

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
Детский сад № 34 «Лукоморье»

**Проект**  
**«STEAM – технология как матрица успеха»**

Авторы:  
В.В. Неустроева, заведующий  
О.А. Скорцова, методист  
Н.А. Коновалова, методист  
Е.В. Кувшинова, старший воспитатель  
В.А. Косач, старший воспитатель

г. Чайковский, 2024г.

*ПРОЕКТ «STEAM – технология как матрица успеха»*

**Оглавление**

I. Информационная карта проекта	<b>3</b>
II. Актуальность проекта	<b>5</b>
III. Проблемно-ориентированный анализ	<b>6</b>
IV. Цели и задачи проекта	<b>8</b>
V. Концептуальное обоснование	<b>8</b>
VI. Модель и особенности реализации проекта	<b>10</b>
VII. План реализации проекта	<b>11</b>
VIII. Ожидаемые результаты и способы проверки	<b>16</b>
IX. Ресурсное обеспечение проекта	<b>16</b>
X. Риски проекта	<b>18</b>
XI. Список литературы	<b>18</b>

# ПРОЕКТ «STEAM – технология как матрица успеха»

## I. Информационная карта проекта

Заказчик проекта	Администрация образовательной организации, родительская общественность
Руководитель проекта	Наталья Анатольевна Коновалова, методист МБДОУ Д/с № 34 «Лукоморье»
Куратор	Вера Васильевна Неустроева, заведующий МБДОУ Д/с № 34 «Лукоморье»
Команда реализации проекта:	Оксана Анатольевна Скорцова, методист Елена Владимировна Кувшинова, старший воспитатель Валентина Александровна Косач, старший воспитатель МБДОУ Д/с № 34 «Лукоморье»
База реализации	МБДОУ Д/с № 34 «Лукоморье»
Срок реализации	2024-2026 учебные годы
Ключевая идея проекта	<p>В ходе реализации проекта будут получены следующие продукты:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ программы дополнительного образования (кружки) и программы краткосрочных образовательных (КОП) практик с учетом «STEAM - технологий»;</li><li>➤ реестр и расписание кружков и КОП с учетом возрастных особенностей воспитанников, интеграции деятельности в разных модулях;</li><li>➤ система мониторинга образовательных результатов по программам дополнительного образования и КОП по модулям «STEAM - технологий»;</li><li>➤ сценарии совместной деятельности с воспитанниками по модулям программ кружков и КОП, мероприятий с родителями и воспитанниками (тематические выставки, «Фестиваль STEAM - проектов» и др.);</li><li>➤ инициирование конкурсного движения и разработка методического сопровождение конкурсов, организуемых на базе МБДОУД/с № 34 «Лукоморье» (положения, регламент конкурсов, технологические карты, критерии оценивания и др.)</li><li>➤ банк цифровых образовательных ресурсов по STEAM – технологиям (цифровые образовательные платформы, используемые педагогами при подготовке к совместной деятельности, реализации тематических проектов, банк интерактивных игр, презентаций, программное обеспечение)</li><li>➤ модернизация инфраструктуры и обновление содержания всех образовательных модулей STEAM.</li></ul>
Актуальность проекта	<p><u>Проект направлен:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ на интеллектуальное и творческое развитие детей дошкольного возраста через организацию образовательного пространства с включением STEAM – технологий;</li><li>➤ разработку программно-методических материалов - программ дополнительного образования и краткосрочных образовательных практик, используя матричную систему модулей STEAM.</li></ul>
Новизна проекта	<p><b>Новизна</b> проекта заключается в том, что включение STEAM технологий в образовательное пространство ДОУ позволит:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ разработать матричную систему модулей STEAM технологий,</li></ul>

	<p>направленную на развитие интеллектуальных и творческих способностей дошкольников через вовлечение в научно-техническое творчество;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ усилить реализуемую образовательную программу дошкольного образования в части формируемой участниками образовательного процесса программами КОП по STEAM – технологиям</li> <li>➤ расширить спектр дополнительных образовательных услуг с учетом STEAM – технологий.</li> </ul>
Значимость проекта для педагогов, других образовательных учреждений	<p><u>Проект призван</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ создать условия для управления качеством образования в учреждениях, использующих STEAM – технологии;</li> <li>➤ сформировать надежную основу для педагогических инициатив, направленных на устойчивое развитие компетенций.</li> </ul>

## II. Актуальность проекта

Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» направлен на обновление содержания дополнительного образования всех направлений, повышение качества и вариативности образовательных программ и их реализацию в сетевой форме, модернизацию инфраструктуры и совершенствование профессионального мастерства педагогических и управленческих кадров.

