

# ساده و فن آوری پلیکرز



پلیکرز  
برنامه کاربردی  
آشنایی با



## پلیکرز چیست؟

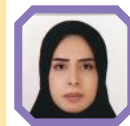
پلیکرز سکویی آموزشی مبتنی بر وب است که به معلمان امکان می‌دهد آزمون‌های چندگزینه‌ای یا صحیح و غلط را به شکلی ساده طراحی و اجرا کنند. در نسخهٔ برخی این برنامه دیگر به کارت‌های کاغذی نیازی نیست و دانش‌آموزان می‌توانند با استفاده از دستگاه‌های شخصی خود، مانند گوشی هوشمند و رایانک (تبلت) یا رایانه، به سؤال‌ها پاسخ دهند. معلمان نیز از طریق وبگاه (وبسایت) رسمی یا برنامه کاربردی (اپلیکیشن) تلفن همراه قادرند آزمون‌ها را مدیریت و نتایج را به صورت زنده بررسی کنند. این ویژگی‌ها پلیکرز را به گزینه‌ای انعطاف‌پذیر برای کلاس‌های حضوری، برخی و حتی ترکیبی تبدیل کرده است و استفاده از آن را در شرایط متفاوت آموزشی ممکن می‌کند.

### اشاره

در عصری که فناوری با شتابی بی‌سابقه چهرهٔ آموزش را دگرگون می‌کند، ابزارهایی مانند «پلیکرز»، به عنوان راه‌حلی هوشمند و کارآمد برای ارزیابی دانش‌آموزان پدیدار شده‌اند. این سکوی پلتفرم که در آغاز با کارت‌های کاغذی ساده شناخته می‌شد، اکنون به ابزاری توانمند برای برگزاری آزمون‌های برخی تبدیل شده است که به تجهیزات پیچیده و گران قیمت نیازی ندارد. در مقالهٔ حاضر سعی شده است با نگاهی علمی و جامع به ویژگی‌های پلیکرز، قابلیت‌های آن در ارزیابی برخی و نقاط قوت و محدودیت‌هایش شناخته شوند تا نشان دهیم چگونه این ابزاری تواند تجربهٔ تدریس و یادگیری را بهبود بخشد و به سوی آینده‌ای نوین در آموزش گام بردارد.

### کلیدواژه‌ها

پلیکرز، ارزیابی برخی، تعامل آموزشی، آموزش ترکیبی، بازخورد سریع، مدیریت اطلاعات



مرگان قنات

کارشناس ارشد / تکنولوژی آموزشی

## قابلیت‌های کلیدی پلیکرز

پلیکرز با مجموعه‌ای از امکانات برجسته، فرایند ارزیابی را نه تنها ساده‌تر که اثربخش‌تر نیز می‌کند. معلمان می‌توانند با ورود به این سکوسؤال‌هایی دقیق و متناسب با نیازهای آموزشی طراحی کنند. چون پاسخ‌های دانش‌آموزان به صورت لحظه‌ای جمع‌آوری می‌شوند، این امکان وجود دارد که بازخورد سریع، که یکی از پایه‌های یادگیری فعال است، در اختیارشان قرارگیرد. به علاوه ابزارهای تحلیلی پلیکرز به معلمان کمک می‌کند با بررسی گزارش‌های دقیق، پیشرفت هر دانش‌آموز و روند کلی کلاس را زیر نظر داشته باشند. این سامانه همچنین با سامانه‌هایی مانند «گوگل کلاس روم»<sup>۲</sup> سازگار است و مدیریت و به اشتراک‌گذاری اطلاعات را آسان‌تر می‌کند.

