स्टिम सिकाइ सामग्री (STEAM Learning Materials) निर्माण विषयमा विद्यालयस्तरीय प्रतियोगितात्मक कार्यक्रम सञ्चालन सम्बन्धी कार्यविधि, २०८१

बागमती प्रदेश सरकार
सामाजिक विकास मन्त्रालय
शिक्षा विकास निर्देशनालय
हेटौडा

बद्रीनाथ गैहे
प्रदेश सचिव

स्टिम सिकाइ सामग्री (STEAM Learning Materials) निर्माण विषयमा विद्यालयस्तरीय प्रतियोगितात्मक कार्यक्रम सञ्चालनसम्बन्धी कार्यविधि, २०८१

प्रस्तावना: माध्यमिक (कक्षा ११-१२) तह 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, विद्यालयतह देखि नै विद्यार्थीमा विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला र गणितको क्षेत्रमा नवप्रवर्तन, अनुसन्धान एवम् आविष्कार प्रति रुचीको विकास गर्न, विद्यालयतहका विद्यार्थी बीच विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषयसम्बन्धी प्रतिस्पर्धात्मक कार्यकम सञ्चालन गर्न वाञ्छनीय भएकोले, प्रदेश विनियोजन ऐन, २०८१ को दफा ११ को उपदफा (२) को अधिकार प्रयोग गरी प्रदेश सरकार, सामाजिक विकास मन्त्रालयले यो कार्यविधि बनाई लागू गरेको छ।

परिच्छेद-१

प्रारम्भिक

(१) संक्षिप्त नाम र प्रारम्भ: (१) यस कार्यविधिको नाम "विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषयमा विद्यालयस्तरीय प्रतियोगितात्मक कार्यक्रम सञ्चालनसम्बन्धी कार्यविधि, २०८१ रहेको छ।

(२) यो कार्यविधि मन्त्रालयबाट स्वीकृत भएको मितिदेखी प्रारम्भ हुनेछ ।

(२) परिभाषा: विषय वा प्रसङ्गले अर्को अर्थ नलागेमा यस कार्यविधिमा -

(क) "कार्यक्रम" भन्नाले माध्यमिक विद्यालयका विद्यार्थीलाई कुनै भौतिक वा अभौतिक बस्तु वा यन्त्र वा अन्य उपयुक्त सामग्री बनाउन लगाई त्यस्तो सिर्जनाको विज्ञबाट भएको मूल्याङ्कनको आधारमा विद्यार्थीलाई पुरस्कार तथा सहयोग रकम प्रदान गर्ने गरी संघीय सर्शत तर्फ चालु आ.व. २०८१।०८२ को क्रियाकलाप नं. खर्च शिर्षक नं २६४१३ बमोजिमको कार्यक्रम सम्झनु पर्छ ।

(ख) "कार्यसूची." भन्नाले प्रतियोगिताको लागि आवश्यक पर्ने विवरण तथा सोसँग सम्बन्धित कार्य सूची (टी.ओ.आर) सम्झनुपर्छ र सो शब्दले दोस्रो चरणको मूल्याङ्कनको मापदण्ड तथा सोसँग सम्बन्धित विवरणसमेतलाई जनाउँछ ।

(ग) "निवेदक" भन्नाले यस कार्यविधि बमोजिम प्रतिष्पर्धामा सहभागी हुन निवेदन दिएको विद्यार्थीको समूह सम्झनु पर्छ ।

घ) " निर्देशनालय" भन्नाले शिक्षा विकास निर्देशनालय बागमती प्रदेश सम्झनु पर्छ ।

(ङ) "पुरस्कार" भन्नाले यस कार्यविधि बमोजिमको छनोट समितिको मूल्याङ्कनमा उच्चतम अङ्क प्राप्त गरी प्रथम, द्वितीय र तृतीय हुने विद्यार्थी वा विधार्थीको समूह लाई प्रदान गरिने नगद र प्रमाणपत्र सम्झनु पर्छ।

(च) "सहयोग रकम" भन्नाले यस कार्यविधि बमोजिमको छनोट समितिको सिफारिसमा निर्देशनालयले एक वा एक भन्दा बढी विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहलाई प्रदान गरिने नगद र कदरपत्र सम्झनु पर्छ।

(छ) समिति भन्नाले दफा ११ बमोजिमको छनोट तथा सिफारिस समिति सम्झिनु पर्छ।

बद्रीनाथ गैहे

(ज) "मन्त्रालय" भन्नाले सामाजिक विकास मन्त्रालय सम्झनु पर्छ।

(झ) "मेन्टर" भन्नाले कार्यक्रममा सहभागी हुने विद्यार्थीको [illegible] अनुसन्धानमूलक कार्यमा निर्देशन दिने विद्यालयको शिक्षक वा प्रअ सम्झनु पर्छ ।

(ञ) "विद्यार्थी" भन्नाले कक्षा ११ देखि १२ सम्म अध्ययनरत विद्यार्थी सम्झनु पर्छ ।

(ट) "विषय विज्ञ" भन्नाले कुनै एक विषयमा कम्तीमा स्नातकोत्तर उपाधि प्राप्त गरी सम्बन्धित क्षेत्रमा कम्तीमा तीन वर्षको अनुभव प्राप्त गरेको व्यक्ति सम्झनु पर्छ।

परिच्छेद-२

उद्देश्य, क्षेत्र तथा समयावधि

३. कार्यक्रमको उद्देश्यः (१) विद्यालय (कक्षा ११-१२) तहका विद्यार्थी बीच सिर्जनशीलता, खोज, अनुसन्धान, नवप्रवर्तन र व्यावसायिकतालाई प्रवर्द्धन गरी भविष्यमा विज्ञ, उद्यमी, व्यावसायिक, सिपयुक्त एवम् स्वावलम्बी नागरिक बन्न सहयोग पुऱ्याउने रहेको छ।

(२) उपदफा (१) मा उल्लिखित उद्देश्यका अतिरिक्त कार्यक्रमका अन्य उद्देश्य देहाय बमोजिम रहेका छन्ः

