

INSPECT ONLINE

Modulul Chestionare / Teste

Ghid de Completare a Chestionarelor

Tipurile de Intrebari - Descriere, Exemple si Mod de Functionare

Destinat: Profesori si cadre didactice care utilizeaza platforma INSPECT ONLINE

Scop: Acest ghid explica pas cu pas fiecare tip de intrebare disponibil in modulul de Chestionare/Teste, cu exemple concrete si sfaturi practice pentru alcatuirea unor chestionare eficiente.

Versiune: Martie 2026 | **INSPECT SOFTWARE** - Bacau

Cuprins

- 1.** Notiuni generale - Cele doua tipuri de chestionare
- 2.** Structura unei intrebari
- 3.** Tip: RADIO - Alegere unica (un singur raspuns corect)
- 4.** Tip: CHECKBOX - Alegere multipla (mai multe raspunsuri corecte)
- 5.** Tip: RADIO + TEXT - Alegere unica cu camp de completare
- 6.** Tip: TEXT - Raspuns liber (text deschis)
- 7.** Tip: NUMERIC - Raspuns numeric exact
- 8.** Tabel comparativ - Toate tipurile la o privire
- 9.** Campuri speciale: Imagini, Punctaj, Obligativitate
- 10.** Fluxul complet: De la crearea chestionarului la rezultate
- 11.** Sfaturi practice pentru profesori

1. Notiuni Generale - Cele Doua Tipuri de Chestionare

Platforma INSPECT ONLINE permite profesorilor sa creeze doua categorii distincte de chestionare, fiecare cu un scop diferit si cu un mod propriu de evaluare a raspunsurilor.

Test de Cunostinte	Chestionar de Satisfactie
Scop: Evaluarea cunostintelor elevilor pe o anumita materie sau capitol. Cum functioneaza: Fiecare intrebare are un raspuns corect stabilit de profesor. Sistemul verifica automat daca elevul a ales/scrise raspunsul corect si calculeaza un punctaj. Tipuri de intrebari folosite: radio, checkbox, radio_text, text, numeric. Rezultat: Punctaj total pe lucrare (suma punctaje intrebari corecte).	Scop: Colectarea opiniilor elevilor despre un subiect, o disciplina, un eveniment etc. Cum functioneaza: NU exista raspunsuri corecte sau gresite. Fiecare optiune are un punctaj de satisfactie (de ex. 1-5) care reflecta gradul de multumire. Tipuri de intrebari folosite: radio, checkbox, radio_text, text. Rezultat: Scor total de satisfactie (suma punctaje optiuni alese).

Important: Tipul chestionarului (test sau satisfactie) se alege la crearea acestuia si **nu mai poate fi schimbat** ulterior daca chestionarul a fost trimis elevilor.

2. Structura Unei Intrebari

Indiferent de tip, fiecare intrebare dintr-un chestionar are aceleasi campuri de baza:

Camp	Descriere	Obligativu ?
Enunt	Textul intrebării, vizibil elevului. Poate fi o propozitie, o problema, o cerinta.	DA
Imagine enunt	O imagine atasata enuntului (grafic, schema, fotografie). Max ~200 KB.	NU
Tip intrebare	Unul din cele 5 tipuri: radio, checkbox, radio_text, text, numeric.	DA
Obligatorie	Daca elevul este obligat sa raspunda la aceasta intrebare pentru a trimite lucrarea.	DA (implicit DA)
Ordinea	Numarul de ordine al intrebării in chestionar (1, 2, 3...).	DA
Punctaj intrebare	Punctele primite daca raspunsul este corect. Se foloseste DOAR la teste de cunostinte.	Doar la teste

Pe langa intrebare, fiecare intrebare de tip **radio**, **checkbox** sau **radio_text** are o lista de **optiuni de raspuns**. Optiunile sunt variantele afisate elevului.

Structura unei Optiuni de Raspuns:

Camp	Descriere
Eticheta	Textul optiunii vizibil elevului (ex: "Paris", "Da", "Foarte multumit").
Imagine optiune	Imagine atasata optiunii (grafic, fotografie). Max ~200 KB.
Este corecta	DA/NU - doar la teste de cunostinte. Marcheaza optiunea corecta.
Necesita text	DA/NU - doar la radio_text. Daca DA, elevul trebuie sa completeze un text suplimentar.
Punctaj satisfactie	Numar (1-5 etc.) - doar la chestionare de satisfactie. Scorul asociat acestei optiuni.
Ordinea	Numarul de ordine al optiunii in lista (1, 2, 3...).

