



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад комбинированного вида «Радуга»

# ФОРМИРОВАНИЕ ПРЕДПОСЫЛОК ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ГРАМОТНОСТИ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ ТЕХНОЛОГИИ STEAM – ОБРАЗОВАНИЯ

*Сборник лучших STEAM-практик*

**Часть 1. STEAM-проекты**



г. Югорск

Составители:

**Булгакова Ксения Александровна  
Лучкина Татьяна Викторовна**

Авторский коллектив:

Гасанова Севиндж Тарвердиевна  
Грачева Вера Андреевна  
Дзюбан Анастасия Сергеевна  
Козлитина Елена Юрьевна  
Круглова Татьяна Михайловна  
Лучкина Татьяна Викторовна  
Мартюк Светлана Петровна  
Масычева Мария Николаевна  
Павлова София Романовна  
Сенина Яна Валерьевна  
Федорова Светлана Николаевна  
Феофанова Алена Петровна

В сборнике представлены лучшие практики педагогов муниципального автономного дошкольного образовательного учреждения «Детский сад комбинированного вида «Радуга».

Педагоги представляют свои практики в соответствии со спецификой применения STEAM подхода в дошкольном образовании.

Материалы сборника будут интересны педагогам дошкольных образовательных организаций и родителям, которые работают над проблемой формирования у детей дошкольного возраста предпосылок функциональной грамотности.

Статьи публикуются в авторской редакции.

## Содержание

STEAM-проект «Мой дом».....	4
STEAM-проект «Дом, в котором я живу» .....	7
STEAM-проект «Мои любимые игры и игрушки» .....	11
STEAM-проект «Чудеса Австралии» .....	14
STEAM-проект «Из истории мебели» .....	20
STEAM-проект «День и ночь: сутки прочь» .....	23
STEAM проект «Профессия пожарный».....	25
STEAM-проект «Профессия мультипликатор» .....	27
STEAM-проект «Профессия повар» .....	29
STEAM-проект «Журналистика по-взрослому» .....	32
STEAM-проект «Животные Севера и жарких стран».....	35
STEAM-проект «Зимние игры и забавы».....	38
STEAM-проект «Дикие животные» .....	41
STEAM-проект «Мой край. Моя Родина» .....	44
STEAM-проект «Морские тайны» .....	48
STEAM-проект «Играем с водой и песком. Первые эксперименты».....	51
STEAM-проект «Ягоды и фрукты».....	55
STEAM-проект «Домашние животные – наши друзья» .....	59
STEAM-проект «Моя любимая книжка-малышка» .....	61
STEAM-проект «На дне морском» .....	63
STEAM-проект «Перелетные и зимующие птицы» .....	65

## STEAM-проект «Мой дом»

Гасанова Севиндж Тарвердиевна,  
Павлова София Романовна,  
воспитатели

Планирование STEAM-проекта прошло в рамках тематической недели «Дом, в котором я живу». Участники проекта – дети среднего дошкольного возраста группы «Непоседы».

Целью проекта стало создание условий для формирования представлений детей о доме, о профессиях людей, строящих дома, о материалах, используемых для строительства, в процессе создания игрового макета «Мой дом».

Для достижения поставленной цели решались следующие образовательные задачи: дать представление о домах; формировать умение детей сооружать различные постройки из конструктора; формировать умение детей договариваться, делиться, помогать, оказывать поддержку в работе, проявлять интерес к выполненному заданию.

Ожидаемый образовательный результат проекта – создание игрового макета «Мой дом».

*У детей* активизируется познавательный интерес к окружающим объектам – дом, улица; ребята узнают из чего строят дома, научатся конструировать из бумаги и Лего конструктора, используя схемы, закрепят навыки конструктивной, творческой деятельности при создании макета «Мой дом».

*У родителей* возрастет интерес к образовательной деятельности по теме недели «Дом, в котором я живу», выполнят творческие и развивающие задания по теме «Дом».

*У педагогов* - создана предметно развивающая среда по теме проекта, будет наработан консультативно-практический материал для родителей и педагогов по данной теме.

Для организации проектной недели использовались следующие средства реализации: картинки с изображением мебели, схемы для строительства домов из Лего конструктора, макет дома, строительные материалы для опыта, альбом «Профессии на стройке», алгоритм для составления рассказа «Дом».

Оформление группы является частью педагогического процесса, от которого зависит успешное развитие ребенка и его благополучное состояние. В рамках STEAM проекта по теме недели: «Дом, в котором я живу» была оформлена STEAM среда. Использовались помещения группы и приемной. В лаборатории «Математического развития» были подготовлены игры на образование числа 4 на основе сравнения двух групп предметов, выраженных числами 3 и 4. В лаборатории «3Д моделирования» проведена конструктивно-модельная деятельность по теме: «Дом». В лаборатории «Лего-конструирования» – «Строим домик для куклы Маши». В Лаборатории «Экспериментирования с живой и не живой природой» – эксперимент «Надо нам построить дом». В лаборатории «Мультстудия» – создание макета «Мой дом».

В центрах активности были внесены следующие материалы: в центре речевого развития был оформлен куб «Строй материалы», альбом «Профессии на стройке», алгоритм для составления рассказа «Дом». В центре творчества – раскраски домов, схемы сборки домов. В центре познавательного развития – плакат «Предметы в доме», игра лото «Чем убираем дом».

В приемной оформлены потолки с картинками пошагового строительства дома. На стендах размещена информация для родителей по теме недели: конструирование из бумаги «Дом», пальчиковая игра «Строим дом», экспериментальная деятельность «Надо нам построить дом» и развивающие игры для детей «Мой дом». Подготовлены буклеты и папка-передвижка на тему: «Формирование предпосылок функциональной грамотности у детей».

## Оформление STEAM среды



Дидактическая игра  
«Составь дом из геометрических фигур»



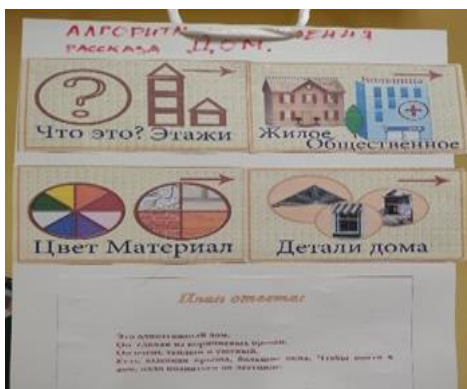
Раскраска «Дома и здания»



Схемы «Лего дома»



Познавательно исследовательская деятельность  
«Надо нам построить дом»



Алгоритм рассказа «Дом»



Обучающий плакат «Предметы в доме»



Наглядная информация для родителей по теме недели

Работа над STEAM проектом проходила в три этапа.

*Подготовительный этап* включает в себя введение детей в тему проекта. На первом утреннем кругу была организована беседа по теме: «Расскажи, где ты живёшь?». Дети рассказали о своих домах, у кого многоэтажные, одноэтажные, высокие или низкие. Поиграли в игру «Дом построить я хочу». Рассмотрели фотографии как строители строят дома. Обсудили какие лаборатории в течение недели будут работать. С такой установкой мы принялись начать проект «Дом, в котором я живу».

*Основной этап* – это организация совместных мероприятий и работа в лабораториях. На занятии по формированию элементарных математических представлений дети отправились в путешествие по сказке «Колобок». Главной целью занятия было образование числа 4 на основе сравнения двух групп предметов, выраженных числами 3 и 4. Ребята выполняли задания героев сказки. Сравнивали количество зайцев и морковок, помогли волку построить дома для зверей используя знакомые детям геометрические фигуры: круг, квадрат, прямоугольник и треугольник. В конце занятия собрали пазл картинку сказки. В лаборатории «3Д моделирования» дети продолжили работу над темой недели и сконструировали из бросового материала сказочные домики. В лаборатории «Экспериментирования с живой и не живой природой» провели эксперимент «Надо нам построить дом». В ходе эксперимента дети узнали из какого материала лучше строить дома. В лаборатории «Лего-конструирования» закрепили свои знания о видах домов и применили их в сюжетно-ролевой игре «Строим домик для куклы Маши». В лаборатории «Мультистудия» создали игровой макет «Мой дом».

В завершении проекта в формате STEAM дети, используя игровой макет «Мой дом», рассказали своим друзьям о том, как они провели эту неделю и решили, что созданный ими дом будет домом дружбы. В дальнейшем планируем обставить игровой макет мебелью и использовать его в игровых и обучающих целях. В тесном сотрудничестве с родителями (законными представителями) были организованы индивидуальные поручения (принести макет дома, поделиться фотографией дома), а также рекомендации на стендах «60 развивающих игр по теме «Дом».

#### Список литературы

1. Р.Б. Стеркина. Безопасность М. Детство – пресс, 2004 г.
2. Л.В. Куцакова. Занятия по конструированию из строительного материала (в средней группе детского сада). Мозаика-Синтез, М.
3. Т.С. Комарова. Изобразительная деятельность в детском саду. Программа и методические рекомендации Мозаика-Синтез, М.
4. Н.В. Алёшина. Ознакомление дошкольников с окружающим и социальной действительностью (средняя группа) М.
5. И.М. Новикова. Формирование представлений о здоровом образе жизни у дошкольников. Мозаика – Синтез, М.

## STEAM-проект «Дом, в котором я живу»

Феофанова Алена Петровна,  
воспитатель

Планирование STEAM-проекта было проведено в рамках тематической недели «Дом, в котором я живу». Участники проекта – дети среднего дошкольного возраста группы «Капитошки».

Основная цель проекта – это формирование представлений детей о доме, о профессиях людей, строящих дома, о материалах, используемых для строительства, в процессе создания игрового макета «Мой дом».

Чтобы достигнуть поставленные цели, необходимо было решить следующие образовательные задачи: закрепить представления о доме посредством конструктивно-модельной деятельности по теме: «Дом», д/и «Состав из фигур дом»; сформировать элементарные представления детей об улицах, на которых находятся дома детей, закрепить их названия через сюжетно-ролевую игру «Строительство» («Строим домик для куклы Маши»), а также закрепить знания о назначении мебели, посредством экспериментирования «Какой дом прочнее» и в ходе организованной образовательной деятельности по речевому развитию «Составление рассказа-описания по лексической теме «Мебель» по сказке «Три медведя»; научить детей ориентироваться в видах жилых строений, особенностях профессии строителя; воспитать у них бережное отношение к своему дому.

Работая на STEAM-проектом в течение недели, дети узнают какие бывают дома (из камня-каменный, из кирпича-кирпичный, из дерева-деревянный и т.д.); познакомятся с рабочими профессиями (строитель, каменщик, плиточник, кровельщик, маляр); узнают о материалах, используемых для строительства домов (песок, цемент, кирпич, бревна, доски).

При реализации STEAM-проекта необходима работа не только с детьми, но и с их родителями (законными представителями). Нами были подготовлены рекомендации «60 развивающих игр на тему «Мой дом», буклеты «Как провести время с пользой с детьми дома по сказке «Три медведя» в формате STEAM-технологии», которые на наш взгляд позволят: увеличить процент заинтересованности родителей в образовательном процессе по тематической неделе: «Дом, в котором я живу», а рекомендуемые занимательные материалы помогут родителям с позой провести время с детьми дома и закрепить пройденную тему недели.

В ходе реализации плана мероприятий STEAM-проекта педагоги найдут для себя новые формы работы с детьми и родителями.

Для организации проектной недели использовались следующие средства реализации: STEAM лаборатории (лего-конструирование, экспериментирование с живой и не живой природой, математическое развитие, 3Д моделирование, мультстудия); предметно развивающая среда для самостоятельной деятельности детей: картинки с изображением мебели, схемы для строительство домов из Лего конструктора, макет дома, строительные материалы для опыта, д/и «Вокруг да около», «Мебель», мнемотаблица для составления рассказа «Дом», схема «Из каких частей состоит дом», схема поэтапного рисования «Дом».

Оформление группы является частью педагогической деятельности, от которой зависит успешное развитие ребенка и его благополучное состояние. В рамках STEAM-проекта по теме недели: «Дом, в котором я живу» была оформлена STEAM-среда. Использовались помещения группы и приемной. В лаборатории «Математического развития» были подготовлены игры на образование числа 4 на основе сравнения двух групп предметов, выраженных числами 3 и 4. В лаборатории «3Д моделирования» – конструктивно-модельная деятельность по теме: «Дом». В лаборатории «Лего-конструирования» – «Строим домик для куклы Маши». В лаборатории «Экспериментирования с живой и не живой природой» – эксперимент «Какой дом прочнее».

В лаборатории «Мультстудия» – создание макета «Мой дом».

В центры активности были внесены следующие материалы: в центре речевого развития были оформлены: мнемотаблица для составления рассказа «Дом», «Мебель», картотека пальчиковых игр, картинки с изображением мебели, домов, в центре творчества – раскраски домов, схемы сборки домов, в центре познавательного развития – д/и «Предметы в доме», игра лото «Чем убираем дом».

В приемной оформлены стенды, где размещена информация для родителей по теме недели: Конструирование из бумаги «Дом», пальчиковая игра «Строим дом», экспериментальная деятельность «Надо нам построить дом» и развивающие игры для детей «Мой дом». Подготовлены буклеты на тему: «Формирование функциональной грамотности у дошкольников», папка передвижка «Формирование предпосылок функциональной грамотности у детей среднего дошкольного возраста», «Как провести время с пользой с детьми дома по теме «Дом, в котором я живу» в формате STEAM».



