

Tehnologia de elaborare a testelor electronice cu ajutorul aplicației Adobe Captivate

Tatiana Croitor-Chiriac, dr., lector superior

Summary

The purpose of this article is to explore the role which computers can play in the assessment process and to submit the main features of e-test development in Adobe Captivate. Computer assisted assessment (CAA) is a broad term which describes the application of computer technologies to the assessment process. In the case of CAA potential benefits are available to both parties: the teacher is free from manual marking, the student gets an instant and objective score with specific feedback. An assessment may be repeated several times, each time presenting different variations of the same question content. The choice and range of CAA software is increasing, so it is important to determine the desirable features to meet your needs.

Actuamente, evaluarea asistată de calculator (care presupune existența unor aplicații de testare a cunoștințelor) capătă treptat teren, ca formă sigură de control a competențelor cognitive și practice, grație avantajelor sale, și anume: obiectivitate, individualizare, feed-back rapid pentru instruiți și pentru profesori, timpul minim necesar pentru a obține unele rezultate, înregistrarea și prelucrarea automată a rezultatelor, etc. Cunoștințele cognitive sunt evaluate cu ajutorul unei aplicații de tip „e-test docimologic”, pe când cele pragmatice pot fi evaluate cu ajutorul simulării, “portofolio”-lui electronic, sau unei aplicații de tip “întrebări de control”.

Formele cele mai răspândite ale aplicațiilor de testare reprezintă testele docimologice. Acestea presupun utilizarea răspunsurilor de tip adevărat/fals, selectarea uneia sau ale mai multor variante corecte de răspuns dintre mai multe posibile sau completarea spațiilor cu răspunsuri scurte.

Procesul de elaborare a testelor electronice urmărește două etape importante:

1. *proiectarea pedagogică a testului* – scopul testului, obiectivele testului, numărul de itemi, diversificarea întrebărilor cu păstrarea complexității lor, limita de timp pentru fiecare item separat sau pentru sesiunea integrală de testare;
2. *implementarea testului pe calculator* – design-ul interfeței, operarea testului, tipurile de itemi, afișarea rezultatelor, generarea aleatorie.

Elaborarea unei aplicații de testare electronică poate fi realizată în cadrul mai multor programe software, atât cu licență gratuită, cât și cu licență comercială. Printre aplicațiile răspândite cu licență shareware vom enumera: SunRav TestOfficePro, easyQuizzzy, TestMaker, iSpring Presenter, Adobe Captivate, MyTestX. Majoritatea aplicațiilor enumerate oferă opțiuni facile de creare a testelor electronice. În articolul curent vom analiza, însă, posibilitățile de elaborare a unui test electronic în aplicația Adobe Captivate.

Adobe Captivate este un software proiectat pentru a crea materiale de învățare de înaltă calitate rapid și în mai puține etape, datorită interfeței intuitive, posibilității de a combina mai multe fluxuri de lucru, precum și multitudinii de funcții încorporate. Aplicația Adobe Captivate face parte din suita Adobe eLearning Suite, fiind specializat și destinat, în primul rând, în dezvoltarea de resurse educaționale multimedia. Conform literaturii de specialitate, cu ajutorul acestui program se pot crea cursuri de e-learning pentru orice subiecte, care, convențional, pot fi împărțite în trei categorii: lineare, non-liniare (cu ramificări) și simulatoare [2]. Alte capacități pe care le oferă programul reprezintă elaborarea facilă a testelor, experiențe interactive de e-learning, publicarea proiectelor în diverse formate, reutilizarea materialele existente în colecție (*Library*) și crearea materialelor educaționale noi pe baza acestora. Programul posedă instrumente suficiente de formatare a textului. Se poate specifica caracterul literelor, culoarea și efectele de fundal, aranjarea textului în paragrafe, utilizarea listelor, inserarea imaginilor și formulelor matematice.

Pentru a crea un test în programul Adobe Captivate vor fi setați anumiți parametri, în dependență de preferințele urmărite de profesor.

Testele elaborate pot fi plasate pe web, se pot raporta/transfera rezultatele testului pe un sistem de management al educației sau prin e-mail. Pot fi elaborate, de asemenea, chestionare care conțin o combinație de diferite tipuri de întrebări. Programul poate alege aleator întrebările din aceste chestionare și poate construi un test propriu la lansare [1].

