

SUPERTMATIK

Campeonatos escolares 2020/21

1/2
COVID-19
ORIENTAÇÕES
Ano letivo 2020/2021
Visite: www.dgs.pt



- **ETAPA 4: GRANDE FINAL**
entre 14 e 28 de maio 2021
- €3/ finalista **INSCRIÇÃO de finalistas**
até 30 de abril 2021
- **Grátis** **ETAPA 3: SELEÇÃO de finalistas**
até 31 março 2021
- **Grátis** **ETAPA 2: PRÉ-QUALIFICAÇÃO**
até 16 fevereiro 2021
- **Grátis** **ETAPA 1: INSCRIÇÕES e TREINOS livres**
até 31 janeiro 2021

COMPETIÇÕES, ESCALÕES E NÍVEIS DE JOGO

Campeonato	1º Ano	2º Ano	3º Ano	4º Ano	5º Ano	6º Ano	7º Ano	8º Ano	9º Ano	Mínimo Fase 2
Cálculo Mental (ed. 15 - internacional)	Nível 1	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 3	Nível 4	Nível 4	Nível 4	Nível 4	60 s
Quiz Matemática (ed. 11 - ibérico)					Nível 2	Nível 2		Nível 3	Nível 3	60 s
Inglês Vocabulário (ed. 14 - ibérico)			Nível 1	Nível 1	Nível 2	Nível 3	Nível 3	Nível 4	Nível 4	50 s
Francês Vocabulário (ed. 12 - CPLP)							Nível 2	Nível 3	Nível 4	50 s
Espanhol Vocabulário (ed. 9 - CPLP)							Nível 3			50 s
Quiz Língua Portuguesa (ed. 13 - CPLP)				Nível 1	Nível 2	Nível 2	Nível 3	Nível 3	Nível 3	60 s
Quiz Ciências Naturais (ed. 12 - CPLP)					Nível 2	Nível 2	Nível 3	Nível 3	Nível 3	60 s
Quiz Física e Química (ed. 9 - CPLP)								Nível 2	Nível 3	60 s
Quiz Astronomia (ed. 10 - CPLP)							Nível 3			60 s
Quiz História de Portugal (ed. 13 - CPLP)					Nível 2	Nível 2	Nível 3	Nível 3	Nível 3	60 s
Quiz Geografia (ed. 13 - CPLP)							Nível 3	Nível 3	Nível 3	60 s
Quiz Cristianismo (ed. 11 - CPLP)			Nível 1		Nível 2	Nível 2	Nível 3			60 s
Quiz Desporto (ed. 2 - CPLP)						Nível 2		Nível 3		60 s

100%-ONLINE
ENSINO BÁSICO
NOVOS CONTEÚDOS

OBJETIVOS: Fomentar o interesse pela aprendizagem; contribuir para a aquisição, consolidação e ampliação de competências e conhecimentos; reforçar a componente lúdica no processo de ensino-aprendizagem; promover o convívio entre a alunos, professores e restante comunidade escolar.





www.eudactica.com

SUPERTMATIK

Campeonatos escolares 2020/21 | 100% ONLINE | Novos conteúdos

- REGULAMENTO em 4 Etapas -

Etapa 1: INSCRIÇÕES e TREINOS livres (até 31 janeiro 2021)

Cada escola, representada por um professor coordenador, deve inscrever-se online em www.eudactica.com, separador "Competição" preenchendo o formulário de forma completa e rigorosa. Os alunos, individualmente, devem depois registar-se em www.supertmatik.net e realizar um conjunto de sessões de treino (a definir pelos professores responsáveis pela atividade) de modo a ficarem perfeitamente ambientados ao tipo de desafios que vão encontrar durante a competição, antes de avançarem para a Etapa 2. Ao longo de toda a competição, os alunos devem fazer sempre login antes de iniciarem os jogos (os jogos realizados como "utilizador convidado" não ficam registados). No final de cada sessão os alunos deverão fechar a sessão carregando no botão "exit". Os resultados dos jogos estão disponíveis, para consulta, na área pessoal de cada aluno (PERFIL) e visíveis nos TOPs da aplicação, sempre que atingidas marcas que assim o permitam. Nesta primeira etapa de inscrições e treinos livres devem ser experimentados os três modos de jogo disponíveis online: vs robot, vs humano e solitário.



Etapa 2: PRÉ-QUALIFICAÇÃO escolar (até 16 fevereiro 2021)

Em ambiente reservado (sala de informática, biblioteca, sala de aula, etc.), sob supervisão de um professor e utilizando meios próprios ou do estabelecimento de ensino, os alunos, individualmente e devidamente registados, têm a oportunidade de, durante 20 minutos, tentarem obter no modo solitário da app, um registo igual ou inferior ao tempo mínimo que dá acesso à fase seguinte - ver tabela pág. 2. Ao consegui-lo, os alunos devem manter o ecrã de jogo ativo (ecrã que surge após a conclusão do jogo e mostra o tempo conseguido e o nível de jogo), levantar o braço e aguardar no seu lugar que o professor se aproxime para verificar o resultado obtido. Confirmando-se a obtenção de um tempo igual ou inferior ao mínimo estabelecido, o professor regista o nome do aluno apurado.

