

Nacionalinio bendrojo ugdymo mokyklų konkurso #MokausiKurti nuostatų aprašas

1. Bendrosios nuostatos

- 1.1. **Šių nuostatų tikslas** – apibrėžti nacionalinio mokinių kūrybiškumą, tyrinėjimą ir verslumą skatinančio konkurso **#MokausiKurti** (toliau – Konkursas), organizuojamo UAB „EditAI“, bendradarbiaujant su partneriais: Kauno technologijos universitetas, Acme grupė, Mokslų sala, Mokslų salos Kauno metodinis STEAM centras, „Swedbank“ ir „Hostinger“ – bei EditAI platformą naudojančiomis mokyklomis ir jų bendruomenėmis, sąlygas ir tvarką.
- 1.2. **UAB „EditAI“** organizuoja ir per EditAI platformą įgyvendina Konkursą Lietuvos mokyklose, naudojančiose EditAI integruoto ugdymo platformą.
- 1.3. **Konkurso tikslai:**
 - didinti mokinių įsitraukimą ir motyvaciją mokytis technologijų, gamtos ir tikslųjų mokslų;
 - ugdyti mokinių gebėjimą pasirinkti realią problemą ir nuosekliai ją spręsti – nuo klausimo iki veikiančio sprendimo;
 - skatinti tarpdalykinį integruotą ugdymą ir skirtingų dalykų mokytojų bendradarbiavimą;
 - ugdyti mokinių tyrimo, technologinius, skaitmeninius ir verslumo gebėjimus;
 - stiprinti verslo ir švietimo bendradarbiavimą, supažindinant mokinius su partnerių veikla ir ateities profesijomis.
- 1.4. **Konkurso objektas** – 5–12 klasių mokinių komandų projektai, kuriuose komanda pasirenka jai svarbią problemą (savo mokyklos, miesto, šalies ar viso pasaulio) ir per 6 misijos žingsnius sukuria jos sprendimą: atlieka tyrimą, sukuria technologinį prototipą, interneto svetainę ir verslo modelį.
- 1.5. **Konkurso eiga** – Konkursas paskelbiamas EditAI platformos naudotojams. Mokytojai kartu su mokinių komandomis įgyvendina visus 6 misijos žingsnius (aprašyti šių nuostatų priede Nr. 1). Visi žingsniai yra privalomi, kiekvienas jų turi būti pagrįstas įrodymais. Komandos pateikia nuorodą į socialinių tinklų įrašą ir komandos video apie visas šešias misijas (pagal 2.12 punktą), kuriuos Konkurso komisija vertina pagal apibrėžtus kriterijus trijose amžiaus grupėse. Nugalėtojai (mokiniai, mokyklos, mokytojai, savivaldybės) skelbiami ir apdovanojami finalinio renginio metu. Konkurso metu partneriai globoja atskirus misijos žingsnius (vardinės misijos), o geriausioms komandoms skiriami prizai.
- 1.6. **Konkurso komanda** – iš mokytojo ir mokinių sudaryta grupė, kuri įgyvendina EditAI platformoje sukurtą, šio konkurso kriterijus atitinkantį projektą.
- 1.7. **Konkurso komisija** – iš organizatoriaus ir partnerių atstovų sudaryta ne mažiau kaip 5 žmonių grupė, kuri vertina projektų atitikimą nustatytiems kriterijams ir nominacijoms.
- 1.8. **Konkurso organizatorius** – UAB „EditAI“ (Konkurso idėjos autorius; rengia nuostatus ir misijų turinį, konsultuoja mokyklas visą Konkurso laikotarpį).
- 1.9. **Vardinė misija** – Konkurso misijos žingsnis, pavadintas jį globojančio partnerio vardu (pvz., „KTU technologijų misija“).
- 1.10. **Konkurso partneriai** – Kauno technologijos universitetas, Acme grupė, Mokslų sala, Mokslų salos Kauno metodinis STEAM centras, „Swedbank“ ir „Hostinger“.
- 1.11. **Konkurso dalyviai** – Lietuvos bendrojo ugdymo mokyklų 5–12 klasių mokiniai, jų mokytojai ir mokyklų administracija.
- 1.12. **Konkurso laikotarpis** – 2026 m. spalio 19 d. – 2027 m. vasario 23 d.; nuoroda į socialinių tinklų įrašą ir komandos video teikiami iki 2027 m. sausio 15 d., vertinimo komisijos darbas – 2027

m. sausio 16–29 d., laimėtojai informuojami 2027 m. sausio 29 d., finalinis renginys ir apdovanojimai – 2027 m. vasario 23 d.

