

Europski kviz o novcu 2018. - natjecanje Upute za prijavljene škole – nastavnike, razrede ili timove

Važni datumi Europskog kviza o novcu:

- **9. veljače 2018.:** početak prijava za sudjelovanje
- **26. veljače 2018.:** završetak prijava za sudjelovanje
- **26. veljače – 15. ožujka 2018.:** pripreme za natjecanje
- **16. ožujka 2018. od 13-14 sati:** nacionalno natjecanje - Hrvatska
- **8. svibnja 2018.:** europsko finalno natjecanje

Dragi nastavnici i učenici!

Drago nam je da ste se pridružili natjecanju Europski kviz o novcu koje se po prvi puta odvija ove, 2018. godine. U nastavku su upute za pripremu za natjecanje. Želimo vam puno uspjeha, te zabavu uz učenje i timski rad!

Hrvatska udruga banaka i Štedopis

Molimo da radi pripreme, prije natjecanja pažljivo pročitate ovaj dokument:

- PRIPREMA ZA NATJECANJE - MATERIJALI
- UPUTE ZA NATJECANJE
- TEHNIČKI UVJETI
- UPUTE - NAKON NATJECANJA.

Važno: Izvođenje natjecanja 16.03.2018. dijelom je drugačije od redovnog korištenja Kahoot! kvizova. Osnovna razlika je što se projekcija pitanja odvija na YouTube stranici, a odgovori na pitanja upisuju se u pregledniku na Kahoot.it internet stranici. Svakako provjerite unaprijed i tehničke uvjete – brzinu interneta i postavke uređaja na kojem ćete sudjelovati u natjecanju.



PRIPREMA ZA NATJECANJE - MATERIJALI

Za natjecanje, prijavljeni su 7. i 8. r. osnovne škole i 1.r. srednje škole, različitih usmjerenja i prethodnih znanja. Iako je cilj što bolje plasiranje na natjecanju, najvažniji ciljevi su da učenici nauče dodatne pojmove financijske pismenosti ili potvrde svoje znanje, te također vježbaju timski rad - zajedničko donošenje i upis odluka, tj. zajedničko odgovaranje na pitanja.

Izvori informacija – prilike za učenje i provjeru znanja

Ključni za pripremu za natjecanje su 10 kvizova za vježbu i navedenih cjelina iz udžbenika (tri cjeline) te dvije poveznice (o euru i Europskoj središnjoj banci):

- **Kvizovi za vježbu – najvažniji alat za pripremu** - Nastavnici i učenici mogu pronaći Kahoot! **kvizove za vježbu** financijske pismenosti na mrežnim stranicama Hrvatske udruge banaka www.hub.hr/kvizovi (na hrvatskom jeziku), s uputama za korištenje kvizova.
- **Naredna poglavlja iz Udžbenika financijske pismenosti za srednje škole** (oko 15 minuta čitanja svaki „link“); fokus na sljedeće stranice/poglavlja:
 - Osnove osobnih financija, trajanje čitanja oko 15 minuta
<http://www.stedopis.hr/pametno-sa-svojim-novcem-uvod/>
 - Osnovno o osiguranju, trajanje čitanja oko 15 minuta
<http://www.stedopis.hr/e-learning-osiguranje-za-pocetnike/>
 - O plaćanjima i sigurnosti na internetu, trajanje čitanja oko 15 minuta
<http://www.stedopis.hr/online-placanja/>

Poveznica na cijeli udžbenik: <http://www.stedopis.hr/preuzimanje-moj-novac-moja-buducnost/>,

- **Kratki (5 min) online materijal na hrvatskom o euru i Europskoj središnjoj banci:**
 - <http://www.nove-euronovcanice.eu/IGRE-I-APLIKACIJE/EURO-CASH-ACADEMY/EURO-CASH-ACADEMY>
 - <https://www.ecb.europa.eu/ecb/educational/pricestab/html/index.hr.html>

te dodatno, ukoliko želite

- Mali bankovni rječnik HUB-a <http://www.hub.hr/hr/gradani>
- mrežne stranice Europskog tjedna o novcu, na kojima će redovno biti ažurirane sve informacije u vezi natjecanja (na engleskom jeziku) www.ebf.eu/europeanmoneyquiz/



UPUTE ZA NATJECANJE

KORISNIČKO IME ZA NATJECANJE-KVIZ:

Svaki tim ili razred, nakon prijave Hrvatskoj udruzi banaka (HUB), dobio je potvrdu ili izmjenu svog korisničkog imena putem e-mail poruke. Korisničko ime je način identifikacije sudionika odnosno pobjedničkog razreda ili tima, a za natjecanje prihvaćaju se samo prethodno potvrđena imena.

