

PATVIRTINTA
Šiaulių menų mokyklos
direktorius 2021 m. kovo 4 d.
įsakymu Nr. V 1-28

**ŠIAULIŲ „JUVENTOS“ PROGIMNAZIJOS IR ŠIAULIŲ MENŲ MOKYKLOS
UGDYTINIŲ VIRTUALAUS ŽAIDYBINIO KONKURSO
„SURASK VELYKAS“ NUOSTATAI**

**I SKYRIUS
BENDROSIOS NUOSTATOS**

1. Šiaulių menų mokykla, bendradarbiaudama su Šiaulių „Juventos“ progimnazija, organizuoja virtualų žaidybinių konkursą „Surask Velykas“, skirtą šių įstaigų mokiniams.
2. Konkurso „Surask Velykas“ nuostatai reglamentuoja tikslus, organizavimą, sąlygas ir vertinimo tvarką.

**II SKYRIUS
KONKURSO TIKSLAS IR UŽDAVINIAI**

3. **Tikslas** – Naudojant išmaniąsias technologijas, pasitikti Šv. Velykas, ieškant sąsajų tarp fizinio aktyvumo ir kūrybiškumo.
4. **Uždaviniai:**
 - 4.1. Supažindinti mokinius su programėle „Actionbound“, kurioje galima rasti žygių ar ekskursijų maršrutus, susijusius su kultūrine, menine veikla ir turimomis žiniomis.
 - 4.2. Namų sąlygomis susieti kūrybines ir fizines veiklas, įtraukiant įvairių pomėgių turinčius vaikus.
 - 4.3. Skatinti domėtis Šv. Velykų tradicijomis, surasti/sukurti šventės simboliką.

**III SKYRIUS
DALYVIAI**

5. Žaidybiniame konkurse kviečiami dalyvauti Šiaulių „Juventos“ progimnazijos ir Menų mokyklos mokiniai:
 - I grupė – 1–4 klasių mokiniai,
 - II grupė – 5–6 klasių mokiniai.

**IV SKYRIUS
ORGANIZAVIMAS**

6. Žaidybinis konkursas vyks trim etapais 2021 m. kovo 8 d. – balandžio 11 d.:
 - 6.1 **I etapas.** Registracija – 2021 m. kovo 8–19 d. 17.00 val. (imtinai);
 - 6.2 Kūrybinių užduočių paskelbimas užsiregistravusiems mokytojams – 2021 m. kovo 22 d.
 - 6.3 **II etapas.** Pirmosios grupinės užduoties atlikimas drauge su mokytoju – 2021 m. kovo 29 d. – balandžio 2 d.

6.4 Savarankiškas mokinių žaidimas naudojant programėlę „Actionbound“ – 2021 m. kovo 30 d. – balandžio 4 d.

6.5 **III etapas.** Rezultatų ir nugalėtojų paskelbimas – 2021 m. balandžio 11 d.

7. Dėl šalyje paskelbto karantino visi konkurso etapai vyksta nuotoliniu būdu.

8. Mokytojai registruoja konkurso dalyvius ar klasę šiuo adresu: <https://forms.gle/YSpmPfhJMez8xp6>. Nurodomas dalyvio vardas, pavardė, amžius; mokytojo vardas, pavardė, el. pašto adresas, kuriuo bus siunčiamos užduotys.

9. Mokytojas vaikus supažindina su programėle „Actionbound“ (ją reikia parsisiųsti į mobilųjį telefoną, naudojant Google Play: <https://play.google.com/store/apps/details?id=de.actionbound&hl=lt&gl=US> arba Apple store: <https://apps.apple.com/us/app/actionbound/id582660833>).



10. Užsiregistravęs mokytojas gaus kūrybinių užduočių sąrašą, kad su jomis galėtų iš anksto supažindinti mokinius (jas vaikai atliks žaidimo metu įsijungę programėlę). Taip vaikai turės daugiau laiko pasiruošti bei paieškoti bundančio pavasario ir artėjančių Šv. Velykų ženklų juos supančioje aplinkoje.

11. Pirmoji kūrybinė užduotis – velykinio stalo dekoracijos gamyba (nuoroda į video filmuką su rekomenduojama metodologija bus atsiųsta kartu su kūrybinių užduočių sąrašu), kuri turėtų būti atlikta drauge su mokytoju. Šio užsiėmimo metu mokiniai su mokytoju pasigamins stalo dekoraciją (ją reikės kiekvienam vaikui nusifotografuoti, kad vėliau galėtų įsikelti į programėlę) ir susipažins su kitomis kūrybinėmis užduotimis, kurias vėliau atliks savarankiškai.

