

NACIONALINIO KONKURSO „PAMOKA GAMTOJE: SVAJOKIME DRAUGE!“ NUOSTATAI

I. BENDRIEJI NUOSTATAI

1. Nacionalinio konkurso „Pamoka gamtoje: svajokime drauge!“ (toliau – konkursas) nuostatai reglamentuoja konkurso organizavimo, vertinimo ir nugalėtojų apdovanojimo tvarką.

2. Konkurso organizuoja Lietuvos mokinių neformaliojo švietimo centras (toliau – LMNŠC) ir Valstybinė saugomų teritorijų tarnyba prie Aplinkos ministerijos (toliau – VSTT).

3. Konkurse naudojamos šios pagrindinės sąvokos:

3.1. **Pamoka gamtoje** – ribotos trukmės (dažniausiai iki 2 akademinų valandų) gamtamokslinės edukacijos veikla saugomoje teritorijoje, įgyvendinama žaliosiose mokymo aplinkose arba, nesant galimybių, – lankytojų centruose, gamtos mokyklose;

3.2. **Edukacinė programa** – saugomoje teritorijoje vykdoma ribotos trukmės veikla (nuo kelių valandų ir ilgesnė), kurios metu, naudojant patrauklias dalyviams (mokiniamis bei kitoms grupėms – šeimoms, suaugusiesiems ir kt.) metodikas ir skirtingas ugdymo aplinkas, atliekamos edukacinio pobūdžio užduotys;

3.3. **Lankytojų centras** – pastatas valstybiniame parke, kur teikiama informacija apie saugomas gamtos ir kultūros paveldo vertybes bei lankymosi galimybes, taip pat gamtosauginį švietimą.

II. KONKURSO TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

4. Konkurso tikslas – stiprinti švietimo institucijų ir saugomų teritorijų bendradarbiavimą, sudarant sąlygas gamtamokslinio ugdymo plėtotei naujose mokymo aplinkose, skatinant institucinį integralumą ir partnerystę.

5. Konkurso uždaviniai:

5.1. supažindinti mokinius ir mokytojus su edukacijos galimybėmis ir žaliosiomis mokymo aplinkomis bei kultūros vertybėmis saugomose teritorijose;

5.2. įtraukti švietimo institucijas į saugomų teritorijų pamokų gamtoje ir edukacinių programų kūrimą ir vykdymą, ieškant formaliojo ir neformaliojo ugdymo sąsajų;

5.3. prisidėti prie universalių viešos prieigos gamtamokslinės edukacijos išteklių bazės kūrimo.

III. KONKURSO DALYVIAI

6. Konkurse gali dalyvauti Lietuvos bendrojo ugdymo mokyklų, formalųjį ugdymą papildančių bei neformaliojo švietimo įstaigų mokinių komandos, kitos mokinių komandos (vaikų ir jaunimo organizacijos, klubai, būreliai). Komandą gali sudaryti ne daugiau kaip 5 mokiniai. Komandų skaičius iš vienos ugdymo įstaigos, organizacijos neribojamas. Komandai gali vadovauti mokytojas (-ai)/ vadovas (-ai).

7. Konkursas organizuojamas amžiaus grupėse:

7.1. I amžiaus grupė – 1–4 klasių mokiniai;

7.2. II amžiaus grupė – 5–8 klasių mokiniai;

7.3. III amžiaus grupė – 9–12 klasių mokiniai.

IV. KONKURSO ORGANIZAVIMAS

8. Komandų, norinčių dalyvauti konkurse, elektroninė registracija vyksta iki **2017 m. gegužės 1 d.** adresu http://www.lmnsc.lt/formos/pamoka_gamtoje/.

9. Konkurse užsiregistravusios komandos pasirenka saugomą teritoriją ir tai teritorijai aktualia tema kuria bet kokio tipo stalo žaidimą (strateginį, loginį, žodžių dėlionę ir pan.) arba žaidimą, pritaikytą žaisti gamtoje, parašo žaidimo instrukciją, nufotografuoja žaidimą arba nufilmuoja, kaip žaidimas yra žaidžiamas. Saugomų teritorijų sąrašas skelbiamas tinklalapyje www.vstt.lt.

