

"विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषय क्षेत्रमा विद्यार्थी प्रतिभा पहिचान
कार्यक्रम सञ्चालन सम्बन्धी कार्यविधि, २०८२



बागमती प्रदेश सरकार
सामाजिक विकास मन्त्रालय
शिक्षा विकास निर्देशनालय
हेटौडा








का. कान्छन चन्द्र बादे
पत्नी



विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषय क्षेत्रमा विद्यार्थी प्रतिभा पहिचान कार्यक्रम
सञ्चालन सम्बन्धी कार्यविधि, २०८२

प्रस्तावना: माध्यमिक तह (कक्षा ९-१२) का विद्यार्थी बीच सिर्जनशीलता, खोज, अनुसन्धान, नवप्रवर्तन र व्यवसायिकतालाई प्रवर्द्धन गर्न कुनै एक विषयवस्तु वा विधामा कुनै भौतिक वा अभौतिक यन्त्र वा अन्य उपयुक्त सामग्री बनाउन लगाई मूल्याङ्कनको आधारमा पुरस्कृत गर्न, विद्यालय तह देखि नै विद्यार्थीमा विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला र गणितका विषयका प्रतिभा पहिचान गर्ने उद्देश्य हासिल गर्न वाञ्छनीय भएकोले प्रदेश विनियोजन ऐन, २०८२ को दफा ११ को उपदफा (२) ले प्रदान गरेको अधिकार प्रयोग गरी बागमती प्रदेश सरकार सामाजिक विकास मन्त्रालयले यो कार्यविधि बनाएको छ।

परिच्छेद-१

प्रारम्भिक

१. संक्षिप्त नाम र प्रारम्भ: (१) यस कार्यविधिको नाम "विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषय क्षेत्रमा विद्यार्थी प्रतिभा पहिचान कार्यक्रम सञ्चालन सम्बन्धी कार्यविधि, २०८२ रहेको छ।
(२) यो कार्यविधि मन्त्रालयबाट स्वीकृत भएको मितिदेखि लागू हुनेछ।
२. परिभाषा: विषय वा प्रसङ्गले अर्को अर्थ नलागेमा यस कार्यविधिमा-
 - (क) इकाइ " भन्नाले यस कार्यविधि बमोजिम बागमती प्रदेशभित्र रहेका शिक्षा विकास तथा समन्वय इकाइ सम्झनुपर्दछ।
 - (ख) "कार्यक्रम" भन्नाले संघीय सर्वाततर्फ शिक्षा विकास निर्देशनालय बागमती प्रदेशको नाममा चालु आ.व. २०८२।०८३ को स्वीकृत क्रियाकलाप नं. २.७.१३.६७१ खर्च शीर्षक नं २२५२२ बमोजिमको कार्यक्रम सम्झनुपर्छ।
 - (ग) "निर्देशनालय" भन्नाले शिक्षा विकास निर्देशनालय बागमती प्रदेश सम्झनु पर्छ।
 - (घ) "पुरस्कार" भन्नाले यस कार्यविधि बमोजिमको छनोट समितिको मूल्याङ्कनमा उच्चतम अङ्क प्राप्त गरी प्रथम, द्वितीय र तृतीय हुने विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूह लाई प्रदान गरिने नगद र प्रमाणपत्र सम्झनु पर्छ।
 - (ङ) "मन्त्रालय" भन्नाले सम्बन्धित विषयगत मन्त्रालय सम्झनु पर्छ।
 - (च) "समिति" समिति भन्नाले दफा ९ बमोजिम गठित छनोट तथा सिफारिस सम्झनु पर्दछ।
 - (छ) "मेन्टर" भन्नाले कार्यक्रममा सहभागी हुने विद्यार्थीको लागि अनुसन्धानमूलक कार्यमा निर्देशन दिने विद्यालयको शिक्षक वा प्रअ सम्झनु पर्छ।
 - (ज) विद्यार्थी" भन्नाले कक्षा ९ देखि १२ सम्म अध्ययनरत विद्यार्थी सम्झनु पर्छ।
 - (झ) "विषय विज्ञ" भन्नाले कुनै एक विषयमा कम्तीमा स्नातकोत्तर उपाधि प्राप्त गरी सम्बन्धित क्षेत्रमा कम्तीमा दुई वर्षको अनुभव प्राप्त गरेको व्यक्ति सम्झनु पर्छ।
 - (ख) "समिति" भन्नाले स्टेम विषय क्षेत्रमा विद्यार्थी प्रतिभा पहिचान कार्यक्रम सञ्चालन तथा व्यवस्थापन गर्न बनेको समिति भन्ने सम्झनुपर्दछ।

