विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषयमा विश्वविद्यालयस्तरीय प्रतियोगितात्मक कार्यक्रम सञ्चालनसम्बन्धी कार्यविधि, २०८१

नेपाल सरकार

शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय

सिंहदरबार, काठमाडौं

नेपाल सरकार
शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय
सिंहदरबार, काठमाडौं, नेपाल

विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषयमा विश्वविद्यालयस्तरीय प्रतियोगितात्मक कार्यक्रम सञ्चालनसम्बन्धी कार्यविधि, २०८१

प्रस्तावनाः विश्वविद्यालयका विद्यार्थी बीच सिर्जनशीलता, खोज, अनुसन्धान, नवप्रवर्तन र व्यवसायिकतालाई प्रवर्द्धन गर्न कुनै एक विषयवस्तु वा विधामा कुनै भौतिक वा अभौतिक यन्त्र वा सफ्टवेर बनाउन लगाई मूल्याङ्कनको आधारमा पुरस्कृत गर्न, विश्वविद्यालयका विद्यार्थीमा विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला र गणितको क्षेत्रमा नवप्रवर्तन, अनुसन्धान एवम् आविष्कार प्रति रुचीको विकास गर्न, विश्वविद्यालयका विद्यार्थी बीच विज्ञान प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषयसम्बन्धी प्रतिस्पर्धात्मक कार्यक्रम सञ्चालन गर्न वाञ्छनीय भएकोले,

विनियोजन ऐन, २०८१ को दफा ११ को उपदफा (२) को अधिकार प्रयोग गरी नेपाल सरकार, शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालयले यो कार्यविधि बनाई लागू गरेको छ।

परिच्छेद-१
प्रारम्भिक

१. **संक्षिप्त नाम र प्रारम्भः** (१) यस कार्यविधिको नाम "विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषयमा विश्वविद्यालयस्तरीय प्रतियोगितात्मक कार्यक्रम सञ्चालनसम्बन्धी कार्यविधि, २०८१" रहेको छ।

(२) यो कार्यविधि मन्त्रालयबाट स्वीकृत भएको मितिदेखी प्रारम्भ हुनेछ र २०८२ सालको असार मसान्तसम्म कायम रहनेछ।

२. **परिभाषाः** विषय वा प्रसङ्गले अर्को अर्थ नलागेमा यस कार्यविधिमा -

(क) "कार्यक्रम" भन्नाले विश्वविद्यालय वा विश्वविद्यालयका आङ्गिक वा सम्बन्धन प्राप्त क्याम्पस, कलेज वा महाविद्यालयका विद्यार्थीलाई कुनै भौतिक वा अभौतिक वस्तु वा यन्त्र वा सफ्टवेर बनाउन लगाई त्यस्तो सिर्जनाको विज्ञबाट भएको मूल्याङ्कनको आधारमा विद्यार्थीलाई पुरस्कार तथा सहयोग रकम प्रदान गर्ने गरी चालु आ. व. को क्रियाकलाप नं. २.७.२५.३०८, खर्च शिर्षक नं २६४१३ बमोजिमको कार्यक्रम सम्झनु पर्छ।

(ख) "टर्म्स अफ रेफरेन्स" भन्नाले प्रतियोगिताको लागि आवश्यक पर्ने विवरण तथा सोसँग सम्बन्धित कार्य विवरण (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 विद्यार्थी सम्झनु पर्छ र सो शब्दले समूह मा निवेदन दिने विद्यार्थीको समूहसमेतलाई जनाउँछ।

(घ) "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।

नेपाल सरकार शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय सिंहदरबार, काठमाडौं, नेपाल

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

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

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

(छ) "मन्त्रालय" भन्नाले नेपाल सरकार, शिक्षा विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय सम्झनु पर्छ।

(ज) "मेन्टर" भन्नाले कार्यक्रममा सहभागी हुने विद्यार्थीको लागि अनुसन्धानमूलक कार्यमा निर्देशन दिने विश्वविद्यालयको अध्यापक सम्झनु पर्छ र सो शब्दले विश्वविद्यालयको प्राध्यापक, सह प्राध्यापक, उप प्राध्यापक, सहायक प्राध्यापक वा विश्वविद्यालयका विभिन्न तहका प्रशिक्षकसमेतलाई जनाउँछ।

(झ) "विद्यार्थी" भन्नाले विश्वविद्यालय वा क्याम्पस वा कलेज वा महाविद्यालयमा स्नातक वा सो भन्दा माथिल्लो तहमा अध्ययनरत विद्यार्थी सम्झनु पर्छ।

(ञ) "विश्वविद्यालय" भन्नाले प्रचलित नेपाल कानून बमोजिम स्थापित विश्वविद्यालय सम्झनु पर्छ र सो शब्दले प्रदेश कानून बमोजिम स्थापित विश्वविद्यालयलाई समेत जनाउँछ।

(ट) "विषय विज्ञ" भन्नाले विज्ञान,प्रविधि,इन्जिनियरिङ, कला वा गणितमध्ये 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 उद्देश्य**: (१) विश्वविद्यालयका 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 छन्:-

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

(ख) विश्वविद्यालय तथा कलेज, क्याम्पस वा महाविद्यालयमा उच्च शिक्षामा अध्ययनरत विद्यार्थीलाई खोज तथा अनुसन्धानमूलक कार्य गर्न प्रेरणा प्रदान गर्ने,

(ग) अध्ययन अनुसन्धान गर्न इच्छुक विद्यार्थीलाई विश्वविद्यालय तथा कलेज, क्याम्पस वा महाविद्यालयमा अध्ययन सहित नवीनतम् कार्यको लागि उत्प्रेरित हुने वातावरण तयार गर्ने,

नेपाल सरकार
शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय
सिंहदरबार, काठमाडौं, नेपाल

