

Skaitmeninės kūrybos (grafinio dizaino) nacionalinio konkurso organizavimas. Metodinės rekomendacijos. Kaunas, 2020

Metodiniai reikalavimai keltini konkurso organizatoriams ir dalyviams pirmiausiai priklausys nuo konkurso lygmens. Vietinio (vienos savivaldybės) lygmens konkursui jie bus vienoki, nacionalinio lygmens – visai kitokie. Šioje metodinėje priemonėje pateiktos rekomendacijos yra parengtos remiantis sėkminga pirmiausiai yra skirtos nacionalinio lygmens konkursų rengėjams.

1. Pasirengimas konkursui

- Reikalavimai organizatoriams:

Siekiant organizuoti nacionalinio lygmens konkursą vienas svarbiausių reikalavimų – turėti patirtį organizuojant lokalinio ir regioninio lygmens analogiškus konkursus. Kuo didesnę įdirbį turės konkursą organizuojanti institucija, tuo sėkmingesni bus jo rezultatai. Svarbu, kad konkurso organizatoriai turėtų reikiamą patirtį, skaitmeninių technologijų taikymo srityje, o taip pat turėtų reikiamas technines priemones ir kitus (pirmiausia, žmogiškuosius) išteklius. Ir, trečia, organizuojat plataus masto – edukacinio-meninio-techninio pobūdžio kūrybinės saviraiškos projektus konkursų rengėjai privalo turėti didelę patirtį viešosios komunikacijos srityje.

- Tikslinė auditorija.

Tikslinė auditorija, bene labiausiai priklauso nuo deklaruoto konkurso tikslo. Juk viena, jei siekiama suteikti bazinių žinių skaitmeninių technologijų srityje. Ir visai kita, jei kompiuterinės kūrybos konkurso tikslas – paskatinti rinktis skaitmeninių technologijų specialybes. Akivaizdu, kad pastaruoju atveju konkursas turi būti skirtas aukštųjų

studijų sieksiantiems vyresnių klasių moksleiviams. O štai, jei pagrindinis konkurso tikslas – ugdyti jau įgytus gebėjimus skaitmeninių technologijų srityje, natūralu, kad auditorija gali būti žymiai platesnė. Tokiame konkurse tikslinga dalyvauti ne tik moksleiviams, bet ir vyresnio amžiaus jaunuoliams, siekiantiems išmėginti save ar pademonstruoti savo gebėjimus skaitmeninių technologijų srityje. Renkantis tikslią auditoriją būtina atsižvelgti ir į konkursinės užduoties sudėtingumą, taip pat į jai atlikti reikalingų technologinių žinių ir, ypač, techninių priemonių poreikį. Jeigu grafinio dizaino užduočiai atlikti pakanka bazinių žinių ir elementarių grafinio dizaino programų, kurių pasirinkimas išties nemažas, tai 3D grafikos užduotis jau reikalaus ir specializuotų programų ir rimtesnių įgūdžių. Dar labiau specializuotų programų ir įgūdžių pareikalaus kompiuterinės animacijos užduotys. O virtualiosios ar papildytos realybės projektams įgyvendinti reikės techninių priemonių, kurias šiandieną gali įgyti dar nedaugelis.

- Reikalavimai dalyviams

Siekiant išvengti nesusipratimų, arba norint išvengti ne itin kokybiškų darbų, būtų tikslinga konkurso nuostatuose apibrėžti tam tikrus reikalavimus dalyviams – amžiaus grupes arba išsilavinimo kriterijus (jei konkursas bus skirtas vyresnio amžiaus dalyviams). Jei konkursas skirtas platesnei auditorijai, pavyzdžiui – visoms mokyklinio amžiaus grupėms, tikslinga ne tik atsakingai apibrėžti amžiaus grupes, bet ir diferencijuoti vertinimo kriterijus. Pavyzdžiui, kompiuterinės grafikos darbo kategorijoje, jaunesnio mokyklinio amžiaus moksleivių darbus vertinti pagal jų meniškumo kriterijus – turinį, kompoziciją, spalvų paletę. O štai vyresnių klasių moksleivius reiktų vertinti pagal sumanymą ir gebėjimą jį techniškai realizuoti, kitaip sakant, pagal įdėto techninio darbo sudėtingumą ir kokybę

