

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

BIỆN PHÁP

“Giúp giáo viên của tổ chuyên môn hiểu về STEAM và biết cách ứng dụng STEAM trong các hoạt động giáo dục” tại Trường Mầm non Việt Hồng

1. Lý do thực hiện biện pháp

1.1. Lý do về mặt lý luận

Giáo dục STEAM là mô hình mở rộng của giáo dục STEM, được khởi nguồn tại Hoa Kỳ vào đầu thế kỷ XXI nhằm đáp ứng yêu cầu phát triển nguồn nhân lực sáng tạo, có khả năng tư duy và giải quyết vấn đề.

STEM là viết tắt của bốn lĩnh vực:

- + S (Science) - Khoa học
- + T (Technology) - Công nghệ
- + E (Engineering) - Kỹ thuật
- + M (Mathematics) - Toán học

Khi bổ sung thêm yếu tố A (Art) - Nghệ thuật, thì trở thành STEAM, nhấn mạnh việc kết hợp tư duy sáng tạo và cảm xúc thẩm mỹ trong quá trình học tập, giúp người học phát triển toàn diện hơn cả về trí tuệ và cảm xúc.

Giáo dục STEAM là một phương pháp giáo dục tiên tiến, phù hợp với xu thế đổi mới giáo dục hiện nay. Đối với bậc học mầm non, STEAM giúp trẻ phát triển toàn diện về thể chất - nhận thức - ngôn ngữ - tình cảm - kỹ năng xã hội, đồng thời tạo nền tảng cho trẻ trở thành người học chủ động, sáng tạo và hạnh phúc trong tương lai.

Ở bậc học mầm non, giáo dục STEAM không dạy thành từng môn riêng lẻ mà thông qua các hoạt động chơi, trải nghiệm, khám phá, tạo hình, vận động..., trẻ được tiếp cận các yếu tố khoa học, kỹ thuật, nghệ thuật và toán học một cách tự nhiên, nhẹ nhàng, gần gũi với cuộc sống.

Trong bối cảnh đổi mới giáo dục mầm non hiện nay, việc ứng dụng giáo dục STEAM là hướng đi quan trọng giúp trẻ được học thông qua trải nghiệm, khám phá và sáng tạo. Vì vậy từ năm học 2023-2024 trở về đây thực hiện theo quyết định số 2860/QĐ-BGDĐT ngày 02/10/2023 của Bộ giáo dục đã phê duyệt quyết định tổ chức tích hợp STEAM vào các hoạt động giáo dục cho trẻ mầm non. Là một nội dung còn mới mẻ đối với giáo viên nên nhiều giáo viên còn lúng túng trong việc chưa hiểu đúng bản chất của STEAM, chưa biết cách tổ chức hoạt động, lựa chọn nội dung, thiết kế đồ dùng học liệu và đánh giá trẻ. Vì vậy, là Tổ trưởng chuyên môn nên tôi đã tìm hiểu nghiên cứu lựa chọn những

biện pháp nhằm giúp cho giáo viên của tổ chuyên môn Mẫu giáo hiểu biết về bản chất của STEAM và biết cách ứng dụng STEAM trong các hoạt động giáo dục hiệu quả và nắm vững kiến thức vận STEAM vào thực tiễn giảng dạy.

1.2. Lý do về mặt thực tiễn

* Ưu điểm.

- Ban giám hiệu nhà trường trẻ trung năng động sáng tạo, luôn quan tâm hướng dẫn giúp đỡ kịp thời về công tác chuyên đặc biệt là hướng dẫn về công tác ứng dụng STEAM trong các hoạt động giáo dục.

- Nhà trường luôn trú trọng đầu tư mua sắm trang thiết bị cho dạy học, nguyên vật liệu trang trí cho góc STEAM để các cô giáo tổ chức cho học sinh thực hành trải nghiệm những giờ học có ứng dụng STEAM.



