



ЯРОСЛАВСКИЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
КОЛЛЕДЖ

Государственное профессиональное
образовательное
автономное учреждение Ярославской
области

Ярославский педагогический колледж

ПОСОБИЕ ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ СИСТЕМЫ QUIZZIZZ НА УРОКАХ МАТЕМАТИКИ

Выполнил: Муравьева Валерия
Алексеевна, студент специальности
44.02.05 Коррекционная педагогика в
начальном образовании, группа № 35

Научный руководитель: Маслова Л.А.,
преподаватель теоретических основ
начального курса математики с методикой
преподавания

Ярославль

2021

Система Quizizz – веб-инструмент для проведения экспресс-опросов, тестов, викторин по различным предметам (рис.1).

Учитель создает тест или викторину на своём компьютере, а ученики могут отвечать на вопросы со своих мобильных планшетов или компьютеров. Очки начисляются за правильные ответы. Викторины, созданные с помощью Quizizz, можно предлагать в качестве домашнего задания. Все ученики получают одинаковые задания, но каждый из них на своём мобильном планшете или компьютере увидит случайную последовательность вопросов и будет работать с тестом в свойственном для себя темпе.

Учитель может отслеживать работу каждого ученика и получать полную картину работы класса, а также экспортировать полученные данные в таблицу Excel. При желании учитель может воспользоваться не только своими тестами, но использовать готовые из библиотеки Quizizz

Возможность организации групповой работы в сервисе: учитель может организовать совместную работу с викториной на уроке в классе.

Возможности сервиса для образовательной деятельности: с помощью сервиса можно создавать тесты и викторины по различным темам школьной программы, организовывать интеллектуальные игры и экспресс-опросы учащихся на уроке, предлагать тесты в качестве домашнего задания.



Рис. 1. Эмблема quizizz.com

Алгоритм работы в Quizizz:

1. регистрация;
2. создание теста/викторины;
3. запуск теста/викторины;
4. работа учащихся.

Регистрация:

– пройдите на сайт <http://quizizz.com> (рис.2);

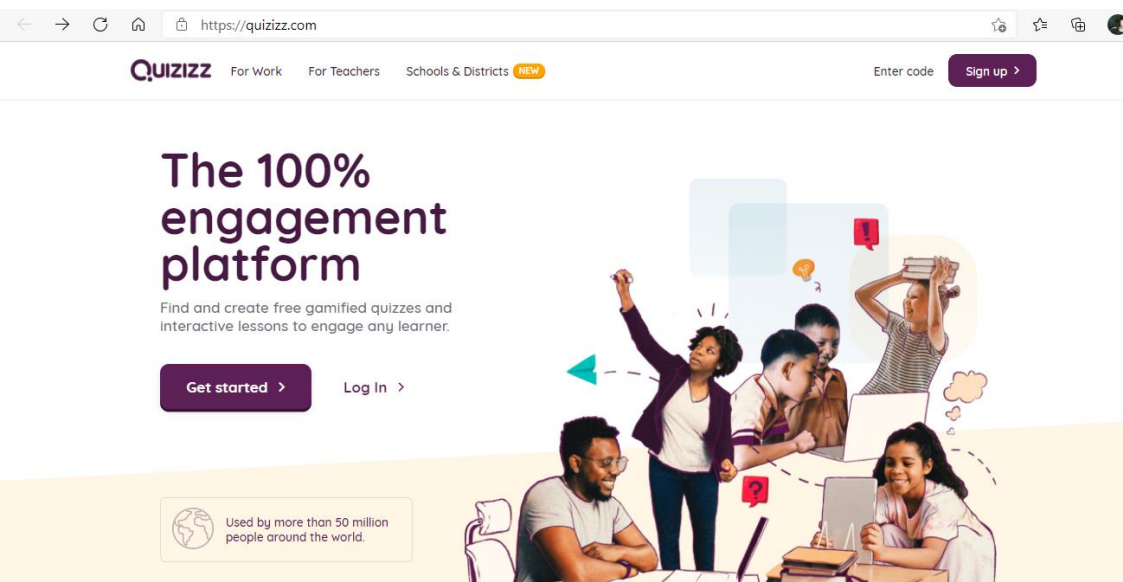




Рис. 2. Сервис для создания опросов и викторин quizizz.com

— создайте аккаунт либо зайдите через аккаунт Google (рис.3);

Добро пожаловать в Quizizz


Пожалуйста, используйте адрес своей школы или рабочий адрес электронной почты

 Продолжить с Google

 Продолжить с Microsoft

— или же —

Зарегистрируйтесь по электронной почте

 mmcgonagall@hogwarts.edu

следующий

Регистрируясь, вы соглашаетесь с нашими [условия обслуживания](#) а также [политика конфиденциальности](#)

Рис. 1. Вход в систему Quizizz

– выбираем назначение использования (рис.4);



Рис. 2. Выбор назначения использования в системе Quizizz

– выбираем роль учителя (рис.5).



