

Guião de Atividade

O Quizizz é uma ferramenta simples de elaboração de questionários, através da formulação de itens de seleção (escolha múltipla e verdadeiro/falso), que permite a recolha de informação e o *feedback*, em tempo real, das aprendizagens concretizadas pelos alunos.

Para a exploração de um *quiz*, cada aluno utiliza o seu dispositivo móvel para aceder aos itens e seleccionar a resposta, sendo de imediato informado se acertou ou não nas respetivas respostas.

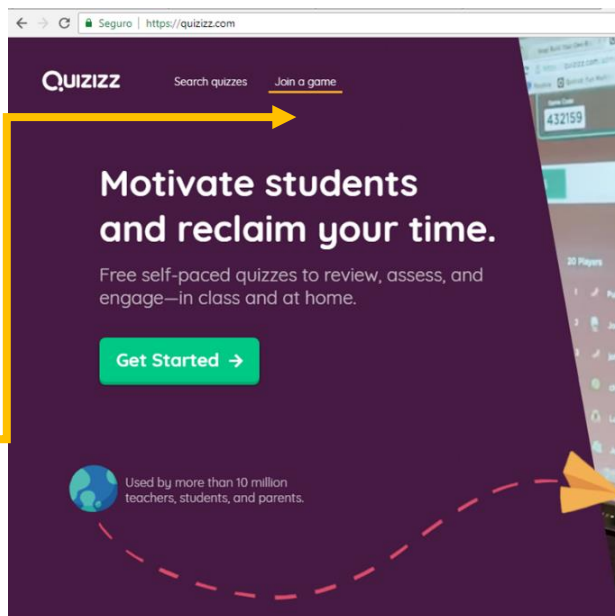
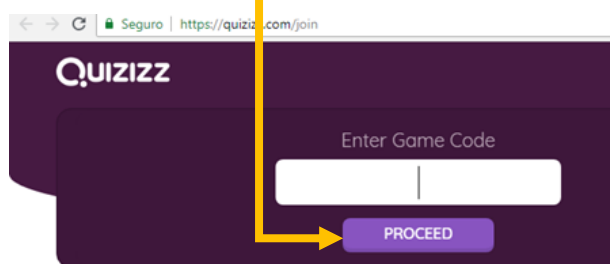
Para começar a usar o Quizizz, deve dispor na sala de aula de:

- um computador e dispositivos móveis com ligação à internet;
- um projetor (opcional);
- uma conta no Quizizz criada pelo professor.

Procedimentos como “aprendiz”

Depois de constituir grupos de 2/3 pessoas:

- 1) Abrir o *browser* <https://quizizz.com/> ;
- 2) Clique em **Join a game**; ←
- 3) Coloque o número (*Enter Game Code*) que aparece no ecrã projetado e/ou fornecido pelo professor clique em **PROCEED**;



- 4) De seguida, o sistema vai pedir-lhe que se identifique (nome) e atribuir-lhe um avatar.
- 5) Deve aguardar que todos os colegas entrem no jogo, através do seu registo, e que o professor dê início ao jogo.
- 6) E dê o seu melhor!

Procedimentos como professor

- 1) **Sign up** - como *an educator* (guardar o *username* e *password* para futuro *log in*).
- 2) Criar itens para o seu *quiz*, em **Create new quiz**.
- 3) Preencher as informações solicitadas no novo painel: atribuir um título, escolher uma imagem sugestiva do tópico abordado, seleccionar o idioma e outras informações requeridas. Clicar em **Save**.
- 4) Inserir o item e as respetivas opções de resposta, seleccionando a correta e definindo o tempo atribuído para a resolução da questão.
- 5) Clicar em **+** (*new question*) para adicionar os itens seguintes.
- 6) Num dos itens deve adicionar-se uma imagem escolhida do computador ou do URL da imagem disponível na internet.
- 7) No final da produção do teste *quiz*, clicar em **Finish quiz**.
- 8) Preencher as indicações finais sobre o nível a que se destina, a disciplina e o tema. Clicar em **Save Details**.
- 9) Neste momento, pode editar cada um dos itens, jogar com os alunos na aula (em **Live Game**) ou enviar como trabalho de casa (**Homework Game**), partilhar com quem desejar e/ou imprimir o enunciado.
- 10) Seleccionar a opção **Print** para ter acesso à visualização do enunciado. Guardar o ficheiro como PDF.