



Программ для создания самых разных тестов сейчас существует огромное количество. Платные, бесплатные, автономные и сетевые, хорошие и разные. У факта появления такого количества похожих программ очень простое объяснение – тестирование становится все более популярным.

Насколько это хорошо – покажет время. Мы пока постараемся определиться с тем, какие же программы подходят именно нам. А чтобы было, из чего выбирать – надо бы познакомиться с разными.

Одна из таких программ – легкая в освоении и использовании, не требовательная к ресурсам и небольшая по размеру программа-редактор тестов Айрен. Несомненное достоинство программы (отнюдь не единственное) – бесплатность и отсутствие регистрации.

Редактор тестов Айрен разработан Сергеем Останиным. На сегодня доступна 2 версия программы (2.3). Ее можно свободно скачать с сайта разработчика <http://irenproject.ru>. Название произошло от сокращения IREN — Interactive Remote Education Network — интерактивная сеть дистанционного образования — и первоначально задумывалась как часть платформы, задуманной в качестве основы для разработки широкого круга сетевых программ образовательной тематики. Сейчас это – вполне самостоятельная программа, которая существует в двух версиях – для использования в сети в качестве системы для организации тестирования многих учеников, со сбором результатов по группе или по отдельным ученикам и – как самостоятельно существующий редактор тестов. О сетевой версии мы пока речь вести не будем, если будет такая надобность – поговорим отдельно. Мы попробуем освоить автономную версию. Установочный файл такой версии маленький – меньше 3 Мб. Именно он приложен к этой инструкции.

Но такая программа-малышка может дать фору многим другим программам подобного назначения.

Будем знакомиться?

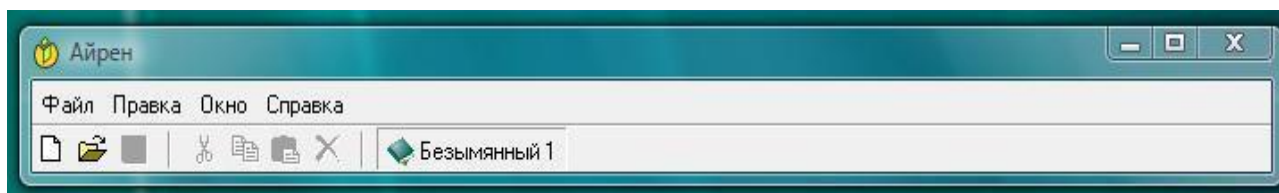
Айрен – не просто русифицированная программа. Ее интерфейс изначально русский, а значит, у нас не будет проблем с различными кнопками-комментариями. Установка так же на русском, в ней все понятно.

Для установки программы просто запускаем инсталляционный файл и следуем указаниям установщика. Не забываем поставить галочку для создания ярлыка на рабочем столе, и по окончании его работы на рабочем столе появится вот такой ярлык, как на рисунке справа.



Его и используем для запуска программы.

Рабочее окно состоит из двух модулей. Верхний – управляет программой.

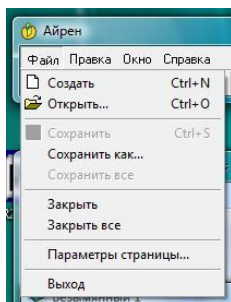


В строке меню четыре обычных интуитивно понятных выпадающих меню – Файл, Правка, Окно, Справка. Ниже – все пункты меню продублированы в виде привычных для

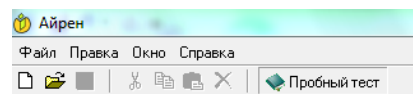


Windows значков – Создать, Открыть, Сохранить (в случае на рисунке не доступен – нечего пока сохранять)... По умолчанию при запуске программы создается проект теста с названием Безымянный 1. Его мы и видим в строке меню справа. Модули программы автономны – в каждом в верхнем правом углу стандартные значки – свернуть, развернуть на весь экран, закрыть. Только в рабочем окне команды, выполняемые щелчком по какому-то значку, будут применены к самому рабочему окну, а в верхнем модуле – ко всей программе.

Сейчас для нас больший интерес представляет второй модуль – окно создания теста. В левом верхнем углу название созданного при запуске программы документа «Безымянный 1».



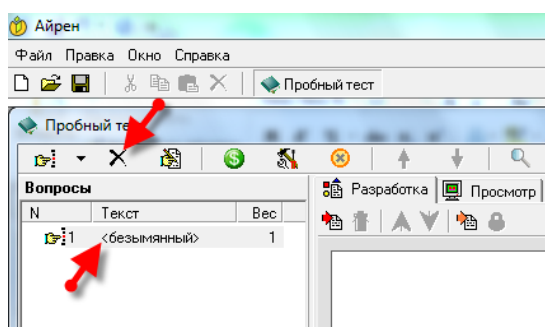
Щелкаем ЛКМ Файл, Сохранить как... В открывшемся окне в поле для ввода названия впишем название «Пробный тест». Теперь – «Сохранить». Далее работаем с Пробным тестом.



Редактор сохраняет файлы в формате *.it2. Такие файлы открываются программой и доступны для редактирования. Лучше создать сразу папку для проектов теста, куда их и сохранять. Или – для каждого теста создавать отдельную папку – как удобнее. Готовый тест будет сохранен в виде исполняемого файла в формате .exe и редактировать его будет невозможно. Но это будет именно отдельный единственный файл, никакие дополнительные нам не понадобятся. Именно этот готовый тест мы и будем предлагать ученикам.

