

# Socrative

[PDF](#)

## **Scurt rezumat**

Aplicație simplă de creare de chestionare, care poate fi accesată de pe orice browser

## **Link**

<http://www.socrative.com>

## **Descriere**

Există o aplicație separată pentru profesori, care editează și partajează testele, și pentru elevi, care trebuie să răspundă la întrebările din exercițiul activ în momentul de actual.



You've completed the current activity.  
Waiting for the next activity to begin...

Pentru a utiliza Socrative, trebuie mai întâi să vă înregistrați gratuit ca profesor. În decursul registrării trebuie să introduceți numele instituției de învățământ.

Aplicația are trei tipuri de întrebări: unul sau mai multe răspunsuri corecte (1 - MC - **Multiple Choice**), adevărat/fals (2 - TF - **True/False**) și răspuns scurt (3 - SA - **Short Answer**).



Quiz



Space Race



Exit Ticket

QUICK QUESTION



Multiple Choice



True / False



Short Answer

Elevilor li se pot da trei tipuri de sarcini: teste (Quiz), teste competitive contra cronometru (Space Race) și bilete de ieșire (Exit Ticket) pentru feedback la finalul orei. Din păcate, întrebările de pe Exit Tickets nu pot fi editate, doar elevii pot răspunde la întrebările prestabilite. Cele trei întrebări sunt următoarele:

**1/3 Cât de bine ați înțeles materialul de astăzi? (Cât de bine ați înțeles materialul de astăzi?)**

- A - A înțeles în totalitate
- B - Destul de bine
- C - Nu foarte bine
- D - Deloc

2/3. Ce ați învățat în lecția de astăzi? (Ce ați învățat în lecția de astăzi?)

3/3. Vă rog să răspundeți la întrebarea profesorului În acest caz, profesorul pune elevilor o întrebare oarecare, la care elevii pot răspunde.

HG2022	HG2022	HG2022
1 of 3	2 of 3	3 of 3
<p>How well did you understand today's material?</p> <p>A <input type="radio"/> Totally got it</p> <p>B <input type="radio"/> Pretty well</p> <p>C <input type="radio"/> Not very well</p> <p>D <input type="radio"/> Not at all</p> <p style="text-align: center;"><b>SUBMIT ANSWER</b></p>	<p>What did you learn in today's class?</p> <p style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; min-height: 80px;">Enter Answer Here</p> <p style="text-align: center;"><b>SUBMIT ANSWER</b></p>	<p>Please answer the teacher's question.</p> <p style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; min-height: 80px;">Enter Answer Here</p> <p style="text-align: center;"><b>SUBMIT ANSWER</b></p>

Puteti, de asemenea, să puneți întrebări rapide (QUICK QUESTIOS): cu alegere multiplă, adevărat-fals sau cu răspuns scurt. Liniile cu răspunsuri scurte pot fi supuse la vot.+

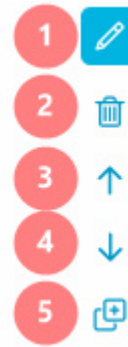
Pentru a edita un chestionar: QUIZZEZ > Add > New Quiz (Adăugare > Chestionar nou)

The screenshot shows the Quizizz editor interface. At the top, there is a title bar with '1 Minta / Sample / Vzorec' and a 'Save and Exit' button with a '2' callout. Below the title bar, there is a toggle for 'Align Quiz to Standard' and a 'Share' button with a '3' callout. The main content area contains two questions. Question 1 is a multiple-choice question with a red circular image placeholder and a '4' callout. Question 2 is a short-answer question with a text input field containing '2020', a '1.5 points' label with a '7' callout, and a '5' callout for the text editor. A feedback box with a plus sign and image icon has an '8' callout. A '10' callout is next to a checkmark icon, and a '11' callout is next to a trash icon. At the bottom, there is a feedback field with a URL and a '9' callout.

- 1 - titlul testului, numele
- 2 - salvarea testului și închiderea fereastră editorului
- 3 - partajarea codului chestionarului cu alte persoane
- 4 - editarea întrebărilor
- 5 - formatarea textului întrebărilor
- 6 - textul întrebării
- 7 - punctajul pentru răspunsul corect (poate și fi un număr real)
- 8 - ilustrație atașată la întrebare
- 9 - feedback cu privire la întrebare (se poate atașa și o imagine ca feedback)
- 10 - salvarea modificărilor
- 11 - ștergerea întrebării curente

3. A DMC oldal diákok számára készült, nekik nyújt segítséget a tanulásban.  
The DMC site is designed for students to help them with their learning.  
Spletno mesto DMC je namenjeno študentom, da jim pomaga pri učenju.

