

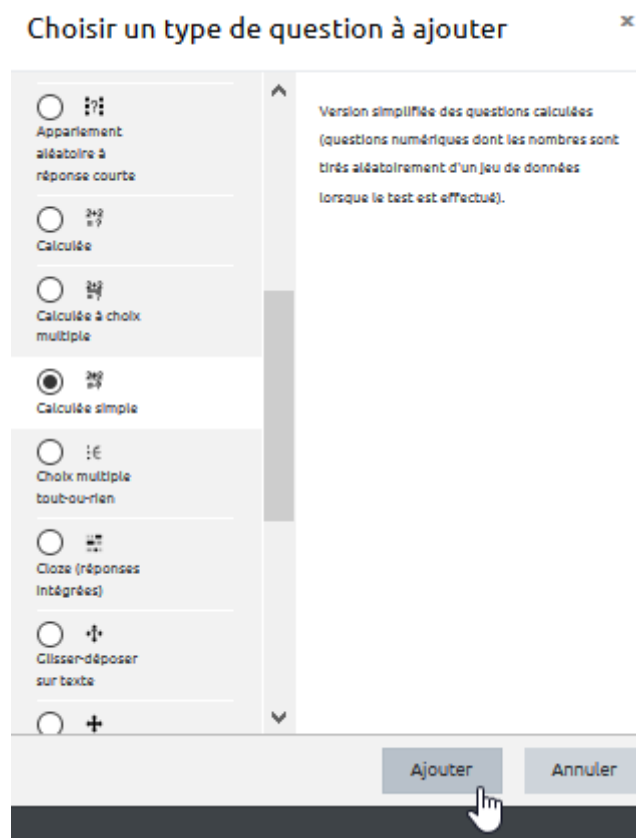
Créer une question "Calculée simple"

$$2+2 \\ = ?$$

La question "Calculée simple" permet de proposer un calcul à réaliser avec des valeurs différentes pour chaque nouvelle tentative dans la limite du nombre de jeux de valeurs créé. Pour cela, nous indiquerons entre autres la formule qui permet d'obtenir la réponse attendue, les intervalles des variables utilisées, le nombre de jeux de valeurs à créer et la précision de la réponse attendue. C'est une version simplifiée de la question "calculée" qui en possède les principales fonctions et dont l'interface est plus rapide à utiliser.

Étape 1 : choisir le type de question "Calculée simple"

- Aller dans un test et cliquer sur "**Ajouter une question**" ou dans la banque de question et cliquer sur "**Créer une question**".
- Sélectionner le type "**Calculée simple**" puis cliquer sur "**Ajouter**" :



Étape 2 : au besoin, choisir la catégorie

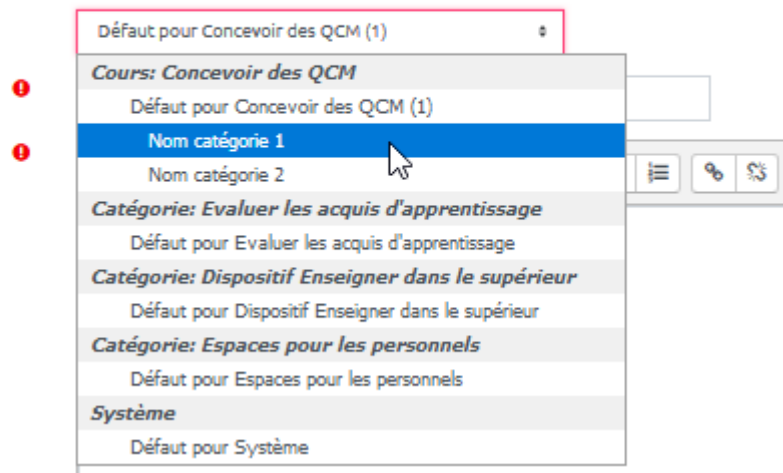
Ajout d'une question calculée simple ?

▼ Généraux

Catégorie

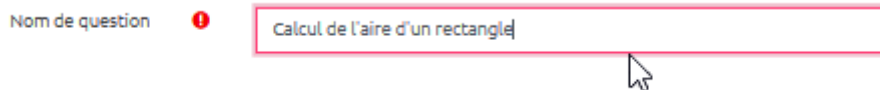
Nom de question

Texte de la question



Si vous n'avez pas créé de catégorie spécifique pour classer vos questions, laisser la catégorie par “**Défaut pour [nom du cours]**”. Si vous souhaitez en savoir plus sur le classement des questions, reportez-vous à la documentation : [Créer et gérer une banque de questions](#).