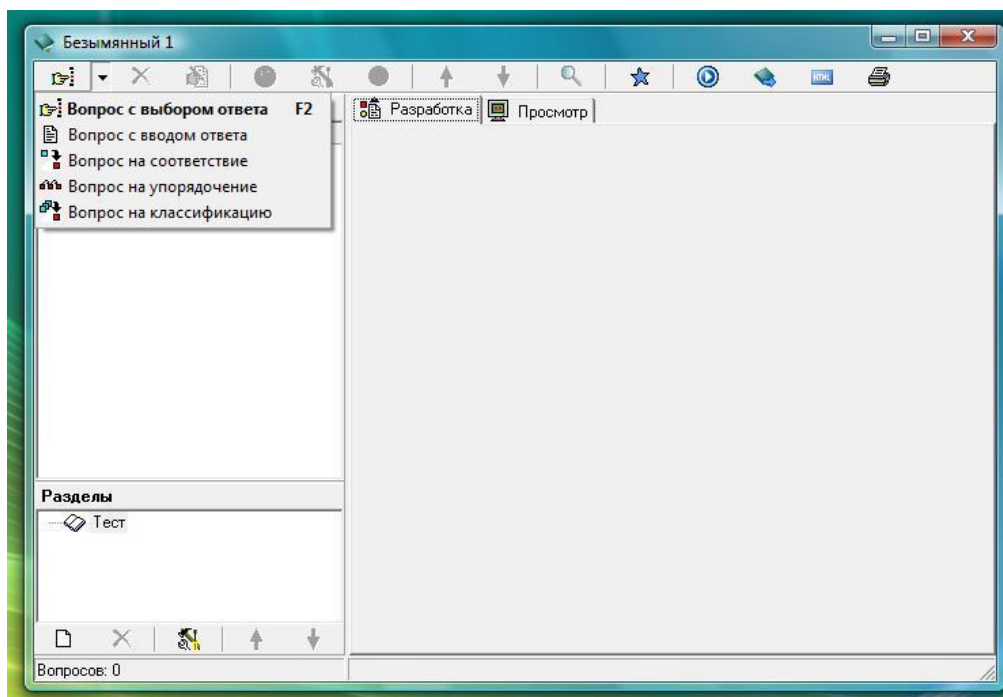
Само рабочее окно программы состоит из трех модулей. Слева – два модуля, в которых отображается структура теста – Вопросы и Разделы. Справа – область создания и редактирования вопросов. В ней – две вкладки – Разработка – здесь работаем с вопросом, и Просмотр – вкладка, где можно увидеть результат в том варианте, как он будет показан ученикам. Переход между вкладками происходит по щелчку ЛКМ на названии вкладки. В верхней части окна – управляющие кнопки. Если подвести к кнопке курсор, появится всплывающая подсказка, чем именно управляет эта кнопка. Сейчас часть кнопок недоступны, то есть пока просто нет объектов, к которым могут применяться управляющие команды. Рассмотрим поэтапно создание вопросов различных типов.

Первая кнопка слева в верхней части окна создаст новый вопрос. Это будет вопрос того типа, который был выбран последним. Можно щелкнуть по кнопке – попробовать. И – удалить результат кнопкой с крестиком – будет удален тот вопрос, который сейчас активен – его название подсвечено:



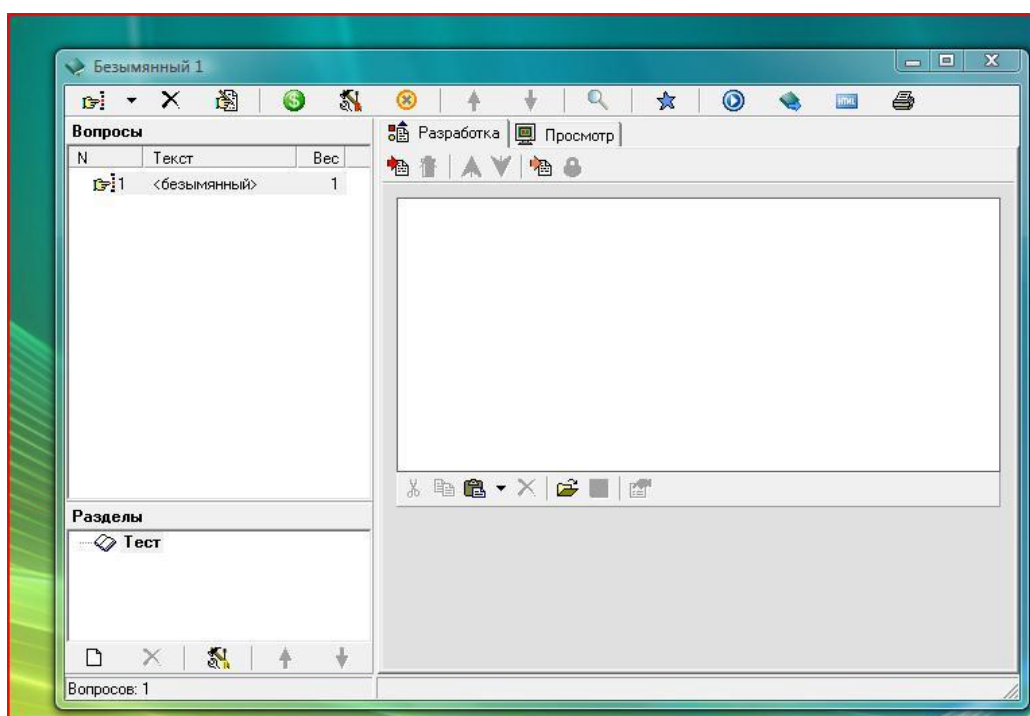


Правее этой кнопки видим маленький черный треугольник, направленный носиком вниз. Если щелкнуть по нему ЛКМ, появится выпадающее меню с вариантами типов тестовых заданий, которые могут быть созданы в Айрен. Их пять – вопрос с выбором ответа (аналогичен вопросу с множественным выбором в Картошках, самый привычный тип тестовых заданий), вопрос с вводом ответа, вопрос на соответствие, вопрос на упорядочение и вопрос на классификацию.



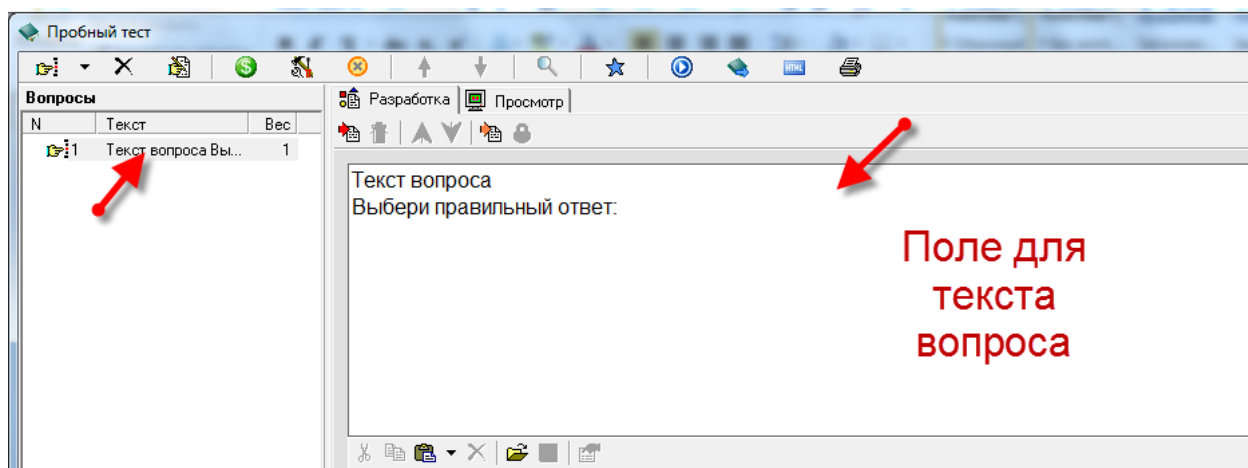
Начнем с первого.

Вопрос с выбором ответа. Для его создания щелкаем ЛКМ по названию типа вопроса в меню.



