ePublishing

13th Panhellenic Conference on Didactics in Science and new Technology in Education

Vol 14, No 1 (2025)

14th Panhellenic Conference of Didactics in Science Education

Quizzes as Tools for Formative Assessment and as Tools for Increasing Productivity

Constantina Kountouri, Theodoros Aslanidis

doi: 10.12681/codiste.7789

https://epublishing.ekt.gr | **e-Publisher:** EKT | **Downloaded at:** 14/12/2025 17:31:49

Τα Κουίζ ως Εργαλεία Διαμορφωτικής Αξιολόγησης και ως Εργαλεία Αύξησης της Παραγωγικότητας

Κωνσταντίνα Κουντούρη [1] και Θεόδωρος Ασλανίδης [2]
[1]Καθηγήτρια Φυσικής Μέσης Εκπαίδευσης,
Λειτουργός Ανάπτυξης Αναλυτικών Προγραμμάτων, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου,
[2]Καθηγήτης Φυσικής Μέσης Εκπαίδευσης, Σύμβουλος Φυσικής,
Υπουργείο Παιδείας, Αθλητισμού και Νεολαίας Κύπρου
[1]kountouri.c@cyearn.pi.ac.cy, [2]thaslanidis@schools.ac.cy

Περίληψη
Η αξιοποίηση των quiz στη μαθησιακή διαδικασία παρέχει πολλαπλά οφέλη τα οποία συνοψίζονται στη γρήγορη και αποτελεσματική ανάδραση κατά τη διαδικασία του μαθήματος ούτως ώστε να γίνεται στοχευμένη διαμορφωτική ανατροφοδότηση, στην αποτελεσματικότερη σύνδεση των μαθητών και μαθητριών με τη μαθησιακή διαδικασία και στη διεκπεραίωση της εργασίας στο σπίτι από περισσότερους μαθητές και μαθήτριες. Στο εργαστήριο θα παρουσιαστούν τα οφέλη από την ένταξη των quiz στον σχεδιασμό των μαθημάτων και οι συμμετέχοντες θα έχουν την ευκαιρία να εκπαιδευτούν στη δημιουργία quiz με τα λογισμικά Kahoot, Quizizz και Plickers, το κάθε ένα από τα οποία ενδείκνυται να χρησιμοποιηθεί σε διαφορετική περίπτωση.

Λέξεις κλειδιά: διαμορφωτική αξιολόγηση, quiz, Kahoot, Quizizz, Plickers

Quizzes as Tools for Formative Assessment and as Tools for Increasing Productivity

Constantina Kountouri[1] and Theodoros Aslanidis[2]
[1]Secondary School Physics Teacher, Curriculum Development Officer,
Cyprus Pedagogical Institute,
[2] Secondary School Physics Teacher, Physics Consultant,
Cyprus Ministry of Education, Sport and Youth
[1]kountouri.c@cyearn.pi.ac.cy, [2]thaslanidis@schools.ac.cy

Abstract
The use of quizzes in the learning process offers multiple benefits, including quick and effective feedback during lessons, which provides targeted formative insights. Quizzes also help to engage students more effectively with the learning process and encourage more students to complete their homework. This workshop will highlight the advantages of incorporating quizzes into lesson planning and provide participants with training on creating quizzes using Kahoot, Quizizz, and Plickers—each of which is suited to different instructional scenarios.

Keywords: formative assessment, quiz, Kahoot, Quizziz, Plickers

Εισαγωγή

Τα τελευταία χρόνια, όλο και περισσότεροι εκπαιδευτικοί επιλέγουν να εντάξουν στον σχεδιασμό τους κουίζ ως εργαλεία διαμορφωτικής αξιολόγησης. Τα κουίζ επιτρέπουν την καθολική, γρήγορη και αποτελεσματική ανάδραση, από την τάξη προς τον/την εκπαιδευτικό (Nadeem & Alfalig, 2020), ώστε αυτός/αυτή να κατευθύνει στοχευμένα και διαμορφωτικά την

