

NAVODILA ZA IZVEDBO NACIONALNEGA DENARNEGA KVIZA
UČENCI/DIJAKI TEKMUJEJO INDIVIDUALNO, VSAK S SVOJIM NICKNAME

Učenci/dijaki igrajo kviz individualno, še vedno kot pripadniki razreda in šole, iz katere prihajajo, vendar vsak s svojim uporabniškim imenom (Nickname), ne glede na to, ali igrajo kviz od doma ali v šoli.

POMEMBNO UPOŠTEVATI:

1. Uspešnost prijave in igranja kviza odvisna tudi od kvalitete interneta. Učiteljem v šoli in učencem/dijakom, ki bodo v kvizu sodelovali od doma, priporočamo, da imajo svoje naprave (računalnik), s katerim se bodo priključili na dogodek preko MS Teams, priključene na internet preko kabla (wi-fi manj zanesljiv). Učenci/dijaki, ki bodo na svojih napravah odgovarjali na vprašanja, pa naj v primeru uporabe telefona vključijo prenos mobilnih podatkov.
2. Učitelji ki so oddali prijavo za razred/e, bodo nekaj dni pred izvedbo nacionalnega kviza prejeli tudi povezavo do dogodka v MS Teams. Registracija v MS Teams bo potekala največ pol ure pred dogodkom. Učenci/dijaki, ki bodo sodelovali v šolskih prostorih, bodo spremljali predvajanje GAME PIN in vprašanj preko učiteljevega računalnika, odgovarjali bodo na svojih napravah in ne potrebujejo MS Teams povezave. Učencem/dijakom, ki bodo igrali kviz od doma, pa učitelji pošljejo povezavo v MS Teams. Za sodelovanje v kvizu od doma bodo potrebovali dve napravi (eno za spremljanje kviza preko MS Teams in drugo za odgovarjanje na vprašanja preko Kahoot.it). Vsi učenci, ne glede na sodelovanje od doma ali v prostorih šole, potrebujejo Nickname, ki jim ga posreduje učitelj.
3. Ob pričetku predvajanja Game PIN na ekranu, imajo učenci/dijaki omejen čas za prijavo in vnos Nickname v napravo (60 sekund), sicer jih sistem izloči iz povezave in ponovna prijava z istim Nickname ni mogoča, na kar bomo posebej opozorili ob pričetku igranja kviza.

Navodila za učence/dijake:

1. Datum, ura tekmovanja: 16. marec 2023 ob 13. uri
2. Tekmovanje bo potekalo: v živo na povezavi preko MS Teams
3. Sodelujejo: učenci/dijaki starosti 13 – 15 let (starost na začetku šolskega leta; v primeru zmage, za udeležbo na evropskem finalu omejitev datuma rojstva, ne starejši od 15. maj 2007)
4. Način izvedbe: učenec/dijak tekmuje individualno, na vprašanja sam odgovarja
5. Oprema:

1. V primeru, da se učenec/dijak vključi v kviz od doma

Za sodelovanje v kvizu učenec/dijak potrebuje 2 napravi (računalnik/telefon/tablica), eno napravo uporabi za registracijo t.j. vključitev v tekmovanje in odgovarjanje na vprašanja, na drugi napravi se vključi na povezavo v MS Teams in na tej napravi se bodo predvajala vprašanja, tu bo razglašen tudi rezultat tekmovanja (priporočamo napravo z večjim zaslonom za vprašanja)

2. V primeru da so učenci/dijaki v šoli

Za sodelovanje v kvizu učenec/dijak potrebuje 1 napravo (telefon ali računalnik ali tablica), ki jo uporabi za registracijo t.j. vključitev v tekmovanje in odgovarjanje na vprašanja. Z drugo napravo (najbolje računalnik, ki je priklopljen na projektor) bo upravljal učitelj, ki se bo vključil v kviz preko povezave v MS Teams, kjer se bo ob pričetku kviza predvajal GAME PIN in vprašanja kviza.

