

The logo features a stylized flame in purple and green, with three stars (yellow, red, blue) above it.

Accelium Olympics

Pravidlá súťaže

Platnosť od 8.2.2022



Medzinárodná olympiáda Accelium

Olympiáda Accelium je online vzdelávacia súťaž, ktorá **spája** žiakov z rôznych krajín sveta. Súťaží sa **individuálne** v turnajoch pre príslušnú vekovú kategóriu. Žiaci postupne riešia úlohy a **získávajú body za každú vyriešenú úlohu**.

Súťažné hry sú navrhnuté tak, aby rozvíjali dôležité zručnosti detí, ako sú **riešenie problémov, rozhodovanie, prispôsobovanie sa zmenám, plánovanie, strategické myslenie, vytrvalosť** a ďalšie.

Priebeh

Otvorený turnaj

Otvorený turnaj je určený pre žiakov 1.- 8. ročníka.

Uskutočnia sa súčasne 4 turnaje, pre každú vekovú kategóriu sú pripravené 3 hry:

- **Turnaj 1: 1.- 2. ročník**

- ✓ Move It
- ✓ Ping Wins
- ✓ Night Watch

- **Turnaj 2: 3.- 4. ročník**

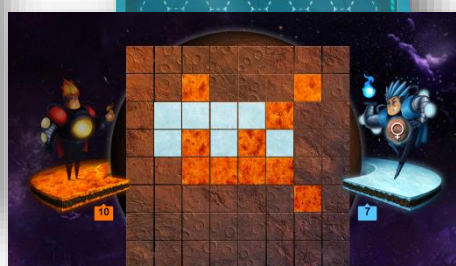
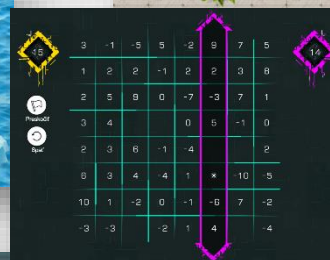
- ✓ Maxit
- ✓ Move It
- ✓ Ping Wins

- **Turnaj 3: 5.- 6. ročník**

- ✓ Lockdown
- ✓ Elementy
- ✓ Blocker

- **Turnaj 4: 7.- 8. ročník**

- ✓ 2flags
- ✓ Blocker
- ✓ Lockdown



Harmonogram

Registrácia škôl	15.3.2022 – 15.5.2022
Tréning	15.5.2022 – 5.6.2022
Otvorený turnaj	6.6.2022 – 8.6.2022
Vyhlasenie výsledkov	10.6.2022

Otvorený online turnaj

Táto fáza bude trvať 3 dni: od 6. júna do 8. júna. Súťažné úlohy sú navrhnuté tak, aby boli vhodné pre danú vekovú kategóriu.

Každý žiak postupuje vlastným tempom pri riešení turnajových výziev.

Žiaci sa na turnaj pripravujú vopred vo svojich individuálnych tréningových účtoch.



Účasť

Zúčastniť sa môže ktokoľvek v 1. – 8. ročníku základnej školy.

Registrovať sa môžu:

- jednotlivci nezávisle od školy prostredníctvom zákonného zástupcu,
- triedy,
- celé školy,
- centrá voľného času, záujmové krúžky, kluby, ...

V prípade registrácie tried a škôl je potrebné vymenovať jedného učiteľa, ktorý bude koordinátorom súťaže vo svojej triede/celej škole.

Úloha učiteľa

Učiteľ, ktorý sprevádza žiakov súťažou a pripravuje ich, zohráva dôležitú úlohu.

Odporúčame učiteľovi, aby podporoval žiakov, posilňoval ich motiváciu, povzbudzoval ich a poskytoval im pomoc, aby zvládli zložité výzvy a technické aspekty.



Učitelia budú mať k dispozícii niekoľko nástrojov, ktoré im umožnia vytvoriť systém vo svojich triedach a vyvolať nadšenie medzi žiakmi. Videá, plány hodín a ďalšie materiály budú učiteľom sprístupnené.

Súťaž prebieha na akomkoľvek stacionárnom počítači alebo mobilnom zariadení pripojenom na internet.

Odporúčame, aby škola sprístupnila študentom počítačovú učebňu s pripojením na internet na precvičenie a postup v súťaži.

Bodové hodnotenie

Žiak získa za vyriešenú úlohu „základné skóre“. Toto základné skóre sa počíta na základe kvality riešenia úlohy, tj. systém vyhodnocuje a zohľadňuje parametre ako kvalita ťahu v čase, výsledok výhra/prehra, používanie tlačidiel „Spät“ a „Odznova“.

Základné skóre sa vynásobí percentom dokončenia úloh (počet dokončených úloh v turnaji). Tak vypočítame celkové body žiaka.

Celý tento mechanizmus odráža **systém prideľovania hviezdíčiek žiakovi za vyriešenú úlohu**. Bodovanie úloh tak možno žiakom jednoducho vysvetliť pomocou hviezdíčiek – to, nakoľko kvalitne vyriešili úlohu, zistia podľa počtu hviezdíčiek, ktoré za ňu získajú.

Žiak môže v každej hre získať **medzi jednou hviezdíčkou (najnižšie skóre) a tromi hviezdíčkami (najvyššie skóre)**.

Hviezdíčky sa započítavajú do počtu bodov, až keď žiak ukončí danú úlohu. Žiaci môžu sledovať svoje hviezdíčky a body na **mape úloh**.

Počet pokusov nie je nijako obmedzený; žiaci **môžu hrať znovu a znovu rovnakú úlohu v hre** - uloží sa najvyššie skóre.

