UBND HUYỆN GIA LÂM

**TRƯỜNG MẦM NON ĐẶNG XÁ**



**SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM**

**MỘT SỐ BIỆN PHÁP LỒNG GHÉP PHƯƠNG PHÁP**

**STEAM VÀO CÁC HOẠT ĐỘNG CHO TRẺ 5-6 TUỔI**

**Ở TRƯỜNG MẦM NON**

**Tác giả: Nguyễn Thị Quỳnh Châm**

**Chức vụ: Giáo viên**

**Đơn vị công tác: Trường mầm non Đặng Xá**

***Năm học 2019 – 2020***

**MỤC LỤC**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **NỘI DUNG** | **TRANG** |
| **I** | **ĐẶT VẤN ĐỀ** | 1 |
| **II** | **GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ** | 3 |
|  | **1. Những nội dung lý luận liên quan trực tiếp đến vấn đề nghiên cứu tổng kết kinh nghiệm.** | 3 |
|  | **2. Thực trạng của nhà trường** | 3 |
|  | **2.1.Thuận lợi** | 5 |
|  | **2.2. Khó khăn** | 6 |
|  | **3. Các biện pháp đã tiến hành:** | 6 |
|  | *3.1.Biện pháp 1: Nghiên cứu tài liệu về phương pháp STEAM* | 6 |
|  | *3.2. Biện pháp 2: Xây dựng môi trường hoạt động STEAM*. | 7 |
|  | *3.3. Biện pháp 3: Ứng dụng công nghệ và tích hợp các yếu tốt STEAM vào giảng dạy.* | 7 |
|  | *3.4. Biện pháp 4: Lồng ghép các dự án STEAM trong hoạt động học* | 8 |
|  | *3.5. Biện pháp 5: Phối kết hợp với phụ huynh phát triển sự sáng tạo của trẻ qua phương pháp STEAM:* | 12 |
|  | **4. Hiệu quả của SKKN:** | 13 |
| **III** | **KẾT LUẬN, KIẾN NGHỊ** | 14 |
|  | **1. Kết luận** | 14 |
|  | **2. Ý kiến đề xuất:** | 15 |

**I. ĐẶT VẤN ĐỀ**

Giáo dục mầm non là một mắt xích đầu tiên trong hệ thống giáo dục quốc dân, chịu trách nhiệm chăm sóc giáo dục trẻ từ 0-6 tuổi. Đây là giai đoạn đặt nền móng đầu tiên quan trọng của nhân cách con người.

Theo Nghị quyết TW2, khóa VIII của Đảng cộng sản Việt Nam về định hướng chiến lược giáo dục – đào tạo trong thời kỳ công nghiệp hóa hiện đại hóa và đề ra mục tiêu giáo dục mầm non phải trang bị cho trẻ những gì tốt đẹp nhất cả về vật chất lẫn tinh thần một cách toàn diện. Đứng trước tình hình đổi mới của đất nước, cùng với sự phát triển không ngừng của nền giáo dục nước nhà, đứng trước thời kỳ hội nhập kinh tế, đất nước đang trên đường mở cửa những ảnh hưởng không nhỏ của nền nhiều nền văn hóa khác nhau, thì việc giữ gìn và phát huy truyền thống văn hóa vốn có của cha ông ta từ ngàn xưa là nhiệm vụ cần và cập nhật nhất. Bên cạnh đó, việc tiếp thu những tinh hoa văn hóa của nhân loại để làm giàu thêm bản sắc văn hóa riêng của dân tộc mình cũng là vấn đề cần thiết - làm thế nào để cho thế hệ trẻ của chúng ta “Hoà nhập mà không hoà tan”.

Trong năm học 2019 – 2020, được sự quan tâm của bộ giáo dục, giáo viên mầm non ở các trường trong thành phố Hà Nội được tiếp cận với phương pháp giáo dục STEAM. Trường mầm non Đặng Xá cũng được tham gia khóa học và được triển khai kiến tập tới toàn thể giáo viên trong trường.

**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), Math (Toán học). Theo đó, Mô hình giáo dục STEAM là quá trình tích hợp kiến thức giữa các môn khoa học, kỹ thuật, toán học, công nghệ, qua đó xây dựng cho học sinh các kỹ năng được kết hợp hài hòa từ kiến thức của các bộ môn nói trên để sử dụng khi làm việc trong thế giới công nghệ ngày nay. 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. Trẻ mầm non không học lý thuyết hàn lâm, qua những lời nói suông, giảng giải mà chúng học qua chính những trải nghiệm - thực làm, thực học. 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. 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. 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.

Bên cạnh đó, với sự phát triển của công nghệ kỹ thuật trên thế giới hiện nay thì nhu cầu việc làm liên quan đến STEAM 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 thể đáp ứng được nhu cầu công việc của thế kỷ mới có tác động lớn đến sự thay đổi nên kinh tế đổi mới. Không phải là những cách đào tạo, những bí quyết học cao siêu để dạy học sinh thành tài, thành những nhà toán học, khoa học vĩ đại… mà phương pháp này sẽ phát triển các kỹ năng cho trẻ để chúng có thể sử dụng trong cuộc sống tương lại, đặc biệt với môi trường công nghệ hóa, hiện đại hóa như hiện nay.

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 giúp trẻ sáng tạo hơn, chủ động hơn để các con tìm ra nguyên lý khoa học ngay trong những hoạt động đơn giản. Với mong muốn trên, tôi mạnh dạn chọn đề tài: ***“Một số biện pháp lồng ghép phương pháp STEAM vào các hoạt động cho trẻ 5- 6 tuổi ở trường mầm non Đặng Xá, Gia Lâm, hà Nội”.***

**II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ**

**1. Những nội dung lý luận có liên quan trực tiếp đến vấn đề nghiên cứu tổng kết kinh nghiệm.**

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. Con đường trải nghiệm STEAM là con đường vô cùng lý thú. Khi được học tập theo phương pháp này, bạn sẽ thấy trẻ rất tập trung, say sưa khám phá, qua đó trí tò mò được thỏa mãn và trên hết là giúp khơi gợi niềm đam mê, tình yêu mãnh liệt đối với khoa học và công nghệ.

