



Suaugusiųjų ir jaunimo
mokymo centras
KĖDAINIAI

PATVIRTINTA
Kėdainių suaugusiųjų ir jaunimo mokymo
centro direktoriaus
2023 m. vasario 20 d. įsak. Nr. V-33

RESPUBLIKINIO MOKINIŲ KŪRYBINIŲ IT DARBŲ KONKURSO

„ROBOTAI – MŪSŲ PAGALBININKAI“

NUOSTATAI

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Respublikinio mokinių kūrybinių darbų konkurso „Robotai – mūsų pagalbininkai“ (toliau – konkursas) nuostatai nustato temą, tikslus, uždavinius, dalyvius, organizavimo ir vertinimo tvarką.
2. Konkurso tema „Robotai – mūsų pagalbininkai“.

II. KONKURSO TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

3. Konkurso tikslas – šalies mokyklų mokinių kryptingas laisvalaikio praleidimas, kūrybiškumo ir saviraiškos ugdymas, asmenybės tobulėjimo ir bendradarbiavimo tarp mokyklų skatinimas, pilietiškumo ugdymas prisidedant prie švarios aplinkos puoselėjimo ir gamtosaugos problemų sprendimo.
4. Konkurso uždaviniai:
 - 4.1. skatinti mokinius domėtis IT, taikyti žinias praktinėse veiklose, padėti atsiskleisti kūrybiškumui ir nuolat tobulėti;
 - 4.2. ugdyti loginį mąstymą ir puoselėti mokinių smalsumą, leidžiantį išlaisvinti fantaziją kaip robotai galėtų pagelbėti žmonijai;
 - 4.3. atskleisti mokinių gebėjimus IT kūrybinėje veikloje derinant meninę saviraišką su programavimu Scratch aplinkoje.

III. DALYVIAI

5. Konkurse gali dalyvauti visų tipų Lietuvos mokyklų 1-8 kl. mokiniai.
6. Konkursas organizuojamas trijose amžiaus grupėse: 1-2 klasių, 3-4 klasių, 5-6 klasių, 7-8 klasių mokiniai.
7. Dalyvių skaičius neribotas.

IV. KONKURSO ORGANIZAVIMAS

8. Konkursą organizuoja Kėdainių suaugusiųjų ir jaunimo mokymo centro Neformaliojo vaikų švietimo skyrius.

V. REIKALAVIMAI DARBAMS. DARBŲ PATEIKIMAS

9. Darbai (žaidimai) turi būti tokie, kuriuose veikėjai ar (ir) žaidimo fonas (fonai) yra atspindintys konkurso temą ir tikslus.
10. Darbai atliekami tik Scratch platforma. [Scratch - Imagine, Program, Share \(mit.edu\)](https://scratch.mit.edu).
11. Darbai turi būti autentiški, estetiški, nieko neįžeidžiantys ir nešmeižiantys, nepažeidžiantys autorinių teisių. Darbų skaičius asmeniui neribojamas.
12. Veiklos aprašymas:
 - 12.1. Žaidimo pavadinimas užrašytas lietuviškai. Prie žaidimo lietuvių kalba turi būti užpildytas laukelis Instructions (instrukcijos), paaiškinantis, kaip žaisti šį žaidimą. Žr. pavyzdį: <https://scratch.mit.edu/projects/459971299>

- 12.2. Pilnai užbaigtą žaidimą bendrinti (share) Scratch aplinkoje. Žr. Priedo 1 punktą.
- 12.3. Elektroniniu paštu scratchlietuviskai@gmail.com konkurso organizatoriams atsiųsti el. laišką, kuriame būtų nurodyta:
- *Autoriaus vardas, pavardė
 - *Mokykla, klasė
 - *Darbo pavadinimas
 - *Konsultavusio mokytojo vardas, pavardė, dėstomas dalykas arba neformaliojo švietimo būrelis, kvalifikacija.
 - *Nuoroda, leidžianti patekti į žaidimą, (ji atsiras tik po to, kai atliksite veiksmą bendrinti (share)). Žr. Priedo 2 punktą).
- 12.4. Jei savo darbe naudojate paveiksluką ir (ar) foną iš interneto (t. y. kito autoriaus), būtina langelyje Notesand Credits nurodyti šaltinį, iš kur jis paimtas. Žr. Priedo 3 punktą.
13. **Laiškus atsiųsti iki 2023 m. kovo 31 d. imtinai.**
14. Laiškai, išsiųsti vėliau, konkurse nedalyvauja.

