



# Kultūras izpratnes un pašizpaušmes mākslā mācību jomas alternatīvā olimpiāde

2022./2023.mācību gadā

## NOLIKUMS

### 1. Olimpiādes tēma

1.1. “Lec, saulīte!”.

### 2. Olimpiādes mērķi

- 2.1. Padziļināt un paplašināt skolēnu zināšanas un prasmes literatūrā, mūzikā un teātra mākslā, attīstot jauniešu fantāziju, asociatīvo domāšanu, sevis prezentēšanas māku un radošo iztēli.
- 2.2. pilnveidot skolēnu prasmes pielietot iegūtās teorētiskās zināšanas dažādās nestandarta situācijās.
- 2.3. pilnveidot prasmi strādāt komandā un uzņemties līdztbildību par paveikto.

### 3. Olimpiādes uzdevumi

- 3.1. Padziļināt un paplašināt skolēnu zināšanas literatūrā, mūzikā un teātra mākslā, kas attīsta praktiskās un radošās darba iemaņas.
- 3.2. Rosināt skolēnus pētīt mūsdienu tendences un aktualitātes literatūrā, mūzikā un teātra mākslā, kā arī aktualizēt visdažādākos izteiksmes līdzekļus kultūras izpratnē.
- 3.3. Veicināt skolēnu un skolotāju pieredzes apmaiņu.

### 4. Olimpiādes norises laiks un vieta

- 4.1. Vieta: Jaunmārupes pamatskola, Mazcenu aleja 3, Jaunmārupe, Mārupes novads, aktu zāle kab. 260
- 4.2. Laiks: 2023.gada 8.februārī plkst. 10.00 – 13.30

### 5. Olimpiādes organizatoriskā struktūra

- 5.1. Olimpiādi organizē Jaunmārupes pamatskola, sadarbībā ar Mārupes novada Izglītības pārvaldi.
- 5.2. Dalībnieku reģistrācija no plkst. 9.30 līdz 9.50.
- 5.3. Olimpiāde sastāv no:
  - 5.3.1. līdz 3.februārim uz e-pastu: [jmsk.lapa@gmail.com](mailto:jmsk.lapa@gmail.com) iesūtīts **komandas mājas darbs** - komanda iesniedz vienu digitālu darbu par olimpiādes tēmu, formāts: video (ilgums no 30 sek. - 1 min.), darbā jābūt izmantotam kādam raksturīgam izteiksmes līdzeklim: no teātra mākslas un / vai mūzikas, un / vai literatūras mācību jomas;
  - 5.3.2. **komandas moto un komandas prezentēšana** līdz 1min. (klātienē olimpiādes dienā);
  - 5.3.3. **30 teorētiskie jautājumi** Kahoot! programmā (klātienē olimpiādes dienā);
  - 5.3.4. **1 radošais uzdevums** komandai (klātienē olimpiādes dienā);

### 5.3.5. **1 kapteiņa uzdevums** (klātienē olimpiādes dienā).

#### 5.4. Olimpiādes laiks – 3 stundas:

5.4.1. no plkst. 10.00 - 10.10 ievadvārdi;

5.4.2. no plkst. 10.10 - 10.30 mājas darbu apskate un komandu prezentēšana;

5.4.3. no plkst. 10.30 - 11.15 Kahoot! uzdevumi;

5.4.4. no plkst. 11.15 - 11.30 iepazīstināšana ar radošo uzdevumu un komandu gatavošanās;

5.4.5. starpbrīdis 30 min. (tajā iespējams apēst līdzīgi paņemto vai paēst skolas ēdnīcā);

5.4.6. no plkst. 12.00 - 13.00 radošo uzdevumu demonstrēšana / kapteiņa uzdevuma veikšana;

5.4.7. no plkst. 13.00 - 13.20 rezultātu apkopošana;

5.4.8. no plkst. 13.20 - 13.30 apbalvošana.

