

PATVIRTINTA

Lietuvos vaikų ir jaunimo centro

Direktoriaus 2016 m. liepos 4 d.

įsakymu Nr. V-124

KONKURSO "TRANSFORMERIS" NUOSTATAI

I. KONKURSO BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Šios nuostatos reglamentuoja konkurso tikslus, uždavinius, konkurso dalyvių grupes, reikalavimus darbams, dalyvavimo sąlygas, apdovanojimą.
2. Konkursą inicijuoja ir organizuoja Lietuvos vaikų ir jaunimo centras.

II. KONKURSO TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

3. Tikslas – skatinti vaikų ir jaunimo bendruomeniškumą, protinį ir fizinį aktyvumą, perkeltiant kompiuterinius žaidimus į realybę.
4. Uždaviniai:
 - Skatinti jaunimą bendradarbiauti tarpusavyje bei su vietos bendruomene, kuriant ir projektuojant viešas žaidimų aikšteles, kuriomis galėtų naudotis vietos vaikai ir suaugusieji.
 - Lavinti kūrybiškumą, pažintinius ir socialinius gebėjimus kuriant stalo žaidimus, kuriuos galėtų naudoti švietimo įstaigos ugdymo procese.

III. KONKURSO DALYVIAI IR GRUPĖS

5. Konkurse gali dalyvauti visų Lietuvos švietimo įstaigų mokiniai nuo 6 iki 19 metų amžiaus atskirose amžiaus grupėse: I grupė - 1-4 klasės, II grupė - 5-8 klasė, III grupė - 9-12 klasė.
6. Konkursinės grupės:
 - Stalo žaidimų grupė
 - Lauko aikštelės grupė

7. Konkurse gali dalyvauti:
 - individualūs (vieno žmogaus) darbai
 - komandiniai (kelių žmonių) darbai

IV. REIKALAVIMAI DARBAMS

Bendri reikalavimai visoms grupėms:

8. Kompiuterinis žaidimas naudojamas kaip stalo žaidimo arba lauko žaidimų aikštelės pagrindas. Nerekomenduojame identišškai pritaikyti žaidimą.
9. Kuriant aikšteles ir stalo žaidimus galima naudoti vieną kompiuterinį žaidimą arba jungti kelis kompiuterinius žaidimus.
10. Kuriant aikšteles atkreipti dėmesį į kuo didesnę prieinamumą bendruomenei, t. y. aikštelės turi būti viešos arba naudojamos kuo didesnės bendruomenės dalies.

Stalo žaidimų grupė:

1. Nurodomas koks kompiuterinis žaidimas ar žaidimai naudojami.
2. Aprašomos stalo žaidimo taisyklės:

Koks žaidimo tikslas;

Kaip ir kur žaidimas pradedamas;

Koks maksimalus ir minimalus žaidėjų skaičius;

Kokiai amžiaus grupei žaidimas skirtas;

Pasiruošimas žaidimui;

Kokia žaidimo eiga;

Kokios priemonės naudojamos (kauliukai, bokšteliai, kaladėlės, figūrėlės, kortos ir panašiai), koks jų kiekis, kokios yra reikalingos papildomos priemonės;

Žaidimo priemonių išvaizda – piešiniai, grafika, skaičiai, jų reikšmės;

Kokia ženklų reikšmė stalo žaidimo pagrinde;

Taškų skaičiavimas;

Kaip išaiškinamas laimėtojas.

3. Stalo žaidimo pagrindo brėžinys turi būti pateiktas ant A3 dydžio lapo. Pagrindo išvaizdai, formai apribojimų nėra.

Lauko aikštelės grupė:

1. Nurodomas koks kompiuterinis žaidimas ar žaidimai naudojami.
2. Aprašomos žaidimo taisyklės:

Koks žaidimo tikslas;

Kaip ir kur žaidimas pradedamas;

Koks maksimalus ir minimalus žaidėjų skaičius;

Kokiai amžiaus grupei žaidimas skirtas;

Pasiruošimas žaidimui;

Kokia žaidimo eiga;

Kokios priemonės reikalingos žaidimui (bokšteliai, kaladėlės, figūros, lazdos ir panašiai), koks jų kiekis, kokios yra reikalingos papildomos priemonės;

Taškų skaičiavimas;

Kaip išaiškinamas laimėtojas.

3. Aprašomos medžiagos, kurios naudojamos aikštelei įrengti, jų dydis, kiekis. Draudžiama naudoti kenksmingas antrines žaliavas – plastiką, padangas, buitinę techniką ir kita.
4. Aikštelės brėžinys pateikiamas ant A4 formato lapo. Aikštelės formai reikalavimų nėra.
5. Nurodyti kokioje konkrečioje viešojo miesto/miestelio/kaimo vietoje rekomenduojama įrengti aikštelę. Būtina pateikti vietovės nuotraukas ir apytikslų vietos brėžinį su išmatavimais.

