evropský sociální fond v ČR
EVROPSKÁ UNIE
MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY
OP Vzdělávání pro konkurenceschopnost
INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Classroom Management – Učitelský panel

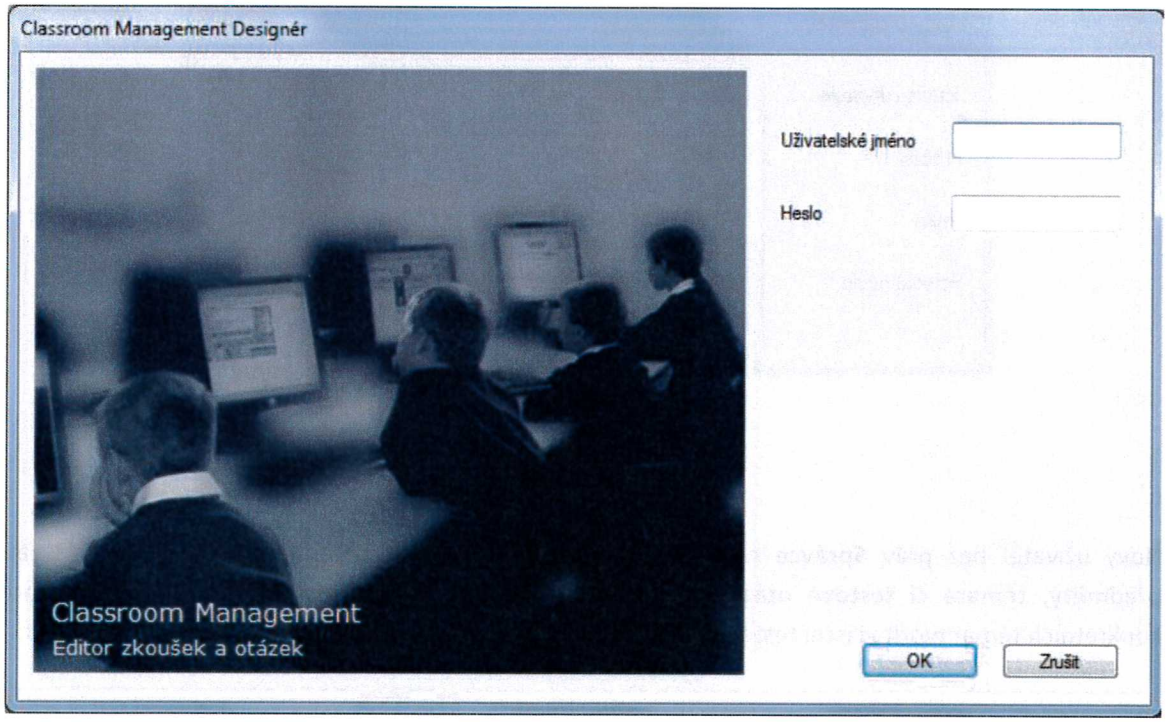
Mgr. Michal Zámorský

Test Designer

Test Designer je integrovaná součást Classroom Managementu, která funguje jako prostředí pro **Tvorbu a Editaci testů a otázek**.

TEST DESIGNER SI OTEVŘEME NÁSLEDOVNĚ:

- V základní roletové nabídce klepneme na první položku **Škola**.
- Vybereme volbu **Test Designer**.



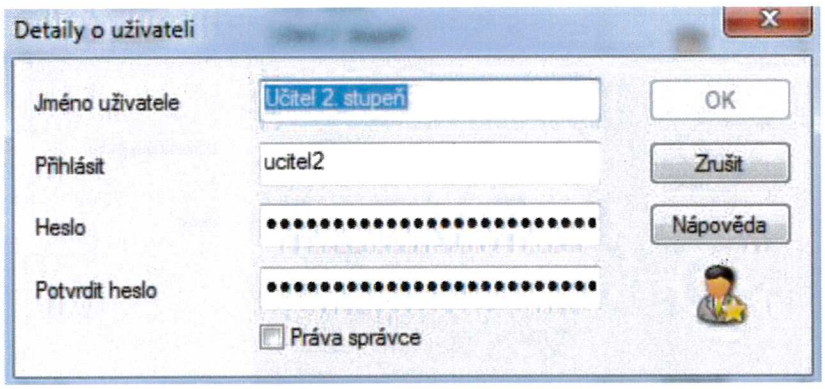
PRO PRVNÍ PŘIHLÁŠENÍ (ADMINISTRÁTORA) ZADÁME:

- Uživatelské jméno: *admin*
- Heslo: *admin*

Test Designer zobrazí okno, ve kterém není složité se ihned zorientovat. Můžeme začít tím, že v základní nabídce (ikony pod roletovou nabídkou) vybereme volbu **Uživatelé** a provedeme změny. Např. **změna hesla** pro administrátora nebo **založení nového uživatele**.

