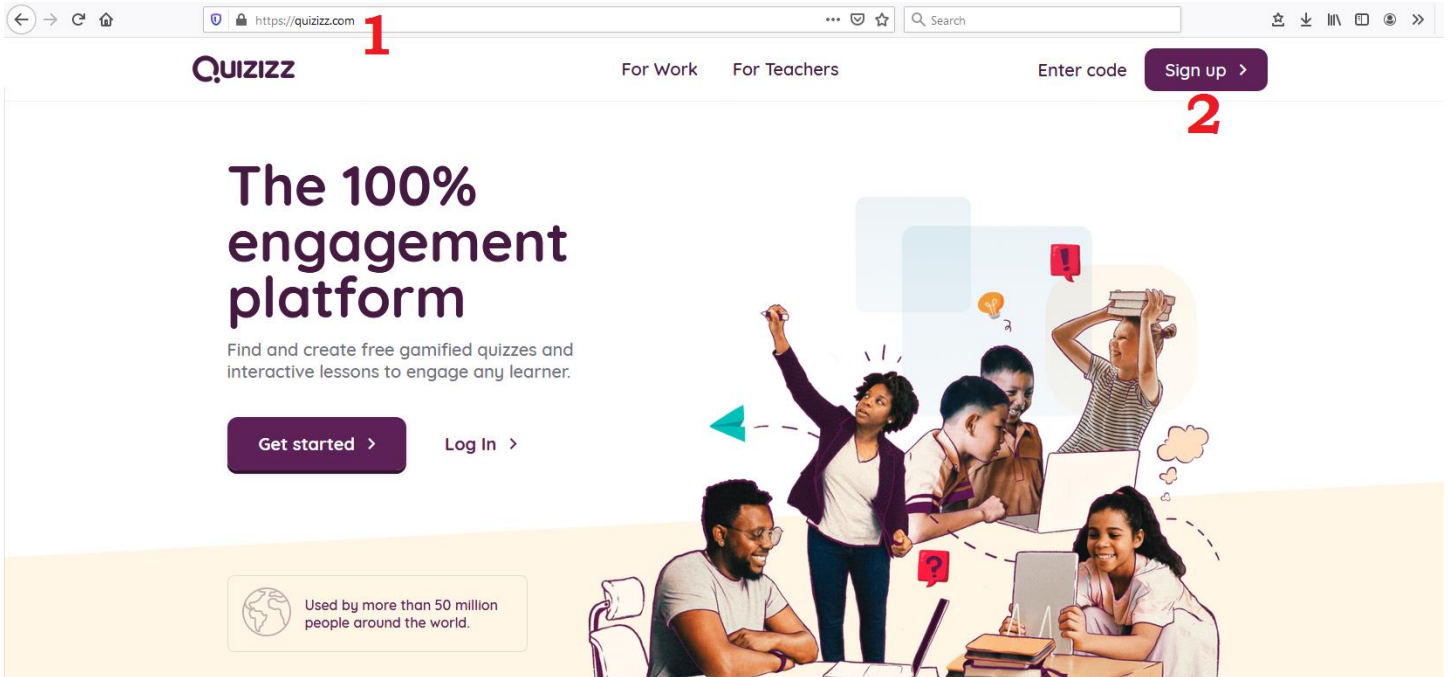


Kā izveidot pārbaudes darbus un mājasdarbus Quizizz.com

Aprakstu sagatavoja: Sandra Trošina, Austrumlatvijas tehnoloģiju vidusskolas skolotāja

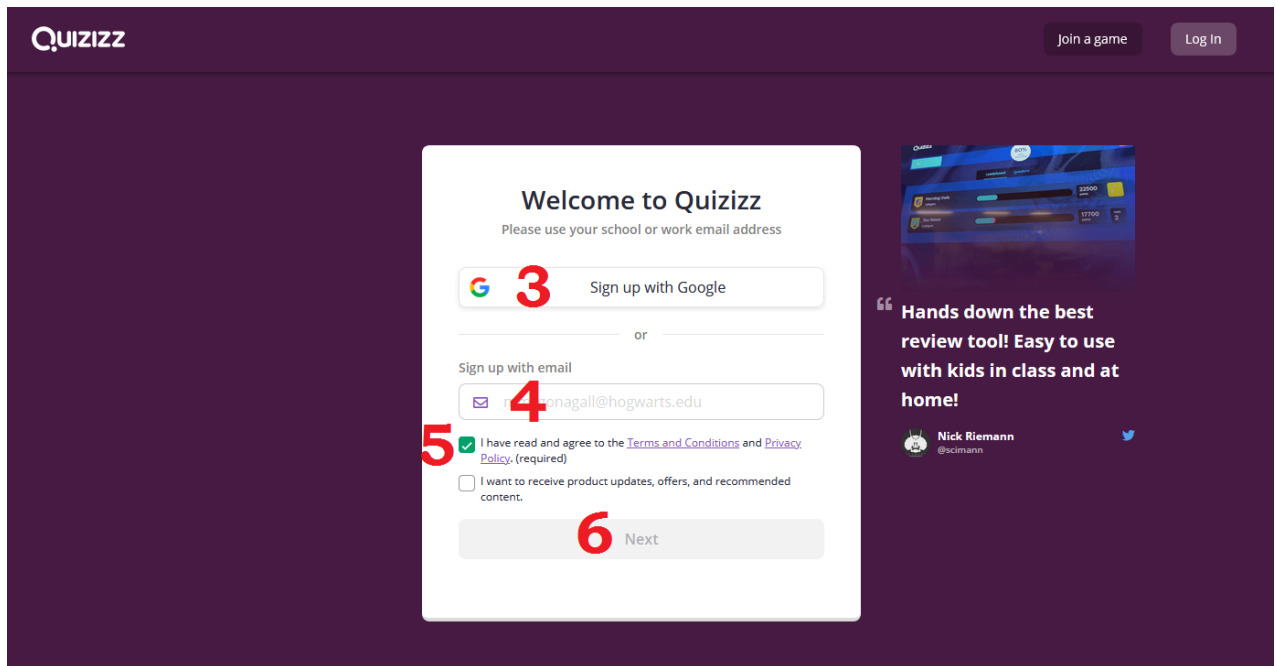
1.solis – atveram pārlūkprogrammu un adreses rindā ievadām adresi **quizizz.com** (1). Pēc tam spiežam uz pogas “**Sign up**” (2):



