

ПОЛОЖЕННЯ
про конкурс проєктів
пам'яті Бадрі Лолашвілі
«STEAM-фестиваль»
Ліцею № 141 «ОРТ» м. Києва

I. Загальні положення

- 1.1. Це Положення визначає порядок організації та проведення конкурсу проєктів пам'яті Бадрі Лолашвілі «STEAM-фестиваль» (далі – Конкурс).
- 1.2. Конкурс проводиться відповідно до категорій міжнародного конкурсу Infomatrix.
- 1.3. Конкурс – відкрите індивідуальне та командне змагання в галузі програмування, робототехніки, цифрового мистецтва, короткометражних фільмів, науково-дослідних проєктів, а також спеціальних форматів Hackathon та creAlthon.
- 1.4. Завдання Конкурсу: виявлення та підтримка обдарованої молоді; сприяння втіленню інноваційних ідей у сфері STEAM-освіти; формування навичок креативності, дослідження, командної роботи та міжнародної конкурентоспроможності.
- 1.5. Організатором Конкурсу є Ліцей № 141 «ОРТ» м. Києва.
- 1.6. Конкурс проводиться на засадах добровільності, відкритості, прозорості та академічної доброчесності.
- 1.7. Інформація про проведення Конкурсу розміщується на офіційному сайті Ліцею № 141 «ОРТ» та в соціальних мережах.
- 1.8. Конкурс може відбуватися онлайн або офлайн як індивідуальне та командне змагання, під час якого учасники презентують свої проєкти із використанням постерів (Додаток А).
- 1.9. Використання штучного інтелекту при створенні робіт дозволяється за умови прозорого декларування: учасники зобов'язані вказати використані інструменти, моделі, підказки й ресурси в документації.

1.10. Обробка персональних даних учасників, під час проведення Конкурсу здійснюється згідно з вимогами Закону України «Про захист персональних даних».

II. Учасники Конкурсу

2.1. Учасниками можуть бути здобувачі освіти закладів загальної середньої освіти двох вікових категорій: Junior (1-4 класи) та Middle (5–11 класи).

2.2. Участь може бути індивідуальною або командною.

- Для категорій Software Development, Mechatronics, Digital Storytelling, Science Project – до 2 учасників у команді.

- Для категорій Hackathon / CreAlthon – до 4 учасників у команді.

2.3. Один учасник може представляти лише один проєкт.

2.4. Учасники зобов'язуються дотримуватись умов Положення Конкурсу.

2.5. Один Учасник одночасно може представляти лише один проєкт.

2.6. Учасники гарантують, що їхні проєкти є їхньою власною оригінальною роботою і, як такі, вони є єдиним і виключним власником прав на поданий проєкт, що вони мають право подати проєкт на Конкурс та надати всі необхідні ліцензії. Кожен учасник погоджується не подавати жодного проєкту, який порушує будь-які права власності третіх сторін, права інтелектуальної власності, права промислової власності, особисті чи моральні права, чи будь-які інші права, включаючи, без обмежень, авторське право, торгову марку, патент, комерційну таємницю, конфіденційність, зобов'язання щодо публічності або конфіденційності; або іншим чином порушує чинне законодавство.

III. Організаційний комітет

3.1. Для організації та проведення Конкурсу створюється Організаційний комітет.

3.2. До участі в роботі Організаційного комітету можуть залучатись педагогічні, науково-педагогічні, наукові працівники освітніх установ, закладів освіти й наукових установ, представники органів влади та бізнесу (за згодою), представники батьківської громадськості та органів учнівського самоврядування.

3.3. Персональний склад Організаційного комітету Конкурсу затверджується наказом Ліцею № 141 «ОРТ» м. Києва.

3.4. До складу Організаційного комітету Конкурсу входять: голова, заступник/заступники голови, члени організаційного комітету та секретар. Очолює організаційний комітет Конкурсу голова, який організовує розподіл доручень між його членами й керує роботою з організації та проведення Конкурсу.

