

Saskaņots:

*J. Sprindžuka*  
/I. Sprindžuka/

Daugavpils pilsētas Izglītības pārvaldes  
Izglītības satura nodaļas vadītāja  
2019. gada 25. novembrī

Apstiprināts:

*M. Isupova*  
/M. Isupova /

Daugavpils pilsētas Izglītības pārvaldes  
vadītāja  
2019. gada 25. novembrī

## Informātikas (programmēšanas) 33. olimpiādes 2. posma organizēšanas un norises kārtība

### Olimpiādes mērķi un uzdevumi:

- paplašināt un padziļināt izglītojamo zināšanas programmēšanā, radīt papildus stimulus programmēšanas apguvei; aktivizēt ārpusstundu darbu;
- atlasīt kandidātus dalībai III posma sacensībām.

### Olimpiādes organizācija un vadība: olimpiādi organizē un vada

- Valsts izglītības satura centrs sadarbībā ar Latvijas Universitātes Matemātikas un informātikas institūtu;
- Daugavpils pilsētas rīcības komisija:
  - ✓ Ināra Sprindžuka, DPIP Izglītības satura nodaļas vadītāja;
  - ✓ Jeļena Azareviča, pilsētas atbildīgā persona, Informātikas un programmēšanas pamatu skolotāju metodiskās apvienības vadītāja;
  - ✓ informātikas un programmēšanas pamatu skolotāji.

**Norises laiks:** novada olimpiāde notiek tiešsaistes režīmā **2020. gada 14. janvārī**, izmantojot testēšanas sistēmu. Olimpiādes sākums plkst. **10:00**, reģistrācija no plkst. **9:30**.

**Norises vieta:** Daugavpils Krievu vidusskola – licejs

**Olimpiādes adresāts:** olimpiāde notiek divās vecuma grupās: jaunākajā (8. – 10. klašu izglītojamie) un vecākajā (11. – 12. klašu izglītojamie). Jaunākajā klašu grupā drīkst piedalīties arī par astoto klasi jaunāki izglītojamie.

**Olimpiādes ilgums:** piecas astronomiskās stundas

### Olimpiādes norise:

- olimpiādes vietne: <https://contest.lio.lv>, katrs dalībnieks pieslēdzas testēšanas sistēmai, izmantojot unikālu lietotāja identifikatoru un paroli;
- dalībniekus olimpiādei piesaka izglītības iestādes informātikas pedagogs vai atbildīgais darbinieks, dalībnieku reģistrēšanu testēšanas sistēmā veic novada rīcības komisijas norīkots pārstāvis, ņemot vērā pieejamo datoru skaitu olimpiādes norises vietā(-s), iespēju pārraudzīt visu dalībnieku darbu, kā arī citus apstākļus;
- katrs dalībnieks piedalās vienā, savai klasei atbilstošā vecuma grupā;
- rezultātus vērtē atsevišķi pa grupām, pēc visu II posma rezultātu apkopošanas valsts informātikas olimpiādes rīcības komisija pieņem lēmumu par uzaicināto dalībnieku skaitu katrā grupā III posma sacensībām. Protokolā tiks norādīti izglītojamo uzvārdi.

**Programmēšanas valodas:** Pascal, C++, Java, Python 3, Go

Žūrija garantē iespēju saņemt katrā uzdevumā maksimālo vērtējumu risinājumiem, kas rakstīti C++ un Java valodās.

**Pieteikumu** sūtīt elektroniski J. Azarevičai ([azalena2@inbox.lv](mailto:azalena2@inbox.lv)) līdz **2019. gada 23. decembrim**, uz skolas veidlapas norādot sekojošo informāciju:

| Nr. p.k. | Skolēna vārds, uzvārds | Klase | Skolotāja vārds, uzvārds | Programmēšanas valoda |
|----------|------------------------|-------|--------------------------|-----------------------|
| 1.       |                        |       |                          |                       |
|          |                        |       |                          |                       |

*Pieteikumu paraksta skolas direktors, tādējādi saskaņojot skolēnu un pedagogu atbrīvošanu no stundu apmeklēšanas.*

Sagatavoja:

Informātikas un programmēšanas pamatu skolotāju MA vadītāja J. Azareviča