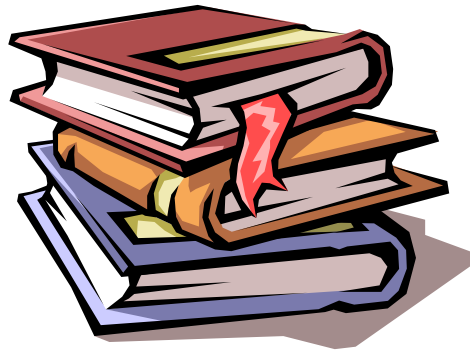


ỦY BAN NHÂN DÂN HUYỆN EAKAR
TRƯỜNG MẦM NON SƠN CA

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

ĐỀ TÀI: “MỘT SỐ KINH NGHIỆM ÁP DỤNG PHƯƠNG PHÁP
STEAM CHO TRẺ 5-6 TUỔI TẠI LỚP LÁ 1 – TRƯỜNG MẦM NON
SƠN CA – XÃ CƯ HUÊ – HUYỆN EAKAR”



Họ và tên: Phạm Thị Thu Huyền

Chức vụ: Giáo viên

Lớp: Lá 1

Đơn vị: Trường MN Sơn Ca

Cư Huê, tháng 04 năm 2024

MỤC LỤC

PHẦN MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài.....	1
2. Mục tiêu, nhiệm vụ của đề tài.....	2
3. Đối tượng nghiên cứu.....	2
4. Giới hạn của đề tài.....	2
5. Phương pháp nghiên cứu.....	2

PHẦN NỘI DUNG

1. Cơ sở lý luận.....	3
2. Thực trạng	4
2.1. Thuận lợi	5
2.2. Khó khăn	5
3. Nội dung và hình thức các biện pháp.....	6
a. Mục tiêu của biện pháp.....	6
b. Nội dung và cách thức thực hiện biện pháp.	6
Biện pháp 1: Áp dụng STEAM trong trang trí lớp.....	6
Biện pháp 2: Xây dựng Mạng nội dung, Mạng hoạt động theo hướng tích hợp STEAM.....	9
Biện pháp 3: Lồng ghép tích hợp nội dung giáo dục steam vào dạy trẻ.....	11
Biện pháp 4: Phối kết hợp với phụ huynh trong việc áp dụng phương pháp giáo dục STEAM cho trẻ.....	17
c. Môi quan hệ giữa các biện pháp.....	17
d. Kết quả khảo nghiệm.....	18

PHẦN KẾT LUẬN, KIẾN NGHỊ

1. Kết luận.....	19
2. Kiến nghị.....	21
Tài liệu tham khảo.....	22

PHẦN MỞ ĐẦU

1. Lý do chọn đề tài:

Với sự phát triển của công nghệ kỹ thuật trên thế giới hiện nay thì nhu cầu học tập ngày càng lớn, đòi hỏi ngành giáo dục cũng phải có những sự thay đổi để đáp ứng nhu cầu của xã hội. Giáo dục STEAM có thể tạo ra những con người có khả năng đáp ứng được nhu cầu của thế kỷ. Có thể nói STEAM giống như là khởi đầu cho một sự thay đổi và tương lai của cả một nền giáo dục đổi mới và sáng tạo. STEAM là phương pháp học tập chủ yếu dựa trên thực hành và các hoạt động trải nghiệm sáng tạo, do đó, trẻ được tiếp cận phương pháp giáo dục này có những ưu thế nổi bật như: kiến thức khoa học, kỹ thuật, công nghệ và toán học chắc chắn, khả năng sáng tạo, tư duy logic và có cơ hội phát triển các kỹ năng mềm toàn diện hơn.

Trẻ mầm non không học lý thuyết hàn lâm, qua những lời nói suông, giảng giải mà trẻ học qua chính những *trải nghiệm thực tế, được khám phá, quan sát và thực hành, bởi tư duy của trẻ mầm non là tư duy mang tính chất trực quan*. Đặc điểm tư duy của trẻ mầm non là tư duy trực quan. Vì thế khi cho trẻ quan sát và thực hiện một thí nghiệm khoa học, hãy chỉ tập trung vào việc đặt câu hỏi để trẻ tự nói ra những thay đổi, những hiện tượng mà trẻ nhìn thấy và nghe thấy. Trẻ sẽ ghi nhớ mọi thứ nhanh nhất khi trẻ được ứng dụng vào chính cuộc sống của mình. Chính vì thế khi áp dụng phương pháp giáo dục STEAM sẽ mang lại hiệu quả vô cùng lớn với trẻ mầm non, những bài học sẽ trở nên hứng thú và ý nghĩa.

Cách tiếp cận dạy học theo phương pháp STEAM chắc chắn không phải là nhiệm vụ dễ dàng nhưng những lợi ích mà STEAM mang lại cho trẻ nhỏ và trường học thì rất lớn. Trường học sẽ không chỉ là nơi để giảng dạy lý thuyết mà ở nơi đó những đứa trẻ được trải nghiệm những kiến thức thực tiễn vừa lớn khôn, trưởng thành “chơi thông minh và học vui vẻ”.

Con đường tới STEAM là vô cùng thú vị. Khi quan sát một đứa trẻ khi được trải nghiệm thực làm cùng STEAM sẽ thấy chúng tập trung, say sưa, trí tưởng tượng được sáng tỏ, trí tò mò được thỏa mãn và hơn hết tình yêu, niềm đam mê với khoa học và công nghệ được nảy sinh.

Là một giáo viên đứng lớp, hàng ngày được tiếp xúc gần gũi với trẻ, hiểu được mức độ nhận thức của trẻ, bản thân tôi luôn mong muốn được áp dụng phương pháp học tập này cho học sinh của mình để trẻ sáng tạo hơn, chủ động hơn, để các con tìm ra những nguyên lý khoa học ngay trong những hoạt động đơn giản. Với mong muốn như trên, tôi mạnh dạn chọn đề tài: “*Một số kinh nghiệm áp dụng phương*

pháp giáo dục STEAM cho trẻ 5-6 tuổi tại lớp Lá 1 – Trường mầm non Sơn Ca – xã Cư Huê – huyện EaKar”.

2. Mục tiêu, nhiệm vụ nghiên cứu

a. Mục tiêu nghiên cứu

- Tập trung phát triển ở trẻ 5-6 tuổi các kỹ năng: tư duy thiết kế, giải quyết vấn đề, suy nghĩ phản biện và sáng tạo.

- Hình thành những hành vi xã hội cho trẻ, là hành trang cần thiết cho việc phát triển nhân cách sau này của trẻ.

- Đòi hỏi, yêu cầu trẻ biết cách suy nghĩ vấn đề, biết cách lên kế hoạch với các phương án, đo đạc, vẽ, làm mô hình, tính toán, lắp ghép và xây dựng, thử nghiệm, đánh giá, sửa chữa và phá bỏ, thực hiện lại.

- Ứng dụng sáng tạo cùng với hoạt động trong STEAM để tạo hiệu quả cao.

- Tạo ra những sáng tạo đổi mới trong việc chăm sóc và giáo dục cho trẻ mầm non.

- Tìm ra những phương pháp nghiên cứu mới phục vụ cho quá trình dạy học.

b. Nhiệm vụ nghiên cứu

- Đưa ra một số biện pháp nhằm giúp trẻ khai thác, lĩnh hội các kiến thức kỹ năng thông qua việc sử dụng phương pháp giáo dục STEAM.

