

MỤC LỤC

NỘI DUNG	Trang
I. ĐẶT VẤN ĐỀ	2
1. Lý do chọn đề tài	2
2. Mục đích nghiên cứu	3
3. Phương pháp nghiên cứu	3
4. Phạm vi, đối tượng nghiên cứu	3
5. Thời gian nghiên cứu	
II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ.	4
1. Cơ sở lý luận	5
2. Cơ sở thực tiễn	5
2.1. Đặc điểm tình hình nhà trường	5
2.2. Thuận lợi.	5
2.3. Khó khăn.	6
2.4. Điều tra thực trạng	6
3. Một số biện pháp	7
3.1. Biện pháp 1: Tự bồi dưỡng chuyên môn, nghiên cứu tài liệu.	7
3.2. Biện pháp 2: Xây dựng kế hoạch	8
3.3. Biện pháp 3: Chuẩn bị nguyên vật liệu, nội dung tổ chức trong các góc.	9-11
3.4. Biện pháp 4: Cách sắp xếp môi trường lớp học ứng dụng Steam để tổ chức hoạt động vui chơi cho trẻ.	11
3.5. Biện pháp 5: nêu gương, khen thưởng kịp thời.	11
3.6. Biện pháp 6: Kết hợp cùng phụ huynh và nhà trường.	12
4. Hiệu quả của sáng kiến	12
4.1. Với nhà trường.	12
4.2. Với bản thân.	12
4.3. Với phụ huynh	12
4.4. Với học sinh	13
III. KẾT LUẬN, KIẾN NGHỊ.	14
1. Kết luận	14
1.1. Bài học kinh nghiệm	14
1.2. Khả năng ứng dụng và triển khai	14
2. Kiến nghị	14-15
Một số hình ảnh minh họa	

I. ĐẶT VẤN ĐỀ.

1. LÍ DO CHỌN ĐỀ TÀI

Trong năm học 2020-2021, nhà trường triển khai cho giáo viên được tiếp cận với phương pháp giáo dục STEAM, tôi thấy đây là một phương pháp giáo dục thú vị, phát huy được nhiều tiềm năng, khơi dậy sự sáng tạo trong mỗi bản thân trẻ.

STEAM không còn là phương pháp giáo dục xa lạ đối với các nước phát triển và đây là phương pháp giáo dục đang được phát triển rất mạnh tại các nước đang phát triển, trong đó có cả Việt Nam. Rất nhiều người nghĩ rằng STEAM là dành cho các bậc giáo dục từ tiểu học trở lên bởi lý do đây là phương pháp dạy học tích hợp liên môn mà nhận thức của trẻ mầm non còn hạn chế đối với các kiến thức hàn lâm. Tuy nhiên, thực tế STEAM dành cho mọi lứa tuổi và trình độ nhận thức. STEAM được áp dụng nhiều vào giáo dục trẻ mầm non.

Giáo dục STEAM tập trung vào những yếu tố quan trọng như: Science (Khoa học), Technology (Công nghệ), Engineering (Kỹ thuật), Art (Nghệ 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, nghệ thuật 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.

Đồng thời STEAM trang bị cho người học những kỹ năng về tư duy và tìm ra cách giải quyết vấn đề; kỹ năng làm việc theo nhóm; khả năng định hướng mục tiêu; kỹ năng quản lý thời gian, nhằm chuẩn bị cho học sinh những tri thức, những kỹ năng cần trong thời kì mà nền công nghệ kĩ thuật đang phát triển mạnh như hiện nay.

Đặc điểm tư duy của trẻ mầm non là tư duy trực quan. “Trẻ học qua chơi, chơi mà học”, trẻ không học những lý thuyết cao siêu, những định nghĩa khái niệm dài dòng mà chúng học qua chính những trải nghiệm hàng ngày. Vì thế cần tạo cho trẻ môi trường để trẻ được hoạt động, trải nghiệm, vui chơi, từ đó trẻ có thể tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng, tự nhiên hơn

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. Qua STEAM trẻ hiểu biết về thiên nhiên, con người, khoa học, mang lại những trải nghiệm học tập thú vị và tích cực; từ đó nuôi dưỡng lòng đam mê học hỏi ở trẻ, cũng như giúp trẻ phát triển thể chất, vận động và khả năng làm việc chủ động theo kế hoạch - dự án. Chính các hoạt động thực tế này sẽ giúp trẻ nhớ kiến thức lâu hơn, sâu hơn. Trẻ 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, trẻ sẽ được làm việc theo nhóm, tự thảo luận tìm tòi kiến thức, tự vận dụng kiến thức vào các hoạt động thực hành rồi sau đó có thể truyền đạt lại kiến thức cho người

khác. Với cách học này, giáo viên không còn là người truyền đạt kiến thức nữa mà sẽ là người hướng dẫn để trẻ tự xây dựng kiến thức cho chính mình.

