



MANUAL DO PROFESSOR

European Money Quiz

- O European Money Quiz (EMQ) é uma competição europeia que pretende promover e testar a literacia financeira dos jovens entre os 13 e os 15 anos.
 - O quiz é jogado online o que permite colocar em competição direta milhares de alunos em diferentes localidades.
 - As perguntas do quiz incidem sobre temas como poupança, crédito, endividamento, segurança digital, gestão do orçamento familiar, entre outros.
-
- O EMQ é jogado através da plataforma Kahoot e já colocou em competição mais de 1 milhão de jovens em toda a Europa.



Professores

- Os professores terão um papel fundamental a desempenhar ao longo das diferentes fases.
- A principal tarefa é coordenar com a Associação Portuguesa de Bancos (APB) a participação dos seus alunos nos diferentes quiz's. Serão assim o ponto de contacto entre a APB e as escolas em competição.
- É igualmente importante orientar e motivar os alunos na preparação para os quiz's!

Fases de Jogo

1. Competição na Escola: As escolas inscritas realizam uma competição (na própria escola) para apurar os dois alunos que irão participar na Final Nacional.

2. Final Nacional: Os dois vencedores de cada escola vão competir com os alunos das outras escolas do país. Os dois alunos que vencerem esta prova irão representar Portugal na Final Europeia.

3. Final Europeia: os finalistas dos diferentes países vão encontrar-se em Bruxelas e competir diretamente pelo lugar de campeões europeus do European Money Quiz.



1. Competição na Escola

1.1 APP KAHOOT!

- Para jogar a fase Challenge é necessário que os alunos tenham instalado nos seus dispositivos móveis a aplicação Kahoot!
- A app Kahoot está disponível em IOS & Android.
- Após a instalação da app, é necessário acesso à Internet pois só assim o jogo poderá ser jogado.

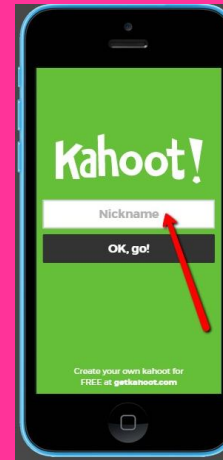
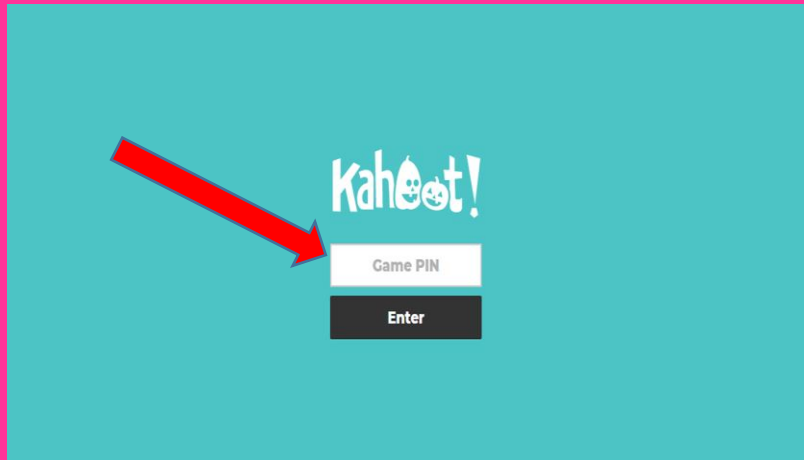


1.2 REALIZAÇÃO DO QUIZ

- A versão do Quiz a jogar na Fase de Competição na Escola ficará disponível durante 2 semanas (em datas a indicar) e poderá ser jogado quando cada professor pretender.
- O professor irá receber um código (pin) enviado pela APB que dará acesso ao quiz.
- Cada pin gerado está limitado a 50 jogadores. No caso da escola ter inscrito mais de 50 alunos a APB enviará mais do que um pin. **NOTA:** O professor terá que assegurar que os alunos da escola se dividem em grupos de 50 para atribuir um pin por grupo.
- Os alunos inscritos em cada Escola jogam entre si.
- É importante garantir que todos os alunos têm a aplicação instalada e acesso à Internet.

1.3 REGISTO

- Depois de ter inserido o pin, o jogador deverá aceitar o jogo, clicando na tecla correspondente “**Accept**”.



- O jogador deverá agora inserir o **nickname** de acordo com a seguinte regra: Iniciais da Escola/Ano/Turma/Nº Aluno

Ex: Escola Secundária Sebastião da Gama, 7º ano, Turma A, Aluno nº22
Nickname: ESSG7A22

- O nickname deverá ter um limite máximo de 15 caracteres.
- No caso do não cumprimento desta regra os alunos serão desclassificados.

