



YOU PART

Engage. Connect. Empower

3 RAZLIČICE KVIZA

DIGITALNI KVIZ

ANALOGNI KVIZ

KVIZ NA PROSTEM

DIGITALNI KVIZ

DEJSTVA

Starost udeležencev: 15+

Število udeležencev: 10 - 30

Trajanje: 40 - 60 minut

CILJI

Z digitalnimi orodji aktivirajte mlade in jih izobražujte s pomočjo kvizov.
Aktivnost je primerna za velike in majhne skupine

MATERIALI

Stabilna internetna
povezava

Prenosni ali osebni
računalnik

Projektor za pametne
telefone

Dober zvočni sistem

Udoben prostor

NAVODILA

Prilagodite kviz ciljni skupini:

Vprašanja prilagodite glede na raven znanja in zanimanja udeležencev.

Če so nekateri udeleženci invalidi, ustvarite vse potrebne pogoje za vključujočo udeležbo in podporno vzdušje.

Vključite timsko delo:

Spodbujajte sodelovanje med udeleženci in tako krepite timski duh.

Nagrajevanje in povratne informacije:

Pripravite privlačne nagrade za udeležence in zagotovite povratne informacije, da se bodo udeleženci lahko učili iz izkušenj.

Prilagodljivost:

Bodite pripravljeni na prilagajanje razmeram in spremembam med igro.

PRIMERI

SPLETNE PLATFORME ZA KVIZ

Uporabite spletna orodja, kot so [Kahoot!](#), [Quizizz](#) ali [Mentimeter](#), za hitre in interaktivne kvize. Ustvarite vprašanja različne teže in oblike (izbirni, pravilni/nepravilni), ki bodo zajela temo, ki jo želite posredovati. Na izbrani platformi ustvarite profil. Izberite temo kviza in postavite vprašanja. Z udeleženci delite povezavo ali kodo za dostop do kviza.

INTERAKTIVNE PREDSTAVITVE

Ustvarite predstavitev na platformi, kot so Google Slides, Microsoft PowerPoint, [Canva](#), [Pitch](#), [Prezi](#), z vgrajenimi kviznimi vprašanji. Dodajte povezave do dodatnih virov za dodatno raziskovanje.

SPLETNE DELAVNICE

Organizirajte spletne delavnice prek videokonferenc ([Jitsi](#), [BigBlueButton](#), [Zoom](#), [Microsoft Teams](#)). Med videokonferenco udeležencem postavljajte vprašanja. Omogočite souporabo zaslona za vizualne vsebine. Uporabite klepet za dodatne razprave.



Source: Mentimeter

ANALOGNI KVIZ

DEJSTVA

Starost udeležencev: 15+

Število udeležencev: 10 - 40

Trajanje: 60 - 90 minut

CILJI

Spodbujanje ustvarjalnosti mladih z uporabo pisarniškega gradiva za učenje, osebno rast in razvoj ter delo v skupinah.

MATERIALI

- Table z listi (flipcharti)
- Beli in barvni papirji (A4)
- Nalepke
- Markerji
- Svinčniki

NAVODILA

Prilagodite kviz posamezni skupini:

- Vprašanja prilagodite glede na raven znanja in zanimanja udeležencev.
- Če so nekateri udeleženci invalidi, ustvarite vse potrebne pogoje za vključujočo udeležbo in podporno vzdušje.

Vključite timsko delo:

Spodbujajte sodelovanje med udeleženci in tako krepite timski duh.

Nagrajevanje in povratne informacije:

- Pripravite privlačne nagrade za udeležence in zagotovite povratne informacije, da se bodo udeleženci lahko učili iz izkušenj.

Prilagodljivost:

Bodite pripravljeni na prilagajanje razmeram in spremembam med igro.

PRIMERI

KVIZ NA PAPIRJU

Ustvarite kviz na papirju z različnimi razdelki in raznolikimi vprašanji. Dodajte zabavne elemente, kot so slike ali uganke. Udeležencem razdelite liste in jim dajte čas, da izpolnijo kviz. Po končanem delu skupaj preverite odgovore.

PREMIKAJOČI KVIZ

Ustvarite seznam vprašanj, vsako s tremi možnimi odgovori. Vprašanja napišite na flichart (tablo za kviz). Določite 3 točke, ki predstavljajo možne odgovore. Preberite vprašanja in možne odgovore. Udeleženci naj se odločijo, kako bodo odgovorili, tako da bodo šli na točke 1, 2 ali 3.

KVIZ NA RAZSTAVI

Organizirajte razstavo, na kateri mladi pripravijo vprašanja za kviz in jih objavijo. Drugi mladi si razstavo lahko ogledajo, odgovarjajo na vprašanja in se učijo drug od drugega.



Source: Canva AI

KVIZ NA PROSTEM

DEJSTVA

Starost udeležencev: 15+

Število udeležencev: 10 - 60

Trajanje: 60 - 120 minut

CILJI

Udeležence spodbujamo k razmišljanju in fizični aktivnosti preko skupnega učenja, sodelovanja in igrivega tekmovanja.

MATERIALI

- Kuverte z nalogami
- Nagrade za vse
- Nagrade za zmagovalce
- Komplet prve pomoči

NAVODILA

- **Prilagodite kviz posamezni skupini:**
Vprašanja prilagodite glede na raven znanja in zanimanja udeležencev.
Če so nekateri udeleženci invalidi, ustvarite vse potrebne pogoje za vključujočo udeležbo in podporno vzdušje.
- **Vključite timsko delo:**
Spodbujajte sodelovanje med udeleženci in tako krepite timski duh.
- **Nagrajevanje in povratne informacije:**
Ustvarite privlačne nagrade za udeležence in zagotovite povratne informacije, da se bodo udeleženci lahko učili iz izkušenj.
- **Prilagodljivost:**
Bodite pripravljeni na prilagajanje razmeram in spremembam med igro.

PRIMERI

POLIGONI ZNANJA

- Ustvarite varno in varovano okolje.
- Na odprtem prostoru postavite poti s postavitvami, ki ustrezajo izobraževalnim vprašanjem.
- Vprašanja/naloge so lahko povezana s športnimi dogodki ali spretnostmi, ki jih morajo udeleženci pokazati. Udeleženci prehodijo progo in odgovarjajo na vprašanja na določenih točkah.

IZOBRAŽEVALNI LOV NA ZAKLAD

- Ustvarite "lov na zaklad", kjer so namigi vprašanja.
- Vsako rešeno vprašanje vodi do naslednjega koraka na poti do "zaklada". Vprašanja postavljajte na različnih mestih v parku ali v naravi.
- Razmislite o ustvarjanju varnega in varovanega okolja.



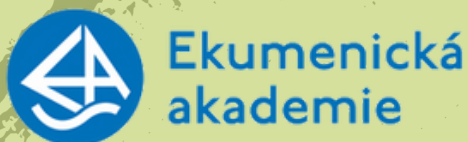
Source: Canva AI



YOU PART

Engage. Connect. Empower.

PARTNERJI PROJEKTA



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.