



brainfinity
COLLABORATIVE PROBLEM SOLVING CHALLENGE

Priročnik za pripravo državnega tekmovanja



Co-funded by
the European Union

Projekt: 2022-1-PT01-KA220-SCH-000086691

KAZALO

Uvod	1
I Kaj so državna tekmovanja BRAINFINITY?	4
II Organizacijski koraki tekmovanja	6
III Pravila tekmovanja	7
IV Priprava nalog	10
V Iskanje tekmovalcev in promocija	11
VI Ocenjevalna žirija	17
VII. Logistika tekmovanja	21
VIII Evalvacija tekmovanja	28
Partnerji	29

Uvod

Dobrodošli v priročniku za tekmovanje Brainfinity, vašem celovitem vodniku za organizacijo državnega tekmovanja, ki spodbuja ustvarjalnost, reševanje problemov in sodelovalno delo med učenci. Brainfinity ni le tekmovanje – je prelomna izobraževalna pobuda, zasnovana za opremljanje učencev s ključnimi veščinami, ki jih potrebujejo za uspeh v hitro spreminjajočem se svetu.

Projekt BRAINFINITY Detektivi – Izziv sodelovalnega reševanja problemov je strateško partnerstvo za šolsko izobraževanje, financirano v okviru programa Erasmus+. Pod vodstvom Šolskega združenja št. 1 iz Gondomarja pri projektu sodelujejo šole, izobraževalni centri in nevladne organizacije iz Portugalske, Slovenije, Bolgarije in Srbije.

Projekt Brainfinity je bil razvit kot odgovor na hitro spreminjajoče se zahteve prihodnjega trga dela, kjer so inovativnost, sodelovanje in kritično mišljenje ključnega pomena. Tradicionalne izobraževalne metode pogosto ne uspejo dovolj pritegniti učencev ali jih ustrezno pripraviti na reševanje resničnih izzivov. Tu nastopi Brainfinity.

Vizija našega projekta je pomagati učencem razvijati ustvarjalno mišljenje in samostojno reševati probleme, da bodo lahko uspešni v negotovi prihodnosti. Spodbujamo kritično mišljenje, logično sklepanje in pronicljivo reševanje izzivov.

Brainfinity uvaja edinstveno metodologijo učenja, ki temelji na izzivih in združuje interdisciplinarno znanje, sodelovalno delo in ustvarjalnost. Z interaktivnimi nalogami in izzivi v stilu detektivskih raziskav so učenci spodbujeni k kritičnemu mišljenju, analizi problemov in iskanju rešitev, medtem ko sodelujejo v skupinah. Ta pristop ne le spodbuja ljubezen do učenja, ampak tudi pripravlja udeležence na kompleksnosti prihodnjih poklicev.

Cilji projekta:

- Povečati sposobnost učiteljev, da preidejo iz tradicionalnega sloga poučevanja v vlogo posrednika, motivatorja in mentorja.
- Okrepiti sposobnost učiteljev za motiviranje in vključevanje učencev v proces učenja.
- Pomagati učiteljem razumeti, katere veščine je treba uporabiti pri poučevanju konceptov inovativnosti – kako razmišljati, reševati probleme, iskati podatke in sodelovati.
- Motivirati učence, da sami iščejo informacije namesto, da bi spraševali učitelje, in da samostojno ovrednotijo zbrane informacije.
- Naučiti učence, kako svobodno izraziti svoje ideje, ne da bi se bali odzivov drugih.
- Naučiti se ustvarjati skupine, sodelovati, izkoristiti svoje prednosti v korist skupine in si medsebojno pomagati.

Z organizacijo nacionalnega tekmovanja Brainfinity ne prispevate le k akademskemu razvoju učencev, ampak tudi k navdihu prihodnje generacije inovatorjev in voditeljev. Ta priročnik vas bo popeljal skozi vse korake procesa, od načrtovanja in priprave do izvedbe in evalvacije, da bo dogodek potekal brezskrbno in imel velik vpliv.

Začnimo to vznemirljivo potovanje, ki omogoča učencem, da odkrijejo svoj potencial in oblikujejo svetlejšo prihodnost!