(क) विषयवस्तु वा विधामा कुनै भौतिक वा अभौतिक वस्तु वा यन्त्र वा सफ्टयर बनाउन लगाई सिर्जनशिलताको विकास गर्ने,

(ख) विद्यालय (कक्षा ११-१२) तहमा अध्ययनरत विद्यार्थीलाई खोज तथा अनुसन्धानमूलक कार्य गर्न प्रेरणा प्रदान गर्ने,

(ग) अध्ययन अनुसन्धान गर्न इच्छुक विद्यार्थीलाई विद्यालयमा अध्ययन सहित नवीनतम् कार्यको लागि उत्प्रेरित हुने वातावरण तयार गर्ने,

घ) योग्य र क्षमतावान विद्यार्थीलाई सम्मान तथा कदर गर्ने प्रणालीको विकास गर्ने,

(ङ) विज्ञान तथा प्रविधिको क्षेत्रमा अधिकतम् उपलब्धी हासिल गर्न नियमित सिकाइको क्रममा विद्यालय तहमा आवश्यक पूर्वाधार निर्माणका लागि सहयोग गर्ने,

(च) विद्यार्थीलाई संलग्न गराई ज्ञान, सीप तथा अवधारणा प्रति अभिप्रेरित गर्दै स्वरोजगार र उद्यमशील हुन प्रोत्साहित गर्ने।

४. कार्यक्रमको लक्षित समूह तथा समयावधिः (१) कार्यक्रम विद्यालय (कक्षा ११-१२) तहमा अध्ययनरत विद्यार्थी लक्षित हुनेछ।

(२) कार्यक्रमको समयावधि २०८२ साल असार १५ गतेसम्म हुनेछ।

परिच्छेद ३

निवेदन तथा छनोटको प्रक्रियासम्बन्धी व्यवस्था

५. निवेदन माग गर्नु पर्नेः (१) निर्देशनालयले प्रतिस्पर्धात्मक कार्यकम सञ्चालनको लागि राष्ट्रियस्तरको दैनिक पत्रिका, निर्देशनालयको वेवसाइट र सूचना पाटीमा कम्तीमा १५ दिनको समय दिई अनुसूची-१ बमोजिमको ढाँचामा अन्लाइन वा भौतिक उपस्थितिमा निवेदन पेश गर्न सार्वजनिक सूचना जारी गर्नेछ ।

नाथ गैहे

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

(३) उपदफा (१) र (२) बमोजिम सूचना प्रकाशनमा तीन वा सो भन्दाकम निवेदन मात्र प्राप्त भएको खण्डमा 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।

६. छनोटका चरणः (१) दफा ५ बमोजिम प्राप्त निवेदनलाई रूजु गरी छनोट प्रक्रियामा लगिनेछ।

(२) उपदफा (१) बमोजिम छनोट प्रक्रियामा लैजादा पहिलो चरणमा दफा ७ बमोजिमका प्रक्रिया पूरा गरिनेछ र सो पश्चात दोस्रो चरणका प्रक्रियामा दफा ८ बमोजिम कारवाही हुनेछ।

(३) दफा ८ बमोजिमको दोश्रो चरणको सबै कार्य समापन गरेका निवेदकले यस कार्यविधि र कार्यसूची बमोजिमको सबै शर्त पूरा गरेको भएमा समितिको सिफारिस बमोजिम सहयोग रकम प्राप्त गर्न सक्नेछ ।

७. छनोटसम्बन्धी प्रक्रियाः (१) दफा ५ बमोजिम निवेदन प्राप्त भए पश्चात समितिले न्यूनतम शर्त पुरा गरे नगरेको, निवेदकको योजनाको औचित्य, र निवेदकको प्रस्तुतिको आधारमा यस कार्यविधि बमोजिम मूल्याकन गर्दा कूल पचासमा तीस वा सो भन्दा बढी अङ्क प्राप्त गर्ने विद्यार्थी या 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 भौतिक वा अनलाइनमार्फत अभिमुखीकरण कार्यक्रम संचालन गरी कार्यक्रमका बारेमा जानकारी गराइनेछ ।

(४) उपदफा (१) बमोजिम छनोट भएका निवेदकलाई आफ्ना सोच वा डिजाईन अनुसारको STEAM सामग्री निर्माण गर्नको लागि बढीमा एक महिनाको समयावधी उपलब्ध गराइनेछ।

(५) उपदफा (३) बमोजिमको कार्यदेश प्राप्त गरी निर्धारित समय सीमाभित्र भौतिक वा अभौतिक यन्त्र वा सफ्टवेयर वा उपयुक्त सामग्रीको निर्माण गरी सक्नु पर्नेछ र सोको जानकारी लिखित रुपमा निर्देशनालयलाई गराउनु पर्नेछ।

८. प्रस्तुतीकरणसम्बन्धी प्रक्रियाः (१) दफा ७ बमोजिम भौतिक वा अभौतिक यन्त्र वा अन्य उपयुक्त सामग्रीको निर्माणको लागि कार्यदिश प्राप्त भए पश्चात निर्देशनालयले कार्यक्रम आयोजना गरी प्रस्तुतीकरण गर्ने व्यवस्था गर्नेछ। छनोट भएका सबै समूहले निर्धारित ढाँचामा आफ्नो बस्तु निर्माण बारे प्रस्तुति दिनु पर्नेछ।

(२) निर्देशनालयले आयोजना गर्ने प्रस्तुतीकरण कार्यक्रम भौतिक स्वरुपमा सञ्चालन गर्नेछ ।

(३) उपदफा (१) बमोजिमको प्रस्तुतीकरणमा सहभागी विद्यार्थीले निर्मित STEAM सामग्री सम्बन्धित विद्यालयमा नै उपलब्ध गराई अभिमुखीकरण समेत गर्नुपर्नेछ।

(४) उपदफा (३) बमोजिम विद्यालयको सिफारिस पत्र पेश गर्ने निवेदकलाई निर्देशनालयले आयोजना गर्ने प्रदर्शनी कार्यक्रममा सहभागी गराइनेछ।