डा. कल्याण चन्द्र बाँदे
मन्त्री



परिच्छेद-२

उद्देश्य, क्षेत्र तथा समयावधि र शर्त

३. कार्यक्रमको उद्देश्य: (१) सामुदायिक तथा संस्थागत विद्यालयबाट विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषयका प्रतिभा पहिचान गर्नु,
(२) उपदफा (१) मा उल्लिखित उद्देश्यका अतिरिक्त कार्यक्रमका अन्य उद्देश्य देहाय बमोजिम रहेका छन्:
(क) विषयवस्तु वा विधामा कुनै भौतिक वा अभौतिक वस्तु वा यन्त्र वा सफ्टवेर बनाउन लगाई सिर्जनशिलताको विकास गर्नु,
(ख) विद्यालय (कक्षा ९-१२) तहमा अध्ययनरत विद्यार्थीलाई खोज तथा अनुसन्धानमूलक कार्य गर्न प्रेरणा प्रदान गर्नु,
(ग) अध्ययन अनुसन्धान गर्न इच्छुक विद्यार्थीलाई विद्यालयमा अध्ययन सहित नवीनतम कार्यको लागि उत्प्रेरित हुने वातावरण तयार गर्नु,
(घ) विद्यार्थीलाई संलग्न गराई ज्ञान, सीप तथा अवधारणा प्रति अभिप्रेरित गर्दै स्वरोजगार र उद्यमशील हुन प्रोत्साहित गर्नु।
४. कार्यक्रमको लक्षित समुदाय तथा समयावधि: (१) कार्यक्रम विद्यालय तह (कक्षा ९-१२) मा अध्ययनरत विद्यार्थीका लागि लक्षित हुनेछ।
(२) कार्यक्रमको समयावधि २०८३ साल असार मसान्तसम्म हुनेछ।
५. प्रतिस्पर्धामा भाग लिन पूरा गर्नु पर्ने शर्त: (१) निवेदकले प्रतिस्पर्धामा भाग लिन देहायका शर्त पूरा गरेको हुनु पर्नेछ:-
(क) प्रत्येक समूहमा एक मेन्टर शिक्षकको व्यवस्था भएको हुनुपर्नेछ।
(ख) प्रतिस्पर्धामा भाग लिने विद्यार्थीको नियमित पठनपाठनमा कुनै बाधा नपर्ने भनि प्रधानाध्यापकबाट सुनिश्चित गराउनु पर्नेछ।
(ग) प्रतियोगितामा भौतिक वा अभौतिक वस्तु निर्माण आफ्नो विद्यालय वा नजिकको विश्वविद्यालय वा कलेज वा क्याम्पस वा नजिकैको प्रयोगशाला, वर्कशप, इनोवेसन सेन्टर, नवप्रवर्तन केन्द्र, आदिको श्रोतहरू प्रयोग गर्नु पर्नेछ र यसमा लाग्ने खर्च विद्यालयले नै उपलब्ध गराउनु पर्नेछ।
(घ) सिकाइ सामग्री निर्माणमा प्रयोग गर्न खरिद भएका पाटपुर्जा, इलेक्ट्रोनिक्स, सफ्टवेयर आदि सामानको खर्चको रकम प्रस्तुतीकरण कार्यक्रममा मूल्याङ्कनकर्ताको सिफारिसका आधारमा उपलब्ध गराइनेछ।
(ङ) वस्तुका कम्पोनेन्ट वाहेक विद्यालय बाहिर निर्माण भएका विद्यार्थीका सिर्जना प्रतियोगितामा भाग लिन योग्य हुने छैनन्।
(च) बागमती प्रदेश भित्रका माध्यमिक तह (कक्षा ९-१२) मा अध्ययनरत विद्यार्थीहरूको लागि लक्षित गरी यो प्रतियोगिता सञ्चालन गरिएकोले अन्य प्रदेशका विद्यार्थीहरूलाई प्रतियोगितामा समावेश गराइने छैन।
(छ) प्रतियोगितामा सहभागी हुने विद्यार्थीले अनुसूची १ बमोजिम निवेदन दिनु पर्नेछ।

डा. कञ्चन बस्नेत
मन्त्री



कार्यक्रम सञ्चालन तथा प्रस्तुतीकरण प्रक्रियासम्बन्धी व्यवस्था

६. निवेदन माग गर्नु पर्ने: (१) निर्देशनालयले प्रतिभा पहिचान कार्यक्रम सञ्चालनको लागि राष्ट्रियस्तरको दैनिक पत्रिका, निर्देशनालयको वेबसाइट र सूचना पाटीमा कम्तीमा १५ दिनको समय दिई अनुसूची-१ बमोजिमको ढाँचामा अनलाइन वा भौतिक उपस्थितिमा निवेदन पेश गर्न सार्वजनिक सूचना जारी गर्नेछ ।

(२) उपदफा (१) बमोजिमको समयावधिभित्र निवेदन प्राप्त नभएको अवस्थामा निर्देशनालयले सात दिनको समयावधि दिई म्याद थप गर्न सक्ने छ ।

(३) उपदफा (१) र (२) बमोजिम सूचना प्रकाशनमा तीन वा सो भन्दा कम निवेदन मात्र प्राप्त भएको खण्डमा उक्त विधामा प्रथम, द्वितीय तथा तृतीय वापत पाउने रकम उपलब्ध हुने छैन ।

(४) प्रतिस्पर्धामा भाग लिन चाहने विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहले निर्धारित अवधिभित्र अनुसूची २ को खण्ड (क) बमोजिमको सामान्य विवरण र खण्ड (ख) बमोजिमको सिर्जनात्मक विवरण संलग्न गरी निर्देशनालय समक्ष निवेदन दिनु पर्नेछ ।

७. कार्यक्रम सञ्चालन प्रकृया: (१) दफा ५ बमोजिम निवेदन प्राप्त भए पश्चात समितिले न्यूनतम शर्त पुरा गरे नगरेको, निवेदकको योजनाको औचित्य, र निवेदकको प्रस्तुतिको आधारमा युस कार्यविधि बमोजिम मूल्याकन गरी प्रत्येक विधामा (विज्ञान वा प्रविधि वा इन्जिनियरिङ वा कला वा गणित केन्द्रमा राखि बाकि विषयहरूका ज्ञान सीपलाई पनि एकिकृत रूपमा सहजीकरण गर्न सकिने STEAM शिक्षण सामाग्री) पाँच वटा विद्यार्थी वा विद्यार्थी समूहलाई मात्र पहिलो चरणमा छनोट गरिनेछ ।

