

UBND QUẬN LONG BIÊN
TRƯỜNG MẦM NON HOA SỮA

SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM

Một số kinh nghiệm trong việc “Ứng dụng phương pháp STEAM vào các hoạt động cho trẻ 5-6 tuổi” tại trường mầm non Hoa Sữa

Lĩnh Vực/Môn: Giáo dục mẫu giáo
Cấp học: Mầm non
Họ và tên tác giả: Vũ Thị Hồng Điệp
Chức vụ: Giáo viên
ĐT: 0972194436
Đơn vị công tác: Trường mầm non Hoa Sữa
Quận Long Biên – Hà Nội

Long Biên, tháng 03 năm 2024

MỤC LỤC

NỘI DUNG	Trang
I . ĐẶT VẤN ĐỀ	1
II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ	2
1. Cơ sở lý luận	2
2. Thực trạng vấn đề	2
2.1. Thuận lợi	2
2.2 . Khó khăn	2
3. Các biện pháp đã tiến hành:	3
<i>3.1 Biện pháp 1: Học tập nâng cao trình độ chuyên môn về phương pháp giáo dục tiến tiến</i>	3
<i>3.2 Biện pháp 2: Xây dựng môi trường, lập kế hoạch lựa chọn các hoạt động phù hợp với khả năng của trẻ.</i>	4
<i>3.3 Biện pháp 3: Ứng dụng STEAM vào các hoạt động có chủ đích</i>	5
<i>3.4 Biện pháp 4: Phối kết hợp với phụ huynh phát triển sự sáng tạo của trẻ qua phương pháp steam</i>	7
4. Hiệu quả biện pháp sáng tạo	9
III. KẾT LUẬN, KIẾN NGHỊ	10
1. Ý nghĩa của biện pháp sáng tạo	10
2. Bài học kinh nghiệm	10
3. Ý kiến đề xuất	10
IV. MINH CHỨNG VỀ HIỆU QUẢ CỦA BIỆN PHÁP	
V. TÀI LIỆU THAM KHẢO	

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trẻ em hôm nay - thế giới ngày mai

Đó là câu nói bao hàm đầy đủ ý nghĩa về trẻ em, tương lai của nhân loại, của thế giới, của mỗi dân tộc, mỗi cộng đồng, liên quan chặt chẽ tới những thế hệ kế thừa và tiếp nối. Việc nâng cao trách nhiệm chăm sóc và giáo dục trẻ là trách nhiệm của toàn xã hội trong đó có giáo dục mầm non. Mục tiêu của giáo dục mầm non là hình thành những cơ sở ban đầu, đặt nền tảng cho sự phát triển nhân cách và tư duy cho mỗi con người, qua đó hình thành phẩm chất đạo đức và làm chủ những kiến thức khoa học công nghệ trong thời đại mới. STEAM là phương pháp học tập chủ yếu dựa trên thực hành và các hoạt động trải nghiệm sáng tạo. Thông qua hoạt động giáo dục STEAM sẽ kích thích trẻ sử dụng tổng hợp các giác quan (nghe, nhìn, chạm, ngửi...) để có thể tăng khả năng lưu giữ những điều đã tiếp cận được lâu hơn.

Dạy học STEAM là cách kết nối kiến thức, kỹ năng với thực tiễn cuộc sống phong phú, sinh động mà trẻ em đã và sẽ trải qua trong cuộc sống. Nó không chỉ giúp hình thành kiến thức mới mà quan trọng hơn là tạo cho trẻ có niềm say mê tìm hiểu, thích khám phá và biết cách lĩnh hội những kiến thức mới, cách hình thành kỹ năng mới. Ngoài ra, nó còn giúp học sinh thấu hiểu ý nghĩa của sự lao động, sáng tạo khi làm ra một sản phẩm nào đó.

Với trẻ thơ, được chơi và học là niềm hạnh phúc lớn lao, và hơn thế được học và chơi ở một môi trường lớp học gần gũi thân thiện và hiện đại thì niềm hạnh phúc đó lại được nhân lên gấp bội. Nhận thức được điều đó bản thân tôi – một giáo viên mầm non đã luôn cố gắng xây dựng môi trường lớp học thân thiện, sáng tạo trong các bài dạy, áp dụng linh hoạt các phương pháp dạy học hiện đại, đặc biệt tổ chức, thiết kế nhiều hoạt động STEAM mở ra cho bé niềm mơ ước, khát khao vươn tới chiếm lĩnh những chân trời tri thức, để mỗi sớm mai thức dậy bé lại hào hứng: “Bố mẹ ơi cho con tới lớp!”.

