

KONKURSS TIEK ĪSTENOTS SADARBĪBĀ AR



LATVIJAS REPUBLIKAS ĀRLIETU MINISTRIJA



Konkurss „Īsto Ameriku meklējot” 2. kārtā NOLIKUMS

1. Spēles ideja

Motopiedzīvojumu klubs “ApPasaule” sadarbībā ar Latvijas Republikas Ārlietu ministriju 2015. gada nogalē uzsāka spēli Latvijas skolēniem „Īsto Ameriku meklējot”. Spēles uzdevums ir ieinteresēt un veicināt Latvijas skolēnu izpratni par ģeogrāfiju un ārpolitiku, pētot Amerikas valstu kultūru, tradīcijas, sadzīvi, saimniekošanu, mākslu, arhitektūru, ģeogrāfiju, vēsturi, mūziku, augus, dzīvniekus un dabas brīnumus. Vienlaikus ar netradicionālām metodēm tiek bagātināta skolu mācību programma un interaktīvā veidā veicināta skolēnu spēja veikt pastāvīgu pētniecības darbu. Konkurss ir saistīts ar divu kluba “ApPasaule” biedru Mārtiņa un Andža moto-ekspedīciju “2Wheels2Americas” pāri Amerikai, šķērsojot to no Ušuaijas pašos Argentīnas dienvidos līdz pat Ņujorkai ASV, kura tika īstenota no 2016. gada janvāra līdz martam.

Spēles pirmā posma būtība – skolēni iesūtīja savas idejas ekspedīcijas maršrutam. Oriģinālākās idejas tika apbalvotas spēles pirmā posma noslēguma pasākumā 2015. gada nogalē Ārlietu ministrijā. Bet ekspedīcijas maršrutā tika iekļautas visas skolēnu idejas, kuras bija iespējams īstenot. Jau atrodoties Amerikā abi moto dēkaiņi un brīvskolotāji ķērās pie skolēnu uzdevumu izpildes un jautājumu atbildēšanas ar sociālā tīkla Facebook palīdzību, kurā speciāli šim projektam tika izveidota lapa, notika aktīva saziņa ar skolēniem un skolotājiem. Skolēni sekoja līdzīgi foto un video reportāžam par viņu uzdoto uzdevumu izpildi, piedalījās diskusijās un atbildēja uz ceļotāju papildjautājumiem. Aktīvākie skolēni, kuri iesaistījās tika īpaši pieminēti katras valsts, valstu grupas ceļojuma dienasgrāmatā un šādā veidā guva pirmos punktus savai komandai spēles otrajai kārtai. Iedvesmojoties no skolēnu idejām tapa arī virkne erudīcijas jautājumu par Ameriku, kas video formātā aizceļoja pie LTV raidījuma “Gudrs vēl gudrāks”. Pēc ceļojuma un spēles noslēgšanās motociklisti dosies Latvijas skolu tūrē, apciemojot aktīvākās klases un skolēnu komandas, bet, lai noskaidrotu, kurās skolās mācās lielākie “Īstās Amerikas” speciālisti, kā arī vēlreiz ļautos burvīgam piedzīvojumam, tiek organizēts otrais un noslēdzošais spēles posms.

2. Spēles uzdevums

1. Skolēniem, izmantojot ekspedīcijas dalībnieku izveidoto ekspedīcijas foto un video arhīvu, kā arī jebkurus citus likumīgi pieejamus audiovizuālos materiālus (tajā skaitā pašu radītus), izveidot savu audiovizuālo stāstu (piemēram, sižetu, reportāžu, instalāciju) mp4 formātā par savu uzdoto uzdevumu, kuru skolēni piedāvāja veikt ekspedīcijas dalībniekiem spēles pirmajā kārtā.
2. Veidojot audiovizuālo stāstu, spēles dalībniekiem jāizdomā jautājums citiem spēles dalībniekiem saistībā ar sava stāsta tēmu un jāiekļauj materiālā.
3. Pēc savas vēlēšanās spēles dalībnieki var veidot arī papildus audiovizuālos stāstus par citu spēles dalībnieku uzdotajiem uzdevumiem, par valsti, kā arī par veselu notikumu vai piedzīvojumu virkni.

