

Sprawdzanie wiedzy uczniów online - aplikacja Quizizz

**Regionalny Ośrodek Doskonalenia
Nauczycieli „WOM” w Katowicach**

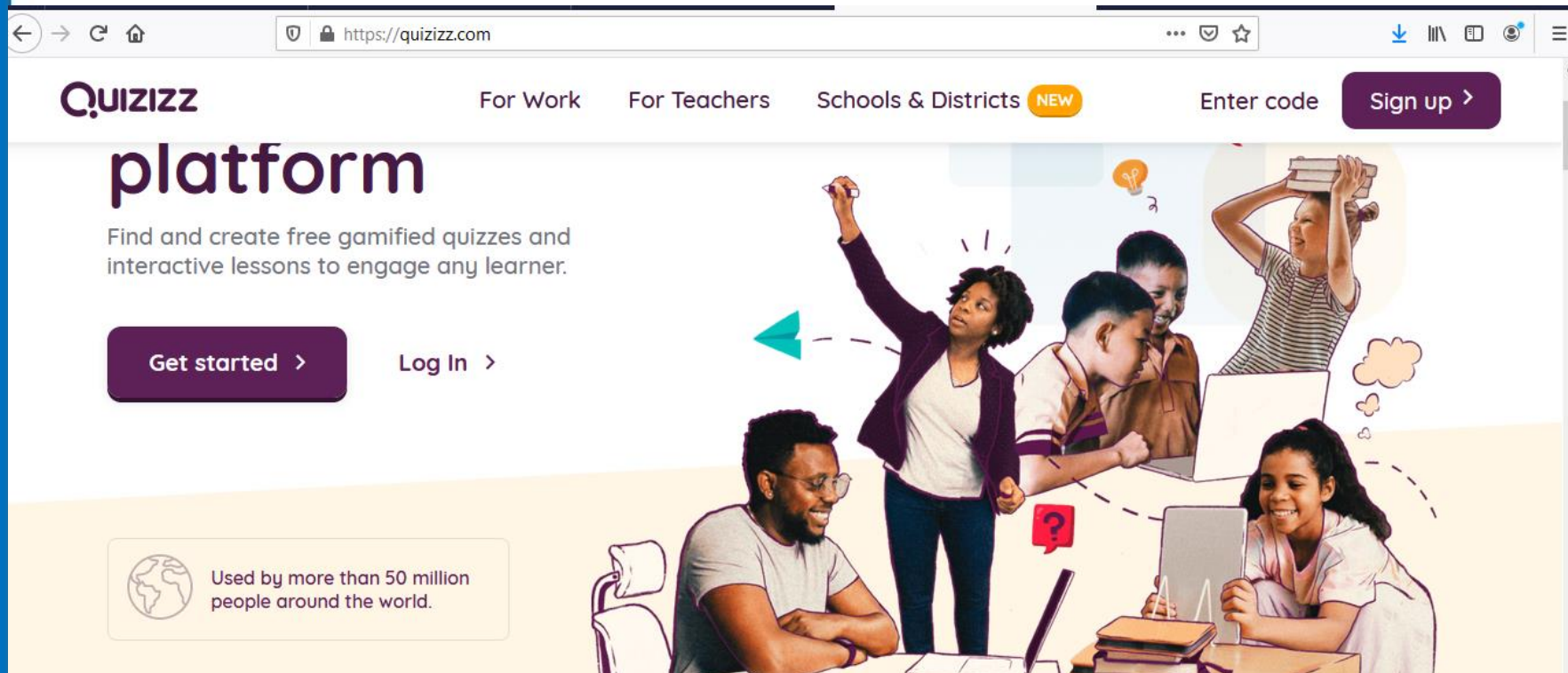
Aplikacja **Quizizz** ma dwie podstawowe zalety:

- pozwala w bardzo prosty sposób tworzyć testy i sprawdzać wiedzę uczniów online,
- umożliwia wykorzystanie gotowych testów z różnych przedmiotów stworzonych przez innych użytkowników.

Tylko zarejestrowany w aplikacji użytkownik może tworzyć testy lub korzystać z tych, które opracowali inni.

Jak zacząć?

W linii adresowej dowolnej przeglądarki wpisujemy adres <https://quizizz.com>.
Otwiera się okno widoczne poniżej



Loved by educators in over 50% of U.S. schools and

Zarejestrowany użytkownik może się zalogować korzystając z przycisku **LOG IN**. Aby się zarejestrować klikamy przycisk **SIGN UP** znajdujący się w prawym górnym rogu.

Możemy zarejestrować się poprzez Google lub użyć dowolnego innego konta pocztowego. Pamiętajmy o zaznaczeniu opcji zapoznania się i akceptacji regulaminu.

Witamy w Quizizz

Skorzystaj ze szkolnego lub służbowego adresu e-mail



Zarejestruj się w Google

lub

Zarejestruj się, używając emaila



mmcgonagall@hogwarts.edu

☒ I have read and agree to the [Terms and Conditions](#) and [Privacy Policy](#). (required)

☐ I want to receive product updates, offers, and recommended content.

Kolejny

Po zalogowaniu się do aplikacji zobaczymy okno widoczne poniżej

Quizizz

Szukaj

Biblioteka quizi...

Wprowadź kod

Mrs. Kot

Konto podstawowe

Uaktualnij do Super

Utwórz

Poznaj

Moja Biblioteka

Raporty

Zajęcia

Ustawienia

Więcej

Pomoc

PODSTAWOWY

Utwórz konto

Utwórz quiz lub lekcję

Rozpocznij sesję na żywo

Przypisz quiz

Czego będziesz dziś uczyć?