Chính vì lẽ đó nên tôi đã mạnh dạn chọn đề tài “***Một số kinh nghiệm trong việc Ứng dụng phương pháp STEAM vào các hoạt động cho trẻ 5-6 tuổi tại trường mầm non Hoa Sữa***” làm đề tài nghiên cứu trong năm học này.

II. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

1. Cơ sở lý luận

STEAM là phương pháp học tập chủ yếu dựa trên thực hành và các hoạt động trải nghiệm sáng tạo, 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. STEAM viết tắt của các từ Science (khoa học), Technology (công nghệ), Engineering (kỹ thuật), Art (nghệ thuật) và Math (toán học) là phương pháp học được áp dụng đầu tiên tại Mỹ với đặc điểm cung cấp kiến thức toàn diện của năm lĩnh vực: Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật, Nghệ thuật và Toán học. 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.

2. Cơ sở thực tiễn

Trong thực tiễn, bậc học mầm non nói chung, lớp tôi phụ trách nói riêng còn đối diện với một thực trạng là học sinh lớp lớn hiếu động, thích khám phá. Để ứng dụng STEAM vào một số dự án trải nghiệm cho trẻ đòi hỏi bản thân phải năng động có những tìm tòi, sáng tạo phù hợp với từng trẻ nhằm đem lại cho trẻ những kết quả cao nhất so với mong đợi. Để vận dụng những dự án những thí nghiệm vào các bài dạy, các trò chơi một cách tích cực và hiệu quả thì không chỉ dừng ở việc cô tổ chức mà đòi hỏi trẻ phải linh hoạt tự chủ động giải quyết những vấn đề để trẻ được trải nghiệm sinh động, hào hứng hơn tư duy.

Trẻ chưa có kỹ năng quan sát, tư duy, kỹ năng giải quyết vấn đề, kỹ năng thuyết trình của trẻ còn hạn chế. Điều này khiến bản thân tôi luôn trăn trở và suy nghĩ làm thế nào để giúp trẻ có kỹ năng tư duy phán đoán, tự giải quyết vấn đề tốt hơn. Tôi nhận thấy việc ứng dụng phương pháp steam vào một số hoạt động cho trẻ tại trường mầm non là rất cần thiết.

2. Thực trạng vấn đề

1.1. Thuận lợi:

- Nhà trường có bề dày thành tích trong công tác dạy và học. Các phòng học rộng rãi, thoáng mát, có sân chơi sạch. Đội ngũ giáo viên trẻ khỏe, năng động, nhiệt tình với công việc, ham học hỏi để nâng cao trình độ chuyên môn cho bản thân và tìm tòi sáng tạo trong việc trang trí môi trường lớp. Bản thân tôi là giáo viên mầm non có trình độ chuyên môn chuẩn được tham gia các buổi tập huấn do phòng giáo dục cũng như nhà trường tổ chức. Được sự quan tâm, ủng hộ, hỗ trợ nhiệt tình của các bậc phụ huynh trong tất cả các hoạt động.

1.2. Khó khăn

- Do đặc thù của công việc nên bản thân không có nhiều thời gian nghiên cứu các kiến thức chuyên sâu về steam. Một số trẻ còn hiếu động chưa tích cực tham gia hoạt động, giải quyết vấn đề còn kém, chưa sáng tạo, tự tin khi làm việc nhóm. Một số phụ huynh chưa thực sự hiểu tầm quan trọng của phương pháp giáo dục Steam trong giáo dục mầm non.

3. Các biện pháp đã tiến hành.

KẾT QUẢ KHẢO SÁT THÁNG 8/2023

TT	Nội dung đánh giá	Trước khi tiến hành biện pháp	
		Số trẻ	Tỷ lệ %
1	Chủ động, tự tham gia vào các hoạt động	15/36	41,7
2	Trẻ có hiểu biết về các lĩnh vực trải nghiệm	12/36	33,3
3	Kỹ năng tự giải quyết vấn đề	10/36	27,7
4	Kỹ năng làm việc nhóm	14/36	38,9
5	Kỹ năng thuyết trình	9/36	25,0

3.1. Biện pháp 1: Học tập nâng cao trình độ chuyên môn về phương pháp giáo dục tiên tiến.

Phải nói rằng việc tự học hỏi, nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ cho bản thân là điều đặt lên hàng đầu đối với mỗi giáo viên. Muốn thực hiện được điều đó mỗi giáo viên phải tự tìm tòi sách báo và các phương tiện thông tin đại chúng để trau dồi kiến thức. Nhằm giúp cho giáo viên nắm rõ được lợi ích của phương pháp STEAM trong giáo dục trẻ.

