

Бектесімі:
14.01.2024
[Signature]

«Ертөстік» бөбекжай-бақшасы»

Баяндама

STEAM шеберханасы мен ойындар арқылы креативтілігі
шығармашылық дағдыларын, зерттеушілік іс-әрекетін дамыту.

Тәрбиешілер: Қ. Сарсенкулова

Б. Манасбаева

2024 жыл

Тақырыбы: STEAM шеберханасы мен ойындар арқылы креативтілігі шығармашылық дағдыларын, зерттеушілік іс-әрекетін дамыту

Сабак барысында STEM технологияларын қолдану
STEAM білім беру технологиясын экологияда қолдану
STEM және STEAM білім беру дегеніміз не?

Мемлекет басшысы : Қасым-Жомарт Тоқаев
«Жаңа жағдайдағы Қазақстан: іс-қимыл кезеңі» атты Жолдауында цифрландыру барлық реформаның басты элементі екеніне маңыз берді. Бұл – сәнге айналған үрдіске ілесу емес, ұлттың бәсекеге қабілеттілігін арттырудың негізгі құралы, табысты болудың басты кілті.

STEM – оқытудың біріктірілген тәсілі, оның шеңберінде академиялық ғылыми-техникалық тұжырымдамалар шынайы өмір контексінде зерттеледі. Бұл Нақты ғылымдардың негізгі принциптерін бір уақытта зерттеуді қамтитын жан-жақты оқыту. Оларға жаратылыстану ғылымдары, инженерия, математика, технология, жатады. Балалар оқиғалардың өзара байланысын көруге үйренеді, логика принциптерін жақсы түсінеді және өз модельдерін жасау барысында жаңа және ерекше нәрсені табады. Кешенді тәсіл олардың білім құмарлығын дамытуға және білім беру процесіне тартылуына ықпал етеді

STEAM 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;
Балалардың іс-әрекеті арқылы техникалық шығармашылыққа деген ынтаны дамыту;
Ерте кәсіптік бағдарлау;
Балаларды өмірдің технологиялық инновацияларына дайындау.
STEM білім берудің басты мақсаты - дәстүрлі білімге тән практикалық міндеттерді шешуден алшақтықты еңсеру және балаларға түсінікті оқу (пән)ойындар арасында байланыс орнату.

Нені үйрету және үйрену керек

сыни тұрғыдан ойлау;

өзіне жауапкершілік алу және шешім қабылдауға;

интерактивті модельдер жасау;

өз өнімдеріңізді жасауға;

жобалық мәдениетті меңгеру;

өз тәжірибеңізге сүйенуге.

STEAM технологиясы Технология мен өнердің өзіндік синтезі ретінде

пайда болды. Өнер компонентін қосу үшін дәлелдер әртүрлі болды:

техникалық ойындарға 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:

Бүгінгі таңда STEM - және STEAM-білім беру тәсілдері екі негізгі бағыт бойынша ілгерілеуде:

1. Барлығына арналған STEM/STEAM-сауаттылықты дамыту.

2. жоғары технологиялық салаларға кадрлар даярлау.

Ұ. Іс-әр барысында STEM технологияларын қолдану

Мақсаты: балалардың белгілі бір әрекет немесе іс-әрекет топтамасы

бойынша тоеориялық білімдерін практикада қолдануға үйрету.

Ойын барысында STEM технологияларының балаларға беретін пайдасы:

Мәселені шешу

Шығармашылық

Сыни талдау

Топтық жұмыс

Тәуелсіз ойлау

Бастама

Байланыс

Цифрлық сауаттылық

ШЫҒАРМАШЫЛЫҚ-қазіргі заманғы техника балаларды ғылыми және шығармашылық қызметке оңай тартады.Әр баланың жас ерекшеліктерін ескере отырып,балалардың іс-әрекеті арқылы технологиялық шығармашылыққа деген ынтасы дамиды.