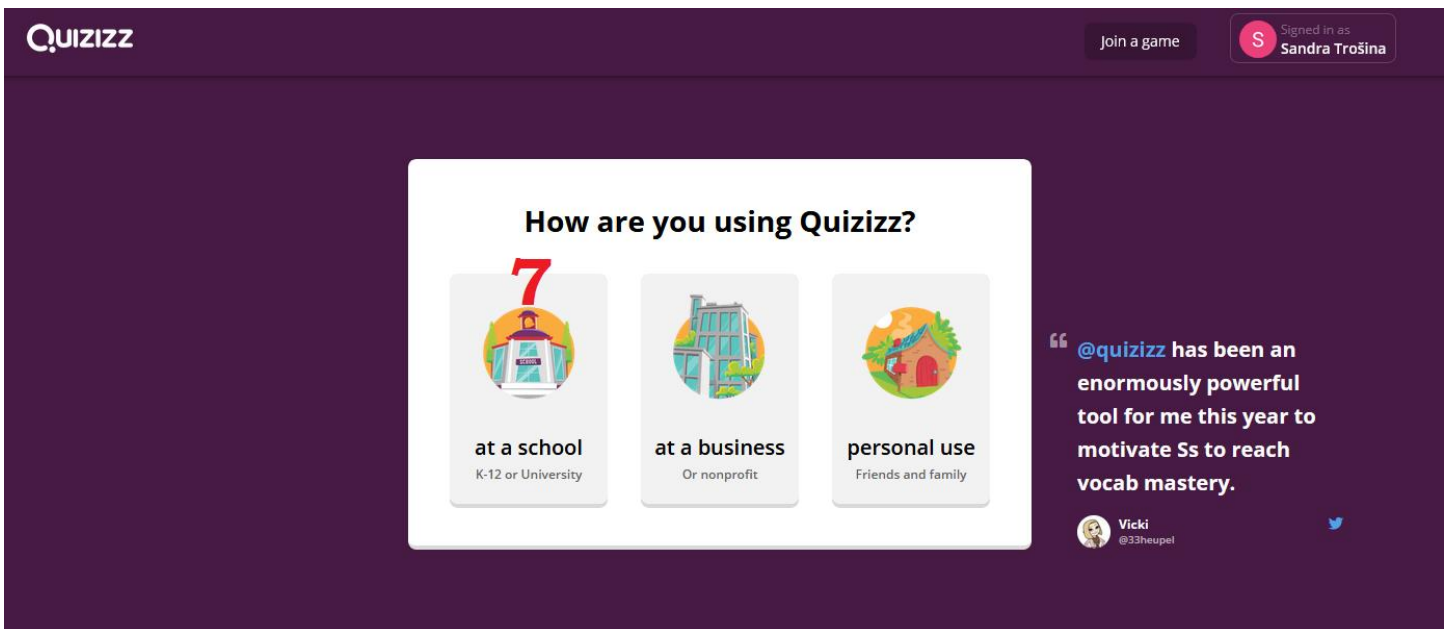
2.solis – pēc tam nepieciešams reģistrēties vai nu izmantojot **Google e-pastu** (3), vai arī ar **cita veida pastu** (4). Neaizmirstiet iekļaut “**I have read and agree to the...**” (“Esmu izlasījis un piekrītu lietošanas noteikumiem”) (5)!

Ja reģistrēsieties, izmantojot Google kontu, tad pēc ķeksīša ielikšanas spiediet uz “**Sign up with Google**” (3). Pēc tam būs nepieciešams izvēlēties vai ievadīt Google kontu, ar kuru vēlaties reģistrēties.

Ja izmantojat iespēju reģistrēties ar **citu e-pasta adresi** (4), tad pēc adreses ievadīšanas spiediet pogu “**Next**” (6).




3.solis – parādīsies lodziņš, kurā ir jāizvēlas, kādiem nolūkiem tiks izmantots Quizizz. Jānoklikšķina uz “at a school (K-12 or University)” uzraksta (**7**):




4.solis – parādīsies lodziņš, kurā ir jāizvēlas, kāda veida konts tiek veidots Quizizz. Jānoklikšķina uz “Teacher (or school administrator)” uzraksta (**8**):

I am a...

