

REGULAMIN

„Szkoła nowych możliwości.

Konkurs dobrych praktyk wykorzystania technologii w nauczaniu”

Regulamin określa warunki i zasady konkursu „Dobrych praktyk” w zakresie wykorzystania TIK w edukacji, zwanego dalej „Konkuresem”.

I. ORGANIZATOR KONKURSU

Organizatorem Konkursu jest Fundacja Instytut Spraw Publicznych z siedzibą w Polsce, 00-031 Warszawa, ul. Szpitalna 5/22, posługująca się dalej nazwą „Organizator”.

II. UCZESTNICY KONKURSU

W Konkursie mogą wziąć udział szkoły podstawowe i ponadpodstawowe wszystkich typów. Do udziału w konkursie zapraszamy placówki uczestniczące w projekcie „Lekcja:Enter”.

UWAGA: Konkurs nie jest skierowany do indywidualnych nauczycieli.

Konkurs zostanie przeprowadzony w ramach 3 edycji: w 2020, 2021 i w 2022 roku zgodnie z harmonogramem edycji, zamieszczonym na stronie projektu www.lekcjaenter.pl.

III. PRZEDMIOT KONKURSU

„Dobra praktyka” rozumiana jest jako działanie, które:

- przyniosło konkretne, pozytywne rezultaty,
- zawiera w sobie potencjał innowacji,
- jest trwałe, powtarzalne i możliwe do zastosowania w podobnych warunkach, w innym miejscu lub przez inne podmioty.

Lekcja:Enter

Dobra praktyka zgłaszana w ramach Konkursu może dotyczyć:

1. **praktyki instytucjonalnej, organizacyjnej dotyczącej wdrażania TIK w szkole, która została wypracowana i jest aktualnie stosowana przez szkołę** (np. plany dotyczące wdrażania TIK, wydelegowanie osób odpowiedzialnych za wykorzystanie TIK w szkole, innowacje organizacyjne wdrażające TIK, różne formy wymiany wiedzy między nauczycielami etc.)

UWAGA: Rozwiązania nie muszą być sformalizowane- mogą mieć charakter nieformalnej praktyki. Istnienie minimum jednego rozwiązania dotyczącego wykorzystania TIK przez szkołę jest warunkiem jej udziału w konkursie. Rozwiązania systemowe, obejmujące całą szkołę są dodatkowo punktowane (patrz: kryteria wyboru dobrych praktyk).

2. **praktyk metodycznych dotyczących stosowania aktywnych metod nauczania wspieranych TIK, wypracowanych i stosowanych podczas lekcji** (np. odwrócone lekcje, projekty interdyscyplinarne z TIK, wideolekcje z aktywną pracą uczniów w podgrupach, gry terenowe ze smartfonem, webquesty, grywalizacja (gaming), zajęcia lub projekty z mediami społecznościowymi czy QR kodami, rozszerzona (AR) lub wirtualna (VR) rzeczywistość w zastosowaniach edukacyjnych itp.)

UWAGA: Szkoła może zgłosić się do jednej z dwóch ww. kategorii konkursu lub do obu z nich, ale wymaga to oddzielnego wypełnienia formularza konkursu dla każdej z kategorii.

IV. ZGŁOSZENIA DO UDZIAŁU W KONKURSIE

1. Zgłoszenie udziału w konkursie następuje poprzez wypełnienie przez szkołę Formularza zgłoszeniowego, udostępnionego przez Organizatora na stronie projektu "Lekcja:Enter" w zakładce **Konkurs**.

2. Formularz/e wraz z załącznikami (które stanowią mogą materiały dodatkowe takie jak: scenariusze lekcji, koncepcje dot. wykorzystania TIK w szkole, relacje foto, video, linki do projektów, zasobów etc.) stanowią Wniosek i są podstawą do dokonania preselekcji oraz oceny merytorycznej przez Organizatora oraz Kapitułę Konkursu.

3. Termin wypełnienia Formularza zgłoszeniowego dla II edycji Konkursu upływa 17 grudnia 2021 r.

V. OCENA MERYTORYCZNA

1. Preselekcji napływających zgłoszeń, dokonuje min. 3 osobowy zespół projektowy Organizatora konkursu.

2. Preselekcja odbędzie się dwuetapowo:

- etap I obejmie analizę formalną poprawności i kompletności zgłoszonych wniosków
- etap II obejmie ocenę pierwszą merytoryczną zgodnie z kryteriami wyszczególnionymi w pkt.5 Regulaminu.

3. Wyłoniona przez zespół Organizatora pula maksymalnie 20 najwyżej ocenionych projektów zostanie przekazana do ostatecznej oceny Kapituły konkursu.

4. W skład Kapituły Konkursu wchodzi:

- 2 przedstawicieli Organizatora Konkursu (w tym przewodniczący kapituły),
- po 1 przedstawicielu Partnerów projektu "Lekcja:Enter",
- 2 konsultantów merytorycznych projektu "Lekcja:Enter",
- 1 do 2 przedstawicieli Rady Ekspertów projektu "Lekcja:Enter".

