Azərbaycan Respublikasının elm və təhsil naziri Emin Əmrullayev təhsilalanlar arasında “Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalı 2023” keçirilməsi barədə 12 sentyabr 2023-cü il tarixli əmr imzalayıb. Əmrə əsasən “Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalı 2023 haqqında Əsasnamə” təsdiq edilib. Festivalın Əsasnaməsindən irəli gələn işlərin əlaqələndirilməsi məqsədilə İşçi qrupu yaradılıb.

Azərbaycan Respublikasının elm və təhsil nazirinin 12 sentyabr 2023-cü il tarixli 3-29/3-2-550F/2023 nömrəli əmri ilə təsdiq edilib

Əlavə 1

“Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalı 2023 haqqında Əsasnamə” (SAF 2023)

1. Ümumi müddəalar

1.1. Bu Əsasnamə ümumi təhsil, peşə təhsili, orta ixtisas, ali təhsil və məktəbdənkənar təhsil müəssisələrinin müxtəlif yaradıcı ideyaları ilə seçilən şagird və tələbələri arasında “Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalı 2023” (SAF 2023) keçirilməsi qaydalarını müəyyən edir.

1.2. Festival Azərbaycan Respublikası Elm və Təhsil Nazirliyinin hüquqi, maliyyə və təşkilati dəstəyi ilə “STEAM Azərbaijan” layihəsinin təşkilatçılığı altında keçirilir.

1.3. Festival 27 noyabr - 02 dekabr 2023-cü il tarixində Bakı şəhərində keçiriləcəkdir. Festival 15 kateqoriyada yarış, 1 innovativ layihələr sərgisi olmaqla, festivalın açılışı, yarışların keçirilməsi, seçim mərhələsi və bağlanış-mükafatlandırılma mərhələləri üzrə təşkil ediləcəkdir.

2. SAF 2023 - əsas məqsəd və vəzifələri

Festivalın keçirilməsində məqsəd STEAM əsaslı tədrisin təşviqi, təhsilalanlar arasında XXI əsr bacarıqlarının inkişaf etdirilməsi, yaradıcı, rəqəmsal texnologiya biliciləri olan şagird və tələbələrin aşkarlanması və şəbəkələşməsi, innovasiyalar və rəqəmsallaşma üzrə beynəlxalq təcrübənin öyrənilməsindən ibarətdir.

2.1. Elm və innovasiya, STEAM əsaslı tədris istiqamətinə məqsədyönlü yeniliklərin gətirilməsi, yeniliklərin tətbiqi üzrə mühitin inkişaf etdirilməsi;

2.2. Cəmiyyətin qarşılaşdığı problemlərin həllinə istiqamətlənmiş yaradıcı ideyaların aşkarlanması və cəmiyyətə təqdim olunacaq şəkildə layihələndirilməsi;

2.3. İnnovativ ideyaları ilə seçilən şagird və tələbələrin yaradıcı mühitlə təmin olunması və müvafiq bacarıqların təkmilləşdirilməsinə dəstək göstərilməsi;

2.4. Elm və innovasiya istiqamətində beynəlxalq təcrübələr ilə tanışlıq və tətbiqi üçün mexanizmlər və mühitin öyrənilməsi;

2.5. Qeyd olunan istiqamətlər üzrə yeni təhsil yanaşmaları və tədris materiallarının yaradılmasına təkan verəcək mühitin formalaşdırılması;

2.6. İnnovativ mühitdə xalqlar və mədəniyyətlərarası dialoqun qurulması, innovativ gənclərin ölkə və beynəlxalq səviyyədə şəbəkələşməsi və s.

