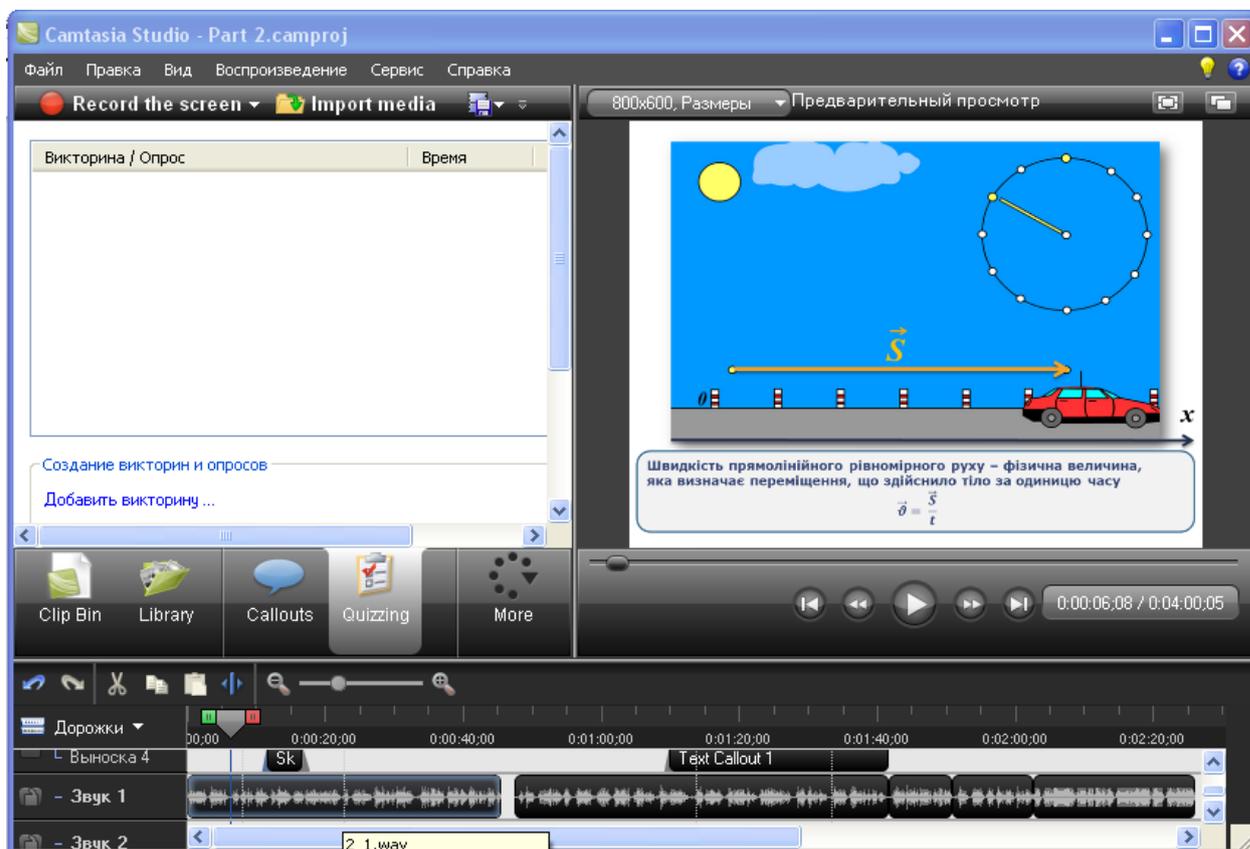
### Зміст

Про контрольні питання .....	2
Створення тестів та опитувань.....	3
Створення модуля тесту.....	3
Створення модуля опитування.....	4
Створення питань.....	5
Вибір типу питання.....	5
Створення змісту запитання.....	8
Питання з декількома варіантами відповідей.....	8
Питання з введенням відповіді користувачем.....	10
Питання з вільним введенням відповіді.....	11
Перегляд питання.....	11
Зміна питання.....	11
Завершення створення питання.....	12
Редагування тестів і опитувань.....	13
Налаштування тестів і опитувань під час запису відеоуроку.....	13
Можливості налаштування.....	13
Налаштування вікон.....	14
Налаштування дії з результатами контролю.....	16

## Про контрольні питання

Якщо відеоурок передбачається записати у форматі **Flash**, в нього можна додати інтерактивний модуль з контрольними питаннями.

Для додавання в проект такого модуля слід клацнути по кнопці **Quizzing** в панелі вкладок, після чого буде відображена відповідна вкладка. При цьому на шкалі часу автоматично з'являється нова доріжка Quiz.



**Рис. 10.1.** Вкладка **Quizzing** для роботи з контрольними питаннями

Слід звернути увагу, що доріжка **Quiz** завжди пов'язана з доріжкою **Video 1**, а, отже, і з розташованими там кліпами. Відкріпити доріжку **Quiz** від доріжки **Video 1**, як це робиться, наприклад, з доріжкою **Audio 1**, неможливо.

При переміщенні кліпу, розташованого на доріжці **Video 1**, модулі контрольних питань будуть переміщатися разом з ним, а при видаленні, разом з ним же будуть і видалені.

Можна використовувати два типи модулів контрольних питань: тест і опитування.

Різниця між ними полягає в тому, що результати відповідей на питання тесту можна підраховувати. Крім того, при створенні тесту можна вибрати дію, що автоматично буде виконуватись при неправильній відповіді на запитання. Опитування використовуються в основному в якості питань для самоперевірки, а також для збору інформації.

Будь-який тест або опитування може містити кілька питань різного типу.

Для створення модуля тесту на вкладці **Quizzing** слід вибрати посилання **Add quiz**, а для створення опитування – **Add survey**.

На доріжці **Quiz** тест відображається ромбиком, а опитування – кружечком.

На одній тимчасовій позначці може перебувати тільки один тест або опитування. Кількість питань в тесті (опитуванні) не обмежена.

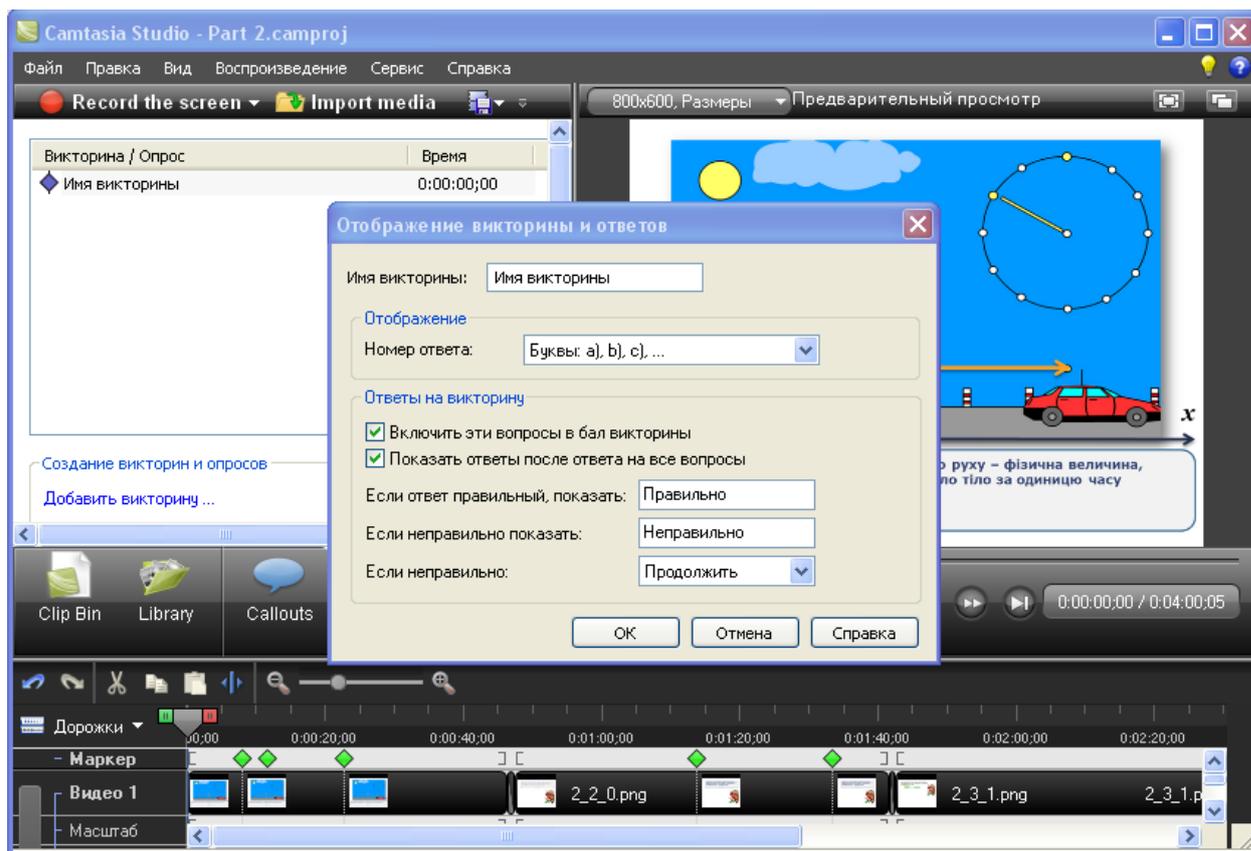
## Створення тестів та опитувань

### Створення модуля тесту

Перед додаванням модуля тесту слід визначити кадр в проекті, на якому він буде відображатися, і зафіксувати в цьому місці бігунок лінійки шкали часу.

