



# Bērnu un jauniešu programmēšanas konkurss “Mēs esam ideāli”

## Nolikums

### 1. Konkursa organizētāji

Bērnu un jauniešu programmēšanas konkursu “Mēs esam ideāli!” (turpmāk tekstā Konkurss) organizē programmēšanas skola bērniem “Learn IT” sadarbībā ar mūzikas grupu “Double Faced Eels” un IT uzņēmumu “Cognizant”. Konkurss tiek organizēts Eiropas programmēšanas nedēļas ietvaros ar “Google” granta atbalstu.

### 2. Konkursa mērķis

Konkursa mērķis ir veicināt jauniešu pašapziņu un atklāt skolēniem jaunus mūsdienīgus radošuma izpausmes veidus, veidojot animāciju grupas Double Faced Eels dziesmai. Konkursa ietvaros ar praktiska uzdevuma palīdzību palielināt skolēnu motivāciju apgūt programmēšanas pamatus, un veicināt jēgpilnu tehnoloģiju izmantošanu Latvijas vispārizglītojošo skolu un interešu izglītības iestāžu mācību procesā.

### 3. Konkursa dalībnieki

- 3.1. Konkursā aicinātas piedalīties skolēnu komandas no visām Latvijas vispārizglītojošajām skolām un interešu izglītības iestādēm.
- 3.2. Katrā komandā ir divi vai trīs skolēni vecumā no 3.-9. klasei un viens pieaugušais (skolotājs, skolas direktors, vecāks, u.tml.), kurš ir komandas kapteinis un pārstāv komandas intereses, nodrošina saziņu ar Konkursa organizatoriem un pievienojas komandai Konkursa finālā, ja komanda tam ir izraudzīta.
- 3.3. Komandu drīkst veidot skolēni no dažādām skolām un interešu izglītības iestādēm.
- 3.4. No vienas skolas vai interešu izglītības iestādes var startēt neierobežots komandu skaits.
- 3.5. Viena komanda Konkursa pirmajai kārtai var iesniegt vairākus atšķirīgus pieteikumus.
- 3.6. Viens pieaugušais var pārstāvēt neierobežotu komandu skaitu.

### 4. Konkursa norise un pieteikšanās kārtība

- 4.1. Konkursa pirmā kārtā, norisinās neklātienē no 2019. gada 3. - 20. oktobrim.
- 4.2. Lai pieteiktos Konkursa pirmajai kārtai, komandas kapteinis līdz 2019.gada 20.oktobra pusnaktij iesniedz pieteikumu elektroniski saitē [https://ej.uz/MesEsamIdeali\\_pieteikums](https://ej.uz/MesEsamIdeali_pieteikums)
- 4.3. Pēc pieteikuma iesniegšanas vienas dienas laikā Konkursa organizatori nosūta kapteinim apstiprinājumu uz pieteikumā norādīto e-pasta adresi par pieteikuma saņemšanu.
- 4.4. Konkursa fināls norisinās klātienē Rīgā, 2019. gada 25. oktobrī G. Zemgala gatvē 78, kopstrādes telpā “Teikums” visas dienas garumā saskaņā ar Konkursa organizatoru iepriekš nosūtītu dienas plānu.
- 4.5. Uz finālu kopā tiek uzaicinātas 20 komandas. No tām 15 komandas, kuras pēc žūrijas vērtējuma saņēmuši lielāko punktu skaitu, un 5 komandas saskaņā ar Nolikuma 6.6. punktu.
- 4.6. Uz konkursa finālu uzaicinātajām komandām organizatori nodrošinās ceļa izdevumus uz Rīgu un atpakaļ, kā arī ēdināšanu Konkursa norises laikā.



## 5. Konkursa uzdevums

- 5.1. Lai piedalītos Konkursa pirmajā kārtā, komanda patstāvīgi vizuālās programmēšanas valodā Scartch [www.scratch.mit.edu](http://www.scratch.mit.edu) veido animāciju mūzikas grupas “Double Faced Eels” dziesmas fragmentam.
- 5.2. Animācijas izveidei komanda remiksē Scratch projekta sagatavi, kas atrodama saitē [www.ej.uz/MesEsamIdeali](http://www.ej.uz/MesEsamIdeali), un izvēlas animēt **vienu** no pieciem audio failiem, kas atrodas Skatuves sadaļā “Skaņas”.
- 5.3. Animācijas izveidē komanda var izmantot visus sagatavē pieejamos audio failus un attēlus, kā arī jebkādu citus komandas izvēlētos failus, kas nepārkāpj trešo personu tiesības, jo īpaši autortiesības.
- 5.4. Konkursa finālā komandas “Learn IT” programmēšanas skolas pasniedzēju vadībā uzlabo pirmajā kārtā izveidotās animācijas, kas tiks izmantotas, lai izveidotu vienotu mūzikas video visai dziesmai.