- Konkurso laiko parinkimas

Į konkurso laiką ir trukmę taip pat reikia žvelgti labai atsakingai. Rengiant didelio masto konkursą reiktų įvertinti daugelį faktorių – auditorijos pobūdį ir jos užimtumą tam tikrais metų laikotarpiais, laiko reikalingo kokybiškam konkursinių užduočių atlikimui poreikį, ir net viešųjų renginių koncentraciją tam tikrais metų laikotarpiais. Gan dažnai įvairūs konkursai būna susieti su tam tikrais įvykiais ar temomis, kurios

savo ruožtu turi apibrėžtus laiko rėmus – tai svarbūs valstybinės reikšmės įvykiai ar kalendorinės šventės. Tokiais atvejais, tikslinga konkursą paskelbti dar gerokai iki esminės datos, kad baigiamieji renginiai nebūtų pernelyg nuo jos nutolę.

- Konkurso etapai

Nacionalinio lygmens konkursą tikslinga suskirstyti į etapus. Perkeliant etapų organizavimą į regionus. Etapų gali būti ne vienas ir ne du. Tačiau organizuojant konkursą keliais etapais reiktų atsižvelgti į kelis esminius dalykus. Vietos savivaldybių lygmenyje, pirmąjį konkurso etapą, tikslinga organizuoti tik turint didelius lėšų, žmonių ir laiko išteklius. Ir pirmiausia – aktyviai bendradarbiaujančius partnerius vietose. Nes kuo daugiau etapų, tuo didesnių laiko ir žmogiškųjų išteklių pareikalaus konkurso organizavimas. Laiko išteklių daugiausiai pareikalauja komunikacija su vietos atstovais – organizuojančių renginius partnerių, savanorių paieška, viešinio darbai, ir, ypač, baigiamųjų (nugalėtojų paskelbimo ir apdovanojimo) renginių organizavimas. Pastarieji bene labiausiai paliečia konkurso organizatorių žmogiškuosius ir laiko išteklius. Žymiai tikslingiau pirmąjį konkurso etapą būtų organizuoti apskričių, arba net geografinių regionų mastu. Viena, tuomet ženkliai sumažėja baigiamųjų renginių skaičius. Teigiama šio reiškinio puse, reiktų laikyti, ne tik tai kad būtų taupomi renginio organizatorių ištekliai, bet ir tai, kad baigiamuosiuose renginiuose susirinktų žymiai daugiau dalyvių, nei vienos savivaldybės lygmens renginiuose. Kita vertus, baigiamųjų renginių sukonzentravimas regioniniuose centruose, ne tik palengvintų jų techninį organizavimą ar viešinio darbus, bet ir pakeltų konkurso prestižą dalyvaujančiųjų akyse.

Ypač atsakingai turi būti žiūrima į nacionalinio etapo organizavimą. Kai kuriais atvejais būtų tikslinga antrojo etapo dalyvių skaičiaus neapriboti pirmojo etapo nugalėtojų darbais. Ypač jei pirmasis etapas vykdomas vietos savivaldybių lygmenyje. Nes patirtis rodo, kad vienos savivaldybės nugalėtojų darbai gali neprilygti 4-6 ir net dar žemesnes vietas užėmusiems darbams aktyviau dirbusiose arba didesnius ugdymo pajėgumus turinčiose rajonų ar miestų savivaldybėse. Susiklosčius tokiai situacijai, visai tikslinga leisti kitame etape dalyvauti ne tik pirmojo etapo nugalėtojams, bet ir visiems kitiems konkurso dalyviams kurių darbai buvo įvertinti aukščiausiais balais. Kita vertus, komisija gali pasirinkti pakankamai aukštą gautų balų vidurkio reikšmę, kad

dalyvaujančių antrajame ture darbų skaičius nebūtų itin didelis. Nes išrinkti „nugalėtojus iš nugalėtojų“ yra nepaprastai atsakingas ir sunkus uždavinys.

- Rėmėjai ir partneriai

Bet koks konkursas atrodys daug solidžiau, jei organizatoriai viešai pademonstruos ne tik savo patirtį organizuojant tokio pobūdžio renginius bet ir gebėjimą bendradarbiauti su įvairaus lygmens partneriais bei rėmėjais. Didelį įdirbį konkursinių projektų organizavimo srityje turintys partneriai gali pasidalinti turima gerąja patirtimi, patarti kaip spręsti darbo metu kylančias problemas, ženkliai praplėsti komunikacijos ir konkurso rezultatų viešinimo galimybes.