- Đề xuất một số ý kiến nhằm nâng cao hiệu quả, chất lượng của việc giáo dục kỹ năng, phát triển sáng tạo thiết kế khoa học thông qua tổ chức hoạt động trẻ sử dụng phương pháp giáo dục STEAM.

3. Đối tượng nghiên cứu

“Một số kinh nghiệm áp dụng phương pháp giáo dục STEAM cho trẻ 5-6 tuổi tại lớp Lá 1 – Trường mầm non Sơn Ca – xã Cư Huê – huyện EaKar”.

4. Giới hạn của nghiên cứu

*** Phạm vi về quy mô**

- Bước đầu làm quen với công tác nghiên cứu khoa học, bản thân tôi nhận thấy khả năng và điều kiện còn nhiều hạn chế nên tôi chỉ đưa ra *“Một số kinh nghiệm áp dụng phương pháp giáo dục STEAM cho trẻ 5-6 tuổi.*

*** Phạm vi về không gian**

- Đề tài này tiến hành tại lớp Lá 1 – Trường Mầm Non Sơn Ca

*** Phạm vi về thời gian**

Năm học 2023 – 2024

5 Phương pháp nghiên cứu

- Phương pháp nghiên cứu sử dụng tài liệu

- Phương pháp tuyên truyền với các bậc phụ huynh
- Phương pháp quan sát
- Phương pháp thực nghiệm
- Phương pháp đàm thoại
- Phương pháp tổng kết kinh nghiệm

PHẦN NỘI DUNG

1. Cơ sở lý luận:

STEAM là phương pháp giáo dục chủ yếu dựa trên thực hành và các hoạt động trải nghiệm sáng tạo. Thay cho các phương pháp giáo dục truyền thống tại Việt Nam hiện nay, trẻ chỉ được học lý thuyết mà rất ít khi được sử dụng các lý thuyết đã học vào thực tế. Kiến thức trẻ học được rất nhiều nhưng trẻ lại không nhớ được lâu. Điều này vô hình gây ra khó khăn cho trẻ trong việc áp dụng kiến thức vào các ứng dụng trong cuộc sống. STEAM xem giáo viên là người hỗ trợ về học tập, không chỉ là người cung cấp kiến thức. 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 hoạt động và học vì yêu thích, đồng thời kích thích sự tìm tòi khám phá. Mặt khác, việc đặt trẻ làm trung tâm sẽ giúp các em hình thành tố chất trở thành những nhà lãnh đạo mạnh mẽ, những nhà cải tiến đầy sáng tạo. Điểm mới lạ của STEAM là các hoạt động khoa học, nghệ thuật quen thuộc được giảng dạy một cách sinh động, gắn liền với thực tiễn, liên hệ thông tin giữa các lĩnh vực phát triển giáo dục vào trong thực tế, cung cấp kiến thức toàn diện về năm lĩnh vực: Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật, Nghệ thuật và Toán học.

Science (Kỹ năng về ngành khoa học): Khi được học tập theo phương pháp STEAM, trẻ sẽ có cơ hội liên kết các định nghĩa, khái niệm từ những buổi học lý thuyết với các hiện tượng thực tế. Từ đó, trẻ biết các vận dụng kiến thức vào đời sống.

Technology (Kỹ năng công nghệ): Mô hình STEAM là phương pháp giáo dục giúp học sinh mầm non thực hành và có kiến thức thực tế về công nghệ.

Engineering (Kỹ năng kỹ thuật): Ở những buổi học này, giáo viên sẽ trực tiếp hướng dẫn học sinh về cách thức sản xuất, vận hành của một số sản phẩm trong đời sống. Trẻ sẽ hiểu được quá trình lắp ráp, chế tạo các phương tiện như xe đạp, công cụ cơ bản.

Art (Kỹ năng nghệ thuật): Đây là những tiết học giúp trẻ tăng khả năng cảm thụ, tư duy sáng tạo và trí tưởng tượng của trẻ mầm non. Đó là những khóa học về

âm nhạc, mỹ thuật, thủ công... nơi trẻ có thể tự do “chế tạo” và trình bày mọi ý tưởng trong đầu.

Math (Kỹ năng toán học): Nhờ phương pháp giáo dục STEAM, trẻ sẽ không chỉ tiếp xúc với số học một cách khô khan. Thay vào đó, trẻ sẽ được học, tương tác và phân xạ với những con số một hướng thú vị.

Khảo sát 5 yếu tố STEAM là khảo sát trẻ đầy đủ 5 lĩnh vực phát triển: phát triển nhận thức, phát triển thể chất, phát triển tình cảm - kỹ năng xã hội, phát triển ngôn ngữ, phát triển thẩm mỹ. Thông qua hoạt động STEAM, trẻ được thỏa sức sáng tạo, trải nghiệm thực tế giúp trẻ ham học hỏi, tìm tòi, khám phá là tiền đề cho việc hình thành tố chất thông minh cho trẻ.

2. Thực trạng

Năm học 2023 – 2024 là năm học thực hiện chủ đề “Xây dựng trường mầm non hạnh phúc” gắn với thực hiện chuyên đề xây dựng trường mầm non lấy trẻ làm trung tâm” giai đoạn 2021-2025 nên nhà trường nói chung và giáo viên nói riêng rất chú trọng khi sử dụng những phương pháp, kỹ năng khác nhau để khai thác triệt để tạo cho trẻ có cơ hội thể hiện ý tưởng, quan điểm của bản thân theo cách riêng của trẻ.

Giáo viên cũng đã lựa chọn những phương pháp khác nhau để cho trẻ hoạt động, lên ý tưởng, sử dụng các ý tưởng khác nhau đều thể hiện được những nội dung trọng tâm, cốt lõi, ngắn gọn, dễ hiểu đáp ứng yêu cầu chăm sóc, giáo dục trẻ mầm non; phù hợp với từng chủ đề, chủ điểm và chương trình giáo dục mầm non. Hình thức hướng dẫn đa dạng, phong phú thể hiện ở mọi lúc, mọi nơi, mọi thời điểm để trẻ phát huy tối đa khả năng sáng tạo. Nhưng vẫn còn một số vấn đề mà ở trường mầm non Sơn Ca nói riêng cũng như một số trường mầm non trên địa bàn nói chung còn gặp phải đó là:

Chưa linh hoạt trong việc tổ chức các giờ hoạt động phát triển khả năng sáng tạo cho trẻ, trẻ còn thụ động, chưa khắc phục giải quyết vấn đề, mạnh dạn trình bày ý tưởng.

Ngoài ra đồ dùng đồ chơi còn mang tính cố định nên trẻ không còn gì để kiến tạo nữa. Trẻ hầu hết theo môi trường giáo dục trước đây hay chơi theo quy tắc sắp xếp, cố định, vậy nên việc đòi hỏi sự khai thác, sáng tạo còn gặp khó khăn. Trẻ chơi nhưng chưa đạt yêu cầu và chưa có sự hợp tác giải quyết vấn đề, chưa biết cách thiết kế, lên kế hoạch thử nghiệm chúng.

Và trong quá trình thực hiện tôi cũng gặp một số khó khăn và thuận lợi như sau:

2.1. Thuận lợi

Bản thân giáo viên ham học hỏi, tìm tòi và sáng tạo;

Yêu nghề, mến trẻ, tích cực trong các hoạt động chuyên môn

Được các cấp lãnh đạo quan tâm đầu tư cơ sở vật chất, tạo điều kiện cho đi tham quan, học tập ở các trường bạn, tham gia vào các lớp học bồi dưỡng chuyên môn.

