

Tutoriel Quizizz

On se connecte au site : <https://quizizz.com/>

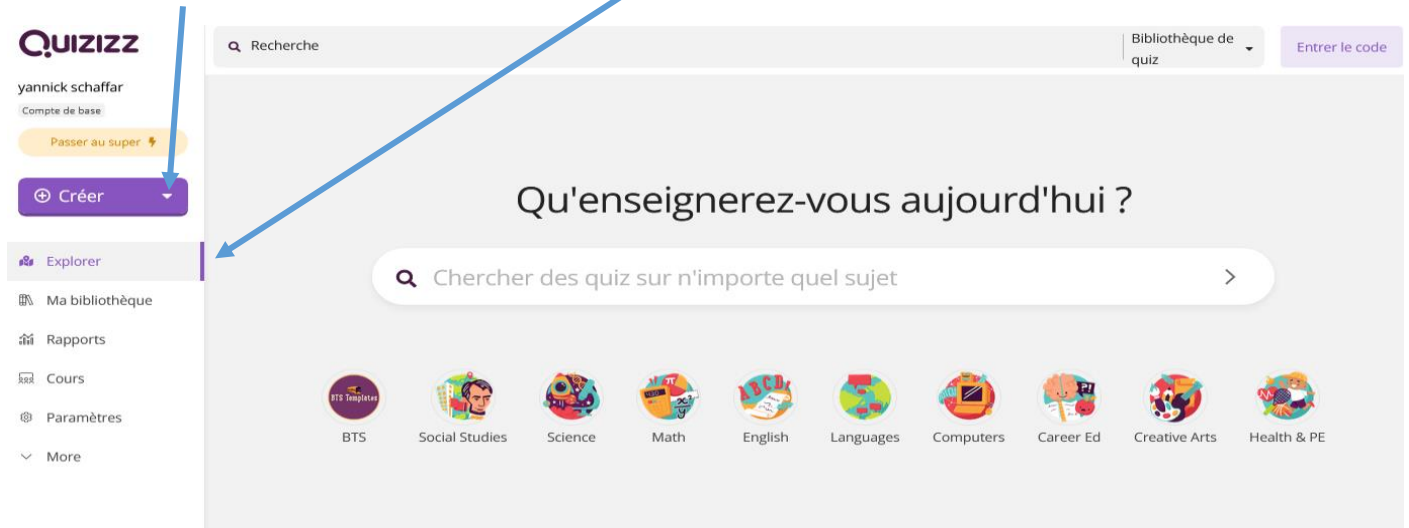
Il faut s'inscrire



The image shows the Quizizz homepage banner. On the left, there is a purple background with the text "Motiver les étudiants et récupérer votre temps." and "Des quiz gratuits à votre rythme pour examiner, évaluer et participer, en classe et à la maison." Below this is a green "Commencer" button. On the right, there is a photograph of students in a classroom using tablets. In the top right corner of the banner, there are two buttons: "S'identifier" and "S'inscrire". A blue arrow points from the text "Il faut s'inscrire" to the "S'inscrire" button. A yellow arrow points from the "Commencer" button towards the bottom right.