(२) उपदफा (१) बमोजिम पहिलो चरणबाट छनोट भएका निवेदक मात्र दोस्रो चरणको छनोट प्रक्रियामा सहभागी हुन योग्य हुनेछन् ।

(३) उपदफा (१) बमोजिम छनोट भएका योग्य निवेदकलाई अनलाइन/अफलाइन रूपमा अभिमुखीकरण कार्यक्रम संचालन गरी कार्यक्रमको बारेमा जानकारी गराउनु पर्नेछ ।

(४) उपदफा (१) बमोजिम छनोट भएका निवेदकलाई आफ्ना सोच वा डिजाईन अनुसारको STEAM सामाग्री निर्माण गर्नको लागि अनुसूची ३ बढीमा ४५ दिनको समय-सीमा दिई कार्यदिशा प्रदान गरिने छ ।

(५) उपदफा (३) बमोजिमको कार्यदिशा प्राप्त गरी निर्धारित समय सीमाभित्र भौतिक वा अभौतिक यन्त्र वा सफ्टवेयरको निर्माण गरी सक्नु पर्नेछ र सोको जानकारी लिखित रूपमा निर्देशनालयमा गराउनु पर्नेछ ।

(६) विद्यालयले मेन्टर शिक्षक सिफारिस गर्दा छनोट भएको विद्यार्थी अध्ययनरत विद्यालयको सम्बन्धित विधामा विज्ञता भएको एक जना शिक्षकलाई सिफारिस गर्नुपर्नेछ ।

(७) निर्देशनालयले प्रतिस्पर्धात्मक कार्यक्रम सञ्चालनका लागि वस्तु तथा सामग्री निर्माण गर्न पहिलो चरणमा छनोट भएका प्रतियोगिहरूलाई बढीमा पन्ध्र दिनको समयावधि दिई प्रतिभा पहिचान कार्यक्रम सञ्चालनका लागि मिति, समय र स्थान निर्धारण गर्नुपर्नेछ ।

८. प्रक्रिया: (१) भौतिक वा अभौतिक यन्त्र वा अन्य उपयुक्त सामग्रीको निर्माणको लागि निर्देशनालयले प्रदर्शनी कार्यक्रम आयोजना गरी प्रस्तुतीकरण गर्ने व्यवस्था गर्नेछ । सहभागी सबैले निर्धारित ढाँचामा आफ्नो वस्तु निर्माण बारे प्रस्तुतिकरण गर्नु पर्नेछ ।

(२) उपदफा (१) बमोजिमको प्रस्तुतीकरणमा सहभागी विद्यार्थीले निर्मित STEAM सामग्रीसम्बन्धी प्रस्तुतीकरण व्यक्तिगत/समुहगत हुनेछ ।

10

AWC

10

10



- (४) प्रदर्शनीको समयमा समिति र विषय-विज्ञ सम्मिलित, मूल्याङ्कनकर्ताले अनुसूचि ४ वस्तुको मूल्याङ्कन गरी विधागत रूपमा पाँच वटै विधाका उत्कृष्ट प्रतियोगी छनोटका लागि अङ्क प्रदान गर्नेछन् ।
- (५) मूल्याङ्कन कर्ताको मूल्याङ्कनका आधारमा निर्देशनालयले छुट्टाछुट्टै विधाका उत्कृष्ट विद्यार्थीहरूलाई नगद पुरस्कार र प्रमाणपत्र प्रदान गर्नु पर्नेछ ।

परिच्छेद-४

समितिसम्बन्धी व्यवस्था

९. छनोट तथा सिफारिस समिति: (१) शिक्षा विकास तथा समन्वय इकाइको सिफारिसमा पेश हुन आएका निवेदन सहितका कागजात एवम् भौतिक वा अभौतिक वस्तुका सम्बन्धमा एकिन तथा अध्ययन गरी छनोट गर्न तथा सोको निर्देशनालय समक्ष सिफारिस गर्न एक छनोट तथा सिफारिस समिति रहनेछ ।
- (२) उपदफा (१) बमोजिमको समितिको गठन देहाय बमोजिम हुनेछ:-
- (क) महानिर्देशक, निर्देशनालय -संयोजक
- (ख) विज्ञान तथा प्रविधि क्षेत्र हेर्ने महाशाखा प्रमुख, मन्त्रालय - सदस्य
- (ग) निर्देशक, योजना महाशाखा, शिक्षा विकास निर्देशनालय -सदस्य
- (घ) समितिबाट मनोनीत प्रतियोगिताको विधासँग सम्बन्धित विज्ञ एक जना -सदस्य
- (ङ) अधिकृत, योजना तथा कार्यक्रम शाखा, निर्देशनालय - सदस्य-सचिव
- (३) उपदफा (२) को खण्ड (घ) बमोजिम विषय विज्ञ जुन विधाको मूल्याङ्कन हुने हो सो विधाको लागि सोसम्बन्धी विषय विज्ञलाई सदस्यको रूपमा राखिने छ ।
- (४) समितिको बैठक संयोजकले तोकेको मिति, समय र स्थानमा आवश्यकता अनुसार बस्नेछ ।
- (५) समितिले आवश्यकता विधासँग सम्बन्धित विषय विज्ञलाई आमन्त्रण गर्न सक्नेछ र त्यसरी आमन्त्रण गर्दा प्रत्येक बैठकमा तीन जना भन्दा बढी नहुने गरी गर्नु पर्नेछ ।
- (६) समितिको बैठकमा भाग लिएर बापत सदस्यले स्वीकृत मापदण्ड बमोजिमको बैठक भत्ता पाउनेछ ।
- (७) समितिको बैठकसम्बन्धी अन्य व्यवस्था सो समिति आफैले निर्धारण गरे बमोजिम हुनेछ ।
१०. समितिको काम, कर्तव्य र अधिकार: समितिको काम, कर्तव्य र अधिकार देहाय बमोजिम हुनेछ:-
- (क) कार्यक्रम सञ्चालनका लागि शिक्षा विकास तथा समन्वय इकाइसँग समन्वय तथा सहजीकरण गर्ने,
- (ख) एक दिने प्रदर्शनी आयोजना गर्ने,
- (ग) प्रदर्शनीको मूल्याङ्कनका लागि सम्बन्धित विषय विज्ञबाट सबै विधाको अलग अलग मूल्याङ्कनहुने गरी मूल्याङ्कनकर्ता छनोट गरी शिक्षा विकास निर्देशनालयलाई सिफारिस गर्ने
- (घ) मूल्याङ्कन कर्ताहरूलाई दिइने पारिश्रमिक र यातायत खर्च प्रदेश सार्वजनिक खर्चको मापदण्ड, २०७८ बमोजिम उपलब्ध गराइनेछ ।
- (ङ) प्रस्ताव एवम् सामग्रीहरूको मूल्याङ्कनका अन्य कार्य गर्ने ।

