

## Sveiciens no tehnoloģiju un dizaina olimpiādes organizatoriem!

Noslēgusies 24.atklātā Latvijas skolu tehnoloģiju un dizaina olimpiāde.

Formāts, ko diktēja CoViD-19 situācija valstī, to padarīja par patiesi valsts mēroga pasākumu. Izaicinājums, ko uzdrošinājās organizatori un dalībiskolas, attaisnoja un apliecināja ieceres lietderību jaunajā mācību saturā un mācību pieejā. Turpat trīs simti dalībnieku sacentās vairāk kā desmit materiālu tehnoloģiju jomās.

Kļuva skaidrs, ka izvēlētais ceļš: *ideja – redzējums – materiāls – tehnoloģija* ir oriģināls veids, kā radīt kopīgu redzējumu izcilības virzienā.

Saskatot un pielietojot tehnoloģiju un materiālu iespējas, varam veiksmīgi realizēt ne tikai savas radošās ambīcijas, bet arī sasniegt personīgos mērķus.

Ir kļuvis skaidrs, ka, dodot iespēju ikvienai Latvijas skolai pieteikt savus skolniekus vienotā kopīgā formātā un pēc viņu pašu brīvas gribas radoši sacensties visdažādākajās materiālu tehnoloģijās, ir reāla nākotnes versija jau šodien.

Ceļā uz izcilību ir jābūt vēlmei salīdzināt savas spējas ar citiem vienaudžiem visdažādākajās jomās. Taču ne mazāk svarīgas ir arī skolas un personīgās tehniskās iespējas.

Vērojot olimpiādi ZOOM tiešsaistē, nākas secināt, ka tas ir labākais tehniskais risinājums šāda veida radošām sacensībām. Dalībnieks var izmantot visas viņam pieejamās tehniskās iespējas, materiālus, gan skolas, gan personīgos, ko tādā dažādībā un specifiskā nevarētu nodrošināt klātienē sacensībās.

Gribot vai nē, bet klātienē tās pārvēršas par sacensībām “visi dara tā” un kāds, protams, – labāk! Tas nav šīs olimpiādes formāts!

Šīs olimpiādes formāts ir palīdzēt jauniešiem saprast, kā pasaulē rodas lietas. Iesaistīt tos personības veidošanās, domāšanas, radošuma un tehnoloģiju procesos. Savukārt dalībiskolām, tā ir iespēja izvirzīt pietiekoši augstus, sasniedzamus mērķus visiem un sniegt atbalstu individuāla potenciāla attīstībai.

Olimpiādes platforma ir vieta, kur radošumā satiekas vispārīgā skolu 6.- 7. un 8.- 9.klašu audzēkņi.

Tā ir iespēja vidusskolu un tehnikumu jauniešiem attīstīt radošumu un tehnisko domāšanu, gan tradicionālajās, gan ciparu tehnoloģijās.

Tā ir iespēja mākslas skolām un to audzēkņiem testēt savu ideju oriģinalitāti, citu audzēkņu un mākslas skolu kontekstā.

RMMT pedagogi, metodiķi un nodaļu vadītāji ir uzkrājuši daudzu gadu pieredzi šīs olimpiādes rīkošanā un aicina citu Latvijas skolu pedagogus pieteikt savus radošos jauniešus, lai mērotu spēkus un iespējas sacenšoties.

Organizatoru vārdā

Arvīds Verza,

RMMT Koka mākslas un metālmākslas nodaļas vadītājs

## 25. atklātā Latvijas skolu tehnoloģiju un dizaina olimpiāde „Ezītis miglā”

Ideja – redzējums – materiāls - tehnoloģija

2024. gada 4. aprīlī

Attālināti tiešsaistes ZOOM platformā

Olimpiādi organizē Rīgas Mākslas un mediju tehnikums (RMMT) sadarbībā ar Latvijas Valsts izglītības satura centru, Latvijas Nacionālo kultūras centru, Rīgas Izglītības un informatīvi metodisko centru

### NOLIKUMS

#### 1. OLIMPIĀDES MĒRĶI

- Rast iespēju īstenot ideju.
- Atrasisit radošumu un attīstīt tehnisko domāšanu.
- Iespēja piedalīties dažādās disciplīnās, izmantot tradicionālo materiālu tehnoloģijas, cipartechnoloģijas, informācijas tehnoloģijas un caurviju prasmes.
- Aktivizēt skolēnu pašiniciatīvu profesijas izvēlē, pašizaugsmi, celt pašapziņu.
- Aktualizēt praktiskās darbības nozīmi personības veidošanas procesā, rosināt iztēli, parādīt dzīvesgudrības dziļumu, raksturu un attiecību mijiedarbību.