3. Festivaldan gözlənilən nəticələr

3.1. Təhsilalanların daha yüksək səviyyədə innovativ texnologiyalar haqqında biliklərinin və onların tətbiqi bacarıqlarının təkmilləşdirilməsi;

3.2. Yeni, gənc və istedadlı təhsilalan və təhsilverən bazası (qrupu) yaratmaq;

3.3. Yeni və davamlı inkişaf edən sahibkarlıq düşüncəsi formalaşdırmaq;

3.4. Komanda işi və əməkdaşlıq bacarıqlarını yüksəltmək;

3.5. Təhsilalanların peşə seçimi üzrə qərarvermə bacarıqlarını formalaşdıran praktik mühitlə təmin olunması;

3.6. Təhsilalanların XXI əsr bacarıqlarının, yaradıcılıq potensialları, mədəni səviyyələri və ünsiyyət bacarıqlarının inkişafı, onlarda ümumilikdə innovativ inkişafın korreksiyası.

4. Festivalın təşkili qaydaları və məsul tərəflər

4.1. SAF 2023 - Azərbaycan Respublikası Elm və Təhsil Nazirliyinin maliyyə və təşkilati dəstəyi ilə ölkədə həyata keçirilən beynəlxalq STEAM Festivalıdır.

4.2. Festivalın keçirilməsi üzrə fəaliyyətin təşkili, əlaqələndirilməsi və icrası Azərbaycan Respublikasının Elm və Təhsil Nazirliyinin dəstəyi ilə “STEAM Azərbaycan” layihəsinin heyəti tərəfindən təmin olunur.

4.3. Festivalın təşkili və keçirilməsi üçün çevik əlaqələndirmə fəaliyyətinin təmin olunması məqsədilə nazirin Əmri ilə təsdiq edilmiş İşçi qrupu yaradılır. İşçi qrupunun fəaliyyəti bu Əsasnamə ilə təsdiq edilmiş qaydalar çərçivəsində tənzimlənir.

4.4. Festival 15 kateqoriya üzrə yarış, həmçinin 1 innovativ layihələr sərgisi formatında təşkil edilir.

4.5. Kateqoriyalar üzrə yarışların qiymətləndirmə mərhələsi müvafiq mütəxəssislərdən, beynəlxalq münsiflər heyəti tərəfindən müəyyənləşdirilmiş meyarlar, qayda və təlimatlara *(ətraflı tanışlıq üçün: https://saf.steam.edu.az/)* uyğun olaraq həyata keçirilir.

5. Festivalda iştirak

5.1. Festival çərçivəsində keçirilən yarışlarda ölkədə fəaliyyət göstərən bütün rayon və şəhər ümumi təhsil, peşə təhsili, orta ixtisas və ali təhsil müəssisələrinin şagird və tələbələri komandalar şəklində müxtəlif kateqoriyalar üzrə yarışlarda iştirak hüququna malikdir.

5.2. Festival çərçivəsində keçirilən “İnnovativ layihələr sərgisi” kateqoriyası üzrə isə bütün təhsil müəssisələrinin təhsilalanları ilə yanaşı müvafiq yaş kateqoriyası nəzərə alınmaqla fərdi müraciətlər də qəbul olunacaq.

5.3. Festivalda iştirak üçün qeydiyyatın başlandığı tarix elan edildikdən sonra komandalar müvafiq kateqoriyalar üzrə qaydalarla tanış olacaq və müraciət etmək istədikləri kateqoriya üzrə festivalın rəsmi veb-səhifəsində *(https://saf.steam.edu.az/)* qeydiyyat formasını dolduracaqlar.

5.4. Komandalar yarış istiqamətlərinə uyğun olaraq yaş meyarı nəzərə alınmaqla bir neçə təhsilalan və mentoru olmaqla 15 kateqoriya üzrə müraciət edə bilərlər.

5.5. Hər bir komanda yarışlarda yalnız bir kateqoriya üzrə iştirak haqqına malikdir.

5.6. Festival çərçivəsində iştirak edən ölkə və beynəlxalq səviyyəli komandalar yaşayış, qidalanma və transfer xidmətləri ilə təmin olunacaq. İştirakçıların festivalda iştirak məqsədli səyahət xərcləri festival üçün ayrılmış büdcənin xərclər bölgüsündə nəzərdə tutulmur. Buna baxmayaraq, hər hansı bir komandanın festivalda iştirakının tam maliyyələşməsi müəyyən şərtlər altında, müvafiq zaman daxilində baxıldığı halda mümkündür (ölkədaxili və ya xarici ölkədən gəliş-gediş xərcləri daxil olmaqla).

