

Kurzanleitung Moodle Stack

▼ Allgemeines

Aktuelle Kategorie

STACK in der Lehre (26) Diese Kategorie benutzen

In der Kategorie sichern

STACK in der Lehre (26)

In dieser Kategorie wird die Aufgabe gespeichert.

Fragetitel*

Algebraische Eingabe (Brüche addieren)

Hier muss ein Fragetitel eingetragen werden. Dieser ist für die Studierenden nicht sichtbar.

Aufgabenvariablen ?

Hier werden Berechnungen, die für die Aufgabenstellung gebraucht werden (z.B. Zufallszahlen erzeugen) als **Maxima-Code** reingeschrieben. Auch kann es sinnvoll sein, hier eine Musterlösung zu erzeugen.

Beispiele:

zufallszahl: **rand(n)**;

polynom: **expand((x-zufallszahl)*(x+zufallszahl))**;

Zufallsgruppe ?

Fragetext* ?

Rich text editor toolbar with icons for text formatting, lists, links, and media.

Führen Sie folgende Addition von Brüchen durch: $\frac{1}{2} + \frac{1}{4}$

[[input:ans1]] [[validation:ans1]]

Diese Platzhalter stehen für das Input-Feld und den Validation-Button.

Wie im obigen Beispiel gezeigt, kommt in dieses Feld der Fragetext rein. Um Variablen zu verwenden, müssen Sie **{@Name_der_Variablen@}** eingeben. Hier kann auch LaTeX genutzt werden: $\backslash(\text{latexformel}\backslash)$. Sie können auch mehrere Input- sowie Validations-Felder nutzen, schreiben Sie dafür **[[input:ans2]]** bzw. **[[validation:ans2]]**.

Erreichbare Punkte*

Hier muss die zu erreichende Punktzahl der gesamten Aufgabe eingetragen werden.

Spezifisches Feedback ?

Rich text editor toolbar with icons for undo, redo, font color, bold, italic, list, text color, link, unlink, unlink all, image, table, insert, link, unlink, unlink all, and a small grid icon.

[[feedback:prt1]]

Hier wird für jeden Rückmeldebaum ein Feedbackfeld eingetragen, und zwar in folgender Form: [[feedback:prt1]]. Das Feedbackfeld kann auch in den Fragetext verschoben werden.

Abzüge* ?

Allgemeines Feedback ?

Rich text editor toolbar with icons for undo, redo, font color, bold, italic, list, text color, link, unlink, unlink all, image, table, insert, link, unlink, unlink all, and a small grid icon.

Hier kann ein Musterlösungsweg eingetragen werden.

Aufgabenhinweis ?

Wenn Ihre Aufgaben Randomisierung verwenden, müssen Sie in dieses Feld die zufälligen Objekte eintragen. Beispiel: **@zufallszahl@**

Überprüfe den Aufgabentext und aktualisieren die Felder

Bevor Sie fortfahren können Sie hier den Aufgabentext überprüfen lassen und die Konfiguration für eventuell neue Eingabefelder erscheinen lassen.

▼ Eingabe: ans1

Eingabetyp ?

Algebraische Eingabe ▼

Hier können Sie die Art der Eingabe festlegen.

Musterlösung ?

3/4

Hier kommt **eine** richtige Lösung rein oder die Liste der Antwortmöglichkeiten bei Multiple Choice Fragen. Diese muss aber nicht zwingend angezeigt werden.

Größe der Eingabebox ?

15

Mithilfe dieses Feldes kann die Größe der Eingabebox verändert werden.

Strike Syntax ?

Ja ▼

Hier kann entschieden werden, ob die Eingabe in strenger Maxima-Syntax erfolgen muss. So führen vergessene "*" bei strenger Syntax zu Fehlern.

Sternchen einfügen ?

Don't insert stars ▼

Syntax-Hinweis ?

Verbotene Wörter ?

Hier können verbotene Wörter eingetragen werden.

Erlaubte Wörter ?

Verbiete Fließkommazahlen ?

Nein ▼

Hier können Fließkommazahlen verboten werden.

Verlange vollständige Kürzung ?

Nein ▼

Hier kann verlangt werden, dass die Studierenden bei Aufgaben mit Brüchen vollständig kürzen müssen.

Überprüfung der Antworttypen ?