5. Kapituła Konkursu dokonywała będzie oceny merytorycznej wg następujących kryteriów:

Praktyki instytucjonalne, organizacyjne dotyczące wdrażania TIK w szkole:

- istnienie rozwiązań dotyczących wykorzystania TIK w szkole - po 1 lub 2 pkt za każde z 3 możliwych do wskazania konkretnych rozwiązań + 2 pkt za kompleksowość/całościowość rozwiązań dotyczących TIK w szkole; maksymalnie do zdobycia 8 pkt,
- skala innowacyjności rozwiązań dotyczących TIK: rozwiązania są po raz pierwszy stosowane w szkole (0-1 pkt); rozwiązania są nowe w danym typie szkół (kategorie: szkoła podstawowa, liceum ogólnokształcące, technikum, szkoła branżowa, szkoła specjalna przysposabiająca do pracy, szkoła policealna): 0-2 pkt,
- włączenie innych grup w wypracowywanie rozwiązań dotyczących TIK w szkole (udział w tym procesie również uczniów i rodziców): 0-1-2 pkt,
- istnienie rozwiązań umożliwiających przenoszenie rozwiązań wypracowanych przez indywidualnych nauczycieli na poziom całej szkoły (np. poprzez wzajemne uczenie się/mentoring nauczycieli danej szkoły): 0-1-2 pkt,
- uwzględnienie podczas planowania rozwiązań konkretnych potrzeb społeczności danej szkoły oraz znajdujących się w jej obrębie oraz otoczeniu zasobów, które można zaangażować (np. w zakresie wiedzy, konkretnych umiejętności, czy dostępnego sprzętu) - widoczne w trakcie planowania nowych rozwiązań, monitorowania ich wdrożenia oraz deklarowanych planów dalszego rozwoju: 0-1-2 pkt.

Praktyki dotyczące stosowania aktywnych metod nauczania wspieranych TIK przez nauczycieli ze szkół biorących udział w konkursie:

- sposoby i poziomy wykorzystania technologii w nauczaniu według modelu SAMR: poziom S - Substitution (podstawienie) : 1 pkt; poziom A - Augmentation (powiększenie, rozszerzenie): 2 pkt;

Lekcja:Enter

poziom M - Modification (modyfikowanie): 3 pkt;

poziom R - Redefinition (redefinicja): 4 pkt;

- skala innowacyjności praktyk dotyczących stosowania aktywnych metod nauczania wspieranych TIK: rozwiązania są po raz pierwszy stosowane w szkole (0 -1 pkt); rozwiązania są nowe w danej grupie przedmiotowej (kategorie: przedmioty humanistyczne, matematyczno-przyrodnicze, języki obce, artystyczne, informatyka): (0-2 pkt).

Kryterium dodatkowe:

- wykorzystanie technologii w nauczaniu uczniów i uczennic ze specjalnymi potrzebami (np. uczniów i uczennic z niepełnosprawnościami): 0-1 pkt

6. Członkowie Kapituły wskażą listę 5 wyróżnionych praktyk w tym laureata/laureatów Konkursu w toku dyskusji oraz w trakcie głosowania bezwzględną większością głosów przy obecności 100 % składu Kapituły. W przypadku równej liczby głosów, decydujący jest głos Organizatora Konkursu.

7. Decyzje Kapituły są ostateczne.

8. Z obrad Kapituły sporządzany jest protokół zawierający listę 5 wyróżnionych dobrych praktyk, w tym laureata/laureatów Konkursu.

VI. OGŁOSZENIE WYNIKÓW

1. Oficjalne ogłoszenie wyników Konkursu II edycji odbędzie się poprzez zamieszczenie informacji na stronie projektu Lekcja:Enter w zakładce „Dobre praktyki” w lutym 2022 roku.

VII. NAGRODY

1. Nagrodami w konkursie są: pomoce dydaktyczne dla szkół wspierające dydaktykę cyfrową ufundowane przez Fundatorów Konkursu Dobrych Praktyk tj: Fundację ORANGE, Fundację EdTech Poland, Ei System sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu, MERIDIAN Marcin Gąsiorowski, iSPOT oraz Photon Entertainment Sp. z o.o.
2. Nagrodą niefinansową dla 3 szkół najwyżej ocenionych w Konkursie będzie ich promocja jako liderów wśród szkół wdrażających TIK. Promowanie odbywało się będzie za pośrednictwem

strony projektu "Lekcja:Enter", mediów społecznościowych oraz kontaktu mailowego Partnerów z otoczeniem projektu "Lekcja:Enter".

3. Na bazie zgłoszeń ze szkół zebranych w 3 edycjach konkursu zostanie przygotowana i udostępniona na stronie projektu "Lekcja:Enter" baza dobrych praktyk dotyczących wykorzystania TIK w edukacji.

VIII. KONFLIKTY INTERESÓW I NORMY ETYCZNE

1. Osoby oceniające zgłoszenia w ramach Konkursu mają obowiązek powiadomić Organizatora konkursu o istnieniu konfliktu interesów.
2. Za konflikt interesów uznaje się jakiegokolwiek związek osobisty lub zawodowy członka Kapituły ze szkołą, biorącą udział w Konkursie oraz jej pracownikami.
3. W razie zachodzenia okoliczności uniemożliwiających dokonanie właściwej oceny, osoby oceniające mają obowiązek wycofać się z udziału w pracach po uprzednim zgłoszeniu przyczyny Organizatorowi Konkursu.
4. W trakcie dokonywania oceny zgłoszeń, członkowie Kapituły nie mogą ulegać jakimkolwiek wpływom zewnętrznym.

IX. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Formularz zgłoszeniowy wraz z załącznikami są przechowywane przez Organizatora – Fundację Instytut Spraw Publicznych, która jest administratorem danych osobowych zawartych w tych dokumentach.
2. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie w celu realizacji Konkursu. Ich podanie jest dobrowolne, ale niezbędne do realizacji Konkursu.
3. Każda osoba, której dane są przetwarzane ma w każdym momencie prawo dostępu do treści danych osobowych oraz ich zmiany.

X. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany Regulaminu. Aktualna wersja Regulaminu będzie dostępna w siedzibie Organizatora oraz opublikowana na stronie internetowej projektu "Lekcja:Enter" oraz Organizatora Konkursu.
2. W sytuacjach nieuregulowanych w Regulaminie decyzje podejmuje Organizator.