

Требования к конкурсным работам

STEAM-образовательное решение, выдвигаемое на конкурс, может быть представлено в одной из форм: STEAM-игра, STEAM-проект, тематический STEAM- проект в дополнительном образовании, STEAM- развивающая предметно-пространственная среда (далее – РППС), STEAM-модель.

Описание STEAM-образовательного решения представляется в виде педагогического алгоритма STEAM – проектирования, в котором отражается описательная методика проекта и содержание разных видов детской активности.

Критериями оценки конкурсной работы являются: актуальность поставленной проблемы, оригинальность идеи и техническое сопровождение, качество содержания работы, представление образовательного результата (достигнутые результаты), развитие исследовательской и познавательной активности детей в ходе реализации проекта, развитие творческой активности, развитие инженерно-технического мышления, развитие проектного мышления, создание игрового пространства / изменение РППС, развитие социальных коммуникаций и партнерства.

В начале материала должно быть указано: название, Фамилия Имя Отчество автора, место работы/учебы (субъект РФ, город или населенный пункт), должность (с указанием расшифрованного названия организации), научная степень.

Педагогический алгоритм STEAM – проектирования

- Наименование STEAM-решения
- Цель
- Форма (например, игра, серия игр, проект, занятие, цикл занятий и др.)
- Возрастная группа
- Образовательные результаты
- Этапы реализации STEAM образовательного решения
- Необходимая РППС (развивающая предметно-пространственная среда)

Технология	Характеристика	На что ориентирована
S	Наука	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как познаем?
T	Технология	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?
E	Инженеринг	Какой продукт (проект) создают дети?
A	Искусство	Какие художественно-выразительные средства искусства ребенок осваивает? Какие методы творческой реализации выбирает ребенок?
M	Математика	Какие элементы математического мышления развиваются у ребенка (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временное, комбинаторика и т.п.)
S	Сделай сам	В какой вид активности вовлечены дети (проектная, игровая, речевая, познавательная, исследовательская, элементарная инженерно-техническая, коммуникативная и др.)