2. Dalyvavimo sąlygos ir terminai

- 2.1. Konkurse gali dalyvauti:
 - 2.1.1. Visos Lietuvos valstybinės ir nevalstybinės bendrojo ugdymo mokyklos, naudojančios EditAI platformą;
 - 2.1.2. 5–12 klasių (įskaitant gimnazijos klases) mokytojai kartu su mokiniais.
- 2.2. Komandos varžosi trijose amžiaus grupėse: 5–6, 7–8 ir 9–12 klasės.
- 2.3. Viena projekto įgyvendinime dalyvauja vienas konkretus mokytojas ir jo sudaryta mokinių grupė.
- 2.4. Komanda savarankiškai pasirenka jai svarbią problemą – savo mokyklos, miesto, šalies ar viso pasaulio – kurią spręs Konkurso metu.
- 2.5. Ta pati komanda gali pateikti neribotą skaičių įgyvendintų projektų (pateikimo sąlygos nurodytos šių nuostatų 2.12 punkte).
- 2.6. Komandą sudaro bent vienas mokytojas ir jo mokiniai. Mokinių skaičius komandoje neribojamas. Integruotam projektui komandą gali sudaryti keli skirtingų dalykų mokytojai.
- 2.7. Komandą gali sudaryti skirtingų klasių mokiniai.
- 2.8. Konkurse gali dalyvauti projektai, įgyvendinti Konkurso laikotarpiu (2026 m. spalio 19 d. – 2027 m. sausio 15 d.).
- 2.9. Nuorodą į socialinių tinklų įrašą ir komandos video apie visas šešias misijas organizatoriui reikia pateikti iki 2027 m. sausio 15 d.
- 2.10. Tinkamu Konkursui laikomas toks projektas, kuriame komanda įgyvendino visus 6 misijos žingsnius (žingsnių aprašas pateiktas šių nuostatų priede Nr. 1):
 - 2.10.1. Problemos atradimas ir tyrimas;
 - 2.10.2. Technologinis sprendimas (prototipas);
 - 2.10.3. Idėja internete;
 - 2.10.4. Verslo modelis;
 - 2.10.5. Testavimas ir tobulinimas;
 - 2.10.6. Pristatymas ir finalas.
- 2.11. Įgyvendintu laikomas toks projektas, kuris:
 - 2.11.1. Kiekviename iš 6 misijos žingsnių pagrįstas įrodymais: interviu ir apklausų duomenimis, tyrimo rezultatais, prototipo nuotraukomis, interneto svetainės nuoroda, testavimo išvadomis ir vaizdo įrašu;
 - 2.11.2. Įgyvendintas komandos, atitinkančios šių nuostatų 2.6–2.7 punkte nurodytus reikalavimus;
 - 2.11.3. Įgyvendintas šių nuostatų 2.8 punkte nurodytu laikotarpiu.
- 2.12. Norint dalyvauti konkurse, reikia atitikti aukščiau išvardintas sąlygas, užregistruoti komandą Konkurso interneto svetainėje esančia registracijos forma (vienai komandai – viena registracija) bei pateikti projektą vertinimui:
 - 2.12.1. Komanda parengia trumpą komandos video apie visas šešias misijas, kuriame matomi visi 6 misijos žingsniai ir juos patvirtinantys įrodymai (šių nuostatų 2.11.1 punktas);
 - 2.12.2. Kurio įgyvendinimo rezultatu (nuotrauka, vaizdo įrašas, skaitmeniniu prototipu ar kt. įgyvendinimą patvirtinantis formatu) mokyklos atstovas pasidalina mokyklos socialiniuose tinkluose pažymint šias žymas: #MokausiKurti, @EditAIplatforma, @KTU, @Acme_grupė, @Hostinger, @mokslo_sala ir @Swedbank.

2.12.3. Kurio mokyklos atstovas pateikia nuorodą į socialinių tinklų įrašą (2.12.2 punktas) bei komandos video apie visas šešias misijas el. paštu mokauskurti@editai.co.

2.13. EditAI platformoje sukurtus projektus, atitinkančius konkurso temą, mokytojas gali koreguoti, tobulinti ir adaptuoti pagal savo poreikius. Laikytis platformos pasiūlyto projekto rėmų neprivaloma.

3. Dalyvavimo konkurse žingsniai (periodas: 2026 m. spalio 19 d. – 2027 m. sausio 15 d.)

3.1. Mokytojas suburia komandą, kurią sudaro mokytojas ir mokiniai, ir ją užregistruoja Konkurso interneto svetainėje esančia registracijos forma. Jei mokykloje dalyvauja kelios komandos, kiekviena registruojama atskirai.

KAIP DALYVAUTI

Sąlygos

Konkurse dalyvauja Lietuvos bendrojo ugdymo mokyklos, naudojančios EditAI platformą. **Komandos registracija privaloma.** Dar nenaudojate platformos? Parašykite – ir pasidalinsime prisijungimo sąlygomis.

KOMANDOS REGISTRACIJA

Formoje – keturi laukai: mokyklos pavadinimas, mokytojas koordinatorius, el. paštas ir klasė. Vienai komandai – viena registracija; jei mokykloje dalyvauja kelios komandos, užpildykite kiekvienai atskirai.

