



VJEŽBE I TESTOVI NA RAČUNALIMA TE NA INTERNETU U NASTAVI ENGLESKOG JEZIKA

*Krunoslav Mikulan**
Visoka učiteljska škola u Čakovcu

Rad prikazuje programe za izradu vježbi i testova iz engleskog jezika koji se mogu pronaći na Internetu te gotove on-line vježbe i testove koje nastavnici mogu upotrijebiti u nastavi. Postoje četiri skupine takvih aplikacija: 1. Samostalni programi za izradu testova i vježbi; 2. Gotovi testovi i vježbe na Internetu; 3. Edukativni programi koji kombiniraju grafiku i sposobnost brzog reagiranja; 4. Vježbe na Internetu s igračkim sučeljem. Upozorava se također da učenici vole raditi s takvim aplikacijama, ali da se nastava ne smije organizirati tako da se one koriste kao isključivo sredstvo podučavanja.

Ključne riječi: vježbe, testovi, računala, Internet

Tri su temeljne uloge računala u školi: kao *okruženje za učenje* pomažu učenicima naučiti gradivo i razviti vještine rješavanja problema; kao *alati* pomažu učenicima i nastavnicima da organiziraju nastavu, pišu sastavke, pronalaze i spremaju informacije, crtaju i programiraju; te kao *objekti podučavanja* omogućavaju učenicima da programiraju računala i „podučavaju“ ih u izvođenju različitih operacija (Woolfolk, 1995).

U posljednje vrijeme, zahvaljujući brzom razvoju tehnologije i informatike, računala također mogu poslužiti za brzu i učinkovitu provjeru znanja. Postoji niz specijaliziranih programa, od kojih su neki besplatni, pomoću kojih je moguće izraditi testove i vježbe koje učenici mogu rješavati neposrednim unosom odgovora u računalo, a moguće je testove otisnuti i na papir te ih podijeliti učenicima da ih riješe na „klasičan“ način. Nadalje, postoje gotovi testovi i vježbe te alati za njihovu izradu koji se mogu pronaći na Internetu.

Ova nova funkcija računala na neki način ujedinjuje gore navedene tri temeljne uloge. Učenici rješavanjem testova i vježbi na računala-

lima, samostalno ili uz vodstvo nastavnika, mogu dobiti brzu povratnu informaciju o točnosti odgovora te mogu ponavljati rješavanje testa ili vježbe dok ne nauče zadani dio gradiva. Oni također mogu i sami sastavljati testove, a u ograničenoj mjeri, uz primjenu naprednijih metoda i postupaka, mogu programirati računalo da samo stvara neka pitanja.

Poblize ćemo se obavijestiti o mogućnostima pronalazjenja potrebnoga softvera na Internetu te o načinu rada programa za izradu vježbi i testova te za provedbu testiranja. Zbog sve višeg ljudi koji se svojim doprinosom uključuju na Internet, raste također broj programa i ostalih izvora koje možemo iskoristiti u nastavi engleskoga jezika, tako da se dalje u tekstu daju samo primjeri, a nipošto konačan i potpun popis svih raspoloživih mogućnosti.

1. PROGRAMI ZA IZRADU TESTOVA I VJEŽBI

Testove i vježbe možemo izraditi pomoću samostalnih programa koje instaliramo na



računalo ili pomoću alata koje nalazimo na Internetu. Neki programi omogućavaju samo vježbanje preko interaktivnog sučelja, bez mogućnosti izrade testa ili ispisa na pisaču.

1.1. Samostalni računalni programi

Samostalni programi za izradu testova i vježbi prema izvedbi mogu biti *monofunkcionalni* i *multifunkcionalni*. Osvrnut ćemo se na one programe koji su besplatni ako se koriste u edukativne svrhe u školi te su time lako dostupni bilo kojoj obrazovnoj instituciji.