6. Yarış formatı və kateqoriyalar

6.1. SAF 2023 yarış və sərgi formatında 15 kateqoriya üzrə keçiriləcəkdir. Festivalda hər bir kateqoriya üzrə beynəlxalq münsiflər heyəti tərəfindən müəyyənləşdirilmiş meyarlar, qayda və təlimatlara uyğun olaraq *(https://saf.steam.edu.az/)* iştirakçılar, komandalar şəklində öz bilik, bacarıq, həmçinin irəli sürdükləri ideyalara uyğun hazırladıqları layihələrlə seçdikləri kateqoriyalarda yarışırlar. Sərgi zonasında isə innovativ layihələrin nümayişi nəzərdə tutulur.

6.2. Qeydiyyat tamamlandıqdan sonra komandalar arasında hər bir kateqoriya üçün rəsmi veb-səhifədə təyin edilmiş qaydalar üzrə müvafiq seçim mərhələsi aparılacaqdır. Seçim mərhələsindən sonra hər bir kateqoriya üzrə əvvəlcədən müəyyənləşdirilmiş sayda komanda final mərhələsinə vəsiqə qazanacaqdır.

7. SAF 2023 çərçivəsində keçiriləcək yarış kateqoriyaları:

Robot Proqramçıları

Robot proqramçıları kateqoriyası üzrə yarış məktəbəqədər və ibtidai sinif şagirdləri üçün alqoritmika və kodlaşdırma platformasında keçiriləcək yarışdır. Yarışın məqsədi uşaqları komanda şəklində işləməyə sövq etmək, peşəkar həssaslıq və rəqabəti təbliğ etmək, ünsiyyət bacarığını, məntiqi təfəkkür, kodlaşdırma kimi bacarıqları inkişaf etdirmək, həm də şagirdlərin əylənərək araşdırma aparıb öyrənməsi və yarışmasını təşkil etməkdir.

Gələcəyin mühəndisləri

Fərqli dünyaları kəşf edərək təxəyyüllərini inkişaf etdirmək istəyən şagirdlər bu yarışda çoxlu sayda konstruktiv taxta dəstlərindən istifadə etməklə ev, avtomobil, ferma və ya şəhər tikəcək, daha sonra isə dizayn etdikləri dünyalar haqqında hekayələr yaradacaqlar.

Bütün strukturlar tikildikdən sonra şagirdlər öz konstruksiyaları üçün zəlzələ testi edəcəklər. Şagirdlərə tikinti və mühəndisliyin əsaslarını öyrənmək üçün əla fürsət verən bu test, strukturların davamlılığını müəyyən etmək üçün nəzərdə tutulmuşdur.

İncəsənət və mühəndislik

“İncəsənət və mühəndislik” yarışının məqsədi iştirakçılara komanda şəklində işləmə bacarığı, dostluq rəqabəti, peşəkar həssaslıq, tənqidi düşüncə, ünsiyyət və s. kimi vacib hesab edilən 21-ci əsr bacarıqlarını mənimsətməkdən ibarətdir.

Turnir günü komandalar hər ilin mövzusuna uyğun yığdıqları layihəni jürilərə təqdim edirlər. 2023-2024 mövsümündə bütün dünyada mövzu “İncəsənət” sezonu olaraq elan edilib.

Kinematoqrafiya üzrə VidX kateqoriyası

Bu yarışda iştirakçılar öz təxəyyüllərindən və xəyal güclərindən istifadə edərək hekayə yazacaq və sonra bu hekayəni VidX stendi vasitəsi ilə qısa filmə çevirəcəklər.