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: "**Ứng dụng phương pháp giáo dục steam trong hoạt động vui cho trẻ 4- 5 tuổi**"

2. MỤC ĐÍCH NGHIÊN CỨU

Tôi nghiên cứu đề tài này, nhằm mục đích cho trẻ làm quen với phương pháp giáo dục STEAM, trẻ được tham gia hoạt động với sự tích hợp của khoa học- công nghệ- kĩ thuật- nghệ thuật và toán học.

3. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

- Phương pháp nghiên cứu.
- Phương pháp điều tra.
- Phương pháp nghiên cứu thực tiễn.
- Phương pháp khảo sát
- Phương pháp so sánh đối chứng.
- Phương pháp nghiên cứu thực hành.

4. PHẠM VI VÀ ĐỐI TƯỢNG NGHIÊN CỨU

Phạm vi nghiên cứu: Thực trạng và ứng dụng phương pháp STEAM trong hoạt động vui chơi cho trẻ mầm non. Đối tượng nghiên cứu: Trẻ lớp mẫu giáo nhỡ 3 trường mầm non Ninh Hiệp.

5. THỜI GIAN NGHIÊN CỨU

Trong năm học 2020- 2021. Thời gian từ tháng 9/2020 đến tháng 4/2021.

II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ.

1. CƠ SỞ LÝ LUẬN:

Rào cản lớn nhất trong các phương pháp giáo dục truyền thống là sự tách rời giữa các lĩnh vực quan trọng: khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật và toán học. Sự tách rời này sẽ đem đến một khoảng cách lớn giữa lý thuyết và thực hành, giữa kiến thức và ứng dụng. Giáo dục STEAM về bản chất được hiểu là trang bị cho trẻ 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 lý thuyết và thực tiễn, tạo ra những con người có năng lực làm việc một cách 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, hiệu suất học tập và làm việc vượt trội và có cơ hội phát triển các kỹ năng mềm toàn diện hơn.

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.

Đối với trẻ mầm non thì vui chơi có vai trò quan trọng nhất đối với sự phát triển của trẻ cụ thể là:

Thông qua trò chơi trẻ bắt đầu hình thành chú ý có chủ định và ghi nhớ có chủ định. Bản thân trò chơi buộc trẻ phải tập trung vào một số đối tượng được đưa vào trò chơi và nội dung của chủ đề chơi.

Tình huống chơi và những hành động chơi ảnh hưởng thường xuyên đến sự phát triển của hoạt động trí tuệ đặc biệt là tư duy, trí tưởng tượng của trẻ. Trong hoạt động vui chơi đưa trẻ học thay thế đồ vật này bằng đồ vật khác, nhận đóng các vai khác nhau. Đó chính là cơ sở để phát triển trí tưởng tượng. Vui chơi cũng ảnh hưởng rất lớn đến sự phát triển ngôn ngữ của trẻ.

Hoạt động vui chơi không chỉ ảnh hưởng đến sự hình thành tính chủ định, phát triển tư duy, trí tưởng tượng, ngôn ngữ, tâm lý mà còn phát triển các kỹ năng: Làm việc nhóm, chia sẻ, lập kế hoạch....

Như vậy hoạt động vui chơi ở trẻ mầm non thực sự đóng vai trò chủ đạo đối với sự phát triển của trẻ. Thông qua vui chơi, hành động chơi với những mối quan hệ bạn bè cùng chơi trẻ tiếp thu những kinh nghiệm xã hội. Tổ chức trò chơi chính là tổ chức cuộc sống của trẻ, trò chơi là phương tiện để trẻ học làm người. Thông qua hoạt động vui chơi giáo viên có thể lồng ghép các hoạt động STEAM dưới dạng các trò chơi đóng vai và thông qua đó trẻ cũng sẽ nhập vào những vai mà bản thân trẻ thích, trẻ muốn bản thân được như vậy (đóng vai nhà khoa học, kỹ sư xây dựng, nhà thám hiểm,...). Giao nhiệm vụ, tạo được hứng thú cho trẻ khám phá sẽ giúp trẻ tiếp nhận kiến thức dễ dàng hơn.

“Ứng dụng phương pháp giáo dục steam trong hoạt động vui chơi cho trẻ mầm non” 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 đồ dùng, vật liệu dễ tìm, mang đến cho trẻ những điều thú vị trong khi chơi.

2. CƠ SỞ THỰC TIỄN

2.1. Đặc điểm tình hình.

Trường mầm non Ninh hiệp là trường mầm non đạt chuẩn Quốc gia thuộc một xã ngoại thành Hà Nội, nằm ở phía Bắc sông Đuống của huyện Gia Lâm. Trường được xây dựng với tổng diện tích sử dụng là 10.200 m², không gian thoáng mát.