Для створення модуля тесту на вкладці **Quizzing** слід вибрати посилання **Add quiz**.

У вікні **Quiz Appearance and Feedback** в полі **Quiz name** введіть ім'я тесту. Ім'я в загальному випадку може бути будь-яким. Це ім'я можна буде в подальшому використовувати як елемент змісту записаного відеоуроку. При бажанні або необхідності ім'я згодом можна буде змінити.



**Рис. 10.2.** Створення модуля тесту

У списку, **Номер відповіді (Answer numbering)** виберіть спосіб нумерації відповідей, якщо планується використовувати питання з декількома варіантами відповідей. Можливі такі способи нумерації: **Letters** – нумерація відповідей у вигляді малих літер латинського алфавіту з подальшою дужкою, **Numbers** –

нумерація відповідей арабськими цифрами з дужками і **No numbering** – відповіді без нумерації.

Встановіть прапорець **Включити ці питання в бал вікторини (Include these questions in quiz score)** для того, щоб питання цього тесту використовувалися під час підрахунку результатів і подальшого аналізу.

Встановіть прапорець **Показати відповіді після відповідей на всі питання (Display feedback when questions are answered)** для того, щоб користувач міг бачити свій результат відповіді (правильно чи неправильно) у вікні зворотного зв'язку.

У полі **Якщо відповідь правильна, показати (If correct, display)**: введіть текст, який буде показаний, якщо відповідь на питання правильна. За умовчанням пропонується слово **Correct**, але це може бути і будь-який інший текст, наприклад, **Правильно** чи **Відмінно**.

У полі **Якщо відповідь неправильна, показати (If incorrect, display)**: введіть текст, який буде показаний, якщо відповідь на питання неправильна. За замовчуванням пропонується слово **Incorrect**, але це може бути і будь-який інший текст, наприклад, **Неправильно** або **Прослухайте курс ще раз**.

У списку, **Якщо неправильно (If incorrect)**: виберіть дію, яка виконуватиметься в разі неправильної відповіді користувача. Можна вибрати параметр **Продовжити (Continue)** і тоді тест буде тривати далі, а якщо питання було останнім, можна буде перейти до подальшого перегляду відеоуроку. Якщо ж вибрати параметр **Перейти до часу (Jump to time)**, то в разі неправильної відповіді почнеться відтворення відеоуроку з тією тимчасовою позицією, яка буде вказана ліворуч в полі.

Після вибору і установки всіх параметрів натисніть кнопку **ОК**, в результаті чого з'явиться наступне вікно, в якому потрібно вибрати тип першого питання тесту.

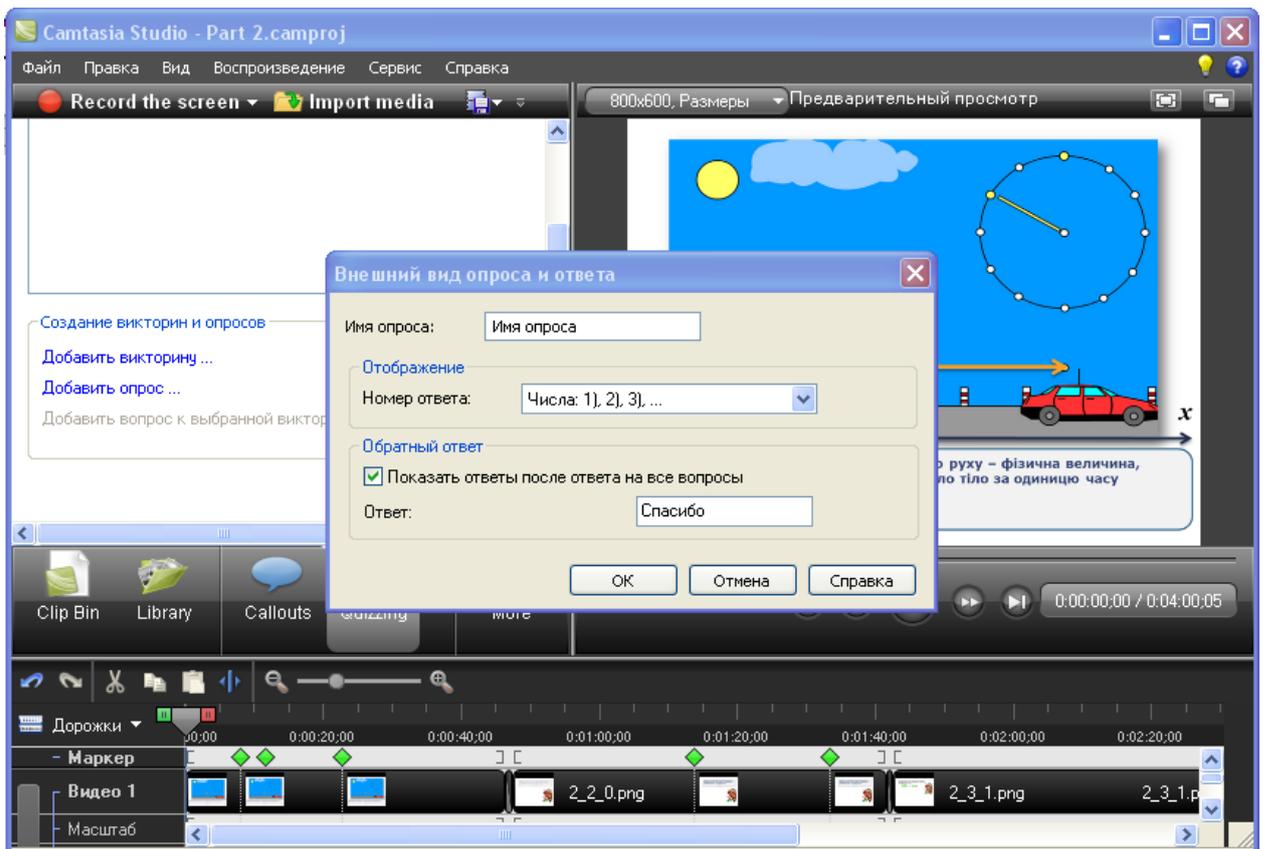
## Створення модуля опитування

Перед додаванням модуля опитування слід визначити кадр в проекті, на якому він буде відображатися, і зафіксувати в цьому місці бігунок лінійки шкали часу.

Для створення модуля опитування на вкладці **Quizzing** слід вибрати посилання **Додати опитування (Add survey)**.

У вікні **Зовнішній вигляд опитування та відповіді (Survey Appearance and Feedback)** в полі **Survey name** введіть ім'я опитування. Ім'я в загальному випадку може бути будь-яким. Це ім'я можна буде в подальшому використовувати як елемент змісту записаного відеоуроку. При бажанні або необхідності ім'я згодом можна буде змінити.

Як і при створенні модуля тесту, у списку **Номер відповіді (Answer numbering)** виберіть спосіб нумерації відповідей, якщо планується використовувати питання з декількома варіантами відповідей.



**Рис. 10.3.** Створення модуля опитування

Встановіть прапорець **Показати відповідь після відповідей на всі питання (Display feedback when questions are answered)** для того, щоб після відповіді користувач міг бачити повідомлення. За замовчанням пропонується текст **Дякуємо**, але це може бути і будь-який інший текст.

Після вибору і установки всіх параметрів натисніть кнопку **ОК**, в результаті чого з'явиться наступне вікно, в якому потрібно вибрати тип першого питання опитування.

## Створення питань

### Вибір типу питання

Як при створенні модуля тесту, так і при створенні модуля опитування, після натискання кнопки **ОК** у вікні **Створення вікторин та опитувань (Додати вікторину ..., Додати опитування)** з'являється вікно **Тип питання (Question Types)** в якому необхідно вибрати тип першого питання (Рис. 10.4).

Можна вибрати перемикач **Декілька варіантів (Multiply choice)** для того, щоб створити вікно питання з декількома варіантами відповідей, з яких користувач може вибрати єдиний правильний. У цьому випадку вікно питання в відеоуроці буде виглядати приблизно так, як показано на Рис. 10.5. Зазвичай цей тип питання використовується в тестах.

Для того щоб у вікні питання користувач сам ввів відповідь на питання, що ставиться слід вибрати перемикач **Заповнити бланк (Fill in the blank)**. У цьому випадку в відеоуроці вікно питання буде виглядати так, як показано на рис. 9.6. Зазвичай цей тип питання використовується в тестах.