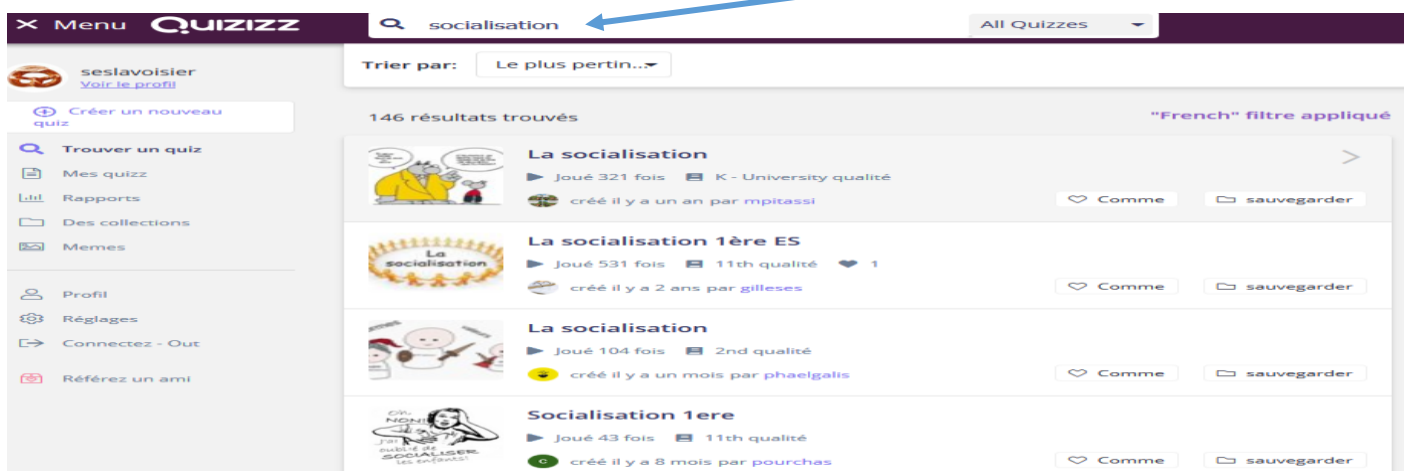
L'utilisation de l'application nécessite un compte professeur mais les élèves eux n'ont pas à s'inscrire. Ils rejoindront l'activité à l'adresse <https://join.quizizz.com> ou sur l'application sur smartphone ou tablette.

Une fois connecté, on peut chercher un quiz pour l'importer dans son compte et le modifier mais je peux aussi créer un nouveau quiz.



The image shows the Quizizz user dashboard. On the left, there is a sidebar menu with options: "Explorer", "Ma bibliothèque", "Rapports", "Cours", "Paramètres", and "More". A blue arrow points from the text "je peux aussi créer un nouveau quiz." to the "Créer" button in the sidebar. The main area has a search bar with the text "Recherche" and "Bibliothèque de quiz". Below the search bar, there is a question "Qu'enseignerez-vous aujourd'hui ?" and a search input field "Chercher des quiz sur n'importe quel sujet". Below this, there are several category icons: BTS, Social Studies, Science, Math, English, Languages, Computers, Career Ed, Creative Arts, and Health & PE.

Si je veux trouver un quiz, je rentre un ou des mots clés dans le moteur de recherche :



The image shows the Quizizz search results page. The search bar contains the word "socialisation". The results are sorted by "Le plus pertin...". There are 146 results found. The first three results are for "La socialisation" and "La socialisation 1ère ES". Each result shows the number of times it has been played, the quality rating, and the creator's name. A blue arrow points from the text "je rentre un ou des mots clés dans le moteur de recherche :" to the search bar.

Je clique sur un quiz pour l'ouvrir :

The screenshot shows the Quizizz interface. On the left is a sidebar with the user's name 'yannick schaffar' and a 'Créer' button. The main area displays a quiz titled 'Socialisation' with a 72% average score and 25 responses. Below the title are two main buttons: 'Commencer un quiz en direct' (highlighted with a blue arrow) and 'Attribuer des devoirs' (also highlighted with a blue arrow). The quiz content shows two multiple-choice questions about socialization. The first question asks 'La socialisation est un processus qui...' with options: 'se déroule seulement pendant l'enfance', 'se déroule tout au long de la vie', and 'un processus qui ne concerne que les enfants sauvages'. The second question asks 'La socialisation c'est le fait de...' with options: 'd'apprendre des normes', 'd'apprendre des valeurs', and 'd'apprendre des normes et des valeurs'.

Je peux le lancer alors directement pour un jeu en classe ou à la maison. Mais je peux avant tout le récupérer sur mon compte pour éventuellement le modifier, je vais alors le sauvegarder si j'ai créé des dossiers pour ranger mes quiz ou dupliquer pour l'importer simplement dans mon compte.

Je peux maintenant éditer le questionnaire pour le modifier.

This block contains two screenshots. The left screenshot shows the 'Modifier' button for a quiz, with a blue arrow pointing to it. The right screenshot shows a detailed view of the 'Socialisation' quiz. It includes the quiz title, a 'Publique' status, 'French' language, and '30 s' duration. Below this, it lists 'KG - University' and 'Moral Science' as subjects. A 'NOUVEAU' (New) banner states: 'You can now customize the weightage of each question in your quiz. En savoir plus'. At the bottom, it shows 'Total points' as '50 points, 10 graded questions'.

