

BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN

I. THÔNG TIN CHUNG VỀ SÁNG KIẾN

1. Tên sáng kiến: *“Một số biện pháp ứng dụng phương pháp STEAM trong các hoạt động giáo dục cho trẻ 3 - 4 tuổi tại trường mầm non”*

2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến: Phát triển nhận thức.

3. Tác giả:

Họ và tên: Lâm Thị Hiền

Ngày tháng năm sinh: 17/04/1976

Chức vụ: Giáo viên

Đơn vị công tác: Trường mầm non Trung Lập

Điện thoại: DD:

4. Đơn vị áp dụng sáng kiến:

Tên đơn vị: Trường mầm non Trung Lập

Địa chỉ: Thôn Áng Dương xã Trung Lập - Vĩnh Bảo - Hải Phòng

II. Mô tả giải pháp đã biết

Biện pháp ứng dụng phương pháp STEAM trong các hoạt động giáo dục cho trẻ 3-4 tuổi tại trường mầm non nhằm 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 nền 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 lai, đặc biệt với môi trường công nghệ hóa, hiện đại hóa như hiện nay

** Ưu điểm*

Có đầy đủ cơ sở vật chất trang thiết bị phục vụ cho việc dạy và học của cô và trẻ

Có đầy đủ tài liệu hướng dẫn ứng dụng phương pháp STEAM trong các hoạt động giáo dục cho trẻ 3- 4 tuổi tại trường mầm non. Bồi dưỡng chuyên môn cho giáo viên về ứng dụng phương pháp STEAM trong các hoạt động giáo dục cho trẻ 3- 4 tuổi tại trường mầm non.

Cô giáo nhiệt tình tâm huyết với nghề. Ham học hỏi về chuyên môn

Trẻ được học theo đúng độ tuổi, nhanh nhẹn tự tin, tích cực hoạt động.

Sự quan tâm giúp đỡ và phối hợp của một số phụ huynh.

** Hạn chế*

Bản thân nắm bắt về ứng dụng phương pháp STEAM trong các hoạt động giáo dục cho trẻ 3- 4 tuổi tại trường mầm non còn chưa sâu.

Khi tổ chức các hoạt động còn chưa khai thác triệt để các cơ hội cho trẻ ứng dụng phương pháp STEAM trong các hoạt động giáo dục cho trẻ 3- 4 tuổi tại trường mầm non

Còn can thiệp quá nhiều vào hoạt động của trẻ, chưa biết gợi mở để trẻ chia sẻ những kinh nghiệm mà trẻ đã được trải nghiệm trong thực tế hàng ngày.

Trẻ 3-4 tuổi do lứa tuổi còn nhỏ, chưa quen với việc sử dụng và ứng dụng các công nghệ trong hoạt động.

Nhiều trẻ chưa thực sự tích cực, chủ động trong việc tham gia hoạt động trải nghiệm.

Xác định mục tiêu chưa cụ thể.

Chuẩn bị đồ dùng còn quá công kênh.

Tổ chức các hoạt động chưa theo quy trình steam.

Vốn kinh nghiệm của trẻ ít. Nhận thức không đồng đều.

Trẻ tham gia các hoạt động khám phá còn uể oải, không hứng thú. Thiếu tự tin.

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

III.1 Nội dung giải pháp mà tác giả đề xuất

Biện pháp 1: Tự học bồi dưỡng, nâng cao kiến thức về phương pháp giáo dục STEAM.

Là một người giáo viên mầm non, tôi luôn ý thức được nhiệm vụ của bản thân mình. Chính vì vậy mà tôi luôn luôn học hỏi không ngừng để nâng cao kiến thức, kỹ năng tổ chức hoạt động có ứng dụng phương pháp STEAM như: nghiên cứu chương trình, cập nhật thông tin từ chuyên đề, vận dụng những kiến thức mà mình học được qua khóa học, tham khảo các tài liệu trên sách báo, mạng internet...

