# Plan testiranja

Što testiramo:

Utjecaj 3 modaliteta igre: bez natjecanja (samo odbrojavanje vremena), natjecanje protiv računala (koji odgovara brzinom i točnošću koja se prilagođava učeniku) i natjecanje protiv drugog učenika (učenici koriste jedan tablet za igru).

S kim testiramo:

Učenici 3. razreda osnovne škole.

Skup podataka:

Pripremljene su dvije teme pitanja:

Matematika – zbrajanje, oduzimanje, množenje i dijeljenje

Priroda i društvo

Svaki skup podataka sadrži 70 pitanja

Tijek testiranja:

1. Učenici se upoznavaju sa aplikacijom kreiraju profile i priključuju se razredu
2. Učenici se podijele na dva dijela, jedan dio razreda riješava matematičke, a drugi zadatke iz pid-a
3. Practice – 2 min
4. Computer competition – 4 min
5. Pvp – 4min

Svaki modalitet isprobaju u jednoj ili dvije igre (jedna igra je ograničena na dvije minute)

Učenici se instrukturiraju da riješavaju ova tri modaliteta različitim redoslijedom (ako će okolnosti to dozvoliti i ako će djeca biti suradljiva i poslušna, u suprotnom svi rjesavaju gore navednim redosljedom)

1. Ako je ostalo vremena učenici se zamijene za teme
2. U razgovoru saznati iskustva i utiske učenika o igri

Pitanja: