



## Propozice k online řešení úloh matematické soutěže Pangea

### 1. ONLINE VERZE – zdarma

- Před začátkem školního kola bude na webových stránkách Pangey uveřejněn odkaz pro online soutěžení, tj. objeví se přímo proklik na hlavní stránce (<https://online.pangeasoutez.cz/>).
- Odpovědný pedagog si vytiskne z registračního systému (<https://www.pangeasoutez.cz/prihlaseni>) ze záložky Správa žáků seznam přihlášených žáků, kde se automaticky při registraci doplnil unikátní ID a heslo. Soubor si vytiskne a rozstříhá po jednotlivých žácích.
- Každý žák tak obdrží těsně před samotným soutěžením papírek se svým jménem a těmito unikátními údaji, které použije jako přihlašovací jméno (ID kód) a heslo (heslo).
- Žák si tyto údaje může uchovat pro pozdější zjištění svého výsledku a správných/špatných odpovědí. Přístup k vyhodnocení se mu otevře 1. dubna. Odpovědný pedagog samozřejmě uvidí také výsledky všech registrovaných žáků. Nikdo další!
- Každý žák se může do systému pro vyplnění soutěžních úloh přihlásit pouze jednou. Každé další přihlášení bude systémem automaticky odmítnuto. Je to z důvodu, aby nedocházelo k opětovným pokusům o soutěžení (například doma) po odevzdání „první“ verze vyplněných odpovědí.
- V online verzi nemusí všichni žáci řešit úlohy najednou. K napsání soutěže máte 3 týdny. Tudíž lze soutěžit například po 20 osobách v několika etapách kvůli kapacitám počítačových učeben.
- Po přihlášení do soutěžního portálu se okamžitě začne odečítat čas daný pro vyřešení soutěžních úloh, tj. 45 minut. Proto je potřeba všechna pravidla přečíst soutěžícím ještě před samotným zahájením testování. Základní pravidla se zobrazí také na přihlašovací stránce.
- Žák může vyplňovat úlohy v libovolném pořadí a může se tak k úlohám jakkoliv vracet. Na pravé straně testovací stránky lze překlikávat mezi jednotlivými úlohami podle čísla úlohy či spodními tlačítky se lze vracet postupně přes všechny úlohy.
- Pokud klikne na tlačítko uložit, budou v ten okamžik uloženy jeho aktuální odpovědi a test se ukončí. Do testu se již není možné znovu vrátit. Na uložení testu se systém pro jistotu ptá dvakrát. Tudíž náhodné uložení (čili ukončení) testu není možné.
- Pokud žák do vypršení časového limitu neuloží svoje zaznamenané odpovědi, nemusí se obávat jejich ztráty. Uloží se automaticky dosud zaznamenané odpovědi.
- Při pokusu o používání jiných aplikací (kalkulačka v PC, další záložky ve webovém prohlížeči aj.) společně s testem systém vyhodnotí toto jednání jako pokus o podvod a test automaticky ukončí.
- Soutěž lze řešit ze stolního počítače (PC), z notebooku, tabletu, ba dokonce i z chytrého telefonu. Webová verze je upravena pro všechna zmíněná zařízení. Ideálně zařízení s velikostí displeje minimálně 8 palců.



- Z technických požadavků je potřeba mít funkční webový prohlížeč se stabilním připojením k internetu.
- Každý žák by měl dostat k dispozici jeden čistý list papíru na poznámky v průběhu samotného testování.
- Pro testování budeme využívat systém Moodle. Jedná se o systém, který je využíván pro testování na středních či vysokých školách v České republice jako například České vysoké učení technické v Praze, Vysoká škola ekonomická v Praze, Univerzita Karlova, Vysoké učení technické v Brně, Západočeská univerzita v Plzni a další. Žáci tak mají možnost ve zjednodušené verzi poznat způsoby skládání testů (jejichž většinu pravděpodobně potká dříve nebo později) v rámci "pouhé" soutěže.
- V závěru lze konstatovat, že metodika online verze soutěžení je prakticky totožná s tištěnou "offline" verzí. Pouze nejsou k dispozici úlohy v tištěné podobě a naše chování je tak více ekologické. Proto jsme rádi, že si vybíráte online způsob účasti.