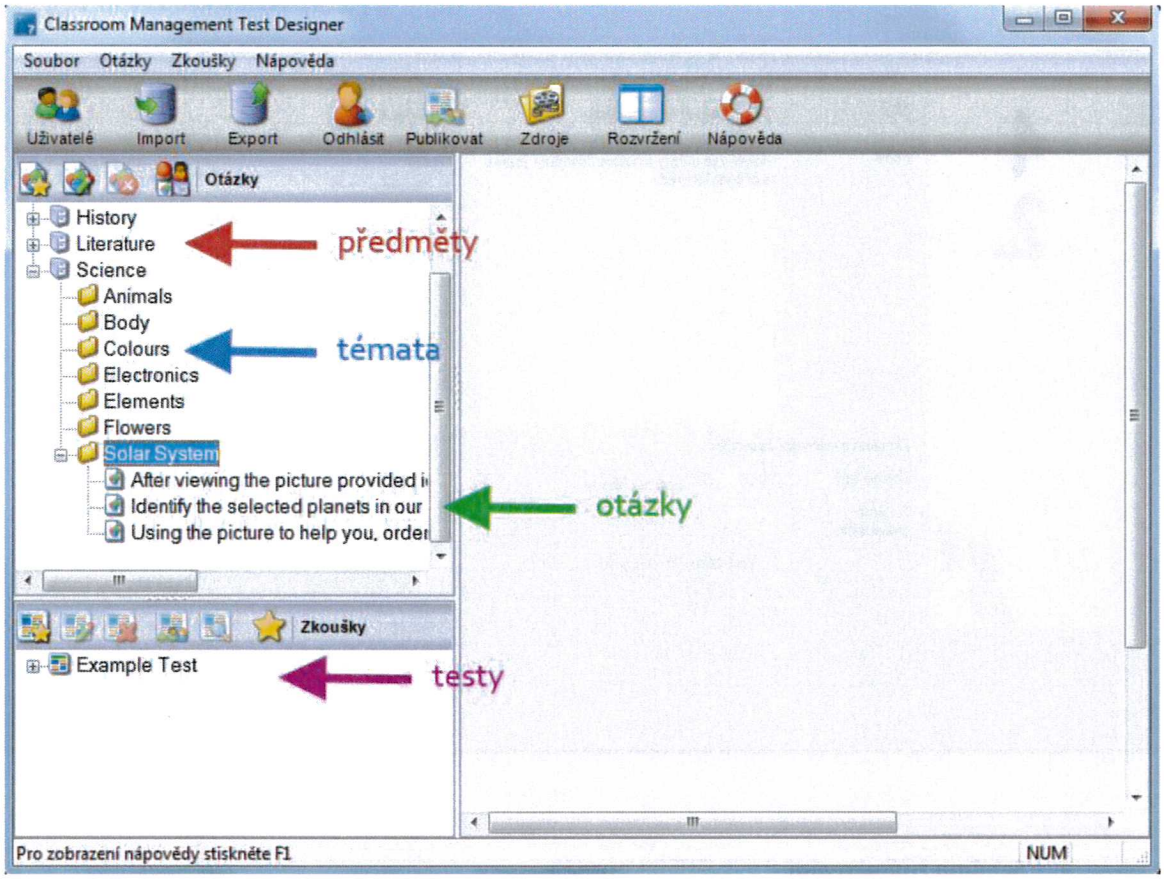
VYTVOŘENÍ NOVÉHO UŽIVATELE:

- V okně **Správa uživatelů** klepneme na ikonu Přidat.
- Vyplníme jméno, login a heslo uživatele.



Nový uživatel bez **práv Správce** nemá např. možnost spravovat ostatní uživatele, nebo mazat **předměty, témata či testové otázky**. Může ale tvořit **témata** již vytvořených předmětů a do konkrétních témat tvořit vlastní testové otázky. Z této souvislosti vyplývá vazba:

Předměty obsahují **témata,** ve kterých jsou uloženy **testové otázky**.

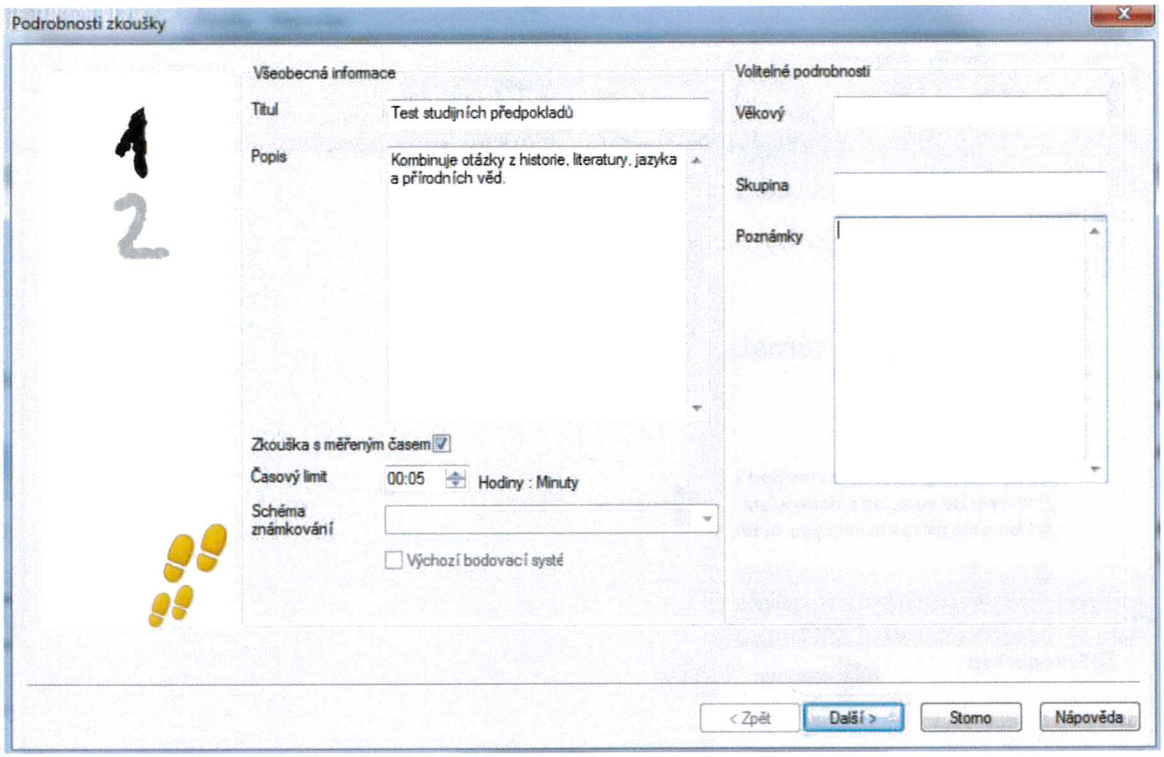


VYTVOŘENÍ PRVNÍHO TESTU:

Vyzkoušíme si vytvořit první vlastní test, který bude zatím složen pouze z vytvořených vzorových otázek, které obsahuje Classroom Management již defaultně po instalaci.

Classroom Management zaměňuje slovo „test" a „zkouška", proto Vytvoření nového testu či vytvoření nové zkoušky je to samé.

