

Utiliser l'éditeur de questions Cloze

Table des matières

1. Activer l'éditeur HTML Atto dans vos Préférences sur HELMo Learn	3
2. Editer des questions Cloze	5
a. Réponse numérique :	5
b. Réponse courte (mots)	6
c. Réponse choix multiple	7
d. Réponse menu déroulant	9

Les questions de ce type sont très flexibles, elles permettent en effet de combiner plusieurs questions en une seule, comme sur cet exemple :

Pour **rechercher un élément particulier dans un tableau non trié de N éléments**, un algorithme de recherche séquentielle va parcourir les éléments du tableau, du début à la fin, afin de trouver l'élément recherché.

L'approche de résolution utilisée est

Le pire des cas correspond au cas où

La complexité temporelle théorique dans le pire des cas de ce type de recherche est en $O(\text{ })$ car

Cependant, elles ne peuvent être créées qu'en tapant du texte suivant un format particulier, avec des codes spécifiques, qui créent des questions à choix multiples, des questions à réponses courtes et des questions numériques intégrées.

A titre d'exemple, voici le texte de la question précédente :

Pour **rechercher un élément particulier dans un tableau non trié de N éléments**, un algorithme de recherche séquentielle va parcourir les éléments du tableau, du début à la fin, afin de trouver l'élément recherché.

L'approche de résolution utilisée est {1:MULTICHOICE:incrémentale#Cela signifierait que la solution comporte plusieurs éléments et qu'on la construit au fur et à mesure des itérations...~exhaustive#Effectivement, on parcourt toutes les solutions possibles (c'est-à-dire tous les éléments du tableau)~algorithme glouton#Cela signifierait qu'on choisit d'abord une solution locale la plus grande possible puis qu'on affine, je ne vois donc pas où cela s'applique ici.~diviser pour régner#On ne construit pas ici une solution complète à partir de solutions partielles...~heuristique#Non, ici on cherche une solution exacte!}

Le pire des cas correspond au cas où {1:MULTICHOICE:l'élément recherché est le premier#C'est plutôt le meilleur des cas!~l'élément recherché est le dernier#Tu as presque trouvé!~l'élément recherché n'est pas dans le tableau #Effectivement, car cela nous oblige à parcourir tout les éléments avant de conclure qu'il n'y est pas...~l'élément recherché est au milieu du tableau#Cela représente plutôt le cas moyen~l'élément recherché est n'importe où dans le tableau#Ce n'est pas un cas de figure assez précis}

La complexité temporelle théorique dans le pire des cas de ce type de recherche est en $O(N^2)$ car {2:MULTICHOICE:On exécute une boucle de parcours de tous les éléments du tableau#Parfait!~On réduit considérablement l'intervalle de recherche à chaque itération#On le réduit mais d'un seul élément, cela n'est donc pas révélateur d'une complexité logarithmique~On exécute 2 boucles successives de parcours des éléments du tableau#Une seule boucle nous suffit ici!~On exécute 2 boucles imbriquées de parcours des éléments du tableau#Une seule boucle nous suffit!~On exécute 3 boucles imbriquées de parcours des éléments du tableau#Une seule boucle nous suffit!~On multiplie l'intervalle de recherche par 2 à chaque itération#Cela ne serait vraiment pas efficace!~On parcourt toutes les permutations possibles du tableau de départ#Quelle idée étrange!}

Rassurez-vous, ce guide explique l'usage de l'éditeur intégré de question Cloze, qui permet de faciliter grandement son écriture !

Tout d'abord, il est nécessaire d'activer l'éditeur de questions Cloze.