मा. कान्छन चन्द्र शर्मा
सचिव



परिच्छेद-५

मूल्याङ्कनका आधारसम्बन्धी व्यवस्था

११. मूल्याङ्कनका आधार: (१) प्रदेशस्तरीय कार्यक्रमको मूल्याङ्कनका लागि दफा ९ बमोजिमको समितिबाट स्वीकृत मापदण्डका आधारमा सामग्रीको मूल्याङ्कन गरिनेछ। मूल्याङ्कनका आधार अनुसूची ४ बमोजिम हुनेछ।
- (२) मूल्याङ्कनकर्ताले निवेदकको प्रस्तुतीकरण, प्रदर्शनीमा राखिएका सामग्रीहरू स्थलगत निरीक्षण गरी प्रमाण एवम् विवरण बुझि कार्यक्रमको कार्यसूची (ToR) एवम् मूल्याङ्कनका आधार बमोजिम मूल्याङ्कन गर्नु पर्नेछ।
- (३) मूल्याङ्कनकर्ताले दिएको अङ्क गोप्य राख्नु पर्नेछ, र अङ्क प्रदान गरेको मूल्याङ्कन फाराम पेश गर्नु पर्नेछ।
- (४) कुनै कारणले प्राकृतिक विपद्को अवस्था परेको भई भौतिक रूपमा प्रदर्शनी आयोजना गर्न नसकिने भएमा विद्यार्थीलाई आफ्नो वस्तुको बारेमा छोटो जानकारीमूलक श्रव्य दृश्य सामग्री र प्रस्तुतीकरण बनाउन वा गर्न लगाई सूचना प्रविधिको प्रयोग गरी अभौतिक प्रदर्शनी आयोजना गर्न सकिने छ।
१२. जानकारी गराउने: (१) उत्कृष्ट विद्यार्थीले प्राप्त गर्ने पुरस्कार सम्बन्धमा निर्देशनालयले निवेदकलाई जानकारी गराउनु पर्नेछ।
- (२) कार्यक्रमसँग सम्बन्धित सबै सूचना निर्देशनालयको वेबसाईट www.eddbagamati.gov.np मा राख्नु पर्नेछ।

परिच्छेद-६

पुरस्कार तथा सहयोग रकमसम्बन्धी व्यवस्था

१३. पुरस्कार एवम् सहयोग रकम उपलब्ध गराउने: (१) निर्देशनालयले यस कार्यविधि बमोजिम प्रतियोगितामा सहभागी विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहलाई समितिको सिफारिसमा यन्त्र वा सामग्री बनाउदा लागेको खर्च मूल्याङ्कनकर्ताको अनुसूची ५ को सिफारिसका आधारमा अधिकतम पन्ध्र हजार रुपैयाँ सम्म सहयोग रकमको रूपमा उपलब्ध गराउनु पर्नेछ।
- (२) उपकरण वा सामग्री बनाउदा लाग्ने खर्च बाहेक मूल्याङ्कनबाट प्रत्येक विद्याका उत्कृष्ट विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहलाई प्रति समुह बीस हजार रुपैयाँ पुरस्कार स्वरूप उपलब्ध गराइनु पर्नेछ।
- (३) पुरस्कृत बाहेक प्रतियोगितामा सहभागी हुने सबै विद्यार्थीलाई प्रोत्साहन स्वरूप पाँच हजार रुपैयाँ र प्रशंसा पत्र प्रदान गर्नु पर्नेछ।
१४. अन्य खर्च: (१) पुरस्कार र प्रोत्साहन रकम बाहेक प्रदर्शनी स्थलसम्म आउन, जानका लागि विद्यार्थी र मेन्टरका लागि नियमानुसारको दैनिक भ्रमण खर्च र यातायात खर्च उपलब्ध गराउनु पर्नेछ।
- (२) बजेटको उपलब्धताको आधारमा विद्यार्थीलाई प्रदर्शनी स्थलसम्म आफू र आफ्नो यन्त्र ल्याउन र लैजानका लागि ढुवानी वापत बढिमा पाँच हजार रुपैयाँ उपलब्ध गराउनु पर्नेछ।