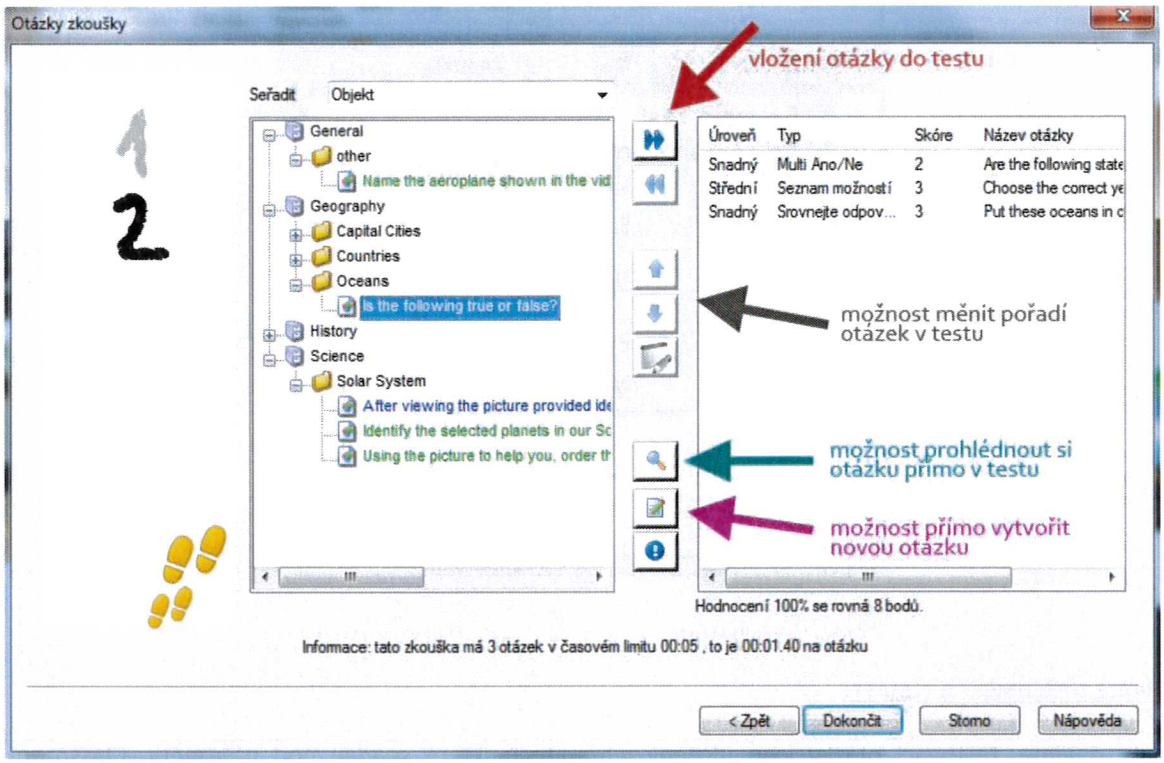
- V horní roletové nabídce klepneme na volbu **Zkoušky** a vybereme **Vytvořit zkoušku**.
- Vyplníme informace o testu (zkoušce) – povinný je pouze název (titul) a popis. Nastavení intervalu testu je volitelná záležitost.
- Všechny volby lze po vytvoření testu znovu měnit.



- **Schéma známkování** si vysvětlíme později.
- Nyní budeme pokračovat stiskem tlačítka **Další**.

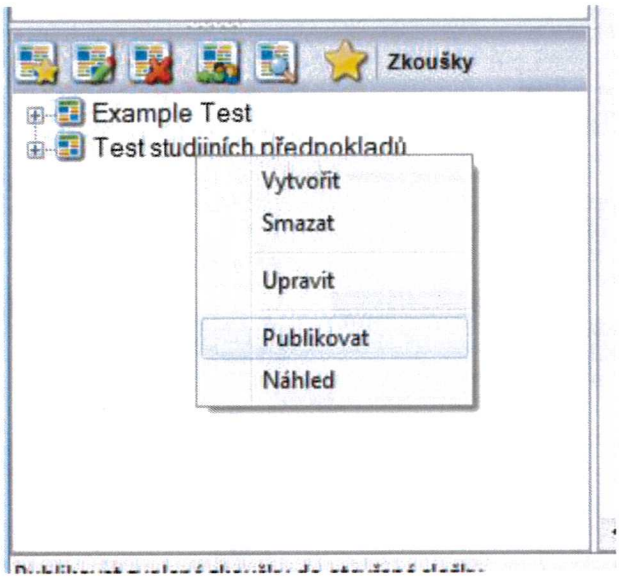
V dalším okně máme možnost do našeho testu vkládat již připravené otázky, nebo vytvořit otázku vlastní.

Vytvořené otázky v předmětech a jejich tématech si můžete seřadit různě. Např. podle předmětu (objektu), autora, typu otázky nebo úrovně složitosti.



Jakmile máme otázky vloženy, můžeme **Dokončit** tvorbu tohoto testu klepnutím na tlačítko Dokončit. Nyní máme test připraven, ovšem ještě předtím, než jej budeme moci předložit žákům pomocí testovací konzoly, musíme jej **publikovat**.

Můžeme to provést tak, že v seznamu zkoušek klepneme pravým tlačítkem na náš test a v místní nabídce vybereme volbu **Publikovat**.



PRÁCE S PŘEDMĚTY A TÉMATY:

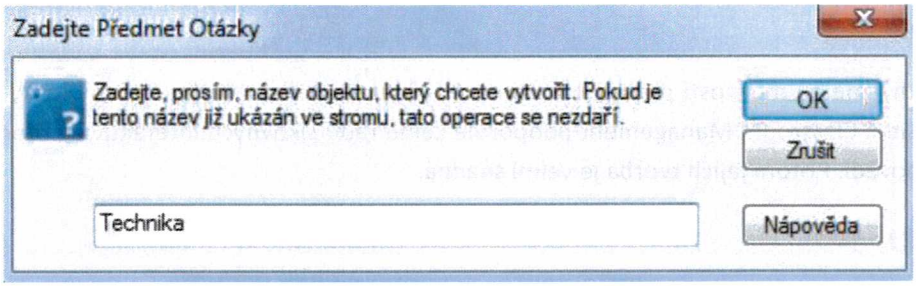
Jak už víme, testovací otázky jsou uloženy v tématech, které spadají pod předměty. Classroom Management obsahuje již defaultně vytvořené předměty, které můžete buď **přejmenovat** nebo **vymazat**.

