

27. atklātā Latvijas skolu dizaina un tehnoloģiju olimpiāde ZELTA ZIRGS

Pirmā posma norises kārtība

Iedvesmojieties un izmantojiet paši šo tehnoloģiju un dizaina olimpiādes platformu, lai iemācītu izglītojamiem ne tikai tradicionālās prasmes strādāt ar rokām, bet rosinātu prātu un iztēli, lai radītu elegantas lietas, kas gala rezultātā ir noderīgs mākslas darbs. Patstāvīga domāšana, problēmu risināšana, pašorganizēšanās prasmes ir unikalitātes pamatā. Šeit galvenais ir ne tas ko tu vari saskaitīt, sareizināt vai izmērīt, bet tas kas ir netverams, mainīgs, gandrīz nemanāms, bet uzjundošs. Māksla ir vēl viens veids kā iepazīt pasauli, tas ir pilnīgi cits redzējums kā pasaulē rodas lietas. Visam jā sākas ar formu, no emocijām ko tā iedvesmo. Tādējādi izglītojamiem ir nepieciešamas tehnoloģiju zināšanas un prasmes pielietot visus iespējamus instrumentus materiālu apstrādāšanai.

Dalībniekus pirmajam posmam izvirza katra izglītības iestāde. **Vienu dalībnieku** (maksimums divus, īpašos gadījumos) **katrā klašu grupā un materiāltehnoloģiju jomā** (no skolas max. 15 dalībnieki, ja piedalās visās jomās un klašu grupās).

Olimpiāde notiek nepārtrauktā tiešsaistes režīmā 2026.gada 12.februārī plkst.10.00

PIRMS OLIMPIĀDES

- **No 2026. gada 26. janvāra līdz 10. februārim** aizpilda pieteikuma anketu (lūgums *pārliecināties par datu korektumu, vārds, uzvārds, skolas nosaukums u.c.*).
- Norādītajā e-pastā saņem apstiprinājumu (*ja nesaņem, jāpārbauda surogātpasts vai mēstules*).
- **Divu darba dienu laikā** uz norādīto e-pastu tiek nosūtīts **unikālais dalībnieks kods** (*ja nesaņem, jāpārbauda surogātpasts vai mēstules*).
- Pedagoģs nodrošina dalībniekam darbošanās vietu skolas telpās, sagatavo nepieciešamo datortehniku un materiālus praktiskajam darbam un ideju skicēšanai.
- Kamera tiek novietota tā, lai **nepārtraukti būtu redzams dalībnieka darba process**.
- Pirms olimpiādes pedagoģs pārliecinās, ka tehniskais nodrošinājums darbojas korekti un nekas netraucē dalībniekam strādāt.

OLIMPIĀDES DIENA

- Dalībnieks pieslēdzas savas grupas ZOOM saitei vismaz **15 minūtes pirms** olimpiādes sākuma (*saite publicēta tehnikuma mājas lapā*).
- ZOOM profila **vārda laukā** dalībnieks norāda **piešķirtos unikālo kodu** (*nosūtīts uz norādīto e-pastu*).
- Piešķirto unikālo dalībnieka kodu izdrukā un novieto darba zonā, redzamā vietā.
- Pedagoģs pārliecinās, ka unikālais kods ir ievadīts korekti.
- Pedagoģs pārbauda kameras novietojumu un nodrošina, ka darba process ir skaidri redzams.
- Mikrofons olimpiādes laikā ir ieslēgts; **komisija pēc nepieciešamības to ieslēdz vai izslēdz**, lai komunicētu ar dalībnieku

OLIMPIĀDES SĀKUMS UN DARBA GAITA

- **Olimpiādes sākums – plkst. 10.00.**
- Olimpiādes sākumā dalībniekiem tiek paziņots **papildu elements**, kas obligāti jāintegrē darba risinājumā.

LAIKA GRAFIKS

Pieslēgšanās	sākot no 9.00
Darbs	10.00-12.40
Pārtraukums	12.40-13.20
Darbs	13.20-15.40
Darbu pabeigšana	15.20-16.00 – eksperti komunicē ar dalībnieku, ja nepieciešams (<i>par gala darbu</i>)
Darbu vērtēšana	16.00-17.00

PEDAGOGA LOMA OLIMPIĀDES LAIKĀ

- Pedagoģs nodrošina kameras darbību un darba drošību, **atrodas olimpiādes norises telpā visu olimpiādes laiku** un uzrauga norisi.
- Pedagoģs **nekonsultē un nepalīdz** dalībniekam olimpiādes laikā, neiejaucas darba procesā un nesniedz palīdzību uzdevumu risināšanā.

KOMISIJAS DARBS

- Komisija **nepārtraukti vēro dalībnieka darba procesu** un nepieciešamības gadījumā uzdod jautājumus.
- Tiek vērtēts gan **darba process**, gan rezultāts.
- Pēc uzdevuma pabeigšanas dalībnieks novieto izgatavoto darbu **kameras priekšā uz 20–30 minūtēm** pilnvērtīgai izvērtēšanai.
- Ja darbs tiek pabeigts pirms noteiktā laika, dalībnieks par to informē komisiju, un darbs tiek izvērtēts.
- **Pēc darba izvērtēšanas komisija informē dalībnieku, un dalībnieks tiek atslēgts no tiešsaistes atbilstoši noteiktajai izvērtēšanas kārtībai.**

VĒRTĒŠANAS KRITĒRIJI

Darbu izvērtēšana notiek 100% vērtēšanas skalā, tabulā norādīts maksimāli iegūstamais procentu skaits.

