



Kultūras kanona konkurss 2016–2017



„Kultūras kanona vērtības Latvijas simtgadei”

Lai uzturētu diskusiju par Latvijas kultūras mantojumu un jaunradi, kultūras un mākslas vērtību nozīmību, nacionālo identitāti un sabiedrības kolektīvo atmiņu, Latvijas Kultūras akadēmija jau piekto gadu rīko konkursu Latvijas vispārīgizglītojošo skolu 10.–12. klašu un mākslas un mūzikas skolu vecāko kursu skolēniem. **Kultūras kanona konkursa stratēģiskais mērķis** ir sekmēt kultūras mantojuma saglabāšanu, tā vērtību aktualizēšanu, pievērst uzmanību sabiedrības kultūras procesa daudzveidībai un vērtību sistēmu atšķirībām, kā arī veicināt skolēnu radošumu un pilsonisko līdzdalību Latvijas kultūrtelpas veidošanā.

2016./17. mācību gadā ikgadējā Kultūras kanona konkursa moto būs **Kultūras kanona vērtības Latvijas simtgadei - ikvienam, ik dienu**. Konkurss sekmēs skolu jaunatnes radošu līdzdarbību valsts simtgades svinību sagatavošanā, īstenos sabiedrības izglītošanu un informēšanu par Latvijas kultūras kanona vērtībām un artefaktiem. Konkursa ietvaros tiks nodrošināta labāko konkursantu sadarbība ar Latvijas uzņēmējiem, kas ļaus attīstīt inovatīvus kultūras kanona

komunikācijas modeļus. Konkursa iecere kā rezultātu paredz Latvijas kultūras kanona vērtībām un artefaktiem veltītu galda spēļu koncepciju jaunradi.

Konkursa rīkošanas ikgadējie Latvijas Kultūras akadēmijas partneri ir Latvijas Republikas Kultūras ministrija un Valsts izglītības satura centrs. Šī gada konkursa partneris ir arī Latvijas uzņēmums „Brain Games”, kas importē, izstrādā un izplata galda spēles Baltijas valstu reģionā.

Kultūras kanona konkursa 2016-2017 mērķis ir

paplašināt skolēnu zināšanas par Latvijas kultūras mantojuma vērtībām, to pārmantošanas un aktualizēšanas praksēm Latvijas simtgades priekšvakarā, radīt priekšnosacījumus skolēnu kultūras kompetences attīstībai kultūras un radošo industriju (specifiski galda spēļu) kontekstā, kā arī popularizēt kulturoloģijas un citus humanitāro un sociālo zinātņu mācību priekšmetus.

Uzdevumi

- Iesaistīt skolēnus Latvijas Kultūras kanona vērtību un artefaktu padziļinātas izpētes darbā;
- Nodrošināt Latvijas skolu jauniešu līdzdalību Latvijas kultūras mantojuma, tajā skaitā Kultūras kanona vērtību un artefaktu pārmantošanā un komunicēšanā;
- Identificēt tās Latvijas Kultūras kanona vērtības, kuras, kā īpaši nozīmīgas, skolēni vēlētos izcelt Latvijas simtgades kontekstā;
- Attīstīt skolēnu izpratni un rosināt diskusiju par Latvijas Kultūras kanonu, kā arī kultūras un sociālā mantojuma nozīmi 21.gs. kultūras kopainā;
- Attīstīt skolēnu prasmes savas zināšanas un radošās idejas par Latvijas Kultūras kanonu izmantot Latvijas simtgades svinību plānošanā;
- Attīstīt skolēnu kultūras kompetenci, sekmējot kultūras kanona vērtību radošu integrāciju galda spēles koncepcijā, apgūt galda spēļu jaunrades pamatprincipus;
- Veicināt skolēnu radošumu un sadarbības prasmes radoši pētnieciski radoša uzdevuma īstenošanā.