Рис. 5. Выбор роли в системе Quizizz

Создание теста/викторины:

— после прохождения регистрации создаем первый вопрос, кликаем «Создайте» в левом углу (рис.6);

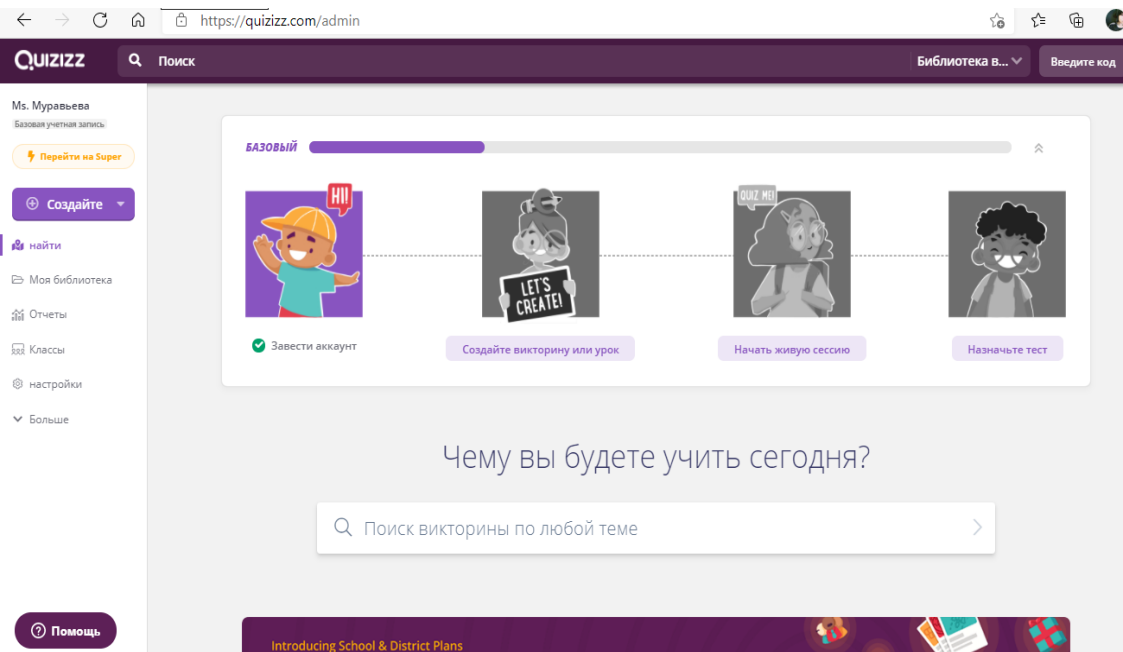


Рис. 3. Создание вопроса в системе Quizizz

– выбираем форму вопроса (рис.7);

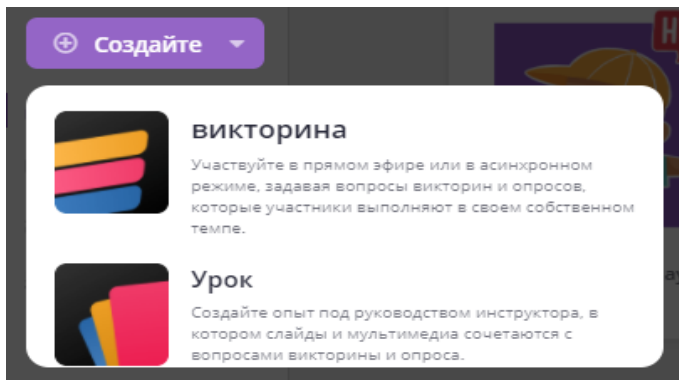


Рис. 4. Выбор формы вопроса в системе Quizizz

– при выборе викторины вводим название, тему теста и нажимаем следующий (рис.8);

