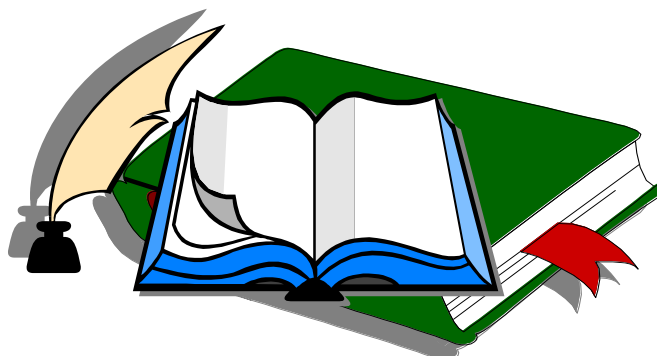


**ỦY BAN NHÂN DÂN QUẬN HẢI AN
TRƯỜNG MẦM NON ĐÔNG HẢI 1**



**BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN
ĐỀ TÀI:**

“Biện pháp lồng ghép phương pháp giáo dục Steam vào xây dựng và tổ chức các hoạt động theo quan điểm lấy trẻ làm trung tâm nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo cho trẻ 5-6 tuổi”

Tác giả: Lê Thị Hà.

Trình độ chuyên môn: Đại học sư phạm mầm non.

Chức vụ: Giáo viên.

Nơi công tác: Trường MN Đông Hải 1 – Hải An – Hải Phòng.

Ngày 15 tháng 02 năm 2025.

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM

Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

ĐƠN ĐỀ NGHỊ XÉT, CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Năm 2025

Kính gửi: Hội đồng thẩm định sáng kiến cấp quận.

Họ và tên: Lê Thị Hà

Ngày, tháng, năm sinh: 16/02/1986

Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên 5 tuổi, trường mầm non Đông Hải 1.

Tên sáng kiến: ***“Giải pháp lồng ghép phương pháp giáo dục Steam vào xây dựng môi trường và tổ chức các hoạt động theo quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm, nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo cho trẻ 5 – 6 tuổi”.***

Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Chăm sóc giáo dục trẻ.

1. Đồng tác giả: Không có

2. Đơn vị áp dụng sáng kiến: Trường mầm non Đông Hải 1

- Địa chỉ: 2/274 Bùi Thị Tự Nhiên, Đông Hải1, Hải An, Hải Phòng

Điện thoại: 02253.978.233

I. Mô tả giải pháp đã biết:

Như chúng ta đã biết dạy học là quá trình tương tác qua lại giữa giáo viên và học sinh, khi đó học sinh dưới sự hướng dẫn của thầy, cô có thể tìm ra, khám phá ra những tri thức mới mà bản thân còn chưa biết hoặc chưa rõ, hình thành những thói quen tư duy độc lập, sáng tạo. Phát triển toàn diện các kỹ năng sống và những phẩm chất đạo đức phù hợp với chuẩn mực xã hội.

Đề tài: Áp dụng phương pháp giáo dục Steam trong hoạt động giáo dục lấy trẻ làm trung tâm trong dạy học đã được nhiều tác giả nghiên cứu:

- Giải pháp 1: ***“Một số kinh nghiệm lồng ghép phương pháp STEAM vào hoạt động học cho trẻ 4- 5 tuổi ở trường mầm non”*** của cô giáo Nguyễn Thị Hà trường mầm non Bách Khoa Hà Nội

- Giải pháp 2: ***“Ứng dụng phương pháp giáo dục Steam trong tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ mẫu giáo 4-5 tuổi”*** của cô giáo Hoàng Thị Huyền trường mầm non Cổ Bi

- **Ưu điểm của các giải pháp.**

Thực tế cho thấy chương trình giáo dục mầm non là lấy trẻ làm trung tâm, tạo điều kiện cho mỗi đứa trẻ được hoạt động tích cực phù hợp với sự phát triển của bản thân trẻ, đáp ứng tối đa nhu cầu và hứng thú của trẻ trong quá trình giáo dục. Việc tổ chức các hoạt động theo hướng lấy trẻ làm trung tâm đã tạo ra một không gian mở cho trẻ, khuyến khích trẻ phát triển tư duy và phương pháp giải quyết vấn đề.

- Hạn chế của giải pháp

+ **Giải pháp 1:** Tác giả mới chỉ đề cập đến việc lồng ghép Steam vào tổ chức hoạt động cho trẻ mà chưa chú ý đến việc tạo môi trường cho trẻ hoạt động. Theo tôi để phát huy tính tích cực, sáng tạo cho trẻ ngoài việc lồng ghép Steam trong các hoạt động còn cần tạo môi trường để trẻ hứng thú hơn.

+ **Giải pháp 2:** Người viết mới chỉ đề cập đến một mảng là ứng dụng Steam trong hoạt động tạo hình. Theo tôi có thể lồng ghép Steam vào các hoạt động khác nhau trong các hoạt động hàng ngày của trẻ: Hoạt động chơi góc, hoạt động ngoài trời, hoạt động trải nghiệm... Thông qua những hoạt động ấy trẻ tự tin, tích cực, chủ động và thể hiện được sự sáng tạo, chủ động.