- Giáo viên của tổ đều là giáo viên trẻ có năng lực chuyên môn và nhiệt tình trong mọi công việc.

- Bản thân đã tốt nghiệp đại học sư phạm mầm non, luôn nhiệt tình trong công việc, luôn có tinh thần học hỏi, rèn luyện, và trách nhiệm cao trong việc chăm sóc giáo dục trẻ. Thường xuyên được tham dự các buổi tập huấn chuyên môn, sinh hoạt chuyên môn để trao đổi kinh nghiệm với đồng nghiệp về STEAM và may mắn được nhà trường quan tâm cho đi tham gia học tập bồi dưỡng lớp giáo dục STEAM trong trường mầm non vào tháng 3 năm 2023 và qua tự học tự bồi dưỡng nghiên cứu về phương pháp giáo dục STEAM trên mạng Internet, các video bài giảng về STEAM của thạc sĩ Lê Bích Hồng. Qua học tập bồi dưỡng tôi đã phần nào trang bị cho mình được những kiến thức cơ bản về STEAM để hướng dẫn chia sẻ với chị em giáo viên trong tổ chuyên môn về cách ứng dụng STEAM trong các hoạt động giáo dục.

* Những tồn tại hạn chế

- Phương pháp giáo dục ứng dụng STEAM được triển khai thực hiện tại nhà trường mới được hơn một năm trở lại đây nên nhiều giáo viên chưa hiểu đầy đủ bản chất và mục tiêu của giáo dục STEAM, chưa thành thạo trong việc xác định vấn đề, đặt câu hỏi gợi mở, hướng dẫn trẻ khám phá và thử nghiệm. Còn lúng túng khi xây dựng dự án STEAM, hoạt động STEAM hay quy trình hoạt động STEAM 5 bước hay còn là 5E đó là (Đặt vấn đề - Khám phá - Thiết kế - Thử nghiệm - Chia sẻ).

- Hầu hết nhiều chị em giáo viên trong tổ chuyên môn chưa biết cách tích hợp, ứng dụng phương pháp giáo dục STEAM trong các tiết dạy .

- Tổ chuyên môn, chưa có nhiều cơ hội chia sẻ, dự giờ, rút kinh nghiệm về hoạt động STEAM nên giáo viên còn thiếu mô hình học hỏi thực tế. Thiếu tài liệu hướng dẫn cụ thể về cách lồng ghép STEAM trong chương trình giáo dục hiện hành để giáo viên học tập.

Xuất phát từ những thực tế trên nên tôi đã lựa chọn thực hiện: **“Biện pháp Giúp giáo viên của tổ chuyên môn hiểu về STEAM và biết cách ứng dụng STEAM trong các hoạt động giáo dục”** Nhằm nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện của tổ chuyên môn trong nhà trường.

2. Nội dung, biện pháp thực hiện

Biện pháp 1: Bồi dưỡng kiến thức nền về STEAM cho giáo viên và hướng dẫn cách thực hiện dự án STEAM.

Biện pháp 2: Tổ chức tiết dạy mẫu hướng dẫn quy trình tổ chức hoạt động STEAM

Biện pháp 3: Bồi dưỡng cho giáo viên còn hạn chế về cách dạy ứng dụng STEAM

Biện pháp 4: Bồi dưỡng cho giáo viên về ứng dụng STEAM trong các hoạt động giáo dục qua dự giờ - rút kinh nghiệm

Biện Pháp 5: Sử dụng ứng dụng công nghệ thông tin trong tổ chức STEAM

2.1. Đối tượng áp dụng:

Tại tổ chuyên môn Mẫu giáo Trường Mầm non Việt Hồng

2.2. Thời gian áp dụng:

Thời gian: Từ tháng 9 năm 2024 đến tháng 5 năm 2025

2.3. Một số biện pháp cụ thể như sau:

a) Biện pháp 1: Bồi dưỡng kiến thức nền về STEAM cho giáo viên và hướng dẫn cách thực hiện dự án STEAM.

