

### 4.3 Specifika a možnosti písemného a elektronického testu

Odlišnosti mezi písemným a elektronickým testem spočívají nejen ve způsobu komunikace testu s žákem, ale i v možnostech tvorby úloh a testů.

#### 4.3.1 Formy komunikace úlohy a záznamu odpovědi

Mluvíme-li o písemné či elektronické formě testu, máme na mysli zpravidla dvě oddělené formy:

1. Žák čte zadání úloh v testovém sešitě a provádí záznam svých odpovědí ručně přímo do testového sešitu nebo vedle přiloženého záznamového archu.
2. Žák sedí u počítače, čte zadání úloh na obrazovce a pomocí myši či klávesnice zapisuje odpověď do počítače.

Možnosti, ale i limity informačních technologií dovolují uvažovat o různých podobách testu tak, aby byly optimálně využívány možnosti obou forem. Pro toto uvažování je vhodné oddělit fázi komunikace úlohy žákovi a fázi záznamu odpovědi. Přičemž i fázi komunikace úlohy lze ještě rozdělit na prezentaci výchozího textu a výzvu k řešení (znění otázky, případně včetně nabídky alternativ odpovědí). Lze si totiž představit různé kombinace písemné (P) a elektronické formy (E) v těchto fázích. Výše uvedené dvě krajní možnosti bychom mohli symbolicky označit PPP a EEE. Je možné uvažovat i o následujících vhodných:

- EPE – Žákovi je pomocí počítače prezentována zvuková nahrávka nebo videonahrávka, žák má při ruce v tištěné podobě otázku, které se k této nahrávce vztahují, a může si při nahrávce dělat vlastní písemné poznámky. Po ukončení nahrávky vyplní své odpovědi do počítače.
- PEE – Žák obdrží vytištěný delší text, k němuž jsou úlohy prezentovány na počítači, a též je očekáváno zaznamenání řešení těchto úloh v počítači.

Je zřejmé, že ve fázi prezentace výchozího textu nabízí elektronická forma větší variabilitu z hlediska vizuální a zvukové prezentace.

Navíc ve světě jsou vyvíjeny i takové úlohy, kdy žák prostřednictvím počítače ovládá např. fyzikální aparaturu (zpravidla animovanou), pozoruje chování fyzikálních objektů a teprve na základě jím řízeného experimentu a pozorování odpovídá na položené testové otázky. Též může měnit parametry nějakého grafu a z výsledku usuzovat na závislosti. Tento typ úloh je finančně nákladnější, ale zase má potenciál ověřovat ty dovednosti, které běžný typ úloh ověřit nedokáže (např. aplikaci procedurálních poznatků, viz oddíl 4.1.5, Revidovaná Bloomova taxonomie kognitivních cílů).