

PATVIRTINTA

Kauno švietimo inovacijų centro direktoriaus

2021 m. lapkričio 11 d. įsakymu Nr. V-382

**RESPUBLIKINIO 9–11 KLASIŲ MOKINIŲ KONKURSO
„AŠ – VERSLUS NOVATORIUS“
NUOSTATAI**

**I SKYRIUS
BENDROJI DALIS**

1. Nuostatai reglamentuoja respublikinio 9–11 klasių mokinių konkurso „Aš – verslus novatorius“ tikslą ir uždavinius, rengėjus, organizavimo, dalyvavimo, vertinimo ir dalyvių apdovanojimo tvarką.

2. Informacija apie konkursą skelbiama interneto tinklalapyje: www.kaunas.lt, www.kaunosic.lt

**II SKYRIUS
KONKURSO TIKSLAS IR UŽDAVINIAI**

3. **Konkurso tikslas** – ugdyti novatoriškai mąstančią asmenybę, gebančią savarankiškai ir aktyviai veikti, pateikti naujas idėjas ir jas realizuoti.

4. **Konkurso uždaviniai:**

4.1. ugdyti mokinių iniciatyvumą, kūrybiškumą, verslumą, lyderystę;

4.2. skatinti mokinius geriau pažinti save, pasitikėti savo jėgomis, novatoriškai mąstyti, veikti individualiai ir kartu, suvokti potencialią inovacijų naudą, išsiugdyti atsakomybę už savo asmeninį tobulėjimą;

4.3. aktyvinti mokyklos bendruomenės lyderystę siekiant gerinti ugdymo(si) kokybę, mokinių pasiekimus ir jų asmeninę pažangą.

**III SKYRIUS
KONKURSO ORGANIZATORIAI**

5. Konkurso organizatoriai – „Swedbank“, AB Padalinių tinklo departamentas ir Kauno švietimo inovacijų centras.

**IV SKYRIUS
KONKURSO DALYVIAI**

6. Lietuvos bendrojo ugdymo mokyklų 9–11 klasių mokiniai.

V SKYRIUS

KONKURSO ORGANIZAVIMO TVARKA

7. **Gruodžio 1–17 d.** komandų (4–6 mokiniai) registracija. Komandos, norinčios dalyvauti konkurse, el. paštu egle.ragauskaite@kaunosic.lt turi atsiųsti:

7.1. Užpildytą registracijos anketą (priedas);

7.2. Komandos prisistatymo vaizdo įrašą tema „Aš – verslus novatorius“ (trukmė iki 1 min.).

8. Vienas mokytojas gali užregistruoti po vieną 9, 10 ir 11 klasės komandą. Komandų skaičius iš vienos bendrojo ugdymo mokyklos konkurse nėra ribojamas.

9. I etapas

Sausio 3–14 d. atsiųstų vaizdo įrašų vertinimas.

10. II etapas

Į II etapą patekusios komandos bus kviečiamos dalyvauti „Protų kovose“. Žaidimų tvarkaraštis bus paskelbtas iki sausio 19 d.

Vyks 3 nuotoliniai „Protų kovų“ žaidimai (atskirai 9, 10 ir 11 klasėms). Į III konkurso etapą bus atrinkta po 5 komandas iš 9, 10 ir 11 klasių.

11. III etapas

Finaliniame etape bus išrinkta po 3 komandas (I, II ir III vietos) nugalėtojas iš 9, 10 ir 11 klasių. Galutinį komandos rezultatą lems vaizdo įrašų ir rezultatų „Protų kovose“ suminis balas.

12. Konkurso organizatoriai pasilieka teisę darbus (jų fragmentus) neatlygintinai spausdinti, demonstruoti, viešai skelbti ir platinti, nurodant darbų autorių. Dalyvavimas konkurse laikomas autoriaus sutikimu su šiomis sąlygomis.

13. Dalyvavimas konkurse laikomas mokinio / mokytojo sutikimu su asmens duomenų tvarkymu: vardo, pavardės, atvaizdo naudojimu viešinimo ir konkurso vykdymo tikslais.

VI SKYRIUS

VAIZDO ĮRAŠO PATEIKIMAS

14. Bendrojo ugdymo mokykla gali deleguoti neribojamą skaičių komandų. Komandą sudaro 4–6 mokiniai.

14.1. Konkurso tema – „Aš – verslus novatorius“.

14.2. Vaizdo įrašo trukmė – iki 1 min.

VII SKYRIUS

KONKURSO DALYVIŲ VERTINIMAS

15. Vertinimo kriterijai:

15.1. pateiktų vaizdo įrašų atitikimas temai;

15.2. kūrybiškumas;

15.3. vaizdo įrašo trukmė (atitikimas reikalavimams);

15.4. originalumas;

15.5. komandos narių prisistatymo būdas.

16. Didžiausias vertinimo balas – 10. Komandos prisistatymo pateiktame vaizdo įrašė įvertinimo turės įtakos galutiniam žaidimo „Protų kovos“ rezultatui. Geriausiai įvertintus vaizdo

įrašus atsiuntusios komandos pateks į II konkurso etapą. Į II etapą atrinktos komandos bus informuotos/paskelbtos iki sausio 19 d.

17. Vaizdo įrašus vertins organizatorių sudaryta komisija.

VII SKYRIUS

KONKURSO DALYVIŲ SKATINIMAS IR APDOVANOJIMAI

18. Visi konkurso dalyviai ir mokytojai, paruošę mokinius konkursui, bus apdovanoti Kauno švietimo inovacijų centro ir „Swedbank“ padėkos raštais.

19. Konkurso nugalėtojams bus įteikti diplomai ir atminimo dovanėlės.
