

INFORMACINIŲ TECHNOLOGIJŲ KONKURSAS



I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Lietuvos Respublikos bendrojo lavinimo mokyklų 7-12 klasių mokinių konkurso „IT varžybos 2020“ (toliau vadinamo – Konkursu) nuostatai reglamentuoja Konkurso tikslus, dalyvius, Konkurso organizavimą.

2. Susipažinti su Konkurso nuostatais ir dalyvauti Konkurse gali visų Lietuvos Respublikos bendrojo lavinimo mokyklų bei neformalaus ugdymo įstaigų mokiniai ir jų mokytojai.

3. Konkurso organizatoriai:

- o Klaipėdos moksleivių saviraiškos centras (KMSC),
- o KMSC ir Klaipėdos „Vėtrungės“ gimnazijos mokytoja Ramunė Šimkuvienė,
- o KMSC ir Klaipėdos „Vėtrungės“ gimnazijos mokytojas Leonas Šimkus,
- o Klaipėdos paslaugų ir verslo mokyklos mokytoja Rita Valaitytė-Petrauskienė.

4. Konkurso koordinatore – Ramunė Šimkuvienė (tel. +370 652 00 202, el. paštas ramune.simkuviene@gmail.com).

5. Partneriai:

- o Klaipėdos mokslo ir technologijų parkas.

6. Konkurso tikslai ir uždaviniai

- o skatinti mokinių IT žinių pritaikymą įvairiose srityse;
- o ugdyti atsakingumą už savo veiksmus;
- o skatinti mokinius dirbti komandoje;
- o kelti mokinių savivertę apdovanojant konkurso dalyvius diplomais.

II. KONKURSO ORGANIZAVIMAS

1. Konkurso dalyviai: 7-12 klasių moksleiviai.

2. Konkurse gali dalyvauti viena iš vienos mokymo įstaigos sudaryta trijų ar keturių moksleivių komanda ir juos kuruojantis mokytojas. Komandai ruošiant namų darbus gali talkinti kiti mokymo įstaigos mokiniai. Pagalbininkai bus apdovanoti padėkos raštais už pagalbą komandai.

3. Varžybose registruojamų komandų kiekis ribotas – daugiausiai 10 komandų. Komandos registruojamos adresu: <https://forms.gle/12PHJ75DQgY9UkE68>.

4. Reikalavimai komandai – paruošti komandos namų darbus ir užsiregistruoti iki kovo 28 dienos.

5. Namų darbų užduotys yra:

- o Sudaryti komandą ir išsirinkti kapitoną.
- o Sugalvoti komandai pavadinimą.
- o Paruošti savo komandos pristatymą vaizdo pavidale: filmuota medžiaga, animacinis filmukas, pateiktis.
- o Paruošti vieną užduotį kitoms komandoms iš 5-12 klasių IT mokomos mokykloje medžiagos (*programavimo kalbų (paskalis, c, c++, python, scratch ir kt.) temos varžybose nenaudojamos*).

6. Užduotys sudarytos iš medžiagos nepriklausančios mokykliniam kursui, komandų vertinime neužskaitomos.

7. Komandų ruošiamos namų darbų užduotys gali būti:

- o klausimas (-ai) atsakomas (-i) keliais žodžiais (užduoties atlikimo trukmė 2-3 min.);
- o IT panaudojimo veikla – Excel lentelės pildymas, grafikų braižymas, skaičiavimas, piešinių piešimas, html gairės ir pan. (užduoties atlikimas turi trukti ne ilgiau kaip 5 min., todėl rekomenduojama naudoti paruoštukus).

8. Kuruojantys mokytojai prižiūri ir konsultuoja mokinius namų darbų ruošime ir klausimų – užduočių sudaryme.

9. Užsiregistravusios komandos pristato namų darbų užduotis komisijos peržiūrai iki kovo 28 dienos el. paštu ramune.simkuviene@gmail.com.

10. Komandų registracija bus anuliuota laiku nepristačius namų darbų užduočių.

11. Renginio data ir laikas: 2020 m. balandžio 2 d. 11:50 val.

12. Renginio vieta: Klaipėdos mokslo ir technologijų parkas, Vilhelmo Berbomo g. 10, Klaipėda, konferencijų salė.

13. Konkurso dalyviai neskirstomi į amžiaus pogrupius, visi dalyviai vertinami vienodai.

III. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

1. Dalyvio diplomą, patvirtinantį dalyvavimą Konkurse, gaus visi konkurso dalyviai. Dalyvių mokytojams bus išrašyti padėkos raštai už mokinių paruošimą Konkursui.

2. Konkurso finalininkai bus apdovanoti diplomais ir rėmėjų įsteigtais prizais.

IV. PLANUOJAMA KONKURSO PROGRAMA

1. 11.50-12.00 dalyvių registracija.

2. 12.00-12.50 Komandų prisistatymas (video, animacinė medžiaga, pateiktis).

3. 12.50-13.35 Komandos pateikia užduotis priešininkams.

4. 13.35-13.50 Arbatos pertraukėlė.

5. 13.50-14.30 Organizatorių užduotys dalyviams.

6. 14.30-15.00 Komandos pateikia užduotis priešininkams.

7. 15.00-15.20 Arbatos pertraukėlė

8. 15.20-15.30 Dalyvių apdovanojimas.