Được sự quan tâm của PGD huyện, sự quan tâm ủng hộ của phụ huynh học sinh, nhà trường đã đầu tư một số trang thiết bị phục vụ cho công tác giáo dục trẻ đưa phương pháp giáo dục mới STEAM vào dạy học.

Năm học này nhà trường có hơn 600 học sinh được chia thành 19 nhóm lớp theo các độ tuổi, trong đó khối mẫu giáo nhỡ 4 - 5 tuổi gồm có 5 lớp. Tất cả các cán bộ, giáo viên, công nhân viên đều đạt trình độ trên chuẩn.

Dưới sự hướng dẫn, chỉ đạo của phòng giáo dục đào tạo huyện Gia Lâm, năm học 2020-2021 nhà trường triển khai áp dụng phương pháp giáo dục tiên tiến STEAM vào chương trình học.

Trong quá trình ứng dụng phương pháp STEAM vào tổ chức các hoạt động cho trẻ tôi gặp những thuận lợi và khó khăn như sau:

2.2. Thuận lợi.

Được sự quan tâm chỉ đạo sát sao của phòng giáo dục huyện Gia Lâm, ban giám hiệu nhà trường, giáo viên thường xuyên được bồi dưỡng nâng cao chuyên môn thông qua các buổi kiến tập do phòng, cụm, trường tổ chức về các chuyên đề qua các buổi sinh hoạt chuyên môn của trường, của tổ, qua các lớp bồi dưỡng nghiệp vụ chuyên môn.

Trong năm học 2020-2021 này nhà trường đã phân công lớp mẫu giáo nhỡ 3, lớp mẫu giáo lớn 6 làm điểm đưa phương pháp STEAM vào giảng dạy.

Nhà trường đã tổ chức mời chuyên gia về tập huấn cho đội ngũ giáo viên về phương pháp giáo dục STEAM, cách tổ chức một giờ học, lồng ghép STEAM vào các hoạt động.

Giáo viên nhiệt huyết, luôn tìm tòi cái mới, ứng dụng công nghệ thông tin trong giảng dạy. Bản thân là giáo viên có kinh nghiệm nhiều năm giảng dạy lớp mẫu giáo nhỡ, hiểu được tâm sinh lý của trẻ 4 tuổi, có tâm huyết với nghề, nhiệt tình trong công tác chăm sóc, giáo dục trẻ, có nhiều tìm tòi, học hỏi, sáng tạo trong các hoạt động giáo dục trẻ.

Phụ huynh học sinh rất nhiệt tình, hỗ trợ nhà trường trong các hoạt động, quan tâm và ủng hộ lớp cả về vật chất và tinh thần.

Lớp mẫu giáo nhỡ 3 của tôi có 31 học sinh, đa số các cháu đều nhanh nhẹn, khoẻ mạnh, tích cực tham gia vào các hoạt động.

2.3. Khó khăn.

Bên cạnh những thuận lợi thì không tránh khỏi những khó khăn do chủ quan và khách quan mang lại:

*** Đối với giáo viên:**

Phòng giáo dục chưa triển khai đại trà các lớp tập huấn về phương pháp giáo dục STEAM đến các giáo viên trong huyện.

Tài liệu hướng dẫn về ứng dụng phương pháp STEAM trong giảng dạy còn hạn chế, chưa đồng bộ.

Giáo viên chưa được đào tạo chuyên sâu về phương pháp Steam, thiếu tài liệu nghiên cứu tiếng việt.

Việc vận dụng phương pháp STEAM còn nhiều vướng mắc do chưa có kinh nghiệm.

*** Phụ huynh học sinh**

Đa số các bậc phụ huynh mải buôn bán làm kinh tế nên ít có thời gian quan tâm chăm sóc con cái. Hầu hết các gia đình phó mặc con cái cho ông bà hay người giúp việc, nên việc để gặp gỡ tuyên truyền đến các bậc phụ huynh còn hạn chế.

Nhiều phụ huynh chưa hiểu rõ tầm quan trọng của phương pháp giáo dục STEAM đối với trẻ mầm non.

*** Đối với trẻ:**

Trẻ được bố mẹ chiều chuộng, còn đi học muộn. Kỹ năng làm việc nhóm còn hạn chế.

2.4. Điều tra thực trạng.

- Năm học 2020 - 2021, tôi được nhà trường phân công chăm sóc - giáo dục trẻ mẫu giáo nhỡ 4-5 tuổi, với số trẻ là 31 cháu. Việc đầu tiên tôi bắt tay là tìm hiểu về hứng thú của trẻ khi tham gia hoạt động vui chơi, trẻ có nhu cầu gì, mong muốn của trẻ với những vật liệu thiên nhiên, điều gì trẻ chưa biết để tạo nên một buổi hoạt động vui chơi thú vị và thoả mãn những nhu cầu của trẻ.

