



Találd fel magad! játék

A játékkal kapcsolatos további részletes információt
a www.talaldfelmagad.eu webcímen találhat!

A játékban való részvétel feltételei:

1. Intézményi regisztráció, melynek kezdete: **2011. február 14.** (hétfő) 10:00.
2. Saját **elektronikus levelezőrendszer**, amely az iskolára jellemző végződéssel (pl. horvath.dezso@birolaszloszki.eu) biztosít e-mail címet az intézmény tanárai és diákjai számára egyaránt.

Amennyiben ilyen elektronikus levelezőrendszer nem áll még az intézmény rendelkezésére, a játékot megelőzően elegendő idő lesz arra, hogy az iskola által megválasztott névvel, egy komplett, teljes értékű, önálló elektronikus levelezőrendszer kerüljön bevezetésre.

Az ingyenes levelezőrendszer telepítését és a verseny időszakán túlnyúló, hosszú távú használatát a szponzorok segítségével a HTTP Alapítvány biztosítja.

A regisztráció menete:

1. Az iskola a következő webes felületen történő regisztrációval jelentkezhet a játékra: www.talaldfelmagad.eu.
2. Az oldalon az intézmény vezetőjének vagy az általa az intézményen belül a játék koordinációjával megbízott személynek (tanár, rendszergazda) meg kell adnia az iskola alapadatait, a kapcsolattartó nevét, elérhetőségét, valamint a technikai feltételekkel kapcsolatos információkat. A felületen egyúttal az iskola jelezheti az elektronikus levelezőrendszer bevezetésére vonatkozó szándékát.
3. A regisztrációról az intézményvezetőnek és a kapcsolattartónak e-mailben érkezik visszaigazolás. Ebben a levélben kapnak információt az elektronikus levelezéssel kapcsolatos további technikai teendőkről is, valamint a diákok és tanárok részvételére vonatkozó további lépésekről.
4. A regisztrációt követően az intézményben a diákokkal és tanárokkal ismertetni kell a játékot. Ehhez segítségül küldjük a játékra hívó plakátot. Javasoljuk továbbá, hogy tanári értekezleten, illetve osztályfőnöki órákon népszerűsítsék az intézmény tanárainak és diákjainak a **Találd fel magad!** játékot.
5. A regisztráció első fázisa **2011. február 28-án** zárul. Ezen időpont után is van mód intézményi regisztrációra, de csak a fenti időpontig regisztrált intézményeknek tudjuk



garantálni a játék kezdetéig a levelezőrendszer beüzemelését, és ezzel együtt a játékban történő részvételt már az első játékhéttől. A játékba később is be lehet kapcsolódni, de a korábbi hetek feladványainak utólagos megoldására nem lesz mód.

A játék menete:

1. A játék **2011. március 28-án** veszi kezdetét és hat héten át tart.
2. A 4. osztálytól kezdve az érettségiző évfolyamokig a diákok hetente nyolc tantárgyból (*többek között történelem, magyar nyelv és irodalom, biológia, informatika*) kapnak az iskolai e-mail címükre kérdéseket, játékos és fejtörő feladványokat, évfolyamonként az aktuális felkészültségüknek megfelelően. A kérdések kidolgozását a Nemzeti Tankönyvkiadó végzi.
3. A feladatok megoldására a diákok számára 6 nap áll rendelkezésre. A válaszok megtalálása elsősorban online módon, az internet segítségével történik. A válaszokat egy erre kifejlesztett weblapon a diákok egyénileg adják meg. A válaszadást lehetővé tevő weboldalt a diákok saját postafiókjukba érkező e-mailben kapott egyedi hivatkozáson keresztül érhetik el.
4. A hét hetedik napján az eredményekről a diákok nevét nem tartalmazó összesítés készül, amit a diákok által megnevezett felkészítő tanárok, valamint az intézményvezető és a kapcsolattartó is megkapnak.

A játék díjazása:

1. A verseny végén nem csak a diákokat, hanem a tanárokat és az iskolákat is díjazzuk.
2. Hetente a legtöbb jó megoldást beküldő diákok között egy-egy Kinect vezérlővel ellátott Xbox 360 játékkonzolt sorsolunk ki. A játék végén az összesített eredmény alapján legtöbb pontot gyűjtő diákok között további 3 Xbox Kinect csomagot és egyéb értékes hardver-, illetve szoftvernyereményeket sorsolunk ki.
3. A tanároknál összesítjük a diákjaik által a verseny során összegyűjtött pontokat. (A diákok a verseny kezdetekor tudják megjelölni, hogy melyik tantárgyat ki tanítja számukra.) A játék végén a legtöbb pontot elért tanárok között három amerikai tanulmányutat sorsolunk ki. A nyertesek ellátogatnak a Microsoft redmondi központjába.
4. Az iskolák esetében a diákjaik által összegyűjtött pontokat összesítjük. A legtöbb pontot elért iskolák a támogatók aláírásával hitelesített „A 21. század digitális iskolája” oklevelet vehetnek át, a kitüntetett intézmények vezetőit pedig oktatáspolitikusok és informatikai cégek vezetői látják vendégül egy kötetlen eszmecserevel egybekötött villásreggelire.