3. Tip RADIO - Alegere Unica

RADIO

Ce este?

Intrebarea de tip **RADIO** (alegere unica) afiseaza elevului o lista de variante de raspuns sub forma de **cerculete**. Elevul poate selecta **un singur raspuns** din toata lista. Exact ca la un test grila clasic pe hartie, unde incercuiesti o singura varianta.

Cum arata pe ecran?

Intrebarea 3: Care este capitala Frantei?

- ☐ Berlin
- ☒ **Paris** *(selectat de elev)*
- ☐ Madrid
- ☐ Roma

Cum functioneaza in cele doua contexte?

Context	Ce trebuie setat la fiecare optiune	Evaluare automata
Test de cunostinte	Bifati campul Este corecta pentru varianta corecta. Exemplu: optiunea "Paris" are este_corecta = DA.	Sistemul compara optiunea aleasa de elev cu cea marcata ca corecta. Daca coincid, elevul primeste punctajul intrebării.
Satisfactie	Setati un punctaj de satisfactie pentru fiecare optiune. Ex: Foarte multumit=5, Multumit=4, Neutru=3, Nemultumit=2, F.nemultumit=1.	Sistemul aduna punctajele optiunilor alese de elev, generand un scor total de satisfactie.

Regula importanta: La tipul RADIO trebuie marcata **exact o singura optiune** ca fiind corecta (pentru teste). Daca aveti mai multe optiuni corecte, folositi tipul CHECKBOX.

Cand folosim RADIO?

- Intrebări cu un singur raspuns corect: "Care este formula apei?"
- Scale de evaluare: "Cat de multumit sunteti?" (Foarte - Deloc)
- Intrebări de tip Da/Nu: "Ati participat la activitate?"
- Clasificari simple: "Ce tip de triunghi este?" (isoscel / echilateral / scalen)

4. Tip CHECKBOX - Alegere Multipla

CHECKBOX

Ce este?

Intrebarea de tip **CHECKBOX** (alegere multipla) afiseaza elevului o lista de variante de raspuns sub forma de **casute de bifare**. Elevul poate selecta **una sau mai multe** variante simultan. Este echivalentul intrebărilor de pe test unde scrie: Alegeti toate variantele corecte.

Cum arata pe ecran?

Intrebarea 5: Care dintre urmatoarele sunt state membre UE? (alegeti toate variantele corecte)

- ☒ **Franta** (bifat)
- ☐ Elvetia
- ☒ **Germania** (bifat)
- ☐ Norvegia
- ☒ **Italia** (bifat)

Cum se evalueaza automat? (test de cunostinte)

Sistemul verifica simultan **toate optiunile** alese de elev:

- Trebuie sa fie bifate **toate optiunile corecte** (cele cu este_corecta = DA)
- Trebuie sa NU fie bifata **nicio optiune gresita**
- Numai daca **ambele conditii** sunt indeplinite, raspunsul este considerat corect

Exemplu concret de evaluare:

Optiunile corecte sunt: Franta, Germania, Italia

- Elevul bifeaza Franta + Germania + Italia: **CORECT** (primeste punctajul)
- Elevul bifeaza Franta + Germania (fara Italia): **GRESIT** (lipseste o optiune corecta)
- Elevul bifeaza Franta + Germania + Italia + Norvegia: **GRESIT** (a bifat si o optiune gresita)
- Elevul bifeaza doar Franta: **GRESIT** (raspuns incomplet)

Cand folosim CHECKBOX?

- Intrebări cu mai multe raspunsuri corecte: "Care sunt metalele alcaline?"
- Sondaje cu selectie multipla: "Ce materii va plac?" (se pot alege mai multe)
- Verificari complexe: "Selectati proprietatile triunghiului echilateral"

5. Tip RADIO + TEXT - Alegere Unica cu Completare

RADIO_TEXT

Ce este?

