UBND THỊ XÃ BUÔN HỒ

**TRƯỜNG MẦM NON HOA HƯỚNG DƯƠNG**

****

**SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM**

**Đề tài: Biện pháp làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM tại lớp Lá 1 trường Mầm non Hoa Hướng Dương**

****

**GIÁO VIÊN: NGUYỄN THỊ HUYỀN**

**NĂM HỌC: 2024 – 2025**

**MỤC LỤC**

**I. PHẦN MỞ ĐẦU:**

1. Lý do chọn đề tài…………………………………………………..Trang 3

2. Mục tiêu nhiệm vụ của đề tài……………………………………...Trang 4

3. Đối tượng phạm vi nghiên cứu ………………………………..…..Trang 5

4. Giới hạn của đề tài ……..………………………………………….Trang 5

5. Phương pháp nghiên cứu…………………………………………..Trang 5

**II. PHẦN NỘI DUNG:**

1. Cơ sở lý luận ....................................................................................Trang 6

2. Thực trạng vấn đề nghiên cứu..........................................................Trang 7

3. Các giải pháp....................................................................................Trang 8-16

4. Kết quả khảo nghiệm........................................................................Trang 16-19

**III. PHẦN KẾT LUẬN VÀ KIẾN NGHỊ:**

1. Kết luận.............................................................................................Trang 20

2. Kiến nghị..........................................................................................Trang 20

**I. PHẦN MỞ ĐẦU**

**1. Lý do chọn đề tài**

Như chúng ta đã biết giáo dục mầm non đóng vai trò vô cùng quan trọng trong việc hình thành và phát triển nhân cách, trí tuệ của trẻ nhưng giáo dục trẻ như thế nào cho đúng để có thể góp phần giúp trẻ phát triển tư duy logic, khả năng sáng tạo và kỹ năng giải quyết vấn đề của trẻ lại đang là một câu hỏi lớn đối với ngành giáo dục chúng ta hiện nay.

Khi áp dụng phương pháp giáo dục theo hướng STEAM trẻ được tự mình thiết kế và chế tạo đồ chơi, sự tò mò và ham học hỏi của trẻ được kích thích mạnh mẽ. Để tổ chức các hoạt động giáo dục theo hướng STEAM thì đồ dùng đồ chơi có vai trò vô cùng quan trọng. Trong đó việc làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM rất thu hút hấp dẫn trẻ nhưng lại quá mới mẻ và chưa được áp dụng rộng rãi. Vậy đồ chơi STEAM là gì?

Đồ chơi STEAM là loại đồ chơi dựa trên mô hình giáo dục STEAM. Các bộ đồ chơi STEAM được hình thành có sự kết hợp hài hòa giữa nhu cầu học tập và giải trí.

Đồ chơi STEAM có lợi ích gì đối với trẻ?

**Kỹ năng tư duy phản biện**

**Phát triển sáng tạo**

**Kỹ năng làm việc nhóm**

**Phát triển kỹ năng vận động**

**Kỹ năng ngôn ngữ**

Là một giáo viên đứng lớp Lá 1, hàng ngày được tiếp xúc gần gũi với trẻ, hiểu được mức độ nhận thức của trẻ, bản thân tôi luôn mong muốn được áp dụng phương pháp học tập hiện đại này cho học sinh của mình để nhằm tạo ra môi trường học tập sáng tạo, thú vị và hiệu quả cho trẻ, giúp các em phát triển toàn diện cả về kiến thức lẫn kỹ năng. Với mong muốn như trên, tôi mạnh dạn chọn đề tài: **“*Làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM tại lớp Lá 1 trường mầm non Hoa Hướng Dương*”.**

**2. Mục tiêu, nhiệm vụ của đề tài**

\* **Mục tiêu**

**Phát triển toàn diện cho trẻ:**

Kích thích tư duy sáng tạo, khả năng giải quyết vấn đề và tư duy logic thông qua việc tự thiết kế và chế tạo đồ chơi.​

Nâng cao kỹ năng vận động tinh và phối hợp tay mắt khi thao tác với các nguyên vật liệu khác nhau.​

Tăng cường kỹ năng xã hội như làm việc nhóm, giao tiếp và hợp tác trong quá trình thực hiện dự án chung.​

**Tạo hứng thú và động lực học tập:**

Xây dựng môi trường học tập tích cực, nơi trẻ được khám phá, thử nghiệm và học hỏi thông qua các hoạt động thực tiễn.​

Khuyến khích trẻ tự tin thể hiện ý tưởng và biến chúng thành hiện thực bằng cách tạo ra các sản phẩm cụ thể.​

**Giáo dục ý thức bảo vệ môi trường:**

Hướng dẫn trẻ sử dụng nguyên vật liệu tái chế hoặc từ thiên nhiên để làm đồ chơi, qua đó nâng cao nhận thức về bảo vệ môi trường và lối sống bền vững.​

**\* Nhiệm vụ**

- Nghiên cứu tìm hiểu cơ sở lý luận có liên quan đến vấn đề mà đề tài đưa ra.

- Nghiên cứu thực trạng sử dụng các giải pháp giúp trẻ hứng thú với các hoạt động làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM

- Xây dựng hệ thống giải pháp nhằm tổ chức hoạt động làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM.

+ Thực nghiệm sư phạm: Tác động sư phạm để qua hoạt động làm đồ dùng đồ chơi theo hướng steam giúp trẻ phát triển khả năng sáng tạo và hoàn thiện các kỹ năng cho trẻ.