Балабақшада стеам технологиясы бойынша тәжірибелік жұмыс:

1- ойын: «Бояулар сыры»ойыны

Қажетті құралдар: пластикалық бөтелке, жемістердің қиынды суреттері, гуашь

Ойынның барысы:

1. Әр балаға жемістер жапсырылған пластикалық бөтелке таратып беру.
2. Әр бала су құйылған пластикалық бөтелкенің сыртындағы жемісті түсін ажырата білу.
3. Пластикалық бөтелкені шайқау арқылы, балалар тәжірибе жасайды

2- ойын: Шығармашылық қиялды дамыту ойыны: «Тұзды қамыр»

Ойынның барысы:

1. Балаларды топтық жұмысқа дайындау.
2. Дайын тұзды қамырды түрлі-түсті ыдысқа салу.
3. Тұзды қамыр салынған ыдыстың түсіне қарай, бояу тамызып, түсін келтіру. Әр түрлі түстегі қамырды кескіштер арқылы кесіп, пішіндер жасау

3-ойын: Эбру әдісі-су бетінде қызықты суреттер салу

Қажетті құралдар:

Арнайы желімдер, қылқаламдар, таяқшалар, акрил бояулар, ақ қағаздар, арнайы тарақтар, дымқыл және құрғақ майлықтар.

Ойынның барысы:

1. Балалар қылқаламды суға малып, судың бетіне жай ғана шашыранқы түрде сілкіді. Әртүрлі түрлі-түсті бояулар мен бірнеше тамшы нүктелер түсіреді. Таяқшамен әр жерден өрнектер жүргізеді. (гүл, балық, ағаш, күн) Ақ қағазды алып, судың бетіне жайлап батырмай түсіреді. Қағаздың шеті қайырыла бастаған соң, қағаздың бір шетін көтеріп шығаралы. Қағаздың бетіне әдемі өрнектер түседі. (ойындар нәтижесінде бала-дың ой өрісі дамиды, сөздік қоры көбейеді

Ұсақ маторикасы дамып, бала бойында зейін, қабылдау дағдылары дамиды.)

Ұйымдастыруда ойындар барысында STEM элементтерін толығымен кіріктірілген түрде қолдану балаларды мәселені шешуге, тәуелсіз ойлауға, топтық жұмыс жасауға үйретуге жол ашады.

«Баланы заманына қарай оқытып, тәрбиелеу керек,» -деп Мағжан Жұмабаев айтқандай, әрбір ұстаз заман ағымынан қалып қоймай, үздіксіз ізденуі тиіс.

(Баланы мектеп жасына дейінгі кезеңнен өзі өсіп-өнетін ортасын, қоршаған табиғатын бағалай білуге және оларға дұрыс қарауға үйретудің маңызы зор. Ол үшін оқытудың бүкіл үрдісіне экологиялық білімдерді енгізген жөн. Сол себепті біз болашақ табиғат жанашыры болатын ұрпақ тәрбиелеуіміз керек.

Біз балаларға қалдықтарға екінші өмір сыйлау мақсатында түрлі шеберлік сыныптарын өтуімізге болады. Мысалға: пластикалық бөтелкелер, сөмкелер, аяқ киім қораптары, жұмыртқа контейнерлері мұның барлығы қалдық материал деп аталады. Қиялымызды іске қосып, ақылмен мұндай қалдықтардан керемет дүниелер жасай аламыз.)

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 балалардың сенімін, тиімділігін, ғылымға қызығушылығын арттыруға бағытталған; ғылым, технология, инженерия, өнер және математика ғылымдарының бірігуін түсіндіруді жеңілдетеді және қажетінше шығармашылыққа тәрбиелейді. Біздің балаларымыз ертенгі 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 шығармашылық өнерінде, ойындарда стем технологиясын қолдану тәсілдері түсіндірілді.

STEM білім беру - балаларды 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 педагогтің негізгі міндеті.

*«STEAM шеберханасы мен ойындар арқылы креативтілігі
шығармасының дағдыларын, зерттеушілік іс-әректің дамыту»*



*Дайындағандар: Б. Манасбаева
Қ. Сарсенқылова*

2024 жыл