Wyszukaj quizy na dowolny temat

Mrs. Kot

Konto podstawowe

 **Uaktualnij do Super**

 **Utwórz** ▼

 **Poznaj**

 **Moja Biblioteka**

 **Raporty**

 **Zajęcia**

 **Ustawienia**

▼ **Więcej**

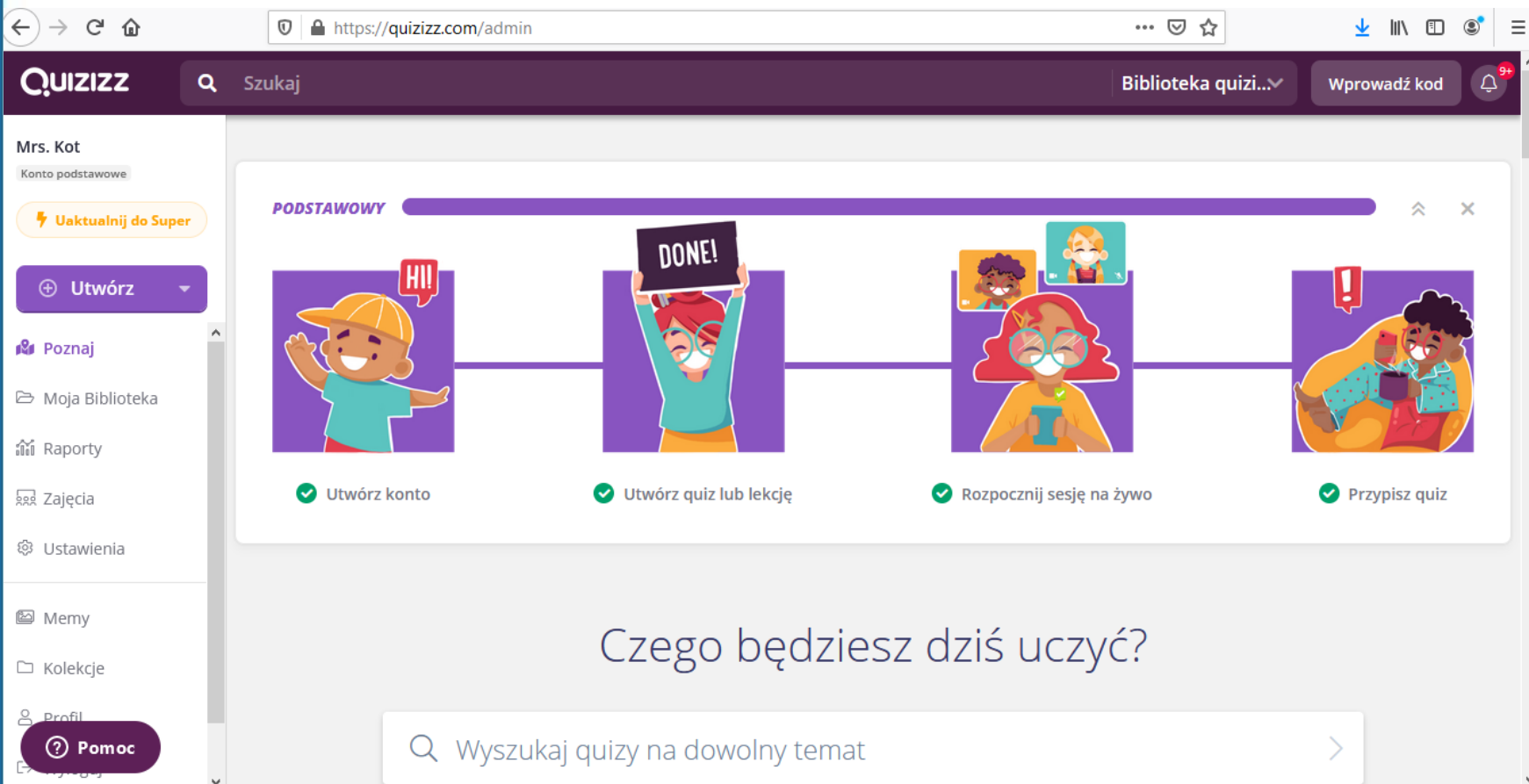
 **Pomoc**

Z lewej strony pod profilem użytkownika znajduje się **Menu**.

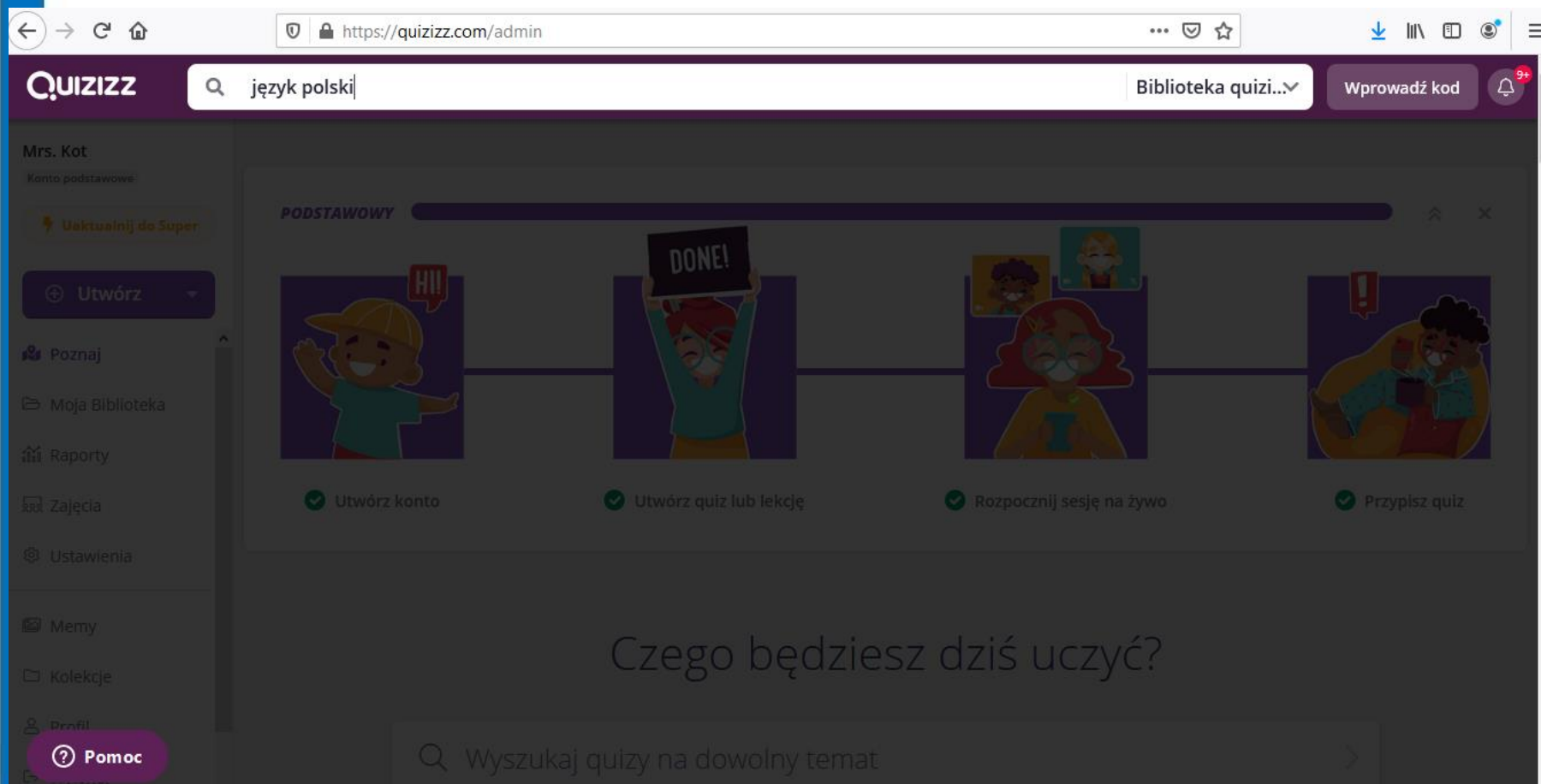
Można:

- Uaktualnić darmową wersję do płatnej (**Uaktualnij do Super**)
- Utworzyć nowy quiz lub lekcję (**Utwórz**)
- Znaleźć w bazie quiz z dowolnego przedmiotu i dowolnego etapu edukacyjnego (**Poznaj**)
- Obejrzeć własne już istniejące quizy (**Moja Biblioteka**)
- Obejrzeć raporty z przeprowadzonych quizów (**Raporty**)
- Utworzyć własną klasę (**Zajęcia**)
- Sprawdząć ustawienia
- Klikając opcję Więcej :
 - Utworzyć własne **Memy**
 - Utworzyć własną **Kolekcję**
 - Wylogować się

Gdy chcemy znaleźć test z interesującego nas przedmiotu, w **MENU** klikamy opcję **Poznaj**. Klikamy myszką w polu **Wyszukaj quizy na dowolny temat**.



Dotychczasowe okno zaciemni się, a na górze ekranu pokaże się wiersz wyszukiwania. Wprowadzamy do niego nazwę dowolnego działu nauczania, przedmiotu np. język polski i zatwierdzamy naciskając klawisz Enter.



Pośrodku ekranu pokażą się dostępne testy z wybranego przedmiotu. W górnej części okna możemy dokonać sortowania testów i filtrowania wg poziomów nauczania, według działów, a po kliknięciu przycisku **Więcej** wg np. liczby pytań.

The screenshot shows the Quizizz admin interface for the subject 'język polski'. The top navigation bar includes the Quizizz logo, a search bar with 'język polski', and buttons for 'Biblioteka quizi...', 'Wprowadź kod', and a notification bell. The left sidebar lists user information (Mrs. Kot) and navigation options like 'Uaktualnij do Super', 'Utwórz', 'Poznaj', 'Moja Biblioteka', 'Raporty', 'Zajęcia', 'Ustawienia', 'Memy', 'Kolekcje', 'Profil', and 'Pomoc'. The main content area displays search results for 'język polski', showing 38,328 results. It includes filters for sorting ('Najbardziej istotny') and filtering ('Wszystkie klasy', 'Wszystkie pr...'). A red arrow points to the 'Więcej' button in the filter section. The results list shows three quizzes: 'KARTKÓWKA Język polski', 'KARTKÓWKA Język polski (słownictwo)', and 'KARTKÓWKA język polski - zwierzęta'. A right-hand panel shows a preview of the first quiz, '14 Pytania', with three questions about Polish grammar.

Sortuj według: Najbardziej istotny

Filtruj według: Wszystkie klasy Wszystkie pr... **Więcej**

Top Quizzes Lessons NEW

38328 znalezione wyniki "Polish" zastosowany filtr

KARTKÓWKA Język polski
14 Qs 8th klasa Zagrano 6.4 K razy 8
2 years ago

KARTKÓWKA Język polski (słownictwo)
15 Qs 1st klasa Zagrano 1.4 K razy 2
natsin 3 years ago

KARTKÓWKA język polski - zwierzęta
15 Qs 1st - Rozwój zawodowy Zagrano 50 razy 1
jbm_marczyk_30952 a year ago

14 Pytania

Q1. Rzeczownik odmienia się przez
☐ przypadki ☐ osoby
☐ rodzaje ☐ czasy

Q2. Czasowniki odmieniają się przez
☐ przypadki ☐ rodzaje
☐ tryby ☐ liczby

Q3. Kim jest podmiot liryczny?
☐ osoba opowiadająca o wydarzeniach w opowiadaniu ☐ część mowy
☐ osoba mówiąca w wierszu ☐ część zdania

Gdy klikniemy quiz możemy go edytować, przejrzeć pytania, uruchomić dla uczniów, zadać go jako pracę domową, a także zapisać do własnej kolekcji korzystając z przycisku **Zapisz**. Klikamy przycisk.

Szukaj

Biblioteka quizi...

Wprowadź kod

Mrs. Kot

Konto podstawowe

Uaktualnij do Super

Utwórz

Poznaj

Moja Biblioteka

Raporty

Zajęcia

Ustawienia

Memy

Kolekcje

Profil

Pomoc

QUIZ

Język polski

50% średnia poprawność • 6372 odtw

8th klasa • Other

2 years ago by

8

Zapisz

Udostępnij

Kopiuj i edytuj

SESJA INSTRUKTORÓW

Rozpocznij quiz na żywo

UCZENIE SIĘ ASYNCHRONICZNE

Zadaj pracę domową

14 pyt.

POKAŻ ODPOWIEDZI

ZAPOWIEDŹ

Pytanie 1

5 sek.

Q. Rzeczownik odmienia się przez

opcje odpowiedzi

przypadki

osoby

rodzaje

czasy

Upgrade to SUPER

Graduate from your Basic plan

Don't just show the answer, offer ANSWER EXPLANATIONS

Explanations help students understand and retain the answers.

Zdobądź Super

Pokaże się okno widoczne obok
Zakładamy nową kolekcję
np. **Quizy z bazy aplikacji**.
Klikamy przycisk **Utwórz**



Dodaj "Język polski" do kolekcji...



Nie masz jeszcze żadnych kolekcji

Spróbuj utworzyć jedną poniżej.