Заступники голови Організаційного комітету здійснюють координацію процесів реєстрації учасників, формування журі, роботу асистентів та інші обов'язки, делеговані головою комітету.

Члени Організаційного комітету забезпечують організаційну роботу щодо проведення Конкурсу.

Секретар Організаційного комітету формує організаційно-методичне та документальне забезпечення процесів Організаційного комітету Конкурсу, сприяє висвітленню результатів Конкурсу на офіційних інформаційних ресурсах закладу освіти.

IV. Порядок проведення

4.1. Напрямки та категорії Конкурсу

I напрям – «Конкурс проєктів» з категоріями:

1. **Software Development** – програмний додаток (мобільний додаток, програма для комп'ютерів, вебдодаток, гра тощо) розроблений за допомогою будь-якої мови програмування, такої як Python, JavaScript, Kotlin, Swift, Java, PHP, C# тощо. Оцінюється оригінальність та креативність для розв'язання реальної проблеми. Проєкти повинні демонструвати високу технічну майстерність, бути зручними для користувача та мати значну цінність.

Учні можуть використовувати інструменти штучного інтелекту в процесі розробки, але вони повинні цитувати всі використані підказки, моделі або ресурси штучного інтелекту та належним чином вказувати авторство у своїй документації та презентації.

2. **Mechatronics** – учасники проєктують та створюють інноваційні системи, які бездоганно поєднують апаратне забезпечення, електроніку та програмування. Вашим проєктом може бути роботизований пристрій, рішення для розумного дому, система Інтернету речей або унікальний гаджет, який демонструє як креативність, так і практичну корисність у реальному світі.

Акцент слід зробити на інтеграції апаратних компонентів, ефективних механізмів керування та програмної логіки, що працюють разом у гармонії. Проєкти повинні не лише надійно функціонувати, але й підкреслювати практичну цінність та оригінальність ідеї.

3. **Digital Storytelling** – захопливі історії у вигляді коміксів, ілюстрацій, короткометражних фільмів, анімованих сюжетних ігор чи інших форматів — за умови, що кінцевий продукт буде цифровим.

У цій категорії немає суворих вимог до теми. Це вільний стиль — учні можуть вільно обирати будь-яку тему. Найбільше цінуються історії, які справді мають значення, несуть сенс, емоції чи важливе послання.

4. **Science Project** – дослідницькі роботи: формулювання проблеми, гіпотези, аналіз, висновки; результат – письмовий звіт, постер, презентація.

5. **Hackathon** – динамічне змагання, де окремі особи або команди об’єднуються для розробки програмних рішень у стислі терміни. Учасники інтенсивно працюють над створенням інноваційних проєктів.

Тема оголошується за день до початку змагань. Завдання – створити програмне забезпечення за два дні та представити його суддям у фінальний день. Ви можете об’єднатися в команду до чотирьох осіб.

6. **CreAlthon** – хакатон зі створення історій на основі генеративного штучного інтелекту з обмеженим часом, без використання коду (або з низьким використанням коду). Команди створюють повний цифровий медіатвір, наприклад, короткометражний фільм, комікс/ілюстровану книгу, анімацію, аудіоісторію або візуальну новелу, протягом приблизно 24 годин, використовуючи інструменти штучного інтелекту відповідально та прозоро. Учасники повинні вказати всі моделі, підказки та джерела, а також оцінюються за оригінальністю, наративним впливом, майстерністю виконання, технічною реалізацією та етичністю/професійним

використанням штучного інтелекту. (Тільки медіапроекти, розробка додатків не є метою.)

