

NACIONALINIO MOKINIŲ ŽAIDIMŲ KŪRIMO KONKURSO NUOSTATAI

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Nacionalinio mokinių žaidimų kūrimo konkurso (toliau – Konkursas) nuostatai nustato tikslus, uždavinius konkurso organizavimo ir nugalėtojų apdovanojimo tvarką.
2. Konkursą organizuoja Lietuvos mokinių neformaliojo švietimo centras (toliau – LMNŠC). Konkurso partneriai – Mobilizacijos ir pilietinio pasipriešinimo departamentas prie Krašto apsaugos ministerijos (toliau – MPPD prie KAM) ir „Žaislų muziejus“.

II. TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

3. Konkurso tikslas – ugdyti mokinių kūrybingumą, pilietiškumą ir patriotizmą.
4. Konkurso uždaviniai:
 - 4.1. skatinti domėjimąsi Lietuvos nepriklausomybės kovų, savo krašto, Lietuvos valstybės gynybos istorija, ją menančiais įvykiais ir objektais;
 - 4.2. supažindinti su Lietuvoje esančių pilietiškumą ir patriotizmą ugdančių bei krašto gynybos srityje veikiančių organizacijų, sąjungų, judėjimų, įstaigų veikla, sistema bei būdais, galimybėmis dalyvauti jų veikloje bei skatinti dalyvavimą;
 - 4.3. ugdyti istorinę sąmonę, kritinį mąstymą, kūrybiškumą, gebėjimą rasti reikalingą informaciją, ją analizuoti, apibendrinti ir pasinaudoti ja siekiant savo tikslų.

III. DALYVIAI

5. Dalyviai: šalies bendrojo ugdymo, profesinio mokymo įstaigų, neformaliojo švietimo mokyklų ir įvairių sambūrių (klubų, iniciatyvinių grupių, jaunimo organizacijų) mokiniai. Kviečiame dalyvauti ir šeimas.
6. Konkursas organizuojamas šiuose amžiaus grupėse: I grupė – 1-4 kl., II grupė – 5-6 kl., III grupė – 7-9 kl., IV grupė – 10-12 klasių mokiniai ir šeimų grupė.

IV. KONKURSO ORGANIZAVIMAS

7. Konkursas vykdomas trimis etapais: **I etapas** – žaidimo kūrimas. Komandos pasirenka, kokia tema kurs žaidimą, ir renka reikalingą tam tikslui informaciją. Surinktos informacijos pagrindu komanda sukuria bet kokio tipo žaidimą: kompiuterinį, stalo ar skirtą žaisti patalpoje arba lauke. Parašo žaidimo instrukciją, nufotografuoja (nuotraukas sukelti į „PowerPoint“) arba nufilmuoja žaidimą, kaip jis yra žaidžiamas.
8. Žaidimą galima kurti viena iš šių temų grupių:
 - 8.1. Lietuvoje vykę istoriniai įvykiai, svarbūs objektai, datos: (pvz.: 2018 m. paskelbti Sąjūdžio, Adolfo Ramanausko-Vanago, Tėvo Stanislovo metais. Karaliaus Mindaugo karūnavimas, Saulės, Oršos mūšiai, 1831 m. sukilimas, Lietuvos nepriklausomybės atkūrimas 1918 m., ir kt.);
 - 8.2. pilietiškumą ir patriotizmą ugdančios bei krašto gynybos srityje veikiančios organizacijos, sąjungos, įstaigos (pvz.: Lietuvos skautų, šaulių sąjungos, Ateitininkų federacija ir kt.);
 - 8.3. Lietuvos kariuomenės struktūra, žiūrėti nuorodą: (https://kariuomene.kam.lt/lt/kariuomenes_struktura/kariuomene_nuo_aiki_z.html), dalys vienetai, skiriamieji ženklai, ginkluotė ir karinė technika, karių laipsniai ir kt.;
 - 8.4. kitos pilietinių veiklų temos (žmogaus teisės, pareigos ir vertybės, gamtosauga ir kt.).