Tipul **RADIO_TEXT** este o combinatie: functioneaza ca un RADIO (alegere unica), dar una sau mai multe optiuni pot avea un **camp text suplimentar** unde elevul scrie o completare. Este perfect pentru optiunea clasica "Altele - specificati...".

Cum arata pe ecran?

Intrebarea 7: Ce limba straina ati dori sa studiat?

☐ Engleza

☐ Franceza

☐ Germana

☒ **Altele:** japoneza (selectat + text completat)

Cum se configureaza?

La crearea optiunilor, campul **Necesita text** (necesita_text) trebuie setat pe **DA** pentru optiunea care permite completare libera. Celelalte optiuni raman fara text.

Unde se salveaza textul completat?

Cand elevul selecteaza o optiune cu text si scrie ceva, textul se salveaza in campul **valoare_text_complement** din tabelul de raspunsuri. Astfel profesorul poate vedea atat optiunea aleasa, cat si detaliul scris de elev.

Sfat: Folositi RADIO_TEXT cand vreti sa oferiti cateva variante predefinite, dar si posibilitatea ca elevul sa introduca un raspuns personalizat. Este ideal pentru sondaje si chestionare de satisfactie unde nu puteti anticipa toate raspunsurile posibile.

Cand folosim RADIO_TEXT?

- Sondaje cu optiune deschisa: "Ce activitate extrascolară preferati?" + Altele...
- Feedback: "De ce ati ales acest calificativ?" cu variante + optiunea de a explica
- Chestionare de satisfactie cu optiunea "Altele - specificati"

6. Tip TEXT - Raspuns Liber

TEXT

Ce este?

Intrebarea de tip **TEXT** nu afiseaza nicio varianta de raspuns. In locul variantelor, elevul vede un **camp text liber** (o caseta mare de scriere) in care poate tasta orice doreste. Acest tip **nu are optiuni** - doar enuntul intrebării si spatiul de raspuns.

Cum arata pe ecran?

Intrebarea 10: Descrieti in cateva propozitii ce v-a placut cel mai mult la aceasta lectie.

+-----+

| Mi-a placut experimentul cu pendulul deoarece |

| am putut observa direct legea oscilatiilor... |

+-----+

Cum se evalueaza?

Context	Evaluare
Test de cunostinte	Sistemul compara textul scris de elev cu textul raspunsului corect setat de profesor (din campul valoare al optiunilor). Compararea ignora spatiile suplimentare si diferentele de majuscule/minuscule (case-insensitive). Daca textul coincide, punctajul este acordat.
Satisfactie	La satisfactie, intrebările TEXT nu au punctaj . Raspunsul este doar colectat si afisat profesorului pentru analiza calitativa. Profesorul citeste manual fiecare raspuns.

Atentie la teste de cunostinte: Evaluarea automata a raspunsurilor text functioneaza prin comparare exacta (case-insensitive). Daca raspunsul corect este "oxigen" si elevul scrie "Oxigen" sau "oxigen " (cu spatiu), va fi considerat corect. Dar daca scrie "O2" sau "gaz oxigen", va fi considerat gresit. Formulati enuntul clar pentru a evita ambiguitati!

Cand folosim TEXT?

- Feedback deschis: "Ce sugestii aveti pentru imbunatatirea lectiilor?"
- Raspunsuri scurte si precise la teste: "Care este unitatea de masura a fortei?"
- Completari: "Scrieti formula chimica a apei"

7. Tip NUMERIC - Raspuns Numeric Exact

NUMERIC

Ce este?

Intrebarea de tip **NUMERIC** este similara cu TEXT, dar elevul poate introduce **doar un numar**. Campul accepta valori zecimale (cu punct sau virgula). Este conceput special pentru probleme de matematica, fizica sau chimie unde raspunsul este un rezultat numeric precis.

Cum arata pe ecran?

Intrebarea 12: Un corp parcurge 150 m in 30 s. Calculati viteza medie (in m/s).

Raspunsul dumneavoastra: [5] *(numar introdus de elev)*

Cum se evalueaza?

