*Центр STEAM – освіти –* забезпечує всіма необхідними ресурсами гурткову та факультативну роботу; створює умови для STEAM навчання та підвищення кваліфікації вчителів міста та керівників гуртків; організовує тренінги, семінари, фестивалі та культурно-просвітницькі заходи щодо популяризації STEAM-освіти.

STEAM-освіта – це низка чи послідовність курсів або програм навчання, яка готує учнів до успішного працевлаштування, до освіти після школи або для того й іншого, вимагає різних і більш технічно складних навичок, зокрема із застосуванням математичних знань і наукових понять.

Акронім STEM вживається для позначення популярного напряму в освіті, що охоплює природничі науки (Science), технології (Technology), технічну творчість (Engineering) та математику (Mathematics).

Пересувні та стаціонарні лабораторії в дії

STEAM-центр діє

Мета Центру:

* надання ресурсу для впровадження STEAM-освіти та наукової роботи в закладах освіти міста; формування STEAM компетентностей та цифрових компетентностей учнів;

Завдання Центру:

* створення умов для STEAM-навчання та підтримки споживачів освітніх послуг в освітніх закладах міста;
* створення умов для підвищення кваліфікації вчителів закладів загальної середньої освіти та керівників гуртків закладів позашкільної освіти Полтави;
* ресурсне забезпечення гурткової та факультативної роботи;
* розробка та апробація інноваційних освітніх проектів, методик та технологій; систематизація методичних матеріалів і поширення успішних практик педагогічного досвіду у галузі STEAM-освіти;
* організація та проведення тренінгів, фестивалів тощо.
* надання ресурсної підтримки під час підготовки до олімпіад та конкурсу МАН.

Напрями роботи Центру:

* поширення і популяризація сучасних напрямів розвитку цифрової та STEAM освіти;
* проведення курсів підвищення кваліфікації з видачею відповідних сертифікатів у галузі цифрової освіти та STEAM-освіти;
* розробка, видання та реалізація навчально-методичних посібників, інформаційних і рекламних матеріалів;
* розробка рекомендацій щодо впровадження положень цифрової освіти та STEAM-освіти в закладах освіти міста.

// текст агахана начало

// science начало

До будь якої проблеми потрібно підходити з наукової точки зору, аналізувати проблеми минулого та їх вирішення проблеми, шукати подібності.

// science конец

// tehnology начало

Підхід до створення будь-чого покроково не пропускаючи етапи виробництва.

// tehnology конец

// engeneryng начало

Точне створення об'єктів завдяки його моделювання та початкового обрахунку ймовірних результатів основаних на законах фізики, створення прототипів та тестування.

// engeneryng конец

// math начало

Математичний обрахунок поставлених задач, витрат ресурсі, результатів, обрахунок найбільш оптимальних шляхів вирішення і рентабельності.

// math коенц

// ART начало

Творча та презентабельна складова яка не пряму впливає на кінцевий результат створеного продукту. Велику роль відіграє при популяризації продукту або під-час продажу.

// ART конец

//текст агахана конец