Không chỉ học qua các tài liệu sách báo, tôi còn học hỏi, trao đổi kinh nghiệm qua chính những đồng nghiệp trường tôi: với những giáo viên tham gia khóa học và những giáo viên khác trong trường. Ngoài những buổi sinh hoạt chuyên môn một tháng hai lần thì ngoài giờ trên lớp, tôi thường tranh thủ trao đổi vướng mắc, chia sẻ những cách làm hay cùng với những đồng nghiệp trong tổ, khối và những đồng nghiệp khối khác. Vừa học hỏi vừa điều chỉnh kế hoạch, nội dung hoạt động, phương pháp giảng dạy nếu chưa phù hợp với nhận thức, nhu cầu hứng thú của trẻ lớp tôi để làm sao trẻ lớp tôi vừa vui vẻ, hứng thú, say mê và kiến thức, kỹ năng đạt được ở mức tốt nhất.

Bên cạnh đó tôi còn tham gia vào nhóm các giáo viên yêu thích phương pháp STEAM trên Facebook. Chúng tôi thường xuyên chia sẻ, trao đổi trong nhóm, cùng nhau thảo luận những vướng mắc hay những cách làm hay khi áp dụng phương pháp STEAM. Điều đó giúp tôi học được thêm rất nhiều kiến thức, kỹ năng hay về phương pháp STEAM để tổ chức thực hiện trên trẻ lớp tôi.

Biện pháp 2: Xây dựng kế hoạch năm học có lồng các dự án STEAM phù hợp với trẻ của lớp.

Khi đã trang bị cho mình những kiến thức, kỹ năng cơ bản về phương pháp STEAM qua việc tự học tự bồi dưỡng; cùng với những định hướng, gợi ý về nội dung, hình thức, phương pháp tổ chức học tập tổ chuyên môn; tôi đã bắt tay ngay

vào việc xây dựng các dự án STEAM cho các tháng trong năm học theo khung chương trình giáo dục mầm non của nước ta hiện nay.

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, tinh 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.

Dưới đây là bảng dự kiến các dự án STEAM mà tôi đã và sẽ thực hiện.

STT	Tháng thực hiện	Dự án STEAM
1	Tháng 9	Làm kính cho mắt Làm đèn lồng con cá
2	Tháng 10	Làm khung ảnh gia đình của bé
3	Tháng 11	Làm Hộp bút từ lõi giấy vệ sinh
4	Tháng 12	Làm chuông gió từ vỏ ngao
5	Tháng 1	Làm chậu chống cây
6	Tháng 2	Làm phong bao lì xì
7	Tháng 3	Làm quà tặng bà, tặng mẹ
8	Tháng 4	Làm chong chóng cầu vồng Làm cối xay gió đứng và có thể quay được.
9	Tháng 5	Làm lá cờ tổ quốc Việt Nam Làm mũ sinh nhật bằng giấy

Biện pháp 3: Xây dựng môi trường hoạt động STEAM

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. Do không gian lớp nhỏ hẹp nên các góc đều nhỏ và sát nhau. Chính vì vậy, trong lớp học của tôi, tôi rất chú ý đến cách sắp xếp bày đồ chơi làm sao thật gọn gàng, khoa học nhưng vẫn đầy đủ các đồ dùng cho trẻ hoạt động, khi lấy và cất phải dễ dàng, có chỗ cho giáo viên đưa ra thử thách cho trẻ và có chỗ cho trẻ trưng bày sản phẩm, trưng bày các dự án mà các nhóm đã thực hiện được.

Đồ dùng ở góc STEAM tôi sưu tầm rất nhiều các nguyên vật liệu khác nhau cho trẻ tha hồ sáng tạo trong khi hoạt động: đất nặn, giấy bìa, giấy màu, đồ tái chế (vỏ hộp giấy, vỏ chai, que kem, ống hút, cành cây, lá cây khô...) ngoài ra còn có đồ dùng toán, dụng cụ đo lường, kính lúp, đồ khoa học, lego... Khi đi đâu nhìn thấy đồ

dùng gì mà tôi thấy có thể là nguyên liệu hoạt động được tôi đều tận dụng mang về lớp. Chính vì thế nguyên vật liệu lớp tôi vô cùng phong phú.

Trên mảng tường còn lại của góc tôi trưng bày các bản thiết kế các dự án STEAM thực hiện trong tuần, trong tháng đó khiến trẻ có thể quan sát các bản thiết kế dự án và thực hiện chúng một cách dễ dàng.