8



Teacher
or school administrator



Student



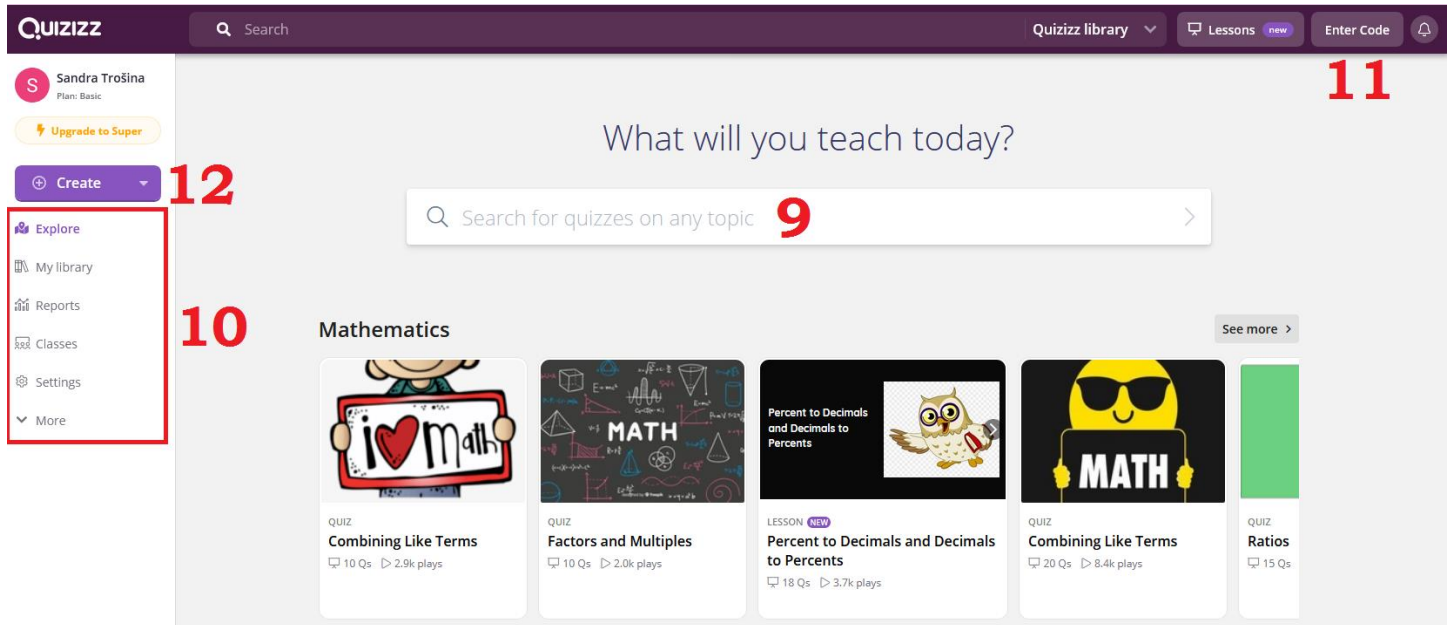
“ Never have students been so motivated to make equivalent fractions.

Elizabeth Helms
@mrs_helms311



a parent

5.solis – viss, reģistrēšanās process ir pabeigts! Parādās Jūsu Quizizz konta lapa. Lai atrastu citu lietotāju izveidotās viktorīnas, meklēšanas atslēgvārdi ir jāieraksta lodziņā zem uzraksta **“What will you teach today?”** (9). Lai piekļūtu savām jau iepriekš izveidotajām viktorīnām, to rezultātiem, iestatījumiem un klasēm, jālieto sānu panelis kreisajā pusē (10). Lai izveidotu jaunu viktorīnu, jāklikšķina uz pogas **“Create”** (12). Lai pievienotos viktorīnai, ko izveidojis un iedarbinājis kāds cits, jāklikšķina uz pogas **“Enter Code”** (11).



6.solis – uzstādījumu panelī kreisajā pusē pieejamas šādas iespējas:

Explore

Explore – atrast citu lietotāju izveidotās viktorīnas.

My library

My library – saraksts ar Jūsu izveidotajām viktorīnām.

Reports

Reports – atskaites par jau novadītajām viktorīnām – statistika, rezultāti.

Classes

Classes – klašu izveide un pārvalde, sasaiste ar Google classrooms.

Settings

Settings – jūsu konta iestatījumi (valoda, paroles, konta dzēšana).

More

More – papildus iestatījumi. Nospiežot to, parādās vēl šādas izvēlnes:

Memes – humoristiskas bildes ar uzrakstiem.

Collections – iespēja saglabāt un organizēt savas un citu izveidotās viktorīnas.

Profile – lietotāja sasniegumi, apkopojums, statistika.

Log out – izrakstīties no konta.

Less – slēpt papildus opcijas un atgriezties pie samazinātās izvēlnes.