Platesnio bendradarbiavimo reikalauja pats nacionalinio konkurso pobūdis. Ir tai svarbu įvairiuose konkurso etapuose. Organizuojanti įstaiga, dažniausiai, reziduoja vienoje ar, daugių daugiausia, – keliuose didesniuose centruose. Paprastai, – didžiuosiuose Lietuvos miestuose. Tuo tarpu, nacionalinis konkurso lygmuo, savaime reikalauja kontaktų su regionais ar net pavienių savivaldybių lygmenyje. Ypač tai aktualu, jei konkursas vykdomas keliais etapais. Pavyzdžiui, pirmiausiai konkursas organizuojamas savivaldybių lygmenyje. Ir tik jam pasibaigus, skelbiamas antrasis – respublikinis turas. Tuomet kontaktai su partneriais vietose tampa ypač aktualiais. Vietoje reziduojantys partneriai kur kas geriau žino savo krašto ar regiono situaciją – aktyvesnes švietimo įstaigas ar net atskiras asmenybes, viešosios komunikacijos galimybes. Tai nepaprastai palengvina konkurso viešinimo darbą, bei komunikaciją su vietos dalyviais jau vykstančio konkurso metu.

Tą patį galima pasakyti ir apie rėmėjus. Rėmėjai prie konkurso gali prisidėti labai įvairiais būdais. Pavyzdžiui, žiniasklaidos ar socialinių tinklų atstovai sutinkantys neatlygintinai viešinti konkursą bei jo rezultatus. Taip pat rėmėjai gali ženkliai prisidėti prie konkurso nugalėtojų pagerbimo. Pavyzdžiui partneriai gali paremti konkurso organizatorius įsteigdami atskiras nominacijas, vietos savivaldybės – pagerbti savojo regiono nugalėtojus atminimo raštais ar dovanomis, interaktyvaus laisvalaikio paslaugas teikiančios įmonės – suteikti galimybę konkurso dalyviams nemokamai jose apsilankyti.

Konkurso baigiamuosiuose renginiuose tikslinga pagerbti tiek partnerius, tiek ir rėmėjus, įteikiant atitinkamas padėkas ir/ar atminimo dovanėles.

- Savanoriai
Nacionalinio lygio konkursuose tikslinga pagalvoti ir apie savanorius pagalbininkus. Pavyzdžiui, organizuojant pirmojo konkurso etapo renginius vietose. Dirbant su savanoriais reiktų nepamiršti pagerbti ir jų.

2. Konkurso reprezentavimas

- Konkurso logotipas.
Skaitmeninių technologijų epochoje informacinė erdvė yra tiek persotinta, kad būti gerai matomu, reiškia – vienu žingsniu aplenkti visus kitus. Todėl šiandienėje renginių vadyboje vizualinė reprezentacija tampa vienu pirmųjų darbų kuri turi atlikti konkurso organizatoriai jei jie nori užtikrinti renginiui sėkmę. Kitaip sakant, logotipas tampa savitu „prekės ženklu“ didinančiu konkurso matomumą, pakelti jo prestižą. Netinkama sukurtas, menkos vertės logotipas, renginio populiarumui tikrai nepagelbės, priešingai, jis gali tik pabloginti padėtį. Tad patiems imtis logotipo kūrimo, tikslinga tik tiems konkurso organizatoriams, kurie turi reikšmingą įdirbį grafinio dizaino srityje. O tai reikalauja ir brangiai kainuojančios programinės įrangos ir specialiųjų darbo įgūdžių. Todėl neturint reikiamų išteklių, ar reikiamų darbo įgūdžių, yra tikslinga užsakyti logotipo kūrimą dizaino paslaugas teikiančiose įmonėse.
- Socialiniai tinklai.
Socialiniai tinklai, šiandieną yra pagrindinė terpė kurioje informacijos ieško ne tik moksleiviai ar vyresnis jaunimas, bet ir jų tėvai. Todėl įvairios socialinės paskyros – Facebook, Twitter ir pan. – yra itin tinkamos skaitmeninės kūrybos konkursų viešinimui, tiek skelbiant informaciją apie būsimus konkursus, tiek ir apie vykstančių konkursų eigą, tiek ir viešinant konkurso rezultatus.