Tại sao tôi lại rất chú ý đến việc xây dựng môi trường tại góc chơi hoạt động STEAM? Chính là bởi hiệu quả của nó mang lại. Khi trẻ nhìn thấy những dự án được trưng bày tại góc, thấy công sức, thành quả mà trẻ và các bạn đã làm ra, khiến chúng thích thú, vui sướng biết bao. Hay đơn giản góc chơi STEAM chính là nơi để trẻ hoàn thiện nốt dự án còn dang dở trên tiết học, khi trẻ vẫn rất hứng thú say mê mà thời gian trên tiết học lại hết. Điều này vừa giúp trẻ được thỏa mãn nhu cầu nhưng không làm ảnh hưởng tới các hoạt động tiếp theo theo trong khung thời gian hoạt động một ngày của trẻ.

Biện pháp 4: Ứng dụng phương pháp STEAM trên tiết học và ở trong các hoạt động khác.

Sau khi đã lựa chọn được những dự án phù hợp tôi sẽ 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. Có thể ứng dụng phương pháp STEAM trên tiết học và ở trong các hoạt động khác.

a. Ứng dụng phương pháp STEAM trên tiết học: Mỗi dự án thường chia làm 2 phần: phần 1 của dự án (phần khám phá) dạy trên hoạt động khám phá: phần 2 của dự án (phần chế tạo) sẽ thực hiện trong hoạt động tạo hình. Và kế hoạch tuần - tháng với hoạt động STEAM với các hoạt động hỗ trợ lẫn nhau theo một chu trình cho cả tuần.

Ví dụ: Làm ô tô đứng được và có thể di chuyển được. Các yếu tố STEAM được thể hiện như sau:

+ S - Khám phá : Khám phá đặc điểm, cấu tạo, cơ chế hoạt động của xe ô tô 4 bánh

+ T- Công nghệ: Sử dụng máy tính xem tranh ảnh, video ô tô 4 bánh và cách chế tạo ô tô

+ E- Chế tạo: Nghiên cứu, đưa ra các kích thước, hình dạng phù hợp, cân đối và áp dụng được trong việc làm mô hình ô tô cân bằng, đứng vững, có thể dùng không khí mà di chuyển được.

+ A - Nghệ thuật: Vẽ thiết kế xe ô tô 4 bánh xe ô tô 4 bánh. Cắt dán trang trí xe ô tô từ các nguyên vật liệu khác nhau.

+ M - Toán: Đếm, nhận biết số bánh xe, hình dạng, khối, bánh xe, cửa xe, đèn xe...

Ngoài hai tiết học: HĐ khám phá và HĐ tạo hình thì tôi cũng ứng dụng phương pháp giáo dục Steam thông qua các hoạt động khác nữa như:

- Hoạt động làm quen với toán:

Tôi đã 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. Hoạt động cho trẻ làm quen với toán với việc hình thành kỹ năng toán sơ đẳng góp phần đáng kể để trẻ tham gia hoạt động steam

- Hoạt động làm quen tác phẩm văn học:

Tôi thường lựa chọn các tác phẩm đều mang một ý nghĩa giáo dục riêng, tác động tích cực đến cảm xúc của trẻ, điều này làm tác động tốt đến quá trình trẻ suy nghĩ để tạo ra sản phẩm phù hợp với từng đối tượng.

Ví dụ: để hỗ trợ cho dự án làm chiếc phong bao lì xì, Hoạt động làm quen văn học tôi đã cho trẻ nghe câu chuyện: “Sự tích phong bao lì xì”. Thông qua câu chuyện trẻ hiểu được sự tích phong bao lì xì, hiểu được ý nghĩa của việc tặng phong bao lì xì trong ngày đầu năm, hiểu được phong tục tập quán trong ngày Tết dân tộc cổ truyền Việt Nam.

- Hoạt động âm nhạc: cho trẻ biểu diễn âm nhạc kết hợp với các sản phẩm mà ở hoạt động STEAM trẻ đã làm được. Thông qua đó, tôi đã kích thích trẻ nói lên việc gì trẻ làm được? chưa làm được? Và kích thích trẻ đưa ra ý tưởng để thực hiện tốt hơn hay cũng có thể là để sửa lại ý tưởng của bản thân trẻ.