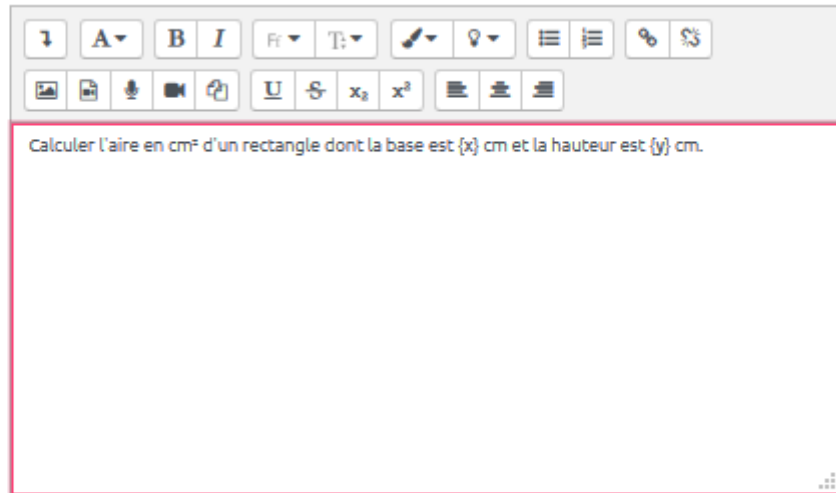
Étape 3 : indiquer le nom de la question



Étape 4 : indiquer l'énoncé de la question

- Indiquer le texte de la question en mettant entre accolades les variables utilisées, ici **{x}** et **{y}** :

Texte de la question



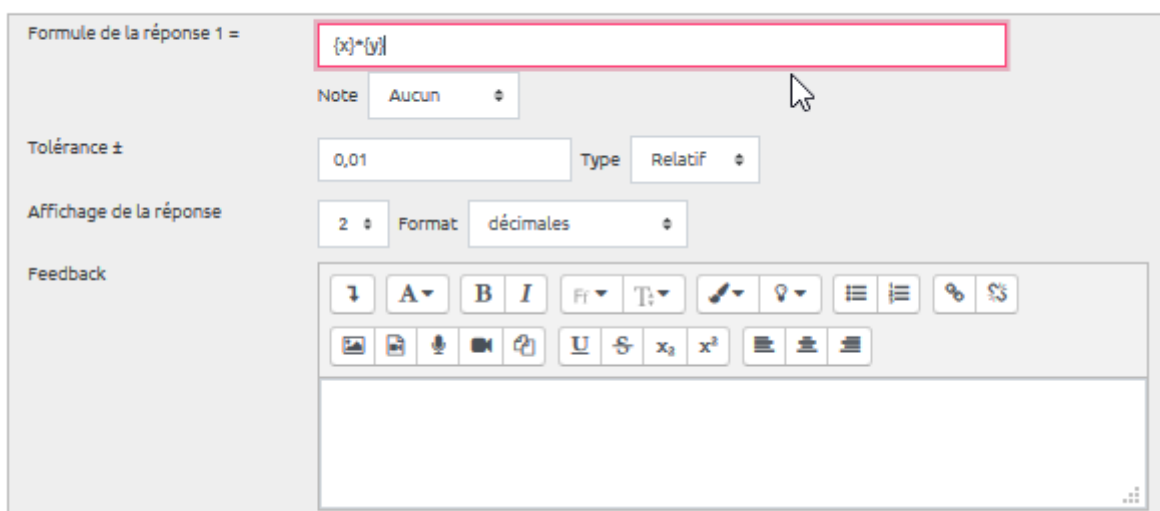
Étape 5 : indiquer le nombre de points

Note par défaut

Étape 6 : renseigner la formule de calcul

- Inscrire la formule de calcul menant au résultat attendu :

Réponses



La syntaxe des formules est assez proche de celle utilisée dans les calculatrices. Les quatre opérations usuelles s'écrivent de la manière suivante :

- Addition : +
- Soustraction : -
- Multiplication : *



- Division : /



Ne pas mettre le symbole “=” dans la formule.

- Choisir **100%** pour indiquer que cette formule amène au résultat attendu :

Formule de la réponse 1 =

Note

Tolérance ± Type

Affichage de la réponse Format

Étape 7 : renseigner la tolérance

Tolérance ± Type

Affichage de la réponse Format

Moodle propose deux types de tolérance : relatif ou nominal. Prenons un exemple pour mieux comprendre :



- une tolérance de 0,01 de type **Relatif** signifie qu'une erreur de 1 % est acceptée (Ce type de tolérance est utile lorsque la magnitude de la bonne réponse peut différer beaucoup d'une valeur du jeu à l'autre) ;
- une tolérance de 0,01 de type **Nominal** signifie que seront acceptées les réponses comprises dans un intervalle de 0,01 autour de la réponse exacte (+/- 0,01).