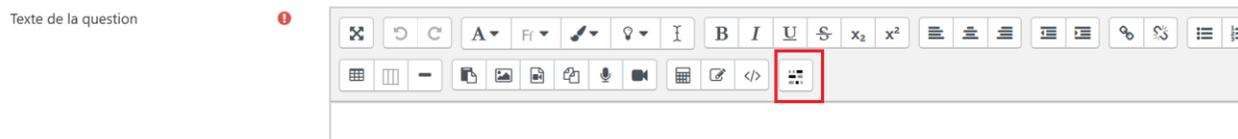
1. Activer l'éditeur HTML Atto dans vos Préférences sur HELMo Learn

Par défaut, l'éditeur de texte sur HELMo-Learn est TinyMCE. L'éditeur de questions Cloze n'est disponible que sur Atto :

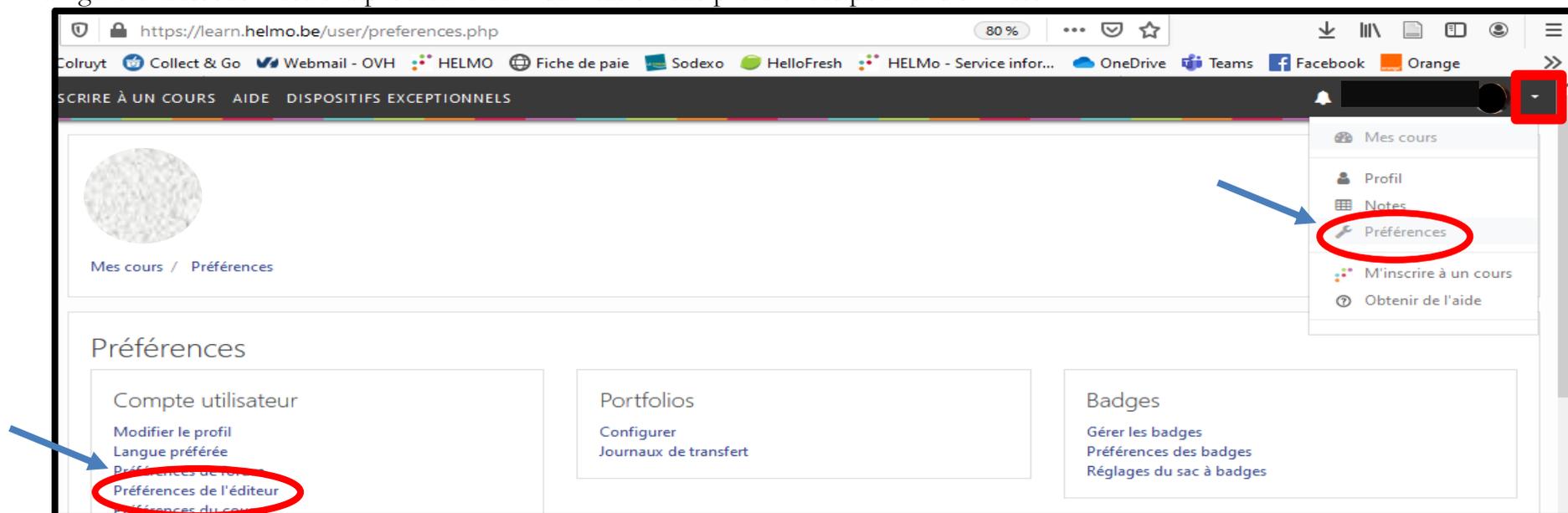
Editeur par défaut (TinyMCE)



Editeur Atto, avec bouton "édition question Cloze"



La figure ci-dessous illustre la procédure de modification des préférences pour choisir Atto.



