



# Upute za provođenje online kola Lige

Datum objave: 11.9.2023.

Ove se upute sastoje od dijelova teksta iz Pravila Croatian Makers lige i njihovog detaljnijeg tumačenja kako bi se olakšalo provođenje online kola Lige. Upute su formirane u obliku pitanja i odgovora.

## **Gdje se provodi online kolo natjecanja?**

Kod provedbe online kola natjecanja svi Sudionici održavaju kolo u svojim ustanovama. Ipak preporučamo da se više (barem 2) ustanove grupiraju i održe natjecanje na jednom mjestu. Želimo da se družite i učite jedni od drugih. Organizator zadržava pravo nagraditi dodatnim bodovima ustanove koje zajednički održavaju online kola natjecanja.

## **Kada se provodi online kolo natjecanja i koliko traje?**

Kolo natjecanja se provodi bilo kada u propisanom vremenskom okviru. Online kolo natjecanja traje dva tjedna, a sama provedba kola može biti bilo koji od tih dana.

## **Trebamo li za online kolo prijavljivati učenike?**

Ne, za online kolo nije potrebno prijavljivati učenike.

## **Koliko učenika iz svake ustanove može sudjelovati na online kolu?**

Na online kolu lige nije ograničen broj sudionika po ustanovi.

## **Rezultati kojih učenika se uzimaju kao ekipni rezultat za Sudionika (ustanove) na online kolu?**

Za ekipni rezultat Sudionika zbrajaju se rezultati 4 najbolja Natjecatelja iz pojedine dobne skupine.

## **Tko organizira provedu online kola natjecanja?**

Organizaciju provedbe online kola obavlja svaki Sudionik u čijim će se prostorima provesti natjecanje.

### **Kakav je prostor potreban za provođenje online kola Lige?**

Preporučuje se provedba online kola u jednom prostoru za sve Natjecatelje. S obzirom na to da će Natjecatelji programirati robote preporučujemo provedbu u učionici s računalima.

### **Za što je zadužen svaki Sudionik (Mentor) prije početka kola?**

Za svako online kolo Organizator će svim sudionicima pripremiti:

- Zadatke za provedbu natjecanja prema dobnim skupinama
- Tablice za ocjenjivanje Natjecatelja
- Upute za ocjenjivanje zadataka

Navedeni materijali će biti dostavljeni svim Sudionicima najkasnije na dan početka provedbe natjecanja. Svi dostavljeni materijali se smatraju tajnim do početka natjecanja.

Svi Sudionici su dužni isprintati dostavljene materijale u naznačenim količinama te podijeliti Natjecateljima na dan natjecanja.

### **Za što je zadužen Mentor tijekom online kola Lige?**

Tijekom samog natjecanja Mentor najavljuje početak natjecanja, dijeli zadatke, ocjenjuje Natjecatelje i vodi brigu o tome da natjecanje protekne prema pravilima.

### **Tko ocjenjuje ekipe na online natjecanju?**

Na online natjecanju Mentor(i) ocjenjuju Natjecatelje.

### **Kada i kako Natjecatelji dobivaju zadatke i tablice za bodovanje na online kolu natjecanja?**

Na početku natjecanja Mentor dijeli zadatke za provedbu natjecanja (svakom Natjecatelju po jednu kopiju, prema dobnj skupini). Osim zadataka na stol Natjecatelja se postavljaju tablice za bodovanje. Zadaci za provedbu natjecanja i tablice za ocjenjivanje ostaju na stolovima Natjecatelja tijekom cijelog trajanja natjecanja.

### **Kada se i kako boduju ekipe na online kolu natjecanja?**

Tijekom natjecanja, po završetku pojedine faze natjecanja koja se boduje Mentor upisuje svakom Natjecatelju ostvarene bodove u njegovu tablicu za ocjenjivanje. Mentor obavještava Natjecatelje o dodijeljenom broju bodova. Pri bodovanju Mentor se mora pridržavati uputa o bodovanju dobivenih od Organizatora.

### **Za što je Mentor zadužen nakon završetka kola Lige?**

Po završetku natjecanja i vremena za žalbu Mentor prikuplja popunjene tablice za ocjenjivanje natjecatelja. Mentor je dužan u roku od 24 sata od završetka provedbe natjecanja Organizatoru dostaviti rezultate unosom u sustav Neuron.

### **Koliko traje online kolo natjecanja? Koliko vremena učenici imaju za rješavanje zadataka?**

Online kolo natjecanja traje dva tjedna, a natjecateljima možete odmah prvi dan dati zadatke tako da ih oni mogu rješavati i testirati svoja rješenja tijekom svih tih dana. Kada Mentor procjeni da su natjecatelji spremni za samu natjecateljsku vožnju odredi se dan i vrijeme kada će svi natjecatelji odraditi prave vožnje za natjecanje i svi se natječu u to vrijeme.

### **Na koji način se provjerava vjerodostojnost rezultata?**

Na samom natjecanju potrebno je snimati robota svakog natjecatelja i video snimku dostaviti uz rezultat svakog natjecatelja.

### **Kako snimiti vožnju robota?**

Na samom natjecanju potrebno je snimiti vožnju robota svakog natjecatelja. Video možete snimiti mobitelom, digitalnim fotoaparatom ili kamerom. Svakako nemojte postaviti rezoluciju snimanja na najveću moguću jer će video biti prevelik. U postavkama svoje kamere odaberite nešto nižu rezoluciju snimanja kako bi datoteka u konačnici bila veličine do 20 MB. Ova granica nije striktna već služi kao sugestija da postupak uploada materijala ne bi bio vremenski predugačak. Trebate snimiti vožnju robota od početka (starta radnje robota) do kraja (prelaza ciljne linije).

Vožnju snimajte iz ptičje perspektive i u svakom trenutku snimanja neka se vidi cijela staza na kojoj se robot kreće. Pogled na stazu neka bude uvijek isti, nemojte kamerom pratiti robota. Nemojte snimati natjecatelje, već samo robota i stazu.).

Preporučujemo Vam da prije natjecanja napravite nekoliko probnih videa i vidite odgovara li njihova veličina tako da kod snimanja stvarne utrke nemate problema.

### **Kako se boduju pojedini učenici, ako je kolo ekipno?**

Ako je kolo ekipno, tada cijeli tim zajedno radi na rješenju, te se osvojeni broj bodova upisuje Sudioniku (ustanovi), a učenici se ne boduju pojedinačno.