Memes

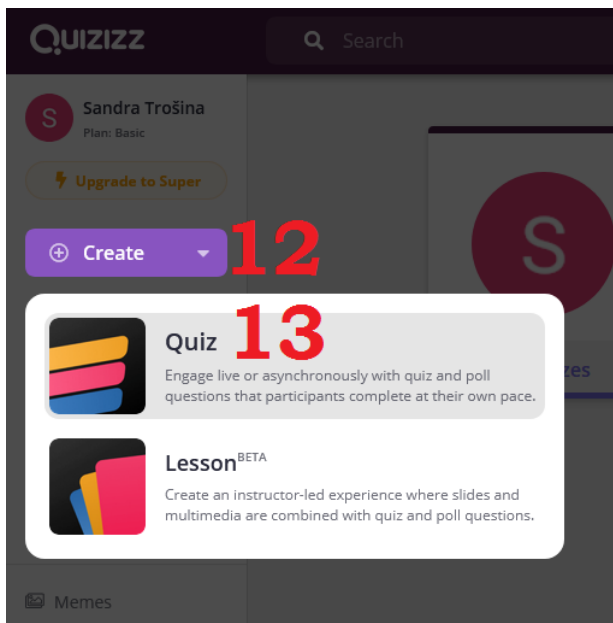
Collections

Profile

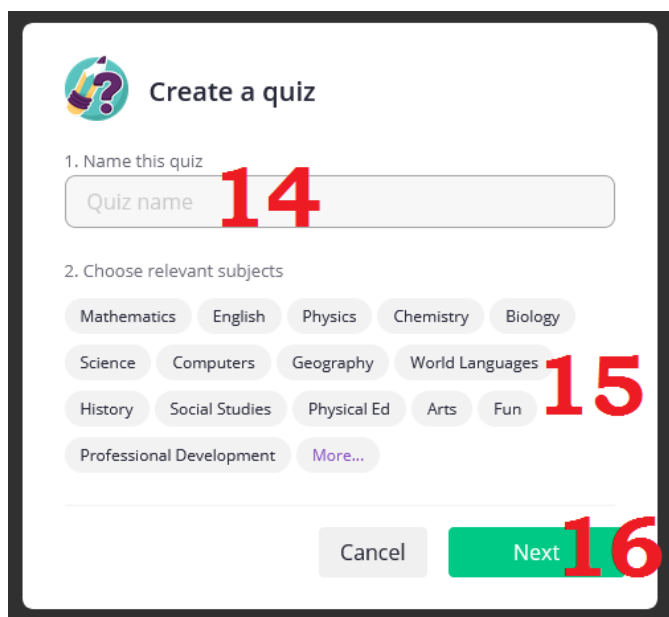
Log out

Less

7.solis – nospiežot uz pogas “**Create**” (12) kreisajā panelī, parādās lodziņš ar izvēli – vai mēs vēlamies veidot viktorīnu vai mācību stundu. Spiežam uz “**Quiz**” (13):



8.solis – viktorīnas nosaukums jāievada lauciņā zem uzraksta “**Name this quiz**” (14), tad jāizvēlas mācību priekšmets, kuram šī viktorīna paredzēta (15) un jāklikšķina uz pogas “**Next**” (16):



9.solis – tagad jāizvēlas, vai jautājumus rakstīsim paši “**Write your own**” (17), vai arī importēsim no viktorīnu bibliotēkas “**Teleport from the Quizizz Library**” (18). Parasti izmantosim opciju “**Write your own**” (17), uz kuras tagad jānoklikšķina.



10.solis – nepieciešams izvēlēties jautājuma veidu. Quizizz viktorīnās pieejami šādi jautājumu veidi:

Quiz Editor

⊕ New question 🔍 Teleport

Multiple Choice – izvēle no vairākiem variantiem (var atzīmēt tikai vienu atbildi).

Checkbox – izvēle no vairākiem variantiem (var atzīmēt vairākas atbildes).

Fill-in-the-Blank – tukšo vietu aizpildīšana.

Poll – balsošana.

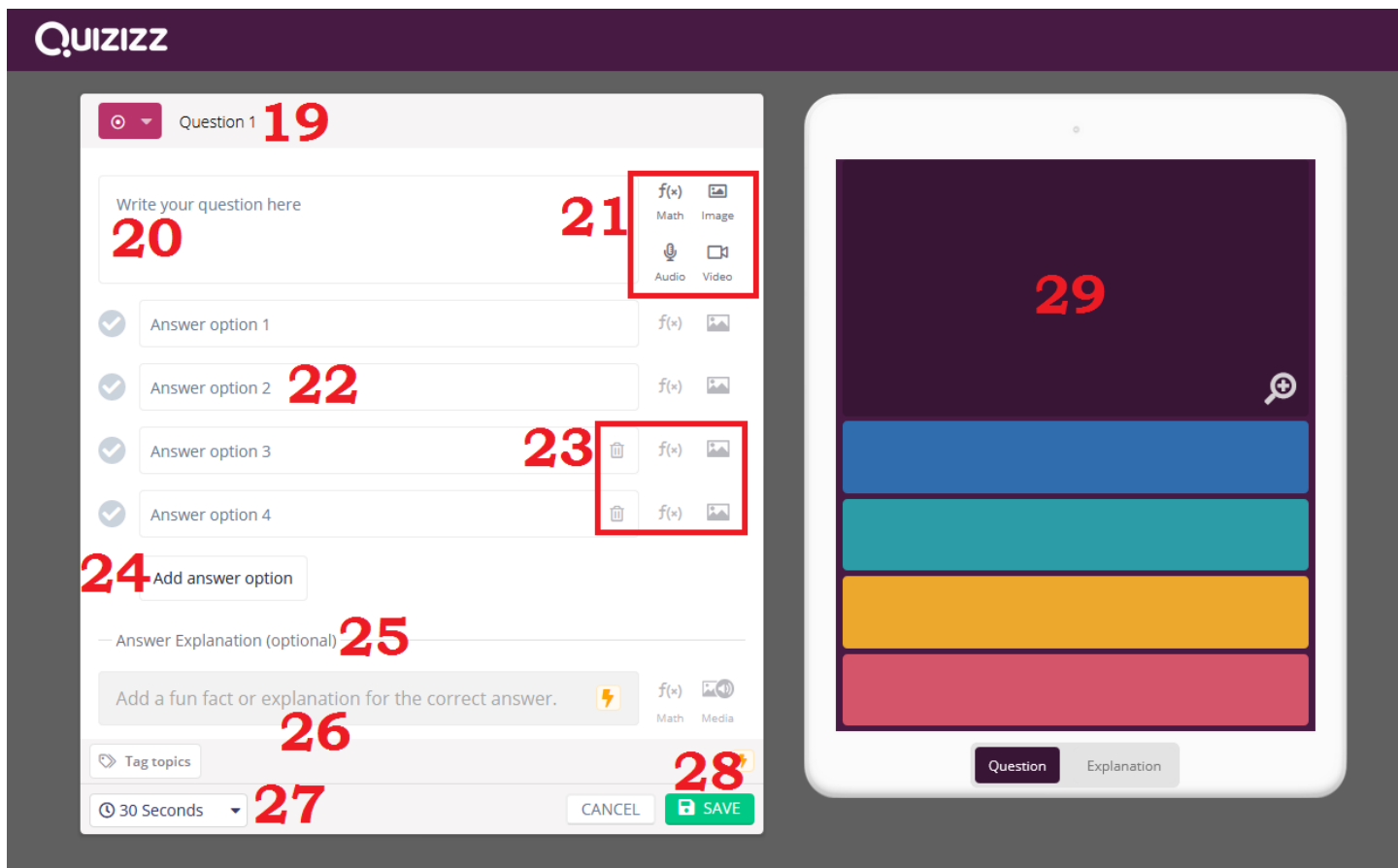
Open-Ended – jautājums, uz kuru nepieciešams ierakstīt atbildi brīvā teksta formā.