1.1.1. Monofunkcionalni računalni programi za izradu testova i vježbi

Monofunkcionalni softver je koncipiran tako da omogućava izradu samo jedne vrste testa. Takvi programi vrlo su jednostavni za uporabu, zauzimaju mali prostor na disku, troše vrlo malo memorijskih resursa i često su besplatni. Dva takva primjera koji služe za jednostavnu izradu tzv. *cloze testova* jesu *Cloze-Maker* i *Cloze Test*.¹

Cloze Test sastoji se od tri podaplikacije: *Cloze Editor*, *Cloze* i *Checker*. Da bismo izradili *cloze test*, trebamo uključiti *Cloze Editor*, ispuniti polja koja sadržavaju naše ime i razred te kliknuti na gumb s natpisom *Begin*. Pojavljuje se prazan ekran s četiri gumbića na dnu. Gumbić označen s *Import text* omogućava da unesemo već pripremljenu tekstualnu datoteku s hard diska. Tekst možemo obraditi i ispraviti, a kad smo zadovoljni njegovim izgledom, kliknemo na *make CLOZE test*. Tekst se sada pojavljuje u novome prozoru, u kojem klikom na svaku petu riječ uklanjamo te riječi. Ako je peta riječ slučajno neko ime, tada je preskačemo i kliknemo na sljedeću. Prvi i zadnji red teksta ne diramo. Kada smo završili, jednostavno izademo iz *Cloze Editor*a, a naš test automatski je spremljen u mapu *DATA*.

Učenici sada kopiraju mapu na svoje računalo (ili to radi nastavnik), otvaraju podaplikaciju *CLOZE*, upisuju svoje ime i još neke podatke te kliknu na gumb *Begin*. Pojavljuje se tekst u kojem nedostaje svaka peta riječ te učenici

mišem označavaju prazni prostor i upisuju riječ. Nakon što su završili, rad se može provjeriti pomoću podaplikacije *CHECKER*.

Svi samostojeći programi za izradu *cloze* testova funkcioniraju na sličan način, a većina omogućava i ispis teksta tako da učenici mogu test rješavati na papiru. Nedostatak ovog, "klasičnog", načina jest u tome što se i provjera rješenja mora obavljati na isti, "klasični", način, a ne automatski.

Na kraju spomenimo da većina multifunkcionalnih programa, o kojima se više govori dalje u tekstu, sadrži i mogućnost izrade *cloze* testova, tako da monofunkcionalne programe koristimo samo kad prostor na disku i naše iskustvo (dobro poznavanje aplikacije) to zahtijevaju.

1.1.2. Multifunkcionalni programi za izradu testova i vježbi

Ovi programi omogućavaju izradu testova koji se, sastoje od većeg broja raznorodnih tipova zadataka kao što su dopunjavanje, višestruki izbor, spajanje riječi i definicija i slično. Najpoznatiji takav program danas svakako je *Hot Potatoes*, ali postoji još niz sličnih, od kojih se, zahvaljujući jednostavnosti uporabe, u prvi plan probio talijanski *Quiz Faber*.

Hot Potatoes danas postoji već u svojoj petoj verziji.² Naročito zanimljiva pogodnost toga programa jest da se njegovo sučelje može prevesti na bilo koji jezik, pa i na hrvatski, tako da se može koristiti u nastavi njemačkog, francuskog, talijanskog ili nekog drugog jezika.

Ovaj program omogućava izradu interaktivnih vježbi i testova kojima se može pristupiti preko bilo kojeg *browsersa* (*Internet Explorer*, *Netscape*, *Opera*...). Vježbe i testovi izrađuju se pomoću *HTML* i *Java* skripti, ali za uporabu programa nije potrebno znanje tih programskih jezika. Dovoljno je unijeti podatke za vježbe (pitanja, odgovore) i pritisnuti gumb, a program zatim izrađuje Internet stranicu, koju možemo smjestiti na školski ili neki drugi server te učenici te vježbe i zadatke mogu rješavati i na računalu kod kuće.

