



Rəqəmsal dünyanın

QALIBLƏRİ



Dekabrın 9-da Bakı Ekspo Mərkəzində Elm və Təhsil Nazirliyinin dəstəyi ilə keçirilən Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalı 2022-nin bağlanış mərasimində festivalın qalibləri mükafatlandırılıb. Qeyd edək ki, ümumilikdə 350 komandadan 1500-dək iştirakçı qatılan SAF-2022-də münisflər heyətinin qərarına əsasən 43 komanda I, 102 komanda II, 108 komanda III yerə layiq görüldü.

"Proqramlaşdırma, marketing və pitching haqqında yüksək təcrübə qazandı"

Bakı şəhər 193 nömrəli məktəbi təmsil edən Nicat Muxtarov STEAM ailəsinin üzvü olmaqdan məmnunluq hissi duyduğunu bildirib. SAF-2022 kimi beynəlxalq bir festivalda III yerə layiq görülməyin həyatında gözəl və unudulmaz bir təcrübə olduğunu qeyd edən Nicat öz təəssürlərindən və yarış üçün göstərdiyi fəallığından söz açdı: "Artıq SAF Festivalı Azərbaycanda ikinci dəfədir ki keçirilir. Müxtəlif ölkələrdən, bölgələrdən qatılan yüzlərlə iştirakçı beş gün ərzində çox mükəmməl şəkildə yarışdılar. Burada olduğum müddətdə hər kəsin həvəsli, heyecanlı qalib olmaq uğrunda yüksək motivasiya ilə yarışdığını

dik. Bu, bizdə yüksək əhval-ruhiyyə yaradıdı. Belə ki, SAF-da keçirdiyim 5 gün mənə proqramlaşdırma, marketing və pitching haqqında yüksək təcrübə qazandı".

"I olmaqla bizim 'Yaxşılardan yaxşı' olduğumuzun xəbərini aldıq"

Tofiq Bayramov bu yarışda I olub. Quba Fizika, riyaziyyat və informatika təmayüllü respublika liseyinin 8-ci sinif şagirdi olan Tofiq yarışda iştirak etmək istədiyini və buna görə də müəllimlərindən məsləhət alaraq qeydiyyatdan keçdiyini deyir: "Burada iştirak etmək mənim hədəflərimdən biri idi. Məktəbimizin yanında STEAM mərkəzinin yerləşməsi bizim çox işimizə yaradı. Komandamızın adını 'Fateh'



şirgimi elə son gündə elan olundu. Öncəki günlərdə şagirdlərə verilən lovizimatlar ilə öz-özünə hərəkət edə bilən maşın hazırladılar. Onlar hazırladıkları maşınları müxtəlif maneələrlə qarşılaşdırıldı. Vaxta görə bizim komandamız sürətli olduğu üçün I yerə layiq görüldü. Rəhbərlik etdiyim komandanın qızıl medalla yarışdan ayrıldığına görə çox şadam. Ümumilikdə festival çox yüksək şəkildə təşkil olunub. Mənim iştirak etdiyim komanda da daxil olmaqla bütün komandalər yarışdılar, öyrəndilər, əyləndilər".

"Birinci yeri tutduğum üçün çox qürurluyam"

İnformatika və STEAM fənlərini sevdiyini, 1 ildən çoxdur ki, məktəbdə STEAM dərslərinin keçirildiyini, dərslərə mütəmadi qoşulduğunu bildiren Orxan Şamxalov Şabran şəhər 1 nömrəli tam orta məktəbin 5-ci sinif şagirdidir. Elə bu fənlərə olan marağı da onu müsabiqə məkənnə gətirib çıxarıb. Rəqəmsal dünyaya doğru böyük addım ataraq Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalında yarışdığı kategoriya üzrə I yerə layiq görüldü: "Biz ilk növbədə seçim turuna getdik və 'Şabranlı Oğlanlar' komandası olaraq bizim kateqoriyamız 'Survivor middle school' da məqsəd budur ki, robot zərərçəkən təhlükəli zondan təhlükəsiz zonaya aparmalı, daha sonra öz yerinə qayıtmalıdır. Biz əvvəlcə seçim turunda 21 saniyə maksimum bal ilə VIII yerə çıxdıq. Ondan sonra ümidləndik ki, festivalda III yeri tutacağıq, buna baxmayaraq biz I olduq. Onu da bildirim ki, biz yarışda çox əy-



vativ bilgilərlə tanış oldu. STEAM bizə dostluğu, gücü, özünəinamı qazandırdı. Nazirimiz bu şəraitə bizə yaratdığı üçün təşəkkür edirik. Növbəti ildə yenidən özümü bu auditoriyada görməyi arzulayıram".