- Interneto svetainė

Analogiškas funkcijas, kaip ir socialiniai tinklai gali atlikti tiek ir specialiai konkursui sukurtos internetinės svetainės, tiek ir atitinkamas skyrius konkursą organizuojančios įstaigos svetainėje. Šioje vietoje reikia turėti galvoje tai, kad atitinkamose internetinėse svetainėse informacijos ieško jau suinteresuoti tam tikra veikla asmenys. Todėl būsimą renginio viešinimo stadijoje interneto svetainės socialinių tinklų neatstoja. Kita vertus, interneto svetaines galima sėkmingiau išnaudoti konkurso dalyvių registracijai, komunikacijai ir, ypač, konkursinių darbų pateikimui, sukuriant specialias platformas konkursinių darbų įkėlimui. Ypač tai aktualu, technologiškai sudėtingų ir, kaip taisyklė, didelės skaitmeninės apimties reikalaujančių konkursinių užduočių atveju. Dar daugiau, bendros informacinės platformos buvimas leidžia komisijos nariams dirbti distanciniu būdu, individualius vertinimus pateikiant bendroje sistemoje. Todėl rengiant nacionalinio lygmens skaitmeninės kūrybos konkursą informaciją verta pateikti, tiek specialiai konkursui sukurtoje socialinio tinklo paskyroje, tiek ir internetinėje svetainėje.

- Žiniasklaida:

Viešinant konkursą nevertėtų nuvertinti ir tradicinės žiniasklaidos reikšmės. Viena, spaudoje informacijos vis dar ieško dalis vyresnio amžiaus gyventojų. Antra, regioninėje, o ypač respublikinėje spaudoje paviešinta informacija, viešojoje nuomonėje, vis dar yra laikoma labiau prestižine, nei socialiniuose tinkluose išplatinta informacija. Tai aktualu, tiek žvelgiant atsakingų už kultūrą ar švietimą vietinės administracijos darbuotojų akimis, tiek konkurso dalyvių tėvams ir seneliams.

3. Konkurso nuostatų parengimas

Kitas svarbus parengiamųjų darbų etapas – konkurso nuostatų parengimas. Konkurso nuostatus tikslinga rengti bendradarbiaujant su vertinimo komisijos nariais (jeigu jie yra žinomi), ar bent dalimi jų. Būsimų vertintojų pastabos reikšmingai palengvintų konkurso rengėjų darbą. Jų bendras darbas padėtų nustatyti vertinimo kriterijų prioritetus. O tai, savo ruožtu, leistų išvengti vertinimo nevienodumo.

Parengti konkurso nuostatai turi aiškiai nusakyti konkurso tikslą, konkursinių užduočių techninius parametrus, jų turinį, vertinimo kriterijus ir jų prioritetą vienas kito atžvilgiu. Konkurso organizatoriai turi gerai apgalvoti kam jis bus skirtas ir kokių rezultatų bus siekiama, kas bus konkurso dalyviais ir kokie reikalavimai jiems bus taikomi. Nuo užduoties (užduočių) sudėtingumo, ir nuo dalyvių amžiaus priklausys ir dalyvaujančių konkurse skaičius ir užduočių atlikimo kokybė. Beveik visuomet – jaunesnio ir vidutinio mokyklinio amžiaus auditorija nulems gausesnę auditoriją. Tačiau jei užduotys bus pernelyg sudėtingos – rezultatai bus vidutiniški arba visai prasti. Iš kitos pusės, vyresnio amžiaus moksleiviai konkursuose dalyvauja nenoriai. Iš dalies dėl objektyvių priežasčių. Vyresnėse klasėse daugelis jų orientuojasi į sėkmingą mokyklos užbaigimą. Ir tik nusiteikę studijuoti technines specialybes išlaiko tam tikrą suinteresuotumą. Tačiau susidomėjusių darbai neretai būna gan aukšto lygio. Dar mažiau vieši konkursai domina kolegijų ar aukštųjų mokyklų studentus. Nes savo kūrybinėms ambicijoms realizuoti aukštoji mokykla suteikia žymiai daugiau galimybių nei, tarkim, dauguma vidurinio lavinimo grandies švietimo įstaigų. Todėl pasirinkti šią amžiaus grupę tikslinga tik labai specializuotose ir studijuojančių poreikius atliepiančiuose konkursuose.