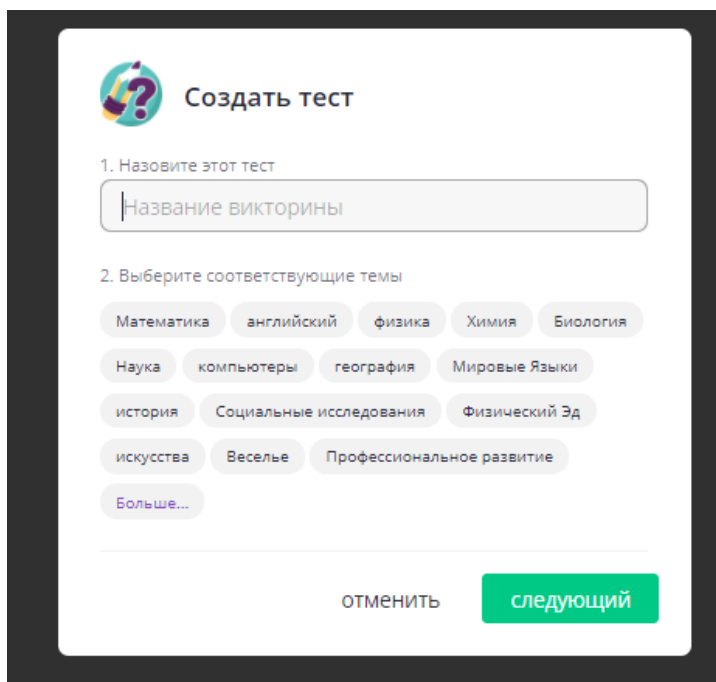


Рис. 8. Определение темы и названия викторины в системе Quizizz

— теперь приступайте к добавлению вопросов для викторины (рис.9);

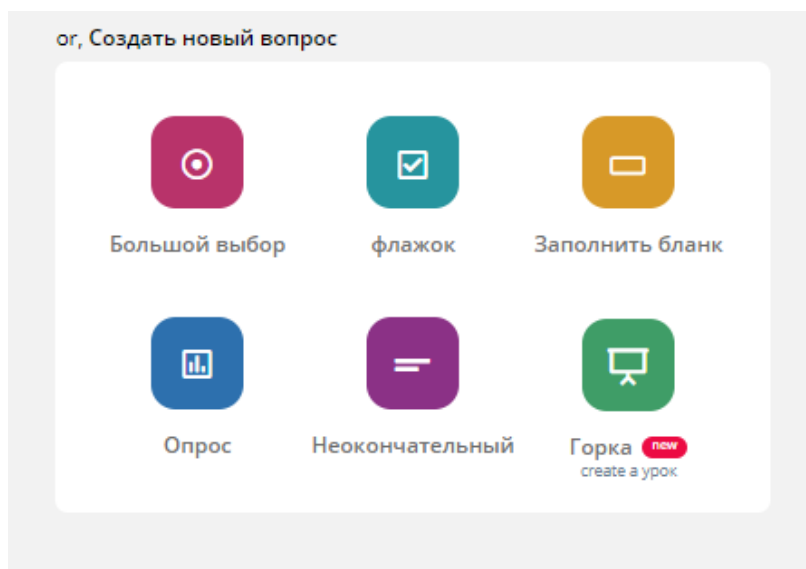


Рис. 9. Выбор формата вопроса в системе Quizizz

— для каждого вопроса необходимо добавить 2-4 варианта ответа, где верный ответ помечаем галкой слева. 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, аудио, видео, а так же математическое уравнение. И нажимаете «Спасти» (рис.10);