Adobe Captivate permite să adăugați o varietate de întrebări, cum ar fi (fig. 1): single-choice, multiple-choice, adevărat/fals, completarea răspunsului de la tastatură, selectarea răspunsului corect din lista dropdown, stabilirea corespondenței între seturi de liste, selectarea anumitor porțiuni dintr-un desen dat, ordonarea anumitor elemente prin metoda drag & drop.

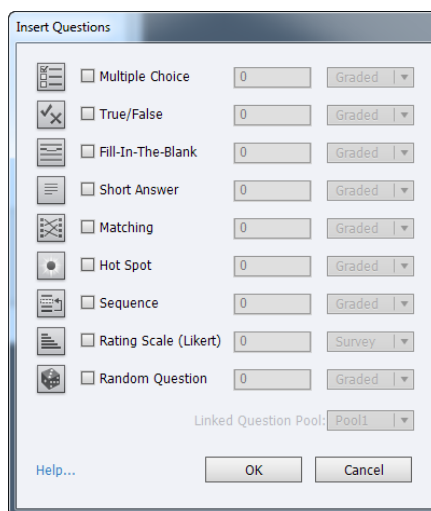


Fig. 1. Inserarea diferitor tipului de întrebări în aplicația Adobe Captivate

Pentru fiecare sarcină, puteți specifica complexitatea (numărul de puncte pentru un răspuns corect), generarea aleatorie a răspunsurilor, numărul de încercări de a găsi răspunsul corect și alte setări.

Documentele create în Adobe Captivate sunt numite proiecte și sunt formate din diapozitive individuale pe care le puteți adăuga, edita și șterge. Atunci, când lucrul asupra proiectului este finalizat, el este publicat/stocat ca un „clip” format din diapozitive care derulează la anumite acțiuni setate.

În continuare propunem un algoritm (faza de implementare a testului pe calculator) de elaborare a unui test în aplicația Adobe Captivate. Pentru a crea testul puteți folosi un proiect vid (*Blank project*), setat cu o rezoluție potrivită. Pe primul diapozitiv, cu ajutorul instrumentului *Insert Text Caption* inserați titlul testului, scopul, tema acoperită, indicații metodice, ghid de utilizare. După ce a fost proiectat și implementat slide-titul, se vor seta anumiți parametri necesari în derularea corectă a testului, și anume:

- din meniul *Edit - Preferences* în caseta de dialog apărută, pe stânga se va selecta din categoria *Quiz*, opțiunea *Settings*;
- în zona *Settings* bifați *Shuffle Answers*, pentru ca răspunsurile la întrebările testului să fie afișate în ordine aleatorie; bifați *Show Score at the End of the Quiz* pentru ca la finalizarea testului să apară numărul de puncte acumulate. Apoi, scoateți bifa din *Allow User To Review Quiz* – în cazul dat utilizatorul nu va putea vizualiza răspunsurile;

- Faceți click pe *Quiz Result Messages* pentru a deschide fereastra cu același nume. Înlocuiți titlurile *Pass Message* („felicitați ați susținut testul!”) și *Fail Message* („din păcate nu ați susținut testul”), necesare în afișarea rezultatelor testului;
- în fereastra *Preferences*, selectați eticheta *Quiz-Default Labels* pentru a modifica textul etichetelor standard. În cazul când veți acționa *OK*, pentru a închide fereastra *Preferences*, programul va crea un diapozitiv în cadrul proiectului, care va conține rezultatele testului.

