



STEAM.KZ
онлайн платформа



«БЕКІТЕМІН»:
«Өл-Фараби атындағы
Оқушылар сарайы» ШЖҚ МКК
директоры
Р.Т.Кушибаева
2024 жыл

«БІЛІМ ШЫҒЫ» қалалық чемпионатының аясында STEAM FESTIVAL

ЖАЛПЫ ЕРЕЖЕСІ

*Жалпы ережелер екі тілде ұсынылған
Общие положения представлены на двух языках*

STEAM FESTIVAL -жаратылыстану ғылымдары мен инженерлік дағдыларды тұтас бір арнаға тоғыстырған - **STEAM жобалар сайысы**. Бұл сайыста оқушылар өздерінің төменде көрсетілген пәндер бойынша инновациялық идеяларын жоба ретінде жасап, видеоға түсіріп жібереді, үздік деп танылған STEAM жобалар 6 сәуірде өтетін STEAM фестивалға жіберіледі.

КОНКУРСТЫҢ ТАҚЫРЫПТЫҚ БАҒЫТТАРЫ

STEAM жобалары бойынша сайыс тақырыбы «Өмірді цифрландыру» деп аталады, яғни оқушылар осы тақырып аясында STEAM жобалар жасауы қажет (**химия, биология, физика, информатика және жаратылыстану** бойынша жасауға болады). Жас ерекшелік айырмашылықтарын сақтау үшін екі топқа бөлдік, олар:

1. 1-4 сыныптар арасында
2. 5-9 сыныптар арасында
3. 3 оқушыдан құралған топтар қатысады

«Steam Lab» ЖШС
БИН 211140009394
010000, Астана қ,
Тәуелсіздік дан. 41, 205

ТОО «Steam Lab»
БИН 211140009394
010000, г. Астана,
пр. Тәуелсіздік 41, 205

МЕРЗІМІ

Сайысқа тіркелу GOOGLE форма арқылы жүргізіледі

Сілтеме <https://forms.gle/9YJyLkVqt1LMQeZr5>

Жобаның пәні мен тақырыбын таңдау: 1-20 наурыз аралығында.

(Тіркелу 20 наурызға дейін, қоса алғанда)

Байқау материалын жіберу (бейне): 25 наурызға дейін (онлайн).

Жобаларды таныстыру және көрсету: 6 сәуір (оффлайн).

Өткізілетін мекенжайы: Астана қаласы, Б.Момышұлы 5, әл-Фараби атындағы оқушылар сарайы

ЖҮЛДЕ ҚОРЫ

Сайыстың жеңімпаздары дипломдармен және сыйлықтармен марапатталады:

1 орын – жеңімпаз, роботтар жинағы;

2 орын – лауреат, роботтар жинағы;

3 орын – лауреат, роботтар жинағы.

Фестивальға қатысқан топтарға сертификат беріледі

ЖОБАҒА ТАЛАП

- Барлық зат қолжетімді заттардан (DIY) болуға тиісті
- Ашық микроконтроллерді, 3D принтерлерді қолдануға болады
- Қауіпсіздік/қоршаған ортаны қорғау
- Топтық жұмыс

Тыйым салынады:

- Арнайы білім беру роботтарының контроллерін қолдануға болмайды.
- Білім беру роботтары жинақтарының моторын, датчиктерін және кез-келген электрондық компоненттерін қолдануға болмайды.

Сайыстың бірінші онлайн бөлімі

БЕЙНЕ МАТЕРИАЛҒА ТАЛАП

- Бейнеде мыналар болуы керек: жобаның сипаттамасы (идеясы), жұмыс барысы (жасалу процесі, жобаның нәтижесі. Сонымен қатар, бейнеде толық топтың қатысуы көрсетілуі керек.
- Ұзақтығы: 2-3 минут.
- Форматы: MP4.
- Жобаның атауын, мектебін, сыныбын, жетекшісінің толық аты-жөнін, электрондық поштасын және Instagram аккаунтын көрсету қажет.

Instagram әлеуметтік желісінде видео есеп беру түрінде жобаның бейнесін **Reels** форматында жариялау

1. **Телеграм желісіне Reels сілтемесін (ссылка) жіберу керек** телеграм +7 706 624 00 00 номеріне жіберу қажет.
2. сайыс ұйымдастырушысының **@steam_kz - Instagram аккаунтына жазылу керек;**
3. **Reels сипаттамасына: Steam жобаның атауы, тәрбиешінің аты-жөні/немесе топтың атауы, мектеп жазылуы тиіс.** Сонымен қатар байқау ұйымдастырушысының **@steam_kz Instagram аккаунтын көрсету керек;**
4. Сонымен қатар **#steamkz хэштегін (міндетті түрде) қосу қажет;**

Сайыстың екінші оффлайн бөлімі

ЖОБАНЫҢ КӨРСЕТІЛІМІНЕ (ДЕМОНСТРАЦИЯ) ТАЛАП

- Жобаның презентациясына тек 3 оқушы жіберілу керек.
- Презентацияның ұзақтығы 4 минуттан аспау керек.
- Өзіңізбен бірге мектебіңіз/сыныбы/аты-жөні жазылған бейдждерді алып жүру ұсынылады.
- **Дайын жобаны (модель/макет) міндетті түрде алып келу қажет.**