BẢNG KHẢO SÁT ĐẦU NĂM

Mức độ nhận thức Nội dung khảo sát	Biết		Chưa biết	
	Số trẻ	Tỷ lệ %	Số trẻ	Tỷ lệ %
KHOA HỌC	10	32	21	68
CÔNG NGHỆ	12	39	19	61
KỸ THUẬT	15	48	16	52
NGHỆ THUẬT	19	61	12	39
TOÁN HỌC	18	58	13	42

3. MỘT SỐ BIỆN PHÁP

Trước những thuận lợi và khó khăn trên tôi mạnh dạn đề xuất một số biện pháp để ứng dụng phương pháp STEAM trong hoạt động vui chơi như sau

3.1. Biện pháp 1: Tự bồi dưỡng chuyên môn, nghiên cứu tài liệu.

Học hỏi giúp con người có thêm kiến thức, kỹ năng mới giúp con người thành thạo hơn trong công việc và không bị đẩy lùi về phía sau. Chúng ta học qua thực tế, qua thầy cô, bạn bè đồng nghiệp. Phải nói rằng việc tự học hỏi nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ cho bản thân là yếu tố quan trọng được đặt lên hàng đầu đối với mỗi giáo viên. Mỗi giáo viên phải tự tìm tòi nghiên cứu tài liệu qua sách vở, các phương tiện thông tin đại chúng, internet để trau dồi bản thân.

STEAM là phương pháp giáo dục mới được đưa vào chương trình dạy học mầm non nên giáo viên cần đi sâu tìm hiểu để làm sao áp dụng hiệu quả phương pháp giáo dục này vào giảng dạy. Từ thực tế trên, bản thân tôi đã tìm tòi nghiên cứu những tài liệu về STEAM, các video dạy về phương pháp dạy học STEAM những giáo án, video bài giảng để tìm ra những nội dung, cách tổ chức hoạt động vui chơi có ứng dụng phương pháp giáo dục STEAM phù hợp với trẻ của lớp tôi.

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.

Luôn ý thức học hỏi kinh nghiệm từ những giáo viên đi trước, thăm quan các lớp, trường đã ứng dụng phương pháp giáo dục STEAM để học hỏi những cái hay, mới lạ để vận dụng vào lớp của mình, trẻ của mình một cách hiệu quả nhất.

Từ đó, trên cơ sở những định hướng, gợi ý về nội dung, hình thức, phương pháp tổ chức học tập của tài liệu, tôi đã có thể xây dựng kế hoạch giáo dục cụ thể có ứng dụng phương pháp STEAM trong hoạt động vui chơi.

3.2. Biện pháp 2: Xây dựng kế hoạch

Muốn thực hiện các hoạt động một cách có khoa học và có hiệu quả bản thân tôi trước hết lập ra kế hoạch cho mình: Gồm có kế hoạch năm, kế hoạch tháng, kế hoạch tuần và kế hoạch hàng ngày.

Từ việc lập kế hoạch giáo viên có thể định hướng các dự án, các nội dung có thể ứng dụng trong các hoạt động sao cho phù hợp và hiệu quả nhất.

Qua nghiên cứu thực tế trên trẻ, điều kiện tại địa phương nơi tôi công tác, đặc điểm và ý nghĩa của hoạt động vui chơi tôi thấy những nội dung có thể ứng dụng được steam trong hoạt động chơi góc bao gồm:

BẢNG DỰ KIẾN HOẠT ĐỘNG

Tháng CĐ	Góc xây dựng lắp ghép	Góc toán	Góc tạo hình	Góc khám phá
Tháng 9 Chủ điểm: Trường mầm non	Lắp số theo mẫu	Chơi với tangram	Làm bàn học có thể đứng được	Cân bằng
Tháng 10 Chủ điểm: Cơ thể của bé.	Vẽ thiết kế cây cầu đơn giản từ que kem.	Ghép các hình từ que kem	Bàn tay rô bốt	Bàn tay
Tháng 11 Chủ điểm: Ngôi nhà bé ở	Thiết kế, xây dựng nhà 3 tầng	Tạo hình 3D từ đất nặn và que tính	Tạo ra bức tranh ngôi nhà từ que, lá.	Kính lúp
Tháng 12 Chủ điểm: Nghề nghiệp	Lắp cây thông noel từ lego. Xây mô hình ngôi nhà giáng sinh	Xếp chồng các khối	Làm tranh từ hột hạt.	
Tháng 1 Chủ điểm: Phương tiện giao thông	Thiết kế bè, thuyền	Cách đo độ dài ngắn của 1 vật	Chế tạo bè nổi trên nước	Vật chìm nổi
Tháng 2 Chủ điểm: Động vật	Xây dựng mô hình vườn ao chuồn	Biến mặt cong thành mặt phẳng	Trang trí góc nhỏ đón tết.	Làm giá đỡ
Tháng 3 Chủ điểm: Thực vật	Sử dụng những thanh gỗ để xếp thành bông hoa	Xếp hình	Làm chong chóng	Gió
Tháng 4 Chủ điểm: Nước mùa hè	Xây mô hình gara để xe	Đo, ghép các hình.	Làm xe nâng	Lục hút và đẩy

3.3. Biện pháp 3: Chuẩn bị nguyên vật liệu, nội dung tổ chức trong các góc.

Việc chuẩn bị nguyên liệu và nội dung tổ chức chơi là bước quan trọng để trẻ tạo ra những tác phẩm đẹp, sáng tạo, phát triển trí tưởng tượng, khả năng tư duy, kỹ năng làm việc nhóm.