5.5. Dalībnieku komandām ir atļauts radošā uzdevuma laikā izmantot veidierīces, lai piemeklētu mūziku, literāros darbus u.c. palīgmateriālus. Ja radošajā uzdevumā nepieciešams atskaņot mūziku, dažādas skaņas jeb rādīt fona attēlus uz ekrāna, šos materiālus komandas iedod / norāda **starpbrīža laikā** atbalsta tehniķim pie pulsta.

5.6. Uzdevumus sagatavošanu nodrošina Jaunmārupes pamatskola;

5.7. Novērošanu un kārtību olimpiādes laikā nodrošina skolas personāls;

5.8. Olimpiādes laikā notiks fotografēšana un komandu prezentāciju filmēšana. Visi materiāli var tikt izmantoti pasākuma informatīvai atspoguļošanai Jaunmārupes pamatskolas mājas lapā *jmsk.lv* un skolas facebook kontā.

## 6. Olimpiādes dalībnieki

6.1. Skolu pārstāv 1 komanda (7.-9.klašu skolēni)

6.2. Komandas sastāvā ir 4 cilvēki: pa vienam cilvēkam no klašu grupas (1 skolēns no 7.klases, 1 skolēns no 8.klases un 1 skolēns no 9.klases) un viens komandas kapteinis (7.-9.klases skolēns pēc izvēles).

## 7. Pieteikšanās kārtība

7.1. Komandu piesaka skola, aizpildot pieteikumu: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfKjrXPEUIB7-4MJHGGSyvvVCpbqCv9avBu4DWjom3r-fmKXA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfKjrXPEUIB7-4MJHGGSyvvVCpbqCv9avBu4DWjom3r-fmKXA/viewform?usp=sf_link)

7.2. Pieteikumus pieņem līdz 30.01.2023.

## 8. Vērtēšana

8.1. Olimpiādes uzdevumu vērtējums:

8.1.1. **komandas mājas darbs** - ideja, izpildījums, atbilstība tēmai, komandas darbs - maksimāli 12 punkti kopā;

8.1.2. **komandas moto un komandas prezentēšana** - koptēls un moto kā vienots elements, artistiskums, uzstāšanās prasmes - maksimāli 9 punkti kopā;

8.1.3. **30 teorētiskiem jautājumi** - atbilstoši Kahoot! rezultātiem;

8.1.4. **1 radošais uzdevums** - komandas darbs un sadarbība, radošums un ideja, teātra mākslas elementi un to pielietojums, mūzikas atbilstība, literārā darba atbilstība, darbs ar publiku - maksimāli 25 punkti kopā;

8.1.5. **1 kapteiņa uzdevums** - ideja un radošums, prezentēšanas māka - maksimāli 10 punkti kopā.

8.2. Olimpiādes žūrijas komisija:

- 8.2.1. teātra mākslas pārstāvis;
  - 8.2.2. mūzikas pārstāvis;
  - 8.2.3. literatūras pārstāvis;
  - 8.2.4. Mārupes novada Izglītības pārvaldes pārstāvis;
  - 8.2.5. Žūrijas komisijas locekļu vārdi un uzvārdi tiks paziņoti olimpiādes dienā - klātienē.
- 8.3. Punktu skaitīšanā iesaistās arī pavadošais personāls – novērotāji.
- 8.4. Katram žūrijas komisijas loceklim ir vērtēšanas lapa, ar kuru iepazīstinās pirms olimpiādes sākuma.

## **9. Apbalvošana**

- 9.1. Iegūtos rezultātus apkopo žūrijas komisija ar tehniķa atbalstu.
- 9.2. Diplomi tiek piešķirti I, II un III vietai. Žūrijas komisijas locekļiem ir iespēja piešķirt simpātijas balvas.

Sagatavoja: Jolanta Grosberga-Gemere

[karjera.jmsk@gmail.com](mailto:karjera.jmsk@gmail.com)

29857620