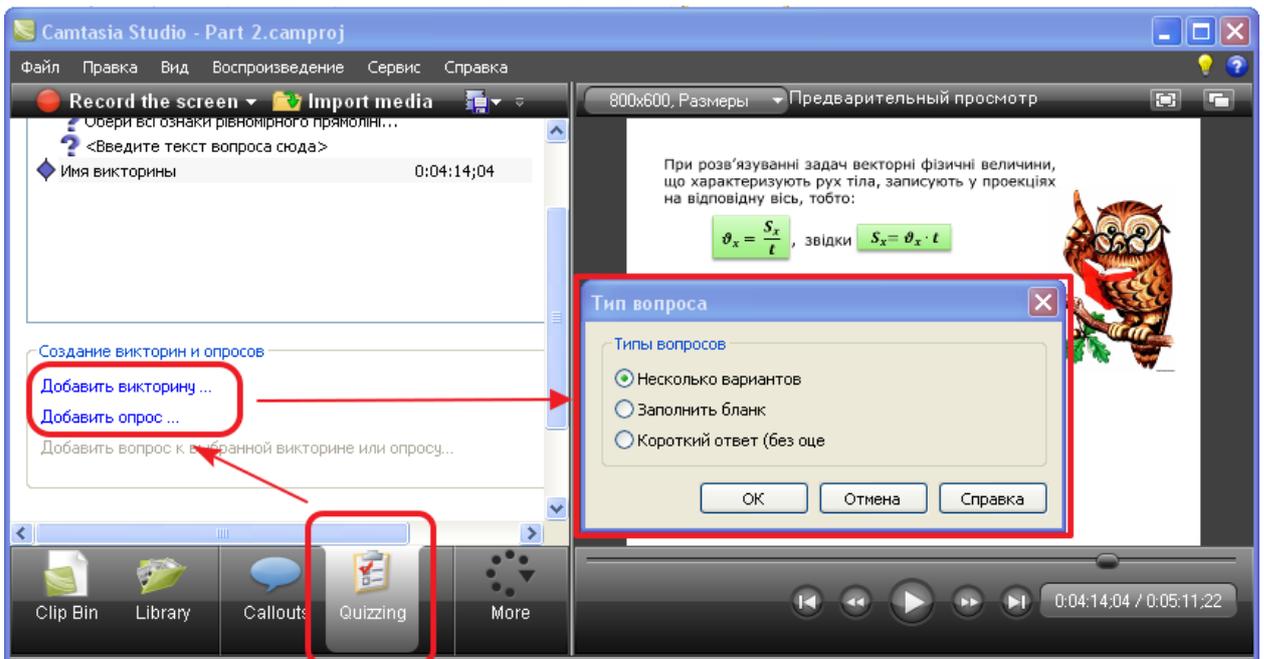


Рис. 10.4. Вибір типу питання тесту

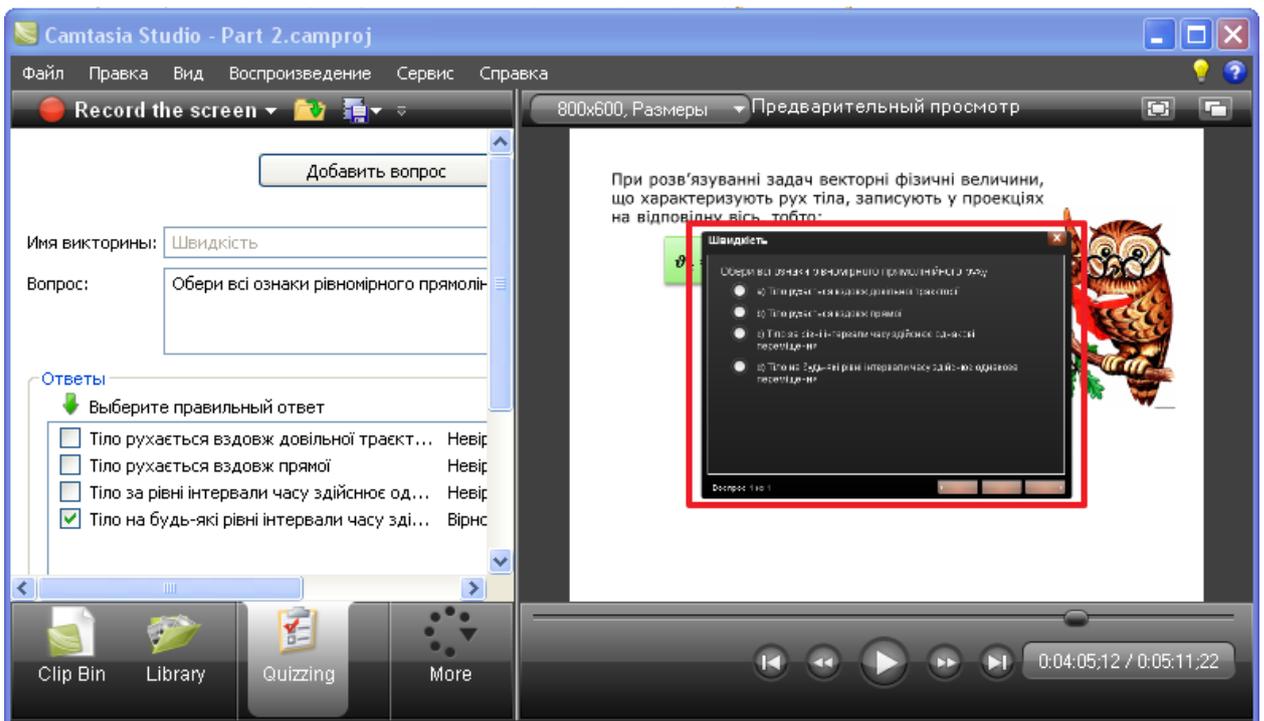
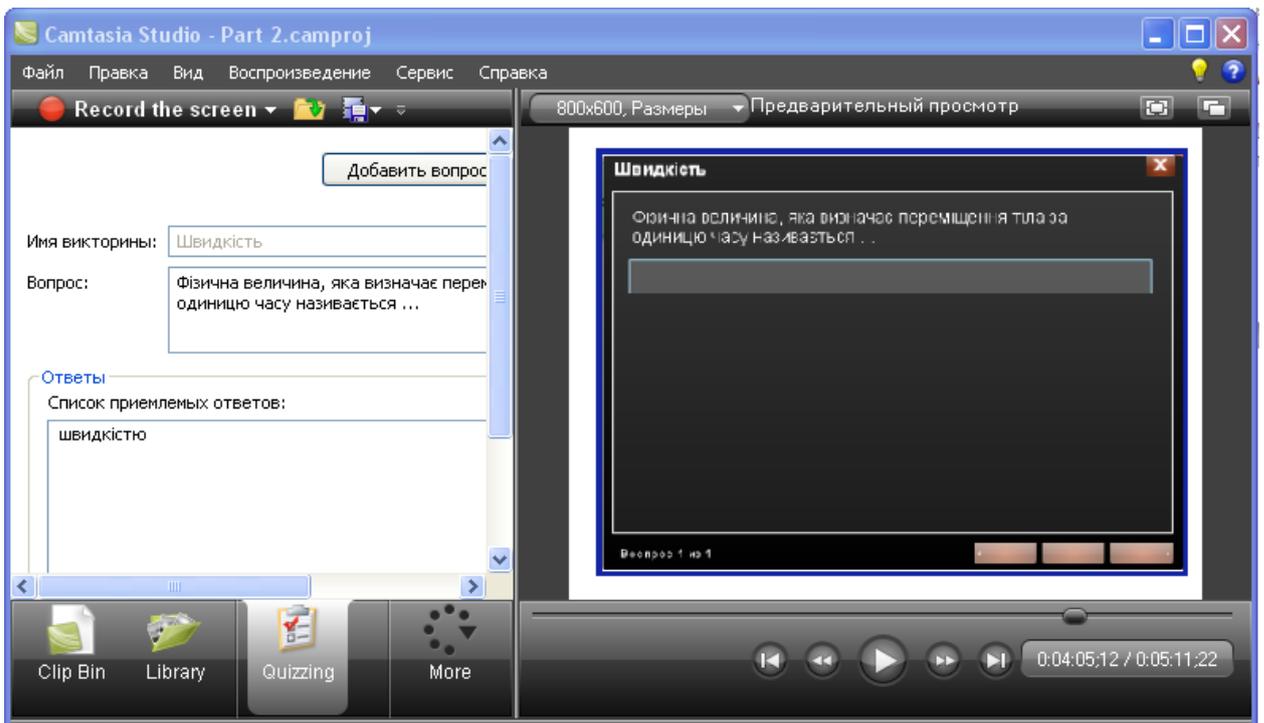
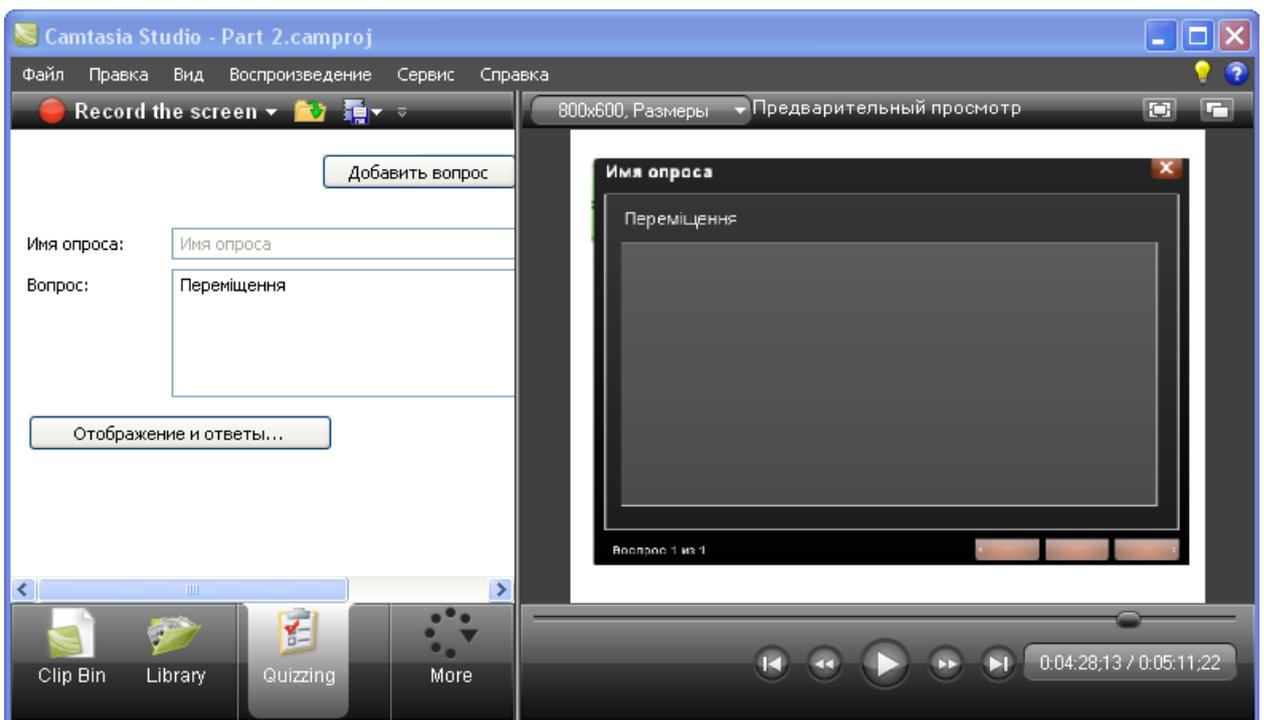


