

PATVIRTINTA

Kauno „Vyturio“ gimnazijos direktoriaus
2024 m. vasario 7 d. įsakymu Nr. V-31

II RESPUBLIKINĖS 5–8 KLASIŲ MOKINIŲ INTERAKTYVIOS VIKTORINOS – PROTŲ MŪŠIO „PRALEIDŽIU PROGĄ PASITYČIOTI 2024!“, SKIRTOS PAMINĖTI MĖNESĮ BE PATYČIŲ, NUOSTATAI

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. II respublikinės viktorinos – protų mūšio „Praleidžiu progą pasityčioti 2024!“ nuostatai (toliau – Nuostatai) reglamentuoja renginio tikslus, reikalavimus dalyviams, organizavimo, vertinimo ir nugalėtojų apdovanojimo tvarką.
2. Viktoriną – protų mūšį organizuoja ir vykdo Kauno „Vyturio“ gimnazija, Kauno švietimo inovacijų centras.
3. Viktorina – protų mūšis „Praleidžiu progą pasityčioti!“ vykdoma su telefonu *Actionbound* programa.

II SKYRIUS VIKTORINOS – PROTŲ MŪŠIO TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

4. Tikslas – atkreipti visuomenės dėmesį į patyčių ir smurto prieš vaikus problemas, formuoti teigiamas nuostatas į pagarbų ir draugišką tarpusavio bendravimą.
5. Uždaviniai:
 - 5.1. Ugdyti mokinių socialines emocijas, komunikavimo kompetencijas.
 - 5.2. Lavinti mokinių pozityvų požiūrį į bendražmogiškas vertybes, smurto ir agresijos netoleravimą, ugdyti vertybines nuostatas.
 - 5.3. Skatinti švietimo įstaigų bendradarbiavimą.

III SKYRIUS REIKALAVIMAI VIKTORINOS – PROTŲ MŪŠIO DALYVIAMS

6. Viktorinos – protų mūšio dalyviai – bendrojo ugdymo įstaigų 5–8 klasių mokinių komandos (mokinių komandą gali sudaryti 3 mokiniai). Ugdymo įstaiga gali deleguoti tik vieną mokinių komandą (toliau – dalyvių komanda), kurią parengia vienas atsakingas ugdymo įstaigos atstovas.
7. Dalyvių komanda turi turėti telefone parsisiuntę *Actionbound* programą.

8. Rekomenduojama metodinė medžiaga ruošiantis viktorinai – protų mūšiui: patyčių prevencijos programų („Olweus“, „Lions Quest“, „Antras žingsnis“, „Friends“ ir kt.) metodinė medžiaga, tinklalapio <https://www.bepatyciu.lt/> pateikta informacija ir pan.

IV SKYRIUS

VIKTORINOS – PROTŲ MŪŠIO ORGANIZAVIMO TVARKA

9. Viktorina – protų mūšis vyks 2024 m. kovo 26 d. 13.00 val. nuotoliniu būdu prisijungus per *Zoom* platformą. Prisijungimo nuorodą atsiųsime registracijos formoje nurodytu atsakingo ugdymo įstaigos atstovo el. paštu 2024 m. kovo 26 d. iki 10.00 val. Nesulaukę prisijungimo nuorodos, skambinkite Gražinai Taujanskienei tel. +370 679 34885.

10. Į viktoriną – protų mūšį dalyvių komandos iš anksto registruojamos 2024 m. kovo 1–8 d. užpildžius elektroninę registracijos formą <https://protmusis.000webhostapp.com/>, kurioje svarbu pasirinkti savo ugdymo įstaigą (jei pateiktame ugdymo įstaigų sąrašė nerandama ieškomos ugdymo įstaigos, vadinasi ieškoma ugdymo įstaiga jau delegavo dalyvių komandą), pateikti pilnus dalyvaujančių mokinių vardus, pavardes ir klasę, dalyvių komandą ruošiančio atsakingo ugdymo įstaigos atstovo pilną vardą, pavardę, el. pašta, telefono numerį.

11. Dalyviai nuotoliniame *Zoom* susitikime gauna užduotis su brūkšniniu (*QR*) kodu. Klausimai mokinių komandoms pateikiami per *Actionbound* programą. Užduotys atliekamos ir išsiunčiamos iš savo *Actionbound* programos iki 2024 m. kovo 26 d. 15.00 val.