#### 2. OLIMPIĀDES UZDEVUMI

- Veicināt vienkāršu, tehnoloģiski pārlicinošu darba paņēmieni lietošanu un optimālas darba secības izvēli.
- Saskatīt un pielietot dažādu materiālu un tehnoloģiju savstarpējas savienojamības un integrācijas iespējas vienotā radošā darbā/projektā.
- Izvēlēties darbam un tehnoloģijai atbilstošus materiālus, nepakārtojot ideju materiālam.
- Sekmēt multimediju tehnoloģiju izmantošanu savas ikdienas dokumentēšanai.

#### 3. OLIMPIĀDES UZDEVUMU VEIKŠANAI LIETOJAMIE MATERIĀLI UN TEHNOLOĢIJAS

- Koks, metāls, tekstils kā trīs pamattehnoloģijas, kur citi darbā izmantotie palīgmateriāli nedrīkst pārsniegt 25% no pamatmateriāla apjoma.
- Citas tehnoloģijas – Kartons, papīrs, veidošanas plastilīns (pelēks vai balts) kā pamatmateriāls, kur citi darbā izmantotie palīgmateriāli, piem., stikls, kompozītmateriāli, dabas materiāli, līmplēve, u.c. nedrīkst pārsniegt vairāk par 25%\* no pamatmateriāla apjoma.
- Multimediju tehnoloģijas – Videostāsta veidošanas materiāli (dekorācijas, butaforijas, videofilmēšanas un videomontāžas tehnoloģijas), var izmantojot viedtālruni ar filmēšanas funkciju, skaņu un balss ieraksta tehnoloģijām, var izmantot un improvizēt ar skolā pieejamajiem materiāliem, veidot izgaismojumus un specefektus. Tātad video fails, kas var tikt veidots arī izmantojot dažādas tehniskās ierīces (piem., video kamera, GoPro kameras u.c.).

\*Bez ierobežojuma ir atļauts izmantot materiālus, kas paredzēti utilizācijai vai otrreizējai pārstrādei, piem., kā tetrapakas, jogurtu iepakojumi, maisiņi, stikla burciņas, keramikas izstrādājumi utt.

#### 4. OLIMPIĀDES DALĪBNIKU, FORMĀTS, IZSTRĀDĀJUMI

**6.– 7. klases skolēni** - vispārizglītojošās skolas, mākslas skolas.

Divu dimensiju kompozīcijas laukums 300x300 mm rāmī (rāmja sagataves izgatavotas vai iegādātas pirms olimpiādes sākuma, bet to savienošana, rāmja izgatavošana – olimpiādes laikā).

**8. – 9. klases skolēni** - vispārizglītojošās skolas, mākslas skolas.

Trīs dimensiju dizaina objekts vai makets (prototips) max. 200x200x200 mm (funkcionāls priekšmets - izstrādājums ar pielietojumu) vai videostāsts par Olimpiādes tēmu max. 3 min.

**10. – 12. klases skolēni** vidusskolas, tehnikumi.

Izmantojot metodisko mācību līdzekli, kas sagatavots un atrodams [www.startdesign.lv](http://www.startdesign.lv) platformā mācību priekšmetam „Dizains un tehnoloģijas” (Digitālo produktu dizains, Modes dizains, Vides dizains, Produktu dizains, Interjera dizains un Pakalpojuma dizains), radīt uz lietotāju orientētu dizaina priekšmetu vai audio vizuālo darbu max. 7 min. par Olimpiādes tēmu.

#### 5. DALĪBNIKU ATLASE

- Pirmās kārtas atlase notiek mājas skolās, kur tiek izvirzīti un izvēlēti olimpiādes dalībniekus (tā ir katras skolas kompetence).
- Dalībniekam olimpiādes laikā ir jābūt gatavam un jāspēj izmantot vismaz 3 dažādus materiālus un to apstrādes tehnoloģiju.
- Tehnoloģiju skaits nav ierobežots, ja tas ir loģisks un pamatojams.
- Dalībnieks izvēlas vienu pamatehnoloģiju ar atbilstošiem materiāliem un piesaka sevi šajā materiāltehnoloģijas jomā, aizpildot dalībnieka anketu RMMT mājaslapā [www.rmmt.lv](http://www.rmmt.lv) :
  1. Koks,
  2. Metāls,
  3. Tekstils,
  4. Citas tehnoloģijas,
  5. Multimediju tehnoloģijas.
- Pieteikšanās olimpiādei no 01.03.2024. līdz 28.03.2024.