[Pildyti registracijos formą ↗](#)

3.2. Mokytojas ir komanda sukuria projektą, kuris atitinka šių nuostatų 2.10.1-2.10.5 punkto temą(-as):

3.2.1.1. Mokytojas „EditAI“ platformoje pasirenka norimą mokomąjį dalyką ir temą, tuomet pasirenką skiltį „Integruotos veiklos“.

app.editai.co

#Mokauskurti

Dešimtainių skaičių apvalinimas

MATEMATIKA
5 KLASĖ

Dalykinė medžiaga

Integruotos veiklos

Užduoties lapai

Skaidrės

EDITAI MEDŽIAGA

Dalykinė medžiaga
Parengė EditAI komanda

MANO MEDŽIAGA

Versijų dar nėra. Nusikopijuokite medžiagą, kad pasidarytumėte savo.

Kopijuoti medžiagą

TURINYS

Apvalinimo sąvoka

Dešimtainio skaičiaus skyriai

Apvalinimas yra matematinis veiksmas, kurio metu skaičius pakeičiamas kitu, artimu jam skaičiumi, turinčiu mažiau skaitmenų arba esančiu paprastesnės formos. Suapvalintas skaičius yra vadinamas apytiksle verte. Šis procesas yra naudingas, kai tikslūs skaičiaus reikšmės nėra būtina arba kai norima supaprastinti skaičiavimus. Pavyzdžiui, jei prekės kaina yra 1,99 euro, mintyse ją galima suapvalinti iki 2 eurų, kad būtų lengviau apskaičiuoti, kiek reikės mokėti už kelias prekes. Apvalinimas padeda greičiau įvertinti dydžius ir atlikti veiksmus.

Norint teisingai suapvalinti dešimtainį skaičių, būtina suprasti jos sandarą ir skaitmenų skyrius. Dešimtainis skaičius susideda iš dviejų dalių, kurias viena nuo kitos skiria kablelis. Dalis, esanti kairėje kablelio pusėje, vadinama sveikąja dalimi. Dalis, esanti dešinėje kablelio pusėje, vadinama trupmenine dalimi. Kiekvienas skaitmuo skaičiuje užima tam tikrą poziciją, kuri vadinama skyriumi. Pavyzdžiui, skaičiuje 235,789 sveikoji dalis yra 235, o trupmeninė – 789. Sveikosios dalies skyriai yra vienetai, dešimtys, šimtai (2). Trupmeninės dalies skyriai yra dešimtys, šimtai, tūkstantys.

