



# 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

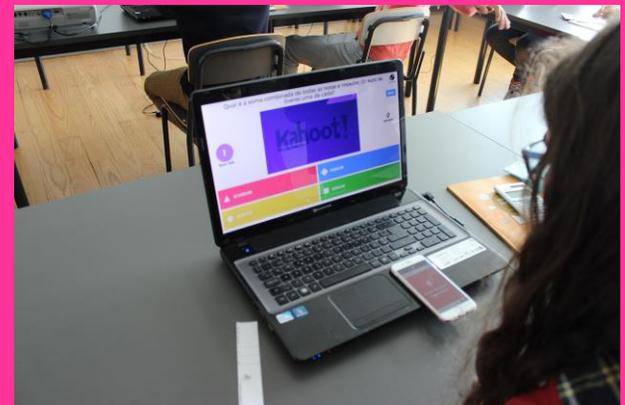
- Os professores terão um papel fundamental a desempenhar ao longo das diferentes fases.
- A principal tarefa é coordenar com a Associação Portuguesa de Bancos (APB) a participação dos seus alunos nos diferentes quiz's. Serão assim o ponto de contacto entre a APB e as escolas em competição.
- É igualmente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