Với mong muốn lồng ghép phương pháp giáo dục Steam vào xây dựng môi trường và tổ chức các hoạt động theo quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm, nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo cho trẻ 5 - 6. Tôi đi sâu nghiên cứu đề tài: ***“Biện pháp lồng ghép phương pháp giáo dục Steam vào xây dựng môi trường và tổ chức các hoạt động theo quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm, nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo cho trẻ 5 – 6 tuổi”***.

II.1 Nội dung, giải pháp đề nghị công nhận sáng kiến.

Đề tài ***“Biện pháp lồng ghép phương pháp giáo dục Steam vào xây dựng môi trường và tổ chức các hoạt động theo quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm, nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo cho trẻ 5 – 6 tuổi”***. Tôi đã áp dụng các giải pháp sau:

- Giải pháp 1: Xây dựng môi trường giáo dục Steam kết hợp phương pháp giáo dục lấy trẻ làm trung tâm.
- Giải pháp 2: Ứng dụng phương pháp giáo dục Steam vào các hoạt động hàng ngày ở trường mầm non theo quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm.
- Giải pháp 3: Tổ chức HĐ thăm quan trải nghiệm cho trẻ:
- Giải pháp 4: Thiết kế, sưu tầm một số thí nghiệm cho trẻ trải nghiệm.
- Giải pháp 5: Phối hợp với phụ huynh

II.2. Tính mới, tính sáng tạo

2.1. Tính mới, tính sáng tạo:

*** Tính mới**

- Giáo viên không chỉ gò bó truyền đạt kiến thức cho trẻ trên tiết học.
- Giáo viên áp dụng linh hoạt và sáng tạo tận dụng mọi lúc mọi nơi để cung cấp kiến thức cho trẻ, để truyền đạt và kích thích nhu cầu cũng như hiểu biết của trẻ. Từ đó kích thích khả năng tiềm ẩn của trẻ, tận dụng và khai thác triệt để khả năng cá nhân trong mỗi đứa trẻ mọi lúc mọi nơi.
- Đối với trẻ: 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.
- Qua các tháng của từng dự án, trẻ được củng cố, rèn luyện kiến thức, kỹ năng trẻ đã biết, đồng thời thu nhận các kiến thức, kỹ năng mới một cách tự nhiên, thông qua trải nghiệm chứ không phải chỉ từ lời nói của người lớn

*** Tính sáng tạo**

- Thông qua biện pháp trẻ được tiếp thu các kiến thức khoa học, kỹ thuật, công nghệ và toán học chắc chắn từ đó 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.
- Giải pháp lồng ghép Steam có thể thực hiện và áp dụng trong tất cả các hoạt động từ hoạt động đón trả trẻ đến các hoạt động chơi, học tập, lễ hội. Không chỉ vậy phương pháp giáo dục Steam còn tận dụng mọi nguyên vật liệu sẵn có, không gò bó trẻ học trong khuôn khổ trong lớp học, đây còn là sự kết hợp hài hòa giữa cô giáo và phụ huynh, giữa phụ huynh và trẻ.

II.3. Hiệu quả, lợi ích thu được do áp dụng giải pháp

a. Hiệu quả kinh tế

- Với các biện pháp đưa ra có thể sử dụng nhiều lần, mọi lúc mọi nơi. Các cô có thể sử dụng cho những năm học sau tốt. Tiết kiệm về mặt thời gian và kinh tế nhiều.

b. Hiệu quả về mặt xã hội

- Việc tổ chức các hoạt động theo hướng lấy trẻ làm trung tâm kết hợp phương pháp giáo dục Steam đã tạo nhiều cơ hội cho trẻ tự tham gia trải nghiệm khám phá, như vậy trẻ có thể được phát triển tư duy sáng tạo, từ đó phát triển ngôn ngữ, tình cảm xã hội, thẩm mỹ, thể chất, nhận thức giúp bản thân trẻ mạnh dạn tự tin và phát triển được khả năng tiềm ẩn trong mỗi đứa trẻ.

- Là cơ hội để trẻ và gia đình gắn kết, phụ huynh hiểu và quan tâm nhiều hơn đến nhu cầu, khả năng tư duy và đặc điểm phát triển của con theo từng giai đoạn.

c. Giá trị làm lợi khác

Làm tài liệu giảng dạy cho lĩnh vực phát triển khác. Qua đó giúp cho giáo viên khác có thể áp dụng với lớp học của mình nhằm phát triển tối đa khả năng sáng tạo trong mọi hoạt động hiệu quả nhất. Tăng cường sự đoàn kết giữa các giáo viên trong nhà trường, phụ huynh, cộng đồng và xã hội góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc giáo dục trẻ.

II.4. Khả năng áp dụng, nhân rộng.

