

STEAM JUODOSIOS DĖŽĖS IŠŠŪKIS

Dalyvavimo taisyklės mokykloms

2026 m. Kaunas

Organizatorius: Lietuvos neformaliojo švietimo agentūra

Konkurso įgyvendintojas: UAB Amor fati

Konkurso įgyvendintojo atstovas: Martyna Kriaučiūnaitė martyna.kriauciunaite@amorfati.lt,
+370 6 40 68 709

1. Bendrosios nuostatos

1.1. STEAM „Juodosios dėžės iššūkis“ yra nacionalinis konkursas, skirtas 7–11 klasių mokiniams. Konkursas vykdomas komandomis, mokyklose, vadovaujant atsakingam mokytojui koordinatoriui.

1.2. Konkurso tikslas – populiarinti STEAM ugdymą ir praktinį mokymąsi, skatinant mokinius spręsti realias problemas, kurti ir išbandyti prototipus, taikyti kelių STEAM sričių žinias bei pristatyti rezultatus.

1.3. Konkurso įgyvendinimo laikotarpis – 2 mėnesiai. Konkrečios pradžios, pateikimo ir rezultatų datos nurodomos registruotiems dalyviams konkurso starto pakete.

1.4. Konkurso veikloms mokykloje maitinimo paslaugos nėra numatomos ir nereikalingos.

1.5. Šios taisyklės apibrėžia dalyvavimo tvarką, bendruosius reikalavimus darbams, pateikimo paketą, vertinimo principus, nugalėtojų atranką ir prizų įgyvendinimą.

2. Dalyviai ir registracija

2.1. Konkurse gali dalyvauti Lietuvos bendrojo ugdymo mokyklų 7–11 klasių mokiniai.

2.2. Viena mokykla gali registruoti vieną arba kelias komandas. Kiekvieną komandą privalo lydėti atsakingas mokytojas koordinatorius.

2.3. Registraciją atlieka mokytojas koordinatorius, pateikdamas registracijos formoje prašomą informaciją. Registracija laikoma galiojančia tik gavus patvirtinimą registracijos metu nurodytu el. pašto adresu.

2.4. Konkurso mastas – ne mažiau kaip 200 užsiregistravusių komandų. Organizatorius pasilieka teisę uždaryti registraciją anksčiau, jei pasiekiamas maksimalus dalyvių skaičius, apie tai informuojant mokyklas registracijos kanale.

2.5. Registracija vykdoma iki 2026 03 17 12.00 val., nuoroda -

<https://forms.gle/V9zkn2d1N4D3arn78> .

3. Konkurso principas ir informacijos atskleidimo tvarka

3.1. Kvietimo ir registracijos etape konkurso tema ir konkreti užduotis nėra atskleidžiama.

3.2. Tema, užduotis, detalūs reikalavimai ir vertinimo metodika pateikiami tik užsiregistravusioms mokykloms ir vienu metu, siekiant užtikrinti vienodas starto sąlygas visiems dalyviams.

3.3. Iki oficialaus starto mokykloms teikiama tik bendra informacija apie konkurso eigą, pateikimo paketą ir organizacinę tvarką.

3.4. Mokyklos įsipareigoja iki oficialaus starto neieškoti ir neplatinti neoficialios informacijos apie konkurso temą ar užduotį.

3.5. Tema mokykloms yra išsiunčiama el. paštu - 2026 03 18 12 val..

4. Konkurso eiga

4.1. Kvietimas ir registracija

Organizatorius išsiunčia kvietimą mokykloms. Mokytojas koordinatorius registruoja komandą arba komandas ir gauna patvirtinimą apie sėkmingą registraciją.

4.2. Konkurso starto paketas registruotiems dalyviams

Konkurso starto dieną mokytojams koordinatoriams išsiunčiamas starto paketas, kuriame pateikiama tema ir užduotis, detalūs reikalavimai sprendimui, pateikimo instrukcija, vertinimo kriterijų matrica, terminai, klausimų teikimo tvarka ir kontaktai.

