

Cēsniekam bronzas medaļa Baltijas informātikas olimpiādē



No 27. aprīļa līdz 1. maijam Igaunijas pilsētā Tartu norisinājās Baltijas informātikas olimpiāde. Piedaloties 64 skolēniem no 11 valstīm, Latvijas komandas dalībnieki izcīnīja četras bronzas medaļas – par vienu godalgu vairāk nekā pērn. No 27. aprīļa līdz 1. maijam Igaunijas pilsētā Tartu norisinājās Baltijas informātikas olimpiāde. Piedaloties 64 skolēniem no 11 valstīm, Latvijas komandas dalībnieki izcīnīja četras bronzas medaļas – par vienu godalgu vairāk nekā pērn. Medaļnieku vidū arī Cēsu Valsts ģimnāzijas pārstāvis Renāts Jurševskis. No 27.aprīļa līdz 1.maijam Igaunijas pilsētā Tartu norisinājās Baltijas informātikas olimpiāde. Piedaloties 64 skolēniem no 11 valstīm, Latvijas komandas dalībnieki izcīnīja četras bronzas medaļas – par vienu godalgu vairāk nekā pērn. Medaļnieku vidū arī Cēsu Valsts ģimnāzijas pārstāvis Renāts Jurševskis.

Medaļu ieguvēji ir Jegors Baļzins (Rīgas 10.vidusskola), Eduards Gaņkins (Rīgas 88.vidusskola), Kārlis Šusters (RTU Inženierzinātņu vidusskola) un Renāts Jurševskis (Cēsu Valsts ģimnāzija). Latvijas komandā bija seši dalībnieki, bez medaļu ieguvējiem arī Matīss Kristiņš (Rīgas Valsts 1.ģimnāzija, Pirmā programmēšanas skola) un Vladimirs Ščigoļevs (Rīgas Klasiskā ģimnāzija). E. Gaņkins arī pērn Baltijas informātikas

olimpiādē ieguva bronzas medaļu.

Olimpiādē labāko rezultātu sasniedza Lietuvas pārstāvis Tautvidis Jasūns (*Tautvydas Jasiūnas*), zelta medaļas izcīnīja vēl divi Lietuvas skolēni, kā arī Somijas un Polijas jaunie programmētāji. Olimpiādes uzdevumu risināšana notika divas dienas, katrā no tām jauniešiem vairāku stundu laikā bija jāatrisina organizatoru sagatavotie uzdevumi. Sacensībās programmētāji varēja izmantot programmēšanas valodas C++, Java, Pascal un Python. Visi rezultāti pieejami olimpiādes mājaslapā boi2019.eio.ee.

“Man ir patiens gandarijums par mūsu komandas sasniegumiem Tartu, īpašs nopelns par to sakāms jauniešu skolotājiem, kuru ieguldījums ir jauno programmētāju panākumu pamatā. Lai sagatavotu skolēnus ar labām prasmēm datorikā, ir svarīgs kvalitatīvs mācību saturs. Es ļoti ceru, ka jaunais pamatizglītības standarts veicinās digitālo prasmju apguvi un palīdzēs skolēniem labāk sagatavoties studijām IT jomā. Izstrādātais datorikas saturs vidusskolai tehnoloģiju jomā paredz apgūt datoriku, dizainu un tehnoloģijas, kā arī programmēšanu pamatlīmenī, vienlaikus tiek dota iespēja izvēlēties šīs prasmes apgūt padziļinātā līmenī un papildus izvēlēties specializētos kursus digitālajā dizainā un robotikā. Tādējādi skolēniem būs iespējas jau vidusskolā mācīties vairāk sev interesējošo saturu un datorikas jomā sasniegt augstākus rezultātus, tostarp labas izredzes veiksmīgi startēt informātikas olimpiādēs,” saka Latvijas Informācijas un komunikāciju asociācijas (LIKTA) prezidente Signe Bāliņa, Dr.oec.

“Modernie tehnoloģiju risinājumi - mākslīgais intelekts, paplašinātā realitāte, blokķēde un kvantu skaitļošana ieņems aizvien lielāku lomu ekonomikā. Minētā tehnoloģiju četrrotne, digitālā identitāte, darbinieku-tehnoloģiju mijiedarbības spēks, kiberdrošība un uzņēmumu spēja reaģēt uz mainīgo datu apjomu ir piecas šā brīža aktuālākās IT tendences pasaulē. Lai izmantotu tehnoloģiju spēku un priekšrocības jau šobrīd ir nepieciešami zinoši un gudri IT speciālisti un profesionāļi, tāpēc aicinu citus skolēnus, īpaši meitenes nebaidīties un iesaistīties informātikas pulciņos, meistarklasēs un ārpus skolas aktivitātēs, lai vēlāk varētu piedalīties informātikas olimpiādēs, nesot Latvijas vārdu pasaulē un ieliekot spēcīgus pamatus savai nākotnei,” atzīmē Accenture Projektu portfeli vadītājs Jānis Paksis.

"Ikgadēji varam lepoties ar mūsu talantīgajiem programmētājiem un viņu izcīnītajām medaļām, un patiens gandarijums, ka arī šā gada olimpiāde Tartu nav izņēmums. Digitālās prasmes un programmēšanas prasmes katru no mums padara konkurētspējīgāku, jo tehnoloģijas kļuvušas par ikdienu ikvienā tautsaimniecības jomā. Un nav šaubu - Latvijas jaunie un spējīgie programmētāji var konkurēt ar talantiem visā plašajā pasaulē," saka uzņēmuma AS Emergn finanšu un administratīvais direktors Pēteris Krastiņš.

Šīs sacensības notiek katru gadu kopš 1995. gada. Iniciatīva sākās kā Latvijas, Lietuvas un Igaunijas projekts, un sākotnēji olimpiādēs piedalījās tikai šo trīs valstu dalībnieki. Pirmā Baltijas informātikas olimpiāde arī notika Tartu (Igaunijā) 1995. gadā, un Latvijas

izlase ir piedalījusies visās notikušajās olimpiādēs. Līdz šim visvairāk – piecas reizes – olimpiāde notikusi Igaunijā (Tartu – 1995., 1998., 2003., 2010. un 2019. gadā), Latvijā (Rīgā 1996. un 1999. gadā, Ventspilī – 2004. un 2012. gadā) un Lietuvā – Viļņā 1996. un 2002. gadā, Pasvālē – 2005. gadā un Palangā 2014. gadā. Nākamgad Baltijas informātikas olimpiāde atgriezīsies Latvijā – jaunos programmētājus atkal uzņems Ventspils.

Šī olimpiāde ir svarīgs posms, gatavojoties Pasaules informātikas olimpiādei, kas šogad notiks Azerbaidžānas galvaspilsētā Baku.

Latvijas komandu atbalsta LIKTA kopā ar galvenajiem partneriem *Accenture Latvia* un *Emergn*, informatīvais atbalstītājs *Microsoft Latvia*. Olimpiādes satura izstrādē piedalās LU Datorikas fakultātes studenti, LU Matemātikas un informātikas institūts, uzņēmumu *Progmeistars*, *Tom Sawyer Software Latvia* un *whiteCryption* speciālisti.

Latvijas komandas dalība olimpiādē nodrošināta ar ESF projekta 8.3.2.1/16/I/002 “Nacionāla un starptautiska mēroga pasākumu īstenošana izglītojamo talantu attīstībai” atbalstu.