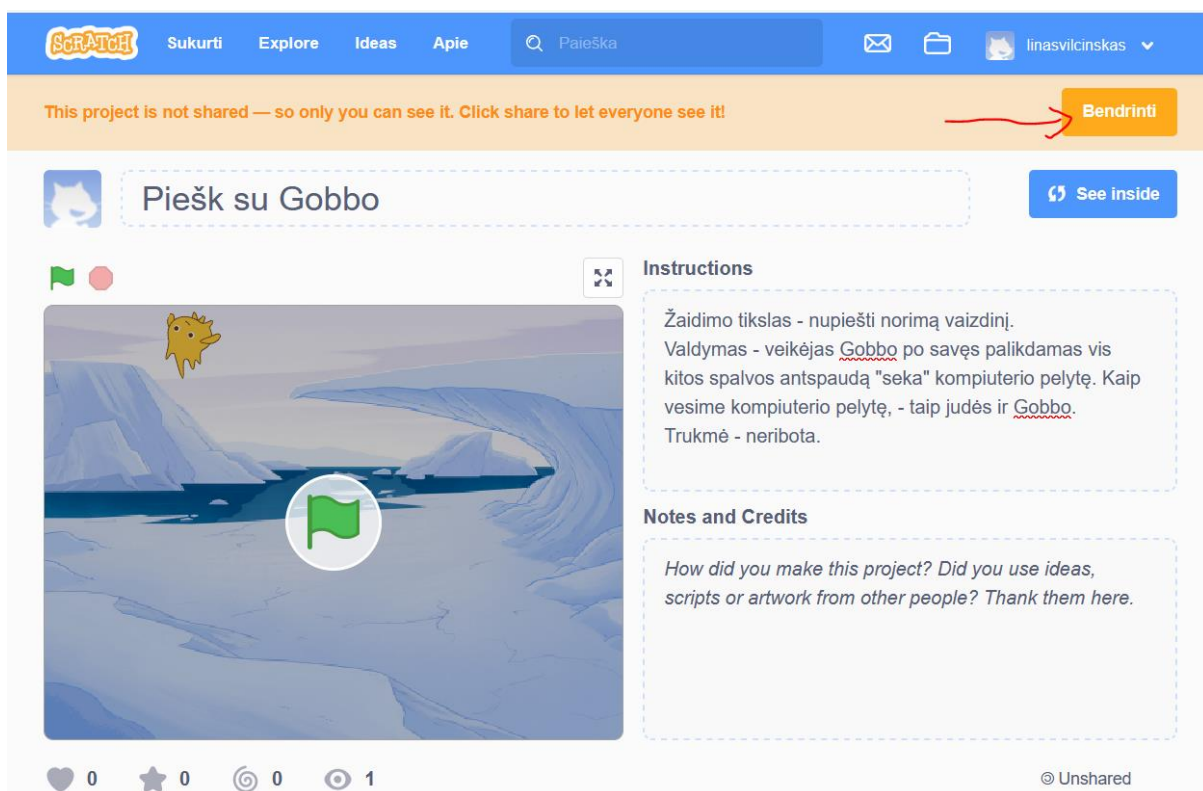
VI. KONKURSO DARBŲ VERTINIMAS

15. Komisija vertina darbus vadovaudamasi vertinimo kriterijais: idėjos aktualumas ir originalumas, pateikimo meniškumas, darbo atitikimas keliamiems konkurso reikalavimams.
16. Darbai nevertinami, jei:
- 16.1. neatitinka konkurso sąlygų;
 - 16.2. neatitinka konkurso tematikos;
 - 16.3. užfiksuotas plagiatas.
17. Kėdainių suaugusiųjų ir jaunimo mokymo centro direktoriaus įsakymu patvirtinta vertinimo komisija tvirtina kiekvienoje amžiaus grupėje po 3 nugalėtojus (I, II, III vietos) ir parengia konkurso rezultatų vertinimo protokolą.
18. **Konkurso nugalėtojai bus skelbiami 2023 m. gegužės mėn.** Kėdainių suaugusiųjų ir jaunimo mokymo centro internetinėje svetainėje <https://www.smc.kedainiai.lm.lt>
19. Konkurso nugalėtojai gaus organizatorių diplomus, o kiti autoriai - padėkas (išsiųsime el. paštu).
20. Ugdymo įstaigų pedagogai, ruošę mokinius konkursui, gaus organizatorių padėkas (išsiųsime el. paštu).