Olimpiādes sagatavošanas semināri pedagogiem tiks organizēti 15. februārī un 15.martā plkst.12:00, saite un semināra tēma būs publicēta iepriekšējā dienā, RMMT mājas lapā.

Tie pedagogi, kuri pieteiksies elektroniski un pareizi aizpildīs pieteikuma formu, saņems sertifikātu par 4 stundām, savā e-pastā elektroniski.

## 6. OLIMPIĀDES NORISE

- Skolēni, kuri ir iedziļinājušies olimpiādes tematikā, savu ideju atbilstoši olimpiādes nosacījumiem varēs izgatavot, atainot, izveidot vai nofilmēt ar darbam iepriekš sagatavotajiem materiāliem, instrumentiem, aprīkojumu un citiem resursiem (piemēram, stilisti, aktieri) savās skolas darbnīcās un telpās, kuras aprīkotas ar ZOOM formātam nepieciešamo tehniku (dators, web-kamera, interneta pieslēgums, skanda un mikrofons).
- Olimpiāde notiek attālināti, nepārtrauktā tiešsaistē ZOOM formātā, iepriekš pieteiktajās materiālu - tehnoloģiju kategoriju jomās (*skat. punktus 3. un 5.*) un atsevišķās kategorijās starp vispārizglītojošām pamatskolām un vidusskolām, tehnikumiem un mākslas skolām.
- Darba izpildes laiks – 320 min. Pārtraukums pusdienām – 40 min.
- Darbu nepārtraukti vēros eksperti un komunicēs ar dalībnieku (ZOOM tiešsaiste nedrīkst tikt traucēta vai pārtraukta). Dalībnieka reģistrācijas numurs ir jāievada ZOOM – vārda, uzvārda laukā, kā arī jānovieto blakus dalībniekam labi saskatāmā veidā uz A4 lapas.
- Pirms darba uzsākšanas dalībniekiem tiešsaistē tiks demonstrēts iepriekš nezināms elements, kas būs jāintegrē jau zināmajā šī gada olimpiādes tematikā – „Ezītis miglā”, tādējādi pilnībā izslēdzot jau iepriekš izgatavotu vai radītu ideju realizācijas.
- Nezināmais elements būs kopīgs visai konkrētās tehnoloģijas jomai, neietekmējot sagatavoto instrumentu un materiālu izvēli.
- Pēc darba izpildes laika (320 min.) – izgatavotais praktiskais darbs kopā ar skici, ja tāda ir, jānovieto pret web-kameru uz 20 - 30 min., lai komisija darbu varētu izvērtēt pilnvērtīgāk.
- Pēc izvērtēšanas dalībnieku, uzrunājot pēc reģistrācijas numura, lūgs atslēgties.
- Dalībniekam ir vēlams nodrošināt sev asistentu, kurš veicamā darba laikā varētu sekot kameras novietojumam, darba drošībai un valstī noteikto ierobežojumu ievērošanai, ja tādi tiks paredzēti piem., sākoties pandēmijai.
- Olimpiādes laikā dalībnieki nedrīkst veikt saziņu ar saviem mācību priekšmeta “Mājturība un tehnoloģijas” vai “Dizains un tehnoloģijas”, vai Vizuālās mākslas pedagogiem.
- Piesakoties dalībai olimpiādē un aizpildot anketu, dalībnieks apliecina, ka piekrīt un ir informēts, ka procesa laikā tiks filmēts, un izgatavotie darbi un to veicēji varētu tikt publicēti ar RMMT saistītās vietnēs.

## 7. OLIMPIĀDES DARBU VĒRTĒŠANA

- Vērtēšanu veiks 3 - 4 eksperti katrā materiālu tehnoloģiju kategorijas grupā (vērtēšana 100 procentu sistēmā).
- Olimpiādes dalībnieku darbi, kuri iegūs vērtējumu līdz 70 % ieskaitot, tiks vērtēti tikai tiešsaistē (ZOOM platformā). Ekselences līmeni sasniegušo dalībnieku darbi (71 – 100%) tiks vērtēti arī klātienē. Pēc ZOOM tiešsaistes tiks publicēts saraksts [www.rmmt.lv](http://www.rmmt.lv) ar to dalībnieku reģistrācijas numuriem, kuri būs uzaicināti darbus vērtēšanai klātienē iesūtīt pa pastu\* līdz 12.04.2024 (pasta zīmogs). \*Pasta izdevumus sedz dalībnieki.