Αναγνωριστικό ψηφιακής εργασίας: https://doi.org/10.12681/codiste.7789

ανατροφοδότηση των μαθητών και μαθητριών, πρακτική η οποία κρίνεται ότι συμβάλλει και στην παραγωγικότητα της μαθησιακής διαδικασίας αφού εξοικονομείται σημαντικός χρόνος. Επιπρόσθετα, η βιβλιογραφία καταδεικνύει ως ένα σημαντικό πρόβλημα την έλλειψη κινήτρων και το χαμηλό βαθμό σύνδεσης με την εκπαιδευτική διαδικασία (Zamzami Zainuddin, 2020). Η ένταξη των κουίζ στη μαθησιακή διαδικασία συμβάλλει τόσο στην ενεργοποίηση και διατήρηση του ενδιαφέροντος των μαθητών και μαθητριών για τη μαθησιακή διαδικασία, όσο και στην αύξηση του βαθμού σύνδεσης τους με αυτή (Aljaloud, Gromik, Billingsley, & Kwan, 2015˙ Nadeem & Alfalig, 2020).

Ακόμα, όταν η εργασία για το σπίτι ανατίθεται στο ψηφιακό περιβάλλον των κουίζ, παρατηρήθηκε ότι ο αριθμός των μαθητών και μαθητριών που ανταποκρίνονται στη διεκπεραίωσή της αυξάνεται σημαντικά (Metwally, 2021˙ Aslanidis, 2021), με συνεπακόλουθη την αύξηση των ακαδημαϊκών επιτευγμάτων των παιδιών αφού η θετική συσχέτιση ανάμεσα σε αυτά και στην κατ΄ οίκον εργασία επιβεβαιώνεται από την εκπαιδευτική έρευνα.

Ανασταλτικός παράγοντας για την αξιοποίηση των κουίζ ενδέχεται να είναι το γεγονός ότι απαιτεί τη χρήση κινητού τηλεφώνου, σκόπελος όμως η οποία μπορεί να ξεπεραστεί με τη χρήση κατάλληλου εργαλείου. (Gülnar, 2021˙ Regueiro, 2017).

Περιγραφή των Δραστηριοτήτων

Το εργαστήριο απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων που αναζητούν να εντάξουν στα μαθήματα που σχεδιάζουν εργαλεία που θα μπορούσαν να τονώσουν το ενδιαφέρον και να αυξήσουν το βαθμό σύνδεσης των μαθητών/μαθητριών με τη μαθησιακή διαδικασία ενώ ταυτόχρονα μπορούν να αξιοποιηθούν ως ένας γρήγορος και αποτελεσματικός τρόπος ανάδρασης στο πλαίσιο διαμορφωτικής αξιολόγησης αλλά και ως ένα μέσο ανάθεσης της κάτοικόν εργασίας.

Αρχικά θα παρουσιαστεί η ανάγκη για διαμορφωτική αξιολόγηση κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας και ο τρόπος με τον οποίο τα κουίζ στηρίζουν τη διαδικασία αυτή. Ακόμα, θα αναδειχθεί ο θετικός αντίκτυπος που προκύπτει από την αξιοποίηση των κουίζ στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό.

Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες και συμμετέχουσες στο εργαστήριο θα εξοικειωθούν με τα εργαλεία Kahoot, Quizizz και Plickers και να καθοδηγηθούν στη δημιουργία quiz με αυτά.

Η χρήση του εργαλείου Kahoot ενδείκνυται στην περίπτωση που ο/η εκπαιδευτικός επιθυμεί να έχει τον έλεγχο της ροής των ερωτήσεων και να παρεμβαίνει ανατροφοδοτώντας τους μαθητές και τις μαθήτριες ανάμεσα στις ερωτήσεις. Με το Kahoot οι μαθητές και οι μαθήτριες έχουν στην οθόνη της κινητής τους συσκευής από δύο μέχρι τέσσερεις περιοχές με διαφορετικό χρώμα η κάθε μία. Το κάθε χρώμα αντιστοιχεί σε μία από τις πιθανές απαντήσεις που προβάλλονται στην οθόνη.

