

КОНЦЕПЦІЯ

Всеукраїнського хакатону «STEAM-освіта. Інтелект України» (у змішаному форматі), 7- 10 квітня 2026 року

1. Загальна ідея заходу

Всеукраїнський хакатон «STEAM-освіта. Інтелект України» — це інноваційна освітня подія, спрямована на розвиток STEAM-компетентностей учнів та педагогічних працівників, формування навичок міждисциплінарного мислення, проєктної діяльності та командної роботи.

Хакатон проводиться у змішаному форматі (офлайн + онлайн трансляція) на чотирьох локаціях, що відображають різні напрями STEAM: інженерія, авіація, наука, освіта.

2. Мета хакатону

- популяризація STEAM-освіти в Україні;
 - розвиток інноваційного мислення та дослідницьких навичок;
 - інтеграція науки, технологій, інженерії, мистецтва та математики;
 - створення платформи для співпраці учнів і педагогів;
 - виявлення та підтримка обдарованої молоді.
-

3. Завдання

- формування команд (учні + педагоги);
 - розроблення інноваційних STEAM-проєктів;
 - впровадження практико-орієнтованих рішень;
 - розвиток цифрових, інженерних та дослідницьких компетентностей;
 - презентація результатів у форматі пітчінгу.
-

4. Цільова аудиторія

- учні 7–11 класів;
 - педагогічні працівники;
 - керівники закладів освіти;
 - науковці, STEM-експерти, ментори.
-

5. Формат проведення

- змішаний формат: очна участь + онлайн-трансляції;
 - командна робота (3–5 осіб);
 - кожен день — окрема тематика та локація;
 - паралельна онлайн-участь для регіонів України.
-

6. Тематика хакатону

- інженерні рішення для сталого розвитку;
 - авіаційні та космічні технології;
 - наукові дослідження та експерименти;
 - світні STEAM-рішення;
-

7. Програма хакатону (похвилинно)



ДЕНЬ 1 — 7 квітня 2026 р.

Інженерна академія УДУ імені Михайла Драгоманова



14:00 – 17:00

Тема: Інженерія та технології майбутнього

Програма:

- 14:00–14:15 — Відкриття хакатону
 - 14:15–14:40 — Мотиваційна лекція «STEAM як драйвер інновацій»
 - 14:40–15:00 — Постановка інженерного кейсу
 - 15:00–16:20 — Командна робота (розроблення рішень)
 - 16:20–16:50 — Проміжні презентації (пітчінг)
 - 16:50–17:00 — Підбиття підсумків дня
-



ДЕНЬ 2 — 8 квітня 2026 р.

Авіакосмічний центр Київського палацу дітей та юнацтва



14:00 – 17:00

Тема: Авіація та космос

Програма:

- 14:00–14:15 — Вступ
 - 14:15–14:45 — STEM-лекція «Космічні технології сьогодення»
 - 14:45–15:00 — Завдання дня (аерокосмічний кейс)
 - 15:00–16:20 — Командна робота
 - 16:20–16:50 — Демонстрація прототипів / ідей
 - 16:50–17:00 — Рефлексія
-



ДЕНЬ 3 — 9 квітня 2026 р.

Національний центр «Мала академія наук України»



14:00 – 17:00

Тема: Наука і дослідження

Програма:

- 14:00–14:20 — Наукова дискусія
 - 14:20–14:40 — Постановка дослідницького завдання
 - 14:40–16:00 — Робота над проєктами
 - 16:00–16:40 — Пітчінг команд
 - 16:40–17:00 — Оцінювання журі
-



ДЕНЬ 4 — 10 квітня ФІНАЛ (УДУ імені Михайла Драгоманова)



14:00 – 17:00

Програма:

- 14:00–14:20 — Відкриття фіналу
 - 14:20–15:30 — Фінальні презентації команд
 - 15:30–16:00 — Робота журі
 - 16:00–16:30 — Нагородження переможців
 - 16:30–17:00 — Закриття хакатону
-

8. Формат творчого завдання

Команди розробляють STEAM-проект, що включає:

- ідею;
 - практичне застосування;
 - прототип або модель;
 - презентацію (пітч до 5 хв).
-

9. Критерії оцінювання

- інноваційність;
 - практична значущість;
 - міждисциплінарність;
 - якість презентації;
 - командна робота.
-

10. Очікувані результати

- створення інноваційних STEAM-проектів;
 - розвиток компетентностей XXI століття;
 - формування STEAM-спільноти;
 - виявлення талановитих учнів і педагогів;
 - поширення кращих практик.
-

11. Партнери (рекомендовано)

- МОН України
 - УДУ імені Михайла Драгоманова
 - МАН України
 - Київський палац дітей та юнацтва
 - ІТ та інженерні компанії
-

12. Організаційні особливості

- онлайн-трансляція (YouTube / Zoom);
 - реєстрація через Google Forms;
 - сертифікати учасників;
 - окремі номінації (учні / педагоги / змішані команди).
-