

**LIETUVOS MOKYKLŲ 3-4 KLASIŲ MOKINIŲ
APLINKOSAUGOS KONKURSO
„EKOLOGIŠKUMO VIRUSAS PLINTA 2018“
NUOSTATAI**

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Tinkamas atliekų rinkimas, tvarkymas ir pateikimas antriniam naudojimui – tai procesas, prie kurio prisidedamas kiekvienas visuomenės narys gali padėti išsaugoti švarią, sveiką ir stabilią aplinką. Siekiant populiarinti teisingo atliekų rūšiavimo kultūrą organizuojamas Lietuvos mokyklų 3-4 klasių konkursas „Ekologiškumo virusas plinta 2018“.
2. Konkursą organizuoja ir vykdo Vilniaus Žirmūnų gimnazija.
3. Konkursą organizuoja ir vykdo Jaunųjų žaliųjų organizacija.
4. Konkurso idėjos autorius ir koordinatorius VŽG moksleivis Kristijonas Vėgėlė .
5. Konkurso dalyviai – Lietuvos mokyklų 3-4 klasių mokiniai.

II. TIKSLAI IR UŽDAVINIAI

6. Skatinti mokinius mylėti, saugoti, tausoti gamtą ir jos išteklius.
7. Smagiomis užduotimis ugdyti atliekų rūšiavimo įgūdžius.
8. Ugdyti supratimą apie atliekų tvarkymo būtinumą.
9. Ugdyti mokinių saviraišką, kūrybingumą, išradingumą.

III. KONKURSO ORGANIZAVIMO TVARKA

10. Konkursas vyks 2018 m. lapkričio 23 dieną Vilniaus Žirmūnų gimnazijoje (Žirmūnų g. 37-1, Vilnius).
11. Konkurse gali dalyvauti Lietuvos mokyklų 3-4 klasių komandos.
12. Komandą turi sudaryti 5 mokiniai.
13. Komanda turi turėti pavadinimą.
14. Komandos registruojamos iki 2018 m. lapkričio 16 dienos internetiniu adresu www.jauniejiizalieji.lt ir www.vzg.lt.
15. Komandų skaičius ribotas.
16. Konkursas vyks 3 etapais:

I etapas. Komandos prisistatymas. Komandos nariai turi prisistatyti, iš kokios mokyklos jie atvyko, kodėl atvyko į konkursą, kodėl būtent jų komanda turėtų laimėti šį konkursą, ir suskanduoti savo šūkį. Komandai prisistatyti skiriama 1 minutė.

II etapas. Klausimai. Klausimų etapą sudaro 4 turai. Kiekvieno turo metu dalyviams pateikiama 10 klausimų. Po kiekvieno klausimo dalyviams duodama laiko pagalvoti. Atsakinėdami į klausimus, komandos nariai gali tartis tarpusavyje. Pasibaigus atsakymui skirtam laikui, kiekviena komanda užrašo savo atsakymą į atsakymų lapą. Pasibaigus turui, visos komandos atiduoda savo atsakymų lapus konkurso organizatorių komandai.

IV etapas. Kūrybinė užduotis. Jai atlikti komandai reikia turėti spalvotų pieštukų, flomasterių ir kitų piešimo ar kanceliarinių reikmenų.

IV. VERTINIMAS

17. Komandas vertins sudaryta komisija.
18. **I etapo** metu bus vertinama: komandinė dvasia, komandos šūkis, komandos tikslai, tarpusavio bendradarbiavimas ir komandos entuziazmas. Užduotis vertinama pagal 10 balų sistemą.
II etapo atsakymai vertinami taškais. Priklausomai nuo klausimo formuluotės už kiekvieną teisingą atsakymą komanda gauna 1 arba 2 taškus, už neteisingą – 0 taškų.
III etapo užduoties vertinimo kriterijai: darbo išradingumas, kūrybingumas, estetiškumas, užduoties atitikimas, reali idėja pakartotiniam antrinių žaliavų panaudojimui. Užduotis vertinama pagal 10 balų sistemą.
19. Pasibaigus 2 turams susumuojami žaidimo rezultatai.
20. Laimi komanda, surinkusi daugiausiai taškų.
21. Visos komandos bus apdovanojamos diplomais arba padėkos raštais.
22. Konkurso metu dalyviams draudžiama naudotis elektronikos prietaisais (telefonais, planšetėmis ir t.t.).
23. Konkurso metu dalyviams draudžiama tartis su lydinčiu mokytoju.
24. Už taisyklių pažeidimą komisijos nuožiūra bus skiriami baudos taškai: pirmas įspėjimas -5 taškai, antras įspėjimas -10 taškų, trečias įspėjimas – komandos diskvalifikacija.
25. Komandai gali būti skiriama 10 papildomų taškų už papildomą užduotį, kuri bus išsiųsta, kai komanda užsiregistruos.

V. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

26. Konkurso organizatoriai pasilieka teisę viešinti renginio nuotraukas ir filmuotą medžiagą.