Bản thân được tham gia tập huấn chuyên đề do Phòng giáo dục Quận Long Biên tổ chức. Thông qua lớp học tôi nhận thấy việc dạy học ứng dụng STEAM là cực kỳ cần thiết cho giáo dục mầm non. Sau đợt tập huấn tôi phần nào cũng đã hiểu rõ được những ưu việt của hình thức giáo dục mới này trong giáo dục mầm non. Ngoài việc tham gia tập huấn tôi còn được giảng viên cung cấp các tài liệu về các kênh thông tin. Từ đó tôi thông qua các kênh thông tin, báo mạng và các tài liệu để tiếp tục tìm hiểu sâu hơn về hình thức giáo dục này. Tôi luôn luôn học hỏi, tiếp cận với các tài liệu giáo dục chất lượng cao vừa cung cấp đủ kiến thức, vừa “thân thiện” và dễ hiểu đối với cả giáo viên và đối với cả trẻ.

Tôi luôn có ý thức học hỏi những người đi trước, dự giờ, kiến tập tham quan các lớp, trường bạn nhằm trau dồi kiến thức học những điều hay, điều mới lạ để thực hiện dạy trẻ có hiệu quả. Ngoài ra tôi luôn tham gia các buổi sinh hoạt chuyên môn ở đó Ban giám hiệu nhà trường, tổ chuyên môn cùng trao đổi và thống nhất giúp cho giáo viên cùng nhau trao đổi, chia sẻ những vướng mắc trong quá trình thực hiện lồng ghép các dự án STEAM vào giảng dạy. *(Hình ảnh 1,2)*

Kết quả: Việc trau dồi kiến thức rất quan trọng, từ đó tôi đã xây dựng được những tiết học STEAM phù hợp với đặc điểm nhận thức, cơ sở vật chất trong lớp. Mỗi tiết

học STEAM tôi xây dựng đều thu hút được hứng thú của trẻ khi tham gia hoạt động. Trong các tiết học đó, trẻ không những được nghiên cứu lí thuyết mà còn được thực hành áp dụng nhiều kĩ năng trong nhiều lĩnh vực để có thể giải quyết vấn đề theo tư duy riêng của trẻ. Khi tham gia các lớp tập huấn, được học hỏi, chia sẻ và lắng nghe những chia sẻ của các bạn đồng nghiệp cũng giúp tôi có thêm những kiến thức bổ ích, những ưu điểm và cách khắc phục khó khăn khi áp dụng phương pháp STEAM trong các tiết học.

3.2. Biện pháp 2: Xây dựng môi trường, lập kế hoạch lựa chọn các hoạt động Steam phù hợp với khả năng của trẻ.

Môi trường hoạt động STEAM phải được xây dựng gắn liền với sự kiện để học sinh khám phá về sự kiện, có nội dung cho giáo viên đưa ra thử thách cho trẻ và có phần cho giáo viên trưng bày dự án đang làm dở hay đã hoàn thành. Trang trí một góc mở STEAM ghi tên các dự án theo tháng đối diện cửa lớp học để phụ huynh dễ quan sát và nắm được lịch học các dự án và trên hết là trẻ được hoạt động một cách tích cực.

Môi trường hoạt động STEAM tôi đảm bảo 2 yếu tố: không gian và đồ dùng. Trong góc chơi cách sắp xếp bày đồ chơi phải đảm bảo khi trẻ chơi xong trẻ cũng biết tự cất đi và lúc lấy ra dễ dàng. Trẻ được lựa chọn góc chơi. Đồ dùng cho góc STEAM mầm non bao gồm các vật liệu rời, đồ xây dựng, blocks, đất nặn giấy, bút chì, giấy màu, đồ tái chế, đồ dùng toán, dụng cụ đo lường, kính lúp, đồ khoa học . . . Đồ dùng STEAM cũng có thể là các đồ hiện đại như Robotics, Robot Dash, Lego Wedo . . . Nhưng trong trường mầm non hoàn toàn có thể sử dụng các nguyên vật liệu đơn giản và gần gũi hơn như: Các đoạn gỗ, bìa cattong, ống hút, các loại giấy màu, lá cây, túi bóng, que kem, dây vải.... mà các nguyên vật liệu này có thể sưu tầm không mất tiền mua. **(Hình ảnh 3 -6)**

Nội dung các dự án STEAM lồng ghép vào các hoạt động theo các tháng:

