



Suaugusiųjų ir jaunimo  
mokymo centras  
KĖDAINIAI

PATVIRTINTA

Kėdainių suaugusiųjų ir jaunimo mokymo  
centro direktoriaus

2024 m. vasario 22 d. įsakymu Nr. V-32

## RESPUBLIKINIO MOKINIŲ KŪRYBINIŲ IT DARBŲ KONKURSO

### „*KELIAUKIME PO LIETUVĄ SU SCRATCH*“

## NUOSTATAI

### I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Respublikinio mokinių kūrybinių IT darbų konkurso „*KELIAUKIME PO LIETUVĄ SU SCRATCH*“ (toliau – konkursas) nuostatai nustato temą, tikslus, uždavinius, dalyvius, organizavimo ir vertinimo tvarką.
2. Konkurso tema „*Keliaukime po Lietuvą su Scratch*“.

### 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 Lietuvos pažinimo, istorinės, etnokultūrinės atminties ir gamtos puoselėjimo.
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 atskleisti lūkesčius, patirtis ir išlaisvinti fantaziją keliaujat ir pažįstant savo gimtąjį kraštą;
  - 4.3. atskleisti mokinių gebėjimus IT kūrybinėje veikloje derinant meninę saviraišką su programavimu Scratch aplinkoje.

### III. DALYVIAI

5. Konkurse gali dalyvauti visų tipų ugdymo įstaigų 1-8 kl. mokiniai.
6. Konkursas organizuojamas keturiose 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, nepažeidžiantys autorinių teisių. Darbų skaičius vienam dalyviui - ne daugiau nei 3 darbai.
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](mailto:scratchlietuviskai@gmail.com) konkurso organizatoriams atsiųsti el. laišką, kuriame būtų nurodyta:

\*Autoriaus vardas, pavardė;

\*Mokykla, klasė, ugdymo įstaigos el. paštas;

\*Darbo pavadinimas;

\*Konsultavusio mokytojo vardas, pavardė, kvalifikacija, dėstomas dalykas arba neformaliojo švietimo būrelis,

\*Nuoroda, leidžianti patekti į žaidimą, (ji atsiras tik po to, kai atliksite veiksmą bendrinti (share). Žr. Priedo 2 punktą).

12.4. Jei darbe naudojamas paveikslukas ir (ar) fonas iš interneto (t. y. kito autoriaus), būtina langelyje Notesand Credits nurodyti šaltinį, iš kur jis paimtas. Žr. Priedo 3 punktą.

**13. Laiškus atsiųsti iki 2024 m. balandžio 15 d. imtinai.**

14. Laiškai, išsiųsti vėliau, konkurse nedalyvauja.

## VI. KONKURSO DARBŲ VERTINIMAS

15. Komisija vertina darbus vadovaudamasi vertinimo kriterijais: idėjos aktualumas, pateikimo **originalumas, siejamas su dalyvio patirtimi**, meniškumas, darbo atitikimas IT 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 vietas) ir parengia konkurso rezultatų vertinimo protokolą.

18. **Konkurso nugalėtojai bus skelbiami 2024 m. gegužės 15-20 d.** Kėdainių suaugusiųjų ir jaunimo mokymo centro internetinėje svetainėje <https://www.smc.kedainiai.lm.lt> ir siunčiami į mokyklas dalyvių paraiškoje nurodytais kontaktais.

19. Konkurso nugalėtojai bus apdovanoti organizatorių diplomais, o kiti autoriai - padėkomis (bus išsiųsta el. paštu).

20. Ugdymo įstaigų pedagogai, konsultavę konkurso dalyvius, bus apdovanoti organizatorių padėkomis (bus išsiųsta 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](mailto:almajociuviene@gmail.com).

23.2. Technologinę informaciją teikia Kėdainių suaugusiųjų ir jaunimo mokymo centro Neformaliojo vaikų švietimo skyriaus mokytojas metodininkas Linas Vilčinskas, el. p. [livilas@gmail.com](mailto:livilas@gmail.com).

24. Rekomenduojama peržiūrėti nuostatų priedą Nr.1 ir keletą filmukų – patarimų, kaip sukurti veikėjus ir foną Scratch programoje:

<https://youtu.be/qYYkYhtychQ>

<https://youtu.be/IyGLb6KBCPM>