Nội dung chơi trong các góc phù hợp với từng chủ đề - sự kiện diễn ra trong từng tháng.

Nguyên liệu phải đảm bảo an toàn với trẻ, dễ tìm, phong phú về chất liệu.

*** Góc tạo hình:**

Tôi chuẩn bị nhiều các nguyên liệu mở, gần gũi với thiên nhiên: Giấy, lá cây, cành cây khô, sỏi, khúc gỗ, ống hút.....(Hình minh họa 1,2)

Trẻ sử dụng kỹ năng tạo hình: Cắt, vẽ tô màu, xé dán, gắn dính để tạo ra sản phẩm, ứng dụng các kỹ năng đó trong cuộc sống. Vẽ sáng tạo theo tưởng tượng.

(Hình minh họa 3, 4)

Trong mỗi chủ điểm tôi sẽ lồng ghép các nội dung chơi:

VD: Ở chủ điểm bản thân trẻ sẽ được làm dự án: “Bàn tay rô bốt” đây là một hoạt động STEAM rất bổ ích và thú vị. Đem lại cho trẻ nhiều kiến thức bổ ích qua thực hiện hoạt động. (Hình minh họa 5)

Về kiến thức khoa học: Trẻ nắm được cấu tạo bàn tay, các đốt ngón tay, làm thế nào để các ngón tay cử động được

Về toán học: Trẻ sẽ được học về số lượng, đo lường, dài ngắn.

Kỹ năng hoạt động nhóm: Trẻ có thể hợp tác với các bạn hoặc bố mẹ, cùng nhau phân chia công việc.

Nghệ thuật: Trẻ trang trí cho bàn tay thêm đẹp. phát triển óc sáng tạo cho trẻ.

Với những nguyên liệu như: giấy bìa, ống hút, dây chỉ, băng dính 2 mặt.....

Cách thực hiện: Đầu tiên bạn đặt bàn tay lên giấy bìa rồi vẽ đường viền theo các ngón tay, sau đó dùng kéo cắt theo các đường viền đó. Cắt ống hút ra thành các đoạn nhỏ và dùng băng dính để dính lên các đốt ngón tay. Cuối cùng là phần luồn dây chỉ vào các ống hút. Như vậy là trẻ đã tạo ra cho mình bàn tay rô bốt.

*** Góc khám phá:**

Hoạt động khám phá là cách nhanh nhất giúp trẻ tìm hiểu đặc điểm, cấu tạo, chức năng, nguyên lý hoạt động của một sự vật, hiện tượng nào đó. Bước đầu giúp trẻ tiếp cận với khoa học.

Vì vậy ở góc chơi này tôi chuẩn bị thêm những đồ dùng để trẻ làm thí nghiệm. Mô hình, tiêu bản, hình ảnh về các loài động, thực vật, côn trùng cho trẻ tìm hiểu từ đó trẻ biết được nguyên nhân của sự vật, hiện tượng diễn ra quanh ta, đặc điểm cấu tạo của các con vật.(Hình minh họa 6,7)

Nội dung chơi: Cho trẻ tích cực tham gia các hoạt động trải nghiệm, thí nghiệm để phát hiện tính khoa học trong mỗi thí nghiệm.

Cho trẻ chơi các trò chơi với những đồ dùng của bộ môn kỹ thuật: cưa, tua vít, ốc vít, búa, đinh.

VD: Với dự án: “Làm bè nổi trên mặt nước”

Về kiến thức khoa học: Trẻ hiểu được vật chìm, vật nổi, sự thăng bằng làm thế nào để bè không bị chìm.

Ứng dụng kỹ thuật lắp ráp: Trẻ biết được cấu tạo của một chiếc bè gồm những phần cơ bản nào

Toán học: Dạy trẻ phân biệt độ dài, thế nào là bằng nhau, như thế nào tạo được sự thăng bằng của 1 đồ vật.

Nghệ thuật: Trang trí bè.

Nguyên liệu: Ống hút, kéo, giấy A4, hồ dán, sáp màu, hộp sữa.....

Cách làm: Trẻ dùng băng dính gắn các que kem, ống hút lại rồi gắn lên 2 hộp sữa, sau đó trang trí.

(Hình minh họa 8)

* Góc toán:

Cho trẻ chơi những trò chơi, đồ chơi có mục đích ôn luyện khái niệm sơ đẳng về toán.

