

PHẦN I. ĐẶT VẤN ĐỀ

1. Lý do chọn đề tài

Đất nước ta hiện nay nền kinh tế phát triển đang trên đường hội nhập Quốc tế, đặc biệt là giáo dục mầm non đã không ngừng học hỏi những phương pháp giáo dục tiên tiến trên thế giới, các trường mầm non trên cả nước đã bắt đầu tiếp cận và áp dụng phương pháp Steam vào trong giảng dạy.

Steam là phương pháp học tập chủ yếu dựa trên thực hành và các hoạt động trải nghiệm sáng tạo. Giáo dục Steam tập trung vào những yếu tố quan trọng như: Science (khoa học), Technology (công nghệ), Engineering (kỹ thuật), Art (nghệ thuật) và Math (toán học). Giáo dục Steam là một cách tiếp cận trong đó các kiến thức và kỹ năng phải được tích hợp, lồng ghép với các bài học dựa trên các chủ đề, sự kiện. Nhằm thỏa mãn và nuôi dưỡng trí tò mò của trẻ và quá trình chơi để hình thành các kỹ năng như: kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng thảo luận, phản biện,

Đặc điểm tư duy của trẻ mầm non là tư duy trực quan, trẻ chỉ nhận thức được sự vật, hiện tượng khi được tri giác chúng với tất cả các giác quan của mình. Chúng ta không thể bắt trẻ học những kiến thức trên lý thuyết và sách vở mà trẻ học bằng trải nghiệm bằng khám phá bằng thực hành về tất cả những gì diễn ra xung quanh, ngay trong chính cuộc sống thực và ứng dụng vào chính cuộc sống hàng ngày. Mỗi kiến thức hay kỹ năng sẽ trở nên có ý nghĩa với trẻ khi bài học đó gắn với việc tạo ra một sản phẩm cụ thể và hữu ích.

Bản thân là một giáo viên mầm non hàng ngày trực tiếp đứng lớp giảng dạy tôi nhận thấy phương pháp giáo dục cũ còn thiếu linh hoạt, giáo viên và học sinh còn tiếp thu kiến thức một cách thụ động, chưa kích thích được khả năng sáng tạo của trẻ, hơn ai hết tôi hiểu được mức độ nhận thức cũng như nhu cầu của trẻ. Từ đó, tôi càng nhận thấy vai trò và ý nghĩa to lớn của phương pháp giáo dục Steam đem lại. Vì vậy, tôi đã chọn đề tài: ***“Một số biện pháp ứng dụng phương pháp giáo dục Steam trong tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ 5-6 tuổi tại trường mầm non Giang Biên”*** làm đề tài nghiên cứu trong năm học 2023-2024 nhằm nâng cao chất lượng chăm sóc cũng như giáo dục trẻ.

2. Mục đích nghiên cứu:

Đánh giá thực trạng, tìm ra nguyên nhân mặt mạnh, mặt yếu. Dựa trên cơ sở phân tích thực trạng để tìm ra những giải pháp ứng dụng phương pháp giáo dục Steam trong tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ 5-6 tuổi ở trường mầm non Giang Biên.

3. Phương pháp nghiên cứu:

Khảo sát thực tế, quan sát, thu thập thông tin, thống kê, đàm thoại, đối chứng, so sánh, sử dụng công cụ hỗ trợ.

4. Đối tượng nghiên cứu:

Trẻ mẫu giáo lớn 5-6 tuổi tại trường mầm non Giang Biên

5. Phạm vi nghiên cứu:

Nghiên cứu và áp dụng tại lớp mẫu giáo lớn A4 trường mầm non Giang Biên- Quận Long Biên- Hà Nội.

Đề tài này được tiến hành nghiên cứu từ tháng 9 năm 2023 đến tháng 3 năm 2024.