**+** Đề xuất và kiến nghị sư phạm.

**3. Đối tượng, phạm vi nghiên cứu**

- Giới hạn đối tượng: Trẻ ở độ tuổi 5-6 tuổi tại lớp lá 1 trường Mầm non Hoa

Hướng Dương Phường thiện An Thị xã Buôn Hồ

- Giới hạn thời gian: Từ tháng 9 năm 2024 đến tháng 2 năm 2025

**4. Giới hạn của đề tài**

- Trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi, tại Trường Mầm non Hoa Hướng Dương, phường Thiện An, thị xã Buôn Hồ, Tỉnh Đắk Lắk, năm học 2024 – 2025.

**5. Phương pháp nghiên cứu**

- Nghiên cứu các tài liệu giáo dục.

- Nghiên cứu nội dung chương trình và phương pháp làm đồ dùng đồ chơi theo hướng steam cho trẻ.

- Nhóm phương pháp nghiên cứu thực hành:

+ Phương pháp quan sát.

+ Phương pháp thực nghiệm.

+ Phương pháp đàm thoại.

**II. PHẦN NỘI DUNG**

1. **Cơ sở lý luận**

Việc áp dụng phương pháp làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM (Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật, Nghệ thuật và Toán học) cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi dựa trên các cơ sở lý luận sau:

Theo Piaget, trẻ em học tập hiệu quả nhất thông qua việc tương tác trực tiếp với môi trường xung quanh, xây dựng kiến thức từ những trải nghiệm thực tế. Phương pháp STEAM, với việc khuyến khích trẻ tham gia vào các hoạt động thực hành và giải quyết vấn đề, giúp trẻ phát triển tư duy và kỹ năng xã hội.​ Học tập nên dựa trên kinh nghiệm thực tiễn và việc học thông qua hành động sẽ giúp trẻ hiểu sâu hơn về kiến thức. Trong bối cảnh này, việc làm đồ dùng, đồ chơi theo hướng STEAM cho phép trẻ trải nghiệm, thử nghiệm và sáng tạo, từ đó nâng cao khả năng tư duy và giải quyết vấn đề.​ Việc kết hợp các hoạt động nghệ thuật như vẽ, nhảy múa và âm nhạc trong giáo dục mầm non có ảnh hưởng tích cực đến kết quả học tập và hành vi của trẻ. Trẻ em khi tham gia vào các hoạt động chơi tự do với vật liệu mở có khả năng giải quyết vấn đề, đặt mục tiêu và hợp tác với bạn bè.

Bên cạnh việc tiếp thu những kiến thức cơ bản cần thiết của từng lứa tuổi thì việc thu hút gây hứng thú cho trẻ khi đến lớp cực kỳ quan trọng. Việc làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM không những là công việc thường ngày của các cô mà còn giúp các bé có thêm hứng thú cho việc học tập và vui chơi ở lớp. Các đồ dùng đồ chơi được trang trí ở lớp mầm non với những hình ảnh, hoa văn độc đáo cũng tăng hứng thú cho trẻ, góp thêm nhiều góc vui chơi cho bé giúp lớp học thêm sinh động, bắt mắt đầy sáng tạo. Khi áp dụng làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM trẻ được trực tiếp hoạt động với các đồ dùng, được tự tay tạo ra các sản phẩm, được trải nghiệm tất cả các hoạt động.

Tóm lại, việc áp dụng phương pháp STEAM trong thiết kế và sử dụng đồ dùng, đồ chơi cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi dựa trên các lý thuyết giáo dục hiện đại và nghiên cứu thực tiễn, nhằm hỗ trợ sự phát triển toàn diện của trẻ trong giai đoạn quan trọng này.

1. **Thực trạng vấn đề nghiên cứu**

Trong năm học 2024 - 2025 tôi được nhà trường phân công dạy lớp Lá 1 với tổng số 28 trẻ. Với độ tuổi này khả năng sáng tạo, tư duy LOGIC, hiệu suất học tập và làm việc của trẻ chưa hoàn thiện nên khi lựa chọn thực hiện đề tài: ***“Làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM tại lớp Lá 1 trường Mầm non Hoa Hướng Dương*”** tôi gặp phải những thuận lợi, khó khăn như sau.

**Thuận lợi**

Được sự quan tâm của phòng GD và BGH về công tác chuyên môn.

Cơ sở vật chất khang trang, đảm bảo các yêu cầu về đồ dùng, trang thiết bị cho trẻ hoạt động.

Bản thân tôi là một giáo viên kiêm Tổ trưởng tổ chuyên môn nên thường xuyên được tham gia các lớp tập huấn và kiến tập các chuyên đề do Phòng Giáo Dục tổ chức, tham quan học hỏi các trường bạn, nâng cao kiến thức chuyên môn nghiệp vụ.

Nguồn nguyên vật liệu sẵn có tại trường học như thùng cattong, vỏ hộp sữa chua, sữa susu...

Sự quan tâm phối hợp của phụ huynh trong công tác giáo dục trẻ, hỗ trợ nguyên vật liệu tái chế.

