



QUIZIZZ

СОЗДАНИЕ ВИКТОРИН

Веб-инструмент для проведения экспресс-опросов, тестов, викторин по различным предметам.

Quizizz можно проводить как в классе, так и предлагать в качестве домашней работы. При проведении опроса учащиеся отвечают на вопросы в индивидуальном темпе. Есть возможность убрать параметр «время» и тогда учащиеся могут подумать над вопросом, это дает возможность во время ответа на вопрос прочитать параграф учебника, главу книги или воспользоваться Интернетом в поисках нужной информации.

Учитель создает тест или викторину на своём компьютере

Учащиеся могут отвечать на вопросы со своих мобильных устройств либо компьютера

Учащиеся могут присоединиться к викторине, перейдя по ссылке и введя код, присвоенный игре

Учитель может отслеживать работу каждого учащегося и получать полную картину работы класса, а также экспортировать полученные данные в таблицу Excel

**Центр
информатизации и
дистанционного
образования**

Малиновская Алеся
Владимировна, методист 1
категории

<http://interactive.moiro.by>

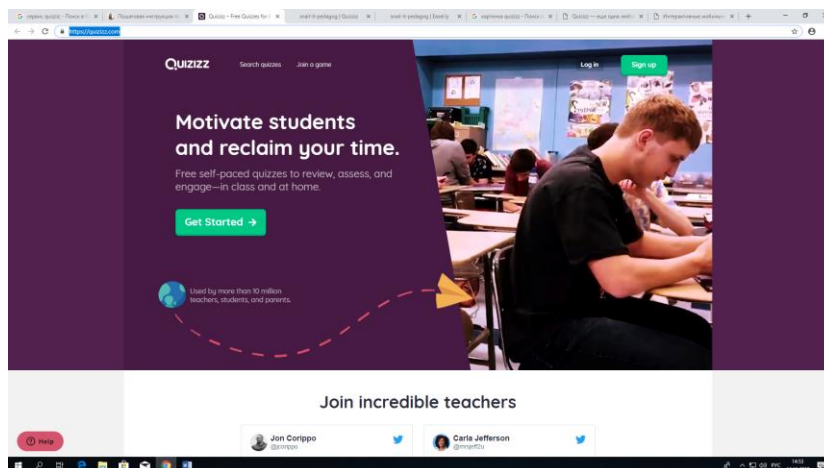
АЛГОРИТМ РАБОТЫ В QUIZZZ

При работе с сервисом можно выделить **3 блока**:

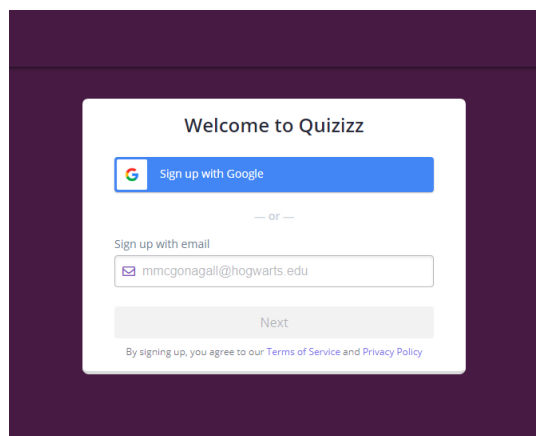
1. Регистрация.
2. Создание теста/викторины.
3. Запуск теста/викторины.
4. Работа учащихся.

1. РЕГИСТРАЦИЯ

- Пройдите на сайт <http://quizizz.com>



- Создайте аккаунт либо зайдите через аккаунт **Google**.

