

# Konkursa „Īsto Ameriku meklējot!”

## NOLIKUMS

### 1. Spēles ideja

Mērķis ir iepazīt Dienvidameriku, mest izaicinājumu mūsu tradicionālajiem priekšstatiem, uzzināt, kā saistās Dienvidamerikas cilvēku dzīve mūsdienās ar šī senā kontinenta vēsturi.

Spēles būtība ir sniegt skolēniem iespēju pilnveidot pašizziņas prasmi, spēju sameklēt nepieciešamo informāciju dažādos izziņas materiālos par Dienvidameriku, to izvērtēt un atrast īpašo vietu vai lietu, ēdienu, notikumu, kuru būtu jāapmeklē vai jāaplūko, jāizgaršo, jāpiedzīvo motoekspedīcijas „2Wheels2Americas” dalībniekiem: brīvskolotājiem Andžam un Mārtiņam. Skolēni, veicot izpēti, ļauj bagātināt ekspedīcijas maršrutu ar oriģināliem uzdevumiem un piedzīvojumiem, tādiem, kas izceļas ar savu neparastumu un unikalitāti. Tādējādi skolēni nodrošina „ceļojuma tāl vadību”. Savukārt abi brīvskolotāji ar saviem stāstiem par pieredzēto bagātina skolā apgūstamo mācību materiālu.

Īstās Amerikas meklējumi sākas tad, kad spējam paskatīties ārpus Latvijas iedzīvotāju tradicionālajiem priekšstatiem par Dienvidameriku un tās cilvēkiem. Mūsu zināšanas par Dienvidameriku pamatā saistītas ar Eiropiešu kolonizatoru ierašanos un klātbūtni šajā kontinentā. Bieži vien šīs valstis un tautas mūsu priekšstatos šķiet līdzīgas, gandrīz vai vienādas – visi runā spāniski, visi spēlē futbolu, visi ir katoļi utt. Tādēļ šoreiz īpašu uzmanību skolēni tiek aicināti pievērst tām Dienvidamerikas tautu tradīcijām, paradumiem, sadzīves īpatnībām, kuru izcelsme iespējams meklējamas vēl pirms spāņu ierašanās. Līdzīgi kā latvieši, arī Dienvidamerikas tautas ir lepnas par savu gadsimtiem seno identitāti un kultūru. Šī iemesla dēļ, ekspedīcijas dalībnieki, kopā ar skolēniem vēlas atrast īpašo, atšķirīgo, savdabīgo katrā no valstīm un tautām, kas tajās dzīvo.

Pēc uzdevumu saņemšanas motoekspedīcijas dalībnieki sadarbībā ar partneriem atlasa un izvēlās oriģinālākās idejas, kuras tiek izvirzīts „maršruta plānotāja” balvai. Savukārt ekspedīcijas laikā interesantākie skolēnu dotie uzdevumi tiek iekļauti ceļojuma maršrutā, par to izpildi tiek nepastarpināti ziņots sociālajos tīklos, ekspedīcijas blogā ar foto un video palīdzību. Kamēr abi ceļotāji šķērso Dienvidameriku, gan ekspedīcijas komanda, gan paši skolēni, gan citi sekotāji piedalās balsojumā par „tāl vadības piedzīvojumu” topu.

### 2. Spēles organizatori

Klubs „apPasaule”, Divu ratu brīvskolotāju radošā komanda, Latvijas Republikas Ārlietu ministrija, Latvijas Universitātes Dabaszinātņu un matemātikas izglītības centrs.

### 3. Spēles uzdevums

A. Skolēniem, izmantojot visus pieejamos izziņas materiālus un interneta vietnes, patstāvīgi iepazīt Dienvidameriku, izzināt tās kultūru un saskatīt šī kontinenta neparasto un interesanto.