Sáng kiến đã được áp dụng có hiệu quả tại trường mầm non Đông Hải 1. Có thể triển khai áp dụng ở tất cả các độ tuổi trong trường mầm non trong và ngoài quận.

II.5 Phạm vi ảnh hưởng:

Đề tài tôi đề cập đến có sức ảnh hưởng đến mọi trẻ, mọi tầng lớp trong xã hội. Vì trẻ em là tương lai của đất nước, sự trang bị cho trẻ đầy đủ các mặt thể chất, trí tuệ, tình cảm, thẩm mỹ chính là bước đệm, là tiền đề để hình thành một nhân cách tốt, một con người tốt cho xã hội, cho đất nước.

Vậy tôi làm đơn này đề nghị Hội đồng thẩm định sáng kiến công nhận sáng kiến kinh nghiệm đề tài: ***“Biện pháp lồng ghép phương pháp giáo dục Steam vào xây dựng môi trường và tổ chức các hoạt động theo quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm, nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo cho trẻ 5- 6 tuổi”***. Rất mong nhận được sự góp ý của các cấp chỉ đạo để tôi thực hiện tốt hơn nhiệm vụ của mình.

Tôi xin trân trọng cảm ơn!

Hải Phòng, ngày 18 tháng 02 năm 2025

NGƯỜI VIẾT ĐƠN



Lê Thị Hà

BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN

I. THÔNG TIN CHUNG VỀ SÁNG KIẾN

1. Tên sáng kiến: *“Biện pháp lồng ghép phương pháp giáo dục Steam vào xây dựng môi trường và tổ chức các hoạt động theo quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm, nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi”*

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Chăm sóc giáo dục trẻ.

3. Tác giả:

Họ và tên: Lê Thị Hà

Ngày, tháng, năm sinh: 16/02/1986

Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên trường MNĐH 1

Điện thoại: 0902118747

4. Đồng tác giả: Không có

5. Đơn vị áp dụng sáng kiến:

Tên đơn vị: Trường MNĐH 1

Địa chỉ: 2/274 Bùi Thị Tụ Nhiên, Đông Hải 1, Hải An, HẢI PHÒNG

Điện thoại: 02253978233

II. Mô tả giải pháp đã biết:

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. 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.

Cách tiếp cận dạy học theo phương pháp STEAM chắc chắn sẽ giúp trường học sẽ không còn 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”.

Với quan điểm “Mỗi đứa trẻ là một cá thể riêng biệt” và “Mỗi đứa trẻ đều có cơ hội được học bằng nhiều cách khác nhau”, vì vậy việc ứng dụng phương pháp giáo dục Steam vào hoạt động giáo dục lấy trẻ làm trung tâm đã được thực hiện và triển khai tới toàn ngành giáo dục mầm. Đó là phương pháp mà giáo viên cần chú ý đến hứng thú, nhu cầu, khả năng, thể mạnh của mỗi trẻ để hiểu, đánh giá đúng và tôn trọng trẻ. Trong quá trình nghiên cứu đề tài tôi đã tham khảo một số đề tài của bạn đồng nghiệp sau:

- Đề tài 1: ***“Một số kinh nghiệm lồng ghép phương pháp STEAM vào hoạt động học cho trẻ 4- 5 tuổi ở trường mầm non”*** của cô giáo Nguyễn Thị Hà trường mầm non Bách Khoa Hà Nội.

- Đề tài 2: ***“Ứng dụng phương pháp giáo dục Steam trong tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ mẫu giáo 4-5 tuổi”*** của cô giáo Hoàng Thị Huyền trường mầm non Cổ Bi

Tôi đã nghiên cứu và nhận thấy còn có những điểm cần lưu ý sau:

*** Ưu điểm:**

- Trẻ được tham gia hoạt động chủ động hơn trong tiết học
- Trẻ có nhiều cơ hội để thể hiện hiểu biết của mình qua hoạt động học

*** Hạn chế:**

- Mỗi trẻ có khả năng nhận thức và khả năng sáng tạo khác nhau.
- Mới chỉ áp dụng một chiều giữa giáo viên và trẻ, trẻ với cô mà chưa có sự kết hợp giữa gia đình cùng cô và nhà trường.
- Việc tổ chức các giờ hoạt động của giáo viên còn gò bó, nặng về kiến thức cung cấp đến trẻ, điều kiện cho trẻ phát huy tính sáng tạo, môi trường hoạt động còn hạn chế trong khuôn khổ tiết học trên lớp.
- Giáo viên chưa tận dụng mọi lúc mọi nơi tại các góc chơi, chưa tận dụng được hết không gian và nguyên liệu sẵn có tại trường để xây dựng và tổ chức các dự án, các hoạt động giáo dục hiệu quả...để kích thích và phát huy sự tìm tòi, hiểu biết của từng cá nhân trẻ.

