

# KONKURSA "VENTSPILS IT IZAICINĀJUMS 2017"

## NOLIKUMS

### 1. Konkursa organizētāji

Konkursu radošā IKT pielietojumā 1. – 12. klašu skolēniem "Ventspils IT izaicinājums 2017" (turpmāk – Konkurss) organizē Ventspils pilsētas pašvaldības iestāde "Ventspils Digitālais centrs" sadarbībā ar Ventspils Augstskolu, Ventspils pilsētas domes Izglītības pārvaldi, Ventspils Jaunrades namu, "Network of innovative informal education for youth (INPUT)", "Information Technology Foundation for Education (HITSA)".

### 2. Konkursa ideja

Skolēniem arvien biežāk nākas saskarties ar informācijas un komunikācijas tehnoloģijām (IKT) ikdienā, tomēr ne vienmēr skolēni izmanto visu to sniegto potenciālu un nespēj sevi radoši izpaust, kā arī izveidot ko informatīvu un paliekošu interneta vidē. Bieži laika pavadīšana pie datora aprobežojas tikai ar izklaidi, nezinot, kā veidojas ikdienā izmantoto vietņu un programmproduktu saturs. Tādēļ būtu vērtīgi skolēniem parādīt, kā radīt mājaslapas, spēles, animācijas, apstrādāt attēlus un veidot video materiālus internetā. Pēc šīs pieredzes gūšanas skolēniem radīsies lielāks priekšstats par digitālā satura veidošanu un tehnoloģiju izmantošanu. Parādot kā šīs zināšanas tiek mācītas Ventspilī un pielietotas uzņēmumos, skolēni varētu sliekties par labu šo zināšanu 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 rosinājumu prezentēšanā. Radot starptautisku gaisotni veicināt starpvalstu kontaktu dibināšanu un pieredzi starptautiska mēroga konkursā.

### 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. Veicināt starptautisku sadarbību un kontaktu dibināšanu dalībnieku vidū;
- 4.4. Parādīt Ventspils pilsētu kā perspektīvu pilsētu IKT tehnoloģiju apguvei.

### 5. Konkursa dalībnieki

- 5.1. Konkursā aicināti piedalīties visu Latvijas, Lietuvas un Igaunijas vispārizglītojošo skolu, profesionālo vidusskolu un interešu izglītības iestāžu skolēnu komandas.
- 5.2. Katrā komandā ir trīs skolēni, no kuriem viens ir komandas kapteinis.
- 5.3. Komandas 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, tikai Latvijas skolēni,
  - 5.4.2. 4. līdz 6. klase – B grupā, skolēni no Latvijas, Lietuvas un Igaunijas,
  - 5.4.3. 7. līdz 9. klase – C grupā, skolēni no Latvijas, Lietuvas un Igaunijas,
  - 5.4.4. 10. līdz 12. klase – D grupā, skolēni no Latvijas, Lietuvas un Igaunijas.
- 5.5. Ja komandā ir dažādām grupām atbilstoša vecuma skolēni, tad komanda startē komandas vecākajam dalībniekam atbilstošā grupā.
- 5.6. Katru komandu pavada un komandas intereses pārstāv viens skolotājs/konsultants. Viens skolotājs/konsultants var pārstāvēt vairākas komandas, konsultantam nav jābūt skolas pedagogam.

## 6. Konkursa posmi un norises laiks

- 6.1. Konkursa pirmā, neklātienas kārta, notiek no 2017. gada 18. septembra līdz 20. oktobrim. Uzdevumi tiek pildīti mācību vietās un rezultāti tiek iesniegti elektroniski, sekojot konkursa vietnē [www.itchallenge.eu](http://www.itchallenge.eu) izvietotajām norādēm.
- 6.2. Konkursa otrā, klātienes kārta, notiek Ventspilī 2017. gadā:
  - 6.2.1. A grupai no 16. līdz 17. novembrim;
  - 6.2.2. B grupai no 15. līdz 17. novembrim;
  - 6.2.3. C grupai no 15. līdz 17. novembrim;
  - 6.2.4. D grupai no 15. līdz 17. novembrim.
- 6.3. Uz otrās kārtas sacensībām tiek uzaicinātas:
  - 6.3.1. A grupā – 10 komandas no Latvijas;
  - 6.3.2. B grupā – 18 komandas (6 no Latvijas, 6 no Lietuvas un 6 no Igaunijas);
  - 6.3.3. C grupā – 18 komandas (6 no Latvijas, 6 no Lietuvas un 6 no Igaunijas);
  - 6.3.4. D grupā – 18 komandas (6 no Latvijas, 6 no Lietuvas un 6 no Igaunijas).

