

Конкурс «Лучший педагогический проект»

Номинация: «Развитие начал технического образования детей дошкольного
возраста».

Тема проекта: «Применение STEAM-технологии как средства развития
познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста»

Сроки реализации: сентябрь 2023 года – май 2024 года

Автор проекта:

Насонова Антонина Викторовна, воспитатель, т. +7-950-418-66-92
Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад № 301»

АКТУАЛЬНОСТЬ

В контексте ФГОС дошкольного образования современное образование все больше ориентируется на формирование важных личностных компетенций, развитие у школьников навыков самостоятельного решения проблем, совершенствование навыков оперирования знаниями и интеллектуальное развитие. В связи с этим формирование технологического мышления, развитие исследовательских, инженерных и конструкторских навыков у детей дошкольного возраста является важной задачей.

STEAM-технологии являются эффективным инструментом развития технической компетентности будущих технических работников в стенах современных дошкольных учреждений.

STEAM-обучение - это не просто образовательная программа, а целый подход к обучению, объединяющий науку, технологии, инженерию, искусство и математику. Однако ключевым элементом этого подхода является экспериментальная инженерная деятельность, которая играет важную роль в развитии детей.

Игровое обучение позволяет детям не только приобретать знания, но и развивать такие навыки, как счет, измерение, сравнение и общение. В процессе игры дети знакомятся с новыми предметами и явлениями, исследуют их свойства, открывают ранее неизвестные факты. Такой подход стимулирует детское воображение и творчество и является важным аспектом развития ребенка.

Применение STEAM-технологии также помогает детям системно познавать мир, анализировать логику явлений и понимать их взаимосвязь. Дети становятся любознательными и активными участниками процесса обучения, самостоятельно выявляют интересные проблемы, выбирают методы их решения и разрабатывают алгоритмы.

Кроме того, совместная работа, которая является неотъемлемой частью STEAM-обучения, помогает детям развивать навыки работы в команде. Взаимодействие с другими учениками, обмен идеями и решение проблем

способствуют развитию коммуникативных навыков и умению работать в команде.

Все эти аспекты применения STEAM-технологии не только способствуют развитию детей на более высоком уровне, но и открывают перед ними широкие возможности в выборе будущей профессии. Дети не только приобретают знания и навыки в различных областях, но и развивают способность к критическому мышлению и инновационному подходу к решению проблем, что готовит их к вызовам современного общества.

ЦЕЛЬ: внедрение образовательных модулей STEAM-технологии: «Конструирование из бумаги – «Оригами», «Экспериментирование с живой и неживой природой», «Математическое развитие», «LEGO-конструирование» в образовательное пространство группы для развития познавательного интереса детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

- Создать в группе педагогически целесообразную научно-творческую образовательную среду
- Организовать работу образовательных модулей STEAM-технологии
- Способствовать формированию у детей исследовательских и инженерных навыков; умения анализировать результаты проделанной работы; качеств, необходимых для работы в команде.
- Способствовать заинтересованности родителей (законных представителей) с целью привлечения к совместному детско-родительскому познавательно-исследовательскому творчеству.

Участники проекта: дети старшего дошкольного возраста, педагоги, родители (законные представители).

Ожидаемые результаты проекта: Задачи, поставленные в проекте, позволят организовать в группе условия, способствующие организации творческой продуктивной деятельности дошкольников, что в свою очередь будет способствовать расширению границ социализации детей в обществе, активизации познавательной деятельности и демонстрации своих достижений.

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В РАМКАХ ПРОЕКТА

Деятельность педагогов:

- Повышение квалификации и профессиональной компетенции в области STEAM-технологии.
- Разработка и реализация проекта по внедрению образовательных модулей STEAM-технологии: «Конструирование из бумаги – «Оригами», «Экспериментирование с живой и неживой природой», «Математическое развитие», «LEGO-конструирование» в образовательное пространство группы.
- Создание условий развития предметно-пространственной среды, необходимых для осуществления проекта.
- Разработка материалов для детей мотивационного и познавательного характера.
- Создание копилки дидактических и интерактивных игр для детей.
- Разработка консультативных материалов для родителей (законных представителей).
- Разработка методических рекомендаций для педагогов.