+ Bản thân chúng tôi nhận thấy việc áp dụng phương pháp giáo dục Steam lồng ghép phương pháp giáo dục lấy trẻ làm trung tâm không chỉ dừng lại trên tiết học mà còn cần được đưa vào mọi hoạt động trong ngày của trẻ bằng nhiều hình thức khác nhau. Nên tôi quyết định tiếp tục nghiên cứu đề tài ***“Biện pháp lồng ghép phương pháp giáo dục Steam vào xây dựng môi trường và tổ chức các hoạt động theo quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm, nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi”***.

III. Nội dung, giải pháp đề nghị công nhận sáng kiến.

III.1 Nội dung, giải pháp đề nghị công nhận sáng kiến

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. Học sinh được đào tạo theo mô hình truyền thống sẽ mất một khoảng thời

gian thực tế để hiểu được làm thế nào để cơ sở lý thuyết, nguyên lý chuyển thành các ứng dụng thực tế trong khi kiến thức đã bị mài mòn.

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.

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.

- Trong bối cảnh toàn ngành Giáo dục và đào tạo, đang nỗ lực đổi mới phương pháp dạy học, theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động của học sinh trong hoạt động học tập. Việc thay đổi phương pháp dạy học là cần thiết và quan trọng để đáp ứng được mục tiêu giáo dục hiện nay. Với quan điểm “Mỗi đứa trẻ là một cá thể riêng biệt” và “Mỗi đứa trẻ đều có cơ hội được học bằng nhiều cách khác nhau”. Đó là lý do tôi chọn đề tài ***“Biện pháp lồng ghép phương pháp giáo dục Steam vào xây dựng môi trường và tổ chức các hoạt động theo quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm, nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo cho trẻ 5 – 6 tuổi”***.

Với vấn đề tôi đề cập đến trong bài viết này tôi xin mạnh dạn đưa ra một số các giải pháp nhằm phát huy tốt nhất, hiệu quả nhất vai trò, ý nghĩa của hoạt động giáo dục Steam mang lại:

*** Giải pháp 1: Xây dựng môi trường giáo dục Steam kết hợp phương pháp giáo dục lấy trẻ làm trung tâm.**

Môi trường giáo dục trong trường mầm non là tổ hợp những điều kiện tự nhiên, xã hội cần thiết trực tiếp ảnh hưởng đến hoạt động chăm sóc, giáo dục trẻ ở trường mầm non. Có thể nói việc xây dựng môi trường giáo dục trong trường mầm non đáp ứng yêu cầu chuyên đề xây dựng trường mầm non lấy trẻ làm trung tâm là thực sự cần thiết và rất quan trọng.

Xây dựng các góc hoạt động khác nhau trong lớp nhằm tạo điều kiện cho trẻ hoạt động cá nhân hoặc theo nhóm nhỏ được nhiều hơn, hình thức hoạt động phong phú, đa dạng hơn. Giúp trẻ tìm hiểu và khám phá cái mới, hoạt động với

đồ vật và rèn luyện kỹ năng. Lồng STEAM vào các góc chơi phù hợp với trẻ theo từng dự án.

Số lượng góc chơi cần bố trí nhiều hơn. Góc chơi của trẻ cần đa dạng, nội dung chơi trong các góc thể hiện đa dạng nhiều mặt của cuộc sống. Nên có thêm góc để trẻ có thể thư giãn hoặc thực hiện ý tưởng riêng của mình.

Thay đổi vị trí các góc sau mỗi chủ đề để tạo cảm giác mới lạ, kích thích hứng thú của trẻ. Đặt tên các góc phải đơn giản, dễ hiểu, dễ nhớ và phù hợp với nội dung đang thực hiện.

- Với môi trường bên trong:

+ Môi trường bên trong lớp học được chúng tôi trang trí đẹp mắt bằng các hình ảnh dễ thương, màu sắc tươi sáng, tạo sự thích thú cho trẻ khi vào lớp học.

+ Trong lớp cũng không thể thiếu được các góc chơi của trẻ, góc chơi cũng được trang trí và lựa chọn với màu sắc đẹp mắt, thu hút sự chú ý của trẻ. Các góc được sắp xếp các góc một cách phù hợp, gần gũi, phản ánh đời sống hàng ngày của trẻ, đây là cơ hội quý báu để trẻ có cơ hội được áp dụng những kiến thức, kỹ năng đã được học theo ý của mình mà không bị gò bó, áp đặt.

+ Lập kế hoạch hoạt động vui chơi theo chủ đề, thiết kế môi trường giáo dục theo chủ đề quan điểm lấy trẻ làm trung tâm: trẻ dễ lấy, dễ cất, nội dung chơi mang tính gợi mở cao.

+ Diện tích rộng rãi để trẻ có thể hoạt động thoải mái, sắp xếp góc ồn ào xa góc yên tĩnh. Nguyên vật liệu, đồ dùng đồ chơi đặc trưng cho từng góc và sắp xếp gọn gàng, ngăn nắp, dễ dàng khi trẻ sử dụng.

- Môi trường bên ngoài:

+ Môi trường ngoài lớp học là yếu tố góp phần tích cực trong các hoạt động nâng cao chất lượng CSGD toàn diện trẻ. Chúng tôi luôn mong muốn “Mỗi ngày đến trường của trẻ là một ngày vui”. Vì vậy chúng tôi cũng quan tâm đến việc trang trí môi trường bên ngoài sáng tạo để trẻ cảm thấy hào hứng, yêu thích đến trường.

