

«Применение STEAM –подхода в развитии инновационного мышления у детей старшего дошкольного возраста в обучении Шахматы».

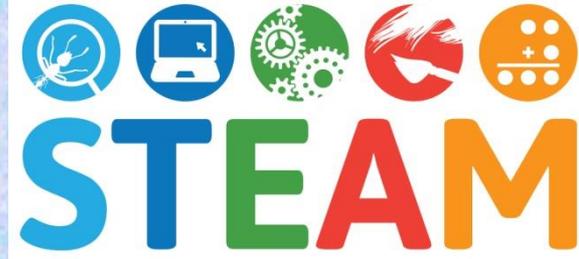


Подготовила:
воспитатель
Костромитина А.В.

Актуальность

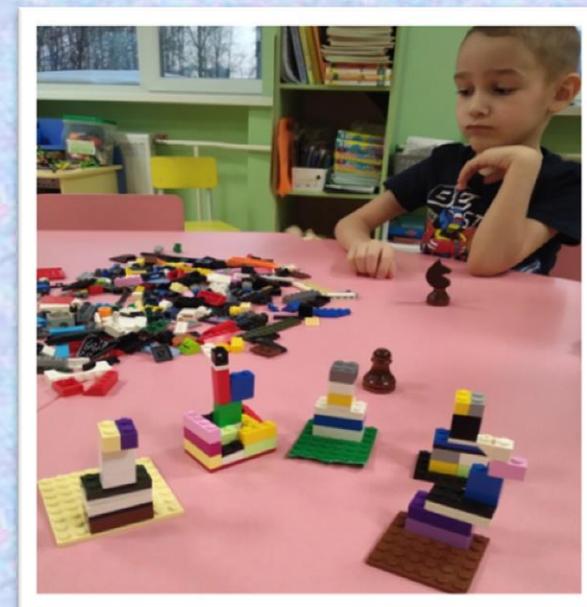
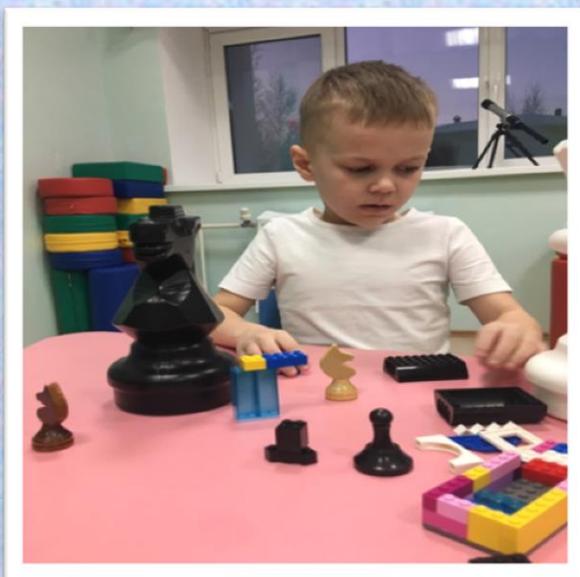
- В современном мире сложно стоять на месте, поэтому, мы хотим или не хотим, модернизация в системе образования является поиском, инновационного мышления развития молодого поколения с приоритетом технической направленности **STEAM**.
- С помощью инновационных технологий **STEAM**- деятельность педагога направлена не только на процесс обучение воспитанника, но и на их разностороннее включение шахмат через образовательную деятельность.





STEAM- образование «модульное направление» образования, целью которого является развитие интеллектуальных способностей ребенка с возможностью вовлечения его в научно техническое творчество. Включает в себя инженерию, технологию и математику.

«Инновационное мышление» - это мышление, ориентированное на познание смысла нового знания и приращение его в инновацию, характеризующееся как научно-теоретическое, творческое, конструктивное, преобразующее



Цель: создание условий для инновационного мышления старшего дошкольного возраста посредством ознакомления игры в шахматы через интегрированные занятия.