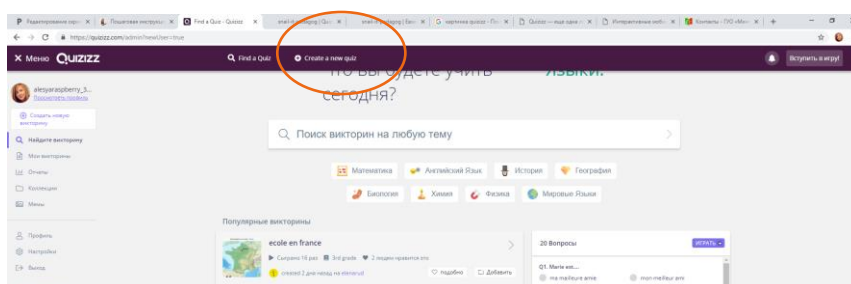


- После прохождения регистрации нажимаем **+Create new quiz**.
- Выбираем роль учителя.

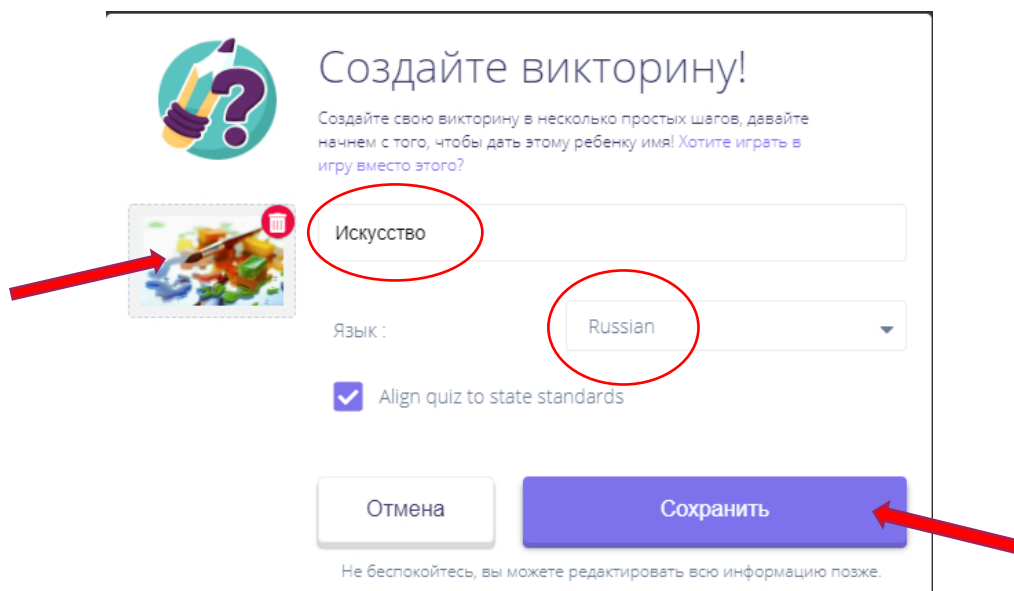


2. СОЗДАНИЕ ТЕСТА/ВИКТОРИНЫ

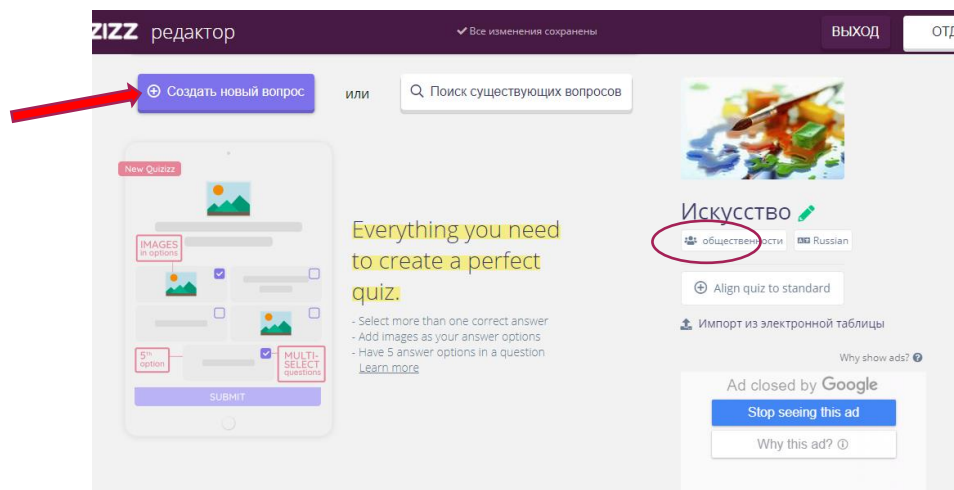
- После прохождения регистрации создаем первый вопрос, кликаем **+Create new quiz**.