Slide – slaidu pievienošana no prezentācijas mācību stundas izveidei.

The image shows the Quiz Editor interface. At the top, there are two buttons: "⊕ New question" and "🔍 Teleport". Below these are six question type icons, each with a callout box explaining the type. The icons are: Multiple Choice (radio button), Checkbox (checkmark), Fill-in-the-Blank (text box), Poll (bar chart), Open-Ended (equals sign), and Slide (projector screen). The Slide icon has a "new" badge and the text "create a lesson" below it.

11.solis – izvēloties jautājumu veidu “**Multiple Choice**”, parādās logs ar papildus iestatījumiem. Jautājuma veids un kārtas numurs redzams pašā loga augšpusē, kreisajā pusē **(19)**. Jautājuma teksts ir jāievada lauciņā zem uzraksta “**Write your question here**” **(20)**. Jautājumam iespējams pievienot formulu (**Math**), attēlu (**Image**), skaņu (**Audio**) un video klipu (**Video**) – **21**.

Atbildes uz jautājumu ir jāievada pie uzrakstiem “**Answer option**” **(22)**. Jābūt vismaz 2 atbildēm, tāpēc pirmās divas atbildes nav iespējams dzēst. Papildus iespējas atbildēm ietver atbildes dzēšanu (atkritumu groza attēls), formulu ievietošanu ($f(x)$) un attēlu pievienošanu (attēla ikona) – **23**. Lai pievienotu papildus atbildes, jāklikšķina uz uzraksta “**Add answer option**” **(24)**. Lai atzīmētu atbildi kā pareizo, ir jānospiež uz ķeksīša, kas atrodas pa kreisi no atbildes.

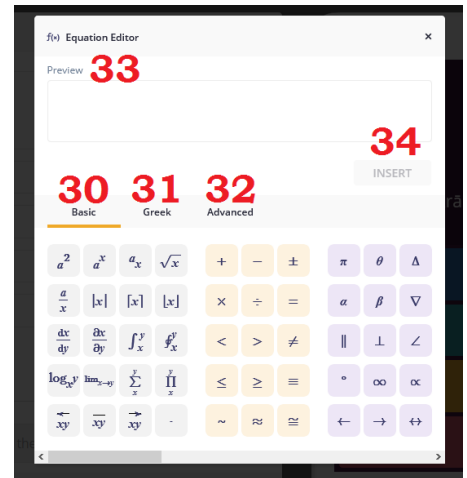


Opcionāli var ievadīt paskaidrojumu pareizajai atbildei zem uzraksta “**Answer Explanation (optional)**” **(25)**, pievienot interesantu faktu, kas papildinātu pareizo atbildi un tās paskaidrojumu (“**Add a fun fact or explanation for the correct answer**” – **26**). Atbildes pievienošana gan iespējama tikai kā maksas pakalpojums.

Atbildes laiks uz jautājumu tiek norādīts apakšējā kreisajā stūrī, pēc noklusējuma tas ir **30 sekundes** **(27)**. Lai saglabātu jautājumu, nepieciešams nospiegt uz zaļās pogas “**SAVE**” **(28)**.

Visas veiktās izmaiņas parādās reālā laika režīmā lodziņā pa labi **(29)**.

12.solis – ja nepieciešams ievietot formulu, pēc formulas podziņas nospiešanas parādās sekojošs lodziņš. Pamata matemātisko operāciju šabloni atrodas cilnē **“Basic” (30)**, grieķu valodas burti atrodas cilnē **“Greek” (31)**, papildus matemātiskie operatori atrodas cilnē **“Advanced” (32)**. Visas izmaiņas parādās lodziņā zem uzraksta **“Preview” (33)**. Lai ievietotu formulu viktorīnas jautājumā, pēc tās pabeigšanas jānospiež uz pogas **“INSERT” (24)**.



