



Программа со странным названием Hot Potatoes, что в переводе с английского – Горячая картошка, фактически представляет собой комплекс программ, позволяющих создавать около десятка разных типов интерактивных заданий с использованием любого типа информации – будь то графика, текст, звук или видео. Именно эта программа необходима для работы встроенного в MOODLE модуля. Но только для разработки и редактирования заданий. На компьютеры учеников ее устанавливать не нужно. Все задания и упражнения сохраняются в виде веб-страниц и не требуют для работы ничего, кроме веб-браузера, в котором и работает и MOODLE.

Программа разрабатывалась в 1997-2003 г.г. в Центре информационных технологий в гуманитарном образовании Университета Виктории, Канада (<http://web.uvic.ca/hcmc>). Распространяется свободно. Последняя на сегодня версия программы Hot Potatoes 6.3. Ее автор Martin Holmes.

В состав Hot Potatoes входят 5 блоков программ для составления заданий и тестов разных видов. Каждый блок можно использовать автономно, как самостоятельную программу, они и запускаются отдельно из общей оболочки.

- **JQuiz – Викторина** – вопросы с множественным выбором ответа. Позволяет создать 4 типа заданий. (Может быть интегрирован в MOODLE, то есть оценка за него автоматически будет учтена системой в общем итоге курса).
- **JCloze – Заполнение пропусков.**
- **JMatch – Установление соответствий** - можно создавать задания 3 типов.
- **JCross – Кроссворд.**
- **JMix – Восстановление последовательности.**

В версии 6.3. есть еще дополнительный блок **The Masher (Инструменты)**, позволяющий объединять созданные задания и другие учебные материалы в тематические блоки, уроки и учебные курсы.

Названия блоков – на английском, но интерфейс программы переведен. Где, что и как изменить, разберемся.

Итак, сначала программу нужно установить. Для этого нам нужен инсталлятор. *(Если скачивать новую версию по какой-то причине не очень хочется, можно использовать ту, что уже есть. Но могут быть вопросы с регистрацией, с 1 сентября 2009 года регистрация программы не нужна, а старый дистрибутив этого не знает. Лучше загрузить новый с официального сайта или по ссылке, что дана в анонсе. Размер файла около 10 мегабайт).*

Просто запускаем полученный файл, выбираем язык установки – русский *(обычно автоматически выбирается тот, который в нашем Windows'e выбран по умолчанию)*, далее подтверждаем все, о чем нас спрашивают. После окончания работы мастер-установщик предложит запустить программу. Говорим ему: «*Спасибо, дорогой!*», - и, опять же, соглашаемся. Сразу после запуска программа предложит нам окно с выбором языка интерфейса. Выбираем русский - *russianб.hif*.

Программа почти готова, только для регистрации нужно ввести имя пользователя. Вводим свое имя латинскими буквами. Все! Больше ничего от нас не хотят. Можно работать.



Окно программной оболочки Hot Potatoes (или – Горячей картошки) выглядит так:



5 составляющих комплекс программ – пять картофелин, при наведении на каждую из них курсора, картофелины меняют цвет, становясь зеленой (JMatch), голубой (JMix), желтой (JQuiz), красной (JCross) и синей (JCloze). Отдельно, почему-то с ботинком расположен блок The Masher.

Любую нужную нам программу можно запустить, щелкнув ЛКМ по картофелине с названием или из выпадающего меню Potatoes из строки меню в верхней части страницы.

Строка меню оболочки Hot Potatoes содержит всего четыре пункта: Файл, Potatoes, Выбор и Помощь. Что, где и зачем в меню – разберемся по мере возникновения необходимости в этих пунктах.

Все модули-программы, входящие в комплекс Hot Potatoes устроены одинаково, с некоторыми вариациями. Все имеют очень похожий интерфейс и одинаковые панели инструментов. И последовательность работы в каждом модуле одинакова – нужно:

- ввести текстовые данные, вопросы и ответы;
- настроить конфигурацию создаваемого задания или теста;
- сохранить проект для последующего изменения;
- сохранить задание в формате веб-страницы для работы учеников.