Koka, metāla, tekstila un citas tehnoloģijas

IDEJA un REDZĒJUMS	50%
Atbilstība tēmai un koncepcijas skaidrība: Idejas atbilstība olimpiādes tēmai “ZELTA ZIRGS”, koncepcijas skaidrība, vēstījuma saprotamība.	10%
Oriģinalitāte, radošums un dizaina kvalitāte: Idejas un formas oriģinalitāte, radoša pieeja, dizaina estētika, funkcionālais pielietojums.	10%
Skices, plānojums un procesa organizācija: Grafisko skiču kvalitāte un informativitāte, idejas realizācijas laika plānojums, darba vides sagatavošana.	10%
Kompozīcija un vizuālā vienotība: Kompozīcija, formas un proporciju līdzsvars, krāsu saskaņa, kontrasta vai tonalitātes pielietojums.	10%
Eksperimentēšana un papildu dizaina elementa integrācija: Eksperimentāla, pētnieciska uzdrošināšanās, iepriekš nezināmā (<i>papildu</i>) dizaina elementa jēgpilna integrēšana.	10%
MATERIĀLS un TEHNOLOĢIJAS	50%
Materiālu izvēle un savietojamība: Vismaz trīs dažādu materiālu izvēle, savstarpējā saderība un pamatotība idejas un funkcijas kontekstā.	10%
Materiālu apstrādes un apdares kvalitāte: Virsmas, malas, savienojumi, apdares precizitāte un estētiskā kvalitāte.	10%
Tehnoloģiju izvēle un pielietojuma atbilstība: Materiāliem un idejai atbilstoši izvēlētas apstrādes tehnoloģijas, darba paņēmieni mērķtiecīgums.	10%
Savienošanas risinājumi un konstrukcijas stabilitāte: Vismaz trīs dažādi savienošanas veidi, to kvalitāte, konstrukcijas (<i>tostarp arī kustīgu elementu</i>) stabilitāte.	10%
Precizitāte, darba kultūra un drošība: Mērījumu precizitāte, simetrija/asimetrija, darba vietas organizēšana, darba tīrība un drošība.	10%

Audiovizuālās tehnoloģijas

IDEJA un REDZĒJUMS	50%
Atbilstība tēmai un koncepcijas skaidrība: Stāsta atbilstība olimpiādes tēmai “ZELTA ZIRGS”, idejas un vēstījuma saprotamība.	10%
Orģinalitāte, radošums un struktūras kvalitāte: Stāsta idejas orģinalitāte, radoša pieeja, interesants un neparasts stāsta risinājums, trīs aktu struktūra, saprotams notikumu attīstības ceļš.	10%
Plānojums un procesa organizācija: Pārdomāti kadri, skaidri redzams galvenais objekts, lokācijas pamatotība, sākotnēji uzdotā jautājuma skaidra atklāšana video stāstā.	10%
Kompozīcija, vizuālā un emocionālā vienotība: Video tempa atbilstība stāstam (<i>nav pārāk ātrs vai lēns</i>), uzmanības noturēšana, emociju un pārdomu raisīšana.	10%
Eksperimentēšana un papildu dizaina elementa integrācija: Iepriekš nezināmā (<i>papildu</i>) dizaina elementa jēgpilna integrēšana.	10%
MATERIĀLS un TEHNOLOĢIJAS	50%
Video materiālu izvēle un savietojamība: Tuvplāni, kopskati, interesanti rakursi, vizuāla dinamika, attēla gaišums (<i>nav pārgaismots vai pārāk tumšs</i>).	10%
Tehnikas izvēle un pielietojuma atbilstība: Idejai atbilstoši izvēlēta tehnika, apzinātas un pamatotas kameras kustības (<i>bez liekām kameras kustībām filmējot</i>).	10%
Skaņas materiāla kvalitāte un apstrāde: Dzirdama, bez traucējošiem trokšņiem, skaņa (<i>arī balss</i>), stāsta noskaņai atbilstoša mūzika (<i>palīdz, netraucē</i>).	10%
Video montāžas risinājumi un kvalitāte: Saprotami un loģiski savienoti kadri, atbilstoši idejai radīta kopējā noskaņa, video nosaukuma un titru atbilstība koncepcijai.	10%
Darba kultūra un drošība: Darba vides sagatavošana un organizēšana (<i>tostarp komunikācija filmēšanas laukumā</i>), darba drošības ievērošana.	10%

REZULTĀTI

- **Pirmā posma rezultāti**, izmantojot dalībniekiem piešķirtos unikālos kodus, tiek publicēti tehnikuma mājaslapā **divu darba dienu laikā**.
- **Otrajam posmam** tiek izvirzīti dalībnieki, kuru iegūtais rezultāts ir **75 % vai vairāk** no maksimālā punktu skaita.
- Dalība otrajā posmā ir **obligāti jāapstiprina**, aizpildot organizatoru noteikto anketu tehnikuma mājaslapā.
- Ja uzaicinātais dalībnieks atsakās no dalības vai neapstiprina to noteiktajā termiņā, komisija ir tiesīga **uzaicināt nākamo dalībnieku**, pamatojoties uz pirmā posma rezultātiem dilstošā secībā.