



NAVODILA ZA UČITELJE MENTORJE IN UČENCE: ZAKLJUČNI ZELENİ KVIZ

Zaključno spletno tekmovanje Zeleni kviz bo izveden na daljavo v torek, **22. aprila 2025**, ob **13.00 uri**. Spletni kviz bo potekal s sočasno uporabo **videokonference Zoom** in **spletnega kviza**.

Urnik zaključnega spletnega tekmovanja

12.45–13.00: Prijava in zbiranje udeležencev v aplikaciji Zoom

13.00–13.05: Uvodni pozdrav

13.05–13.10: Navodila za reševanje spletnega kviza

13.10–13.15: Priprava na začetek reševanja

13.15–13.45/14.00: Reševanje spletnega kviza

Razglasitev rezultatov bo **24. aprila 2025** ob **12.00 uri**. Rezultate bodo mentorji prejeli na svoj e-naslov, ki so ga navedli ob prijavi.

POMEMBNE INFORMACIJE ZA MENTORJE

Povezavo do Zoom srečanja bodo mentorji v ponedeljek, **21. aprila 2025**, prejeli na e-naslov, ki so ga navedli ob prijavi. Po uvodnem pozdravu bo **predstavnica Založbe Rokus Klett** tekmovalce usmerila k prijavi v spletni kviz. Čas reševanja kviza ni omejen, običajno pa traja približno 30 do 45 minut. Mentorji tekmovalcem pomagajo **pri prijavi v sistem**, ki je dostopen v katerem koli brskalniku.

SPLOŠNI NAPOTKI ZA TEKMOVANJE

- Mentor je odgovoren za zagotovitev **mirnega okolja** za tekmovalce.
- Pridružitve videokonferenci Zoom bo mogoča **15 minut pred začetkom** (ob 12.45 uri).
- Povezavo do spletnega kviza bo predstavnik Založbe Rokus Klett **posredoval tudi prek Zoomove funkcije Klepet**.

TEHNIČNI POGOJI in PRAVILA

Prostor

- Tekmovalec kviz rešuje **na svoji šoli**, v prostoru, kjer ima zagotovljen mir.
- Če se tekmovanja udeležita dva učenca z iste šole, morata biti njuna računalnika oziroma delovni površini v razredu na razdalji, ki jima **ne omogoča** pogleda na zaslon drugega.

Oprema

- Vsak tekmovalec potrebuje **računalnik s stabilno internetno povezavo**. V primeru pomanjkanja računalnikov lahko tekmovalec za reševanje kviza uporabi **pametni telefon ali tablico**.

- Mentor zagotovi **kamero**, ki mora omogočati zajem celotnega razreda. Kamera je lahko samostojna, vgrajena v mentorjev računalnik ali katera koli druga kamera, ki zagotavlja ustrezen zajem.
- Mikrofon na mentorjevem računalniku mora biti **stalno vključen**.

Vloga mentorja

- Mentor lahko **pomaga tekmovalcu** pri prijavi v spletni kviz.
- Tekmovalec (lahko ob pomoči/nadzoru mentorja) vnese obvezne podatke (**ime, priimek, ime mentorja**).
- Ko predstavnik Založbe Rokus Klett da znak, tekmovalec **klikne »Začni kviz«**.
- Mentor **se nato umakne** in ne sme pomagati pri vsebini kviza.
- **Dovoljena je zgolj tehnična pomoč** (npr. pri povezavi, dostopu do kviza).

Nadzor med reševanjem

- Kamera in mikrofon morata biti **omogočena na mentorjevem računalniku**.
- V prostoru zadostuje **ena kamera**, nameščena na mentorjevem računalniku, ki mora zajemati **celoten razred**.
- Tekmovalec v času reševanja kviza **ne sme uporabljati dodatnih pripomočkov ali se pogovarjati**.
- Izvajalec kviza bo **spremljal celotno skupino** preko Zooma.

Pomembna pravila

- Uporaba slušalk **ni dovoljena**.
- Tekmovalec **ne sme zapustiti aplikacije za kviz** ali odpirati drugih oken.
- Učenec rešuje naloge po vrsti. Vračanje na prejšnje naloge ali spreminjanje odgovorov ni mogoče.
- Po zaključku kviza mora tekmovalec **klikniti »Zaključí«**, s čim se shrani tudi čas reševanja.

VRSTE NALOG V KVIZU

- **Izbirni tip:** učenec s klikom na krogec ali ponujen odgovor označi eno ali več pravih rešitev oziroma označi pravilni odgovor s klikom na »Drži/Ne drži«.
- **Drži/Ne drži:** učenec s klikom na fotografijo izbere pravih/napačen odgovor ali s klikom na fotografijo označi območje na sliki.
- **Označevanje:** učenec z ustrezno barvo označi pravih odgovor.
- **Povleci in spusti:** učenec z ukazom »povleci in spusti« (drag and drop) razporedi pojme v ustrezno zaporedje, jih prenese k ustrezni vrednosti ali pa jih razporedi v ustrezne kategorije.
- **Odprti tip:** učenec na označeno mesto vpiše pravih odgovor.

Srečno na tekmovanju!