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

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

(ङ) विज्ञान तथा प्रविधिको क्षेत्रमा अधिकतम् उपलब्धी हासिल गर्न नियमित सिकाइको क्रममा विश्वविद्यालय तथा कलेज, क्याम्पस वा महाविद्यालयमा यन्त्र उपकरण वा 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 समुदाय तथा समयावधिः** (१) कार्यक्रम विश्वविद्यालय तथा विश्वविद्यालयका आंगिक तथा सम्बन्धन प्राप्त कलेज, क्याम्पस वा महाविद्यालयमा अध्ययनरत विद्यार्थी लक्षित हुनेछ।

(२) कार्यक्रमको समयावधि छनोट भई २०८२ साल असार मसान्तसम्म सञ्चालन भए बमोजिम हुनेछ।

परिच्छेद-३
निवेदन तथा छनोटको प्रक्रियासम्बन्धी व्यवस्था

५. **निवेदन माग गर्नु पर्नेः** (१) मन्त्रालयले प्रतिस्पर्धात्मक कार्यक्रम सञ्चालनको लागि राष्ट्रियस्तरको दैनिक पत्रिका, मन्त्रालयको वेभसाइट र सूचना पाटीमा कम्तीमा तीस दिनको समय दिई अनुसूची-१ बमोजिमको ढाँचामा अनलाइन वा भौतिक उपस्थितिमा निवेदन पेश गर्न सार्वजनिक सूचना जारी गर्नेछ ।

(२) उपदफा (१) बमोजिमको समयावधिभित्र निवेदन प्राप्त नभएको अवस्थामा मन्त्रालयले पन्ध्र 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 बापत 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 मन्त्रालय समक्ष निवेदन दिनु पर्नेछ।

६. **छनोटका चरणः** (१) दफा ५ बमोजिम प्राप्त निवेदनलाई रुजु 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 टि.ओ.आर. 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

नेपाल सरकार शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय सिंहदरबार, काठमाडौं नेपाल

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

मूल्याकन गर्दा कूल पचासमा तीस वा सो भन्दा बढी अङ्क प्राप्त गर्ने विद्यार्थी वा विद्यार्थी समूहलाई मात्र पहिलो चरणमा छनोट गरिनेछ।

(२) उपदफा (१) बमोजिम पहिलो चरणबाट छनोट भएका निवेदक मात्र दोश्रो चरणको छनोट प्रक्रियामा सहभागी हुन योग्य हुनेछन्।

(३) उपदफा (१) बमोजिम छनोट भएका योग्य निवेदकलाई भौतिक वा अभौतिक रुपमा एक अभिमुखिकरण कार्यक्रम संचालन गरी आगामी कार्यका बारेमा जानकारी दिइने छ।

(४) उपदफा (१) बमोजिम छनोट भएका निवेदकलाई आफ्ना सोच वा डिजाईन अनुसारको STEAM सामाग्री निर्माण गर्नको लागि बढीमा चार महिनाको समय-सीमा दिई कार्यादिश प्रदान गरिने छ।

(५) उपदफा (३) बमोजिमको कार्यादिश प्राप्त गरी निर्धारित समय सीमाभित्र भौतिक वा अभौतिक यन्त्र वा सफ्टवेयरको निर्माण गरी सक्नु पर्नेछ र सोको जानकारी लिखित रुपमा मन्त्रालयलाई गराउनु पर्नेछ।

८. <u>प्रस्तुतीकरणसम्बन्धी प्रक्रियाः</u> (१) दफा ७ बमोजिम भौतिक वा अभौतिक यन्त्र वा सफ्टवेयर निर्माणको लागि कार्यादिश प्राप्त भए पश्चात मन्त्रालयले एक प्रस्तुतीकरण कार्यक्रम आयोजना गर्नेछ। सोमा छनोट भएका सबै निवेदकले निर्धारित ढाँचामा आफ्नो वस्तु निर्माण बारे प्रस्तुति दिनु पर्नेछ।

(२) मन्त्रालयले आयोजना गर्ने प्रस्तुतीकरण कार्यक्रम भौतिक स्वरुपमा वा अनलाइन माध्यमबाट संचालन गर्न सकिनेछ।

(३) उपदफा (१) बमोजिमको प्रस्तुतीकरणमा सहभागी निवेदकले निर्मित STEAM सामाग्री वितरण कुनै स्थानीय तहसँग समन्वय गरी सार्वजनिक वा सामुदायिक माध्यमिक विद्यालय छनोट गर्नु पर्नेछ र सो विद्यालयबाट मन्त्रालयले तोकेको ढाँचामा वितरणको जानकारी पत्र पेश गर्नु पर्नेछ।

(४) उपदफा (३) बमोजिम विद्यालयको सिफारिस पत्र पेश गर्ने निवेदकलाई मन्त्रालयद्वारा आयोजना हुने 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।

(७) प्रदर्शनी कार्यक्रम समापन भए पछि निवेदकले छनोट गरेको विद्यालयमा आफूद्वारा सिर्जित तथा निर्मित सामाग्री वितरण गर्नुपर्नेछ र एक दिने अभिमुखीकरण कार्यक्रम सञ्चालन गर्नुपर्नेछ।

परिच्छेद-४

<u>शर्त तथा समितिसम्बन्धी व्यवस्था</u>

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

(क) प्रत्येक समूहमा एक मेन्टरको व्यवस्था भएको हुनुपर्नेछ।

नेपाल सरकार शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय सिंहदरबार, काठमाडौं

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

(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 विश्वविद्यालय वा कलेज वा क्याम्पस वा महाविद्यालयको प्रमुख वा विभागीय प्रमुखबाट प्रमाणित गराउनु पर्नेछ।

(ङ) प्रतिस्पर्धामा भाग लिने विद्यार्थीको नियमित पठनपाठनमा कुनै बाधा नपर्ने भनि विश्वविद्यालय वा कलेज वा क्याम्पस वा महाविद्यालयको प्रमुख वा विभागीय प्रमुखबाट सुनिश्चित गराउनु पर्नेछ।