Như vậy, ngay từ việc xây dựng môi trường tôi cũng đã thu hút được sự hứng thú của trẻ khi đến trường và tham gia vào các hoạt động hàng ngày ở trường mầm non, là tiền đề cho việc trẻ sẽ chủ động, sáng tạo hơn nữa trong các hoạt động giáo dục.

*** Giải pháp 2: Ứng dụng phương pháp giáo dục Steam vào các hoạt động hàng ngày ở trường mầm non theo quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm.**

*** Trong giờ học:**

Đưa setam vào bài dạy với các dự án phù hợp.

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 có mối liên hệ chặt với Chương trình Khung của Bộ GD&ĐT ở các mảng kiến thức và kỹ năng cần đạt trên trẻ ở từng độ tuổi. 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. Theo đó, tính tự lực, tích cực tham gia vào các hoạt động của trẻ được nâng cao, đòi hỏi, khuyến khích và phát triển sự sáng tạo, tính trách nhiệm, kỹ năng làm việc nhóm và đặc biệt phát triển ở trẻ kỹ năng tư duy, giải quyết các vấn đề phức hợp.

Phương pháp dạy học dự án với trẻ mầm non được triển khai theo 3 bước cơ bản: Mở dự án, kết nối thông tin về dự án và đóng dự án. Bước mở dự án là bước đóng vai trò quan trọng trong suốt quá trình thực hiện dự án. Giáo viên thực hiện mở dự án thành công sẽ tạo cho trẻ hứng thú, động lực để khám phá dự án một cách tích cực.

BẢNG DỰ KIẾN CÁC DỰ ÁN THỰC HIỆN TRONG NĂM HỌC

STT	Tháng	Dự án	Thời gian thực hiện
1	9	Làm lồng đèn trung thu	2 tuần
2	1	Làm tranh từ các NHL thiên nhiên	3 tuần
3	3	Làm các phương tiện giao thông	4 tuần
4	4	Chế tạo thùng rác	4 tuần
5	5	Làm mô hình bãi biển từ NHL thiên nhiên	2 tuần

Tùy theo những dự án khác nhau thì cách thức tiếp cận và tổ chức cho trẻ là hoàn toàn khác nhau. Qua các tháng của từng dự án, trẻ được củng cố, rèn luyện

kiến thức, kỹ năng trẻ đã biết, đồng thời thu nhận các kiến thức, kỹ 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.

- **Ví dụ tiết học:** *Làm đèn lồng trung thu:* Ngoài việc chuẩn bị giáo án cụ thể, đồ dùng phục vụ tiết học, tôi đã chuẩn bị thêm cho trẻ: video về cách làm các loại đèn lồng, video về nguyên liệu làm đèn lồng, một số đèn lồng trung thu cho trẻ quan sát. Sau đó trẻ được tự do thể hiện sự sáng tạo của mình từ các NHL đã có để tạo ra chiếc đèn lồng cho riêng mình. Qua đó trẻ tự tin và sáng tạo hơn, tư duy cũng nhanh nhẹn và nhạy bén hơn, trẻ chủ động hơn trong các hoạt động.

- **Ví dụ tiết học** *“làm tranh từ các NHL thiên nhiên”:* Tôi cho trẻ ra ngoài quan sát và thu nhặt các NHL sẵn có trong tự nhiên: lá cây, cành khô, cát, đá, sỏi. Thông qua hoạt động trẻ sẽ biết được các NHL lấy từ đâu mà có, trẻ được hòa mình vào thiên nhiên. Qua đó trẻ sẽ cảm thấy thoải mái, tự tin và trân trọng sản phẩm do mình làm ra. Sau khi tạo ra sản phẩm trẻ được giới thiệu về sản phẩm của mình, được trao đổi, góp ý với đội bạn. chính vì thế trẻ đã thoát ra khỏi sự gò bó trong khuôn khổ của tiết học và tiết học trở thành nơi trẻ được thỏa mãn nhu cầu thể hiện mình. Sau tiết học này, chúng tôi thấy được rằng hầu hết các bạn nhỏ ở lớp đều có khả năng sử dụng ngôn ngữ lưu loát, diễn cảm và tự tin.

- Như vậy, với những ví dụ tiết học ở lớp tôi, bản thân chúng tôi khẳng định lồng ghép phương pháp Steam và quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm vào tiết dạy giúp trẻ lĩnh hội các tri thức mới, củng cố, hệ thống hóa các tri thức đã có, đồng thời giúp trẻ hình thành và rèn luyện các kỹ năng nhận thức cũng như kỹ năng xã hội.