Hot Potatoes sastoji se od šest podaplikacija:



1. *JBC* – Pomoću ove podaplikacije izrađuju se vježbe i testovi s pitanjima uz koje su ponuđeni odgovori (višestruki izbor). Moguće je odrediti broj točnih i broj ponuđenih odgovora. Nakon svakog odgovora učeniku se signalizira je li on točan ili ne.
2. *JQuiz* – Ako želimo izraditi testove i vježbe s pitanjima koja traže kratke odgovore, upotrijebit ćemo podaplikaciju *JQuiz*. Broj odgovora koje nastavnik želi specificirati nije ograničen, a učeniku program signalizira čak i koji je dio njegovoga odgovora (ako se odgovor sastoji od nekoliko riječi ili čitave rečenice) točan, a može tražiti i pomoć, pri čemu mu program prikazuje prvo točno slovo u odgovoru.
3. *JCloze* – Ova podaplikacija slična je već opisanim monofunkcionalnim programima za izradu *cloze* testova, ali je još jednostavnija za uporabu. Moguće je zadati da program automatski obriše svaku treću, petu ili *n*-tu riječ u tekstu.
4. *JCross* – Moguće je izraditi križaljke koje se rješavaju preko Interneta. Veličina križaljke nije ograničena, a učenik pritiskom na gumb može zatražiti pomoć tako da mu program prikaže neko slovo u riječi koju ne zna.
5. *JMix* – Pomoću podaplikacije *Jmix* mogu se izraditi vježbe sastavljanja rečenica iz pomiješanih dijelova (*jumbled-sentence exercises*). Moguće je specificirati neograničen broj točnih odgovora. I ovdje postoji gumb za pomoć koji učeniku prikazuje sljedeću točnu riječ u rečenici.
6. *JMatch* – Pomoću ove podaplikacije izrađuju se vježbe povezivanja (*matching exercises*). S lijeve strane imat ćemo nepromjenjiv niz s tekstom ili slikama, a s desne ispremiješani niz koji moramo spojiti s izrazima ili slikama s lijeve strane.

Kod svih vrsta zadataka, program automatski zbraja točne odgovore i prikazuje postotak točno riješenih zadataka. Program je besplatan

za nastavnike i učenike, a jedini je uvjet da izrađene vježbe i testovi moraju biti slobodno dostupni svima.

Quiz Faber funkcionira na sličnome načelu, a jedini nedostatak mu je da su upute na engleskome jeziku ponekad nedovoljno jasne jer se radi o talijanskom autoru programa. Moguće je nabaviti i talijansku inačicu programa.³

1.1.3. Programi za vježbanje

Neki programi nisu namijenjeni za izradu testova, nego samo za uvježbavanje vokabulara, nepravilnih glagola, gramatike... Obično su vrlo jednostavni, grafika im je spartanska, ali su mali i lako prenosivi.

Verbttest 1.0 omogućuje da uvježbavamo nepravilne glagole.⁴ Nakon pokretanja programa pojavljuje se prozor s upitom *What would you like to do?* Klikom na gumb *Verb list* otvara se prozor s popisom nepravilnih glagola, koje je autor programa upisao te njihovim oblicima u *Past Simple* i *Past Participle*. Neki glagoli koji se ne koriste često izostavljeni su (pod slovom "A", na primjer, nedostaje glagol *abide*). No, popis je dovoljan za osnovnoškolske i srednjoškolske potrebe. Kod nekih drugih glagola, nisu popisane sve mogućnosti (kod glagola *thrive* nedostaje oblik *thriven*). Klikom na gumb *Test* otvara se novi prozor s dvije prazne kućice. Program daje glagol u infinitivu, a učenici trebaju u kućice upisati oblike toga glagola u vremenima *Past Simple* i *Past Participle*. Klikom na gumb ispod kućice jednostavno se provjerava je li upisani oblik točan ili ne. Iskustvo pokazuje da je učenje nepravilnih glagola uporabom ovoga programa znatno uspješnije nego učenje koje je među učenicima prilično uobičajeno – bubanjem napamet s popisa.

