

Tomislav Beronić, autor GlagoMatike

Osnovna škola Ljudevita Modeca Križevci

F. Račkoga 3, 48260 Križevci

Križevci, 1. ožujka 2022.

OSNOVNIM ŠKOLAMA

Voditeljima glagoljaških skupina, učiteljima hrvatskoga jezika,
učiteljima matematike, učiteljima povijesti, učiteljima razredne nastave...

POZIV ZA SUDJELOVANJE NA 4. NATJECANJU

GLAGOMATIKA

GlagoMatika je *online* matematičko natjecanje u glagoljici koje je osmislio i izradio Tomislav Beronić, a namijenjeno je učenicima od 1. do 8. razreda osnovne škole. Natjecatelji se natječu u znanju prepoznavanja i zbrajanja glagoljskih brojeva. Natjecanje se provodi pod pokroviteljstvom **Ministarstva znanosti i obrazovanja, Staroslavenskoga instituta te Agencije za odgoj i obrazovanje.**

Natjecanje će se održati 12. svibnja 2022. u 13 sati na platformi

<http://glagomatika.online>.

Cilj je natjecanja razvijati interes među učenicima za ulogu glagoljice i glagoljaštva u stvaranju hrvatskog identiteta aktivnim sudjelovanjem u kulturnim aktivnostima na lokalnoj, državnoj i međunarodnoj razini, kao i integracija nastavnih sadržaja matematike i kulturne baštine RH korištenjem inovativnih digitalnih alata za učenje.

Natjecanjem se ostvaruju brojni ishodi predmetnih kurikula i očekivanja međupredmetnih tema (popis u prilogu).

POSTUPAK REGISTRACIJE U APLIKACIJU

Učenici se trebaju uz pomoć voditelja registrirati na platformi GlagoMatika. Slikovne su upute u prilogu. Jedna registracija je dovoljna i za sva buduća natjecanja.

Na platformi se prikupljaju samo osnovni podatci (ime i prezime, mjesto stanovanja i e-adresa) radi zaštite podataka, a učitelji trebaju popuniti i prijavnicu s ostalim traženim podatcima.

Učenici se mogu registrirati adresom *skole.hr* ili kojom drugom, no važno je da **spreme podatke** (korisničko ime i lozinku) kojima su se jednom registrirali. Isti podatci vrijede za sva buduća natjecanja.

PRIJAVA NA NATJECANJE

Svaki voditelj treba popuniti prijavniciu kako bi organizatori imali ostale potrebne podatke (naziv škole, ime voditelja, kontakt podatke...).

Prijavniciu treba popuniti do 10. svibnja 2022. na poveznici:

<https://forms.gle/3ruHwVvmxxiVbKfC8>.

Pristupiti se može i putem QR koda:



Roditelji natjecatelja trebaju potpisati suglasnost za objavu podataka i fotografija na platformi GlagoMatika, na službenoj Facebook stranici GlagoMatike i ostalim medijima, u svrhu promocije natjecanja. Suglasnosti čuva voditelj.

NATJECANJE

Svi se učenici natječu zajedno, no ne rješavaju svi sve razine:

- **učenici 1. i 2. razreda rješavaju razine 1 – 3 (AZ)**
- **učenici 3. i 4. razreda rješavaju razine 1 – 6 (BUKI)**
- **učenici 5. – 8. razreda rješavaju razine 1 – 9 (VEDI).**

Za svaki pojedini zadatak natjecateljima je na raspolaganju određeno vrijeme u kojemu ga trebaju točno riješiti. Boduju se samo točno riješeni zadaci i brzina rješavanja. Mogući su i negativni bodovi.

Za ulazak u natjecanje potrebno se prijaviti podacima dobivenima pri postupku registracije. Natjecatelji mogu istu igru odigrati više puta unutar vremena natjecanja (**sat vremena**) pri čemu **sustav pamti samo rezultat zadnje započete igre.**

Učenici se mogu služiti Azbukom GlagoMatike, tj. tablicom glagoljskih brojeva koja je dostupna na platformi.

Najuspješniji natjecatelji dobit će priznanja i nagrade sponzora. O načinu dodjele nagrada voditelji i učenici bit će naknadno obaviješteni.