Adıçəkilən yarış cihazı iştirakçılara filmin fonundan personajlara qədər hər şeyi dəyişdirmək imkanı verən “xromakey” texnologiyası ilə təchiz edilib. Həmçinin, iştirakçılar personajlarını dizayn edəcək, fon yaradacaq və film çəkəcəklər. Bu yarışın əsas prinsiplərindən biri şagirdlərdə rəqəmsal yaradıcılığı təşviq etməkdir.

Robotların mübarizəsi

Robototexnika təkcə gələcək deyil, həm də bu gündür. Bu yarışda proqramlaşdırma, sensorların idarə edilməsi və robotun avtomatlaşdırılması ilə yanaşı, şagirdlər həm 21-ci əsrin bacarıqlarını, həm də gündəlik həyatda uğur qazanmaq üçün lazım olan digər bacarıqlarını da mükəmməlləşdirirlər.

Elm və mühəndislik prinsiplərindən başqa, robototexnika dəstlərindən yaradılan modellərinin quraşdırılması qruplar arasında yaradıcılıq, komanda işi, liderlik və problemlərin həllinin daha optimal yollarının tapılmasına təşviq edir.

Mexatronika

Mexatronika müasir dünyada inkişaf etmiş mühəndislik sahəsinin qabaqcıl qollarından biridir. Daima təkmilləşməkdə olan texnologiyadan asılı olaraq bir çox sahə və sektorla əlaqəli olan mexatronika, demək olar ki, hər evdə istifadə olunan innovativ cihazların istehsalında tətbiq olunur.

Bu yarışda şagirdlər mühəndislik və mexatronika bacarıqlarını sərgiləyərək STEAM əsaslı öyrənməni tətbiq edəcəklər. Paylanmış taxta, plastik və metal hissələrdən ibarət dəstlərdən yaradılmış enerji mənbəyi və sürücüsü olmayan kiçik prototiplər yarış stendində çıxış edəcək və ən yaxşı mühəndislik həllini sərgiləyən komanda digərlərindən fərqlənəcək.

Çarxlar və qanadlar

“Çarxlar və Qanadlar” hər bir şagirdin potensialını ortaya çıxarmaq üçün qurulmuş təhsil robotu və dronların birgə fəaliyyətindən ibarət yarışmadır. Bir-birindən fərqli, qabaqcıl yarış etapları və ağıllı funksiyalar vasitəsilə iştirakçılara proqramlaşdırma, elm, riyaziyyat, fizika və bir çox başqa sahələri dərindən başa düşmək imkanı verir.

Robot və dron proqramlaşdırması ilə məşğul olan gənclər mürəkkəb problemləri daha kiçik və asan hissələrə bölərək hissə-hissə həll etməyi öyrənirlər, eyni zamanda, STEAM-in əsaslarını başa düşür və bu yolda öyrənmə, özünə inam və komandada işləmək vərdişlərini inkişaf etdirərkən öz bacarıqlarını yarışmada tətbiq edirlər.

Gəmi yarışı

“Gəmi yarışı” müsabiqəsi gəncləri və texnologiya həvəskarlarını STEAM biliklərini öyrənməyə, istifadə etməyə, süni intellektlə təcrübə aparmağa, gələcək texnologiyanın iş prinsiplərini araşdırmağa, mühəndislik təcrübələrini və müstəqil düşünmə qabiliyyətini inkişaf etdirərək nəticəyə nail olmağa təşviq edir. Bu yarışda iştirakçılar gəmi modeli hazırlayacaq, yarış zamanı suyun səthində onu idarə edəcək və maneələrdən keçərək finiş xəttinə çatacaqlar.

Hidrogen maşınları

Hidrogen maşınları orta məktəb şagirdlərinin hidrogenlə işləyən avtomobilləri layihələndirdikləri, qurduqları və həmin maşınlarla yarışdıqları STEAM əsaslı təhsil proqramıdır.

Bu yarış şagirdlərə gələcəyin bərpa olunan enerjisinin əsasında duran mühəndislik prinsipləri haqqında hərtərəfli anlayış təqdim edir. Yarış STEAM bacarıqlarını həm nəzəri anlayış, həm də praktiki öyrənmə yolu ilə inkişaf etdirir. Bu yarış üç sütuna əsaslanır - peşəkar alətlər, fərqli öyrənmə təcrübəsi və əyləncəli yarışlar.

