

PATVIRTINTA

Kauno švietimo inovacijų centro direktoriaus

2024 m. spalio 1 d. įsakymu Nr. V-374

**NACIONALINIO 9–10 KLASIŲ MOKINIŲ KONKURSO  
„KELIONĖ LAIKU: PRAEITIS PRIKLAUSO ATEIČIAI“  
NUOSTATAI**

**I SKYRIUS  
BENDROJI DALIS**

1. Nuostatai reglamentuoja Lietuvos Respublikos bendrojo ugdymo mokyklų 9–10 klasių mokinių nacionalinio konkurso „Kelionė laiku: praeitis priklauso ateičiai“ tikslą ir uždavinius, rengėjus, organizavimo, dalyvavimo, vertinimo ir dalyvių apdovanojimo tvarką.

2. Konkursą (protų mūšį) organizuoja Nacionalinis muziejus Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmai ir Kauno švietimo inovacijų centras. Konkurso organizavimo partneris – Lietuvos jūrų muziejus.

3. Informacija apie konkursą (protų mūšį) skelbiama: <https://www.valdovurumai.lt>, [www.kaunosic.lt](http://www.kaunosic.lt).

4. Puoselėdami savo kultūrą, kalbą, istorinę atmintį saugojame ir perduodame ateinančioms kartoms tautos unikalumą, per istorinę atmintį įsisaviname vertybes, kurios padeda suvokti praeities įvykius, jų poveikį dabartinei visuomenei. Esame įkvėpti pasaulio, kuriame vis labiau reikalingas tarpdalykiškas mąstymas ir gebėjimas spręsti kompleksines problemas, iššūkius ir uždavinius, todėl šiuo konkursu siekiame gerinti ne tik mokinių istorijos, geografijos, lietuvių kalbos, muzikos, dailės tarpdalykines žinias, bet ir ugdyti kompetencijas, atitinkančias naujas mokymo strategijas ir tikslus. Visus šiuos dalykus sieja bendras pavadinimas – kultūra, kuri yra šaltinis kūrybiškumui ir inovacijoms. Per meną, literatūrą ir kitas kultūros formas žmonės gali išreikšti savo idėjas, naujus požiūrius ir įkvėpti kitus. Puoselėdami kultūrą, mes skatiname kūrybiškumą bei prisidedame prie kultūrinio paveldo plėtros.

5. Konkursas (protų mūšis) skirtas Lietuvos valstybingumo tradicijos puoselėjimui, kultūros paveldo ir istorinės atminties aktualizavimui, ypatingą dėmesį skiriant Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės istorijai nuo 1569 m. Liublino unijos iki Abiejų Tautų Respublikos sužlugdymo 1795 m. bei Lietuvos didikų giminių (Radvilų, Sapiegų, Pacų, Oginskių ir kt.) kultūriniais, politiniais, diplomatiniais ryšiams regione ir Europoje bei jų veiklos ženklams dabartyje.

**II SKYRIUS  
KONKURSO TIKSLAI IR UŽDAVINIAI**

6. **Konkurso tikslas** – puoselėti Lietuvos valstybės istorinę atmintį, plėtoti kūrybinę, kultūrinę ir pilietiškumo kompetencijas.

**7. Konkurso uždaviniai:**

7.1. skatinti mokinių saviraišką, kūrybinius gebėjimus;

7.2. ugdyti mokinių gebėjimus tinkamai parinkti informaciją;

7.3. plėtoti mokinių kultūrinę, pilietiškumo kompetencijas;

7.4. žadinti ir stiprinti domėjimąsi Lietuvos istorija, Lietuvos kultūriniu paveldu, jo reikšme šiuolaikinei visuomenei ir ateities kartoms.

### III SKYRIUS KONKURSO ORGANIZATORIAI

8. Konkurso organizatoriai – Nacionalinis muziejus Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmai ir Kauno švietimo inovacijų centras. Konkurso organizavimo partneris – Lietuvos jūrų muziejus.

9. Konkurso koordinatoriai:

9.1. dr. Ramunė Šmigelskytė-Stukienė, Valdovų rūmų muziejaus generalinio direktoriaus pavaduotoja kultūrai ir mokslui, el. paštas [ramune.smigelskyte@valdovurumai.lt](mailto:ramune.smigelskyte@valdovurumai.lt).