Được sự giúp đỡ của bạn bè đồng nghiệp cũng như phụ huynh học sinh quan tâm, ủng hộ nhiệt tình trong mọi hoạt động của trường lớp.

Nhiều trẻ có trí tưởng tượng và khả năng sáng tạo phong phú.

2.2. Khó khăn

Tài liệu về phương pháp giáo dục STEAM cho giáo viên tham khảo chưa nhiều và chưa phong phú. Đồ dùng, trang thiết bị phục vụ cho trẻ học tập theo phương pháp giáo dục STEAM còn hạn chế.

Giáo dục STEAM là một hoạt động mới và khó đòi hỏi phải có thực hành và tính ứng dụng cao. Điều đó đòi hỏi người giáo viên phải có thời gian và quá trình tìm hiểu kiến thức kỹ lưỡng.

Lớp có một số trẻ còn nhút nhát, rụt rè, thiếu tự tin, ít giao tiếp với bạn bè. Kỹ năng của trẻ còn hạn chế: Kỹ năng thực hành, trải nghiệm, hoạt động nhóm (hợp tác, thỏa thuận, chia sẻ), kỹ năng giao tiếp.

Phụ huynh và giáo viên chưa có sự phối hợp, trao đổi thường xuyên do hầu như ông bà, chú, bác đưa đón trẻ.

Từ những thực trạng trên, tôi đã tiến hành khảo sát đầu năm và đã được kết quả như sau:

16% trẻ có khả năng thể hiện sự hiểu biết của mình về các sự vật, hiện tượng gần gũi bằng cử chỉ, lời nói; 13% trẻ quan tâm, hứng thú của trẻ với các sự vật, hiện tượng và khả năng khám phá thế giới xung quanh bằng các giác quan; 11% trẻ có khả năng thực hiện, phối hợp được các cử động của bàn tay, ngón tay, phối hợp tay - mắt (cắt, vẽ, xếp chồng..); khả năng nghe và hiểu lời nói, khả năng sáng tạo, khả năng giải quyết vấn đề đơn giản, thực hiện được nhiệm vụ gồm 2-3 hành động của trẻ bằng việc trải nghiệm thực tế; 20% trẻ nhận biết và biểu lộ cảm xúc với con người, sự vật gần gũi (mạnh dạn tham gia hoạt động, mạnh dạn trả lời câu hỏi, cố gắng thực hiện công việc đơn giản được giao, biểu lộ cảm xúc vui buồn, sợ hãi, tức giận..), khả năng sáng tạo trong quá trình thực hiện nhiệm vụ (tạo ra các sản phẩm, đặt tên cho sản phẩm.); 22% trẻ quan tâm đến số lượng và đếm, so sánh, sắp xếp, nhận biết hình dạng, vị trí trong không gian và định hướng thời gian so với bản thân.

Sau khi khảo sát, tôi đã lên kế hoạch, lựa chọn các phương pháp phù hợp để ứng dụng STEAM vào giảng dạy tại lớp. Áp dụng phương pháp giáo dục STEAM giúp trẻ tự do sáng tạo, thỏa sức vừa học tập vừa vui chơi.

3. Nội dung biện pháp, giải pháp

a. Mục tiêu các biện pháp

Tìm ra các biện pháp tốt nhất để tạo cơ hội cho trẻ phát triển khả năng sáng tạo của bản thân

Giảm tải ngân sách về học liệu cho các trường mầm non và cung cấp một môi trường thực tế nhất phù hợp với văn hóa và điều kiện thực tế của từng địa phương, đáp ứng các tiêu chí môi trường mầm non trong thời đại mới.

Trẻ hứng thú tích cực, trẻ tập trung hơn và phát huy được tính sáng tạo của trẻ khi tham gia vào các hoạt động giáo dục. Qua hoạt động giáo viên có thể phát huy triệt để được phương pháp giáo dục lấy trẻ làm trung tâm, tạo cho trẻ có cơ hội thể hiện ý tưởng của bản thân theo cách riêng của trẻ.

b. Nội dung và các hình thức của giải pháp, biện pháp

Biện pháp 1: Áp dụng STEAM trong trang trí lớp

Nội dung biện pháp

Phương pháp STEAM là một phương pháp hoàn toàn 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 khi tất cả được bắt đầu từ con số không.

Bằng sự nỗ lực và cố gắng học hỏi từ các giáo viên và tham khảo trên các trang web của các trường bạn, trên mạng internet, bản thân tôi đã có được những định hình cũng như hiểu biết cơ bản về phương pháp STEAM. Từ đó tôi có thể thực hiện việc trang trí lớp sao cho phù hợp với điều kiện, hoàn cảnh thực tế của lớp mình.

Cách thức, quá trình áp dụng biện pháp

Việc trang trí lớp, sắp xếp, bố trí một số góc học ở lớp cần có sự khoa học và phù hợp với tầm tay của trẻ để trẻ, giúp trẻ thực hiện các thao tác một cách dễ dàng và thuận tiện cũng như có thể liên kết giữa các hoạt động học, các góc chơi một cách linh hoạt, chủ động hơn, từ đó nâng cao hiệu quả của các hoạt động.

* Trang trí lớp:

Nếu như trước kia việc trang trí lớp tại các trường mầm non thường “dày đặc, nhiều màu sắc” thì nay nhờ việc áp dụng biện pháp STEAM trong trang trí lớp học đã làm cho không gian lớp học trở nên đơn giản và thoáng hơn. Từ đó tạo điều kiện cho trẻ được phát huy sự sáng tạo cũng như cái tôi cá nhân.

* Trang trí các góc:

Trang trí góc khám phá: Góc khám phá thường được đặt ở ngoài hành lang, nơi mà trẻ sẽ được thực hành các thí nghiệm nhỏ với các đồ vật quen thuộc như: màu nước, nước, cát sỏi, vỏ hạt, các mảnh gỗ nhỏ.....Với những đồ dùng này trẻ có thể thoải mái vui chơi sáng tạo theo ý thích của mình.

VD: Với những mảnh gỗ nhỏ trẻ có thể ghép thành những hình mà trẻ yêu thích hay với nước, sỏi và xốp thì trẻ có thể làm thí nghiệm vật chìm, nổi...



(Hình ảnh trẻ chơi và sáng tạo cùng khối gỗ, cát, sỏi...)

Trang trí góc nghệ thuật: Góc nghệ thuật là nơi trẻ được tự do sáng tạo, tự do phát huy trí tưởng tượng cũng như chủ động thể hiện cái tôi cá nhân.

Tại đây trẻ sẽ sử dụng những nguyên vật liệu tái chế như lõi giấy, bìa carton, đĩa CD, nắp nhựa, chai lọ, cốc giấy, bìa gỗ, ... để sáng tạo sản phẩm theo ý tưởng của bản thân.

Ngoài ra các cô có thể bổ sung một số nguyên vật liệu khác: sáp màu, keo nước, bìa carton, cuộn len... để trẻ có thể tự do sáng tạo theo ý của mình.

Nhờ việc áp dụng biện pháp STEAM trong trang trí, góc nghệ thuật trở nên gần gũi hơn và giúp trẻ được tự do thể hiện mình, được tự mình thưởng thức sản phẩm của mình và các bạn. Từ đó giúp trẻ tự tin hơn, mạnh dạn hơn.

Trang trí góc toán học



Hình ảnh trang trí góc toán

Giáo viên có thể bổ sung các đồ dùng nhằm giúp trẻ thực hiện các thao tác toán học như bảng con, thẻ số, bảng chun học toán, đồng hồ số, các khối hình gỗ... Hoặc có thể tận dụng các nguyên vật liệu sẵn có để trang trí cũng như sử dụng trong góc học tập sao cho phù hợp. Góc toán học thường được bố trí ở phía cửa sổ, nơi có nhiều ánh sáng để thuận tiện cho việc quan sát và thực hành.