Рис. 10.5. Вікно питання тесту з декількома варіантами відповідей

Нарешті, можна створити вікно питання, в якому користувач може самостійно ввести розгорнуту відповідь. Для цього слід вибрати **перемикач Коротка відповідь (без оцінювання) (Short answer (not scored))**. У цьому випадку вікно питання в відеоуроці буде виглядати приблизно так, як показано на Рис. 10.7. Слід мати на увазі, що відповідь на таке питання не враховується при підведенні підсумків тесту. Зазвичай цей тип питання використовується в опитуваннях.



**Рис. 10.6.** Вікно питання тесту з введенням відповіді



**Рис. 10.7.** Вікно питання тесту з вільним введенням відповіді

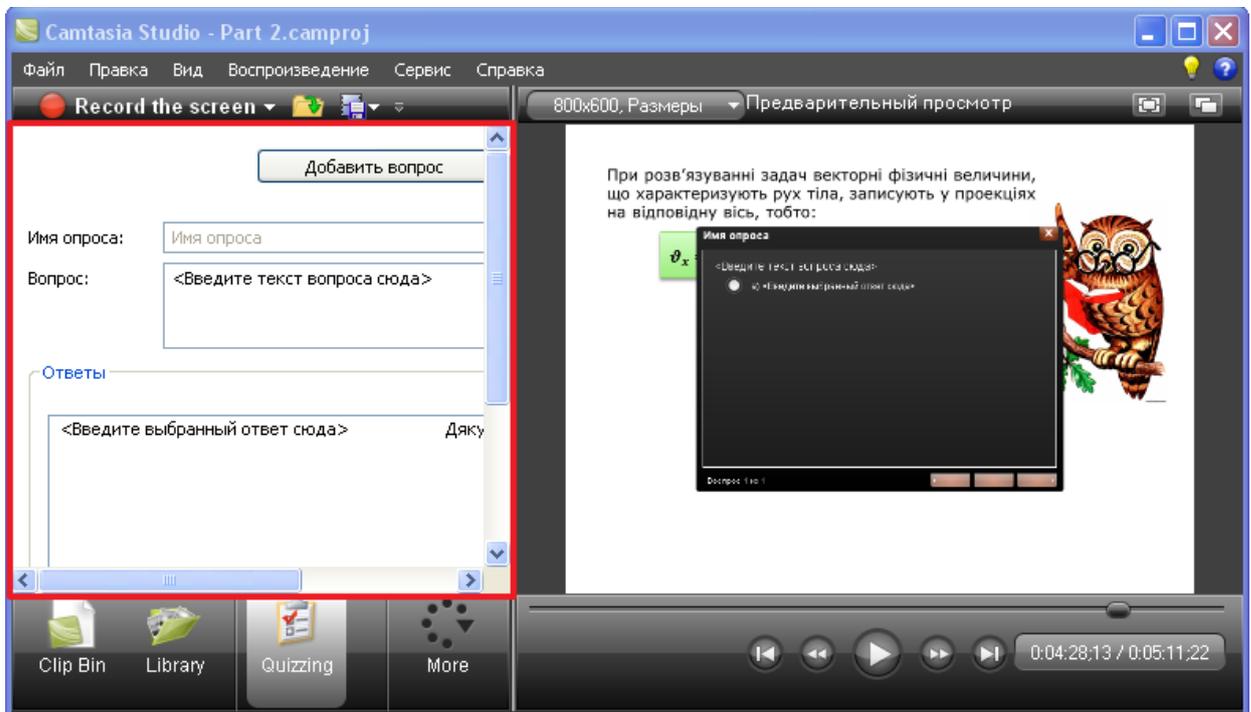
Після вибору типу питання у вікні **Question Types** слід натиснути кнопку **OK** і приступити створенню питання в закладці **Quizzing**.

Зовнішній вигляд вкладки залежить від типу створюваного питання.

## Створення змісту запитання

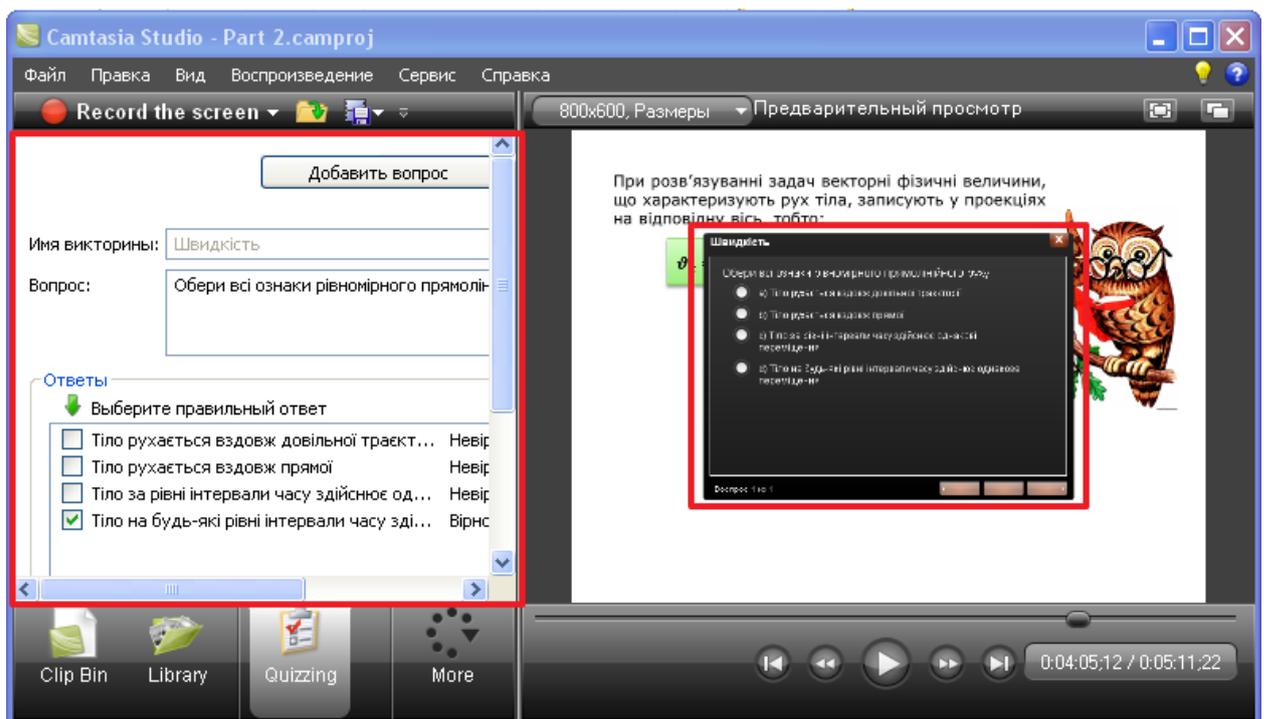
### Питання з декількома варіантами відповідей

При створенні питання з декількома варіантами відповідей (**Multiply choice**) у полі **Питання (Question)** замість <Введіть текст питання сюди> вводиться текст питання.



**Рис. 10.8.** Створення змісту питання з декількома варіантами відповідей

Потім у полі **Відповіді (Answer)** замість тексту <Введіть вибрану відповідь сюди> вводиться перший варіант відповіді.



