

КАК СТАТЬ STEAM-ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ?

Столяревская А.Л.

г. Харьков

Внедрение STEAM в процесс обучения подразумевает включение двух стандартов: стандарта из области науки, технологии, инженерии и/или математики и стандарта по Искусству, которые должны преподаваться и оцениваться изнутри и друг через друга [1]. Эта идея не является новой. Исследования по использованию межпредметных связей, развитию артистических, презентативных и изобретательских способностей, приобретению навыков коллективного творчества проводились и ранее. Заслуживающий внимания практический пример описан в работе [2].

Подобный подход к обучению не является простой задачей. Поиск точек соединения Искусства и других школьных предметов может привести к самым неожиданным результатам, например, к созданию фотосерий - наполнению изобразительного ряда снимками при изучении математической темы, к сопоставлению словесного и живописного портрета при изучении иностранного языка или к соединению музыки с программированием [3].

Что же требуется от современного преподавателя, чтобы стать STEAM-специалистом? Прежде всего, предполагается использовать средств Искусства для помощи учащимся в усвоении ими контента точных наук. Обучение можно пройти на STEAM-портале компании EducationCloset, которая предлагает свои собственные онлайн курсы [4], а также онлайн ресурсы [5, 6] в виде бесплатных печатных материалов для учителей, бесплатных планов уроков STEAM, 50+ ресурсов STEAM и учебной программы. Интересные идеи можно почерпнуть на сайте режиссера Джорджа Лукаса, который поддержал идею STEAM-образования и организовал фонд - площадку для обмена опытом педагогов, стремящихся соединить искусство и преподавание технических дисциплин [7].

Также, в работе [8] было уточнено понятие STEAM-ориентированной образовательной среды и выделены основные ее элементы для развития информационно-цифровой компетентности учителя украинской школы.

Литература:

1. What is STEAM? EducationCloset. 17.03.2019 [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://educationcloset.com/steam/what-is-steam/>
2. Кравченко И. Описание предметной недели МИФ (математики, информатики, физики) в средней школе. 23 ноября 2013 года [Электронный ресурс] // Режим доступа: http://www.ug.ru/method_article/733
3. Толкачева Е. Зачем физикам лирика: как возвращается искусство в школы. 2 февраля 2015 года [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://newtonew.com/school/zachem-fizikam-lirika-kak-vozvrashchaetsja-iskusstvo-v-shkoly>
3. The Designed to STEAM Online Class. 17.03.2019 [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://educationcloset.com/courses/created-to-steam/>
5. Free STEAM Lesson Plans. 17.03.2019 [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://educationcloset.com/arts-integration-lessons/>
6. 50+ STEAM Resources. [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://educationcloset.com/2014/11/04/50-resources-for-steam/>
7. George Lucas Educational Foundation. Edutopia. 17.03.2019 [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://www.edutopia.org/>
8. Сороко Н.В. Проблема создания STEAM ориентированной образовательной среды для развития информационно-цифровой компетентности учителя основной школы. 17.03.2019 [Электронный ресурс] // Режим доступа: http://lib.iitta.gov.ua/713161/1/Сороко_статья_ЦДПУ.pdf