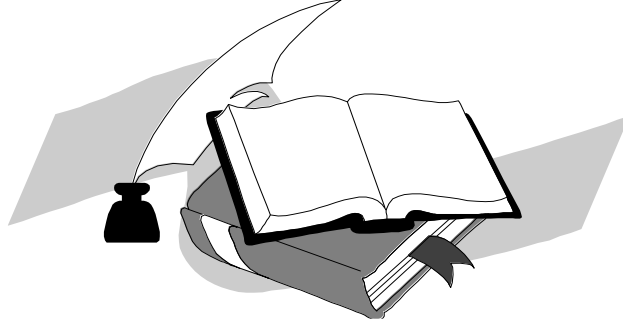


ỦY BAN NHÂN DÂN PHƯỜNG MỸ LỘC  
TRƯỜNG MẦM NON MỸ THUẬN

----- ❦ -----



**BẢN MÔ TẢ SÁNG KIẾN  
MỘT SỐ GIẢI PHÁP NÂNG CAO CHẤT LƯỢNG  
GIÁO DỤC STEAM CHO MẪU GIÁO 5 - 6 TUỔI**

**Tác giả** : Phạm Thị Liệu  
**Trình độ chuyên môn:** Đại học  
**Chức vụ** : Giáo viên  
**Đơn vị công tác** : Trường Mầm non Mỹ Thuận

*Mỹ Lộc, ngày 03 tháng 04 năm 2026*

## A. THÔNG TIN CHUNG

**1. Tên sáng kiến:** "Một số giải pháp nâng cao chất lượng giáo dục STEAM cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi"

**2. Lĩnh vực áp dụng sáng kiến:** Lĩnh vực giáo dục

**3. Thời gian áp dụng hoặc áp dụng thử của sáng kiến:** Từ ngày 06/09/2025 đến 31/3/2026

**4. Tác giả:**

Họ và tên: Phạm Thị Liệu

Ngày, tháng, năm sinh: 05/04/1981

Chức vụ, đơn vị công tác: Giáo viên, Trường Mầm non Mỹ Thuận

Điện thoại: 0828879369

**5. Đồng tác giả** (không có)

**6. Tỷ lệ (%) đóng góp vào việc tạo ra sáng kiến:** 100%

## B. PHẦN MỞ ĐẦU

Giáo dục STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) là phương pháp tiếp cận tích hợp, giúp trẻ phát triển toàn diện các kỹ năng tư duy, sáng tạo, giải quyết vấn đề và làm việc nhóm. Trong bối cảnh cuộc cách mạng công nghiệp 4.0, việc trang bị cho trẻ những kiến thức và kỹ năng nền tảng về STEAM từ lứa tuổi mầm non là vô cùng cần thiết, tạo tiền đề vững chắc cho sự phát triển trong tương lai.

Trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi là giai đoạn vàng để hình thành và phát triển các năng lực cốt lõi. Tuy nhiên, nhiều giáo viên còn gặp không ít khó khăn trong việc tổ chức các hoạt động giáo dục STEAM cho trẻ. Vì vậy, các hoạt động giáo dục STEAM chưa thực sự hiệu quả, chưa khai thác hết tiềm năng của phương pháp này. Điều này xuất phát từ nhiều yếu tố như: thiếu hụt về cơ sở vật chất, trang thiết bị, đội ngũ giáo viên chưa được đào tạo chuyên sâu về STEAM, chương trình giáo dục còn nặng về lý thuyết, chưa chú trọng đến trải nghiệm thực tế của trẻ.

Nhận thức rõ tầm quan trọng và những hạn chế còn tồn tại, tôi lựa chọn đề tài "Một số giải pháp nâng cao chất lượng giáo dục STEAM cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi" nhằm tìm ra các giải pháp hiệu quả, phù hợp để phát triển tối đa tiềm năng của trẻ, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục mầm non trong giai đoạn hiện nay.

## C. PHẦN NỘI DUNG

### I. Mô tả giải pháp đã biết

Trước khi triển khai các giải pháp mới, việc giáo dục STEAM tại trường chủ yếu được thực hiện theo hướng truyền thống, lồng ghép các hoạt động khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật và toán học một cách riêng lẻ hoặc rời rạc trong các giờ hoạt động học, các hoạt động khác trong ngày.

**\*Ưu điểm:**

- Trẻ được tiếp cận ban đầu với các lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật, toán học.