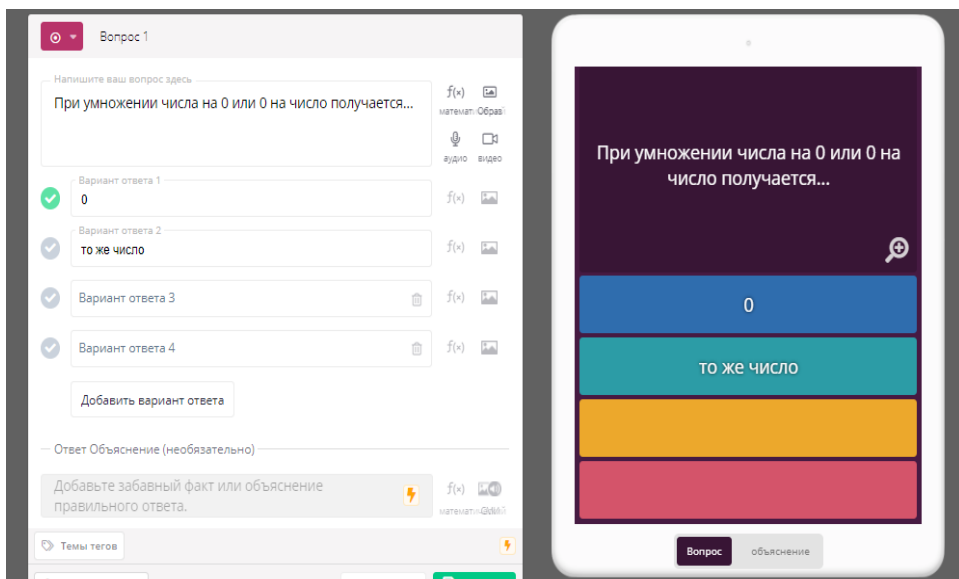


Рис. 5. Вариант вопроса в системе Quizizz

— есть возможность добавлять вопросы из других викторин. Для этого ищем в поиске (рис.11);

Вопросы телепортации



Ищите среди миллионов вопросов

Search

Рис. 6. Поиск вопросов в системе Quizizz

— вводим искомый вопрос или слово. Из выпавшего списка выбираем подходящие вопросы и добавляем в викторину (рис.12);

The image shows the Quizizz search interface. At the top, there is a search bar with the text "Деление с остатком" and a "Поиск" button. To the right, there is a checked checkbox for "Общественные викторины". Below the search bar, there are filters for "Grades", "Subjects", "Количество вопросов", and "Языки".

The main content area is titled "Отображение результатов для 'Деление с остатком'". It displays a list of search results, each with a profile picture, title, number of questions, subject, and grade level. The results include:

- "Деление с остатком" (10 Qs) by volchica_66_27... (Mathematics, 3rd класс)
- "деление клетки" (13 Qs) by ajaka1993_662... (Biology, 10th - 11th класс) with a "СУПЕР" badge
- "Деление с остатком" (10 Qs) by bondolg70_14... (Mathematics, 3rd класс)
- "деление с остатком" (9 Qs) by svetshikhova_8... (Mathematics, 5th класс)
- "Деление с остатком" (7 Qs) by an_ann5724_3... (Mathematics, 2nd - 3rd класс)
- "К.Г. Паустовский 'Корзина с еловыми шишками'" (13 Qs) by vasiljevskavv_1... (Education, 6th класс) with a "СУПЕР" badge

On the right side, a detailed view of three questions is shown:

- Q1. Какие остатки могут получиться при делении на 6?**
— Варианты ответов —
Red circle: 1, 2, 3, 4, 5, 6
Green circle: 1, 2, 3, 4, 5
Red circle: 1, 2, 3
- Q2. Найди верное решение**
— Варианты ответов —
Red circle: $47 : 7 = 6$ (ост.2)
Green circle: $47 : 7 = 6$ (ост.5)
- Q3. Найди наибольший остаток при делении на 5**
— Варианты ответов —
Red circle: 5
Green circle: 4
Red circle: 3
Red circle: 2

Рис. 7. Список вопросов в поиске в системе Quizizz

— когда вопросы будут добавлены, нажимаем Опубликовать справа сверху (рис.13);

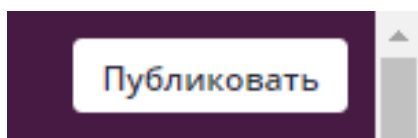


Рис. 8. Публикация викторины в системе Quizizz

– в открывшемся окне можно добавить изображение викторины, а так же выбрать язык, формат оценки и публикации (рис.14);