Žemiau pateikiami ITMC surengto skaitmeninės kūrybos konkurso „Įjunk Kalėdas!“ nuostatai:

1. BENDROJI DALIS

1.1. Konkurso iniciatorius – projekto „Prisijungusi Lietuva“ partneris asociacija „Lingas į ateitį“, konkurso rengėjas – VšĮ Informacijos technologijų mokymo centras.

1.2. Konkurso tikslas – pasitelkus kūrybiškumą ir meninę saviraišką plėtoti informacinių technologijų pažinimą, skatinti jaunimą kūrybiškai naudoti ugdymo procese jau įgytus skaitmeninius įgūdžius siekiant, kad konkurso metu įgyta patirtis vėliau skatintų juos rinktis su IRT naudojimu susijusias profesijas – kompiuterinės ir trimatės (3D) grafikos, vaizdo įrašymo, virtualiosios realybės kūrimo srityse. Aktyvus informatikos mokytojų dalyvavimas konkurse paskatintų juos siekti įvairiapusių žinių, padėtų formuoti tikslingą užklasinę veiklą, o taip pat įtraukti ir kitų dalykų mokytojus (dailės, lietuvių kalbos ir kt.).

1.3. Konkursui teikiami Kalėdų švenčių tematikai skirti originalūs darbai, kurie teikiami ir vertinami keturiose kategorijose:

- 1) piešinys;
- 2) trimatė (3D) grafika;
- 3) vaizdo filmas;
- 4) virtualioji realybė.

1.4. Konkurse kviečiamas dalyvauti Lietuvoje gyvenantis jaunimas, kurio amžius nuo 14 iki 29 metų.

1.5. Piešinių ir trimatės (3D) grafikos kategorijose dalyviai skirstomi į dvi amžiaus grupes: I gr. 14-19 metų jaunimas; II gr. 20-29 metų jaunimas.

Vaizdo filmo ir virtualiosios realybės kategorijose dalyviai pagal amžių neskirstomi, darbus rekomenduojama teikti komandomis.

2. KONKURSO ORGANIZAVIMO TVARKA

2.1. Konkursas organizuojamas dviem etapais.

Pirmasis etapas vyksta 2019 m. rugsėjį – gruodį regioniniu lygiu visose 60-yje savivaldybių.

Pirmojo etapo apdovanojimų renginiai vyksta 2020 m. sausį.

Konkursui darbai teikiami iki 2019 m. gruodžio 23 d.

Antrasis etapas vyksta 2020 m. sausio-vasario mėn. nacionaliniu lygiu, jame dalyvauja regioninio lygio laimėtojai.

2.2. Registracija, konkurso rezultatai ir renginių tvarkaraštis skelbiami interneto svetainėje www.ijunk-kaledas.lt.

2.3. Vienam dalyviui (komandai) leidžiama pateikti ne daugiau 2-jų darbų.

2.4. Pagrindiniai darbų vertinimo kriterijai. Labiausiai bus vertinamas konkurso dalyvių darbų originalumas, kūrybiškumas ir atlikimo kokybė tiek skaitmeninių technologijų, tiek ir meniniu požiūriu, atsižvelgiant į originalius sprendimus, įdomiausiai atskleistus siužetus.

Temos atitikimas ir atskleidimas.

Darbo idėjos bei atlikimo originalumas.

Kūrybiškumas ir atlikimo kokybė tiek meniniu, tiek skaitmeninių technologijų taikymo atžvilgiu.

Teksto kūrybiškumas ir kalbos taisyklingumas.

2.5. Komisija nevertins darbų, jeigu:

darbai aiškiai neatitinka konkurso tematikos;

yra kopijavimo požymių.