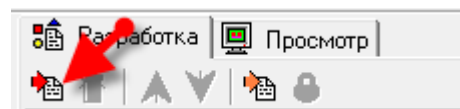


Окно справа изменилось – появилось поле для ввода вопроса. В это поле вводим вопрос:



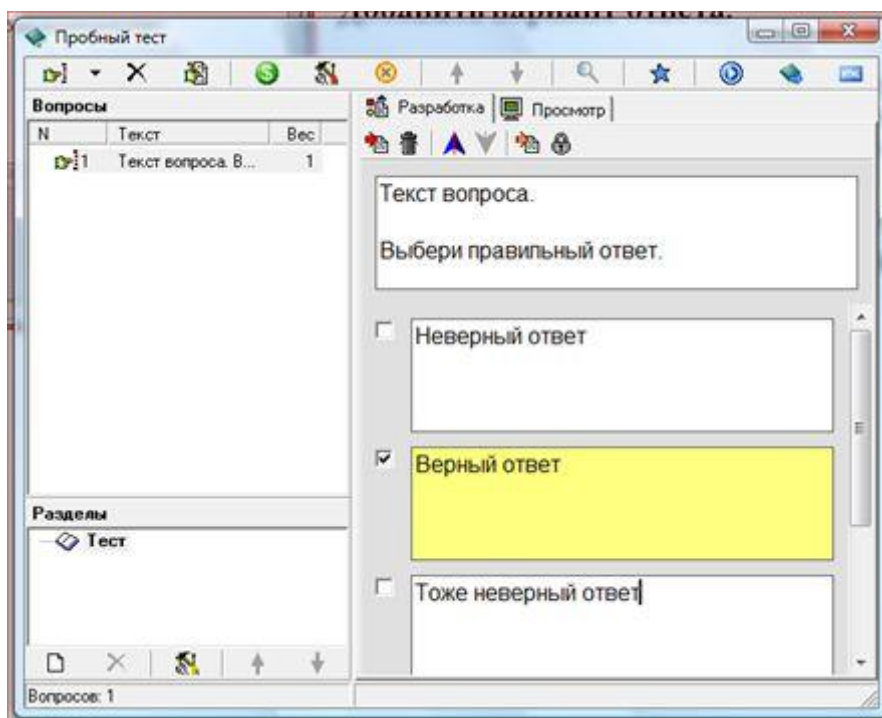
Текст дублируется в окошке слева. Это удобно при редактировании – сразу видно, что за вопрос.

Теперь нам нужны варианты ответов. В верхней левой части окна щелкаем ЛКМ по активной кнопке Добавить вариант ответа.



(в этом же ряду есть кнопка с таким же рисунком, но с другим значением – Добавить вариант Верных ответов нет. *Внимательнее! Нам сейчас нужна та, что слева!*)

Появилось поле для ввода ответа. (Тот же результат получится, если нажать на клавиатуре функциональную клавишу F5)



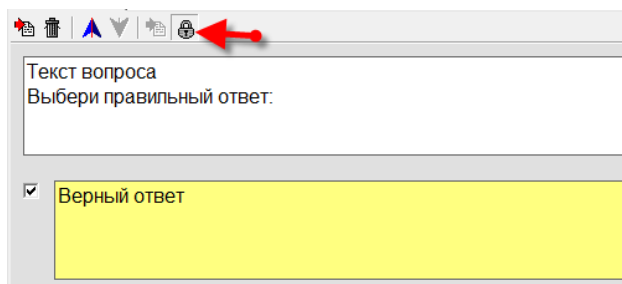
Вариантов ответа может быть столько, сколько считаем нужным. Главное – не меньше одного. После ввода первого варианта нажимаем клавишу F5 или щелкаем ЛКМ по уже знакомой кнопке, появится поле для ввода следующего.



Правильный ответ обозначается галочкой в окошке слева, а поле с ним будет выделено желтым цветом.

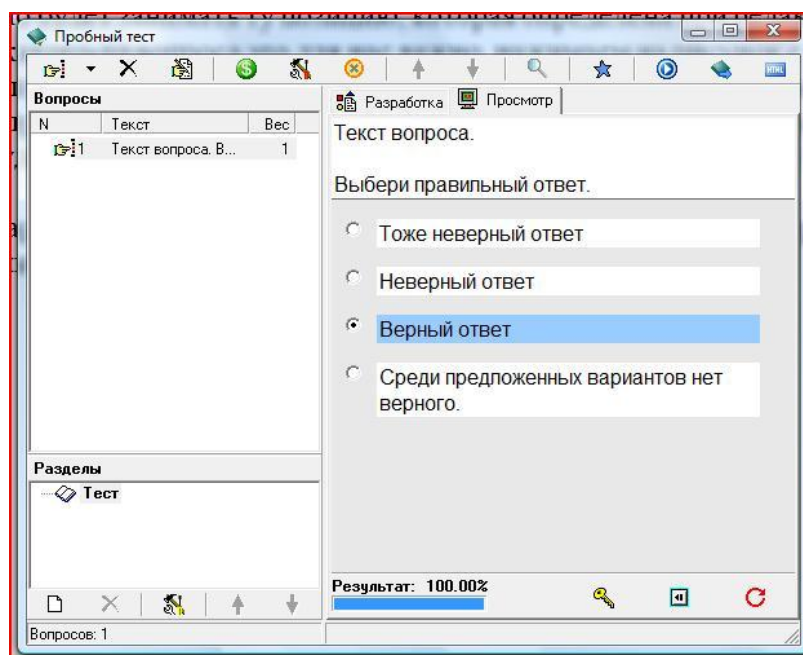
Клавиша F6 на клавиатуре или щелчок ЛКМ по похожей кнопке справа добавит окошко с уже введенным текстом *Среди предложенных вариантов нет верного*.

Положение любого варианта ответа может фиксировано в тесте, при перемешивании ответов он все равно будет занимать ту позицию, которая определена при редактировании вопроса. Если для какого-то вопроса это для нас важно, нажимаем на рисунок с замком над полем ввода вопроса.



Можно зафиксировать и все ответы, если в качестве вариантов мы предлагаем, например, такие: Верно А, Верно Б, Верны оба варианта, Оба варианта не верны. Логичнее будет, если в этом случае порядок предложения ответов будет всегда именно таким.

После ввода всех вариантов и отметки верного можно посмотреть, как наш вопрос будет выглядеть для ученика. Для этого нужно перейти на вкладку Просмотр.



Здесь же сразу можно проверить, не ошиблись ли при отметке правильного ответа. Все бывает!