Tháng	Nội dung
9	Lốc xoáy mini
10	Cơn mưa màu sắc
11	Làm khẩu trang từ giấy Nhận biết nốt đen
12	Làm đồ trang trí Noel từ tuyết nhân tạo
1	Làm ô tô tải
2	Cách tạo pin từ củ quả
3	Thí nghiệm trứng chìm, trứng nổi
4	Chong chóng màu sắc
5	Chế tạo máy lọc nước

Kết quả: Tạo ra một môi trường học tập mới theo phương pháp Steam giúp trẻ được học tập, trải nghiệm và khám phá, qua đó kích thích được sự sáng tạo, rèn luyện được sự khéo léo, bền bỉ, khuyến khích trẻ thực hiện những thử nghiệm mới, luyện tập các kỹ năng cần thiết cho trẻ, dạy trẻ cách giải quyết vấn đề, cách làm việc theo nhóm và sử dụng công nghệ. Tôi đã xây dựng kế hoạch giáo dục cụ thể nhằm thực hiện được yêu cầu có ứng dụng phương pháp Steam trong một số hoạt động để giúp trẻ trải nghiệm qua các dự án một cách sáng tạo. (*Hình ảnh 7-8*)

3.3. Biện pháp 3: Ứng dụng STEAM vào các hoạt động có chủ đích

*** Hoạt động học:**

Hoạt động giáo dục ở mẫu giáo là một quá trình giáo dục có mục đích, có kế hoạch với nhiều hình thức, phương pháp khác nhau. Mỗi hoạt động đều nhằm đạt được một mục đích nhất định. Vì thế hoạt động nào cũng có tính chất riêng của nó. Thông qua hoạt động này, với sự dẫn dắt, gợi mở của cô giáo, trẻ tích cực lĩnh hội các kiến thức và kỹ năng cần thiết. Trong quá trình tổ chức hoạt động học có chủ đích, ngoài việc sử dụng các phương pháp riêng của mỗi loại, tôi đã mạnh dạn đổi mới phương pháp dạy học, bước đầu lồng ghép và ứng dụng phương pháp dạy học STEAM trong các hoạt động khám phá và thông qua các dự án hoạt động trải nghiệm trên lớp cụ thể:

- *Hoạt động tạo hình:*

Hoạt động tạo hình là quá trình trẻ chơi sáng tạo với màu nước và vô vàn nguyên liệu, điều này tạo cơ hội cho trẻ biết sử dụng phối hợp các nguyên liệu khi tạo ra các sản phẩm, đây là tiền đề để trẻ biết cách kết hợp các nguyên liệu và sử dụng các kỹ năng được rèn luyện từ các hoạt động khác:

Ví dụ: Với bài dạy: “Làm đồ trang trí Noel từ tuyết nhân tạo”. Lựa chọn thí nghiệm Stem: Tuyết nhân tạo

Trong hoạt động trên các nội dung của STEAM được thể hiện như sau:

+ S (science- khoa học): Trẻ biết tuyết nhân tạo được tạo ra từ hạt Serin và màu nước. Trẻ được học tập thông qua thí nghiệm: Trẻ hiểu được nguyên lý hóa học hấp thụ nước của NVL tạo độ tơi xốp giống như bông tuyết, khi nó phồng lên tạo thành hydrogel, rất khó tách nước ra khỏi nó (là NVL thường được sử dụng trong phim truyền hình).

+ T (technology- công nghệ): Trẻ được xem các hình ảnh và những hoạt động diễn ra trong ngày Noel.

+ E (engineering- chế tạo): Trẻ biết sử dụng các nguyên liệu: băng dính, dây buộc, hồ, keo sữa... để nối, chắp ghép các nguyên liệu với nhau để tạo thành sản phẩm.

+ A (arts- nghệ thuật): Trẻ biết cách lựa chọn màu sắc, biết phối hợp các màu sắc khác nhau để tạo ra đồ trang trí Noel sinh động bắt mắt.

+ M (mathematic- toán học): Trẻ nói được hình dạng đồ trang trí Noel, đếm sản phẩm mà mình tạo ra.

Ví dụ “Chiếc xe của Thỏ Trắng” Tôi đưa ra tình huống gắn kết vào bài học là giới thiệu về hoàn cảnh của Thỏ Trắng. Trẻ thấu cảm về hoàn cảnh của Thỏ. Và tự thảo luận nêu ra ý tưởng làm thế nào để giúp bạn mang cà rốt về nhà. Khi đã có ý tưởng sẽ tự vẽ bản thiết kế để làm chiếc ô tô tải. Khi làm xong trẻ được trải nghiệm sản phẩm của mình. Qua đó phát triển tính tư duy, tính sáng tạo của trẻ.

