



UC Leuven  
Limburg  
MOVING MINDS



QUIZIZZ

DIGITALE GELETTERDHEID

HANNE MARÉCHAL

UC LEUVEN-LIMBURG

## Inhoudsopgave

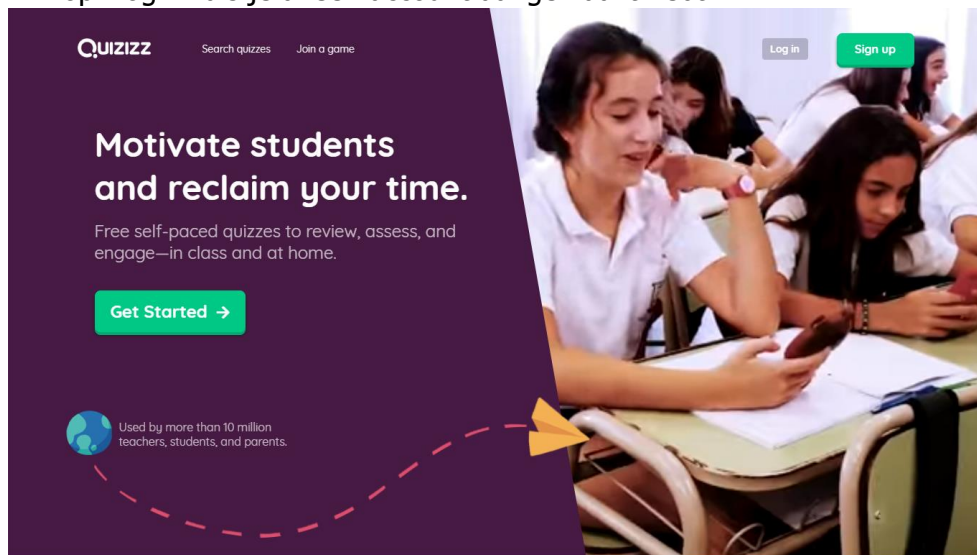
Wat is Quizizz?.....	2
Registreren .....	2
Quiz opstellen.....	2
Vragen toevoegen .....	3
Vragen wijzigen .....	3
Quiz opslaan .....	4
Quiz delen.....	4

## Wat is Quizizz?

Quizizz is een online platform waar je als leerkracht een quiz in elkaar kan steken die achteraf door de leerlingen ingevuld kan worden. Het is een online site, maar er bestaat ook een app voor zowel iOS als Android. De leerlingen kunnen dus zowel op de computer als op hun smartphone de quiz oplossen.

## Registreren

1. Ga naar [quizizz.com](https://quizizz.com) of download de app.
2. Klik op 'Get started' om een account te maken.  
Klik op 'Log in' als je al een account aangemaakt hebt.



3. Geef je e-mailadres in;  
Geef je functie in: leerkracht, student of ouder;  
Vervolledig je gegevens;  
Kies een wachtwoord;  
Link je account aan de school.

## Quiz opstellen

- 👉 Open de 'quiz creator' na het registreren.  
Klik op 'maak een quiz' na inloggen.
- 👉 Vul de algemene gegevens aan:
  - Geef je quiz een naam;
  - Stel de taal van je quiz in;
  - Voeg eventueel een schermafbeelding toe.
- 👉 Klik op 'opslaan'.

**Maak een quiz!**

Maak je quiz in een paar eenvoudige stappen, laten we beginnen met deze baby een naam te geven! Wil je in plaats daarvan een spel spelen?

Voer de naam van de quiz in \*

Taal: Dutch

Align quiz to state standards

Afbreken Opslaan

Voeg een quizafbeelding toe

Maak je geen zorgen, je kunt alle informatie later bewerken.

## Vragen toevoegen

☞ Klik op 'maak een nieuwe vraag'.

☞ Stel je vraag op:

- Kies bovenaan rechts voor: 1 antwoord of meerdere antwoorden;
- Geef de vraag in;
- Geef de verschillende antwoordmogelijkheden in;  
*Hier kan je eventueel ook een foto toevoegen.*
- Duidt het juiste antwoord aan;
- Stel de benodigde antwoordtijd in.

☞ Klik op 'opslaan'.

☞ Nieuwe vraag: klik op het plusje onderaan of telkens op 'maak een nieuwe vraag'.

☞ Je kan ook een bestaande vraag aan de quiz toevoegen door op 'Zoeken van bestaande vragen' te klikken.

☞ Er is ook een nieuwe manier van vragen toevoegen, deze vind je rechts onder de quizafbeelding.

- Importeer vanuit spreadsheet: Je maakt je quiz in Excel en kan hem hier uploaden.
- Create as a spreadsheet: Je stelt je quiz op als een Excelbestand. Elke vraag wordt onder elkaar opgesteld op deze manier.



Create as a spreadsheet

#	Question	Option 1	Option 2	Option 3	Option 4	Option 5	Correct Answer	Time	Image Link	
1	Required	Required	Required	Optional	Optional	Optional	1-5	30	Optional	

## Vragen wijzigen

☞ Je kan een opgeslagen vraag wijzigen door op 'bewerk' rechtsboven te klikken.

☞ Je kan hier ook een vraag dupliceren (letterlijk overnemen/kopiëren) of verwijderen.

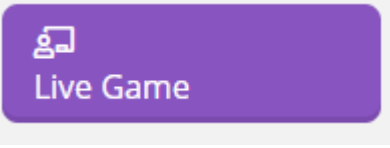
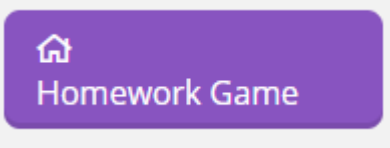


## Quiz opslaan

- ☞ Als je alle vragen hebt ingegeven moet je je quiz opslaan.
- ☞ Klik op 'Finish quiz' rechts bovenaan.
- ☞ Duid de leeftijd aan waarvoor de quiz is bedoeld.
- ☞ Duid het vak en het onderwerp aan waarvoor de quiz is bedoeld.

## Quiz delen

- ☞ Je komt op een overzichtsscherm van je quiz.
- ☞ Hier kan je je quiz delen:

<b>Live game</b>	<b>Homework game</b>
 A purple rounded rectangular button with a white icon of two people and the text 'Live Game' in white.	 A purple rounded rectangular button with a white house icon and the text 'Homework Game' in white.
<p>De quiz wordt live in de klas gespeeld onder toezicht van de leerkracht. Je kan hier enkele elementen aanpassen zoals het laten zien van resultaten, antwoorden, klassementen, ...</p> <p>Klik op 'Ga verder' en de gamepin die de leerlingen moeten ingeven verschijnt.</p>	<p>De quiz wordt als huiswerk opgegeven en de leerlingen moeten de quiz tegen een bepaalde datum afgewerkt hebben. Deze datum en tijdstip kunnen worden ingesteld. Ook hier kunnen dezelfde elementen aangepast worden.</p> <p>Klik op 'Ga verder' en krijg het overzicht van de huiswerkopdracht. Je krijgt de gamepin die je kan delen en kan controleren wie de quiz al invulde.</p>