- Giáo viên có thể sử dụng các học liệu sẵn có trong lớp học.

**\*Nhược điểm:**

- Thiếu tính tích hợp, trẻ khó thấy được mối liên hệ giữa các lĩnh vực.

- Các hoạt động đa phần mang tính thụ động, chủ yếu là giáo viên truyền đạt, trẻ tiếp thu.

- Thiếu các hoạt động trải nghiệm thực tế, khám phá sáng tạo.

- Cơ sở vật chất, đồ dùng, học liệu phục vụ giáo dục STEAM còn hạn chế, chưa phong phú, chưa mang tính ứng dụng cao.

- Giáo viên chưa có nhiều kinh nghiệm và kiến thức chuyên sâu về phương pháp STEAM, còn lúng túng trong việc thiết kế và tổ chức hoạt động.

- Giáo viên chưa chú trọng phát triển các kỹ năng mềm như tư duy phản biện, giải quyết vấn đề, hợp tác.

**\*Thuận lợi:**

- Ban Giám hiệu nhà trường luôn quan tâm đối với việc đổi mới phương pháp giáo dục.

- Đa số các bậc phụ huynh học sinh ủng hộ các phong trào của nhà trường cũng như các hoạt động giáo dục mới.

**\*Khó khăn:**

- Nguồn kinh phí đầu tư cho cơ sở vật chất, học liệu STEAM còn hạn chế.

- Giáo viên thiếu thời gian bồi dưỡng, cập nhật kiến thức và kỹ năng về STEAM.

- Việc đánh giá kết quả giáo dục STEAM cho trẻ còn gặp nhiều lúng túng.

**\*Nguyên nhân**

- Giáo viên chưa nhận thức đầy đủ về bản chất và tầm quan trọng của giáo dục STEAM tích hợp.

- Các chương trình đào tạo, bồi dưỡng chuyên sâu cho giáo viên về STEAM cho giáo viên còn ít.

- Hạn chế về cơ sở vật chất, trang thiết bị, học liệu.

- Phương pháp tổ chức hoạt động còn truyền thống, chưa phát huy tính tích cực, sáng tạo của trẻ.

Từ những phân tích trên, tôi đề xuất giải pháp mới tập trung vào việc xây dựng một môi trường giáo dục STEAM toàn diện, tích hợp, lấy trẻ làm trung tâm và chú trọng phát triển kỹ năng.

## **II. Nội dung các giải pháp mới, tính mới, tính sáng tạo, hiệu quả áp dụng, khả năng nhân rộng của sáng kiến**

### **1. Nội dung các giải pháp mới**

Giải pháp mới tập trung vào các biện pháp đồng bộ, có tính hệ thống, nhằm "Nâng cao chất lượng giáo dục STEAM cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi".

### ***1.1. Giải pháp 1: Xây dựng kế hoạch giáo dục STEAM***

Lập kế hoạch chủ đề tích hợp:

- Lựa chọn các chủ đề gần gũi với cuộc sống của trẻ (ví dụ: "Thế giới động vật", "Gia đình thân yêu", "Phương tiện giao thông", "Thực vật xung quanh bé", "Nước và các hiện tượng tự nhiên"...)

- Xác định mục tiêu giáo dục theo hướng STEAM cho từng chủ đề, bao gồm kiến thức, kỹ năng và thái độ thuộc các lĩnh vực Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật, Nghệ thuật, Toán học.

- Lập kế hoạch chi tiết cho các hoạt động trong chủ đề, đảm bảo tính liên kết và tích hợp giữa các lĩnh vực STEAM. Ví dụ, trong chủ đề "Phương tiện giao thông":

+ Khoa học: Tìm hiểu về nguyên lý hoạt động của các loại phương tiện (bánh xe quay, lực đẩy).

+ Công nghệ: Khám phá các bộ phận của xe qua hình ảnh, video, hoặc mô hình đơn giản.

+ Kỹ thuật: Bé tự thiết kế và lắp ráp các loại xe đồ chơi từ vật liệu tái chế.

+ Nghệ thuật: Vẽ, nặn, xé dán các phương tiện giao thông yêu thích.

+ Toán học: Phân loại phương tiện theo kích thước, màu sắc, số lượng bánh xe; đo đạc chiều dài, chiều rộng của xe đồ chơi.

- Thiết kế hoạt động khám phá:

+ Xây dựng các hoạt động mở, khuyến khích trẻ đặt câu hỏi, tìm tòi, thử nghiệm.