(५) प्रदर्शनीको समयमा समिति र विषय-विज्ञ सम्मिलित मूल्याङ्कनकर्ताले प्रदर्शनी स्थलमा गई वस्तुको मूल्याङ्कन गरी अङ्क प्रदान गर्नेछन् ।

(६) मूल्याङ्कनमा सहभागी हुने व्यक्तिले प्रदान गरेको अङ्क र सिफारिसको आधारमा समितिले यस कार्यविधि बमोजिम पुरस्कार रकम र सहयोग रकम निक्यौल गर्नेछ।

बद्रीनाथ गैहे

शर्त तथा समितिसम्बन्धी व्यवस्था

९. प्रतिष्पर्धामा भाग लिन पूरा गर्नु पर्ने शर्तः (१) निवेदकले प्रतिस्पर्धामा भाग लिन देहायका शर्त पूरा गरेको हुनु पर्नेछः-

(क) प्रत्येक समूहमा एक मेन्टरको व्यवस्था भएको हुनुपर्नेछ।

(ख) एक समूहमा मेन्टर बाहेक न्यूनतम एक जना देखि बढीमा तीन जना विद्यार्थीको समूह गठन गर्न सकिने छ।

(ग) तीन जना विद्यार्थीको समूह गठन भएको खण्डमा यस्तो समूह सम्भव भएसम्म एक छात्राको उपस्थिति हुनु पर्नेछ।

(घ) विद्यार्थीबाट पेश हुने निवेदनमा सम्बन्धित विद्यालयको प्रअबाट प्रमाणित गराउनु पर्नेछ।

(ङ) प्रतिस्पर्धामा भाग लिने विद्यार्थीको नियमित पठनपाठनमा कुनै बाधा नपर्ने भनि प्रअबाट सुनिश्चित गराउनु पर्नेछ।

(च) प्रतियोगितामा भौतिक वा अभौतिक वस्तु निर्माण आफ्नो विद्यालय वा नजिकको विश्वविद्यालय वा कलेज वा क्याम्पस वा नजिकैको प्रयोगशाला, वर्कशप, इन्कुवेसन सेन्टर, नवप्रवर्तन केन्द्र, आदिको श्रोतहरु प्रयोग गर्नु पर्नेछ र यसमा लाग्ने खर्च विद्यालयले नै उपलब्ध गराउनु पर्नेछ।

(छ) दोस्रो चरणमा छनोट भएका विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहलाई प्राप्त हुने सहयोग रकम सिकाइ सामग्री निर्माणमा प्रयोग गर्न खरिद भएका पाटपुर्जा, इलेक्ट्रोनिक्स, सफ्टवेयर आदि सामानको खर्चको सोधभर्नाको रुपमा उपलब्ध गराइनेछ।

(ज) वस्तुका कम्पोनेन्ट बाहेक विद्यालय बाहिर निर्माण भएका विद्यार्थीका सिर्जना प्रतियोगितामा भाग लिन योग्य हुने छैनन्।

(ञ) बागमती प्रदेश भित्रका माध्यमिक तह (कक्षा ११-१२) मा अध्ययनरत विद्यार्थीहरुको लागि लक्षित गरी यो प्रतियोगिता सञ्चालन गरिएकोले अन्य प्रदेशका विद्यार्थीहरुलाई प्रतियोगितामा समावेश गराइने छैन।

(२) उपदफा (१) बमोजिमको कुनै एक शर्त पूरा नगर्ने निवेदकको निवेदन रद्द हुनेछ र त्यस्ता विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूह यस कार्यविधि बमोजिमको प्रतिष्पर्धामा भाग लिन योग्य हुने छैन।

१०. कार्यसूची बनाउनेः (१) प्रत्येक वर्ष प्रतिष्पर्धाको विषय फरक-फरक हुन सक्ने भएकाले यस कार्यविधिको अधीनमा रही निर्देशनालयले एक वा सो भन्दा बढी प्रतिष्पर्धाको विस्तृत कार्यसूची बनाउने सक्नेछ।

(२) उपदफा (१) बमोजिमको कार्यसूचीमा प्रतिष्पर्धाको विषय, थिम, उद्देश्य, विषयसँग सम्वन्धित सन्दर्भ सामग्रीका श्रोत, दोस्रो चरणको मूल्याङ्कनका विषयवस्तु समेटिने छन्।

११. छनोट तथा सिफारिस समितिः (१) पहिलो र दोस्रो चरणमा पेश हुन आएका निवेदन सहितका कागजात एवम् भौतिक वा अभौतिक वस्तुका सम्बन्धमा यकिन 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 हुनेछः-

(क) महानिर्देशक, निर्देशनालय -संयोजक

(ख) विज्ञान तथा प्रविधि क्षेत्र हेर्ने महाशाखा प्रमुख, मन्त्रालय-सदस्य

(ग) समितिबाट मनोनीत प्रतियोगिताको थिमसँग सम्बन्धित क्याम्पसका अध्यापकमध्येबाट एक जना -सदस्य

(घ) समितिबाट मनोनीत प्रतियोगिताको थिमसँग सम्बन्धित विज्ञ एक जना -सदस्य

(ङ) अधिकृत, योजना तथा कार्यक्रम शाखा, निर्देशनालय - सदस्य-सचिव

(३) उपदफा (२) को खण्ड (घ) बमोजिम विषय विज्ञ जुन थिमको मूल्याङ्कन हुने हो सो थिमको लागि सोसम्बन्धी विषय विज्ञलाई सदस्यको रुपमा राखिने छ ।

(४) समितिको बैठक संयोजकले तोकेको मिति, समय र स्थानमा आवश्यकता अनुसार बस्नेछ।

(५) समितिले आवश्यकता अनुसार कानून, आर्थिक प्रशासन तथा थिमसँग सम्बन्धित विषय विज्ञलाई आमन्त्रण गर्न सक्नेछ र त्यसरी आमन्त्रण गर्दा प्रत्येक बैठकमा तीन जना भन्दा बढी नहुने गरी गर्नु पर्नेछ।

(६) समितिको बैठकमा भाग लिए बापत सदस्यले स्वीकृत मापदण्ड बमोजिमको बैठक भत्ता पाउनेछ।

