



Valsts izglītības satura centrs



Konkursa

„Kengurzemes noslēpumi”

NOLIKUMS

Konkursa mērķis: Dot iespēju skolēniem vadīt motoekspedīciju ar tālvadību un izzināt Austrāliju.

1. Spēles būtība

Sniegt skolēniem iespēju pilnveidot pašizziņas prasmi, spēju sameklēt nepieciešamo informāciju dažādos izziņas materiālos par Austrāliju, 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, tādēļ, kas izceļas ar savu neparastumu un unikalitāti. Tādējādi skolēni nodrošina ceļojuma tālvadību. Savukārt Brīvskolotāji, ar saviem stāstiem par pieredzēto, bagātina skolā apgūstamo mācību materiālu.

Noslēpumainās Austrālijas meklējumi sākas tad, kad spējam paskatīties ārpus tradicionālajiem priekšstatiem par Austrāliju un tās cilvēkiem. Zinām, ka Austrālijas pamatiedzīvotāji ir aborigēni, ka blīvāk apdzīvota ir valsts austrumu daļa, ka tur sastopami daudz bīstamu rāpuļu. Lai veidotu padziļinātāku zināšanu apjomu, īpašu uzmanību skolēni tiek aicināti pievērst austrāļu tradīcijām, sadzīves īpatnībām. Brīvskolotāji kopā ar skolēniem vēlas atrast īpašo, atšķirīgo un savdabīgo Austrālijā un tās kultūrā.

Pēc uzdevumu saņemšanas Brīvskolotāji kopā ar palīgiem atlasa un izvēlas oriģinālākās idejas, kuras tiek izvirzītas “Maršruta plānotāja” balvai. 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. Informatīvais atbalstītājs – Valsts izglītības satura centrs.

3. Spēles uzdevums

- A.** Izmantojot visus pieejamos izziņas materiālus un interneta vietnes, patstāvīgi iepazīt Austrālijas 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: Melburna – Hobārta – Sidneja – Brisbena – Kērnsa – Mauntaiza - Alisspringsa – Esperansa – Pērta – Darvina.

4. Spēles dalībnieki

- A.** Latvijas skolēni vai skolēnu komandas.

5. Spēles norise

- A.** Spēlē iespējams ieteikt idejas uzdevumiem 10 Austrālijas pilsētās un to apkārtnē: Melburna – Hobārta – Sidneja – Brisbena – Kērnsa – Mountaiza - Alisspringsa – Esperansa – Pērta – Darvina

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 Austrālijas 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 jātiek iekļautām vismaz 3 no 10 Austrālijas pilsētām, kuras apmeklēs motoekspedīcijas dalībnieki.

D. Skolotājs apkopo skolēnu ieteiktās vietas un uzdevumus, un līdz 2017.gada 3.novembrim aizpilda anketu interneta vietnē www.twowheels.lv. 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, nominējot tās "Maršruta plānotāja" balvai (1. kārtā). Balvai nominētie uzdevumu tiek iekļauti ekspedīcijas plānā un tiek izpildīti, tās laikā. "Maršruta plānotāja" rezultāti tiks paziņoti 2017. gada 4. decembrī, publicējot izvēlēto uzdevumu autoru skolas un klases „2 Wheels Tutors/2 Ratu Brīvskolotāji” Facebook lapā. Ar uzvarētājiem spēles organizatoru pārstāvis sazināsies personīgi.

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 (2.kārta).

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 reportāža par uzdevuma sagatavošanas gaitu

7. Spēles dalībnieku piedalīšanās noteikumi

- A. Dalībnieku darbi tiek pieņemti līdz 2017. gada 3. novembrim.
- B. Spēlē piedalās neierobežots skaits Latvijas skolēnu.
- C. Spēles dalībnieks vienā pieteikumā drīkst iesniegt vairākus ieteikumus kādā no spēles kategorijām.
- D. Spēles dalībnieks drīkst piedalīties visās spēles kategorijās.
- E. Jābūt pārstāvētām vismaz trim iepriekšminētajām Austrālijas pilsētām un to apkārtnēm, kuras ir iekļautas motoekspedīcijas maršrutā.
- F. Attiecīgās skolas skolotājs apkopo skolēnu ieteiktos uzdevumus un līdz 2017. gada

3. novembrim iesniedz tos elektroniski www.twowheels.lv interneta vietnē. Neskaidrību gadījumā rakstīt uz gerda@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 (1. kārtas) 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 – 20. Ja viens darbs saņem vienādu punktu skaitu, tad par uzvarētājiem tiek atzīti abi iesniegumi un sacensība turpinās jau otrajā kārtā.

Savuārt „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 līdz ekspedīcijas 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. Skolēnu/komandu iesniegumi, kuros būs visvairāk oriģinālu ideju, saņems “Maršruta plānotāju” balvu.

B. Līdz ar „Maršruta plānotāju” 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 apmeklēs un uzstājas ar prezentācijām vismaz trīs skolās, kuru skolēni nonākuši topa augšgalā.

Nolikums apstiprināts 2017. gada 18. Septembrī

Mārtiņš Sils, motoekspedīcijas dalībnieks

Gerda Kivleniece, projekta vadītāja



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		