1.2. Alati za izradu testova i vježbi na Internetu

Ponekad se neki jednostavan test može izraditi i preko Interneta, dakle bez instaliranja softvera na računalo. Mogućnost izrade *cloze* testa najčešća je ponuđena mogućnost.

Daleko najjednostavniji alat takvoga tipa je *DasherCLOZE*.⁵ Dovoljno je upisati tekst ili po-



moću naredbi *copy* i *paste* snimiti neki tekst u određeno polje, zatim pomoću uglatih zagrada označiti riječi koje želimo da budu izbrisane, te na kraju kliknuti na tipku OK, nakon čega će ovaj alat automatski kreirati web-stranicu koju možemo snimiti na svoj disk ili na školski server. Klikom na gumb *Correct Answers* prikazat će nam se točni odgovori. Nedostatak ovoga alata jest ta da nema automatskog zbrajanja točnih i pogrešnih odgovora.

2. GOTОВИ TESTОВИ I VJEŽBE NA INTERNETU

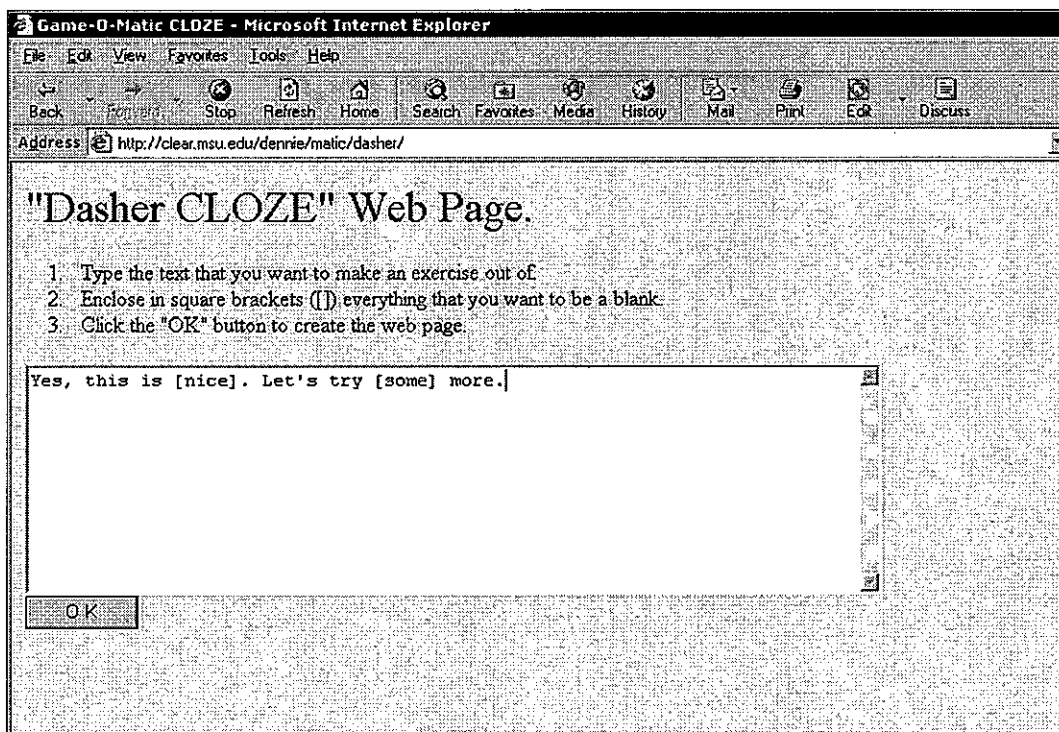
Na Internetu možemo pronaći niz on-line testova i vježbi, što znači da se rješenja upisuju dok ste povezani na Internet te tako dobijete i povratnu informaciju o točnosti riješenoga zadatka. Većinu nude specijalizirani *siteovi* za nastavnike, koje najčešće kreiraju obrazovne

ustanove, a manje pojedinci koji jednostavno žele pridonijeti učenju engleskog jezika.

