

“VENTSPILS IT CHALLENGE 2017”

KONKURSI EESKIRI

1. Konkursi korraldajad

Konkursi “Ventspils IT challenge 2017” (edaspidi tekstis – Konkurs), edendamaks teabe-ja suhtlustehnoloogia loovkasutust 1. – 12. klassi õpilaste poolt, korraldab Ventspils munitsipaalasutus “Ventspils Digikeskus” koostöös Ventspils Kõrgkooli, Ventspils linna Haridusvalitsuse ning Ventspils Loomemajaga, lisaks on koostööpartneriteks “*Network of innovative informal education for youth (INPUT)*”, “*Information Technology Foundation for Education (HITSA)*”.

2. Konkursi idee

Õpilased puutuvad iga päev teabe-ja suhtlustehnoloogia valdkondadega üha rohkem ja rohkem kokku, seejuures ei kasuta õpilased kõiki teabe-ja suhtlustehnoloogiast tulenevaid võimalusi. Sestap ei suudeta oma loovusele piisavat rakendust leida, loomaks veebikeskkonnas midagi informatiivset ja jäävat. Arvutis veedetud aeg piirdub tihtipeale pelgalt meelelahutusega, jäädes teadmatusse igapäevaselt kasutatavate veebisaitide ja tarkvara sisust. Seepärast tuleks õpilastele tutvustada veebilehtede, videomängude, arvutianimatsiooni loomist, kujutiste töötlemist ning videomaterjalide valmistamist veebikeskkonnas. Õpilastel tekib pärast vastavate kogemuste omandamist digisisu valmistamisest ning digitehnoloogiatega kasutamisest parem ettekujutus. Õpilased, olles tutvunud teabe-ja suhtlustehnoloogia õpetamisega Ventspilsis ning rakendamisega Ventspils ettevõtetes, võivad otsustada teabe-ja suhtlustehnoloogia valdkonna teadmiste omandamise kasuks ning siduda oma tuleviku teabe-ja suhtlustehnoloogia valdkonna erialadega.

3. Konkursi eesmärk

Konkursi eesmärk on edendada noorte teadmiste, oskuste, vilumuste ja loovuse edasiarenemist praktikas, kasutades erinevaid digitehnoloogiaid probleemolukordade lahendamiseks, meeskonnatöö organiseerimiseks ning omaalgatuste esitlemiseks. Rahvusvaheline võistluskeskkond soosib riikidevaheliste kontaktide teket ning rahvusvaheliste võistluskogemuste omandamist.

4. Konkursi ülesanded

- 4.1. Edendada õpilaste huvi teabe-suhtlustehnoloogia valdkonna ning sellega seotud kutsete omandamise suhtes;
- 4.2. Ärgitada õpilasi loovalt rakendama teabe-suhtlustehnoloogiaalaseid oskusi;
- 4.3. Edendada võistkondade liikmete vahelist rahvusvahelist suhtlust ning kontaktide loomist;
- 4.4. Esitleda Ventspils linna perspektiivse linnana teabe-suhtlustehnoloogiatega omandamiseks.

5. Konkursil osalemine

- 5.1. Konkursist on kutsutud osa võtma kõikide Läti, Leedu ja Eesti üldhariduskoolide, kutsekeskkoolide ning huvikoolide õpilaste võistkonnad.
- 5.2. Igas võistkonnas on kolm õpilast, kellest üks on võistkonna kapten.
- 5.3. Võistkond võidakse moodustada erinevate õppeasutuste õpilastest.
- 5.4. Iga võistkond osaleb ühes, oma vanuseastmele vastavas grupis:
 - 5.4.1. 1. – 3. klass – A grupis, ainult Läti õpilased,
 - 5.4.2. 4. - 6. klass – B grupis, Läti, Leedu ja Eesti õpilased,
 - 5.4.3. 7. - 9. klass – C grupis, Läti, Leedu ja Eesti õpilased,
 - 5.4.4. 10. - 12. klass – D grupis, Läti, Leedu ja Eesti õpilased.
- 5.5. Erineva vanusega õpilastest koosnev võistkond osaleb kõige vanema liikme vanusele vastavas vanusegrupis.

5.6. Igat võistkonda saadab ning esindab õpetaja/nõustaja. Üks õpetaja/nõustaja võib esindada üheaegselt mitut võistkonda, nõustaja ei pea olema kooli pedagoog.

6. Konkursi voorud ja toimumisaeg

6.1. Konkursi esimene, kaugvoor, toimub 18.septembrist 2017.a. kuni 20.oktoobrini 2017.a. Ülesanded lahendatakse koolides, tulemused esitatakse elektrooniliselt, järgides konkursi veebilehel www.itchallenge.eu olevaid juhiseid.

