

## MOKINIŲ TECHNINĖS KŪRYBOS VARŽYBŲ NUOSTATAI

### I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Vilniaus licėjaus bendruomenės iniciatyva organizuojamos *TechHero – Techninės kūrybos varžybos* (toliau – Varžybos), skirtos paskatinti mokinius savo kūrybingumu ir išradingumu kurti šalies modernią ateitį.
2. Varžybų partneris Vilniaus Gedimino technikos universiteto Kūrybiškumo ir inovacijų centras „LinkMenų fabrikas“.
3. Varžybų nuostatai reglamentuoja techninės kūrybos varžybų tikslą, uždavinius, dalyvių registravimo, varžybų organizavimo, darbų vertinimo ir apdovanojimo tvarką.

### II. VARŽYBŲ TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

4. Varžybų tikslas – populiarinti STEAM (*gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos, menų/dizaino ir matematikos ugdymo sričių*) dalykų mokymąsi ir skatinti mokinių kūrybiškumą.
5. Varžybų uždaviniai:
  - 5.1. ugdyti mokinių domėjimąsi STEAM mokomaisiais dalykais;
  - 5.2. skatinti mokinius taikyti tikslųjų ir taikomųjų mokslų teorines žinias praktinėms užduotims spręsti bei ieškoti kūrybiškų problemos sprendimo būdų;
  - 5.3. lavinti mokinių komandinio darbo įgūdžius bei gebėjimą pristatyti sukurtą produkto prototipą.

### III. DALYVIAI IR REGISTRACIJA

6. Varžybos skirtos Vilniaus miesto ir šalies gimnazijų (I – IV klasių) mokiniams.
7. Iš vienos ugdymo įstaigos Varžybose leidžiama dalyvauti tik vienai komandai.
8. Komandą gali sudaryti ne daugiau kaip keturi toje pačioje gimnazijoje besimokantys I–IV klasių mokiniai.
9. Mokinių komandos registruojasi užpildydamos internetinę registracijos formą, kurioje nurodo:
  - 9.1. mokyklą, kuriai atstovauja komanda;
  - 9.2. lydinčio (atsakingo) mokytojo vardą, pavardę, telefoną, el. pašto adresą;

9.3. dalyvių (mokinių) vardus, pavardes, klasę, el. pašto adresus.

10. Registracija į Varžybas vykdoma **iki 2019 m. vasario 1 d.** adresu [www.licejus.lt/techhero2019](http://www.licejus.lt/techhero2019)

11. Į Varžybas bus pakviesta 12 anksčiausiai užsiregistravusių komandų. Apie kvietimą bus pranešta mokykloms atskiru laišku **vasario 4 d.**

#### **IV. VARŽYBŲ ORGANIZAVIMO TVARKA**

12. Varžybos vyks – **2019 m. vasario 12 d.** Varžybų vieta – **Vilniaus licėjus, Širvintų g. 82.** Varžybų pradžia – **9.30 val.** (dalyvių registracija nuo 8.30 val.). Detalesnė Varžybų programa bus išsiųsta po komandų registracijos tik pakviestoms mokykloms.

13. Varžybų metu gavę techninę užduotį dalyvių komandos iš duotų medžiagų kurs idėją ir produkto prototipą.

14. Varžybų užduočiai įgyvendinti skiriamos 4 valandos.

15. Komandas darbo metu konsultuoti gali tik Varžybų organizatorių paskirti atstovai ir lydintys (atsakingi) mokytojai.

16. Darbo metu komandos gali naudotis tik joms suteiktomis medžiagomis (kartono lakštai, elektronikos detalės, panaudotos priemonės ir kt.), taip pat renginio vietoje esančiais įrankiais (litavimo stotelės, karšti klijai ir kt.) ir prietaisais (spausdintuvas, kompiuteriai, lazerinės pjovimo staklės, plėvelės pjaustyklė). Kuriant idėją bei jos produkto prototipą leidžiama naudotis ir atsivežtais kompiuteriais (kompiuterinėmis programomis), jiems bus suteikta interneto prieiga.

17. Komandos pristato savo kūrinys (galutinį produktą). Pristatymo trukmė iki 5 min.

#### **V. KOMANDŲ DARBŲ VERTINIMAS IR APDOVANOJIMAS**

18. Komandų idėjas ir jų produktus vertina iš anksto sudaryta bei organizatorių patvirtinta vertinimo komisija.

19. Komandų darbai ir pristatymai vertinami pagal šiuos kriterijus:

19.1. **problemos sprendimas.** Komandos pateikia idėją problemai spręsti, o jų sukurto produkto pagrindinė funkcija – tą idėją įgyvendinti;

19.2. **produkto realizacija - prototipas.** Pagamintas prototipas įgyvendina pateiktą idėją, funkcionuoja. Prototipą galima naudoti pagal paskirtį arba bent vizualizuoti pagrindines produkto funkcijas. Prototipas saugus naudoti;

19.3. **produkto nauda.** Produkto panaudojimo galimybės, nauda visuomenei, įtaka aplinkai, perspektyvumas, technologinis įgyvendinimas;

19.4. **sprendimo kūrybiškumas.** Sukurtas originalus problemos sprendimo būdas, produktas yra patrauklus;

19.5. **darbo pristatymas.** Pristatymas pagal nurodytus kriterijus (išsikelta problema ir jos sprendimas, prototipo funkcionalumas ir produkto nauda), įtikinantis, aiškus ir telpantis į laiko limitą.

20. Varžybų laimėtojai paskelbiami ir apdovanojami renginio pabaigoje:

20.1. geriausiai įvertintos komandos apdovanojamos Varžybų partnerių ir rėmėjų įsteigtais prizais.

20.2. visos renginyje dalyvaujančios komandos apdovanojamos Varžybų atributika ir organizatorių diplomais.

## VI. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

21. Visa su renginiu susijusi informacija skelbiama internetiniame puslapyje <https://licėjus.lt>

22. Varžybose sukurti dalyvių darbai negali būti nukopijuoti – už autoriaus teisių pažeidimus pagal galiojančius teisės aktus atsako darbą pristatę Varžybų dalyviai.

23. Informaciją apie renginį teikia Vilniaus licėjaus direktoriaus pavaduotoja ugdymui Jolita Milaknienė tel. 8 612 71154, el. paštu [jolita.milakniene@licejus.lt](mailto:jolita.milakniene@licejus.lt) ir informacinių technologijų mokytojas dr. Bronius Skūpas tel. 8 684 77349, el. paštu [bronius.skupas@licejus.lt](mailto:bronius.skupas@licejus.lt)

24. Varžybų organizatoriai ir partneriai pasilieka teisę renginio nuotraukas, vaizdo medžiagą naudoti žiniasklaidoje ir publikuoti internetinėse svetainėse.