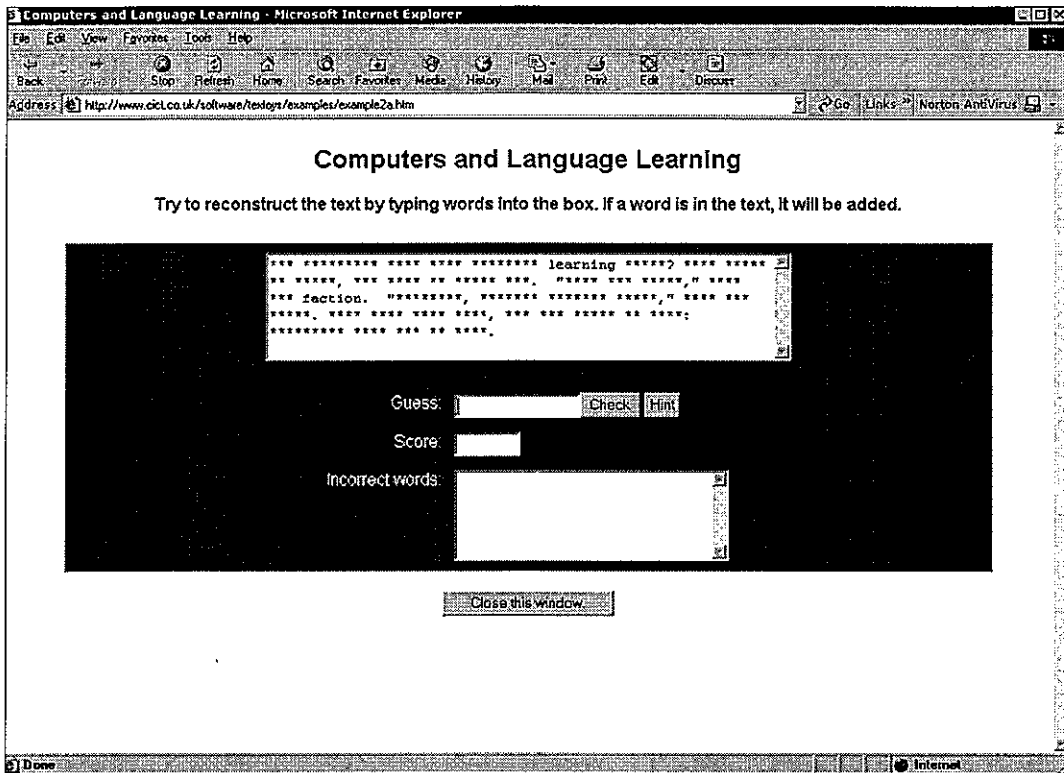
Testovi i vježbe na Internetu mogu biti povezani s vrstom nastavnoga procesa, ili pak samostalni, dakle, oni koji nisu neposredno vezani za određeni nastavni proces.

Internet *site* pod imenom *Ofcourse* nudi niz testova koji mogu poslužiti za pripremu učenika na testiranje za *Cambridge First Certificate*.⁶ Osim testova, na tim stranicama mogu se pronaći savjeti o najboljem načinima učenja, objašnjenja različitih problema s kojima su se pri rješavanju testova suočili drugi učenici, mogu se dobiti podaci o raznim teorijama učenja, može mo analizirati svoj stil učenja i slično.

Dio vježbi odnosi se na rad s tekстом – najprije treba pročitati neki tekst, a zatim se rješavaju razni tipovi zadataka (višestruki izbor, spajanje, *cloze test*). Druge vježbe povezane su s uporabom engleskoga jezika i, uz već nave-



Slika 1: Sučelje on-line alata za izradu cloze testova *Dasher CLOZE* (<http://clear.msu.edu/dennie/matic/dasher/>)



Slika 2: Test rekonstrukcije
<http://www.cict.co.uk/software/texttoys/examples/example2a.htm>

dene oblike zadataka, nudi i one u kojima je potrebno ispravljati pogreške u tekstu.