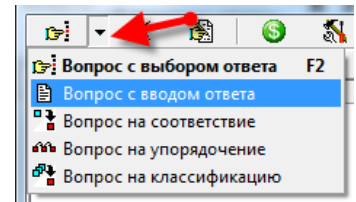
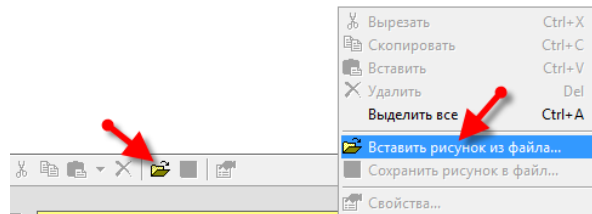
Правильных вариантов ответа может быть и несколько. Тогда за каждый правильный программа посчитает, какова доля каждого ответа в общем результате в процентах. Если что-то нам показалось не так – возвращаемся на вкладку Разработка и исправляем.

Варианты ответов, которые предлагаем для выбора, могут содержать формулы, если эти формулы копируем как рисунок из Worda или другого редактора, могут быть рисунки, которые просто вставляются копированием-вставкой. Никаких путей нигде прописывать

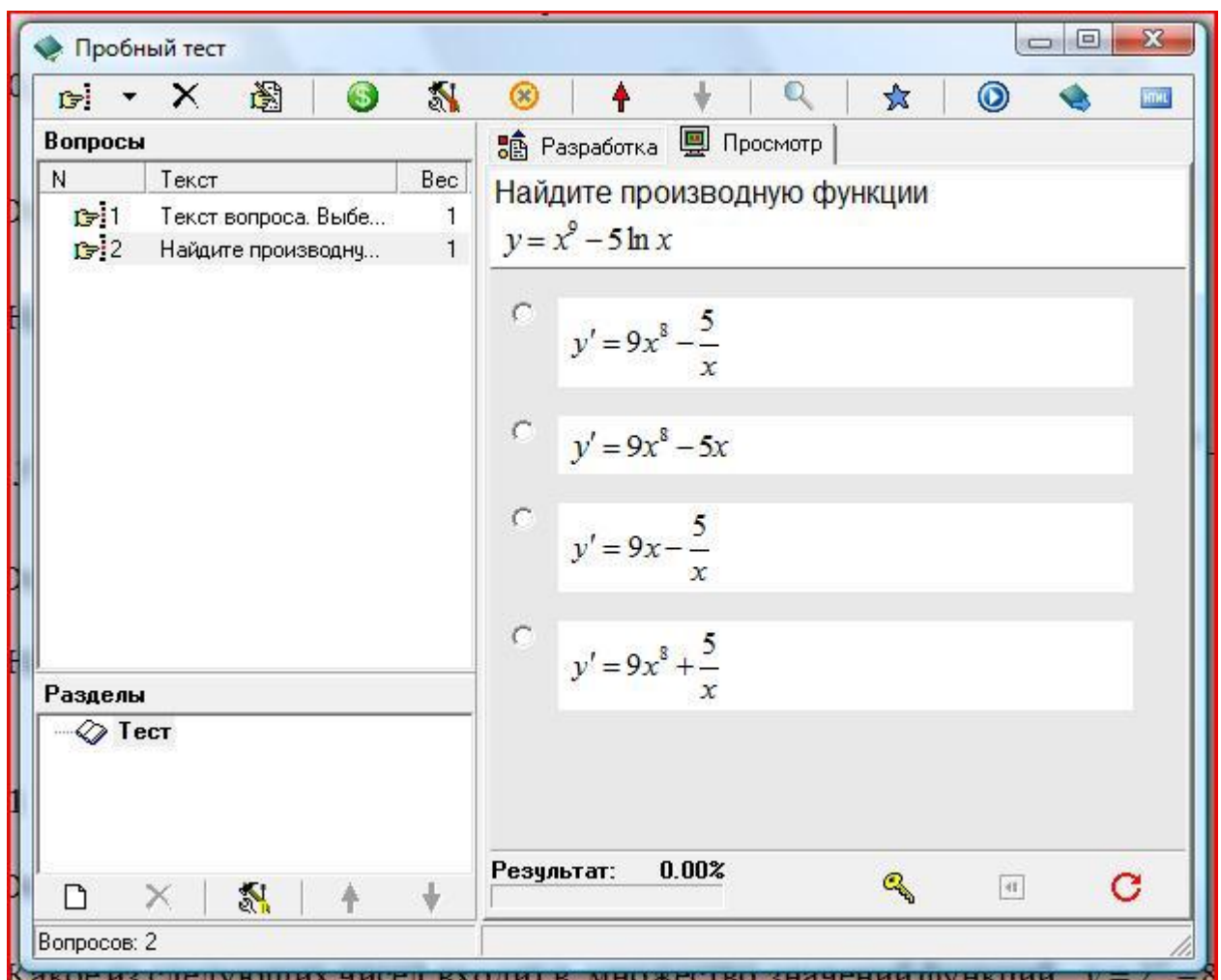


не нужно. Рисунок-схема-график могут быть вставлены и в поле текста вопроса, и в поле вариантов ответа – где нужен.

Текст вопроса
Выбери правильный ответ:
|



Для этого есть специальная команда – Вставить рисунок из файла. Команда вызывается или из контекстного меню, вызываемого щелчком ПКМ, или – щелчком по кнопке внизу окна редактирования. Можно использовать рисунки в любом формате. Нужно только, чтобы вставляемый рисунок сразу имел тот размер, который хотим получить в результате. Изменить рисунок в самом поле программы будет уже нельзя. Вот такой результат можно получить – все формулы вставлены как рисунки.



Следующий тип вопроса – Вопрос с вводом ответа. Обычный вопрос, на который нужно ответить коротким текстом, введенным с клавиатуры.

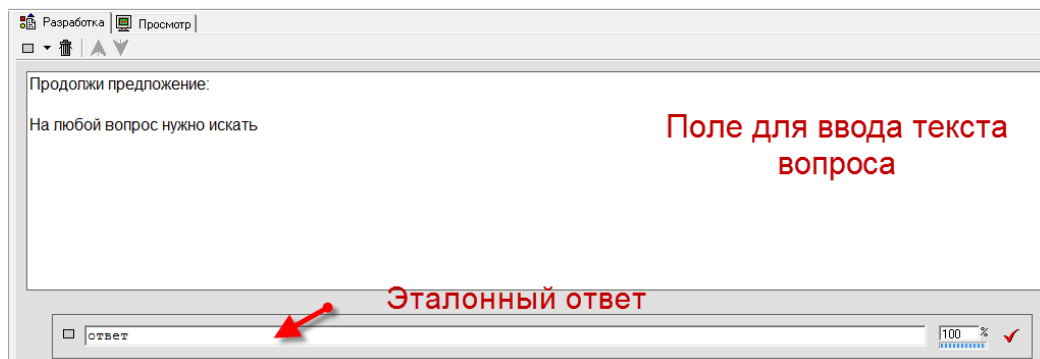
В левой части окна щелкаем кнопку с треугольником носиком вниз, она нам уже знакома, выбираем другой тип вопроса.



Настройки у этого вопроса иные.