Biện pháp này nhằm mục đích: Nâng cao nhận thức của giáo viên về tầm quan trọng, ý nghĩa và vai trò của giáo dục STEAM trong giáo dục mầm non. Trang bị cho giáo viên những hiểu biết cơ bản, chính xác về khái niệm, nội dung, đặc trưng và cách thức tổ chức hoạt động giáo dục theo định hướng STEAM. Hình thành cho giáo viên năng lực vận dụng kiến thức STEAM trong thiết kế và tổ chức các hoạt động giáo dục phù hợp với độ tuổi mầm non.

Nội dung bồi dưỡng: Bồi dưỡng kiến thức cơ bản về STEAM và cách thực hiện dự án STEAM.

+ Bồi dưỡng giúp giáo viên hiểu về kiến thức cơ bản của STEAM: Giúp giáo viên hiểu được khái niệm về STEAM đó là: STEAM mầm non là một

phương pháp giáo dục sớm cho trẻ em kết hợp giữa các lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật và toán học, nghệ thuật. Đây là một phương pháp giáo dục đang được áp dụng rộng rãi trên thế giới nhằm giúp trẻ em phát triển các kỹ năng cần thiết cho tương lai.

Giúp giáo viên phân biệt được giữa STEM và STEAM và giúp giáo viên hiểu được 5 quy trình của STEAM đó là:

- Khoa học (Science): Hiểu biết về các hiện tượng tự nhiên, sinh vật, vật chất, thời tiết, môi trường.

- Công nghệ (Technology): Ứng dụng các thiết bị, đồ dùng công nghệ đơn giản hỗ trợ hoạt động học của trẻ.

- Kỹ thuật (Engineering): Cách hướng dẫn trẻ tìm tòi, thử nghiệm, thiết kế và xây dựng sản phẩm đơn giản.

- Nghệ thuật (Art): Phát triển óc sáng tạo, thẩm mỹ và biểu đạt cảm xúc của trẻ qua tạo hình, âm nhạc, vận động.

- Toán học (Mathematics): Tích hợp tư duy logic, đếm, đo lường, phân loại, so sánh trong các hoạt động trải nghiệm.

- + Bồi dưỡng về cách thực hiện dự án STEAM, hoạt động STEAM (EDP), bài học 5E.

Giúp giáo viên hiểu được cách thực hiện dự án STEAM, phân biệt được giữa dự án STEAM và hoạt động STEAM, bài học 5e. Dự án STEAM được thực hiện xuyên suốt logic gắn kết trong một chủ đề chứ không phải thực hiện trong một ngày là xong, còn hoạt động STEAM hay bài học 5e chỉ ứng dụng thực hiện trong một giờ học.

Để giáo viên của tổ nắm được các bước thực hiện của dự án và biết cách ứng dụng các phần của dự án STEAM vào các hoạt động giáo dục trong tuần cho phù hợp và hiệu quả tại buổi sinh hoạt chuyên môn tôi đã tổ chức cho giáo viên thực hành thực hiện các phần của dự án “Làm lọ đựng bút”, và đã hướng dẫn chi tiết cho giáo viên cách thực hiện ứng dụng tích hợp cụ thể các phần của dự án phù hợp vào các nội dung giáo dục trong ngày của tuần thực hiện dự án.