II напрям – «Змагання роботів» з категоріями:

1. **Line Follower Robot** - спроектований та запрограмований високошвидкісний робот, який вміло виявляє та слідує траєкторії, окресленій чорною лінією. Розміри робота не повинні перевищувати 25 x 30 см, а учасникам суворо заборонено включати «турбіни» у свої конструкції.
 2. **Ltgo Line Follower Robot For Juniors** - робот повинен мати розмір 25x30 см. Учасники можуть використовувати набори робототехніки, такі як EV3, NXT, Spike, 51515, mBot або JoinMax. Змагання для учасників вікової категорії Juniors.
 3. **Mini Sumo Robot** – це змагання, де два спеціально створені роботи, відомі як сумо-боти, намагаються виштовхнути один одного з арени за допомогою датчиків, розумного програмування та інноваційного дизайну. Арена для змагання являє собою коло діаметром 77 см, а час на кожен раунд становить 3 хвилини. Розміри робота: довжина - 10 см, ширина - 10 см, висота – без обмежень, вага – 500 г.
 4. **Lego Sumo Robot** - Це змагання, де два роботи, побудовані лише з матеріалів Lego Mindstorm (NXT або EV3), відомі як сумо-боти, намагаються виштовхнути один одного з арени за допомогою датчиків, розумного програмування та інноваційного дизайну. Арена для змагання являє собою коло діаметром 77 см, а час на кожен раунд – 3 хвилини. Розміри робота: довжина - 15 см, ширина – 15 см, висота – без обмежень, вага – 1 кг.
- 4.2. Конкурс проводиться в один етап – очне представлення проєкту відповідно до напрямів та категорій Конкурсу.
- 4.3. Організатори залишають за собою право щодо скорочення кількості категорій конкурсу. Про що повідомляється до початку реєстрації для участі у Конкурсі.

V. Журі Конкурсу

5.1. Журі Конкурсу створюється з метою забезпечення об'єктивності оцінювання проєктів та визначення переможців Конкурсу.

5.2. До складу журі Конкурсу входять педагогічні, наукові (за згодою) працівники закладів освіти, наукових установ та організацій, представники органів державної та місцевої влади за відповідними напрямами роботи (за згодою), представники бізнесу

(за згодою), представники батьківської громадськості (за згодою), представники учнівського самоврядування.

5.3. Роботу журі Конкурсу очолює голова, який організовує роботу членів журі, проводить засідання журі, бере участь у визначенні переможців Конкурсу.

5.4. Члени журі Конкурсу: забезпечують об'єктивність оцінювання учасників Конкурсу, заповнюють листи оцінювання та підписують підсумковий протокол роботи журі, визначають переможців Конкурсу.

5.5. Секретар журі Конкурсу забезпечує зберігання, систематизацію та оформлення документів роботи журі. Не бере участь в оцінюванні команд та визначенні переможців.

5.6. Персональний склад журі Конкурсу затверджується наказом Ліцею № 141 «ОРТ» м. Києва не пізніше ніж за день до проведення Конкурсу.

VI. Критерії оцінювання Software Development

	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
01. Оригінальність / Креативність	Проекту бракує оригінальності та креативності, він значною мірою залежить від рішень, що вже існують.	Обмежена креативність з мінімальними інноваційними елементами.	Деякі креативні особливості, але загалом проекту бракує унікальності.	Демонструє креативність за допомогою кількох оригінальних елементів.	Виняткова оригінальність та креативність очевидні протягом усього проекту.
Практичність	Рішення непрактичне та не має практичного застосування.	Обмежена практичність; рішення має мінімальну корисність.	Проект є дещо практичним, але може мати деякі проблеми з використанням.	Практичний з гарним балансом зручності використання та функціональності.	Дуже практичний, демонструє чітке розуміння потреб користувача.
03. Інтерфейс користувача / UX	Інтерфейс користувача заплутаний, а взаємодія з користувачем серйозно погіршена.	Потребує покращення UI/UX; навігація не інтуїтивно зрозуміла.	Прийнятний UI/UX, але деякі аспекти могли б бути зручнішими для користувача.	Добре розроблений UI/UX з хорошими принципами взаємодії з користувачем.	Винятковий інтерфейс користувача/UX, що створює безперебійне та приємне для користувача враження
04. Функціональність	Програмі бракує важливого функціоналу та є численні помилки.	Обмежена функціональність зі значними помилками або багами.	Базовий функціонал присутній, але є помітні проблеми.	Хороша функціональність з незначними помилками, які не заважають продуктивності.	Проект демонструє бездоганну функціональність без будь-яких помітних проблем.
05. Технічні навички	Мало ознак технічних навичок; проект видається	Продемонстровані базові технічні навички; значний	Компетентні технічні навички; відповідає	Сильні технічні навички, продемонстровані за	Виняткові технічні навички; студент демонструє майстерне