PHẦN II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

1. Nội dung lý luận

STEAM không phải là phương pháp có thể áp dụng một cách dễ dàng, nhưng hiệu quả giáo dục mà nó mang lại cho trường học nói chung và trẻ mầm non nói riêng là vô cùng lớn. Trường học sẽ không còn là nơi chỉ giảng dạy cho trẻ những lý thuyết mơ hồ mà nó còn trở thành nơi cho chúng những trải nghiệm thú vị nhất, được khôn lớn, trưởng thành qua kiến thức trong đời thực, theo đúng tiêu chí chơi thông minh và học tập cũng vui vẻ.

STEAM dựa trên lý thuyết giáo dục hiện đại. Phương pháp này mang lại sự hứng khởi trong học tập nhưng vẫn đảm bảo việc nắm bắt kiến thức, giúp các em thật sự tương tác với môn học và học vì yêu thích, đồng thời kích thích sự tìm tòi khám phá.

Ứng dụng phương pháp giáo dục STEAM trong các hoạt động cho trẻ 5-6 tuổi là mang khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật, và toán học đến với các con một cách đơn giản, nhẹ nhàng, gần gũi với những bài học, đồ dùng, mang lại cho trẻ những điều thú vị trong hoạt động.

Các kiến thức và kỹ năng này không nặng tính lý thuyết mà được tích hợp lồng ghép bổ trợ vào các hoạt động thực tiễn trong cuộc sống hàng ngày, giúp cho trẻ mầm non bước ra đời sẽ rất năng động và dễ dàng hòa nhập với các môi trường mang tính quốc tế.

2. Thực trạng.

Năm học 2023 – 2024 tôi được nhà trường phân công dạy lớp mẫu giáo lớn A4 trẻ 5-6 tuổi. Đầu năm, khi bắt đầu tiến hành nghiên cứu và thực hiện đề tài tôi đã có những thuận lợi và khó khăn sau:

2.1. Thuận lợi

Nhà trường luôn nhận được sự quan tâm chỉ đạo sát sao của phòng GD&ĐT quận Long Biên và chính quyền địa phương.

Ban giám hiệu trường luôn sát sao chỉ đạo giáo viên về chuyên môn, thường xuyên thăm lớp dự giờ, nhằm nâng cao chất lượng giảng dạy.

Phòng học được trang bị đầy đủ các trang thiết bị phù hợp với trẻ.

Bản thân tôi yêu nghề, tâm huyết với nghề, năng động, sáng tạo, ham học hỏi và rất thích tiếp cận phương thức giáo dục mới đặc biệt là giáo dục Steam.

Được sự quan tâm, hỗ trợ nhiệt tình của các bậc phụ huynh đã hưởng ứng tham gia các phong trào của nhà trường, của lớp, thường xuyên ủng hộ những nguyên vật liệu để làm đồ dùng dạy học và vui chơi cho trẻ.

2.2. Khó khăn

Giáo viên chưa có nhiều tài liệu hướng dẫn cụ thể, nên phải nghiên cứu tài liệu về phương pháp giáo dục Steam qua mạng Internet.

Giáo viên chưa biết lựa chọn hoạt động dạy phù hợp với trẻ.

Chưa có môi trường dành riêng cho hoạt động Steam. Nên việc áp dụng phương pháp giáo dục Steam cho trẻ vẫn còn gặp nhiều vướng mắc.

Phụ huynh và giáo viên chưa có sự phối hợp trao đổi thường xuyên do hầu như ông, bà, cô, chú, đưa đón. Một số phụ huynh chưa nhiệt tình phối hợp cùng cô trong việc áp dụng phương pháp giáo dục Steam cho trẻ.

