

# Merlin 21/22 Aktivni kviz



**Aktivni kviz** primjenjuje se u učioničkoj nastavi gdje studenti imaju pristup računalima, tabletima ili mobitelima. Primjerice, nastavnik na predavanju pokreće kviz, studenti mu pristupaju s tableta, mobitela ili računala i rješavaju ga. Nastavnik svako novo pitanje unutar kviza ručno pokreće te prati statistiku odgovora.

Za dodavanje aktivnosti **Aktivni kviz** potrebno je odabrati:

*Dodaj aktivnost ili resurs* → **Aktivni kviz**.

Općenite postavke aktivnog kviza

Zadano vrijeme za pitanje 30 sekunde

Vrijeme za pokretanje pitanja 2 sekunde

Postavke ocjena

☒ Kviz se ocjenjuje

Najviša ocjena 5

Način ocjenjivanja sesije Prva sesija

Postavke grupe

Ne možete promijeniti grupne postavke nakon što se izradili sesiju ili grupe nisu izrađene u vašem e-kolegiju.

☐ Kviz u grupama

Grupacija

☐ Omogući bilježenje prisutnosti studenata

Slika: Postavke aktivnosti Aktivni kviz

U postavkama kviza podešava se vrijeme rješavanja pojedinoga pitanja i vrijeme pokretanja svakoga pitanja. Nastavnik odlučuje ocjenjuje li se kviz i prikazuju ocjene svakomu studentu u modulu **Ocjene**.

Ako se kviz rješava u grupama, grupe u kolegiju potrebno je postaviti u grupacije i odabrati onu koja sudjeluje u rješavanju. Ako je opcija **Omogući bilježenje prisutnosti studenata** označena, za sve studente iz grupe potrebno je označiti prisutnost prije rješavanja kviza kako bi dobili ocjenu (svaki student dobije ocjenu koju je dobila cijela grupa). Član koji nije prisutan dobit će 0 bodova.

Nakon izrade se kviz uređuje, odnosno dodaju pitanja odabirom kartice **Uredi kviz**.

**Popis pitanja**

1. + Teslini izumi  
16 Bodovi: 1.00
2. + Grad u Americi  
Bodovi: 1.00
3. + Hrvatska  
Bodovi: 1.00
4. + Godina rođenja  
Bodovi: 1.00
5. + Dijelovi tijela  
Bodovi: 1.00
6. + Drag and drop uparivanje  
Bodovi: 3.00

**Baza pitanja**

Odaberite kategoriju:  
Popis pitanja (NT) (45)

Zadana kategorija za pitanja iz kolegija 'NT':  
☒ Prikaži tekst pitanja u popisu pitanja

Postavke pretraživanja  
☒ Prikaži i pitanja iz potkategorija  
☒ Prikaži i stara pitanja

Izradi novo pitanje

1 2 3 4

☐ Pitanje

- ☒ Eksponent
- ☒ Izračun površine
- ☒ Izračun površine (2)
- ☒ Izračun površine (1)
- ☒ Izračun površine (11)
- ☒ Jednostavno računsko
- ☒ Narodna poslovice
- ☒ Gradovi u SAD-u
- ☒ Uparivanje
- ☒ Close regex


Prikaži 30 po stranici

5 označenim:

Izbrisi Premjesti u >>

Popis pitanja (NT) (45)

Slika: Uređivanje kviza

Nastavnik dodaje postojeća pitanja u kviz pomoću ikone  (Dodaj) ili izrađuje nova.

**Pitanje**

Teslini izumi

☐ Nema vremenskog ograničenja

Vrijeme za pitanje  
10 sekunde

Broj pokušaja  
1

Bodovi  
1.00

☐ Prikaži povijest odgovora

Spremi pitanje Odustani


Na ovom obrascu postoje obvezatna polja označena s \*

Slika: Uređivanje postavki pitanja u kvizu

Prilikom dodavanja pitanja potrebno je postaviti vremensko ograničenje za rješavanje pitanja, dopušteni broj pokušaja unutar postavljenoga vremenskog okvira te broj bodova koji student može dobiti za točan odgovor.

Na samome početku nastavnik definira sesiju čiji mu naziv pomaže u naknadnome pregledavanju rezultata prethodno održanih sesija. Nakon definiranja sesija, odabire se dugme **Pokreni sesiju**.

Kada studenti pristupe sesiji, kviz započinje odabirom dugmeta **Pokreni kviz**. Pitanje koje se prikazuje nastavniku istovremeno se prikazuje i studentu.

[Pregled kviza](#) [Uredi kviz](#) [Pregled pokušaja](#) 

[Ponovo pokreni pitanje](#) [Sljedeće pitanje](#) [Završi pitanje](#) [Skrij odgovore](#)  
[Skrij neodgovorene pokušaje](#) [Idi na pitanje](#) [Zatvori sesiju](#) [Učitaj ponovo](#)  
[Prikaži točan odgovor](#)

Broj neodgovorenih pokušaja 0/0

**Pitanje 1**  
Nije dovršeno  
Broj bodova od 1,00

Označite Tesline izume  
☐ a. TV prijemnik  
☐ b. radio  
☐ c. elektromagnetski motor

Slika: Primjer pitanja u aktivnosti Aktivni kviz

Nastavnik ima mogućnost upravljanja pitanjima tako da ga prekine prije isteka vremena odabirom dugmeta **Završi pitanje**, odabrati određeno pitanje iz baze pomoću dugmeta **Idi na pitanje** ili određeno pitanje ponovo pokrenuti. Za završetak kviza odabire se dugme **Zatvori sesiju**.

Nastavnik rezultate rješavanja može pregledati po sesijama odabirom kartice **Pregled pokušaja**.