Góc xây dựng: Góc này được thiết kế một bảng gỗ vừa tầm tay trẻ treo các dụng cụ thực lên để trẻ dễ dàng nhận biết và lấy cất khi thực hiện nhiệm vụ theo từng hoạt động học: Tua vít, cờ lê, mỏ lết, búa, đinh, kéo răng cưa, kéo to, kéo nhỏ,...



Hình ảnh trang trí góc xây dựng

Kết quả áp dụng biện pháp:

Bằng việc áp dụng phương pháp STEAM vào việc trang trí lớp học, giáo viên đã tạo ra một không gian thoáng, giúp trẻ được tự do khám phá, trải nghiệm, sáng tạo và thể hiện cái tôi cá nhân từ đó giúp trẻ phát triển cũng như hoàn thiện tư duy, ngôn ngữ, kỹ năng làm việc nhóm, giúp góp phần phát triển sự thông minh, độc lập của trẻ.

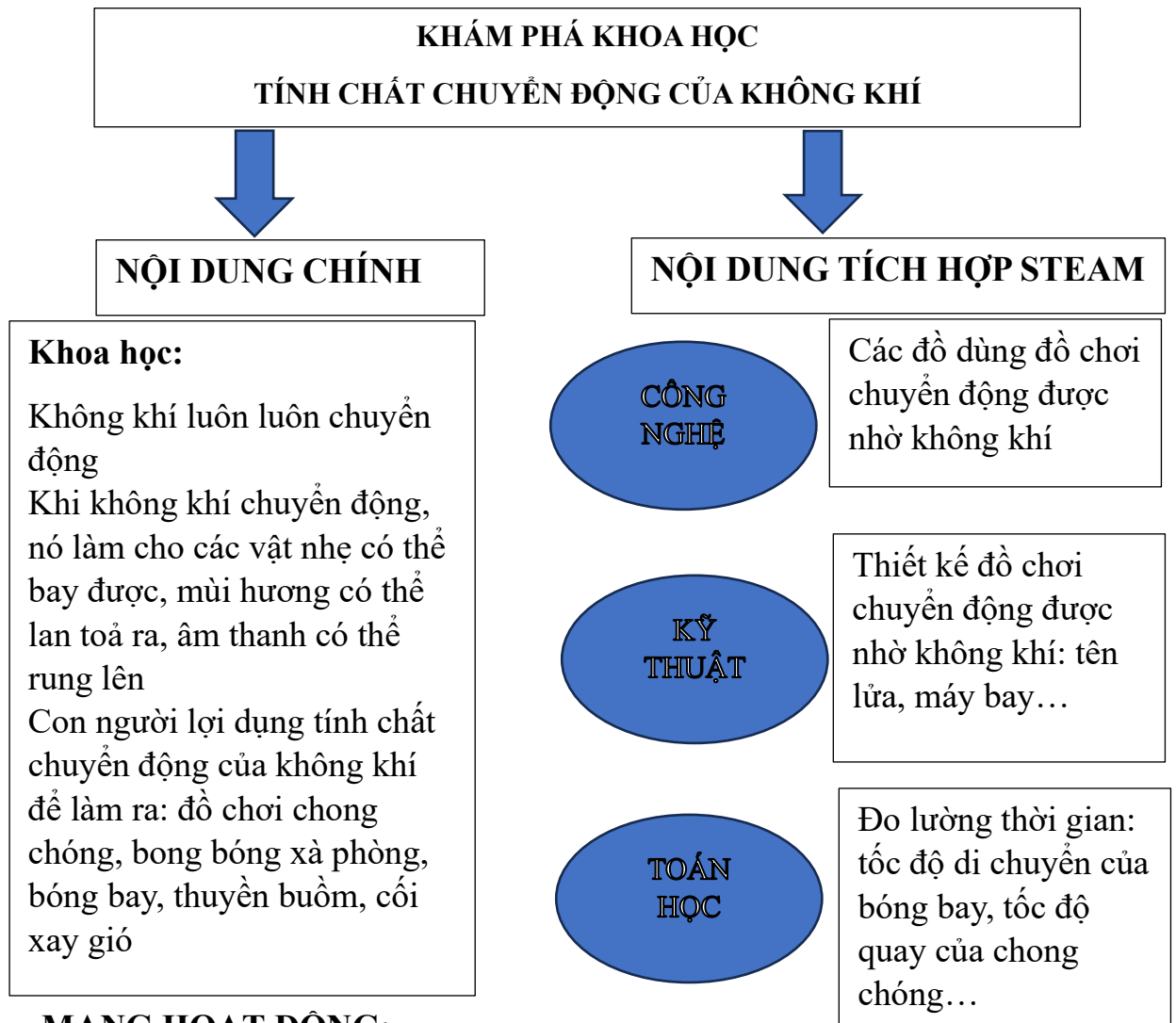
Bên cạnh đó, việc tận dụng các nguyên vật liệu sẵn có sẽ giúp giáo viên chủ động hơn trong việc trang trí lớp học cũng như tiết kiệm được chi phí.

Biện pháp 2: Xây dựng Mạng nội dung, Mạng hoạt động theo hướng tích hợp STEAM:

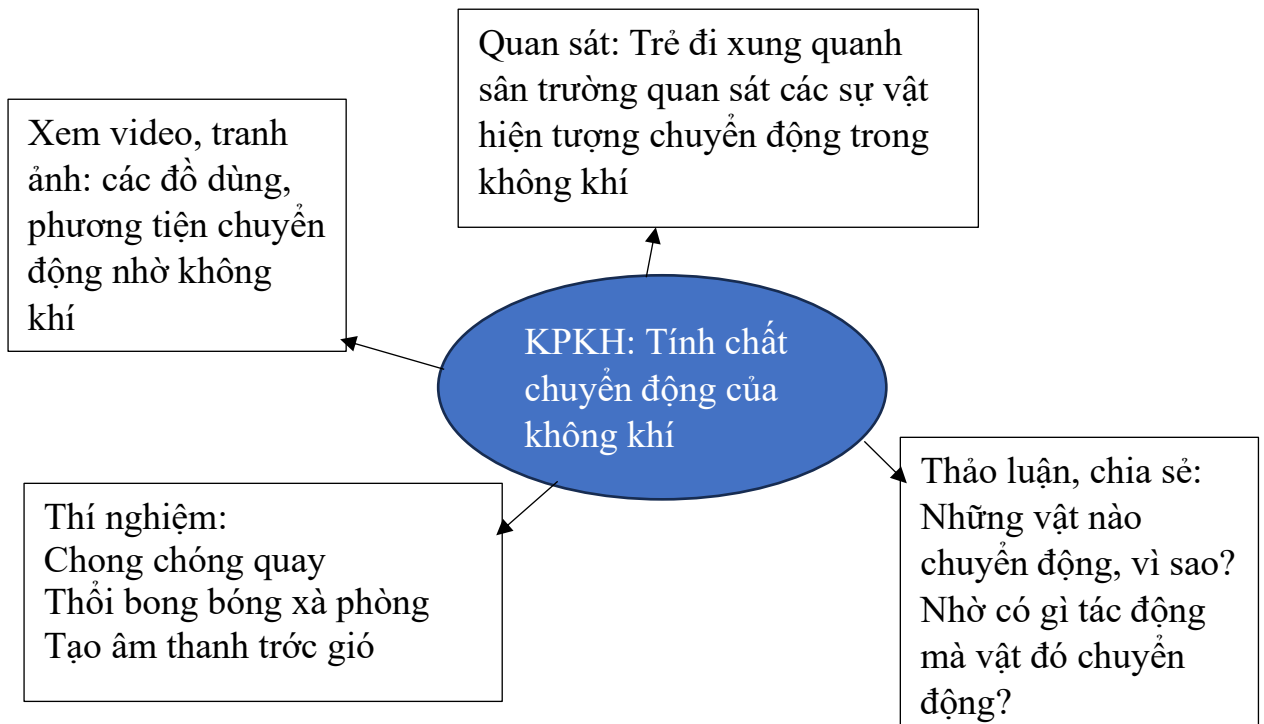
Đối với trẻ 5-6 tuổi, Mạng nội dung dựa trên các chủ đề phong phú đa dạng hơn và có những kiến thức chuyên ngành STEAM sâu hơn. Mạng hoạt động có nhiều hơn các hoạt động nghiên cứu, điều tra, thí nghiệm, thử nghiệm, chế tạo. Tận dụng các đối tượng thực, nguyên vật liệu sẵn có ở địa phương để trẻ quan sát, so sánh, phân loại, khái quát, giải quyết tình huống có vấn đề, thiết lập các tương tác tích cực, tìm hiểu mối tương quan giữa đối tượng với điều kiện tự nhiên như các loại cây trồng, vật nuôi có đặc điểm thích nghi điều kiện, khí hậu, đất đai ở địa phương như thế nào. Chú trọng cho trẻ thực hành, trải nghiệm, trẻ được độc lập, chủ động hoạt động trong môi trường an toàn với các nguyên vật liệu đa dạng sẵn có từ tự nhiên, các điều kiện về phương tiện kỹ thuật, công nghệ.