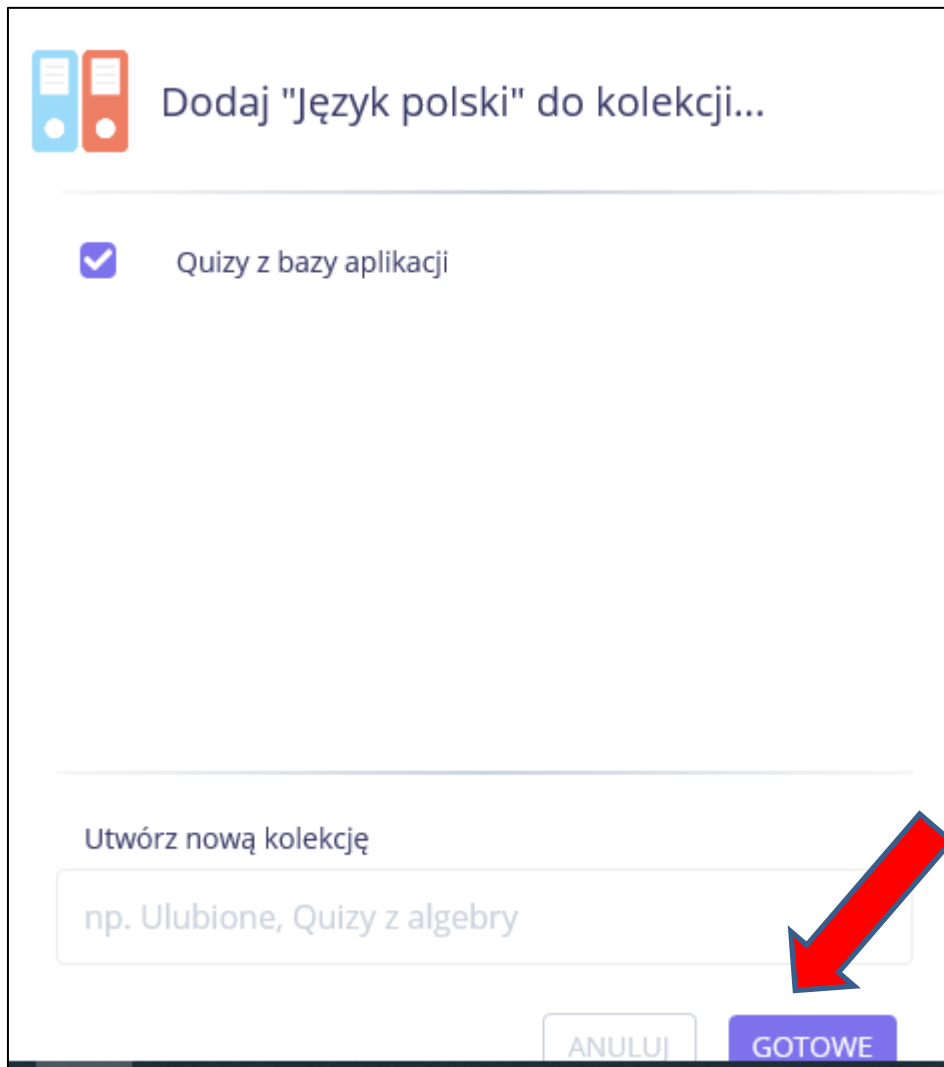
↓

Utwórz nową kolekcję

×

ANULUJ
UTWÓRZ

W kolejnym oknie pokaże się informacja o zapisaniu quizu do naszej kolekcji. Klikamy przycisk **Gotowe**. Quiz zapisał się w **Mojej Bibliotece**.



Dodaj "Język polski" do kolekcji...

☒ Quizy z bazy aplikacji

Utwórz nową kolekcję

np. Ulubione, Quizy z algebry

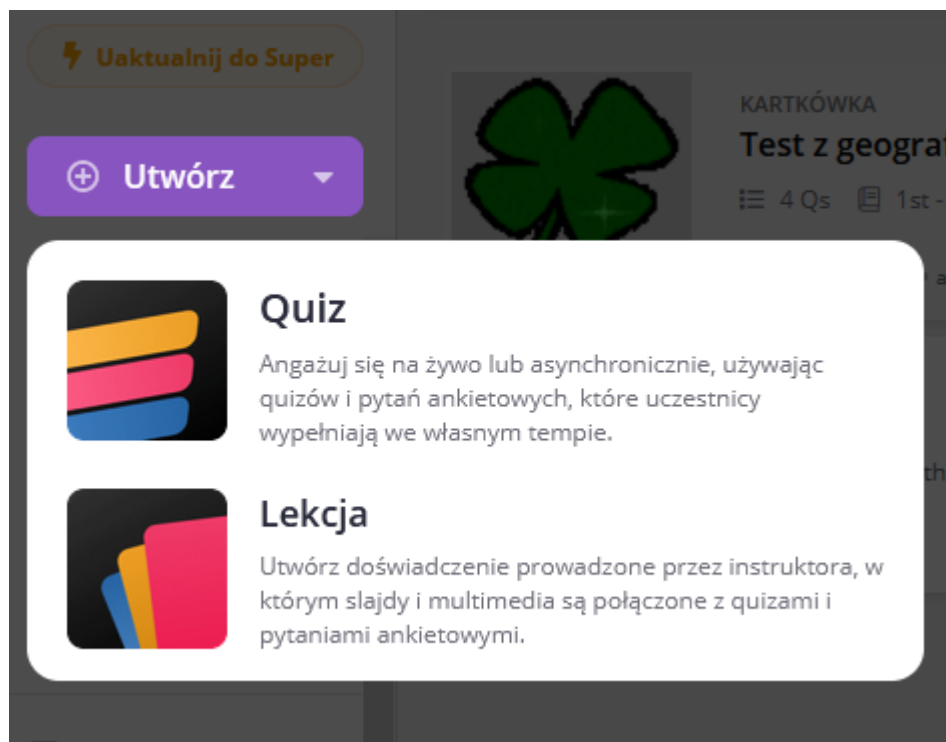
ANULUJ GOTOWE

A red arrow points to the **GOTOWE** button.

Tworzenie testu

Aby utworzyć nowy test należy kliknąć przycisk **Utwórz**. Przycisk znajduje się w górnej lewej części ekranu. Mamy dwie możliwości. Możemy utworzyć **Quiz** lub **Lekcję**.

Wybieramy **Quiz**



W kolejnym oknie podajemy nazwę Quizu i wybieramy odpowiedni przedmiot. Klikamy przycisk **Dalej**.



Stwórz quiz

1. Nazwij ten quiz

2. Wybierz odpowiednie przedmioty

Matematyka

Angielski

Fizyka

Chemia

Biologia

Nauki przyrodnicze

Komputery

Geografia

Języki świata

Historia

Nauki społeczne

Wychowanie fizyczne

Sztuka

Zabawa

Rozwój zawodowy

Więcej...

Anuluj

Dalej

Otworzy się okno **Edytora quizów**.

