

# Regulamin konkursu

## „Polska szkoła w Międzynarodowej Olimpiadzie Accelium” („Regulamin”)

### Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu „Polska szkoła w Międzynarodowej Olimpiadzie Accelium” („**Konkurs**”) jest Magdalena Markiewicz prowadząca działalność gospodarczą pod firmą SPRYTNE GŁÓWKI Magdalena Markiewicz, adres stałego miejsca wykonywania działalności gospodarczej: ul. Przytulna 3, 05-506 Władysławów, posiadająca numer NIP 894-258-23-83, REGON 381406126, wpisana do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej („**Organizator**”).
2. W Konkursie może wziąć udział każda szkoła podstawowa („**Szkoła**”) z terytorium Polski, która prawidłowo zarejestruje się i weźmie udział w Międzynarodowej Olimpiadzie Accelium („**Olimpiada**”), zgodnie z Zasadami i Przepisami Międzynarodowej Olimpiady Accelium („**Zasady**”). Prawidłowa rejestracja oznacza zarejestrowanie i uczestnictwo co najmniej 1 klasy („**Klasa**”) z danej Szkoły w Olimpiadzie.
3. Konkurs trwa w tym samym czasie co Olimpiada Accelium.
4. Nagrody w Konkursie będą przyznawane za miejsca zajęte przez Klasę w Olimpiadzie.
5. Poniżej przywołano najważniejsze zasady Olimpiady, które mają wpływ na poniższy Regulamin. W przypadku rozbieżności w brzmieniu zapisów pomiędzy tym Regulaminem a Zasadami, pierwszeństwo mają zapisy Zasad:
  - a. W ramach Olimpiady organizowane są 4 niezależne Turnieje dla różnych grup wiekowych uczniów, które będą rozgrywać się równocześnie:
    - i. Turniej 1: Klasy 1-2
    - ii. Turniej 2: Klasy 3-4
    - iii. Turniej 3: Klasy 5-6
    - iv. Turniej 4: Klasy 7-8.
  - b. Olimpiada składa się z jednego Etapu. Etap ma charakter otwarty i biorą w nim udział wszystkie prawidłowo zarejestrowane Szkoły.
  - c. Ogłoszenie wyników Olimpiady następuje 16 czerwca 2021 roku.

### Nagrody

6. W Konkursie przewidziano następujące nagrody („**Nagrody**”):
  - a. dostępny do jednego z 2 dowolnie wybranych przez Szkołę projektów Accelium („**Projekty**”) wspierających naukę matematyki (klasy 1-6) lub rozwijających umiejętności przywódcze (klasy 5-8), dostosowanych do wieku uczniów. W ramach każdego Projektu Szkole udostępnianych jest 10 gotowych do użycia w klasie scenariuszy zajęć, w trakcie których uczniowie uczą się konkretnych strategii myślenia, wykorzystując do tego celu strategiczno-logiczne gry komputerowe Accelium.
    - i. Przykładowe strategie, których uczą się dzieci w trakcie programu wspierającego naukę matematyki „Accelium Math” to: strategie uczenia się (skuteczność działań,

wytrwałość, stosowanie się do instrukcji), umiejętności myślenia (planowanie i konsekwencja), koncepcje matematyczne (dodawanie, porównywanie, liczby ujemne, wieloetapowe rozwiązywanie problemów).

- ii. Przykładowe strategie, których uczą się dzieci w trakcie programu wspierającego umiejętności przywódcze „Accelium Leadership” to: przejmowanie inicjatywy, dostrzeganie szerszej perspektywy, podejmowanie decyzji, planowanie, uwzględnianie roli szczegółów.

Wartość 1 Projektu (wg cen na rok szkolny 2020/2021) to 1500 zł brutto dla klasy liczącej do 30 uczniów.

W ramach 1 Nagrody można zrealizować tylko 1 typ Projektu (dowolnie wybrany spośród 2 projektów Accelium, o których mowa w ust. 6 lit. a, przez Szkołę, która spełnia warunki otrzymania Nagrody.)

Projekt jest realizowany przez Szkołę samodzielnie, po odpowiednim przeszkoleniu nauczyciela prowadzącego Projekt przez Organizatora.

- b. Szkolenie („Szkolenie”) dla nauczycieli zgłaszających Klasy do Olimpiady („Nauczyciel”), rozwijające strategie myślenia Nauczycieli, wzbogacające ich warsztat pracy o nowe narzędzia i techniki, zachęcające do wprowadzania innowacji w jednym wybranym obszarze: rozwiązywanie problemów, podejmowanie decyzji, analiza i dedukcja, elastyczne myślenie. Szkolenie wykorzystuje siłę gier logiczno-strategicznych i nowoczesnej technologii.