Korisničko ime (u Kahoot!-u USERNAME) važno je upisati prilikom početka natjecanja. Korisničko ime je slijedećeg formata: HR-oznaka za državu, poštanski broj, skraćeni naziv škole, oznaka za razred ili tim (npr. HR43000_AGM_8C → škola u Hrvatskoj, poštanskog broja 43000 = Bjelovar, Antun Gustav Matoš, razred je 8C).

Ovisno o vrsti tipkovnice koje koristite, tipka „_“ (tzv. *underscore*) nalazi se obično na donjem desnom kutu tipkovnice, te se upisuje pritiskom tipkom Shift + „_“. Ukoliko zabunom upišete korisničko ime bez tog znaka, HUB će moći identificirati razred/tim, ali će biti dodatno provjeren, da se doista radi o regularno prijavljenom timu ili razredu.

Napomena: Ukoliko niste dobili potvrdu korisničkog imena (u e-mail poruci), provjerite email adresu i filtere (*spam*). Prijave pristigle nakon predviđenog roka nije moguće uvažiti.

Ako ustanovite da niste dobili potvrdu prijave, a prijavili ste se do 26.02.2018., pošaljite tekst e-mail poruke s inicijalnom prijavom, u kojoj je vidljiv datum slanja, na e-adresu kviz@hub.hr najkasnije do 12.03.2018.

Neovisno o natjecanju, zainteresirani mogu koristiti kvizove i organizirati svoja natjecanja unutar škola ili razreda!

Važne upute za nacionalno finale – razlike u odnosu na „redovno“ rješavanje kviza

Natjecanje za Hrvatsku održava se putem internetske veze 16.03.2018. godine, na hrvatskom jeziku (osim minimalnih uputa koje se mogu pojaviti na engleskom, vidjeti pojmovnik u ovom dokumentu) s početkom u 13 sati i najkasnije očekivanim završetkom oko 14 sati.

Preporučamo otvaranje YouTube Internet stranice unaprijed (vidjeti dalje u uputama), 20-ak minuta prije – npr. 12:40 sati.

Provjeru veze i mogućnost otvaranja i YouTube stranice i Kahoot! stranica ili aplikacije predlažemo napraviti i više dana unaprijed.

Preporuka je otvoriti YouTube stranicu i provjeriti Kahoot vezu unaprijed (vidjeti i pod Tehničkim uputama o preglednicima, internet vezi i dr.):

- barem nekoliko dana prije natjecanja provjeriti pristup – provjeriti postavke uređaja i preglednike koje ćete koristiti za kviz mogućnost otvaranja YouTube.com i Kahoot. it stranica uoči kviza 20-25 minuta prije natjecanja, oko **12:40 sati**

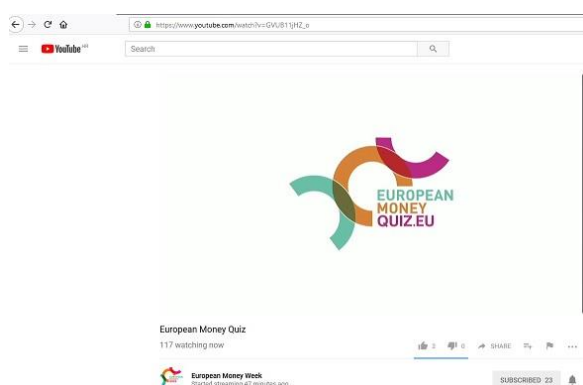
Možete na stranicu doći i ranije; međutim, ako dođete prerano, možda ćete vidjeti nacionalno finale neke druge države, pa tada pričekajte natjecanje za Hrvatsku.