Na Internetu možemo pronaći i poseban, ali vrlo zanimljiv oblik *cloze* testa – *test rekonstrukcije*.⁷ Tu su izbrisane sve riječi nekoga teksta, osim nekoliko. Zadatak učenika jest da pokuša pogoditi koje se još riječi u tekstu nalaze. Upisuje riječi u određeni prostor pa ako ta riječ u tekstu postoji, ona se u njemu pojavljuje. Najprije je uputno pokušati s uobičajenim riječima – članovima, pomoćnim glagolima, upitnim riječima i sličnim – te zatim na temelju pokušaja i pogrešaka nastojati shvatiti koja je tema teksta. Ovakvi testovi mogu biti vrlo zabavni, iako su poprilično zahtjevni.

Postoji više *siteova* na Internetu koji su se specijalizirali za edukativne sadržaje te sadrže jezične tečajeve, gramatiku, testove, interaktivne igre, edukativni softver i slično. Jedan od

najboljih je *Virtual Language Centre* koji se nalazi na adresi <http://www.edict.com.hk/MC/default.htm>. Ovaj i drugi takvi *siteovi* odlično su polazište za svakoga tko želi pronaći multimedijske i interaktivne sadržaje za podučavanje ili učenje engleskoga jezika.⁸

3. EDUKATIVNI PROGRAMI KOJI KOMBINIRAJU GRAFIKU I SPOSOBNOST BRZOG REAGIRANJA

Na Internetu možemo pronaći dosta interaktivnih programa koje možemo instalirati na računalo te koji preko igračkog sučelja zapravo pomažu u učenju. Jedan od takvih je *Euro Puzzle*. On kombinira grafiku i zahtjev za brzim reagiranjem te podučava o nazivima drža-



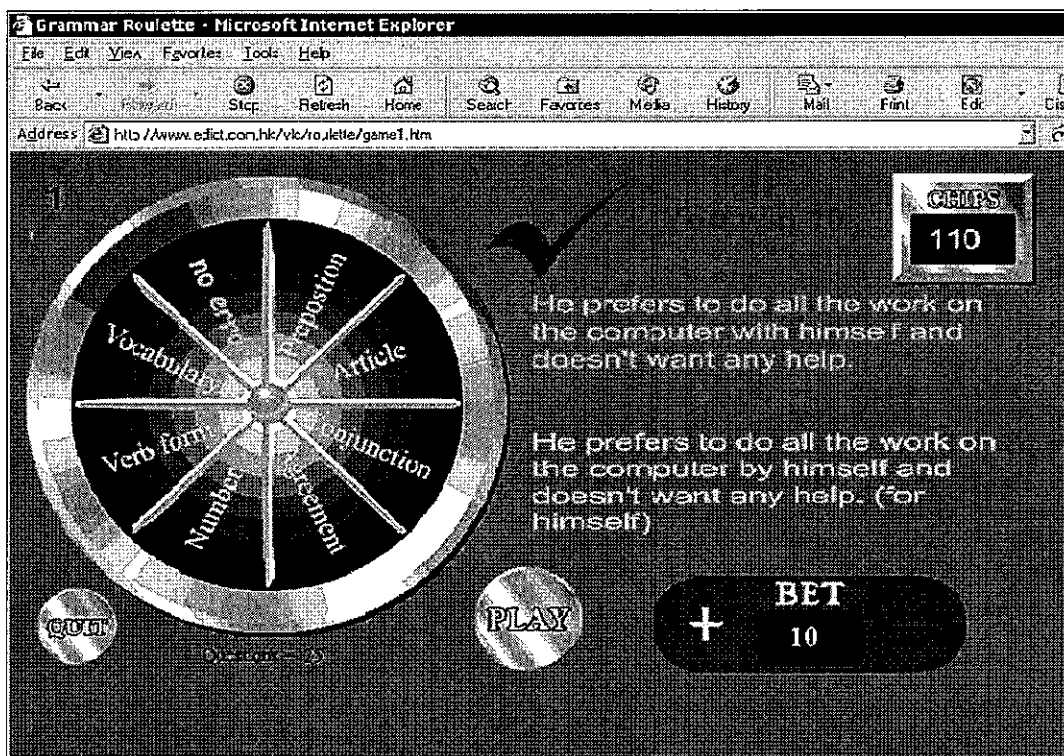
va europskih zemalja na engleskom jeziku. Postoje slični programi koji su usmjereni na druge kontinente ili pak na američke savezne države.