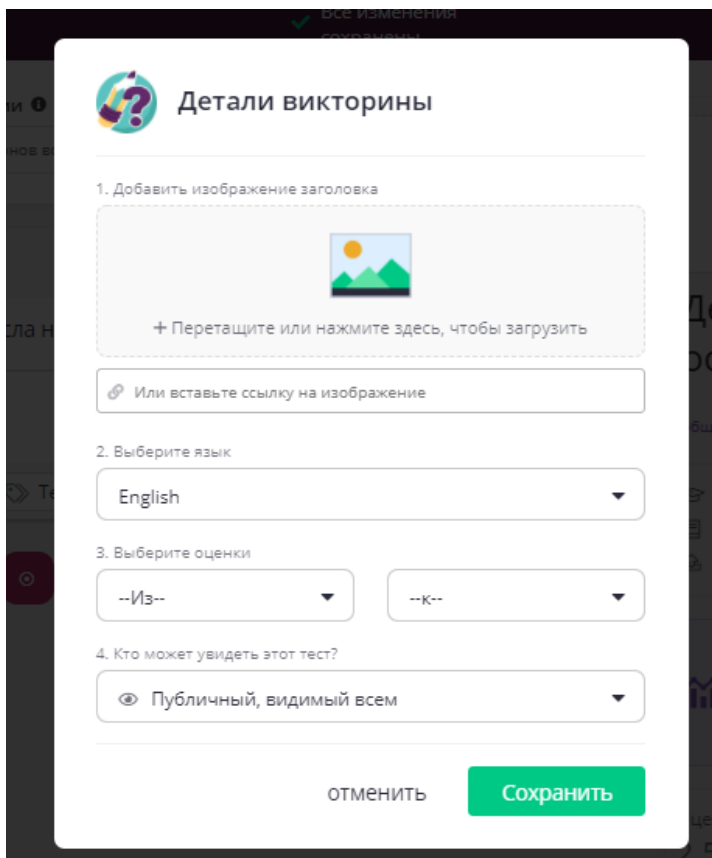


Рис. 9. Детали викторины в системе Quizizz

– 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.) (рис.15).

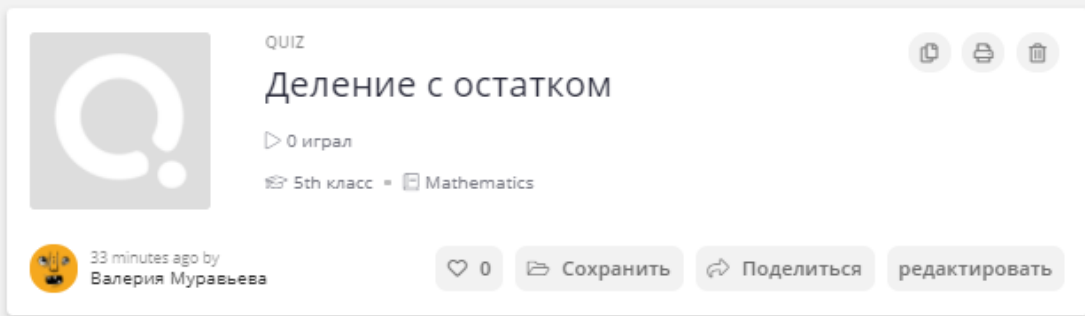


Рис. 10. Окно для запуска викторины в системе Quizizz

Запуск теста/викторины:

— для выполнения теста открываем вкладку Библиотека викторин и выбираем необходимую викторину. Для выполнения теста в классе нажимаем Начать живую викторину. Если викторину необходимо дать как домашнее задание, нажимаем Назначьте домашнее задание (рис.16);

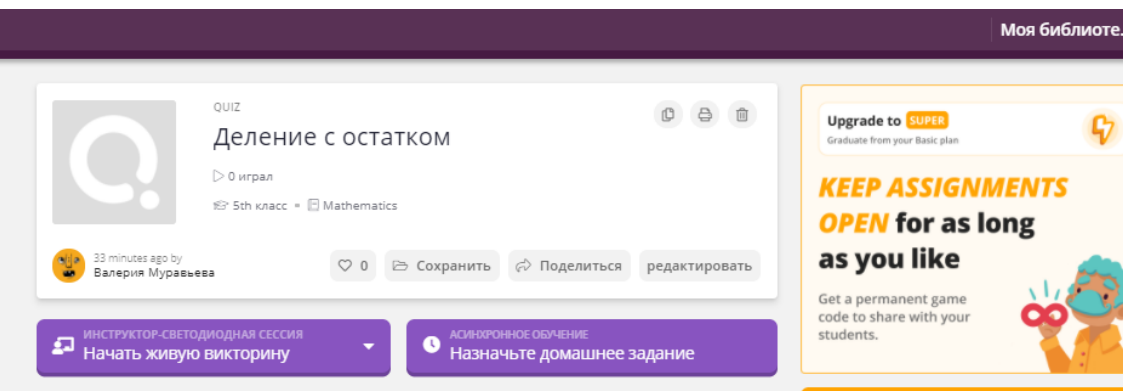


Рис. 11. Выполнение теста в системе Quizizz

— для викторины-домашнего задания устанавливаем дату и время, до которого необходимо ответить на вопросы, а так же расширенные настройки (рис.17);