КӨРСЕТІЛІМ КЕСТЕСІ

09:00 - 09:30 ~ Көрермендер залындағы ашылу салтанаты

09:30 - 10:00 ~ Топты тіркеу, прототипті орнату

10:00 - 12:00 ~ Жобаларды көрсету

12:00 - 12:30 ~ Әділ-қазы алқаларының талқылауы

12:30 – 13:00 ~ Марапаттау және қорытынды сөз

- Демонстрация алдында қатысуды жоспарлап отырған барлық командалар тіркеледі және олардың прототипіне, соның ішінде үстелдер, орындықтар және т.б. үшін кез келген арнайы көрсетілім қажеттіліктері туралы хабарлайды.
- Әр команданың залда мектебі мен командасының аты белгіленген аумақ болады.
- Көрсетілім алдында командалар өз прототипінде жаттығады және сұрақтарға уақыт қалдырып, 5 минуттан аспайтын презентация дайындайды.
- Қонақтар мен команданың жанкүйерлері (отбасы мүшелері, мұғалімдердің демеушілері және т.б.) төрелік ету кезінде құрмет көрсетуге және белсенді демонстрациялар және төрешімен сұхбат кезінде командалардан қашықтықта болуға шақырылады.
- **Жобаны бағалау айдарымен алдын ала танысу ұсынылады!**

НЕГІЗГІ ТҮСІНІКТЕР

Әрбір топтың жобаны бағалауы, олардың өнімін, процесін және топтамасын шолуды қамтиды. Айдар сандық сипатта болса да, әділ қазылар барлық марапаттар бойынша түпкілікті шешім қабылдауда өздерінің сапалық пайымдауларын қолданады деп күтілуде.

ТҮПКІЛІКТІ МАҚСАТТАР

Әділ қазылар ақшалай марапаттау үшін үздік командаларды бағалайды және таңдайды, сонымен қатар мектеп командаларына жақсартуға болатын салалар бойынша кері байланыс алуға мүмкіндік береді. Мектеп командалары тек STEAM-тың күрделі дағдыларын көрсету қабілеті бойынша ғана емес, сонымен қатар олардың кәсібилігі, бірлесіп жұмыс істеуі, көшбасшылығы және қарым-қатынасы бойынша да бағалануы керек.

2024 STEAM FEST

БАҒАЛАУ ЖҮЙЕСІ ЖӘНЕ РУБРИКА

БАЛЛ	Бағалау
5 (Үздік)	Барлық критерийлер орындалады немесе сирек қателер немесе ауытқулар кездеседі
4 (Жақсы)	Критерийлердің көпшілігі тек бірнеше қателерге сәйкес келеді
3 (Қанағаттанарлық)	Көптеген критерийлер орындалды, бірақ көптеген қателер/ауытқулар бар
2 (Нашар)	Көптеген критерийлер орындалмаған және/немесе көптеген қателер жіберілген
1 (Өте нашар)	Критерийлердің көпшілігі орындалмаған
0 (ешқандай күш жұмсалмаған)	Критерийлерге сәйкес болу үшін ешқандай күш жұмсалмаған

2024 STEAM FEST

Қазылар алқасының ТАЖ: _____ Күні: _____

Мектептің аты: _____ Сыныбы: _____

Жобаның аты: _____

Бағалау критерийлері	5	4	3	2	1	0
Мәселені анықтайды:						
• Жобаның негізгі мақсаты мен миссиясы нақты тұжырымдалған						
• Жобаның тақырыбы берілген бағыттарға сәйкес болуы керек						
Түпнұсқалық (оригинальность):						
• Жаңа, бірегей және таңғажайып						
Құндылығы						
• Пайдалы және құнды болып көрінеді						
Дизайн тиімділігі мен сапасы:						
• Дизайн сенімді және шынайы						
• Дизайн бұл мәселені тиімді шешеді						
Үлгі/прототип дизайны:						
• Ғылыми/инженерлік әдісті түсіну және оны дұрыс қолдану						
• Технологиялық процесті толық сипаттайды;						
• Прототиптің қалай жұмыс істейтіні және шынайы өмірге интеграциясы туралы, пайдалану жоспарын ұсынады						
Демонстрация:						
• Прототиптің мәселені шешудегі тиімді интеграциясы						
Инновация:						
• Жаңалығы: түпнұсқалық (оригинальность) / жаңа инженерлік дизайн						
• Механикалық / электрлік компоненттерді тиімді пайдалану (егер қолданылса)						
Құрылымы (есептеу модельдеріне сәйкес түсіндіру):						
• Қатты жасалған; берік және сенімді механикалық жобалау						
• Сенімділік, сынақтардан өтіп тұр						
Креативтілік:						
• Өршіл стандартты емес ойлау						
• Материалдар мен механикалық процестерді тапқырлығымен пайдалану						
Сұхбат:						
• Кәсібилік: топ мүшелері кезек-кезек сөйлейді және көз байланысын, естілетін тонды, айқындықты сақтайды						
• Топтық жұмыс: әр топ мүшесі рөлге қарамастан жобаның барлық аспектілерін түсінеді, әр топ мүшесінің қалай үлес қосқанын түсіндіреді						
• Айқындық: оқушылар жобаның барлық аспектілерін оңай және нақты талқылайды						
• Сұрақтарға сенімді, дәл, толық және тілді дұрыс қолдана отырып жауап береді						
• Шынайылық: Достық бәсекелестік пен ынтымақтастық рухы, іс-шара персоналына және басқа командаларға құрметпен және						

сыпайылықпен қарау, толқу мен ынта білдіру						
ЖАЛПЫ						