

KẾ HOẠCH
Ứng dụng phương pháp giáo dục tiên tiến STEAM
Năm học 2025 - 2026

Thực hiện Kế hoạch số 221/KH-MNQTr, ngày 15/9/2025 của Trường Mầm non Quang Trung về việc thực hiện nhiệm vụ năm học 2025-2026.

Trên cơ sở rút kinh nghiệm, kế thừa, phát huy kinh nghiệm thực hiện hiệu quả chương trình GDMN. Trường mầm non Quang Trung triển khai kế hoạch áp dụng giáo dục Steam trong tổ chức hoạt động cho trẻ cụ thể như sau:

I. ĐẶC ĐIỂM TÌNH HÌNH:

1. Thuận lợi:

- Đội ngũ cán bộ quản lý, giáo viên luôn đảm bảo về chất lượng, tâm huyết với nghề, tận tụy với công việc, tích cực học tập bồi dưỡng nâng cao trình độ chuyên môn, nghiệp vụ tay nghề, luôn tạo được niềm tin và sự ủng hộ nhiệt tình từ phía các bậc cha mẹ học sinh.
- Cơ sở vật chất của nhà trường được trang bị đầy đủ, khang trang hiện đại.
- 100% CBQL, GV trong trường đều đã được đi tham gia các lớp học bồi dưỡng trực tiếp của các chuyên gia giảng dạy về việc ứng dụng PPGD Steam.

2. Khó khăn

- Trường có 02 điểm học, khoảng cách giữa 2 điểm tương đối xa nên khó khăn cho công tác quản lý cũng như công tác đầu tư cơ sở vật chất.
- Đồ dùng trang thiết bị chưa được đồng bộ theo hướng chuẩn và hiện đại, để bắt nhịp với sự đổi mới của giáo dục.
- Trong trường vẫn còn một số giáo viên còn chưa linh hoạt, chưa có nhiều sáng tạo trong việc xây dựng và tổ chức các hoạt động GD lấy trẻ làm trung tâm, đặc biệt là việc ứng dụng PPGD Steam trong các hoạt động GD trẻ còn lúng túng, chưa phát huy được sự sáng tạo của học sinh.
- Công tác tuyên truyền, tham mưu, đề xuất về việc cho trẻ được “Tiếp cận với PPGD Steam vào các hoạt động giáo dục” của một số giáo viên trong trường còn hạn chế, chưa được thực hiện thường xuyên. Hiệu quả tuyên truyền với phụ huynh trong việc phối hợp giáo dục trẻ theo PPGD Steam của đội ngũ giáo viên còn chưa cao và chưa mang tính chiều sâu.
- Trong trường cũng còn nhiều phụ huynh học sinh chưa hiểu rõ quan điểm giáo dục hiện nay, thái độ hợp tác giáo dục trẻ với giáo viên chưa rõ ràng, chưa có sự đồng nhất với nhà trường.

II. MỤC ĐÍCH YÊU CẦU:

1. Mục đích:

Ứng dụng PPGD Steam với phương châm đào tạo lấy trẻ làm trung tâm; Tôn trọng đặc điểm, tính riêng biệt của từng trẻ, tạo điều kiện cho trẻ phát triển theo khả năng riêng của mình; Khuyến khích trẻ chủ động với môi trường xung quanh. Đáp ứng khả năng, nhu cầu của trẻ em, phù hợp với thực tiễn của nhà trường, địa phương.

Tạo điều kiện để giáo viên thực hiện tích hợp hiệu quả các nội dung giáo dục kỹ năng phù hợp với lứa tuổi trong việc thực hiện Chương trình GDMN. Căn cứ vào đặc điểm của trẻ, điều kiện của thực tế của lớp, giáo viên tham khảo các phương pháp học Steam, để phát triển chương trình.

Cán bộ quản lý, giáo viên được nâng cao nhận thức và năng lực về ứng dụng PPGD tiên tiến, đổi mới tổ chức một số hoạt động GD trẻ trong nhà trường theo quan điểm GD lấy trẻ làm trung tâm, phù hợp điều kiện cụ thể của trường, lớp, địa phương.

2. Yêu cầu:

- Ban giám hiệu Nhà trường chỉ đạo giáo viên XD môi trường GD bên trong, bên ngoài các lớp có ứng dụng PPGD Steam, tạo cảnh quan sư phạm đẹp, sáng tạo tại các phòng chức năng, các phòng học, các khu vực sảnh cầu thang, lan can...trở thành không gian nghệ thuật đẹp, để lôi cuốn trẻ, từ đó sẽ cung cấp cho trẻ những biểu tượng thể hiện sự hiểu biết của mình về thế giới xung quanh.