Khảo sát thực tế trẻ đầu năm học 2023-2024

STT	Tiêu chí đánh giá	Đầu năm			
		Đạt	Tỷ lệ %	Chưa đạt	Tỷ lệ %
1	Trẻ hào hứng, tích cực tham gia hoạt động.	10/35	29%	25/35	85%
2	Trẻ có kỹ năng hợp tác, làm việc nhóm	5/35	14%	30/35	86%
3	Trẻ biết cách giải quyết các vấn đề	7/35	20%	28/35	80%
4	Trẻ có khả năng và tư duy phản biện tốt	4/35	11%	31/35	88%
5	Trẻ biết sử dụng công nghệ khi tham gia hoạt động	14/35	40%	21/35	60%

3. Các biện pháp đã thực hiện:

3.1. Biện pháp 1: Tự rèn luyện, học hỏi kinh nghiệm, bồi dưỡng chuyên môn nghiệp vụ về phương pháp giáo dục Steam.

Giáo dục Steam ở mầm non đóng vai trò rất quan trọng trong cuộc cách mạng giáo dục. Nhưng Steam là phương pháp giáo dục mới được tiếp cận nên đòi hỏi mỗi người giáo viên cần phải thường xuyên trau dồi kiến thức, bồi dưỡng chuyên môn nghiệp vụ.

Nhận thức được điều đó, tôi luôn tự nhủ với mình phải luôn tự cố gắng phấn đấu nâng cao kiến thức, nâng cao hiểu biết về giáo dục mầm non đặc biệt là giáo dục Steam.

Luôn tìm tòi, học hỏi qua sách báo, sưu tầm các loại tranh ảnh, truy cập mạng Internet để có vốn kiến thức được đầy đủ và phong phú hơn.

Luôn có ý thức học hỏi những người đi trước, dự giờ, tiết dạy của các đồng nghiệp. Thảo luận rút ra bài học kinh nghiệm về tiết học đó: Đã đổi mới theo hướng Steam chưa? Đã đủ các bước 5E chưa? Có gì khác so với cách dạy khác và tiết dạy đó thực sự mang lại hiệu quả chưa?... Từ đó rút ra được những kinh nghiệm cho bản thân trong việc đổi mới phương pháp giảng dạy và việc áp dụng phương pháp giáo dục Steam vào quá trình giảng dạy để có hiệu quả nhất.

Tham khảo Module Mầm Non 30 về việc làm đồ dùng dạy học, đồ chơi tự tạo, trang trí môi trường lớp học theo hướng Steam phục vụ trong các hoạt động dạy và học của trẻ.

Bên cạnh đó, tôi cũng tham gia vào nhóm yêu thích Hội giáo viên mầm non, hội giáo dục Steam cho trẻ mầm non, cộng đồng yêu Steam mầm non, TELE STEAM Innovation Center, nhóm Steam trang trí và sáng tạo trên Facebook....Chúng tôi thường xuyên chia sẻ, trao đổi với nhau những nội dung hay khi áp dụng phương pháp giáo dục Steam vào trong giảng dạy.

(Hình ảnh 1: Các nhóm tham gia trên mạng xã hội Facebook)

Kết quả: Tôi đã tham khảo được rất nhiều tài liệu hay và có ích cho mình. Tôi thấy rất tâm đắc với câu nói “*Kiến thức là cả một đại dương bao la - sự hiểu biết của con người chỉ như một hạt cát*”. Tôi đã có những kiến thức rất vững vàng trong công tác giảng dạy của mình. Tôi đã nắm được các kĩ năng và cách xây dựng chương trình, hoạt động và cách xây dựng các dự án Steam vào trong chương trình để dạy trẻ.

3.2. Biện pháp 2: Xây dựng kế hoạch năm học có lồng ghép các dự án Steam phù hợp với trẻ trên lớp.

Ngay từ đầu năm học, tôi đã xây dựng các dự án để thực hiện cho 9 tháng theo chương trình giáo dục mầm non và kế hoạch thực hiện nhiệm vụ năm học của nhà trường và khối đã xây dựng.