Оформление приемной.  
«Наглядная информация для родителей по теме недели»



Буклеты для родителей «Как провести время с пользой с детьми по теме недели «Дом, в котором я живу» в формате STEAM



Информация для родителей Экспериментальная деятельность «Надо нам построить дом»



Пальчиковая игра «Дом»





Конструктивно- модельная деятельность на тему «Дом» (справа) «60 развивающих игр по теме «Дом» (слева)



Оформление «Говорящей стены»



Оформление «Книжный уголок»



Оформление лаборатории «Экспериментирование с живой и неживой природой»



Оформление центра «Речевое развитие»



Оформление лаборатории «LEGO-конструирование»



Оформление лаборатории «Математическое развитие»

Оформление лаборатории «Мультстудия»

Работа над STEAM-проектом проходила в три этапа: подготовительный, основной и итоговый. Подготовительный этап включает в себя введение детей в тему недели. Была проведена предварительная работа с детьми: на утреннем круге проведена беседа «Расскажи, где ты живёшь?», где воспитанники рассказали о своих домах, у кого многоэтажные, одноэтажные, высокие или низкие, одноподъездные, многоподъездные, выучили пальчиковую игру «Тук-тук». Познакомились с художественным произведением «Лесные домишки» В. Бианки, рассматривали альбома «Дом моей мечты», отгадывали загадки по теме недели чтобы выявить знания детей по данной теме, а затем выдвинули цель и поставили задачи для реализации проекта.

На протяжении всего проекта у детей поддерживалась мотивация. Поэтапно происходила смена видов деятельности. Дети сами являлись участниками игровых моментов и были активными помощниками. Так на основном этапе, который включает в себя организацию совместных мероприятий и работу в лабораториях.

На занятии по формированию элементарных математических представлений дети отправились на прогулку по улице на которой стоит детский сад. Главной целью занятия было образование числа 4 на основе сравнения двух групп предметов, выраженных числами 3 и 4. Ребята выполняли задания на каждом пункте. Сравнили количество пирожков и тарелок, посетили строительный магазин, вспомнили части дома купили блоки для строительства дома и научились сравнивать квадрат, прямоугольник.

В лаборатории «3Д моделирования» дети продолжили работу над темой недели и сконструировали из бросового материала сказочные домики. В Лаборатории «Экспериментирования с живой и не живой природой» провели эксперимент «Какой дом прочнее». В ходе эксперимента дети узнали из какого материала лучше строить дома. В лаборатории «Лего-конструирования» закрепили свои знания о видах домов и применили их в сюжетно-ролевой игре «Строим домик для куклы Маши». В лаборатории «Мультстудия» создали игровой макет «Мой дом». В завершении недели в формате STEAM дети, используя игровой макет «Мой дом», рассказали своим друзьям о том, как они провели эту неделю и решили, что созданный ими дом будет домом дружбы.

В дальнейшем планируем обставить игровой макет мебелью и использовать его в игровых и обучающих целях. Тесно сотрудничая с родителями (законными представителями), организовали индивидуальные поручения (принести художественную литературу по теме недели, поделиться фотографией дома), а также рекомендации на стендах «60 развивающих игр по теме «Дом».

В завершении тематической недели в формате STEAM «Дом, в котором я живу» можно сказать следующие: у детей сформированы представления о доме, из каких стройматериалов строят дома, какие они бывают, познакомились с профессиями на стройке. Ребята научились конструировать дома из разных материалов: из бросового материала, из конструктора Лего, из бумаги и оформлять выставку. На итоговом мероприятии дети представили игровой макет «Мой дом». В продолжении недели мы планируем с детьми вместе обставить дом мебелью из Лего и внести его в игровую среду, так как игра является ведущей деятельностью детей дошкольного возраста. Как не играя учить ребенка?

#### Список литературы

1. Алешина Н.В. Ознакомление дошкольников с окружающим и социальной действительностью. Средняя группа. –М.: УЦ Перспектива, 2008.
2. Артемова Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников. – М.: Просвещение, 1992.
3. Зукау Е.Ф. Проектный метод в патриотическом воспитании дошкольников// Педагогика ДОУ.– 2009, No1.
4. Киселева Л.С. Проектный метод в деятельности дошкольного учреждения. –М., 2005.
5. Морозова Л.Д. Педагогическое проектирование в ДОУ: от теории к практике. 2010.

## STEAM-проект «Мои любимые игры и игрушки»

Круглова Татьяна Михайловна,  
воспитатель

**Цель проекта:** продолжение знакомства детей с окружающим миром (игрушками) посредством создания мини-музея «Игрушки».

**Возрастная группа:** первая младшая группа.

**Задачи проекта:** формировать представление о разных игрушках, учить описывать их (материал, внешний вид, способ игры), сравнивать, группировать, классифицировать предметы, развивать тактильную и зрительную память, воспитывать интерес к игрушкам и бережное отношение к ним, умение за ними ухаживать и убирать на место после игры.

**Ожидаемый образовательный результат проекта:** мини-музей «Игрушки».

У детей:

- активизировался познавательный интерес к окружающим объектам;
- узнали, какие бывают игрушки.
- освоили способ моделирования из подручного материала.
- научились конструировать из конструктора по образцу.

У родителей:

- возрос интерес к образовательной деятельности по теме недели «Мои любимые игры и игрушки».
- выполняют творческие и развивающие задания по теме «Игры и игрушки».

У педагогов:

- создана развивающая предметно - пространственная среда по теме
- наработан консультативно-практический материал для родителей и педагогов по

данной теме.

**Средства реализации**

Игровое оборудование: атрибуты для с/р игр, строительный материал.

Иллюстрации с изображением игрушек, схемы для строительства из конструктора,

### Оформление STEAM-среды группы

Оформление группы в детском саду является неотъемлемой частью образовательно-воспитательного процесса, от которого зависит успешное развитие ребенка и его благополучное состояние. В рамках STEAM-проекта «Мои любимые игры и игрушки», была оформлена STEAM-среда. Использовались помещения группы и приемной. В лаборатории «Математического развития» были подготовлены игры на развитие умения различать предметы контрастной величины и обозначать их словами: большой, маленький. В лаборатории «Лего-конструирования» – «Строим домик для матрешки».

В приемной оформлены стенды, где размещена информация для родителей по теме недели: «Когда родители были маленькие» (подборка мультфильмов об играх и игрушках, загадки, стихи для разучивания с детьми), список литературы для совместного чтения с детьми по теме недели.

В приемной размещена информация о значимых мероприятиях по теме недели: лепка «Морковка для зайчат», рисование «Ветерок подуей слегка!», конструктивно-модельная деятельность «Строим домик для матрешки, театрализованная деятельность «Теремок».

## Оформление STEAM-среды



Оформление информационных стендов для родителей



«Наглядная информация для родителей по теме недели»



Оформление центра для театрализованной деятельности по сказке «Теремок»



Оформление «Книжный уголок»



Работа в лаборатории «Конструирования»



Оформление лаборатории «Математического развития»



Работа в лаборатории «3 Д моделирования»



Работа в лаборатории «Экспериментирование с живой и неживой природой»

### **Описание этапов проекта**

Работа над STEAM-проектом проходила в три этапа: подготовительный, основной и итоговый. Подготовительный этап включает в себя введение детей в тему проекта в ходе рефлексивного круга на тему «Мои любимые игры и игрушки».

Выучили пальчиковую игру «Волчек». Познакомились с художественным произведением «Маша растеряша» Л. Воронкова, рассмотрели альбом «Какие бывают игрушки».

#### **2 этап. Основной**

На протяжении всего проекта у детей поддерживалась мотивация. Поэтапно происходила смена видов деятельности. Дети сами являлись участниками игровых моментов и были активными помощниками. Так на основном этапе, который включает в себя организацию совместных мероприятий и работу в лабораториях.

В завершении STEAM- проекта «Мои любимые игры и игрушки» дети создали мини-музей игрушек.

#### **3 этап. Итоговый**

Тесно сотрудничая с родителями (законными представителями), организовали индивидуальные поручения (принести художественную литературу по теме недели, поделиться фотографиями как дети играют дома), а также рекомендации на стендах.

#### **Итоги**

В завершении STEAM-проекта «Мои любимые игры и игрушки» можно сказать, что у детей формируются представления о играх и игрушках, какие они бывают, узнать новые игры.

## STEAM-проект «Чудеса Австралии»

Масычева Мария Николаевна,  
Фёдорова Светлана Николаевна,  
воспитатели

Работа над STEAM-проектом в рамках тематической недели «По странам и континентам. Чудеса Австралии» проходила в подготовительной к школе группе № 4 «Почемучки».

Цель проекта: продолжение формирования целостных представлений о мире через знакомство с новым континентом Австралия, с использованием STEAM технологии в рамках работы над мини проектом.

Задачи работы над проектом:

Формировать основы естественно-научной грамотности в процессе изучения представителей флоры и фауны Австралии, взаимодействия человека и природы на примере племён австралийских аборигенов, изучение влияния интенсивности излучения и угла падения солнечного света на сезонные изменения на планете Земля.

Формировать основы математической грамотности в процессе сравнения длины прыжка кенгуру и человека, а также в процессе классификации объектов на основе выделенного существенного признака.

Формировать читательскую грамотность в процессе работы с литературными источниками по теме проекта.

Формировать креативное мышление в процессе творческой деятельности, отражающей полученные в ходе работы над проектом знания о континенте Австралия и её обитателях.

Ожидаемый образовательный результат проекта для детей:

Расширение знаний детей об окружающем мире, «выход за пределы родной страны».

Дети получают новые знания о приспособляемости живых организмов к окружающей среде на примере эндемиков Австралии.

У детей разовьется толерантное отношение к традициям и обычаям людей другой культуры.

Дети получают первичное представление о символах и обозначениях, используемых в картографии.

Ожидаемый образовательный результат проекта для родителей:

Родители узнают много новой информации, удивительных фактов об Австралии, что не только расширит их кругозор, но и, возможно, подскажет тему для дальнейших исследований совместно с детьми.

Родители получают представления о методах, использование которых может сделать процесс обучения интересным и неутомительным для детей.

Ожидаемый образовательный результат проекта для педагогов:

Накопленный в результате работы над проектом дидактический и методический материал будет полезен коллегам при реализации мероприятий тематической недели «Чудеса Австралии».

Пополнится развивающая предметно-пространственная среда группы.

Средства реализации STEAM-проекта:

Литература. Энциклопедии про животных. Энциклопедия «Вокруг света».

Наглядные средства: набор иллюстраций «Животные Австралии», познавательное видео «География для детей. Австралия. Интересные факты», «Кругосветное путешествие вместе с Хрюшей», «Шишкина школа. Австралия».

Технические средства: ноутбук, проектор, мультимедийная доска, настольная лампа.

Оборудование STEAM лабораторий экспериментирования, математики, творчества; центров книги и познания.

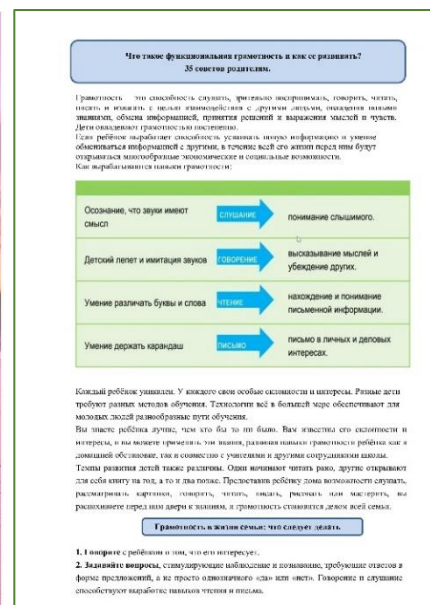
Перед началом работы была оформлена STEAM-среда группы по теме проекта. Для родителей в приемной был размещён анонс мероприятий по теме недели, а так же информация для повышения осведомлённости родителей по теме проекта «Интересные факты об Австралии». Кроме того, родителям была предложена консультация «Что такое функциональная грамотность и как ее развивать? 35 советов родителям».



Анонс мероприятий по теме недели



Информация для родителей об Австралии



Консультация «Что такое функциональная грамотность и как ее развивать?» (1стр.)

В группе для детей была оформлена тематическая ширма, на которой были представлены контурная карта полушарий (на неё добавляются континенты по мере их изучения), политическая карта мира, карта Австралии и иллюстрации австралийских животных. Кроме того, в Центр познания были внесены глобусы разных размеров физический и политический, энциклопедии, в которых встречаются сведения, касаемые Австралии, набор иллюстраций «Животные Австралии», иллюстрации, изображающие жизнь аборигенов Австралии, картинки, иллюстрирующие назначение и варианты росписи австралийского бумеранга. Помимо этого, в группу был внесен лэпбук «Путешествие по Австралии», работая с которым дети могли подчеркнуть сведения о флаге и гербе страны, о территориальном делении, о достопримечательностях и традициях, а так же о том, какие денежные единицы в Австралии.



Интерактивная тематическая ширма



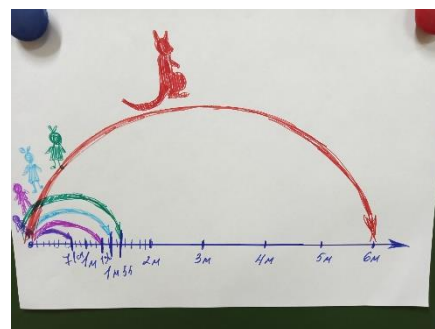
Лэпбук «Путешествие по Австралии»

На подготовительном этапе проекта мы с ребятами вспомнили, что узнали, изучая Африку (на предыдущей неделе), посмотрели на контурную карту полушарий и увидели, что на ней появился ещё один континент. Было решено узнать, что это за континент, как называется и чем знаменит. Вместе мы обсудили и решили, что хотим узнать о новом континенте, на котором расположена только одна страна: государственную символику, на каком языке говорят люди, там проживающие; как называются коренные жители страны, их обычаи и традиции; какие растения можно встретить, какие животные обитают на континенте, и почему больше нигде в мире не найдёшь таких удивительных животных. Так же обговорили как мы это будем узнавать, где искать информацию.

На основном этапе был проведён цикл мероприятий по реализации проекта в совместной и образовательной деятельности. Из книг энциклопедического характера, из познавательных фильмов мы узнали, какие животные-эндемики обитают в Австралии, об их характерных особенностях и интересных фактах. В ходе образовательной деятельности по математическому развитию мы сравнивали длину прыжка детей с длиной прыжка лучшего прыгуна Австралии – кенгуру.



