

**OGRES, LIELVĀRDE, ĶEGUMA NOVADU APVIENĪBAS
INFORMĀTIKAS (programmēšanas) 33. OLIMPIĀDES**

2. kārtas

NOLIKUMS

2019./2020. m. g.

1. Olimpiādes mērķi un uzdevumi

- 1.1. Paplašināt un padziļināt izglītojamo zināšanas programmēšanā, radīt papildus stimulus programmēšanas apguvei, aktivizēt ārpusstundu darbu;
- 1.2. Rosināt izglītojamo interesi par efektīvu algoritmu izstrādi un to programmēšanu ar datoru palīdzību;
- 1.3. Atlasīt Latvijas valsts vienības dalībniekus šādām starptautiskajām programmēšanas sacensībām:
 - 1.3.1. Baltijas informātikas olimpiādei;
 - 1.3.2. vispasaules informātikas olimpiādei;
 - 1.3.3. Eiropas jauniešu informātikas olimpiādei.

2. Olimpiādes norise:

- 2.1. Olimpiādes tīmekļa vietnes vietrādis ir <http://www.lio.lv>;
- 2.2. Saziņai ar rīcības komisiju izmantojama elektroniskā pasta adrese askola@lumii.lv;
- 2.3. Olimpiādes dalībnieki – Ogres, Ķeguma, Lielvārdes novadu izglītības iestāžu izglītojamie;
- 2.4. Dalībnieku skaits atbilstoši datoru skaitam, jo sacensības notiek tiešsaistē;
- 2.5. Sacensības notiek divās grupās:
 - 2.5.1. jaunākajā (**8. – 10. kl.**);
 - 2.5.2. vecākajā (**11. – 12. kl.**);
 - 2.5.3. katrs dalībnieks piedalās vienā, savai klasei atbilstošā grupā, **jaunākajā klašu grupā** drīkst piedalīties arī izglītojamie no klasēm, kas mazākas par astoto.
- 2.6. Katra grupa risina savus uzdevumus.
- 2.7. Norises laiks – **2020. gada 14. janvāris, plkst. 10.00**;
- 2.8. Norises vieta – **Ogres Valsts ģimnāzija**.
- 2.9. Olimpiādes ilgums – **5 astronomiskās stundas**
3. Olimpiādes žūrijas komisijā ir to skolu skolotāji, kuru skolēni piedalās olimpiādē.
4. Olimpiādes saturs:
 - 4.1. vērsts uz efektīvu algoritmu izstrādi un programmēšanu;
 - 4.2. katra uzdevuma risinājums ir viens vai vairāki faili, tas var būt gan datorprogrammas teksts, gan dotajiem ievaddatiem atbilstošie izvadu faili;
 - 4.3. programmēšanas valodas – **Free Pascal, C++/C, Java**;
 - 4.4. uzdevumu risinājums jāiesūta failu pārbaudes serverī, iesūtīto failu automatizēta pārbaude serverī ir vienīgais uzdevumu risinājuma pārbaudes veids;
 - 4.5. olimpiādes rīkotāji nodrošina dalībnieku darba risinājumu saglabāšanu pēc sacensību beigām, ja sacensību laikā būs radušās tehniskas problēmas (piemēram, pārtrūkuši sakari ar pārbaudes serveri), tad dalībnieku novērtēšanai tiek izmantoti saglabātie risinājumi.
5. Olimpiādes dalībnieku pieteikšana **līdz 2019. gada 27. decembrim** Ogres novada vecākajai izglītības darba speciālistei Vinetai Āboltiņai uz e - pastu vineta.aboltina@ogresnovads.lv (olimpiādes pieteikums).
6. Vērtēšana - olimpiādes uzvarētājus nosaka olimpiāžu vērtēšanas žūrija, nepārsniedzot 1/3 no dalībnieku skaita.

7. Informātikas (programmēšanas) novada olimpiādes vērtēšanas žūrija:
 - 7.1. Jeļena Bobrova (Jaunogres vidusskola);
 - 7.2. Juris Daļeckis (Ogres 1. vidusskola);
 - 7.3. Maira Zandberga (Ogres Valsts ģimnāzija).