- * Tích hợp phương pháp STEAM ở trong các hoạt động khác trong ngày:

Ngoài ứng dụng hoạt động STEAM trên các tiết học thì hoạt động STEAM còn được áp dụng vào các hoạt động khác trong ngày như: hoạt động trò chuyện buổi sáng, hoạt động ngoài trời, hoạt động góc, hoạt động chiều.

- * Hoạt động trò chuyện buổi sáng.

Tuỳ theo mục đích của từng tháng, tuần và nội dung của hoạt động, tôi thường kể cho trẻ nghe những câu chuyện, cho trẻ xem hình ảnh minh họa sinh động, các video về cấu tạo, mục đích sử dụng cách chơi các cách để tạo ra sản phẩm để hỗ trợ cho các dự án STEAM, Những câu chuyện mang tính giải thích hiện tượng khoa học mang lại cho trẻ những trải nghiệm, sự tò mò thú vị và cơ hội để trẻ mang những kiến thức đó vào các hoạt động khác để trải nghiệm

- * Hoạt động ngoài trời.

Trong các giờ hoạt động ngoài trời, tôi thường cho trẻ làm các thí nghiệm, thử nghiệm, dùng kính lúp để quan sát... cho trẻ tiếp xúc, quan sát sự thay đổi của môi trường, cây cối, hoa lá... quanh sân trường, khuyến khích trẻ đặt câu hỏi "Vì sao", "tại sao" trước mọi sự vật, hiện tượng trong đời sống và kiên nhẫn với những câu hỏi đến cùng của trẻ. Và sau đó tôi giúp trẻ ghi chép lại những điều quan sát được bằng hình vẽ để trẻ nâng cao vốn hiểu biết về các nguyên lý khoa học, về thế giới xung quanh trẻ.

Thường xuyên tổ chức các buổi giao lưu giữa các bạn trong khối, hoặc với các em 3,4 tuổi để nâng cao kỹ năng tương tác, kỹ năng phối hợp, kỹ năng làm việc nhóm cho trẻ

*** Hoạt động góc.**

Trong hoạt động góc, tôi luôn thay đổi nội dung chơi ưu tiên các hoạt động về khám phá, tìm hiểu về khoa học (vật lý, hóa học, sinh học...) để tạo điều kiện cho trẻ hoạt động một cách tích cực, phát huy sự sáng tạo và luôn có mong muốn khám phá những điều mới lạ, đặc biệt là những góc có nội dung thành phần của phương pháp STEAM.

- Góc toán: Cho trẻ chơi những trò chơi, đồ chơi có mục đích ôn luyện: Trò chơi ứng dụng của khái niệm toán vào cuộc sống...

- Góc tạo hình: Phối hợp các kỹ năng tạo hình để tạo ra sản phẩm, ứng dụng các kỹ năng đó trong cuộc sống. Về sáng tạo theo trí tưởng tượng.

- Góc khám phá: Cho trẻ chơi các trò chơi với những đồ dùng của bộ môn kỹ thuật: cưa, tua vít, ốc vít, búa, đinh... Cho trẻ tích cực tham gia các hoạt động trải nghiệm, thí nghiệm, "ghi chép" lại những gì trẻ quan sát được để phát hiện tính khoa học trong mỗi thí nghiệm.

Góc sách truyện: Tăng cường cho trẻ "đọc", xem tranh ảnh về các loại sách hình về khoa học, sách hướng dẫn thí nghiệm.

*** Hoạt động chiều:**

- Cho trẻ chơi các trò chơi trắc nghiệm vui vẻ để trẻ ôn luyện, mở rộng kiến thức về các nội dung cung cấp ở hoạt động học.

Cho trẻ thực hiện các thí nghiệm, trẻ quan sát, phán đoán kết quả thí nghiệm theo kinh nghiệm của trẻ, cho trẻ thực hiện thí nghiệm, rút ra kết luận, giới thiệu về hiện tượng khoa học của thí nghiệm.

- Tổ chức cho trẻ chơi các trò chơi tập thể để tăng cường tinh đoàn kết, sự hợp tác giữa các thành viên trong nhóm để hoàn thành được nhiệm vụ chơi.