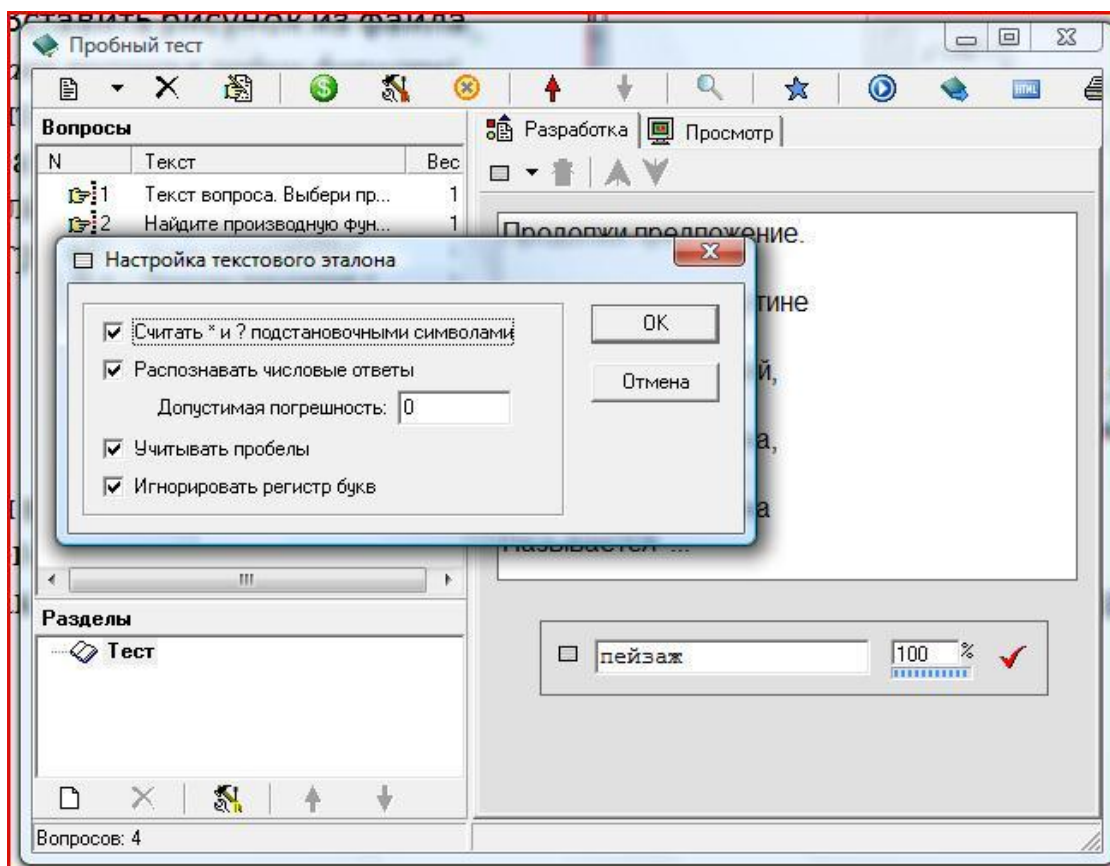
Окно вопроса так же может содержать текст, формулы, рисунки... Такой вопрос может быть вопросом на вычисление результата, решением задачи – как нужно.

Ниже – вводим эталон ответа.



Именно такой ответ будет оценен в 100%.

Справа от него – красная галочка. Щелкнув по ней ЛКМ попадем в окно настройки ответа.



В зависимости от того, насколько нам важен точный ответ, убираем галочки в указанных позициях.

Можно задать погрешность при ответе на вопрос на вычисление, можно учитывать или нет пробелы и регистр вводимых символов... Когда все нужные пункты отмечены, нажимаем кнопку ОК и переходим на вкладку Просмотр. Проверяем, как будет выглядеть вопрос для учеников, как будет оценен ответ.

Если все в порядке – хорошо. Что-то не так – возвращаемся на вкладку Разработка и доводим начатое до совершенства.



Еще один тип вопросов – *Вопрос на соответствие*.

Выбираем его в списке, окно редактирования вопроса меняется.

По умолчанию нам уже предложен текст вопроса - Установить соответствие. Можно оставить его, можно задать вопрос так, как считаем нужным.


В этом типе вопросов варианты добавляются парой – элемент – соответствие. Можно еще добавить лишний вариант для выбора. Щелчок по значку Добавить пару элементов открывает поле для ввода – слева элемент, справа – соответствующий ему.

Вариантов справа может быть любое количество. В настройках вопроса можно указать, какое количество лишних элементов из правого столбца нужно показать ученику. Их может быть столько же, сколько слева, на 1 больше, чем слева или все, которые мы сочли нужным добавить.

На вкладке Просмотр наш вопрос будет вот таким:

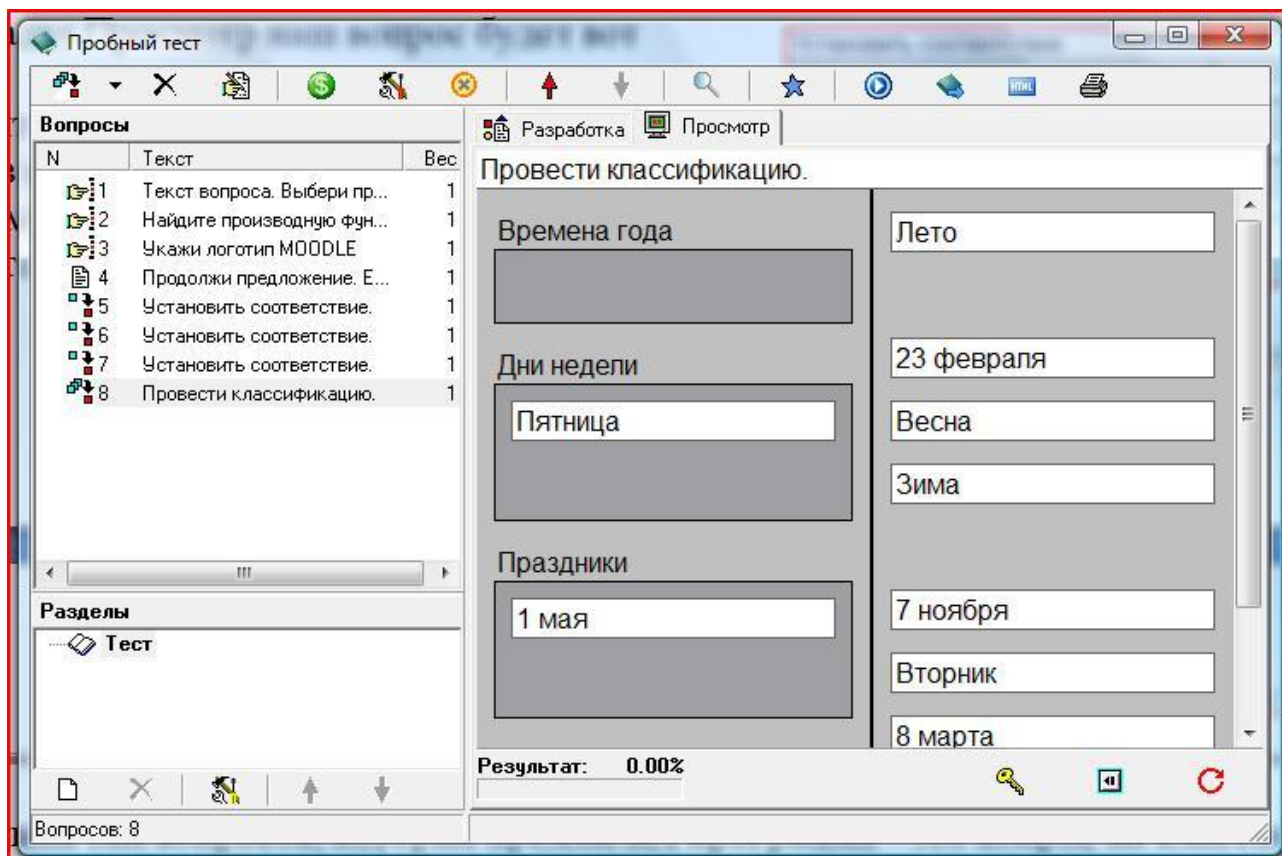
Установить соответствие.		
Время года		Зима
Месяц	Февраль	1 марта
День недели		Четверг