Pozor – vymazat předmět lze pouze v tom případě, že neobsahuje žádná témata. Stejně tak téma nelze vymazat v tom případě, pokud obsahuje nějaké otázky. Čili chceme-li vymazat předmět, musíme nejprve ve všech jeho tématech odstranit otázky, poté odstranit témata a až poté lze odstranit samotný předmět. (*práva mazat výše zmíněné objekty má pouze uživatel s právy administrátora*)

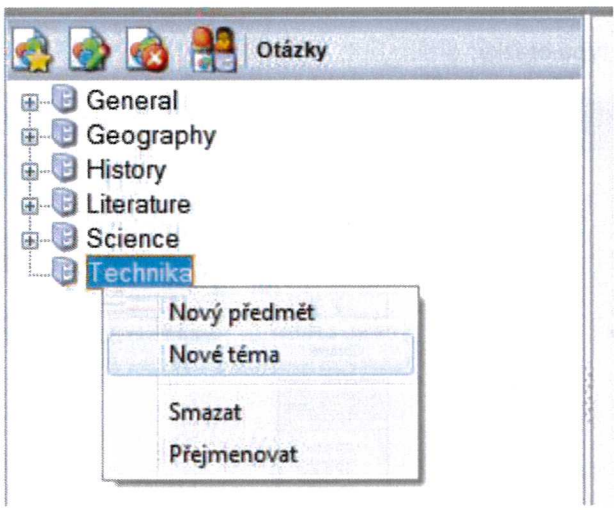
NOVÝ PŘEDMĚT A TÉMA:

Vytvořme nový předmět: **Technika**

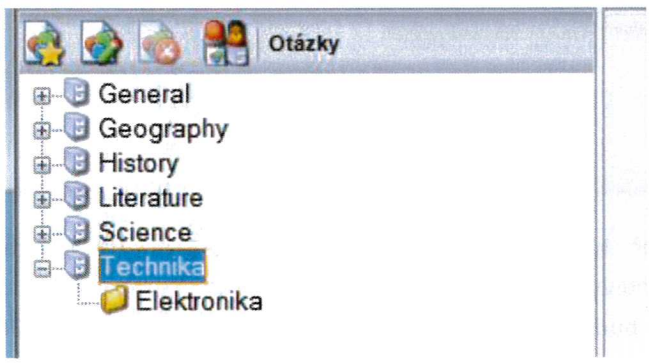
- V hlavní roletové nabídce Test Designeru klepneme na volbu **Otázky** a vybereme **Nový předmět.**
- Alternativně: *Klepneme pravým tlačítkem kamkoliv do okna se seznamem již vytvořených předmětů a z místní nabídky zvolíme volbu* ***Nový předmět.***



- Pro vytvoření **nového téma** přímo k danému předmětu klepneme pravým tlačítkem na název předmětu a z místní nabídky zvolíme volbu **Nové téma**.



- Pro předmět **Technika** si vytvoříme téma např. *Elektronika*.

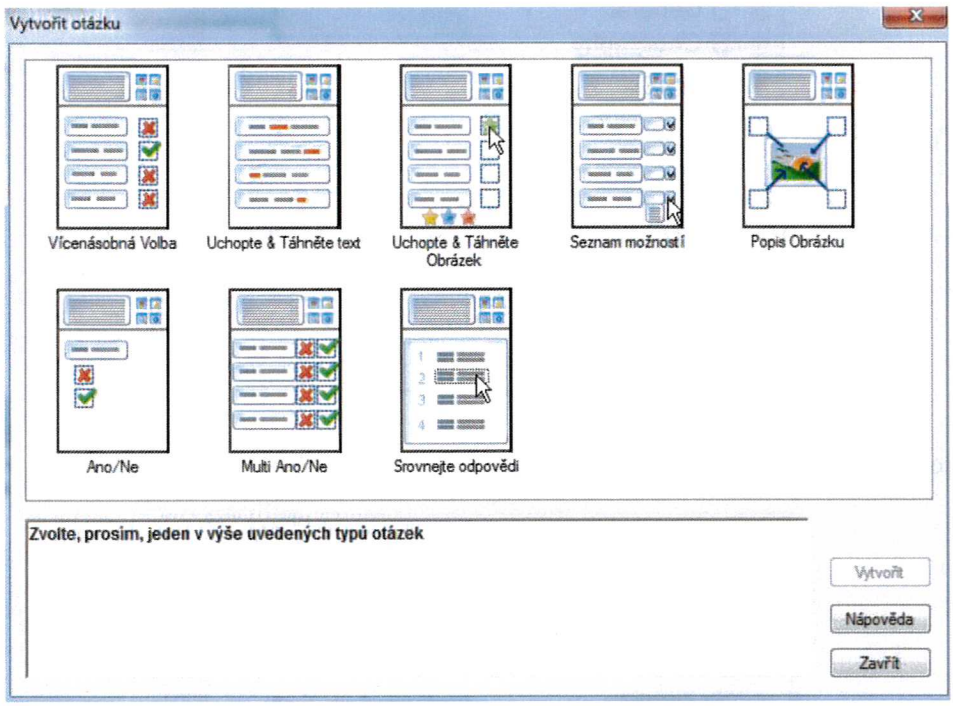


PRÁCE S OTÁZKAMI:

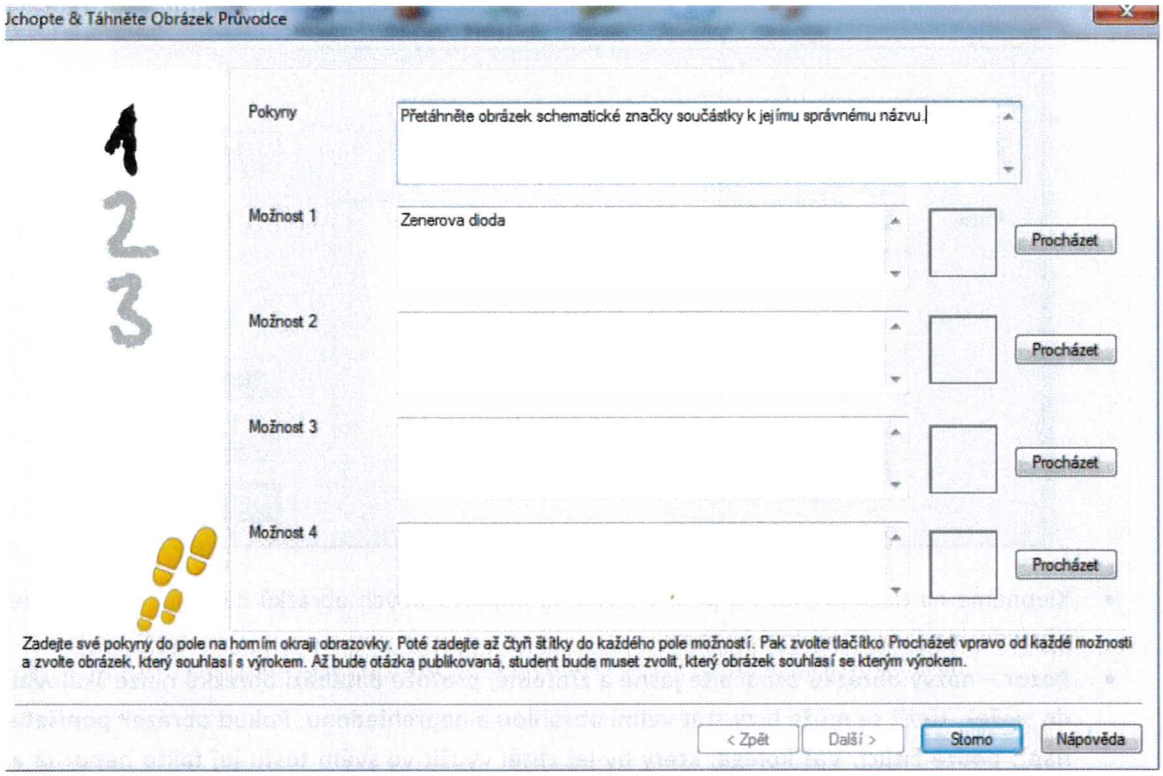
Dále se podíváme na možnosti práce s otázkami. A začneme rovnou tvorbou nové otázky. Jak jste si už určitě všimli Classroom Management podporuje celou řadu šikovných interaktivních forem otázek a jejich odpovědí. Přitom jejich tvorba je velmi snadná.