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. Mặt khác, việc đặt trẻ làm trung tâm sẽ giúp các em trở thành những nhà lãnh đạo mạnh mẽ, những nhà cải tiến đầy sáng tạo. Mô hình STEAM còn khá mới mẻ ở Việt Nam nhưng đã là “kim chỉ nam” rất thịnh hành trong lĩnh vực giáo dục ở các quốc gia phát triển hàng đầu trên thế giới như Mỹ, Nhật…. Điểm nổi bật của STEAM là kết nối, liên hệ thông tin giữa các lĩnh vực vào trong thực tế. Các thí nghiệm, hoạt động thực tiễn thường xuyên diễn ra để các em có thể thảo luận, tự rút ra kết luận và ghi nhớ sâu sắc. Dạy trẻ theo phương pháp STEAM giúp trẻ hình thành 5 nhóm kỹ năng cơ bản phục vụ thiết thực cho cuộc sống con người

Kỹ năng khoa học: Giúp trẻ hình thành khả năng tư duy, suy nghĩ logic, sáng tạo trong các hoạt động.

Kỹ năng công nghệ: Mang đến khả năng sử dụng, quản lý, sự nhận thức về công nghệ từ những vật dụng đơn giản hàng ngày như bút chì, bút màu đến những vật dụng phức tạp hơn. Cho trẻ hiểu theo hướng tất cả các thay đổi của thế giới tự nhiên đều phục vụ các hoạt động của con người đều được coi là công nghệ.

Kỹ năng kỹ thuật: Giúp trẻ hình thành các khả năng giải quyết vấn đề thực tiễn trong đời sống, hiểu được quy trình sản xuất ra một đối tượng cụ thể.

Kỹ năng toán học:Trẻ hình thành kỹ năng toán học từ sớm sẽ có các ý tưởng chính xác, áp dụng hiệu quả các khái niệm, kỹ năng toán học vào cuộc sống hàng ngày. Giáo dục STEAM giúp trẻ hình thành sớm các kỹ năng giải quyết vấn đề, tư duy phản biện, kỹ năng cộng tác, kỹ năng giao tiếp…

Kỹ năng nghệ thuật: Nghệ thuật ở đây là sự khám phá và tạo ra những cách giải quyết một vấn đề thực tế một cách khéo léo, khoa học.

Ứng dụng phương pháp giáo dục STEAM trong các hoạt động cho trẻ 5- 6 tuổi là mang khoa học, công nghệ, kĩ 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 đến 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.

Phương pháp STEM kết hợp với Art mang đến một chiến lược giáo dục cải tiến hiệu quả cao cho lĩnh vực giáo dục mầm non.Thông qua hình thức tích hợp với nghệ thuật, trẻ sẽ dễ dàng khám phá ra các giai đoạn khác nhau của vấn đề thông qua bài học.

Trong bối cảnh hiện nay, chúng ta cần những chương trình đào tạo kết hợp hài hòa giữa các bộ môn Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật, Toán học và Nghệ thuật để đào tạo ra những thế hệ trẻ toàn diện cả về học thuật, và thúc đẩy sự sáng tạo bên trong của mỗi người. Chúng ta cần những ý tưởng mới, những giải pháp mới cho các vấn đề hiện tại và sau này. Chúng ta cần khơi gợi những khả năng bên trong chính những thế hệ mầm non để các em có thể trở thành những công dân toàn cầu thực thụ.

**2. Thực trạng của nhà trường**

Trường mầm non Đặng Xá thuộc địa bàn xã Đặng Xá - huyện Gia Lâm - thành phố Hà Nội, trường được thành lập từ năm 1961 dưới sự quản lý của UBND xã Đặng Xá với nhiệm vụ chăm sóc giáo dục trẻ từ 24 -72 tháng tuổi. Năm 2008, theo quyết định số 766/QĐ - UBND ngày 30 tháng 6 năm 2008 của UBND huyện Gia Lâm, trường mầm non bán công Đặng Xá chuyển sang trường mầm non công lập từ ngày 01/08/2008 có tên là Trường mầm non Đặng Xá.

Tháng 10 năm 2018, được sự quan tâm của UBND thành phố Hà Nội và UBND huyện Gia Lâm đã đầu tư quy hoạch xây dựng trường có tổng diện tích là 8.542,7 m2 nằm giữa trung tâm xã Đặng Xá - Gia Lâm - Hà Nội với tổng số 20 phòng học, 8 phòng chức năng, 4 phòng năng khiếu khang trang rộng rãi thoáng mát.

Nhà trường luôn nhận được sự quan tâm của các cấp lãnh đạo UBND và PGD huyện Gia Lâm, chính quyền địa phương, trường lớp được kiên cố hoá, được trang bị đầy đủ các trang thiết bị, đồ dùng học tập, đồ chơi ngoài trời đảm bảo cho công tác chăm sóc - giáo dục của cô và trẻ.

Đội ngũ cán bộ quản lý, giáo viên, nhân viên của nhà trường đến thời điểm hiện tại là 59 đồng chí, trình độ chuyên môn đạt chuẩn 100%, trên chuẩn là 50/59 đạt 85%. Trong đó:

+ Cán bộ quản lý: 03 đ/c - Trình độ chuyên môn trên chuẩn là 3/3 đạt 100%

+ Giáo viên: 40 đ/c - Trình độ chuyên môn trên chuẩn là 36/40 đạt 90%

+ Nhân viên: 16 đ/c - Trình độ chuyên môn trên chuẩn là 8/16 đạt 50%

Tổng số trẻ là 585 trẻ được phân chia theo độ tuổi, học theo đúng chương trình đã quy định với tổng số là 19 lớp. Trong đó độ tuổi 24 - 36 tháng: 03 lớp/75 trẻ; lớp mẫu giáo là 16 lớp (3 - 4 tuổi: 5 lớp/133 trẻ; 4 - 5tuổi: 6 lớp/186 trẻ; 5 - 6 tuổi: 5 lớp/191 trẻ).