Phát hiện tính logic. Ứng dụng của khái niệm toán vào cuộc sống.

(Hình minh họa 9)

* Góc sách truyện:

Tăng cường cho trẻ các loại sách hình về khoa học, sách hướng dẫn thí nghiệm.

Sách hướng dẫn sử dụng dụng cụ kỹ thuật đúng cách và an toàn.

Tổ chức cho trẻ “ Đọc ” các sách có liên quan đến chủ điểm, và nội dung dự án (Hình minh họa 10)

VD: Chủ điểm: Phương tiện giao thông Tôi cung cấp cho trẻ sách về các phương tiện giao thông, cấu tạo của ô tô, thuyền, bè...

* Góc xây dựng lắp ghép:

Cho trẻ chơi với đồ chơi lego, nút, khối xốp, thanh gỗ để kích thích trẻ sáng tạo. (Hình minh họa 11)

VD: Trẻ thiết kế 1 gara ô tô 3 tầng để giải quyết vấn đề chỗ để xe cho những thành phố đông đúc. Trẻ có thể sử dụng các hình khối, lego để lắp ghép thành mô hình nhà để xe.

Từ những nguyên liệu đơn giản, dễ tìm, qua đôi bàn tay khéo léo, trí tưởng tượng phong phú trẻ cùng nhau tạo ra những sản phẩm có ý nghĩa với cuộc sống, trẻ được trải nghiệm, vui chơi. Qua đó thỏa mãn ý muốn làm người lớn của trẻ, giúp trẻ tiếp thu kiến thức một cách nhẹ nhàng hơn.

3.4. Biện pháp 4: Cách sắp xếp môi trường lớp học ứng dụng Steam để tổ chức hoạt động vui chơi cho trẻ.

Việc sắp xếp bố trí các góc chơi cũng ảnh hưởng không nhỏ đến hoạt động vui chơi của trẻ. Không gian sáng tạo và không gian cất giữ vật liệu gần nhau để trẻ có thể lấy vật liệu dễ dàng. Điều quan trọng nhất là trẻ phải biết được nơi cất giữ vật liệu chúng cần để hoàn thành nhiệm vụ. Khi bạn quan sát

trẻ thực hiện thử thách, giáo viên có thể gợi ý và giúp trẻ sắp xếp các vật liệu theo hướng có lợi cho việc giải quyết vấn đề chứ không phải chỉ để trưng bày.

Trẻ em cần rất nhiều vật liệu có thể sử dụng lâu dài và các bộ phận rời rạc để phục vụ cho quá trình chế tạo, điều chỉnh và hoàn thiện. Hãy sắp xếp và trưng bày các vật liệu một cách bắt mắt hấp dẫn để trẻ có thêm động lực sử dụng trí tưởng tượng của mình để sáng chế dựa trên những vật liệu đó.

Góc chơi phải hấp dẫn, thu hút trẻ chơi; Có tính kích thích, gợi mở, cuốn hút trẻ tò mò khám phá.

Nguyên học liệu sử dụng vật thật, vật tự nhiên và các phế liệu tái sử dụng đảm bảo an toàn.

Thiết kế gồm có 3 khu vực: Giá để nguyên vật liệu, học liệu; Nơi trẻ chế tạo và trải nghiệm tạo ra sản phẩm; Nơi trưng bày sản phẩm.

Trẻ phải được hợp tác, tương tác, được thảo luận với nhau, được lựa chọn các đồ chơi khác nhau.

Góc chơi sắp xếp khoa học, dễ quản lý, bảo quản và thuận tiện vệ sinh. Cần sắp xếp góc chơi theo góc nhìn của trẻ (độ cao vừa phải để trẻ dễ thao tác với đồ dùng trong góc...)

* Một số hình ảnh các góc (Hình minh họa 12-21)

3.5. Biện pháp 5: Nêu gương, khen thưởng kịp thời:

Phẩm chất tâm lý và sự hình thành nhân cách, tư cách đạo đức của trẻ thay đổi theo mỗi độ tuổi để từ đó áp dụng các biện pháp giáo dục phù hợp trong mọi lĩnh vực cho trẻ, trong đó có không thể không nói đến vai trò của nhóm phương pháp nêu gương, khen thưởng cho trẻ mầm non

Khi sử dụng phương pháp này cần lựa chọn những điển hình tiêu biểu. Trong hoạt động vui chơi tôi luôn tôn trọng các ý kiến của trẻ, khen ngợi kịp thời những trẻ có những sáng tạo, tích cực.Động viên để trẻ có thể tự tin trình bày được ý kiến, ý tưởng của mình.

Khen ngợi các nhóm chơi có sự đoàn kết và tạo ra sản phẩm với sự thống nhất ý kiến của các thành viên trong nhóm, phù hợp với mục đích ban đầu của sản phẩm.