1.4 JOGAR

- Cada Quiz terá 20 perguntas, cada uma com 30 ou 60 segundos para o aluno responder.
- Após ler a pergunta, o jogador deverá apenas carregar na cor da resposta que considera correta.
- Não basta acertar na resposta, importa também ser o mais rápido.
- No final de cada pergunta o aluno deverá carregar na tecla “**Next**” para aparecer a próxima pergunta.

1.5 VENCEDORES

- Entre cada pergunta irá aparecer no “Scoreboard” a pontuação que o aluno está a ter.
- No final, o jogador deverá indicar a pontuação com que acabou o quiz, que aparece no “LeaderBoard”.
- Conhecidos os vencedores, o professor deverá registar o nome e pontuação do top 5 da escola e enviar estes dados para a APB.
- Os dois primeiros lugares passam à Final Nacional. Os restantes 3 alunos serão “suplentes” no caso dos dois primeiros não conseguirem ir representar a escola.
- Mediante a devida autorização, pedimos ao professor que tire fotografias da competição e partilhe com a APB.



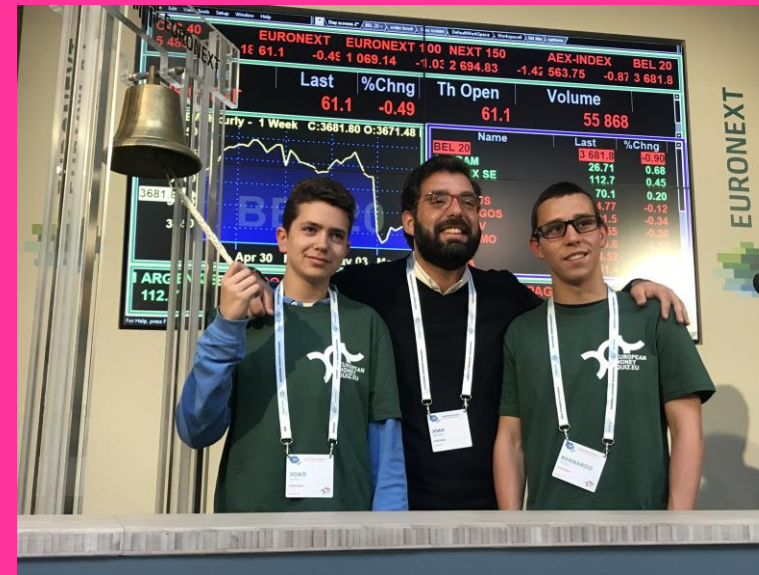
2. Final Nacional

- A final nacional coloca em competição os dois vencedores de cada Escola.
- O formato desta final nacional (presencial ou online) é comunicado anualmente pela APB às Escolas.
- Se a final decorrer presencialmente em Lisboa, todas as despesas de deslocação, assim como, os seguros e autorizações inerentes, ficarão a cargo das respetivas escolas.
- A dupla que vencer a Final Nacional irá representar Portugal na finalíssima europeia, competindo assim com jovens de outros países.



3. Final Europeia

- A Final Europeia decorre, regra geral, em Bruxelas , em datas a anunciar anualmente.
- Durante dois dias mais do que competirem contra jovens de outros países, os finalistas terão oportunidade de trocar experiências com outros jovens e aprender mais sobre Bruxelas e a União Europeia.
- Os campeões europeus receberão um prémio em dinheiro para a respetiva escola investir num projeto de educação financeira.



4. Onde posso saber mais?

Aqui encontra alguns link's com conteúdos úteis para o EMQ:

- **Saber de Contas** : <https://www.saberdecontas.pt>
- **Plano Nacional de Formação Financeira**: <https://www.todoscontam.pt>
- **Caderno de Educação Financeira**: <https://www.dge.mec.pt/cadernos-de-educacao-financeira>
- **Associação Portuguesa de Bancos**: <http://www.apb.pt/>
- **European Money Quiz (EBF)**: <https://www.ebf.eu/europeanmoneyquiz/>
<https://www.ebf.eu/europeanmoneyquiz/practice/>
- **Redes Sociais EBF**: <https://twitter.com/MoneyQuizEurope>
<https://www.facebook.com/EuropeanMoneyWeek/>
- **Plataforma Kahoot**: <https://kahoot.com>



BOA SORTE!