Từ tình hình thực tế nêu trên, trong quá trình thực hiện đề tài tôi gặp những khó khăn và thuận lợi sau:

*2.1. Thuận lợi:*

- Sở giáo dục đào tạo đã tổ chức lớp đào tạo cho các trường, bồi dưỡng phương pháp dạy học STEAM. Giáo viên đi đào tạo về tập huấn lại cho 100% giáo viên trong trường.

- Nhà trường luôn nhận được sự quan tâm chỉ đạo sát sao của phòng GD - ĐT huyện Gia Lâm cùng với ban giám hiệu trường Mầm non Đặng Xá năng động, sáng tạo có tinh thần trách nhiệm cao, có đội ngũ giáo viên nhiệt tình năng nổ, yêu mến trẻ, có tinh thần đoàn kết và giúp đỡ nhau trong quá trình nghiên cứu.

- Môi trường sư phạm nhà trường khang trang và được đầu tư cơ sở vật chất, thiết bị dạy học đáp ứng yêu cầu giảng dạy cho giáo viên.

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

- Đa số trẻ đến lớp đều khoẻ mạnh, đúng độ tuổi có nề nếp học tập và đặc biệt trẻ rất ham tìm tòi và khám phá.

- Bản thân được đi kiến tập các tiết dạy STEAM do nhà trường tổ chức, tôi đã nhận thức được sự quan trọng và tính cấp thiết về việc đổi mới phương pháp dạy học STEAM nên tôi cũng mạnh dạn áp dụng phương pháp STEAM vào quá trình soạn bài và lên lớp.

*2.2. Khó khăn*

- Chỉ một số giáo viên trong nhà trường được tham gia lớp học bồi dưỡng. Giáo viên chưa có tài liệu hướng dẫn cụ thể, tự nghiên cứu tài liệu về phương pháp giáo dục STEAM qua mạng Internet.

- Nhiều trẻ đi học tại các nhóm trẻ tư thục bây giờ mới chuyển về trường.Trẻ vẫn còn thụ động chưa thật sự sáng tạo trong suy nghĩ.

**3. Các biện pháp đã tiến hành:**

***3.1.Biện pháp 1: Nghiên cứu tài liệu về phương pháp STEAM***

Năm học 2019 – 2020 nhà trường cử một số giáo viên đi tham gia lớp tập huấn “Dạy học theo phương pháp STEAM” do Sở giáo dục và đào tạo tổ chức. Giáo viên sau khi đi tập huấn về đã kiến tập toàn bộ những kiến thức đã học cho 100% giáo viên trong trường. Thông qua lớp học tôi nhận thấy việc dạy học ứng dụng phương pháp STEAM là cực kỳ cần thiết cho giáo dục mầm non. Sau đợt tập huấn tôi phần nào cũng đã hiểu rõ được những ưu việt của phương pháp này trong giáo dục mầm non. Ngoài việc tham gia tập huấn tôi còn được chuyên gia cung cấp các tài liệu về các kênh thông tin. Từ đó tôi thông qua các kênh thông tin, báo mạng và các tài liệu để tiếp tục tìm hiểu sâu hơn về phương pháp giáo dục này. Tham khảo lời khuyên từ các chuyên gia và giáo viên giảng dạy bằng cách vào nhóm zalo có cả chuyên gia giáo dục Singapo và các học viên của lớp. Nhóm thường xuyên có những trao đổi về những hoạt động ứng dụng phương pháp STEAM trong giảng dạy ở những cơ sở mầm non, những quốc gia khác nhau để tôi có thể cập nhật, mà còn hỗ trợ cho sự lưu loát, logic khi truyền tải kiến thức cho trẻ. Tôi luôn luôn học hỏi, tiếp cận với các tài liệu giáo dục chất lượng cao vừa cung cấp đủ kiến thức, vừa “thân thiện” và dễ hiểu đối với cả giáo viên và đối với cả trẻ.

Ban giám hiệu nhà trường, tổ chuyên môn trao đổi và thống nhất buổi sinh hoạt chuyên đề, buổi tọa đàm giúp cho giáo viên cùng nhau trao đổi, chia sẻ những vướng mắc trong quá trình thực hiện lồng ghép phương pháp STEAM vào giảng dạy.

***3.2. Biện pháp 2: Xây dựng môi trường hoạt động STEAM***.

Môi trường hoạt động STEAM phải được xây dựng gắn liền với sự kiện để học sinh khám phá về sự kiện, có nội dung cho giáo viên đưa ra thử thách cho trẻ và có phần cho giáo viên trưng bày dự án đang làm dở hay đã hoàn thành.

Tương tự như xây dựng môi trường hoạt động học qua chơi, góc chơi hoạt động STEAM phải chú ý đảm bảo 2 yếu tố: không gian và đồ dùng. Trong góc chơi cách sắp xếp bày đồ chơi phải đảm bảo khi trẻ chơi xong trẻ cũng biết tự cất đi và lúc lấy ra dễ dàng.Trẻ được lựa chọn góc chơi. Đồ dùng cho góc STEAM mầm non bao gồm các vật liệu rời, đồ xây dựng, blocks, đất nặn giấy, bút chì, giấy màu, đồ tái chế, đồ dùng toán, dụng cụ đo lường, kính lúp,đồ khoa học . . . Đồ dùng STEAM cũng có thể là các đồ hiện đại như Robotics , Robot Dash , Lego Wedo . . . Nhưng trong trường mầm non hoàn toàn có thể sử dụng các nguyên vật liệu đơn giản và gần gũi hơn như: Các đoạn gỗ, bìa cattong, ống hút, các loại giấy màu, lá cây, túi bóng, que kem, dây vải.... mà các nguyên vật liệu này có thể sưu tầm không mất tiền mua.