Или таким:

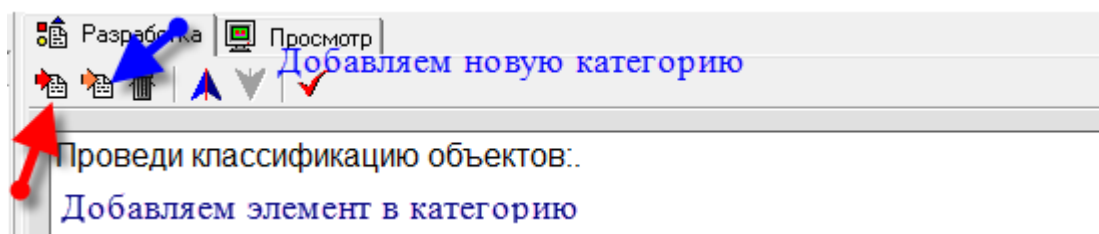
Время года		1 апреля
Месяц		Четверг
День недели		
Дата		Июль

Вариант ответа нужно перетащить с помощью мыши в свободное окно справа от элемента, к которому необходимо подобрать соответствующий. В правой части элементы должны быть разными, в левой, соответственно, так же.

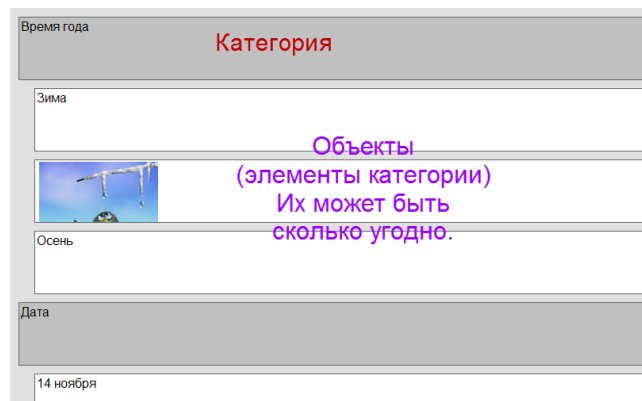
Другой тип вопросов, которые предлагает программа – это *вопрос на классификацию*. Он очень похож на предыдущий тип. Только вместо первого элемента – название категории, к которой должны быть отнесены элементы из правого столбца. Вот так:



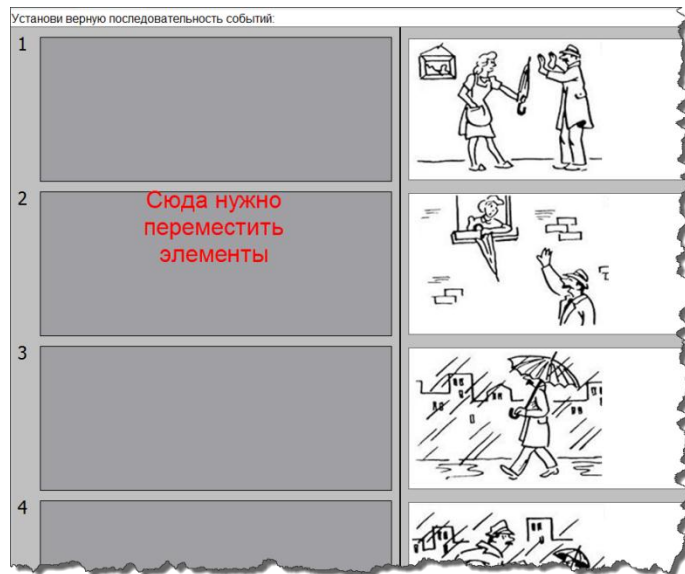
У такого вопроса настройки снова другие:



Нам нужно добавить категории, к которым будем относить какие-то объекты, в каждую категорию – любое количество элементов. Снова это может быть текст или рисунки – как нужно.



Еще один тип вопроса – вопрос на упорядочение. То есть на восстановление нужной последовательности. Он получится вот таким:



Настройки похожи – просто вносим в окошки нужную последовательность, которая может быть текстовыми фрагментами или картинками. Или – и тем, и другим – вперемешку.

Теперь – о настройках теста.

По умолчанию вес каждого вопроса – 1. То есть все – равнозначны, одинаковы по сложности. Если какой-то вопрос должен быть оценен иначе – его вес можно изменить. Для этого щелкаем ЛКМ по названию вопроса и нажимаем клавишу F3. Или – щелкаем по названию вопроса ПКМ и в контекстном меню выбираем – изменить вес вопроса. В появившемся окне ставим столько, сколько считаем нужным.