Tehnoloģiju un dizaina olimpiāde  
„Ezītis miglā”  
Rīgas Mākslas un mediju tehnikums  
Koka mākslas un metālmākslas nodaļa  
Jūrmalas gatvē 96, Rīgā, LV-1029

- Ar iesūtītajiem darbiem tiks rīkota izstāde un veidots - filmēts videomateriāls, ko dalībiskolas varēs saņemt elektroniski. Iesūtītie darbi ir dalībnieku īpašums un tos varēs saņemt atpakaļ.
- Olimpiādes darbam ir jāpiestiprina auklā ievērtā kartona vizītkarte (4x6cm, teksta burtveidols – Calibri, burtu izmērs – 12 fonts), kurā jānorāda: skolēna vārds un uzvārds rakstīts **treknrakstā**, klase, skola, novads un skolotājs, kā arī **reģistrācijas numurs**.
- Vizītkartes otrā pusē – dalībnieka adrese un tālruna numurs un e-pasts.

Vizītkartes paraugs:

<p><b>Vārds Uzvārds</b> 9.a klase Izglītības iestāde <b>Reģistrācijas numurs</b> Novads Skolotājs – Vārds Uzvārds</p>
---

## 8. VĒRTĒŠANAS KRITĒRIJI

### Ideja (25%):

- interpretācijas atbilstība olimpiādes tēmai – max 3%;
- oriģinalitāte, vēstījums, scenārijs; – max 7%;
- radošums, funkcionalitāte (pielietojums), dizains, stāsta sižets – max 10%;
- eksperimentāla, pētnieciska uzdrošināšanās – max 5%.

### Redzējums (25%):

- grafiskās skices, izgatavošanas kvalitāte, ātrums, tehnika, idejas realizācijai nepieciešamā laika plānojums, vides sagatavošana – max 7%;
- kompozīcija, vienotība, krāsu saskaņa, kontrasta vai tonalitātes pielietojums – max 8%;
- iepriekš nezināmā dizaina elementa integrēšana kompozīcijā – max 5%;
- darba kultūra, darba vietas organizēšana, darba “tīrība” – max 5%.

**Materiāls (25%):**

- trīs dažādu materiālu saderība un izvēles pamatotība – max 7%;
- par katra nākamā materiāla veiksmīgu izvēli – max 3%;
- materiālu virsmu, malu apstrādes (apdares) tehniskā kvalitāte – max 15%.

**Tehnoloģija (25%):**

- pārdomāti, materiāliem atbilstoši, izvēlēta tehnoloģija, apgaismojums, atstarojošās virsmas; – max 5%;
- darbā ar materiālu mērķtiecīgi izvēlēti vismaz 3 dažādi savienošanas veidi un to kvalitāte, video montāžas kvalitāte – max 7%;
- konstrukcijas (arī kustīgas) stabilitāte, skaņa – balss – max 3%;
- vienādo detaļu mērījumi, konstrukcijas leņķu, simetrijas, asimetrijas vai paralelītātes izvērtējums (precizitāte), videostāsts 3 - 7 min., sākuma, beigu titri – max 10%.

**9. APBALVOŠANA**

- Dalībnieki, kuri sasniegs vērtējumu līdz 70% ieskaitot, saņems elektronisku apliecinājumu par piedalīšanos olimpiādē savā e-pastā.
- Dalībnieki, kuri būs sasnieguši vērtējumu, sākot ar 71% un vairāk, līdz ar to iekļuvuši ekselences līmenī, saņems ekselences apliecinājumu (papīra formātā) un ekselences medaļu.
- Dalībnieki, kuri iegūs trīs augstākos vērtējumus katrā klašu, skolu grupā un materiālu tehnoloģiju kategorijā, saņems goda rakstus (papīra formātā) un personalizētas 24. atklātās Latvijas skolu tehnoloģiju un dizaina olimpiādes “bronzas”, “sudraba” un “zelta” medaļas.

Apbalvošana paredzēta 25. aprīlī plkst. 12:00 virtuāli, ieraksts būs pieejams [www.rmmt.lv](http://www.rmmt.lv) no 26.aprīļa.

Apbalvojumus (goda rakstus, medaļas) un iesūtītos darbus būs iespēja saņemt RMMT no 30.04.2024. – 30.05.2024. darbdienās, piesakoties iepriekš pa tālruni 29896151 vai 67427223. Pēc 30.05.2024. iesūtītie darbi netiks uzglabāti.

**KONTAKTINFORMĀCIJA:**

Arvīds Verza tālr. 20008908; 67427223

Ināra Verza tālr. 29896151; 67427223