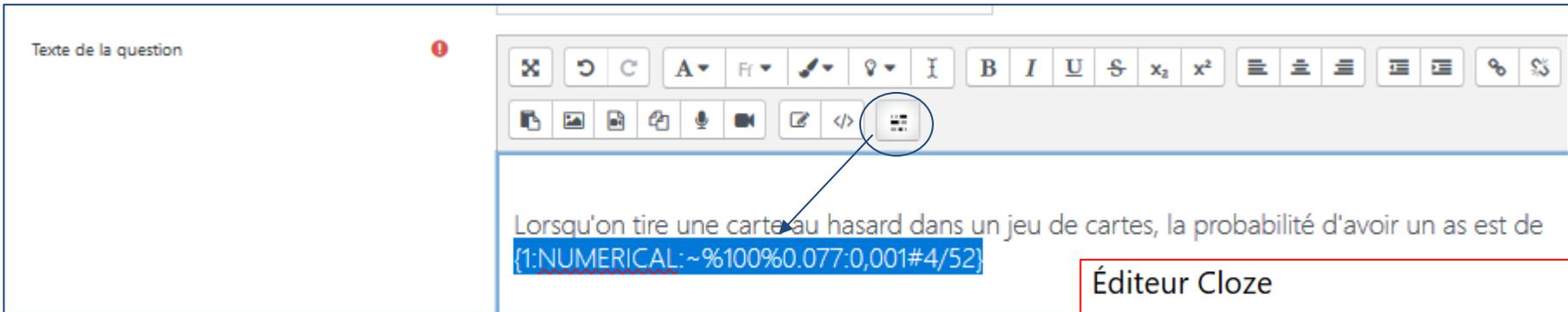
2. Editer des questions Cloze

Dans votre espace de cours, créer une question Cloze. Dans le texte de la question, pour créer les zones de réponses, cliquer sur le bouton correspondant de l'éditeur.

a. Réponse numérique :

La question est « Lorsqu'on tire une carte au hasard dans un jeu de cartes, la probabilité d'avoir un as est de [réponse attendue] ». La réponse attendue est numérique, elle vaut $4/52 \sim 0.077$ pour laquelle on donne une tolérance de 0.001. Le feedback à renvoyer est « 4/52 ».

Une fois le texte écrit, en lieu et place de [réponse attendue], il faut cliquer sur le bouton , puis sélectionner NUMERICAL, remplir les champs comme illustré plus bas, cliquer sur « insérer » et le code de la réponse est généré comme ci-dessous :



The screenshot shows the question editor interface. The question text is "Lorsqu'on tire une carte au hasard dans un jeu de cartes, la probabilité d'avoir un as est de [réponse attendue]". The code generated for the response is `{1:NUMERICAL:~%100%0.077:0,001#4/52}`. A red box highlights the "Éditeur Cloze" dialog box, which contains the following fields:

- NUMERICAL Note par défaut: 1
- 1. Réponse: 0.077
- Tolérance ±: 0.001
- Feedback: 4/52
- Note: 100%

NB. Pour la réponse, remplacer la virgule décimale par un point.

Visualiser la question donne ceci:

Question 5
Pas encore répondu

Lorsqu'on tire une carte au hasard dans un jeu de cartes, la probabilité d'avoir un as est de

b. Réponse courte (mots)

La question est la même « Lorsqu'on tire une carte au hasard dans un jeu de cartes, la probabilité d'avoir un as est de [réponse attendue] ». La réponse attendue est un texte, soit « 4/52 » soit « 0.077 » précisément.

Une fois le texte écrit, en lieu et place de [réponse attendue], il faut cliquer sur le bouton , puis sélectionner SHORTANSWER (SHORTANSWER_C tient compte de la casse « majuscule » et « minuscule »), remplir les champs comme illustré ci-dessous (clic deux fois sur « + » pour ajouter deux autres réponses possibles : une avec « 0.077 » et une autre avec « * » signifiant « toutes les autres réponses »), cliquer sur « insérer » pour générer le code de la réponse.

Texte de la question

Lorsqu'on tire une carte au hasard dans un jeu de cartes, la probabilité d'avoir un as est de {1:SHORTANSWER:~%100%4/52#Super !
~%100%0.077#Très bien~%0%*#Non, ce n'est pas correct}

Éditeur Cloze

SHORTANSWER Note par défaut 1

1. Réponse
Feedback Note

2. Réponse
Feedback Note

3. Réponse
Feedback Note

c. Réponse choix multiple

Conservons la même question et proposons une réponse à choix multiple via le type de réponse

- MULTICHOICE_H Les choix sont présentés horizontalement (H), dans l'ordre prédéfini, une seule réponse correcte
- MULTICHOICE_V Les choix sont présentés verticalement (V), dans l'ordre prédéfini, une seule réponse correcte
- MULTICHOICE_HS Les choix sont présentés horizontalement (H), dans un ordre aléatoire (S = *Shuffle*), une seule réponse correcte
- MULTICHOICE_VS Les choix sont présentés verticalement (V), dans un ordre aléatoire (S = *Shuffle*), une seule réponse correcte
- MULTIRESPONSE Les choix sont présentés verticalement, dans l'ordre prédéfini, plusieurs réponses correctes
- MULTIRESPONSE_H Les choix sont présentés horizontalement, dans l'ordre prédéfini, plusieurs réponses correctes
- MULTIRESPONSE_S Les choix sont présentés verticalement, dans un ordre aléatoire, plusieurs réponses correctes
- MULTIRESPONSE_HS Les choix sont présentés horizontalement, dans un ordre aléatoire, plusieurs réponses correctes

