



Kilpailun säännöt ja muut ohjeet

Kilpailusarjat

Kengurukilpailussa on 5 sarjaa luokka-asteen mukaan.

Sarja	Luokkataso	Kilpailun pituus	Tehtävien lukumäärä
Mini-Ecolier	2. ja 3. luokka	45 min	18
Ecolier	4. ja 5. luokka	60 min	21
Benjamin	6. ja 7. luokka	60 min	21
Cadet	8. ja 9. luokka	60 min	21
Student	lukio	75 min	24

Tärkeät päivämäärät

- pe 20.3. Tehtävät tulostettavissa paperilla tehtävää kilpailua varten.
- ma 23.3. Ensimmäinen sallittu kilpailupäivä.
Sähköinen kisa alkaa toimia aamulla klo 7.30.
- pe 24.4. Viimeinen sallittu kilpailupäivä. Sähköinen kisa sulkeutuu klo 17.00.
Paperilla tehtyjen kisojen vastausrivit pitää syöttää klo 22 mennessä.
- ma 27.4. Oikeat vastaukset ja malliratkaisut julkaistaan

Kilpailuaika ja tulosten julkistaminen:

Kilpailu toteutetaan 23.3. ja 24.4.2020 välisenä aikana. Kilpailuun voi ilmoittautua ja oppilasryhmiä voi lisätä kilpailuajan loppuun asti.

Koulut voivat itse päättää, minä päivänä kilpailu toteutetaan. Kilpailuaikana 23.3.-24.4.2020 opettajat eivät saa julkistaa oikeita vastauksia tehtäviin. Kuitenkin esimerkiksi parhaiden tulosten julkistaminen ja voittajien palkitseminen oman koulun sisällä on sallittua, kunhan oikeita vastauksia ei paljasteta.

Oikeat vastaukset malliratkaisuineen löytyvät Kengurun kotisivuilta ma 27.4.2020.

Kilpailuun ilmoittautuminen

Kilpailu on avoinna kaikille Suomen kouluille. Ilmoittaakseen ryhmänsä opettaja kirjautuu kilpailun kotisivuille www.kengurukilpailu.fi (ns. Kengurukone). Kirjautumistapoja on kaksi

- MPASSid-kirjautuminen (voi käyttää koulun omia tunnuksia, esim. wilmatunnuksia)
- Sähköpostilla kirjautuminen

MPASS-kirjautuminen on suositeltava tapa, koska silloin järjestelmä saa suoraan tiedon siitä, että kyseessä on opettaja.

Sähköpostilla rekisteröitäessä kilpailun järjestävät tarkistavat yksi sähköpostiosoite kerrallaan, että kyseessä on todella opettaja. Käytä siis työsähköpostia!

Samasta koulusta useampi opettaja voi kirjautua Kenguruun. Oppilaat luokitellaan kouluittain, eli kaikkien opettajien ilmoittamat ryhmät näkyvät kaikille sen koulun opettajille.

Oppilasryhmien lisääminen

Opettaja voi lisätä oppilasryhmiä koneeseen kirjautumisen jälkeen. Ryhmien lisääminen on sarjakohtaista, joten muista valita oikea kilpailusarja. Luonteva ryhmä on luokka (esimerkiksi 3a), mutta muukin on mahdollista.

Kengurukone luo jokaiselle oppilaalle vekkulin salanimen, jota käytetään kilpailun ajan. (Koodit liittyvät sähköiseen kisaan.)

Oppilaat

Nimi	Koodi
Harmaa Delfiini	fwrw88vz
Hilpeä Muurahainen	rcppdtz6
Kiva Korppi	9fxp9wpr
Lennokas Vaskitsa	tkphphmu

Tietosuojasyistä oppilaiden oikeat nimet eivät päädy Kengurukoneeseen. Opettajan pitää itse tietää, kuka oppilas on kukin! Tässä voi luottaa aakkosjärjestykseen tai tulostaa listan napista

 Tulosta

Lista näkyy alla. Oppilaiden nimet voi kirjoittaa muistiin vasempaan reunaan.


