

PATVIRTINTA

Kauno rajono savivaldybės

viešosios bibliotekos direktoriaus

2024-03-21 įsakymu Nr. Kk-29

## **SKAITMENINIO KŪRYBIŠKUMO KONKURSO „GAMTAI DRAUGIŠKAS NAMAS“ NUOSTATAI**

Kauno rajono savivaldybės viešoji biblioteka ir padaliniai – Babtų, Batniavos, Čekiškės, Daugėliškių, Domeikavos, Eigirgalos, Ežerėlio, Ilgakiemio, Kačerginės, Karmėlavos, Kulautuvos, Lapių, Linksmakalnio, Liučiūnų, Neveronių, Padauguvos, Pagynės, Panevėžiuko, Piliuonos, Ramučių, Raudondvario, Ringaudų, Roku, Saulėtekio, Sitkūnų, Šlienavos, Užliedžių, Vandžiogalos, Vilkijos ir Zapyškio bibliotekos – kviečia Kauno rajono moksleivius nuo 8 iki 13 metų dalyvauti skaitmeninio kūrybiškumo konkurse „Gamtai draugiškas namas“ naudojant kompiuterinį žaidimą „Minecraft“. Konkursas skirtas moksleivių informacinių technologijų ir kūrybinėms kompetencijoms ugdyti, taip pat siekiama skatinti domėjimąsi knygomis, literatūra ir įtvirtinti bendruomeniškumo įgūdžius.

### **1. BENDROSIOS NUOSTATOS**

- 1.1. Šie nuostatai reglamentuoja skaitmeninio kūrybiškumo konkurso (toliau – Konkursas) „Gamtai draugiškas namas“ tikslą, uždavinius, rengėjus, konkurso organizavimo taisykles, darbų konkursui pateikimo, dalyvių vertinimo kriterijus ir apdovanojimų tvarką.
- 1.2. Konkursą inicijuoja, koordinuoja ir organizuoja Kauno rajono savivaldybės viešoji biblioteka.
- 1.3. Konkurso koordinatore – Kauno rajono savivaldybės viešosios bibliotekos vyr. bibliotekininkė Vaiva Steponaitienė, tel. (8 37) 549 120, el. p. [v.steponaitiene@krsvbiblioteka.lt](mailto:v.steponaitiene@krsvbiblioteka.lt).
- 1.4. Už konkurso viešinimą, dalyvių pritraukimą ir sklandų vykdymą Kauno rajono savivaldybės viešosios bibliotekos padaliniuose atsakingos vyr. bibliotekininkės: D. Barkauskienė, D. Mejarienė, I. K. Krasauskienė, G. Gasiliūnienė, D. Launikaitytė, J. Navickienė, A. Zykutė, D. Venslovienė, G. Jaugienė, V. Raginskienė, A. Dvaranauskienė, G. Balaševičiūtė, D. Jankauskienė, R. Jurkuvienė, L. Brazaitienė, R. Mikalčienė, G. Demenienė, G. Grybienė, R. Jarienė, I. Gvergždienė, L. Tamulienė, M. Naunčikienė, V. Stavavojienė, K. Maziliauskaitė, G. Vaitaitytė, V. Mitkuvienė, D. Šarakauskaitė, I. Petriškienė, G. Steponaitienė, Ž. Maceikienė, E. Grušienė, V. Stancelienė, A. Montvydienė, J. Bačėnienė, S. Kačėnuskienė, S. Petruškevičienė.
- 1.5. Informacija apie konkursą skelbiama Kauno rajono savivaldybės viešosios bibliotekos svetainėje <https://www.krsvbiblioteka.lt>, socialiniame tinkle „Facebook“ – paskyroje *Kauno rajono savivaldybės viešoji biblioteka, Garliavos bibliotekos Vaikų centras*, „Instagram“

paskyroje – *krsvbiblioteka* ir atitinkamose Viešosios bibliotekos padalinių paskyrose socialiniame tinkle „Facebook“.