КТО	ПРЫЖОК
КЕНГУРУ	6 м
САША	1 м 42 см
АЛЕША	1 м 36 см
КРИСТИНА	1 м 55 см
ТАСТИМОНЕИ	1 м



Измерение длины прыжка

Занесение данных в таблицу

Сравнение длин прыжка детей и кенгуру

Узнав о животных Австралии, ребята их раскрасили, вырезали и наклеили на карту Австралии, которую нарисовали сами, соблюдая ландшафтные особенности континента.





Изучив особенности быта и традиции австралийских аборигенов, ребята узнали, что бумеранг – неотъемлемая часть культуры коренных австралийцев. И что он бывает боевой и ритуальный, и даже используется как музыкальный инструмент. И на образовательной деятельности по художественно-эстетическому развитию мы расписали орнаментом свои собственные бумеранги.



Роспись ритуального бумеранга

О государственных символах, достопримечательностях, традициях и денежных единицах Австралии ребята узнали, работая с лэпбуком «Путешествие по Австралии».



Так же очень часто мы обращались к глобусу и карте мира.

Большую поддержку в реализации проекта оказали родители. Они закрепляли с детьми знания, полученные в саду в совместных беседах дома. Помогали детям сделать выводы, подсказывали новые направления для исследования, новые интересные объекты. Думаем, что работа над проектом заметно расширила и кругозор родителей.

Итоговым мероприятием по проекту стала образовательная деятельность по познавательному развитию «Школа. Учитель», которая была разработана и проведена на основе материалов STEAM-проекта «Чудеса Австралии» в форме урока-путешествия. На занятии дети показали знания о животном и растительном мире Австралии, о культуре аборигенов, полученные за тематическую неделю; учились выделять определённый существенный признак объектов (на примере животных) и находить логическое несоответствие в ряде объектов; в ходе эксперимента с запахами учились выделять запах эвкалипта из ряда других; моделировали смену времён года с помощью лампы и глобуса, узнавая тем самым, почему в Австралии лето, когда у нас зима.

Таким образом, в соответствии с основным принципом STEAM-образования, было осуществлено межпредметное взаимодействие таких областей как страноведение, естественные науки и математика.



Введение в тему урока  
«Изучаем Австралию»



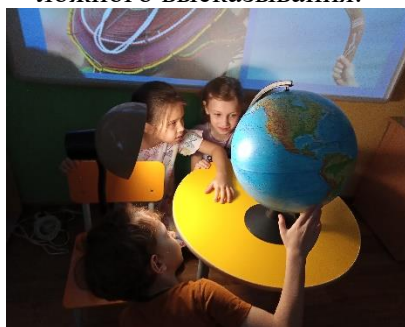
Игра «Взлёт-посадка» на  
определение истинного и  
ложного высказывания.



Играем в игру детей  
австралийских аборигенов  
«Скиппиру-кенгуру»



Логическое упражнение  
«Четвёртый лишний»



Моделируем смену времён  
года



Исследование запаха  
эвкалипта

В результате проекта детьми была создана карта Австралии на листе ватмана, опираясь на которую они легко и с удовольствием могут рассказать об изученном континенте. Это уже вторая карта в нашей группе, первую мы сделали, знакомясь с Африкой. В дальнейшем мы планируем изучить и остальные континенты, таким образом, к концу года мы сможем составить целый атлас.

STEAM-лаборатория экспериментирования пополнилась коллекцией запахов в герметичных контейнерах, а математическая лаборатория – сравнительными таблицами длин и новыми измерительными приборами.

Таким образом, по результатам реализации STEAM-проекта «Чудеса Австралии» в рамках тематической недели, можно сделать следующие выводы:

1. Дети получили доступные возрасту знания о представителях флоры и фауны Австралии, о взаимодействия человека и природы на примере племён австралийских аборигенов, о влиянии интенсивности излучения и угла падения солнечного света на сезонные изменения на планете Земля, и теперь могут их использовать для решения задач, требующих этих знаний.
2. Ребята научились сравнивать длины на основе их измерения, заносить результаты измерения в таблицу, а также классифицировать объекты на основе выделенного существенного признака.
3. У детей формируется читательская грамотность, умение работать с текстом, выделять основную мысль, отвечать на вопросы по содержанию.
4. Дети получили новый творческий опыт этнической орнаментальной росписи предметов.

Список использованной литературы и интернет-источников:

1. Багрова, Л.А. Я познаю мир. : Азия, Африка, Австралия, Америка : Дет. энцикл. / Авт.-сост. Л. А. Багрова. - М. : АСТ-ЛТД, 1997.
2. Иванов, И. Животные Австралии / [Худож. Владимир Иванов]. - М. : Эгмонт Россия Лтд, 2001.

3. [https://www.youtube.com/watch?v=y\\_6EplXUyiU](https://www.youtube.com/watch?v=y_6EplXUyiU) «Шишкина школа. Австралия».
4. <https://yandex.by/video/preview/17149832455191512852> «География для детей. Австралия. Интересные факты»
5. <https://yandex.by/video/preview/16786165833573025818> «Кругосветное путешествие вместе с Хрюшей»

## STEAM-проект «Из истории мебели»

Козлитина Елена Юрьевна,  
Мартюк Светлана Петровна,  
воспитатели

**Цель проекта:** продолжение знакомства детей с историей создания мебели посредством STEAM при создании продукта – книжка-малышка «Моя детская комната», мебель «Комнаты будущего».

**Возрастная группа:** дети старшего дошкольного возраста.

**Задачи проекта:**

- учить последовательно, связно и выразительно составлять рассказы, используя приемы мнемотехники, без помощи вопросов воспитателя;
- учить детей создавать объемные композиции из соленого теста (объемные геометрические фигуры).

**Ожидаемый образовательный результат проекта:** создание игрового макета «Комната будущего», книжка-малышка «Моя детская комната».

У детей:

- активизировался познавательный интерес к окружающим объектам – дом, комната, мебель;
- узнали из чего делают мебель, зачем нужна мебель;
- освоили метод лепки из соленого теста;
- научились создавать объемные фигуры;
- закрепили навыки конструктивной, творческой деятельности при создании макета «Комната будущего».

У родителей:

- возрос интерес к образовательной деятельности по теме недели «Из истории мебели»;
- выполняют творческие и развивающие задания по теме «Комната будущего», фотостраниц книги «Моя детская комната».

У педагогов:

- создана развивающая предметно - пространственная среда по теме проекта;
- наработан консультативно-практический материал для родителей и педагогов по данной теме.

**Средства реализации**

Картинки с изображением мебели, макет мебели, соленое тесто для создания мебели; альбом «Из истории мебели», алгоритм для составления рассказа «Моя детская комната», фотовыставка «Моя детская комната».

**Оформление STEAM-среды группы**

Оформление группы является частью педагогического процесса, от которого зависит успешное развитие ребенка и его благополучное состояние. В рамках STEAM проекта по теме недели: «Из истории мебели» была оформлена STEAM среда. Использовались помещения группы и приемной.

В лаборатории «Математического развития» были подготовлены игры «Счет в пределах 9»; «Образование числа 9 на основе сравнения двух групп предметов».

В лаборатории «3Д моделирования» – конструктивно-модельная деятельность тема: «Мебель комнаты будущего».

В лаборатории «Лего-конструирования» – «Создаем мебель для домика Маши».

В лаборатории «Экспериментирования с живой и не живой природой» – эксперимент «Исследуем свойства муки».

В центрах активности были внесены следующие материалы: в центре речевого

развития была оформлена стена «Из истории мебели», альбом «Мастер своего дела», алгоритм для составления рассказа «Моя детская комната». В центре творчества раскраски «мебель», схемы сборки домов. В центре познавательного развития выставка «Мебель разных времен». В приемной оформлены стенды с историей создания мебели. На стендах размещена информация для родителей по теме недели: Конструирование из соленого теста «Мебель», пальчиковая игра «Заселяем новый дом», экспериментальная деятельность «Изучаем свойства муки. Мука - материал для изготовления игровой «мебели» и развивающие игры для детей «Мой дом». Подготовлены буклеты на тему: «Формирование функциональной грамотности у дошкольников», папка передвижка «Формирование предпосылок функциональной грамотности у детей старшего дошкольного возраста».



«РППС по теме недели»



«Составь рассказ по мнемодорожке по фотографии своей комнаты»



Рассказ «Моя комната»



«Создаем объемные геометрические фигуры»



«Создаем мебель»



«Наглядная информация для родителей по теме недели»

## Описание этапов проекта

Работа над STEAM проектом проходила в три этапа: подготовительный, основной и итоговый.

### 1 этап. Подготовительный

Подготовительный этап включает в себя введение детей в тему проекта. На первом утреннем кругу была создана ситуация общения «Мебель в нашем доме», обобщили знания детей о мебели.

В ходе организации дидактической игры «Отгадай-ка» закрепили знания о мебели. Рассмотрели мебель, фотографии этапов изготовления мебели. Обсудили, какие лаборатории в течение недели будут работать. В заключении воспитанники сами озвучили тему проекта «Из истории мебели».

### 2 этап. Основной

Основной этап - это организация совместных мероприятий и работа в лабораториях. На занятии по формированию элементарных математических представлений дети вели счет в пределах 9; образование числа 9 на основе сравнения двух групп предметов мебели, выраженных соседними числами 8 и 9, учились определять свое местоположение среди окружающих людей и мебели, обозначать его словами: впереди, сзади, рядом, между. Провели игры «Играем в мебельный магазин», «Найди предмет такой же формы». В лаборатории 3Д моделирования дети продолжили работу над темой недели представили фото своей детской комнаты, сопровождая рассказом о мебели (фото-странички вошли в книжку-малышку «Моя детская комната. В Лаборатории экспериментирования с живой и не живой природой провели эксперимент «Мука - материал для создания «игровой мебели»». В ходе эксперимента дети узнали, как из соленого теста изготовить мебель для игры. В лаборатории конструирования закрепили свои знания и изготовили мебель для «комнаты будущего».

### 3 этап. Итоговый

В завершении проекта в формате STEAM дети поставили в домике мебель из соленого теста, рассказали друзьям о том, как они провели эту неделю и решили, что дома расскажут и покажут как можно из теста создать предметы. Тесно сотрудничая с родителями (законными представителями) были организованы индивидуальные поручения (принести фото детской комнаты), подготовить описательный рассказ по мнемодорожке.

### Итоги

В завершении проекта в формате STEAM: «Из истории мебели» можно сказать следующие: у детей сформированы представления о мебели, из каких материалов изготавливают, познакомились с профессией мастера-краснодеревщика, научились изготавливать объемные геометрические фигуры.

### Список литературы

1. И.А. Помораева, В.А. Позина Формирование элементарных математических представлений. 5-6 лет. МОЗАИКА-СИНТЕЗ, МОСКВА, 2022
2. И.А. Лыкова. Изобразительная деятельность в детском саду. Старшая группа. Издательский дом «ЦВЕТНОЙ МИР», Москва 2021
3. И.М. Новикова. Формирование представлений о здоровом образе жизни у дошкольников. Мозаика – Синтез, М.
4. 5. О.С. Ушакова. Развитие речи детей 5-6 лет. Старшая группа. ООО «Сфера», оформление, 2019
5. И.А. Лыкова. Конструирование в детском саду. Старшая группа. Издательский дом «Цветной мир», Москва 2021.

## STEAM-проект «День и ночь: сутки прочь»

Дзюбан Анастасия Сергеевна,  
Сенина Яна Валерьевна,  
воспитатели

Во второй младшей группе прошла тематическая неделя «День и ночь: сутки прочь» с применением STEAM-технологий.

Основная цель недели – формирование у детей представления цикличности природных явлений, о причинах смены дня и ночи, посредством STEAM-технологии.

Для достижения поставленной цели решались следующие образовательные задачи: формировать у детей представление о цикличности природных явлений, о причинах смены дня и ночи, через экспериментальную деятельность: закреплять умение детей ориентироваться во времени, правильно использовать названия частей суток, соотносить их со своим режимом дня, через дидактические игры: ««Когда ты это делаешь?», «Назови часть суток по картинке», «Что сначала, что потом?», сюжетно-ролевая игра «Семья»; способствовать развитию познавательных интересов у детей; воспитывать интерес к познавательной деятельности.

В результате реализации STEAM-проекта у детей сформируются элементарные представления о частях суток; умения различать части суток в зависимости от положения солнца на небе и от видов деятельности людей; умения работать в группе; активно и доброжелательно взаимодействовать с педагогом и сверстниками; группировать виды деятельности по отношению к частям суток.

Для реализации STEAM проекта необходимо сотрудничество с родителями (законными представителями), которые являются активными участниками образовательной деятельности. Работа с семьей это один из тех механизмов, который помогает достигнуть намеченной цели. Проектно – исследовательская деятельность – один из интерактивных, инновационных методов современного обучения, который помогает не только всестороннему развитию ребенка, но и упрочняет положительную мотивацию к знаниям, дает новый толчок в отношениях «родитель – ребенок – детский сад».

Для достижения цели и решения задач проекта «День и ночь: сутки прочь» были выбраны следующие STEAM лаборатории:

- «LEGO - конструирование»;
- «Математическое развитие»;
- «Экспериментирование с живой и неживой природой»;
- «Мультистудия».

Развивающая предметно-пространственная среда в группе по теме STEAM проекта была организована так, чтобы каждый ребенок имел возможность свободно заниматься любимым делом. Размещение оборудования по центрам развития позволило детям объединиться подгруппами по общим интересам: конструирование, рисование, театральная игровая деятельность, экспериментирование. Использовались помещения группы и приемной.

В лаборатории «LEGO - конструирование» внесены инструкции для игры «Лего-часики». В лаборатории «Математического развития» были подготовлены дидактические игры на закрепление название частей суток (утро, день) «Веселая зарядка», «Что сначала, что потом». В лабораторию «Экспериментирования с живой и не живой природой» внесены атрибуты (глобус, фонарик) для беседы-эксперимента «Почему наступают день и ночь». Над созданием макета «День и ночь» ребята трудились в лаборатории «Мультистудия».

В групповой ячейке был задействован потолок для оформления РППС по теме STEAM проекта. Для родителей (законных представителей) в приемной оформлены

стенды, на которых размещена информация по теме недели: «Полезьа утренней зарядки», «Время суток», предложены четверостишья о частях сутках для заучивания.

