

Ventspils IT challenge 2019 B grupp



Situatsioonikirjeldus

Õpilased puutuvad iga päev kokku täiskasvanute loodud asjade ja protsessidega, ent mismoodi õpilased ise end sellises keskkonnas tunnevad? Kas täiskasvanud on ühel lainepikkusel õpilastega, kui jutt on nende nüüdismaailma nägemusest?

Õpilased, Teil on unikaalne võimalus kehastuda nooreks õpetajaks ning tulla lagedale oma nägemusega mõne õpitava teema õppematerjali loomise kohta. Võimalik, et mingit olemasolevat õppematerjali võib tehnoloogiate kasutamisega parendada, et igal õpilasel oleks uut ainet hõlbus ja huvitav omandada.

Ülesanne

Geomeetriliste kujundite ruumilise kujutamise võime on ülioluline iga programmeerija jaoks, sest programm pole mingi tühipaljas sümbolite jada, vaid ühtne tervikstruktuur. Mitte just keerulise programmeerimise puhul kasutatakse visuaalprogrammeerimiskeelt, mis põhineb graafilistel elementidel (näiteks *Scratch*, *code.org*), seevastu keerulisemate programmeerimisülesannete lahendamiseks (*Lego* robotid) tuleb tarkvara väljatöötamisel ette kujutada robotide liikumisjoont (trajektoori) ning seda, mismoodi robot ülepea liigub. Kõik rajaneb erinevatel geomeetrilistel kujunditel ja pindadel.

Looge digitaalne õppematerjal, mida saaks kasutada teema: risküliku ümbermõõdu ja pindala arvutamine omandamiseks. Mõelge õppematerjali jaoks välja selgitav situatsioon, kus saaks teooriat praktiliselt kasutada. Looge kuni 3 minuti pikkune video või animaklipp, lisage see õppematerjali hulka, demonstreerige, kuidas seda kasutada. Mida loovam ja huvitavam, seda parem! Õppematerjali valmistamiseks võib kasutada suvalist digiriista. Video või animaklipi loomiseks võib kasutada suvalist keskkonda (näiteks *Scratch*, *Powtoon*, *Goanimate*, *Stopmotion*, *PowerPoint*, *Prezi* jne.)

Tähtis on leida viis, kuidas kõnealust risküliku - teemat sõnaliselt ja visuaalselt esitada. Kasutatud tehnoloogiate arv ja tüüp ei oma tähtsust.

Õppematerjali alguses tooge ära, millist riiki ja kooli te esindate, samuti võistkonna ja võistkonna liikmete nimed.

Ülesande lahendamiseks esitatavad nõuded

- Selgitava video või animaklipi kogupikkus on kuni 3 minutit, seejuures ärge unustage korralikult selgitada, mismoodi teie õppematerjali kasutada ja mida olete mõelnud;
- Peab olema ära toodud võistkonna nimi, võistkonna liikmed, kool, riik;
- Õpilased peavad loodud videos või animaklipis selgitama ja demonstreerima, kuidas loodud digitaalset õppematerjali kasutada, mis on risküliku ümbermõõt, pindala, kuidas neid arvutada;
- Õppematerjal on loov ja originaalne;
- Järgitud on autoriõiguse nõudeid:
 - ära on toodud kõikide videoklipi loomises osalenud autorite nimed;
 - ära on toodud kasutatud audio - ja videomaterjalide allikad (kui on kasutatud);
 - kasutatud materjalide litsentside kasutustingimused võimaldavad nende kasutamist loodavas õppematerjalis;
- Õppematerjal looge oma riigi riigikeeles;
- Selgitava video või animaklipi võib sisse rääkida riigikeeles, ent sel juhul tuleb tingimata kasutada ingliskeelseid subtiitreid.

Hindamiskriteeriumid

- Video ja animaklipi pikkus vastab ette nähtud nõuetele, on ingliskeelsed subtiitrid (kuni 3min.) (15%)
- Loodud video/animaklipis sisalduva informatsiooni täpsus, vastavus lähteülesandele (25%)
- Loodud video/animaklipi ja õppematerjali originaalsus ja loovus (25%)
- Kasutatud tehnoloogilised lahendused ja loodud materjali kvaliteet (25%)
- Autoriõiguste järgimine (kasutatud programmid, rakendused, helitaust, kujutis, nimetatud autorid, kui need on olemas) (10%)

Tööd ei hinnata, kui:

- See pole laekunud 11. oktoobriks, kell 23:59;
- Töö täitmisel on rikitud autoriõigusest tulenevaid nõudeid, töö on plagiaat;
- Puuduvad ingliskeelsed subtiitrid.

Ülesande täitmine

Loodud õppematerjal ja video/animaklipp tuleb esitada konkursi koduleheküljel ära toodud juhiste kohaselt alates 30. septembrist 2019 kuni 11. oktoobrini kell 23:59 . Faili nimetus peab sisaldama võistkonna nime!

Küsimuste puhul saatke sõnum e-posti aadressile itchallenge@ventspils.lv