**Khó khăn**

**Thiếu cơ sở vật chất và tài liệu:** Nhiều trường mầm non chưa được trang bị đầy đủ cơ sở vật chất và tài liệu cần thiết để triển khai giáo dục STEAM hiệu quả.​

**Thiếu nhân lực đáp ứng yêu cầu:** Số lượng giáo viên được đào tạo bài bản về STEAM còn hạn chế, dẫn đến khó khăn trong việc tổ chức và hướng dẫn các hoạt động liên quan.​

**Chưa có kế hoạch và chiến lược rõ ràng:** Nhiều trường chưa xây dựng được kế hoạch cụ thể và chiến lược dài hạn cho việc triển khai giáo dục STEAM, dẫn đến việc thực hiện còn mang tính tự phát và thiếu đồng bộ.

**Các góc trang trí trong lớp học chưa sáng tạo**: Hầu hết còn sử dụng góc chết, các góc cố định quanh năm, trẻ không được tự trang trí hoạt động với đồ dùng đồ chơi trong lớp.

**\*Điều tra thực trạng**

Đầu năm học tôi đã tiến hành khảo sát thực trạng lớp mình với 28 trẻ vào thời điểm tháng 9 năm học 2024-2025 cho kết quả cụ thể như sau:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tiêu chí đánh giá | Đầu năm học | | | |
| Đạt | Tỉ lệ % | Chưa đạt | Tỉ lệ % |
| Khả năng sáng tạo | 9/28 | 32% | 19/28 | 68% |
| Khả năng giải quyết vấn đề | 8/28 | 28% | 20/28 | 72% |
| Khả năng hợp tác nhóm cùng các bạn | 10/28 | 36% | 18/28 | 64% |
| Khả năng tập trung kiên trì | 8/28 | 28% | 20/28 | 72% |

Từ bảng khảo sát trên bản thân tôi nhận thấy các lĩnh vực phát triển của trẻ quá thấp mà lí do dẫn đến tình trạng chung của trẻ như hiện nay là do:

- Trẻ đang sống trong một môi trường được bao bọc quá kỹ lưỡng

- Người lớn quá bận rộn không có thời gian hướng dẫn trẻ cũng như cùng tạo ra những đồ chơi tự làm như chong chóng bằng lá cây, hay cho trẻ chơi các trò chơi dân gian mà trẻ chủ yếu được người lớn mua sẵn những đồ chơi bày bán tràn lan trên thị trường hoặc sử dụng ti vi, điện thoại dẫn đến tình trạng trẻ thụ động và các kỹ năng vận động của trẻ hoàn toàn bị hạn chế. Từ đó tôi đã đưa ra những giải pháp cụ thể như sau.

**3. Các giải pháp**

**3.1.Giải pháp 1: Nghiên cứu tài liệu, học tập nâng cao hiểu biết về phương pháp giáo dục theo hướng STEAM**

**\* Mục tiêu**

**Nhằm nâng cao hiểu biết về phương pháp giáo dục STEAM**: Mục tiêu đầu tiên là bản thân nâng cao hiểu biết về phương pháp giáo dục STEAM, hiểu rõ các nguyên lý cơ bản của STEAM và tầm quan trọng của việc áp dụng phương pháp này trong giáo dục mầm non.

**Phát triển kỹ năng ứng dụng phương pháp STEAM**: Mục tiêu tiếp theo là trang bị cho bản thân các kỹ năng ứng dụng phương pháp STEAM trong các hoạt động giảng dạy.

**Tạo sự chủ động trong nghiên cứu và sáng tạo**: Để có thể phát huy tối đa lợi ích của phương pháp STEAM, bản thân cần chủ động trong việc nghiên cứu tài liệu, tham gia các khóa học, hội thảo chuyên môn và trao đổi với đồng nghiệp.

**Khuyến khích ứng dụng tài liệu tham khảo vào thực tế giảng dạy**: Một mục tiêu quan trọng nữa là giúp bản thân hiểu cách áp dụng lý thuyết từ tài liệu tham khảo vào thực tế lớp học.

**\* Nội dung**

#### **Tìm hiểu các tài liệu chính thống về STEAM**

Phương pháp giáo dục **STEAM** là phương pháp giáo dục hiện đại kết hợp từ 5 lĩnh vực bao gồm: **Khoa học**, **công nghệ**, **kỹ thuật, nghệ thuật** và **toán học.** Khi áp dụng phương pháp này vào giáo dục, STEAM không chỉ truyền tải những kiến thức trên sách vở mà còn giúp trẻ hình thành và phát triển những kỹ năng mềm cần thiết.

Tham gia các đợt tập huấn về phương pháp giáo dục STEAM do các cô giáo và báo cáo viên phòng giáo dục thị xã Buôn Hồ thực hiện. Qua đợt tập huấn bản thân tôi hiểu rõ để tổ chức tốt một hoạt động thì yếu tố quan trọng không thể thiếu đó là đồ dùng đồ chơi phục vụ cho hoạt động học của trẻ vì đồ chơi, trò chơi là yếu tố quan trọng đối với giáo dục mầm non. Vì vậy tôi đã tiến hành tìm hiểu cách thức thực hiện một hoạt động cho trẻ làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM thì chúng ta phải áp dụng các bước theo quy trình EDP là quy trình Thiết kế Kỹ thuật Gồm có 5 bước:

**Bước 1. Hỏi**để xác định vấn đề và giải pháp.

**Bước 2. Tưởng tượng**để động não và chọn một giải pháp

**Bước 3. Lên kế hoạch**để chỉ rõ thiết kế và vật liệu.

**Bước 4. Chế tạo**để tạo ra sản phẩm

**Bước 5. Cải tiến**

Từ những thực tiễn trên, bản thân tôi luôn đưa ra những nội dung hoạt động trải nghiệm làm đồ dùng đồ chơi phù hợp với lứa tuổi mà ở đó luôn có sự kết hợp giữa cô và trẻ cùng tạo ra sản phẩm phục vụ cho nhu cầu học và chơi của trẻ.