Lập bảng khen cho trẻ và tặng sao cho cá nhân, nhóm hoạt động tích cực.

3.6. Biện pháp 6: Kết hợp cùng phụ huynh và nhà trường.

Phối kết hợp với các bậc phụ huynh không chỉ giúp cha mẹ và giáo viên có kiến thức chăm sóc trẻ một cách có khoa học, mà còn giúp cho cha mẹ hiểu được thêm công việc của giáo viên ở lớp, cũng như giáo viên hiểu được hoàn cảnh và điều kiện sống của trẻ ở gia đình để có biện pháp giáo dục phù hợp, tạo nên mối quan hệ thân thiết cởi mở, thân thiện giữa phụ huynh và giáo viên.

Nhận thức được tầm quan trọng đó nên trong buổi họp phụ huynh đầu năm tôi mạnh dạn trao đổi với phụ huynh về tầm quan trọng của việc ứng dụng phương pháp STEAM vào dạy cho trẻ, để phụ huynh nhận thức rõ ý nghĩa vấn đề để cùng nhà trường giáo dục trẻ. Phụ huynh phối hợp về mặt cung cấp kiến thức cho trẻ về các nội dung mà giáo viên yêu cầu trẻ phải chuẩn bị để chia sẻ trong các 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. Ngoài ra phụ huynh lớp còn rất nhiệt tình khi chuẩn bị cùng con những đồ dùng kỹ thuật an toàn, phù hợp với các con: búa, tua vít, cưa....

Tôi luôn gặp gỡ trao đổi với phụ huynh hằng ngày trong giờ đón trả trẻ về sự tiến bộ hay những hạn chế của trẻ để phụ huynh nắm bắt kịp thời và tiếp tục rèn luyện cho trẻ ở nhà. Hàng ngày tôi cũng chú ý đưa những thông tin giáo dục cũng như chăm sóc trẻ ra bảng tuyên truyền cho phụ huynh nắm được để cùng nhà trường rèn dạy thêm cho các cháu ở nhà.

4. HIỆU QUẢ CỦA SÁNG KIẾN

*** Về phía nhà trường:**

Tổ chức các lớp tập huấn bồi dưỡng về phương pháp giáo dục STEAM cho giáo viên. Xây dựng các tiết kiến tập trường để nâng cao chuyên môn cho đội ngũ giáo viên.

Tổ chức thành công 2 tiết kiến tập huyện về ứng dụng phương pháp dạy học tích hợp STEAM.

Nhà trường nhiều năm đạt danh hiệu trường tiên tiến, đã có nhiều thành tích được phòng GD và huyện công nhận

*** Với bản thân:**

Tôi đã vinh dự được lên tiết kiến tập huyện về ứng dụng phương pháp STEAM vào giảng dạy. Qua tiết học tôi đã học hỏi được rất nhiều kiến thức cũng như cũng rút ra được những kinh nghiệm trong việc ứng dụng phương pháp STEAM vào việc tổ chức các hoạt động cho trẻ.

Từ đó tôi càng thêm say mê, hứng thú, có động lực để tiếp tục tìm tòi, nghiên cứu tài liệu mang những kiến thức mới về khoa học, công nghệ, kỹ thuật đến với học sinh một cách gần gũi và tự nhiên.

*** 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 hiểu và chia sẻ với các cô trong việc giáo dục trẻ, tạo được mối quan hệ chặt chẽ, niềm tin của phụ huynh đối với giáo viên, nhà trường.

*** Với trẻ:**

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.

BẢNG KHẢO SÁT ĐẦU NĂM

Mức độ nhận thức Nội dung khảo sát	Biết		Chưa biết	
	Số trẻ	Tỷ lệ %	Số trẻ	Tỷ lệ %
KHOA HỌC	10	32	21	68
CÔNG NGHỆ	12	39	19	61
KỸ THUẬT	15	48	16	52
NGHỆ THUẬT	19	61	12	39
TOÁN HỌC	18	58	13	42

BẢNG KHẢO SÁT CUỐI NĂM

Mức độ nhận thức Nội dung khảo sát	Biết		Chưa biết	
	Số trẻ	Tỷ lệ %	Số trẻ	Tỷ lệ %
KHOA HỌC	29	94	3	6
CÔNG NGHỆ	27	88	19	12
KỸ THUẬT	28	90	3	10
NGHỆ THUẬT	29	94	3	6
TOÁN HỌC	26	84	5	16

III. KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ

1. KẾT LUẬN:

1.1. Bài học kinh nghiệm:

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

Cô giáo phải là người kiên trì nghiên cứu, tìm tòi học hỏi, luôn có những biện pháp sáng tạo mới trong giảng dạy và chăm sóc giáo dục trẻ.

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

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

Để việc chăm sóc giáo dục trẻ đạt kết quả tốt, cần có sự thống nhất về phương pháp giáo dục của 3 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: steam, montesori, unit.