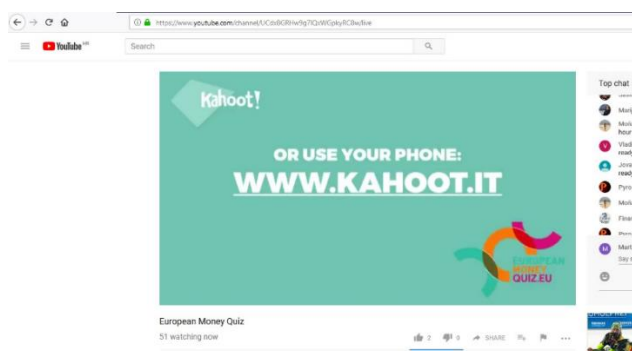
Oko 12:40 sati, dana 16.03.2018., otvorite YouTube stranicu (poveznicu, „link“):
<https://www.youtube.com/channel/UCdx8GRHw9g7lQxWGpkyRC8w/live>
(U slučaju da se ne otvara pokušati i <https://www.youtube.com/channel/UCdx8GRHw9g7lQxWGpkyRC8w/>)

Sve upute, PIN kviza – uoči početka kviza te pitanja za natjecanje bit će uživo, online, na gore navedenoj YouTube stranici (video)

Prije početka kviza, YouTube stranica (gornji „link“) će izgledati otprilike ovako:



ili će se mijenjati dok čekate početak natjecanja ...



Stranicu možete obnoviti („refresh“), obično tipkom F5, na tipkovnici, dok čekate početak natjecanja ili uoči natjecanja, ali i tokom samog natjecanja, prema potrebi.

Dakle, video-poveznica na YouTube-u pokazivat će upute za svo daljnje postupanje.

Uoči početka kviza pojavit će se najava i PIN za pristup kvizu/natjecanju.

Nakon objave PIN-a, veći broj sudionika uključivat će se u kviz.



Nakon što YouTube stranica objavi PIN, odlazite na Kahoot.it stranicu ili na Kahoot! aplikaciju:

- upišete PIN zatim Korisničko ime (USERNAME), zatim ukoliko Kahoot traži upisati Nadimak (NICKNAME)

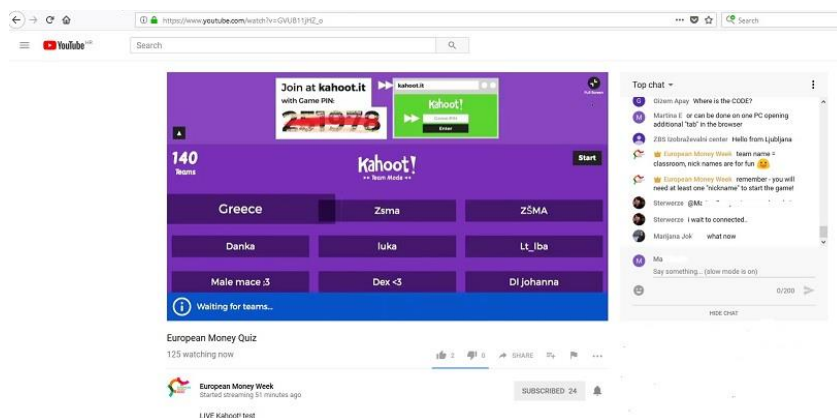
PIN - upisujete na Kahoot.it PIN koji se 16.03.2018. oko 13 sati pokazao na već navedenoj YouTube stranici <https://www.youtube.com/channel/UCdx8GRHw9g7IQxWGpkyRC8w/live> (u slučaju da se ne otvara pokušajte i <https://www.youtube.com/channel/UCdx8GRHw9g7IQxWGpkyRC8w/>)

USERNAME - upisuje se korisničko ime koje je za razred/tim potvrdio HUB (format - primjer): HR43000_AGM_8C

NICKNAME – nadimak (dovoljno jedan NICKNAME ispuniti) upisujete štogod želite, predložemo neki nadimak za tim (ime razreda npr. „8C“, ili „super tim“ ili „naš tim“ ili skraćeni naziv škole – npr. „II GIMNA“, ili samo ponovite vaše korisničko ime, ili upišete grad/mjesto) (Molimo uvidite da prilikom redovnog rješavanja Kahoot! kviza NICKNAME niste trebali upisivati, pa o njemu promislite unaprijed, prije natjecanja).