Dưới đây là bảng dự kiến các dự án Steam:

Tháng thực hiện	Nội dung các dự án Steam
Tháng 9	Dự án: “ Làm đèn lồng”
Tháng 10	Dự án: “ Làm khuôn mặt bé thích”.
Tháng 11	Dự án: “ Làm giỏ hoa”.
Tháng 12	Dự án: “ Làm bàn học”
Tháng 1	Dự án: “ Làm túi giấy bảo vệ môi trường”.
Tháng 2	Dự án: “ Làm khẩu trang”
Tháng 3	Dự án: “ Làm nhà nổi trên nước ”.
Tháng 4	Dự án: “ Làm chuông gió”
Tháng 5	Dự án: “ Làm ống đựng bút”

Dạy học theo dự án đem lại nhiều lợi ích đối với sự phát triển của trẻ. Do dự án học tập được xuất phát từ nhu cầu của trẻ nên nó kích thích động cơ, hứng thú học tập, khơi gợi óc tò mò, ham hiểu biết của trẻ. Tham gia các dự án học tập trẻ được phát huy tính tự lực, trách nhiệm, sáng tạo, phát triển năng lực giao tiếp, cộng tác làm việc trong nhóm và năng lực giải quyết vấn đề phức hợp. Quá trình trẻ hợp tác với nhau để tiến hành các dự án học tập, sự thành công hoặc thất bại của các sản phẩm trong dự án trở thành một môi trường để giúp trẻ nhận diện và trải nghiệm các trạng thái cảm xúc khác nhau vì trong dạy học dự án trẻ được quyền thất bại thay vì bắt buộc phải thành công. Những sản phẩm của dự án cũng giúp rèn luyện kỹ năng quan sát, năng lực nhận xét đánh giá và tư duy phản biện.

Trong dự án trẻ sẽ đóng vai trò là trung tâm, hứng thú, tò mò về vấn đề, về đối tượng, từ sự tò mò đó trẻ chủ động, tích cực tìm tòi, khám phá, đặt ra các câu hỏi truy vấn, tích cực tìm kiếm, tham gia các hoạt động để tìm ra câu trả lời cho các câu hỏi của mình, trẻ lưu giữ câu trả lời, sự phát hiện bằng các sơ đồ, mô hình, ký hiệu hoặc bằng những bức tranh, những sản phẩm cụ thể.

Dự án có thể thực hiện trong thời gian ngắn, dài tùy thuộc vào nhu cầu mong muốn và điều kiện nghiên cứu. (Thời gian tổ chức 1 dự án có thể là 1

tuần, 2 tuần hoặc 1 tháng, 2 tháng... Dự án được triển khai qua 3 giai đoạn: Mở dự án – Triển khai thực hiện dự án – Đóng dự án. Và tùy thuộc vào nhu cầu, mong muốn tìm hiểu của người học và điều kiện tổ chức thực hiện – điều kiện để tìm hiểu/để trải nghiệm và nghiên cứu).

Ví dụ: DỰ ÁN STEAM

Tên đề tài: Làm khẩu trang

Các bước STEAM thể hiện xen kẽ trong quá trình hoạt động.

Hoạt động 1: Thử nghiệm các chất liệu làm khẩu trang

Hoạt động 2: Tưởng tượng lên kế hoạch và ý tưởng

Hoạt động 3: Trẻ thực hiện làm khẩu trang

(Hình ảnh 2: Dự án khẩu trang)

Kết quả: Như vậy, có thể thấy dạy học theo dự án có rất nhiều ưu điểm đặc biệt là đối với sự phát triển tư duy kích thích sự phát triển não bộ của trẻ, giúp trẻ tự tin thể hiện bản thân trong các hoạt động.

3.3. Biện pháp 3: Xây dựng môi trường hoạt động theo phương pháp giáo dục Steam.

Việc tạo cho trẻ môi trường học tập và vui chơi thoải mái, tự do là một trong những cách thức giáo dục phù hợp và hết sức cần thiết của phương pháp giáo dục Steam.

Phương pháp giáo dục Steam hoàn toàn là một phương pháp mới đối với giáo viên nên để thiết kế lớp học, bố trí các góc hoạt động sao cho đúng màu sắc Steam là một khó khăn lớn đối với giáo viên đứng lớp như tôi.