B. Pieturoties pie motoekspedīcijas dalībnieku maršruta (Argentīna, Čīle, Paragvaja, Bolīvija, Peru, Ekvadora, Kolumbija), ieteikt vietas, kuras ekspedīcijas dalībniekiem jāapmeklē, cilvēki, kuri jāsatiek, lietas, kuras jāapskata, un jautājumi, kuri jānoskaidro.

### 4. Spēles dalībnieki

A. Latvijas skolēni, ar padziļinātu interesi ģeogrāfijā.

B. Spēles dalībnieks var būt skolēns vai skolēnu komanda.

### 5. Spēles norise

A. Spēlē iespējams ieteikt idejas uzdevumiem septiņās Dienvidamerikas valstīs (Argentīna, Čīle, Paragvaja, Bolīvija, Peru, Ekvadora, Kolumbija) sekojošās kategorijās:

- 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 Dienvidamerikas īpašo vietu vai lietu, ēdienu, notikumu, kuru būtu jāapmeklē vai jāaplūko, jāizgaršo, jāpiedzīvo motoekspedīcijas dalībniekiem viņu plānotā maršruta ietvaros. Sava izvēlēta vieta, lieta skolēnam ir jāpamato, norādot, kas tajā ir īpašs, unikāls un kādēļ motoekspedīcijas dalībniekiem tā būtu jāapmeklē, jāapskata.

C. Konkursa pieteikumā ir jātiek iekļautām visām 7 Dienvidamerikas valstīm, kuras apmeklēs motoekspedīcijas dalībnieki (skat. nolikuma punktu 2.2.).

D. Attiecīgās skolas skolotājs apkopo skolēnu ieteiktās vietas un uzdevumus un līdz 2015. gada 30. novembrim aizpilda anketu internet vietnē [www.twowheels.lv](http://www.twowheels.lv), iesniegtos uzdevumus ir iespējams papildināt, jo katram dalībniekam tiek izsniegts viņa skolai piederīgs autorizācijas kods. Divu ratu brīvskolotāju radošā komanda izvērtē iesniegtos darbus un atlasa labākās skolēnu idejas nosakot „maršruta plānotāja” balvu (pirmā kārtā). Šī ideju konkursa rezultāti tiks paziņoti 2015. gada.

7. decembrī, publicējot tā uzvarētāju skolas un klases, „Two Wheels” mājas lapā [www.twowheels.lv](http://www.twowheels.lv) un motoekspedīcijas „2 Wheels Tutors” facebook lapā. Ar uzvarētājiem spēles organizatoru pārstāvis sazināsies personīgi.

E. Savukārt, ekspedīcijas laikā spēle turpinās, jo gan paši ekspedīcijas dalībnieki, gan arī skolēni un citi sekotāji sociālajos tīklos ar saviem „man patīk” (like) un komentāriem mēģina noteikt kuras skolēnu idejas pēc to īstenošanas varētu iekļūt labāko „tālvadības piedzīvojumu” topā (otrā kārtā).

## 6. Iesniedzamie darbi

Individuālais darbs vai darbs komandā – norāda vietas un uzdevumus, kas motoekspedīcijas dalībniekiem jāapmeklē.

Darbs ietver:

- a. Apmeklējamās vietas/pasākuma/notikuma vai apskatāmās lietas nosaukumu,
- b. Pamatojumu, kādēļ uzdevums ir īpašs, unikāls, oriģināls, atšķirīgs,
- c. Skaidrojumu, kur par to ir atrodama informācija un kas ir informācijas avots,
- d. Specifiskais uzdevums motekspedīcijas dalībniekiem saistībā ar apmeklējamo vietu/pasākumu/notikumu vai apskatāmo lietu,
- e. Ilustrācijas (foto, video reportāža par uzdevuma sagatavošanas gaitu).