I Kaj so državna tekmovanja BRAINFINITY

Sestavni del delovnega paketa 3 projekta BRAINFINITY IZZIVI so državna tekmovanja, olimpijada reševanja problemov, ki poteka istočasno v vseh šolah štirih partnerskih držav. Gre za skupni izziv reševanja problemov, edinstveno tekmovanje, kjer osnovnošolci, stari od 11 do 14 let, rešujejo resnične probleme v skupinah z uporabo vseh prednosti informacijske tehnologije.

To omogoča učencem, da izkusijo učenje, temelječe na problemih (PBL), kar jim omogoča, da raziskujejo teme, ki jih zanimajo, na povsem drugačen način.

Tekmovanje v reševanju problemov, kot je to, pomaga učencem krepiti njihove kognitivne sposobnosti, se naučiti o timskem delu, raziskovati svojo radovednost in izboljšati svoje sposobnosti kritičnega mišljenja.

Tema in cilji tekmovanja:

Namen tekmovanja Brainfinity je:

- Razviti ključne veščine: Spodbuditi učence k vključevanju v kritično razmišljanje, reševanje problemov in timsko delo, s čimer se oblikujejo navade, ki so ključne za vseživljenjsko učenje.
- Spodbujati interdisciplinarno učenje: Izzvati učence, da črpajo iz različnih predmetov in svoje znanje uporabijo za reševanje resničnih problemov.
- Spodbujati sodelovanje: Naučiti učence vrednosti dela v različnih timih, izmenjave idej in izkoriščanja moči drugih.
- Navdihniti inovacije: Ustvariti okolje, kjer lahko učenci eksperimentirajo, spodletijo in se izboljšajo, kar jim pomaga sprejeti ustvarjalnost in odpornost.
- Praznovati talent: Ponuja platformo, kjer lahko učenci pokažejo svoje sposobnosti na nacionalnem odru in motivirajo druge, da stremijo k odličnosti.



II Organizacijski koraki tekmovanja

- Določanje pravil tekmovanja: Vzpostavite jasen urnik in strukturo državnega tekmovanja Brainfinity, ki določa ravnanje in pričakovanja glede tekmovanja.
- Razvoj nalog
- Iskanje tekmovalcev in promocija
- Ocenjevalna komisija
- Načrtovanje in logistika:
 - Priprava prizorišča
 - Nabava opreme
 - Podpora
- Nagrade in priznanja
- Evalvacija tekmovanja.



III Pravila tekmovanja

Razpored in struktura državnega tekmovanja Brainfinity

- **Časovni vidik:**
 - Najbolje je, da tekmovanje poteka ob vikendih, da je prizorišče, običajno šola, prosto. Takšna organizacija zmanjšuje motnje, kot so šolski zvonci ali hrup neudeležencev, kar ustvarja ustrezno okolje za tekmovalne ekipe..
 - Ker ekipe prihajajo iz različnih mest in krajev, dopoldanski začetek tekmovanja olajša prihod ekip iz bližnjih lokacij. Ekipe iz bolj oddaljenih krajev pa bodo morda prispele že dan prej in bodo potrebovale prenočišče.
- **Trajanje tekmovanja:**
 - Ekipe bodo imele na voljo 2,5 ure za reševanje treh nalog. Celoten dogodek pa poteka od 9.00 do 17.00, kot je opisano v predlaganem urniku (glej stran 27).
- **Tekmovalno okolje:**
 - Vsaka ekipa bo nameščena v ločenem prostoru, kar bo zagotovilo zasebnost in omogočilo boljšo osredotočenost. Učiteljem in mentorjem bo v času reševanja nalog vstop prepovedan.

- **Naloge:**

- Na tekmovanju bodo ekipe reševale tri različne naloge:
 - i. Logično uganko
 - ii. Nalogo dešifriranja
 - iii. Detektivsko nalogo odprtega tipa
- Poleg reševanja nalog morajo ekipe pripraviti tudi predstavitve, v katerih bodo pojasnile svoje rešitve in uporabljene metode, še posebej pri detektivski nalogi odprtega tipa.

- **Tehnična oprema:**

- Organizatorji bodo vsaki ekipi zagotovili en prenosni računalnik in dostop do interneta. Ekipe lahko pri reševanju nalog uporabljajo tudi svojo računalniško opremo.
- Po zaključku vsake naloge morajo ekipe shraniti svoje rešitve v obliki PDF datoteke in jo poimenovati po naslednjem vzorcu: ime ekipe - naslov naloge.