Etapa 3: SELEÇÃO de finalistas (até 31 março 2021)

Mantendo-se as condições de realização anteriores, nomeadamente quanto à reserva de espaço, supervisão e duração da sessão (20 minutos) os alunos apurados para esta fase disputam um lugar na final jogando contra os nossos robots:

- Quartos-de-final: durante os 20 minutos de sessão, os alunos têm como objetivo alcançar uma vitória contra o robot "Robin", para progredirem para as meias-finais. Caso o consigam, devem manter o ecrã de jogo ativo (ecrã que surge após a conclusão do jogo e onde se deve ler "VENCEU", o nível de jogo e o nome do robot defrontado) e chamar o professor para que o resultado seja validado. O professor verifica então a vitória obtida, o nome do robot (Robin) e o nível de jogo. Deve de seguida registar o nome do aluno apurado que progride para as Meias-finais;
- Meias-finais: a um passo da Grande Final Online, os alunos apurados têm agora um novo objetivo, ainda mais desafiante: alcançar uma vitória contra o robot "Saito" – o robot mais difícil de vencer da APP. Caso o consigam, devem manter o ecrã de jogo ativo (ecrã que surge após a conclusão do jogo e onde se deve ler "VENCEU", o nível de jogo e o nome do robot defrontado) e chamar o professor para que o resultado seja validado. O professor verifica então a vitória obtida, o nome do robot (Saito) e o nível de jogo. Deve de seguida registar o nome do aluno apurado que progride para a Grande Final Online (finalista).

INSCRIÇÃO de finalistas (até 30 abril 2021)

Por cada escalão de competição apuram-se para a Grande Final Online os alunos que tiverem superado a Etapa 3. A inscrição de finalistas deve ser formalizada pelo professor coordenador utilizando o formulário simplificado disponível em www.eudactica.com - separador "Competição". Depois de preenchido, o formulário deve ser enviado para dep.cultural@eudactica.com, juntamente com o comprovativo de pagamento das taxas de inscrição no valor de €3 por cada aluno finalista (EUDACTICA, IBAN: PT50 0010 0000 3967 6720 00150 ou Paypal: sales.global@eudactica.com). Caso a escola opte por solicitar aos Encarregados de Educação o pagamento da taxa de inscrição dos finalistas, por favor requerer minuta via email (dep.cultural@eudactica.com).

Etapa 4: GRANDE FINAL (entre 14 e 28 maio 2021)

A Grande Final online deve ocorrer entre 14 e 28 de maio 2021, tendo as escolas autonomia para decidir a data da sua realização, de acordo com o seu plano de atividades interno, não sendo necessário comunicar a data agendada à Organização. Para participarem na Final os alunos devem introduzir os dados de acesso, antecipadamente disponibilizados pela Organização e editar o seu perfil (nome, nome da escola e nacionalidade). Depois de verificar a correta edição dos dados de perfil, o professor coordenador deve inserir a senha de acesso exclusiva para professores (previamente disponibilizada pela Organização) para que os alunos possam entrar na área de jogo e realizar a prova (a senha de professor deve ser mantida em sigilo absoluto). A Grande Final online consta de 3 tentativas com vista à obtenção do melhor tempo. As 3 tentativas devem ser realizadas na mesma data, aceitando-se um intervalo de 5 a 10 minutos entre elas. Na sala onde decorrem as provas só devem estar presentes os alunos apurados e os professores vigilantes. Apenas o melhor resultado obtido por cada aluno será contabilizado para efeitos de posicionamento no ranking SUPERTMATIK (em caso de empate são tidos em conta de forma direta os restantes tempos). Publicação de resultados, Diplomas, Certificados e TOPs Oficiais: 2 de junho 2021 em www.supertmatik.net.

Prémios

Posição	SUPERTMATIK Medalha Oficial	e-Diploma Oficial	T-shirt Oficial	e-Certificado	Vale € 10	Vale € 5	Jogos didáticos SUPERTMATIK	Buddhi IQ Puzzle
1º	✓	✓	✓				✓	✓
2º	✓	✓	✓				✓	✓
3º	✓	✓	✓				✓	✓
4º - 6º		✓			✓			
7º - 10º		✓				✓		
11º - 100º				✓				

Os prémios serão enviados para os estabelecimentos de ensino até 18 de junho. As escolas têm autonomia para organizar as cerimónias de entrega de diplomas e prémios.

NOTA: Para uma boa performance da aplicação devem ser utilizados equipamentos recentes e uma ligação estável à internet. É permitido utilizar qualquer tipo de dispositivo de entrada de dados (rato, teclado, track-ball, joystick, ecrã tátil, etc.), próprio ou do estabelecimento de ensino.