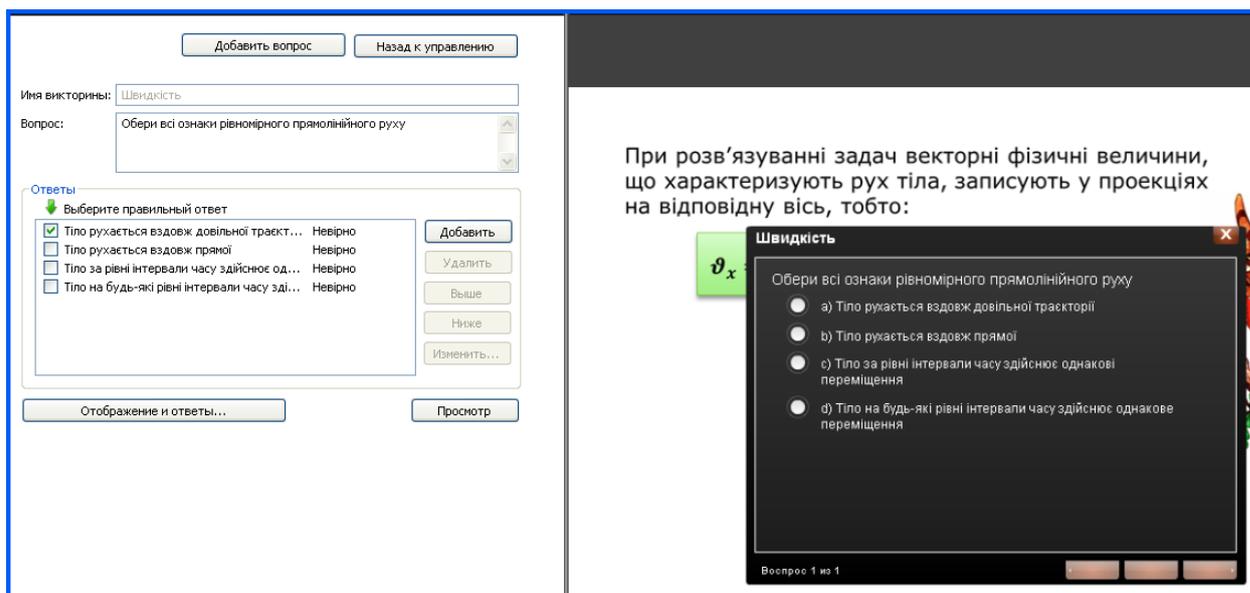
**Рис. 10.9.** Створення тексту питання і відповідей

Для введення наступного варіанта відповіді можна натиснути клавішу **Enter** або кнопку **Додати (Add)**. Після цього в полі **Answer** з'явиться нове поле з текстом <Введіть вибрану відповідь сюди> для введення наступного варіанту відповіді. Слід ввести другий варіант відповіді.

Таким чином вводяться всі варіанти відповідей.

Після введення всіх варіантів відповідей потрібно встановити прапорець поруч із правильною відповіддю. Слід звернути увагу, що тільки один з варіантів відповідей може бути правильним.

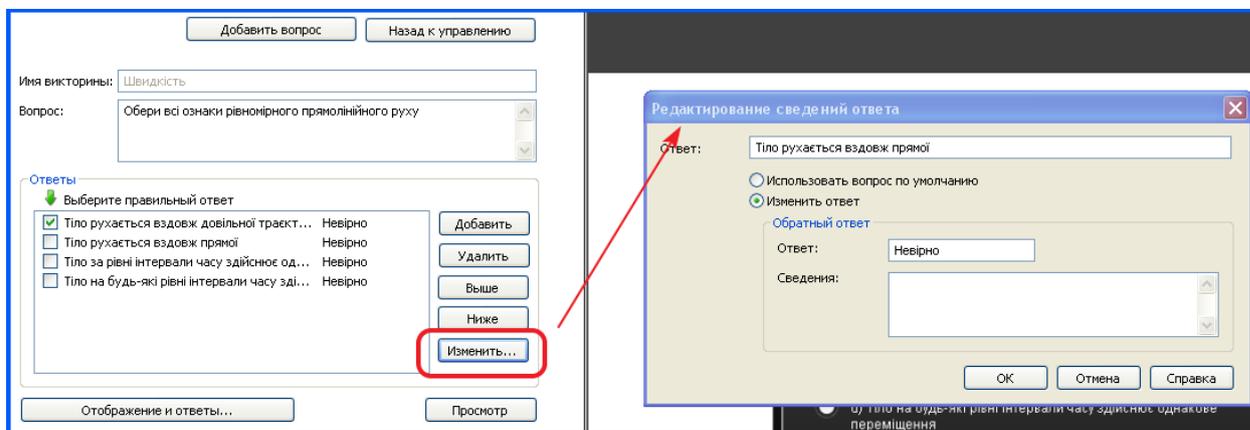
При бажанні послідовність відповідей можна змінювати за допомогою кнопок **Вгору (Move Up)** і **Вниз (Move Down)**.



**Рис. 10.10.** Робота з варіантами відповідей

Непотрібну або помилкову відповідь можна видалити. Для цього його слід виділити і натиснути клавішу **Delete** або кнопку **Delete**.

Для заміни відповіді досить виділити його і ввести новий текст. Для редагування відповіді слід натиснути кнопку **Змінити (Edit)**. У вікні Edit Answer Details () у полі Answer можна відредагувати відповідь.



**Рис. 10.11.** Редагування відповіді

Якщо ж встановити перемикач **Змінити відповідь** (Customize this Answer), то в полі **Зворотня відповідь** (Feedback) можна змінити текст, який буде з'являтися на екрані після вибору цієї відповіді, а в полі **Відомості** (Details) – ввести коментар до цієї відповіді.

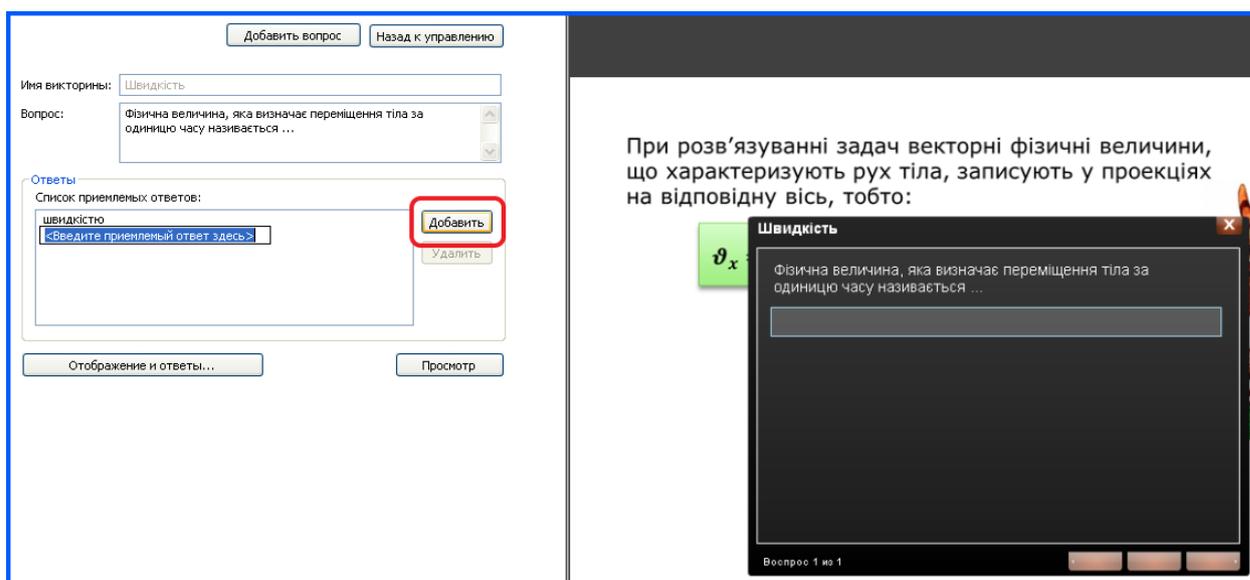


Слід звернути увагу, що, оскільки в опитуванні «вікторина» не проводиться підрахунок правильних відповідей, то і при створенні питання з декількома варіантами відповідей в опитуванні неможливо відзначити правильний варіант відповіді. Відповідно, правильних варіантів відповіді може бути кілька.

Для того щоб користувач міг знати, правильно він вибрав відповідь чи ні, можна змінити текст, який буде з'являтися на екрані після вибору цієї відповіді та/або в полі Details додати коментар.

### Питання з введенням відповіді користувачем

При створенні питання, що передбачає введення відповіді користувачем (**Fill in the blank**) у полі **Питання** (Question) замість тексту <Введіть текст питання сюди> вводиться текст питання, а в полі **Answer** замість тексту <Введіть текст відповіді сюди> вводиться варіант відповіді. Відповідь може являти собою як текст, так і число.



**Рис. 10.12.** Створення змісту питання з введенням відповіді користувачем

При бажанні можна додати варіант правильної відповіді. Для цього слід натиснути кнопку Add і в полі **Відповідь** (Answer) замість з'явився тексту <Введіть текст відповіді сюди> ввести інший варіант правильної відповіді. Таким чином можна задати кілька варіантів, кожен з яких буде правильним. При відповіді користувач може ввести будь-який з зазначених варіантів, і будь-який з них буде зарахований як правильна відповідь.