Nous allons choisir une présentation verticale, dans un ordre prédéfini avec plusieurs réponses possibles => MULTIRESPONSE

Texte de la question

Lorsqu'on tire une carte au hasard dans un jeu de cartes, la probabilité d'avoir un as est de [1:MULTIRESPONSE:~%100%4/52#Super! ~%100%0.077#Très bien~%0%1/52#Combien y a-t-il d'as dans un paquet de cartes?~%0%4#Euh non, on souhaite une probabilité]

Éditeur Cloze

MULTIRESPONSE Note par défaut 1

1. Réponse	4/52	+X↓
Feedback	Super !	Note 100%
2. Réponse	0.077	+X↑↓
Feedback	Très bien	Note 100%
3. Réponse	1/52	+X↑↓
Feedback	Combien y a-t-il d'as dans ur	Note 0%
4. Réponse	4	+X↑
Feedback	Euh non, on souhaite une prc	Note 0%

Insérer Annuler

En prévisualisation, on obtient ceci :

Question **1**
Incorrect
Note de 0,0 sur 1,0

Lorsqu'on tire une carte au hasard dans un jeu de cartes, la probabilité d'avoir un as est de

4/52
 0.077
 1/52 Combien y a-t-il d'as dans un paquet de cartes ?
 4

Note de 0,0 sur 1,0

La réponse correcte est :

- 4/52
- 0.077

d. Réponse menu déroulant

Une dernière possibilité est de proposer les réponses possibles dans un menu déroulant (donc, un seul choix possible) via

- MULTICHOICE Menu déroulant, dans l'ordre prédéfini, une seule réponse correcte
- MULTICHOICE_S Menu déroulant, dans un ordre aléatoire (S= *Shuffle*), une seule réponse correcte

Gardons la même question et présentons les réponses possibles dans un menu déroulant, dans un ordre aléatoire, où une seule bonne réponse est attendue => MULTICHOICE_S dont voici la configuration et la prévisualisation de la question :

Éditeur Cloze

MULTICHOICE_S Note par défaut 1

1. Réponse 4/52 +X↓ Note 100%
Feedback Super !

2. Réponse 0.09 +X↑↓ Note 50%
Feedback Pas assez précis

3. Réponse 4 +X↑↓ Note 0%
Feedback Il faut une probabilité ! Pas l

4. Réponse 1/52 +X↑ Note 0%
Feedback Combien y a-t-il d'as dans u

Insérer Annuler

Question 1
Essais restants :
1
Noté sur 1,0

Lorsqu'on tire une carte au hasard dans un jeu de cartes, la probabilité d'avoir un as est de

0.09
4
4/52
1/52

Tips – valable pour tout type de réponse

- Plusieurs réponses peuvent être encodées via « + », chacune ayant sa propre Note et son propre feedback
- Pour ré-éditer les champs, sélectionner le code généré et cliquer sur le bouton « question cloze »
- La page officielle sur les questions Cloze développe certains points de ce guide :
https://docs.moodle.org/3x/fr/Question_cloze_à_réponses_intégrées

/!\ L'affichage des feedback est capricieux, dépendant du type de réponse et du navigateur Web. Firefox et Chrome sont conseillés.

Un doute, une question ? Une suggestion d'amélioration pour ce guide ? N'hésitez pas à nous contacter :

HELMo - Service E-LEARNING – elarning@helmo.be
Mont St Martin, 41 - 4000 Liège



¹ Ce logo indique que ce document est publié sous une licence Creative Commons 4.0 (la moins restrictive). Pour mieux comprendre ce type de licence, consultez le site :
<http://creativecommons.org/licenses/>