

# REGULAMIN KONKURSU NA NAJLEPSZY CYFROWY PROJEKT EDUKACYJNY EDYCJA DRUGA 2022/2023

## §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. Do konkursu nie mogą przystąpić szkoły, które były laureatami poprzedniej edycji konkursu.
6. 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.

7. Konkurs organizowany jest w dwóch edycjach: w roku szkolnym 2021/2022 oraz 2022/2023.
8. Druga edycja konkursu – na rok szkolny 2022/2023 rozpoczyna się 16 stycznia 2023 r. i zakończy 31 maja 2023 r.

## §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 16.01.2023 r. do 31.05.2023 r., zrealizowane w roku szkolnym 2022/2023, 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 otrzymujących 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 oraz do przesunięcia w uzasadnionych przypadkach nagród na inne typy szkół.
7. Kapituła 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 30.06.2023 r.
5. Nagrodą dla zwycięzców w konkursie jest udział w pięciodniowym obozie edukacyjnym – Edukampie organizowanym przez SMWI w sierpniu 2023 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.
7. Dla liderów projektów, którzy zostali zakwalifikowani do drugiego etapu konkursu, lecz nie zostali wyłonieni jako zwycięzcy, przewidziane są dyplomy.

## §5

**POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

1. Regulamin konkursu dostępny jest na stronie internetowej projektu [www.humine.pl](http://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.