6. Vključitev v tekmovanje: (cca 10 min pred pričetkom na povezavi MS Teams, **ki jo boste prejeli od učitelja**, če boste sodelovali od doma)

Prva naprava (potrebna le v primeru vključitve v kviz od doma):

- Klik na povezavo **MS Teams**
- Klik na gumb »Join now«
- Ob pričetku predvajanja kviza se bo izpisal **Game PIN** (učenec/dijak ga uporabi za vpis v drugo napravo)
- Na prvi napravi se bodo predvajala vprašanja s 2 ali 4 možnimi odgovori, vsak odgovor bo obarvan v svoji barvi
- Na prvi napravi se prikazujejo tudi vmesni rezultati vodilnih tekmovalcev (Nickname učenca/dijaka)
- Na prvi napravi vidna končna razglasitev zmagovalcev tekmovanja

Druga naprava:

- Vpiši v brskalnik www.kahoot.it in klik na povezavo
- Game PIN: vtipkati številko, ki ste jo dobili na prvi napravi
- Nickname: tu vtipkati Nickname, ki ga učencu/dijaku **sporoči učitelj!**
- Klik na Ready to join
- Na drugi napravi učenec odgovarja na vprašanja tako, da klikne na barvo s pravilnim odgovorom

Navodila za učitelje:

- Prijave na tekmovanje oddate na povezavi [prijavnica](#) do vključno 8. marca 2023.
Po oddaji prijave prejmete na e-mail naslov potrditev prijave in **uporabniško ime, iz katerega tvorite po spodnjih navodilih Nickname za vsakega učenca/dijaka posebej**
- Učence/dijake seznanite z navodili iz tega dopisa za sodelovanje v kvizu.
- Vsakemu učencu/dijaku posebej sporočite svojo kodo za **Nickname** (največ 15 znakov):
 - Nickname = uporabniško ime** (brez poštno številke) + **identifikacija učenca**
SI-4366-1.A2 = SI-4366-1.A + 2 (za učenko Ano)
 - Uporabniško ime učitelj prejme na svoj e-naslov ob potrditvi prijave razreda na tekmovanje (npr. SI4000-4366-1.A), **ki mu izloči pošno številko**

- c. Identifikacija učenca: vsakemu učencu učitelj dodeli številko od 1 naprej...1, 2,3, 4, (1 za Janez Novak, 2 Ana, 3 Luka..)
4. V namene zagotavljanja varstva osebnih podatkov **kodo Nickname za vsakega učenca poznata le učitelj in učenec.**
5. **V primeru, da boste izvajali kviz v šoli (priporočljivo računalnik priklopiti na projektor, da vsi učenci/dijaki v razredu vidijo Game PIN in vprašanja kviza na velikem ekranu):**
 - a. Klik na povezavo **MS Teams**
 - b. Klik na gumb »Join now«
 - c. Ob pričetku predvajanja kviza se bo izpisal **Game PIN** (učenec/dijak ga uporabi za vpis v svojo napravo)
 - d. Na učiteljevi napravi se bodo predvajala vprašanja s 2 ali 4 možnimi odgovori, vsak odgovor bo obarvan v svoji barvi
 - e. Na učiteljevi napravi se prikazujejo tudi vmesni rezultati vodilnih tekmovalcev (Nickname učenca)
 - f. Na učiteljevi napravi bo vidna tudi končna razglasitev zmagovalcev tekmovanja
6. Učitelj sporoči ime in priimek za učence, ki so zasedli prva tri mesta na kvizu Združenju na ic@zbs-giz.si in po možnosti priloži sliko učenca, zaželeno tudi slika razreda (če bodo igrali kviz v razredu).

PRIMER KAKO TVORIMO NICKNAME ZA POSAMEZNEGA UČENCA:

OB PRIJAVI NA KVIZ UČITELJ PREJME NA E-MAIL UPORABNIŠKO IME ZA VSAK RAZRED POSEBEJ - NA KVIZ UČITELJ LAHKO PRIJAVI TUDI VEČ RAZREDOV IZ ISTE ŠOLE (za vsak razred odda ločeno prijavnico):

PRIMER UPORABNIŠKEGA IMENA ZA RAZRED:

SI1381-7132-8.A

Iz uporabniškega imena za razred, tvorimo Nickname za vsakega učenca/dijaka posebej na sledeč način:

-odstranimo poštno številko (zaradi omejenega števila znakov, ki jih lahko uporabimo, največ 15 znakov)

-dodamo na koncu uporabniškega imena številko za posameznega učenca in tako dobimo Nickname za vsakega učenca (Nickname omogoča identifikacijo učenca ob razglasitvi rezultatov kviza, zaradi varovanja podatkov poznata Nickname za posameznega učenca samo učenec in učitelj)

SI1381-7132-8.A1 (Ana ima št.1)

SI1381-7132-8.A2 (Miha ima št.2)

SI1381-7132-8.A3 (Hana ima št.3)

...

SI1381-7132-8.A21 (Vid ima št.21)

itd...

Nickname za igranje nacionalnega kviza za zgoraj navedene učence so:

SI-7132-8.A1

SI-7132-8.A2

SI-7132-8.A3

...

SI-7132-8.A21

itd..vsak učenec/dijak ki sodeluje, dobi svoj Nickname.