## 2. KONKURSO TIKSLAI IR UŽDAVINIAI

2.1. Konkurso tikslas – ugdyti moksleivių informacinių technologijų ir kūrybines kompetencijas, skatinti domėjimąsi knygomis ir literatūra bei įtvirtinti bendruomeniškumo įgūdžius.

2.2. Konkurso uždaviniai:

2.2.1. skatinti moksleivius skaityti knygas, mokytis ieškoti informacijos ir ją atrinkti;

2.2.2. skatinti mokytis pristatyti savo projektus;

2.2.3. sudaryti sąlygas moksleiviams atskleisti savo kūrybiškumą ir originalumą;

2.2.4. skatinti norą domėtis šiuolaikinėmis technologijomis ir praktiškai taikyti įgytas žinias;

2.2.5. skatinti moksleivių bendradarbiavimą.

## 3. KONKURSO ORGANIZAVIMO TVARKA

3.1. Konkursas vyks **nuo 2024 m. kovo 20 d. iki rugsėjo 30 d.**

3.2. Konkurse gali dalyvauti 8–13 metų Kauno rajono savivaldybės viešosios bibliotekos ir jos padalinių registruoti lankytojai.

3.3. Konkurso dalyviai skirstomi į tris amžiaus grupes, į kurias bus atsižvelgiama vertinant konkurso dalyvių pateiktus kūrybinius darbus:

3.3.1. I amžiaus grupė – 8–9 metų;

3.3.2. II amžiaus grupė – 10–11 metų;

3.3.3. III amžiaus grupė – 12–13 metų;

3.4. Konkursas vykdomas 2 etapais:

3.4.1. konkurso darbų rengimas ir pateikimas;

3.4.2. konkurso darbų atranka, atrinktų darbų vertinimas ir konkurso nugalėtojų apdovanojimas.

3.5. **Kūrybiniams darbams taikomi šie reikalavimai:**

3.5.1. Konkurso dalyvių kūrybiniai darbai turi būti kuriami naudojant kūrybinį „Minecraft“ režimą vietiniame tinkle arba kūrybiniame šio žaidimo serveryje.

3.5.2. Konkursui kūrybinius darbus projektuoti galima bibliotekose ir namuose, turimuose skaitmeniniuose įrenginiuose.

3.5.3. Darbai konkursui privalo būti sugalvoti, suprojektuoti ir statyti pačių moksleivių.

3.5.4. **Darbai konkursui negali būti kopijuoti iš interneto.**

3.5.5. **Vienas dalyvis arba viena komanda gali registruoti tik vieną kūrybinį darbą.**

