



Elaboration de tests avec Moodle et Wiris depuis mon lycée connecté

publié le 16/11/2021 - mis à jour le 19/11/2021

Tests avec Moodle et Wiris

Descriptif :



Le module de tests de moodle avec wiris offre des possibilités avancées : création de variables, algorithmes, comparaison mathématique des réponses, affichage de graphiques, intégration d'applets,...

Sommaire :

- Moodle avec Wiris
- Pour accéder aux tests
- Copies d'écran

● Moodle avec Wiris

Le module de tests de Moodle offre les possibilités classiques des quiz (vrai-faux, glisser-déposer, réponse courte,...), mais on peut aller beaucoup plus loin si on utilise les questions Wiris.

Wiris ajoute les possibilités suivantes :

- La réponse de l'élève est comparée mathématiquement à celle attendue. Ainsi, si l'équation $3x+2$ est attendue, toute expression mathématiquement égale sera validée (ex: $4x+2-x$). Cette validation est paramétrable. La réponse peut aussi être graphique.
- Il est possible d'écrire des algorithmes. Création de variables, listes, conditions, graphiques et utilisation de l'aléatoire, ce qui permet de créer des questions dont le contenu change (les élèves ont chacun des données différentes, si le test est répété, ses données changent).
- un éditeur d'équation est disponible pour répondre dans le cas d'expressions complexes, la saisie manuscrite est aussi autorisée.

Les questions peuvent intégrer des vidéos, des sons mais aussi du geoGebra, du scratch, des animations EduMedia, ...

Le test peut être effectué sur ordinateur ou smartphone.

La disponibilité du test, sa durée et le nombre de tentatives sont paramétrables. Les résultats sont centralisés.

● Pour accéder aux tests

Depuis Lycée Connecté aller sur Moodle.

Créer un cours et activer le mode édition. Ajouter une ressource. Sélectionner test.

Éditer le test, insérer une question.

● Copies d'écran

Choisir un type de question à ajouter ×

- Marqueurs à glisser-déposer
- Numérique
- Réponse courte
- Sélectionner les mots manquants
- Vrai/Faux

TESTS WIRIS

- Choix multiples - sciences
- Cloze - science
- Composition - science
- Correspondance - science
- Réponse courte - science
- Vrai/Faux - science

Choisir un type de question pour voir sa description.

Ajouter Annuler

Boîte de dialogue du test

Fonctionnalités mathématiques et scientifiques

Choisir le type de réponse

Equation Graphique Texte

Définir le contenu initial et la bonne réponse à votre question

CONTENU INITIAL BONNE RÉPONSE

Rich text editor with math symbols and a vertical scrollbar.

Options de saisie >

Options de validation >

Définir les variables aléatoires et les fonctions >

ANNULER ENREGISTRER

Interface Wiris

← **Définir les variables aléatoires et les fonctions**

Écrivez un algorithme pour créer des variables aléatoires, nombres, expressions, points ou fonction d'évaluation :

Calcul sans titre Feuille 1 Fichier

Rich text editor with math symbols and a vertical scrollbar.

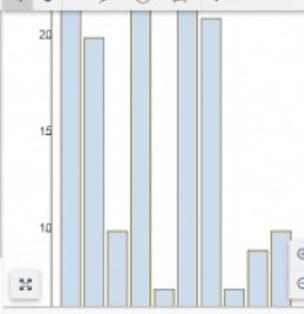
```
L = [] Début
pour i dans 1..10 faire
  si i > 7 alors
    L = ajouter_queue(i,aléa(5,10))
  sinon
    L = ajouter_queue(L,aléa(5,30))
fin
fin
```

