

Regolamento "ECOQUIZ"

Cos'è Ecoquiz

EcoQuiz è un "serious game", che utilizza la tecnologia delle app per misurare e migliorare le conoscenze del giocatore nel campo della sostenibilità ambientale, rivolto alle classi ed agli studenti della scuola secondaria di primo grado:

- più di mille domande a risposta multipla;
- quiz su ambiente, energia, mobilità, rifiuti, sostenibilità, aria e biodiversità;
- si può giocare da soli o sfidare amici ed avversari e vedere la propria posizione nella classifica generale;
- si può giocare accedendo ad internet dal PC o si può scaricare l'app sul proprio smartphone o tablet.

FASE 1 - creazione delle domande in classe

dal 3 febbraio al 13 marzo 2020

Ogni classe dovrà creare uno o più nuovi quiz sui temi dei goal dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite. Ciascuna domanda dovrà:

- essere lunga al massimo 75 caratteri, spazi inclusi
- prevedere tre risposte alternative, lunghe al massimo 40 caratteri ciascuna, di cui una corretta e due sbagliate
- recare l'indicazione della risposta corretta e la fonte da cui sono state tratte le indicazioni (p.e. link a wikipedia.it)

Le domande dovranno essere candidate dall'insegnante, che dovrà registrarsi alla piattaforma www.concorsoecoquiz.it indicando la propria classe, scuola e città.

Il termine per il caricamento online delle domande scade alle ore 12:00 del 13 marzo 2020.

Tutte le classi che avranno inviato almeno una domanda valida saranno ammesse alla successiva fase di gioco a premi.

INDICAZIONI PER L'INSEGNANTE

Per spiegare agli alunni il gioco in classe Ecoquiz

- Stampa la locandina (da appendere in classe) e la cartolina (da consegnare a ciascun alunno) allegate a questo regolamento
- Guarda ed eventualmente proietta in classe il tutorial presente sul sito www.ecoquiz.it
- Prova e fai provare agli alunni il gioco Ecoquiz

Per inviare i Quiz scritti dagli alunni ed attivare la successiva fase di gioco, dovrai:

1. entrare nel sito www.concorsoecoquiz.it

2. compilare il form con un nickname e indirizzo mail (sono dati obbligatori per poter accreditare la classe alla successiva fase di gioco)
3. specificare Provincia, Comune, Nome dell'istituto e classe che ha creato il quesito
4. inserire nel form apposito il testo della domanda
5. inserire nel form apposito il testo delle 3 risposte (una giusta e due sbagliate)
6. selezionare la risposta corretta tra le 3 che hai presentato spuntando il pallino a destra della risposta stessa
7. incollare nell'apposito campo il link al sito dal quale i ragazzi hanno tratto le informazioni per elaborare il quiz (per ogni Quiz è obbligatorio presentare la fonte sitografica - link al sito di fonte delle informazioni e/o dati contenuti nella tua domanda e nelle relative risposte).
8. Schiacciare il pulsante AVANTI
9. Al termine della fase di validazione da parte di un'apposita commissione tecnica, i Quiz verranno caricati nel database di EcoQuiz (in aggiunta a quelle già esistenti)
10. Attraverso l'email indicata in fase di registrazione riceverai la conferma che la classe è stata accreditata per la successiva fase 2 di concorso a premi.

FASE 2 - gioco a premi Ecoquiz

dall'1 al 22 aprile 2020

Entro il 1 aprile 2020 a tutte le classi qualificate per la fase 2 del gioco (il cui insegnante ha inserito almeno un quiz valido nella fase 1) saranno abilitate ad accedere alla versione completa della app EcoQuiz, che registra i punteggi delle partite, validi per l'attribuzione dei premi in palio.

1. Ogni alunno si registra alla app EcoQuiz utilizzando la propria email e password e scegliendo nel menù a tendina scuola e classe di appartenenza.
2. Gli alunni possono accumulare punti giocando partite singole o sfide a due nel periodo tra il 1 e il 22 aprile 2020.
3. Al termine del periodo di concorso sarà pubblicata la classifica definitiva dei giocatori, ordinati per il punteggio acquisito.
4. I giocatori classificati nelle prime 7 posizioni riceveranno in premio un tablet di ultima generazione.

Gli alunni delle classi che hanno partecipato con almeno un quiz valido alla fase 1 di creazione delle domande vengono accreditate per la fase 2 di gioco a premi attraverso la app Ecoquiz.

Gli alunni possono giocare da pc, smartphone, tablet: è sufficiente scaricare la App dagli store o andare sul sito su www.ecoquiz.it/gioca. In palio per i giocatori che nell'ambito del progetto #Sostenibilmenteente realizzeranno i punteggi più alti ci sono 7 tablet Samsung Galaxy Tab. La classifica finale viene definita alle ore 12:00 del 22 aprile 2020. I punteggi realizzati dopo tale termine non sono validi per l'assegnazione dei premi. I giocatori che non appartengono a classi accreditate alla fase 2 di gioco non partecipano all'assegnazione di premi.

Partita singola

Nella modalità “nuova partita” l’utente gioca singolarmente su un argomento a scelta tra quelli disponibili. Il punteggio ottenuto concorre al punteggio totale del giocatore.