False



- 1 - editarea întrebării 3
- 2 - ștergerea întrebării 3
- 3 - mutarea întrebării cu o poziție mai sus (devine 2)
- 4 - mutarea întrebării înapoi cu o poziție (va fi 4)
- 5 - faceți o copie a întrebării

Dacă cineva ne împărtășește munca sa, o putem importa astfel: **Quizzes > Add > Import Quiz**

Lansarea chestionarului: **Launch > Quiz**, alegeți chestionarul dorit (**Choose Quiz**), butonul **Next** (Următorul)

**Choose Delivery Method and Settings** – Alegerea metodei de livrare și setările acesteia

Launch Quiz

1 Choose Quiz Minta / Sample / Vzorec [Change](#)

2 Choose Delivery Method and Settings Step 2 of 2

Instant Feedback

Open Navigation

Teacher Paced

1 Require Names

2 Shuffle Questions

3 Shuffle Answers

4 Show Question Feedback

5 Show Final Score

6 One Attempt

Previous Start

Setări (a doua coloană):

- 1 - **Require Names** - elevul trebuie să își introducă numele.
- 2 - **Shuffle Questions** - amestecă ordinea întrebărilor
- 3 - **Shuffle Answers** - amestecă ordinea răspunsurilor
- 4 - **Show Question Feedback**: după ce fiecare răspuns a fost trimis, feedback-ul este afișat imediat, indicând dacă răspunsul este corect sau nu
- 5 - **Show Final Score**: afișează punctajul și procentajul răspunsurilor corecte
- 6 - **One Attempt** (o singură încercare) - elevul are la dispoziție o singură încercare; disponibil doar în versiunea PRO plătită.

Moduri de atribuire (prima coloană):

### 1. **Instant Feedback** - feedback instantaneu

Elevii răspund la întrebări în ordinea stabilită de profesor și nu pot modifica răspunsul odată ce acesta a fost trimis; ei primesc feedback instantaneu după fiecare întrebare. Profesorul poate urmări progresul prin intermediul unui tabel de rezultate în direct.

### 2. **Navigare deschisă**

Elevii pot decide, în ce ordin răspund la întrebări și își pot modifica răspunsurile înainte de a finaliza testul. Profesorul poate urmări progresul prin intermediul unui tabel de rezultate în direct. În acest caz, feedback-ul este dezactivat, deoarece elevii își pot modifica răspunsurile înainte de a le trimite.

2 of 5

● SHORT ANSWER

FINISH QUIZ

Melyik évbén indult a VETWork projekt?

In what year did the VETWork project start?

V katerem letu se je začel projekt VETWork?

Enter Answer Here



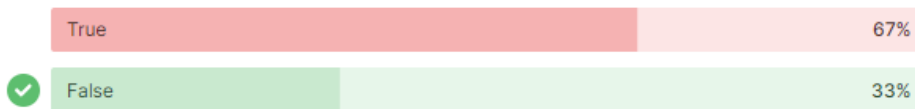
### 3. **Teacher Paced** - condus de profesor

Profesorul ghidează fluxul de întrebări și monitorizează răspunsurile pe măsură ce acestea sunt transmise. Ordinea întrebărilor va fi cea dată în momentul editării, profesorul poate răsfoi între ele. Elevul poate trimite un răspuns o singură dată. Chiar dacă profesorul a răsfoit înapoi, nu va mai primi acea întrebare în această rundă.

3. A DMC oldal diákok számára készült, nekik nyújt segítséget a tanulásban.  
 The DMC site is designed for students to help them with their learning.  
 Spletno mesto DMC je namenjeno študentom, da jim pomaga pri učenju.

Hide Results

3/3 Students Answered



**RESULTS** - Rezultate: se poate vedea starea actuală a sarcinii active, comutatoarele pot fi utilizate pentru a afișa/ ascunde anumite informații.

LAUNCH QUIZZES ROOMS REPORTS RESULTS

### Exit Ticket Quiz

Finish

1 Show Names 3 Show Responses 5 Show Results

NAME ▲	SCORE % ↓	1	2	3
2 .....	✓ 100%	A	Multiple with 2 4	draw
1 Class Total		100%		

- 1 - **Show Names**: afișați sau ascundeți numele elevilor (2)
- 3 - **Show Responses**: afișați sau ascundeți răspunsurile elevilor (4)
- 5 - **Show Results**: utilizează culori pentru a indica corectitudinea răspunsului (fond verde: răspuns corect, fond roșu: răspuns greșit)

După finalizarea activității (**Finish**), profesorul poate salva rezultatele într-o foaie de calcul Excel pe calculatorul său, apăsând butoanele **Export** și **Download**.

Camere (**ROOMS**): testele pot fi începute în "camere", elevul trebuie să introducă numele camerei atunci când se înscrie, în versiunea gratuită un profesor are doar o singură cameră. O cameră poate fi partajată prin intermediul unor link-uri, un nou link poate fi generat în orice moment, crearea unui nou link va face ca cel anterior să nu mai funcționeze. Este de recomandat să se genereze un nou link înainte de fiecare lecție sau test, astfel încât „străini” să nu se poată alătura.