## 2. PRAVIDLA A INSTRUKCE ŽÁKŮM PRO „ONLINE“ VERZI

### Školní kolo

- Žáci mají přesně **45 minut** na řešení 15 úloh. *(Poznámka: čas čtení instrukcí se nezapočítává do 45 minut, které jsou stanoveny pouze na řešení úloh)*
- Úlohy jsou odstupňované podle náročnosti.
- Každá úloha nabízí 5 odpovědí: A, B, C, D, E.
- **Správná je vždy jen 1 odpověď.**
- Je důležité pracovat pečlivě a přiměřenou rychlostí.
- Jestliže si s nějakou úlohou nebude žák vědět rady, přeskóčí ji a vrátí se k ní až později. Neztrácí tak zbytečně čas na řešení ostatních úloh.
- Lze označit vždy jen jednu odpověď. Pokud neoznačíte žádnou, nebude tato úloha bodována.
- Za správnou odpověď získá žák příslušný počet bodů podle náročnosti úlohy.
- Za špatnou či žádnou odpověď bude úloha ohodnocena nula body.
- V průběhu „online“ soutěže není dovoleno používat kalkulačku, ani jiné další technické zařízení, pouze to, které je potřeba k samotnému řešení soutěže.
- Pokud soutěžíte v rámci školního kola přes tablet či mobilní telefon, je používání elektronického zařízení v pořádku. Nicméně jakýkoliv pokus o překliknutí na jinou než soutěžní plochu, použití další záložky ve webovém prohlížeči či spouštění jiných aplikací systém vyhodnotí jako pokus o podvod a test automaticky ukončí. Do testu pak nebude možnost se znovu vrátit. Samozřejmě i dozorující pedagog má právo soutěžícímu při podvodném chování soutěž ukončit.



- Během soutěže žák neopouští místnost, ve které se soutěž koná. V případě, že by z místnosti odešel po spuštění testu, nemůže se již vrátit zpět na své místo a v soutěži pokračovat.
- Organizátor si vyhrazuje právo na vyloučení toho účastníka, který tato pravidla soutěže poruší.

### 3. HODNOCENÍ

- Úlohy jsou rozdělené podle náročnosti do 4 skupin.
  - Bodové ohodnocení otázek je uvedené přímo v zadání a je barevně odlišené.
- Maximální počet bodů je 71.
- Výsledky soutěže budou na začátku dubna, tedy po prvním soutěžním kole, uveřejněny na webových stránkách [www.pangeasoutez.cz](http://www.pangeasoutez.cz). Výsledky nelze uveřejnit dříve z důvodu souběhu „online“ a tištěných „offline“ verzí, kdy se musí výsledky nejprve sjednotit a papírové odpovědní lístky vyhodnotit.
- Ve správě Výsledků bude možné si stáhnout účastnický list a vidět, zda soutěžící postoupil do národního finále.
- Účastnický list lze přiložit k přihlášce na střední školu a mít tak možnost získat určitou bonifikaci za účast v soutěži.
- V případě nejednoznačnosti či jiných nejasností si Pangea vyhrazuje právo na vyřešení daného problému.

### 4. FINÁLOVÉ KOLO

- Finálové kolo se koná květnový pátek obvykle v Nové budově Národního muzea v Praze. Termín je vždy včas uveden na webových stránkách soutěže v kapitole Harmonogram soutěže.
- Účast ve finálovém kole je vždy nutné včas potvrdit organizátorovi skrze registrační systém. Potvrdit účast může pouze odpovědný pedagog.
- Doprovod žáka/ů na finálové kolo zajistí pedagog, osoba pověřená školou či zákonný zástupce žáka. Tato možnost je plně v kompetenci dané školy.
- Finálové kolo probíhá za plného provozu Národního muzea, tudíž je potřeba dodržovat přísný režim provozu muzea. Za jakékoliv porušení pravidel chování nařízení Národním muzeem či poškození sbírek zodpovídá dotyčný, který prohřešek způsobil.
- Na finálové kolo je potřeba si vyhradit celý den. Detailní program je zveřejněn zhruba dva týdny před finálovým kolem. V dopoledních hodinách probíhá registrace účastníků a samotná soutěž. Následuje oběd pro účastníky soutěže a odpolední program, během kterého jsou vyhodnoceny správné odpovědi a stanoveno pořadí. Finálový den zakončí slavnostní ceremoniál předávání cen nejlepším řešitelům v každé kategorii za účasti významných hostů. Celodenní program obvykle



nekončí před 16:00. Je potřeba počítat spíše s delším programem a zanechat si dostatečnou časovou rezervu pro zpáteční dopravní spoje.

- Finálové kolo je organizováno v plně papírové podobě, tj. účastníkům jsou rozdány vytištěné soutěžní brožury a správné odpovědi zapisují do odpovědních lístků.

Těšíme se na spolupráci s Vámi a přejeme mnoho úspěchů v soutěži!

Pangea tým