

Тип вопроса с маркерами перетаскивания

Этот тип вопроса позволяет учащимся помещать маркеры на область на фоновом изображении. Вопросы с маркерами перетаскивания отличаются от типа вопроса Перетаскивание на изображение тем, что на базовом изображении нет определенных областей, видимых для учащегося.

Содержание

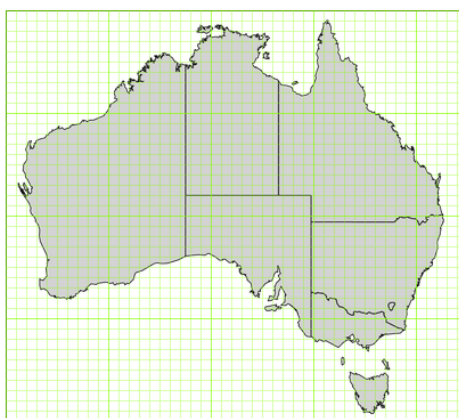
- 1 [Как создать вопрос](#)
 - 1.1 [Использование маркеров и зон перетаскивания более одного раза](#)
 - 1.2 [Создание полигонов](#)
- 2 [Оценка и обратная связь](#)
- 3 [Доступность](#)

Как создать вопрос

Присвойте вопросу описательное название, чтобы помочь вам найти его в банке вопросов. (Учащиеся не увидят имя.) В нашем примере студенты должны правильно расположить регионы Австралии.

Добавьте вопрос в текстовый редактор, используя любое форматирование, которое вы хотите.

В разделе **Предварительный просмотр** нажмите кнопку фонового изображения, чтобы загрузить изображение. Более крупные изображения будут отображаться с максимальным разрешением 600 x 400. Затем ваше изображение будет отображаться под окном загрузки файла. Обратите внимание, что видны линии сетки:



В разделе **Маркеры** добавьте слова, которые учащиеся должны перетащить в выбранные области.

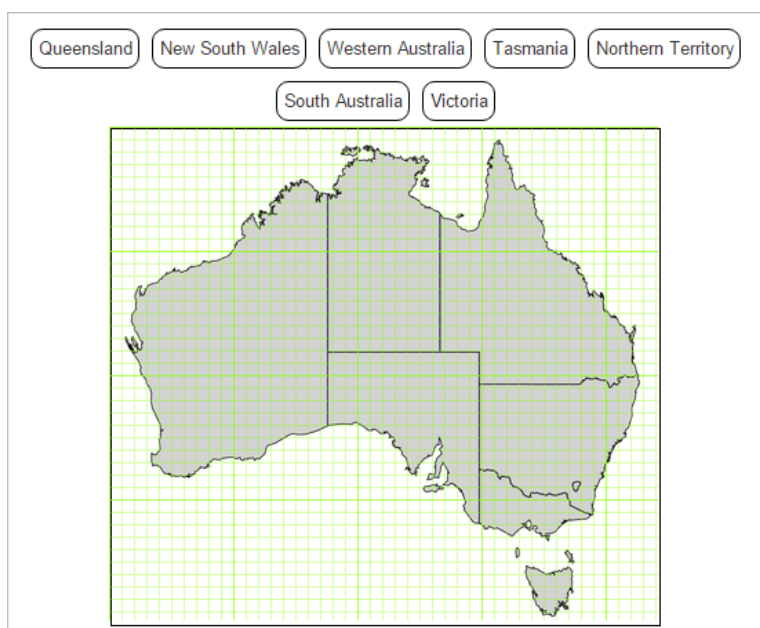
Shuffle drag items each time question is attempted

Marker 1	<input type="text" value="Queensland"/>	Number	<input type="text" value="1"/>
Marker 2	<input type="text" value="New South Wales"/>	Number	<input type="text" value="1"/>
Marker 3	<input type="text" value="Western Australia"/>	Number	<input type="text" value="1"/>
Marker 4	<input type="text" value="Tasmania"/>	Number	<input type="text" value="1"/>
Marker 5	<input type="text" value="Northern Territory"/>	Number	<input type="text" value="1"/>
Marker 6	<input type="text" value="South Australia"/>	Number	<input type="text" value="1"/>
Marker 7	<input type="text" value="Victoria"/>	Number	<input type="text" value="1"/>

В раскрывающемся списке «Число» вы можете выбрать количество раз, когда маркер может быть использован. Выбор 1 означает, что если он был использован один раз, он больше не будет доступен в списке. Можно оставить цифры в качестве «Неограниченного» по умолчанию; это просто означает, что каждый маркер все равно останется после того, как он был использован.

