

Баяндама

**Тақырыбы: «Балаларды дамытудағы танымдық
құрастыру іс-әрекетті тәсілдерін меңгеру STEAM
құралдары»**

Дайындаған: З Сафина.

2024 жыл

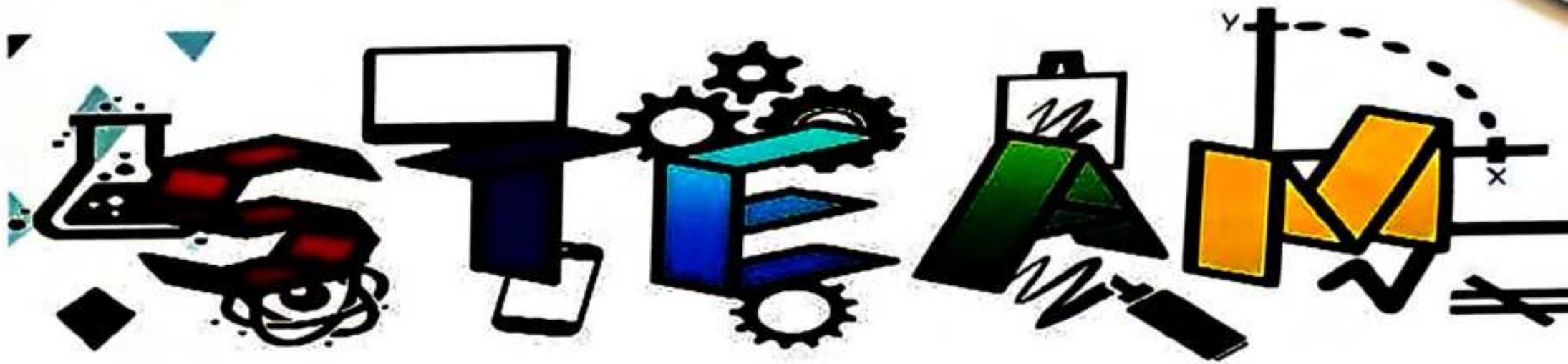
Programming With



STEAM технологиясы Технология мен өнердің өзіндік синтезі ретінде пайда болды. Өнер компонентін қосу үшін дәлелдер әртүрлі болды:

- техникалық пәндерге деген қызығушылықтың артуы,
- танымдық іс-әрекетте үлкен тиімділік үшін мидың екі жарты шарының дамуы және т. б.

Техникалық және гуманитарлық мамандықтардағы адамдарға шығармашылық қабілеттердің дамуына не беретінін қарастырайық:



STEM білімінің артықшылықтары:

- ☐ Пәндер бойынша емес, тақырыптар бойынша интеграцияланған оқыту;
- ☐ Нақты өмірде ғылыми-техникалық білімді қолдану;
- ☐ Сыни ойлау және проблемаларды шешу дағдыларын дамыту;
- ☐ Өз күшіне деген сенімділікті қалыптастыру;
- ☐ Белсенді қарым-қатынас және топтық жұмыс;
- ☐ Техникалық пәндерге қызығушылықты дамыту;
- ☐ Жобаларға креативті және инновациялық тәсілдер;
- ☐ Әр баланың жас және жеке ерекшеліктерін ескере отырып, балалардың іс-әрекеті арқылы техникалық шығармашылыққа деген ынтаны дамыту;
- ☐ Ерте кәсіптік бағдарлау;
- ☐ Балаларды өмірдің технологиялық инновацияларына дайындау.



Фридрих Вильгельм Август
Фребель - неміс педагогы,
Мектепке дейінгі тәрбие теоретигі,
Пестолоццидің шәкірті, балалар гүл
болып, оларды "жақсы
бағбандар" тәрбиелеуі керек деген
тұжырымға келді.
"Балабақша" ұғымын жасаушы.

*«Ойын –бұл бала емес,
баланың дамуының ең
жоғары деңгейі»*

Фридрих Фребель



«Мектеп жасына дейінгі балалардың сөйлеу тілін Ф.Фребельдің сыйы тәсілдері арқылы дамыту»

"STEAM-мектепке дейінгі жастағы балаларға білім беру" модулі

«Ф.Фребельдің»
дидактикалық жүйесі



Фридрих Фребель (1782 жылы туған-1852) - мемлекеттік гуманисті, педагог, ұжымдағы мектеп жасына дейінгі балаларды тәрбиелеу мен оқытудың түпнұсқа жүйесінің авторы, алғашқы балабақшаларды құрушы (1837). Балабақша үшін ол ойындар мен ойыншықтар жиынтығын ойлап тапты, ол осы оқу материалдарын "сыйлықтар" деп атады. Фридрих Фребельдің пікірінше, баламын ойымын бос ойын емес, оның мағынасы мен терең мағынасы бар. Ф.Фребель: "өз бетінше, сабырлы, табанды ойнайтын бала, тіпті деме бітінше дейін, әрине, басқа біреудің және өз игілігі үшін жауапкершілікпен қуанады", - деді. Ойын-бұл балалық шақтың табиғи әрекеті. Бастапқы білім берудің міндеті-өзін қарапайым мағынасында оқыту емес, ойындар ұйымдастыру.

«Ертөстік» бөбекжай бақшасы Сафина З.Е

Қорытынды

Қазіргі кезде цифрлық технологияның жедел дамуы мен адам қызметінің барлық саласын цифрландырудың жылдам дамуымен байланысты STEM білім беру маңызды және өзекті мәселе. STEAM білім беру жүйесі мектепке дейінгі сенімін, тиімділігін, ғылымға қызығушылығын арттыруға бағытталған; ғылым, технология, инженерия, өнер және математика ғылымдарының бірігуін түсіндіруді жеңілдетеді және қажетінше шығармашылыққа тәрбиелейді. Біздің мектепке дейінгі ертеңгі өмірге қабілетті болсын десек, бүгін оларға стем кеңістігінде жұмыс жасауға жағдай жасауымыз керек. Осы мақсатпен стем технологиясын түрлі жағдайда білімдерін біріктіру арқылы, мұның ішінде, бейнелеу өнерінде қолдану, экологияны сақтау, табиғат ресурстарын үнемді пайдалану, табиғат мүмкіншілігін пайдалану, ойындарда стем технологиясын қолдану тәсілдері түсіндірілді.

STEM білім беру мектепке дейінгі алған білімдерін қоршаған орта процестерімен байланыстыруға және жобалық ойлауына мүмкіндік береді. Сондықтан, ғылыми-техникалық прогрестен қалмай, жаңа педагогикалық инновацияларды дер кезінде қабылдап, өңдеп, нәтижелі пайдалана білу – әрбір ұстаздың негізгі міндеті.



**Назар аударғаныңызға
рахмет!**