Możemy zaimportować do swojego quizu pytania z opublikowanych quizów innych osób wpisując w wierszu **Wyszukaj spośród milionów pytań** nazwę działu, z którego tworzymy test lub tworzyć własne pytania. W okienku **Utwórz nowe pytanie** pokazane są rodzaje pytań.

< **Edytor Quizów**

✓ Wszystkie zmiany
zostały zapisane

Pytania dotyczące teleportacji ⓘ

🔍 Wyszukuj spośród milionów pytań

Search

or, **Utwórz nowe pytanie**



Wielokrotny wybór



Pole wyboru



Wypełnij puste
miejsce



Głosowanie



Otwarty



Ślizgać się new
create a lekcja

or, Utwórz nowe pytanie



Wielokrotny wybór



Pole wyboru



Wypełnij puste
miejsce



Głosowanie



Otwarty



Ślizgać się new
create a lekcja

- **Wielokrotny wybór** – pozwala stworzyć pytanie jednokrotnego wyboru
- **Pole wyboru** – tworzenie pytań wielokrotnego wyboru
- **Wypełnij puste miejsce** – pytanie z lukami
- **Głosowanie** – ma zastosowanie w ankietach
- **Otwarty** - pytanie otwarte, uczniowie mogą napisać własną informację
- **Ślizgać się** - to nie jest właściwie pytanie, to opcja pozwalająca wyeksportować test do nowej lekcji

Utworzymy pierwsze pytanie typu **Pole wyboru** (wielokrotny wybór). Po kliknięciu tego typu pytania pokaże się okno widoczne poniżej. W lewej części stworzymy pytanie. W prawej widoczny będzie podgląd pytania.

Edytor Quizów

Publikować

Napisz swoje pytanie tutaj

$f(x)$ 
Matematyka Obraz

 
Dźwięk Wideo



Opcja odpowiedzi 1

$f(x)$ 



Opcja odpowiedzi 2

$f(x)$ 



Opcja odpowiedzi 3



$f(x)$ 



Opcja odpowiedzi 4



$f(x)$ 

Dodaj opcję odpowiedzi

Wyjaśnienie odpowiedzi (opcjonalnie)

Dodaj zabawny fakt lub wyjaśnienie poprawnej odpowiedzi.

$f(x)$  
Matematyka Multimedia

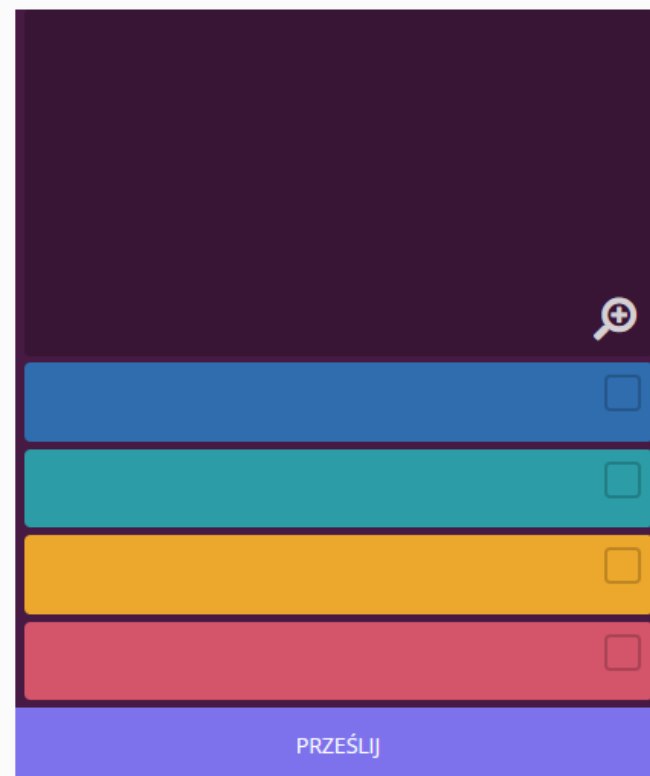
Oznacz tematy



45 sek.

ANULUJ

ZAPISZ



Poniżej widoczne jest gotowe pytanie. Należało w nim zaznaczyć prawidłowe odpowiedzi klikając **kółeczko znajdujące się z lewej strony odpowiedzi**. Kolor kółka zmienił się na zielony. W lewym dolnym rogu można ustalić czas odpowiedzi. Aby zakończyć tworzenie pytania klikamy **Zapisz**.

QUIZZ

☒ Pytanie 1

Napisz swoje pytanie tutaj

Zaznacz polskie rzeki

f(x) 

MatematykaMultimedia

☒ Opcja odpowiedzi 1

San

f(x) 

☒ Opcja odpowiedzi 2

Dunaj

f(x) 

☒ Opcja odpowiedzi 3

Osa

f(x) 

☒ Opcja odpowiedzi 4

Ren

f(x) 

Dodaj opcję odpowiedzi

 Otaguj standardy

 30 sek.