	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
	за межі можливостей студента.	простір для вдосконалення.	очікуваному стандарту.	допомогою передових методів.	володіння концепціями програмування.
06. Усна презентація	Незв'язна презентація; бракує структурованості та чіткості.	Презентація дещо неорганізована та складна для слідкування.	Адекватна презентація з чітким спілкуванням, але може бракувати ентузіазму.	Захоплива та добре структурована презентація; ефективно передає ключові моменти.	Виняткова усна презентація з ентузіазмом, ясністю та сильною зацікавленістю.
Документація	Надано мало документів або їх взагалі немає; бракує необхідної інформації.	Мінімальна документація; недостатньо деталей для розуміння проєкту.	Належна документація з деякими можливостями для покращення.	Вичерпна документація, яка ефективно пояснює проєкт.	Виняткова документація, що забезпечує вичерпне та чітке розуміння проєкту.
8. Дизайн стенда	Стенду бракує візуальної привабливості та він не може ефективно презентувати проєкт.	Обмежені зусилля в дизайні стенда; не привертає уваги.	Адекватний дизайн стенда з деякими елементами, що демонструють проєкт.	Добре продуманий стенд, який ефективно підкреслює ключові особливості проєкту.	Винятковий дизайн стенда, візуально привабливий та покращує загальну презентацію.
09. Відповідальне використання штучного інтелекту	Використання ШІ (якщо таке є) є непрозорим або неналежним (без зазначення авторства; ігнорування ліцензування/конфіденційності).	Мінімальна кількість цитованих джерел; обмежений нагляд; незрозуміла додана цінність штучного інтелекту.	Згадані інструменти/моделі та підказки; присутня перевірка людиною; загалом доречно.	Прозоре, добре обгрунтоване використання штучного інтелекту з редагуванням/валідацією та дотриманням вимог.	Зразкова: етична, прозора інтеграція штучного інтелекту, яка підвищує якість продукту завдяки відтворюваному процесу.

Mechatronics

	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
01. Оригінальність / Креативність	Проекту бракує оригінальності та креативності, він нагадує поширені рішення.	Обмежена креативність з мінімальними інноваційними елементами.	Деякі креативні особливості, але загалом проекту бракує унікальності.	Демонструє креативність за допомогою кількох оригінальних елементів.	Виняткова оригінальність та креативність очевидні протягом усього проекту.
02. Складність / Комплексність	Проект надто спрощений і йому бракує складності.	Обмежена складність; проект потребує більш розсунутих елементів.	Проект демонструє прийнятний рівень складності та комплексності.	Гарна складність з балансом між простотою та вишуканістю.	Надзвичайно складний та комплексний; виходить за рамки стандартних очікувань.
03. Зручність використання (інтерфейс)	Інтерфейс користувача заплутаний або відсутній, що ускладнює зручність використання.	Обмежена зручність використання; інтерфейс потребує покращення.	Прийнятна зручність використання, але деякі аспекти могли б бути зручнішими для користувача.	Добре продуманий інтерфейс з хорошими принципами взаємодії з користувачем.	Виняткова зручність використання, що створює безперебійний та приємний користувацький досвід.
04. Функціональність	Проекту бракує основного функціоналу та є численні проблеми.	Обмежена функціональність зі значними помилками або багами.	Базовий функціонал присутній, але є помітні проблеми.	Хороша функціональність з незначними помилками, які не заважають продуктивності.	Проект демонструє бездоганну функціональність без будь-яких помітних проблем.

