

Loģikas spēle “Riga Puzzle Day”

Nolikums

1. Organizators un atbalstītāji

Loģikas spēli “Riga Puzzle Day” (turpmāk – Spēle) īsteno Rīgas domes Izglītības, kultūras un sporta departaments (turpmāk – Departaments) ar Riga Business School kā Rīgas Tehniskās universitātes struktūrvienības, Balcia Insurance SE, Luminor Bank AS Latvijas filiāles un atbalstu.

2. Spēles mērķi

- 2.1. Attīstīt problēmu risināšanu un radošo domāšanu skolēnos.
- 2.2. Iesaistīt skolēnus loģikas uzdevumu risināšanā, kas ir pamats tālākai programmēšanas apguvei.
- 2.3. Veicināt skolēnu sadarbības prasmes problēmu risināšanā.
- 2.4. Veicināt skolēnu interesi par informācijas tehnoloģijām un iesaisti programmēšanā.

3. Dalībnieki

- 3.1. Spēlē var piedalīties Rīgas vispārīzglītojošo skolu 11. klašu skolēni.
- 3.2. Komandu skaitu katrai skolai iesaka Departaments, balstoties uz skolēnu skaitu 11 klašu grupā attiecīgajai skolai.
- 3.3. Komandu veido 2-3 skolēni.

4. Spēles norise

- 4.1. Spēle notiek 02.11.2023., Rīgas Tehniskajā universitātē, Zunda krastmalā 8, Rīgā.
- 4.2. Skolēni klātienē risina 10 loģikas uzdevumus, kuri pielāgoti no Hārvarda Universitātes *CS50 Puzzle Day* uzdevumiem.
- 4.3. Uzdevumu izpildes laiks ir trīs stundas.
- 4.4. Katrā uzdevumā atbilde ir viens vārds.
- 4.5. Skolēni uzdevumu izpildē var izmantot internetu.
- 4.6. Komandas nedrīkst savstarpēji dalīties ar atbildēm vai citu noderīgu informāciju saistībā ar uzdevumu risinājumiem.
- 4.7. Atbildes iesniedz elektroniski, aizpildot organizatoru sagatavotu un komandām piešķirtu Google formu.
- 4.8. Spēle notiks pēc šāda plāna:

No 9.00	Dalībnieku reģistrācija, uzkodas
9.30 - 9.45	Pasākuma atklāšana
9.45 - 10.00	Instrukcijas par uzdevumu izpildi
10.00 - 13.00	Uzdevumu risināšana, atbilžu iesniegšana līdz 13.00 elektroniski
14.00 - 15.00	Risinājumu paziņošana un atrisinājumu skaidrojumi
15.00 - 15.30	Rezultātu paziņošana un komandu apbalvošana

5. Pieteikšanās un dalība

5.1. Skolēnus dalībai konkursā piesaka skolas direktora nozīmēts darbinieks Departamenta izveidotā vietnē <https://ej.uz/RigaPuzzleDay2023> līdz 2023. gada 27. oktobrim.

5.2. Likumiskā pārstāvja piekrišanu nepilngadīga bērna personas datu publiskošanai saistībā ar piedalīšanos Spēlē (ša nolikuma 1. un 2. pielikums) par katru nepilngadīgu bērnu, kurš piedalās Spēlē, ja likumiskais pārstāvis piekrīt personas datu publiskošanai saistībā ar Spēli, iegūst un glabā izglītības iestāde, kurā skolēns mācās, līdz 31.12.2023.

5.3. 2023. gada 30.oktobrī Departaments informē skolas pārstāvi par uzņemtajām komandām Spēlē. Aizpildītās pieteikuma formas ar personas datiem un saņemtās likumisko pārstāvju piekrišanas, komandām, kuras netika uzņemtas Spēlē, netiek saglabātas un tiek neatgriezeniski dzēsta (iznīcinātas).

5.4. 2023. gada 2. novembrī laikā no 9.00 līdz 9.30 komandas ierodas spēles norises vietā. Neierašanās gadījumā komanda tiek diskvalificēta.

6. Vērtēšanas kārtība

6.1. Katram uzdevumam ir tikai viena pareiza atbilde.

6.2. Spēlē uzvar komanda ar visvairāk iegūto pareizo atbilžu skaitu īsākajā laikā.

6.3. Rezultātus apkopo un apstiprina divi pārstāvji - viens no Departamenta un viens no Riga Business School.

6.4. Spēles laikā tiks paziņotas desmit komandas ar augstāko rezultātu.

6.5. Trīs komandas ar augstāko rezultātu saņems balvas no spēles atbalstītājiem.

6.6. Divu dienu laikā pēc spēles norises visu komandu rezultāti būs pieejami Departamenta vietnē <https://izglitiba.riga.lv/lv/izglitiba>.

7. Dalībnieka personas datu aizsardzības noteikumi

7.1. Personas datu apstrādes pārzinis ir Rīgas valstspilsētas pašvaldība Departamenta personā, adrese: Krišjāņa Valdemāra iela 5, Rīga, LV-1010, tālrunis 67026816, e-pasts:

iksd@riga.lv.