V. KONKURSO ORGANIZAVIMO TVARKA

11. Konkursas vykdomas dviem etapais: pirmajame renkami nugalėtojai, antrajame – vykdomas aikštelių įrengimas bei stalo žaidimų gamyba.

12. Konkurso dalyviai siunčia savo darbus iki 2016 metų lapkričio 30 dienos el. paštu ruta.j@lvjc.lt arba paštu: Konkursas „Transformeris“, Lietuvos vaikų ir jaunimo centras, Konstitucijos pr. 25, 08105 Vilnius.

13. Elektroniniu paštu siunčiamus darbus siųsti .doc arba .docx formatu, brėžiniai – PDF formatu, nuotraukos turi būti ne didesnės nei 2 MB.

14. Konkurso dalyviai būtinai turi nurodyti savo vardus, pavardes, mokyklos pavadinimą, amžiaus grupę, klasę, mokytojo vardą ir pavardę, el. pašto adresus.
15. Darbų kiekis iš vienos mokyklos nėra ribojamas.
16. Konkurso organizatorių sudaryta komisija kiekvienoje amžiaus grupėje atrinks po 1 nugalėtoją stalo žaidimų ir lauko aikštelių konkursinėse grupėse iki 2016 m. gruodžio 20 dienos. Komisija gali skirti papildomas prizines vietas.
17. Visi konkurso dalyviai gauna konkurso padėkos raštus.
18. Atrinkti darbai patenka į antrąjį konkurso etapą – vykdomas aikštelių įrengimas bei stalo žaidimų gamyba.
19. Aikštelių įrengimo ir stalo žaidimo spausdinimo finansavimu rūpinasi konkurso organizatorius surasdamas rėmėjus. Rėmėjai finansuoja aikštelių įrengimą ir stalo žaidimų spausdinimą. Teritorijų skyrimu aikštelėms įrengti rūpinasi konkurso organizatorius bendradarbiaudamas su savivaldybėmis bei atsižvelgdamas į konkurso dalyvių nurodytas vietas.
20. Aikštelių įrengimo darbuose dalyvauja ir aikštelių, ir stalo žaidimų kategorijų nugalėtojai. Nugalėtojai įsipareigoja sutikti su konkurso organizatorių galimais stalo žaidimų ar lauko žaidimų aikštelių idėjų patobulinimais, siekiant žaidimus geriau pritaikyti bendruomenės poreikiams.
21. Aikštelės įrengiamos konkurso nugalėtojų nurodytose vietose iš anksto suderinus su vietos savivaldybės administracija ar kitos įstaigos administracija. Jei savivaldybė negali leisti įrengti aikštelės konkurso dalyvio nurodytoje vietoje, aikštelė įrengiama kitoje, savivaldybės ar kitos įstaigos administracijos nurodytoje, vietoje.
22. Stalo žaidimų spausdinimas ir gamyba pradedama nuo 2017 metų sausio 2 dienos.
23. Aikštelės įrengiamos nurodytose viešose vietose nuo 2017 metų balandžio 30 dienos.
24. Aikštelių įrengimo darbai planuojami baigti iki 2017 metų birželio 1 dienos. Nuo įrengimo darbų pabaigos vietos bendruomenė kviečiama išmėginti viešas aikšteles.
25. Stalo žaidimų gamyba planuojama baigti iki 2017 metų balandžio 30 dienos. Stalo žaidimas nemokamai platinamas nugalėtojų mokyklose bei vietos bendruomenėse.

VI. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

26. Visa informacija apie konkurso vykdymą yra talpinama Lietuvos vaikų ir jaunimo centro internetinėje svetainėje www.lvjc.lt

27. Platesnė informacija apie konkursą suteikiama el. paštu ruta.j@lvjc.lt arba telefonu (8-5) 2054714.
28. Konkurso darbai autoriams negražinami. Konkurso organizatoriai pasilieka teisę konkurso darbus publikuoti.
29. Konkurso dalyviai sutinka, kad konkurso metu nuotraukos ir filmuota medžiaga būtų skelbiama organizatorių bei kituose interneto puslapiuose konkurso viešinimo tikslais negaunant atskiro konkurso dalyvio, globėjo ar tėvų raštiško sutikimo.
30. Konkurso organizatoriai pasilieka teisę ir galimybę konkurso darbus eksponuoti parodose, publikuoti ir naudoti reklamos tikslais.
31. Konkurso koordinatore – Rūta Jociūtė – Žolynienė, Lietuvos vaikų ir jaunimo centro neformaliojo švietimo organizatorė, el. paštas: ruta.j@lvjc.lt, tel. nr. (8-5) 2054714.