+ Chuẩn bị các tình huống có vấn đề để trẻ suy nghĩ, tìm giải pháp.

+ Chuẩn bị đầy đủ, đa dạng các loại học liệu, vật liệu (cả mới và tái chế) cho từng hoạt động.

### ***2.2. Giải pháp 2: Xây dựng môi trường giáo dục STEAM sáng tạo, khơi gợi hứng thú cho trẻ:***

\* Tổ chức góc STEAM trong lớp học: Thiết lập góc hoạt động STEAM với đầy đủ vật liệu, học liệu đa dạng, an toàn, phù hợp với lứa tuổi. Giáo viên sắp xếp theo các nhóm đồ dùng chia theo 5 lĩnh vực và dán nhãn trên các giá kệ để trẻ có thể tự lấy và cất đồ:

- Khoa học: Các bộ thí nghiệm đơn giản (nam châm, nước, ánh sáng, thực vật...), kính lúp, vật liệu tự nhiên (lá cây, sỏi, vỏ sò...).

- Công nghệ: Các thiết bị đơn giản như máy tính bảng có ứng dụng giáo dục, robot đồ chơi, bộ lắp ráp điện tử cơ bản, máy ảnh đồ chơi.

- Kỹ thuật: Các bộ lắp ráp Lego, khối gỗ, vật liệu tái chế (hộp giấy, ống hút, chai nhựa...), dụng cụ lắp ráp an toàn (kéo, băng dính).

- Nghệ thuật: Vật liệu mỹ thuật phong phú (sáp màu, màu nước, đất nặn, giấy thủ công...), nhạc cụ đơn giản, vật liệu tái chế để tạo hình.

- Toán học: Các loại khối hình học, đồ chơi phân loại theo màu sắc, kích thước, số đếm, đồng hồ đồ chơi.



Hình ảnh góc STEAM



Trẻ cùng cô trang trí góc STEAM

\*Sử dụng bảng biểu, hình ảnh trực quan:

- Trang trí lớp học bằng các hình ảnh, biểu đồ minh họa về các khái niệm khoa học, kỹ thuật, toán học đơn giản.

- Trưng bày các sản phẩm STEAM của trẻ để khích lệ, tạo động lực.



Hình ảnh sản phẩm STEAM

\*Tạo không gian mở, linh hoạt: Sắp xếp bàn ghế sao cho dễ dàng di chuyển, tạo không gian mở để trẻ dễ dàng tương tác, hợp tác nhóm trong các dự án.

\* Sử dụng vật liệu tự nhiên và tái chế: Tận dụng cây xanh, hoa lá, sỏi đá, vỏ sò, các vật liệu tái chế để trang trí, vừa tiết kiệm vừa giáo dục trẻ ý thức bảo vệ môi trường.



Giáo viên tận dụng nguyên vật liệu phế thải để thiết kế “Khu vườn sáng tạo” cho bé

\*Tận dụng môi trường tự nhiên: Tổ chức các hoạt động khám phá ngoài trời, vườn trường, tạo cơ hội cho trẻ quan sát, tìm hiểu về thế giới tự nhiên.



Hình ảnh trẻ chơi với cát, nước

### **2.3. Giải pháp 3: *Đổi mới phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục STEAM:***

- Tích hợp STEAM vào các chủ đề: Xây dựng kế hoạch giáo dục theo chủ đề, lồng ghép các hoạt động STEAM một cách tự nhiên, có ý nghĩa, giúp trẻ hiểu sâu và vận dụng kiến thức một cách linh hoạt.

- Tổ chức các dự án STEAM: Khuyến khích trẻ tham gia vào các dự án STEAM mang tính khám phá, sáng tạo, giải quyết vấn đề thực tế (ví dụ: xây dựng cây cầu đồ chơi, thiết kế vườn rau mini, chế tạo phương tiện di chuyển đơn giản). Quy trình dự án bao gồm: đặt câu hỏi, lên ý tưởng, thiết kế, chế tạo, thử nghiệm, cải tiến và chia sẻ kết quả.



Trẻ cùng cô thiết kế vườn rau mini

- Áp dụng phương pháp học tập qua chơi: Tạo môi trường cho trẻ tự do khám phá, thử nghiệm, mắc lỗi và học hỏi thông qua các trò chơi có định hướng của giáo viên.



