

How to... Quizizz

Er verschijnen steeds meer apps en websites waarmee je in het klaslokaal online vragen kunt stellen en de resultaten kunt bekijken. De bekendste zijn Socrative en Kahoot. In deze How to bespreken we Quizizz. Leerlingen spelen online tegen elkaar om te zien wie het beste en het snelste vragen kan beantwoorden. Als docent draai je aan de knoppen en maak je je eigen quiz.

Door Henk Botter



DE EERSTE STAPPEN

Via *Get started* kunnen we een quiz selecteren of er zelf een maken. We willen eerst kennismaken met Quizizz en typen Nederland in het zoekvenster. We komen een kennisquiz tegen met 46 Nederlandstalige vragen. Als we er met de muis op staan, zien we dat de genoemde quiz groen wordt en aan de rechterkant zien we de eerste vijftien vragen. Die zijn geschikt om mee te oefenen. We klikken er met de linkermuisknop op en in het volgende scherm zien we een oranje vlak met *Play* erin. Daaronder staan de 46 vragen met de mogelijke antwoorden. Het juiste antwoord is groen, de rest rood, blauw en oranje. Achter elke vraag staat het aantal seconden. We klikken op *Play*. Voordat we verder kunnen via de knop *Proceed*, kunnen we een vijftal instellingen aanpassen. Je kunt de volgorde van de vragen zo laten of laten mixen (jumble). Je kunt op het docentenschermb laten zien wat de rangorde is van de leerlingen als er vragen zijn beantwoord. Je kunt de antwoorden tonen aan het eind van de quiz. Je kunt instellen dat snelle beantwoording van vragen meer punten oplevert en ten slotte kun je aangeven of er een feedbackafbeelding

(memes) na elke vraag mag komen. We laten alle onderdelen op *On* staan en klikken op *Proceed*. In het volgende scherm staat een grijze knop met *Start Game* en een rode met *Cancel Game*.

Leerlingen kunnen nu naar join.quizizz.com gaan en een vijfcijferige code invoeren. Deze pagina moet je niet verversen als het spel wordt gespeeld. Voordat we het spel op andere devices starten, kijken we eerst even naar de 'walkthrough video'. Daarin wordt met voorbeelden getoond hoe een leerling kan inloggen en wat er gebeurt tijdens het maken van de quiz. Vooral het eerste deel is handig als je voor de eerste keer een quiz gaat spelen.



EEN QUIZ SPELEN

We openen op een andere device join.quizizz.com en typen de cijfercode in. Dit adres kan de eerste keer problemen opleveren. Op je leerlingenschermb zit een soort kikker of een ander figuurtje te wachten totdat de quiz door de docent gestart wordt. Zowel de leerling als de docent ziet wie er zijn aangemeld. Als docent geven we opdracht om de quiz te starten. Op de beide devices kunnen we nu de vragen gaan beantwoorden. Omdat we hebben aangegeven dat de vragen in andere volgordes mogen verschijnen, zien we dus ook verschillende vragen langs komen op beide devices. We hadden ook ingesteld om de leerlingresultaten zichtbaar te laten. Daardoor

zie je meteen op je docentenscherf de resultaten van elke leerling. Als er maar een paar leerlingen spelen (zoals in dit voorbeeld) zijn de eerste vragen zichtbaar op het scherm. Dat is niet handig... In de praktijk speel je met een klas en krijg je al gauw een lijst van tegen de dertig namen en zijn de vragen niet meer te zien. Je kunt er natuurlijk ook voor kiezen om het digibord uit te zetten, maar juist het competitie-element maakt deze quiz zo leuk. Als leerling kun je zien hoeveel punten jij scoort en hoeveel anderen. Ook zie je als leerling bovenin het scherm een puntenschaal: die geeft aan hoeveel punten je voor elke vraag kunt scoren. Onderin het scherm is te zien hoeveel vragen je hebt beantwoord en welke goed en fout waren. Rechts onderin is een luidsprekertje te zien. Daarmee kun je het geluid uitzetten en dat is geen overbodige luxe: er speelt een behoorlijk aanwezig deuntje en als een vraag juist of onjuist is beantwoord, is dat ook nadrukkelijk te horen. Leuk als je 1 tegen 100 in een tv-studio speelt, maar in een klas vol leerlingen gaat de herrie de aandacht voor de vragen overstijgen. Overigens komt de quiz op een tablet beter tot zijn recht dan op een smartphone. Er staat te veel informatie op het scherm om het op een telefoon goed te kunnen overzien.

