

ПОЛОЖЕННЯ ПРО STEAM-ОСВІТУ

1. Загальні положення

1.1. Це Положення визначає основні принципи, цілі, напрями та організаційні засади впровадження STEAM-освіти в Ліцеї №21 Львівської міської ради.

1.2. Положення розроблено відповідно до Законів України «Про освіту», «Про повну загальну середню освіту», Концепції "Нова українська школа", Державного стандарту базової середньої освіти, рекомендацій МОН України щодо STEM/STEAM-освіти, а також враховує виклики воєнного стану.

1.3. У цьому документі термін STEAM-освіта (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) означає міждисциплінарний підхід до навчання, що поєднує науку, технології, інженерію, мистецтво та математику з акцентом на креативність, критичне мислення, інноваційність та проектну діяльність.

2. Мета та завдання STEAM-освіти

2.1. Мета – створити інноваційне освітнє середовище, що сприятиме розвитку ключових компетентностей учнів, формуванню практичних навичок, здатності до міждисциплінарного мислення, дій та самореалізації.

2.2. Завдання:

- Формування навичок критичного та творчого мислення.
- Інтеграція природничих наук, мистецтв та технологій у зміст навчання.
- Розвиток проектної та дослідницької діяльності.
- Залучення учнів до вирішення реальних життєвих проблем через STEAM-підхід.
- Розвиток комунікаційних, підприємницьких, громадянських і цифрових компетентностей.
- Залучення до співпраці батьків, громади, зовнішніх партнерів.

3. Принципи впровадження STEAM-освіти

- Інтегрованість та міжпредметність.
- Орієнтація на практичну діяльність і розв'язання реальних задач.
- Відкритість до інновацій.
- Рівний доступ до STEAM для всіх здобувачів освіти, в тому числі для дітей з особливими освітніми потребами.
- Підтримка психоемоційного благополуччя учнів, з урахуванням умов воєнного стану.

4. Форми організації STEAM-освіти

4.1. У межах освітнього процесу:

- Інтегровані уроки.
- Проектно-дослідницькі завдання.
- Тематичні STEAM-тижні, дні науки.
- Освітні хаби та простори (STEAM-лабораторія, медіастудія, тощо).

4.2. У позаурочній діяльності:

- Гуртки, факультативи (робототехніка, 3D-моделювання, інженерія тощо).
- Хакатони, майстер-класи, наукові пікніки.
- Участь у конкурсах, виставках, фестивалях.

5. Учасники освітнього процесу

5.1. У впровадженні STEAM-освіти беруть участь:

- Учні 1–11 класів.
- Педагогічні працівники (вчителі, керівники гуртків, психологи, тьютори).
- Батьки (законні представники), партнери громади.

5.2. За потреби можуть бути залучені фахівці з ІТ, інженерії, дизайну, науковці, ментори з профільних галузей.

6. Матеріально-технічне забезпечення

6.1. Для реалізації STEAM-освіти ліцей створює або оновлює:

- STEAM-кабінети / креативні простори.
- Оснащення лабораторій (мікроконтролери, 3D-принтери, конструктори, ноутбуки, VR/AR-обладнання тощо).
- Безпечне укриття з доступом до освітніх матеріалів на випадок тривоги.

6.2. Усі закупівлі й організація простору мають враховувати інклюзивність та безпекові вимоги.

7. Оцінювання ефективності

7.1. Результативність впровадження STEAM-освіти аналізується через:

- Внутрішній моніторинг (анкетування, спостереження, аналіз проєктів).
- Участь у всеукраїнських/міжнародних STEAM-ініціативах.
- Зовнішнє оцінювання (освітній аудит, експертиза).

8. Заключні положення

8.1. Це Положення затверджується наказом директора, вводиться в дію з моменту підписання.

8.2. У разі змін у законодавстві або практиках STEAM-освіти Положення може бути оновлене.