



Konkursa

„2 Rati 2 Kontinenti”

NOLIKUMS

Konkursa mērķis: Dot iespēju skolēniem vadīt motoekspedīciju ar tālvadību tādā veidā izzinot pasauli.

1. Spēles būtība

Sniegt skolēniem iespēju pilnveidot pašizziņas prasmi, spēju sameklēt nepieciešamo informāciju dažādos izziņas materiālos par Āziju, to izvērtēt un atrast īpašo vietu vai lietu, ēdienu, notikumu, kuru būtu jāapmeklē vai jāaplūko, jāizgaršo, jāpiedzīvo motoekspedīcijas „2 Rati 2 Kontinenti” dalībniekiem – 2 Ratu Brīvskolotājiem. Skolēni, veicot izpēti, bagātina ekspedīcijas maršrutu ar oriģināliem uzdevumiem un piedzīvojumiem, tādiem, kas izceļas ar savu neparastumu un unikalitāti. Tādējādi skolēni nodrošina ceļojuma tālvadību. Savukārt Brīvskolotāji ar saviem stāstiem par pieredzēto bagātina skolā apgūstamo mācību materiālu.

Āziju varam sākt atklāt no jauna un iepazīt tikai tad, kad paejam nost no tūristu iemītajām takām un dodamies piedzīvojumos, par kuriem daudzi nemaz nenojauš. Brīvskolotāji aicina atšķirt mazāk zināmās Āzijas lapaspuses! Lai veidotu padziļinātāku zināšanu apjomu, īpašu uzmanību skolēni tiek aicināti pievērst tradīcijām un sadzīves īpatnībām, kādas raksturīgas (vai varbūt mums tikai šķiet, ka tā ir?) Āzijas valstu iedzīvotājiem. Brīvskolotāji kopā ar skolēniem vēlas atrast īpašo, atšķirīgo un savdabīgo Āzijas kontinentā un tā kultūru daudzveidībā.

Pēc uzdevumu saņemšanas Brīvskolotāji kopā ar palīgiem atlasa un izvēlas oriģinālākās idejas. Interesantākie skolēnu dotie uzdevumi tiek iekļauti ekspedīcijas maršrutā, par to izpildi tiek nepastarpināti ziņots sociālajos tīklos un ekspedīcijas blogā ar foto un video palīdzību.

2. Spēles organizatori

Moto – piedzīvojumu klubs „apPasaule”, viesnīca “Divi Rati”, “Divu Ratu Brīvskolotāji” un viņu radošā komanda.

3. Spēles uzdevums

- A.** Izmantojot visus pieejamos izziņas materiālus un interneta vietnes, patstāvīgi iepazīt Āzijas kontinentu, izzināt tā kultūru, saskatīt neparasto un interesanto šajā kontinentā.
- B.** Ieteikt vietas, kuras ekspedīcijas dalībniekiem jāapmeklē, cilvēkus, kuri jāsatiek, lietas, kuras jāapskata, un jautājumus, kuri jānoskaidro, ievērojot ekspedīcijas maršrutu: Austrumtimora, Indonēzija, Singapūra, Malaizija, Taizeme, Mjanma, Bangladeša, Indijas centrālais reģions, Pakistānas centrālais reģions, Afganistānas Dienvidu daļa, Irāna, Turcija.

4. Spēles dalībnieki

- A.** Latvijas skolēni vai skolēnu komandas.

3. Spēles norise

- A.** Spēlē iespējams ieteikt idejas uzdevumiem 12 Āzijas valstīs: Austrumtimora, Indonēzija, Singapūra, Malaizija, Taizeme, Mjanma, Bangladeša, Indijas centrālais reģions, Pakistānas centrālais reģions, Afganistānas Dienvidu daļa, Irāna, Turcija.

Pieejamas sekojošas kategorijas:

- a. kultūra un tradīcijas (māksla, mūzika, dejas u.c.)
- b. cilvēki (slavenības, interesantas personības, ciltis u.c.)
- c. saimniekošana (virtuve, darba rīki, uzņēmējdarbība u.c.)
- d. daba (kalni, ūdenskritumi, augi, dzīvnieki u.c.)
- e. cilvēku radītie objekti (senā un mūsdienīgā arhitektūra, tilti, dambji u.c.)

B. Skolēns vai skolēnu komanda, izmantojot visus pieejamos izziņas materiālus un interneta vietnes, meklē Āzijas īpašo vietu vai lietu, ēdienu, notikumu, kuru būtu jāapmeklē vai jāaplūko, jāizgaršo, jāpiedzīvo Brīvskolotājiem viņu plānotā maršruta ietvaros. Sava izvēle skolēnam ir jāpamato, norādot, kas tajā ir īpašs, unikāls un kādēļ Brīvskolotājiem tā būtu jāapmeklē.

C. Konkursa pieteikumā ir jābūt iekļautām vismaz 3 no 12 Āzijas valsīm, kuras apmeklēs motoekspedīcijas dalībnieki.

D. Skolotājs apkopo skolēnu ieteiktās vietas un uzdevumus un līdz 2018.gada 31.maijam aizpilda anketu interneta vietnē www.twowheels.lv/konkurss/ iesniegtos uzdevumus ir iespējams papildināt, jo katram dalībniekam tiek izsniegts tikai viņa skolai piederošs autorizācijas kods. Brīvskolotāju radošā komanda izvērtē iesniegtos darbus un atlasa labākās skolēnu idejas. Uzdevumi tiek iekļauti ekspedīcijas plānā un tiek izpildīti tās laikā.