- Các Tổ chuyên môn xác định việc thực hiện ứng dụng PPGD Steam là nhiệm vụ quan trọng trong năm học, nhằm nâng cao chất lượng GD trẻ của nhà trường.

- Việc thực hiện ứng dụng PPGD Steam trong các HĐ giáo dục trẻ cần thực chất, sát với điều kiện thực tiễn của nhà trường, lớp, địa phương và phù hợp với sự nhận thức của trẻ từng độ tuổi.

III. TRIỂN KHAI THỰC HIỆN ỨNG DỤNG PPGD STEAM:

1. Đối tượng thực hiện:

- 100% giáo viên dạy các lớp trẻ mẫu giáo 3, 4, 5 tuổi
- Đối tượng được học theo PPGD Steam là học sinh 3, 4, 5 tuổi trong nhà trường.

2. Nội dung triển khai thực hiện:

2.1. Đối với Ban giám hiệu nhà trường:

- Xây dựng kế hoạch và triển khai kế hoạch thực hiện việc ứng dụng PPGD Steam đến toàn thể GV trong nhà trường. Chỉ đạo các Tổ trưởng, Tổ phó các khối lớp, căn cứ vào thực tế của nhà trường, vào nhận thức của trẻ từng độ tuổi, để XD kế hoạch và thống nhất các nội dung thực hiện với giáo viên từng khối, lớp về việc ứng dụng PPGD Steam trong các hoạt động GD trẻ theo từng giai đoạn, từng tháng và từng tuần.

- Tập trung đầu tư kinh phí, đồng bộ về các điều kiện cơ sở vật chất, đồ dùng, trang thiết bị dạy và học theo hướng hiện đại, tạo điều kiện cho GV thực hiện tốt các hoạt động GD trẻ ở trường hàng ngày.

- Tập trung bồi dưỡng kỹ năng, tạo điều kiện cho đội ngũ giáo viên được tiếp cận với PPGD tiên tiến thông qua các buổi dự chuyên đề, tham quan học tập tại các trường điểm trong huyện và Thành phố, thông qua các buổi sinh hoạt chuyên môn hàng tháng, nhằm nâng cao kỹ năng ứng dụng PPGD Steam theo quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm.

- Nâng cao nhận thức cho đội ngũ giáo viên, cha mẹ học sinh và cộng đồng về việc ứng dụng PPGD Steam cho trẻ trong nhà trường.

- Định hướng, hướng dẫn GV xây dựng môi trường học tập tại lớp học theo môi trường mở, tập trung vào việc thiết kế các dự án học tập phù hợp với nhận thức của trẻ trong lớp tại các góc.

- Chỉ đạo giáo viên làm tốt công tác tuyên truyền với phụ huynh về công tác phối kết hợp quyền góp các nguyên vật liệu sẵn có tại địa phương cho trẻ thực hiện các dự án học tập tại lớp.

- Tổ chức các hoạt động kiến tập về ứng dụng PPGD Steam tại trường cho 100% giáo viên trong trường được dự, học tập, trao đổi kinh nghiệm.

- Tăng cường công tác kiểm tra, đánh giá các hoạt động GD của giáo viên có ứng dụng PPGD Steam hàng tháng, để đánh giá xếp loại chất lượng thực hiện của từng giáo viên.

2.2. Đối với giáo viên:

- Xây dựng kế hoạch thực hiện việc ứng dụng PPGD Steam tại lớp phù hợp với nhận thức của trẻ lớp mình và cụ thể hoá kế hoạch theo từng tuần, từng tháng đối với từng dự án học tập sao cho phù hợp và có hiệu quả.

- Nắm vững định hướng đổi mới PPGD tiên tiến theo cách tiếp cận học qua chơi, phát huy tối đa năng lực của trẻ.

- Hiểu được các nguyên tắc GD lấy trẻ làm trung tâm, để lựa chọn nội dung, hình thức tổ chức hoạt động Steam phù hợp.

- Xây dựng kế hoạch giáo dục hằng năm dựa trên kế hoạch của nhà trường, chú trọng xây dựng mục tiêu và ngân hàng nội dung - hoạt động của hoạt động giáo dục Steam một cách cụ thể theo từng tháng, tuần, ngày.

