

AZ ELEKTRONIKUS TESZTELÉS ÉS TESZTVÉGREHAJTÁS FAJTÁI

R. Tóth Krisztina

SZTE Neveléstudományi Doktori Iskola

Kulcsszavak: számítógépes tesztelés, tesztek típusai

Számos mérés-értékeléssel foglalkozó nemzetközi intézet már bevezette a számítógépes (computer-based – CB) tesztelést, vagy a bevezetés fázisában tart (pl.: OECD PISA). A mérési-értékelési folyamatok számítógépre adaptálását többek között a technológia nyújtotta előnyök kihasználása (lásd *Csapó, Molnár és R. Tóth, 2008; Bridgeman, 2008*) és a költséghatékonyabb tesztvégrehajtás (*R. Tóth, kézirat*) ösztönözték.

Az előadás célja, hogy betekintést nyújtson az elektronikus tesztelés kínált tesztvégrehajtási típusokba, illetve megmutassa, hogyan működik, és milyen lehetőségeket nyújt a CB-tesztelés a hagyományos papír-ceruza (PP) teszteléssel szemben.

A számítógépes tesztek két fő fajtája különböztethető meg (*Thomson és Weiss, 2008*): (1) a fix formátumú tesztek közé tartozik a lineáris, (2) a változó formátumú tesztek közé a random, az adaptív és a többlépcsős (multistage) tesztelési forma. A lineáris, előre rögzített hosszúságú teszt alkalmazásakor – hasonlóan a PP tesztekhez – minden tanuló ugyanazon feladatokat azonos sorrendben kapja. A random tesztelési forma esetében a tesztelés során alkalmazott itemek továbbra is azonosak, de azokat más-más sorrendben kapják a diákok. A számítógépes adaptív tesztelési (CAT) eljárásban minden vizsgázó a számára leginkább diagnosztizáló erővel bíró feladatot kapja (*Frey, 2007*). Első lépésben a tesztelő rendszer az adaptív algoritmusnak megfelelően egy közepes nehézségű itemet kínál megoldásra. Ennek helyes megoldása után egy nehezebb, helytelen megoldása esetén egy könnyebb feladatot kap a tanuló (lásd *Csapó, Molnár és R. Tóth, 2008; Molnár, 2006*). Ez az eljárás addig folytatódik, amíg megállapítható a tanuló egyéni képességszintje. A többlépcsős típusú tesztelésben szintén algoritmus végzi az itemek kiválasztását, azonban míg a CAT algoritmus egy itemet kínál megoldásra, addig a többlépcsős tesztalgoritmus az itemek egy csoportját adja a vizsgázóknak. Ezen tesztelési eljárások mellett egyre inkább a figyelem középpontjába kerülnek a pedagógiai méréshez alkalmazott számítógépes játékok (educational serious game; *Wortley, 2007*), amelyek számítógépen/videókonzolon működnek (*Susi, Johannesson és Backlund, 2007*). Miközben a tanuló játszik és feladatokat old meg, addig a szoftver rögzíti a tanuló minden tevékenységét (pl.: hányadik próbálkozásra sikerült megoldani egy feladatot; webkamerán keresztül a digitális képfeldolgozás eszközeinek segítségével rögzíti, hogy ténylegesen a feladatra koncentrált-e). Ezáltal a tényleges teszttevékenységről még részletesebb információt gyűjthetünk.

Az elektronikus tesztelés mind idő-, mind költséghatékony megoldást nyújt a PP megfelelőikkel szemben, sőt részletesebb információt szolgáltat, mint a hagyományos formában felvett tesztek. A jól elkészített számítógépes játékok alkalmazása pedig új oldalról közelíti meg a mérés-értékelés gyakorlatát.

A kutatást az OTKA K75274 támogatta.