

VILNIAUS MIESTO MOKYKLŲ MOKINIŲ KONKURSO
„PASVEIKINKIME LIETUVĄ VIRTUALIAI!“

NUOSTATAI

I. BENDRIEJI NUOSTATAI

1. Šie nuostatai reglamentuoja Vilniaus miesto mokyklų mokinių konkurso „Pasveikinkime Lietuvą virtualiai!“ (toliau – Konkursas) tikslą, dalyvius, rengėjus, organizavimo ir vykdymo tvarką.
2. Konkursą organizuoja Vilniaus Gedimino technikos universiteto inžinerijos licėjus.
3. Šis konkursas skirtas Vilniaus miesto bendrojo ugdymo mokyklų 5-8 klasių mokiniams, besidomintiems šiuolaikinėmis kompiuterinėmis programomis bei jų panaudojimo galimybėmis ir puoselėjantiems pilietiškumą.

II. KONKURSO TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

4. Konkurso tikslas – paskatinti mokinius kūrybiškai ir šiuolaikiškai išreikšti savo, kaip Lietuvos Respublikos piliečio, sąmoningumą bei patriotiškumą kūrybiškai panaudojant IT technologijas.
5. Konkurso uždaviniai:
 - 5.1. ugdyti mokinių pilietinę ir tautinę savimonę bei puoselėti savo šalies istorinį atminimą;
 - 5.2. naudojantis internetiniu įrankiu CoSpaces, sukurti konkursinį darbą, kurio tema būtų susijusi su Kovo 11-osios 30-ųjų metinių minėjimu;
 - 5.3. ugdyti aplinkai draugišką asmenybę skatinant mokinių virtualią kūrybą.

III. KONKURSO ORGANIZAVIMO TVARKA

6. Konkursas vyks 2020 m. kovo 9-27 d.
7. Dalyvių registracija į konkursą vykdoma internetu <https://forms.gle/ZVaFcvtHkr76XRgR9>
8. Į konkursą užsiregistravę dalyviai privalo prisiregistruoti prie konkurso organizatorių paruoštos VR aplinkos. Svetainės <https://cospaces.io/edu/> dešiniajame viršutiniame kampe paspausti mygtuką REGISTER, pasirinkti vartotoją STUDENT ir įrašyti kodą Z3S4R. Atsiradusioje lentelėje ties laukeliu NAME būtinai įrašyti savo tikrą vardą, pavardę, mokyklą ir klasę, pvz., Vardas_Pavardė_VGTU_inžinerijos_licėjus_6e. Laukelius *Username* ir *Password* užpildyti savo nuožiūra. Kaip naudotis platforma pateikta vaizdo įrašė: <https://youtu.be/bnlQpb5oLFo>
9. Dalyvių skaičius ribotas.

IV. KONKURSO VERTINIMAS, APDOVANOJIMAI

11. Konkurso dalyvių pasirodymus vertina komisija:

- dr. Pavel Stefanovič (docentas, Informacinių sistemų katedra, VGTU);
- doc. dr. Daiva Makutėnienė (vedėja, Inžinerinės grafikos katedra, VGTU);
- Jūratė Vinogradova (lektorė, Inžinerinės grafikos katedra, VGTU);
- Gediminas Jankūnas (lektorius, Inžinerinės grafikos katedra, VGTU).

12. Visi konkursui pateikti darbai bus vertinami pagal šiuos kriterijus:

- darbas atitinka konkurso temą;
- realizuota daugiau nei viena scena;
- darbo sudėtingumas;
- įkeltų objektų formatavimas, animacijų suteikimas, teksto įkėlimas;
- programinio kodo sudėtingumas;
- kūrybiškumas;
- darbo originalumas.

13. Už atliktus konkursinius darbus dalyviai bus apdovanojami dalyvių bei nugalėtojų diplomais (I, II ir III vietų) ir rėmėjų bei organizatorių prizais.

V. KONTAKTINĖ INFORMACIJA

14. Vilniaus Gedimino technikos universiteto inžinerijos licėjaus direktoriaus pavaduotoja inžineriniam ugdymui Lina Bagdžiūnaitė-Litvinaitienė, renginiai@vgtulicejus.lt, 861611632;

15. Vilniaus Gedimino technikos universiteto inžinerijos licėjaus direktoriaus pavaduotoja neformaliajam ugdymui Ernesta Smalinskė, renginiai@vgtulicejus.lt, 861069874;

16. Vilniaus Gedimino technikos universiteto inžinerijos licėjaus IT mokytojas metodininkas Pavel Stefanovič, pavel.stefanovic@vgtu.lt

Konkurso organizatoriai ir rėmėjai:

