

4. Лурия А. Р. Развитие конструктивной деятельности дошкольника. *Вопросы психологии*. 2005. №7, С. 27–32.

5. Розвиток пізнавальних процесів дитини / упоряд.: С. Максименко, В. Маценко. Київ: Мікрос-СВС, 2003. 112 с. [серія «Психол. інструментарій»].

6. Тарасун В. В. Превентивне навчання дошкільників з порушеннями мовленнєвого розвитку. Київ: Правда Ярославичів, 1999. 255 с.

7. Шадриков В. Д. Психология деятельности и способностей человека. Москва: Владос, 1999. 214 с.

Яковець Алла Василівна

*студентка 1 курсу магістратури, педагогічного факультету,
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

Науковий керівник:

Хом'як Ольга Анатоліївна,

*к. пед. наук, доцент кафедри теорії та методик початкової освіти
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янчука»*

ВИКОРИСТАННЯ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ STEM-ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Світ не стоїть на місці, в ХХІ столітті технології замінюють ринок праці, тому фахівці освітньої сфери кардинально переглядають навчальні програми, які мають безпосереднє відношення до підготовки підростаючого покоління до нових ролей у суспільстві, оволодіння ними такими технологіями, знаннями, уміннями, що задовольняють у майбутньому потреби інформаційного суспільства.

За підрахунками футуролога Т. Фрейя (Т. Frey, Інституту Да-Вінчі) до 2030 року більшість традиційних професій зникне й сьогодні варто зосередитися на інноваціях, які створюють абсолютно нові сфери діяльності та можливості, які вони відкривають перед «новим поколінням дітей» [2]. Пріоритетним напрямом у вирішенні проблеми збільшення інтересу дітей до спеціальностей майбутнього є поширення STEAM-освіти (S–science, T – technology, E – engineering, M – mathematics).

Питання STEM-освіти розкрито в працях зарубіжних (Georgette Yakman, George Lucas, Jonathan W. Gerlach) та вітчизняних вчених (С. Галата, О. Коршунова, Н. Морзе, О. Патрикеева та інші) [4]. Науковці досліджують проблеми і перспективи STEM-освіти, STEM-напрями (робототехніка, Інтернет речей), розкривають особливості використання ігрових технологій в STEM, висвітлюють проблеми STEM-підготовки вчителів тощо.

STEAM-освіта – це комплексний міждисциплінарний підхід (інтегроване

навчання відповідно до певних тем, реально існуючих проблем), який поєднує в собі природні науки з технологіями, інженерією і математикою із проєкцією на життя, де всі предмети взаємопов'язані й інтегровані в єдине ціле [3].

Впровадження елементів STEAM-освіти на уроках в початковій школі дає змогу навчити здобувачів освіти критично мислити, якнайшвидше та самостійно знаходити потрібну інформацію, вирішувати поставлені завдання та проблемні питання, приймати рішення у складних ситуаціях, а також співпрацювати з іншими здобувачами освіти, батьками та вчителями з метою створення дієвої системи для проєктування, створення, втілення та презентації власних ідей та досліджень.

Проводячи уроки з елементами STEAM-освіти, навчальний процес не здається таким складним та нудним, а навпаки стає цікавим, так як навчальний матеріал представлений у кольорах, звуках, проведенні навчальних екскурсій, днів науки, творчості, винахідництва, квестах, майстер-класах, експериментах тощо.

STEAM-технології допомагають кардинально змінити та доповнити традиційні методи навчання, доступно і зрозуміло подати найскладніший матеріал, ефективно використати час уроку, сприяють активізації навчальної діяльності, формування у здобувачів освіти самостійності, наполегливості та творчості.

Разом з тим, сьогодні важливе значення приділяється оновленню змісту освіти на засадах особистісної орієнтації, що передбачає, насамперед, всебічне врахування потреб дитини, її схильностей та інтересів [1]. Використання в контексті початкової освіти елементів дизайн-освіти дозволяє учневі реалізувати у практичних рішеннях абстрактне, уявне – свій задум. Основою дизайн-діяльності є потреба дитини молодшого віку в нових знаннях, адже реалізація власного задуму вимагає від учня всебічного аналізу проблеми, аналізу різних джерел інформації, її структурування, розуміння причинно-наслідкових зв'язків тощо.

STEAM-освіта – це творчий простір світогляду дитини, де вона повноцінно реалізує свої потреби. Тому вся діяльність щодо впровадження STEAM-освіти вибудовується так, щоб сприяти становленню особистості як творця і проєктна робота у цьому ракурсі є однією з найперспективніших.

У дизайн-освіті органічно поєднуються математика, інформатика, образотворче мистецтво, трудове навчання, мистецтво. Під час художньо-проєктної діяльності учні мають можливість втілювати авторські задуми у формі дизайнерських проєктів, зокрема, моделювання одягу, розробка дизайн-проєкту приватного інтер'єру (власна кімната) тощо.

STEM-освіта за допомогою практичних занять демонструє дітям застосування науково-технічних знань у реальному житті. На кожному уроці вони розробляють, будують і розвивають продукти сучасної індустрії. Вони вивчають конкретний проєкт, в результаті чого своїми руками створюють прототип реального продукту. STEM-освіта сприяє розвитку навичок критичного мислення та розв'язуванню проблем, необхідних для подолання труднощів, з якими діти можуть зіткнутися в житті. Учні, створюючи різні

продукти, будуючи мости і машинки, розробляючи свої підводні й повітряні конструкції, кожен раз стають ближче і ближче до мети. Вони розвивають і тестують, знову розвивають і ще раз тестують, і так вдосконалюють свій продукт. В решті решт, вирішуючи всі проблеми своїми силами, доходять до поставленої мети.

За допомогою подібних завдань учні не просто генерують цікаві ідеї, але й відразу втілюють їх у життя. Таким чином вони вчаться планувати свою діяльність з огляду на поставлене завдання та наявні ресурси, що обов'язково стане у пригоді в реальному житті.

Отже, для ефективного формування раннього професійного самовизначення і усвідомленого професійного вибору, технологічної компетентності, популяризації інженерних професій, підтримки обдарованих учнів, поширення інноваційного педагогічного досвіду та освітніх технологій, широкої пропаганди результатів дитячої науково-технічної творчості необхідно впроваджувати ідеї STEM-освіти, адже креативність і творчість дуже важливі для розвитку сучасної дитини.

Талант, технології, толерантність – це є ключ до 21 століття.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Проект концепції «Нова Українська школа» [Електронний ресурс]. URL: <http://mon.gov.ua>
2. Професії найближчого майбутнього [Електронний ресурс]. URL: <https://radiolemberg.com/ua-articles/ua-allarticles/futurejobs>
3. STEM-образование и подборка YOUTUBE – каналов для начальної школи [Електронний ресурс]. URL: <http://www.studylikeninja.com/stem>
4. STEM-освіта. URL: <https://imzo.gov.ua/stem-osvita/>.

***Ярмолка Катерина Олександрівна,**
студентка 1 курсу магістратури, педагогічного факультету,
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янука»*

***Науковий керівник:**
Красовська Ольга Олександрівна,
д.п.н., професор кафедри початкової та дошкільної освіти
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янука»*

ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬО-ЕСТЕТИЧНОЇ КУЛЬТУРИ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА УРОКАХ «МИСТЕЦТВА»

У формуванні гармонійно розвиненої особистості дитини у сучасності сьогодні все більш значну роль відіграє художньо-естетичне виховання.