

ZADANIE „SPRAWDŹ WIEDZĘ O WYBORACH I PARLAMENCIE EUROPEJSKIM”: quiz/teleturniej

Quiz lub teleturniej, czyli co?

Organizacja quizu/teleturnieju ma na celu sprawdzenie wiedzy osób z Waszego otoczenia o Parlamencie Europejskim i wyborach. W tym celu możecie zorganizować większe wydarzenie, zaprosić publiczność, ogłosić nabór uczestników i przeprowadzić turniej w rodzaju “Jeden z dziesięciu” (zasady znajdziecie tutaj: https://pl.wikipedia.org/wiki/Jeden_z_dziesi%C4%99ciu), albo podejść do działania bardziej aktywnie i zorganizować szybki, spontaniczny quiz, w którym zapraszacie przechodniów do wylosowania kilku pytań i odpowiedzi na nie.

- Spontaniczna akcja ma tę przewagę, że możecie w ten sposób zbadać poziom wiedzy wielu osób, które nie będą specjalnie się przygotowywać do udziału w grze.

Jeśli wybierzeście działanie aktywne, to pamiętajcie, że musi być Was widać i powinniście wybrać miejsce uczęszczane: szkolny korytarz, boisko lub jakieś popularne miejsce w przestrzeni Waszego miasta/miejscowości).

Pomysłów na realizację takiej szybkiej akcji może być wiele, np.:

- losowanie pytań zapisanych na karteczkach i wrzuconych do woreczka lub pudełka;
- przygotowanie tablicy z zakrytymi pytaniami - gracze mogą losować numerki pytań; pokazywać, które pytanie chcą odkryć, a nawet rzucać w tablicę małą piłeczką i odpowiadać na pytanie, które trafią;
- wybieranie wstążek z numerkami pytań;
- kręcenie przygotowanym, kolorowym kołem, w którym każda część odpowiada jakiemuś pytaniu (podobnie jak w kole fortuny - zasady oryginalnego turnieju znajdziecie tutaj: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Ko%C5%82o_Fortuny_\(teleturniej\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Ko%C5%82o_Fortuny_(teleturniej))). Koło może być miniwersją teleturniejowego koła lub nawet - wirtualnym kołem, przygotowanym w aplikacji on-line, które wyświetlicie nie tablecie/laptopie. W internecie możecie znaleźć filmiki i instrukcje, jak stworzyć takie koło (np. <https://www.youtube.com/watch?v=mza4Sre9LHM>, <https://indywidualni.pl/edustrefa/pomysly-na-lekcje-powtorki-na-okraglo-czyli-kolo-fortuny-w-akcji>) oraz aplikacje do tworzenia wirtualnych kół, np. <https://wheeldecide.com/> lub <https://www.classtools.net/random-name-picker/>);
- możecie wydrukować pytania: otwarte lub w formie testu, rozdawać wydruki chętnym, a następnie zebrać kartki z odpowiedziami.

1. Określcie grupę docelową

Zastanówcie się, kogo chcecie objąć swoim działaniem. Czy chcecie rozmawiać z osobami, które nie mogą jeszcze głosować, czy z takimi które już mogą? Czy chcecie skupić się tylko na uczniach z Waszej szkoły? Czy chcecie wyjść poza szkołę ze swoimi działaniami?

UWAGA! Warto zastanowić się, do czego mają Wam służyć wnioski, jakie wyciągniecie z przeprowadzonej akcji. Jeśli chcecie wykorzystać je np. w kampanii profrekwencyjnej skierowanej do mieszkańców okolicy, warto objąć akcją właśnie ich. Jeśli bardziej Wam zależy na

zmobilizowaniu uczniów Waszej szkoły do udziału w wyborach młodzieżowych do PE, wtedy można przeprowadzić quiz/teleturniej wśród społeczności szkolnej.

2. Przygotujcie wprowadzenie do quizu

W trakcie akcji możecie spotkać się z pytaniami ze strony graczy, np. po co to robicie, co jeszcze planujecie itd. Dlatego warto wcześniej przygotować sobie krótkie wprowadzenie:

- Kim jesteście (np. "Jesteśmy uczniami klasy X ze szkoły Y i bierzemy udział w ogólnopolskim programie Młodzi Głosują", prowadzonym przez Fundację Centrum Edukacji Obywatelskiej i Szkołę Wyższą Psychologii Społecznej").
- Jaki jest cel Waszego działania (np. "Chcemy zachęcić młodych ludzi do świadomego udziału w wyborach"/"Chcemy pokazać uczniom naszej szkoły, dlaczego głosowanie jest ważne i zachęcić ich do wzięcia udziału w przygotowywanych przez nas wyborach szkolnych"/"Chcemy zachęcić pełnoletnich mieszkańców naszej wsi/gminy/dzielnicy/itd. do wzięcia udziału w nadchodzących wyborach do PE, które odbędą się 26 maja w Polsce").
- W jakim celu przeprowadzacie quiz (np. "Chcemy sprawdzić, co o nadchodzących wyborach/PE wiedzą uczniowie naszej szkoły/mieszkańcy naszej wsi/miasta/gminy").