*** Trong hoạt động góc:**

- Hoạt động góc là cách tổ chức lớp học không mới. Tuy nhiên, làm thế nào để trẻ được học thông qua hoạt động vui chơi mà không bị gò bó lại là một thách thức. Ở đó, tôi chỉ có vai trò là người hướng dẫn, gợi ý cách chơi theo trình tự hợp lý còn trẻ sẽ là người thực hiện. Phương pháp dạy học lấy trẻ làm trung tâm ở đó mọi đứa trẻ được chủ động, sáng tạo, tích cực hoạt động để tự chiếm lĩnh tri thức.

- Trước khi tổ chức cho trẻ vào góc chơi, tôi cùng trẻ hát múa một bài để trẻ thư giãn khi chuyển hoạt động và tạo hứng thú cho trẻ. Sau khi trò chuyện về chủ đề và các góc, tôi sẽ chơi lăn bóng, khi bóng lăn đến một bạn bất kì, bạn ấy sẽ đứng lên nói cho các bạn biết bạn ấy muốn chơi ở góc nào, ở góc ấy bạn định chơi trò chơi gì và trẻ sẽ hỏi những ai muốn chơi cùng góc chơi với bạn ấy thì dơ tay lên. Bạn ấy sẽ tiếp tục lăn bóng cho các bạn khác lựa chọn tương tự đến hết các góc. Khi vào góc chơi, trẻ được thỏa sức thể hiện khả năng nổi trội của bản thân mình:

- **Ví dụ góc Bác sĩ:** Trẻ được tự mình làm bác sĩ khám chữa bệnh cho bệnh nhân bằng các đồ dùng và thiết bị y tế có trong phòng khám. Bác sĩ luôn tận tình và cởi mở với bệnh nhân, bệnh nhân phối hợp cùng bác sĩ để khám chữa bệnh rất ăn ý. Qua đó vừa phát triển kỹ năng cho trẻ vừa giáo dục trẻ làm bác sĩ phải có lương y, tận tình với bệnh nhân – bệnh nhân phải biết ơn các bác sĩ.

- **Ví dụ góc nấu ăn:** Tôi đã trang bị cho trẻ một số một số nguyên liệu có sẵn để trẻ được thỏa sức làm các cô chú đầu bếp làm ra một số món ăn hàng ngày. Thông qua hoạt động làm cho vốn sống, kỹ năng của trẻ được tăng lên, trẻ cảm thấy hứng thú, được thể hiện mình tốt nhất.

*** Hoạt động ngoài trời:**

- Hoạt động ngoài trời là một trong những hoạt động hàng ngày của trẻ ở trường mầm non, có nhiều ưu thế để phát triển mọi mặt cho trẻ. Và nếu lồng ghép nội dung giáo dục lấy trẻ làm trung tâm trẻ có hiểu biết tốt hơn khi tham gia vào các hoạt động quan sát, khám phá, tiếp xúc trực tiếp với thiên nhiên. Trẻ khỏe mạnh, nhanh nhẹn khi được thỏa mãn nhu cầu vận động trong môi trường thuận lợi. Trẻ dễ dàng thích nghi, hòa nhập trong môi trường xã hội hiện đại.

*** Giải pháp 3: Tổ chức hoạt động thăm quan trải nghiệm cho trẻ:**

Tham quan, dã ngoại: là cơ hội vàng để rèn luyện kỹ năng xã hội, đây cũng là cơ hội để giáo viên nhìn lại kết quả giáo dục và xây dựng lại kế hoạch giáo dục trẻ. Thăm quan dã ngoại theo quan niệm đổi mới phương pháp dạy học là một hình thức tự học, tích cực, bổ ích và có hiệu quả, nối liền kiến thức với đời sống thực tiễn, mở rộng kéo dài trường suy tưởng - thẩm định về bài học cho trẻ, phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo của trẻ, kiểm tra chất lượng dạy học trong giờ chính khóa. Điều này như một sợi dây vô hình gắn kết tham quan dã ngoại với phương pháp STEAM.

Phương pháp dạy và học thông qua trải nghiệm, có ứng dụng vào cuộc sống là phương pháp trong đó người dạy khuyến khích người học tham gia trải nghiệm

thực tế, sau đó phản ánh, phân tích, tổng kết lại để tăng cường hiểu biết, phát triển kỹ năng, định hình các giá trị sống và phát triển tiềm năng bản thân.

*** Giải pháp 4: Thiết kế, sưu tầm một số thí nghiệm cho trẻ trải nghiệm.**

“Xung quanh chúng ta có bao điều kỳ lạ, mà ta mới biết chẳng được bao nhiêu”. Con người luôn có khát vọng muốn được khám phá, tìm hiểu thế giới xung quanh, trẻ em cũng vậy, tuy nhiên chúng ta không thể đi đến tất cả mọi nơi, không thể tận mắt nhìn thấy hết thấy các sự vật, hiện tượng diễn ra như thế nào. Chính vì vậy tôi đã suy nghĩ, tìm tòi và đưa ra quyết định sẽ giúp trẻ phần nào thỏa mãn nhu cầu khám phá tìm hiểu thế giới xung quanh bằng việc thiết kế, sưu tầm những thí nghiệm đơn giản cho trẻ trải nghiệm tạo cho trẻ hứng thú, kích thích trẻ tích cực hoạt động, phát triển ở trẻ tính tò mò, ham hiểu biết, phát triển các năng lực trí tuệ và nâng cao hiệu quả của quá trình giáo dục lấy trẻ làm trung tâm.