С основными этапами создания заданий и общими принципами работы познакомимся на примере работы с модулем, в котором создаются тесты. Позже – с созданием заданий других типов и особенностями других модулей.

Итак, тесты.

Для создания тестов с вопросами типа Выбор ответа в Горячей картошке предназначен модуль JQuiz. При наведении курсора на картофелину с таким названием, она становится желтой. Для запуска модуля щелкаем ЛКМ по выбранной картофелине. И нам предлагают начать работу в режиме новичка. Соглашаемся. Когда будет нужно, режим можно будет сменить в меню Выбор→Составитель.



Рабочее окно программы – строка меню, кнопки панели управления и само окно создания задания. Все кнопки на панели дублируют одноименные команды в различных разделах меню. Каким способом вывода команд пользоваться – определимся по мере знакомства с программой.

Попробуем создать первое задание, по ходу работы обратимся к значкам на панели редактирования.

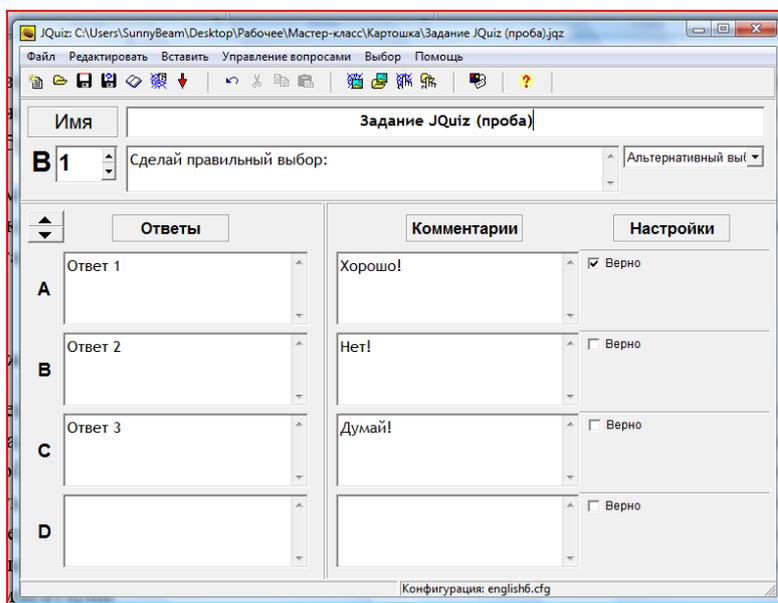
При запуске программы автоматически создается проект без названия. Сначала сохраним его как текущий рабочий проект. Обычный путь – Файл→Сохранить как... Выбираем место, куда сохраняем рабочий материал, дадим нашему проекту название – в случае на рисунке - Задание JQuiz (проба), нажимаем кнопку Сохранить. В верхней части рабочего окна появилось название проекта и полный путь к нему.

Теперь – о настройках самого задания.

Поле Имя – название теста. Оно может совпадать с именем проекта, а может быть другим – как больше нравится.

Название вопроса программа выставляет автоматически – В1,2,3... К любому вопросу можно будет вернуться в любой момент, когда появится в этом нужда. Достаточно просто выбрать вопрос в окошке с меню прокрутки (стрелочки вверх-вниз рядом с названием).

Сам текст вопроса вводим в поле правее названия. Справа от него – выбор типа вопроса. Пока оставим первый, Альтернативный выбор. Потом посмотрим, чем отличаются остальные.



Ниже – настройка вариантов ответа.