9.2. Lirija Steponavičienė, Valdovų rūmų muziejaus Edukacijos skyriaus vedėja, el. paštas [lirija.steponaviciene@valdovurumai.lt](mailto:lirija.steponaviciene@valdovurumai.lt), tel. +370 659 78548.

9.3. Gabija Lapinskaitė, Kauno švietimo inovacijų centro metodininkė, el. paštas [projektai@kaunosic.lt](mailto:projektai@kaunosic.lt), tel. +370 642 02608.

### IV SKYRIUS KONKURSO DALYVIAI

10. Lietuvos Respublikos bendrojo ugdymo mokyklų 9–10 klasių mokiniai.

### V SKYRIUS KONKURSO ORGANIZAVIMO TVARKA

11. Konkursą (protų mūšį) sudaro trys etapai:

- nuotolinis seminaras mokytojams paskelbta tema, kurį organizuoja Kauno švietimo inovacijų centras ir Nacionalinis muziejus Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmai;
- mokytojų darbas pamokose su mokiniais seminare nagrinėta tema;
- nacionalinio konkurso baigiamasis renginys Nacionaliniame muziejuje Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmuose.

12. **2024 m. spalio 1 d.–spalio 6 d.** vyks lietuvių kalbos, istorijos, geografijos, dailės, muzikos mokytojų registracija į įvadinį seminarą. Registracija <https://www.kaunosic.lt/renginiai/kelione-laiku-praeitis-priklauso-ateiciai-6-val-2/>.

13. Įvadinis seminaras lietuvių kalbos, istorijos, geografijos, dailės, muzikos mokytojams vyks **2024 m. spalio 16 d. 15.00 val.** virtualioje aplinkoje (nuoroda į seminarą bus atsiųsta registracijoje nurodytu el. paštu).

14. Mokytojams, išklausiusiems įvadinį seminarą, bus išduoti bendri Kauno švietimo inovacijų centro ir Nacionalinio muziejaus Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmų kvalifikacijos tobulinimo pažymėjimai.

15. **2024 m. spalio 17 d.–lapkričio 6 d.** vyks pageidaujančių dalyvauti konkurse mokinių komandų registracija. Komandas gali registruoti tik įvadiniam seminare dalyvavę mokytojai. Surinkus numatytą (žr. Nuostatų 16 punktą) komandų skaičių registracija nutraukiama. Registracija: <https://forms.gle/ZAFnjL9tC9EPrWQf8>.

16. Konkurso (protų mūšio) komandą sudaro penki 9–10 klasių mokiniai (vienas iš jų – komandos kapitonas). Komandą formuoja mokykla, mokinius lydi komandą ruošęs mokytojas arba mokyklos įpareigotas asmuo. Maksimalus komandų skaičius konkurse – 12 (dalyvauja pirmosios užsiregistravusios komandos). pirmosios užsiregistravusios komandos).

17. Konkurso (protų mūšio) baigiamasis renginys vyks **2024 m. lapkričio 13 d.** Nacionaliniame muziejuje Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmuose. Renginyje:

17.1. Kiekviena komanda pristatys iš anksto paruoštą kūrybinę užduotį – komandos prisistatymą (forma gali būti įvairi: koliažas, video filmukas, plakatas, šokis ar pan.). Informaciją apie kūrybinės užduoties pristatymą (formą, techninių priemonių poreikį, pvz.: muzika, ekranas, ar kt.) atsiųsti Kauno švietimo inovacijų centro metodininkei Gabijai Lapinskaitei el. p.

[projektai@kaunosic.lt](mailto:projektai@kaunosic.lt) iki **2024 m. lapkričio 9 d.** Jei komanda pasirenka vaizdo įrašo formą, vaizdo įrašą reikia atsiųsti iš anksto, vadovaujantis nurodyta data. Kūrybinės užduoties trukmė ne ilgesnė nei 3 minutės. Kūrybinė užduotis turi būti susijusi su konkurso tema.

17.2. Po komandų kūrybinių darbų pristatymų vyks protų mūšis. Protų mūšį sudarys trys turai:

17.2.1. I ir II turas – protų mūšio viktorina. Kiekviename ture komandoms bus pateikiama po 10 klausimų (I turo klausimai lengvesni, II – sudėtingesni);

17.2.2. III ture komandos atliks užduotį „Muziejaus mįslė“, susietą su muziejaus ekspozicijomis.

18. Konkurse dalyvaujanti komanda privalo turėti **vieną išmanųjį įrenginį** (išmanųjį telefoną ar planšetę), kuriame būtų galima įdiegti specialią organizatorių parinktą programėlę užduotims atlikti. Programėlę komandos įsidięs prieš viktorinos I turą.