## 7. Pieteikšanās kārtība

- 7.1. Komandas kapteinis vai skolotājs, līdz 13. oktobrim, aizpilda konkursa vietnē atrodamo pieteikuma anketu.
- 7.2. Pēc anketas aizpildīšanas tiek piešķirta norāde par konkursa uzdevuma atrašanās vietu, komanda var sākt pildīt konkursa uzdevumus.
- 7.3. Pēc pieteikuma saņemšanas organizētāji apstiprina komandas dalību konkursā, nosūtot atbildes e-pastu komandas skolotājam un/vai komandas kapteinim. E-pasts var tikt nosūtīts 24h laikā no anketas aizpildīšanas brīža, bet komanda drīkst sākt pildīt konkursa uzdevumus uzreiz pēc reģistrēšanās.

## 8. Uzdevumi

- 8.1. Konkursa neklātienes kārtas uzdevumi tiks publicēti internetā un dalībnieki saiti uz tiem saņems pēc pieteikuma anketas aizpildīšanas.
- 8.2. Neklātienes kārtas uzdevumu vispārīgs raksturojums:
  - 8.2.1. A grupas uzdevums būs saistīts ar programmēšanas vidi *Scratch* (skat. [scratch.mit.edu](http://scratch.mit.edu)).
  - 8.2.2. B, C un D grupas uzdevumā skolēniem būs ar noteiktu programmaproduktu palīdzību jā sagatavo video materiāls, kas jāievieto vietnē [www.youtube.com](http://www.youtube.com).
- 8.3. Klātienes kārtas uzdevumu vispārīgs raksturojums:
  - 8.3.1. A grupas uzdevums būs saistīts ar programmēšanas vidi *Scratch*.
  - 8.3.2. B, C un D grupas uzdevums būs saistīts ar tehnoloģiju lietošanu (video apstrāde, foto apstrāde, mājaslapu veidošana, grafiskais noformējums, animāciju veidošana, u.c.) konkrētas situācijas risināšanā, attēlošanā un skaidrošanā.

## 9. Uzdevumu vērtēšana

- 9.1. Konkursa darbus vērtēs konkursa žūrija, kuras sastāvā būs Ventspils Digitālā centra pārstāvji, uzdevumu sastādītāji, kā arī pieaicinātie eksperti no Latvijas, Lietuvas un Igaunijas.
- 9.2. Dalībnieku rezultātu veidos katra žūrijas locekļa vērtējumu summa.
- 9.3. Darbu vispārīgie vērtēšanas kritēriji būs atrodami pie katra uzdevuma nosacījumiem.

## 10. Konkursa rezultāti un apbalvošana

- 10.1. Neklātienes kārtas rezultāti tiks izsūtīti uz dalībnieku e-pastiem un publicēti 2017. gada 31. oktobrī konkursa vietnē [itchallenge.eu](http://itchallenge.eu).
- 10.2. Klātienes kārtas rezultāti tiks paziņoti 2017. gada 17. novembrī konkursa noslēguma pasākumā un publicēti konkursa vietnē.
- 10.3. Konkursa klātienes kārtā tiks apbalvotas trīs labākās komandas un viņu skolotāji/konsultanti katrā no četrām grupām.

## **11. Balvu fonds**

- 11.1. Tiks apbalvotas 3 labākās komandas katrā vecuma grupā, dāvinot skaidru naudu un tehnoloģiju ierīces no organizatoriem un konkursa atbalstītājiem katram komandas dalībniekam un skolotājam/konsultantam;
- 11.2. Kopējais balvu fonds: EUR 10 700.

## **12. Organizatoru nodrošinājums finālistiem**

- 12.1. Konkursa finālā ielūgtajām komandām organizatori nodrošinās maltītes un naktsmājas Ventspils pilsētā.
- 12.2. Uz finālu aicinātajām komandām tiks segtas transporta izmaksas 0,0825 EUR/km, atkarībā no komandas skolas atrašanās vietas atbalsts katrai komandai atšķirsies. Atbalsta apmērs tiks aprēķināts izmantojot *Google Maps* maršruta meklētāju un atbalsts vienai komandai nepārsniegs 100 EUR komandai.

## **13. Cita informācija**

- 13.1. Konkursa rīkotāji var mainīt nolikumu par to paziņojot konkursa mājaslapā [itchallenge.eu](http://itchallenge.eu).
- 13.2. Kontakti: Inguss Blaudums, e-pasts: [inguss.blaudums@ventspils.lv](mailto:inguss.blaudums@ventspils.lv), tālrunis: +37126744588.