	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
05. Технічні навички	Мало ознак технічних навичок; проєкт видається за межі можливостей студента.	Продемонстровані базові технічні навички; значний простір для вдосконалення.	Компетентні технічні навички; відповідає очікуваному стандарту.	Сильні технічні навички, продемонстровані за допомогою передових методів.	Виняткові технічні навички; студент демонструє майстерне володіння концепціями керування апаратним забезпеченням.
06. Усна презентація	Незв'язна презентація; бракує структурованості та чіткості.	Презентація дещо неорганізована та складна для слідування.	Адекватна презентація з чітким спілкуванням, але може бракувати ентузіазму.	Захоплива та добре структурована презентація; ефективно передає ключові моменти.	Виняткова усна презентація з ентузіазмом, ясністю та вільною зацікавленістю.
07. Документація	Надано мало документів або їх взагалі немає; бракує необхідної інформації.	Мінімальна документація; недостатньо деталей для розуміння проєкту.	Належна документація з деякими можливостями для покращення.	Вичерпна документація, яка ефективно пояснює проєкт.	Виняткова документація, що забезпечує вичерпне та чітке розуміння проєкту.
08. Дизайн стенда	Стенду бракує візуальної привабливості та він не може ефективно презентувати проєкт.	Обмежені зусилля в дизайні стенда; не привертає уваги.	Адекватний дизайн стенда з деякими елементами, що демонструють проєкт.	Добре продуманий стенд, який ефективно підкреслює ключові особливості проєкту.	Винятковий дизайн стенда, візуально привабливий та покращує загальну презентацію.
09. Відповідальне використання штучного інтелекту	Використання ШІ (якщо таке є) є непрозорим або неналежним (без зазначення авторства; ігнорування	Мінімальна кількість цитованих джерел; обмежений нагляд;	Згадані інструменти/моделі та підказки; присутня перевірка	Прозоре, добре обґрунтоване використання штучного інтелекту з редагуванням/валідації	Зразкова: етична, прозора інтеграція штучного інтелекту, яка підвищує якість продукту завдяки

	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
	ліцензування/конфіденційності).	незрозуміла додана цінність штучного інтелекту.	людиною; загалом доречно.	єю та дотриманням вимог.	відтворюваному процесу.

Digital Storytelling

	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
01. Оригінальність / Креативність	Творчому твору бракує оригінальності та креативності, він нагадує поширені теми.	Обмежена креативність з мінімальними інноваційними елементами.	Деякі креативні риси, але загалом витвору мистецтва бракує унікальності.	Демонструє креативність за допомогою кількох оригінальних елементів.	Виняткова оригінальність та креативність очевидні в усьому творі мистецтва.
02. Візуальний вплив	Творчому твору бракує візуальної привабливості та він не захоплює глядача.	Обмежений візуальний вплив; твору мистецтва потрібні більш переконливі елементи.	Твір має певну візуальну привабливість, але не має загального враження.	Гарний візуальний ефект з балансом між елементами.	Винятковий візуальний ефект; витвір мистецтва візуально вражає та запам'ятовується.
03. Повідомлення та ідея	У творі мистецтва бракує чіткого послання чи ідеї, що ускладнює його інтерпретацію.	Обмежене повідомлення чи ідея; концепція потребує	Художній твір передає повідомлення або ідею, але його можна було	Гарне поєднання повідомлення та ідеї з можливістю доопрацювання.	Виняткове поєднання чіткого та того, що спонукає до роздумів