Trẻ chơi trò chơi “Vật chìm, vật nổi”



Hình ảnh trẻ chơi trò chơi “Pha nước cam”



Trẻ làm các con vật từ các nguyên vật liệu thiên nhiên: lá cây, rom, bóng bèo...

- Sử dụng câu hỏi mở, gợi mở: Giáo viên đóng vai trò là người hướng dẫn, đặt câu hỏi kích thích tư duy phản biện, khả năng suy luận và sáng tạo của trẻ.

- Khuyến khích làm việc nhóm: Tạo cơ hội cho trẻ cùng nhau thảo luận, chia sẻ ý tưởng, phân công công việc và hỗ trợ lẫn nhau trong các dự án.

- \* Tổ chức các hoạt động giáo dục STEAM

- Khám phá khoa học:

- + Thí nghiệm vui: Tổ chức các thí nghiệm đơn giản, an toàn như "Núi lửa phun trào" (giấm, baking soda), "Cầu vồng trong nước" (màu thực phẩm, nước, dầu ăn), "Bóng bay tự thổi" (men nở, đường, nước ấm).



Trẻ làm thử nghiệm “Pha màu nước”

- + Quan sát tự nhiên: Cho trẻ quan sát cây cối, con vật trong môi trường xung quanh, tìm hiểu về vòng đời, cách sinh trưởng. Sử dụng kính lúp để quan sát chi tiết.

- + Tìm hiểu về các hiện tượng: Giải thích các hiện tượng tự nhiên đơn giản như gió thổi, mưa rơi, ánh sáng mặt trời.

- Khám phá xã hội:

- + Đóng vai theo chủ đề: Cho trẻ đóng vai các nghề nghiệp khác nhau (kỹ sư, bác sĩ, nhà khoa học, họa sĩ) để hiểu về vai trò và công việc của họ trong xã hội.



Trẻ chơi “Bé làm bác sĩ” góc phân vai



Trẻ chơi “Bé làm kĩ sư xây dựng” ở góc xây dựng

+ Tìm hiểu về cộng đồng: Thảo luận về các dịch vụ công cộng, các loại phương tiện giao thông, các quy tắc an toàn khi tham gia giao thông.



Trẻ quan sát, tìm hiểu nguyên lí hoạt động của xe đạp



Trẻ tìm hiểu một số quy định về an toàn giao thông thông qua trò chơi “Em đi qua ngã tư đường phố”

+ Hoạt động tình nguyện đơn giản: Tổ chức các hoạt động như trồng cây, dọn dẹp vệ sinh trường lớp, làm thiệp tặng người thân.



Trẻ làm thiệp tặng mẹ



Hình ảnh trẻ làm bưu thiệp tặng cô giáo nhân ngày 20/11  
- Thiết kế các sản phẩm EDP:

+ Bước 1: Đặt vấn đề: Đưa ra một tình huống hoặc yêu cầu cụ thể. Ví dụ: "Làm thế nào để chiếc thuyền này có thể nổi trên mặt nước?", "Làm thế nào để xây một tòa tháp cao nhất từ những khối gỗ này?".

+ Bước 2: Lên ý tưởng: Khuyến khích trẻ vẽ hoặc mô tả ý tưởng của mình.

+ Bước 3: Lên kế hoạch: Hướng dẫn trẻ lên danh sách vật liệu cần thiết và các bước thực hiện.

+ Bước 4: Chế tạo: Trẻ thực hiện ý tưởng, lắp ráp, xây dựng sản phẩm dưới sự hướng dẫn của giáo viên.

+ Bước 5: Thử nghiệm: Cho trẻ kiểm tra xem sản phẩm có hoạt động như mong đợi không.

+ Bước 6: Cải tiến: Dựa trên kết quả thử nghiệm, hướng dẫn trẻ tìm cách cải tiến sản phẩm.

+ Bước 7: Chia sẻ: Cho trẻ giới thiệu sản phẩm của mình, chia sẻ về quá trình thực hiện.



Trẻ làm đèn lồng trung thu



Trẻ thiết kế xe ô tô tải



Trẻ thiết kế làm “Con rùa” từ vỏ hộp và thìa sữa chua



Trẻ thiết kế chiếc bè nổi trên sông



Trẻ thiết kế lá cờ Tổ quốc



Trẻ thiết kế dây pháo

#### **2.4. Giải pháp 4: Tăng cường phối hợp với phụ huynh**

- Tuyên truyền và nâng cao nhận thức:

+ Tổ chức các buổi họp phụ huynh đầu năm học, giới thiệu về phương pháp giáo dục STEAM, lợi ích của nó đối với sự phát triển của trẻ.