## 6. Konkursa darbu vērtēšana un apbalvošana

- 6.1. Konkursam iesniegtās animācijas konkursa pirmajā kārtā un finālā vērtē konkursa žūrija, kuras sastāvā ir “Learn IT” programmēšanas skolas pārstāvji, grupas Double Faced Eels pārstāvji un režisors.
- 6.2. Dalībnieku rezultātu veido katra žūrijas locekļa vērtējumu summa.
- 6.3. Animācijas izveidei ir izvirzītas šādas **obligātās prasības**:
  - 6.3.1. animācijas izveidei tiek izmantota vizuālās programmēšanas valodas Scratch 3.0. versija;
  - 6.3.2. animācijas tiek veidota remiksējot Nolikuma 5.2. punktā minēto Scartch projekta sagatavi;
  - 6.3.3. pēc zaļā karodziņa nospiešanas nav nepieciešama nekāda lietotāja iesaiste programmas izpildei;
  - 6.3.4. animācija ilgst visa dziesmas fragmenta garumā (8 - 12 sekundes atkarībā no izvēlētā dziesmas fragmenta);
  - 6.3.5. animācijā izmantotais audio fails nav mainīts;
  - 6.3.6. komandas izveidotā animācija ir komandas dalībnieku radošās darbības rezultāts;
- 6.4. Konkursa organizatori var nenodot žūrijai vērtēšanai darbus, kuros nav ievērotas obligātās prasības.
- 6.5. Papildu obligātajām prasībām žūrija vērtē animācijas atbilstību dziesmas tēmai, komandas idejas oriģinalitāti, māksliniecisko sniegumu, koda sarežģītību un darba kvalitāti.
- 6.6. Lai Konkursa finālā nodrošinātu vienlīdzīgu puisi un meiteņu, kā arī galvaspilsētas un reģionu komandu attiecību, žūrija pēc savstarpējas vienošanās uz Konkursa finālu uzaicina līdz 5 papildu komandām pēc savas izvēles.
- 6.7. Trīs labākās fināla komandas saņems mājas lapā [www.learnit.lv](http://www.learnit.lv) norādītās balvas no Konkursa organizatoriem.

## 7. Pirmās kārtas rezultātu paziņošana

- 7.1. Pirmās kārtas rezultāti tiks paziņoti Komandām individuāli uz pieteikumā norādīto e-pastu un publicēti konkursa mājaslapā [www.learnit.lv](http://www.learnit.lv) 2019. gada 23. oktobrī.
- 7.2. Konkursa organizatori neizziņo komandu pirmajā kārtā iegūtos vērtējumus vai iegūto vietu secību.
- 7.3. Ja kāda no uzaicinātajām komandām atsakās no dalības konkursa finālā, Konkursa organizatori komandas vietu piedāvā nākamajiem dalībniekiem ar augstāko punktu skaitu.



## 8. Personas datu izmantošana

- 8.1. Konkursa finālā tiks veikta fotografēšana un video filmēšana. Foto un video materiāli var tikt izmantoti publicitātes un mārketinga nolūkos Konkursa organizatoru un sadarbības partneru mājas lapās un sociālajos tīklos (Facebook, Twitter, Instagram, YouTube u.c.).
- 8.2. Konkursa finālistu izveidotās animācijas tiks izmantotas, lai radītu videoklipu grupas Double Faced Eels dziesmai. Dziesmas video var tikt izmantots publicitātes un mārketinga nolūkos Konkursa organizatoru un sadarbības partneru mājas lapās un sociālajos tīklos (Facebook, Twitter, Instagram, YouTube u.c.), to skaitā, arī grupas Double Faced Eels publiski pieejamā YouTube kontā.

**Konkursa organizators**  
**Programmēšanas skola bērniem "Learn IT"**

Elīna Ingelande  
[elina@learnit.lv](mailto:elina@learnit.lv), 26746546