Bằng sự nỗ lực và cố gắng học hỏi từ các giáo viên được cử đi tập huấn Steam, cũng như tham khảo trên các trang web của các trường bạn, tôi đã bước đầu hiểu được bản chất của Steam từ đó định hình được mình phải làm gì để có được môi trường hoạt động theo phương pháp Steam cho trẻ ở lớp phù hợp với điều kiện, hoàn cảnh thực tế của lớp mình.

Sắp xếp, bố trí các góc chơi sao cho khoa học và phù hợp với tầm tay của trẻ để trẻ có thể dễ dàng hoạt động, thao tác liên kết giữa các góc với nhau, sử dụng đồ dùng của góc này phục vụ cho góc kia một cách hợp lý, nhằm đạt hiệu quả cao nhất trong một hoạt động học.

Ví dụ: Góc nghệ thuật

Trẻ sẽ sử dụng những nguyên vật liệu tái chế như lõi giấy, bìa catton, mẫu gỗ, quả thông, nắp nhựa, chai lọ, cốc giấy, vỏ ngao, hoa khô,... cùng các nguyên liệu trong tạo hình: Kim tuyến, màu nước, màu sáp, keo sữa, keo dán, keo nền, dây ruy băng, dây gai, len,.. để tạo ra những sản phẩm theo sự sáng tạo của mỗi cá nhân trẻ.

Góc này được đặt ngay cửa chính để trẻ thuận tiện trưng bày sản phẩm của mình làm ra cũng như phụ huynh có thể biết được sản phẩm của trẻ sau mỗi hoạt động.
(Hình ảnh 3: Góc nghệ thuật)

Kết luận: Tạo ra một môi trường học tập mới theo phương pháp STEAM. Từ đây, trẻ được học tập, trải nghiệm và khám phá, qua đó kích thích được sự sáng tạo, rèn luyện được sự khéo léo, bền bỉ, khuyến khích trẻ thực hiện những thử nghiệm mới, luyện tập các kỹ năng cần thiết cho trẻ, dạy trẻ cách giải quyết vấn đề, cách làm việc theo nhóm và sử dụng công nghệ.

3.4. Biện pháp 4: Tổ chức các hoạt động Steam vào dạy trẻ thông qua các bài học cụ thể như hoạt động học và hoạt động khác.

3.4.1 Hoạt động học:

Khi đã lựa chọn được các bài học 5E phù hợp với các tháng, tôi sẽ tiến hành lựa chọn các hoạt động phù hợp để thực hiện và lồng ghép các bước từ E1 đến E5 vào để tổ chức. Trong từng hoạt động cụ thể cần linh hoạt vận dụng phương pháp giáo dục Steam để đạt được hiệu quả cao nhất. Tùy theo những đề tài khác nhau thì cách thức tiếp cận và tổ chức cho trẻ là hoàn toàn khác nhau. Điều quan trọng là làm sao để trẻ cảm thấy hứng thú với đề tài đang được học. Điều này sẽ kích thích sự khám phá, tìm tòi xuất phát từ nhu cầu của bản thân trẻ và hứng thú hơn nữa khi trẻ được khám phá bằng chính những trải nghiệm trực tiếp của mình, khiến cho bé nhớ lâu hơn và cảm thấy yêu thích việc học tập.

Ví dụ: “Thiết kế nhà nổi trên mặt nước”

- *Hoạt động khám phá:* Trẻ biết nhà nổi được do nguyên liệu mình lựa chọn phải nổi được trên nước, không tan trong nước và do cách thiết kế kỹ thuật ngôi nhà phải chắc chắn và phải cân đối không được để lệch sẽ bị nghiêng sang một bên sẽ bị lật nhà.

- *Hoạt động tạo hình:* Trẻ vẽ, cắt, tô màu để tạo ra bản thiết kế. Sau đó vận dụng các kiến thức, kỹ năng, óc sáng tạo sử dụng các nguyên vật liệu trẻ và các cô đã chuẩn bị như gỗ, cành cây, lá cây, dây buộc....cùng một số kỹ năng xếp, gấp, ghép, buộc, thắt nút....để tạo thành ngôi nhà.