Образовательные:

- экспериментирование с предметами окружающего мира;
- конструирование в различных ракурсах и проекциях;
- формировать устойчивый интерес детей к игре в шахматы;

Развивающие:

- развитие наглядно-образного и логического мышления;
- развитие способностей к планированию, моделированию;

Воспитательные:

- вырабатывает целеустремленность, выдержку, волю, усидчивость, внимательность и собранность.

МОДУЛЬ

- Развитие речи;
- Опытно-экспериментальная деятельность;
- Астрономия;
- Ознакомление с окружающим миром.

Наука

STEAM-

технология



**Ведущая
составляющая
«Игралочки»**

Творчество

МОДУЛЬ

- Рисование;
- Лепка;
- Театрализованная деятельность;
- Художес-слово;
- Литературное творчество;
- Мультимидийные фильмы.

МОДУЛЬ

- Робототехника-
- (разные виды конструктора);
- Объемные плоскостные постройки;
- Схемы;

Технология

Инженерия

МОДУЛЬ

- Приведение статических конструкций в движение;
- Интерактивные игры;
- Мультимидийные фильмы;

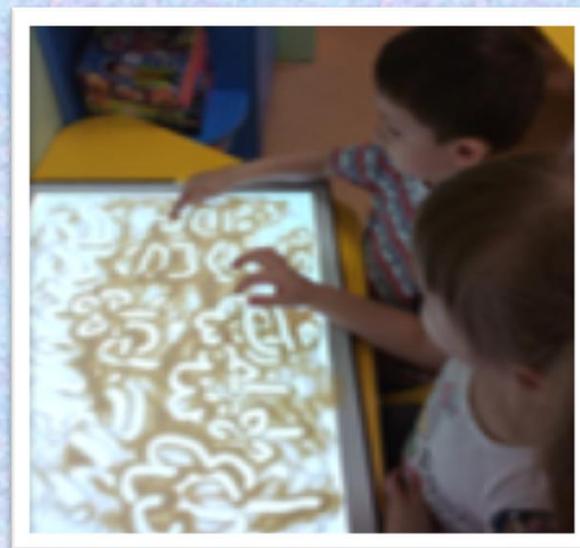
Система дидактических принципов



Образовательный модуль «Наука»

Экспериментирование с живой и неживой природой;

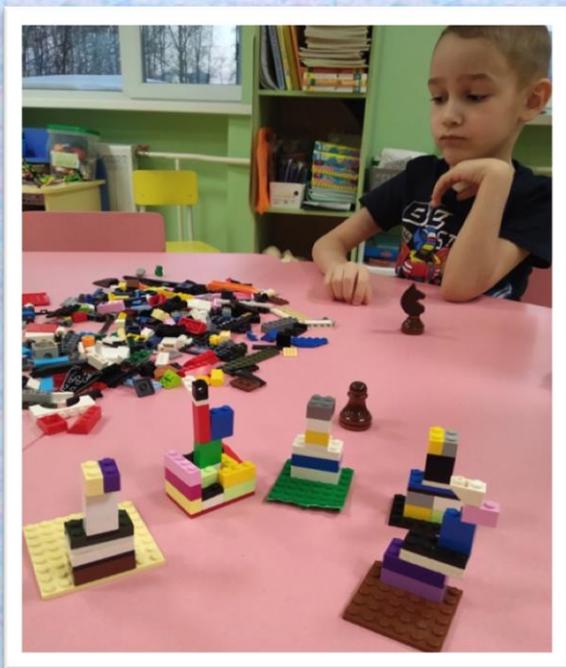
- Он включает настольные развивающие игры:
- наборы геометрических тел и фигур;
- логические головоломки;
- сортировщики;
- рамки-вкладыши и объёмные вкладыши;
- математические конструкторы;
- шнуровки;
- игры В.В. Воскобовича и др.



