

THE USE OF MOBILE APPLICATIONS "PLICKERS» IN EDUCATIONAL PROCESS

Shelever L.V. (Republic of Belarus) Email: Shelever353@scientifictext.ru

*Shelever Ludmila Vladislavovna - Teacher of informatics of the first qualifying category,
STATE EDUCATIONAL INSTITUTION «SECONDARY SCHOOL № 16 OF LIDA»,
LIDA, REPUBLIC OF BELARUS*

Abstract: *the article discusses the features of the Plickers service, which allow for quick feedback from the class (audience of parents, listeners), mobile voting and front-end polls during the training session on the passed or current material. The efficiency of working with a mobile application is high, the performance of these operations takes only a few minutes. The advantage of this application is to instantly receive the results of the survey in class without a long test, while students do not need smartphones or computers.*

Keywords: *interactive forms of learning, service "Plickers", polls in the classroom, QR codes.*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «PLICKERS» В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ Шелевер Л.В. (Республика Беларусь)

*Шелевер Людмила Владиславовна - учитель информатики первой квалификационной категории,
Государственное учреждение образования «Средняя школа № 16 г. Лиды»,
г. Лиды, Республика Беларусь*

Аннотация: *в статье рассматриваются возможности сервиса Plickers, позволяющие реализовать быструю обратную связь от класса (аудитории родителей, слушателей), мобильное голосование и фронтальные опросы во время учебного занятия по пройденному или текущему материалу. Эффективность работы с мобильным приложением высокая, проведение указанных операций занимает всего нескольких минут. Преимуществом данного приложения является моментальное получение результатов опроса на занятии без длительной проверки, при этом наличие смартфонов или компьютеров обучающимся не требуется.*

Ключевые слова: *интерактивные формы обучения, сервис «Plickers», опросы на занятиях, QR-коды.*

Актуальность использования в образовательном процессе приложения Plickers заключается в применении интерактивных форм обучения учащихся при организации опросов на учебных занятиях [3, с. 33].

Сервис Plickers позволяет реализовать быструю обратную связь от класса (аудитории родителей, слушателей), мобильные голосования и фронтальные опросы во время учебного занятия по пройденному или текущему материалу. Работа с мобильным приложением отнимает не более нескольких минут. Получение результатов опроса происходит на занятии без длительной проверки. Наличие смартфонов или компьютеров обучающимся не требуется.

Мобильное приложение Plickers под управлением iOS или Android, установленное на планшет или мобильный телефон педагога, считывает QR-коды с бумажных карточек обучающихся. Компьютер или ноутбук с открытым сайтом Plickers в режиме Live View и проектор позволят учащимся видеть вопрос педагога. В конце опроса его результат можно вывести на экран, т.к. приложение отображает статистику ответов и выстраивает диаграмму на основе ее анализа.

Проблема учителей, чаще всего старшего поколения, трудность привыкания к техническим новинкам. Это один из главных плюсов «Plickers»- оно не требует специального оборудования, огромных познаний. Его под силу изучить за пару минут любому педагогу, имеющему мобильное устройство. В то же время у учащихся просыпается интерес, ведь это в новинку, происходит смена видов деятельности, отвлечение от рутины учебных будней и появляется элемент игры.

Использование приложения «Plickers» – это возможность дать учащимся шанс высказаться и не бояться ошибок, «поиграть» в критическое мышление, а педагогу - сократить время на изложение материала за счет наглядности, проверить знания в интерактивном режиме, моментально увидеть ответы всех учащихся.

Программа работает по очень простой технологии. Основу составляют мобильное приложение, сайт и карточки. Сама карточка квадратная и имеет четыре стороны. Каждой стороне соответствует свой вариант ответа (А, В, С, D), который указан на самой карточке. Педагог задаёт вопрос, ученик выбирает правильный вариант ответа и поднимает карточку соответствующей стороной кверху.

Задание 1. Проверка усвоения материала по теме «Устройства компьютера». 6 класс. Выбираем правильный вариант ответа и поднимаем карточку (см. таблицу 1).

Таблица 1. Устройства компьютера

<p>Клавиатура - это устройство для вывода информации из памяти компьютера</p> <p><input type="radio"/> A Верно <input checked="" type="radio"/> B Неверно</p>	<p>Мышь - это устройство для ввода информации в компьютер</p> <p><input checked="" type="radio"/> A Верно <input type="radio"/> B Неверно</p>
<p>Сканер - это устройство для обработки информации</p> <p><input type="radio"/> A Верно <input checked="" type="radio"/> B Неверно</p>	<p>Монитор - это устройство вывода информации</p> <p><input checked="" type="radio"/> A Верно <input type="radio"/> B Неверно</p>
<p>Винчестер - это устройство, предназначенной для хранения информации</p> <p><input type="radio"/> A Верно <input checked="" type="radio"/> B Неверно</p>	

Задание 2. Проверочная работа по теме «Операции над элементами множества». 7 класс. Выбираем правильный вариант ответа и поднимаем карточку (см. таблицу 2).