"Böyük əzm göstərərək bu nailiyyətə imza atdıq"

Qalib komandalardan biri Türkiyəni təmsil edir. Müsəbiqədə I və eyni zamanda "Yaxşılardan yaxşı" olan 7 nəfərdən ibarət "ENKATECH Seniors" komandası "Vex-V5" kateqoriyası üzrə yarışıb. Komanda iştirakçısı Ashlan Ertürk qrup üzvlərinə inandığını, qalibiyyəti gözlədiyini bildirdi: "Biz hər zaman özümü inandırırıq və bu inamla hərəkət etdik. Böyük əzm göstərərək bu nailiyyətə imza atdıq. Düşünürəm ki, Türkiyəmizi layihəyə təmsil etdik. Rəqəbat güclü olsa da biz uğur əldə etdik. Ona görə bütün komanda yoldaşlarımızı təbrik edirik. 5 gün müddətində çox tənə-nəli, əyləncəli və rəngarəng bir ortam içində olduq. Bu mühitdə çoxlu dostluq əlaqələri qurduq. Onu qeyd edirəm ki, bu layihələr bizə yeni biliklər əldə etməyə şərait yaradır, dünyagörüşümüzü artırır".

"Burada maraqlı layihələrlə tanış olur, insanlarla ünsiyyət yaradarsan"

Festivalın digər qalib komandası Qazaxıstan dövlətindən olan "New empire" komandasıdır. "Vex IQ" kateqoriyası üzrə yarışan və II yerə əldə edən komandanın iştirakçısı Nazar Baisart bu yarışdan məmnun olduğunu, festivalın həyatına yeni bir rəng qatdığını söyləyib. Nazar Baisart beynəlxalq münasibətlərin daha da irəliləməsində, təhsil sahəsində yeni normativə uyğun təkmilləşmə sisteminin yaranmasında bu layihələrin rolu yüksək qiymətləndirib. O, eyni zamanda özlərinə göstərilən qayğı və anlayışdan söz açıb: "STEAM çox maraqlı layihədir. Burada yeni növ təhsil sisteminin formaları ilə, maraqlı layihələrlə tanış olur, insanlarla ünsiyyət yaradarsan. Bizə göstərilən diqqətə görə təşkilatçılara təşəkkür edirik, burada qalib olan hər kəsi təbrik edirik".

Tünzalə QULİYEVA



müşahidə elədim. Mən və digər iki komanda yoldaşım "Hakaton" kateqoriyası üzrə qatılmışdıq. Bizə düzəltmək üçün 2 gün müddət verildi. Və bu 2 gündə yüksək səviyyədə layihəmizi düzəldib münisflərə təqdim elədik".

Mükafatlandırılma amı yaxınlaşdıqca hər kəsdə yüksək həyəcan olduğunu deyən Nicat əlavə edib: "Hər bir şəxs hansı komandalardan qalib olacağından danışıq, təxminlər etməyə çalışırdılar. Sonuncu gün burada olduğumuz bir neçə saat müddətində artıq yarışlar bitirdiyi üçün komandalər bir-birinə rəqib gözü ilə baxmırdılar. 5 gün ərzində bərabər çox gözəl şəkildə əylənir, müxtəlif rəqlər, söhbətlər edir, məhni oxuyurdular. Nəhayət, "Hakaton" kateqoriyası üzrə qalib komandalərin adları çəkiləndə gün boyunca əylənən səs-küyü kateqoriyamızın iştirakçıları bir ağır kimi susub aparıcının sözlərinə diqqətlə qulaq asırdı. Sonra komandamızın III yerə çıxdığını öyrən-

qoyduq. Hər gün dərindən sonra komanda yoldaşım Əli Ağasiyevlə birlikdə STEAM mərkəzində işləyirdik. Nəticədə mən robotu yığdım, Əli isə həmin robotun kodlaşdırmasını etdi. Seçim turundan keçdikdən sonra da dayanmadıq və birinciliyi almaq bizim məqsədimizə çevrildi. Qalib olmaq üçün hər gün yorulmadan işlədik. Artıq çoxdandır gözlədiyimiz o gün gəlib çatmışdı. İlk yarış günü çox heyecanlı idi. Birinci yarışacaq komandalər arasında yeni nöqtələr üçün kod yığmaq oldu, biz bu işin də öhdəsindən 19 saniyədə (tam xal yığaraq) gəldik. Festivalın son günü hər kəs kimi biz də heyecanlı

idik, çünki nəticələrin açıqlanacağı bilirdik. Birinci olacağımızı düşünürdük, düşündüyümüzü bizi yanıltmadı. I olmaqla hər şeyin bitdiyini düşünməyə bizim "Yaxşılardan yaxşı" olduğumuzun xəbərini aldıq. Bu xəbər bizdə çox möhtəşəm bir hiss yaşadı. Sonda cənab nazirimizin bizi müxtəlif hədiyyələrlə təltif etməsi isə bizdə böyük ruh yüksəkliyi yaradı".

