

PATVIRTINTA
Panevėžio švietimo centro
Direktoriaus pavaduotojo
ugdymui 2026 m. rugsėjo 22 d.
Įsakymu Nr.

**PANEVĖŽIO ŠVIETIMO CENTRO PRC „ROBOLABAS“
EKOLOGINIŲ IDĖJŲ KONKURSO
„EKO ŽAIDIMAS -TVARUS SPRENDIMAS“
NUOSTATAI**

Konkursas „EKO žaidimas - tvarus sprendimas“ skirtas skatinti mokinių ekologinį sąmoningumą ir kūrybišką požiūrį į atliekų panaudojimą. Jo tikslas – parodyti, kad ne viską reikia pirkti, kai tiek daug galime pasigaminti patys, naudojant buityje nebereikalingus daiktus. Kuriant žaidimus iš antrinių žaliavų, dalyviai prisidės prie tvarumo skatinimo ir parodys, kaip paprastos medžiagos gali tapti prasmingomis alternatyvomis pirktiniams produktams. Tai puiki galimybė kurti atsakingai ir išmaniai, rūpinantis aplinka.

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Ekologinių idėjų konkurso „EKO žaidimas – tvarus sprendimas“ (toliau - Konkursas) nuostatai reglamentuoja jo tikslus, uždavinius, dalyvius, organizavimo ir vertinimo tvarką.
2. Konkurso organizatorius – Panevėžio švietimo centro padalinys Panevėžio robotikos centras „RoboLabas“ (toliau – Centras).
3. Konkursas finansuojamas Panevėžio miesto savivaldybės aplinkosaugos švietimo projekto „Švari aplinka – gera savijauta“ lėšomis.

II. TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

4. Tikslas – skatinti mokinius kūrybiškai naudoti buitines atliekas, siekiant mažinti jų kiekį ir suteikti naują funkciją, kuriant pirktiniams alternatyvius žaidimus.
5. Uždaviniai:
 - 5.1 ugdyti mokinių kūrybiškumą, ekologinį sąmoningumą ir praktinius įgūdžius;
 - 5.2 skatinti tvarų vartojimą ir perdirbimą per kūrybinę veiklą;
 - 5.3 supažindinti mokinius su ekologijos svarba kasdieniame gyvenime.

III. KONKURSO DALYVIAI

6. Konkurse gali dalyvauti Panevėžio miesto bendrojo ugdymo mokyklų 1-12 klasių mokiniai.
7. Kūrybiniai darbai gali būti individualūs, vaikų grupės arba klasės.
8. Dalyviai suskirstomi į šias amžiaus grupes: 1–4, 5-8, 9-12 klasių mokiniai.

IV. KONKURSO ORGANIZAVIMO TVARKA

9. Informacija apie konkursą skelbiama PRC „RoboLabas“ internetinėje svetainėje www.robo-labas.lt ir „Facebook“ paskyroje.
10. Dalyviai iki 2026 m. **spalio 19** dienos turi užpildyti elektroninę registracijos formą <https://forms.gle/6W4rDoV7T76Lz1JP8>.
11. Pagamintus žaidimus pristatyti iki **spalio 23** dienos į PRC „RoboLabas“ (Kniaudiskiu g. 40, Panevėžys).
12. Sukurti EKO žaidimai bus eksponuojami Centro erdvėse ir nebus gražinami.
13. Konkurse gali dalyvauti asmenys, kurie išreiškė sutikimą dėl asmens duomenų tvarkymo:
 - 13.1 Užregistravus vaikus konkursui, mokytojas sutinka, kad organizavimo tikslu Centras tvarkytų šiuos mokytojo duomenis: vardą, pavardę, elektroninio pašto adresą, telefono Nr., darbovietės pavadinimą;
 - 13.2 vaiko tėvai (kiti teisėti mokinio atstovai) sutinka, jog Centras tvarkytų šiuos vaiko duomenis: vardą, pavardę, ugdymo įstaigą. Duomenų valdytojas yra Panevėžio švietimo centro padalinys Panevėžio robotikos centras „RoboLabas“, adresas Kniaudiškių g. 40, Panevėžys, tel. +37061852244, el. p. info@robo-labas.lt.
 - 13.3 asmenys, dalyvaujantys konkurse, sutinka, jog organizatoriai neribotą laiką kūrinis (ar jų nuotraukas) viešintų Centro erdvėse, organizatoriaus tinklapyje ar socialinių tinklų paskyroje (prie darbo nurodydami dalyvio vardą, pavardę ar ugdymo įstaigą).

V. REIKALAVIMAI KONKURSINIAMS DARBAMS

14. Konkursui pateikiami darbai turi būti žaidimai (stalo, lauko ar kt.), sukurti iš buitinių atliekų ar antrinių žaliavų (pvz., plastiko, kartono, stiklo, medžiagos atliekų ir kt.).
15. Žaidimai turi būti funkcionalūs, tvarūs, kūrybiški ir skirti daugkartiniam naudojimui.
16. Sukurtas žaidimas gali būti alternatyva pirktiniams žaidimams arba savos kūrybos tačiau atitikti ekologinės žinutės kriterijus.
17. Dalyviai turi pateikti sukurta žaidimą kartu su trumpu aprašymu (iki 500 žodžių), paaiškinančiu žaidimo taisykles.
18. Prie sukurto EKO žaidimo būtina pritvirtinti informacinę kortelę (1 priedas).

VI. UŽDUOČIŲ ATLIKIMO VERTINIMAS

19. Atliktas užduotis vertins Centro sudaryta vertinimo komisija, kuri atsižvelgs į šiuos vertinimo kriterijus:
 - 19.1 *Kūrybiškumas*: inovatyvus ir originalus požiūris į buitinių atliekų panaudojimą;
 - 19.2 *Ekologiškumas*: tinkamai parinktos antrinės žaliavos, aplinkos tausojimas.
 - 19.3 *Funkcionalumas*: žaidimo tinkamumas ir ilgaamžiškumas.

19.4 *Estetika*: patrauklus žaidimo dizainas.

20. Vertinimo komisijos sprendimu, geriausių EKO žaidimų autoriai (grupės) bus apdovanoti padėkomis ir organizatorių įsteigtais prizais.
21. Iki spalio 30 d. geriausių darbų nuotraukos bus paviešintos PRC „RoboLabas“ facebook paskyroje. Elektroniniu paštu informuoti nugalėtojų mokytojai.
22. Visi mokytojai, inicijavę ugdytinių dalyvavimą konkurse, gaus pažymą.
23. Papildoma informacija teikiama elektroniniu paštu konkursai@robo-labas.lt.

1 PRIEDAS

DALYVIO KORTELĖ

Ugdymo įstaigos pavadinimas	
Kūrybinio darbo autoriaus (-ių) pavardė (-ės), vardas (-ai). Jei dalyvauja visa klasė, nurodyti tik klasę neminint pavardžių.	
Mokytojo (-s) vardas, pavardė	
Mokytojo el. paštas, telefono numeris	