Деятельность с детьми: образовательные ситуации; обучающие занятия; решение проблемных ситуаций; дидактические игры; сюжетно-ролевые игры; наблюдения; экспериментирование; детско-родительские творческие мастерские; знакомство с работами других детей.

Деятельность с родителями (законными представителями):

- Изучение консультативных материалов от педагогов.
- Участие в выставках детско-родительского творчества.
- Участие в открытых мероприятиях.
- Прохождение опросов для выбора тематики, интересной детям.

ПЛАН РАБОТЫ ПО ПРЕКТУ

№ п \ п	Решаемая задача	Мероприятие	Сроки реализации	Участники	Ожидаемые результаты
1	2	3	4	5	6
1 ЭТАП – ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ					
1	Вовлечение в проект 100% целевой аудитории, с целью сплочения детско-родительского коллектива	Проведение мониторинга педагогов с целью выявления готовности участия в проекте Круглый стол «STEM - образование детей дошкольного возраста» Проведение анкетирования среди родителей (законных представителей) с целью участия в проекте	сентябрь 2023 г.	Педагоги, родители (законные представители)	В проект вовлечены 100 % целевой аудитории группы Почемучки
2	Создать современную информационно-образовательную среду для внедрения в образовательную деятельность с детьми старшего дошкольного возраста STEAM – технологии.	Проведение мониторинга состояния РППС группы в соответствии с требованиями ФГОС ДО. Создание условий, необходимых для внедрения и осуществления проекта. Изучение научно-методической литературы по вопросам формирования у детей конструктивно-модельной деятельности и развития детского технического творчества. Разработка плана мероприятий совместной деятельности детей, педагогов и родителей. Повышение квалификации и профессиональной компетентности педагогов	сентябрь-ноябрь 2023	Педагоги	Созданы все условия для внедрения проекта Разработан комплекс мероприятий по реализации проекта Повышена компетентность педагогов по теме STEAM – технологии.
1	2	3	4	5	6
2 ЭТАП – ОСНОВНОЙ					
3	Внедрение в образовательное	Образовательные ситуации	ноябрь 2023 г. – май 2024 г.	Дети Родители	количество участников проекта составляет 100%

	пространство группы модулей STEAM – технологии: «Конструирование из бумаги – «Оригами», «Экспериментирование с живой и неживой природой», «Математическое развитие», «LEGO-конструирование»	Обучающие занятия Решение проблемных ситуаций Дидактические игры Сюжетно-ролевые игры Наблюдения Экспериментирование Детско-родительские творческие мастерские Знакомство с работами других детей Демонстрация профессионального опыта: мастер-классы, консультации, семинары-практикумы Создание методической копилки для педагогов		Педагоги	от целевой группы
4	Организация повышения мотивации быть в проекте	• наградные документы • сказки • мультфильмы • вебинары для родителей • мастер-классы для педагогов	ноябрь 2023 г. – май 2024 г.	Педагоги	Организаторы и участники проекта осуществляют тиражирование и популяризацию данного формата проведения мероприятий. Прирост целевой аудитории составляет плюс 20-30 % (от начальной целевой аудитории)
3 ЭТАП - ИТОГОВЫЙ					
5	Подведение итогов реализации проекта	Проведение диагностики детей старшего дошкольного возраста с целью выявления повышения уровня познавательного интереса Проведение анкетирования родителей	май 2024 г.	Педагоги Дети Родители (законные представители)	Выявлено значительное повышение уровня познавательного интереса у детей группы «Почемучки»
1	2	3	4	5	6

6		(законных представителей) с целью повышения качества образовательного продукта			
	Определение перспектив	Пополнение методической копилки материалами, созданными педагогами Расширение кругозора воспитанников в зависимости от интересов и запросов детей Укрепление взаимодействия между всеми участниками образовательных отношений Постоянное самообразование педагогов в сфере STEAM-технологии с целью организации качественного образовательного продукта Тиражирование опыта в педагогических и научных сообществах	май 2024 г.	Педагоги	Создание методического пособия «STEAM – технологии в ДОУ» Презентация опыта работы в педагогических сообществах

ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОЕКТА

Оценка эффективности проводимых мероприятий осуществляется с учетом следующих аспектов:

1. Отслеживание образовательных результатов воспитанников
2. Профессиональное развитие педагогов.
3. Анализ состояния и развития оснащенности развивающей предметно-пространственной среды группы «Почемучки» и доступности учебно-методических комплектов в соответствии с потребностями детей.
4. Оценка уровня вовлеченности и активности родителей.
5. Удовлетворенность участников образовательного процесса.