Dalībnieki

Latvijas vispārizglītojošo t.sk. mazākumtautību skolu 10. – 12. klašu skolēni, mākslas un mūzikas vidusskolu vecāko kursu audzēkņi.

Norise

Konkursa norisi kopumā organizē Latvijas Kultūras akadēmija sadarbībā ar Latvijas Republikas Kultūras ministriju un Valsts izglītības satura centru.

Konkurss notiek trīs kārtās. Pirmās kārtas ietvaros notiek konkurss reģionos, otrā kārtā – radošā darbnīca Rīgā, trešā kārtā - konkursa fināls Rīgā.

Pirmās kārtas norise

- Izglītības iestāde izveido komandu trīs skolēnu sastāvā, kuru vada skolotājs.
- Izglītības iestāde aizpilda pieteikuma formu tiešsaistē [http://ej.uz/kanona konkurss](http://ej.uz/kanona_konkurss) līdz 2016. gada 31. oktobra pusnaktij.
- Pirmā kārtā notiek plānošanas reģionos (Rīgā, Kurzemē, Zemgalē, Vidzemē, Latgalē) laikā no 2016. gada 7. līdz 11. novembrim.
- Komanda gatavo uzdevumu, ko prezentē klātienē žūrijai konkursa pirmajā kārtā.
- Pirmās kārtas uzdevumu klātienē vērtē konkursa rīkotāju izveidota žūrija, kuras sastāvā ir Saeimas, Kultūras ministrijas, Valsts izglītības satura centra, Latvijas Nacionālā Kultūras centra, Latvijas Kultūras akadēmijas, Latvijas Republikas simtgades Jauniešu rīcības komitejas pārstāvji u.c. vērtējot 10 punktu sistēmā, atbilstoši iepriekš noteiktiem un izziņotiem kritērijiem (sk. pirmās kārtas uzdevumu 6.lpp.).
- Reģionos katra komanda tiek novērtēta un atbilstoši iegūtajai vietai apbalvota ar konkursa rīkotāju diplomu.
- Pēc konkursa pirmās kārtas saskaņā ar konkursa žūrijas vērtējumu, **divas labākās katra reģiona komandas tiek izvirzītas uz konkursa otro kārtu.**
- Pirmās kārtas prezentācijas dienu pirms konkursa jānosūta organizatoriem uz e-pastu kulturaskanons@lka.edu.lv. Prezentācija jā saglabā pdf formātā, faila nosaukumā ietverot reģiona un skolas saīsinājumu, piemēram:
KURZEME_Liepajas4VSK.pdf
RIGA_RDKS.pdf
Prezentācijas pirmajā slaidā jāietver sekojoša informācija: prezentācijas nosaukums, skolas nosaukums, komandas dalībnieku vārdi un uzvārdi, skolotāja vārds un uzvārds.

Plānotie pirmās kārtas koordinatori un norises datumi (7.-11. novembris konkursi reģionos)

Plānošanas reģions	Norises pilsēta un vieta	Koordinators	Datums
Vidzeme	Cēsis Cēsu Kultūras un Tūrisma centrs	Iļona Asare Cēsu Kultūras un Tūrisma centra direktora vietniece ilona.asare@cesis.lv	7. novembris
Kurzeme	Kuldīga Kuldīgas Kultūras centrs	Terēza Strauta Kuldīgas novada pašvaldības Kultūras nodaļas projektu speciāliste tereza.strauta@kuldiga.lv	8. novembris
Rīga	Rīga Latvijas Kultūras akadēmijas Latvijas Kultūras koledža	Evita Pīlēge Latvijas Kultūras koledžas Vispārīglītojošo studiju kursu nodaļas vadītāja evita.pilege@lkk.gov.lv	09.novembris
Latgale	Rēzekne Latgales vēstniecība GORS	Daira Lāce Latgales vēstniecības GORS pasākumu producente daira.lace@rezekne.lv	10. novembris
Zemgale	Jelgava Jelgavas Spīdolas ģimnāzija	Lita Vēvere Jelgavas Spīdolas ģimnāzijas sociālās katedras vadītāja, skolotāja lita.vevere@gmail.com	11. novembris