Valoarea numerica introdusa de elev (**valoare_numeric**) este comparata cu valoarea corecta setata de profesor. Compararea este **exacta** - daca raspunsul corect este 5.00, elevul trebuie sa scrie 5 (sau 5.0, 5.00 etc.). Sistemul trateaza automat diferentele minore de format.

Sfat practic: La intrebarile numerice, specificati intotdeauna in enunt: **unitatea de masura** (m/s, kg, N, gradeC), **numarul de zecimale** dorite si daca se rotunjeste sau nu rezultatul. Acest lucru ajuta elevul sa stie exact ce forma trebuie sa aiba raspunsul si evita evaluari gresite.

Cand folosim NUMERIC?

- Calcule matematice: "Cat este 15% din 240?"
- Probleme de fizica: "Calculati forta rezultanta (in N)"
- Chimie: "Calculati masa molară a NaCl (in g/mol)"
- Statistica: "Care este media aritmetica a valorilor: 3, 7, 5, 9, 6?"

Nota: Tipul NUMERIC se foloseste **exclusiv la teste de cunostinte**. Nu are sens intr-un chestionar de satisfactie, deoarece acolo nu exista raspunsuri corecte numerice.

8. Tabel Comparativ - Toate Tipurile la o Privire

Caracteristica	RADIO	CHECKBOX	RADIO_TEXT	TEXT	NUMERIC
Variante afisate	Da	Da	Da + camp text	Nu	Nu
Cate poate alege elevul	Exact 1	1 sau mai multe	Exact 1	-	-
Camp text liber	Nu	Nu	Optional (pe unele optiuni)	Da (obligatoriu)	Nu (doar cifre)
Test cunostinte	Da	Da	Da	Da	Da
Satisfactie	Da	Da	Da	Da (fara punctaj)	-
Evaluare automata	Da	Da	Da	Da (comparare text)	Da (comparare nr.)
Imagine pe optiune	Da	Da	Da	-	-
Similitudine	Test grila clasic	Bifare multipla	Grila + "Altele"	Eseu scurt	Calcul matematic

9. Campuri Speciale: Imagini, Punctaj, Obligativitate

Imagini atasate

Atat intrebarile cat si optiunile pot avea **imagini atasate**. Imaginile se stocheaza direct in baza de date si sunt afisate elevului in aplicatia mobila sau pe web.

Camp	Descriere
enunt_imagine / optiune_imagine	Continutul binar al imaginii (max ~200 KB). Se stocheaza ca BLOB in MySQL.
*_image_mime	Tipul fisierului: image/png, image/jpeg, image/gif etc.
*_image_nume	Numele original al fisierului (ex: grafic_temperatura.png).
*_image_marime	Dimensiunea in bytes (octeti). Folosit pentru validare.

Exemplu de utilizare a imaginilor: La fizica, puteti atasa o schema electrica la enuntul intrebării. La biologie, puteti pune o fotografie de microscop. La geografie, o harta. La optiuni, puteti pune imagini diferite si elevul sa aleaga imaginea corecta.

Sistem de punctaj

Punctajul functioneaza diferit in functie de tipul chestionarului:

Tip	Camp folosit	Unde se seteaza	Calcul scor
Test cunostinte	punctaj_intrebare (pe intrebare)	La fiecare intrebare	Suma punctajelor intrebărilor la care elevul a raspuns corect
Satisfactie	punctaj_satisfactie (pe optiune)	La fiecare optiune de raspuns	Suma punctajelor optiunilor alese de elev

Campul "Obligatorie"

Fiecare intrebare are un camp **obligatorie** (DA/NU). Implicit, toate intrebarile sunt obligatorii. Daca o intrebare este obligatorie, elevul **nu poate trimite lucrarea** fara a raspunde la ea. Daca setati obligatorie = NU, elevul poate sari peste acea intrebare.

Acest camp este util mai ales la chestionarele de satisfactie, unde anumite intrebari deschise (TEXT) pot fi optionale - elevul completeaza doar daca doreste.

