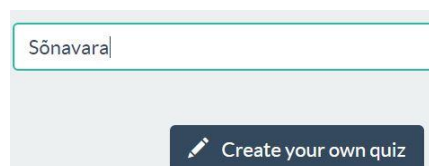


Quizizz

<https://www.youtube.com/watch?v=NDgcY4Vzlkw> - vaata kasutamist.

<http://quizizz.com>

Loomine: *Get Started* ja logi sisse.



A login/register form with a text input field labeled "Sõnavara" and a button labeled "Create your own quiz".

pealkirja rida

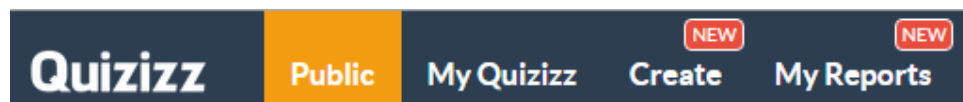
alusta

Avaneb *Quiz info* aken, kuhu lisa veel kord pealkiri, vali keel ja avalikustamine (privaatne või avalik) ja kinnita *Done*

Koosta küsimused, saad lisada pildi failina või URL-iga. Lisa vastusevariandid, märgista õige (läheb roheliseks). Vastuste seas saab olla ÜKS õige. Saab anda vastamise aja.

Trükkimise ajal ilmuvad teksti vormindamise valikud. Küsimus visualiseerub kõrvalaknas.

Kui valmis, siis valik vasakul: *New Question*. *Finish* - lõpetab küsimustiku.



avalik minu loodud loon uue tulemused

My Quizizz - näitab loodud harjutused, nurgast noolega näeb kõiki küsimusi ja klikates harjutusele, saab otsetee õpilastele avamiseks. *Play*

Küsimuste seaded



A settings panel with four rows, each with a toggle switch and a description:

- Jumble Questions**: Jumble the order of questions for students. ☒ ON
- Jumble Answers** ^{NEW}: Jumble the answers for each question. ☒ ON
- Show Answers** ^{NEW}: Show answers after questions. ☒ ON
- Show Quiz Review**: Students see all questions at game end. ☒ ON

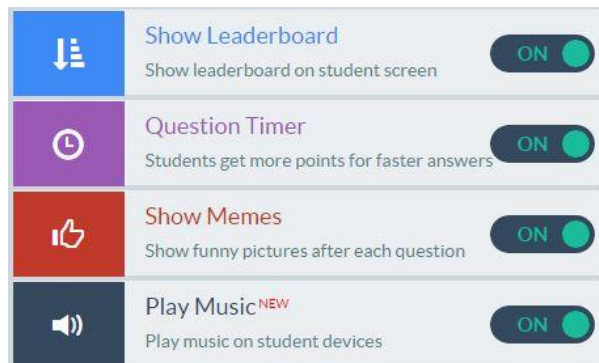
Küsimuste segistamine

Iga küsimuse vastus

Õpilastele vastuste näitamine kohe pärast vastamist

Kõigi küsimuste vastused testi lõpus

Mängu seaded



Näita edetabelit õpilase ekraanil

Kiiruse eest lisapunktid

Näita meeme (lõbus pilt õige/ vale vastuse puhul)

Muusika õpilase seadmes

Valikud tehtud (pole vaja muuta), klikka *Proceed*

Õpilased saavad lehelt koodi (numbri).

Testima: <http://quizizz.com/>- õpilasele. *Join a Game* (üleval paremal nurgal) või quizizz.com/join/.

Õpilane lisab koodi, klikkab *Proceed*, kirjutab oma nime + *Join Game*

Õpetajale ilmuvad õpilaste nimed. Õpilased liitunud, alustab õpetaja *Start Game*.

Õpilane saab küsimuse, valib õige vastuse ja klikkab sellel. Õpetaja näeb vastanute nimesid, vastuste õigsust.

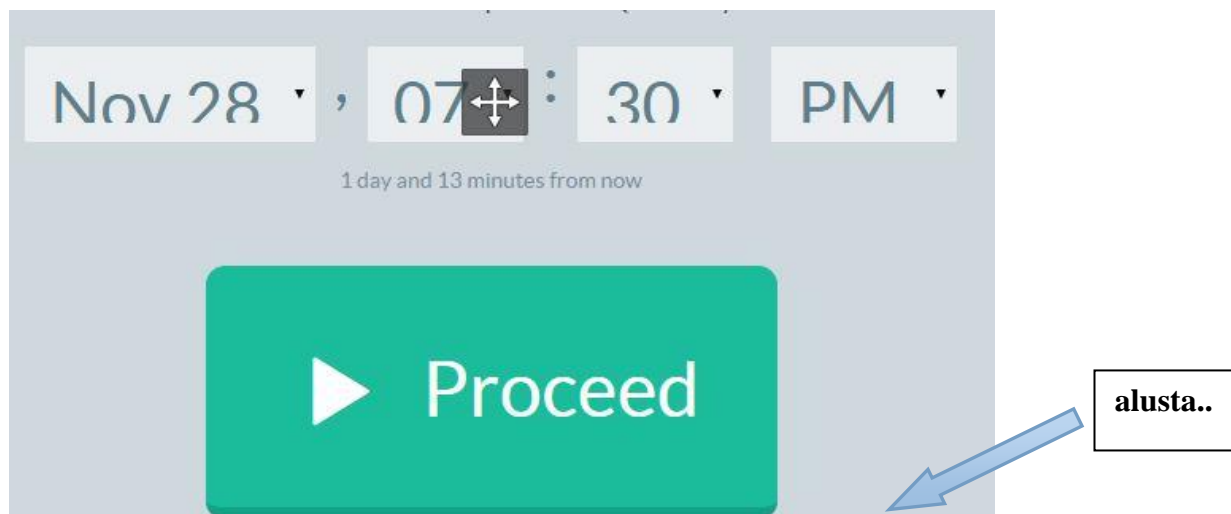
Test kõigil vastatud, valib õpetaja *Reports* ja näeb vastuste õigsuse protsenti ja *View* õigesti/valesti vastanuid. Kui avab *Save Data*, laeb Exelitabelina alla.



Tulemuste avamine Exelis, kustutamine ja vastuste analüüsi vaatamine *Reports*

Selle keskkona teste saab anda ka kodutööks või lihtsalt iseseisvaks õppimiseks, kusjuures õpetaja näeb, kas ülesannet on täidetud või mitte.

Selleks tuleb mängu käivitamise järel valida mitte *Play*, vaid *Homework*. Avaneb töö alustamise aja valik, kust saab määrata kuupäeva ja kellaaja, millal õpilane saab tööd alustada.



Enne alustamisele klikkamist tuleb teha samad valikud, mis enne klassis testi tegemist: küsimuste segistamine, küsimuste ja vastuste näitamine, aja ja meemide näitamine (vt eelmiselt lehelt).

Pärast *Proceed* ile vajutamist ilmub kood, mis tuleb õpilastele teatada, et nad saaksid kodus testi siseneda *join.quizizz.com*. Nad sisestavad koodi ja selle alla oma nime ning alustavad ...

Eestikeelne video: <http://bit.ly/1SnZ4z8>