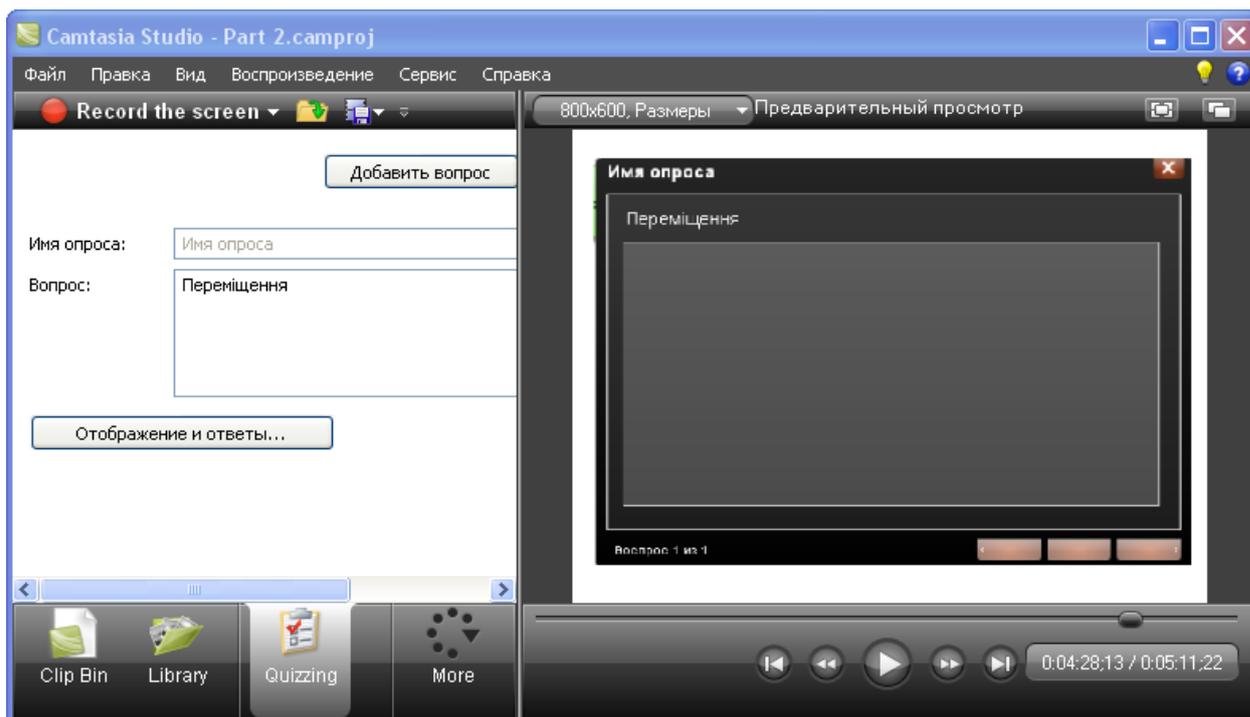
При використанні такого роду питань перевірка проводиться за суворим збігом відповіді користувача у вікні питання.

У зв'язку з цим, питання слід сформулювати таким чином, щоб по можливості виключити ймовірність невірної відповіді через помилки правопису, зміни порядку слів, використання скорочень, установки зайвих прогалін тощо.

Відповіді не чутливі до регістру введення.

### Питання з вільним введенням відповіді

При створенні питання, що передбачає вільне введення відповіді користувачем (Short answer) у полі **Питання (Question)** замість тексту <Введіть текст питання сюди> вводиться текст питання.



**Рис. 10.13.** Створення питання з вільним введенням відповіді

### Перегляд питання

У процесі створення питання всі зміни в ньому відразу ж відображається у вікні попереднього перегляду Camtasia Studio.

Вікно питання можна більш детально переглянути у веб-браузері. При цьому можна також і перевірити його роботу. Для цього достатньо натиснути кнопку **Перегляд (Preview)**.

### Зміна питання

Параметри, встановлені при створенні модуля тесту або опитування, за замовчуванням застосовуються до всіх питань цього тесту або опитування. У процесі створення питання можна змінити ці параметри саме і тільки для цього питання.

Натисніть кнопку **Відображення та відповіді (Appearance and feedback)** і у відповідному вікні встановіть перемикач **Змінити це питання (Customize this questions)**. Зовнішній вигляд вікна і доступність його елементів визначається типом питання, яке змінюється.

Параметри питань змінюються точно так само, як вони встановлювалися при створенні модуля тесту або опитування.

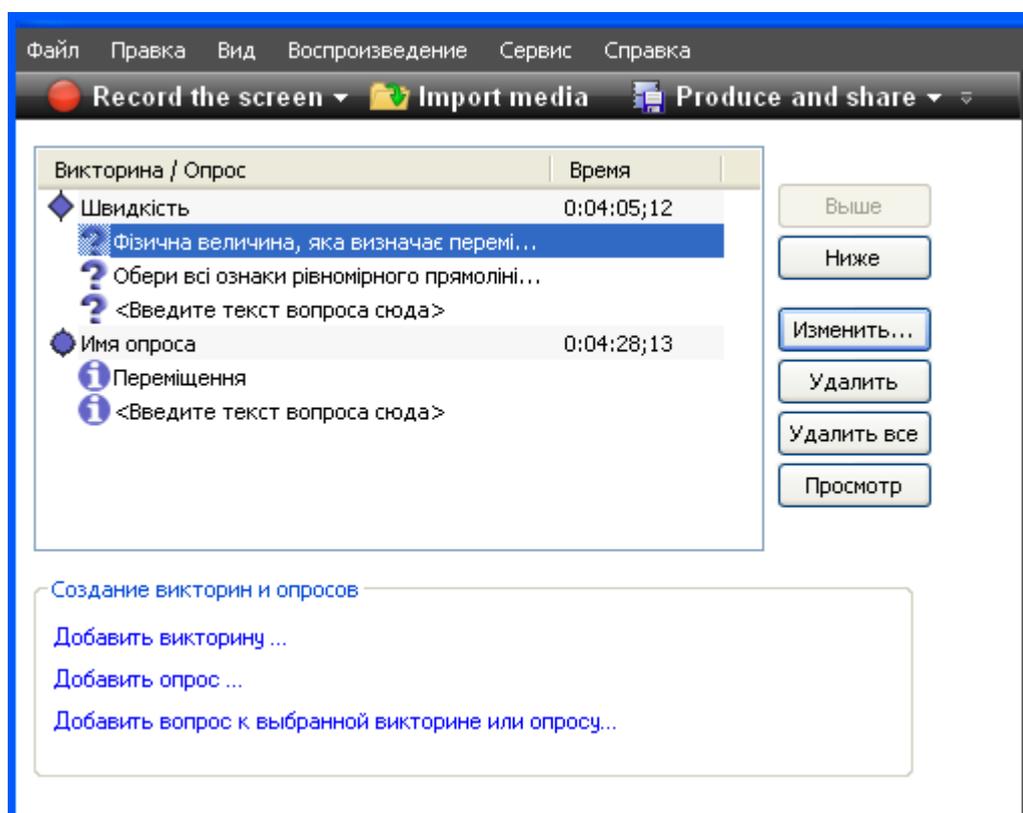
### *Завершення створення питання*

Після того як вся необхідна інформація введена і параметри питання встановлені, можна додати наступне питання в поточний тест (опитування) або перейти до створення інших модулів тестів (опитувань).

Для додавання нового питання в поточний тест (опитування) у вкладці **Quizzing** слід натиснути кнопку **Додати (Add)**. Після цього буде відображено вікно **Тип питання (Question Types)** в якому необхідно вибрати тип питання, яке створюється.

Подальша процедура створення питання повністю повторює описану раніше.

Для завершення роботи з поточним текстом (опитуванням) у вкладці Quizzing слід натиснути кнопку **Повернутися до управління (Return to manager)**. Після цього буде відображена вкладка зі списком наявних у проекті тестів і опитувань.



**Рис. 10.13.** Список текстів та опитувань проекту

Так само, як і на доріжці Quiz, тести в списку позначені ромбиком, а опитування – кружечком.

Питання, включені до підрахунку результатів, відмічені знаком питання (?). Запитання, що не враховуються при підрахунку результатів (незалежно від їх типу), відзначені значком (i).

## Редагування тестів і опитувань

При редагуванні тестів (опитувань) працюють з їх списком у вкладці Quizzing.

Для додавання питання в тест (опитування) слід виділити його в списку і клацнути по посиланню **Додати питання до обраної вікторини чи опитування (Add a question to selected quiz or survey)**. Після цього у вікні **Question Types** слід вибрати тип питання, яке додається і виконати всі необхідні дії для створення питання.

Для зміни тексту опитування слід двічі клацнути мишею по його запису у списку або виділити і натиснути кнопку **Змінити (Edit)**. Залежно від типу модуля з'явиться вікно **Quiz Appearance and Feedback** або вікно **Survey Appearance and Feedback**. Всі зміни в цих вікнах проводяться так само, як і при створенні модуля тесту (вікторини). Всі зміни відображаються у всіх питаннях тесту (вікторини), крім тих, у яких були зроблені незалежні зміни.

Для зміни питання в тесті (вікторині) слід двічі клацнути мишею по його запису в списку або виділити і натиснути кнопку **Змінити (Edit)**. Після цього у вкладці **Quiz** будуть відображені необхідні елементи для зміни питання даного типу. Всі зміни проводяться так само, як і при створенні питання.

Для видалення тесту (вікторини) з усіма питаннями або окремого питання-якого тесту (вікторини) слід виділити його в списку натиснути клавішу **Delete** і натиснути кнопку **Delete**.