Trong hoạt động trên các nội dung của STEAM được thể hiện như sau:

+ S (science- khoa học): Tìm hiểu về cấu tạo, đặc điểm, sự di chuyển được của chiếc ô tô tải.

+ T (technology- công nghệ): Sử dụng Ipad, Máy tính xem ảnh và video về hình ảnh, hoạt động của ô tô tải.

+ E (engineering- chế tạo): Thiết kế ô tô tải chuyển động và chở đồ được.

+ A(arts- nghệ thuật): Trang trí xe ô tô tải.

+ M (mathematic- toán học): Nhận biết hình khối chữ nhật, nhận biết hình tròn, số lượng 4,6,8.

- *Hoạt động âm nhạc:*

Lựa chọn nội dung hoạt động âm nhạc không phụ thuộc hoàn toàn vào nội dung chủ đề, tạo cơ hội cho trẻ tiếp xúc trực tiếp với các thể loại, tác phẩm âm nhạc, nhạc sĩ nổi tiếng (nghe xem video, thử nghiệm với tiết tấu, hát, vận động theo nhạc, sử dụng nhạc cụ...). Bản thân đã nghiên cứu tìm tòi, nhờ tư vấn từ người phụ trách chuyên môn và các đồng nghiệp để lựa chọn ra một số đề tài đối mới đưa vào hoạt động dạy trẻ.

- *Hoạt động khám phá:*

Giáo dục STEM rất phù hợp với lứa tuổi mầm non bởi trẻ đang ở lứa tuổi luôn tò mò về hiện tượng, sự vật mà trẻ được tiếp cận hay đang ở thời kỳ “Một vạn câu hỏi vì sao”. Trẻ đang tò mò qua đó giải thích những hiện tượng thực tế, kiến thức khoa học - trẻ tiếp cận một cách tự nhiên.

Ví dụ: Với bài dạy: “ Con mưa màu sắc”.

Trong hoạt động trên các nội dung của STEAM được thể hiện như sau:

+ S (science- khoa học): Trẻ được khám phá sự biến đổi của màu sắc.

+ T (technology- công nghệ): Trẻ được quan sát sự đa dạng của màu sắc có trong tự nhiên qua màn hình.

+ E (engineering- chế tạo): Trẻ biết sử dụng nguyên vật liệu là những chai nước màu, được trải nghiệm pha trộn các màu và rút ra kết luận.

+ M (mathematic- toán học): Trẻ được sử dụng các dụng cụ đo

- *Hoạt động làm quen với toán:*

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. Trong mỗi bài học với các khái niệm khác nhau trẻ lại được tham gia các hoạt động vui chơi khác nhau. Tôi đã lựa chọn 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 như: Chắp ghép các hình để tạo thành bức tranh...

VD: “Ngôi nhà của heo con”: Cô và các nhóm cùng nhau bắt tay để thực hiện “dự án ngôi nhà của heo con”. Trẻ bàn bạc, phân công nhau từng phần của công việc: Dựng khung nhà, trang trí xung quanh ngôi nhà sao cho đẹp và có nhiều không gian... Ngôi nhà của bé thật đẹp: Trẻ sử dụng nguyên vật liệu mình tìm kiếm được cùng với các nguyên vật liệu tạo hình để trang trí cho ngôi nhà theo sở thích của từng thành viên trong nhóm. Trong quá trình làm trẻ phải tự tính toán và tìm kiếm những nguyên vật liệu phù hợp với mong muốn mà trẻ dự định làm. Tất cả những điều đó đều đòi hỏi sự tính toán của trẻ. So sánh độ dài, độ lớn, chiều cao..., kỹ năng đếm, kỹ năng đo... (**Hình ảnh 9- 11**)

Kết quả: Khi ứng dụng các yếu tố Steam vào một số hoạt động các con sẽ được học và có cơ hội phát triển rất nhiều kiến thức và kỹ năng, có thể kể đến như: chủ động tham gia hoạt động phát triển tính tư duy sáng tạo, giải quyết vấn đề và sự khéo léo từ các bài học tạo hình. Không những vậy, bài học cho bé kỹ năng đặt câu hỏi làm việc nhóm, kỹ năng thuyết trình,... Cô giáo với vai trò định hướng khuyến khích bé đưa ra những góc nhìn ngộ nghĩnh của trẻ thơ khiến cho bài học được tiếp diễn rất tự nhiên và đầy thú vị. Trải nghiệm thực tế từ hoạt động dã ngoại và làm quen thực tế. Thêm sự tự tin và được tiếp tục rèn luyện các kỹ năng mềm như kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng giải quyết vấn đề, kỹ năng đưa ý kiến và phản biện,... (**Hình ảnh 12-14**)