**\*Cách thức và điều kiện thực hiện giải pháp**

**- Tìm kiếm tài liệu về phương pháp STEAM:** Tôi đã tiến hành tìm kiếm tài liệu từ nhiều nguồn khác nhau như sách giáo khoa, bài báo nghiên cứu, tạp chí chuyên ngành về giáo dục, website của các tổ chức giáo dục quốc tế, các khóa học trực tuyến về STEAM, các tài liệu nghiên cứu của các trường đại học, v.v.

**- Chia sẻ và thảo luận nhóm**: Tổ chức các buổi sinh hoạt chuyên môn giữa các giáo viên để cùng chia sẻ những tài liệu đã nghiên cứu và thảo luận về cách ứng dụng STEAM trong giảng dạy mầm non. Từ đó các giáo viên trong tổ có thể trình bày những nội dung nổi bật, những kiến thức mới học được và chia sẻ kinh nghiệm từ các hoạt động thực tế đã thực hiện trong lớp học.

**-** Tham gia các hội thảo, về giáo dục mầm non, trong đó có các chủ đề liên quan đến STEAM. Đây là cơ hội để bản thân tôi học hỏi từ các chuyên gia trong lĩnh vực giáo dục, đồng thời cũng là dịp để trao đổi và chia sẻ kinh nghiệm với các đồng nghiệp về phương pháp giáo dục hiện đại.

**- Thiết kế các hoạt động học tập STEAM cho trẻ**: Dựa trên những kiến thức đã học được từ tài liệu và khóa học, tôi đã tiến hành thiết kế các hoạt động học tập STEAM phù hợp với lứa tuổi và khả năng tiếp thu của trẻ.

**- Làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM**: Tôi sáng tạo các đồ dùng đồ chơi đơn giản nhưng hiệu quả từ các vật liệu dễ kiếm và rẻ tiền, ví dụ như dùng giấy tái chế để tạo các mô hình hình học, sử dụng các bộ xếp hình để giúp trẻ học về cấu trúc và kỹ thuật. Đảm bảo rằng đồ dùng đồ chơi phù hợp với các mục tiêu STEAM và giúp trẻ trải nghiệm học tập tích cực.

**3.2. Biện pháp 2: Rà soát những đồ dùng đồ chơi và xây dựng kế hoạch làm đồ dùng đồ chơi theo chủ đề.**

**\* Mục tiêu**

Đánh giá thực trạng về đồ dùng, đồ chơi hiện có trong lớp học, từ đó xác định những thiết bị cần bổ sung, thay thế hoặc cải tiến.

Tận dụng các nguyên vật liệu sẵn có, thân thiện với môi trường để thiết kế các đồ chơi giáo dục có tính ứng dụng cao, phục vụ việc dạy và học.

Định hướng giáo viên sáng tạo trong việc tự làm đồ dùng, đồ chơi phù hợp với từng chủ đề giảng dạy, giúp trẻ trải nghiệm thực tế và học tập hiệu quả hơn.

**\* Nội dung**

- Là một giáo viên đứng lớp bản thân tôi luôn đặt sự an toàn của trẻ lên hàng đầu vì vậy các ngày cuối tuần tôi cùng với giáo viên trong lớp luôn vệ sinh đồ dùng đồ chơi trong lớp từ đó loại bỏ những đồ chơi đã hư hỏng do quá trình chơi của trẻ gây ra. Bên cạnh đó tôi tiến hành tham mưu với lãnh đạo cấp trên mua sắm bổ sung những đồ dùng đồ chơi còn thiếu mà bản thân tôi không thể tự làm được, để nhà trường lên kế hoạch bổ sung kịp thời.

- Trước tình hình thực tế của lớp học tôi đã thống kê lại toàn bộ các đồ dùng đồ chơi trong lớp và phân loại từng đồ dùng đồ chơi theo chất liệu cũng như công dụng của từng đồ dùng đồ chơi đó để xem những đồ dùng đồ chơi còn thiếu và ở lĩnh vực gì. Từ đó tôi lên kế hoạch để xây dựng bổ sung các đồ dùng đồ chơi theo chủ đề cụ thể như sau:

- Xây dựng kế hoạch làm đồ dùng đồ chơi theo chủ đề:

+ Tháng 9: Làm đồ dùng đồ chơi về trường lớp: Đu quay, cầu trượt, chuông gió…

+ Tháng 10, 11: Làm các đồ dùng đồ chơi trong gia đình: Bàn ghế, tủ, kệ, áo quần…

+ Tháng 12: Làm các đồ chơi phục vụ hoạt động làm quen với toán

+ Tháng 1, 2: Làm các mô hình giao thông, phương tiện giao thông

+ Tháng 3, 4: Làm các con vật

\***Cách thức thực hiện**

**Bước 1:** Rà soát toàn bộ đồ dùng, đồ chơi hiện có trong lớp học.

**Bước 2:** Xây dựng danh sách các đồ chơi cần làm theo chủ đề STEAM.

**Bước 3:** Chuẩn bị nguyên vật liệu và hướng dẫn cách làm.

**Bước 4:** Thực hiện làm đồ chơi theo nhóm hoặc cá nhân.

**Bước 5:** Sử dụng đồ chơi vào hoạt động giảng dạy.

**Bước 6:** Đánh giá hiệu quả và điều chỉnh nếu cần.

**3.3. Biện pháp 3: Phối hợp với phụ huynh**

**\*Mục tiêu**

**Tăng cường sự phối hợp giữa nhà trường và phụ huynh** trong việc tạo ra môi trường học tập sáng tạo, thực tiễn theo phương pháp STEAM.