Pokretanjem programa *Euro Puzzle* pojavit će se izbornik u kojem možemo odlučiti hoćemo li vježbati poznavanje naziva država, naziva glavnih gradova, ekonomskih potencijala ili važnijih zemljopisnih pojmova. Klikom na prvu sličicu otvara se karta Europe. U gornjem lijevom kutu pojavljuje se naziv države, a naš je zadatak mišem na karti kliknuti na tu državu. Za svaki odgovor početno imamo deset sekundi vremena, no ovo se može i promijeniti. Program automatski zbraja točne i pogrešne odgovore. Na sličan način funkcioniraju i ostale „igre“.

4. TESTOVI I VJEŽBE NA INTERNETU S IGRAČKIM SUČELJEM

Kako bi se zadaci učinili zanimljivijima, neki autori stvaraju razne vježbe i testove koji zahtijevaju obavljanje zadatka koji nalikuje na igru.

Jedan od takvih alata je *Grammar Roulette*,⁹ na adresi www.edict.com.hk/vlc/roulette/game1.htm. Učitamo li stranicu, pojavit će se kotač u obliku ruleta čija su polja podijeljena na nekoliko kategorija: *Preposition, Article, Conjunction, Agreement, Number, Verb form, Vocabulary* i *No error*. Klikom na gumb *Play* pojavljuje se rečenica, a naš je zadatak da odlučimo kakva se pogreška u toj rečenici nalazi. Ako zaključimo da je pogrešno upotrije-



Slika 3: Vježbe s grafičkim sučeljem (Grammar Roulette) (www.edict.com.hk/vlc/roulette/game1.htm)



Slika 4. Interaktivna križaljka
(<http://www.edict.com.hk/vlc/XWord/XWordApp/baby.htm>)

bljen prijedlog, kliknut ćemo na polje *Preposition* na kotaču ruleta, koji će se početi okretati i ako je naše rješenje točno, program će nam dodijeliti onoliko bodova koliko smo „uložili“.

Na stranicama www.english-online.org.uk možemo pronaći niz zanimljivih edukativnih igara te gramatičkih i pravopisnih vježbi kod kojih važnu ulogu ima grafika i igračko sučelje. Kod vježbi za *Present Simple* vidimo vojnika koji pred tenkom trči do zaklona. Jedna po jedna pojavljuju se rečenice napisane u navedenom glagolskom vremenu, a naš je zadatak odgovoriti jesu li one točne ili ne. Točan odgovor približava vojnika zaklonu, a pogrešan ubrzava tenk koji ga progoni. Važno je brzo reagirati jer se likovi neprekidno kreću.¹⁰

Na stranicama pod nazivom *X-Word Interactive Crossword Puzzles* možemo pronaći niz gotovih križaljki.¹¹ Klikom miša na prvu kućicu nekoga pojma aktiviramo mogućnost upisivanja slova tipkovnicom te upisujemo riječi. Aplikacija automatski zbraja postignute bodove te broj pogrešaka.