The screenshot shows the configuration page for a Quizizz assignment. At the top, the title is "Деление с остатком" (Division with remainder) and it indicates "1 вопросы" (1 question). Below this, a message states "Participants can complete this assignment until:". There are two radio button options for the deadline: "Пользовательский крайний срок" (Custom deadline), which is selected, and "Нет срока" (No deadline). The custom deadline is set to "Wednesday, May 26" at "11:30 PM", which is "23 hours and 59 minutes" away. A note under "Нет срока" says "Срок действия неактивных игр истекает через 6 месяцев." (Inactive game duration expires in 6 months). A purple button labeled "приписывать" (Assign) is present. Below it, the text "Назначить классу (по желанию)" (Assign to class (optional)) is shown above a box containing "Не назначено ни на один класс" (Not assigned to any class) and a "ВЫБРАТЬ" (SELECT) button. At the bottom, there is a link for "Расширенные настройки" (Advanced settings) with an upward arrow.

Рис. 12. Викторина-домашнее задание в системе Quizizz

— для начала игры в режиме онлайн нажимаем Начать живую викторину. Затем выбираем темп игры (рис.18);

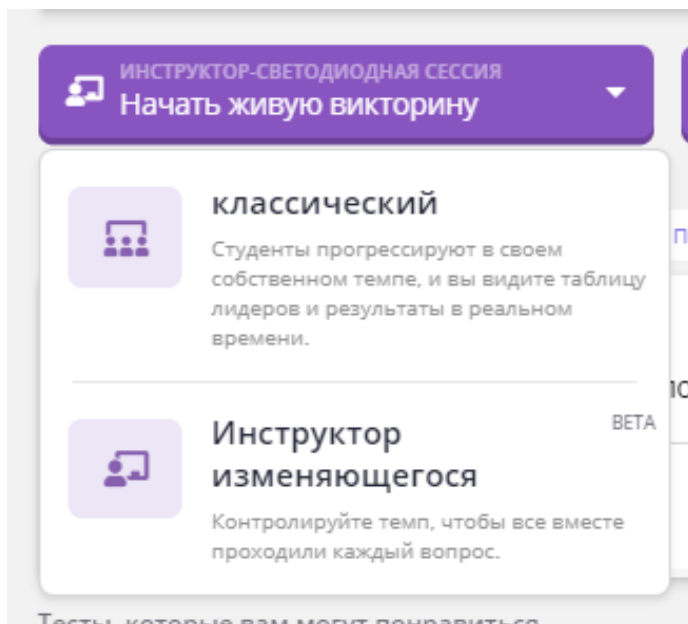


Рис. 13. Викторина в режиме онлайн в системе Quizizz

— 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 Начните (рис.19);

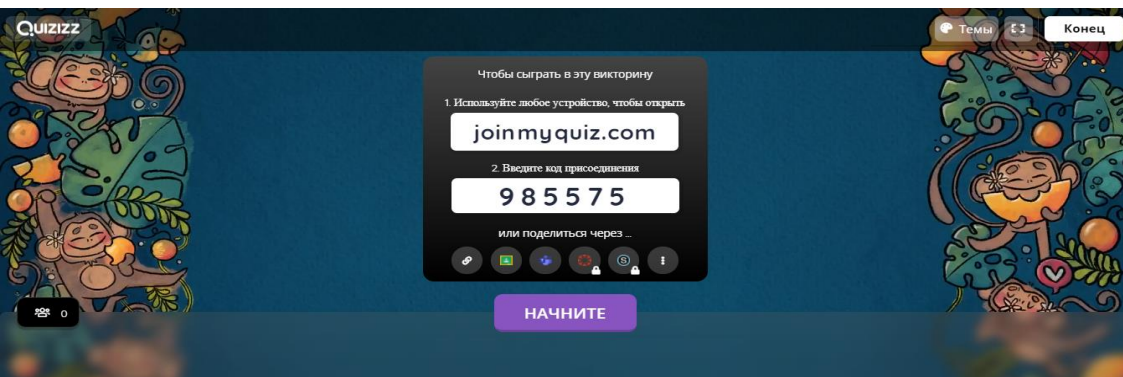


Рис. 14. Начало викторины в режиме онлайн в системе Quizizz

– учитель видит на экране рейтинг участников игры и может отслеживать прогресс каждого учащегося. Кнопка Скачать результаты позволяет экспортировать статистику игры в таблицу Excel. Также учителю доступна статистика по каждому вопросу викторины: сколько получено верных и неверных ответов (рис.20).

