

# LOĢIKAS SPĒLE “SIGULDA PUZZLE DAY”

## Nolikums

### 1. Organizators un atbalstītāji

Loģikas spēli “Sigulda Puzzle Day” īsteno Siguldas Tehnoloģiju izglītības centrs, Rīga Business School kā Rīgas Tehniskās universitātes struktūrvienība sadarbībā ar Siguldas novada pašvaldību.

### 2. Spēles mērķi

- 2.1. Attīstīt problēmu risināšanu un radošo domāšanu skolēnos.
- 2.2. Iesaistīt skolēnus loģikas uzdevumu risināšanā, kas ir pamats tālākai STEM priekšmetu apguvei.
- 2.3. Veicināt skolēnu sadarbības prasmes problēmu risināšanā.
- 2.4. Veicināt skolēnu interesi par STEM jomu.

### 3. Dalībnieki

- 3.1. Spēlē var piedalīties Siguldas novada vispārizglītojošo skolu 10. klašu skolēni.
- 3.2. Komandu veido 4 skolēni. Ir pieļaujams lielāks vai mazāks skolēnu skaits komandā, saskaņojot to ar Siguldas Tehnoloģiju izglītības centru.

### 4. Spēles norise

- 4.1. Spēle notiek Siguldas 1. pamatskolā, Pulkveža Brieža ielā 105, Siguldā.
- 4.2. Skolēni klātienē risina 10 loģikas uzdevumus, kas ir pielāgoti Hārvarda Universitātes CS50 Puzzle Day uzdevumiem.
- 4.3. Uzdevumu izpildes laiks trīs stundas.
- 4.4. Katra uzdevuma atbilde ir vārds vai vārdi latviešu valodā.
- 4.5. Skolēni uzdevumu izpildē var izmantot internetu.
- 4.6. Komandas nedrīkst prasīt palīdzību nevienam cilvēkam ārpus savas komandas, kā arī 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:

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

## 5. Pieteikšanās un dalība

5.1. Komandas kapteinis piesaka dalībniekus dalībai spēlē, aizpildot pieteikuma anketu: <https://forms.gle/j54QgQb6pmLPvUiP8> līdz **2024. gada 13. septembrim**. Anketā sniegtās atbildes kapteinis saskaņo ar komandas dalībniekiem.

5.2. **2024. gada 20. septembrī** 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 īsākā laikā.

6.3. Rezultātus apkopo un apstiprina Rīga Business School pārstāvji.

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

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

Loģikas spēles kontaktpersona vispārējos jautājumos:

Agnese Strazda

[agnese.strazda@rbs.lv](mailto:agnese.strazda@rbs.lv)

Loģikas spēles kontaktpersona satura jautājumos:

Linda Sinka

[linda.sinka@rbs.lv](mailto:linda.sinka@rbs.lv)

Loģikas spēles reģistrācijas jautājumos:

Ance Kancere

[ance.kancere@sigulda.lv](mailto:ance.kancere@sigulda.lv)