



STEAM-класс

ШКОЛА № 548



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В 5 КЛАСС
с программой **STEAM!**

КОРПУС НА МАРШАЛА ЗАХАРОВА

ул. Маршала Захарова, д. 8, к. 1



СЛОВО ДИРЕКТОРА

Всем привет!

Вам предстоит выбор очередного шага в самоопределении: где учиться, по какой программе, с какой напряженностью для достижения успеха. В 548-й разнообразные и проверенные временем предпрофильные и предпрофессиональные программы.

Для планирования ваших решений мы предлагаем алгоритмы и информацию для того, чтобы ваш выбор оказался успешным.

Дерзайте!



Народный учитель России
Ефим Лазаревич Рачевский





КТО МЫ?

STEAM расшифровывается как science, technology, engineering, arts and mathematics — наука, технологии, инженерия, искусство и математика. Но это вовсе не означает сосредоточенность обучения на дисциплинах, которые составляют аббревиатуру. Напротив, название STEAM символизирует объединение различных направлений для достижения общей цели.

Цель STEAM-направления – это гармоничное развитие ребенка и раскрытие его возможностей и талантов, в какой бы сфере человеческой деятельности они ни находились.

Одной из самых важных STEAM-задач является подготовка учащихся к осознанному выбору углубленного направления обучения и успешному поступлению на соответствующую программу после шестого класса.

руководитель проекта
Джураева Мария Сергеевна





ГДЕ МЫ?



Широкое развитие STEAM-направление получило в корпусе на Маршала Захарова.



В корпусе на Маршала Захарова размещен ИТ-полигон с учебным оборудованием для проведения занятий по робототехнике, схемотехнике, 3D-моделированию, разработке и управлению БПЛА.



В этом же корпусе находится оранжерея-лаборатория с коллекцией растений более 60 видов, а также зоны аквариумистики и сити-фермерства.



В корпусе на Маршала Захарова работает более 100 кружков, клубов, секций.

Руководитель корпуса – Марина Владимировна Ильина.





СТРУКТУРА ПРОФИЛЯ

КЛЮЧЕВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ:

- метапредметные проектные задачи (МПЗ)*
(*МПЗ – метапредметный творческий проект, выполняемый учащимися из разных классов за 1-2 дня в учебное время)
- бинарные уроки
- индивидуальные конкурсные проекты в рамках курса технологии
- посвящение в STEAM-ученики
- STEAM-фестиваль

Важно понимать, что каждое событие в STEAM-обучении несет прежде всего образовательный характер и является неотъемлемой частью структуры образовательной программы.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КУРСЫ:

В данном направлении усилены самые востребованные на сегодняшний день дисциплины:

- математика
 - английский язык
 - программирование
 - робототехника
 - 3D-моделирование
 - скетчинг
 - риторика
 - сити-фермерство
-



НАША КОМАНДА

КУРАТОР НАПРАВЛЕНИЯ

учитель высшей квалификационной категории,
преподаватель информатики, физики
и инженерной графики
Джураева Мария Сергеевна



УЧЕБНЫЕ ПРОГРАММЫ И ОСОБЕННОСТИ ОБУЧЕНИЯ



Обучение в рамках **STEAM**-направления проходит в соответствии с федеральным образовательным стандартом с применением технологий, направленных на достижение высокого образовательного результата, а также направленное развитие soft skills.



Кроме классических методов обучения в образовательном процессе STEAM-классов широко применяются:

- деятельностный подход,
- командная работа,
- междисциплинарные занятия и задачи,
- задания на развитие критического мышления,
- кейс-технологии и др.





ИТОГ ПРОЕКТА

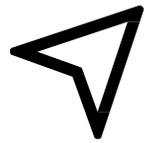
После окончания обучения по программе STEAM учащиеся имеют возможность поступить на углубленные программы по следующим направлениям:

- Математическое
- IT
- Инженерное
- Биоинженерное
- Естественно-научное
- Химико-биологическое
- Медиа
- Социально-гуманитарное





АЛГОРИТМ ПОСТУПЛЕНИЯ



ШАГ 1. Заполнение регистрационной анкеты



ШАГ 2. Написание вступительных работ по русскому языку и математике



ШАГ 3. Выполнение творческой проектной работы в формате командной игры





УЗНАТЬ О НАС БОЛЬШЕ



ТЕЛЕГРАМ-
КАНАЛ
КОРПУСА НА
МАРШАЛА
ЗАХАРОВА

ТЕЛЕГРАМ-
КАНАЛ
ШКОЛЫ

СТРАНИЦА
ШКОЛЫ
«ВКОНТАКТЕ»

ОДИН ДЕНЬ В
STEAM ДЛЯ
УЧЕНИКОВ
4 КЛАССОВ

STEAM FEST
(ОТКРЫТЫЙ
ВЫПУСКНОЙ
ЭКЗАМЕН)