3. Spēles organizatori:

Moto piedzīvojumu klubs "ApPasaule", Pauls Timrots, Divu ratu brīvskolotāju un Zebra TV radošās komandas un Latvijas Republikas Ārlietu ministrija.

4. Spēles dalībnieki

Skolēnu komandas, kuras iesniedza savas idejas spēles pirmajā posmā. Aicinājums iesniegt savus darbus tiek izsūtīts skolotājiem, kā arī tiek izsludināts ekspedīcijas Facebook lapā.

5. Spēles norise

- 5.1. Ekspedīcijas dalībnieki nodod skolēnu rīcībā visu ekspedīcijas foto un video arhīvu, kura materiāli ir pieejami lejupielādēšanai <https://failiem.lv/brivskolotaji#/folder/> un <https://www.flickr.com/photos/129640182@N02/albums>.
- 5.2. Pārliecināties par iesūtīto uzdevumu izpildi var konkursa -mājaslapā <http://www.twowheels.lv/konkurss/> ar saviem pieejas datiem.
- 5.3. Skolēnu komandas izmanto visas savas radošās idejas, lai no ekspedīcijas piedāvātājiem kā arī citiem likumīgi pieejamajiem audiovizuālajiem materiāliem (ieskaitot pašu radītos), izveidotu mp4 formāta 2-3 min garu audiovizuālo stāstu par savas komandas doto uzdevumu spēles pirmajā kārtā.
 - 5.3.1. Ja neviens no skolēnu komandas uzdotais uzdevums nav ticis izpildīts ceļojuma laikā, tad komandai ir jāsažinās ar konkursa atbildīgo - Annu Mariju Klausītāju caur e-pastu: anna@twowheels.lv un tai tiks piešķirts obligātais uzdevums, pret kuru jāattiecas tā pat kā pret savu.
- 5.4. Audiovizuālā stāstā skolēni iekļauj erudīcijas jautājumu citiem spēles dalībniekiem saistībā ar stāsta tēmu.
- 5.5. Punktā 5.2 un 5.3 minētais ir obligāti izpildāmais uzdevums. Kad tas ir veikts, bet skolēnu komanda vēlas iegūt papildus punktus vērtējumā, tā var iesūtīt arī citus audiovizuālos stāstus / video rullīšus - izvēles uzdevumus (Skat. 6. punktu).
- 5.6. Sagatavotos video materiālus skolēnu komanda **līdz 22.maijam** jāaugšupielādē sevis izveidotā failiem.lv profilā, no kura tiek nosūtīts augšupielādētais fails failiem.lv brīvskolotāju sadaļā (<https://failiem.lv/brivskolotaji#/folder/>), kā arī adrese uz augšupielādēto video tiek ievietota konkursa serverī, sadaļā video, tur pat kur tika pievienoti uzdevumi, konkursa pirmajā kārtā. Darbs tiek uzskatīts par iesniegtu, ja ir ticis pilnībā augšupielādēts noteiktajā termiņā.
- 5.7. Pēc darbu iesniegšanas tos vērtē gan ekspedīcijas dalībnieki, gan viņu piesaistītie eksperti, kā arī notiek "tautas balsojums" (Skat. 8. punktu)

6. Iesniedzamie darbi

Formāts: video rullītis MP4 formātā. Rullītī var tikt izmantoti gan video, gan foto, gan grafiskie, gan teksta, gan arī audio materiāli. Autoriem tiek dota pilnīga radošā brīvība veidojot video rullīša scenāriju un režiju.