12. Kiekviena dalyvių komanda į viktoriną – protų mūšį jungiasi tik su vienu išmaniuoju telefonu, kuriame instaliuota *Actionbound* programa. Komandos pavadinimas – pilnas bendrojo ugdymo įstaigos pavadinimas.

13. Klausimo atsakymą dalyvių komandos pasirenka paspausdamos tam tikrą atsakymo langelį savo išmaniajame įrenginyje. Užduotis – iššūkius dalyvių komandos įkelia juos atlikus.

14. Atsakant į viktorinos – protų mūšio klausimus dalyvių komandos nariai gali tartis tik su savo komandos žaidėjais. Draudžiama žaidimo metu kalbėtis, susirašinėti ar kitaip bendrauti su viktorinoje – protų mūšyje nedalyvaujančiais asmenimis.

15. Viktorinos – protų mūšio dalyviais negali būti pedagogai, ugdymo įstaigos darbuotojai ar kiti suaugę asmenys.

V SKYRIUS

VIKTORINOS – PROTŲ MŪŠIO DALYVIŲ VERTINIMAS IR VIEŠINIMAS

16. Viktorinos – protų mūšio rezultatus lemia surinkti taškai. Atsakymai į klausimus vertinami taškais:

16.1. Klausimams su atsakymų variantų pasirinkamais skiriama iki 1 minutės laiko. Teisingai atsakius per 1 minutę skiriama 100 taškų. Nesuspėjus atsakyti per 1 minutę ir toliau galima atsakyti, tačiau atimami taškai (–10 taškų).

16.2. Užduotys – iššūkiai vertinami papildomai, neribojant atlikimo laiko. Už kiekvienos užduoties – iššūkio kriterijus atitinkantį pilną atlikimą skiriama 100 taškų (užduotis atliekama tiksliai, kaip aprašoma sąlygoje). Jei užduotis atliekama dalinai, ne pagal visus reikalavimus pateiktus užduotyje, atimama po – 10 taškų už kiekvieno reikalavimo neįvykdymą. Neatliekant užduoties, papildomi taškai neskiriami.

16.3. Esant vienodam taškų skaičiui rezultata nulems atliktų užduočių laikas.

17. Pasibaigus viktorinai – protų mūšiui, dalyvių komandų atliktas užduotis vertins Kauno „Vyturio“ gimnazijos direktoriaus įsakymu sudaryta vertinimo komisija.

18. Viktorinos – protų mūšio dalyviai apie rezultatus bus informuojami registracijos formoje nurodytu atsakingo ugdymo įstaigos atstovo el. paštu iki 2024 m. balandžio 12 d.

19. Renginio vaizdai publikuojami Kauno „Vyturio“ gimnazijos internetiniame puslapyje <https://vyturys.kaunas.lm.lt/>, Kauno „Vyturio“ gimnazijos Facebook platformos puslapyje <https://www.facebook.com/100057104843900/>.

VI SKYRIUS BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

20. Dalyvių komandos, užėmę prizines vietas apdovanojami diplomais, visi dalyviai gauna viktorinos – protų mūšio organizatorių padėkas. Diplomai ir padėkos raštai bus siunčiami registracijos formoje nurodytu atsakingo ugdymo įstaigos atstovo el. paštu iki 2024 m. balandžio 19 d.

21. Atsakingam ugdymo įstaigos atstovui, padėjusiam pasiruošti dalyvių komandoms, bus išduodama Kauno švietimo inovacijų centro pažyma.

22. Kiekvienas dalyvis registruodamasis į viktoriną – protų mūšį sutinka, kad mokinio asmens duomenys (vardas, pavardė, klasė) būtų naudojami registracijos ir viktorinos – protų mūšio įgyvendinimo tikslais.

23. Organizatoriai visas viktorinos – protų mūšio nuotraukas gali laisvai ir be atskiro sutikimo naudoti nekomerciniais tikslais.

24. Organizatorius neatsako už internetinio ryšio trukdžius. Atsiradus techniniams nesklaidumams, organizatorius deda visas galimas pastangas kuo greičiau jas pašalinti.
