



IGRAJE SE UČIM Izobraževalne igre

Namen in cilj natečaja je vzpodbujanje kreativnosti pri razvoju računalniško podprtih izobraževalnih iger, ki se skladajo s primernim okoljem starostnih skupin.

Ciljna skupina

Natečaj je namenjen učencem, dijakom in študentom slovenskih šol. Izdelek lahko pripravi tudi skupina največ 4 učencev, dijakov ali študentov. Učitelji so lahko mentorji oz. svetovalci v sodelovanju z učenci.

Navodila za pripravo gradiv natečaja

Izobraževalna igra mora biti usmerjena v primerno izobraževalno področje in ima lahko za ciljno skupino katerekoli učence osnovnih in srednjih šol.

Navodila izobraževalne igre morajo biti takšna, da jih bodo presojevalci lahko razumeli v času 15 minut pred začetkom igranja. Za vse igre morajo biti podani ciljna starostna skupina, opis igre in neposredna navodila.

Popoln opis ciljev igre, ciljne starostne skupine, število igralcev in postopek ocenjevanja morajo biti podani v pisni (elektronski) obliki, skupaj s prijavnim obrazcem.

Z oddajo igre mentorji/svetovalci natečaja potrjujejo, da so seznanjeni z vsemi pogoji natečaja in da je izobraževalna igra plod lastnega dela učencev oz. mentorja. Prijavitelji natečaja ob oddaji izdelkov potrjujejo, da imajo moralne avtorske pravice nad izdelki ter da se za prenos le-teh na tretje osebe in označevanje avtorskih del uporabi standardna oblika licenc Creative Commons (CC). Pridobljeno soglasje je obvezna priloga oddanega izdelka natečaja.

Merila ocenjevanja:

- splošen izgled (čistost, kreativnost, primerna uporaba gradiv),
- izgled in načrtovanje (predstavitev, uporaba barv, uporaba prostora, vključena pravila),
- igralnost (lahka in sledljiva pravila, angažiranje, vključena vsa gradiva za igro),
- originalnost (lahko tudi nov pristop do sicer znanih idej)
- priljubljenost med dijaki, ki bodo izbrani kot dodatni presojevalci.

Način oddaje gradiva

1. Po DIGITALNI POTI: Izdelek, prijavnico in dovoljenje staršev oddate preko FileSenderja <https://filesender.arnes.si> na elektronski naslov sirikt.2013@guest.arnes.si. Prosimo vas, da pred oddajo preberete navodila za delo s FileSenderjem na povezavi: <http://www.arnes.si/pomoc-uporabnikom/filesender.html>. V kolikor nimate uporabniškega imena pri Arnesu niti AAI identitete na svoji domači organizaciji, nam to prosim sporočite. Poslali vam bomo vavčer ter nadaljna navodila glede oddaje izdelka.

2. Po KLASIČNI POTI: Izdelek, prijavnico in dovoljenja staršev pošljete na naslov **Miška d.o.o.**, Letališka 32, 1000 Ljubljana s pripisom »Igraje se učim – SIRIKT 2013«.

Roki za oddajo natečaja: 15. 4. 2013