- Xây dựng góc Steam tại các lớp học, với nhiều nội dung, nhiều dự án được thực hiện trong từng tháng cụ thể; sưu tầm các nguyên vật sẵn có tại địa phương; vận động phụ huynh ủng hộ các nguyên vật liệu mở phục vụ cho hoạt động.

- Tạo nhiều cơ hội cho trẻ trải nghiệm thông qua các hoạt động hàng ngày ở mọi lúc, mọi nơi.

- Đánh giá mức độ hiểu biết của trẻ trong nhóm lớp và sự phát triển cá nhân trẻ.

- Nhận thức được sự cần thiết phải đổi mới hình thức giáo dục.

- Chọn lọc các dự án, chủ đề phù hợp với độ tuổi mẫu giáo.

- Giáo viên thiết kế các hoạt động học ứng dụng PPGD Steam để triển khai trong quá trình dạy học, các hoạt động thuộc chương trình giáo dục MN theo hướng tiếp cận tích hợp các hoạt động.

- Hình thức tổ chức hoạt động Steam cần linh hoạt, có thể kết hợp các hoạt động trong và ngoài lớp học, nhưng cần đảm bảo mục tiêu dạy học của phần nội dung kiến thức trong chương trình đưa ra.

- Tăng cường tổ chức hoạt động theo nhóm, để phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác cho trẻ, nhưng phải chỉ rõ nhiệm vụ và sản phẩm cụ thể của mỗi trẻ trong nhóm.

- Nội dung các HĐ Steam cần bám sát nội dung chương trình của các hoạt động, nhằm thực hiện chương trình GDMN theo thời lượng quy định của các hoạt động trong chương trình.

- Cấu trúc của hoạt động ứng dụng GD Steam theo đúng quy trình hướng dẫn: Xây dựng dự Án (lựa chọn dự án phù hợp với đối tượng trẻ và điều kiện địa phương, Dự án phù hợp với mục tiêu giáo dục và chủ đề từng giai đoạn).

2.3. Đối với học sinh:

- Trẻ có cơ hội được học tập, trải nghiệm, khuyến khích trẻ khám phá, tìm tòi. Phát huy năng lực tư duy sáng tạo, tư duy logic, khả năng giải quyết vấn đề, Có cơ hội ứng dụng kiến thức, kỹ năng vào thực tế để tạo ra các sản phẩm có ý nghĩa, khơi dậy niềm yêu thích của trẻ, là tiền đề thuận lợi cho các bậc học sau.

- Trẻ tự lựa chọn hoạt động (với điều kiện là các hoạt động này đã được giáo viên lên kế hoạch sắp xếp trước, trẻ không bị ngắt quãng hay làm phiền trong quá trình “*làm việc*”; Học sinh học hỏi khái niệm, kiến thức thông qua các hoạt động trải nghiệm thực tế với các học cụ, mô hình mang tính chất khám phá, xây dựng, hơn là học theo chỉ dẫn trực quan.

3. Tổ chức hoạt động trải nghiệm ứng dụng PPGD Steam:

Hình thức tổ chức hoạt động trải nghiệm Steam cần phong phú, đa dạng, lôi cuốn học sinh vào hoạt động tìm tòi, khám phá và vận dụng kiến thức để giải quyết vấn đề trong thực tiễn xã hội, khoa học và công nghệ.

Chú trọng những hoạt động liên quan, hoạt động tiếp nối ở mức vận dụng (thiết kế, thử nghiệm, thảo luận và chỉnh sửa) các hoạt động của dự án học Steam trong chương trình, tập trung vào việc giải quyết các vấn đề của thực tiễn xã hội, khoa học và công nghệ.

Tăng cường tổ chức hoạt động theo nhóm, để phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác cho học sinh, nhưng cần đảm bảo chỉ rõ nhiệm vụ và sản phẩm cụ thể của mỗi học sinh trong nhóm.

Nội dung hoạt động trải nghiệm Steam được lựa chọn phải gắn với việc thực hiện mục tiêu của chương trình GDMN, tạo hứng thú và động lực học tập nhằm phát triển phẩm chất và năng lực cho trẻ, thông qua quá trình tổ chức dạy học các dự án Steam và hoạt động trải nghiệm Steam mỗi hoạt động.