"Gələcəkdə insanın idarə etmədən özü yanğınsöndürən maşın düzəltmək istəyirəm"

Festivala qoşulan şagirdlərdən biri də Əliso Süleymanlıdır. O, Bakı şəhər 113 nömrəli tam orta məktəbin şagirdidir. Süleyman "Canavarlar" qrupunun üzvü olaraq STEAM festivalında "Dream World" kateqoriyası üzrə iştirak etdiyini bildirib: "Komandamızla bərabər ikinci yeri tutduq. Birlikdə əməyimiz sayəsində biz qar təmizləyən robot

düzəlttik. Məqsəd yoldakı qarları və buzları təmizləyib insanların rahat və təhlükəsiz hərəkət etmələrini təmin etməkdir. Festival çox yüksək şəkildə təşkil olunub. Biz qalib gələcəyimizə inanırıq. Bu yarış çox böyük həvəslə qatıldıq, hazırlaşdıq. Bu yarış məni gələcək planlarıma doğru addımlamağa daha da həvəsləndirib. Bu sahə üzrə daha çox bilgilər əldə edərək beynəlxalq yarışlarda iştirak etməyi düşünürəm. Gələcəkdə robotla dönməyə bilən, insanın idarə etmədən özü yanğınsöndürən maşın düzəltmək istəyirəm".

"Komandalər yarışdılar, öyrəndilər, əyləndilər"

Balakan rayon Nəsimi adına şəhər 2 nömrəli tam orta məktəbdən "Mechatronics" kateqoriyası üzrə yarış qatılan "Victory Followers" komandasının mentoru Nübar Qurbanova ilkin olaraq yarışda iştirak etmək üçün verilən tapşırıqı uyğun layihə hazırladılarını və qrupunun I yerə layiq görüldüyünü deyib: "Bizim layihəmiz qiymətləndirildi və ölkə üzrə təxminən 100-ə yaxın komanda içərisində bizim komandamız topladığımız bala görə finala 4-cü sırada keçən komandalərdən biri oldu. Festivalda 11 kateqoriyadan biri "İnnovativ Sərgi" idi. Digər 10 kateqoriyada isə müvafiq müsabiqələr üzrə yarışlar idi. Həmin kateqoriyalarda finalda da yarışlar təşkil olundu. Bizim komandamızın qoşulduğu "Mechatronics" kateqoriyasında şagirdlər burada 3D, dizayn, çap bacarıqlarından istifadə edərək, eyni zamanda elektronika hissələrini də birləşdirməklə müəyyən layihə hazırlayıb dizayn etdilər. Finala keçdikdən sonra artıq 20 komanda bir-biri ilə yarışdı. Final tap-



lənlik, öyrəndik. Təmsil etdiyim məktəbin digər "I+I" komandası da bürünce medalla təltif olundu. Qalibiyyətimiz üçün bizə daim inanan müəllimlərimizə təşəkkür edirik. Bu beynəlxalq yarışda mən I yeri tutduğum üçün çox qürurluyam. Burada keçirdiyim həyəcanı, sevinci heç vaxt unudan deyiləm".

"STEAM bizə dostluğu, gücü, özünəinamı qazandırdı"

Quliyev Məhəmməd festivalda III yeri tutub. O, Xırdalan şəhəri 3 nömrəli məktəb-liseyin 3-cü sinif şagirdi olaraq iştirak etdiyi "Victory" komandası ilə "Robokids" kateqoriyasında yarışıb. Müəlliminin komanda üzərində

böyük əziyyəti olduğunu və STEAM festivalının onun həyatında yeni bir mühit qazandırdığını vurğulayan Məhəmməd deyir: "Bu festivalda çox yaddaqılan anlar yaşadım. İlk olaraq, müəllimimə güvənərək tam qalib olmaq adına beynəlxalq yarışa qoşuldum. Qalib olmaq üçün gecə-gündüz məşqlər etdik. Burada hom yarışdıq, əyləndik, həm də yeni inno-