

Анотація дисципліни

Назва дисципліни	Технології STEAM-освіти дітей з ООП
Освітня програма	«Спеціальна освіта. Логопедія»
Компонент освітньої програми	Вибірковий
Загальна кількість кредитів та кількість годин для вивчення дисципліни	3 кредити/ 90 годин
Вид підсумкового контролю	залік
Мова викладання	українська
Викладач	старший викладач Марчук Галина Володимирівна
CV викладача на сайті кафедри	https://doshkilnardgu.webnode.com.ua/vikladatskij-sklad/
E-mail викладача	halyna.marchuk@rshu.edu.ua

Мета та завдання навчальної дисципліни

Концепція STEAM-освіта поєднує природничі науки, технології, інженерію, мистецтво, математику, що сприяє комплексному розвитку особистості дитини з особливими освітніми потребами. Використання STEAM-технологій у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами сприяє розвитку їхніх пізнавальних здібностей, творчого мислення, дослідницьких умінь та практичних навичок. Завдяки інтеграції різних видів діяльності (дослідження, конструювання, експериментування, художня творчість) створюються умови для індивідуалізації навчання, що є важливим принципом інклюзивної освіти. Особливої актуальності набуває підготовка фахівців готових до роботи в інклюзивному середовищі. Відтак, викладання освітнього компоненту «Технології STEAM-освіти дітей з особливими освітніми потребами» є важливим і необхідним для підготовки фахівців, здатних ефективно застосовувати інноваційні технології та забезпечувати всебічний розвиток дітей з особливими освітніми потребами.

Мета курсу – формування у здобувачів вищої освіти теоретичних знань та практичних умінь щодо використання технологій STEAM-освіти в роботі з дітьми з особливими освітніми потребами, оволодіння інструментами інтегрованого, діяльнісного та проектно-дослідного навчання з урахуванням індивідуальних можливостей та освітніх потреб дітей.

Завдання навчальної дисципліни:

1. Поглибити знання здобувачів щодо науково-теоретичних засад STEAM-освіти як інноваційного напрямку розвитку сучасної освіти.
2. Ознайомити з особливостями адаптації STEAM-технологій до роботи з дітьми з особливими освітніми потребами.
3. Сформувані вміння застосовувати інтегрований, діяльнісний та проектно-дослідний підходи в освітньо-корекційному процесі.
4. Навчити добирати методи і прийоми STEAM-навчання з урахуванням психофізичних особливостей, інтересів і освітніх потреб дітей з ООП.

5. Сприяти формуванню навичок створення безпечного, інклюзивного та технологічно оснащеного STEAM-середовища.
6. Розвивати здатність до міждисциплінарної взаємодії та співпраці з педагогами, батьками та партнерами у впровадженні STEAM-проектів.

У процесі вивчення навчальної дисципліни у здобувачів вищої освіти формуються такі **компетентності**:

КЗ-3. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

ЗК-4. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК-6. Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.

ЗК-7. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

СК-5. Здатність реалізовувати ефективні корекційно-освітні технології у роботі з дітьми, підлітками, дорослими з особливими освітніми потребами, доцільно обирати методичне й інформаційно-комп'ютерне забезпечення.

СК-16. Здатність до особистісного та професійного самовдосконалення, навчання та саморозвитку.

Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Наукові засади STEAM-освіти

Тема 1. STEAM – освіта: стан впровадження та перспективи розвитку в Україні.

Тема 2. Науково-теоретичні та методичні аспекти розвитку напрямів STEM/STEAM /STREAM-освіти.

Тема 3. Інтеграція як провідний підхід STEAM-освіти.

Змістовий модуль 2. Зміст реалізації STREAM-освіти дітей дошкільного віку

Тема 4. STREAM-освіта дітей дошкільного віку з ООП.

Тема 5: Шляхи реалізації STEAM-освіти в загальноосвітніх закладах.

Тема 6. Використання елементів STEAM-освіти в роботі з дітьми з ООП.

Тема 7. Організація освітнього простору для реалізації STEAM-освіти в закладі освіти.