(७) समितिको बैठकसम्बन्धी अन्य व्यवस्था सो समिति आफैले निर्धारण गरे बमोजिम हुनेछ।

१२) समितिको काम, कर्तव्य र अधिकारः समितिको काम, कर्तव्य र अधिकार देहाय बमोजिम हुनेछः-

(क) निवेदकले यस कार्यविधि बमोजिमको शर्त पूरा गरे नगरेको यकीन गर्ने,

(ख) प्रथम चरणको मूल्याङ्कन गरी बजेट रकमको उपलब्धताको आधारमा दोस्रो चरणका लागि निवेदकको संख्या छनोट गरी निर्देशनालय समक्ष सिफारिस गर्ने,

(ग) दोस्रो चरणका लागि छनोट भएका निवेदकले बनाएका भौतिक वा अभौतिक सामग्रीको कम्तीमा एक दिने प्रदर्शनी आयोजना गर्ने,

(घ) प्रदर्शनीको मूल्याङ्कनका लागि सम्बन्धित विषय विज्ञबाट बढीमा तीन देखि पाँच जना सम्म मूल्याङ्कनकर्ता छनोट गर्नुपर्नेछ। मूल्याङ्कन कर्ताहरुलाई दैनिक रुपमा अधिकतम दुई हजार रुपैंया पारिश्रमिक र यातायत खर्च उपलब्ध गराउने,

(ङ) विषय विज्ञहरुको रोष्टरको सूची तयार गरी मूल्याङ्नको सामितिले सोही सूची मध्येबाट विषय विज्ञ छनोट गर्ने व्यवस्था हुनेछ । समितिले मूल्याङ्कनकर्ताहरुको सहभागितामा एक उपसमिति गठन गर्न सक्नेछ।

(च) समितिका सदस्य एवम् विषय विज्ञबाट प्राप्त अङ्कको औसत गरी छनोट समितिले पुरस्कारको यकिन गरी निर्देशनालय समक्ष सिफारिस गर्ने,

(छ) प्रस्ताव एवम् सामग्रीहरूको मूल्याङ्कनका लागि उपसमिति गठन लगायतका अन्य कार्य गर्ने ।

परिच्छेद-५

छनोटका आधारसम्बन्धी व्यवस्था

१३. पहिलो चरणका छनौटका आधारः (१) निवेदन प्राप्त भए पश्चात पहिलो चरणको छनोट पचास पूर्णाङ्कको आधारमा हुनेछ।

(२) उपदफा (१) बमोजिमको पूर्णाङ्कको अङ्क विभाजन देहाय बमोजिम हुनेछ ।

(क) सिर्जना हुने सिकाइ सामग्रीको STEAM विषयसँगको सम्बन्ध -२० अङ्क

(ख) सिर्जना हुने सिकाइ सामग्रीको कच्चापदार्थ -१० अङ्क

(ग) सिर्जना हुने सिकाइ सामग्रीको नवीनता-१५ अङ्क

(घ) पेश हुन आएको प्रस्ताव विषयवस्तुसँग सम्बन्धित तथा स्पष्ट भएको ५ अङ्क

(३) अङ्क प्रदान गर्ने सम्बन्धी अन्य व्यवस्था अनुसूची-३ बमोजिम हुनेछ ।

१४. दोस्रो चरणका छनोटका आधारः (१) दोस्रो चरणको मूल्याङ्कनको छनोट एक सय पूर्णाङ्कको आधारमा गरिनेछ।

नदीनाथ गैह्रे

(२) कार्यसूची बमोजिम मूल्याङ्कनकर्ताले निवेदकको प्रस्तुतीकरण, प्रदर्शनीमा राखिएका सामग्रीहरु स्थलगत निरीक्षण गरी प्रमाण एवम् विवरण बुझि कार्यक्रमको कार्यसूची एवम् मूल्याङ्कनको आधार बमोजिम मूल्याङ्कन गर्नुपर्ने छ।

(३) मूल्याङ्कनकर्ताले दिइएको अङ्क गोप्य राखुपर्ने छ र अङ्क प्रदान गरेको मूल्याङ्कन फाराम पेश गर्नु पर्नेछ।

(४) कुनै कारणले प्राकृतिक विपद्को अवस्था परेको भई भौतिक रुपमा 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।

(५) दोस्रो चरणका मूल्याङ्कनका आधार अनुसूची-४ मा व्यवस्था भए बमोजिम हुनेछ।

१५. छनोटको जानकारीः (१) पहिलो चरणमा छनोट भएको र दोस्रो चरणमा प्राप्त पुरस्कार रकमबारे निर्देशनालयले निवेदकलाई जानकारी गराउनु पर्ने छ ।

(२) कार्यक्रमसँग सम्बन्धित सबै सूचनाहरू निर्देशनालयको वेवसाईट www.eddbagamati.gov.np मा राखिनेछ।

परिच्छेद-६
पुरस्कार तथा सहयोग रकमसम्बन्धी व्यवस्था

१६. पुरस्कार एवम् सहयोग रकम उपलब्ध गराउनेः (१) निर्देशनालयले दोस्रो चरणमा छनोटमा परेका र यस कार्यविधि बमोजिम दोश्रो चरणका सबै कार्यसम्पन्न गरेका विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहलाई समितिको सिफारिसमा यन्त्र वा सामग्री बनाउदा लागेको खर्च बापत अधिकतम् तीस हजार रुपैयाँसम्म सहयोग रकमको रुपमा उपलब्ध गराउन सक्नेछ।

(२) उपकरण वा सामग्री बनाउदा लाग्ने खर्च बाहेक दोस्रो चरणमा मूल्याङ्कनबाट प्रथम, द्बित्तीय र तृतीय स्थान प्राप्त विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहलाई क्रमश रु पच्चिस हजार, रु बीस हजार र रु प्रन्ध हजार प्रोत्साहनको रुपमा उपलब्ध गराइनेछ।

(३) दोस्रो चरणमा छनोट भएका र प्रर्दशनीको दिन उपस्थित भई आफ्ना यन्त्र वा सामग्रीको बारेमा प्रस्तुतीकरण दिने सबै विद्यार्थी एवम् विद्यार्थी समुहलाई शान्तवना स्वरुप रु पाँचहजार र कदरपत्र प्रदान गरिने छ।