Ví dụ: Hoạt động có ưu thế tích hợp STEAM về cả nội dung và cấu trúc – Hoạt động khám phá khoa học:

MẠNG NỘI DUNG:



MẠNG HOẠT ĐỘNG:



Biện pháp 3: Lồng ghép tích hợp nội dung giáo dục STEAM vào dạy trẻ:

Việc tổ chức dạy trẻ lồng ghép giáo dục STEAM trong các hoạt động là một việc làm rất cần thiết. Đây chính là cơ hội để giáo viên cung cấp kiến thức, kỹ năng cho trẻ một cách tốt nhất. Nhưng lồng ghép như thế nào cho phù hợp, điều đó phụ thuộc vào giáo viên, muốn thực hiện tốt giáo viên phải linh hoạt, sáng tạo, lựa chọn hình thức phù hợp, nội dung sáng tạo với bài dạy, với chủ đề và nhận thức của trẻ. Qua đó, trẻ sẽ tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng hứng thú.

Thông qua hoạt động chơi

*** Cách thực hiện:**

Tôi thường xuyên lồng ghép nội dung giáo dục STEAM để dạy trẻ vào các hoạt động hàng ngày như: Giờ đón trẻ, hoạt động ngoài trời, hoạt động góc.

- **Giờ hoạt động đón trẻ:** Khi trẻ tới lớp, tôi tổ chức cho trẻ chơi tự do với các đồ dùng đồ chơi theo thông tư 02 như đồ chơi lắp ráp, đồ chơi hoa, đồ chơi hình khối... để trẻ có thể thỏa sức sáng tạo ra công trình của mình.



Hình ảnh: Trẻ ngồi chơi đồ chơi xếp hình sáng tạo

- **Giờ hoạt động góc:** Ở trường mầm non, trẻ được “Học mà chơi - chơi mà học”. Qua chơi, trẻ tái tạo lại những kỹ năng giao tiếp trong cuộc sống hàng ngày. Thông qua hoạt động này tôi đã lồng ghép phương pháp giáo dục STEAM vào cho trẻ. Tôi giới thiệu, hướng dẫn trẻ chơi các góc:

+ Góc xây dựng: tôi hướng dẫn trẻ vừa xây vừa đếm xem cần bao nhiêu viên gạch (chai, lọ) để xây xong đối tượng (M), cần bố trí cây cối, nhà cửa...như thế nào cho hợp lý.

+ Góc lắp ghép: Tôi cho trẻ lắp ghép đối tượng theo yêu cầu như: đứng được, cử động được, đi được... trẻ tìm nguyên vật liệu để lắp ráp theo yêu cầu.

+ Góc học tập: Tôi thiết kế một số bài tập qua trò chơi như nối, ghép hình, tìm đặc điểm chung hay phát hiện sự giống nhau và khác biệt của bức tranh...



+ Góc tạo hình: Tôi cho trẻ thiết kế bức tranh theo yêu cầu, theo sở thích, vẽ và tô màu bức tranh đó rồi chia sẻ tranh với các bạn trong nhóm.



Hình ảnh: Trẻ sáng tạo tranh theo sở thích

+ Góc Âm nhạc: Trẻ hát, vận động một số bài hát trong chủ đề, trao đổi, chia sẻ với nhau cảm nhận của mình về bài hát mà bạn trong nhóm biểu diễn.

- Giờ hoạt động chiều:

*** Cách thực hiện:**

Tôi đã lựa chọn tích hợp yếu tố Technology của STEAM để thiết kế các trò chơi công nghệ cho trẻ chơi vào các buổi chiều nhằm giúp trẻ củng cố kiến thức, kỹ năng một cách hiệu quả nhất.

Tóm lại khi lồng ghép STEAM vào các hoạt động chơi thì người giáo viên cần phải:

Luôn lắng nghe và chấp nhận các ý kiến của trẻ, cùng chia sẻ ý tưởng cho trẻ, không áp đặt ý của mình trong cách trẻ thể hiện vai chơi.

Khuyến khích sự tò mò của trẻ, khuyến khích trẻ đặt câu hỏi và cùng tìm câu trả lời; cố gắng trả lời câu hỏi của trẻ một cách thành thực và phù hợp với độ tuổi của trẻ.

Trẻ cần được tạo cơ hội và khuyến khích để quan sát, khám phá và thử nghiệm các ý tưởng. Phát triển sự tự tin, tự lập của trẻ bằng lời, đồng viên khuyến khích trẻ chơi theo cách của trẻ bằng các câu hỏi như: Hãy cho cô biết con nhìn/ nghe/ sờ / người... thấy gì nào? Điều gì sẽ xảy ra nếu...? Có cách nào khác nữa không?

Tạo tình huống có vấn đề, định hướng trẻ sử dụng kiến thức khoa học, công nghệ, kỹ thuật hoặc toán học để giải quyết vấn đề trong trò chơi.

Trẻ cần được tự do chơi, song vẫn cần sự có mặt của giáo viên khi trẻ chơi. Giáo viên có thể tham gia bằng cách giao tiếp phi ngôn ngữ (gật đầu tán thưởng, xoa đầu, chạm vào người trẻ...) hoặc có thể giao tiếp bằng ngôn ngữ (nhận xét, gợi ý, câu hỏi...) hoặc chơi cùng trẻ như một thành viên.

Luôn có thái độ nhẹ nhàng với trẻ, ánh mắt thân thiện, nét mặt tươi tắn, luôn mỉm cười, giọng nói truyền cảm. Khuyến khích trẻ kịp thời, phù hợp với tình huống và tính cách của trẻ.