***3.3. Biện pháp 3: Ứng dụng công nghệ và tích hợp các yếu tốt STEAM vào giảng dạy.***

STEAM giống như mô hình Venn nơi giáo viên quyết định lĩnh vực nào sẽ tập trung vào trong các hoạt động tích hợp dựa vào lớp học , nội dung giờ học và học sinh . Việc tích hợp 5 thành phần STEAM với nhau sẽ được dựa theo 3 yếu tố : - Tích hợp với chủ đề chung: Với yếu tố này, giáo viên có thể tìm một quyển sách liên quan đến chủ đề chung, thiết lập thí nghiệm khoa học để dạy về chủ đề này cho học sinh. Sau đó giáo viên đưa ra một vấn đề tương tự được tìm thấy trong sách, hỗ trợ cho trẻ có cơ hội tìm các cách để giải quyết vấn đề, sau đó chọn một cách. Giáo viên cho trẻ thiết kế, xây dựng và thử nghiệm vật mẫu và cùng là cho trẻ trình bày về sản phẩm của mình .

VD : Chủ đề về nước: Cô giáo cho trẻ tìm hiểu về các nguồn nước trong tự nhiên, cho trẻ hiểu tầm quan trọng của nước với cuộc sống của con người. Nhưng nếu muốn giữ được nguồn nước sạch để sử dụng, con người đã làm gì? Làm như thế nào? Cô cho trẻ quan sát một số cách mà người lớn làm để chế ra nước sạch.Sau đó cô cho trẻ tự suy nghĩ làm thế nào để biến nước chưa sạch thành nước sạch như người lớn. Trẻ tự sáng tạo và trải nghiệm.

- Tích hợp theo vấn đề cần giải quyết ở thế giới thực

Với yếu tố này, giáo viên có thể tìm một quyển sách liên quan đến vấn đề đang tồn tại, thiết lập thí nghiệm khoa học để dạy về vấn đề này cho học sinh. Sau đó giáo viên sẽ hỗ trợ cho trẻ tìm các cách để giải quyết vấn đề, sau đó chọn một cách. Giáo viên cho trẻ thiết kế, dựng và thử nghiệm vật mẫu và cuối cùng là cho trẻ trình bày về sản phẩm của mình.

VD: Vấn đề trồng rau ở trong thành phố

Với dự án này chúng ta cho trẻ xem các đoạn video về quan cảnh của thành phố, không có đất trồng rau, từ những nhu cầu thực tế, giáo viên cho trẻ nghĩ ra cách làm thế nào không có đất mà vẫn trồng được rau ở thành phố? Trẻ tự tìm phương án trả lời.

- Tích hợp với mối quan tâm , yêu thích của học sinh

Học sinh quan tâm tới vấn đề bạo lực học đường. Yếu tố này, giáo viên lựa chọn một chủ đề rộng, sau đó cho học sinh thảo luận về bất kể vấn đề nào chúng nghĩ ra. Nhóm các chủ đề liên quan lại và cho học sinh lựa chọn một chủ đề mà chúng quan tâm nhất để có thể tìm ra cách giải quyết. Sau đó trẻ sẽ thiết kế, làm vật sản phẩm mình vừa tạo ra .

Phương pháp này cho phép trẻ có thể tự khám phá với bất kỳ dự án nào với sở thích và [năng lực cá nhân](https://vi.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1_nh%C3%A2n) sẽ thu hút được hứng thú của trẻ khi tham gia hoạt động. Trẻ không những được nghiên cứu lí thuyết mà còn được thực hành áp dụng nhiều kĩ năng trong nhiều lĩnh vực để có thể giái quyết vấn đề theo tư duy của trẻ. Phương pháp dạy học dự án cũng chính là phương pháp cho trẻ nghiên cứu sâu một đề tài cụ thể. Trong quá trình khám phá, trẻ được tự lên kế hoạch, tự thực hiện và điều hành các hoạt động trải nghiệm của chính mình, giáo viên chỉ có vai trò định hướng, hỗ trợ trẻ trong các hoạt động. Dạy học Dự án là một hình thức dạy học trong đó trẻ đóng vai trò trung tâm, dưới sự giúp đỡ của cô giáo, trẻ tự giải quyết một nhiệm vụ học tập mang tính phức hợp nào đó cả về lý thuyết lẫn thực hành. Qua đó trẻ tạo ra được các sản phẩm của mình và có thể giới thiệu chúng với mọi người. Với phương pháp dạy học Dự án, giáo viên không còn giữ vai trò chủ đạo mà là người hướng dẫn, giúp đỡ, tạo môi trường, tạo vai trò cho trẻ trong dự án, trẻ  tự thực hiện các hoạt động, tự làm bài tập nhóm, thảo luận lựa chọn đề tài để làm báo cáo. Trẻ phải tự xử lí thông tin, tự phục vụ đảm bảo an toàn.

***3.4. Biện pháp 4: Lồng ghép các dự án STEAM trong hoạt động học***

Từ những thực tiễn trên, bản thân tôi luôn suy nghĩ tìm tòi, nghiên cứu, tham khảo tài liệu để tìm ra những nội dung hoạt động có ứng dụng phương pháp giáo dục STEAM cho trẻ. Trước tiên tôi phải nghiên cứu chương trình, cập nhật thông tin từ chuyên đề, trên mạng Internet, tự bồi dưỡng chuyên môn, tìm hiểu một số kiến thức về STEAM, về các hoạt động cho trẻ có thể áp dụng được phương pháp STEAM. Tôi đã có thể xây dựng kế hoạch giáo dục cụ thể nhằm thực hiện được yêu cầu có ứng dụng phương pháp STEAM trong  hoạt động ngoài trời. Sau khi đã lựa chọn được những dự án phù hợp tôi sẽ đưa vào lồng ghép trong các tháng để tổ chức các hoạt động trong dự án đó.Trong từng hoạt động cụ thể cần linh hoạt ứng dụng phương pháp STEAM để đạt được hiệu quả cao nhất.Tùy theo những dự án khác nhau thì cách thức tiếp cận và tổ chức cho trẻ là hoàn toàn khác nhau. Sau đây là một ví du cụ thể chúng tôi đã tiến hành.