2.6. Konkurso kalba – lietuvių.

3. DARBŲ ORGANIZAVIMO TVARKA

3.1. Piešiniai pateikiami interneto svetainėje www.ijunk-kaledas.lt.

3.2. Trimatės (3D) grafikos darbai siunčiami šiai kategorijai nurodytu e. paštu.

3.3. Filmai ir virtualiosios realybės darbai skelbiami „Youtube“ socialiniame tinkle; paskelbtų darbų nuorodos siunčiamos šiai kategorijai nurodytu e. paštu.

3.4. Piešiniai, atsiųsti e. paštu, nevertinami.

3.5. Pasiteirauti galima e. paštu kursai@itmc.lt arba tel. 8 655 72866. Į laiškus, siunčiamus kitais adresais, nebus atsakoma.

3.6. Darbai turi atitikti šiuos reikalavimus:

Visų kategorijų darbams: failo pavadinimą sudaro dalyvio vardas ir pavardė.

Piešinio kategorijos failo dydis – iki 2 MB. Raiška – 200 dpi. Formatas – A4 (210×297 mm).

Filmo kategorijoje negalima naudoti ištraukų ar nuotraukų iš kino filmų, vaizdo įrašų ar kitų žmonių filmuotos medžiagos. Filmo trukmė – iki 3 min.

Laiške turi būti nurodyta:

darbo autoriaus vardas, pavardė;

darbo autoriaus amžius;

darbo autoriaus savivaldybė;

darbo autoriaus mokykla, klasė, mokytojas / vienas iš tėvų (globėjų) / bibliotekininkas,

mokytojo, vieno iš tėvų (globėjų), bibliotekininko kontaktai (jei darbą atliko moksleivis (-iai));

darbo autoriaus e. paštas;

darbo autoriaus telefono numeris.

4. KITOS SĄLYGOS

4.1. Konkurso dalyviai sutinka, kad jų konkursui pateikti darbai bus neatlygintinai demonstruojami darbų parodose, interneto svetainėse, socialiniuose tinkluose.

4.2. Konkurso dalyviai sutinka, kad jų konkursui pateikti darbai gali būti perduoti asociacijai „Langas į ateitį“ ir neatlygintinai naudojami projekto „Prisijungusi Lietuva“ tikslais.

4.3. Darbuose negali būti atpažįstamų nepilnamečių vaizdų ir įžeidžiančio turinio.

5. PRIZAI IR ĮVERTINIMAI

Visi konkurso dalyviai ir jų mokytojai ar kuratoriai gaus konkurso atminimo dovanėles bei e. padėkas.

Pirmojo etapo nugalėtojai apdovanojami diplomais ir prizais; jų mokytojai ar kuratoriai – padėkomis.

Antrojo – nacionalinio – etapo nugalėtojai apdovanojami diplomais ir prizais, jų mokytojai ar kuratoriai – padėkomis ir prizais. Antrojo – nacionalinio – etapo II ir III vietų laimėtojai apdovanojami diplomais ir prizais; jų mokytojai ar kuratoriai – padėkomis.

Daugiausiai gyventojų balsų kiekvienoje kategorijoje surinkęs konkursinio darbo autorius apdovanojamas diplomu ir specialiuoju prizu.

Padėka ir specialiuoju prizu apdovanojama aktyviausia įstaiga, konkursui pateikusi daugiausia darbų. Skiriama padėka aktyviausiai savivaldybei.

Didesniam merginų įsitraukimui į konkursą skiriama atskira nominacija merginų komandai.

4. Konkurso darbų gavimas

Konkursinius darbus rekomenduojama pateikti elektroninių būdu, per specialiai tam sukurtas internetines platformas prieinamas specialiai konkursui skirtoje svetainėje arba konkursui skirtoje rengėjų svetainės dalyje. Neturint galimybės sukurti atskirą internetinę svetainę, darbams gauti galima naudoti alternatyvius būdus. Siųsti e-paštu arba per tokią galimybę turinčias socialinių tinklų paskyras. Tačiau reikia turėti galvoje, kad alternatyvūs būdai gan dažnai turi reikšmingus skaitmeninio turinio apimtį

ribojimus užkertančius kelią didelės apimties skaitmeninių bylų perkėlimui virtualioje erdvėje.