Thông qua hoạt động học

*** Cách thực hiện:**

Tôi lựa chọn những nội dung giáo dục phù hợp nhằm đem lại cho trẻ những kiến thức đầy đủ, toàn diện về các mặt (thể chất, nhận thức, ngôn ngữ, thẩm mỹ và tình cảm xã hội...). Tôi đã xây dựng các dự án bao gồm nhiều bài học để trẻ có thể tiếp cận và trải nghiệm thực tế nhất.

Ví dụ: Hoạt động phát triển nhận thức “Khám phá phương tiện giao thông đường bộ”. Tôi cho trẻ khám phá chiếc ô tô có động cơ. Trẻ được trải nghiệm mở cửa xe ô tô, thắt dây an toàn, lái xe, được thiết kế chiếc ô tô của riêng mình và tự tìm ra cách để tạo ra chiếc ô tô theo yêu cầu của cô: có thể đi được và bánh xe không bị

rơi ra ngoài.... Trẻ được trải nghiệm chơi với chiếc ô tô của mình để phát hiện ô tô có đạt yêu cầu không, từ đó tìm ra lí do và cách khắc phục.

Ví dụ: Hoạt động phát triển thẩm mỹ “Tạo hình theo ý thích”. Trẻ được trải nghiệm tạo hình theo ý thích với các nguyên vật liệu khác nhau, được làm việc theo nhóm, chia sẻ bài của mình và tự đặt tên cho sản phẩm tạo hình của mình hoặc chỉnh sửa lại sản phẩm của mình hoàn thiện hơn và giải thích lí do tại sao chỉnh sửa.



Hình ảnh trẻ thoải sức sáng tạo

Tóm lại bên cạnh sử dụng những phương pháp khác nhau khi lồng ghép STEAM vào các hoạt động học thì người giáo viên có thể:

- Sử dụng phiếu khảo sát, bảng ghi chép kết quả của từng trẻ

Ví dụ: Khi cho trẻ xem video về clip khám phá các loài động, thực vật hay một đồ vật, công việc... nào đó. Giáo viên có thể phát phiếu bài tập khổ A4 được chia

làm 2 phần, phần rộng hơn yêu cầu trẻ vẽ về 3 đồ vật hoặc con vật mà trẻ nghĩ là trẻ sẽ nhìn thấy khi xem video. Phần còn lại vẽ hình mặt cười, mặt cười để kiểm tra kết quả mà trẻ đoán, khoanh vào mặt cười nếu trẻ đoán đúng, khoanh vào mặt cười nếu trẻ đoán sai.

Có thể sử dụng mẫu phiếu theo cá nhân hoặc nhóm

- Sử dụng hệ thống câu hỏi khuyến khích trẻ giải quyết vấn đề
- Tạo cơ hội cho trẻ thực hành, trải nghiệm.
- Tăng cường các bài tập tình huống gắn với đời sống thực để trẻ vận dụng kinh

nh nghiệm

Thông qua hoạt động lao động

*** Cách thực hiện:**

- Giờ hoạt động ngoài trời:

Đây là hoạt động trẻ được quan sát thực tế, hòa mình với thiên nhiên, là điều kiện để trẻ có thể tham gia rất nhiều hoạt động STEAM.

- Hoạt động trải nghiệm:

Ở trường mầm non nơi tôi công tác, ban giám hiệu nhà trường thường có kế hoạch tổ chức cho các con tham gia các hoạt động trải nghiệm khác nhau, điều này giúp trẻ lĩnh hội đủ 5 yếu tố STEAM cũng như củng cố lại những kiến thức và kỹ năng mà trẻ biết.



Hình ảnh: Trẻ trải nghiệm

Những nội dung trong hoạt động lao động:

- Nhiệm vụ lao động vừa sức, phù hợp với khả năng từng độ tuổi và trẻ có quyền lựa chọn.

- Hoạt động là nhiệm vụ tất cả các trẻ trong lớp đều tham gia một cách tích cực và phối hợp với nhau cùng thực hiện.

- Có quy định lao động và đảm bảo an toàn khi cho trẻ lao động.

- Tích hợp các nội dung STEAM vào một cách tự nhiên, đặc biệt tận dụng trong quá trình trẻ hoạt động ngoài trời chăm sóc động thực vật và môi trường xung quanh.

- Xác định được nội dung trẻ có thể thu thập thông tin trong quá trình lao động.

* **Kết quả:**

Sau khi lồng ghép giáo dục STEAM vào các hoạt động của trẻ, tôi nhận thấy trẻ rất hào hứng tham gia các hoạt động, qua trải nghiệm thực tế. Qua đó, trẻ hứng thú, tích cực tham gia các hoạt động. Trẻ tìm hiểu thế giới một cách say sưa, kiến thức lĩnh hội được sâu hơn và nhiều kỹ năng tốt cũng được hình thành. Thông qua việc lồng ghép giáo dục STEAM vào các hoạt động trong ngày, trẻ được hoạt động theo nhóm, nêu ý kiến của cá nhân trẻ, khiến trẻ phát triển tư duy nhạy bén hơn, sáng tạo hơn khi tham gia các hoạt động. Trẻ mạnh dạn tự tin hơn rất nhiều so với việc làm mẫu theo cô. Không những vậy, việc áp dụng phương pháp giáo dục STEAM vào dạy trẻ giúp trẻ tự tin rằng mình được thể hiện khả năng, cảm xúc của mình ở bất cứ mọi nơi. Trẻ đoàn kết, biết lắng nghe, biết chọn lọc những ý kiến để hoàn thành mục đích của nhóm, của bản thân trẻ.

Đối với trẻ mầm non, mỗi lời khen hay động viên của cô giáo đều có ảnh hưởng lớn đến tâm lý của trẻ. Việc động viên và khen ngợi kịp thời kích thích để trẻ có những hành động đúng đắn trong cuộc sống xung quanh.

Khi trẻ làm theo những yêu cầu của cô tôi luôn tôn trọng ý kiến của trẻ. Khác với phương pháp giáo dục khác có thể sau khi trẻ thực hành nói luôn con sai ở chỗ nào nhưng với phương pháp giáo dục STEAM thì tuyệt đối không phê bình trẻ, mà trẻ được thực hành sẽ rút ra chính kinh nghiệm cho bản thân. Động viên để trẻ có thể được trình bày ra ý tưởng riêng của mình, của nhóm trẻ.

Ví dụ: Cùng thiết kế một con thuyền, cùng nguyên vật liệu giống nhau nhưng mỗi nhóm có cách thiết kế, lắp ghép con thuyền theo các cách khác nhau. Sau khi thực hành trẻ sẽ được trải nghiệm rút ra cách làm phù hợp hơn. Kèm theo đó là tôi khen ngợi các nhóm chơi có sự đoàn kết thống nhất ý kiến của các thành viên trong nhóm, phối kết hợp để tạo ra sản phẩm.

Ngay sau mỗi tiết học tôi thường tặng cờ cá nhân cho trẻ, cho các nhóm tích cực hoạt động để động viên trẻ. Từ đó giúp trẻ tự tin, mạnh dạn, tích cực tham gia các hoạt động, biết đoàn kết phối hợp trong nhóm.

Trẻ hứng thú, tích cực hoạt động để thực hiện nhiệm vụ cô yêu cầu, phát huy trí tưởng tượng phong phú và rèn luyện kỹ năng giải quyết vấn đề theo tư duy của trẻ.

Biện pháp 4: Phối kết hợp với phụ huynh trong việc áp dụng phương pháp giáo dục STEAM cho trẻ

Trong nhiệm vụ giáo dục trẻ trở thành con người toàn diện, không chỉ giáo viên là người đảm nhận nhiệm vụ đó mà phụ huynh cũng đóng vai trò quan trọng trong quá trình giáo dục trẻ. Việc phối hợp với phụ huynh trong quá trình giáo dục trẻ rất cần thiết để đạt được những mục tiêu giáo dục.