19. Viktorinos I ir II turo kiekvieno klausimo atsakymui skiriama 60 sekundžių.

20. Po kiekvieno turo teisingi atsakymai skelbiami ekrane, esančiame konkurso patalpoje.

21. III turo užduotis ir jai atlikti skiriamas laikas bus patikslintas prieš žaidimą.

22. Visų turų metu komandos dalyviai gali tartis tarpusavyje. Negalima kalbėtis, susirašinėti ar kitaip bendrauti su žaidime nedalyvaujančiais asmenimis bei trukdyti kitoms komandoms. Šio Nuostatų punkto nesilaikanti komanda po pakartotino įspėjimo gali būti pašalinta iš konkurso.

23. Konkurso (protų mūšio) I, II turo klausimus rengia darbo grupė, sudaryta iš konkurso organizatorių deleguotų atstovų ir kviestinių specialistų. III turo užduotį „Muziejaus mįslė“ rengia Nacionalinio muziejaus Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmų edukatoriai ir mokslininkai.

24. Dalyvavimas konkurse laikomas mokinio/mokytojo sutikimu dėl asmens duomenų (vardo, pavardės, elektroninio pašto, telefono numerio, atvaizdo) naudojimo konkurso vykdymo ir viešinimo tikslais.

## **VI SKYRIUS**

### **KONKURSO DALYVIŲ VERTINIMAS**

25. Konkurso (protų mūšio) vertinimo komisiją sudaro X nariai: po Y atstovų iš kiekvieno konkurso organizatorių, konkurso partnerių bei rėmėjų.

26. Vertinimo komisija vertina komandų prisistatymus bei užduoties „Muziejaus mįslė“ atlikimą, stebi protų mūšį, apibendrina konkurso rezultatus ir skelbia nugalėtojus.

27. Komandų prisistatymai vertinami nuo 1 iki 10 balų. Kiekvienas komisijos narys individualiai įvertina komandos prisistatymą pagal šiuos vertinimo kriterijus:

27.1. atitiktis konkurso temai (nuo 0 iki 2 balų);

27.2. temos pateikimo originalumas (nuo 0 iki 2 balų);

27.3. perteikiamos idėjos aiškumas (nuo 0 iki 2 balų);

27.4. kūrybiškumas ir nuoseklumas (nuo 0 iki 2 balų);

27.5. techninio pateikimo išbaigtumas ir tvarkingumas (nuo 0 iki 2 balų).

28. Teisingas atsakymas į viktorinos klausimą vertinamas 1 balu. Maksimalus kiekviename ture surinktų balų skaičius – 10.

29. Teisingas užduoties „Muziejaus mįslė“ atlikimas vertinamas 5 balais.

30. Komandų prisistatymų ir trijų turų balai sumuojami. I, II ir III vietų laimėtojomis tampa daugiausiai balų surinkusios komandos.

31. Vienodą balų skaičių surinkusios komandos varžosi tarpusavyje, atsakydamos į papildomus klausimus tol, kol paaiškėja nugalėtojai (t. y. iki pirmo neteisingo atsakymo).

32. Nustačius naudojimosi neleistina pagalba faktą, balas už atsakymą komandai neįskaitomas.

**VII SKYRIUS****KONKURSO DALYVIŲ SKATINIMAS IR APDOVANOJIMAS**

33. Visiems konkurso dalyviams bus įteikti konkurso dalyvio padėkos raštai.
34. Mokytojai, ruošę mokinius konkursui, apdovanojami padėkos raštais.
35. Konkurso I, II, III vietų nugalėtojai apdovanojami diplomais ir išskirtiniais prizais:

**I vieta** – edukacinė išvyka į Varšuvos karališkąją pilį.

**II, III vietos** – edukacija Lietuvos jūrų muziejaus delfinariume, ekskursija-edukacija saldinių fabrike „Rūta“.

**Specialus prizas visiems konkurso dalyviams** – nemokamas apsilankymas Nacionaliniame muziejuje Lietuvos Didžiosios Kunigaikštystės valdovų rūmuose.

---