Je peux aussi « créer un nouveau quiz ». Je lui donne un nom et je passe à la création des questions.

Créer un quiz

Commençons par les bases.



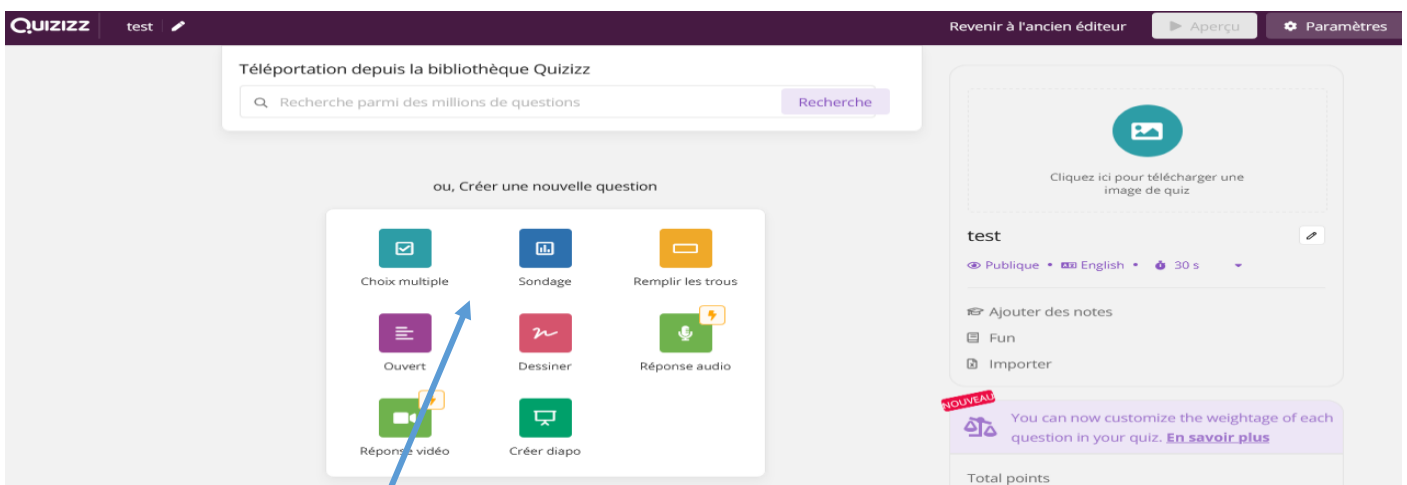
1. Nommez ce quiz

2. Ajouter une image de titre



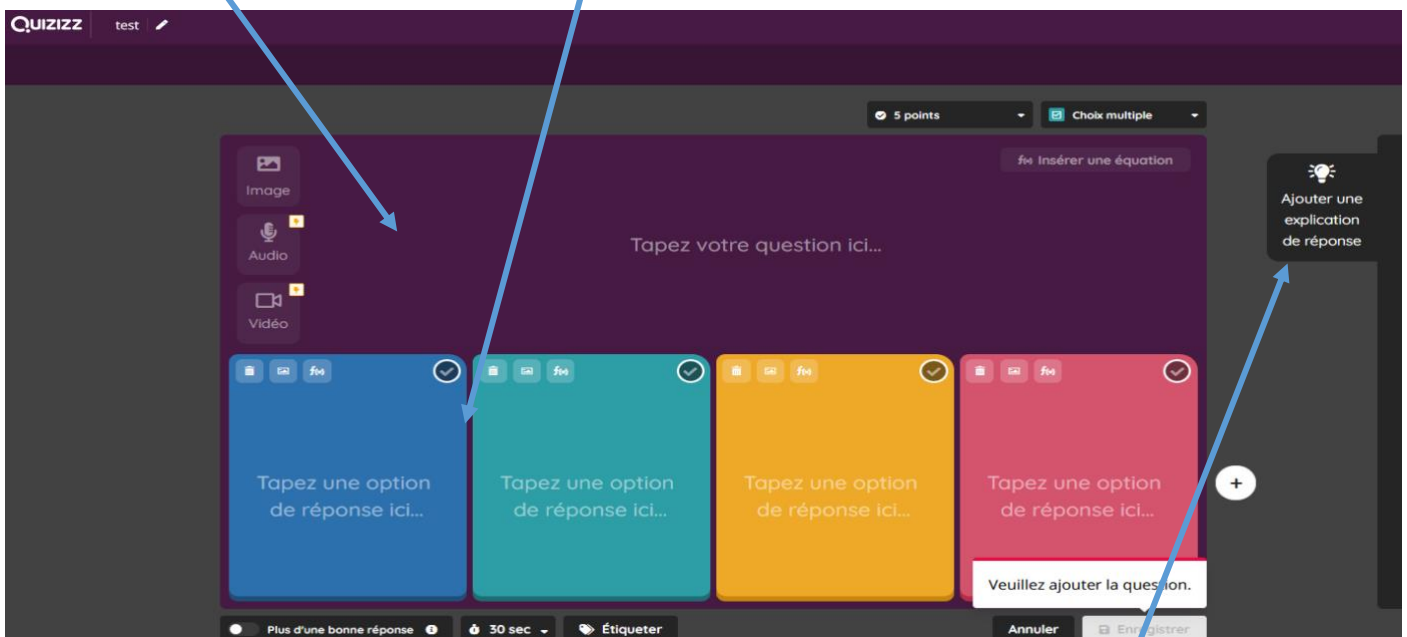
+ Glisser-déposer ou cliquer ici pour télécharger

3. Choisir la langue



Je crée une nouvelle question.

J'écris ma question et je propose des réponses (pour le choix multiple).



Je peux choisir le temps assigné à cette question (il y a une option chronomètre lorsque je lance le quiz) et s'il y a une seule bonne réponse ou plusieurs. Je peux ajouter un élément d'explication (feedback)

Ensuite j'enregistre et je recommence pour chaque question. Une fois mon quiz terminé, je clique en haut à droite sur « enregistrer » pour indiquer qu'il est terminé.

Pour lancer un quiz, il existe deux modes.

Le jeu en direct est utilisé pour que les élèves jouent ensemble en classe. Le mode Devoirs permet aux élèves de jouer n'importe où et n'importe quand avant une date fixée par le professeur. Il faudra alors leur donner le code du jeu ou un lien pour y accéder) Dans les deux cas il sera possible de visualiser les résultats des élèves.

QUIZZ

yannick schaffar

Compte de base

