

APSTIPRINU
Ogres Novada Izglītības pārvaldes
vadītāja vietniece,
Profesionālās ievirzes
un interešu izglītības nodaļas vadītāja
Ieva Švēde
20.01.2026

**Novadpētniecības un datorzinātņu konkurss „Minecraft modelēšana: Baznīcas ON”
19.01.-04.03.2026.**

NOLIKUMS

MĒRĶIS: veicināt skolēnu novadpētniecības un digitālās prasmes virtuālajā vidē, izmantojot platformu *Minecraft Education*, izveidojot Ogres novada baznīcas modeli un tā aprakstu, kas pēc iespējas atbilst reālajam objektam.

UZDEVUMI:

- Attīstīt skolēnu pētniecības (novada vēsture, datorzinātnes), komandas darba un radošās prasmes.
- Veicināt interesi par novada kultūras/arhitektūras pieminekļiem un to vēsturi.
- Rosināt radošu digitālo, tajā skaitā programmēšanas, metožu pielietošanu telpisku objektu modelēšanā.
- Stiprināt skolēnu un viņu pārstāvju (skolotāju, vecāku) sadarbību, izmantojot mūsdienīgas tehnoloģijas.
- Veicināt datorspēļu (piemēram, *Minecraft*) jēgpilnas pielietošanas paradumus.

ORGANIZATORU SASTĀVS

Ogres novada Interešu izglītības iestāde sadarbībā ar Ogres novada Izglītības pārvaldi.

DALĪBNIEKI

Konkursā aicināti piedalīties 1. – 9. klašu skolēni (rekomendējoši 1. līmenī 1.-6. kl. un 2. līmenī 7.-9. kl.), kuri izveidojuši komandas (katrā komandā 2 – 4 dalībnieki un pilngadīgs komandas pārstāvis: skolas pedagogs vai skolas vecāku padomes apstiprināts bērna vecāks/ likumiskais pārstāvis).

NORISE

Datums	Posms	Apraksts
19. janvāris	Konkursa izsludināšana	
19. – 30. janvāris	Pieteikšanās periods	Komandai jāiesniedz pieteikums, norādot nosaukumu, kapteini, pārstāvi un izvēlēto kultūrvēsturisko objektu (Ogres novadā ietilpstošu baznīcu).
2. februāris	Pieteikumu izskatīšana	Neprecīzus pieteikumus iespējams labot un iesūtīt atkārtoti nedēļas laikā.
4. februāris	Ievada seminārs (attālināti)	Iepazīšanās ar konkursa norisi, grafiku, tehniskajiem aspektiem (<i>Minecraft Education</i>) un vērtēšanas kritērijiem. Aicinājums tiek izsūtīts komandu pārstāvjiem.
5. – 25. februāris	Pētniecības posms	Izvēlēta objekta izpēte (bibliotēkas, arhīvi, muzeji, internets, baznīcas klātienes apmeklējums, mērījumi, fotografēšana, saziņa ar objekta pārstāvi u.tml.), prezentācijas/ reklāmas melnraksta iesniegšana līdz 23. februārim, galaversijas - līdz 25. februārim.
13. februāris	Darba progresu seminārs (attālināti)	Komandu paveiktā apkopošana un izvērtēšana, diskusijas, <i>Minecraft Education</i> eksperta padomi un atbildes uz jautājumiem, norādes par prezentācijas/reklāmas video veidošanu.
23. februāris	Pirmsfināla sagatavošanās seminārs (attālināti)	Iepazīšanās ar fināla dienas vadlīnijām, vērtēšanas kritērijiem. Prezentācijas/reklāmas video apskats, komentāri un diskusijas.
27. februāris	FINĀLA DIENA	Virtuālās izstrādes posms: Objekta izveide <i>Minecraft Education</i> aplikācijā OVĢ datorklasēs (3 x 40 min ar 2 starpbrīžiem) un īsa prezentēšanās.
2. – 4. marts	Darbu izvērtēšanas posms	Žūrijas darbs. Dalībniekiem tiek izdalītas refleksijas anketas.
4. marts	Rezultātu paziņošana un APBALVOŠANA	Apskata par konkursu publicēšana sociālajos tīklos.
Marts– augusts (un ilgāk)	Pēctecība	3D modeļu stenda izveide: 3D drukāšana un krāsošana sadarbībā ar Ogres Mākslas skolu. Ceļojošās Ogres novada baznīcu 3D modeļu ekspozīcijas izstādīšana novada mācību un novadpētniecības izstādēs/muzejos.

VĒRTĒŠANA UN APBALVOŠANA

Žūrija vērtē katras komandas darbību vairākās daļās (a - darba plānošana un objekta pētniecība [t.s. tiešsaistes rezultātu apkopojuma dienasgrāmata], b - pētniecības rezultātu apkopojums un tā

prezentācijas kvalitāte, c - 3D modeļa kvalitāte un atbilstība reālajam objektam darba izstrādes posmā konkursa finālā). Kopumā konkursā katrai komandai piešķirami 0-30 punkti. Tālāk doti vērtēšanas kritēriju apraksti ar punktiem pa sadaļām un līmeņiem:

	Augsts (9-10p)	Optimāls (6-8p)	Vidējs (3-5p)	Zems (0-2p)
a daļa (darba plānošana un objekta pētniecība)	• Pētniecības dienasgrāmata augstā kvalitātē un plaši raksturo izvēlēto objektu. • Pētniecība visaptveroša (dažādi avoti, klātienes izpēte ar mērījumiem, skolēnu skicēm, fotogrāfijām) un ievērojami pārsniedz prasīto apjomu.	• Pētniecības dienasgrāmata optimāla un kodolīgi raksturo izvēlēto objektu. • Pētniecība pietiekamā līmenī - izmantoti dažādi avoti, veikta klātienes izpēte un faktu pārbaude.	• Pētniecības dienasgrāmata pieņemama, taču daļēji raksturo objektu. • Pētniecība virspusēja - izmantoti tikai daži avoti, klātienes izpēte veikta daļēji un nepilnīgi.	• Pētniecības dienasgrāmata nepilnīga vai nesaskan ar objektu. • Pētniecība minimāla - izmantoti apšaubāmi avoti (vai viens derīgs) un/vai nav veikta klātienes izpēte.
b daļa (rezultātu apkopojums un prezentācija)	• Video (līdz 1 min) ir radošs, saistošs un informatīvs, skaidri prezentējot gan objektu, gan komandas darba plānu.	• Video ir informatīvs, taču tehniskajā vai radošajā izpildījumā varētu būt uzlabojumi. Vēstījums ir saprotams un strukturēts.	• Video ir statisks vai vidēji saistošs. Informācija ir virspusēja vai vāji strukturēta. Nepietiekama skaņas vai attēla kvalitāte.	• Video nav iesniegts vai satur minimālu, nestrukturizētu, neatbilstošu informāciju.
c daļa (baznīcas 3D modeļa izveide konkursa finālā) bloku licējiem 1. līmenis [rekomendējoši 1.-6. kl.]	• Modelis ir gandrīz perfekta reālā objekta atveide (mērogs, formas, proporcijas, izmantoti maksimāli atbilstoši bloki stila, tekstūras un krāsas ziņā).	• Modelis ir precīzs un atpazīstams. Ir ievērotas pamatproporcijas un mērogs (dažas detaļas vai bloku stila varianti, tekstūras vai krāsas precizējami).	• Modelis ir atpazīstams, bet ir acīmredzamas neatbilstības mērogā, proporcijās vai formā, bloku izvēle nav optimāla.	• Modelis nav pabeigts un neļauj identificēt reālo ēku (nav ievērotas pamatproporcijas un mērogs, bloku izvēle vāja).
c daļa (baznīcas 3D modeļa izveide konkursa finālā) bloku kodētājiem 2.	• Izmantoti dažādi (arī sarežģīti) <i>Code Builder</i> elementi, kas būtiski paātrina un precizē būvniecību (pierāda <i>.mkcd</i> datne). • Modeļa atbilstība reālajam objektam ir	• Optimāli izmantoti biežāk lietotie <i>Code Builder</i> elementi, kas atvieglo būvniecību (pierāda <i>.mkcd</i> datne).	• Izmantotie biežāk lietotie <i>Code Builder</i> elementi (pierāda <i>.mkcd</i> datne) nav būtiski atvieglojuši	• Vāji izmantoti <i>Code Builder</i> elementi (pierāda <i>.mkcd</i> datne). • Ja nav izmantoti <i>Code</i>

līmenis [rekomendējo ši 7.-9. kl.]	ļoti augsta.	• Modelis labi atbilst reālajam objektam.	būvniecību. • Modelis ir nepabeigts vai satur daudz neatbilstību reālajam objektam.	<i>Builder</i> elementi (nav .mkcd datnes), tad vērtēšana 1. līmenī.
--	--------------	---	---	--

Apbalvošana paredzēta Ogres Valsts ģimnāzijā, pasniedzot goda rakstus, veicināšanas balvas kā arī galvenās balvas konkursa uzvarētājiem.

PIETEIKŠANĀS:

Dalībnieki pieteikumu konkursam iesniedz pasākuma organizatoriem ne vēlāk kā 1 dienu pirms pieteikumu izskatīšanas dienas, izpildot elektronisko pieteikšanās veidlapu Google Forms interneta vietnē <https://ej.uz/8m2dw>.