Pidä tämä puoli itselläsi

Anna nämä oppilaille

Oppilaan nimi (täytä)	Leikkinimi	Leikkinimi	Koodi
	Harmaa Delfiini	Harmaa Delfiini	fwrw88vz
	Hilpeä Muurahainen	Hilpeä Muurahainen	rcppdtz6
	Kiva Korppi	Kiva Korppi	9fxp9wpr

Kilpailun toteuttaminen paperilla

Kilpailun tehtävät voi tulostaa paperille Kengurukoneesta (www.kengurukilpailu.fi) pe 20.3. alkaen. Kirjautunut opettaja voi tulostaa tehtävät kunkin sarjan kohdalta:

 Tulosta kysymykset

Opettaja tulostaa tehtäväpaperit, monistaa ne oppilaille ja valvoo kilpailun keston (45 min, 60 min tai 75 min). Kaikki paperit kerätään pois kilpailuajan päätyttyä.

Sallitut työvälineet ovat suttupaperi ja kirjoitusvälineet. Suttupaperia kannattaa varata paljon, sillä osa tehtävistä ratkeaa parhaiten piirtämällä. Minkäänlaisia laskimia ei saa käyttää.

Tehtäväpaperin ensimmäisellä sivulla on taulukko, johon oppilaat kirjoittavat vastauksensa. Vain nämä vastaukset arvioidaan.

Kilpailun jälkeen opettaja syöttää oppilaiden vastaukset Kengurukoneeseen oppilas kerrallaan. Kone laskee pisteet ja kengurunloikan automaattisesti.

4a 

Oppilas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Harmaa Delfiini	<input type="radio"/> a	<input type="radio"/> c	<input type="radio"/> d	<input type="radio"/> d	<input type="radio"/> a	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> e	<input type="radio"/> x	<input type="radio"/> a	<input type="radio"/>

Tyhjät vastaukset merkitään välilyönnillä ja epäselvät tai muuten virheelliset vastaukset kirjaimella x.

Kilpailun toteuttaminen digitaalisesti

Opettaja jakaa oppilaille tunnukset ja salasanat kilpailun alkaessa. Helpoin tapa jakaa tunnukset on tulostaa oppilaslista ja leikata tunnukset irti oikeasta reunasta.

Pidä tämä puoli itselläsi

Anna nämä oppilaille

Oppilaan nimi (täytä)	Leikkinimi	Leikkinimi	Koodi
	Harmaa Delfiini	Harmaa Delfiini	fwrw88vz
	Hilpeä Muurahainen	Hilpeä Muurahainen	rcppdtz6
	Kiva Korppi	Kiva Korppi	9fxp9wpr

Oppilaat syöttävät koodinsa sivun www.kengurukilpailu.fi etusivulla olevaan kenttään, jolloin kisa alkaa välittömästi ja aikalaskuri käynnistyy.

Oppilas

Olet saanut opettajaltasi lapun joka näyttää suurinpiirtein tältä:

Pomppiva Kenguru	nhvh6vj2
------------------	----------

Syötä lapun oikeassa reunassa oleva koodi aloittaaksesi kilpailun tekemisen!

Henkilökohtainen koodisi	Aloita
--------------------------	--------

HUOM: tunnuksia ei tule jakaa ennen varsinaista kilpailuaikankohtaa, jotta oppilaat eivät kirjaudu sivulle esim. kotona.

Oppilaan vastaukset kirjautuvat järjestelmään automaattisesti sitä mukaa, kun oppilas vastaa.

Kirjaututtuaan järjestelmään oppilaille on sarjasta riippuen 45, 60 tai 75 minuuttia aikaa vastata tehtäviin, kunnes kilpailuaika umpeutuu ja tunnukset lakkaavat toimimasta. Jos oppilas kirjautuu vahingossa ulos, samalla koodilla voi jatkaa kisa, jos aikaa on vielä jäljellä.

