

Бактеми:
14.01.2024
Са

«Ертөстік» бөбекжай бақшасы

Баяндама

**Тақырыбы: «STEAM ойындар арқылы баланың
тілін, ауызекі сөйлеуін, сөздік қорды
қалыптастыруды, сыни ойлауын дамыту»**

Дайындаған: А Сартаева.

2024 жыл

Қазіргі әлем білім беру алдында қиын міндеттер қояды: баланы қоғамдағы өмірге дайындау, ол одан бірінші кезекте тез өзгертін ақпаратпен жұмыс істеуге бағытталған ерекше интеллектуалды қабілеттерді талап етеді. Алынған ақпаратты алу, өңдеу және іс жүзінде пайдалану дағдыларын дамыту білім беру қызметіндегі STEAM – технологияның негізінде жатыр. Steam технологиясын мектепке дейінгі білім беру мекемесіне енгізу балаларға ақпарат ағынында жылдам шарлауды үйренуге және алған білімдерін іс жүзінде жүзеге асыруға көмектеседі. Мектеп жасына дейінгі балалар қазіргі өмірде сұранысқа ие қосымша практикалық дағдылар мен дағдыларды алады. Ойын түріндегі қызықты іс-шаралар баланың шығармашылық әлеуетін ашуға мүмкіндік береді. Балалар болып жатқан оқиғалардың өзара байланысын көруге үйренеді, логика принциптерін жақсы түсіне бастайды және өз модельдерін құру барысында олар жаңа және ерекше нәрсені ашады. Кешенді тәсіл олардың қызығушылығын дамытуға және білім беру процесіне қатысуға ықпал етеді.

STEAM технологиясы мектепке дейінгі білім беру жүйесінде қолданудың барлық спектріне ие және мектеп жасына дейінгі балаларды дамытудың тамаша құралы болып табылады, - балалардың білім алуын, тәрбиесі мен дамуын ойын арқылы үйренуге мүмкіндік беру; — балаларға әр түрлі іс-әрекеттерде-ойын, қарым-қатынас, дизайн және т. б. бастамашылық пен тәуелсіздік көрсетуге мүмкіндік береді.; -ойынды Эксперименталды-зерттеу қызметімен біріктіреді, балаға өмірдің әртүрлі жақтарын құруға, білуге, бастама көтеруге мүмкіндік береді. STEAM - технология-бұл балалардың ақыл-ой-интеллектуалдық және тұлғалық даму әлеуетін арттыруға бағытталған техникалық және көркемдік-эстетикалық дамудың интеграциясы.

Steam технологиясын оқытудың маңызды шарты-балалардың жұптық немесе топтық белсенділігі. Дәл осы қарым-қатынас форматында оларға идеяларды жинақтау және ойлау оңайырақ және қызықты болады. "STEAM - мектеп жасына дейінгі балаларға білім беру" бағдарламасы мазмұны балалардың зияткерлік қабілеттерін дамытуға бағытталған 6 модульді қамтиды.

STEAM оқыту жағдайындағы мектепке дейінгі білім беру ұйымының дамытушы пәндік-кеңістік ортаны құру кезінде келесідей қағидаттарды басшылыққа алу қажет:

ортаның жартылай функционалдылығы: заттық-дамытушы орта көптеген мүмкіндіктерді ашып, тәрбиелеу-білім беру үдерісінің барлық құраушыларын қамтамасыз етуі тиіс, осы мағынада көпфункционалды болуы тиіс;

ортаның жартылай функционалдылығымен байланысты оның түрленуі – бұл жағдай бойынша бірінші орынға кеңістіктің қандай да бір функциясын шығаруға (белгілі бір кеңістікке функцияны бекітетін монофункционалды зоналауға қарағанда) мүмкіндік беретін өзгеру мүмкіндігі;

-вариативтілік, заманауи білім беру үдерісінің сипатына педагог-практиктермен дайындалатын ортаның нақты нұсқалары, түптілге ретінде мектепке дейінгі ұйымдардың түрлері үшін модельдік нұсқаларды нақтылайтын заттық-дамытушы ортаның шекті (өзекті) жобасы ұсынылуы тиіс.

Балалардың өз бетімен іс-әрекетін дұрыс ұйымдастыру үшін төмендегілердің болуын қарастыратын пәндік кеңістік ортаны құру қажет

- ойын зонасы;
- оқшаулану зонасы;
- заманауи ойыншықтар;
- дамытушы ойындар;
- дидактикалық және көрнекі материалдар;
- өнімді іс-әрекеттерге арналған материал;
- шығармашылық іс-әрекет үшін атрибуттар;
- эксперимент жасау бұрышы;
- табиғат бұрышы;
- логопедиялық бұрыш;
- фонотека, видеотека;
- спорт құралдары мен жабдықтары және т.б.

Топтық кеңістік шартты түрде үш зонаға бөлінеді:

- тыныш: оқу, «оқшаулану», кітап бұрышы;
- орташа қарқынды: театрланған, музыка, құрастыру зонасы;
- қарқынды қозғалыс зонасы: спорт бұрышы.



Тақырыбы: "STEAM ойындар арқылы
баланың тілін, ауызекі сөйлеуін, сөздік қорды
қалыптастыруды, сыни ойлауын дамыту"

14.01.2024ж



Дайындаған:
А.Сартаева



