

REGULAMIN KONKURSU NA NAJLEPSZY CYFROWY PROJEKT EDUKACYJNY EDYCJA PIERWSZA 2021/2022

§1

INFORMACJE OGÓLNE

1. Organizatorem konkursu, zwanym dalej „Organizatorem”, jest Stowarzyszenie „Miasta w Internecie” z siedzibą w Tarnowie.
2. Konkurs stanowi element projektu „Małopolska Chmura Edukacyjna – nowy model nauczania”, zadanie: „HUMINE - Wsparcie nauczycieli, kadry szkolnej, uczniów i ich rodziców w prowadzeniu wysokiej jakości edukacji” (dalej: HUMINE).
3. Celem konkursu jest motywowanie nauczycieli do podejmowania innowacyjnych i cyfrowych działań projektowych w codziennej dydaktyce szkolnej. Celem jest również angażowanie społeczności nauczycieli do współpracy w tworzeniu projektów interdyscyplinarnych oraz upowszechnianie pracy tą metodą w szkole.
4. W konkursie może wziąć udział nauczyciel będący pracownikiem szkoły zarejestrowanej w projekcie HUMINE (szkoły podstawowe oraz ogólnokształcące z województwa małopolskiego). Do konkursu można zgłaszać projekty wykorzystujące aktywne metody dydaktyczne, kreatywne narzędzia i treści cyfrowe w codziennej dydaktyce przedmiotów szkolnych.
5. Zgłoszenie projektu do konkursu następuje poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego na portalu pod adresem: <https://humine.pl/>
Jeśli szkoła jeszcze nie została zarejestrowana w projekcie, może tego dokonać pod adresem: <https://humine.pl/rejestracja/szkola>. Nauczyciel/nauczyciele, którzy zgłaszają projekt również muszą zostać zgłoszeni do udziału w projekcie HUMINE – mogą tego dokonać pod adresem: <https://humine.pl/rejestracja/uczestnik>
Szkoły i nauczyciele już zarejestrowani w projekcie HUMINE zgłaszają tylko projekt edukacyjny.
6. Konkurs organizowany jest w dwóch edycjach: w roku szkolnym 2021/2022 oraz 2022/2023.
7. Pierwsza edycja konkursu – na rok szkolny 2021/2022 rozpoczyna się 1 lutego 2022 r. i zakończy 31 maja 2022 r. Szkoła może uczestniczyć w dowolnej liczbie edycji konkursu. Natomiast laureaci (nauczyciele) pierwszej edycji konkursu nie mogą brać udziału w kolejnej.

§2

ZASADY ZGŁASZANIA PROJEKTÓW DO KONKURSU

1. Przedmiotem oceny w ramach I edycji konkursu na „Najlepszy Cyfrowy Projekt Edukacyjny” są projekty, które zostały zgłoszone w okresie trwania konkursu tj. od 1.02.2022 r. do 31.05.2022 r., zrealizowane w roku szkolnym 2021/2022, jednak nie później niż do zakończenia terminu przyjmowania zgłoszeń do konkursu.
2. Do udziału w konkursie nauczyciel może zgłosić tylko projekty podejmowane w ramach aktywności szkoły, nie wynikające z udziału szkoły w innych projektach lub programach, bez względu na źródło finansowania tych inicjatyw.
3. Projekty powinny być realizowane zgodnie z poniższymi trzema etapami organizacji projektu:
 - a) Etap I – organizacja projektu
 - Wskazanie celu i tematu projektu, zaciekawienie uczniów
 - Wybór aspektów projektu przez uczniów
 - Przygotowanie ramowego harmonogramu
 - Podział na zespoły, ustalenie ról w zespołach
 - Ustalenie zasad wspierania grup przez nauczyciela
 - b) Etap II – realizacja projektu w zespołach
 - Planowanie
 - Badanie, argumentacja i dowodzenie
 - Wnioskowanie
 - c) Etap III – podsumowanie pracy zespołów
 - Przedstawienie wyników prac zespołów
 - Porównanie wyników prac zespołów
 - Interpretacja i wnioski całościowe

§3

PRZEBIEG KONKURSU

1. Nad poprawnym przebiegiem konkursu czuwa Kapituła Konkursu.
2. W skład Kapituły wchodzi członkowie zespołu projektu HUMINE oraz eksperci posiadający wiedzę w dziedzinie realizacji edukacyjnych projektów dydaktycznych.
3. Kapitułę Konkursu powołuje Organizator.
4. Kapituła proceduje w oparciu o Regulamin pracy, przyjęty podczas pierwszego posiedzenia.
5. Zadaniem Kapituły jest m.in. zatwierdzanie projektów edukacyjnych, których autorzy otrzymają nagrody, wyróżnienia i tytuły w ramach konkursu, a także weryfikowanie zgłoszonych przez szkoły projektów i w razie wątpliwości, podejmowanie decyzji o ich zakwalifikowaniu bądź odrzuceniu.
6. Kapituła zastrzega sobie prawo do podejmowania ostatecznej decyzji odnośnie przyznania nagród w konkursie, w tym zastrzega sobie prawo do zwiększenia lub zmniejszenia liczby nagród przyznanych w Konkursie.