- **Postopek oddaje nalog:**

- Rešitve je treba oddati ločeno za vsako nalogo na določen elektronski naslov organizatorja (primer: brainfinity-srb@gmail.com), ki bo vsem ekipam sporočen pred začetkom tekmovanja.
- Oddane datoteke morajo biti v formatu PDF in ne smejo presegati 10 MB.
- Ime datoteke mora slediti naslednjemu vzorcu:
ime ekipe - naslov naloge.



IV Priprava nalog

Za oblikovanje nalog Brainfinity se sklicujte na priročnik "Metodologija usposabljanja Brainfinity", in sicer:

- Za logične uganke glejte strani 39–42.
- Za Brainfinity detektivske naloge glejte strani 43–49.

Zahteve za naloge na državnem tekmovanju

Brainfinity:

- **Raznolikost in ustreznost:** Pripravite tri različne naloge, ki pokrivajo različna področja znanja in spretnosti ter so primerne za starostno skupino udeležencev.
- **Tekmovanje po starostnih skupinah:** Vse starostne skupine rešujejo iste tri naloge, vendar se tekmovalci ocenjujejo le z vrstniki iz svoje starostne kategorije. Zmagovalci se razglasijo za vsako kategorijo posebej.
- **Izvirnost nalog:** Naloge morajo biti izvirne in ne smejo biti objavljene ali uporabljene drugje. To je ključno za zagotavljanje poštenosti in enakih možnosti za vse udeležence.
- **Raven zahtevnosti:** Naloge naj bodo zahtevne, a dostopne, in spodbujajo udeležence, da se v celoti vključijo, ne da bi se počutili preobremenjene. Za navdih lahko pregledate zbirko Brainfinity detektivskih nalog

V Iskanje tekmovalcev in promocija

Kdo lahko sodeluje na tekmovanju Brainfinity?

- Tekmovanje je odprto za učence, stare od 11 do 14 let, ki so organizirani v štiričlanske ekipe iz iste starostne skupine. Vsaka ekipa mora imeti učitelja/mentorja, ki jih usmerja pri pripravi, sodeluje na tekmovanju in vodi zmagovalno ekipo na mednarodnem tekmovanju.
- Vsaka ekipa mora imeti izvirno ime, logotip in elektronski naslov.

Kako prijaviti ekipe?

- Pripravite prijavitni obrazec, ki vključuje naslednje podatke:
 - Ime in logotip ekipe
 - Elektronski naslov ekipe
 - Ime in starost vsakega člana ekipe (skupaj 4 člani)
 - Podatki o šoli: ime in lokacija
 - Podatki o mentorju: ime, elektronski naslov in po želji telefonska številka
- Mentor mora imeti dostop do elektronskega naslova ekipe in shranjene prijavitne podatke, da lahko ekipi pomaga v primeru pozabljenega gesla ali drugih težav.

Opomba o kategoriji prijave:

- Če so člani ekipe različnih starosti, se ekipa uvrsti v starostno skupino glede na najmlajšega člana.

Časovni okvir prijave in poziv k sodelovanju:

- Poziv k sodelovanju je treba objaviti vsaj dva meseca pred tekmovanjem. V njem naj bodo jasno navedena pravila tekmovanja in navodila za prijavo.

Navodila za tekmovalce pri oblikovanju ekipe:

1. Izberite ime ekipe

Sestavite štiričlansko ekipo in izberite izvirno ime. Če prijavite ime ekipe, ki že obstaja, vam bo dodeljena tudi številka, zato bodite čim bolj ustvarjalni!

2. Poiščite mentorja

Ena od pravil tekmovanja je, da ekipa potrebuje učitelja/mentorja, ki jo bo vodil skozi tekmovanje. Pogovorite se s soigralci, glasujte in preverite, ali je izbrani učitelj pripravljen na to pustolovščino z vami.

3. Ustvarite logotip ekipe

Razmislite, kaj najbolje opisuje vašo ekipo, katere so vaše najljubše barve, in te elemente vključite v unikaten logotip. Uporabite spletni urejevalnik za oblikovanje prepoznavne vizualne podobe ekipe – pustite domišljiji prosto pot! Ne pozabite: ustvarjalnost se ocenjuje pri dodeljevanju točk ekipam!

4. Naredite skupinsko fotografijo

Skupinska fotografija bo predstavljala vašo ekipo skozi celotno tekmovanje. Pri tem pričakujemo inovativnost in ustvarjalnost. Prosite starše ali prijatelje za pomoč pri ustvarjanju najboljše fotografije. Ne pozabite – mentor je prav tako del ekipe!