- *Hoạt động làm quen với toán:*

Trong quá trình làm trẻ phải tự tính toán và tìm kiếm những nguyên vật liệu phù hợp với mong muốn mà trẻ dự định làm. Tất cả những điều đó đều đòi hỏi sự tính toán của trẻ. So sánh độ dài, độ lớn, chiều cao..., kỹ năng đếm, kỹ năng đo...
(Hình ảnh 4: Thiết kế nhà nổi trên mặt nước)

3.4.2 Hoạt động khác:

+ *Hoạt động góc:* Do điều kiện vật chất nhà trường còn hạn chế, chưa thể xây dựng được một phòng học Steam riêng biệt, do vậy tôi và đồng nghiệp tại

lớp đã tiến hành thiết kế và setup 1 góc Steam nhỏ tại lớp. Tại góc này, tôi cho trẻ trải nghiệm các hoạt động khác nhau, đó chính là những kỹ năng nền cần trang bị cho trẻ trong các bài học 5E.

Ví dụ: Tháng 9 có sự kiện là Trung thu thì trong tuần thực hiện đề tài, các góc sẽ thiên về các hoạt động trải nghiệm có liên quan chặt chẽ tới đề tài “Làm đèn lồng”. (Hình ảnh 5: Dự án làm đèn lồng)

+ Hoạt động ngoài trời, hoạt động chiều:

Cho trẻ thực hiện các thí nghiệm, trẻ quan sát, phán đoán kết quả thí nghiệm theo kinh nghiệm của trẻ, cho trẻ thực hiện thí nghiệm, rút ra kết luận, giới thiệu về hiện tượng khoa học của thí nghiệm.

Tổ chức cho trẻ chơi các trò chơi tập thể để tăng cường tình đoàn kết, sự hợp tác giữa các thành viên trong nhóm để hoàn thành được nhiệm vụ chơi.

Kết luận: Việc vận dụng các bài học 5E Steam vào dạy trẻ thông qua các hoạt động trong ngày thực sự có hiệu quả và đem đến ý nghĩa giáo dục lớn đối với sự phát triển của trẻ từ nhận thức cho đến giáo dục.

3.5. Biện pháp 5: Tuyên truyền, phối kết hợp với cha mẹ trẻ trong công tác dạy trẻ tham gia vào hoạt động giáo dục Steam.

Với phương châm gia đình, nhà trường cùng giáo dục trẻ mục đích làm cho phụ huynh hiểu rõ tầm quan trọng của việc giáo dục Steam đối với sự phát triển về các kỹ năng của trẻ như: Hợp tác, làm việc nhóm, giải quyết các vấn đề.... Để xây dựng môi trường Steam cho trẻ hoạt động ngoài khả năng, sự cố gắng của giáo viên còn có sự giúp đỡ của cha mẹ học sinh. Vì vậy công tác phối kết hợp với cha mẹ trẻ phải chặt chẽ, thường xuyên và liên tục.

Thông qua buổi họp phụ huynh đầu năm học tôi trao đổi với cha mẹ trẻ về mục đích, nội dung của chuyên đề trọng tâm trong năm học để cha mẹ trẻ hiểu được tầm quan trọng của việc ứng dụng phương pháp giáo dục Steam trong chương trình giáo dục mầm non. Từ đó các bậc cha mẹ sẽ phối hợp cùng với giáo viên trong việc dạy trẻ tại nhà. Chẳng hạn, khi tiến hành dự án Đồ tái chế, tôi kêu gọi phụ huynh cùng với trẻ sưu tầm những nguyên vật liệu phế thải tại gia đình mình, cùng chế tác những nguyên vật liệu đó để tạo ra những đồ vật mới, có giá trị sử dụng. Sản phẩm cuối cùng của dự án có thể được trưng bày/ sử dụng ở lớp, trường, thậm chí chính trong gia đình của trẻ. Qua những hoạt động này, giúp phụ huynh hiểu rõ hơn về hoạt động của trẻ tại trường, từ đó tạo thêm sự yên tâm, tin tưởng từ phía phụ huynh và mối quan hệ gắn bó giữa nhà trường với gia đình ngày càng bền chặt.

