23.07.2020.

**Pirmajā tiešsaistes formas Baltijas informātikas olimpiādē godalgoti 32 skolēni**

Baltijas 26.informātikas olimpiādē, kuru tiešsaistes režīmā no 20. līdz 22. jūlijam organizēja Latvija, godalgoti 32 skolēni. Jauno programmētāju sacensībās piedalījās 71 skolēns no 11 Eiropas valstīm – Latvijas, Lietuvas, Igaunijas, Somijas, Norvēģijas, Zviedrijas, Dānijas, Polijas, Vācija, Islandes un Ukrainas.

No 32 godalgotajiem olimpiādes dalībniekiem zelta medaļas saņēma seši skolēni, sudraba medaļas saņēma 11 skolēni, bet bronzas – 15 skolēni. Augstāko punktu skaitu kopvērtējumā un zelta medaļu olimpiādē ieguva Zviedrijas komandas dalībnieks, savukārt no Latvijas sacensībās bronzas medaļu izcīnīja Rīgas Valsts 1.ģimnāzijas skolēns Matīss Kristiņš. Informātikas olimpiādē piedalījās 12 Latvijas skolēni, no kuriem četri labākie ieguvuši iespēju septembrī piedalīties arī Starptautiskajā informātikas olimpiādē, ko šogad tiešsaistes režīmā organizē Singapūra.

“Vēlos izteikt atzinību visiem skolēniem, kuri turpina attīstīt savu talantu informācijas tehnoloģiju jomā. Nepieciešamība pēc šīs nozares īpaši spilgti parādījās Covid-19 pandēmijas laikā, kad teju visā pasaulē nācās domāt par risinājumiem saistībā ar valstu ekonomikām, turklāt tiešsaistes formā nācās nodrošināt arī pavisam ikdienišķas lietas, piemēram, mācības skolā. Informācijas tehnoloģiju joma šobrīd ir īpaši būtiska un tāda noteikti būs arī nākotnē,” norāda Izglītības un zinātnes ministrijas parlamentārais sekretārs Reinis Znotiņš.

Baltijas 26.informātikas olimpiāde tiešsaistes režīmā norisinājās kopumā trīs dienas. Jaunie programmētāji sacensību laikā demonstrēja IT prasmes, izmantojot C++, Java un Python programmēšanas valodas. Olimpiādes uzdevumu risināšana notika divas dienas, katrā no tām skolēniem piecu stundu laikā nācās atrisināt trīs algoritmiska veida uzdevumus – jaunie programmētāji veidoja datorprogrammas, kas atrisina dotos uzdevumus. Olimpiādē šogad tika iekļauts arī interaktīvs uzdevums, kurā dalībnieku programma reālajā laikā veica vaicājumus žūrijas programmai, tādējādi uzdevums tika risināts, izmantojot žūrijas programmas atbildes.

Baltijas informātikas olimpiāde, kas sākās kā triju Baltijas valstu projekts, laika gaitā piesaista aizvien vairāk Eiropas valstu un notiek kādā no tām. Valstij, kas rīko olimpiādi, ir tiesības uzaicināt arī citas valsts komandu, tāpēc šogad sacensībām pievienojās arī Ukraina.

Jaunajiem programmētājiem no 11 Eiropas valstīm šogad bija plānots tikties Ventspilī, tomēr pandēmijas ierobežojumu dēļ olimpiāde pirmo reizi tās vēsturē nevarēja notikt klātienē. Šī gada Baltijas informātikas olimpiādes organizēšanas pieredzi varēs izmantot plānojot lielāka mēroga tiešsaistes sacensības.

Olimpiāde īstenota Eiropas Sociālā fonda projekta “Nacionāla un starptautiska mēroga pasākumu īstenošana izglītojamo talantu attīstībai” ietvaros, projekta numurs 8.3.2.1/16/I/002.