7. Warunki otrzymania Nagrody w postaci Projektu:

- a. Łącznie przewidziano 4 Nagrody w postaci Projektu, po 1 Nagrodzie na każdy z Turniejów organizowanych w ramach Olimpiady.
- b. Nagrodę w postaci dostępu do Projektu otrzyma Klasa, której uczniowie w danym Turnieju (tj. w Turnieju 1, 2, 3 lub 4) osiągną najwyższą średnią liczbę punktów na jednego ucznia. Średnia liczba punktów na jednego ucznia będzie liczona jako iloraz: sumy punktów zdobytej przez wszystkich uczniów danej Klasy i liczby zarejestrowanych uczniów danej Klasy.
- c. Maksymalna liczba dostępów do systemu, które otrzyma Klasa za zwycięstwo w danym Turnieju wynosi 30.
- d. W przypadku remisu tj. gdy 2 lub więcej Klas zajmie to samo, najwyższe miejsce Nagroda w postaci dostępu do Programu będzie przyznana tej Klasie, której uczniowie zdobyli łącznie największą liczbę punktów w danym Turnieju. W przypadku dalszego remisu, Nagroda będzie przyznana wszystkim remisującym Klasom.

8. Warunki otrzymania Nagrody w postaci Szkolenia:

- a. Nagrodę otrzymają wszyscy Nauczyciele, których Klasy w ramach każdego Turnieju Olimpiady zajmą miejsca do 5 włącznie. Łącznie przewidziano 20 Nagród w postaci Szkolenia.
- b. W Szkoleniu mogą wziąć udział wyłącznie Nauczyciele, którzy zgłosili Klasy do udziału w Olimpiadzie. Nauczyciele biorący udział w szkoleniu otrzymają Certyfikaty Uczestnictwa.
- c. Tematyka Szkolenia zostanie wybrana przez Organizatora w oparciu o wyniki ankiet wypełnionych przez Nauczycieli, a dotyczących ich potrzeb związanych z ogólną tematyką Szkolenia opisaną w ust. 6b powyżej.
- d. Szkolenie trwa 2 godziny zegarowe i w jego trakcie wykorzystuje się komputerowe gry logiczno-strategiczne.

- e. Szkolenie odbędzie się w miejscu wybranym przez Organizatora Konkursu na terenie województwa mazowieckiego lub online.
  - f. Organizator poda Szkole / Szkołom 3 możliwe terminy realizacji Szkolenia i wybierze ostateczny termin zgodny z preferencjami większości Szkół.
9. Nagrody będą możliwe do zrealizowania wyłącznie w roku szkolnym 2021 / 2022 i nie podlegają wymianie na inne nagrody, ani na ekwiwalent pieniężny.
10. Zwycięzcy Konkursu zostaną ogłoszeni najpóźniej 21 czerwca 2021 roku.

### **Reklamacje**

11. Reklamacje co do przebiegu Konkursu, mogą być zgłaszane pisemnie na adres Organizatora: Magdalena Markiewicz prowadząca działalność gospodarczą pod firmą SPRYTNE GŁÓWKI Magdalena Markiewicz, ul. Przytulna 3, 05-506 Władysławów lub mailowo na adres: [magda@sprytneglowki.pl](mailto:magda@sprytneglowki.pl) w terminie 30 dni od dnia zdarzenia, którego dotyczy reklamacja.
12. Reklamacja powinna zawierać wskazanie powodu reklamacji i żądanie zgłaszającego reklamację.
13. Organizator rozpatrywać będzie reklamacje na podstawie Regulaminu, co nie wyklucza prawa do dochodzenia roszczeń na zasadach ogólnych zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
14. Reklamacje będą rozpatrywane w terminie 14 dni od dnia ich doręczenia Organizatorowi.
15. Zgłaszający reklamację zostanie o decyzji w sprawie reklamacji powiadomiony w terminie 14 dni od dnia doręczenia reklamacji za pośrednictwem poczty elektronicznej.

### **Świadczenie usług drogą elektroniczną**

16. W ramach Konkursu Organizator świadczy nieodpłatnie usługi drogą elektroniczną w zakresie niezbędnym do realizacji Konkursu polegające na udostępnieniu Regulaminu na stronie internetowej Konkursu prowadzonej pod adresem: <https://sprytneglowki.pl/olimpiada-accelium-2021>;
17. Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną zostaje zawarta z chwilą wyświetlenia strony internetowej Konkursu prowadzonej pod adresem: <https://sprytneglowki.pl/olimpiada-accelium-2021>.
18. Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną może być w każdej chwili rozwiązana poprzez opuszczenie strony internetowej Konkursu.
19. Warunkiem technicznym niezbędnym do korzystania z usług świadczonych drogą elektroniczną jest posiadanie zainstalowanej przeglądarki internetowej
20. Korzystanie z usług elektronicznych w ramach Konkursu może wiązać się z typowymi zagrożeniami związanymi z użytkowaniem Internetu.