- 3.5.6. **Konkurse gali dalyvauti pavieniai moksleiviai arba moksleivių komandos, sudarytos ne daugiau kaip iš 3 asmenų.** Reikalingą pagalbą gali suteikti atsakingi bibliotekininkai.
- 3.5.7. **Konkurso tema – draugiškas gamtai namas. Moksleiviai turi sukurti namo projektą ir aprašyti kaip ir kodėl jų namas yra draugiškas gamtai ir neteršiantis aplinkos.** Projekto įgyvendinimui rekomenduojama ieškoti informacijos knygose, enciklopedijose ir internete.
- 3.5.8. **Kūrybiniai darbai – moksleivio sukurto „Minecraft“ programos aplinkoje draugiško gamtai namo projekto skaitmeninės nuotraukos (ne daugiau kaip 9 vnt.) iš išorės ir vidaus bei laisvos formos projekto aprašymas (ne ilgesnis kaip A4 formato lapas).**
- 3.5.9. Gamtai draugiško namo projekto nuotraukos gali būti fiksuojamos fotografuojant kompiuterio ar kito įrenginio ekraną telefonu arba naudojantis įvairiomis ekrano vaizdo fiksavimo programėlėmis.
- 3.5.10. **Projekto aprašyme turi būti aiškiai nurodytas autoriaus vardas, pavardė ir amžius.**
- 3.5.11. **Kitos asmeninės ir kontaktinės informacijos (dalyvio vardas, pavardė, telefono numeris, adresas, el. pašto adresas, mokyklos pavadinimas ir pan.) konkursinio darbo pristatymo aprašyme neturi būti. Šią informaciją privaloma pateikti atskiroje dalyvio anketoje.**
- 3.5.12. **Konkurso dalyvis konkursinį darbą su dalyvio anketa turi pateikti per specialiai sukurtą dalyvio formą <https://forms.gle/QWWVdGzYHb1SoKJY6>**
- 3.5.13. Konkursinį darbą galima išsiųsti tik prisijungus prie savo „Gmail“ el. pašto dėžutės. Užpildžius duomenis ir prisegus failus, reikia paspausti mygtuką „Pateikti“ (angl. „Submit“).
- 3.5.14. Jeigu konkurso dalyvis naudoja kitą el. pašto dėžutę („Outlook“, „Yahoo“ ir kt.), sukurto „Minecraft“ programos aplinkoje draugiško gamtai namo projekto skaitmenines nuotraukas (ne daugiau kaip 9 vnt.) bei laisvos formos projekto aprašymą (ne ilgesnį kaip A4 formato lapą) gali atsiųsti el. paštu **registracija@krsvbiblioteka.lt**, bet dalyvio anketą privalo užpildyti specialioje formoje <https://forms.gle/gfk43bHQom6bzYrN9> .  
Užpildžius duomenis, reikia paspausti mygtuką „Pateikti“ (angl. „Submit“).
- 3.5.15. Konkursinio darbo aprašymo pavadinimas turi būti tvarkingas ir sudarytas iš šių elementų: vardas, apatinis brūkšnelis, pavardė, pvz.: vardas\_pavardenis.

## **4. KONKURSUI PATEIKTŲ KŪRYBINIŲ DARBŲ VERTINIMAS IR DALYVIŲ APDOVANOJIMAI**

- 4.1. Konkursui pateiktus kūrybinius darbus vertina Kauno rajono savivaldybės viešosios bibliotekos sudaryta vertinimo komisija (toliau – vertinimo komisija).
- 4.2. Vertinant kūrybinius darbus bus atsižvelgiama į temos suvokimą, originalumą, meninę raišką.
- 4.3. Pagrindiniai kūrybinių darbų vertinimo kriterijai:
  - 4.3.1. kaip darbas atitinka pateiktą konkurso temą;
  - 4.3.2. darbo detalumas, meniškumas ir kūrybiškumas;
  - 4.3.3. pateikto kūrybinio darbo nuotraukų kokybė;
  - 4.3.4. konkurso reikalavimų atitikimas.
- 4.4. Vertinimo komisija, vertindama darbus, pagal amžiaus grupes ir kūrybinio darbo kategorijas skiria pirmąją, antrąją ir trečiąją vietas. Mokinių skaitmeninio kūrybiškumo konkurso „Gamtai draugiškas namas“ nugalėtojai apdovanojami diplomais ir kitais bibliotekos įsteigtais suvenyrais.
- 4.5. Komisija pasilieka teisę skirti papildomus apdovanojimus pagal tam tikrus kriterijus.
- 4.6. Visi kūrybinių darbų autoriai bus pakviesti į baigiamąjį nuotolinį renginį, kurio metu bus pristatyti moksleivių kūrybiniai darbai ir paskelbti bei apdovanoti konkurso laureatai. Konkurso laureatai bus paskelbti Kauno rajono savivaldybės viešosios bibliotekos interneto svetainėje.
- 4.7. Konkurso rezultatai skelbiami 2024 m. spalio mėn., organizatorius patikslina datą likus ne mažiau kaip 2 savaitėms iki konkurso rezultatų paskelbimo dienos.

## **5. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS**

- 5.1. Konkurso organizatorius turi teisę atšaukti arba koreguoti konkurso sąlygas, konkurso dalyvių ir nugalėtojų darbus publikuoti viešai ir naudoti savo nuožiūra informaciniais ar edukaciniais tikslais (be autoriaus sutikimo ir kompensacijų).
-