



Līdzfinansē
Eiropas Savienības
Erasmus+ programma



LIKTA
LATVIJAS INFORMĀCIJAS
UN KOMUNIKĀCIJAS TEHNOLOĢIJAS
ASOCIĀCIJA

KONKURSA NOLIKUMS

“KULTŪRAS MANTOJUMA DIGITALIZĒŠANA”

1. Vispārējs apraksts

- 1.1. Konkurss rīko Latvijas Informācijas un komunikācijas tehnoloģijas asociācija (LIKTA) sadarbība ar Erasmus+ projektu “Crowddreaming” nr. 604517-EPP-1-2018-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN.
- 1.2. Konkurss norisinās no 2020. gada 27. februāra līdz 2020. gada 30. septembrim.
- 1.3. Papildus informāciju par konkursu var iegūt Latvijas Informācijas un komunikācijas tehnoloģijas asociācijas birojā pa tālruni 67311821.
- 1.4. Konkursa nolikums un pieteikuma forma ir publicēta www.eprasmes.lv.

2. Konkursa mērķis

- 2.1. Eiropas kultūras mantojuma digitalizēšana un popularizēšana jauniešu vidū, veicinot kompetenču pieejā balstītu izglītību un interesi par IKT jomu.

3. Konkursa dalībnieki

- 3.1. Konkursā tiek aicināti piedalīties Latvijas pamatskolas un vidusskolas skolotāji ar skolēniem vecumā no 10 līdz 19 gadiem.

4. Konkursa saturs (uzdevumi)

- 4.1. Skolēniem patstāvīgi vai kopā ar skolotāju ir jāapgūst paplašinātās realitātes rīka “Metaverse Studio” piedāvātās iespējas un, to izmantojot, jāizveido digitālais projekts kultūrvēsturisko vērtību saglabāšanai (rīka lietošanas instrukcija ir pieejama [ŠEIT](#)).

5. Konkursa darbu iesniegšana un noformēšana

- 5.1. Konkursa darbu un pieteikumu iesniegšanas termiņš – 2020. gada 30. septembris:
 - 5.1.1. Pieteikums (skat. pielikumu nr.1) jāaizpilda tiešsaistē – ej.uz/DigitalaisProjekts2020.
- 5.2. Konkursa darbā jānorāda autors (autori), pasniedzējs/skolotājs un pārstāvētā izglītības iestāde.

6. Privātuma politika

- 6.1. Piedaloties konkursā, iesaistītās personas izsaka savu piekrišanu veikt personu datu apstrādi saskaņā ar datu aizsardzības prasībām. Iesniegtie darbi var tikt publicēti tīmekļa vietnēs (tajā skaitā uzglabāti publiskās pieejamības arhīvā), drukātajos izdevumos, TV ierakstos un tiešraidē.

- 6.2. Pasniedzējam/skolotājam, pirms pieteikuma iesniegšanas, jāsaņem rakstveida piekrišana no nepilngadīgo dalībnieku likumiskajiem pārstāvjiem vai pilngadīgajiem dalībniekiem dalībnieku fotografēšanai vai filmēšanai konkursa noslēguma pasākuma laikā un izstrādāto darbu, fotogrāfiju vai

audiovizuālā materiāla publiskošanai pēc konkursa, tai skaitā tīmekļu vietnēs, drukātajos izdevumos, TV ierakstos un tiešsaistē.

7. Konkursa darbu vērtēšana

7.1. Konkursa darbus vērtēs žūrija, kurā ir pārstāvji no LIKTA, IKT nozares uzņēmumiem, kā arī izglītības iestāžu un nevalstisko organizāciju eksperti.

7.2. Darbu vērtēšana notiks no 2020. gada 1. līdz 22. oktobrim.

7.3. Vērtēšanas kritēriji:

7.3.1. idejas oriģinalitāte un aktualitāte;

7.3.2. satura atbilstība konkursa mērķim;

7.3.3. dizains un interaktivitāte (iekļauto foto, audio, video elementu u.tml. kvalitāte);

7.3.4. tehniskais risinājums, programmatūras piedāvāto iespēju izmantošana;

7.3.5. trešo personu autortiesību ievērošana;

7.3.6. sasniegtie rezultāti, digitālā projekta pieejamība plašākai auditorijai.

