**KONKURSA “DIGITĀLAIS MARATONS” NOLIKUMS**

1. **Konkursa organizētāji**

 Ventspils pilsētas pašvaldības iestāde “ Ventspils Digitālais centrs”.

1. **Konkursa ideja**

Sniegt iespēju dažādu vecumu dalībniekiem individuāli vai ģimenes ietvarā radoši izpausties un darboties, izmantojot IT tehnoloģijas. Papildus IT prasmēm izzināt tēmas, kas aktuālas mūsdienu sabiedrībā, piemēram, gūstot pilnvērtīgāku izpratni par STEM – zinātnes, tehnoloģiju, inženierijas un matemātikas – jomu, drošību interneta vidē, apjausmu par mūsdienu tehnoloģiju sniegtajām iespējām mākslas darbu veidošanā u.tml.

1. **Konkursa mērķis un uzdevumi**
	1. Sekmēt zināšanu, prasmju, iemaņu un radošuma attīstību, praksē pielietojot dažādas digitālās tehnoloģijas;
	2. veicināt un popularizēt interesi par radošu IT tehnoloģiju izmantojumu;
	3. pilnveidot individuālā un komandas darba iemaņas;
	4. rosināt dalībnieku interesi par aktuālām tēmām tehnoloģiju lietojumā;
	5. veicināt sacensību garu.
2. **Konkursa dalībnieki**
	1. Konkursā aicināti piedalīties Ventspils izglītības iestāžu bērni, skolēni un jaunieši, kā arī viņu ģimenes locekļi.
	2. Lai piedalītos konkursā, nav nepieciešama iepriekšēja sagatavotība vai zināšanas.
	3. Konkursā iespējams startēt kādā no 2 grupām:
		1. individuālais dalībnieks – piedalās skolēni, sākot no 10 gadu vecuma. Šajā grupā skolēns startē individuāli. Individuālo dalībnieku veikums tiks atsevišķi vērtēts 2 grupās:
			1. dalībnieki vecumā no 10 līdz 13 gadiem;
			2. dalībnieki vecumā no 14 līdz 18 gadiem.
		2. ģimenes komanda – piedalās jebkura vecuma skolēni kopā ar saviem ģimenes locekļiem. Ģimenes komandas minimālais iespējamais dalībnieku skaits ir 2 personas, no kurām viens ir Ventspils izglītības iestāžu skolēns. Skolēns ir komandas kapteinis. Maksimālais dalībnieku skaits nav noteikts.
3. **Konkursa posmi, norises laiks un uzdevumi**
	1. Konkurss notiek 4 kārtās. Katra kārta ilgs no mēneša pirmās trešdienas līdz pēdējai trešdienai:
		1. februāra kārta “Droša interneta mēnesis” no 3. līdz 24. februārim;
		2. marta kārta “STEM mēnesis” no 3. līdz 24. martam;
		3. aprīļa kārta “Mākslas mēnesis” no 7. līdz 28. aprīlim;
		4. maija kārta “Spēļu mēnesis” no 5. līdz 26. maijam.
	2. Dalībnieku ir iespēja reģistrēties uzreiz visām maratona kārtām vai arī katrai kārtai atsevišķi, bet ne vēlāk kā dienu pirms konkursa kārtas atklāšanas anketā www.adre.se/digitalaismaratons:
		1. februāra kārtai līdz 2. februārim;
		2. marta kārtai līdz 2. martam;
		3. aprīļa kārtai līdz 6. aprīlim;
		4. maija kārtai līdz 4. maijam.
	3. Visiem reģistrētajiem dalībniekiem pēc reģistrācijas tiks izsūtīti pieejas dati vietnei moodle.digitalaiscentrs.lv
	4. Katra mēneša uzdevumi tiks publicēti vietnē moodle.digitalaiscentrs.lv
	5. Veiktie uzdevumi jāiesniedz vietnē moodle.digitalaiscentrs.lv līdz katras kārtas pēdējai konkursa dienai.
	6. Konkrētā mēneša uzdevumi būs tematiski saistīti ar mēneša nosaukumā norādīto jomu, , drošu internetu, mākslu, STEM un spēlēm.
	7. Katrai kārtai pirmajā konkursa dienā plkst. 18:00 notiks atklāšanas pasākums tiešsaistē visiem dalībniekiem, kurā dalībnieki tiks iepazīstināti ar kārtas uzdevumiem kā arī notiks mēneša tēmai veltīts erudītu konkurss, kurā iegūtie punkti būs daļa no kopējā rezultāta.
	8. Norādes par tiešsaistes pasākumu dalībnieki saņems uz reģistrācijā norādīto e-pasta adresi.
4. **Uzdevumu vērtēšana**
	1. Konkursa darbu vērtēs Ventspils Digitālā centra izveidota žūrija.
	2. Dalībnieku rezultātu veidos katra žūrijas locekļa vērtējumu summa.
	3. Darbu vispārīgās prasības būs atrodamas pie katra uzdevuma nosacījumiem.
	4. Darbi tiks vērtēti 3 kategorijās:
		1. individuālie dalībnieki, kuru vecums no 10 līdz 13 gadiem;
		2. individuālie dalībnieki, kuru vecums no 14 līdz 18 gadiem;
		3. ģimenes komandas.
5. **Konkursa balvas**
	1. Katras kārtas noslēgumā tiks noteikts uzvarētājs katrā no kategorijām, kas saņems Ventspils Digitālā centra sarūpētu balvu 50 EUR vērtībā.
	2. Tiks noteikts konkursa maratona kopvērtējuma uzvarētājs katrā no kategorijām, kas saņems naudas balvu 100 EUR vērtībā.