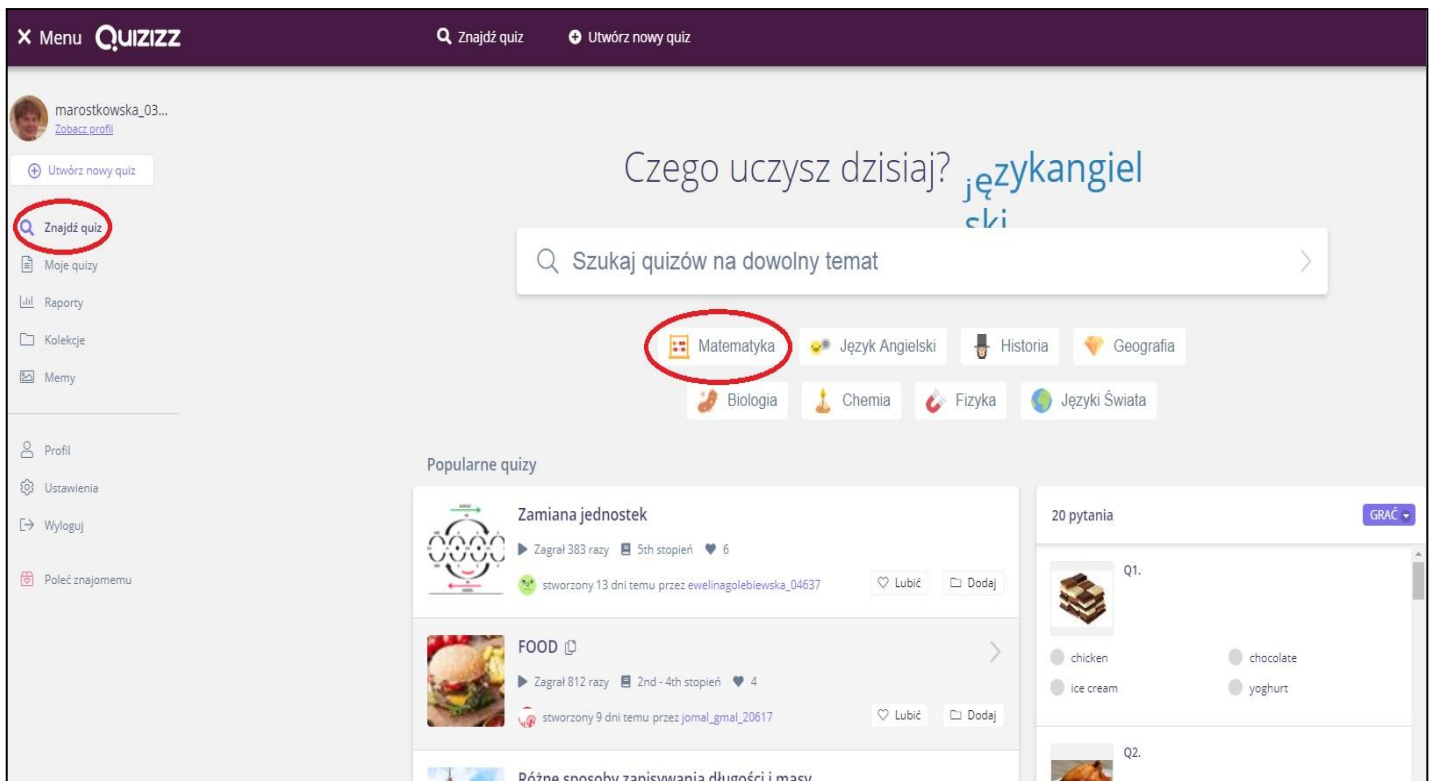


Quizizz - wejdź na stronę <https://quizizz.com>

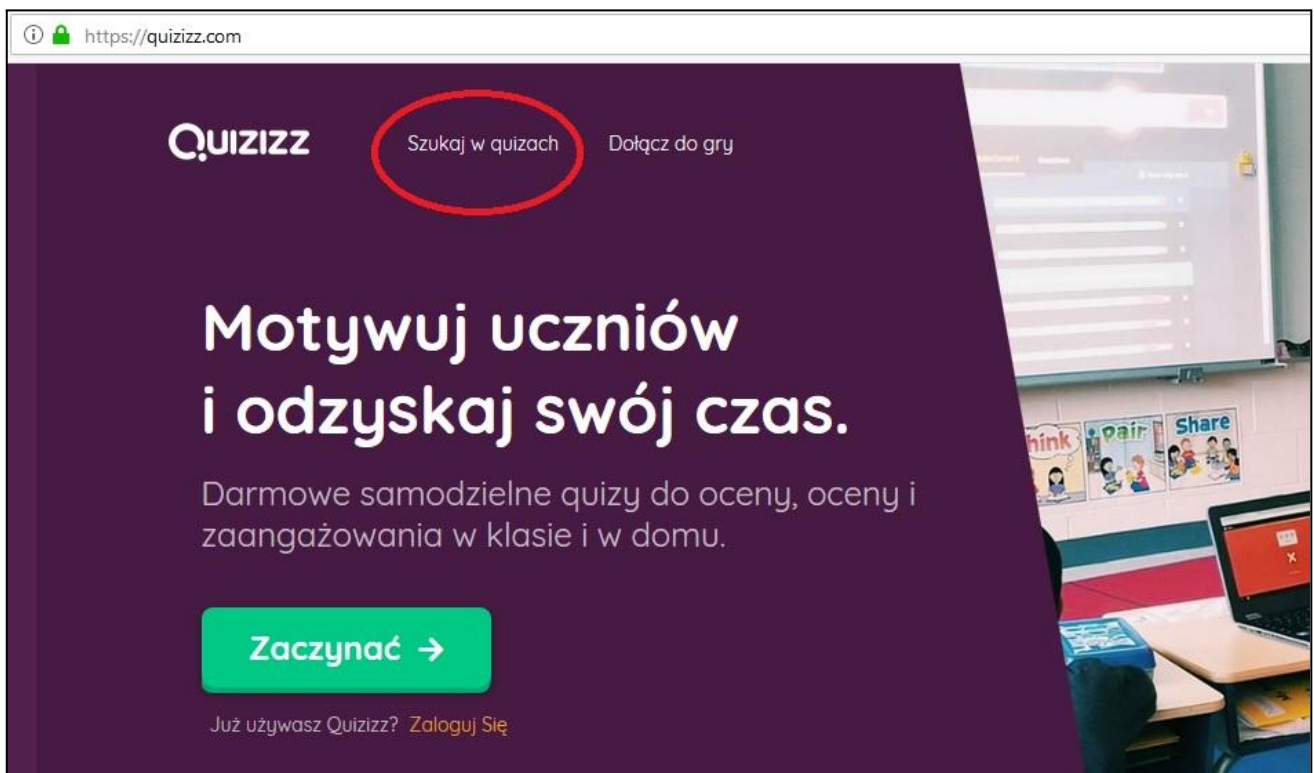
Zaloguj się jako nauczyciel, najlepiej przez konto Google.

Z lewej strony ekranu masz główne menu - poniżej widać je po przetłumaczeniu



Po wybraniu **Znajdź quiz** możesz wybrać quizy z różnych przedmiotów, po duplikowaniu quizu znajdzie się on w Twoich quizach i będziesz go mógł sam dalej zmieniać i dodawać pytania.

Można korzystać z utworzonych wcześniej przez innych quizów bez logowania.



Lepiej jednak się zalogować, aby ze swojego konta uruchamiać quizy i mieć wszystkie raporty na swoim koncie, gdy uczniowie ten quiz rozwiążą.

Quiz w tej aplikacji tworzy się podobnie do quizu w Kahoot. Jednak moc edukacyjna może czasem wydawać się większa. Każdy uczeń może rozwiązywać sam swój quiz (mimo, że ma ustawiony czas na odpowiedź na pytanie), ale **nie ściga się** z innymi, więc sprawdzenie jego wiedzy jest bardziej rzetelne. Uczeń nie musi też patrzeć na główny ekran, wszystko ma na swoim urządzeniu. Nauczyciel na swoim stanowisku widzi, co i z jakim rezultatem uczniowie rozwiązują i potem ma bardzo dokładne raporty.

Do zagrania w quiz uczestnik powinien napisać w polu adresu przeglądarki <https://quizizz.com/join>, następnie PIN gry i swój nickname, inicjał lub imię. Podczas grania **nie trzeba się logować**.

Nauczyciel może wybrać grę do zabawy jednoczesnej w klasie - **Gra na żywo**, jako zadanie domowe - **Zadanie domowe**, albo jako **Gra Solo (Ćwiczenia)** do samodzielnego rozwiązywania w dowolnym czasie (po zakończeniu otrzymasz podsumowanie gry, ale nie zobaczysz osobnego raportu w Raportach).

The screenshot displays the Quizizz web application interface. On the left is a sidebar menu with options like 'Menu', 'Znajdź quiz', 'Moje quizy', 'Raporty', 'Kolekcje', 'Memy', 'Profil', 'Ustawienia', 'Wyloguj', and 'Poleć znajomemu'. The main area shows a quiz titled 'Zamiana jednostek' (Unit Conversion) by user 'marostkowska_03...'. It is a 5th-grade Mathematics quiz with 383 attempts and a 64% average accuracy. The quiz was created 13 days ago. Below the quiz details, there are two main buttons: 'Gra na żywo' (Live Game) and 'Gra Solo' (Solo Game). A tooltip explains the difference: 'Gra na żywo' is for classroom use, while 'Zadanie domowe' (Homework) allows setting a deadline. The 'Gra Solo' button is highlighted in green. Below the buttons, it shows '10 pytań' (10 questions). The first question is: 'Q. Podaną wielkość wyraż w metrach: 20 km'. The answer choices are: 200 m, 2000 m, 20000 m, and 0,2 m. A timer indicates 60 seconds per question.

Po wybraniu **Gra na żywo** lub **Zadanie domowe** otwierają się okna z możliwością ustawień.

The image displays two side-by-side screenshots of the Quizizz settings interface. Both screens feature a title "Zamiana jednostek" (Unit Conversion) and a prominent green button labeled "GOSPODARZ HOST".

The left screenshot, titled "Gra na żywo" (Live Game), shows the following settings:

- Ustawienia konta** (Account Settings): A toggle for "Wymagaj logowania" (Require login) is turned off. A dropdown for "Próby studenta" (Student attempts) is set to "Nieograniczone" (Unlimited).
- Informacje zwrotne dla studentów** (Feedback for students): Three sections with toggles:
 - "Pokaż odpowiedzi w grze" (Show answers in game): Toggled off.
 - "Pokaż tabelę wyników" (Show results table): Toggled on.
 - "Pokaż odpowiedzi po grze" (Show answers after game): Toggled off.

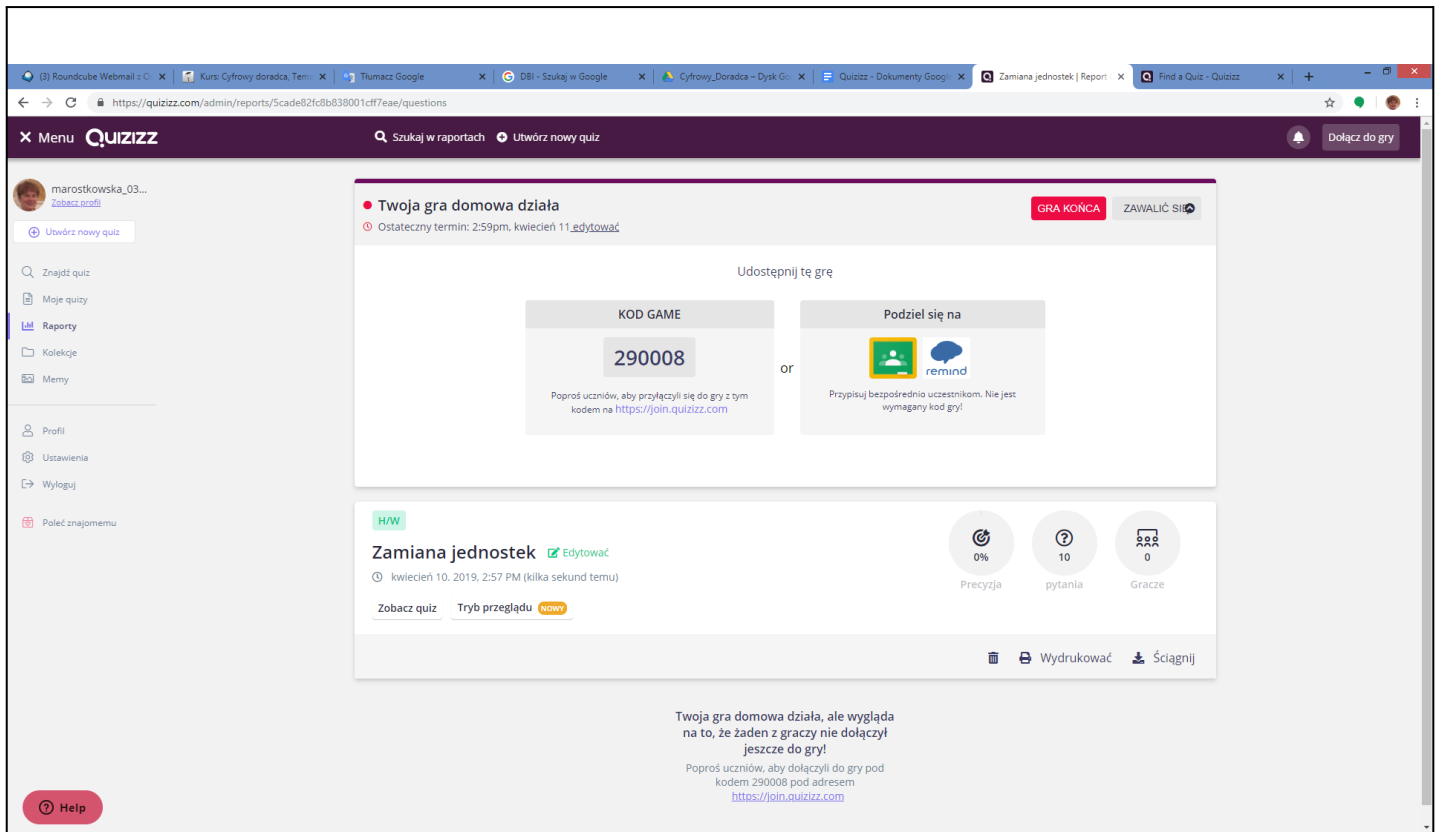
The right screenshot, titled "Zadanie domowe" (Homework), shows the following settings:

