



LIGA OCHRONY PRZYRODY W TARNOBZEGU



oraz

Regionalne Centrum Promocji Obszaru Natura 2000
Tarnobrzaska Dolina Wisły

zapraszają na

TEST MŁODEGO EKOLOGA 2017

w nowej multimedialnej odsłonie
QUIZSPOTTER

Regulamin Testu Młodego Ekologa

1. Cel

Nowa forma testu w postaci Quizu skierowana jest do młodych miłośników i pasjonatów przyrody. Celem testu jest sprawdzenie posiadanej wiedzy wśród młodzieży z zakresu ochrony przyrody, ekologicznych rozwiązań we współczesnym świecie oraz znajomości rodzimych gatunków fauny i flory.

Przystąpienie do zabawy rozbudzi zainteresowania związane z ochroną środowiska, zainspiruje do szerszego światopoglądu i podniesie zakres posiadanej wiedzy.

2. Uczestnicy

Udział w Quizie wzięć mogą uczniowie klas gimnazjalnych oraz siódmych klas szkół podstawowych. Szkoły typują maksymalnie czterech reprezentantów i zgłaszają ich udział do organizatorów.

3. Miejsce i czas

Tarnobrzski Dom Kultury, ul. Słowackiego 2, 39-400 Tarnobrzeg

9 listopada 2017 roku (czwartek) start godzina 11:00

4. Przebieg rozgrywki QuizSpotter

Quiz odbywa się w interaktywnie. Gracze otrzymują tablety, za pomocą których odpowiadają na pytania. Pytania oraz wyniki rywalizacji prezentowane są na ekranie kinowym w czasie rzeczywistym po zakończeniu rundy. Rywalizacja odbywa się równocześnie w klasyfikacji indywidualnej i drużynowej (reprezentacja szkoły).

5. Zasady gry

Gra polega na odpowiadaniu na pytania zadawane przez prowadzącego. Pytania prezentowane są na ekranie i na urządzeniach graczy. Gracze mają 30 sekund na udzielenie odpowiedzi, licząc od momentu wyświetlenia pytania. Wybierają jedną odpowiedź z czterech zaproponowanych lub wstrzymują się od odpowiedzi, przy czym emocji dodaje

upływający czas i ubywająca wraz z nim ilość punktów do zdobycia. Na pytania należy odpowiadać indywidualnie, bez porozumiewania się z innymi uczestnikami. Rozgrywka trwa 40 rund. Wygrywa gracz, który łącznie zdobędzie najwięcej punktów.

W teście przewidziano I, II, III miejsce indywidualne oraz I, II, III drużynowe. W sytuacji, gdy dwie drużyny uzyskają tę samą ilość punktów, otrzymają dodatkowe pytanie w formie dogrywki.

6. Punktacja

a) indywidualna

- poprawna odpowiedź jest nagradzana punktami, zaś błędna karana punktami ujemnymi
- liczba punktów, które można zdobyć lub stracić, zależy od czasu, w którym zostanie udzielona odpowiedź
- dokładna stawka punktów do zdobycia za udzieloną odpowiedź zostanie pokazana na ekranie gracza

b) drużynowa

- do wyniku drużyny dodawana lub odejmowana jest ilość punktów uzyskanych lub straconych przez gracza, który udzielił najszybszej odpowiedzi w danej rundzie.

Pytania dotyczyć będą wiedzy ogólnej z zakresu ochrony przyrody w Polsce i Unii Europejskiej oraz z podstawy programowej przewidzianej dla klas gimnazjalnych oraz siódmych.

7. Zgłoszenia

Zgłoszenia uczniów do quizu należy dokonać pocztą elektroniczną na adres: **zoloptbg@wp.pl** podając imiona i nazwiska uczestników, imię i nazwisko opiekuna wraz z numerem telefonu do kontaktu oraz nazwą szkoły z której jest dana drużyna. W temacie wiadomości prosimy wpisać hasło **QUIZ**. Graniczny termin zgłoszeń upływa **31 października 2017 r.**

8. Nagrody

Rozstrzygnięcie i podsumowanie nastąpi tego samego dnia po zakończeniu quizu. Laureaci konkursu, którzy zdobędą największą ilość punktów, otrzymają nagrody rzeczowe oraz dyplomy. Wszyscy uczestnicy za udział, otrzymają pamiątkowe dyplomy. Również przewidziane są dyplomy drużynowe dla szkoły. Informacje o przeprowadzonym Teście Młodego Ekologa oraz o jego laureatach będą podane do lokalnych mediów oraz na stronę internetową www.lop.tarnobrzeg.pl.