Ví dụ: ứng dụng phần tạo tình huống nêu vấn đề của dự án có thể thực hiện ở phần trò chuyện sáng. Phần khám phá và nêu ý tưởng có thể ứng dụng vào tiết học khám phá một số đồ dùng học tập. Phần vẽ bản thiết kế sẽ thực hiện ở buổi chiều của hoạt động rèn kỹ năng vẽ lọ đựng bút. Phần chế tạo, trình bày sản phẩm và đánh giá sản phẩm sẽ thực hiện ở tiết học tạo hình Làm lọ đựng bút của giờ học buổi sáng.

b) Biện pháp 2: Tổ chức tiết dạy mẫu hướng dẫn quy trình tổ chức hoạt động STEAM

Biện pháp này nhằm mục đích: Giúp giáo viên nắm vững được quy trình tổ chức một hoạt động STEAM phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý của trẻ. Nâng cao năng lực thiết kế, hướng dẫn và đánh giá hoạt động giáo dục STEAM trong thực tế giảng dạy. Tạo điều kiện cho giáo viên rèn luyện kỹ năng thực hành, sáng tạo và xử lý tình huống sư phạm trong quá trình tổ chức hoạt động.

Nội dung bồi dưỡng: Giới thiệu tổng quan về quy trình tổ chức hoạt động STEAM. Quy trình tổ chức hoạt động STEAM gồm 5 bước cơ bản:

+ Bước 1: Xác định vấn đề (Khơi gợi hứng thú cho trẻ):

- Giáo viên lựa chọn một vấn đề gần gũi với cuộc sống của trẻ, có thể xuất phát từ chủ đề học, sự kiện hoặc hiện tượng tự nhiên.

+ Bước 2: Đặt câu hỏi và hình thành giả thuyết:

- Khuyến khích trẻ nêu ý kiến, dự đoán, đặt câu hỏi, đưa ra giả thuyết về vấn đề đang được khám phá.

- Giáo viên gợi ý, dẫn dắt để trẻ tự suy nghĩ và chia sẻ ý tưởng, không áp đặt trẻ.

- Mục tiêu: giúp trẻ phát triển tư duy phản biện, khả năng diễn đạt ngôn ngữ và tư duy logic.

+ Bước 3: Thiết kế và thực hành (Khám phá - sáng tạo):

- Giáo viên hướng dẫn trẻ lựa chọn vật liệu, dụng cụ cần thiết để thực hiện ý tưởng.

- Trẻ thực hành theo nhóm hoặc cá nhân để thiết kế, thử nghiệm, tạo sản phẩm theo ý tưởng.

- Giáo viên quan sát, hỗ trợ, đảm bảo an toàn cho trẻ trong quá trình trẻ thực hành.

- Đây là bước trọng tâm, giúp trẻ phát huy khả năng hợp tác, sáng tạo và vận dụng kiến thức từ nhiều lĩnh vực.

+ Bước 4: Kiểm tra, đánh giá và điều chỉnh:

- Trẻ kiểm tra kết quả sản phẩm, so sánh với giả thuyết ban đầu.

- Giáo viên khuyến khích trẻ tự đánh giá, nhận xét, tìm ra nguyên nhân nếu chưa thành công và đề xuất cách khắc phục.

- Qua đó, trẻ học được kỹ năng giải quyết vấn đề và tư duy sáng tạo.

+ Bước 5: Trình bày và chia sẻ kết quả:

- Trẻ trưng bày sản phẩm, giới thiệu ý tưởng, cách làm, kết quả đạt được.

- Giáo viên khuyến khích các nhóm đặt câu hỏi, góp ý, chia sẻ cảm nhận, giúp trẻ phát triển ngôn ngữ, kỹ năng giao tiếp, tự tin thể hiện bản thân.

Sau khi thực hiện biện pháp này giáo viên đã hiểu rõ về quy trình tổ chức hoạt động STEAM. Có khả năng chủ động thiết kế, triển khai và điều chỉnh hoạt động phù hợp với trẻ, góp phần thực hiện hiệu quả mục tiêu đổi mới giáo dục mầm non theo hướng phát triển năng lực trẻ.

c) Biện pháp 3: Bồi dưỡng cho giáo viên còn hạn chế về cách dạy hoạt động STEAM

Sử dụng biện pháp này nhằm mục đích: Giúp cho những viên còn hạn chế chưa biết cách tổ chức các hoạt động ứng dụng STEAM trong tiết học, hiểu được cách thực hiện và áp dụng thực hiện được tốt hơn trong tất cả các hoạt động. Nắm chắc hơn về kiến thức steam và mạnh dạn tự tin hơn trong quá trình giảng dạy.

