



Konkursa „Skolēn, atklāj Latviju!”

NOLIKUMS

1. Priekšvārds

Motopiedzīvojumu klubs “ApPasaule” sadarbībā ar Latvijas Republikas Ārlietu ministriju 2015.gada nogalē uzsāka spēli Latvijas skolēniem „Īsto Ameriku meklējot”, kuras uzdevums bija ieinteresēt un veicināt Latvijas skolēnu izpratni par ģeogrāfiju un ārpolitiku, pētīt Amerikas valstu kultūru, tradīcijas, sadzīvi, saimniekošanu, mākslu, arhitektūru, ģeogrāfiju, vēsturi, mūziku, augus, dzīvniekus un dabas brīnumus.

Vienlaikus spēles mērķis bijis ar netradicionālām metodēm bagātināt skolu mācību programmu un interaktīvā veidā veicināt skolēnu spēju veikt pastāvīgu pētniecības darbu. Skolēni iesūtīja savas idejas divu kluba “ApPasaule” biedru Mārtiņa un Andža motoekspedīcijas maršrutam “2Wheels2Americas” pāri Amerikai, no kurām lielākā daļa tika iekļautas ekspedīcijas maršrutā un īstenotas, oriģinālākās idejas – apbalvotas.

Latvijas skolēnu būtiskais pienesums Amerikas ekspedīcijas maršruta īstenošanā lika Mārtiņam un Andžam apsvērt jautājumu, vai dzimtajā Latvijā arī ir tik pat daudz skolēniem zināmu, patiesi interesantu, populārākajos ceļvežos neietvertu un tāpēc grūti atrodamu apskates objektu? Lai sniegtu atbildi uz šo jautājumu, tiek organizēta šī spēle.

Kā savu dzimteni lai tēloju?

Tai augstu kalnu nav, ne strāvu platu,

Kas citas zemes sidrabjostās jož,

Ne lielisku un krāšņu dabas skatu.

Tai rožu maz, tik nātras asi kož...

/Aspazija/

Piekritīsim Aspazijai vai arī mēģināsim pierādīt pretējo?!

2. Spēles ideja

Ceļošanas būtība lielākoties neslēpjas ceļojuma laikā veiktajā attālumā. Par to ir pārliecinājušies kluba "ApPasaule" biedri Mārtiņš un Andžs. 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, un, protams, ne tikai. Spēles organizatori ir pārliecināti, ka Latvija ir īpaša, cita starpā ar savu apskates objektu koncentrāciju. Tomēr bieži vien – neatklātu.

Šīs spēles mērķis ir iepazīt Latviju, atklājot tās daudzveidību un bagātību. Spēles būtība ir sniegt skolēniem iespēju pilnveidot pašizziņas prasmi, spēju sameklēt nepieciešamo informāciju dažādos izziņas materiālos par Latviju, to izvērtēt un atrast īpašo vietu vai lietu, ēdienu, notikumu, kuru būtu jāapmeklē vai jāaplūko, jāizgaršo, jāpiedzīvo kluba "ApPasaule" biedriem 2016.gada vasarā plānoto nu jau Latvijas apceļošanas moto-ekspedīciju ietvaros.

Skolēni – spēles dalībnieki tiek aicināti iesniegt informāciju tieši par interesanto, īpašo, atšķirīgo, savdabīgo savā tuvākajā un sev labi pazīstamajā apvidū – neatkarīgi no tā, vai tas ir ciems, pilsēta vai novads. Spēle ļauj skolēniem atklāt un iepazīt, iemūžināt un tāpēc arī neaizmirst to visu unikālo, kas raksturo vietas, no kurām cēlušies vai kurās dzīvo – tāpat tās ir vietas, kuras jaunieši visticamāk pazīst daudz labāk par citiem.

Tajā pašā laikā 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 vai notikumiem, par ko bieži vien Latvijas iedzīvotājiem informācija ir plaši pieejama vai pat vispārzināma. Tādējādi ekspedīcijas dalībnieki, kopā ar skolēniem vēlas atrast un izcelt tieši īpašo, atšķirīgo, savdabīgo katrā no Latvijas vietām. Citiem vārdiem sakot, kaut ko daudz oriģinālāku par Gūtmaņa alu, Bauskas pilsdrupām, Ērgļu klintīm, vai Doma baznīcu, - kaut ko tādu, par ko iespējams vēl neviens ceļvedis nav uzrakstījis. Un tā var nebūt tikai apskates vieta, bet arī sastopams cilvēks, nogaršojams ēdiens, svētku tradīcija.

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

Pēc uzdevumu saņemšanas moto-ekspedīcijas dalībnieki skolēnu dotos uzdevumus pēc iespējas iekļauj ceļojumu maršrutos, par to izpildi tiek nepastarpināti ziņots sociālajos tīklos, ekspedīciju blogos ar foto un video palīdzību. Sadarbībā ar Latvijas Investīciju un attīstības aģentūru skolēnu iesūtītie uzdevumi var tikt izmantoti Latvijas Investīciju un attīstības aģentūras Latvijas apceļošanas Maršruta plānotāja pilnveidošanā (pieejams: <http://www.latvia.travel/trip-planner/>).