**Huy động sự tham gia của phụ huynh** trong việc thiết kế, làm đồ dùng, đồ chơi giúp trẻ phát triển tư duy khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật và toán học.

**Khuyến khích phụ huynh sử dụng nguyên vật liệu tái chế, thân thiện với môi trường** để tạo ra các sản phẩm sáng tạo, tiết kiệm chi phí nhưng vẫn đảm bảo tính giáo dục.

**Giúp phụ huynh hiểu hơn về phương pháp STEAM** và cách áp dụng nó vào việc giáo dục con cái tại nhà.

**Tạo sự gắn kết giữa phụ huynh, giáo viên và trẻ**, giúp trẻ có những trải nghiệm học tập phong phú và thú vị hơn.

\* **Nội dung**

Tuyên truyền đến phụ huynh về lợi ích của giáo dục STEAM đối với sự phát triển của trẻ mầm non. Cách thức làm đồ dùng, đồ chơi theo hướng STEAM. **Gửi tài liệu, video hướng dẫn về STEAM** thông qua các nhóm Zalo, Facebook, website của trường để phụ huynh có thể tham khảo. Phụ huynh có thể đóng góp nguyên vật liệu tái chế. Mời phụ huynh đến lớp cùng trẻ làm đồ chơi từ nguyên vật liệu có sẵn tại địa phương. Thực hiện các dự án nhỏ như làm mô hình ngôi nhà thông minh, phương tiện giao thông từ bìa carton, que gỗ. Gửi hướng dẫn làm đồ chơi để phụ huynh và trẻ cùng thực hiện tại nhà. Khuyến khích phụ huynh quay video, chụp ảnh và chia sẻ kết quả với lớp học. Trưng bày các sản phẩm do trẻ và phụ huynh làm. Tạo không gian giao lưu, trao đổi kinh nghiệm giữa phụ huynh và giáo viên.

#### **Cách thức thực hiện**

Năm học này, phụ huynh lớp tôi rất quan tâm, nhiệt tình về mọi mặt. Nhận thức được điều này bản thân tôi đã tạo sự kết nối giữa lớp, giáo viên với phụ huynh nhà trường thông qua một số hình thức thực tế như: Tạo nhóm lớp trên zalo, bảng tuyên truyền, thông qua các giờ đón trả trẻ, qua các cuộc họp phụ huynh và đặc biệt là thông qua những hoạt động cụ thể tôi đã thực hiện tại lớp mình bằng cách mời phụ huynh tham gia dự trực tiếp 1 số hoạt động làm đồ dùng đồ chơi tự tạo bằng những nguyên vật liệu tái chế như vỏ nắp chai, hộp sữa cùng cô và trẻ. Từ đó phụ huynh thấy được tầm quan trọng của việc sưu tầm các nguyên vật liệu hết sức cần thiết nên khi có đồ dùng hư hỏng, thùng cartong, hộp bánh kẹo, lon sữa, vỏ sò vỏ ốc....thì phụ huynh đều giữ lại và mang lên lớp cho giáo viên khi giáo viên cần.

**3.4. Biện pháp 4: Xây dựng và áp dụng quy trình làm một số đồ dùng đồ chơi phục vụ cho các hoạt động học và chơi của trẻ theo hướng STEAM.**

**\* Mục tiêu**

**Xây dựng quy trình cụ thể** giúp giáo viên có thể dễ dàng tạo ra các đồ dùng, đồ chơi theo phương pháp STEAM.

**Phát triển tư duy sáng tạo, kỹ năng giải quyết vấn đề, tư duy khoa học và kỹ thuật** cho trẻ thông qua các hoạt động học tập và vui chơi.

**Tận dụng nguyên vật liệu sẵn có, thân thiện với môi trường** để tiết kiệm chi phí nhưng vẫn đảm bảo tính giáo dục.

**Giúp trẻ mầm non được trực tiếp tham gia vào quá trình làm đồ chơi**, qua đó phát triển khả năng tự khám phá và sáng tạo.

**Xây dựng bộ đồ dùng, đồ chơi phong phú** phù hợp với từng chủ đề giảng dạy, giúp nâng cao chất lượng giáo dục theo hướng STEAM.

**\* Nội dung**

Bản thân tôi Thống nhất với giáo viên cùng lớp về việc ứng dụng phương pháp giáo dục STEAM cho hoạt động làm đồ dùng đồ chơi theo quy trình EDP (Engineering Design Process) gồm có 5 bước cụ thể như sau:

**Bước 1: Hỏi để xác định mục đích sử dụng**

Xác định đồ chơi hoặc đồ dùng cần làm phục vụ cho bài học hoặc hoạt động chơi nào.

\*Ví dụ: Nếu chủ đề là “Giao thông”, có thể làm mô hình xe cộ hoặc cầu đường bằng vật liệu tái chế để giúp trẻ hiểu về cấu trúc và nguyên lý hoạt động của phương tiện giao thông.