§4

KRYTERIA OCENY PROJEKTÓW KONKURSOWYCH

1. Przebieg projektu musi zostać udokumentowany w formie materiałów multimedialnych (zdjęć, prezentacji, krótkiego filmu) oraz opisany w dokumencie tekstowym.
2. Projekty zgłaszane w ramach konkursu będą poddane ocenie w dwóch etapach:
 - a) Pierwszy etap dotyczy spełnienia wymogów formalnych oraz oceny merytorycznej zgłoszonego projektu w oparciu o kryteria takie jak:
 - i. Edukacyjny charakter projektu, który realizowany jest podczas zajęć lekcyjnych
 - ii. Zgodność z podstawą programową
 - iii. Poziom złożoności projektu
 - iv. Interdyscyplinarność
 - v. Wykorzystanie metod aktywizujących ucznia w projekcie ze szczególnym naciskiem na wykorzystanie projektów osadzonych w metodologii STEAM
 - vi. Wykorzystanie narzędzi (urządzeń, aplikacji platform i innych) oraz treści cyfrowych podczas realizacji projektu
 - vii. Samodzielność uczniów w projekcie
 - b) Autorzy projektów, które zostaną zakwalifikowane do drugiego etapu oceny zostaną o tym powiadomieni mailowo. W drugim etapie członkowie kapituły konkursowej będą prowadzić rozmowy za pośrednictwem platformy komunikacyjnej Teams z twórcami projektu, podczas których zostaną wyjaśnione ewentualne wątpliwości dotyczące przebiegu działań projektowych, pracy uczniów, efektów końcowych. Termin spotkania online zostanie ustalony indywidualnie z liderem projektu.
3. Po drugim etapie oceny zostanie wyłonionych maksymalnie 20 projektów edukacyjnych, których liderzy/twórcy zostaną ogłoszeni jako zwycięzcy konkursu.
4. Laureaci konkursu zostaną ogłoszeni najpóźniej do 30.06.2022 r.
5. Nagrodą dla zwycięzców w konkursie jest udział w pięciodniowym obozie edukacyjnym – Edukampie organizowanym przez SMWI w sierpniu 2022 r. W ramach nagrody pokryte zostaną koszty organizacji transportu, noclegów w hotelu, wyżywienia oraz zajęć merytorycznych.
6. Jeśli kapituła wyróżni 20 projektów, w Edukampie weźmie udział po jednym nauczycielu z każdej szkoły, jednocześnie Kapituła dopuszcza możliwość udziału więcej niż jednego nauczyciela z danej szkoły w przypadku wyróżnienia mniejszej liczby projektów.

§5

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

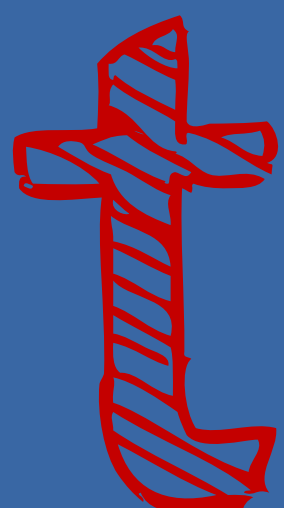
1. Regulamin konkursu dostępny jest na stronie internetowej projektu www.humine.pl
2. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w Regulaminie.
3. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo odwołania konkursu w całości lub w części.
4. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie decyzję podejmuje Organizator.
5. Załącznik nr 1 – Podstawowe informacje o pracy w modelu STEAM.

Czym jest STEAM?



Science, czyli nauki ścisłe

Badanie świata przyrody poprzez obserwacje i doświadczenia. Tematy m.in. z zakresu biologii, chemii, fizyki, geografii.



Technology, czyli świat cyfrowy

Wykorzystanie narzędzi cyfrowych m.in. do dokumentowania pracy, wizualizowania, eksperymentowania i analizowania informacji.



Engineering, czyli inżynieria

Nauka poprzez działanie, czyli np. projektowanie, majsterkowanie, budowanie, tworzenie konstrukcji i obiektów.



Art, czyli sztuka

Wykorzystanie wyobraźni i kreatywności do tworzenia różnorodnych prac artystycznych (np. plastycznych, teatralnych, multimedialnych).



Math, czyli matematyka - królowa nauk

Odniesienie do matematyki, która może być wspólnym mianownikiem działań - np. liczenie, analizowanie danych. Matematyka jest wszędzie.

STEAM w klasie

Jak to robić?

Wybierz temat

interdyscyplinarny,
powiązany
z realnym życiem

Zaprojektuj proces

pytania > burza mózgów > plan
działania > tworzenie >
ulepszanie > prezentowanie

Oddaj przestrzeń uczniom

angażowanie, praca w grupach,
dokumentowanie działań

Stwórz warunki do prezentacji

rezultaty, wnioski,
refleksje

Zdefiniuj wyzwanie

problem, z którym
zmięrzają się
uczniowie

Tłumacz, objaśniaj

filmiki, odpowiedzi
na pytania