Nội dung bồi dưỡng: Trong quá trình triển khai thực hiện tôi nhận thấy nhiều giáo viên của tổ còn chưa nắm chắc về phương pháp giáo dục STEAM, chưa mạnh dạn thực hiện thảo giảng các hoạt động STEAM. Vì vậy tôi đã xây dựng kế hoạch bồi dưỡng về hoạt động steam cho giáo viên vào các đợt sinh hoạt chuyên môn của tổ. Tôi đã phân công nội dung cụ thể cho giáo viên thực hiện và hỗ trợ xây dựng giáo án. Sau khi chuẩn bị xong cho giáo viên tiến hành thảo giảng vào buổi sinh hoạt chuyên môn để cả tổ cùng dự và đóng góp ý kiến rút kinh nghiệm cho tiết dạy, giúp giáo viên nắm chắc hơn về cách thực hiện hoạt động STEAM.

d) Biện pháp 4: Bồi dưỡng cho giáo viên về ứng dụng STEAM trong các hoạt động giáo dục qua dự giờ - rút kinh nghiệm

Sử dụng biện pháp này nhằm mục đích giúp giáo viên biết cách ứng dụng, tích hợp các quy trình trong giáo dục STEAM vào các hoạt động giáo dục giảng dạy thực tiễn của giáo viên, Thúc đẩy phong trào đổi mới phương pháp dạy học, nâng cao năng lực chuyên môn, kỹ năng thực hành cho đội ngũ giáo viên của nhà trường.

Biện pháp này đã mang lại hiệu quả cao tất cả giáo viên trong tổ đều được tham gia dự giờ - rút kinh nghiệm và đã có khả năng lựa chọn vận ứng dụng tốt các quy trình trong giáo dục STEAM vào giảng dạy. Đã góp phần nâng cao chất lượng, hiệu quả của các hoạt động giáo dục STEAM trong nhà trường.

e) Biện pháp 5: Sử dụng ứng dụng công nghệ thông tin trong tổ chức STEAM

Mục đích của biện pháp: Giúp giáo viên có thêm công cụ trực quan, sinh động để truyền đạt kiến thức, kích thích tư duy sáng tạo, khả năng quan sát và khám phá của trẻ. Nâng cao năng lực ứng dụng CNTT của giáo viên trong dạy học, đáp ứng yêu cầu chuyển đổi số trong giáo dục mầm non hiện nay.

Việc kết hợp ứng dụng CNTT trong các bước STEAM rất quan trọng là một trong những yếu tố mang đến sự thành công của tiết học.

Nội dung ứng dụng công nghệ thông tin trong các bước cụ thể như:

- + Khoa học: Chiếu hình ảnh, video mô phỏng thí nghiệm.
- + Công nghệ: Cho trẻ tiếp cận công cụ số như camera, máy tính bảng...
- + Kỹ thuật: Sử dụng phần mềm đơn giản để trẻ thiết kế mô hình.
- + Nghệ thuật: Cho trẻ vẽ, tạo sản phẩm bằng Canva.
- + Toán học: Cho trẻ tham gia trò chơi đếm, đo, so sánh qua phần mềm tương tác.

Trong thực tế hầu hết giáo viên đã sử dụng công nghệ thông tin ứng dụng trong giảng dạy thành thạo thiết kế và sử dụng bài giảng điện tử, trò chơi học tập STEAM. Tạo được hứng thú cho trẻ, giúp trẻ tích cực tham vào các hoạt động gia tăng khả năng quan sát, tư duy, sáng tạo cho trẻ.