Obligātās prasības video rullītim:

- sākumā jāparādās video stāsta nosaukumam;
- jābūt iekļautam erudīcijas jautājumam saistībā ar stāsta tēmu, uz kuru atbildes vajadzētu meklēt citiem spēles dalībniekiem vai citiem Latvijas skolēniem;
- titros jāparādās komandas nosaukumam;
- titros jāparādās atsaucēm uz autoriem, ja ir tikuši izmantoti citu radīti foto, video, audio un grafiskie materiāli.

Katrai komandai jāiesniedz vismaz viens video rullītis (2-3 min.) par savu iesūtīto uzdevumu (obligātais uzdevums).

Lai iegūtu papildus punktus vērtējumā komanda var iesūtīt arī citus video rullīšus (izvēles uzdevumus):

- 2-3 min. par vēl kādu citu uzdevumu (līdz 3 video rullīšiem)
- līdz 10 min. par veselu piedzīvojumu kopu vienā valstī
- līdz 30 min par visu ekspedīciju.

7. Darbu vērtēšana

Darbus vērtē gan ekspedīcijas dalībnieki, gan viņu piesaistītie eksperti. Vērtēts tiks:

-scenārijs

-režija

-noformējums t.sk. montāža, grafiskie risinājumi u.c.

-skaņu celiņš (mūzika, ierunātais teksts, skaņas efekti u.tml.)

-aktieru darbs (ja skolēni paši pilda kādas lomas)

-erudīcijas jautājuma oriģinalitāte

Darbi vismaz vienu mēnesi tiek nodoti arī “tautas balsojumam”, kad tie tiek publiskoti un tiem ir iespēja savākt lielāku skaitu “man patīk” atzīmju.

8. Spēles noslēgums

Tiek apkopoti ceļojuma laikā vērtētie labākie uzdevumi un izveidoto video vērtējumi, nonāk pie apkopojošas tabulas ar visaktīvākajām, gudrākajām skolēnu komandām, kurām būs iespēja tikties ar pašiem Brīvskolotājiem 2016.gada rudenī, skolēnu pārstāvētajā skolā.

Nolikums apstiprināts 2016.gada 22.aprīlī
Mārtiņš Sils un Andžs Ūbelis, moto ekspedīcijas dalībnieki
Anna Marija Klausītāja, projekta vadītāja

Konkursa „Īsto Ameriku meklējot” 2.kārtas
VĒRTĒŠANAS ANKETA**Obligātais uzdevums**

Kritēriji		Punktu skaits (1-5)
1.	Scenārijs	
2.	Režija	
3.	Noformējums t.sk. montāža, grafiskie risinājumi u.c.	
4.	Skaņu celiņš (mūzika, ierunātais teksts, skaņas efekti u.tml.)	
5.	Aktieru darbs (ja skolēni paši pilda kādas lomas)	
6.	Erudīcijas jautājuma oriģinalitāte	
7.	“Man patīk” skaits	
Punktu skaits kopā:		

- Maksimālais iegūstamais punktu skaits - 35.

Konkursa „Īsto Ameriku meklējot” 2.kārtas
VĒRTĒŠANAS ANKETA

Izvēles uzdevums (-i)

Kritēriji		Punktu skaits (1-3)
1.	Scenārijs	
2.	Režija	
3.	Noformējums t.sk. montāža, grafiskie risinājumi u.c.	
4.	Skaņu celiņš (mūzika, ierunātais teksts, skaņas efekti u.tml.)	
5.	Aktieru darbs (ja skolēni paši pilda kādas lomas)	
6.	Erudīcijas jautājuma oriģinalitāte	
7.	“Man patīk” skaits	
Punktu skaits kopā:		

- Iesniegtā (-o) izvēles uzdevuma (-u) vērtēšana notiek tikai tad, ja komanda iesniegusi obligāto uzdevumu.
- Par izvēles uzdevuma izpildīšanu maksimālais iegūstamais punktu skaits - 21.