

KONKURSS TIEK ĪSTENOTS SADARBĪBĀ AR



Konkursa “Skolēn, atklāj Latviju!” 2.kārtas nolikums

1. Priekšvārds

Divu Ratu Brīvskolotāji lielai daļai Latvijas skolēnu jau pazīstami kā motociklisti, kuri pirms došanās kārtējā ekspedīcijā dod iespēju skolēniem piedalīties ceļojumu tālvadībā, iesūtot savus jautājumus un uzdevumus. Pēc divām veiksmīgi aizvadītām ekspedīcijām pa Āfriku un Eiropu (“2 Rati 2 Ragi” no Labās Cerības raga līdz Nordkapam) un Dienvidameriku un Ziemeļameriku (“2 Rati 2 Amerikas”).

Skolēnu būtiskais pienesums ekspedīciju maršruta izveidē lika Brīvskolotājiem apsvērt jautājumu, vai dzimtajā Latvijā arī ir tik pat daudz skolēniem zināmu, interesantu un populārākajos ceļvežos neietvertu, apskates objektu? Apstiprinoša atbilde uz šo jautājumu tika gūta konkursa “Skolēn, atklāj Latviju!” 1.kārtas laikā, kad Brīvskolotāji saņēma 50 uzdevumus, kurus *atklāt* un izpildīt visā Latvijā.

Redzot, tik lielu skolēnu un skolotāju aktivitāti un apzinoties vērtīgo uzdevumu klāstu, Brīvskolotāji sāka domāt - kā šos uzdevumus padarīt pieejamus jebkuram Latvijas apceļotājam? Tika izlemts ļaut atvilkt elpu ceļvežiem, kurus jau zinām no galvas, un dot iespēju ikvienam interesentam apmeklēt skolēnu ieteiktās vietas un izpildīt uzdotos uzdevumus. Īpaši veidota spēle ļaus visus abās kārtās iesūtītos uzdevumus apskatīt Latvijas kartē, un, sacenšoties ar citiem ceļotājiem - spēles dalībniekiem, atklāt Latviju caur skolēnu piedāvātajiem maršrutiem.

Tālab, lai uzdevumu pietiktu dažādām interesēm un maršrutiem, izsludinām konkursa “Skolēn, atklāj Latviju!” 2.kārtu! Pretēji pirmajai reizei, kad skolēni tika aicināti īpaši izcelt sev pazīstamas un apkārtnē esošas apskates vietas, šoreiz aicinām iekļaut apskates vietas no visas Latvijas, neatkarīgi no tā, kur dzīvo pats skolēns. Īpaši priecāsimies par uzdevumiem Zemgalē un Kurzemē!

Laiks dalīties savās zināšanās par Latviju un iepazīt to visiem kopā!

2. Spēles ideja

Ceļošanas būtība lielākoties neslēpjas ceļojuma laikā veiktajā attālumā. Par to ir pārliecinājušies kluba "ApPasaule" biedri un Brīvskolotāji. Latvija, iespējams, nevar lepoties ar pasaulē augstākajām kalnu virsotnēm, dziļākajiem kanjoniem, milzu ledājiem vai bezgalīgiem sālsezeriem. Tajā pašā laikā reti kuram rodas šaubas par to, ka Latvija ir ārkārtīgi daudzveidīga un bagāta gan dabas, gan kultūras mantojuma ziņā. Spēles organizatori ir pārliecināti, ka Latvija ir īpaša, cita starpā ar savu apskates objektu koncentrāciju, bet bieži vien neatklātu.

Šīs spēles mērķis ir turpināt iepazīt Latviju, atklājot tās daudzveidību un bagātību. Spēles būtība ir sniegt skolēniem iespēju pilnveidot pašizziņas prasmi, spēju sameklēt nepieciešamo informāciju dažādos izziņu materiālos par Latviju, to izvērtēt un atrast īpašo vietu, lietu, ēdienu, cilvēku, kurš būtu jāsatiek vai notikums, kuru jāapmeklē un jāpiedzīvo Brīvskolotājiem. 2017. gada vasarā viņi dosies ceļā, lai papildītu skolēnu dotos uzdevumus un ieteikumus Latvijas apceļošanas moto-ekspedīcijas ietvaros.

Skolēni- spēles dalībnieki, tiek aicināti iesniegt informāciju tieši par interesanto, īpašo, atšķirīgo, savdabīgo savā tuvākajā apkārtnē vai vietās, kuras skolēns pats iepazīs, ceļojot pa Latviju. Spēle ļauj skolēniem atklāt un iepazīt, iemūžināt un tāpēc arī neaizmirst visu to unikālo, kas raksturo vietas, no kurām nākam un kurās dzīvojam.