NOVÁ OTÁZKA:

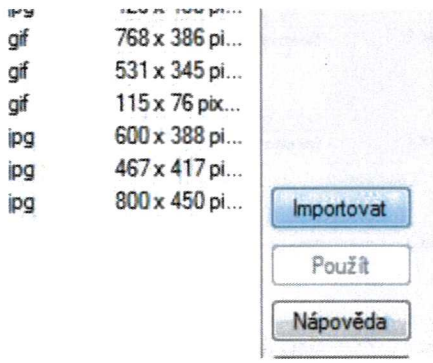
- V roletové nabídce vybereme volbu Vytvořit otázku. **Nemusíte přitom nikde označovat ani předmět a téma, do kterého otázka patří. Toto se nastaví až při vytváření otázky**.
- Alternativně: *v sekci Otázky klepneme na ikonku s hvězdičkou se skrytým popiskem Vytvořit novou otázku*.
- Následuje volba typu otázky:



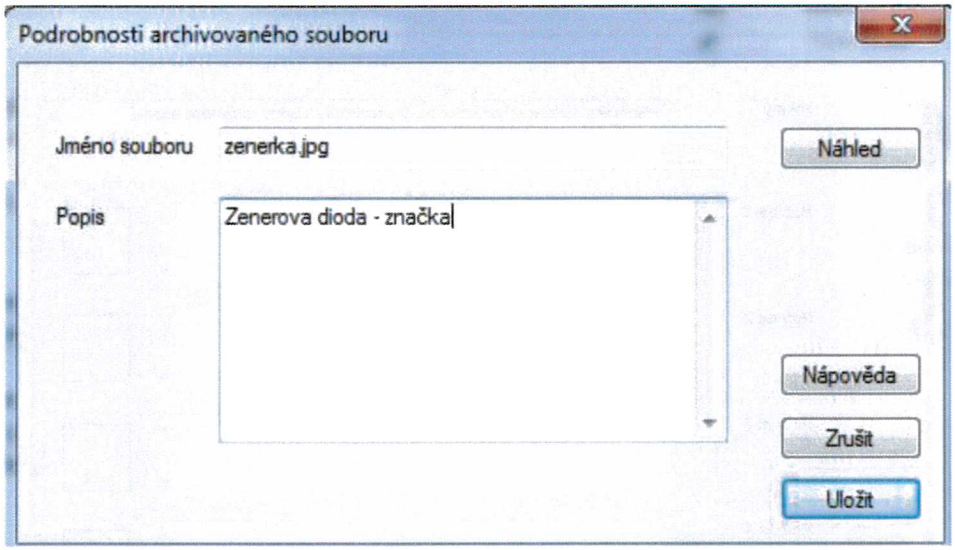
- Vybereme např. typ otázky *Uchopte a táhněte obrázek*, kdy má žák obrázek přetáhnou k odpovídajícímu výroku.
- Pro tento účel budeme potřebovat čtyři obrázky el. součástek (POZOR – pouze ve formátu **JPG** nebo **GIF**).



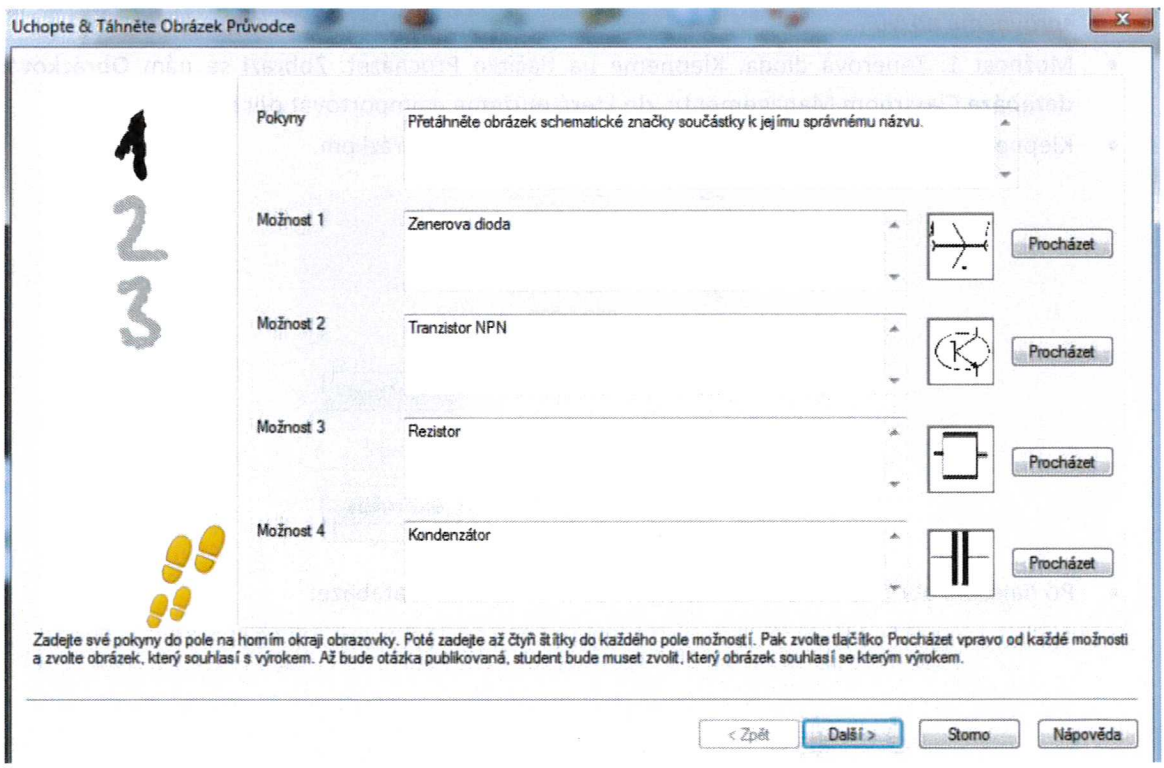
- Vyplníme pokyny pro žáka, např.: *Přetáhněte obrázek schematické značky součástky k jejímu správnému názvu*.
- Možnost 1: Zenerova dioda. Klepneme na tlačítko Procházet. Zobrazí se nám **Obrázková databáze** Classroom Managementu, do které můžeme naimportovat obrázky z počítače.
- Klepneme na tlačítko **Importovat** a vyhledáme soubor s obrázkem.