telefon kontaktowy

507 713 281 Janusz Wepsięć – wiceprezes LOP Tarnobrzeg

ZAPRASZAMY DO UDZIAŁU

TEMATYCZNE WIDOWISKO



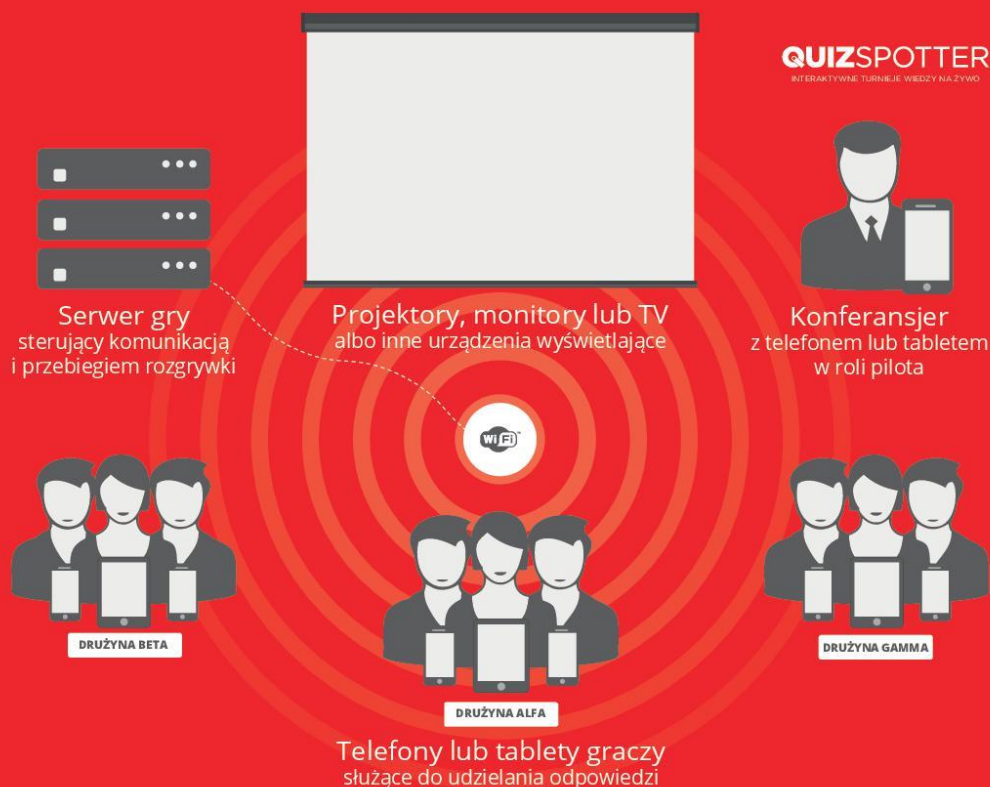
Światła
Ruchome oświetlenie zsynchronizowane z fazami turnieju.



Dźwięk
Efekty dźwiękowe budują napięcie i kształtują atmosferę.



Konferansjer
Poprowadzi turniej angażując publiczność i uczestników.



Jak to działa?

Quizspotter to proste w użyciu rozwiązanie, które stawia minimalne wymagania w stosunku do organizatorów wydarzenia. Quizy z jego wykorzystaniem można realizować zarówno w pomieszczeniach jak i w plenerze. System nie wymaga sieci Wi-Fi zainstalowanej na stałe w miejscu gdzie quiz będzie przeprowadzany!

Serwer

Sercem gry jest serwer, który odpowiada za komunikację ze wszystkimi urządzeniami graczy, zliczanie wyników, sterowanie ekranami oraz oprawą dźwiękową. Steruje nim konferansjer, który decyduje o wyświetlaniu kolejnych etapów.

Ekran

Ekran główny służy do efektywnego prezentowania nazw kategorii, pytań oraz wyświetlania aktualnych wyników. System jest tak skonstruowany tak, że obraz może być transmitowany na wiele ekranów dowolnego typu jednocześnie.

Konferansjer

Istotnie quiz to rozrywka towarzyska, dlatego osoba prowadząca odgrywa w niej bardzo ważną rolę – buduje napięcie i nadaje tempo gry. Dzięki jego obecności jest to rozrywka, która nie izoluje uczestników z nosami zanurzonymi w smartfonach.

Drużyny

Podczas quizu prowadzone są dwie równoległe klasyfikacje – drużynowa i indywidualna. W jednej drużynie można znaleźć się dowolna liczba graczy, a liczebność drużyn może być różna. Każdy z uczestników gry odpowiada indywidualnie na swoim tablecie i smartfonie.