**Bước 2: Lên ý tưởng**

Tìm kiếm ý tưởng qua các nguồn như sách, tài liệu, internet hoặc kinh nghiệm cá nhân.

Lựa chọn nguyên vật liệu phù hợp:

Nguyên vật liệu tái chế (chai nhựa, giấy bìa, nắp chai, ống hút…).

Nguyên vật liệu tự nhiên (lá cây, gỗ, sỏi…).

Nguyên vật liệu an toàn khác (bìa cứng, keo dán, màu vẽ…).

**Bước 3: Lập kế hoạch thiết kế**

Vẽ phác thảo thiết kế, xác định kích thước, hình dạng và cách thức hoạt động của đồ chơi.

Phân công nhiệm vụ (nếu làm theo nhóm).

**Bước 4: Tiến hành làm đồ chơi**

Thực hiện theo từng bước đã lên kế hoạch.

Kết hợp trẻ vào quá trình làm đồ chơi để tăng sự hứng thú và kỹ năng thực hành.

Kiểm tra độ chắc chắn, an toàn của sản phẩm trước khi đưa vào sử dụng.

**Bước 5: Đánh giá và điều chỉnh**

Quan sát mức độ hứng thú của trẻ khi chơi.

Ghi nhận phản hồi từ giáo viên, phụ huynh và trẻ để điều chỉnh, cải tiến sản phẩm.

#### **\* Cách thức thực hiện**

**1. Quy trình làm Chuông gió (Áp dụng trong tháng 9)**

**\* Bước 1+ 2: Hỏi – Tưởng tượng.**

- Giới thiệu cho trẻ quan sát cách làm chiếc Chuông gió và các nguyên vật liệu để làm một chiếc Chuông gió trên internet. *(Hình ảnh – Giới thiệu về Chuông gió).*

- Hỏi trẻ đặc điểm của chuông gió: Chuông gió phải phát ra tiếng kêu.

- Hỏi trẻ cấu tạo của chiếc Chuông gió? Có những loại Chuông gió nào?

- Các bước để tạo ra một chiếc Chuông gió là gì?

- Hỏi trẻ ý tưởng sẽ dùng những nguyên vật liệu nào để làm chiếc Chuông gió của mình? Cần những dụng cụ gì để chế tạo? Để gắn kết những bộ phận tạo thành chiếc Chuông gió cần phải làm gì?

**\* Bước 3:** **Lập kế hoạch thiết kế**

- Để chế tạo được chiếc Chuông gió khi đã có đủ những nguyên vật liệu thì cần phải có gì? (Bản thiết kế)

- Cô cùng trẻ vẽ bản thiết kế.*(Hình ảnh – Thiết kế Chuông gió).*

- Cô hỏi trẻ miêu tả ý tưởng thiết kế chiếc Chuông gió của mình như thế nào?

- Hỏi trẻ lý do trẻ chọn nguyên vật liệu đó? Con sẽ dùng nguyên vật liệu gì để tạo ra chiếc Chuông gió phát ra âm thanh? Con sẽ trang trí chiếc Chuông gió của mình bằng những hình vẽ gì?

**\* Bước 4: Chế tạo**

+ Cho trẻ lựa chọn các nguyên vật liệu cần thiết và bắt tay vào thực hiện bản thiết kế của mình tạo ra chiếc Chuông gió phát ra âm thanh*. (Hình ảnh – Trẻ chế tạo Chuông gió).*

+ Cô đặt các câu hỏi khơi gợi tưởng tượng cho trẻ:

+ Chiếc Chuông gió của con làm như thế nào? Con đảm nhiệm công việc gì? Con đang làm đến giai đoạn nào? Con sẽ trang trí như thế nào để Chuông gió của nhóm mình thêm đẹp?

- Thi đua thuyết trình

+ Tổ trưởng của nhóm đại diện lên trưng bày sản phẩm của nhóm mình.

+ Chia sẻ ý tưởng của nhóm mình.

+ Cô đặt các câu hỏi: Các con đã thực hiện đúng thiết kế ban đầu đưa ra chưa? Chuông gió của con làm bằng nguyên vật liệu gì? *(Hình ảnh– Trẻ thuyết trình về Chuông gió).*

- Thử nghiệm

+ Cô cử đại diện từng nhóm lên lắc Chuông gió xem có phát ra âm thanh như yêu cầu hay không

**\* Bước 5:** **Cải tiến**

- Dựa vào kết quả, nhận xét và quan sát của các nhóm. Cô giúp trẻ thực hiện cải tiến thiết kế và trang trí thêm sản phẩm để kết quả thành công tại các nhóm cao hơn.

- Cô nhận xét và tuyên dương các nhóm đã hoàn thành tốt sản phẩm.*(Hình ảnh – Hình ảnh cô kết luận).*

**2. Quy trình làm đồ chơi học toán (Áp dụng trong tháng 12)**

**\* Bước 1+ 2: Hỏi – Tưởng tượng.**

- Giới thiệu cho trẻ quan sát bộ đồ chơi học toán và các nguyên vật liệu để làm một bộ đồ chơi học toán trên internet. *(Hình ảnh – Giới thiệu về bộ đồ chơi học toán).*

- Hỏi trẻ đặc điểm, cấu tạo của bộ đồ chơi? Các bước để tạo ra một bộ đồ chơi học toán là gì?