(च) प्रतियोगितामा भौतिक वा अभौतिक वस्तु निर्माण आफ्नो विश्वविद्यालय वा कलेज वा क्याम्पस वा महाविद्यालयको हाताभित्रको वा नजिकैको प्रयोगशाला, वर्कशप, इन्कुबेसन सेन्टर, नवप्रवर्तन केन्द्र, आदिको श्रोतहरु प्रयोग गर्नु पर्नेछ र यसमा लाग्ने खर्च विश्वविद्यालय वा क्याम्पस वा कलेज वा महाविद्यालयलेनै 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 क्याम्पस बाहिर निर्माण भएका विद्यार्थीका सिर्जना प्रतियोगितामा भाग लिन योग्य हुने छैनन्।

(झ) सूचना प्रकाशन गरिएको आर्थिक वर्ष भित्र पास आउट हुने विद्यार्थी प्रतिस्पर्धामा सम्मिलित हुन पाउने छैनन्।

(ञ) प्रतियोगिता नेपालभित्रका विश्वविद्यालयमा उच्च शिक्षामा अध्ययनरत स्नातक वा सो भन्दा माथि जुनसुकै तहका विद्यार्थीको लागि लक्षित गरिएकोले विश्वविद्यालयमा हाल अध्ययन नगरेका वा उत्तीर्ण भैसकेका वा अन्तीम परीक्षा दिई बसेकालाई प्रतियोगितामा समावेश हुन दिइने 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. <u>विस्तृत टि.ओ.आर. बनाउने:</u> (१) प्रत्येक वर्ष प्रतिष्पर्धाको विषय फरक-फरक हुन सक्ने भएकाले यस कार्यविधिको अधीनमा रही मन्त्रालयले एक वा सो भन्दा बढी प्रतिष्पर्धाको विस्तृत टि.ओ.आर. बनाउने छ।

(२) उपदफा (१) बमोजिमको टि.ओ.आर मा प्रतिष्पर्धाको विषय, थिम, उद्देश्य, विषयसँग सम्बन्धित सन्दर्भ सामाग्रिका श्रोत, दोस्रो चरणको मूल्याङ्कनका विषयवस्तु समेटिने छन्।

नेपाल सरकार शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय सिंहदरबार, काठमाडौं, नेपाल

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

११. **छनोट तथा सिफारिस समितिः** (१) पहिलो र दोस्रो चरणमा पेश हुन आएका निवेदन सहितका कागजात एवम् भौतिक वा अभौतिक वस्तुका सम्बन्धमा यकीन तथा अध्ययन गरी छनोट गर्न तथा सोको मन्त्रालय समक्ष सिफारिस गर्न एक छनोट तथा सिफारिस समिति रहनेछ।

(२) उपदफा (१) बमोजिमको समितिको गठन देहाय बमोजिम हुनेछः-

(क) सहसचिव, विज्ञान तथा प्रविधि महाशाखा, मन्त्रालय - संयोजक

(ख) उपसचिव, आविष्कार तथा नवप्रवर्तन शाखा, मन्त्रालय -सदस्य

(ग) मन्त्रालयबाट मनोनीत प्रतियोगिताको थिमसँग सम्बन्धित विषय अध्यापन गराउने विश्वविद्यालयका अध्यापकमध्येबाट एक जना - सदस्य

(घ) मन्त्रालयबाट मनोनीत प्रतियोगिताको थिमसँग सम्बन्धित विषयविज्ञ एक जना -सदस्य

(ङ) नेपाल नगरपालिका संघ र गाउँपालिका राष्ट्रिय महासंघको प्रतिनिधि एक-एक जना गरी दुई जना - सदस्य

(च) अधिकृत, आविष्कार तथा नवप्रवर्तन शाखा, मन्त्रालय - 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 र खण्ड (ग) र (घ) बमोजिमको सदस्यको मनोनयन मन्त्रालयको सचिवले गर्नेछ।

(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 नेपाल सरकार, अर्थ मन्त्रालयले स्वीकृत गरेको 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 मन्त्रालय समक्ष सिफारिस गर्ने,

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

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

(घ) प्रदर्शनीमा सम्बन्धित विषय विज्ञबाट बढीमा सात सदस्य थप मूल्याङ्कनकर्ता नियुक्त गर्ने र यस्ता विज्ञलाई प्रतिदिन अधिकतम दुई हजार पाचसय पारिश्रमिक उपलब्ध गराउने,

(ङ) मूल्याङ्कनको लागि विषय विज्ञ छनोट गर्नु पूर्व रोष्टरको लागि सूचना प्रकाशन गरी प्राप्त निवेदनका आधारमा आवश्यक विषय विज्ञ तय गर्ने,

(च) समितिका सदस्य एवम् विषय विज्ञबाट प्राप्त अङ्कको औसत गरी छनोट समितिले पुरस्कारको यकीन गर्ने छ र मन्त्रालयसमक्ष सिफारिस गर्ने,

(छ) मन्त्रालयले तोकेको अन्य कार्य गर्ने।

परिच्छेद-५
छनोटका आधारसम्बन्धी व्यवस्था

१३. पहिलो चरणका छनौटका आधार (१) निवेदन प्राप्त भए पश्चात पहिलो चरणको छनोट पचास पूर्णाङ्कको आधारमा हुनेछः-

(२) उपदफा (१) बमोजिमको पूर्णाङ्कको अङ्क विभाजन देहाय बमोजिम हुनेछः-

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

(ख) सिर्जना हुने सिकाई सामाग्रीको कच्चापदार्थ -१० अङ्क

(ग) सिर्जना हुने सिकाई 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।

(२) टि.ओ.आर. बमोजिम मूल्याङ्कनकर्ताले निवेदकको प्रस्तुतीकरण, हरेक निवेदकको प्रदर्शनी स्थलमा गई प्रश्नहरु विवरण बुझि कार्यक्रमको टि.ओ.आर बमोजिम मूल्याङ्कन गर्नुपर्ने छ।

(३) मूल्याङ्कनकर्ताले दिइएको अङ्क गोप्य राख्नुपर्ने छ र अङ्क प्रदान गरेको मूल्याङ्कन फारम 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।

नेपाल सरकार शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय सिंहदरबार, काठमाडौं, नेपाल

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

१५. <u>छनोटको जानकारीः</u> (१) पहिलो चरणमा छनोट भएको र दोस्रो चरणमा प्राप्त पुरस्कार रकमबारे मन्त्रालयले निवेदकलाई जानकारी गराउनु पर्ने छ ।