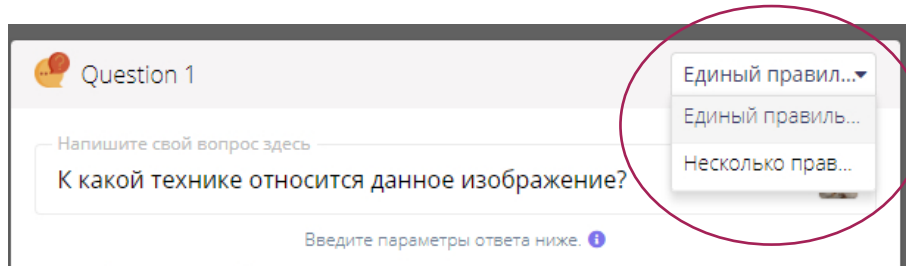
- В строке **Введите имя викторины** вводим **название викторины**, выбираем из выпадающего списка язык, на котором она будет создана **Russian**. Добавляем обложку к викторине, кликаем **Добавить изображение** - загружаем необходимое изображение, указывая путь его хранения. Нажимаем **Сохранить**.



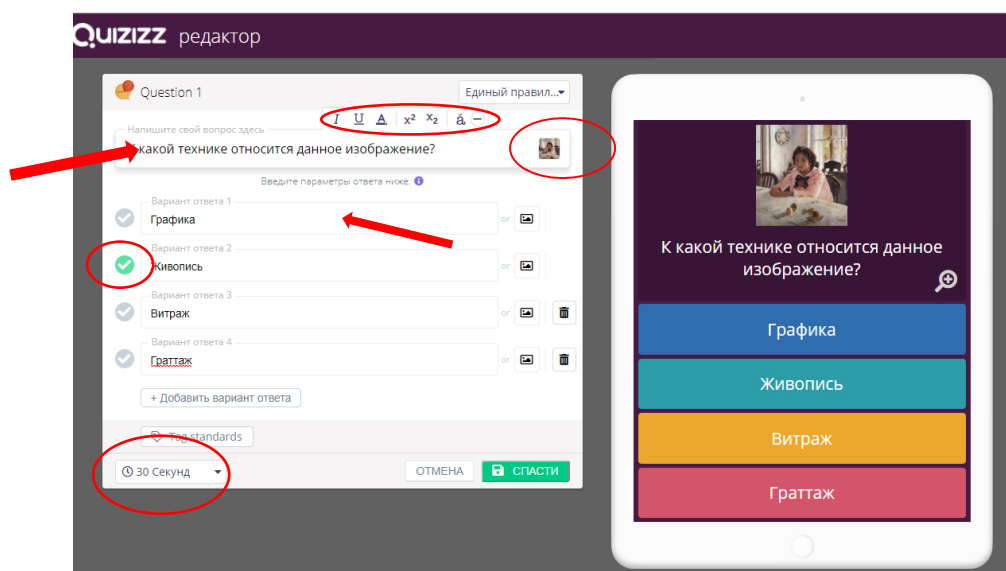
- Кликаем **Создать новый вопрос**, настраиваем доступно всем.