ANULUJ

 **ZAPISZ**

Zaznacz polskie rzeki

San



Dunaj



Osa

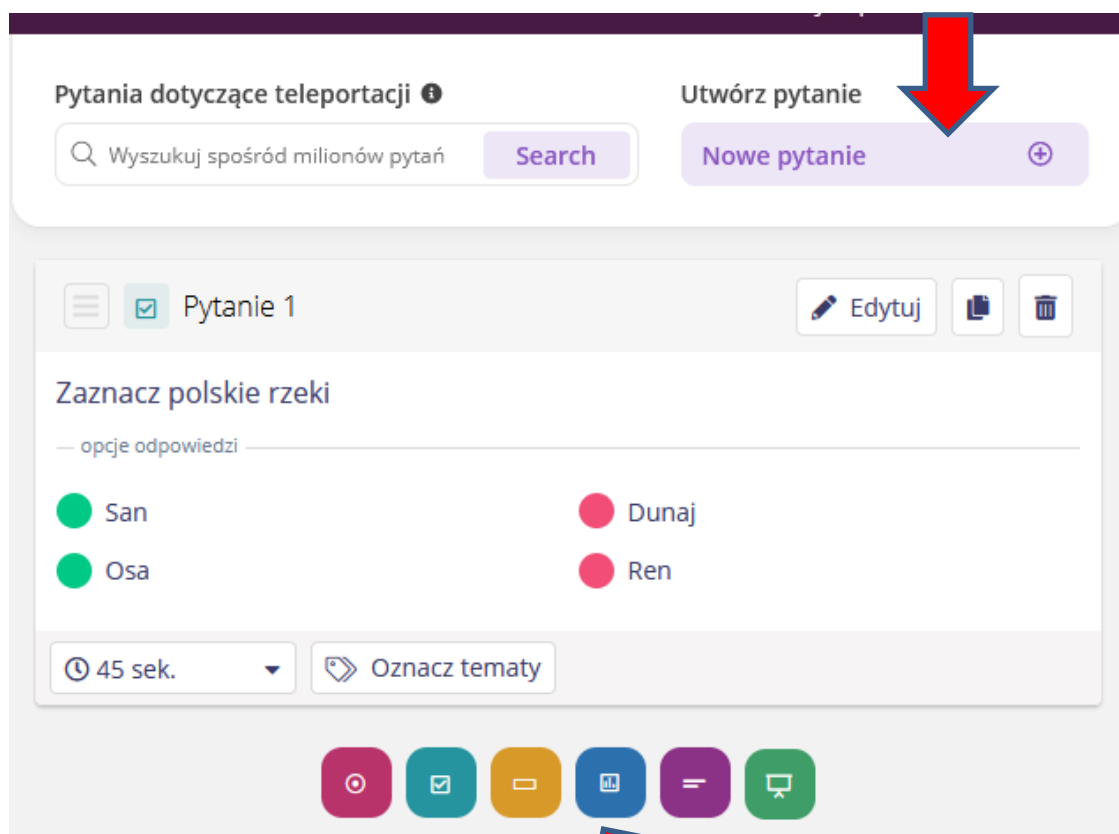


Ren



Utworzone pierwsze pytanie zostało zapisane. W wierszu **Pytanie 1** są ikony, pozwalające na powtórny **edycję pytania**, **utworzenie jego duplikatu** lub **usunięcie**.

Aby utworzyć kolejne pytanie klikamy przycisk **Nowe pytanie** lub wybieramy rodzaj pytania spośród dostępnych miniatur znajdujących się w dolnej części okna.



Pytania dotyczące teleportacji ⓘ

Utwórz pytanie

Wyszukuj spośród milionów pytań Search

Nowe pytanie +

Pytanie 1

Edytuj

Zaznacz polskie rzeki

— opcje odpowiedzi —

San Dunaj

Osa Ren

45 sek.

Oznacz tematy

Icons: Stop, Checkmark, Erase, Duplicate, Minus, Screen

Oto drugie przykładowe pytanie typu **Pole wielokrotny wybór (tworzymy pytanie jednokrotnego wyboru)**.

QUIZIZZ



Pytanie 2

Napisz swoje pytanie tutaj

Najdłuższą rzeką świata jest

$f(x)$

Matematyka Multimedia



Opcja odpowiedzi 1

Amazonka

$f(x)$



Opcja odpowiedzi 2

Wisła

$f(x)$



Opcja odpowiedzi 3

Nil



$f(x)$



Opcja odpowiedzi 4

Ren



$f(x)$

Dodaj opcję odpowiedzi



Otaguj standardy

30 sek.

ANULUJ

ZAPISZ

Najdłuższą rzeką świata jest



Amazonka

Wisła

Nil

Kolejne utworzone pytanie typu **Wypełnij puste miejsce** pokazane jest poniżej

Pytanie 3

Napisz swoje pytanie tutaj

Stolicą _ jest Bogota

MatematMultimedia

Dodaj odpowiedź i wszelkie zaakceptowane alternatywy

Odpowiedź*

Kolumbii

Alternatywny

Kolumbia

Dodaj alternatywę

Otaguj standardy

30 sek.

ANULUJ

ZAPISZ

Stolicą _ jest Bogota

Wpisz swoją odpowiedź...

Tworzenie kolejnych pytań nie powinno sprawiać kłopotu. W każdej chwili możemy poprawić dowolne pytanie klikając w jego obszarze opcję **Edytuj**, możemy pytanie **usunąć** jak również **zrobić jego kopię**.

Gdy quiz jest gotowy musimy go zamknąć klikając przycisk **Publikować** (prawy górny róg okna)

Po kliknięciu przycisku **Publikować** w oknie, które się pokaże definiujemy szczegóły quizu.

- Możemy dodać do tytułu quizu obraz.
- Wybieramy język
- W wierszu nr 3 możemy określić poziom edukacji
- W wierszu nr 4 decydujemy czy quiz ma być publiczny czy prywatny

