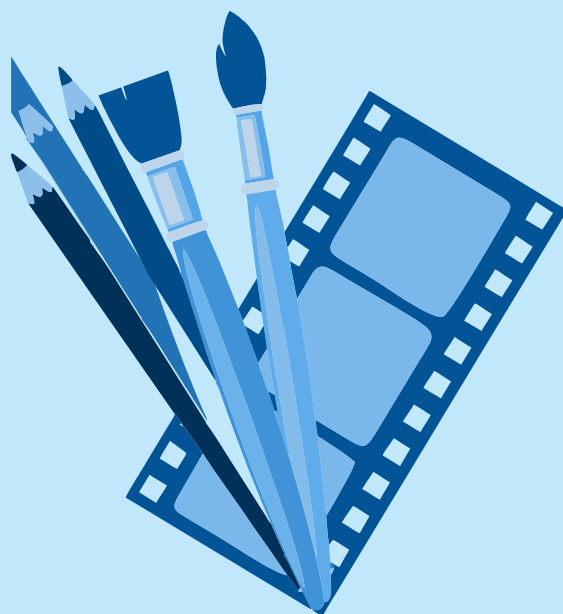




VIDX

KATEQORIYASI

SEÇİM MƏRHƏLƏSİNİN QAYDALARI

BAKİ 2025

GİRİŞ

İncəsənət – insan hissələrini, düşüncələrini və dünyagörüşünü ifadə edən güclü bir vasitədir. O, mədəniyyətin ayrılmaz hissəsi və ictimai şüurun bədii forması kimi cəmiyyətin inkişafında mühüm rol oynayır. Musiqidə, ədəbiyyatda, təsviri sənətdə, teatrda və kinoda təcəssüm olunan incəsənət, zamanla texnologiyanın imkanları ilə daha da zənginləşmişdir. Müasir dövrdə texnologiya incəsənətin sərhədlərini genişləndirir və onu yeni, rəqəmsal formatlarda təqdim etməyə imkan yaradır. STEAM abreviaturasındakı “A” – Art (İncəsənət) komponenti, şagirdlərin düşüncələrini yalnız elmi və texnoloji biliklərlə deyil, həm də yaradıcılıq, estetik zövq və sənət vasitəsilə ifadə etmələrini təşviq edir. Müsəbiqənin məqsədi iştirakçıların təxəyyülünü və hekayə yaratma bacarıqlarını inkişaf etdirmək, onları texnologiyadan istifadə edərək öz hekayələrini yaratmağa və komanda şəklində işləməyə həvəsləndirməkdir.

1. İŞTİRAK ŞƏRTLƏRİ

- 1.1. Hər bir komanda **1 nəfər 18 yaşdan yuxarı komanda rəhbəri** (mentor) və **yalnız 9-12 yaş aralığında olan 2 iştirakçıdan** ibarət olmalıdır.
- 1.2. Hər bir iştirakçı **yalnız bir komandada** və **yalnız bir kateqoriyada** iştirak edə bilər.
- 1.3. Eyni komanda rəhbəri **eyni kateqoriya üzrə bir neçə komandaya** rəhbərlik edə bilər.
- 1.4. Bir mentor **Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalının fərqli yarış kateqoriyalarında bir neçə** komandaya rəhbərlik edə bilər.
- 1.5. İştirakçı komandalar **Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalının Elmi Komitəsi tərəfindən edilən dəyişiklikləri** və **qaydalarda göstərilən bütün şərtləri** qəbul etmiş sayılırlar.
- 1.6. Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalında iştirak edən komandaların adları **siyasi, dini, hərbi və ya münaqişə** mövzularını əks etdirməməlidir.

