



FAKULTA PEDAGOGICKÁ  
ZÁPADOČESKÉ  
UNIVERZITY  
V PLZNI

# **Srovnání aplikací určených k vytváření elektronických kvízů a testů**

Autoři: Viktorie Kuzmová a Jana Vejvodová

Západočeská univerzita v Plzni, 2020



V následujících tabulkách se pokusíme porovnat pět aplikací, které umožňují učitelům rychlou interakci s žáky. Využívají se pro tvorbu kvízů či testů a pro jejich vyhodnocení.

V aplikacích **Kahoot!** i **Quizizz** lze vytvořit vlastní testy či kvízy i využít testy již vytvořené. Žáci se prostřednictvím specifického kódu přihlásí do testu na svých elektronických zařízeních a mohou odpovídat na otázky různého typu. Obě aplikace se liší tak, že Kahoot! zobrazuje žákům při živé hře na jejich zařízeních pouze tvary a symboly, které jsou spojené s odpovědí promítnutou na společné ploše. Tak to funguje, pokud jsme s žáky ve škole. V době karantény je uvolněna jako bezplatná funkce Challenge. Díky ní mohou žáci kvízy či testy vyzkoušet na jediném elektronickém zařízení (není nutné promítnout zadání).

Z níže uvedených srovnávacích tabulek zjistíte, že více možností Vám může nabídnout aplikace **ClassMarker**. Vytvoříte-li více testových otázek, systém může automaticky generovat náhodné kombinace testových otázek, některé z nich mohou být vždy fixní. Výsledky jsou shromažďovány na účtu učitele a mohou být dále analyzovány. V neplacené verzi je však počet přijatých výsledků omezen na 100 výsledků za měsíc.

V aplikaci **Quizlet** učitel nejprve vytvoří flashcards, na kterých je aplikace postavena (různé k sobě přiřaditelné dvojice). Z těchto flashcards pak po nastavení typu a počtu otázek systém sám vytvoří interaktivní test, který po vyplnění také sám vyhodnotí. Učitel musí rozhodnout správně, který z typů testových položek bude řešitelný, pak zkontrolovat, jak je aplikace vygenerovala, a teprve potom po zralé úvaze test zadat žákům. Učitel žákům nezadáva vytvořený a nakonfigurovaný test, každý žák po otevření flashcards tento režim spouští sám. Proto je nutné žákům zadat, co konkrétně mají v testu nastavit, než ho začnou vyplňovat. Tak jako Quizizz a Kahoot! nabízí i aplikace Quizlet živou hru (pouze u setu, ve kterém je více než 6 flashcards).

Rozhodneme-li se pro aplikaci **Plickers**, nemusí mít žáci elektronická zařízení, každý žák nepotřebuje internet. Žáci mají papírovou kartu s QR kódem. Pokud ji vhodně otočí, vyjádří odpověď ABCD. Učitel má mobilní zařízení, které žakovské odpovědi snímá. Z popisu je patrné, že aplikaci využijete při prezenční výuce, v současné výuce na dálku se neuplatní.

**Tabulka 1: Registrace učitele a rozlišení účtu**

	Quizizz	Kahoot!	Plickers	Quizlet	ClassMarker
e-mail	✓	✓	✓	✓	✓
Google účet	✓	✓	✓	✓	×
Microsoft účet	×	✓	×	×	×
Facebook	×	×	×	✓	×
rozlišení účtu (žák/učitel)	✓	✓	×	✓	✓

**Tabulka 2: Verze aplikací**

	Quizizz	Kahoot!	Plickers	Quizlet	ClassMarker
bezplatná plná verze	✓	×	×	×	×
bezplatná verze s omezenými funkcemi	×	✓	✓	✓	✓
placená verze s rozšířením funkcí	×	✓	×	✓	✓
placená plná verze	×	✓	✓	✓	✓

**Tabulka 3: Aplikace v mobilním telefonu/tabletu a jejich funkce**

	Quizizz	Kahoot!	Plickers	Quizlet	ClassMarker
aplikace pro Android	✓	✓	✓	✓	×
aplikace pro iOS	✓	✓	✓	✓	×
vyhledání kvízu	✓	✓	×	✓	×
vytvoření kvízu	✓	✓	×	✓	×
vytvoření třídy	×	×	×	✓	×
úprava třídy	×	×	×	✓	×
spuštění kvízu pro žáky (učitel)	×	✓	✓	×	×
spuštění kvízu individuálně	✓	✓	×	✓	×
spuštění kvízu skupinově (jedno zařízení)	×	✓	×	×	×
spuštění kvízu skupinově (více zařízení)	✓	×	×	×	×

**Tabulka 4: Vytvoření třídy a přidání žáků**

	Quizizz	Kahoot!	Plickers	Quizlet	ClassMarker
vytvoření třídy v aplikaci	✓	×	✓	✓	✓
možnost propojení s Google classroom	✓	×	×	×	×
nutná registrace žáků	×	×	×	×	✓

Tabulka 5: Vyhledání a oprava kvízu

	Quizizz	Kahoot!	Plickers	Quizlet	ClassMarker
vyhledání vlastního kvízu	✓	✓	✓	✓	✓
duplikace a editace vlastního vyhledaného kvízu	✓	✓	✓	✓	✓
vyhledání kvízu jiného uživatele	✓	✓	×	✓	×
kontrola správnosti kvízu	✓	✓	×	✓	×
duplikace a editace vyhledaného kvízu	✓	✓	×	✓	×

Tabulka 6: Možnosti při vytváření kvízu

	Quizizz	Kahoot!	Plickers	Quizlet	ClassMarker
vytvoření testových položek v aplikaci	✓	✓	✓	×	✓
vytvoření učebních karet	×	×	×	✓	×
vložení učebních karet z dokumentu	×	×	×	✓	×
vložení testových položek z jiného kvízu	✓	✓	×	×	✓
vložení testových položek z Excelu	✓	✓	✓	×	✓
vložení testových položek z jiného zdroje	×	×	✓	×	×
volitelný časový limit pro odpověď	✓	✓	×	×	×
zpětná vazba ke správné/chybné odpovědi	×	×	×	×	✓
vložení obrázku k zadání	✓	✓	✓	✓	✓
vložení obrázku k možnostem odpovědí	✓	✓	×	×	✓
vložení zvukové stopy k zadání	✓	×	×	×	✓
vložení zvukové stopy k možnostem odpovědí	×	×	×	×	✓
vložení videa k zadání	×	✓	×	×	✓
vložení videa k možnostem odpovědí	×	×	×	×	✓
vložení dokumentu k zadání	×	×	×	×	✓
vložení dokumentu k možnostem odpovědí	×	×	×	×	✓
úpravy kvízu po jeho dokončení	✓	✓	✓	✓	✓

Tabulka 7: Typy testových položek, které nabízí aplikace při tvorbě kvízu

	Quizizz	Kahoot!	Plickers	Quizlet	ClassMarker
uzavřené testové položky s výběrem odpovědi	✓	✓	✓	✓	✓
minimální počet nabízených odpovědí	2	2	2	4	2
maximální počet nabízených odpovědí	5	4	4	4	10
uzavřené dichotomické testové položky	×	✓	✓	✓	✓
uzavřené přiřazovací úlohy	×	×	×	✓	✓
uzavřené uspořádací testové položky	×	✓	×	×	×
otevřené testové položky se stručnou odpovědí	×	✓	×	✓	✓
otevřené testové položky se širokou odpovědí- esej	×	×	×	×	✓
anketní otázky	×	✓	×	×	×
korektura	×	×	×	×	✓
slovní mrak	×	✓	×	×	×