**Применение STEAM – технологий**

**на уроках художественного труда.**

В современном образовательном процессе особую актуальность приобретает интеграция STEAM-технологий в предметную область "Художественный труд", что становится важным инструментом развития креативности, критического мышления и практических навыков обучающихся. Такие проекты позволяют обучающимся создавать не только эстетически привлекательные, но и функциональные изделия для интерьера, используя современные подходы.

Одной из ключевых задач интеграции STEAM – технологий в художественные дисциплины является формирование у обучающихся способности видеть взаимосвязи между различными науками и искусством. Такой подход позволяет не только расширить кругозор, но и глубже понять основы создания художественных объектов, начиная от идеи до его реализации. Например, физика объясняет работу света, инженерия помогает создавать конструкции, математика – рассчитывать пропорции, а искусство добавляет эстетическую составляющую.

Важно подчеркнуть, что использование STEAM– технологий на уроках художественного труда помогает формировать у школьников не только технические, но и социальные компетенции. Совместные проекты, такие как разработка макетов зданий или создание анимационных фильмов, способствуют развитию навыков коммуникации, работы в команде и ответственности за общий результат.

Кроме того, интеграция технологий в искусстве открывает обучающимся новые профессиональные перспективы. Современный рынок труда все чаще требует специалистов, обладающих на стыке технологий и креативных индустрий, таких как медиадизайн, промышленный дизайн или VR-разработка.

Пример интеграции STEAM-технологий в процесс создания декоративных 2D / 3D – изделий для интерьера:

**1.Наука.**

- Изучение материалов: Анализ свойств различных материалов, используемых в интерьере и их влияние на окружающую среду.

- Экологические аспекты: Рассмотрение устойчивости и экологичности материалов, а также их воздействия на здоровье человека.

**2.Технология.**

- 3D- моделирование: Использование программного обеспечения для создания цифровых моделей декоративных элементов.

- Цифровое искусство: Создание эскизов и дизайнов с помощью графических редакторов.

**3.Инженерия.**

- Конструирование: Разработка прочных и функциональных конструкций, для декоративных элементов, особенно для 3D – изделий.

- Производственные процессы: Понимание технологий изготовления и сборки изделий.

**4.Искусство.**

- Дизайн: Создание эстетически привлекательных и гармоничных элементов, соответствующих стилю интерьера.

- Цветовая теория: Применение знаний о цветах и их сочетаниях для достижения желаемого визуального эффекта.

**5. Математика.**

- Геометрия: Использование геометрических форм и пропорций при проектировании изделий.

-Масштабирование: Расчет размеров и пропорций для обеспечения соответствия изделия пространству интерьера.

Таким образом STEAM – технологии в области предмета «Художественный труд» становятся не просто трендом, а необходимостью, отвечающей вызовом времени. Они помогают не только углубить знания обучающихся, но и формируют у них целостное восприятие мира, где наука и искусств гармонично сосуществуют, стимулируя инновации и творчество.

*Будзевич О.В., учитель художественного труда*

*КГУ «Владимировская общеобразовательная школа отдела образования Костанайского района» Управления образования акимата Костанайской области*