

## Elaborarea, adaptarea și distribuirea resurselor educaționale deschise pe platforma Quizizz

Profesor metodist, Lung Liliana-Dana, Casa Corpului Didactic Cluj

Gamificarea învățării, sau transformarea învățării într-un joc este o tehnologie educațională relativ nouă, care permite atingerea obiectivelor învățării prin utilizarea elementelor de proiectare și a interfețelor grafice specifice jocului pe calculator pe care elevul digital este antrenat să le utilizeze cu succes. Această tehnologie integrează elemente de curriculum și metodologie didactică și îl conduce pe elev spre formarea și dezvoltarea competențelor specifice prin studiul unei anumite discipline sau teme. Pe parcursul activităților de învățare, elevii primesc feedback imediat cantitativ și calitativ, primesc recompense pentru formularea răspunsurilor corecte, primesc insigne pentru orice reușită și pot relua jocul (activitățile de învățare) ori de câte ori pentru a ajunge pe podium sau la nivelul următor. Jocurile pot fi individuale sau de echipe (colaborative). Învățarea proiectată sub forma unui joc poate determina creșterea interesului elevilor pentru studiul unei discipline sau a unei teme și implicit, poate determina creșterea motivației intrinseci, atâta timp cât duc la satisfacția repetată a realizării unei sarcini de lucru / activități de învățare sau la autonomie în învățare.

Quizizz este o platformă online, <https://quizizz.com/>, care utilizează această tehnologie de instruire, dar nu numai, pentru a motiva elevii să învețe într-un mediu distractiv, interactiv și captivant. Câteva avantaje pe care le oferă platforma Quizizz pentru instruire: crearea aplicațiilor sub formă de joc; prezentarea lecțiilor și rularea chestionarelor în ritmul impus de profesor sau în ritmul propriu al elevilor, realizând astfel diferențierea instruirii; accesul profesorilor la ecranele pe care lucrează elevii în scopul acordării sprijinului individualizat; încurajarea spiritului de echipă și a celui competitiv prin antrenarea individuală sau colaborativă în joc; posibilitatea distribuirii aplicațiilor realizate live, ca temă pentru acasă sau ca întrecere pe echipe; învățarea individuală – elevul poate rezolva independent sarcinile de lucru, având acces la conținuturi de pe orice dispozitiv mobil, de oriunde, oricând și ori de câte ori are nevoie; oferirea imediată a feedbackului; integrarea cu aplicațiile din spațiul de lucru Google în varianta gratuită și cu Schoology (<https://app.schoology.com>) și Canvas (<https://www.uab.edu/elearning/academic-technologies/canvas>) cu un tip de licență pentru mediul educațional plătită; o bibliotecă impresionantă de resurse educaționale deschise adaptabile.

Platforma Quizizz oferă o interfață pentru profesorul care dorește să elaboreze și să utilizeze în procesul de instruire lecții sau chestionare. Profesorul poate să se autentifice pe platformă cu o adresă de email sau cu un cont Google, Microsoft sau Apple, <https://quizizz.com/signup> iar, din fereastra de administrare, poate să elaboreze, să editeze și să distribuie aplicații, poate crea clase virtuale sau le poate importa din spațiul de lucru Google, poate gestiona rapoarte de activitate ale elevilor (rezultatele acestora în urma realizării sarcinilor de lucru sau completării testelor), poate crea memes-uri personalizate pentru a le adăuga ca secvențe de feedback calitativ la aplicații, poate adapta o aplicație din biblioteca de resurse educaționale deschise. Elevul se poate conecta în aplicație accesând linkul <http://hellosmart.com> ca invitat sau prin autentificare cu un cont Google sau Microsoft.

### Elaborarea aplicațiilor

Quizizz oferă posibilitatea creării unui chestionar sau a unei lecții care poate conține și secvențe de evaluare formativă. Chestionarele și lecțiile pot fi importate din spațiul de lucru Google și pot fi apoi optimizate pentru distribuire.

### Crearea unui chestionar

Pentru elaborarea unui chestionar, Quizizz pune la dispoziție mai multe tipuri de itemi dintre care profesorul trebuie să facă selecția. Se elaborează itemul și se specifică răspunsul corect sau posibilele răspunsuri corecte (la itemii de tip obiectivi și semiobiectivi). În elaborarea itemilor pot fi utilizate și elemente multimedia (imagini, înregistrări sonore, videoclipuri etc.). Se pot oferi și sugestii sau indicații de rezolvare. Aplicația propune valoare implicită a punctajului și timpul necesar elevului pentru a completa sarcina de lucru, în funcție de lungimea itemului, dar, aceste două variabile pot fi modificate oricând de către profesor. După salvarea chestionarului, se recomandă verificarea prin rulare în interfața elevului sau previzualizarea din biblioteca de aplicații. Chestionarul sau fișa de lucru este gata pentru distribuire.

### Crearea unui chestionar prin importul din Google Forms ( Formulare Google) .

Pentru a transpune un formular Google într-un chestionar, aplicația trebuie să aibă acces la Google Drive-ul de pe care acesta va fi importat. Quizizz identifică și asimilează tipul itemului, importă punctajele acordate fiecărui item din formularul Google și alocă un timp de răspuns. Toate acestea se realizează în câteva secunde. Chestionarul se salvează în biblioteca de aplicații și poate fi oricând editat, completat sau distribuit.

