



## Konkurss pamatskolas skolēniem *„Digitālie pilsoņi”*

**Aktualitāte:** Informācijas un komunikācijas tehnoloģijas ar katru gadu arvien straujāk ienāk mūsu dzīvē, mainot gan mūsu sadzīvi, gan vērtības, gan domāšanu. Izglītības jomā par vērtību kļūst nevis konkrētā indivīda zināšanu krājums, bet gan prasme ātri un efektīvi strādāt ar informāciju, ātri pielāgoties jaunai videi, mācēt izmantot tehnoloģijas nestandarta situācijās.

Šobrīd vispārīzglītojošo skolu mācību priekšmetu programmās šo prasmju attīstībai netiek pievērsta pietiekamā uzmanība. Tas varētu būt viens no iemesliem, kāpēc daži skolēni uzskata mācības skolā par nenoderīgām un neinteresantām. Mācīšanas un vērtēšanas principi skolā nepietiekami nodrošina mūsdienīgu, jauniešiem noderīgu prasmju apguvi un to atbilstošu novērtēšanu.

Gan stundās, gan ārpusstundu pasākumos, piemēram, olimpiādēs, visbiežāk uzstājās vieni un tie paši „stiprie” skolēni, kamēr citi paliek „ēnā” un samierinās ar to.

Risinot pieminētās problēmas, kā alternatīva klasiskajām priekšmetu olimpiādēm tiek piedāvāts konkurss „Digitālie pilsoņi”.

### **Konkursa mērķis:**

- Attīstīt skolēnu prasmes strādāt ar informācijas tehnoloģijām, ātri pielāgoties jaunai videi, veicinot informācijas tehnoloģiju izmantošanu nestandarta situāciju risināšanā.
- Veicināt savstarpējās sadarbības prasmes.
- Paplašināt redzesloku lietojumprogrammu daudzveidībā.
- Papildināt informātikas programmu standartu ar jaunām zināšanām

**Konkursa dalībnieki:** 6.-9. klašu skolēnu komandas (2-3 cilvēki).

**Konkursa norise:** katra komanda izvēlas divas no zemāk minētajām mācību stundās neapgūtām brīvpiekļuves programmām, kuras ir jāuzinstalē uz datora, jāapgūst tiktāl, lai varētu izveidot grupas darbu, kuru var prezentēt citiem, atbilstoši izvēlētajās programmas piedāvātajām funkcijām. *Piemēram: izveidot video prezentāciju, krustvārdu mīklu vai kolāžu pēc parauga un tml.* Komandas dalībnieki paši izvēlas uzdevumu pildīšanas kārtību un stratēģiju.

Piedāvātās brīvpieejas programmas konkursam:

Piedāvātās programmas nosaukums	Raksturojums	Provizoriski iegūstamais rezultāts*
<b>Bandicam</b>	<b>Video izveide</b>	Apmēram 2 minūšu garas filmas izveide ar titriem un mūziku par pašizvēlētu tēmu.
<b>Powtoon</b>	<b>Animētu prezentāciju veidošana</b>	Apmēram desmit slaidu gara prezentācija vai garāka, kuras rādīšana var iekļauties divās minūtēs.
<b>Autodesk 123D Catch</b>	<b>Trīsdimensionālu figūru veidošana no fotoattēliem</b>	Figūru veidošanai jāizmanto pašu fotografēti attēli par izvēlētu tēmu.

\*Uzdevumu izpildes gaitā pēc nepieciešamības jānodrošina dažādi palīgriki: fotoaparāts, videokamera, mikrofons, skeneris u.c.

Konkursa norises vieta: komandas pilda uzdevumus savā skolā, konkursu realizē četru sadarbības novadu (Aizkraukles, Skrīveru, Neretas un Jaunjelgavas novadi) skolas.

Konkursa norises laiks: konkurss notiek 2015. gada no 5.janvāra līdz 23. janvārim skolas izvēlētā datumā un laikā. Konkursa uzdevumu pildīšanas laiks: ietverot programmas atrašanu, instalāciju, izzināšanu un ieceres izveidi divas mācību stundas - 80 minūtes.

Konkursa rezultātus vērtē: 1 - 2 skolas pedagogi un konkursā iesaistītie skolēni veic savstarpēju vērtēšanu (ja skolā konkursā piedalās vairāk par vienu komandu).

Vērtēšanas kritēriji - vērtēšanas kritēriju tabula attiecināma uz katru lietotni atsevišķi:

Darba sastāvdaļa	Max punkti	Vērtējuma iegūšana
Lietotnes instalācija	4	Pedagoga/ komisijas novērojums
Apguve, iegūtais rezultāts/ produkts	10	
Darba gaitas un rezultāta prezentācija	5	Visu citu klātesošo komandu balsojums (par balsošanas vidi rūpējas konkursa organizators skolā)
Darba plānošana, organizācija	6	Pedagoga/ komisijas novērojums
Summa:	25	

Dalībnieku vērtēšana notiek katras skolas ietvaros. Par uzvarētāju balvām rūpējas organizatori katrā skolā. Visus iegūtos rezultātus/gala produktus katras skolas atbildīgais pedagogs 3 dienu laikā pēc konkursa izvieta tiešsaistē pieejamā failu krātuvē, kopīgā skolas mapē izveidojot apakšmapes saskaņā ar komandu nosaukumiem. Pedagogs kopīgo skolas mapi skatīšanās režīmā ar visiem, kam zināma saite, saites nosūta MA vadītājam publicēšanai MA tīmekļa vietnē. Ņemot vērā skolā iegūto vērtējumu un izstrādņu savstarpējo salīdzinājumu, apvienības dalībnieki atlasa trīs labākās komandas, apspriežot rezultātus nākošajā klātienē seminārā. Konkursa goda rakstus 1.-3. vietas ieguvējām komandām sagatavo sadarbības novadus pārstāvošā Aizkraukles Izglītības pārvalde.

*leguvums skolēniem.* iespēja gūt pieredzi darbā ar jaunajām programmām, attīstīt prasmi sadarboties komandā, veikt ieguldījumu komandas darba rezultātā, nevis atkarībā no sava zināšanu krājuma, bet no spējas ātri iegūt un izvērtēt informāciju. Skolēniem ir iespēja attīstīt vērtēšanas un pašvērtēšanas prasmi. Konkursa dalībnieki īsā laikā iepazīst vairākas noderīgas datorprogrammas. Konkurss ļauj izpausties un celt pašapziņu tiem skolēniem, kuri ikdienas mācību darbā kaut kādu iemeslu dēļ nerealizē savas spējas pietiekami aktīvi un nesaņem atbilstošu novērtējumu.

*Projekta nolikums sagatavots informātikas skolotāju metodiskajā apvienībā*

*2014. gada decembrī.*