235,789

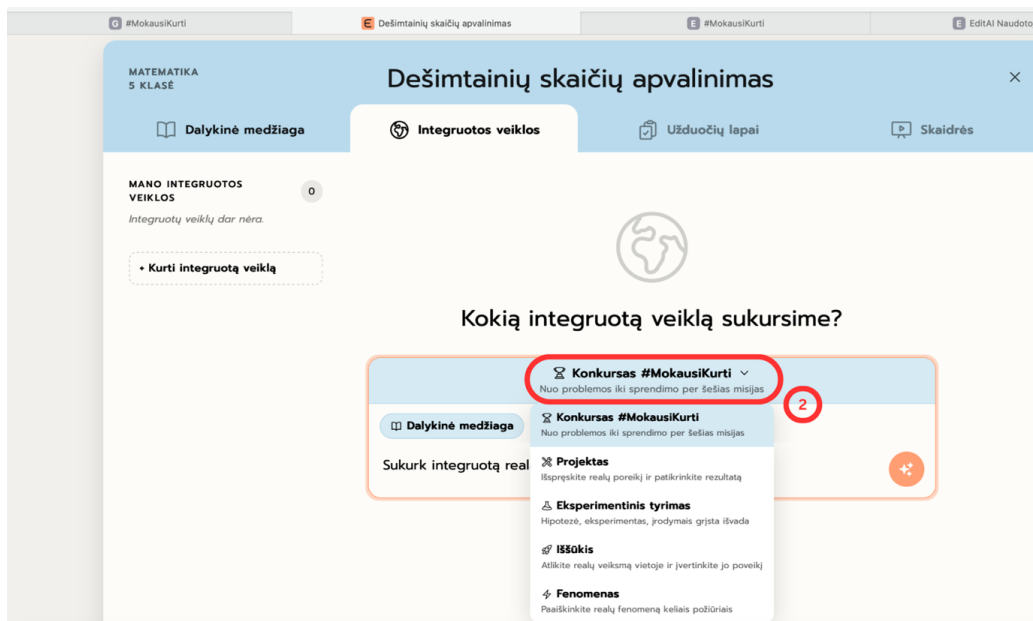
Sveikoji dalis

Trupmeninė dalis

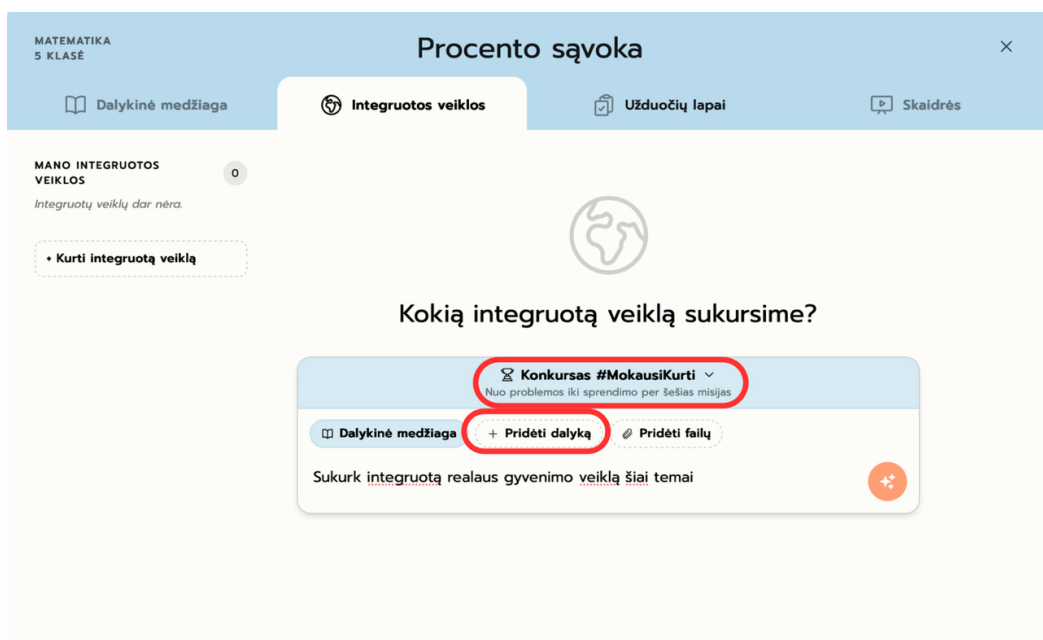
Kablelis

Kurti kopiją redagavimui

3.2.2. Skiltyje „Integruotos veiklos“ mokytojas pasirenka „+ Kurti integruotą veiklą“ ir iš pateikto veiklų sąrašo pasirenka „Konkursas #MokausiKurti“.



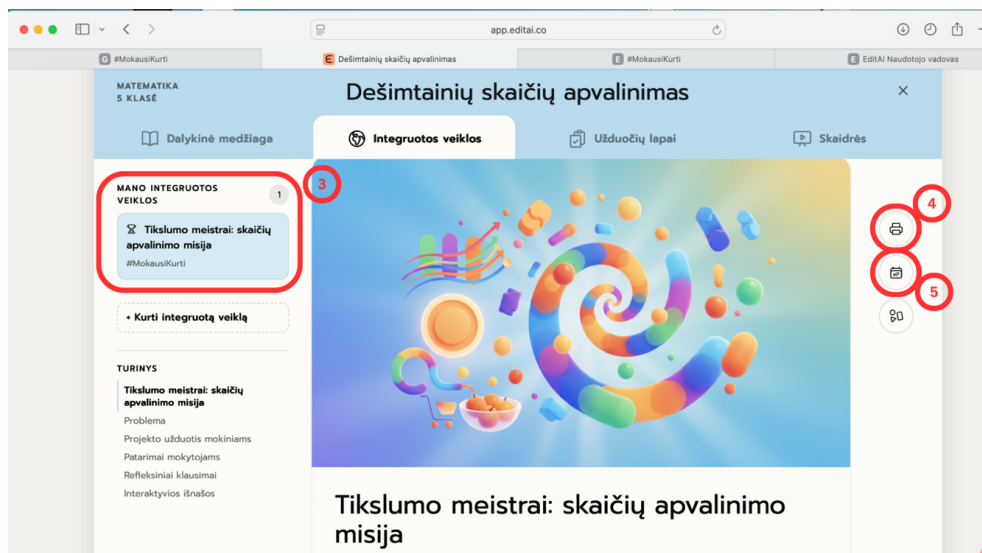
3.2.3. Jei kuriant projektą norima integruoti ir kitus mokomuosius dalykus, mokytojas paspaudžia „+ Pridėti dalyką“, pasirenka norimą mokomąjį dalyką ir, jei nori, nurodo temą.