Dron dizaynı

Bu kateqoriyanın əsası olan dron dizaynı, müasir texnologiyalardan biri - Pilotsuz Uçuş Aparatları sənayesinin böyük hissəsidir. Yarış çərçivəsində robototexnika bacarıqlarını inkişaf etdirən şagirdlər uçuş aparatları texnologiyalarını, onların daxilindəki proqram təminatını və müxtəlif innovativ sensorları öz ideyaları ilə birləşdirərək səmaya qaldıracaqlar. Beləliklə, iştirakçılar dronun dizayn edilməsi, onun hazırlanması, proqramlaşdırılıb havada uçuşunu öyrənəcəklər.

Sualtı dronlar

Sualtı dronlar müsabiqəsinin məqsədi gəncləri və texnologiya həvəskarlarını STEAM biliklərini öyrənməyə, istifadə etməyə, süni intellektlə təcrübə aparmağa, gələcəyin texnologiyalarının iş prinsiplərini araşdırmağa, mühəndislik təcrübələrini və müstəqil düşünmə qabiliyyətini inkişaf etdirərək nəticəyə nail olmağa təşviq etməkdir.

Bu kateqoriyada iştirakçılar sualtı dronlarını hazırlamalı və yarış zamanı suyun altında yerləşdirilən halqalardan keçərək finiş xəttinə çatmalıdırlar. İkinci mərhələdə isə iştirakçılar su altında təmizlik aparacaqlar.

Hakaton

Hakaton dedikdə, komandanın birləşərək müəyyən mövzu ətrafında müxtəlif problem həll etdiyi, layihə hazırladığı, təqdimat apardığı və yarışdığı uzunmüddətli tədbir nəzərdə tutulur. Sözün mənşəyi ingiliscə “hack” və “marathon” sözləri ilə bağlı olub “haker marafonu” mənasını verir.

Hakatonun əsas məqsədi keçirildiyi müddət ərzində müxtəlif məhsulların - proqram və alətlərin yaradılması, bununla da iştirakçıların öz aralarında rəqabət şəraitində biliklərini yoxlama, əməkdaşlıq və yeni biliklər qazanmalarına şərait yaratmaqdır.

8. Yarış təqvimi

Mərhələ	Tarix
İyul 2023	Yarışın elanı
İyul 2023	Müraciətin açılması
Avqust 2023	Kateqoriyaların qaydalarına uyğun olaraq seçim mərhələləri üçün tarixlərinin açıqlanması
Sentyabr 2023	Seçim mərhələlərinin keçirilməsi
Oktyabr 2023	Finalçı komandaların açıqlanması
Noyabr - Dekabr 2023	SAF 2023 Final mərhələsi

9. Hakim və münsiflər

9.1. Festival çərçivəsində yarışların qiymətləndirmə tələb edən kateqoriyaları üzrə nəticələrin təyin edilməsi və yekun balların hesablanması üçün yerli, həmçinin beynəlxalq tərəfdaşların peşəkar və təcrübəli nümayəndələri hakim və ya münsif olaraq iştirak edəcəkdir.

9.2. Hər bir kateqoriya üzrə minimum 3 (üç) münsif və ya hakim heyəti cəlb olunur.

10. Mükafatlandırma

10.1. Festivalda müəyyənləşdirilmiş hər kateqoriya üzrə iştirakçı-mükafatçı komandaların seçimi münsif və ya hakim heyəti tərəfindən göstərilən nəticələrə uyğun həyata keçiriləcəkdir. Nümayiş olunan nəticələr münsif və ya hakimlər tərəfindən hər kateqoriya üzrə qaydalarda göstərilmiş əvvəlcədən müəyyənləşdirilmiş meyarlara uyğun olaraq qiymətləndirmə ilə aparılır.