Passer au super ⚡

Créer

Explorer

Ma bibliothèque

Rapports

Cours

Paramètres

More

Recherche

QUIZ

Seconde mode de scrutin

70% Pourcentage moyen de bonnes réponses

10th niveau scolaire • Social Studies

Partager Modifier Imprimer

SÉANCE DIRIGÉE PAR UN INSTRUCTEUR

Commencer un quiz en direct

APPRENTISSAGE ASYNCHRONE

Attribuer des devoirs

10 questions

Cacher les réponses Aperçu

1. Choix multiple 30 seconds 5 points

Q. En France, tous les citoyens de plus de 18 ans peuvent voter, le suffrage est donc

answer choices

<input type="radio"/> Unitaire	<input type="radio"/> Inégal
<input type="radio"/> Universel	<input type="radio"/> Censitaire

Tentatives des participants
Combien de fois les participants peuvent-ils répondre à ce quiz ?

Usine de noms
Les participants ne peuvent utiliser que des noms amusants générés par Quizizz

Afficher les réponses pendant l'activité
Montrez aux participants les bonnes réponses après chaque question.

Afficher les réponses après l'activité
Permettre aux participants de revoir les questions et les réponses à la fin.

Apprentissage adaptatif [Voir comment ça marche](#)

Mode banque de questions adaptative
Générez un ensemble unique de questions à chaque fois pour empêcher la copie et l'apprentissage par cœur.