### Crearea unei lecții

Lecția este o colecție de slide-uri și/ sau secvențe de evaluare formativă (itemi). Pentru elaborarea acesteia, se pot utiliza șabloane. Se adaugă conținut în slide-uri și se proiectează itemii. Se pot insera obiecte de tip text, media, forme sau tabele. După salvare și previzualizare, aplicația realizată poate fi prezentată elevilor sau poate fi distribuită spre studiu individual și aprofundare/exersare.

#### Crearea unei lecții prin importul din Google Slides ( Prezentări Google)

Prezentarea Google poate fi importată în format editabil sau static (fiecare slide este preluat sub formă de imagine). În format imagine, poate fi importat din drive și un fișier pdf. Lecția se denumește și se salvează în biblioteca de aplicații Quizizz, de unde poate fi prezentată/ distribuită.

#### Adaptarea resurselor educaționale deschise de pe platforma Quizizz

Quizizz deține o bibliotecă cu milioane de resurse educaționale deschise create de profesori din toată lumea, care pot fi găsite după temele/ disciplinele de interes, după limba în care au fost redactate, după nivelul de învățământ sau după cuvinte cheie. Orice resursă poate fi copiată, tradusă, adaptată, completată, optimizată pentru a fi utilizată de către orice oricine are un cont pe această platformă.

#### Distribuirea aplicațiilor Quizizz

Lecțiile și chestionarele se pot distribui live sau ca temă pentru acasă. Fiecare lecție sau temă primește un cod unic și un link unic. Distribuirea către elevi se poate realiza și prin Google Classroom cu care Quizizz este integrat sau prin intermediul altor platforme și aplicații. Conținutul unei lecții sau a unui chestionar poate fi descărcat în format pdf și tipărit pentru a fi utilizat ca atare, în sala de clasă.

#### Distribuirea chestionarelor

Orice chestionar poate fi transmis live prin generarea unui link sau a unui cod în următoarele moduri: clasic (fișă de exerciții, test sau întrecere între echipe- elevii participă de pe dispozitivele lor mobile conectate la internet), prin generarea unor coduri QR (elevii citesc cu ajutorul telefoanelor mobile codurile, rezolvă sarcinile de lucru, rezolvările se transmit profesorului tot print-un cod QR), în ritmul impus de profesor ( elevul răspunde la întrebări dar profesorul conduce ritmul acestora), sub formă de temă pentru acasă (tema pentru acasă poate fi distribuită și printr-o clasă de elevi constituită în Quizizz sau prin Google Classroom). Pentru fiecare dintre modurile de distribuire, pot fi selectate mai multe proprietăți: modul de conectare

al elevilor, amestecarea întrebărilor și a răspunsurilor, afișarea răspunsurilor corecte, reluarea unor întrebări sau a întregului chestionar, puncte bonus sau "extraputeri" etc.

#### Distribuirea lecțiilor

Orice lecție poate fi distribuită live prin generarea unui link sau a unui cod sau sub formă de material pentru studiu individual acasă (tema pentru acasă poate fi distribuită și printr-o clasă de elevi constituită în Quizizz sau prin Google Classroom). Elevii pot parcurge lecția pe dispozitivele lor mobile și pot rezolva sarcinile de lucru prin care profesorul realizează evaluarea formativă. Profesorul are acces la ecranele elevilor, poate urmări progresul acestora și poate interveni de la distanță. Orice elev poate solicita ajutorul profesorului prin intermediul aplicației.

#### Colectarea și interpretarea răspunsurilor

Quizizz colectează, organizează răspunsurile elevilor la chestionare și prelucrează rapoarte sintetice și statistice pentru fiecare aplicație distribuită. Rapoartele pot fi generate pe participanți, pe întrebări sau în ansamblu, pe toate aspectele. Rapoartele pot fi descărcate în format excell sau pdf. Rapoarte individuale pot fi transmise părinților sau tutorilor din aplicație pe adresele de email ale acestora. Aceste rapoarte care se generează automat permit profesorilor reglarea demersului didactic în funcție de răspunsurile elevilor deoarece afișează lacunele pe care le are un elev referitoare la un anumit concept, greșelile tipice pe care le face elevul, frecvența răspunsurilor eronate, procentul de reușită.

În concluzie, Quizizz oferă profesorilor o bogată bibliotecă de resurse educaționale deschise dar și posibilitatea elaborării sub formă de joc a propriilor resurse adaptate elevilor cărora li se adresează. Profesorul interesat în implementarea tehnologiei gamificării învățării la clasă se poate autoinstrui prin accesarea numeroaselor videotutoriale sau tutoriale puse la dispoziție în mod gratuit pe această platformă, pot accesa cursuri online și pot deveni membrii activi ai mării comunități Quizizz.

O prezentare ilustrată a acestui articol o puteți găsi la adresa <https://prezi.com/view/Vh7TWZnGaWAnatUD0uB0/>.

#### Referințe:

Dahlstrøm C. , (2017) *Impacts of gamification on intrinsic motivation*, [https://www.ntnu.edu/documents/139799/1279149990/04+Article+Final\\_camildah\\_fors%C3%B8k\\_2017-12-06-13-53-55\\_TPD4505.Camilla.Dahlstr%C3%B8m.pdf](https://www.ntnu.edu/documents/139799/1279149990/04+Article+Final_camildah_fors%C3%B8k_2017-12-06-13-53-55_TPD4505.Camilla.Dahlstr%C3%B8m.pdf), accesat la data de 6.04.2023;

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/gamification>, accesat la data de 6.04.2023;

<https://ssec.si.edu/stemvisions-blog/5-benefits-gamification>, accesat la data de 6.04.2023;

<https://quizizz.com/home/resources?lng=en>, accesat la data de 6.04.2023.