



**Profesionālās izglītības kompetences centrs
„Latgales Industriālais tehnikums”**

Starptautiskās sadarbības un projektu nodaļa
Izglītojamo pašpārvalde



APSTIPRINU

Latgales Industriālā tehnikuma

direktore

Ināra Ostrovska

2022.gada 7.oktobrī

jauniešu spēles "Erasmus dienu 2022 izaicinājums" nolikums.

Atzīmējot gan Erasmus+ 35. gadadienu, gan Eiropas Jaunatnes gadu, Erasmus dienu tēma: "Dalāties ar savām Eiropas vērtībām ar jauniešiem šodien un rīt: jau 35 gadus, un vēl daudzus turpmākos gadus".

1. Mērķis:

organizēt Erasmus dienu pasākumus Latgales Industriālajā tehnikumā (LIT), lai popularizētu Eiropas vērtības un ieguvumus no Erasmus+ projektu mobilitātēm.

2. Pasākuma laiks un vieta:

2022.gada 13.oktobrī plkst. 14.30, LIT Komunikācijas un karjeras centrs (1.stāvā).
Dalībnieku kustība notiks Latgales Industriālā tehnikuma ietvaros.

3. Pieteikšanās

Komandu reģistrācija jāveic līdz 12.oktobra plkst. 16.00, piesakoties personīgi pie Artjoma Pučinska vai pa e-pastu: iic.informacija@gmail.com minot komandas nosaukumu, dalībnieku sarakstu un komandas kapteini.

4. Spēles dalībnieki

- 4.1. Sacensībās komandā piedalās 5 dalībnieki.
- 4.2. Katrai komandai jābūt telefonam ar kameru.
- 4.3. Fotografēšana pasākuma laikā komandai jāveic ar vienu telefonu. Telefonu sacensību laikā mainīt nedrīkst. Iesniedzamajām fotogrāfijām jābūt adekvāti kvalitatīvām, ar normālu gaismas un krāsu balansu.
- 4.4. Katrs komandas dalībnieks pilnībā atbild par savu rīcību pasākuma laikā, tās izraisītajām sekām un nodarītajiem zaudējumiem sev un trešajām personām.
- 4.5. Piedaloties šajās sacensībās, dalībnieki neiebilst pret sacensību organizatoru rīcībā nonākušo sacensību dalībnieku vārdu, uzvārdu, kā arī fotogrāfiju un videomateriālu publiskošanu.

5. Pasākuma norise:

5.1. 13.novembrī:

plkst. 14:30 pulcēšanās, pasākuma atklāšana, foto spēles noteikumi,

14:45 starts,

16:00 finišs un kopā būšana picu darbnīcā,

16:30 rezultātu paziņošana, apbalvošana.

5.2. Spēles laikā izglītojamo komandas, kuru sastāvā ir 5 dalībnieki, apmeklē kontrolpunktus, kuros veic ar Eiropas Savienību un Erasmus+ programmu saistītus uzdevumus. Spēles laikā ir atļauts izmantot visus izglītojamajiem pieejamos palīg līdzekļus.

5.3. Spēlē tiek vērtētas zināšanas, radošums un ātrums. Starts notiek un finišs beidzas Komunikācijas un karjeras centrā.

5.4. Uzdevumu pildīšanas nosacījumi un laiks katrā no 9 kontrolpunktiem tiks izsniegti pirms starta uzsākšanas darba lapā.

5.5. Sacensību dalībniekiem ir jāievēro sacensību organizatora prasības.

6. Pasākuma rezultātu noteikšana

6.1. Komandas kopējo rezultātu nosaka, summējot punktus par atrastajiem kontrolpunktiem un precīzi veiktajiem uzdevumiem.

6.2. Katrai komandai līdz 16:00 pasākuma organizatoriem jānodod paveiktie uzdevumi.

6.3. Vienādu savākto punktu gadījumā par labāku tiks uzskatīta tā komanda, kas pareizi atbildēs uz papildjautājumiem.

6.4. Ja sacensību laikā vai rezultātu aprēķināšanas procesā tomēr rodas neskaidra situācija, kas nav aprakstīta Nolikumā, gala lēmumu par tās risinājumu pieņem tikai vienīgā rezultātos neieinteresētā puse – organizators.

6.5. Visus jautājumus par sacensību norisi vai tās noteikumiem komanda drīkst uzdot organizatoram tikai līdz savas komandas startam vai pēc finiša. Telefoniskas konsultācijas pēc komandas starta netiek sniegtas.

6.6. Gadījumā, ja sacensību dalībnieks izstājas no sacensībām, viņam par to jāpaziņo pasākuma organizatoram personīgi, ar SMS pa telefonu 28 276 276.