9.1. Pažintinės išvykos į pasirinktos saugomos teritorijos Lankytojų centrą metu, susipažinus su jame įkurta ekspozicija, organizuojama pamoka gamtoje, kurios metu komandos renka žaidimo kūrimui reikalingą informaciją, kurios pagrindu kurs žaidimą;

9.2. Konkurso dalyviai sukurtą žaidimo aprašymą (su priedais) pagal **1 priede** pateiktą formą turi prisegti prie dalyvio anketos http://www.lmnsc.lt/formos/pamoka_gamtoje/ iki **2017 m. birželio 30 d.** arba atsiųsti el. paštu ausrine.demsiene@lmnsc.lt

V. ŽAIDIMŲ REIKALAVIMAI

10. Žaidimas gali būti skirtas įvairaus amžiaus vaikams, įvairiam dalyvių skaičiui.

11. Žaidimas gali būti bet kokio tipo: stalo žaidimas arba žaidimas, skirtas žaisti gamtoje.

12. Žaidimui naudojamos priemonės, detalės turi būti padarytos iš popieriaus, medžio, molio ir kt. gamtinių medžiagų.

13. Žaidimas turi būti aiškus ir tiesiogiai susijęs su saugoma teritorija.

14. Žaidimui paaiškinti su mokytojo/vadovo pagalba turi būti sukurta žaidimo instrukcija, kurioje turi būti nurodyta: žaidėjų amžius, skaičius, žaidimo sąlygos, aprašytos žaidimo priemonės, detalės ir jų reikšmė, funkcijos, žaidimo eiga. Instrukcijoje taip pat turi būti aprašyti techniniai žaidimo parametrai (detalių, priemonių matmenys, medžiagos, iš kurių jos padarytos, kita svarbi informacija, kuri reikalinga norintiems pasidaryti tokį patį žaidimą).

VI. VERTINIMAS, APDOVANOJIMAS, BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

15. Žaidimus vertina LMNŠC direktoriaus įsakymu patvirtinta vertinimo komisija.

16. Vertinant žaidimus bus atsižvelgiama į žaidimo originalumą, informatyvumą, pateiktos informacijos aiškumą, aktualumą ir vaizdinį pateikimą bei kitų žaidimams keliamų reikalavimų, nurodytų konkurso sąlygų 9 punkte, atitikimą.

17. Konkurso metu mokytojams koordinatoriams bus organizuojami du praktiniai kvalifikacijos tobulinimo seminarai „Ugdanti gamta: edukacija šalies saugomose teritorijose, gerosios patirtys ir naujos galimybės“ (2017 m. gegužės 11 d. Pagramančio regioniniame parke, 2017 m. birželio 2 d. Pajūrio regioniniame parke).

18. Konkurso nugalėtojai bus kviečiami į baigiamąjį renginį, kuris vyks 2017 m. rugsėjo 28 d. Žemaitijos nacionaliniame parke.

19. Prizininkai apdovanojami LMNŠC ir VSTT diplomais, dovanomis.

20. Konkurso dalyviams bus įteikti pažymėjimai.

21. Pateikdami darbus konkurso dalyviai visam autorių teisių apsaugos laikotarpiui neatlygintinai suteikia konkurso organizatoriams neišimtinės teises viešai skelbti atsiųstus darbus, naudoti juos gamtamokslinio ugdymo veiklose.

22. Konkurso organizatorės – LMNŠC Gamtinio ir ekologinio ugdymo skyriaus metodininkė Aušrinė Demšienė, tel. (8 5) 267 0060, 8 678 16 553, el. paštas ausrine.demsiene@lmnsc.lt, ir VSTT Viešųjų ryšių skyriaus vedėja Diana Rakauskaitė, tel. (8 5) 270 9048, el. paštas d.rakauskaite@vstt.lt.

**NACIONALINIO KONKURSO „PAMOKA GAMTOJE: SVAJOKIME DRAUGE!“
ŽAIDIMO APRAŠYMAS**

Savivaldybė

Ugdymo įstaigos pavadinimas (tel. nr., el. paštas)

Konkurso koordinatoriaus ugdymo įstaigoje – komandos vadovas (vardas, pavardė, tel. nr., el. paštas)

ŽAIDIMO APRAŠYMAS

Amžiaus grupė (7 nuostatų punktąs)

Žaidimo autoriai (vardas, pavardė, klasė; ne daugiau kaip 5 asmenys)

1.

2.

3.

4.

5.

Žaidimo tipas (stalo žaidimas (loginis, strateginis, žodžių, dėlionė) ar žaidimas, skirtas žaisti gamtoje)

Saugoma teritorija kuriai skirtas žaidimas

Trumpas žaidimo aprašymas

Žaidimo priedai (išvardyti 9 ir 14 nuostatų punktuose)
