

БЕРЕЖАНСЬКА ЗАГАЛЬНООСВІТНЯ ШКОЛА І-ІІІ СТУПЕНІВ №2
БЕРЕЖАНСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ
ТЕРНОПІЛЬСЬКОЇ ОБЛАСТІ

**Використання додатку «Plikers»
для інтерактивного оцінювання знань
(з досвіду роботи)**

Розглянуто на засіданні
методичної ради
міського методичного кабінету
відділу освіти, молоді і спорту
Бережанської міської ради
01.02.2018 р., протокол №3

Бережани 2018

Упорядник: **Дворський Віктор Дмитрович**, учитель Бережанської
ЗОШ I-III ступенів № 2

**Використання додатку «Plikers» для інтерактивного оцінювання
знань (з досвіду роботи) / упоряд. В.Д. Дворський. – Бережани.:
2018. – 6 с.**

Учитель потребує інструменту, який дозволив би швидко оцінювати всіх учнів класу, аналізувати кількість і якість засвоєних знань. Використання тестів частково вирішує дану проблему. Але для перевірки результатів потрібно «вручну» підраховувати кількість правильних і неправильних відповідей або за допомогою великої кількості комп'ютерів та відповідних програм для тестування проводити моніторинг.

Використання додатку «Plikers» дозволяє здійснювати оцінювання лише за допомогою одного комп'ютера з підключенням до мережі Інтернет, смартфона або планшета і карток багаторазового використання з персоніфікованими QR-картками. Дана технологія дозволяє покращити зворотний зв'язок із класом, проводити аналіз правильних і неправильних відповідей як з кожним учнем, так і зі всіма, результати опитування перетворювати в табличні дані з можливістю їх майбутньої обробки і побудови графіків та діаграм.

Застосування даного додатку показало можливість швидкого опитування всіх учнів класу. Розуміння того, що учні кожного уроку обов'язково будуть проходити перевірку знань, стимулює їх до систематичної роботи. Швидкий загальний моніторинг знань після пояснення нового матеріалу показує правильність вибраних технологій навчання і дозволяє їх оперативно корегувати.

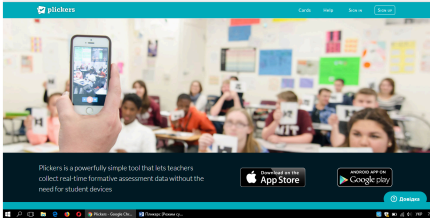
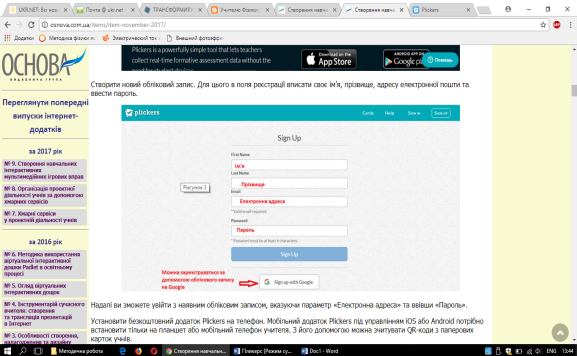
Технологія оцінювання з допомогою QR-кодів не потребує великих матеріальних затрат, дозволяє використовувати Інтернет з мобільного телефону. Ті самі картки можуть використовуватись в різних класах і для оцінювання на різних предметах, при втраті або пошкодженні роздруковуються нові.

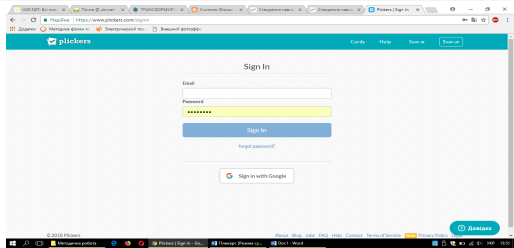
Вступ

Для роботи з програмою «Plickers» необхідний комп'ютер, що буде виводити на екран запитання, та телефон чи планшет з камерою під управлінням операційних систем iOS або Android. Робота з іншими операційними системами на мобільних пристроях не передбачена.

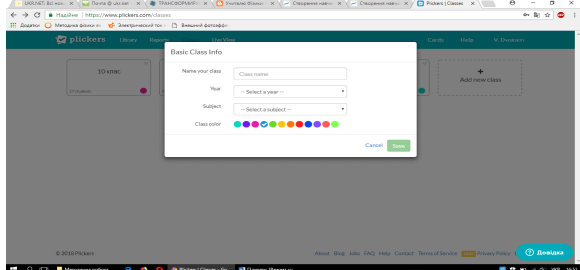
Оскільки налаштування і робота відбуваються на двох пристроях, тому доречно пояснювати порядок встановлення і роботи на кожному з них.