*** *Thí nghiệm 1:* Sự đổi màu của vải.**

- Chuẩn bị: Chậu nước, vải trắng, một số lọ phẩm màu
- Tiến hành: Cho trẻ nhúng vải trắng vào các chậu nước có màu khác nhau.
- Kết quả: Sau khi nhúng vào chậu nước có màu, vải màu trắng sau một thời gian sẽ dần chuyển sang màu của chậu nước.

*** *Thí nghiệm 2:* Thí nghiệm với nước**

- Thí nghiệm: Vật chìm- vật nổi.
- + Chuẩn bị: Cốc nước, đá, sỏi, sắt, đồ chơi bằng nhựa, lá cây khô, bọt biển, ...
- + Tiến hành: Lần lượt cho trẻ thả đồ vào trong nước và quan sát.
- + Kết quả: Những vật nặng hơn: đá , sỏi, sắt ..sẽ chìm xuống nước, những vật nhẹ hơn nước: bọt biển, đồ chơi nhựa ...sẽ nổi trên mặt nước.

Qua việc trẻ được tự tay làm các thí nghiệm, tự mình quan sát quá trình diễn ra và đưa ra kết quả của thí nghiệm thì trẻ sẽ tự tin hơn, khả năng sáng tạo và giải quyết vấn đề cùng nhạy bén hơn. Rèn sự tập trung, kiên trì và khả năng hợp tác nhóm cho trẻ. Từ đó ngôn ngữ, trí tuệ và các kỹ năng mềm của trẻ được hình thành, phát triển. Trẻ khám phá thế giới xung quanh không phải 1 cách thụ động từ phía giáo viên mà trẻ được chủ động thực hiện, quan sát và đưa ra những kết luận của hiện tượng chính là mục tiêu mà chương trình giáo dục lấy trẻ làm trung tâm hướng tới.

*** Giải pháp 5: Phối hợp với phụ huynh**

- Việc giáo dục, bồi dưỡng, rèn luyện các phẩm chất và năng lực nhằm giúp trẻ phát triển nhân cách một cách toàn diện là một quá trình lâu dài liên tục, diễn

ra ở nhiều môi trường khác nhau. Tuy nhiên trên thực tế, trong môi trường xã hội mà trẻ sống, học tập và phát triển, bên cạnh các mặt tác động tốt, các ảnh hưởng tích cực, luôn luôn tồn tại các yếu tố có thể gây nguy hại đến sự phát triển nhân cách của trẻ và với đặc điểm hiếu động và ít vốn sống, trẻ dễ bắt chước theo, tác động tiêu cực đến sự phát triển nhân cách của trẻ. Nếu thiếu sự phối hợp đúng đắn, thiếu sự thống nhất tác động giáo dục giữa nhà trường và gia đình, không can thiệp kịp thời thì sẽ xuất hiện những hiệu quả không tốt trong giáo dục. Vì vậy giáo dục nói chung và giáo dục trẻ mầm non nói riêng luôn luôn đòi hỏi sự phối hợp, kết hợp chặt chẽ của toàn xã hội và nhất là đòi hỏi sự quan tâm đúng cách của nhà trường, gia đình và toàn xã hội.

- Trong các cuộc họp phụ huynh, tôi duy trì sự chủ động tìm hiểu về tình hình, khả năng của trẻ, bằng sự chân thành và cởi mở của mình tôi đã nhận được nhiều những phản hồi tích cực từ phía cha mẹ trẻ.

- Tôi tuyên truyền đến phụ huynh phương pháp chăm sóc sức khỏe một cách khoa học, phù hợp với lứa tuổi. Hướng dẫn cho phụ huynh cách khiến trẻ trở thành trung tâm của mọi hoạt động, người lớn không áp đặt trẻ mà chỉ đóng vai trò là người hướng dẫn, giúp con tự lập, trưởng thành hơn, năng động sáng tạo hơn trong cuộc sống.

- Thường xuyên cung cấp và cập nhật các nội dung giảng dạy và các hoạt động của các con lên nhóm zalo, fb của lớp, mời các bậc cha mẹ tham gia các diễn đàn qua mạng về chăm sóc sức khỏe và giáo dục trẻ để cùng tìm ra các biện pháp giáo dục phù hợp với từng cá nhân trẻ.

- Huy động cha mẹ trẻ ủng hộ nguyên vật liệu phục vụ cho công tác làm đồ dùng đồ chơi của cô và cháu tại lớp.

II.2. Tính mới, tính sáng tạo

2.1. Tính mới, tính sáng tạo:

- Tính mới

- + Giáo viên không chỉ gò bó truyền đạt kiến thức cho trẻ trên tiết học.

