

Структура заданий

Задание

Показывает одно задание и оценивает ответы студента

Содержит

- **Поясняющий текст** (справка, советы по работе с программой)
- **Условие** (любое задание, может содержать всё, что возможно поставить на веб-страницу:
 - форматированный текст
 - рисунки
 - звук
 - видео
 - звук с субтитрами
 - видео с субтитрами
 - **Дополнительный элемент – фишка**
 - **дырка** (место, где изначально стоит фишка)
 - **фишка** (слово, символ, картинка и т.д., которые можно перетаскивать в приемник ответов))
- **Приемник ответов** (карточка) – место, где студент вводит ответы
- Кнопка "Проверить"
- Кнопка "Проверить"
- Кнопка "Далее" (активна, если нет приемника ответов или проверка показала правильность ответов)

Карточка

Может содержать текст и элементы для ввода информации:

- карточка (внутри карточки можно добавить карточку)
- текстовое поле (место для ввода текста)
- звукозапись_с_микрофона (кнопка “Записать”)
- место_для_фишки (место, куда можно поставить фишку)
- радиокнопки (несколько вариантов, из которых надо выбрать один)
- флажок (текст, возле которого можно поставить или не поставить отметку)

Показывает сигнал о правильном или неправильном ответе студента.

Содержит **условие активности**, например “Все предыдущие карточки заполнены правильно” или “Показывать всегда”

Активная карточка принимает ответы студента, неактивная – не принимает.

Фишка

Блок текста с картинками, видеозаписями и т.д., который можно перетаскивать и ронять в специально отведённые места. **Фишка** помнит свою **дырку** и умеет в неё возвращаться, если фишка была переставлена в неправильное **место_для_фишки**

Дырка

Место в Условии, где стоит фишка

Текстовое_поле

место для ввода текста

- рисует текстовое поле длины X для ввода строки
- если есть шаблон правильного ответа, то умеет сравнивать его с ответом студента
- показывает подсказку после первой проверки при нажатии правой кнопки мыши
- показывает правильность введённого ответа

Звукозапись_с_микрофона

Элемент, который принимает и оценивает устный ответ студента

- Рисует кнопки "Начать запись", "Завершить запись", "Воспроизвести запись"
- при нажатии на кнопку "Начать запись" начинает звукозапись
- при нажатии на кнопку "Завершить запись" завершает звукозапись и отправляет звук серверу, звук отправляется серверу вместе с дополнительными параметрами: количество слов, мужчина или женщина и т.д. сервер возвращает результат проверки - массив пар (слово, оценка) + общая оценка,
- После получения ответа от сервера показывает результат проверки:
 - оценка (зачёт/незачёт)
 - правильность каждого слова (зачёт/незачёт для каждого слова)
- при нажатии на кнопку "Воспроизвести запись" проигрывает звукозапись

Место_для_фишки

Элемент, в который можно поставить заранее заготовленный текст или рисунок - фишку

- выглядит как пустой прямоугольник размера W x H
- содержит фишку, которую перетащил студент
- может отправить фишку на исходную точку, если ответ неправильный
- если есть шаблон правильного ответа, то сравнивает его с содержанием фишки

Радиокнопки

показывает список **вариантов_ответов**, из которых надо выбрать один, если есть номер правильного варианта, то сравнивает его с вариантом, который выбрал студент

Вариант_ответа

Содержит форматированный текст, рисунки, звукозаписи, видео - всё, что можно вставить в html

Флажок

- содержит один **вариант_ответа**, возле которого можно поставить или не поставить отметку
- содержит описание правильного ответа (“есть отметка” или “нет отметки”)

Практически все типы заданий могут быть составлены из следующих элементов, которые могут комбинироваться разными способами.

Краткие правила комбинации:

- 1) карточка – это место, где студент вводит ответы
- 2) внутри карточки в любом порядке могут находиться:
 1. карточка
 2. текст с рисунками, звуком, видео
 3. текстовое_поле (место для ввода текста)
 4. звукозапись_с_микрофона (кнопка “Записать с микрофона”)
 5. место_для_фишки (место, куда можно поставить фишку)
 6. радиокнопки (несколько вариантов, из которых надо выбрать один)
 7. флажок (текст, возле которого можно поставить или не поставить отметку)
- 3) карточка может быть активна **всегда** или **если предыдущие карточки заполнены правильно**

Примеры

Сценарий (тип 3).

Было

1. Появляются буквы и звуки: G, [g], g, a, [æ], A по порядку в строчке слева.
2. Студент озвучивает букву или звук в микрофон, нажав на кнопку записи «3». Студент нажимает на кнопку второй раз, чтобы завершить запись.
3. В случае правильного ответа – зеленый цвет. В случае неправильного ответа – оранжевый.
4. «Правильный ответ» становится активным после 1 попытки включить «3».
5. После окончания упражнения становится активной кнопка «Далее».

Стало

Задание содержит несколько **карточек**

Каждая **карточка** содержит

- текст (букву или знак транскрипции)
- **звукозапись_с_микрофона**

1-я карточка показывается всегда

2, 3, 4 и т.д. карточки активизируются только если предыдущие карточки заполнены правильно

Сценарий (тип 4)

Было

- На экране даны карточки с изученными буквами или звуками, на месте пропуска активный курсор или свободное место для записи в клеточке.

- Программа проверяет задание после нажатия на кнопку «ПРОВЕРИТЬ».

Если задание выполнено правильно, ответы студента загораются зеленым, если нет – оранжевым, и буква, введенная студентом, пропадает и снова появляется свободное место для записи в клеточке.

- Программа должна строго реагировать на правильный регистр введенных букв.

- «Правильный ответ» открывает пробелы вместо неправильных ответов, а потом убирает их, после повторного нажатия на кнопку. После этого студент должен ввести свой ответ заново и нажать кнопку «ПРОВЕРИТЬ».

- После окончания упражнения становится активной кнопка «Далее».

Стало

Задание содержит несколько **карточек**

Карточки видны всегда

На каждой **карточке** есть текст и **текстовое_поле**

У каждого **текстового_поля** есть шаблон правильного ответа и подсказка
текстовые поля:

Сценарий (тип 5)

Было

- Студентам необходимо перетаскиванием сформировать карточку, на которой сначала будет прописная буква, потом строчная, потом знак транскрипции.

- Программа считает правильным только такой вариант расположения букв на карточке: A, a, [æ] и G, g, [g] – прописная, строчная буквы, знак транскрипции.

- Когда карточка сформирована, программа проверяет правильность расположения букв и транскрипционных знаков. Правильно расположенные буквы и знаки становятся зелеными и остаются на своих местах. Неправильно расположенные буквы и знаки загораются оранжевым и падают в нижнюю часть экрана. Должны получиться такие две карточки.

Стало

В задании есть набор **фишек** с символами

Есть несколько **карточек**

В каждой **карточке** есть **места_для_фишек**

Для проверки вычитаем множество ответов из множества правильных ответов

Множество ответов - это тройки символов

(G, g, [g]), (A, a, [æ])

Тогда достаточно будет сформировать правильные тройки в любом порядке