*** Xây dựng các bài giảng điện tử, video có lồng ghép phương pháp STEAM.**

Cách mạng số đang càng ngày càng phát triển với tốc độ chóng mặt. Nếu không nắm bắt công nghệ, cập nhật xu hướng thì chúng ta sẽ bị tụt hậu, lùi lại phía sau. Đặc biệt trẻ em – những chủ nhân tương lai của đất nước, các con phải đi đầu trong việc sáng tạo, ứng dụng công nghệ hiện đại. Chính vì vậy, ngay từ đầu năm học, kế thừa những kết quả đạt được từ năm học trước, phát huy và học hỏi, tôi đã thiết kế ra rất nhiều video dạy học có lồng ghép phương pháp Steam. Cụ thể:

Kết quả: Những bài học gắn với STEAM đã mang lại hiệu quả và được đánh giá rất cao của phụ huynh khi giúp trẻ vừa học vừa chơi, mang cả trường học về nhà cho bé. Đây là một trong những hoạt động cần thiết nhằm tạo môi trường học tập gần gũi, để trẻ phát triển ý tưởng sáng tạo. Bằng cách tạo ra những video này, các con sẽ có nhiều góc nhìn khác nhau về mọi thứ xung quanh, tư duy cũng sẽ tích cực hơn. Việc

tiếp cận kiến thức qua thực tế và trải nghiệm sẽ giúp bé phát hiện ra những điều thú vị rất tự nhiên.

3.5. Biện pháp 4: Phối kết hợp với phụ huynh phát triển sự sáng tạo của trẻ qua phương pháp STEAM

Có thể thấy vai trò của phụ huynh trong việc phối kết hợp giáo dục trẻ là vô cùng quan trọng. Mọi hoạt động được trao đổi, hỗ trợ từ phía phụ huynh sẽ mang lại hiệu quả cho mỗi đứa trẻ. Tuyên truyền, trao đổi thường xuyên về phương pháp STEAM, các dự án học tập của các con, trong giờ đón trả trẻ, trong nhóm zalo riêng của lớp, qua mail hay qua các buổi họp phụ huynh của con ở lớp. Tranh thủ sự hỗ trợ từ phía phụ huynh ủng hộ các nguyên vật liệu, các đồ dùng phục vụ cho quá trình học tập của con như: các đồ dùng trong gia đình không dùng nữa, các chai lọ, giấy, hộp....đều cần thiết cho trẻ khi tự tìm hiểu và thực hành trải nghiệm, thí nghiệm. (*Hình ảnh 15,16*)

Bên cạnh đó chúng tôi thường mời phụ huynh đến trải nghiệm với bé về ngày hội STEAM được tổ chức tại lớp hay mời phụ huynh tham gia một số dự án cùng với trẻ như “Làm cây thông Noel” hay là “Cùng bé tham gia hội chợ”. Lúc đó giáo viên: Đưa ra các ý tưởng thực hiện, phụ huynh phối kết hợp cùng các cô tổ chức sự kiện và trẻ được trải nghiệm, tham gia các dự án và được hoạt động. Thông qua việc tham dự các hoạt động cùng các con, phụ huynh sẽ hiểu hơn rất nhiều về phương pháp giáo dục mới và đặc biệt những lợi ích mang lại cho con đó là việc không chỉ cung cấp kiến thức, kỹ năng từ bài học mà quan trọng là việc kết hợp các kiến thức với nhau và ứng dụng chúng trong thực tế cuộc sống. Điều này rất cần thiết vì chúng ta cần khuyến khích, khơi dậy đam mê khoa học, sự sáng tạo trong trẻ. (*Hình ảnh 17, 18*)

Tôi thường cho trẻ trải nghiệm các dự án STEAM có lồng ghép tích hợp trẻ rất thích hoạt động lĩnh vực này. Khi dạy trẻ tôi cũng luôn tăng cường các giải pháp khen ngợi, động viên giúp trẻ tự tin. Điều này làm tăng lòng tự trọng và sự tự tin cho trẻ. Ngoài những buổi họp phụ huynh thì thông qua việc trao đổi trực tiếp với phụ huynh trong giờ đón và trả trẻ cũng mang lại hiệu quả. Những trao đổi ngắn gọn, cụ thể và thường xuyên giúp cho bố mẹ nắm bắt được nội dung học của các con trong ngày để từ đó củng cố cũng như mở rộng kiến thức cho các con ở nhà giúp cho việc tìm hiểu sự vật, hiện tượng trong các dự án được sâu sắc hơn.