	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
		подальшого розвитку.	б чіткіше визначити.		повідомлення чи ідеї.
04. Технічні навички	Мало ознак технічних навичок; робота, здається, виходить за межі можливостей учня.	Продемонстровані базові технічні навички; значний простір для вдосконалення.	Компетентні технічні навички; відповідає очікуваному стандарту.	Сильні технічні навички, продемонстровані за допомогою передових методів.	Виняткові технічні навички; студент демонструє майстерне володіння концепціями цифрового мистецтва.
05. Усна презентація	Незв'язна презентація; бракує структурованості та чіткості.	Презентація дещо неорганізована та складна для слідування.	Адекватна презентація з чітким спілкуванням, але може бракувати ентузіазму.	Захоплива та добре структурована презентація; ефективно передає ключові моменти.	Виняткова усна презентація з ентузіазмом, ясністю та сильною зацікавленістю.
06. Документація	Надано мало документів або їх взагалі немає; бракує необхідної інформації.	Мінімальна документація; недостатньо деталей для розуміння твору мистецтва.	Належна документація з деякими можливостями для покращення.	Вичерпна документація, яка ефективно пояснює творчий процес.	Виняткова документація, що надає ґрунтовне та чітке розуміння створення витвору мистецтва.

	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
07. Дизайн стенда	Стенду бракує візуальної привабливості та він не може ефективно презентувати проєкт.	Обмежені зусилля в дизайні стенда; не привертає уваги.	Адекватний дизайн стенда з деякими елементами, що демонструють проєкт.	Добре продуманий стенд, який ефективно підкреслює ключові особливості проєкту.	Винятковий дизайн стенда, візуально привабливий та покращує загальну презентацію.
08. Відповідальне використання штучного інтелекту	Використання ШІ (якщо таке є) є непрозорим або неналежним (без зазначення авторства; ігнорування ліцензування/конфіденційності).	Мінімальна кількість цитованих джерел; обмежений нагляд; незрозуміла додана цінність штучного інтелекту.	Згадані інструменти/моделі та підказки; присутня перевірка людиною; загалом доречно.	Прозоре, добре обґрунтоване використання штучного інтелекту з редагуванням/валідацією та дотриманням вимог.	Зразкова: етична, прозора інтеграція штучного інтелекту, яка підвищує якість продукту завдяки відтворюваному процесу.
09. Структура оповіді та хід історії	Незв'язний; поганий темп; важко стежити.	Нерівномірний потік; заплутані переходи або проблеми з безперервністю.	Зв'язна структура; темп переважно працює; незначні проблеми.	Добре збалансовані, цілеспрямовані сцени чи ритми; ефективні переходи.	Експертний потік (лінійний або розгалужений), який підтримує залученість протягом усього процесу.

Hackathon

	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
01. Оригінальність / Креативність	Проекту бракує оригінальності та креативності, він значною мірою залежить від рішень, що існують	Обмежена креативність з мінімальними інноваційними елементами.	Деякі креативні особливості, але загалом проекту бракує унікальності.	Демонструє креативність за допомогою кількох оригінальних елементів.	Виняткова оригінальність та креативність очевидні протягом усього проекту.
02. Практичність	Рішення непрактичне та не має практичного застосування.	Обмежена практичність; рішення має мінімальну корисність.	Проект є дещо практичним, але може мати деякі проблеми з використанням.	Практичний з гарним балансом зручності використання та функціональності.	Дуже практичний, демонструє чітке розуміння потреб користувача.
03. Інтерфейс користувача / UX	Інтерфейс користувача запутаний, а взаємодія з користувачем серйозно погіршена.	Потребує покращення UI/UX; навігація не інтуїтивно зрозуміла.	Прийнятний UI/UX, але деякі аспекти могли б бути зручнішими для користувача.	Добре розроблений UI/UX з хорошими принципами взаємодії з користувачем.	Винятковий інтерфейс користувача/UX, що створює безперебійне та приємне для користувача враження
04. Функціональність	Програмі бракує важливого функціоналу та є численні помилки.	Обмежена функціональність зі значними помилками або багами.	Базовий функціонал присутній, але є помітні проблеми.	Хороша функціональність з незначними помилками, які не заважають продуктивності.	Проект демонструє бездоганну функціональність без будь-яких

