

MOKINIŲ TECHINĖS KŪRYBOS VARŽYBŲ, SKIRTŲ LIETUVOS VALSTYBĖS ATKŪRIMO ŠIMTMEČIUI, NUOSTATAI

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Vilniaus licėjaus bendruomenės iniciatyva organizuojamos *TechHero – Techninės kūrybos varžybos* (toliau – Varžybos), skirtos Lietuvos valstybės atkūrimo 100-mečiui paminėti, siekiant įprasminti šį svarbų istorinį įvykį ir paskatinti mokinius savo kūrybingumu ir išradingumu kurti šalies modernią ateitį.
2. Varžybų partneriai: Lietuvos inžinerinės pramonės asociacija (LINPRA), 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 2018 m. sausio 25 d.** adresu www.licejus.lt/techhero
11. Į Varžybas bus pakviesta 12 anksčiausiai užsiregistravusių komandų. Apie kvietimą bus pranešta mokykloms atskiru laišku **sausio 29 d.**

IV. VARŽYBŲ ORGANIZAVIMO TVARKA

12. Varžybos vyks – **2018 m. vasario 7 d.** Varžybų vieta – **Vilniaus licejus, 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).

17. Komandos pristato savo kūrinį (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 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 ekonomiškumas.** Sukurta idėja yra technologiškai įgyvendinama, turi optimalius gamybos kaštus;

19.3. **nauda visuomenei.** Produktas sprendžia realią problemą, atnešą naudą visuomenei, turi plačias panaudojimo galimybes;

19.4. **produkto perspektyvumas.** Produktas turi plėtros galimybių, gali būti tobulinimas, yra ergonomiškas, turi išliekamąją vertę;

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

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://licejus.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 licejaus direktoriaus pavaduotoja ugdymui Jolita Milaknienė tel. 8 612 71154, el. paštu jolita.milakniene@licejus.lt ir informacinių technologijų mokytojas dr. Bronius Skūpas tel. 8 684 77349, el. paštu bronius.skupas@licejus.lt

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