



LIETUVOS
NACIONALINĖ
MARTYNO MAŽVYDO
BIBLIOTEKA



Bibliotekos pažangai 2

PROTŲ MŪŠIO „BIBLIOMŪŠIS 2016“ GAIRĖS



Kviečiame dalyvauti protų mūšyje „Bibliomūšis“, kurio tikslas – ne tik smagiai praleisti laiką ir atrasti naujų žinių, bet taip pat suartinti bibliotekas su vietos bendruomene, bibliotekos lankytojais, verslo, valdžios ir nevyriausybinų organizacijų atstovais.

Kiekviena biblioteka ir jos filialai skatinami suburti savo komandas (iki 7 žmonių). Komandų nariais gali būti tiek gyventojai, tiek bibliotekų darbuotojai. Į šį žaidimą rekomenduojama taip pat įtraukti ir vietos verslininkus, valdžios atstovus, socialinius partnerius, NVO ir kt. Kartu su gairėmis siunčiame Jums informacinio plakato/skrajutės maketą, kurį kviečiame atsispausdinti ir taip bendruomenės narius pakviesti dalyvauti „Bibliomūšyje“.

KOMANDOS KAPITONAS

Komandos kapitonu rekomenduojama išrinkti bibliotekos darbuotoją.

Komandos kapitono pareigos:

- Suburti komandą (iki 7 žmonių)
- Kartu su komandos nariais sugalvoti 3 klausimus, bei atsiųsti „Bibliomūšio“ organizatoriams
- Komandos narius informuoti apie žaidimo eigą, etapus, rezultatus ir suteikti kitą aktualią informaciją.
- Žaidimo metu prižiūrėti procesą ir garantuoti sąžiningumą bei taisyklių laikymąsi.

Suburtą komandą kapitonas registruoja užpildydamas anketą iki 2016 m. sausio 15 d. adresu:

<https://docs.google.com/forms/d/1rwQMcmoSmZ449whVjTqW0Qewy30mFzyRhUkTMXSpyLU/viewform>

KLAUSIMŲ SIUNTIMAS

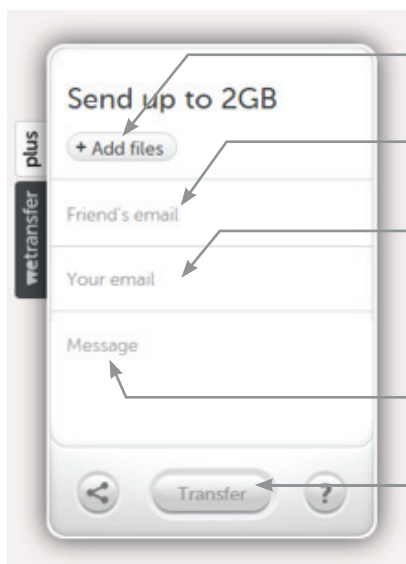
Registruojantis visos komandos raginamos atsiųsti 3 savo sugalvotus klausimus. Vienas jų turi būti susijęs su vietos bendruomene ar vietoje, kurioje įsikūrusi biblioteka, kiti du – sudaryti laisva forma ir pasirinkta tema.

Į šią užduotį rekomenduojama pažvelgti kūrybiškai ir sugalvoti įdomius bei išradingus klausimus. Juos galima pateikti raštu, padaryti garso įrašą arba kiekvieną klausimą nufilmuoti išmaniuoju telefonu ar video kamera (klausimo trukmė ne ilgesnė nei 30 s.). Klausimus ir atsakymus taip pat įrašykite registracijos anketoje.

Siunčiant klausimus, nepamirškite pridėti ir teisingą atsakymą, taip pat pristatyti, kuriai bibliotekai atstovaujate.

Jei nufilmuoti klausimai bus per dideli siuntimui elektroniniu paštu, rekomenduojama pasinaudoti nemokama interneto svetaine <https://www.wetransfer.com/>

Kaip ja naudotis:



- Paspaudus „**add files**“ (liet. „ pridėti failus“) įkelkite nufilmuotą (ar kt.) medžiagą, kurią norite atsiųsti.
- Laukelyje „friend's email“ (liet. „ draugo el. paštas“) įrašykite bp2@3erdve.lt.
- Laukelyje „your email“ (liet. „tavo el. paštas“) įrašykite komandos kapitono elektroninio pašto adresą, kuriuo gausite patvirtinimą, kad Jūsų siųstą medžiagą gavėjas parsisiuntė.
- Laukelyje „message“ (liet. „žinutė“) įrašykite papildomą informaciją bei biblioteką, kuriai atstovaujate.
- Paspaudus „transfer“ ir laukeliui užsikrovus iki 100 proc., Jūsų prisegta medžiaga bus išsiųsta.



