

ZASADY I PRZEPISY
OLIMPIADY ACCELIUM

(STRONY 1-4)

REGULAMIN KONKURSU
„POLSKA SZKOŁA
W MIĘDZYNARODOWEJ
OLIMPIADZIE
ACCELIUM”

(STRONY 5-7)



Zasady i przepisy (zmienione 18.05.2020)

Opis

Olimpiada Accelium („Olimpiada” albo „Turniej”) to internetowe wydarzenie edukacyjne, która łączy **dzieci z całego świata**. Turniej odbywa się **między szkołami**. W trakcie Olimpiady uczniowie będą indywidualnie rozwiązywać **wyzwania w grach Accelium** i zdobywać punkty za każde rozwiązane wyzwanie. Te punkty będą dodawane do łącznej liczby punktów dla każdej szkoły i wpływały na jej miejsce w rankingu.

Olimpiada jest organizowana przez Accelium Group.

Uwaga: W związku z epidemią COVID-19 Olimpiada została skrócona do jednego Etapu

Turniej Otwarty

Olimpiada jest przeznaczona dla uczniów klas 1-8 szkół podstawowych i jest podzielona na 4 Turnieje dedykowane różnym grupom wiekowym, które będą rozgrywać się równocześnie:

- Turniej 1: Klasy 1-2 (gry: Move It, Ping Wins, Night Watch)
- Turniej 2: Klasy 3-4 (gry: Maxit, Move It, Ping Wins)
- Turniej 3: Klasy 5-6 (gry: Lockdown, Elements, Blocker)
- Turniej 4: Klasy 7-8 (gry: 2flags, Blocker, Lockdown)

Szkoły będą konkurować o tytuł „Mistrzów Świata Accelium” („Accelium World Champions”).

Harmonogram Olimpiady

<u>Rejestracja szkół</u>	1 luty – 1 maja 2020
<u>Turniej Otwarty</u>	25 maja – 8 czerwca 2020
<u>Ogłoszenie zwycięzców Olimpiady Accelium</u>	15 czerwca 2020

Turniej Otwarty

Turniej Otwarty będzie trwać 2 tygodnie: 25 maja – 8 czerwca 2020 roku.

Olimpiada Accelium: Zasady i Przepisy (strony 1-4)

Regulamin konkursu „Polska szkoła w Międzynarodowej Olimpiadzie Accelium” (strony 5-7)

Dla każdej grupy wiekowej opracowano wyzwania dostosowane do wieku uczestniczących uczniów.

Poszczególne gry i poziomy gier będą udostępniane uczniom stopniowo w czasie trwania Turnieju.

Każdy uczeń będzie rozwiązywał wyzwania turniejowe we własnym tempie.

Uczestnictwo w Olimpiadzie – Turniej Otwarty

Uczestnictwo w Turnieju Otwartym wymaga spełnienia 2 warunków:

1. Rejestracji Szkoły w Olimpiadzie poprzez wypełnienie i przesłanie Formularza Rejestracji.
2. Wyznaczenie przynajmniej jednego nauczyciela jako opiekuna Olimpiady („Opiekun”) w danej szkole.

Maksymalnie szkoła może wyznaczyć 4 Opiekunów – po jednym dla każdej grupy wiekowej, dla której dedykowany jest odrębny Turniej.

Rola nauczyciela

Nauczyciel będący Opiekunem (Olimpiady lub danej grupy wiekowej) odgrywa ważną rolę w przygotowaniu uczniów i szkoły do uczestnictwa w Olimpiadzie.

Zadania nauczyciela to m.in. wspieranie uczniów, wzmacnianie ich motywacji, zachęcanie ich do aktywności, udzielanie pomocy, aby łatwiej mogli stawić czoło złożonym wyzwaniom i ewentualnie aspektom technicznym.

Nauczyciel będzie mógł korzystać z materiałów, które pozwolą jemu / jej zaprezentować system Accelium w klasach i wzbudzić entuzjazm wśród uczniów. Materiały (w tym m.in. video oraz plan lekcji) będą dostępne dla nauczycieli w Accelium Campus (sieciowy zasób wiedzy, do którego nauczyciel będzie mógł się zarejestrować).

W Olimpiadzie można uczestniczyć korzystając z dowolnego komputera stacjonarnego lub telefonu komórkowego z dostępem do internetu.

Jednocześnie rekomendujemy, żeby szkoła udostępniła uczniom szkolną pracownię komputerową z dostępem do internetu, aby mogli ćwiczyć swoje umiejętności i wziąć udział w konkursie.

Uczniowie powinni zostać poinformowani, żeby rozwiązać jak najwięcej wyzwań, ponieważ każde rozwiązane wyzwanie zwiększa liczbę posiadanych przez nich punktów, które zostaną dodane do liczby punktów zdobytych przez szkołę i wpłyną na jej miejsce w rankingu.

Klasyfikacja szkół

Za każdy rozwiązany poziom uczniów będzie otrzymywał „Podstawowe Punkty”.