(२) कार्यक्रमसँग सम्बन्धित सबै सूचना मन्त्रालयको वेवसाईट www.moest.gov.np मा राखिनेछ।

परिच्छेद-६

पुरस्कार तथा सहयोग रकमसम्बन्धी व्यवस्था

१६. <u>पुरस्कार एवम् सहयोग रकम उपलब्ध गराउनेः</u> (१) मन्त्रालयले दोस्रो चरणमा छनोट गरेका र यस कार्यविधि बमोजिम दोश्रो चरणका सबै कार्यसम्पन्न गरेका विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहलाई समितिको सिफारिसमा यन्त्र वा सफ्टवेयर बनाउदा लाग्ने खर्च वापत अधिकतम् पचास हजार रुपैयाँसम्म सहयोग रकमको रुपमा उपलब्ध गराउन सक्नेछ।

(२) उपकरण वा सफ्टवेयर बनाउदा लाग्ने खर्च बाहेक दोस्रो चरणमा मूल्याङ्कनबाट प्रथम, द्वितीय तथा तृतीय हुने विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहलाई क्रमश तीस हजार, बीस हजार र दश हजार रुपैयाँ प्रोत्साहनको रुपमा उपलब्ध गराइने छ।

(३) दोस्रो चरणमा छनोट भएका र प्रर्दशनीको दिन उपस्थित भई आफ्ना यन्त्र सफ्टवेयरको बारेमा प्रस्तुतीकरण दिने सबै विद्यार्थी एवम् मेन्टरलाई कदरपत्र प्रदान गरिने छ।

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

१७. <u>भुक्तानी दिनेः</u> (१) प्रतिस्पर्धी विद्यार्थीले बनाएका यन्त्र वा सफ्टवेयरको प्रोटोटाइपको एक प्रति विद्यार्थीले छनोट गरेको विद्यालयमा बुझाउनुपर्ने छ।

(२) समितिले निर्धारण गरेको उपकरण वा सफ्टवेयर बनाउदा लाग्ने रकम र प्रथम, द्वितीय तथा तृतीय बापत पाउने प्रोत्साहन रकम प्रतिस्पर्धामा सहभागी समूहको निवेदनमा माग गरिने कुनै एक विद्यार्थीको बैङ्क खातामा दाखिला गरिने छ।

(३) उपदफा (२) बमोजिम एक सदस्यको बैङ्क खातामा प्रदान गर्नु अघि खातावाला विद्यार्थीको खातामा रकम जम्मा गर्न सबै विद्यार्थीले मञ्जुरी दिएको विवरण मन्त्रालयमा पेश गर्नु पर्नेछ।

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

१८. <u>अन्य खर्च उपलब्ध गराउन सकिनेः</u> (१) सहयोग र प्रोत्साहन रकम बाहेक प्रदर्शनी स्थल सम्म आउन, जान र बास बस्नु परे विद्यार्थीलाई यस कार्यविधि बमोजिम खर्च उपलब्ध गराइनेछ। मेन्टरसम्बन्धी खर्च सम्बन्धित विश्वविद्यालयबाट व्यवस्था भए बमोजिम हुनेछ।

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

नेपाल सरकार
शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय
सिंहदरबार, काठमाडौं, नेपाल

(२) काठमाडौं उपत्यकाभित्रका विश्वविद्यालय वा क्याम्पस वा कलेज वा महाविद्यालयमा अध्ययनरत विद्यार्थीलाई प्रदर्शनी स्थलसम्म आफू र आफ्नो यन्त्र ल्याउन र आउन-जान यातायात खर्च एक मुष्ठ प्रति विद्यार्थी एक हजार पाच सय नेपाली रुपैंया प्रदान गरिने छ।

(३) काठमाडौं उपत्यका बाहिरका विश्वविद्यालय वा क्याम्पस वा कलेज वा महाविद्यालयमा अध्ययनरत विद्यार्थीलाई कार्यक्रमको दिन प्रदर्शनी स्थलसम्म आफू र आफ्नो यन्त्र ल्याउन र आउन-जान मितव्ययी सवारी साधनको भाडा र प्रति विद्यार्थी बढीमा पाँच दिनको दैनिक रु. एक हजार पाँच सय नेपाली रुपैंयाको दरले दैनिक भत्ता उपलब्ध गराइने छ।

(४) 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 नसक्ने:** (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 तथा कदरपत्र प्राप्त गर्न सक्ने छैन।

(२) कार्यक्रम बमोजिम सिर्जना वा निर्माण भई प्रदर्शनी 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 रहने:** 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 व्यवस्था:** (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 विश्वविद्यालय वा क्याम्पस वा कलेज वा महाविद्यालयका 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।

२२. **बीमासम्बन्धी व्यवस्था:** (१) STEAM सम्बन्धी दोस्रो चरणको प्रदर्शनी कार्यक्रममा सहभागी विद्यार्थीको लागि बढिमा सात दिनको लागि यात्रा तथा चिकित्सा (Travel & Medical Insurance) बीमा गरिएको हुनु पर्नेछ।

नेपाल सरकार
शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय
सिंहदरबार, काठमाडौं, नेपाल

विश्वबावु पुडासैनी
सचिव

(२) उपदफा (१) बमोजिम सहभागी विद्यार्थीको यात्रा तथा चिकित्सा (Travel & Medical Insurance) बीमाको सोधभर्नाको लागि मन्त्रालयले आवश्यक व्यवस्था गर्नेछ।

२३. **सम्पर्क ईकाइ रहने:** कार्यक्रम सञ्चालनका लागि मन्त्रालयको विज्ञान तथा प्रविधि महाशाखा सम्पर्क ईकाइको रुपमा रहनेछ।

२४. **सूचना प्रविधिको प्रयोग गर्न सक्ने:** कार्यक्रम कार्यान्वयनको लागि सूचनाको प्रकाशन, सम्पर्क, निवेदनको सङ्कलन, छनोट तथा मूल्याङ्कन, प्रस्तुतीकरण तथा यससम्बन्धी अन्य कार्यको लागि मन्त्रालय वा समितिले वा सम्पर्क इकाइले सूचना प्रविधिको प्रयोग गरी कार्य गर्न सक्नेछ।