4.3. Sprendimo rengimas mokykloje

Komandos sprendimą rengia mokykloje. Rekomenduojama laikytis nuoseklaus proceso: problemos apibrėžimas, idėjos pasirinkimas, prototipo sukūrimas, prototipo bandymas, patobulinimas, galutinės medžiagos parengimas pateikimui.

4.4. Darbų pateikimas ir administracinė patikra

Komanda pateikia darbą iki starto pakete nurodyto termino. Pirmiausia atliekama administracinė patikra, tikrinant ar pateiktas pilnas paketas ir laikytasi pateikimo reikalavimų. Nepateikus pilno paketo arba pateikus po termino, darbas gali būti nepriimamas vertinimui.

4.5. Vertinimas ir rezultatų paskelbimas

Darbai vertinami pagal starto pakete pateiktą metodiką ir kriterijų matricą. Rezultatai skelbiami organizatoriaus nurodyta tvarka. Nugalėtojos klasės informuojamos tiesiogiai per mokytoją koordinatorių.

Numatytos renginio datos:

1. Iki 2026 03 17 12.00 val. Registracija el. paštu;
2. 2026 03 18 12.00 val. Visoms užsiregistravusioms mokykloms išsiunčiami laiškai su užduotimis ir vertinimo kriterijais.
3. Iki 2026 04 01 12.00 val. Klasės atstovas atsiunčia nurodytu el. paštu sukurtą projektą.
4. Iki 2026 04 03 imtinai vyksta vertinimas.
5. 2026 04 06 paskelbiami laimėtojai.
6. Kelionė planuojama nuo 2026 04 13 iki 2026 04 29.

5. Bendrieji reikalavimai sprendimui

5.1. Konkreti užduotis ir jos sąlygos pateikiamos starto pakete. Šiame skyriuje nurodomi bendrieji reikalavimai, taikomi visiems darbams.

5.2. Sprendimas turi būti orientuotas į realią problemą, aktualią mokinių aplinkoje. Sprendimo logika turi būti pagrįsta, aiškiai apibrėžiant problemą, naudotoją ir sprendimo taikymo situaciją.

5.3. Komanda turi sukurti prototipą. Prototipas gali būti fizinis, skaitmeninis arba hibridinis. Prototipas turi demonstruoti sprendimo veikimo principą.

5.4. Prototipas privalo būti išbandytas. Komanda turi atlikti bandymą ir pateikti bandymo rezultata, taip pat įvardinti bent vieną patobulinimą, atliktą po bandymo.

5.5. Sprendimas turi integruoti kelias STEAM sritis. Starto pakete bus nurodyta minimali integruojamų sričių apimtis ir reikalaujamas pagrindimo lygis.

6. Privalomas pateikimo paketas

6.1. Darbui priimti vertinimui privaloma pateikti pilną paketą. Tikslios failų formos, pavadinimų struktūra ir pateikimo kanalas nurodomi starto pakete.

6.2. Vaizdo įrašas

Vaizdo įrašė turi būti aiškiai pristatyta problema, sprendimas, prototipo veikimas, bandymas ir patobulinimas. Vaizdo įrašo trukmė ir techniniai reikalavimai nurodomi starto pakete.

6.3. Tekstinis aprašas

Tekstiniame apraše turi būti pateikta problemos analizė, sprendimo logika, prototipo aprašymas, STEAM sričių taikymas, bandymo eiga ir rezultatas, patobulinimas po bandymo. Rekomenduojama apimtis nurodoma starto pakete.

6.4. Vizualinė medžiaga

Pateikiama vizualinė medžiaga, kuri padeda suprasti prototipo sandarą ir veikimo principą. Rekomenduojamas vizualų skaičius ir priimtinos formos nurodomos starto pakete.

7. Vertinimo principai

7.1. Vertinimas vykdomas pagal iš anksto nustatytą vertinimo metodiką. Pilna vertinimo kriterijų matrica, balų skirstymas ir lygiųjų sprendimo tvarka pateikiami starto pakete.