Podstawowe Punkty zależą od jakości rozwiązania danego poziomu gry, w przypadku gier “z samym sobą” oraz od wyniku gry (wygrana, przegrana remis) w przypadku gier strategicznych (przeciwko komputerowi).

Używanie przycisków “cofnij” (undo) i “powrót do ustawień wyjściowych” (reset) w czasie gry również będzie wpływało na wynik (Podstawowe Punkty).

Podstawowe Punkty ucznia będą ważone procentem ukończenia dostępnych poziomów gier; uzyskany w ten sposób wynik będzie punktami danego ucznia.

Olimpiada Accelium: Zasady i Przepisy (strony 1-4)

Regulamin konkursu „Polska szkoła w Międzynarodowej Olimpiadzie Accelium” (strony 5-7)

Miejsce szkoły w klasyfikacji będzie zależęć od liczby punktów zdobytych przez wszystkich jej uczniów, którzy zostali zarejestrowani na Olimpiadzie.

Miejsce szkoły w rankingu będzie liczone według poniżej formuły:

$(\text{łączna liczba punktów uczniów} / \text{liczba uczniów}) * ((\text{liczba uczniów} / 4000) + 1)$

Formuła punktacji ma na celu zapewnienie tzw. „premię za zaangażowanie” dużym szkołom, w których w Olimpiadzie uczestniczy duża liczba uczniów.

Uczniowie mogą rozwiązywać poszczególne wyzwania wielokrotnie; do punktacji szkoły zostanie wliczony ich najlepszy wynik.

Gwiazdki widoczne pod rozwiązanymi poziomami gier (pod ikonką “Workout Map”) będą wskazywać uczniom poziomy wymagające poprawy w ich rozwiązaniu.

Łączny wynik uzyskany przez uczniów szkoły będzie regularnie aktualizowany na internetowej tablicy wyników Olimpiady pod adresem: <https://www.accelium.com/copy-of-accelium-edu-4>.

Koszty

Turniej jest otwarty dla Szkół Accelium.

Koszt wzięcia udziału w turnieju wynosi: 1000 zł

Płatność powinna zostać dokonana na rachunek bankowy wskazany w fakturze wystawionej przez przedstawiciela Accelium w Polsce – Panią Magdalenę Markiewicz prowadzącą działalność gospodarczą pod firmą SPRYTNE GŁÓWKI Magdalena Markiewicz. Termin płatności faktury wynosi 7 dni roboczych od dnia jej wystawienia.

Indywidualny Trening

Rodzice, nauczyciele i szkoły mogą dodatkowo zakupić dla uczniów indywidualny trening przygotowawczy.

Ten wyjątkowy trening pozwoli uczniom poćwiczyć gry z turnieju, zapoznać się z systemem Accelium i lepiej przygotować się do Olimpiady.

Cena Indywidualnego Treningu dla jednego ucznia wynosi 40 zł. Więcej informacji na ten temat będzie dostępne wkrótce.

Minimalne Wymagania

Przeglądarki internetowe:

Aby korzystać z Accelium, należy korzystać z przeglądarki internetowej (nie trzeba pobierać żadnej aplikacji). Accelium jest zgodne z następującymi przeglądarkami:

- Chrome – wersja: 71.0.3578.80 lub wyższa
- Firefox – wersja: 63.0 lub wyższa
- Edge – wersja: 42.17134.1.0 lub wyższa

* Zaleca się wcześniejsze sprawdzenie przeglądarek na swoich urządzeniach, aby ustalić, która przeglądarka zapewni najlepszą jakość w danej szkole.

Świadczenie usług drogą elektroniczną

W ramach Olimpiady Organizator świadczy nieodpłatnie usługi drogą elektroniczną w zakresie niezbędnym do realizacji Olimpiady.

Przez usługi świadczone drogą elektroniczną na potrzeby Olimpiady należy rozumieć takie usługi jak:

- a. udostępnienie Regulaminu na stronie internetowej Olimpiady prowadzonej pod adresem: <https://sprytneglowki.pl/olimpiada-accelium>;
- b. zakładanie kont Szkół biorących udział w Olimpiadzie;
- c. zakładanie i udostępnianie indywidualnych kont Opiekunów;
- d. zakładanie i udostępnienie anonimowych kont dostępnych dla uczniów Szkół biorących udział w Olimpiadzie.

Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną zostaje zawarta z chwilą wyświetlenia strony internetowej Olimpiady lub z chwilą zalogowania się na indywidualne konto Opiekuna. Adres strony internetowej Olimpiady zostanie udostępniony przedstawicielom każdej ze Szkół oraz Opiekunom w dniu poprzedzającym start Olimpiady.

Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną może być w każdej chwili rozwiązana poprzez opuszczenie strony internetowej Olimpiady, a w przypadku zarejestrowanych podmiotów poprzez skierowanie prośby o usunięcie indywidualnego konta Opiekuna za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres: magda@sprytneglowki.pl.