5. Konkursinės veiklos

Galimų skaitmeninės kūrybos konkurso veiklų pavyzdys pateikiamas pagal ITMC rengto Nacionalinio skaitmeninės kūrybos konkurso „Įjunk Kalėdas!“ metu vykdytų veiklų pavyzdį:

- Kuriamas konkurso logotipas.
- Kuriamas konkursui skirta interneto svetainė, kurioje bus publikuojamos naujienos, vykdoma daslyvuojančiųjų registracija, įkeliami darbai, renginių tvarkaraštis, skelbiami nugalėtojai.
- Kuriamas konkursui skirta Facebook paskyra, kurioje bus publikuojamos naujienos, renginių tvarkaraštis, skelbiami nugalėtojai.
- Rengiami konkurso nuostatai, vertinimo kriterijai, kurie skelbiami svetainėje bei siunčiami vertinimo komisijoms.
- Platinamas kvietimas registruotis konkursui. Pagal anžiaus grupes registruojasi mokytojai / kuratoriai arba patys dalyviai, nurodydami planuojamą dalyvių skaičių pagal kategorijas. Siekiama, kad bendras konkursų dalyvių skaičius būtų ne mažiau nei 2 000 tikslinei grupei priklausančių asmenų.
- Formuojamos pirmojo etapo darbų vertinimo komisijos savivaldybėse. Sudaroma ekspertų komanda nacionaliniu mastu, kuri konsultuos savivaldybių komisijas, teiks pagalbą.
- Formuojama antrojo etapo darbų vertinimo komisija.
- Platinamas kvietimas kurti darbus ir juos teikti atitinkamai konkurso kategorijai el. būdu.
- Vyksta pirmasis konkurso etapas – regioniniu lygiu visose 60-yje savivaldybių. Piešinio ir trimatės 3D grafikos modeliavimo darbai keliami konkurso svetainėje, vaizdo filmo ir virtualios realybės siunčiami nurodytu el. paštu arba keliami į debesis.
- Vyksta pirmo konkurso etapo darbų vertinimas. Rezultatų skelbimas.
- Kiekvienoje savivaldybėje derinama pirmojo etapo apdovanojimų renginio data su VIPT. Nesant galimybės renginį organizuoti VIPT, jis rengiamas švietimo / kultūros įstaigoje.

- Sudaromas visų apdovanojimų renginių grafikas, kuris skelbiamas konkurso svetainėje ir Facebook paskyroje.
- Nugalėtojai kviečiami į pirmojo etapo apdovanojimų renginius, kurie vyksta VIPT. Į renginius kviečiami konkurso dalyviai ir finalininkai, vertinimo komisijų nariai, jaunimo organizacijų atstovai, renginių metu pristatomi geriausi darbai, laimėtojai apdovanojami prizais, dalyviai – atminimo dovanėlėmis, mokytojai / kuratoriai – el. padėkomis. Renginiai organizuojami atsižvelgiant į įgytą patirtį, pasiektus rezultatus bei dalyvių atsiliepimus.
- Vyksta antrojo konkurso etapo darbų vertinimas. Visų savivaldybių I-os vietos kiekvienos kategorijos darbas dalyvauja antrajame – finaliniame etape – nacionaliniu lygiu.
- Finale dalyvaujantys konkurso darbai skelbiami konkurso internetinėje svetainėje bei Facebook paskyroje, kurioje suteikiama galimybė gyventojams už juos balsuoti.
- Derinama antrojo etapo apdovanojimų renginio data su Lietuvos nacionaline Martyno Mažvydo biblioteka. Renginio data skelbiama konkurso svetainėje ir Facebook paskyroje.
- Renginio viešinimui kviečiami žiniasklaidos atstovai.
- Nugalėtojai kviečiami į antrojo etapo apdovanojimų renginį, kuris vyksta Lietuvos nacionalinėje Martyno Mažvydo bibliotekoje Vilniuje. Daugiausiai gyventojų balsų kiekvienoje kategorijoje surinkęs konkursinio darbo autorius – taip pat apdovanojamas konkurso finalo renginyje. Į finalinį renginį kviečiami konkurso dalyviai ir finalininkai, vertinimo komisijų nariai, jaunimo organizacijų atstovai.
- Renginio metu:
Pristatomi geriausi darbai, laimėtojai apdovanojami prizais.
Su renginio dalyviais bendrauja ir patirtimi dalinasi Mažvydo bibliotekos vadovai, Vilniaus miesto savivaldybės atstovai, sėkmingą karjerą IRT srityje padarę specialistai; pirmiausiai, skaitmeninių technologijų srityje savo karjeros aukštumą pasiekusios moterys.
Renginiuose vyksta fotografavimas ir filmavimas su teise naudoti medžiagą tolesniam konkurso „Junk Kalėdas!“ populiarinimui.