7.2. Vertinant darbą atsižvelgiama į problemos supratimą ir sprendimo pagrįstumą, prototipo aiškumą ir funkcionalumą, bandymo realumą ir patobulinimo argumentaciją, STEAM sričių integravimo kokybę, sprendimo pritaikomumą.

7.3. Organizatorius užtikrina vienodą informacijos teikimą dalyviams. Jei konkurso metu pateikiami paaiškinimai, kurie gali turėti įtakos užduoties interpretacijai, jie gali būti siunčiami visiems registruotiems mokytojams vienu pranešimu.

8. Viešinimas ir apdovanojimai

8.1. Konkurso viešinimas ir apdovanojimų procesas organizuojami nacionaliniu mastu. Informacija apie viešinimo kanalus, apdovanojimų formą ir komunikacijos tvarką pateikiama konkurso eigoje.

8.2. Konkurso ataskaitoms ir rezultatų pagrindimui gali būti renkami įrodymai: pateiktų darbų suvestinės, vertinimo rezultatų išrašai, dalyvių sąrašai, nuotraukos iš apdovanojimų ar išvykų, bilietų kopijos, edukacinių programų aprašai.

9. Prizai. Nugalėtojų edukacinės išvykos

9.1. Konkurso rezultatuose skelbiamos 6 nugalėtojos klasės. Nugalėtojams organizuojamos edukacinės išvykos į mokslo centrus.

9.2. Išvykų paskirstymas: dvi klasės vyksta į Koperniko mokslo centrą Varšuvoje, dvi klasės vyksta į mokslo centrą AHHA Tartu mieste, dvi klasės vyksta į Mokslo salą Kaune. Galimos lygiavertės alternatyvos, suderintos su organizatoriumi.

9.3. Vienos klasės sudėtis: iki 25 mokinių ir 2 lydintys mokytojai. Per visas išvykas numatoma iki 162 asmenų.

9.4. Išvykų organizavimas apima kelionę autobusu su draudimu, bilietus į lankytinus objektus, prireikus nakvynę, edukacinį turinį, gido paslaugas arba edukaciją, lydinčių mokytojų dalyvavimą.

9.5. Išvykų datos derinamos su laimėjusiomis mokyklomis. Mokykla pateikia dalyvių sąrašus ir užtikrina, kad mokiniai turėtų kelionei reikalingus dokumentus ir sutikimus, jei išvyka vyksta į užsienį.

9.6. Išvykų metu mokytojai lydi mokinius ir atsako už mokinių priežiūrą, laikantis mokyklos vidaus taisyklių ir saugos reikalavimų.

10. Atsakomybės ir baigiamosios nuostatos

10.1. Konkurso įgyvendintojas atsako už viso proceso organizavimą nuo turinio parengimo iki darbų surinkimo, vertinimo organizavimo, viešinimo, apdovanojimų ir nugalėtojų išvykų logistikos.

10.2. Mokykla atsako už registracijos duomenų teisingumą, laiku pateiktą darbą, mokinių priežiūrą ir vidaus tvarkos laikymąsi konkurso veiklų metu mokykloje.

10.3. Dalyvavimas konkurse reiškia, kad mokykla sutinka laikytis šių taisyklių ir starto pakete pateikiamų detalių reikalavimų.

10.4. Klausimai dėl registracijos ir organizavimo teikiami nurodytais kontaktais. Organizatorius pasilieka teisę tikslinti konkurso organizavimo detales, apie tai informuojant registruotus dalyvius.

Priedas A. Tekstinio aprašo rekomenduojama struktūra

A.1. Problema ir kontekstas.

A.2. Naudotojas ir situacija, kurioje sprendimas taikomas.

A.3. Sprendimo idėja ir veikimo principas.

A.4. Prototipas, konstrukcija ar skaitmeninė logika.

A.5. STEAM sričių taikymas, kas pritaikyta ir kodėl.

A.6. Bandymas, eiga ir rezultatai.

A.7. Patobulinimas po bandymo, kas pakeista ir kodėl.

A.8. Išvados ir tolesnio tobulinimo kryptys.