(४) यस कार्यविधि बमोजिम प्रदान हुने कदरपत्रको ढाँचा निर्देशनालयबाट निर्धारण भए बमोजिम हुनेछ ।

१७. भुक्तानी दिनेः (१) प्रतिस्पर्धी विद्यार्थीले बनाएका यन्त्र वा सामग्रीको प्रोटोटाइपको एक प्रति विद्यार्थीले छनोट गरेको विद्यालयमा बुझाउनुपर्ने छ।

((२) यस दफा बमोजिमको रकम भुक्तानी गर्नु अघि समितिबाट अनुसूची ५ वमोजिमको ढाँचामा सिफारिस प्राप्त गर्नु पर्नेछ।

१८. अन्य खर्च उपलब्ध गराउन सकिनेः (१) सहयोग र प्रोत्साहन रकम वाहेक प्रदर्शनी स्थल सम्म आउन, जानका लागि विद्यार्थी र मेन्टरका लागि नियमानुसारको दैनिक भ्रमण भत्ता र यातायात खर्च उपलब्ध गराइनेछ।

(२) विद्यार्थीलाई प्रदर्शनी स्थलसम्म आफू र आफ्नो यन्त्र ल्याउन र लैजानका लागि ढुवानी बापत रकम उपलब्ध गराइने छ।

बद्रीनाथ गैहे
प्रदेश सचिव

(३) पहिलो चरणमा निवेदन दिएका तर दोस्रो चरणमा छनोट हुन नसकेका निवेदकलाई कुनै पनि रकम र कदरपत्र प्रदान गरिने छैन।

परिच्छेद-७
विविध

१९. पुरस्कार एवम् सहयोग रकम प्राप्त गर्न नसक्नेः (१) पहिलो चरणमा छनोट भएका र छनोटको जानकारी पाई निर्धारित समय सीमाभित्रसम्म वस्तु तथा सिर्जना निर्माण सम्पन्न भएको भनि मन्त्रालयमा निवेदन दिन नआएको विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहले पुरस्कार, सहयोग रकम तया कदरपत्र प्राप्त गर्न सक्ने छैन।

(२) कार्यक्रम बमोजिम सिर्जना वा निर्माण भई प्रदर्शनिमा 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 कारबाही गरी रकम असुल उपर गरिनेछ।

२०. ओपन सोर्सको रुपमा रहनेः यस कार्यविधि बमोजिम सहयोग रकम प्राप्त गरी सो अन्तर्गत सिर्जित भएका यन्त्र वा सफ्टवेयरको डिजाइन, सोर्स कोड, जस्ता विषय ओपेन सोर्सको रुपमा रहने छन् ।

२१. प्रतिलिपि अधिकारसम्बन्धी व्यवस्थाः (१) कार्यक्रमको प्रतिष्पर्धा वा प्रतियोगिताको अन्तिम पुरस्कार घोषणा नभएसम्म पेटेन्ट दर्ता भएका डिजाइन, वस्तु, सफ्टवेयर कार्यक्रम बमोजिम छनोट हुन, सहयोग वा पुरस्कार प्राप्तिको लागि अयोग्य मानिने छ।

(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।

२२. सूचना प्रविधिको प्रयोग गर्न सक्नेः कार्यक्रम कार्यान्वयनको लागि सूचनाको प्रकाशन, सम्पर्क, निवेदनको सङ्कलन, छनोट तथा मूल्याङ्कन, प्रस्तुतीकरण सम्बन्धी लगायतको कार्यका लागि सूचना प्रविधिको प्रयोग गरी कार्य गर्न सक्नेछ।

२३. कार्यसूची (TOR) जानकारी गराउनेः सबै इच्छुक विद्यार्थी तथा मूल्याङ्कनकर्ता तथा समितिमा रहने व्यक्तिलाई यस कार्यविधिको व्यवस्था र कार्यसम्पादन गर्नु पर्ने विषयमा समयमा नै जानकारी गराउने छ । कार्यसूची सम्बन्धी अन्य व्यवस्था अनुसूची-६ मा व्यवस्था भए बमोजिम हुनेछ ।

२४. बाझिएमा अमान्य हुनेः यस कार्यविधिमा लेखिएको कुनै कुरा प्रचलित कानूनसँग बाझिएमा बाझिएको हदसम्म अमान्य हुनेछ ।

२५. अनुसूची हेरफेर गर्न सक्नेः यस कार्यविधिको अनुसूची र यस कार्यविधि बमोजिमको कार्यसूची मन्त्रालयले हेरफेर गर्न सक्ने छ ।

बद्रीनाथ गैहे
प्रदेश सचिव

अनुसूची-१

(दफा ५ को उपदफा (१) सँग सम्बन्धित)

बागमती प्रदेश सरकार

सामाजिक विकास मन्त्रालय

शिक्षा विकास निर्देशनालय, हेटौंडा

STEAM सिकाइ सामग्री निर्माणका लागि निवेदन पेश गर्ने सम्बन्धी सूचना

सूचना प्रकाशन मितिः २०८२। ।

यस निर्देशनालयको आ.व.२०८१/०८२ को स्वीकृत वार्षिक कार्यक्रम वमोजिम विद्यालय (कक्षा ११-१२) तहमा अध्ययनरत विद्यार्थीबीच प्रतिस्पर्धा गराई STEAM Learning Materials निर्माणसम्बन्धी सृजनात्मक कार्य गराउने उद्देश्यले यो सूचना प्रकाशन गरिएको छ। यस वर्षको प्रतिस्पर्धाको विषय "विद्यालय तहको कक्षा ४-८ मा प्रयोग हुने विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) सिकाइ सामग्री निर्माण" रहेको छ। यस कार्यक्रम अन्तर्गत पहिलो चरणमा विद्यालयमा अध्ययनरत विद्यार्थीहरुको समूहबाट निवेदन माग गरी प्राप्त हुन आएका आवेदकहरु मध्येबाट 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 "विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषयमा विद्यालयस्तरीय प्रतियोगितात्मक कार्यक्रम संचालन सम्बन्धी कार्यविधि, २०८१ बमोजिम प्रति समूह अधिकतम रु. तीस हजार सहयोग रकम प्रदान गरिने छ। प्रतिष्पर्धामा 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। उल्लिखित कार्यविधि निर्देशनालयको वेबसाइट www.edd.bagamati.gov.np बाट डाउनलोड गर्न सकिने व्यहोरा सम्बन्धित सबैको लागि अनुरोध छ।