6. Konkurso darbų vertinimas ir nugalėtojų skelbimas.

Pasirengimas konkurso darbų vertinimui visuomet prasideda nuo vertinimo komisijos formavimo. Į šį darbą konkurso rengėjai turi pažvelgti itin atsakingai. Skaitmeninės kūrybos konkursai gan dažnai yra tarpdisciplininio pobūdžio. Tai sąlygoja deklaruojami

tokių konkursų tikslai – skatinti tam tikro amžiaus ir gebėjimų dalyvių kūrybiškumą, arba skatinti juos kūrybiškai panaudoti turimus gebėjimus skaitmeninių technologijų srityje. Kitaip sakant, šalia technologinių kriterijų, mes beveik visuomet matysime ir intelektualinių ar meninių gebėjimų kriterijus, į kuriuos turi būti atsižvelgiama vertinant darbus. Tad ir komisiją turi sudaryti ne tik kompiuterinių technologijų specialistai, bet ir kitų, pavyzdžiui, humanitarinių ar meninių profesijų atstovai. Raktinis daugelio konkursų tikslų žodis – ugdyti – automatiškai reikalauja ir edukacinę patirtį turinčių specialistų – didelę patirtį turinčių mokytojų, dėstytojų, ar kitų ugdymo specialistų įjungimo į komisijos sudėtį. Kiekvienu konkrečiu atveju, vertimo komisijos narių skaičių ir jų atstovaujamas profesinės veiklos sritis turi apspręsti vertinimo kriterijų įvairovė, užduočių kategorijų skaičius ir, ypač, vertinamų darbų kiekis. Nes esant dideliame vertinamų darbų kiekiui, kelių žmonių komisija gali nesusidoroti su užgriuvusiu darbu, ypač jei spaudžia neapgalvotai pasirinktos rezultatų paskelbimo datos.

Komisijai tenka atsakingas darbas ne tik objektyviai įvertinti konkursui pateiktus darbus, bet ir laikytis korektiškumo bei etikos atsakant į nepatenkintų konkurso dalyvių klausimus. Jei tokių atsirastų. Todėl vertinant yra labai svarbu vadovautis tik viešai išsakytais kriterijais ir laikantis jų tarpusavio prioritetiškumo.

Konkurso nugalėtojų pavardės gali būti skelbiamos išnaudojant tuos pačias informacines platformas, kurios buvo skirtos konkurso ir jo eigos viešinimui. Turint galimybes pagerbti daugiau konkurso dalyvių, tikslinga įsteigti papildomas nominacijas. Pavyzdžiui, atliepiant šiandienos socialinius iššūkius, tikslinga įsteigti atskirą nominaciją merginoms. Atskiras nominacijas gali įsteigti ir pagrindiniai konkurso partneriai arba rėmėjai, ypač jei jie yra susiję su informacinių technologijų arba kūrybinių industrijų sritimis. Esant galimybei nugalėtojų darbus paskelbti socialiniuose tinkluose tikslinga įsteigti „publikos simpatijų“ nominaciją ir daugiausiai gyventojų balsų kiekvienoje kategorijoje surinkusius konkursinių darbų autorius – pagerbti konkurso baigiamajame renginyje.

7. Baigiamieji renginiai.

Visi konkurso nugalėtojai, bei papildomų nominacijų laimėtojai, turi būti kviečiami į baigiamąjį konkurso apdovanojimų renginį, kurį geriausia surengti visuomenėje gerai žinomoje ir reprezentatyvioje vietoje. Į finalinį renginį kviečiami ne tik konkurso dalyviai

ir finalininkai, bet ir vertinimo komisijų nariai, rėmėjų bei partnerių atstovai, priimančios institucijos vadovai, vietos administracijos (ar bent jau už ugdymą atsakingų jos padalinių) vadovai. Baigiamasis renginys turi būti plačiai nušviestas spaudoje, o jei yra galimybės, tai ir TV bei Radijo priemonėmis.