Nein ▼

Hiermit kann sichergestellt werden, dass die Studierenden den geforderten Antworttyp verwenden.

Studierende müssen validieren lassen ?

Ja ▼

Zeige die Validierung ?

Yes, with variable list ▼

Hier kann entschieden werden, ob und wie die validierte Darstellung der Eingabe angezeigt werden soll.

Zusätzliche Optionen ?

▼ Rückmeldebaum (PRT): prt1

Aufgabenwert

1

Auto-Vereinfachung ?

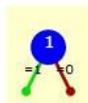
Ja

Hier kann festgelegt werden, ob die im Feedbackbaum definierten Variablen vereinfacht werden sollen.

Feedback-Variablen ?

In diesem Feld können Berechnungen für die Auswertung vorgenommen werden. Hier kann auf die Variablen aus den "Aufgabenvariablen" und auf die Eingabe des Nutzers zurückgegriffen werden.
Beispiel: **wert:ratsubst(ans1,x,polynomial);**

Dieser potenzielle Rückmeldebaum wird aktiv, wenn der Studierenden folgendes geantwortet hat: **ans1**



Knoten 1 ?

Antwortüberprüfung AlgEquiv SAns ans1 TAns 3/4 Test-Optionen

Feedback unterdrücken Nein

Knoten 1 wenn WAHR ?

Mod = Score 1 Abzüge Nächster [stop] Antworthinweis prt1-1-T

Knoten 1 WAHR feedback ?

Hier kann entschieden werden, ob und wo es im Rückmeldebaum weitergeht.



Hier kann spezifisches Feedback für die richtige Antwort eingetragen werden.

Knoten 1 wenn FALSCH ?

Mod = Score 0 Abzüge Nächster [stop] Antworthinweis prt1-1-F

Knoten 1 FALSCH Feedback ?



Hier kann spezifisches Feedback für eine falsche Lösung eingetragen werden.

Weiteren Knoten hinzufügen

Hier können weitere Knoten für den Rückmeldebaum eingefügt werden.

Optionen

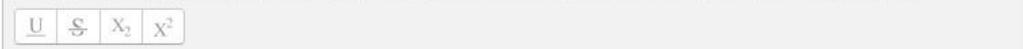
Aufgabenweites Simplify ?

Ja

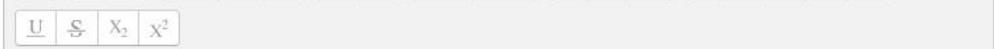
Positivitätsannahme ?

Nein

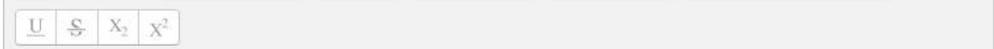
Standard Feedback für richtige Antworten



Richtige Antwort, gut gemacht! Dies ist das Standard-Feedback für richtige Antworten.

Standard Feedback für teilweise richtige Antworten



Ihre Antwort ist teilweise korrekt. Dies ist das Standard-Feedback für teilweise richtige Antworten.

Standard Feedback für falsche Antworten



Falsche Antwort. Dies ist das Standard-Feedback für falsche Antworten.

Multiplikationszeichen ?

Punkt

Hier wird festgelegt, welches Zeichen als Multiplikationszeichen dient.

Wurzeln ?

Ja

Bedeutung und Anzeige von sqrt(-1) ?

i

Inverse trigonometric functions ?

$\cos^{-1}(x)$

Default shape of matrix parentheses ?

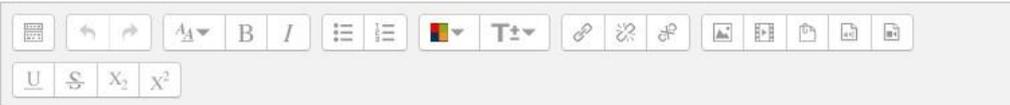
[

Hinweis 1



Hier können weitere Hinweise eingetragen werden.

Hinweis 2



U ~~U~~ X₂ X²

Weiteren Hinweis hinzufügen

Erstellt / Verändert

Sichern und weiter bearbeiten

Vorschau

Hier kann die Frage gesichert werden und bereits eine Vorschau angeschaut werden.

Fix dollars Replace $...\$$ with $\langle...\rangle$ and $...\$$ with $[...\]$ on save.

Hier können die Zeichen der Latex-Umgebung verbessert werden.