10. Fluxul Complet: De la Creare la Rezultate

Pa s	Actiune	Detalii
1	Crearea disciplinei si capitolului	Definiti disciplina (ex: Fizica) si capitolul (ex: Mecanica) pentru a organiza chestionarele.
2	Crearea chestionarului	Alegeti tipul (test sau satisfactie), titlul, descrierea. Chestionarul este initial inactiv .
3	Adaugarea intrebarilor	Pentru fiecare intrebare: scrieti enuntul, alegeti tipul (radio/checkbox/etc.), setati punctajul si obligativitatea.
4	Adaugarea optiunilor	Pentru intrebarile cu variante (radio, checkbox, radio_text): adaugati optiunile, marcati optiunea corecta (sau punctajul de satisfactie), atasati imagini daca e cazul.
5	Crearea trimiterii	Stabiliti fereastra de timp (data/ora de inceput si sfarsit), daca se randomizeaza ordinea intrebarilor, parola (optional), si daca elevul are o singura incercare.
6	Selectarea destinatarilor	Alegeti clasele destinate. Sistemul creaza automat lista de elevi din acele clase.
7	Elevii completeaza	Elevii primesc notificare, deschid chestionarul in aplicatia mobila, raspund la intrebari si trimit lucrarea.
8	Vizualizare rezultate	Profesorul vede punctajele, raspunsurile, statistici si poate descarca documente PDF cu rezultatele.

Protectie automata: Odata ce un chestionar are trimiteri active (in fereastra de timp), acesta devine **blocat pentru modificari**. Nu puteti edita sau sterge intrebari sau optiuni cat timp elevii completeaza. Asteptati expirarea tuturor trimiterilor inainte de a face modificari.

11. Sfaturi Practice pentru Profesori

1. Alegeti tipul potrivit de intrebare

Nu toate intrebarile trebuie sa fie RADIO. Daca aveti mai multe raspunsuri corecte, folositi CHECKBOX. Daca vreti un raspuns deschis, folositi TEXT. Variati tipurile pentru a face chestionarul mai interesant si mai complet.

2. Formulati enunturi clare si precise

Evitati ambiguitatile. La intrebarile TEXT si NUMERIC, specificati exact ce format de raspuns asteptati. Exemplu: "Scrieti rezultatul in m/s, rotunjit la o zecimala" este mult mai clar decat "Calculati viteza".

3. Folositi punctaje proportionale

La teste de cunostinte, alocati punctaje mai mari intrebarelor mai dificile. O intrebare de tip CHECKBOX cu 5 optiuni (unde elevul trebuie sa le identifice pe toate cele 3 corecte) este mai grea decat una RADIO cu 4 optiuni.

4. Adaugati imagini acolo unde conteaza

O schema electrica, un grafic, o harta sau o fotografie poate transforma o intrebare banala intr-una interesanta si relevanta. Aveti la dispozitie imagini atat pe enunt cat si pe fiecare optiune.

5. Setati corect fereastra de timp

Asigurati-va ca fereastra de timp (de la incepe_la pana la expira_la) este suficient de lunga pentru ca toti elevii sa completeze. Daca este un test de cunostinte, calculati un timp rezonabil per intrebare (2-3 minute pentru o intrebare de dificultate medie).

6. Activati randomizarea

Optiunea de randomizare amesteca ordinea intrebarelor pentru fiecare elev, reducand riscul de copiere intre colegi. Este o functie esentiala pentru teste.

7. Folositi parola de sesiune

La testele de cunostinte, setati o parola pe care o comunicati elevilor doar la inceputul orei. Astfel, nimeni nu poate accesa testul de acasa in avans.

8. Amestecati intrebarile obligatorii si optionale

La chestionare de satisfactie, puneti cateva intrebari TEXT optionale la final, unde elevii pot scrie liber sugestii sau comentarii. Nu fortati pe nimeni sa scrie - dar oferiti posibilitatea.

9. Verificati chestionarul inainte de trimitere

Parcurgeti toate intrebarile si optiunile, asigurati-va ca optiunea corecta este marcata, ca punctajele sunt setate si ca imaginile se afiseaza corect.

10. Testati pe aplicatia mobila

Inainte de a trimite elevilor, creati o trimitere de test pentru dumneavoastra si completati-o pe telefon. Veti vedea exact ce vad elevii.

INSPECT SOFTWARE S.R.L. - Bacau, Romania

Platforma educationala INSPECT ONLINE - Modulul Chestionare/Teste

Ghid actualizat: Martie 2026