В разделе **Зоны перетаскивания** выберите фигуру, которую вы должны иметь для выбора областей: круг, многоугольник или прямоугольник. В нашем примере используется прямоугольник. В каждом раскрывающемся списке «Маркер» выберите элемент, который вы хотите для этой области.

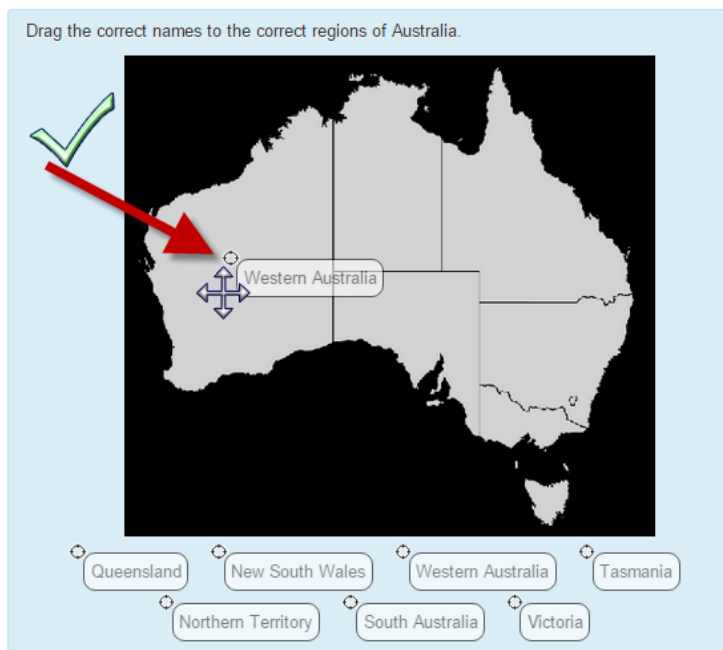
Теперь вы увидите по загруженному изображению, что отображаются следующие имена:



Зоны перетаскивания можно перетаскивать в нужное положение и изменять размер с помощью мыши. В качестве альтернативы они могут быть определены координатами. Щелкните значок вопросительного знака рядом с зоной перетаскивания 1, чтобы узнать, как добавить координаты для выбранной фигуры.

Как правило, вы должны сделать зоны падения немного слишком большими. То есть лучше иногда оценивать неправильный ответ правильно, чем когда-либо оценивать правильный ответ как неправильный.

После определения всех зон перетаскивания можно сохранить изменения и просмотреть вопрос.