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

Một kênh thông tin hữu hiệu mà hai giáo viên lớp tôi thực hiện trong năm học này là hệ thống zalo nhóm lớp. Nhóm này giúp chúng tôi chia sẻ với các bậc phụ huynh về

kiến thức, phương pháp và những thuận lợi, khó khăn trong quá trình dạy trẻ của cả giáo viên và phụ huynh.

Kết quả: Khi có sự kết hợp giữa giáo viên và phụ huynh trẻ cảm nhận được sự gần gũi về cách thức giáo dục ở nhà mẹ cũng là cô giáo và cô giáo cũng như mẹ hiền trẻ có điều kiện thuận lợi khi thực hiện lồng ghép các hoạt động STEAM. Từ đó còn giúp phụ huynh hiểu con, nắm bắt tâm lý trẻ. Tình cảm gia đình cũng ngày một khăng khít.

4. Hiệu quả biện pháp sáng tạo

4.1 Với trẻ:

Đa số trẻ đều chủ động tham gia vào hoạt động, trẻ đã nhanh nhẹn, mạnh dạn tự tin hơn. Trẻ có những kỹ năng làm việc nhóm, tư duy, phán đoán. Trẻ khéo léo và kiên trì hơn. Trẻ tích cực và say mê trong việc thử nghiệm để tạo ra sản phẩm. Trẻ tự nêu ra kết quả sau mỗi thí nghiệm, trẻ còn biết vận dụng các kỹ năng vào thực tế nhanh nhẹn và nhuần nhuyễn hơn. Kết quả khảo sát đánh giá trẻ sau học kỳ I của lớp tôi như sau:

TT	Nội dung đánh giá	Trước khi tiến hành biện pháp		Sau khi tiến hành các biện pháp		Tỷ lệ tăng
		Số trẻ	Tỷ lệ %	Số trẻ	Tỷ lệ %	Tỷ lệ %
1	Chủ động, tự tham gia vào các hoạt động	15/36	41,7%	25/36	69,4%	27,7%
2	Trẻ có hiểu biết về các lĩnh vực trải nghiệm	12/36	33,3%	20/36	55,6%	22,3%
3	Kỹ năng tự giải quyết vấn đề	10/36	27,7%	18/36	50%	22,3%
4	Kỹ năng làm việc nhóm	14/36	38,9%	21/36	58,3%	19,4%
5	Kỹ năng thuyết trình	9/36	25%	15/36	41,7	16,7%

Việc áp dụng phương pháp giáo dục steam qua một số dự án sáng tạo đã giúp trẻ lớp tôi mạnh dạn, tự tin hơn. Đặc biệt là trẻ đã chủ động tham gia vào các hoạt động. Bên cạnh đó trẻ còn có những kỹ năng quan sát, suy luận từ đó trẻ có thể tự giải quyết những vấn đề đang vướng mắc trong cuộc sống. Trẻ yêu thích hoạt động, trí tưởng tượng phong phú hơn. Trẻ có kỹ năng làm việc nhóm tốt hơn. Kỹ năng thuyết trình tốt hơn. Trẻ thích được đi học hơn, Trẻ yêu cô, yêu bạn hơn. Đoàn kết, tự tin hơn.

Giờ đây trẻ lớp tôi đã được trang bị cho mình những kỹ năng rất hữu ích, giúp trẻ sau này bước vào đời tự tin, mạnh dạn và đó luôn là hành trang quý báu. Bản thân tôi

cũng coi đó là nguồn động viên tinh thần của mình vì đã hoàn thành mục tiêu ban đầu tôi đề ra.

4.2 Với bản thân:

Giáo viên không ngừng học hỏi, trau dồi, tìm tòi tài liệu qua trang mạng, các phương tiện thông tin để trang bị cho mình những kiến thức, kỹ năng trong việc tổ chức chăm sóc giáo dục trẻ. Xác định được mục tiêu, yêu cầu để lập ra kế hoạch thực hiện phù hợp trong hoạt động giáo dục hàng ngày cho trẻ tại nhà. 95% trẻ tích cực tham gia hoạt động, hứng thú học tập và tương tác cùng cô.

4.3 Với phụ huynh:

Phụ huynh hiểu rõ hơn về cách giáo dục ứng dụng phương pháp giáo dục tiên tiến cho con. Nhận được tầm quan trọng của việc giáo dục trẻ phụ huynh đã giúp trẻ phát triển hết khả năng và phát huy những thế mạnh của mình. Từ đó, phối hợp tốt với giáo viên trong công tác chăm sóc giáo dục trẻ. Phụ huynh luôn tin tưởng và hỗ trợ giáo viên trong công tác giảng dạy trẻ khi ở nhà.

