

STEAM 教育理念下“潮享智造”活动的行动研究

◆陈琦 曹国艳

(杭州市朝晖新村五区幼儿园 浙江杭州 310014)

摘要:运用 STEAM 教育理念,我国开展了“潮享智造”园本特色项目活动,旨在培养幼儿的创新能力和创造能力,鼓励幼儿将自己的想法付诸实践,核心价值取向是让幼儿用自由的双手表达自信的头脑。以“潮享智造”项目为例,在分析 STEAM 教育理念在我国园软的软着陆,阐述其特征显现,并能结合幼儿园实践重点阐述在幼儿园实施的策略。

关键词:潮享智造;STEAM 教育理念

一、研究背景

(一) STEAM 教育理念的影响

STEAM 教育源自 STEM 教育,是当今国际探索 21 世纪人才培养的一种教育理念与举措。为了重视艺术(Arts)在工程与技术设计中的重要性,美国学者提议将 STEM 融入了艺术(Arts),STEM 教育发展为 STEAM 教育。通过学习,我们发现 STEAM 教育中的手工制作艺术(Manual Arts)与我园的传统特色项目——做做玩玩有着许多相似的地方,都是如何运用“材料和工具”的艺术,其教育理念对我们实践有着重要的指导作用。

(二) 园本课程迭代引发的思考

做做玩玩是我园较早就开始实施的一项传统的特色工作,是以提升幼儿的动手能力为目的的手工活动,并兼有科学活动和美术活动的性质。在很长一段时间里,我园教师不断地挖掘有科学性的手工玩具。然而近几年,在实施的过程中,无论是内容的开发上,还是教学形式上,渐渐地走入了瓶颈。通过学习 STEAM 教育理念,做做玩玩的特色活动怎样的传承既符合 STEAM 教育理念又能追随幼儿的成长?由做做玩玩的迭代,引发了我园幼儿园园本课程理念更新的思考,根据 STEAM 教育理念,强调幼儿的主动探索精神,做做玩玩传统特色项目升级迭代势在必行,首先从名称入手,我们把“做做玩玩”的项目名称调整为“潮享智造”,不仅是名称上的改变,活动形式调整,更是理念上的变革。

二、STEAM 教育理念下“潮享智造”活动实施策略

(一) 概念

潮享智造是我园的园本特色项目,核心理念概括为四个词:自主性、开放性、灵活性、创新性,旨在培养幼儿的创新能力和创造能力,让幼儿用“自由的双手表达自信的头脑”是潮享智造项目活动的核心价值取向,组织形式为中大混龄活动。

STEAM 教育:提倡领域融合,强调解决问题的能力。是一种新的教学方式,是一种方法论,旨在共同培养学生的科学思维和艺术思维。

(二) 潮享智造与 STEAM 教育理念关系

潮享智造和 STEAM 教育的相似性主要体现在二者都属于跨领域教育,需要将原本孤立的领域进行有机整合。不同在于 STEAM 教育强调跨学科,注重学科素养的培养,潮享智造的核心是创造,更提倡的让幼儿通过自己动手完成他们感兴趣的,并且和他们生活相关的项目,从过程中学习,实现幼儿源源不断的创意,有效培养幼儿的创新精神、创新能力和创新人格。与 STEAM 教育相比,潮享智造具有更明确的目的性和实施路径,是融入 STEAM 教育理念实施的有效方式。

(三) STEAM 教育理念下“潮享智造”活动实施途径

1. “潮享智造”活动启动期——智造预设性确定

在启动期,教师利用调查表、主题谈话等方式,了解幼儿原有经验,用这种方式收集到的经验信息针对性强,是教师进行潮享智造活动内容设置的基本依据。

例如:在园本课程的特色月(十月)《小小西博会》活动中,教师思索这幼儿对于身边的传统节日、生活环境和成人劳动的经验是什么?适逢本月中有中国传统节日——重阳节,教师发放任务单,依据幼儿已有的经验和能力,围绕重阳节开展“潮享智造”活动。大班幼儿选取了制作长寿面、中班制作重阳糕、小班幼儿

