

KONKURSA "VENTSPILS IT IZAICINĀJUMS - 2016" NOLIKUMS

1. Konkursa organizētāji

Konkursu radošā IKT pielietojumā 1. – 12. klašu skolēniem "Ventspils IT izaicinājums - 2016" (turpmāk – konkurss) organizē Ventspils pilsēta, Ventspils pilsētas pašvaldības iestāde "Ventspils Digitālais centrs" sadarbībā ar Ventspils Augstskolu, IT izglītības fondu "Start IT", SIA "Microsoft Latvia".

2. Konkursa ideja

Skolēniem arvien biežāk nākas saskarties ar informācijas un komunikācijas tehnoloģijām (IKT) ikdienā, tomēr ne vienmēr skolēni izmanto visu tehnoloģiju sniegto potenciālu un spēj sevi radoši izpaust, izveidojot ko inovatīvu un paliekošu interneta vidē. Bieži laika pavadīšana pie datora aprobežojas tikai ar izklaidi, nezinot, kā veidojas ikdienā izmantoto vietņu un programmproduktu saturs. Tādēļ joprojām ir aktuāli skolēniem saistošā formā demonstrēt, kā radīt mājaslapas, spēles, animācijas, apstrādāt attēlus un veidot video materiālus internetā. Pēc šīs pieredzes ieguves skolēniem radīsies lielāks priekšstats par digitālā satura veidošanu, tehnoloģiju izmantošanu jaunu IT produktu veidošanā. Parādot, kā konkrētās zināšanas un prasmes tiek mācītas Ventspilī un pielietotas uzņēmumos, skolēni varētu sliekties par labu to apguvei un saistīt savu nākotni ar IKT specialitātēm.

3. Konkursa mērķis

Konkursa mērķis ir sekmēt jauniešu zināšanu, prasmju, iemaņu un radošuma attīstību, praksē pielietojot dažādas digitālās tehnoloģijas problēmsituāciju risināšanā, komandas darba organizēšanā un izveidoto risinājumu prezentēšanā.

4. Konkursa uzdevumi

- 4.1. Veicināt skolēnu interesi par IKT nozari un ar to saistīto profesiju apguvi;
- 4.2. rosināt skolēnus radoši pielietot IKT prasmes;
- 4.3. parādīt Ventspils pilsētu kā perspektīvu vidi IKT tehnoloģiju apguvei.

5. Konkursa dalībnieki

- 5.1. Konkursā aicināti piedalīties visu Latvijas vispārizglītojošo un profesionālo skolu, interešu izglītības iestāžu skolēnu komandas.
- 5.2. Katrā komandā ir trīs skolēni, no kuriem viens ir komandas kapteinis.
- 5.3. Komandu drīkst veidot dažādas mācību iestādes pārstāvoši skolēni.
- 5.4. Katra komanda startē vienā, savam vecumam atbilstošā, grupā:
 - 5.4.1. 1. līdz 3. klase – A grupā,
 - 5.4.2. 4. līdz 6. klase – B grupā,
 - 5.4.3. 7. līdz 9. klase – C grupā,
 - 5.4.4. 10. līdz 12. klase – D grupā.
- 5.5. Komandu var veidot skolēni no atšķirīgām vecuma grupām, taču tad komanda startē vecākajam dalībniekam atbilstošā grupā.
- 5.6. Katru komandu pavada un komandas intereses pārstāv viens skolotājs. Viens skolotājs var pārstāvēt vairākas komandas.

6. Konkursa posmi un norises laiks

- 6.1. Konkursa pirmā- neklātienes kārtā notiek no 2016.gada 26.septembra līdz 14. oktobrim. Uzdevumi tiek pildīti mācību iestādēs, un rezultāti tiek iesniegti elektroniski vietnē www.eduspace.lv, sekojot konkursa vietnē www.ventspilsitizaicinajums.lv izvietotajām norādēm.
- 6.2. Konkursa otrā- klātienes kārtā notiek Ventspilī 2016. gada 10. un 11. novembrī. Uz otrās kārtas sacensībām tiek uzaicinātas 10 komandas, kuras savās vecuma grupās pirmajā kārtā guvušas vislabākos rezultātus.

7. Pieteikšanās kārtība

- 7.1. Komandas kapteinis vai skolotājs aizpilda konkursa vietnē publicētās formas pieteikumu.
- 7.2. Pēc pieteikuma saņemšanas organizētāji apstiprina komandas dalību konkursā, nosūtot atbildes e-pastu komandas skolotājam un/vai komandas kapteinim.

8. Uzdevumi

- 8.1. Konkursa neklātienes kārtas uzdevumi tiks publicēti konkursa vietnē 26. septembrī.
- 8.2. Neklātienes kārtas uzdevumu vispārīgs raksturojums:
 - 8.2.1. A grupas uzdevums būs saistīts ar programmēšanas vidi *Scratch* (skat. scratch.mit.edu), uzdevuma nosacījumi un mācību materiāls tiks izsūtīts komandām, kuras būs pieteikušās dalībai konkursā;
 - 8.2.2. B, C un D grupas uzdevumā skolēniem būs ar noteiktu programmproduktu palīdzību jāsaģatavo video materiāls, kas jāievieto vietnē www.youtube.com.
- 8.3. Klātienes kārtas uzdevumu vispārīgs raksturojums:
 - 8.3.1. A grupas uzdevums būs saistīts ar programmēšanas vidi *Scratch*, mācību materiāls tiks izsūtīts komandām pēc pirmās kārtas uzdevuma izpildes;
 - 8.3.2. B, C un D grupas uzdevums būs saistīts ar mājasdarbu uzdevumos iepazītajām programmām.
- 8.4. No 10. oktobra konkursa vietnē būs pieejamas papildus norādes uz mācību materiāliem, kuru apguve var noderēt klātienes kārtas uzdevumu risināšanā.

9. Uzdevumu vērtēšana

- 9.1. Konkursa darbus vērtēs žūrija, kuras sastāvā būs Ventspils Digitālā centra pārstāvji, uzdevumu sastādītāji, kā arī pieaicinātie eksperti.
- 9.2. Dalībnieku rezultātu veidos katra žūrijas locekļa vērtējumu summa.
- 9.3. Darbu vērtēšanas kritēriji būs atrodamī pie katra uzdevuma nosacījumiem.

10. Konkursa rezultāti un apbalvošana:

- 10.1. Neklātienes kārtas rezultāti tiks izsūtīti uz dalībnieku e-pastiem un publicēti 21. oktobrī konkursa vietnē.
- 10.2. Klātienes kārtas rezultāti tiks paziņoti 11. novembrī konkursa noslēguma pasākumā un publicēti konkursa vietnē.
- 10.3. Konkursa klātienes kārtā tiks apbalvotas trīs labākās komandas un viņu skolotāji katrā no četrām grupām.
- 10.4. Aktīvākā skola saņems izbraukuma apmācības, kuras nodrošinās Ventspils Digitālais centrs. Par aktīvāko skolu kļūs tā izglītības iestāde, no kuras tiks saņemts visvairāk izpildītu neklātienes kārtas mājasdarbu.

11. Balvu fonds

- 11.1. Tiks apbalvotas 3 labākās komandas katrā vecuma grupā.
- 11.2. Aktīvākā konkursa neklātienes kārtas skola balvā saņems Ventspils Digitālā centra tehnoloģiju apmācības pedagogiem vai skolēniem.
- 11.3. Kopējais balvu fonds: EUR 7000.

12. Kontakti

Inguss Blaudums, e-pasts: inguss.blaudums@ventspils.lv, tālrunis: 26190330.