परिच्छेद-७
विविध

१५. कारवाही: (१) कार्यक्रम बमोजिम सिर्जना वा निर्माण भई प्रदर्शनी राखिएका वस्तु निर्माणको क्रममा विश्वविद्यालय बाहेक नेपाल सरकारका अन्य कुनै निकायबाट आर्थिक सहायता लिएको भनि लिखित उजुरी प्राप्त भई छानविनको क्रममा सो पुष्टि हुन आएमा त्यस्तो विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहलाई प्रचलित कानून बमोजिम कारवाही गरी रकम असुल उपर गर्नु पर्नेछ ।
१६. ओपन सोर्सको रूपमा रहने: यस कार्यविधि बमोजिम सहयोग रकम प्राप्त गरी सो अन्तर्गत सिर्जित भएका यन्त्र वा सफ्टवेयरको डिजाइन, सोर्स कोड, जस्ता विषय ओपेन सोर्सको रूपमा रहने व्यवस्था गर्नु पर्नेछ ।
१७. प्रतिलिपि अधिकारसम्बन्धी व्यवस्था: (१) कार्यक्रमको प्रतिस्पर्धा वा प्रतियोगिताको अन्तिम पुरस्कार घोषणा नभएसम्म पेटेन्ट दर्ता भएका डिजाइन, वस्तु, सफ्टवेयर कार्यक्रम बमोजिम छनोट हुन, सहयोग वा पुरस्कार प्राप्तिको लागि अयोग्य मानिनेछ ।
- (२) पुरस्कार घोषणा पछि सम्बन्धित विद्यालयका विद्यार्थीले आवश्यक ठानेमा सम्बन्धित निकायमा पेटेन्ट दर्ता प्रक्रिया सुरु गर्न बाधा पुग्ने छैन ।
- (३) कसैले उपदफा (२) बमोजिमको पेटेन्ट पहिला नै अन्य व्यक्ति वा संस्थाको भएको पाइएमा प्रचलित कानून बमोजिम आवेदकले नै सोसम्बन्धमा आवश्यक कारवाही गर्नु पर्नेछ । यसमा निर्देशनालयको कुनै जिम्मेवारी हुनेछैन ।
१८. सूचना प्रविधिको प्रयोग गर्न सक्ने: कार्यक्रम कार्यान्वयनको लागि सूचनाको प्रकाशन, सम्पर्क, निवेदनको सङ्कलन, छनोट तथा मूल्याङ्कन, प्रस्तुतीकरण सम्बन्धी लगायतको कार्यका लागि सूचना प्रविधिको प्रयोग गरी कार्य गर्न सक्नेछ ।
१९. कार्यसूची (TOR): सबै इच्छुक विद्यार्थी तथा मूल्याङ्कनकर्ता तथा समितिमा रहने व्यक्तिलाई कार्यविधिको व्यवस्था र कार्यसम्पादन गर्नु पर्ने विषयमा समयमा नै जानकारी गराउनु पर्नेछ ।
२०. बाझिएमा अमान्य हुने: यस कार्यविधिमा लेखिएको कुनै कुरा प्रचलित कानूनसँग बाझिएमा बाझिएको हदसम्म कार्यविधिको व्यवस्था अमान्य हुनेछ ।
२१. अभिलेख व्यवस्थापन: यस कार्यक्रमको अभिलेख व्यवस्थापन निर्देशनालयले गर्नेछ ।
२२. प्रचलित कानून बमोजिम हुने: यस कार्यविधिमा अन्यत्र जसनसुकै कुरा लेखिएको भए तापनि कार्यक्रमसँग सम्बन्धित विभिन्न कार्यहरू गर्दा तथा रकम भुक्तानी एवम् फरफारक तथा लेखा परीक्षण गर्दा सार्वजनिक खरिद ऐन, २०६३, खरिद नियमावली, २०६४ तथा अन्य प्रचलित कानून प्रतिकूल नहुने गरी गर्नुपर्नेछ ।
२३. कार्यविधि संशोधन तथा परिमार्जन: यस कार्यविधिमा उल्लेख भएका विषयमा आर्थिक दायित्व आवश्यक पर्ने सम्बन्धमा आर्थिक मामिला तथा योजना मन्त्रालयको सहमति लिई र अन्य कुनै बाधा अड्काउ परेमा वा संशोधन गर्नु परेमा मन्त्रालयले संशोधन गर्न सक्नेछ ।








मा. कानून चक्रवर्ति
मन्त्री



अनुसूची-१

(दफा ५ को उपदफा (१) सँग सम्बन्धित)