Giáo viên tuyên truyền tới các bậc phụ huynh về phương pháp STEAM thông qua buổi họp phụ huynh đầu năm

+ Gửi các bản tin, bài viết ngắn gọn về các hoạt động STEAM trên nhóm lớp hoặc bảng tin của trường.

- Huy động sự tham gia của phụ huynh:
  - + Phụ huynh và trẻ cùng tham gia trải nghiệm các hoạt động: bé trồng và chăm sóc cây, bé làm chú bộ đội, bé với lễ hội mùa xuân và Tết nguyên đán
  - + Phụ huynh đóng góp vật liệu: Kêu gọi phụ huynh ủng hộ các vật liệu tái chế (hộp giấy, chai nhựa, lõi giấy vệ sinh, nút áo...) để làm học liệu STEAM.
- Hướng dẫn phụ huynh thực hiện STEAM tại nhà:
  - + Cung cấp các gợi ý hoạt động STEAM đơn giản, dễ thực hiện tại nhà với các vật liệu sẵn có.
  - + Khuyến khích phụ huynh tạo cơ hội cho con được khám phá, thử nghiệm, đặt câu hỏi và tự giải quyết vấn đề trong cuộc sống hàng ngày.
- Phản hồi và đánh giá:
  - + Trao đổi với phụ huynh về sự tiến bộ của trẻ trong các hoạt động STEAM.
  - + Ghi nhận ý kiến đóng góp của phụ huynh để cải thiện phương pháp giáo dục.

### ***2.5. Giải pháp 5: Đổi mới công tác đánh giá:***

- Đánh giá thông qua quan sát: Quan sát quá trình trẻ tham gia hoạt động, cách trẻ đặt câu hỏi, giải quyết vấn đề, hợp tác với bạn bè.
- Đánh giá qua sản phẩm: Đánh giá các sản phẩm trẻ tạo ra trong quá trình tham gia dự án, không chỉ tập trung vào kết quả cuối cùng mà còn vào quá trình sáng tạo, tư duy của trẻ.
- Sử dụng hồ sơ học tập: Thu thập các sản phẩm, hình ảnh, video ghi lại quá trình học tập và phát triển của trẻ.

### ***1.6. Giải pháp 6: Tích cực học tập nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ***

- Tích cực tham gia các buổi tập huấn, chia sẻ kinh nghiệm để bồi dưỡng kiến thức, kỹ năng về phương pháp STEAM do nhà trường và cấp trên tổ chức.
  - Tích cực tự học, nghiên cứu tài liệu, học liệu, cập nhật những xu hướng mới trong giáo dục STEAM.
  - Tích cực hợp tác giữa các giáo viên cùng nhau trao đổi, thiết kế hoạt động, rút kinh nghiệm.
- \*Ưu điểm của các giải pháp:**
- Phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ 5-6 tuổi: Phương pháp dựa trên thực hành và hoạt động trải nghiệm phù hợp với tư duy trực quan của trẻ, giúp trẻ học một cách vui vẻ, không gò bó.
  - Phát triển toàn diện các kỹ năng cho trẻ: Trẻ được rèn luyện cả kỹ năng học thuật (khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật, toán học) và kỹ năng mềm (tư duy sáng tạo, giải quyết vấn đề, làm việc nhóm, giao tiếp).

- Đáp ứng nhu cầu xã hội hiện đại: Giáo dục STEAM giúp chuẩn bị nền tảng cho trẻ phát triển trong thế kỷ 21, đáp ứng yêu cầu về nguồn nhân lực có năng lực sáng tạo và thích ứng với thay đổi công nghệ.

**\*Nhược điểm:**

- Đòi hỏi sự đầu tư lớn về thời gian và công sức: Để thực hiện 1 hoạt động giáo dục STEAM đòi hỏi giáo viên phải dành nhiều thời gian hơn cho việc chuẩn bị, thiết kế hoạt động, quan sát và đánh giá trẻ.

- Yêu cầu về cơ sở vật chất và trang thiết bị: Việc sử dụng vật liệu tái chế, đồ dùng tự làm có thể không đảm bảo độ bền và an toàn tuyệt đối cho trẻ so với các sản phẩm công nghiệp. Một số vật liệu có thể bị hỏng nhanh chóng, cần thay thế thường xuyên. Việc xây dựng các góc chơi STEAM đa dạng, hấp dẫn đòi hỏi không gian lớp học đủ rộng rãi và linh hoạt. Ở những lớp học chật hẹp, việc bố trí các góc chơi có thể gặp nhiều khó khăn.