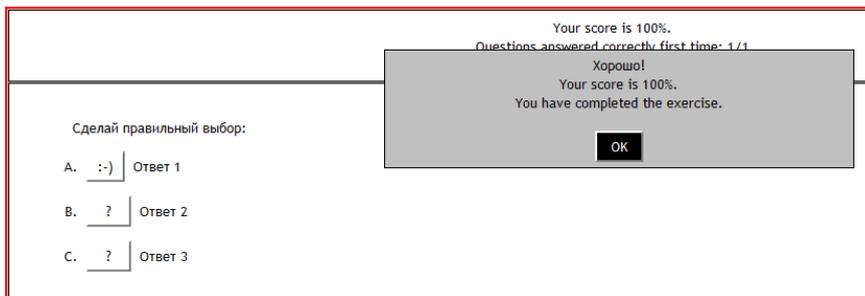
Слева – маркеры. А,В,С... По умолчанию нам предлагают 4 варианта, если нужно больше – нажимаем стрелочку вниз и добавляем то количество вариантов, которое нам необходимо. Справа от вариантов – поля для ввода комментариев. Комментарии можно дать к каждому ответу в отдельности, а можно настроить автоответ на любой правильный и неправильный



ответ ученика в меню Управление вопросами→Автоответ. Тогда, если поле с комментарием оставить пустым, программа будет использовать эти заданные комментарии.

Правее комментариев – настройка правильного ответа. Правильный нужно просто отметить галочкой.

Готовые задания сохраняются в формате веб-страницы. Для того, чтобы посмотреть, как будет выглядеть вопрос для ученика, придется сначала сохранить наш вариант теста. На панели управления для этого вот такая кнопка -  - экспорт в формат веб-страницы. По щелчку ЛКМ откроется окно сохранения файла. Имя проекту мы уже дали, по умолчанию наш веб-документ будет иметь то же название. Нас обязательно предупредят, что нужно избавиться от пробелов в названии. В нашем случае это не имеет значения – вариант пробный. Но на будущее имеем в виду – названия готовых заданий должны быть без пробелов и латиницей или цифрами, если мы предполагаем размещение задания в сети. Сейчас можно подтвердить свое намерение и в следующем окне выбрать действие – просмотр задания в моем браузере. Вот так наш вопрос будет выглядеть для ученика –



Для выбора ответа нужно щелкнуть по соответствующей кнопке с вопросительным знаком. В случае если ответ правильный, значок на кнопке изменится на смайлик, как на рисунке. Если ответ неверный, вместо вопросительного знака будет «X». В окне комментария – тот, что мы дали к правильному ответу, оценка всего теста (100% в нашем случае, вопрос-то пока один!) и сообщение о выполнении упражнения. На английском. ☺ Будем менять! Окно браузера можно просто закрыть. И вернуться к окну редактирования вопроса. Настроим предпочтения для вида веб-страницы. Нам нужен вот такой значок с панели редактирования - . Или – одноименная команда в меню Выбор. Открывается окно редактирования с несколькими вкладками.

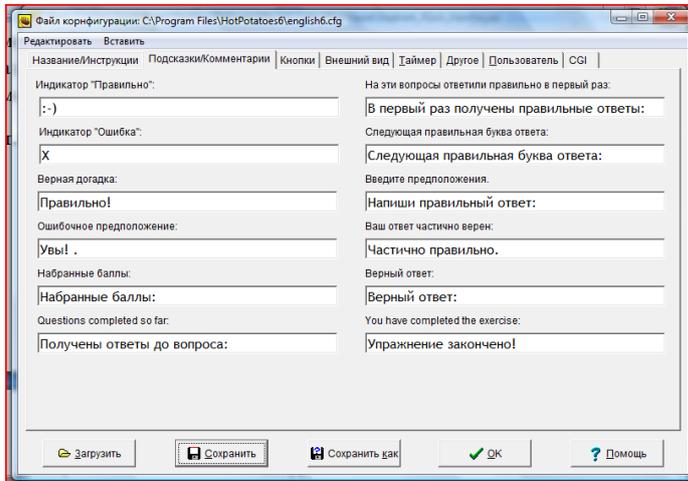
На первой – два окна. Название нашего задания и инструкция для учеников. По умолчанию нам предложено название Quiz, а инструкции нет. Пусть наше задание называется Пробный тест, а в качестве инструкции в соответствующем окне поясним, что именно должен сделать ученик.