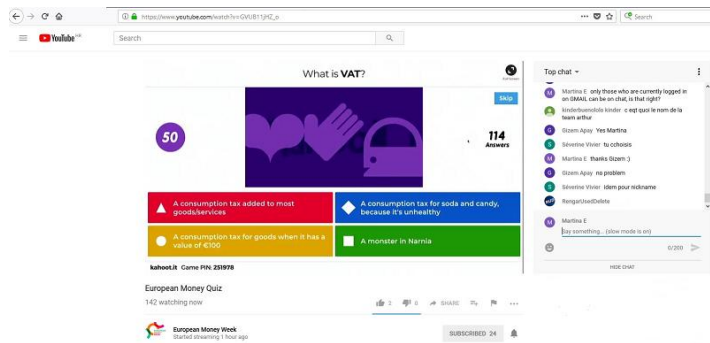
Umjesto odlaska na Kahoot.it stranicu u pregledniku na računalu, možete otvoriti Kahoot! aplikaciju na *pametnom* telefonu ili tabletu i tamo upisati podatke.

Primjer kako će izgledati ekran kad se brojni sudionici budu prijavljivali (ovo je samo primjer, na natjecanju će biti drugi PIN):





Primjer kako će izgledati pitanja na YouTube stranici tijekom natjecanja:



Važno - za natjecanje 16.03.2018.:

- za upute i pristup natjecanju-kvizu, kasnije i za pitanja, gledati YouTube stranicu <https://www.youtube.com/channel/UCdx8GRHw9g7lQxWGpkyRC8w/live>
- za odgovore na pitanja na ići Kahoot.it stranicu ili rješavati kviz putem Kahoot! aplikacije

Ostale informacije vezane uz tijek natjecanja:

KORISNIČKA IMENA I POVEZNICA YOUTUBE: Svatko može gledati YouTube stranicu, ali molimo da prije natjecanja, osim sudionicima i zaduženima za kviz i službenim osobama škole ne proslijeđujete dodatno YouTube poveznicu natjecanja, a korisnička imena također imate na raspolaganju samo sudionicima natjecanja. Uvažena će biti samo korisnička imena koje je HUB zaprimio do roka prijave te potvrdio e-mail porukom nakon svake prijave.

KAD KRENE KVIZ I TIJEKOM KVIZA – Kahoot!: YouTube stranica prikazivat će sadržaj pitanja s Kahoot-a i moći ćete vidjeti vrijeme koje imate za odgovor (obično 60 sekundi). Nacionalno natjecanje imat će u pravilu 10 (a najviše 15) pitanja. Kahoot! boduje točnost, ali i brzinu odgovora. Zbog velikog broja prijavljenih timova/razreda, vjerojatno nećete moći vidjeti vaše korisničko ime na YouTube videu (čak i kad vidite poruku, engleski „Do you see your nickname on screen?“ – Vidite li vaše korisničko ime na ekranu?). Samo nastavite igrati. Kahoot! povremeno nakon odgovora daje razne komentare „Too fast?“ (Prebrzo?), ili slično, a namjena tih komentara je zabava i motiviranje učenika.

„CHAT“ na YouTube stranici (opcionalno):

Desno od videa na kojem će biti pitanja, pojavit će se i „chat“ (mogućnost razgovora, očekivano dijelom na hrvatskom, dijelom na engleskom jeziku). Da bi mogli koristiti „chat“, koji nije ni nužan niti obavezan, potrebno je pristupiti YouTube-u s Gmail adrese tj. potrebno je imati Gmail adresu na koju se „ulogirate“ i zatim otvorite na YouTube stranicu. Ponavljamo - pristup „chatu“ je opcionalan (nije obaveza).



ODUSTANAK / SPRIJEČENOST:

Ako u zadnji trenutak razred ili tim neće pristupiti kvizu ili neki od timova ili razreda neće pristupiti natjecanju, to je u redu. HUB će nakon natjecanja vidjeti ukupan broj sudionika.

TIMOVI: Minimalan broj učenika u timu je 4. Maksimalan broj nije određen. Prema ranijoj uputi, mogu sudjelovati i cijeli razredi. Ukoliko se pred natjecanje broj učenika u timu promijeni, poveća ili smanji, nebitno je za provedbu natjecanja, dokle god je zadovoljen minimalni broj učenika.

