

Liepājas pilsētas tehnoloģiju jomas  
Informātikas (programmēšanas) olimpiādes organizēšanas un norises

## KĀRTĪBA

2020. gada 30. septembrī  
Liepājā

Kārtība izdota saskaņā ar 2012. gada 5. jūnija Ministru kabineta Nr. 384 „Mācību priekšmetu olimpiāžu organizēšanas noteikumi” 8. punktu, projekta “Nacionāla un starptautiska mēroga pasākumu īstenošana izglītojamo talantu attīstībai” (vienošanās Nr.8.3.2.1.16/I/002) 2020. gada 28. jūlija rīkojumu Nr. 25.1.-04/15 un Liepājas pilsētas Izglītības pārvaldes 2020. gada 2. septembra rīkojuma Nr.174/02-02 „Par rīcības komisijas izveidi” 2. punktu

### 1. Vispārīgie jautājumi

- 1.1. Kārtība nosaka, kā Liepājas pilsētas tehnoloģiju joma (turpmāk – Joma) organizē Liepājas pilsētas informātikas (programmēšanas) olimpiādi (turpmāk – Olimpiāde), kurā izglītojamais (turpmāk – Skolēns) demonstrē savus sasniegumus mācību priekšmeta apgūvē.
- 1.2. Olimpiāde tiek organizēta, lai veicinātu radošo un izziņas darbību un apzinātu talantīgus skolēnus, kuri spēj demonstrēt izcilību un konkurētspēju Liepājas pilsētas, valsts un starptautiskajā mērogā.

### 2. Olimpiādes mērķi un uzdevumi

- 2.1. Paplašināt un padziļināt izglītojamo zināšanas informātikā, radīt papildus stimulus informātikas apguvei.
- 2.2. Rosināt skolēnus uz efektīvu algoritmu izstrādi un to programmēšanu ar personālā datora palīdzību.
- 2.3. Izzināt jaunos talantus informātikā un atlasīt kandidātus dalībai Valsts olimpiādē.
- 2.4. Rosināt skolēnus mērķtiecīgai profesijas izvēlei.

### 3. Olimpiādes posmi un organizatoriskā struktūra

- 3.1. Olimpiādes dalībnieki ir 8.–12. klašu skolēni.
- 3.2. Olimpiādes 1. posms – skolas Olimpiāde. Skolas Olimpiādi organizē ar 2012. gada 5. jūnija Ministru kabineta noteikumu Nr. 384 "Mācību priekšmetu olimpiāžu organizēšanas noteikumi" 6. punktu.
- 3.3. Olimpiādes 2. posms – pilsētas posms.
  - 3.3.1. Norises laiks: 2021. gada 12. janvāris, plkst. 10.00,
  - 3.3.2. Norises vieta: Liepājas Universitāte,
  - 3.3.3. Olimpiāde tiek pārraudzīta tiešsaistes režīmā, izmantojot testēšanas sistēmu,
  - 3.3.4. Olimpiādes ilgums – piecas astronomiskās stundas,
  - 3.3.5. Olimpiāde notiek divās vecuma grupās: 8.-10.klašu un 11.-12.klašu izglītojamie,
  - 3.3.6. Katrs dalībnieks piedalās vienā, savai klasei atbilstošā vecuma grupā,
  - 3.3.7. Rezultāti tiek vērtēti katrai vecuma grupai atsevišķi,
  - 3.3.8. Uzdevumus izstrādā Valsts olimpiādes rīcības komisija.
- 3.4. Olimpiādes 3. posms – valsts olimpiāde.
  - 3.4.1. Norises laiks: 2020.gada 24. un 26. februāris,
  - 3.4.2. Norises vieta: Rēzekne, Tehnoloģiju akadēmija.

#### 4. Dalībnieku skaits

- 4.1. Olimpiādei piesaka dalībniekus, kuri uzrādījuši labus rezultātus izglītības iestādes olimpiādē. Olimpiādei drīkst pieteikt arī citus izglītojamus, kas uzrādījuši labus panākumus programmēšanas apgūvē un pietiekamā līmeni apgūvuši programmēšanas iemaņas. Piedalīšanās izglītības iestādes olimpiādē nav obligāts priekšnoteikums dalībai pilsētas olimpiādē. Pieteikumus sūtīt **līdz 2020. gada 6. janvārim** Liepājas informātikas metodiķei uz e-pastu: [informatika@liepaja.edu.lv](mailto:informatika@liepaja.edu.lv). Pieteikumā jānorāda skolēna vārds, uzvārds, klase, programmēšanas valoda, skolotāja vārds, uzvārds.
- 4.2. Valsts olimpiādes rīcības komisija veic valsts olimpiādes dalībnieku atlasīšanu, saskaņā ar Informātikas (programmēšanas) valsts 34. olimpiādes norises kārtības 4.3.1. punktu un 4.3.2. punktu. Uz valsts olimpiādi uzaicināto dalībnieku saraksts tiek publicēts VISC mājas lapā <https://visc.gov.lv> un olimpiādes tīmekļa vietnē <http://www.lio.lv>.

Kārtību sagatavoja metodiķe Sandra Anohina