Otrās kārtas norise (20.01.2017 – radošā darbnīca Rīgā LKA Teātra mājā Zirgu

Pasts)

- Konkursa otrajā kārtā piedalās konkursa finālisti: reģionu konkursu desmit uzvarējušās komandas (divas no reģiona). Finālisti kopā ar uzņēmuma „Brain Games” pārstāvjiem radošās darbnīcas ietvaros attīsta galda spēļu jaunrades prasmes, lai sekmētu spēles koncepcijas inovatīvo un radošo potenciālu. Radošo darbnīcu vada Latvijas Kultūras akadēmijas Radošās darbības centra jaunrades projektu koordinators un režisors **Juris Jonelis**; radošajā darbnīcā ar skolēniem strādā „Brain Games uzņēmēji”;

- Radošās darbnīcas ietvaros desmit komandām-finālistēm tiek sniegti norādījumi Kultūras kanona vērtību popularizēšanai paredzētās galda spēles koncepcijas un prototipa izstrādei un precizēti fināla vērtēšanas kritēriji.

Trešās kārtas norise: Fināls

Konkursa fināls notiek kā skolēnu izstrādāto galda spēļu koncepciju/prototipu skate.

- Finālam komandas attīsta savu Latvijas simtgadei veltītās galda spēles koncepciju, ar kuras palīdzību tiek popularizētas Kultūras kanona vērtības. Koncepcijas sagatavošanā jāņem vērā radošajā darbnīcā (2. kārtā) iegūtā pieredze un zināšanas;
- Konkursa trešās kārtas noslēgums (fināls) notiek Rīgā, Latvijas Nacionālajā bibliotēkā 2017. gada 10.martā;
- Konkursa finālu vērtē konkursa rīkotāju izveidota žūrija, kurā ir LR Saeimas, Kultūras ministrijas, Valsts izglītības satura centra, Latvijas Nacionālā kultūras centra, Latvijas Kultūras akadēmijas, Latvijas Nacionālās bibliotēkas un “Brain Games” uzņēmēji;
- Konkursa žūrija finālā konkursa komandām piešķir nominācijas. Ja kādas komandas spēles koncepcija atbilst “Brain Games” uzņēmēju biznesa koncepcijai, tad spēles ideja tiek komercializēta un pārvērsta produktā. Ja spēles koncepcija tiek pārvērsta produktā, uzvarētāj komandas dalībnieki dala autortiesības ar uzņēmumu (saskaņā ar vienošanos pēc konkursa);
- Visi konkursa fināla dalībnieki saņem kultūras kanona konkursa uzvarētāja diplomu, kā arī Latvijas Kultūras akadēmijas, LR Kultūras ministrijas un žūrijas speciālbalvas.

Galveno aktivitāšu laika plāns

2016. gada 28. oktobris	Dalībnieku pieteikšanās termiņš dalībai konkursā
2016. gada 07.-11. novembris	Reģionālo konkursu norise – pirmā kārtā
2016. gada 20. janvāris	Radošā darbnīca Rīgā – otrā kārtā
2017. gada 21. janvāris – 2017. gada 9. marts	Gatavošanās finālam
2017. gada 10. marts	Fināls

Uzdevumi

Pirmās kārtas uzdevums:

1. Skolēni izpēta Latvijas Kultūras kanonā <http://www.kulturaskanons.lv> iekļautās kultūras vērtības un artefaktus, izvēlas trīs vērtības, kuras vēlētos īpaši godināt un izcelt Latvijas simtgadē.
2. Skolēni izvirza divas sava novada kultūras vērtības vai artefaktus, kuri nav iekļauti Kultūras kanonā, bet, kurus vēlētos īpaši godināt un izcelt Latvijas simtgadē.
3. Komanda norāda, kura (-as) no izvirzītajām vērtībām būtu piemērota (-as) galda spēlei, ko skolēni labprāt spēlētu.
4. Komandai jāpagatavo prezentācija, kurā raksturo izvēlēto piecu vērtību nozīmi Latvijas valstī un argumentē savu izvēli. Vērtību raksturojums un to izvēles argumentācija tiek prezentēti reģionālā konkursa žūrijai (15 min).
5. Komandas prezentācija tiks vērtēta pēc sekojošiem kritērijiem:
 - Vērtību un artefaktu izvēles pamatojums ar Latvijas kultūras un vēstures faktiem;
 - Vērtību un artefaktu nozīmes pamatojums, raksturojot to izpausmes šodienas Latvijā;
 - Vērtību un artefaktu klātbūtne jauniešu dzīvē, to izpausme jauniešiem zināmos notikumos, situācijās, tiek atklāti personiski novērojumi sabiedriskajā vai personiskajā sadzīves telpā;
 - Vērtības un artefakti atspoguļo kultūras mantojuma izpausmes dažādu sabiedrības grupu (piemēram, dažādu reģionu, vecumu, tautību, profesiju, dzimumu cilvēku) dzīvesveidā.
6. Uzdevuma izpildē tiks ņemts vērā katras komandas apzinātās informācijas avoti un tās ieguves metodes, izmantoto avotu daudzveidība un komandu argumentācijas prasme, radošais risinājums un tā izklāsta precizitāte.

Radošās darbnīcas uzdevums:

Katra reģiona divas labākās komandas, kuras konkursa pirmajā kārtā ieguvušas augstāko punktu skaitu (kopā 10 komandas), piedalās radošajā darbnīcā, kur “Brain Games” uzņēmēju vadībā attīsta galda spēļu jaunrades iemaņas un veido izpratni par galda spēles koncepta un prototipa izstrādi. Radošās darbnīcas mērķis ir atbalstīt konkursa pirmās kārtas uzvarētājus fināla uzdevuma sagatavošanā. Komandas šajā konkursa posmā netiek vērtētas.

Fināla uzdevums:

Uz konkursa finālu konkursa fināla dalībnieki izstrādā galda spēles koncepciju/prototipu, kas veidots izmantojot Latvijas Kultūras kanona vērtību/artefaktu vizuālos, simboliskos, emocionālos, informatīvos, akustiskos u.c. elementus un ir pozicionējama kā dāvana Latvijas simtgadē. Komanda piedāvā konkursa žūrijas vērtējumam darba rezultātu – galda spēles koncepciju vai prototipu un atbild uz konkursa žūrijas jautājumiem par spēles ieceri, funkcionalitāti un mērķauditoriju.

Fināla vērtēšanas kritēriji tiks izstrādāti kopā ar “Brain Games” un izskaidroti radošās darbnīcas laikā.

Rīkotāji

Konkursu organizē Latvijas Kultūras akadēmijas Zinātniskās pētniecības centrs zpc@lka.edu.lv

Konkursa kuratore **Anda Laķe**, tālr. 29411108

Projekta vadītāja – **Monta Kononova**, tālr. 26484992, montakononova@yahoo.com

Radošās darbnīcas kurators – **Juris Jonelis**, tālr. 22041939, jurisjonelis@gmail.com

Asistente, sociālo tīklu redaktore – **Nadīna Rutka**, tālr. 29969371, nadina.rutka@gmail.com

Informācija par konkursu pieejama

Kultūras kanona facebook lapā <https://www.facebook.com/latvijaskulturaskanons>

Latvijas Kultūras akadēmijas mājas lapā www.lka.edu.lv

Kultūras ministrijas mājas lapā www.km.gov.lv u.c.

Valsts izglītības satura centra mājas lapā www.visc.gov.lv

Izmantojamie informācijas resursi

Par kultūras kanonu: <http://www.letonika.lv>; <http://www.kulturaskanons.lv>