Biện pháp 5: Hoạt động nêu gương, khen thưởng

Khen ngợi là phần thưởng tinh thần to lớn với trẻ. Khen ngợi giúp trẻ tự tin hơn về bản thân. Khen ngợi tạo động lực để trẻ làm những điều tốt hơn nữa. Chính vì vậy mà trong mọi hoạt động tôi luôn tận dụng những lời khen đúng cách chưa cần nhìn vào kết quả mà nhìn vào quá trình trẻ hoạt động, khích lệ động viên những trẻ cố gắng, khen ngợi những trẻ có những sáng tạo, tích cực khi hoạt động.

Ngoài việc động viên khen ngợi sự cố gắng, sự sáng tạo của mỗi cá nhân trẻ tôi còn chú ý đến 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

Bên cạnh việc động viên khen ngợi bằng lời, hoạt động nêu gương cuối ngày với các nhóm, cá nhân có sự tiến bộ, hoạt động tích cực, sáng tạo sẽ được lên cầm

hoa bé ngoan trên bảng thi đua của lớp. Điều đó khiến các bé vô cùng thích thú và sẽ tiếp tục cố gắng để được cắm cờ vào những lần tiếp theo.

Biện pháp 6: Phối kết hợp với phụ huynh

Giáo dục cần bắt đầu từ gia đình, nơi trẻ được tiếp xúc với các nhận thức về xã hội và thế giới tự nhiên đầu tiên.

Vấn đề ở đây đặt ra ở đây là các bậc phụ huynh không thực sự hiểu rõ về phương pháp STEAM và quan trọng hơn là hiểu về cách học của trẻ ở độ tuổi mầm non để có cách hỗ trợ trẻ tốt nhất cùng giáo viên. Chính vì vậy, tôi thường xuyên trao đổi với các bậc phụ huynh trong giờ đón trả trẻ, chia sẻ các kênh thông tin về hoạt động STEAM trong zalo nhóm lớp... để các bậc phụ huynh hiểu, nắm được về phương pháp STEAM và phối hợp với giáo viên 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.

Đồ dùng phục vụ cho hoạt động STEAM là vô cùng phong phú về thể loại, chất liệu... để khơi dậy sự sáng tạo ở trẻ. Chính vì vậy ở mỗi sự kiện, hoạt động khác nhau, tôi thường trao đổi với phụ huynh sưu tầm những đồ dùng, nguyên vật liệu có sẵn, nguyên vật liệu tái chế mang ra lớp để cô và trẻ hoạt động. Phụ huynh rất nhiệt tình đóng góp, ủng hộ vì vậy thế giới đồ dùng, đồ chơi phục vụ cho hoạt động STEAM ở lớp là vô cùng phong phú. Điều đó khiến các bậc phụ huynh hiểu rằng học liệu không quá đắt nhưng các con sẽ có được nhiều điều vô cùng giá trị.

Sau khi áp dụng một số biện pháp nêu trên cho trẻ ở lớp tôi, tôi khảo sát các mức độ nhận thức của trẻ và so sánh với đầu năm như sau:

Mức độ nhận thức	Đầu năm				Tháng 12/2024			
	Đạt		Chưa đạt		Đạt		Chưa đạt	
	Số trẻ	Tỉ lệ %	Số trẻ	Tỉ lệ %	Số trẻ	Tỉ lệ %	Số trẻ	Tỉ lệ %
S: Khoa học	11/25	44	14/25	56	23/25	92	2/25	8
T: Công nghệ	10/25	40	15/25	60	23/25	92	2/25	8
E: Kỹ thuật	11/25	44	14/25	56	22/25	88	3/25	12
A: Nghệ thuật	12/25	48	13/25	52	23/25	92	2/25	8
M: Toán	10/25	40	15/25	60	23/25	92	2/25	8

học								
-----	--	--	--	--	--	--	--	--

Như vậy khi so sánh số liệu trên bảng khảo sát ta thấy các lĩnh vực khoa học công nghệ kỹ thuật toán học và nghệ thuật có sự thay đổi rõ rệt. Tỷ lệ % trẻ chưa đạt giảm đi đáng kể so với lần khảo sát mức độ nhận thức của trẻ đầu năm học đặc biệt có sự thay đổi nhiều nhất là ở các lĩnh vực: khoa học, công nghệ, kỹ thuật, toán học.