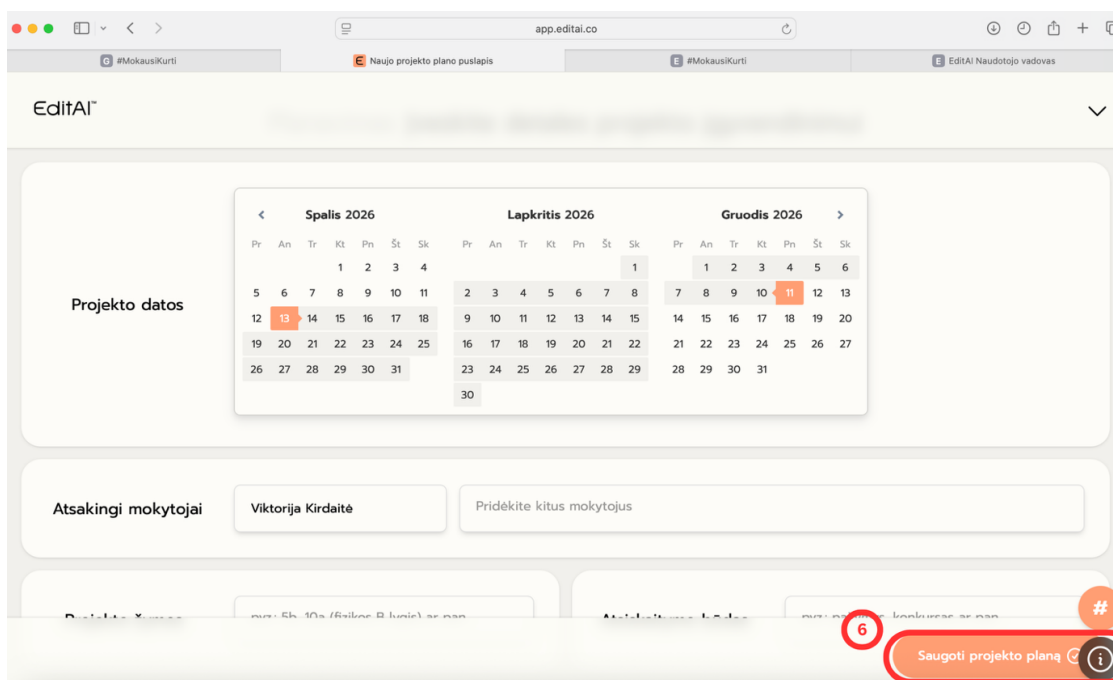
3.2.4. Mokytojui pateikiamas siūlomas projekto planas, kurį galima nuosekliai įgyvendinti pagal pateiktas užduotis arba laisvai koreguoti, plėsti ir pritaikyti pagal komandos pasirinktą idėją bei poreikius. Kuriant ir redaguojant projektą svarbu:

- Įsitikinti, kad projektas priskirtas konkursui „#MokausiKurti“ ir tai matoma projekto kortelėje (nr. 3).

- Prireikus išsaugoti projekto planą PDF formatu, paspaudus spausdinimo piktogramą (nr. 4).
- Paspausti kalendoriaus piktogramą, kad būtų galima išsaugoti projektą ir suplanuoti jo įgyvendinimo eigą (nr. 5).



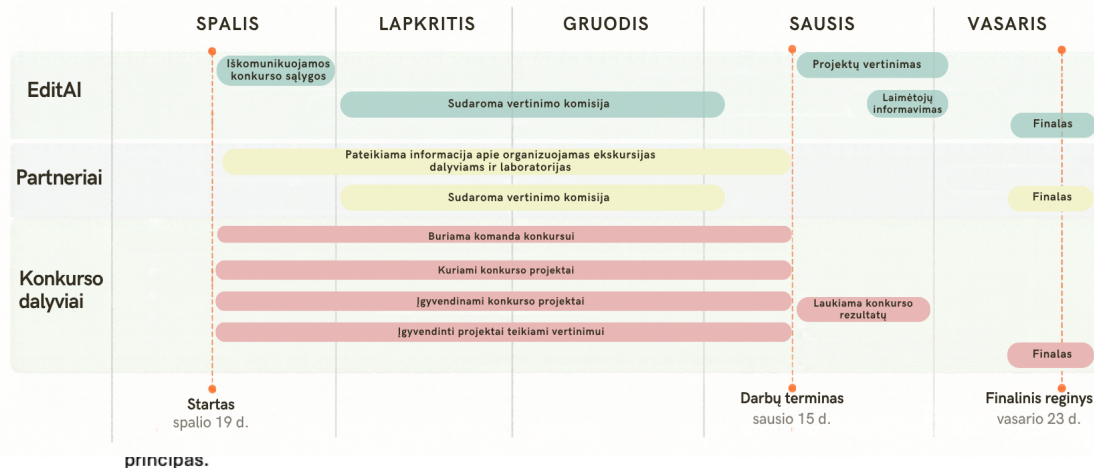
3.3. Mokytojas suplanuotą projektą pagal šešias misijas įkelia į EditAI platformos projektų kalendorių.



- 3.4. Užpildęs reikiamą informaciją, mokytojas paspaudžia mygtuką „Saugoti projekto planą“.
- 3.5. Kiekvieno žingsnio metu komanda kaupia įrodymus (šių nuostatų 2.11.1 punktą).
- 3.6. Įgyvendinus projektą, mokytojas arba mokyklos atstovas pasidalina įrašu su rezultatais (nuotrauka, vaizdo įrašas, skaitmeninis prototipas ar kt. įgyvendinimą patvirtinantis formatas) socialiniuose tinkluose (žiūrėti šių nuostatų 2.12.2. punktą).