- Hỏi ý tưởng của trẻ dùng những nguyên liệu nào để làm bộ đồ chơi học toán của mình? Cần những dụng cụ gì để chế tạo? Gắn kết những bộ phận tạo thành bộ đồ chơi học toán cần dùng đến thứ gì?

**\* Bước 3:** **Lập kế hoạch**

- Cô cùng trẻ vẽ bản thiết kế.*(Hình ảnh – Thiết kế bộ đồ chơi học toán).*

**\* Bước 4: Chế tạo**

+ Cô cho trẻ lựa chọn các nguyên vật liệu của nhóm bắt tay vào thực hiện bản thiết kế của mình tạo ra bộ đồ chơi học toán*. (Hình ảnh – Trẻ chế tạo bộ đồ chơi học toán).*

**\* Bước 5:** **Cải tiến ứng dụng sản phẩm**

+ Cô cử đại diện từng nhóm lên trải nghiệm sản phẩm bộ đồ chơi học toán như yêu cầu hay không

- Cô nhận xét và tuyên dương các nhóm đã hoàn thành tốt sản phẩm.*(Hình ảnh cô kết luận).*

\* Qua quá trình áp dụng biện pháp cô cùng trẻ đã tạo ra được rất nhiều bộ đồ dùng đồ chơi đẹp mắt đáp ứng các yêu cầu và mang tính áp dụng cao trong hoạt động chơi và học của trẻ cụ thể như sau *(Hình ảnh các loại đồ dùng đồ chơi)*

**4. Kết quả khảo nghiệm**

Qua một thời gian áp dụng biện pháp vào thực tế giảng dạy tại lớp Lá 1 tôi đã khảo sát và đưa ra kết quả như sau:

**\*Đối với giáo viên** ​

**Nâng cao năng lực chuyên môn và đổi mới phương pháp giảng dạy:** Bản thân tôi được trang bị kiến thức và kỹ năng về phương pháp giáo dục STEAM thông qua việc tự tìm hiểu các trang mạng xã hội, các đợt tập huấn và bồi dưỡng chuyên môn. ​

**Tăng cường khả năng sáng tạo và linh hoạt trong giảng dạy:** Quá trình làm và sử dụng đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM khuyến khích giáo viên tìm tòi, sáng tạo và áp dụng các ý tưởng mới vào bài giảng, giúp các hoạt động trở nên sinh động và hấp dẫn hơn đối với trẻ. ​

**Cải thiện kỹ năng tổ chức và quản lý lớp học:** Việc triển khai các hoạt động STEAM yêu cầu tôi phải lập kế hoạch chi tiết, phối hợp các nguồn lực và quản lý thời gian hiệu quả, từ đó nâng cao kỹ năng tổ chức và quản lý lớp học.​

**Thúc đẩy sự hợp tác và chia sẻ kinh nghiệm:** Tôi có cơ hội làm việc nhóm, trao đổi và học hỏi lẫn nhau trong quá trình thiết kế và thực hiện các hoạt động STEAM, tạo nên môi trường làm việc tích cực và hỗ trợ lẫn nhau.​

**Tăng cường hiệu quả giảng dạy và sự hứng thú của trẻ:** Việc sử dụng đồ dùng đồ chơi tự tạo theo hướng STEAM giúp bài giảng trở nên hấp dẫn hơn, kích thích sự tò mò và ham học hỏi của trẻ, từ đó nâng cao chất lượng giáo dục và sự hài lòng trong công việc của giáo viên.​

Tham gia hội thi làm đồ dùng đồ chơi tự tạo từ những nguyên vật liệu tái chế do đơn vị tổ chức và đạt được kết quả tương đối cao cũng như bản thân tôi đã học hỏi được rất nhiều kinh nghiệm từ đồng nghiệp qua cuộc thi*.*

Tóm lại, việc áp dụng biện pháp làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM không chỉ mang lại lợi ích cho trẻ mà còn góp phần quan trọng trong việc phát triển năng lực và hiệu quả giảng dạy của bản thân tôi.

**Đối với trẻ**

          Việc áp dụng biện pháp làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM cho trẻ 5-6 tuổi đã mang lại nhiều kết quả tích cực, góp phần quan trọng vào sự phát triển toàn diện của trẻ. Dưới đây là một số kết quả nổi bật:​

Trẻ được khuyến khích tự thiết kế và tạo ra đồ chơi từ các nguyên vật liệu khác nhau, giúp phát triển khả năng tư duy logic và sáng tạo. Việc này thúc đẩy trẻ suy nghĩ độc lập và đưa ra các giải pháp mới mẻ cho các vấn đề đặt ra.​ Thông qua các hoạt động nhóm, trẻ học cách làm việc cùng nhau, chia sẻ ý tưởng và hỗ trợ lẫn nhau trong quá trình thực hiện dự án. Khi tham gia vào quá trình tạo ra đồ chơi, trẻ phải đối mặt với các thách thức và tìm cách vượt qua chúng. Điều này giúp trẻ rèn luyện kỹ năng giải quyết vấn đề, kiên trì và không ngại khó khăn.​Việc thao tác với các nguyên vật liệu khác nhau giúp trẻ cải thiện kỹ năng vận động tinh (sử dụng ngón tay, bàn tay) và vận động thô (sử dụng cơ bắp lớn), góp phần vào sự phát triển thể chất toàn diện.​ Sử dụng các nguyên vật liệu tái chế để làm đồ chơi giúp trẻ hiểu về tầm quan trọng của việc bảo vệ môi trường và biết cách tận dụng tài nguyên một cách hiệu quả.​ Khi hoàn thành một sản phẩm do chính mình tạo ra, trẻ cảm thấy tự hào và tự tin hơn vào khả năng của bản thân, từ đó thúc đẩy sự độc lập và chủ động trong học tập cũng như trong cuộc sống hàng ngày.​