III.2 Tính mới, tính sáng tạo

* Tính mới

Bằng việc vận dụng các giải pháp của sáng kiến “**Một số biện pháp ứng dụng phương pháp STEAM trong các hoạt động giáo dục cho trẻ 3 - 4 tuổi tại trường mầm non**” giúp cho kỹ năng của trẻ tốt hơn, đặc biệt là kỹ năng hoạt động nhóm tốt hơn

Một vài trẻ bày tỏ quan điểm của mình trước một vấn đề khi trẻ cho rằng nó chưa đúng- điều mà trước đây chưa có ở lớp tôi.

Trẻ tích cực và say mê trong việc thử nghiệm để tạo ra sản phẩm.

Những trẻ nhút nhát, ít khi muốn trình bày ý kiến của mình thì nay trẻ đã mạnh dạn, tự tin bày tỏ ý kiến của mình.

* Tính sáng tạo

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

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

Đưa kiến thức khoa học đến gần trẻ làm sao thật tự nhiên, bất ngờ đối với trẻ

Tích cực hơn trong việc nghiên cứu tài liệu mới để mang lại nhiều hoạt động ngoài trời thú vị hơn, phù hợp nội dung chương trình, phù hợp với nhu cầu tìm hiểu của trẻ.

III.3 Khả năng áp dụng, nhân rộng

Có thể áp dụng vào tất cả giờ hoạt động của trẻ 3 - 4 tuổi

Nhân rộng nâng cao yêu cầu hoặc hạ thấp yêu cầu sao cho phù hợp với các độ tuổi trong trường hoặc các trường bạn khi áp dụng cho đề tài này.

Khả năng nhân rộng cao.

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

a. Hiệu quả kinh tế

Các giải pháp mà tôi đưa ra trong sáng kiến có hiệu quả về mặt kinh tế tương đối cao vì mọi hoạt động vẫn là các hoạt động trong ngày của trẻ, chỉ khác là tôi thay đổi hình thức tổ chức để cho trẻ được tham gia vào quá trình hoạt động, trẻ được tự quyết định và chịu trách nhiệm về việc mình làm.

Trẻ được trải nghiệm, sự tò mò thú vị và cơ hội để trẻ mang những kiến thức đó vào các hoạt động khác để trải nghiệm

Khi trẻ khỏe mạnh thì bố mẹ trẻ sẽ yên tâm công tác

Việc trao đổi với phụ huynh thì tôi trao đổi trực tiếp hoặc phát phiếu thăm dò hay thông tin qua góc tuyên truyền của lớp. Việc này không mất kinh phí mà lại đạt hiệu quả.

b. Hiệu quả về mặt xã hội

Các giải pháp này giúp cho giáo viên, phụ huynh, nhà trường cùng tham gia vào việc chăm sóc giáo dục cho trẻ.

Giúp nhà trường có môi trường chăm sóc giáo dục trẻ tốt.

Trẻ mạnh dạn hồn nhiên, hứng thú tham gia các hoạt động, phát huy được tính tích cực của trẻ...tạo điều kiện cho phụ huynh yên tâm khi gửi con đến trường.

c. Giá trị làm lợi khác

Với “*Một số biện pháp ứng dụng phương pháp STEAM trong các hoạt động giáo dục cho trẻ 3 - 4 tuổi tại trường mầm non*” ở trường Mầm non góp phần nâng cao chất lượng dạy và học trong nhà trường. Kích thích tính sáng tạo của mỗi giáo viên và làm cho tiết học phong phú, nhiều màu sắc hơn.

Trên đây là toàn bộ nội dung Bản mô tả Sáng kiến “*Một số biện pháp ứng dụng phương pháp STEAM trong các hoạt động giáo dục cho trẻ 3 - 4 tuổi tại trường mầm non*” và được áp dụng hiệu quả tại lớp/trường tôi đang công tác. Rất mong được sự đóng góp ý kiến của các đồng chí trong Hội đồng thẩm định Sáng kiến để Sáng kiến này hoàn thiện và thực hiện có hiệu quả hơn nữa.

Trung Lập, ngày tháng năm

CƠ QUAN ĐƠN VỊ
ÁP DỤNG SÁNG KIẾN
(xác nhận)

TÁC GIẢ SÁNG KIẾN

.....
.....
.....
.....
.....

.....