Một số hoạt động STEAM vẫn cần đến các thiết bị, dụng cụ chuyên dụng (ví dụ: bộ thí nghiệm khoa học, bộ lắp ráp kỹ thuật cơ bản) mà không phải trường nào cũng có đủ.

- Thách thức trong việc đánh giá toàn diện: Việc đánh giá sự phát triển của trẻ theo phương pháp STEAM, đặc biệt là các kỹ năng mềm như sáng tạo, giải quyết vấn đề, vẫn còn là một thách thức. Các phương pháp đánh giá truyền thống có thể không phù hợp.

## **2. Tính mới, tính sáng tạo của các giải pháp mới:**

- Tích hợp sâu sắc, toàn diện: Giải pháp không chỉ lồng ghép mà còn tích hợp sâu các yếu tố S, T, E, A, M vào một thể thống nhất thông qua các dự án thực tế.

- Lấy trẻ làm trung tâm triệt để: Khuyến khích trẻ tự đặt câu hỏi, tự khám phá, tự giải quyết vấn đề, giáo viên đóng vai trò là người đồng hành, định hướng.

- Môi trường học tập linh hoạt, khơi mở: Tạo không gian vật lý và tinh thần cho phép trẻ tự do sáng tạo, thử nghiệm, không sợ sai.

- Kết hợp đa dạng phương pháp: Sử dụng linh hoạt các phương pháp như học qua chơi, học theo dự án, học tập khám phá.

- Tăng cường hứng thú và động lực học tập cho trẻ: Trẻ được tham gia vào các hoạt động thực tế, khám phá, tạo ra sản phẩm theo ý tưởng của mình nên rất hứng thú.

- Phát triển toàn diện các kỹ năng: Trẻ phát triển tư duy logic, khả năng quan sát, phân tích, tổng hợp, kỹ năng giải quyết vấn đề, kỹ năng sáng tạo, kỹ năng giao tiếp, hợp tác.

- Nâng cao khả năng ứng dụng kiến thức: Trẻ hiểu bài học một cách sâu sắc hơn khi được vận dụng vào thực tế.

- Giáo viên nâng cao năng lực chuyên môn: Giáo viên được trang bị kiến thức, kỹ năng mới, tự tin hơn trong việc tổ chức hoạt động STEAM.

- Phụ huynh gắn kết hơn với nhà trường: Phụ huynh hiểu rõ hơn về phương pháp giáo dục, tích cực tham gia và hỗ trợ nhà trường.

### **3. Khả năng nhân rộng của sáng kiến**

Với sáng kiến “Nâng cao chất lượng giáo dục STEAM cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi” có tính khả thi cao và đã được áp dụng thử tại lớp mẫu giáo 5-6 tuổi A1 trường Mầm non Mỹ Thuận và có thể nhân rộng ra các lớp mẫu giáo 5-6 tuổi khác trong toàn trường.

### **4. Hiệu quả áp dụng, lợi ích thu được từ sáng kiến**

#### **4.1. Hiệu quả về mặt khoa học:**

- Cơ sở khoa học cho phương pháp giáo dục hiện đại: Sáng kiến cung cấp minh chứng thực tiễn về hiệu quả của giáo dục STEAM tích hợp, góp phần hoàn thiện lý luận về phương pháp giáo dục lấy trẻ làm trung tâm, phát triển năng lực cho người học.

- Tài liệu tham khảo: Tạo ra bộ tài liệu thực tiễn về thiết kế hoạt động, tổ chức dự án STEAM cho trẻ mẫu giáo, có thể chia sẻ, nhân rộng.

#### **4.2. Hiệu quả về mặt kinh tế:**

- Tiết kiệm chi phí trong dài hạn: Việc sử dụng vật liệu tái chế, tận dụng các nguồn lực sẵn có trong tự nhiên giúp giảm chi phí đầu tư học liệu.

- Nâng cao chất lượng nguồn nhân lực tương lai: Trẻ được trang bị kỹ năng STEAM từ sớm sẽ có lợi thế cạnh tranh lớn hơn trong thị trường lao động tương lai, góp phần phát triển kinh tế đất nước.