- Ustawienia konta** (Account Settings): A toggle for "Wymagaj logowania" (Require login) is turned off. A dropdown for "Próby studenta" (Student attempts) is set to "Nieograniczone" (Unlimited).
- Informacje zwrotne dla studentów** (Feedback for students): A section with a toggle for "Pokaż odpowiedzi w grze" (Show answers in game) which is turned off.
- Timing**: A date and time selector is set to "kwi 11." at "03:00 PM" with a duration of "1 day, and 7 minutes from now".

Po wybraniu w **Grze na żywo** zielonego przycisku od razu pojawia się okno z PINem do gry

W **Grze na żywo**, ponieważ **można wymieszać pytania i odpowiedzi**; nawet gdy uczniowie siedzą obok siebie - nie mogą od siebie ściągać. To też jest dla nauczyciela przewaga nad Kahootem.

Zaś po wybraniu zielonego przycisku w **Zadanie domowe** przydziela się uczniom PIN inaczej



Należy te wszystkie przypadki samodzielnie wypróbować.

Nie opisuję samego tworzenia quizu i dodawania odpowiedzi w nim, gdyż jest to bardzo podobne do pracy w Kahoot.

Główna różnica polega na sposobie rozwiązywania przez uczniów i oglądania tego co widzi w danej chwili nauczyciel. Z uwag nauczycieli wiem, że np. nauczycielka j. polskiego w 4 klasie zawsze w Quizizz sprawdza znajomość lektur. Mówi też, że b. szybko przygotowuje quizy dla siebie, bo znajduje zawsze coś do przerobienia i zmiany w tych istniejących quizach.

Uczniowie nie ścigają się ze sobą, ale b. chętnie rozwiązują quizy w Quizizz. Proszę to sprawdzić :)

Podsumowanie zalet quizu w QUIZIZZ:

- można formułować pytania z wyborem wielokrotnym, uczniowie muszą wybrać wszystkie poprawne opcje, aby uzyskać dobry wynik; nie ma ograniczeń na długość pytania i odpowiedzi, jest świetny edytor równań do pisania w pytaniach i odpowiedziach;
- wszystko - pytania i odpowiedzi mają uczniowie na własnym monitorze; uczniowie nie patrzą na wspólny ekran (jak w Kahoot),
- nauczyciel w ustawieniach może: pomieszać pytania i odpowiedzi, ma gotowy ranking odpowiedzi, może być pokazywanie uczniom odpowiedzi ,
- nauczyciel może włączyć/wyłączyć czasomierz, który kontroluje odpowiedzi na dane pytanie - w zależności od sytuacji.,
- nauczyciel może włączyć pokazywanie memów po każdym pytaniu, aby uczniowie mieli przyjemność podczas rozwiązywania quizu, może też je wyłączyć gdy rozpraszają uczniów,
- prosta i intuicyjna obsługa tworzenia quizów i odpowiadania na pytania,
- nauczyciel śledzi postępy wszystkich rozwiązujących quiz w czasie rzeczywistym i od razu widzi, które pytania były proste i rozwiązywane, a które sprawiały trudność,
- dane pobierają się w arkuszu kalkulacyjnym i jest w nim procentowe podsumowanie wyników,
- nauczyciel ma do dyspozycji coraz większą, publiczną bazę quizów.