Η χρήση του Quizizz ενδείκνυται στην περίπτωση που ο μαθητής/η μαθήτρια/ η ομάδα θα απαντήσει στο κουίζ χωρίς την ενδιάμεση παρέμβαση του/της εκπαιδευτικού. Επίσης, η ανάθεση της εργασίας για το σπίτι με το συγκεκριμένο εργαλείο είναι ιδιαίτερα λειτουργική αφού η ανασκόπηση των αποτελεσμάτων γίνεται εύκολα και γρήγορα ουτώς ώστε ο εκπαιδευτικός να προετοιμάσει στοχευμένη ανατροφοδότηση στα σημεία τα οποία αναδείχθηκε ότι οι μαθητές/μαθήτριες υστερούν.

Η κατασκευή κουίζ στο Plickers κάνει δυνατή την ανάθεση τους στην ολομέλεια μιας τάξης χωρίς να είναι απαραίτητη η χρήση κινητών ή άλλων συσκευών από τα παιδιά αφού απαντούν στις ερωτήσεις του κουίζ με τη χρήση καρτελών, τις οποίες σαρώνει ο/η εκπαιδευτικός λαμβάνοντας ταχεία ανάδραση κατά τη μαθησιακή διαδικασία.

Στο εργαστήριο θα δοθούν γραπτές οδηγίες για τη δημιουργία κουίζ με το κάθε ένα από τα εργαλεία αυτά.

Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου οι συμμετέχοντες και συμμετέχουσες θα έχουν την ευκαιρία να εξοικειωθούν με τα περιβάλλοντα των τριών εργαλείων απαντώντας σε ερωτήσεις γενικού περιεχομένου στα περιβάλλοντα αυτά. Στη συνέχεια θα πραγματοποιηθεί η εκπαίδευση στη δημιουργία κουΐζ με τα τρία εργαλεία και στον τρόπο διαχείρισης των αποτελεσμάτων από αυτά. Οι εκπαιδευτικοί που θα συμμετάσχουν στο εργαστήριο θα μπορούν να δημιουργήσουν το δικό τους κουΐζ με οποίο εργαλείο επιθυμούν με την επικουρική συνδρομή των διοργανωτών του εργαστηρίου ενώ θα δοθούν και γραπτές οδηγίες για τη δημιουργία κουίζ για το κάθε ένα από τα εργαλεία αυτά.

Συμπεράσματα

Η αξιοποίηση των κουίζ στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό αποφέρει πολλαπλά οφέλη, όπως αναδεικνύεται σε πληθώρα βιβλιογραφικών αναφορών. Η διοργάνωση του εργαστηρίου έχει ως στόχο αφενός την επικοινωνία των αποτελεσμάτων από την εφαρμογή της πρακτικής αυτής στη μαθησιακή διαδικασία και αφετέρου να εξοικειωθούν οι συμμετέχοντες και οι συμμετέχουσες στη δημιουργία και ανάθεση κουίζ με χρήση των κατάλληλων εργαλείων.

Βιβλιογραφία

Aljaloud, A., Gromik, N., Billingsley, W., & Kwan, P. (2015, January). Research trends in student response systems: A literature review. *International Journal of Learning Technology, 10*(4), 313-325. https://doi.org/10.1504/IJLT.2015.074073

Aslanidis, T. (2021). The attitudes and the perceptions towards the subject and the science of Physics, of the students attending the 1st grade of Lyceum in Cyprus Public Schools. Aristotle University of Thessaloniki. http://dx.doi.org/10.12681/eadd/50024

Gülnar, Ö. (2021). Time Spent on Homework and Academic Achievement: A Meta-analysis Study Related to Results of TIMSS. Psicología Educativa, 28(1), 13-21. https://doi.org/10.5093/psed2021a30

Metwally, A. H. (2021). Does Gamifying Homework Influence Performance and Perceived Gameful Experience? Sustainability, 13(9). https://doi.org/10.3390/su13094829

Nadeem, N., & Alfalig, H. (2020). Kahoot! Quizzes: A Formative Assessment Tool to Promote Students' Self-Regulated Learning Skills. *Journal of Applied Linguistics and Language Research, 7*(4), 1-20. https://www.jallr.com/index.php/JALLR/article/view/1117

Zamzami Zainuddin, M. S. (2020, February). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education, 145*. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729