(Hình ảnh 6: Phụ huynh ủng hộ nguyên vật liệu phế thải)

Kết quả: Sau khi tuyên truyền, phối hợp với cha mẹ trẻ về tầm quan trọng của việc ứng dụng phương pháp giáo dục Steam vào trong các hoạt động là rất cần thiết đối với sự phát triển của trẻ. Qua tìm hiểu, trao đổi với phụ huynh, Tôi nhận thấy phụ huynh rất vui mừng, phấn khởi và cho tôi biết trẻ rất tự tin khi tiếp xúc với môi trường tự nhiên và môi trường xã hội.

4. Hiệu quả của SKKN:

Qua quá trình áp dụng “**Một số biện pháp ứng dụng phương pháp giáo dục Steam trong tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ 5-6 tuổi tại trường mầm non Giang Biên**” tôi đã thu được kết quả thực tế trên lớp tôi như sau:

*** Đối với giáo viên**

Biện pháp đưa ra thiết thực và phù hợp với thực tiễn mang đến hiệu quả cao cho trẻ ở lớp tôi nên được chị em đồng nghiệp và ban giám hiệu nhà trường đánh giá cao.

Nâng cao hiểu biết và năng lực cho bản thân trong việc áp dụng phương pháp giáo dục Steam cho trẻ vào các hoạt động.

*** Đối với trẻ:**

Trẻ lớp tôi vui vẻ mạnh dạn, tự tin thích thú khi đến lớp.

Trẻ thích đi học, thích khám phá và tích cực sáng tạo.

Trẻ có kỹ năng làm việc nhóm, biết kết hợp với bạn trong nhóm chơi.

Trẻ có tư duy tốt, trí tưởng tượng phong phú.

Phát triển ngôn ngữ và khả năng diễn đạt các tư duy logic.

Kết quả sau khi thực hiện các biện pháp:

S T T	Tiêu chí đánh giá	Đầu năm				Cuối năm				Tăng
		Đạt	Tỷ lệ %	Chưa đạt	Tỷ lệ %	Đạt	Tỷ lệ %	Chưa đạt	Tỷ lệ %	
1	Trẻ hào hứng, tích cực tham gia hoạt động.	10/35	29%	25/35	71%	35/35	100%	0	0%	71%
2	Trẻ có kỹ năng hợp tác, làm việc nhóm	5/35	14%	30/35	86%	32/35	91%	3/35	9%	77%
3	Trẻ biết cách giải quyết các vấn đề	7/35	20%	28/35	80%	29/35	83%	6/35	17%	63%
4	Trẻ có khả năng và tư duy phản biện tốt	4/35	11%	31/35	88%	20/35	57%	15/35	43%	45%
5	Trẻ biết sử dụng công nghệ khi tham gia hoạt động	14/35	40%	21/35	60%	33/35	94%	2/35	57%	54%

*** Đối với phụ huynh:**

Phụ huynh thấy được sự thay đổi tích cực của con mình từ đó có cái nhìn đúng đắn hơn trong việc phối hợp với giáo viên trong chăm sóc và giáo dục trẻ tại nhà, dành thời gian quan tâm, chia sẻ với con nhiều hơn tạo điều kiện cho trẻ phát triển một cách toàn diện.

