

Tekmovanje

Najbolj vztrajne, hitre in zanesljive računarje učitelji, mentorji povabimo na tekmovanje. Organizira se državno tekmovanje v več nivojih.

Naprej poteka državno tekmovanje na daljavo v treh krogih. Vsak krog je odprt 14 dni, datumi so objavljeni na glavni strani si.miksike.eu, področje iz česa se tekmuje pa v Razpisu tekmovanja. Celotni razpis najdemo na spletni strani Osnovne šole Litija, povezavo pa na glavni strani si.miksike.eu. Tekmovanja se lahko udeleži kdorkoli. Zato, da se tekmovanja lahko udeleži, mora biti vpisan v bazo. V vsakem krogu lahko tekmujemo kadarkoli znotraj z razpisom določenih dni. Ko tekmovallec prične s tekmovanjem, ima pravico do treh poskusov, znotraj 60 minut. Po preteku šestdeset minut se tekmovanje zapre. Za rezultat tekmovalnega kroga se šteje najboljši doseženi rezultat. Mentorji poskrbimo, da lahko mirno tekmujejo vsi zainteresirani tekmovalci v šolski računalniški učilnici.

Nikoli ni po enem ali dveh krogih nihče izločen. Treba je biti vztrajen in sodelovati do konca, v vseh treh tekmovalnih krogih. Za tekmovanje v prvih treh krogih mentorjem ni potrebno zbirati prijav, dovolj je, da so tekmovalci registrirani v bazi.

Ko so opravljeni vsi trije tekmovalni krogi, pridemo do najboljših v državi. Iz rezultatov prvih treh krogov seštejemo najboljša dva rezultata. S tem dobimo mesta uvrstitve. Na podlagi uvrstitev so nadalje tekmovalci povabljeni v finale, na eno od šol. Za tekmovanje v finalu so tekmovalci povabljeni in se morajo prijaviti. Finalnega tekmovanja se ni mogoče udeležiti brez prijave.

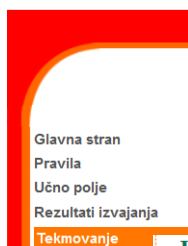
Tekmovalci in mentorji so se dolžni držati navodil za tekmovanje:

- Pri računanju ni dovoljena uporaba računala oziroma papirja in svinčnika.
- Tekmujete lahko le v svoji starostni skupini.
- Tekmujete lahko samo z enim uporabniškim imenom.
- Tekmujete lahko le tisti uporabniki, ki ste v spletno aplikacijo vpisali svoje prave podatke (ime, priimek, kraj, šola in razred), uporabniško ime in geslo si lahko izmislite.
- Dovolj je, če v vsakem tekmovalnem krogu tekmuje enkrat, dvakrat pa lahko še izboljšujete rezultat. Vsak tekmovallec lahko v vsakem tekmovalnem krogu tekmuje največ trikrat v času 60 minut. Upošteva se najboljši rezultat.
- Za uvrstitev v finale se seštejeta dva najvišja dosežka iz vseh treh tekmovalnih krogov. V finale se lahko uvrsti tudi tekmovallec, ki je sodeloval le v dveh krogih.
- V finale se uvrsti vsaj deset najboljših tekmovalcev iz vsake skupine.
- Vsi tekmovalci so do finala anonimni. Rezultati prvih treh krogov se objavijo z uporabniškimi imeni.
- Udeleženec finala s prijavo na finale soglašja z javno objavo rezultatov in fotografij s tekmovanja.

Državno tekmovanje poteka v šestih starostnih skupinah:

1. skupina: prvi, drugi in tretji razred osnovne šole
2. skupina: četrti in peti razred osnovne šole
3. skupina: šesti in sedmi razred osnovne šole
4. skupina: osmi in deveti razred osnovne šole
5. skupina: srednješolci
6. skupina: odrasli

Kako se tekmuje



Najprej se prijavimo z uporabniškim imenom in geslom. V levem kazalu se pod Rezultati izvajanja pojavi tudi povezava na Tekmovanje. Če se le to ne pojavi, izberemo v rdečem okvirju Hitro računanje.

Če izberemo povezavo Tekmovanje, se nam odpre okno:

PRANGLIMINE - RAČUNANJE

Državno tekmovanje (4. in 5. razred)

05.12.2016 05.00 - 16.12.2016 18.00
[2.starostna stopnja] [Rezultati](#) Prvi krog šolsko leto 2016/17

Najprej preverimo, če imamo izpisani pravi razred. Če izpis razreda ni pravilen, preverimo pod Nastavitve svoje podatke in ustrezno popravimo.

Če je besedilo obarvano s črno barvo, je tekmovanje zaprto. Datum na desni strani pa pove, kdaj bo ali je bilo odprto. Odprto tekmovanje ima besedilo obarvano rdeče. Pred ali po tekmovanju si lahko preko povezave Rezultati (zapisano ob datumu) ogledamo rezultate.

Če je tekmovanje odprto, je na rdečem besedilu povezava, ki nas pelje na tekmovanje. Odpre se okno, kjer izberemo Prični.

Nasvidenje

Državno tekmovanje (1.,2. in 3. razred)

Prvi krog šolsko leto 2016/17

Prični

Potem je postopek enak kot v vadnici. Za tekmovanje imamo 3 poskuse.

Nasvidenje

Nisi imel napak.

- 1. Stopnja: Dosegel si 3 executions, Dosežek 17 točk
- 2. Stopnja: Dosegel si 0 executions, Dosežek 0 točk
- 3. Stopnja: Dosegel si 0 executions, Dosežek 0 točk
- 4. Stopnja: Dosegel si 0 executions, Dosežek 0 točk
- 5. Stopnja: Dosegel si 0 executions, Dosežek 0 točk
- 6. Stopnja: Dosegel si 0 executions, Dosežek 0 točk

Tvoj rezultat: 17 točk

Rezultati

Prični

Ko zaključimo en poskus, se pojavi okno, kjer izberemo Prični.

Včasih želimo pogledati tudi rezultat, tedaj izberemo Rezultati. Odpre se okno, kjer se prikaže tabela rezultatov, na dnu tabele pa povezava Začetek za nadaljevanje tekmovanja. Zagotovo pa odsvetujemo uporabo opcije Nasvidenje v zgornjem desnem kotu.

| <i>Nasvidenje</i> | | | | | |
|-------------------------|-----------|-------------|---------------------|----------|----------|
| Stopnja 13. - Rezultati | | | | | |
| Pos. | Uporabnik | Ime | Tim | Stopnja | Rezultat |
| 12 | hitorac | Alen Divjak | Osnovna šola Litija | ucitelji | 12 |

Začetek

Vsi tvoji poskusi so zaključeni. Nasvidenje!

Ko smo opravili vse tri, se na zaslону izpiše, izberemo Nasvidenje in s tekmovalnim krogom smo zaključili.

Nasvidenje