२५. **टम्स् अफ रिफरेन्सको जानकारी गराउने:** सम्पर्क इकाइले सबै इच्छुक विद्यार्थी तथा मूल्याङ्कनकर्ता तथा समितिमा रहने व्यक्तिलाई यस कार्यविधिको व्यवस्था र कार्यसम्पादन गर्नु पर्ने विषयमा समयमा नै जानकारी गराउने छ र टम्स अफ रेफरेन्ससम्बन्धी अन्य व्यवस्था अनुसूची-६ मा व्यवस्था भए बमोजिम हुनेछ।

२६. **बाझिएमा अमान्य हुने:** यस कार्यविधिमा लेखिएको कुनै कुरा प्रचलित कानूनसँग बाझिएमा बाझिएको हदसम्म कार्यविधिको व्यवस्था अमान्य हुनेछ।

२७. **अनुसूची हेरफेर गर्न सक्ने:** यस कार्यविधिको अनुसूची र यस कार्यविधि बमोजिमको टि.ओ.आर. मन्त्रालयको सचिवले हेरफेर गर्न सक्ने छ।

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

नेपाल सरकार
शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय
सिंहदरबार, काठमाडौं, नेपाल

अनुसूची-१
(दफा ५ को उपदफा (१) सँग सम्बन्धित)

नेपाल सरकार
शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय

STEAM Materials निर्माणको लागि निवेदनसम्बन्धी सूचना

मिति २०८-।--।--

यस मन्त्रालयको आ.ब.२०८१/०८२ को स्वीकृत वार्षिक कार्यक्रम बमोजिम विश्वविद्यालय वा विश्वविद्यालयका आङ्गिक वा सम्बन्धन प्राप्त क्याम्पस वा कलेज वा महाविद्यालयमा अध्ययनरत विद्यार्थीबीच प्रतिस्पर्धा गराई STEAM Materials निर्माणसम्बन्धी कार्य गराउने उद्देश्यले यो सूचना प्रकाशन गरिएको छ। यस वर्षको प्रतिस्पर्धाको विषय "विद्यालय तहको कक्षा ४-१० मा प्रयोग हुने विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) सिकाई सामाग्री निर्माण" रहेको छ। यस कार्यक्रम अन्तर्गत पहिलो चरणमा विश्वविद्यालय वा विश्वविद्यालयको सम्बन्धन वा आङ्गिक क्याम्पस वा कलेज वा महाविद्यालयमा उच्च शिक्षाको तहमा अध्ययनरत विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहबाट निवेदन माग गरिने, प्राप्त हुन आएका निवेदनबाट दोश्रो चरणका लागि समूह छनोट गरिने र विद्यार्थी समूहलाई आफ्नो सोच अनुसारको वस्तु निर्माण गर्न चार महिनाको समय दिइने छ। गत आ.ब. हरुमा संचालित प्रतिस्पर्धा कार्यक्रममा समावेश भएका सामग्री पुनः सोहि डिजाइनमा प्रस्तुत गर्न पाइने छैन। दोश्रो चरणको लागि छनोट भएको विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहलाई **"विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषयमा विश्वविद्यालयस्तरीय प्रतियोगितात्मक कार्यक्रम संचालन सम्बन्धी कार्यविधि, २०८१"** बमोजिम प्रति सामाग्री अधिकतम नेपाली रुपैया पचास हजार सहयोग रकम प्रदान गरिने छ। प्रतिष्पर्धामा सहभागी हुन चाहनुहुने विद्यार्थीले यो सूचना प्रकाशित भएको मितिले ३० दिनभित्रमा कार्यालय समयभित्र आई पुग्ने गरी उक्त कार्यविधिको अनुसूची-२ को खण्ड (क) र (ख) बमोजिमको ढाँचामा यस मन्त्रालयमा आइपुग्ने गरी वा सबै आवश्यक कागजात प्रमाणित गरेर स्क्यान गरी innovation@moest.gov.np मा ईमेल गरी निवेदन दिनुहुन अनुरोध छ। म्याद नाघी दर्ता हुन आएका वा रीत नपुगेका निवेदन छनोटका लागि समावेश हुने छैन। उल्लिखित कार्यविधि यस मन्त्रालयको वेभसाइट www.moest.gov.np बाट हेर्न वा डाउनलोड गर्न सकिने व्यहोरा सम्बन्धित सबैको लागि अनुरोध गरिएको छ।

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

नेपाल सरकार
शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय
सिंहदरबार, काठमाडौं, नेपाल

अनुसूची-२

(दफा ५ को उपदफा (४) सँग सम्बन्धित)

प्रथम चरणको प्रतिष्पर्धाको लागि दिनु पर्ने निवेदनको ढाँचा

खण्ड (क) सामान्य विवरण

१	क्याम्पस/कलेज/महाविद्यालयको नामः	
२	ठेगानाः	
३	सम्पर्क टेलिफोन नंः	
४	ई-मेलः	
५	मेन्टरको नामः	
६	मेन्टरको सम्पर्क मोबाइल नंः	
७	मेन्टरको ई-मेलः	
८	मेन्टरको हस्ताक्षरः	
९	विश्वविद्यालयः	
१०	प्रतिष्पर्धामा सामेल हुन चाहने विद्यार्थी	
१०.१	(क) नामः	
	(ख) संकाय/डिपार्टमेन्ट :	
	(ग) वर्ष/खण्ड :	
	(घ) क्याम्पस/कलेज/ महाविद्यालयको रोलक्रमः	
	(ङ) अन्तिम वर्ष / अन्तिम खण्डको परीक्षा महिना र सालः	
	ईमेलः	
	हस्ताक्षरः	
१०.२	(क) नामः	
	(ख) संकाय/डिपार्टमेन्ट :	
	(ग) वर्ष/खण्ड :	
	(घ) क्याम्पस रोलक्रमः	
	(ङ) अन्तिम वर्ष / अन्तिम खण्डको परीक्षा महिना र सालः	
	ईमेलः	
	हस्ताक्षरः	
१०.३	(क) नामः	
	(ख) संकाय/डिपार्टमेन्ट :	
	(ग) वर्ष/खण्ड :	
	(घ) क्याम्पस/कलेज/ महाविद्यालयको रोलक्रमः	
	(ङ) अन्तिम वर्ष / अन्तिम खण्डको परीक्षा महिना र सालः	

