



# Elektronické testy

Roman Plch



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

# Online systémy pro tvorbu testů I

- ▶ ePisemka.cz – <http://www.episemka.cz>  
elektronické testování pomocí tabletů, mobilů nebo počítačů
- ▶ Kahoot! – <https://getkahoot.com/> (mobilní aplikace)  
Vyučující spustí test na počítači a děti si na tabletu otevrou aplikaci Kahoot. Po spuštění na počítači se objeví game pin, který zadají a potvrdí děti na svých tabletech. Následně zadají své jméno. Učiteli se na monitoru a na dotykové obrazovce ukazují jména a počet přihlášených žáků. Když jsou přihlášení všichni žáci, spustí učitel hru kliknutím na START NOW. U každé otázky je nastaven časový limit. Za každou otázkou se učiteli zobrazí počet správných a špatných odpovědí. Na konci hry si může učitel na počítači zobrazit tabulku v Microsoft Excelu, která ukazuje, jak který žák odpovídal a počet chyb. Interaktivní test je tedy možné i oznámkovat.
- ▶ Quizalize – <https://www.quizalize.com/>
- ▶ Socrative – <http://b.socrative.com>

## Online systémy pro tvorbu testů II

- ▶ Questbase (komerční) – <http://www.questbase.com/>
- ▶ Blendspace – <https://www.blendspace.com/>
- ▶ Quia – <http://www.quia.com/>
- ▶ Diagnostic Questions –  
<http://www.diagnosticquestions.com/>
- ▶ InfuseLearning – <http://teacher.infuselearning.com/>