	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
					помітних проблем.
05. Технічні навички	Мало ознак технічних навичок; проєкт видається за межі можливостей студента.	Продемонстровані базові технічні навички; значний простір для вдосконалення.	Компетентні технічні навички; відповідає очікуваному стандарту.	Сильні технічні навички, продемонстровані за допомогою передових методів.	Виняткові технічні навички; студент демонструє майстерне володіння концепціями програмування.
06. Усна презентація	Незв'язна презентація; бракує структурованості та чіткості.	Презентація дещо неорганізована та складна для слідування.	Адекватна презентація з чітким спілкуванням, але може бракувати ентузіазму.	Захоплива та добре структурована презентація; ефективно передає ключові моменти.	Виняткова усна презентація з ентузіазмом, ясністю та сильною зацікавленістю.
07. Відповідальне використання штучного інтелекту	Використання ШІ (якщо таке є) є непрозорим або неналежним (без зазначення авторства; ігнорування ліцензування/конфіденційності).	Мінімальна кількість цитованих джерел; обмежений нагляд; незрозуміла додана цінність штучного інтелекту.	Згадані інструменти/моделі та підказки; присутня перевірка людиною; загалом доречно.	Прозоре, добре обґрунтоване використання штучного інтелекту з редагуванням/валідацією та дотриманням вимог.	Зразкова: етична, прозора інтеграція штучного інтелекту, яка підвищує якість продукту завдяки відтворюваному процесу.

CreAlthon

	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
01. Оригінальність / Креативність	Творчому твору бракує оригінальності та креативності, він нагадує поширені теми.	Обмежена креативність з мінімальними інноваційними елементами.	Деякі креативні риси, але загалом витвору мистецтва бракує унікальності.	Демонструє креативність за допомогою кількох оригінальних елементів.	Виняткова оригінальність та креативність очевидні в усьому творі мистецтва.
02. Візуальний вплив	Творчому твору бракує візуальної привабливості та він не захоплює глядача.	Обмежений візуальний вплив; твору мистецтва потрібні більш переконливі елементи.	Твір має певну візуальну привабливість, але не має загального враження.	Гарний візуальний ефект з балансом між елементами.	Винятковий візуальний ефект; витвір мистецтва візуально вражає та запам'ятовується.
03. Повідомлення та ідея	У творі мистецтва бракує чіткого послання чи ідеї, що ускладнює його інтерпретацію.	Обмежене повідомлення чи ідея; концепція потребує подальшого розвитку.	Художній твір передає повідомлення або ідею, але його можна було б чіткіше визначити.	Гарне поєднання повідомлення та ідеї з можливістю доопрацювання.	Виняткове поєднання чіткого та такого, що спонукає до роздумів повідомлення чи ідеї.
04. Технічні навички	Мало ознак технічних навичок; робота, здається, виходить за межі можливостей учня.	Продемонстровані базові технічні навички; значний простір для вдосконалення.	Компетентні технічні навички; відповідає очікуваному стандарту.	Сильні технічні навички, продемонстровані за допомогою передових методів.	Виняткові технічні навички; студент демонструє майстерне володіння концепціями

	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
					цифрового мистецтва.
05. Усна презентація	Незв'язна презентація; бракує структурованості та чіткості.	Презентація дещо неорганізована та складна для слідування.	Адекватна презентація з чітким спілкуванням, але може бракувати ентузіазму.	Захоплива та добре структурована презентація; ефективно передає ключові моменти.	Виняткова усна презентація з ентузіазмом, ясністю та сильною зацікавленістю.
06. Відповідальне використання штучного інтелекту	Використання ШІ (якщо таке є) є непрозорим або неналежним (без зазначення авторства; ігнорування ліцензування/конфіденційності).	Мінімальна кількість цитованих джерел; обмежений нагляд; незрозуміла додана цінність штучного інтелекту.	Згадані інструменти/моделі та підказки; присутня перевірка людиною; загалом доречно.	Прозоре, добре обгрунтоване використання штучного інтелекту з редагуванням/валідацією та дотриманням вимог.	Зразкова: етична, прозора інтеграція штучного інтелекту, яка підвищує якість продукту завдяки відтворюваному процесу.
07. Структура оповіді та хід історії	Незв'язний; поганий темп; важко стежити.	Нерівномірний потік; заплутані переходи або проблеми з безперервністю.	Зв'язна структура; темп переважно працює; незначні проблеми.	Добре збалансовані, цілеспрямовані сцени чи ритми; ефективні переходи.	Експертний потік (лінійний або розгалужений), який підтримує залученість протягом усього процесу.