नेपाल सरकार शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय सिंहदरबार, काठमाडौं, नेपाल

विश्वबाबु पुडासैनी

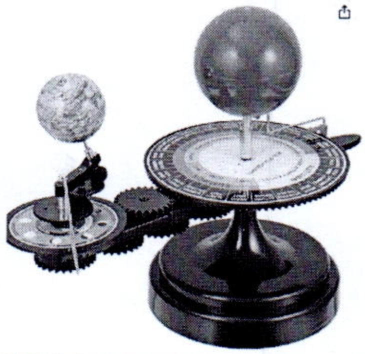
	ईमेलः	
	हस्ताक्षरः	
११	संलग्न गर्नुपर्ने कागजातः	संलग्न गरी ☑ लगाउने ।
	(क) क्याम्पस/ कलेज/ महाविद्यालयबाट जारी भएको मेन्टरको परिचयपत्र	
	(ख) क्याम्पस/ कलेज/ महाविद्यालयबाट जारी भएको सबै विद्यार्थीहरुको परिचयपत्र	
	(ग) यस वर्षको विधा अन्तरगत बनेको निर्देशिका बमोजिमको प्राविधिक फारम	
१२	म/हामीले प्रस्ताव गरेको प्रस्तुत .... डिजाइन/वस्तु/सफ्टवेयर आदि मैले/हामी आफैले, म/आफैद्वारा श्रृजना/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 स्वयम जिम्मेवार तथा जवाफदेही रहने छु/छौ। त्यस सम्बन्धमा शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय कुनै जवाफदेही बनाइने छैन। .... मेन्टरको सहि	
१३	शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालयको लागि सम्पर्क व्यक्तिः (विद्यार्थीमध्ये कुनै एक हुनु पर्ने)	
	नामः	
	सम्पर्क नंः	
	ईमेलः	
१४	सबै विद्यार्थीहरुको हस्ताक्षरः	
	मितिः	
१५	उल्लेखित मेन्टरको अन्तरगत उल्लेखित विद्यार्थीलाई शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय, सिंहदरवारबाट संचालित प्रतिष्पर्धामा भाग लिन अनुमति प्रदान गर्दछु र प्रतियोगी सबै विद्यार्थीहरु आ.व. २०८१/८२ को अन्त्य (२०८२ असाढ मसान्त) सम्म पास आउट नहुने व्यहोरा प्रमाणित गर्दछु।	आ.व. .... क्याम्पस प्रमुखको नामः .... दस्तखत / मिति / क्यामपसको छाप

खण्ड (ख) सिर्जनात्मक विवरण

क्र.सं.	विवरण	भरिएको फारम नमुना (Example)	विद्यार्थीले भर्ने
१	क्याम्पसको नाम	XYZ, Kathmandu	
२	विद्यार्थी वा विद्यार्थी समूह को नाम	Ram, Shyam, Gita	
३	प्रस्तावित सिकाई सामाग्रि	Earth/Moon/Sun orbit	

नेपाल सरकार शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय सिंहदरबार, काठमाडौं, नेपाल

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

४	प्रयोग हुने कक्षाहरु	Class 5	
५	विषय र पाठ	Science, Solar System	
६	बनाउने सिकाई सामाग्रिको वारेमा छोटो विवरण पेश गर्ने (२०० शब्दमा नबढाई)	The solar system would be made from plastic balls, the sun would be made from transparent spherical ball where light emitting diode would be fitted in. Appropriate mechanism would be made for rotation and revolution of earth and moon in their orbits using electric motors.	
७	सिकाई सामाग्रिको Drawing		
८	सिकाई सामाग्रि बनाउदा लाग्ने अनुमानित खर्च (सबै सामाग्रिको Breakdown सहित, क्याम्पसको प्रयोगशालामा उपलब्ध हुने tools को खर्च समावेश गर्न नपाइने)	Ball, Globe and stand: Rs 15000/- Plastic gears: Rs 5000/- Bulb: Rs 1000/- Miscellaneour: Rs 3000 Total: 24000/-	
९	सिकाई सामाग्री प्रयोग गर्ने विधी	एक अँध्यारो कोठामा लागि उपकरण राख्नु पर्छ । ब्याट्री वा बिजुली जोडी उपकरण अन (ON) गर्न सकिन्छ । उपकरण ON भए पश्चात पृथ्वी तथा चन्द्रमाको परिक्रमा सुरु हुन्छ । १० मिनेट जति उपकरण मोटरले घुमाइसके पछि उपकरण बन्द गर्ने र १० मिनेट छलफल गर्ने । यस वारेमा छुट्टै दुई पानाको सिकाई विधी	

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

		संलग्न गरिएको छ ।	
१०	सिकाई सामाग्रिको प्रयोगले शिक्षणमा लाग्ने समय	२० minutes	
११	सिकाई सामाग्रिको उद्देश्य	विद्यार्थीहरुमा सूर्य, पृथ्वी र चन्द्रमाको परिक्रमा, त्यसका कारण हुने रात र दिन तथा ग्रहणहरुको बारेमा समेत जानकारी हुने।	
१२	सन्दर्भ सामाग्रिहरु	SOLAR SYSTEM - The Dr. Binocs Show (youtube channel)	
१३	अन्य केही भए खुलाउने (बढिमा २०० शब्दमा)	नभएको।	
१४	मेन्टरबाट प्रमाणितको लागि:		
	मेन्टरको नाम		
	दस्तखत		
	मिति		

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

नेपाल सरकार
शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय
सिंहदरबार, काठमाडौं, नेपाल