बद्रीनाथ गैह्रे
प्रदेश सचिव

(दफा ५ को उपदफा (४) सँग सम्बन्धित)

प्रथम चरणको प्रतिष्पर्धाको लागि दिनु पर्ने निवेदनको ढाँचा

खण्ड (क) सामान्य विवरण

१	विद्यालयको नाम:	
२	ठेगाना:	
३	सम्पर्क टेलिफोन/मोवाइल नं:	
४	ई-मेल:	
५	मेन्टरको नाम:	
६	मेन्टरको सम्पर्क मोबाइल नं:	
७	मेन्टरको ई-मेल:	
८	मेन्टरको हस्ताक्षर:	
९	विद्यालय:	
१०	प्रतिष्पर्धामा सामेल हुन चाहने विद्यार्थी	
१०.१	(क) नाम:	
	(ख) कक्षा:	
	ग) अन्तिम वर्ष अन्तिम खण्डको परीक्षा महिना र साल:	
	ईमेल:	
	हस्ताक्षर:	
१०.२	(क) नाम:	
	(ख) कक्षा:	
	(ग) अन्तिम वर्ष अन्तिम खण्डको परीक्षा महिना र साल:	
	ईमेल:	
	हस्ताक्षर:	
१०.३	(क) नाम:	
	(ख) कक्षा:	
	(ग) अन्तिम वर्ष अन्तिम खण्डको परीक्षा महिना र साल:	
	ईमेल:	
	हस्ताक्षर:	
११.	संलग्न गर्नुपर्ने कागजात: संलग्न गरी ✓ लगाउने ।	
	क) विद्यालयबाट जारी भएको मेन्टरको परिचयपत्र	
	(ख) विद्यालयबाट जारी भएको सबै विद्यार्थीहरुको परिचयपत्र	
	(ग) यस वर्षको विधा अन्तरगत बनेको निर्देशिका बमोजिमको प्राविधिक फाराम	
१२	म/हामीले प्रस्ताव गरेको प्रस्तुत डिजाइन/वस्तु/सफ्टवेयर आदि मैले हामी आफैले, म/आफैद्वारा सिर्जना तयार गरी पेश गरेका हुँ, हौं। प्रस्तुत डिजाइन/वस्तु/सफ्टवेयर आदिमा म हामी बाहेक कसैको बौद्धिक सम्पत्तिको दावी रहन सक्दैन। यदि कसैले त्यस्तो दावी गर्न आएमा म/हामी स्वयम् जिम्मेवार तथा जवाफदेही रहने छु/छौं। त्यस सम्बन्धमा शिक्षा विकास निर्देशनालय कुनै जवाफदेही बनाइने छैन।	

	....मेन्टरको सहि	
१३	निर्देशनालयको लागि सम्पर्क व्यक्ति: (विद्यार्थीमध्ये कुनै एक हुनु पर्ने)	
	नाम:	
	सम्पर्क नं:	
	इमेल :	
१४	सबै विद्यार्थीहरुको हस्ताक्षर	
	मिति	
१५	उल्लेखित मेन्टरको अन्तरगत उल्लेखित विद्यार्थीलाई निर्देशनालयबाट संचालित प्रतिष्पर्धामा भाग लिन अनुमति प्रदान गर्दछु र प्रतियोगी सबै विद्यार्थीहरु यस विद्यालयको कक्षा ११ देखि १२ सम्म अध्ययनरत रहेको व्यहोरा प्रमाणित गर्दछु।	आ व............. प्रअको नाम:.. .... दस्तखत / मिति/प्रअको छाप

पुनश्च:प्राप्त आवेदकहरु मध्येबाट बढीमा दशओटा विद्यालयका विद्यार्थीहरुको समूहलाई दोस्रो चरणको लागि छनोट गरिनेछ।

खण्ड (ख) सामग्री तथा यन्त्र निर्माण सम्बन्धी विवरण

क.स	विवरण	भरिएको फाराम नमूना	विद्यार्थीले भर्ने
१	विद्यालयको नाम :		
२	विद्यार्थी वा विद्यार्थी समूहको नाम		
३	प्रस्तावित सिकाइ सामग्री		
४	प्रयोग हुने कक्षाहरु		
५	विषय वा पाठ		
६	बनाउने सिकाइ सामाग्रिको बारेमा छोटो विवरण पेश गर्ने (२०० शब्दमा नबढाई)		
७	सिकाइ सामाग्रिको Drawing		
८	सिकाइ सामग्री बनाउदा लाग्ने अनुमानित खर्च (सबै सामाग्रिको Breakdown सहित, विद्यालयको प्रयोगशालामा उपलब्ध हुने tools को खर्च समावेश गर्न नपाइने)		
९	सिकाइ सामग्री प्रयोग गर्ने विधि		
१०	सिकाइ सामग्रीको प्रयोग गरी शिक्षणमा लाग्ने समय		
११	सिकाइ सामग्रीको उदेश्य		
१२	सन्दर्भ सामग्रीहरु		
१३	अन्य केहि भए खुलाउने (बढीमा २०० शब्दमा)		
१४	मेन्टरबाट प्रमाणितको लागि:		
	मेन्टरको नाम		
	दस्तखत		
	मिति		

अनुसूची-[illegible]

(दफा १३ को उपदफा (३) सँग सम्बन्धित) पहिलो चरणको छनोटको लागि अङ्क प्रदान गर्ने आधार