5. Ustvarite elektronski naslov ekipe

Priporočamo, da v e-poštnem naslovu uporabite ime svoje ekipe. Tako si boste naslov lažje zapomnili in hkrati okrepili prepoznavnost svoje ekipe. Saj veste – skoraj vsako podjetje na svetu ima uradni e-poštni naslov!

6. Vloga mentorja

Mentorji morajo zagotoviti, da so člani ekipe seznanjeni z osnovnimi postopki pri delu z dokumenti in predstavitvami: ustvarjanje, poimenovanje in nalaganje datotek.



Kako doseči udeležence?

Za podrobnosti glejte dokument marketinški načrt (POVEZAVA), zlasti poglavje VI – Oris marketinškega načrta.

Udeležence lahko dosežemo preko učiteljev ali pa neposredno pri učencih.

Pristop k udeležencem prek učiteljev:

Vzpostavitev prisotnosti na družbenih omrežjih:

Ustvarite uradne profile državnega tekmovanja Brainfinity na Facebooku, Instagramu in LinkedInu.

Poseben e-poštni naslov za učitelje: Ustvarite namenski e-poštni naslov, kjer lahko učitelji postavljajo vprašanja o tekmovanju.

Uporaba predlog: Uporabite priložene predloge (POVEZAVA) za obveščanje o vsakem koraku priprave tekmovanja.

Tedensko objavljanje nalog: Vsak teden objavite pretekle Brainfinity naloge na družbenih omrežjih, da jih učitelji spoznajo in pomagajo učencem pri pripravi.

Promocija na konferencah: Predstavite metodologijo Brainfinity na različnih učiteljskih konferencah in seminarjih.

Registracija učiteljev: Povabite učitelje, da se prijavijo za več informacij o tekmovanju.

Ustvarite poštni seznam: Pripravite mailing listo potencialnih udeležencev in pošljite mesečno glasilo s posodobitvami in pomembnimi informacijami.

Neposredno doseganje udeležencev/učencev:

Vzpostavitev družbenih omrežij: Ustvarite račune na platformah, ki jih vaša ciljna skupina najpogosteje uporablja, kot so X (Twitter), TikTok in Instagram.

Oblikovanje in promocija nalog: Pripravite privlačne grafične predstavitve nalog in jih objavljajte na družbenih omrežjih vsaka dva tedna. Za to uporabite zbirko preteklih Brainfinity nalog ([POVEZAVA](#)).

Vključevanje preteklih udeležencev: Spodbudite učence, ki so že sodelovali pri Brainfinity tekmovanju, da delijo svoje pozitivne izkušnje. Naj svoje zgodbe uporabijo za motiviranje vrstnikov, da se prijavijo na državno tekmovanje Brainfinity.



Starševsko soglasje za državno tekmovanje Brainfinity:

- Pripravite Google obrazec, prek katerega bodo starši mladoletnih tekmovalcev podali soglasje za fotografiranje in snemanje svojega otroka med tekmovanjem.
- To soglasje vključuje tudi dovoljenje za uporabo foto in video gradiva v prihodnjih promocijskih aktivnostih, povezanih s tekmovanjem.

Predlog besedila soglasja:

"Jaz, ki izpolnjujem ta obrazec, izjavljam, da SE STRINJAM, da lahko organizatorji tekmovanja Brainfinity (navedite ime organizatorja) uporabljajo vse fotografije mojega sina/hčere, posnete za namen promocije tekmovanja Brainfinity, brez medsebojnih zahtevkov."

Polja v obrazcu:

- Ime in priimek otroka
- Ime in priimek starša
- E-poštni naslov starša
- Osebna številka starša

VZOREC SOGLASJA STARŠEV (word doc)



VI Ocenjevalna žirija

Sestava ocenjevalne žirije: Ocenjevalna žirija je sestavljena iz koordinatorja, nadzornika in najmanj devetih ocenjevalcev. Tako koordinator kot nadzornik morata biti predstavnika organizacije, ki gosti tekmovanje.

Profil članov žirije:

- **Nepristranskost:** Člani žirije ne smejo biti povezani s sodelujočimi ekipami, da se zagotovi poštenost in nevtralnost.
- **Raznolika sestava:** Žirija naj vključuje:
 - Predstavnike izobraževalnih ustanov, ministrstev in izobraževalnih inštitutov.
 - Strokovnjake iz poslovnega sektorja.
 - Člane nevladnih organizacij s področja izobraževanja.
 - Dijake ali študente višjih šol in univerz.