9. Dalyviai žaidimus bei susijusią medžiagą pateikia iki **2018 m. spalio 31 d.** internetinėje anketoje centro tinklalapyje [www.lmnsc.lt/konkursai ir varžybos/konkursai/žaidimų kūrimo konkursas](http://www.lmnsc.lt/konkursai_ir_varzybos/konkursai/zaidimu_kurimo_konkursas).

10. **II etapas** – žaidimų vertinimas ir atranka. Iš kiekvienos amžiaus grupės bei iš kiekvienos temų grupės atrenkami įdomiausi žaidimai į III etapą.

11. **III etapas** – „Žaidimų mugė“, į kurią bus kviečiamos įdomiausius žaidimus sukūrusios komandos, kurios pristatys ir pademonstruos, kaip jie yra žaidžiami.

V. REIKALAVIMAI ŽAIDIMAMS

12. Žaidime turi būti naudojama viešai prieinama informacija. Informacija gali būti iš įvairių šaltinių apie dalyvių gyvenamojoje vietovėje (savivaldybėje) arba šalyje vykusius įvykius, esančius objektus, veikiančias organizacijas ir kt., arba jų padalinius (taip pat ir kariuomenę); gali būti nurodytos gyvenamojoje vietovėje ir Lietuvos mastu vykusių įvykių, veikiančių organizacijų ir kt. sąsajos.

13. Žaidime gali būti aprašyta/nurodyta, kokias asmenines savybes ir/arba vertybines nuostatas galima ugdyti(s), kokių žinių ir įgūdžių įgyti dalyvaujant konkrečios organizacijos ir kt. veikloje (taip pat – jei žaidimas kuriamas apie kariuomenę).

14. Žaidimui naudojamos priemonės, detalės gali būti padarytos iš popieriaus, medžio, molio ir kt. medžiagų pasirinktinai.

15. Žaidimui paaiškinti turi būti sukurta žaidimo instrukcija. Joje turi būti nurodyta: kokio amžiaus vaikams skirtas žaidimas, koks gali būti minimalus ir maksimalus žaidžiančiųjų skaičius, kokių sąlygų reikia žaisti žaidimui (stalo, tam tikro dydžio erdvės/patalpos ir kt.), aprašytos žaidimo priemonės, detalės ir jų reikšmė, funkcijos, aprašyta žaidimo eiga. Taip pat turi būti aprašyti techniniai žaidimo parametrai: detalių, priemonių matmenys, medžiagos, iš kurių jos padarytos, kita svarbi informacija, kuri būtų reikalinga norintiems pasidaryti tokį patį žaidimą.

VI. VERTINIMAS IR APDOVANOJIMAS

16. Organizatorių sudaryta vertinimo komisija iš kiekvienos amžiaus grupės ir iš kiekvienos temų grupės atrinks įdomiausius žaidimus, kurių autoriai bus apdovanoti organizatorių prizais bei padėkomis. Komandoms, nepatekusioms į III etapą bus išsiųstos padėkos.

VII. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

17. Baigiamasis renginys „Žaidimų mugė“ planuojamas 2018 m. gruodžio mėnesį.

18. Pateikdami žaidimus dalyviai visam autorių teisių apsaugos laikotarpiui neatlygintinai suteikia organizatoriams neišimtinės teises atgaminti, išleisti, viešai skelbti, platinti jų kopijas Lietuvoje ir užsienyje.

19. Autoriai turi teisę pateikti tik tokią medžiagą, į kurią turi autoriaus teises ir kuri sukurta nepažeidžiant trečiųjų asmenų teisių, o konkursą organizuojančios institucijos neprisiima atsakomybės už autorių teisių pažeidimus pateiktoje medžiagoje.

20. Koordinatorė – LMNŠC Pilietinio ugdymo skyriaus metodininkė Loreta Kisnieriūtė
mob. 8 677 68552, el. paštas loreta.kisnieriute@lmnsc.lt