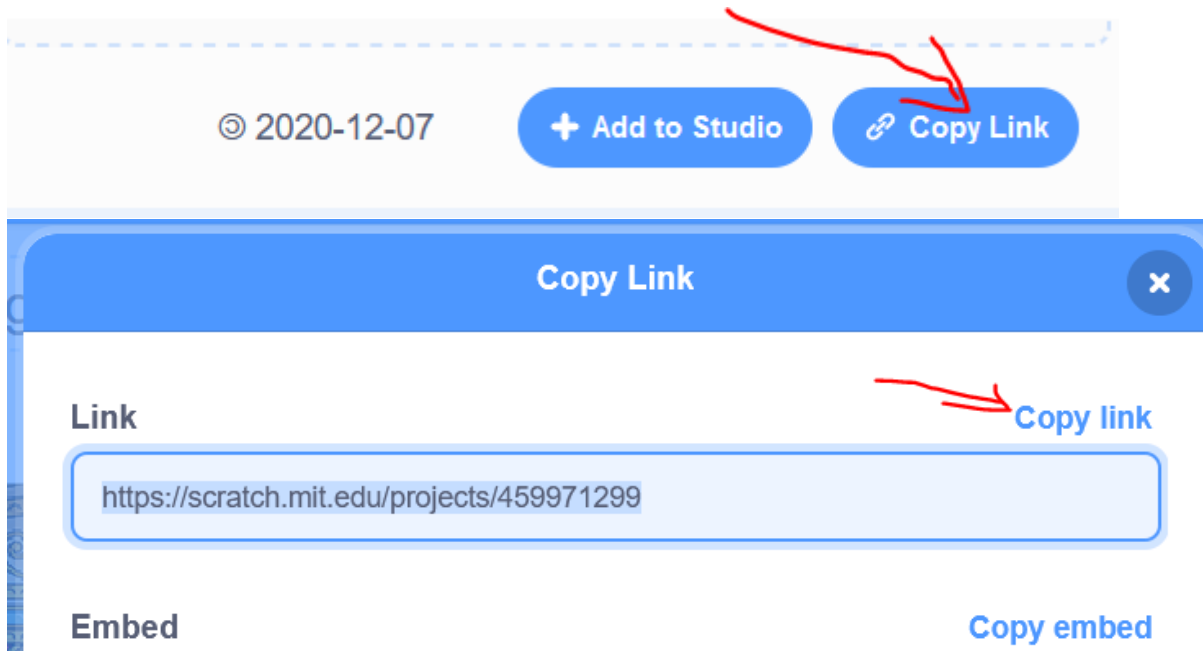
VII. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

21. Autorius, pateikdamas darbą konkursui, sutinka, kad jo asmeniniai duomenys būtų naudojami tiek, kiek tai būtina šių nuostatų reikalavimams vykdyti. Organizatoriai turi teisę be atskiro autoriaus sutikimo atsiųstus darbus fotografuoti ir nurodę jų autorystę naudoti viešinimui (plakatai, katalogai, spauda ir kt.), publikuoti internetinėje erdvėje, rengiamose parodose.
22. Organizatoriai pasilieka teisę darbus eksponuoti savo nuožiūra.
23. Išsamesnė informacija apie konkursą gali būti teikiama šiais kontaktais:
- 23.1. Organizacinę informaciją teikia Kėdainių suaugusiųjų ir jaunimo mokymo centro Neformaliojo vaikų švietimo skyriaus vedėja Alma Jociuvienė, el. p. almajociuviene@gmail.com.
 - 23.2. Technologinę informaciją teikia Kėdainių suaugusiųjų ir jaunimo mokymo centro Neformaliojo vaikų švietimo skyriaus mokytojas metodininkas Linas Vilčinskis, el. p. livilas@gmail.com.
24. Taip pat peržiūrėkite keletą filmukų – patarimų, kaip sukurti veikėjus ir foną Scratch programoje: <https://youtu.be/qYYkYhtychQ>
<https://youtu.be/IyGLb6KBCPM>

1. Žaidimą bendrinti taip:



2. Žaidimo nuorodos kopijavimas.



3. Autorystės nurodymas.

Notes and Credits

Naudota:

gitara- <http://pngimg.com/images/objects/guitar>

© 2020-12-07

+ Add to Studio

[Copy Link](#)