REGISTRACIJOS PRADŽIA - SAUSIO 5 DIENA

REGISTRACIJOS PABAIGA - SAUSIO 15 DIENA

1-ASIS ETAPAS - SAUSIO 20 DIENA

2-ASIS ETAPAS - SAUSIO 27 DIENA

3-ASIS ETAPAS - VASARIO 3 DIENA

4-ASIS ETAPAS - VASARIO 10 DIENA

5-ASIS ETAPAS - VASARIO 17 DIENA

NUGALĖTOJŲ APDOVANOJIMAI - „KNYGŲ MUGĖJE“, VASARIO 24-26

DĖMESIO: registracija į „Bibliomūšį“ vyks iki sausio 15 dienos. Tačiau visus norinčius ir galinčius užsiregistruoti, kviečiame tai padaryti kuo anksčiau!

„Bibliomūšį“ sudarys penki etapai. Žaidimo pradžia – kiekvieną trečiadienį, 17:30 val. Preliminari kiekvieno žaidimo trukmė – 1,5 val. Visi žaidimai bus transliuojami tiesiogiai iš Lietuvos Nacionalinės Martyno Mažvydo bibliotekos. Tiesioginės transliacijos nuoroda bus paskelbta el. paštu, svetainėje „3 erdvė“, „Yammer tinkle“.

Siekdami užtikrinti sklandų „Bibliomūšių“ procesą, rekomenduojame iš anksto patikrinti Jūsų bibliotekoje esančias interneto ryšio, vaizdo/garso, įrangos technines galimybes.

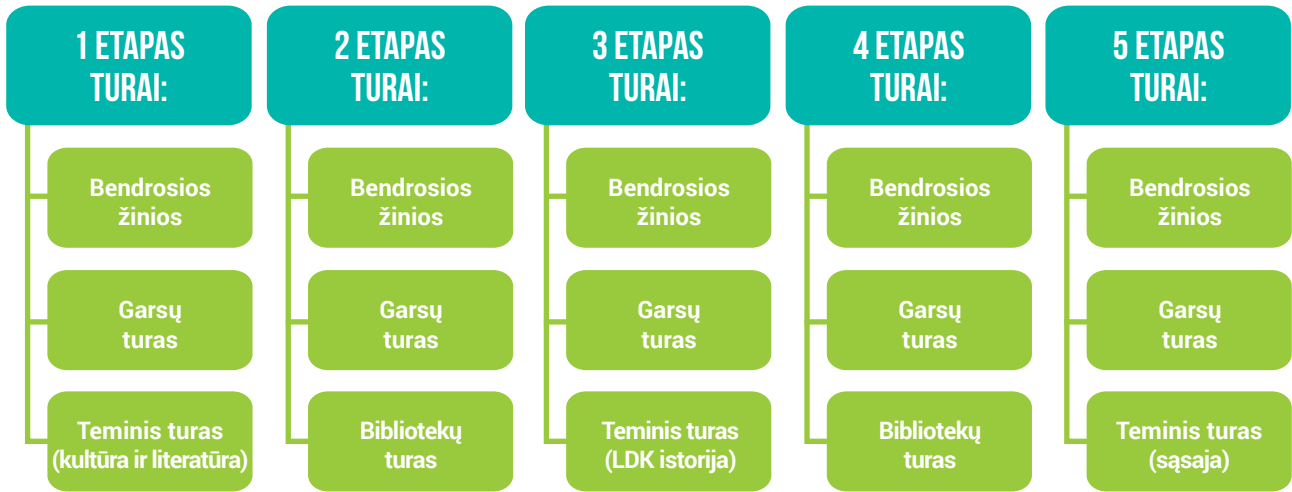
„BIBLIOMŪŠIO“ TURAI IR ETAPAI

Kiekviename etape nurodytu laiku (konkrečią valandą) į internetinį puslapį www.3erdve.lt bus įkelti turo klausimai. Klausimus galės matyti tik registruoti www.3erdve.lt svetainės nariai, tad nesuspėjusius to padaryti, raginame registruotis.