Работа над STEAM проектом проходила в три этапа: подготовительный, основной и итоговый. Подготовительный этап включает в себя введение детей в тему недели. На первом утреннем кругу была организована беседа по теме: «День, ночь», с целью познакомиться с временными понятиями «день-ночь», учить различать части суток по приметам и действиям времени. Дети рассказали о своем режиме дня в утреннее время дома. Провели физминутку «Часы», пальчиковую гимнастику «Лучики». Рассказали и познакомили, какие лаборатории в течение недели будут работать. С такой установкой мы принялись к реализации STEAM проекта по теме «День и ночь: сутки прочь».

Основной этап – это организация совместных мероприятий и работа в лабораториях. На занятии по формированию элементарных математических представлений дети отправились в путешествие в страну геометрических фигур. Главной целью занятия было продолжать учить находить один и много предметов в специально созданной обстановке, обозначать совокупности словами: один, много. Познакомить с квадратом, учить различать круг и квадрат. Подбирали геометрическую фигуру по форме похожую на форму солнца (круг), по цвету (желтый), составили общую композицию из всех найденных «солнышек». В лаборатории «LEGO - конструирование» дети собирали по словесной инструкции «солнце», из конструктора LEGO Duplo конструировали «месяц».

В лаборатории «Экспериментирования с живой и не живой природой» провели беседу-эксперимент «Почему наступают день и ночь». В ходе эксперимента дети познакомились с физическим явлением смены дня и ночи, на примере глобуса и фонарика, объяснили, как сменяются времена года. В лаборатории «Мультстудия» создали игровой макет «День-ночь». В завершении недели в формате STEAM дети, используя игровой макет «День-ночь», рассказали своим друзьям о том, чем они занимаются утром и вечером в домашних условиях. Тесное взаимодействие с родителями (законными представителями) дало возможность создать альбом «Мой выходной день», в котором размещены фотографии детей с видами деятельности в разные части суток. Многие ребята смогли рассказать своим друзьям о своих выходных.

В завершении проекта «День и ночь - сутки прочь» можно сказать следующие: у детей сформированы представления о цикличности природных явлений, о причинах смены дня и ночи.

#### Список литературы.

1. Р.Б. Стеркина. БезопасностьМ. Детство – пресс, 2004 г.
2. Л.В. Куцакова. Занятия по конструированию из строительного материала (в средней группе детского сада). Мозаика-Синтез, М.
3. Т.С. Комарова. Изобразительная деятельность в детском саду. Программа и методические рекомендации Мозаика-Синтез, М.
4. Н.В. Алёшина. Ознакомление дошкольников с окружающим и социальной действительностью (средняя группа) М.
5. И.М. Новикова. Формирование представлений о здоровом образе жизни у дошкольников. Мозаика – Синтез, М.



## STEAM проект «Профессия пожарный»

Масычева Мария Николаевна,  
Фёдорова Светлана Николаевна,  
воспитатели

**Цель проекта:** расширение представлений детей о важности профессии пожарного посредством работы над театральной постановкой, используя STEAM технологии.

**Продолжительность проекта:** краткосрочный (1 неделя)

**Возрастная группа:** 6-7 лет

**Задачи проекта:** продолжать учить конструировать по схеме; развивать логическое мышление, умение классифицировать объекты по одному и ли двум признакам; передавать в речи и жестах особенности изображаемых персонажей; формировать основы безопасного поведения.

**Проектный продукт:** театральная постановка «Про обезьянку Виолетту» в рамках работы Дружины юных пожарных (ДЮП).

Перед началом реализации проекта в группе была оформлена развивающая предметно-пространственная среда по теме проекта. В группу была внесена ширма «Пожарная часть» и накидка на стул «Пожарная машина» для самостоятельной организации сюжетной игры. Так же были внесены альбомы: «Огонь – друг, огонь – враг», «Правила пожарной безопасности», «Профессия «Пожарный», макеты бытовых приборов, макет огня, декорации и костюмы к постановке «Про обезьянку Виолетту».

В течение недели с детьми были проведены беседы: «Эта спичка-невеличка», «Как люди овладели огнём», «Огонь - наш друг» с целью показать детям значение огня в жизни человека и разъяснить его опасность в неумелых руках.

Для закрепления знаний детей о безопасном поведении мы рассматривали иллюстрации и сюжетные картины «О правилах пожарной безопасности».

Рассматривали альбом картинок с изображением экипировки пожарного, акцентируя внимание детей на использование специальных огнеупорных материалов.

С ребятами моделировались специальные ситуации «Твои первые действия при пожаре». Цель: дать представление о правильном, безопасном поведении при пожаре.

С целью развития логического мышления, операций анализа и синтеза, классификации объектов по одному или двум признакам в Математической лаборатории были использованы дидактические игры: «Что лишнее», «Холодные - горячие предметы» и «Выбери нужное», в ходе которых так же формировались знания детей о предметах, необходимых при тушении пожара, правилах их использования, знания о необходимости безопасного обращения с огнём.

В Лаборатории ЛЕГО-конструирования строили пожарную часть, продолжая закреплять умение конструировать по схеме здания различного назначения.

В начале недели мы с ребятами прочитали стихотворение «Про обезьянку Виолетту», разобрали ошибки, которые совершила главная героиня и которые привели к пожару. Затем мы распределили между ребятами роли для театральной постановки по этому стихотворению.

Дети принимали участие в создании декораций для спектакля, в частности в создании макета праздничного торта для Виолетты. Так же выучили песню «Вот пожарная машина» и разучили движения «Танца огня». В конце недели мы показали нашу театральную постановку «Про обезьянку Виолетту» для воспитанников старшей, средних и младшей групп с целью пропаганды пожарной безопасности.

По итогу реализации STEAM-проекта «Профессии. Пожарный» воспитанники группы не только сами закрепили имеющиеся знания по пожарной безопасности, но и показали важность их соблюдения для ребят помладше.

## Обзор реализации STEAM-проекта



## STEAM-проект «Профессия мультипликатор»

Гасанова Севиндж Тарвердиевна,  
воспитатель

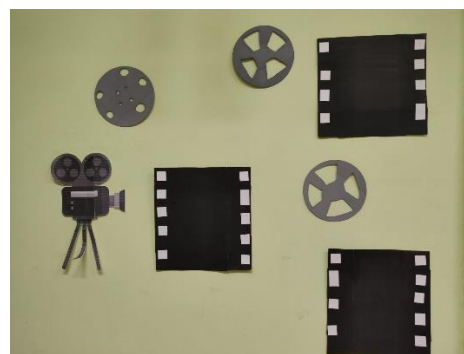
Разработка STEAM-проекта была проведена в рамках тематической недели, посвященной профессиям.

Цель проекта: создание условий для формирования знаний у детей о профессии мультипликатор через создание мультфильма.

Для достижения поставленной цели решались следующие образовательные задачи: познакомить детей с историей возникновения и развития мультипликации, с технологией создания мультипликационных мультфильмов, воспитывать умение работать в команде.

Для реализации проекта в группе организован центр «Мультстудия «Совенок», оформлен музей «Мультфильмы прошлого», папка передвижка известных мультипликаторов, таумотропы, сборник мультфильмов в разных техниках: лего мультфильм «Звери в лесу», пластилиновый мультфильм «Репка», рисованный «Космические путешествия», создан макет «Весна», размещены технические средства: ноутбук с программой видео редактора Movavi, микрофон, камера, внесены художественные материалы: краски, гуашь, акварель, кисти, губки, спонжи, бумага и картон, ножницы, трафареты, пластилин, цветной кварцевый песок, альбомы. На стендах размещена информация для родителей «История мультипликации».

### Оформление STEAM среды



«Наглядная информация для родителей по теме недели»



Центр «Мультстудия «Совенок»

Работа над STEAM проектом проходила в три этапа: подготовительный, основной и итоговый.

Подготовительный этап включает в себя введение детей в тему проекта. В ходе рефлексивного круга на тему «Профессии. Мультипликатор» дети познакомились с

историей возникновения мультипликации, видами мультфильмов, профессией мультипликатор.

Основной этап - это организация совместных мероприятий и работа в лабораториях. На занятии по формированию элементарных математических представлений дети помогали зайцу добраться до яблони. Задачи: показать независимость результата счета от расстояния между предметами (в пределах 5), упражнять в умении сравнивать 4—5 предметов по высоте, раскладывать их в убывающей и возрастающей последовательности, обозначать результаты сравнения словами: самый высокий, ниже, самый низкий (и в обратном порядке).

В лаборатории «Экспериментирование с живой и не живой природой» дети провели эксперимент «Поможем подснежнику», в ходе которого закрепили свойства воды (жидкая, прозрачная меняет цвет, размывает цвета). В лаборатории «Лего-конструирование» закрепили свои знания о частях цветка: стебель, листья и бутон. В лаборатории «Мультстудия» создали фон к мультфильму «Весна».

На итоговом мероприятии сняли, озвучили и смонтировали мультфильм «Весеннее настроение».

В заключение тематической недели в формате STEAM на тему «Профессии» можно сделать вывод: у детей сформированы представления о профессии мультипликатор. Дети умеют различать мультфильмы по виду: рисованный, лего, пластилиновый, кукольный.



## STEAM-проект «Профессия повар»

Круглова Татьяна Михайловна,  
Грачева Вера Андреевна,  
воспитатели

**Цель проекта:** ознакомление с профессией повар с помощью STEAM технологий.

**Возрастная группа:** первая младшая группа.

**Ожидаемый образовательный результат проекта:** сюжетно-ролевая игра «Печем торт».

У детей:

- активизировался познавательный интерес к окружающим объектам;
- узнали, какие предметы необходимы для работы повара.
- научились конструировать из конструктора.

У родителей:

- возрос интерес к образовательной деятельности по теме недели «Профессия повар».

- выполняют творческие и развивающие задания по теме «Профессия повар».

У педагогов:

- создана развивающая предметно - пространственная среда по теме  
- наработан консультативно-практический материал для родителей и педагогов по данной теме.

### **Средства реализации**

Игровое оборудование: атрибуты для с/р игр, строительный материал.

Иллюстрации с изображением повара, оборудование, используемое в профессии повар, конструктор.

### **Оформление STEAM-среды группы**

Оформление группы в детском саду является неотъемлемой частью образовательно-воспитательного процесса, от которого зависит успешное развитие ребенка и его благополучное состояние. В рамках STEAM- проекта «Профессия повар», была оформлена STEAM-среда. Использовались помещения группы и приемной. В лаборатории «Математического развития» были подготовлены игры на развитие умения различать предметы контрастной величины и обозначать их словами: большой, маленький. Лаборатория «Лего-конструирования» построили стол для повара.

В приемной оформлены стенды, где размещена информация для родителей по теме недели: «Профессии» (подборка мультфильмов об играх и игрушках, загадки, стихи для разучивания с детьми), список литературы для совместного чтения с детьми по теме недели и информация о значимых мероприятиях по теме недели: лепка «Печем торт», рисование «Украсим варежку-прихватку», конструктивно-модельная деятельность «Строим стол для повара».

## Оформление STEAM- среды



Оформление информационных стендов для родителей

Оформление центра сюжетно-ролевой игры «Кухня»



Конструирование «Строим стол для повара»

Экспериментирование



Работа в лаборатории «3 Д моделирования»

### Описание этапов проекта

Работа над STEAM- проектом проходила в три этапа: подготовительный, основной и итоговый.

**1 этап. Подготовительный** этап включает в себя введение детей в тему проекта в ходе рефлексивного круга на тему «Профессия повар».

Выучили пальчиковую игру «Компот», «Капуста». Познакомились с художественным произведением «Все профессии важны», рассмотрели иллюстрации «Повар и его помощники».

## **2 этап. Основной**

На протяжении всего проекта у детей поддерживалась мотивация. Поэтапно происходила смена видов деятельности. Дети сами являлись участниками игровых моментов и были активными помощниками. Так, на основном этапе, который включает в себя организацию совместных мероприятий и работу в лабораториях: конструирование, моделирование, экспериментирование.

В завершении STEAM-проекта «Профессия повар» ребята приняли участие в игре «Печем торт», так как игра является ведущей деятельностью детей дошкольного возраста.

## **3 этап. Итоговый**

Для родителей (законных представителей) были организованы индивидуальные поручения (принести художественную литературу по теме недели, поделиться фотографиями как дети играют дома), а также размещены рекомендации на стендах.

## **Итоги**

В завершении STEAM-проекта «Профессия повар» можно сказать, что у детей сформированы представления о профессии повар.

## STEAM-проект «Журналистика по-взрослому»

Феофанова Алена Петровна,  
Лучкина Татьяна Викторовна,  
воспитатели

Работа над STEAM-проектом «Журналистика по-взрослому» в рамках тематической недели «Профессии» проходила в средней группе № 2 «Капитошки».

**Цель проекта:** создание условий для формирования знаний у детей о профессии журналиста.

**Задачи работы над проектом:**

– Формировать предпосылки естественнонаучной грамотности в ходе экспериментирования «Волшебная книга».

– Формировать основы математической грамотности в процессе сравнения 4—5 предметов (журналов) по высоте, раскладывания их в убывающей и возрастающей последовательности, обозначая результаты сравнения словами: самый высокий, ниже, самый низкий (и в обратном порядке), моделирования микрофонов и конструирования экранов телевизора.

– Формировать читательскую грамотность в процессе подготовки видеорепортажа «Моя любимая книга».

– Формировать креативное мышление в процессе творческой деятельности, отражающей полученные в ходе работы над проектом знания о профессии журналиста.

**Ожидаемый образовательный результат проекта для детей:**

– Формирование представлений детей о профессии журналист и других смежных профессиях (редактор, репортер, фотокорреспондент и т.д.).

– Дети будут ознакомлены с основными профессиональными качествами и навыками журналиста.

– Дети узнают различные типы печатной продукции.

– Словарный запас детей будет расширен за счет новых терминов из области журналистики, таких как интервью, репортаж, рубрика, редакция, корреспонденция и другие.