选取制作养生茶包。长寿面的制作是从干面粉合面开始,在不断的加水、加面粉过程中,把干面粉变成细长的面条,整个过程充满着乐趣。小班幼儿根据老师提供的图示用小夹子选取 2 片山楂片、5 颗枸杞、4 朵白菊花等,锻炼了幼儿小肌肉的能力、认识了相应的材料,又练习了点数。

在动手动脑过程中,科学探究精神、人文关怀、意志力等能力的培养充分地、有机地相结合。

(二) “潮享智造”活动实施期——智造自主性选择

动手动脑的实践是 STEAM 教育的一大特色,也是整合多学科教学方式的切入点。我园园本课程的目标定位在:培育潮探究、享智造、完整成长的现代小公民。在潮享智造实施中,教师清晰地了解幼儿在智造时,自己的定位是:更好地观察幼儿、了解幼儿,发现幼儿在活动中怎样去探究、学习,如何获取经验。教师仅仅是在孩子后面助力,而不是为了一个好的成品,将经验全部告知幼儿。

潮享智造我们采用的是中大混龄活动,每周两次,每次一小时,根据幼儿前期的选择设置场馆,包括:木工馆、生态馆、美食馆、艺术馆、创意馆等,幼儿根据自己的兴趣选择场馆参与活动。教师注重幼儿操作的过程,培养创新意识,强调孩子的主动探索精神,不再关注做的结果,运用视觉、听觉、触觉的体验参与潮享智造的各类活动。

例如:在木工馆,几个男孩不断地往一块木头上钉钉子,老师没有干涉,也没有问,而是站在旁边观看、倾听,就听到一名幼儿说:“栏杆不够,船旁边全部是栏杆围起来的!”哦!原来辣么多钉子代表的是栏杆!接下来,就看到有一名幼儿拿来麻绳,把麻绳绕到钉子上,有一个钉子掉出来了,他马上说:“这个不合格,重新钉一下!”幼儿用自己的方法构建、创意。

因此我们对潮享智造的核心能力概括为三个方面:仔细观察、探索复杂性、发现机会。

(三) “潮享智造”活动回顾期——智造反思性完善

潮享智造实施的主旨是遵循幼儿心理逻辑,通过适宜性的活动促进幼儿经验的不断发展。以幼儿的作品作为学习结果,是 STEAM 教育的一大特色,也是整合多领域学习与评价的切入点。在评价内容上,评价者不仅要关注幼儿对所制作内容理解、对经验的迁移运用,因此幼儿经验的成长是评价潮享智造活动内容设置与实施适切有效的根本标准。潮享智造回顾期是相对于启动期和实施期而言,因为幼儿的经验伴随着自己在活动中的互动而不断产生和发展的。

例如:第一次木工馆活动结束后,老师问幼儿今天的收获是什么?有的幼儿谈到今天跟别人合作将两块木板钉在了一起,有的说今天学会了使用榔头钉进一颗钉子,每个人都感受到在木工馆非常快乐,下次还有做更多的物品。

四、STEAM 教育理念下“潮享智造”活动的行动反思

在 STEAM 教育理念引领下,潮享智造的开展有五个突出特点,主要表现:

一是鼓励幼儿“动手做”。第二,鼓励幼儿完成一件作品。第三,是鼓励设定综合智造,让幼儿通过完成一个智造项目来实施多元化的学习,发展幼儿的 STEAM 素养。第四,就是开放性与创新性。潮享智造不设定标准答案,而是发挥幼儿的主动性、创造性,创作出个性化的作品。第五,鼓励幼儿团队合作、沟通交流、分享展示,从而认知技能和非认知技能都得到发展。给予幼儿交流的机会,提升技能。

提升幼儿完整发展核心素养,需要我们不断地积累与努力,学习研究、积极实践 STEAM 教育理念和教育方式,开展适合、推进幼儿发展教学改革,是推进 STEAM 教育提升幼儿发展核心素养的当下良计。