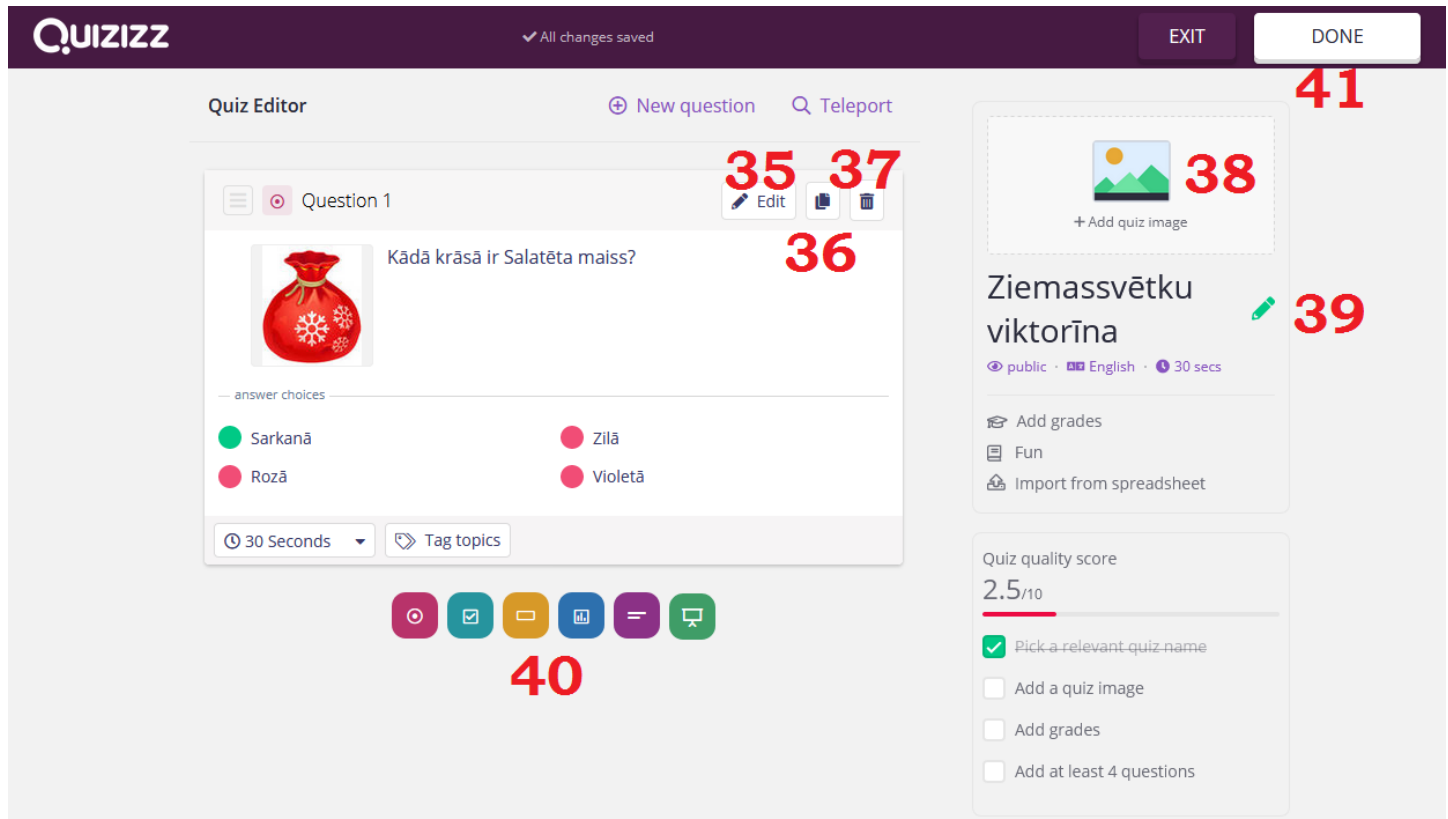
13.solis – kad tekošais jautājums ir saglabāts (nospiesta podziņa **“SAVE” – 28**), parādās viktorīnas rediģēšanas skats ar visiem pievienotajiem jautājumiem.

Lai kādu jautājumu rediģētu, jānospiež uz uzraksta **“Edit”** pie konkrētā jautājuma **(35)**. Lai izveidotu jautājuma kopiju, jānospiež uz divu lapiņu attēla **(36)**, un lai nodzēstu jautājumu, jānospiež uz atkritumu groza **(37)** pie attiecīgā jautājuma.

Lai visai viktorīnai pievienotu attēlu, jānospiež uz uzraksta **“+Add quiz image” (38)**. Lai labotu visas viktorīnas nosaukumu, jānoklikšķina uz zīmuliņa attēla pie viktorīnas nosaukuma **(39)**.

Lai pievienotu jaunu jautājumu, var ērti izmantot izvēlni zem jautājuma, izvēloties uzreiz vajadzīgo jautājuma veidu **(40)**.

Kad visi jautājumi pabeigti, jānospiež uz pogas **“DONE” (41)** labajā augšējā stūrī, un izveidotā viktorīna ir gatava! Pēc pabeigšanas to varēs uzdot pildīšanai skolēniem.



14.solis – papildus uzstādījumi citiem jautājumu viediem.

Jautājums ar tukšo vietu aizpildīšanu:

The screenshot shows the Quizizz editor interface for a question. The question text is "Ziemassvētkus svin ____decembrī." with a callout box pointing to the blank space: "Šeit ievada jautājumu, vārda vietā var izmantot, piem., apakšsvītras." Below the question, the answer field contains "25" and an alternative field contains "24", with a callout box: "Šeit ievada vienu vai vairākas pareizās atbildes." The interface includes a timer set to 60 seconds, a "CANCEL" button, and a "SAVE" button. On the right, a tablet view shows the question with a Christmas tree image and a search icon.

Balsošanas jautājums:

The screenshot shows the Quizizz editor interface for a poll question. The question text is "Kāda šogad būs Ziemassvētku dziesma mūsu klasei?" with a callout box: "Šeit ievada balsošanas jautājumu." Below the question, there are three answer options: "Prāta vētra - Ziemā", "Bermudu trīsstūris - Sniega pika", and "Wham! - Last Christmas". A callout box points to the options: "Atgādinājums par to, ka balsošanas jautājumi netiek vērtēti – viņi parādīsies viktorīnas kopvērtējumā jau kā 'Izlaboti'." Another callout box points to the options: "Balsošanai pieejamās atbildes." A warning message states: "Polls are ungraded. They are marked as ungraded in your reports." On the left, a callout box says: "Atzīmējot šo ķeksīti, tiks atļautas vairākas atbildes." The interface includes a timer set to 30 seconds, a "CANCEL" button, and a "SAVE" button. On the right, a tablet view shows the question with a Christmas tree and musical notes image and three blue buttons for the answer options.