- Po nalezení obrázku se zobrazí dialog uložení obrázku do databáze:



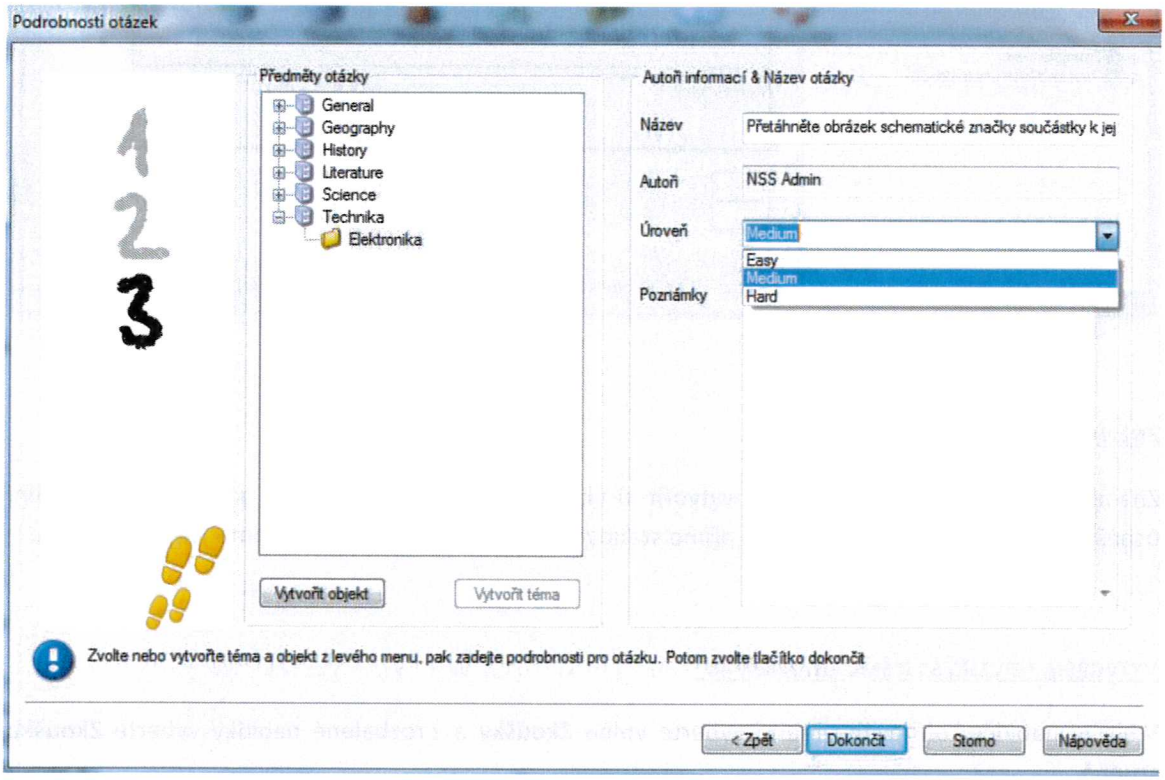
- Klepneme na tlačítko Uložit a poté v seznamu importovaných obrázků dvojklikem označíme obrázek, který se nám vloží do testu.
- **Pozor – názvy obrázků označujte jasně a zřetelně, protože databázi obrázků nelze škálovat do složek, tudíž se může brzy stát velmi obsáhlou a nepřehlednou. Pokud obrázek popíšete např. pouze číslicí, Váš kolega, který by jej chtěl využít ve svém testu jej takto nepozná a zbytečně do databáze nahraje téměř identický obrázek.**



Jakmile máme hotovy všechny možnosti, klepneme na tlačítko **Další**.