В Пермском крае и Чайковском городском округе в последнее время активно развиваются детские технопарки «Кванториум», «IT-куб», «Точка роста». Идет оснащение кабинетов в школах современным оборудованием в рамках федерального проекта «Цифровая образовательная среда».

Робототехника и киберспорт, VR-архитектура и web-дизайн, теория решения изобретательских задач, основы цифровой грамотности, квантовые вычисления и технологии – введение этих предметов в школе, в ближайшее время уже не фантастика, а реальность, продиктованная временем. Переход «на цифру» в ближайшее время неизбежен, и к нему надо готовить сегодняшних дошкольников.

Будущее наступает сегодня, задача дошкольного образования уделять больше внимания раннему развитию ребенка, тогда он максимально будет готов к глобальному восприятию всего нового, чтобы учеба в школе не стала тяжелым и непосильным испытанием.

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования ставит перед педагогами задачу формирования познавательных интересов и познавательных действий ребенка в различных видах деятельности, построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей каждого ребенка, при котором сам ребенок становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования. Одной из эффективных технологий обучения пониманию знаний детей является Технология STEAM-образования. STEM сегодня называют одним из основных трендов в развитии образования. Это приоритет в образовательной политике многих стран

Термин STEAM, появился в США и расшифровывается как:

<b>S</b>	SCIENCE	НАУКА
<b>T</b>	TECHNOLOGY	ТЕХНОЛОГИИ
<b>E</b>	ENGINEERING	ИНЖЕНЕРИЯ
<b>A</b>	ARTS	ИСКУССТВО
<b>M</b>	MATHEMATICS	МАТЕМАТИКА

STEAM-образование имеет целый спектр применения в системе дошкольного образования и является великолепным средством развития дошкольников, позволяя сочетать образование, воспитание и развитие детей в режиме эдьютейнмента (учиться и обучаться в

игре); позволяет детям проявлять инициативность и самостоятельность в разных видах деятельности - игре, общении, конструировании и др.; объединяет игру с экспериментально-исследовательской деятельностью, предоставляя ребенку возможность творить, познавать самые разные стороны жизни, проявлять инициативу.

Внедрение STEAM технологий требует от педагогов развития определенных компетенций. Эти компетенции включают как предметную подготовку, так и методические навыки для эффективного использования современных образовательных подходов. Справедливо отмечено, что технологии работают только в том случае, если есть люди, способные их развивать и использовать. Следовательно, основная задача руководителя — это подготовка педагогов, способных создавать проекты и применять новые технологии. И эта задача — вызов для нашего учреждения.

Проект «STEAM – технология как матрица успеха» эта возможность повысить STEAM-компетенций детей, педагогов и администрации.

Таким образом, данный проект:

- определяет содержание и организацию образовательного процесса программ краткосрочных образовательных практик с учетом STEAM-технологий для воспитанников МБДОУ Д/с № 34 «Лукоморье» в рамках части формируемой участниками образовательных отношений образовательной программы ДОУ, а также программ дополнительного образования;
- модернизирует инфраструктуру ДОУ в соответствии с образовательными модулями STEAM;
- способствует развитию интеллектуальных и творческих способностей детей, вовлекает в исследовательскую деятельность, приобщает к научно-техническому творчеству.
- повышает профессиональные STEAM компетенции педагогов;
- способствует эффективному управлению ДОУ позволяя достигать поставленных целей и оставаться конкурентоспособными.

### **III. Цели и задачи проекта.**

**Цель:** Создание единой образовательной среды для развития интеллектуальных и творческих способностей детей дошкольного возраста с использованием STEAM - технологий в процессе познавательной деятельности и вовлечения в научно– техническое творчество.

#### **Задачи проекта:**

1. Создать развивающую предметно – пространственную среду, обеспечивающую использование STEAM - технологий в образовательном процессе с целью развития интеллектуальных и творческих способностей воспитанников.
2. Обеспечить профессиональную готовность педагогических кадров к включению STEAM - технологий в образовательный процесс познавательного и художественно-эстетического развития воспитанников.
3. Разработать программно-методическое обеспечение образовательной деятельности (программ дополнительного образования, краткосрочных образовательных практик по STEAM – технологиям)
4. Организовать активные формы работы с родителями с целью повышения их интереса к STEAM – технологиям.
5. Расширять социальное партнерство в рамках реализации проекта.
6. Обеспечить организацию и проведение конкурсного движения.

