

Lp õpetajad, koolijuhid!

Traditsiooniline Junior Achievement Eesti **e-viktoriini 7. – 9. klassi õpilastele** toimub ettevõtlusnädala raames, **6. oktoobril 2022.**

Ootame osalema kõiki 7. – 9. klasside õpilasi vaatamata sellele, kas nad õpivad koolis majandust või mitte.

Palume Teie abi, et õpilased saaksid viktoriinis osalemiseks kasutada kooli arvutiklassi!

Viktoriin toimub aadressil <https://viktoriinid.ee>

Koolile sobival ajal vahemikus 8.00 - 16.00 on õpilastel küsimustele vastamiseks aega 45 minutit.

Viktoriin on individuaalne ning kasutada on üks ölekõrs – internet!

Küsimustele saab vastata eesti või vene keeles.

Kõik osalejad saavad JA Eesti tunnistuse, parimatele üllatused.

Palume ÕPETAJAL, kes vastutab koolis e-viktoriini toimumise eest, täita **REGISTREERIMISVORM** oma kooli andmetega **hiljemalt 3. oktoobril kella 12.00-ks.**

Õpilased registreerivad end viktoriinile ise **26.09 – 5.10.2022** aadressil <https://viktoriinid.ee>

Õpilased registreerivad end viktoriinile

1. isikliku kooli e-aadressiga,
2. kui kool ei ole loonud oma õpilastele e-aadresse, võivad nad erandkorras registreerida ka enda muu e-aadressiga.

NB! Pärast kasutajakonto loomist on vajalik **e-maili kaudu verifitseerimine**. E-mailile tuleb koheselt kiri kasutaja aktiveerimiseks. Enne sellele lingile vajutamist sisse logida ei saa!

3. Kui õpilasel on varasemast olemasolev kasutaja, kuid ta pole oma e-maili verifitseerinud, siis näidatakse võistluse juures hoiatavat märgistust, et osalemiseks peab ta e-maili verifitseerima. Vajutades juures olevale nupule, saab ta e-mailile verifitseerimislingi.

Viktoriini keskkonnaga tutvumiseks

saavad õpilased 3. - 5. oktoobrini vastata <https://viktoriinid.ee> prooviviktoriini küsimustele.

NB! Kooli õpilastele, kust osaleb e-viktoriinil protsentuaalselt kõige rohkem õpilasi, paneb JA Eesti välja üllatuse!

E-viktoriin majandusest on **esimene etapp** (TEADMISED) kolmeosalisest 7. – 9. klasside õpilaste mängust **CREATLON**, mille JA Eesti viib läbi koostöös EBS Gümnaasiumiga.

Teine etapp on ettevõtlik meeskonnamäng (MEESKONNATÖÖ),

kus kolme kuu jooksul tuleb 2 – 3-liikmelistel võistkondadel leida lahendused kahele mahukale ülesandele.

Kolmas etapp (LOOVUS), on ettevõtlusmuinasjutu loomine.

Creatloni võistluse kirjelduse ja ülesanded leiate <http://ja.ee/sundmused/creatlon.html>

Creatloni eelmise aasta mängu leiate samuti sealt.

Loodame Teie kooli õpilaste aktiivset osalemist e-viktoriinis ning õppeaasta jooksul Creatloni mängus!