У всех вопросов есть и другие настройки. Они могут быть изменены как относительно какого-то одного вопроса, так и относительно всех вопросов теста сразу. В первом случае – щелкаем по названию вопроса ПКМ и в контекстном меню выбираем – Изменить модификаторы вопроса. Если нужно изменить эти настройки для всех вопросов теста сразу – щелкаем ЛКМ по значку, на котором изображены молоток и гаечный ключ слева внизу. (На рисунке справа обозначена стрелкой). В любом случае откроется окно Модификаторы. Оно пустое. Справа вверху – стандартный значок – Создать, в данном случае команда, которую он выполняет – Добавить. Щелчок ЛКМ по нему откроет список модификаторов. Настроек здесь нет, просто выбираем нужный. Их несколько. И назначение их сразу понятно:



- Запрет подсказки о единственном верном ответе.
- Добавление варианта Верных ответов нет – ко всем вопросам будет добавлен такой вариант, если этот модификатор выбран для всего теста.
- Изменение текста «Верных ответов нет» - можно изменить текст этого варианта для всех вопросов сразу. А можно изменить и на любой другой вариант – «Не знаю», например. Или – «А я болел, когда эту тему проходили». Вариант ответа с таким текстом появится во всех вопросах теста.
- Перемешивание вариантов ответа. Из 5 вариантов ответа, например, 4 будут перемешиваться, а один будет занимать всегда одну закрепленную позицию.
- Настройки модели оценивания. Оценка правильности ответа может быть жесткой, строгой – а можно оценить степень правильности ответа. Причем, эту модель можно применить как ко всем вопросам теста, так и к какому-то одному типу. Это просто выбирается из предложенных вариантов.



- Изменение веса вопроса. Снова – можно задать произвольно вес для всех вопросов теста, а можно – по отдельности.
- Последний модификатор – Сценарий. Это – программистам. Вопрос любого типа можно сопроводить сценарием — простой или сложной программой на языке Паскаль, которая будет выполнена перед показом вопроса ученику. Значения переменных программы на момент окончания выполнения будут подставлены в текст вопроса и вариантов ответов в места, обозначенные специальными маркерами вида \$(имя_переменной). Таким образом, можно создавать вариативные задания, отдельные элементы содержания которых будут разными для всех учеников.

Примеры таких сценариев, которые позволят сделать целый тест для отработки навыков сложения и умножения.

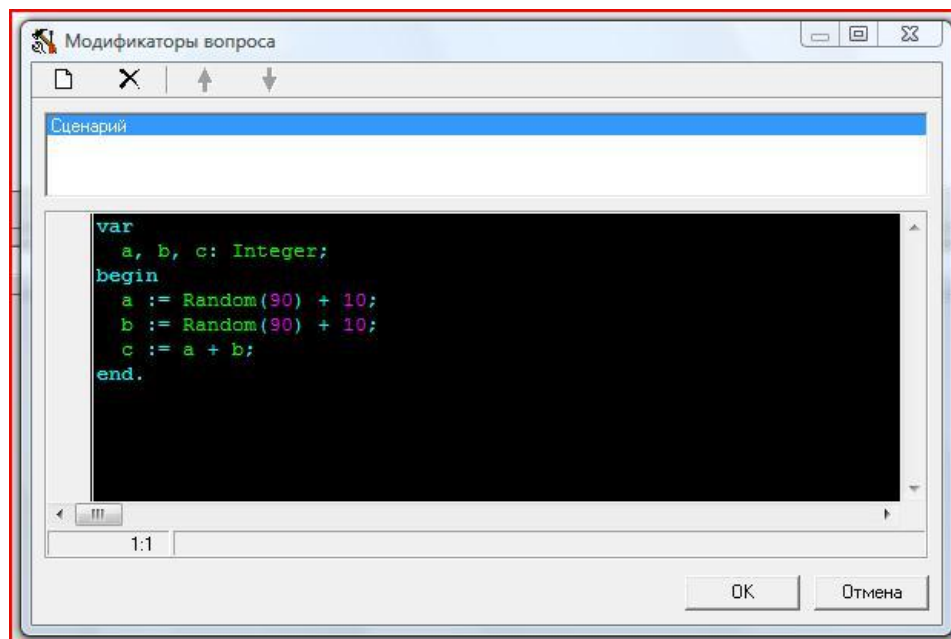
Вопрос с вводом ответа.

Текст вопроса: Вычисли сумму чисел: \$(a) и \$(b). Эталон ответа: \$(c)

Теперь к этому вопросу добавляем модификатор – Сценарий.

В появившемся окне с черным полем вводим:

```
var
a, b, c: Integer;
begin
a := Random(90) + 10; b := Random(90) + 10; c := a + b;
end.
```



Нажимаем ОК и переходим на вкладку Просмотр.


Так выглядит вопрос для ученика:

Найти сумму чисел
80 и 65.

Ответ:

Числа генерируются автоматически, для каждого предъявления ученику




выбираются случайным порядком. В этом можно убедиться, если нажать на кнопку  внизу окна просмотра. Диапазон в данном случае – от 1 до 99.

Такой сценарий автоматически предложит случайные числа от 1 до 9 для умножения:

```
var
a, b, c: Integer;
begin
a := Random(9) + 1; b := Random(9) + 1; c := a * b;
end
```

Теперь, когда наш тест готов, нужно просмотреть его весь на предмет исключения возможных ошибок.

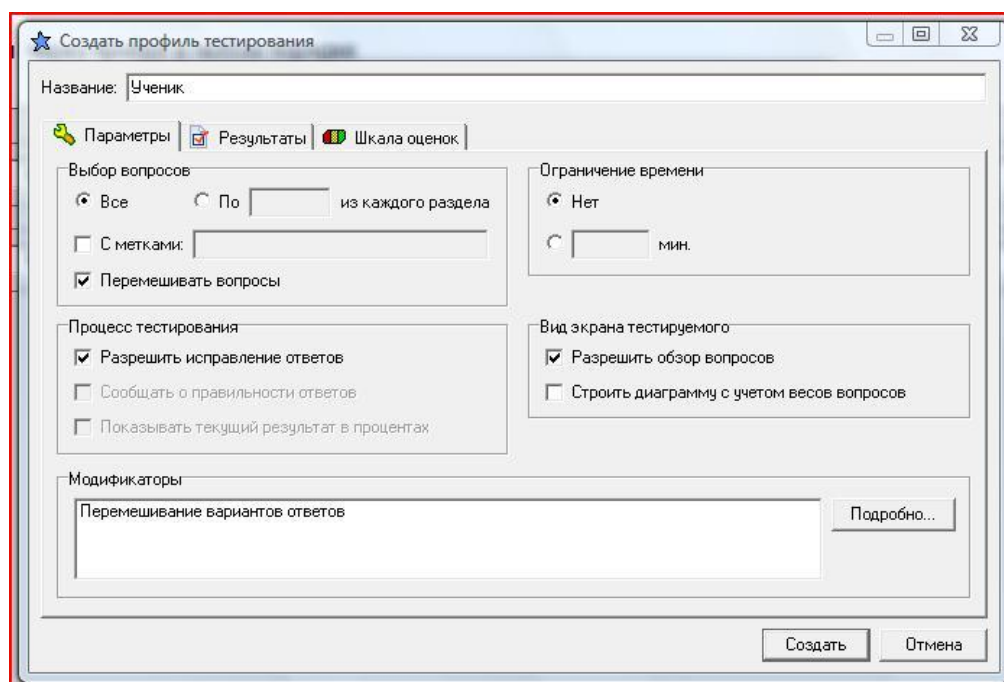
Для этого сначала настроим профиль тестирования.