3. Kết quả sau khi thực hiện

Sau khi áp dụng biện pháp: **“Giúp giáo viên của tổ chuyên môn hiểu về STEAM và biết cách ứng dụng STEAM trong các hoạt động giáo dục hiệu quả”** trong thời gian thực hiện tôi thấy có những chuyển biến rõ rệt.

Dưới đây là bảng so sánh đánh giá kết quả đạt được cụ thể như sau:

Nội dung đánh giá	Trước khi thực hiện		Sau khi thực hiện		Tỷ lệ % tăng
	SL	Tỷ lệ	SL	Tỷ lệ	
Nhận thức của giáo viên về giáo dục STEAM	7/14	50%	13/14	93%	Tăng 43%
Khả năng thực hiện dự án STEAM	5/14	36%	13/14	93%	Tăng 57%
Năng lực thiết kế hoạt động STEAM	7/14	50%	13/14	93%	Tăng 43%
Khả năng ứng dụng STEAM trong thực tế giảng dạy	5/14	36%	13/14	93%	Tăng 57%

* Đối với tổ chuyên môn

Tổ chuyên môn đã có sự chuyển biến tích cực trong công tác sinh hoạt chuyên môn, tập trung sâu vào nội dung đổi mới phương pháp dạy học theo định hướng STEAM. Tinh thần đoàn kết, học hỏi và hợp tác trong tổ chuyên môn

được tăng cường, tạo nên môi trường làm việc tích cực và sáng tạo. Chất lượng chuyên môn của tổ ngày một nâng cao góp phần nâng cao chất lượng chuyên môn của nhà trường.

*** Đối với giáo viên**

Giáo viên hiểu rõ hơn về bản chất và vai trò của giáo dục STEAM, biết cách tích hợp các yếu tố Khoa học - Công nghệ - Kỹ thuật - Nghệ thuật - Toán học vào các hoạt động hằng ngày của trẻ. Năng lực thiết kế và tổ chức các hoạt động STEAM dự án STEAM, quy trình 5e được nâng cao rõ rệt; giáo viên đã biết lựa chọn nội dung phù hợp với độ tuổi, khả năng của trẻ. Tinh thần học hỏi, tự bồi dưỡng và chia sẻ chuyên môn trong đội ngũ giáo viên được nâng cao, góp phần nâng cao chất lượng chuyên môn cho đội ngũ giáo viên trong nhà trường.

Kết quả đánh giá xếp loại giáo viên của tổ trong năm học 2024-2025 đều đạt từ tốt trở lên.

*** Đối với trẻ**

Trẻ tích cực, hứng thú hơn trong các hoạt động học tập và trải nghiệm. Phát triển toàn diện các năng lực và phẩm chất, đặc biệt là năng lực tư duy, hợp tác, sáng tạo, giải quyết vấn đề. Trẻ mạnh dạn, tự tin, chủ động khám phá và thể hiện ý tưởng của bản thân trong các hoạt động STEAM. Qua các dự án nhỏ, trẻ học được kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng giao tiếp, khả năng quan sát và suy luận logic. Kết quả khảo sát đánh giá trẻ cuối năm của các lớp đều đạt tốt.

4. Đánh giá chung

Sau khi thực hiện biện pháp, tổ chuyên môn và đội ngũ giáo viên đã có sự chuyển biến rõ rệt cả về nhận thức và hành động trong việc ứng dụng giáo dục STEAM. Giáo viên không chỉ hiểu đúng về bản chất STEAM mà còn vận dụng linh hoạt, sáng tạo trong quá trình tổ chức hoạt động cho trẻ.

Chất lượng sinh hoạt tổ chuyên môn được cải thiện, tập trung nhiều hơn vào việc nghiên cứu, trao đổi, thực hành và đánh giá hoạt động STEAM.

Tinh thần đoàn kết, hợp tác và học hỏi giữa các giáo viên trong tổ được củng cố. Các hoạt động giáo dục STEAM trở nên sinh động, hấp dẫn và hiệu quả hơn. Giáo viên phát huy được năng lực đổi mới phương pháp, chủ động hơn trong thiết kế bài dạy.