#### **4.3. Hiệu quả về mặt xã hội:**

- Phát triển công dân toàn diện: Trẻ không chỉ có kiến thức mà còn hình thành các phẩm chất tốt như tính kiên trì, ham học hỏi, sáng tạo, tinh thần trách nhiệm, khả năng làm việc nhóm.

- Nâng cao chất lượng giáo dục mầm non: Góp phần đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục mầm non, đáp ứng yêu cầu của xã hội hiện đại.

- Gắn kết cộng đồng: Tăng cường sự phối hợp giữa nhà trường, gia đình và cộng đồng trong công tác giáo dục trẻ.

#### **4.4. Các hiệu quả khác:**

- Nâng cao uy tín và thương hiệu của nhà trường: Việc triển khai thành công giáo dục STEAM sẽ tạo sự khác biệt, thu hút sự quan tâm của phụ huynh và xã hội.

- Tạo môi trường làm việc tích cực cho giáo viên: Giáo viên có cơ hội phát triển bản thân, tìm thấy niềm vui và sự sáng tạo trong công việc.

## **D. PHẦN KẾT LUẬN**

\* Vai trò, ý nghĩa của sáng kiến trong thực tiễn:

- Phát triển toàn diện năng lực cho trẻ: Sáng kiến tập trung vào việc tích hợp giáo dục STEAM vào các hoạt động, giúp trẻ phát triển đồng đều các kỹ năng cần thiết cho thế kỷ 21 như tư duy phản biện, giải quyết vấn đề, sáng tạo, giao tiếp và làm việc nhóm.

- Tăng cường hứng thú và động lực học tập: Phương pháp STEAM, thông qua các hoạt động trải nghiệm thực tế, dự án và ngày hội STEAM, tạo ra môi trường học tập sinh động, hấp dẫn, giúp trẻ say sưa khám phá, khơi dậy niềm đam mê khoa học và công nghệ.

- Nâng cao chất lượng giáo dục mầm non: Việc ứng dụng các phương pháp giáo dục tiên tiến như STEAM giúp nhà trường đổi mới phương pháp dạy và học, đáp ứng yêu cầu của chương trình giáo dục mầm non hiện hành và chuẩn bị tốt hơn cho trẻ khi bước vào các cấp học tiếp theo.

- Phát huy tính sáng tạo và chủ động của giáo viên: Sáng kiến cung cấp các giải pháp chỉ đạo giáo viên ứng dụng hiệu quả phương pháp STEAM, khuyến khích giáo viên tìm tòi, sáng tạo trong thiết kế hoạt động và quản lý chuyên môn.

- Tăng cường sự phối hợp giữa nhà trường và phụ huynh: Sáng kiến đề cao vai trò của phụ huynh trong việc hỗ trợ giáo dục STEAM, từ việc cung cấp nguyên vật liệu đến tham gia vào các hoạt động, tạo sự đồng thuận và nhất quán trong giáo dục trẻ.

\*Tầm quan trọng của sáng kiến trong thực tiễn

- Đáp ứng yêu cầu của thời đại: Trong bối cảnh Cách mạng Công nghiệp 4.0, giáo dục STEAM trang bị cho trẻ những kiến thức và kỹ năng nền tảng để thích ứng và phát triển trong một thế giới ngày càng công nghệ hóa.

- Xây dựng nền tảng vững chắc cho tương lai: Giáo dục mầm non là giai đoạn đặt nền móng quan trọng cho sự phát triển nhân cách và trí tuệ. Việc áp dụng STEAM sớm giúp trẻ hình thành tư duy logic, khả năng sáng tạo và sự tự tin, là hành trang quý giá cho tương lai.

- Góp phần nâng cao vị thế giáo dục địa phương: Việc áp dụng thành công các sáng kiến giáo dục tiên tiến như STEAM giúp nâng cao chất lượng giáo dục của nhà trường, đóng góp vào sự phát triển chung của ngành giáo dục địa phương.

\* Bài học kinh nghiệm

Từ quá trình áp dụng sáng kiến, có thể rút ra một số bài học kinh nghiệm quý báu:

- Cần có sự chuẩn bị kỹ lưỡng về kiến thức và kỹ năng cho giáo viên: Giáo viên cần được bồi dưỡng, tập huấn thường xuyên về phương pháp STEAM để hiểu rõ bản chất, cách thức triển khai và tích hợp vào các hoạt động giáo dục.

