

## Курмахина Надежда Александровна

воспитатель

МБУ «Д/С №93 «Мишутка»

г. Тольятти, Самарская область

## **STEAM-TEXHOЛОГИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ДЕТСКОЙ** ИНИЦИАТИВЫ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

**Аннотация**: в статье описаны теоретические основы и особенности развития инициативы у детей дошкольного возраста посредством STEAM-технологии. Автором предложены методики работы с целью эффективного развития детской инициативы у детей пяти-шести лет.

**Ключевые слова**: инициатива, инициативность, STEAM-технология.

Развитие детской инициативы — это одна из актуальных задач современного образования.

Аббревиатура STEAM (science – наука, technology – технология, engineering – инжиниринг, arts and math – искусство и математика) означает получение знаний по этим наукам и способность применять их в жизни.

Инициатива переводится «первый шаг, почин в дело, начало» [4, с. 25].

В настоящее время появились педагогические технологии, которые направлены на ее развитие, одной из них является STEAM — технология, инновационная методика, позволяющая выйти на новый уровень совершенствования умений и навыков. Основана на применении междисциплинарного, прикладного подхода и интеграции всех 5 дисциплин в единую схему обучения. С помощью нее дети вникают в суть происходящих явлений, понимают их взаимосвязь, системно изучают мир и тем самым вырабатывают в себе любознательность, мышление, умение выходить из критических ситуаций [2].

Существует несколько видов инициативы в дошкольном возрасте.

1. Творческая. Предполагает включенность детей в творческую деятельность, что развивает воображение, образное мышление [5].

- 2. Коммуникативная. Это включенность ребенка во взаимодействие со сверстниками, где развиваются эмпатия, коммуникативная функция речи.
- 3. Познавательная. Включенность в познавательно-исследовательскую деятельность, где развиваются способности устанавливать причинно-следственные отношения [5].
- 4. Инициатива как целеполагание и волевое усилие. Включенность ребенка в разные виды деятельности. Развиваются произвольность, умение строить целеполагание и способы его достижения.

Инициативность проявляется во всех видах деятельности – общении, игре, предметной деятельности, экспериментировании, конструировании.

Основные особенности поддержки инициативы у детей 5 – 6 лет:

- опора на индивидуальные особенности ребёнка. Это подбор приёмов и методов, способствующих развитию инициативности;
- создание условий, где ребенку предоставляется возможность проявить свою инициативность в разных образовательных областях;
- побуждение инициативности и самостоятельной деятельности ребенка.
  Это организация системно-деятельностного подхода в совместной деятельности ребенка и взрослого;
  - систематичность и последовательность в развитии инициативы у детей;
- поддержка, сопровождающая коммуникативную деятельность, что помогает установить доверительные отношения взрослого и ребенка [1, с. 48].

STEAM-образование — это комплексное обучение, включающее в себя одновременное исследование базовых принципов таких наук, как, инженерия, математика, технология. Такой подход способствует развитию инициативы, любознательности, вовлечению в образовательный процесс. Важным условием является парная или групповая деятельность детей. В таком формате общения им будет легче и интереснее аккумулировать идеи и размышлять.

В основе STEAM-технологии лежат четыре принципа.

1. Проектная форма организации образовательного процесса. Дети объединяются в группы для совместного решения учебных задач.

- 2. Практический характер учебных задач.
- 3. Межпредметный характер обучения: для решения учебных задач необходимо использование знаний сразу нескольких учебных дисциплин.
- 4. Охват дисциплин, которые являются ключевыми для подготовки инженера или специалиста по прикладным научным исследованиям.

Для реализации STEAM – технологии в ДОО создана программа «STEAM-образование», осуществляющаяся по следующим направлениям (модулям).

- 1. LEGO-конструирование это средство индивидуального интеллектуального и творческого развития, средство коммуникации, предполагающее обсуждение, сравнение индивидуально созданных моделей, совместного их улучшения, преобразования для дальнейшей игры в соответствии с заданными условиями.
- 2. Робототехника. Включает в себя виды конструкторов для изготовления двигающихся роботов. В нем совершенствуются навыки логического и алгоритмического мышления; помогает детально продумывать и моделировать процесс в учебных и практических целях; уметь находить закономерности, акцентировать внимание на частностях, давать объективную оценку, схематизировать, применять систему условных обозначений.
- 3. Математическое развитие. Это игры и пособия для арифметической, геометрической, логической и символической пропедевтики: развивающие игры, пособия для сенсорного развития, наборы геометрических фигур, демонстрационные и раздаточные материалы, головоломки, сортировщики, рамки-вкладыши, счёты, математические конструкторы, круги Луллия и др.
- 4. Экспериментирование с живой и неживой природой. Модуль позволяет организовать знакомство детей со свойствами воды, воздуха, объектов неживой и живой природы, оптическими явлениями.

Реализация модулей происходит в игре, конструировании, познавательноисследовательской, художественно-творческой и учебной деятельности, программирования и цифровых технологий.

STEAM используется, как на занятиях, так и в самостоятельной деятельности. Способы поддержки и развития детской инициативы у детей 5–6 лет.

- 1) создавать условия для реализации замыслов каждого ребенка;
- 2) рассказывать детям о их реальных и возможных достижениях в будущем;
- 3) отмечать и публично поддерживать любые успехи детей;
- 4) способствовать стремлению научиться делать что-то;
- 5) терпимо относится к затруднениям ребенка, позволять действовать ему в своем темпе, не критиковать результаты деятельности детей;
  - 6) учитывать индивидуальные особенности детей;
  - 7) уважать и ценить каждого, независимо от его достижений;
- 8) создавать в группе положительный психологический микроклимат, в равной мере проявлять любовь ко всем детям, проявлять деликатность;
- 9) всегда предоставлять детям возможность для реализации замыслов в творческой игровой и продуктивной деятельности [2].

STEAM-технология является эффективным средством развития детской инициативы у детей пяти-шести лет.

## Список литературы

- 1. Алиева Т. Детская инициатива-основа развития познания, деятельности, коммуникации / Т. Алиева, Г. Урадовских // Дошкольное воспитание. -2015. №9. С. 113. EDN UGXGCR
- 2. Волосовец Т.В. STEAM-образование детей дошкольного и младшего школьного возраста / Т.В. Волосовец, В.А. Маркова, С.А. Аверин. М.: Элти-Кудиц, 2017. – 115 с.
- 3. Обухова Л.А. Развитие творческих способностей дошкольников в условиях поддержки детской инициативы / Л.А. Обухова. 1997. С. 200.
- 4. Словарь иностранных слов, вошедших в состав русского языка / под ред. А.Н. Чудинова. СПб.: Издание книгопродавца В.И. Губинского; Типография С.Н. Худекова, 1894. С. 1004.
- 5. Жарикова А.С. Соотношение креативности и инициативности личности / А.С. Жарикова, Н.Ф. Шляхта // Вестник РУДН. 2006. №2 (4). С. 8.