**Интеграция STEAM-технологий на уроках художественного труда: практические методы и их влияние на творческое развитие обучающихся.**

**Будзевич Ольга Владимировна**

учитель художественного труда

КГУ«Владимировская общеобразовательная

школа отдела образования Костанайского

 района» Управления образования акимата

Костанайской области, Казахстан

Современная система образования требует новых методик, позволяющих не только передавать знания, но и формировать у обучающихся навыки, востребованные в условиях цифровой экономики . Одним из наиболее эффективных направлений является STEAM-образование, объединяющее науку, технологии, инженерное дело, искусство и математику. Включение STEAM-технологий в художественный труд открывает новые возможности для развития творческих и технических навыков учащихся, а также делает образовательный процесс более увлекательным и прикладным.

В данной статье рассматриваются практические способы внедрения STEAM-технологий на уроках художественного труда, их влияние на формирование креативного мышления и технической грамотности, а также примеры успешного применения таких методик.

1. Роль STEAM-технологий в художественном труде.

STEAM-подход в художественном труде позволяет сочетать классические и современные методы творчества. Это не только работа с традиционными материалами (бумагой, тканью, деревом), но и использование цифровых технологий, 3D-моделирования и программирования. Такой подход способствует развитию у обучающихся ряда ключевых компетенций:

- Проектного мышления – обучающиеся осваивают этапы разработки творческих изделий от идеи до реализации.

- Креативности – сочетание науки и искусства помогает находить нестандартные решения.

-Техническим навыкам – работа с графическими редакторами расширяет представления о современных технологиях.

- Командной работы – проектная деятельность предполагает сотрудничество с одноклассниками, обмен идеями и поиск лучших решений.

2. Практическое применение STEAM-технологий.

Включение STEAM в художественный труд может происходить через различные формы и методы работы:

1. 3D-моделирование.

Обучающиеся могут разрабатывать цифровые модели декоративных элементов, игрушек, сувениров и макетов. Это способствует развитию пространственного мышления, проектных навыков и работы с цифровыми технологиями.

b) Дизайн и анимация.

Объединяя искусство с программированием, обучающиеся могут создавать интерактивные инсталляции, анимационные проекты, графический дизайн и мультимедийные презентации.

c) Экологические проекты.

Включение STEAM в художественный труд позволяет реализовывать проекты, направленные на осознанное потребление и переработку материалов. Обучающиеся могут создавать арт – объекты из вторичного сырья, изучая влияние переработки на окружающую среду.

3. Примеры проектов.

Апсайклинг в искусстве – создание картин, скульптур, предметов декора из пластиковых бутылок, старой одежды, газет или металла.

Разработка персонажей для анимации.

Моделирование архитектурных макетов для изучения дизайна.

«Текстиль и технологии» – интеграция электронных компонентов в одежду (например, светоотражающие элементы, светодиодные узоры).

«Экологический арт-проект» – создание художественных работ из вторсырья с анализом влияния переработки на окружающую среду.

Создание анимированных комиксов и интерактивных историй.

**Заключение**

Применение STEAM-технологий на уроках художественного труда открывает перед учащимися широкие возможности для самореализации. Интеграция науки и искусства позволяет не только развивать творческое мышление, но и формировать практические навыки, востребованные в современном мире. Использование инновационных методов обучения делает процесс изучения художественного труда более интересным и эффективным, подготавливая школьников к будущим профессиям, связанным с дизайном, инженерией и цифровыми технологиями.

 STEAM-подход в художественном труде – это не просто новая методика, которая помогает обучающимся осваивать современные технологии, развивать креативность и критическое мышление, а также применять полученные знания на практике.

 Таким образом, интеграция STEAM-технологий в художественный труд является важным направлением модернизации образовательного процесса, способствующим развитию личности обучающихся и их успешной социализации в обществе.