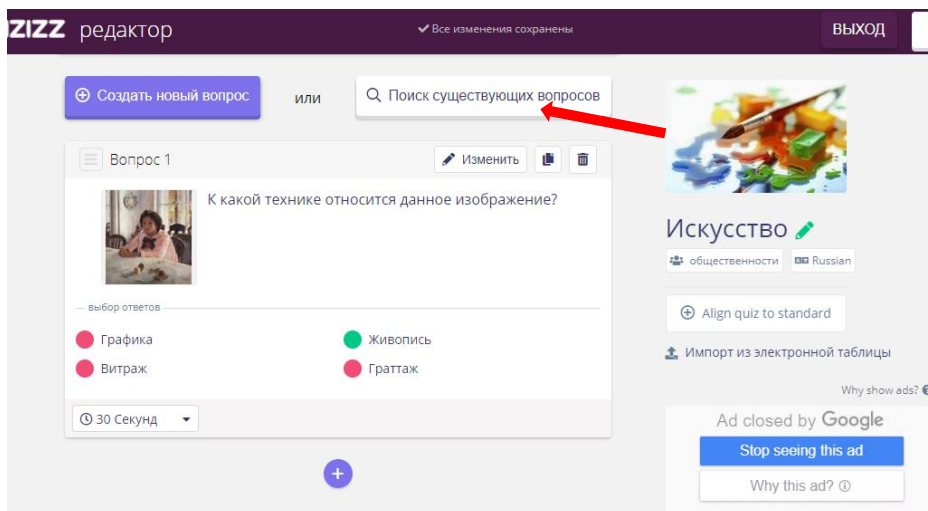
- Выбираем **тип вопроса** (один правильный ответ или несколько).



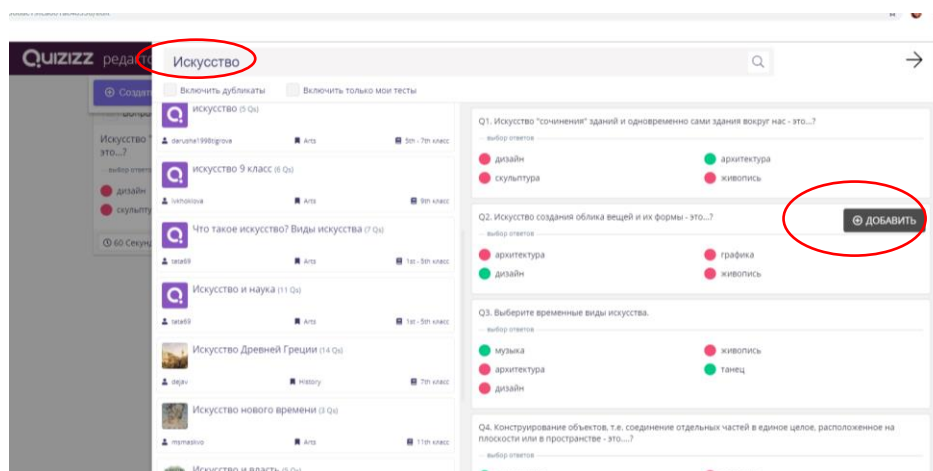
- В поле **Question** вносим формулировку вопроса. Цвет текста можно менять (доступно 3 цвета: синий, зеленый, красный), шрифт - уменьшать. Устанавливаем время, необходимое для ответа на вопрос (по умолчанию - 30 секунд). При необходимости к вопросу можно прикрепить изображение кликаем **Добавить изображение**. Затем выбираем **Upload from Computer** или из Интернета **Upload from URL**. Далее добавляем варианты ответов (максимум - 5). Правильный вариант помечаем слева как **Correct**. По умолчанию все варианты ответов помечены как неправильные - **Incorrect**. Сохраняем вопрос.