VJEŽBANJE

Učenici mogu vježbati za natjecanje na dva načina:

- U modu *Vježbanje* može se vježbati bez prijave.
- U modu *Natjecanje* do 10. svibnja 2022. moguće je vježbati uz prijavu i sve ostale funkcionalnosti kao da se radi o pravome natjecanju. U padajućem izborniku potrebno je odabrati *Pripreme 2022*. Zatim se otvara više mogućnosti (Rang lista, Otvori igru, Otvori moj profil). Za ulazak u igru treba odabrati *Otvori igru*.

Na stranici se nalaze *Upute o pisanju brojeva glagoljicom* (osobito treba obratiti pozornost na pisanje brojeva 11 – 19).

ISHODI KOJI SE OSTVARUJU NATJECANJEM GLAGOMATIKA

Ishod predmeta Hrvatski jezik:

OŠ HJ A.6.6. Učenik uočava jezičnu raznolikost hrvatskoga jezika kroz hrvatsku povijest.
– upoznaje se s pojmovima trojezičnosti (staroslavenski, starohrvatski i latinski) i tropismenosti (glagoljica, hrvatska ćirilica/bosančica, latinica) kroz hrvatsku povijest
– upoznaje se sa spomenicima hrvatske srednjovjekovne pismenosti i Prvotiskom

Ishod predmeta Povijest:

POV OŠ E.6.1. Učenik objašnjava različite ideje, umjetničke stilove i književna djela u srednjem i ranom novom vijeku.

Sadržaji za ostvarivanje odgojno-obrazovnih ishoda: Kristijanizacija Europe i hrvatskih zemalja. Uloga benediktinaca u kulturnom rastu i obnovi Europe. Trojezična i tropismena kultura hrvatskoga srednjovjekovlja.

Ishodi predmeta Matematika:

MAT OŠ A.1.4., MAT OŠ B.1.1. Zbraja i oduzima u skupu brojeva do 20.

MAT OŠ A.2.3. Zbraja i oduzima u skupu prirodnih brojeva do 100.

MAT OŠ A.3.2. Zbraja i oduzima u skupu prirodnih brojeva do 1000.

MAT OŠ A.4.2. Pisano zbraja i oduzima u skupu prirodnih brojeva do milijun.

MAT OŠ A.6.7. Računa s cijelim brojevima.

Međupredmetne teme 1., 2. i 3. ciklusa:

- osr A.1.1. Razvija sliku o sebi.; osr A.1.2. Upravlja emocijama i ponašanjem.; osr A.1.3. Razvija svoje potencijale.
- osr B.1.1. Prepoznaje i uvažava potrebe i osjećaje drugih.; osr B.1.2. Razvija komunikacijske kompetencije.; osr B.2.4. Suradnički uči i radi u timu.
- osr C.1.4. Razvija nacionalni i kulturni identitet zajedništvom i pripadnošću skupini.; osr C.2.3. Pridonosi razredu i školi.; osr C.4.4. Opisuje i prihvaća vlastiti kulturni i nacionalni identitet u odnosu na druge kulture.
- ikt A.1.1. Učenik uz učiteljevu pomoć odabire odgovarajuću dig. tehnologiju za obavljanje jednostavnih zadataka.; ikt A.1.2. Učenik se uz učiteljevu pomoć služi odabranim uređajima i programima.
- ikt B.1.1. Učenik uz učiteljevu pomoć komunicira s poznatim osobama u sigurnome digitalnom okružju.
- ikt D.1.3. Učenik uz učiteljevu pomoć oblikuje postojeće uratke i ideje služeći se IKT-om.
- ikt A.2.3. Učenik se odgovorno i sigurno koristi programima i uređajima.
- ikt D.2.1. Učenik se izražava kreativno i planira svoje djelovanje jednostavnim metodama za poticanje kreativnosti u IKT okružju.

- uku D.1.2.2. Suradnja s drugima: Učenik ostvaruje dobru komunikaciju s drugima, uspješno surađuje u različitim situacijama i spreman je zatražiti i ponuditi pomoć.
- uku A.2.3.3. Kreativno mišljenje: Učenik se koristi kreativnošću za oblikovanje svojih ideja i pristupa rješavanju problema.
- goo C.3.1. Aktivno sudjeluje u projektima lokalne zajednice.

Naziv škole: _____

Adresa škole: _____

IZJAVA

o davanju suglasnosti za prikupljanje, obradu i objavu osobnih podataka voditelja učenika u svrhu sudjelovanja na natjecanju GlagoMatika

Svojim potpisom dajem suglasnost:

- da se osobni podaci učenika (ime i prezime, razred, škola koju pohađa) prikupljaju, obrađuju i objavljuju s ciljem sudjelovanja na natjecanju GlagoMatika
- da se osobni podaci učenika (ime i prezime, naziv škole, razred) i fotografije objave u medijima u svrhu promicanja natjecanja.