## مزیت‌ها و چالش‌ها

پلیکرز به دلیل دسترسی آسان و رایگان بودن نسخه پایه، ابزاری جذاب برای معلمان است و به زیرساخت‌های پیچیده نیازی ندارد. جمع‌آوری پاسخ‌ها به صورت زنده، مشارکت دانش‌آموزان را افزایش می‌دهد و انگیزه آن‌ها را برای یادگیری تقویت می‌کند. گزارش‌های دقیق این سکو نیز امکان ارزیابی علمی و مبتنی بر داده را فراهم می‌آورد و انعطاف‌پذیری آن در استفاده از محیط‌های متنوع آموزشی را ممکن می‌کند. البته با وجود این موارد چالش‌هایی نیز وجود دارند. برای مثال هر دانش‌آموز به دستگاهی شخصی نیاز دارد که در برخی منطقه‌ها ممکن است تأمین آن دشوار باشد. همچنین این ابزار برای سؤال‌های تشریحی یا پیچیده چند مرحله‌ای مناسب نیست و مدیریت پاسخ‌ها در کلاس‌های بسیار شلوغ ممکن است زمان بر شود.

## کاربرد پلیکرز برای معلمان

پلیکرز، به ویژه در محیط‌هایی که منابع محدود است، بسیار سودمند خواهد بود، زیرا نیازی به تجهیزات پیشرفته ندارد و با حداقل امکانات ارزیابی را ممکن می‌کند. معلمان می‌توانند از این ابزار برای ایجاد فضایی تعاملی در کلاس استفاده کنند و با تحلیل داده‌های به دست آمده، روش تدریس خود را بهبود بخشند.

## پلیکرز در چه درس‌ها و پایه‌هایی قابل استفاده است؟

پلیکرز در درس‌هایی که به سنجش سریع مفهوم‌ها

نیاز دارند، مانند علوم، ریاضیات، زبان‌های خارجی و حتی مطالعات اجتماعی، بسیار کاربردی است. برای مثال، در درس ریاضی می‌توان از آن برای بررسی درک دانش‌آموزان از مسئله‌های ساده استفاده کرد. همچنین این ابزار در درس‌هایی که بر تکرار و تمرین متمرکز هستند، کارایی بالایی دارد. لازم به ذکر است، این سکو برای پایه‌های ابتدایی تا متوسطه طراحی شده است. در واقع در پایه‌های ابتدایی معلمان می‌توانند از آن برای ارزیابی مفهوم‌های ساده و تقویت مشارکت استفاده کنند و در پایه‌های بالاتر برای مرور مطالب درسی یا آزمون‌های کوتاه روزانه مناسب است.

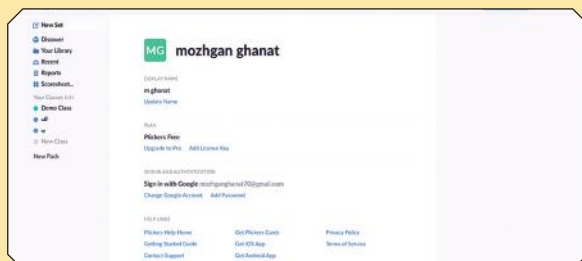
## پلیکرز برای چه کسانی ساخته شده است؟

این ابزار به طور خاص برای استادان دانشگاه، معلمان و مربیان آموزشی طراحی شده است که به دنبال راهی کم‌هزینه و مؤثر برای ارزیابی هستند. پلیکرز در دانشگاه‌ها و مدرسه‌ها برای ارزیابی سریع و تعاملی در درس‌های متفاوت کاربرد دارد. در آموزش برخی، به عنوان مکملی برای سکوی‌های سنتی مانند «مادل»<sup>۳</sup> عمل می‌کند و در مؤسسه‌های دارای منابع محدود، گزینه‌ای مطلوب برای بهبود فرایند یادگیری است.