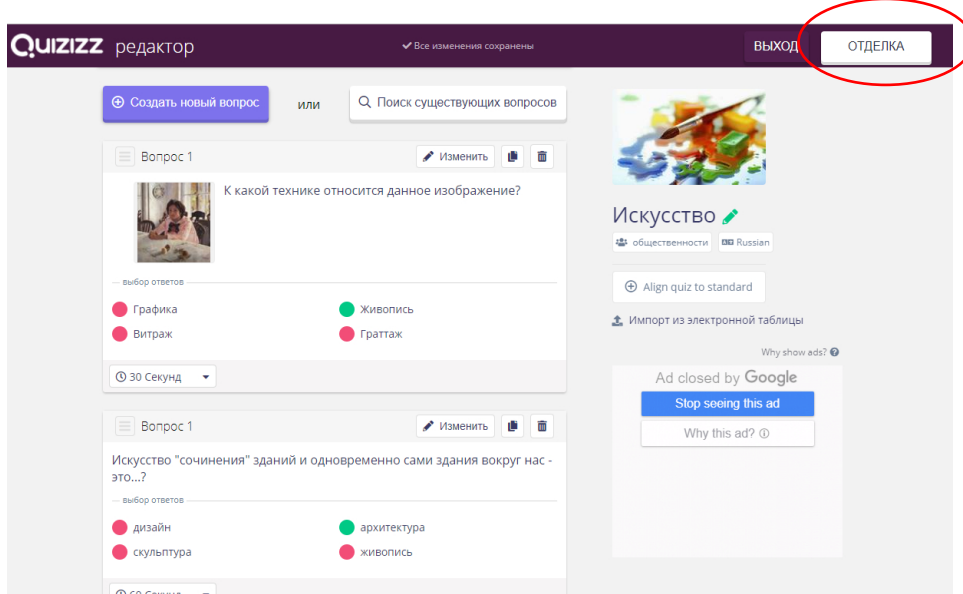
- Есть возможность добавлять вопросы из других викторин. Для этого кликаем **Поиск**.



- Вводим искомый вопрос или слово. Из выпавшего списка выбираем подходящие вопросы и добавляем в викторину.



- Когда вопросы будут добавлены, нажимаем **Finish** справа вверху.



- В открывшемся окне определяем с помощью маркера какому классу адресована викторина **Grade**, а также выбираем предмет из списка **Subject**. Если в списке нет необходимого предмета, нажимаем **Other**. Желательно

указывать тэги к викторине **Tags**, например, название предмета (химия, математика, истории и т.п.) и вид проверочного материала (тест, викторина, опрос и т.п.). Нажимаем сохраняем детали **Finish and Create Quiz**.

Информация о викторине

Выберите диапазон оценки

5th - 5th

Выберите соответствующие темы

Mathematics English Physics Chemistry Biology Science Computers

World Languages Geography History Social Studies Professional Development

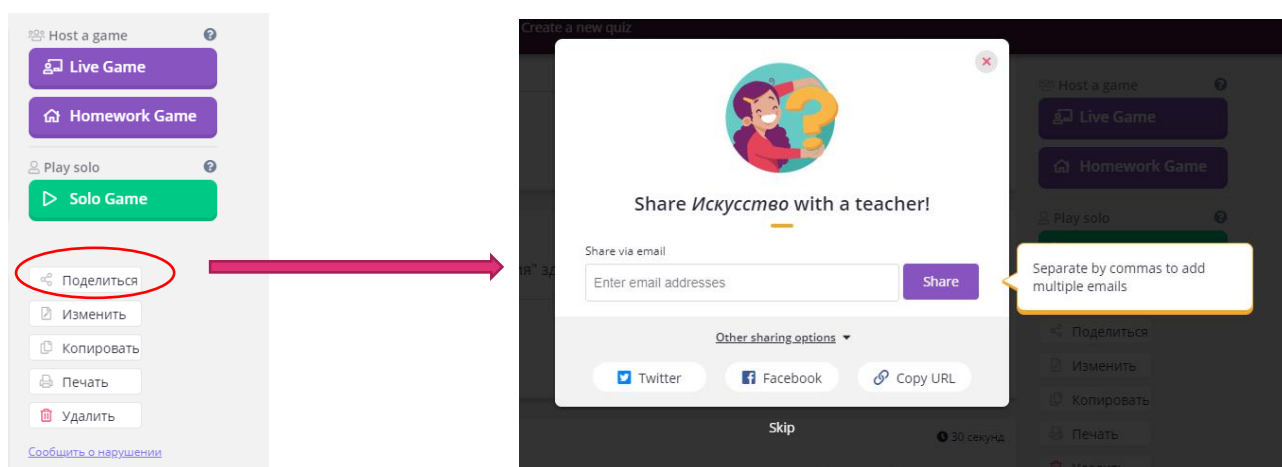
Physical Education Arts Fun More...

