**Aizkraukles novada 2024. 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 un kritiskās domāšanas izpausmēm, pilna dizaina procesa realizācijai. Izvērtēt skolēnu sniegumu atbilstoši kompetenču pieejā balstītas izglītošanās principiem.

1. **Laiks** – **2024. g. 19. aprīlī**, sākums plkst.**9.00**

1. **Vieta**/ **vide** – **Aizkraukles novada vidusskola**
2. **Dalībnieki** – Aizkraukles novada 6.-9. klašu skolēni.
3. **Uzdevumu sastādītāji, olimpiādes koordinators, darbu vērtētāji** tiek izvirzīti kopīgā metodiskās jomas sapulcē.
4. **Skolu pārstāvniecība** noteikta **proporcionāli klašu skaitam katrā skolā:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **​Skolas** |  | **Dalībnieku skaits** |
| **​ Klases​** | **6** | **7​** | **8​** | **9** | **​** |
| **Visas (4) pamatskolas​- klašu skaits** | 1​ | 1​ | 1​ | 1 |  |
| Dalībnieki no skolas | 1 | 1 | 8 |
| **Vidusskolas:​** | ​ | ​ | ​ |  | ​ |
| **Nereta​-** klašu skaits | 1​ | 1​ | 1​ | 1 |  |
| Dalībnieki no skolas | 1 | 1 | 2 |
| **Jaunjelgava​-** klašu skaits | 1​ | 1​ | 1​ | 1 |  |
| Dalībnieki no skolas | 1 | 1 | 2 |
| **Skrīveri-** klašu skaits | 2​ | 2​ | 2 | 2 |  |
| Dalībnieki no skolas | 2 | 2 | 4 |
| **Pļaviņas-** klašu skaits | 2​ | 2​ | 2​ | 2 |  |
| Dalībnieki no skolas | 2 | 2 | 4 |
| **Aizkraukle**- klašu skaits | 3 | 4​ | 3 | 4 |  |
| Dalībnieki no skolas | 4 | 3 | 7 |
| **Koknese-** klašu skaits | 2 | 2 | 2 | 2 |  |
| Dalībnieki no skolas | 2 | 2 | 4 |
| **Kopā dalībnieki** | **16** | **15** | **31** |

1. **Pieteikšanās. Līdz 2024. gada 15.04**., iesniedzot pieteikumu [šajā formā](https://forms.office.com/r/UBBcReHBEC).
2. **Olimpiādes darba saturs un izmantojamais laiks**
	1. Olimpiādes darba uzdevumu **vienojošā tēma ”Sports, olimpiskās spēles”** ,
	2. **Uzdevumu dokumenti ir** pret rediģēšanu aizsargātas PDF tipa datnes.
	3. **Olimpiādes darba struktūra.** Vienotā tēma atspoguļojas uzdevumos**.** Uzdevumi tiek veidoti diviem vecumposmiem: 6.-7.klasei un 8.-9. klasei.

|  |
| --- |
| **6.-7. klase** |
| **Uzdevums/ vērtējamā daļa** | **Izpildes vide** | **Daļas īpatsvars kopējā darba resursu izlietojumā un novērtējumā** |
| 1. Programmēšana Scratch vidē
 | Vietne scartch.mit.edu | ~25%/25 punkti |
| 1. Datu analīze
 | Izklājlapu lietotne MS Excel | ~27%/27 punkti |
| 1. Prezentācija
 | PowerPoint | ~23%/23 punkti |
| 1. Teksta apstrāde
 | Tekstapstrādes lietotne MS Word | ~25%/25 punkti |
| Kopā: | 100 punkti |
| **8.-9.klase** |
| **Uzdevums/ vērtējamā daļa** | **Izpildes vide** | **Daļas īpatsvars kopējā darba resursu izlietojumā un novērtējumā** |
| 1. Darbs ar HTML un CSS kodiem
 | Visual Studio code vai Piezīmjbloks | ~29%/29 punkti |
| 1. Darbs ar Java Script kodiem
 | Visual Studio code vai Piezīmjbloks | ~24%/24 punkti |
| 1. Algoritmu izpratne un realizēšana izklājlapu lietotnē
 | Izklājlapu lietotne MS Excel | ~47%/47 punkti |
| **Kopā:** | 100 punkti |

Skolēni paši plāno darbu, katram uzdevumam patērējamos laika resursus, ievēro uzdevumos norādītos ierobežojumus un obligātās prasības, neizmanto uzdevumu risināšanai mākslīgo intelektu.

1. **Uzdevumu un vērtēšanas veidņu iesniegšana.** Uzdevumu sastādītāji līdz 18.04. 2024. 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 katram dalībniekam.
**Dalībnieki** pārliecinās, ka viņu Scratch vides konti ir aktivizēti ( 6.-7. klases posmam), sameklē olimpiādes darbu un rezultātu izvietošanas mapi.

**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, kā arī to, ka olimpiādes dalībnieku datori tiks novēroti ar klasvadības datorprogrammu. Olimpiādes vadītājs ir pieejams iesaistītajiem skolēniem un skolotājiem visā olimpiādes norises laikā. Dalībnieki var izmantot interneta resursus, izņemot mākslīgā intelekta vietnes/ lietotnes . Darba rezultātu faili vai saites tiek ievietotas olimpiādes darbu un rezultātu mapē saskaņā ar uzdevumu prasībām un ir rediģējami visā olimpiādes norises laikā.

1. **Laika grafiks:**

**9:00-9:10-** ievadinstruktāža, sagatavošanās

**9:10 - 12:20** **dalībnieki** veic olimpiādes uzdevumu izpildi**,** izmantojot vienu 10 minūšu starpbrīdi

**Līdz 14:20** notiek darbu izvērtēšana.

**No 14:20** kopējā vērtētāju sapulcē notiek vērtējamu kopsavilkumu izveide un gala rezultātu apkopojums.

**No 14:30** notiek rezultātu izziņošana dalībskolu skolotājiem un skolēniem.
Par rezultātiem var uzdot jautājumus un lūgt vērtēšanas komisijai tos pārskatīt līdz **26.04.2024. plkst. 15:00.**

**Līdz 26.04.2024. 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 sapulcē 2024. gada 13.03*