*-* ***Trong hoạt động học:***

Với nội dung kiến thức đã tìm hiểu tôi đã đưa vào kế hoạch năm học được triển khai thông qua những dự án cụ thể để lồng ghép vào trong các tháng một cách hiệu quả nhất, mỗi tháng có thể lồng ghép một hoặc hai dự án phù hợp. Tháng 11 tôi đưa dự án lọ hoa xinh, tháng 12 có dự án “noel”, tháng 1 có dự án “góc nhỏ đón tết”… Bước đầu trẻ phát triển khả năng giải quyết vấn đề, tư duy và sáng tạo.

**Bảng xây dựng các dự án theo kế hoạch năm học trẻ 5-6 tuổi như sau:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **STT** | **Tháng** | **Dự án** | **Thời gian thực hiện** |
| 1 | 9 | + Dự án đèn lồng | 2 buổi |
| 2 | 10 | + Bàn tay robot | 2 buổi |
| 3 | 11 | + Lọ hoa xinh tặng cô  + Dự án ngôi nhà xanh | 2 buổi  2 buổi |
| 4 | 12 | + Góc nhỏ trang trí noel | 3 buổi |
| 5 | 1 | + Trang trí góc nhỏ đón tết | 3 buổi |
| 6 | 2 | + Hoa mùa xuân | 2 buổi |
| 7 | 3 | + Các con vật  + Xây ga ra ô tô | 3 buổi  2 buổi |
| 8 | 4 | + Làm cây cầu bắc qua sông | 2 buổi |
| 9 | 5 | + Làm thùng rác thông minh  + Máy lọc nước | 2 buổi  2 buổi |

Ngoài những tiết dạy STEAM riêng thì tôi mạnh dạn lồng ghép Phương pháp dạy học tiên tiến này vào các môn học khác một cách linh hoạt và cụ thể.

*+ Hoạt động khám phá:*

Bản chất của STEAM đã bao gồm có phần khám phá nên tích hợp STEAM trong khám phá không có gì khó. Tất cả các tiết học khám phá đều có phần khám khá, tuy nhiên với những tiết học khám phá thông thường chỉ có phần khám phá đơn điệu, trẻ chỉ được thực hành thụ động qua phần hướng dẫn của cô, trả lời các câu hỏi một cách vu vơ, không có cơ sở, hoặc chỉ là chút hiểu biết ít ỏi của mình. Nhưng nếu cho ta thêm phần tạo ra tình huống để trẻ tìm cách giải quyết, cho trẻ thời gian tự suy nghĩ tìm ra các cách giải quyết thì bài học sẽ ý nghĩa hơn, sâu lắng hơn. Trong quá trình thực hiện những ý tưởng của mình, trẻ tự rút ra kinh nghiệm, kiến thức tăng chồng lên nhau, hoạt động càng nhiều, kiến thức càng cao. Hiệu quả của việc tiếp thu kiến thức tốt hơn.

*+ Hoạt động tạo hình* :

Chúng ta có thể thấy rõ trong STEAM có phần nghệ thuật và chính môn tạo hình cũng là một phần của tiết học STEAM, tuy nhiên nếu ta lồng ghép STEAM vào tạo hình thì nên thay đổi chút trong quá trình dạy thì hiệu quả sẽ tốt hơn rất nhiều.

Ví dụ “Vẽ ngôi nhà xanh” cô giao nhiệm vụ cho từng nhóm trẻ bằng cách cho trẻ được xem những video về các ngôi nhà trong thành phố, dày đặc, nóng bức bởi hiệu ứng nhà kính. Song nếu các con ở trong những ngôi nhà như này các con cảm thấy như nào, các sẽ mong muốn điều gì khi ở trong ngôi nhà đó?

Những câu hỏi đặt ra khích thích trí tò mò và tưởng tượng của trẻ, trẻ sẽ đặt mình vào địa vị của những người khi đang ở trong nhà đó, vậy trẻ sẽ có rất nhiều ý tưởng khi vẽ lên các ngôi nhà trong tương lai mà không lo nghĩ nó bị sai hoặc không theo ý của cô giáo dạy. Vậy những tác phẩm của trẻ sẽ phong phú hơn, sáng tạo hơn. Trẻ vẽ theo ý tưởng, trẻ có thể vẽ theo nhóm 1 ngôi nhà to hay vẽ theo cá nhân trẻ. Khi trẻ vẽ xong cô chụp lại sản phẩm, trong thời điểm nào đó trong ngày cô cho trẻ xem lại mẫu của mình và xem mẫu 1 số kiểu nhà, cấu tạo của ngôi nhà và lên ý tưởng, tìm kiếm ý tưởng bổ xung cho phù hợp với bản vẽ của trẻ.

*+ Hoạt động làm quen với văn học:*

Tất cả những câu chuyện trong chương trình giáo dục cho trẻ 5 tuổi đều được chọn lọc và mang ý nghĩa giáo dục cho trẻ. Câu chuyện về gia đình và những ngôi nhà thân yêu của trẻ. Ở mỗi câu chuyện đều có thể giáo dục cho trẻ tình yêu với gia đình, ngôi nhà, thiên nhiên, yêu gia đình và đây là cơ hội để cô khơi gợi lên cảm xúc của trẻ, cho trẻ mong muốn được thể hiện tình cảm của mình thông qua việc tạo ra những sản phẩm phù hợp theo nội dung của từng chủ đề mà cô giáo mong muốn. Trong các tiết học văn học thì cô giáo thường kể một mạch từ đầu đến cuối câu chuyện, sau đó đưa ra một loạt các câu dựa theo nội dung chuyện. Nhưng nếu chúng ta sử dụng môn văn học vào STEAM thì vô cùng hữu ích. Cô giáo có thể tự bịa ra một câu chuyện sáng tạo dựa vào nội dung mà mình muốn giáo dục trẻ, sau đó cô đưa ra các tình huống cho trẻ giải quyết, cô lại dựa vào các tình huống mà trẻ đưa ra tiếp tục kể tiếp theo hướng trẻ mong muốn, có như vậy trẻ thích thú hơn và ghi nhớ hơn là kể theo lối mòn.