– Дети научатся проводить интервью, выражать свои мысли четко и логично, задавать вопросы, отвечать на них, аргументировать свою точку зрения, высказывать предложения и пожелания. Они также получают опыт равноправного общения в диалоге.

– Станут активными участниками творческих игр, издания детской газеты.

**Ожидаемый образовательный результат проекта для родителей:**

Родители узнают о методах, которые могут сделать процесс обучения интересным и захватывающим для детей, избавляя его от монотонности и утомительности.

**Ожидаемый образовательный результат проекта для педагогов:**

В ходе работы над проектом был создан обширный набор дидактических и методических материалов, который окажется весьма ценным для коллег, вовлеченных в организацию мероприятий, посвященных тематической неделе «Профессии».

Помимо этого, группа обогатится развивающей предметно-пространственной средой, способствующей более активному и эффективному обучению.

**Средства реализации STEAM-проекта:**

Детские периодические издания, журналы: «Мурзилка», «Веселые картинки», «Клепа», «Геоленок», «Маша и Медведь», газеты: «Детская газета», «Полосатая газета».

Технические средства: фотоаппараты, детские микрофоны.





Оборудование STEAM-лабораторий: экспериментирования, математического развития, Мультистудии, моделирования.

Перед началом работы была оформлена STEAM-среда группы по теме проекта. В приемной был размещён анонс запланированных мероприятий на неделю. Родителям была предложена консультация «Детская журналистика как средство формирования коммуникативных умений и навыков у детей дошкольного возраста».

В группе был оформлен Пресс-центр с необходимыми для реализации проекта материалами: баннером, афишей, нагрудными знаками, детскими периодическими изданиями, журналами, газетами, микрофонами, фотоаппаратами, блокнотами и т.д.

**На подготовительном этапе** проекта провели беседы с ребятами на темы: «Что я знаю о профессии журналиста?», «О чем можно узнать по заголовку?», «Кто издаёт журнал?», «Какие предметы делают жизнь журналиста удобной?».

**На основном этапе** был проведён цикл мероприятий по реализации проекта в совместной и образовательной деятельности.

В лаборатории «3-Д моделирования» ребята изготовили микрофоны из бросового материала.



В «Лего-конструирование» сконструировали экраны телевизоров для видеорепортажа.



На занятии по формированию элементарных математических представлений дети доказали независимость результата счета от расстояния между предметами с помощью сделанных ранее микрофонов, упражнялись в умении сравнивать 4—5 предметов (журналов) по высоте.

В лаборатории «Экспериментирование с живой и не живой природой» дети провели эксперимент «Волшебная книга».



На заключительном этапе организовали итоговое мероприятие, на котором дети провели видеорепортаж «Моя любимая книга». Ранее была проведена предварительная работа: дети принесли из дома свои любимые книги, подготовили о них небольшие рассказы по плану (автор, герои, о чем это произведение и почему эта книга понравилась).



Таким образом, по результатам реализации STEAM-проекта «Журналистика повзрослому» в рамках тематической недели «Профессии», можно сделать следующие выводы:

- Дети получили доступные возрасту знания о профессиях, связанных с журналистикой.
- Обогащается жизненный опыт детей по взаимодействию с собеседником с помощью интервьюирования.
- Повышение у детей коммуникативных способностей.
- Рост уровня сотрудничества родителей и педагога в вопросах воспитания детей.

#### **Список использованной литературы**

1. Константинова А.Н., Суровцева И.Ю. Издательская деятельность в детском саду как одна из форм взаимодействия с родителями. Научно-методический журнал «Логопед», 2008.
2. Нагаева Т.А. Информационно-психологическая газета «Цветик-семицветик». Научно-практический журнал «Управление дошкольным образовательным учреждением», 2009.
3. Корконосенко С.Г. Основы журналистики. М., 2004.
4. Лазутина Г. Основы творческой деятельности журналиста. М., 2004.

## STEAM-проект «Животные Севера и жарких стран»

Масычева Мария Николаевна,  
Федорова Светлана Николаевна,  
воспитатели

Дошкольный возраст – это возраст, в течение которого происходит интенсивное накопление знаний ребенка об окружающем его мире живой и неживой природы. Поэтому основной задачей педагога в детском саду, является создание соответствующих условий для получения детьми знаний об окружающем мире вещей и явлений, в различных формах. Одной, из множества задач педагога, является познакомить детей с живой природой, с разными видами животных, с особенностями их внешнего вида, особенностями питания и местом обитания.

Работа над STEAM-проектом в рамках тематической недели «Животные Севера и жарких стран» проходила в средней группе «Непоседы».

**Цель работы над проектом:** создание условий для знакомства детей с животными Севера и жарких стран посредством оформления книжки-загадки.

### **Задачи работы над проектом:**

- познакомить детей с особенностями зимы в разных широтах и в разных полушариях Земли,

- расширить представления о животном мире Севера и жарких стран.
- показать зависимость внешнего вида животных от зоны их обитания;
- учить загадывать и отгадывать загадки, составлять свои загадки;
- развивать коммуникативные способности; умение работать в микро группах;
- воспитывать любовь к природе и бережливого отношения к ней;

### *Ожидаемый образовательный результат проекта для детей:*

- расширение знаний детей об окружающем мире, о животном мире жарких и северных стран, их повадках, особенностях внешнего вида, места обитания, образа жизни;
- ребята научатся различать хищных и травоядных животных;
- ребята научатся составлять свои загадки и зашифровывать их в картинки.

### *Ожидаемый образовательный результат проекта для родителей:*

родители получают представления о методах, использование которых может сделать процесс обучения интересным и неуютительным для детей.

### *Ожидаемый образовательный результат проекта для педагогов:*

накопленный в результате работы над проектом дидактический материал будет полезен коллегам при реализации мероприятий тематической недели «Животные Севера и жарких стран». Пополнится развивающая предметно-пространственная среда группы.

### *Средства реализации STEAM-проекта:*

Литература: энциклопедии про животных.

Наглядные средства: глобус, карта мира, набор иллюстраций «Животные Севера», «Животные жарких стран».

Оборудование STEAM лабораторий: экспериментирования, математики, творчества; 3D-моделирования и конструирования, центров книги и познания.

### **Описание этапов работы над STEAM-проектом:**

Получить новые знания о животных помогли 5 STEAM-лабораторий, которые работали в группе на этой неделе. Конечно же, родители не остались в стороне. В преддверии начала тематической недели, родителям было рекомендовано, посмотреть с детьми обучающие видеоролики (<https://www.youtube.com/watch?v=RGjDezOm2uc>, <https://www.youtube.com/watch?v=REk4PCgcmIs>, <https://www.youtube.com/watch?v=m-2vkFp0kkc>). А также попробовать сочинить свою загадку про понравившееся животное, с

чем ребята успешно справились. В течение недели, мы загадывали друг другу загадки, оформляли их в виде иллюстрированных и графических изображений, чтобы разместить в нашей «Книжке», а в наших лабораториях трудились над отгадками к загадкам.

В лаборатории «Математическое развитие» упражнялись в умении составлять образ животного из геометрических фигур с опорой на схему и с опорой на образец; складывали разрезные картинки, закрепляя умение составлять целое из частей.

Лаборатория «Экспериментирование с живой и неживой природой» помогла нам выяснить «Почему не тонут айсберги», и «Почему шерсть медведя не покрывается льдом?» Ребята с большим удивлением восприняли информацию, что кожа у белого медведя черная, как и его нос.

В «Мультистудии» мы играли в словесные игры «Опиши животное», «Угадай, какое животное спряталось», а также в игру-инсценировку «Загадки без слов». Вместе с ребятами создавали коллажи «Животные Севера и жарких стран», ребята упражнялись в приёмах наклеивания и составления коллажа, а также учились работать в микро группах. Маленькие Непоседы рисовали белого медведя, используя прием тычкования, лепили из пластилина животных жарких стран, используя схемы лепки.

В лаборатории «3D-моделирование» - моделировали «Жирафа» из бумаги, картона и втулок, упражняясь в умении создавать общий образ из отдельных деталей.

Всех своих животных мы поместили в наш «Групповой зоопарк», который построили в центре Конструирования, дополнив его животными, сделанными из ЛЕГО-конструктора. Маленькие конструкторы продолжили учиться работать по схемам, последовательно планировав свою работу. Они получили опыт работы в микро группах, учились договариваться и сотрудничать вместе, сообща.

В конце недели, ребята презентовали свою «Книжку».

#### **Выводы:**

- в результате реализации тематической недели у детей расширился словарный запас по данной теме.

- дети научились устанавливать связи между особенностями поведения и условиями среды обитания животных, анализировать, делать выводы.

- у детей идет процесс формирования умений по получению информации из разных источников.

- дети делятся знаниями друг с другом.

- в группе (в свободном доступе) появилась «Книжка-загадка», в которой собраны наши иллюстрированные загадки, и задания, по созданию отгадок (продуктов продуктивной детской деятельности). Взяв книжку, ребята могут закрепить свои умения в рисовании, лепке, конструировании, моделировании, а также в умении составлять рассказ (загадку), используя иллюстрированный материал.

#### *Список использованной литературы:*

1. Александрова О. «Моя первая энциклопедия» Издательство Айрис Пресс. 2008 г.
2. Банару Г. «Там где всегда жара». Издательство «Карапуз». 2010 г.
3. Борисенко М. «Животные жарких стран». Издательство Паритет Серия. 2008 г
4. Валк Е. «Дошколятам о животных». Издательство «Учитель». 2010 г.
5. Прати Цибидова Э. «Животное. Энциклопедия для детей». Издательство Машаon. 2010 г.
6. Федорович Б. «Лик пустыни». Издательство Москва «Молодая гвардия». 2009 г.
7. Шайтанов Л. «Первые уроки 5+, животные жарких стран». Издательство «Стрекоза Серия». 2010 г
8. Шайтанов Л. Серия Дружок. Дошкольная подготовка. Издательство «Стрекоза». 2010

## Обзор реализации STEAM-проекта



Верблюд из геометрических фигур



«Загадки без слов»



Конструируем отгадку на загадку



Разрезная отгадка на загадку



Работа в паре



Презентация страницы Книги загадок

## STEAM-проект «Зимние игры и забавы»

Масычева Мария Николаевна,  
Федорова Светлана Николаевна,  
воспитатели

Зима — это время весёлых игр и забав. Сколько радости зима приносит детям! Можно покататься на санках, на лыжах, на коньках. Особенно хорошо, когда зима снежная – детвора лепит снеговиков, играет в снежки, развлекается на горках.

Неделя в формате STEAM «Зимние игры и забавы» в средней группе «Непоседы» прошла в рамках тематической недели «Зимние игры и забавы».

**Цель STEAM-проекта:** создание условий для знакомства с зимними видами спорта и забавами, правилами безопасности в процессе создания обучающего видеоролика.

### **Задачи STEAM-проекта:**

- формировать у детей привычку к здоровому образу жизни и потребность в разнообразной самостоятельной двигательной деятельности на воздухе.
- сформировать у детей представление о зимних забавах;
- расширять знания детей об основных элементах техники зимних игр, правилах зимних забав, зимнего инвентаря, зимней одежды и обуви;
- развивать у детей познавательные интересы; развивать интерес к зимним играм и забавам;
- развивать связную речь, умение высказывать свои мысли, делать умозаключения в процессе создания обучающего видеоролика.
- формировать желание заниматься зимними видами спорта.
- воспитывать здоровый дух соперничества, взаимовыручки в командных играх.

### *Ожидаемый образовательный результат проекта для детей:*

- дети овладеют достаточным уровнем двигательной активности согласно возрасту.
- воспитанники ознакомятся с новыми разнообразными играми и упражнениями на воздухе с использованием построек из снега и льда, расширят представления о зимних играх и забавах.
- смогут использовать полученные знания о зимних играх и забавах в самостоятельной деятельности;
- ребята смогут правильно и безопасно использовать атрибуты в самостоятельных зимних играх и забавах;
- научиться соблюдать правила безопасного поведения во время зимних игр и забав.

### *Ожидаемый образовательный результат проекта для родителей:*

- родители узнают много новой информации о разнообразии зимних игр и забав,
- смогут целесообразно внедрять зимние игры и забавы в семейный досуг.

### *Ожидаемый образовательный результат проекта для педагогов:*

- накопленный в результате работы над проектом дидактический и методический материал будет полезен коллегам при реализации мероприятий тематической недели «Зимние игры и забавы».

Пополнится развивающая предметно-пространственная среда группы.

### *Средства реализации STEAM-проекта:*

Наглядные средства: набор иллюстраций «Игры зимой», «Зимние виды спорта»

Технические средства: камера (или камера телефона), ноутбук, проектор, мультимедийная доска.

Оборудование STEAM лабораторий: экспериментирования, математики, 3D-моделирования и мультстудии.

### **Описание этапов работы над STEAM-проектом**

Маленькие Непоседы приняли активное участие в мероприятиях недели: познакомились с зимними видами спорта, проводили зимние эксперименты, соревновались «Кто быстрее», играли со снегом, катались с горы и не забывали при этом о безопасности. На этой неделе в группе работало 4 STEAM-лаборатории, где дошколята узнавали много нового и интересного из мира зимних развлечений.

В «Лаборатории математического развития», ребята познакомились с зимними видами спорта, складывая разрезные картинки-льдинки, развивали умение складывать целое из частей, упражнялись в плоскостном моделировании из геометрических фигур.

В лаборатории «Экспериментирование с живой и неживой природой» провели опыт «На чём лучше кататься с горы». В лаборатории ребята исследовали и сравнили по материалу изготовления три ледянки, на которых они катаются с горки, выдвинули предположения о скорости и дальности скольжения на них со снежной горки, а на прогулке проверили свои предположения и сделали вывод, что дальше и быстрее с горки можно скатиться на санках-ледянках.

В лаборатории «3D моделирования», ребята учились создавать коллажи «Зимние забавы», используя различные изобразительные средства, используя в работе материалы различной текстуры и объёма.

В групповой «Мультстудии», ребята рисовали, делали аппликации, вспомнили известные правила поведения при катании с ледяной горки, правила игры в снежки, и приняли участие в создании обучающего контента в виде видеозарисовки.