3.7. Pasidalinus įrašu, mokytojas el. paštu **mokausikurti@editai.co** pateikia nuorodą į socialinių

Konkurso terminai



principas.

2. Mokyklos sukurtas socialinių tinklų įrašas apie įgyvendintą projektą patalpintas čia:

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=28650987581260231&set=a.314599351992433>.

Pagarbiai

tinklų įrašą ir komandos video apie visas šešias misijas iki 2027 m. sausio 15 d.

3.8. Mokytojas gauna patvirtinimą dėl priimto projekto iš el. pašto mokausikurti@editai.co ne vėliau

The image shows a Facebook post and a 'Sukurkite įrašą' (Create Post) dialog box. The Facebook post is for 'SwapBox' and includes a video of a student using the device. The 'Sukurkite įrašą' dialog box shows a draft of a post mentioning the project and the competition.

kaip per 2 darbo dienas nuo el. laiško išsiuntimo.

3.9. Komanda laukia rezultatų: laimėtojai informuojami 2027 m. sausio 29 d., finalinis renginys – 2027 m. vasario 23 d. (šių nuostatų 6 punktas).

3.10. Konkurso grafikas

4. Organizatoriaus ir partnerių atsakomybės

- 4.1. Konkurso organizatorius ne vėliau kaip 2026 m. spalio 19 d. paskelbia Konkurso sąlygas EditAI platformos naudotojams, taip pat apie Konkursą skelbia socialiniuose tinkluose ir pagal poreikį kituose komunikacijos kanaluose. UAB „EditAI“ parengia misijų turinį, konsultuoja mokyklas visą Konkurso laikotarpį ir teikia techninį palaikymą EditAI platformoje.
- 4.2. Partneriai komunikuoja su Konkursu susijusią informaciją savo svetainėse, socialiniuose tinkluose, vidinėje komunikacijoje ir pagal poreikį kituose kanaluose. Komunikacijoje naudojama grotažymė #MokausiKurti.
- 4.3. Konkurso partnerių ir organizatoriaus sudaryta komisija 2027 m. sausio 16–29 d. išrenka konkurso nugalėtojus ir 2027 m. sausio 29 d. juos informuoja bei išsiunčia mokykloms kvietimus į finalinį renginį, vadovaudamasi šių nuostatų 5 punkte pateiktais vertinimo kriterijais.
- 4.4. Projekto įgyvendinimo metu (2026 m. spalio 19 d. – 2027 m. sausio 15 d.) konkurso partneriai pateikia informaciją apie jų organizuojamas praktines moksleivių ekskursijas ir galimybę darbuotis partnerių laboratorijose: KTU „M-Lab“ įsikūrusiame Pradedančiųjų tyrėjų prototipavimo centre „YOUNG_Lab“ (prototipų kūrimas ir gamyba, darbas su elektronika ir jutikliais, KTU ekspertų ir inžinierių konsultacijos) bei Mokslo salos Kauno metodinio STEAM centro laboratorijose (STEAM tiriamosios veiklos biologijos–chemijos, fizikos–inžinerijos, robotikos–IT ir išmanaus miesto laboratorijose). Mokytojas registruoja vizitą laisvu laiku ir atvyksta su mokiniais gaminti prototipo, testuoti technologijų bei dirbti prie savo sprendimo su partnerių įranga. Ekskursijos ir vizitai organizuojami pačių partnerių, konkurso organizatorius pagal poreikį gali padėti kontaktuojant su mokyklomis ir komunikuojant apie ekskursijų ir vizitų galimybes.

5. Projektų vertinimo kriterijai

- 5.1. Projektas turi atitikti šiuos privalomus reikalavimus:
 - 5.1.1. Įgyvendinti visi 6 misijos žingsniai (šių nuostatų 2.10 punktas);
 - 5.1.2. Kiekvienas misijos žingsnis pagrįstas įrodymais (šių nuostatų 2.11.1 punktas) ir pristatytas komandos video apie visus šešis misijos žingsnius.
- 5.2. Projektai, atitinkantys 5.1 punkto reikalavimus, vertinami pagal šiuos kriterijus:
 - 5.2.1. Problemos aktualumas ir pasirinkimo pagrįstumas;
 - 5.2.2. Tyrimo kokybė ir įrodymų pagrįstumas;
 - 5.2.3. Technologinio sprendimo kūrybiškumas ir inovatyvumas;
 - 5.2.4. Interneto svetainės ir verslo modelio kokybė;
 - 5.2.5. Mokinių įsitraukimas, tarpdalykinė integracija ir projekto pristatymas;
 - 5.2.6. Pateikto projekto išbaigtumas ir kokybė.