(23,20,10,28,7,29,21,7,9,10) Calc

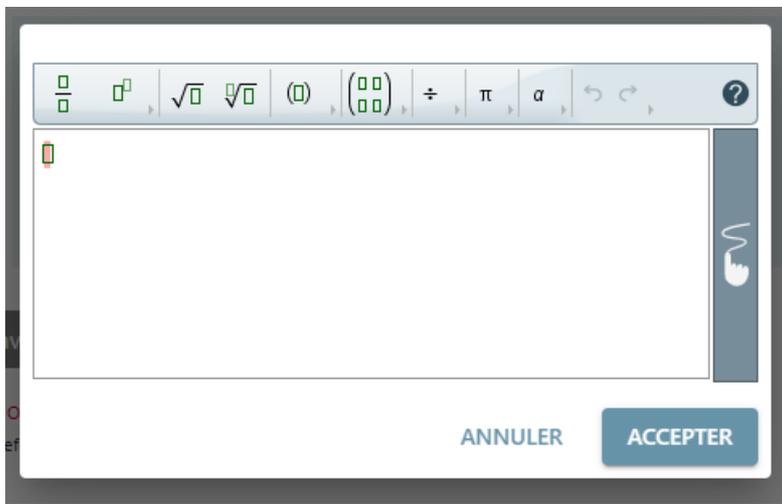
bar_chart(L) = traceur1 Début

x_barre = moyenne(L) Début

ANNULER ENREGISTRER

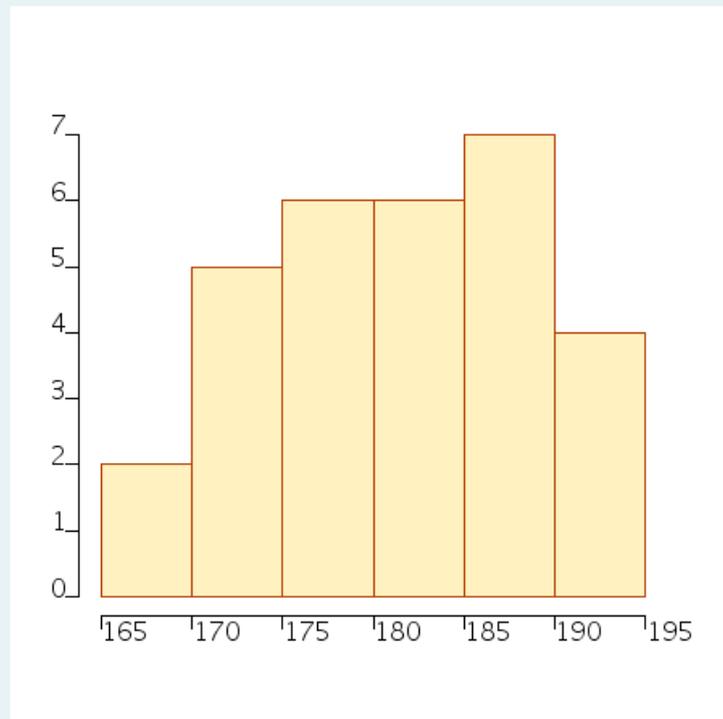


Interface Wiris pour les algorithmes



Éditeur d'équations Wiris

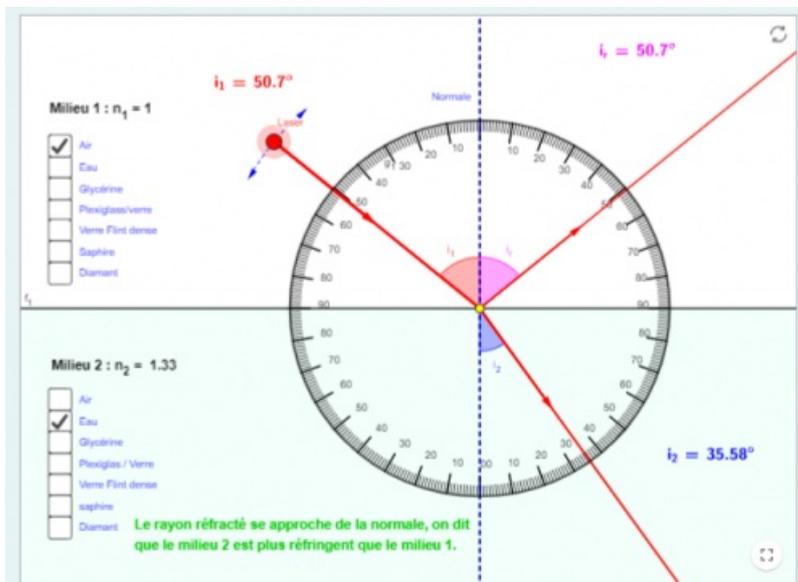
On a relevé la taille (en cm) des élèves d'une classe de seconde:



que vaut la moyenne ?

que vaut l'écart-type ?

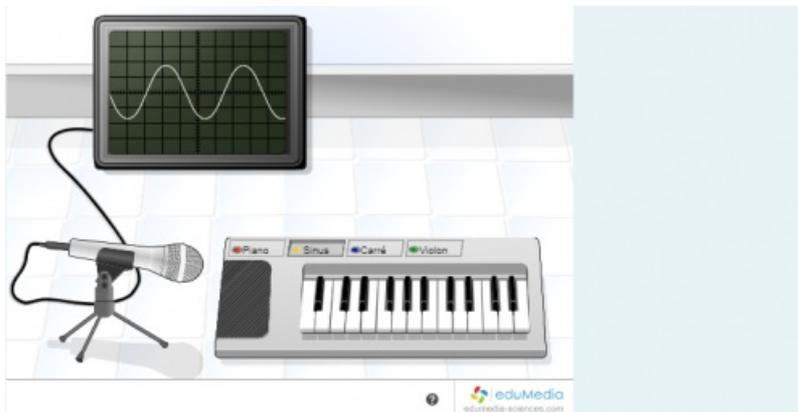
Graphique aléatoire Wiris



Sélectionner :
milieu 1 : Air
milieu 2 : Glycérine

Déplacer le laser et compléter le tableau de valeurs suivant :

Question avec applet geoGebra



Sélectionner "sinus" et jouer une note au hasard.

En passant la souris sur le signal à l'écran, on peut mesurer la période du signal.

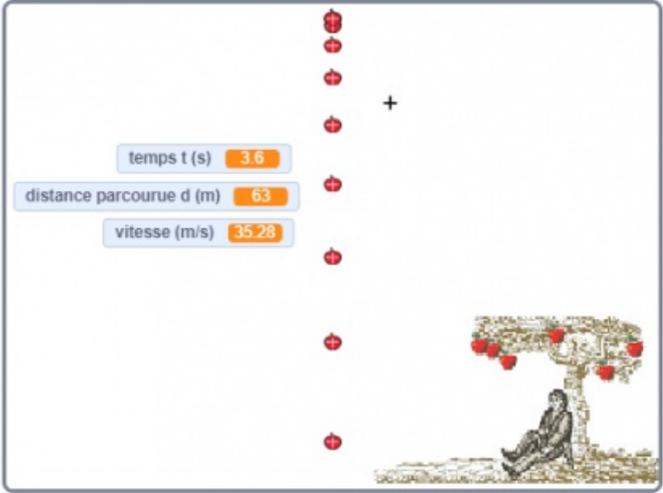
Sur le clavier, il y a 3 fois la note La.

Jouer le La le plus grave (1ère touche du clavier à gauche) et déterminer sa période en seconde et sa fréquence :

$T_{La1} =$ s

$f_{La1} =$ Hz

Question avec EduMedia



Cette animation est disponible en plein écran en ouvrant dans un nouvel onglet

Relever les distances parcourues au bout de :

1 s :

2 s :

3 s :

Calculer la vitesse moyenne (en m/s) entre :

Question avec du scratch