Étape 8 : demander la recherche des variables

- Tout en bas de la page, cliquer sur “**Rechercher les jokers {x...} présents dans les formules de réponses correctes**” :

▶ **Traitement de l'unité**

▶ **Unités**

▶ **Tentatives multiples**

Rechercher les jokers {x..} présents dans les formules de réponses correctes

Vous devez fournir au moins un joker {x..} dans les formules de réponse correcte

▶ **Tags**

Étape 9 : indiquer les intervalles des variables

- Presque tout en bas de la page, cliquer sur "**Jokers utilisés pour générer les valeurs**" :

Rechercher les jokers {x..} présents dans les formules de réponses correctes

▶ **Jokers utilisés pour générer les valeurs**

Générer 1 nouveau(x) jeu(x) de valeur(s) pour le(s) joker(s)

Afficher 1 jeu(x) de valeur(s) pour le(s) joker(s)

Vous devez ajouter au moins un jeu de valeurs pour les jokers avant d'enregistrer cette question.

- Indiquer les intervalles pour chaque variable (ici, la base x du rectangle devra varier entre 15 et 25 cm tandis que la hauteur du rectangle devra varier entre 5 et 10 cm) :

▼ **Jokers utilisés pour générer les valeurs**

Paramètre (x)

Plage de valeurs

Minimum 15 -Maximum 25

Nombre de décimales

1

Paramètre (y)

Plage de valeurs

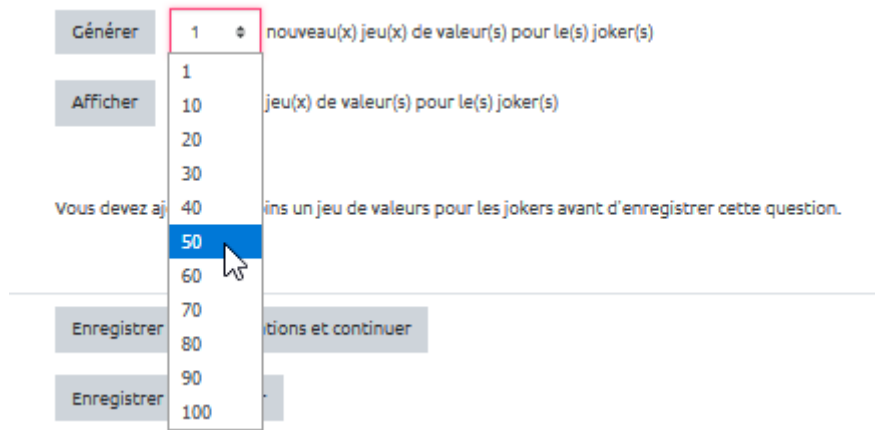
Minimum 5 -Maximum 10

Nombre de décimales

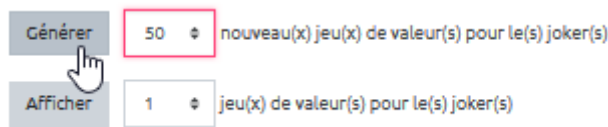
1

Étape 10 : créer un certain nombre de jeux de valeurs

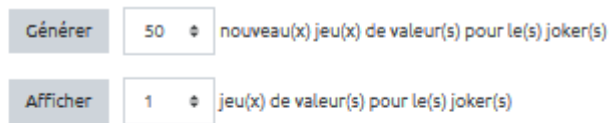
- Sélectionner le nombre de jeux de valeurs qui serviront aux étudiants :



- Cliquer sur **“Générer”** :



- Cliquer sur **“Valeur du (des) joker(s)”** :



▶ Valeur du(des) joker(s)

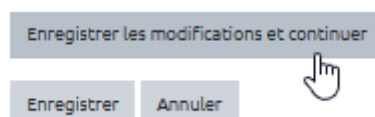
▶ Tags

- Vérifier que la valeur proposée aléatoirement correspond à votre attendu :

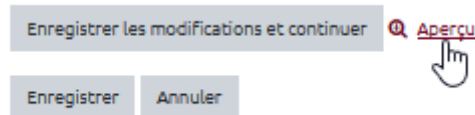


Étape 11 : prévisualiser la question

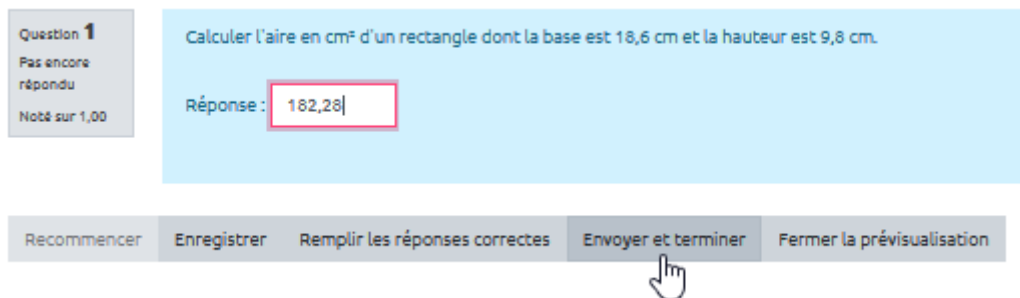
- Cliquer sur **“Enregistrer les modifications et continuer”** :