- + Giáo viên áp dụng linh hoạt và sáng tạo tận dụng mọi lúc mọi nơi để cung cấp kiến thức cho trẻ, để truyền đạt và kích thích nhu cầu cũng như hiểu biết của trẻ. Từ đó kích thích khả năng tiềm ẩn của trẻ, tận dụng và khai thác triệt để khả năng cá nhân trong mỗi đứa trẻ mọi lúc mọi nơi.

+ Đối với trẻ: 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.

+ Qua các tháng của từng dự án, trẻ được củng cố, rèn luyện kiến thức, kỹ năng trẻ đã biết, đồng thời thu nhận các kiến thức, kỹ năng mới một cách tự nhiên, thông qua trải nghiệm chứ không phải chỉ từ lời nói của người lớn

- Tính sáng tạo:

+ Thông qua biện pháp trẻ được tiếp thu các kiến thức khoa học, kỹ thuật, công nghệ và toán học chắc chắn từ đó 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.

+ Giải pháp lồng ghép Steam có thể thực hiện và áp dụng trong tất cả các hoạt động từ hoạt động đón trả trẻ đến các hoạt động chơi, học tập, lễ hội. Không chỉ vậy phương pháp giáo dục Steam còn tận dụng mọi nguyên vật liệu sẵn có, không gò bó trẻ học trong khuôn khổ trong lớp học, đây còn là sự kết hợp hài hòa giữa cô giáo và phụ huynh, giữa phụ huynh và trẻ.

III.3. Khả năng áp dụng, nhân rộng

- SKKN *“Biện pháp lồng ghép phương pháp giáo dục Steam vào xây dựng môi trường và tổ chức các hoạt động theo quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm, nhằm phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo cho trẻ 5 - 6 tuổi”* có thể triển khai áp dụng ở tất cả các độ tuổi trong trường mầm non

- Nhân rộng: Có thể nhân rộng ra các trường bạn trong và ngoài quận.

III.4. Hiệu quả, lợi ích thu được do áp dụng các giải pháp.

a. Hiệu quả kinh tế

- Tận dụng nguyên vật liệu sẵn có: STEAM khuyến khích sử dụng các vật liệu tái chế hoặc có sẵn trong môi trường xung quanh như chai nhựa, hộp giấy, que kem, lá cây, giúp giảm chi phí mua đồ dùng dạy học.

- Giảm chi phí mua đồ chơi giáo dục: Thay vì mua sẵn các bộ đồ chơi đắt tiền, trẻ có thể tự làm đồ chơi thông qua hoạt động STEAM, vừa học vừa chơi mà không tốn kém.

- Sử dụng linh hoạt không gian lớp học: Xây dựng môi trường giáo dục STEAM không đòi hỏi đầu tư mới quá nhiều, mà có thể tận dụng góc học tập, sân chơi, hành lang để tổ chức các hoạt động thực hành.

b. Hiệu quả về mặt xã hội

*** Đối với phụ huynh:**

- Thay đổi nhận thức của phụ huynh và cộng đồng về giáo dục mầm non. Phụ huynh nhận thấy tầm quan trọng của giáo dục STEAM trong việc phát triển toàn diện cho trẻ.

- Luôn đồng hành cùng giáo viên trong mọi hoạt động của trường, của lớp.

*** Đối với trẻ:**

- Việc tổ chức các hoạt động theo hướng lấy trẻ làm trung tâm kết hợp phương pháp giáo dục Steam đã tạo nhiều cơ hội cho trẻ tự tham gia trải nghiệm khám phá.

- Trẻ được phát triển tư duy sáng tạo, từ đó phát triển ngôn ngữ, tình cảm xã hội, thẩm mỹ, thể chất, nhận thức giúp bản thân trẻ mạnh dạn tự tin và phát triển được khả năng tiềm ẩn trong mỗi đứa trẻ.

- 100% trẻ trong lớp mạnh dạn tích cực khi tham gia các hoạt động, có kỹ tham gia hoạt động nhóm, tự chủ hoạt động.

c. Giá trị làm lợi khác

Làm tài liệu giảng dạy cho lĩnh vực phát triển khác. Qua đó giúp cho giáo viên khác có thể áp dụng với lớp học của mình nhằm phát triển tối đa khả năng sáng tạo trong mọi hoạt động hiệu quả nhất. Tăng cường sự đoàn kết giữa các giáo viên trong nhà trường, phụ huynh, cộng đồng và xã hội góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc giáo dục trẻ.

Xin chân thành cảm ơn!

**CƠ QUAN ĐƠN VỊ
ÁP DỤNG SÁNG KIẾN**

Hải Phòng, ngày 18 tháng 2 năm 2025
NGƯỜI VIẾT SÁNG KIẾN

Hội đồng thẩm định sáng
kiến cấp trường đánh giá xếp
loại: Đạt

TRƯỜNG
MẦM NON
ĐÔNG HẢI

HIỆU TRƯỞNG
Lê Thị Hoàn

Lê Thị Hà

IV. PHỤ LỤC: Một số hình ảnh minh họa