अनुसूची-३

(दफा १३ को उपदफा (३) सँग सम्बन्धित)

पहिलो चरणको छनोटको लागि अङ्क प्रदान गर्ने आधार

पहिलो चरणका छनोटका आधार:

क.स.	मूल्याङ्कनका आधार	कुल अङ्क	अङ्क भार	प्राप्तांक	कैफियत
१.	सिर्जना हुने सिकाई सामग्रीको STEAM विषय सँगको सम्बन्ध 1. Physics 2. Chemistry 3.Biology 4. Mathematics 5. Computer 6. Arts	२०			
	कुनै एउटा विषयसँग मात्र सम्बन्धित भएमा		५		
	कुनै दुईवटा विषयसँग सम्बन्धित भएमा		१०		
	कुनै तीनवटा वा सो भन्दा बढी विषय सँग सम्बन्धित भएमा		२०		
२.	सिर्जना हुने सिकाई सामाग्रीको 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 सिकाई सामग्रीको उपयोगिता	१५			
३.१	समस्या समाधान	(५)			
	Does not solve real world problem		१		
	Solves real world problem		५		
३.२	Portable/Non-Portable	(५)			
	Non-Portable		२		
	Portable		५		
३.३	सैद्धान्तिक वा व्यवहारिक 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 टि.ओ.आर. बमोजिम सबै चुस्त दुरुस्त भएमा	५			
	कूल जम्मा	५०			

नेपाल सरकार शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय सिंहदरबार, काठमाडौं, नेपाल

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

अनुसूची-४

(दफा १४ को उपदफा (५) सँग सम्बन्धित)

दोस्रो चरणको छनोटको लागि अङ्क प्रदान गर्ने आधार

दोस्रो चरणका मूल्याङ्कनका आधार

क्र.सं.	मुल्याङ्कनको आधार	अङ्कभार	प्राप्ताङ्क	कैफियत
१	विद्यालयको पाठ्यक्रममा सिकाउन खोजिएको उद्देश्य र प्रस्तुत सिकाई सामाग्रीको औचित्यता पुष्ट्याँई (कक्षा ५ देखि १० सम्मका विद्यार्थीहरु मनन गरी)	१०		उत्तमः ८ देखि माथि, मध्यमः ६ - ७, सामान्यः ४ - ५
२	सिकाई समाग्रिको बहुउपयोगीता (धेरै विषय तथा पाठहरुसँगको सम्बन्ध)	१०		उत्तमः ८ देखि माथि, मध्यमः ६ - ७, सामान्यः ४ - ५
३	सिकाई सामाग्री प्रयोगको बेला विद्यार्थीहरु र शिक्षकको संलग्नताको अवस्था (Engagement)	२०		उत्तमः १६ देखि माथि, मध्यमः १२-१५, सामान्यः ८- ११
४	सिकाई सामाग्री प्रयोग गर्ने विधिको स्पष्टता (steps of learning)	२०		उत्तमः १६ देखि माथि, मध्यमः १२-१५, सामान्यः ८- ११
५	सिकाई सामाग्री प्रयोग हुने वस्तुहरु स्थानिय स्तरमा निर्माण गर्न सकिने खालका छन् छैनन्।	२०		उत्तमः १६ देखि माथि, मध्यमः १२ - १५, सामान्यः ८ - ११
६	सिकाई सामाग्री व्यापारिक रुपमा निर्माण गर्न सकिने सम्भावना	१०		उत्तमः ८ देखि माथि, मध्यमः ६ - ७, सामान्यः ४ - ५
७	समूह ले पेश गरेका सबै निवेदनहरुको स्पष्टता तथा प्रर्दर्शनी वा प्रस्तुतिकरण	१०		उत्तमः ८ देखि माथि, मध्यमः ६ – ७, सामान्यः ४ – ५
	कुल	१००		

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

नेपाल सरकार
शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय
सिंहदरवार, काठमाडौं, नेपाल

अनुसूची-५
(दफा १७ को उपदफा (४) सँग सम्बन्धित)

सिफारिस गरिएको रकम

स्टीम सामाग्री निर्माणको अनुमानित लागतमा उपसमितिको निष्कर्ष समूहले माग/दावि गरेको रकमः	
उपसमितिको सिफारिस रकम (कुनै एकमा ☑ लगाउने)	
१. नेरु. २५,०००/- सम्म	☐
२. नेरु. ५०,०००/- सम्म	☐
३. नेरु. ७५,०००/- सम्म	☐
४. नेरु. १,००,०००/- सम्म	☐
मूल्याङ्कनकर्ताहरुको नाम र दस्तखत	१. .... २. .... ३. ....
मिति	

कैफियतः

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

नेपाल सरकार
शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय
सिंहदरबार, काठमाडौं, नेपाल

अनुसूची – ६
(दफा २५ सँग सम्बन्धित)

विद्यालयहरुमा प्रयोग हुन सक्ने विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला र गणित (STEAM) सिकाई सामाग्री निर्माण प्रतियोगिता कार्यक्रमको टि.ओ.आर. (TOR), २०८१

१. <u>परिचयः</u> नेपाल सरकार शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालयको स्वीकृत कार्यक्रम "विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषयमा विश्वविद्यालयस्तरीय प्रतियोगितात्मक कार्यक्रम संचालन" सम्बन्धी कार्यविधिमा उल्लेखित टि.ओ.आर. (TOR) को रुपमा यसलाई ग्रहण गरिने छ। TOR विद्यार्थीहरुलाई प्रतियोगिताको वारेमा थप स्पष्ट पार्न र मूल्याङ्कनकर्ताहरुलाई सहजिकरणको निम्ति तयार पारिएको हो।