3. Przygotujcie pytania do quizu/teleturnieju i listę zasad/instrukcję dla graczy

- Postarajcie się przygotować jak najwięcej krótki pytań - nie musicie wykorzystała w trakcie gry wszystkich;
- Pytania powinny wymagać krótkich odpowiedzi - słowo, liczba, góra jedno-dwa zdania albo "tak" lub "nie";
- Pytania możecie wykorzystywać powtórnie przy graczach, którzy jeszcze ich nie słyszeli.
- Jeden gracz może grać do czasu, aż nie zdobędzie określonej liczby punktów, odpowie na określoną liczbę pytań lub np. nie pomyli się 3 razy - zasady ustalacie sami!
- przygotujcie jasno rozpisana instrukcję dla gracza wraz z zasadami gry;
- Zastanówcie się również nad jakimiś upominkami dla graczy - mogą to być wlepki zachęcające do głosowania, torebeczki z migdałami lub rodzynkami, owoce (np. jabłka), przypinki z numerem szkoły, dyplomy z podziękowaniami za uczestnictwo lub inne drobiazgi. Ważne, żeby upominek dostawała każda osoba, która wzięła udział w grze, a nie tylko najlepsi.
- Możecie też zrobić tablicę z wynikami, na której będziecie zapisywać imiona lub pseudonimy najlepszych.

4. Zorganizujcie rekwizyty

W zależności od wybranej formy quizu będą to różne rzeczy, np.:

- tablica z pytaniami;
- pytania wydrukowane na osobnych kartkach/ kartki z quizem;
- kartki z numerkami lub numerki;
- woreczek/pudełko;
- piłeczki;
- laptop/tablet;
- markery/długopisy;

- tablica z wynikami;
- dyplomy lub upominki dla graczy;
- lista zasad/instrukcja dla graczy;
- i inne.

5. Przygotujcie sprzęt (jeśli chcecie dokumentować wydarzenie)

Jeśli chcecie dokumentować akcję, to zastanówcie się, czego potrzebujecie, a następnie sprawdźcie, czy wymagany sprzęt działa poprawnie, np.:

- Czy sprzęt jest naładowany/ma włożone nowe baterie?
- Czy macie ładowarkę lub powerbank/dodatkowy komplet baterii lub akumulatorów?
- Czy macie możliwość zgrania i edycji zdjęć z aparatu, którego będziecie używać?

6. Przeprowadźcie quiz lub teleturniej

Wybierzcie odpowiednie miejsce i czas:

- Jeśli przeprowadzacie akcję w Waszej szkole, możecie zrobić to np. na szkolnym korytarzu w czasie długiej lub kilku przerw lub na sali gimnastycznej/boisku, w trakcie święta szkoły lub innej uroczystości;
- Jeśli przeprowadzacie go poza szkołą, możecie zrobić to np. na głównej ulicy Waszego miasta, na rynku, pod centrum handlowym lub w innym często uczęszczanym miejscu, podczas miejskiego/gminnego festynu lub pikniku w okolicznym parku, po mszy w pobliskim Kościele, itd.;
- Do udziału zaproszcie tylko osoby chętne, które mają czas i dobrowolnie się zgodzą;
- Jeśli chcecie udokumentować przebieg akcji, to przed rozpoczęciem zapytajcie uczestników, czy możecie robić zdjęcia/filmiki/nagrywać odpowiedzi;
- Zapraszając do gry możecie krótko wyjaśnić, kim jesteście i po co to robicie (możecie skorzystać z wprowadzenia!);
- Notujcie na bieżąco przebieg gry każdego z graczy - jakie pytania były trudne lub niezrozumiałe, na które odpowiedział poprawnie, na które nie umiał odpowiedzieć lub odpowiedział błędnie - pamięć jest zawodna, a takie informacje pomogą Wam wyciągnąć wnioski z działania.

UWAGA! Jeśli chcecie, żeby działanie miało również charakter edukacyjny, podawajcie graczom prawidłową odpowiedź. W ten sposób dzięki udziałowi w quizie gracze poszerzą swoją wiedzę.

7. Wyciągnijcie wnioski:

Przeanalizujcie notatki i sformułujcie wnioski, które mogą być przydatne do dalszych działań.

Możecie je wykorzystać do:

- Stworzenia materiałów informacyjnych/edukacyjnych, uzupełniających braki w wiedzy o wyborach, Parlamencie Europejskim lub Unii Europejskiej, które wyszły w sondażu;
- Zaplanowania takiej kampanii profrekwencyjnej, która odpowiada na potrzeby grupy objętej sondażem;
- Nawiązania współpracy z potencjalnymi partnerami, np. mediami (o ile zdecydujecie się na taki krok).