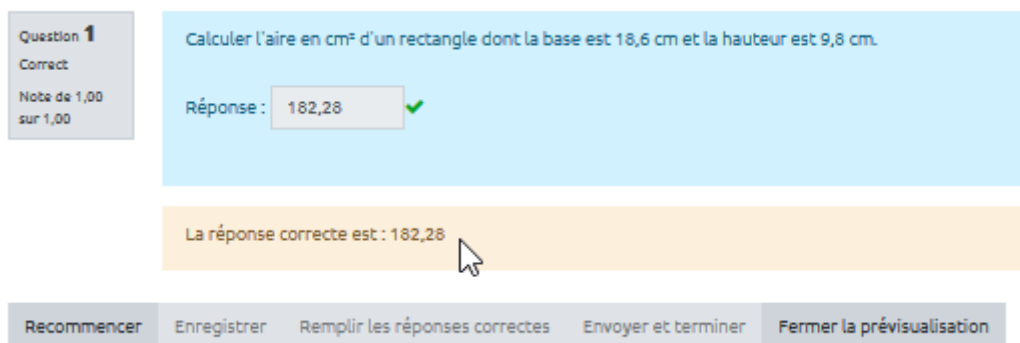
- Cliquer sur "**Aperçu**" :



- Essayer de marquer un résultat et cliquer sur "**Envoyer et terminer**" :

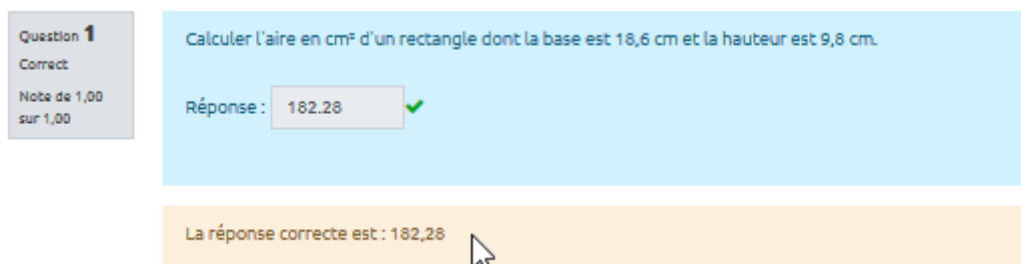


- Vérifier que la question renvoie le comportement attendu :

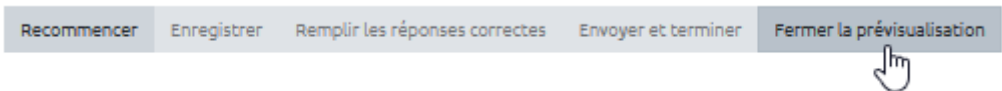


Moodle accepte tout autant les réponses avec une "**virgule**" ou avec un "**point**".

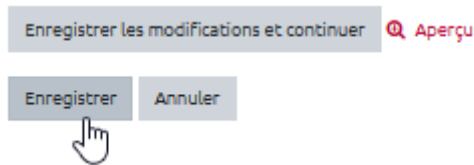
- Preuve par l'exemple, le même résultat est accepté mais cette fois-ci en utilisant un "point" :



- Cliquer sur "**Fermer la prévisualisation**" :



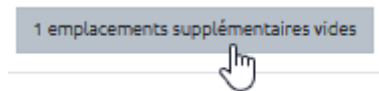
Étape 12 : cliquer sur "Enregistrer"



Option : notation différenciée

Si vous souhaitez accorder un pourcentage différent en fonction de la précision de la réponse (par exemple 100 % pour la valeur exacte et 50 % pour une valeur approchée à 0,1 près dans la même unité) :

- Dans "Réponses", cliquer sur "1 emplacement supplémentaire vide" :



- Régler les deux propositions selon vos besoins :

▼ Réponses

Formule de la réponse 1 = Note

Tolérance ± Type

Affichage de la réponse Format

Feedback

Formule de la réponse 2 = Note

Tolérance ± Type

Affichage de la réponse Format

Feedback

En savoir plus sur la syntaxe des formules

Se reporter à la documentation Moodle : [Question simple calculée : syntaxe de la formule de la réponse correcte](#)

From:

<https://pedagowiki.unicaen.fr/> - CEMU

Permanent link:

https://pedagowiki.unicaen.fr/doku.php?id=moodle:test:choix_questions:qroc_calcullee_simple&rev=1705911782

Last update: **12/03/2026 18:49**

