

**Gulbenes bibliotēkas konkurss novada bērniem un jauniešiem
„Atklāsim digitālo pasauli kopā... un droši”
NOLIKUMS**

Konkursa idejas vispārējs apraksts

Nevienam nav noslēpums, ka datorspēles ir bērnu un jauniešu aizraujošākā nodarbe brīvajā laikā. Kāpēc aizliegt bērniem to, kas viņus patiešām saista? Nav pamata viennozīmīgi apgalvot, ka datorspēles ir noderīgas vai – tieši pretēji – kaitīgas. Tomēr ir pierādīts, ka pareizas izglītojošas datorspēles veicina bērna attīstību, motivē mācīties, ceļ pašapziņu, veicina jaunu iemaņu apgūšanu.

Svarīgi ir ieinteresēt bērnus par gudrām spēlēm, nevis ļaut spēlēt primitīvas, vardarbīgas spēles. Un ja spēli ļauj radīt bērniem un jauniešiem pašiem, tas var būt ne vien radošs, bet pat ļoti aizraujošs process.

Lai gūtu izpratni par spēles satura lomu un sniegtu iespēju pašiem patstāvīgi iemēģināt pirmos soļus savas digitālās pasaules radīšanā, Gulbenes bibliotēka, turpinot veiksmīgi iesākto tradīciju un jau trešo gadu iesaistoties Net-Safe radošajā pasākumā par drošību internetā bibliotēkās 2012, izsludina bērnu un jauniešu konkursu Gulbenes novada pagastu un/vai skolu bibliotēkām, piedāvājot kvalitatīvu un saturīgu novada mēroga konkursu.

Konkursa mērķi:

- ✓ izglītošanas un izpratnes veicināšana bērnu un jauniešu vidū par datorspēļu satura nozīmi, strādājot un, darbojoties patstāvīgi bibliotekāra uzraudzībā;
- ✓ veicināt pilsētas un pagastu bibliotēku draudzīgu savstarpējo sadarbību;
- ✓ stimulēt pozitīvu bibliotekāra/skolotāja komunikāciju ar bērniem un jauniešiem, radot iespēju bibliotekāru uztver kā uzticības personu;
- ✓ organizējot galda spēļu turnīru, ļaut izjust tradicionālo, izglītojošo spēļu „garšu”, kas ir līdzvērtīgas vai bieži vien pat saistošākas par ierastajām spēlēm pie datora;
- ✓ izmantojot speciālu programmatūru un sniedzot pamatzināšanas tās lietošanā, dot iespēju bērniem un jauniešiem pašiem izmēģināt savas prasmes datorspēles izstrādē, tādējādi nodrošinot saistošu un modernu brīvā loka pavadīšanas iespēju.

2012. gada 9.martā Gulbenes bibliotēkā konkursa noslēgumā tiks prezentēti dalībnieku komandas darbi - izstrādātās datorspēles.

Konkursa dalībnieki:

Konkursā aicinām piedalīties Gulbenes novadā esošās pagastu un/vai skolu bibliotēkas, izveidojot komandas. Konkursā piedalās komanda 4-5 cilvēku sastāvā (3-4 skolēni no 7.-9.klasei + 1 moderators (bibliotekārs/skolotājs)).

Komandu skaits no vienas pagasta un/vai skolu bibliotēkas nav ierobežots. Katrai komandai jāizdomā atbilstošs komandas nosaukums, sauklis vai moto.

Konkursa dalībnieku pieteikums:

Pieteikumu iesniegt līdz 25. janvārim elektroniski solvita@gulbenesbiblioteka.lv, vai pa telefonu: 64473266, norādot:

Pagasta bibliotēkas un/vai skolas nosaukums	Komandas nosaukums	Dalībnieku skaits komandā	Komandas sastāvs: skolas nosaukums, klase vārds, uzvārds	Komandas moderators(bibliotekārs): Vārds, uzvārds, kontakttālrunis, e-pasts
			1. 2. 3. 4.	

Konkursa norise:

Konkursa norise notiks 2 līmeņos (kā jau ierasts spēlējot datorspēles, darbības notiek vairākos līmeņos.):

1) Pamatlīmenis(28.janvāris - 6.februāris)

- ✓ *Galda spēļu turnīrs.* Pirmā komandu tikšanās notiks jau sestdien, 28.janvārī (datums var tikt mainīts), Gulbenes Bērnu bibliotēkā. Lai patstāvīgi radītu labu datorspēli, ļoti būtiski ir izdzīvot spēles sižetu realitātē. Svarīgi saprast spēles izstrādes pamatnoteikumus, t.i.- spēles uzbūvi, saturu, kā arī uztvert to, kas tieši konkrētajā spēlē rada interesi un aizrautību. Veids kā to panākt, ir likt lietā galda spēles. Tāpēc visas komandas sacentīsies galda spēļu turnīrā, lai veicinātu domāšanu, attīstītu radošo pieeju un, protams, gūtu cīņas garu.