*+ Hoạt động làm quen với toán*:

Hoạt động cho trẻ làm quen với toán với việc hình thành kĩ năng toán sơ đẳng góp phần đáng kể để trẻ tham gia hoạt động STEAM. Trong mỗi bài học với các khái niệm khác nhau trẻ lại được tham gia các hoạt động vui chơi khác nhau. Cô giáo chọn lựa những nội dung ôn luyện sau tiết học mang tính ứng dụng thực tế để cho trẻ biết cách sử dụng các khái niệm toán khi giải quyết vấn đề để tạo ra sản phẩm trong hoạt động STEAM.

VD: Xây ngôi nhà xanh: Cô và các nhóm cùng nhau bắt tay để thực hiện “dự án ngôi nhà xanh”. Trẻ bàn bạc, phân công nhau từng phần của công việc: Dựng khung nhà, trang trí xung quanh ngôi nhà sao cho đẹp và có nhiều không gian xanh... Ngôi nhà của bé thật đẹp: Trẻ sử dụng nguyên vật liệu mình tìm kiếm được cùng với các nguyên vật liệu tạo hình để trang trí cho ngôi nhà theo sở thích của từng thành viên trong nhóm. 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..., ký năng đếm, kỹ năng đo...

*- Trong hoạt động góc:*

Ở góc xây dựng trẻ tự lắp ghép thiết kế các kiểu nhà mà trẻ đã từng thấy hay trong ý tưởng của trẻ. Từ những ngôi nhà đó trẻ sắp xếp tạo nên một không gian có rất nhiều kiểu nhà đa dạng. Kết thúc dự án, tất cả trẻ đều có cơ hội để thể hiện, giới thiệu về kết quả của mình khi tham gia dự án.

Qua các tháng của từng dự án, trẻ được củng cố, rèn luyện kiến thức, kĩ năng trẻ đã biết, đồng thời thu nhận các kiến thức, kĩ năng mới một cách tự nhiên, thông qua trải nghiệm chứ không phải chỉ từ lời nói của người lớn. Điều quan trọng nhất trong mỗi dự án học tích hợp đó là làm sao để trẻ cảm thấy hứng thú với dự án 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. Những trải nghiệm đó khiến cho bé nhớ lâu hơn và cảm thấy yêu thích việc học tập, kiến thức từ đó cũng được “ngấm” một cách tự nhiên.

Lý thuyết đối với trẻ mầm non thường đi đôi với thực hành. Đặc điểm tư duy của trẻ mầm non là tư duy trực quan, trẻ học về tất cả những gì diễn ra xung quanh, ngay trong chính cuộc sống thực. Trẻ học không chỉ để ghi nhớ và trả bài, mà trẻ học nhanh nhất khi điều đó được ứng dụng vào chính cuộc sống hàng ngày. Phương pháp STEAM là 1 phương pháp mới cho trẻ mầm non. Vì vậy mà chúng ta cần đưa các bài dạy lý thuyết cho trẻ được trải nghiệm từ đó trẻ được thực hành: “Học mà chơi- chơi mà học”. Đặc biệt đối với trẻ 5-6 tuổi luôn có nhu tìm tòi, khám phá, tiếp cận thế giới xung quanh theo cách nghĩ riêng của từng trẻ. 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. 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. Tuy nhiên cũng có thể khó khăn nếu các nhà giáo dục bao gồm cả cha mẹ không thực sự hiểu rõ về STEAM và quan trọng hơn là hiểu về cách học của chính những đứa trẻ ở độ tuổi mầm non để có cách hỗ trợ trẻ tốt nhất.

***3.5. Biện pháp 5: Phối kết hợp với phụ huynh phát triển sự sáng tạo của trẻ qua phương pháp STEAM:***

  Năm học này, lớp tôi được phụ huynh quan tâm, nhiệt tình về mọi mặt. Phụ huynh phối hợp cung cấp kiến thức cho trẻ về các nội dung mà trẻ hoạt động.Hoạt động STEAM là để phát triển sự sáng tạo của trẻ nên đồ dùng, nguyên liệu cho trẻ là vô cùng quan trọng. Ở mỗi chủ đề hoạt động khác nhau, các con cần những nguyên liệu phong phú để hoạt động, phụ huynh luôn tích cực để tạo điều kiện cho cô và trẻ hoạt động tốt nhất.

Để đạt được hiệu quả cao trong bất kỳ phương pháp giáo dục nào thì vai trò của bố mẹ là vô cùng quan trọng. Nhận thức được điều này tôi đã cố gắng tạo sự kết nối giữa nhà trường thông qua một số hình thức. Thông qua những buổi họp phụ huynh tôi tuyên truyền tới phụ huynh phương pháp STEAM thông qua những hoạt động cụ thể tôi đã thực hiện tại lớp mình. Từ đó phụ huynh mới thấy được hiệu quả thực của phương pháp và cùng phối hợp tốt với cô giáo.

Ngoài những buổi họp phụ huynh thì thông qua việc trao đổi trực tiếp với phụ huynh trong giờ đón và trả trẻ cũng mang lại hiệu quả. Những trao đổi ngắn, gọn, cụ thể và thường xuyên giúp cho bố mẹ nắm bắt được nội dụng học của các con trong ngày để từ đó củng cố cũng như mở rộng kiến thức cho các con ở nhà giúp cho việc tìm hiểu sự vật, hiện tượng trong các dự án được sâu sắc hơn.

Bảng thông tin tuyên truyên ở cửa lớp là một hình thức gián tiếp giúp gắn kết gữa giáo viên, phụ hynh và trẻ. Thông tin trên bảng được chúng tôi cập nhật thường xuyên và liên tục giúp phụ huynh có các nhìn tổng quan về lớp học. Từ đó tăng thêm hiệu qua trong sợi dây liên hệ giữa giáo viên và phụ huynh.

Một kênh thông tin hữu hiệu mà ba giáo viên lớp tôi thực hiện trong hai năm qua là hệ thông zalo nhóm lớp. Nhóm này giúp chúng tôi chia sẻ với các bậc phụ huynh về kiến thức, phương pháp và những thuận lợi, khó khăn trong quá trình dạy trẻ của cả giáo viên và phụ huynh.