E. Savukārt ekspedīcijas laikā spēle turpinās, jo gan paši Brīvskolotāji, gan arī skolēni un citi sekotāji Facebook lapā "2 Wheels Tutors/2 Ratu Brīvskolotāji" ar saviem „man patīk” (*like*) un komentāriem mēģina noteikt, kuras skolēnu idejas pēc

to īstenošanas varētu iekļūt labāko Tālvadības Piedzīvojumu topā.

6. Iesniedzamie darbi (individuāli vai komandā)

Norādot vietas un uzdevumus, kas Brīvskolotājiem jāapmeklē, darbs ietver:

- a. Apmeklējamās vietas, pasākuma, notikuma vai apskatāmās lietas nosaukumu;
- b. Pamatojumu, kādēļ uzdevums ir īpašs, unikāls, oriģināls, atšķirīgs;
- c. Skaidrojumu par to, kas ir informācijas avots;
- d. Uzdevumu Brīvskolotājiem saistībā ar apmeklējamo vietu, pasākumu, notikumu vai apskatāmo lietu;
- e. Ilustrācijas, foto, video reportāžu par uzdevuma sagatavošanas gaitu.

7. Spēles dalībnieku piedalīšanās noteikumi

- A. Dalībnieku darbi tiek pieņemti līdz 2018. gada 31.maijam
- B. Tiek pieņemti tikai tie skolēnu veidotie uzdevumi, kuri ir korekti ievadīti uzdevumu sistēmā.
- C. Spēlē piedalās neierobežots skaits Latvijas skolēnu.
- D. Spēles dalībnieks vienā pieteikumā drīkst iesniegt vairākus ieteikumus kādā no spēles kategorijām.
- E. Spēles dalībnieks drīkst piedalīties visās spēles kategorijās.
- F. Jābūt pārstāvētām vismaz trim no 12 iepriekšminētajām Āzijas valstīm, kuras ir iekļautas motoekspedīcijas maršrutā.

G. Attiecīgās skolas skolotājs apkopo skolēnu ieteiktos uzdevumus un līdz 2018. gada 31. maijam iesniedz tos elektroniski www.twowheels.lv/konkurss/ interneta vietnē. Neskaidrību gadījumā ar organizatoriem var sazināties rakstot uz agnese@twowheels.lv Aizpildot pieteikuma anketu, obligāti jānorāda skola, klase, skolotāja tālruņa numurs un e-pasta adrese, kā arī skolēnu vārdi un uzvārdi. Skolotāja e-pasta adrese un tālruņa numurs netiks publiskoti, bet nepieciešamības gadījumā izmantoti saziņai ar dalībniekiem.

8. Darbu vērtēšana

Konkursa darbu vērtēšanu saskaņā ar vērtēšanas kritērijiem (skat. 1. pielikumu) veic Brīvskolotāju veidota žūrijas komisija, individuāli novērtējot darbus 1 līdz 5 punktu sistēmā. Maksimālais punktu skaits ir 20. Ja viens darbs saņem vienādu punktu skaitu, tad par uzvarētājiem tiek atzīti abi iesniegumi, un sacensība turpinās jau otrajā kārtā.

Savukārt Tālvadības piedzīvojumu topa izveidē daudz lielāka nozīme būs sekotāju balsojumiem - lielākais "man patīk" un komentāru skaits par izpildīto uzdevumu. Tātad tā iznākums būs atkarīgs arī no pašu skolēnu aktīvas līdzdalības, sekojot līdzī ekspeidīcijas gaitai internetā.

Spēles organizatoriem ir tiesības diskvalificēt dalībniekus, kuri neievēro iesūtīšanas kritērijus vai kā citādi neievēro spēles norisi.

Spēles organizatori patur tiesības mainīt kādu no spēlē noteiktajiem datumiem.

9. Spēles balva

A. Balva skolēnam/komandai, kuru uzdevumos būs visvairāk oriģinālu ideju.

B. Līdz ar konkursa 1. kārtas rezultātu paziņošanu tiek noteikts apbalvošanas datums un laiks.

C. Savukārt, Tālvadības piedzīvojuma tops tiek noteikts, noslēdzoties moto ekspedīcijai 2018.g. novembrī. Motoekspedīcijas dalībnieki apmeklē un uzstājas ar prezentācijām vismaz trīs skolās, kuru skolēni nonākuši topa augšgalā.

Nolikums apstiprināts 2018. gada aprīlī



Mārtiņš Sils, motoekspedīcijas dalībnieks

1. pielikums

Konkursa „Ķengurzemes noslēpumi” VĒRTĒŠANAS ANKETA

Kritēriji		Punktu skaits (1-5)
1.	Izvēles atraktivitāte, oriģinalitāte, unikalitāte	
2.	Apmeklējamo vietu, notikumu vai apskatāmo lietu izvēles pamatojums	
3.	Iesnieguma noformējums – cik saistošs ir apraksts, ilustrācijas (foto, video reportāža par uzdevuma sagatavošanas gaitu)	
4.	Uzdevumi Brīvskolotājiem	
Punktu skaits kopā		