Kiekvieną etapą sudarys 3 turai po 10 klausimų. Vieno turo klausimams atsakyti bus skirta 10 minučių, po 10-to klausimo bus skirtos 5 minutės atsakymams atsiųsti. Savo atsakymus komandos turi siųsti adresu bp2@3erdve.lt. Tada bus įkelti II-ojo turo klausimai, kuriems atsakyti komandos turės 10 minučių ir 5 minutes atsakymams atsiųsti. Analogiškai vyks visi 3 žaidimo turai.



Kiekvieną etapą sudaro 3 skirtingų tematikų turai, vieną turą sudaro 10 klausimų. Už sąžiningą atsakinėjimą ir atsakymų siuntimą bus atsakingas vienas iš bibliotekos darbuotojų, paskirtas komandos kapitonu.



ŽAIDIMŲ REZULTATAI IR APIBENDRINIMAS

Bibliotekos varžysis tarpusavyje, o stipriausios komandos bus išrinktos žaidimo vedėjui ir komisijai įvertinus atsiųstus atsakymus. Po kiekvieno turo bus skelbiama turnyrinė lentelė, kurioje žaidimo dalyviai galės įvertinti savo užimamą poziciją.

Priešingai negu praėjusiais metais vykusiame „Bibliomūšyje“, šiemet visos komandos turės galimybę dalyvauti visuose etapuose ir nuolat stebėti savo užimamą poziciją bendroje turnyrinėje lentelėje.

Tris pirmas vietas užėmusios komandos, surinkusios daugiausiai balų per visus penkis etapus, bus pakviestos į „Bibliomūšio“ apdovanojimus, kurie vyks 2016 metų „Knygų mugės“ metu Vilniuje.

Žaidimo nugalėtojams atiteks „Pigu.lt“ ir knygynų tinklo VAGA prizai.

Primename, kad visuose žaidimo etapuose atsakymus į klausimus reikės siųsti adresu bp2@3erdve.lt. Turų atsakymai, visų komandų surinkti taškai ir rezultatai bus skelbiami puslapyje www.3erdve.lt.





ŽAIDIMO TAISYKLĖS:

- Vienam atsakymui skiriama minutė laiko. Po 10-to klausimo – dar 5 minutės, kad būtų galima atsiųsti atsakymus nurodytu elektroniniu paštu (bp2@3erdve.lt)
- Už vieną teisingą atsakymą skiriamas vienas taškas, jei nepaskelbiama kitaip. Pasibaigus atsakymams rašyti skirtam laikui, komandos atstovas atsakymus organizatoriui atsiunčia elektroniniu paštu. Gavus atsakymus, skelbiami teisingi atsakymai ir skaičiuojami balai, po to skelbiami rezultatai.
- Atsiuntus elektroninį laišką su atsakymais, jo taisyti nebegalima. Pakartotinai siunčiami atsakymai nebus užskaitomi.
- Atsakymas į klausimą turi būti vienas. Jei siunčiami 2 atsakymo variantai, klausimas laikomas neatsakytu.
- Vedėjas pasilieka teisę įskaityti arba neįskaityti atsakymus pagal prasmę, jei atsakymas yra netikslus.
- Draudžiama naudotis pagalbinėmis priemonėmis – internetu, muzikos atpažinimo programomis telefonuose ir panašiai.
- Po visų turų sumuojami rezultatai ir skelbiamos komandų vietos.
- Jei kelios komandos surenka po lygiai taškų:
 - a) Jei kelios komandos žaidime surenka po vienodai taškų, aukštesnę vietą užima paskutiniame, 3-jame ture daugiau taškų surinkusi komanda;
 - b) Jei 3-jame ture komandos yra surinkę vienodai taškų, aukštesnę vietą užima 2-jame ture daugiau taškų surinkusi komanda;
 - c) Jei 2-jame ture komandos yra surinkę vienodai taškų, aukštesnę vietą užima 1-jame ture daugiau taškų surinkusi komanda;
 - d) Na o jei visuose trijuose turose komandos rinko po vienodai taškų, aukštesnę vietą užima 3-jame, lemiamame, etape savo atsakymus anksčiau atsiuntusi komanda.



Daugiau informacijos:

Agnė Kalinkaitė
BVRG, Mėsinių g. 5/2, Vilnius
Projekto „Bibliotekos pažangai 2“ komunikacijos partneriai
+370 663 52430
bp2@3erdve.lt

