

# Aizkraukles novada 2022. gada datorikas olimpiāde pamatskolai

## NOLIKUMS

- I. **Mērķis** – dot skolēniem iespēju, sacenšoties ar citu skolu skolēniem, parādīt savas datorikas zināšanas, praktiskās iemaņas un spēju tās operatīvi lietot jaunā situācijā. Aktualizēt skolēnu motivāciju tehnoloģiju jēgpilnai apguvei. Rosināt skolēnus radošuma, sadarbības un kritiskās domāšanas izpausmēm. Izvērtēt skolēnu sniegumu atbilstoši kompetenču pieejā balstītas izglītošanās principiem
- II. **Laiks** – 2022. g. 8. aprīlī, sākums plkst.9.00
- III. **Vieta/ vide– tiešsaiste, MS TEAMS**, dalība no skolām, atbilstošā pedagoga uzraudzībā
- IV. **Dalībnieki** – Aizkraukles novada 6.-8. klašu skolēnu komandas. Katrā komandā iekļaujami **četri** dažādu vecumu<sup>1</sup> skolēni.
- V. **Uzdevumu sastādītāji, olimpiādes koordinators, darbu vērtētāji** tiek izvirzīti kopīgā metodiskās jomas sapulcē.
- VI. **Skolu pārstāvniecība** noteikta **proporcionāli klašu skaitam katrā skolā:**

Skola	Klases			Klašu skaits skolā	Maksimālais komandu skaits
	6	7	8		
Visas pamatskolas	1	1	1	3	1
<b>Vidusskolas:</b>					
Neretas	1	1	1	3	1
Jaunjelgavas	1	1	1	3	1
Skrīveriu	2	2	3	7	2
Pļaviņu	2	2	2	6	2
Aizkraukles	3	4	5	12	4
Kokneses	2	2	2	6	2

- VII. **Pieteikšanās. Līdz 2022. gada 04.04.**, iesniedzot pieteikumu [šajā formā](#).
- VIII. **Olimpiādes darba saturs un izmantojamais laiks**

- a. Olimpiādes darba uzdevumu **vienojošā tēma "Vērtības un aktualitātes"** ,
- b. **Uzdevumu dokumenti ir** pret rediģēšanu aizsargātas PDF tipa datnes.
- c. **Olimpiādes darba struktūra.** Vienotā tēma atspoguļojas **uzdevumos**, kuros jāpielieto norādītās prasmes un , kuri risināmi norādītajās *online* lietotņu grupās:

<sup>1</sup> Vismaz viens skolēns no atšķirīgas klases.

Prasmes	Izmantojamie tiešsaistes rīki	Daļas īpatsvars kopējā darba resursu izlietojumā un novērtējumā
A) <b>Prasme plānot darbu un mērķtiecīgi sadarboties<sup>2</sup></b>	(Skolēnu grupa sadarbojas kopīgā fiziskā telpā)	~10%/10 punkti
B) <b>Prasme darboties ar informāciju</b> - atrast, atlasīt, analizēt to. Atainot datus strukturētā, uzskatāmā veidā. Algoritmiskā domāšana. Tekstpratība. Prasme izmantot grafisko dizainu informācijas uztveramības uzlabošanai. C) <b>Digitālā prasme, mākoņdatošana</b> - informācijas apstrāde, saglabāšana, kopīgošana un pārsūtīšana, audio un video <i>online</i> komunikācija.	<b>Rīki diagrammu izveidei</b>	~15%/15 punkti
	<b>Rīki komiksu sagatavošanai</b>	~20%/20 punkti
	<b>QR kodu izveides rīki</b>	~5%/5 punkti
	<b>LOGO izveides rīki</b>	~10%/10 punkti
	<b>Krustvārdu mīklu izveides rīki</b>	~25%/25 punkti
	<b>Infografikas izveide</b>	~15%/15 punkti

Skolēni paši plāno komandas darbu, katrā uzdevumā patērējamus resursus, problēmas risinājuma veidu un darba noformējumu, ievērojot uzdevumos norādītos ierobežojumus un obligātās prasības.

**IX. Uzdevumu un vērtēšanas veidņu iesniegšana.** Uzdevumu sastādītāji līdz 04.04. 2022. izvieto gatavos uzdevumus un vērtēšanas veidņus olimpiādes koordinators norādītajās mākoņmapēs, kas būs pieejamas atbilstošajām mērķa grupām olimpiādes darbu izpildes un vērtēšanas laikā. Sastādītāji uzdevumus neizpauž citiem skolotājiem un skolēniem līdz olimpiādes sākumam

**X. Olimpiādes norise.**

**a. Sagatavošanās :**

**Dalībnieki** izveido komandas vārdā nosauktu kopīgojamu mākoņmapi, kurā olimpiādes laikā skolēni veidos uzdevumu nosacījumiem atbilstošas apakšmapes. Katrs dalībnieks sakārto savu GOOGLE kontu ( zināms lietotājvārds un parole).

**Olimpiādes koordinators** sagatavo datu glabāšanas un apmaiņas vidi, izsludina MS TEAMS sapulci.

**Skolu pedagogi** izdrukā olimpiādes uzdevumu komplektu katrai dalībkomandai.

**b. Uzdevumu izpilde un koordinēšana:**

Olimpiāde tiek koordinēta, izmantojot [MS TEAMS videospulci](#). Olimpiādes laikā katrs dalībnieks tiek nodrošināts ar datoru, kuram ir interneta pieslēgums. Pirms darba sākuma olimpiādes vadītājs informē dalībniekus par darba gaitu un saturu, ir pieejams iesaistītajiem skolēniem un skolotājiem visā olimpiādes norises laikā. Dalībnieki tiek nodrošināti ar olimpiādei nepieciešamajiem drukātajiem un digitālajiem materiāliem. Darba failu vai saišu izvietošana notiek uzdevumos norādītajās mākoņmapēs un ir rediģējami visā olimpiādes norises laikā. Olimpiādes darbs norit katras skolas pedagoga/-gu uzraudzībā

**XI. Laika grafiks:**

**8:30-** sagatavošanās olimpiādei ( sk.X.a)

**9:00- 12:10 dalībnieki** veic olimpiādes uzdevumu izpildi

**12:10-12:20**

**Dalībnieki** aizpilda [anketu par sadarbību komandā](#)

**Darbu vērtētāji** uzsāk darbu MS TEAMS sapulces apakšgrupās

**Līdz 14:00** notiek darbu izvērtēšana

<sup>2</sup> Darba noslēgumā komandas aizpilda aptauju par sadarbību

**No 14:00** kopējā sapulcē notiek vērtējamu kopsavilkumu izveide un gala rezultātu apkopojums

**No 15:00** notiek rezultātu izziņošana dalībaskolu skolotājiem un skolēniem.

Par rezultātiem var uzdot jautājumus un lūgt vērtēšanas komisijai tos pārskatīt līdz **11. 04.2022. plkst. 15:00.**

**Līdz 11.04.2022. plkst.17:00** rezultāti tiek iesniegti Aizkraukles Izglītības pārvaldē un publicēti metodiskās apvienības mājas lapā <http://datorskolotaju-ma.mozello.lv/>

## **XII. Apbalvošana**

Olimpiādes uzvarētāju apbalvošanu veic Aizkraukles izglītības pārvalde vispārpieņemtajā kārtībā.

*Sastādīts tehnoloģiju mācību jomas datorikas apakšjomas kopsapulcē 2022. Gada 04. III*