Priebežné poradie je možné sledovať na výsledkovej tabuli na webovej stránke Accelium.



Minimálne systémové požiadavky

Webový prehliadač:

Ak chcete pracovať so systémom Accelium, použite niektorý z nasledujúcich podporovaných prehliadačov (nie je potrebné sťahovať žiadnu aplikáciu z obchodu):



Chrome

Verzia: 71.0.3578.80 a vyššie



Firefox

Verzia: 63.0 a vyššie



Edge

Verzia: 42.17134.1.0 a vyššie

* Odporúčame vopred skontrolovať prehliadače na miestnych zariadeniach a vybrať najvhodnejší prehliadač.

Ochrana osobných údajov

Upozorňujeme, že minimálne osobné údaje (iba meno a priezvisko) zhromažďujeme len za účelom zobrazenia individuálnych výsledkov na turnajoch Accelium.

Kumulatívne skóre žiaka sa zobrazí na výsledkovej tabuli na webovej stránke Accelium spolu s menom žiaka, jeho školou, ročníkom a krajinou.

Rodičia, učitelia a školy môžu používať tzv. **“demo používateľa”**, ak aktívne požiadajú, aby sa skutočné mená a priezviská nezobrazovali.

Ak máte akékoľvek obavy týkajúce sa osobných údajov detí, alebo chcete využiť možnosť nezobrazovať vo výsledkovej listine skutočné osobné údaje vášho dieťaťa/ detí, kontaktujte nás, aby sme podnikli potrebné kroky.

Viac sa o ochrane osobných údajov dočítate na webovej stránke Accelium.

Technické problémy a prvá pomoc

Zistenie chyby:

Ak došlo k chybe a máte podozrenie, že niečo nefunguje, ako by malo, odporúčame nasledujúci postup. Najprv skontrolujte, či nenastala niektorá z najbežnejších chýb podľa nižšie uvedeného zoznamu 4 krokov. Tieto kroky pomáhajú vyriešiť časté chyby, ktoré sú zapríčinené nedodržaním podmienok požadovaných pre správne fungovanie platformy Accelium.

Krok 1: Skontrolujte internetový prehliadač

- Nastáva tento problém vo viacerých prehliadačoch, alebo iba v jednom konkrétnom prehliadači?
- Máte nainštalovaný internetový prehliadač minimálnej požadovanej verzie?
- Nainštaloval prehliadač nejaké rozšírenie, ktoré by mohlo brániť fungovať systému Accelium?
- Máte problém iba so systémom Accelium, alebo aj na iných webových stránkach?

Krok 2: Skontrolujte počítač

- Nastáva tento problém iba v jednom počítači, alebo aj iných?
- Máte nainštalovaný antivírusový program?
- Je váš antivírusový program aktuálny?
- Je operačný systém na vašom počítači správne nainštalovaný a aktualizovaný?

Krok 3: Skontrolujte sieťové pripojenie

- Fungujú vám ostatné stránky a online aplikácie?
- Ste určite pripojení k internetovej sieti?
- Je v poriadku rýchlosť vášho pripojenia?

Krok 4: Skontrolujte prihlasovacie údaje používateľa

- Používateľské mená a heslá sú citlivé na rozlišovanie malých a veľkých písmen. Prosím, skontrolujte, či žiaci pri zadávaní nemajú napr. zapnutý Caps Lock.
- Skontrolujte, či žiaci naozaj správne zadávajú svoje prihlasovacie údaje (častým problémom býva zámena písmen z/y, alebo zámena veľkého písmena O s číslicou 0).

Hlásenie problémov

Technické problémy, ktoré sa vám nepodarilo vyriešiť pomocou uvedených postupov, nám ohláste mailom na klocova@epartners.sk. Môžete kontaktovať priamo aj správcu systému Accelium na contact-us@accelium.com (ale komunikácia je v anglickom jazyku a potrebujete uvádzať aj krajinu a kódy projektov, ktoré sú súčasťou procesu registrácie).

Aby sme čo najrýchlejšie vyriešili váš problém, pripravte si prosím nasledujúce informácie:

- Meno školy
- Vaše meno a priezvisko a kontaktné údaje
- Výstižný opis problému. Ak je to možné, pošlite nám aj obrázok (fotografia, snímka obrazovky) alebo video, ktoré ilustruje problém.
- Ak ide o problém s prihlásením konkrétneho žiaka, alebo iný problém v používateľských účtoch, potrebujeme – ročník, ktorý žiak navštevuje, jeho prihlasovacie meno a heslo. Prosíme, v žiadnom prípade nám neposielajte meno a priezvisko žiaka.

Ocenenia

- Výsledky budú vyhlásené 10. júna.
- Umiestnení na 1., 2, a 3. mieste v každej kategórii získajú diplom a pohár alebo medailu zo strany Excellent Partners s.r.o. a špeciálnu cenu, ktorá súvisí so vzdelávaním zo strany Accelium Group Ltd.
- Podrobné informácie o ďalších vecných cenách budú zverejnené na webovej stránke Excellent Partners s.r.o.

Cenník

Registrácia 1 hráča v turnaji.....	20 €	
Registrácia triedy (do 25 žiakov).....	190 €	7,60 € / 1 žiak
Registrácia školy (do 400 žiakov).....	490 €	1,23 € / 1 žiak

Hlavný mediálny partner



Súťaž organizuje

Excellent Partners for Education s.r.o. ,
zapísaná v OR Okresného súdu Prešov, vložka 42545/P
Sídlo : Ľubochnianska 16/2124
080 06 Prešov
IČO : 53 793 692
Licenčný partner Accelium Group Izrael pre SR a ČR