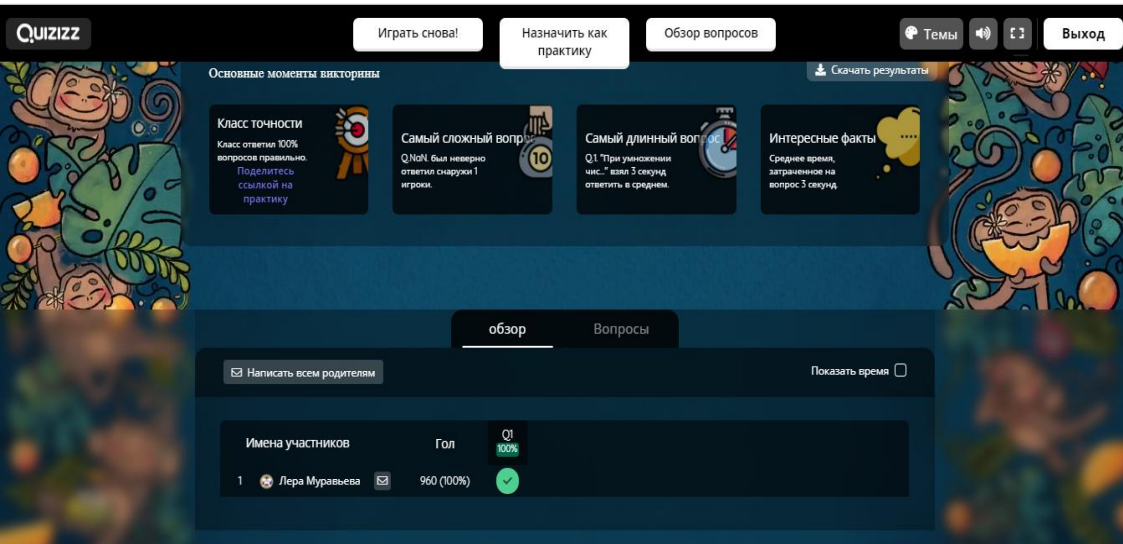


Рис. 15. Рейтинг участников игры в системе Quizizz

Работа учащихся:

- предлагаем учащимся пройти по адресу quizizz.com и ввести код игры;
- учащиеся со своих учебных планшетов (либо компьютер) переходят по указанному адресу, вводят код викторины в открывшееся окно и нажимают Присоединиться к игре (рис.21);

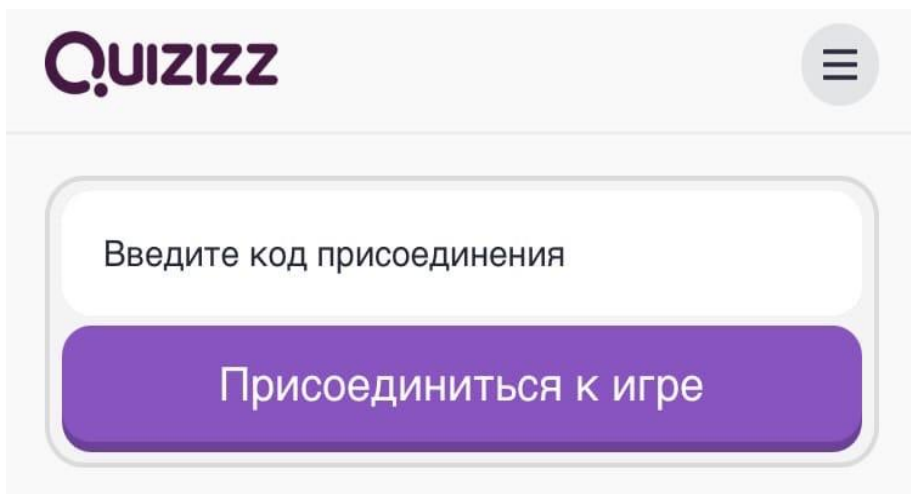


Рис. 16. Присоединение к игре ученика в системе Quizizz

— 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 (рис.22);

