

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 III edycji Konkursu upływa 10 listopada 2022 roku.

V. OCENA MERYTORYCZNA

Lekcja:Enter

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 najwyższej ocenionych projektów zostanie przekazana do ostatecznej oceny Kapitułe 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 (0-1-2 pkt); rozwiązania są nowe w danym typie szkół (kategorie: szkoła podstawowa, liceum ogólnokształcące, technikum, szkoła branżowa, szkoła specjalna przysposabiająca do pracy, szkoła policealna): 0-1-2 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:

Lekcja:Enter

- metodyka pracy związanej z wykorzystaniem technologii na lekcjach w szkole: 0-1-2 pkt
- sposoby i poziomy wykorzystania technologii na lekcjach według modelu SAMR:
poziom S - Substitution (podstawienie) : 1 pkt;
poziom A - Augmentation (powiększenie, rozszerzenie): 2 pkt;
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 -1-2 pkt);
rozwiązania są nowe w danej grupie przedmiotowej (kategorie: przedmioty humanistyczne, matematyczno-przyrodnicze, języki obce, artystyczne, informatyka): (0-1-2 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 III edycji odbędzie się poprzez zamieszczenie informacji na stronie projektu Lekcja:Enter w zakładce „Dobre praktyki” w grudniu 2022 roku.

VII. NAGRODY

1. Nagrodami w konkursie są: pomoce dydaktyczne dla szkół wspierające dydaktykę cyfrową ufundowane przez Fundatorów Konkursu Dobrych Praktyk.

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.