IV. TỔ CHỨC THỰC HIỆN:

Thời gian	Nhiệm vụ trọng tâm	Biện pháp thực hiện	Bộ phận thực hiện
Tháng 9/2025	- Xây dựng kế hoạch triển khai thực hiện ứng	- XD nội dung cụ thể và triển khai tới 100% GV.	- Đ/c Duyên, Phương

Thời gian	Nhiệm vụ trọng tâm	Biện pháp thực hiện	Bộ phận thực hiện
	dụng PPGD Steam. - GV các lớp hoàn thành XD môi trường học tập tại lớp, đặc biệt là góc Steam với hình thức góc mở. - Bổ sung đồ dùng, đồ chơi cho các lớp.	- Kiểm tra giáo viên thực hiện. Góp ý bổ sung các nội dung còn chưa phong phú. - Phát ĐDDC cho các lớp.	- BGH, GV
Tháng 10/2025	- Tiếp tục tham mưu mua sắm đầu tư trang thiết bị và làm bổ sung đồ dùng phục vụ cho chuyên đề	- Nhắc các lớp rà soát và đề xuất đồ dùng để tham mưu với nhà trường bổ sung và lên kế hoạch làm thêm ĐDDC phục vụ HĐ Steam.	- GV các khối MG.
Tháng 11/2025	- Tổ chức kiến tập chuyên đề Steam của trường tại các lớp GV lớp: 5A1, 5A2, 5A3, 5A4, 5A5 - Tổ chức thao giảng 20/11 có ứng dụng phương pháp giáo dục Steam.	- Lựa chọn dự án, chủ đề phân công GV lên tiết dạy, góp ý về giáo án, hình thức tổ chức, tổ chức cho 100% GV kiến tập. - Tổ chức cho GV bốc thăm đề tài	- GV các lớp - BGH - BGH, các lớp 5A1, 5A2, 5A3, 5A4, 5A5
Tháng 12/2025	- Sơ kết việc tổ chức thực hiện chuyên đề.	- Đánh giá, xếp loại chuyên đề HK I.	- BGH, Tổ CM
Tháng 01/2026	- Tiếp tục bồi dưỡng chuyên môn, chuyên đề cho đội ngũ GV. - Chỉ đạo GV vận động phụ huynh ủng hộ nguyên liệu, phế liệu... cho trẻ hoạt động.	- Dự giờ, kiểm tra tư vấn cho GV đổi mới PP giảng dạy, nâng cao chất lượng hoạt động Steam. - Nhắc nhở giáo viên các lớp phối hợp vận động phụ huynh ủng hộ nguyên vật liệu cho trẻ hoạt động	- BGH, - TCM - GV
Tháng 02/2026	- Bồi dưỡng giáo viên về chuyên đề.	- Cử cán bộ, GV tham dự kiến tập đầy đủ, đúng thành phần để về tổ chức kiến tập	- BGH - GV
Tháng 3/2026	- Kiểm tra việc thực hiện hoạt động Steam. tại các lớp khối 3, 4 tuổi	- Đôn đốc, nhắc nhở giáo viên thực hiện đều đặn, thường xuyên. Tăng cường dự giờ, thăm lớp.	- BGH - Các lớp 3, 4 tuổi

Thời gian	Nhiệm vụ trọng tâm	Biện pháp thực hiện	Bộ phận thực hiện
<i>Tháng 4/2026</i>	- Chỉ đạo giáo viên thực hiện tốt hoạt động chuyên đề ở mọi lúc mọi nơi. - Tiếp tục bồi dưỡng giáo viên về chuyên đề hoạt động Steam.	- Đôn đốc, nhắc nhở, dự giờ, thăm lớp để góp ý.	- BGH - TTCM
<i>Tháng 5/2026</i>	- Tổng kết đánh giá thực hiện chuyên đề hoạt động Steam.	- Tổ chức đánh giá XL, nhóm, lớp, GV thực hiện CĐ. Báo cáo KQ thực hiện chuyên đề trong năm học.	- BGH

Trên đây là kế hoạch triển khai thực hiện việc ứng dụng PPGD Steam trong các hoạt động GD trẻ năm học 2025-2026 của trường MN Quang Trung. Yêu cầu giáo viên các lớp căn cứ vào thực tế của lớp, để triển khai và thực hiện có hiệu quả. Trong quá trình thực hiện nếu gặp khó khăn, báo cáo và đề xuất kịp thời về BGH Nhà trường để có hướng chỉ đạo nhằm đạt hiệu quả cao nhất./.

Nơi nhận:

- Phòng VH&XH (để b/c);
- BGH và các tổ khối lớp (để t/h);
- Lưu HSCM./.

**LẬP KẾ HOẠCH
PHÓ HIỆU TRƯỞNG**

HIỆU TRƯỞNG