पहिलो चरणका छनोटका

क.स	मूल्यांकनको आधार	कुल अङ्क	अङ्क भार	प्राप्तांक	कैफियत
१	सम्बन्ध सिर्जना हुने सिकाइ सामग्रीको STEAM विषय सँगको सम्बन्ध १. Physics २. Chemistry ३. Biology ४. Mathematics ५. Computer ६. Arts	२०			
	कुनै एउटा विषयसंग मात्र सम्बन्धित भएमा		८		
	कुनै दुईवटा विषयसंग सम्बन्धित भएमा		१५		
	कुनै तीनवटा वा सो भन्दा बढी विषयसंग सम्बन्धित भएमा		२०		
२	सिर्जना हुने सिकाइ सामग्रीको कच्चापदार्थ	१०			
	आवश्यक पर्ने कच्चापदार्थ स्थानीय बजारमा उपलब्ध नभई आयात गर्नु पर्ने भएमा		५		
	आवश्यक पर्ने कच्चापदार्थ स्थानीय स्तरमा उपलब्ध हुने भएमा		१०		
३	सिर्जना हुने सिकाइ सामग्रीको उपयोगिता	१५			
३.१	समस्या समाधान	५			
	Does not solve real world problem		२		
	Solves real world problem		५		
३.२	Portable/Non-Portable	५			
	Non portable		२		
	Portable		५		
३.३	सैद्धान्तिक वा व्यबहारिक अवधारणा	५			
	सैद्धान्तिक अवधारणा प्रस्फुटन हुने (Theory/Principle related only)		२		
	व्यवहारिक अवधारणा प्रस्फुटन हुने (Application of Theory/Principle related)		५		
४	पेश हुन आएको प्रस्ताव विषयवस्तुसँग सम्बन्धित तथा स्पष्ट भएको, कार्यविधि र कार्यसूची (TOR)बमोजिम सबै चुस्त दुरुस्त भएमा	५			
	जम्मा	५०			

बद्रीनाथ गैह्रे
प्रदेश सचिव

अनुसूची-

(दफा १४ को उपदफा (५) सँग सम्बन्धित दोस्रो चरणको छनोटको लागि अङ्क प्रदान गर्ने आधार

दोस्रो चरणका मूल्याङ्कनका आधार

क.स	मुल्यांकनको आधार	अंकभार	प्रासांक	कैफियत
१	विद्यालयको पाठ्यक्रममा सिकाउन खोजिएको उद्देश्य र. प्रस्तुत सिकाइ सामग्रीको औचित्यता पुष्टयौई (कक्षा ४ देखि ८ सम्मका विद्यार्थीहरु मनन गरी)	१०		उत्तमः ८-१०सम्म मध्यमः ६-७.९, सामान्यः ४-५.९
२	सिकाइ समाग्रिको बहुउपयोगीता (धेरै विषय तथा पाठहरुसँगको सम्बन्ध।	१०		उत्तमः ८ देखि माथि, मध्यमः ६-७. सामान्यः ४-५
३	सिकाइ सामग्री प्रयोगको बेला विद्यार्थीहरु र शिक्षकको संलग्नताको अवस्था (Engagement)	२०		उत्तमः १६ देखि माथि, मध्यमः १२-१५, सामान्यः ८-११
४	सिकाइ सामग्री प्रयोग गर्ने विधिको स्पष्टता (steps of learning)	२०		उत्तमः १६ देखि माथि, मध्यमः १२-१५, सामान्यः८- ११
५	सिकाइ सामग्री प्रयोग हुने वस्तुहरु स्थानिय स्तरमा निर्माण गर्न सकिने खालका छन् छैनन् ।	२०		उत्तमः १६ देखि माथि, मध्यमः १२.१५. सामान्यः ८-११
६	सिकाइ सामग्री व्यापारिक रुपमा निर्माण गर्न सकिने सम्भावना	१०		उत्तमः ८ देखि माथि, मध्यमः ६ - ७. सामान्यः ४-५
७	समूहले पेश गरेका सबै निवेदनहरुको स्पष्टता तथा प्रर्दर्शनी वा प्रस्तुतिकरण	१०		उत्तमः ८ देखि माथि, मध्यमः ६ - ७, सामान्यः ४ - ५
	कुल	१००		

बद्रीनाथ गैहे
प्रदेश सचिव

(दफा १७ को उपदफा (४) सँग सम्बन्धित)

मूल्याङ्कनकर्ताहरुबाट सिफारिस गरिएको रकम

स्टीम सामग्री निर्माणको अनुमानित लागत समूहले माग/दावि गरेको रकमः......................................	
उपसमितिको सिफारिस रकम कुनै एकमा लगाउने।	
१. रु. १५,०००/- सम्म	•
२. रु. २० ,०००/- सम्म	•
३. रु. २५,०००/- सम्म	•
४. रु ,३०,००० सम्म	•
मूल्याङ्कनकर्ताहरुको नाम र दस्तखतः	१ २. ३.
मिति	

कैफियत :

बद्रीनाथ गैहे
प्रदेश सचिव

अनुसूची-१
(दफा २३ सँग सम्बन्धित)

विद्यालयतहमा प्रयोग हुन सक्ने विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कत्ता र गणित (STEAM) सिकाइ सामग्री निर्माण सम्बन्धी प्रतियोगिताको कार्यसूची (TOR), २०८१

१. परिचय

आर्थिक वर्ष २०८१।०८२ 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 विद्यार्थीहरुलाई प्रतियोगिताको सम्वन्धमा स्पष्ट हुन र मूल्याङ्कनकर्ताहरुलाई सहजिकरणको निम्ति सहयोग गर्ने उद्धेश्यले तयार पारिएको हो।आज विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला र गणित विषयमा विद्यार्थीहरुको आकर्षण बढाउनु पर्नेछ र ती विषय सजिलोसँग पढाउन ययेष्ठ प्रयोगात्मक सिकाइ सामाग्रिको आवश्यकता महसुस गरिएको छ। यस्ता सिकाइ सामग्री मौलिक ज्ञानमा आधारित, स्थानिय श्रोत र साधनबाट निर्माण हुन सके दूर दराजमा रहेका ग्रामिण बस्तिका विद्यालयमा सजिलै उपलब्ध हुन सक्छन्। विद्यालय शिक्षामा अध्ययनरत विद्यार्थीहरुमा उनिभित्र रहेको नवप्रवर्तनीय क्षमता अभिवृद्धि हुने भएकोले यस वर्षको प्रतियोगिताको विषय थिम "STEAM सिकाइ सामग्री निर्माण" तय गरिएको छ। साथै संघिय र प्रदेशको विज्ञान, प्रविधि तथा नवप्रवर्तन नीतिको उद्देश्य पूरा गर्न यस कार्यक्रमले टेवा पुग्नेछ।