Выберите темы

Art History Cooking Dance Drama Graphic Arts Music Visual Arts

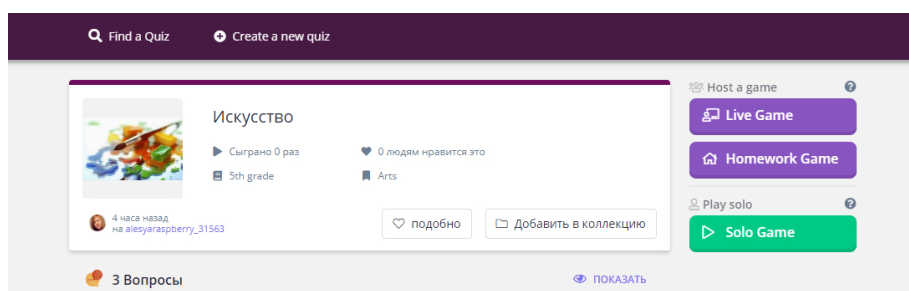
Сохранить детали Отмена

- После того, как викторина будет сохранена, откроется окно для её запуска. Здесь же находятся кнопки для распространения созданного теста. Поделиться работой можно по электронной почте, получив ссылку, а также в социальных сетях (Twitter, Facebook и т.д.).

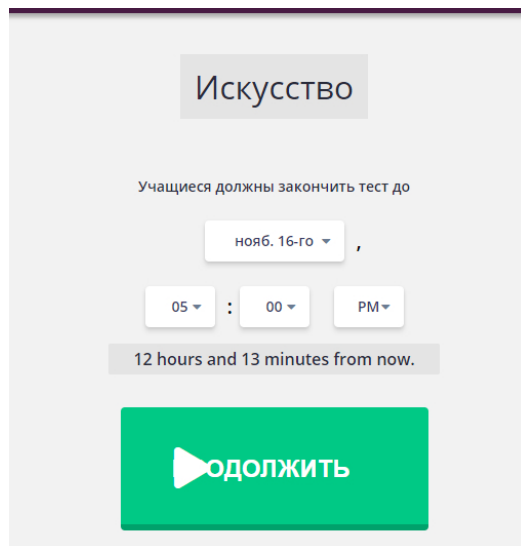


3. ЗАПУСК ТЕСТА

- Для выполнения теста открываем вкладку **My Quizizz** и выбираем необходимую викторину. Для выполнения теста в классе нажимаем **Live Game**. Если викторину необходимо дать как домашнее задание, нажимаем **Homework Game**.



- Для **викторины-домашнего задания** устанавливаем дату и время, до которого необходимо ответить на вопросы.



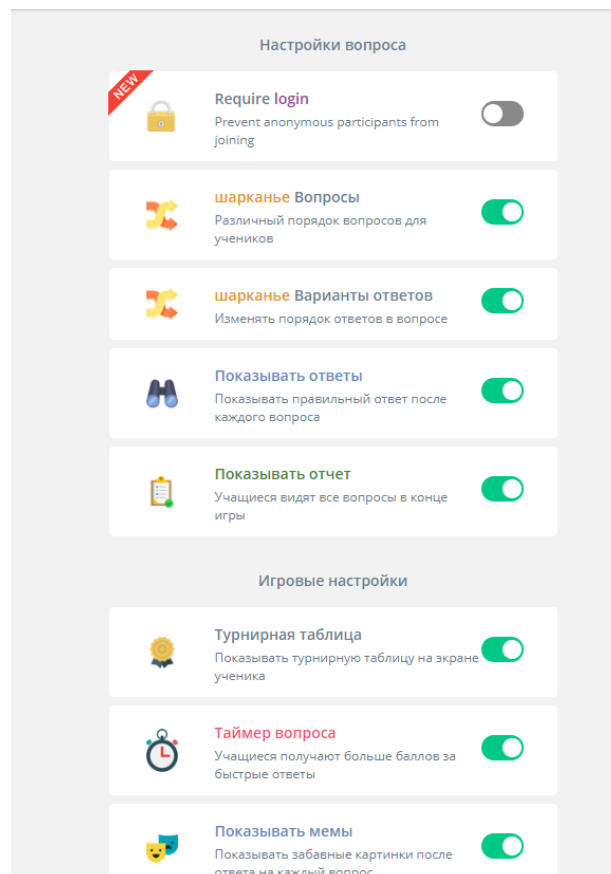
- Настраиваем показ викторины.

