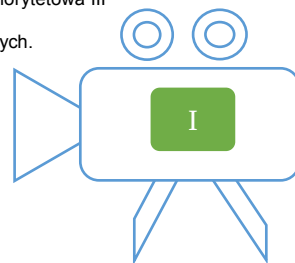




KARTA ANIMACJI QUZIZZ



CEL ANIMACJI

Zachęceniem do zabawy za pomocą narzędzi online.

Budowanie relacji przyjacielskich pomiędzy uczestnikami.

Zachęcenie do wspólnego spędzania czasu.

LINKI DO WYKORZYSTANIA

<https://quizizz.com/>

<https://www.youtube.com/watch?v=9yiBtSXlZqU>

<http://www.superbelfrzy.edu.pl/pomyslodzielnia/quizzz-aplikacja-ktora-nie-pozwala-zasnac/>

W JAKICH SYTUACJACH MOŻESZ WYKORZYSTAĆ TEN SCENARIUSZ?

Animacja jest kontynuacją nabytych umiejętności z zakresu: obsługi urządzeń cyfrowych, gier i zabaw, uczymy się, znamy.

PRZED ROZPOCZĘCIEM

QUZIZZ to bezpłatna platforma do tworzenia i przeprowadzania interaktywnych quizów. Aplikacja – dostępna na stronie www.quizizz.com – doskonale sprawdza się w tworzeniu quizów. Strona tworzona jest w języku angielskim z tłumaczeniem na polski, ale jej obsługa nie nastręcza trudności. W razie kłopotów można też skorzystać z wielu dostępnych tutoriali. Program odlicza czas, podaje wyniki po każdym pytaniu oraz generuje raport zbiorczy.

CO PRZYGOTOWAĆ PRZED ROZPOCZĘCIEM

- ✓ Założyć konto na stronie quizizz;
- ✓ Przygotować jeden test przykładowy;
- ✓ Wybrać obszary do tworzenia quizów
 - Firm
 - Sport
 - Seriale
 - Podróże
 - Historia
 - Literatura
 - Inne.

KONTRAKT SPOŁECZNY

Baw się dobrze / Bądź sobą;
Każdy ma prawo do wyrażania swojego zdania,
nie raniąc innych;

Szanujemy siebie nawzajem;
Ograniczamy się do tematu spotkania;
Każdy ma prawo powiedzieć STOP!

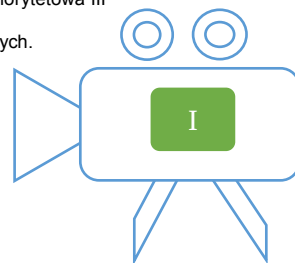
PRZEBIEG ANIMACJI

1. Przywitanie uczestników;
2. **Autoprezentacja uczestników:** imię, pasje i zainteresowania, czego oczekują od dzisiejszego spotkania? Można wypisać na tablicy i każdy z uczestników przedstawia się wg schematu.
3. **Przedstawienie celu animacji.**
4. **Przedstawienie przebiegu animacji:** I część budowanie pytań do quizu poprzez wybranie obszaru quizu w grupach; II część prezentacja i przeprowadzenie uczestników przez platformę; III rozgrywki quizowe.
5. **Podział na grupy:** w zależności od ilości uczestników należy podzielić ich tak, aby w każdej grupie było min. 3 osoby. Animator wybiera obszary do quizu w nawiązaniu do zainteresowań uczestników animacji (patrz autoprezentacja uczestników).
6. **Tworzenie pytań do quizu.** Należy rozdać arkusze do stworzenia pytań (załącznik nr 1). W zależności od czasu, ilości uczestników animator określa ilość pytań do quizu opracowanych przez grupę.
7. **Prezentacja platformy.** Animator prezentuje platformę - zasady tworzenia quizów.
8. Uczestnicy wprowadzają swoje pytania na platformę quizizz.com.
9. Grywalizacja - uczestnicy indywidualnie lub/i grupowo rozwiązują quiz-y.
10. Podsumowanie animacji - „rundka - pytań”.





KARTA ANIMACJI QUZIZZ



PYTANIA DO WYKORZYSTANIA NA ZAKOŃCZENIE ANIMACJI

- ✓ Co było łatwe / trudne w trakcie animacji;
- ✓ Jak Ci się podobał sposób wspólnego spędzania czasu;
- ✓ Czego nowego się nauczyłeś;
- ✓ Czego nauczyłeś się od innych;
- ✓ Kogo poznałeś nowego;
- ✓ Co powiesz w domu po powrocie z naszego spotkania;
- ✓ Masz trzy medale złoty, srebrny, brązowy - jak oceniasz dzisiejsze spotkania?.

PAMIĘTAJ

Przebieg animacji

Ad.1. Animator przygotowuje miejsce spotkania, tak, aby można było sprawnie aranżować przestrzeń animacji - od ustawienia stołów w podkowę do rozstawienia stołów do pracy w podgrupach.

Ad 2. Animator powinien rozpocząć autoprezentację od siebie i zachęcić kolejną osobę do prezentacji.

Ad 3. Posłuż się celami i zakresem animacji.

Ad 4. Jako animator opowiedz o każdym etapie spotkania.

Ad 5. Ważne, aby w trakcie autoprezentacji animator zwrócił uwagę na zainteresowania uczestników, co pozwoli wybrać interesujące obszary tematyczne do quizu. Jeżeli będziesz miał/miała wątpliwości zaproponuj swoje obszary i zapytaj uczestników czy któryś chcieliby wymienić na inny lub swój.

Ad 6. Wykorzystaj zaproponowany schemat (załącznik nr 1) i pomagaj grupom w tworzeniu pytań. Zachęcaj do aktywności wszystkich uczestników. Wciągaj do dyskusji mniej aktywnych. Unikaj tematów związanych z religią, polityką wśród uczestników - **TO MOŻE WYWOŁAĆ KONFLIKT**. W sytuacjach trudnych odwołuj się do kontraktu/zasad przedstawionych na początku spotkania.

Ad. 7. Zadbaj, aby każda grupa lub/i uczestnik miał dostęp do urządzenia mobilnego i do Internetu.

Ad. 8. Pomagaj uczestnikom w obsłudze platformy. Przygotuj się do zajęć wykorzystując załączone linki i przetestuj platformę. Zarezerwuj sobie około 1,5 godziny na przygotowanie.

Ad. 9. Podgrzewaj atmosferę w trakcie rozgrywek. Chwal uczestników, brawa dla zwycięzców.

Ad. 10. Intuicyjnie wybierz pytania do podsumowania animacji. Wpleć w to własne przemyślenia i spostrzeżenia. Mów językiem korzyści (wspieraj to, co pozytywne, zachęcaj do ograniczeń zachowań negatywnych).

RAMY CZASOWE

Czas animacji w podziale na poszczególne etapy:

- I. Wprowadzenie - 20 min**
- II. Autoprezentacja - 2 min na uczestnika**
- III. Budowanie pytań - 25 min**
- IV. Zapoznanie z platformą - 20 min**
- V. Rozgrywka - 30 min**
- VI. Podsumowanie animacji - 15 min**