## آینده ارزیابی با پلیکرز

پلیکرز با ترکیب فناوری ساده و اصول علمی راه‌حلی نوآورانه برای چالش‌های آموزش امروز ارائه می‌کند. این ابزار به معلمان و استادان کمک می‌کند با هزینه کم داده‌های زنده جمع‌آوری کنند و بازخورد فوری ارائه دهند. به این ترتیب پلیکرز به بخشی کلیدی در آموزش نوین تبدیل می‌شود (آلمن و همکاران، ۲۰۲۴). برای استفاده از پلیکرز در ارزیابی برخی، این چند مرحله به صورت علمی و نظام‌مند طراحی شده‌اند:

۱. راه‌اندازی حساب کاربری: ثبت نام در <https://www.plickers.com> و ایجاد رخ‌نامی آموزشی.





## جمع‌بندی

در نهایت می‌توان گفت، پلیکرز نمادی از تحولی است که فناوری‌های آموزشی ساده‌انگارانه در نظام‌های یادگیری ایجاد می‌کنند. این ابزار با عبور از شکل‌های (فرمت‌های) سنتی ارزیابی، الگویی کم‌هزینه اما اثربخش ارائه می‌دهد که در آن تعامل دیجیتال و تحلیل داده‌های آموزشی به خدمت بهبود کیفیت تدریس درمی‌آید. هرچند کارایی آن در گرو دسترسی به فناوری‌های پایه است، اما همین ویژگی پلیکرز را به مطالعه‌ای موردی در تقاطع عدالت آموزشی و نوآوری تبدیل می‌کند. تجربه این سکون نشان می‌دهد که راه‌حل‌های آموزشی هوشمند لزوماً پیچیده نیستند، بلکه با طراحی هدفمند می‌توانند یادگیری را به فرایندی سیال و پاسخ‌گو تبدیل کنند. آینده آموزش‌های تعاملی احتمالاً شاهد ظهور نمونه‌های بیشتری از چنین ابزارهایی خواهد بود که فاصله میان ارزیابی و یادگیری را به حداقل می‌رسانند.

## پی‌نوشت‌ها

- 1 Plickers
- 2 Google Classroom
- 3 Moodle
- 4 Library

## منابع

- 1 Allman, B., Kimmons, R., Wang, W., et al. (2024). Trends and Topics in Educational Technology, 2024 Edition. Tech Trends, 68, 402–410. DOI: 10.1007/s11528-024-00950-5. <https://doi.org/10.1007/s11528-024-00950-5>
- 2 Plickers: Powerfully simple formative assessment. <https://www.plickers.com/>

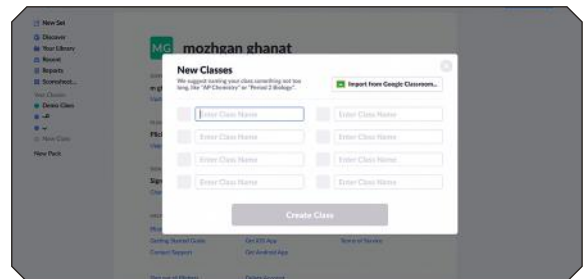


ویدئوی مکمل



نمونه‌کارهای تکمیلی و نمونه‌کاربرد

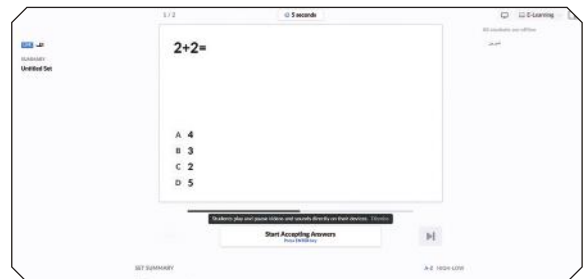
۲. ایجاد ساختار کلاسی: تعریف کلاس‌ها و افزودن دانش‌آموزان به سامانه.



۳. تدوین سؤال‌ها: طراحی سؤال‌ها با استفاده از اصول شناختی و آموزشی در بخش لایبرری.



۴. اجرای آزمون: برگزاری آزمون برخط و جمع‌آوری پاسخ‌ها از طریق دستگاه‌های دانش‌آموزان.



۵. تحلیل و بازخورد: استفاده از داده‌های زنده برای ارزیابی و ارائه بازخورد هدفمند.