15.solis – viktorīnas piešķiršana. Kad jautājumu izveide ir pabeigta un poga “**DONE**” (41) nospiesta, izveidotā viktorīna parādās jau piešķiršanas un aplūkošanas režīmā. Ja gadījumā tā tikusi izslēgta, bet saglabāta, viņa būs pieejama kreisajā pusē izvēlnē “**My library**” (42).

Lai dotu viktorīnu uzsāktu spēlēt uzreiz demonstrēšanas režīmā, jānospiež uz pogas “**Start a live quiz**” (43). Lai uzdotu skolēniem šo viktorīnu kā mājasdarbu, jānospiež uz pogas “**Assign homework**” (44). Ja vēlaties redzēt arī katra jautājuma pareizās atbildes, ir jānospiež uz actiņas attēla pie uzraksta “**Show answers**” (45). Priekšskatīt viktorīnu iespējams, nospiežot uz pogas “**Preview**” (46).

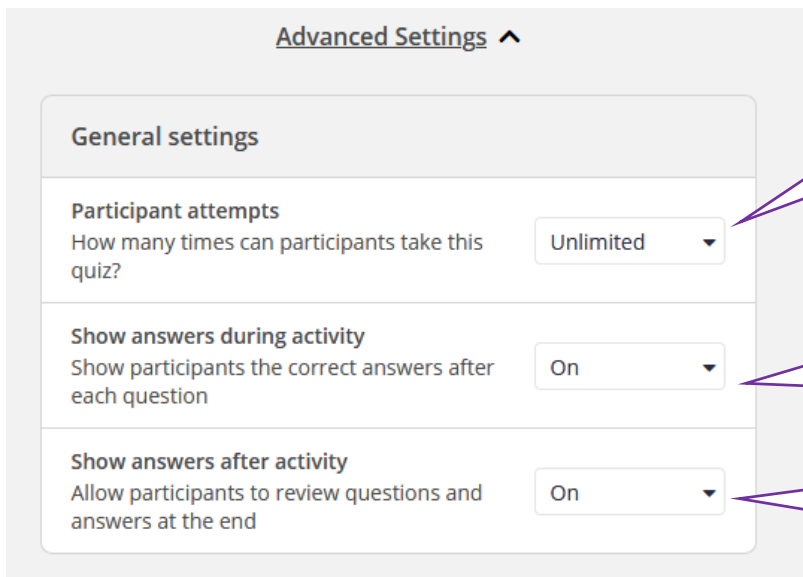
The screenshot shows the Quizizz interface. At the top, there's a search bar and navigation options like 'Quizizz library', 'Lessons', and 'Enter Code'. The main content area displays a quiz titled 'Ziemassvētku viktorīna' with 4 questions. There are buttons for 'Start a live quiz' (43), 'Assign homework' (44), 'Show answers' (45), and 'Preview' (46). A sidebar on the left contains navigation options like 'My library', 'Reports', 'Classes', 'Settings', 'Memes', 'Collections', 'Profile', 'Log out', and 'Less'. A 'Remove ads' button is also visible on the right side.

16.solis – piešķirot viktorīnu kā mājasdarbu vai spēlēšanai klasē, pieejami šādi **papildus uzstādījumi**:

The screenshot shows the settings page for the 'Ziemassvētku viktorīna' quiz. It has 4 questions. The page is titled 'Ziemassvētku viktorīna' and '4 questions'. Below the title, it says 'Participants can complete this assignment until:'. There are two options for the deadline: 'Custom deadline' (selected) and 'No deadline'. The 'Custom deadline' option shows 'Thursday, December 10, 01:30 PM' and '1 day, and 11 minutes from now'. The 'No deadline' option shows 'Inactive games will expire after 6 months'. There is a green 'Continue' button. Below that, there is an 'Assign to a class (optional)' section with a 'SELECT' button.

Custom deadline – beidzamais izpildes termiņš, pēc kura viktorīna vairs nebūs pieejama pildīšanai.

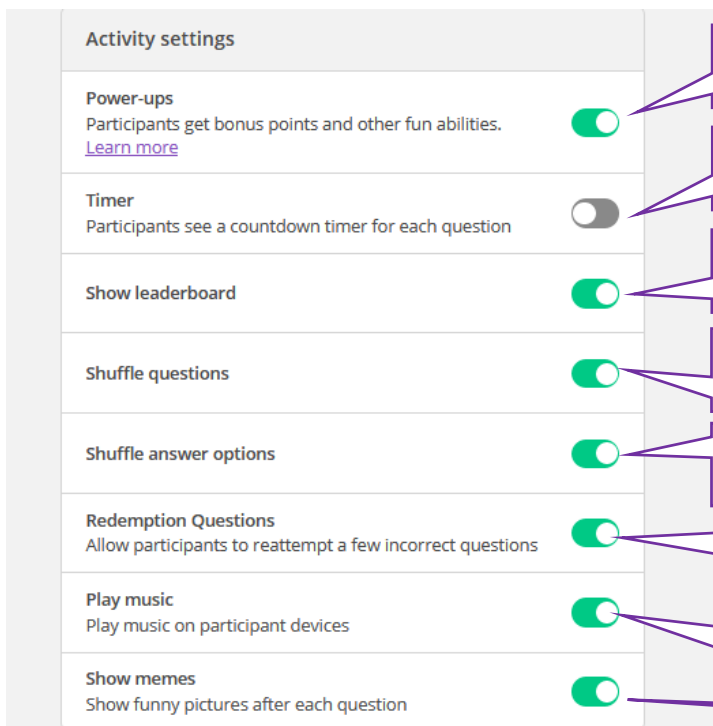
Assign to class (optional) – piešķirt kādai konkrētai klasei, kas izveidota Quizizz (vai sasaistīta ar Google klasi).



