

あゆみ保育園プロジェクト 第25弾 STEAM 「じっけんあそび」で不思議を見つけよう。

STEAMとは？



STEAM ～ S(科学) T(技術) E(工学) A(芸術) M(数学)

体験の中で知ること(探求)とつくること(創造)のサイクルを生み出し、さまざまな課題を見つけ問題解決をしていくための能力を育成することです。

STEAM教育が目指もの

- ・日本では、STEAM教育の一環として2020年から小学校でプログラミング事業がはじまりました。
 - ・幼児期はあそびを通じて、その土台となる思考力や表現力を身につける事が大切となります。
- ①身のまわりの物を通じて物の仕組みを考える。
 - ②数や図形など法則のあるものへの興味を養う。
 - ③自由な発想で自分が作りたい物を作る。
 - ④相手の気持ち察することを学ぶ。
- ・このような体験を通じて、自らの意思を形にする設計力や、問題を解決する能力が育まれていきます。

今年度から、STEAM保育として「じっけんあそび」を取り入れていきます。

(赤)かがみのテーブル (緑)かぜのテーブル (黄)ひかりのテーブル

ひかりのテーブル ～ ひかりの体験