Результаты реализации проекта		
<i>Для детей</i>	<i>Для родителей (законных представителей)</i>	<i>Для педагогов</i>
• повышение познавательного интереса; • повышение мотивации к обучению; • новые образовательные возможности, основанные на активной позиции	родители (законные представители) имеют возможность со всей полнотой погружаться в образовательный процесс ребенка и принимать в нем непосредственное участие.	• повышение компетентности педагогов по теме STEAM-технологии • деятельность педагогов при внедрении STEAM-технологии позволяет анализировать и классифицировать итоги своей работы.

Методы STEAM-технологии можно использовать как в непосредственной образовательной, так и в самостоятельной деятельности с детьми.

Использование данной технологии развивает и активизирует мыслительные способности дошкольников. Они не просто «изучают», как нечто не связанное с ними и современной жизнью, а становятся полноправными участниками ситуации и даже её творцами.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОЕКТА

Педагоги передают ценный опыт учреждения в осуществлении проекта на муниципальном, региональном и федеральном уровнях, что в итоге вдохновляет педагогов на развитие профессиональных навыков и постоянное совершенствование.

УСТОЙЧИВОСТЬ ПРОЕКТА

Устойчивость результатов инновационного проекта можно обеспечить, улучшая реализацию образовательных модулей через обучение педагогических кадров; создавая развивающую предметно-пространственную среду, которая полностью отвечает требованиям проекта; осуществляя научно-методическое сопровождение проекта; разрабатывая методическую документацию (программы, сборники, проекты); публикуя педагогический и управленческий опыт в печатных сборниках и электронных СМИ на региональном и федеральном уровнях; привлекая внимание родительской общественности к значимости STEAM-технологий для обновления содержания дошкольного образования.

Устойчивость результатов инновационного проекта после его реализации можно обеспечить, соответствуя потребностям и интересам детей, родителей и возможностям педагогического коллектива.

Возможные риски: отсутствие знаний и опыта педагогического состава для реализации проекта; низкая степень вовлеченности в проект всех участников образовательных отношений.

Пути решения: повышение квалификации педагогов по теме STEAM-технологии, предоставление индивидуальной методической поддержки, разработка специализированных рекомендаций; родителей (законных представителей) необходимо информировать о целях, задачах проекта, а также регулярно делиться публичными обновлениями о прогрессе и достижениях, связанных с реализацией данного проекта.

БЮДЖЕТ ПРОЕКТА не предусмотрен.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Примерная образовательная программа дошкольного образования «Детство» под редакцией Т. И. Бабаевой, А. Г. Гогоберидзе, З. А. Михайловой.
2. Дыбина О. В., творим, изменяем, преобразуем / О. В. Дыбина. – М.: Творческий центр Сфера, 2010. - 126 с.;
3. Долженко, Г.И. 100 оригами / Г.И. Долженко. - М.: Академия развития, 2011. - 771 с.
4. Ерофеева З. Т., Павлова Л. Н, Новикова В. П. Математика для дошкольников - М.; Просвещение 1992г.
5. Куцанова Л.В. Конструирование и ручной труд в детском саду. – М.; Просвещение» 1990.
6. Михайлова З. А. -Игровые занимательные задачи для дошкольников. / – М.: Просвещение, 1990.
7. Оберемок С. М. Методов проектов в дошкольном образовании. / – Новосибирск, 2005.
8. Проснякова, Т. Забавные фигурки. Модульное оригами / Т. Проснякова. - М.: АСТ-Пресс, 2011. - 197 стр.
9. Симановский А.Э. Развитие творческого мышления детей. / – Ярославль: Гринго, 1996.
10. Смоленцева. А. А. - Сюжетно-дидактические игры с математическим содержанием. / - М.; Просвещение 1987г.