Образовательный модуль «Инженерия»

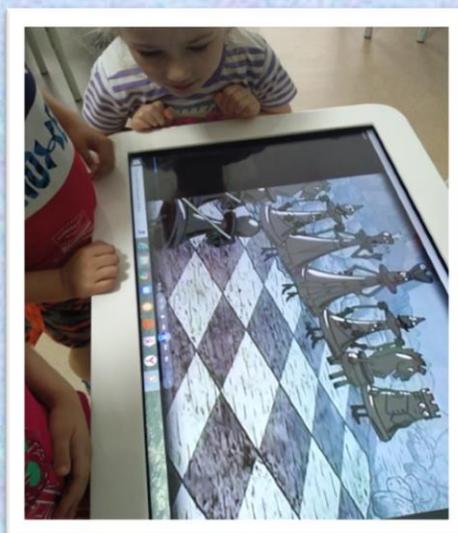
В игровой форме дети учатся считать, измерять, сравнивать, приобретать навыки общения.

Это помогает им приобретать необходимые математические, филологические и инженерные навыки.



Образовательный модуль «Творчество»

- Лепка -развивает мелкую моторику рук, творческие способности, а также показывает, как искусство соединяется с моделированием;
- Моделирование из бумаги «Волшебница бумага»;
- «Шахматы в сказках»знакомит ребенка с шахматной теорией и помогает овладеть практическими навыками игры;
- Демонстрация документальных фильмов, шахматных мультфильмов:



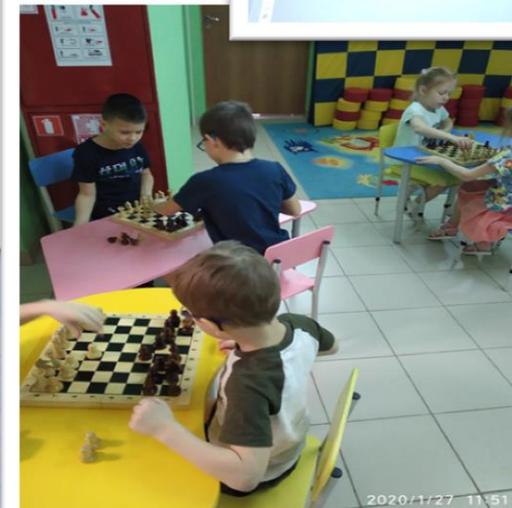
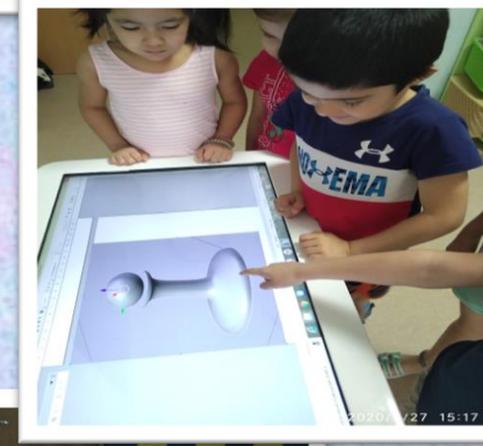
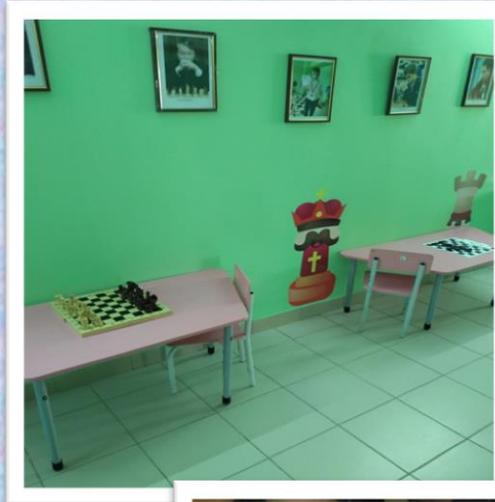
Образовательный модуль «Робототехника»

Задачи:

- развитие логики и алгоритмического мышления;
- формирование основ программирования;
- развитие способностей к планированию, моделированию;
- обработка информации;
- умение быстро решать практические задачи;
- знание и умение пользоваться универсальными знаковыми системами (символами);
- развитие способностей к оценке процесса и результатов собственной деятельности.



Холл «Шахматное королевство»



Шахматная деятельность





Спасибо за ВНИМАНИЕ