Paramètres d'activité

Power-ups
Les participants obtiennent des points bonus et d'autres capacités amusantes. [En savoir plus](#)
 Activer **Afficher le classement** pour activer les power-ups

Minuteur
Les participants voient un compte à rebours et obtiennent des points supplémentaires pour chaque question. [Voir comment ça marche](#)

Montrer le classement

Mélanger les questions

Mélanger les options de réponse

Question de rachat

Mode « jeu en direct » :

On décide si l'élève voit après chaque clic s'il avait choisi la bonne réponse (à désactiver en mode direct pour éviter que les élèves communiquent les bonnes réponses en cours de jeu)

L'élève a ou non un récapitulatif de ses bonnes et mauvaises réponses en fin de test. (sur=on=oui ; de=off=non). A activer.

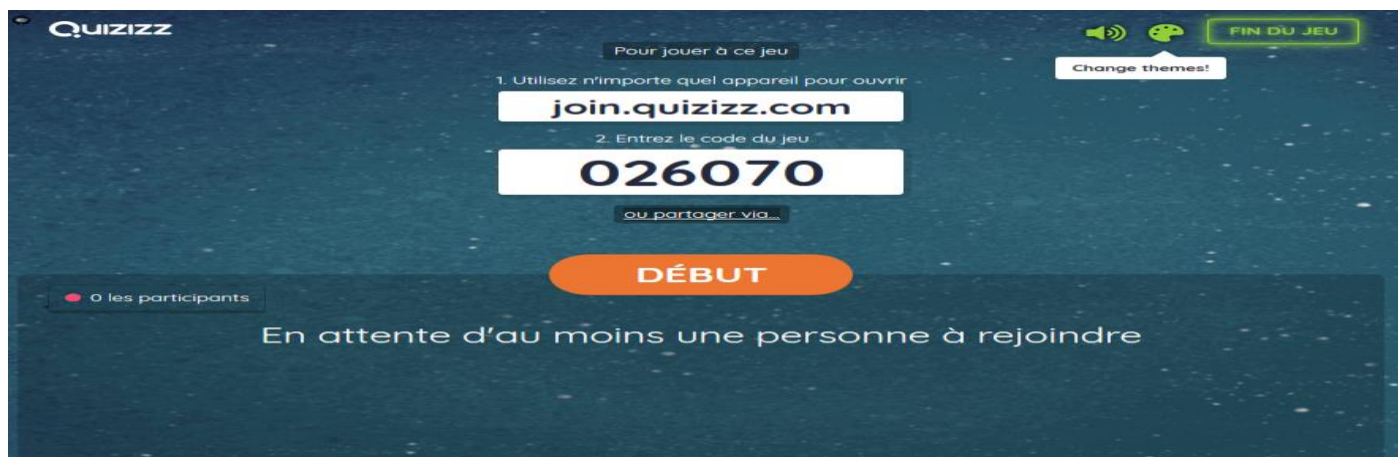
Le timer utilise le temps attribué à chaque question (30 seconde par défaut) pour donner plus de points aux plus rapides.

L'élève sait ou non après chaque réponse à quel rang il est face aux autres participants.

Chaque élève aura les questions dans un ordre différent.