Naloge žirije

Za zagotovitev organiziranega in učinkovitega ocenjevalnega procesa na tekmovanju Brainfinity se izvaja naslednji strukturiran pristop:

Dodelitev nalog komisiji:

- Nadzornik organizira komisijo v tri skupine, pri čemer mora vsaka skupina imeti najmanj tri člane.
- Vsaka skupina je odgovorna za ocenjevanje rešitev ene določene Brainfinity naloge v vseh starostnih skupinah.

Pripravljalna srečanja pred tekmovanjem:

- Najmanj tri dni pred tekmovanjem koordinator komisije organizira pripravljala srečanja za vsako skupino skupaj z nadzornikom.
- Srečanja se lahko odvijajo v živo ali preko spleta.
- Na srečanjih se skupine seznani s svojimi nalogami in uskladijo ocenjevalna merila, kot so izvirnost rešitev, praktičnost predlaganih rešitev ter sodelovanje in timsko delo.
- Priporočljivo je, da člani komisije pred tekmovanjem sami rešijo naloge, kar služi kot kontrolni preizkus za identifikacijo in odpravo morebitnih pomanjkljivosti v nalogah.
- Ta pristop omogoča, da bo ocenjevanje na dan tekmovanja hitrejše in učinkovitejše.

Platforma za oddajo in ocenjevanje:

- Če ni na voljo posebne platforme za oddajo in ocenjevanje, koordinator za vsako nalogo ustvari Google imenik.
- V vsakem imeniku je pripravljena preglednica s seznamom vseh tekmovalnih ekip, da lahko člani žirije zabeležijo dodeljene točke.
- Vse predložene rešitve, prejete po e-pošti, koordinator naloži v ustrezne imenike.

Razdelitev datotek za ocenjevanje:

- Koordinator žirije poskrbi, da so vsi člani prisotni v določeni sobi žirije vsaj pol ure pred zaključkom tekmovanja.
- Člani žirije odločajo, kdo bo pregledal katere datoteke; Običajno, če je 30 ekip, bo vsak od treh članov ocenil 10 ekip.
- Člani žirije v preglednico vnesejo točke na podlagi vnaprej dogovorjenih kriterijev.



Obravnava netipičnih rešitev:

- Če rešitev ekipe odstopa od pričakovanega, zaradi česar predvidena ocenjevalna merila niso uporabna, se odgovorni član komisije posvetuje s svojo skupino, da skupaj določijo primeren način ocenjevanja.

Zaključek in objava rezultatov:

- Ko je postopek ocenjevanja končan, ocenjevalna skupina obvesti koordinatorskega.
- Koordinator pripravi povzetek rezultatov vseh ekip in ga posreduje nadzorniku.
- Nadzornik nadzoruje postopek ocenjevanja, pomaga pri nejasnostih in sprejme končne odločitve v primeru nesoglasij.
- Po končnem preverjanju nadzornik predstavi rezultate članom komisije. Rezultati se nato uradno objavijo.

Ta strukturiran pristop zagotavlja pošteno, pregledno in učinkovito ocenjevanje rešitev tekmovalcev ter prispeva k uspešnosti tekmovanja Brainfinity.



VII Logistika tekmovanja

Ureditev prizorišča

Ker bo na državnem tekmovanju sodelovalo najmanj 30 ekip, mora prizorišče zagotoviti ustrezne prostore. Natančneje, prostor mora vključevati:

- Vsaj 30 ločenih sob, namenjenih ekipam.
- Posebno sobo za žirijo.
- Prostor za učitelje.
- Štiri ločene sobe, namenjene predstavitvam rešitev v posameznih starostnih kategorijah.
- Veliko dvorano, ki lahko sprejme vsaj 200 ljudi za zaključno slovesnost in razglasitev zmagovalcev.

Pomembno je upoštevati, da je velikost dvorane prilagodljiva, in se lahko uporablja tudi kot ena izmed predstavitvenih sob ali kot soba za ekipe, pod pogojem, da so ti dogodki časovno razporejeni tako, da se ne prekrivajo.