7.4. Pēc darbu izvērtēšanas veiksmīgākie darbu autori tiks uzaicināti uz noslēguma pasākumu, kas notiks 2020. gada otrajā pusē. Pasākuma laikā notiks uzvarētāju paziņošana un apbalvošana.

8. Balvas

8.1. Trīs pirmo vietu ieguvēji balvā saņems dāvanu kartes:

8.1.1. 1.vieta – 150 eiro vērtībā

8.1.2. 2. vieta – 100 eiro vērtībā

8.1.3. 3. vieta – 100 eiro vērtībā

8.2. Labākā darba veidotāju pasniedzējs/skolotājs balvā saņems *Amazon Kindle Paperwhite 4 (2018) 6"* elektronisko grāmatu lasīšanas ierīci.



Līdzfinansē
Eiropas Savienības
Erasmus+ programma



LIKTA
LATVIJAS INFORMĀCIJAS
UN KOMUNIKĀCIJAS TEHNOĻĪJAS
ASOCIĀCIJA

Pielikums Nr. 1

PIETEIKUMS JAUNIEŠU DIGITĀLO PROJEKTU KONKURSAM 2020
“KULTŪRAS MANTOJUMA DIGITALIZĒŠANA”

1. Digitālā projekta nosaukums:

2. Izmantotais digitālais rīks/programmatūra:

3. Īsi aprakstiet aktivitāšu plānošanas un sagatavošana posmu:

Kāpēc pieņēmt lēmumu veidot digitālo projektu? Kā notika tēmas izvēle? Kāds tika izvirzīts mērķis un galvenie uzdevumi? Ar ko izveidojās sadarbība, vēršoties pēc padoma? Kādi resursi bija nepieciešami? Plānotās/iesaistītās mērķa grupas u.tml.

4. Īsi aprakstiet aktivitāšu ieviešanas posmu:

Kā praktiski tiks organizēts darbs? Cik ilgi tika veidots digitālais projekts? Kā un kas palīdzēja digitālā projekta satura veidošanā? u.tml.

5. Īsi aprakstiet sasniegtos rezultātus:

Vai tika nodrošināt realizētā digitālā projekta pieejamība plašākai auditorijai? Veikti kādi publicitātes pasākumi? Kādas tika saņemtas atsauksmes? Kāds no izveidotā digitālā projekta ir ieguvums veidotājiem un citiem interesentiem?

6. Saite uz konkursa darbu:

7. Saite uz pievienotiem papildus materiāliem (pēc nepieciešamības):

Vērtējot darbu, uzmanība tiks pievērsta arī digitālā projekta vizuālajam noformējumam, risinājumam. Aicinām pievienot papildus materiālus, kas atspoguļo projekta plānošanu, izstrādes gaitu un sasniegto rezultātu (ekrānkopijas, fotogrāfijas ar autora vārdu, uzvārdu, saites uz interneta resursiem u.tml.)

8. Informācija par pieteicēju/-iem:

- Vārds, Uzvārds:

Norādīt visus dalībniekus, ja iesniegtais projekts ir komandas darbs.

- Vecums:

Norādīt visu dalībnieku vecumu, ja iesniegtais projekts ir komandas darbs.

- Kontaktpersonas e-pasts:
- Kontaktpersonas tālruņa numurs:

9. Skola/mācību centrs:

10. Pasniedzējs/skolotājs:

Piedaloties konkursā, iesaistītās personas izsaka savu piekrišanu veikt personu datu apstrādi. Iesniegtie darbi var tikt publicēti tīmekļa vietnēs (tajā skaitā uzglabāti publiskās pieejamības arhīvā), drukātajos izdevumos, TV ierakstos un tiešraidē. Pasniedzējam/skolotājam, pirms pieteikuma iesniegšanas, jāsaņem rakstveida piekrišana no nepilngadīgo dalībnieku likumiskajiem pārstāvjiem vai pilngadīgajiem dalībniekiem dalībnieku fotografēšanai vai filmēšanai konkursa noslēguma pasākuma laikā un izstrādāto darbu, fotogrāfiju vai audiovizuālā materiāla publiskošanai pēc konkursa, tai skaitā tīmekļu vietnēs, drukātajos izdevumos, TV ierakstos un tiešsaistē.

- Piekrītu
- Nepiekrītu