**Kết quả khảo nghiệm cuối năm học như sau:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tiêu chí đánh giá | Đầu năm học | | Cuối năm học | |
| Đạt | Tỉ lệ % | Đạt | Tỉ lệ % |
| Khả năng sáng tạo | 9/28 | 32% | 22/28 | 79% |
| Khả năng giải quyết vấn đề | 8/28 | 28% | 24/28 | 86% |
| Khả năng hợp tác nhóm cùng các bạn | 10/28 | 36% | 23/28 | 82% |
| Khả năng tập trung kiên trì | 8/28 | 28% | 25/28 | 89% |

Tóm lại, việc áp dụng biện pháp làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM không chỉ làm phong phú thêm trải nghiệm học tập của trẻ mà còn đóng góp quan trọng vào sự phát triển các kỹ năng cần thiết cho tương lai.

**Đối với phụ huynh**

Việc áp dụng biện pháp làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM cho trẻ 5-6 tuổi không chỉ mang lại lợi ích cho trẻ và giáo viên, mà còn đem lại những kết quả tích cực cho phụ huynh. Dưới đây là một số kết quả thu được:​

Phụ huynh có cơ hội tìm hiểu và nhận thức rõ hơn về phương pháp giáo dục STEAM mà nhà trường đang áp dụng, từ đó đồng thuận và hỗ trợ tích cực trong quá trình giáo dục con em mình.

Phụ huynh được khuyến khích tham gia vào các hoạt động giáo dục của trẻ tại lớp, phối hợp chặt chẽ với giáo viên trong việc hướng dẫn và hỗ trợ trẻ tại nhà, tạo sự liên kết mạnh mẽ giữa gia đình và nhà trường.

Việc phụ huynh ủng hộ các vật liệu tái chế, phế liệu và nguyên liệu thiên nhiên sẵn có giúp tiết kiệm đáng kể chi phí cho nhà trường trong việc tổ chức các hoạt động STEAM.

Thông qua việc cùng con tham gia các dự án STEAM tại nhà, phụ huynh không chỉ giúp con phát triển kỹ năng xã hội và làm việc nhóm, mà còn củng cố mối quan hệ gia đình, tạo cơ hội để cả gia đình cùng học hỏi và khám phá. ​

Phụ huynh nhận thấy rõ hơn vai trò của giáo dục sớm trong việc phát triển tư duy và kỹ năng cho trẻ, từ đó chú trọng hơn đến việc tạo điều kiện và môi trường học tập tích cực cho con em mình.​

Tóm lại, việc áp dụng biện pháp làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM không chỉ hỗ trợ sự phát triển toàn diện của trẻ mà còn tạo điều kiện để phụ huynh tham gia tích cực vào quá trình giáo dục, góp phần xây dựng môi trường học tập hiệu quả và bền vững.

**III. KẾT LUẬN, KIẾN NGHỊ**

1. **Kết luận**

​ Trong quá trình áp dụng biện pháp làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM cho trẻ 5-6 tuổi, tôi đã rút ra một số kinh nghiệm quan trọng như sau:​

**Lựa chọn nguyên vật liệu phù hợp:** Tận dụng các vật liệu như lá cây, hạt, vỏ sò, chai nhựa, giấy báo giúp tiết kiệm chi phí và giáo dục trẻ về bảo vệ môi trường.

**Đảm bảo an toàn và vệ sinh:** Đảm bảo rằng tất cả các nguyên vật liệu sử dụng đều không gây hại cho trẻ. Thường xuyên vệ sinh đồ dùng, đồ chơi để đảm bảo môi trường học tập sạch sẽ và an toàn. ​

**Quan sát và ghi nhận:** Thường xuyên quan sát quá trình trẻ tham gia hoạt động, ghi nhận những khó khăn và thành công để điều chỉnh phương pháp giảng dạy phù hợp hơn.​

Những kinh nghiệm trên đã giúp tôi nâng cao hiệu quả trong việc áp dụng phương pháp STEAM vào hoạt động làm đồ dùng đồ chơi cho trẻ 5-6 tuổi, góp phần phát triển toàn diện kỹ năng và tư duy cho trẻ trong giai đoạn mầm non.

1. **Kiến nghị**

Rất mong phòng giáo dục tổ chức các lớp tập huấn, hội thi về phương pháp giáo dục trẻ theo hướng STEAM để giáo viên có cơ hội học hỏi nâng cao chuyên môn và kinh nghiệm trong chuyên môn.

Trên đây là đề tài: ***“Làm đồ dùng đồ chơi theo hướng STEAM tại lớp Lá 1 Trường Mầm non Hoa Hướng Dương* ”**Tôi rất mong được sự đóng góp ý kiến của hội đồng nhà trường để đề tài của tôi được tốt hơn!

Xin chân thành cảm ơn!

*Thiện An, ngày 15 tháng 03 năm 2025*

**Người viết**

**Nguyễn Thị Huyền**

**NHẬN XÉT CỦA HỘI ĐỒNG KHOA HỌC NHÀ TRƯỜNG**

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

Điểm:..................... \*Xếp loại:............................

**T/M HĐKH NHÀ TRƯỜNG**