Zagotovitev opreme

Za državno tekmovanje je potrebna naslednja ureditev::

- **Sobe za ekipe:** Vsaka ekipa mora imeti dodeljeno sobo, opremljeno s prenosnim računalnikom, polnilcem in stabilno Wi-Fi povezavo.
- **Predstavitvene sobe:** Vsaka soba, namenjena predstavitvam rešitev, mora biti opremljena s prenosnim računalnikom in projektorjem.
- **Žirija:** Vsak član sodniške komisije mora imeti dostop do prenosnega računalnika z internetno povezavo.
- **Dvorana za zaključno slovesnost:** Dvorana, kjer bo potekala zaključna slovesnost, mora biti opremljena s projektorjem in avdio opremo.
- **Priprava na ocenjevanje:** Pripraviti je potrebno spletni obrazec za ocenjevanje. Članom žirije naj bo dostopen vsaj en teden pred tekmovanjem, da se zagotovi dovolj časa za seznanitev z njim.
- **Dodatna oprema:** Zagotoviti je potrebno zadostno število polnilcev za prenosnike in mobilne telefone ter podaljškov, da bodo potrebe vseh udeležencev ustrezno pokrite.



Potreben material

- Imenske kartice za prostovoljce in organizatorje
- Medalje
- Pokali
- Potrdila za udeležence, mentorje, člane žirije, prostovoljce ter zmagovalne ekipe v vsaki starostni skupini
- Vrečke za nagrade
- Promocijski material organizatorjev/sponzorjev

Dodatna podpora (prostovoljci in tehnična podpora)

Prostovoljci

Približno en mesec pred državnim tekmovanjem Brainfinity je treba začeti akcijo za pridobivanje prostovoljcev, ki bodo pomagali pri pripravi in izvedbi tekmovanja. Cilj je zagotoviti podporo 10–15 prostovoljcev.

Naloge prostovoljcev na tekmovanju Brainfinity

Naloge pred tekmovanjem:

- Priprava sob: Natisniti in pritrditi imena ekip na vrata njihovih dodeljenih sob.
- Razdelitev urnika: Natisniti urnik za vsako sobo in ga pritrditi na vrata. Alternativno poslati urnik mentorjem po e-pošti, da ga posredujejo svojim ekipam.
- Prezem nagrad: Zbrati nagrade in promocijski material sponzorjev ter jih ustrezno zapakirati.

Naloge na dan tekmovanja:

- Priprava sob: Pred začetkom tekmovanja zagotoviti, da so vse sobe dobro prezračene.
- Promocijski materiali: Namestitev transparentov sponzorjev in Brainfinity tekmovanja.
- Sprejem ekip: Pozdrav ekip ob prihodu in usmeritev v njihove dodeljene sobe.
- Registracija: Upravljanje registracijske točke in beležiti prihode ekip s pomočjo enotnega seznama.
- Pomoč žiriji: Sprejem članov žirije in spremstvo v njihovo sobo.
- Podpora pri pogostitvi: Pomoč pri organizaciji in izvedbi pogostitve.
- Podelitev nagrad: Razdelitev nagrad in potrdil zmagovalnim ekipam.
- Medijska pokritost: Določitev osebe za snemanje in fotografiranje tekmovanja ter zagotoviti, da so vsi posnetki naloženi v določeno mapo.
- Reševanje težav: Biti na voljo ekipam za pomoč pri morebitnih težavah med tekmovanjem.
- Pospravljanje po tekmovanju: Po zaključku tekmovanja pospraviti vso opremo in preostale materiale.



Dolžnosti tehnične podpore:

- IT podpora: Določiti dve osebi za upravljanje povezave Wi-Fi, odpravljanje težav z računalniki in razdeljevanje gesel ekipam.
- Podpora žiriji: Ustvariti Excelovo tabelo, ki jo bo ocenjevalna žirija uporabljala za točkovanje.

Naloge organizacijske ekipe:

- Pripraviti sezname prisotnosti.
- Zbiranje soglasij staršev: Zbrati podpisana soglasja vseh ekip za snemanje in fotografiranje udeležencev.
- Nadaljnje spremljanje soglasij: Kontaktirati ekipe, ki še niso oddale starševskih soglasij za snemanje ali fotografiranje njihovih otrok.
- Vzpostavitev skupne mape: Ustvariti skupno mapo na Google Drive, kamor bodo prostovoljci nalagali fotografije.
- Obravnavanje zamud pri oddaji: Uskladitev z žirijo, glede protokola za upravljanje poznih oddaj nalog s strani tekmujočih skupin.
- Priprava na razglasitev zmagovalcev: Pripraviti PowerPoint predstavitev za razglasitev zmagovalcev na tekmovanju.