На панели окна редактора теста выбираем кнопку  - редактировать профили. Откроется окно, в котором сразу щелкаем ЛКМ по единственному доступному значку вверху слева - редактировать профиль. Название профиля задается произвольно. По умолчанию – профиль 1, в случае на рисунке – Ученик. В окне 3 вкладки.

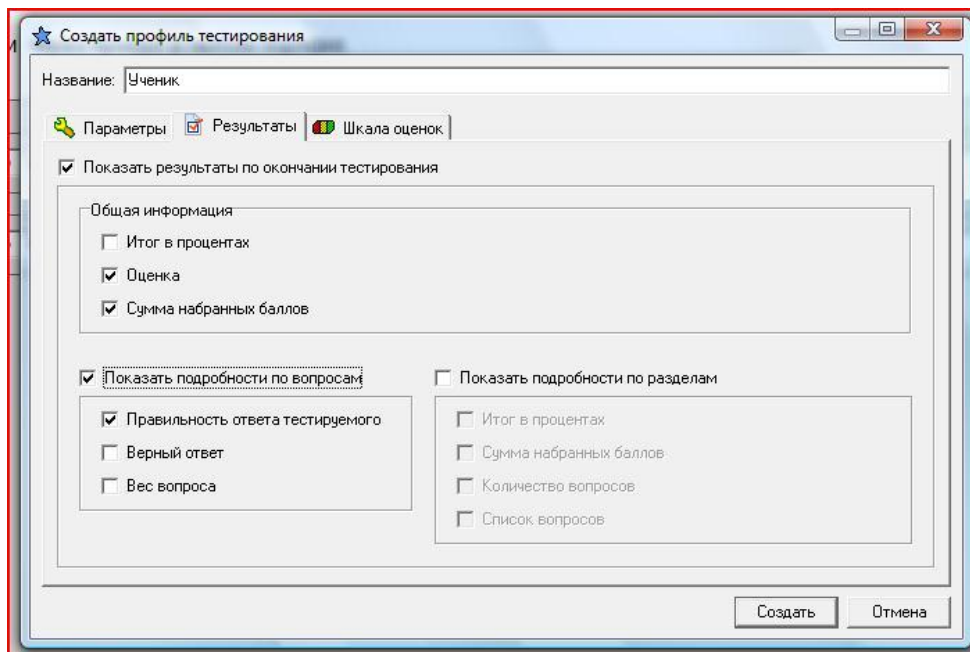
Содержимое их будет относиться ко всему тесту именно для этого профиля. Один и тот же тест можно сохранить и предлагать потом ученикам в разных вариантах. Для этого нужно только профили добавить, и для каждого профиля сохранить настройки.

Первая вкладка – Параметры.

Можно включить в тест все вопросы или только часть из них, можно разрешить или запретить изменять свои ответы, можно ограничить прохождение теста во времени, можно показать ученику при тестировании список вопросов. Здесь же указано, какие именно модификаторы выбраны для всего теста в целом. Те, которые применялись к отдельным вопросам, в этом окне не отображаются.



Выбираем здесь те параметры, которые считаем нужными и переходим на вторую вкладку – Результаты.



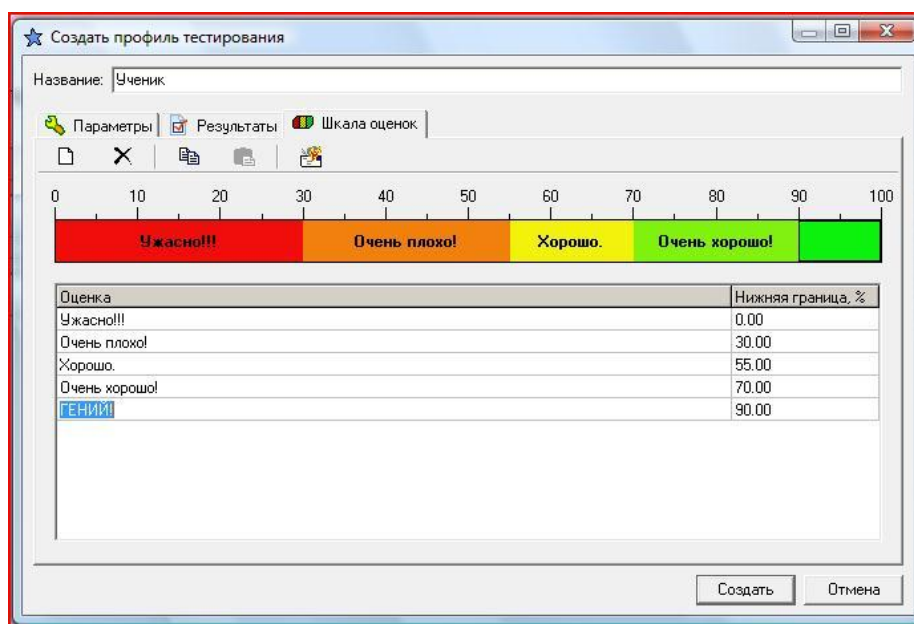
Здесь указываем, что и в каком виде будет показано ученику после завершения теста. Результат может быть в процентах или в виде оценки.

Последняя вкладка – Шкала оценок.


Двойной щелчок ЛКМ по левому верхнему значку сделает доступной шкалу редактирования.

Каждая следующая нижняя граница оценки добавляется щелчком ЛКМ по той же кнопке. Границу при этом можно двигать по шкале при помощи мыши.

Таких границ может быть столько, сколько считаем нужным. Но все же – чем меньше вопросов, тем меньше границ!




Теперь профиль создан, нужно его сохранить. Для этого – кнопка Создать внизу окна.

Можно посмотреть на результат. Кнопка  на панели редактирования теста запустит тест. Нужно только дать команду Выполнить. Тест откроется во весь экран, станут доступными кнопки навигации. Если что-то в тесте нас не устраивает, возвращаемся в



режим редактирования теста (кнопка завершить тестирование, потом - Закреть) и меняем то, что считаем нужным.

Наконец, тест нужно сохранить в том виде, в котором он будет представлен ученику. Программа предлагает нам для этого сохранить тест в виде исполняемого файла в формате .exe. Удобно. Тест запустится без каких либо дополнительных настроек. Кнопка  на той же панели откроет такое же окно, как при редактировании профиля. Снова есть возможность изменить настройки, если вдруг придумали что-то прямо сейчас. Нажимаем на кнопку Экспортировать, выбираем место, куда будем сохранять наше сокровище. Готово!

Созданный таким образом тест можно использовать автономно. Готовый файл нужно скопировать на компьютер ученика и запустить. В Линуксе – в среде Wine, в Windows – обычным способом, запусив двойным щелчком ЛКМ.

Будут вопросы – спрашивайте!