UPIS ODGOVORA ZA RAZRED ILI TIM:

U pravilu, nastavnik upisuje podatke i odgovore, međutim, može ih upisati i jedan učenik koji predvodi upisivanje za tim ili razred. Osim znanja iz područja financijske pismenosti, ključno je, za donošenje timskih/zajedničkih odluka da timovi ili razredi prethodno dogovore tko će upisivati podatke i odgovore (ako to nije nastavnik). → Da ponovimo, prijavljeni su timovi ili razredi, a **jedna osoba** – u pravilu nastavnik, ili učenik iz razreda ili tima – kojeg je prethodno potrebno dogovoriti, upisuje PIN, korisničko ime, tako i odgovore na uređaju (računalo ili dr.).

POSTAVLJANJE/KORIŠTENJE UREĐAJA (računala, tableta, *pametnih* telefona):

Možete na jednom računalu gledati pitanja ili na projekciji na platnu ili zidu, a na drugom računalu, tabletu ili *pametnom* telefonu odgovarati na pitanja – jedna osoba upisuje odgovore. Naravno, možete sudjelovati i s jednim računalom, otvarajući u jednom „tab“-u YouTube stranicu s pitanjima, a na drugom „tab“-u upisivati odgovore. Za upute korištenje Kahoot!-a, posjetite www.hub.hr/kvizovi.

POSTAVKE UREĐAJA I INTERNETSKE VEZE:

Obvezno pročitajte tehničke upute i provjerite uređaje te internetsku vezu dovoljno unaprijed.

Pojmovi (engleski/hrvatski)

Link = poveznica, poveznica na stranicu na internetu

Nickname = Nadimak, odnosno dodatno korisničko ime

Kahoot! = Internet platforma/stranica ili aplikacija na kojoj se odvija kviz i natjecanje

Kahoot.it = Internet stranica s kojom se započinje rješavanje kviza, <https://kahoot.it/>

YouTube ili Youtube ili Youtube.com = internetska stranica na kojoj će biti postavljen PIN kviza, zatim pitanja za natjecanje → <https://www.youtube.com/channel/UCdx8GRHw9g7IQxWGpkyRC8w/live>

Next = slijedeći

Question = pitanje, Questions = pitanja

PIN = lozinka, ovdje lozinka za kviz koja će se pojaviti na YouTube stranici uoči početka natjecanja

Username = Korisničko ime iz vaše prijave (primjer: HR43000_AGM_8C)

Livestreaming = prijenos uživo

Web = Internet mreža



TEHNIČKI UVJETI - preglednici, sustavi na uređajima, brzina interneta

Platforma Kahoot! predviđa obično dva uređaja, jedan kao "kvizmaster", drugi za upis odgovora. Ukoliko postoji mogućnost, ekran s pitanjima (s „kvizmaster“-a) može projicirati na platno ili na zid. Sudionici kviza mogu davati odgovore na računalu, tabletu ili pametnom telefonu. Aplikacija Kahoot! može se instalirati i na pametnom telefonu. (Prema potrebi vidjeti <http://www.hub.hr/hr/kvizovi> i <http://www.hub.hr/sites/default/files/upute-za-kvizove-za-vjezbu-final.pdf>).

PRIJENOS UŽIVO (LIVESTREAMING):

Nacionalno natjecanje odvija se u isto vrijeme, uživo online (eng. livestreaming).

Prijenos obavlja Kahoot! platforma, sa sjedištem u Norveškoj.

Organizatori i Kahoot! ne odgovaraju za ispravnost i postavke računala, ni brzinu ni propusnost internetske veze niti druge okolnosti na koje ne utječu.

Važno – podržani preglednici:

Rješavanje kvizova outem interneta podržavaju zadnje dvije verzije ovih preglednika: *Chrome*, *Firefox*, *Safari*, *Edge*, također i za mobilne uređaje. (preglednik *Google Chrome* će najbolje funkcionirati za natjecanje, jer najbolje prenosi video uživo putem YouTube stranica). *Internet Explorer* vjerojatno će funkcionirati na većini računala, ali ne na svima.

