

Plickers

A Plickers egy ingyenes, oktatás során jól használható játék. Legyen szó óra eleji ismétlésről, bemelegítésről, óráközi vagy óravégi tesztelésről, a Plickers segítséget nyújthat a tanárok számára, valamint izgalmas játékos feladatmegoldást kínál a tanulóknak.

Mire van szükséged?

- Plickers fiókra – [regisztrálj itt](#).
- Plickers kártyákra
- Okostelefonra és Plickers applikációra

A honlapon különböző csoportokat hozhatsz létre, ahová diákokat rendelhetsz. Ezen csoportokban lehetőség van igaz/hamis és teszt-jellegű feladatokat írni. Egy adott kérdésblokkba 5 feladatot válogathatsz be ingyenes. Óra eleji bemelegítésként az 5 feladat elég is, azonban ha ennél több kérdéssel gyakoroltatnád diákjaidat, bátran nyithatsz további kérdésblokkokat is.

Melyik állítás helyes?

A A és B egy helyről indult útnak, a B-jelű test később.

B A B-jelű test végig A előtt halad.

C Az A-jelű test beelőzi a B-jelűt.

D Az A-jelű test sebessége kisebb, mint a B-jelű testé.

Graph showing position (s in m) versus time (t in s). Two objects, A and B, are shown. Object A starts at (0,0) and reaches (6,15). Object B starts at (0,5) and reaches (6,12.5). The lines intersect at t=4, s=10.

Your Classes

- Demo Class
- Fazekas 8. szakkör
- Fiztan II
- Számítógépes fiztan
- + New Class

Diákjaidhoz a program egy-egy számot generál. Ezentúl ez a szám jelöli az adott diákot.

A játékhoz diákjainknak a hozzájuk rendelt számnak megfelelő Plickers kártyát osszuk ki. A Plickers kártyán egy QR kód szerepel, amely 4 különböző oldalán 4 különböző betűjel látható: A,B,C,D. A betűjelek a kérdésekre adható egyes válaszlehetőségeket jelölik. A Plickers kártyák bejelentkezést követően letölthetők a honlapról. A kártyákat a tanulók válaszához használják.

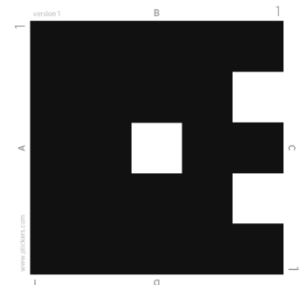
A tanulók QR-kódos válaszait az okostelefonos applikáció segítségével olvashatjuk be.

Schnider

Számítógépes fiztan

Balázs 6
Dani 9
Dina 4
Dávid 11
Eme 7
Emese 8

Gergő 10
Gábor 3
Marcsi 5
Máté 2
Véda 1



A játék lebonyolítása

1. Jelentkezz be a Plickers fiókodba.
2. Válaszd ki a megfelelő csoportot.
3. A STUDENTS menüpontban kattints a „Print Roster” gombra. Ekkor a program megjeleníti a tanulókhoz rendelt számokat.
4. Oszd ki az adott számmal jelölt QR-kódokat a megfelelő diákoknak.
5. Válaszd ki a feladatot, amivel játszani szeretnél.
6. A „Play now” gombra kattintva elindítod a játékot.
7. Nyisd meg a telefonodon a Plickers appot, válaszd ki a csoportot és az adott játékot.
8. A kivetítőn megjelenő kérdésekre a diákok válaszolnak: úgy fordítják feléd a QR-kódot, hogy az általuk adott válasz betűjele a négyzet tetején legyen.
9. Telefonoddal olvasd be a QR-kódokat (egyszerre és messziről kb. az összes kódot beolvashatod egy pillanat alatt)
10. A telefonodon zöld pötty jelenik meg azon diákok neve mellett, akik helyesen válaszoltak, a rossz választ adókat piros pötty jelzi.
11. Minden megválaszolt kérdés után lehetőség van felfedni a helyes választ. Ehhez kattints a „Show Correct” gombra.
12. A „Show graph”-ra kattintva követheted, hogy ki az, aki már válaszolt, és ki az, akire még várunk.

A program minden kérdést követően kiszámítja, hogy az összes válaszadó hány százaléka adott jó választ.

A játék előnyei

- Kreatív ismétlést, játékos gyakorlást tesz lehetővé.
- Hatékonyság: egy kártyaszettel dolgozunk, azt osztjuk ki a különböző csoportjainkban, elég egyszer nyomtatni; egy-egy kérdésblokk több csoporthoz is hozzárendelhető.
- Nincs szükség arra, hogy a diák rendelkezzen saját okostelefonnal (mint hasonló online tesztjátékok esetén).
- A diákok „hadonászhatnak” – egyfajta mozgásos játék.
- A diákok nem látják egymás eredményeit, csak a tanár látja.
- Nem verseny, nincs időkorlát.
- A tanár látja azt, hogy ki az, aki jól válaszolt, és ki az, aki nem – segít a differenciálásban.
- A program kiírja, hogy egy adott kérdésre milyen százalékkal érkezett helyes válasz – a tanítási folyamat tervezéséhez adhat segítséget.