10.2. Mükafatçıların seçimi 1-ci, 2-ci, 3-cü və həvəsləndirici yerlərə uyğun olaraq aparılacaqdır. Ümumi iştirakçı komandaların 12-15%-i həddində 1-ci yer, 16-31% həddində 2-ci yer, 31-60% 3-cü yer olmaqla mükafatlandırılır.

10.3. Yuxarıda hər hansı bir yerə qeyd olunmuş formada sahib olmayan iştirakçıların motivasiyası məqəsədilə müxtəlif həvəsləndirici tədbirlər həyata keçirilə bilər.

11.Ümumi qaydalar

11.1. Festivalın əlaqələndirici İşçi qrupu yarış qaydaları, təlimatları, yarış təqvimi və yarışın keçirilməsi qaydaları ilə razılaşdırılmış bütün spesifikasiyalarında hər hansı dəyişiklik etmək hüququna sahibdir.

11.2. Kateqoriya üzrə koordinator və ya hakimin icazəsi olmadan iştirakçıların yarış ərazisini tərk etməsi və kənardan yardım almağı qadağandır.

11.3. Komandaların rəhbər şəxsləri, iştirakçıların təlimatlara və qaydalara uyğun davranmalarından və hər hansı qaydaların pozulma halına yol verilməməsindən cavabdehdirlər.

11.4. Yarışların təşkili qaydalarına uyğun olmayan, qayda pozuntusu kimi əldə olunmuş cihaz, alət və avadanlıqlar koordinator, hakim və ya nəzarətçi tərəfindən digər komanda rəhbəri və ya üzvlərinin iştirakı ilə yarışın sonunadək müsadirə edilərək, sənədləşdirilir.

11.5. Qayda pozuntusuna görə cavabdeh iştirakçılar və ya komandalara təşkilatçı tərəfindən məhdudlaşdırıcı tədbirlər tətbiq edilir.

11.6. İştirakçılar və komandaların hər hansı narazılıq və etirazı olduğu halda yalnız və yalnız həmin yarış günündə, yazılı şəkildə elektron poçt ünvanına müraciət etmələri zəruridir. Bu müraciət məktubu, SAF 2023 üçün iştirakçının qeydiyyatdan keçdiyi elektron poçt ünvanı ilə göndərilməlidir. Etiraz və narazılıq müraciətlərinə həmin gün ərzində baxılır, onlarla bağlı qərar qəbul edilərək, nəticələr elan edilir.

11.7. Tədbir qaydaları və ya ona edilmiş hər hansı dəyişiklik haqqında iştirakçılara mərhələlərə uyğun şəkildə məlumat veriləcəkdir.

12.Etik qaydalar

12.1. Festival ərazisində və ya yarışma prosesi müddətində (hesabat mərhələləri, qiymətləndirmə prosesi və s.) ictimai əxlaqa zidd hal, hərəkət, çıxış və s. edən iştirakçı və ya komandalar yarışdan kənarlaşdırılacaqdır.

12.2. Festival ərazisində digər komandaların fəaliyyətinə və motivasiyasına təsir edəcək vəziyyətlər, hərəkətlər, sözlər və s. nümayiş olunmamalıdır.

12.3. Dil, din, fəlsəfi inanc, siyasi fikir, irq, yaş və cinsi ayrıseçkilik qoyulmadan, festival ərazisində bərabər imkanlara mane olan davranış və ya digər hallara yol vermədən, təşkilatçı tərəfindən təklif olunan bütün növ xidmətlərdə tələblərə uyğun olaraq obyektiv davranmağa diqqət yetirilməlidir.

13.Məsuliyyət bəyannaməsi

13.1. Festivalın keçirilməsi fəaliyyətlərini təmin edən İşçi qrup festival zamanı hər hansı iştirakçı və ya qonaq tərəfindən verilmiş xəbər, elan, fors-major halla bağlı, həmçinin komanda və ya iştirakçı davranışı və ya diskvalifikasiya nəticəsində yaranan, eləcə də müsabiqə iştirakçılarının bir-birinə və ya komandaların üçüncü şəxslərə və s. vurduğu psixoloji, sosial, fiziki ziyan və zərərə görə heç bir formada məsuliyyət daşımır.