Klikamy przycisk **Zapisz**



Szczegóły quizu

1. Dodaj obraz tytułowy





 Albo wklej link obrazu

2. Wybierz język

Polish
 

3. Wybierz stopnie

1st
 

5th
 

4. Kto widzi ten quiz?

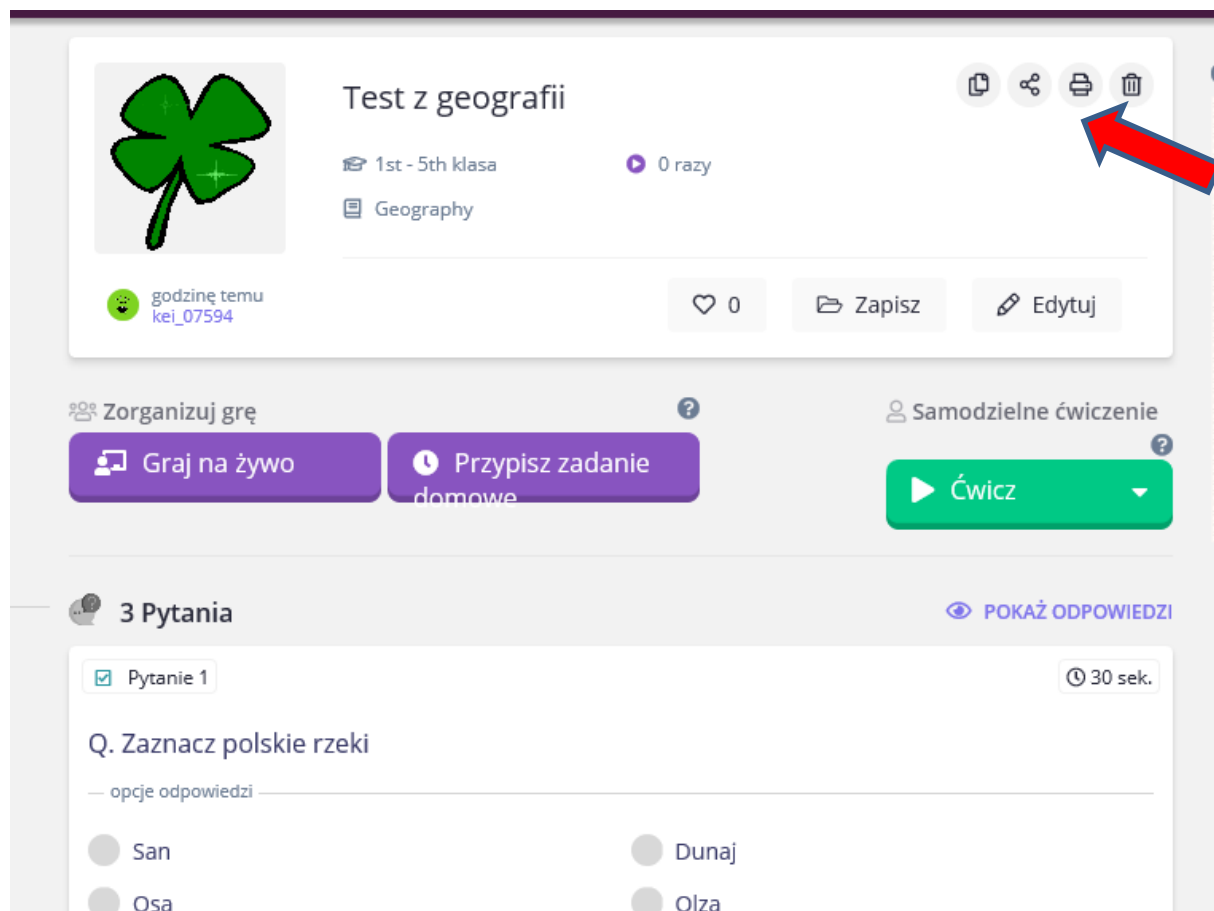

 Publiczny, widoczny dla każdego
 

Anuluj

Zapisz

Kolejne okno zawiera gotowy test. Możemy obejrzeć pytania. Gdy zauważymy błąd, poprawiamy go w trybie edycji, do którego przechodzimy klikając przycisk **Edytuj**.

Możemy także: **stworzyć kopię testu, udostępnić go, wydrukować lub usunąć** korzystając z ikon w prawym górnym rogu (ikony wskazuje strzałka)



The screenshot shows a user interface for a geography test. At the top, there is a header with a green four-leaf clover icon and the title 'Test z geografii'. Below the title, it specifies '1st - 5th klasa' and 'Geography'. A red arrow points to a set of icons in the top right corner: a document icon, a share icon, a print icon, and a trash icon. Below these icons, there are buttons for '0' (likes), 'Zapisz' (Save), and 'Edytuj' (Edit). The interface also features a section for 'Zorganizuj grę' (Organize game) with buttons for 'Graj na żywo' (Play live) and 'Przypisz zadanie domowe' (Assign homework), and a 'Samodzielne ćwiczenie' (Independent exercise) section with a 'Ćwicz' (Practice) button. At the bottom, there is a section for '3 Pytania' (3 Questions) with a 'Pokaż odpowiedzi' (Show answers) link. The first question is 'Q. Zaznacz polskie rzeki' (Q. Mark Polish rivers) with a 30-second timer. The options are San, Dunaj, Osa, and Olza.

W powyższym oknie można także:

- uruchomić quiz, aby uczniowie mogli w tym momencie rozwiązać, klikając **Rozpocznij quiz na żywo**
- zadać jako zadanie domowe – przycisk **Zadaj pracę domową**.

Gdy chcemy, aby uczniowie rozwiązyli test jako zadanie domowe klikamy **Zadaj pracę domową**. Pokaże się okno, widoczne obok, w którym:

- **określamy datę i godzinę**– do kiedy uczniowie mają wykonać test
- przewijamy się w dół, aby dojść do **Ustawień zaawansowanych** – okna widoczne poniżej. Proponujemy ustawienia pokazane w oknach
- Klikamy przycisk **Przydziel**

Test z geografii

4 pyt.

Participants can complete this assignment until:

Niestandardowy termin ☒

Friday, May 21



01

: 30

PM

1 day and 5 minutes od teraz

Brak terminu ☐

Nieaktywne gry wygasają po 6 miesiącach

Przydziel

Ustawienia zaawansowane ^

Nauka adaptacyjna

 [Zobacz, jak to działa](#)

Adaptacyjny tryb banku pytań

Za każdym razem generuj unikalny zestaw pytań, aby zapobiec kopiowaniu i uczeniu się na pamięć.



Ustawienia ogólne

Uczestnik próbuje

Ile razy uczestnicy mogą rozwiązać ten quiz?

Bez ograniczeń ▼

Pokaż odpowiedzi podczas aktywności

Po każdym pytaniu pokaż uczestnikom poprawne odpowiedzi

Włączone ▼

Pokaż odpowiedzi po aktywności

Pozwól uczestnikom przejrzeć pytania i odpowiedzi na koniec

Włączone ▼

Ustawienia zaawansowane ciąg dalszy

Ustawienia aktywności

Wzmocnienia

Uczestnicy otrzymują dodatkowe punkty i inne fajne umiejętności.



[Dowiedz się więcej](#)

Timer

Uczestnicy widzą odliczanie i otrzymują dodatkowe punkty za każde pytanie.

Domyślny licznik...

[Zobacz jak to działa.](#)

Pokaż tabelę wyników



Ułóż pytania w kolejności losowej



Ułóż opcje odpowiedzi w kolejności losowej



Pytania o odkupienie

Pozwól uczestnikom powtórzyć kilka nieprawidłowych



Odtwarzaj muzykę

Odtwarzaj muzykę na urządzeniach uczestników



Pokaż memy

Pokazuj śmieszne obrazki po każdym pytaniu



Przydziel

Po kliknięciu przycisku **Przydziel** pokaże się okno, w którym:

- możemy zadać uczniom do wykonania test wysyłając do nich maila. W mailu podajemy uczniom adres strony, którą mają uruchomić (**joinmyquiz.com**) podajemy **kod**, jaki mają wprowadzić po otwarciu strony i oczywiście określamy termin wykonania quizu (adres strony i kod zawiera okienko widoczne poniżej z lewej strony). Po otwarciu strony i podaniu **kodu** uczniowie zobaczą test i będą mogli go rozwiązać.
- skorzystać z linka (**Udostępni link** - wskazany strzałką), przekopiować go i wysłać uczniom

Zaproś uczestników

Ostateczny termin: 1:30pm, May 21 [edytuj](#)

Udostępni raport 

za pomocą kodu gry

1. Poproś uczestników o otwarcie

joinmyquiz.com

2. I wprowadź ten kod

2858 9082



Przez udostępnianie...