6. Apdovanojimai ir nominacijos

- 6.1. Nugalėtojai bus paskelbti ir apdovanoti finalinio renginio metu 2027 m. vasario 23 d. Mokslo saloje, Kaune.
- 6.2. Partneriai bus kviečiami prisidėti prie finalinio renginio organizavimo (vieta, edukacinės veiklos, ekskursijos, prizai, komunikacija ir kt.).
- 6.3. Renginio detalės bus patikslintos artėjant renginiui.

- 6.4. Prizai nugalėtojams bus įteikti finalinio renginio metu. Preliminarus prizų sąrašas pateikiamas šių nuostatų priede Nr. 2.
- 6.5. Apdovanojami ne tik geriausi sprendimai, bet ir mokyklos bei mokytojai, kurių darbas išsiskyrė visu konkurso laikotarpiu. Apdovanojimai bus skiriami atskiroms kategorijoms (mokinių nominacijose apdovanojama po komandą iš kiekvienos amžiaus grupės: 5–6 kl., 7–8 kl., 9–12 kl.):
 - 6.5.1. **Grand Prix #MokausiKurti** – apdovanojama geriausia konkurso komanda kiekvienoje amžiaus grupėje (5–6 kl., 7–8 kl., 9–12 kl.) už stipriausią kelią nuo problemos iki veikiančio sprendimo;
 - 6.5.2. **Inovatyviausias projektas (mokiniam)** – apdovanojami mokiniai, kurių darbas pasižymėjo technologiniu išmanumu ir inžineriniu sprendimu;
 - 6.5.3. **Projektas „Profesionalas“ (mokiniam)** – apdovanojami mokiniai, kurių projektas turėjo aiškų planą, tvirtus įrodymus ir išbaigtą rezultatą nuo pirmos iki paskutinės misijos;
 - 6.5.4. **Kūrybiškiausia mokykla (mokyklai)** – apdovanojama mokykla, kurios komandos pasiūlė originaliausių problemų sprendimų;
 - 6.5.5. **Geriausias tarpdalykinis projektas (mokytojui)** – apdovanojamas mokytojas(-a), kurio(-s) inicijuotas projektas sujungė daugiausiai mokomųjų dalykų sričių;
 - 6.5.6. **Bendruomeniškiausias mokytojas(-a) (mokytojui)** – apdovanojamas mokytojas(-a), kurio(-s) inicijuotas projektas įtraukė mokyklos, vietos bendruomenės ar partnerių žmones;
 - 6.5.7. **Komunikacijos „Guru“ (visiems)** – apdovanojamas labiausiai matomas projektas, pasiekęs didžiausią auditoriją ir papasakojęs savo istoriją.
 - 6.5.8. Nominacijų skaičius gali didėti – galutinį sąrašą organizatorius paskelbs atsižvelgdamas į dalyvaujančių komandų skaičių.

7. Kitos sąlygos

- 7.1. Konkurso organizatorius pasilieka teisę keisti nuostatus ar projekto sąlygas, iš anksto informavę dalyvius.
- 7.2. Konkurso organizatorius periodiškai, bet ne rečiau kaip du kartus per mėnesį, informuoja Konkurso partnerius apie Konkurso eigą, mokyklų ir mokytojų aktyvumą.
- 7.3. Organizatorius įsipareigoja suteikti konkurso partnerių atstovams galimybę prisijungti prie EditAI platformos ir stebėti joje esantį turinį.
- 7.4. Įgyvendinus Konkursą, organizatorius pateikia partneriams rezultatų suvestinę, kurioje nurodo pasiektų mokyklų skaičių pagal šalies geografiją, Konkurse dalyvavusių mokyklų pavadinimus, įgyvendintų projektų, dalyvavusių mokytojų ir mokinių skaičių, publikacijas ir socialinių tinklų statistiką.
- 7.5. Laikoma, kad visi Konkurso dalyviai sutinka, kad jų socialinių tinklų įrašuose ir komandų video pateikta informacija bei mokinių sukurtos viešos interneto svetainės bus naudojamos Konkurso partnerių ir organizatoriaus komunikacijoje (socialiniai tinklai, plakatai, finalinis renginys, interneto svetainė).
- 7.6. Konkurso partneriai ir dalyviai sutinka, kad jų logotipai ir viešai prieinama informacija būtų naudojama konkurso viešinimo tikslais.
- 7.7. Konkurso metu organizatorius užtikrins komunikaciją tarp mokyklų ir partnerių, o UAB „EditAI“ teiks techninį palaikymą EditAI platformoje.