## Avantaje

- interfață gratuită și foarte simplă
- textul întrebărilor și răspunsurilor poate fi formatat (bold, italic, subliniat, superscript și subscript)
- pot fi introduse formule scrise în LATEX
- studenții nu trebuie să se înregistreze pentru a-l utiliza, este suficient să primească codul camerei sau linkul
- rezultatele elevilor pot fi descărcate într-o foaie de calcul Excel
- sălile pot fi folosite pentru a pune întrebări rapide și se poate vota pentru răspunsurile textuale
- chestionarul poate fi tipărit ca fișă de lucru

## Dezavantaje

- nu dispune de interfață în limbile maghiară și slovenă (opțiunea de răspuns adevărat sau fals și întrebările de pe cardul de ieșire pot fi formulate doar în limba engleză)
- în versiunea gratuită, pot fi realizate doar 5 teste simultan
- în versiunea gratuită nu poate exista decât o singură sală pentru profesori, astfel încât doar un singur test poate fi activ la un moment dat și doar 50 de elevi pot fi în sală în același timp
- notarea manuală este disponibilă doar în versiunea PRO
- doar aplicația cu abonament Showbie vă permite să creați clase similare cu Google Classroom și să atribuiți teste Socrative elevilor în mod contra cronometru, unde sistemul înregistrează rezultatele pentru toți elevii

## Utilizarea în predare/învățare

Aplicația poate fi utilizată pentru a automatiza evaluarea, care necesită mult timp.

Tipul de sarcină de tip Space Race poate fi utilizat pentru a face sarcina mai interesantă, deoarece sistemul oferă o reprezentare vizuală a stării actuale a progresului elevului.

Launch Space Race
✕

---

1 Choose Quiz
Minta / Sample / Vzorec [Change](#)

---

2 Choose Settings
Step 2 of 2

Teams

3
1
⌵

Auto-assign   
  Student Choice

Icon

Rocket
4
⌵

Countdown

3 minutes
5
⌵

Require Names

Shuffle Questions

Shuffle Answers

Show Question Feedback

Show Final Score

One Attempt (i)

Previous

Start

1 - **Team** - numărul de echipe afișate. Valoarea poate varia între 2-22. Prea multe echipe sunt greu de urmărit.

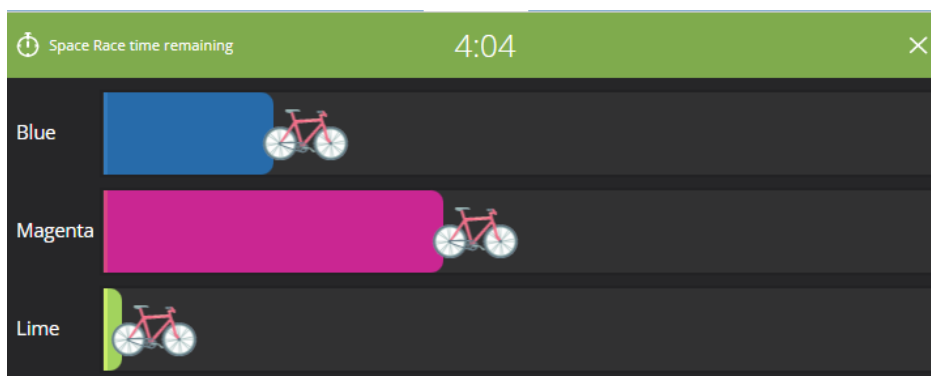
2 - **Auto-assign**: când elevul intră, sistemul decide din care echipă va face parte

3 - **Student choice**: elevul decide din care echipă va face parte

4 - **Icon**: programul folosește aceste pictograme pentru a afișa starea actuală a competiției

5 - **Countdown**: numărul de minute pentru finalizarea concursului (de la 1 la 45 de minute)

În partea dreaptă, veți găsi setările deja descrise în secțiunea de postare a concursului.



După încheierea concursului, puteți vedea răspunsurile elevilor, de data aceasta însă fără indicarea echipei din care au făcut parte.

## Tutoriale video



## Példák

[A leírásban bemutatott kvíz megosztási linkje](#), a kódja: SOC-64393145

- [Loghează-te](#) sau [înregistrează-te](#) să postezi comentarii

## Tip instrument

## Kvíz, teszt, szavazás

## Chestionar, test, vot

Testele și chestionarele online pot fi reutilizate și partajate - dacă doriți să exersați, nu este nicio problemă.

De obicei, există o gamă largă de tipuri de întrebări din care puteți alege, iar acestea sunt mult mai ușor de evaluat decât testele tradiționale.

Chestionarele online pot fi, de asemenea, folosite pentru a colecta feedback rapid, în același timp, chiar și anonim, astfel încât profesorul să își poată face mereu o idee despre cât de bine au înțeles elevii materialul.

## Preț

Versiune gratuită disponibilă

## Limba interfeței

English

## Does it have a built-in repository where we can browse content created by other teachers?

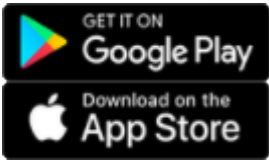
no

## Does the free version support online cooperation?

no

## Dificultate

Pentru începători



## **Leírás készítője**

Hibácskó Gizella