बागमती प्रदेश सरकार, कैलाली, नेपाल

सामाजिक विकास मन्त्रालय

शिक्षा विकास निर्देशनालय, हेटौँडा

STEAM सिकाइ सामग्री निर्माणका लागि निवेदन पेश गर्ने सम्बन्धी सूचना

सूचना प्रकाशन मिति: २०८२।।

यस निर्देशनालयको आ.व.२०८२/०८३ को स्वीकृत वार्षिक कार्यक्रम बमोजिम विद्यालय (कक्षा ९-१२) तहमा अध्ययनरत विद्यार्थीबीच प्रतिस्पर्धा गराई STEAM Materials निर्माणसम्बन्धी सृजनात्मक कार्य गराउने उद्देश्यले यो सूचना प्रकाशन गरिएको छ। यस वर्षको प्रतिस्पर्धाको विषय "विद्यालय तहको कक्षा ४-८ मा प्रयोग हुने "स्टिम सिकाइ सामग्री निर्माण (STEAM Learning Materials)" जस अन्तर्गत निर्माण गरिएको STEAM सिकाइ सामग्रीले विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित मध्ये कुनै एक विषयलाई केन्द्रमा राखि बाकि विषयहरूका ज्ञान सीपलाई पनि एकिकृत रूपमा सहजीकरण गर्न सक्ने गरी निर्माण गरिएको र सो सामग्री प्रयोग गरी कक्षा ४-८ मा स्टिम शिक्षा कार्यान्वयन गर्न सहयोग गर्ने खालको हुनुपर्नेछ। यस कार्यक्रम अन्तर्गत पहिलो चरणमा विद्यालयमा अध्ययनरत विद्यार्थीहरूको समूहबाट निवेदन माग गरी प्राप्त हुन आएका आवेदकहरू मध्येबाट मेरिट सूचीमा पर्ने बढीमा दश ओटा विद्यालयलाई दोश्रो चरणका लागि छनोट गरिनेछ। विद्यार्थी समूहलाई आफ्नो प्रस्ताव अनुसारको वस्तु निर्माण गर्न १५ दिनको समय दिइने छ। दोश्रो चरणको लागि छनोट भएको विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहलाई "स्टिम सिकाइ सामग्री (STEAM Learning Materials) निर्माण विषयमा विद्यालयस्तरीय प्रतियोगितात्मक कार्यक्रम संचालन सम्बन्धी कार्यविधि, २०८२ बमोजिम प्रति समूह अधिकतम रु. तीस हजार सहयोग रकम प्रदान गरिने छ। प्रतिस्पर्धामा सहभागी हुन इच्छुक विद्यार्थीले यो सूचना प्रकाशित भएको मितिले १५ दिन भित्र उक्त कार्यविधिको अनुसूची-२ को खण्ड (क) र (ख) बमोजिमको ढाँचामा यस निर्देशनालयमा आइपुग्ने गरी वा सबै आवश्यक कागजात प्रमाणित गरेर स्क्यान गरी pdf फाइल बनाइ edd.bagamati@gmail.com मार्फत वा प्रत्यक्ष उपस्थिति भई निवेदन दिनुहुन अनुरोध छ। म्याद नाघी दर्ता हुन आएका या रीत नपुगेका निवेदन छनोटका लागि समावेश हुने छैन। कार्यविधि निर्देशनालयको वेबसाइट www.eddbagamati.gov.np बाट डाउनलोड गर्न सकिने व्यहोरा सम्बन्धित सबैमा अनुरोध छ।

सा. कान्छेबाबु
मन्त्री



अनुसूची-२

हेटौंडा, नेपाल

(दफा ५ को उपदफा (४) सँग सम्बन्धित)

STEAM प्रतिभा पहिचान कार्यक्रम लागि दिनु पर्ने निवेदनको ढाँचा

खण्ड (क) सामान्य विवरण

जिल्ला:

क्र. सं.	प्रतिस्पर्धामा सहभागी हुने विद्यार्थी विवरण
१	विद्यार्थीको नाम:
२	विद्यालयको नाम:
३	विद्यार्थीको नाम:
४	विद्यालयको नाम:
५	विद्यार्थीको नाम:
६	विद्यालयको नाम:
७	विद्यार्थीको नाम:
८	विद्यालयको नाम:
९	विद्यार्थीको नाम:
१०	विद्यालयको नाम:
११	मेन्टर शिक्षकको नाम:
१२	विद्यालयको नाम:
१३	इमेल:
१४	सम्पर्क नः

खण्ड (ख) सामग्री तथा यन्त्र निर्माण सम्बन्धी विवरण

क्र.स	विवरण	भरिएको फारम नमुना	विद्यार्थीले भर्ने
१	जिल्लाको नाम :		
२	विद्यार्थी वा विद्यार्थी समूहको नाम		
३	प्रस्तावित सिकाइ सामग्री		
४	प्रयोग हुने कक्षाहरू		

10/10/20

५	विषय वा पाठ		
६	बनाउने सिकाई सामाग्रीको बारेमा छोटो विवरण पेश गर्ने (२०० शब्दमा नबढाई)		
७	सिकाई सामाग्रीको Drawing		
८	सिकाई सामाग्री बनाउदा लाग्ने अनुमानित खर्च (सबै सामाग्रीको Breakdown सहित, विद्यालयको प्रयोगशालामा उपलब्ध हुने tools को खर्च समावेश गर्न नपाइने)		
९	सिकाई सामाग्री प्रयोग गर्ने विधी		
१०	सिकाई सामाग्रीको प्रयोग गरी शिक्षणमा लाग्ने समय		
११	सिकाई सामाग्रीको उद्देश्य		
१२	सन्दर्भ सामाग्रीहरू		
१३	अन्य केहि भए खुलाउने (बढीमा २०० शब्दमा)		
१४	मेन्टरबाट प्रमाणितको लागि:		
	मेन्टरको नाम		
	दस्तखत		
	मिति		

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]
 मा. कान्छा जेष्ठ
 मन्त्री

अनुसूची-३

(दफा ६ को उपदफा (४) सँग सम्बन्धित)

विद्यालयतहमा प्रयोग हुन सक्ने विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला र गणित (STEAM) सिकाई सामाग्री निर्माण सम्बन्धी प्रतियोगिताको कार्यसूची (TOR), २०८२