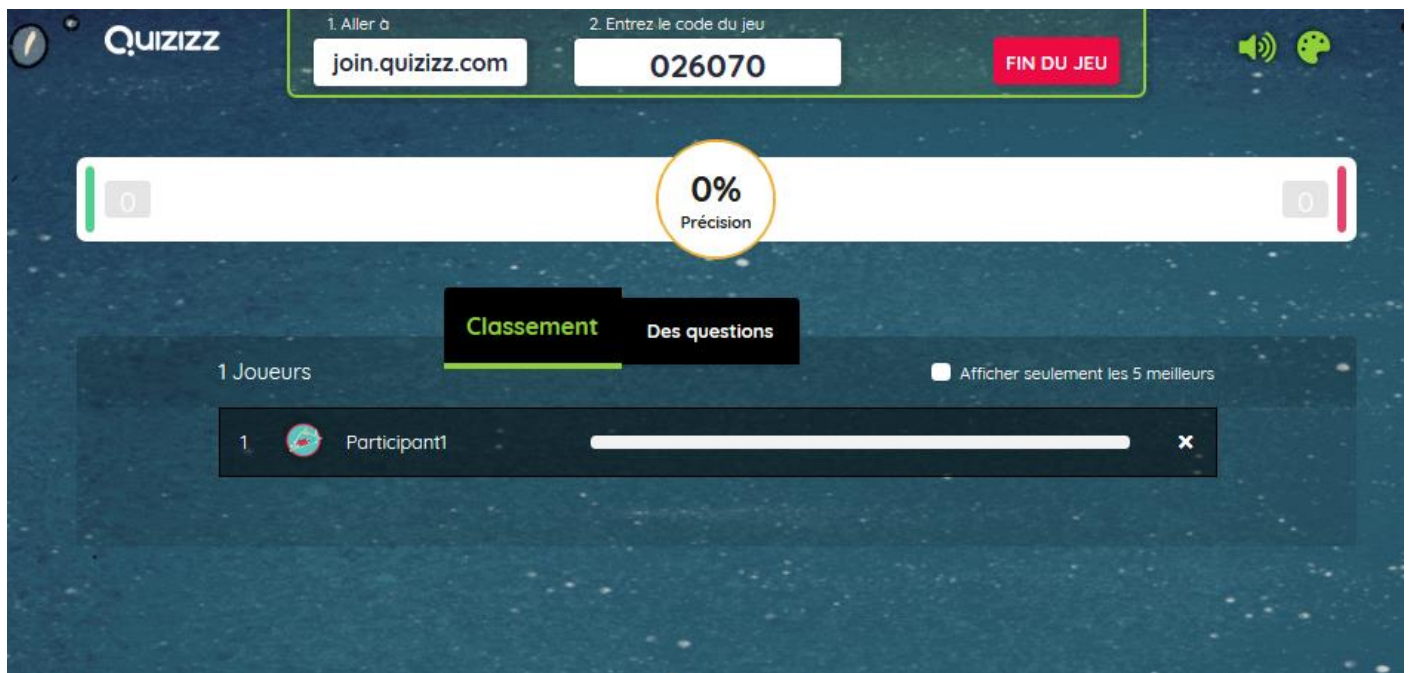
Chaque élève aura les réponses dans un

Une fois le quiz lancé, les élèves doivent s'inscrire :



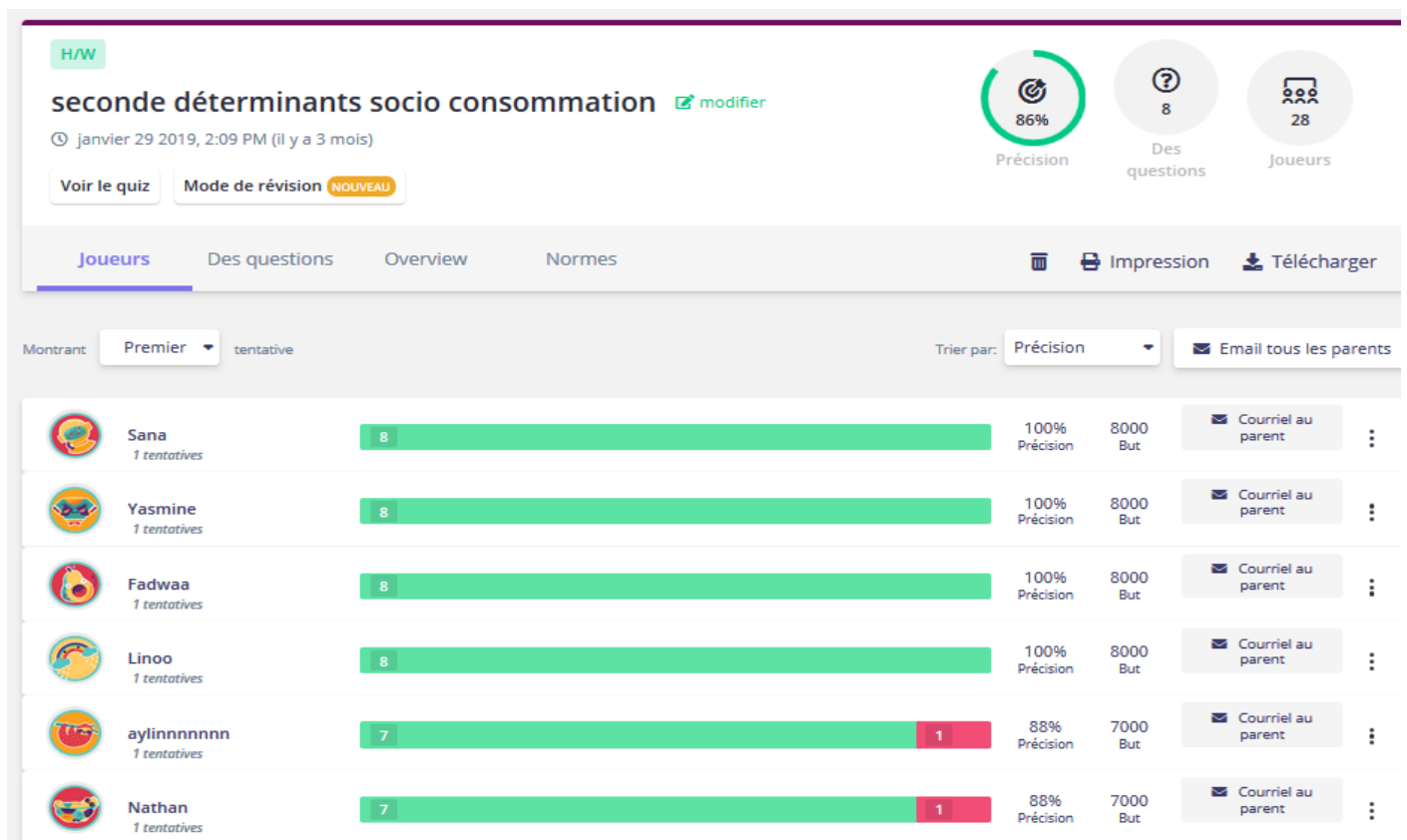
Il faudra veiller à ce que les élèves ne notent pas leur nom de famille, mais juste leur prénom, ce qui ne permettra pas de les identifier conformément au règlement général sur la protection des données.