Participant attempts – cik reizes skolēns var izpildīt šo viktorīnu? Pēc noklusējuma neierobežotu skaitu reizu (Unlimited).

Show answers during activity – ja opcija ieslēgta (izvēlēts **On**), tad skolēns redzēs pareizo atbildi uz katru jautājumu, kā tikko atbildēs uz šo jautājumu.

Show answers after activity – ja opcija ieslēgta (izvēlēts **On**), tad skolēns redzēs pareizas visu jautājumu atbildes pēc viktorīnas pabeigšanas.



Power-ups - pareizi atbildot uz jautājumiem, skolēns iegūst papildus punktus un spējas.

Timer – dalībnieki var redzēt laika taimeri katram jautājumam.

Show leaderboard – dalībnieki var redzēt, kuriem ir augstākie rezultāti jau spēles laikā.

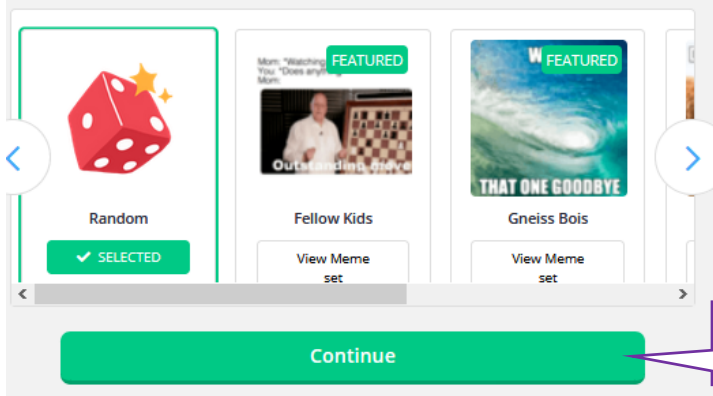
Shuffle questions – viktorīnas jautājumi katram dalībniekam ir jauktā secībā.

Shuffle answer options – katra jautājuma atbildes ir jauktā secībā.

Redemption questions – viktorīnas beigās dalībnieks var atbildēt uz papildus jautājumiem, lai uzlabotu rezultātu.

Play music – viktorīnas laikā tiek spēlēta fona mūzija.

Show memes – viktorīnas laikā pēc katra jautājuma tiek parādīta humoristiska bilde ar uzrakstu.



Continue – turpināt viktorīnas piešķiršanu.

Pēc pogas “**Continue**” nospiešanas tiks parādīta spēkā esošā viktorīna, kurā var piedalīties skolēni.

17.solis – piešķirtajai viktorīnai redzami iestatījumi, piemēram, kods, ar kura palīdzību skolēni var pievienoties uzdotajai viktorīnai (47). Lai skolēni varētu spēlēt viktorīnu, viņiem nav jāreģistrējas nevienā platformā (arī Quizizz). Skolēniem ir jāievada pārlūkprogrammā adrese **joinmyquiz.com** un jāievada viktorīnas kods (attēlā atzīmēts ar skaitli 47).

Lai doto viktorīnu slēgtu un vairs tajā neviens nevarētu piedalīties, jānoklikšķina uz pogas “**END ASSIGNMENT**” (48).

Zem koda redzamajā sadaļā ir pieejama viktorīnas statistika un izdrukas/saglabāšanas iespējas. Pie pogas ar mērķa attēlu (49) būs redzams, cik procentuāli iegūts pareizo atbilžu uz visiem viktorīnas jautājumiem no visiem skolēniem. Pie pogas ar jautājuma zīmi (50) redzams viktorīnas kopējo jautājumu skaits. Pie pogas ar cilvēciņiem (51) redzams, cik dalībnieku ir piedalījušies/pedalās viktorīnā. Nospiežot uz atkritumu groza attēla (53), viktorīna tiks izdzēsta. Nospiežot uz pogas “**Print**” (54), viktorīnas jautājumi būs pieejami izdrukai. Nospiežot uz pogas “**Download**” (55), iespējams izdrukāt jautājumus.

Dalībnieki un viņu individuālie rezultāti tiks parādīti trešajā, zemākajā sadaļā (52). Tā kā pagaidām neviens vēl piemēra viktorīnai nav pievienojies, tad redzams uzraksts “**No participants have joined yet**”.

The screenshot displays the 'Invite participants' section of a quiz. At the top right, there is a 'Share report' button and a red 'END ASSIGNMENT' button (48). Below this, there are buttons for 'Google Classroom' and 'Share a link...'. A central box prompts users to 'Ask participants to open joinmyquiz.com and enter this code' (47), with the code '25731428' displayed in large red digits. Below the code, there are three circular statistics: 'Accuracy' at 0% (49), 'Questions' at 4 (50), and 'Participant Attempts' at 0 (51). At the bottom, there are buttons for 'View quiz' and 'Flashcards'. A red '53' is placed over the trash icon, and a red '54' is placed over the 'Print' button. A red '55' is placed over the 'Download' button. At the very bottom, a red '52' is placed over the text 'No participants have joined yet.'