PHẦN 3: KẾT LUẬN VÀ KHUYẾN NGHỊ

1. Kết luận

Với mô hình tích hợp, STEAM giúp trẻ dễ dàng hệ thống hóa kiến thức, trẻ sẽ không chỉ hiểu biết về nguyên lý mà còn có thể thực hành và tạo ra những sản phẩm trong cuộc sống hằng ngày. Trẻ sẽ được làm thí nghiệm, tham gia các hoạt động thực tiễn để rút ra kết luận, kinh nghiệm cho môn học, đồng thời có thể ghi nhớ lâu hơn. Ở độ tuổi mầm non, phương pháp STEAM lại càng phát huy được tính hiệu quả. Trẻ mầm non không học qua lý thuyết khô khan mà cần được tiếp thu bằng trải nghiệm trực quan. Cách học này sẽ kích thích sự tò mò, hứng thú khám phá nơi trẻ, ngoài ra còn có thể khơi gợi trí tưởng tượng của trẻ. Giáo viên không chỉ đơn thuần là người giảng dạy, mà còn là người hỗ trợ trẻ về học tập. Trong quá trình thực hiện thu được những kết quả tích cực trên trẻ, tôi thấy đó là thành quả xứng đáng cho những nỗ lực không chỉ của riêng cá nhân tôi mà cho tập thể cô và trò lớp Mẫu giáo lớn A4. Điều đó thúc đẩy tôi không ngừng hoàn thiện bản thân, luôn tìm tòi học hỏi mong có thể góp phần hình thành những nhân cách tốt ở trẻ.

2. Bài học kinh nghiệm:

Qua thực tế tổ chức các hoạt động cho trẻ và từ những kết quả đạt được, tôi rút ra bài học kinh nghiệm sau:

Giáo viên phải là người kiên trì nghiên cứu, tìm tòi học hỏi, luôn có những biện pháp sáng tạo mới trong giảng dạy.

Thường xuyên nghiên cứu tài liệu trên sách báo, trên mạng internet để cập nhật được xu hướng mới về giáo dục.

Lựa chọn nội dung cho trẻ hoạt động ứng dụng phương pháp STEAM phù hợp với nhận thức, nhu cầu khám phá của trẻ.

Để việc chăm sóc giáo dục trẻ đạt kết quả tốt cần có sự thống nhất về phương pháp giáo dục của 2 cô giáo trong lớp cũng như phải có sự phối hợp chặt chẽ giữa nhà trường, gia đình và xã hội.

Tuyên truyền với các bậc phụ huynh về nội dung giáo dục và các chương trình giáo dục tiên tiến mà nhà trường đã áp dụng thực hiện: Montessori, Steam...

3. Khuyến nghị

Phòng giáo dục tiếp tục tổ chức các hội thi, chuyên đề về phương pháp giáo dục STEAM cho trẻ để giáo viên có điều kiện được học tập, trao đổi kinh nghiệm.

Tiếp tục quan tâm tạo điều kiện cho trường về cơ sở vật chất để nâng cao hiệu quả công tác chăm sóc giáo dục trẻ trong thời gian tiếp theo.

Trên đây là một số biện pháp ứng dụng phương pháp giáo dục Steam trong tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ 5-6 tuổi mà tôi đã áp dụng cho trẻ tại lớp mẫu giáo lớn A4, chắc chắn không tránh khỏi những thiếu sót, mong được sự góp ý để đề tài của tôi hoàn thiện hơn nữa.

Tôi xin chân thành cảm ơn!

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Giáo dục mầm non tập I, tập III nhà xuất bản Đại Học sư Phạm
Xuất bản năm 2008 do Đào Thanh Âm chủ biên.
2. Chương trình giáo dục mầm non(*Ban hành theo thông tư số
17/2019/TT-BGDDT ngày 25/7/2019 của Bộ trưởng Bộ Giáo Dục Đào Tạo*)
3. Tài liệu bồi dưỡng: “ *Tiếp cận học qua chơi và ứng dụng STEAM trong
giáo dục mầm non* ” do các giảng viên đến từ trường đại học sư phạm Hà Nội 2
giảng dạy.
3. Tham khảo tài liệu trên Internet:
<http://hanoi.edu.vn/>; <https://www.google.com.v>