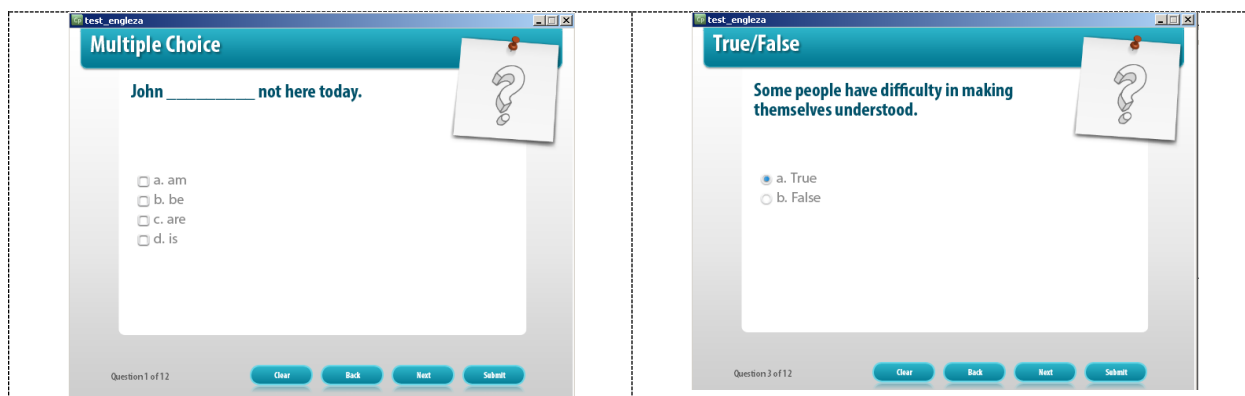
La următoarea etapă vor fi adăugate diapozitivele cu diferite tipuri de întrebări din meniul *Quiz-Question Slide* (vezi figura 1). În caseta de dialog apărută specificați care tipuri de întrebări vor participa în test și numărul de întrebări. Faceți click pe *OK* și programul va genera automat tot atâtea diapozitive, câte întrebări au fost bifate.

În continuare urmează să completați câmpurile etichetelor de text din fiecare diapozitiv, să setați răspunsul corect și, din panoul alăturat *Properties*, să setați parametrii fontului și alte proprietăți: *Suffle Answers* (răspunsuri aleatorii), *Points* (numărul de puncte (baluri) care vor fi acordate pentru răspunsul corect), *Numbering* (modul de numerotare a răspunsurilor), *Multiply Answers* (pictograma radio va fi înlocuită cu pictograma checkbox), *Answers* (modifică numărul de substituenți pentru răspunsuri de intrare), *Options* (modifică setul de butoane afișate pe diapozitiv, cum ar fi: *Back*, *Next*, *Refresh*, *Submit*).

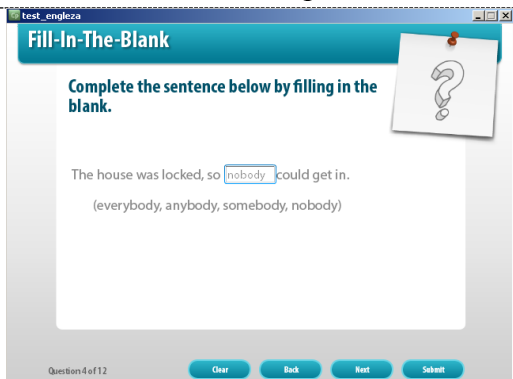
În panoul *Action* din proprietățile diapozitivului (*Properties*), pot fi setați următorii parametri:

- *Attempts* – numărul de încercări de a răspunde la întrebare. Dacă toate încercările sunt epuizate, trebuie să se efectueze acțiunea selectată în *Last Attempt*;
- *Retry Message* – programul afișează mesajul de a mai încerca încă o dată să se dea răspuns la întrebarea pusă în diapozitiv. Bifa nu este disponibilă în cazul în care numărul de încercări (*Attempts*) este de 1.
- *Infinif* – numărul de încercări de a da un răspuns nu este limitat;
- *Failure levels* - numărul de încercări nereușite, în care este afișat un mesaj cu privire la răspunsul greșit. Dacă acest parametru are setat valoarea 2, mesajul va fi afișat numai în cazul primelor două încercări;
- *Last Attempt* - acțiune efectuată după utilizarea tuturor încercărilor de a da răspunsul corect.

La ultima etapă de lucru asupra testului, se vor specifica setările de publicare a proiectului elaborate. Astfel, în meniul *File-Publish*, proiectele pot fi salvate sub diferite extensii: tipul *.SWF* este destinat pentru formatul aplicațiilor *Flash*, cu tipul *.HTML5* proiectele sunt publicate sub forma unui dosar care conține un set de fișiere și pagina-web *Index*, tipul *.EXE* este destinat pentru fișierele executabile *Windows* (sau *.APP* pentru *MAC*). În tabelul de mai jos vă prezentăm un exemplu de test electronic, elaborat în aplicația respectivă.