Kluba “ApPasaule” biedri ar saviem stāstiem par pieredzēto pilnveido skolā apgūstamo mācību materiālu, kā arī, ekspedīciju gaitā 2016.gada vasarā un rudenī viesojoties skolēnu aprakstītajos ciemos, pilsētās vai novados, ar skolēniem dalās savos stāstos par pieredzēto ne vien Latvijas, bet arī iepriekš pasaules apceļošanas ekspedīcijās. 2016.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

Latvijas Investīciju un attīstības aģentūra, Moto piedzīvojumu klubs “apPasaule”, Pauls Timrots, Divu ratu brīvskolotāju un raidījuma “Zebra” radošās komandas.

5. Spēles uzdevums

- 5.1. Skolēniem, izmantojot visus pieejamos izziņas materiālus un veidus, patstāvīgi atklāt un iepazīt Latviju, izzināt tās kultūru un saskatīt neparasto un interesanto Latvijā. Piemēram, izziņai izmantojamas intervijas ar vecvecākiem vai vietējo tradīciju zinātājiem, izlasāmais vietējā arhīvā vai baznīcas grāmatā, vietējo folkloristu vai dabas vērotāju padomi u.c.
- 5.2. Pēc iespējas koncentrēties uz “vietēja mēroga” vietām, no kurām skolēni cēlušies vai kurās dzīvo (ciems, pilsēta, novads un tuvākā apkārtnē) – vietām, kuras skolēni pazīst labāk par citiem.

- 5.3. Spēles laikā pēc iespējas izvairīties no Latvijā plaši pazīstamu apskates vietu, lietu vai notikumu, par ko bieži vien Latvijas iedzīvotājiem informācija ir plaši pieejama vai pat vispārzināma, ieteikšanas. Ieteicams koncentrēties uz ko tādu, kas nav atrodamas ceļvežos vai interneta portālos.
- 5.4. Apkopot un ieteikt vietas, kuras ekspedīciju dalībniekiem Latvijā jāapmeklē, cilvēki, kuri jāsatiek, lietas, kuras jāapskata, un jautājumi, 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 jāapmeklē vai jāaplūko, jāizgaršo, jāpiedzīvo kluba “ApPasaule” biedriem 2016.gada vasarā plānoto Latvijas apceļošanas moto-ekspedīciju ietvaros. Sava izvēle skolēniem ir jāpamato, norādot, kas tajā ir īpašs, unikāls un kādēļ moto-ekspedīcijas dalībniekiem tā būtu jāapmeklē, jāapskata.
- 6.2. Spēlē iespējams ieteikt idejas uzdevumiem sekojošās 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 u.c.)
 - 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 arī apvienot vairākus ieteikumus kādā vienā vai vairākās no spēles kategorijām. Ieteikumu skaits vienā pieteikumā nav ierobežots, taču spēles vērtēšanā netiek ņemts vērā iesniegto ieteikumu skaits.
- 6.4. Attiecīgās skolas skolotājs apkopo skolēnu ieteiktās vietas un uzdevumus un līdz **2016.gada 31.maijam** aizpilda anketu interneta vietnē <http://www.twowheels.lv>. Pirms termiņa iesniegtos uzdevumus līdz termiņam ir iespējams papildināt, jo katram dalībniekam tiek izsniegts viņa skolai piederīgs autorizācijas kods. Iesniedzot, aizpildot pieteikuma anketu obligāti jānorāda skola, klase, skolotāja

tālrūņa numurs un e-pasta adrese, kā arī skolēnu vārdi un uzvārdi. Skolotāja E-pasta adrese un tālrūņa numurs netiks publicēti, bet tiks izmantoti, lai sazinātos ar dalībniekiem. Neskaidrību gadījumā var rakstīt uz anna@twowheels.lv

6.5. Dalībnieku darbi tiek pieņemti **līdz 2016.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 koordinātes un citas norādes),

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

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

7.1.4. Specifiskais uzdevumus moto-ekspedīcijas dalībniekiem saistībā ar apmeklējamo vietu/pasākumu/notikumu vai apskatāmo lietu,

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

8. Darbu vērtēšana

8.1. Kluba “ApPasaule” 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 līdz 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 **2016.gada rudenī**, publicējot tā uzvarētāju skolas un klases, „Two Wheels” mājas lapā <http://www.twowheels.lv> un motoekspedīcijas „2 Wheels Tutors” facebook lapā. Ar uzvarētājiem spēles organizatoru pārstāvis sazināsies personīgi.

- 9.2. Līdz ar “maršruta plānotāju” konkursa rezultātu paziņošanu tiek noteikts apbalvošanas datums un vieta. Visi spēles dalībnieki saņems uzaicinājumu apmeklēt ekspedīciju dalībnieku piedzīvojumu stāstu vakaru, kas notiks 2016. rudens beigās. Stāsta vieta – motociklistu viesnīcā „Two Wheels”, Rīgā, Baložu ielā 12.
- 9.3. Moto-ekspedīciju dalībnieki apmeklē un uzstājas ar prezentācijām vismaz trīs skolās, kuru skolēni nonākuši topa augšgalā.

Nolikums apstiprināts 2016.gada 22.aprīlī, Rīgā

Mārtiņš Sils, klubs “ApPasaule”

1. pielikums

**Konkursa „Skolēn, atklāj Latviju!”
VĒRTĒŠANAS ANKETA**

Kritēriji		Punktu skaits (1-5)
1	Izvēles oriģinalitāte, atraktivitāte, 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 moto ekspedīcijas dalībniekiem	
Punktu skaits kopā:		