2. İŞTİRAKÇILARIN DAVRANIŞ QAYDALARI

- 2.1. İştirak edən komandalar sağlam rəqabət prinsiplərinə əməl etməli, digər iştirakçılarla mübahisəyə girməməli, onları təhqir etməməli, fiziki qarşıdurma və ya təxribat xarakterli davranışlardan çəkinməli, digər komandaların layihələrinə qəsdən zərər verməməli və onların əşyalarını icazəsiz götürməməlidirlər. Qaydaların pozulması halında tətbiq olunacaq cəza tədbirləri pozuntunun xarakteri və ciddiliyi nəzərə alınmaqla müəyyən ediləcəkdir.
- 2.2. İştirakçı komandalar təhlükəsizlik qaydaları barədə məlumatlı olmalı və həm öz komandalarının, həm də digər iştirakçıların təhlükəsizliyini riskə atan hər hansı davranışdan çəkinməlidirlər.
- 2.3. Yarış zamanı komanda rəhbərlərinin və müşayiətçi şəxslərin yarış meydanına daxil olması, habelə yarış ərazisinə kənardan hər hansı şəkildə müdaxilə etməsi qadağandır. Əgər komanda rəhbəri və ya müşayiətçi şəxs komandasına qeyri-rəsmi formada dəstək göstərir və ya digər komandaların çıxışlarına müdaxilə edirsə, hakim belə hallara görə xəbərdarlıq etmək, komandanı diskvalifikasiya etmək və müvafiq intizam tədbirləri tətbiq etmək səlahiyyətinə malikdir.

- 2.4. Hər bir iştirakçı bir kateqoriyada yarışmaqla məhdudlaşır. Qeydiyyatın təkrarlanması, saxta qeydiyyat, yarış iştirakçısının yaşının təhrif edilməsi, müsabiqə iştirakçılarının icazəsiz dəyişdirilməsi və s. qəti qadağandır. Bu və oxşar hallar aşkar olunduqda və müvafiq qaydada təsdiqləndikdən sonra iştirakçı yarışmadan diskvalifikasiya ediləcəkdir.
- 2.5. Qaydalarda nəzərdə tutulmayan fors-major hallar baş verərsə, qərarlar təşkilatçılar tərəfindən veriləcəkdir.
- 2.6. Əgər iştirakçılar seçim mərhələsinə zəruri ləvazimatları (4.7 bəndində göstərilən) özü ilə gətirməzsə və ya ləvazimatlarda qaralama və ya korlanma halları baş verərsə, bu hallarda komandalar təşkilatçılar tərəfindən əlavə ləvazimatla təmin olunmayacaq.
- 2.7. Öz şəxsi səbəbləri və ya digər səbəblərə görə yarışın keçirildiyi məkanda yarışa qatıla bilməyən iştirakçılar yarışdan kənarlaşdırılacaqlar.

3. MÜRACİƏT ÜSULU

- 3.1. Müraciətlər və komandanın qeydiyyatı Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalının rəsmi veb-saytı üzərindən qəbul ediləcəkdir. (<https://saf.steam.edu.az/>)

4. SEÇİM MƏRHƏLƏSİ

- 4.1. Qeydiyyat mərhələsi bitdikdən sonra komandalar arasında seçim mərhələsi keçiriləcək və final mərhələsinə vəsiqə qazanan komandalar müəyyən ediləcək. Seçim mərhələsi **iki** yarımmərhələdən ibarətdir.
- 4.2. Birinci yarımmərhələdə iştirakçılar **“İnsan Yer kürəsində”** mövzusuna uyğun olaraq hekayə hazırlamalıdırlar.
- 4.3. Hekayə **maksimum 200 sözdən** ibarət olmalıdır və yazılı hesabatda yerləşdirilməlidir.
- 4.4. Hesabatda komanda üzvləri haqqında fərdi məlumatlar və hazırladıqları hekayənin məzmunu əksini tapmalıdır. Hesabat **PDF formatında** olmalıdır.