Warunkiem technicznym niezbędnym do korzystania z usług świadczonych drogą elektroniczną jest posiadanie zainstalowanej przeglądarki internetowej.

Korzystanie z usług elektronicznych w ramach Olimpiady może wiązać się z typowymi zagrożeniami związanymi z użytkowaniem Internetu.

Reklamacje

Reklamacje co do przebiegu Olimpiady, mogą być zgłaszane za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres: tali@accelium.com.



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 rejestruje się i weźmie udział w Międzynarodowej Olimpiadzie Accelium („**Olimpiada**”), zgodnie z Zasadami i Przepisami Międzynarodowej Olimpiady Accelium („**Zasady**”).
3. Konkurs trwa w tym samym czasie co Olimpiada Accelium.
4. Nagrody w Konkursie będą przyznawane za miejsca zajęte przez Szkołę 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. Szkoła, która rejestruje się w Olimpiadzie wyznacza przynajmniej jednego (i maksymalnie czterech) nauczyciela jako opiekuna Olimpiady lub opiekuna danego Turnieju rozgrywanego w ramach Olimpiady („**Opiekun**”).
 - d. Ogłoszenie wyników Olimpiady następuje 15 czerwca 2020 roku.

Nagrody

6. W Konkursie przewidziano następujące nagrody („**Nagrody**”):
 - a. półroczne dostępy do jednego z 4 dowolnie wybranych przez Szkołę projektów Accelium („**Projekty**”) rozwijających strategie myślenia u dzieci, dostosowanych do wieku uczniów. W ramach każdego Projektu Szkole udostępnianych jest 16 gotowych do użycia w klasie scenariuszy zajęć, w trakcie których dzieci uczą się konkretnych strategii myślenia, wykorzystując do tego celu strategiczno-logiczne gry komputerowe. Przykładowe strategie,

których uczą się dzieci to: rozwiązywanie problemu od końca, wyznaczanie celów i planowanie drogi do ich osiągnięcia, lepiej zarządzać swoim czasem, łatwiej dostosowywać się do zmian. Wartość 1 Projektu (wg cen na rok szkolny 2019/2020) to 1500 zł brutto dla 1 klasy szkolnej liczącej do 25 uczniów.

W ramach 1 Nagrody można zrealizować tylko 1 typ Projektu (dowolnie wybrany spośród 4 projektów Accelium, o których mowa w ust. 6 lit. a zdanie 1, 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 będących Opiekunami 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 dostępu do Projektu, po 1 Nagrodzie na każdy z Turniejów organizowanych w ramach Olimpiady.
- b. Nagrodę w postaci dostępu do Projektu otrzyma Szkoła, która w danym Turnieju (tj. w Turnieju 1, 2, 3 lub 4) zajmie najwyższe miejsce ze wszystkich polskich szkół biorących udział w tym Turnieju. Jeżeli dana Szkoła zajmie najwyższe miejsce w więcej niż jednym Turnieju wówczas Szkole tej przysługuje prawo do uzyskania Nagrody w postaci dostępu do Projektu w ramach każdego z Turniejów, w których Szkoła ta zajęła najwyższe miejsce ze wszystkich polskich szkół biorących udział w tym Turnieju.
- c. Nagroda będzie przysługiwać klasie lub klasom, z których przynajmniej 75% uczniów brało aktywny udział w danym Turnieju tzn. rozwiązało więcej niż połowę wyzwań turniejowych w czasie trwania Olimpiady. W przypadku, gdy w żadnej klasie nie odnotowano aktywności, o której mowa w zdaniu poprzedzającym, Szkoła nie jest uprawniona do otrzymania Nagrody.
- d. W przypadku remisu tj. gdy 2 lub więcej Szkół zajmie to samo, najwyższe miejsce Nagroda w postaci dostępu do Programu będzie przyznana wszystkim tym Szkołom.

8. Warunki otrzymania Nagrody w postaci Szkolenia:

- a. Nagrodę otrzymają wszystkie Szkoły, które w ramach Olimpiady zajmą miejsca do 10 włącznie w co najmniej jednym z Turniejów Olimpiady.
- b. W Szkoleniu mogą wziąć udział wyłącznie wyznaczeni przez Szkołę/y Opiekunowie.
- c. Tematyka Szkolenia zostanie wybrana przez Organizatora w oparciu o wyniki ankiet wypełnionych przez Szkoły, 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. W zależności od liczby Szkół, które będą uprawnione do otrzymania Nagrody, Szkolenie odbędzie się na terenie Szkoły lub w miejscu wybranym przez Organizatora Konkursu, na terenie województwa mazowieckiego.
- 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 2020 / 2021 i nie podlegają wymianie na inne nagrody, ani na ekwiwalent pieniężny.

10. Zwycięzcy Konkursu zostaną ogłoszeni 17 czerwca 2020 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 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>;
17. Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną zostaje zawarta z chwilą wyświetlenia strony internetowej Konkursu prowadzonej pod adresem: <https://sprytneglowki.pl/olimpiada-accelium>.
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.