Vienlaikus spēles mērķis ir mudināt skolēnus pēc iespējas mazāk ietekmēties no populāro Latvijas tūrisma ceļvežu "Top 10", "Top 100" vai citādi plaši Latvijā pazīstamām apskates vietām, lietām, notikumiem. Par tiem Latvijas iedzīvotājiem informācija ir plaši pieejama vai pat vispārzināma. Ekspedīcijas dalībnieki kopā ar skolēniem vēlas atrast un izcelt tieši īpašo, atšķirīgo, savdabīgo katrā no Latvijas vietām. Citiem vārdiem sakot- kaut ko oriģinālāku par Gūtmaņa alu, Rundāles pili, Ērgļu klintīm vai Pēterbaznīcu. Kaut ko tādu, par ko, iespējams, neviens ceļvedis vēl nav rakstījis. Tā var būt ne tikai apskates vieta, bet arī sastopams cilvēks, nogaršojams ēdiens, svētku tradīcija.

Skolēni, veicot izpēti, ļauj bagātināt Latvijas apceļošanas ekspedīciju maršrutus ar oriģināliem uzdevumiem un piedzīvojumiem, tādiem, kas izceļas ar savu unikalitāti un neparastumu. Tādējādi skolēni nodrošina ekspedīciju tālvadību.

Pēc uzdevumu saņemšanas moto-ekspedīcijas dalībnieki uzdevumus pēc iespējas iekļauj ekspedīciju maršrutos. Par to izpildi tiek nepastarpināti ziņots sociālajos tīklos, ekspedīciju blogos ar foto un video palīdzību. Skolēnu iesūtītie uzdevumi var tikt izmantoti virtuālas spēles radīšanai, kurā varēs piedalīties gan paši skolēni, gan citi *divu ratu* braucēji un citi interesenti.

Brīvskolotāji ar saviem stāstiem par pieredzēto pilnveido skolā apgūstamo mācību materiālu. Ekspedīciju gaitā (2017.gada vasarā un rudenī) viesojoties skolēnu aprakstītajos ciemos, pilsētās un novados, ar skolēniem dalās savos stāstos par pieredzēto ne vien Latvijas, bet arī pasaules apceļošanas ekspedīcijās. 2017.gada rudenī tiek izvēlētas oriģinālākās idejas, kuras tiek izvirzītas "Maršruta plānotāja" balvai.

3. Spēles dalībnieki

- 3.1. Latvijas skolēni ar padziļinātu interesi novadpētniecībā;
- 3.2. Spēles dalībnieks var būt skolēns vai skolēnu komanda;
- 3.3. Spēlē piedalās neierobežots skaits Latvijas skolēnu

4. Spēles organizatori un atbalstītāji

Moto piedzīvojumu klubs "ApPasaule" un Divu Ratu Brīvskolotāju komanda.

5. Spēles uzdevums

- 5.1. Skolēniem, izmantojot visus pieejamos izziņas materiālus un veidus, patstāvīgi atklāt un iepazīt Latviju, izzināt tās kultūru, saskatīt neparasto un interesanto. Piemēram, izziņai izmantojamas intervijas ar vecvecākiem vai vietējo tradīciju zinātājiem, izlasāmais arhīvā vai baznīcas grāmatā;
- 5.2. Koncentrēties uz vietām, kurās skolēni dzimuši, šobrīd dzīvo, paši pirms tam ir apmeklējuši vai pastiprināti interesējušies;
- 5.3. Pēc iespējas izvairīties no Latvijā plaši pazīstamu apskates vietu, notikumu vai lietu ieteikšanas. Koncentrēties uz ko tādu, kas nav plaši aprakstīts ceļvežos vai interneta portālos;
- 5.4. Apkopot un ieteikt vietas, kuras ekspedīcijas dalībniekiem Latvijā jāapmeklē, cilvēkus, kuri jāsatiek, lietas, kuras jāapskata un jautājumus, kuri jānoskaidro.

6. Spēles norise

6.1. Skolēns vai skolēnu komanda, izmantojot visus pieejamos izziņas materiālus un veidus, meklē Latvijas īpašās vietas, lietas, ēdienus, notikumus, kurus būtu jāredz un jāpiedzīvo kluba "ApPasaule" biedriem ekspedīcijās 2017.gada vasarā un rudenī. Sava izvēle skolēniem jāpamato, norādot, kas tajā ir īpašs un kādēļ moto – ekspedīcijas dalībniekiem tā būtu jāapmeklē;

6.2. Spēlē iespējams ieteikt idejas uzdevumiem šādās kategorijās:

6.2.1. daba (klintis, alas, kalni, ūdenskritumi, augi dzīvnieki u.c.)