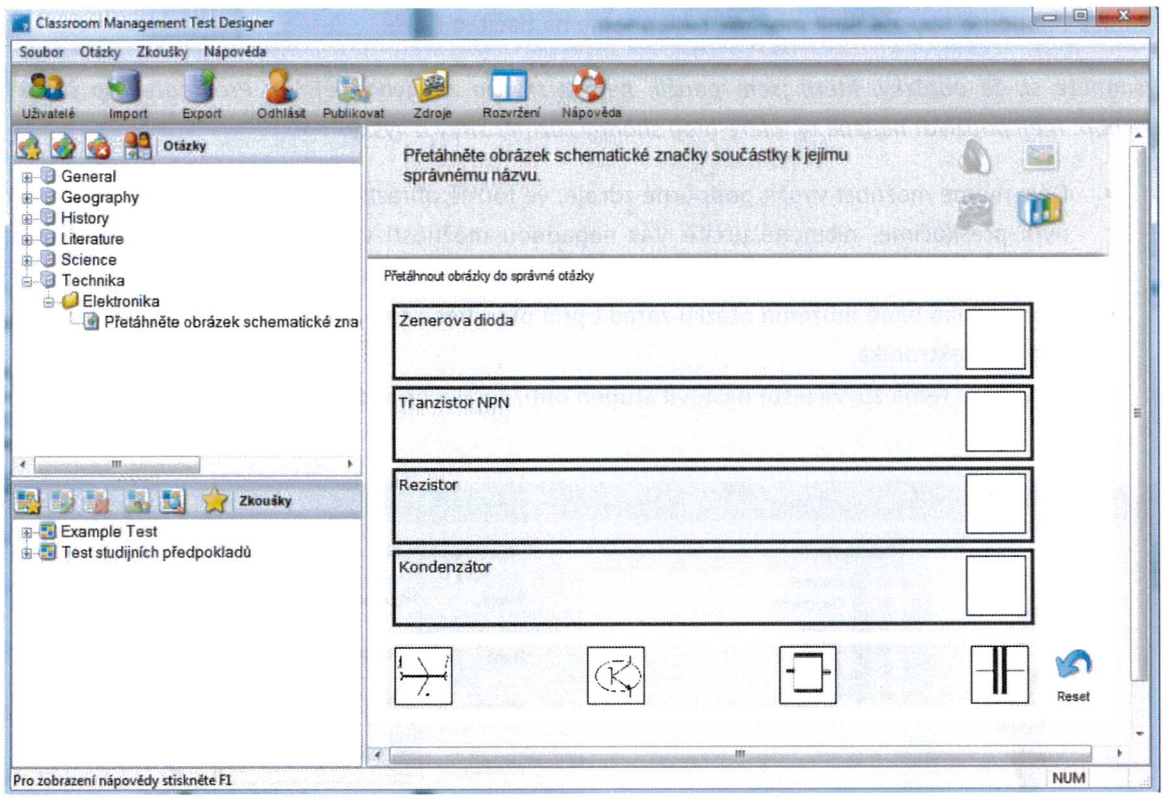
Všimněte si, že obrázky, které jsem použil, nejsou zrovna z nejvhodnějších. Pro tento typ otázky bychom měli používat nejlépe ty, které mají shodný rozměr šířky a výšky.

- Dále máme možnost využít podpůrné zdroje, ve formě obrázku, zvuku či videa. Tuto možnost nyní přeskočíme, nicméně určitě Vás napadnou možnosti využití. Již hotové otázky např. obsahují poslech státní hymny různých zemí a jejich identifikaci.
- V posledním okně můžeme otázku zařadit pod předmět a téma. Vybereme tady naši techniku a téma elektronika.
- Po výběru téma zbývá ještě nastavit stupeň obtížnosti a případně doplnit vlastní poznámky.



Tvorbu otázky uložíme a dokončíme stiskem tlačítka **Dokončit**.

Otázku můžeme poté Upravit v její místní nabídce.

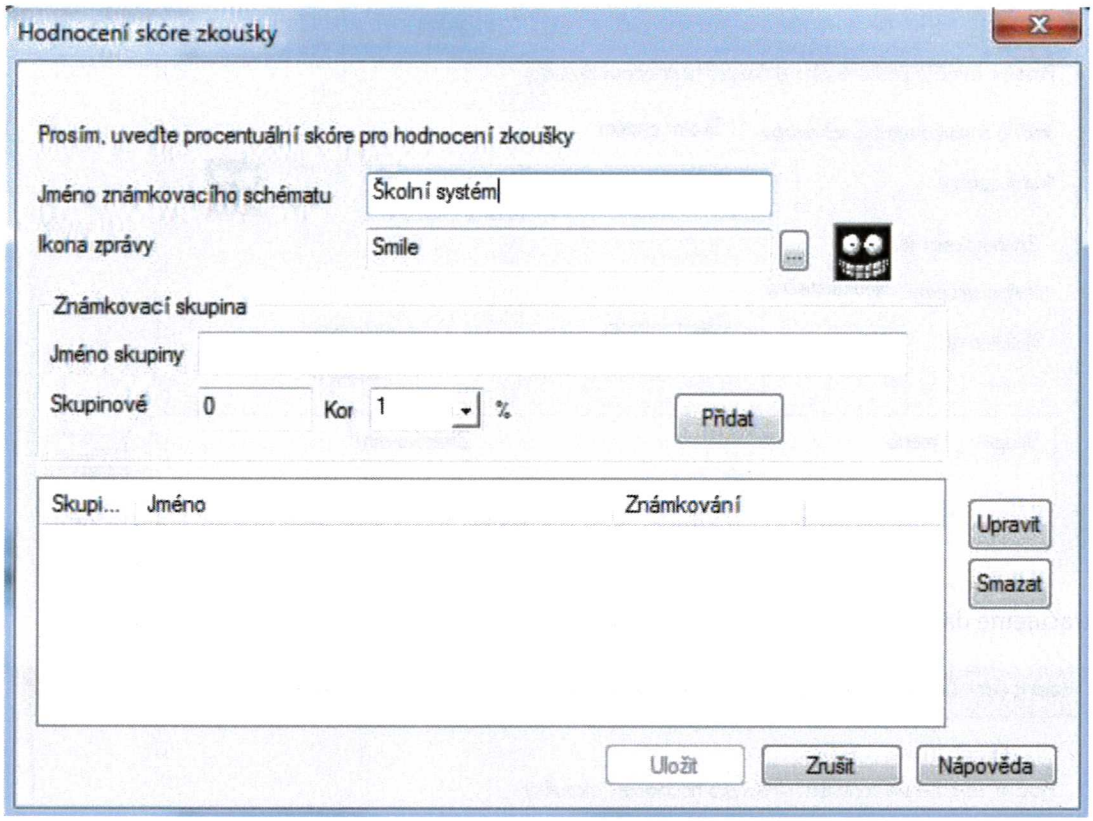


ZNÁMKOVACÍ SYSTÉM:

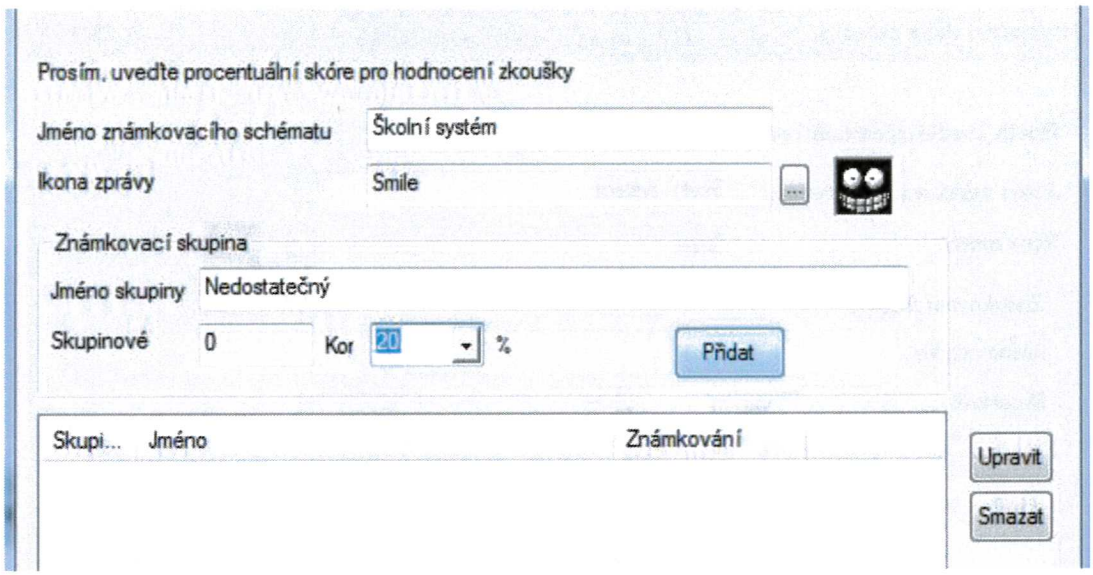
Známkovací systém Vám umožňuje vytvořit si vlastní systém hodnocení, na základě procentuální úspěšnosti žáka v testu. Můžete tedy přímo stanovit, jak budou žáci v testu automaticky hodnoceni.

VYTVOŘENÍ NOVÉHO SYSTÉMU ZNÁMKOVÁNÍ:

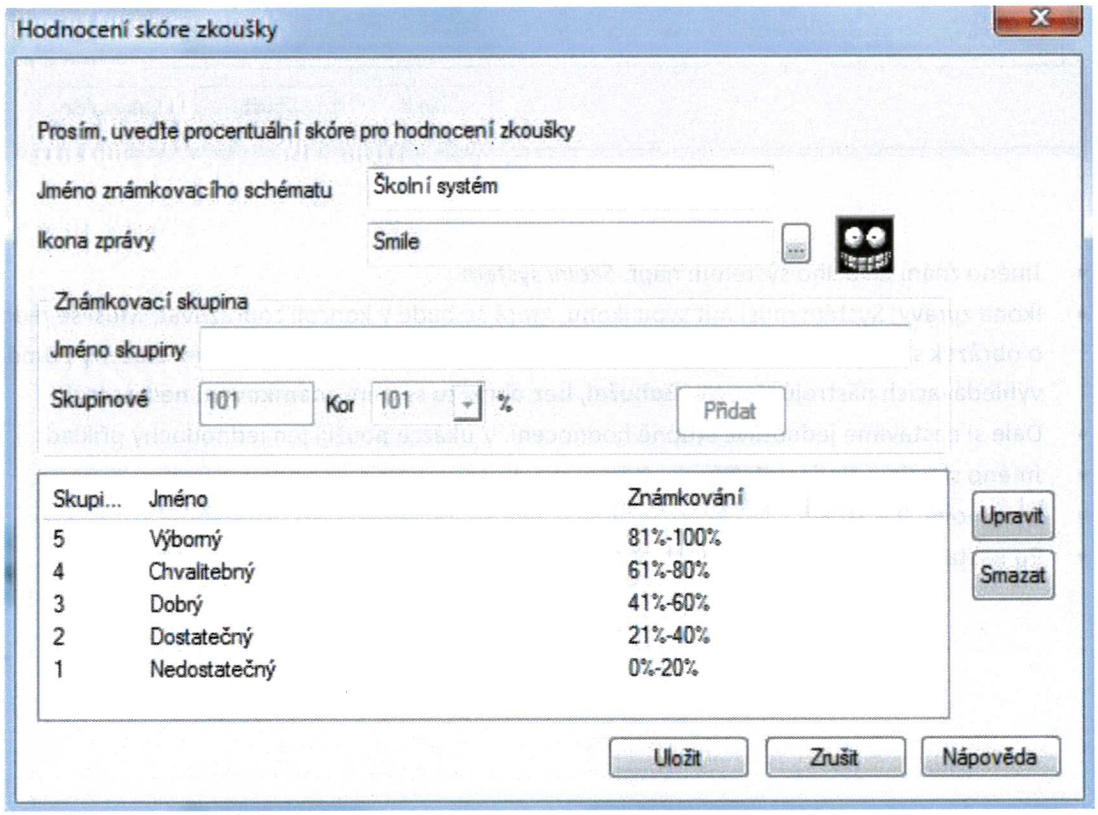
V hlavní nabídce roletového menu vyberte volbu **Zkoušky** a z rozbalené nabídky vyberte **Zkouška stupně**.



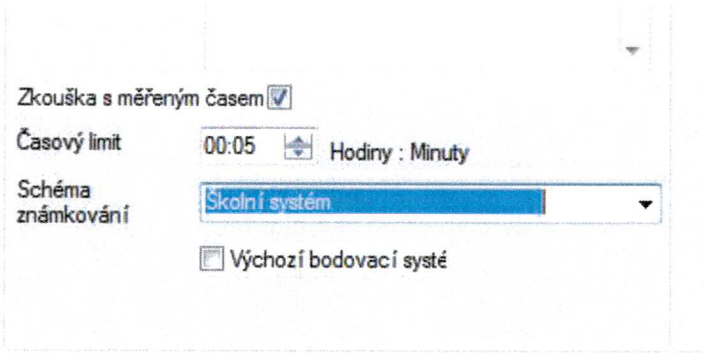
- Jméno známkovacího systému: např. *Školní systém*
- Ikona zprávy: Systém musí mít svou ikonu, která se bude v konzoli zobrazovat. Musí se jednat o obrázek s rozměry šířky a výšky 32x32 obrazové body. Použil jsem obrázek stažený pomocí vyhledávacích nástrojů Google. **Bohužel, bez obrázku systém známkování nelze uložit!**
- Dále si nastavíme jednotlivé stupně hodnocení. V ukázce použiji jen jednoduchý příklad:
- Jméno skupiny: Nedostatečný.
- Skupinové: 0 – 20%.
- Po nastavení hodnot klepnu na tlačítko **Přidat**:



Pokračujeme dalšími stupni:



Po uložení můžeme náš systém použít pro test studijních předpokladů. V jeho místní nabídce klepneme na volbu upravit a v rozbalovací nabídce Schéma známkování vybereme **Školní systém**.



ZÁVĚR

Tak to je vše. Přeji Vám hodně povedených testů a především spokojené žáky, kteří budou ve Vašich testech úspěšní.