13.2. Epidemioloji vəziyyəti nəzərə alaraq, keçirilən müsabiqə və fəaliyyətlərdə ictimaiyyətin sağlamlığı və təhlükəsizliyi əsas prioritet kimi qəbul edilmişdir. Festivalın təşkili zamanı və ya hər hansı risk faktoru aşkarlandıqda Azərbaycan Respublikasının ərazisində hər hansısa infeksiyanın yayılmasının qarşısının alınması məqsədilə festivalın təşkili zamanı “Yoluxucu, parazitar və kütləvi qeyri-yoluxucu xəstəliklərin əmələ gəlməsi, yaxud yayılması təhlükəsi yarandıqda karantin-təşkilat, profilaktika və digər zəruri tədbirlərin görülməsi Qaydaları”nın təsdiq edilməsi barədə Azərbaycan Respublikası Nazirlər Kabinetinin 28 fevral 2020-ci il 73-1 Qərarı, həmçinin Azərbaycan Respublikası Nazirlər Kabinetinin 2020-ci il 10 sentyabr tarixli 332 nömrəli Qərarı ilə təsdiq edilmiş “Xüsusi karantin rejimi dövründə Azərbaycan Respublikasında fəaliyyət göstərən təhsil müəssisələrində tədris və təlim-tərbiyə prosesinin təşkilinin müvəqqəti QAYDALARI”ndan irəli gələn tələblərə riayət olunacaqdır.

Əlavə 2

“Beynəlxalq STEAM Azərbaycan Festivalı 2023” təşkili ilə bağlı İşçi qrupu

İşçi qrupunun rəhbəri:

Mətin Kərimli	- Aparat rəhbəri

Üzvlər:

Ayla Həsənova-Məmmədova	- Elm və Təhsil Nazirliyinin Təhsilin inkişafı proqramları şöbəsinin sektor müdiri *(Festivalın keçirilməsi ilə bağlı ümumi əlaqələndirmə işlərinin aparılması üzrə məsul şəxs)*;
Orxan Abbasov	- Elm və Təhsil Nazirliyinin Ümumi təhsilin təşkili və idarəolunması şöbəsinin müdir müavini;
Sevinc Qasımova	- Elm və Təhsil Nazirliyinin Beynəlxalq əməkdaşlıq şöbəsinin müdir müavini;
Səbuhi Rzayev	- Elm və Təhsil Nazirliyinin İnformasiya və vətəndaşlara xidmət şöbəsinin müdir müavini, sektor müdiri;
Qeyrət Şirəliyev	- Elm və Təhsil Nazirliyinin Məktəbdənkənar fəaliyyətin təşkili şöbəsinin sektor müdiri;
Səbinə Ənvərli	- Elm və Təhsil Nazirliyinin Elm, ali və orta ixtisas təhsili şöbəsinin aparıcı məsləhətçisi;
Fərizə Əhmədova	- Elm və Təhsil Nazirliyinin İctimaiyyətlə əlaqələr sektorunun məsləhətçisi;
Seymur Əlləzov	- Elm və Təhsil Nazirliyinin İnsan Resursları şöbəsinin mütəxəssisi;
Anar Hümmətov	- Elm və Təhsil Nazirliyinin Protokol sektorunun mütəxəssisi;
Fuad Babayev	- Bakı Şəhəri üzrə Təhsil İdarəsinin Ümumi təhsil sektorunun müdiri;
Kamran İbrahimov	- Əsaslı Tikinti və Təchizat İdarəsinin direktor müavini;
Samir Məmmədov	- Əsaslı Tikinti və Təchizat İdarəsinin şöbə müdiri;
Hafiz Tofidi	- “STEAM Azerbaijan” layihəsinin əməkdaşı;
Ramiq Zeynalov	- “STEAM Azerbaijan” layihəsinin əməkdaşı.