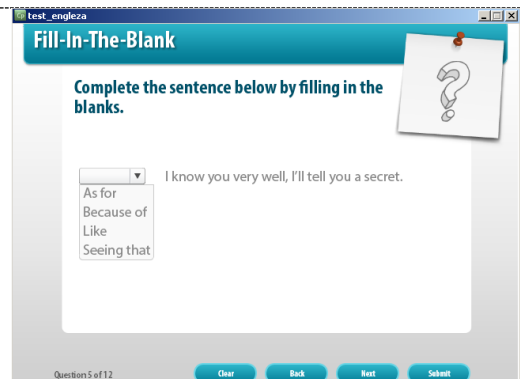


Selectarea răspunsului corect din mai multe variante de răspunsuri



Completarea răspunsului de la tastatura

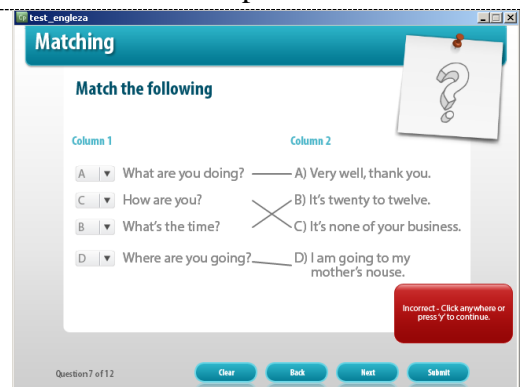
Adevărat / Fals



Selectarea răspunsului corect din lista dropdown



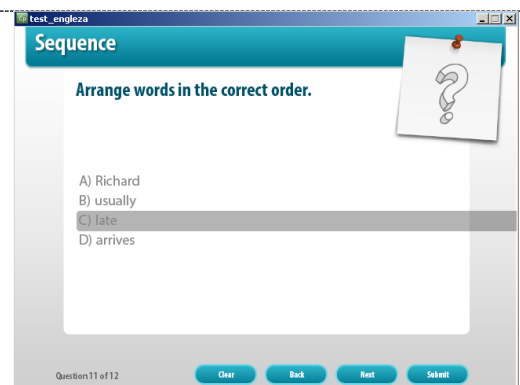
Utilizarea răspunsurilor scurte



Stabilirea corespondenței între seturi de liste



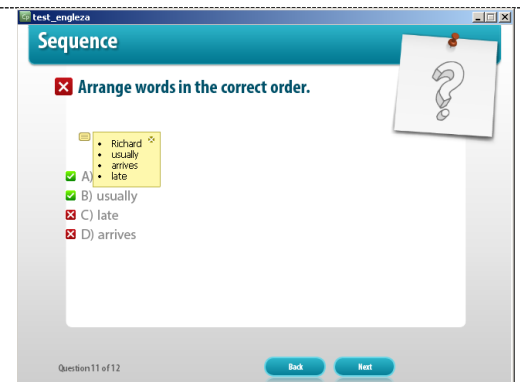
Utilizarea „zonelor fierbinți” în selectarea răspunsului corect



Ordonarea elementelor prin metoda drag & drop



Afișarea rezultatelor testului



Analiza (feed-back) răspunsurilor

În concluzie, putem susține că aplicația Adobe Captivate, fiind un instrument puternic în proiectarea și elaborarea de conținut educațional, poate fi utilizată cu succes în domeniul de evaluare asistată de calculator. Produsele finale pot conține material diversificat și îmbogățit cu imagini, multimedia, interactivitate, scenarii de ramificare fără a fi nevoie de programare.

Bibliografie

1. [Captivate](http://help.adobe.com/en_US/captivate/cp/using/WS5b3ccc516d4fbf351e63e3d119e95824f7-8000.html) / Creating a Quiz, Adobe Community Help, http://help.adobe.com/en_US/captivate/cp/using/WS5b3ccc516d4fbf351e63e3d119e95824f7-8000.html.
2. Березовский, В., С., Стеценко, И., В., Создание электронных учебных ресурсов и онлайнное обучение, <http://www.adobe.com/content/dam/Adobe/ru/education/resources/pdfs/create-e-learning-resources.pdf>.