Bên cạnh đó chúng tôi thường mời phụ huynh đến trải nghiệm với bé về ngày hội STEAM được tổ chức tại lớp hay mời phụ huynh tham gia một số dự án cùng với trẻ như “Làm cây thông noel” hay là “Cùng bé tham gia hội chợ”

+ Giáo viên: Đưa ra các ý tưởng thực hiện

+ Phụ huynh: Phối kết hợp cùng các cô tổ chức sự kiện

+ Học sinh: Được trải nghiệm, tham gia các dự án và được hoạt động

**4. Hiệu quả của SKKN:**

- Sau khi áp dụng một số biện pháp nêu trên ở lớp tôi trực tiếp giảng dạy là lớp mẫu giáo lớn A1. So sánh chất lượng trẻ với đầu năm như sau:

- Học sinh đối chiếu là học sinh của lớp khi chưa ứng dụng phương pháp STEAM và cuối năm sau khi được trải nghiệm phương pháp mới

- Số lượng học sinh khảo sát là 39 trẻ/ 1 lớp.

- Sau khi thực hiện các biện pháp tôi đã thu được một số kết quả sau:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nội dung | Đầu năm | | Cuối năm | |
| Số trẻ | Tỷ lệ % | Số trẻ | Tỷ lệ % |
| 1. Sáng tạo | 14/39 | 36 | 33/39 | 85 |
| 2. Tự tin | 18/39 | 46 | 35/39 | 90 |
| 3. Giải quyết vấn đề | 20/39 | 51 | 37/39 | 95 |
| 4. Kiên trì | 25/39 | 64 | 39/39 | 100 |
| 5. Tập trung | 25/39 | 64 | 38/39 | 97 |
| 6. Hợp tác | 28/39 | 72 | 37/39 | 95 |

***4.1. Đối với giáo viên***

- Trong quá trình chăm sóc và giáo dục trẻ theo phương pháp mới STEAM, tôi đã tìm được giải pháp và kinh nghiệm thành công trong việc giáo dục trẻ. Điều quan trọng nhất là bước đầu đưa kiến thức phương pháp giáo dục mới đến gần trẻ một cách tự nhiên.

- Bản thân tôi cũng rút ra được kinh nghiệm trong việc tổ chức hoạt động STEAM cho trẻ. Qua đó tôi tích cực hơn trong việc nghiên cứu tài liệu để mang lại nhiều hoạt động trải nghiệm, dự án phù hợp với nội dung chương trình, với nhu cầu của trẻ.

- Bản thân thấy yêu nghề hơn, muốn tạo cho trẻ thật nhiều cơ hội để được trải nghiệm trong thực tế giúp trẻ tiếp thu được kiến thức nhiều hơn trong quá trình học tập.

***4.2. Đối với trẻ:***

Qua một thời gian áp dụng dạy theo phương pháp STEAM tôi thấy:

**-**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 kĩ 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.

***4.3. Đối với phụ huynh:***

**-** Phụ huynh rất vui khi con được tiếp cận với chương trình giáo dục mới hiện đại, phù hợp với xu thế phát triển của thế giới.

- Phụ huynh tin tưởng tuyệt đối vào giáo viên và yên tâm công tác.

- Trong mọi hoạt động phong trào của nhà trường, phụ huynh hưởng ứng nhiệt tình hơn.

**III. 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 khối 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 nhập 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.

**\*** Qua một thời gian áp dụng việc lồng ghép phương pháp STEAM vào các hoạt động cho trẻ tôi rút ra một số bài học cho bản thân mình.

- 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.

**2. Ý kiến đề xuất:**

Quá trình thực hiện phương pháp STEAM vào các hoạt động cho trẻ 5-6 tuổi tốt nhất tôi có một số kiến nghị như sau:

***\* Đối với giáo viên****:* Cần họchỏi và tìm hiểu trên mọi kênh thông tinn về lồng ghép STEAM vào hoạt động cho trẻ 5-6 tuổi trong trường mầm non cho phù hợp.

- Khi hướng dẫn trẻ cần phát huy tích cực, sự tò mò, ham hiểu biết, sáng tạo của trẻ. Tạo cho trẻ môi trường hoạt động có trải nghiệm, thực hành trong các dự án mới, lạ để hoàn thành tốt ý tưởng của mình.

***\* Đối với BGH trường mầm non :***

- Tích cực làm công tác tham mưu với các cấp lãnh đạo làm công tác tuyên tuyền tới các tầng lớp trong xã hội bằng cách tổ chức các buổi trải nghiệm giữa phụ huynh và các bé giao lưu giữa các lớp để việc đưa phương pháp STEAM vào với trẻ đạt hiệu quả tốt nhất.

***\* Đối với Phòng giáo dục:***

- Tổ chức tập huấn, bồi dưỡng kiến thức cho đại trà các giáo viên trong trường và có những lớp học chuyên sâu về phương pháp STEAM.

**Trẻ đang thực hiện dự án chiếc chuông gió**

****

****

****

# TRƯỜNG MÀM NON ĐẶNG XÁ

# PHIẾU ĐIỀU TRA THỰC TRẠNG TRƯỚC KHI THỰC HIỆN GIẢI PHÁP

**Xây dựng trường học hạnh phúc tại trường mầm non Đặng Xá**

(*Dành cho CB-GV-NV -PHHS trường mầm non Đặng Xá*)

Để góp phần nâng cao chất lượng nhà trường cùng với chất lượng chăm sóc - giáo dục trẻ tại trường mầm non Đặng Xá. Xin anh (chị) vui lòng hợp tác, trao đổi về các vấn đề sau. Chúng tôi xin cam đoan chỉ sử dụng kết quả điều tra vào mục đích khoa học.