6.2.2. cilvēku radītie objekti, industriālais vai militārais mantojums (senā un mūsdienīgā arhitektūra, tilti, slūžas, dambji, bijušās karaspēka daļas, bunkuri, aizsardzības būves, nocietinājumi u.c.)

6.2.3. kultūra un tradīcijas (māksla, mūzika, dejas u.c.)

6.2.4. cilvēki (slavenības, interesantas personības)

6.2.5. saimniekošana (virtuve, darba rīki, uzņēmējdarbība u.c.)

6.3. Spēles dalībnieks vienā pieteikumā drīkst apvienot ieteikumus par visām spēles kategorijām. Tāpat vienā pieteikumā drīkst apvienot vairākus ieteikumus, kas atbilst vienai kategorijai. Ieteikumu skaits vienā pieteikumā ir neierobežots. Spēles vērtēšanā iesniegto uzdevumu skaits netiek ņemts vērā.

6.4. Attiecīgās skolas skolotājs apkopo skolēnu ieteiktās vietas un uzdevumus, un līdz 2017.gada 31.maijam aizpilda anketu interneta vietnē www.twowheels.lv. Pirms termiņa iesniegtos uzdevumus līdz termiņa beigām ir iespējams papildināt, izmantojot katram dalībniekam piešķirto autorizācijas kodu. Aizpildot pieteikuma anketu, obligāti jānorāda skola, klase, skolotāja tālruna numurs un e-pasta adrese, kā arī skolēnu vārdi un uzvārdi. Skolotāja e-pasts un tālruna numurs netiks publicēti, bet izmantoti, lai sazinātos ar skolēniem. Neskaidrību gadījumā rakstīt uz gerda@TwoWheels.lv

6.5. Dalībnieku darbi tiek pieņemti līdz **2017.gada 31.maijam**.

7. Iesniedzamo darbu noformējums

7.1. Individuālais darbs vai darbs komandā – norāda vietas un uzdevumus, kas moto – ekspedīciju dalībniekiem jāapmeklē. Darbs ietver:

7.1.1. Apmeklējamās vietas/pasākuma/notikuma vai apskatāmās lietas nosaukumu un atrašanās vietu (norādot arī GPS koordinātas un citas norādes);

7.1.2. Pamatojumu, kādēļ uzdevums ir īpašs, unikāls, oriģināls;

7.1.3. Ja iespējams- skaidrojumu, kur par to ir atrodama papildus informācija;

7.1.4. Jāietver specifiskais uzdevums moto – ekspedīcijas dalībniekiem saistībā ar apmeklējamo vietu, ja tāds paredzēts;

7.1.5. Ilustrācijas (foto, video reportāža par uzdevuma sagatavošanas gaitu).

8. Darbu vērtēšana

8.1. Kluba “ApPasaule” un Brīvskolotāju veidota žūrijas komisija izvērtē iesniegtos darbus un atlasa labākās skolēnu idejas, nosakot “Maršruta plānotāja” balvu. Darbu vērtēšanu veic saskaņā ar vērtēšanas kritērijiem (skat. 1.pielikumu), individuāli novērtējot darbus 1-5 punktu sistēmā. Maksimālais punktu skaits- 20. Ja divi darbi saņem vienādu punktu skaitu, tad par uzvarētājiem tiek atzīti abi darbi.

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

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

9. Spēles balva

9.1. Konkursa rezultāti tiek paziņoti 2017.gada rudenī, publicējot uzvarētāju skolas un klases “Two Wheels” mājaslapā (www.twowheels.lv) un moto – ekspedīcijas “2 Wheels Tutors/2 Ratu Brīvskolotāji” Facebook lapā. Ar uzvarētājiem spēles organizatoru pārstāvis sazināsies personīgi.

9.2. Līdz ar rezultātu paziņošanu tiek noteikts apbalvošanas datums un vieta.

9.3. Moto – ekspedīciju dalībnieki apmeklē un uzstājas ar prezentācijām vismaz trīs skolās, kuru skolēni nonākuši topa augšgalā.

Nolikums apstiprināts 2017.gada __ aprīlī, Rīgā.

Konkursa "Skolēn, atklāj Latviju" 2.kārtas

VĒRTĒŠANAS ANKETA

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