२. STEAM सिकाइ सामग्री

STEAM सिकाइ सामग्री भन्नाले यस्ता सामग्री हुन, जसले विद्यार्थीलाई विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ, कला र गणित विषयमा रमाइलो तरिकाले बुझ्न, सिक्न र पढ्न मदत गर्दछ। विद्यालयमा यस्ता शिक्षा सामग्रीमा आधारित शिक्षाले विद्यार्थीलाई वैज्ञानिक 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 मद्दत गर्दछ। यसले आधारभूत क्षमता अभिवृद्धि गर्दछ र यस किसिमको शिक्षाले उनिहरुको आत्म-विश्वास समेत बढ्ने अपेक्षा लिन सकिन्छ। यस्ता सिकाइ सामाग्रि यस प्रतियोगिताको निम्ति कक्षा ४-८ सम्मका विद्यार्थीलाई नेपाल सरकारबाट निर्धारण भएको पाठ्यक्रममा आधारित हुनु पर्नेछ ।

३. सिकाइ सामग्रीको सान्दर्भिकता:

विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषयमा विद्यालयस्तरीय प्रतियोगितात्मक कार्यक्रम संचालन सम्बन्धी कार्यविधि, २०८१ मा तोकिए बमोजिमको निवेदनको साथसाथै प्रतियोगितामा भाग लिने विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहले आफूले प्रस्ताव गरेको STEAM सिकाइ सामाग्रिको विद्यालयमा उपयोगिता वा सान्दर्भिकता पुष्ट्याई गर्न अनुसूची-२ बमोजिमको फारम भरी बुझाउनु पर्नेछ । विद्यार्थीले प्रस्तुत गरेका सोच (Idea) पहिलो चरण र डिजाइन (Design) दोश्रो चरण गरी यस कार्यविधिमा उल्लेख गरिए बमोजिम मूल्याङ्कन गरिनेछ। यससम्बन्धी कुनै जानकारी आवश्यक परे शिक्षा, विकास निर्देशनालयमा सम्पर्क गर्न सकिने छ। सिकाइ सामग्री विकासको आधारभूत सिद्धान्त निम्न बमोजिम रहेको छ :-

बद्रीनाथ गैह्रे
प्रदेश सचिव

सिकाइ सामग्री देखिने वा देखाउने वस्तु मात्र हुनु भन्दा अधिकतम विद्यार्थी र शिक्षक सिकाइ विधिमा कसरी जोडिन सक्दछन् त्यसका विषयमा सोची डिजाइन एवम निर्माण गर्नुपर्नेछ। सिकाइ सामग्री 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 ।

सिकाइ सामाग्रि कक्षा ४.८ सम्म STEAM विषयका कुनै पाठ वा पाठमा आधारित कियाकलापसँग सम्बन्धित हुनेछ।

४. डिजाइन प्रतियोगितामा भाग लिने विद्यार्थीहरुले ध्यान दिनुपर्ने विषयवस्तुः

प्रतियोगितामा सहभागी हुने विद्यार्थीले निम्न विषयवस्तुमा ध्यान दिनुपर्नेछः

(क) कक्षा ४-८ सम्मको पाठ्यपुस्तकमा STEAM विषयसँग सम्बन्धित विषय अध्ययन गर्ने।

(ख) ती पाठमा आधारित भएर पढ्ने विद्यार्थीलाई कसरी कुनै एक विषय-वस्तुको ज्ञान अभिवृद्धि गर्न कुन सिकाइ सामग्री (STEAM Materials) निर्माण गर्न सकिन्छ सोच्ने।

(ग) त्यस्ता सामग्री सकेसम्म स्थानीय स्तरमा उपलब्ध सामानबाट निर्माण गर्न सकिने गरी डिजाईन तयार गर्ने।

(घ) सकेसम्म सजिला र उपयोगी मेकानिजम्स (Mechanisms) भएका सामग्रीहरु बनाउन उत्प्रेरित हुने।

(ङ) सिकाइ सामग्री प्रयोग गर्दा मेन्टर र विद्यार्थीहरुको 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 फारमहरु भर्ने।

(ज) पहिलो फारम विद्यालयको प्रअबाट स्विकृत गराउने, दोस्रो फारम आफ्नो मेन्टरबाट स्वीकृत गराउने।

(झ) दुबै फारमहरू भरी इमेल वा निर्देशनालयमा पठाउने र नतिजाको प्रतिक्षामा वस्ने।

५. सहयोग रकम र अन्तिम मुल्याङ्कन

(क) यस कार्यक्रममा निर्देशनालयबाट प्रदान हुने सहयोगको अधिकतम सीमा रु, तीस हजार (३०,०००। मात्र हुनेछ।

(ख) छनोट समितिले सहयोग रकम र उत्कृष्ट सिकाइ सामग्री निक्यौल गर्न छनौट समितिका सदस्य र विज्ञ सम्मिलित कम्तीमा तीन सदस्य रहने उपसमिति गठन गर्न सक्नेछ।

(ग) यस्ता उपसमितिले मूल्याङ्कन गर्नु पर्ने विद्यार्थी समूहको जिम्मेवारी छनौट समितिले तोक्ने छ।

(घ) गठित उपसमितिहरुले विद्यार्थी समूहको मुल्याङ्कन गर्नुपर्नेछ।

(ङ) सहयोग रकमको बारेमा विद्यार्थी समूहले बनाएको यन्त्र वा सामग्री र समूहले दावि गरेको रकमको औचित्यताको आधारमा सिफारिस गर्नु पर्नेछ।

बद्रीनाथ गैहें
प्रदेश सचिव