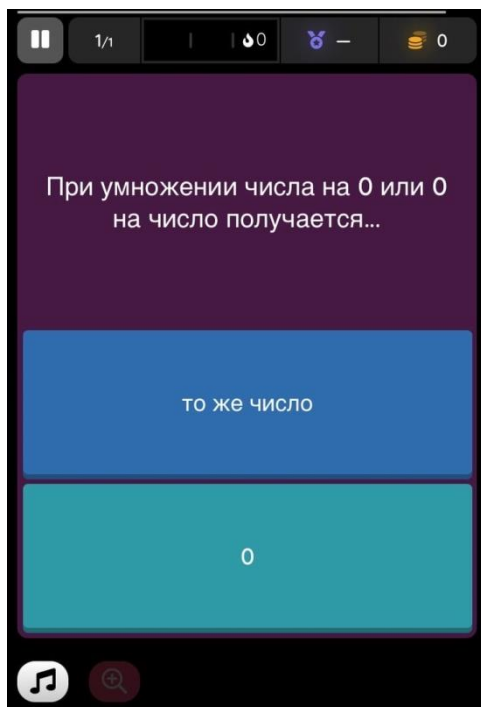


Рис. 17. Вопрос для ученика в системе Quizizz

– так же ученик или учитель может выбрать после теста флешкарточки, с помощью которых можно повторить материал. На карточке высвечивается вопрос на который ученик самостоятельно отвечает, а после нажимает Кувырок и проверяет свой ответ. Только после проверки ответа учащийся сможет перейти к следующему вопросу (рис.23).

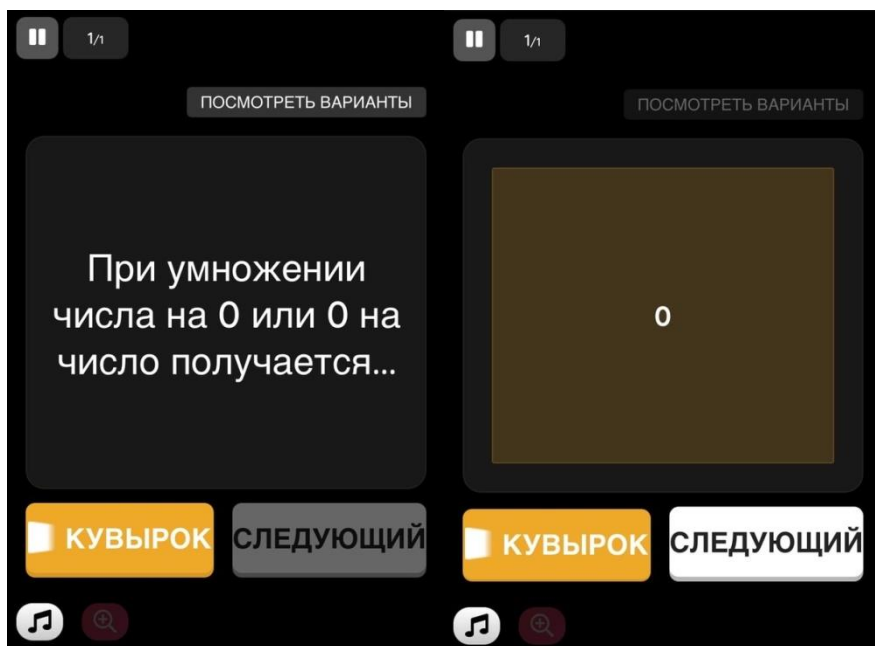


Рис. 18. Флешкарточки в системе Quizizz

Таким образом, все учащиеся имеют возможность получить знания в доступной форме, оценить свои возможности и повысить собственный уровень обучения.

Использование данного сервиса позволяет учителю в своей педагогической деятельности сделать ученика, который, ориентируясь на свои способности и интересы, выстраивает процесс познания.

Учитель в данном случае выступает в качестве помощника, стимулирует активность, инициативу и самостоятельность учащихся. Все это позволяет повысить познавательный интерес к математике, что способствует повышению качества обучения.

При выполнении интерактивных заданий у школьников повышается устойчивость внимания, формируются умения анализировать и делать вывод (рис.24).



Рис. 24. Добро пожаловать в Quizizz