- Xây dựng môi trường giáo dục STEAM thân thiện và sáng tạo: Cần tận dụng các nguyên vật liệu sẵn có tại địa phương, phế liệu, vật liệu mở để tạo ra môi trường học tập phong phú, hấp dẫn, khuyến khích sự khám phá của trẻ.

- Linh hoạt trong việc thiết kế và tổ chức hoạt động: Các hoạt động STEAM cần phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý, nhu cầu và hứng thú của trẻ, có tính tích hợp cao, kết hợp hài hòa giữa các lĩnh vực Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics.

- Tăng cường sự phối hợp chặt chẽ với phụ huynh: Phụ huynh đóng vai trò quan trọng trong việc hỗ trợ và đồng hành cùng nhà trường trong giáo dục STEAM. Cần có các hình thức tuyên truyền, trao đổi thông tin hiệu quả để phụ huynh hiểu và tích cực tham gia.

- Đánh giá hiệu quả một cách khoa học: Cần có kế hoạch khảo sát, đánh giá thực trạng trước và sau khi áp dụng sáng kiến để đo lường hiệu quả, rút kinh nghiệm và điều chỉnh phương pháp cho phù hợp.

- Ứng dụng công nghệ thông tin một cách hợp lý: Công nghệ có thể hỗ trợ giáo viên trong việc tìm kiếm tài liệu, thiết kế bài giảng, cũng như giúp trẻ tiếp cận với các công cụ công nghệ một cách an toàn và hiệu quả.

**\*Kiến nghị và đề xuất**

Để triển khai áp dụng sáng kiến "Một số giải pháp nâng cao chất lượng giáo dục STEAM cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi" một cách hiệu quả hơn, xin đề xuất các kiến nghị sau:

+ Đối với Phòng Văn hoá-xã hội và Sở GD&ĐT

- Tổ chức các buổi tập huấn, bồi dưỡng chuyên sâu về phương pháp giáo dục STEAM cho đội ngũ cán bộ quản lý và giáo viên mầm non trên địa bàn.

- Khuyến khích và tạo điều kiện để các trường mầm non chia sẻ kinh nghiệm, nhân rộng các mô hình, sáng kiến thành công trong việc ứng dụng STEAM.

- Hỗ trợ kinh phí, nguồn lực để các trường có thể trang bị cơ sở vật chất, học liệu cần thiết cho hoạt động STEAM.

+ Đối với Ban Giám hiệu nhà trường:

- Ưu tiên bố trí kinh phí, nguồn lực để xây dựng và phát triển các góc STEAM, cung cấp đủ nguyên vật liệu đa dạng, an toàn và phù hợp.

- Tổ chức các buổi sinh hoạt chuyên môn, chia sẻ kinh nghiệm ứng dụng STEAM giữa các giáo viên trong trường.

- Đẩy mạnh công tác truyền thông, giới thiệu về phương pháp STEAM và các hoạt động của trẻ đến phụ huynh thông qua các kênh thông tin của trường (website, bảng tin, họp phụ huynh).

- Khuyến khích giáo viên mạnh dạn đề xuất và áp dụng các sáng kiến, giải pháp mới trong việc tổ chức hoạt động STEAM.

+ Đối với giáo viên:

- Không ngừng học hỏi, trau dồi kiến thức và kỹ năng về STEAM.

- Sáng tạo trong việc thiết kế các hoạt động trải nghiệm, dự án STEAM, lồng ghép kiến thức một cách tự nhiên và hấp dẫn.

- Tích cực phối hợp với phụ huynh, huy động sự tham gia và hỗ trợ của gia đình trong các hoạt động giáo dục STEAM.

- Luôn lắng nghe, quan sát và tôn trọng sự sáng tạo, tư duy của trẻ.

Việc thực hiện đồng bộ các giải pháp không những góp phần quan trọng vào việc nâng cao chất lượng giáo dục STEAM, giúp trẻ phát triển toàn diện và sẵn sàng cho tương lai mà còn góp phần quan trọng vào sự phát triển chung của ngành giáo dục, đặc biệt là giáo dục mầm non trong thời đại mới.

**\*Cam kết không sao chép, vi phạm bản quyền:**

Tôi xin cam kết đây là báo cáo biện pháp của tôi, tôi không sao chép hoặc vi phạm bản quyền của người khác

**XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN/ĐƠN VỊ**

(Ký tên, đóng dấu)



**Trần Thị Dự**

**TÁC GIẢ SÁNG KIẾN**

**Phạm Thị Liệu**