Komandas izspēlēs 3-4 galda spēles noteiktā laika posmā. Komandu gūtie rezultāti noteiks secību, kādā notiks izbraukuma apmācības pagastu un/vai skolu bibliotēkās.

- ✓ *Izdomā spēli un apraksti to!* Līdz 6.februārim komandām jā sagatavo A4 formāta rakstisks savas plānotās spēles scenārijs, nosūtīt elektroniski uz e-pastu: solvita@gulbenesbiblioteka.lv. Jums ir jāapraksta spēles ideja un norise, kādu Jūs to esiet iedomājušies. Uzskatei to var arī vizualizēt.

2) **Digitālais līmenis (6.februāris – 8.marts)**

- ✓ *Pirmie soļi digitālās spēles veidošanā.* Vadoties pēc galda spēļu turnīra rezultātiem, rindas kārtībā notiks izbraukuma apmācības Jūsu bibliotēkā. Lai veiktu apmācības visiem komandas dalībniekiem, bibliotēkā tiks uzstādīts ekrāns, projektor, nodrošināts bezvadu internets un portatīvie datori ar atbilstošu datorprogrammu. 1,5 stundas laikā kopīgi gūsim ieskatu droša interneta lietošanā un apgūsim pamatsoļus speciālas datorspēles programmas lietošanā, lai vēlāk komanda patstāvīgi spētu izstrādāt savu datorspēli. Noslēdzoties apmācībām, komandas moderators uz Nodošanas – pieņemšanas akta pamata saņems 1 portatīvo datoru ar atbilstošu programmatūru uz konkursa laiku. Tas nodrošinās visām komandām vienlīdzīgas tehniskās iespējas.
- ✓ *Radi savu oriģinālo spēli!* Pēc apmācībām komandai līdz 8.martam jāizstrādā sava datorspēle un jā sagatavo prezentācija konkursa noslēguma pasākumam.

Komandas, kuras būs veiksmīgi izgājušas abus noteiktos līmeņus, dosies uz konkursa noslēguma pasākumu (9.marts)

Notiks pasākuma noslēgums Gulbenes bibliotēkā, kura laikā komandas katra iepazīstinās ar savu izveidoto spēli. Īsi, bet saturīgi prezentēs komandas darbu.

Pasākuma noslēgumā žūrijas vērtējums un uzvarētāja noteikšana.

Konkursa vērtēšanas kritēriji (punktos):

Konkursa žūrija sniegs vērtējumu punktos:

- 📌 Spēles satura oriģinalitāte un radošums (10 punkti),
- 📌 Spēles izstrādes kvalitāte - sarežģītība(10 punkti),
- 📌 Prezentācijas izstrāde, radošā pieeja, vizuālie pierādījumi komandas darba procesā (10 punkti)
- 📌 Komandas darba prezentēšana (10 punkti)

Konkursā kopvērtējumā papildus var iegūt punktus:

- 📌 Komandas nosaukums, komandas atšķirīgums no citām komandām (10 punkti)

Konkursa vērtēšanas komisija:

Konkursā pieteikto komandu darbu izvērtēs žūrija, kuras sastāvā ir pārstāvji: Gulbenes bibliotēkas direktore Antra Sprudzāne un IT speciālists Uldis Upītis; Gulbenes bibliotēkas metodiķe darbā ar skolu bibliotēkām Anita Rauza, Izglītības, kultūras un sporta nodaļa Izglītības darba speciāliste Anita Birzniece; Gulbenes pilsētas pasākumu organizators Edijs Frīdenbergs; Laikraksta „Dzirkstele” pārstāvis.

Konkursa balvas:

- Tiks apbalvoti konkursa pirmo 3 (trīs) vietu ieguvēji (komanda), pēc iegūto punktu skaita.
- Veicināšanas un pārsteiguma balvas visiem konkursa dalībniekiem.

Informācija un kontakti:

Gulbenes Bērnu bibliotēkā, 1.stāvā, O.Kalpaka iela 60A:

Solvita Lībere - tel. 64473266, e-pasts: solvita@gulbenesbiblioteka.lv

Informācija par konkursa pasākumu: <http://www.gulbenesbiblioteka.lv>