

Załącznik nr 1

Regulamin konkursu *Szkoła i ART – STEAM-owy start* w ramach projektu *Otwarcie na kulturę - STEAM-owa edukacja kulturalna w mazowieckich szkołach i przedszkolach*

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Konkurs jest integralną częścią projektu Otwarcie na kulturę - edukacja kulturalna w mazowieckich szkołach i przedszkolach. Przystąpienie do niego jest obowiązkowe w ramach zgłoszenia szkoły do przedsięwzięcia.
2. Inspiracją dla konkursu jest działanie związane z połączeniem edukacji i kultury oraz powiązanie ich z modelem STEAM. Punkt wyjścia do realizacji zadania konkursowego to ART (sztuka) i wymiar humanistyczny.

§ 2. Cele i tematyka konkursu

1. Celem konkursu jest:
 - zainspirowanie nauczycieli do wykorzystywania w pracy z uczniami metod wykorzystujących nowe technologie oraz rozwijających kreatywność uczniów,
 - wdrażanie do pracy z modelem edukacji STEAM, który proponuje naukę przez zabawę, doświadczenie oraz wykorzystuje narzędzia cyfrowe,
 - doskonalenie umiejętności łączenia w praktyce nauki i sztuki jako elementów pozwalających uczniowi na twórcze poznawanie świata,
 - wdrażanie uczniów do nieschematycznego myślenia, rozwiązywania problemów,
 - rozwój kompetencji społecznych i obywatelskich wśród uczniów,
 - zachęcanie nauczycieli do wykorzystywania holistycznego sposobu rozwiązywania problemów w kontekście zagadnień omawianych z uczniami.
2. Temat przewodni II edycji konkursu: *Szkoła i ART – STEAM-owy start*.

§ 3. Warunki udziału w konkursie

1. Konkurs jest adresowany do wychowanków przedszkoli, uczniów oraz nauczycieli różnych typów mazowieckich szkół.
2. Konkurs przeprowadzany jest w następujących kategoriach wiekowych:
 - przedszkole,
 - edukacja wczesnoszkolna,
 - szkoła podstawowa,
 - szkoła ponadpodstawowa.

Każda placówka może realizować w ramach konkursu kilka projektów.

3. Realizacja zadania konkursowego musi uwzględniać współpracę z wybraną instytucją kulturalną, np. biblioteką, muzeum, kinem, ośrodkiem kultury, stowarzyszeniem, fundacją, które zajmują się działalnością kulturalną.
4. Warunkiem koniecznym uczestnictwa w konkursie jest opracowanie scenariusza projektu oraz jego realizacja wg przygotowanego przez Organizatora wzoru – **załącznik nr 3**.
5. Autorem scenariusza projektu STEAM-owego może być jedna osoba lub grupa nauczycieli (maksymalnie 5 osób).
6. Autor lub grupa autorów może zgłosić do udziału w konkursie tylko jeden scenariusz projektu.
7. Scenariusz projektu wg wzoru (**załącznik nr 3**) oraz dowody potwierdzające realizację kolejnych etapów pracy nad projektem w formie prezentacji lub filmu (**zapis Full Hd – minimalnie Hd, MP 4, w poziomie**) oraz sprawozdanie z realizacji projektu (**załącznik nr 5**) uczestnicy przesyłają do Organizatora na adres:
otwarcinakulture2@mscdn.edu.pl - w terminie do 30 maja 2025 r.

§ 4. Wymagania dotyczące scenariusza projektu w modelu STEAM

1. Opracowanie scenariusza konkursowego wg wzoru (**załącznik nr 3**) przygotowanego przez Organizatora.
2. Scenariusz:
 - jest oryginalną, autorską propozycją,
 - nie narusza praw autorskich ani dóbr osobistych osób trzecich,
 - zawiera treści realizujące temat przewodni II edycji projektu,
 - realizuje postanowienia ogólne konkursu,
 - zawiera materiały źródłowe, które są odpowiednio oznaczone,
 - zawiera załączniki dokumentujące realizację.

§ 3. Ocena prac konkursowych

1. Ocenę prac przeprowadza komisja konkursowa w 4 kategoriach wiekowych, uwzględniając sposób realizacji projektu wg modelu STEAM.
2. Ocenę prac przeprowadza komisja konkursowa w 4 kategoriach wiekowych, uwzględniając jakość opracowania scenariusza projektu w modelu STEAM.
3. Prace konkursowe są oceniane wg kryteriów:
 - zgodność z Regulaminem konkursu,
 - poprawność merytoryczna i metodyczna,
 - zgodność z podstawą programową kształcenia ogólnego dla danego etapu edukacyjnego,
 - realizacja elementów STEAM – **załącznik nr 3**.

§ 4. Nagrody i wyróżnienia

1. Nagrody i wyróżnienia przewidziane są dla:

- uczniów/wychowanków w 4 kategoriach wiekowych z uwzględnieniem sposobu realizacji projektu wg modelu STEAM,
- nauczycieli za opracowanie scenariusza projektu edukacyjnego z uwzględnieniem modelu STEAM.

§ 5. Terminarz konkursu

1. Termin nadsyłania prac upływa 30 maja 2025 r. Termin uważa się za zachowany, jeśli praca wpłynie na adres **otwarcinakulture2@mscdn.edu.pl** - **w nieprzekraczalnym terminie do 1 czerwca 2025 r.**
2. Rozstrzygnięcie konkursu nastąpi do 15 czerwca 2025 r.
3. Lista nagrodzonych zostanie opublikowana na stronie MSCDN do 20 czerwca 2025 r.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Za nadużycia dotyczące praw autorskich osób trzecich w zgłoszonych scenariuszach odpowiadają autorzy prac.