7.2. Personu datu aizsardzības speciālists ir Rīgas valstspilsētas pašvaldības Centrālās administrācijas Datu aizsardzības un informācijas tehnoloģiju drošības centrs, adrese: Dzirciema iela 28, Rīga, LV-1007, e-pasts: dac@riga.lv.

7.3. Personu datu apstrādes nolūks ir Loģikas spēles “Riga Puzzle Day” organizēšana Rīgas valstspilsētas pašvaldības 11.klašu skolēniem, lai attīstītu problēmu risināšanu un radošo domāšanu skolēnos, iesaistīt skolēnus loģikas uzdevumu risināšanā, kas ir pamats tālākai programmēšanas apguvei, veicinot skolēnu sadarbības prasmes problēmu risināšanā, kā arī attīstot skolēnu interesi par informācijas tehnoloģijām un iesaisti programmēšanā.

7.4. Personu datu apstrādes tiesiskais pamats ir Izglītības likuma 17.panta pirmā daļa, 18.panta otrās daļas 12.,13.punkts, Rīgas domes 17.12.2009. nolikuma Nr.36 “Rīgas domes Izglītības, kultūras un sporta departamenta nolikums” 11.16. un 11.17.apakšpunkti un pārzinim tiesību aktos noteikto funkciju un juridisko pienākumu izpilde saskaņā ar Eiropas Parlamenta un Padomes 2016. gada 27. aprīļa regulas (ES) 2016/679 par fizisku personu aizsardzību attiecībā uz personas datu apstrādi un šādu datu brīvu apriti un ar ko atceļ direktīvu 95/46/EK (Vispārīgā datu aizsardzības regula) 6.panta pirmās daļas e.punkts, trešās daļas b.punkts.

7.5. Papildu informācija par personas datu apstrādi saistībā ar Spēli pieejama Departamenta tīmekļvietnē www.iksd.riga.lv sadaļā <https://iksd.riga.lv/lv/rd-iksd/Personas-datu-apstrade>.

7.6. Spēles nolikumā noteikto mērķu sasniegšanai un Spēles publicitātes nodrošināšanai, Departaments veiks dalībnieku fotografēšanu un video ierakstīšanu, Spēles norises (klātienē) laikā iegūtās fotogrāfijas un veiktie videoieraksti tiks izvietoti Rīgas valstspilsētas pašvaldības sociālo tīklu kontos Facebook, Instagram, Flickr un pārvaldībā esošajās mājas lapās, kā arī informācija par desmit komandām ar augstākajiem vērtējumiem tiks publicēta Departamenta tīmekļvietnē www.iksd.riga.lv norādot komandas dalībnieka vārdu, uzvārdu, pārstāvēto izglītības iestādi. Departaments neuzņemas atbildību par citos resursos un citu personu veikto foto un/vai video uzņemšanu un to izmantošanu.

7.7. Dalībniekam un/vai dalībnieka likumiskajam pārstāvim ir tiesības lūgt neveikt un iebilst fotogrāfiju un videoierakstu veikšanai un publicēšanai, informējot par to pārzini, nosūtot savu lūgumu uz e-pasta iksd@riga.lv, norādot Spēles dalībnieka identificējošu informāciju (piemēram, fotografēšanas laiku un izskatu raksturojošu informāciju).

7.8. Informējam, ka saistībā ar Spēles norisi var notikt dalībnieku fotografēšana vai filmēšana. Attiecībā uz nepilngadīgiem dalībniekiem, lai veiktu personas datu publiskošanu (piemēram, tīmekļvietnēs, sociālo tīklu vietnēs), tā tiks veikta ar dalībnieku likumisko pārstāvju piekrišanu (1. pielikums).

7.9. Informējam, ka šajā nolikumā 5.1. punktā noteiktā persona atbild par pareizu un precīzu savu/dalībnieka datu iesniegšanu, kā arī informējam, ka trešo personu datu iesniegšana nav pieļaujama un var tikt uzskatīta par tiesību aktu pārkāpumu, izņemot, ja esat likumiskais pārstāvis attiecīgajai personai.

7.10. Ja, reģistrējoties Spēlei, Jūs sniežat citas fiziskas personas datus (piemēram,

reģistrējat pilngadīgu ģimenes locekli), tad Jūs kā pārzinis esat atbildīgs par šīs personas datu nodošanas Departamentam likumību, tai skaitā Jums ir aizliegts sniegt Departamentam personas datus, ja šai apstrādei nepastāv tiesiskais pamats (piemēram, Jūsu pilngadīgs ģimenes loceklis nav devis Jums piekrišanu reģistrācijai). Jums ir jāsniedz tām fiziskajām personām, kuru personas datus Jūs sniežat Departamentam, šajā dokumentā ietvertā informācija.

Spēles kontaktpersonas:

satura jautājumos-
Linda Sinka
linda.sinka@rbs.lv

komunikācija un sadarbība –
Elizabete Lībiete
elizbete.libiete@rbs.lv

reģistrācijas jautājumos-
Zane Biteniece
zane.biteniece@riga.lv
29499767