## VII. Ожидаемые результаты и способы проверки.

№	Ожидаемый результат	Критерии	Показатели
<b>Ожидаемый результат на уровне изменений в обучающихся</b>			
1	Повышение уровня интеллектуального развития и творческих способностей детей дошкольного возраста	диагностика уровня развития	Положительная динамика на 20-30%
2	Участие в конкурсном движении	Доля участников, победителей призеров	увеличение количества участников на 10-15%
<b>Ожидаемый результат на уровне изменений в педагоге</b>			
1	Повышения компетентности педагогов по реализации STEAM технологий	Экспертиза программ дополнительного образования и программ КОП	Аналитические материалы (Сводная таблица)
2	Курсы повышения квалификации по программе дополнительного профессионального образования «STEAM - образование детей дошкольного возраста».	Доля участников КПК	прошли обучение - 60 %
2	Участие педагогов в конкурсном движении	Доля участников, победителей призеров	увеличение количества участников на 20%
<b>Ожидаемый результат на уровне изменений в образовательном процессе</b>			
1	Расширение спектра услуг программ дополнительного образования	Реестр	увеличение количества программ дополнительного образования на 20%
2	Расширение спектра услуг программ краткосрочных образовательных практик	Реестр	увеличение количества программ дополнительного образования на 35%

## VIII. Ресурсное обеспечение проекта.

### Кадровые ресурсы реализации проекта:

№	Ф.И.О.	Должность	Функции в реализации проекта
1	Неустроева Вера Васильевна,	заведующий	Контроль реализации проекта. Обеспечение организационных условий реализации проекта. Анализ эффективности реализации проекта. Представление итогов реализации проекта.
2	Коновалова Наталья Анатольевна	методист	Руководство проектной группой. Анализ эффективности реализации проекта.
3	Скорцова Оксана Анатольевна	методист	Разработка и реализация проекта. Обеспечение методических условий реализации проекта.
5	Кувшинова Елена Владимировна	старший воспитатель	Деятельность по планированию мероприятий. Разработка, организация и проведение мероприятий в рамках проекта.
6	Косач Валентина Александровна	старший воспитатель	Разработка диагностических материалов

### Материально-технические ресурсы реализации проекта:

№	Материально –технические ресурсы	Назначение
1	Робо-лаборатория технического творчества-образовательные модули «Робототехника» и «LEGO-конструирование»;	Организация образовательной деятельности по программам дополнительного образования и

2	Комната детских инициатив - образовательные модули «Дидактическая система Ф. Фребеля», «Математическое развитие»;	КОП
3	Лаборатория экспериментирования образовательный модуль «Экспериментирование с живой и неживой природой»	
4	Музыкальный зал	Проведение презентационных мероприятий

### Информационные ресурсы реализации проекта:

№	Информационные ресурсы	назначение
1	Цифровые образовательные платформы	Изучение эффективного педагогического опыта по внедрению и реализации STEAM технологий, научных трудов по данной теме, участие в вебинарах, онлайн-тренингах и других мероприятиях.
2	Официальный сайт МБДОУ Детский сад № 34 «Лукоморье», группа МБДОУ Д/с № 34 в ВКонтакте, группа на платформе Сферум.	Размещение материалов по реализации проекта

### Х. Риски проекта.

Возможные риски	Способы снижения риска
Низкая мотивация участников образовательного процесса к реализации проекта со стороны педагогов	Создание условий для профессионального развития педагогов, создание системы мотивации и стимулирования
Недостаточная обеспеченность дошкольного учреждения методическими материалами и материально-техническим оборудованием, необходимым для успешной реализации проекта	Дооснащение развивающей предметно-пространственной среды в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования за счет субвенций бюджета, внебюджетных средств, привлечение дополнительных средств (участие в Грантах)
Низкий уровень заинтересованности родителей (законных представителей) в реализации проекта	Развитие партнерских отношений между педагогом и родителями, через практико-ориентированные совместные мероприятия Обеспечение максимальной открытости и доступности информации о реализуемом проекте на сайте ДОУ и в группе ВКонтакте.