*** Cách thực hiện:** Tôi đã xây dựng góc tuyên truyền của lớp phổ biến những kiến thức khoa học về phương pháp giáo dục STEAM. Trong buổi họp phụ huynh đầu năm, tôi đưa ra những nội dung và tầm quan trọng của việc giáo dục trẻ theo phương pháp STEAM để phụ huynh cùng thống nhất cách giáo dục trẻ. Tôi thường xuyên trao đổi với phụ huynh về các thông tin để giáo dục trẻ như: thường xuyên cho con làm một số thí nghiệm STEAM đơn giản, tạo ra cơ hội cho trẻ được trải nghiệm, khám phá, thực hành ngay cả khi trẻ ở nhà, cho con làm những việc con thích nhưng phải đảm bảo an toàn cho trẻ và có sự giám sát của phụ huynh. Trò chuyện với phụ huynh dành thời gian hướng dẫn trẻ chơi các trò chơi STEAM do tôi tự thiết kế trên zalo của lớp. Thường xuyên trao đổi với phụ huynh về sự tiến bộ của mỗi trẻ để phụ huynh kịp thời nắm bắt. Tuyên truyền để cha mẹ có niềm tin với sự hướng dẫn của giáo viên và năng khiếu tò mò bẩm sinh của trẻ, trẻ có thể lĩnh hội kinh nghiệm nhằm giải quyết một số vấn đề đơn giản, vẽ, làm toán, thử nghiệm một số kỹ năng khoa học.

Với một số nội dung, phụ huynh cần phối hợp, cung cấp cho trẻ kiến thức mà giáo viên yêu cầu để trẻ chuẩn bị chia sẻ trong các hoạt động.

*** Kết quả:** Phụ huynh có sự quan tâm đến sự thay đổi của trẻ. Phụ huynh thường xuyên theo dõi thông báo trên bảng tuyên truyền và qua các phương tiện điện thoại, internet, các trang: facebook của nhà trường, zalo lớp hơn. Phụ huynh cũng tích cực viết phiếu điều tra, trao đổi lại với giáo viên những kinh nghiệm khi giáo dục trẻ ở nhà, những thuận lợi và khó khăn trong quá trình áp dụng phương pháp giáo dục STEAM vào dạy trẻ.

c. Mối quan hệ giữa các biện pháp

Giữa các biện pháp có mối quan hệ qua lại với nhau, chúng hỗ trợ cho nhau giúp các con hứng thú thoải sức sáng tạo hơn trong các hoạt động.

Các biện pháp đan xen lẫn nhau và xuyên suốt trong quá trình hoạt động của trẻ. Từ đó sẽ giúp trẻ hiểu hơn về cuộc sống muôn màu muôn vẻ.

d. Kết quả khảo nghiệm

Với sự nỗ lực và cố gắng của bản thân thực hiện nội dung áp dụng phương pháp giáo dục STEAM ở trường mầm non nơi tôi đang công tác đã mang lại những kết quả như sau:

*** Đối với nhà trường:**

Với nội dung đề tài tôi đang áp dụng đã được Ban Giám hiệu tạo mọi điều kiện về cơ sở vật chất để tôi hoàn thành sáng kiến của mình với hiệu quả cao nhất:

- + Đầu tư trang thiết bị hiện đại: Tivi, vi tính, đầu đĩa, loa đài...
- + Đầu tư in bạt: bảng tuyên truyền, sản phẩm trẻ...
- + Đầu tư các nguyên vật liệu phục vụ hiệu quả bài dạy.

Đặc biệt Ban giám hiệu nhà trường đã nhất trí đưa nội dung tôi tham mưu khi lên kế hoạch: **“Một số kinh nghiệm áp dụng phương pháp giáo dục STEAM cho trẻ 5-6 tuổi tại tại lớp Lá 1 – Trường mầm non Sơn Ca – xã Cư Huê – huyện EaKar”** vào hoạt động cho tất cả trẻ 5-6 tuổi trong toàn trường.

Chất lượng giáo dục trong trường được nâng cao.

*** Đối với lớp:**

Năm học 2023 - 2024, với sự cố gắng của cô và trò, chỉ sau 1 học kỳ, lớp đã có nhiều tiến bộ. Trẻ từ nhút nhát, hoạt động đơn lẻ đã biết làm việc cùng nhau, mạnh dạn, tự tin và hứng thú tham gia hoạt động hơn.

*** Đối với bản thân:**

Bản thân nắm chắc nội dung giáo dục STEAM, tích cực năng nổ trao đổi kinh nghiệm, cải tiến và vận dụng linh hoạt các phương pháp giảng dạy, có ý thức tích hợp nội dung giáo dục STEAM vào các hoạt động chăm sóc giáo dục trẻ hàng ngày. Năm học 2023 - 2024, áp dụng phương pháp giáo dục steam, bản thân tự thiết kế được các trò chơi, bài giảng điện tử, video để dạy trẻ học qua chơi giúp trẻ tiếp cận hiệu quả với phương pháp giáo dục steam này thu lại phản hồi tốt từ các bậc phụ huynh. Các hoạt động chứa đầy đủ các yếu tố STEAM, giúp trẻ phát triển toàn diện về mọi mặt. Bản thân tạo được niềm tin với phụ huynh, được phụ huynh tích cực phối kết hợp cùng dạy trẻ theo phương pháp mới này.

*** Đối với trẻ:**

Qua một năm thực các biện pháp giáo dục STEAM, so với đầu năm kết quả trẻ đạt được như sau:

- Trẻ yêu thích hoạt động, trí tưởng tượng phong phú hơn.

- Trẻ tích cực và say mê trong việc thử nghiệm để tạo ra sản phẩm.
- Trẻ có kỹ năng hoạt động nhóm tốt hơn, Kỹ năng thuyết trình tốt hơn.
- Trẻ thích được đi học hơn, Trẻ yêu cô, yêu bạn hơn.
- Đoàn kết, tự tin hơn.

Sau khi “**áp dụng phương pháp giáo dục STEAM cho trẻ 5-6 tuổi tại tại lớp Lá 1 – Trường mầm non Sơn Ca – xã Cư Huê – huyện EaKar**”, tôi thấy được so với đầu năm thì trẻ có tiến bộ rõ ràng, thích tìm tòi, trải nghiệm và hứng thú hơn trong việc học. Khả năng thể hiện sự hiểu biết của trẻ về các sự vật, hiện tượng gần gũi bằng cử chỉ, lời nói tăng lên rõ rệt; khả năng nghe và hiểu lời nói, khả năng sáng tạo, khả năng giải quyết vấn đề đơn giản, thực hiện được nhiệm vụ gồm 2-3 hành động của trẻ bằng việc trải nghiệm thực tế; khả năng sáng tạo trong quá trình thực hiện nhiệm vụ (tạo ra các sản phẩm, đặt tên cho sản phẩm..) cũng được cải thiện đáng kể. Hơn nữa, trẻ mạnh dạn tham gia hoạt động, mạnh dạn trả lời câu hỏi, cố gắng thực hiện công việc đơn giản được giao, biểu lộ cảm xúc vui buồn, sợ hãi, tức giận, quan tâm đến số lượng và đếm, so sánh, sắp xếp, nhận biết hình dạng, vị trí trong không gian và định hướng thời gian so với bản thân cũng tiến bộ hơn so với đầu năm.