Sfida

Nella modalità “nuova sfida” l’utente può sfidare un altro giocatore. L’avversario può essere cercato attraverso 3 modalità: inserendo il nickname Ecoquiz dell’avversario, attraverso i contatti di Facebook oppure scelto casualmente dal sistema fra gli utenti online. La scelta dell’argomento spetta al giocatore che lancia la sfida. I due giocatori rispondono allo stesso set di domande. La sfida è vinta da chi totalizza il punteggio maggiore, a tale giocatore è assegnato un bonus di 100 punti.

Domande

Le domande proposte hanno diversi livelli di difficoltà (1, 2, 3) e riguardano diversi argomenti: Rifiuti, Energia, Mobilità, Ecosostenibilità, Qualità dell’aria, Biodiversità.

In ogni partita il sistema propone una selezione di domande. Tali domande sono scelte tra quelle a cui il giocatore non abbia ancora risposto correttamente. Il giocatore ha a disposizione un tempo massimo di 20 secondi per rispondere a ciascuna domanda.

Oltre alle 6 domande “standard”, il gioco può proporre fino a due domande Jolly aggiuntive, che consentono di incrementare il punteggio. A fine partita, il gioco propone sempre la domanda Raddoppia, che il giocatore può accettare o rifiutare e che consente di raddoppiare (o dimezzare) il punteggio di partita.

Punteggi

Il giocatore nella partita singola accumula punti per ogni risposta esatta in modo direttamente proporzionale al livello di difficoltà e inversamente proporzionale al tempo impiegato per rispondere. I punti assegnati variano in base al livello di difficoltà della domanda:

- livello 1: max 150 punti
- livello 2: max 300 punti
- livello 3: max 450 punti

Il punteggio decresce con il passare dei secondi fino ad arrivare a zero. Un apposito contatore, collocato in alto a destra dello schermo, segnala lo scorrere dei punti ottenibili. La risposta errata o non data entro i 20 secondi dà un punteggio pari a zero.

Per ogni domanda il punteggio scala dal valore massimo al valore 0 in 20 secondi, sottraendo una quantità costante di punti ogni quarto di secondo.

Bonus

- Bonus “Tris”: un bonus di 300 punti è attribuito al giocatore che risponda esattamente a tre domande di fila. In una partita o sfida è possibile guadagnare un massimo di 2 bonus Tris.
- Domande Jolly, legate al bonus Tris: il sistema premia ulteriormente il giocatore proponendo una domanda aggiuntiva, la domanda Jolly, che permette di incrementare il punteggio. Il punteggio ottenuto con la domanda Jolly è legato alla difficoltà e al tempo impiegato, con la medesima modalità descritta sopra.
- Domanda Raddoppia: al termine di ciascuna partita viene proposta la possibilità di raddoppiare il punteggio di partita rispondendo ad un’ulteriore domanda. Il punteggio viene raddoppiato in caso di risposta corretta, dimezzato in caso di risposta errata.

- Il punteggio totale di partita è calcolato sommando i punteggi ottenuti per le singole domande e gli eventuali bonus accumulati.
- Bonus "Sfida": un bonus di 100 punti è attribuito al giocatore che vince la sfida contro un avversario. Chi perde non aggiunge alcun punteggio al suo totale punti.

Pagina di profilo

Nella pagina di Profilo, accessibile con l'icona "i", il giocatore trova un riepilogo costantemente aggiornato della sua situazione di gioco: punti totali, numero di partite giocate, icona che caratterizza l'avanzamento nel gioco.

In questa pagina il giocatore trova inoltre: il tasto di Reset, con il quale può azzerare la sua situazione di punteggio e di risposte già fornite; il tasto di Logout, con il quale può uscire dal gioco (modalità consigliata); il tasto per disattivare i suoni presenti nel gioco; l'accesso al test "Quanta Terra usi?"

Pagina di classifica

In questa pagina il giocatore trova la classifica generale e quella specifica del suo istituto scolastico e la propria posizione all'interno di esse. Accede inoltre ad alcuni dati relativi al suo andamento di gioco: le sue migliori partite e le sfide effettuate. Questa sezione è accessibile attraverso l'icona di destra del menù superiore.

Partecipazione ai giochi di istituto

Se sei uno studente, per partecipare al gioco scolastico del tuo istituto devi indicare nella registrazione il comune in cui ha sede la tua scuola, il nome del tuo istituto e la classe cui appartieni. In assenza di questi dati ti sarà comunque possibile giocare, ma il tuo punteggio non risulterà nelle classifiche di gioco e non potrai accedere ai premi.

Tutela dei minori

Achab srl è consapevole che l'App e il sito web Ecoquiz potrebbero essere utilizzati anche da un pubblico minorenne e non intende compiere alcuna operazione di trattamento dei dati personali di minori senza il consenso dei loro genitori.

A tal proposito Achab srl sollecita i genitori ad un effettivo controllo dell'uso della rete internet da parte dei loro figli, al fine di permettere una fruizione dei servizi web adatta alle loro capacità. Achab srl. non è nelle condizioni di verificare in modo certo dell'età degli utenti iscritti: invita pertanto tutti gli utenti che non abbiano compiuto 18 anni a non comunicare in nessun caso i propri dati personali senza l'autorizzazione di un genitore, riservandosi il diritto di inibire l'accesso ai servizi a qualsiasi utente che abbia celato la propria minore età o che abbia comunque comunicato i propri dati personali in assenza del consenso dei propri genitori.