**Aizkraukles novada 2023. gada datorikas olimpiāde pamatskolai**

**NOLIKUMS**

1. **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

1. **Laiks** – **2023. g. 24. martā**, sākums plkst.**9.00**

1. **Vieta**/ **vide** – **Aizkraukles novada vidusskola**
2. **Dalībnieki** – Aizkraukles novada 6.-8. klašu skolēnu komandas. Katrā komandā iekļaujami divu dažādu skolu skolēni, no katras skolas iekļaujot dažādu vecumu skolēnus.
3. **Uzdevumu sastādītāji, olimpiādes koordinators, darbu vērtētāji** tiek izvirzīti kopīgā metodiskās jomas sapulcē.
4. **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​ |
| **Vidusskolas:​** | ​ | ​ | ​ | ​ | ​ |
| Nereta​s | 1​ | 1​ | 1​ | 3​ | 1​ |
| Jaunjelgavas​ | 1​ | 1​ | 1​ | 3​ | 1​ |
| Skrīveru | 2​ | 2​ | 2 | 6 | 2​ |
| Pļaviņu | 2​ | 2​ | 2​ | 6​ | 2​ |
| Aizkraukle​s | 4 | 3​ | 4 | 11 | 4​ |
| Kokneses | 2 | 2 | 2 | 6 | 2 |

1. **Pieteikšanās. Līdz 2023. gada 20.03**., iesniedzot pieteikumu [šajā formā](https://forms.office.com/r/UBBcReHBEC).
2. **Olimpiādes darba saturs un izmantojamais laiks**
   1. Olimpiādes darba uzdevumu **vienojošā tēma ”Klimata pārmaiņas”** ,
   2. **Uzdevumu dokumenti ir** pret rediģēšanu aizsargātas PDF tipa datnes.
   3. **Olimpiādes darba struktūra.** Vienotā tēma atspoguļojas **uzdevumos**:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Uzdevums/ vērtējamā daļa** | **Izpildes vide** | **Daļas īpatsvars kopējā darba resursu izlietojumā un novērtējumā** |
| 1. **Prezentācijas sagatavošana** | MS Power Point | ~15%/15 punkti |
| 1. **Datorprogrammas izstrāde** | **Scratch prgrammēsanas vide** | ~20%/20 punkti |
| 1. **Infografikas izveide** | **Online lietotne Canva** | ~20%/20 punkti |
| 1. Bukleta sagatavošana | **MS Word** | ~20%/20 punkti |
| 1. Skaitlisko datu apstrāde un vizualizācija | **MS Excel** | ~20%/20 punkti |
| 1. Sadarbība un darbu organizācija komandā |  | ~5%/5 punkti |
|  | | Kopā 100 punkti |

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

1. **Uzdevumu un vērtēšanas veidņu iesniegšana.** Uzdevumu sastādītāji līdz 20.03. 2023. izvieto gatavos uzdevumus un vērtēšanas veidnes olimpiādes koordinatora norādītajās mākoņmapēs, kas būs pieejamas atbilstošajām mērķa grupām olimpiādes darbu izpildes un vērtēšanas laikā. Sastādītāji uzdevumus neizpauž citiem skolotājiem un skolēniem līdz olimpiādes sākumam.
2. **Olimpiādes norise.**
   1. **Sagatavošanās :**

**Olimpiādes koordinators** izvieto uzdevumus uz olimpiādes dalībnieku datoriem, sagatavo uzdevumu izdrukas katrai komandai.   
**Olimpiādes vadītājs** organizē komandu sastāva izlozi, kuras rezultātā no atsevišķām skolām izvirzītie dalībnieku pāri apvienojas vienā jauktā, divas skolas pārstāvošā 4 cilvēku komandā.

**Dalībnieki** pārliecinās, ka viņu Scratch vides konti ir aktivizēti, ka Google kontu paroles ir zināmas. Skolēni izveido komandas vārdā nosauktu mapi, kurā olimpiādes laikā ievietos uzdevumu nosacījumiem atbilstošus rezultātus.

* 1. **Uzdevumu izpilde un darba koordinēšana:**   
     Olimpiāde noris klātienē Aizkraukles novada vidusskolas datorklasēs. 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 rezultātu faili vai saites tiek ievietas komandas mapē saskaņā ar uzdevumu prasībām un ir rediģējami visā olimpiādes norises laikā.

1. **Laika grafiks:**

**9:30-** sagatavošanās olimpiādei (sk.X.a).  
**10:00 - 12:20** **dalībnieki** veic olimpiādes uzdevumu izpildi**.**

**Līdz 14:30** notiek darbu izvērtēšana.

**No 14:30** kopējā vērtētāju sapulcē notiek vērtējamu kopsavilkumu izveide un gala rezultātu apkopojums.

**No 15:00** notiek rezultātu izziņošana dalībskolu skolotājiem un skolēniem.   
Par rezultātiem var uzdot jautājumus un lūgt vērtēšanas komisijai tos pārskatīt līdz **27. 03.2023. plkst. 15:00.**

**Līdz 27.03.2023. plkst.17:00** rezultāti tiek iesniegti Aizkraukles Izglītības pārvaldē un publicēti metodiskās apvienības mājas lapā http://datorskolotaju-ma.mozello.lv/

1. **Apbalvošana**Olimpiādes uzvarētāju apbalvošanu veic Aizkraukles izglītības pārvalde vispārpieņemtajā kārtībā.

*Sastādīts tehnoloģiju mācību jomas datorikas apakšjomas kopsapulcē 20023. Gada 03.01*