Вторая вкладка – Подсказки/комментарии.

Все фразы, которые могут быть изменены на этой странице, относятся ко всем типам заданий Hot Potatoes. Потому изменения лучше сохранить (внизу для этого есть специально предназначенная кнопка Сохранить, изменения будут внесены в файл конфигурации).



Индикаторы будут отображаться на кнопке после выбора ответа вместо вопросительного знака , фразы-комментарии появятся в качестве подсказки или оценки. Любая фраза может быть изменена так, как нам кажется нужным. В любую строку может быть вставлен рисунок из файла, медиафайл... Для этого нужно только поставить курсор в выбранную



строку и в меню Вставить выбрать нужный объект, который автоматически будет преобразован в html-код.

На следующей вкладке – Кнопки – аналогичным способом нужно настроить, какие кнопки нужно использовать и что именно на них должно быть написано или изображено. Некоторые кнопки здесь служат для настройки переходов между различными заданиями-

упражнениями. (не между вопросами). Около таких (блок навигация) пока просто снимем галочку и использовать их не будем. Вкладка Внешний вид позволяет настроить цвет шрифта, фона, различных панелей. Визуальное представление изменений в окне просмотра здесь же, на вкладке, дает возможность сразу оценить изменения. Вкладка таймер нужна в том случае, если на прохождение теста мы хотим выделить определенное количество минут. Пока мы не будем этого делать. Чуть забегаая вперед, обратимся к некоторым позициям вкладки Другое. Здесь – общие настройки – сколько вопросов на странице показать, нужно ли перемешивать варианты ответов при каждом запуске теста, нужно ли учитывать регистр при проверке ответа, введенного с клавиатуры... Для применения к тесту нужной настройки просто ставим галочку в нужное окошко. Особый интерес представляет собой возможность изменения типа вопроса при неправильном вводе варианта ответа. По умолчанию здесь стоит галочка и задано две попытки ввода ответа. При неудаче ученику можно предложить тот же вопрос, но с выбором варианта ответа. Пусть галочка здесь останется, с тем, как это работает, познакомимся практически, а уж потом решим, нужно ли оно нам. Некоторые настройки и вкладки нам понадобятся опять же, когда будем объединять задания разных типов в упражнение-урок. Для этого типа задания пока в них необходимости нет.

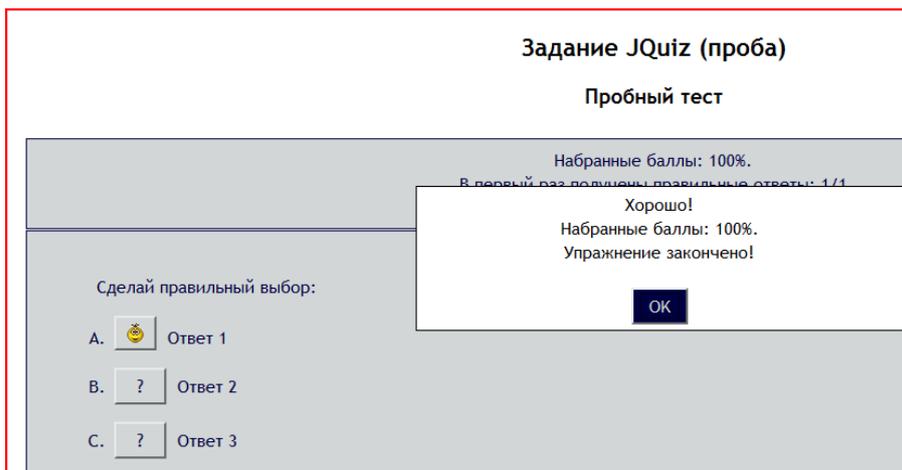
Все изменения, которые мы вносим в настройки отображения веб-страницы, могут быть сохранены и использованы для всех будущих заданий или только для заданий определенного типа или по каким-то темам, тогда настройки не нужно будет делать заново. Нужно только щелкнуть кнопку Сохранить как внизу окна редактирования и сохранить файл конфигурации с каким-то названием, (user\_1, например), не заменяя существующий. В случае, когда нам будет нужно задание именно с такими настройками, выберем его в предложенном списке, нажав на кнопку Загрузить. А можно просто нажать на кнопку Сохранить и внесенные нами изменения будут автоматически приняты для всех будущих заданий, потому что файл конфигурации, который содержится в программе по умолчанию, будет заменен. (Именно это мы сделали на предыдущих вкладках, где меняли английский текст на привычный глазу русский). Если же после всех внесенных изменений мы просто