6.2. Konkursi teine, finaalvoor, toimub Ventspilsis 2017.aastal:

6.2.1. A grupi finaalvoor 16.-17.novembril;

6.2.2. B grupi finaalvoor 15.-17. novembril;

6.2.3. C grupi finaalvoor 15.-17.novembril;

6.2.4. D grupi finaalvoor 15.-17.novembril.

6.3. Finaalvooru pääsevad:

6.3.1. A grupis – 10 võistkonda Lätist;

6.3.2. B grupis – 18 võistkonda (6 Lätist, 6 Leedust ja 6 Eestist);

6.3.3. C grupis – 18 võistkonda (6 Lätist, 6 Leedust ja 6 Eestist);

6.3.4. D grupis – 18 võistkonda (6 Lätist, 6 Leedust ja 6 Eestist).

7. Osavõtust teavitamise kord

7.1. Võistkonna kapten või õpetaja täidab 13.oktoobriks konkursi veebileheküljel oleva osavõtuankeedi.

7.2. Pärast ankeedi täitmist saadetakse konkursiülesannete asukohaviide, võistkond võib alustada konkursiülesannete lahendamist.

7.3. Korraldajad kinnitavad pärast osavõtuankeedi laekumist võistkonna osalemist konkursil, saates vastavasisulise e-kirja võistkonna õpetajale ja/või võistkonna kaptenile. E-kiri võidakse saata 24 h jooksul pärast ankeedi täitmist, kohe pärast registreerumist võib võistkond alustada ülesannete lahendamist.

8. Ülesanded

8.1. Konkursi kaugvooru ülesanded avaldatakse internetis, pärast osavõtuankeedi täitmist saadetakse osavõtjatele vastav asukohaviide.

8.2. Kaugvooru ülesannete üldiseloostus:

8.2.1. A grupi ülesanne on seotud tarkvarakeskkonnaga *Scratch* (vt. scratch.mit.edu).

8.2.2. B, C ja D grupi õpilaste ülesannetes tuleb ettenähtud tarkvara abiga valmistada videomaterjal, mis tuleb üles laadida YouTube keskkonda (www.youtube.com).

8.3. Finaalvooru ülesannete üldiseloostus:

8.3.1. A grupi ülesanne on seotud tarkvarakeskkonnaga *Scratch*.

8.3.2. B, C ja D grupi ülesanne on seotud tehnoloogia kasutamisega (videotöötlus, fototöötlus, interneti kodulehekülgede loomine, graafiline disain, animatsiooni loomine jm.) konkreetse olukorra lahendamisel, kujutamisel ning selgitamisel.

9. Ülesannete hindamine

9.1. Konkursitöid hindab žürii, mille koosseisus on Ventspils Digikeskuse esindajad, ülesannete koostajad ning Lätist, Leedust ja Eestist kaasatud eksperdid.

9.2. Osavõtjate lõpp-tulemuse määrab iga žüriiliikme hinnete kogusumma.

9.3. Iga ülesande juurde on lisatud tööde üldised hindamiskriteeriumid.

10. Konkursi tulemused ja autasustamine

10.1. Kaugvooru tulemused saadetakse osavõtjate e-posti aadressidele ning avaldatakse 31. oktoobril konkursi veebileheküljel itchallenge.eu.

10.2. Finaalvooru tulemused tehakse teatavaks 17. novembril 2017. aastal konkursi lõpuüritusel ning avaldatakse konkursi veebileheküljel.

10.3. Konkursi finaalvoorus autasustatakse iga nelja grupi kolme parimat võistkonda ning nende õpetajaid/nõustajaid.

11. Auhinnafond

11.1. Autasustatakse iga vanusegrupi 3 parimat võistkonda, korraldajate ja konkursi toetajate poolt on võistkondade liikmetele ja õpetajatele/nõustajatele auhindadeks sularaha ning tehnoloogiaseadmed;

11.2. Auhinnafondi suurus: EUR 10 700.

12. Korraldajate garantii finalistidele

12.1. Korraldajad kindlustavad konkursi finaali pääsenud võistkondadele toitluste ja majutuse Ventspilsis linnas.

12.2. Finaali pääsenud võistkondadele hüvitatakse transpordikulud (0,0825 EUR/km), võistkondade asukohtadest sõltuvalt on igale võistkonnale hüvitatavad transpordikulud erinevad. Antud toetuse arvestamiseks kasutatakse *Google Maps* kaarditarkvara (marsruudiplaneerijat), igale võistkonnale määratav toetus ei ületa 100 EUR.

13. Muu teave

13.1. Konkursi korraldajad võivad muuta konkursi eeskirja, teavitades sellest konkursi veebileheküljel itchallenge.eu.

13.2. Kontaktid: Inguss Blaudums, e-posts: inguss.blaudums@ventspils.lv, telefon: +37126744588.