



YOU PART

Engage. Connect. Empower

3 VARIJACIJE KVIZ IGARA

DIGITALNI

ANALOGNI

NA OTVORENOM

3 VARIJACIJE KVIZ IGARA

DIGITALNI

ČINJENICE

Starost učesnika: 15+

Broj učesnika : 10-30

Trajanje: 40-60 minuta

CILJEVI

Aktivirajte mlade putem digitalnih alata i edukujte ih kroz kvizove. Aktivnost je pogodna kako za velike tako i za male grupe.

MATERIJALI

- Stabilna internet veza
- Laptop ili računar
- Pametni telefon
- Projektor
- Dobar audio sistem
- Ugodan prostor

SMERNICE

- Prilagodite kviz publici:
 - Razmotrite nivo znanja i interesovanja učesnika kako biste prilagodili pitanja u skladu s tim.
 - Ako su neki od učesnika osobe sa invaliditetom, obezbedite sve potrebne uslove za inkluzivno učešće i podržavajuću atmosferu.
 - Uključite timski rad:
 - Podstičite saradnju između učesnika kako biste ojačali timski duh.
 - Nagrade i povratne informacije:
 - Kreirajte atraktivne nagrade za učesnike i pružite povratne informacije kako bi učesnici mogli da uče iz iskustva.
 - Fleksibilnost:
 - Budite spremni da se prilagodite situaciji i promenama tokom igre.

PRIMER

ONLAJN KVIZ PLATFORME

Koristite onlajn alate poput Kahoot!, Quizizz ili Mentimeter za brze i interaktivne kvizove. Kreirajte pitanja različitih težina i formata (višestrukog izbora, tačno/netačno) koji će pokriti temu koju želite preneti. Napravite nalog na vašoj odabranoj platformi. Izaberite temu kviza i postavite pitanja. Podelite link ili kod za pristup kvizu sa učesnicima.

INTERAKTIVNE PREZENTACIJE

Napravite prezentaciju na platformi poput Google Slides, Microsoft PowerPoint, Canva, Pitch, Prezi sa ugrađenim kviz pitanjima. Dodajte linkove ka dodatnim resursima za dodatna istraživanja.

ONLAJN RADIONICE

Organizujte online radionice putem video konferencija (Jitsi, BigBlueButton, Zoom, Microsoft Teams). Postavljajte pitanja učesnicima tokom video poziva. Omogućite deljenje ekrana za vizualne prikaze. Koristite čet za dodatne diskusije.



Source: Mentimeter

ANALOGNI

ČINJENICE

Starost učesnika: 15+

Broj učesnika : 10-40

Trajanje: 60-90 minuta

CILJEVI

Podstičite kreativnost među mladima kroz upotrebu kancelarijskog materijala za učenje, lični razvoj i rad u timovima.

MATERIJALI

- Flipčartovi
- Beli papiri i papiri u boji (A4)
- Stikeri
- Markeri
- Olovke

SMERNICE

- Prilagodite kviz publici:
 - Razmotrite nivo znanja i interesovanja učesnika kako biste prilagodili pitanja u skladu s tim.
 - Ako su neki od učesnika osobe sa invaliditetom, obezbedite sve potrebne uslove za inkluzivno učešće i podržavajuću atmosferu.
- Uključite timski rad:
 - Podstičite saradnju između učesnika kako biste ojačali timski duh.
- Nagrade i povratne informacije:
 - Kreirajte atraktivne nagrade za učesnike i pružite povratne informacije kako bi učesnici mogli da uče iz iskustva.
- Fleksibilnost:
 - Budite spremni da se prilagodite situaciji i promenama tokom igre.

PRIMER

KVIZ NA PAPIRU

Kreirajte kviz na papirima sa različitim sekcijama i raznovrsnim pitanjima. Dodajte zabavne elemente poput slika ili slagalica. Distribuirajte listove učesnicima i dajte im vremena da završe kviz. Nakon završetka, proverite zajedno odgovore.

KVIZ SA KRETANJEM

Napravite listu pitanja, svako sa 3 moguća odgovora. Napišite pitanja na flipčartu (tabli za kviz). Odredite 3 oblasti koje predstavljaju moguće odgovore. Pročitajte pitanja i moguće odgovore. I dozvolite učesnicima da odluče kako žele odgovoriti odlaskom na oblasti 1, 2 ili 3.

IZLOŽBENI KVIZ

Organizujte izložbu gde mladi pripremaju pitanja za kviz i postavljaju ih. Ostali mladi mogu proći kroz izložbu, odgovarati na pitanja i učiti jedni od drugih.



Source: Canva AI

NA OTVORENOM

ČINJENICE

Starost učesnika: 15+

Broj učesnika : 10-60

Trajanje: 60-120 minuta

CILJEVI

Učesnici su ohrabreni da razmišljaju i budu fizički aktivni kroz zajedničko učenje, saradnju i zabavno takmičenje.

MATERIJALI

- Koverte sa zadacima
- Nagrade za sve
- Nagrade za porednike
- Oprema za prvu pomoći

SMERNICE

- Prilagodite kviz publici:
 - Razmotrite nivo znanja i interesovanja učesnika kako biste prilagodili pitanja u skladu s tim.
 - Ako su neki od učesnika osobe sa invaliditetom, obezbedite sve potrebne uslove za inkluzivno učešće i podržavajuću atmosferu.
- Uključite timski rad:
 - Podstičite saradnju između učesnika kako biste ojačali timski duh.
- Nagrade i povratne informacije:
 - Kreirajte atraktivne nagrade za učesnike i pružite povratne informacije kako bi učesnici mogli da uče iz iskustva.
- Fleksibilnost:
 - Budite spremni da se prilagodite situaciji i promenama tokom igre.

PRIMER

POLOGONI ZNANJA

- Stvorite sigurno i bezbedno okruženje.
- Postavite staze na otvorenom prostoru sa postavkama koje odgovaraju edukativnim pitanjima.
- Pitanja/zadaci mogu biti povezani sa sportskim događajima ili veštinama koje učesnici treba da pokažu. Učesnici prolaze stazu i odgovaraju na pitanja na određenim tačkama.

EDUKATIVNA POTRAGA ZA BLAGOM

- Kreirajte "lov na blago" gde su tragovi pitanja.
- Svako rešeno pitanje vodi do sledećeg koraka na putu do "blaga". Postavite pitanja na različitim mestima u parku ili prirodi.
- Uzmite u obzir stvaranje sigurnog i bezbednog okruženja.



Source: Canva AI



YOU PART

Engage. Connect. Empower

PROJECT PARTNERS



This publication was developed with the financial support of the European Union under the Erasmus+ Programme. Its contents are the sole responsibility of the project partners of YOU PART and do not necessarily reflect the views of the European Union. The European Commission is not responsible for any use that may be made of the information it contains.