12. Rekomenduojama, kad po grupinės užduoties atlikimo mokiniai individualų žaidimą atliktų per 2 dienas. Jei dėl tam tikrų asmeninių priežasčių nėra tokios galimybės, paskutinė žaidimo diena – balandžio 4 d.

13. Įsijungus programėlę ir pasirinkus žaidybinių konkursų sąrašą „Surask Velykas“, mokinių laukia fizinį aktyvumą skatinančios užduotys (joms pasiruošimo nereikia) ir kūrybinės užduotys (vienos bus žinomos iš anksto, kitos – ne). Kūrybinių užduočių rezultatus (nuotraukas arba video) reikės įkelti į programėlę iš savo mobiliojo telefono galerijos, tad rekomenduojama jas ten turėti.

14. Konkurso laimės greičiausiai visas užduotis atlikę mokiniai (vykdant užduotis, galima įtraukti ir šeimos narius).

15. Balandžio 11 d., per Atvelykį, nugalėtojų kūrybinių užduočių darbų koliažai bus patalpinti Šiaulių menų mokyklos tinklalapyje www.siauliumn.lt ir paskelbti Menų mokyklos Facebook paskyroje (<https://www.facebook.com/%C5%A0iauli%C5%B3-men%C5%B3-mokykla-590685124309260>). Organizatoriai pasilieka teisę internetinėje erdvėje patalpinti mokinių, kurie nebus įvertinti diplomais ar padėkomis, kūrybinius darbus.

V SKYRIUS REIKALAVIMAI

16. Visi žaidybinių konkursų dalyviai į savo mobilųjį telefoną privalo parsisiųsti programėlę „Actionbound“ ir atlikti tiek fizines, tiek kūrybines užduotis.

17. Neatlikus nors vienos užduoties, prarandama teisė laimėti.

VI SKYRIUS VERTINIMAS

18. Žaidimo nugalėtojai bus išrinkti pagal užduočių atlikimo laiką, kurį parodys programėlė.

19. Organizatoriai akylai peržiūrės visus pateiktus rezultatus ir tik įsitikinę, kad programėlėje pateikti duomenys yra teisingi ir atitinka visus žaidybinio konkurso reikalavimus, patvirtins programėlėje nurodytus nugalėtojus.

20. Kiekvienoje amžiaus grupėje bus išrinkti 5 nugalėtojai (iš viso – 10 nugalėtojų). Nugalėtojai bus apdovanojami diplomais ir prizais, o jų mokytojai – padėkomis.

21. Organizatoriai pasilieka teisę skirti papildomas nominacijas.

22. 2021 m. balandžio 11 d. žaidimo rezultatai bus skelbiami Menų mokyklos internetiniame puslapyje (www.siauliumn.lt) ir Menų mokyklos Facebook paskyroje.

23. Metodinės veiklos pažymos mokytojams bus skelbiamos Šiaulių menų mokyklos tinklalapyje <https://siauliumn.lt>

24. Diplamai ir padėkos raštai bus siunčiami registracijos metu nurodytu el. paštu, o dėl prizų atsiėmimo vietos ir laiko informuoti ugdytinių mokytojai.

VII SKYRIUS BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

25. Konkurso organizatoriai turi teisę neeksponuoti kūrinių, jei įtariamas plagiatas ar jie neatitinka nuostatų reikalavimų.

26. Konkurso organizatoriai neatsako už programėlėje „Actionbound“ pateiktą turinį.

27. Organizatoriai turi teisę žaidybiniam konkursui atsiųstas nuotraukas, įkeltas į programėlę „Actionbound“ (nurodoma jų autorystė) naudoti leidžiant leidinius, viešinant konkursą (plakatai, katalogai, periodinė spauda ir kt.), informaciją skelbiant internetinėje erdvėje. Už darbų panaudojimą autoriams honoraras nemokamas, kūriniu naudojama be atskiro autoriaus sutikimo.

28. Žaidybinio konkurso baigimas ir duomenų siuntimas organizatoriui laikomas autorių sutikimu su sąlygomis, išdėstytomis šiuose nuostatuose.

29. Žaidybinio konkurso sumanytojos ir organizatorės – Šiaulių menų mokyklos konferencijų ir renginių organizatorė Jovita Gendvilė (mob. +370 65881943, el. paštas jovitagendvile@gmail.com) ir projektų administratorė Vilma Ptašinskienė (mob. +370 69949684, el. paštas vilmaptaske@gmail.com).