Une fois que les élèves sont connectés, on lance le jeu : « début »



Sur l'écran que l'on projette en classe, on voit le classement des participant et le nombre de bonnes et mauvaises réponses données. On pourra cliquer sur « afficher seulement les 5 premiers » pour ne pas stigmatiser les élèves en fin de classement.

En fin de quiz, on peut visualiser les résultats, soit immédiatement, soit plus tard sous forme de rapport.



On peut cliquer sur un joueur pour voir où il s'est trompé. On peut afficher aussi les questions pour voir où collectivement il y a eu des erreurs.

H/W

seconde déterminants socio consommation [modifier](#)

🕒 janvier 29 2019, 2:09 PM (il y a 3 mois)

Voir le quiz Mode de révision **NOUVEAU**

Précision 86% Des questions 8 Joueurs 28

Joueurs **Des questions** Overview Normes Impression Télécharger

Trier par: Question Order

1. La consommation d'alcool et de tabac ne varie que par rapport aux prix pratiqués et aux revenus des ménages [Développer](#)

a	Vrai	6 joueurs	21 %	<div style="width: 21%; height: 10px; background-color: #e91e63;"></div>
b	Faux	22 joueurs	79 %	<div style="width: 79%; height: 10px; background-color: #4caf50;"></div>
	Aucune tentative	0 joueurs	0 %	<div style="width: 0%; height: 10px; background-color: #ccc;"></div>

2. La consommation de tabac ou d'alcool dépend du niveau de diplôme et du sexe [Développer](#)

a	Vrai	26 joueurs	93 %	<div style="width: 93%; height: 10px; background-color: #4caf50;"></div>
b	Faux	2 joueurs	7 %	<div style="width: 7%; height: 10px; background-color: #e91e63;"></div>
	Aucune tentative	0 joueurs	0 %	<div style="width: 0%; height: 10px; background-color: #ccc;"></div>

participant1 [Share](#)

Points 5720/10000
Final Rank 1/1

60% Accuracy

Performance Stats

6 Correct 4 Incorrect 0 Unattempted

3.1 s Avg. Time / Question 3 Longest Streak

Questions de révision [Study Flashcards](#) **NEW**

Cliquez sur les questions pour voir les réponses

4. PSA est :

- Une micro entreprise
- Une petite et moyenne entreprise
- Une entreprise de taille intermédiaire
- Une grande entreprise

6. Les entreprises de taille intermédiaires ont

Les élèves une fois terminé le quiz (selon les options choisies par le professeur) obtiennent aussi un rapport avec en haut les questions sur lesquelles ils se sont trompés et cliquer sur la question pour voir la bonne réponse.