Oppilaita ei pidä päästää lähtemään etuajassa, koska vastausten muuttaminen on mahdollista siihen asti, kunnes aikaraja on tullut vastaan.

Kisassa ei saa käyttää minkäänlaista laskinta. Suttupaperia voi vapaasti käyttää. Suttupaperia onkin hyvä varata kaikille oppilaille tehtävien luonnosteluun. Jotkut tehtävät ratkeavat parhaiten piirtämällä.

Kilpailun voi tehdä millä tahansa laitteella, jossa on internet-selain.

Jos oppilas käyttää älypuhelin, voi olla hyvä sopia pelisäännöistä, jotta kommunikointi ja esim. laskimen käyttö voidaan minimoida. Voidaan sopia esimerkiksi, että puhelin pidetään pöydällä koko kilpailun ajan ja tehtäviä selataan ainoastaan yhdellä sormella.

Pisteistä

Kilpailussa on 3 pisteen, 4 pisteen ja 5 pisteen tehtäviä, kolmasosa tehtävistä kutakin. Jokaisessa tehtävässä on yksi oikea vastaus. Väärästä vastauksesta saa miinus pisteitä $\frac{1}{4}$ tehtävän pistemäärästä, siis esimerkiksi 4 pisteen tehtävästä -1 piste. Tyhjästä vastauksesta ei anneta miinus pisteitä.

Jokainen osallistuja saa tehtävien lukumäärän verran pohjapisteitä, jotta kenenkään kokonaispistemäärä ei olisi negatiivinen.

Tavoitteita kilpailussa on kaksi: saada **mahdollisimman paljon pisteitä** tai **mahdollisimman monta peräkkäistä oikeaa vastausta** (tätä kutsutaan kenguruloikan pituudeksi). Kilpailulla voi siis olla kaksi eri voittajaa.

Tilastojen tarkastelu

Opettaja voi tarkastella tuloksia opetusryhmä kerrallaan ja verrata niitä koko koulun ja koko Suomen tilastoihin. Tilastot päivittyvät lähes reaaliaikaisesti, joten lopulliset tulokset koko Suomen osalta näkyvät heti kilpailuajan päätyttyä.

Kilpailun päätyttyä koko anonyymi vastausdata on ladattavissa kilpailun arkistosta vaikkapa tutkimuskäyttöön.

Parhaiden palkitseminen koulun sisällä

Koulua kannustetaan palkitsemaan parhaiten menestyviä oppilaita koulun sisäisesti. Kengurun kotisivuilta löytyvät kunniakirjapohjat kunkin sarjan parhaiten menestyneille oppilaille. Koulu voi palkita kunniakirjalla ja haluamallaan lisäpalkinnolla esimerkiksi kunkin opetusryhmän kolme parasta sekä pisteiden että kenguruloikan osalta. Lisäksi voidaan palkita esimerkiksi koko koulun kolme parasta kussakin sarjassa. Tavoitteena on, että mahdollisimman moni saisi onnistumisen kokemuksia.

Valtakunnalliset palkinnot

Vuonna 2020 jaossa on myös valtakunnallisia palkintoja. Kilpailuajan päätyttyä kilpailun järjestäjät lähettävät sähköpostia opettajille, joiden oppilaat ovat olleet Suomen parhaimmistossa. Kun opettajat ovat kuitanneet, että kyseessä on todellinen oppilas (eikä esim. opettajan oma testioppilas), palkinnot postitetaan kouluille.

Jos oppilaat ja huoltajat antavat luvan, oppilaiden nimet julkaistaan Kengurun sivuilla. Tätä varten toimitetaan erillinen lomake kisassa menestyneille.

Tervetuloa mukaan Kenguru-kisaan!

Kaikkiin kysymyksiin yrittää vastata kenguru@kengurukilpailu.fi .