
Steam - сочетает в себе элементы естественных наук, технологии, инженерного искусства, творчества и математики (S – science, T – technology, E – engineering, A – art, M – mathematics).

Дата создания: 2019 год

Цель проекта: Сформировать у учащихся навыки XXI века, такие как критическое, творческое мышление, сотрудничество и т.д., создавать возможности обучения в процессе творчества, не преподавать предметы по отдельности, а объединять их в единую модель обучения, основанную на реальных приложениях, повышать способность использовать современное оборудование ИКТ путем применения различных языков программирования.

Сведения: Учебный процесс в общеобразовательных школах, охваченных проектом, проводится в соответствии с учебным планом, разработанным по следующим модулям направления - «3D-печать», «Микробитное программирование», «Электротехника», «Биотехнология», «Нанотехнология», «Робототехника», «Генная инженерия», «Лазерные станки с ЧПУ», «Беспилотные летательные аппараты (учебные дроны)» и «Предпринимательство».

Охват: Проект STEAM охватывает 302 средние школы и 10 центров STEAM. Всего к обучению STEAM привлечено около 91 000 школьников.