Udostępni
link



Klasa



Brezentowy



Świergot



Drużyny

Działania uczniów

Po połączeniu ze stroną <http://joinmyquiz.com> uczniowie wpisują:

- Kod gry
- Klikają **Dołącz**
- Podają swoje imię i nazwisko
- Klikają **Start**
- Klikają **Zacznij grę**
- Rozwiązują test

Nauczyciel w każdym momencie na swoim koncie może wybrać z **Menu** opcję **Raporty**, a następnie kliknąć raport dotyczący zadanego quizu. Pokaże się wówczas okno, w którym:

Przy aktywnej opcji Uczestnicy może zobaczyć kto już rozwiązał test, ile uzyskał punktów oraz wynik quizu w procentach.

Assigned quiz

Test z geografii [Edytuj](#)

May 23rd 2021, 4:23 PM (3 minutes ago)

Zobacz quiz

Fiszki



Uczestnicy

Pytania

Przegląd

Tematy



Drukuj



Pobierz

Sortuj według: Wynik

[Wyślij e-mail do wszystkich rodziców](#)



Marta Kot (Kuba)

✓ 4

100%
Dokładność

3480
Wynik

[E-mail do rodzica](#)



Kasia

✓ 4

100%
Dokładność

3470
Wynik

[E-mail do rodzica](#)

Przy aktywnej opcji Pytania można zobaczyć jak uczniowie odpowiadali na poszczególne pytania.

Przy aktywnej opcji Przegląd widoczne są wyniki poszczególnych uczniów

Assigned quiz

Test z geografii [Edytuj](#)

May 23rd 2021, 4:23 PM (5 minutes ago)

Zobacz quiz

Fiszki



Uczestnicy

Pytania

Przegląd

Tematy



Drukuj



Pobierz

Nazwy uczestników	Wynik	Q1 100%	Q2 100%	Q3 100%	Q4 100%
Marta Kot (Kuba)	3480 (100%)	✓	✓	✓	✓
Kasia	3470 (100%)	✓	✓	✓	✓

Gdy czas na wykonanie testu dobiegnie końca, nauczyciel musi zakończyć test. W tym celu ponownie w **Menu** klika opcję **Raporty**, wybiera określony test i klika widoczny w górnej prawej części ekranu przycisk **Koniec cesji**. Wyniki są ostateczne.

● Zaproś uczestników

🕒 Ostateczny termin: 1:45pm, May 21 [edytuj](#)

Udostępnij raport ⚡

KONIEC CESJI

za pomocą kodu gry

1. Poproś uczestników o otwarcie

joinmyquiz.com

2. I wprowadź ten kod

0869 8906

poprzez udostępnianie...



Udostępnij
link



Klasa



Brezentowy



Świergot



Drużyny

☰ Assigned quiz

Test z geografii [Edytuj](#)

🕒 May 20th 2021, 1:43 PM (4 minutes ago)

Zobacz quiz

Fiszki



100%

Poprawność



4

Pytania



1

Próby
uczestników

Warto dodać, że odpowiedzi wszystkich uczniów (wyniki) z danego testu można **wyeksportować do arkusza kalkulacyjnego**. Gdy mamy otwarty **Raport** z danego testu klikamy przycisk **Pobierz**. Po chwili otworzy się plik arkusza. Możemy przeglądać wyniki całościowo, a także poszczególnych uczniów.

Assigned quiz

Test z geografii [Edytuj](#)

May 23rd 2021, 4:23 PM (7 minutes ago)

Zobacz quiz

Fiszki



Poprawność



Pytania



Próby uczestników

Uczestnicy

Pytania

Przegląd

Tematy



Drukuj



Pobierz

Sortuj według: Wynik

[Wyślij e-mail do wszystkich rodziców](#)



Marta Kot (Kuba)

✓ 4

100%
Dokładność

3480
Wynik

[E-mail do rodzica](#)



Kasia

✓ 4

100%
Dokładność

3470
Wynik

[E-mail do rodzica](#)

Rozwiązywanie testu w czasie trwania lekcji

Jeśli chcemy przeprowadzić test wśród wszystkich uczniów **w czasie lekcji** (w konkretnym momencie) musimy otworzyć test, a następnie kliknąć przycisk **Rozpocznij quiz na żywo**. Następnie trzeba wybrać tryb: **klasyczny** (uczniowie pracują w swoim tempie) lub **Tempo instruktora** (nauczyciel kontroluje tempo). Wybieramy klasyczny.



QUIZ

Test z geografii

📊 65% średnia poprawność • ▶ 165 odtworzeń

👤 1st - 5th klasa • 📖 Geography



a year ago by
Marta Kot

 0
  Zapisz
  Udostępnij
  Edytuj



SESJA INSTRUKTORÓW

Rozpocznij quiz na żywo



UCZENIE SIĘ ASYNCHRONICZNE

Zadaj pracę domową

 4 pyt.

 POKAŻ ODPOWIEDZI
  ZAPOWIEDŹ

W kolejnym oknie, które się pokaże należy:

- Dokonać ustawień w **Ustawieniach zaawansowanych** (ustawienia zalecane takie jak przy zadaniu domowym)
- Kliknąć przycisk **Kontynuuj**

Pokaże się okno widoczne obok



Aby zagrać w ten quiz

1. Użyj dowolnego urządzenia, aby otworzyć

joinmyquiz.com

2. Wpisz kod dołączenia

1 6 4 4 6 8

lub udostępnij przez...

Icons for sharing: Link, Email, Messenger, WhatsApp, Telegram, and a menu icon.

ROZPOCZNIJ

Uczniowie łączą się na dowolnym urządzeniu (komputer, smartfon, tablet) ze stroną **Joinmyquiz.com**, a następnie:

- wpisują **kod gry**
- klikają przycisk **Dołącz**
- wpisują swoje **Imię i nazwisko**
- klikają **Start**
- czekają aż nauczyciel kliknie na swojej stronie przycisk **Rozpocznij**

Na ekranach uczniów pojawiają się pytania i odpowiedzi do wyboru, natomiast na ekranie nauczyciela pojawiają się wyniki i postęp poszczególnych uczniów w czasie rzeczywistym.

Na koniec uczestnicy widzą zestawienie swoich odpowiedzi, a nauczyciel ranking wszystkich graczy.

Można wyeksportować wyniki testu do arkusza kalkulacyjnego klikając przycisk **Pobierz**.