Таблица 2. Операции над элементами множества

<p>Пересечением множеств $A = \{2, 5, 9, 14, 20\}$ и $B = \{2, 6, 9, 11, 14\}$ является множество ...</p> <p><input type="radio"/> A $C = \{2, 5, 6, 9, 11, 14, 20\}$ <input checked="" type="radio"/> B $C = \{2, 9, 14\}$ <input type="radio"/> C $C = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10\}$ <input type="radio"/> D $C = \{2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10\}$</p>	<p>Даны множества $A = \{3, 5, 7, 8, 9\}$ и $B = \{2, 3, 7, 8, 10\}$. Найти: $A \cap B$.</p> <p><input type="radio"/> A $\{2, 3, 5, 7, 8, 9, 10\}$ <input type="radio"/> B $\{3, 5, 7, 8\}$ <input checked="" type="radio"/> C $\{3, 7, 8\}$ <input type="radio"/> D $\{2, 3, 7, 8\}$</p>
---	--

<p>Объединением множеств $A = \{2, 5, 9, 14, 20\}$ и $B = \{2, 6, 9, 11, 14\}$ является множество ...</p> <p><input type="radio"/> A $C = \{2, 5, 6, 9, 11, 14, 20\}$</p> <p><input type="radio"/> B $C = \{2, 9, 14\}$</p> <p><input type="radio"/> C $C = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10\}$</p> <p><input type="radio"/> D $C = \{2, 3, 4, 6, 7, 8, 10\}$</p>	<p>В школе в 5 классе преподают 8 учителей, а в 6 классе преподают 9 учителей, причем 5 из них преподают и в 5 классе и в 6 классах. Сколько всего учителей ведут преподавание и в 5 и в 6 классах этой школы?</p> <p><input type="radio"/> A 3</p> <p><input type="radio"/> B 7</p> <p><input type="radio"/> C 4</p> <p><input checked="" type="radio"/> D 12</p>
<p>В классе 35 учеников.12 учеников занимаются в спортивном кружке, 9 учеников в кружке по информатике, а 16 человек не посещают эти кружки. Сколько учеников увлекаются спортом и занимаются в кружке информатики одновременно?</p> <p><input type="radio"/> A 5</p> <p><input checked="" type="radio"/> B 2</p> <p><input type="radio"/> C 19</p> <p><input type="radio"/> D 12</p>	

И с помощью мобильного приложения учитель сканирует ответы учащихся в режиме реального времени (для считывания используется технология дополненной реальности). Результаты сохраняются в базу данных и доступны как напрямую в мобильном приложении, так и на сайте для мгновенного или отложенного анализа [1, с. 73].

Таким образом, затратив минимальное количество усилий, можно привлечь дополнительное внимание учащихся к уроку, добавив этот интересный вид опроса.

Сегодня учитель должен считаться с тем, что информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) обучения прочно вошли в нашу жизнь. Использование новых информационных технологий расширяет границы возможностей образовательного процесса, повышает его практическое значение, повышает мотивацию учащихся в образовательном процессе, развитии интеллектуальных, творческих способностей учащихся, их умений самостоятельно приобретать новые знания и создании условий для их успешной самореализации в будущем. Эффективность применения ИКТ зависит от способов и форм применения этих технологий, от того, насколько грамотно учитель владеет методикой работы с ними, от используемых им электронных ресурсов.

Умение работать учителю, используя интерактивную доску, интернет-ресурсы, очень важно в наше время. Используя эти навыки, мы пытаемся идти в ногу с нашими детьми.

Список литературы / References

1. Plickers. [Электронный ресурс], 2018. Режим доступа: <https://ww.hpreveal.com/> (дата обращения: 21.02.2018).
2. Губин С.Ю. Интернет-технологии в высшей школе в период реформирования российского образования. Аналитический обзор / С.Ю. Губин, В.Т. Матчип, В.А. Мордвинов. М., 1998. 163 с.
3. Останний Д.О., Михайлов Е.И. Технология интерактивного тестирования Plickers// Юный учёный, 2018. № 1. С. 33-41.