нажмем кнопку **Ок**, изменения будут внесены в конфигурацию этого конкретного задания, над которым сейчас работаем.

Теперь снова нажимаем на кнопку сохранения проекта как веб-страницы. Нужно же посмотреть, как наш измененный тест (из 1 вопроса пока) выглядит. Нам предлагают заменить уже существующий, ранее сохраненный файл с таким же именем. Соглашаемся, ведь предыдущий нам не понадобится. Именно так, заменяя предыдущий сохраненный файл мы и будем создавать наше первое задание. Не сохранять же его каждый раз отдельно! 😊

Теперь вопрос теста выглядит так –

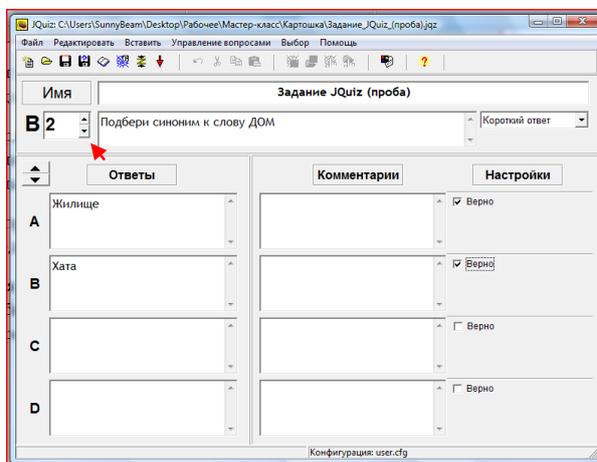


Английского нет, лишних кнопок нет. Закрываем браузер и возвращаемся к редактированию вопроса.

Первый вариант, который мы рассмотрели, был вопрос типа Альтернативный выбор. В нашем случае правильный вариант ответа был только один. Если правильных два или больше, нужно просто отметить галочкой правильные. Других отличий не будет.

Вопрос другого типа, который может быть создан в этом же модуле JQuiz – вопрос с вводом короткого ответа.

Имя задания менять не будем, в окошке с названием вопроса с помощью стрелки (красная



стрелочка на рисунке) вверх выбираем **B2**. В поле вопроса вводим текст вопроса, в выпадающем меню выбираем тип – **Короткий ответ**. Настроек у этого типа вопросов – минимум. Вводим правильные варианты и отмечаем их галочкой как верные.

Снова нажимаем на кнопку сохранения проекта как веб-страницы, заменяем существующий файл, смотрим в браузере, что у нас получилось.



Вопросов теперь два, появились новые кнопки.

В вопросе типа Короткий ответ есть возможность использовать подсказку – система не покажет слово-ответ целиком, только – следующую букву.

Нажимаем на все кнопки, смотрим на результат, если какие-то настройки показались не совсем приличными – возвращаемся к редактированию вида веб-страницы, снова сохраняем... И так – 98 раз, пока не добиваемся того, чего хочется. Это – только первый раз.

Потом, когда уже четко представляем себе результат, достижение его требует гораздо меньше усилий.

Снова закрываем браузер, возвращаемся к созданию-редактированию вопросов.