Для видалення всіх тестів і опитувань натиснути кнопку **Delete all**.

Для зміни послідовності питань у тесті (опитуванні) можна користуватися кнопками **Вгору (Move Up)** і **Вниз (Move Down)**.

Для перегляду питання у веб-браузері слід натиснути кнопку **Перегляд (Preview)**.

## Налаштування тестів і опитувань під час запису відеоуроку

### Можливості налаштування

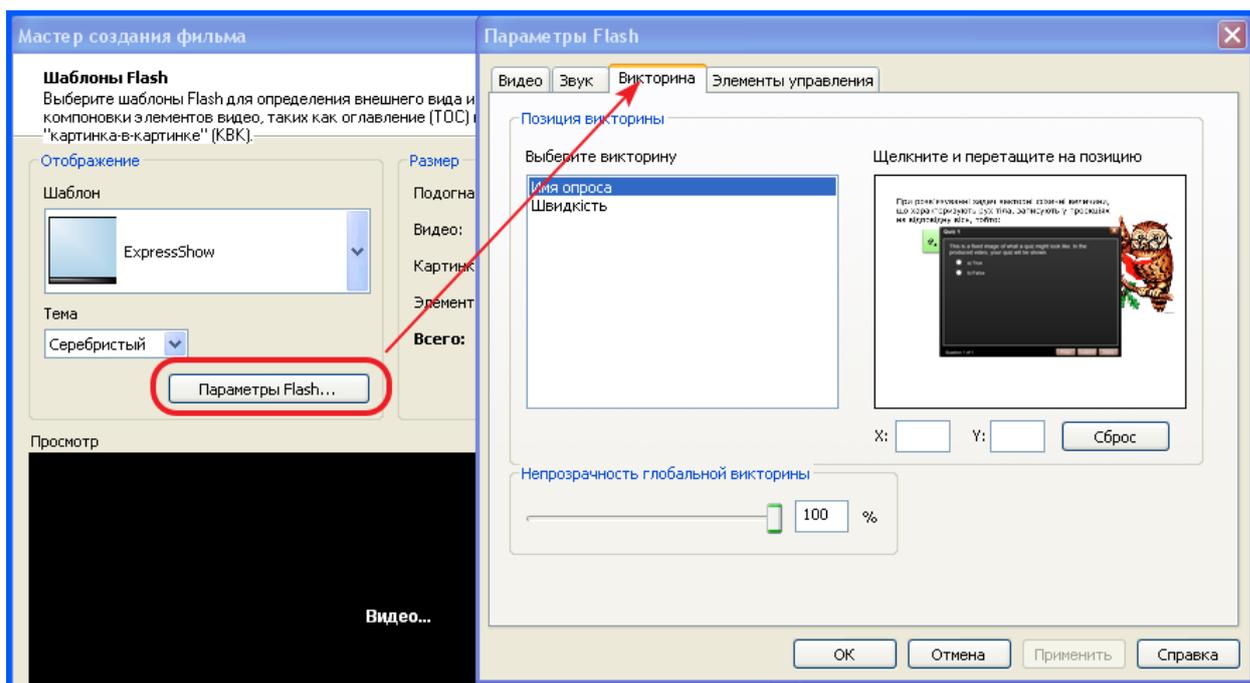
Проект, що містить інтерактивні модулі тестів і опитувань повинен бути записаний у форматі **Flash**.

У процесі підготовки проекту до запису можна зробити деякі налаштування, пов'язані з відображенням тестів і опитувань, вікна результатів контролю і дії з цими результатами.

Для реалізації можливостей налаштування параметрів відображення тестів (опитувань) у відеоуроці, а також обробки результатів, при запуску майстра запису в першому вікні слід вибрати параметр **Налаштування проекту користувачем (Custom production settings)**, а в наступному вікні – встановити перемикач **MP4/FLV/SWF Вивід Flash** і натиснути кнопку **Далі**.

### Налаштування вікон

Для того щоб вікна тестів і опитувань відображалися в записаному відеоуроці, у вікні **Flash Controller** у списку, **Controller** повинен бути вибраний параметр **ExpressShow** або **Classic**.



**Рис. 10.14.** Установка відображення тестів (опитувань) в записаному відеоуроці

Потім слід натиснути кнопку **Параметри Flash (Flash options)** і в діалоговому вікні перейти на вкладку **Вікторина (Quiz)**

За допомогою регулятора **Непрозорість глобальної вікторини (Global quiz opacity)** можна змінювати прозорість вікон всіх тестів і опитувань відеоуроку. Оскільки змінюється прозорість не тільки фону вікна, але і всіх інших його елементів, включаючи текст, зловживати цією можливістю не слід.

За замовчуванням вікно тесту (опитування) розміщується в центрі кадру. Для кожного вікна тесту (опитування) можна змінити розташування в кадрі. Для цього слід виділити назву тесту (опитування) у списку **Оберіть вікторину (Select a quiz)**, а потім при натиснутій лівій кнопці миші перетягнути вікно в поле **Клацніть і перетягніть на позицію (Click and drag to position)** або задати його координати в полях **X** і **Y**. Для відновлення розташування, прийнятого за замовчуванням, слід натиснути кнопку **Reset position**.



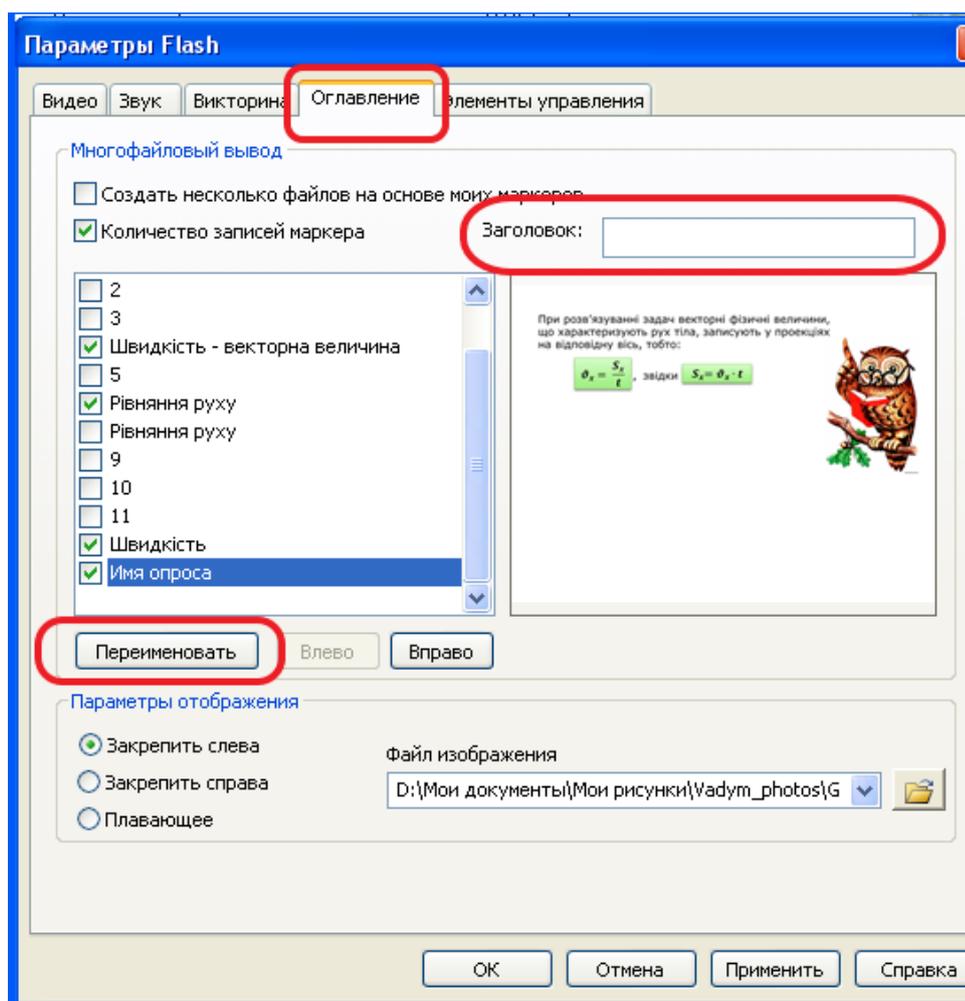
Слід мати на увазі, що під час запису відеоуроку з контролером **ExpressShow** користувач при перегляді може і самостійно переміщати вікно тесту (опитування) в будь-яке місце кадру

При виборі в списку **Controller** параметра **Classic** змінити розташування і прозорість вікон тестів і опитувань неможливо. Вікно завжди буде розташовуватися по центру кадру. Не зможе змінити розташування вікна і користувач під час перегляду відеоуроку.

Вікно зворотного зв'язку з інформацією про правильність (неправильність) відповіді користувача, а також з коментарями до відповіді з'являється поверх вікна питання в нижній його частині.

Вікно підсумків тестів, яке відображається користувачеві в кінці перегляду відеоуроку, за замовчуванням має заголовок **Answers Summary**. Можна змінити цю назву.

Для цього слід у вкладці **Table of Contents** вікна **Flash Options** виділити цей заголовок, натиснути функціональну клавішу **F2** або кнопку **Rename**, ввести потрібну назву і натиснути клавішу **Enter**.