Nema sumnje da će zahvaljujući neprekidnom razvoju tehnologije, navedeni programi i alati postajati sve savršeniji te time i sve prisutniji u svakodnevnom životu. Svaki nastavnik treba predvidjeti budućnost obrazovanja i pripremiti se za prihvaćanje novih tehnologija u nastavni proces. Treba shvatiti i to da je razvoj tehnologije zapravo naš odgovor na naizgled nepremostive prepreke koje stoje na putu



boljeg ustroja nastave engleskoga jezika. Istodobno treba znati da sama uporaba tehnologije neće poboljšati nastavu ako nemamo jasno određene ciljeve i viziju što želimo ostvariti u nastavnom procesu (Roblyer i Edwards, 2000).

Uvođenjem računala u nastavni proces razvijamo monotoniju uobičajene organizacije nastavnoga sata. Iskustvo pokazuje da učenici vole rješavati takve vježbe i testove u neobaveznim okolnostima (bez ocjenjivanja), ali se također pokazalo da u tome ne treba pretjerivati. Organiziramo li neprekidno nastavu uz uporabu navedene tehnike učenici počinju očekivati da će se ona uvijek provoditi upravo

tako te su nezadovoljni iznenadnim povratkom na „staro“.

Isto tako, isti softver učenicima vrlo brzo dosadi, bez obzira na to kako njegovo sučelje bilo šareno ili na drugi način privlačno. Treba uzeti u obzir i činjenicu da se programi neprekidno usavršavaju te da se svake godine pojavljuju nove generacije edukativnih aplikacija koje donose sve više mogućnosti za praktičnu uporabu u nastavi. Zato je uputno u nekome od mrežnih pretraživača (kao što je Google) s vremena na vrijeme upisivati neke od ključnih pojmova (npr. „*educational software*“) te proučiti što se novoga nudi na Svjetskoj mreži.

REFERENCIJE

- Alessi, S. M. i Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning*. Boston: Allyn and Bacon.
- Roblyer, M. D. i Edwards, J. (2000). *Integrating Educational Technology into Teaching*. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall.
- Woolfolk, A. E. (1995). *Educational Psychology*. Boston: Allyn and Bacon.

BILJEŠKE

¹ Cloze Test može se skinuti na adresi http://www.inlets.net/teacher_tools/, a ClozeMaker na adresi <http://lang.swarthmore.edu/makers/cloze.htm>

² Možemo ga pronaći na adresama <http://web.uvic.ca/hrd/halfbaked/> i <http://www.halfbakedsoftware.com/>

³ <http://www.lucagalli.net/>

⁴ Ovaj program možemo pronaći na adresi www.szetech.co.uk

⁵ <http://clear.msu.edu/dennie/matic/dasher/>

⁶ <http://www.ofcourse.info/index.shtml>

⁷ <http://www.cict.co.uk/software/textoys/examples/example2a.htm>

⁸ Dobre vježbe možemo pronaći i na adresama <http://www.pacificnet.net/~sperling/quiz/> (ESL Quiz Center) i <http://a4esl.org/q/h/> (Self Study Quizzes for ESL Students).

⁹ Vježba s igrackim sučeljem *Grammar Roulette* više nije dostupna u svom besplatnom obliku

¹⁰ Ova vježba nalazi se na adresi http://www.english-online.org.uk/int2/intro2_1.htm

¹¹ <http://www.edict.com.hk/vlc/XWord/XWordApp/baby.htm>



COMPUTER AND INTERNET TESTS AND EXERCISES IN ELT

Summary

The paper presents software for creating tests and exercises that can be found on the Internet, as well as complete on-line exercises and tests that the teachers of English can use in the teaching process. There are four groups of such applications: 1. Independent downloadable programs for creating tests and exercises; 2. Internet-based tests and exercises; 3. Educational software that combines graphics and quick reaction skills; 4. Internet-based exercises with graphic interface. The paper concludes by emphasizing the fact that many pupils/students like to use these applications, but the teaching process should not be organized in such a way so as to use them as an exclusive method of teaching.

Key words: exercises, tests, computers, Internet