## 7. Spēles dalībnieku piedalīšanās noteikumi

A. Dalībnieku darbi tiek pieņemti līdz 2015. gada 30. novembrim.

B. Spēlē piedalās neierobežots skaits Latvijas skolēnu.

C. Spēles dalībnieks vienāpieteikumā drīkst iesniegt vairākus ieteikumus kādā no spēles kategorijām.

D. Spēles dalībnieks drīkst piedalīties visās spēles kategorijās.

E. Jābūt pārstāvētām visām iepriekš minētajām Dienvidamerikas valstīm, kuras ir iekļautas motoekspedīcijas maršrutā.

F. Attiecīgās skolas skolotājs apkopo skolēnu ieteiktos uzdevumus un līdz 2015. gada 30. novembrim iesniedzot tos elektroniski [www.twowheels.lv](http://www.twowheels.lv) interneta vietnē, neskaidrību gadījumā var rakstīt uz [anna@twowheels.lv](mailto:anna@twowheels.lv) Iesniedzot, 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 publicēti, bet tiks izmantoti, lai sazinātos ar dalībniekiem.

## 8. Darbu vērtēšana

A. Ideju konkursa (pirmās kārtas) darbu vērtēšanu saskaņā ar vērtēšanas kritērijiem (skat. 1. pielikumu) veic Divu ratu brīvskolotāju veidota žūrijas komisija, individuāli novērtējot darbus 1 līdz 5 punktu sistēmā. Maksimālais punktu skaits – 20. Ja viens darbs saņem vienādu punktu skaitu, tad par uzvarētājiem tiek atzīti abi iesniegumi un sacensība turpinās jau otrajā kārtā.

B. Savuārt „tālvadības piedzīvojumu” topa izveidē daudz lielāka nozīme būs sekojotāju balsojumiem, proti, lielākais “man patīk” un komentāru skaits par izpildīto uzdevumu. Tātad tā iznākums būs atkarīgs arī no pašu skolēnu aktīvas līdzdalības sekojot līdz ekspedīcijas gaitai internetā.

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

D. Spēles organizatori patur tiesības mainīt kādu no spēlē noteiktajiem datumiem.

## 9. Spēles balva

A. Skolēnu/komandu iesniegumi, kuros būs visvairāk oriģinālu ideju, saņems „maršruta plānotāju balvu” .

B. Līdz ar „maršruta plānotāju” konkursa (pirmās kārtas) rezultātu paziņošanu tiek noteikts apbalvošanas datums. Apbalvošana paredzēta Ārlietu ministrijā (Kr.Valdemāra ielā 3, Rīgā), 2015.g. ..decembrī.

C. Savukārt „tālvadības piedzīvojuma” tops tiek noteikts noslēdzoties moto ekspedīcijai 2016.g. maijā. Motoekspedīcijas dalībnieki apmeklē un uzstājas ar prezentācijām vismaz trīs skolās, kuru skolēni nonākuši topa augšgalā. Savukārt visi spēles dalībnieki saņems uzaicinājumu apmeklēt ekspedīcijas dalībnieku piedzīvojumu stāstu vakaru, kas notiks 2016. gada maija beigās. Stāsta vieta – motociklistu viesnīcā „Two Wheels”, Rīgā, Baložu ielā 12.

Nolikums apstiprināts 2015. gada 31. oktobrī

Mārtiņš Sils, motoekspedīcijas dalībnieks

Anna Marija Klausītāja, projekta vadītāja

1. pielikums

Konkursa „Īsto Ameriku meklējot”

VĒRTĒŠANAS ANKETA

Kritēriji Punktu skaits		Kritēriji Punktu skaits (1-5)
1	Izvēles oriģinalitāte, atraktivitāte, unikalitāte	
2	Apmeklējamās vietas, notikuma vai apskatāmās lietas izvēles pamatojums	
3	Iesnieguma noformējums – cik saistošs ir apraksts, ilustrācijas (foto, video reportāža par uzdevuma sagat- avošanas gaitu)	
4	Uzdevums motoekspedīcijas dalībniekiem	
Punktu skaits kopā:		