On peut lancer le quiz pour que les élèves travaillent en autonomie :

The screenshot shows the Quizizz interface for a quiz titled "Socialisation". The quiz is for a 2nd grade level and is in the "Moral Science" category. It has a 72% average score and 2 years of history. The interface offers two main modes: "Commencer un quiz en direct" (Start a live quiz) and "Attribuer des devoirs" (Assign homework). The "Attribuer des devoirs" button is highlighted with a blue arrow. Below the mode selection, there are 10 questions, with the first one being a multiple-choice question about socialization. The question asks: "La socialisation est un processus qui" and provides three options: "se déroule seulement pendant l'enfance", "se déroule tout au long de la vie", and "un processus qui ne concerne que les enfants sauvages".

On peut choisir la durée d'ouverture du quiz (maximum 14 jours en version gratuite).
En mode devoir, on choisira d'autres paramètres qu'en mode direct :

This screenshot shows the "Date limite personnalisée" (Custom deadline) settings. It allows users to set a specific date and time for the quiz. The example shows a deadline for Saturday, June 18, at 12:00 PM. A calendar interface is visible, showing the month of June 2022.

The screenshot shows the settings page for a quiz. It includes several sections with various options:

- Tentatives des participants**: "Combien de fois les participants peuvent-ils répondre à ce quiz ?" (How many times can participants answer this quiz?) is set to "limité" (limited).
- Usine de noms**: "Les participants ne peuvent utiliser que des noms amusants générés par Quizizz" (Participants can only use funny names generated by Quizizz) is turned off.
- Afficher les réponses pendant l'activité**: "Montrez aux participants les bonnes réponses après chaque question." (Show participants the correct answers after each question.) is set to "Activé" (on).
- Afficher les réponses après l'activité**: "Permettre aux participants de revoir les questions et les réponses à la fin" (Allow participants to review questions and answers at the end) is set to "Activé" (on).
- Apprentissage adaptatif**: "Voir comment ça marche" (See how it works) link is available.
- Mode banque de questions adaptative**: "Générez un ensemble unique de questions à chaque fois pour empêcher la copie et l'apprentissage par cœur." (Generate a unique set of questions each time to prevent copying and rote learning.) is turned off.
- Paramètres d'activité**:
 - Power-ups**: "Les participants obtiennent des points bonus et d'autres capacités amusantes." (Participants receive bonus points and other fun abilities.) is turned off. There is a link "En savoir plus" (Learn more) and a note: "Activer Afficher le classement pour activer les power-ups" (Enable Show ranking to activate power-ups).
 - Minuteur**: "Les participants voient un compte à rebours et obtiennent des points supplémentaires pour chaque question." (Participants see a countdown and receive extra points for each question.) is set to "Minuterie par défaut" (Default timer).
 - Montrer le classement**: "Show ranking" is turned off.
 - Mélanger les questions**: "Shuffle questions" is turned on.
 - Mélanger les options de réponse**: "Shuffle answer options" is turned on.
 - Question de rachat**: "Buyback question" is turned off.

Mode « jeu devoir » :

On décide si l'élève voit après chaque clic s'il avait choisi la bonne réponse (à activer en mode devoir)
L'élève a ou non un récapitulatif de ses bonnes et mauvaises réponses en fin de test. (sur=on=oui ; de=off=non). A activer.

Donner des « pouvoirs » au élèves : à activer en mode devoir pour renforcer l'aspect ludique

Le timer sera plutôt désactivé en mode devoir.

L'élève sait ou non après chaque réponse à quel rang il est face aux autres participants.

Chaque élève aura les questions/réponses dans un ordre différent. (intéressant quand l'élève joue plusieurs fois)

Question de rachat : en fin de quiz une question est reproposée : à activer en mode Devoir