Розділ 1. Встановлення програми

<i>Робота з комп'ютером</i>	<i>Робота з мобільним телефоном або планшетом</i>
Використовуючи будь-який Інтернет-браузер, заходимо на сайт https://www.plickers.com/. 	Завантажуємо і встановлюємо на мобільний пристрій додаток «Plickers» з Google Play для користувачів Android або з App Store для iOS
Реєструємось, використовуючи кнопку «Sign up». Заповнюємо форму 	
Або «Sign in» для зареєстрованого користувача	

	Після реєстрації на комп'ютері в Інтернеті заходимо в додаток «Plikers» на мобільному пристрої та вводимо логін і пароль для реєстрації на телефоні або планшеті
---	---

Розділ 2. Створення класу та списку учнів

Заходимо в «Classes», вибираємо «+ Add new class» заповнюємо основні дані про клас, натискаємо «Save» 	
Вводимо прізвища, імена учнів по-одному в полі «Enter student..» або списком в полі «Add Roster». Примітка: щоб правильно було показано прізвища учнів, не можна вибирати в браузері переклад сторінки.	
Кожному учневі програма присвоює певний QR-код	
Використовуючи кнопку «Cards» та вибираючи кількість необхідних карток з QR-кодами, роздруковуємо їх	

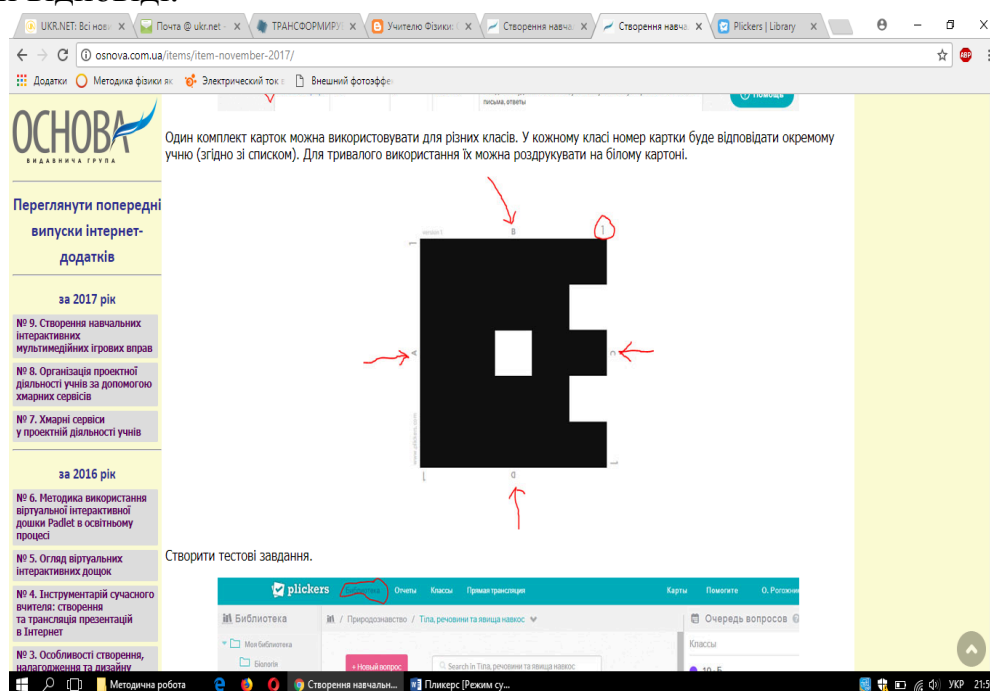
Розділ 3. Створення тестів

Відкриваємо вікно «Library»	
Створюємо нову папку кнопкою «New folder», даємо їй відповідну назву	
Кнопкою «New Question» створюємо новий тест. Можливі такі типи тестів:	

1. Тест з чотирма варіантами відповідей (Multiple Choice) 2. Тест з двома варіантами відповідей (True/False) 3. Тест-питання, яке виконане в вигляді малюнка (Add Image)	
Зберігаємо тест кнопкою «Save»	

Розділ 4.Тестування

Учням перед тестуванням роздають картки з QR-кодами згідно списку, за яким вони внесені в систему. На ній вказані порядковий номер учня, та варіанти відповіді.



Учень, що тестується, повинен розмістити картку таким чином, щоб правильний варіант відповіді був вгорі.

Перед початком тестування вчитель повинен скласти порядок подачі тестів, пройшовши по такому шляху My Library (моя бібліотека) – папка з тестами – expand – +add queue-клас, в якому повинно пройти тестування	
Під час тестування запускаємо програму «Plickers» на комп'ютері	Запускаємо програму «Plickers» на телефоні або планшеті
Вибираємо режим «Live view»	Мобільний пристрій синхронізується з комп'ютером.
На екрані відображаються питання тесту	Перед тим як перейти в режим сканування вибираємо клас – режим

	queu – вибираємо питання - нажимаємо «Scan»
На екрані відображаються дані учнів, які проголосували.	Просимо учнів підняти картки правильною відповіддю вгору. Наводимо камеру на коди, зчитуючи їх.
	Завершуємо сканування і повертаємось до наступних питань тестів

Розділ 5. Відображення результатів

З допомогою інструменту reports –skoresheet переходимо на сторінку, де є можливість вибрати дату тестування, що відбулось для показу результатів	
Інструментом apply відображаєм результати в вигляді таблиці	

Розділ 6. Висновок

Дана система тестування має ряд переваг: результати опитування відображаються миттєво, вона не потребує великої кількості тестувальних пристроїв.

Доцільно результати правильних відповідей, які подаються у відсотках, переводити в бали. Це зручно робити за допомогою програми Excel, де за допомогою формули можна здійснити ці перетворення. Але оскільки програма зберігає інформацію в форматі CSV, то для перетворення її в розширення XLS потрібний конвертер. Можна це зробити онлайн.

Система оцінювання «Plikers» має можливість набути широкого розповсюдження через її безкоштовність, зручність у використанні, сприйняття учнями її як елементу гри.