आज विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला र गणित विषयमा विद्यार्थीहरुको आकर्षण बढाउनु पर्नेछ र ती विषय सजिलोसँग पढाउन यथेष्ठ प्रयोगात्मक सिकाई सामाग्रिको आवश्यकता महसुस गरिएको छ। यस्ता सिकाई सामाग्री मौलिक ज्ञानमा आधारित, स्थानिय श्रोत र साधनबाट निर्माण हुन सके दूर दराजमा रहेका गाँउ वस्तिका स्कूलमा सजिलै उपलब्ध हुन गराउन सकिन्छ। त्यसैगरी यस कार्यमा नेपालका उच्च शिक्षामा अध्ययनरत विद्यार्थीलाई विज्ञता उपयोग गर्न सके उनिभित्र रहेको नवप्रवर्तनीय क्षमता अभिवृद्धि हुने भएकोले यस वर्षको प्रतियोगिताको विषय/थिम **"STEAM सिकाई सामाग्री निर्माण"** तय गरिएको छ। राष्ट्रिय विज्ञान, प्रविधि तथा नवप्रवर्तन नीति, २०७६ को उद्देश्य पूरा गर्न यस कार्यक्रमले टेवा पुग्ने विश्वास लिइएको छ।

२. <u>**STEAM सिकाई सामाग्रि**</u>: STEAM सिकाई सामग्री भन्नाले यस्ता सामाग्री हुन, जसले विद्यार्थीलाई विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ, कला र गणित विषयमा रमाइलो तरिकाले बुझ्न, सिक्न र पढ्न मदत गर्दछ। विद्यालयमा यस्ता शिक्षा सामाग्रीमा 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 सिकाई सामाग्रि यस प्रतियोगिताको निम्ति कक्षा ४-१० सम्मका विद्यार्थीलाई नेपाल सरकारबाट निर्धारण भएको पाठ्यक्रममा आधारित हुनु अनिवार्य हुनेछ।

३. <u>सिकाई सामाग्रीको सान्दर्भिकताः</u> विज्ञान, प्रविधि, इन्जिनियरिङ्ग, कला, गणित (STEAM) विषयमा विश्वविद्यालयस्तरीय प्रतियोगितात्मक कार्यक्रम संचालन सम्बन्धी कार्यविधि, २०८१ मा तोकिए बमोजिमको निवेदनको साथसाथै प्रतियोगितामा भाग लिने विद्यार्थी वा विद्यार्थीको समूहले आफूले प्रस्ताव गरेको STEAM सिकाई सामाग्रिको विद्यालयमा उपयोगिता वा सान्दर्भिकता पुष्ट्याँई गर्न अनुसूची-२ बमोजिमको फारम भरी बुझाउनु पर्नेछ। विद्यार्थीले प्रस्तुत गरेका सोच (Idea) पहिलो चरण र डिजाइन (Desgin) दोश्रो चरण गरी यस कार्यविधिमा उल्लेख गरिए बमोजिम मूल्याङ्कन गरिनेछ। यससम्बन्धी कुनै जानकारी आवश्यक परे शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालयको विज्ञान प्रविधि महाशाखामा सम्पर्क राख्न सकिने छ।

सिकाई सामाग्री विकासको आधारभूत सिद्धान्त निम्न बमोजिम रहेको छ :-

नेपाल सरकार शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय सिंहदरबार, काठमाडौं, नेपाल

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

- सिकाई सामाग्री देखिने वा देखाउने वस्तु मात्र हुनु भन्दा अधिकतम विद्यार्थी र शिक्षक कसरी सिकाई विधिमा जोडिन सक्दछन् त्यसका विषयमा सोची डिजाइन गरिएको हुनेछ।
- सिकाई सामाग्री 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।
- सिकाई सामाग्रि कक्षा ४-१० सम्म STEAM विषयका कुनै पाठ वा पाठमा आधारित क्रियाकलापसँग सम्बन्धित हुनेछ।

४. <u>डिजाइन प्रतियोगितामा भाग लिने विद्यार्थीहरुले ध्यान दिनुपर्ने विषयवस्तु</u>: प्रतियोगितामा सहभागी हुने विद्यार्थीले निम्न विषयवस्तुमा ध्यान दिनुपर्नेछः-

(क) कक्षा ४-१० सम्मको पाठ्यपुस्तकमा STEAM विषयसँग सम्बन्धित विषय अध्ययन गर्ने।

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

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

(घ) सकेसम्म सजिला मेकानिजम्स (Mechanisms) भएका सामाग्रीहरु बनाउन उत्प्रेरित हुने।

(ङ) सिकाई सामाग्री प्रयोग गर्दा शिक्षकको जिम्मेवारी के र विद्यार्थीहरुको क्रियाकलाप के हुन्छ, स्पष्ट हुने।

(च) आफूले निर्माण गर्ने सामानको वारेमा आफ्नो कक्षा वा क्याम्पसका अन्य साथीलाई सुनाई बढीमा तीन जनाको समूह बनाउने र एक्लै गर्न सके समूह नबनाए पनि हुने।

(छ) आफूले अध्ययन गर्ने शैक्षिक संस्थामा आफूलाई त्यस काममा मद्दत गर्न सक्ने मेन्टर (शिक्षक) रोज्ने र फारमहरु भर्ने।

(ज) पहिलो फारम विश्वविद्यालय/क्याम्पस/कलेज/महाविद्यालयको प्रमुख वा विभागीय प्रमुखबाट स्विकृत गराउने, दोस्रो फारम आफ्नो मेन्टरबाट स्विकृत गराउने।

(झ) दुवै फारमहरु भरी इमेल वा हुलाकबाट तोकिएको ठेगानामा पठाउने र नतिजाको प्रतिक्षामा बस्ने।

५. <u>सहयोग रकम र अन्तिम मूल्याङ्कन</u>:-

(क) यस कार्यक्रममा शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालयबाट प्रदान हुने सहयोगको अधिकतम सीमा नेरु. पचास हजार (५०,०००/-) तय गरिएको छ।

(ख) छनोट समितिले सहयोग रकम र उत्कृष्ट सिकाई सामाग्री निक्यौंल 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 वारेमा विद्यार्थी समूहले बनाएको यन्त्र, समूह ले दावि गरेको रकमको औचित्यताको आधारमा सिफारिस गर्नु पर्नेछ।

विश्वबाबु पुडासैनी
सचिव

नेपाल सरकार
शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय
सिंहदरबार, काठमाडौं, नेपाल