***1. Anh (chị) cho biết về môi trường và cơ sở vật chất của nhà trường bây giờ có đáp ứng được nhu cầu dạy và học cho các con không”***

|  |
| --- |
| Đã đủChưa đủ |

***2. Anh (chị) đã biết đến những phương pháp giáo dục tiên tiến nào sau đây đã áp dụng vào quá trình chăm sóc giáo dục cho trẻ mầm non trên thế giới?***

|  |
| --- |
| Phương pháp MontesoriPhương pháp SteamPhương pháp Reggio EmilliaPhương pháp Glenn Doman |

***3. Anh (chị) hãy cho biết có nên đưa phương pháp giáo dục STEAM vào giảng dạy cho trẻ tai trường hay không?***

|  |
| --- |
| CóKhông |

***4. Theo anh (chị) lứa tuổi nào nên áp dụng phương pháp STEAM vào giảng dạy?***

|  |
| --- |
| Nhà trẻ + mẫu giáoMẫu giáo |

***5. Xin anh (chị) vui lòng cho biết một số thông tin về bản thân***

Họ và tên:

Tuổi:

Nơi ở hiện nay: …

Nơi công tác: …

***Xin chân thành cảm ơn những ý kiến chia sẻ của chị (anh)!***

# TRƯỜNG MÀM NON ĐẶNG XÁ

# PHIẾU ĐIỀU TRA THỰC TRẠNG SAU KHI THỰC HIỆN GIẢI PHÁP

**Lồng ghép phương pháp STEAM vào giảng dạy tại trường mầm non Đặng Xá**

(*Dành cho CB-GV-NV -PHHS trường mầm non Đặng Xá*)

Để góp phần nâng cao chất lượng nhà trường cùng với chất lượng chăm sóc - giáo dục trẻ tại trường mầm non Đặng Xá. Xin anh (chị) vui lòng hợp tác, trao đổi về các vấn đề sau. Chúng tôi xin cam đoan chỉ sử dụng kết quả điều tra vào mục đích khoa học.

***1. Anh (chị) hãy cho biết trường mầm non Đặng Xá đã làm tốt công tác “Đưa phương pháp STEAM vào dạy học cho trẻ” hay không?***

|  |
| --- |
| CóKhông |

***2. Anh (chị) nêu cảm nhận của mình khi con được học phương pháp giáo dục STEAM?”***

|  |
| --- |
| Rất tốtChưa tốt |

***3. Sau khi con được học theo phương pháp giáo dục STEAM, Anh (chị) hãy cho biết con có sự thay đổi như thế nào trong các hoạt động?***

|  |
| --- |
| Trẻ yêu thích hoạt động, trí tưởng tượng phong phú hơn.Trẻ chưa sáng tạo trong giờ họcTrẻ nhút nhát chưa hòa mình vào các hoạt động |

***4. Xin anh (chị) vui lòng cho biết một số thông tin về bản thân***

Họ và tên: …

Tuổi: …

Nơi ở hiện nay:

***Xin chân thành cảm ơn những ý kiến chia sẻ của anh (chị)!***

# TRƯỜNG MÀM NON ĐẶNG XÁ

# BẢNG TỔNG HỢP PHIẾU ĐIỀU TRA TRƯỚC KHI THỰC HIỆN GIẢI PHÁP

**Lồng ghép phương pháp STEAM vào giảng dạy tại trường mầm non Đặng Xá**

(*Dành cho CB-GV-NV- PHHS trường mầm non Đặng Xá*)

Tổng số phiếu điều tra phát ra: 98 phiếu

Số phiếu thu về: 98 phiếu

Đối tượng khảo sát:

CB-GV-NV trong nhà trường : 98 phiếu

PHHS tại lớp: : 98 phiếu

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nội dung câu hỏi** | **Câu trả lời** | **Số lượng** | **Tỷ lệ %** |
| 1. Anh (chị)cho biết về môi trường và cơ sở vật chất của nhà trường bây giờ có đáp ứng được nhu cầu dạy và học cho các con không” | Đã đủ | 98/98 | 100 |
| Chưa đủ | 0 | 0 |
| 2. Anh (chị)đã biết đến những phương pháp giáo dục tiên tiến nào sau đây đã áp dụng vào quá trình chăm sóc giáo dục cho trẻ mầm non trên thế giới? | PP Steam | 76/98 | 77.5 |
| Reggio Emillia | 3/98 | 3 |
| PP Montesori | 76/98 | 77.5 |
| PP Glenn Doman | 2/98 | 2 |
| 3. Anh (chị) hãy cho biết có nên đưa phương pháp giáo dục STEAM vào giảng dạy cho trẻ tại trường hay không? | Không | 0 | 0 |
| Có | 98/98 | 100 |
| 4. Theo anh (chị) lứa tuổi nào nên áp dụng phương pháp steam vào giảng dạy? | Trẻ mẫu giáo | 37/98 | 37,5 |
| Trẻ nhà trẻ+ mẫu giáo | 2/98 | 5 |

# TRƯỜNG MÀM NON ĐẶNG XÁ

# BẢNG TỔNG HỢP PHIẾU ĐIỀU TRA SAU KHI THỰC HIỆN GIẢI PHÁP

**Lồng ghép phương pháp STEAM vào giảng dạy tại trường mầm non Đặng Xá**

(*Dành cho CB-GV-NV trường mầm non Đặng Xá*)

Tổng số phiếu điều tra phát ra: 98 phiếu

Số phiếu thu về: 98 phiếu

Đối tượng khảo sát:

CB-GV-NV trong nhà trường : 98 phiếu

PHHS tại lớp: : 98 phiếu

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nội dung câu hỏi** | **Câu trả lời** | **Số lượng** | **Tỷ lệ %** |
| 1. Anh (chị) hãy cho biết trường mầm non Đặng Xá đã làm tốt công tác “Đưa phương pháp steam vào dạy học cho trẻ” hay không? | Có | 98/98 | 100 |
| Không | 0 | 0 |
| 2. Anh (chị)nêu cảm nhận của mình khi con được học phương pháp giáo dục steam? | Chưa tốt | 0 | 0 |
| Rất tốt | 98/98 | 100 |
| 3. Sau khi con được học theo phương pháp giáo dục steam Anh (chị)hãy cho biết con có sự thay đổi như thế nào trong các hoạt động? | Trẻ yêu thích hoạt động trí tưởng tượng phong phú hơn. | 90/98 | 90 |
| Trẻ nhút nhát chưa hòa mình vào các hoạt động | 1/98 | 1 |
| Trẻ chưa sáng tạo | 2/98 | 2 |