Science Project

	1 бал	2 бали	3 бали
01.Актуальність дослідження	Дослідження не має наукового інтересу та практичного застосування.	Дослідження має одне з двох: науковий інтерес або практичне застосування.	Дослідження має науковий інтерес та широкий спектр практичного застосування.
02. Формулювання мети та гіпотези	Відсутня чітка мета та гіпотеза.	Відсутнє одне з двох.	Чітко сформульовані мета та гіпотеза
03. Аналіз даних та висновки	Дані не проаналізовано або висновки нелогічні.	Дані проаналізовано, але висновки нелогічні.	Дані проаналізовано зроблено чіткі, логічні висновки.
04. Технічні навички та використання обладнання	Недостатнє володіння обладнанням	Недоцільне або невчасне використання обладнання.	Доцільне використання обладнання та достатнє володіння обладнанням.

05. Усна презентація проєкту	Виступ неорганізований, доповідач невпевнений.	Виступ організований, але доповідач невпевнений.(чи навпаки)	Виступ організований, доповідач впевнений.
06. Дизайн стенда	Стенд не має візуальної привабливості та не може ефективно продемонструвати проєкт.	Обмежені зусилля в дизайні стенда; не привертає уваги.	Адекватне оформлення стенда з елементами демонстраціїпроєкта.
07. Документація	Надано мало документів або їх взагалі немає; бракує необхідної інформації.	Вичерпна документація, яка ефективно пояснює творчий процес.	Виняткова документація, що надає грунтовне та чітке розуміння створення витвору мистецтва.

VII. Визначення результатів Конкурсу

7.1. Переможці Конкурсу визначаються журі Конкурсу відповідно до цифрових критеріїв.

7.2. Відсоток проєктів що можуть посідати призові місця:

- III місце – 20%
- II місце – 15%
- I місце – 10%
- Гран-прі – 1 проєкт в кожній категорії.

Кількість проєктів, що посідають призові місця, не може перевищувати 45% від загальної кількості проєктів.

У випадку недостатньо реалізованих та презентованих проєктів категорія може не мати окремих призових місць.

7.3. Переможці нагороджуються відповідними дипломами.

Учасники отримують сертифікат про участь.

7.4. Результати проведення Конкурсу затверджуються наказом Ліцею № 141 «ОРТ» м. Києва.

7.5. За результатами проведення Конкурсу учасники та їх педагогічні керівники можуть отримати спеціальні нагороди від Організатора, партнерів та спонсорів.

7.6. Результати Конкурсу оголошуються під час церемонії нагородження переможців в останній день проведення та оприлюднюються на офіційних інформаційних ресурсах Ліцею № 141 «ОРТ» м. Києва.

7.7. Результати оприлюднюються із зазначенням учасників/учасниць й нагород, яку він/вона вибороли. Результати є остаточними та не підлягають оскарженню. Журі та організаційний комітет Конкурсу не надають окремих або додаткових роз'яснень щодо оцінювання.

VIII. Фінансування Конкурсу

8.1. Витрати на організацію та проведення Конкурсу здійснюються

коштом Організатора, а також інших джерел, не заборонених законодавством України. Організатор має право залучати спонсорів та меценатів до відзначення переможців Конкурсу.

Орієнтовна структура постера

Формат А0. Книжкова орієнтація.

Назва проєкту

Проблема

Інформація про авторів

Мета

Гіпотеза

Досягнуті результати

Висновки

Практичне застосування.
Плани розвитку.

Квінтесенція роботи.

Опис реалізації етапів проєкту.

Графіки та ілюстрації.

Дані та їх аналіз тощо.