Yazılı hesabat aşağıdakı hissələrdən ibarət olmalıdır:

- **Titul vərəqi** (*Titul vərəqində aşağıdakı məlumatlar qeyd olunmalıdır*)
 - Komandanın adı;
 - Qoşulduğu kateqoriyanın adı;
 - Komanda üzvlərinin adı, soyadı, yaşı və məktəb məlumatları.
 - **Mövzuya uyğun olaraq yazılmış hekayə;**
- 4.5. Yazılı hesabat *nümunəsi* Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalının rəsmi veb-saytında (<https://saf.steam.edu.az/>) müvafiq bölməyə yerləşdiriləcək. Komandalar verilmiş hesabat nümunəsindən istifadə edərək öz hesabatlarını hazırlayıb, veb-saytın yazılı hesabat üçün ayrılmış hissəsinə yerləşdirməlidirlər.
 - 4.6. İkinci yarımmərhələyə uğurla keçən iştirakçılar **“İnsan Yer kürəsində”** mövzusuna uyğun olaraq rəsm əsəri hazırlamalıdırlar.
 - 4.7. Rəsm əsərlərinin çəkilməsi üçün komandalar zəruri avadanlıqları əvvəlcədən müəyyən edilmiş STEAM mərkəzlərinə özləri ilə gətirməlidirlər:

Zəruri ləvazimatların siyahısı:

- A3 formatlı kağız
 - rəngli karandaş
 - sulu boya
 - quaş
 - fırça seti
 - rəsm əsərlərinin yaradılması üçün lazım olan digər ləvazimatlar.
- 4.8.** Rəsm əsərinin çəkilməsi üçün komandaya **90 dəqiqə** vaxt ayrılır.
- 4.9.** İştirakçıların yazdıqları hekayə və çəkdikləri rəsm əsəri arasında uyğunluq olmalıdır.
- 4.10.** Komandaların ikinci yarım mərhələdə iştirak edəcəkləri məkan bölgüsü əvvəlcədən Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalının rəsmi veb-saytında (<https://saf.steam.edu.az/>) paylaşılacaqdır.

5. QIYMƏTLƏNDİRMƏ

Seçim turunun birinci yarım mərhələsi üçün qiymətləndirmə meyarları:

MEYARLAR	MAKSİMUM BAL- 110
Mövzunun əsaslandırılması <i>(Ssenari "İnsan Yer kürəsində" mövzusunun aydın və yaradıcı şəkildə əks etdirir)</i>	5-30
Təxəyyül və yaradıcılıq <i>(Hekayədə maraqlı ideya, fərqli baxış bucağı və yaradıcı yanaşma)</i>	5-20
Struktur və məntiqi axın <i>(Ssenaridə başlanğıc, inkişaf və nəticə) (10 bal)</i> <i>(Mətn ardıcıl və anlaşıqlı olması) (10 bal)</i>	5-20
Xarakter və ya məkan təsviri <i>(Obrazlar və ya hadisə baş verdiyi mühit yaxşı təsvir olunub)</i>	5-20

Dil və ifadə tərz (Hekayənin yazılışı sadə, düzgün və yaş səviyyəsinə uyğunluğu) (10 bal) (Qrammatik normaların uyğunluğu) (10 bal)	5-20
--	------

Seçim turunun ikinci yarımmərhələsi üçün qiymətləndirmə meyarları:

MEYARLAR	MAKSİMUM BAL- 100
İdeya və mesajın gücü (Rəsmdə verilən ideyanın aydın və təsirli olması) (İnsanın Yer kürəsində rolu)	5-30
Simvolik və vizual ifadə (Rəsm hansı simvollarla və bədii üslubla mövzunu təqdim edir) (10 bal) (Vizual elementlər bir-birini tamamlayır) (10 bal)	5-20
Ekoloji düşüncə və məsuliyyət hissi (Yer kürəsinə olan münasibət, onu qoruma (10 bal) , ekoloji balans kimi anlayışlar rəsmdə öz əksini tapır) (10 bal)	5-20
Emosional təsir və orijinallıq (Rəsm tamaşaçıda maraq hissi oyadır) (10 bal) (Orijinal və fərqli bir yanaşma var) (10 bal)	5-20

Texniki səliqə və təqdimat (Əsər nə qədər səliqəli hazırlanıb? (5 bal) Rəsm kağızı (A3) düzgün və qaydalara uyğun istifadə olunubmu?) (5 bal)	5-10
---	------

QEYD! Seçim mərhələsini uğurla bitirən komandalar final mərhələsinə iştirak hüququ qazanacaqlar!