Основные настройки вопросов и ответов (**on** - настройка включена, **off** - отключена):

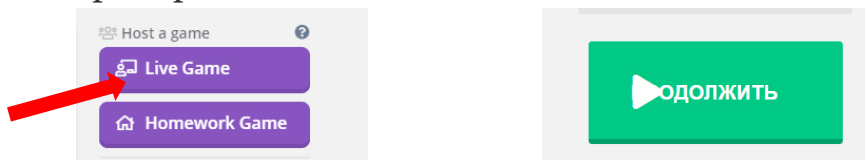
- **Jumble Questions** - показывать вопросы в свободном порядке;
- **Jumble Answers** - показывать варианты ответов в свободном порядке;
- **Show Answers** - показывать правильный ответ после выбора варианта отвечающим;
- **Show Quiz Review** - показывать все вопросы в конце игры.

Настройки викторины (**on** - настройка включена, **off** - отключена):

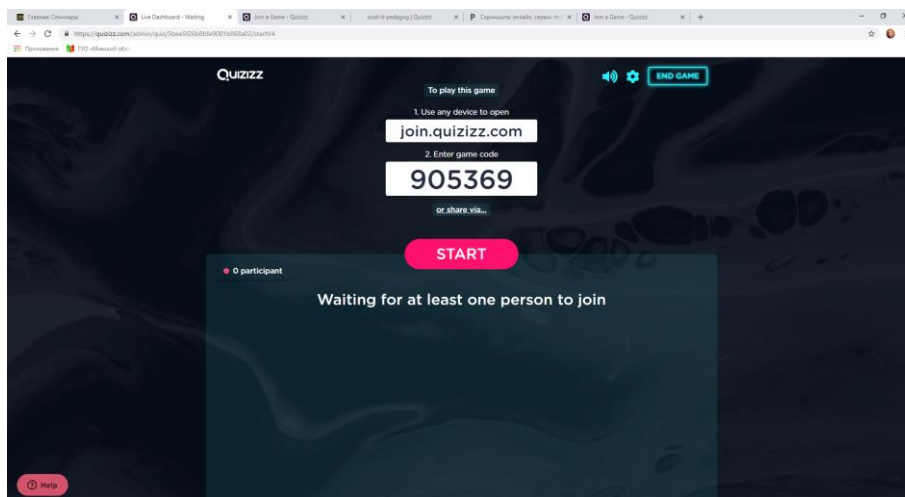
- **Show Leaderboard** - показывать на экране рейтинг учащихся, участвующих в игре;
- **Question Timer** - возможность получить дополнительные баллы за быстроту ответа;
- **Show Memes** - показывать смешные картинки (мемы) после вопросов, если они были заранее созданы (в этом случае нажимаем **Select**);
- **Play Music** - добавить музыкальное сопровождение.



