

في الروضة STEAM

رحلة استكشاف وإبداع

سناء المالكية
مشرفة التعليم المبكر
المديرية العامة للتعليم بمحافظة جنوب الباطنة

STEAM ما هي منهجية

أكثر من مجرد مواد

لا يتعلق الأمر بتدريس هذه المواد بشكل منفصل، بل بدمجها معاً في تجارب تعليمية حقيقية تحاكي الحياة الواقعية وتشجع على الابتكار.

نهج تعليمي متكامل

هي فلسفة تعليمية تدمج بين العلوم، التكنولوجيا، الهندسة، الفنون، والرياضيات كوسيلة لتوجيه استفسارات الطلاب وحواراتهم وتفكيرهم النقدي.

في سن مبكرة؟ STEAM لماذا



- 🧠 **تنمية التفكير النقدي:** تعلم الأطفال كيفية طرح الأسئلة والبحث عن إجابات.
- 🧩 **حل المشكلات:** تشجيعهم على إيجاد حلول إبداعية للتحديات اليومية.
- 👤 **التعلم النشط:** تحويل الطفل من متلقي للمعلومة إلى مستكشف لها.
- 😊 **بناء الثقة:** النجاح في المهام الصغيرة يبني ثقة الطفل بنفسه وقدراته.

ركائز المنهجية الخمس



(M) الرياضيات

الأنماط والأرقام



(A) الفنون

الإبداع والتعبير



(E) الهندسة

البناء والتصميم



(T) التكنولوجيا

استخدام الأدوات



(S) العلوم

الفضول
والملاحظة

العلوم والاستكشاف

الطفل عالم صغير: يبدأ العلم من "التساؤل". "في الروضة،
نشجع الأطفال على ملاحظة العالم من حولهم.

أمثلة: مراقبة نمو النباتات، خلط الألوان، اللعب بالظل والنور،
واستكشاف قوام المواد المختلفة.



حيث يلتقي الإبداع بالبناء: الهندسة والفنون



البناء الهادف

عندما يبني الطفل برجاً من المكعبات، فهو يمارس الهندسة (التوازن، الهيكل (والفن) التصميم، التناسق (معاً).

حرية التعبير

الفنون في STEAM ليست مجرد رسم، بل هي استخدام الخيال لحل المشكلات وتصميم نماذج أولية للأفكار.

الرياضيات في حياتنا اليومية

الرياضيات ليست مجرد أرقام على الورق، بل هي لغة لفهم العالم:

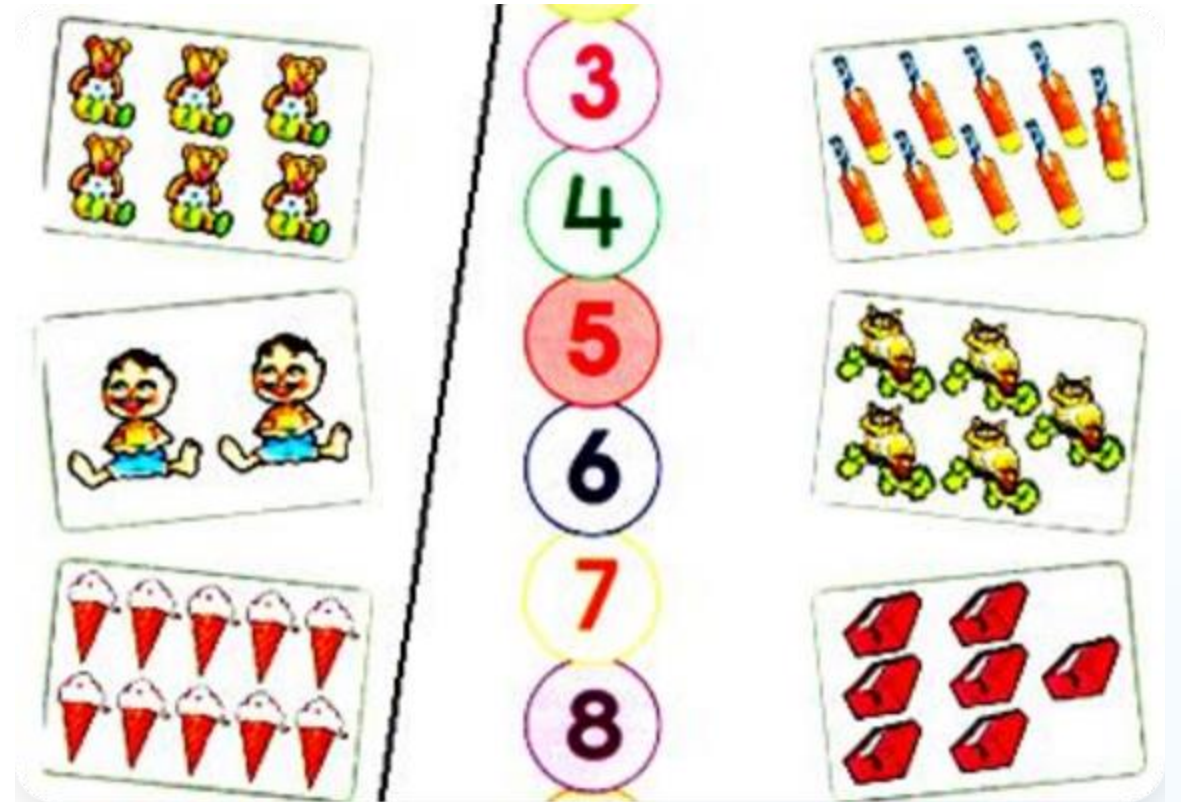
الأشكال والأنماط: التعرف على الأشكال

الهندسية في البيئة المحيطة.

القياس والمقارنة: أيهما أطول؟ أيهما أثقل؟

التصنيف: فرز الأشياء حسب اللون أو الحجم أو

النوع.



أمثلة لأنشطة تطبيقية



الآلات الموسيقية

صناعة آلات موسيقية من مواد معاد تدويرها واكتشاف الأصوات المختلفة (فن + فيزياء).



حديقة الفصل

زراعة بذور ومراقبة نموها وقياس طول النبتة أسبوعياً (علوم + رياضيات).



بناء جسر

تحدي الأطفال لبناء جسر باستخدام المعكرونة أو الأعواد الخشبية يتحمل وزن لعبة صغيرة (هندسة + فيزياء).



الميسّر : دور المعلمة والمعلم

في منهجية STEAM, ينتقل دور المعلمة من "الملقّن" إلى "الميسّر".

طرح أسئلة مفتوحة مثل "ماذا لو؟" و

"كيف يمكننا؟".

توفير بيئة غنية بالأدوات والمواد المحفزة.

ملاحظة اهتمامات الأطفال وتوجيه

الأنشطة بناءً عليها.

تشجيع المحاولة وتقبل الخطأ كجزء من

التعلم.

نحو جيل مبدع ومبتكر

في الروضة، نحن لا نعلم الأطفال "ماذا" يفكرون، بل "كيف" يفكرون،