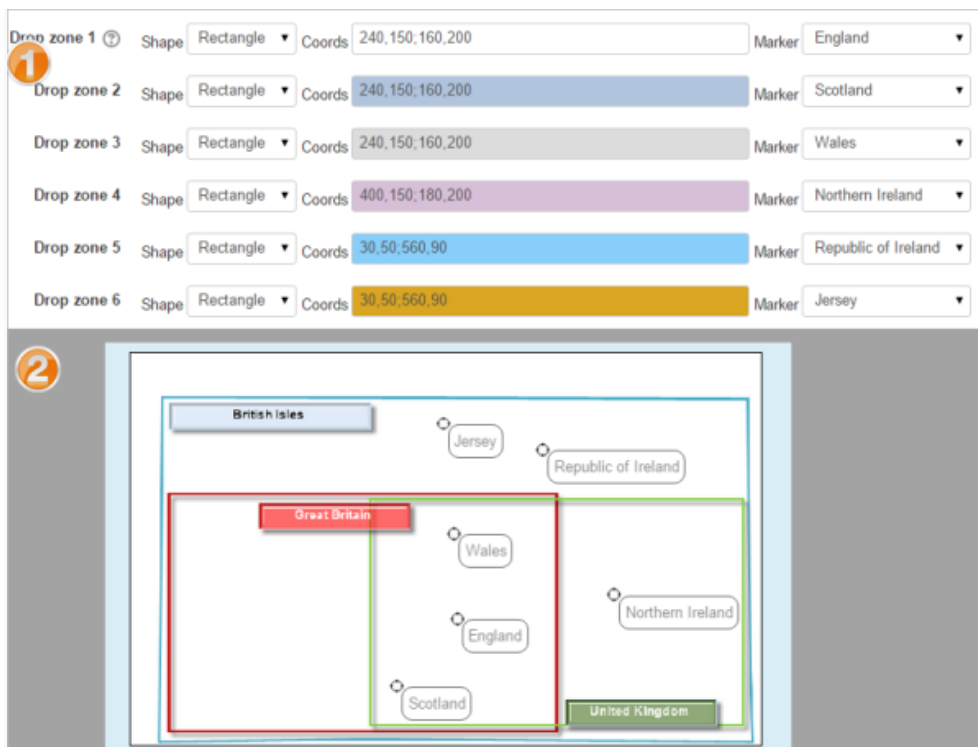


Примечание: При перетаскивании маркера учащиеся должны расположить маленький кружок в левом верхнем углу маркера в центре выбранной ими области, а не весь маркер, так как это может привести к путанице и неожиданному неправильному ответу.

Использование маркеров и зон перетаскивания более одного раза

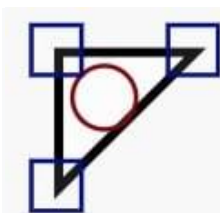
Если в раскрывающемся списке «Числа» в разделе **Маркеры** выбрано значение «Неограниченно», то маркеры могут использоваться более одного раза.

Если для нескольких маркеров в разделе **Drop zones** необходимо использовать одни и те же координаты, то в одной области может быть размещено более одного маркера, как в примере ниже (1), где студенты идентифицируют регионы Великобритании, Великобритании и Британских островов (2):



Создание полигонов

При создании полигональной зоны отбрасывания она начинается как треугольник. Нажмите на него, чтобы открыть «ручки» на каждом углу.



Чтобы добавить новый дескриптор, нажмите на один из существующих, удерживая клавишу Ctrl (Windows) или Cmd (Mac) и перетащите. Это создаст новый дескриптор, который можно перетащить, чтобы изменить его положение между существующими дескрипторами.

Оценка и обратная связь

Все зоны падения взвешиваются одинаково. Только зоны перетаскивания, которые правильно обозначены как знаки усиления. Отсутствует отрицательная маркировка зон падения, которые неправильно обозначены.

Если на изображении размещено больше маркеров, чем есть дроп-зон, за дополнительные маркеры накладывается штраф. Если есть n зон падения и размещены маркеры $n+m$, из которых p размещены правильно, оценка рассчитывается как $p/(m+n)$.

Если вопрос используется в стиле «интерактивный с несколькими попытками», маркировка изменяется следующим образом:

- Оценка уменьшается за каждую попытку на коэффициент штрафа.
- Учитывается, когда впервые выбран правильный выбор, при условии, что он остается выбранным в последующих попытках.

Покажите количество правильных ответов: Включите в отзыв заявление о том, сколько вариантов являются правильными.

Укажите, какие маркеры размещены неправильно: Включите в отзыв список маркеров, которые неправильно размещены.

Переместите неправильно размещенные маркеры обратно в исходное положение по умолчанию под изображением: При нажатии кнопки «Повторить попытку» неправильно расположенные метки удаляются.

Доступность

Маркерные вопросы доступны с клавиатуры. Используйте клавишу <tab> для перемещения между маркерами и клавиши <arrow> чтобы расположить маркеры.

Примечание: Этот тип вопроса недоступен для пользователей с нарушениями зрения.