Снова не изменяем поле Имя, с помощью стрелочек создаем новый вопрос – В3. Тип этого вопроса – смешанный. Априори ясно, что проще выбирать верный ответ из предложенных, чем сразу дать правильный ответ. Hot Potatoes дает возможность усложнить работу ученику. Можно задать вопрос, предполагающий короткий ответ. И, если правильный ответ не будет введен с двух попыток (по умолчанию, на вкладке Другое можно задать любое количество), тот же вопрос будет предложен ученику с вариантами выбора правильного ответа. Настройки вопроса этого типа такие же, как в уже созданном нами вопросе В1 текст вопроса, предложенные варианты, отметка галочкой правильного. Только появилось окошко с галочкой – включить Альтернативный вариант.

Снова создаем веб-страницу, щелкнув по кнопке в панели, заменяем существующий файл, открываем тест в веб-браузере.

Так выглядит наш вопрос для ученика.

А таким он станет при двух неправильных попытках или после двух подсказок. При переключении типа вопроса ответ уже не будет оценен в 100%.



4. Кто велел: Учиться, учиться и учиться?

a.  Ленин

b.  Мама с папой

c.  Учитель математики

d.  Кто-то умный.

Еще один тип вопроса, который может быть создан в этом же модуле Картошки – вопрос с множественным выбором. Настройки у вопроса такие же, как у В1, а выглядеть готовый вопрос будет так, как на рисунке слева.

Правильных вариантов так же может быть неограниченное количество. Их просто отмечаем галочкой в окне редактирования вопроса.

В этом модуле программы можно создать тест, для ответа на вопросы которого необходимо прочитать текст или рассмотреть какую-то схему. При этом вопросы могут быть любыми из четырех рассмотренных. Сам текст будет присутствовать перед глазами ученика постоянно, будут меняться только вопросы.

Для такого вопроса необходимо вставить нужный текст из готового файла. Нам нужен значок  из панели редактирования. Откроется окно, в котором ставим галочку, выбирая опцию Включить текст для чтения. Текст можно импортировать из готового html-файла, а можно скопировать и вставить в предложенное окно и нажать кнопку Ок. В готовом виде вопрос с текстом выглядит так –

Думай.  
Читай внимательно.  
Все получится. 🍀

Жил-был король. Он был безмерно талантливым, фантастически неряшливым, обаятельным, трогательным и сентиментальным, и - беспредельно эгоистичным. Его любили так, что, если бы эта любовь превращалась в деньги, он был бы самым богатым человеком на Земле. В нем разочаровывались одни и моментально очаровывались другие. Как минимум один мир он создал точно и правил им до конца своих дней. Поскольку его звали Владимир Карлович, то некоторые называли его Папа Карло, и звучало это несколько по-сицилийски. Как любят говорить некоторые, "в этой связи" и Карлсон был очень уважаемым персонажем.

Все вопросы

Предыдущий 5 / 5

Определи стиль предложенного отрывка

В модуле JQuiz можно создавать вопросы с картинками, схемами... В тест может быть включен любой медиафайл... Для этого нужно, поставив курсор в нужное поле, выбрать в меню Вставить нужный объект и путь к нему.

При необходимости использовать в тесте формулы у нас снова два пути – использовать рисунки, в виде которых сохранены формулы, или писать формулы в формате html. Для этого удобен он-лайн редактор формул <http://www.codecogs.com/components/equationeditor/equationeditor.php?lang=en-en> На странице редактора есть окошко, в котором появляется формула, сконвертированная в нужный формат. В выпадающем меню выбираем формат html и копируем полученный код в нужное поле.

Вот так выглядит это окошко. Или там же под изображением готовой формулы, воспользовавшись ссылкой, сохраняем готовую формулу в формате gif и используем для вставки в тест рисунка. В отличие от тестов, создаваемых в MOODLE, в Hot Potatoes рисунки можно вставлять в любое поле – и в текст вопроса, и в варианты ответов.

HTML

```

```

☺Твори, выдумывай, пробуй...

Нехорошкина О.А.  
<http://teacherdo.ru>