Priedas Nr. 1 Misijos žingsnių aprašas**1. Problemos atradimas ir tyrimas (Mokslų salos STEAM tyrimo misija)**

Komanda įvardija jai svarbią problemą – savo mokykloje, mieste, šalyje ar visame pasaulyje – ir ją tyrinėja pasitelkdama STEAM principais grįstą požiūrį: mokslinius tyrimus, eksperimentus, stebėjimus, matavimus, duomenų analizę, interviu, apklausas ar mokslo šaltinius. Siekdama geriau suprasti problemą ir pagrįsti jos aktualumą, komanda gali pasinaudoti STEAM laboratorijų teikiamomis galimybėmis, tačiau tai nėra privaloma misijos įgyvendinimo sąlyga.

2. Technologinis sprendimas (KTU technologijų misija)

Pasirinktai problemai spręsti komanda sukuria konkretų, praktiškai pritaikomą sprendimą – technologinį prototipą (popierinį ar 3D spausdintą maketą, veikiančią mechanizmą, elektronikos grandinę ar jutiklį, programėlę, žaidimą, robotą, dirbtinio intelekto sprendimo koncepciją, duomenų modelį ar kt.). Prototipus kurti ir išbandyti komandos gali KTU „YOUNG_Lab“ ar kitose laboratorijose. Įrodymai: prototipo nuotraukos, eksperimentų aprašai. Vardinės misijos pavyzdys: „KTU technologijų misija“.

3. Idėja internete (Hostinger skaitmeninių sprendimų misija)

Su Hostinger AI įrankiais komanda savo idėją paverčia realiu projektu – kuria interneto svetainę ar el. parduotuvę, pristato savo produktus ir paslaugas, išbando AI agentus bei kitus skaitmeninio verslo įrankius. Konkurso metu Hostinger suteikia galimybę naudotis reikiama įrankiais.

4. Verslo modelis („Swedbank“ verslo misija)

Komanda parengia sprendimo verslo modelį: kam skirtas sprendimas, kokią vertę jis kuria, kiek kainuotų jį įgyvendinti ir kaip jis būtų finansuojamas (kas galėtų prisidėti). Vertė gali būti ir finansinė, ir socialinė – svarbu aiškiai parodyti, kokią naudą ir kam sprendimas duoda. Įrodymas: verslo modelio aprašas.

5. Testavimas ir tobulinimas (Acme misija)

Komanda išbando sprendimą su realiais naudotojais (bendraamžiais, mokytojais, tėvais, savivaldybe), surenka atsiliepimus ir pagal juos patobulina sprendimą. Įrodymas: testavimo išvados.

6. Pristatymas ir finalas (EditAI finalo misija)

Komanda parengia trumpą vaizdo įrašą, pristatantį visą misijos kelią ir sprendimą. Komanda pasidalija rezultatu viešai. Organizatorius pasilieka teisę pakviesti mokinius ir mokytoją pristatyti projektą finaliniame renginyje Kauno Mokslo saloje. Įrodymas: vaizdo įrašas.

* Užduočių gylis pritaikomas amžiaus grupei (5–6, 7–8 ir 9–12 klasės). Išsamios užduotys ir vardinių misijų pavadinimai skelbiami EditAI platformoje.

** **Dalykus renkasi mokytojas.** Kuriuos mokomuosius dalykus integruoti ir kur pasitelkti EditAI – vienoje misijoje, keliose ar visose – sprendžia pats mokytojas.

Priedas Nr. 2 Preliminarus prizų sąrašas

Grand Prix · #MokausiKurti – geriausia visos ekspedicijos komanda kiekvienoje amžiaus grupėje už stipriausią kelią nuo problemos iki veikiančio sprendimo.

- 5–6 kl.
- 7–8 kl.
- 9–12 kl.

Inovatyviausias projektas – apdovanojami mokiniai, kurių darbas pasižymėjo technologiniu išmanumu ir inžineriniu sprendimu.

- 5–6 kl.
- 7–8 kl.
- 9–12 kl.

Projektas „Profesionalas“ – apdovanojami mokiniai, kurių projektas turėjo aiškų planą, tvirtus įrodymus ir išbaigtą rezultatą nuo pirmos iki paskutinės misijos.

- 5–6 kl.
- 7–8 kl.
- 9–12 kl.

Kūrybiškiausia mokykla – apdovanojama mokykla, kurios komandos pasiūlė originaliausių problemų sprendimų.

- Mokykla

Geriausias tarpdalykinis projektas – apdovanojamas mokytojas(-a), kurio(-s) inicijuotas projektas sujungė daugiausiai mokomųjų dalykų sričių.

- Mokytojas

Bendruomeniškausias mokytojas(-a) – apdovanojamas mokytojas(-a), kurio(-s) inicijuotas projektas įtraukė mokyklos, vietos bendruomenės ar partnerių žmones.

- Mokytojas

Komunikacijos „Guru“ – apdovanojamas labiausiai matomas projektas, pasiekęs didžiausią auditoriją ir papasakojęs savo istoriją.

- Projektas.

* Nominacijų skaičius gali didėti – galutinį sąrašą organizatorius paskelbs atsižvelgdamas į dalyvaujančių komandų skaičių