III. KẾT LUẬN, KIẾN NGHỊ

1. Ý nghĩa của biện pháp sáng tạo

Trẻ em là niềm hi vọng của gia đình và là tương lai của xã hội. Trẻ được chăm sóc giáo dục tốt sẽ trở thành con ngoan của gia đình, của xã hội. Giáo dục STEAM giúp cho việc học trở nên thú vị hơn với trẻ và việc dạy trở nên thú vị hơn với người dạy. Khi trẻ được chủ động tham gia tích cực vào quá trình hoạt động, trẻ sẽ có hứng thú và chú ý hơn đến những điều được tiếp cận và ít gặp vấn đề về tuân thủ kỷ luật. Dạy học STEAM là cách kết nối kiến thức, kỹ năng với thực tiễn cuộc sống phong phú, sinh động mà trẻ em đã và sẽ trải qua trong cuộc sống. Nó không chỉ giúp hình thành kiến thức mới mà quan trọng hơn là tạo cho trẻ có niềm say mê tìm hiểu, thích khám phá và biết cách lĩnh hội những kiến thức mới, cách hình thành kỹ năng mới. Ngoài ra, nó còn giúp học sinh thấu hiểu ý nghĩa của sự lao động, sáng tạo khi làm ra một sản phẩm nào đó.

2. Bài học kinh nghiệm

Muốn vận dụng phương pháp Steam vào thiết kế các dự án trải nghiệm sáng tạo cho trẻ mầm non 5-6 tuổi đòi hỏi người giáo viên phải linh động tìm tòi kiến thức theo các chủ đề. Nắm vững đặc điểm tâm sinh lý và khả năng nhận thức và kỹ năng hoạt động của trẻ để lựa chọn phương pháp thích hợp. Đồ chơi, hình ảnh, cách bố trí trong lớp phải phù hợp với độ tuổi và khả năng phát triển của trẻ. Cải tiến đồ dùng, đồ chơi phải đẹp hấp dẫn, sáng tạo có tác dụng thu hút, lôi cuốn trẻ, tạo cho trẻ niềm say mê, hứng thú học và hoạt động, đồ dùng nhiều loại, đa dạng và thay đổi thường xuyên.

3. Ý kiến đề xuất:

3.1. Đối với Phòng GD&ĐT:

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

3.2. Đối với nhà trường:

- Tiếp tục tổ chức các buổi sinh hoạt chuyên đề về ứng dụng phương pháp tiên tiến trong các hoạt động .

IV. MINH CHỨNG VỀ HIỆU QUẢ CỦA BIỆN PHÁP



Hình ảnh 1,2: Tham gia tập huấn, sinh hoạt chuyên môn





Hình ảnh 3,4,5,6: Xây dựng môi trường trong lớp học



Hình ảnh 7,8: Trẻ hoạt động trong các góc chơi





Hình ảnh 9,10,11: Trẻ tham gia các hoạt động lồng ghép phương pháp Steam





Hình ảnh 12-14: Trẻ tham gia hoạt động ngoài trời, hoạt động góc





Hình ảnh 15,16: Họp phụ huynh



Hình ảnh 17: Phụ huynh tham gia các hoạt động Steam tại trường



V. TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Tài liệu tư vấn cho các giáo viên dạy mẫu giáo của tiến sĩ Nguyễn Công Khanh
2. Chương trình giáo dục cho trẻ từ 3-> 8 tuổi của các chuyên gia FASTRACKIDS
3. Chương trình giáo dục bổ trợ MASTER của nhóm chuyên gia tư vấn trẻ em trường mầm non Hoàng Gia, sáng tạo năm 2007.
4. Tài liệu tư vấn cho các bậc phụ huynh của tiến sĩ Đinh Thị Kim Thoa
5. Sách hướng dẫn chăm sóc giáo dục mầm non – NXB GIÁO DỤC
6. Sách “ Hoàng Gia Tuyển” của nhiều tác giả – NXB THANH NIÊN năm 1999
7. Các tạp chí Giáo dục mầm non
8. Sách mềm toán học tư duy cho trẻ – NXB trẻ
9. Sách chinh phục toàn logic – NXB giáo dục
10. Các trang web và FB
 - <https://edu.viettel.vn>
 - <https://www.facebook.com>
 - <https://moet.gov.vn>
 - <https://yopo.vn>