1.2. Khả năng ứng dụng và triển khai.

Với đề tài này, tôi đã ứng dụng và thực hiện ở lớp tôi và đạt được kết quả nêu trên. Các biện pháp mà tôi đưa ra phù hợp với chương trình giáo dục mầm non hiện nay mà trường chúng tôi đang thực hiện. với đề tài này, tôi nghĩ rằng, nó không chỉ được áp dụng tốt ở lớp mẫu giáo 4-5 tuổi của tôi mà còn có thể ứng dụng được ở tất cả các khối lớp trong trường tôi và tất cả các trường mầm non khác. Và tôi tin rằng các bạn đồng nghiệp của mình với sự sáng tạo không ngừng nghỉ sẽ có thật nhiều những hoạt động chơi góc, hoạt động học và những hoạt động khác ứng dụng phương pháp giáo dục STEAM cho trẻ.

2. KIẾN NGHỊ

* Đối với các cấp:

Tổ chức các lớp học với các chuyên đề, chương trình mới phù hợp xu hướng giáo dục mầm non cho các giáo viên được học tập và bồi dưỡng.

Bổ sung tài liệu tham khảo, đặc biệt là tài liệu về phương pháp giáo dục STEAM.

Thường xuyên cho giáo viên đi tham quan học tập các trường áp dụng phương pháp giáo dục tiên tiến để học hỏi kinh nghiệm về cách tổ chức và lồng ghép hình thức giáo dục đó trong chương trình giáo dục mầm non hiện hành.

* Đối với giáo viên:

Giáo viên cần tích cực nghiên cứu, học hỏi, trau dồi kiến thức, nâng cao trình độ chuyên môn, nghiệp vụ.

Chủ động nghiên cứu các chương trình, phương pháp giáo dục mới, mạnh dạn áp dụng, lồng ghép vào chương trình giáo dục mầm non hiện hành.

Trên đây là một số biện pháp Ứng dụng phương pháp giáo dục steam trong hoạt động chơi góc cho trẻ mẫu giáo lớn 4- 5 tuổi cho trẻ mầm non mà tôi

đã nghiên cứu trong quá trình học tập và làm việc của bản thân tôi. Tuy cũng là một số kinh nghiệm nhỏ mà tôi áp dụng tương đối có hiệu quả, song cũng không tránh khỏi những bất ngờ và tồn tại. Kính mong Phòng giáo dục đào tạo Huyện Gia Lâm, Hội đồng xét duyệt nhà trường và các chị em đồng nghiệp đóng góp ý kiến để đề tài nghiên cứu của tôi được hoàn thiện hơn.

Tôi xin chân thành cảm ơn.

Ninh Hiệp, ngày 6 tháng 4 năm 2021

Một số hình ảnh minh họa



Hình minh họa 1



Hình minh họa 2



Hình minh họa 3



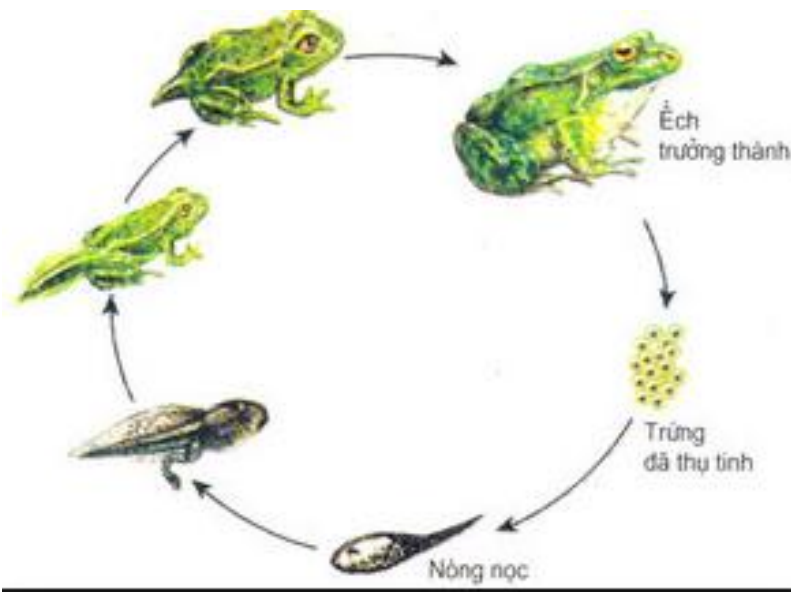
Hình minh họa 4



Hình minh họa 5



Hình minh họa 6



Hình minh họa 7



Hình minh họa 8



Hình minh họa 9



Hình minh họa 10



Hình minh họa 11



Hình minh họa 12



Hình minh họa 13



Hình minh họa 14



Hình minh họa 15



Hình minh họa 15



Hình minh họa 16



Hình minh họa 17,18



Hình minh họa 19



Hình minh họa 20



Hình minh họa 21