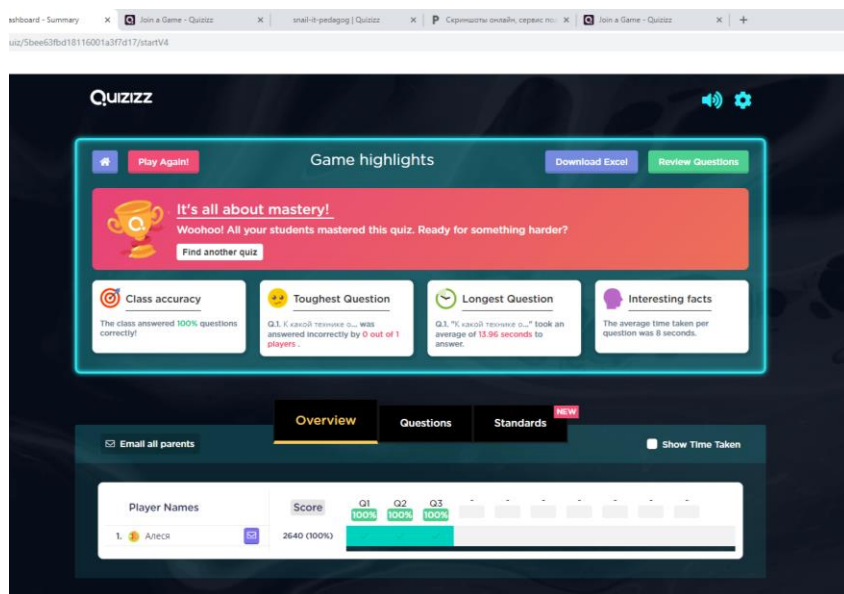
- Для начала игры в режиме онлайн нажимаем **Live Game**. Затем кликаем **Proceed**.



- После того как учащиеся введут код игры и свое имя, на компьютере учителя появится список участников, которые подключились к игре. Как только все ученики соберутся, можно начинать игру: для этого нажимаем **Start**.

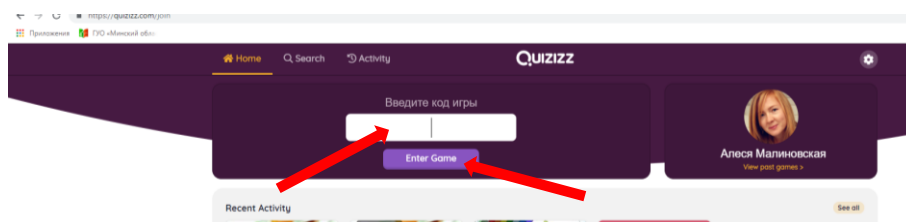


- Учитель видит на экране рейтинг участников игры и может отслеживать прогресс каждого учащегося. Клавиша **Export results** позволяет экспортировать статистику игры в таблицу Excel.
- Также учителю доступна статистика по каждому вопросу викторины: сколько получено верных и неверных ответов.

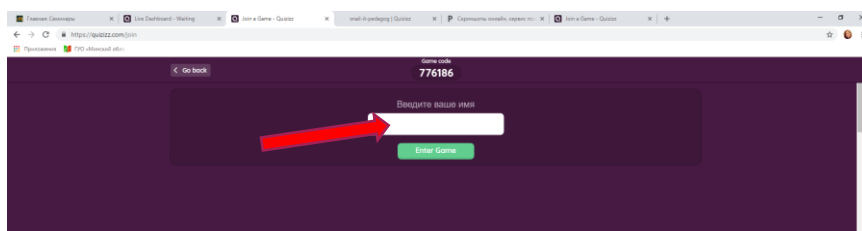


4. РАБОТА УЧАЩИХСЯ

- Предлагаем учащимся пройти по адресу **join.quizizz.com** и ввести код игры.
- Учащиеся со своих мобильных устройств (либо компьютер) переходят по указанному адресу, вводят код викторины в открывшееся окно и нажимают **Enter Game**



- Далее им необходимо представиться (внести в соответствующую графу свое имя) и нажать **Enter Game!**



- На экране у учащихся появится вопрос и варианты ответа к нему. После каждого правильного ответа начисляются баллы. Также показывается место участника в общем рейтинге учащихся.

