Ганчева Надежда Александровна

Школа №1517

Воспитатель

**Применение STEAM - технологий в математическом развитии дошкольников.**

В нашем мире всё взаимосвязано. Все идеи человека и создание им материальных вещей возникают в процессе потребностей и желания этот мир усовершенствовать . Используя свое любопытство с раннего детства ребёнок прикасается и познает окружающий его мир. Он начинает с того, что отделяет живую и не живую природу. Изучая предметы ребёнок использует свое воображение и тактильный способ изучения.

В настоящее время наблюдается потребность в высокотехнологических продуктах. Информационные технологии стали неотъемлемой составляющей современного общества.

Развитие ребёнка закладывается с раннего детства, и чтобы решать конкретные задачи современный ребёнок должен комбинировать и развивать навыки изобретателя, учёного. Вот почему наша группа выбрала STEAM обучение, так как ребенок охватывает сразу несколько областей знаний, получает шанс использовать информацию, проверять факты на собственном опыте. Математическое мышление в жизни детей приобретает все большее значение. Это связано с развитием науки, связанной с математикой и проникновением ее в различные области знаний.

Предметом нашего изучения и составление алгоритмов действий исследования стали геометрические фигуры.

Изучая геометрические фигуры ребёнок тренирует ассоциативное и пространственное мышление, лучше воспринимает окружающий мир. У ребёнка развивается наблюдательность, умение сравнивать, анализировать, обобщать, классифицировать, выделять главное. Обращение к данной теме служит развитию познавательного интереса, их желанию овладеть математикой.

Цель изучения – это узнать как использует человек геометрические фигуры в своей жизни.

Создадим условия для развития математических и творческих способностей детей в процессе реализации проекта.

Предлагаем алгоритм действий для изучения геометрических фигур .

1. Познакомить детей со свойствами геометрических фигур, найти сходства и различия, используя способ сравнения.

2. Найти предметы похожие на данные геометрические фигуры.

3. Рассмотреть геометрические фигуры в мире профессий.

4. Научиться преобразовывать один геометрический предмет в другой, изменять его размер способом складывания.

5. Составить геометрические фигуры из счетного материала.

6. На основе геометрических фигур моделировать целостный образ ( предмет)

7. Найти игры, где используются геометрические фигуры.

8. Использование геометрических фигур в технике «Оригами»

9. Познакомить с объемными геометрическими фигурами, сравнить их с плоскими фигурами.

10. Поиск игр с объемными геометрическими фигурами.

11. Где понадобятся наши знания?

Тема « Геометрические фигуры» является удобной и многозадачной моделью изучения пространственного мира вещей. Она популярна во многих направлениях, для детей мы найдём интересный подход в развивающих играх, таких как Minecraft, Танаграм, Судоку, шахматы, Джанго, кубики В. В. Воскобовича, Дары Фребеля и др. Приобретённые знания ставят перед нами огромные возможности в использовании этих знаний в повседневной жизни и создание новых удивительных идей.

Решая образовательную задачу педагог может использовать способы и методы STEAM решений, уделяя особое место игровой форме, умениям моделировать, создавать, искать пути решений, а также развивать у детей креативное мышление.

Я рекомендую всем педагогам включать в свою практику STEAM технологии воспитывая у детей интерес к познанию и развитию творческого мышления.