Nâng cao được chất lượng chuyên môn của tổ, khẳng định được vai trò tiên phong trong việc đổi mới công tác chuyên môn của nhà trường. Đây là biện pháp thiết thực, hiệu quả và có tính khả thi cao, cần được duy trì, nhân rộng trong các năm học tiếp theo nhằm phát triển đội ngũ giáo viên vững vàng về chuyên môn, sáng tạo trong phương pháp, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục mầm non trong giai đoạn hiện nay.

5. Phương hướng nhiệm vụ trong các năm học tiếp theo

Tiếp tục duy trì và mở rộng việc ứng dụng phương pháp giáo dục STEAM trong toàn trường kể cả độ tuổi nhà trẻ trong những năm học tiếp theo.

Duy trì các hoạt động bồi dưỡng, sinh hoạt chuyên đề STEAM định kỳ ở cấp tổ và cấp trường để giáo viên được học hỏi, chia sẻ và rút kinh nghiệm. Nâng cao năng lực chuyên môn và kỹ năng thực hành cho giáo viên.

Đẩy mạnh hình thức “học qua thực hành” giáo viên trực tiếp thực hiện, dự giờ, rút kinh nghiệm từ các tiết dạy minh họa thực tế.

Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin trong việc tìm kiếm tư liệu, thiết kế bài dạy và chia sẻ kinh nghiệm dạy học STEAM.

Tham mưu cho Nhà trường xây dựng kế hoạch đầu tư bổ sung trang thiết bị, nguyên vật liệu, học cụ phục vụ hoạt động STEAM theo hướng linh hoạt, tiết kiệm và hiệu quả.

Tiếp tục duy trì các nhóm giáo viên nòng cốt về STEAM, làm hạt nhân hỗ trợ, hướng dẫn đồng nghiệp.

Trong những năm học tới, xác định việc phát triển và duy trì bền vững hoạt động giáo dục STEAM là một nhiệm vụ trọng tâm.

Việc giúp giáo viên của tổ chuyên môn biết cách ứng dụng STEAM không chỉ là biện pháp trước mắt mà là chiến lược lâu dài, góp phần xây dựng đội ngũ giáo viên vững vàng về chuyên môn, sáng tạo trong phương pháp, linh hoạt trong thực hành. Từ đó, chất lượng giáo dục toàn diện của trẻ được nâng cao, đáp ứng yêu cầu đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục mầm non trong thời kỳ mới.

Trên đây là “*Biện pháp giúp giáo viên của tổ chuyên môn hiểu về STEAM và biết cách ứng dụng STEAM trong các hoạt động giáo dục*” tại trường Mầm non Việt Hồng của tôi trong năm học 2024 - 2025 rất mong nhận được sự đóng góp của Ban giám hiệu nhà trường để biện pháp của tôi được hoàn thiện hơn.

Tôi xin chân thành cảm ơn !

**XÁC NHẬN CỦA NHÀ TRƯỜNG
HIỆU TRƯỞNG**

Việt Hồng, ngày 24 tháng 10 năm 2025

Người viết



Nguyễn Thị Hải

Lê Thị Mai Phương

MỤC LỤC

STT	Nội dung	Số trang
1	1. Lý do thực hiện biện pháp	1
2	1.1. Lý do về mặt lý luận	1
3	1.2. Lý do về mặt thực tiễn	2
4	2. Nội dung, biện pháp thực hiện	2-8
5	2.1. Đối tượng áp dụng	3
6	2.2. Thời gian áp dụng	3
7	2.3. Một số biện pháp cụ thể	7
8	3. Kết quả sau khi thực hiện:	7
9	4. Đánh giá chung	8
10	5. Phương hướng nhiệm vụ trong các năm học tiếp theo	9