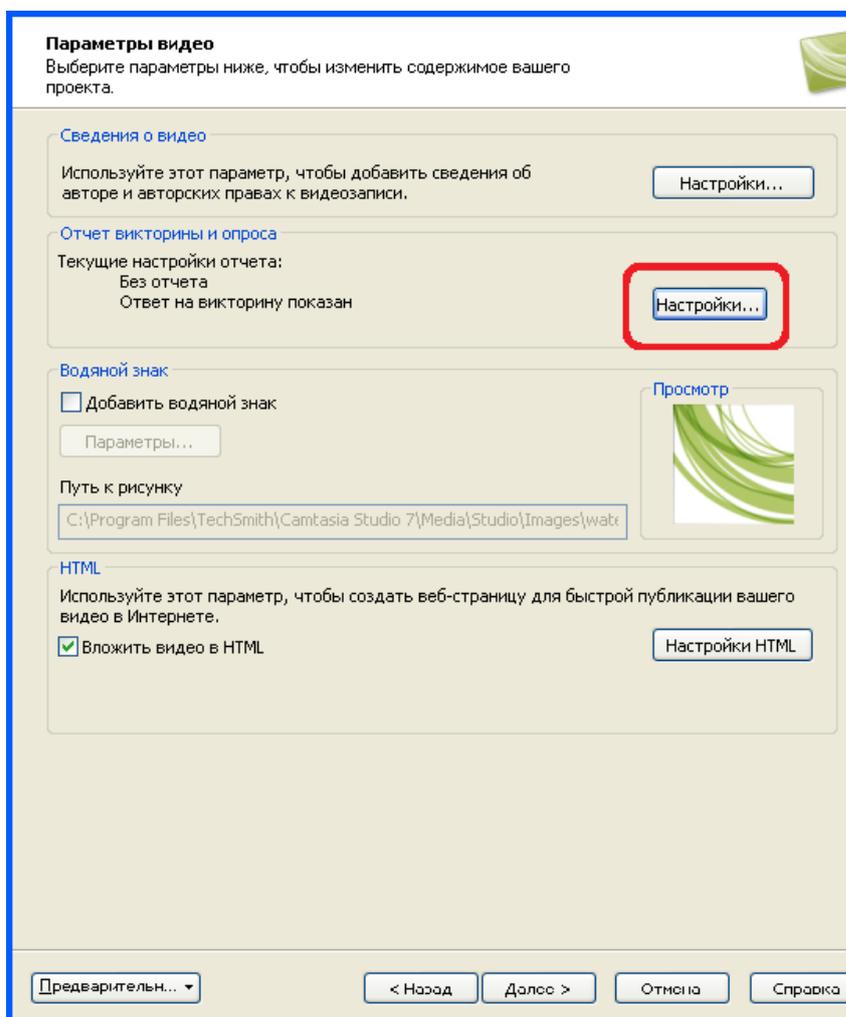
**Рис. 10.15.** Зміна заголовка вікна підсумків тестів

Ця ж назва буде відображатися у змісті записаного відеоуроку.

При бажанні або необхідності так само можна змінити і назви вікон тестів і опитувань.

### Налаштування дії з результатами контролю

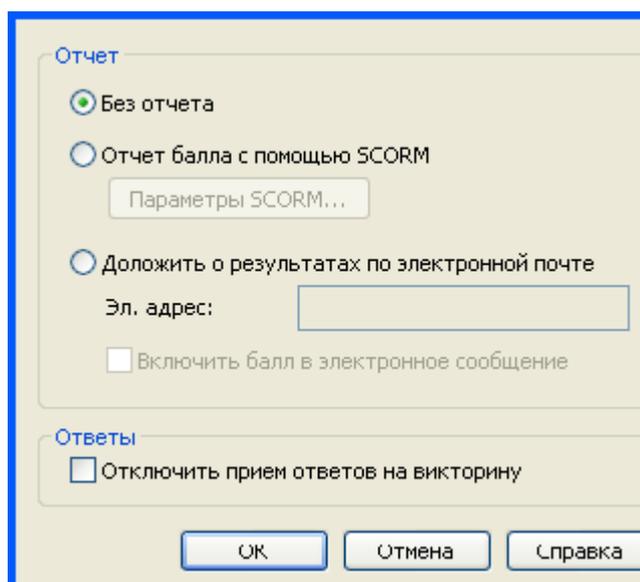
Для налаштування дій з результатами контролю у вікні **Параметри відео (Video Options)** у розділі **Звіт вікторини та опитування (Quiz and Survey Reporting)** слід натиснути кнопку **Налаштування (Options)**.



**Рис. 10.16.** Перехід до налаштування дії з результатами контролю

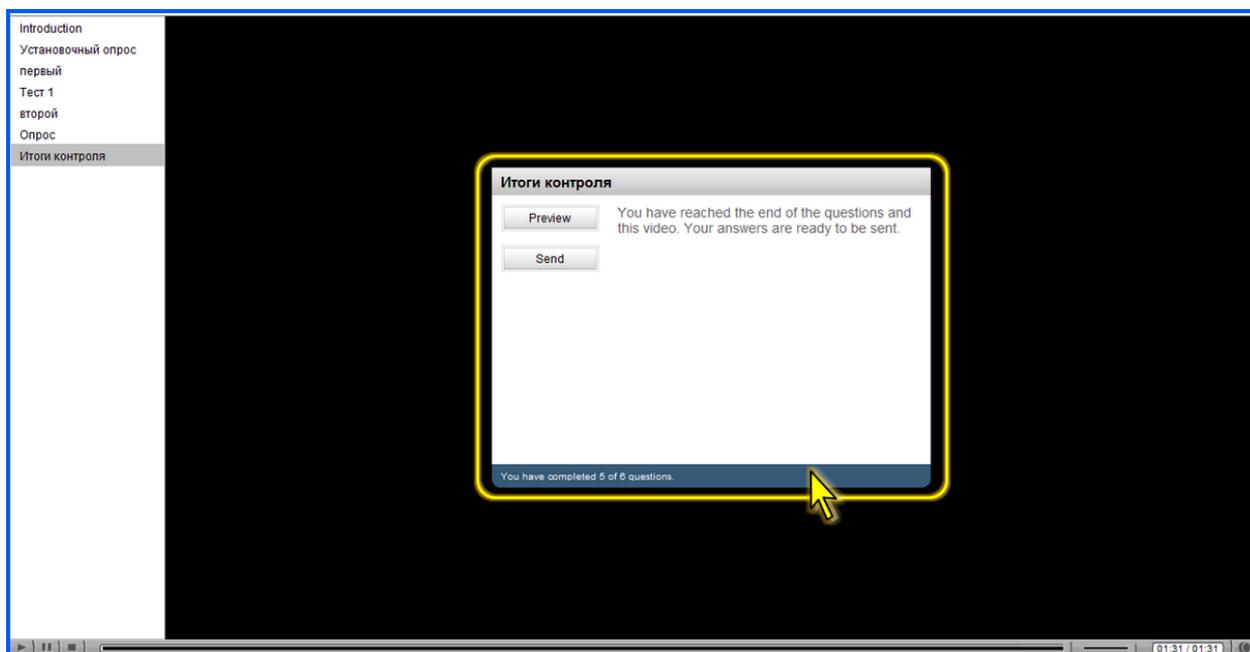
Для того щоб користувач міг бачити результати контролю та, при бажанні, відправити їх електронною поштою, у вікні **Звіт вікторини та опитування (Quiz and Survey Reporting)** слід встановити перемикач **Доповісти про результати електронною поштою (Report results through e-mail)**, а в полі **E-mail address** ввести адресу електронної пошти.

Результати контролю будуть відображені в підсумковому вікні. Зовнішній вигляд вікна визначається параметром, обраним у вікні **Flash Controller** у списку, **Controller**.



**Рис. 10.17.** Настройка дії з результатами контролю

Для перегляду результатів на екрані в окремому вікні користувач повинен натиснути кнопку **Перегляд (Preview)**. При використанні контролера ExpressShow це вікно можна вільно переміщувати по екрану, а при використанні контролера Classic – ні.



**Рис. 10.25.** Підсумкове вікно Classic

Для відправки результатів контролю користувач повинен натиснути кнопку **Відправити (Send)**. Після цього в поштовому клієнті, який використовується на комп'ютері за замовчуванням, автоматично створюється повідомлення електронної пошти з вказаною адресою і відповідями на всі питання тестів і опитувань. Повідомлення користувач повинен відправляти самостійно.

Зазвичай у вікнах тестів і опитувань для підтвердження відповіді слід натиснути кнопку **Submit**, після чого відображається вікно зворотного зв'язку, а потім кнопку **Далі (Next)** для переходу до наступного питання або кнопку **Готово (Done)** для переходу до подальшого перегляду відеоуроку.

Встановивши у вікні **Quiz and Survey Reporting Options** прапорець **Відключити прийом відповідей на вікторину (Disable quiz feedback)** можна відключити відображення зворотного зв'язку. Крім того, в цьому випадку від користувача не потрібно і підтвердження відповіді кнопкою **Submit**. Для підтвердження відповіді і переходу до наступного питання слід натиснути кнопку **Next**, а для підтвердження відповіді і переходу до подальшого перегляду відеоуроку – кнопку **Готово**.