Nagrade in priznanja

- **Za udeležence:**
 - Potrdila za vse sodelujoče učence.
 - Medalje in pokali za najboljše tekmovalce.
- **Za učitelje/mentorje:**
 - Potrdila za vse učitelje/mentorje.
 - Dodatne nagrade: 12 predmetov, razdeljenih med 3 učitelje.
- **Za podporno osebje in partnerje:**
 - Zahvalna potrdila za člane sodniške komisije, sponzorje in prostovoljce.
- **Kategorije nagrad:**
 - 1. mesto: 16 paketov (4 x 4 predmetov za vsako tekmovalno skupino).
 - 2. mesto: 16 paketov (4 x 4 predmetov za vsako tekmovalno skupino).
 - 3. mesto: 16 paketov (4 x 4 predmetov za vsako tekmovalno skupino).
- **Dodatne nagrade:**
 - e-naprave, knjige, zanimive igre.
 - Boni za različne tečaje in IQ testiranja.
 - Potrdila za dodatne kategorije, kot sta **"Najboljši ekipni duh"** ali **"Najbolj inovativna ideja"**.



Predlog dnevnega reda

Dan pred tekmovanjem (sobota):

- Priprava prizorišča.

Dan tekmovanja (nedelja):

- 8:00 – Zbor prostovoljcev.
- 9:00 - 9:45 – Prihod in registracija ekip.
- 10:00 - 12:30 – Reševanje. Istočasno potek delavnice za učitelje, morda s predstavitev drugih Erasmus+ projektov.
- 12:00 - 12:30 – Odmor za kosilo - žirija (poskrbi catering).
- 12:30 - 13:30 – Odmor za kosilo - tekmovalci/mentorji (poskrbi catering).
- 12:30 - 13:30: Pregled rezultatov in vnos rezultatov v preglednico.
- 13:30 - 14:30 – Predstavitev rezultatov tekmovalnih ekip žiriji, ki sproti vnese točke v tabelo.
- 14:30 - 15:30 – Razprava žirije, določitev zmagovalnih ekip in priprava PowerPoint predstavitev za razglasitev zmagovalcev.
- 15:30 - 16:30 – Razglasitev zmagovalcev in podelitev nagrad.
- 17:00 – Odhod ekip.

VIII Evalvacija tekmovanja

Vsem udeležencem je treba poslati evalvacijski obrazec za zbiranje povratnih informacij in predlogov za izboljšanje izkušnje Brainfinity.

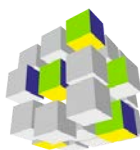
[Predloga evalvacijskega obrazca](#)



Partnerji



Institut za
moderno obrazovanje
Institute for
Contemporary Education



AGRUPAMENTO
de ESCOLAS n.º
de GONDOMAR
código 151993



Financirano s strani Evropske unije. Mnenja in stališča, izražena v tem dokumentu, so izključno mnenja avtorja(-jev) in ne odražajo nujno stališč Evropske unije ali Evropske izvršne agencije za izobraževanje in kulturo (EACEA). Evropska unija in EACEA ne prevzemata odgovornosti za vsebino.

Pripis, delež v enakem stanju



Co-funded by
the European Union

(CC BY-SA): Imate pravico:

Deliti – kopirati in redistribuirati gradivo v katerem koli mediju ali formatu.

Prilagajati – remiksati, spreminjati in nadgrajevati gradivo za katerikoli namen, tudi komercialni.

Dajalec licence teh pravic ne more preklicati, dokler upoštevate pogoje licence:

Priznanje avtorstva – Navedite ustrezno avtorstvo, dodajte povezavo do licence in označite, ali ste izvedli spremembe. To lahko storite na kakršen koli razumen način, vendar ne na način, ki bi nakazoval, da dajalec licence podpira vas ali vašo uporabo gradiva.

Deljenje pod enakimi pogoji – Če remiksate, spreminjate ali nadgrajujete gradivo, morate svoj prispevek distribuirati pod isto licenco kot izvirnik.

Brez dodatnih omejitev – Ne smete uvesti pravnih pogojev ali tehnoloških ukrepov, ki bi drugim preprečevali uporabo vsebine pod pogoji licence.