Brzi Internet i preglednici – važna prethodna provjera:

Prijenos videa – natjecanja uživo zahtijevaju tzv. brzi Internet i uređaj (računalo ili dr.) s određenom brzinom procesiranja. Potrebno je:

- zadnje dvije (poželjno posljednja) verzija Google Chrome, Firefox, MS Edge, or Safari
- operativni sustav: Windows 7 (ili viši), Mac OS X 10.7 (ili viši)), or Ubuntu 10 (ili viši).
- Internetska veza s prijenosom 1+ Mbps*

Ukoliko koristite aplikaciju: Umjesto preglednika - preuzimanje ("download")

- [App Store](#) – za iOS 9 ili noviji sustav
- [Google Play](#) - za Android 4.4 ili noviji sustav

Molimo uvidite da prijenos putem YouTube-a uživo zahtjeva **adekvatnu propusnost internetske veze**. Za YouTube, potrebna je propusnost veze od minimalno **2,5 MBps** da možete pratiti video visoke rezolucije (HD, 720p), a za standardni video (SD, 360p) potrebna je propusnost veze između **1 i 2,5 MBps**.

Želite provjeriti da li će Kahoot! dobro funkcionirati u vašem pregledniku?

Provjerite da li možete gledati video o Europskom kvizu novca (vaša veza bi trebala biti u redu ako možete pogledati taj video: https://youtu.be/raB_dOo11M ili „kliknite“ ovu poveznicu:

<https://test.kahoot.it/>.

Propusnost internetske veze možete provjeriti ovdje: <http://www.speedtest.net/>

Dok sudjelujete u kvizu, poželjno je da na uređaju zatvorite ostale programe i preglednike. Također, umjesto bežične veze, možete razmotriti spajanje računala žicom (kablom).



UPUTE – NAKON NATJECANJA – objava pobjednika, privatnost podataka

Prijavljeno je 146 škola i 287 razreda ili timova za natjecanje.

Nakon završetka natjecanja, na YouTube stranici bit će vidljivo korisničko ime ili prva tri s najvećim brojem bodova. Kahoot! će provjeriti s Hrvatskom udrugom banaka valjanost korisničkog imena odnosno identitet pobjednika iz svake države.

Nakon dobivenih rezultata od Kahoot!a, Hrvatska udruga banaka (HUB) će objaviti **pobjednika** – pobjednički razred ili tim, s nazivom škole i tima (na internet stranicama HUB-a i Štedopisa i u priopćenju medijima).

HUB će kontaktirati pobjednički tim istoga dana, nakon natjecanja, ili prvi mogući radni dan nakon natjecanja. HUB će objaviti samo najbolje plasirane razrede/timove, u pravilu 3-5, a najviše 10 najbolje plasiranih (odlučit će se naknadno) neposredno nakon natjecanja ili čim to bude moguće. **Službeni rezultati bit će objavljeni ili nakon natjecanja (16.03.2018. popodne i do kraja dana) nadalje ili prvi radni dan iza natjecanja (ponedjeljak 19.03.2018.), odnosno čim bude moguće.**

Važno: Sudjelovanjem u Kvizu, škole pristaju da se objavi naziv škole, razreda ili tima koji je dobro plasiran u natjecanju (izvjesno da će se objaviti najmanje troje najbolje plasiranih, ili od 1. do 10. mjesta).

U slučaju potrebe za dodatnim kontaktima s medijima, koje bi uključivale imena učenika iz timova ili razreda ili nastavnika odnosno potrebe za osobnim podacima ili fotografijama kontaktirat će se nastavnika iz obrasca prijave odnosno ravnatelja škole te provjeriti i dogovoriti mogućnost davanja/razmjene/objave istih.

U pravilu, rezultati ostalih natjecatelja, obzirom na različitu dob učenika, pripremu, usmjerenje i drugih razloga te radi prevencije negativne reputacije, neće se objavljivati ni slati.

Hrvatska udruga banaka kontaktirat će nekoliko dana nakon natjecanja pobjednički razred ili tim odnosno nastavnika ili ravnatelja da dogovori detalje putovanja i smještaja, uoči europskog finalnog natjecanja, koje se održava u utorak, 8. svibnja 2018. U Bruxellesu će biti organiziran i dodatni program za učenike koji sudjeluju u natjecanju. Dvoje učenika koje idu na europsko natjecanje, pobjednički razred/tim/škola interno odabire svojom metodom. U slučaju nemogućnosti dogovora, Hrvatska udruga banaka će predložiti način odabira učenika koji putuju u Bruxelles. U slučaju da nitko iz pobjedničkog razreda/tima ne može ići na putovanje, pravo na odlazak na europsko natjecanje dobiva prvi slijedeći plasirani tim ili razred.

Zahvaljujemo na sudjelovanju na prvom natjecanju - Europski kviz o novcu.