Ime i prezime jednog roditelja ili skrbnika: _____

Potpis roditelja ili skrbnika: _____

Mjesto i datum: _____

Naziv škole: _____

Adresa škole: _____

IZJAVA

o davanju suglasnosti za prikupljanje, obradu i objavu osobnih podataka voditelja učenika u svrhu sudjelovanja na natjecanju GlagoMatika

Svojim potpisom dajem suglasnost:

- da se moji osobni podaci prikupljaju, obrađuju i objavljuju s ciljem sudjelovanja na natjecanju GlagoMatika
- da se moji osobni podaci (ime i prezime, naziv škole) i fotografije objave u medijima u svrhu promicanja natjecanja.

Ime i prezime voditelja: _____

Potpis voditelja: _____

Mjesto i datum: _____

POSTUPAK REGISTRACIJE NA NATJECANJE GLAGOMATIKA

1. Na stranici <http://glagomatika.online> kliknuti na *Natjecanje*.

GlagoMatika
Glagoljska matematika

Pobjednici GlagoMatike

Igra je inspirirana knjigom kneza Bernardina Frankopana **Modruški urbar**.

CILJ IGRE je što brže točno riješiti zadatke iz prepoznavanja i zbrajanja brojeva na glagoljici.

BODOVANJE ovisi o brzini rješavanja pojedinog zadatka. Samo točni odgovori donose bodove. Traženje pomoći oduzima bodove.

RAZINE prepoznavanja brojeva sadržavaju po pet zadataka, a razine zbrajanja po tri zadatka.

Natjecanje GlagoMatika održava se pod pokroviteljstvom MZO-a, AZOO-e i STIN-a.


Saznaj više o GlagoMatici

Za registraciju natjecatelja kliknite na dugme **Natjecanje**.
Za mod **Vježbanje** nije potrebna registracija.

Vježbanje Natjecanje

© 2020 Tomislav Beronić

2. Odabrati *Registracija natjecatelja*.



Natjecateljska zona

Ako ste zaboravili lozinku u polje **Korisničko ime (e-mail)** upišite svoju adresu elektroničke pošte i kliknite [ovdje](#). Novu lozinku dobit ćete elektroničkom poštom.

Pristupne podatke kojima ćete se moći prijaviti za natjecanje dobit ćete elektroničkom poštom nakon registracije.

Za registraciju kliknite na dugme ispod.

© 2020 Tomislav Beronić

3. Upisati tražene podatke i kvačicama označiti privole.

GlagoMatici

Registracija

Ime i prezime

Mjesto stanovanja

E-mail

Privola o davanju suglasnosti
za prikupljanje, obradu i objavu osobnih podataka (GDPR)

Tomislav Beronić, kao voditelj zbirke osobnih podataka, obavještava Vas da su Vaši osobni podaci poslani na mrežnu stranicu glagomatika.online i da će biti obrađeni. Voditelj zbirke poštuje Vašu privatnost te prikupljene osobne podatke koristi isključivo za potrebe navedene u ovoj privoli. Prihvatanjem ove privole smatra se da, sukladno Uredbi (EU) 2016/679 Europskog parlamenta i Vijeća o zaštiti pojedinaca u vezi s obradom osobnih podataka i o slobodnom kretanju takvih podataka te o stavljanju izvan snage Direktive 95/46/EZ (Opća uredba o zaštiti podataka) od 27. travnja 2016, slobodno i izričito dajete privolu za prikupljanje i daljnje obrađivanje Vaših osobnih podataka ustupljenih putem ove mrežne stranice, u svrhe koje su ovdje izričito navedene. Davanje podataka je dobrovoljno, stoga ovu privolu možete odbiti, a možete i u bilo kojem trenutku povući svoju privolu. Za više informacija posjetite našu mrežnu stranicu glagomatika.online.

Prihvaćam privolu o davanju suglasnosti za prikupljanje i obradu osobnih podataka.

Želim primiti obavijesti o natjecanjima i novosti o GlagoMatici.

Pošalji

© 2020 Tomislav Beronić

4. Iako će podatci o registraciji stići na unesenu e-adresu, savjetujemo da učenici **zapišu dobivene podatke**.
Za natjecanje se potrebno prijaviti upisanom e-adresom i dobivenom zaporkom.