На этой тематической неделе нам не все удалось: изначально, в виде конечного итогового продукта планировалось снять обучающий видеоролик «Безопасная зимняя прогулка», но погодные условия внесли свои коррективы: морозная погода не позволила насладиться нам в полном объеме всеми прелестями зимних забав, поэтому пришлось остановиться на видеозарисовке, как итоговом продукте недели.

Но обучающий видеоролик мы все равно записали в рамках следующей «зимней» тематической недели и показали его всем ребятам нашего детского сада.

#### **Вывод:**

- в процессе реализации проекта дети были очень увлечены различными видами деятельности по теме, проводимая работа объединила детей, создала доброжелательную атмосферу в коллективе.

- дети овладели достаточным уровнем двигательной активности согласно возрасту.

- воспитанники познакомились с новыми разнообразными играми и упражнениями в группе и на воздухе.

- ребята имеют представление о зимних видах спорта, приобрели новый познавательный опыт.

- у детей значительно повысился интерес и желание заниматься зимними видами спорта, принимать активное участие в подвижных играх и забавах на прогулке.

- все ребята знакомы с правилами безопасного поведения в природе зимой, о чем рассказали в своём обучающем видеоролике.

- у воспитанников повысились знания о значимости здорового образа жизни.

#### *Список использованной литературы:*

1. В.Бианки «Синичкин календарь»
2. Губанова Н.Ф. «Развитие игровой деятельности».
3. Давыдова Г.В. «Игры, считалки, загадки, стихи для развития речи».
4. Козак О.Н. «Зимние игры для больших и маленьких».
5. Осокина Т.А., Тимофеева Е.А. Игры и развлечения детей на воздухе М.,1981
6. Перельман Я.И. Занимательные задачи и опыты. Екатеринбург, 1995

## Обзор реализации STEAM-проекта



«Безопасный спуск»



А вместе веселее!



К зимним забавам готовы!



«Эх, прокачу!»



Зимние командные игры



На лыжне



## STEAM-проект «Дикие животные»

Масычева Мария Николаевна,  
Федорова Светлана Николаевна,  
воспитатели

Мир животных необычайно разнообразен и привлекателен для детей. Животные становятся такой же неотъемлемой частью детства, как и любимые игрушки. Разнообразные ситуации по ознакомлению детей с дикими животными дают большой запас представлений об их особенностях, повадках, пробуждают интерес и любознательность.

Работа над STEAM-проектом в рамках тематической недели «Дикие животные» проходила в средней группе «Непоседы».

**Цель STEAM-проекта:** создание условий для обогащения знаний детей интересными фактами из жизни диких животных посредством создания мультфильма «Зима в лесу».

### **Задачи работы над проектом:**

- продолжать учить конструировать по схеме;
- познакомить с этапами работы по созданию мультфильма;
- формировать умение работать в коллективе и микрогруппах.

*Ожидаемый образовательный результат проекта для детей:*

Дети узнают больше о жизни диких животных в лесу, о том, как они готовятся к зиме, об особенностях их существования, внешнем виде, характерных повадках, выучат стихотворения про животных.

*Ожидаемый образовательный результат проекта для родителей:*

Родители узнают о методах, которые могут сделать процесс обучения интересным и захватывающим для детей, избавляя его от монотонности и утомительности.

*Ожидаемый образовательный результат проекта для педагогов:*

наработан практический материал по данной теме.

*Средства реализации STEAM-проекта:*

Технические средства: фотоаппарат, мультстудия, ноутбук, интерактивная доска

Литература: детские книги про животных, серия стихов «Про животных»

Наглядные средства: набор иллюстраций «Дикие животные», схемы конструирования животных.

Оборудование STEAM лабораторий экспериментирования, математики, творчества; центров книги и познания, мультстудии, 3D-моделирования.

На протяжении всей недели ребята трудились над созданием мультфильма, они учились новому, закрепляли уже имеющиеся знания, в силу своего возраста делились друг с другом своими знаниями. В работу над мультфильмом были вовлечены все дети группы, посещающие в это время дошкольное учреждение.

Во время утреннего круга с ребятами были проведены беседы «Каких животных называют дикими?», «Особенности внешнего вида», «Как звери готовятся к зиме», «Пищевая цепочка в лесу», «Осторожно! Дикое животное». В результате данных бесед ребята закрепили и расширили свои знания о животном мире в дикой природе. Вспомнили повадки уже знакомых животных и поиграли в игру «Угадай, кто так ходит?». В образовательной деятельности, ребята заучивали стихотворения, с наглядной основой в виде графических схем, отражающих последовательность событий, составляли рассказы по картинке. В ходе изобразительной деятельности ребята закрепляли технику рисования и лепки животного.

### **Описание этапов проекта**

Работа над STEAM-проектом проходила в три этапа: подготовительный, основной и итоговый.

На протяжении недели в группе работали 5 STEAM-лабораторий, работа каждой из которых была направлена на создание единого продукта – мультфильма. Создание мультфильма для маленьких непосед – это была «первая проба пера», которая была очень увлекательной и плодотворной.

В лаборатории 3D-моделирования ребята учились моделировать деревья из картонных втулок и природного материала.

В лаборатории Конструирования дети смогли закрепить свои умения в конструировании елочек по схемам, сконструировали жилища для наших животных: берлогу, норку, дупло. И вот–наш лес готов! Но, на улице зима, а в нашем лесу нет снега!

На помощь пришла лаборатория «Экспериментирования с живой и неживой природой», где девочки и мальчишки научились изготавливать «Нетаящий снег», сравнили его с настоящим и выяснили, что для нашего мультфильма подойдет именно «нетаящий снег», потому что он не растает в процессе нашей работы.

В Мультстудии, ребята слепили главных героев мультфильма – диких животных: медведя, волка, зайца, белку, ёжика. Выучили про них стихотворения из серии стихов «Про животных» В. Орлова и приступили к самому сложному - покадровому фотографированию мультфильма. Ребята узнали о том, что мультфильм – это быстрая смена отдельных кадров, они учились передвигать фигурки животных, меняя их позы и положение. Ребята очень старались выразительно рассказывать свои заученные стихотворения для записи аудиоряда для мультфильма «Зима в лесу».

В лаборатории «Математического развития» наши юные режиссеры и мультипликаторы создавали фоны для своего мультфильма, закрепляли умения выкладывать образ дерева из знакомых геометрических фигур, располагали деревья в порядке убывания размера.

Ну, вот, для мультфильма все готово, еще немного помощи взрослых – и мультфильм готов!

В конце недели прошла презентация продукта. Ребята были в восторге от своего мультфильма!

Дети получили интересный опыт создания и озвучивания мультфильма. Они поняли, что создание мультфильма – это трудный, долгосрочный и кропотливый процесс. Длительность нашего первого мультфильма всего 2 минуты, но на его съемку мы потратили целую неделю.

Дети были увлечены интересным делом, с большим интересом работали над своим первым мультфильмом.

Таким образом, по результатам реализации STEAM-проекта «Дикие животные» в рамках тематической недели, можно сделать следующие **выводы**:

- ребята узнали больше о жизни диких животных в лесу, о том, как они готовятся к зиме, об особенностях их существования, внешнем виде, характерных повадках.
- дети владеют понятием «дикие животные»;
- закрепили умение конструировать по схемам
- познакомились с этапами работы по созданию мультфильма
- у детей формируется математическая грамотность, умение работать по схемам, оперировать знакомыми геометрическими фигурами, располагать предметы в порядке убывания и возрастания.
- ребята учатся взаимодействовать в микро группах, договариваться и вести диалоги.

### **Список литературы**

1. Алешина Н.В. Ознакомление дошкольников с окружающим и социальной действительностью. Средняя группа. –М.: УЦ Перспектива, 2008.
2. Артемова Л.В. Окружающий мир в дидактических играх дошкольников. – М.: Просвещение, 1992.

3. Золотова Е. И. «Знакомим дошкольников с миром животных».– М., 2008.
4. Комарова Т.С. Изобразительная деятельность в детском саду. Программа и методические рекомендации Мозаика-Синтез, М.
5. «Путешествие в мир природы. Игры Натальи Рыжовой в экологическом образовании дошкольников. Дошкольное образование». №6, 2008.
6. Степаненкова Э.Я. Сборник подвижных игр для детей 2-7 лет
7. Большая энциклопедия для дошкольника. Москва ОЛМА-ПРЕСС 2004.

### Обзор реализации STEAM-проекта



Изготовление «Нетаящего снега»



Лепка диких животных



Моделирование деревьев



Пошаговое фотографирование

## STEAM-проект «Мой край. Моя Родина»

Масычева Мария Николаевна,  
Федорова Светлана Николаевна,  
воспитатели

Родина, Отечество. В корнях этих слов близкие каждому образы: мать и отец, родители, те, кто дает жизнь новому существу. Воспитание чувства патриотизма у дошкольников – процесс сложный и длительный. Любовь к близким людям, к детскому саду, к родному краю и родной стране играют огромную роль в становлении личности ребенка.

Работа над STEAM-проектом в рамках тематической недели «Мой край, Моя Родина» проходила в средней группе «Непоседы».

**Цель STEAM-проекта:** создание условий для знакомства детей среднего возраста с традициями и историей родного края посредством подготовки к вернисажу творческих работ «Моя родина – Югра».

### **Задачи работы над проектом:**

- расширить и углубить знания детей о крае, в котором мы живем, о его истории, обычаях, традициях, достопримечательностях.

- сформировать представления о природных богатствах нашего края: растительного и животного мира.

- расширять и активизировать словарный запас детей дошкольного возраста по теме: «Моя Югра - край, в котором я живу».

- развивать познавательный интерес к истории и культуре своего города; обеспечить благоприятный, эмоционально-насыщенный положительный климат в группе и во взаимоотношениях между педагогами и семьями воспитанников.

- развивать у детей эстетическое восприятие, эмоциональную отзывчивость и творческие способности в продуктивной и музыкальной деятельности.

### *Ожидаемый образовательный результат проекта для детей:*

- у воспитанников сформированы начальные знания об истории и современной жизни своего города и ХМАО-Югры.

- дети проявляют устойчивый познавательный интерес к родному городу: знают и называют свой город, предприятия родного города и их значимость; символику города, достопримечательности, климатические условия; флору и фауну.

- обогащение и систематизация знания детей о своем крае, его природных богатствах, представлениях о народах Севера.

- воспитанники могут применять полученные знания и впечатления в продуктивной и игровой деятельности.

### *Ожидаемый образовательный результат проекта для родителей:*

Родители узнают о методах, которые могут сделать процесс обучения интересным и захватывающим для детей, избавляя его от монотонности и утомительности; повышение уровня в организации детской деятельности

### *Ожидаемый образовательный результат проекта для педагогов:*

накопленный в результате работы над проектом дидактический материал будет полезен коллегам при реализации мероприятий тематической недели «Мой край. Моя Родина». Пополнится развивающая предметно-пространственная среда группы.

### *Средства реализации STEAM-проекта:*

Технические средства: ноутбук, интерактивная доска

Литература: книги про город Югорск, сказки народов Севера

Наглядные средства: набор иллюстраций «Город Югорск», «Моя родина-ХМАО-Югра», карта ХМАО; глобус; фотографии поселка Комсомольский; аудио- и видеoverсии

сказок и исторические хроники; наборы открыток с видами города, округа, страны, изделия народов ханты и манси.

Оборудование STEAM лабораторий: LEGO-конструирования, мультстудии, экспериментирования, математики, творчества; центров книги и познания, 3D-моделирования.

#### **Описание этапов работы над STEAM-проектом:**

Всю неделю дети узнавали интересные факты из жизни коренных народностей Югры, были проведены беседы о родном крае, городе, их природном богатстве; о жителях коренных национальностей, их быте, традициях.

В течение недели в группе работали 5 STEAM-лабораторий. Работа в каждой лаборатории была направлена на расширение и обогащение опыта детей по теме недели.

В лаборатории «LEGO-конструирование» ребята сооружали здания для экспозиции «Мой любимый город», они узнали, что раньше наш город был маленьким поселком и дома в нем были только одноэтажные, но сейчас мы живем в красивом городе с красивыми зданиями и широкими улицами.

Лаборатория «Мультстудия» помогла нам больше узнать об округе, к которому относится наш город. Наши любознательные с удовольствием составляли коллажи «Моя Югра», учились пользоваться трафаретами, обводками, создавать картинные изображения, работать в микро группах, украшая костюмы хантов узорами. Познакомились с необычным природным явлением – северным сиянием, узнали, как появилось северное сияние, согласно хантской легенде, учились рисовать северное сияние на мокрой бумаге, используя тычки, губки, пластилин, разноцветные нитки.

В лаборатории «Экспериментирование с живой и неживой природой» провели опыт «Северное сияние», который помог показать, как можно «увидеть» северное сияние дома, используя простые вещества, которые есть в каждой квартире.

В лаборатории «3D моделирование» ребята вместе с воспитателем учились моделировать чум, используя рейки, ткань и мягкие модули. А потом, в чуме, «у очага» слушали завораживающие истории (сказки) народов ханты и манси.

Лаборатория «Математическое развитие» позволило детям закрепить свои знания и умения, - они складывали разрезные картинки по теме недели, упражнялись в плоскостном моделировании, составляли узоры по образцу.

На этой неделе нам очень помогли родители, которые дома рассказывали детям о достопримечательных местах нашего города и округа. С их помощью, мы оформили альбомы «Мой край – Югра» и «Мой город Югорск», которые пользуется большим спросом у детей нашей группы, - они с большим удовольствием рассматривают фотографии любимых мест, закрепляя знания о нашем городе и округе.

В конце недели, все плоды труда наших умельцев стали экспонатами вернисажа «Мой край. Моя Югра», который был с гордостью представлен ребятами группы.

#### **Выводы:**

- В ходе реализации проекта воспитанники, имеют представление о животном и растительном мире родного края, знают об их образе жизни.

- Ребята познакомились с культурой и образам жизни ханты и манси.

- Дети применяют полученные знания, умения, навыки в игровой, художественно-продуктивной деятельности.

- Проект заинтересовал детей и пробудил уважение и любовь к родному краю, интерес к культуре коренных народов ХМАО – Югры ханты и манси.

Таким образом, ознакомление с родным краем с помощью разнообразных видов деятельности, создало неповторимую предметно-развивающую среду, которая действует на воображение и формирует индивидуальность ребенка. В группе появился центр «Моя малая Родина», который пополнен фотографиями природы родного края, быта, своими руками сделаны куклы в национальных костюмах. Мы надеемся, что проводимая работа

вызовет у детей гордость и уважение за свою малую Родину, научит любоваться природой, бережно относиться к ней, гордиться достижениями ХМАО-Югры.

#### Список использованной литературы

- 1.Алешина Н.В. Патриотическое воспитание дошкольников. Конспекты занятий. – М.: УЦ «Перспектива», 2008.
- 2.Журнал «Дошкольное воспитание» № 3, 5, 8 – 2005; №4 – 2007; № 5, 8, 10, 11 – 2009.
- 3.Дудников Н.Ф. «Мой дом Север», 1996 7.Журнал «Стерх», № 1, 1993.
- 4.Ковалева Г.А. Воспитание маленького гражданина: Практическое пособие для работников дошкольных образовательных учреждений. – М.: АРКТИ, 2005.
- 5.Лебедева О. В. «Буровичок Югорка: Сказка/Ил. М. Водопьяновой; Идея П. А.Манченко - Екатеринбург: Сред. - Урал. кн. изд-во, 2008.
- 6.Сикорская Г.П., Кушникова Г.И. «Экологическое сафари по Югорскому краю», 2003.
- 7.Сикорская Г.П., Кушникова Г.И. «Экологическая экспедиция на воздушном шаре в заповедные места Югры», 2004.
- 8.Сказки народов Севера, составитель Самойлова Е.Н. 1995 Снегирев Г.Я. «Тунгус и верный», 1985.
- 9.Соловар В. Н., Морокко С. Д. «Хантыйские народные загадки», Ханты-Мансийск,1997.
10. Царенко Т.М. «Путешествие в страну нефти», 2002.

#### Обзор реализации STEAM-проекта



Рисуем экспонаты для выставки



«Северное сияние» на молоке



Хантыйские посиделки



Презентация продукта недели



## STEAM-проект «Морские тайны»

Масычева Мария Николаевна,  
Федорова Светлана Николаевна,  
воспитатели

Тема подводного мира понятна и близка детям дошкольного возраста, она завораживает своими тайнами, вызывает интерес и восхищение.

Работа над STEAM-проектом в рамках тематической недели «Морские тайны» проходила в средней группе «Непоседы». В рамках тематической недели ребята из группы «Непоседы» окунулись в удивительный мир подводных тайн и загадок.

**Цель работы над проектом:** создание условий для формирования знаний об обитателях морей посредством оформления игрового макета «На дне морском».

### **Задачи работы над проектом:**

- расширение представлений о море, океане и их обитателях;
- вовлечение детей в речевое и ролевое взаимодействие, обогащение их словаря, совершенствование их практических навыков и умений;
- закрепление умения отгадывать загадки на основе информации, воспринимаемой на слух, отвечать на вопросы, составлять описание объекта с опорой на нейтральные схемы.
- развитие познавательной активности и творческой инициативы у детей среднего дошкольного возраста в рамках морской тематики
- воспитание умения работать в коллективе, умения высказывать своё мнение, выполнять правила общей игры, самостоятельно делать выбор.

### *Ожидаемый образовательный результат проекта для детей:*

- владеют понятиями «морские животные», «рыбы»;
- имеют простейшие представления о некоторых особенностях строения тела в связи с их жизнью в воде, способах их передвижения (плавает, ползает, способах маскировки, об уникальности каждого вида;
- имеют представление о взаимосвязи деятельности человека и окружающей среды;

### *Ожидаемый образовательный результат проекта для родителей:*

родители получают представления о методах, использование которых может сделать процесс обучения интересным и неуютительным для детей.

### *Ожидаемый образовательный результат проекта для педагогов:*

накопленный в результате работы над проектом дидактический материал будет полезен коллегам при реализации мероприятий тематической недели «Морские тайны». Пополнится развивающая предметно-пространственная среда группы.

### *Средства реализации STEAM-проекта:*

Литература: М. Чубученко «Морские сказки», Г. Косова «Азбука подводного мира», А.С. Пушкин «Сказка о царе Салтане», Г.Х.Андерсен «Русалочка», С. Сахарнов «Кто в море живёт?», А.С.Пушкин «Сказка о рыбаке и рыбке»,

Наглядные средства: иллюстрации, фотоматериалы, видеоролики по теме недели.

Оборудование STEAM лабораторий: экспериментирования, математики, мультстудии, 3D-моделирования и конструирования, центров книги и познания.

### **Описание этапов работы над STEAM-проектом:**

Всю неделю проводились познавательные мероприятия, посвященные богатствам и тайнам подводного мира. В STEAM-лабораториях, которые функционировали в группе, ребята узнавали о морских обитателях, экспериментировали, учили стихи, рассматривали иллюстрации, своими руками создавали морские чудеса.

В ходе образовательной деятельности ребята с радостью отправились в виртуальное путешествие на «подводной лодке». Узнали, кто живет на поверхности моря и в его глубинах. Познакомились с необычными обитателями морей и океанов - морской огурец,



медуза-португальский кораблик, рыбы - ёж, клоун, хирург и т.д. Дети узнали о разновидностях акул (китовая, белая, молот) и китов (усатые, зубатые).

В центре Конструирования ребята с удовольствием мастерили рыбок из конструктора ЛЕГО, используя схемы сборки моделей. В лаборатории 3D-моделирования учились создавать объёмные фигуры осьминога из бумаги, тем самым узнавая, новые возможности работы с бумагой. Все собранные модели нашли своё место на игровом макете «На дне морском»

В результате экспериментально - исследовательской деятельности дети узнали, чем морская вода отличается от пресной, в какой воде легче плавать, а в какой нырять. Узнали, что соль, как и снежинки, имеют кристаллическую форму. Рассмотрели кристаллы соли через лупу. Вместе собрали коллекцию «Морские диковинки», любовались разнообразными морскими камешками и раковинами, прикладывая их к уху, слушая шум моря. Совместно с родителями дополнили коллекцию ракушек, которые тоже стали украшением нашего «морского дна».

Групповая «Мультстудия» никогда не пустовала, в ней «кипела» работа по оформлению декораций для «Морского дна»: девочки и мальчишки с вдохновением рисовали водоросли, используя различные изобразительные средства (тычки, штампы, гуашь, природный материал). Они узнали, что рисовать можно не только красками, но и пластилином. В свободное время обводили рыбок по трафаретам, узнавали их и старались аккуратно закрасить. Так, на нашем дне появились яркие, необычные рыбки, названия для которых придумали сами дети.

В лаборатории «Математического развития», ребята тоже не грустили – они выкладывали морских обитателей из палочек Кюизенера, мозаики, в кинетическом песке прятали морских животных и находили, угадывая их на ощупь. С большим удовольствием дети отгадывали загадки, играли в дидактические игры: «Четвертый лишний», «Найди тень морского жителя», «Собери картинку», «Кто здесь живет?», лабиринт «Помоги поймать рыбку».

В процессе проживания этой недели, дети проявили активный познавательный интерес. Ребята узнали, какой большой и разнообразный подводный мир, стремились поделиться новыми знаниями с родителями и друзьями в процессе презентации продукта недели.

#### **Выводы:**

- по итогам реализации STEAM проекта «Морские тайны» была проведена презентация для детей группы и родителей, организованы выставки детских работ, оформлен игровой макет «На дне морском».

- в ходе реализации проекта дети познакомились с морскими обитателями и с тем, какое значение море имеет в жизни человека.

- в результате бесед, познавательных занятий совершенствовались навыки речевого общения, дети самостоятельно овладели основными понятиями «морские обитатели», «моллюски», «кораллы», «млекопитающие», что так же помогло их общению в ходе проекта.

- по результатам наблюдений у детей появился интерес к труду моряков на корабле и профессиях, связанных с морем.

- знания, полученные самостоятельно в ходе проекта, ребята применяли во время рисования, лепки, изготовления аппликации и оригами, они научились изображать внешнее строение рыбы, старались использовать ту цветовую гамму, какую имеет животное в природе.

#### *Список использованной литературы*

1.Авдеева Н.Н., Степанова Г.Б. Жизнь вокруг нас. Экологическое воспитание дошкольников: учебно-методическое пособие. – Ярославль: Академия развития, 2003.

2.Бондаренко Т.М. Экологические занятия с детьми 6-7 лет: практическое пособие для воспитателей и методистов ДОУ. - Воронеж: ЧП Лакоценин С.С., 2009

3.А.К. Бондаренко «Дидактические игры в детском саду»;

4.Коломина Н.В. Занятия по экологии в детском саду. Сценарии занятий. – М.: ТЦ Сфера, 2010

5.Ш. Фельдчер, С. Либерман. «400 способов занять ребенка от 2 до 8 лет».

6.Шорыгина Т.А. Рыбы какие они? Книга для воспитателей, родителей. Москва 2008

### Обзор реализации STEAM-проекта



«Морской счет»



Рисуем водоросли



Конструируем рыбок



Наше дно морское



Веселый морской осьминог



«Секреты морской воды»

## STEAM-проект «Играем с водой и песком. Первые эксперименты»

Грачева Вера Андреевна,  
воспитатель

**Цель проекта:** формирование представлений о свойствах объектов неживой природы посредством экспериментальной деятельности.

**Возрастная группа:** первая младшая группа.

**Задачи проекта:** формировать умения описывать свойства песка и воды; сравнивать, группировать, предметы; развивать тактильную и зрительную память; воспитывать интерес к объектам неживой природы и бережное отношение к ним.

**Ожидаемый образовательный результат проекта:** фотовыставка «Маленькие исследователи».

У детей:

- узнали, какие бывают объекты неживой природы.
- освоили способ моделирования из подручного материала.
- научились конструировать из конструктора по образцу.

У родителей:

- возрос интерес к образовательной деятельности по теме недели «Играем с водой и песком. Первые эксперименты».

- выполняют творческие и развивающие задания по теме «Маленькие исследователи».

У педагогов:

- создана развивающая предметно - пространственная среда по теме.
- наработан консультативно-практический материал для родителей и педагогов по данной теме.

**Средства реализации**

- атрибуты для экспериментальной деятельности, строительный материал.
- иллюстрации с изображением объектов неживой природы, схемы для строительства из конструктора,

**Оформление STEAM-среды группы**

Оформление группы в детском саду является неотъемлемой частью образовательной деятельности, от которой зависит успешное развитие ребенка и его благополучное состояние. В рамках проекта была оформлена STEAM-среда. Использовались помещения группы и приемной. В лаборатории экспериментирования были подготовлены игры с природным материалом на развитие умения сравнивать объекты неживой природы и обозначать их словами: сухой, мокрый, задействована лаборатория конструирования «Сказочное королевство».

В приемной оформлены стенды, где размещена информация для родителей по теме недели: «Маленькие исследователи» (подборка мультфильмов об экспериментировании в домашних условиях). Размещена информация о значимых мероприятиях по теме недели: лепка «Мисочка для водички», рисование на подносе с песком ватными палочками, конструктивно-модельная деятельность «Сказочное королевство, экспериментальная деятельность «Играем с водой и песком».

# Обзор реализации STEAM-проекта

## Оформление информационных стендов для родителей

**Детское экспериментирование**  
– это один из ведущих видов деятельности дошкольника.

Большой интерес возникает у детей к познанию окружающего, когда они сами могут обнаружить и понять новые свойства предметов, их сходство и различия, значения предметов для повседневной жизни.

Необходимо предоставлять детям возможности приобретать знания самостоятельно.



**Как вместе с ребенком экспериментировать и проводить опыты в домашних условиях**

Необходимо соблюдать некоторые правила:

1. Установите цель эксперимента (для чего мы проводим опыт)
2. Выберите материалы (список всего необходимого для проведения опыта)
3. Обсудите процесс (получайте инструкции по проведению эксперимента)
4. Обсудите правила безопасности, объясните их доступным для ребенка словами
5. Подведите итоги (точное описание ожидаемого результата)
6. Оформите эксперимент в виде записей и фотографий о его проведении.

Поддерживайте увлеченность ребенка делом от начала до конца эксперимента. На всех этапах ребенок должен чувствовать свою причастность и ответственность.

В процессе игр – экспериментов у детей развивается

- мелкая моторика (игры с песком, мукой, горохом, мелкими камешками и бусинками);
- воображение (что случается с льдинкой в группе? полетит ли перышко, если на него подуть?);
- внимание и память;
- речь;
- мышление (вода на морозе превращается в лед, значит, лед в тепле растает).

Конечно же, нельзя забывать о том, что во время таких игр формируются навыки общения, соучастия, сопереживания, взаимопомощи.



### Маленькие исследователи

**Фиксики проводят опыты**

Волшебные пузырьки.  
Эксперименты с водой

Крутые опыты и Медведь Биби



### Тема недели

**03.06.- 07.06.2024**

**«Играем с водой и песком. Первые эксперименты»**

*Цель: познакомить детей со свойствами песка и воды; развивать интерес, сенсорные ощущения; доставить детям эмоциональное удовольствие от общения, игр с водой и песком, применяя STEAM технологию.*

**Значимые мероприятия:**

- 03.06.2024**  
*Художественно – эстетическое развитие (рисование)*  
Рисование на подносе с песком ватными палочками
- 04.06.2024**  
*Художественно – эстетическое развитие (лепка)*  
Мисочка для водички
- 05.06.2024**  
*Познавательное развитие (ФЭМП)*  
Собери капельки в стакан
- 06.06.2024**  
*Конструктивно – модельная деятельность*  
Тема: «Сказочное королевство».

**Итоговое мероприятие в 16.00**  
**Фотовыставка «Маленькие исследователи»**  
**Игра «Что из чего сделано?»**



## Лаборатория экспериментирования для игр с водой и песком



Оформление «Книжный уголок»



Конструирование



Лепка



## Экспериментирование



### **Описание этапов проекта**

Работа над STEAM- проектом проходила в три этапа: подготовительный, основной и итоговый.

Подготовительный этап включает в себя введение детей в тему проекта. В ходе рефлексивного круга на тему «Играем с водой и песком. Первые эксперименты» выучили пальчиковую игру «Пальчик- мальчик»; познакомились с художественным произведением «Палочка - выручалочка» В. Г. Сутеева; рассмотрели альбом «Вода и песок».

### **2 этап. Основной**

На протяжении всего проекта у детей поддерживалась мотивация. Поэтапно происходила смена видов деятельности. Дети сами являлись участниками игровых моментов и были активными помощниками. Были организованы совместные мероприятия в лабораториях. Создана фотовыставка «Маленькие исследователи».

### **3 этап. Итоговый**

Родителям были предложены индивидуальные поручения (принести художественную литературу по теме недели, поделиться фотографиями как дети экспериментируют дома), а также рекомендации на стендах.

## STEAM-проект «Ягоды и фрукты»

Грачева Вера Андреевна,  
воспитатель

**Цель проекта:** формирование представлений о пользе ягод и фруктов.

**Возрастная группа:** первая младшая группа.

**Задачи проекта:** формировать умения называть ягоды и фрукты, представления о том, что летом собирают урожай овощей и фруктов, описывать их, сравнивать, группировать ягоды и фрукты; развивать тактильную и зрительную память; воспитывать интерес к сбору урожая.

**Ожидаемый образовательный результат проекта:** сюжетно-ролевая игра «Кухня».

У детей:

- узнали, какие бывают ягоды и фрукты.
- освоили способ моделирования из подручного материала.
- научились конструировать из конструктора по образцу.

У родителей:

- возрос интерес к образовательной деятельности по теме недели «Ягоды и фрукты».
- выполняют творческие и развивающие задания по теме «Собираем ягоды и фрукты».

У педагогов:

- создана развивающая предметно - пространственная среда по теме
- наработан консультативно-практический материал для родителей и педагогов по данной теме.

**Средства реализации**

- атрибуты для сюжетно-ролевых игр, строительный материал.
- иллюстрации с изображением фруктов и ягод, схемы для строительства из конструктора,

### Оформление STEAM-среды группы

В рамках STEAM-проекта «Ягоды и фрукты» была оформлена мотивирующая STEAM-среда. Использовались помещения группы и приемной. В лаборатории математического развития были подготовлены игры на развитие умения сравнивать, группировать и обозначать их словами: большой, маленький, задействована лаборатория конструирования «Корзинка для фруктов».

В приемной оформлены стенды, где размещена информация для родителей по теме недели: «Ягоды и фрукты» (подборка мультфильмов о пользе фруктов и ягод в качестве продуктов питания). Размещена информация о значимых мероприятиях по теме недели: лепка «Малинка и Яблочко», рисование «Веточка малины», конструктивно-модельная деятельность «Корзинка для фруктов, игровая деятельность «Кухня».

## Обзор реализации STEAM-проекта

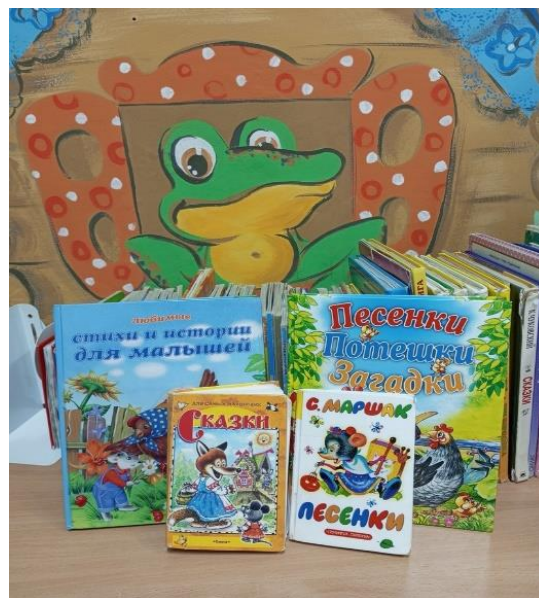
### Оформление информационных стендов для родителей



Оформление центра для игровой деятельности «Кухня»



Оформление «Книжный уголок»





## Лепка



## Экспериментирование



## Конструирование



## Лаборатория экспериментирования



## Лаборатория математического развития



### Описание этапов проекта

Работа над STEAM-проектом проходила в три этапа: подготовительный, основной и итоговый.

Подготовительный этап включает в себя введение детей в тему проекта. В ходе рефлексивного круга на тему «Ягоды и фрукты» выучили пальчиковую игру «Апельсин»; познакомились с художественным произведением «Косточка» Л. Толстого, рассмотрели альбом «Какие бывают фрукты».

### 2 этап. Основной

На протяжении всего проекта у детей поддерживалась мотивация. Поэтапно происходила смена видов деятельности. Дети сами являлись участниками игровых

моментов и были активными помощниками. На основном этапе, который включает в себя организацию совместных мероприятий и работу в лабораториях, дети лепили «Малинку и Яблочко», рисовали «Веточку малины», конструировали «Корзинку для фруктов, закрепили полученные знания в сюжетно-ролевой игре «Кухня».

### **3 этап. Итоговый**

Родители выполняли индивидуальные поручения (принести художественную литературу по теме недели, поделиться фотографиями как дети исследуют продукты питания (фрукты, ягоды) дома), а также предложенные рекомендации.

## STEAM-проект «Домашние животные – наши друзья»

(в рамках тематической недели «Международный день домашних животных»)

Масычева Мария Николаевна,  
Фёдорова Светлана Николаевна,  
воспитатели

**Продолжительность проекта:** краткосрочный (1 неделя)

**Цель проекта:** создание условий для уточнения и расширения представлений детей о роли домашних животных в жизни человека, привлечения внимания к проблеме безнадзорных животных, используя STEAM-технологии.

**Возрастная группа:** 5-6 лет

**Задачи проекта:** продолжать учить конструировать по схеме; продолжать учить конструировать из природного материала; учить составлять описательные и повествовательные рассказы.

**Проектный продукт:** видеоролик «Домашние животные – наши друзья»

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
<b>S</b>	<b>Наука</b>	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как узнаём?	Дети изучают поведение своих домашних питомцев, реакцию на внимание со стороны хозяина, на лакомство. Узнают интересные факты о домашних животных. Для этого рассматривают тематические картинки, читаем в энциклопедии, смотрим познавательные фильмы, наблюдают за поведением домашних питомцев в разных ситуациях.
<b>T</b>	<b>Технология</b>	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	В процессе работы ребята осваивают: Алгоритм составления рассказа с опорой на фотографию домашнего питомца; создание образа животного из природного материала по схеме; последовательность действий для выработки рефлекса в ответ на команду при дрессировке собаки..
<b>E</b>	<b>Инжиниринг</b>	Какой продукт (проект) создают дети?	В процессе работы дети создают видеоролик «Домашние питомцы – наши друзья»

<b>А</b>	<b>Искусство</b>	Какие художественно выразительные средства искусства ребёнок осваивает?	Дети рисуют своих домашних любимцев, соблюдая необходимые пропорции, подмечая характерные особенности. Изготовление фигурки домашнего животного из природного материала. Игра-драматизация «Правила поведения с домашними животными»
<b>М</b>	<b>Математика</b>	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	В процессе работы над проектом ребята осваивают пространственные представления, классификацию объектов по существенному признаку (собаки служебные, декоративные, охотничьи и др.)



## STEAM-проект «Моя любимая книжка-малышка»

(в рамках тематической недели «Книга, праздник души»)

Масычева Мария Николаевна,  
Фёдорова Светлана Николаевна,  
воспитатели

**Продолжительность проекта:** краткосрочный (1 неделя)

**Цель проекта:** создание условий для воспитания правильного отношения к книге, как к объекту получения знаний и удовольствия, развивать интерес к художественной литературе, формировать представления о нравственном смысле литературных произведений, используя STEAM-технологии.

**Возрастная группа:** 5-6 лет

**Задачи проекта:** учить изготавливать самостоятельно подобие книги, наполнять её собственными рисунками и аппликациями, делать подписи.

**Проектный продукт:** книжки-малышки, изготовленные каждым ребёнком.

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
<b>S</b>	<b>Наука</b>	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как узнаём?	Дети исследуют книги, из каких частей состоит книга, как оформляется, о чем пишут книги. Изучают историю возникновения книг, узнают, как производят книги. Для этого рассматривают детские книги, об истории книг читают в энциклопедии, смотрят познавательные фильмы «Путешествие на книжную фабрику».
<b>T</b>	<b>Технология</b>	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	В процессе работы ребята осваивают последовательность создания книги; подбирают нужный материал; Осваивают последовательность придумывания рассказа.
<b>E</b>	<b>Инжиниринг</b>	Какой продукт (проект) создают дети?	В процессе работы дети создают книжку малышку, самостоятельно её иллюстрируют и делают подписи к картинкам.
<b>A</b>	<b>Искусство</b>	Какие художественно выразительные средства искусства ребёнок осваивает?	Дети рисуют иллюстрации в книге, используя различные изобразительные материалы. Некоторые страницы оформляются

			<p>аппликацией, составленной из геометрических фигур, дети учатся располагать фигуры на листе, компоновать их. При оформлении дизайна обложки, располагают иллюстрацию и текст наиболее удачным способом.</p>
<b>М</b>	<b>Математика</b>	<p>Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)</p>	<p>В процессе работы над проектом ребята осваивают пространственные представления, ориентировку на плоскости листа, закрепляют знания геометрических фигур, упражняются в умении комбинировать геометрические фигуры, составляя из них определённые образы.</p>



**STEAM-проект «На дне морском»**  
(в рамках тематической недели «Морские тайны»)

Масычева Мария Николаевна,  
Фёдорова Светлана Николаевна,  
воспитатели

**Продолжительность проекта:** краткосрочный (1 неделя)

**Цель проекта:** создание условий для закрепления знаний у детей о морских обитателях посредством STEAM-технологии.

**Возрастная группа:** 5-6 лет

**Задачи проекта:** продолжать учить конструировать по схеме; познакомить с 3 D ручкой и правилами работы с ней; продолжать знакомить с этапами работы по созданию мультфильма; воспитывать умение работать в коллективе и микрогруппах.

**Проектный продукт:** мультфильм «На дне морском»

<b>Технология</b>	<b>Характеристика</b>	<b>На что ориентирована</b>	<b>Описание практики</b>
<b>S</b>	<b>Наука</b>	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как узнаём?	Дети исследуют и узнают животный и растительный мир океана. Для этого рассматривают тематические картинки, читаем в энциклопедии, смотрим познавательные фильмы.
<b>T</b>	<b>Технология</b>	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	В процессе работы ребята осваивают: конструирование по образцу (по схеме), учиться читать схему и анализировать образец; подбирать нужный материал; Осваивают технологию создания мультфильма способом перекладки.
<b>E</b>	<b>Инжиниринг</b>	Какой продукт (проект) создают дети?	В процессе работы дети создают мультфильм с использованием детской Мультстудии.
<b>A</b>	<b>Искусство</b>	Какие художественно выразительные средства искусства ребёнок осваивает?	Дети создают фон способом рисования акварелью по сырому, конструируют по схеме кораллы из лего, с помощью 3D ручки делают разноцветных рыбок, а из пластилина лепят медуз и морских звезд. Так же учатся составлять композицию

			для фотографирования кадров мультфильма.
<b>М</b>	<b>Математика</b>	Какие элементы математического мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)	В процессе работы над проектом ребята осваивают пространственные представления (выше-ниже, слева-справа), а также оттенки цветов и их насыщенность. Временные и количественные представления (сколько кадров нужно сделать для мультфильма в одну минуту, сколько секунд длится кадр)





## STEAM-проект «Перелетные и зимующие птицы»

(в рамках тематической недели «Перелетные и зимующие птицы»)

Масычева Мария Николаевна,  
Фёдорова Светлана Николаевна,  
Воспитатели

**Продолжительность проекта:** краткосрочный (1 неделя)

**Цель проекта:** создание условий для знакомства детей с перелётными и зимующими птицами, воспитывать желание помогать птицам посредством STEAM-технологии.

**Возрастная группа:** 5-6 лет

**Задачи проекта:** продолжать учить конструировать по схеме; продолжать учить конструировать из бросового материала; воспитывать умение работать в коллективе и микрогруппах.

**Проектный продукт:** макет «Птицы у кормушки»

Технология	Характеристика	На что ориентирована	Описание практики
<b>S</b>	<b>Наука</b>	Что и как исследуем? Что и как изучаем? Что и как узнаём?	Дети исследуют и узнают причины сезонной миграции птиц, особенности жизни зимующих и перелётных птиц. Для этого рассматривают тематические картинки, читают в энциклопедии, смотрят познавательные фильмы.
<b>T</b>	<b>Технология</b>	Какой алгоритм деятельности осваивают дети?	В процессе работы ребята осваивают: конструирование по образцу (по схеме) из лего, учатся читать схему и анализировать образец; подбирать нужный материал; Осваивают технологию моделирования фигурки птицы из природного материала..
<b>E</b>	<b>Инжиниринг</b>	Какой продукт (проект) создают дети?	В процессе работы дети создают кормушки и птиц на ней.
<b>A</b>	<b>Искусство</b>	Какие художественно выразительные средства искусства ребёнок осваивает?	Дети конструируют по схеме кормушку из лего, делают зимующих птиц из природного материала. Так же учатся составлять композицию из элементов макета.
<b>M</b>	<b>Математика</b>	Какие элементы математического	В процессе работы над проектом ребята осваивают

		<p>мышления развивает ребенок (геометрическое, пространственное, алгоритмическое, временные, комбинаторика и т.п.)</p>	<p>пространственные представления (вверху-внизу, слева-справа), а тренируются в употреблении пространственных предлогов. Упражняются в уравнивании двух групп предметов двумя способами, в количественном и порядковом счете.</p>
--	--	--	---