*** Đối với phụ huynh:**

Phụ huynh hiểu về tầm quan trọng của việc áp dụng phương pháp giáo dục STEAM vào dạy trẻ, từ đó phối hợp tích cực và có hiệu quả hơn với nhà trường giúp trẻ phát triển toàn diện.

Trong năm học này, phụ huynh rất quan tâm ủng hộ về mọi mặt, đặc biệt là ủng hộ nhiều nguyên vật liệu an toàn, phù hợp cho trẻ hoạt động.

PHẦN KẾT LUẬN - KIẾN NGHỊ

1. Kết luận

Giáo dục STEAM trang bị cho người học những kiến thức và kỹ năng cần thiết liên quan đến các lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật và toán học. Các kiến thức và kỹ năng này phải được tích hợp, lồng ghép và bổ trợ cho nhau giúp học sinh không chỉ hiểu biết về nguyên lý mà còn có thể thực hành và tạo ra được những sản phẩm trong cuộc sống hằng ngày. Giáo dục STEAM sẽ phá đi khoảng cách giữa hàn lâm và thực tiễn, tạo ra những con người có năng lực làm việc một cách sáng tạo.

Đối với trẻ mầm non giáo viên sẽ khuyến khích các bé tự do thử sức với nhiều ý tưởng khác nhau và không để cho cảm giác “sợ sai” kiềm chế khả năng của mình.

Giáo viên sẽ là người luôn lắng nghe đa chiều và mang lại cho các em học sinh một nền tảng kiến thức thực tế ngay từ khi còn nhỏ. Các em học và áp dụng những kiến thức từ nền tảng đến chuyên sâu, những kỹ năng và sự kỷ luật thông qua việc thực hiện các dự án thực tế và việc nghiên cứu những cập nhật mới nhất về các lĩnh vực liên quan. Với những ưu điểm nổi trội trên, tin rằng STEAM sẽ giúp sẽ giúp trẻ mầm non phát triển tốt nhất.

Trẻ được phát triển toàn diện cả về thể chất và tinh thần, sáng tạo, tự tin, biết cách giải quyết vấn đề đơn giản, kiên trì, tập trung hơn, biết hợp tác với các bạn để thực hiện nhiệm vụ. Phụ huynh an tâm, hài lòng và tin tưởng gửi con. Bản thân tôi đã có kinh nghiệm trong việc áp dụng phương pháp giáo dục STEAM vào dạy trẻ. Khi tiến hành tổ chức hoạt động, giáo viên cần chú ý những điều sau:

- Luôn luôn cập nhật thông tin trên Internet, thường xuyên nghiên cứu tài liệu, tự học, tự bồi dưỡng để nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ, linh hoạt, sáng tạo, mạnh dạn đưa các phương pháp mới để tổ chức các hoạt động cho trẻ.

- Có kế hoạch xây dựng các dự án phù hợp với nội dung học theo các tháng dựa trên đặc điểm của từng lứa tuổi và tâm sinh lý của từng trẻ.

- Lắng nghe ý kiến đóng góp, xây dựng, rút kinh nghiệm sau mỗi hoạt động để giúp trẻ phát triển tốt hơn.

- Thực hiện tốt công tác tuyên truyền, kết hợp với phụ huynh để tạo điều kiện cho trẻ được tham gia vào các hoạt động lồng ghép STEAM mọi lúc mọi nơi

- + Cho trẻ quan sát và thực hiện một nhiệm vụ, chỉ tập trung vào việc đặt câu hỏi để trẻ tự nói ra những thay đổi, những hiện tượng mà trẻ nhìn thấy và nghe thấy.

- + Tránh giải thích dài dòng về nguyên lý khoa học, mà hãy tập trung vào giúp trẻ phát hiện những thay đổi, những diễn biến của hiện tượng. Với các nguyên lý khoa học phức tạp trẻ sẽ tiếp tục được tiếp cận ở các cấp học cao hơn.

- + Đặt ra những câu hỏi dạng mở cho trẻ, khơi gợi trí tưởng tượng cho trẻ.

- + Giao nhiệm vụ, tạo được hứng thú cho trẻ khám phá sẽ giúp trẻ tiếp nhận kiến thức dễ dàng hơn.

- + Cần tạo ra một môi trường học liệu phong phú, cơ hội sẵn sàng cho trẻ tham gia vào các hoạt động STEAM.

- + Sử dụng các đồ dùng tái chế như: Chai lọ, vỏ hộp, ống hút, dây buộc các loại, túi giấy ... Học liệu không quá đắt nhưng trẻ có được nhiều điều vô cùng giá trị.

- + Tạo cơ hội cho trẻ được tiếp xúc, cọ sát với thế giới xung quanh để tăng cường sự tự tin và mạnh dạn, mở rộng hiểu biết với thế giới bên ngoài.

+ Cần cho trẻ giao lưu rộng rãi với nhiều người trong xã hội, bạn bè cùng trang lứa ở nơi công cộng cũng như trường học.

+ Khuyến khích trẻ đặt câu hỏi và hãy kiên nhẫn với các câu hỏi “đến cùng” của trẻ. Những câu hỏi “Tại sao?”, “vì sao?” xuất hiện càng nhiều với trẻ thì đó là điều đáng mừng cho mầm mống của một nhà khoa học trong tương lai.

Giáo viên phải nắm chắc nội dung nâng cao kỹ năng vận động phù hợp với độ tuổi.

Giáo viên cần sáng tạo, linh hoạt lồng ghép nội dung giáo dục steam vào các hoạt động. Nhiệt tình, yêu nghề mến trẻ, cô bao quát trẻ mọi lúc, mọi nơi, động viên khích lệ trẻ kịp thời khi trẻ làm tốt làm đúng.

2. Kiến nghị

Khuyến khích giáo viên đăng ký thi đua dạy tốt

Đề xuất các cấp ban ngành lãnh đạo mở thêm nhiều các lớp bồi dưỡng tạo điều kiện cho các giáo viên trong trường mầm non được tập huấn về phương pháp giáo dục STEAM cho trẻ.

Trên đây là bài sáng kiến kinh nghiệm “**Một số kinh nghiệm áp dụng phương pháp giáo dục STEAM cho trẻ 5-6 tuổi tại tại lớp Lá 1 – Trường mầm non Sơn Ca – xã Cư Huê – huyện EaKar**” được rút ra trong quá trình học tập và công tác của bản thân. Tôi xin mạnh dạn trình bày với các cấp lãnh đạo và các bạn đồng nghiệp. Rất mong nhận được sự đóng góp ý kiến của các đồng chí để bản sáng kiến của tôi hoàn thiện hơn, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục cho trẻ trong trường mầm non.

Tôi xin chân thành cảm ơn !

Cư Huê, ngày 08 tháng 04 năm 2024

Xác nhận của BGH nhà trường

Người thực hiện

.....

Phạm Thị Thu Huyền

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Tạp chí giáo dục mầm non - Bộ giáo dục xuất bản.
2. Giáo trình giáo dục học tập 1 - NXBĐHSP in năm 2013.
3. Giáo trình giáo dục học mầm non - Tác giả TS: Nguyễn Thị Hoa do NXBĐHSP in năm 2013.
4. Tài liệu tham khảo về phương pháp Steam của sở giáo dục Hà Nội.
5. Tài liệu trên các trang mạng:
 - + Tìm đọc 365 thí nghiệm steam kỳ thú của Trương Võ Hữu Thiên.
 - + Bộ chương trình STEAM 120 bài học.
 - + STEAM cách học của trẻ mầm non mà bố mẹ nên biết.