

LOĢIKAS SPĒLE “CĒSIS PUZZLE DAY”

Nolikums

1. Organizators un atbalstītāji

Loģikas spēli “Cēsis Puzzle Day” īsteno Cēsu novada pašvaldība, Rīga Business School kā Rīgas Tehniskās universitātes struktūrvienība sadarbībā ar Kosmosa izziņas centru un Luminor.

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 75 Cēsu novada izglītības iestāžu 10. - 12. klašu izglītojamie, 25 komandas (Cēsu Valsts ģimnāzija - 9 komandas, Draudzīgā Aicinājuma Cēsu Valsts ģimnāzija – 7 komandas, Cēsu Pilsētas vidusskola – 4 komandas, Jauno Līderu vidusskola – 2 komandas, Jaunpiebalgas vidusskola – 2 komandas, Vecpiebalgas vidusskola – 1 komanda).
- 3.2. Komandu veido 3 skolēni. Ir pieļaujams lielāks vai mazāks skolēnu skaits komandā, saskaņojot to ar Rīga Business School.

4. Spēles norise

- 4.1. Spēle notiek Kosmosa izziņas centrā, Cīrulīšu ielā 63, Cēsīs, Cēsu novadā.
- 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:

No 9.00	Dalībnieku ierašanās
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 - 14.30	Risinājumu paziņošana un atrisinājumu skaidrojumi
14.30 - 15.00	Rezultātu paziņošana un komandu apbalvošana

5. Pieteikšanās un dalība

5.1. Skolēnus dalībai konkursā piesaka skolas direktora deleģēts darbinieks, aizpildot pieteikuma anketu: <https://forms.gle/zv2yKG5T5WhLAJg38> līdz 2024. gada 22. oktobrim.

5.2. 2024. gada 28. oktobrī 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 Riga Business School pārstāvji.

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

6.5. Piecas komandas ar augstāko rezultātu iegūs iespēju piedalīties Riga Business School līderu programmā "Future Changemakers Academy" no 9. novembra līdz 21. decembrim, savukārt, sestās līdz desmitās vietas ieguvēji saņems balvas no Luminor.

7. Datu apstrāde

7.1. Pasākuma ietvaros dalībnieki var tikt filmēti un fotografēti un šie materiāli izvietoti Cēsu novada sociālo tīklu kontos Facebook, Instagram un pārvaldībā esošajās mājas lapās, Riga Business School kā Rīgas Tehniskās universitātes struktūrvienības un atbalstītāju sociālo tīklu kontos un pārvaldībā esošajās mājas lapās, kā arī izsūtīti medijiem.

7.2. Pasākuma uzvarētāju vārdi var tikt publiskoti Cēsu novada un pašvaldības izglītības iestāžu tīmekļa vietnēs.

Loģikas spēles kontaktpersona vispārējos jautājumos:

Agnese Strazda

agnese.strazda@rbs.lv

Loģikas spēles kontaktpersona satura jautājumos:

Linda Sinka

linda.sinka@rbs.lv

Loģikas spēles reģistrācijas jautājumos:

Elīna Normiece-Muthukrišnana

Elina.normiece-muthukrisnana@rbs.lv