IN DE ROL VAN DOCENT

Ondertussen kunnen we als docent zien hoe de leerlingen scoren, welke vragen juist of onjuist zijn beantwoord en hoeveel antwoorden er correct of foutief zijn. Als we de quiz willen stoppen, moeten we dat als docent twee maal bevestigen en zien we de scores per leerling en per vraag op ons scherm. We kunnen de data opslaan als een *xlsx-bestand of meteen openen in Excel. In dit programma zien we vervolgens hoe elke vraag is beantwoord als klas en per leerling. Als leerling hoor je een melodietje als de quiz voorbij is (ook als de luidspreker is uitgezet) en zie je je ranking. Daarnaast is het mogelijk om alle vragen langs te lopen om te zien welke goed en fout beantwoord zijn. Ook kun je als leerling je resultaten delen op Facebook, Pinterest, Google + en Twitter.



EEN QUIZ MAKEN

We klikken op *Back to home* en daarna op *Create your own quiz*. Uiteraard moeten we eerst een account aanmaken. In de docentenvolgende scherm vullen we onze gegevens in. Het volgende scherm is overzichtelijk.

We kunnen er een naam voor de quiz invullen, een onderwerp kiezen en er een zelf invullen. We kiezen voor een Mens & Maatschappijquiz voor klas 1 van het vmbo en klikken op *Add Questions*. In het volgende scherm zien we dat we alleen een meerkeuzevraag kunnen maken met maximaal vier opties. We kunnen daar een afbeelding aan toevoegen en de standaardtijd per vraag van 30 seconden aanpassen naar 5, 10 of 20 seconden of zelfs 1 minuut, 3 minuten of 5 minuten. Voor 1vmbo is 30 seconden prima. Voor onze eerste vraag zoeken we een afbeelding. Die kun je uploaden door te slepen vanuit de Verkenner of door te klikken. Ook kun je een url van een afbeelding invoeren. Nadat je een afbeelding hebt gekozen, wordt deze in de preview-modus getoond. We typen de vraag in en kunnen kiezen uit vier kleuren (zwart, rood, groen en blauw). Ook kun je letters in sub- of superscript plaatsen. De vraagtekst wordt in witte letters over de afbeelding geplaatst, maar door op de knop *Hide text* te klikken, kun je dat ook uitzetten. Uiteindelijk wordt de tekst voor de leerlingen wel over de afbeelding geplaatst. Ook de alternatieven kun je in deze kleuren (alleen is zwart hier wit) typen, maar omdat witte letters op een gekleurd vlak het beste te zien zijn, is dat niet echt een bruikbare optie. Met de knop *Add Question* maken we de volgende vraag aan. Daarbij geldt dat wanneer je een afbeelding wilt vervangen door een beter exemplaar, je gewoon opnieuw een afbeelding kiest om te uploaden: de oude wordt vervangen. Met behulp van onze methode Mens & Maatschappij maken we een viertal vragen en klikken op *Finish*. We moeten nog alleen een beschrijving en het niveau invullen. Dat laatste is lastig, omdat het geen Nederlandse website is en ons Nederlandse schoolsysteem niet wordt herkend. In ieder geval klikken we op *Save Quiz and Exit*. We zien hoe de quiz er in de docentenvolgende omgeving uitziet. We kunnen de quiz dupliceren, bewerken en verwijderen, maar ook delen met een weblink en via de sociale media. Zo kan ook het thuisfront zien hoe er op school wordt gepresteerd!



TIPS

- Laat de leerlingen het adres join.quizizz.com toevoegen aan hun favorieten.
- De plaatjes die een leerling te zien krijgt na elk gegeven antwoord, kun je ook uitzetten: *Show memes after each question – OFF*.
- Laat de leerlingen op hun tablet of smartphone het geluid uitzetten.
- Gebruik de chatfunctie om vragen te stellen aan de beheerders van de site.
- Volg Quizizz op Twitter: @quizizz.
- Bekijk enkele Quizizz-video's op YouTube: zoek op 'quizizz'.

ALTERNATIEVEN

- www.getkahoot.com
- www.socrative.com
- www.mqlicker.com
- www.typeform.com