१. परिचय

आर्थिक वर्ष २०८२।०८३ को स्वीकृत कार्यक्रम विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग कला, गणित (STEAM) विषयमा विद्यालयस्तरीय प्रतियोगितात्मक कार्यक्रम संचालन सम्बन्धमा स्पस्ट गर्नका लागि यो कार्यसूची (TOR) विकास गरिएको हो। यस कार्यसूचीले विद्यार्थीहरूलाई प्रतियोगिताको सम्बन्धमा स्पष्ट हुन र मूल्याङ्कनकर्ताहरूलाई सहजिकरणको निम्ति सहयोग गर्ने उद्देश्यले तयार पारिएको हो। आज विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला र गणित विषयमा विद्यार्थीहरूको आकर्षण बढाउनु पर्नेछ र ती विषय सजिलोसँग पढाउन यथेष्ट प्रयोगात्मक सिकाई सामाग्रीको आवश्यकता महसुस गरिएको छ। यस्ता सिकाई सामाग्री मौलिक ज्ञानमा आधारित, स्थानिय श्रोत र साधनबाट निर्माण हुन सके दूर दराजमा रहेका ग्रामिण बस्तिका विद्यालयमा सजिलै उपलब्ध हुन सक्छन्। विद्यालय शिक्षामा अध्ययनरत विद्यार्थीहरूमा उनिभिन्न रहेको नवप्रवर्तनीय क्षमता अभिवृद्धि हुने भएकोले यस वर्षको प्रतियोगिताको विषय विधा "STEAM सिकाई सामाग्री निर्माण" तय गरिएको छ। साथै संघिय र प्रदेशको विज्ञान, प्रविधि तथा नवप्रवर्तन नीतिको उद्देश्य पूरा गर्न यस कार्यक्रमले टेवा पुग्नेछ।

२. सिकाई सामग्री

STEAM सिकाई सामग्री भन्नाले यस्ता सामाग्री हुन, जसले विद्यार्थीलाई विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला र गणित विषयमा रमाइलो तरिकाले बुझ्न, सिक्न र पढ्न मदत गर्दछ। विद्यालयमा यस्ता शिक्षा सामाग्रीमा आधारित शिक्षाले विद्यार्थीलाई बैज्ञानिक तथ्य र सिद्धान्त पत्ता लगाउन र बुझ्न मात्र होइन, ठूलो अंशमा सकारात्मक व्यवहारलाई उत्प्रेरित गर्न, सोच्ने नयाँ तरिका अपनाउन, प्रकृतिका जिज्ञासालाई उजागर पार्न, सीप बढाउन, आलोचनात्मक सोच अभ्यास गर्न आदि मदत गर्दछ। यसले आधारभूत क्षमता अभिवृद्धि गर्दछ र यस किसिमको शिक्षाले उनिहरूको आत्म-विश्वास समेत बढ्ने अपेक्षा लिन सकिन्छ। यस्ता सिकाई सामग्री यस प्रतियोगिताको निम्ति कक्षा ४-८ सम्मका विद्यार्थीलाई नेपाल सरकारबाट निर्धारण भएको पाठ्यक्रममा आधारित हुनु पर्नेछ। निर्माण गरिएको STEAM सिकाई सामाग्रीले विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित मध्ये कुनै एक विषयलाई केन्द्रमा राखि बाकि विषयहरूका ज्ञान सीपलाई पनि एकिकृत रूपमा सहजीकरण गर्न सक्ने गरी निर्माण गर्ने।

३. सिकाई सामाग्रीको सान्दर्भिकता:

विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषयमा विद्यालयस्तरीय प्रतियोगितात्मक कार्यक्रम संचालन सम्बन्धी कार्यविधि, २०८२ मा तोकिए बमोजिमको प्रतियोगितामा भाग लिने विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहले आफूले प्रस्ताव गरेको STEAM सिकाई सामाग्रीको विद्यालयमा उपयोगिता वा सान्दर्भिकता पुष्ट्याई गर्न अनुसूची-२ बमोजिमको फारम भरी बुझाउनु पर्नेछ। विद्यार्थीले प्रस्तुत गरेका सोच (Idea) यस कार्यविधिमा उल्लेख गरिए बमोजिम मूल्याङ्कन गरिनेछ। यससम्बन्धी कुनै जानकारी आवश्यक परे शिक्षा, विकास निर्देशनालयमा सम्पर्क गर्न सकिने छ। सिकाई सामाग्री विकासको आधारभूत सिद्धान्त निम्न बमोजिम रहेको छ :-

सिकाई सामाग्री देखिने वा देखाउने वस्तु मात्र हुनु भन्दा अधिकतम विद्यार्थी र शिक्षण सिकाई विधिमा कसरी जोडिन सक्दछन् त्यसका विषयमा सोची डिजाइन एवम् निर्माण गर्नुपर्नेछ। सिकाई सामाग्री प्रयोग गर्दा विद्यार्थी पहिले सुन्ने बुझ्ने, त्यस पछि सुनेको कुरा सम्झिने र अन्त्यमा सम्झेका कुराको आधारमा केहि कृयाकलाप गरी विद्यार्थीको सम्बन्धित विषयको ज्ञान र आत्मविश्वास बढ्ने सिद्धान्तमा आधारित भएर डिजाइन गरिएको हुनेछ।

सिकाई सामाग्री कक्षा ४-८ सम्म STEAM विषयका कुनै पाठ वा पाठमा आधारित क्रियाकलापसँग सम्बन्धित हुनेछ।

४. डिजाइन प्रतियोगितामा भाग लिने विद्यार्थीहरूले ध्यान दिनुपर्ने विषयवस्तु:

प्रतियोगितामा सहभागी हुने विद्यार्थीले निम्न विषयवस्तुमा ध्यान दिनुपर्नेछ:

- (क) प्रतियोगितामा सहभागी हुन सम्बन्धीत शिक्षा विकास तथा समन्वय इकाइबाट सिफारिस भएको हुनुपर्नेछ।
- (ख) कक्षा ४-८ सम्मको पाठ्यपुस्तकमा STEAM विषयसँग सम्बन्धित विषय अध्ययन गर्ने
- (ग) त्यी पाठमा आधारित भएर पढ्ने विद्यार्थीलाई कसरी कुनै एक विषय-वस्तुको ज्ञान अभिवृद्धि गर्न कुन सिकाई सामाग्री (STEAM Materials) निर्माण गर्न सकिन्छ सोच्ने। यसरी निर्माण गरिएको STEAM सिकाई सामाग्रीले विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित मध्ये कुनै एक विषयलाई केन्द्रमा राखि बाकि विषयहरूका ज्ञान सीपलाई पनि एकिकृत रूपमा सहजीकरण गर्न सक्ने गरी निर्माण गर्ने।
- (ग) त्यस्ता सामग्री सकेसम्म स्थानीय स्तरमा उपलब्ध सामानबाट निर्माण गर्न सकिने गरी डिजाइन तयार गर्ने।
- (घ) सकेसम्म सजिला र उपयोगी मेकानिजम्स (Mechanisms) भएका सामाग्रीहरू बनाउन उत्प्रेरित हुने।
- (ङ) सिकाई सामाग्री प्रयोग गर्दा मेन्टर र विद्यार्थीहरूको जिम्मेवारी के कस्तो हुने भन्ने सम्बन्धमा स्पष्ट हुने।
- (च) आफूले निर्माण गर्ने सामानको बारेमा आफ्नो कक्षा वा विद्यालयका अन्य साथीलाई सुनाई बढीमा तीन जनाको समूह बनाउने।
- (छ) आफूले अध्ययन गर्ने शैक्षिक संस्थामा आफूलाई त्यस काममा मद्दत गर्न सक्ने मेन्टर (शिक्षक) रोज्ने र फारमहरू भर्ने।

५. सहयोग रकम र अन्तिम मुल्याङ्कन

- (क) निर्देशनालयबाट प्रदान हुने सहयोगको अधिकतम सीमा रु, पन्ध्र हजार (१५,०००) मात्र हुनेछ।
- (ख) छनोट समितिले सहयोग रकम र उत्कृष्ट सिकाई सामाग्री निक्यौल गर्न छनोट समितिका सदस्य र विज्ञ सम्मिलित कम्तीमा तीन सदस्य रहने उपसमिति गठन गर्न सक्नेछ।
- (ग) उपसमितिले मूल्याङ्कन गर्नु पर्ने विद्यार्थी समूहको जिम्मेवारी छनोट समितिले तोक्ने छ।
- (घ) गठित उपसमितिहरूले विद्यार्थी समूहको मुल्याङ्कन गर्नुपर्नेछ।
- (ङ) सहयोग रकमको बारेमा विद्यार्थी समूहले बनाएको यन्त्र वा सामग्री र समूहले दावि गरेको रकमको औचित्यताको आधारमा सिफारिस गर्नु पर्नेछ।

मा. कल्पना चन्द
सञ्जी



अनुसूची-४

(दफा ६ को उपदफा (१) सँग सम्बन्धित)

STEAM प्रतिभा पहिचान कार्यक्रम सामग्री मूल्याङ्कनका आधार

क्र.स	मूल्याङ्कनको आधार	अंकभार	प्राप्तांक	कैफियत
१	विद्यालयको पाठ्यक्रममा सिकाउन खोजिएको उद्देश्य र. प्रस्तुत सिकाई सामग्रीको औचित्यता पुष्ट्यौई (कक्षा ४ देखि ८ सम्मका विद्यार्थीहरू मनन गरी)	१०		उत्तम: ८ देखि माथि, मध्यम: ६-७, सामान्य: ४-५
२	सिकाई सामग्रीको बहुउपयोगिता (धेरै विषय तथा पाठहरूसँगको सम्बन्ध।	१०		उत्तम: ८ देखि माथि, मध्यम: ६-७. सामान्य: ४-५
३	सिकाई सामग्री प्रयोगको बेला विद्यार्थीहरू र शिक्षकको संलग्नताको अवस्था (Engagement)	२०		उत्तम: १६ देखि माथि, मध्यम: १२-१५, सामान्य: ८-११
४	सिकाई सामग्री प्रयोग गर्ने विधिको स्पष्टता (steps of learning)	२०		उत्तम: १६ देखि माथि, मध्यम: १२-१५, सामान्य: ८- ११
५	सिकाई सामग्री प्रयोग हुने वस्तुहरू स्थानिय स्तरमा निर्माण गर्न सकिने खालका छन् छैनन् ।	२०		उत्तम: १६ देखि माथि, मध्यम: १२-१५. सामान्य: ८-११
६	सिकाई सामग्री व्यापारिक रूपमा निर्माण गर्न सकिने सम्भावना	१०		उत्तम: ८ देखि माथि, मध्यम: ६ - ७. सामान्य: ४-५
७	समूहले पेश गरेका सबै निवेदनहरूको स्पष्टता तथा प्रदर्शनी वा प्रस्तुतिकरण	१०		उत्तम: ८ देखि माथि, मध्यम: ६ - ७, सामान्य: ४ - ५
	कुल	१००		

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]

[Handwritten signature]
सा. कान्चन खड्का
मन्त्री

अनुसूची-५



(दफा ११ को उपदफा (१) सँग सम्बन्धित)

STEAM प्रतिभा पहिचान कार्यक्रम: मूल्याङ्कन कर्ताहरूबाट सिफारिस गरिएको रकम

स्टीम सामग्री निर्माणको अनुमानित लागत	
समूहले माग/दावि गरेको रकम:.....	
सिफारिस रकम कुनै एकमा लगाउने र कारण समेत खोल्नुपर्ने।	
१. रु. ५,०००/- सम्म	•
२. रु. १०,०००/- सम्म	•
३. रु. १५,०००/- सम्म	•
मूल्याङ्कनकर्ताहरूको नाम र दस्तखत:	१. २. ३.
मिति	

सा. कान्छन चन्द्र
सन्धी