

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
детский сад комбинированного вида №22  
города Ейска муниципального образования Ейский район

Мастер - класс для педагогов КИП  
Тема: «АРТ-технологии как направление STEAM-образования»



Воспитатель:  
Болотова Е.А.

г. Ейск  
2025 г.

## **Введение**

В последние годы все большее внимание уделяется STEAM-образованию, которое объединяет науку, технологии, инженерное дело, искусство и математику. Одним из важных направлений STEAM-образования является использование арт-технологий, которые помогают развивать творческие способности и критическое мышление у детей. В нашем мастер-классе мы рассмотрим несколько интересных и занимательных проектов, которые помогут интегрировать искусство в учебный процесс.

Основная цель мастер-класса «Арт-технологии как направление STEAM-образования» заключается в интеграции искусств в учебный процесс и развитии творческих, аналитических и практических навыков у участников через активное освоение различных арт-технологий.

## **Задачи мастер-класса**

1. Познакомить участников с концепцией STEAM-образования:
  - Объяснить, как искусство взаимодействует с наукой, технологией, инженерией и математикой.
  - Подчеркнуть важность интеграции разных дисциплин для формирования целостного образовательного процесса.
2. Развить творческие навыки у детей:
  - Через практическую деятельность участники научатся использовать различные материалы и техники для создания произведений искусства.
  - Сформировать осязательные и визуальные навыки, используя арт-технологии.
3. Углубить знания в области астрономии и народного творчества:
  - Познакомить участников музыкой и культурой народов через создание узоров на традиционных костюмах (сарафанах и кокошниках).
  - Картинки-загадки помогут развить логическое мышление и наблюдательность.
4. Стимулировать командное взаимодействие и сотрудничество:
  - Участники будут работать в группах, что поможет развить навыки общения и обмена идеями.
  - Способствовать обмену опытом и взаимному обучению между участниками мастер-класса.
5. Создать памятные и интересные изделия:
  - Каждый участник сможет создать свои уникальные работы, которые будут служить примерами их творческих достижений и вызовут интерес к дальнейшему изучению тем STEAM.

6. Привить интерес к науке и искусству через практические задания:
- Сделать обучение увлекательным и интерактивным, что повысит мотивацию к учебе и исследованию новых тем.

Создавая разнообразные проекты, мастер-класс нацелен на комплексное развитие участника, что соответствует принципам STEAM-образования и позволяет глубже понять связь между наукой и искусством.

### **Проект 1: Создание модели солнечной системы из воздушного пластилина**

Цель:

Научить участников основам астрономии через практическое творчество.

Описание:

Для этого проекта нам понадобятся:

- Мобиль для размещения планет.
- Воздушный пластилин различных цветов.
- Инструменты для моделирования (каттеры, шпатели и т.д.).
- Картинки Солнечной системы для вдохновения.

Методика:

1. Участники выбирают цвета для различных планет (например, синий для Земли, красный для Марса и т.д.).
2. С помощью метода смешивания различных цветов они создают модели планет. Обсуждают, какие факторы влияют на цвет планеты (атмосфера, поверхность).
3. Модели располагаются в пространстве так, чтобы показать орбиты планет вокруг Солнца.

Результат:

Создание модели солнечной системы способствует развитию ручной моторики, восприимчивости к цвету и формы, а также укрепляет знания об астрономии.

### **Проект 2: Создание узора на сарафане и кокошнике**

Цель:

Привить интерес к народным традициям и декоративному искусству.

Описание:

Для создания узоров на сарафане и кокошнике нам понадобятся:

- Образец сарафана и кокошника из картона плотного.
- Соленое тесто (вместо краски или другого материала для росписи).

- Скалка и шаблоны для узоров.

Методика:

1. Участники раскатывают тесто с помощью скалки. На тесто может быть нанесен узор, например, через скалку, трафарет или с использованием различных форм.
2. Полученные узоры приклеиваются на образец или используются для росписи.
3. Обсуждение культурного значения узоров и росписи в различных народах.

Результат:

Этот проект позволяет участникам развивать артистические навыки, изучать культурные традиции и понимать значение декоративного искусства.

### **Проект 3: Картинки-загадки**

Цель:

Развивать логическое мышление и креативность.

Описание:

Картинки-загадки – это увлекательный способ совместить творчество и мыслительные процессы.

Методика:

1. Создание простых картинок с элементами, которые можно использовать в загадках.
2. Участники могут сами придумывать загадки на основе своих рисунков или использовать уже готовые.
3. Обсуждение решений, совместное разгадывание загадок.

Результат:

Проект помогает развивать внимание, наблюдательность и навыки коммуникации между участниками.

### **Заключение**

Арт-технологии в STEAM-образовании открывают новые горизонты для развития творческих и аналитических способностей участников. Через практическое творчество и интеграцию различных дисциплин мы можем сделать обучение более увлекательным и продуктивным. Надеемся, что предложенные проекты вдохновят вас на внедрение арт-технологий в свою практику!